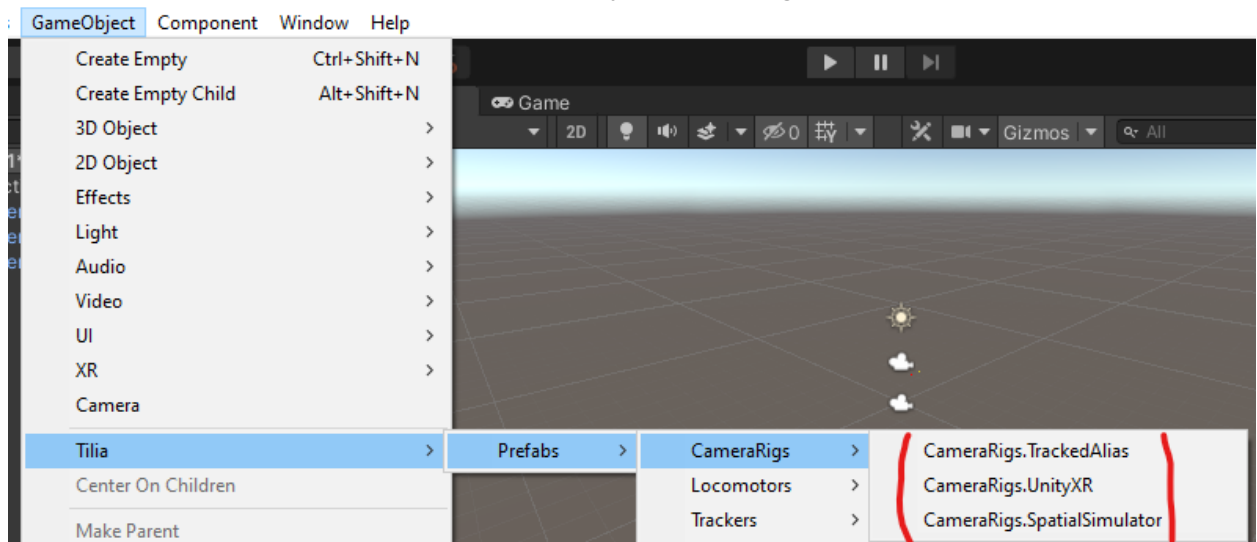


Cho tài nguyên (gửi đến từng máy sinh viên)

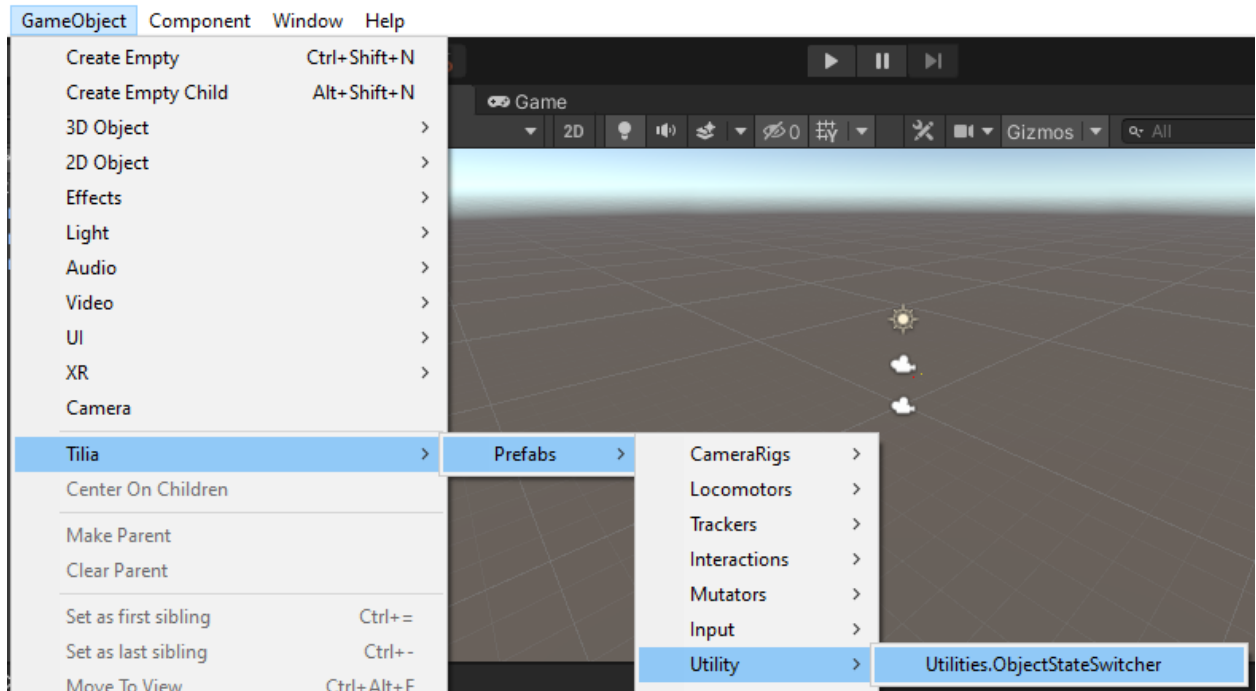
1. Thiết lập camera cho người trải nghiệm (2 điểm)
2. Xây dựng quang cảnh một đoạn đường phố gồm: đường đi, hai vỉa hè hai bên đường, một số cây trên vỉa hè, một viên gạch ở trên đường đi (4 điểm)
3. Thiết lập tương tác cầm nắm viên gạch. (2 điểm)
4. Nhập mô hình .fbx vào cảnh, tạo mô hình đó chuyển động trên đường đi. (2 điểm)

