

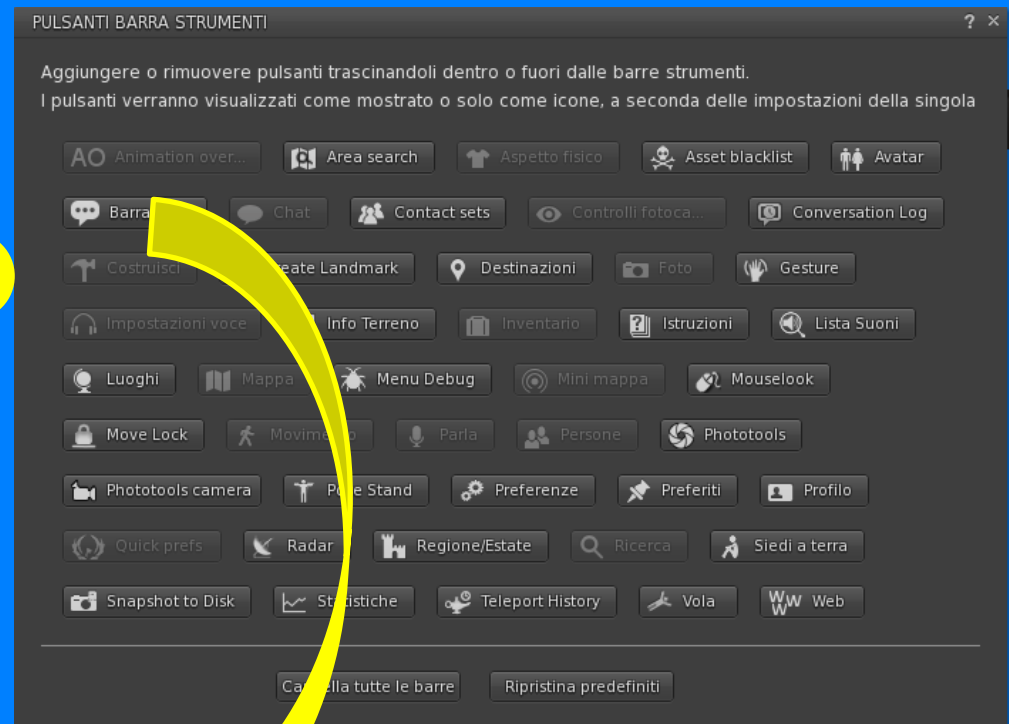
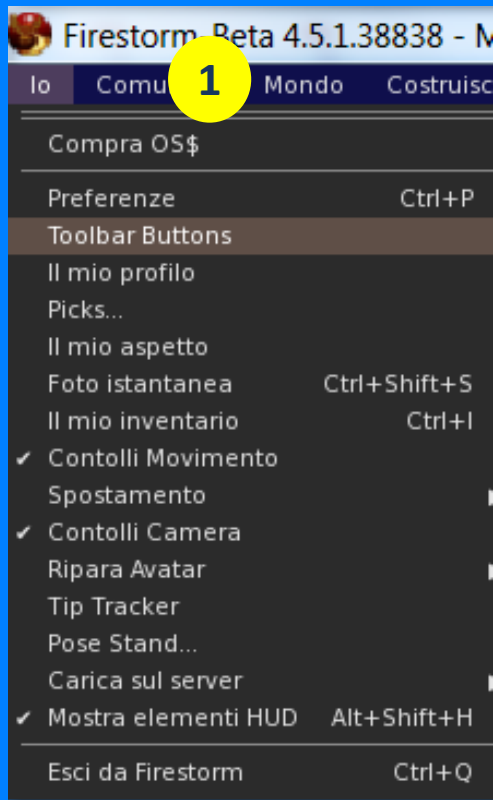
# I PRIM



Un PRIM o (primitive) è la forma base di costruzione all'interno di un mondo virtuale

# BARRA STRUMENTI

Nella barra STRUMENTI di default non è settato il bottone COSTRUISCI. Per abilitarlo:



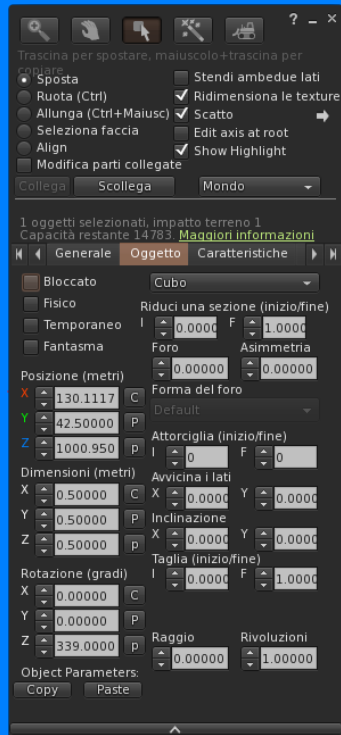
# SEZIONI COSTRUISCI / CREA

Per creare o modificare un oggetto si deve abilitare la casella di costruzione:

- 1) Tasto destro mouse + Crea o Modifica
- 2) Tasti di scelta rapida CTRL 3 o CTRL 4

