



# Théo REYNIER

## Recherche stage de fin d'études (Février - Août 2026)

Étudiant en deuxième année du Master IMAGINE de l'Université de Montpellier, je recherche un stage de fin d'études afin de valider mon diplôme et de développer mes compétences en environnement professionnel. Passionné par le développement logiciel et les technologies interactives, motivé par les projets innovants, je souhaite mettre mon dynamisme et ma rigueur à disposition.

## CONTACT

- 📞 +33 7 82 91 03 04
- ✉️ reynier.theo@gmail.com
- 📍 Montpellier, 34 090 France
- LinkedIn: [theo-reynier](#)
- Github: [Github](#)

## LANGUES

- Français (natal)
- Anglais (C2)
- Espagnol (B1)

## INFORMATIONS

- 👤 23 ans
- 🚗 Permis B, véhiculé

## CENTRES D'INTÉRÊT

- Programmation
- Jeu vidéo
- Animation
- Arts 2D & 3D

## COMPÉTENCES

- Langages principaux
  - C/C++, Python, OpenGL
- Moteurs
  - Godot (avancé), Unity (base)
- Autres langages notables
  - Java, Kotlin, JavaScript, PHP, SQL
- Outils de développement
  - Git, Blender, GIMP
- Autres
  - LaTeX, Typst

## EXPÉRIENCE & PROJETS RÉALISÉS

### Projets en cours

2025 – en cours

Liste des projets en cours de réalisation :

- VR : Comparaisons de diverses méthodes de commandes utilisateurs.
- 3D : Éditeur de terrain en temps réel.
- 2D : Débruitage d'images par deep learning.

### Projet de jeu sérieux

2025

Conception d'un prototype d'un jeu vidéo de type jeu sérieux dont le thème est « Étudier à l'Université de Montpellier » (Godot). Lien : [UnivHerbcité](#).

### Projet de recherche sur la synthèse d'océan en temps réel

2025

Implémentation de la contribution de Lutz et al. [LSG24](#) dans le moteur de jeu Godot. Projet de recherche visant à générer un océan non répétitif en temps réel en utilisant une synthèse de textures par pavage et mélange. Lien : [OCEAN](#).

### Moteur de jeu de type plateformer

2025

Conception d'un moteur de jeu (C++/OpenGL) permettant la création de jeu de type plateformer. Lien : [Pawformer](#).

### Lancé de rayons (Ray Tracing) sur CPU

2024

Implémentation d'un projet de lancé de rayons sur CPU (C++) et utilisation de structure d'accélération (KDTree). Lien : [RT\\_CPU](#).

### Projets multi-agent & d'algorithmes d'exploration

2024/25

Implémentations de projets en lien avec la programmation orientée agent, des systèmes multi-agents et des algorithmes d'exploration.

Liens : [Algricultor](#), [MAIgeAcademy](#), [DogGO](#).

## FORMATION

### Master IMAGINE, Université de Montpellier

2024 – En cours

Formation spécialisée dans l'image numérique et les technologies interactives : vision par ordinateur, traitement et rendu 2D/3D, applications temps réel, développement logiciel et technologies immersives (VR/AR).

### Licence Informatique, Université de Montpellier

2020 – 2024

Concepts généraux de l'informatique.

### Baccalauréat Scientifique SVT, Lycée René Gosse, Clermont l'Hérault

2020

Spécialité Physique-Chimie, mention bien.