1. Thiết lập Camera

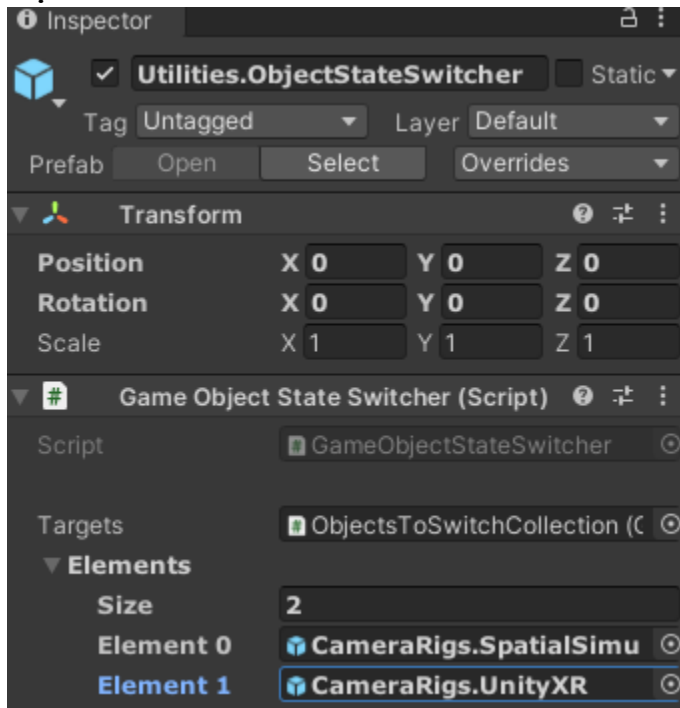
- Xóa “Main Camera” ở màn hình Hierarchy
- Thêm 2 Camera Simulator Và UnityXR (dùng cho VR)



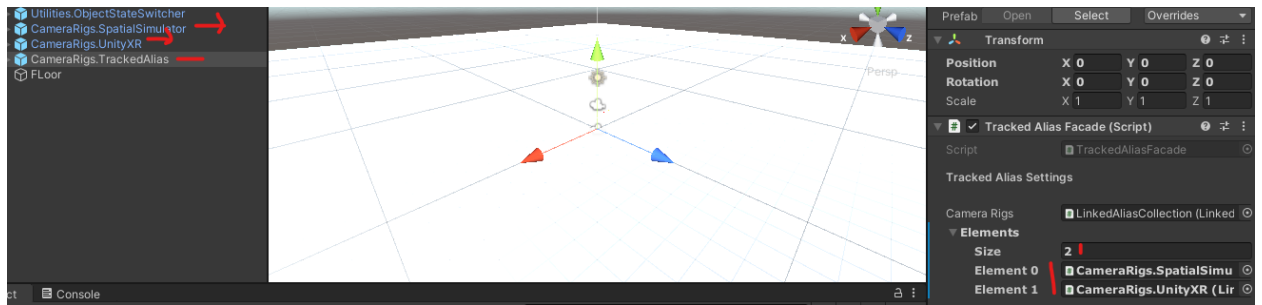
- Thêm Switcher để luân chuyển giữa Simulator và UnityXR



