Tom BOUDARD

Projet de fin d'études en Computer Graphics

Etudiant appliqué et impliqué, passionné par la 3D, l'animation et les effets spéciaux. Créatif et persévérant, souhaitant apporter des solutions innovantes. Intéressé par les technologies graphiques depuis longtemps et curieux d'en apprendre plus sur ce domaine.

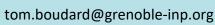
Recherche d'un stage de fin d'études de 6 mois, afin d'en apprendre plus en informatique graphique à partir de Février 2024.



Né le 21/03/2001



+33 6 04 44 26 83



Tom Boudard





Permis B

./ Formation



2021 à 2024 - Ensimag (Ecole nationale supérieure d'informatique et de mathématiques appliquées de Grenoble) à Grenoble INP (Institut National Polytechnique) Institut d'ingénierie et de management - Ecole d'ingénieur d'informatique et de mathématiques appliquées avec une spécialisation en modélisation mathématiques, image et simulation

2019 à 2021 – La Prépa des INP à Grenoble INP Institut d'ingénierie et de management - Prépa scientifique généraliste

2019 – Baccalauréat général Scientifique option Sciences de la vie et de la Terre spécialité Mathématiques, obtenu avec mention Très Bien

./ Compétences



Programmation – Langages et API: C, Python, Java, C++, GLSL, OpenGL, SQL, Assembleur, ...

Mathématiques – Algèbre, Analyse, ...

Synthèse d'images, Modélisation surfacique, ...

Anglais – Niveau B2 validé par le TOEIC en 2022 et le First for Schools de l'Université de Cambridge avec mention en 2019

Espagnol – Niveau B1

Polonais – Niveau débutant

./ Expériences



Juin à Août 2023 – Stage assistant ingénieur de 12 semaines au CITIC (Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en Espagne:

Réalisation d'une interface utilisateur en réalité virtuelle pour la visualisation de données médicales, en C++ avec OpenSceneGraph

Juin à Juillet 2022 - Stage ouvrier de 7 semaines chez Arturia:

Réalisation de l'inventaire du stock du service après ventes et réparation de matériel de musique

./ Projets



Projet de computer graphics en Python avec OpenGL et GLSL par groupe de 3 personnes :

Réalisation d'une scène 3D contenant une skybox, un volcan avec des particules, une simulation de vagues (Gerstner waves), un éclairage (Phong), ...

Interface graphique en C par groupe de 3 personnes:

Création d'une bibliothèque utilisant SDL (Simple DirectMedia Layer) permettant à l'utilisateur de créer et déplacer des fenêtres avec des boutons, des cadres, des images, ...

./ Centres d'intérêt



🕩 🗎 MAO (Musique Assistée par Ordinateur) sur Ableton Live en autodidacte (Synthwave, Trap, ...)

Membre du Bureau Des Arts de l'Ensimag – Responsable du pôle musique





Projets de modélisation 3D avec Blender



Escalade – Compétitions de bloc en 2016 à Paron et en 2017 à Dijon



Cyclisme – Voyage à vélo de 450 km en 2021