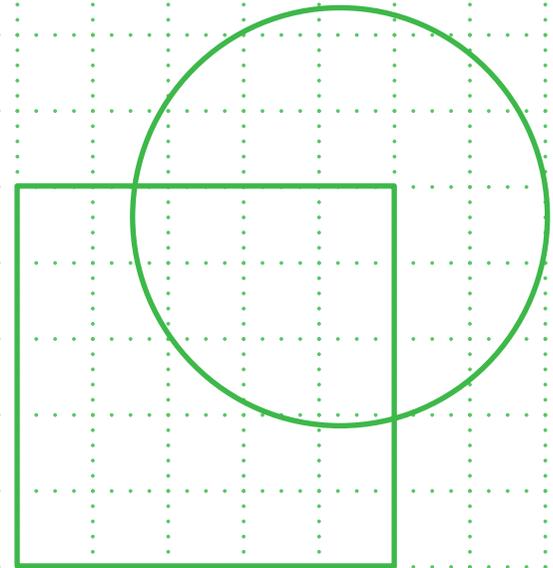
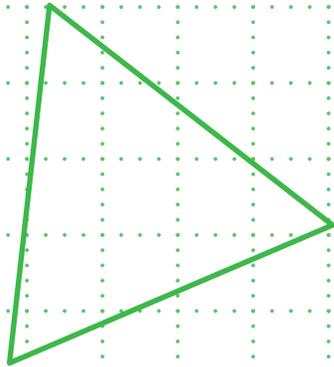


NILS LANDRODIE



CREATIVE DEVELOPER

2022
PORTFOLIO



EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur recherche et développement

Mikros Image - Paris

Jun 2021 - Août 2021

Développement de fonctionnalités et amélioration de l'interface au sein du projet open source AliceVision/Meshroom. Évolution dans un projet de développement de grande ampleur. (C++ / Qt / QML)

Chef de projet audiovisuel

CNES (Centre National d'Études Spatiales) - Toulouse

Avril 2019 - Juin 2019

Gestion de projet de supports vidéo pour la promotion du service faisant l'usage des télécommunications par satellites.

SCOLARITÉ

Université Gustave Eiffel - ESIFE - IMAC

2019 - 2022

Diplôme d'ingénieur associant esprit créatif et compétences scientifiques, l'IMAC forme aux domaines du web, du multimédia, de l'audiovisuel, de la communication.

IUT Tarbes

2017 - 2019

DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet - **Major** de promotion

PROJETS

Meshroom Panorama HDR1

Mikros Image

Octobre 2020 - Avril 2021

Développement d'une fonctionnalité d'édition de panorama HDR1 au sein du projet open source AliceVision/Meshroom.

Gestion de projet événementiel

IUT de Tarbes - Immersions Digitales

2017 - 2019

Responsable de l'organisation de deux événements ayant pour but de valoriser la formation MMI auprès des étudiants et professionnels du numérique. Supervision de 120 étudiants de 17 à 21 ans.

LANGUES

Français (Langue maternelle)

Anglais (Courant/C1)

Espagnol (Niveau lycée/B1)

Chinois (Notions/A1)

ASSOCIATIF

Fondateur de l'association des Immersions Digitales de Tarbes

Responsable matériel 803Z

Responsable live 803Z

Officiel FFA

DÉVELOPPEMENT



Meshroom Panorama

Dans le cadre de mon stage chez Mikros Image, j'ai eu la chance de travailler sur le projet open source Meshroom/Alicevision. Au sein de ce logiciel de photogrammétrie et de création d'HDRi, ma mission a été de créer une fonctionnalité d'édition des panoramas afin de permettre aux utilisateurs de corriger l'orientation de leur panorama avant la génération.

Ce projet m'a permis de découvrir un très grand projet de développement en open source dans un contexte professionnel. J'ai aussi pu améliorer mes compétences de développeur C++ et QML.

