



# ALICE

*Say mê và  
sáng tạo*



**Giáo viên hướng dẫn**

❖ Trần Phúc Minh Khoa

❖ Nguyễn Võ Phi Long

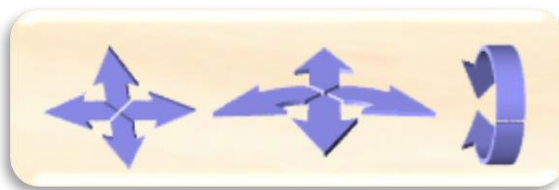
## Máy quay trong Alice

### 1. Điều khiển máy quay (hay điều khiển khung nhìn)

#### Có 3 cách điều khiển máy quay

**Cách 1:** Điều khiển bằng bộ điều khiển (Hình 1)

Có 3 bộ để điều khiển máy quay:



Hình 1: Bộ điều khiển

#### Cách sử dụng:

- Nhấp và giữ trên mũi tên sẽ di chuyển hoặc xoay máy ảnh
- Nhấp và kéo theo hướng mũi tên sẽ tăng tốc độ di chuyển hoặc chuyển động.
- Nhấp và kéo theo hướng giữa hai mũi tên, sẽ kết hợp các hành động của

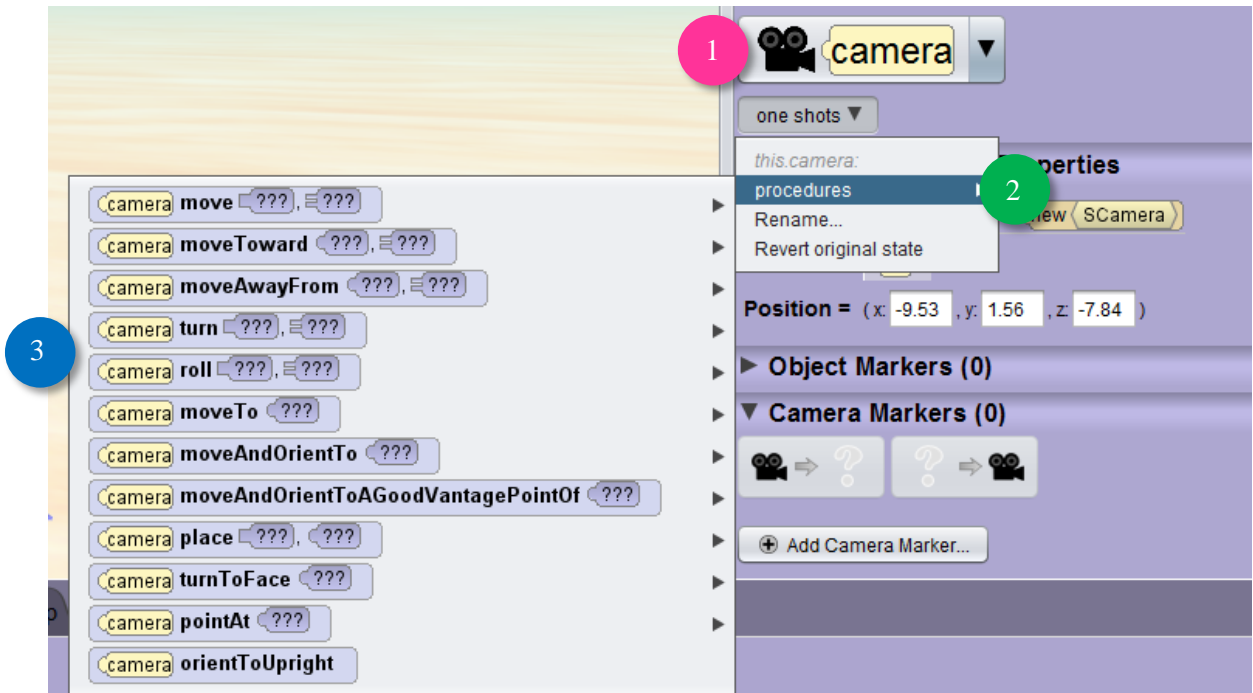
#### Chức năng của từng bộ:

Bộ điều khiển			
Chức năng	Di chuyển máy quay lên hoặc xuống, qua trái hoặc phải	Di chuyển máy quay về phía trước hoặc lùi về phía sau. Xoay máy quay sang trái hoặc phải	Xoay máy quay lên hoặc xuống

