

MODELLAZIONE PRIM

Primi rudimenti
per la costruzione di oggetti
in Opensim
utilizzando il viewer *Firestorm*

A cura di Michelina Occhioni

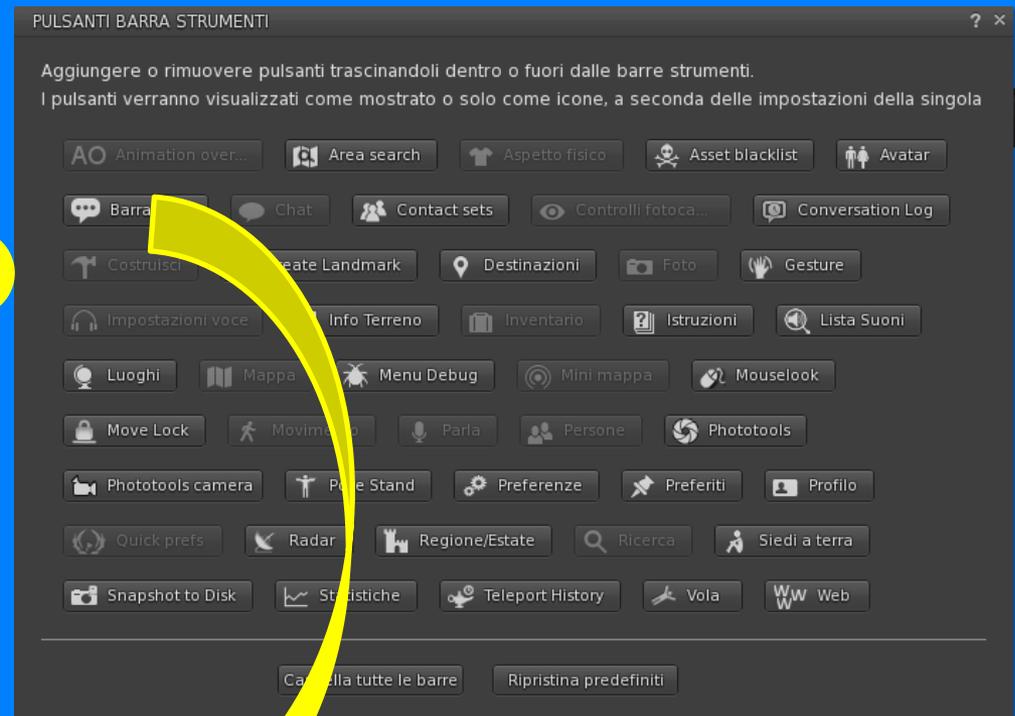
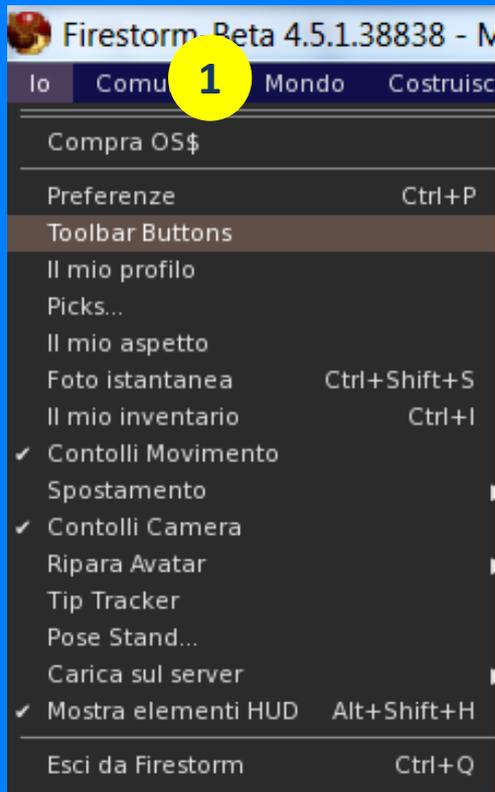
I PRIM



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:



