

# Lionel ATTY

lionel.atty@gmail.com • +33 6 59 00 23 • 34 ans

16 rue de Wattignies - PARIS, FRANCE

---

## Développeur R&D

Spécialités: **3D Temps-Réel, SIG, C++, Python**

---

## Expériences Professionnelles

**2011-2016**      **Ingénieur d'étude R&D** (IGN, Saint-Mandé);

- **LI3DS: Large Input 3D System**

*Conception et développement d'un logiciel pilotant des acquisitions de différents capteurs (caméras, Laser Lidar, centrale inertielle, ...).*

*Principaux objectifs du logiciel:* - Synchronisation des différents capteurs - Etablissement des protocoles de communication portables souples et modulaires permettant d'interfacer le système d'acquisition avec un entrepôt de données dynamique (hébergé sur base de donnée).

> *Outils/Technologies:* C++, Python, ROS, Qt, PostGresSQL/PostGIS, Docker, GIT

> *OpenSource/Articles:* **Projet LI3DS** [GitHub](#) - **Conférence Foss4GFr**

- **TrafiPollu: Développement sur le WorkPackage 4 - Relation Modèles / données**

*Production de données géographiques pour alimenter un ensemble des outils de modélisation.*

*Résultats obtenus intégrés dans un SIG (QGIS) pour produire les cartographies des polluants.*

> *Outils/Technologies:* Post[GreSQL|GIS], QGIS, Python/PyQt, git/GitHub

> *OpenSource/Articles:* **Interactive map tracking** -> [GitHub](#) - **QGIS-Plugin** - **GEOTRIBU**

- **iSpace&Time: Cartographie et rendu 4D de l'espace public avec simulations de flux piétons/voitures pour l'aménagement urbain**

*Intégration des données issues de différents simulateurs (piétons, trafic auto (SYMUVIA)).*

*Rendu, animation des données via OpenSceneGraph (OpenGL + Graph Scene)*

> *Outils/Technologies:* OpenSceneGraph, OpenGL/Shader, C++, Qt, CMake, Blender, MakeHuman

**2005-2008**      **Ingénieur R&D** (Eden Studios, LYON); \* **Alone in the Dark:** *Intégration dans un moteur de jeu vidéo multi-plateformes propriétaire d'un système d'ombres temps réel*

> *Outils/Technologies:* C++, DirectX/Shader, PERFORCE

## Outils et Technologies

- Programmation: C, C++, Python(2.7), STL, Qt(4.8)
- API Graphiques: OpenGL(2.x->4.x), DirectX(9&10), OpenSceneGraph(3.x)

— Shaders: GLSL, OpenCL, HLSL, Cg, CUDA

- Multi-Threads : PC (Unix,Windows), Consoles (XBox360, PS3)
- Gestion de Version/Configuration: git/GitHub, SVN, PERFORCE

## Études et Diplômes

- 2005-2009**      **Thèse (CIFRE);**  
UJF - GRAVIR, ARTIS - Eden Games/ATARI - GRENOBLE/LYON  
*Génération d'ombre douces temps réel : Conception de nouveaux algorithmes de génération d'ombres douces temps réel*  
**L. Atty, N. Holzschuch, M. Lapierre, J.-M. Hasenfratz, F. X. Sillion, and C. Hansen, "Soft Shadow Maps: Efficient Sampling of Light Source Visibility," Computer Graphics Forum, vol. 25, no. 4, pp.725–741, Dec. 2006.**
- 2004-2005**      **Master2 (Recherche), Image Vision Robotique;**  
UJF - GRAVIR, ARTIS - GRENOBLE  
*Étude et amélioration des derniers algorithmes de génération d'ombres douces temps réel dans le cadre du projet **Cyber-II WorkPackage 2***
- 2003-2004**      **Master1/Magistère2, Informatique et Mathématiques Appliquées;**  
UJF - GRAVIR, ARTIS - GRENOBLE  
*Eclairage Surfactive en temps réel: Utilisation avancée des cartes graphiques 3D programmables dans le cadre de la gestion d'une surface de lumière en temps réel*

## Langues & Divers

- Anglais(technique), Allemand(scolaire)
- Musiques : Guitare-Basse(10 ans), Percussions Africaines(2 ans)
- Sports: Volley(Compétitif - 10 ans), Football(Loisir)
- Lecture/Cinéma: Science-Fiction, Fantastique