

Antoine Altorffer

Ingénieur logiciel 3D

16/04/1994
32 rue Alfred Maury
77100 Meaux
06 83 38 59 83
altorffer@et.esiea.fr

@ portfolio en ligne
antaalt.github.io

Compétences

Développement

++++- C / C++ / OpenGL / OpenCL
++++- Vulkan / OpenGL
++++- Programmation Parallèle
++++- Unity / C#
++++- JavaScript
++++- HTML 5 / CSS 3
++++- GNU/Linux

Logiciels

+++-- Blender 2.80
++++- Adobe Creative Suite
(Photoshop, Illustrator, InDesign,
Première Pro, After Effects)

Langues

Anglais opérationnel
(TOEIC 925 Mars 2017)
Japonais scolaire

Intérêt

Animation
Photographie
Jeux vidéo
Dessin

Expériences

- Sept. 2018 ----- Kubity (Paris)
CDI INGÉNIEUR LOGICIEL 3D
Optimisation 3D & développement d'un moteur de rendu 3D
photoréaliste utilisant le ray-tracing accéléré sur le GPU dans
un cadre de recherche en entreprise.
@ kubity.com
- Février 2018 ----- Kubity (Paris)
Août 2018 ----- STAGE FIN D'ÉTUDES ESIEA R&D 3D
Optimisation de formats de fichiers 3D, conversions et com-
pressions 3D (Google Draco).
@ kubity.com
- Avril 2017 ----- Tama University (Japon)
Août 2017 ----- STAGE TECHNIQUE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
Développement d'une application de réalité augmentée avec
Google Tango dans un cadre de recherche à l'étranger.
@ tama.ac.jp
- Avril 2015 ----- Wandì (Paris)
Août 2015 ----- STAGE DE DÉVELOPPEUR WEB / INTÉGRATEUR WEB
Utilisation JavaScript / HTML pour du développement front et
back sur divers projets en équipe et en autonomie.
@ wandi.fr
- Avril 2014 ----- Sampleo (Paris)
Juin 2014 ----- STAGE DE DÉVELOPPEUR WEB / INTÉGRATEUR WEB
Développement web front avec JavaScript / HTML, amélio-
ration du design du site de l'entreprise, apport d'aide sur la
partie back du site tournant sous le Framework Symfony 2.
@ sampleo.com
- Juill. 2013 ----- Hotel Mikazuki (Japon)
Août 2013 ----- STAGE OUVRIER
Nettoyage des chambres dans une entreprise japonaise, expé-
rience internationale.

Formation

- 2015-2018 ----- ESIEA Ecole d'ingénieur du monde du numérique
Site de Laval
Intégration en troisième cycle d'ingénieur spécialisé en sciences
numériques et technologiques. Majeure réalité virtuelle.
@ esiea.fr
- 2014-2015 ----- Licence EVMAN Etudes Visuelles, Multimédia et Arts Num.
Université Paris-Est Marne la Vallée
Formation artistique appliquée à la technologie (capteurs, réalité
virtuelle...)
- 2012-2014 ----- DUT MMI Métier du Multimédia et de l'internet
Université Paris-Est Marne la Vallée (Meaux)
Formation sur les métiers d'internet et les services de communi-
cation (réseaux, multimédia, développement)
- 2012 ----- Baccalauréat scientifique
Lycée Henri Moissan (Meaux)