



I nuovi oggetti su scuola3d: le zone

Chat del 3 ottobre 2007

Chat tecnica

[Tutte le chat nel blog di Scuola3d](#)

SOMMARIO

[La finestra dell'oggetto](#)
[Tassonomia degli oggetti](#)
[Le zone](#)
[Dimensioni](#)
[L'importanza di un report collettivo](#)
[La fisica delle zone](#)
[La gravità](#)
[L'attrito](#)
[Zone liquide](#)
[Blocco delle luci e delle particelle](#)

PRESENTI:

Alep
aNdReAdEs
fiordiferro:
nicomarti
maria
salvo
ste
giacolo

REPORT:

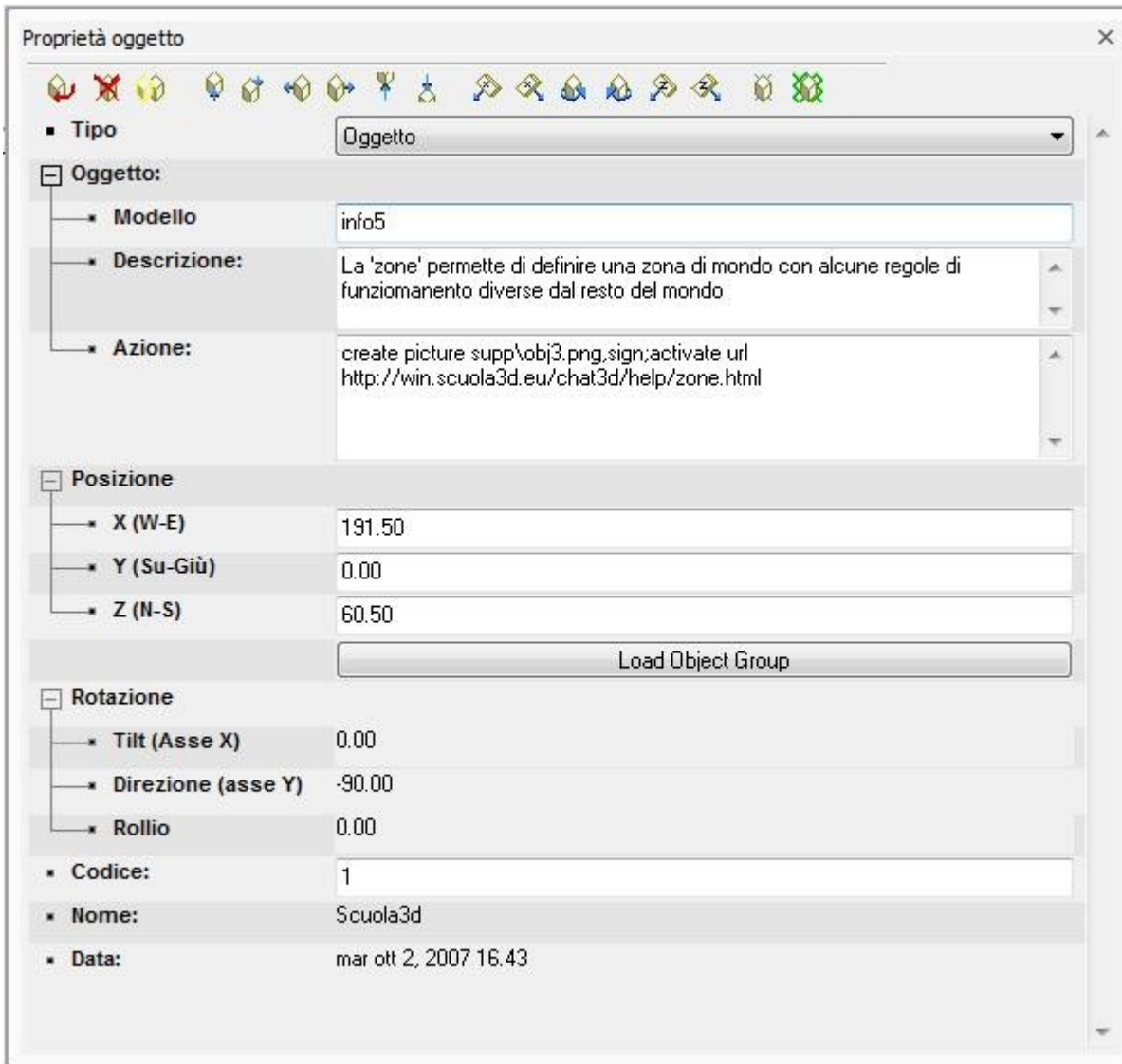
alep: le cose che spiegherò saranno già presenti nell'help in italiano
alep: oggi facciamo le zone e l'help delle zone è pronto
nicomarti: molto beneenenenene
alep: bene io clicco il cartello giallo e se mi raggiungete iniziamo



