

ASTRE Henri

5 Impasse Saint-Projet
33000 Bordeaux
France

06-81-15-95-81
astre.henri@free.fr
www.visual-experiments.com

Célibataire, 26 ans
Nationalité française
Permis B



Ingénieur informatique imagerie numérique

FORMATION

- 2004-2007 **Diplôme d'ingénieur informatique ENSEIRB avec mention bien**
ENSEIRB : école nationale supérieure d'électronique, informatique & radiocommunications de Bordeaux
- 2002-2004 **Classes préparatoires aux grandes écoles (PCSI et PSI*)**
Lycée Déodat de Séverac, Toulouse
- 2001-2002 **Baccalauréat S-Si – Option Physique**
Lycée Val-de-Garonne, Marmande

EXPERIENCES

- Actuellement* **CDI - Ingénieur R&D Outils 2D/3D**
Embauché depuis le 05/11/2007 par : [xyz-images](#)
- recherche dans le domaine de la réalité augmentée
 - développement de solution 3D temps-réel basé sur [Ogre3D](#)
 - développement d'outils pour Autodesk Softimage XSI
- Février 2007* **5 Mois - ERIM (Puy-en-Velay, 43)**
Stage de fin d'étude, participation au [projet Catopsys](#)
- développement d'un outil de génération de maillage 3D en C++
 - raffinement géométrique et colorimétrique, baguette magique 3D
 - utilisation de [CGAL](#) pour faire une triangulation de Delaunay
- Juillet 2006* **3 Mois - Société Awape (Tonneins, 47)**
Stage de 2^{ème} année : développement d'application web
- développement web : PHP, MySQL, Javascript et CSS
 - apprentissage des normes du W3C

CREATIONS

- Projets personnel (Computer Vision) :*
SFMTToolkit¹, PhotoSynthToolkit², tracking 3D en extérieur sans marqueur³
- Projets personnel réalisés avec Ogre3D :*
GPU-Surf⁴, Ogre::Cuda⁵, Ogre::OpenCL⁶, Ogre::Canvas⁷, ArToolkit démo⁸

LANGUES

- Français* Langue maternelle
Anglais Lu, écrit, parlé

COMPETENCES

- Centres d'intérêt* Rendu temps réel, calcul sur GPU, réalité augmentée, reconstruction 3D
- Langages* C, C++
- Web* PHP, MySQL, XML, XHTML, CSS, JavaScript

LOISIRS

VTT, musique, films

[1] : [structure from motion toolkit \(Bundler\)](#)
[2] : [structure from motion toolkit \(PhotoSynth\)](#)
[3] : [tracking 3D \(réalité augmentée\)](#)
[4] : [version accéléré de Surf sur GPU](#)

[5] : [intégration de Cuda avec Ogre3D](#)
[6] : [intégration d'OpenCl avec Ogre3D](#)
[7] : [API 2D pour Ogre3D basé sur Html5 Canvas](#)
[8] : [démonstration de l'utilisation d'ARToolkitPlus](#)