

Antoine Vugliano

Game Developer

11b rue Chambovet
69003 Lyon
☎ 06 42 35 04 16
☎ 04 72 36 39 89
✉ antoine.vugliano@free.fr
📁 sahnvour.github.io
👤 Sahnvour
📌 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

- 2015–2016, 10 mois **Programmeur Gameplay/IA**, *Eugen Systems, Paris*.
J'ai participé à de multiples facettes du développement d'*Act Of Agression*, *Wargame Red Dragon* et d'autres projets non annoncés : gameplay, IA, UI, tests, outils ...
- Janv–Févr 2014 **Stagiaire assistant chercheur**, *LIP, Ecole Normale Supérieure, Lyon*.
J'ai travaillé à améliorer le compilateur de FAUST, un DSL de traitement du son créé au GRAME.
- 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++, UE4.
Jeu de plateforme/exploration 3D avec un sérieux *twist*. Suit les aventures d'un chat de gouttières dans un quartier haut en couleurs entièrement modélisé, avec des quêtes, dialogues, combats, 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 **SHMμP**, *Jeu PC*, Personnel, C++.
Shoot them up procédural totalement scriptable en Lua.

Compétences

Langages	C++, Python	Niveau avancé, C++11 & 14
	C, C#, Nim, Lua	Niveau intermédiaire
Jeu-vidéo	UE4, Unity3D, SFML, 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

Intérêts

- Culture Lecture, musique, cinéma et jeu-vidéo.
- Informatique Je m'intéresse beaucoup aux langages et à la compilation ; je suis de près l'évolution et la standardisation du langage C++.