

# Nhóm 1

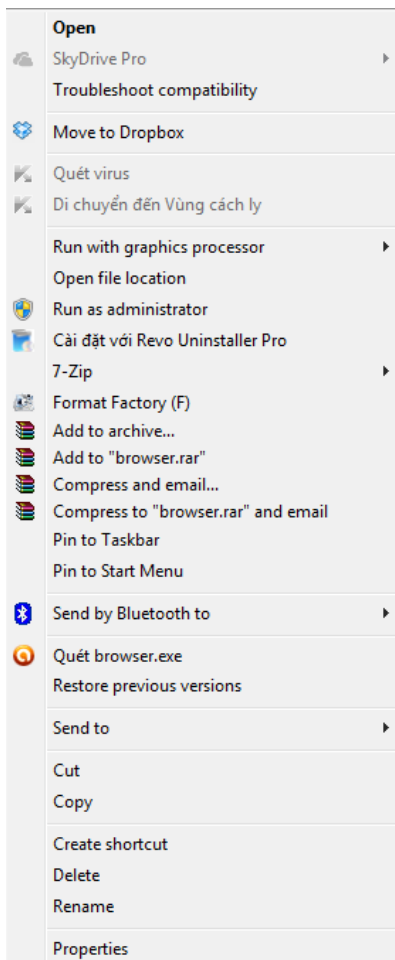
- Trần Như Văn - 51104144
- Ngô Khắc Vũ - 51104300
- Trần Văn Phúc - 51102526
- 

## Hướng dẫn sử dụng chương trình

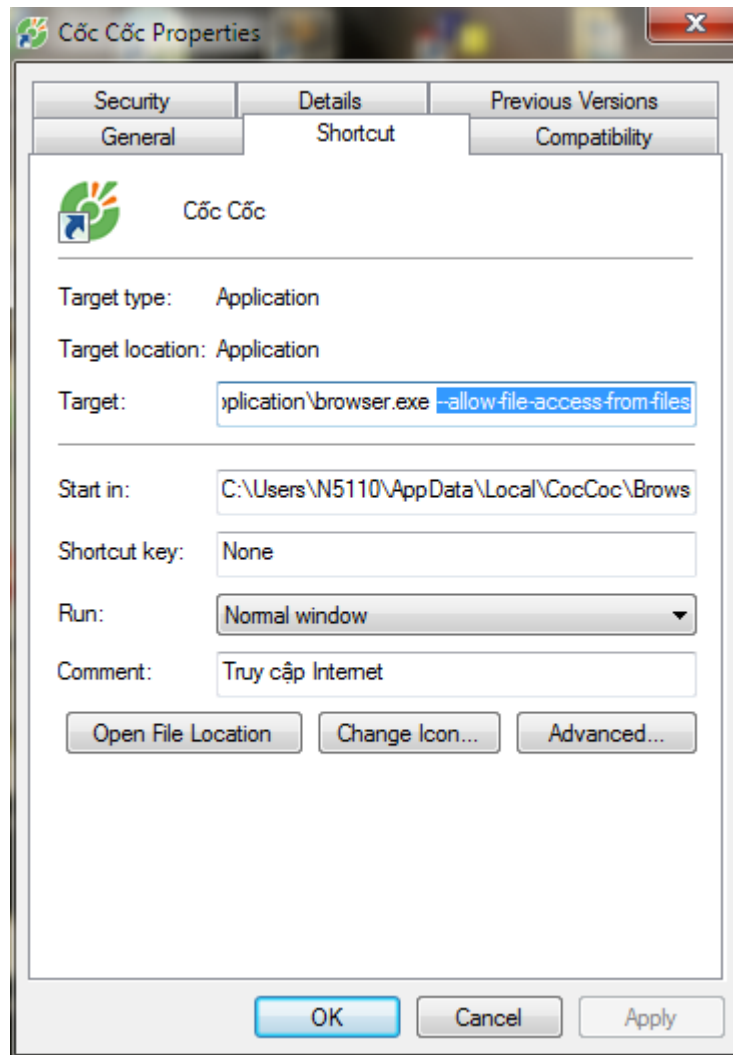
### 1/ Cách thay đổi thông số trình duyệt

Lý do : Để trình duyệt chấp nhận việc load texture và object từ máy tính

Bước 1 : chuột phải lên biểu tượng của trình duyệt và chọn properties (để nghị có thể là Chrome hoặc Coccoc vì không hỗ trợ, Firefox hỗ trợ nhưng hay gặp lỗi).



