

Report della chat del 19 ottobre, ore 21.00

Ordine del giorno: **Corso di costruzione**

Presenti:

1. **Nicomarti (Nicoletta Farneschi)**
2. **Enrico (Enrico Hell)**
3. **Antonio (Antonio Riccò)**
4. **Maria (Maria Granagnello)**
5. **Alep (Pasquale Pittaluga)**
6. **AndreaR (Andrea Rizzi)**
7. **Enny (Daniela di Paolo)**
8. **Alessandra (Alessandra Trigila)**
9. **Mari (Maria Teresa Dosso)**
10. **Giovanni (collega di Alessandra Trigila)**
11. **Ste (Stefania Balducci)**
12. **Attila (William, costruttore)**
13. **Luna 3 (Azzurra, costruttrice)**
14. **Savane (coordinatore del mondo Novita, collaboratore)**

Verbalizza/visualizza: **Enrico Hell (Enrico)**

Avviso: Ciao, stai entrando su Scuola3D, un mondo per la scuola :-)) Chi avesse bisogno di un terreno per le prove scriva a scuola3d@aruba.it :-))

enrico: ciao

mari: ora ti vedo più sportivo

enrico: ciao...

enrico: acc.. davvero Antonio è sportivo..

Nicomarti: ciao enrico!!

enrico: ciao nicomarti

antonio: Ciao Enrico, stasera ci sono anch'io

mari: enrico ciao

enrico: antonio e come va?? bene che ci sei...

antonio: sono stanchissimo, ma sono qui (eccezionalmente) per imparare a costruire

enrico: dove siamo qua? belle le costruzioni intorno...

antonio: Nei giorni scorsi ho fatto qualche esercizio

enrico: mari e a te come va???

enrico: ciao Alep..

Nicomarti: facci vedere dai

enrico: mari ci sei?

mari: ciao Alep

Nicomarti: ciao alep

antonio: Ciao Alep

Alep: eccomi

enrico: Alep e come va? Antonio l'altra sera aveva un problema con una porta che non si apriva...

Alep: ci siamo tutti?

Alep: be le porte sono difficilissime

antonio: Grazie a Luna ho risolto il problema. Volete vedere?

enrico: vedo anche andreaR e enny e dobbiamo trovare il modo di portare tutti allo stesso posto

Alep: si possono aprire col rotate che è il modo più semplice o con il move che è un filo più complesso