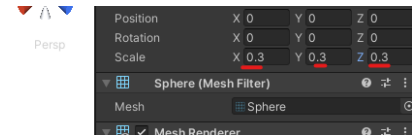
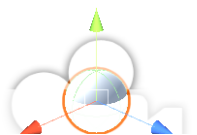
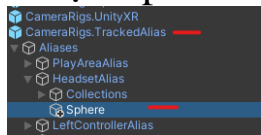
Tại Switcher sửa Size = 2 và kéo 2 camera vào



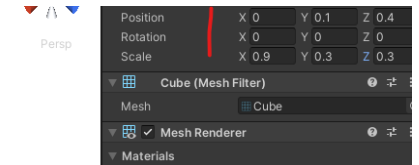
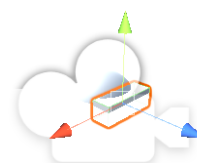
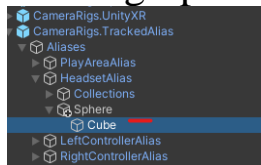
- Chạy thử để xem camera
- Tạo cái đầu và hai cái tay
 - Ở Camera TrackedAlias sửa size = 2 và thêm 2 camera Simulator và UnityXR vào



+ Tạo Sphere ở HeadsetAlias / CameraAlias

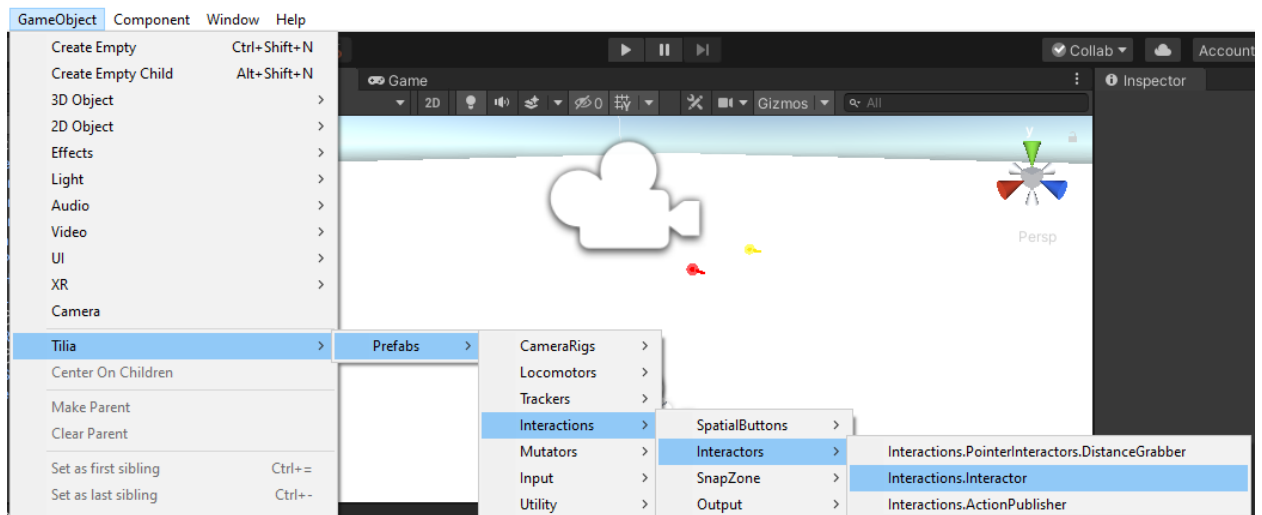


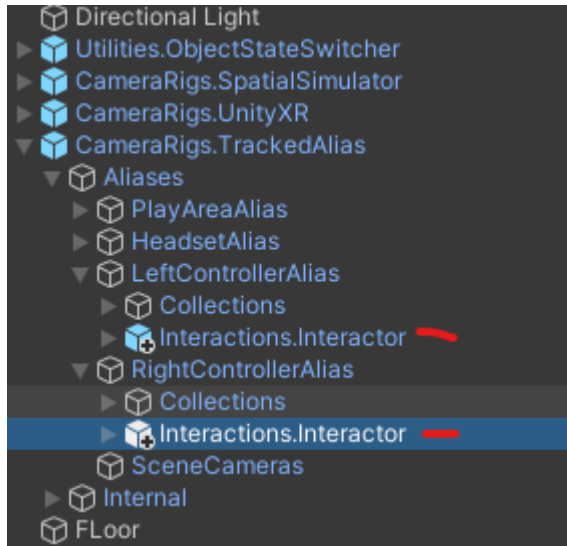
+ Trong Sphere tạo 1 Cube và sửa các thông số:



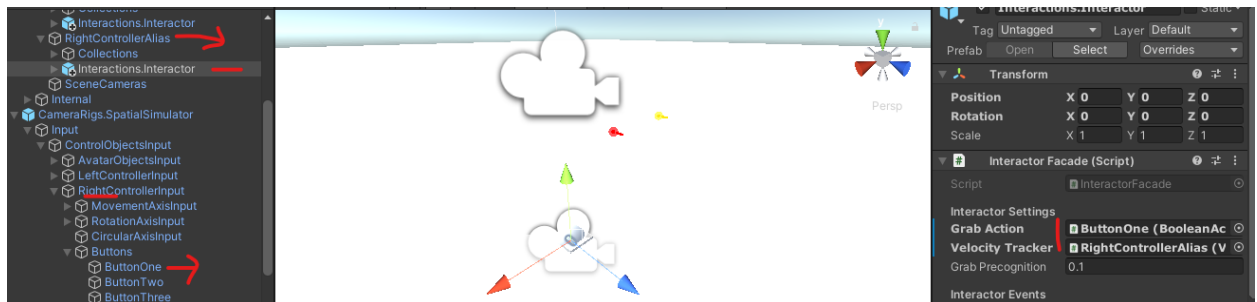
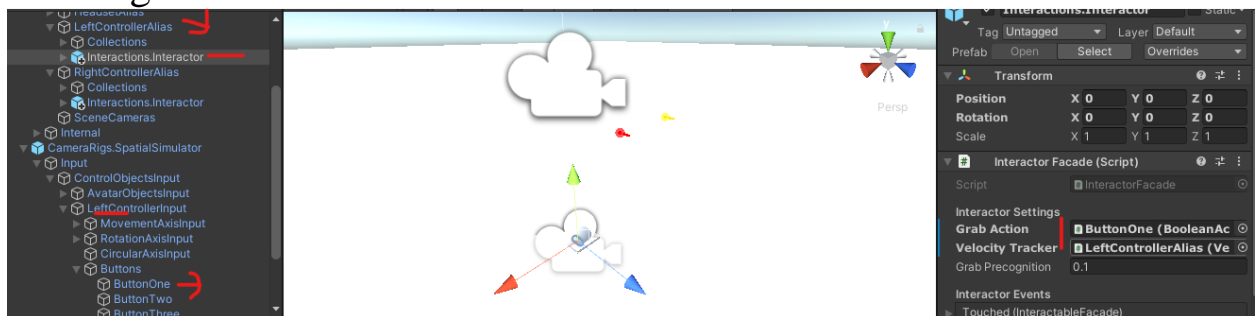
Chạy thử xem có bóng chưa

- Tạo 2 cái tay và có thể tương tác
 - + Tại Camera Alias , ở Left Và Right kéo Interactor tạo bên ngoài kéo vào