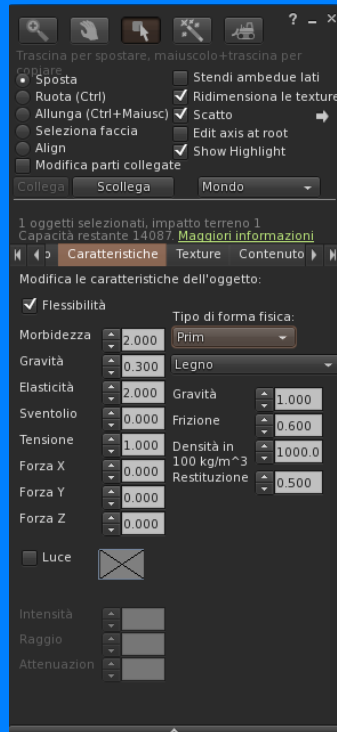


S. GENERALE

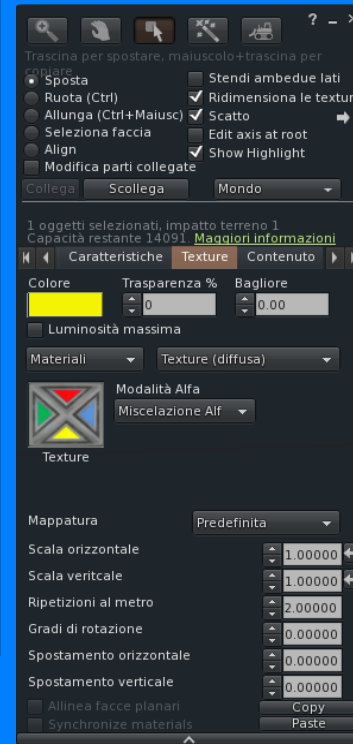


S. OGGETTO

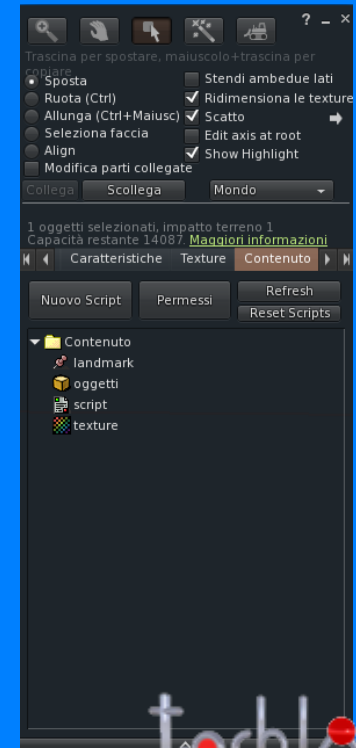
## S. CARATTERISTICHE



## S. TEXTURE



## S. CONTENUTI

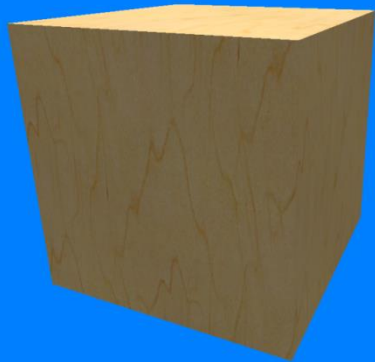


# CREARE UN PRIM

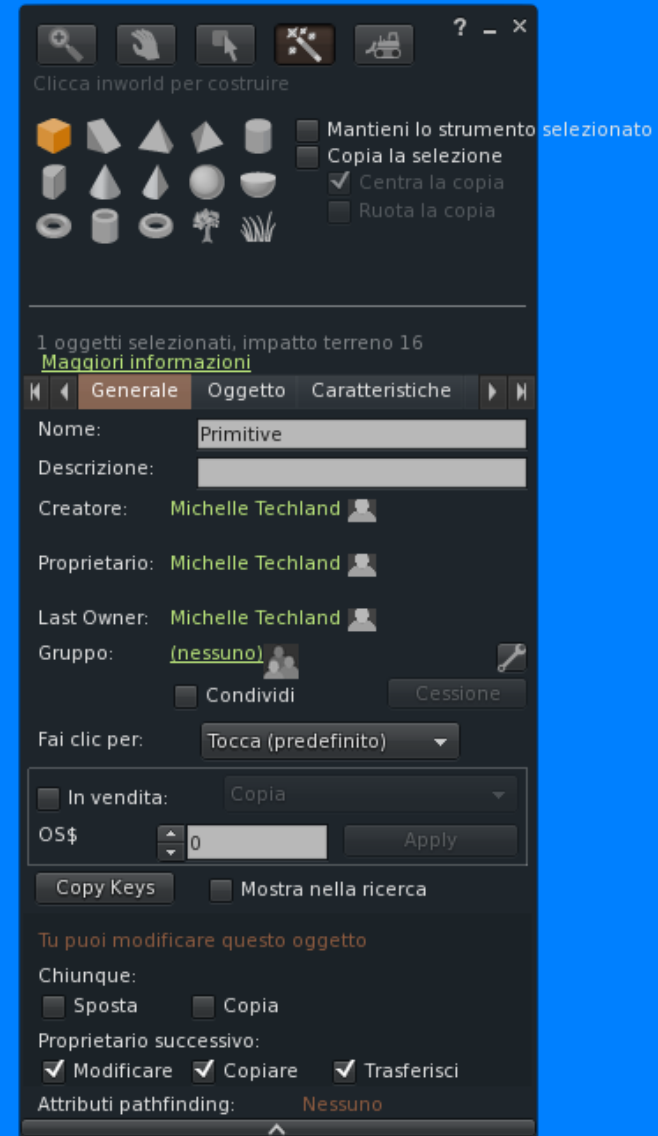


**1** Tasto destro mouse  
**Crea**

**2** Click  
**Scegliere forma**



**3** Click  
**Rezzare il prim**



**Tasto di scelta rapida CTRL 4**

# SEZIONE GENERALE



Clicca inworld per costruire

1 oggetti selezionati, impatto terreno 16  
[Maggiori informazioni](#)

Generale Oggetto Caratteristiche

Nome: Primitive

Descrizione:

Creatore: Michelle Techland

Proprietario: Michelle Techland

Last Owner: Michelle Techland

Gruppo: (nessuno)

Condividi Cessione

Fai clic per: Tocca (predefinito)

In vendita: Copia

OS\$ 0 Apply

Copy Keys  Mostra nella ricerca

Tu puoi modificare questo oggetto

Chiunque:  Sposta  Copia

Proprietario successivo:  Modificare  Copiare  Trasferisci

Attributi pathfinding: Nessuno

Mantieni lo strumento selezionato

Copia la selezione

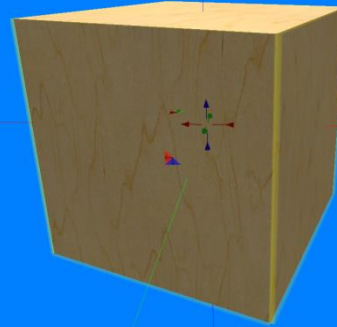
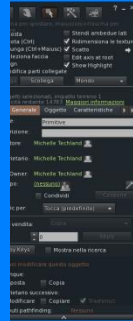
Centra la copia

Ruota la copia

Per cambiare nome e descrizione del prim

Per impostare i permessi di un prim

# EDITARE UN PRIM - SEZIONE OGGETTO



**1** Tasto destro mouse  
**Modifica**

**2** Passare alla  
**Sezione Oggetto**

**3** Modificare i  
parametri del prim

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetti selezionati impatto terreno 1  
Capacità restante 14783. [Maggiori informazioni](#)

Generale **Sezione Oggetto** Caratteristiche

Bloccato  Fisico  Temporaneo  Fantasma

Forma: **Cubo**

Riduci una sezione (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Foro Asimmetria  
I: 0.000000 F: 0.000000

