



## 维塔士电脑软件（成都）有限公司招聘简章

### 维塔士公司介绍

维塔士成立于 2004 年，是业内领先的视频游戏内容制作公司，在新加坡、中国、越南、加拿大法国、日本、爱尔兰和美国都设有工作室。维塔士拥有 1600 多名全职游戏制作专家，多年来致力于 AAA 级主机游戏、PC 游戏和手机游戏的开发与 3D 美术制作，为客户实现收入的增长和制作效率的提升。十多年以来，维塔士已成功地为客户递交了超过 1300 个高质量项目，其客户包括众多著名独立工作室和世界顶级数码娱乐公司 20 强中的 18 家。

### 代表作品：

刺客信条、神秘海域、战地、美国末日 1、孤岛惊魂 5、看门狗 1/2、地平线：黎明时分、黑魂、黑色洛城等大作的美术或程序制作。

### 福利：

六险一金，餐补，项目奖金，每年 10 天带薪年假，周末双休，弹性工作制，透明晋升机制，年终奖，员工旅游，员工体检，无限量供应现磨咖啡

### 简历投递邮箱：

[hr.chengdu@virtuos.com.cn](mailto:hr.chengdu@virtuos.com.cn)

### 简历投递格式：

维塔士校招+“投递职位”+“姓名”+“学校及专业”

公司官网：

[www.virtuosgames.com](http://www.virtuosgames.com)

维塔士官方微信公众号：



Scan  
Follow  
Share

## 2020 校园招聘职位详细介绍 (Art)

### 原画培训生(Concept Trainee)

About the position:

在维塔士，你将会学习如何完善你的绘画技巧，并有机会与世界上最顶尖的游戏公司合作。作为原画美术师，我们利用我们周围的世界获取灵感，并尝试寻找全新并且有趣的方式将这些灵感重新组合并应用到游戏内容中，让游戏能够在情感上很好的吸引玩家和观众。无论是在空间站上设计气闸使其能够在游戏中静静地绕着外星球运行，还是在电影中泰迪熊伙伴牵着你的手穿过黑暗的森林。在维塔士原画团队中，你都有机会学习和尝试。

我们正在寻找具有原创愿景并且渴望为全世界观众创造新世界和新体验的热情原画美术师。从高端主机游戏到黄金时段影视动画的长期成功合作中，我们在创造性的工作上有了很好的工作业绩。非常欢迎你以原画培训生的身份加入我们，并能够在未来有机会和原画团队一起成长！

这是一项 3 个月的带薪培训项目。公司将会安排最有资历/经验的原画美术师进行指导及管理授课。如果培训生能够顺利完成我们的培训课程并通过我们的最后测试，将有机会加入维塔士，参与到高水准的游戏原画制作。

Responsibilities:

- 协助数字娱乐概念设计以及游戏 2D 资源的制作。

Qualifications:

- 具备扎实的绘画基础，包括透视，光影，色彩理论等；
- 具备丰富的视觉积累，以及良好的设计思维；
- 熟悉多种美术风格，例如写实，卡通，风格化等；
- 熟练掌握 Photoshop 等绘图软件，具有 ZBrush，3Dmax，Maya，3D-coat 或 Blender 等软件技能的优先考虑；
- 熟练使用数位板进行绘画；
- 对 3D 美术制作流程有一定了解, 有游戏开发经验者优先；
- 具备不错的沟通能力和工作简要的解读能力；
- 接受应届毕业生，申请该职位时，请发送简历和相关美术作品。

### **3D 场景培训生(3D Environment Trainee)**

About the position:

这是一项 3 个月左右的带薪培训项目。公司将会安排经验丰富的资深 3 维场景美术师进行指导及管理授课。如果培训生能够顺利完成我们的培训课程并通过我们的最后测试，将有机会加入维塔士，参与到高水准的次时代游戏制作。

Qualifications:

- 大专及以上学历，艺术类相关院校或专业（包括动画，影视动画，数字媒体艺术，游戏美术，工业设计，国画，油画，雕塑，版画，建筑设计，纺织/时装设计等）；
- 或对美术兴趣浓厚，具有一定的绘画功底；
- 熟练运用 3D Max 或 Maya，Photoshop 和 Substance Painter，并基本掌握 PBR 流程，具有 ZBRush 知识和技能的优先考虑；
- 良好的交流能力和团队合作精神；
- 对游戏有一定了解，热爱游戏行业并且热衷于游戏制作；
- 对世界历史文化感兴趣，有学习热情，且有志于拓展自己的通识版图的优先考虑；
- 申请该职位时，请发送简历和相关美术作品（3D 作品及传统美术作品）。

### **硬表面培训生(3D Hard Surface Trainee)**

Responsibilities:

这是一项 3 个月左右的带薪培训项目。公司将会安排最有资历/经验的 3 维场景美术师进行指导及管理授课。如果培训生能够顺利完成我们的培训课程并通过我们的最后测试，将有机会加入维塔士，参与到高水准的次时代游戏制作。

