



Coding101 x CoSpaces 虛擬現實設計

第三節：餐廳小故事(上)



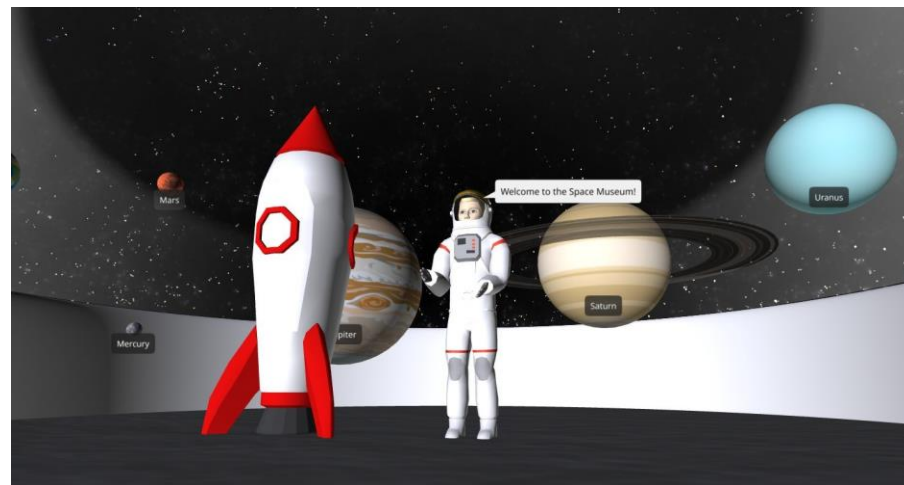
內容大綱

- 為角色加入配件
- 匯入Tinkercad模型
- 匯入圖片
- 利用CoBlocks進行互動編程



課堂回顧

- 我們能調整建築物件的形狀和大小，令它切合實際需要
- 通過「連結」和「組合」建築物件，我們能製作全新的3D建築
- 通過改變「材質」，我們能為物件選擇合適的質地和顏色
- 我們能為角色加入動作或透過編程的方式令物件之間進行互動



你喜歡的餐廳是 ...

