先開啟上禮拜教的檔案



刪除 Basic Camera 且將 Scene→Cameras→Object Inspection Camera 拉進視窗內





將 Object Inspection Camera 和 Render 作連結

到 Object 選取物件將其改名



刪除該物件的 Material





在 Channel List 中按 M 找出 Material 拉到視窗內和 Teaport 作連結

拉出 DetectMouseCollision(滑鼠碰撞偵測)





點選 Plane01 按下~作捷徑拉至 DetectMouseCollision 附近





先預作一個 DetectMouseCollision 的快捷拉至旁邊

在 Logic 拉出 Channel Caller 和 Trigger



🕏 Quest3D Educational Power Edition 3.6.6 Big Channel	
🗋 😤 🛃 🧬 🔌 🎘 🗃 🐗 🍫 🖫 Channel 🛄 Big Channel 🐁 Anim	n 🗨 Object 🖽 Array 🔀 Path/Nature 🛛 😨 Run Mode 🔞 Edit Mode 🔞 Run/Edit Mode
Templates Search Channel List Channel Graph Animation 3D View Array Edit	or
Back Up Bit Do - Objects Last active Staf#36Scree Arrays Last active Staf#36Scree Arrays Poperators Freatwork Value Set Value Render Set Value Render Render Set Value	Channel Caller Channel Caller Trigger Directional Light 拉出後點兩下
Animation 3D View Groups Plane01 Plan	. ○ 新 C Plot 亡 冬空《 @ 3 & 0 《 2 章 12:57
Expression Value	X
Current Value Expression st	atus
0 Valid Formula	a
Expression	
ASB	
Formula Variables	
OLD Current value A : DetectMouseCollision B : On Left Mouse Down C : No Channel Linked	
D : No Channel Linked E : No Channel Linked	
etc PI: 3.14159265358979323846264338327 RAND: Random Value between 0.0 and	795 1.0
TC: Tickcount of current frame neve	er bigger then 2
-Supported Functions-	
ABS() ACOS() ADD() ASIN() ATAN() AVG() COS() COSH() EXP() FLOOR() FRAC() LOG2() LOG10() MAX() MAXDIF() MIN() ROUND() SIN() SINH() SQRT() SUM() TAN() TANH() + - / & ~ ** % << >> <= >= < > == != ! ? ^	
Rename Channel to formula	OK Cancel

在 Varibles→value 拉出 Expression Value 之後點兩下修改參數

在 Logic→UserInput 中拉出 On Left Mouse Down 再將其他 Channel 作連結



至 Anim 視窗做動作



將時間軸拉至 25 格 在 Rotate Mode 中的 Heading Angle 改成 90 之後 50 格 75 格 100 格 以此類推



之後回到 Big Channel 在 Animation→Timer Commands→Goto Start&Play Loop





再將拉出的 Trigger 與 Channel Caller 連結 以及在 On Left Mouse Down 點兩下修改如圖



再從 Animation 中拉出 Stop 與第二個 Trigger 作連結 完成如下圖

