# 云歌工作室-楚友飞述职报告

## 专业技能

1. 专业描述

首先对于特效制作而言，需要以unity引擎的粒子系统和动画系统以及shader为依托，以PS，3DMAX，AE等软件为辅助，进行特效的设计和创作。目前的特效Shader制作，我们项目是以shadergraph为主进行可视化编辑的。另外我们项目的特效风格是以二次元风格为主的，所以对于手绘的要求也是挺高的。

1. 擅长方向
2. 场景特效的制作；
3. UI特效的制作；
4. 专业技能
5. 比较熟练的还是unity的粒子系统和动画系统，PS，3DMAX，AE等辅助软件可满足特效制作对软件技术的要求；
6. 手绘能力也基本能满足项目需求；
7. shader的制作方面，经过学习，也能制作出特效用到比较多的一些常用shader；

## 努力程度

前期工作量大，任务紧，加上是新版的unity，用的shader又是从未接触过的新版的shadergraph，刚到公司的时候，就只有unity自带的原始shader，后来在边制作特效的同时，边研究shadergraph，试着去制作自己需要的shader，网上找教程，公司也给开通了VPN，方便了学习新的技术。具体到特效的制作上，自己先制作一些通用的模板，比如说爆点的制作，无论怎样改变，都离不开粒子系统的一个固定的参数设置，那么我就做一个这样的模板，用到的时候就去复制一个，然后再去调整参数。这样既加快了速度，也不会降低特效制作标准。就是在工作量大，任务紧的现实前提下，去想办法尽快完成任务。

## 工作量产出

1. 修复原有特效材质的丢失；
2. 制作长牙狮技能特效（5个普攻特效,3个触发技，一个必杀技）；
3. 制作楸甲虫技能特效（1个死亡特效，2个弹幕，1个受击）；
4. 制作狙击翼龙技能特效（1个激光特效，1个闪避特效，1个子弹特效，1个受击特效，一个死亡特效，1个拖尾特效）；
5. 制作场景特效（1个瀑布特效，1个主场景特效，1个传送门）；
6. 制作特效常用shader；

## 后续规划

1. 整合项目现有特效资源，优化特效表现，使特效制作风格更加趋于统一；
2. 多去看好的特效作品，尤其时市面上成功案例的特效制作，提高自己的审美标准；
3. 提升职业技能水平（包括手绘能力以及shader的制作能力）；

## 期望得到的支持和帮助

1. shader技术上的支持；
2. 希望公司能买些最新的特效教程；