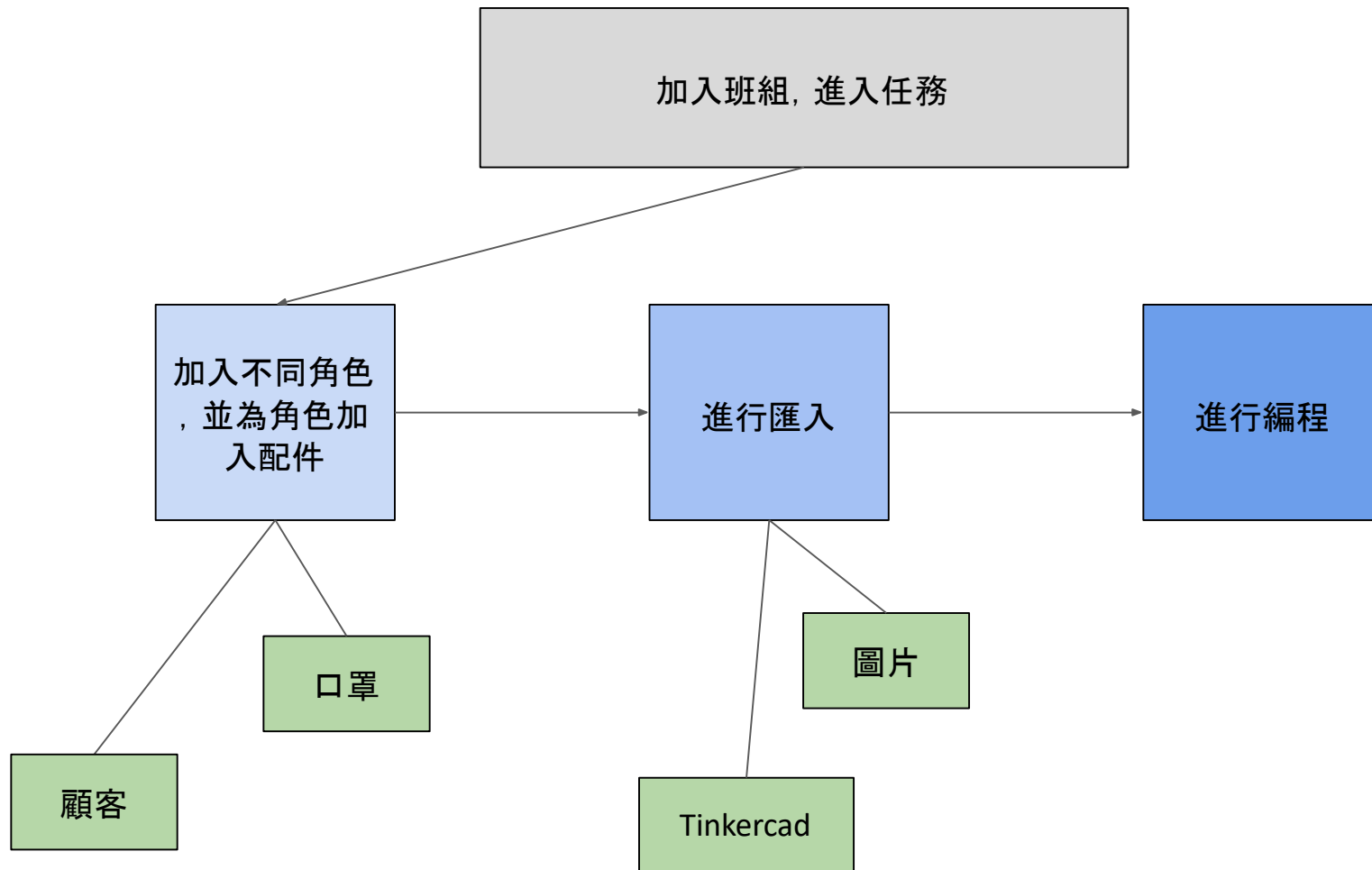


讓我們開始吧！

- 今天我們來建造自己喜歡的餐廳吧！

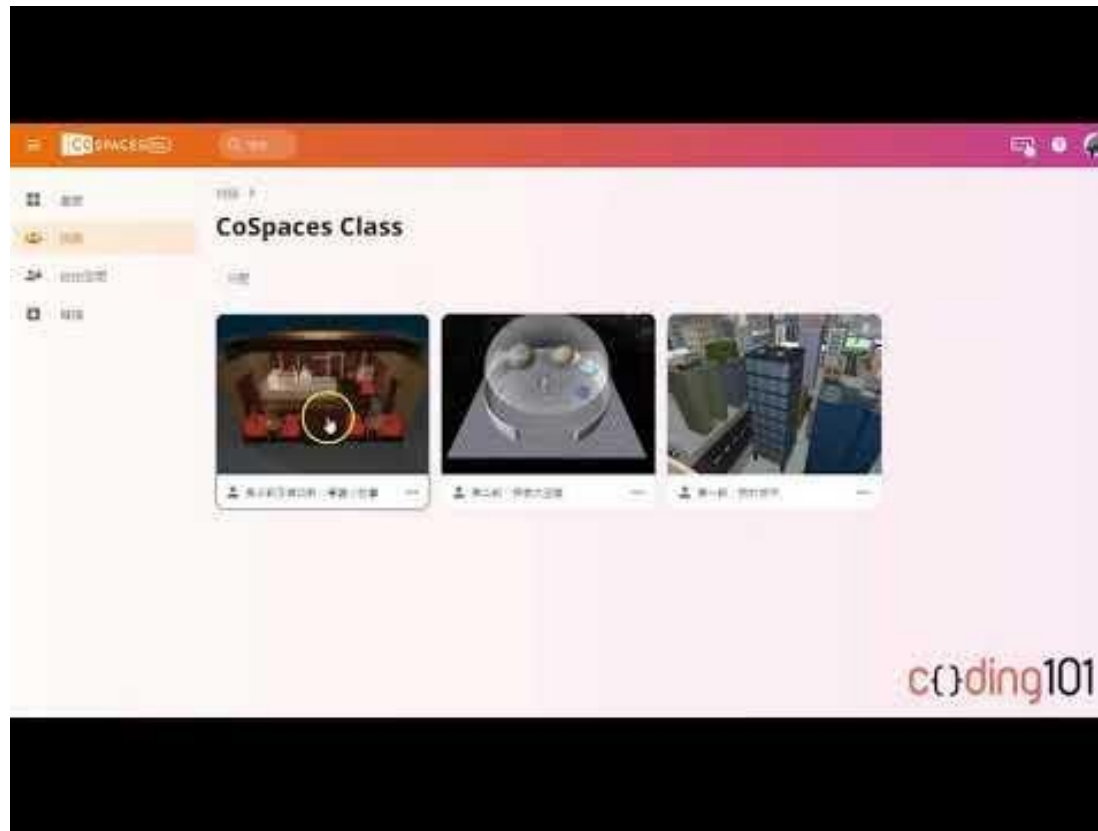


課堂內容



加入班組

- 今天課堂的場景已事先佈置完畢，根據老師的指示方可在場景內進行變動，亦留意今堂的場景亦需於第四節中再次使用。



搭建餐廳外型



加入角色

- 我們先為餐廳加入顧客，改變他們的動作，並通過「連結」調整至座位上。



加入顧客

- 留意進行「連結」時，人物和物件有沒有出現奇怪的情況，根據情況進行適當的調整



小挑戰(一)

- 加入身穿運動服的角色, 令他坐在有咖啡杯的位置坐下



- 找到口罩, 並替餐廳內所有人戴上 (提示: 留意把口罩「連結」至「eye」的部分)



CHALLENGE

小挑戰(一)

