

Inserire un suono

guida pratica alla costruzione di oggetti sonori

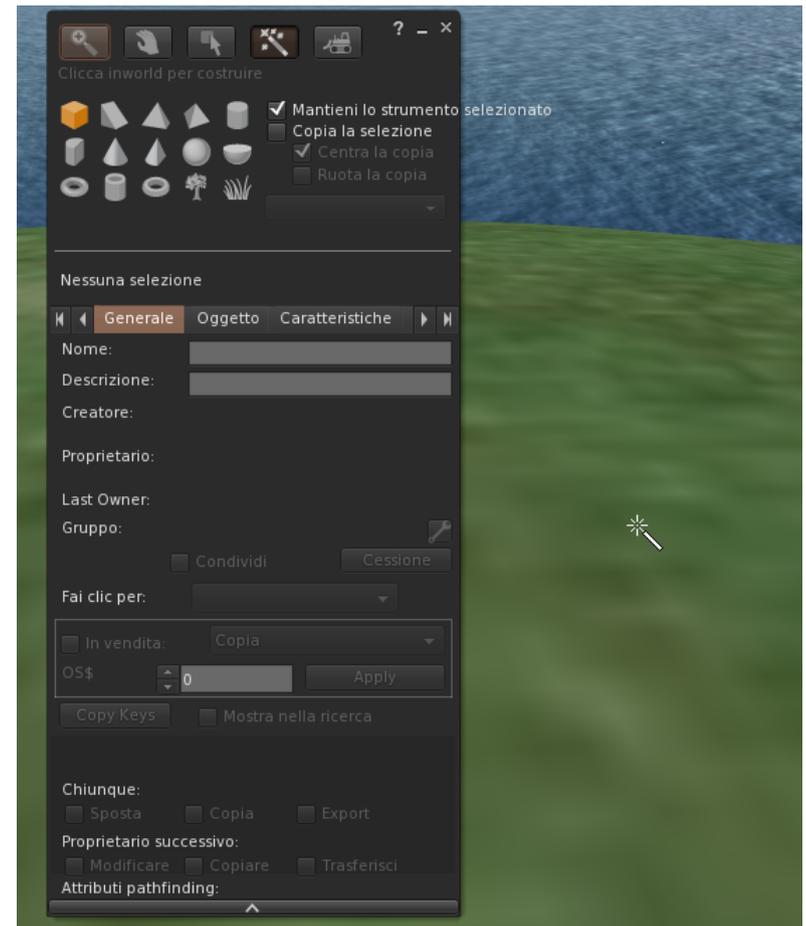
Andrea Primiani

per Edmondo

Inserire un suono

1 – creare l'oggetto

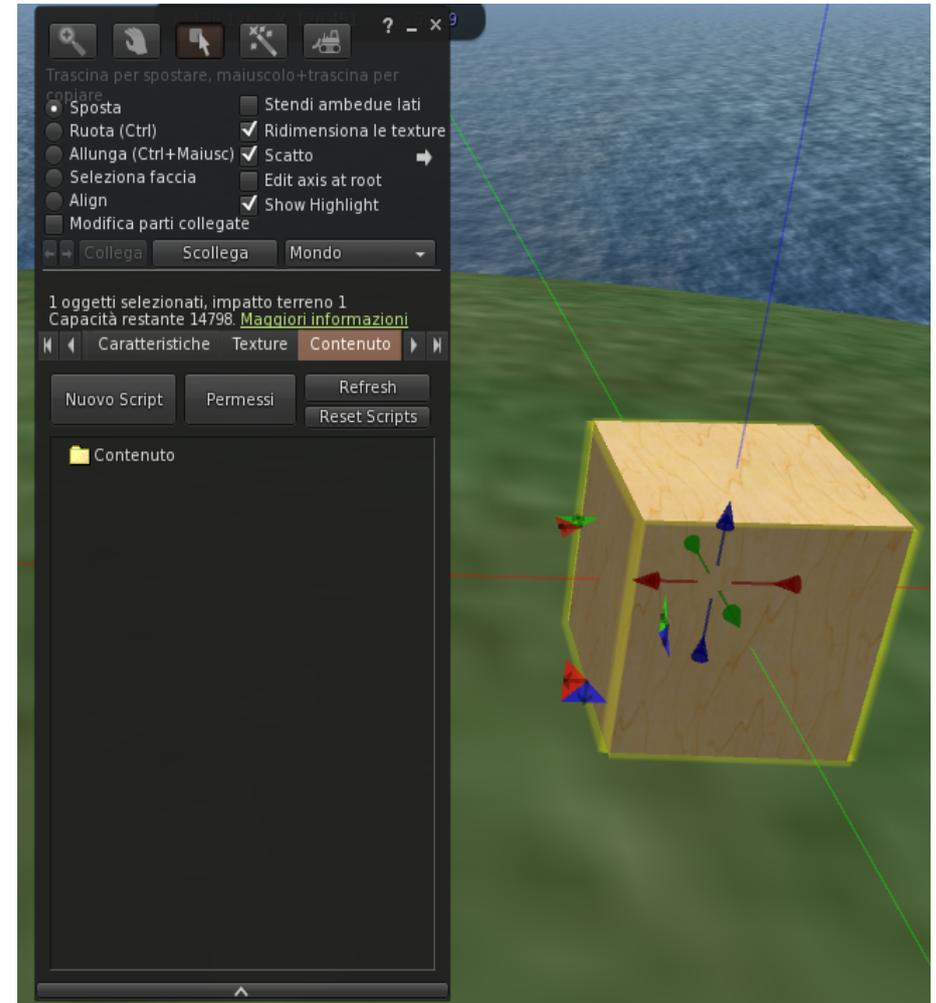
clic tasto destro sul terreno, scegliere Crea. Clic tasto sinistro sul terreno