Alep: si si

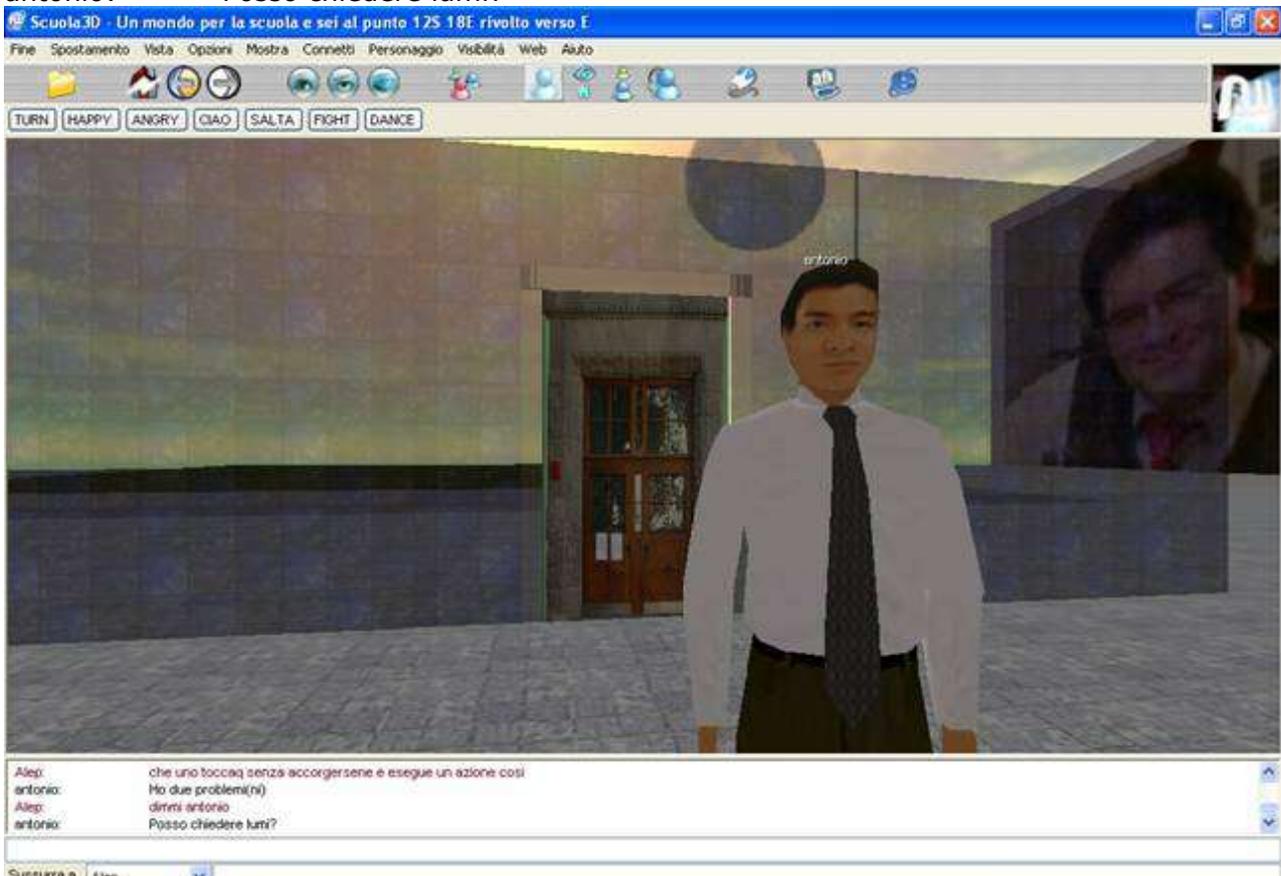
enrico: ok andiamo da antonio

Alep: **teleport zonaprove**

antonio: Come faccio a spiegarvi dov'è il mio terreno?

Alep: se vai poi ti raggiungiamo

Alep: c'è qualcuno che non sa come si raggiunge?
 Nicomarti: come si raggiunge?
 AndreaR: buonasera a tutti!
 enrico: io mando i telegrammi a chi è lontano dicendo di raggiungere antonio ok?
antonio: sono andato 13S 18E
 Nicomarti: ciao andrea!
 enrico: ciao andrea e enny, raggiungiamo tutti antonio ok?, vai antonio...
 antonio: Le porte, come vedete, si aprono e richiudono
 antonio: Ciao! AndreaR
 enrico: e come hai fatto Antonio??
 antonio: Guarda sulla porta
 Nicomarti: e bravo antonio!
 antonio: **create picture www.icmerano2.it/scuola3d/portone_negrelli.jpg;
 activate rotate 0 -7 0 wait=8 time=3**
 enrico: ehi Antonio non mi si apre a me..... provo a sbatterci contro e non si apre la porta..
 antonio: ...e delle mie esperienze di programmazione
 antonio: devi bussare
 Alep: enrico ha un activate devi cliccarla per aprirla
 enrico: ah cliccarci su devo,... fatto..
**Alep: quando un oggetto è cliccabile compare una mano al posto della
 freccia del mouse**
 enrico: pensavo fosse un bump per cui tentavo di sbatterci contro..
 antonio: Vuoi un cerotto?
Alep: il bump viene usato molto con pannelli invisibili non solid
 enrico: sigh grazie Antonio..
 Alep: che uno tocca senza accorgersene e esegue un azione così
 antonio: Ho due problemi(ni)
 Alep: dimmi antonio
 antonio: Posso chiedere lumi?