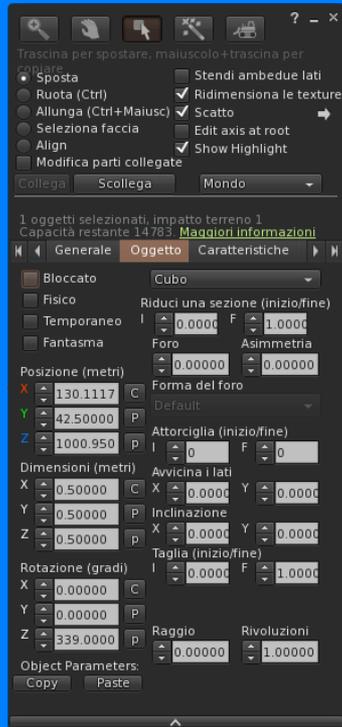
SEZIONI COSTRUISCI / CREA

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

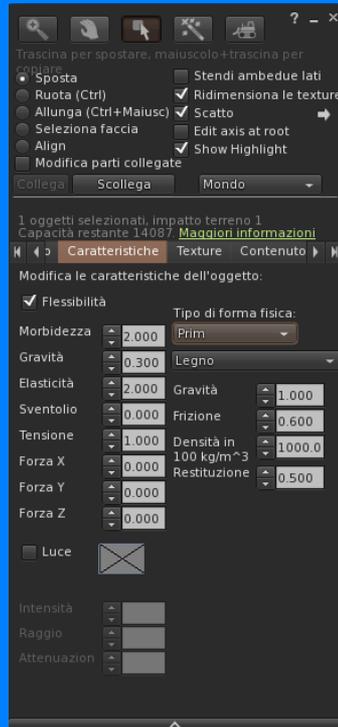


S. GENERALE

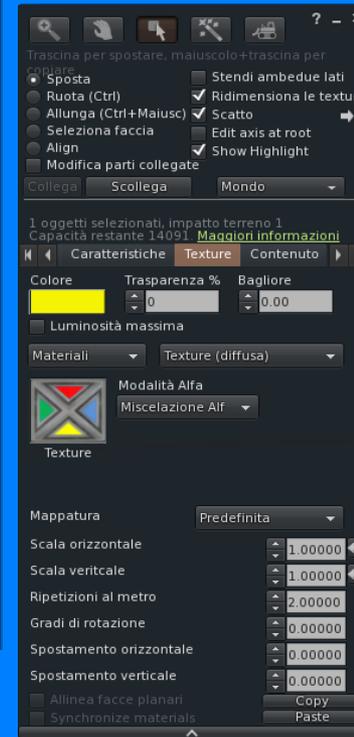


S. OGGETTO

S. CARATTERISTICHE



S. TEXTURE



S. CONTENUTI

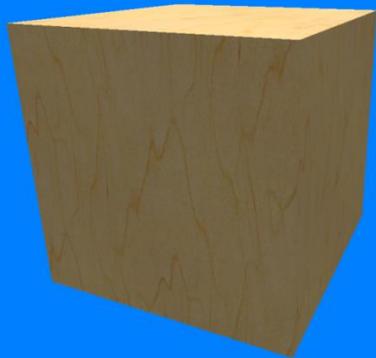


CREARE UN PRIM

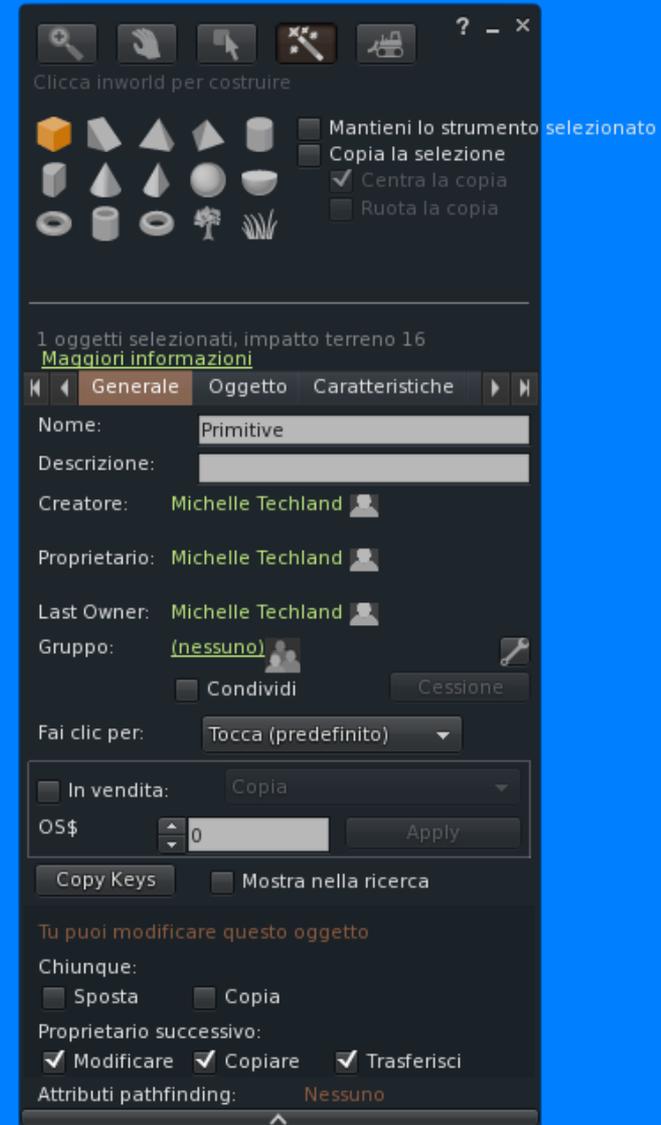


1 Tasto destro mouse
Crea

2 Click
Scegliere forma



3 Click
Rezzare il prim



Tasto di scelta rapida CTRL 4

SEZIONE GENERALE



Clicca inworld per costruire

Mantieni lo strumento selezionato
Copia la selezione
Centra la copia
Ruota la copia

