

Report del corso di costruzione del 14 ottobre 2005

Antefatto

Antonio Riccò è il dirigente scolastico dell'Istituto comprensivo MeranoII, di Merano in provincia di Bolzano. Ha avviato dallo scorso anno un processo di costruzione partecipata dell'identità della scuola, il Leitbild dell'istituto. Nella scuola 3d sta ricostruendo processo e risultati e ha desiderio di costruire da solo, senza intervento dei costruttori esperti. Per questo ha chiesto un appuntamento per un corso di costruzione.

Il sito del suo Istituto www.icmerano2.it

Presenti:

1. **Alep (Pasquale Pittaluga)**
2. **Antonio (Antonio Riccò) e con la sua connessione Enrico (Enrico Hell) e Giorgio (Giorgio Danieli)**
3. **Fiordiferro (Luisanna Fiorini)**
4. **Nicomarti(Nicoletta Farneschi)**

Avviso: Benvenuto su scuola3d. Le regolazioni attuali del mondo sono :
Colore=NO,Volo=SI,Shift=SI, Buon divertimento :-))

Che piacere rivederti su scuola3d, Fiordiferro :-))

antonio: adesso facciamo così andiamo sul terreno di antonio (Leitbild) ok?

Alep: ok

fiordiferro: ciao ragazzi

Alep: un attimo solo

fiordiferro: dove siete?

antonio: Saluti a tutti!

fiordiferro: vi ho visti visti

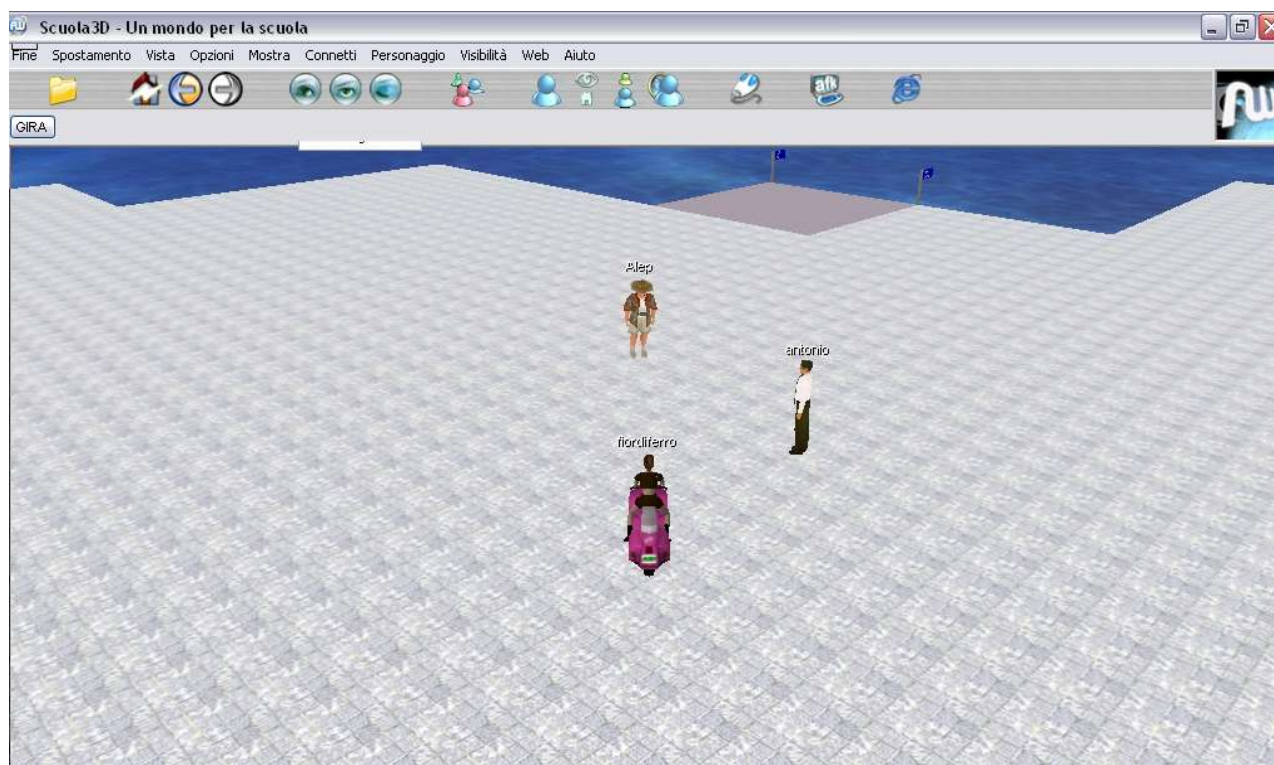
fiordiferro: ciao antonio

fiordiferro: hai ancora la cravatta di oggi pomeriggio ;)))