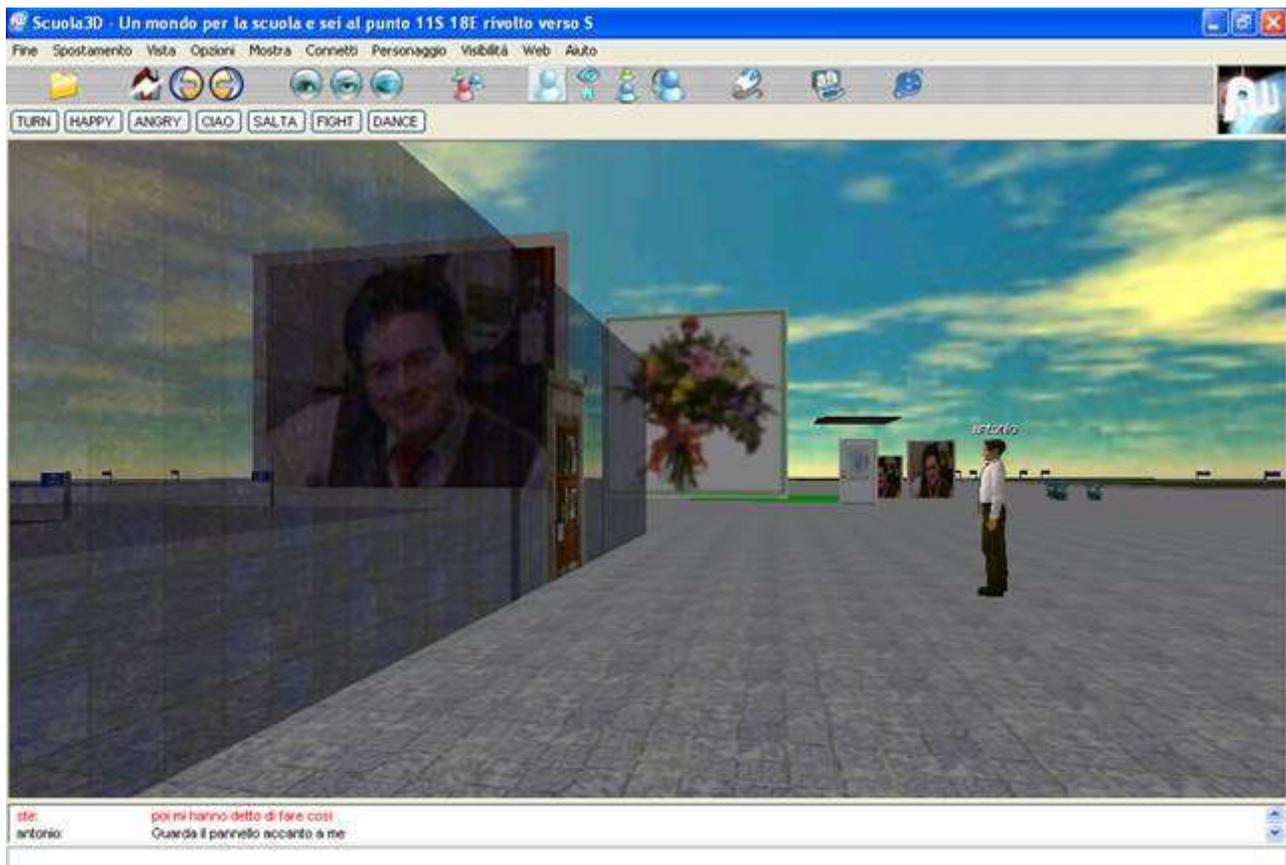
Antonio chiede lumi a Alep (sta facendo passi da gigante!)

Alep: certo siamo qui per questo
antonio: **1. problema...**
antonio: **Come allineare le pareti senza errori (e facilmente)**
Alep: beh, è facilissimo
antonio: Cioè?
Alep: allora
enrico: dicci Alep
Alep: tenete presente che si possono fare dei piccoli movimenti per gli oggetti usando lo shift
Alep: ecco per fare muri e pavimenti non usate mai lo shift
Alep: **i pavimenti ed i muri sono costruiti per allinearsi già da soli**
antonio: ???
Alep: **se usate lo shift non fate altro che rendere impossibile questo allineamento automatico**
enrico: **ma le porte personalizzate non sono muri ne' pavimenti ..**
Alep: ecco si per le personalizzate c'è il problema
Alep: ma il trucco sta nell'usare una porta personalizzata e poi adattarci la texture
Alep: cioè
Nicomarti: cioè?
Alep: adattare una porta fuori standard vi farà diventare matti senza riuscirci e vi renderà allineata male l'intera costruzione
enrico: dicci della texture Alep
Alep: qui per esempio fate così
antonio: **Io ho preso una porta del magazzino e ho applicato una foto del portone di una mia scuola**
Alep: **usate la porta70 che è una porta standard e poi ci mettete una text create picture www.icmerano2.it/scuola3d/portone_negrelli.jpg;**
Alep: **activate rotate 0 -7 0 wait=8 time=3**
Alep: **queste porte che ho realizzato io sono costruite per accettare il comando picture**
enrico: ma antonio le porte del magazzino non sono oggetti modulari... o sto facendo confusione?..
Nicomarti: però...
Alep: che consente di metterci sopra una qualsiasi immagine jpg che sta su un sito qualsiasi
Alep: chiariamo una cosa

