**Nocturne 개발 보고서 5**

**팀명 Nocturne**

**팀장 김준명**

**팀원 이하영, 정성우, 양동빈**

2023.05.24

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

게임 스토리를 위해 파트 1에서 2로 넘어가는 구간을 만들고 있습니다.

화면에 보이는 초록색 트랙은 시네머신의 DollyTrack 기능인데, 카메라가 일정한 속도로 해당 트랙을 따라 어떤 오브젝트를 바라보게 됩니다. 이 구간에서 잠깐의 컷신을 본 후 파트2가 시작됩니다.

스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어, 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파트2는 보호소 컨셉을 가지고 두개의 층을 가지고 있습니다. 도시에서 붙잡힌 주인공은 보호소에서 탈출하기위해 몇 개의 아이템을 찾아야합니다. 오로지 실내에서만 진행되는 파트라 쿼터뷰로 의도한 모든것들을 보여주기위해 레벨 구성시 신경을 많이 썼습니다.

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

화면의 흰색 벽들이 추후에 투명 머터리얼을 씌워 투명하게 보일 벽입니다.

텍스트, 스크린샷, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파트3 레벨을 완성했고, 라이트 오브젝트를 배치한 후 베이킹까지 완료했습니다. Area Light의 빛은 베이킹하면 해당 영역이 라이트맵에 반영되고, Spot Light의 빛은 베이킹하면 1번 반사된 빛만 반영됩니다. 사진은 Light를 사용하기위해 라이트 베이킹중인 사진입니다.

디테일 추가를 위해 지하철 개찰구에 기능을 넣었습니다.4

스크린샷, 텍스트, 멀티미디어 소프트웨어, 그래픽 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

파트4는 지하철에서 깬 후의 상황을 그린 맵입니다. 지하철을 타고 도착한 숲에서 여러 간판이나 사람들을 만나고 잠겨진 문을 열고 나가는 것이 목표입니다. 고양이가 직접 비밀번호를 선택해 게임이 진행됩니다.

이 외에도 BGM추가, 직접 만든 모델링 오브젝트 추가, 시스템 수정 등 다양한 변경점이 있습니다.