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

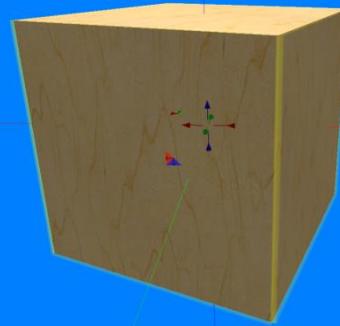


Per cambiare nome e descrizione del prim



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

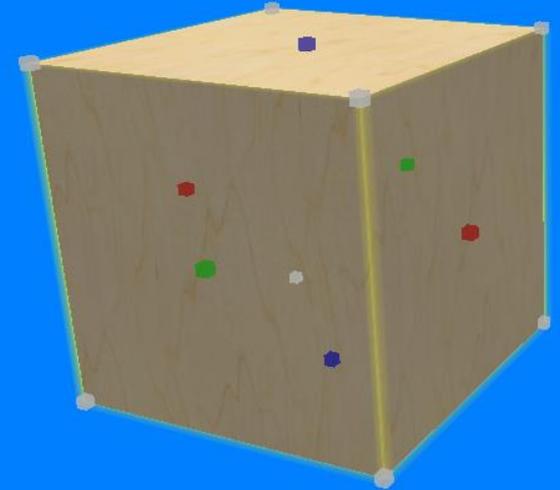
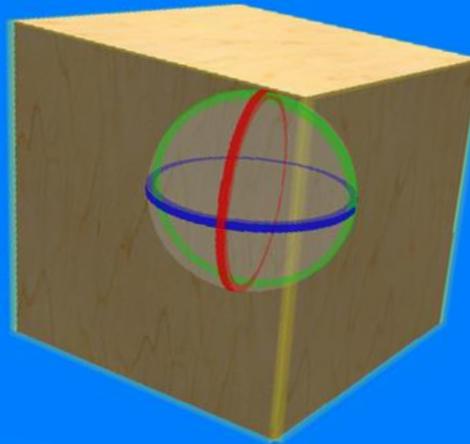
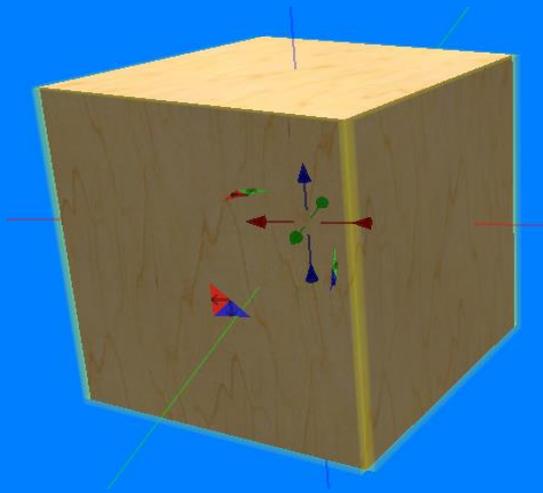
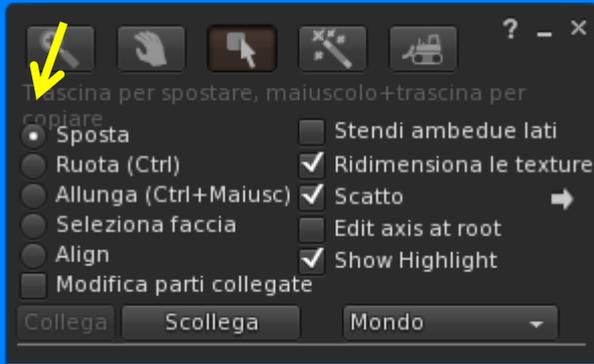
Rotazione (gradi)
X: 0.00000 C
Y: 0.00000 P
Z: 339.0000 p

Raggio: 0.00000
Rivoluzioni: 1.00000

Object Parameters:
Copy Paste

Tasto di scelta rapida CTRL 3

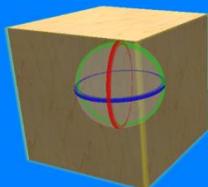
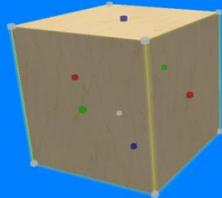
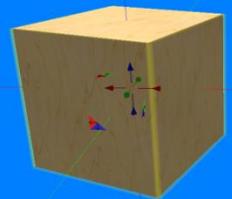
SPOSTARE - RUOTARE - RIDIMENSIONARE



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

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

Avvicina i lati
X Y

Inclinazione
X Y

Taglia (inizio/fine)
I F

Rotazione (gradi)
X C
Y P
Z p

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:

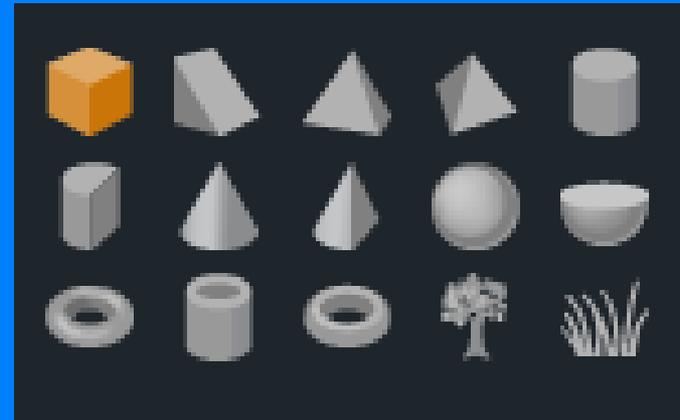
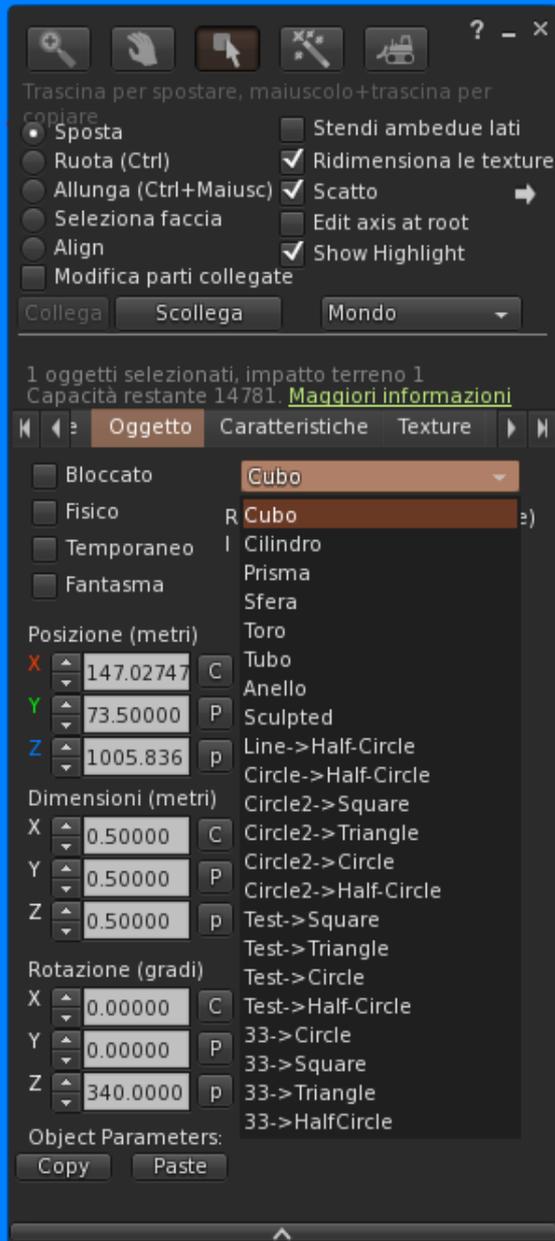
LOCKED - BLOCCATO: nessuna possibilità di essere modificato, mosso o copiato

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

Forma del foro

3 Default

Attorciglia (inizio/fine)

I F

Avvicina i lati

X Y

Inclinazione

X Y

Taglia (inizio/fine)

I F

Raggio

Rivoluzioni

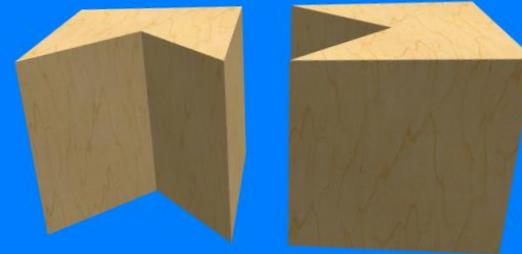
1

Riduci una sezione (inizio/fine)

I F

Riduci una sezione (inizio/fine)

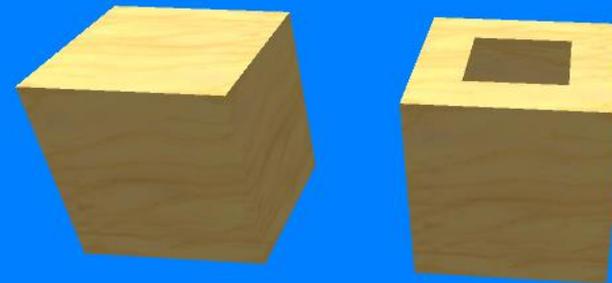
I F



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

4

Attorciglia (inizio/fine)

I F

5

Avvicina i lati

X Y

Inclinazione

X Y

Taglia (inizio/fine)

I F

Raggio

I F

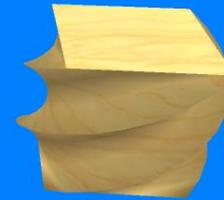
Rivoluzioni

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

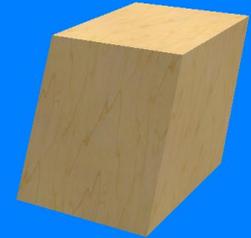
Rivoluzioni

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

7



6

7

PARAMETRI DEL PRIM - SFERA

Sfera

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

2 Foro 0.000000 Asimmetria 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 0.000000 Rivoluzioni 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 0.000000 Foro 0.500000

