**成都喵师兄网络技术有限公司**

**招聘简章**

**一、公司简介：**

成都喵师兄网络技术有限公司，成立于2018年致力于游戏联合开发和游戏美术外包服务，为各个知名游戏开发商们提供游戏美术整体解决方案。游戏部主要合作伙伴：完美、腾讯、畅游、触控、NCsoft、史克威尔、capcom、尼比鲁、墨灵、巨人、光宇等国内外知名企业。

**二、招聘岗位**

**【人事专员】**

**岗位职责：**

1. 完成公司行政事务工作及部门内部日常事务工作；
2. 协助审核、修订公司各项管理规章制度，进行日常行政工作的组织与管理；
3、各项规章制度监督与执行；
4、参与公司考勤管理工作；
5、负责公司快件及传真的收发及传递；
6、参与公司行政、采购事务管理；
7、负责公司各部门办公用品的领用和分发工作；

**任职资格：**

1、人力资源或管理类相关专业优先；

2、工作经验不限

3、具有良好的职业道德，踏实稳重，工作细心，责任心强，有较强的沟通、协调能力

4、抗压能力强。

5、熟练使用办公软件，能完成临时性工作。

**【平面设计】**

**岗位职责：**

1、根据项目需求对广告形式进行创意并制作banner海报等相关宣传推广用图；

2、负责游戏产品的网页以及相关平面设计；

3、良好的视觉设计能力、色彩感觉和美术功底，有较强手绘能力，较强的需求分析理解能力和信息系统规划能力；

4、知识面广，能根据需求设计不同风格作品；

5、思维活跃，勇于创新，学习能力强，具备良好的团队合作精神及能力。

**任职资格：**

1、美术设计类、艺术设计类相关专业，专科及以上学历；

2、能独立完成策划设计，具有良好的沟通能力；

3、熟练掌握各种平面设计软件；

4、优秀的创意能力与较强的执行能力；

5、有UI设计或全案策划的成功案例优先**。**

**【动画设计】**

**岗位职责：**

1、负责广告片的剪辑，包装设计及制作，宣传片、片头及片中动画的创意和制作；

 2、理解电视语言，根据创意脚本或文案对广告片进行制作、剪辑和编排，传达宣传诉求；

 3、负责游戏项目产品的图文、动画媒体的策划设计工作；

 4、对作品的音乐选择提出建议和意见；

 5、负责制定平面和动画制作类相关标准、流程规定及创新工作；

 6、应用flash软件独立完成动画中各种角色造型的设计及动画制作。

 **任职资格：**

1、思维活跃，想象力丰富，对多媒体设计有独到见解；

 2、熟练掌握AE或Premiere、flash、photoshop、3Dmax、MAYA等设计软件；

 3、可独立完成广告包装、三维片头动画、广告片等的设计及制作；

 4、对作品的主题创意、标版设计、动画、质感、节奏、色彩等方面有较好的把握；

 5、良好的团队意识以及较强的主动性和创造性；

 6、有较高的艺术素养，具有优良的审美情趣；

7、创造性思维，较强的学习和理解能力，具备分析问题、解决问题以及推动项目实施的能力

**【游戏建模师】**

岗位职责：

1、负责制作3D场景的模型与贴图
2、满足相关质量要求的同时，根据项目进度完成分配的任务
3、具有上进心，能够愿意学习新的软件工具、插件，改进技术标准
任职要求：
1、统招专科及以上学历，建筑、游戏、美术相关专业优先
2、有3D建模工作经验，建筑产品建模、效果图渲染工作经验的优先
3、熟练掌握3D Studio Max和PhotoShop，能够熟练使用Blender、Maya、Zbrush、Substance Designer、Substance painter等软件的优先
4、具备良好的沟通能力和团队合作能力，能够积极主动的交通沟通解决问题，有强烈的责任心
5、有基本的审美能力和美术功底，具备良好的艺术素养优先

**【视觉设计】**

岗位职责：

1、负责公司产品品牌 VI 、品牌升级优化、产品形象、产品界面迭代等相关设计工作；

2、负责公司产品运营类活动的视觉设计，包括H5、Banner、活动页、海报、专题、线下物料设计等；

3、能从用户体验和视觉设计方面给出设计解决方案，制定相应的设计流程和规范，并不断的维护更新规范；

4、了解印刷流程及熟练各类广告物料，保证产品宣传的准确性。

任职资格:

1、具备扎实的平面设计、图形功底、排版能力；

2、良好的审美和沟通、理解能力 软件技能：熟练使用AI、PS、具备一定的C4D、AE能力，能独立完成简单的动效设计；

3、C4D能力强、插画能力强加分

**【次世代】**

**岗位职责：**

1.根据原画创建3D角色以及道具模型

2.保证所有角色和部件的3D模型以及贴图制作符合整体艺术风格。

**任职资格：**

1. 对人体比例结构有系统的了解以及熟悉色彩构成学搭配及应用或者对建筑结构艺术解剖有较深的理解，优秀的模型塑造能力以及材质制作能力；

2.精通三维制作软件和二维图片处理软件；

3.美术设计类相关专业，有深厚的美术功底，熟悉使用熟练运用3DMAX.ZBPS等制作软件；

4.熟悉世代游戏角色/场景相关工作规范流程。

**【游戏特效】**

岗位职责：
1.根据项目需求，设计并制作游戏中各种特效元素；
2.推动项目上游人员合作，按时按质完成计划任务并跟进最终表现效果。
任职要求：
1.美术类专业毕业，1年及以上游戏行业游戏特效设计经验；
2.熟练运用Unity3D进行特效制作，具有良好的色彩把控能力；
3.有较好的动画节奏感，理解一些现象的运动规律与形态，如能够完成风、雨、雷、电、爆炸等现象的运动与形态的模拟；
4.有较强的手绘能力，了解原画特效设计的制作；
5.有MOBA游戏相关制作经验者优先考虑
4.善于沟通，做事严谨，有较强的责任心和团队合作意识。