Juin - Août 2021

Crée par :

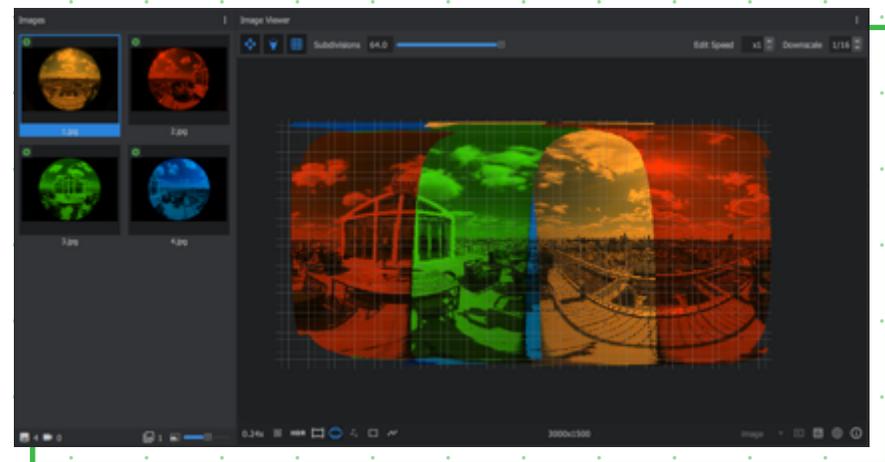
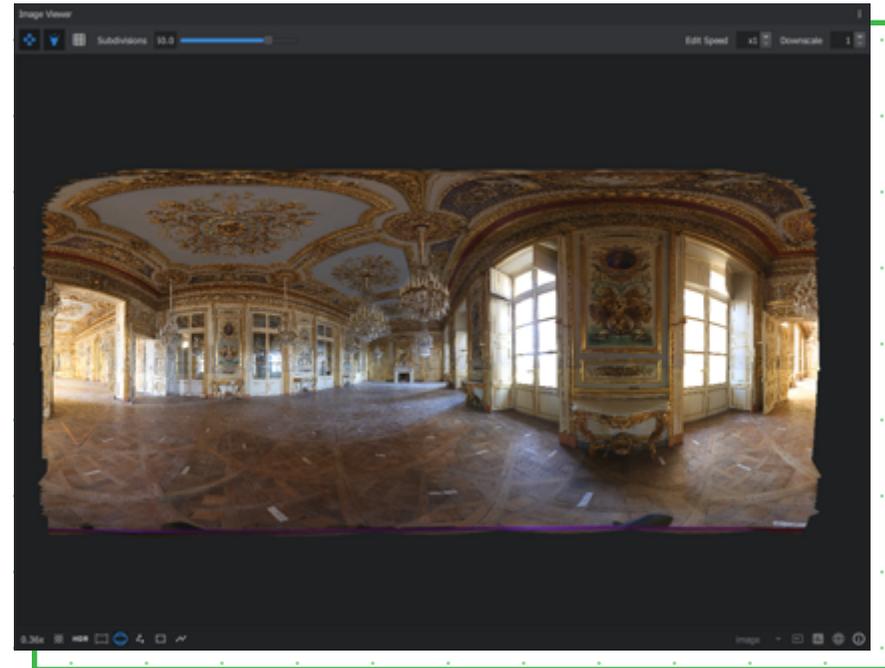
Nils Landrodie
Thomas Zorroché

Compétences utilisées :

C++
Qt/QML

Lien :

<https://github.com/alicevision/meshroom>



DÉVELOPPEMENT



Contemplative Game

Projet de développement dans le cadre de la deuxième année d'IMAC. Ce projet a été l'occasion de mettre en pratique nos compétences en C++ et OpenGL afin de créer un jeu vidéo contemplatif. Il nous a fallu ainsi créer de A à Z le moteur de jeu, les assets, etc.

Nous avons ici fait le choix de mettre en situation un bateau volant au milieu d'îles rocheuses flottantes.