3 Asimmetria 0.000000 Asimmetria 0.950000 Asimmetria -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

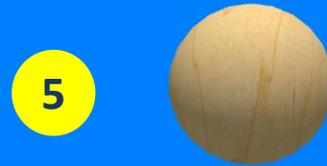
Avvicina

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

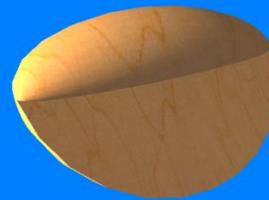
Raggio Rivoluzioni

7



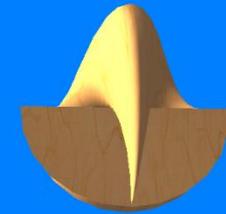
Avvicina

X Y



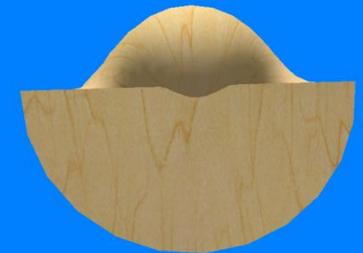
Avvicina

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 0.00000

Asimmetria 0.00000

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

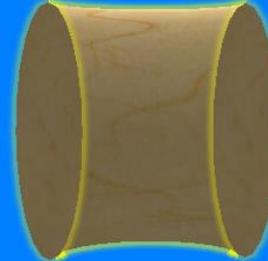
X 0.0000 Y 0.0000

Raggio 0.00000

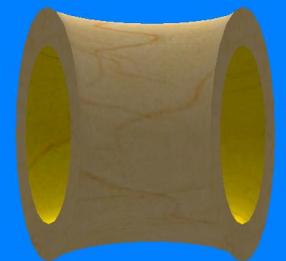
Rivoluzioni 1.00000



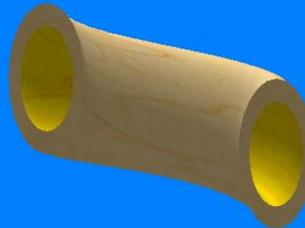
Riduci una sezione (inizio/fine)
I 0.0000 F 1.0000



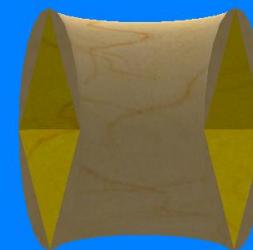
Riduci una sezione (inizio/fine)
I 0.5000 F 1.0000



Foro
70.0000



Asimmetria
0.50000



Forma del foro
Default



Rotondo (default)

Quadrato

Triangolare

PARAMETRI DEL PRIM - TORO - TUBE - RING

Trascina per spostare, 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 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 Y: 0.50000 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

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 Toro

Fisico

Temporaneo

Fantasma

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
Y 90.00000
Z 0.00000

Object Parameters
Copy Paste

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

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

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

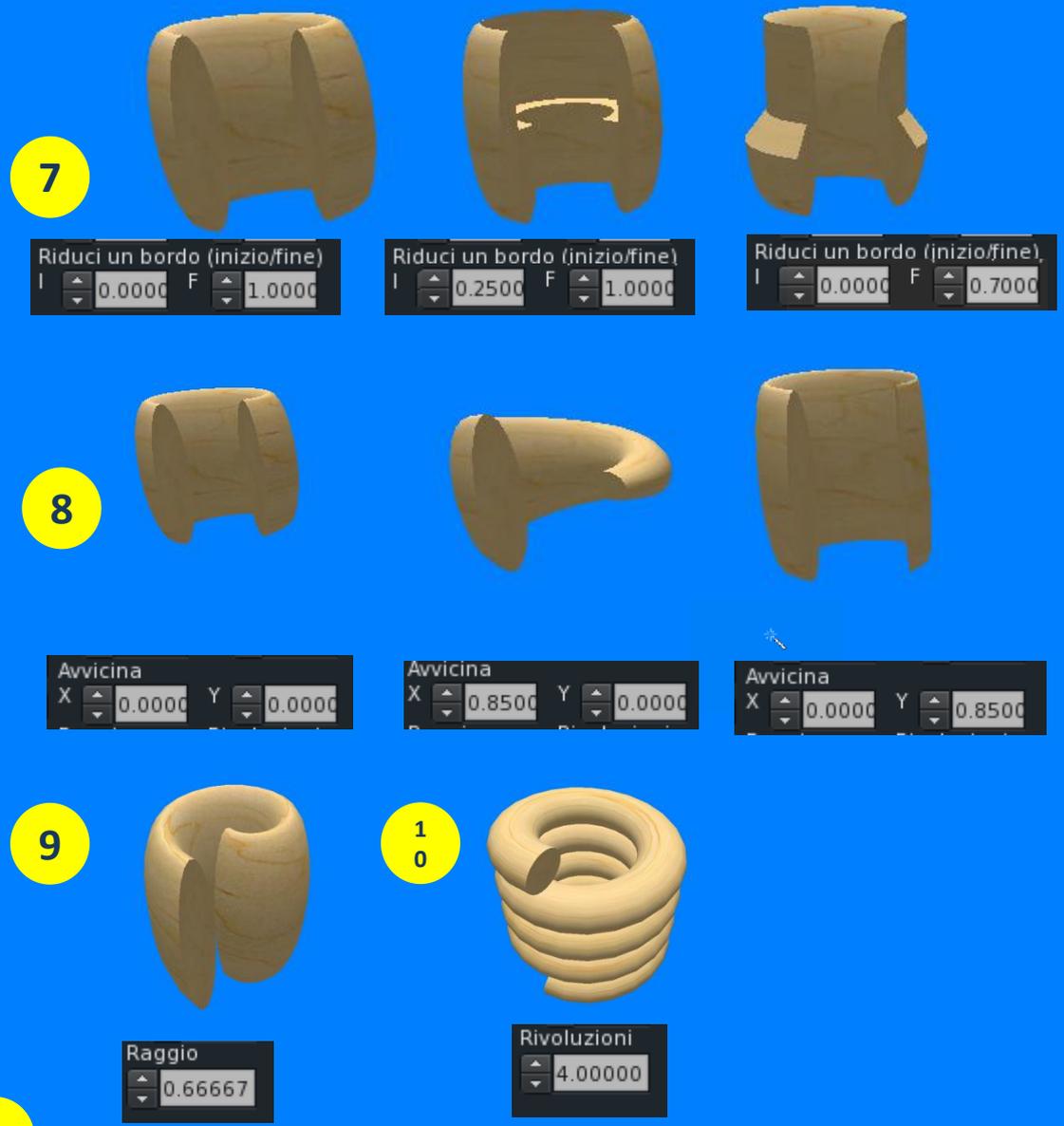
Avvicina
X 0.0000 Y 0.0000

Avvicina
X 0.8500 Y 0.0000

Avvicina
X 0.0000 Y 0.8500

Raggio
0.66667

Rivoluzioni
4.00000



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 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

