



# Samuel Metters

## Technical Designer

Paris, Ile-de-France

+33 6 89 37 37 85

samuel.mettters@gmail.com

samuelmetters.co.uk

Jeune technical designer motivé à la recherche de sa prochaine aventure. Avec 5 ans d'expérience dans le développement de jeux, plugins et expériences de réalité virtuelle avec Unreal Engine, j'ai eu l'occasion de travailler sur de nombreux aspects d'un projet. Ceci inclus le gameplay (3C), l'interface utilisateur, les animations et effets mais aussi la pipeline et autres outils de développement. Je suis à la recherche d'un position qui me permettra d'améliorer mes capacités mais aussi d'en apprendre de nouvelles.

## Projets personnels

### Time Clock

Time Clock est un plugin pour Unreal Engine qui permet aux utilisateurs de garder un œil sur le temps passé à travailler dans leurs projets. Il permet aussi d'activer des alarmes depuis l'éditeur.

### File System Library

File System Library est une blueprint library qui expose une partie des fonctions I/O qui sont en général accessible que via l'API C++ d'UE. Ces fonctions marchent dans l'éditeur et dans des builds compilées.

## Compétences

C++ | C# | Blueprints | Python

Systèmes gameplay  
Interface utilisateur  
Mesh & post processing shaders  
Réalité virtuelle  
Plateforme mobiles  
Plugins & Scripts

## Langues

Anglais	Maîtrise
Français	Maîtrise
Espagnol	B2

## Expérience

### Painting Practice (UK) - UE4 Programmer (2019 - 2021)

J'ai travaillé au sein d'une équipe sur de multiples projets de prévis utilisant Unreal Engine. J'ai aussi pris part à la conception d'outils divers pour aider la pipeline. J'ai notamment utilisé le C++, Blueprints et du Python.

- Développement du plugin Unreal Engine: Plan V Tools.
- Développement d'outils éditeur pour l'équipe (C++ & BP).
- Développement scripts Cinema4D (Python).
- Développement d'effets visuels pour de la prévis (Shaders et Particles).
- R&D de pipeline dont source control, organisation de projets et pixel streaming.

### Rots'n'Bots (UK) - Gameplay Programmer (2018 - 2019)

Un jeu de stratégie en ligne qui marie la stratégie en temps réel et tour par tour. L'équipe et moi avons travaillé sur ce projet pour notre projet de fin d'étude et nous avons pu l'exposer à l'EGX 2018 grâce au programme USW Game Shed.

## Outils

### Développement

Unreal Engine | Unity | Visual Studio | Visual Assist | Github | SVN | Helix Core

### Art

Cinema4D | Blender | 3DS Max | 3D Coat | Photoshop | Premier Pro

### Autre

Office Suite | G Suite | Lucidchart | Monday | Trello

## Éducation

### MA Games Enterprise - University of South Wales

Septembre 2018 - Août 2019 - First Class with Distinctions

### BA Games Design - University of South Wales

Septembre 2015 - Août 2018 - First Class Honours

### Baccalauréat Scientifique - Cours Secondaire d'Orsay

Septembre 2012 - Août 2015