



Paul-Élie Pipelin

Ingénieur en Imagerie Numérique, 25 ans, Permis B

EXPÉRIENCES

- Depuis Mai 2022 **Ingénieur d'Études - Rendu Visuel**, MATEREAL, Lyon, France.
- Mars 2021 – **Ingénieur R&D - Rendu Visuel**, IMAGE ENGINE, Vancouver, Canada.
Avril 2022 Développement d'**outils** pour les artistes, maintien des logiciels existants (e.g. outils pour *Gaffer*, *Arnold Renderer*, *Nuke*, *Maya*). Travail sur le logiciel de **management d'assets** propriétaire et sa combinaison avec la ferme de rendu. Travail sur la **liaison entre Gaffer et Arnold Renderer**. Participation au logiciel open source *Gaffer*.
- Mars 2020 – **Stage de développement**, ANSYS OPTIS, Toulon.
Août 2020 Travail sur un plugin permettant l'ajout de BSDFs modulables et physiquement réalistes. Automatisation des tests de validation physiques, création d'échantillonneurs par défaut et intégration de nouveaux matériaux.
- Octobre 2019 **Projet industriel, Implémentation d'un Multiple Importance Sampler Optimal (OptiMIS) dans un bidirectional path tracer**, ESIR, CORONA RENDERER, Rennes.
– Février 2020 Rempporté le **prix de l'innovation**.
- Juin – Août 2019 **Stage de recherche en localisation en intérieur**, LIMU - KYUSHU UNIVERSITY, Fukuoka, Japon.
(~3 mois) Implémentation d'un système de **localisation en intérieur** à partir de balises bluetooth (BLE) avec contrainte de la carte. **Premier prix** à la compétition organisée en 2019 par l'**IPIN** (Track 5). (Conférence en localisation en intérieur)
- 2017 & 2018 **Stage 1 en Laboratoire de Recherche et Stage 2 à Capgemini**, Rennes.
Novembre 2017 & 2018 **Premier et Deuxième prix du Hackathon (~24h) Insomni'hack organisé par l'Epine en partenariat avec Capgemini**, ESIR - EPINE - CAPGEMINI.

ÉTUDES

- 2015 – 2020 **Cycle Ingénieur à l'ESIR, parcours Imagerie Numérique**, ÉCOLE SUPÉRIEURE D'INGÉNIEURS DE RENNES, Rennes.
- Image : **Synthèse d'images**, *Mathématiques pour l'image*, **Traitement d'image avancé**, *Interaction homme-machine*, *Classification*, *Effets spéciaux*, *Compression*
 - Humanités : *Communication*, **Anglais courant**, *Management*, *Innovation*
- Avril – **Labellisé Handimanager**, ASSOCIATION COMPANIEROS.
- Octobre 2018 Participation et organisation d'un projet financé en crowdfunding, pour former des élèves-ingénieur au management de personnes en situation de handicap.

OUTILS POUR L'INFORMATIQUE

- Langages **C++**, **Python**, Java, Web (front / back)
- Technologies **OpenCV**, OpenGL, **Unity**, **Matlab**, Spring, Angular
- Tech VFX **Blender**, **Gaffer**, **Arnold Renderer**, Nuke, Maya, OSL
- Systèmes Windows, GNU/Linux
- Autres Suite Adobe, Suite Office, Git, Github, Lightroom, \LaTeX

CENTRES D'INTÉRÊT

Sciences, Nouvelles technologies, Jeu d'échecs, Photographie, Musique, Cinéma, Jeux vidéo, Sport