Décembre 2020

Créé par :

Nils Landrodie
Vincent Scavinner

Compétences utilisées :

C++ / OpenGL

Lien :

<https://github.com/vscav/contemplative-game>



Algorithme génétique Three Js

Projet d'algorithme génétique où chaque individu, représenté par une petite sphère doit se retrouver le plus loin possible de la sphère principale. Ce projet a été réalisé dans le cadre des cours d'intelligence artificielle d'IMAC 3. Il s'agit d'une application directe des notions du cours.

Au-delà d'avoir donc pu mettre en pratique des principes d'algorithme génétique, j'ai pu me renforcer mes compétences en développement d'applications web 3D.

Janvier 2022

Créé par :

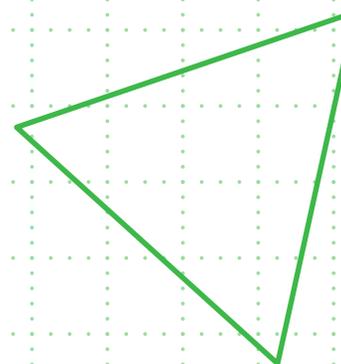
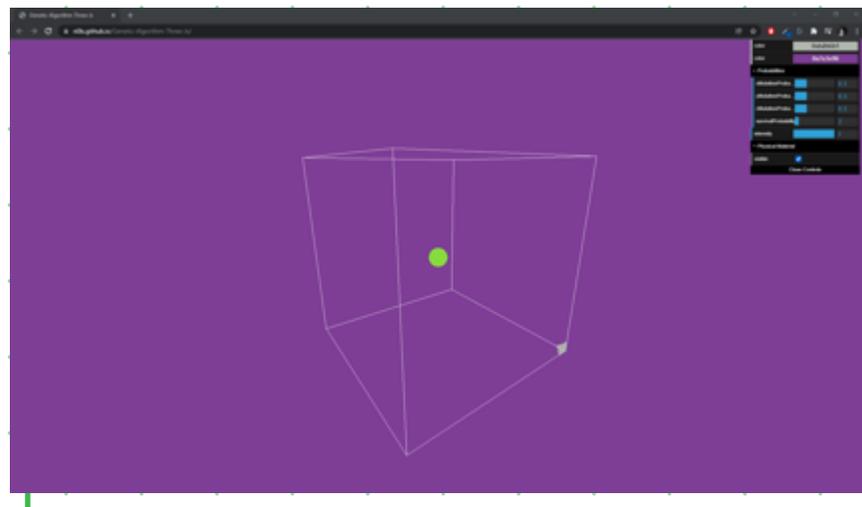
Nils Landrodie

Compétences utilisées :

Three Js

Lien :

<https://github.com/NOLs/Genetic-Algorithm-Three-Js>



DÉVELOPPEMENT WEB



Twitch 420

Projet de création d'assets graphiques de streaming via des composants React. Ce projet, réalisé dans le cadre de la deuxième année d'IMAC était l'occasion de découvrir le framework React et de bâtir une identité graphique pour une émission fictive.

Nous avons mis en place un dashboard permettant de facilement prévisualiser les assets et interfaces que nous avons créés. Il suffit ensuite de copier le lien et de le coller dans un navigateur au sein d'un logiciel de diffusion comme OBS.

Avril - Mai 2021

Crée par :

