

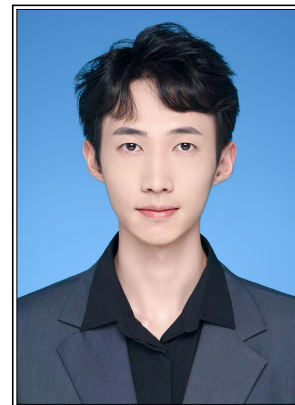
个人信息

姓名：杨青林

性别：男

出生日期：2002.09.02

政治面貌：群众



教育背景

武汉大学遥感信息工程学院

空间信息与数字技术

2020.9–2024.6

浙江大学软件学院

电子信息

2024.9–至今

• 导师：彭思达老师、周晓巍老师

项目经历

1. Part-wise Artistic Mesh Generation 导师：彭思达、周晓巍 2025.04-至今

我们以Qwen3 0.6B作为base model，点云作为条件，实现分组件生成高质量mesh。我们的模型无需额外的输入即可实现分组件生成，并且能够生成极高面数和量化分辨率的mesh。

成果：

MeshPack: Towards High-Resolution Artistic Mesh Generation via Part-wise Autoregressive Modeling*Qinglin Yang, Xianze Fang, Jingnan Gao, Jiangjing Lyu, Yichao Yan, Xiaowei Zhou, Jiazhi Xia, Sida Peng*

Under review at CVPR 2026

2. Monocular Depth Estimation 导师：彭思达、周晓巍 2025.01-2025.06

我们针对Full-seq Diffusion Model处理超出Training Horizon的语音时表现不好、Inference Latency高的问题，提出了StreamingTalker：引入AR Diffusion Model，结合了AR Model和Diffusion Model的优点，在精度上达到了SOTA，同时通过流式输出达到了实时渲染的速度。

成果：

Prompting Depth Anything for 4K Resolution Accurate Metric Depth Estimation*Haotong Lin, Sida Peng, Qinglin Yang, Peishan Yang, Jiaming Sun, Ruizhen Hu, Kai Xu, Hujun Bao, Bingyi Kang, Xiaowei Zhou*

Submitted to T-PAMI 2025

3. Large-Scale Dynamic Scene Reconstruction 导师：彭思达、周晓巍 2024.06-2025.02

我们针对3DGS在对超大规模动态场景进行重建时静态背景质量较差并且无法重建动态非刚体物体的问题，提出了多层次动静混合表示Hierarchy UGP：通过多层次高斯基元表示大规模静态背景缓解显存压力的同时提高重建质量，引入4DGS表示动态非刚体物体，在渲染质量和速度上达到了SOTA。

成果：

Hierarchy UGP: Hierarchy Unified Gaussian Primitive for Large-Scale Dynamic Scene Reconstruction*Hongyang Sun*, Qinglin Yang*, Jiawei Wang*, Zhen Xu, Chen Liu, Yida Wang, Kun Zhan, Hujun Bao, Sida Peng, Xiaowei Zhou*

ICCV 2025

实习经历

LuoJiaNet实验室，三维重建算法实习生	2022.06-2023.05
光轮智能，街景重建算法实习生	2024.02-2024.09
阿里巴巴淘天技术部门，Meta组算法实习生	2025.04-2025.11

竞赛经历

全国大学生测绘学科创新创业智能大赛—开发设计竞赛 国家级特等奖	2023.08
中国大学生计算机设计大赛 省级一等奖	2023.08

技能特长

开发能力：熟练使用C++、Python、CUDA等编程语言，熟练使用Git进行版本管理和团队协作。熟悉主流Diffusion和Transformer框架，比如Diffusers和Transformers，能快速上手相关工作。

学术能力：熟练使用arXiv，Gemini等工具查找与跟进文献；熟练使用LaTeX进行论文写作；熟悉三维生成与视频生成的发展情况。