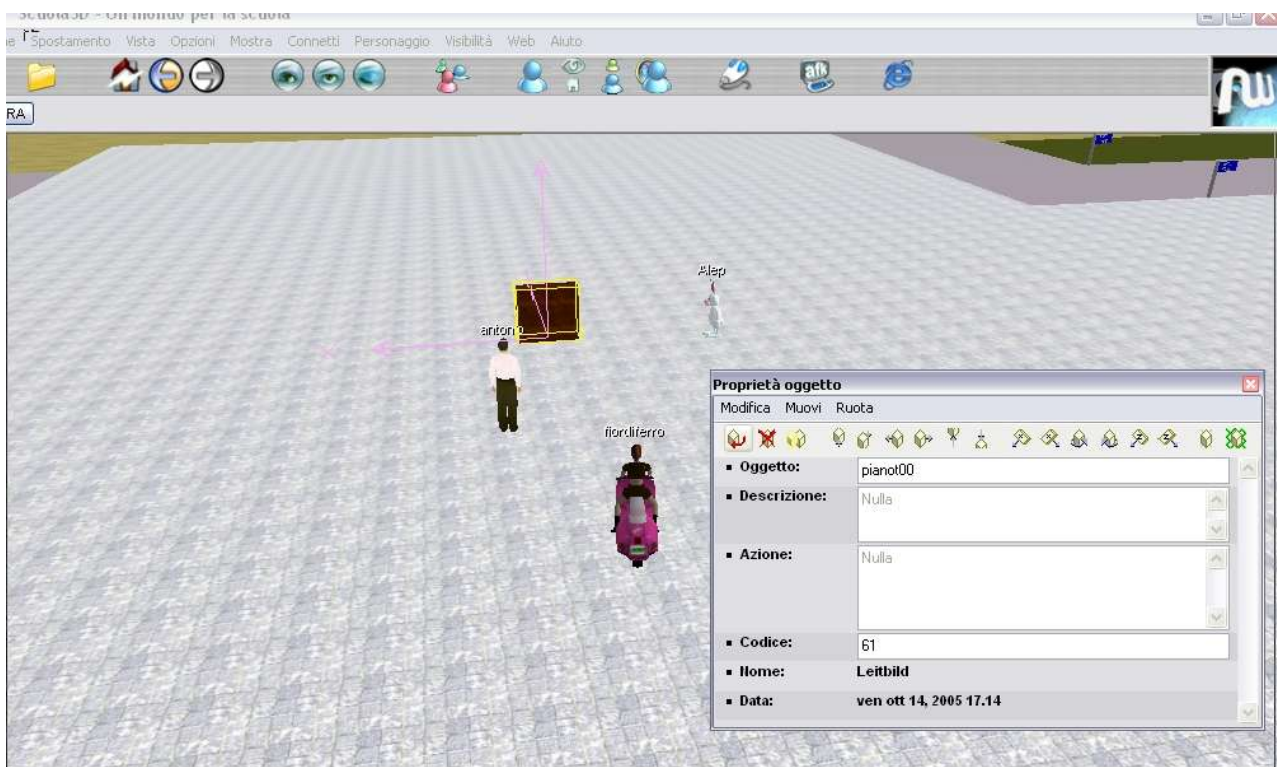
Antonio Riccò nella piazza di Scuola3d

Alep: raggiungimi Enrico (connesso con antonio)
Alep: scrivete nella chat teleport 36se per andare sul terreno di antonio
Fiordiferro: teleport 36se
Fiordiferro: ma che bel lotto
antonio: Siamo qui in tre, Giorgio, Enrico ed io
Fiordiferro: è come la frontiera ai tempi dei cowboy
Fiordiferro: tutto da costruire



Il terreno del Leitbild pronto per la costruzione

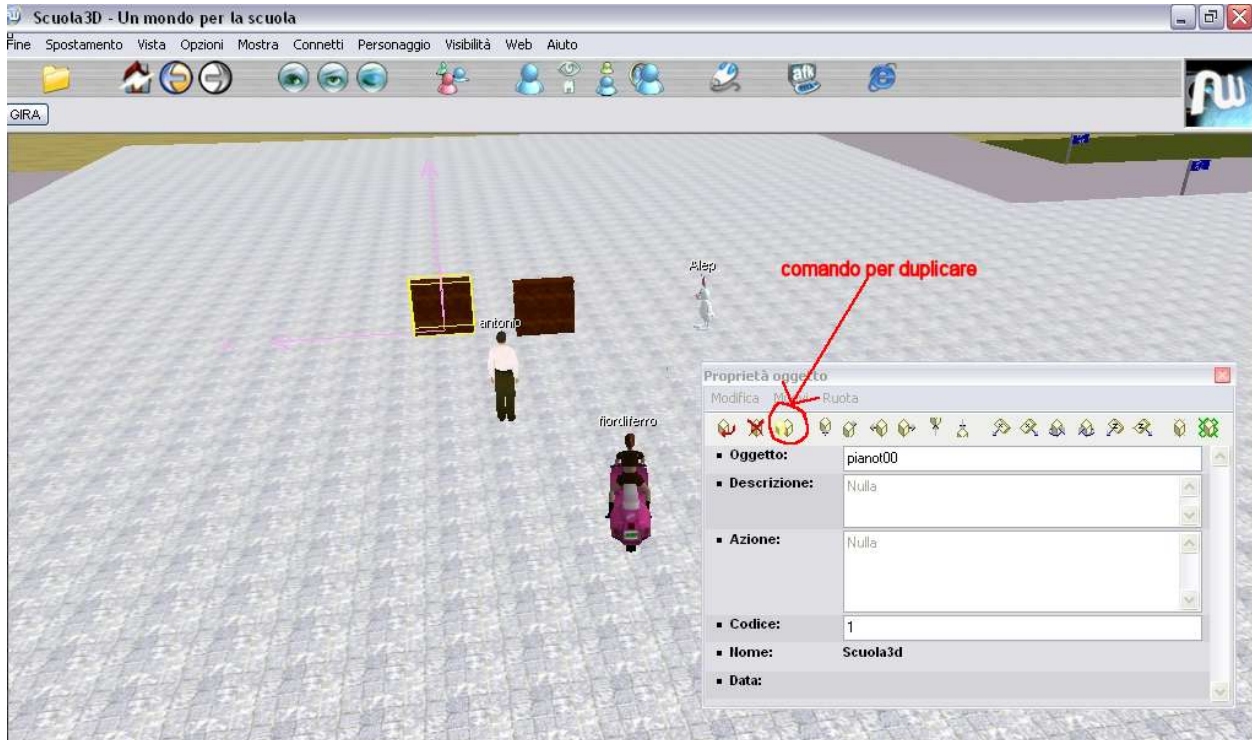
antonio: Ti seguo!
Fiordiferro: si comincia?
Alep: SI
antonio: E' questa l'area?
Alep: non è ancora tutto il terreno questo ma ce ne è ancora un pezzo abbastanza grande
Fiordiferro: antonio misura a larghi passi il suo spazio ☺
antonio: Cosa devo fare? (Enrico <è al telefono)
antonio: Come faccio?
Alep: antonio non ha mai costruito vero?
antonio: Vero!
Fiordiferro: bene, la condizione migliore per imparare...
Alep: allora adesso facciamo delle prove
Fiordiferro: antonio: OK
Alep: un attimo che devo cambiare il pavimento ci metto un secondo , vi spostate sull'erba?
antonio: OK
antonio: è acqua?
Fiordiferro: pangea!



La finestra delle proprietà dell'oggetto, che appare cliccando con tasto destro

- Alep: una volta selezionato prova a spostarlo usando tutti i tastini freccia che hai a sinistra in alto
- Alep: vedi come si sposta
- Alep: noi non vediamo gli spostamenti finchè non chiudi la finestra
- antonio: ok
- Alep: quando chiudi la finestra con la x in alto a destra stai salvando le modifiche fatte e noi le vediamo
- Alep: spostarlo è abbastanza facile
- antonio: ok
- Alep: ci sono 6 tasti per spostarlo secondo gli assi x y z
- Alep: e 6 per ruotarlo sempre secondo gli assi
- Alep: perfetto (i danni al piano chi li paga?)
- Alep: tutto chiaro?
- Alep: ops
- antonio: chiaro!
- Alep: gli ultimi 2 tastini a destra riallineano il piano uno secondo il mondo e l'altro secondo il suo orientamento originale
- Alep: **la costruzione si basa sulla duplicazione di oggetti esistenti**
- Alep: quindi se vuoi un muro devi duplicare il pianoforte
- Alep: adesso ti spiego come duplichi
- Alep: non farlo finchè non ho finito
- antonio: ok
- Alep: selezioni con tasto destro l'oggetto come prima ed in alto a sinistra nella finestra delle proprietà c'è un' icona con 2 parallelepipedi (la terza) , quello è il tasto duplica, ma attento!

