**云歌工作室毕仁刚述职报告**

姓名：毕仁刚

现任职务：3D角色设计师

**一、专业技能业务：**

2020年共参与制作以下8个项目

《三峰牌》：负责制作3D角色与宠物狗的模型跟贴图。

《子弹精英》：负责制作3D枪械的模型与PBR贴图。

《迷你乐园》：负责制作3D角色、多肉、花盆、场景装饰的模型与贴图。

《小小兵团》：负责制作3D角色、坦克、飞机、大炮的模型与贴图。

《消消兵团》：负责制作3D角色、坦克、飞机、大炮的模型与贴图。

《逐光战纪A》：负责制作3D角色、boss的模型与贴图。

《逐光战纪B》：负责制作3D角色、道具、枪械模型与贴图。

《决战动物城》：负责制作3D动物的模型与贴图。

其中不乏有跟场景配合制作输出的场景模型元素，包括模型与贴图。场景模型整合，贴图整合，与场景模型减面等工作。

**用到软件：**

3Dmax、PS、BodyPaint、Unity、Zbrush、Substance Painter、Marmoset Toolbag 、TopoGun

制作过程中二维转三维制作有些结构是不可行的，会导致3D模型的不合理，主要体现在3D模型结构拼合的视觉效果，二维是单个角度呈现，三维则360度呈现，所以有些结构要与原画人员探讨修改结构使3D模型结构更合理的，其次看别的一些参考素材与自己的理解进行二次优化构造，并要3D模型整体合理的呈现结构与贴图配色等。

在没有原画参考的时候也会与不擅长如何表现Q版形象的同事交流心得，如何快速

利用现有资源进行二次的编辑构造快速表现Q版造型，交流Q版造型的特点与颜色

的运用。

这样也体现到了团队内的配合与沟通，也顺畅提高需求资源的输出支持。

**工作流程：**

1：明确策划需要的类型。

2：收到原画

3：收集网上素材，浏览个人资源库

4：分析原画的细节结构。

5：搭建模型

6：展UV，根据需求来决定UV是否重叠或平展。

7：根据项目需求绘制贴图，如：底色，AO，法线，金属度，粗糙度，遮罩等贴图。

8：导入Unity或Marmoset Toolbag渲染效果。

9：调节模型大小，归置坐标轴信息，确定法线轴向，

10：根据项目需求命名文件且上传至SVN，告知相关人员已上传。

**二、努力程度：**

项目过程中难免因项目进度使美术资源急需支持，这样只能自己在网上寻找合适素材资源进行购买，然后快速修改购买资源，使得符合项目本身的应用。也会利用软件进行扒游戏里面的资源。

软件运用中难免会在某个制作点上卡住，怎样解决呢，快速搜索相关教学视频进行对自我

认知的填充，或询问朋友讲解运用难题，使得进度得到填补，从而顺畅的输出工作产量

在余下时间自我也会利用网络教程进行学习，也会了解市面的游戏偏向跟制作技术流程的操作，如当下流行的二次元pbr流程，国风二次元的流程，CG级别的头发制作等。继而使以后的项目制作多了一种制作选择。

此外呢，了解到销售类的广告主收益要比宣传类的广告主收益要高，一条广告收益价格在0.05-0.3左右。但是并不是符合所有的游戏品类，

更知道了为什么直播间里会有那么多的粉丝，也知道了一个直播间粉丝的价格，评论价格点赞价格与对接口等。

**三：工作量产出：**

《三峰牌》： 3D角色模型2个，贴图2个，宠物狗模型1个贴图1个。

《子弹精英》：枪械模型5个，贴图5个，换色贴图4个，金属贴图8个，粗糙度贴图8个，

AO贴图5个，场景模型贴图整合1个，减面2个。

《迷你乐园》：多肉模型11个，贴图11个，变色贴图3个，花盆模型6个，贴图6个，3D

角色模型2个贴图2个，场景售票处模型1贴图1个，升级底座模型4个贴

图2个，金币模型1个贴图1个，气球模型1个贴图2个，热气球模型1个

贴图1个，五角星模型1个贴图1个，小象模型1个贴图1个，圣诞树模型

1个贴图1个。

《小小兵团》：3D角色模型20个，贴图20，变色贴图20，坦克模型16个，贴图16个，变

色贴图16个，飞机模型12个，贴图12个，变色贴图12个。

《消消兵团》：3D角色模型9个，贴图9个，变色贴图9个，大炮模型3个，贴图3个。飞

机模型3个，贴图3个，坦克模型9个，贴图9个，变色贴图9个。

《逐光战纪A》3D角色模型3个，贴图3个。

《逐光战纪B》3D角色模型3个，贴图3个，道具箱模型3个，贴图1个，枪械模型7个，

贴图7个，整合角色贴图1个。

《决战动物城》动物模型6个, 贴图12个。

对比制作，加深了对Q版形象的认知以及配色的扩充，使得以后的制作有了一定的基础铺垫和深厚的记忆。

**四：2021后续规划：**

在项目中，完成本职工作的同时也要多与相关制作人员沟通,使本职工作更顺畅,制作流程,输出规范制定的更明确，与同事探讨项目制作上的难点与自我制作的认知，来互补彼此对制作出的效果达到更好视觉表现统一性。

有空余的时间，主攻主流软件的运用，并了解目前市场上的主流游戏的制作方法，如现在的游戏诸多在走向平面化也就是二次元化，也有更多的游戏公司在研究二次元的PBR流程，如何使两种渲染走向结合渲染出更好的效果，这也是接下来需要了解的知识点。

**五：支持帮助：**

希望公司的美术大拿多分享心得制作技巧,简便方法快速达到一定的画面效果与讲解最新游戏市场上的制作技术应用。这样可以提高审美以及制作的技法。

另外希望公司的网络不会总断网。