

Clément Lenhof



Contact

Tél: 06 47 12 32 15
10 rue Gaston Marchou,
Bordeaux

clement.lenhof@gmail.com
<https://github.com/urzq>
www.clement-lenhof.fr



Technique

C / C++ 17
C#
Unity
Python
Lua
Git
OpenGL / Shaders
HTML / CSS / JS
Typescript

Architecture
Design pattern
Maths 3D
Temps réel
Agile



Expérience

Ingénieur 3D - Réalité virtuelle - Réalité augmentée 2016 -2020
Theoris
Airbus: Maintenance d'un outil de réalité augmentée. Règles métiers complexes, interfaces WPF sur HoloLens, préparation de données 3D, webapplication Angular / .NET Core.

R&D sur une application militaire.
Traitement d'image, simulateur de conduite sur terrain 3D, projection sur parebrise en réalité augmentée.

Programmeur Gameplay 2015-2016
Mobigame
Mise à jour du jeu Zombie Tsunami : ajout de nouveaux bonus et de compagnons. Travail sur un jeu non annoncé. Code cross plateforme et performant.

Programmeur Gameplay 2013-2015
Ubisoft production international
Développement des Free to play «Driver» et les «Schtroumpfs». Environnement Agile, haut niveau de polish.

Programmeur Gameplay 2013
Interaction Games
Réalisation de serious game pour des grandes marques.

Stage Programmeur Tools 2013
Ubisoft Montreuil
Création d'un éditeur de courbe pour «Ghost Recon Wildlands». Découverte de la production d'un AAA : code review, coding standards.

Stage Programmeur Moteur 2012
Neko Entertainment
Portage du moteur du jeu «KungFu Rabbit» vers PSVITA. Implémentation de fonctions bas niveau et du moteur graphique.



Diplômes

ENJMIN, Angoulême 2011-2013
Ecole Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques. Formation multidisciplinaire orientée projets.

Master 1 Génie Logiciel, Bordeaux 2010-2011
Formation d'informatique fondamentale. Algorithmes, logique, traitement d'image, programmation système...

University of California: Riverside 2010
6 mois d'échange en Californie: anglais courant.