Alep: quando duplichi la nuova copia viene messa più lontano rispetto a te
 Alep: e quindi non la vedi perchè è coperta dall'oggetto originale
 Alep: quindi se la vuoi vedere dopo che la duplichi spostala
 Alep: prova pure



Come duplicare un oggetto

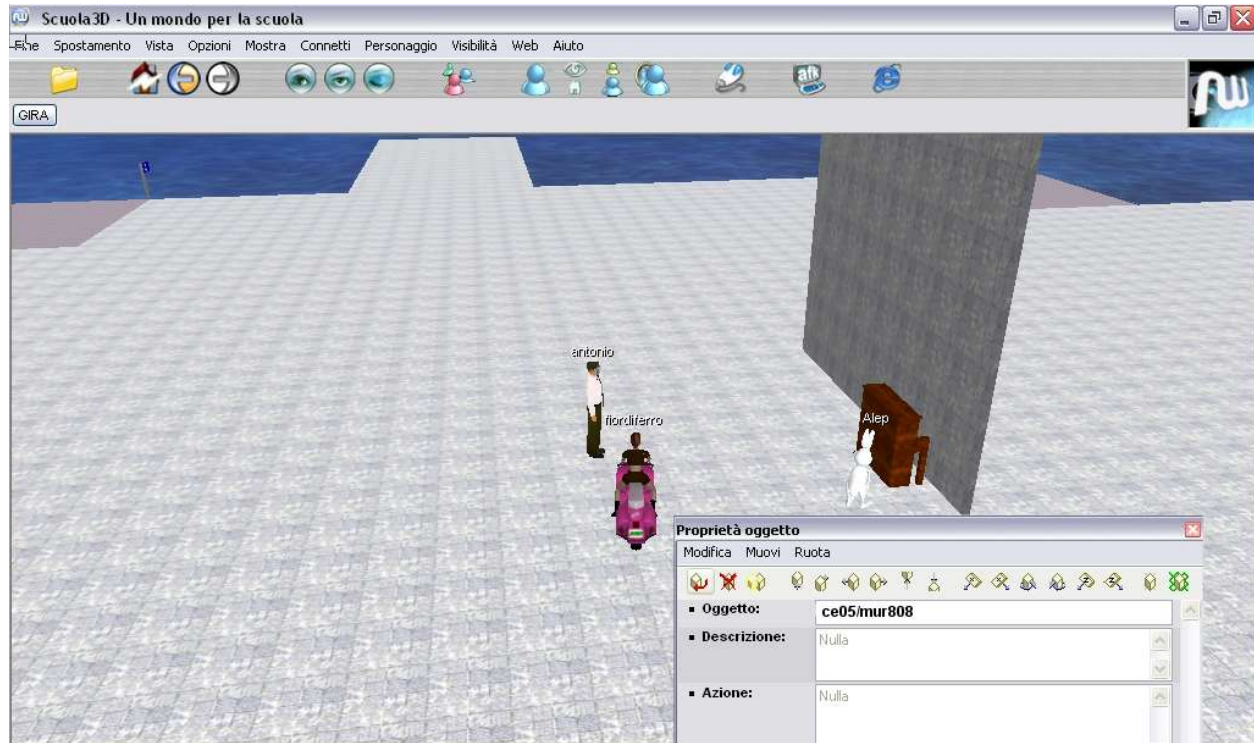
Alep: noi come sempre vediamo solo quando chiudi la finestra
 Alep: se hai difficoltà dimmi pure
 Alep: perfetto
 Alep: bravo :-))
 Alep: adesso proviamo a cambiare la forma del piano
 antonio: ok
 Alep: la forma è data dal nome dell'oggetto, che è scritto nella finestra delle proprietà (tasto destro) , **il piano è pianot00**



Nome dell'oggetto

Alep: se vuoi che diventi un muro basta che al posto di **pianot00** scrivi il nome di un muro , per esempio **ce05/mur808**

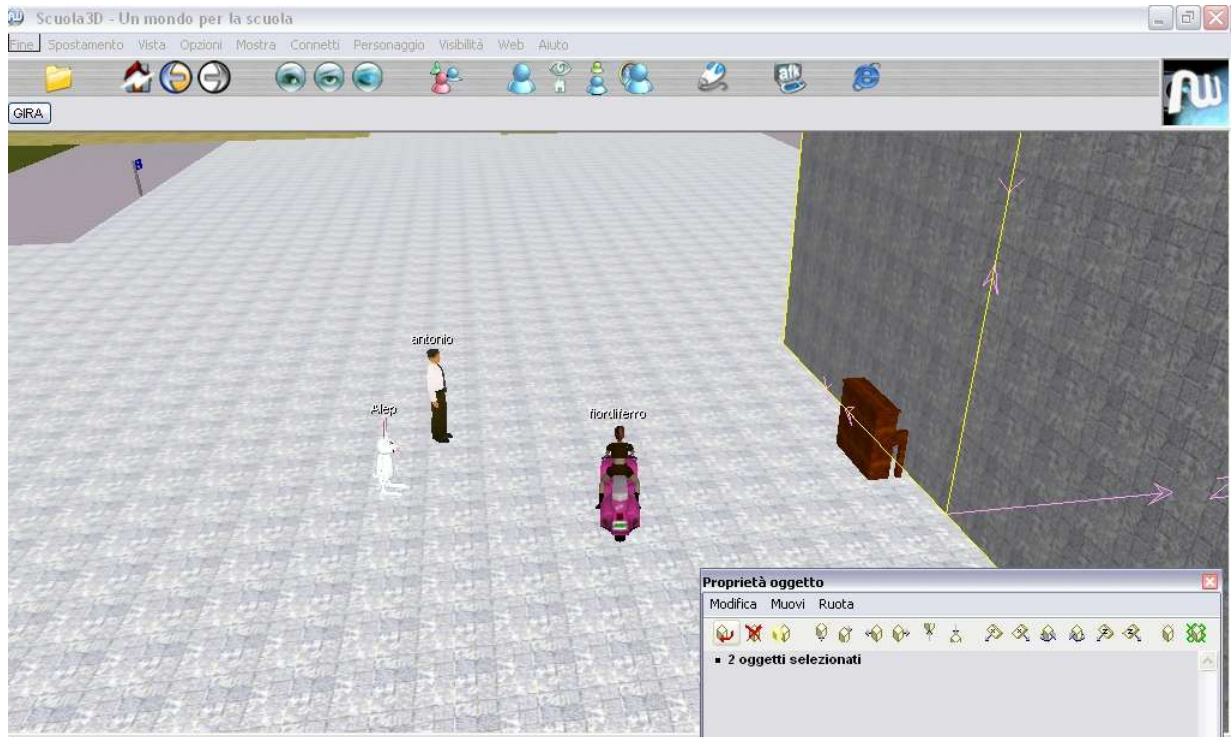
Alep: impara ad usare il copia ed incolla qui, fatichi molto di meno



