



ALICE

*Say mê và
sáng tạo*



Giáo viên hướng dẫn

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

Thêm đối tượng vào màn hình làm việc 3D

I. Các cách thêm đối tượng vào màn hình 3D

1. **Chọn từ Thư viện (The Gallery):** Nhấp vào nút lớp trong thư viện của đối tượng bạn muốn thêm vào cảnh. Điều này sẽ đặt đối tượng tại điểm gốc $x = 0, y = 0, z = 0$
2. **Kéo thả từ thư viện:** Kéo nút lớp vào màn hình 3D sao cho xuất hiện khối và thả tay khi đúng vị trí mong muốn.
3. **Thêm đối tượng từ bảng properties của lớp Scene trong trình chỉnh sửa code:** Đối tượng sẽ được thêm và đặt tại điểm gốc $x=0, y=0, z=0$

II. Thêm các đối tượng vào màn hình 3D

1. Đối tượng con người

Bước 1: Kéo đối tượng trong Class Biped vào màn hình 3D sao cho xuất hiện khối. Thả chuột khi kéo đối tượng đúng vị trí mong muốn (Hình 1)



Hình 1: Kéo thả đối tượng vào màn hình 3D

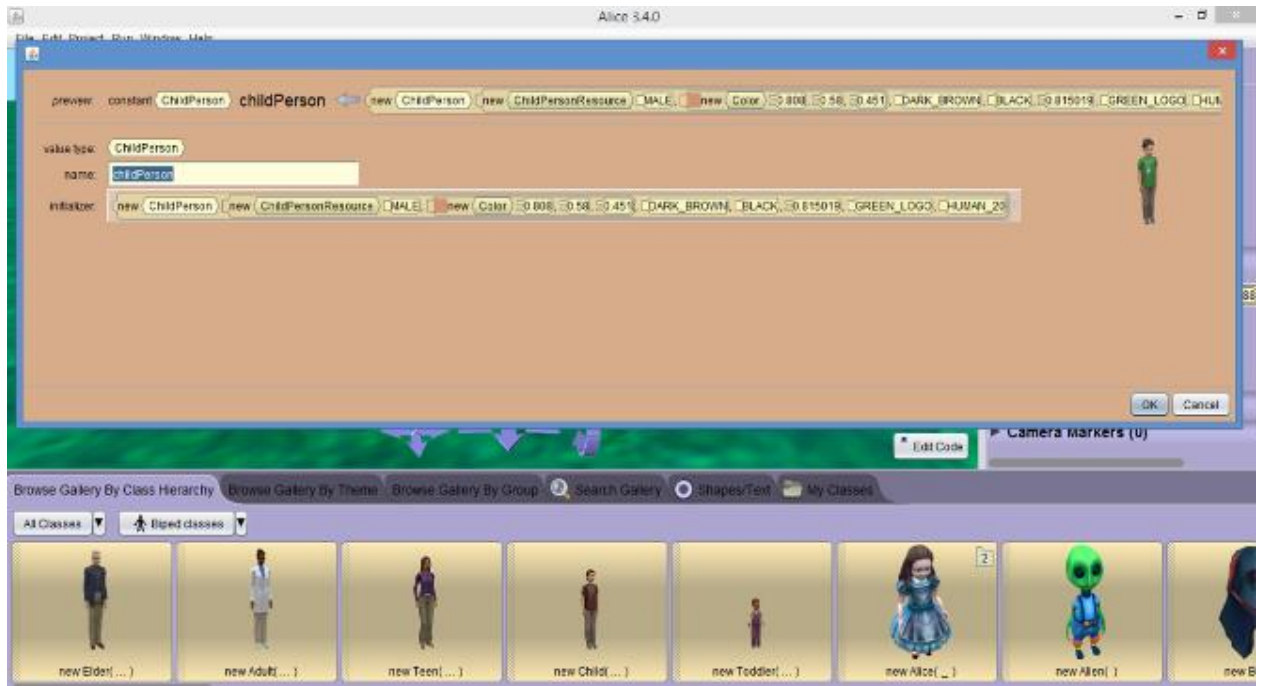
Bước 2: Sau khi kéo đối tượng vào, trên màn hình sẽ xuất hiện hộp thoại cài đặt như hình bên. Tại hộp thoại này, ta có thể chỉnh màu da, tóc, gương mặt và quần áo cho nhân vật. Sau khi đã thiết lập xong nhấn OK (Hình 2)



