

'Bunny Isles for Kenya group'
'Harambee Gwassi-Kenya project' in SL



Costruire con Prim2 sculpt

Gli **sculpt** sono oggetti caratteristici di SL e ci appaiono come forme complesse, nonostante siano composti da 1 solo prim. Tale forma complessa si ottiene grazie a un particolare tipo di texture chiamata **Texture map** che determina la *shape* (forma) del prim ma non i suoi colori.

Come le *textures* che ricoprono molti oggetti e le *mesh*, anche gli **sculpt map** non si possono creare in SL come i prim semplici, ma vengono importate dall'esterno in formato .png o .tga : per realizzarle si utilizzano programmi piuttosto complessi come Blender, Studio Max , Daz 3d ecc.

Sculpt semplici con Prim2sculpt

Prim2Sculpt è uno script che converte oggetti composti da prims multipli in un singolo prim sculpt, anche se con una serie di limitazioni, tramite procedure accessibili a tutti.



La versione gratuita permette di creare **5 Sculpt map** e si può acquistare nel MarketPlace:

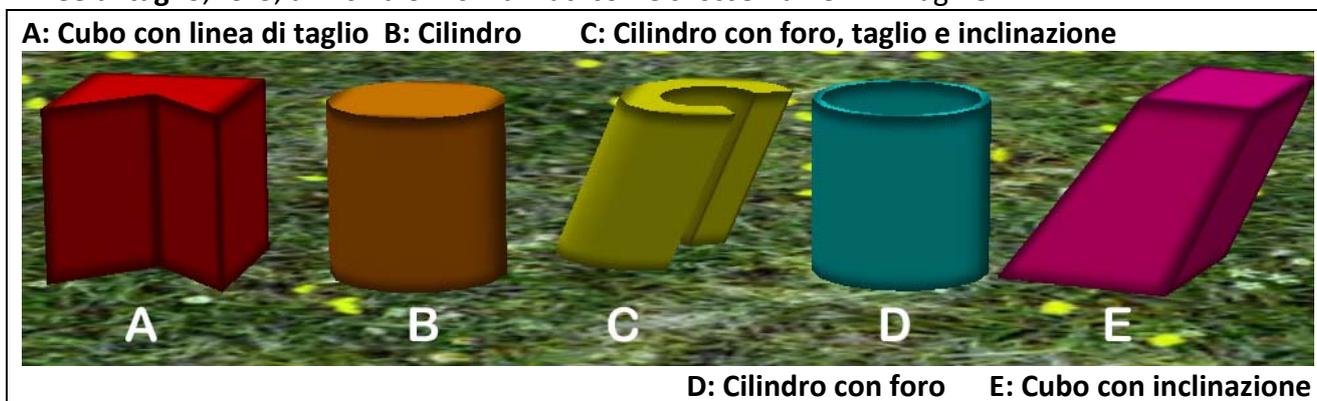
<https://marketplace.secondlife.com/p/Prim2Sculpt-Convert-regular-prim-to-sculpted-prim/2973470>

Prim2Sculpt viene fornito in scatola con una notecard README e diversi esempi. Dopo averlo sperimentato, se

volete continuare, potrete comprare altre versioni a pagamento (versione da 100 L\$, per uso limitato a 20 sculpt; da 200 L\$ per uso limitato a 100 sculpt; 500 L\$ per uso illimitato).