Da qui Alep(Pasquale Pittaluga, esperto mondi 3d) spiega alcune logiche

Alep: e spieghiamo come nascono gli oggetti modulari
Nicomarti: ok
Alep: come nasce l'idea almeno
enrico: ok Alep
Alep: questo tipo di mondo esiste da diversi anni ed ha avuto evoluzioni nel tempo
Alep: gli americani all'origine per i muri usavano i wall
Alep: con una sintassi di questo tipo
Alep: wall01 che sarebbe il nostro mur404
Alep: wall01h che sarebbe il mur505
Alessandra: ciao a tutti!
mari: ciao ale
Alep: il wall01l che sarebbe il mur804
Alep: il numero 01 indica la texture
Alep: e le texture erano tutte alla rinfusa
Alep: ossia il 27 er il 31 erba
Alep: il 29 acqua
Alep: il 32 legno
Alep: impossibile ricordarsele
Alep: ed inoltre non erano presenti per tutte le forme tutte le texture
Alep: un po' come le classi di una scuola media superiore
Alep: le prime ci sono tutte

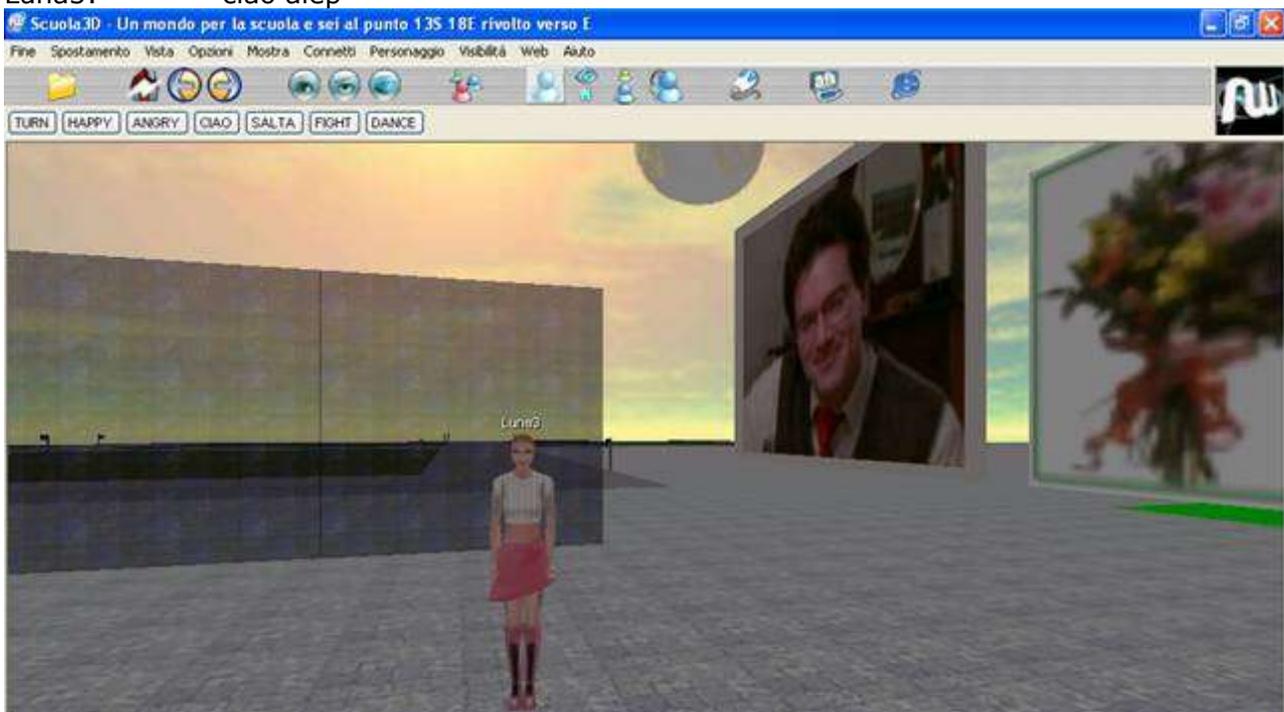
Alep: le seconde quasi tutte
ste: sera a tutti
Nicomarti: salve ste
Alep: e le quinte sono le metà delle prime
Alep: e esiste tutta una serie di oggetti che usa una sola texture per volta e l'oggetto esiste in diverse dimensioni ma con la stessa forma
enny: scusate, io non posso restare, come si fa per rileggere la chat?
Alep: per esempio le scale, le colonne, le collinette
Alep: la mettiamo in area di lavoro penso
Alep: cmq sarà resa disponibile
AndreaR: anche io devo staccare, alla prossima
Alep: vero enrico?
AndreaR: ciao a tutti, a presto
Alep: ciao
mari: ciao
Nicomarti: peccato enny ed andrea...dal vivo è meglio che offline
enny: ciao andrea
Nicomarti: ciao
AndreaR: ciao enny , a domani!
antonio: Ciao!
enrico: abbi fiducia enny la chat sara' disponibile..
Alep: dunque all'inizio se mancava un oggetto con la texture bisognava prendere il singolo oggetto e modificarlo
AndreaR: ciao nico!
enny: ok, grazie alep, e buon lavoro!
enny: ciao a tutti, a lunedì! :)
AndreaR: a lunedì
Nicomarti: grazie ! a lunedì!
Alep: io ho semplicemente fatto un programmino che date le forme , le dimensione e le text genera automaticamente tutti gli oggetti modulari
Alep: tenete presente che sono circa 270.000 vi renderete conto che farli a mano era impossibile
Alep: su questi oggetti modulari ci sono alcuni oggetti diciamo vari che ci montano bene, come le porte
Alep: che sono costruite apposta per sposarsi con questi oggetti
Alep: ossia combaciano perfettamente
Alep: per questo che le riporto nel magazzino modulari anche se non sono dei modulari veri e propri
antonio: Ma perché io ho avuto parecchi problemi affiancando due muri?



