

Tutorial AETTUA

O seguinte documento é dirigido aos membros responsáveis pelo espaço AETTUA na second.UA. Serão apresentadas as funcionalidades que se consideram pertinentes para uma boa liderança deste espaço.

No que diz respeito às permissões, para criar ou modificar objectos, é necessário que os avatares pertençam ao grupo em baixo indicado. Dentro do grupo, existem categorias que reflectem uma hierarquia (ver tabela) relativa às funções que um avatar tem permissões para manipular. O avatar Filipa Folger é o dono do grupo, sendo que para convidar novos avatares para o second.ua aettua é necessário efectuar o login com os dados em baixo indicados e proceder então ao convite. Se os novos avatares fizerem parte dos membros, poderão também convidar pessoas.

Avatar: Filipa Folger
Password: [REDACTED]
Grupo: second.ua aettua
E-mail: filipa.folger@gmail.com
Password: [REDACTED]

Categorias do grupo second.ua aettua	
Criador da aettua - Filipa Folger [owner]	tudo (ver no separador "members & roles")
Membro da aettua [officers]	convidar pessoas para o grupo
Deverão ser todos os líderes do espaço.	expulsar membros do grupo
	mudar definições de música e media
	editar o terreno
	mudar características da parcela
	retornar objectos
	"dar" objectos ao grupo
	enviar noticias
	receber noticias e ver a pasta das noticias
	criar propostas
	votar nas propostas
Visitante da aettua [members]	definir a "home" para a parcela do grupo
Deverão ser os visitantes do espaço.	receber noticias e ver a pasta das noticias

Índice

Second Life [funcionalidades importantes].....	3
>> Adicionar pessoas ao meu grupo.....	3
>> Movimentos de câmaras e principais atalhos	5
>> Inserção de imagens num objecto.....	5
>> Manipulação/Edição da estrutura	9

Second Life [funcionalidades importantes]

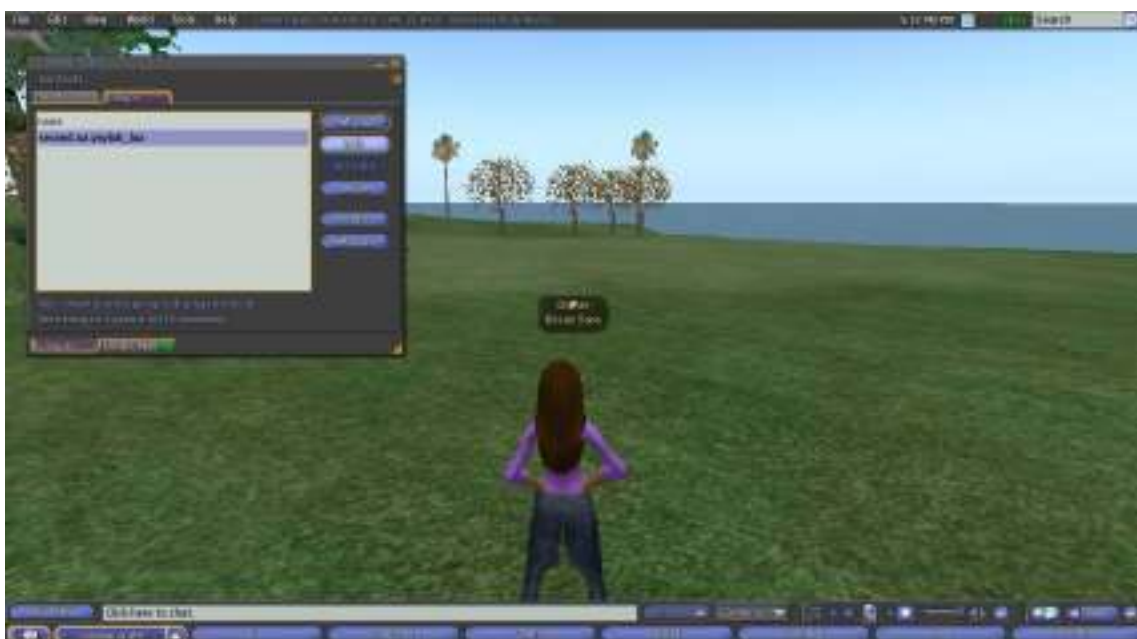
No contexto desta estrutura seleccionaram-se algumas funcionalidades importantes que vão passar a ser descritas.