Inserire un suono

2 - modificare il contenuto

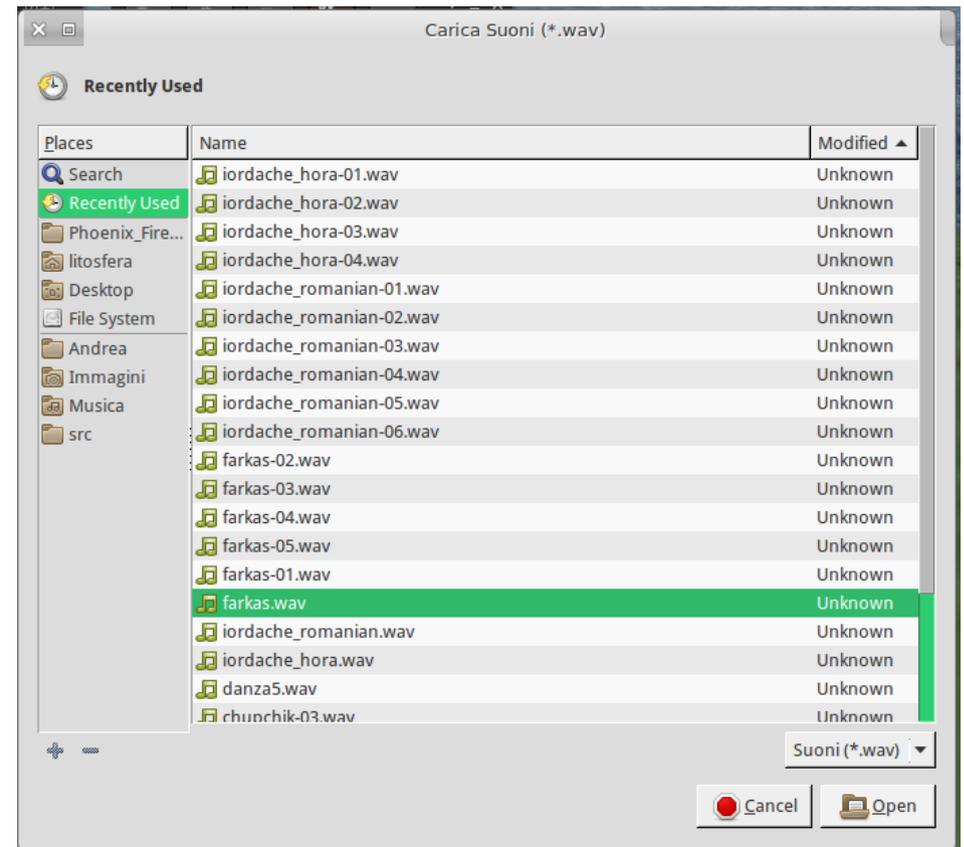
andare all'ultima linguetta sulla destra, Contenuto. Per ora l'oggetto è vuoto.



