# 云哥工作室-郭少甫述职报告

## 专业技能

我在工作室所负责的是美术地编工作，一般来说，地编涵盖范围较广，涉及到美术、音乐、地理、人文、自然等等。其中以设计为主导、审美为灵魂、并运用引擎工具实现场景的艺术表达，一般美术场景涉及到模型、材质、贴图、动画、粒子、灯光、色彩等等。

## 努力程度

还好，间接性努力与持续性调整在工作中都很常见，感觉到了，出作品很快，感觉不到位，纠结时间长。我一般看到项目需求后在脑海中差不过已经构思完成，效果、色调、用什么动画、用什么材质、用什么样的模型、什么样的制作方式，以及用这样方式实现什么效果，都会有大致的预估。真正上手时候，就是把脑海中的效果复现了。脑海里大部分时间想的是场景相关内容。

## 工作量产出

自2020年9月20日入职报道之后，先后经历了索斯与樱都项目，先后参与制作了索斯的系列场景（包括但不限于这些场景，战斗区域1，战斗区域2，战斗场景、马赛克城1/2、以及其它的各种各类没有名字的验证性场景），支援了樱都的系列场景优化（几乎涵盖前30分钟内的各类适用场景）。

## 后续规划

持续深耕、精进自己的审美、技术，希望有朝一日出手作品获得每一个人的认可。不给自己设限，有项目随时入戏扮演好自己的角色，没项目出戏钻研技术。

## 期望得到的支持和帮助

好项目的历练，其它引擎项目的历练、寒霜、虚幻等等。让自己获得驾驭所有主流引擎的能力。