

55 Dapdune Road
Guildford, Surrey
Royaume Uni

Garry Williams

Programmeur jeu vidéo

26 ans
Nat. française

0689404979
garry.wls@gmail.com

Expérience Professionnelle

Jun 2010
(en cours)

Programmeur Généraliste (C++)
Harry Potter et les Reliques de la Mort, Partie 1 (PC, X360, PS3 et Wii)
Electronic Arts, Guildford, Royaume-Uni

- Développement du système de sauvegarde du jeu, et implémentation spécifique sur PC et X360 en tenant compte des TCR
- Développement de divers éléments de gameplay et scripting des niveaux sur les versions Wii, PS3, X360 et PC
- Création d'un mode de rendu immédiat sur Wii pour faciliter l'affichage de debug visuels
- Implémentation d'un module de ray-test sur PS3/SPU. Gestion des DMA, utilisation des intrinsics SIMD et profiling à l'aide de SNTuner
- Travail avec l'équipe QA pour la correction de bugs lors de la phase de finalisation du projet

Eté 2009

Programmeur Gameplay (C++, Python) – Stage de 6 mois
RUSE (PC, X360 et PS3)
Eugen Systems, Paris, France

- Développement de systèmes gameplay en collaboration avec les game designers et artistes
- Développement d'éléments de level-design pour le scripting des missions
- Portage de code Python existant en C++ pour besoin de performance
- Développement d'éléments d'interface in-game en 3D. Génération de la géométrie et rendu avec anti-aliasing au niveau du pixel shader

Eté 2008

Prototype pour un jeu web de type 'point and click' (Unity3D, C#) – Stage de 3 mois
3dmx studio, Guadalajara, Mexico

- Création d'un jeu d'aventure en 3D jouable depuis un navigateur web pour l'ambassade de France au Mexique, en coopération avec des étudiants et des professionnels mexicains
- Développement de systèmes de gameplay et des outils de level-design correspondant, comme le placement des cameras, et les transitions entre les scènes
- Développement d'un système de pathfinding dans les scènes à l'aide de A*

Projets personnels - Code/démos: www.garrywilliams.fr

2009

Metaballs (C++, DirectX)

- Implémentation de l'algorithme des *Marching Cubes* pour la génération et le rendu d'iso-surfaces 3D
- Utilisation des intrinsics SIMD (SSE) et de OpenMP

2008

Deferred Shading (C#, XNA/DirectX)

- Création d'un moteur de rendu défermé, avec *texture, normal* et *emissive mapping*
- Implémentation d'un effet de SSAO en post-process

Formation

2007-2009

ENJMIN (Ecole Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques), Angoulême, France
Master Jeux et Médias Interactifs Numériques

2004-2006

IIE (Institut d'Informatique pour l'Entreprise), Evry, France
Ecole d'ingénieurs en informatique générale: informatique, mathématiques, études financières

2001-2004

Lycées Marcelin Berthelot et D'Arsonval, Paris, France
Classes préparatoires aux grandes écoles, filière PCSI-PSI*

Compétences

Programmation:

Très bonne maîtrise du C++
Très bonnes capacités en architecture objet
C#, Lua, Python et Unrealscript

Logiciels:

Environnements de développement console: X360, PS3 et Wii
Expérience avec XNA, Unity3D et UDK
Bonne connaissance technique de Photoshop, 3ds max

Langues:

Français, Anglais courant