Posizione (metri)  
X: 130.1117 C  
Y: 42.50000 P  
Z: 1000.950 p

Forma del foro: Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 0 F: 0

Avvicina i lati  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Inclinazione  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Taglia (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

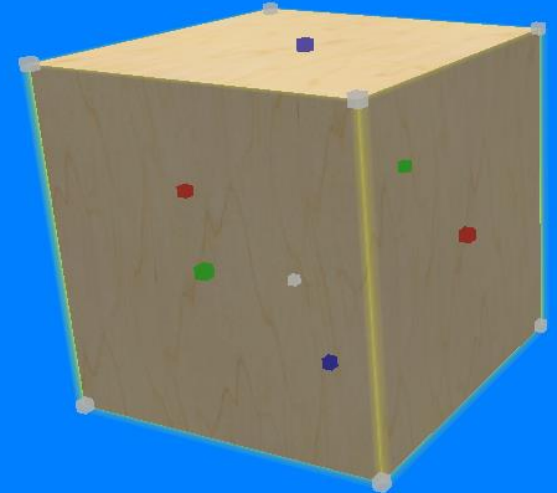
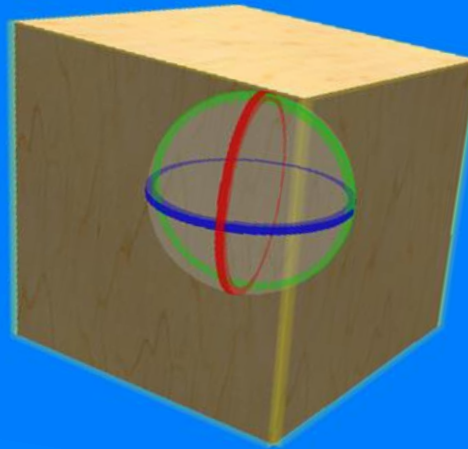
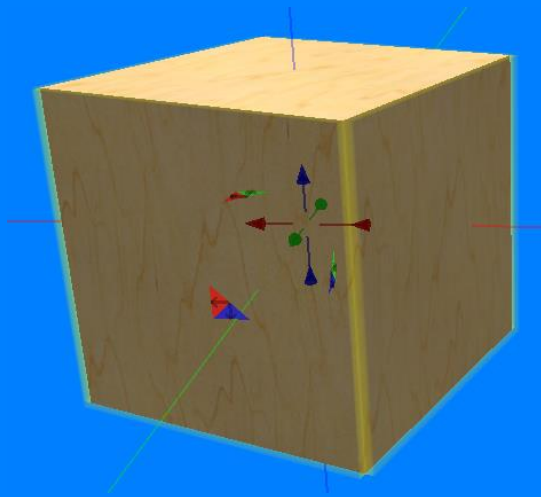
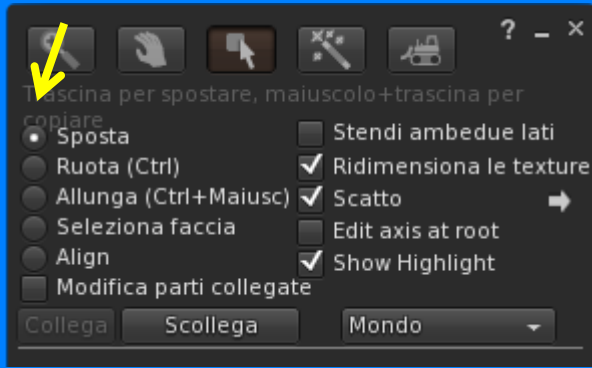
Rotazione (gradi)  
X: 0.00000 C  
Y: 0.00000 P  
Z: 339.0000 p

Raggio: 0.00000  
Rivoluzioni: 1.00000

Object Parameters:  
Copy Paste

**Tasto di scelta rapida CTRL 3**

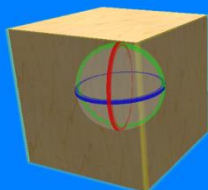
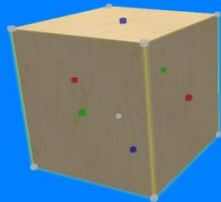
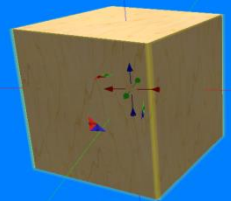
# SPOSTARE - RUOTARE - RIDIMENSIONARE



UTILIZZANDO IL MOUSE

# SPOSTARE - RUOTARE - RIDIMENSIONARE

IMPOSTANDO  
MANUALMENTE  
I VALORI



Trascina per spostare, maiuscolo+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14783. [Maggiori informazioni](#)

Generale **Oggetto** Caratteristiche

Bloccato Cubo

Fisico

Temporaneo I  F

Fantasma Foro  Asimmetria

Posizione (metri)

X  C

Y  P

Z  p

Dimensioni (metri)

X  C

Y  P

Z  p

Rotazione (gradi)

X  C

Y  P

Z  p

Forma del foro Default

Attorciglia (inizio/fine) I  F

Avvicina i lati X  Y

Inclinazione X  Y

Taglia (inizio/fine) I  F

Raggio  Rivoluzioni

Object Parameters:  
Copy Paste



- Bloccato
- Fisico
- Temporaneo
- Fantasma

## COME PUO' ESSERE UN PRIM

Spuntando una delle caselle di controllo il prim può diventare:

