VICTOR ROECK

Développeur Logiciel

8 rue René Kuder 67000 Strasbourg

roeckvictor67@gmail.com 06 80 62 95 31 roeckvictor.com

COMPETENCES

- Forte auto-formation aux moteurs de jeu Unity et Unreal Engine
- Forte conaissance de la programmation graphique. Et nottament des API graphiques suivants :
  Vulkan,
  OpenGL
- Maîtrise des langages de Programmation :
  C, C#, C++,
  JavaScript,
  Python,
  HTML/CSS/PHP
- Maîtrise de logiciels de création d'art numérique 3D :
  Blender,
  ZBrush,
  Substance Painter,
  Substance Designer,
  3dsMax,
  Maya
- Anglais niveau B2

PRESENCE EN LIGNE

www.linkedin.com/in/victor-roeck

https://github.com/RoeckVictor

PLUS

Retrouvez la liste détaillée de mes travaux, une description et une démonstration de ceux-ci sur mon site:

roeckvictor.com

EXPERIENCES

FEVRIER 2023 - JUILLET 2025
DEVELOPPEUR PIPELINE • TAT PRODUCTIONS • TOULOUSE

Développement d'outils d'automatisation, de validation et d'aide métiers sur 3dsMax, Maya et Unreal Engine dans le contexte d'un pipeline de création de films d'animation en 3D.
Participation aux projets suivants : Les AS de la jungle 2 (2023), Astérix et Obélix : Le Combat des chefs (Netflix 2025), Pets on a Train (2025), Lovebirds (2027)

JANVIER 2022 - AOUT 2022
STAGIAIRE • LABORATOIRE ICUBE • ILLKIRCH

Développement d'un outil d'entraînement à la radioprotection en Réalité Virtuelle dans le cadre du projet EMERA. Présentation de ce projet lors de la conférence internationale EuroXR 2022 à Stuttgart.

FORMATIONS

2020 - 2022
MASTER IMAGE ET 3D • UFR MATH-INFO • ILLKIRCH

- Optimisation de code informatique
- Maîtrise des fondements de l'imagerie numérique, de la 3D et de la Réalité Virtuelle
- Gestion de projet

2016 - 2020
LICENCE D'INFORMATIQUE • UFR MATH-INFO • STRASBOURG

- Analyse de problèmes complexes et formulation de solutions informatiques
- Maîtrise des concepts et notions fondamentales de l'informatique
- Conception et travail en équipe sur divers projets

ACTIVITES

2024
CREATION D'UN MOTEUR DE JEU

- Moteur construit en C++. Gestion des fenêtres avec GLFW, interface avec ImGui et système de développement ECS (Entity Component System)
- Moteur de rendu développé avec Vulkan

2020
CREATION D'UN LOGICIEL DE MODELISATION 3D

- Etablissement d'un état de l'art sur les techniques de modélisation en 3D et les techniques d'interaction en Réalité Virtuelle
- Intégration de la librairie CGoGN utilisant les cartes combinatoires dans Unreal Engine
- Développement d'outils de modélisation et d'interaction en Réalité Virtuelle dans Unreal Engine en C++

2019
DEVELOPPEMENT DU JEU DE PLATEAU «LES COLONS DE CATANE»

- Création d'un logiciel complet et fonctionnel dans une équipe de 10 étudiants dans le cadre d'un projet universitaire
- Développement sous Unity en C#
- Utilisation des techniques et outils de gestion de projets