

Simulazione di terremoto

(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 settimo tutorial dedicato a **Phun**: prima di intraprenderne la lettura si consiglia di consultare i tutorial precedenti:

1. **Phun, primi passi** – Introduzione alle funzioni principali di Phun
2. **Phun, giochiamo al biliardo** – Simulazione del gioco del biliardo
3. **Posizionamento orizzontale perfetto** – Primi passi nella codifica dei file PHN
4. **Geometrie perfette** – Come creare figure geometriche simmetriche e regolari
5. **Oggetti modulari** – Creare mattoncini modulari per realizzare strutture complesse.
6. **Come creare una bomba** – Un semplice accorgimento per simulare un'esplosione

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.

Earthquake simulation

(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).

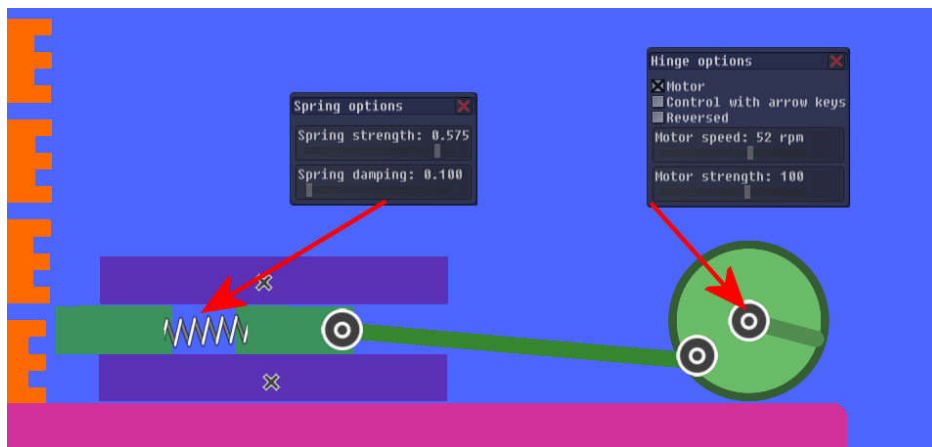
English (pag. 3)

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

1. **Phun, Getting started** – Intro to the basic Phun's functions (Italian language only).
2. **Phun, Let's game billiards** – Game billiards simulation (Italian language only).
3. **Perfect horizontal alignment** – Getting started on PHN files (Italian and English)
4. **Perfect geometries** – How to create regular geometric figures
5. **Modular objects** – How to create bricks to get complex structures
6. **Let's make a... bomb** – Funny method to simulate an explosion

