



# 曾令鸿



13104797125



lotto125zero@gmail.com



## 个人优势

### 技术熟练度

熟悉 C# 语言，具备 C、Java、Python 基础知识。

熟悉 关系型数据库 的增删改查操作，以及 数据结构 的基本概念。

### Unity3D 与 XR/VR 专长

具备 Unity3D 游戏开发经验，尤其在 XR/VR 领域，能够高效满足项目需求。熟练运用 PicoSDK、SteamVR、XR Interaction Toolkit 等组件进行 XR 交互开发，并深入掌握 Timeline、Cinemachine、Dotween 等关键插件，具备 高质量 UI 设计与动画逻辑控制能力。同时，积极探索 计算机图形学 (CG) 和人机交互 (HCI) 相关技术，对 渲染优化、沉浸式交互设计、多模态交互 具有浓厚兴趣，关注 XR/AR/MR 的未来发展趋势，包括 数字孪生、AI 赋能交互，以推动更创新和沉浸式的体验设计。

### 语言能力

具备 CET-4 英语水平，能够阅读 英文开发文档 并进行基础交流。

熟练使用和理解 粤语 (Cantonese) 与 客家话 (Hakka)，在 港澳台及东南亚环境 中具备良好的沟通能力。



## 项目经历

### 《PicoSDK 与 XR Toolkit 的结合交互开发》

基于 XR Interaction Toolkit，实现了 凝视交互、手势识别与追踪、角色攀爬、Socket交互 等功能，并采用交互插件以提升体验者的交互反馈。同时，结合 PicoSDK 的 PXR\_Manager，探索 无手柄交互，开发 钢琴演奏、手势直接交互、射击体验等功能，逐步深化对 VR 技术 的理解，使交互更加自然、沉浸式体验更丰富。

### 《基于SteamVR和Interaction Toolkit的VR博物馆实战开发案例》

采用 通用渲染管线 (URP)，结合 光照探针与烘焙技术，打造更加真实的展馆环境，并通过 DoTween 插件 丰富 UI 动画效果，使交互更加直观生动。此外，深入应用 SteamVR 与 XRTK，实现 抓取手势自定义、手柄射线检测交互，进一步提升沉浸式体验，让 XR 交互更自然、流畅。

### 交互案例作品集

<https://lottoabc.github.io/SomeStudyNote/>



## 教育经历

福建林业职业技术学院

大专

大数据技术

2022-2025



## 荣誉奖项

省级 2025年福建省职业院校技能大赛数字化产品设计与开发赛项优秀奖(主办方:福建省教育厅)

校级 2024-2025学年福建林业职业技术学院 三等奖学金

校级 2024年福建林业职业技术学院技能活动月虚拟现实(VR)技术赛项一等奖

校级 2023-2024学年福建林业职业技术学院 三等奖学金

校级 2023年福建林业职业技术学院技能活动月大数据技术应用赛项二等奖