

2025 个人作品集

游戏美术设计

游戏美术设计

Personal game art collection

策划人: 王君



2025

王君的作品

角色模型

CHARACTER PRODUCTION



角色设计

ROLE DESIGN



皮肤材质效果



AUTODESK
MAYA
ARNOLD





**AUTODESK
MAYA
ARNOLD**



MARMOSET
TOOLBAG 4



模型制作
时长

MODEL
MAKING
TIME



UNREAL
ENGINE



UNREAL
ENGINE

影视角色模型
FILM AND TELEVISION ROLE MODEL











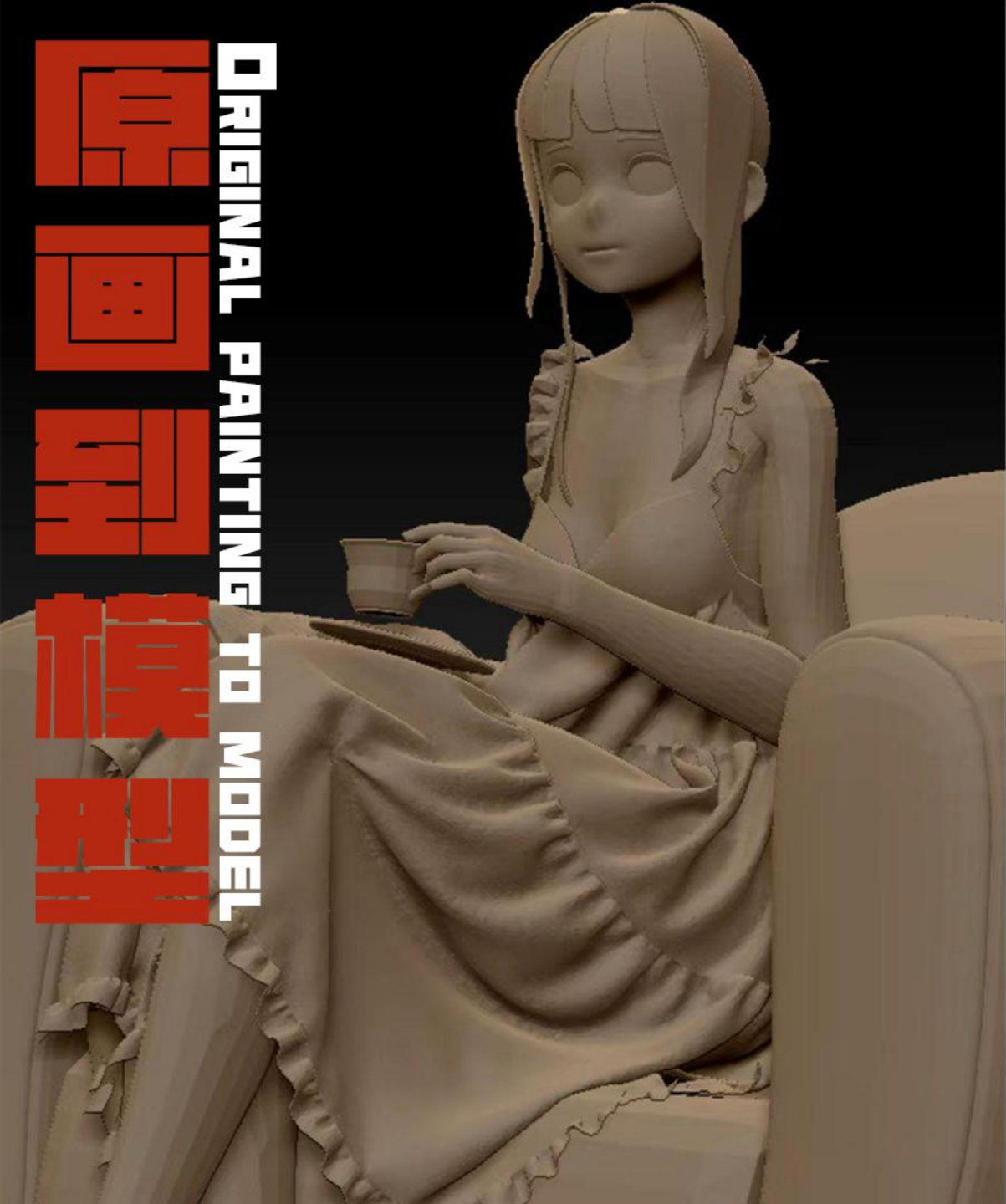


EEVE



位置:	X	-0.37976 m
	Y	0.17422 m
	Z	2.9276 m
旋转:	X	14.56°
	Y	-16.27°
	Z	1020.8°
XYZ 缩放:	缩放:	
	X	1.000
	Y	1.000
	Z	1.000

原画到模型
ORIGINAL PAINTING TO MODEL



雕刻塑造



角色



角色造型

ROLE MODELING

场景模型

SCENE MODEL

SAMPLE REELS TNT.



