INU工作室

简介

3/20/2018



# 起点

INU工作室成立2018年3月，隶属于计算机系06工坊其下的一支致力于以unity3d作为游戏引擎的开发游戏团队。秉承“以编程为弦，以游戏为曲”的宗旨，是[脚本设计](#_脚本设计)、[引擎实战](#_引擎实战)、[模型设计](#_模型设计)、[策划设计](#_策划设计)与[特效实现](#_特效实现)为一体的全面性工作室。

* 我们相信，学弟学妹的加入，让INU工作室注满新鲜血液的同时，能够在INU里面学的你想学习的知识，了解你想了解的开发游戏过程，扩展你们的视界，始终将文化艺术和游戏机制有机的结合，让学习变得更加的具有乐趣，毕竟“兴趣是最好的老师”！

# 职位介绍

### 脚本设计

* + 在Unity游戏开发中，脚本起着至关重要的作用，游戏对象间的逻辑关系需要通过脚本实现，游戏关卡的设计、各类角色的运动、场景的资源管理、以及游戏逻辑的正常进行等，其背后都是脚本在驱动。
  + 工作室主要以C#开发脚本为主，会辅助讲解JavaScript脚本

### 引擎实战

* + Unity3D是由Unity Technologies开发的一个让玩家轻松创建诸如三维视频游戏、建筑可视化、实时三维动画等类型互动内容的多平台的综合型游戏开发工具，是一个全面整合的专业游戏引擎。Unity类似于Director, Blender game engine, Virtools 或 Torque Game Builder等利用交互的图型化开发环境为首要方式的软件。其编辑器运行在Windows 和Mac OS X下，可发布游戏至Windows、Mac、Wii、iPhone、WebGL（需要HTML5）、Windows phone 8和Android平台。也可以利用Unity web player插件发布网页游戏，支持Mac和Windows的网页浏览。它的网页播放器也被Mac 所支持。
  + 后续INU工作室会以星际航行（Space Shooter）为案例，案例中实现的功能包括：1. 键盘控制飞船移动 2. 发射子弹射击目标 3. 随机生成大量障碍物（小行星） 4. 计分 5. 实现游戏对象的生命周期管理；详尽的介绍场景元素的编辑、脚本文件的创建和GUI的处理，以及音频文件的添加方法。

### 模型设计

* + 3dx Max是由美国Autodesk公司开发的软件，在其界面设置上也以英文界面显示。虽然继3dx Max 7版本之后，中文版3ds Max已经问世，但是在其命令术语翻译的细节之处，中、英文两个版本还是存在有一定差距，往往令初学者感到十分困惑。从2012版本之后，3ds Max由官方推出了正式的中文版，从此，无论是初学者还是设计师，在使用软件方面得到了方便。本次讲解使用了目前为止最新的2015版本。
  + 后续INU工作室会以常见的模型作为教学讲解，比如：凉亭、哆啦A梦、长凳、枕头等常见的模型。通过基础模型的创建，学会如何在3dx Max中使用基本的工具，创建自己构思出来的模型。

### 策划设计

* + 游戏设计工作是一个广泛复杂的范畴，在游戏发展的不同阶段，游戏设计工作的内容也在不断变化，但是一条唯一不变的基本原则就是：满足并吸引玩家参与比赛，使游戏玩家在游戏过程中产生快乐和激情。
  + 随着游戏复杂度的不断升级与软件产业的逐渐规范化的今天，游戏设计工作的主要内容也是逐渐表现出了学科性，INU工作室会通过所了解的游戏设计师以及从事的优秀设计工作的讲述，引导学弟学妹走进游戏设计的大门。

### 特效实现

* + 游戏不可获取的便是游戏特效，当然的了解如何提升视觉效果很重要。将会在这节内容中学习游戏美术，这样你的项目不会在完成之时，只是毫无色彩的框架而已。
  + 后续INU工作室会以四个阶段来讲解，unity3d中所为游戏开发图形的相应功能；1. 什么是美术资源？ 2. 如何使用2D图形？ 3. 导入自定义的3D模型？ 4. 何为粒子？