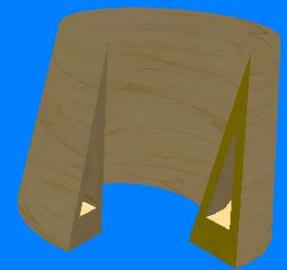
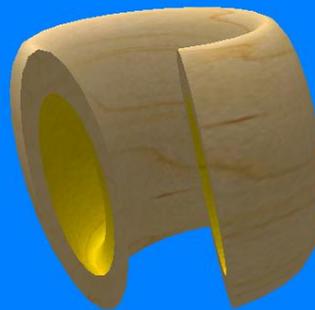
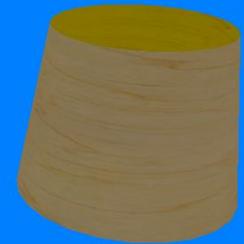
Riduci un bordo (inizio/fine)
I F

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, 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 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/m³ 1000.0

Restituzione 0.500

Luce

Intensità

Raggio

Attenuazion

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 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/m³ 1000.0

Restituzione 0.500

Luce

Intensità

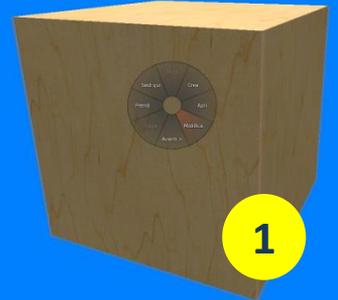
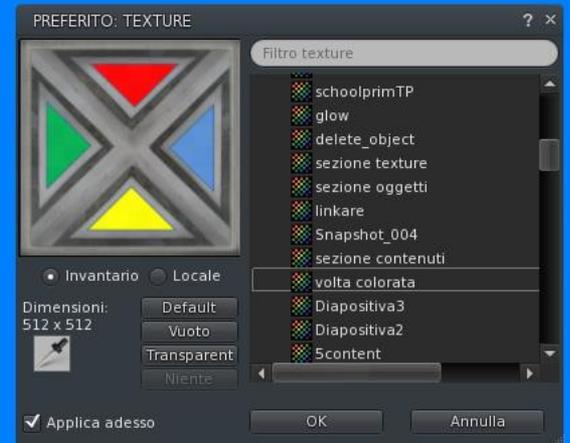
Raggio