Procedure per usare Prim2sculpt

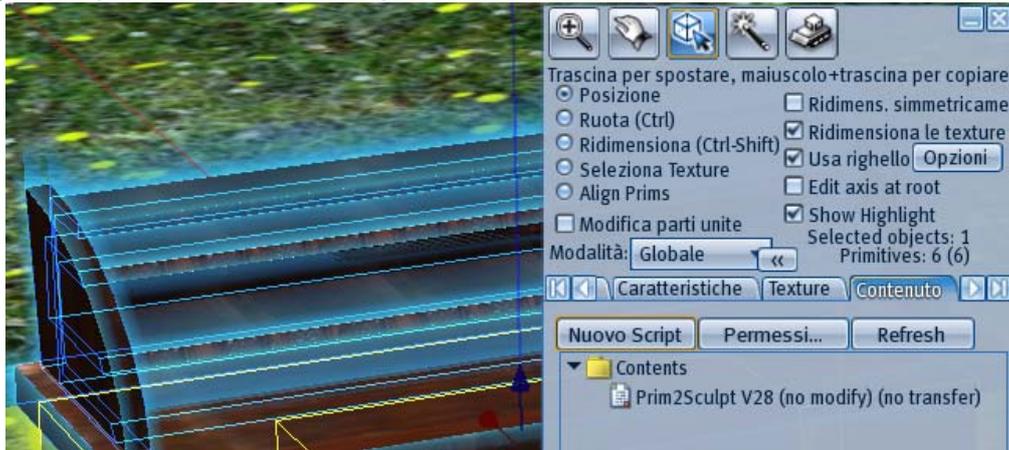
1) Costruire un oggetto "modello" composto da prims semplici: ovvero solo **cubi** e **cilindri**. Il numero dei prims linkabili (circa **25 / 40 box** collegati tra loro) dipende dal tipo di 'incroci' che i prims determinano, da tagli e cavità che abbiamo prodotto. I possibili attributi dei prims sono: **linee di taglio, foro, avvicina o inclina i lati** come si osserva nell'immagine:



NON è permesso linkare prim semplici con sculpt!

2) L'oggetto finale deve essere privo di difetti, altrimenti questi saranno ancora più visibili nella versione sculpt: quindi controllare con attenzione che i diversi prims siano posizionati con precisione!

3) Linkare tutti i prims dell'oggetto "modello" creato e trascinare nel suo contenuto lo script **Prim2Sculpt V28** (o versione successiva)



4) L'oggetto deve essere settato sul gruppo **Prim2Sculpt** per funzionare.



Fare clic sul modello e nel menu **Modifica > Generale**, dove è indicato il **Gruppo**, verificare che compaia la scritta **Prim2Sculpt**.

Se avete creato l'oggetto indossando la tag di un gruppo diverso, cliccare sul pulsante **Im** accanto alla voce **Gruppo** e scorrete l'elenco sino a trovare **Prim2Sculpt**.

< posizione del comando

5) Effettuate queste procedure, fare clic sull'oggetto "modello" per avviare il processo di conversione e ottenere il **link** della *texture map* sul web: in **Chat locale** compare il 'lavoro' dello script, come nell'esempio:

```
[15:25] tavolo prova 2: Prim2Sculpt V28: by Trybil Timeless. Processing...
[15:25] tavolo prova 2: Success
# Prims used: 5 / 25, 20% (353 bytes)
Thanks for using Prim2Sculpt V28, Loredana Loring @ Discretion Isle
Usage Count: 18. Premier Unlimited User!
Result at: http://prim2sculpt.appspot.com:80/p2s.jsp?key=1347056721227
```

Il link è la scritta sottolineata.

Sempre in Chat locale vengono segnalati eventuali errori:

