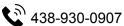
DÉVELOPPEMENT JEUX VIDÉO

Baptiste ARNOULET

Développeur Gameplay / UI



baptiste.arnoulet@gmail.com





Montréal, Canada https://baptistearnoulet.github.io/

FORMATION

DESS 2e cycle en développement du jeu vidéo 09/2021 - 05/2022

Montréal, Canada Université de Sherbrooke

Licence/Master (Baccalauréat/Maîtrise) informatique – GIG (Géométrie et 09/2019 - 05/2021

informatique graphique) Marseille, France

Université de Aix-Marseille

09/2017 - 05/2019 DUT en informatique général

Université de Aix-Marseille Aix-en-Provence, France

EXPÉRIENCES

Développement en indépendant d'un jeu puzzle/aventure en 01/2023 - Aujourd'hui

coopération via Steam sous Unreal Engine 5 c++ Montréal, Canada

Lien Portfolio: https://baptistearnoulet.github.io/Luren.html

09/2022 - 12/2022 Développement d'un prototype de jeu de gestion de chaîne Montréal, Canada

de production style Factorio sous Unreal Engine 5 c++

Lien Portfolio: https://baptistearnoulet.github.io/ColorFarm.html

01/2022 - 05/2022 Développement d'un jeu aventure multijoueur à la troisième

Montréal, Canada personne utilisant Unreal Engine 4 c++

Lien de l'installateur : <u>lkolia.zip</u>

Lien Portfolio: https://baptistearnoulet.github.io/lkolia.html

10/2021 - 12/2021 Conception d'un moteur de jeux utilisant C++11, DirectX11 et

Montréal, Canada PhysX et création d'un jeu 3D à partir de celui-ci

Lien Portfolio: https://baptistearnoulet.github.io/PitBull.html

09/2021 - 12/2021 Réalisation d'une IA de jeu vidéo - Path finding, State

Montréal, Canada machine, Behavior tree, Collaboration

04/2019 - 07/2019 Stage – Développeur Web PHP, JavaScript, AJAX

E3D-Environnement Aix-en-Provence, France

DÉVELOPPEMENT JEUX VIDÉO

Baptiste ARNOULET

Développeur Gameplay / UI

COMPÉTENCES

Moteur de jeux Unreal Engine - Développement de prototypes et de jeux solo et multijoueur.

- Création et gestion des classes de base d'Unreal Engine.

- Gestion des inputs joueurs.

- Manipulation du concept 3C.

- Gestion du multijoueur.

- Utilisation des fonctions RPC et des variables répliquées.

- Gestion de différentes scènes et levels.

- Retargeting d'animation.

- Création d'éléments visuels et d'interfaces.

- Utilisation des DateTables.

- Utilisation des Delegates.

- Création et gestion d'IA ennemies via BlackBoard.

- Utilisation des outils de debug.

- Level Design, création de niveaux et de décors.

- Intégration de sons/musiques via le moteur et Wwise

Unity - Développement d'un jeu personnel en 2D

Infographie DirectX, OpenGI

Moteur physique PhysyX

IA appliquée Path finding, Behavior tree, State machine

Programmation orienté objet C++, Design pattern, Conception orienté objet

Autres langages Java, PHP, JavaScript, SQL, Python, C#

Autres Outils Blender, Wwise, Visual Studio

Gestion de projet Méthodes agiles, GitHub, ToDo List, Trello

Langues Français, Anglais

LOISIRS

Pratique courante d'activité sportive (Tennis, escrime, golf, sport nautique, sport d'hiver). Musique, cuisine et voyage (Etats Uni, Thaïlande, Islande, Mexique...)