

### Expérience

---

2015 - présent  
(9 ans)

#### Ingénieur R&D à Buf Compagnie (Paris)

Développement d'un logiciel interne de création d'effets spéciaux généraliste pour le cinéma

- Conception et implémentations de nouvelles features, en interaction directe avec les artistes
- Maintenance de la codebase, mise en place de tests et vérifications automatiques
- Support aux productions et aide à la formation des artistes
- Veille technologique et implémentation de publications scientifiques

Domaines principaux:

- Responsable de la modélisation 3D
- Responsable QA et DevOps ( CI/CD, dev workflow, monitoring)
- UI logicielle (Qt) et viewport (OpenGL/GLSL)
- Texturing (peinture 3D, procédural)
- Intégration de bibliothèques tierces (CGAL, libigl, machine learning, etc)
- Design et simulation de cheveux, design de vêtements

*C++ moderne, Qt, OpenGL, GLSL, Bash, Gitlab, Linux, Python*

2015  
(6 mois)

#### Ingénieur recherche stagiaire à Dassault Systèmes (Vélizy-Villacoublay)

Développement d'une application interactive pour la déformation d'objets surfaciques (papier, tissu) et résolution en temps-réel par maillage adaptatif.

*CUDA, C++, Visual Studio, Windows*

2014  
(2 mois)

#### Développeur stagiaire à INRIA (Grenoble) au sein de l'équipe IMAGINE

Développement d'un logiciel de micro-impression 3D. *Qt, C++, C*

### Formation

---

2012-2015

#### Diplôme d'ingénieur - Grenoble INP - Ensimag

*École Nationale Supérieure d'Informatique et de Mathématiques Appliquées de Grenoble*  
Filière **Image, Réalité Virtuelle et Multimédia**

2010-2012

#### Classe Préparatoire aux Grandes Écoles MPSI/MP\* (Lycée Pothier, Orléans)

### Compétences

---

#### Programmation

C++ moderne, Qt, OpenGL, GLSL, Python, C, CUDA  
Linux, Bash, Git, Visual Studio, QtCreator

#### Graphisme

Projets personnels: Suite Adobe, Houdini, Blender, Fusion360

#### Langues

Français (langue maternelle), anglais (compétence professionnelle)

### Centres d'intérêts

---

Arts graphiques (dessin, peinture, photographie, gravure)  
Cinéma, jeux-vidéo

[sebastientourneux.fr/art](http://sebastientourneux.fr/art)