

Uluru – tutorial 3B

Annie Mazzocco – IC di via Palmieri – Scuola Secondaria di primo grado Sandro Pertini – Milano

**AGGIUNGERE UN'IMMAGINE
SCONTORNATA AD UN PRIM**



TROVARE UN'IMMAGINE SCONTORNATA

- ✗ Basta andare sulla rete, battere il nome di un'immagine (preferibilmente in inglese) e aggiungere PNG-
- ✗ Occhio alle immagini coperte da copyright!

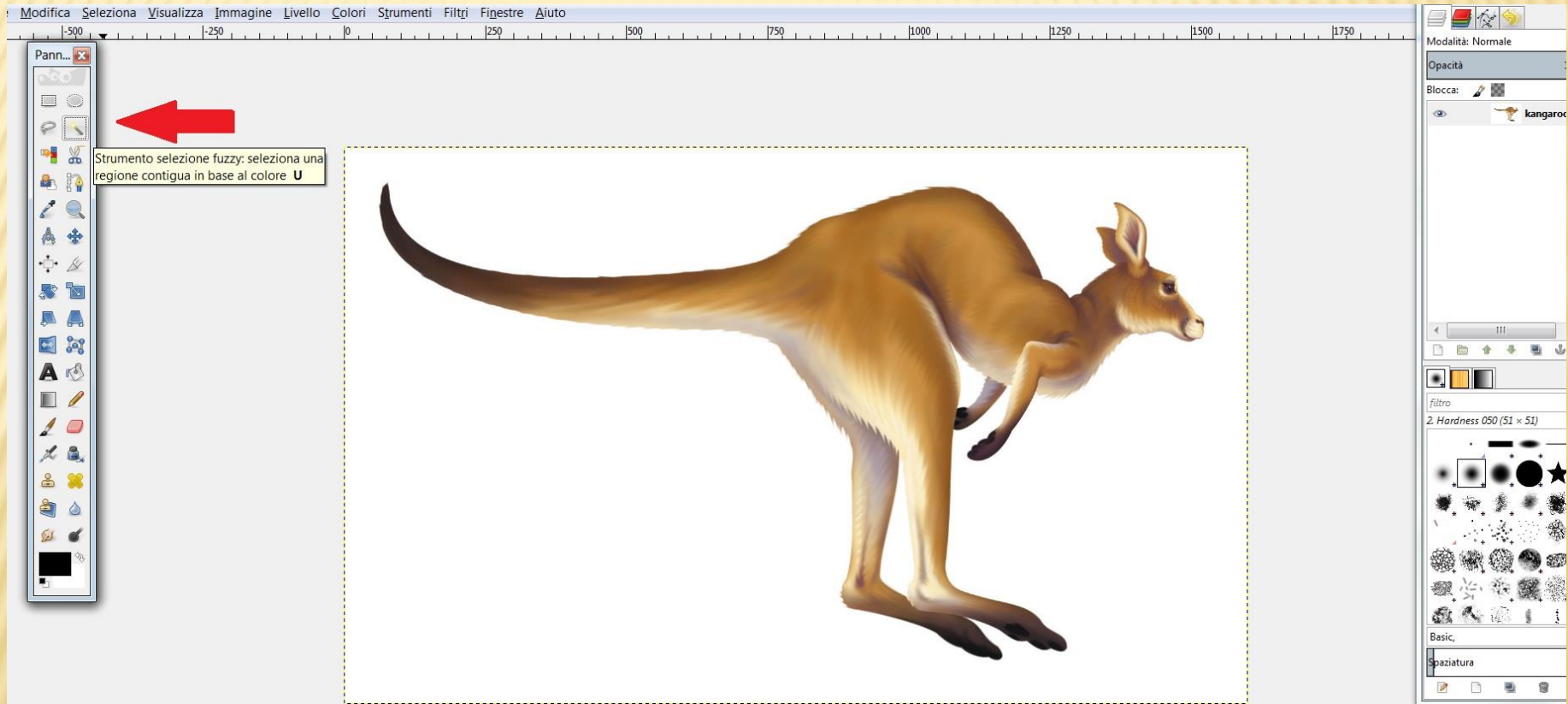


SCONTORNARE UN'IMMAGINE

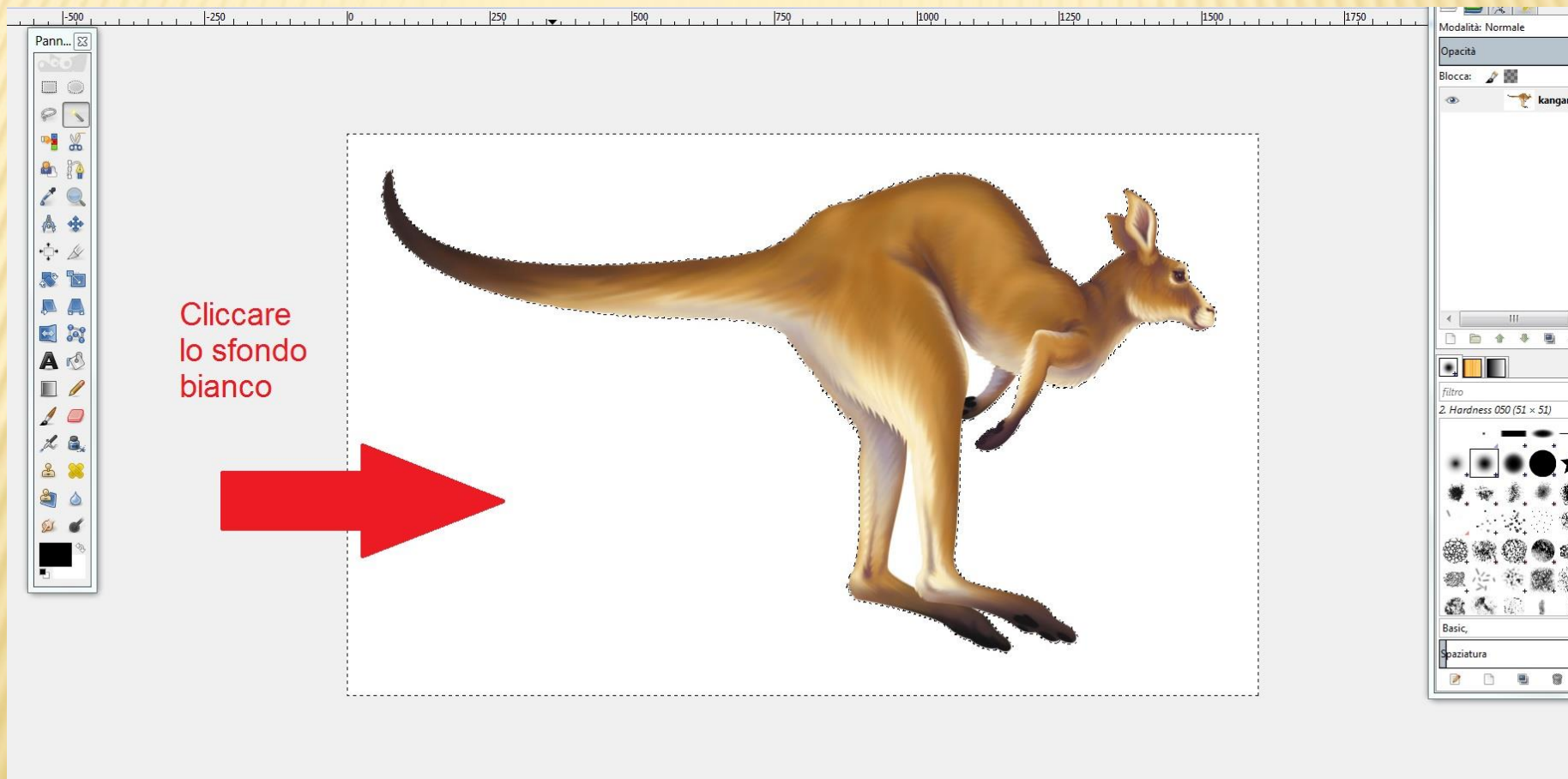
- ✗ Usare gimp. Dovete avere un'immagine già salvata in formato PNG. Se non è il caso salvatela in questo formato.
- ✗ Scegliamo quest'immagine:



