**青岛城市传媒股份有限公司招聘岗位**

| 招聘岗位  | 人数  | 专业要求  | 最低学历  | 性别  | 工作经验  | 最低月薪  | 岗位描述/条件/待遇  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3D建模师 | 1 | 3D美术相关专业 | 本科 | 不限 | 2年 | 面议 | 岗位职责： 1.负责三维场景和角色的模型构建，材质以及贴图渲染，模型的骨骼动作。 2.制作用于游戏引擎的模型，配合引擎开发人员完成项目开发。 3.产品美术把控与模型团队管理。 任职要求： 1.熟练掌握Maya或3D max建模软件以及Photoshop，ZBrush等相关软件，有快速制作高精度模型和细致场景的能力。包括地形、单体、场景、法线贴图、材质的整合等，确保模型质量达到制作要求。 2.熟悉蒙皮与骨骼绑定，能够为单体模型制作多个流畅逼真的动作。 3.有较强的造型能力与审美品位，3D美术相关专业本科或以上学历。专业水平较高可适当放宽学历限制。 4.两年以上3D建模和骨骼动画经验，有成熟产品经验优先。 5.乐观开朗，有上进心。良好的沟通能力和团队合作能力。 6.了解Untiy引擎和Unreal引擎,懂得烘焙技术者优先。 7.有VR/AR领域相关工作经验者优先。 |  |
| Unity高级工程师 | 1 | 计算机相关专业 | 本科 | 不限 | 2年 | 面议 | 岗位职责： 1.负责VR、AR产品Unity研发，根据需求设计，制定开发计划和策略。 2.VR、AR产品功能模块及编辑器功能开发和维护。 3.配合美术，使用Unity开发多种互动模式的软件。 任职要求： 1.大学本科及以上学历，计算机相关专业，2年以上Unity引擎开发经验。 2.精通Unity引擎，熟练c#开发，具有良好的编码风格。 3.具有3d数学和模型学基础，使用过openGL、写过shader者优先。 4.学习能力强，热衷于钻研，有VR/AR或3D游戏开发经验者优先。 5.乐观开朗，有上进心。良好的沟通能力和团队合作能力。 6.熟悉其他引擎（如Unreal）者优先。 |  |