

Tom BOUDARD

Recherche de poste d'ingénieur en informatique graphique

Récemment diplômé et passionné par la 3D et l'animation; je suis actuellement à la recherche d'un poste d'ingénieur en informatique graphique. De nombreux sujets m'intéressent: rendu, animation, vision par ordinateur et davantage, c'est pourquoi je souhaiterais apporter des solutions créatives et innovantes en 3D.



Né le 21/03/2001



+33 6 04 44 26 83



tomj.boudard@gmail.com



Tom Boudard



tomboudard.github.io/Portfolio



Permis B

./ Formation



Ensimag

2021 à 2024 - Grenoble INP

Diplôme d'ingénieur en informatique et mathématiques appliquées obtenu avec mention Bien

Spécialisation en modélisation mathématique, image et simulation



La Prépa des INP

2019 à 2021 - Grenoble INP

Prépa scientifique généraliste

./ Expériences



Stage de fin d'études chez The Mill

Mars à Août 2024 - 25 semaines - Paris

Stagiaire technical director dans l'équipe VFX de The Mill et MPC Paris.

Ray marching, Logiciel nodal de batch en Python, Shader de simulation de caustiques en C++, ...



Stage assistant ingénieur au CITIC

(Centro de Investigación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones)

Juin à Août 2023 - 12 semaines - La Corogne, Espagne

Réalisation d'une interface utilisateur en réalité virtuelle pour la visualisation de données médicales, en C++ avec OpenSceneGraph

./ Centres d'intérêt



MAO (Musique Assistée par Ordinateur) sur Ableton Live en autodidacte (Synthwave, Trap, ...)



Projets de modélisation 3D avec Blender



Membre du Bureau Des Arts de l'Ensimag - Responsable du pôle musique



Escalade - Compétitions de bloc en 2016 à Paron et en 2017 à Dijon



Guitare - Pratique depuis 10 ans (Blues, Rock, ...)



Cyclisme - Voyage à vélo de 450 km en 2021

./ Compétences



Programmation - Langages et API: C, Python, Java, C++, GLSL, OpenGL, CUDA, SQL

Outils - Git, Linux

Anglais - Niveau **B2** validé par le TOEIC en 2022 et le First for Schools de l'Université de Cambridge avec mention en 2019

Espagnol - Niveau **B1**

Polonais - Niveau **débutant**

./ Projets



Projet de synthèse d'images en C++/GLSL par groupe de 2 personnes :

Réalisation d'un moteur de rendu interactif par lancer de rayons avec: BRDF PBR (Cook-Torrance), normal mapping, objets transparents, caustiques, Monte-Carlo ray-tracing, ...

Plugin Maya en C++ par groupe de 2 personnes :

Implémentation d'un plugin permettant la lecture de fichiers .bvh menant à la création du rig correspondant avec des keyframes d'animation. Une deuxième version indépendante de Maya en C++ et GLSL a inclu du skinning.