

Game Programmer

Clément Lartot

clementlartot.pro@gmail.com

06.34.27.48.85



Expériences professionnelle

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 nodale, 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 UI/UX 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 ajouts de fonctionnalités sur différents device VR (HTC Vive, Oculus Rift, Oculus Go, Cardboard)

Compétences

Développement

C, C++, C#

Moteurs

Unity, Unreal Engine

Logiciels

RenderDoc, PIX

Librairies

Qt, ImGui

Versionning

Git, Perforce

Langue

Anglais (Score TOEIC 940)

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 local 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 écrit à la main

Beat them'up - Unity - 3 mois

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