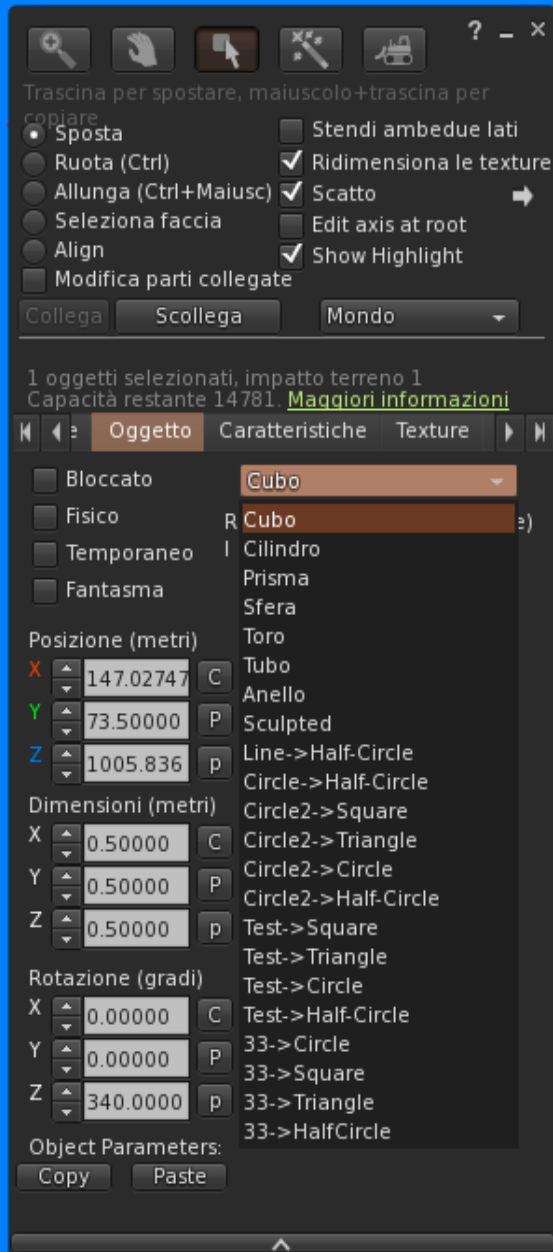
**LOCKED - BLOCCATO:** nessuna possibilità di essere modificato, mosso o copiato

**PHYSICAL - FISICO:** si comporta come un oggetto reale e obbedisce alla legge di gravità

**TEMPORARY - TEMPORANEO:** Una volta rezzato il prim scompare dal simulatore dopo 60 s.

**PHANTOM - FANTASMA:** il prim puo' essere attraversabile

# FORMA DEL PRIM BASE



# PARAMETRI DEL PRIM - CUBO - CILINDRO

Cubo

Riduci una sezione (inizio/fine)

1  F

2

3 Forma del foro

Default

Attorciglia (inizio/fine)

I  F

Avvicina i lati

X  Y

Inclinazione

X  Y

Taglia (inizio/fine)

I  F

Raggio

Rivoluzioni

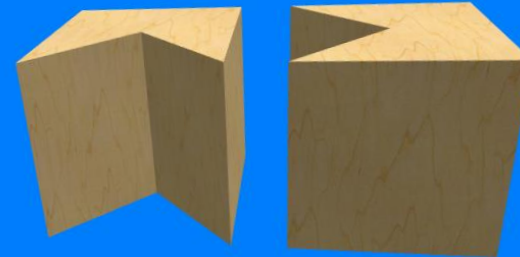
1

Riduci una sezione (inizio/fine)

I  F

Riduci una sezione (inizio/fine)

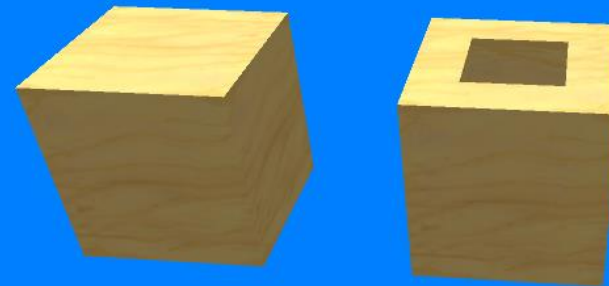
I  F



2

Foro

Foro



3

Forma del foro

Default



Quadrato ( default )    Rotondo    Triangolare

# PARAMETRI DEL PRIM - CUBO / CILINDRO

Cubo

Riduci una sezione (inizio/fine)

I  F

Foro

Asimmetria

I  F

Forma del foro

Default

Attorciglia (inizio/fine)

I  F

Avvicina i lati

X  Y

Inclinazione

X  Y

Taglia (inizio/fine)

I  F

Raggio

I  F

Rivoluzioni

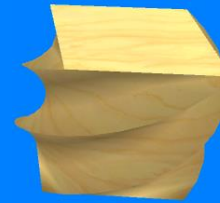
I  F

Attorciglia (inizio/fine)  
I  F



4

Attorciglia (inizio/fine)  
I  F



Attorciglia (inizio/fine)  
I  F



Avvicina i lati  
X  Y



5

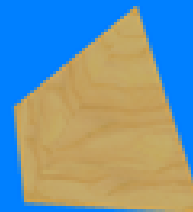
Avvicina i lati  
X  Y



Avvicina i lati  
X  Y



Avvicina i lati  
X  Y



# PARAMETRI DEL PRIM - CUBO / CILINDRO

Cubo

Riduci una sezione (inizio/fine)

F

Foro

Asimmetria

Forma del foro

Default

Attorciglia (inizio/fine)

I  F

Avvicina i lati

X  Y

Inclinazione

X  Y

Taglia (inizio/fine)

I  F

Raggio

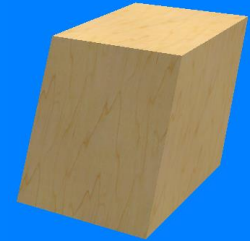
Rivoluzioni

Inclinazione  
X  Y

Inclinazione  
X  Y

Inclinazione  
X  Y

6



Taglia (inizio/fine)  
I  F

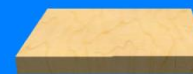
Taglia (inizio/fine)  
I  F

Taglia (inizio/fine)  
I  F

6

7

7



# PARAMETRI DEL PRIM - SFERA

Sfera

1 Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.0000 F 1.0000

2 Foro  
I 0.000000 Asimmetria  
I 0.000000

3 Forma del foro  
Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I 0 F 0

Avvicina i lati  
X 1.0000 Y 1.0000

Inclinazione  
X 0.0000 Y 0.0000

Scava (inizio/fine)  
I 0.0000 F 1.0000

Avvicina  
X 0.0000 Y 0.0000

Raggio  
I 0.000000

Rivoluzioni  
I 1.000000

1 Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.2500 F 1.0000

2 Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.0000 F 0.7500

2 Foro  
I 0.000000 Foro  
I 0.500000

3 Asimmetria  
I 0.000000 Asimmetria  
I 0.950000 Asimmetria  
I -0.950000

4 Forma del foro  
Default

Rotondo ( default )    Quadrato    Triangolare

# PARAMETRI DEL PRIM - SFERA

Sfera

Riduci una sezione (inizio/fine)

I  F

Foro  Asimmetria

Forma del foro

Default

5 Attorciglia (inizio/fine)

I  F

6 Avvicina i lati

X  Y

Inclinazione

X  Y

Scava (inizio/fine)