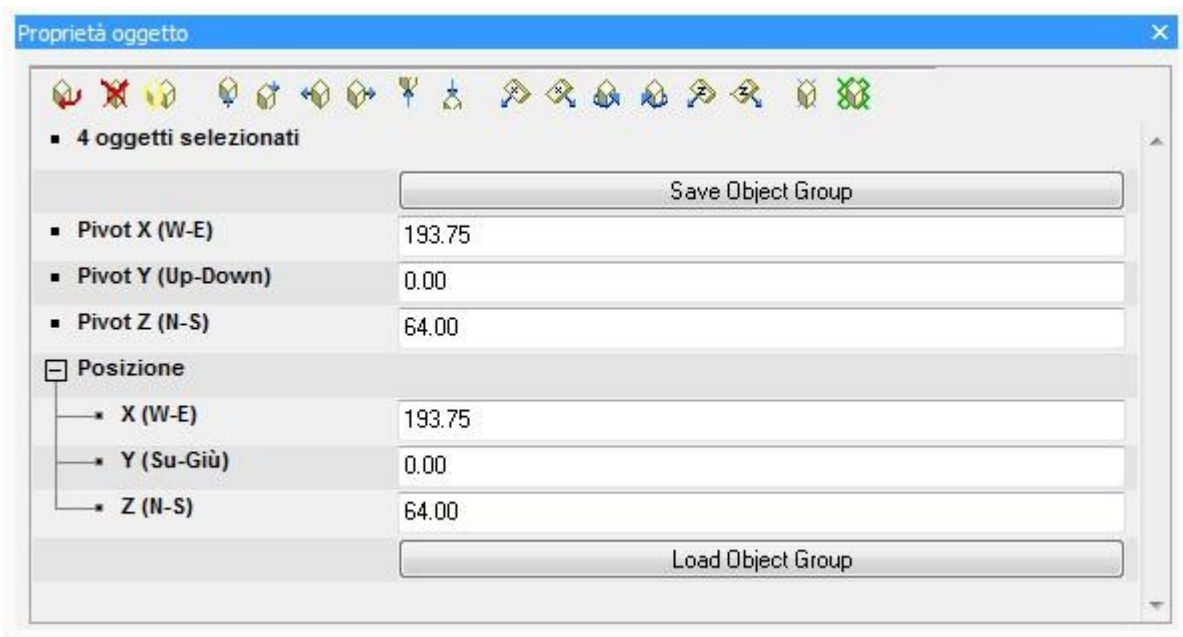
fiordiferro: ok
alep: quanti siamo?
fiordiferro: 8 con te dovremmo essere
alep: una decina bene
nicomarti: gio, che bel naso rosso hai stasera ehehehe
alep: bene per prima cosa prendiamo familiarità con la finestra dell'oggetto

La finestra dell'oggetto

alep: quella che usiamo di solito per costruire che in questa versione è completamente cambiata
fiordiferro: oddio panico
nicomarti: mooolto lunga



alep: si tenete presente che può essere accorciata ed ha a sinistra una barra di scorrimento per accedere dappertutto
salvo: vero
fiordiferro: la prima parte mi sembra simile
salvo: =
alep: si in più c'è il tipo
alep: per adesso trascuriamo il tipo
fiordiferro: ok
alep: in più ci sono le coordinate del pezzo selezionato
alep: non servono a molto ma fastidio non ne danno
alep: cmq
nicomarti: cmq?
alep: PROVATE adesso a selezionare 2 o più oggetti
alep: vedete che compare una voce nuova
alep: SAVE OBJECT GROUP



salvo: ya

nicomarti: Pivot???

nicomarti: eccoti andrea

fiordiferro: tabella pivot?

salvo: fantastico: ho già capito....

nicomarti: beato te salvo

fiordiferro: crea un gruppo con proprietà simili?

salvo: come raggruppa di word

salvo: è facile

aNdReAdEs: eccomi qua ...