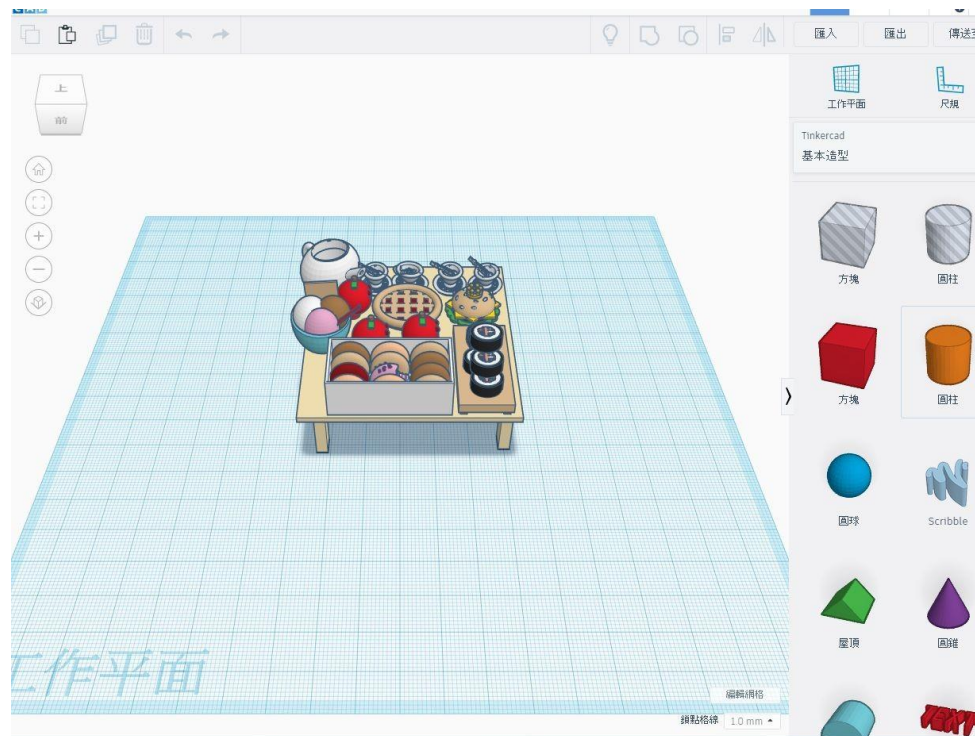


甚麼是Tinkercad

- Tinkercad是一個線上版的3D建模網站。除了能自製立體模型外，我們還能在網站內搜尋到不少共享作品。

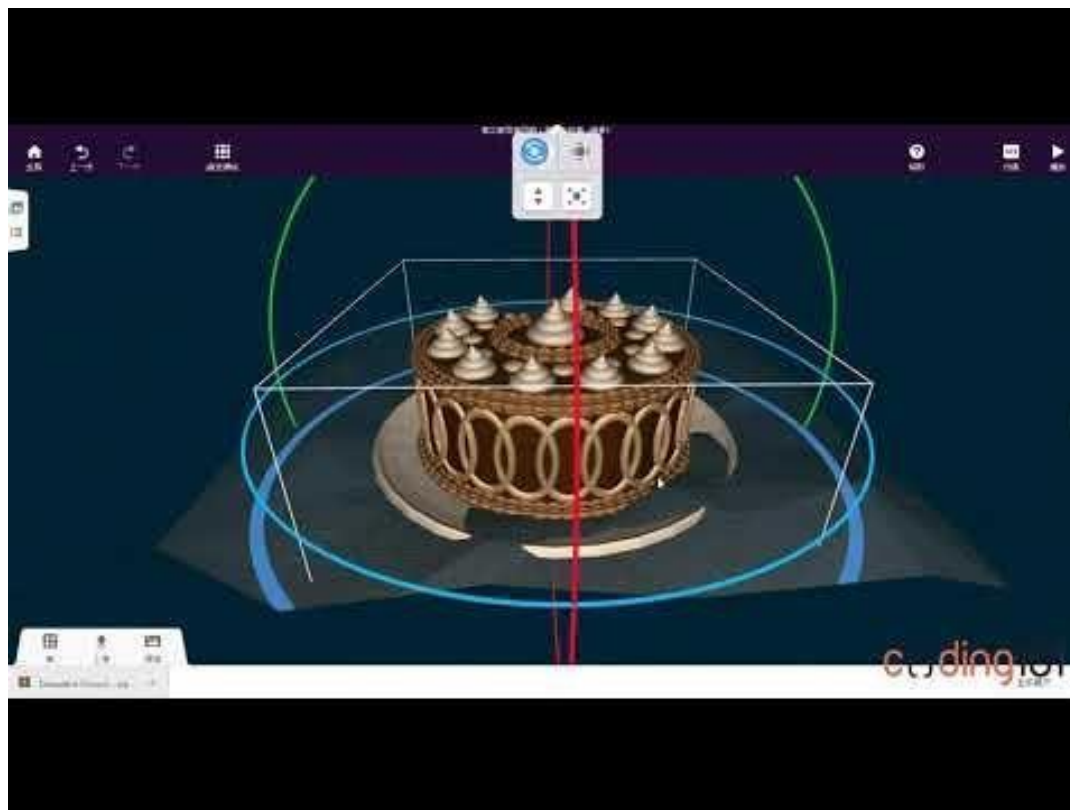


AUTODESK®
TINKERCAD®



匯入tinkercad模型

- 到<https://www.tinkercad.com/>注册並登入，然後尋找所需的模組，加入至CoSpaces的場景內



匯入tinkercad模組型

老師亦可預先把3D食物模型及圖片下載，以節省同學尋找及下載的時間。

下載以供 3D 列印

格式必需選擇「.OBJ」

如果您要使用外部服務或 3D 印表機，請將此模型下載為 STL 檔案。

.STL

.OBJ

下載後的格式為「.ZIP」，可直接拖曳至CoSpaces場景內



Decadent Chocol....zip

假若在CoSpaces中無法正常顯示，先確保 ZIP 檔內有「obj」及「tinker」這兩個檔案，解壓縮後再拖曳至CoSpaces場景內



匯入圖片

- 在google上尋找所需的圖片，並加入至CoSpaces場景內



上傳

- 我們可以在「上傳」找到之前匯入的圖片及3D模型



令圖片及3D模組能在CoBlocks中使用

確保食物及食物的圖片都點選了「在 CoBlocks中使用」



編程目標

- 我們希望當3D模組蛋糕被點擊時，能出現蛋糕的圖片，而且餐廳主人能告訴你蛋糕的價格。

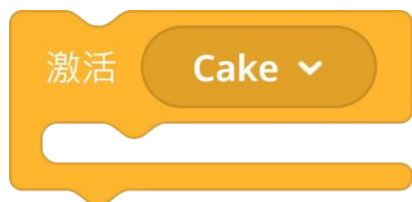
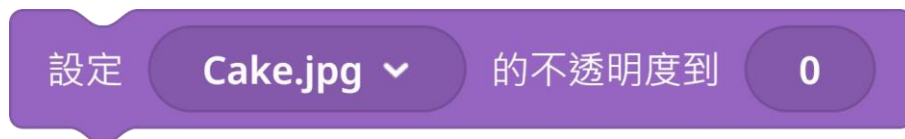


The price of the cake is
HKD\$60!



