

STAGIAIRE PROGRAMMEUR JEUX VIDÉO

+33 6 09 34 62 27 ◊ gabriel.rassoul@gmail.com ◊ Toulon, France

Gabriel Rassoul - Cible: stage de 6 mois dans l'industrie vidéoludique (commençant ASAP)

Portfolio: www.gabrielrassoul.com

OBJECTIVE/PERSONAL PROFILE

Le manque de mécaniques de jeu permettant au joueur de ruser dans les jeux de combat à la troisième personne est ce qui m'a donné envie de faire mes propres jeux vidéo. C'est pourquoi je souhaite être capable de comprendre/designer/coder un système d'animations procédurales (projet actuel, voir ci-dessous), un système réseau (bases connues, à coder), un moteur physique (besoin d'en apprendre plus sur leur architecture) intégrant la dynamique des fluides (besoin d'en apprendre plus), un système d'IA (bases connues, à coder) ainsi que la gestion des caméras (besoin d'en apprendre plus).

COMPÉTENCES

Langages Informatique	Compétent: C#, C++, C ; Exp. Préalable: Java, OCaml, SQL
Outils	Unity 5, Unreal Engine 4, UML, Git, SVN, Visual Studio, Vim, Make IntelliJ Idea, Ant, Latex on Unix & Windows
Langues	Français (maternelle), Anglais (compétent, TOEIC: 835)

EXPÉRIENCE (Cf. portfolio pour plus de détails)

Sept 2017 - Maintenant: Animation Procédurale 3D en C++ avec Unreal Engine 4 (projet personnel)

En train de travailler sur l'animation d'un personnage avec seulement 2 poses pour chaque animation en faisant un blending avec différentes courbes. Le but étant de faire une interpolation entre les angles des articulations du squelette basé sur différentes courbes pour créer rapidement de nouvelles animations. Plus de détails et le code sur mon portfolio: www.gabrielrassoul.com/proceduralAnimation.html

Août 2016 - Déc 2016: Stagiaire Programmeur, Beam Me Up, Montréal

Travaillé sur un prototype d'application de RV, appelé Neural Manager, utilisant C# et Unity incluant le code réseau, d'affichage, du player vidéo, et d'autres choses. J'ai également dû définir quels étaient les besoins.

Site web de l'entreprise: www.bmu.co/

Oct 2015 - Avril 2016: Un jeu TPS de combat avec la maîtrise d'un élément en C# avec Unity (projet personnel)

Travaillé sur la physique du personnage et son comportement, la physique des éléments de terre et d'eau, et le réseau pour du multijoueur en LAN.

Plus de détails et le code sur mon portfolio: www.gabrielrassoul.com/powerOfTheElements.html

Sep 2014 - Jan 2015: Stagiaire Programmeur GUI & Gameplay, Spiders Games, Paris

En tant que programmeur durant 4 mois j'ai principalement travaillé sur la GUI et le gameplay du jeu The Technomancer.

Site web du jeu vidéo: www.thetechnomancer-game.com/

Site web de l'entreprise: www.spiders-games.com/

Plus de détails et de projets sur mon portfolio: www.gabrielrassoul.com/#experience

EDUCATION

EPITA, Le Kremlin-Bicêtre, France

Septembre 2011 - Juillet 2017

Diplôme d'Ingénieur en Informatique.

UQAC, Chicoutimi, Québec, Canada

Septembre 2015 - Décembre 2016

Double diplôme avec une Maîtrise en informatique spécialisé en jeux vidéo.

Nanjing University, Nankin, Chine

Février 2013 - Juin 2013

Échange universitaire de 5 mois à Nanjing University: Informatique, Langue et Culture Chinoise.

Liste des cours suivies sur mon portfolio: www.gabrielrassoul.com/#education

INTÉRÊTS

Jeux

Jeux Vidéos (RTS/Survival/RPG/Tir/Combats), Jeu de rôle sur plateau.

Game Design

Animation, Correction Réseau, Physique, Dynamique des fluides, 3C, Game Programming Patterns, Programming Game AI By Example, A Theory of Fun for game design, Apprentissage Elliptique, Jeux à Réalité Alternative.

Communauté

Travaillé en 2014 sur un projet de jeu vidéo réalisé par un groupe de fan sur le jeu dans *Avatar: The Legend of Korra* appelé *Probending Game* mais qui a ensuite avorté, Ancien trésorier du Bureau Des Étudiants d'EPITA.

Sports

6 ans de Taekwondo, Quelques mois de Bagua Zhang style Cheng, Tai Chi, Qi Gong & Capoeira

Cultures Étrangères

Cultures asiatiques.