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 “funziona” un terremoto

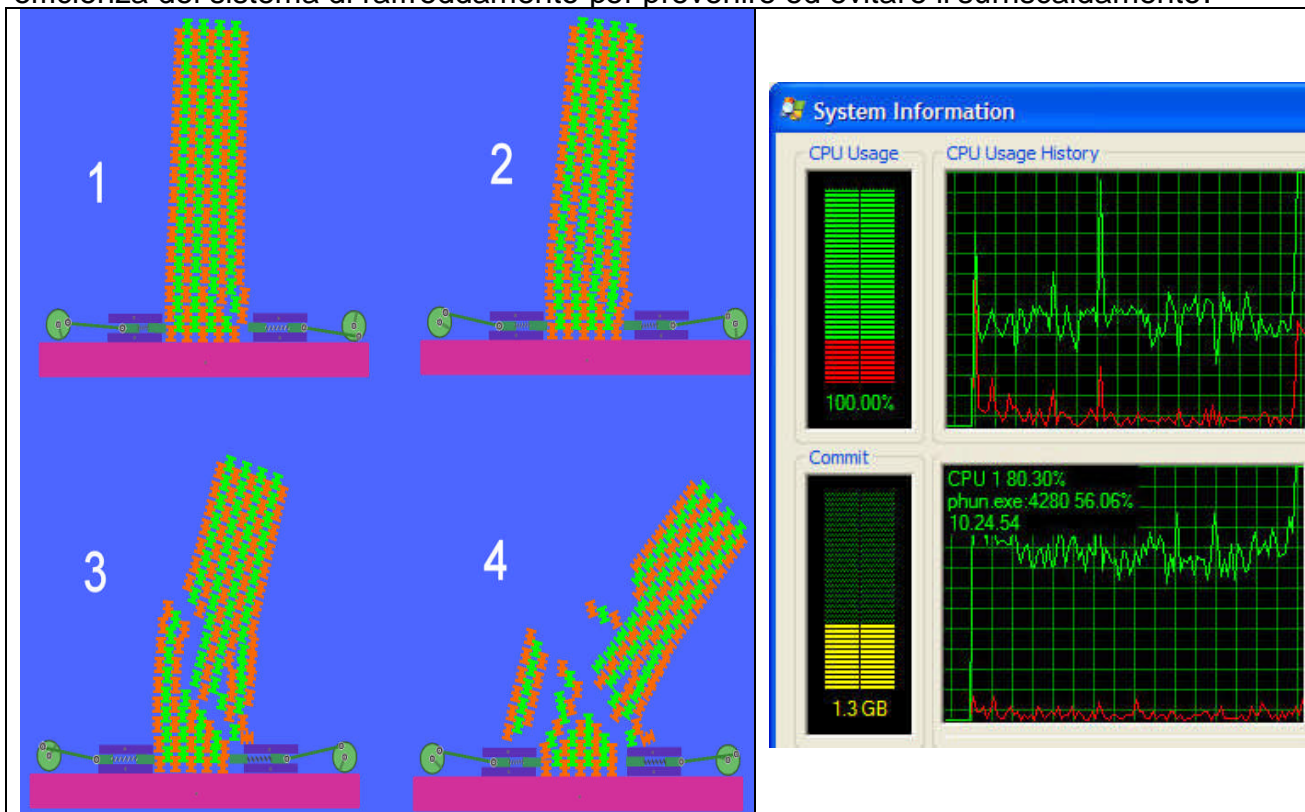


Un terremoto, lo dice la parola stessa, non è altro che un movimento del terreno. Il sisma può essere **ondulatorio** (quando il terreno oscilla orizzontalmente) e/o **sussultorio** (verticalmente). La simulazione *ondulatoria* che ho realizzato, scaricabile liberamente dal mio sito (file

Heartquake_1.PHN), si basa su due motori contrapposti, che urtano ripetutamente la parte inferiore di un edificio (realizzato seguendo le istruzioni di un mio precedente Tutorial). Come si potrà notare, un motore aziona una biella che, a sua volta, è collegata a un pistone tramite una molla. Questa serve sia per provocare l’impatto contro la base dell’edificio, sia per impedire che la biella del motore si blocchi dopo la collisione con l’edificio stesso. Modificando i parametri della molla e del motore è possibile gestire il terremoto.

Precauzioni

Durante il funzionamento di un qualunque scenario, **Phun** assorbe moltissime risorse. Quando, come in questo caso, il numero di oggetti da gestire è considerevole, il processore del PC raggiunge valori del 100%. Si consiglia di verificare la perfetta efficienza del sistema di raffreddamento per prevenire ed evitare il surriscaldamento.



Earthquake simulation

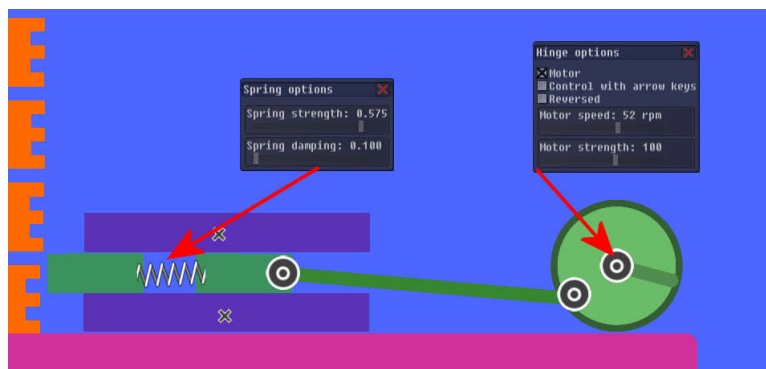
(i tutorial di Alessandro de Simone)

Copyright Alessandro de Simone 2008 (www.alessandrodesimone.net) – No transcribing, no copying, 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).