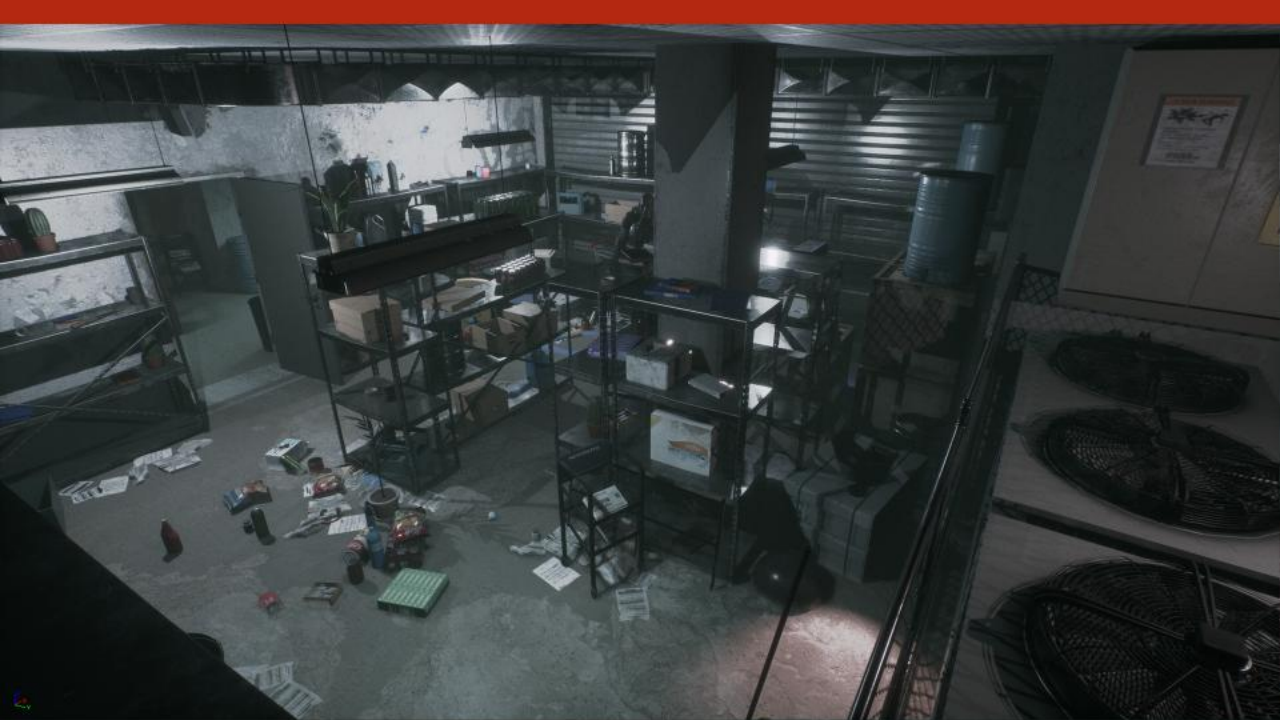












关卡设计 Level design



J U N K E R S

SKY GARBAGE GUY

太 空 垃 圾 佬





J U N K E R S

SKY GARBAGE MAN

太 空 垃 圾 佬

















ДЕПО

ЭР2



概念设计

CONCEPTUAL DESIGN



Rebirth signal . TNT









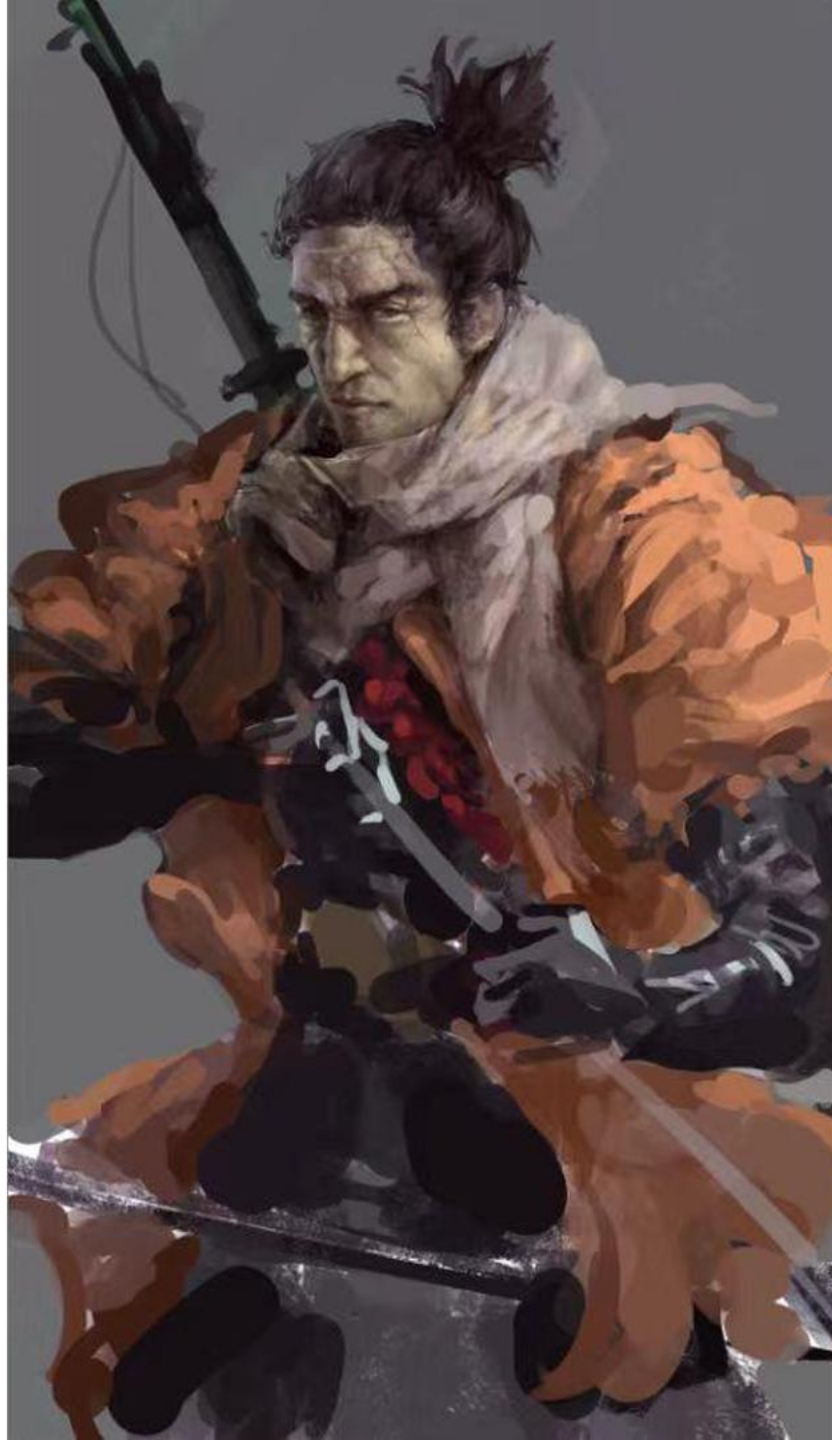




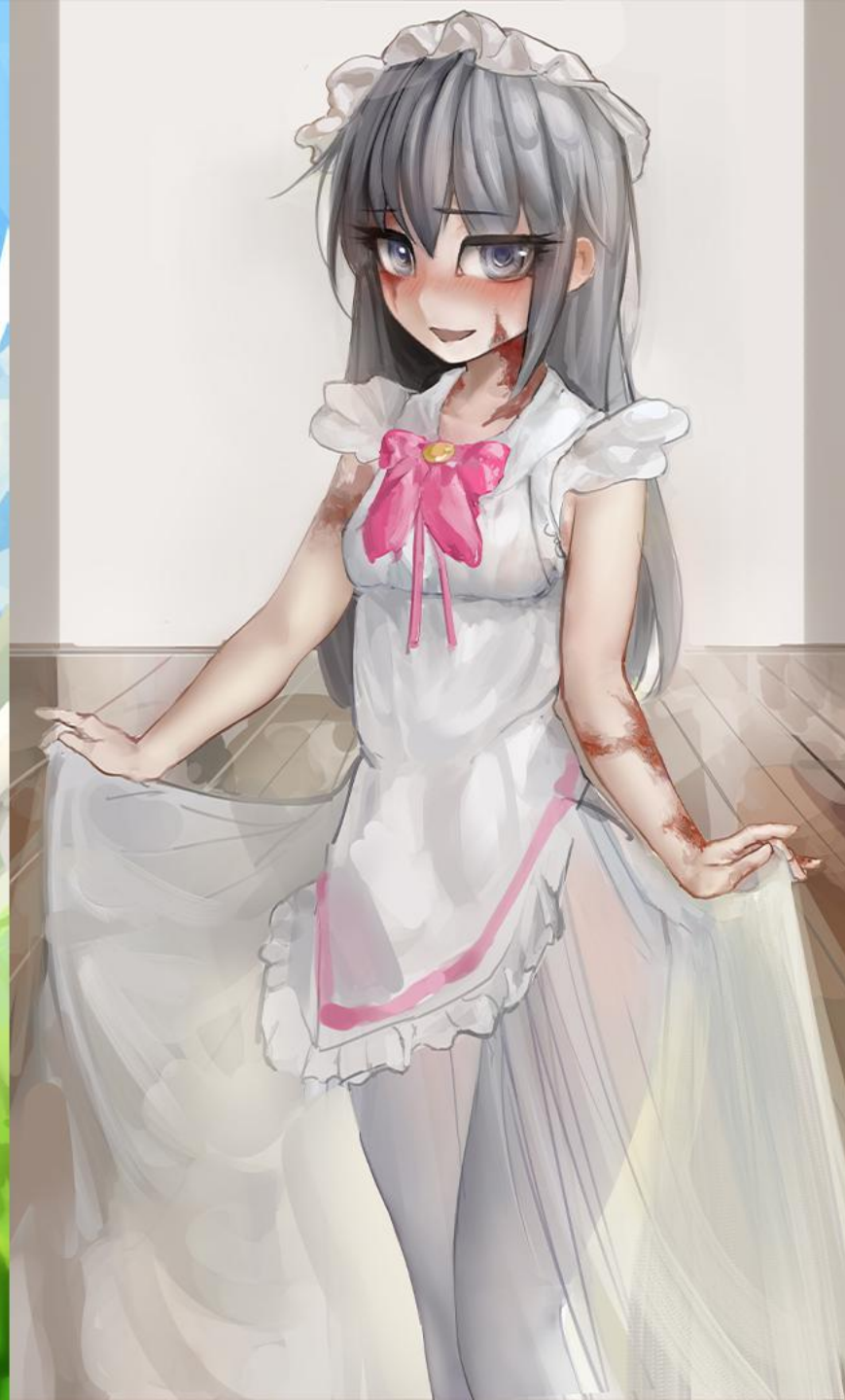
















独立游戏制作

Independent game production



主角 VICTOR



