

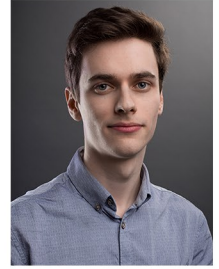
Game Programmer

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