**云歌部门-吴家兴述职报告**

# 一、专业技能

* **地编及3D模型**

专业描述：整理并制作项目场景所需模型，在Unity中进行模型搭建、颜色调整、灯光烘培、材质表现等关卡制作，根据项目需求及游戏玩法设定制作规范。截取并整理符合项目风格的角色模型资源作为基础模型。

擅长方向：多种美术风格及各平台的游戏制作经验已积累多套成熟的美术制作流程，熟练运用游戏制作软件及插件，能够解决在项目制作中遇到的各类问题（渲染过大、材质出错、模型穿插等）。

* **特效**

专业描述：场景中光效、雾效、天气效果、水面、光污染等，角色的攻击、受击、技能等。

擅长方向：Shader与粒子系统结合制作（如塞尔达特效），提升特效表现效果，不再局限于粒子系统，主要表现在模型特效、爆炸特效、溶解特效、传送特效。

* **Shader材质表现**

专业描述

角色：根据不同的项目需求制作项目风格的材质，目前风格主要分为欧美卡通、写实（PBR）、二次元，制定每种风格所需的贴图（混合遮罩、高光阴影范围、金属粗糙度等）。

场景：顶点动画（云树草）、颜色叠加（高光及阴影、脏迹、模型颜色过度）、修改光照、贴图混合等。

特效：贴图溶解、颜色叠加、顶点动画，主要用在爆炸拖尾及消失显示。

擅长方向：深入了解各类贴图具体的表现及算法，掌握并使用unity可视化着色器制作酷炫的效果。

* **总结**

多年3D游戏制作，了解并完善各种类型项目制作流程及美术制作规范，与程序和策划可以准确沟通制作上的规范，在立项阶段快速的完成风格版本制作并制定美术制作规范，为之后的铺量阶段打下基础。

擅长学习新的技术，总结经验，解决项目中美术的技术问题并优化项目。

# **二、努力程度**

为保证在项目工期内更好的表现美术效果会牺牲大部分休息时间，以及在节假日学习技术相关的知识。在渲染上了解渲染流程，有针对性的去优化性能。在风格上学习风格化处理，让小游戏变得有趣味性。

# **三、工作量产出**

* **《小小军团》**

场景制作：2D场景：森林场景、沙漠场景、雪地场景

角色截取整理：20个角色、20个坦克、20个飞机、20个大炮基础模型及子弹模型

特效：枪口特效、爆炸特效、受击特效、子弹特效

* **《迷你花园》**

风格版本场景：主场景（花园）及多肉展示场景

角色截取整理：9个游客模型及3个员工模型

* **《逐光战机A》**

风格版本场景：战斗场景

风格优化版本场景：6块战斗场景

角色截取整理：主角1个、5个敌人、3个BOSS基础模型及子弹模型

特效：枪口特效、爆炸特效、受击特效、子弹特效

* **《逐光战机B》**

场景：制定场景制作规范、优化场景美术表现、截取4个战斗场景所需的模型

角色截取整理：1个主角、18个僵尸、16把武器基础模型

场景特效：天气效果、雾效、光污染

* **《决战动物成》**

场景：主场景2个、主场景换色20套、副本场景3个

角色截取整理：26个动物基础模型

* **《消消军团》**

风格版本场景：战斗场景

角色：人、飞机、大炮、坦克敌我两套模型

* **总结**

在立项阶段快速和领导确定并制作风格版本、设定项目美术制作流程、截取基础模型。

优化美术效果，解决美术技术实现问题。

# **四、后续规划**

将重点放在项目最后的美术表现上，注重整体不纠结细节的处理，根据项目实际的情况和平台能支持的效果来决定美术风格，尽量以既能快速的制作也能保证美术品质的讨巧方式来制作，在项目时间允许的情况下制作标准化的角色模型和独特风格的场景模型。

# **五、期望得到的支持和帮助**

工作中未遇到障碍，进展顺利。