



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 2000 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，维塔士已成功向客户递交了超过 1300 个高质量项目，其客户包括众多著名独立工作室以及世界顶级数码娱乐公司 20 强中的 18 家。

福利：

六险一金，餐饮补贴，项目奖金，每年 10 天带薪年假，5 天带薪病假，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

简历投递格式：

维塔士校招+投递岗位+学校名称+专业+姓名

公司官网：

<https://www.virtuosgames.com/zh-hans>

维塔士官方微信公众号：

维塔士招聘



Scan
Follow
Share

维塔士成都 2021 秋招交流 QQ 群:

1046926366

招聘职位详细介绍 (Art)

● 原画培训生(Concept Trainee)

招聘人数: 10 人+

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/硬表面/角色培训生

招聘人数: 50 人+

Responsibilities:

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 3 维角色/硬表面/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:

- 深入了解游戏，热爱游戏行业并且热衷于游戏制作
- 良好的交流能力和团队合作精神
- 基本会操作 3 维软件 Zbrush, 3D Max 或者 Maya
- 熟练运用电脑软件
- 具有不少于 4 年的绘画功底, 美术基础良好
- 艺术类相关院校应届本科毕业生，艺术类相关专业（包括国画，油画，雕塑，版画，建筑设计，工业设计，纺织/时装设计等）

● 游戏美术测试

招聘人数: 20 人+

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

招聘人数: 10 人+

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

招聘人数: 10 人+

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。

● 动画师/动画实习生

招聘人数: 10 人+

岗位概述:

作为一名游戏玩家, 是否有一款游戏被你奉为“神作”? 你是否也曾梦想自己的名字出现在“神作”的制作者名单中? 机会来了! 维塔士动画团队正在热招动画师, 专为热爱游戏的你而来!

维塔士成都自成立以来, 参与了数十款 AAA 级别大作, 在这里, 你可以获得和国内外顶尖游戏开发商的合作经验以及和圈内大神一对一的交流。只要你有一颗热爱学习的心, 丰富的资源可以帮助你快速成长, 实现自己的职业规划, 成为行业大牛!

在维塔士团队内, 集团将提供一流的工作环境, 完善的薪资福利体系, 在公司全球化的战略下, 获得与国内外业内大佬们一起参与到行业最顶级游戏项目机会。带上你的热忱和技术, 一起在游戏产业里留下你浓墨重彩的一笔吧!

Responsibilities

- 负责对游戏中角色和道具的动画制作。包括但不限于: 手 Key 动画, 过场动画, 动作捕捉, 打斗动作, 面部表情等等。

- 在组长和总监的指导下，按时、按质、按量地使用各类主流动画编辑软件，来实现项目内的动画需求，确保其符合在游戏中的背景设定。
- 与项目内其他团队如游戏美术，关卡设计，策划团队等协作，为游戏的最终表现力提供动画支持。
- 协助组长和总监进行游戏动画表演的构思和设计。

Qualifications

- 大专及以上学历，动画类和电子游戏类相关院校或专业优先考虑（包括动画，影视动画，数字媒体艺术，游戏美术，工业设计，平面设计或摄影专业）。
- 一年以上在动画行业的工作经验，如果申请人有优秀的动画作品，可以放宽要求。
- 能熟练使用 MAYA、Motion Builder 或者 3DMAX，对游戏引擎有了解更佳，例如 UE4, Unity。
- 熟悉动画制作技巧，如手 key，动捕数据整理，过场动画，摄影机镜头等等。
- 善于学习，有求索精神，并能够把新技术或新软件应用到生产中来。
- 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。
- 申请该职位时，请发送简历和相关动画作品。

● 绑定师

Overview:

作为一名游戏玩家，是否有一款游戏被你奉为“神作”？你是否也曾梦想自己的名字出现在“神作”的制作者名单中？机会来了！维塔士动画团队正在热招动画师，专为热爱游戏的你而来！维塔士成都自成立以来，参与了数十款 AAA 级别大作，在这里，你可以获得和国内外顶尖游戏开发商的合作经验以及和圈内大神一对一的交流。只要你有一颗热爱学习的心，丰富的资源可以帮助你快速成长，实现自己的职业规划，成为行业大牛！在维塔士团队内，集团将提供一流的工作环境，完善的薪资福利体系，在公司全球化的战略下，获得与国内外业内大佬们一起参与到行业最顶级游戏项目机会。带上你的热忱和技术，一起在游戏产业里留下你浓墨重彩的一笔吧！

