

杨飞洋 (Feiya)

+86 15372040494 | +1 3853716446 | fffeiya@foxmail.com | Portfolio: <https://fffeiya.github.io/>

暑期可到岗各地 | 每周 4-5 天 | 暑期全勤

教育背景

中国美术学院 (CAA) 创新设计学院 | 中国·杭州

工学学士 (工业设计) (数字媒体技术方向) | 2021 年 9 月-2025 年 6 月

计算艺术研究所 综合成绩: 89.04/100; 排名: 9/83

核心课程: 算法设计、智能系统开发、计算机图形学、人工智能

奖项: 一等奖学金 (前 5%)



犹他大学 University of Utah (MEAE | Entertainment Arts & Engineering) | 美国·盐湖城

硕士在读 | 2025.08-至今 | 预计毕业: 2027.05

相关课程: Rapid Prototyping, C++ Game Programming, Game Studio, Game Engineering, A.I. for Games

综合成绩: ALL A. 代表课程: C++ Game Programming (Canvas 总评 98.3%)

项目经历

独立开发 | Web 端战斗编队系统原型游戏 (配置驱动/存档/战斗模拟) | p5.js/WebGL

- 设计并实现基于状态机的 UI 架构: 按 gameState 分发渲染与交互, 支持 modal 叠层与统一事件路由, 降低界面耦合。
- 搭建数据驱动内容管线 (配置表解析/校验/容错): 解析舰船/装备/关卡/抽卡池配置并做异常容错; 抽卡概率归一化; 模型按名字加载并提供默认回退。
- 实现存档系统 (版本迁移 + 导入导出): 对旧存档缺字段/旧字段名进行 normalize 修复, 本地存储持久化与 JSON 文件导入导出。
- 实现编队与校验逻辑: 编队槽位保存前进行超载校验 (装备总质量 \leq 运载力), 并写回统一 fleet 结构, 保证战斗初始化可直接消费。
- 实现轨道战斗模拟: 星球自转、轨道/卫星运动、目标点更新与射程判定; 加入闪避、属性克制倍率、战斗日志与胜负结算。
- UI 内嵌 3D 预览优化: 离屏渲染并缓存 WebGL 渲染缓冲, 减少重复创建开销, 实现编队/战斗界面可复用的模型预览窗。
- Demo <https://fffeiya.github.io/p5game>

毕业设计 | THE Circle | Unity 实时交互叙事原型 (LLM + 语音) | C#/Unity

- 在 Unity 实现“玩家输入 \rightarrow LLM 回复 \rightarrow 结构化解析 \rightarrow 驱动剧情/事件”的对话闭环; 封装请求与响应解析, 将模型输出映射为游戏内状态与 UI。
- 接入讯飞 TTS: 完成文本到音频的端到端链路 (SDK/DLL 集成、鉴权调用、PCM 数据处理与 Unity 播放)。
- 设计对话 UI 与交互流程, 事件驱动逻辑与表现层解耦, 便于扩展 NPC/剧情分支。
- Unity 与外部工具 (Python) 联动: 进程启动、stdout/stderr 捕获、结果校验并回传为 Unity 资源 (Texture2D), 用于内容生成/资产验证。
- Doc: <https://fffeiya.github.io/Circle>

VR-FPS 项目 | 代号: G-Zero | C++ | 客户端/玩法 (联机) | 2025.9-至今

- 在 UE5 Gameplay Framework 中接入联机流程 (登录/匹配/房间/战斗), 将网络事件路由到客户端状态机与 UI 提示, 处理断线/重连与跨场景切换边界, 并沉淀为可复用的状态机/Subsystem 模块。
- 集成第三方实时语音 SDK, 设计并落地会话生命周期 (加入/离开、断线重连、跨场景切换、异常兜底) 以及 Push-to-Talk/静音/频道权限。
- 建立联机体验监控闭环: 跟踪 P95 延迟、tick rate、丢包/抖动 等指标并用于线上问题定位与体验优化。

实习经历

NXA Studios | 中国·宁波

Pipeline Tools / 技术支持 (工具与流程) 实习生 | 2024 年 7 月-2024 年 8 月

- 开发内部自动化工具 (Python)，对资产交付流程进行标准化：自动校验命名规范、依赖关系与导出配置，生成交付清单与错误报告，降低人工校验成本并减少返工。
- 维护资产元数据表与版本记录规则，支持按项目/镜头/角色快速检索与回溯，提高跨团队协作效率。
- 维护资产发布/归档流程：打包规则、校验、备份与回滚策略，确保客户交付可追溯、可复现。

展演经历

大航天计划 —— “希格斯场” | 基于数字艺术语言与数字孪生技术 | 中国·杭州

本科科研成员 | 导师：胡晓琛教授 (中国美术学院计算艺术研究所) 合作方：上海航天

- 负责交互式装置的**客户端交互与展示系统**：将航天锂电池与前沿研究内容转化为可视化交互流程，支持观众实时参与，并处理设备状态异常与交互流程切换。
- 基于 **ESP8266 + Python** 搭建设备控制与数据采集链路，实现**实时状态监测、异常恢复与一键复位**，提升长期运行稳定性。
- 搭建基于 **HTTP/Web Server** 的远程交互接口，实现装置联网接入，支持**远程控制/实时反馈**与多端交互扩展。
- 展出：首届中国数字艺术大展；2024 全国美术作品展 (进京)；《大地之歌：美丽中国纪事》。

竞赛经历

NOIP (全国青少年信息学奥林匹克联赛) 2018 (浙江赛区) 提高组 | 二等奖

CCF CSP-S 2019 (浙江赛区) 提高级 | 二等奖

2023 年全国大学生数字艺术设计大赛 | 中国·杭州 | 省级二等奖

个人项目 | 《Electron》机电艺术装置

- 搭建基于物联网的网络系统，并用 OSC 协议连接 Unity 客户端，实现局域网内对装置的实时操控与参数调节。

国家级大学生创新创业训练计划 (大创) | 中国

- **2022** | 项目负责人 | 《竹林文学社》Unity 视觉小说 | 国家级立项并结项
- **2023** | 项目负责人 | 《一斗诗酒》联机卡牌游戏 | 国家级立项并结项

组织力与课外活动

中国美术学院学生会学术部 核心成员 | 2021 年 10 月-2023 年 6 月

- 策划并举办学术讲座与沙龙，组织校内各级赛事宣讲 (如：互联网+创新创业大赛)。

中国美术学院学生会第 21 诗社 副社长 | 2022 年 9 月-2023 年 6 月

技术技能

- **Languages:** C# (Unity)、Lua (熟悉 table/metatable 与 OOP; xLua/ToLua)、C++、JavaScript、Python
- **Game Client / Engine:** Unity (UGUI/TMP、Addressables/Resources、Prefab/Scene、ScriptableObject、协程/异步、Editor 工具基础)；UE5 (Gameplay Framework、联机/语音对接经验)
- **Rendering / Performance:** 性能分析与优化 (Profiler、内存/GC、加载与资源生命周期、对象池、帧率/卡顿定位)、基础渲染与 3D 数学
- **Networking / Online:** HTTP/REST、WebSocket (基础)、TCP/UDP、序列化 (JSON/Protobuf)
- **Audio / SDK Integration:** 第三方 SDK 接入与调试 (DLL/Plugin 集成、鉴权调用、回调与错误处理)、音频播放链路 (PCM/音频资源处理基础)
- **英语:** IELTS6.5, 阅读 8, 可熟练阅读英文技术文档 (全英文课程/项目文档)