# 云歌工作室张凯丰述职报告

## 专业技能

**专业综合能力技能**

* 在团队建制不完善，专职人员空缺的条件下，补漏补位，推进工作进程。具体内容：在动作师空缺时，补充了动作蒙皮、动作调试的工作内容；
* 在地编设计师空缺时，完成了关卡地编制作；以及制作场景动画，场景特效；
* 在shader开发人员缺失时，完成了机械兽角色shader、场景所需shader、海洋shader；
* UI方面，运用对NGUI、UGUI的知识，制作UI引擎中制作及UI动画制作；

## 努力程度

1. **学习提升**

利用大量的业余时间，学习URP、学习Shader、补充短板、突破瓶颈、跟进时代步伐。最终将学习成果用于实际工作中，在Unity引擎方面、shader方面，对美术工作带来了有效的支撑。

1. **交流提升**

通过与公司专业性人员交流，学习吸取对方优点长处，为自己解决问题提供思路或技巧上的支持，从而积少成多的不断解决着散点问题。每个散点问题的解决，汇集在项目中积少成多也起着不可缺少的作用。

## 工作量产出

1. **具象工作**

Shader：机兽shader第一版、机兽shader第二版、场景高光shader、场景基础地表shader、场景叠加shader、场景渐变叠加shader、海洋shader等。

关卡：主界面关卡场景制作、飞行峡谷关卡制作；

材质制作、Prefab制作、场景动画、UI动画、机兽展示动作、主场景特效等。

1. **管理工作**

与策划沟通协调、组内工作协调；（大致内容是策划需求-角色模型-动作-材质-预制体-引擎-策划技术对接；场景需求-场景设定-3D制作-引擎地编-策划技术对接）

文档规范撰写：（完成了《美术制作标准》（性能规划部分）的文档撰写）

工作任务协调安排及结果汇总。

制作过程中问题处理解决、团队反馈问题处理解决。（琐碎问题处理：如光照不平滑、具体制作方案思路、对接资源整理齐全、对接资源符合规范等）

## 后续规划

1. 提升自身与团队的技术能力，以应对更高的产品要求；
2. 接收外来竞品信息，不断跟进行业中美术制作的竞争力；
3. 解决制作推进的实质性问题，如岗位空缺、人员需求问题，使开发推进能够顺利进行；

## 期望得到的支持和帮助

* 1. 人员配置能够齐全，尽早补充关键岗位的空缺；

## 管理工作总结

1. **培养人的重要性**

不同水平的人做事如同铺路，水平好的人铺出的路一路平坦，后人行驶在上面顺顺利利，水平弱的人铺路坑坑洼洼，后人行驶在上面一路颠簸，刚走出一个坑又跌入另一个坑，甚至地基不牢，路上出现塌陷，给后来人或事带来更大的损失，培养人的良好的做事行径可以为后人和后续做事提供平顺的保障。

1. **培养目标（学会认真做事，学会拒绝含糊）**

成员做事端正、仔细，拒绝含糊不清、草率敷衍。

成员做事学会思考，学会理清思路。拒绝无脑的倾听，不负责任的执行。

成员重视自我专业学习，力求在各自领域中成为专业性、专家性人才。

成员注重做好自身工作，解决问题填平坑洼，为后人铺路。拒绝将坑留给后人，拒绝甩锅，拒绝不负责任。

1. **培养成果**

目前培养在初期阶段，成果以在项目环节中可以独立支撑一个节点为任务，并实现上下游可以顺利对接。