

TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

THỰC HÀNH NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Lab 03:

CAMERAS TRONG ALICE

Thời gian: 2 tiết

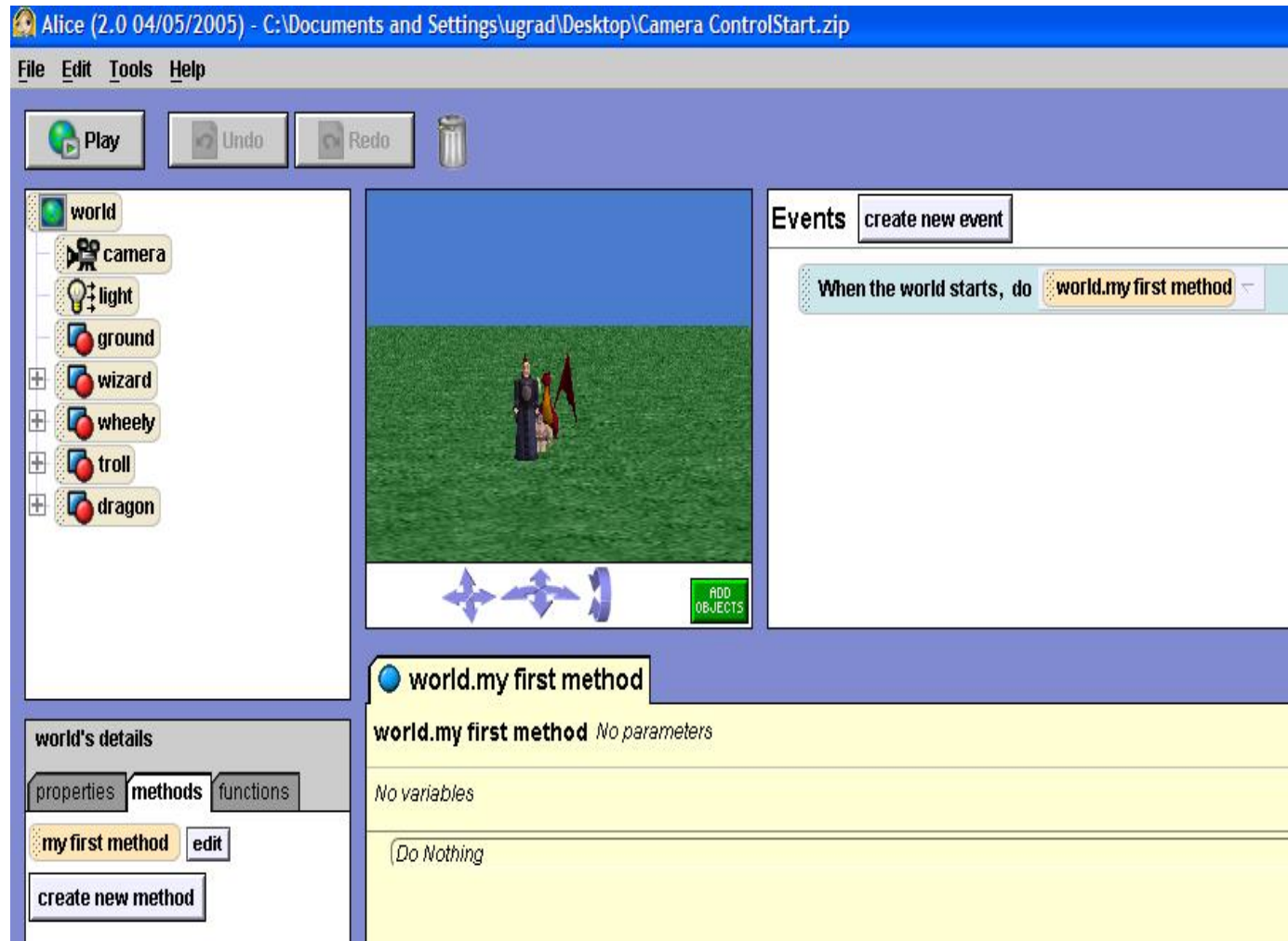


Giảng viên: ThS. Dương Thành Phết

ĐIỀU KHIỂN CAMERA TRONG ALICE

- ✓ Alice sẽ hỗ trợ chúng ta điều khiển camera, giúp di chuyển, thay đổi khung hình một cách dễ dàng
- ✓ Điều này sẽ giúp đoạn phim của chúng ta trở nên sinh động hơn → không bị hạn hẹp trong 1 khung cảnh duy nhất