Attenuazion

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

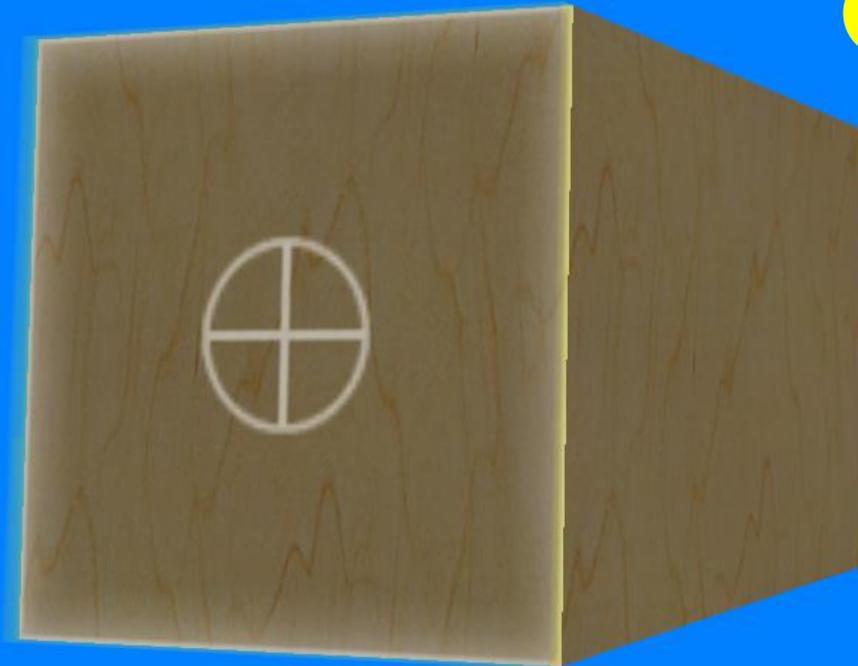
SEZIONE TEXTURE – Colore e texture

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

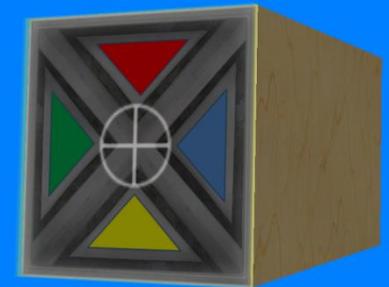
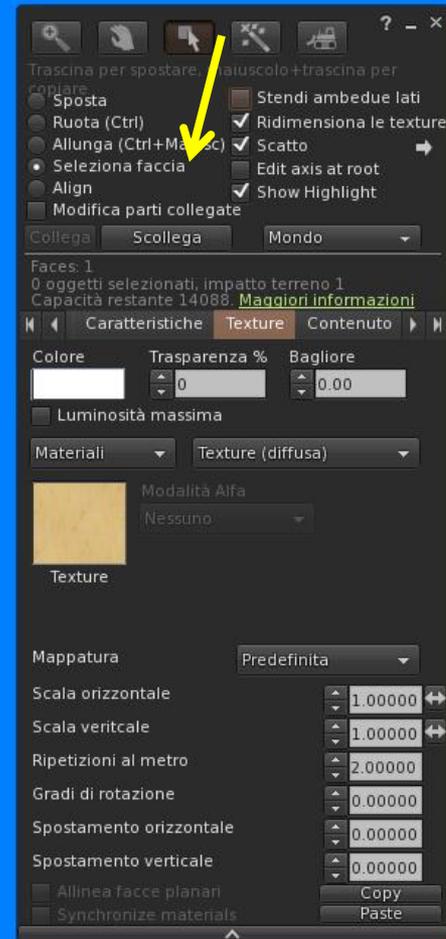


SEZIONE TEXTURE – Selezione faccia prim

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



1



SEZIONE TEXTURE – Trasparenza bagliore

Trascina per spostare, maiusc+trascina per copiare

- Sposta
- 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 %: 0 | Bagliore: 0.00

Luminosità massima

Materiali: Texture (diffusa)

Modalità Alfa: Miscelazione Alf

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

Trasparenza %

0

Transparency = 0



Bagliore

0.00

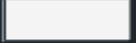
Glow = 0



Luminosità massima

Full Bright OFF



Colore:  Trasparenza %: 0 | Bagliore: 0.00

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

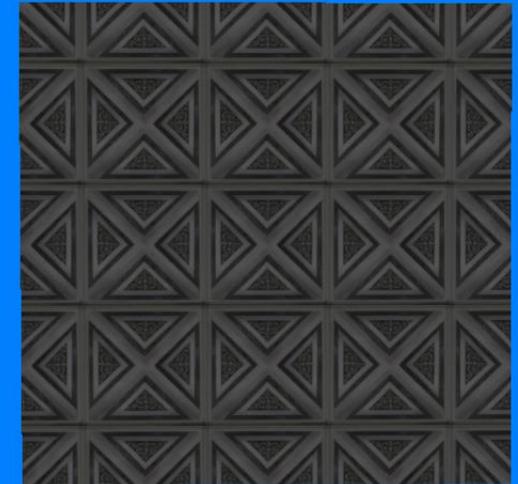
Allinea facce planari Copy

Synchronize materials Paste



Scala orizzontale 1.00000

Scala verticale 1.00000



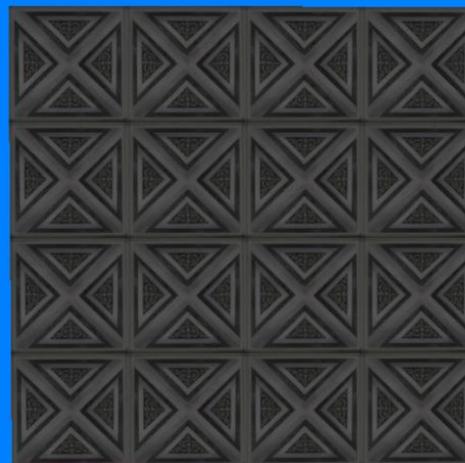
Scala orizzontale 4.00000

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 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



