Tom BOUDARD

Projet de fin d'études en Computer Graphics

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

Cherchant un stage de fin d'études de 6 mois, afin d'en apprendre plus sur le monde de l'animation et des effets spéciaux à partir de Février 2024.



Né le 21/03/2001



tom.boudard@grenoble-inp.org tomboudard.github.io/Portfolio



+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++, OpenGL** avec Python, GLSL, SQL, Assembleur, ...

Mathématiques appliquées – Algèbre, Analyse,

Anglais – Niveau B2 validé par le First for Schools de l'Université de Cambridge avec mention en 2019, avec 174 points

Espagnol – Niveau B1

Polonais – Niveau débutant

./ Expériences



Juin à Août **2023 – Stage assistant ingénieur de 12 semaines au CITIC** (Centre de Recherche en Technologies de l'Information et des Communications) **en Espagne**

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

Juin à Juillet 2022 – Stage ouvrier d'une durée de sept semaines chez Arturia

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

./ Projets



Projet d'infographie 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:

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, ...)





Guitare – Pratique depuis 10 ans (Blues, Rock, ...)



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