

# Détail de l'offre : H/F PROGRAMMEUR ANIMATION (JEUX VIDEO)

## Offre d'emploi H/F PROGRAMMEUR ANIMATION (JEUX VIDEO)

Référence Apec : **42009501W-5417-6876**

Référence société : **DEV ANIM2**

Date de publication : **28/02/2013**

Société :



**QUANTIC DREAM**

[Voir toutes les offres](#)

Type de contrat : **CDI**

Lieu : **PARIS\_20ème arrond**

[Plan d'accès](#)

Salaire : **Selon expérience**

Expérience : **Expérimenté**

### Mon réseau

Développez votre réseau et découvrez avec l'Apec et Viadeo vos contacts dans cette société.

[Activer Mon Réseau Pro](#)



### Next Step

**ENVIE DE  
BOUGER ?**

**Affûtez votre  
stratégie avec  
un consultant  
Apec.**

[Cliquez ici](#)

### LA SOCIÉTÉ

Fondé en 1997 à Paris, notre studio est aujourd'hui reconnu à l'échelle internationale pour ses innovations dans les domaines de la narration interactive et de l'émotion dans les jeux vidéo. Nous collaborons avec les plus grands éditeurs internationaux et sommes les créateurs de BEYOND Two Souls (2013, SCE), HEAVY RAIN (2010, SCE), FAHRENHEIT (2005, ATARI) et THE NOMAD SOUL (1999, EIDOS).

Rejoignez dès aujourd'hui notre équipe internationale basée à Paris (France) et déployez tout votre talent pour concevoir d'ambitieux projets de divertissement interactif de prochaine génération à nul autres pareils...

Faire partie de notre équipe, c'est partager notre enthousiasme pour concevoir et développer certains des produits les plus novateurs de l'industrie. Notre avenir repose sur des personnes brillantes, talentueuses et hautement motivées, animées par une passion commune : inventer les divertissements précurseurs de demain.

### DESCRIPTION DE POSTE

Sous la responsabilité du Lead Game Logic, vous prendrez part au développement de notre technologie runtime d'animation.

A ce titre vous devrez intervenir sur différents systèmes :

- Participer à l'amélioration & l'extension de moteur interne d'animation, en assurant également la mise en place et le suivi en production. (Body and Facial FK, procedural animation, IK, compression, etc.)
- Travail en étroite collaboration avec les animateurs pour répondre de la façon la plus efficace possible à leur problématiques de production, mais aussi pour leur fournir des contraintes claires et gérables.
- Veille technologique : vous devrez par ailleurs rester informé des évolutions des différentes techniques d'animations, ainsi que d'être à même de proposer des évolutions spécifiques aux besoins du jeu.

### COMPÉTENCES REQUISES

Vous devez disposer d'au moins 5ans d'expérience significative sur les domaines liés à l'animation, ainsi que sur du code à forte contraintes (mémoire, puissance processeur, architecture).

Pré-requis techniques :

- Parfaite maîtrise du C / C++
- L'assembleur est un plus (x86/PowerPC)
- Solides bases mathématiques
- Une expérience dans le gameplay est un plus

Vous avez d'excellentes qualités relationnelles, un esprit d'équipe et un intérêt pour le coeur de métier de l'entreprise.

Bon niveau d'Anglais oral et écrit.

