

OBJECTIF

Candidat motivé à la recherche d'un poste à responsabilités dans le domaine des effets spéciaux pour le cinéma ou des jeux vidéo afin de mettre à profit et d'améliorer mes compétences pour les technologies de rendu 3D et d'animation. J'aime travailler en équipe afin de mener à terme le développement de solutions innovantes.

FORMATION

2008-2009	Master of Science, Génie informatique Georgia Institute of Technology GPA : 3.88/4.0	(graphisme 3D, jeux video, animation par ordinateur) (Atlanta, États-Unis) (Grade Point Average, moyenne globale sur tout le cursus)
2005-2008	Diplôme Ingénieur, Double spécialité Réalité Virtuelle / Réseaux Informatiques Université de Technologie de Compiègne (France) Mineur - Formation à l'Innovation et aux Relations Mondiales des Entreprises (Gestion de projet)	
2004-2005	BSc Computer Science, 2nd year Heriot-Watt University	Certificate of Merit, décerné au premier étudiant de la promotion (Edimbourg, Écosse)
2002-2004	DEUG MIAS (Mathématiques, Informatique et Applications aux Sciences) - Mention Assez Bien Université de Metz (France)	

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Juin 2009	Ingénieur R&D , Silicon Studio Corporation (Tōkyō, Japon) <ul style="list-style-type: none">Recherche et développement de composants logiciels destinés à la plateforme de rendu 3D en temps réel DAIKOKU / YEBIS développée en interne à Silicon StudioImplémentation de techniques de rendu non-photoréalistique sur PC et Playstation 3Création d'un système d'interface graphique inspiré de WPF dans un moteur de jeux existantDéveloppement d'un environnement de réalité augmentée afin de créer et animer des personnages 3D à partir de motifs gestuels 2D, de fonctionnalités de texturage, et d'une architecture client/serveur afin de permettre à plusieurs utilisateurs d'interagir ensemble, le tout par le biais d'un casque de réalité virtuelleDéveloppement d'un jeu et d'une interface graphique pour une application de VoD sur téléphones Android
Printemps 2008	Stage international recherche , Chiba Institute of Technology (Chiba, Japon) <ul style="list-style-type: none">Création d'un environnement de réalité augmentée avancé avec ombres, réflexions et occlusion d'objetsDéveloppement d'une solution combinant réalité augmentée, technologies haptiques et moteur physiqueEtude d'interfaces utilisateurs visant à tirer avantage de cette nouvelle métaphore d'interaction
Printemps 2007	Stage international assistant ingénieur , Parexel International (Kōbe, Japon) <ul style="list-style-type: none">Formation CCNA (administration de réseaux de petite et moyenne tailles)Membre de l'équipe en charge de l'expansion du réseau et de la migration vers la téléphonie IP (VoIP)Développement ASP.NET / C# d'applications utilisées en interne (gestion des droits d'accès, inventaire)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

<i>Programmation</i>	C/C++ (8 ans), C#, Silverlight, CUDA, Java	<i>Jeux vidéo</i>	Programmation sur PS3, Réalité augmentée Moteur de jeux (C4, PhyreEngine, PhysX)
<i>Rendering</i>	Excellent en "maths pour la 3d", OpenGL CG, GLSL, Rendu Non-Photoréalistique (NPR) Rendu HDR, Techniques d'animation avancées Architecture/optimisation/debuggage sur GPU Maya, Realfow, Matchmoving	<i>Logiciel</i>	Game design, Virtools, OpenHaptics Périphériques mobiles (nVidia Tegra, Android) SVN, HCI, Techniques d'évaluation utilisateur UML, Prototypage à partir de spécifications

LANGUES

Français	Langue maternelle
Anglais	Courant (Etudes en Ecosse et aux Etats-Unis) GRE General Test (Verbal: 410, Quantitative: 750, Writing: 3.5) et TOEFL iBT (104 / 120)
Japonais	Conversational (Experience professionnel au Japon) JLPT niveau N3 (268 / 400) et Kanji Kentei – Niveau 8 (121 / 150)
Espagnol	Scolaire (6 ans au lycée, remise à niveau rapide si nécessaire)

DIVERS

<i>Associatif</i>	Promotion/exposition/vente de produits issus du commerce équitable Association Ingénieurs Sans Frontières
<i>Loisirs</i>	Explorer le monde, Graphisme/Vidéo/Effets speciaux, Cinéma, Langue Japonaise, Philatélie, Œnologie