Bước 2 : Trong Target thêm vào chuỗi “--allow-file-access-from-files” để trình duyệt chấp nhận việc load texture và object. Sau đó nhận apply và OK



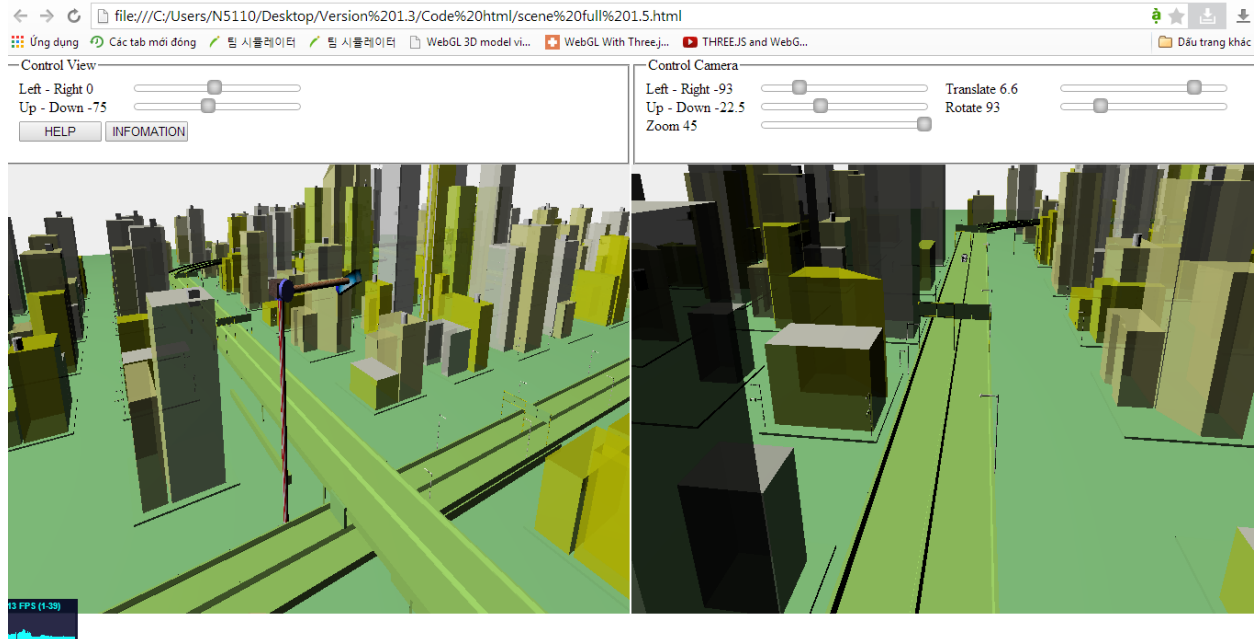
Bước 3 : Tắt trình duyệt đã chỉnh ở bước trên để mở lại. Click chuột phải vào shortcut của trình duyệt đã chỉnh thông số như trên, chọn Run as administrator để mở lại trình duyệt.

Bước 4 : Mở file “Code html/scene full 1.5.html”

## 2/ Hướng dẫn sử dụng chương trình :

Chương trình gồm 2 màn hình, bên trái là camera tổng quát với góc nhìn view, bên phải là camera thực được đặt trên đường.

### a) Màn hình bên trái – Camera tổng quát



- Bàn phím :
  - + W : Camera xoay lên
  - + S : Camera xoay xuống
  - + A : Camera xoay sang trái
  - + D : Camera xoay sang phải
- Sử dụng chuột :
  - + Chuột trái : tiến về phía trước
  - + Chuột phải : lùi về phía sau
- Rangeslider :
  - + Left – Right : xoay camera về bên trái – phải, giá trị từ -180 độ (về bên trái) đến giá trị 180 độ (về bên phải)
  - + Up – Down : xoay camera lên trên – xuống dưới, giá trị từ -180(xuống dưới) đến 50 (lên trên)
- Button :
  - + HELP : Hiển thị hướng dẫn sử dụng chương trình cơ bản
  - + INFORMATION : thông tin nhóm

b) Màn hình bên phải – Camera thực

- Bàn phím : Không hỗ trợ
- Sử dụng chuột : Không hỗ trợ
- Rangeslider :
  - + Left – Right : xoay camera về bên trái – phải, giá trị từ -180 độ (về bên trái) đến giá trị 180 độ (về bên phải)
  - + Up – Down : xoay camera lên trên – xuống dưới, giá trị từ -85 (xuống dưới) đến 85 (lên trên)
  - + Zoom : Zoom in và zoom out, giá trị từ 45 (xa) đến 1 (gần)
  - + Translate : Cánh tay đòn ra vào, giá trị từ 0 đến 8
  - + Rotate : Cánh tay đòn xoay quanh trục, giá trị từ 1 đến 360.

3/ Source code :

- a) Thư mục “assets/model” : Chứa object được load lên màn hình, gồm xe và bản đồ
- b) Thư mục “libs” : chứa các thư viện có sẵn (như three.js, jquery...) và thư viện “ControlCamera.js” do nhóm “design” lại từ thư viện có sẵn cho phù hợp với yêu cầu bài toán
- c) Thư mục “css” : Chứa các file css
- d) Thư mục “Code html” Chứa các version code của nhóm. File “scene full 1.5.html” là file cuối cùng, cũng là file demo tại lớp và submit.