

2022上海/无锡六空间信息科技有限公司

shanghaimiersiwanluokejiyouxiangongsi

打造专业精品美术，定制化美术全流程服务

六 | 空 | 间 | 团 | 队 TEAM

2016年诞生于中国上海，我们提供从2D，3D，动画，特效到后期整合的全流程化模块服务，以及定制化产品服务。公司成员曾在UBISOFT,EA,EPIC, NCSoft ,盛大，九城等多家业内领先企业任职。2019年受无锡高新区邀请在无锡成立无锡六空间信息科技有限公司，与无锡国家软件园深度合作，主营游戏美术，VR/AR项目研发合作。EA，盛趣，京东，阿里，汽车之家战略合作伙伴，目前技术人员120余人。



| 2 D 原 画

| 3 D 次 世 代

| V R / A R

| 三 渲 二

| 建 筑 漫 游

| 校 园 招 聘

2D 原画

概念、横版、欧美、日系、角色

概念设计

原画. concept



概念设计



影视概设



横板场景



日系场景



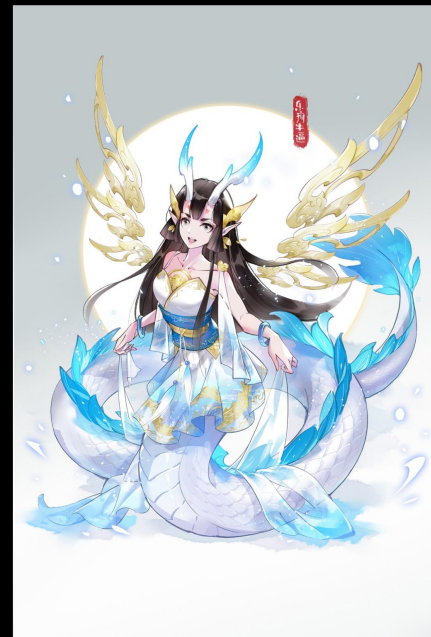
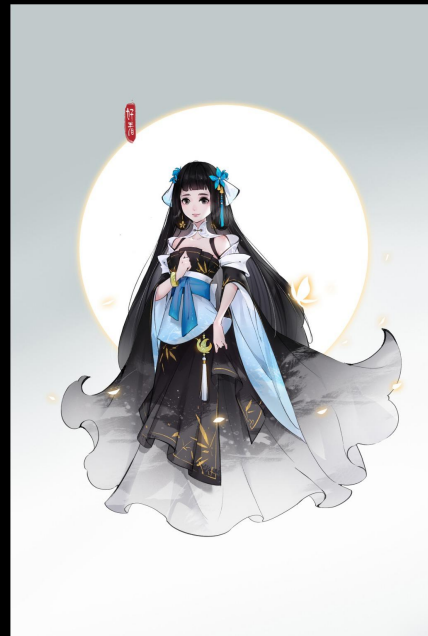
欧美美宣



