



Paul Baudy

Programmeur Gameplay



Contact

ADRESSE

1 rue Clément Ader
78960, Voisins-le-Bretonneux

E-MAIL

paul.baudy@outlook.fr

TELEPHONE

06.61.64.28.48

PORTFOLIO

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



Langages

C / C++



Java



OpenGL



Python / Lua



Moteurs

Unreal Engine 4



Unity 5



Compétences

Français



Anglais



Méthodologie Scrum/Agile,
Communication,
Esprit d'équipe, Adaptation,
Flexibilité, Apprentissage rapide



Expérience

● Cyanide Studio // Juillet 2017 - Présent

Programmeur Gameplay / Animation

- Programmation de mécaniques sur un jeu de stratégie
- Intégration des systèmes d'animations
- Mise en place des jets de dés & Calcul de probabilités
- Implémentation du moteur de règles
- Implémentation du système de cartes

● LIMSI - Laboratoire d'informatique // Mai - Julliet 2016

Stage - Programmeur rendu OpenGL & UI

- Interaction avec un avatar Nuage en OpenGL avec une Kinect
- Portage sur une Kinect 2.0
- Amélioration du rendu avec shaders
- Programmation de fonctionnalités UI avec Max MSP

● LRI - Laboratoire d'informatique // Juin 2014

Stage - Programmeur UI

- Programmation UI sur un sujet de recherche portant sur les vérifications systèmes
- Liaison du programme console avec une interface graphique
- Programmation OCaml



Projets notables

● Ambulance Express // Janvier 2017 - Mars 2017

Programmation Gameplay et Réseau

👤 Equipe de 8

🎮 Unreal Engine 4 C++

Prix Spécial du Jury 2017 & 3 nominations

Jeu de coopération asymétrique en réseau réalisé dans le cadre du concours Ubisoft

- Mise en place et programmation de la structure réseau
- Programmation des mécaniques de gameplay du personnage infirmier
- Programmation des mini-jeux / Hazards

● Tourmaline // Septembre 2016 - Novembre 2016

Programmation Gameplay, IA et Réseau

👤 Equipe de 2

🎮 Unity 5 C#

Jeu de coopération en réseau

- Mise en place et programmation de la structure réseau
- Programmation des différentes mécaniques de plateformes et de combat
- Programmation de l'IA combat des ennemis
- Programmation d'éléments de personnalisation et level design

● Moteur personnel // Novembre 2016 - Présent

Programmation Moteur

🎮 OpenGL et C++

Moteur 3D personnel réalisé avec OpenGL 4.5

- Création d'un système de composants
- Importation des fichiers obj
- Gestion optimisée des collisions
- Shader basique pour la lumière



Education

● Maîtrise en informatique (Jeux Vidéo) // 2016 - 2017

Double Diplôme UQAC - Université du Québec à Chicoutimi

Principaux cours :

- Principes des moteurs de jeux
- Mathématiques & physiques pour le jeux vidéo
- Principes de Game Design
- Gestion de projet

● Polytech Paris-Sud // 2012 - 2016

Ingénieur en informatique

Réseau d'écoles d'ingénieurs polytechniques des universités - Orsay

2014 - 2017 Cycle ingénieur - 4ème année

2012 - 2014 Parcours des écoles d'ingénieurs Polytech (PeiP)