

# Clément Lenhof



## Expérience

### Ingénieur 3D - Réalité virtuelle - Réalité augmentée Theoris

2016 -2020

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 Mobigame

2015-2016

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 Ubisoft production international

2013-2015

Développement des Free to play «Driver» et les «Schtroumpfs». Environnement Agile, haut niveau de polish.

### Programmeur Gameplay Interaction Games

2013

Réalisation de serious game pour des grandes marques.

### Stage Programmeur Tools Ubisoft Montreuil

2013

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

### Stage Programmeur Moteur Neko Entertainment

2012

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.



## Contact

Tél: 06 47 12 32 15

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

10 rue Gaston Marchou  
33300 Bordeaux



## Technique

C / C++ 17  
C#  
Unity  
Python  
Lua  
Git  
OpenGL / Shaders

Architecture  
Design pattern  
Maths 3D  
Temps réel  
Agile