

# Victor Veillerette

Développeur informatique



Puteaux - France



v.veillerette@gmail.com

## Résumé

Développeur en informatique spécialisé en imagerie

Principaux langages : C, C++, OpenGL, GLSL, Python.

Compétences : Algorithmique, 3D, création d'environnement, Pattern-Matching, architecture des processeurs

Hobbies : piano, échecs, musique.

## Langues

Français : Langue maternelle.

Anglais : Niveau Master.

## Web

Portfolio : [www.veillerette.me](http://www.veillerette.me)

Github : [github.com/veillerette](https://github.com/veillerette)

Linkedin : [victor-veillerette](https://www.linkedin.com/in/victor-veillerette)

Mis à jour en octobre 2023.

## Compétences

- Prog.** Je maîtrise les principaux langages de programmation et j'ai pu participer à de nombreux projets universitaires notamment en rendu et simulation.
- Recherche.** Mon expérience en recherche m'a beaucoup appris sur l'architecture bas niveau des ordinateurs et l'optimisation algorithmique. Ce fut très enrichissant et m'a permis de mettre en valeur mon sérieux ainsi que mon autonomie.

## Formation

- 2017 - 2019 Master d'informatique spécialisé en imagerie Mention Très Bien  
*Université de Marne-La-Vallée - Champs-Sur-Marne*
- 2014 - 2017 Licence générale d'informatique Mention Très Bien  
*Université de Marne-La-Vallée - Champs-Sur-Marne*
- 2014 Baccalauréat S Mention Assez Bien  
*Lycée Bossuet - Meaux*

## Expériences

- 2022-2023 **Projet indépendant : Développeur 3D C++**  
Création d'un environnement 3D voxelé modifiable dynamiquement, avec Shading PBR, Marching Cubes et simulateur physique.
- 2020 **Techviz : Ingénieur 3D R&D C++** mars - juin  
Participation au développement d'un logiciel de réalité virtuelle dans l'équipe dédiée au moteur graphique.
- 2019 **LIGM : Stage de recherche de 6 mois** 17/20  
Mise au point d'un simulateur réaliste de processeur et analyse profonde du comportement des prédicteurs de branchements et du pipeline de processeur.
- 2018 **LIGM : Stage de recherche de 3 mois** 17/20  
Analyse d'algorithmes de Pattern-Matching en prenant en compte l'architecture interne du processeur.

## Projets Universitaires

- 2019 **Viewer GLTF** C++ / OpenGL / GLSL / GLFW  
Développement avancé d'un logiciel de rendu 3D à partir du format GLTF. Shading PBR, normal maps, bloom, animations et ombres y sont gérés et paramétrables en temps-réel.
- 2018 **Système solaire** C++ / OpenGL / GLSL / SDL  
Développement d'un projet de système solaire. Rendu avec lumières (Phong), divers effets (Bloom) et génération automatique d'astéroïdes.
- 2018 **Scènes 3D et animations** C / OpenGL / SDL  
Développement d'un projet sur la synthèse de scènes 3D complexes avec un format original de sauvegarde et des animations.
- 2017 **Compilateur TPC** C / Bison / Flex  
Développement d'un compilateur de C en assembleur pour une machine virtuelle spécifique.
- 2016 - 2017 **MusicalEditor** C / SDL / FluidSynth  
Développement d'un éditeur de partitions musicales avec génération sonore analogique et format de fichier spécifique.