Stefania Balducci aiuta Antonio con la sua esperienza

ste: perchè non sai come si fa
 enrico: acc alep è assente per dieci minuti..
 ste: si duplica il muro si tira avanti si sposta lateralmente e combacia
 ste: prova
 antonio: fosse così semplice...
 ste: ti assicuro
 ste: io ho combattuto per un anno
 ste: poi mi hanno detto di fare così
 antonio: Guarda il pannello accanto a me
 ste: si
 antonio: Se vi avvicinate vedete che non è in linea con gli altri
 antonio: Visto, Ste?
 ste: prova come ti ho detto io
 ste: duplicalo e tira avanti
 antonio: Allora...
 ste: poi sposta
 ste: il numero di scatti lo farà andare a posto perfettamente
 antonio: Non ci riesco
 ste: io non ho il permesso di costruire
 ste: prova
 enrico: ciao Luna
 ste: hai visto
 Luna3: ciao ste
 ste: ciao luna
Nicomarti: facciamo una foto vicino alla porta di antonio?
 antonio: Ciao Luna!
Nicomarti: dai mettetevi un attimo vicini!
 enrico: luna siamo qui che parliamo del portone
 Luna3: non va?
 antonio: Va, va! Grazie a te!

Luna3: menomale
mari: ti posso chiedere una cosa?
Luna3: ciao alep
enrico: acc ma non c'e per una decina di minuti Alep
Nicomarti: e te antonio?
Nicomarti: non riesco a prendervi tutti
enrico: aspetta mari Alep <torna fra poco
mari: arrivo
enrico: dove vengo per la foto nico?
mari: ok enrico
Luna3: antonio dovresti portare il pezzo della porta 1 tantino +indietro
Luna3: e compreso la porta naturalmente!
Alep: eccomi
Luna3: ciao alep



Luna3 è un personaggio importantissimo: per sua passione aiuta tutti a costruire

Alep: dicevo, torniamo alla costruzione
Alep: per muovere gli oggetti abbiamo 3 possibilità
Alep: direttamente con le frecce e li muoviamo di un metro per volta
Alep: usando lo shift e li muoviamo di 10 cm
Alep: con lo shift ed il ctrl e li muoviamo di 1 cm
Alep: sotto il cm non possiamo andare
antonio: Capito!
Alep: il programma ragiona in millimetri ma noi non possiamo muovere un oggetto di 1 mm
Alep: una cosa importante per fare muri allineati bene è non usare lo shift nel fare i muri
Alep: ed essere sicuri che il muro non sia inclinato
Alep: o ruotato
Alep: se il muro è ruotato sarà impossibile allinearlo
Alep: se avete bisogno di fare un muro ruotato lo dovete prima fabbricare non ruotato
Alep: e poi ruotarlo tutto assieme
antonio: Come?
Alep: ricordo che lo shift consente di selezionare più oggetti
Alep: quindi fabbricate il muro
antonio: Ma non stabilmente, vero?

Alep: lo selezionate pezzo per pezzo con lo shift e poi lo ruotate
Alep: la selezione vale finchè è aperta la finestra dell'oggetto
Alep: quindi direi che non è stabile
antonio: ok
