



Hussein EL AMINE

3D SOFTWARE DEVELOPPER

CONTACT

+33 6 05 86 45 10

husseinelamine@outlook.com

Strasbourg, France

husseinelamine.github.io

SKILLS

Python

C++

Shaders

Unity

Unreal Engine

Unity

Autonomie

Problem solving

LANGUAGES

- French (Fluent)
- English (Fluent)
- Arabic (Native)

PROFILE

Passionné par la science et l'informatique, et animé par la curiosité de résoudre des problèmes et d'apprendre tout au long le processus. Bonnes compétences en C++, shaders, 3D et mathématiques, avec une expérience dans des projets de recherche et développement de courte durée

EXPÉRIENCES

InSimo

Strasbourg

Stage R&D

fév. 2024 - Présent

Acquisition des modèles 3D photo réalistes pour la conception des exercices de simulation chirurgicale.

Photogrammetrie dans un environnement contrôlé, gestion de collision des objets rigides, déformation des objets, utilisation de Unreal Engine Nanite comme moteur de rendu

Freelance

Beyrouth

Développeur Web Fullstack

sept. 2020 - oct. 2021

Conception et implémentation d'un système de service en restaurant composé de deux applications : interface management / interface pour client.

UI/UX en Angular 10

ASP. Net Core pour le backend

Topotrade

Beyrouth

Développeur Web

sept. 2020 - nov. 2020

Chargé de créer des maintenances et création de nouvelles fonctionnalités d'un site e-commerce .

VueJS, PHP, Laravel

EDUCATION

Master informatique Image & 3D, Université de Strasbourg

SEPTEMBRE 2021 — AOUT 2024

Licence informatique, Université Libanaise, Beirut

SEPTEMBRE 2017 — JUILLET 2021

PROJETS

Complétion de nuages de points 3D de plantes

Apprendre un modèle d'apprentissage profond avec des données synthétiques de nuages de points de plantes pour compléter les nuages de points réels occultés

CGoGN - librairie C++ Modeleur géométrique

Développement dans CGoGN et réimplémentation du pipeline graphique de OpenGL en BGFX

VR labyrinth Game

Jeux de labyrinth en VR Meta Quest 2 in Unity. réimplémentation custom de Raycasting afin de contrôler les objets dans l'environnement.

Montecarlo path tracing

Implemented montecarlo path tracing in c++ and GLSL