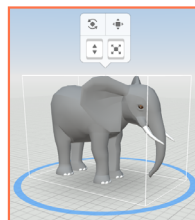


Level 1

Objecten in CoSpaces

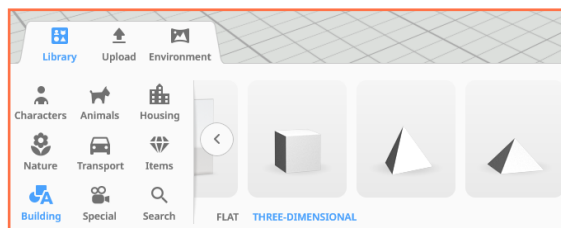
Wat is het?

Een object is een 3D-model dat je in de wereld kunt zetten en waaraan je opdrachten kunt geven. In CoSpaces vind je veel standaardobjecten in de 'bibliotheek'. Je kunt objecten toevoegen, aanpassen en programmeren.

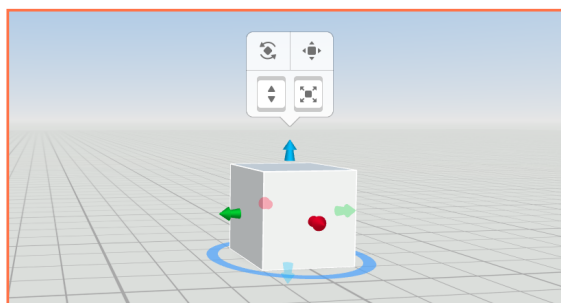


Hoe werkt het?

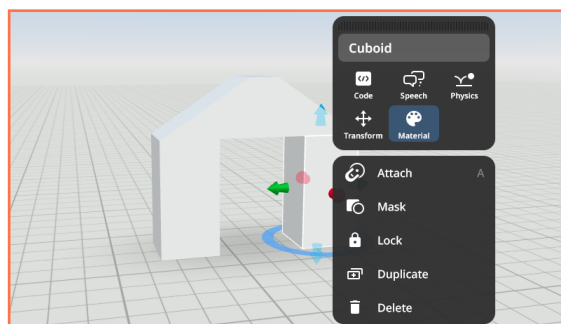
1 Ga in het navigatiepaneel naar 'Bibliotheek'. Je krijgt nu het scherm zoals hiernaast te zien. Via dit scherm kun je objecten uit de bibliotheek kiezen. Ga naar 'Gebouw' en scroll naar rechts om de kubus te vinden. Sleep de kubus naar de wereld om deze te plaatsen.



2 Selecteer de kubus om deze te veranderen. Je kunt met de pijltjes de vorm aanpassen. Met de icoontjes boven de kubus kun je hem draaien, verplaatsen en groter of kleiner maken.

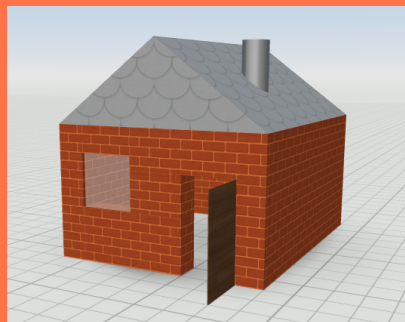


3 Klik met de rechtermuisknop op een object om nog meer aan te passen. Klik op 'Materiaal' om de kleur en het uiterlijk van het object te veranderen. Selecteer 'Sprak' om het object iets te laten zeggen of denken. Als je het object wilt kopiëren, klik je op 'Duplicaat'.



Oefenopdracht

Gebruik een aantal objecten uit het gebouwmenu om het huis dat je hier ziet na te bouwen. Kijk goed welke vormen je hiervoor nodig hebt. Kies zelf voor ieder object een materiaal en kleur dat bij het huis past.



Kubus - Piramide - Cilinder - Glazen wand