

PROGRAMMEUR EN RENDU 3D - THESE

PIERRE-EDOUARD LANDES

EXPERIENCE

INGENIEUR R&D (ACTUEL)

SUPAMONKS

5/2014>...

conçoit le **moteur de rendu physique** du studio, sa **prévisualisation temps réel** et sa gestion dynamique de scène a implémenté divers plug-ins pour les principaux logiciels de création 3D du studio

C++ Python CPython
Maya VRay Nuke

INGENIEUR R&D EN RENDU (1 AN)

AERYS

3/2013>4/2014

a participé au portage et au développement de nouvelles fonctionnalités pour le **moteur 3D Minko** a travaillé sur l'intégration de solutions d'**illumination globale interactive** et le moteur d'**animation physique** a participé aux projets clients impliquant les technologies Minko (3D) et Orbit (interconnexion entre objets)

C++11 Qt
OpenGL ES2, GLSL
ActionScript3

INGENIEUR EXPERT (1 AN)

LABORATOIRE D'INFORMATIQUE PARIS DESCARTES

1/2012>2/2013

a participé à la conception d'un nouveau **modèle statistique de texture discrète** a conçu et implémenté les routines d'apprentissage et de réalisation du modèle a co-publié les résultats obtenus à un symposium international avec comité de lecture (EGSR 2013) a implémenté de nombreuses techniques de synthèse de texture de l'état de l'art (Siggraph 2011, Eurographics 2008)

C++ Qt
OpenGL3 GLSL
Python

INGENIEUR EXPERT (6 MOIS)

INRIA RHONE-ALPES GRENOBLE (EQUIPE DE RENDU)

3/2011>10/2011

a implémenté la **compression d'images** par abrégé pour le moteur GENAC en collaboration avec Eden Games

C++ Qt OpenGL3 GLSL

ASSISTANT DE RECHERCHE (DOCTORAT)

INRIA RHONE-ALPES GRENOBLE (EQUIPE DE RENDU)

2006>2010

a travaillé sur la **synthèse par l'exemple de textures** raster et vectorielles a travaillé sur la perception des **couleurs pour la conversion en niveaux de gris** d'images et de vidéos a conçu et implémenté un **assistant interactif en rendu** par le dessin au trait de modèles 3D

C++ Qt
OpenGL2 GLSL
Lapack CGAL GSL

INGENIEUR EN RENDU (MASTERE)

INRIA RHONE-ALPES GRENOBLE (EQUIPE DE RENDU)

2006

a travaillé sur le transfert de style par analogie d'images, a programmé un lanceur de rayons sur CPU

C++ Qt OpenGL2

INGENIEUR PROGRAMMEUR (STAGE)

BEEBUZZINESS

2005

COMPETENCES

PROGRAMMATION

Langages C/C++>C++11, Python, Lua, C#, Latex
Bibliothèques CG OpenGL, OpenSceneGraph, Embree, OpenSubDiv
Autres libs. Qt, Boost, OpenMP, Bullet, CGAL, Lapack
Compilation Premake, CMake, Visual Studio, Very Sleepy, GDB, Gprof, Valgrind

SAVOIR-FAIRE

Bilingue français-anglais Travail en équipe apprécié
Notions d'allemand Solides connaissances théoriques
Veille scientifique active

CONNAISSANCES

Rendu physique hors-ligne Techniques de rendu temps-réel et simulation exacte de l'éclairage
Rendu photo-réaliste et expressif temps réel Simulations eulérienne et lagrangienne de fluides
Animation procédurale et par clef Géométrie différentielle
Techniques de modélisation 3D Traitement de l'image (filtrage, colorimétrie)
Vision par ordinateur (détection d'objets) et classification
Statistiques spatiales (processus ponctuels)

FORMATION

THESE EN MATHÉMATIQUES & INFORMATIQUE (INFOGRAPHIE)

INRIA RHONE-ALPES & UNIVERSITES DE GRENOBLE

2/2011

Extraction d'information pour l'édition et la synthèse par l'exemple en rendu expressif (en anglais)
François Sillion & Cyril Soler (directeurs)
Thomas Hurtut, Amit Shesh, Kaleigh Smith & Joëlle Thollot (collaborateurs)

MASTERE DE RECHERCHE EN INFOGRAPHIE mention bien

INRIA RHONE-ALPES & UNIVERSITES DE GRENOBLE

2006

Analogies entre images appliquées au rendu expressif par l'exemple
Cyril Soler (directeur)

DIPLOME D'INGENIEUR EN INFORMATIQUE mention bien

ENSIMAG

2006

PUBLICATIONS

- A SHAPE-AWARE MODEL FOR DISCRETE TEXTURE SYNTHESIS** EuroGraphics Symposium on Rendering'13
Pierre-Edouard Landes, Bruno Galerne, Thomas Hurtut
- INFORMATION EXTRACTION FOR EDITING AND BY-EXAMPLE SYNTHESIS IN EXPRESSIVE RENDERING** mémoire de thèse
Pierre-Edouard Landes (en anglais)
- APPEARANCE-GUIDED SYNTHESIS OF ELEMENT ARRANGEMENTS BY EXAMPLE** NPAR'09 (conférence internationale en rendu expressif)
Thomas Hurtut, Pierre-Edouard Landes, Joëlle Thollot, Yann Gousseau, Rémy Drouilhet, Jean-François Coeurjolly
- APPARENT GREYSCALE: A SIMPLE AND FAST CONVERSION TO PERCEPTUALLY ACCURATE IMAGES AND VIDEO** EuroGraphics'08
Kaleigh Smith, Pierre-Edouard Landes, Joëlle Thollot, Karol Myszkowski (prix du 2nd meilleur article)
- CONTENT-AWARE TEXTURE SYNTHESIS** Rapport technique
Pierre-Edouard Landes, Cyril Soler
- ANALYSE ET SYNTHÈSE DE TEXTURES A BASE DE MOTIFS REPÉTITIFS** Revue Electronique Francophone d'Informatique Graphique 2008
Pierre-Edouard Landes, Cyril Soler

Dessin & peinture
Jeux vidéo & cinéma
Jazz & musique d'orchestre

LOISIRS

Californie, Louisiane
Crète, Canada
Espagne, Italie, Allemagne

VOYAGES

pierre-landes.net 
pe.landes@gmail.com 

WEB

Paris 14e
quartier du Montparnasse 

RESIDENCE