

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
📄 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

Déc. 2019 - Déc. 2023 📅

Opuscope - *Application Réalité Augmentée*

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

Avr. 2019 - Sept. 2019 📅

Apperture - *Agence Digitale*

Bordeaux 📍

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

CO-FONDATEUR / CTO

Oct. 2017 - Jan. 2019 📅

MareBiz - *Application Réalité Augmentée*

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

Avr. 2013 - Août 2017 📅

Augment - *Application Réalité Augmentée*

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

Avr. 2009 - Avr. 2013 📅

XD Productions - *Reconstruction 3D*

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

Jan. 2007 - Août. 2009 📅

Uniways - *Vidéo surveillance*

Paris / Pessac 📍

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

INGÉNIEUR EN DÉVELOPPEMENT

Jan. 2005 - Jan. 2007 📅

Hybrid MC - *Studio Virtuel*

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 📅 |