

PABLO BELLISSANT

Étudiant à l'école 42 – Développeur C/C++



CONTACT

- +33 7 69 02 89 12
- mail@bellissantpablo.fr
- github.com/pablobellissant
- linkedin.com/in/bellissantp
- Permis B
- Nationalité française
- Lyon

COMPÉTENCES

- LANGAGES**
 - C
 - C++
 - GLSL
 - Python
- GPU / GRAPHIQUE**
 - Vulkan
 - Compute shaders
 - OpenGL / OpenCL
- RENDU**
 - Path-tracing
 - BVH
 - Rastérisation
- OUTILS**
 - Git / GitHub
 - Callgrind / KCacheGrind
- SAVOIR-ÊTRE**
 - Rigueur
 - Autonomie
 - Travail en équipe
 - Adaptabilité

LANGUES

- Français (langue maternelle)
- Anglais (niveau C1)

LOISIRS

- Investissement
- Musculation

FORMATION

École 42 Lyon 2024 - aujourd'hui

Cursus Architecte en technologies du numérique – Titre RNCP niveau 7 (équivalent Bac + 5)

Tronc commun validé – Pédagogie par projets

Baccalauréat général 2023

Spécialités Mathématiques et Numérique et Sciences Informatiques
Lycée Pierre Termier, Grenoble

EXPÉRIENCE

Atos – Stage d'observation 2020

Découverte des métiers de l'informatique en entreprise, expérience qui a confirmé mon orientation.

PROJETS 42

MiniRT – Ray tracer temps réel (C, OpenCL) février 2026

- Moteur de rendu 3D par path tracing (Méthode de Monte Carlo)
- Accélération des intersections rayon/objets avec un BVH.
- Implémentation du calcul sur GPU, rendu ×80 plus rapide que sur CPU.

MiniShell – Shell Unix (C) mai 2025

- Reproduction du shell Bash
- Parsing et execution : pipes, redirections, variables et gestion des processus (fork, exec)

PROJETS PERSO

Powder – Simulateur de particules (C, Vulkan) en cours

- Simulation de plus de 100 000 particules sur GPU via compute shaders
- Simulation des états liquide, gazeux et solide, gestion de la température
- Modélisation de la pression inter-particules

FontRenderer – Rendu de texte (C, Vulkan) en cours

- Parsing du format TTF à partir de la spécification officielle d'Apple
- Rastérisation des glyphs à partir de leurs courbes de Bézier, avec anti-aliasing
- Rendu en temps réel avec Vulkan
- Conçu comme base d'une future bibliothèque d'interface graphique en C.