日系KV



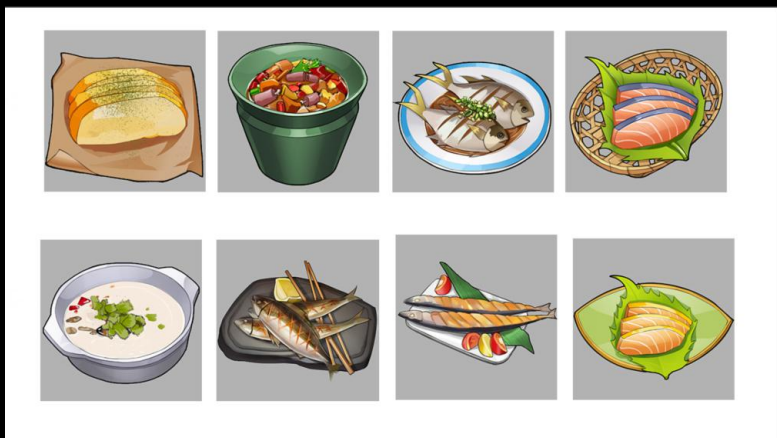
国风立绘



写实类UI



二次元UI





SIX SPACE



在校期间经过**系统培训**
或参与过**商业项目**的同学
可直接联系我们进行测试
不同难度不同薪资

◆◆◆◆◆
原画招聘

初级测试1.0

测试内容：

一张头像（性别年龄不限）

测试时间：

三到五个工作日

测试要求：

- 1.简单氛围光影（背景）
- 2.头像不可出现基本结构错误问题
- 3.要求原创或者同人创作（不可临摹和抄袭）
- 4.要求厚涂！！！！

提交格式：

- 1.头像PSD，JPEG格式各一份
- 2.提交一张参考图（所有的参考图放在一张JPEG里面）



测试2.0

测试内容：

一张角色设定图（不限画风）

测试时间：

三到五个工作日

测试要求：

- 1.人体正确
- 2.不需要特殊光影
- 3.需要绘制三视图
- 4.需要简单交代世界观

提交格式：

- 1.角色设定PSD，jpeg，png(单角色) 格式各一份
- 2.提交一张参考图（所有的参考图放在一张JPEG里面）



测试3.0

测试内容：

一张半身或全身角色插画（不限画风）

测试时间：

三到五个工作日

测试要求：

- 1.人体正确
- 2.表达氛围感情明确
- 3.至少腰部一下
- 4.前中后景齐全
- 5.可同人不可抄袭或临摹（视情况而定）

提交格式：

- 1.文件PSD，jpeg 格式各一份
- 2.提交一张参考图（所有的参考图放在一张JPEG里面）





SIX SPACE

磨刀霍霍向钱看！

对于想从事游戏美术设计，美术功底
偏弱，或还没有接触过商业项目的同
学，我们会进行系统的岗前培训后，
进行入职测试，内容如下。

◆◆◆◆◆
原画招聘



SIX SPACE



熟练认知绘画 软件

学习绘画基础知识

了解游戏原画行业

学习基础原画设计

原画实训



PS. Sai基础

1. 界面功能
2. 绘画工具
3. 快捷键熟知以及更改
4. 调整画面功能
5. 图层功能介绍
6. 插件使用
7. 手绘板使用
8. PS.Sai区别体现





SIX SPACE

绘画风格不限

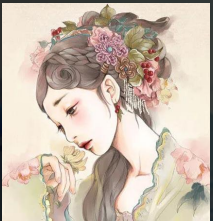
薄涂，厚涂，平涂，国风，日韩，写实，欧美，写意等



薄涂



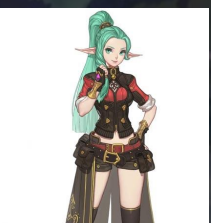
厚涂



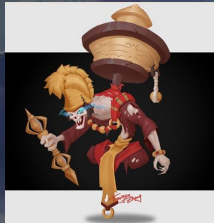
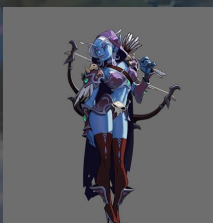
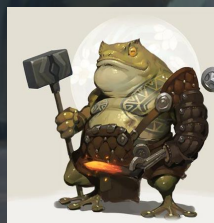
国风



平涂



日韩



欧美



SIX SPACE

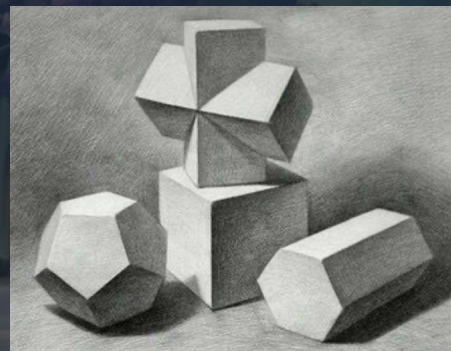
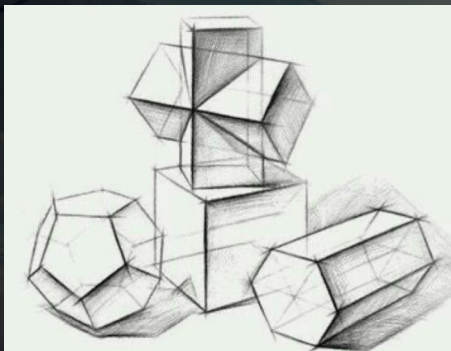
基础素描

1. 形体轮廓

2. 黑白灰关系

3. 体积与光影塑造

4. 多物体关系处理

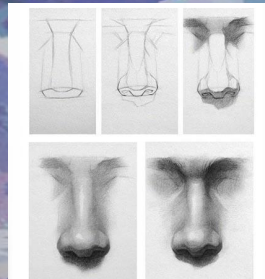
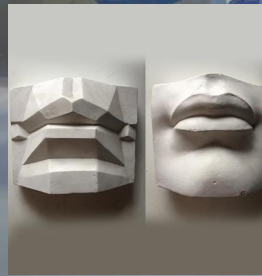
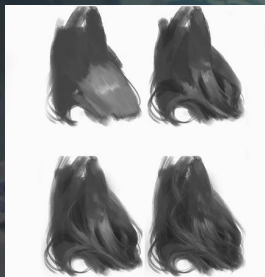
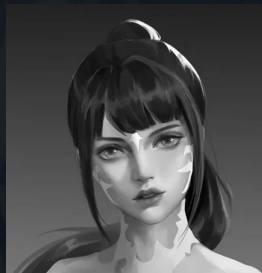
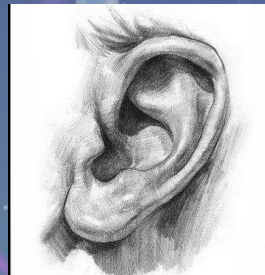
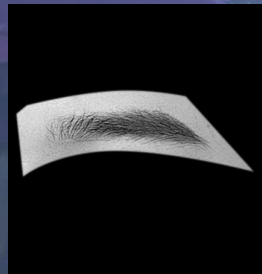
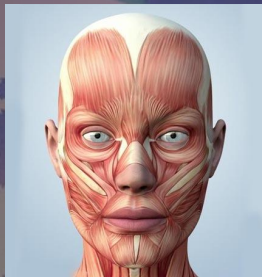


