

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 游戏设计与制作 硕士 Entertainment Arts & Engineering	2020年08月 - 2022年05月 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 计算机科学 本科 School Of Computing	2016年08月 - 2020年05月 盐湖城
• 全美前三十计算机科学专业	

工作经历

犹他大学 Unity3d游戏开发工程师 GApp实验室	2021年05月 - 至今 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 教授助理 游戏开发课	2021年01月 - 2021年05月 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 游戏开发工程师	2021年08月 - 至今 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 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/~xiaochuhu/	2021年08月 - 2021年12月
---	---------------------