Cambiando il nome dell'oggetto copiato questo diventa un muro

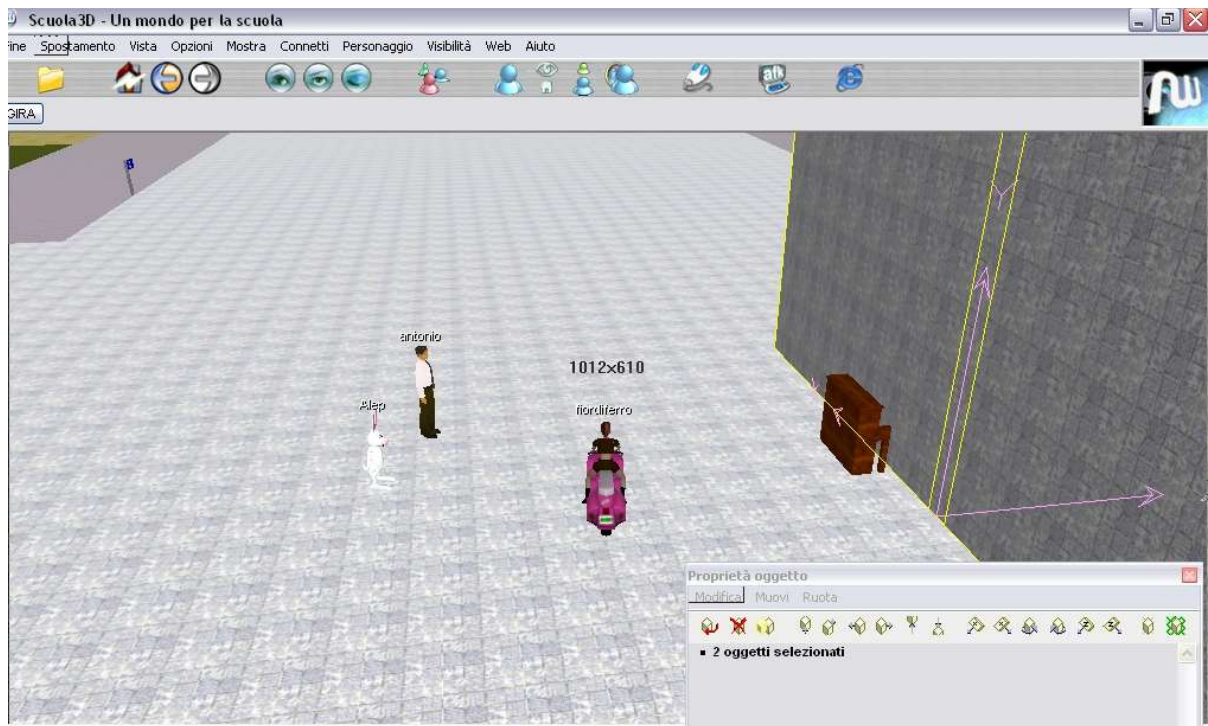
Alep: se sbagli ti compare un messaggio dell'assistente
Alep: in verde
Alep: perfetto
antonio: e ora?
Alep: prova a mettere al muro la parola pluto, non te la accetterà ma così vediamo i messaggi dell'assistente
Alep: l'assistente ti dirà
Alep: **Assistente: Solo gli oggetti inseriti nel registro di questo mondo possono essere utilizzati, <http://www.scuola3d.it/oggetti.php>.**
antonio: ok
Alep: queste frasi fanno venire il nervoso ☺
Alep: perchè compaiono quando sbagli ☺
Alep: ma sono utilissime perchè ti spiegano dove sbagli ☺
Alep: qui ti ha detto che per lui non esistono oggetti che si chiamano pluto
antonio: ok
Alep: la frase effettivamente è troppo tecnica vedrò di ammorbidirla
Alep: bene
Alep: adesso la prova del fuoco
Alep: provare ad allineare bene 2 muri
antonio: sono pronto!
Alep: duplichi e spostati
Alep: ricordarti
Alep: dopo che duplichi tiralo una volta verso di te e poi di fianco fino ad allineare

Alep: in genere si va oltre e poi si torna indietro
Alep: perfetto
Alep: ti faccio vedere come si vede che è perfetto
antonio: ok
Alep: se clicchi tenendo premuto lo shift puoi selezionare diversi oggetti
Alep: e quindi puoi selezionare i 2 muri
Alep: se sono messi bene vedrai al centro una sola linea gialla
Alep: perchè i bordi dei 2 muri sono combacianti.
Alep: confermi?
antonio: ok



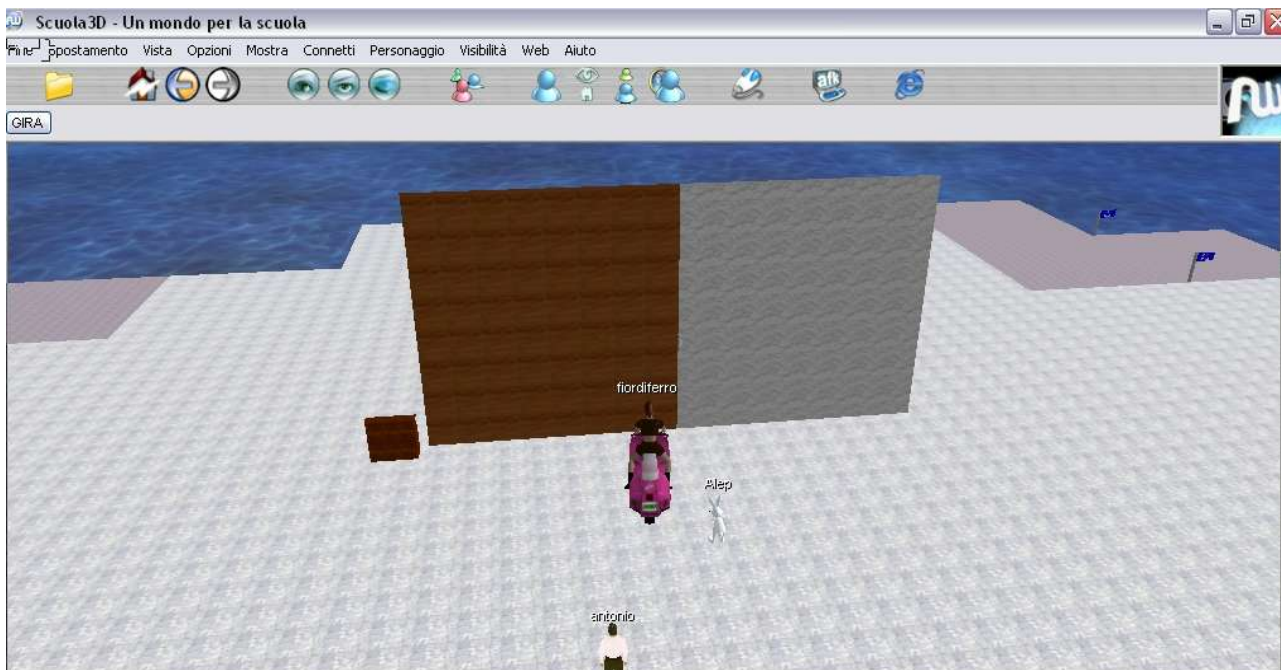
I due muri combaciano perfettamente

Alep: li metto male e ricontrollali
Alep: prova adesso (si vede chiaramente che sono sovrapposti)