梦之眼是一款第一人称角色扮演游戏



故事发生在，美国加州西部的一个泰乐小镇，维克托是个小说家，当听说多年未见的笔友就在泰乐小镇，于是维克托就来到了这个叫泰乐小镇的地方，但是他发现这里并不简单



活下去！逃出去！



DREAM EYES

K 动画方面

动画制作对我来说其实并不难，因为之前有过画2D动画的经验，我觉得难的地方其实是绑定方面，凸显一个麻烦。

最早我是有想过在一个厨房的窗户外面做一个绑定的过场动画，那个人还会向你招手的，还可以跟他对话，我还可以配音呢，对不起，角色动画都做好了，就差个贴图了。



镜头动画方面

目前来说，我还是比较喜欢做镜头动画的，因为镜头动画可以让玩家更有深层的体验，可以引导玩家，让玩家有探索的欲望。

并且第一人称游戏镜头动画是对我来说最重要的东西，也是一定要利用好的东西！



制作时间30天

Production time is 30 days

用到的工具方面



软件就有像是从石器时代变到了文艺复兴，怎么说呢，这东西只是个工具，最重要的是创意！不过对我帮助最大的还是虚幻引擎



这些工具都是我用来打配合的，比如我常年用的是PS这个软件，我非常需要绘图，这一次做demo的话，我会用到三维软件，加上PS绘画结合在一起，让我呈现出更好我想表达的东西。



虚幻引擎也是如此，目前来说，可以帮助我提高效率很多！

最后我还是想说，我一直追求的东西一直是创意想法，并不是工具。

DREAM EYES开发过程

最初的游戏方向定义

近现代科幻科技

类似现代战争，死亡搁浅，合金装备的风格

异世界魔幻

魔兽，怪物
(上帝视角)

恐怖游戏

(VR第一人称或者第三人称但是不是VR)

2.3D故事模式

(创意小游戏)



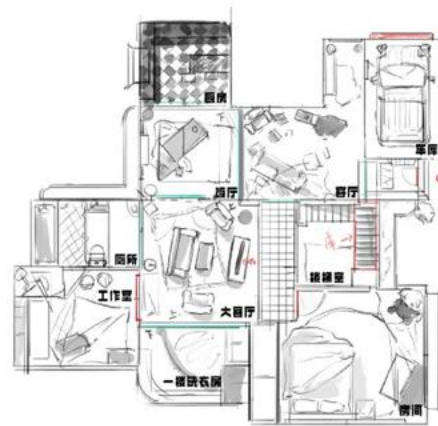
此参考图是当初我打算做第三人称的demo的设想

很显然，我选择了第三个，一个月的时间我一个人的实力根本做不出，科幻大型的游戏，上帝视角也许能打一打，但是代码我真不会2.3d故事模式，我又觉得不太适合我！

地图的设定

主要的游戏玩法，这角色在一个空间里遇到了各种关卡，总共有十个关卡，也就是十个房间，我一开始准备的房间是一个大乱斗的房间，相当于每个关卡都有一个不一样的事情会发生

我在开发过程中遇到了很多bug，当然这也是理所当然的，但最恶心的就是根本找不到bug，当然！这也是跌倒再站起的一个过程，直到后面我才会反应到自己是多么的蠢。



目前来说，我为了符合游戏的主题和气氛，我加了个手电筒把整体的游戏氛围调暗了很多。

怪物的设定



然后有一个独特的AI会在十个关卡里循环的走动，直到看见玩家就会直接，启动AI特有的功能也就是里面的怪物，在怪物走的时候，怪物会发出一个声音，声音越近，说明怪物在附近，会让玩家提升警惕，直到声音变小，离玩家越来越远。



