

Romain Ringenbach

🏠 France | ✉ hello@romainringenbach.com | 🌐 www.romainringenbach.com | 📱 nealith | 📺 Romain Ringenbach | 🎮 nealith

Compétence

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

Langues

Français	Langue maternelle
Anglais	Professionnel, TOEIC (855)
Japonais	Débutant

Expérience

- 2018 - 2019 **Ingénieur R&D (Contrat de professionnalisation)**, *Blacknut*, Rennes, France.
Projet de recherche et développement en vue de faire de la diffusion vidéo dans une contrainte de jeu vidéo à la demande (temps réel, à faible latence), dans un client logiciel utilisant Electron pour son déploiement sur ordinateur. Le projet s'articule autour de deux axes :
- Intégrer la solution réseau déjà existante en tant que module d'Electron.
 - Adapter le flux vidéo aux contraintes du décodeur embarqué dans Chromium (utilisé par Electron pour afficher une application).
- 2018 **Ingénieur R&D (Stage)**, *Blacknut*, Rennes, France.
Projet de recherche et développement d'un banc de test afin de mesurer et d'améliorer les performances de la diffusion vidéo du service Blacknut:
- Intégration de sondes de mesure au sein du logiciel.
 - Développement d'une méthodologie de mesure physique de la latence de la diffusion vidéo.
- 2015 **Développeur JavaScript (Stage)**, *nGauge*, Moncton, Canada.
• Développement d'une bibliothèque pour la création de différents types de graphes, incluant une sur-couche à Google Maps API, pouvant être mis à jour en temps réel.
- 2011-2017 (été) **Éclusier Vacataire**, *Region de Bretagne*, Rennes, France.
• Passage des bateaux sur le canal d'Ille et Rance, accueil et renseignement du public.

Éducation

- 2015 - 2019 **Diplôme d'ingénieur**, *ESIR, Université de Rennes1*, Rennes, France.
📖 *équivalent à une Maîtrise*
- Dernière année effectuée en contrat de professionnalisation
 - Option Imagerie Numérique : Jeux vidéo, Effets visuels, Synthèse d'image, Animation, IA.
- 2013 - 2015 **Diplôme Universitaire de Technologie Informatique**, *Université de Bretagne Sud*, Vannes, France.
📖 *équivalent à un Diplôme d'études collégiales techniques*
- Programmation logiciel et développement web

Romain Ringenbach

🏠 France | ✉ hello@romainringenbach.com | 🌐 www.romainringenbach.com | 📷 nealith | 📺 Romain Ringenbach | 🎮 nealith

Projets

- Project D** Project D est un jeu inspiré par la culture de la course de rue japonaise. ⓘ Voir mon portfolio.
- Implémentation de mécaniques de jeu basiques incluant des réglages techniques.
 - Créations de différents systèmes de particules.
 - Animation de la voiture et effets sonores.
- DeepBlue** DeepBlue est un jeu vidéo d'exploration avec une atmosphère anxiogène où vous pilotez un sous-marin. ⓘ Voir mon portfolio.
- Implémentation des mécaniques de jeu tel que les mouvements du sous-marin ou encore le système de sonar.
 - Création d'effets visuels avec des systèmes de particules ou encore des shaders.
 - Réalisation des assets 3D du sous-marin et leur animation.
- SblorbKiller** Un jeu vidéo type MetroidVania qui prend place dans l'espace. ⓘ Voir mon portfolio.
- FreeCar** Un jeu de course en pseudo 3D dans un futur proche. ⓘ Voir mon portfolio.
- TextureQuilting** Basé sur les travaux de Alexei A. Efros et William T. Freeman publiés dans l'article *Image Quilting for Texture Synthesis and Transfer*, ce projet a pour but de générer une grande texture à partir d'un petit échantillon. Il permet aussi le transfert de texture d'une image à l'autre. ⓘ Voir mon portfolio.
- Weathering** Basé sur les travaux de Satoshi Iizuka, Yuki Endo, Yoshihiro Kanamori et Jun Mitani publiés dans l'article *Single Image Weathering via Exemplar Propagation*, ce projet a pour but de vieillir l'élément d'une image via la propagation d'un indice de vieillissement (la rouille d'une voiture, la mousse sur une statue, etc). ⓘ Voir mon portfolio.
- Access To Books** Travail en équipe avec des étudiantes en *Design Graphique* de l'École Européenne Supérieure d'Art de Bretagne autour d'un projet de table de travail collaboratif sur les livres. J'ai réalisé l'interface graphique qui comprend la gestion d'une bibliothèque d'ouvrages, la visualisation de pages en haute définition et l'outil de montage visuel (avec SVG) d'images issues des livres. ⓘ Voir mon portfolio.
- Fourmil1** Travail en équipe sur simulateur de fourmilière (déplacement, recherche de nourriture, phéromones) et de son interface graphique avec Qt. Réalisation de graphismes type *pixel art* autour du jeu de mot Fourmis/Formule1

Activité parascolaire

- 2015 - 2016 **Responsable du magazine**, Bureau des étudiants (BDE) de l'École Supérieure d'Ingénieurs de Rennes, Rennes.
- Réalisation de deux éditions du magazine GGGM : création de la maquette, du contenu, mise en page
 - Organisation du débat des élections de BDE 2016-2017, réalisation des entretiens avec les différentes listes, ainsi que le BDE en poste.
 - Participation à l'organisation de différents événements.
- 2016 - 2018 **Membre enseignant et fondateur**, Club de Japonais de l'Université de Rennes1, Rennes.
- Enseignement de cours de japonais débutant.
 - Réalisation d'exposés sur la culture japonaise.