

Romain Ringenbach

🏠 Le Tertre, 35740, Pacé, France | ☎ +33 6 46 27 75 74 | ✉ hello@romainringenbach.com | ⓘ
www.romainringenbach.com | 🌐 nealith | 📺 Romain Ringenbach | 🎮 nealith

Éducation

- 2015 - 2019 **Diplôme d'ingénieur**, *ESIR, Université de Rennes1*, Rennes, France.
- Dernière année effectuée en contrat de professionnalisation
 - Option Imagerie Numérique : Jeux vidéo, Effets visuels, Synthèse d'image, Animation, IA.
- 2013 - 2015 **DUT Informatique**, *Université de Bretagne Sud*, Vannes, France.
- Programmation logiciel et développement web

Compétence

Programmation	C/C++, Python, Node.JS/Electron, SQL
Web	JavaScript, TypeScript, WebGL, Vue.js, HTML, CSS/SASS
2D/3D	Unreal Engine, Unity, Godot, Blender, Houdini, OpenGL, OpenCV, Qt
Autres	Git, Jira, CMake, Cross Compilation
Langues	Anglais (TOEIC 855)

Expérience

- 2018 - 2019 **Ingénieur R&D (Stage et Contrat de professionnalisation)**, *Blacknut*, Rennes, France.
- Livraison d'un prototype de player pour le cloud gaming de Blacknut pouvant être embarqué dans l'application PC existante et supportant les contraintes du cloud gaming (temps réel et faible latence).
 - Livraison d'un banc de mesure physique de la latence d'un service de cloud gaming.
 - Assistance dans la rédaction d'un rapport détaillé sur la latence d'un service de cloud gaming.
- 2015 **Développeur JavaScript (Stage)**, *nGauge*, Moncton, Canada.
- Développement d'une bibliothèque pour la création de graphes divers, incluant une surcouche à Google Map API, pouvant être mis à jour en temps réel.
- 2011-2017 (summer) **Éclusier Vacataire**, *Région de Bretagne*, Rennes, France.
- Passage des bateaux sur le canal d'Ille et Rance, accueil du public.

Projets

Project D	Project D est un jeu inspiré par la culture de la course de rue japonaise. ⓘ Voir mon portfolio.
DeepBlue	DeepBlue est un jeu vidéo d'exploration avec une atmosphère anxiogène où vous pilotez un sous-marin. ⓘ Voir mon portfolio.
SblorbKiller	Un jeu vidéo type MetroidVania qui prend place dans l'espace. ⓘ Voir mon portfolio.
TextureQuilting	Implémentation de l'algorithme présenté dans <i>Image Quilting for Texture Synthesis and Transfer</i> ayant pour but de générer des textures de grande taille à partir d'échantillons plus petits. ⓘ Voir mon portfolio.
Weathering	Implémentation de l'algorithme présenté dans <i>Single Image Weathering via Exemplar Propagation</i> ayant pour but de vieillir des éléments d'une image (la rouille d'une voiture, la mousse sur une statue, etc). ⓘ Voir mon portfolio.
Access To Books	Projet de table de travail collaboratif sur les livres avec l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne. ⓘ Voir mon portfolio.
Fourmil1	Réalisation d'un simulateur de fourmilière (déplacement, recherche de nourriture, phéromones) et de son interface graphique avec Qt.