>> Adicionar pessoas ao meu grupo

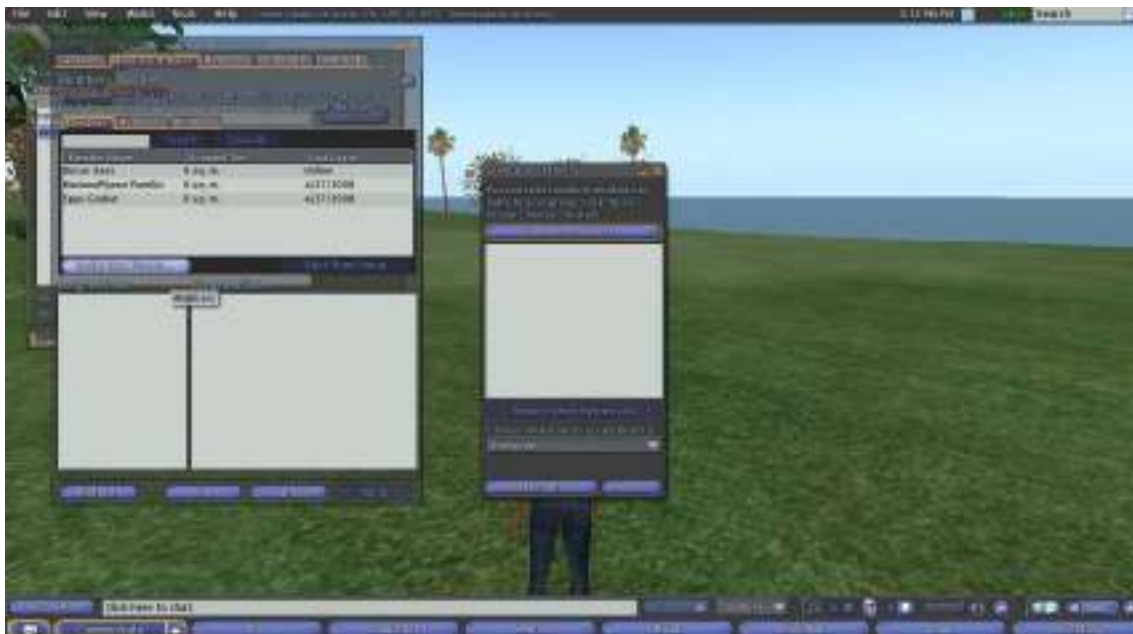
Passo 1: Seleccionar *Edit -> Groups*



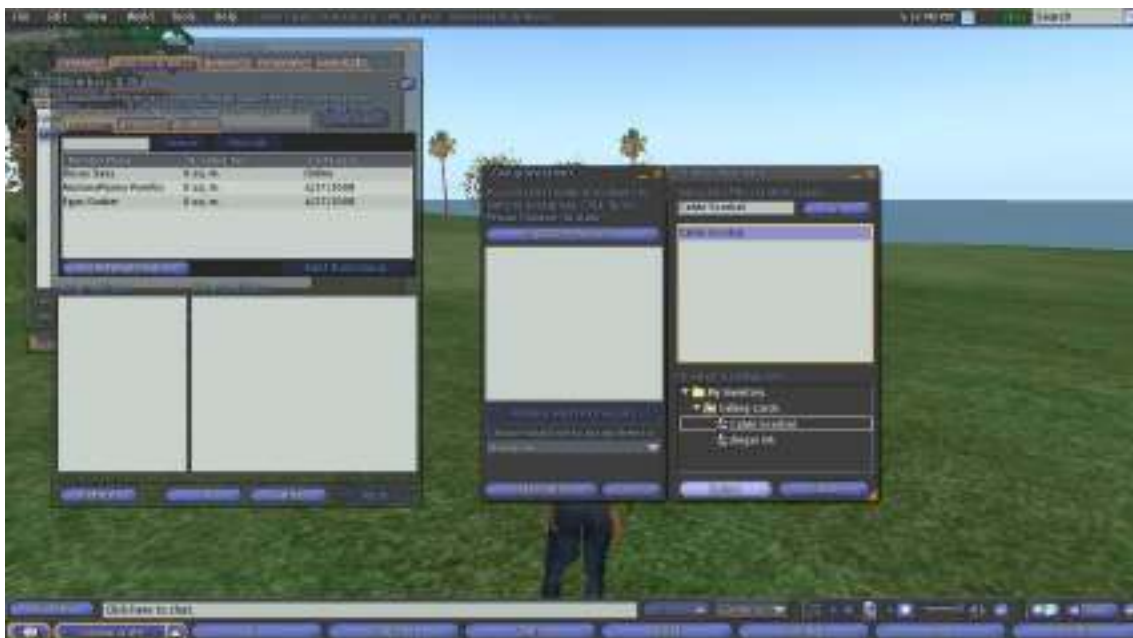
Passo 2: Seleccionar o grupo pretendido e escolher *Info*.



Passo 3: Abrir o separador *Members & Roles* e escolher *Invite New Person*. Como se pode ver na figura, pode escolher-se qual a categoria que a pessoa integrará no grupo.