头像基础

1. 头部骨骼认知
2. 头部肌肉组成
3. 五官轮廓基础
4. 五官黑白体积
5. 头发黑白体积
6. 整体脸部黑白灰塑造
7. 技巧光影



SIX SPACE



线稿的运用

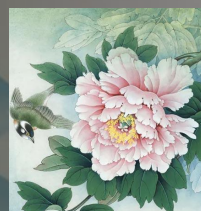
1. 风格和线的关系



厚涂



日韩



工笔

2. 线的不同表现



3. 线稿主要作用

4. 线稿和色稿之间的关系



SIX SPACE

轮廓

体积

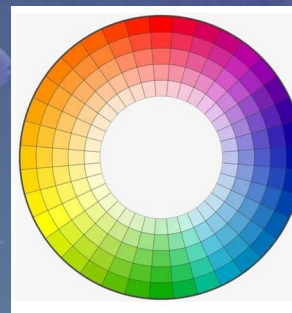
结构

色彩认知



SIX SPACE

1. PS颜色模块讲解
2. 三原色的区别
3. 颜色之间的关系体现（补色，间色，复色等）
4. 颜色的冷暖
5. 颜色的性格表现
6. 颜色的搭配与比例
7. 颜色和各个风格的使用规律

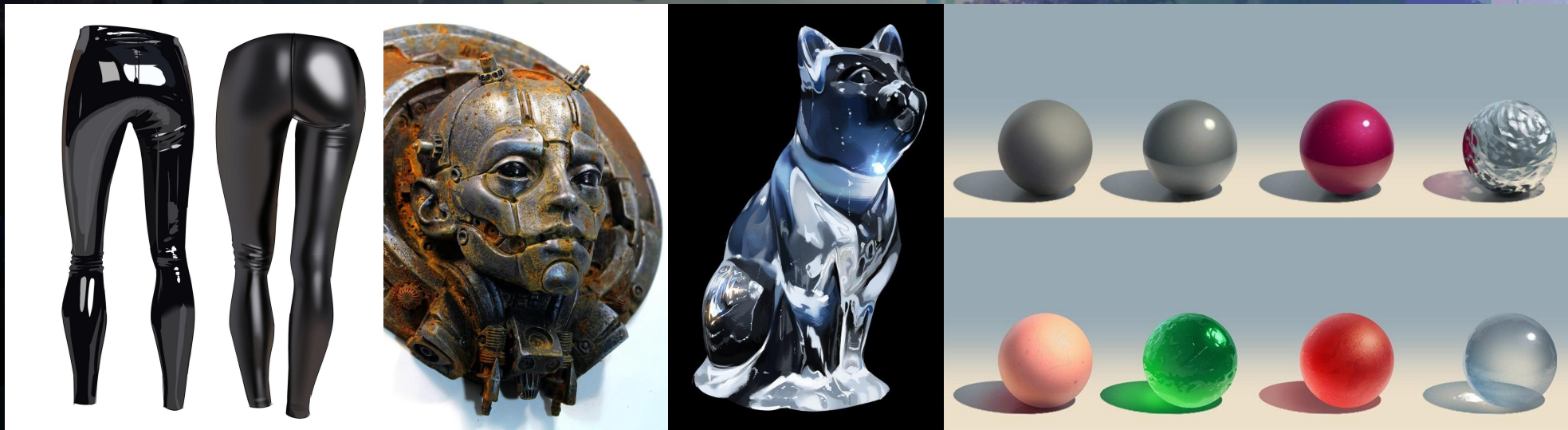


初识材质

1. 黑白灰本质分析属性
2. 光和材质的关系
3. 基础材质的绘画技巧
4. 材质细节添加质感添加



SIX SPACE





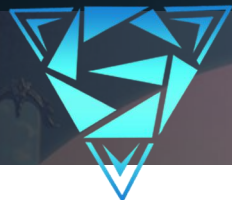
SIX SPACE

1. 光的起源
2. 光和物质的关系
3. 光的折射
4. 光与环境(氛围)

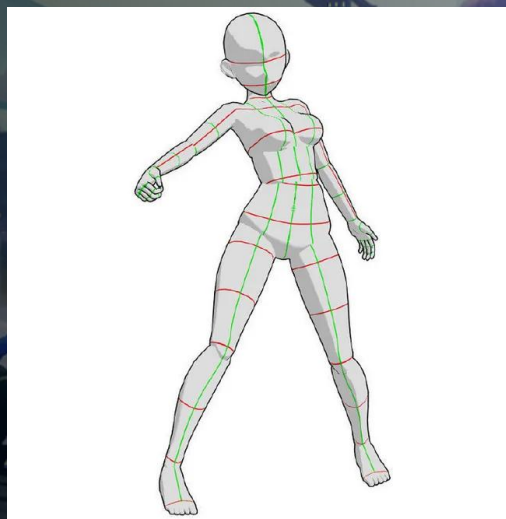
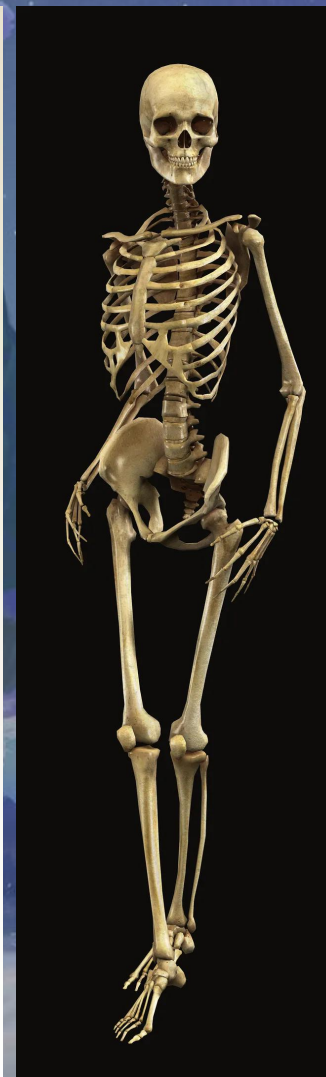
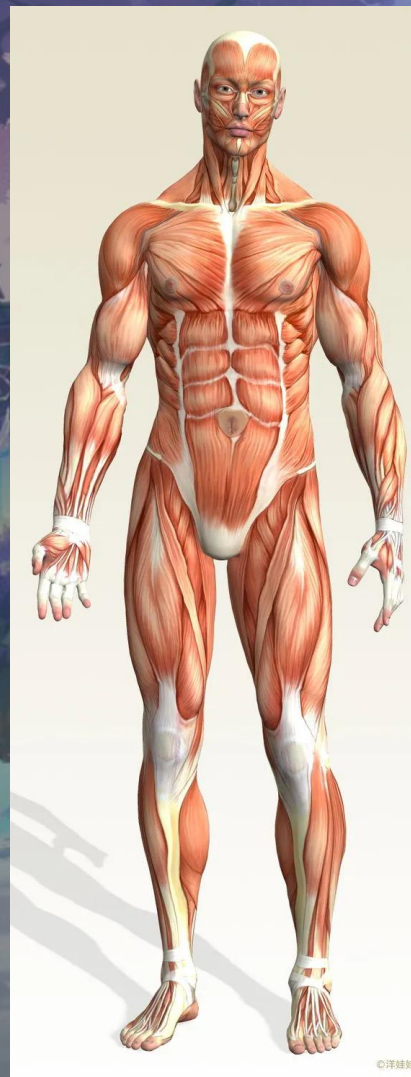
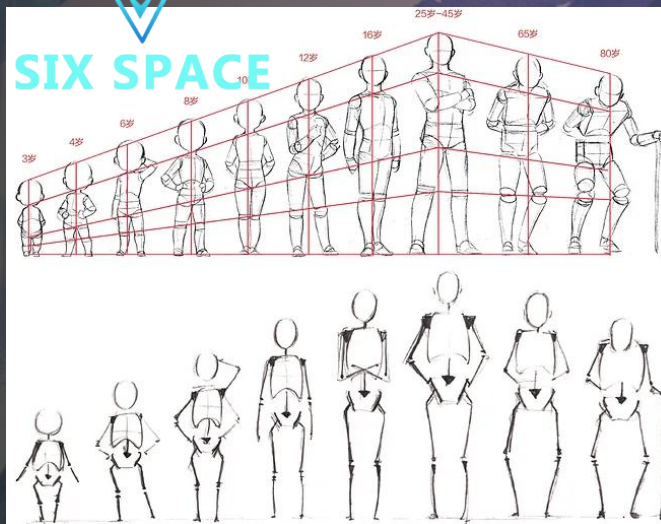


