



Dac The TRAN

Étudiant en Géométrie et Informatique Graphique à Aix-Marseille Université

trandacthe230899.cfos@gmail.com | 07 60 56 96 14 | Marseille - 13004

github.com/Kuro-Shyn | linkedin.com/dac-the-tran

Recherche de Stage - R&D C++ | Géométrie 2D,3D et Maillage | VR-Splatting Gaussian

Titulaire d'étudiant en M2 GIG, je suis un ingénieur spécialisé dans la 3D.

Je maîtrise le C++ pour la géométrie (OpenMesh), ainsi que Python pour l'analyse de données (Machine Learning). Je cherche à appliquer cette double expertise à des défis R&D concrets.

Compétences

Langages de programmation : C++, Python, C #, Java, SQL, Latex, Three.js

Moteurs & Bibliothèques : OpenGL, CGAL, OpenMesh, OpenCV

Outils : Blender, Git, Linux, Unity, Qt

Langues : Français, Anglais, Vietnammien

Formation

Master Géométrie et Informatique Graphique, Université d'Aix-Marseille - Marseille Septembre 2024 – En cours

Licence Mathématique-Informatique, Université d'Aix-Marseille - Marseille Septembre 2019 – Juin 2023

Parcours d'apprentissage du français, Viet Nam - France Septembre 2017 – Juin 2019

Expérience professionnelle

Développeur Web (stage), Conception du web – Marseille, France Juillet 2025 – Août 2025

- Conception et développement de plusieurs site web en fonction des besoins spécifiques des clients par Wordpress

Ingénieur Logiciel (Stage), Développeur - HaiPhong, VietNam Juin 2023 – Août 2023

- Développer des fonctionnalités de calcul de salaire pour 12 employés via le logiciel Odoo

Cuisinier, Sushiman - Marseille, France Janvier 2020 – Sept 2025

Projets

- **Simplification de maillage avec OpenMesh** : Implémentation d'algorithmes de simplification (ex: Quadric Edge Collapse) basés sur des critères géométriques pour optimiser des modèles 3D.
- **Création d'un pédalier 3D** : Rendu avec OpenGL et shaders GLSL personnalisés.
- **Mini-projet Java** : Développer un projet de jeu Othello Back-end, mars rover.
- **Mini-projet C++** : Développer un projet jeu de tir à bulles, jeu du dominos.
- **Projet Recherche** : Découverte d'Unity et de la VR. Résolution des problèmes principaux : conversion des données de nuage de points en maillage (Python), découpe d'objets dans un environnement VR (Unity/C #).
- **Projet GAUSS XR** : Conception d'un pipeline de production permettant de capturer rapidement un environnement réel et de le transformer en un environnement 3D temps réel exploitable en réalité virtuelle et mixte.

Centres d'intérêt

- Jeux Vidéo, Cuisine, Voyage.