# 云歌工作室-王轶述职报告

## 专业技能

在团队中负责原画设计

1：2d角色原画设定，根据角色设定文档设计角色外观。

2.场景原画设定，根据策划文档，完善与设计素材美术外观展示。

3.根据广告图需求，绘制游戏宣传插画图。

## 努力程度

角色：在工作过程中，学习到了更多关于2d与3d之间关联的东西，将角色原画在平面的设计思维中，立体化，让2d原画设计更好的串联3d建模，让模型能在原画设计上更美观。

场景：从工作中学习到了更多关于场景的设计，是从前没有接触到过的。

插画：在工作中提升了绘画速度，并且更知道插画中如何让画面变得更有意思，并且更加能吸引眼睛。

融入：跨部门与策划和3d的熟悉，经过项目沟通，逐渐和大家熟悉，熟悉程度上升，增加了合作伙伴的信赖感。也更能够明白策划文档所要传达的意思。

## 工作量产出

支援项目以下：

花店(包括两个版本)：1:产品风格定位

2:角色设定

3:场景原画设计与零件切图

多肉：角色原画设定

三丰牌：商店图设计修改

动物战争：宣传投放插画设计绘制

逐光战纪：技能图标设计

枪战：广告图设计

消消军团：分享图设计

## 后续规划

1：希望将目前的花店项目，设定画的比第一版在质量上面有进一步提升。

2：希望明年能够接触到质量要求更高的产品，有要求才能从中进步。

3：希望之后项目工作之余，能学习一下3d建模软件，融合到原画设计中来，辅助自己提升速度与三维设计思维的理解。

## 期望得到的支持和帮助

希望通过现在的熟悉与融合，为之后的工作节省一些时间，腾出时间来学习更多的东西，以及练习，提升质量与速度。