

# Paul Baudy

**Programmeur Gameplay** 



**ADRESSI** 

1 rue Clément Ader 78960, Voisins-le-Bretonneux

E-MAIL

paul.baudy@outlook.fr

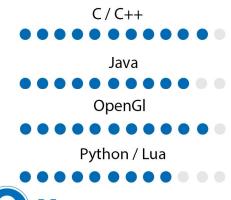
**TELEPHONE** 

06.61.64.28.48

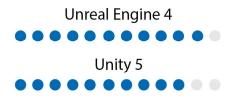
PORTFOLIO https://paulbaudy.github.io/



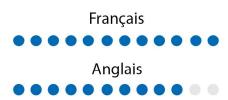
# Langages











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



# 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 - Juillet 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**

Page OpenGl et C++

Moteur 3D personnel réalisé avec OpenGI 4.5

- Création d'un système de composants
- Importation des fichiers obj
- Gestion optimisée des collions
- 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)