Alep: da questo punto di vista il programma è limitato . come ha il problema che non ha un osp o redo, ossia la possibilità di annullare una cancellazione fatta
Alep: ops
Alep: se cancellate per errore qualcosa l'unica cosa che potete fare e' ricostruirla
antonio: OK . Puoi, potete visionare le mie pareti e segnalarmi errori?
Alep: questa porta per come la ho trovata io per essere allineata aveva bisogno delo shift e ctrl premuti
Alep: qui dove sono io c'è una sovrapposizione
antonio: Come lo vedi?
Alep: basta selezionare con lo shift gli oggetti e vedi subito se le linee gialle sono 2 o una
Alep: anche qui
antonio: E ora?
Alep: sono allineati male, quando capita così la cosa migliore è cancellare e rifare, ti spiego
Alep: adesso è allineato bene come vista frontale
Alep: ma un muro è qualche millimetro + indietro dell'altro
Alep: lo vedi se selezioni assieme messo dove sono io
Alep: in genere si fa prima a rifare che cercare di allineare
Alep: e che invece che adattare la porta avete cercato di adattare il muro
antonio: Penso ovunque
Alep: così lo avete disallineato rispetto agli altri muri
Alep: spiego
Alep: il programma deve disegnare tutto partendo dai dati che ha
enrico: ok
Alep: è chiaro che essendo i muri fatti da pannelli diversi il prog non possa far combaciare in modo perfetto 2 pannelli affiancati
Alep: ossia dal punto di vista matematico sono perfetti
Alep: ma dal punto di vista delle approssimazione di calcolo non vengono perfetti
Alep: e quindi è abbastanza facile da alcune angolazioni vedere la linea che separa i pannelli
Alep: però è sbagliato cercare di correggerlo
Alep: perchè i muri sono perfettamente allineati
Alep: e qualsiasi microspostamento rompe l'allineamento e peggiora la situazione
antonio: Questi due pannelli sono ora correttamente allineati?
Alep: quindi meglio tenersi le eventuali linee di giunzione che non sempre si vedono che cercare di soprapporli
Alep: si sono perfetti
Alep: no aspetta
antonio: Stavo già per montarmi la testa...
Alep: probabilmente sono leggermente ruotati
antonio: Cioè?
Alep: se sono leggermente ruotati non riuscirai mai ad allinearli , controllo
Alep: adesso mi sembra che vada bene
antonio: Ora dovrebbero andar bene
Alep: adesso è perfetto
antonio: Per crearne altri due accanto posso copiarli, vero?
Alep: state attenti che è facilissimo partire da un oggetto non ben allineato
Alep: sì certo
Alep: in genere i pannelli di erba per terra e le strade sono perfettamente perpendicolari
Alep: non partite mai con la costruzione da arredi dei vicini che non sapete come sono messi
Alep: come hai fatto a fare questo buco?
antonio: Quale buco?