#### Qualifications:

- 大专及以上学历，艺术类相关院校或专业（包括动画，影视动画，数字媒体艺术，游戏美术，工业设计，国画，油画，雕塑，版画，建筑设计，纺织/时装设计等）
- 对美术兴趣浓厚，或具有不少于 4 年的绘画功底
- 熟练运用电脑软件
- 能熟练使用 MAYA 或 3DS MAX，对 SubstancePainter, ZBrush 有一定了解
- 善于学习并使用新技术或新软件
- 良好的交流能力和团队合作精神
- 深入了解游戏，热爱游戏行业并且热衷于游戏制作
- 对各种载具武器和机械设计有浓厚兴趣者优先考虑
- 申请该职位时，请发送简历和相关美术作品（3D 作品及传统美术作品）

### 3D 角色培训生(3D Character Trainee)

#### About the position:

这是一项 3 至 4 个月的带薪培训项目。公司将会安排最有资历/经验的 3 维角色美术师进行指导及管理授课。如果培训生能够顺利完成我们的培训课程并通过我们的最后测试，将有机会加入维塔士，参与到高水准的次时代游戏制作。

#### Qualifications:

- 大专及以上学历，艺术类相关院校或专业（包括动画，影视动画，数字媒体艺术，游戏美术，工业设计，国画，油画，雕塑，版画，建筑设计，纺织/时装设计等）
- 或对美术兴趣浓厚，具有一定的绘画功底
- 基本会操作 3 维软件 ZBRush, 3D Max 或 Maya, Substance Painter 或 Photoshop
- 良好的交流能力和团队合作精神
- 对游戏有一定了解，热爱游戏行业并且热衷于游戏制作
- 申请该职位时，请发送简历和相关美术作品（3D 作品及传统美术作品）

### 游戏美术测试(Quality Control)

#### Responsibilities:

- 检查 3D 美术内容，确保递交能够达到技术质量要求；
- 阅读、翻译、管理和分发来自客户的 3D 内容技术需求和规格说明；

- 就递交物的知识产权问题，和美术总监沟通交流；
- 确保在知识产权保护方面，美术团队能够按照既定的规章制度执行；
- 独立改进内部 QA 流程；
- 每周为美术团队总结问题及解决方案；
- 通过试玩关卡、物件测试和性能评估等方法，向美术团队提交技术或美术改进意见。

#### Qualifications:

- 优秀的解决问题的能力，能够从问题中提炼知识和经验，并形成内部规范；
- 熟练掌握 Microsoft Office 软件；
- 有较高的自我组织能力，并注重细节；
- 有效的沟通者，自我激励的团队合作者；
- 能够胜任英文工作环境；
- 对游戏有热情，能够识别游戏中的 Bug；
- 有 3ds max, Maya, Unity or Unreal 相关的知识尤佳；

### **技术美术师(Technical Artist)**

#### About the position:

我们正在寻找一名初级技术美术师，以支持我们的团队每天的技术问题，并帮助建立新的项目。理想的候选人需要了解美术制作，IT 以及编程；并且能独立，及时地发现任何问题。运用你的技能，以确保美术师的软件，工具和脚本，能够让他们完成工作。你将与美术师与美术总监密切合作，满足他们的制作需求。你将成为经验丰富的 TA 团队的一员，将会得到许多经验分享。在工作中，你会接触到不同种类的技术和工作流，有很多的机会来扩展你的技能！

#### Responsibilities:

- 提供美术团队日常的技术支持
- 创建基本的自动化脚本，3D 应用程序内外的小工具
- 安装美术软件，插件和脚本；并提供故障排除
- 支持制作人和组长进行工具的规划与部署
- 对美术团队进行特定工具的最佳使用方法的培训

#### Qualifications:

- 良好的口头和书面沟通能力
- 良好的英语和普通话能力

- 熟悉 Maya 或 3D Studio Max
- 熟悉材质球的运用
- 了解 3D Studio Max 脚本，MEL 或 Python
- 了解 MS Windows 和 IT 故障排除技能
- 了解版本控制系统，e.g.Perforce
- 能够独立解决问题，积极主动的态度，表现出主动性
- 有以下经验优先:
  - DOS 批处理编程或 Windows PowerShell 脚本
  - 网络知识（例如 Windows, TCP/ IP）
  - 参与过已上线的游戏项目
  - 游戏引擎的经验，e.g. Unreal, Unity.
  - 了解绑定和动画

## **特效美术师(VFX Artist)**

### Responsibilities:

- 为角色的法术和技能，场景的效果，怪兽的能力和攻击等设计并优化视觉效果。

### Qualifications:

- 会使用 Unity 或者 Unreal 引擎；
- 了解特效基础素材的制作方式和流程；
- 对形态，色彩及动作规律有良好的理解力，适应各种风格的特效制作；
- 有着良好的工作习惯，比如优化/细化特效；
- 熟练操作 3ds Max, Maya, Photoshop, After Effects, Blender 等类似软件；
- 对游戏行业有热情；
- 掌握 Unity 和 Unreal 引擎工具和着色器/材质者优先；
- 有游戏特效相关经验者优先考虑。