#### Các trục tọa độ tương ứng:

Bộ điều khiển			
Trục tọa độ	Ox	Oy	Oz

**Cách 2:** Điều khiển bằng One-shot trong hộp thiết lập (Properties Panel)  
(Hình 2)



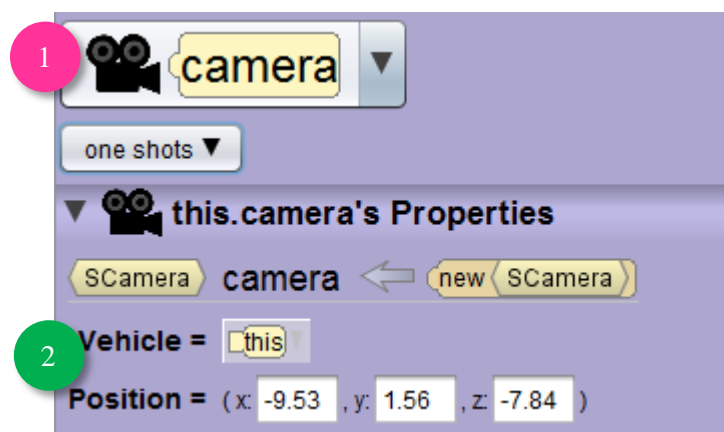
Hình 2: Điều khiển bằng One-shot

**Bước 1:** Chọn Camera trong Object Menu của Properties Panel.

**Bước 2:** Từ menu một ảnh, chọn quy trình

**Bước 3:** Từ danh sách các quy trình, chọn quy trình bạn muốn máy ảnh thực thi

**Cách 3:** Sử dụng tọa độ - Kỹ thuật nâng cao (Hình 3)

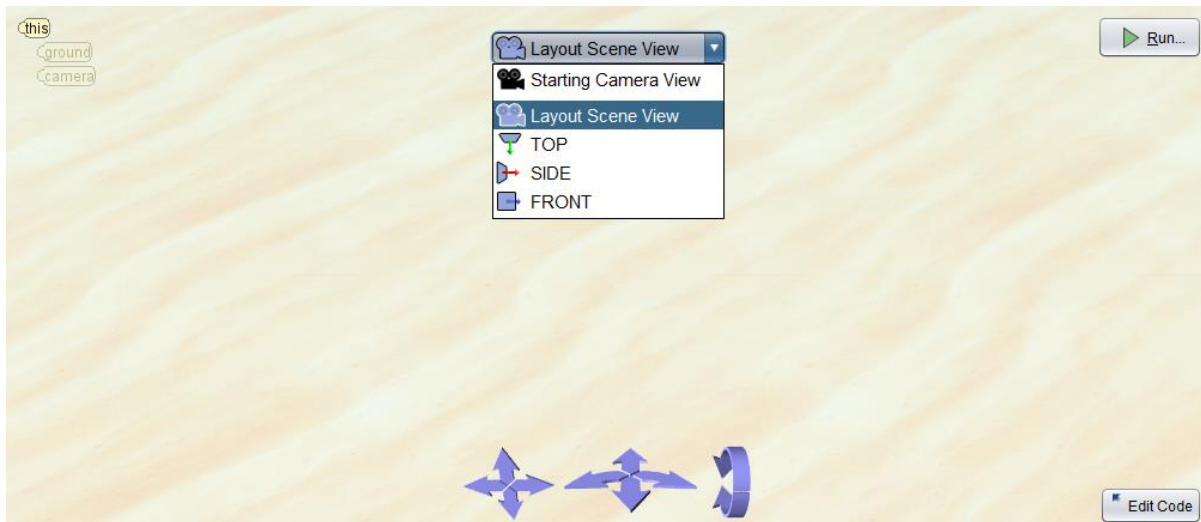


Hình 3: Điều khiển bằng trực tọa độ

**Bước 1:** Chọn Camera trong Object Menu của Properties Panel.

**Bước 2:** Nhập các giá trị vị trí X, Y, Z trong các hộp văn bản thích hợp

## 2. Góc nhìn cảnh (Camera Views) (Hình 4)



Hình 4: Góc nhìn cảnh (Camera Views)

**Có 5 góc nhìn cảnh:** (1 góc nhìn sẽ ảnh hưởng tới chương trình khi chạy và 4 góc nhìn hỗ trợ cho việc thiết lập vị trí vật)

- **Starting Camera View:** Đây là chế độ mặc định của Camera, khi chạy chương trình thì góc nhìn sẽ giống với góc nhìn này (Khi ta chưa lập trình máy quay)- Đây là góc nhìn sẽ ảnh hưởng tới chương trình khi chạy
- **Layout Camera View:** Giúp cho người dùng nhìn cảnh quan ở một góc độ cao hơn
- **TOP:** Giúp cho người dùng nhìn cảnh quan từ trên cao (Hướng nhìn sẽ song song với trục Oy của mặt phẳng trong Alice hay hướng nhìn này sẽ nhìn mặt phẳng xOz)
- **SIDE:** Giúp cho người dùng nhìn cảnh quan từ bên cạnh chế độ xem máy ảnh mặc định. (Hướng nhìn sẽ song song với trục Ox của mặt phẳng trong Alice hay hướng nhìn này sẽ nhìn mặt phẳng yOz).

**FRONT:** Giúp cho người dùng nhìn cảnh quan từ phía trước của chế độ xem máy ảnh mặc định. (Hướng nhìn sẽ song song với trục Oz của mặt phẳng trong Alice hay hướng nhìn này sẽ nhìn mặt phẳng xOy).