Alep: aspetta che provo io
Alep: vedi qui
Alep: qui ci sono sotto i pannelli miei e sopra i tuoi
Alep: se guardi dove sono io vedi che i tuoi sporgono.
antonio: ok
Alep: hai sicuramente usato lo shift
Alep: come pure per spostare gli oggetti esiste la possibilità di farlo col mouse
antonio: penso
enrico: acc... beccato antonio...
Alep: non fatelo assolutamente mai
antonio: e ripeto MAI!!!
Alep: è molto veloce ma estremamente impreciso
Alep: ci mettete un secondo a spostare l'oggetto ma 2 ore a tentare di allinearli senza riuscirci
Alep: meglio mettere 10 secondi a spostare e poi siete a posto
antonio: ok
Alep: per i muri esiste un trucco per fare in fretta
enrico: elementare, alep...
antonio: Quale?
Alep: vi mettete come sono io adesso e lo duplicate col ctrl premuto, andrà subito nella posizione giusta
Alep: mettiti qui e provalo antonio
Alep: selezionando un pannello solo
Alep: duplichi col ctrl premuto
Alep: puoi duplicare più volte e ti trovi il muro costruito
Alep: guarda verso dove deve crescere il muro
Alep: così come sono messo io proprio
Alep: sì ok prova
antonio: Qui?
Alep: più vicino possibilmente
Alep: diciamo angolato a 30 gradi
Alep: adesso sei a 45 a occhio
antonio: Mettiti tu
Alep: avvicinati quasi a toccare il muro e poi guarda me
Alep: sono affianco al muro e guardo di là sì sì così
Alep: adesso duplica col ctrl (rigirati)
Alep: perfetto vai
Alep: se esatto
antonio: Fatto!
Alep: se dai 4 colpi metti 4 pannelli in un attimo
antonio: Come si spiega la magia?
ste: ma devi toccare il muro?
Alep: ste ti spiego
Alep: lui considera la tua posizione rispetto al muro per decidere in che direzione duplicare
Giovanni: ebbene sì, sono io..
Alessandra: sono qui
Giovanni: io sono nel nostro terreno, ma non ti vedo
antonio: Ho fatto un errore?
Alep: se sei a 45 gradi avrà difficoltà a capire se deve duplicare da una parte o dall'altra
Alep: lui duplica nella direzione che guardi
Alessandra: aspetta
Alep: duplica
ste: lo stesso si può fare con il pavimento?
antonio: È essenziale anche la mia posizione?
Alep: io adesso lo faccio affiancare al muro solo per essere certo che duplicasse nella direzione giusta

Alep: ma anche se molto staccato va bene , basta che l'angolo sia sotto i 45 gradi
Alep: questo sistema permette di fare pavimenti e muri in un attimo
ste: **così come sono potrei duplicare?**
Alep: naturalmente una volta che hai finito il muro correggi i pezzi per avere porte e finestre

Giovanni: dove sono i contatti?
Alep: devi solo cambiare il nome dell'oggetto interessato ma la posizione resta quella.

Alep: con f9 apri e chiudi le schede, li sono i contatti
antonio: **Perché a volte appaiono pannelli sovrapposti?**
Alep: **dove?**

Giovanni: sì, perché non proviamo a costruire qualcosa? Io non ho molto tempo però.
Alep: qui l'angolo non è perfetto
antonio: Li ho cancellati
antonio: Quale angolo?
Alep: chi è che ha fatto questo angolo?
antonio: Non io
Alep: anche qui sono stati usati piccoli spostamenti
Alep: infatti l'angolo non combacia
Alep: mentre questo angolo che ho fatto io è perfetto
Alep: provate a confrontarli selezionando con lo shift
Alep: questo è mio
antonio: ???
Alep: e l'angolo presenta una sola linea gialla se selezioni i 2 lati
antonio: Come fai?
antonio: Vero!
Alep: questo non è fatto da me e presenta 2 linee gialle nell'angolo
Alep: non uso mai lo shift per spostare
Alep: qui se vedi di pochissimo ma non sono combacianti
ste: **se non usi il mouse che cosa usi per spostare?**
Alep: **le frecce sempre**
Alep: **o della tastiera o della finestra dell'oggetto**

antonio: Io ora vi saluto (non vorrei, ma sono troppo stanco).
antonio: Ciao a tutti!
Alep: **ma mai il mouse**
ste: ciao antonio
Alep: perchè non è gestibile
ste: ok
Alep: molto veloce ma ingestibile