I due muri non combaciano

- Alep: sovrapporli non è grave
Alep: però le texture in quel punto danno un effetto di movimenti a striature in genere spiacevole
Alep: in questo caso non sta succedendo
antonio: **cosa sono le texture?**
Alep: si hai ragione
Alep: **sono i disegni che rivestono gli oggetti**
Alep: il piano lo vedi di legno perchè ha una texture (ossia una foto) di legno
Alep: questo pavimento ha una texture di mattonelle di ceramica
Alep: ogni oggetto che ha un disegno sopra ha una texture, anche la tua faccia è una texture
Alep: perfetto
Alep: se ti è tutto chiaro andiamo avanti
Alep: sempre con cose semplici
antonio: ok
Alep: (spero siano semplici)
Alep: se sei stanco o vuoi fare delle prove o hai bisogno di chiarimenti dillo pure
antonio: Vai pure avanti...!
Alep: qui gli oggetti tipo pavimenti muri ed altro hanno un nome un pò complesso ma che li rende abbastanza individuabili
Alep: per esempio questo muro attuale è un **le05/mur808**
Alep: dicevo c'è in genere qualche problema con le texture ma in genere si risolvono
Alep: **adesso è un ri03/mur808**
Alep: come mi pare di vedere qualcuno lo sta cambiando
Alep: bene spiego anche se è intuitivo cosa vuol dire ri03/mur808

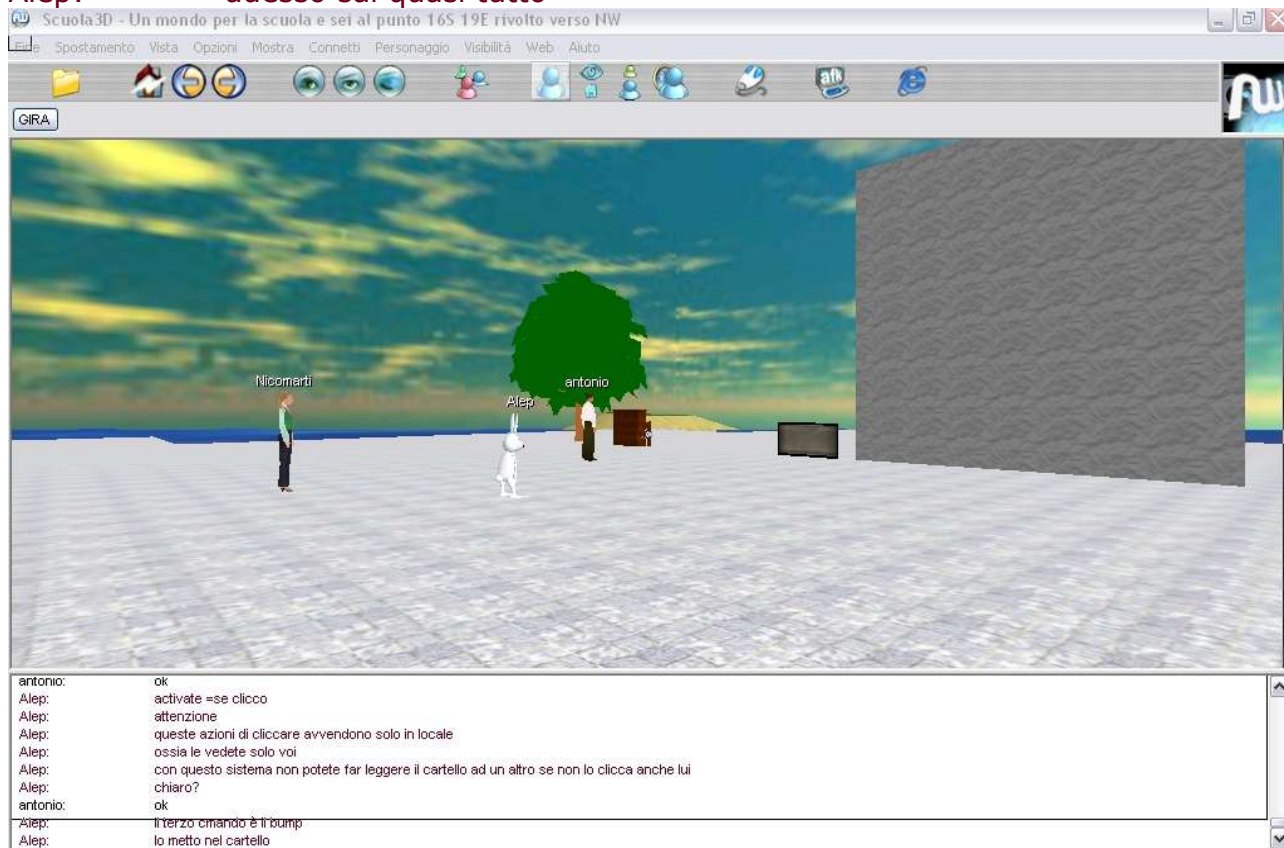


Cambiamo la texture ad uno dei due muri

- antonio: ok
- Alep: ri è il tipo di rivestimento se guardi con questo da l'effetto spiacevole dove è sovrapposto
- Alep: le iniziali indicano che materiale è per esempio
- Alep: **le =legno**
- Alep: **ce=ceramica**
- Alep: **te=tegole**
- Alep: il numero dopo è perchè per ogni tipologia abbiamo diverse texture
- Alep: per provare i diversi legni basta scrivere le01 le02 le03 e così via
- antonio: ok
- Alep: in questo link che è dell'aiuto o manule alla voce magazzino trovi tutto su questo tipo di oggetti
<http://www.activeworlds.bz.it/scuola3d/help/oggetticomuni.html>
- Alep: poi la parte **mur indica che è un muro, pav che è un pavimento**
- Alep: **arc che è un arco**
- Alep: **col=colonna sca=scala** e così via
- Alep: i possibili nomi li trovi sempre nella pagina che ho dato prima
- Alep: prova a vedere se dall'aiuto delle schede trovi la pagina che ti ho detto
- Alep: schede, aiuto, magazzino, oggetti modulari
- antonio: ok
- Alep: se non ci riesci spiego passo passo
- antonio: fatto
- antonio: scusa, non ti capisco
- Alep: non trovi la pagina?
- Alep: o non capisci mur=muro?
- antonio: Non capisco: schede, aiuto, magazzino, oggetti modulari
- Alep: bene allora
- Alep: **se premi diverse volte f9 appare e scompare una finestrella, visualizzala, quelle sono le schede**
- Alep: lì trovi **aiuto , magazzino , oggetti modulari**
- Alep: sono menu e sottomenu in pratica
- Alep: pi16/mur808 alla fine c'è 808