I  F

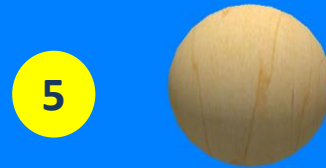
Avvicina

X  Y

Raggio  Rivoluzioni

Attorciglia (inizio/fine)

I  F



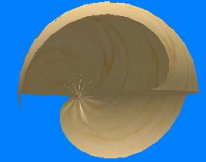
Attorciglia (inizio/fine)

I  F



Attorciglia (inizio/fine)

I  F



Avvicina i lati

X  Y



Avvicina i lati

X  Y



Avvicina i lati

X  Y



Scava (inizio/fine)

I  F



Scava (inizio/fine)

I  F



# PARAMETRI DEL PRIM - SFERA

Sfera

Riduci una sezione (inizio/fine)

I  F

Foro  Asimmetria

Forma del foro

Default

Attorciglia (inizio/fine)

I  F

Avvicina i lati

X  Y

Inclinazione

X  Y

Scava (inizio/fine)

I  F

Avvicina

X  Y

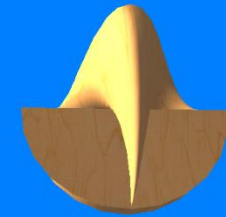
Raggio  Rivoluzioni

7



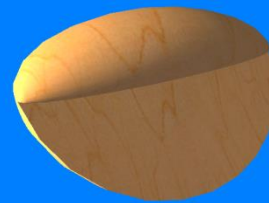
Avvicina

X  Y



Avvicina

X  Y



Avvicina

X  Y



Avvicina

X  Y

7



# PARAMETRI DEL PRIM - TORO - TUBE - RING

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetto selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14089. [Maggiori informazioni](#)

Oggetto Caratteristiche Texture

Bloccato **1** Toro

Fisico

Temporaneo

Fantasma **2**

Posizione (metri)

X 144.3529 C

Y 74.10036 P

Z 1005.657 p

Dimensioni (metri)

X 0.50000 C

Y 0.50000 P

Z 0.50000 p

Rotazione (gradi)

X 0.00000 C

Y 90.00000 P

Z 0.00000 p

Object Parameters:  
Copy Paste

Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.0000 F 1.0000

Foro  
70.0000

Forma del foro **3**  
Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I 0 F 0

Grandezza del foro  
X 1.0000 Y 0.2500

Inclinazione  
X 0.0000 Y 0.0000

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I 0.0000 F 1.0000

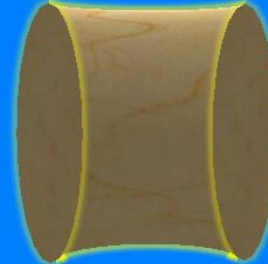
Avvicina  
X 0.0000 Y 0.0000

Raggio  
0.00000

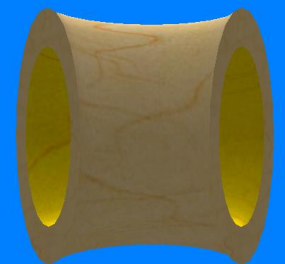
Rivoluzioni  
1.00000



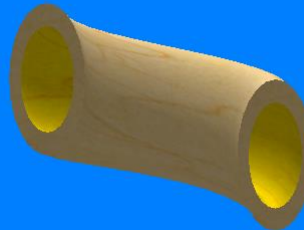
Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.0000 F 1.0000



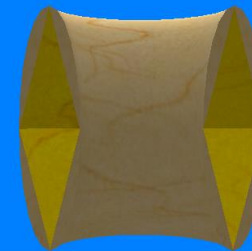
Riduci una sezione (inizio/fine)  
I 0.5000 F 1.0000



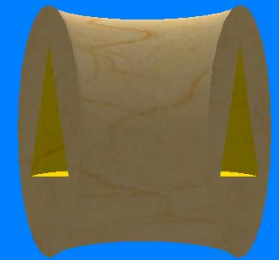
Foro  
70.0000



Asimmetria  
0.50000



Forma del foro  
Default



Rotondo ( default )

Quadrato

Triangolare

# PARAMETRI DEL PRIM - TORO - TUBE - RING

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetto selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14089. [Maggiori informazioni](#)

Oggetto Caratteristiche Texture

Bloccato  Fisico  Temporaneo  Fantasma

Toro

Riduci una sezione (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Foro Asimmetria  
0.00000 0.00000

Forma del foro  
Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 0 F: 0

Dimensioni (metri)  
X: 0.50000 C  
Y: 0.50000 P  
Z: 0.50000 p

Rotazione (gradi)  
X: 0.00000 C  
Y: 90.00000 P  
Z: 0.00000 p

Grandezza del foro  
X: 1.0000 Y: 0.2500

Inclinazione  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Avvicina  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Raggio Rivoluzioni  
0.00000 1.00000

Object Parameters:  
Copy Paste

**4**

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 0 F: 0

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 360 F: 0

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 0 F: 360

**5**

Grandezza del foro  
X: 1.0000 Y: 0.2500

Grandezza del foro  
X: 0.0500 Y: 0.2500

Grandezza del foro  
X: 1.0000 Y: 0.0500

**6**

Inclinazione  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Inclinazione  
X: 0.5000 Y: 0.0000

Inclinazione  
X: 0.0000 Y: 0.5000

# PARAMETRI DEL PRIM - TORO - TUBE - RING

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Selezione faccia
- Align
- Modifica parti collegate

Stendi ambedue lati

Ridimensiona le texture

Scatto

Edit axis at root

Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetto selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14089. [Maggiori informazioni](#)

Oggetto Caratteristiche Texture

Bloccato  Fisico  Temporaneo  Fantasma

Toro

Riduci una sezione (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Foro Asimmetria  
0.00000 0.00000

Forma del foro  
Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I: 0 F: 0

Dimensioni (metri)  
X: 0.50000 C  
Y: 0.50000 P  
Z: 0.50000

Grandezza del foro  
X: 1.0000 Y: 0.2500

Inclinazione  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Avvicina  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Raggio Rivoluzioni  
0.00000 1.00000

Object Parameters  
Copy Paste

7

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 1.0000

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I: 0.2500 F: 1.0000

Riduci un bordo (inizio/fine)  
I: 0.0000 F: 0.7000

8

Avvicina  
X: 0.0000 Y: 0.0000

Avvicina  
X: 0.8500 Y: 0.0000

Avvicina  
X: 0.0000 Y: 0.8500

9

Raggio  
0.66667

10

Rivoluzioni  
4.00000

# PARAMETRI DEL PRIM - TORO - TUBE - RING

Trascina per spostare, maiuscolo+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14089. [Maggiori informazioni](#)

