



# JASON COLOMAY

DEVELOPPEUR MOTEUR DE JEUX VIDEO  
(GAME ENGINEER)

31 ans

56 bis, avenue Sainte-Marie


94160 SAINT-MANDE

06 78 17 80 06

jason.colomay@gmail.com

Permis B

## SITE PROFESSIONNEL

 www.jc-innovationconnexion.com

## COMPETENCES

### LOGICIELS DE RETOUCHE D'IMAGE ET DE DESSIN VECTORIEL

Adobe Photoshop, Illustrator

### LANGAGES DE PROGRAMMATION

C, C++, C#, Javascript, Python, HTML/CSS  
GLSL/HLSL (langages de shaders), Java

### API GRAPHIQUES

OPENGL 2.0, SDL1.2, SDL 2.0, Processing,  
OpenGL Modern, Direct X9, Direct X11,  
XNA/Monogame, WEBGL, PyOpenGL, Pygame,  
LWJGL, OpenCV, ThreeJS, MaxScript, Blender API

### MOTEURS DE JEUX VIDEO

Unity 3D, Blender Game Engine, BABYLON JS,  
Unreal Engine

### MOTEURS PHYSIQUES

Bullet physics

### LOGICIELS DE MODELISATION 3D

3DS MAX, Blender

### LOGICIELS DE MONTAGE VIDEO

Adobe after effect, Adobe premiere pro,  
Openshot video editor

### ENVIRONNEMENTS DE DEVELOPPEMENT

Android Studio, Visual Studio Community,  
Dev C++, IDLE Python, Visual Studio Code,  
Eclipse

### MOTEURS DE RENDU

Blender Cycles, V-RAY, Mental Ray, Yafaray

### SYSTÈMES

Windows, Android, LINUX/UNIX, Ubuntu LTS, MACOS,  
Chrome OS

## PARCOURS PROFESSIONNEL



- septembre 2020 - septembre 2021

**Développeur Moteur de jeux vidéo, chargé de projets en systèmes informatiques appliqués, Reepost (Contrat de professionnalisation)**

**Missions:** Création de plugin (add-ons) pour automatiser la réalisation des tâches de l'entreprise

#### Technologies utilisées:

- Création d'un système de roues sphériques en Blender API pour animation
- Réalisation d'un gestionnaire d'assets en 3DS MAX API
- Création d'un moteur de reconnaissance d'images avec OpenCV, Tkinter et Python qui servira à détecter des images et des vidéos en masse

- février 2019 - aujourd'hui <https://jasonthedesign.itch.io/>

**Concepteur d'applications 3D, inscrit au programme Xbox Live Creators Partenaire Microsoft (Auto-Entrepreneur)**

**Missions:** Réalisation, déploiement et commercialisation d'applications sur XBOX One et Windows 10 dans le Microsoft Store

#### Technologies utilisées:

- Utilisation du kit d'environnement UWP (universal windows platform)
- Réalisation de projets avec l'API Unity 3D
- Création des assets avec Blender
- Déploiement des applications avec Visual Studio

- avril 2018 - juillet 2018 <https://jasonthedesign.itch.io/realistic-game-unity-3d>

**Concepteur d'applications 3D, Like Web Agency (contrat de stage)**

**Missions:** réalisation de visites virtuelles de bâtiments en 3D

#### Technologies utilisées:

- Utilisation de l'API UNITY 3D pour intégrer les objets 3D et création d'une caméra à la première personne pour se déplacer dans le monde 3D
- Utilisation de textures d'après google maps et intégration dans l'éditeur Blender pour déplier les coordonnées de texture et plaquer les images sur l'objet 3D
- Déploiement du projet dans la WEBGL pour afficher l'application sur un site web vitrine

## FORMATION

2022 : **Attestation de réussite en Interaction homme-machine et multimédia** Cnam, Paris

2021 : **Licence 3 Bachelor en ingénierie de la 3D et des jeux vidéo** - Ecole ESGI, Paris

2018 : **Attestation de réussite en Programmation C/C++** Cnam, Paris

2015-2016 : Formation Motion Web Design UI/UX - Ifocop, Paris

2013 : **Licence 3 Bachelor in Video Game Art** - Ecole Autograf, Paris

2010 : **Bac STG GSI (Gestion des systèmes d'information)**, Lycée Francs-Bourgeois, Paris

## LANGUE ETRANGERE

ANGLAIS: Intermédiaire

LOISIRS

