

Henri STEIN | henri-stein.com

👤 Ingénieur informatique 3D - 22 ans

✉ henri.la.stein@gmail.com | www.linkedin.com/in/henri-stein-b88552229/



En recherche d'un emploi à partir d'août 2024.

ÉTUDES

Master d'Informatique en Image et 3D - [Label CMI](#)

2022 - 2024

En cours

Université de Strasbourg, France

- Compétences en rendu et géométrie 3D : path tracing de Monte Carlo, rendu volumique par lancer de rayons, modélisation par surfaces de Bézier, ...
- Compétences en modélisation procédurale et en programmation *shaders* (Unreal Engine, OpenGL C++).
- Compétences en traitement de maillage : débruitage, triangulation, optimisation, interaction, ...
- Mémoire de recherche sur la synthèse et le mélange procédural de textures (*tiling and blending* et *blend-maps*).
- Compétences en vision par ordinateur : apprentissage automatique (scikit-learn), réalité augmentée (OpenCV), ...
- Compétences en traitement d'images : transformée de Fourier, filtrage, segmentation, ...

Licence d'Informatique - [Label CMI](#)

2019 - 2022

Mention bien

Université de Strasbourg, France

- Compétences en divers langages de programmation : C, Java, C#, Python, JavaScript.
- Compétences mathématiques : cryptographie, algèbre linéaire, logique, probabilités et statistiques, ...
- Compétences en modélisation et animation 3D avec les logiciels Maya et Blender.

Échange académique en Corée du Sud

août 2021 - juin 2022

Troisième année de Licence

Soongsil University, Séoul, Corée du Sud

- Poursuite de mes études en informatique, avec notamment des cours de vision par ordinateur, d'apprentissage machine et de sécurité informatique.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Ingénieur Logiciel 3D/C++

février - août 2024

Stage de deuxième année de Master

Thales LAS, Élancourt, France

- Développement d'un outil de génération procédurale de terrains.
- *Back-end* en C++ moderne et *front-end* via l'API Python du logiciel Blender.
- *Binding* Python/C++ avec la bibliothèque Nanobind.
- Immersion au sein d'une équipe de Simulation Fine développant de nouvelles technologies innovantes.

Ingénieur Logiciel 3D

juin - août 2023

Stage de première année de Master

Thales Alenia Space, Esch-sur-Alzette, Luxembourg

- État de l'art des technologies permettant la création d'expériences immersives, comprenant la réalité virtuelle, la réalité augmentée, les graphismes réalistes et les simulations physiques.
- Développement d'un projet de visualisation de données géospatiales à l'aide du moteur de jeu Unreal Engine et du plugin Cesium.
- Usage quotidien de l'anglais dans un cadre professionnel.

Assistant de recherche - développeur JavaScript

juillet - août 2022

Stage de troisième année de Licence

Laboratoire ICube, Illkirch-Graffenstaden, France

- Implémentation d'une interface de création de cartes de couleurs RGB, utilisées pour définir des couleurs de textures à appliquer sur des objets 3D.
- Développement en technologies web : logique en JavaScript et interface graphique en HTML et CSS.
- Implémentation d'algorithmes de modélisation de courbes de Bézier et de courbes B-Splines.

Développeur d'application Power Apps

juillet 2020

Stage de première année de Licence

Corteva Agriscience, Cernay, France

- Développement d'une application de commande d'équipements de protection individuelle (EPI) pour un site Share-Point avec la suite Power Platform.

LANGUES

Anglais : avancé

Français : langue maternelle

Allemand : débutant