Nicomarti: antonio
Alep: ciao antonio
enrico: ciao antonio ,, notte..
Nicomarti: anche io dovrei chiudere...
attila: buona sera
Nicomarti: ci ritroviamo ancora mercoledì per il corso?
enrico: ciao Attila...
Alep: sì certo
Alep: e ricordate niente mouse e niente shift per i muri ed i pavimenti
Alep: il Mouse va bene per gli arredi
Alep: io poi non lo uso neanche per quello
enrico: ok Alep
ste: torno tra un po' il cane mi chiama ☺
Alep: oK salutami il cane ☺
enrico: il cane??!?
Alep: nico tu hai domande?
Alep: qui la foto della porta andava tagliata senza le mura :-))
Alep: poi come foto è fatta abbastanza bene
Alep: è leggermente angolata ma può andare bene
Alep: si vede dallo stipite che è angolata

Alep: in basso
Giovanni: ho riprovato a mettere la foto ma non si attacca
Alep: cmq è ottima come foto
Alep: dove giovanni?
savage: sera .-9
savage: attila sto provando la scheda
attila: beh basta che contolla la sua posta ogni tanto
savage: chi non ti saluta attila ?
attila: il coniglio a 2 zampe
savage: visto attila che era la scheda perché si bloccava il mio vecchio pc
attila: e te lo detto di cambiarla
savage: oggi l'ho comprata a salerno
attila: ah, si
attila: che scheda?
savage: una ati radeon 9250
savage: 256 mgb
attila: h, ati buono, certo che potevi fare 9600 ,cmq anche al 92xx none male
Alep: nico ci sei?
attila: io miro per una professional adatta per il cad
savage: per questo pc non ho voluto spenderci di piu'
enrico: nico è uscita Alep
Alessandra: [scusate ma con giovanni stavamo cercando dei banchi da mettere in classe](#)
Alep: a ok
enrico: dove siete tu e giovanni, Alessandra?
Giovanni: ale non riesco a trovarli, mi sembrava fossero vicini all'entrata
enrico: ah qui sorry, quali banchi? alessandra?
Giovanni: ora sono dai folli creativi
Alessandra: [giovanni sei incontrollabile!!](#)
Alep: teleport leitbild
Alessandra: alep come mettere come azione su un oggetto un file audio?
Alep: create sound e l'indirizzo del file audio
Alep: in un qualsiasi oggetto, ma state attenti a ricordarvi dove è
Alep: è facilissimo dimenticarselo e poi se si vuole rimuovere non si trova
Alessandra: [come per inserire un'immagine](#)
Alep: accetta wav mid e mp3
Alessandra: non ho capito
Alessandra: in che senso bisogna ricordarsi dov'è
Alep: il file autio deve risiedere in un sito web , obbligatoriamente
Alep: nel senso che oggi per esempio metti l'azione create sound in una sedia
Giovanni: ciao alep non capisco perché non riesco ad ottenere l'immagine sullo schermo "pict2" dando l'indirizzo giusto, quando la stessa immagine è già stata creata accanto su un altro cartellone
Alep: poi arrivo giovanni
Alep: tra 3 mesi non ti ricordi più che è in quella sedia
Alessandra: per cui non bisogna dimenticarsi la collocazione del file
Alep: e se lì vuoi rimuovere diventi matta a cercarlo
Alep: esatto
Alep: in genere si mette in una stessa tipologia di oggetti
Alep: che ne so sempre sul tavolo
Alep: oppure su uno strumento musicale
Alep: così poi sai almeno dove cercare senza dover frugare tutto
Alep: sembra strano ma quando ti dimentichi poi diventi matta a cercarle
Alep: questo è il pict2?
Alessandra: [io salvo la chat così poi posso ripassare](#)
Alep: semplicemente questo è il retro del quadro
Alep: l'immagine è sull'altro lato
Alep: la devi ruotare
Alep: ma attento che il fiore che c'è davanti ti rende difficile ruotarlo

enrico: ok salvo anche io Ale bisognera' ripassare molto...

FINE