

🏠 356 av. de Fès, C217
34080 Montpellier
☎ (+33)6 85 13 39 85
✉ sim.boyeg@gmail.com
🌐 📱 📺 📺 33 ans

Simon Boyé

Ingénieur développement 3D

Compétences

Spécialités

Synthèse d'images (temps réel & offline), Modélisation géométrique, Programmation GPU

Langages informatiques

C/C++, GLSL, Python, Javascript, Java, C#, CUDA, HTML/CSS, SVG, XML, LaTeX, ...

Bibliothèques logiciel

OpenGL, Qt, Eigen, SDL2, CGAL, OpenMesh, libIGL

Langues

Français (maternel), Anglais (courant)

Autres compétences

Développement de jeux, Traitement d'images, Architecture logiciel, POO, Développement web

Expériences professionnelles

Novembre 2015 – Mars 2018 (2,5 ans)

Ingénieur R&D – 🏢 The Foundry [www.foundry.com]

Développement d'un logiciel de CAD pour l'industrie vestimentaire
Mise au point d'un système de dessin vectoriel sur des maillages polygonaux
Travail au sein d'une équipe internationale

Octobre 2014 – Septembre 2015 (1 an)

Ingénieur développement – Inria, équipe Manao [<http://manao.inria.fr/>]

Implementation d'un solveur à *éléments finis* pour le calcul d'images à base de *courbes de diffusion*
Module *Vitelotte* (dessin vectoriel) de la bibliothèque *Patate* [gitlab.inria.fr/patate/patate]
Intégration de *Patate* dans le logiciel *Gratin* (traitement d'images sur GPU) [gratin.gforge.inria.fr]

Octobre 2009 – Aout 2013 (3 ans + 1 an)

Doctorant & ATER – Université de Bordeaux

Développement logiciels : Prototypes non publié (incl. plugin *Maya*), plugin *Meshlab* LS³
Publications : Siggraph Asia 2012, Pacific Graphics 2010
Enseignements : Synthèse d'images, traitement d'images, C++, réseau, ...

Formations

Octobre 2009 – Décembre 2012

Doctorat en informatique, LaBRI, université de Bordeaux

Sujet : « Représentation hybride pour la modélisation géométrique interactive »
Conception d'une représentation de surface mélangeant *surfaces de subdivision* et *surfaces MLS*
Conception d'un solveur à *éléments finis* pour générer des images à base de *courbes de diffusion*

Septembre 2006 – Juin 2009

Master d'informatique, université de Bordeaux, mention *bien*

Spécialité : Synthèse d'images et modélisation géométrique
Stage recherche au LaBRI avec Gaël Guennebaud : « MLS appliqués aux maillages polygonaux »

Centres d'intérêt

Jeux

Développement de mon propre moteur de jeux : 🐉 *Lair* [www.github.com/draklaw/lair]
Game Jams (*Ludum Dare*) [www.draklia.net]
Organisation et animation de *murder party* dans un cadre associatif (~50 joueurs)

Musique

Pratique instrumentale : guitare, piano
Fondateur de l'association LaBRUIT (Association des musiciens du LaBRI)