Passo 4: Seleccionar *Open Person Chooser* e digitar o nome da pessoa que se pretende adicionar.



>> Movimentos de câmaras e principais atalhos

Para a construção/edição/manipulação de objectos e alguns movimentos de câmara existem algumas teclas que podem facilitar o processo:

Movimentos de câmara:

Alt + tecla esquerda do rato – Zoom in e Zoom out

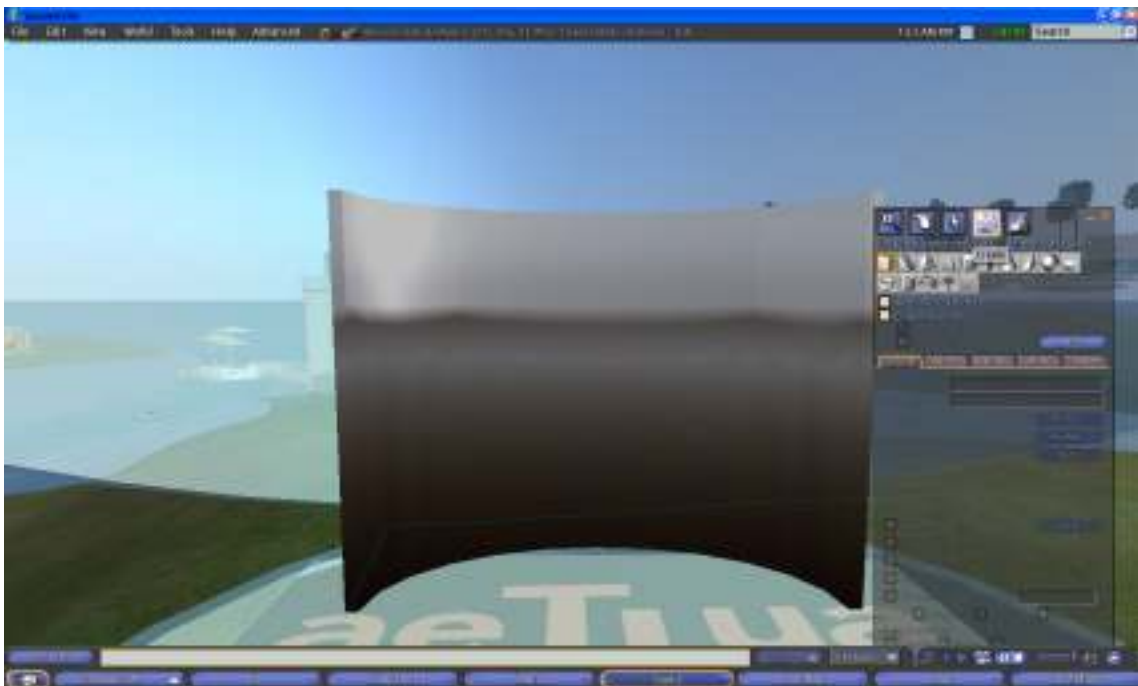
Ctrl + Alt + tecla esquerda do rato – rotação da câmara num determinado ponto