Responsibilities

- 在项目内配合模型师和动画师，使用三维动画软件负责对游戏中的模型创建关节，蒙皮和骨骼绑定，确保模型在游戏中的动画效果显示符合其游戏设定。
- 配合项目组，设计并测试特定的绑定工具或脚本，来符合项目的动画要求。
- 参与绑定技术的研究，和集团 R&D 部门一起学习并应用最新的游戏动画绑定技术到项目中来。

Qualifications

- 大专及以上学历，信息技术类，动画类和电子游戏类相关院校或专业优先考虑（包括动画，编程，信息技术，数字媒体艺术，游戏美术，工业设计，平面设计等等）。
- 一年以上绑定相关的工作或实习经验，如果申请人有优秀的绑定作品，或有一定的编程语言能力，可以放宽要求。

- 熟练掌握软件（主要为 Maya）进行角色道具的绑定和 Deformer 的属性及使用方式，有能力解决不同角色和各种情况的绑定问题，对游戏引擎（UE4&Unity）和绑定相关插件有了解更佳。
- 熟悉物理学中的运动原理，了解常规生物的骨骼架构、解剖学知识肌肉动态和运动方式，及表情绑定与蒙皮。
- **学习能力及其重要**，善于学习，有求索精神，并能够把新技术或新软件应用到工作中来。
- 良好的逻辑性思维能力，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。
- 候选人若有良好的英文读写能力可优先考虑。
- 申请该职位时，请发送简历和相关作品。

招聘职位介绍 (Game)

- 游戏开发工程师/实习生

招聘人数：10 人+

Responsibility:

- 直接向主程序员汇报；
- 在项目中辅助主程序员；
- 高效高质完成任务；
- 使用代码管理系统整合已完成的任务；
- 问题出现后进行沟通交流并找出最佳解决方案。

You must:

- 计算机科学或软件工程专业本科以上学历；
- 计算机科学与技术、软件工程、数学、物理、电子等相关专业；
- 对技术有兴趣，勤奋好学；
- 熟悉数据结构与算法；
- 熟悉 C++, git, oop 等。

You should:

- 有 ACM 等竞赛相关经历；

- 协助导师或者自己独立做过相关作品;
- 解游戏相关的知识;
- 有清晰的职业规划及发展方向规划;
- 有良好的沟通能力;
- 具备优秀的数学知识。

- 游戏程序员

招聘人数: 10 人+

Responsibility:

- 根据游戏设计实现上层游戏逻辑功能, 如 AI, 相机, 游戏流程, UI 等;
- 实现新的脚本, 对象/事件并与编辑系统集成;
- 实现 SFX, VFX 或其他效果的触发器;
- 与游戏策划合作完成某个游戏功能;
- 确保用户体验满足需求;
- 优化上层游戏功能的实现。

You must:

- 计算机专业相关方向, 应届非应届生均可;
- 系统掌握计算机科学与技术相关基础知识, 了解重要的算法和数据结构;
- 至少了解一种编程语言;
- 对技术和游戏开发充满热情;
- 良好的学习和解决问题的能力;
- 良好的沟通能力。

You should:

- 熟悉主流游戏引擎的使用, 如虚幻, Unity3D 等;
- 了解 C++ 编程语言;
- 有 3D 数学方面的知识;
- 掌握游戏开发方面技术, 如 AI 算法, 3D 渲染技术;
- 有阅读英文文档的能力, 可以英语环境中工作。

- 游戏引擎程序员

招聘人数: 5 人+

Responsibility

- 原引擎恢复;
- 针对目标平台的引擎底层功能实现;
- 优化 GPU 负载以提高性能, 包括多线程、流式加载、内存等;
- 确保引擎健壮性;
- 集成/移植/升级中间件。

You must:

- 熟悉内存管理;
- 熟悉 Serialization/De-serialization;
- 熟悉 threading/concurrency;
- 熟悉 mathematics;
- 熟悉数据结构算法。

You should:

- 了解底层优化相关理论知识, 但不局限于 memory,cpu, threading, cache, I/O, network。

Pluses:

- 熟悉知名内存分配器比如 TCMalloc 等等;
- 了解如何跨平台编程;
- 了解 C++ Reflection 相关技术。

- 引擎工具程序员

招聘人数: 5 人+

Responsibility

- 维护项目工具链/资源管线;