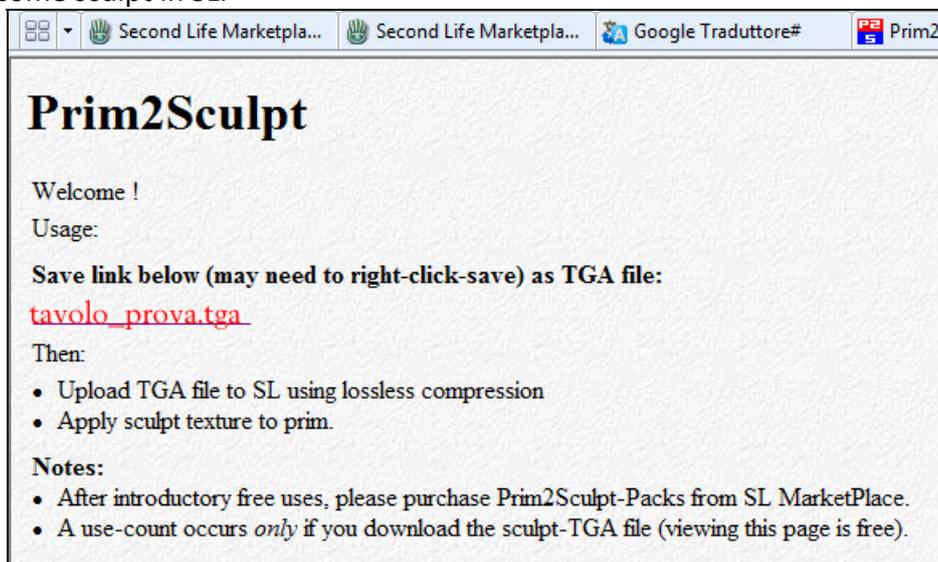
15:48] Tavolino tondo con 3 sgabelli: Prim2Sculpt V28: by Trybil Timeless. Processing...

[15:48] Tavolino tondo con 3 sgabelli: ERROR

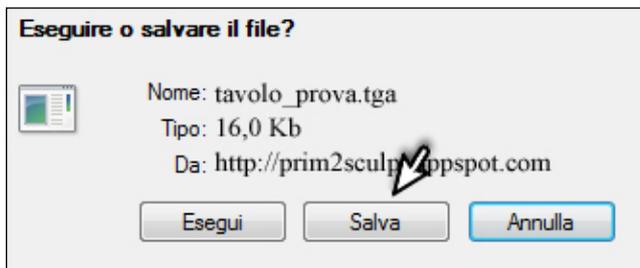
Too many prims to fit into sculpt! Nodes: 473/256, 185% (1250 bytes)

In questo caso modificate il modello riducendo i prims o cambiando le forme prima di procedere.

6) Se il processo è andato a buon fine potete cliccare sul link indicato per trovare la **texture map** da utilizzare come sculpt in SL.



7) **Attenzione, questa procedura deve essere fatta UNA SOLA VOLTA**, non si deve aggiornare la



pagina, né chiuderla prima di aver salvato il file! Fare clic sul collegamento nella pagina, scegliere **SALVA** il file TGA, nell'esempio si chiama **tavolo_prova.tga** **CONTROLLATE bene in quale posizione e cartella state salvando** (nel dubbio, salvate sul desktop!)



8) Ora è possibile importare la **texture map** in SL: poiché ogni upload ha un costo di 10L\$, scegliete prima di importare il file in modo TEMPORANEO, quindi free, una volta verificato che il vostro sculpt è buono, potrete importare il file in modo definitivo pagando i 10L\$.

In alto a sinistra nella finestra del Viewer scegliete **File > Importa immagine**

La **texture map** viene così salvata nella cartella Immagini del vostro Inventario e appare in *corsivo*: essendo temporanea, potrete visualizzarla e usarla, ma scomparirà da sola alla connessione successiva.

9) Applicate la **texture map** a un singolo sculpt-prim. Create un cubo e nel menu **Modifica**, nella scheda **Oggetto** scegliete nell'*elenco delle forme Sculpt* Il cubo assumerà la forma di una mela (sculpt di default):

"Costruire in 3D – linee guida di building" by "Harambee Gwassi-Kenya Project in SL" Staff

sempre nel menu **Modifica**, nella scheda **Oggetto** > *elenco delle forme* sotto a **Sculpt** vedete una casella arcobaleno. E' la texture map di default che assegna la forma della mela.

Trascinate nella casella la vostra texture temporanea, quindi modificate le dimensioni dello sculpt in modo simile a quelle del vostro oggetto-modello.