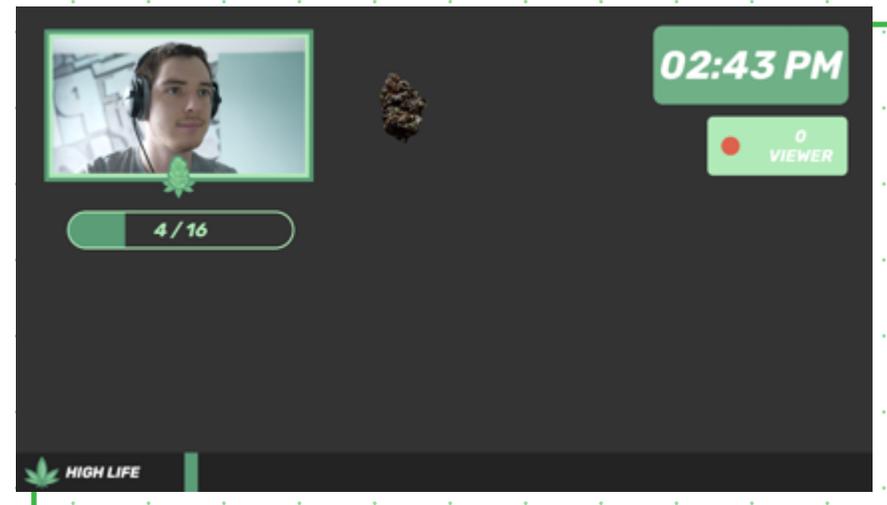
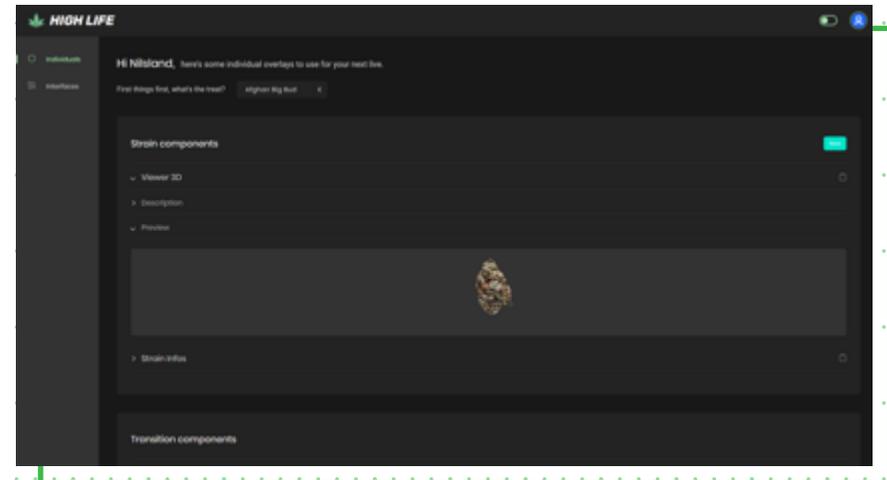
Nils Landrodie
Erwann Lefevre
Vincent Scavinner

Compétences utilisées :

Javascript
React

Lien :

<https://github.com/vscav/twitch-420>



ANIMATION 3D



The Red Wheelbarrow

Projet de motion design 3D réalisé dans le cadre de la deuxième année d'IMAC. Il s'agit un titre sequence illustrant un film coréen fictif racontant le retour à une vie simple et plus proche de la nature.

Cela a été l'occasion de conceptualiser de A à Z un projet d'animation et de mettre à l'œuvre des compétences de modélisation et de texturing 3D avec des logiciels comme Blender ou Substance Painter.

Avril 2021

Crée par :

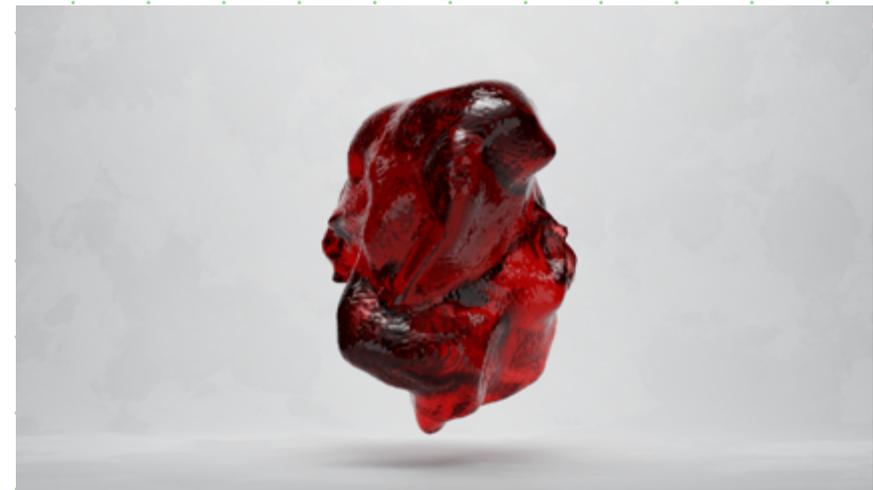
Nils Landrodie
Erwann Lefevre

Compétences utilisées :