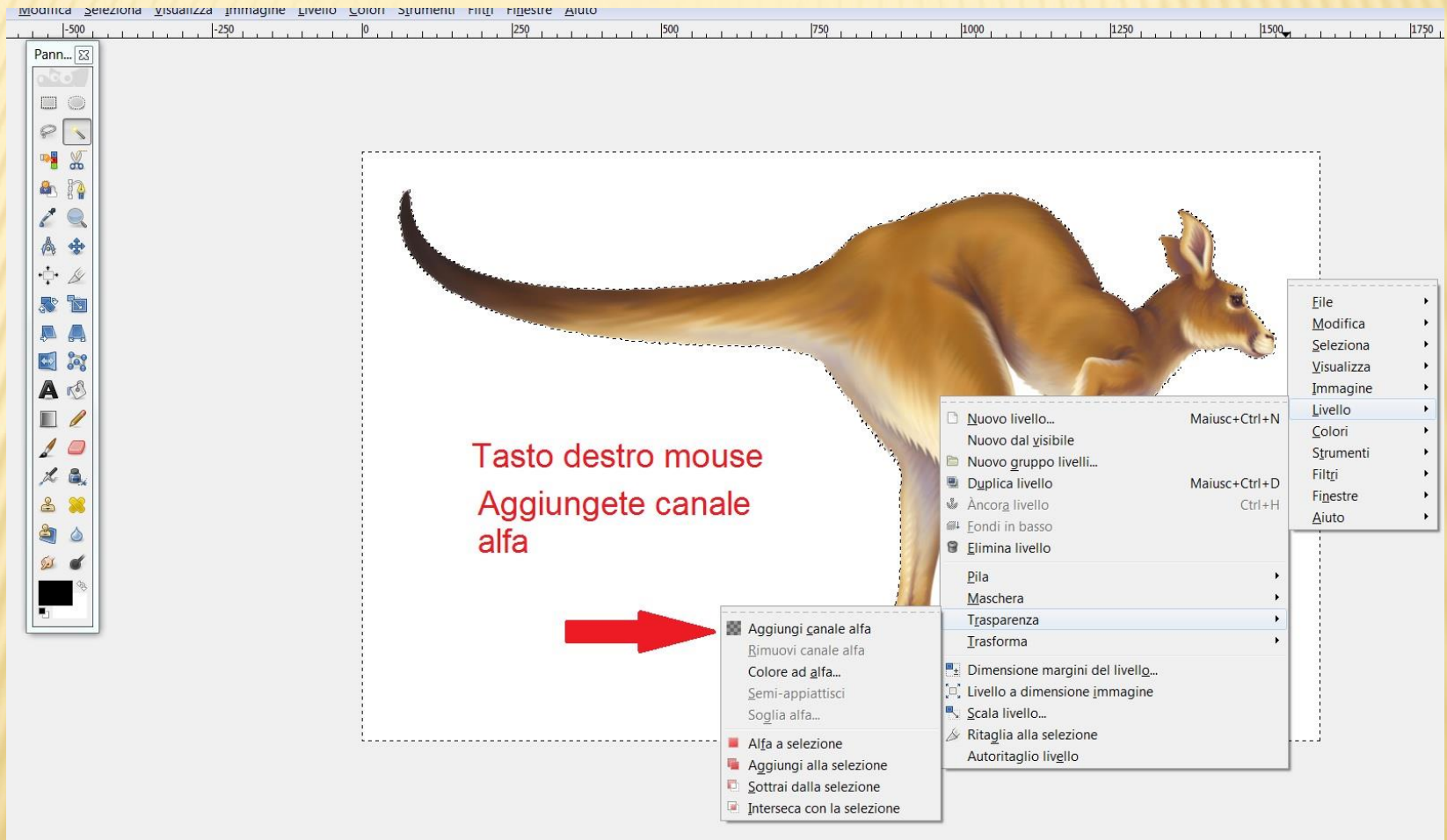
APRIRE IMMAGINE IN GIMP



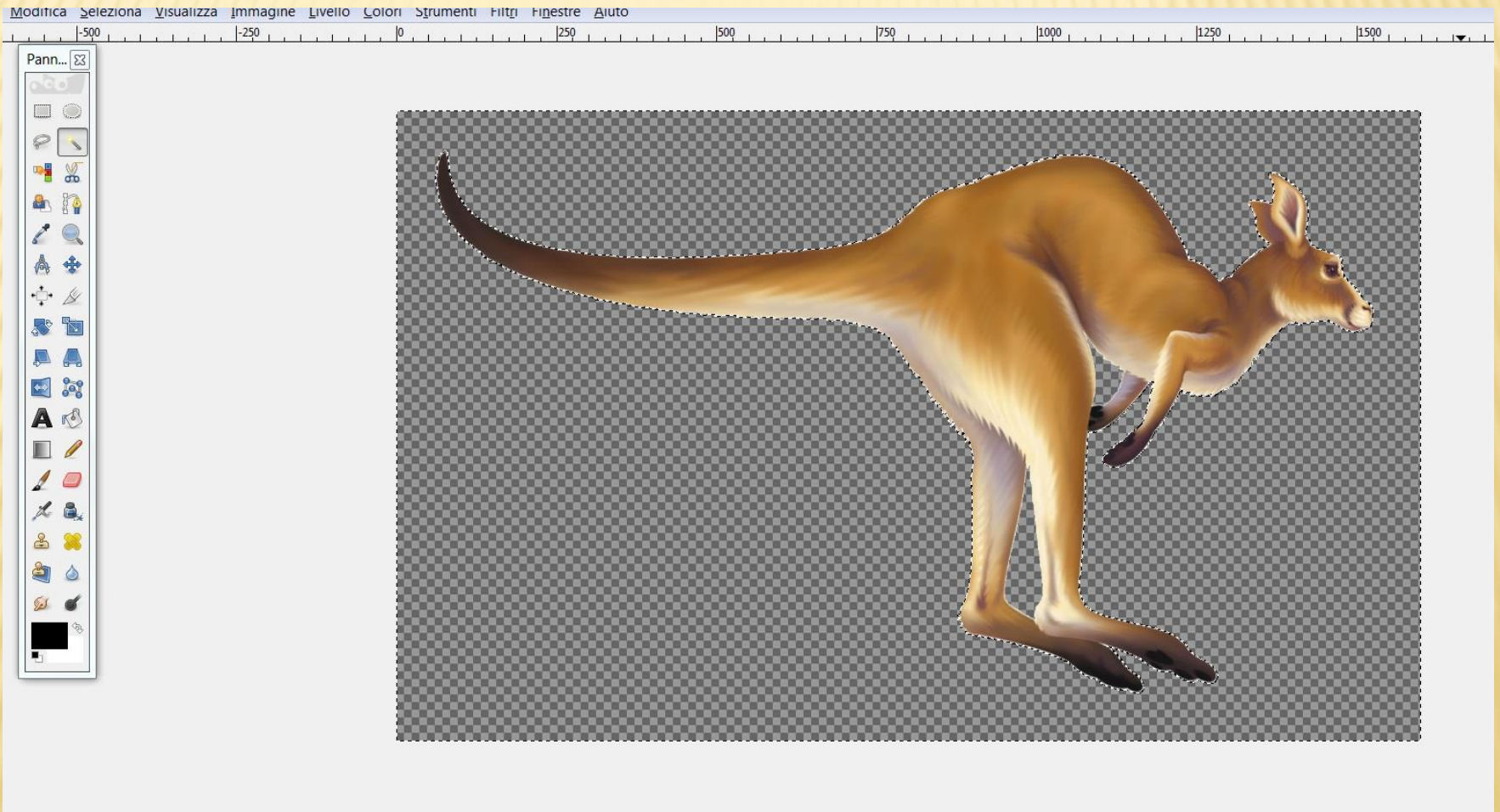
USARE LA BACCHETTA MAGICA



