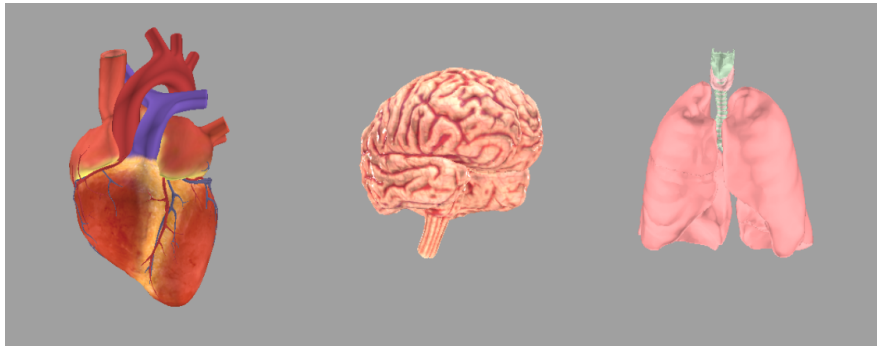


Báo cáo Đồ án II lần 3

1 Những việc đã làm

1.1 Các mô hình 3D

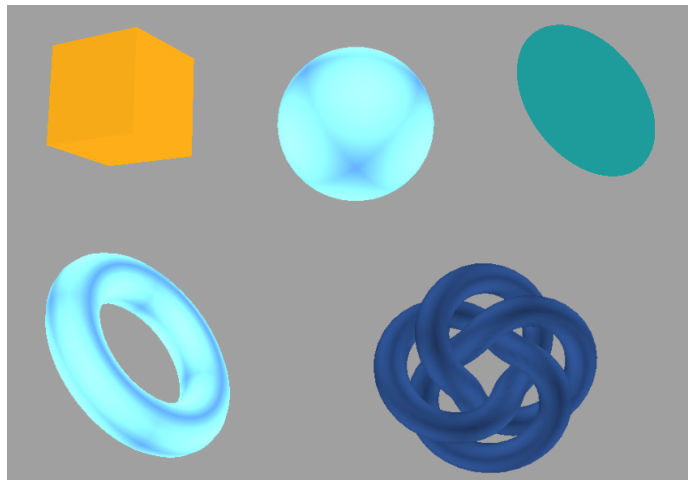
- Tìm được 3 mô hình về tim, não, phổi
- Thực hiện chuyển đổi file và load 3 mô hình trên dưới dạng .obj và .mtl
- Gán texture cho các thành phần mô hình.



