**• 프로젝트의 내용**

• 프로젝트 개요

1. 3차원 공간에서의 플레이어 객체 생성 및 이동
   1. 플레이어는 물리법칙의 영향을 받고 사용자의 마우스에 따라 시선이 달라지며 WASD로 이동할 수 있는 객체
   2. 플레이어의 애니메이션은 없거나 팔을 휘두르는 정도의 애니메이션만 계획하고 있음
2. 건너편을 볼 수 있는 포탈객체 생성 및 플레이어와의 상호작용
   1. 포탈은 연결된 건너편이 보이고 따로 포탈을 표시하는 효과는 만들지 않을 계획(시간이 된다면 구현할 예정)
3. 포탈과 플레이어 접촉 시 건너편으로 이동 및 포탈 크기에 따른 플레이어의 크기 변화
   1. 포탈과 플레이어가 접촉하면 건너편의 공간으로 순간이동하고 순간이동시에 나타나는 특수효과는 따로 없을 예정
   2. 포탈의 입구와 출구의 크기가 다르면 달라지는 크기에 따라 플레이어의 크기도 달라지게 구현할 예정
4. 궁극적으로는 포탈을 이용한 퍼즐을 제작한다.
   1. 포탈의 스테이지를 모티브로 간단한 동작을 요구하는 3개의 스테이지를 만들 예정

• 프로젝트의 규모

1. 플레이어 객체는 별도의 모델링 없이(혹은 팔정도만 구현) 제작
   1. 시선에 따른 카메라의 변화, 이동을 중점으로 제작
2. 포탈은 이동과 건너편이 보이는 것을 중점으로 제작
   1. 포탈에 접촉 시 건너편으로 순간이동
   2. 건너편 공간이 포탈을 통해 보이게 된다.
   3. 입구 포탈과 출구 포탈의 크기가 다르면 통과한 플레이어도 크기가 달라지게 구현
3. 3개의 스테이지 모두 사방이 막혀 있는 큐브 형태의 맵
   1. 첫 번째 스테이지는 단순히 포탈을 이용해 구덩이를 건너는 형태
   2. 두 번째 스테이지는 포탈을 직접 열어서 이동해야 하는 스테이지
   3. 세 번째 스테이지는 포탈의 크기 변화를 이용해야 하는 스테이지

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 하늘이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명• 비슷한 프로그램의 스크린 샷

**• 프로젝트의 특징**

* 3차원 공간에서 사용자의 입력에 따라 플레이어의 시점이 변하고 위치를 이동시킨다.
* 2개의 공간을 연결하는 포탈과 포탈을 통해 건너편을 볼 수 있다.
* 연결된 포탈의 크기가 다르면 플레이어의 크기도 달라진다.

**• 팀원의 역할을 어떻게 분배할 지 서술**

* **김준호**
  + 물리, 카메라, 스테이지, 입력처리, 오브젝트
* **김태순**
  + 물리, 포탈, 플레이어, 충돌, (조명)

역할: 물리, 카메라, 포탈, 플레이어, 충돌, 입력처리, 오브젝트, 스테이지, (조명)

**• 스케줄 표**

1. (11.18): 플레이어, 카메라
2. (11.25): 오브젝트, 입력처리
3. (12.2): 물리, 충돌, 포탈
4. (12.9): 스테이지, 조명 제작

12.15 제출