Inserire un suono

3 – caricare il suono

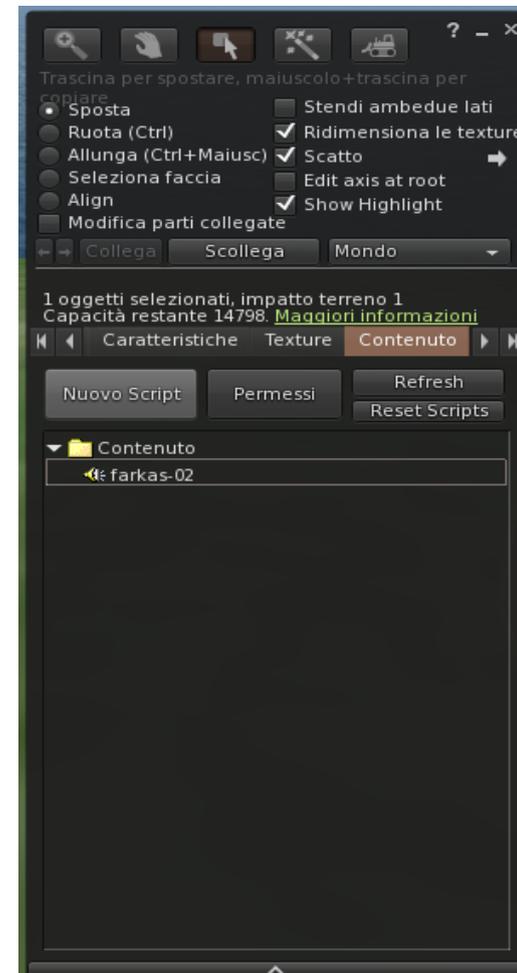
Dal menu **Costruisci** scegliere **Carica sul server** e poi **Suono**. Scegliere il suono.
Nota: i suoni devono avere un formato preciso ed una durata limitata. Vedi oltre.



Inserire un suono