Hình 1: 3 mô hình sử dụng

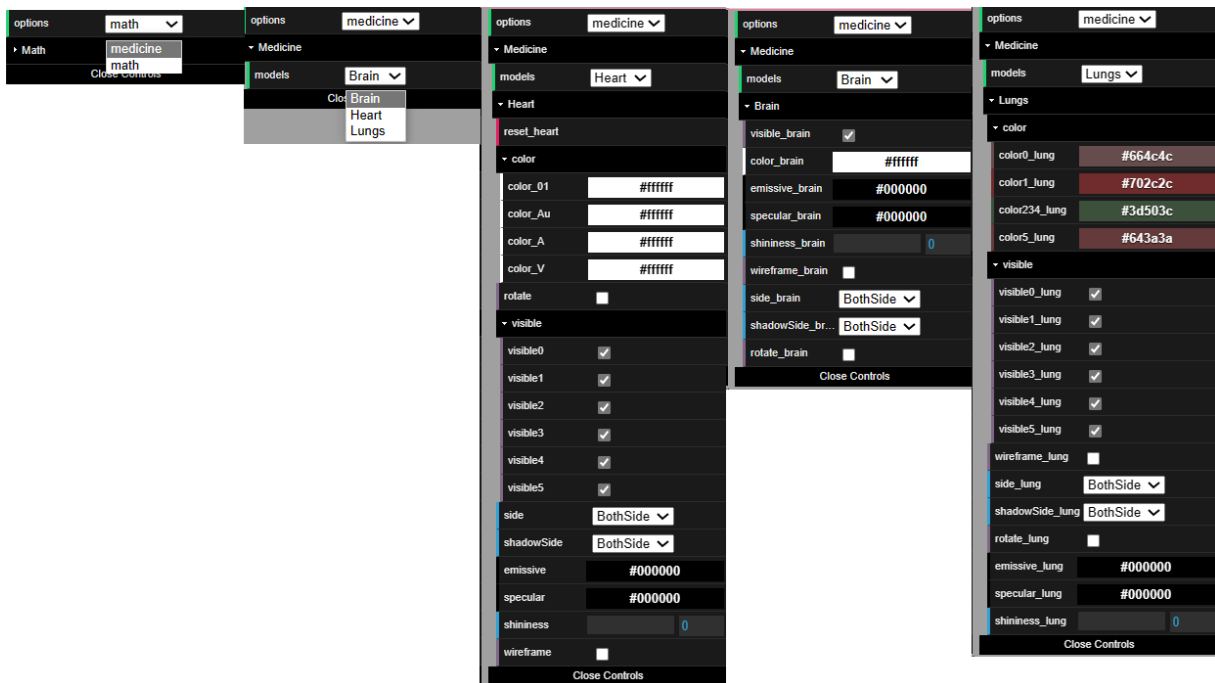
1.2 Thêm một số hình học cơ bản

Các hình học được xây dựng là cube, sphere, circle, torus, torusknot

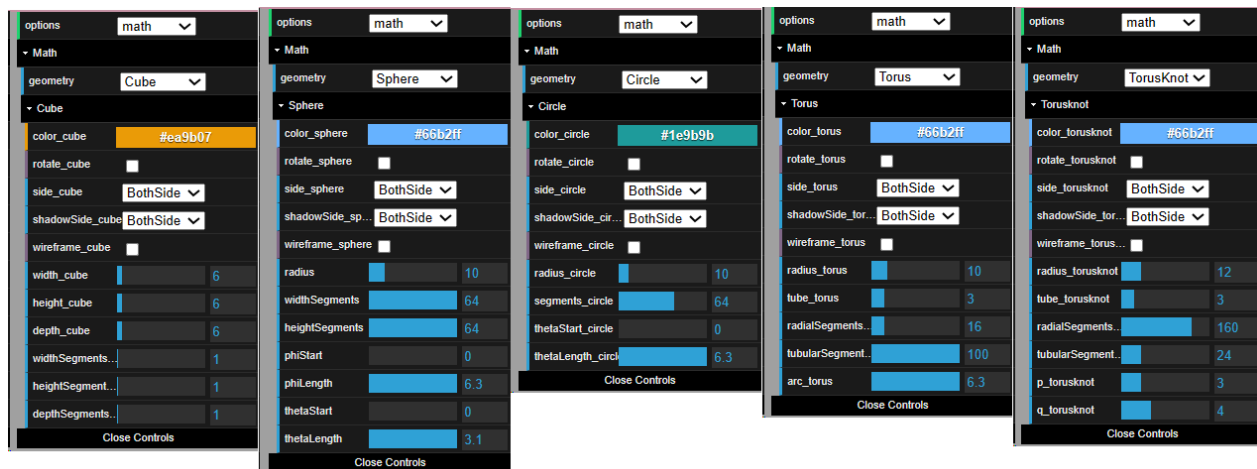


Hình 2: 5 hình học cơ bản

1.3 Xây dựng controls



Hình 3: Controls với option là medicine



Hình 4: Controls với option là math

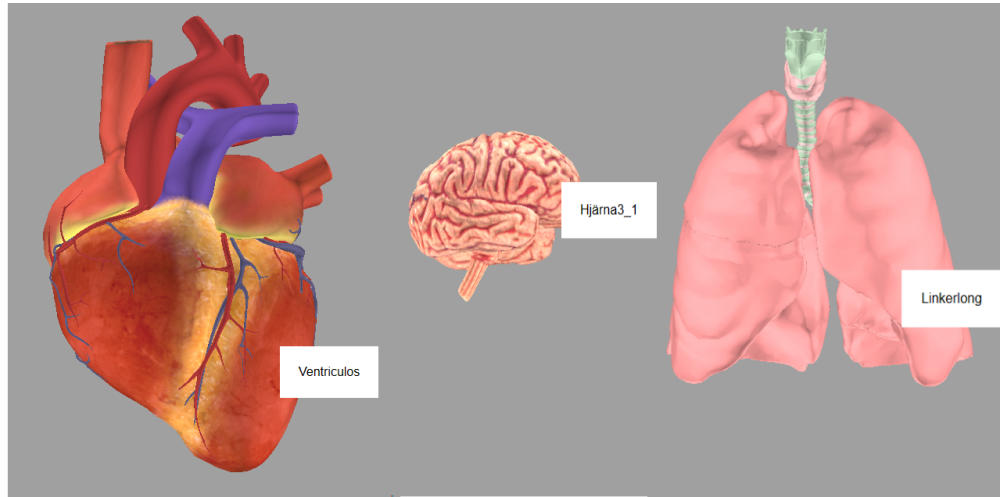
1.4 Thêm chú thích cho mô hình

Sử dụng THREE.Raycaster() : Ấn chuột phải để hiển thị.

Vấn đề: Nó hiển thị tên mặc định của mô hình mặc dù đã thay đổi ,ví dụ như dùng câu lệnh:

```
mesh.getObjectByName("Auricula_der").material.name = "Auricula_der aaa";
```

thì khi chạy nó hiển thị là Auricula_der.



Hình 5: Chú thích cho mô hình

2 Những việc sẽ làm

- Tạo control reset để trở lại trạng thái ban đầu
- Có thể deploy
- quay lại video