

Eric Beets

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

Expériences

Responsable Développement 3D

📅 Déc. 2019 à Déc. 2023

Opuscope - Application de 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

- Développement d'applications 3d, de Réalité Augmentée et Virtuelle.
 - 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 Mobile de 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 de 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

📅 Août 2009 – Avr. 2013

XD Productions - Solution de Reconstruction 3D

📍 Issy Les Moulineaux

- 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

📅 Janv. 2007 – Août 2009

Uniways - Solution de vidéo surveillance

📍 Issy Les Moulineaux

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

Ingénieur Développement

📅 Janv. 2005 – Janv. 2007

Hybrid MC -Solution de Studio Virtuel

📍 Montrouge

- 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)

De plus...

Aïkido (2^{ème} dan, 20 ans de pratique)

Snowboard

WakeBoard

Kitesurf

Aéromodélisme

VTT

Roller

Golf

Impression 3D

Rénovation maisons

Informations

@ ericbeets@free.fr

☎ (+33) 6 52 22 13 56

🌐 http://ericbeets.free.fr

👤 Permis A, B - 44 ans

📍 33600 Pessac

Compétences

Langages

C, C++, C#, GLSL, HTML, PHP, Python

Frameworks

Unity 3D, BabylonJS, OpenGL(ES), OpenCV, OpenCL, STL, Boost, GLUT, Ogre3D, QT, GTK, UML

2D

Filtres de convolutions, Opérateurs Morphologiques, Segmentation, Suivi, Triangulation, ...

3D

Rendu temps réel, Shaders, GPGPU, Stéréovision, Modélisation, Blender, ...

Systèmes

GNU/Linux(Debian), Windows, Mac OS, Android, iOS, UWP

Outils

Visual Studio (code), \LaTeX , CMake, Versionning (svn, git), ...

Formation

DESS

📅 2004

Informatique et Imagerie

📍 Univ. Lyon1

Maîtrise/Licence/DEUG

📅 2001 - 2003

Informatique et Imagerie - IUP

📍 Univ. de La Rochelle

BTS

📅 2000

Informatique Industrielle

📍 LT Dorian, Paris

Baccalauréat

📅 1998

STI Génie Électronique

📍 LT Dorian, Paris

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 - Monash Uni
"Aircraft pose estimation from homography"

Contributions

glTFast (blendshapes), BabylonJS (blendshapes), GtGLArea# , FtGL# , TaoFrameWork# (Binding OGL)

Stages

SNCF - DRT

📅 2004 (6 mois) 📍 Paris

Thèse : Vision stéréoscopique pour la reconstruction 3D de lignes ferroviaires

Aerosonde

📅 2003 (6 mois) 📍 Melb., Australie

Projet de fin d'étude : Vision dynamique pour le guidage d'avion.

L3I

📅 2002 (3 mois) 📍 La Rochelle

Thèse : Analyse de mouvements dansés.