Email de contact : candidature@tvpaint.fr
Durée de stage : 6 mois minimum.
Période : à tout moment.
Niveau : bon niveau en C++

L'entreprise :

TVPaint Développement est une entreprise créée en 1997 à Metz, en Moselle.
De taille humaine (20 salariés), elle développe et distribue le logiciel TVPaint Animation.
Ce logiciel d'animation 2D basé sur la technologie Bitmap est né en 1991.

La technologie TVPaint est actuellement vendue dans plus de 70 pays et parmi les plus grands studios d'animation et de jeu video : Blue-Sky, Disney, Blizzard, Production-IG, Rovio, etc. Ainsi que les écoles les plus réputées (Gobelins, CalArts, etc.)

Pour ceux ou celles qui souhaiteraient approfondir ou simplement découvrir la technologie :
http://www.cartoonbrew.com/sponsored-by-the-art-of-aaron-blaise/aaron-blaise-offers-tips-getting-started-2d-animation-software-153102.html

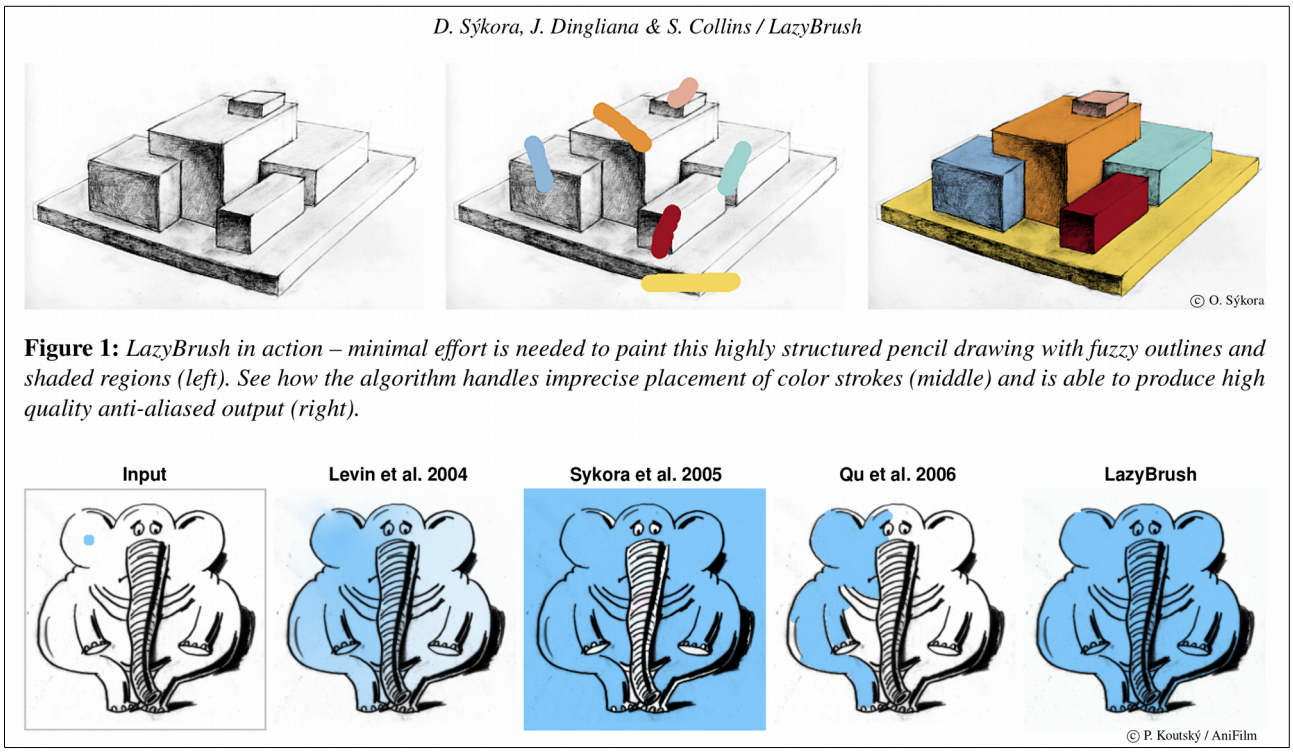
Le sujet de stage

Optimisation et réécriture du calque CTG "*Color & Texture Generation*" au sein des futurs logiciels de la marque TVPaint (nb : tout ou presque ce fait en C++ chez TVPaint Développement).

Le stage consiste principalement en la compréhension, réécriture et amélioration de algorithme central du calque, basé sur la technologie Lazybrush, telle que présentée au Siggraph en 2009, puis améliorée conjointement par Daniel Sykora et TVPaint Développement.

http://dcgi.fel.cvut.cz/home/sykorad/lazybrush.html

http://dcgi.fel.cvut.cz/home/sykorad/Sykora09-EG.pdf



Un test en C++ et un entretien dans les locaux de TVPaint Développement à Metz sont obligatoires pour pouvoir y travailler (nous payons tous les frais relatifs au voyage pour venir passer l'entretien).

Il peut y avoir des facilités pour le logement pendant le stage (TVPaint loue des chambres en nombre limité), si on s'y prend assez tôt.

Il y a possibilité d'embauche en CDI après le stage si vous êtes passionnés de C++, d'animation 2D et si tous les développeurs sont d'accord.