

## Technologies

**Multimédia Réseaux**  
DirectX - IP/TCP/HTTP,  
HLSL, XNA EJB/Corba,  
OpenGL - Multicast,  
GLSL, Tibco RV, RPC,  
GPGPU,VSTi RMI

**IDE - Outils OS**  
Visual Studio, Windows (All),  
IntelliJ, Windows  
Eclipse Phone 7,  
Photoshop Système Unix  
3DSMax (Solaris, Linux)

**DB Version**  
Oracle, CVS, SVN,  
Sybase, Clearcase,  
Mysql Perforce

## Formation

Licence Administrative  
Economique et Sociale -  
Educateur spécialisé —  
IRTS Neuilly-Sur-Marne  
- 2009

Ingénieur en  
Informatique – INSA  
Lyon – 1997

Baccalauréat C – Lycée  
Arago – Perpignan -  
1992

## Langues

Français

Anglais - Courant

Espagnol- Notions

## Divers

Demomaking

Informatique graphique

Musique électronique

Jeux vidéo

Tour du monde

<http://diteoo.com/>

Natation sportive

## Développeur 3D-Engine-Outils

Une solide expérience en développement logiciel – *Neuf ans en tant que développeur, chef de projet et architecte dans le département informatique de la salle des marchés d'une banque d'investissement Française* – une excellente capacité à prendre en charge des projets complexes et une passion pour les techniques de rendus 3D – *développement de plusieurs applications open-source dans le domaine multimédia, de la synthèse sonore et des applications de visualisation en 3D* – me donnent aujourd'hui les atouts pour participer au développement des jeux de demain.

## Compétences

### Synthèse 3D

- Rendu Raytracing, Méthodes Monte-carlo, Stochastic Pathtracing, Photon Mapping, RayMarching, Rendu Hardware Polygonal. Deferred Rendering, Effets Post-Processing - Tone Mapping, Bloom, Blur.

- Synthèse temps-réel procédurales (Textures –Delaunay, Voronoi, Perlin, Fractales, Modèles 3D)

- Synthèse audio temps-réel. Filtres. Modélisation Additive, Soustractive, FM, PWM, Ring, Granulaire. Instruments virtuels (type FM8/Dx7).

- Conception de synthétiseurs modulaires.

### Synthèse Audio

### Outils

### Temps-Réel

- Importer Asset (Collada-Dae, Obj, Fbx). Outils GUI (Winform, WPF, Swing)

- Multithreading, Optimisations algorithmiques, assembleur.

### Langage

- C/C++, C#/Net, Java. Script (Perl, Ruby, Python, Php), Web (Html, Xml, Xsd), Assembleur x86-x64, 68000

## Créations – Articles

### Compression 2010

Article sur une technique 4k de compression de données

<http://code4k.blogspot.com/2010/12/crinkler-secrets-4k-intro-executable.html>

### Ergon Intro 4k 3<sup>ième</sup> BreakPoint 2010

Démonstration visuelle et sonore en 4096 octets, synthèse 3D Raymarching, synthèse audio. Making of ergon :

<http://code4k.blogspot.com/2010/08/making-of-ergon-4k-pc-intro.html>

### RayMarching 2009

Article sur la technique de RayMarching, SphereTracing

<http://code4k.blogspot.com/2009/10/potatro-and-raymarching-story-of.html>

### Potatro Intro 4k 2009

Démonstration visuelle et sonore en 4096 octets, synthèse 3D Raymarching, synthèse audio.

### Olympia-SpaceDepths Démo Amiga 1989-90

Démo Amiga en assembleur 68000 <http://bit.ly/g3IkBn>

<http://bit.ly/dGuWyC>

## Expérience

### Freelance

2009 – Aujourd'hui

- Formateur Informatique cycle Ingénieur, Université Marne-La-Vallée – Suivis de projets sous OS Android, Java.

- *SharpDX*, développement d'une API DirectX/XNA. en C#/Net, <http://code.google.com/p/sharpx/>

- *NShader*, Addin VisualStudio 2008/2010 de coloration syntaxique pour les langages HLSL/GLSL/CG. <http://nshader.codeplex.com/>

- Projets open-source *NKnobman* <http://nknobman.codeplex.com/>, *NRenoiseTools* - <http://nrenoisetools.codeplex.com/>, *NetAsm*

Développement de serveur de prix temps-réel C++.

Chef de projet (7+) et architecte d'une application Java de service de données distribuée multi-tiers. Architecte au sein d'un large projet Java/EJB (30+) permettant le calcul de risques et de profits au sein de la salle des marchés .

### Société Générale Salle des Marchés Paris - New-York 1997 – 2006

C++ Web system de surveillance d'un commutateur réseau ISDN large bande

### IBM - La Gaude 1996 – 6 mois