+ Tại Interactor kéo ButtonOne (Ở Camera Simulator) với Left/RightAlias vào

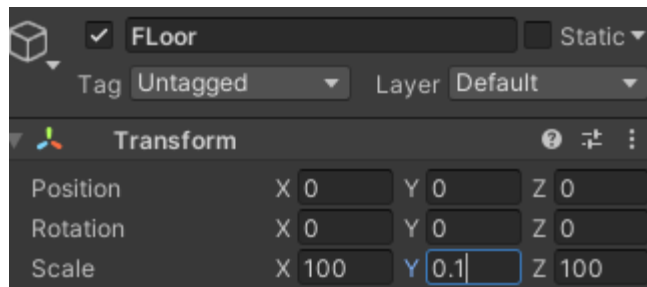
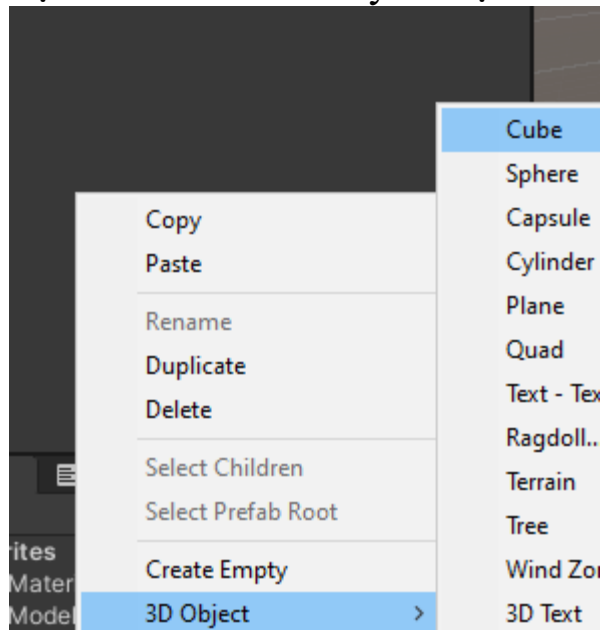


- Chạy ctrình, như vậy 2 tay có thể cầm nắm được

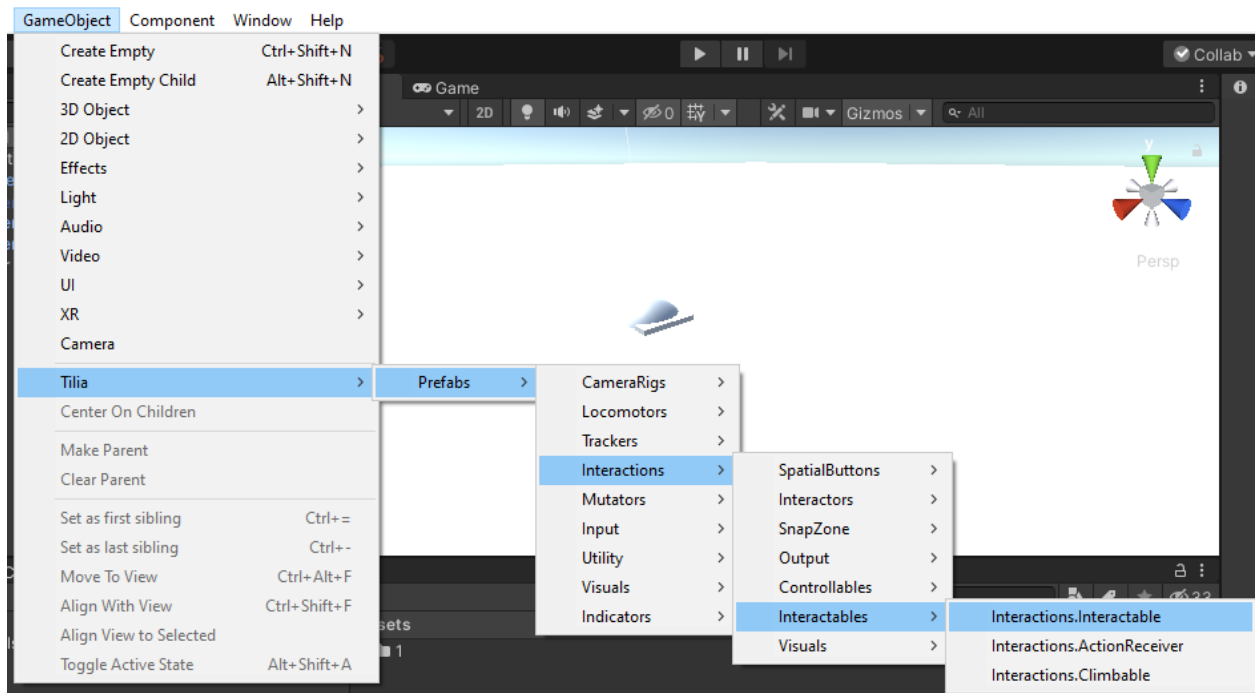
2. Xây dựng quang cảnh một đoạn đường phố gồm: đường đi, hai vỉa hè bên đường, một số cây trên vỉa hè, một viên gạch ở trên đường đi