>> Inserção de imagens num objecto

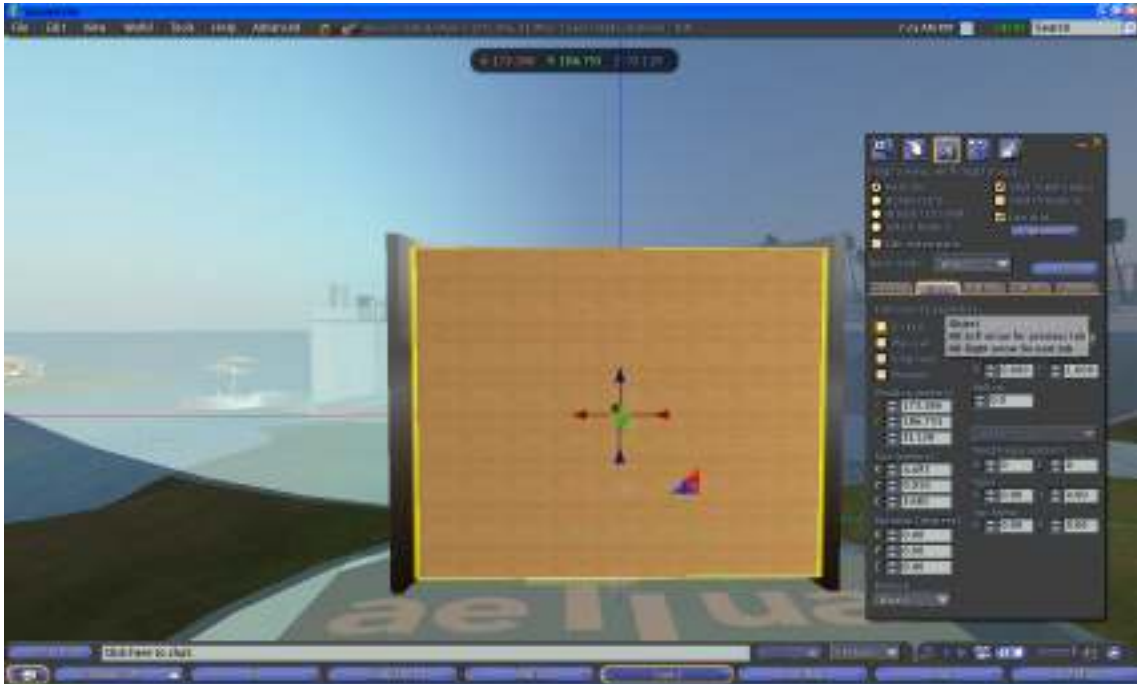
Para colocar uma imagem num determinado objecto no Second Life deve efectuar os seguintes passos:

Nota: As imagens que são importadas têm que ter um dos seguintes formatos: jpeg, bmp ou png

Passo 1: Criar um objecto. Ir ao separador **Build -> Create** e escolher qualquer tipo de objecto.



Passo 2: Manipular o objecto a partir das ferramentas disponibilizadas pelo separador **Object**, e usando (se necessário) as teclas de atalho que já foram descritas anteriormente.