Blender
Substance Painter
Premiere Pro
After Effects

Lien :

<https://www.youtube.com/watch?v=r5wqTY4hjTo>



ANIMATION 3D



Tape Story

Projet de mini film d'animation 3D réalisé dans le cadre de la deuxième année d'IMAC. L'idée était d'animer et de donner vie à un objet de la vie quotidienne dans un environnement. Avec le groupe, nous avons fait le choix de conter l'histoire d'amour d'un petit rouleau d'adhésif maladroit.

Je me suis occupé de toute la partie animation et d'une grande partie de la modélisation sur Blender.

Décembre 2020

Crée par :

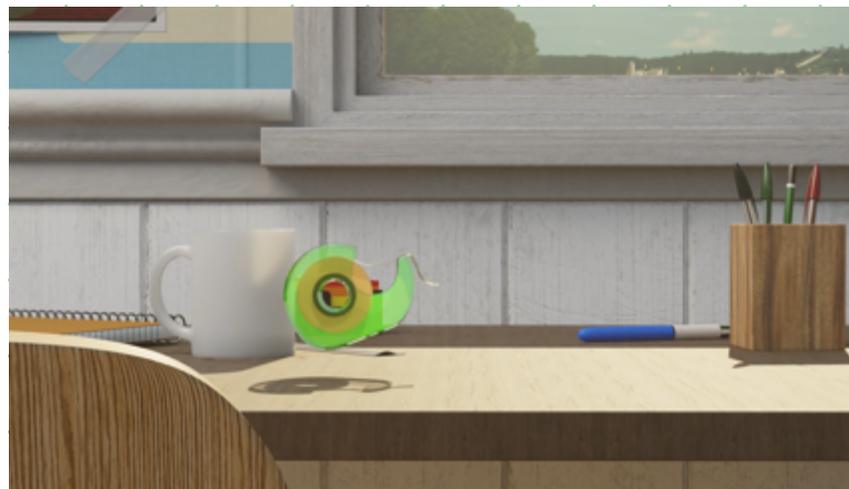
Nils Landrodie
Erwann Lefevre
Cloé Quirin
Vincent Scavinner

Compétences utilisées :

Blender
Premiere Pro

Lien :

<https://drive.google.com/file/d/14Bl4yLTAeTfFHVwIP03HtL2enHzaXLT3/view?usp=sharing>



