

Tom BOUDARD

Ingénieur en informatique graphique



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



Ingénieur/chercheur en informatique graphique - CEA List/LSI

Depuis Août 2025 – CDD – Palaiseau

Recherche et développement en Gaussian Splatting.

Développement d'outils et de jumeaux numériques en VR dans Unreal Engine 5.



Stage de fin d'études - The Mill

Mars à Août 2024 – 25 semaines – Paris

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

Ray marching dans Houdini, Logiciel nodal de batch en Python, Shader de simulation de caustiques en C++ pour Arnold, ...

./ Centres d'intérêt



MAO (Musique Assistée par Ordinateur) sur Ableton Live en autodidacte



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



Guitare – Pratique depuis 10 ans



Projets de 3D sur Blender (modélisation, animation, shading, compositing, ...)



Escalade – Bloc et difficulté



Cyclisme – Voyages à vélo

./ Compétences



Programmation – C++, Python, C, Java, SQL, OpenGL, GLSL, CUDA

Outils – Git, Visual Studio, Blender, Unreal Engine, 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 en binôme :

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++ en binôme :

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.