

个人信息



姓名：曾鑫

年级：26届毕业生

邮箱：202219121230@stu.cdut.edu.cn

电话：155 0286 0049 微信：Sjiandand_1024

Github：<https://github.com/jiandan-xiaqiu>

获得奖项

全国大学生计算机博弈大赛一等奖



教育背景 / EDUCATIONAL BACKGROUND

- 2022.09-2026.06 成都理工大学 数字媒体技术专业 本科
主修课程：游戏开发技术、数据结构、计算机图形学、计算机网络



实习经历 / CAMPUS EXPERIENCE

- 2025.7-10 某航空科技公司 U3D实习生
 - 在已有 Unity 框架下，负责 A320 机型知识教学课程的交互开发；
 - 使用 Timeline 动画轨道制作动画实现课程流程；
 - 通过 Timeline signal 轨道与自定义脚本实现课程交互控制，支持任务跳转与状态还原；
 - 编写 GM、Lesson、Click 等脚本模块，管理课程播放、交互逻辑与资源状态；
 - 使用 source tree 等图形工具完成与组内其他成员的版本管理；



项目经历 / PROJECT EXPERIENCE

- 2025.2-5 视觉小说式2D游戏——墨影寻光
 - 模拟光学物理现象：使用 LineRenderer 结合 Raycast 技术实现光线的发射、反射与折射核心玩法逻辑。
 - 优化 UI 体验：调整 UI 动画状态机，实现流畅的界面转场效果。
 - 构建 基于事件驱动的条件触发器系统，管理任务触发、场景切换等逻辑。
 - 设计实现 背包/道具系统：通过读取 CSV 配置文件实现动态数据加载，利用 ScriptableObject 存储静态数据，降低内存占用。
 - 集成 Addressable Assets 系统：将游戏资源（模型、纹理、场景）标记为可寻址资源，实现按需异步加载，优化启动和运行效率，为热更新 (Hotfix) 奠定基础。
 - Github链接：<https://github.com/cancellated/MOZI>
- 2025.1 GlobalGameJam作品2D双人游戏——泡泡大战
 - 实现 玩家角色移动、攻击、技能释放等 核心控制逻辑。
 - 设计并开发 多种道具和技能效果（如回血、子弹、旋风）
 - 搭建 关卡编辑器基础框架 与 事件系统，采用观察者模式 降低系统模块间耦合度。
 - 实施对象池技术 管理游戏对象（子弹、特效），显著减少运行时内存分配与 GC 开销，提升游戏流畅度。



技术技能 / TECHNICAL SKILLS

- 编程语言与引擎：熟练使用 C#，熟练使用 Unity
- 设计模式：了解23种设计模式，使用过单例、工厂、观察者、命令等部分模式
- 熟练使用 Git (命令行及SourceTree图形界面)
- 优化：了解 Unity Profiler 性能分析、对象池技术、内存管理基础