简单光影

人体基础



1. 人体骨骼比例
2. 人体肌肉
3. 各个年龄阶段人体比例
4. 简单设计人体
5. 种族人体特征



角色设计

1. 世界观
2. 角色家庭背景
3. 角色所处环境
4. 角色性格特点
5. 角色最终成稿

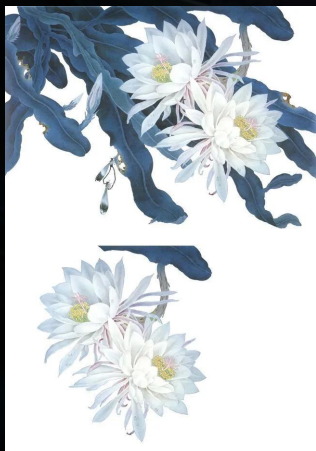


场景小件



SIX SPACE

1. 物件在插画中的作用
2. 物件基础绘画
3. 常用物件基础讲解
4. 小件绘画方法



构图思考初阶

1. 图形构图
2. 九宫格构图
3. 视觉引导
4. 故事性构图
5. 构图的最终目的





SIX SPACE



实习期3个月4-5K

转正5-8K/五险一金

一年两次调薪

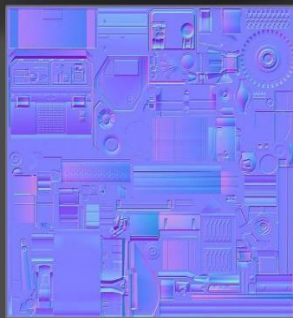
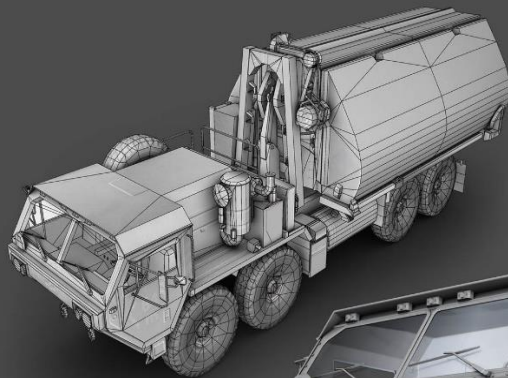
工作地点：上海/无锡

薪资待遇

3D 次世代

公司部分项目展示

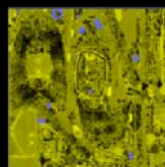
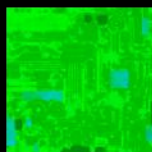
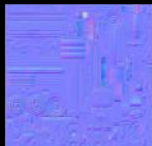
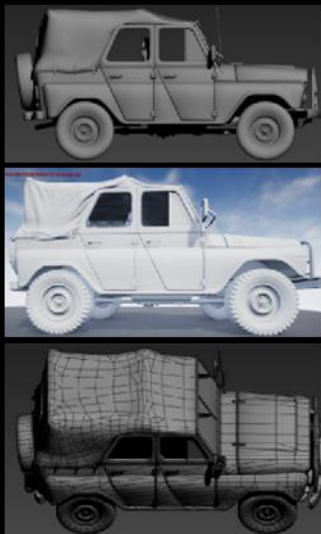
写实



