

Eric BEETS

Ingénieur R&D, 2D, 3D, Réalité Augmentée, Virtuelle et Mixte



Scannez moi ;)

PROFIL

Rigoureux et passionné avec 19 ans d'expérience, expert en rendu 3D temps réel, vision par ordinateur et développement bas niveau. Je conçois des expériences immersives en AR, VR et XR.

INFORMATIONS

@ ericbeets@free.fr

📞 (+33) 6 52 22 13 56

🌐 http://ericbeets.free.fr

👤 EricBeetsOfficial

📍 33600 Pessac

ℹ️ Permis A, B - 44 ans

COMPÉTENCES

- C, C++, C#, GLSL, Python, TS.
- OpenGL, OpenCV, OpenCL, GLUT
- Unity3D, BabylonJS, Ogre 3D
- Cmake, Git, \LaTeX

CONTRIBUTIONS

- glTFast (*blenshapes*),
- BabylonJ (*blenshapes*),
- GtkGLArea# (*shared context*),
- FtGL# (*demos and bindings*),
- TaoFrameWork# (*Binding OGL*)

PUBLICATIONS

- L3I, RT-2002-09-001, *co-auteur*, "Représentation et compression de signaux spatio-temporels"
- L3I, ORASIS'2003, *co-auteur*, "Compression et reconnaissance de séquences spatio-temporelles ..."
- Technical Report MECSE-1-2004, "Aircraft pose estimation from homography", *Monash Uni*

DE PLUS..

Aïkido (2^{ième} dan, 20 ans de pratique), Snowboard, WakeBoard, Kitesurf, Aéromodélisme, VTT, Roller, Golf, Impression 3D, Rénovation maisons

EXPÉRIENCES

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT 3D

Opuscope - Application Réalité Augmentée

Déc. 2019 - Déc. 2023

Full remote

- ◊ Architecture, développement, optimisation d'applications/packages (Minsar, Mappn) sur Unity.
- ◊ Chargement d'assets 3D (glTF, vidéos, textures, sons) ,
- ◊ Plugins natifs Unity3D (chargement asynchrone de textures),
- ◊ Écosystèmes XR (BabylonJS, export SparkAR, vidéos volumétriques)
- ◊ SDK Map

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT 3D

Apperture - Agence Digitale

Avr. 2019 - Sept. 2019

Bordeaux

- ◊ Simulateur de vol et d'atterrissement (3d) ,
- ◊ Présentation d'un site médical (RA) ,
- ◊ Visite d'un parc naturel en mini-jeux (RA)

CO-FONDATEUR / CTO

MareBiz - Application Réalité Augmentée

Oct. 2017 - Jan. 2019

Pessac

- ◊ Architecture, développement et optimisation de l'application mobile (iOS, Android, UWP).
- ◊ Prétraitement des modèles 3D.
- ◊ Communication avec un back-end via une API

RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT 3D

Augment - Application Réalité Augmentée

Avr. 2013 - Août 2017

Paris / Pessac

- ◊ Architecture, développement, optimisation et maintenance du moteur 3D temps réel multiplateforme (iOS, Android, UWP, Mac OS, Linux et Windows).
- ◊ Rendering : Ombres portées, Environment Map, Bump Mapping, Animations, Réflexions, Shaders adaptatifs.
- ◊ Prétraitement des modèles 3D, Génération de vignettes (Offscreen)
- ◊ Logiciel de prévisualisation et de configuration.
- ◊ Salons : Laval Virtual, Siggraph (Los Angeles), Ismar (Munich)

INGÉNIEUR R&D - CHEF DE PROJET

XD Productions - Reconstruction 3D

Août 2009 - Avr. 2013

Paris / Pessac

- ◊ Noyau moteur de rendu temps réel,
- ◊ Architecture logicielle, Acquisition vidéo HD synchronisée, communication sockets,
- ◊ Plugins Unity3D, Applications Android, Gameplay, Devices (SpaceMouse, Kinect)

INGÉNIEUR R&D

Uniways - Vidéo surveillance

Jan. 2007 - Août. 2009

Paris / Pessac

- ◊ Développement d'algorithme : détection de mouvement, redressement optique, reconnaissance de plaque minéralogique
- ◊ Streaming vidéo, Optimisation GPU

INGÉNIEUR EN DÉVELOPPEMENT

Hybrid MC - Studio Virtuel

Jan. 2005 - Jan. 2007

Paris / Pessac

- ◊ Développement, optimisation et maintenance des logiciels de rendu temps réel (2D et 3D),
- ◊ Lecture synchronisée de flux vidéo, Chromakey logiciel,
- ◊ Formation clientèle, Salons audiovisuel : NAB (Las Vegas), IBC (Amsterdam), BroadcastAsia (Singapour)

FORMATION

DESS

Informatique et Imagerie

Univ. Lyon1

2003 - 2004

IUP

Informatique et Imagerie

Univ. de la Rochelle

2000 - 2003

BTS

Informatique Industrielle

LT Dorian, Paris

1998 - 2000

BACCALAURÉAT

STI Génie Électronique

LT Dorian, Paris

1998