

Samuel Girardin
10 rue du père Adam
76000 Rouen
Tél. 06 09 78 65 60
35 ans
aaxyz@hotmail.fr
www.visualiser.fr

Concepteur Multimédia AS3

Développement AS3

Plateforme de développement : FlexBuilder (as3 pur) et Flash CS.
Programmation orientée objet. Approche MVC.
Gestion données dynamiques XML.
Papervision et Away 3d, (veille technologique).
PathFinding A* et IA.
Liées : PHP

Développement 3D Temps réel & Moteur Physique

ODE (<http://www.ode.org>) . Librairie C++ permettant de gérer la dynamique des objets à l'intérieur d'une scène 3D.
VRML / X3D (<http://www.web3d.org>) . Moteur 3d temps réel.
Shockwave3d & Havok . Moteur 3d temps réel (Macromédia, Adobe).
Ogre3D (<http://www.ogre3d.org>). Moteur 3d temps réel interfacé en C++.
Plateforme de développement utilisée : Microsoft .net C++ .

Développement Web & BDD

Php dans un cadre lié AS3
Microsoft .net 2,0 C# - Visual Studio 2008 .
Gestion Microsoft SQL, procédures stockées.
Notion HTML & CSS.

Image de synthèse et film d'animation 3D

3dsMax 2009.
Modélisation, texturage, animation, rendu photo réaliste (moteur de rendu : Mental Ray).
Animation de personnage virtuel (Character Studio).
Gestion des simulations havok.
Notion Autodesk Inventor.
Liées
Photoshop, Illustrator, Première, After Effect.

Musique Composition

Composition Jazz & Classique.
Cubase Sx, Tascam Gigastudio Sampler, environnement audio multipistes.
Instruments : Piano, Basse, Guitare classique.

EXPERIENCES

2008 – 2010... Education & Formation (espace de test : <http://dalia.educationetformation.fr>)

Chef de projet technique d'une application de e-learning full web. Projet financé par la DIIESSES / Haut Commissariat aux Solidarités Actives et soutenu par l'ANLCL. Concepteur et Lead développeur AS3 / Flex. Encadrement de l'équipe de développement AS3 & 3D. Membre du comité de pilotage (orientation et scénarisation pédagogique).

2008 Ferrero

Réalisation packaging photo réaliste pour des virtuels.

2007 Quille

Réalisation d'un film d'animation 3d (1'30) pour la construction du nouveau port de plaisance de Brest. Présentation lors du rendu de l'appel d'offre. Appel d'offre remporté.

2006-2007 GGS Logistics

Chef de Projet Web – Mise en place d'un site E-Commerce
Animation du groupe de développement
Développement c#/ .net / MSSql

2004-2006 RTM

WebMaster Réalisation et gestion Site Web c#/ / .net / MsSql
Gestion du Parc Informatique

2004 InfoTunnig

Développement d'un jeux vidéo de voiture. Technologie : Lingo & Havok (moteur de dynamique)

2003-2004 Aaxyz / Fly3D

Formation sur le moteur FLY 3D et les moteurs de dynamiques ODE & TOKAMAK (dev MSVC7)
Réalisations : système de particules, simulation physique de véhicule, simulation physique de la chute d'un corps.

2001/2002 E-Spaces / 3dways

Test des Xtras Havok & Director 8.5 sur un jeu de véhicules On-line.
Pré production d'un jeu en 3D temps réel « URA » - quake Like multi joueurs on-line.
Modélisations 3D, texturing, programmation Java.
Recherche en IA pour le comportement des personnages du jeu et A*.

2000 Canal+ / Fnac

Recherche et développement avec l'équipe 3d de Canal Numédia, d'un nouveau concept de e-commerce en 3D temps réel, en vue d'une intégration dans le site du « deuxième monde » (Paris reconstitué en 3D).

1998-2000 Cartier / Luxyz /Mappemonde / Intel

Modélisation et réalisation de films d'animation en 3D et 3D temps réel.
Film événementiel à l'occasion de la sortie de la montre Chronoscaph 21.
Conception d'animations 3D pour le lancement de la Panthère Ruban. Showcase Cdrom interactif Japon/France.
Modélisation de la Tank Basculante. Intégration 3D temps réel - Programmation Javascript de l'interactivité. Site Web CARTIER (production Intel), présenté au Salon International de la montre à Genève.

1999 CHU de Lille / Planet Image

Modélisation et réalisation d'une animation sur les travaux de restructuration du CHU de Lille.

1998 Aérospatiale / Transparence / Surface Lab

Recherche et développement d'une interface utilisateur 3D temps réel pour la présentation et la maintenance de pièces de l'airbus A340. Modélisation et dev3d de l'interactivité.

1997-1998 Havas Interactive / LAROUSSE /Encyclopédie KLEIO

Réalisation de 40 animations 3D temps réel (VRML) à caractère didactique incluses dans l'encyclopédie. Travail en collaboration avec des experts dans chaque domaine abordé. Modélisation

1996 Leroy Merlin / Planet Image

Conception d'écrans 3D pour insertion dans un CD Rom de formation interne sur la sécurité.

FORMATION INITIALE & CONTINUE

2010 Vae Licence Multimédia Université de Rouen (volet 1 : ok , soutenance Jan 2011)
1996 Bts Informatique de Gestion (formation en une année) – Rouen. Niveau.
1995 Bac ES option économie – Lycée Rey Rouen

DIVERS

Anglais Courant & Technique , Espagnol notions.
Permis B, Permis Mer, Voile Sportive & Hauturière, Véhicule.