aNdReAdEs: ho perso l'inizio

alep: se qualcuno non vede i messaggi che indico mi avvisi , tenete presente che in questo momento potremmo avere i messaggi in 2 lingue diverse italiano ed inglese

alep: poi si normalizzerà tutto in italiano

fiordiferro: ok

nicomarti: alep, è come dire: se qualcuno è assente, alzi la mano eheheheh

alep: il save object group serve per salvare pezzi di costruzioni

fiordiferro: tabella pivot trasversale alle proprietà e gruppo?

alep: in basso se avete selezionato più oggetti c'è il load object group

nicomarti: e?

salvo: k

fiordiferro: che formato è Pawg?

aNdReAdEs: io vedo solo load object group ...

nicomarti: sotto è vuota

maria: quello c'è sempre alep anche se selezioniamo un solo oggetto

fiordiferro: Pawg?

fiordiferro: *awg

nicomarti: io ho awg

fiordiferro: entschuldigung

alep: non ne ho idea , lol portrebbe essere il formato con cui salva gli oggetti

alep: si awg infatti

aNdReAdEs: AWGames

alep: è il formato con cui salva le costruzioni

aNdReAdEs: asd

gioacolo: active world group

fiordiferro: ach so!

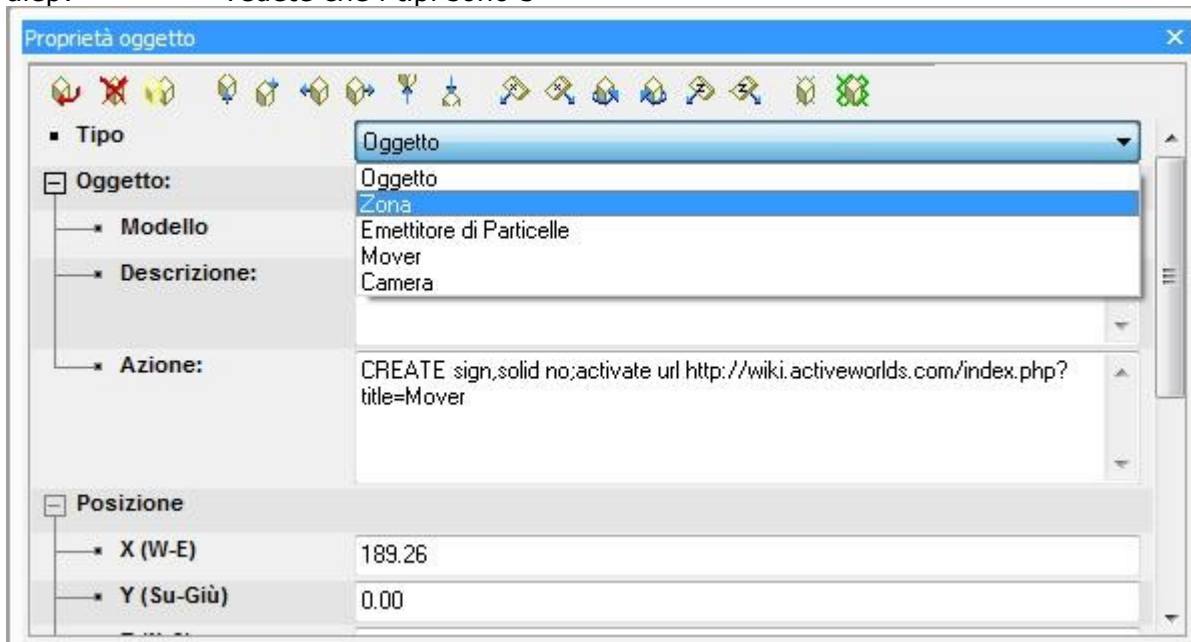
fiordiferro: andreas che proprietà hanno questi files?

aNdReAdEs: uhm

aNdReAdEs: non so ...
 fiordiferro: eheheh
 alep: si questa cosa del salvataggio può essere utile per spostare le costruzioni o per repplicarle
 fiordiferro: cosi' va meglio mi sentivo totalmente out
 maria: serve per lo spostamento di più oggetti è così?
 fiordiferro: :-))
 fiordiferro: salva gruppo
 aNdReAdEs: non mi interrogare mi basta il 5 di oggi in storia ...
 .
 alep: cmq oggi parliamo di zone
 fiordiferro: aperto con txt salva coordinate e proprietà
 alep: non di oggetti
 nicomarti: ok
 fiordiferro: ok coniglio scusa

