



Nicolas LUCIANI

Étudiant Master 2 Informatique

Doctorat

Informations personnelles

Né le 23.09.2001

+33609934047

ncolasluciani@gmail.com

/nicolas-luciani-52141a213

<https://github.com/nicolas-lcn>

Expériences professionnelles

Optimisation de maillages 3D

01/2024 - 07/2024

Stage de fin d'études | Emersya

Développement d'outils de simplification de maillages 3D sur la base de la formation d'un état de l'art des méthodes

Game Master

09/2023 - 12/2023

Mission Exit | CDI

Animateur Polyvalent

01/12/2022 - 16/03/2023

LGE, Game Over | Contrat étudiant

Centres d'intérêts

Physique & Mathématiques

- Lecture de blogs, vulgarisation

Jeux vidéo

- Portal | Maquette | SuperLiminal
- Road 96 | Before your Eyes

Musique

- Guitare et basse (apprentissage en autodidacte)

Spectacle vivant

- Stand-up

Langues

- Anglais : niveau C1 (945 TOEIC obtenu le 15/06/2022)
- Allemand : certification « KMK » niveau B2, lu, écrit et parlé.

Formation

2022 - 2024 : Master Informatique Université de Montpellier
Parcours IMAGINE (IA, Image, 3D)

2019 - 2022 : Licence Informatique Aix-Marseille Université
• 2021 - 2022 : Licence 3 Informatique

2019 : Formation à la communication non-violente, médiation

Compétences

Programmation

- C | C# | C++
- GLSL
- Python | Java, JavaFX | SQL developer | Web & Réseaux

Outils de développement et de création

- Blender
- Suite JetBrains | Visual Studio Community
- Gestionnaires de version : Git & PlasticSCM

Connaissances théoriques

- Simulation physique
- Algorithmes de traitements de données 3D
- Rendu 3D - Ray Tracing - Physically Based Rendering
- Pipeline graphique
- Architectures des ordinateurs | Systèmes UNIX
- Traitement de l'image
- Algorithmique | Logique | IA symbolique

Projets & Travaux

Mass-Spring Systems | Simulation d'objets non rigides

- 10/2023 - 12/2023 | Solo
- C++ | Qt | OpenGL

Pengine | Moteur de jeu 3D

- 01/2023 - 05/2023 | En binôme
- C++ | OpenGL | GLSL

RayTracer | Moteur de rendu

- 11/2022 - 01/2023
- C++ | OpenGL

Texture Mapping | Travail étudiant

- 11/2022
- C++ | GLSL | OpenGL