

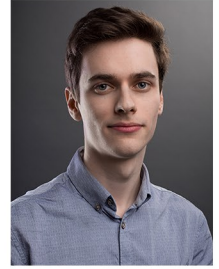
# Game Programmer

Clément Lartot

clementlartot.pro@gmail.com

clementlartot.github.io/portfolio

06.34.27.48.85



## Expériences professionnelles

### Programmer C++ - Persistant Studios PopcornFX

Mars 2019 - Août 2020

- Software cross-platform (PopcornFX) composé d'un éditeur afin de créer des FXs via un système nodal, de plugins Unreal Engine 4 et Unity ainsi que d'un SDK pour l'intégration des FXs
- Développement de nouvelles features de rendu au niveau de l'éditeur, intégration de celles-ci sur le plugin Unreal Engine 4
- Ajout du support de la plateforme Google Stadia, maintien des plateformes consoles existantes (XBoxOne, PS4, Switch)
- Développement de fonctionnalités UX/UI dans l'éditeur
- Échanges avec différents clients sur des problèmes rencontrés

### Programmer Unity VR - VRTUOZ

Avril 2018 - Août 2018

- Software et application mobile en VR permettant de créer et d'assister à des meetings en ligne
- Maintien et ajout de fonctionnalités sur différents devices VR (HTC Vive, Oculus Rift, Oculus Go, Cardboard)

## Compétences

### Développement

C, C++, C#

### Moteurs

Unity, Unreal Engine

### Logiciels

RenderDoc, PIX

### Librairies

Qt, ImGui

### Versioning

Git, Perforce

### Langue

Anglais (Fluent - TOEIC 940)

## Passions



Running



Jeux-vidéo



Manga



Anime

## Études

2019 - 2020

Spécialisation Recherche & Développement - Isart Digital

2015 - 2019

Mastère Game Programming - Isart Digital

Titre Lead Développeur / RNCP de niveau 1

## Projets

### Starcheap - Unity - 8 mois

- Réalisation d'un jeu type party-game en co-op locale à 4 joueurs dans une équipe pluridisciplinaire de 5 personnes
- Conception du game design, développement du gameplay
- Intégration des assets graphiques et sonores

### Simulation d'océan - Unity - 1 mois

- Reverse engineering de l'océan du jeu "Sea Of Thieves"
- Réalisation d'une simulation utilisant la transformation de Fourier

### IA Échec - Unity - 1 mois

- Création d'une IA en utilisant l'algorithme alpha-beta cutout
- Technique d'optimisation binaire (black magic bitboard)

### Machine learning - C++ / Qt

- Création d'un réseau de neurones permettant de reconnaître des chiffres écrits à la main

### Beat them'up - Unity - 3 mois

- Développement gameplay au sein d'une équipe de 9 personnes