

# IFIC GOUDÉ

## CHERCHEUR EN INFORMATIQUE GRAPHIQUE

**Saillance visuelle des environnements 3D.**  
**Transfert de style. Rendu temps-réel.**  
**Nuages de point. Grande Gamme Dynamique (HDR). Opérateur de Tone Mapping (TMO).**  
**Modèle d'apparence des couleurs (CAM).**

## EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

### **Ingénieur R&D | Univ. Rennes 1 | 2022 (7 mois)**

Développer un modèle temps-réel de comportement du regard automatique basé sur la saillance pour les personnages virtuels.  
Intégration sur Unreal Engine 5 (C++ / Metahumans). Soumission SIGGRAPH.

### **Doctorant | IRISA – Univ. Rennes 1 | 2021 (3 ans)**

*Rendu de nuages de points 3D HDR*  
Transfert de style entre des nuages de points 3D (*journal CGF*). Opérateur de Tone Mapping pour les scènes 3D (*journal C&G*). Opérateur de Tone Mapping adapté aux casques de VR (*conférence CGI, journal TCS*).

### **Ingénieur R&D | IRT b<>com | 2018 (15 mois)**

Intégrer et développer un démonstrateur de VR sur Unity3D. Programmation de scripts (C#) et shaders (HLSL).

## FORMATIONS

### **Ingénieur | 2017 | ESIR**

*Spécialité Imagerie Numérique*  
Effets spéciaux. Shaders (OpenGL). Lancer de rayons. Illumination globale. Jeux vidéo.

## OBJECTIF

**Je suis à la recherche d'un post-doc dans le domaine du rendu temps-réel pour travailler sur la saillance visuelle des scènes 3D.**

J'aimerais trouver une entreprise d'accueil dans l'industrie du jeu vidéo afin d'y apporter mes compétences et de mieux comprendre les enjeux et les retombées concrètes de la recherche dans ce domaine.



goude.ific@gmail.com



06 52 26 94 23



Ific Goudé



igoude

<https://igoude.github.io/>

## Compétences

Anglais, C#, C++, OpenGL, Python, Unity3D, Unreal Engine.

## Centres d'intérêts

Jeux vidéo. Développement de jeux vidéo, participations Ludum Dare. Enregistrement d'un podcast autour du jeu vidéo. Musique (MAO, basse, synthé), bandes originales pour courts métrages et jeux vidéo amateurs. Skateboard.