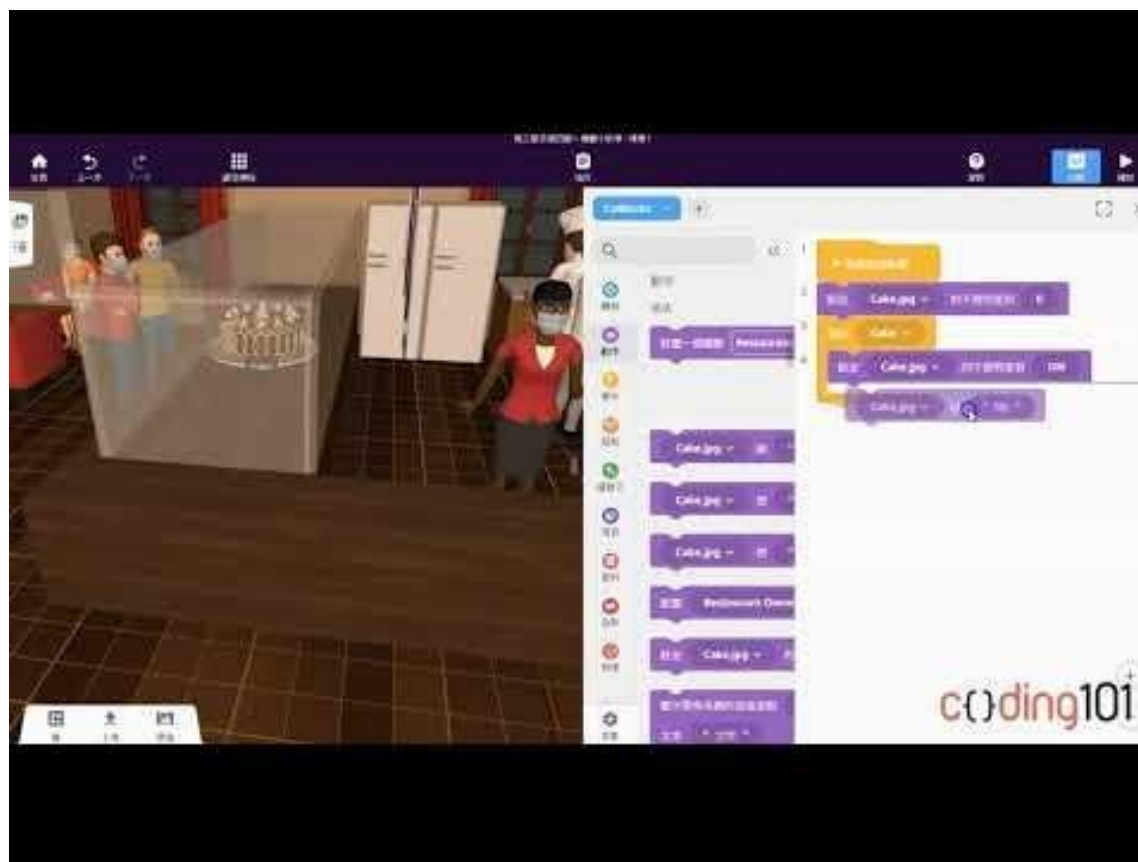
所需的CoBlocks

- 我們只需使用以下積木便能做到目標的效果，你能想得到怎樣做嗎？



進行編程

- 讓我們開始編程吧！



編程原理

場景開始時，我們先讓蛋糕的圖片變透明

當點擊蛋糕的時候，就會運行下面的程式方塊

令一開始透明的蛋糕圖片現形

餐廳老闆會告訴你蛋糕的價格



小挑戰(二)

- 在Tinkercad尋找其他3D食物模組放入CoSpaces
- 點選食物時，能出現食物的圖片，而且餐廳主人能告訴你食物的價格



小挑戰(二)



動動手吧！

打造你獨一無二的餐廳，並分享給你的同學吧！



小總結

- 通過「連結」，我們能把角色安置在物件上，或為角色戴上配件
- 我們能上傳不同種類的資源放在CoSpaces的場景內
- 通過編程，我們能為物件加入互動的效果

