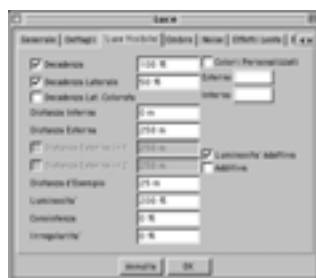




Passo 5. BlueVis - Generale



Passo 5. BlueVis - Dettagli



Passo 5. BlueVis - Visibile

**Passo 5: Copiare la luce Blue.**

**Editor: Modifica=>Copia, Modifica=>Incolla**  
**Scorciatoia: Ctrl+C, Ctrl+V (pc) / Cmd+C, Cmd+V**

Oppure si può tenere premuto il tasto Control mentre si muove l'oggetto in Gestione Oggetti sino a quando non si vede un piccolo segno +. Apparirà una copia dell'oggetto in Gestione Oggetti.

Doppio clic su Blue.1 in Gestione Oggetti. Si apre un dialogo che permette di cambiare il nome del materiale. Cambiarlo in BlueVis. Clic su OK.

Doppio clic sull'icona della luce in Gestione Oggetti per aprire il dialogo e modificare le impostazioni.

Nella pagina Generale, cambiare la luce in Spot Parallelo (Circolare) e la Luce Visibile da Nessuna a Solo Visibile. Attivare anche Nessuna Radiazione. In questo modo la lune non illuminerà.

Andare nella pagina Dettagli e modificare il Rapporto Visuale a 0.5. Di nuovo, avremo un aspetto della luce ovale.

Andare nelle impostazioni della Luce Visibile. Cambiare la Distanza Esterna a 250m ed impostare la Luminosità al 200%. Clic su OK.

Raggruppare le due luci blu.

**Gestione Oggetti: Oggetti=>Raggruppa Oggetti**  
**Scorciatoia: G**

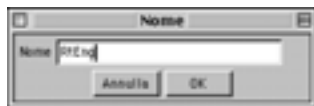
Quando appare la croce, trascinare il rettangolo attorno alle luci blu e poi rilasciare. Si otterrà un gruppo Oggetto Nullo.

Doppio clic sul testo "Oggetto Nullo" in Gestione Oggetti. Si aprirà un dialogo dove è possibile cambiare il nome dell'oggetto. Modificarlo in "LftEng".

**Passo 6: copiare il gruppo LftEng.**

**Editor: Modifica=>Copia, Modifica=>Incolla**  
**Scorciatoia: Ctrl+C, Ctrl+V (pc) / Cmd+C, Cmd+V**

Oppure si può tenere premuto il tasto Control mentre si muove l'oggetto in Gestione Oggetti sino a quando non si vede un piccolo segno +. Apparirà una copia dell'oggetto in Gestione Oggetti.



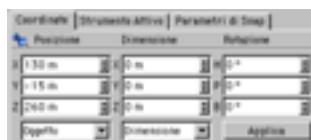
Passo 6. Rinominare LftEng

Doppio clic su "LftEng" in Gestione Oggetti. Si apre un dialogo che permette di cambiare il nome del materiale. Cambiarlo in "RtEng". Clic su OK.

Muovere questo gruppo sul foro di destra del motore sul retro della navicella. La posizione mostrata è X=130m, Y=-15m, Z=260m.

**Passo 7:** assicurarsi di effettuare il drag and drop di ciascun gruppo di luci all'interno del modello Stingray per mantenere assieme tutti gli aspetti durante il processo di animazione.

**Passo 8:** Salvare il progetto Stingray.



Passo 6. Il gruppo LftEng

Editor: File=>Salva

Scorciatoia: Ctrl+S (pc) / Cmd+S (mac)