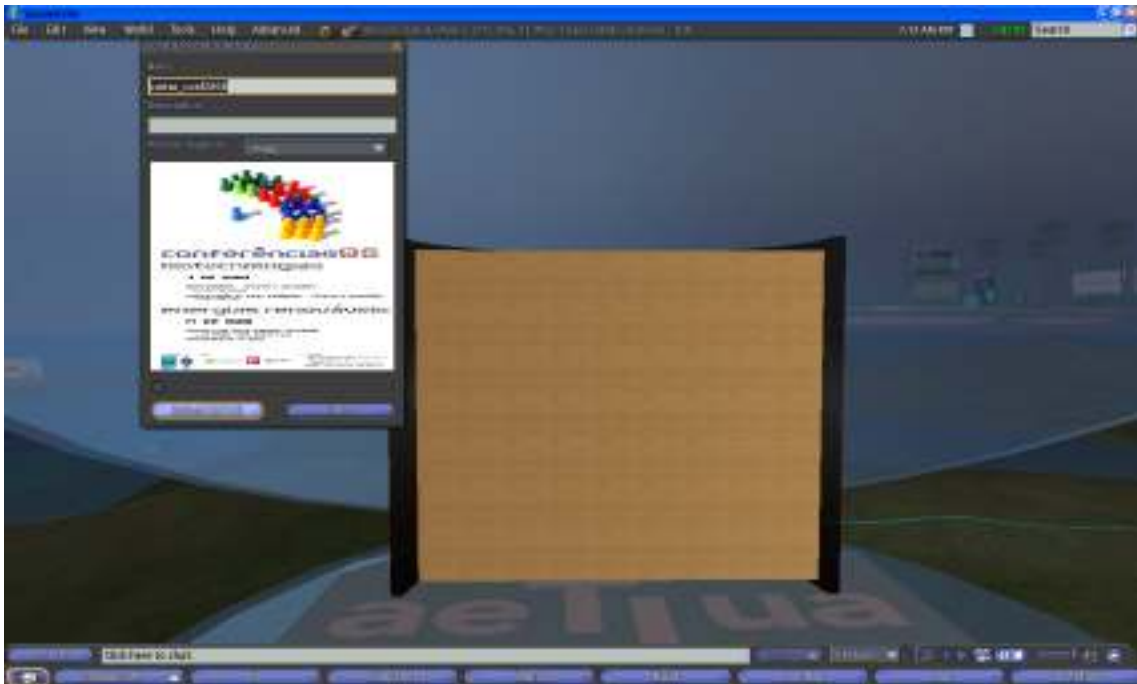


Passo 3: Fazer upload da imagem. Ir ao separador **File** e escolher a opção **Upload Image**.

