

Phun, creare una... bomba!

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrodesimone.net) - È vietato trascrivere, copiare, stampare, tradurre, riprodurre o divulgare il presente documento, anche parzialmente, senza l'autorizzazione scritta dell'autore. I siti Internet, le case editrici e le pubblicazioni di settore che intendano utilizzare questo documento possono contattare l'autore (contatti@alessandrodesimone.net) per gli accordi del caso.

Italiano (pag. 2)

Questo è il sesto tutorial dedicato a **Phun**: prima di intraprenderne la lettura si consiglia di consultare i tutorial precedenti:

- **Phun, primi passi** – Introduzione alle funzioni principali di Phun
- **Phun, giochiamo al biliardo** – Simulazione del gioco del biliardo
- **Posizionamento orizzontale perfetto** – Primi passi nella codifica dei file PHN
- **Geometrie perfette** – Come creare figure geometriche simmetriche e regolari
- **Oggetti modulari** – Creare mattoncini modulari per realizzare strutture complesse.

I Tutorial sono liberamente scaricabili dal mio sito (<http://www.alessandrodesimone.net/Phun/index.htm>) che vi consiglio di visitare frequentemente per verificare la presenza di eventuali aggiornamenti o nuovi Tutorial.

Phun, let's make a... bomb!

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrodesimone.net) – No transcribing, no copyng, no reproducing, no translating, no printing, no publishing this document – even if partially – without author's written authorization. Websites and publishing house who wish to employ this document must write the author (contatti@alessandrodesimone.net).

English (pag. 3)

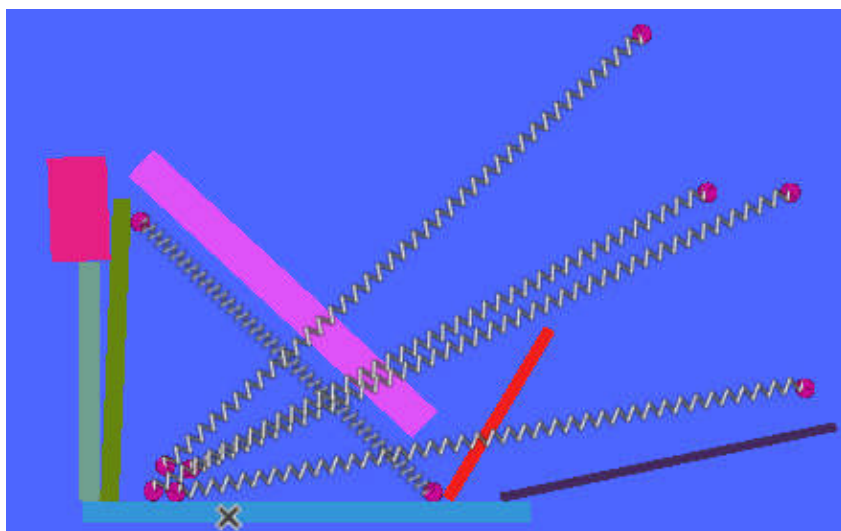
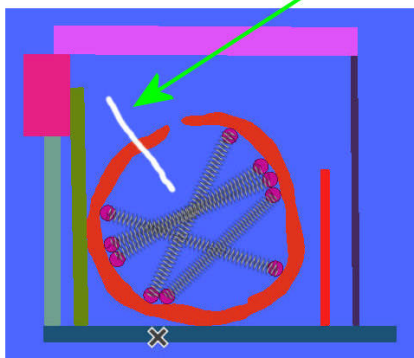
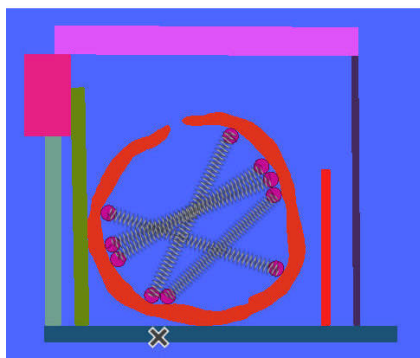
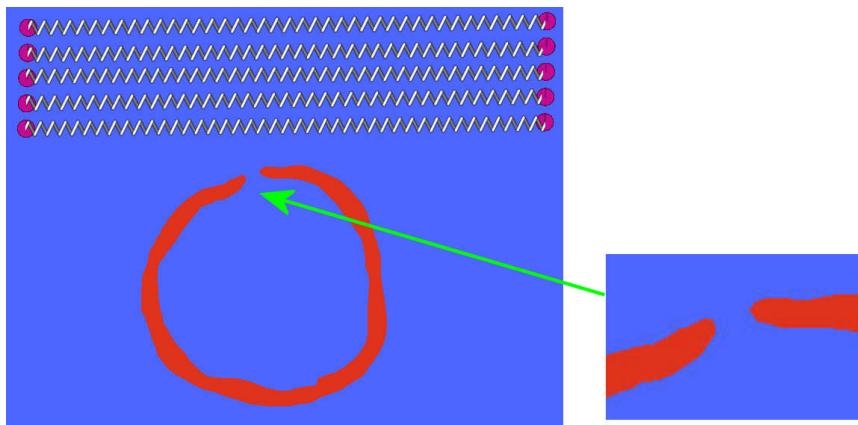
This is the sixth Tutorial about **Phun**: please, read the previous tutorials:

