Tom BOUDARD

Recherche de poste d'ingénieur R&D en synthèse d'images

Etudiant impliqué et appliqué, fasciné par la 3D, l'animation et les effets spéciaux ; je suis actuellement à la recherche d'un poste d'ingénieur en R&D à partir de septembre 2024. De nombreux sujets me passionnent: synthèse d'images, rigging, animation, vision par ordinateur et davantage, c'est pourquoi je souhaiterais apporter des solutions

créatives et innovantes en audiovisuel.



Ħ

Né le 21/03/2001

tom.boudard@grenoble-inp.org

tomboudard.github.io/Portfolio

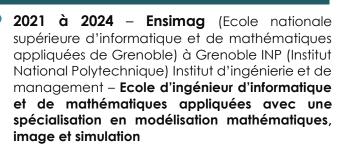
+33 6 04 44 26 83



Tom Boudard

Permis B

./ Formation



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, CUDA, SQL, ...

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



Mars à Août 2024 – Projet de fin d'études de 25 semaines chez The Mill à Paris:

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

Tâches diverses: Ray marching, Logiciel nodal de batch en Python, ...

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

./ 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), normal mapping, objets transparents, 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, ...)







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

