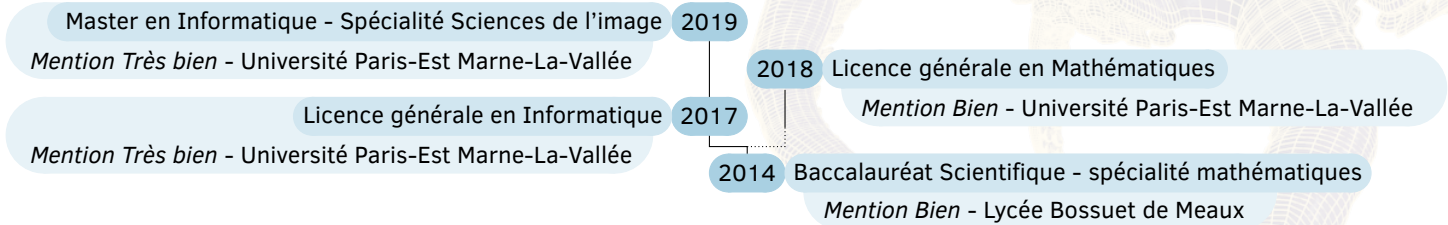


À propos de moi

J'ai toujours été passionné par la création numérique en autodidacte. J'ai ensuite réinjecté cette curiosité, imagination et ingéniosité pour mener à bien mes travaux universitaires et professionnels. Ceci fait que, durant mes expériences, j'ai été apprécié pour mon autonomie, mes solutions innovantes et mon analyse rigoureuses pour décrocher mes résultats dans le cadre de travaux collaboratifs.

Éducation



Invitations professionnelles

- février 2020 · Ingénieur invité - Séminaire d'animation à l'institut de recherche Bellairs C++ / Eigen / Qt / Radium Engine
Travail collaboratif sous forme de hackathon sur le projet *Mélange anisotrope basé temps* : développeur principal du prototype interactif de manipulation et composition de surfaces implicites.
- décembre 2019 Recherche en animation : C++ / Eigen / Implicit skinning / Problème de la position inverse / Qt / Radium Engine
Étudiant chercheur invité Université de Victoria, Canada
- novembre 2019 Proposition d'améliorations pour la déformation d'un champs de distance à un maillage par des squelettes, cages, points.

Expériences professionnelles

- septembre 2019 Recherche en animation : C++ / Eigen / Implicit skinning / Problème de la position inverse / Qt / Radium Engine
Stage de fin d'études (évalué à 20 / 20). CNRS/Institut de Recherche en Informatique de Toulouse
- avril 2019 Travail collaboratif avec échanges internationaux réguliers : analyse de méthodes implémentées et propositions de solutions innovantes pour la déformation par cage d'une surface implicite 3D et son utilisation dans le pipeline de l'Implicit Skinning.
- août 2018 Recherche en cryptanalyse / paramétrage : Automatisation de calculs / CADO-NFS / Logarithme discret / Python 3
Stage de Master 1 en Informatique (évalué à 19 / 20). CNRS/Loria/Inria Nancy
- mai 2018 Automatisation et paramétrage de calculs dans le pipeline du crible algébrique pour diminuer la limite de temps où CADO-NFS bat les logiciels concurrents pour résoudre le problème du logarithme discret. Analyse de résultats et rapport de bugs pertinents.
- septembre 2017 Formation préparatoire tutorée en Mathématiques : Enseignement Université Paris-Est Marne-La-Vallée
Encadrement de deux groupes d'étudiants pour une préparation à leur entrée en Licence de Mathématiques-Informatique.

Projets universitaires et personnels

- 2019 Géométrie différentielle discrète - flots de courbure discrète pour déformation d'un maillage Java 8 / Processing IDE
Proposition d'une interface graphique et architecture logicielle pour déformer un maillage depuis des propriétés géométriques.
- 2019 Visualisation d'un système solaire C++ / GLSL / OpenGL 3
Visualisation et animation d'un système solaire. Scripts pour la génération procédurale des planètes et d'une ceinture d'astéroïdes.
- 2017 Création et affrontement de personnages articulés personnalisables Projet tutoré / C / SDL
Proposition d'éditeurs d'un personnage : squelette d'animation, aspect visuel, animations et mouvements pour une manipulation interactive et gestion automatique de collisions.
- 2015 PokeMaths Projet personnel / C / C++ / SDL
Jeu RPG géré par un système de fichiers : personnages, environnement, capacités de combat, décisions et interactions des adversaires. Le joueur peut éditer sa propre carte pour y organiser ses personnages.

Compétences principales

- Programmation : C, C++ 17, Java 9, Python 3.8 .
- APIs : Eigen, git, GLSL, \LaTeX , Linux, OpenGL, Qt, SDL .
- Langues : Français (Natif), Anglais (Compétence professionnelle) .

Hobbies

- Art : Dessin et infographie 3D en autodidacte (modélisation, rigging, animation sous le logiciel Blender) .
- Développement : Création de jeux indépendants, résolution de puzzles et défis sur CodinGame.
- Sport : Musculation, arts martiaux (jiu-Jitsu fighting, judo) .