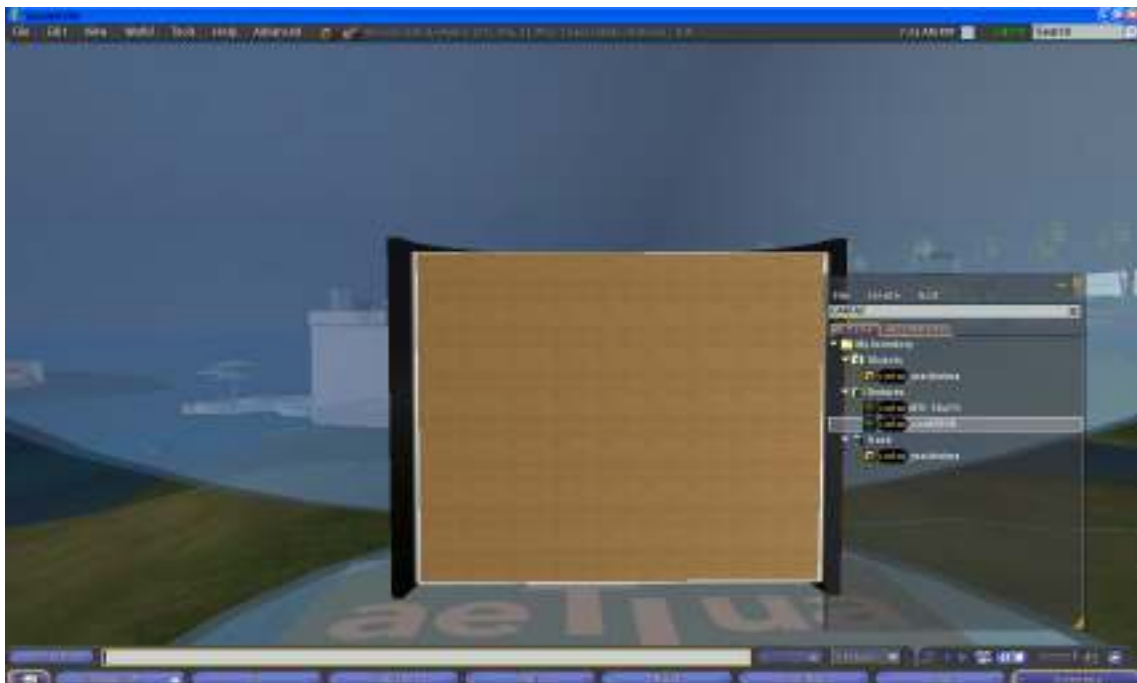
Nota: Cada importação de uma imagem tem um custo de 10 Linden Dollars



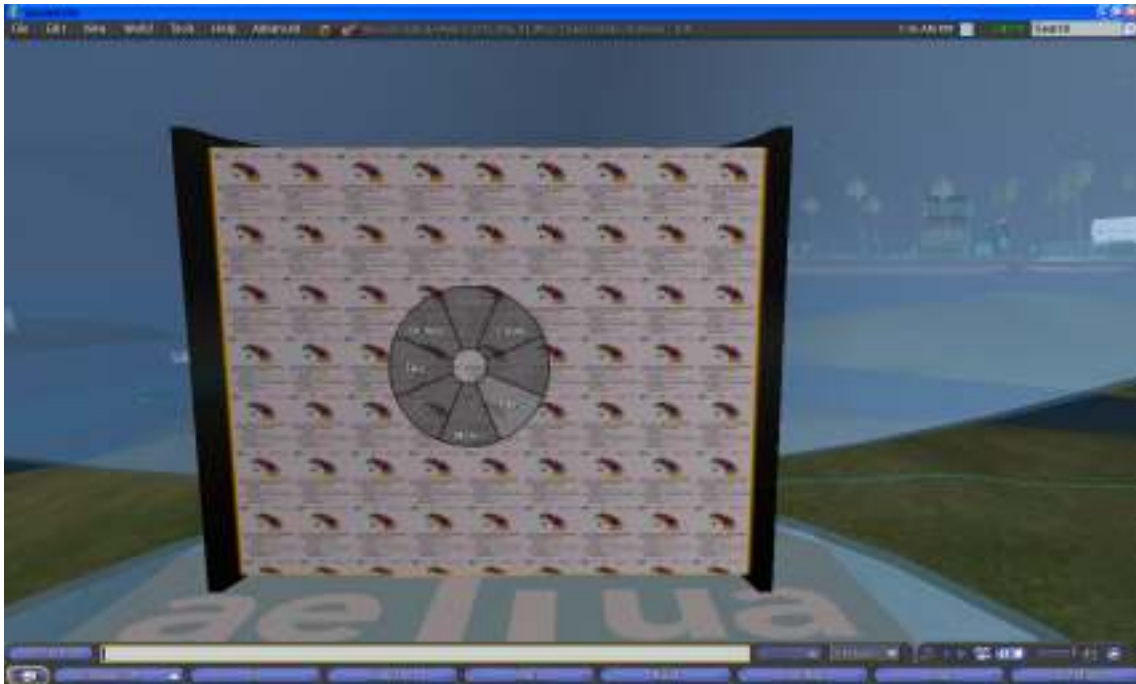
Passo 4: Em seguida, pode confirmar o upload da imagem podendo também editar o campo **Name** e o campo **Description**.



