

# Steve Tonneau

Ingénieur - Doctorant

## EXPÉRIENCE DE RECHERCHE

DEPUIS NOVEMBRE 2011

**IRISA, Rennes, France**

*Elève Doctorant*

**Planification de mouvements pour des personnages virtuels en environnements contraints.** L'objectif de cette thèse est d'améliorer l'autonomie de mouvement de personnages 3d pour des applications de type jeux vidéos. Pour ce faire, on cherche à générer des animations qui leur permettent d'interagir de manière crédible avec des environnements complexes (tâches d'atteinte, escalade...).

DEPUIS NOVEMBRE 2011

**INSA, Rennes, France**

*Enseignements*

- Encadrement de projets étudiants ;
- Programmation fonctionnelle (Scheme) ;
- Bases de données ;
- Objective Caml.

## EXPÉRIENCE EN INDUSTRIE (3 ANS)

JANVIER 2010 - OCTOBRE 2011

**Masa Group, Paris, France**

*Ingénieur R&T - Virtual Worlds*

Projet Form : Animation automatique d'agents virtuels grâce au middleware MasaLife. Intégration avec le système d'animation Morpheme ainsi que l'outil de pathfinding AI.implant pour des démonstrations techniques.

JUILLET 2008 - DÉCEMBRE 2009

**Masa Group, Paris, France**

*Ingénieur R&T Engineer - Modélisateur*

Projet Brain : MiddleWare d'intelligence artificielle pour les serious games (simulations d'entraînement).

- Architecte de la base de connaissances des agents ;
- Opérations de maintenance sur le moteur décisionnel ;
- Créations de bibliothèques de comportements pour différentes démonstrations.

MARS 2008 - JUIN 2008

**Masa Group, Paris, France**

*Stagiaire - Modélisateur*

Création d'un module d'analyse terrain pour la simulation militaire SWORD. Analyse, synthèse puis modélisation des doctrines militaires.

JUILLET 2006 - AOÛT 2006

**CIRAD, Montpellier, France**

*Stagiaire - Analyse spatiale*

Evaluation du système de bases de données PostgreSQL et de son extension spatiale PostGIS dans le contexte des systèmes d'information géographiques (SIG).

📍	23 cours Raphaël Binet, 35000 Rennes, France
☎	+33 (0) 671303668
✉	stonneau@irisa.fr
🌐	stevetonneau.fr

## FORMATION

2005 - 2008	<b>Informatique</b> DIPLOME D'INGÉNIEUR INSA, Rennes, France
2005 - 2008	<b>Master "Game design and Development"</b> SEMESTRE À L'ÉTRANGER RIT, Rochester, USA - games.rit.edu
2003 - 2005	<b>Mathématiques et informatique appliquées</b> DEUG MIAS Université Montpellier II, France

## COMPÉTENCES INFORMATIQUES

MOTEURS	Alimplant (Pathfinding), Morpheme (Animation), MasaLife (AI), Unity, Ogre
LANGUAGES	C++, Java, C#, Prolog, Lua, Scheme, O-Caml
DONNÉES	PostgreSQL, PostGIS
VERSION	SVN, GIT

## LANGUES

FRANÇAIS	langue maternelle
ANGLAIS	fluent
PORTUGAIS	bon
ESPAGNOL	scolaire

## AUTRES

SPORT	Rugby, Basket-Ball, Course à pied
VOYAGES	Brésil (3 ans), Etats-unis (6 mois), Canada, Mali, Cap Vert, Europe...
LOISIRS	Cinéma, bande dessinée, piano, danse (lindy hop)