Alep: **808 sono le dimensioni in metri**
Alep: **8 metri in larghezza**
Alep: **0 di profondità**
Alep: **8 di altezza**
antonio: ok
Alep: 0 di profondità perchè il muro è piatto
Alep: qui non puoi mettere tutti i numeri che vuoi
Alep: ma solo quelli che trovi nel magazzino degli oggetti modulari qui nel mondo o in quelle pagine web che ti ho fatto vedere prima
Alep: se vuoi un muro più basso, alto 4 metri scriverai pi16/mur804
Alep: esatto
Alep: ci sono alcuni simboli particolari
Alep: **- (meno) vuol dire 25 centimetri (1 ti ricordo è un metro)**
Alep: **= (uguale) è 50 cm**
Alep: **+ (più) è 10 metri**
Alep: vanno usati come se fossero cifre
Alep: vedi il muro di adesso per esempio
Alep: pi16/mur=05
Alep: è di 50 cm di larghezza
antonio: ok
[Bidello]-17:50:45:E' entrato Nicomarti
Alep: devi tenere presente che il programma non accetta oggetti ridimensionabili , ossia mi spiego
Alep: un muro da 5 metri non è un muro da un metro stirato X5
Alep: ma sono 2 oggetti diversi
antonio: ???
Alep: si è una spiegazione fisica
Fiordiferro: anche metafisica, mi sembra ☺
Alep: ti spiego
Alep: tu potresti pensare che il programma ha un unico muro in memoria
Alep: per esempio pi16/mur101
Alep: e se dici pi16/mur201 l
Alep: lui prenda quel muro e lo metta 2 volte automaticamente
Alep: non è così
Alep: per ogni oggetto che usi c'è un oggetto conservato nel magazzino
Alep: vuol dire che non puoi usare qualsiasi combinazioni di numeri con gli oggetti , ma solo quelle predefinite
Alep: perchè deve esserci l'oggetto corrispondente in magazzino
antonio: quelle della tabella
Alep: per esempio pi16/mur705 non esiste
Alep: gli oggetti disponibili sono tantissimi , circa 270.000
antonio: ok
Alep: quindi se ti serve una misura che non c'è la componi con più oggetti più piccoli
Alep: questo è il discorso su quelli che io chiamo oggetti modulari , in genere sono oggetti semplici come forma che usano una sola texture (immagine)
Alep: tipo pavimenti , muri , archi , scale etc
Alep: oltre questi oggetti ci sono gli oggetti vari
antonio: ok
Alep: clicca qui <http://www.activeworlds.bz.it/scuola3d/oggetti.php>
Alep: è il magazzino degli oggetti vari

Alep: scegli una tipologia per esempio alberi
antonio: ok
Alep: dai ok
Alep: e ti compaiono gli alberi che esistono qui
Alep: se vuoi mettere un albero cerchi un albero che ti piace
Alep: copi il nome
Alep: e lo riporti qui in un oggetto qualsiasi
Alep: un muro per esempio
Alep: ed hai un albero
Alep: perfetto
Alep: adesso sai quasi tutto



L'oggetto prende la forma del nome. L'oggetto è il suo nome. I nomi sono significato.

Alep: ti senti pronto per completare la lezione?
Alep: **bene metti questo oggetto , sign3 è un cartello**
Alep: bene
Alep: in alcuni oggetti puoi mettere dei testi
Alep: lo metto io e poi tu guardi cosa ho fatto
Alep: clicca con il destro e guardalo
Alep: in alto in descrizione ho messo il testo
Alep: in basso ho messo il comando che gli fa utilizzare il cartello come cartello

Nicomarti: ehm... alep ed antonio posso partecipare alla lezione???

Fiordiferro: ciao nic

Alep: certo nico :-))

antonio: Ciao Nicomarti!

antonio: certo!

Fiordiferro: vieni vicino nic ti faccio una foto

Alep: il comando è composto da 2 parti in questo caso
Alep: create e sign



Un esempio di cartello (sign5) con i comandi create sign, activate url nel campo Azione

Alep: **allora il create è il tipo di azione che vogliamo che si verifichi e il sign è l'ordine di funzionare come cartello**

Nicomarti: **fiore! ci sei anche tu!**

Alep: **il create implica un effetto immediato**

Alep: **ossia scrivocreate ed il cartello diventa un sign**

Alep: oltre il create abbiamo altre 2 possibilità

Alep: **l'activate**

Alep: adesso modifico il cartello

Alep: andate con il mouse sopra il cartello e compare una manina. Ciccate. È un url.

antonio: ok

Alep: l'activate non ha una azione immediata ma conseguenza di un click

Alep: **create=immediato**

antonio: ok

Alep: **activate =se clicco**

Alep: attenzione

Alep: queste azioni di cliccare avvengono solo in locale

Alep: ossia le vedete solo voi

Alep: con questo sistema non potete far leggere il cartello ad un altro se non lo clicca anche lui

Alep: chiaro?

antonio: ok

Alep: **il terzo comando è il bump**

Alep: lo metto nel cartello

Alep: il cartello non si legge

Alep: il cartello sarà leggibile se lo urtate

Alep: provate

Alep: anche questa azione è solo in locale

Alep: come per l'activate

Nicomarti: **visto**

Alep: col sign l'activate ed il bump hanno poco senso ma in altri casi sono utilissimi

antonio: ok

Nicomarti: **per esempio bump per aprire una porta va bene?**

Alep: **per esempio se in un cartello mettere una foto e volete che cliccando si apra una pagina internet vi servirà un activate**

Alep: provare e controllate poi

Alep: ci sono 2 comandi nel cartello un create ed un activate

Alep: il create fa sì che la scritta sia visibile subito

Alep: l'activate apre l'url se cliccato

Alep: chiaro?

Alep: **create sign;activate url www.icmerano2.it**

antonio: ok

Alep: **attenzione a non confondere il senso del create, activate e bump con il sign o url**

Alep: **i primi tre decidono solo la modalità di funzionamento**

Alep: **gli altri cosa deve fare**

Alep: chiaro?

Nicomarti: ehm

Nicomarti: mi pare

Alep: ripeto così è chiaro

antonio: ok

Nicomarti: sono piuttosto dura

Nicomarti: :-))

Alep: **create esegue subito, activate esegue quando clicchi, bump esegue quando tocchi**

Alep: questi sono i primi tre

Alep: cosa esegui?

Nicomarti: sì ci sono

Alep: il sign e il url

Nicomarti: **sign un cartello con scritta**

Alep: regole di sintassi per le azioni (questi comandi si chiamano azioni)

Alep: in ogni azione può essere messo una sola volta lo stesso tipo di azione, ossia potete mettere un solo create, un solo activate ed un solo bump

Alep: quindi niente create sign; create picture

Alep: se dovete fare 2 cose mettete un solo create

Alep: e scrivete così

Alep: create sign, picture

Alep: ossai separate le azioni con la , (virgola)

Nicomarti: non il punto e virgola?

