

Frank Rochet – Ingénieur en développement - Digistory EURL

📞 40 ans – Permis B + Véhicule

📍 29 rue des Alouettes 38180 Seyssins

☎ Tél : 06.01.75.75.26

✉ E-mail : contact@digistory.fr

COMPETENCES

Images 2D et 3D

Moteur 3D,
Traitement de l'Image,
DirectX, OpenGL,
Shaders HLSL,
rendu effets spéciaux :
voir aussi [Publications](#)

Langages

C++/C, C#, Java,
Pascal, Perl,
Assembleur, Script

Gestion de versions

Perforce, CVS

IHM

MFC, Qt

OS

Windows, Unix/Linux

Plus de compétences

Optimisation et
multithreading
Reverse engineering
Debugging

LANGUES

Français

Langue maternelle

Anglais

Technique et
conversationnel

Espagnol

Scolaire

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

Depuis 2019

[Digistory EURL](#)

- Gérant de la société et prestataire indépendant en informatique et en vidéo

De 2012 à 2019

[Orange Applications for Business](#)

- Consultant senior en Assistance technique chez [CORYS](#)
- Codage de simulateurs de trains en 3D (C++, Perl) sur une chaîne de production complexe
- Intégration de simulateurs de train complets (ex : Eurostar)
- Réalisation de simulation de systèmes de communication (GSM-R), de système de contrôle de vitesse de train (en reverse engineering), et modélisation 3D sur de nombreux simulateurs de trains pour des clients dans le monde entier (SNCF, RATP, FRA, Virgin, Pakistan Railway, etc...)
- Codage et mise au point d'algorithmes et d'une chaîne de production d'extraction de données satellite (extraction, filtrage, traitement, génération...) pour générer semi-automatiquement les mondes 3D des simulateurs à partir de multiples sources de données (DEM, coverage maps, etc...)

De 2005 à 2011

[Eden Games \(groupe ATARI\)](#)

- Développement C++ sur les jeux AAA « Alone In The Dark 5 » et « Test Drive Unlimited 2 » dans une équipe d'environ 50 programmeurs
- Développement, conception, analyse, optimisation de code C++ multi-plateformes pour PlayStation 3 (Unix), Xbox 360 (Windows) et PC (Windows) sous Visual C++ dans une architecture orientée objet fortement multi-threadée
- Algorithmes de deferred rendering, motion blur, LOD, optimisation et multithreading du moteur de rendu, effets spéciaux, particules 3D, terrains, shaders complexes, etc...
- Agent de liaison avec l'équipe de recherche ARTIS (INRIA Rhône-Alpes) sur différents projets de recherche (voir [Publications](#))

De 2001 à 2005

[Metrologic Group](#)

- Développement au sein d'une équipe de 25 programmeurs répartis sur 3 sites (Meylan, Cholet et San José) des logiciels de mesure et de simulation 3D Metrolog et Silma XG.
- Implémentation d'algorithmes de métrologie 3D sous Visual C++
- Programmation d'IHM avec des contrôles personnalisés (MFC, Win32, ActiveX)
- Refonte du logiciel Metrolog, afin d'en faire un SDK et de réduire les temps de debug
- Développement et optimisation du moteur 3D de Metrolog (DirectX 8, OpenGL)

FORMATION

2004-2005 INPG/ENSIMAG
CIF

Master 2 (M2R) en Informatique, spécialité Image, Vision et Robotique en

2001-2004 CUEFA Grenoble

DEST Système, Réseau, Multimédia en cours du soir

PUBLICATIONS

Juillet 2010 : Talk à *ACM SIGGRAPH 2010*. Los Angeles, Etats-Unis

[“A Deferred Shading Algorithm for Real-Time Indirect Illumination”](#)

Janvier 2009 : Rapport de Recherche, INRIA, numéro RR-6855

[“Featured-Based Vector Simulation of Water Waves”](#)