写实



写实



Wp_Gun_SCAR-L



Unreal Engine 4



Wp_Gun_UMP9



Unreal Engine 4



写实



场景



写实



写实



写实



卡通



卡通



游戏CG

游戏CG
过场动画

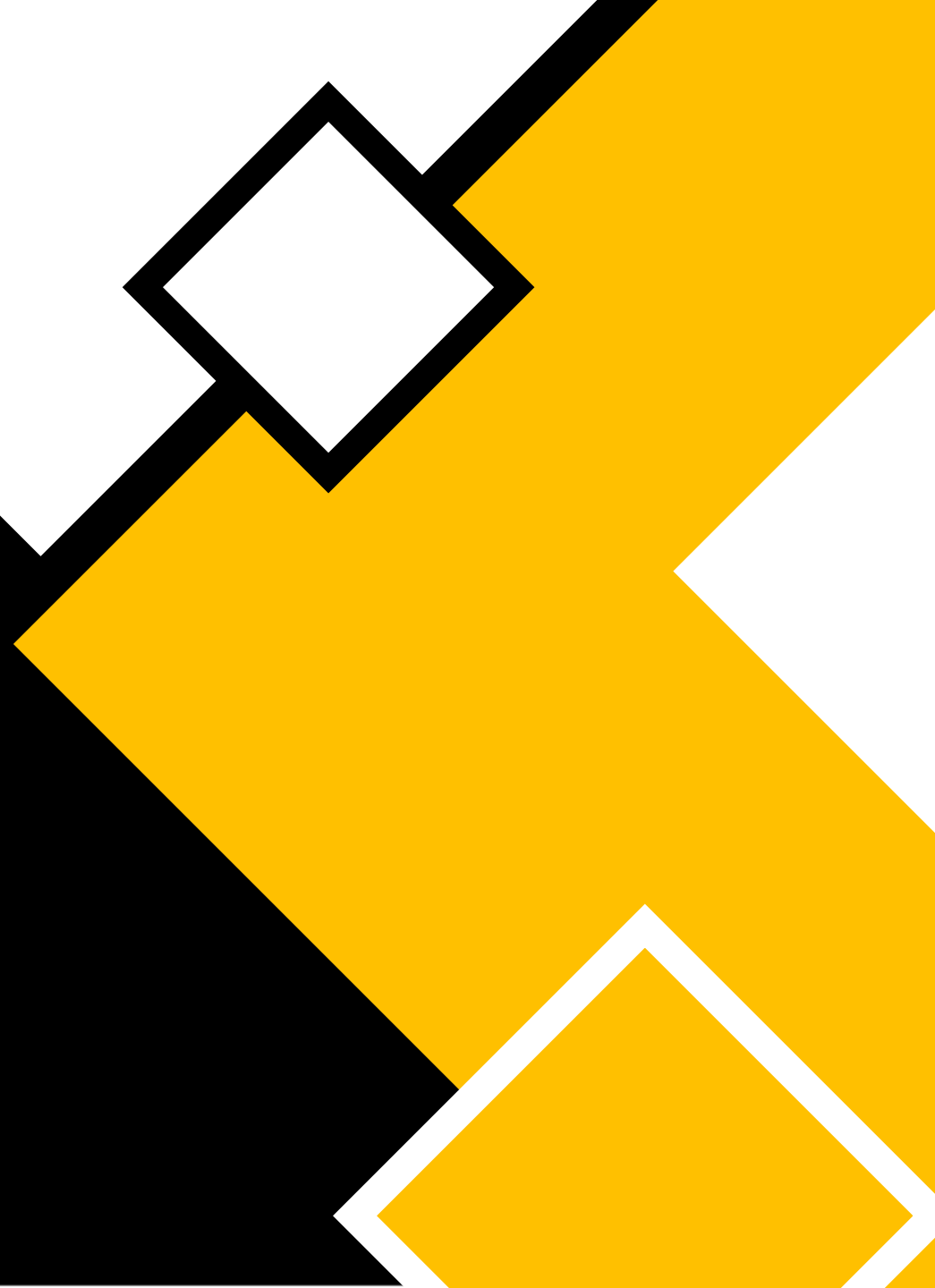


影视模型



2.5D 三渲二

场景渲染



渲染



渲染



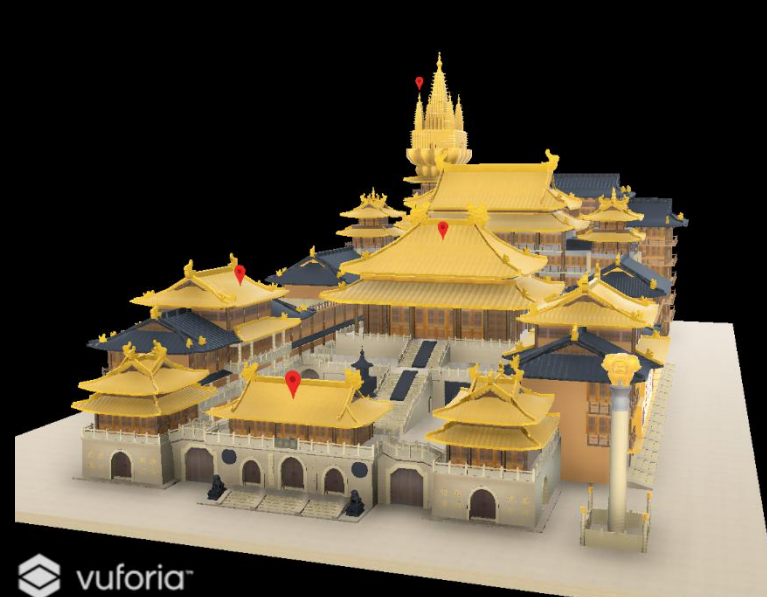
The background features a bold, abstract design. A large black triangle occupies the upper-left and central portions of the frame. To the right, a bright yellow area is defined by sharp, diagonal lines. Within this yellow area, there are two diamond shapes: one is a white diamond with a thick black border, and the other is a yellow diamond with a thick white border. On the left side, within the black area, the text 'VR' and 'AR' are stacked vertically in a large, white, sans-serif font. A yellow rectangular frame is partially visible, enclosing the text.