4 – inserire il suono nell'oggetto

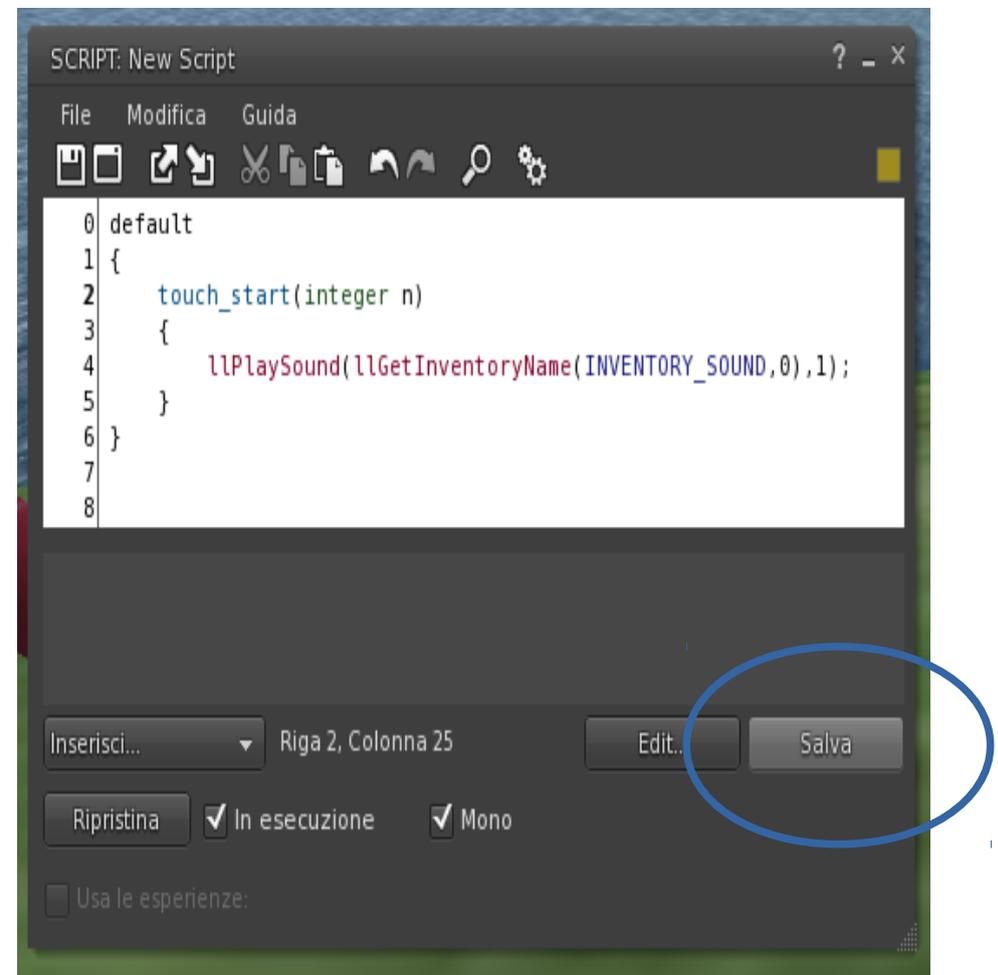
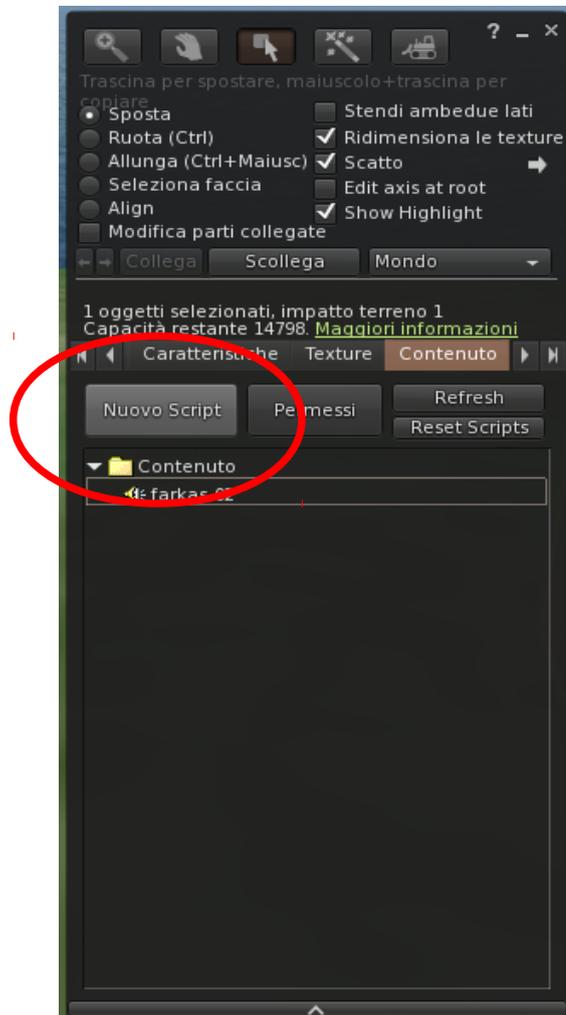
Terminato il caricamento il suono compare nell'inventario (cartella Suoni).
Trascinare direttamente il suono voluto nella casella Contenuto dell'oggetto.