Objetto Caratteristiche Texture

Bloccato Toro

Fisico

Temporaneo

Fantasma

Riduci una sezione (inizio/fine)  
I  F

Foro Asimmetria

Posizione (metri)  
X  C  
Y  P  
Z  p

Forma del foro  
Default

Attorciglia (inizio/fine)  
I  F

Dimensioni (metri)  
X  C  
Y  P  
Z  p

Grandezza del foro  
X  Y

Inclinazione  
X  Y

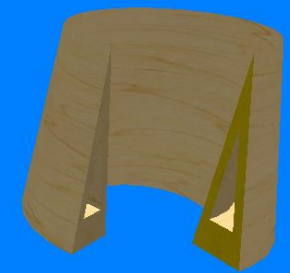
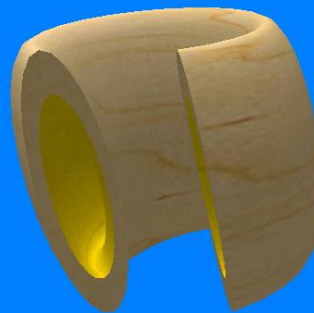
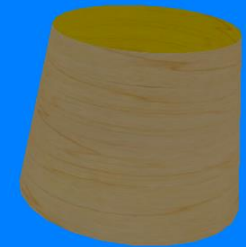
Riduci un bordo (inizio/fine)  
I  F

Rotazione (gradi)  
X  C  
Y  P  
Z  p

Avvicina  
X  Y

Raggio Rivoluzioni

Object Parameters:  
Copy Paste



Toro

Tube

Ring

# SEZIONE CARATTERISTICHE

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate

Stendi ambedue lati

Ridimensiona le texture

Scatto

Edit axis at root

Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14087. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche Texture Contenuto

Modifica le caratteristiche dell'oggetto:

Flessibilità

Tipo di forma fisica: Prim

Morbidezza

Gravità

Elasticità

Sventolio

Tensione

Forza X

Forza Y

Forza Z

Gravità 1.000

Frizione 0.600

Densità in 100 kg/m<sup>3</sup> 1000.0

Restituzione 0.500

Luce

Intensità

Raggio

Attenuazion

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate

Stendi ambedue lati

Ridimensiona le texture

Scatto

Edit axis at root

Show Highlight

Collega Scollega Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14087. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche Texture Contenuto

Modifica le caratteristiche dell'oggetto:

Flessibilità

Tipo di forma fisica: Prim

Morbidezza 2.000

Gravità 0.300

Elasticità 2.000

Sventolio 0.000

Tensione 1.000

Forza X 0.000

Forza Y 0.000

Forza Z 0.000

Gravità 1.000

Frizione 0.600

Densità in 100 kg/m<sup>3</sup> 1000.0

Restituzione 0.500

Luce

Intensità

Raggio

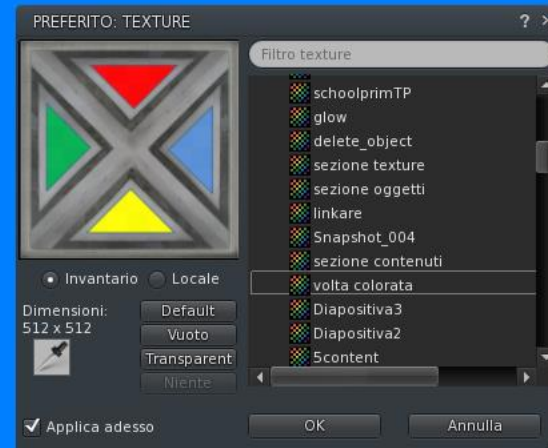
Attenuazion

- rendere un prim flessibile
- definire il tipo di forma fisica
- definire il tipo di materiale
- definire la luce



# SEZIONE TEXTURE – Colore e texture

- 1 Modifica
- 2 Sezione Texture
- 3 Selezione Texture
- 4 Selezione Colore

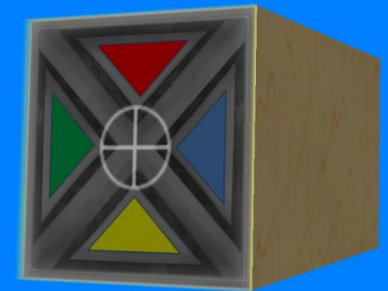
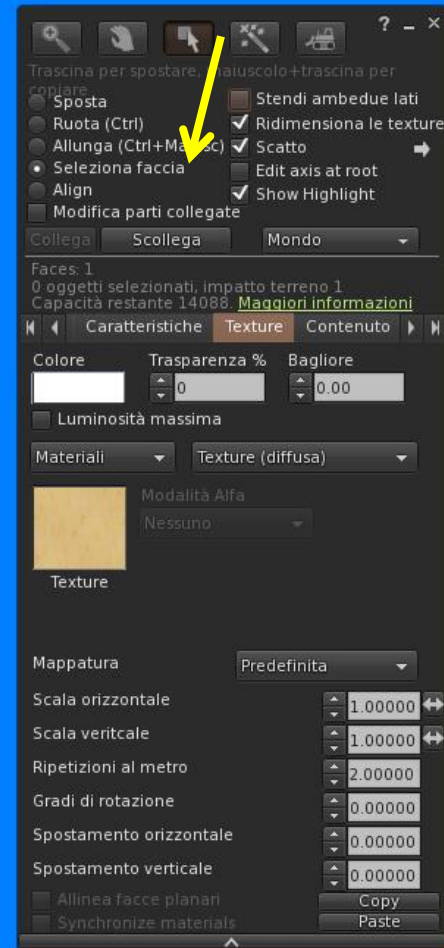


# SEZIONE TEXTURE – Selezione faccia prim

- 1 Seleziona faccia
- 2 Applicare colore e textures alla singola faccia



1



# SEZIONE TEXTURE – Trasparenza bagliore

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Stendi ambedue lati
- Ruota (Ctrl)
- Ridimensiona le texture
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Scatto
- Seleziona faccia
- Edit axis at root
- Align
- Show Highlight
- Modifica parti collegate

Collega   Scollega   Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14091. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche   **Texture**   Contenuto

Colore   **Trasparenza %**   **Bagliore**

Luminosità massima

Materiali   Texture (diffusa)