VR AR

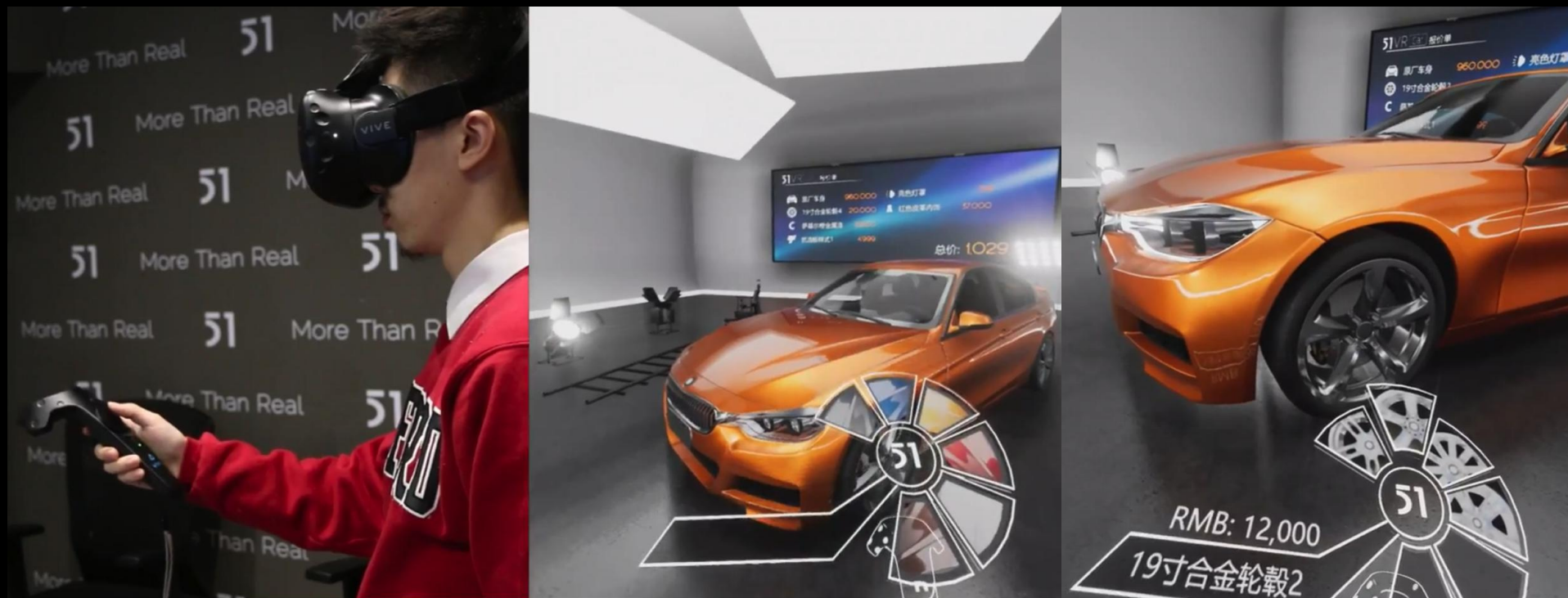
公司部分项目展示

AR

上海政府门户网站AR项目



VR



可实现选装、选配，模拟驾驶等多种功能

VR

51
VR
汽车
项目



VR



上海市政府华侨城VR建筑漫游项目

AR

汽车之家
VR

——2021款 430i M运动曜夜版——



六空间科技
SIX SPACE

AR

汽车之家
VR

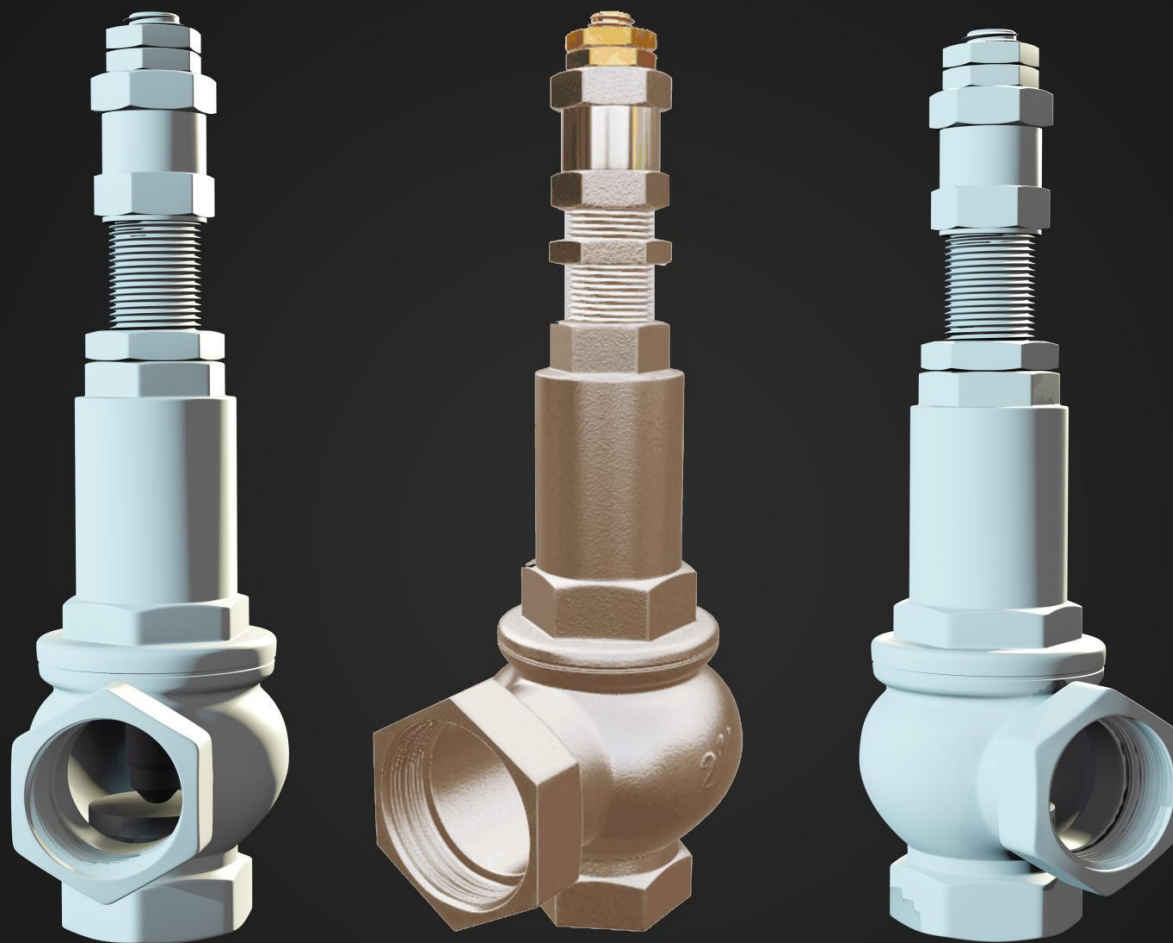
——奥迪A4L 2020款 40 TFSI quattro 豪华动感型——



六空间科技
SIX SPACE

AR

——阀门-360——



六空间科技
SIX SPACE

AR

工业产品
AR

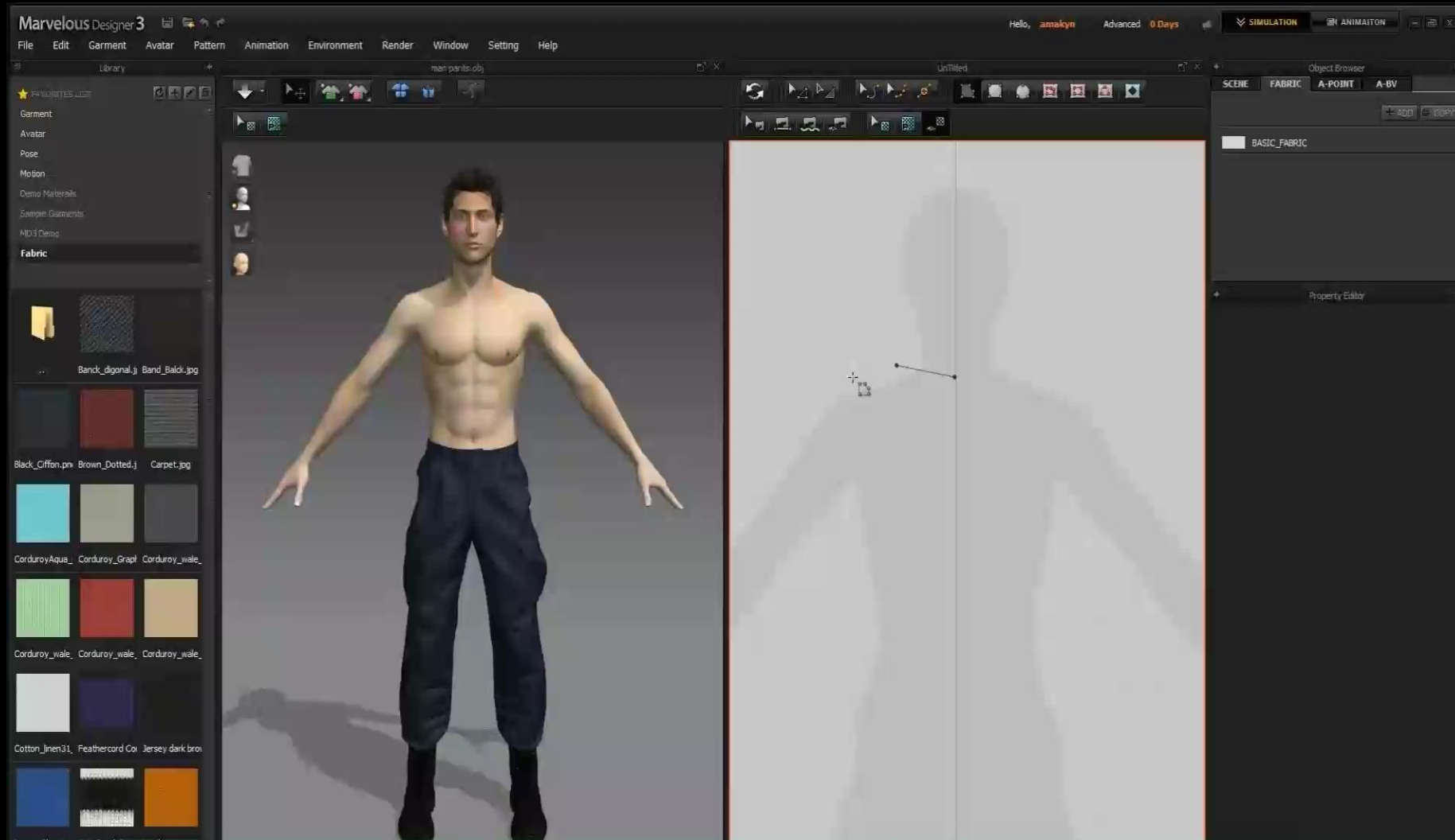