- ✓ Thêm vào 3 đối tượng sau vào thế giới

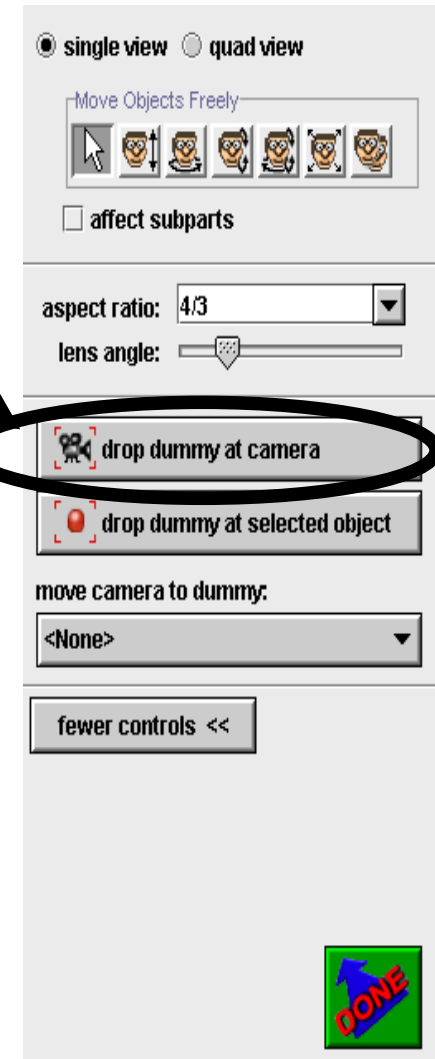


Để lưu lại vị trí của Camera trong Alice:

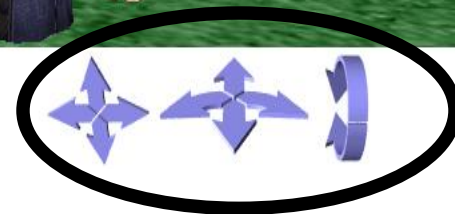
- ✓ Sử dụng 1 đối tượng được gọi là **dummy object**.
- ✓ Đây là 1 đối tượng vô hình, giúp chúng ta lưu lại vị trí khung cảnh ngay tại thời điểm lưu, và phục hồi hoặc chuyển lại đối vị trí đó.



- ✓ Sau khi bấm “**More controls**”.
Chọn tiếp vào nút drop dummy
at camera để lưu vị trí camera
hiện tại.
- ✓ Nó sẽ được lưu vào thư mục
Dummy Objects với tên mặc
định là **Dummy**



- ✓ Thử di chuyển camera sang vị trí khác (bằng các phím mũi bên màu xanh)