Modalità Alfa  
Miscelazione Alf

Texture

Mappatura   Predefinita

Scala orizzontale   1.00000

Scala verticale   1.00000

Ripetizioni al metro   2.00000

Gradi di rotazione   0.00000

Spostamento orizzontale   0.00000

Spostamento verticale   0.00000

Allinea facce planari   Copy

Synchronize materials   Paste

Trasparenza %

0

Transparency = 0



Bagliore

0.00

Glow = 0



Luminosità massima

Full Bright OFF



Colore   **Trasparenza %**   **Bagliore**

Luminosità massima

Transparency = 80



glow = 1.00



Full Bright ON



Trasparenza %

80

Bagliore

1.00

Luminosità massima



# SEZIONE TEXTURE – lucentezza




Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega | Scollega | Mondo


1 oggetto selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14091. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche | **Texture** | Contenuto

Colore:  | Trasparenza %: 0 | Bagliore: 0.00

Luminosità massima

Materiali | Texture (diffusa)

Modalità Alfa:  | Miscelazione Alf

Texture

Mappatura: Predefinita

Scala orizzontale: 1.00000

Scala verticale: 1.00000

Ripetizioni al metro: 2.00000

Gradi di rotazione: 0.00000

Spostamento orizzontale: 0.00000

Spostamento verticale: 0.00000

Allinea facce planari

Synchronize materials

Copy | Paste

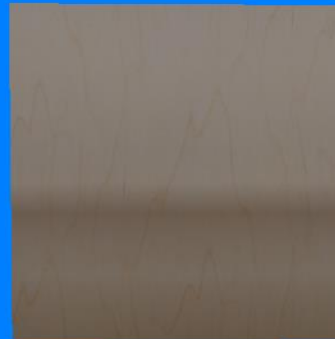


Materiali | Lucentezza (speculare)

Texture | Lucentezza: Nessuna

Materiali | Lucentezza (speculare)

Texture | Lucentezza: Bassa



Materiali | Lucentezza (speculare)

Texture | Lucentezza: Media

Materiali | Lucentezza (speculare)

Texture | Lucentezza: Alta

# SEZIONE TEXTURE – scala spostamento

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega    Scollega    Mondo

1 oggetti selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14091. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche    **Texture**    Contenuto

Colore    Trasparenza %    Bagliore

Luminosità massima

Materiali    Texture (diffusa)

Modalità Alfa  
Miscelazione Alf

Texture

Mappatura    Predefinita

Scala orizzontale    1.00000

Scala verticale    1.00000

Ripetizioni al metro    2.00000

Gradi di rotazione    0.00000

Spostamento orizzontale    0.00000

Spostamento verticale    0.00000

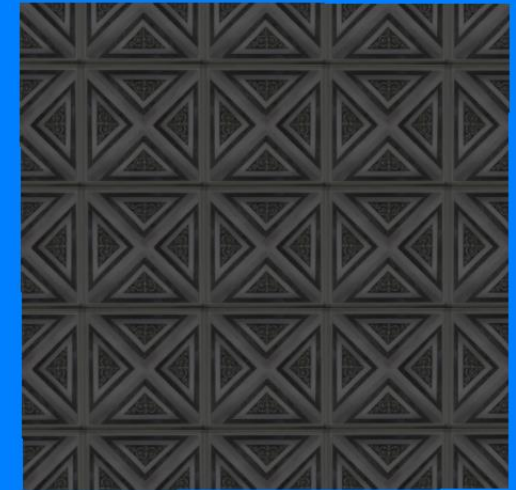
Allinea facce planari    Copy

Synchronize materials    Paste



Scala orizzontale    1.00000

Scala verticale    1.00000



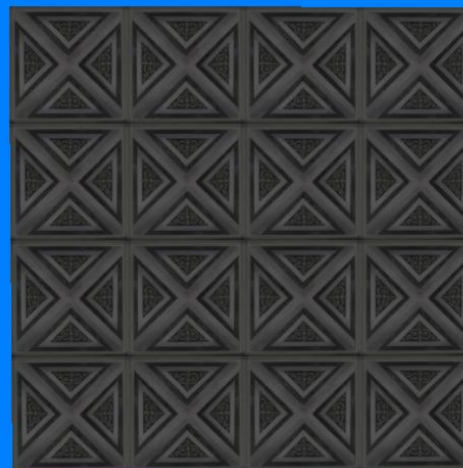
Scala orizzontale    4.00000

Scala verticale    4.00000

Gradi di rotazione    0.00000

Spostamento orizzontale    0.00000

Spostamento verticale    0.00000



Gradi di rotazione    0.00000

Spostamento orizzontale    0.50000

Spostamento verticale    0.50000

# SEZIONE TEXTURE – rotazione ribaltamento

Trascina per spostare, maiuscolo+trascina per copiare

- Sposta
- Ruota (Ctrl)
- Allunga (Ctrl+Maiusc)
- Seleziona faccia
- Align
- Modifica parti collegate
- Stendi ambedue lati
- Ridimensiona le texture
- Scatto
- Edit axis at root
- Show Highlight

Collega    Scollega    Mondo

1 oggetto selezionati, impatto terreno 1  
Capacità restante 14091. [Maggiori informazioni](#)

Caratteristiche    **Texture**    Contenuto

Colore    Trasparenza %    Bagliore

Luminosità massima

Materiali    Texture (diffusa)

