

Antoine Altorffer

Ingénieur logiciel 3D

16/04/1994
32 rue Alfred Maury
77100 Meaux
06 83 38 59 83
altorffer@et.esiea.fr

@ portfolio en ligne
antaalt.github.io

Compétences

Développement

..... C / C++
..... Vulkan / OpenGL / DirectX 11
..... Programmation Parallèle
..... Unity / Unreal Engine 5
..... JavaScript
..... HTML 5 / CSS 3
..... GNU/Linux

Logiciels

..... Blender 3.0
..... Photoshop / Gimp
..... Visual Studio / Git / Perforce

Langues

Anglais opérationnel
(TOEIC 925 Mars 2017)
Japonais scolaire

Intérêt

Animation
Japon
Photographie
Jeux vidéo
Dessin / 3D

Expériences

- Sept. 2021 -----

Virtuos (Paris)
CDI PROGRAMMEUR GRAPHIQUE
Programmation graphique sous Unreal Engine 5, développement de features graphiques et résolution de bugs
@ virtuosgames.com
- Sept. 2018
Février 2021
Kubity (Paris)
CDI INGÉNIEUR LOGICIEL 3D
Optimisation 3D & développement d'un moteur de rendu 3D photoréaliste utilisant le ray-tracing accéléré sur le GPU dans un cadre de recherche en entreprise.
@ kubity.com
- Février 2018
Août 2018
Kubity (Paris)
STAGE FIN D'ÉTUDES ESIEA R&D 3D
Optimisation de formats de fichiers 3D, conversions et compressions 3D (Google Draco).
@ kubity.com
- Avril 2017
Août 2017
Tama University (Japon)
STAGE TECHNIQUE EN RÉALITÉ VIRTUELLE
Développement d'une application de réalité augmentée avec Google Tango dans un cadre de recherche à l'étranger.
@ tama.ac.jp
- Avril 2015
Août 2015
Wandi (Paris)
STAGE DE DÉVELOPPEUR WEB / INTÉGRATEUR WEB
Utilisation JavaScript / HTML pour du développement front et back sur divers projets en équipe et en autonomie.
@ wandi.fr
- Avril 2014
Juin 2014
Sampleo (Paris)
STAGE DE DÉVELOPPEUR WEB / INTÉGRATEUR WEB
Développement web front avec JavaScript / HTML, amélioration du design du site de l'entreprise, apport d'aide sur la partie back du site tournant sous le Framework Symfony 2.
@ sampleo.com
- ## Formation
- 2015-2018
ESIEA Ecole d'ingénieur du monde du numérique
Site de Laval
Intégration en troisième cycle d'ingénieur spécialisé en sciences numériques et technologiques. Majeure réalité virtuelle.
@ esiea.fr
- 2015-2014
Licence EVMAN Etudes Visuelles, Multimédia et Arts Num.
Université Paris-Est Marne la Vallée
Formation artistique appliquée à la technologie (capteurs, réalité virtuelle...)
- 2014-2014
DUT MMI Métier du Multimédia et de l'internet
Université Paris-Est Marne la Vallée (Meaux)
Formation sur les métiers d'internet et les services de communication (réseaux, multimédia, développement)
- 2012-2012
Baccalauréat scientifique
Lycée Henri Moissan (Meaux)