

Thomas HULIN

28 ans

75 rue Bourges

Résidence Chirico Bât A Appt 17

33400 TALENCE

0683312546

thomashulin.pro@gmail.com

<http://thomashulin.github.io/>



Conscientieux

Autonome

Adaptabilité

Travail d'équipe

Divers

- Permis B
- Bureautique :
 - Pack Microsoft Office
 - Open Office
- Langue Vivante :
 - Anglais niveau C1

Hobbies

- Lecture
- Méditation
- Vélo/Musculation
- Cinéma
- Programmation 3D
- Dessin/Peinture

Projets Divers

- Modeleur 3D
(C++/Qt/OpenGL)
- Imperfect Shadow Maps
(C++/Qt/OpenGL)
- Rendu 3D Anaglyphe
(C++/Qt/OpenGL)
- Interface Tangible
(C++/Qt/OpenGL/OpenCV)
- Mini jeu en réalité augmentée
(C++/Qt/OpenGL/OpenCV)
- Suppression d'artefacts
métalliques sur sinogrammes
(C++/Qt/OpenGL)

Expériences Professionnelles

2012 - 2014

Ingénieur de recherche et développement de niveau 1

Équipe de recherche [Potioc](#), [INRIA](#) Bordeaux Sud-Ouest (33).

Mise au point de techniques d'interaction pour favoriser la navigation en environnement virtuel 3D urbain.

Projet National : [Ville Transparente](#)

Collaborateurs : Mappy/Solocal Group, Vectuel, Inria.

Mots clés : Interaction 3D, Positions et Trajectoires, Rendu 3D.

2009

Stagiaire Développeur Web (durée 4 mois)

Espace Mobil', Guise (02)

Création d'un site E-commerce.

Diplômes et Formations

2009 - 2012

Master Informatique Spécialité Image 3D - Mention

Université Bordeaux 1 (33)

2007 - 2009

Deust TSIC - Techniques des Systèmes d'Information et Communication (Bac + 2)

Université de Picardie Jules Verne, St-Quentin (02)

Compétences

Conduite de la recherche

Préparation d'un état de l'art, livraison de prototypes, design et conduite d'expériences, proposition de nouvelles initiatives de recherches.

Publication d'un article intitulé [A Study of Street-level Navigation Techniques in 3D Digital Cities on Mobile Touch Devices](#) au 9th International IEEE Symposium on 3D User Interfaces ([3DUI'14](#)), Minneapolis, USA, 2014.

Ingénierie Logicielle

Bonne connaissance de l'UML

Svn/Git

Langages de Programmation

C/C++ : Qt, Multi-thread

C#/Java

WWW : HTML, CSS, JavaScript, WebGL/Three.js

Programmation, Moteurs et Modeleurs 3D

OpenGL 3.0 et +, GLSL, CUDA

Unity 3D (PC, Android), Irrlicht

Audodesk Maya, Blender.