



MASSETEAU Nino

Programmeur jeu vidéo en recherche d'un stage



75011 Paris 11ème



<https://github.com/Elmea>



ninomass@hotmail.fr



<https://elmea.github.io/>



COMPETENCES

Langages



C / C++ / C#



Python

Logiciels



Visual studio



Jetbrains rider



Git

Moteurs



Unreal engine



Unity

Bibliothèques



OpenGL



Dear ImGui



LANGUES



Anglais
Niveau courant B2



Espagnol
Niveau de base.



Japonais
Notions orales
et écrites.



PROJETS



2022 : Twilight Archery (3 semaines, 4 personnes)

Switch / Windows / Unreal engine 4

Jeu TPS multijoueur contre un boss pour un support console.

- ➔ Implémentation et gestion du multijoueur
- ➔ Build console avec sdk ➔ Système relatifs aux contrôles des joueurs



2022 : Modern Open GL (1 mois, seul) Windows

Création d'un moteur de rendu 3D

- ➔ Gestions des shaders et création de shader ➔ Projet profitant d'améliorations régulières.
- ➔ Gestions de buffer d'objet



2022 : O.R.B (1 mois, 3 programmeur, 5 designer) Windows Unity

Jeu 2.5D de plateforme et d'action

- ➔ Gestions du comportement de la caméra ➔ Gestion et implémentation des sons et musique
- ➔ Création d'un système de sauvegarde



2021 : Rasterizer (1 mois, 2 personnes) Linux

Réalisation des étapes de rasterization afin de créer un rendu 3D sans librairie externe de mathématiques ou de rendu 3D depuis le CPU.

- ➔ Création d'une librairie mathématiques ➔ Développement de méthode de rendu 3D



FORMATION

2021 - 2026 Mastère Game Programming - Isart Digital.

2020 - Baccalauréat avec spécialité scientifique.
(Maths, Physique, Sciences de l'ingénieur).



EXPERIENCES

Novembre 2022 - Animation d'un stand à la Paris Games Week.
Présentation et promotions de l'école Isart Digital



CENTRES D'INTERET



Jeux vidéo



Golf, Handball et snowboard



Piano



Science astronomique



Jeux de rôle,
jeux de société
wargame



Ecriture de scénario