

PROGRAMMEUR R&D / MOTEUR



COMPÉTENCES

Langages	C++, C#, Java, Objective-C
API	OpenGL 4 / ES 2, Direct3D 9/11, stl, boost
Consoles	PS4, PS3, Xbox One, WiiU, Android, iOS
GUI API	WPF / xaml, Qt, wxWidget
IDE	Visual Studio / Assist, X-Code, Qt Creator, Eclipse
Outils	Unity, 3ds Max, Blender, Photoshop, Flash

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Frima Studio
Depuis Novembre 2013

Programmeur Moteur / Lead Technique - Moteur 2d IceWave

- Une équipe de 5 à 10 programmeurs
- Développement / Optimisations / Profiling **PS4 / PS3 / Xbox One** / WiiU / Android / iOS
- Développement d'un éditeur et engin de particule (node base)
- Développement et maintenance du game editor (C# / WPF)
- Support à différents projets, dont Chariot - www.chariotgame.com

Frima Studio - Québec - www.frimastudio.com

CDRIN / Frima Studio
Janvier - Octobre 2013

Développement R&D - en collaboration avec Frima Studio

Travail sur le moteur IceWave, à vocation cross-platform mobiles & consoles

- ajout de fonctionnalités de Réalité Augmentée
- participation à l'intégration du moteur physique Box2D
- ajout de features 3D (scene graph, skinning animation, blended / mixed animations)
- restructuration du renderer pour le support des shaders et des render targets
- intégration d'un deferred lighting 2d
- participation à la création d'un éditeur (C#, WPF, XAML)

Centre de Développement et de Recherche en Imagerie Numérique - Matane - www.cdrin.com

Spiders - stage
Février - Juillet 2012

Développement de RPG PS3, X-box, PC

renfort sur la fin de production de «Of Orcs And Men» : C++, Game Play, GUI

Studio Spiders - Paris, Île-de-France - www.spiders-games.com

Voxelia - semi-stage
Automne 2011 - 5h / semaine

Colored Stochastic Shadow Maps, implementation et benchmarks

C++, OpenGL

Société Voxelia - Cravanche, Franche-Comté - www.voxelia.com

BulkyPix - stage
Aout 2010 - Janvier 2011

Développement de jeux vidéo iPhone & iPad

C++, Objective-C, OpenGL ES, jeux 2D & 3D (Hysteria Projet II, 9G effect)

Studio BulkyPix - Vélizy Villacoublay, Île-de-France - www.bulkypix.com

FORMATION

UTBM
2007 - 2012

Ingénierie informatique - Image, interaction et réalité virtuelle

Cours d'Informatique, Rendu 3d, IA, Mathématiques, Physique

Université de Technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), Franche-Comté

Baccalauréat
2007

Baccalauréat Scientifique mention Bien

Lycée T. Aubanel - Avignon, Vaucluse

TRAVAUX SCOLAIRES ET PERSONNELS

détails sur www.carnaut.fr/achievements

Beyond		Gagnant du pixel challenge 2015, catégorie pro
RTS 3D	en cours	Mouvements d'entités et de groupes
Moteur de Jeu	en cours	Orienté composants / C++ annotation system
Moteur 3D	en cours	Open GL / GCM, Scene Graph, Deferred Rendering, Particules, ...
Game Editor	en cours	Scene / Prefab / Resources / Node Graph / JavaScript Scripting
Shader Langage		Langage modulaire et multi API (sortie CG & glsl pour le moment)
FPS 3D		Unity, Kinect & PS move, sur PC
Simulation de Vie Virtuelle		Combat entre Aliens & Marines (environ 2 000 entités), QuadTree

LANGUES

Anglais	TOEIC 2008 : 830 points
Lu, écrit, parlé	Plusieurs séjours linguistiques en Angleterre, aux Etats-Unis, et au Canada
Espagnol	Scolaire
Notions	