

RÉSUMÉ

Passionné de sciences et d'innovations, je combine la maîtrise des technologies 3D et des géo-données afin d'utiliser notre environnement comme un outil décisionnel, d'opérations. Je met ma double compétence d'ingénieur en géomatique SIG 3D et d'infographiste 3D, quadrilingue, à votre service.

ATOUTS

Travail en équipe
Curieux et studieux
Creatif et rigoureux
Positif et proactif
Solutionneur de problèmes

LANGUES

Français Maternelle
Anglais C1
Espagnol C1
Portugais C1
Japonais A1

OUTILS TECHNIQUES

GEOMATIQUE - SIG

Qgis
ESRI ArcGIS / CityEngine
Cesium
FME

3D

Unity 3D
Unreal Engine
Blender
3DSMAX
Maya
AutoCAD
MotionBuilder
Substance

TRAITEMENT LiDAR

MicroStation
TerraSolid
CloudCompare
Metashape
ContextCapture

PROGRAMMATION

Python / R / SQL / Mel
HTML5 / Javascript / WebGL
C# / C++ / Blueprint
VisualStudio / Anaconda
Git / Tortoise

VR/AR

Vuforia / ARFoundation
HTC Vive / OculusRift

2D/Video

Photoshop
Gimp
Illustrator
Inkscape
After Effects
Première

Bureautique

Windows
Linux / Bash
MacOS
MSOffice
LibreOffice

PARCOURS PROFESSIONNEL

Ingénieur d'études chargé de projets SIG 3D - LiDAR et Photogrammétrie

Gestion de projets géomatique et SIG 3D, traitement de données LiDAR et photogrammétriques. Etudes sur la valorisation des données issues des modèles 3D pour des projets scientifiques (CNRS). Production cartographique et traitement de données géo-référencées (MNT, MNS, FLux WMS, ...) Code en python pour l'extraction de données 3D, C# pour Unity et C++ pour Unreal Engine blueprint. Présentation d'études en anglais, à la "YellowScan International Conference LiDAR for Drone 2017". Participation aux projets de recherche européens GIREPAM, RECOR, TEMPO, RESCOR, GOMBESSA V. Déploiement d'expérience 3D VR pour démonstrations publiques en conférences scientifiques.

Aujourd'hui

2021 Eurocape New Energy - Montpellier.

2021
2020

Ecorcebrune (Indépendant) - France.

2019
2018

Andromède Océanologie - Carnon.
& Université des Sciences - Marbec, LABCOM InToSEea - Montpellier.

2017
2017

L'Avion Jaune / YellowScan - Montferrier-sur-Lez.

Infographiste 3D - Développement Unity / Unreal engine - Informatique

Expertise en production 3D, expérience interactive en réalité virtuelle et augmentée, impression 3D pour les industries du cinéma, de l'architecture, des jeux sérieux médicaux et militaires. Expertise en modélisation 3D, texture, animation, optimisation LOD, production vidéo et webgl, Mel. Recrutement d'équipe, formation aux bonnes pratiques, création de documents de production 3D. Réalisation de prises de vues photo et vidéo en intérieur et extérieur pour des projets indépendants.

2015
2013

Medusims - Paris.

2013
2010

Unloop Filmes / TempoReal / CBPF - Rio de Janeiro, Brésil / France.

2010
2005

XD Production / Attitude-Studio / LuxAnimation - Paris Londre Luxembourg.

DIPLÔMES

Mastère Spécialisé® SILAT - AgroParisTech Executive Montpellier 2016 - 2017

Management de projets SIG, SGBD, ingénieur traitement données LiDAR & photogrammétrie. Formation à ESRI ArcGIS, CityEngine, QGIS, Python, FME, Microstation, Terrasolid, CloudCompare. Organisation en équipe d'un événement national : le Géoséminaire 2017, à Montpellier.

Master Arts et Technologies de l'Image - Université Paris VIII Saint-Denis 2000 - 2005

Infographie 3D, temps réel, réalité virtuelle, formation à Maya et programmation en Mel / C++.

RÉCOMPENSE

Prix du village virtuel de Laval Virtual 2005 en équipe, avec le jeu interactif 3D "Croc-Monstres" (Maya / Mel / Virtools).

INTÉRÊTS

Piano, photographie, peinture, jeux vidéos, machine learning, VR, plongée sous-marine, botanique, running, moto, drone, aviation.