AGGIUNGERE CANALE ALFA



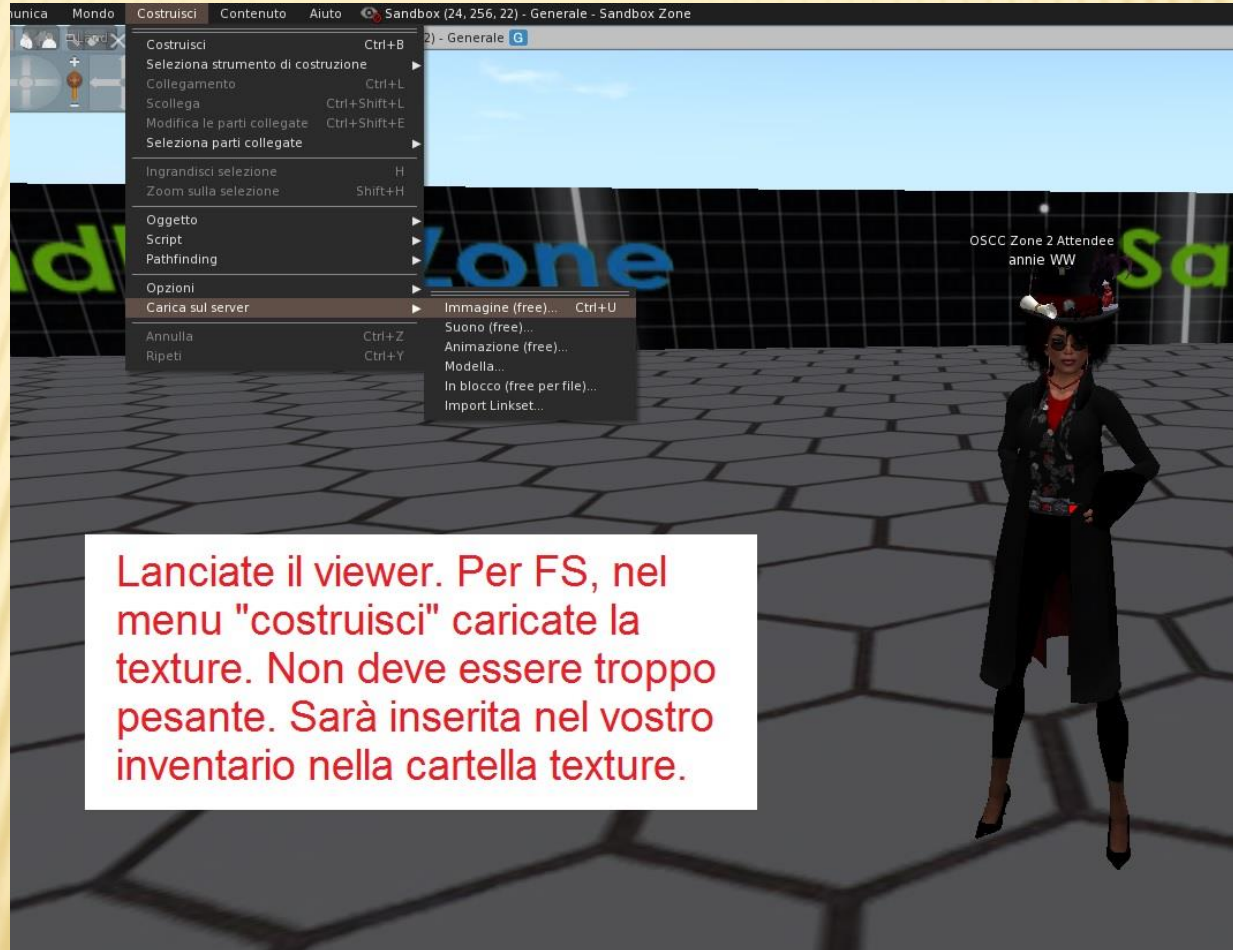
USARE TASTO CANC PER INSERIRE ALFA



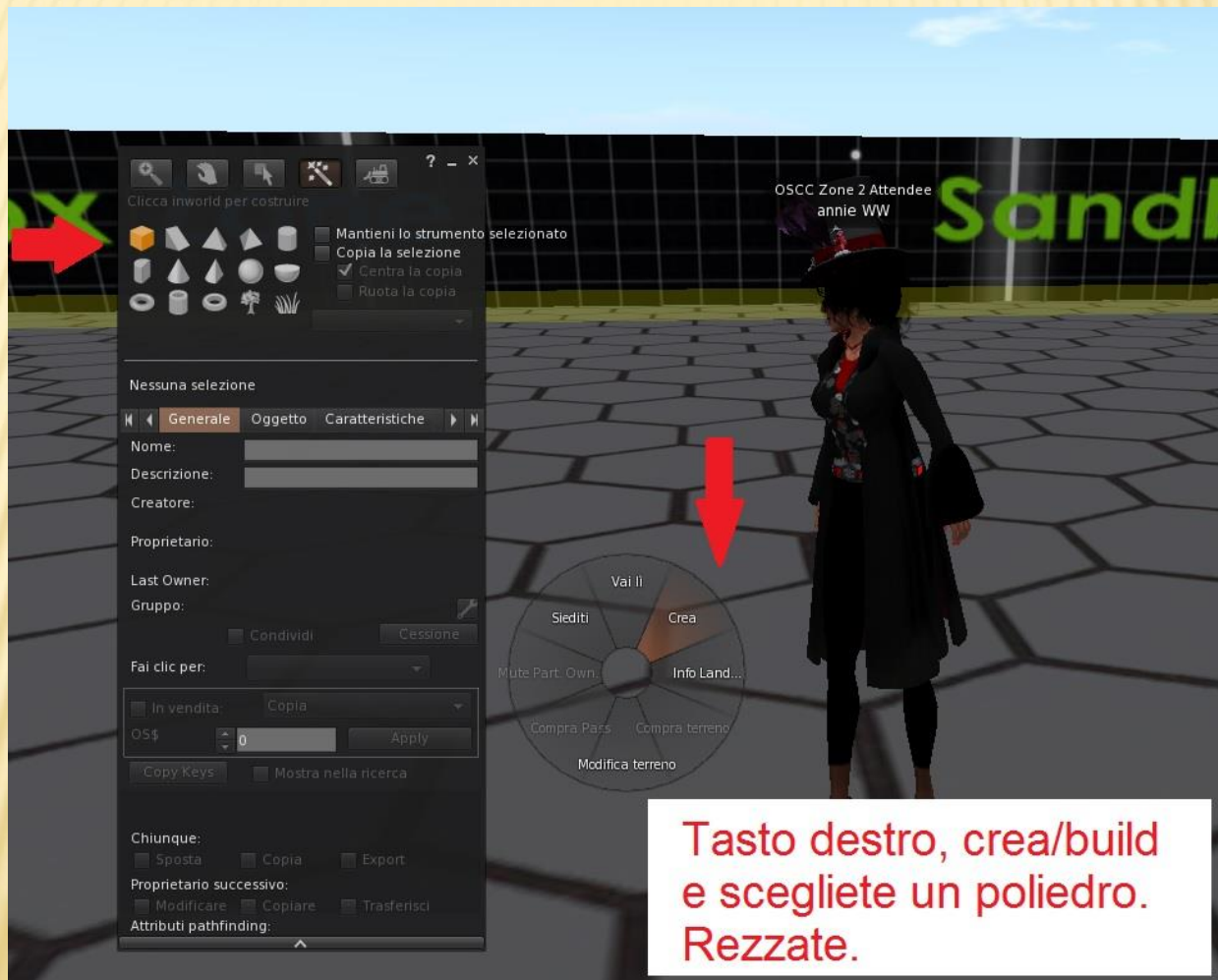
ESPORTARE O SOVRASCRIVERE PNG

- ✖ Poi potete esportare l'immagine con il nome che volete.
- ✖ Oppure, se avete già salvato la vostra immagine in formato png, la potete sovrascrivere, avrà lo stesso nome e vi eviterà di avere tante immagini da gestire.