——龙工挖掘机——



六空间科技
SIX SPACE

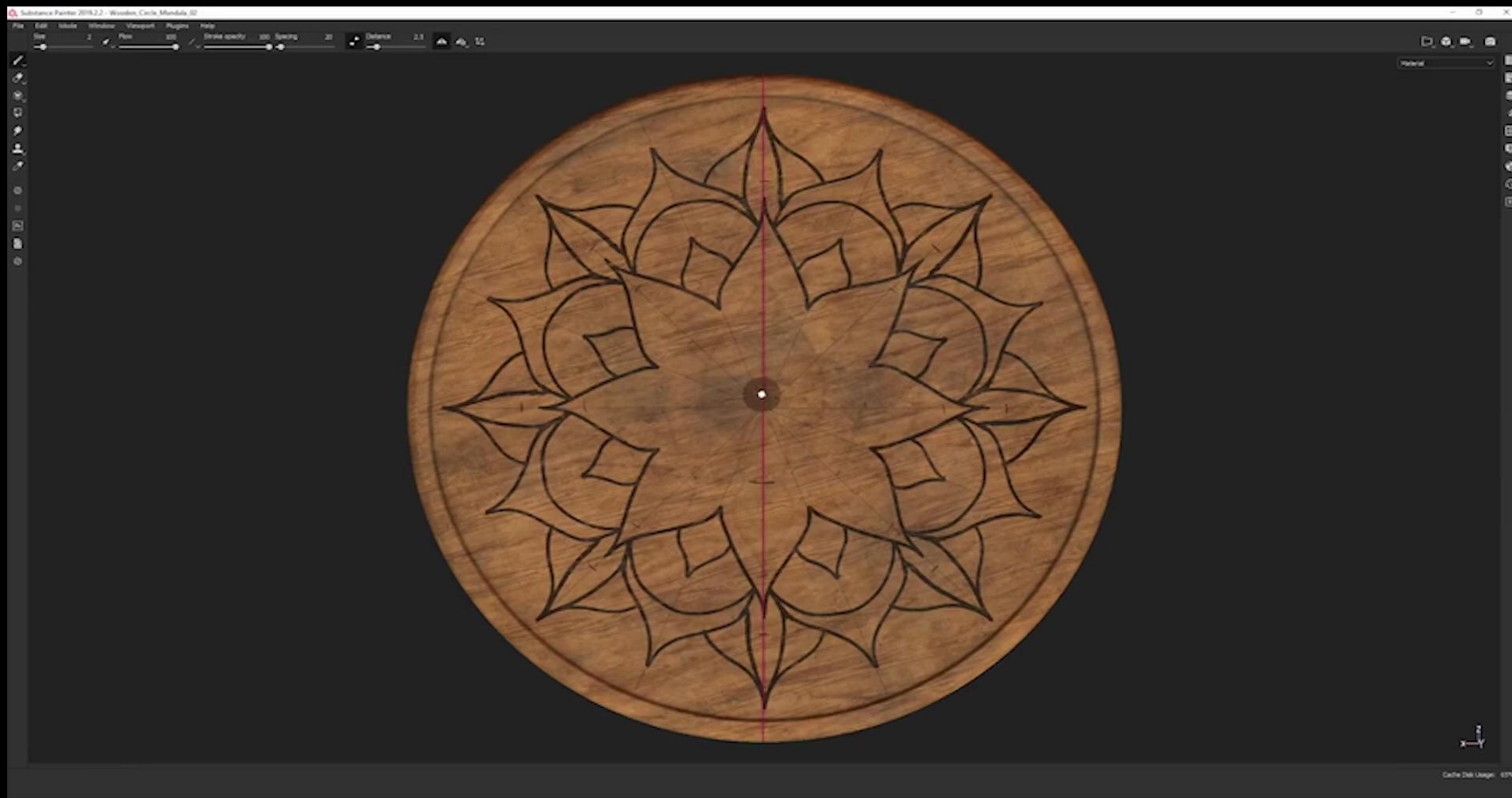
MD

游戏角色服装设计MD



pbr材质

p
b
r
材
质



次世代一线制作流程

实习所接触的制作软件

制作工具



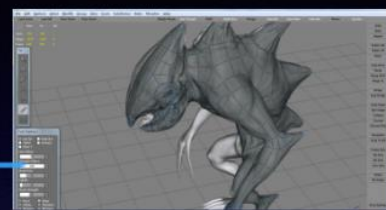
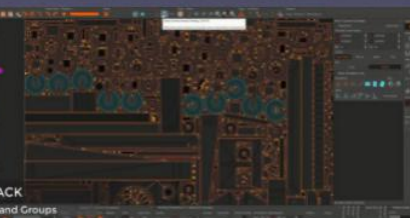
服饰制作

自动拓扑低模

自动展uv速度快

pbr材质贴图

游戏引擎运用



可从事岗位及行业



商业广告



工业设计



影视特效



游戏制作



空间景观



虚拟现实

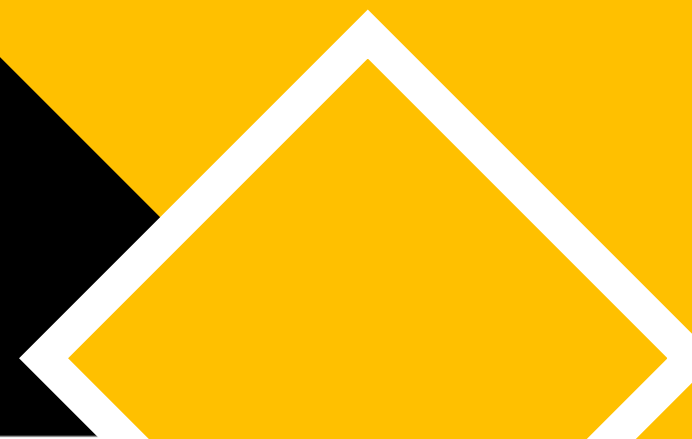
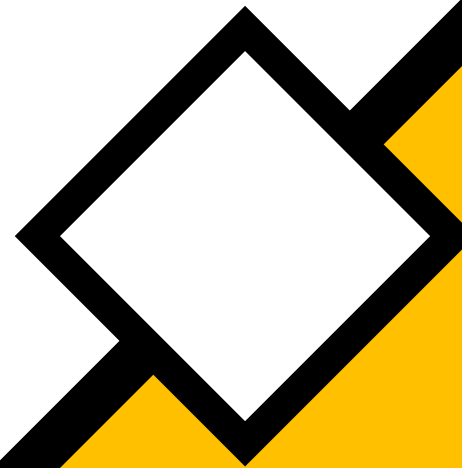


影视动画



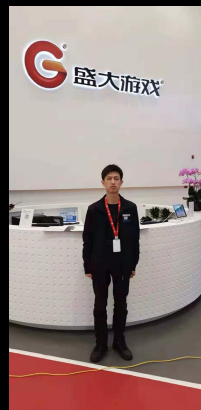
产品展示

3D 校园 招聘



录用方式及薪资待遇

- 1.有过培训经历或项目经验可直接测试：通过测试**直接进入**实习期。实习期3个月/4-5K。
- 2.没有项目经验的同学可参加公司提供1-2个月系统培训后再进行测试，测试通过直接进入实习期，实习期3个月/4-5K。
- 3.进阶：掌握游戏次世代**全流程**的优秀毕业生公司可**定向推荐或外派**500强上市游戏公司工作。
转正7-9K 五险一金 国家法定节假日 年底13薪。
工作地点：上海/无锡任选



办公环境

5星级办公环境
娱乐工作两不误
游戏机/VR游戏/Switch
应有尽有
员工免费健身房



联系方式



实习报名咨询

地址：上海市宝山区尚大国际A座211
无锡市经开区太湖湾信息产业园16楼
电话：18721783693 徐先生