INU工作室-职能介绍

### 引言：

INU工作室作为06工坊中的一支团队，在其内部中有较完善的职能分析，有不同于其他的分布特点和设计风格，以展现INU工作室对游戏设计的认真负责，细致入微的理念，培养学子的浓厚兴趣，让莘莘学子能够清晰的了解工作室的内部职能的方方面面。

下面是关于工作室人员的职能大体的分布和安排，及其所涉及的游戏方向领域：

程序

关于编写代码的部分，都由程序员来实现，工作室基于C#语言来设计开发游戏。

1. 程序指导师
2. 游戏内部逻辑：实现策划编写的技能、道具、Boss等功能
3. 服务器：实现数据的存储、客户端的逻辑处理操作等功能；主要负责游戏的服务器端的工作；其中包括，服务器环境的搭建、实现相应的业务逻辑，也会侧重编写数据库的代码
4. GUI：实现UI策划所设计的页面逻辑，比如：加载界面的跳转、界面之间的逻辑排序整体GUI架构等功能
5. 程序细节
6. 学习C#入门知识
7. 学习Unity3d基本界面及其功能介绍
8. 学习Git工具，并在Github上进行操作练习

策划

主要负责游戏逻辑的设计，以及游戏玩法的文档实现，故事背景的构思和撰写

1. 策划细节
2. 系统策划分析
3. 数值策划分析、
4. 关卡策划分析、
5. 剧情策划分析

美术

主要负责UI的设计，和游戏特效的设计、已经场景的烘焙效果，整个画面感的设计以及文档的编撰

1. 原画：

人物设定、武器外观、场景定型；一方面建模有参考、一方面UI设计有灵感

1. UI设计：

按钮、界面、对话框、图标等的设计

1. 3D建模

人物模型、武器模型、场景地形构建、场景道具模型

1. 动作

人物行走、奔跑；道具动态变化；穿戴武器动作等

1. 场景

配合策划的关卡，利用现有的素材，搭建符合相关的场景

1. 特效

技能特效、窗口滑动特效、切换特效、武器特效、人物特效、时装特效；宣传视频特效制作

1. 音效

游戏背景音乐制作、设计、游戏逻辑搭配声音的设计逻辑

主要负责场景的模型设计，人物、场景等动作的设计和制作