- 针对新平台对工具链/资源管线做扩展;
- 优化数据制作过程;
- 与策划、美术师一起创作新游戏内容。

You must:

- 良好的编程语言基础, 如 C#;
- 熟悉至少一种 GUI Framework(QT, WPF, WinForm...);
- 熟悉脚本语言 (Python, LUA...);
- 熟悉 Max, Maya, Plug-in/script;
- 熟悉 Shell script;
- 熟悉数据管道自动化。

You should:

- 了解常规游戏数据结构 (mesh, animation, texture, material...);
- 了解 FBX, Havok 或其他中间件工具;
- 了解控制系统的延展版本 (git, perforce...)。

- 图形渲染程序员

招聘人数: 5 人+

Responsibility

- 针对目标平台实现引擎的图形接口层;
- 与美术师和工具团队合作, 实现新的视觉;
- 优化 GPU 负载以提高性能, 包括算法, 材质, 并行渲染;
- 使用抓帧工具分析解决视觉问题。

You must:

- 熟悉至少一种 graphic API(OGL/D11/...);
- 熟悉至少一种 shader language(HLSL/GLSL/...);
- 熟悉 3D mathematics (Matrix, Vector, BRDF...);

You should:

- 了解现代渲染管线 (forwardrendering/deferred rendering/shadow/AA/AO/GI...);
- 了解 CPU 和 GPU profiling ,optimizing and debug 理论知识。

Pluses:

- 相关主机平台 (PS3, PS4, X360,XboxOne, Wii ...) 开发经验;
- 熟悉 multithreadingrendering;
- 熟悉知名引擎但不局限于 UE4, Unity, Cryengine 等。

- 数据管理工程师

招聘人数: 1 人

Responsibility:

- 由部门的主数据师领导管理;
- 创建和发布版本流程的开发、监控和维护, 为项目成员提供相关技术支持, 管理项目资源;
- 维护创建与发布版本的流程;
- 在整个项目周期内和各部门成员合作, 建立自动化编译流程并提高版本制作的效率;
- 管理所有项目资源;
- 建立并维护持续集成系统;
- 为了项目开发的需要, 你有可能被要求开发工具或写相关脚本。

Qualification:

- 计算机、管理学或相关专业毕业, 应届生与非应届生皆可;
- 掌握计算机编程语言的基本知识;
- 分析问题能力强, 能迅速的提出解决方案;
- 愿意并有能力撰写文档, 脚本和维护工具;
- 能熟练运用英文。

Pluses:

- 具有游戏开发相关经验者;

- 版本控制软件相关经验者，如 Subversion, Mercurial 和 Perforce;
- 持续集成系统相关经验者，如 CruiseControl, Jenkins 和 Bamboo;
- 具有良好的沟通能力者;
- 对游戏开发有热情，愿意投身于此行业者。

- 游戏测试实习生

招聘人数：5 人+

Responsibility:

- 检测以及记录软件错误，能在软件发售版本之前严格按照测试计划进行测试;
- 将已查出的相关软件错误提交到在线 bug 跟踪数据库;
- 服从质量监控组长的监督和管理。

Qualification:

- 对各种类游戏及游戏平台(如：手机游戏、电视游戏、电脑游戏)都抱有强烈兴趣的狂热玩家;
- 有用英语汇报 BUG 的能力;
- 优秀的组织能力;
- 有对于细节强烈关注的的能力;
- 有能力与各层次的公司职员交流，并且能在无人监督的情况下独立完成工作;
- 能在压力下工作;
- 本科学历;通过大学英语 4 级考试。
- 能全职工作

Pluses:

- 曾有过相关测试经验(手机、电视、电脑游戏);
- 资深游戏玩家;
- 请提供中英文双语简历，并在简历上写上玩过的游戏以及对应的游戏平台。

- 脚本策划

招聘人数：5 人+

Responsibilities:

- 与游戏设计和关卡设计协作完成游戏任务的定义和可行性。
- 在编辑器中按照游戏设计方向集成游戏逻辑
- 与工程师合作开发编辑器功能
- 与关卡设计和美术团队合作整合关卡功能
- 最后,你将与 QA 共同努力,确保关卡稳定性

Qualifications:

