# 云歌工作室张驰述职报告

## 专业技能

熟练运用Photoshop进行原画的绘制和matter painting数字绘景的制作。能够用龙骨动画软件和AE制作一些基础的二维动画。能够运用Terragen 4制作一些全景图用于天空壳的绘制。也能够用一些3D类软件和引擎做一些三维辅助 用于原画的绘制。

## 努力程度

能够利用业余时间学习提高原画质量和效率的相关三维软件和引擎 如blender Terragen 4

Unreal 4 。积极跟专业的同事和策划进行交流学习讨论，认真吸取优点长处 让自己的原画设计思路更清晰更具可行性。

## 工作量产出

烛光战纪介绍演示图，再生终端概念图 登录概念图 主界面背景第一版概念及设计元素等。

主界面背景第二版概念及设计元素 主界面背景第三版概念两个 主界面背景第四版概念及设计元素和在第四版基础上第二套制作等 樱都学院同人5张 索斯场景概念3张 峡谷原画资源 城市废墟原画资源 城市工坊原画资源 天空壳绘制图2张 。

## 后续规划

继续加强对各方面软件的学习。继续加强对艺术审美的高度和广度。优化原画创造流程，积极主动的与策划沟通交流，加强原画的合理性和可行性，更加方便三维制作同事对原画的理解和执行效率。

## 期望得到的支持和帮助

希望提供更多专业上的讨论 交流 学习的机会，最好能够提供些更具针对性的游戏制作领域中新技术的学习资料。