

David Lanier
Les Guillots
38 840 St Hilaire du Rosier
France
Mobile : +33 6 70 01 97 73

Age : 37 ans – marié, 2 enfants.
Email : david at dl3d.com
Page web professionnelle : <http://www.dl3d.com>

Ingénieur R&D senior

Expérience Professionnelle : 13 ans

- Depuis 2004 (7 ans) : dirigeant fondateur de **David Lanier 3D®**, entreprise prestataire de services en R&D pour l'industrie graphique 3D (jeux vidéo, post-production, architecture, recherche...) . Mots clés : **3dsmax SDK, MAXScript, Maya API, MEL, mental ray shaders API, R&D...**

- 1 an dans la société **Ubisoft**, créatrice de jeux vidéo à Annecy (74).
Période : Août 2003 – Octobre 2004.
Poste occupé : développeur R&D et outils pour optimiser les procédés de création graphique sur les logiciels 3D Studio Max et Unreal 2 pour le jeu vidéo **Tom clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow et Tom clancy's Splinter Cell : Chaos Theory**.

- 1 an dans la société Bastilday, créatrice de logiciels pour de la compression vectorielle d'images fixes au Bourget du lac (73).
Période : Mai 2002 – Mai 2003.
Poste occupé : animation d'équipe (5 personnes), développement de logiciels multi plateformes, réalisation du flux de production des textures vectorielles, responsable technique clientèle.

- 4 ans dans la société **Kalisto Entertainment**, créatrice de jeux vidéo à Bordeaux.
Période : Juin 1998 – Avril 2002.
Postes occupés au sein de Kalisto :
 - Ingénieur R&D sur un logiciel générique et portable. Réalisation de la détection de collisions en dynamique des solides.
 - Ingénieur R&D spécialisé l'optimisation des procédés de création graphique sous les logiciels 3D Studio Max et Maya.
 - Animateur d'équipe en R&D (5 personnes) pour l'optimisation des procédés de création graphique sur un jeu vidéo massivement multi joueur online.

Diplômes : Bac + 5

Deux diplômes obtenus en 1997 en parallèle à l'université Joseph Fourier de Grenoble :

- Magistère de mathématiques équivalent à **ingénieur en mathématiques appliquées**
- DEA de mathématiques appliquées

Domaines de compétences

- Informatique
 - Langages : C / C++, C#, Python, Assembleur, Pascal, HTML.
 - Logiciels : Microsoft Visual C++/.NET, Perforce, Source Safe, NxN, SVN, VTune, Rational Rose, InstallShield, **3D Studio Max SDK, MAXScript, Maya API, MEL, Softimage, FBX SDK, Motion Builder Open reality SDK, mental ray shaders API**, Illustrator, Photoshop, Office, Unreal Engine 2.
 - Divers : **Nokia's Qt API**, UML, Design Patterns, STL, Direct X, OpenGL, COM, DCOM, XML, Framework .NET, Win32, MFC, interfaces homme-machine, bibliothèques statiques et dynamiques, SDK, API, Plug-ins, Plugins, Shaders.

- **Mathématiques**

3D. Interpolation / approximation. Dynamique. Intégration des équations différentielles. Résolution d'équations non linéaires. Courbes de Bezier. Simulation. Compression. Analyse. Algèbre. Géométrie. Topologie. Fonctions holomorphes. Intégration et analyse de Fourier. Equations aux dérivées partielles. Equations différentielles ordinaires. Probabilités, statistiques. Ondelettes. Calcul formel, algébrique, matriciel et différentiel. Modélisation et calculs stochastiques. Analyse numérique, shaders

- Management / Formation / Recrutement / Gestion
 - Management : rédaction du cahier des charges, planification, gestion des risques, flux de production, étapes d'avancements, assurance qualité et tests.
 - Recrutement de collaborateurs internes et externes.
 - Sessions de formation réalisées dans les sociétés Kalisto, Bastilday, CNAM Paris, INRIA...

- Langues / Divers
 - Anglais technique et commercial : lu, écrit et parlé couramment, Espagnol : niveau scolaire, Chinois : notions.
 - Plongé dans le milieu de la programmation depuis plus de 25 ans (C64).
 - Lecture régulière des magazines : La Recherche, Pour la science, Tangente...
 - **Track records en jeux vidéo : New York Race (PC / PS2), Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow online (PC / Xbox / PS2), Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory versus (PC / Xbox / PS2)**

- Recherche & Développement / Contact clientèle / Conseil / Articles
 - Développement de logiciels génériques et multi-plateformes en R&D.
 - **Expert au développement de plug-ins, scripts et shaders pour améliorer le flot de production 3D.**
 - Responsable technique des relations clients - R&D. Audit, conseil et formation pour l'intégration de logiciels. Programmeur.
 - Article technique écrit en Anglais sur la programmation du logiciel 3D Studio Max publié sur un site web professionnel dans le domaine du jeu vidéo.
(http://www.gamasutra.com/features/20000614/lanier_01.htm)
 - Articles techniques publiés sur le site web 3DVF : <http://www.3dvf.com>

Loisirs : professeur de Taekwondo (art martial), guitariste, promenades en montagne.