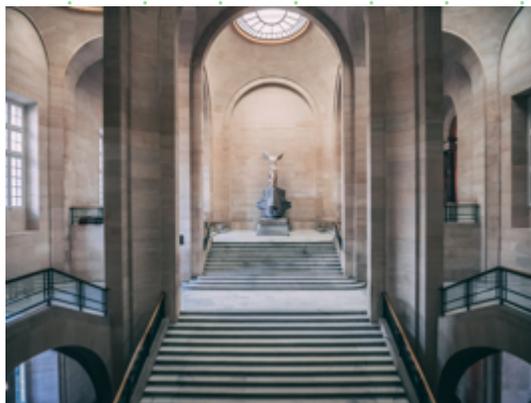
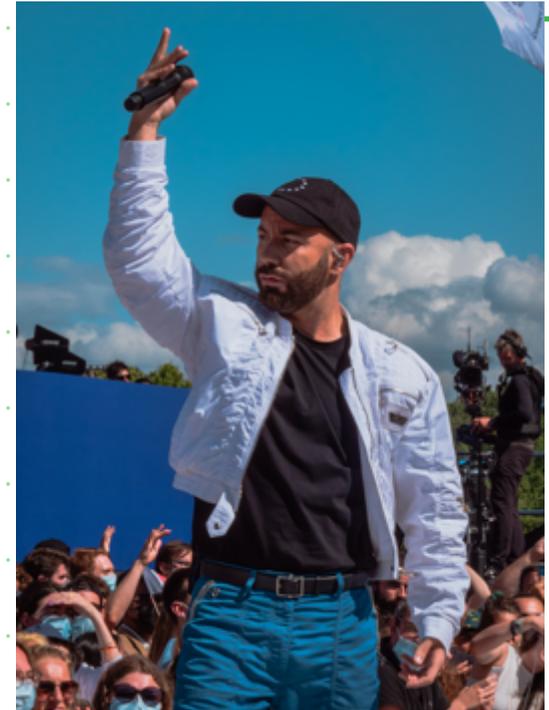
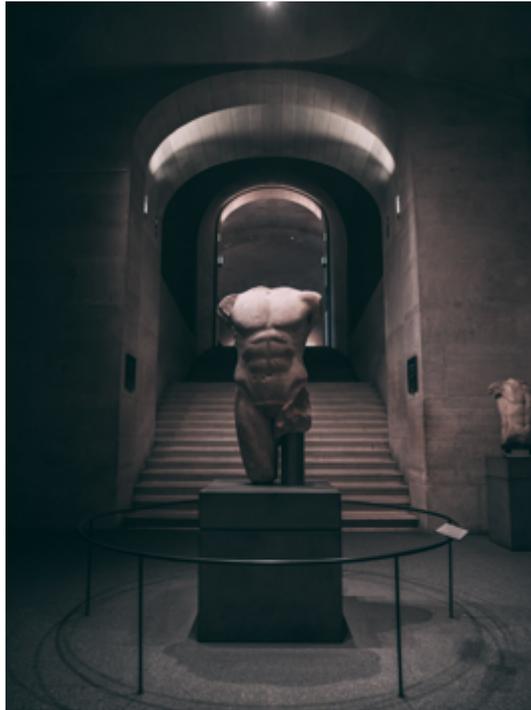
MODÉLISATION 3D



Depuis quelques années, j'ai plaisir à expérimenter et à progresser en modélisation et texturing 3D avec des logiciels comme Blender et Substance Painter.

Pour moi, la modélisation et la création d'œuvres en 3D sont un réel moyen d'exprimer ma créativité.

PHOTOGRAPHIE



La photographie est pour moi un autre moyen d'expression artistique que j'ai plaisir à pratiquer.

J'aime expérimenter différentes techniques dans différents contextes et découvrir de nouvelles choses via ce médium.

DATA VISUALISATION



COVID19-TweetViz

Projet de data visualisation répondant à l'appel de projet de MediaFutures sur l'axe «Artist for media». L'idée était ici d'évaluer la popularité et l'impact des fake news liées à la pandémie sur le réseau social Twitter.

J'ai ainsi pu découvrir le travail de préparation d'un dataset et j'ai pu me pencher sur la visualisation des données via la librairie D3.

Mai 2021

Crée par :

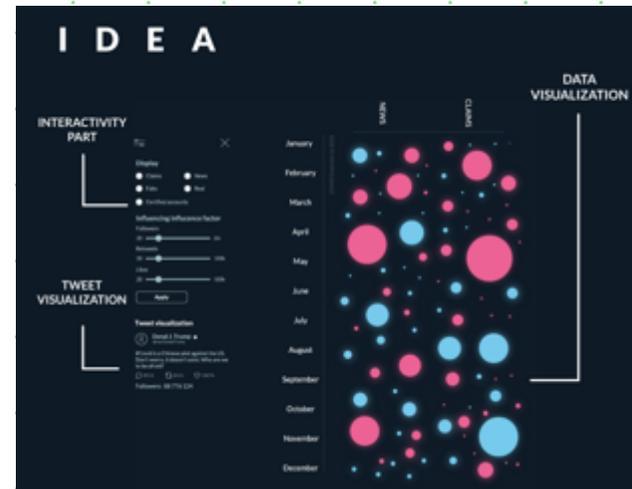
- Nils Landrodie
- Erwann Lefevre
- Cléo Quirin
- Vincent Scavinner

