# **Tom BOUDARD**

# Recherche de poste d'ingénieur en synthèse d'images

Récemment diplômé et passionné par la 3D, l'animation et les effets spéciaux ; je suis actuellement à la recherche d'un poste d'ingénieur en synthèse d'images. De nombreux sujets m'intéressent: rendu, rigging, animation, vision par ordinateur et davantage, c'est pourquoi je souhaiterais apporter des solutions 卌 créatives et innovantes





Né le 21/03/2001



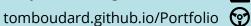
+33 6 04 44 26 83



tomj.boudard@gmail.com



Tom Boudard



Permis B

#### ./ Formation



# NP Ensimag

en audiovisuel.

2021 à 2024 - Grenoble INP

Diplôme d'ingénieur en informatique et mathématiques appliquées obtenu avec mention Bien

Spécialisation en modélisation mathématiques, image et simulation



#### NP La Prépa des INP

2019 à 2021 - Grenoble INP

Prépa scientifique généraliste

# ./ Expériences



# **IIIII** Stage de fin d'études chez The Mill

Mars à Août 2024 – 25 semaines – Paris

Stagiaire technical director dans l'équipe VFX de The Mill et MPC Paris.

Ray marching, Logiciel nodal de batch en Python, Shader de simulation de caustiques en C++, ...



# 🖏 Stage assistant ingénieur au CITIC

(Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)

Juin à Août 2023 – 12 semaines – La Corogne, Espagne

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

# ./ Compétences



**Programmation** – Langages et API: C, Python, Java, C++, GLSL, OpenGL, CUDA, SQL

Outils - Git, Linux

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

# ./ Projets



## Projet de synthèse d'images en C++/GLSL par groupe de 2 personnes :

Réalisation d'un moteur de rendu interactif par lancer de rayons avec: BRDF PBR (Cook-Torrance), transparents, normal mapping, objets caustiques, Monte-Carlo ray-tracing, ...

# Plugin Maya en C++ par groupe de 2 personnes:

Implémentation d'un plugin permettant la lecture de fichiers .bvh menant à la création du rig correspondant avec des keyframes d'animation. Une deuxième version indépendante de Maya en C++ et GLSL a inclu du skinning.

### ./ 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



**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