Alep: picture è come il sign solo che invece che un testo mette un quadro preso da internet

Alep: il ; separa i comandi create activate bump

Alep: un esempio anche e senza senso

Alep: **create sign, picture ; bump url www.icmerano2.it**

Alep: **il sign e il picture saranno eseguiti subito**

Alep: **l'url quando sbattete contro l'oggetto**

Alep: quindi il ; separa la tipologia di esecuzione (create activate bump)

Alep: la , le singole azioni all'interno di una unica tipologia di azione

Alep: molti comandi hanno un sacco di opzioni

Alep: non ci vogliono mai nè , nè ; all'interno delle opzioni

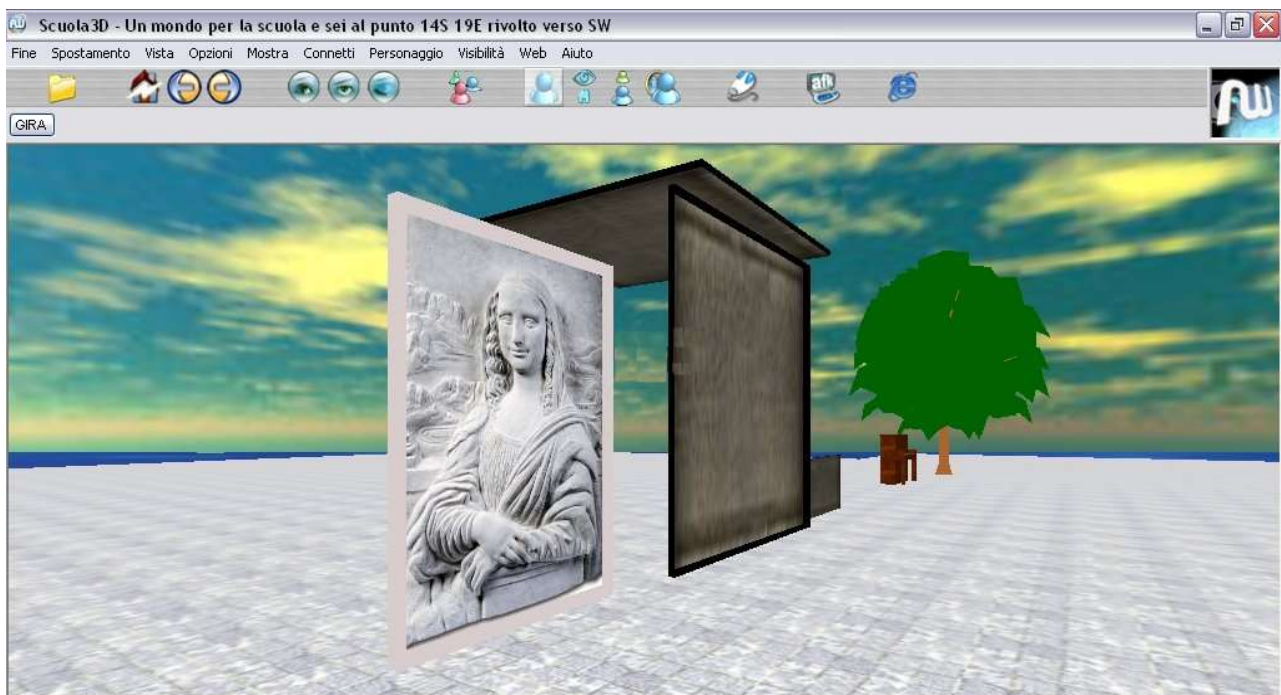
Alep: per esempio

Alep: controllate

Alep: ho messo le opzioni che decidono che lo sfondo del cartello è rosso e la scritta gialla

Alep: color cosa vuol dire è intuitivo

Alep: bcolor sta per backgroundcolor
Alep: che in inglese vuol dire colore dello sfondo (colore di dietro)
Alep: io adesso non stare a vedere tutti i possibili comandi
Alep: sono indicati molto bene nel manuale
Alep: ed adesso vi creerei solo confusione
Alep: confusione
antonio: ok
Alep: vi invito a fare pratica con queste cose
antonio: Avrei una domanda
Alep: tenete presente che è normale che adesso vi sembri tutto chiaro e che domani vi sembrerà un film mai visto
antonio: Come posso creare un pavimento/soffitto?
Alep: il cervello ha bisogno di un paio di giorni per macinare :-))
Alep: duplichi un pavimento e lo sollevi
Nicomarti: **alep e posso creare una texture da una foto?**
Alep: attento che quando duplichi pavimenti è facile perderli se non lo sollevi perche si sovrappongono agli altri pavimenti e diventa difficile trovarli

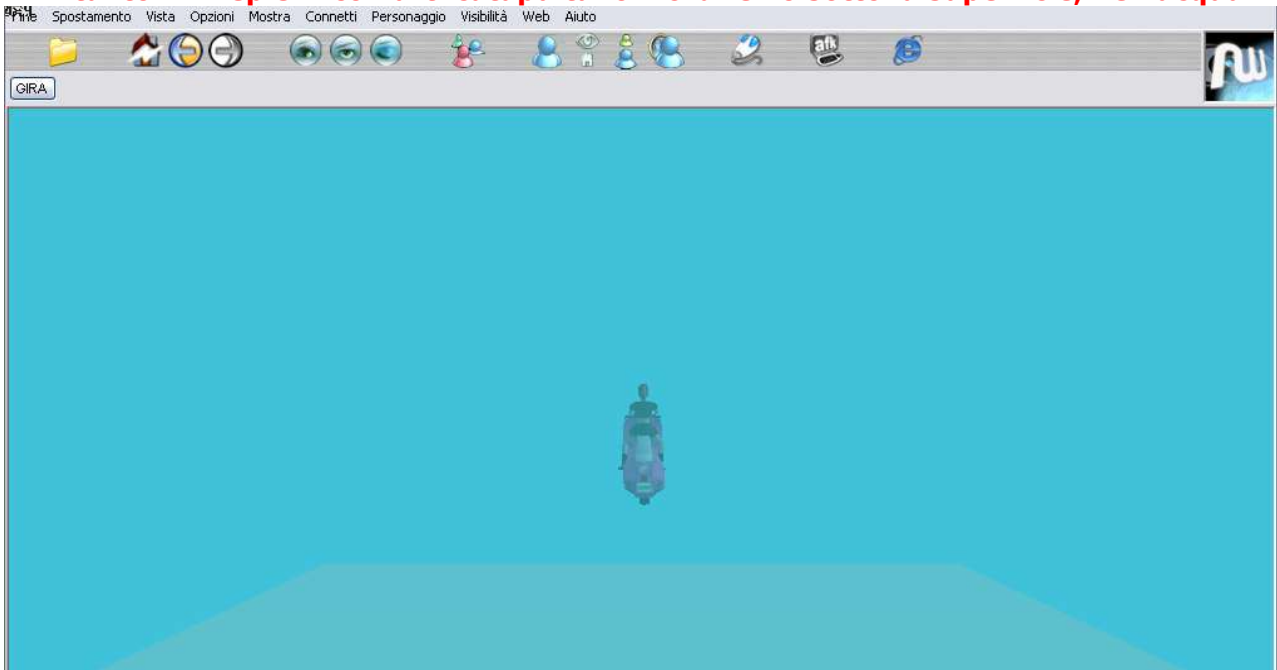


Una picture, un oggetto-tetto, un albero, tutti creati con un copia/incolla, lo spostamento, la modifica delle proprietà nella finestra dell'oggetto (tasto destro)