Inserire un suono

5 – creare lo script

clickare il bottone “Nuovo script” e nella finestra che appare *sostituire* il contenuto con questo. Lo script attiva il suono al tocco (clic sinistro sull'oggetto).

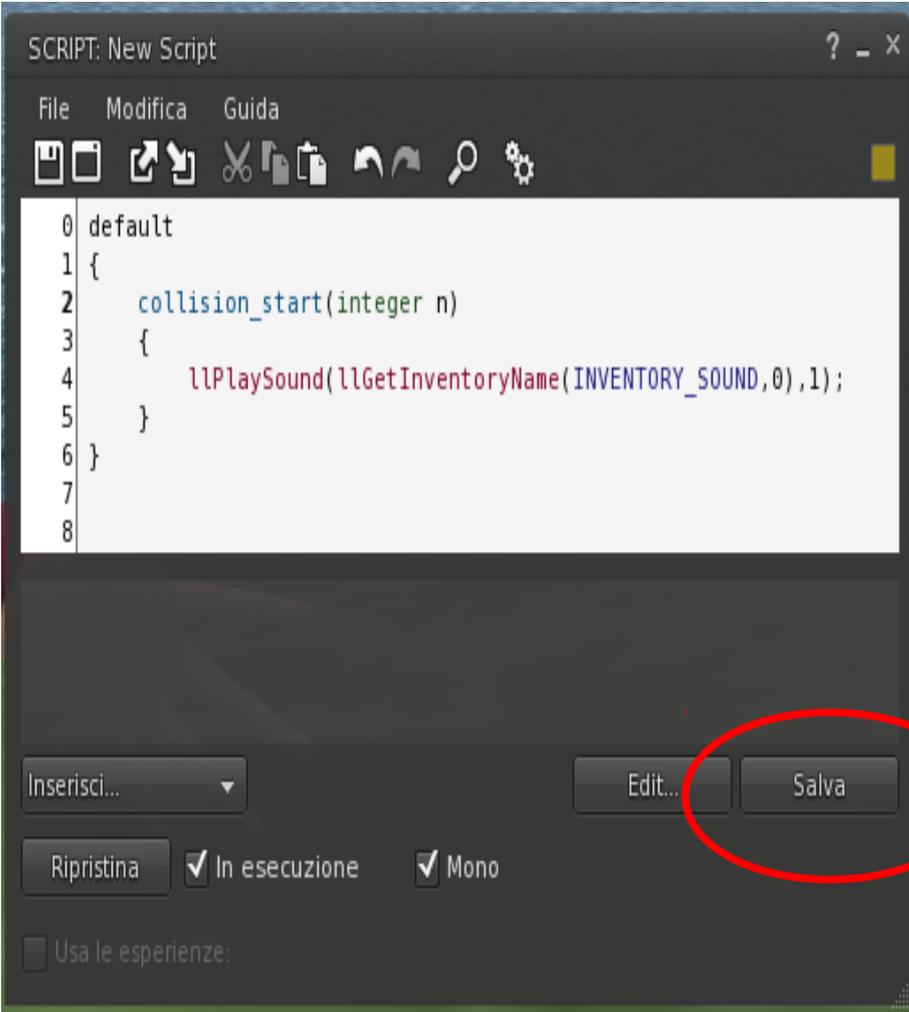


terminare con Salva !

Inserire un suono

6 – altri script utili

questi altri script servono per situazioni diverse: il primo per un 'contatto' tra l'oggetto e l'avatar (calpestare, urtare ecc.) il secondo per attivare il suono quando ci si avvicina

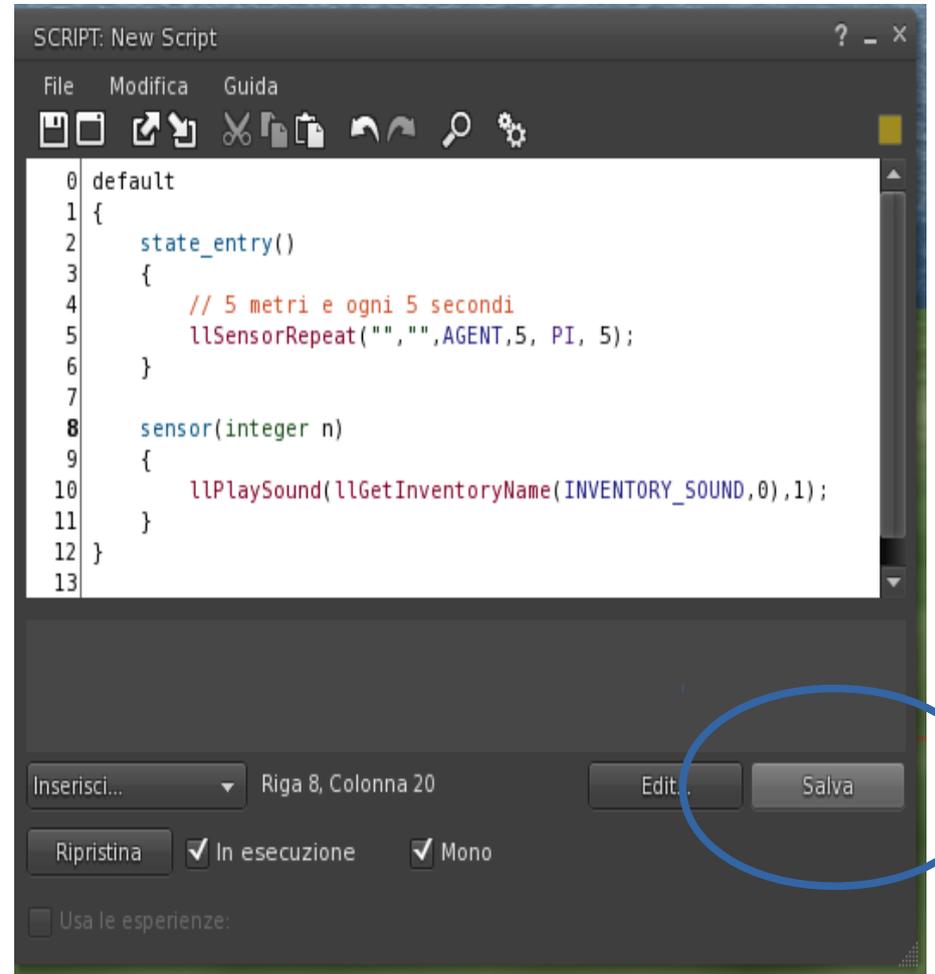


```
0 default
1 {
2   collision_start(integer n)
3   {
4     llPlaySound(llGetInventoryName(INVENTORY_SOUND,0),1);
5   }
6 }
7
8
```

Inserisci... Edit... **Salva**

Ripristina In esecuzione Mono

Usa le esperienze:



```
0 default
1 {
2   state_entry()
3   {
4     // 5 metri e ogni 5 secondi
5     llSensorRepeat("", "", AGENT, 5, PI, 5);
6   }
7
8   sensor(integer n)
9   {
10    llPlaySound(llGetInventoryName(INVENTORY_SOUND,0),1);
11  }
12 }
13
```

Inserisci... Riga 8, Colonna 20 Edit... **Salva**

Ripristina In esecuzione Mono

Usa le esperienze:

Inserire un suono

7 – formato del suono e durata

i suoni che possono essere caricati in Edmondo devono avere obbligatoriamente queste caratteristiche:

formato WAV

frequenza di campionamento 44100 Hz

16 bit

massimo 2 canali (quindi mono o stereo)

la durata massima permessa del suono è di 10 secondi. Qualsiasi suono più lungo di 10 secondi non verrà accettato e caricato.

