

# Antoine Altorffer

## Ingénieur graphique

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 4.0  
..... Photoshop / Gimp  
..... Visual Studio / Git / Perforce

### Langues

Anglais ..... opérationnel  
(TOEIC 925 Mars 2017)  
Japonais ..... scolaire

## Intérêt

Animation  
Japon  
Photographie  
Jeux vidéo  
Dessin / 3D

## Expériences

Avril 2022  
-----  
Ubisoft (Paris)  
GRAPHICS PROGRAMMER  
Programmation graphique sur Beyond Good & Evil 2 sous un moteur propriétaire, développement de fonctionnalités graphiques et résolution de bugs.  
@ ubisoft.com

Sept. 2021  
Mars 2022  
Virtuos (Paris)  
CDI PROGRAMMEUR GRAPHIQUE  
Programmation graphique sous Unreal Engine 5, développement de fonctionnalités 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

## 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

2014-2015  
Licence EVMAN Etudes Visuelles, Multimédia et Arts Num.  
Université Paris-Est Marne la Vallée  
Formation artistique appliquée à la technologie (capteurs, réalité virtuelle...)

2012-2014  
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  
Baccalauréat scientifique  
Lycée Henri Moissan (Meaux)