

腾讯游戏设计岗位招聘简章

一、法本公司介绍

深圳市法本信息技术股份有限公司成立于 2006 年 11 月 8 日，注册资金 2120 万人民币，总部位于深圳，上海、武汉等分公司，现有员工 18000 余人，2020 年 12 月 30 日深交所成功上市，专注于数字化技术服务，致力为客户提供先进的数字化平台、技术和解决方案，目前我们着重围绕六大行业客户，主要是金融、互联网、汽车、高科技、航空物流和通信，拿汽车行业来说，我们已经服务了 100 多家相关企业，其中超过了 20 家行业百强企业，例如路特斯汽车、特斯拉、比亚迪、长城汽车、小鹏汽车等，蔚小理等客户。

二、招聘岗位及要求岗位

| 招聘岗位 | 岗位职责 | 岗位要求 |
|-------------|--|---|
| 场景原画 | 1、拆解策划需求/场景概念，规划场景需求总量，整理详细制作需求； 2、安排跟进反馈原画设计，把控 2D 原画品质； 3、培养外包人员，使其能适应项目工作需求； | 负责建筑、物件、载具、地图原画设计，资源收集整合，简单白模搭建、验证以及优化模型贴图。 1、热爱游戏； 2、有一定手绘功底，热爱设计，对自身能力有要求，能够不断学习提高自身水平； 3、有 2 年以上游戏场景原画设计工作经验； 4、具备良好的沟通能力和理解能力； 5、熟悉使用 Photoshop,blender； 6、了解使用 UE4,3Dmax 或 Maya 等（优先考虑） 7、需笔试 |
| 3D 动作设计 | 1、精修动捕动作，如：跑步，走路，上坡，站立表演，剧情表演，表情等。 2、手 K 动作，如冷兵器连击动作，挥砍动作。 3、平时需要批量处理 idle 和对应的相关动作。 | 1、有 FPS 动作制作经验者优先。 2、熟练使用 MAYA，了解 fbx 合入 UE 流程。 3、热爱游戏，对自己生产的动作有责任心。 4、学习能力强，有良好团队合作精神，能耐心打磨动作细节。 5、需笔试 |
| 设计监修-固定支持人力 | 协助 K6 设计师负责视觉监修。 | 1、设计工作经验优先，会设计、审美高； 2、有项目管理能力，主观能动性高。 3、发送游戏作品即可，作品类型页面类，有 MOBA\枪战类的最好 |

| | | |
|--|---|--|
| <p>在研项目 TA 支持- 美术中心</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1、实现游戏常见的角色、场景、特效、后期等材质效果； 2、协助美术团队进行美术端效果及资产评估、性能优化； 3、协助测试和评估美术制作流程与效果，辅助美术人员完成引擎内的美术资源制作； 4、与美术人员一起解决引擎、工具日常使用过程中出现的问题，协助定位问题； 5、配合开发、策划、美术实现版本内需求的美术效果； 6、使用脚本开发简单的引擎内 / DCC 美术工具； 7、编写与维护美术流程，资产规范和技术文档。 | <p>本科及以上学历在读，美术设计、数字媒体，游戏设计，动画等相关专业优先；</p> <ul style="list-style-type: none"> - 有强烈的热情，致力于研究美术工具和游戏引擎的新特性； - 具有扎实的美术设计功底，有出色的审美和强烈把控美术品质、效率的意识； - 了解 PBR 理论，具备图形学基础； - 熟练使用至少一种美术工具，如：3D Max / Maya / Blender / Substance Painter 等其他主流 3D 制作软件； - 至少熟练掌握 绘画 / 建模 / 场景 / 光照 / 渲染 / 绑定 / 特效 等任意一种美术技能； - 掌握 GLSL / HLSL / Cg 至少一种 Shader 语言； - 对 C++ / C# / Python 至少一种开发语言有一定了解； - 具有 Unreal Engine4 使用经验，至少熟练使用场景 / 角色 / 动画 / 特效 两种以上模块； - 有较强的问题处理能力、沟通能力和团队合作意识，工作态度端正、负责。 |
| <p>技术美术- 美术中心</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1、配合 AI 专项需求，开发工具和服务，确保专项顺利进行； 2、配合团队调研和挖掘 AI 专项需求，研究 AI 在游戏流程中的应用，以帮助项目提高生产效率； 3、配合 PipelineTD，维护并开发 pipeline 相关工具，服务专项工具在项目的落地； 4、协助团队搭建、维护和优化前后端服务以及 DevOps 等云平台，保证业务正常稳定运行； | <p>本科及以上学历，艺术类的专业、美术或相关专业；熟悉游戏或影视行业的制作流程，有游戏 TA 或影视 TD 工作经验/或者应届毕业生（有 python 基础以及 DCC 开发经验即可）；</p> <p>有一定的 DCC 工具开发经验，如 3DsMax, Maya, houdini, SD/SP, PS 等；</p> <p>熟悉游戏引擎 Unreal 或 Unity，有基本的工具开发能力；</p> <p>掌握一门或以上编程语言（Python、html, js, C++）；</p> <p>熟练使用 stable diffusion webui 以及 stable diffusion 模型训练（加分项）</p> <p>熟悉 Rez 工作流；</p> <p>熟悉基础网络架构，数据库，开发过 Web Server 应用；</p> <p>熟悉消息队列（ActiveMQ）和缓存（Redis）；</p> <p>熟悉 K8S 容器部署的以及腾讯云相关使用；</p> <p>熟悉使用 Linux；</p> <p>有较强的沟通能力、执行能力和问题解决能力，以及强烈的责任心和团队协作精神；</p> <p>有良好的开发习惯和文档编写能力，善于总结和不断学习。</p> |

三、工作待遇及地点：

1. 工作地点：深圳南山区
2. 薪资待遇：综合工资 7K-10K
3. 专业要求：艺术类的专业、美术或相关专业

四、简历投递：

扫描右侧二维码在线投递简历

