

David COCHARD

Ingénieur R&D en technologies 3D

☎ (+81)(0)80-4051-4637

✉ cochard.dav@gmail.com

🏠 Meguro-ku, Tōkyō, Japon

@ www.davidcochard.com

OBJECTIF

Candidat motivé à la recherche d'un poste à responsabilités dans le domaine des effets spéciaux pour le cinéma ou des jeux vidéo afin de mettre à profit et d'améliorer mes compétences pour les technologies de rendu 3D et d'animation. J'aime travailler en équipe afin de mener à terme le développement de solutions innovantes.

FORMATION

2008-2009	Master of Science , <i>Génie informatique</i> Georgia Institute of Technology GPA : 3.88/4.0	<i>(graphisme 3D, jeux video, animation par ordinateur)</i> <i>(Atlanta, États-Unis)</i> <i>(Grade Point Average, moyenne globale sur tout le cursus)</i>
2005-2008	Diplôme Ingénieur , <i>Double spécialité Réalité Virtuelle / Réseaux Informatiques</i> Université de Technologie de Compiègne <i>(France)</i>	
2004-2005	BSc Computer Science , <i>2nd year</i> Heriot-Watt University	<i>Certificate of Merit, décerné au premier étudiant de la promotion</i> <i>(Edimbourg, Écosse)</i>
2002-2004	DEUG MIAS <i>(Mathématiques, Informatique et Applications aux Sciences)</i> - <i>Mention Assez Bien</i> Université de Metz <i>(France)</i>	

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis Nov. 2012	Team Lead , Silicon Studio Corporation <i>(Tōkyō, Japon)</i>	<ul style="list-style-type: none">Développement de moteurs de jeux (architecture, effets de rendu avancés, prototypes de jeux)Direction technique de multiple projets incluant programmeurs, artistes et sous-traitantsÉvaluation technique de candidats aux postes ingénieurs du département R&D
2009-2012	Ingénieur R&D , Silicon Studio Corporation <i>(Tōkyō, Japon)</i>	<ul style="list-style-type: none">Développement d'un moteur de jeu "next-gen" (shader management, multi-core, outils de profiling...)Développement d'un système de tracking sans marqueurs pour réalité augmentée sur PC et mobilesDéveloppement d'un système de reconstruction de surface d'une scène à partir d'un simple flux vidéoSupervise plusieurs stagiaires sur des projets de R&D internesImplémentation de techniques de rendu non-photoréalistique sur Playstation 3Création d'un système d'interface graphique inspiré de WPF dans un moteur de jeux existantDéveloppement d'un environnement de réalité augmentée afin de créer et animer des personnages 3D à partir de motifs gestuels 2D, de fonctionnalités de texturage, et d'une architecture client/serveur afin de permettre à plusieurs utilisateurs d'interagir ensemble, le tout par le biais d'un casque de réalité virtuelle
6 mois		
Printemps 2008	Stage international recherche , Chiba Institute of Technology <i>(Chiba, Japon)</i>	<ul style="list-style-type: none">Développement d'une solution combinant réalité augmentée, technologies haptiques et moteur physiqueCréation d'un environnement de réalité augmentée avancé avec ombres, réflexions et occlusion d'objets
6 mois		
Printemps 2007	Stage international assistant ingénieur , Parexel International <i>(Kōbe, Japon)</i>	<ul style="list-style-type: none">Formation CCNA (administration de réseaux de petite et moyenne tailles)Développement ASP.NET / C# d'applications utilisées en interne (gestion des droits d'accès, inventaire)

COMPÉTENCES TECHNIQUES

<i>Programmation</i>	C/C++ (10 years), C#, CUDA, Java, Git, SVN	<i>Autres</i>	Réalité augmentée, Computer vision, Machine-learning (Adaboost, SVM), Programmation sur mobiles (Tegra, Android), Haptique, Maya, Matchmoving, Adobe CS, Prototypage à partir de spécifications
<i>Rendering</i>	Excellent en "maths pour la 3d", OpenGL, DirectX, Architecture de moteur de jeux, GLSL, CG, Techniques de rendu avancées, Rendu Non-Photoréalistique (NPR), HDR, Architecture/optimisation/debuggage sur GPU		

LANGUES

Français
Langue maternelle

Anglais
Bilingue

Japonais
Usage professionnel

DIVERS

<i>Associatif</i>	Promotion/exposition/vente de produits issus du commerce équitable Association Ingénieurs Sans Frontières
<i>Loisirs</i>	Explorer le monde, Graphisme/Vidéo/Effets speciaux, Cinéma, Langue Japonaise, Philatélie, Œnologie