

Outil d'édition de modèle d'aéroport

- Durée : 6 mois
- Type de formation : ingénieur (stage de dernière année)
- Compétences requises :
 - connaissance des langages objets, en particulier C++, et développement sous linux
 - des notions de 3D et d'OpenGL serait un plus
 - curiosité et envie d'apprendre
 - bonne maîtrise de l'anglais.

La société : Alsim conçoit, fabrique et vend des simulateurs de vol professionnels depuis plus de 20 ans. Nous avons à cœur de proposer des produits innovants et de qualité afin d'améliorer la formation des pilotes. Entreprise à taille humaine, nous avons cependant vendu nos machines dans le monde entier et avons acquis une solide réputation dans le domaine.

Mission

Les simulateurs sont livrés avec un système visuel qui comprend un système de projection panoramique et un générateur d'images (moteur graphique) qui permet d'afficher l'environnement extérieur. Cet environnement est une scène 3D qui inclut le relief, les textures représentant les types de terrain, ainsi que les aéroports sur la planète entière. Ces aéroports sont pour la plupart représentés de manière générique, mais un certain nombre d'entre eux sont plus fidèles à la réalité. Cela passe par une phase de création manuelle de contenu 3D.

Intégré au sein de l'équipe de recherche et développement, vous aurez pour mission l'étude et le développement d'outils d'aide à la création de ces contenus, permettant de placer de manière automatisée ou semi-automatisée un certain nombre d'objets 3D, de marquages au sol, etc.

Vous aurez l'occasion de travailler dans un environnement stimulant, ouvert, et accueillant, dans le domaine de l'aéronautique, avec accès à des simulateurs de vol professionnels.

Site web : <http://www.alsim.com>

contact : Thierry Lebourque (responsable R&D logiciel)

mail : t.lebourque@alsim.com

tél : +33 240 037 774