- **Phun, Getting started** – Intro to the basic Phun's functions (Italian language only).
- **Phun, Let's game billiards** – Game billiards simulation (Italian language only).
- **Perfect horizontal alignment** – Getting started on PHN files (Italian and English)
- **Perfect geometries** – How to create regular geometric figures
- **Modular objects** – How to create bricks to get complex structures

You can freely download the PDF's format tutorials from my website (<http://www.alessandrodesimone.net/Phun/index.htm>). Please, frequently visit my website to discover if there are new Tutorials or / and update.

Come “lavora” una bomba

L'effetto dell'esplosione di una bomba è assimilabile al lancio violento e simultaneo di un gruppo di oggetti (schegge) di varia dimensione. Nella rappresentazione bidimensionale di *Phun* possiamo simulare una bomba in modo molto semplice. Basterà creare due gruppi di cerchi abbastanza distanti l'uno dall'altro e, subito dopo, collegare con una molla ciascuna coppia di cerchi. In basso, servendovi dello strumento **Brush**, create una figura chiusa: la figura, tracciata a mano libera, può ovviamente essere irregolare (se la volete perfetta potete creare un poligono regolare consultando uno dei miei precedenti Tutorial) ma è importante che lo spiraglio sia *più piccolo* del diametro della più piccola circonferenza prima creata.



Ora trascinate all'interno dell'involucro una coppia di cerchi alla volta e sistematele senza un preciso ordine. Visto che ci siete, piazzate un rettangolo in basso e fissatelo con **Fixate**. Attorno alla “piattaforma” che avete creato, sistemate un gruppo qualsiasi di oggetti. Quindi premete il pulsante **Play** per farli “sedimentare”. A questo punto assicuratevi che l'icona **Brush** sia selezionata, quindi cancellate l'involucro passando semplicemente con il mouse su di esso tenendo premuto il pulsante sinistro.

Effetto bomba

Appena rilascerete il pulsante del mouse l'involucro scomparirà e i cerchi verranno allontanati bruscamente in direzioni opposte, provocando un effetto tanto più devastante quanto più numerose saranno le coppie di cerchi e quanto più compresse risulteranno le molle.

Phun, let's make a... bomb!

(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrosimone.net) – No transcribing, no copyng, no reproducing, no translating, no printing, no publishing this document – even if partially – without author's written authorization. Websites and publishing house who wish to employ this document must write the author (contatti@alessandrosimone.net).

