



Pierre Hubert-Brierre

Étudiant chercheur en informatique graphique

Cursus

- 2024- Doctorant Informatique (Lyon 1/Polytechnique)
- 2020-2024 Normalien élève ENS (Lyon)
- 2023-2024 étudiant PLR ENS (Lyon)
- 2022-2023 étudiant ID3D (Lyon) (master d'infographie)
- 2021-2022 étudiant master ENS (Lyon) (suivit du cours de CGDI)
- 2020-2021 étudiant licence ENS (Lyon)
- 2018-2020 MPSI, MP* Lycée St-Louis (Paris)

Stages

- 2024 **LIX**, *Polytechnique*, 5 mois, avec Marie-Paule CANI,
Optimisation de surfaces implicites
 - Stage préparatoire pour mon sujet de thèse.
- 2023 **LIRIS**, *Lyon 1*, 3 mois, avec Eric GALIN,
Modélisation par surfaces implicites
 - Stage préparatoire pour mon sujet de thèse.
 - Trois découverte majeurs.
- 2023 **LIRIS**, *Lyon 1*, 5 mois, avec Jean-Claude IHEL,
Échantillonnage défensif pour le rendu Monte Carlo
 - Deux découverte mineure.
- 2022 **University of Edimburg**, *Édimbourg*, 3 mois, avec Kartic SUBR,
NLP pour l'infographie
 - Génération automatique de scene 3D.
 - Étude utilisateur.
- 2021 **INRIA**, *Bordeaux*, 6 semaines, avec Pascal BARLA,
Modélisation de couches minces
 - Développement d'un logiciel pour précalculer des BRDF.
 - Ce logiciel a part la suite été réutilisé.
- 2014 **Cochlear**, *Bruxelles*, 1 semaines, avec Florent HUBERT-BRIERRE,
Introduction à la recherche

Diplômes

- 2024 **Diplôme de l'ENS**, *Informatique*, ENS (Lyon), Master en recherche informatique
- 2023 **Master ID3D**, *Informatique*, Lyon 1 (Lyon), Master en informatique graphique
- 2022 **Cambridge Advanced**, *Anglais niveau C1*
- 2021 **Licence**, *Mathématique*, Lyon 1 (Lyon)
- 2021 **Licence**, *Informatique*, Lyon 1 (Lyon)
- 2018 **BAC**, *S (SI) européen mention TB*, Lycée Jules Ferry (Cannes)

Enseignements

- 2025 **Introduction OpenGL**, *Polytechnique (36h) M1*, Assistant professeur
- 2024 **Vision assisté par ordinateur**, *Polytechnique (12h) M2*, Assistant professeur

Projets personnels (<https://github.com/Pierre-HB>)

- 2022 Création procédurale de ville reliées par un réseau routier C++
- 2022 Simplification de surface implicite en C++
- 2020 Programme glouton pour le voyageur de commerce très optimisé en C++
- 2020 Premier algorithme de ray tracing en JAVA
- 2020 Moteur 3D utilisant OpenGL en JAVA
- 2019/2020 Meilleur moteur 3D en Python et Ocaml
- 2019 Premier moteur 3D en Python
- 2018 Jeu 2D en JAVA, avec LWJGL

Langues

- Français langue maternelle
- Anglais C1 (Cambridge Advanced)

Langages de programmation

- Python
- C / C++

Points personnels

Centres d'intérêts

- Jeux vidéos
- Danse rock
- Alpinisme
- Roller

Qualités

- Polyvalent
- Autonome