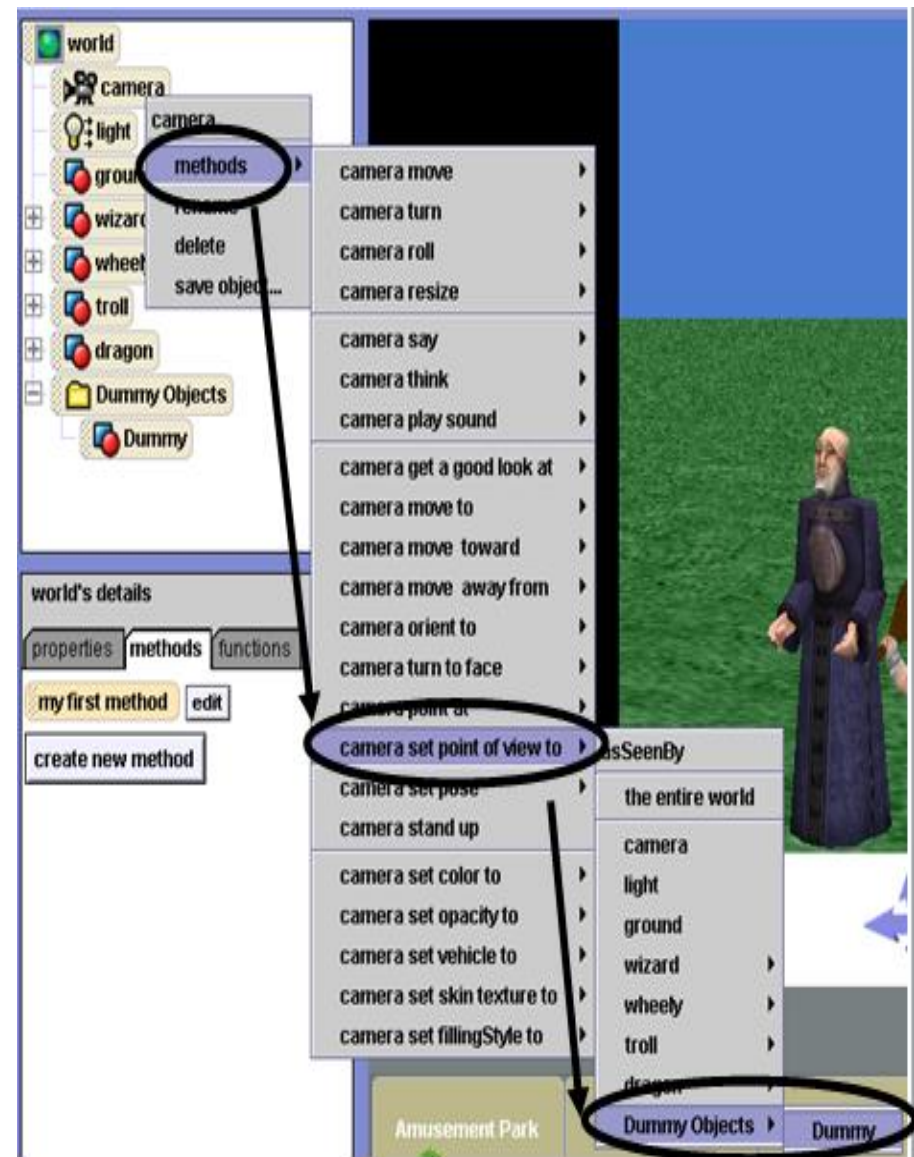


Làm thế nào để chuyển camera về vị trí ban đầu?

Có 2 cách để đặt camera lại vị trí ban đầu:

Cách 1:

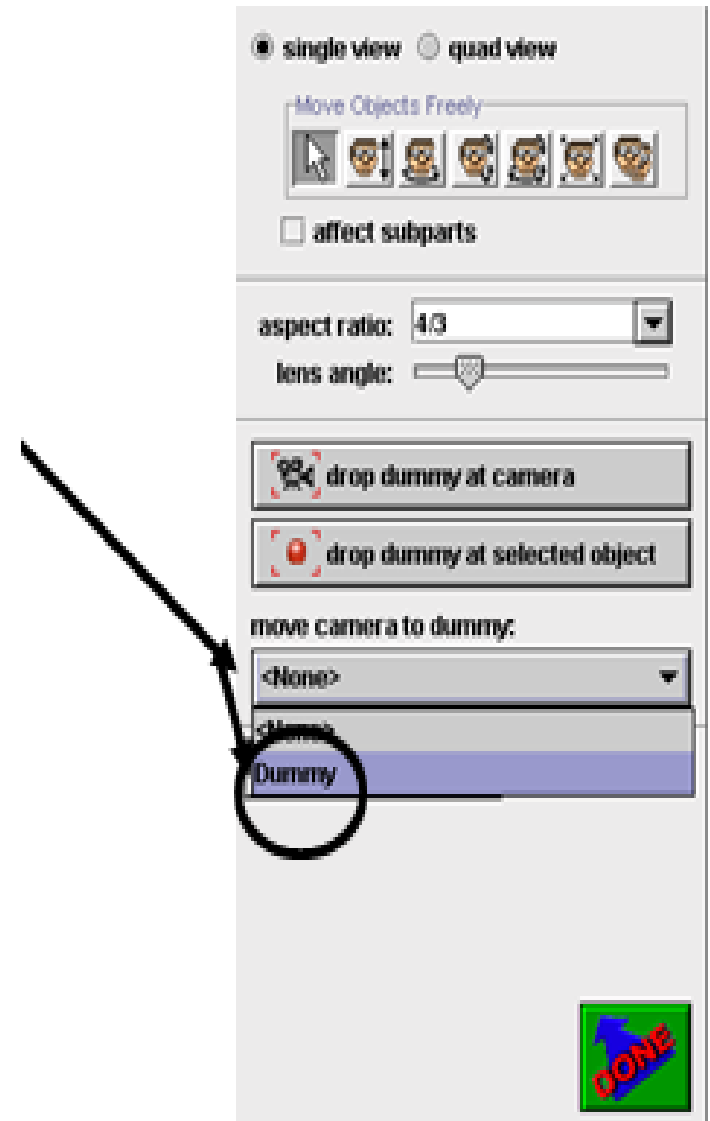
- ✓ Bấm phải vào camera (trên cửa sổ cây đối tượng),
- ✓ chọn **method**, chọn **set point of view to**,
- ✓ sau đó chọn đối tượng **Dummy** (vừa lưu lại lúc trước)



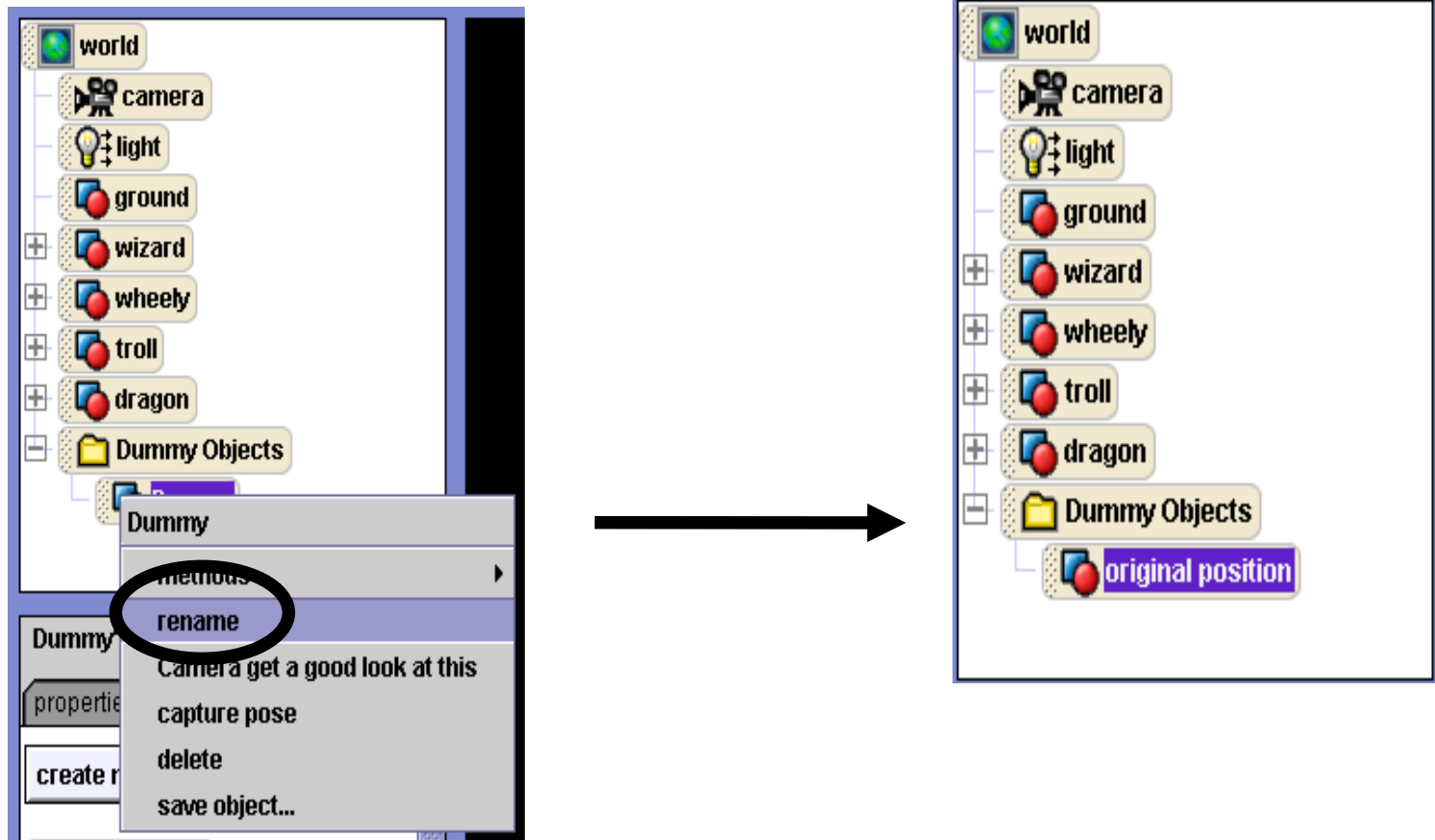
Cách 2:

