

LEFÈVRE NICOLAS

ÉTAT CIVIL

- Né le 21 janvier 1981 à Caen (14)
- Célibataire

COMPÉTENCES

Informatique & linguistiques :

Infographie 3D : Virtools, Virtools VR Library, 3DS Max, Algorithmique Graphique, PovRay, Maya.

Infographie 2D : Photoshop, Flash, Illustrator, DreamWeaver.

Langages et bases de données : MaxScript, VSL, HTML, PHP, Java & JDBC, MySQL, ORACLE

Modélisation et conception : UML, Méthode Merise, algorithmique fonctionnelle.

Bureautique : Suite Office & Open Office, InDesign.

Anglais : Lu, écrit, parlé.

Sociales :

Formation, travail en équipe, écoute, conseil.

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Depuis avril 2005 Maison de la Recherche en Sciences Humaines Caen (14)

(Stage de fin d'études de DESS puis contrat) Infographiste 2D/3D/Temps réel et Webmaster au CIREVE

- Participation au projet de restitution de la Rome Antique. Réalisation complète de la chaîne de production d'environnement 3D temps réel en stéréoscopie (3DS Max, Virtools, VR Library)
- Programmation complète de l'interactivité homme/machine pour les démonstrations en stéréoscopie.
- Maintenance physique et logicielle du système de projection stéréoscopique.
- Réalisation de chartes graphiques, création de bornes interactives et site Internet commercial.

Juin – Aout 2003 L'univers Informatique (*Java, JDBC, MySQL*) Falaise (14)

Stage de fin d'études de licence informatique d'une durée de 9 semaines.

- Création d'un logiciel de gestion complète du magasin. Gestion du stock & des avoirs. Création de devis, factures, bons de livraison & d'intervention imprimables. Comptabilité automatique intégrée. Utilisation en réseau. Création & envoi par mails de journaux de caisses.

Avril – Juin 2002 GREYC-ISMRA (*programmation réseau, Java*) Caen (14)

Stage de Diplôme Universitaire de Technologie d'une durée de 10 semaines.

- Mise en place d'outils permettant l'écoute ainsi que la détection d'intrusion sur le réseau GREYC-ISMRA puis interprétation des résultats en vue d'une optimisation par modification de la topologie du réseau.

INTERVENTIONS PROFESSIONNELLES

Depuis septembre 2008 Euridis Ingénierie La Glacerie (50)

Conseil, conception et réalisation d'applications temps réel et d'outils de traitements automatisés.

- Conception et réalisation d'outils pour 3DS Max avec MaxScript.
- Réalisation d'applications temps réel avec Virtools.

Depuis octobre 2007 Ecole Nationale Supérieur d'Ingénieur Caen (14)

Intervenant chargé de TD en 3^{ème} année (Bac+5) spécialité Informatique. Réalité Virtuelle.

- Formation Virtools niveau débutant/avancé.

Depuis septembre 2007 Société Know-up Aix-en-Provence (13)

Consultant 3DS Max/Virtools

- Formation Virtools (niveau débutant/avancé) donnée à un client de l'entreprise (CETE Méditerranée)

Formateur 3DS Max / Virtools

- Formations données aux équipes du centre interdisciplinaire de réalité virtuelle (CIREVE).
- Virtools / 3DS Max niveau débutant.

Depuis septembre 2006 IUT Cherbourg Manche, Antenne de St-Lô

St-Lô (50)

Intervenant dans les modules de synthèse d'images 3D et infographie 2D.

- Intervention dans deux formations : DUT Services et Réseau de Communication et Licence Professionnelle Développement et Protection du Patrimoine Culturel.
- Formation aux logiciels 3DS Max / Virtools : Travail préparatoire à la restitution d'objets ou d'environnement temps réel, Modélisation, texturing, éclairage, rendu et initiation à l'animation. Création d'interactivité et optimisation des scripts. Gestion de projets en équipe.

FORMATION

2004 - 2005 **Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées**

Epinal (88)

Mention Image Numérique et Interactivité

- **Obtenu avec mention (B)** (2^{ème} sur 20 étudiants)
- Infographie 2D :
 - Photoshop. Créations des textures pour le projet annuel.
 - AfterEffects : Création d'effets spéciaux entrant dans la vidéo de projet annuel.
 - Illustrator, Flash, Director.
- Infographie 3D : Maya. Création de scènes complètes pour le projet annuel et le projet industriel.
- Montage Vidéo: Final Cut Pro.
- Réalisation de projets multimédias:
 - Utilisation de dynamiques dans Maya pour la réalisation d'une vidéo montrant la déformation d'une structure architecturale par le vent dans le cadre d'un projet industriel.
 - Création d'une vidéo d'animation 3D & réalité augmentée de 3 minutes, type cartoon, dans le cadre du projet annuel.

2003 - 2004 **Maîtrise Informatique.**

Caen (14)

Mention Génie Informatique.

- **Obtenu avec mention (AB)** (6^{ème} sur 80 étudiants)
- Imagerie numérique : Programmation PovRay. Théorie sur la création géométrique 2D-3D, rendu, texturation, éclairage et traitement d'image.
- Réalisation de projets informatiques : Création complète d'un jeu à architecture clients - serveur; analyse et développement, en équipe, d'un logiciel de commerce électronique.
- Réalisation d'un logiciel, en Java et Haskell, étendant les capacités de MySQL par insertion de nouvelles commandes.

2002 - 2003 **Licence Informatique.**

Caen (14)

Mention Génie Informatique.

- **Obtenu avec mention (AB)** (6^{ème} sur 97 étudiants)
- Réalisation d'un logiciel pédagogique, en Java, pour l'institut médico-professionnel de Saint-Sever Calvados (14). Etablissement d'une charte graphique.

2000 - 2002 **Diplôme Universitaire de Technologie.**

Ifs (14)

Mention Génie Informatique.

- Réalisation de nombreux projets informatiques. Codage de Huffman, Programmation réseau, cas complets d'analyse développement & d'algorithmique graphique (développement d'un logiciel de rendu).

1999 - 2000 **Diplôme d'Etudes Universitaires Générales.**

Caen (14)

Mention Mathématiques et informatique appliqués aux sciences. (première année)