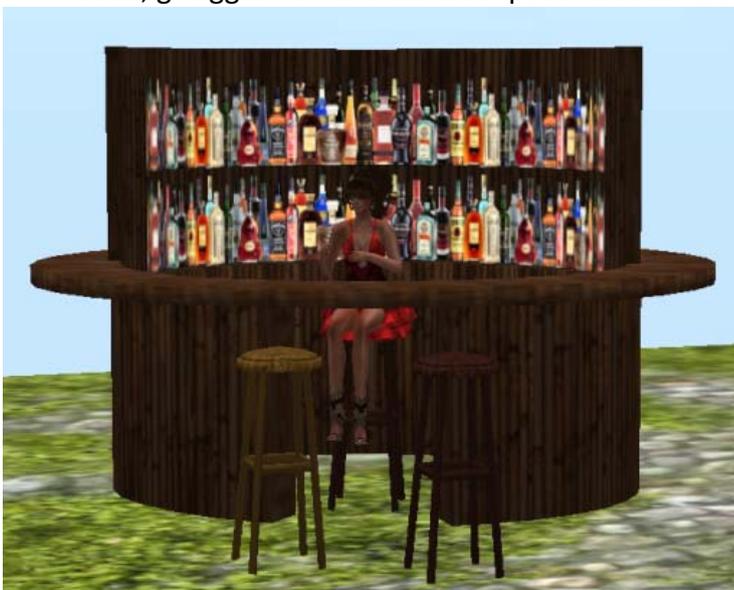
10) Se il risultato è di vostro gradimento, potrete importare la **texture map** in modo definitivo pagando i 10L\$. Ricordate di lasciare la spunta sulla voce: **Usa compressione ottimizzata** altrimenti il vostro sculpt avrà una forma brutta e stranissima.

11) Per applicare una texture alla superficie dello sculpt in genere si usa una ripetizione **4 x 256** (o sottomultipli), con una rotazione di 0 gradi o di 90° e 0.5 x 0.5 offset. Se non ottenete un buon risultato... procedete per tentativi!

***** Ricordate** che generate degli **sulpt prim** che, come tali hanno delle limitazioni: in realtà sono... sfere, cubi e cilindri, quindi generalmente devono essere impostati come 'fantasma', ovvero oggetti trapassabili, altrimenti il loro ingombro risulta superiore al loro aspetto a prima vista. Nel caso di pali in fila, ponti piatti, porte ecc, possono essere mantenuti come oggetti fisici (non fantasma): provate!

Avvertenze:

- Prim2Sculpt si appoggia a un server Web che genera i vostri sculpt Map, dei quali siete i creatori e che saranno di vostra proprietà; la licenza Prim2Sculpt consente tale accesso e i limiti di utilizzo valgono per tutto il tempo in cui rimarrà operativo il servizio. Il servizio è a tempo indeterminato e se venisse interrotto, gli utenti con meno di 3 mesi d'uso riceveranno un rimborso.
- Prim2Sculpt supporta per ora i prims CUBI e CILINDRO. Anche i Prims SFERA sono accettati, ma risultano meno lisci e si deve limitare l'oggetto a circa 4 prims.
- I miglioramenti ed eventuali cambiamenti vengono segnalati nel Forum del gruppo e tramite Notice; gli aggiornamenti dello script sono automatici, senza costi aggiuntivi.



- Se non si utilizza il numero massimo di prims, Prim2Sculpt genera automaticamente dei 'nodi' per ridurre al minimo i dettagli di giunzione e aggiunge nodi per curve più arrotondate ai cilindri. Usare un numero limitato di prims permette allo script di ottimizzare il LOD (la visualizzazione migliore) dello sculpt anche da lontano e di rendere migliori i tagli e le forme curve.
- Se usate troppi prims, in chat locale verrà segnalato un messaggio di errore.

Struttura di un bar, ottenuto da un modello di 4 prims (cilindri cavi e tagliati): lo sculpt è un solo prim fantasma con applicato sopra un secondo prim per ottenere l'effetto dei ripiani con le bottiglie.

Happy Building a tutti!