

# Paulais Florent

6 rue Guillaume Bertrand  
75011 Paris  
06.60.78.51.62



## Ingénieur Développement

cv@florentpaulais.com  
www.florentpaulais.com  
né le 08 Avril 1983

## COMPÉTENCES

### | INFORMATIQUE

#### Forte expérience

Programmation	C / C++ / Python / C# / Pixel & Vertex Shader / Maxscript
Plateforme / OS	Windows / 32 & 64 bits / Xbox 360
Bibliothèque	STL / Boost / Direct3D
Image / 3D	Photoshop / 3ds Max

#### Autres compétences

Programmation	Java / Actionscript / JavaScript
Plateforme / OS	Linux / GBA
Web / BDD	PHP / SQL / XHTML / CSS
Bibliothèque	OpenGL / Java3D
Multimédia	Flash / Director
Vidéo	After Effect / Premiere

### | LANGUE

Français (natal)

Anglais (compréhension écrite et orale – TOEIC en 2007 : 754)

## EMPLOIS / STAGES

### | INGÉNIEUR D'ÉTUDE Eugén Systems depuis 2006

Travail au sein du pôle 3D / Outils sur le moteur du jeu [R.U.S.E](#) et sur la création d'outils pour faciliter la production. Paris

R.U.S.E : jeu de Stratégie Temps Réel PC / Xbox 360 / PS3 (sortie en Septembre 2010)

- Packaging / Testing de version
- Matériaux DirectX9 en Maxscript pour interfacier 3dsmax avec le moteur du jeu
- Exporteur de modèle 3D en C++ pour 3dsmax
- Processus de génération des modèles exportés depuis 3dsmax pour le moteur du jeu
- Ecriture de divers shaders
- Traqueur d'allocations avec leur pile d'appels

### | DÉVELOPPEUR WEB Air Liquide 3 mois 2005

Étude sur la mise en place d'une nouvelle version du site internet pour présenter les produits de l'entreprise. Paris

### | GRAPHISTE Compagnie de Travaux Numérique 2 mois 2003

Conception de DVD comprenant la création de chartes graphiques (jaquettes, galeries photos, menus, etc). Paris

## DIPLÔMES

### | INGÉNIEUR IMAC 2003 - 2006

École d'Ingénieur IMAC (Imagerie – Multimédia – Audiovisuel – Communication). Marne la Vallée

### | D.U.T INFORMATIQUE 2001 - 2003

I.U.T Informatique Option Imagerie Numérique Le Puy En Velay

## AUTRES ACTIVITÉS

#### Sport

Course à pied, Vélo, Natation, ...

#### Artistique

Violoncelle, Dessin, ...