- 2 年以上游戏开发设计担任游戏工程师或技术设计的工作经验;——有至少 1 个的游戏已发布(PC, 主机或手机平台);优秀的应届毕业生也可, 需要有脚本经验和游戏引擎经验。
- 习惯与程序员和美术师密切合作;
- 虚幻引擎或 Unity 引擎使用经验, 或者其他游戏引擎的经验
- 良好的编程或脚本语言知识, 能独立调试和解决脚本问题
- 极度好奇各种关卡编辑器,尝试最新的主机/电脑/手机游戏和它们编辑器
- 对各种平台上的游戏都抱有热情;——很好的脚本语言的知识。
- 具备不同娱乐媒体(书, 电影等) 的广泛知识, 并有能力在游戏中制造类似体验
- 能够读写英文

- **关卡策划**

招聘人数: 5 人+

Responsibilities:

- 与游戏策划团队合作一起确定游戏任务及其可行性;
- 与关卡设计团队合作设定游戏的平衡性和关卡级别;
- 全权负责几个关卡的设计, 包括三维原型草图, 脚本以及调试;
- 最后与游戏测试部门确保关卡的稳定性;
- 深入了解 3D 工具;
- 能在一个国际环境中工作并能迅速融入团队;
- 对不同的关卡编辑器抱有强烈的好奇心, 喜欢尝试最新的游戏及其编辑器, 有设计和制作射击游戏关卡者优先考虑;
- 热衷于各种平台上的游戏, 射击游戏核心玩家优先考虑;

- 脚本语言知识丰富;
- 知识面广,比如电影和一些原创小说,并能在游戏中创作类似的情节;

Qualifications:

- 2年以上的关卡设计经验,作为关卡设计师全程参与开发至少一款已发售的游戏(PC,家用机平台或手机),优秀的应届毕业生也可,作品集需要有游戏关卡设计demo;
- 习惯与程序员和美工紧密合作;
- 具备基本的英文沟通能力;

● IT Intern/IT 实习生

招聘人数: 2人

工作职责:

- 协助IT主管整理并维护IT设备;
- 进行桌面维护,系统安装;
- 维护,调试内部网络监控及管理;
- 上级交办的其他工作任务。

任职要求:

- 大学专科学历,计算机相关专业;较强的英文阅读及读写能力;
- 掌握计算机网络技能和硬件相关知识,能够处理常见的计算机故障;
- 熟悉软、硬件的安装、调试;
- 思路清晰,执行力强,具备良好的服务意识,能主动完成相关的工作;
- 接受在校大三,大四同学投递简历。

● HR Intern/HR 实习生

招聘人数: 2人

职位职责:

- 维护拓展招聘渠道

- 协助部分职位的人才搜寻，人才库信息的追踪与更新
- 发布职位信息，简历的初步筛选, 安排面试
- 与候选人沟通和确认工作
- 更新和维护人才储备库
- 协助整理、翻译人力资源相关文档
- 其他人力资源部日常事务性工作的支持

职位要求:

- 本科大二、大三/研究生研二在读优先，专业不限
- 优秀的英语书面阅读能力
- 每周至少 3 天，至少实习三个月
- 性格温和、有耐心、积极主动，工作严谨，具有很好的表达能力
- 有 PS/视频剪辑经验优先

管理岗位

- 管理培训生

招聘人数：1 人

关于职位:

这是一项在维塔士为期两年的管理培训生项目。你将参与到游戏以及数字美术制作的整个流程中。你将有机会在不同的部门与工作室之间轮换，与诸多不同的团队合作，例如策划部、美术部、项目部、销售部、财务部以及人力资源部。人员管理、项目案例、跨学科合作、国际交流与数字化转型，将是你的技能能够得以使用并加强的重点学科。

职位职责:

- 协助项目与团队管理
- 确保准时交付最高质量的项目
- 处理内部与外部的沟通
- 办理审批流程并负责任务与里程碑的计划与跟踪

- 管理客户关系
- 担任客户的主要联系人
- 确保客户反馈能够恰当地传播与处理
- 定期召开会议
- 协助员工分配与组织

职位要求：

- 至少拥有一流国际大学/学校的管理学学士学位
- 能够快速学习新技能并具有高度的自我激励能力
- 性格成熟，能够管理高层关系并且欣赏多元文化的工作环境
- 优秀的组织与分析能力，能够在紧迫的期限内解决复杂的问题
- 良好的书面和口头沟通技巧，注重综合能力
- 热爱游戏与数字文化

联系方式：

联系邮箱：hr.chengdu@virtuos.com.cn

联系电话：028-86937800

联系地址：四川省成都市锦江区东大街 99 号平安金融中心