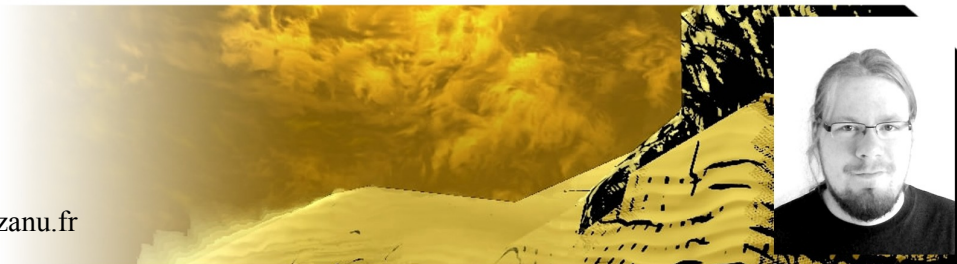


ZANUTTINI Antoine  
63 rue de Strasbourg  
93200 Saint-Denis  
Tel: 06-89-39-60-39  
23 ans  
lezanu@gmail.com – www.lezanu.fr



## Doctorant en Arts et Technologies de l'Image

### FORMATION

En cours **Doctorat** en Arts et Technologies de l'Image (ATI)  
Recherches en programmation graphique  
Université Paris 8

2007-2008 **Master** en Arts et Technologies de l'Image, mention Très Bien  
2006-2007 **Maîtrise** en Arts et Technologies de l'Image, mention Très Bien  
2004-2006 **Licence** en Arts et Technologies de l'Image, mention Très Bien  
Infographie 3D et programmation graphique  
Université Paris 8

2002-2004 **DUT Services et Réseaux de Communication** : Multimédia, réalisation de sites web  
Université Louis Pasteur de Strasbourg

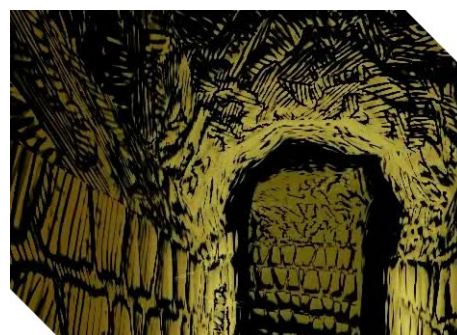
2002 Baccalauréat série Scientifique, option Sciences de l'Ingénieur  
Lycée Louis Couffignal de Strasbourg

### EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

2007-2008 **Cyanide** : 5 mois de stage suivit de 7 mois d'emploi sur le jeu **Blood Bowl** PC et PSP  
développement C++ interface, intégration de données graphiques  
2006 **Eversim** : 3 mois de stage sur le jeu **Mission Président** : Géo-Political Simulator PC  
développement C++ gameplay et interface  
2006 **Ginger Studio** : 2 mois de stage sur le jeu vidéo **Fort Boyard** PC  
développement Virtools, VSL, intégration des données  
2004 **France 3 Alsace** : 12 semaines de stage dans le département Internet  
développement flash, travail rédactionnel, programmation Java

### COMPETENCES

Programmation C++, HLSL (programmation GPU)  
Script Python, MEL, Processing  
Infographie Maya, 3dsMAX, Photoshop, Zbrush, Blender  
Middlewares Gamebryo, Virtools, OpenGL, BlitzBasic 3D  
Prog. Web Flash, PHP, SQL, Lingo (Director), Java-Script  
Vidéo After FX, Combustion, Première



### PROJETS

2008 Recherches en rendu non réaliste temps réel, simulation de tissus, simulation de fluides, ambient occlusion, motion blur, depth of field, le tout calculé sur la carte graphique (langage HLSL).  
2007 « L'ombre des éléments » : jeu d'infiltration, travail sur la création aléatoire des décors et sur l'IA des gardes.  
2006 Création d'un jeu de stratégie temps réel en OpenGL et C++ avec génération aléatoire du terrain, un style graphique original et une IA simple.

### AUTRES INFORMATIONS

Langues Anglais, Allemand niveau scolaire  
Loisirs Passion pour l'infographie 3D, les jeux vidéo et le dessin traditionnel