Hình 2: Cài đặt nhân vật

Bước 3: Sau khi nhấn OK sẽ xuất hiện một hộp thoại để lập trình cho đối tượng đó. Trong đó:

- Preview: Đối tượng trả về màn hình
- Value type: Loại
- Name: Tên
- Initializer: Thông số khởi



Hình 3: Cài đặt về lập trình

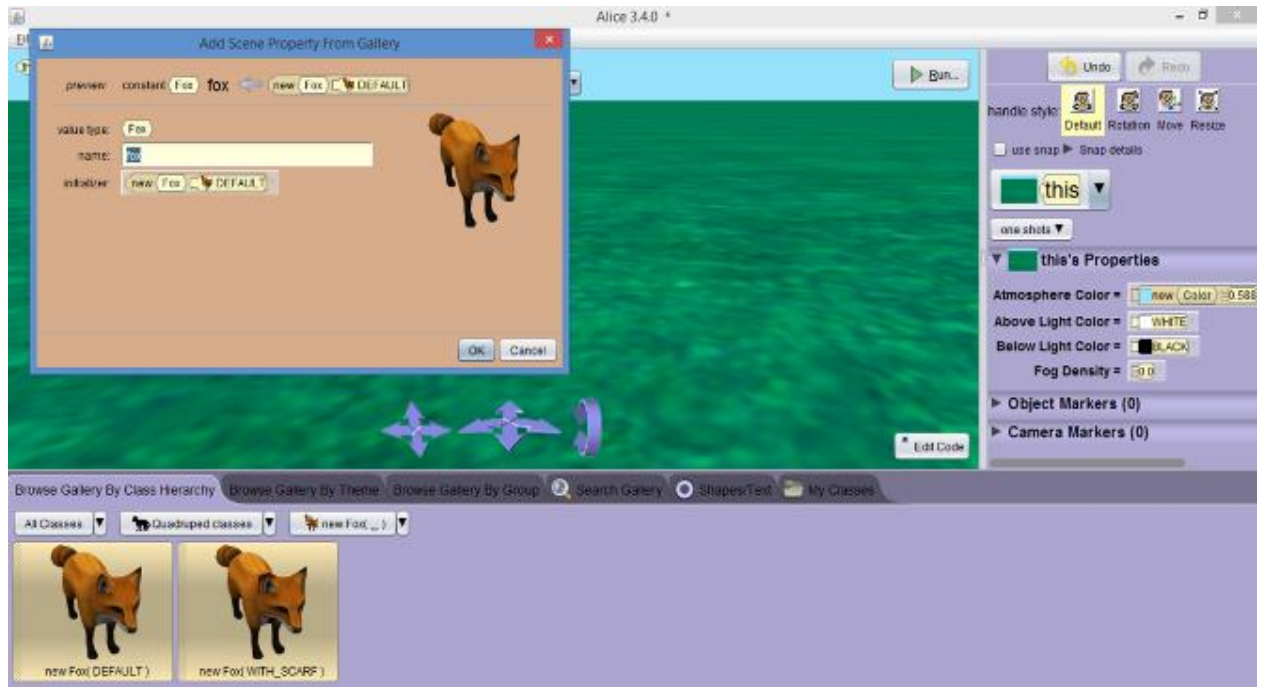
Kết quả: Thêm thành công (Hình 4)



Hình 4: Thêm thành công

2. Thêm đối tượng khác (con vật, đồ vật...)

Bước 1: Kéo đối tượng trong Class Biped vào màn hình 3D sao cho xuất hiện khối. Thả chuột khi kéo đối tượng đúng vị trí mong muốn (Hình 1)



Hình 1: Kéo thả đối tượng vào màn hình 3D

Bước 2: Sau khi nhấn OK sẽ xuất hiện một hộp thoại để lập trình cho đối tượng đó. Trong đó:

- Preview: Đối tượng trả về màn hình
- Value type: Loại
- Name: Tên
- Initializer: Thông số khởi



Hình 3: Cài đặt về lập trình

Kết quả: Thêm thành công (Hình 4)



Hình 4: Thêm thành công

**Lưu ý: Thêm đối tượng khác sẽ thêm đối tượng mặc định sẵn nên người dùng không chỉnh sửa được màu sắc đối tượng giống như thêm đối tượng con người*