Tassonomia degli oggetti

aNdReAdEs: con zone cosa intendi?
 alep: la finestra che avete visto prima è la finestra dell'oggetto usata per definire un oggetto normale
 alep: un pezzo di muro, una sedia , un pianoforte
 alep: la stessa finestra usando l'opzione tipo serve per gestire i nuovi "oggetti"
 alep: adesso selezionate un solo oggetto e premete tipo
 alep: vedete che i tipi sono 5

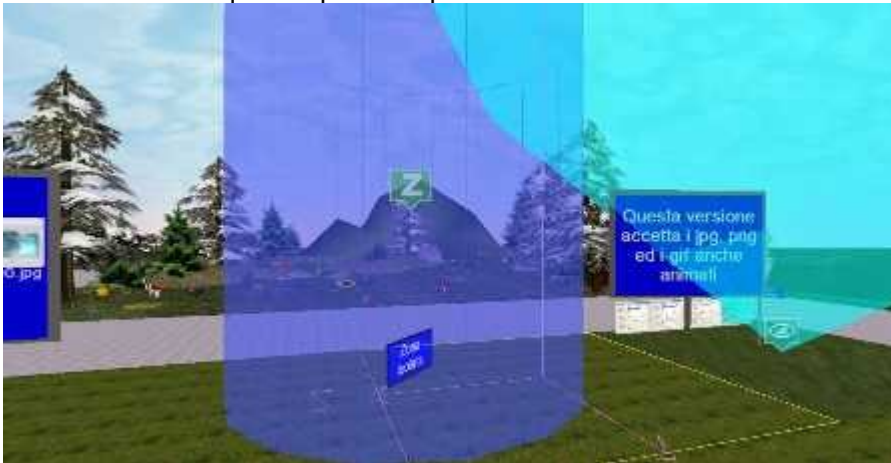


alep: ad ogni tipo corrisponde una diversa finestra dell'oggetto
 fiordiferro: si
 alep: diciamo che le finestre sono 5 in una :-))
 alep: oggi vediamo le zone