07:06

2022年01月01日



100

100



1



1



1



100



100



1







48小时独立游戏开发

48 hours of indie game development

48 hours of indie game development

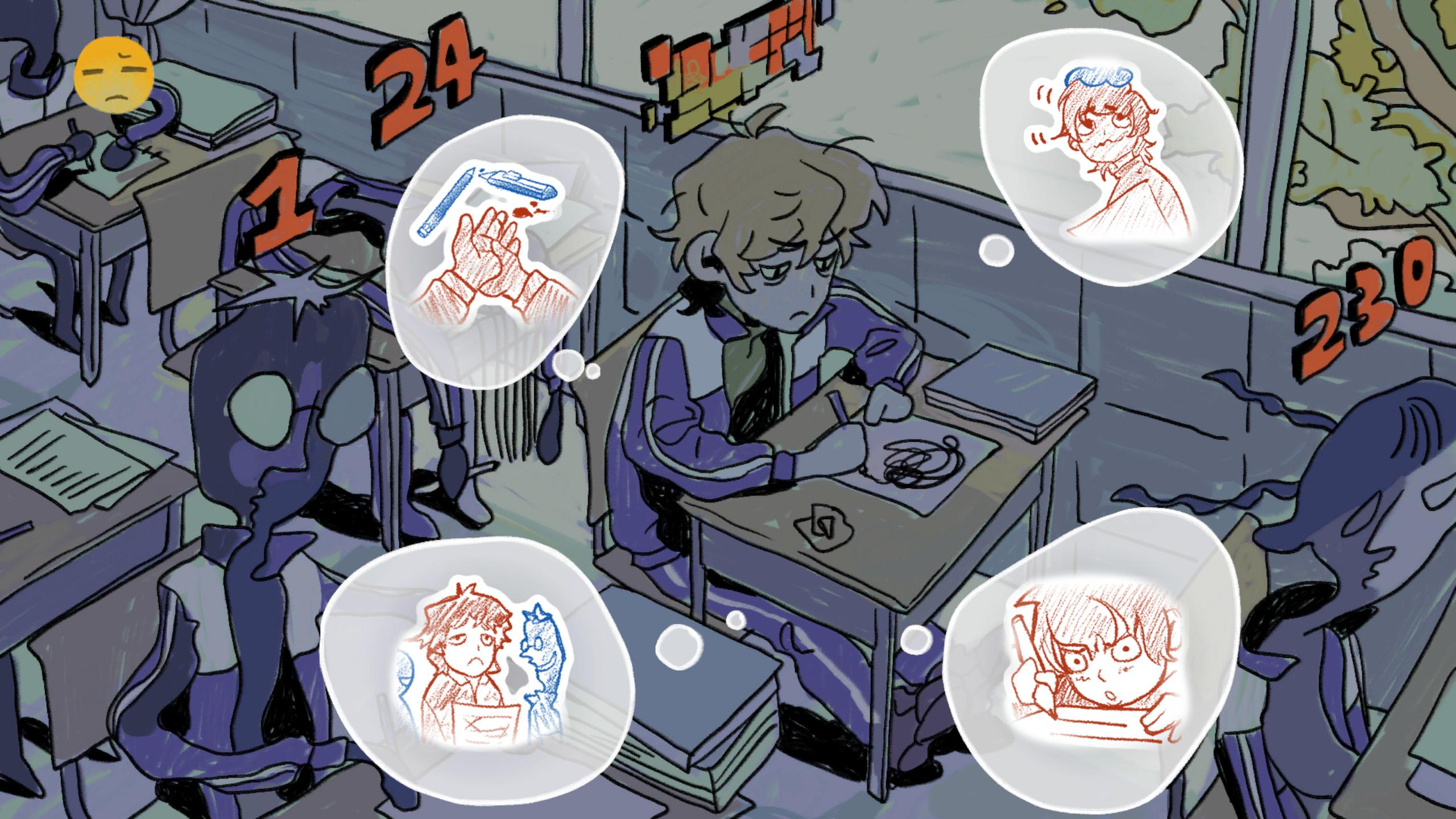
THOUGHT POKER

情绪戳手

START

EXIT







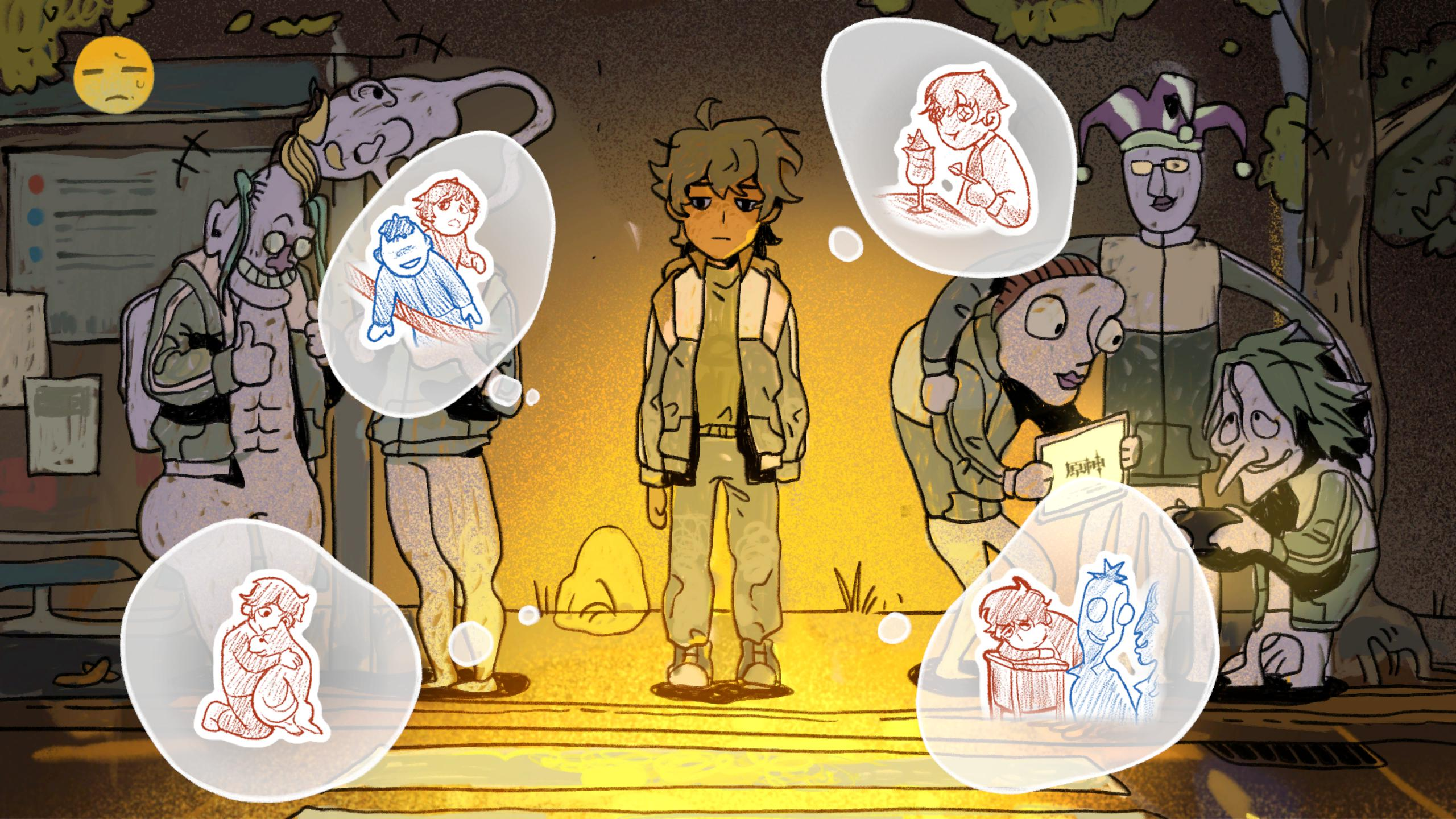
W
A S D
MOVEMENT

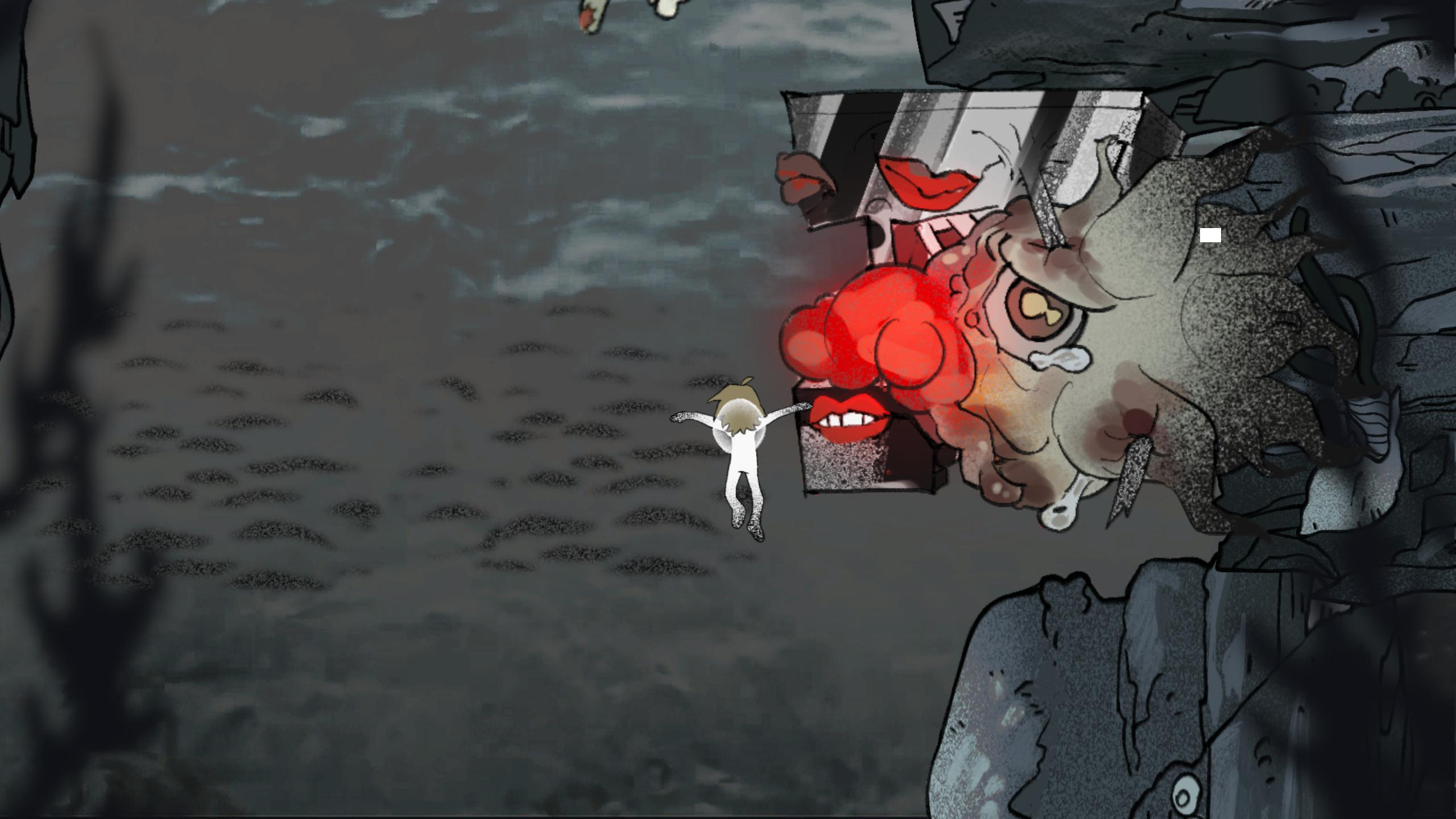



GENERATE
BUBBLE


POP
BUBBLE













夏日泡浮



开始游戏

退出

Summer pop 夏日泡浮

“这是夏日的尾声，是小镇的转角，是小卖部的一隅……但不是我的一切
泡泡，也可以选择飘向大海吧”

制作组：日夜双行

2025作品集