#### ARTISAN PROGRAMMEUR

#### **Benoît MAYAUX**

15, rue Bély 69004 LYON

Tel: 0970-444-312 <u>patapom@gmail.com</u> www.patapom.com



# Recherche un poste de :

Programmeur R&D, Programmeur Outil / Moteur, Programmeur Graphique, Programmeur IA

### **COMPETENCES**

#### • PRODUCTION DE JEUX :

- o Programmation d'outils / interface utilisateur
- o Modules moteurs (éclairage, IA)
- Shaders

#### • VIDEO PROCESSING:

 Ecriture de plug-ins graphiques avec shaders pour rendus de qualité vidéo HD

#### • WEB:

 Réalisation de présentations utilisant O3D (ancêtre de WebGL) en javascript et PHP

### Langages Maîtrisés :

10 ans de divers assembleurs (680x0, 80x86, autres)

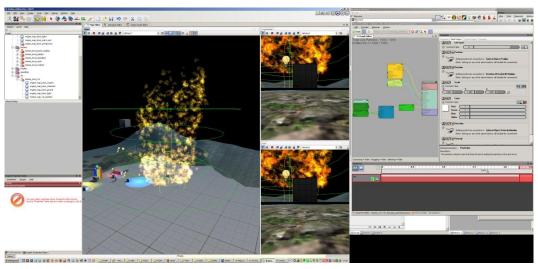
16 ans de C/C++

10 ans de C# et framework .Net

6 ans de shaders (HLSL, GLSL, Cg)

#### • TECHNIQUES:

 Spécialisation dans le rendu, notamment l'éclairage (radiosité, photon maps, tone mapping, spherical harmonics, etc.) et les phénomènes naturels (ciel, nuages, brouillard, fluides, etc.).



L'éditeur « DaVinci » de Widescreen Games.

#### OUTILS THIRD-PARTY :

- o Compilateurs Microsoft, gcc
- Logiciels de création graphique (3DSMax, Maya, Unity, Photoshop)
- Base de données (SQL, PostgresSQL, mySQL, Oracle)
- Source-Control (Perforce, SVN)

## **RESUME DES QUALIFICATIONS**

#### Dôki-Denki Studio (Lyon, FR)



- Développé un moteur 3D au sein de la division R&D
- « Disney's Peter Pan : Adventures in Neverland » pour PSX, N64 et PC (IA NPC et Bosses)
- « Disney's Piglet Big Game » pour PS2 et GameCube
- Démo « Dragon Hunter » pour PS2 (IA NPC et Dragons, Physique, effets de flammes)
- Démo « Moto Racer Traffic » pour PS2 (création d'un plug 3DSMax de génération d'éclairage de la scène en spherical harmonics, HDR rendering)

#### Climax (Portsmouth, UK)



Développé un framework d'outils de conception de jeux reposant sur une DB PostgresSQL

#### Widescreen Games (Lyon, FR)

 Développement de l'outil DaVinci (C# / C++ Managed / C++) qui a servi à la création du portage de The Witcher.



- Responsable de la couche GUI, du système de gestion des composants, docking, user controls, interfaçage LUA, scripting / commandes / undo-redo, préférences, manipulateurs PRS, système d'outils pluggables, gestionnaire de projets / niveaux / maps, etc.
- Développé entièrement les éditeurs de Matériaux, Animation, Physique, Particules.
- Ecrit de nombreux shaders, notamment : éclairage ambient dynamique (SH), tone mapping, volumetric lighting, translucency, sub-surface scattering, aerial perspective, modèles d'éclairage standard (Blinn, Oren-Nayar, Cook-Torrance, etc.), parallax mapping, ciel, eau, fumée, nuages, etc.

#### Auto-Entrepenariat (Lyon, FR)

- Monté mon auto-entreprise
- Exploré la piste <u>O3D</u> et développé un petit jeu en 1 mois (<u>AsteRocket</u>) et une visite virtuelle de la <u>cathédrale de St-Jean</u> de Lyon en 2 mois.
- Free-lancing pour <u>Allegorithmic</u> où j'ai effectué l'intégration de leur technologie Substance pour <u>Unity3D</u>.
- Free-lancing pour <u>Autodesk</u> Montréal où j'ai créé des « FXTools » (Gradient, Depth of Field, Color Grading, BlendOperations, etc.), plug-ins graphiques de haute qualité accélérés au GPU pour leur logiciel <u>Flame</u>.
- Développement du plug-in <u>Nuaj</u> pour Unity (projet personnel).

2009

1999 2001

2002

2003

2004

2004

2006

2010

2011