- Tạo mặt phẳng

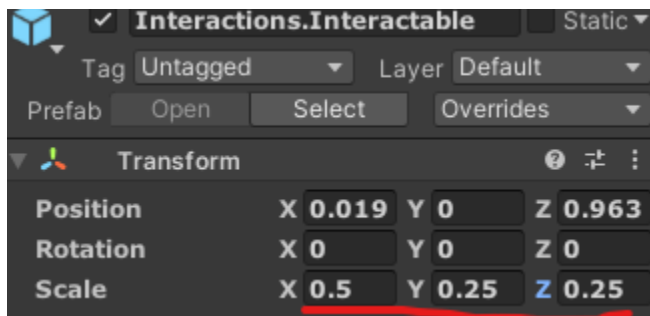
- Tạo Cube ở Hierarchy và đặt tên là Floor và sửa các thông số:



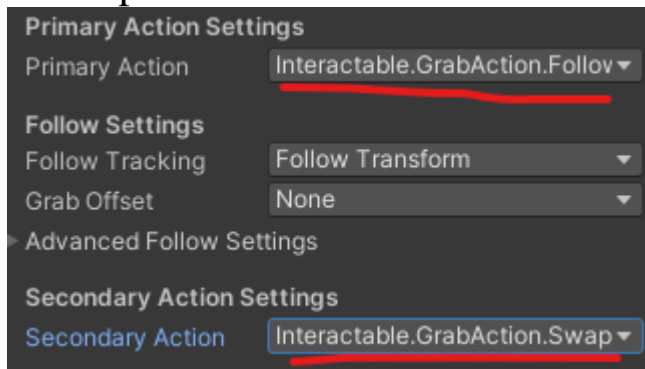
- Tạo cục gạch
 - Tạo Interactions.Interactable để cho viên gạch có thể cầm nắm



