

Betmobil

Proširiti scenu na 3D sledećim stavkama (Prethodne funkcionalnosti projekta su i dalje zadržane osim ukoliko ih naredne stavke ne menjaju):

- 1) Napraviti 3D kabinu betmobila u kojoj će biti smeštena kamera (na mestu vozača)
 - Instrument tabla sadrži prikaz prošlog projekta (u 3D prostoru)
 - Kroz šoferšajbnu je vidljiva spoljašnja scena
- 2) Uključiti testiranje dubine i odstranjivanje zadnjih lica
- 3) Napraviti dugu ulicu sa zgradama sa obe strane po kojoj će se kretati betmobil
 - Betmobil ne može proći kroz zgrade
 - Zgrade i tlo imaju adekvatne difuzne i spekularne mape
- 4) Betmobil može da se kreće napred-nazad i levo-desno (automobil ima automatski prenos brzine) i rotira levo-desno
 - Dok je jedan taster pritisnut, dodaje se gas, a dok je isti pušten, gas opada
 - Kretanje levo-desno je u pola sporije nego napred-nazad
- 5) Aktivna je perspektivna projekcija sa proizvoljnim parametrima
- 6) Kamera je podešena tako da su vidljiva instrument tabla i scena kroz šoferšajbnu, i prati kretanje betmobila
- 7) Implementirati Fongov model osvetljenja
- 8) Dodati svetla:
 - Dodati direkciono svetlo na scenu koje imitira mesec
 - Moguće je uključiti svetla na prednjoj strani betmobila koja su reflektorska svetla uperena ispred i ispod betmobila
 - Moguće je aktivirati režim noćnog osmatranja, što utiče na čitavu scenu (eng. Night Vision Goggles)
 - Mjesec je 2D i na sebi ima vidljiv betsignal (Dovoljno je učitati ga kao providnu teksturu)
 - Sve lampice na instrument tabli su sada tačkasta osvetljenja malog dometa i intenziteta
- 9) Svi instrumenti i lampice instrument table se sada aktiviraju u odnosu na ponasanja na sceni (nije potrebno koristiti biblioteku, moguće je implementirati i sopstvenu logiku)
 - Tahometar pokazuje trenutni gas
- 10) Vidljiv je i volan betmobila (Učitani kao proizvoljan model volana)