



Thomas Demenat

INGENIEUR MULTIMEDIA

95 boulevard de la République

78000 Versailles

Tel : 06.28.51.66.49

Portfolio : thomasdemenat.com

E-mail : contact@thomasdemenat.com



Formation :

2011 - 2014 : Ecole d'ingénieur IMAC à Champs-sur-Marne

(Double cursus : Master Signal, Image, Synthèse à l'UPEM)

2009 - 2011 : DUT Services et Réseaux de Communication à l'IUT de Vélizy

Expériences professionnelles :

Avril - Septembre 2014 : Stage d'Ingénieur R&D à Ubisoft Motion Pictures
(Développement d'un module de prévis et d'un gestionnaire de périphériques)

Juillet - Septembre 2013 : Stage de recherche C++/OpenGL au LIGM
(Recherche et Développement sur la Voxélisation et la Squelettisation de modèles 3D)

Avril - Juin 2011 : Stage de Développeur Flash au Studio Demarque
(Recherche et Développement sur la 3D et le développement d'applications Android)

Compétences :

Programmation : C, C++, OpenGL2, OpenGL3, GLSL, CUDA, JAVA,
Javascript, Actionscript 3, HTML5, CSS3

Logiciels : Visual Studio, Qtcreator, Git, Unity 3D, 3Ds Max, Photoshop, Flash

OS : Windows, Linux

Langues : Français, Anglais (lu, écrit, parlé, TOEIC : 935/990) et Espagnol (Notions)

Projets :

Maere : When Lights Die : Jeu d'horreur réalisé avec Unity 3D utilisant la technologie Oculus Rift et téléchargé plus de 85 000 fois dans le monde

Vale Decem : Demoscene et rendu temps réel en OpenGL3 / GLSL

Pokéwar : Jeu de stratégie 2D de type Tower Defence en JAVA

Imacraft : Jeu de construction 3D en C++ / OpenGL3 inspiré du jeu Minecraft

Arkanopong : Jeu de casse-briques 2D en C / OpenGL2

Deadly Cute : Jeu de plateformes 2D en Flash / ActionScript3

(pour plus d'informations sur les projets, rendez-vous sur thomasdemenat.free.fr)

Centres d'intérêts :

Jeux vidéo, Jeux de plateau, Cinéma (Sci-fi, Fantastique, Horreur), Manga, Piano, Cuisine