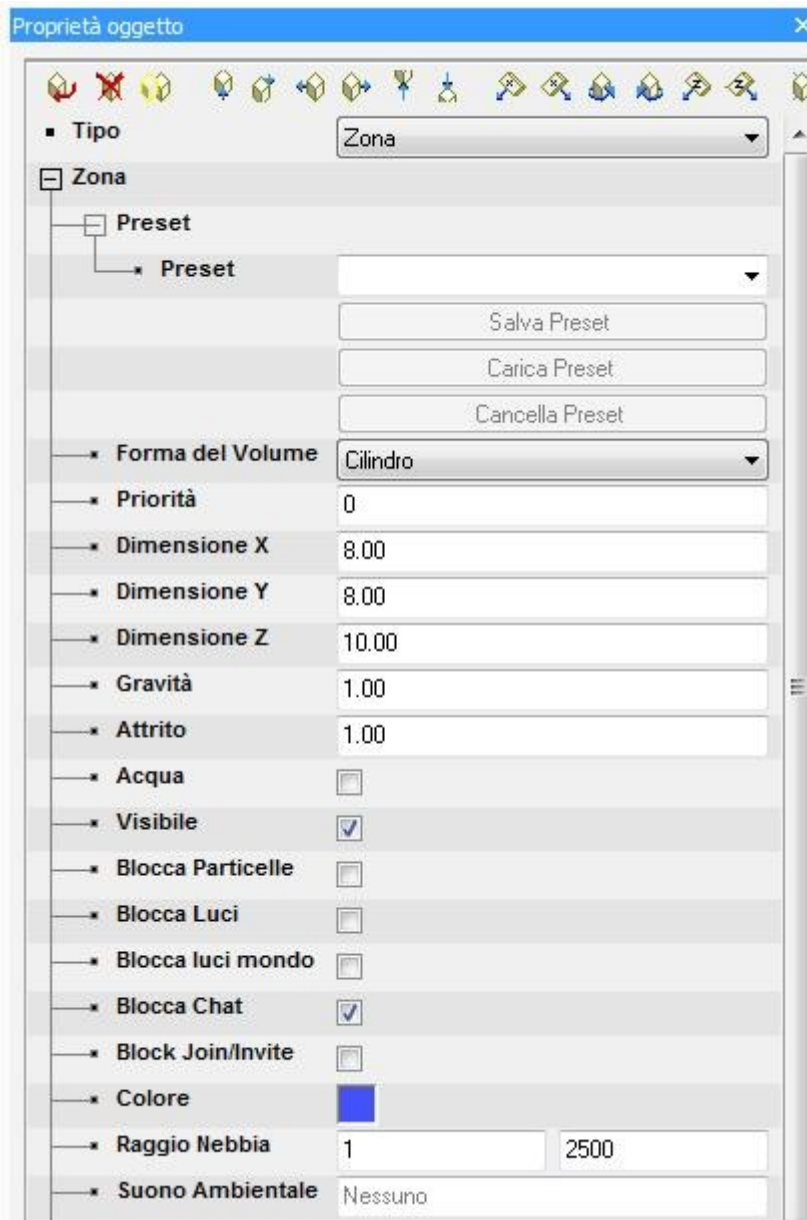
Le zone

alep: scegliete un pezzo di terreno e modificalo in zona
 fiordiferro: ovvero?
 alep: quando lo modificate in zona l'oggetto scompare
 alep: ma lavorate solo in questo pezzo di prato o vi uccido :-))
 aNdReAdEs: lol
 alep: dicevo , come modificate il pezzo di prato in zona scompare
 alep: però se riciccate un qualsiasi pezzo di terreno vi compare il cartello segnapposto con la Z

fiordiferro: saluti da enrico
alep: vedrete z verdi sopra un cubo bianco piccolo
nicomarti: grazieeeeeeeeeeee ricambia i saluti di enrico
maria: ciao enrico
salvo: ciao enri
alep: ce ne sono tante quante ne avete aperto
alep: ciao enrico :-))
aNdReAdEs: lol
alep: una volta che avete selezionato un qualsiasi pezzo di terreno se cliccate la Z
aprite la finestra dell'oggetto della zona
aNdReAdEs: ho impostato come acqua
alep: quindi non possiamo selezionare direttamente una zona
alep: dobbiamo prima selezionare un oggetto qualsiasi, diventa visibile la Z a
questo puntola possiamo selezionare



alep: se qualcuno non ci riesce mi avvisi
fiordiferro: ok due passaggi ma quale la logica?
alep: una volta che avete cliccato la Z verde vi compare la finestra della zona



- alep: noterete che non ha un nome di oggetto perchè non è uno oggetto
 maria: va bene se lavoro con la zona visibile alep?
 alep: lasciate perdere il preset per adesso
 alep: si certo
 alep: la prima voce è la forma del volume
 alep: le forme possibili sono 3
 alep: cubo, cilindro e sfera
 alep: provatele
 giocolo: a me non funziona
 alep: cliccate sempre nella finestra della zona su visibile che vi semplifica la vita per queste prove
 fiordiferro: per chi ha in inglese : volume shape
 alep: ci sei riuscito giocolo?
 giocolo: no, non mi prende i comandi
 alep: in genere la zona si fa sempre invisibile ma per valutare se è delle giusta dimensione è comodo che sia visibile
 alep: che comandi non ti prende giocolo?
 alep: ti apre la finestra della zona?
 giocolo: Hai il permesso di modificare solo gli oggetti che ti appartengono.
 giocolo: no

alep: giocaolo non hai preso i privilegi ,esci e rientra
 gioacolo: saro' nullatenente
 alep: prova adesso?
 fiordiferro: cubo cilindro sfera provati
 alep: gioacolo prova adesso?
 alep: si
 alep: la priorità cosa serve
 fiordiferro: e a che cosa serve
 alep: che è la voce successiva
 alep: serve solo se 2 zone si scontrano
 fiordiferro: se c'e' = cosa indica?
 alep: se 2 zone si sovrappongono bisogna poter decidere quelle delle 2 zone prevale
 sull'altra
 maria: la mia zona è arancione
 fiordiferro: cosa significa "scontrano"
 alep: la zona con la priorità più alta vince e copre l'altra zona
 gioacolo: che privilegi devo mettere?
 fiordiferro: 2 domande
 fiordiferro: cosa significa scontrano
 fiordiferro: quale è il livello di priorità
 alep: ossia nella zona della sovrapposizione di 2 zone valgono le regole della zona
 con la priorità più alta
 alep: nessuno giocaolo
 gioacolo: fatto
 alep: si può usare il numero che si vuole
 alep: ma il numero più grande ha la priorità maggiore
 fiordiferro: uhmmmmmmmmmmmmmmmm ma tra due zono quale è il prioritario=
 alep: e serve solo se 2 o più zone si sovrappongono
 fiordiferro: piu' basso o piu' alto
 alep: allora fiore faccio un esempio
 eddangela: alep sono uscita e rientrata ma non ho il permesso
 alep: il più alto vince
 alep: è chiaro il discorso della priorità?
 nicomarti: sì
 alep: si se due zone si sovrappongono
 salvo: ok
 alep: se 2 zone si sovrappongono nella zona della sovrapposizione vigono le regole
 della zona con la priorità col numero più alto
 aNdReAdEs: ah

