



# MAXIME ISNEL

Développeur C# / Unity / DevOps

## CONTACT

07 86 62 00 19

isnel.maxime@gmail.com

<https://maximeisnel.fr>

Permis B

## PROFIL

Dynamique, sociable, travailleur et surtout passionné d'informatique. J'aime créer des choses pour divertir ou pour faire avancer la science.

## LANGUES

- **Anglais:** Bon niveau  
Lu et parlé (une année en parcours international)

## CENTRES D'INTÉRÊT

- Ski
- Randonnée
- Tennis
- Vélo de descente
- Photo
- Jeux Vidéo
- Drone vidéo

## FORMATIONS

- 2ème année de master Images, games et intelligent agents - Montpellier (34)
- 1ère année de master Informatique classique obtenue en 2018 - Grenoble (38)
- Licence Informatique obtenue en 2017 - Grenoble (38)
- Baccalauréat Scientifique obtenu en 2014 - Nyons (26)

## COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- Utilisation d'Unity 3D (Base de scripting)
- Rendu d'image et modélisme d'objet sous Blender
- Interface graphique en JavaFX
- Shading et Rendering en C++, OpenGL, GLSL
- DevOps: Git, Docker, Maven, Travis-ci, gitlab-ci, cmake
- Création d'équation de courbe et de surface (Bezier, B-Spline, Subdivision)
- Conception de musique sur LMMS, Audacity et utilisation FMod Studio
- Développement web (CSS3, HTML5, Javascript, PHP, SQL)
- Connaissance des bases de Photoshop et Illustrator

## LANGAGES DE PROGRAMMATION CONNUS

- **Impératif:** C, Ada, Assembleur ARM
- **Orienté objet:** Java, C++, C# Core
- **Fonctionnel:** Ocaml
- **Web:** HTML, CSS, PHP, Javascript, SQL
- **Script:** Shell, Bash, LUA, Cmake
- **Language de shading:** GLSL
- **Langage de création de documents:** LateX, Markdown

## PROJETS

- Création de mon site web (<https://maximeisnel.fr>)
- Création d'un jeu rétro sur 5 jours (Follow the compass)
- Création d'un jeu de plateforme sous Unity (Touch me If you can)
- Moteur de graphique Green Engine codé en C++/ OpenGL / ImGUI
- Moteur de jeu à base de voxel Voxel Engine codé en C++/ OpenGL / ImGUI

## ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES

- Stage de recherche en IHM au LIG à Grenoble (2 mois)
- Stage de création d'une application de réalité virtuelle permettant de créer des surfaces 3D à partir des manettes d'un HTC Vive (équipe IMAGINE à l'INRIA)
- Stage de recherche en informatique graphique sur de la stylisation d'objet 3D en utilisant des textures procédurales (équipe Maverick à l'INRIA)
- Stage en tant que développeur UI/UX (6 mois) sur un MMO RTS du nom de Unity Space Conquest chez CELAD à Toulouse.