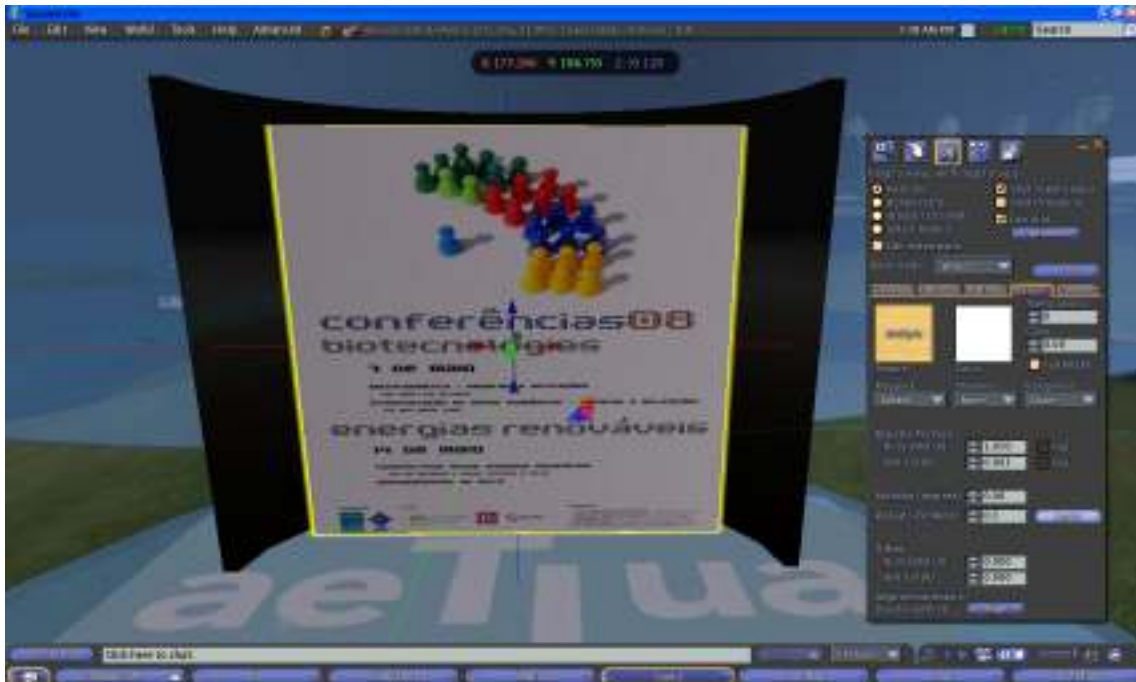
Passo 5: Colocar a imagem num objecto. Depois de seleccionar o objecto, vá ao separador **Inventory** e procura pelo nome do ficheiro. De seguida basta arrastar a imagem para cima do objecto.



Passo 6: Após a imagem estar no objecto e esta não estiver como deseja, com o botão direito do rato sobre o objecto escolha a opção **Edit**



Passo 7: Editar a imagem. Para editar a imagem, vá ao separador **Texture** e na opção **Repeats Per Meter** coloque o valor que ache indicado.



Nota: Se ainda for necessário mudar o tamanho do objecto em si, com as teclas indicadas em cima (Ctrl+Shift) pode editar o tamanho do objecto.

>> Manipulação/Edição da estrutura

Passo 1: Clicar no separador **build** (ou então botão direito do rato sobre a estrutura e escolher a opção **edit**) e seleccionar com um visto a opção **Edit Linked parts**. Depois clicar na parte da estrutura que pretende editar e fazer as alterações pretendidas (cor, tamanho, rotação...).

