



STAGE : MODELISATION ET SYNTHESE DE BRUITS DE PAS

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 :

- La modélisation de bruits de pas.
- La synthèse hybride de bruits de pas.

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

- Une modélisation statistique pour réduire la taille d'une base de données de bruits de pas.
- Un algorithme de la synthèse hybride basé sur le modèle statistique développé.
- Une étude comparative basée sur les axes qualité perçue et la consommation mémoire.

Les principaux résultats attendus sont :

- Un bibliographique de la modélisation statistique.
- Un bibliographique de la synthèse hybride.
- Un prototype qui permet de tester la synthèse hybride avec différents modèles statistique.

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:

- 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 audio 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