

Antoine Vugliano

Game Developer

58 avenue de Versailles
94320 Thiais
☎ 06 42 35 04 16
✉ antoine.vugliano@free.fr
📄 sahnvour.github.io
🌐 Sahnvour
in avugliano

Formation

- 2013–2015 **Master Informatique**, UCB Lyon 1, Bien.
Master 2 spécialité Jeu-vidéo à Gamagora.
- 2012–2013 **Licence Informatique**, Université Claude Bernard Lyon 1, Assez Bien.
- 2010–2012 **DUT Informatique**, Université Claude Bernard Lyon 1, Assez Bien.
- 2010 **Baccalauréat S**, Assez Bien.

Expériences

- Avril 2015 – **Programmeur Gameplay/IA**, Eugen Systems, Paris.
Présent J'ai participé au développement des différents jeux du studio (*Act of Aggression*, *Wargame* et projets non annoncés) sur le moteur propriétaire Iris Zoom : gameplay, IA, interface, tests automatisés, outils...
- Janv – Févr 2014 **Stagiaire assistant chercheur**, LIP, Ecole Normale Supérieure, Lyon.
J'ai travaillé à éliminer une limitation du compilateur de FAUST, un DSL de traitement du son créé au GRAME (Centre national de création musicale).
- Févr – Juil 2012 **Développeur stagiaire**, Digital Music Research Group, Middlesbrough, Angleterre.
J'ai travaillé sur la création d'un logiciel pour l'apprentissage du solfège et l'édition de partitions.

Projets & Réalisations

- 2015 **Feline Good**, Jeu PC, Projet fin d'études, C++, Unreal Engine 4.
Jeu de plateforme/exploration avec un sérieux *twist* qui exploite réellement la 3D. Suit les aventures d'un chat de gouttières dans un quartier haut en couleurs entièrement modélisé, avec des quêtes, dialogues, combats, cinématiques, clins d'œil ... Le tout réalisé en 3 mois.
- 2014 **Collimateru**, Path tracer, Personnel, C++.
Moteur de rendu physiquement réaliste avec illumination globale et matériaux programmables.
- 2013 – 2014 **SHM μ P**, Jeu PC, Personnel, C++.
Shoot them up procédural dont la génération d'ennemis et leur comportement est scriptable en Lua.

Compétences

- Langages **C++, Python** Niveau avancé, C++11 & 14
C, C#, Lua ... Niveau intermédiaire
Je m'intéresse aux langages mettant en place des technologies innovantes lors de la compilation comme Rust, Nim, Haskell ...
- Jeu-vidéo **UE4, Unity3D, Génération procédurale**
- Rendu **Analyse d'images, Path tracing, Rendu temps réel, OpenGL**
- IA **Behavior trees, FSM, Modèles multi-agents**
- Divers **Git, Linux**
- Anglais **Courant** Parlé, écrit et technique