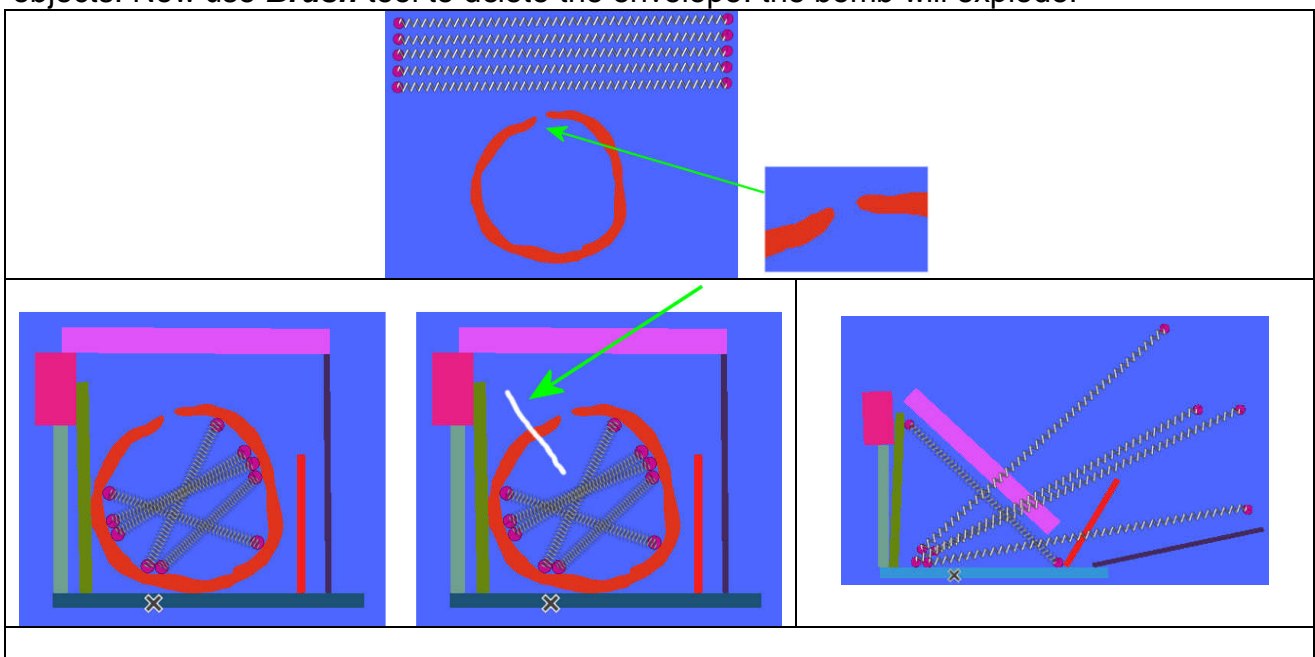
This is the sixth Tutorial about **Phun**: please, read the previous tutorials:

- **Phun, Getting started** – Intro to the basic Phun's functions (Italian language only).
- **Phun, Let's game billiards** – Game billiards simulation (Italian language only).
- **Perfect horizontal alignment** – Getting started on PHN files (Italian and English)
- **Perfect geometries** – How to create regular geometric figures
- **Modular objects** – How to create bricks to get complex structures

You can freely download the PDF's format tutorials from my website (<http://www.alessandrosimone.net/Phun/index.htm>). Please, frequently visit my website to discover if there are new Tutorials or / and update.

How a bomb “works”

When a bomb explodes, many objects squirts anywhere in direction from the middle of bomb to surrounding ambient. Create some couple of circles and join them two-by-two with far springs. Now design an empty envelope, except a little cleft. Move the couples of circles inside the envelope, compressing springs. Around the envelope put many different objects. Now use **Brush** tool to delete the envelope: the bomb will explode!



Il presente Tutorial è stato creato il giorno 9 marzo 2008
Per ulteriori aggiornamenti consultare il sito www.alessandrosimone.net