

Welsch Clément
22 Rue Centrale
69210 SAVIGNY
06.26.54.29.20
welsch.clement@gmail.com
<http://welsch.clement.free.fr/>

Développeur 3D (Master 2)



DIPLÔMES

- 2012** Master 2 Professionnel SIS, spécialité Imagerie Numérique (Université de Luminy, Marseille)
- 2010** Licence Professionnelle SIL, spécialité Imagerie Numérique (IUT d'Arles)
- 2009** DUT informatique spécialité Imagerie Numérique (IUT d'Arles)

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2015 Autoformation en **C++ & DirectX 11**. Consolidation des bases (Lighting, Texturing, Blending, Stenciling), approfondissement de techniques pour la création de shaders:

- Tessellation, Compute Shader
- Cube, Normal & Displacement Mapping, Shadow Map, Ambient Occlusion (SSAO)
- Terrain Rendering, Particle System, Character Animation

Févr. 2013-Juin 2014 Ingénieur développeur chez SII, réalisation de plusieurs missions de développement :

- Mise en place d'un client léger de télésurveillance et débogage C++ pour INEO Six-Fours (**Javascript, JQuery, AJAX, .Net, Java et C++**).
- Élaboration d'une démo « serious game » pour DCNS dans le milieu maritime (**Unity 3D, C# et JavaScript**).
- Modification d'un logiciel propriétaire de DCNS transmettant des données via le réseau via la norme TCP/IP (initialement envoyé en UDP) (**C++, TCP/IP**).

2012 Stage professionnel, PROLEXIA (La Seyne-Sur-Mer) durant 6 mois, Création d'une simulation Automobile : création du véhicule, manipulation avec un gamepad. Mise en place de l'environnement de jeu, création de Shaders (prairie dynamique, ombrage, éclairage), création d'une végétation aléatoire (**C/C++, DirectX, HLSL, Bullet**).

2010 Stage professionnel, PIXXIM (Marseille) durant 3 mois : Création d'outils permettant la visualisation de carte 3D. Création et modification de points d'intérêt « POI », déplacement de la caméra vers le POI ciblé, affichage des POIs sur la carte 3D (billboard), déplacement orbital de la caméra (**C/C++, OpenGL, OSG**).

PROJETS SCOLAIRES

2012 Subdivision de Maillage : Améliorer la qualité d'un maillage en augmentant le nombre de faces, utilisation de la méthode Catmull-Clark, Loop (**C++, Qt**).

Mise en place d'un Jeu vidéo (Type : FPS / Tower Defense) : "Nightmares Killer" (**LUA, ShiVa**).

2011 Élaboration d'un Jeu vidéo (Type : Shoot Them Up / Musical): "Shoot The Music" (**LUA, ShiVa**).

2010 Full Brain : Création et manipulation de maillages permettant la représentation de cerveaux humains. Création d'un maillage générique, extension du maillage jusqu'aux points d'intérêts, raffinement du maillage, voxélisation du crâne, affichage de coupes en X, Y ou Z (**C/C++, OpenGL**).

2009 GeoD Earth : Visualisation en 3D de cartes géographiques respectant la norme ISO 19107 (**Java, OpenGL**).

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

2006-2009 Animateur tir à l'arc été.

Depuis 2009 Compositions musicales électroniques sur Ableton Live 9.0.1 :

<http://soundcloud.com/across-the-vendetta> et <http://soundcloud.com/super-nes>

Anglais oral et écrit : pratique courante et professionnelle de la conversation.

Permis de conduire (B), mobile en France et à l'étranger.

