

Stage Développement 3D WebGL

La société

Spécialisée dans le développement d'applications dédiées au traitement de l'Information Géographique (IG) comme dans la réalisation de portails d'entreprises et de portails géographiques, GEOMATYS a développé, ces dernières années, une importante activité de services pour le compte d'acteurs majeurs de l'industrie et de la recherche ainsi que pour des collectivités territoriales.

L'entreprise répond, dans ses prestations, à leur souci de mettre en place des plate-formes respectueuses des standards en s'appuyant sur des solutions modulaires et évolutives.

Poussée par une équipe de passionnés, et cultivant une très forte compétence dans la prise en charge de l'IG au travers d'applications Web, Desktop et mobiles, GEOMATYS a mis en place un environnement technique (API, Bibliothèques, Frameworks, Web Services, etc.) complet qui permet d'appréhender l'ensemble des problématiques liées à la spatialisation des Systèmes d'Information (SI).

Lieu du stage :

Montpellier. Site d'Agropolis

Encadrement :

David Boggio (Chef de projets) /Eric Hasdenteufel (Développeur Senior / 3D / imagerie)

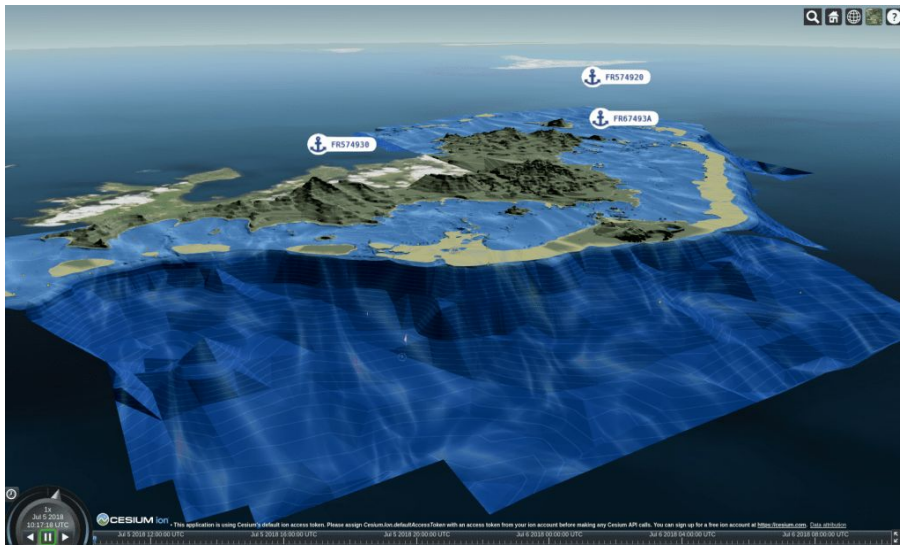
Thème :

Dans le cadre d'un projet visant à réaliser une solution de gestion de théâtre d'opération et de gestion de crise, Geomatys élabore un client géographique temps-réel et en réalité augmentée. Dans ce cadre, un stage vous est proposé dans lequel vous aurez à participer à la réalisation d'un moteur de diffusion de données en réalité augmentée utilisant le standard 3DTiles.

Votre travail consistera à générer et enrichir un scène 3DTiles en développant de nouvelles fonctions WebGL et en transposant des objets cartographiques d'un mode de présentation 2D vers un mode 3D. Vous trouverez un exemple type des travaux en cours au sein de notre équipe sur le lien suivant: <https://www.geomatys.com/fr/2018/07/18/3d-tiles-et-enc-en-action/>

A des fins d'interopérabilité, vous testerez les résultats de vos développements sur un client cartographique 3D Cesium (WebGL), mais également sur un moteur OpenGL en mode desktop tel qu'Unreal Engine.

Ce stage donnera également lieu à l'élaboration d'un prototype dont vous aurez la charge de réaliser une démonstration.



Exemple de scène 3D issue des cartes marines

Compétences souhaitées :

Le profil du candidat idéal est un(e) développeur(euse) informatique disposant d'une bonne connaissance dans le traitement de l'image et scène 3D.

- Informatique pour l'imagerie numérique
- Connaissances scientifiques en mathématiques
- Connaissances en géomatique
- Connaissance du langage Java

Contact :

isabelle.pelissier@geomatys.com