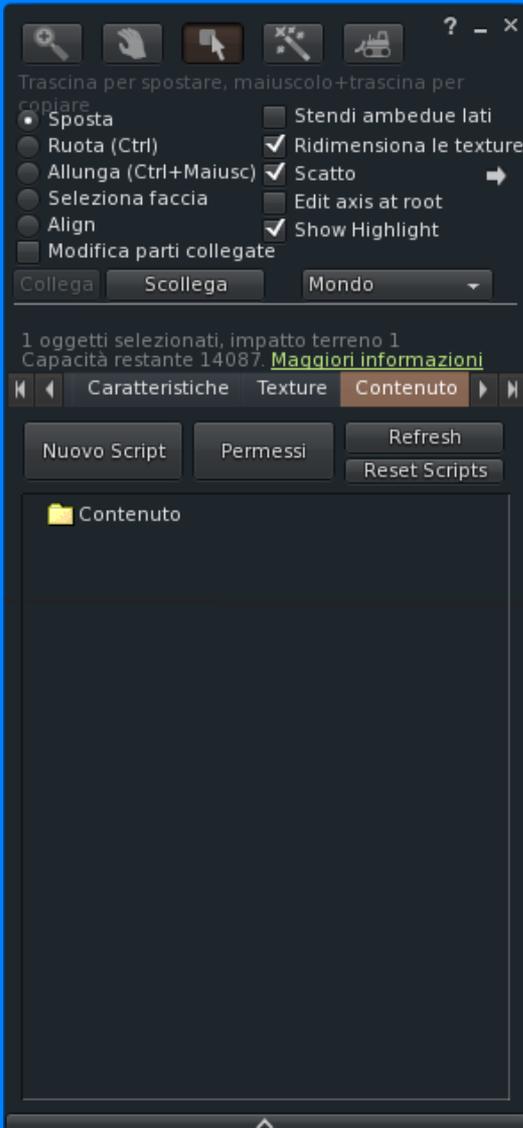
Gradi di rotazione 0.00000



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

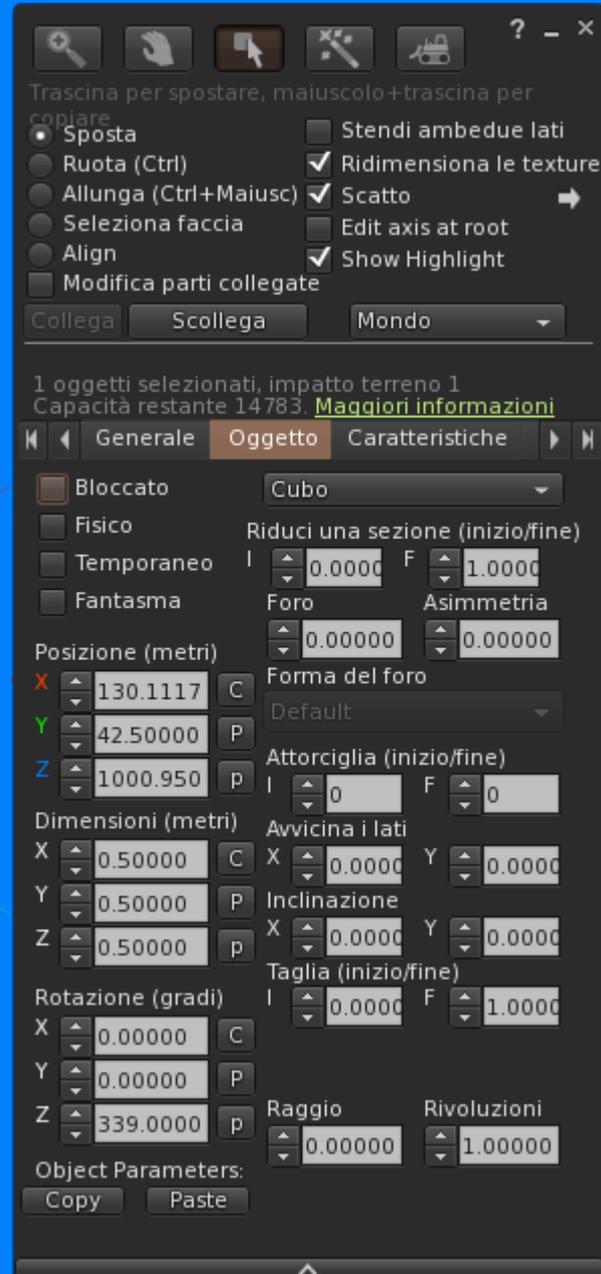
LINKARE – DELINKARE PIU' OGGETTI

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**

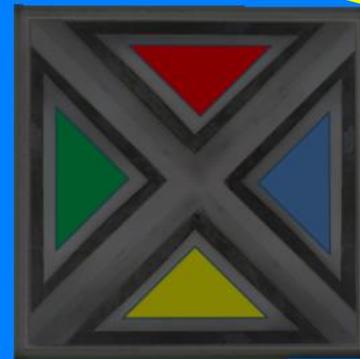
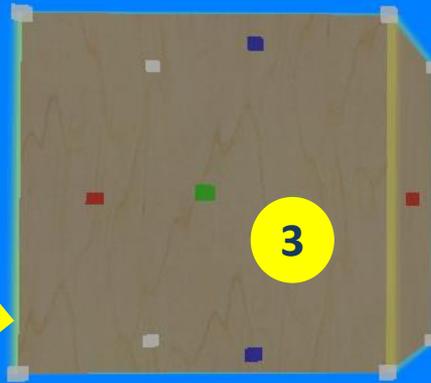
1



2 Selezionare **Modifica parti collegate**

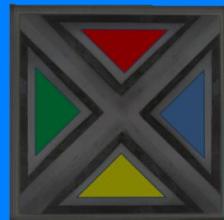
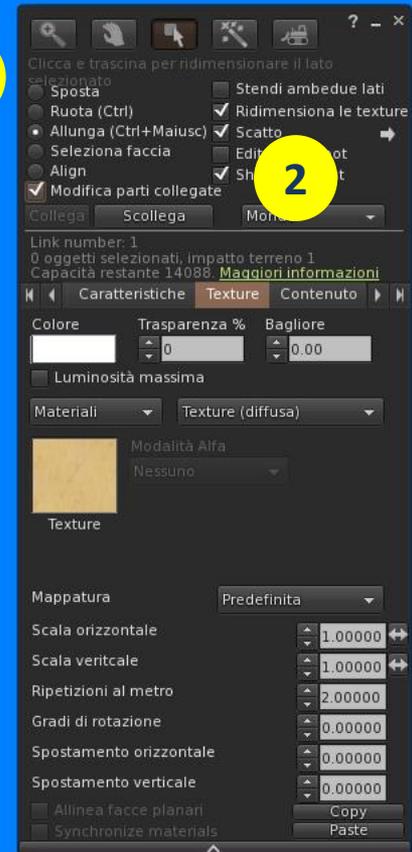
3 Selezionare **il singolo oggetto**

4 Selezionare la
caratteristica da
modificare
(es. allunga)



4

2



CANCELLARE UN OGGETTO

1 Tasto destro mouse
Modifica

2 Dalla tastiera
CANC o DELETE