sửa chỉ số

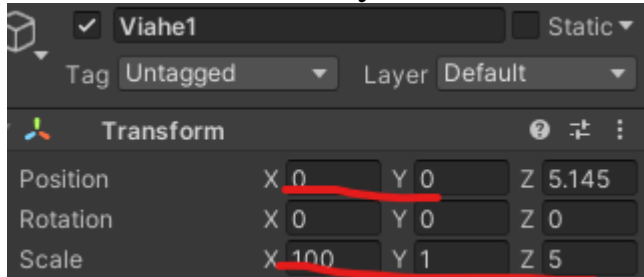


sửa tiếp chỗ custom



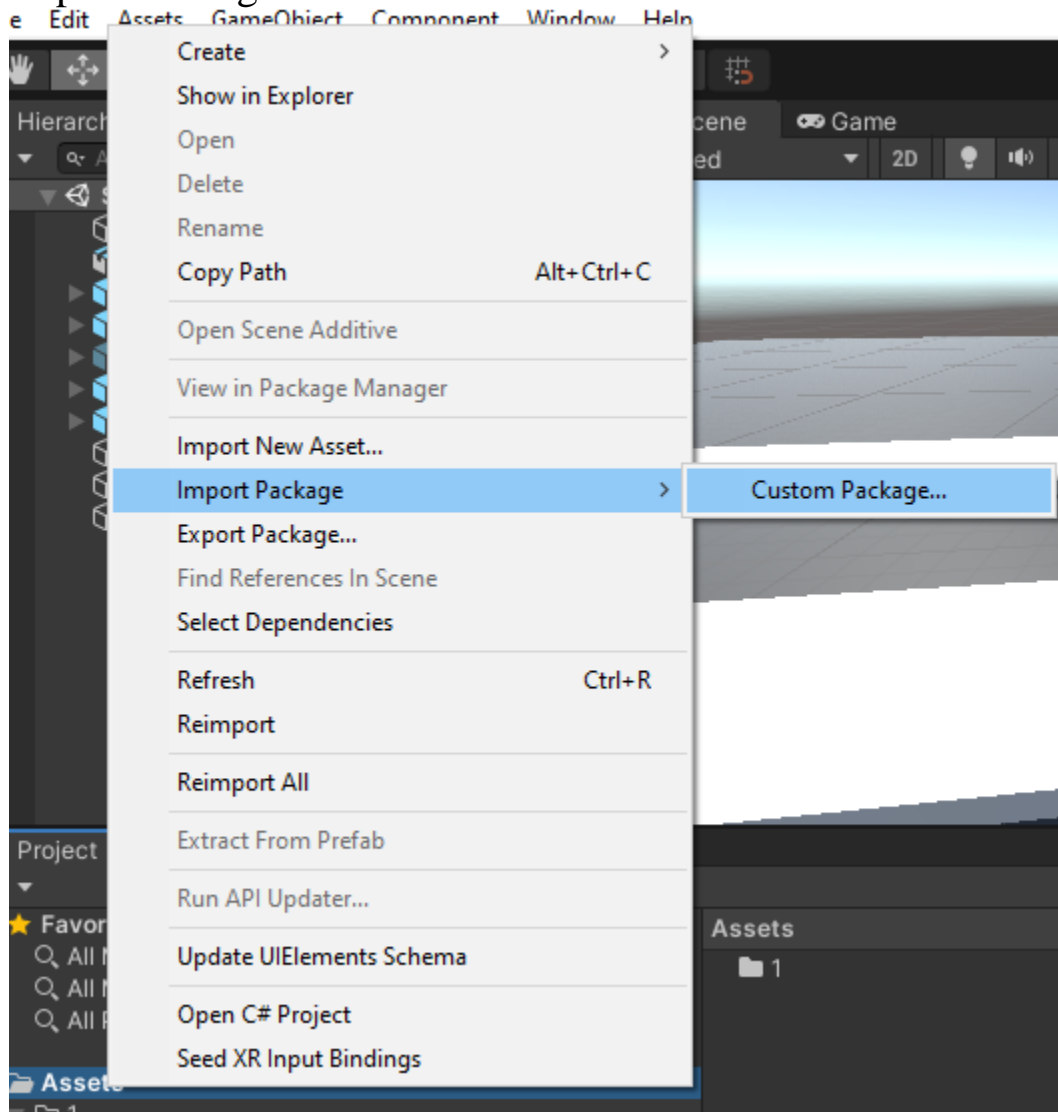
- Chạy thử xem cầm nắm vứt gạch đc chưa, tiến lại gần viên gạch, bấm nút 2or3 w,a,s,d chạm vào viên gạch, bấm 1 xong w,a,s,d ném gạch

- Đổi màu cho gạch và nền
 - Ở file 1 tạo 1 folder có tên là Material, bên trong folder tạo 2 Material và đặt tên là Floor và Cugach và kéo vào màn hình
- 2 vỉa hè : ở Hierarchy tạo 2 cube đặt tên là viahe1,2

