



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 vidéo : 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 :

Aide à la conception d'un nouvel outil "**sketch**" avec plus de couleurs, de textures et de modifications possibles que dans la version actuelle du logiciel.

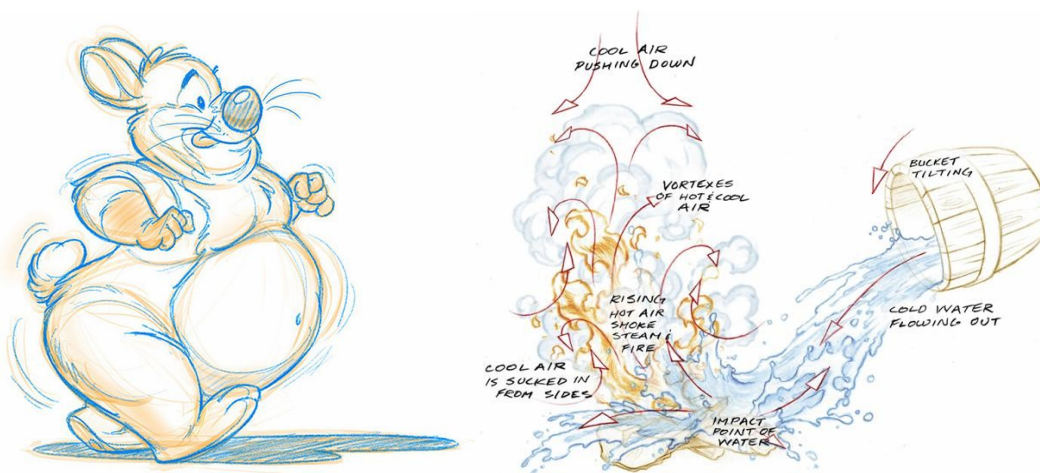
Pour l'instant, le logiciel se limite à sept couleurs maximum pour réaliser des "sketch", ainsi qu'à certains outils spécifiques. Cette limitation est liée à la technologie actuellement utilisée dans TVPaint Animation



(ci-contre un panneau "sketch" avec 3 couleurs en utilisation).

Créer un système avec une base différente pour les sketches permettra donc de dépasser ces limites.

Tout est à créer, du système de dessin à l'interface du calque (nb : tout ou presque sera codé en langage C++ chez TVPaint Développement).



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.