申请部门： 云歌工作室 申请日期： 2018年 03月 22日 申请人：高柱

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础职位名称** | 3D场景设计师 | | **二级岗位名称** | 3D场景设计师 | **招聘人数** | | | 1 | |
| **隶属团队（组）职级** | 云歌工作室 | | **直接主管** | 王林 | **面试人** | | | 王林 | |
| **需求原因** | * 新增职位编制 □代替离职员工： □ 其他： | | | | | | | | |
| **人员编制统计** | 本年度部门编制总数（含本次申请）：含 现在职人数：0 空缺人数：1 | | | | | | | | |
| **招 聘 需 求** | | | | | | | | | |
| 工作内容描述：  1、根据策划和设定，制作所需的3D资源，在把握整体风格的前提下根据原画设计稿进行3D场景建模；  2、模型的贴图绘制和渲染出图，适当的后期处理，包括一些通用场景素材的收集制作和整理；  3、负责游戏场景地图的编辑，在美术艺术方面有良好的设计表现力； | | | | | | | | | |
| 任职资格描述：  2年以上工作经验，能独立完成项目需要的设计需求；熟练Unity 3D软件的使用；扎实的美术功底，美术及相关类专业； 热爱游戏事业，具有强烈的责任心和工作耐心，善于与他人沟通，并且有良好的团队合作精神；有热情、有责任心、能够吃苦耐劳。 | | | | | | | | | |
| 胜任能力素质标准：□ 高级（含以上） ☑ 中级 □ 一般（含以下）  建议薪资范围：￥15000 建议入职时间： 2018 年 4 月 10 日 | | | | | | | | | |
| **任 职 要 求** | | | | | | | | | |
| **工作经验** | 2年以上 | **性 别** | | * ☑男/□女   / □ 不限 | | **年 龄** | | | 24（以上） |
| **专 业** | 美术 | **学 历** | | 不限（以上） | | **英文/其他语言** | | | □需要 /☑ 不需要 |
| **工作权限** | □人员管理权□建议权 □预算/编制权 □考核/评价权 □解聘权 □其 他： | | | | | | | | |
| **招聘流程审批** | | | | | | | | | |
| **部门经理审批** |  | | | **部门总监审批** | | |  | | |
| **主管副总审批** |  | | | **人力资源审批** | | |  | | |
| **常务副总审批** |  | | | **总经理审批** | | |  | | |
| **招聘内部管理** | | | | | | | | | |
| **难度系数** |  | | | **紧急程度** | | | 5 | | |
| **招聘主管** |  | | | **负责招聘人** | | |  | | |