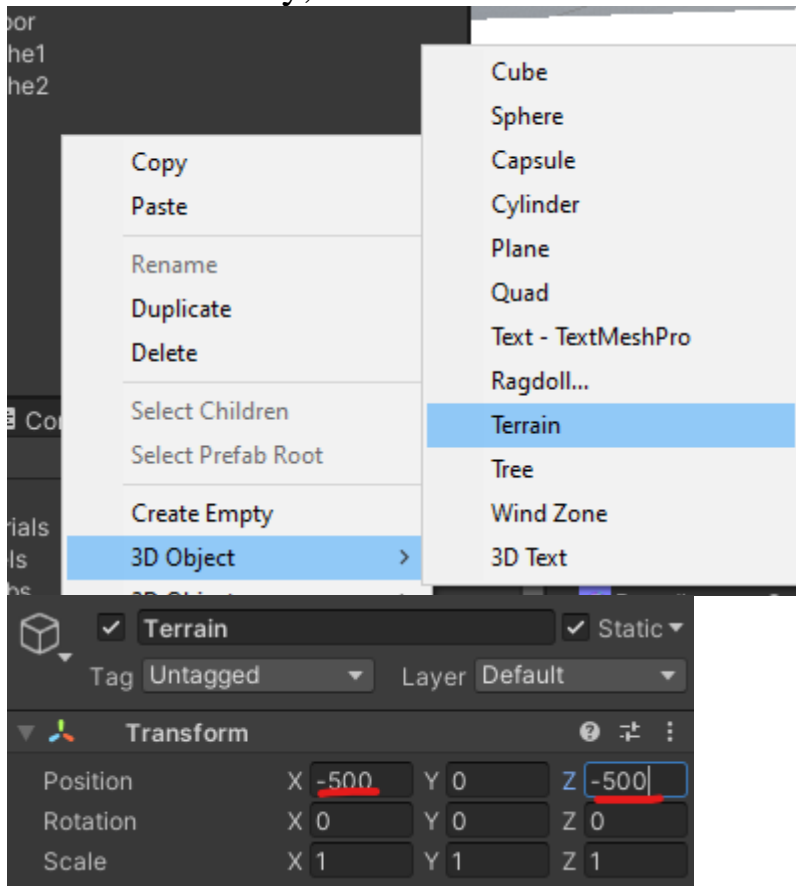


- Thêm cây cối

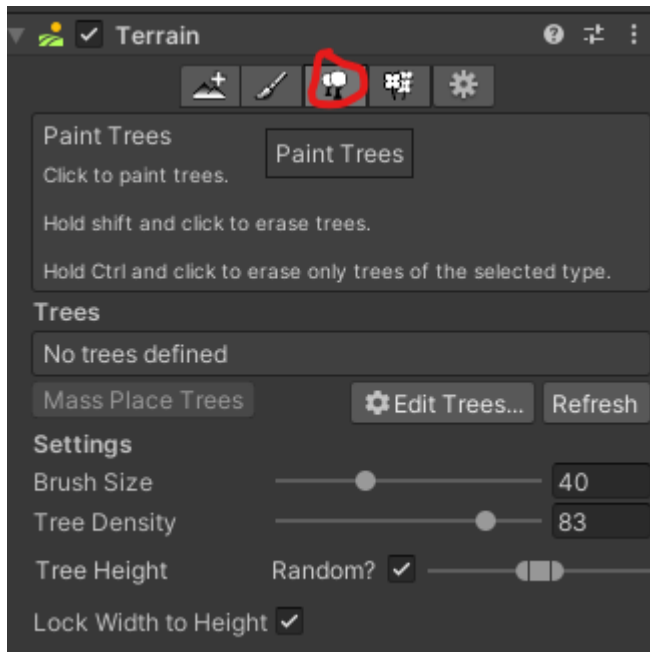
- Import Package:



- Ở màn Hierarchy, thêm Terrain



- Click vào PaintTree



- Bấm Edit Trees , xong Add Tree xong chọn cây xong Add

- Chỉnh = 1

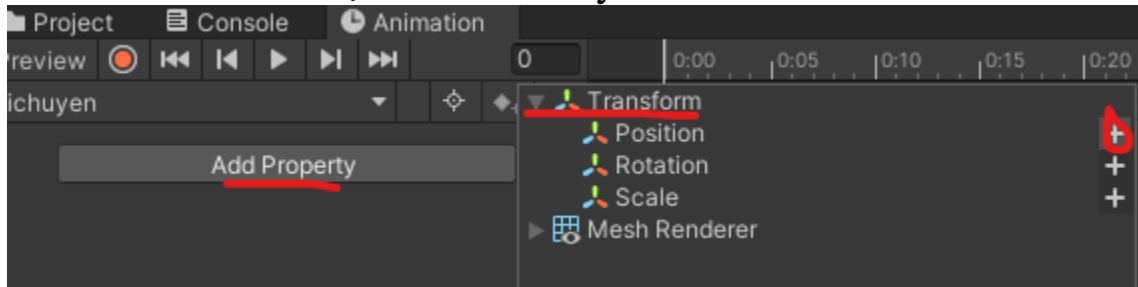


- Chấm vào vỉa hè

3. Thiết lập tương tác cầm nắm viên gạch

4. Nhập mô hình .fbx vào cảnh, tạo mô hình đó chuyển động trên đường đi.

- Kéo file .fbx vào màn hình windows rồi kéo vào màn hình (VD:ban.fbx)
- Ở Hierarchy, chọn “ban” rồi bấm Window chọn Animation bấm **Create** và đặt tên là di chuyển



- Điểm đầu tiên cho Position.x = 0, các điểm tiếp theo cho x = 20, xong cái cuối = 0 xong chạy thử , bấm chuột phải di chuyển để chỉnh mắt