



STAGE : SYNTHESE GRANULAIRE ADAPTE AUX TEXTURES SONORES

DESCRIPTION

AudioGaming est une entreprise innovante orientée vers l'audio interactif et temps réels. Nous développons une solution logicielle à destination de la post-production et des studios de création (jeux vidéo, cinéma, spectacles vivants, ...) afin d'étendre les capacités créative liées à l'audio. Nous recherchons un candidat pour un stage niveau Bac+5/Master courant 2016. L'objectif du travail de ce stage est :

- L'étude de la synthèse granulaire et des descripteurs audio.
- L'analyse granulaire adaptée aux sons observés.
- La recherche de descripteurs audio pertinents pour un contrôle de synthèse en temps réel.

Le candidat sera intégré directement dans l'équipe de R&D d'AudioGaming et il réalisera :

- Un algorithme d'extraction de grains adaptée aux types de sons.
- Un algorithme de contrôle paramétré par les descripteurs audio.
- Un prototype interactif, temps réel, permettant de tester différentes solutions.

Les principaux résultats attendus sont :

- Une bibliographie d'analyse afin d'identifier automatiquement les composantes principaux de signal.
- Une bibliographie de la synthèse granulaire adaptive.
- Un prototype de synthèse fonctionnel, basé sur ces composantes.

Durée du stage : 6 mois

Lieu : Toulouse

Indemnité de stage

Possibilité de poursuite en thèse en fonction des résultats

COMPETENCES REQUISES :

Formation :

Master acoustique, traitement de signal, informatique, jeux vidéo ou Grandes Ecoles

Connaissances techniques requises (outils, technologies, logiciels, ...) :

- Bonne connaissance en traitement de signal.
- Maîtrise d'au moins un langage suivant (Python, C/C++, Matlab)
- Un intérêt pour le domaine de l'audio temps réels, la synthèse et les univers interactifs.
- Une expérience en programmation audio est un plus

Connaissances linguistiques :

Anglais

CONTACT :

Si vous vous reconnaissez dans cette proposition de proposition de stage, merci d'envoyer votre demande à jobs@audiogaming.net avec la référence AG-STG-21.

Date de démarrage : 2016