Modalità Alfa  
Miscelazione Alf

Texture

Mappatura    Predefinita

Scala orizzontale    1.00000

Scala verticale    1.00000

Ripetizioni al metro    2.00000

Gradi di rotazione    0.00000

Spostamento orizzontale    0.00000

Spostamento verticale    0.00000

Allinea facce planari    Copy

Synchronize materials    Paste



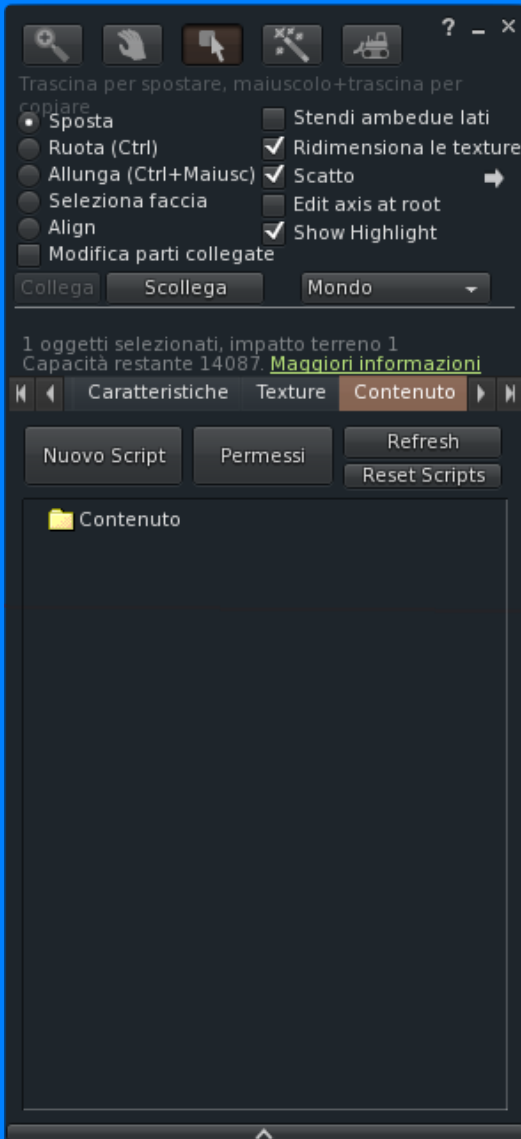
Gradi di rotazione    0.00000



Gradi di rotazione    90.0000



# SEZIONE CONTENUTI



In un prim si possono aggiungere contenuti:

- Scripts (sia dall'inventario che creati direttamente nell'oggetto)
- textures
- altri oggetti
- notecard
- landmark
- parti del corpo



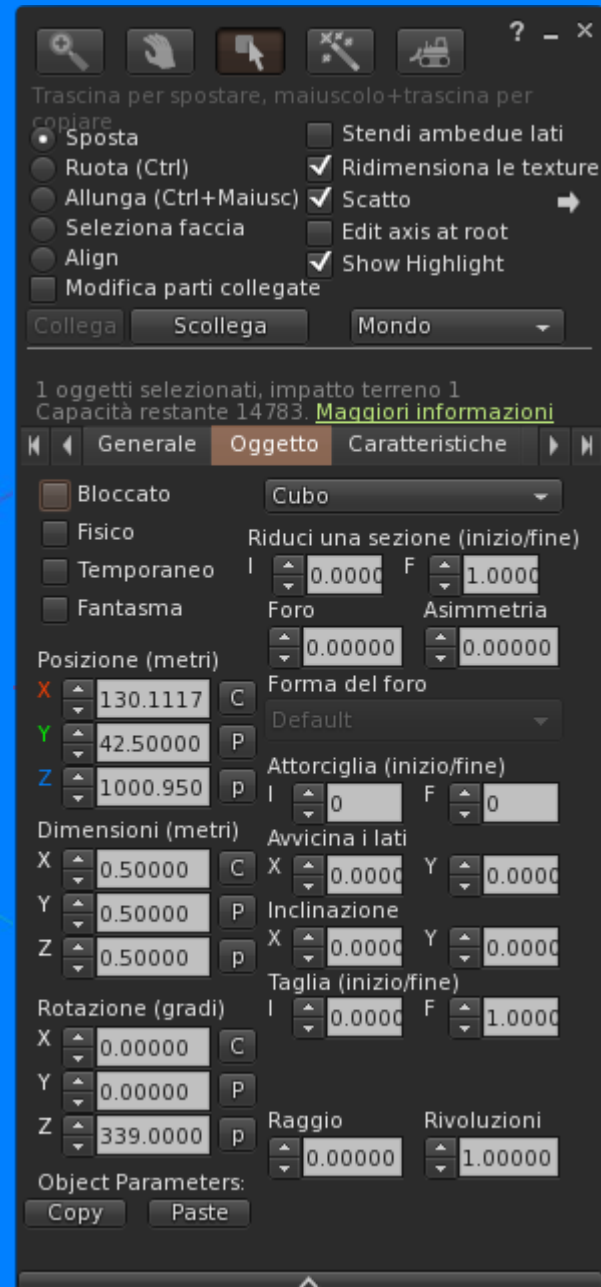
# LINKARE – DELINKARE PIU' OGGETTI

1 – CTRL 3 - menu edit

2 - Riquadrare gli oggetti con il mouse

3 – CTRL - L per linkare  
CTRL – Shift - L per Delinkare

OPPURE  
Cliccare su collega / scollega





# MODIFICARE UN LINKSET

1 Tasto destro mouse **Modifica**

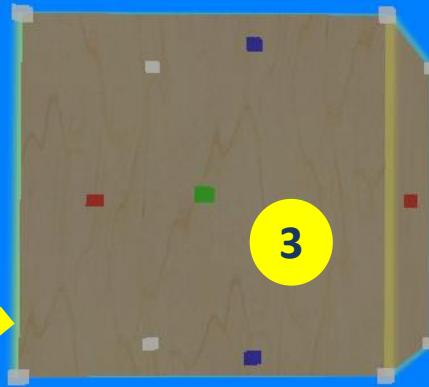
1



2 Selezionare **Modifica parti collegate**

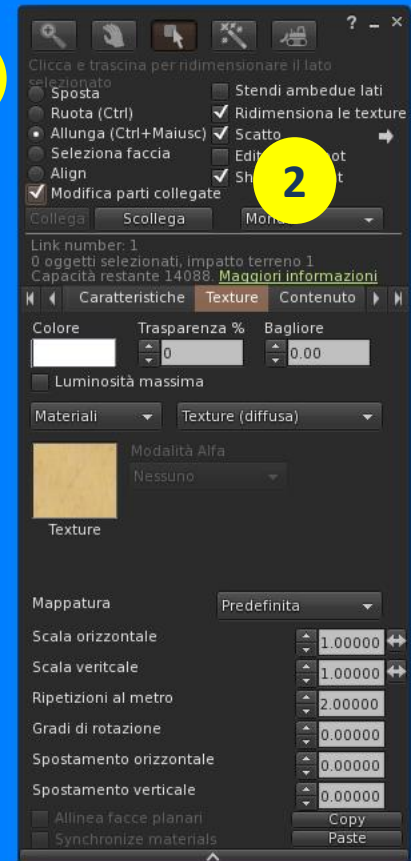
3 Selezionare **il singolo oggetto**

4 Selezionare la  
caratteristica da  
modificare  
( es. allunga)



4

2



# CANCELLARE UN OGGETTO

**1** Tasto destro mouse  
**Modifica**

**2** Dalla tastiera  
**CANC o DELETE**

