

## Informations personnelles

**DATE DE NAISSANCE:** 06/09/1978

**NATIONALITÉ:** Canadienne / Néo-Zélandaise

## Formation académique:

**Baccalauréat en sciences informatiques (Diplôme honorifique)**

**Diplôme en dessin assisté par ordinateur**

**Secondaire VI, American Field Service (AFS)**

**Diplôme d'études secondaires**

University of Otago (2002-05)

Collège Salette, Qc, Canada (1998-00)

Waitaki Boys High School, Oamaru, New Zealand (1996-97)

Polyvalente Le Boisé, Victoriaville, Qc, Canada (1991-96)

## Historique d'emploi

**ARTISTE TECHNIQUE, STRAYLIGHT STUDIOS (2006-07)**

- Directeur de l'évaluation d'engin de jeux et de 3D dont le résultat a été l'adaptation du « *game engine* » *Gamebryo*
- Responsable de toutes les séquences d'animation (« *motion capture* » et « *keyframe* ») pour le jeu *The Kitchen*
- Artiste technique en chef pour la production d'une série de livres éducatifs pour enfant appelés *Medikidz*
- Membre digne de confiance d'une équipe qui partage la passion de la qualité, particulièrement au niveau des applications interactives

**DÉVELOPEUR D'APPLICATIONS INTERACTIVES, TRAVAILLEUR AUTONOME (2002-05, étés)**

- Acquisition d'un bon sens de l'évaluation et de la négociation du contrat en fonction de la valeur du produit
- Création de nombreuses applications utilisées pour l'enseignement de concepts médicaux à l'Université d'Otago à Dunedin

**PRINT / WEB DESIGNER, TAYLORMADE INTERACTIVE (2000-01)**

- Production de projets avec les applications de Adobe et Macromedia
- En charge des projets complets, de la première rencontre jusqu'au produit fini

## Champs de compétences

**LANGUAGES (ET LIBRARIES)**

★★★★★ : C++ (And the Maya API) / Mel / C#

★★★★☆ : Gamebryo Engine / DirectX / Java / Matlab / HTML

★★★☆☆ : OpenGL / Prolog / Shell Scripting / SQL

**APPLICATIONS (LOGICIELS)**

★★★★★ : Maya / Photoshop / Illustrator / Flash

★★★★☆ : Cinema 4D / CSG Mirage / Final Cut Pro / After Effects

**CONNAISSANCES GRAPHIQUES**

- J'ai une forte connaissance de l'algèbre et du calcul intégral et de leurs applications pour l'image de synthèse (en particulier dans les champs du « *raytracing* », « *rendering* », et de la dynamique des fluides)
- Je maîtrise l'application Maya en tant qu'utilisateur et développeur
- J'ai une bonne connaissance du « *motion capture data* » pour l'organisation et la manipulation
- Je connais bien les bibliothèques 3D telles que DirectX et OpenGL
- J'ai une forte connaissance des différents systèmes d'animation et possède une excellente compréhension sur le processus de développement d'animation

**RÉSOLUTION DE PROBLÈMES**

- J'ai développé une excellente habileté à résoudre divers problèmes durant ma formation en Science de Programmation et Mathématiques
- J'ai appliqué la théorie acquise à l'université en participant à de nombreuses compétitions de programmation
- J'ai développé une attitude positive face au défi que représentent les courts échéanciers auxquels j'ai fréquemment été confrontés en travaillant activement à la recherche de solutions
- Excellent « *debugger* »

## COMMUNICATION

- J'ai acquis des habiletés pour gérer les communications entre artistes 3D et programmeurs
- J'ai développé une facilité à communiquer les concepts techniques aux clients d'une manière honnête et accessible
- Je parle français et anglais

## Prix & Distinctions

**2005** J'ai acquis la citoyenneté Néo-Zélandaise

**2005** Moyenne de 'A+' dans mon année d'étude honorifique de programmation

**2004** Membre de l'équipe finaliste dans l'île du sud pour la compétition de programmation internationale de Nouvelle-Zélande

**2000** Récipiendaire du prix du Lieutenant-gouverneur général soulignant l'effort social, communautaire et académique au Collège Sallette

**1995** Représentant de ma province aux Jeux du Québec de badminton AAA

## Intérêts

**GRAPHICS** Intérêt constant à me garder à jour avec les dernières techniques graphiques en consultant, entre autres, *ACM Siggraph* et *3D World*

**SPORTS** Je participe à une ligue de basketball et je joue régulièrement au badminton

**JEUX** Récemment, je suis devenu un grand fan du system *Nintendo DS*

**ART** Cinéma, dessin de modèle vivant, animation

## Références

### Prof Geoff Wyvell

Senior graphics lecturer

Department of Computer Science

University of Otago

geoff@cs.otago.ac.nz (subject: Honestly for Geoff)

Tel (+64) 3 479 8449

### Dr Alexis Angelidis

Technical Artist

Pixar Studios

silex@pixar.com

(+1) 510 922 4686

## Résultats Académiques

### COMPUTER SCIENCE BSC (Hons)

#### HONOURS YEAR

<b>Cosc 451</b>	Artificial intelligence	A+
<b>Cosc 453</b>	Computer vision	A+
<b>Cosc 454</b>	Database theory and applications	A+
<b>Cosc 455</b>	Computer graphics	A+
<b>Cosc 490</b>	Thesis	A+
<b>Math 351</b>	Vector calculus	A
<b>Cosc 326</b>	Effective programming	Pass
<b>Cosc 341</b>	Theory of computing	A
<b>Cosc 342</b>	Computer graphics	A
<b>Cosc 343</b>	Artificial intelligence	A+
<b>Cosc 344</b>	Database theory and applications	A+
<b>Cosc 346</b>	Object-oriented programming	A-
<b>Math 272</b>	Discrete mathematics	B+
<b>Math 242</b>	Matrix algebra and applications	A+
<b>Math 251</b>	Calculus	A
<b>Math 262</b>	Mathematical methods	A
<b>Cosc 241</b>	Programming and problem solving	A
<b>Cosc 242</b>	Algorithms and data structures	A
<b>Cosc 243</b>	Computer architecture and OS	A+
<b>Cosc 244</b>	Datacom, Networks, Internet	A
<b>Math 160</b>	Mathematics 1	A
<b>Math 170</b>	Mathematics 2	A
<b>Como 102</b>	Scientific programming	A+
<b>Comp 103</b>	Computer programming	A+
<b>Comp 102</b>	Information engineering	A
<b>Comp 111</b>	Intro to information technology	A-