

# 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](http://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 augmenté. 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.