



刘炫

游戏客户端

在校

2005/07

k463882702022@163.com

18884881060

个人网站

liuxuan666.top

<https://github.com/Liuxuan134679>

教育经历

成都东软学院

2023/09 - 2027/07

虚拟现实技术 · 本科

- 主修课程：数据结构（C#）、Unity 3D Shader、Unity 3D 引擎、程序设计进阶、离散数学、计算机图形学、计算机网络、线性代数、界面设计等
- GPA: 4.1 / 5.0, 专业排名前 5%
- 在校期间担任实验实训中心技术部协助与技术部部长, 统筹实验室 Unity 技术学习与开发指导工作, 组织成员开展游戏开发实践, 系统讲解 Unity 基础流程、核心组件及简易游戏系统实现。
- 在校期间担任虚拟现实实验室副部长负责虚拟现实实验室的 Unity 与 VR 技术学习与实践, 按照基础学习路线 (Unity 基础 → 游戏 Demo 开发 → VR 交互项目实践) 逐步掌握 Unity 游戏开发流程。
- 积极参与多项志愿者活动, 累计志愿服务时长超过 100 小时。
- 在校期间参加成都线下 ciga gamegam

专业技能

- 开发引擎：熟悉 Unity 游戏开发流程, 具备 Unity 3D、UGUI、Animator、Physics 等系统使用经验
- 开发语言：熟悉 C#, 了解 JavaScript、C++, 掌握面向对象、集合、泛型、委托、事件等特性
- 数据结构：熟悉数组、字典、栈、队列等基础数据结构, 掌握基础排序算法、DFS 回溯、剪枝、唯一解验证等算法
- 工程化能力：掌握状态机、对象池、协程、资源复用、模块化封装等工程实践, 具备性能优化意识
- 工具/插件：熟悉 DOTween、FMOD、XLua、Shader Graph、Particle System、ScriptableObject、Timeline
- 版本控制：能够使用 git, svn 进行代码版本管理、分支管理与团队协作开发
- AI 集成：关注 AI 驱动开发, 了解 MCP、LLM 集成、Tool Calling、Agentic Workflow 等方向

项目经历

Area Grid 程序 2026/04 - 至今
<https://liuxuan134679.itch.io/area-grid>

《Area Grid》是经典数独的创新, 将逻辑、空间规划和色彩斑斓的谜题解谜融合成一个极简体验。试玩网站欢迎体验。

奇境岛游乐园 程序 2025/06 - 2026/03
<https://github.com/Liuxuan134679/game>

- 这是一款集成过山车、大摆锤、摩天轮等多种机械设施的综合性 VR 演示系统, 获评院系优秀展览作品。
- 交互框架：基于 Unity XR Interaction Toolkit 搭建核心交互, 设计并实现了“手柄射线检测 + 扳机键确认”的远程点击逻辑, 统一控制游乐设施触发与 UI 菜单交互; 同时集成了平滑移动与瞬移双模式导航, 提升漫游自由度与防眩晕体验。
- 轨道设计：借助 Cinemachine Dolly Cart 系统构建高精度轨道运动, 实时动态计算摄像机位姿与朝向, 实现了过山车第一人称视角下平滑、精准的路径跟随效果

自我评价

熟悉 Unity 游戏开发流程, 具备扎实的 C# 编程基础与系统逻辑能力, 可独立完成 Demo 原型。具备 VR/OpenXR/Quest、2D/3D 物理模拟、创意解谜等项目经验, 熟悉 Animator、UGUI、Physics 等常用系统及 Unity 集成调用。掌握状态机、对象池、资源复用、并发调优等工程实践, 具备性能优化与高效交付能力。关注 AI 驱动开发, 实践过 LLM 与游戏系统的解耦式集成, 熟悉 MCP、Skill 技能库、Tool Calling 与 Agentic Workflow, 能够将 AI 能力应用于生产力工具与创新玩法开发。具备良好的学习能力、团队协作意识与自驱成长能力。并且热爱球类运动及健身拥有良好的抗压和适应能力。