Dimensioni

alep: le dimensioni
 alep: per il cubo sono i 3 lati, x y z
 alep: per il cilindro esistono solo 2 dimensioni, raggio ed altezza x y
 alep: e per la sfera una sola dimensione, x
 salvo: ok
 alep: per il cilindro
 alep: tradotto in italiano non si possono fare cilindri ellittici
 alep: o sfere schiacciate
 salvo: peccato peccatino, vabe...
 fiordiferro: scusate
 fiordiferro: vi lascio alle amorevoli cure del mio coniglio preferito
 fiordiferro: una richiesta
 salvo: ciao fior

L'importanza di un report collettivo

fiordiferro: io faro' il report di chat come sempre, ma mi piacerebbe una MOLTEPLICITA' di
 sguardi

fiordiferro: per cui maria salvo nic e tutti
fiordiferro: mi mandate in mail cio' che avete capito dalla chat?
fiordiferro: interessante ricostruzione di memoria collettiva
nicomarti: ok fiore, compito a casa
salvo: a giro di mail, ok fior
maria: ihihhi ok

La fisica delle zone

fiordiferro: un bacio
nicomarti: notte fiore
maria: 'notte fior
Alep: iniziano le regole di funzionamento della zona
salvo: bye fior
Alep: la prima regola è la gravità

La gravità

Alep: quando vi teleportate in alto ben sapete che il personaggio cade
Alep: nella zona potete modificare la forza di gravità
Alep: quindi farlo cadere precipitevolissimevolmente o tenerlo sospeso per aria
aNdReAdEs: strano a gravità ... cado
Alep: la gravità 1 è la gravità normale
maria: è anche possibile mettere la regola: non si vola per esempio?
Alep: no purtroppo
Alep: è una delle grandi carenze
nicomarti: come si fa? con la gravità???
Alep: poter bloccare lo shift ed il volo era essenziale e per adesso non c'è
aNdReAdEs: ah ecco

L'attrito

Alep: cmq proseguo
Alep: l'attrito
Alep: quando smettete di camminare il personaggio non si ferma all'istante
Alep: prosegue ancora per un pò
aNdReAdEs: l'attrito deve essere ad 1 e non c'è gravità
Alep: l'attrito controlla questa funzione
Alep: se mettete l'attrito a zero non vi fermerete ma scivolerete
Alep: 1 è l'attrito normale
Alep: (ps io non le ho provate per vedere se quello che il manuale dice è vero lol)

Zone liquide

Alep: poi l'acqua
aNdReAdEs: lol
Alep: l'acqua decide se la zona è piena d'acqua
aNdReAdEs: si può fare un'area ghiacciata
Alep: o meglio di liquido
Alep: attenzione che se usate l'acqua per fare una piscina la zona è invisibile per cui da fuori non si vede nulla e dentro la zona c'è l'acqua
Alep: dovere rivestire la zona con pavimenti d'acqua per avere un buon effetto

Blocco delle luci e delle particelle

Alep: il blocco particelle consente o meno che le particelle funzionino entro la zona
ste: sera a tutti
ste: alep ma esiste un manuale
Alep: le particelle le vedremo, sono per memoria il fumo della ferrari
maria: ciao
ste: io non riesco a capire nulla
Alep: ste esiste in inglese e lo stiamo traducendo
ste: arrivo sempre troppo tardi

ste: per me va benissimo in inglese

Alep: se hai scaricato l'aggiornamento che ti pronone all'ingresso hai l'help con le nuove pagine

aNdReAdEs: opzioni > preferenze > avanzato > lingua > italiano

ste: alle volte è + chiaro di quello in italiano

Alep: compariranno le pagine mano a mano che le spiego

Alep: se clicchi i cartelli nella zona qui a fianco ti compare il manuale originale

aNdReAdEs: questa è la prima lezione alep?

Alep: si

aNdReAdEs: ok

Alep: tornando a noi

Alep: il blocca luci

Alep: serve ad impedire che le luci che sono dentro una zona abbiano effetto fuori dalla zona

Alep: nella zona le luci funzionano ma se c'è il blocca luci da fuori non si vedono

Alep: blocca luci mondo

Alep: fa sì che da dentro la zona non si veda il sole

FINE