

# Thomas Subileau

31 200 Toulouse (France)  
(+33) 7 88 45 78 25 – tsubileau@gmail.com



## Formation

- 2012 – 2016 **Thèse** sur le « **Contrôle artistique du rendu en synthèse d'image** »
- *Soumission au journal « The Visual Computer » (acceptée)*
  - *Soumission à CGI 2015 (acceptée)*
  - *Soumission à AFIG 2014 (acceptée – Prix du meilleur papier)*  
*Université Paul Sabatier, I.R.I.T., Toulouse*
- 2010 – 2012 **Master en Informatique, spécialité Image & Multimédia**
- *Rendu temps-réel*
  - *Rendu physiquement réaliste*
  - *Modèles d'éclairage*
- Université Paul Sabatier, Toulouse*
- 2007 - 2010 **Licence en Informatique**

## Expériences Professionnelles

- 2015 – 2016 **Poste d'Attaché Temporaire d'Enseignement et de Recherche**
- Mars 2015 **Masterclass** sur le « **Contrôle artistique du rendu en synthèse d'images** »
- Master « Arts et technologies de l'image »*  
*Université Paris 8, Vincennes-Saint-Denis*
- Septembre –  
Décembre 2014 **Séjour** en invité au **Karlsruhe Institute of Technology**
- *Démarrage d'un projet sur la classification de l'espace des chemins*
  - *dans l'équipe du Professeur Carsten Dachsbacher*  
*Karlsruhe Institute of Technology, Karlsruhe, Allemagne*
- 2015 **Encadrement d'un projet de Master 1**
- *Développement d'un lancer de rayons interactif en WebGL*
- 2012 – 2016 **Enseignement** (368 heures)
- *Programmation générale et OO* *Licence 1, 2 et 3*
  - *Programmation « Lancer de rayons »* *Licence 2*
  - *Rendu graphique en OpenGL* *Master 1*
  - *Rendu graphique par lancer de rayons* *Master 2*
  - *Programmation parallèle en CUDA* *Master 2*
- Mars – Aout 2012 **Stage de fin d'étude** sur l'**analyse de l'éclairage et de ses composantes**
- *auprès du Professeur Imari Sato*  
*National Institute of Informatics, Tokyo, Japon*
- 2011 – 2012 **“Chef d'oeuvre”** sur l'**Edition interactive du rendu**
- *Implémentation des techniques de deux publications*  
*2<sup>e</sup> année de Master*
- 2006 – 2011 **Travaux saisonniers**

## Compétences

- *Anglais (équivalent C1)*
- *C++, OpenGL/GLSL, CUDA*