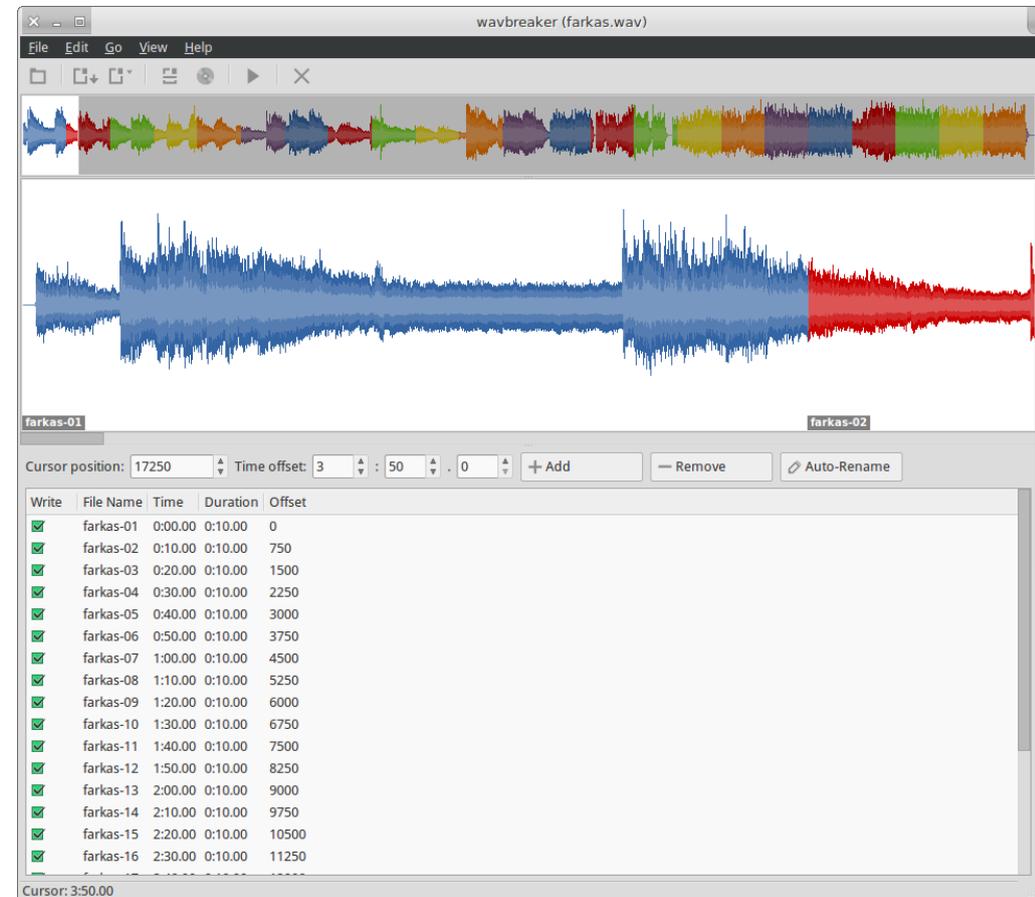
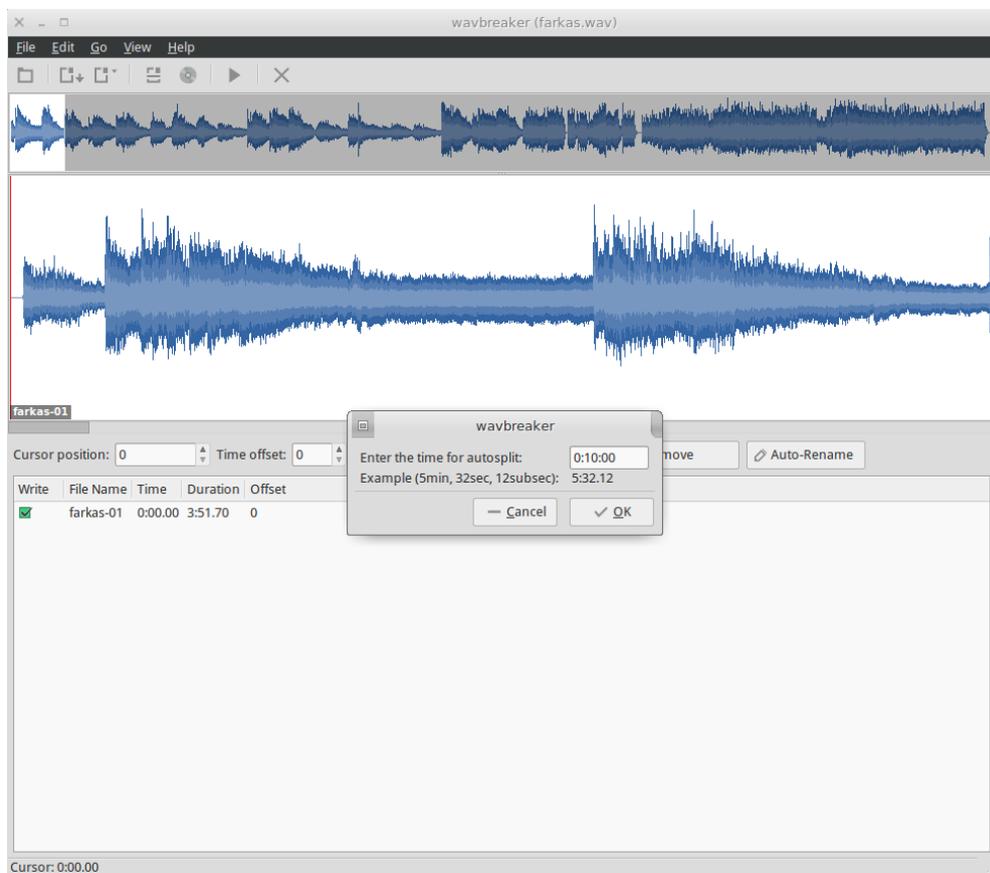
Per una discussione tecnica su questo argomento vedi il testo “Suono in Edmondo”.

