

# 黄晓创 Branson

美国(1-8018223612) | huangxiaorex@gmail.com | 盐湖城, 美国  
微信: OverstepHXC | github.com/xiaochuanghuang

## 专业技能

---

- 编程语言: C/C++, C#, Java
- 游戏引擎: Unreal 4, Unity
- 版本控制: Git, Perforce
- 熟练运用STL, 数据结构, 算法
- 强大的专业背景, 目前就读美国前三游戏专业硕士

## 教育经历

---

**The University Of Utah** 2020年08月 - 2022年05月  
游戏设计与制作 硕士 Entertainment Arts & Engineering 盐湖城

- GPA 3.8/4.0
- 全美前三电子游戏开发硕士专业在读

**The University Of Utah** 2016年08月 - 2020年05月  
计算机科学 本科 School Of Computing 盐湖城

- 全美前三十计算机专业

## 工作经历

---

**犹他大学** 2021年05月 - 至今  
Unity3d游戏开发工程师 GApp实验室 盐湖城

- 设计与开发VR医疗软件, 帮助护士学生进行VR手术模拟以及练习
- 使用Unity实现VR模拟器的基本功能, 搭建3D医院环境
- 实现用手部识别进行抓取, 做手术等一切操作与控制功能

**犹他大学** 2021年01月 - 2021年05月  
教授助理 游戏开发课 盐湖城

- 帮助学生解决UE4上遇到的BUG
- 教导学生如何使用Perforce
- 给予学生提供游戏设计上和开发的建议

## 游戏作品

---

**Dissonance** 2021年08月 - 至今  
游戏开发工程师 盐湖城

3D Topdown单人探险生存独立游戏 (已上线Steam商场)

链接: <https://store.steampowered.com/app/1911980/Dissonance/>

- 负责运用UE4 C++和蓝图实现主要Gameplay和玩家控制
- 构建怪物系统, 使用行为树和黑板实现怪物行为逻辑
- 运用Able Ability System增加怪物攻击与技能

## 个人项目

---

**3D游戏引擎** 2021年08月 - 2021年12月

此项目使用C++, OpenGL, D3D, Lua等从零构建游戏项目, 主打双平台兼容, 图形学, 3D渲染。

让开发者们便利地使用此引擎制作简单的3D游戏

项目链接: <https://my.eng.utah.edu/~xiaochuh/>