Compétences utilisées :

- ReactJs
- React-D3
- Python / Panda

Lien :

<https://github.com/NOLs/COVID19-TweetViz>



DÉVELOPPEMENT



Fruity Palace

Projet d'un jeu vidéo réalisé dans le cadre du cours de mathématiques de seconde année de l'IMAC. Ici, l'idée était de s'appropriier et de coder les différentes lois de probabilités (loi binomiale, loi de poisson, etc.) pour les mettre en action dans un jeu. Nous avons fait le choix de créer deux jeux de casino : une machine à sous et une roulette. Chaque jeu utilise donc plusieurs lois avec des paramètres variés dont certains sont même modifiables par le joueur.

Avec ce projet, j'ai pu me familiariser avec l'utilisation d'Unity et le développement en C#.

Jun 2021

Créé par :

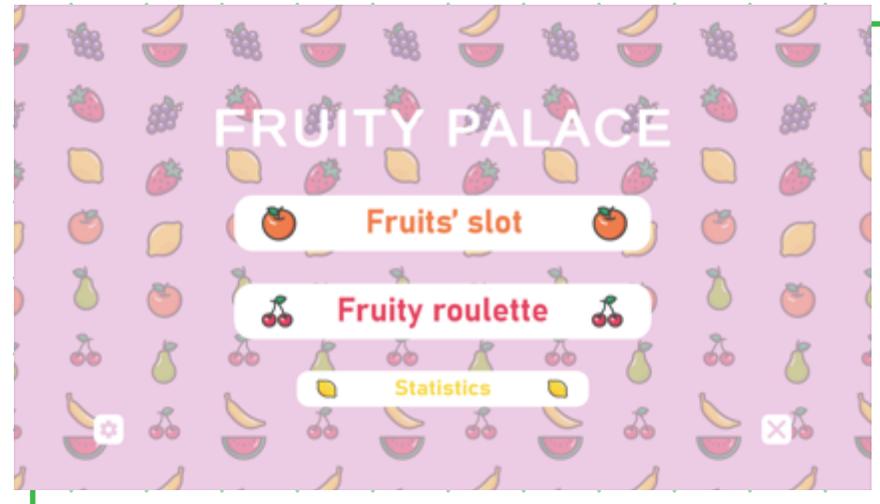
Nils Landrodie
Erwann Lefevre

Compétences utilisées :

Unity
C#

Lien :

<https://github.com/NOLs/Fruity-Palace-MathS4>



AUDIOVISUEL



La Vie d'Abel

Projet de création d'un court-métrage sur le thème du transhumanisme. À l'origine, ce projet était bien plus ambitieux et faisait entrer en jeu des acteurs, mais malheureusement le confinement ne nous a pas permis de réaliser notre scénario original. Après une réécriture totale, nous sommes donc parvenus à monter un projet convenable et compatible avec les contraintes du moment.

Compte tenu des conditions, nous sommes satisfaits du résultat et des compétences que nous avons pu renforcer.

Novembre 2020

Crée par :

Nils Landrodie
Erwann Lefevre
Cloé Quirin
Vincent Scavinner

Compétences utilisées :

Prise de vue
Premiere Pro

Lien :

https://youtu.be/_dHy5Ws7rj4



RÉALISATION LIVE



Depuis septembre 2021, je suis en charge des diffusions live au sein de l'association d'art 803Z. Nous préparons et diffusons nos événements et ateliers autour du thème de l'art.

Ce rôle m'a permis de développer de nouvelles compétences techniques en mettant notamment en place des lives multi-caméra avec une régie complexe. J'ai par la suite pu aussi réaliser des lives hors de ce cadre associatif.

2021