antonio: va bene?
Nicomarti: **(ne ho persi tanti...)**
Alep: tutto quello che è qui deve stare in un sito internet
Alep: o meglio ancora nel nostro server degli oggetti
Alep: nicomarti ti ricordo che abbiamo costruito la tua scuola con delle foto
Alep: per altro
Nicomarti: **già...è vero...ma se la foto è solo depositata ad un url?**
Alep: allora
Alep: se il cartello accetta il create picture tu puoi collegarti a qualsiasi sito
Alep: se invece deve essere una texture va per forza nel server
Fiordiferro: ragazzi se vi muovete vi riprendo in movimento :)))
Alep: qui c'è un esempio di foto in un url nicomarti
Fiordiferro: perfetto

Alep: ricordatevi che qui funzionano solo le immagini *.jpg
Alep: niente *.bmp e niente *.gif
Nicomarti: sì
Alep: DOMANDE?
Alep: :-))
Alep: risposte?
antonio: Vorrei mettere un disegno preso dal mio sito sul muro grande
Alep: basta che metti il percorso completo del disegno
Alep: ma sul muro no
Alep: il muro non accetta disegni
antonio: è sign5
Alep: per i disegni devi usare i pict
Alep: l'ggetto deve essere costruito in modo da accettare la scritta o il disegno
antonio: volevo dire un'immagine jpg
Alep: non puoi mettere scritte o disegni dove ti pare
Alep: usa un zpict1 p zpict2 o un zpict3

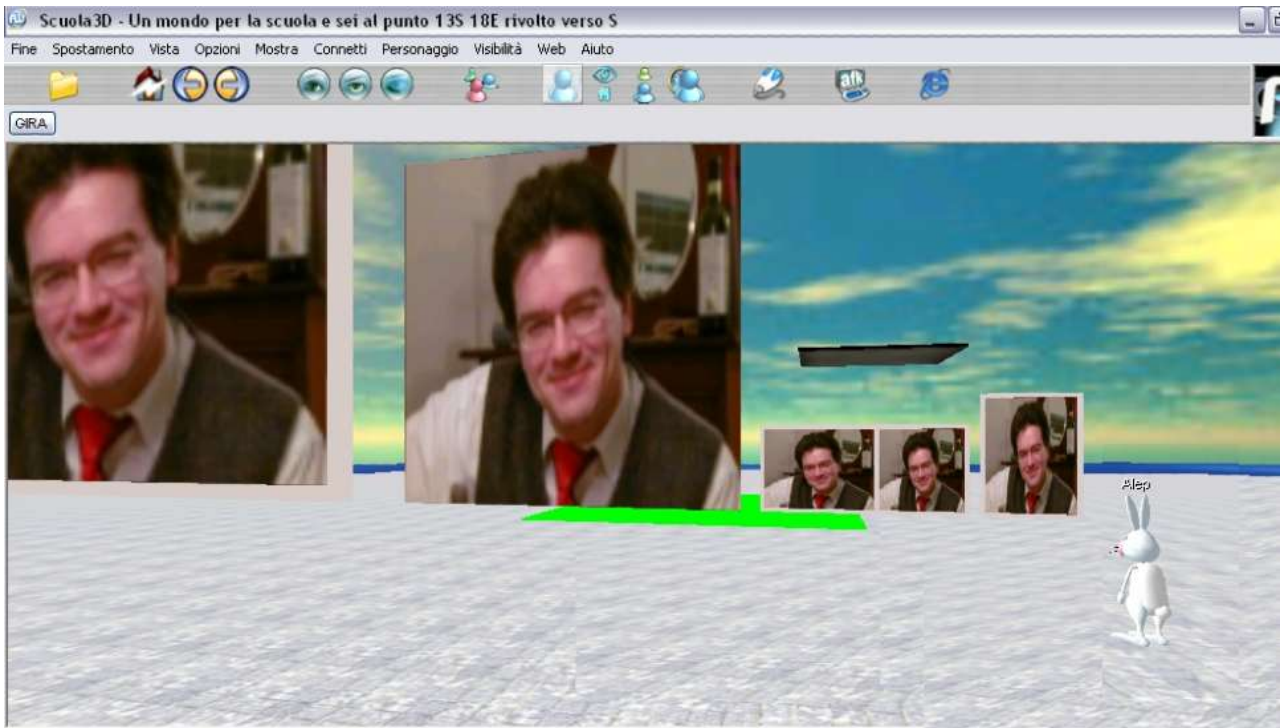
Intanto.... Alep e Nicomarti catapultano Fiordiferro sotto la superficie, nell'acqua



Alep: *(oggi stiamo cercando di annegare fiordiferro)*
Alep: *(ci proviamo un pò tutti ☺)*
Nicomarti: *(per fortuna fiore sa nuotare! ☺)*
Alep: *(si ma la ruggine è dietro l'angolo ☺)*
Nicomarti: *(ehhhehe)*

Alep: se vuoi qualcosa che abbia la dimensione di un muro usa il pictwll
antonio: ok fatto
Alep: perfetto
Alep: alcuni comandi facili
Alep: ancora più grande
antonio: megalomane!
Alep: per le foto in genere qui i quadri hanno tre porporzioni fisse
Alep: ossia rettangolare bassa, quadrata e rettangolare alta

Nicomarti: pictwllh è il formato più grande?
antonio: Questo terreno assomiglia all'incubo dei miei insegnanti!



Antonio Riccò prova ad inserire una immagine nel pictwllh

Alep: ed i cartelli accettano al massimo 255 caratteri
Alep: ci sono oggetti ancora più grandi ma come pict si
Alep: wll sta per wall muro
Nicomarti: ecco ora mi torna...
Alep: c'è anche il pictwllk che sta per walk camminare che è un pavimento
Alep: pavimento
Alep: c'è una megaschermo che è ancora + grande
Nicomarti: antonio! sei un gigante!
Alep: lo usiamo per i cinema il megaschermo
antonio: Alep, noi ti ringraziamo. Ora però vorremmo andare: ti possiamo offrire un caffè?
Alep: certo
Alep: solo un'ultima cosa
Nicomarti: cosa?
antonio: sì?
Alep: **Il modo migliore di imparare qui è guardare cosa fanno gli altri**
antonio: non solo qui
Nicomarti: ehm...direi che copiare mi aiuta tanto...
Alep: e poi usare il manuale. alla voce costruire comandi ci sono tutti i comandi che accetta e come fungono
antonio: copiare creativamente!
Alep: certo nico :-.)
Alep: cmq
Alep: se tra 3 giorni avete il malditesta cercatemi:-))

Fine