

# Paul Demeulenaere

204, boulevard de Creteil  
94100 Saint Maur des Fossés  
Tel : 06 12 67 03 05

[Paul.demeulenaere@free.fr](mailto:Paul.demeulenaere@free.fr)

<http://www.paul-demeulenaere.com>

Né le 23 avril 1986 (29 ans)

## Développeur graphique



### Expériences Professionnelles :

- Novembre 2010 à aujourd'hui (4 ans et 9 mois) : **CDI à Cyanide**
  - Développement de **la solution de rendu interne** (PS4/XOne/PC)
    - **Outils:** MaterialEditor nodal, PrefabEditor...
    - **Moteur:** haut niveau (Interface de prefab, gestion des world...) et bas niveau (DX11, OGL, PS4)
    - **Graphique:** Physical Based Rendering, Screen Space Reflection, Tiled Deferred...
  - Développement et portage sur PS4 pour Blood Bowl II
  - Optimisation pour les projets Tour de France et Blood Bowl II
  - Développement 3D pour Tour de France (PS3/X360) et DungeonBowl (PC)
- Mai à Septembre 2010 : Stage de 5 mois à Wizarbox : Programmation et maquettage sur PlayAll
- Avril et Mai 2010 : Stage de 5 semaines à LoadInc : portage OpenGL d'un moteur existant
- Mars 2010 : Projet personnel en DirectX 11 d'animation de foule
- Mai et Juin 2009 : Travaux Encadrés de Recherche sur le Deferred Rendering en DirectX 10.
- Juin 2007 à Aout 2007 : CDD à « l'Odyssée Interactive » (jeuxvideo.com) à Aurillac (15) pour du développement C dans un environnement Linux sur le site toutlecine.com.

### Formation :

- 2008-2010 : **Master Ingénierie de l'Image et de la Connaissance** avec mention « Très bien » à l'Université de Reims (51), France
- 2007-2008 : **Bachelor of Science en Visualisation**, modules : Procedural Animation, Procedural Visual Effect, Real Time Graphics and Advanced Game Software development, avec mention « Second Class Honours Division One » à l'Université de Teesside à Middlesbrough (TS1), Angleterre.
- 2006-2007 : **Licence Professionnelle en Imagerie Numérique** Option Multimédia au Puy en Velay (43) Université Clermont1.
- 2004-2006 : **DUT Informatique en Imagerie Numérique** au Puy en Velay (43) Université Clermont1.

### Informatique :

- Langages de programmation : **C, C++, Shaders, C#**
- Librairies : **DirectX 11, 10 et 9, OpenGL, WPF**
- Plateformes : PC, Xbox 360, PS3 & PS4
- Logiciels : Visual C++/C#, Intel GPA, Pix, PerfStudio, ProDG et autres outils dédiés.

### Langues :

- **Anglais** niveau Bac +5 et une année passée en Angleterre à étudier.
- Espagnol niveau Bac

### Centres d'intérêts :

- Jeux vidéo : FPS, RPG, Simulation automobile, histoire du jeu vidéo... et Towerfall !
- Series TV: 24, Lost, Breaking Bad, Firefly...