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

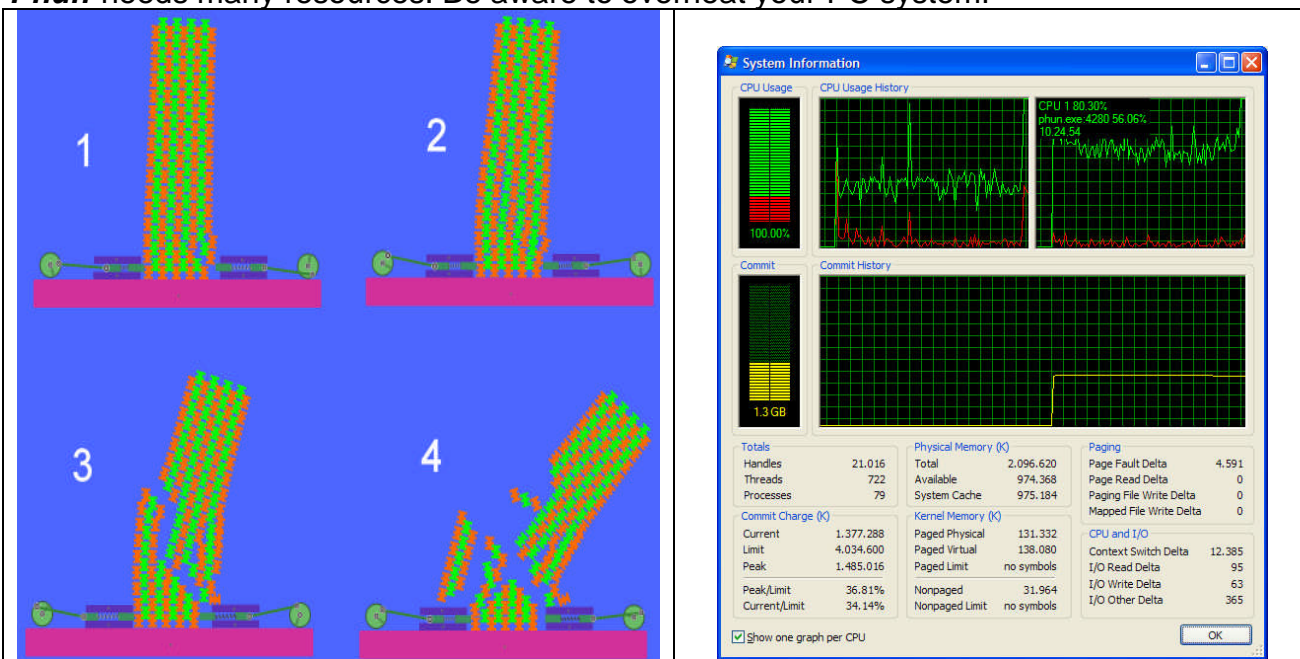
How a earthquake "works"

An earthquake is an earth movement. It can be *undulatory* (left / right) and / or *wincer* (up / down). My simulation is undulatory only (download from my website file **Heartquake_1.PHN**), and is based on two opposed motors. The spring is useful to well simulate impact.



Caution!

Phun needs many resources. Be aware to overheat your PC system!



Il presente Tutorial è stato creato il giorno 10 marzo 2008
Per ulteriori aggiornamenti consultare il sito www.alessandrodesimone.net