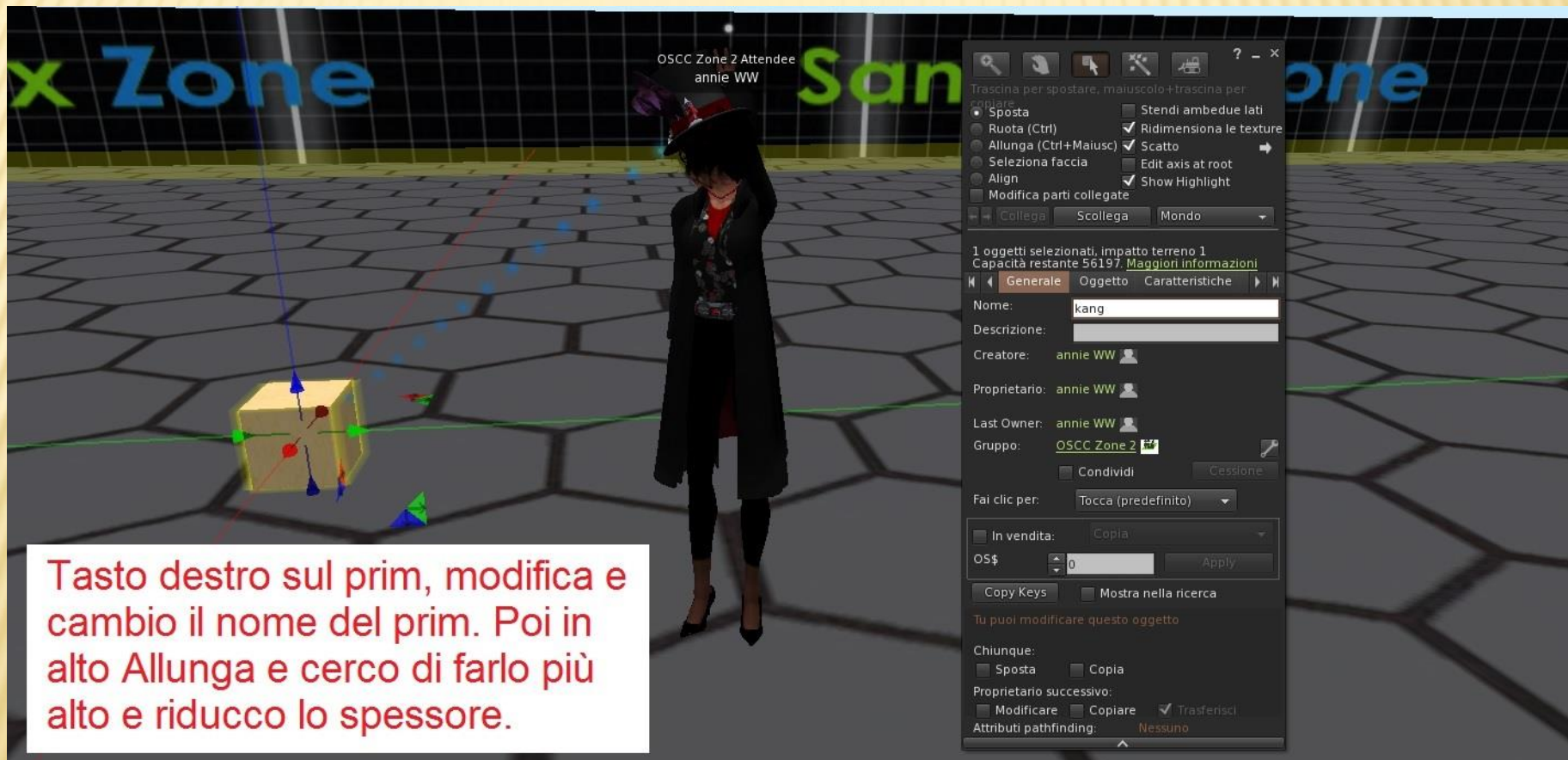
IMPORTARE TEXTURE IN-WORLD



COSTRUIRE UN PRIM



CAMBIO NOME E DIMENSIONI



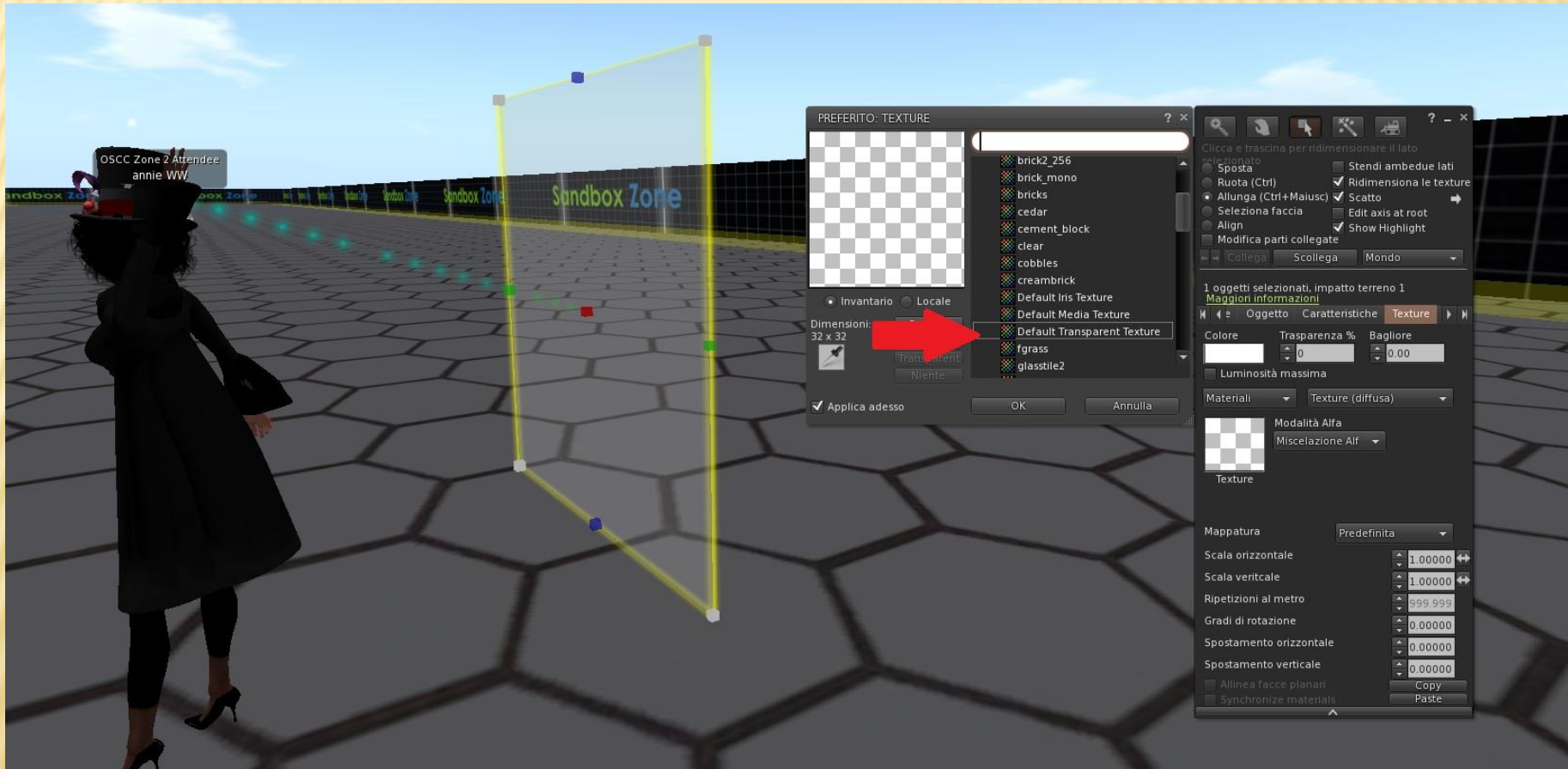
[illegible]

CAMBIARE LA TEXTURE DEL PRIM



Andate in texture e cliccate il quadrato di legno nella finestra per andare a scegliere una nuova texture. In basso, nell'inventario, cercate nell'OpenSim library una texture trasparente.

SCEGLIERE TEXTURE TRASPARENTE



ORA ATTENZIONE

- ✖ Dobbiamo applicare la texture del canguro, ma SOLO su due facce.
- ✖ Non mollate il mouse, se no perdetevi di vista il prim.
- ✖ Cliccate in lato su faccia

SELEZIONARE FACCE



INSERITE L'IMMAGINE SCONTORNATA.



Scegliete l'immagine e fate la stessa cosa per la faccia posteriore.
Avete il vostro prim con immagine scontornata pronto ad essere utilizzato.

SIMMETRIA





BUONA FORTUNA