Inserire un suono

8 – suoni più lunghi di 10 sec

nel caso si voglia inserire un suono o musica più lungo di 10 secondi, è necessario spezzarlo in frammenti ed usare un altro script.

Per spezzettare il suono in frammenti di 10 secondi si possono usare dei programmi appositi, qui ad esempio Wavbreaker

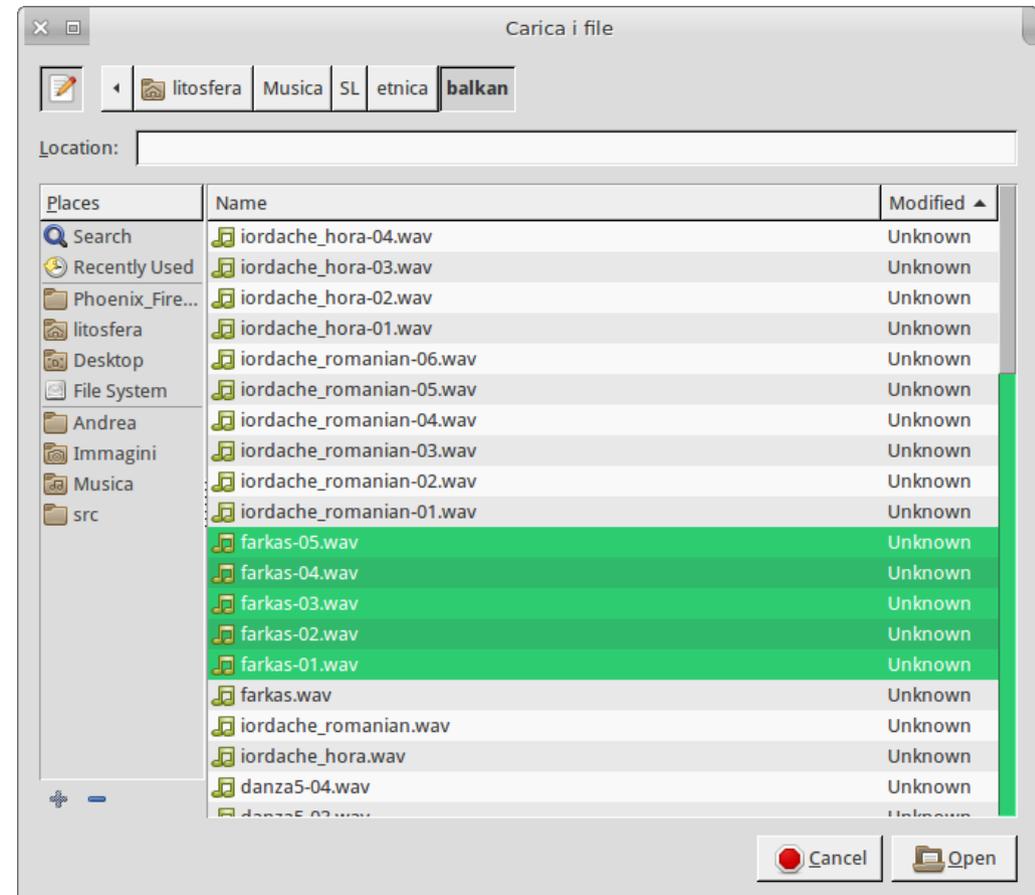
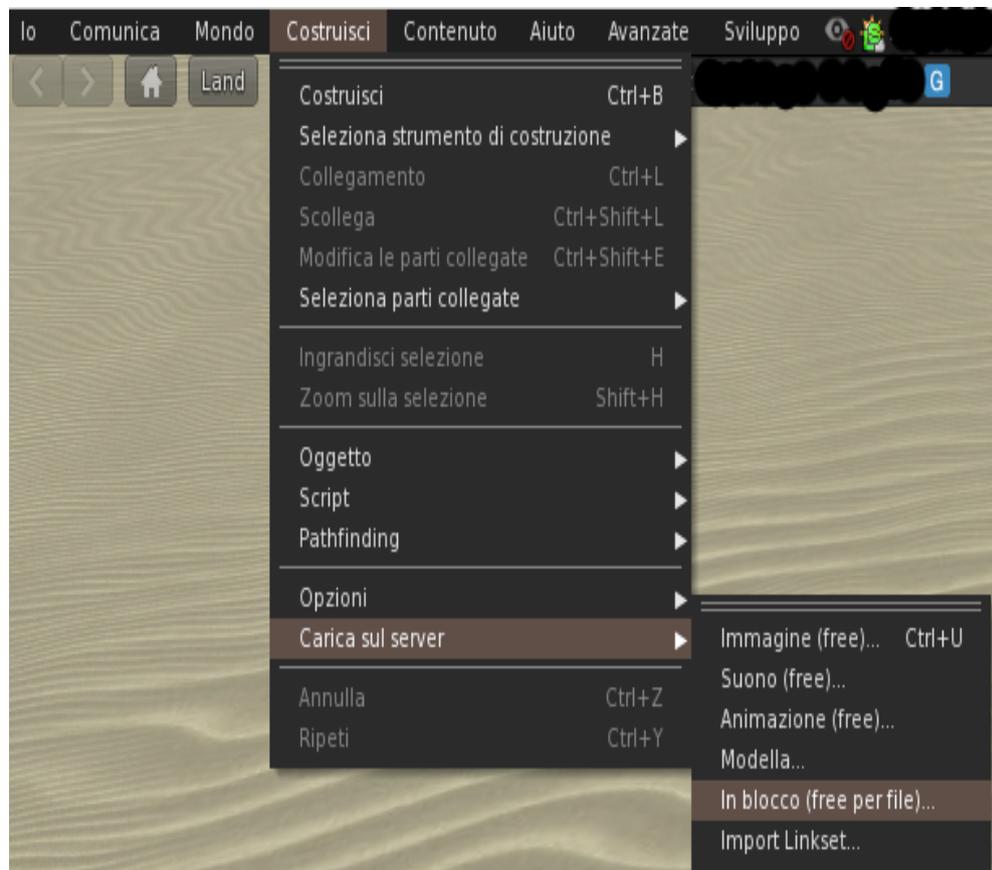


Inserire un suono

9 – suoni più lunghi di 10 sec – caricamento sul server

i frammenti così generati (che hanno nomi progressivi, nell'esempio farkas-01 farkas-02 eccetera) vanno caricati in inventario.

Per caricare più frammenti in un solo passaggio dal menu Costruisci scegliere Carica sul server → In blocco e selezionare tutti i frammenti.



Inserire un suono

10 – suoni più lunghi di 10 sec – script

l'esecuzione in sequenza dei frammenti va affidata ad uno script apposito che tenga conto della loro lunghezza e dell'ordine.

Si può trovare uno script adatto (scritto da Salahzar S.) all'indirizzo

<http://pastebin.com/sVAQnfPi>

Seguendo la stessa procedura indicata per lo script semplice, inserire nell'oggetto tutti i frammenti della musica (può essere che non compaiano in ordine ma non importa) e lo script sequenziale.

