# 云歌工作室-王升述职报告

## 专业技能

用max还原角色场景的建模产出,并制作高模,低模减面拓扑,达到项目资源要求.

用八猴,sp,制作法线,利用平均法线+垂直法线最终得到质量最高的综合法线,使模型的细节更加完善且真实。

用SP制作贴图,我前后总结的贴图制作套路公式为: 基础材质+亮暗色（凸显体积明暗）+颜色变化（增加色彩多样性）+粗糙度变化（使物体更加富有生活气息，更真实）+斑驳，脏旧，划痕，锈迹，破损等细节就好了。

## 努力程度

摸索项目制作过程中遇到问题,找到合适的方法,从而解决这些问题,并且可以让自身不断的吸取新的知识,从而在下次的制作过程中提高效率少走弯路,给自己制定目标,每做一个新模型都要比之前的模型做的更好。

## 工作量产出

从制作索斯第一个机械兽长牙狮开始,通过初期的试错阶段,制定出每一套制作流程跟方法,且通用于所有的机械兽,使得后面制作的炮龟,翼龙,棘龙更得心应手,当然在不影响制作的前提下,也会根据TA要求去尝试新的机械兽制作方法,去迎合不同的shader,以达到最完美的最终效果。在制作机兽的真空时间,也制作了场景的部分模型跟优化。

在樱都项目里,优化制作了女主角,灯笼怪兽的角色模型。

## 后续规划

提升自身审美,学习更多的PBR技术,理念,更熟练的使用SP,了解跟熟悉SD,进一步压榨SP的制作空间。

## 期望得到的支持和帮助

希望在制作的真空期间,可以合理运用时间学习新的东西,尝试新的方法,把更多的可能带进项目制作中。