

Formation :

Bachelor gaming E-maker isen yncrea méditerranée Marseille France :

Toeic : en cours d'acquisition (900 points en moyenne)

- Gameplay programmation
- Game design
- Modélisation 3D
- Production de jeu vidéo
- Unity
- Unreal engine

Compétences technique :

Langages : C++, C#, Python, Java, PHP, Html, JS, SQL

Logiciels : Unity, Unreal engine, Blender, Photoshop, Office 365

Outils de développement : Visual studio code, Visual studio community

Gameplay programmation : Implémentation d'un first et d'un third person controller, des mécaniques d'un jeu de combat comprenant un système de sélection de personnages et d'un système de grab custom pour jeu VR, tout ça en C# sur unity.

Graphics programmation : Toon shader en Hlsl dans une custom function pour unity shader graph URP, supporte plusieurs ligh ainsi que la réception et la projection d'ombre. Depth et normales outlines en post processing entièrement customisable dans Unity, j'utilise une custom render feature pour accéder aux normales de la scène. Toon shading post processing pour Unreal engine.

Autre : J'ai travaillé à plusieurs reprises en équipe jusqu'à 15 membres. J'ai aussi fait des assets 3D entièrement texturés, optimisés et même riggés et animés pour certains de mes personnages.

Précédent projets:

Crazymals : 2022 (3 semaines)

Rôles : gameplay programmer, 3D artist, shader artist, UI/UX artist, Game designer

Engine : Unity

Langage : C#

Description : Un jeu de combat multijoueur avec des animaux stylisés se battant entre eux. Nous étions 2 sur le projet et avons travaillé dessus pendant 3 semaines sur notre temps libre. J'ai programmé les déplacements du joueur ainsi que le système de sélection de personnages. J'ai aussi modélisé, texturé, riggé et animé les personnages. J'ai designé l'UI/UX du jeu. Et j'ai aussi programmé un cel shader en Cg pour donner une identité aux personnages.

FreeHunt : 2022 (2 semaines)

Rôle : Network programmer

Engine : Unity

Langage : C#

Description : Un jeu de tir en VR et en multijoueur LAN développé à 15 en 2 semaines. J'ai développé le multijoueur et j'ai adapté les scripts des autres membres de l'équipe tel que le tir au pistolet ou les IA des cibles pour qu'ils marchent en multijoueur.

Visite virtuelle du campus : 2021 (1 week)

rôles : Gameplay programmer, 3D artist

Engine : Unity

Langage : C#

Description : Une modélisation 3D de l'intérieur du campus dans laquelle j'ai mis un first person controller pour pouvoir me déplacer dans le bâtiment.

Space escape game : 2022 (1 week)

rôles : Gameplay programmer, 3D artist

Engine : Unity

Langage : C#

Description : Une escape game en VR dans un vaisseau spatial pirate, développée à 15 en 1 semaine. J'ai créé des assets 3D et j'ai programmé quelques-unes des énigmes du jeu.