- ✓ Chọn vào nút **move camera to dummy** ở cửa sổ điều khiển đối tượng.
- ✓ Sau đó chọn đối tượng **Dummy**.

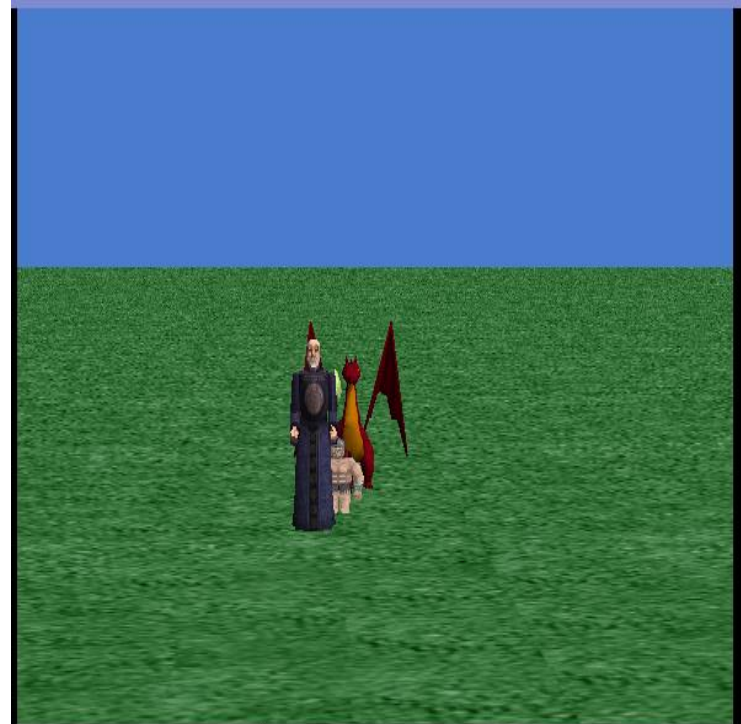
Tuy nhiên cách này chỉ thực hiện được khi đang ở trong màn hình **add object**



Ta nên thay đổi tên của camera để dễ gợi nhớ trong quá trình thao tác



- ✓ Sử dụng các phím mũi tên để thay đổi vị trí camera



Di chuyển camera
lên xuống

Di chuyển camera tiến về
phía trước hoặc phía sau

Xoay
camera lên
hoặc xuống

TRƯỜNG ĐẠI HỌC NGUYỄN TẤT THÀNH KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

THỰC HÀNH NHẬP MÔN CÔNG NGHỆ THÔNG TIN

Lab 03:

CAMERAS TRONG ALICE



HẾT