

Dialogo "TRA" massimi sistemi AGA MAGÉRA DIFÙRA, una lingua immaginaria?

Nel Dialogo dei massimi sistemi del 1937 Tommaso Landolfi ipotizza l'uso di una lingua immaginaria. E' la sensazione che ho provato il 22 novembre intorno alle 18:22 quando ho incontrato in chat Attila (che costruisce molti oggetti e luoghi) e Pikkio (che si occupa della personalizzazione della scuola dell'infanzia), costruttori eccellenti. Fiordiferro e Maria altro non hanno potuto che stare zitte e ascoltare questa conversazione surreale che qui riporto.

[Bidello]-18:22:55:E' entrato pikkio

Fiordiferro: pikkio

Fiordiferro: dove sei?

pikkio: eccomi

pikkio: mi vedi?

Fiordiferro: no

Fiordiferro: ho il log di tutti

Fiordiferro: 😊

pikkio: io vedo solo "Bidello"

Fiordiferro: sono da attila

Fiordiferro: costruisce il plaza

Fiordiferro: il palazzo del nostro istituto pedagogico a bolzano



Costruzione del Plaza di Via del Ronco 2

Fiordiferro: raggiungici

pikkio: ci sono

Fiordiferro: ok ragazzuolo

Fiordiferro: conosci attila?

pikkio: si
pikkio: una volta ci siamo presentati
pikkio: 😊
attila: ciao pikkio
attila: ^^
pikkio: comunque ancora piacere Attila



Attila

Fiordiferro: secondo me lui ti puo' aiutare piu' di alep
pikkio: infatti ho alcune domande da fare
pikkio: posso Attila?
attila: dicci
pikkio: allora:
pikkio: nel mio modeler uso opzioni di smoothing
attila: modeler
pikkio: con il programma di conversione "Polytrans" vedo come nel mio
modeler le opzioni applicate alle surface
pikkio: ma nel mondo le cose sono diverse
attila: io suo direttamente 3dmax
Fiordiferro: e?
pikkio: io uso LightWave 8.3 per modelli/textures
attila: poi con alcuni plugin faccio le varie conversioni
pikkio: per convertire uso Polytrans
attila: a bello anche light
pikkio: prima sotto consiglio di Alep usavo Accutrans ma andava
maluccio

pikgio: le UV map vanno benissimo
attila: strano spesso lo uso
attila: politrans
attila: no accutrans volevo dire
pikgio: solo che nel mondo alcune opzioni di smoothing non vanno alla grande o meglio vanno se il modello si trova in determinate coordinate xyz
attila: prova a convertire l'oggetto in in
attila: mmh... ahi detto light
attila: wrl
attila: 3ds
pikgio: esempio: costruisco un cilindro composto solo da 6 facce e per simulare la smussatura di un poligono + complesso uso l'opzione di smoothing a 89.5°
attila: rwx
pikgio: in alcune circostanze il mondo non interpreta bene i flag
Fiordiferro: foto a pikgio



Pikgio

attila: mmh disattiva
attila: smooth

pikkio: Attila Polytrans vede benissimo il formato LWO ed esporta anche alla grande
attila: e usa il duble side
pikkio: solo che credo ci siano dei limiti per il motore del mondo
pikkio: mi chiedevo se conosci i bug del motore
pikkio: si si
pikkio: io uso sempre o quasi il duble side in esportazione
attila: per i bug del motore non saprei
pikkio: ...mm...
pikkio: capisco
attila: però ero convinto che con duble side
pikkio: perchè mi parli di duble side?
pikkio: che legame c'è con l'opzione di smoothing?
attila: secondo me tu
attila: devi convertire in wrl
attila: o anzi
attila: in 3ds
pikkio: da dove?
attila: da opzioni di salva come oppure esporta
pikkio: il mondo vede solo rwz o sbaglio?
attila: si asp
attila: dopodiche hai un 3ds
attila: lo trasformi con accutrans
attila: in wrx
attila: o rwx
pikkio: a volte Accutrans non vede bene i criteri per le UV maps
attila: ma quello lo faccio con 3dmax
pikkio: infatti
attila: che le memorizza
pikkio: intendo dire che non legge bene le uv maps fatte con altri programmi
pikkio: nel mio caso con lightWave
attila: strano che con light faccia sta cosa,devo provare
pikkio: mentre Polytrans va benissimo e vede modelli e textures come li ho fatti in LightWave
pikkio: quindi $1 + 1 = 2$
attila: si piu o meno
pikkio: quello che ti dico è che solo il mondo non vede al 100% le opzioni scelte
attila: beh ovvio probabilmente il motore grafico è limitato
pikkio: infatti
pikkio: senti
pikkio: sai dirmi come aggiungere una luce dinamica o non nel mondo
attila: qui nel mondo dici ?
pikkio: si
pikkio: ho visto che ce ne sono
pikkio: forse Luna3 ne ha aggiunte alcune
attila: mm ci sono vari tipi

pikkio: e poi un'altra cosa: come posso assegnare ai modelli 2D l'opzione angolare fissa
attila: create light type=spot color=red radius=17 brightness=3
attila: questa credo che sia direzionale
attila: provala
pikkio: perfetto... devo assegnare queste righe ad un modello di partenza?
pikkio: le omni?
attila: si le metti nella azione
attila: dell'oggetto
pikkio: ok
pikkio: perfetto
pikkio: ho capito
pikkio: sai dove posso vedere tutte le possibilità per le luci?
attila: allora sul'help ci sono i vari comandi se trovo oil link te lo passo
Fiordiferro: www.activeworlds.bz.it/scuola3d
pikkio: 😊
pikkio: ok
[Bidello]-18:49:56:E' entrato Maria
pikkio: qui allora trovo quello che mi serve?
attila: <http://www.activeworlds.bz.it/scuola3d/help/actions.html>
attila: vai li
pikkio: ok
pikkio: grandee!
Fiordiferro: è l'unica cosa che sono riuscita a dire, sobh 😞
Fiordiferro: parlate in una lingua immaginaria
attila: il mio link e' diretto ^^, meglio
Fiordiferro: 😞
attila: ^^
pikkio: molto bene
Maria: ciao000
attila: descrive tutti i comandi a disposizione
Fiordiferro: ciao maria
attila: ciao maria
pikkio: qui trovo anche l'azione per dire ad un modello di seguire l'angolazione della visuale (ex: albero)
attila: sì esatto
pikkio: ok
pikkio: Grazie 1000...
Fiordiferro: sappiate che questa chat la salvo e la pubblico
Fiordiferro: avete qualcosa in contrario?
Maria: meno male che non ho parlato ahahah
Fiordiferro: giuro che non ho ascoltato mai niente di piu' surreale
Maria: ascolto in religioso silenzio quando c'è attila
pikkio: surreale?
pikkio: :D
Maria: c'è sempre qualcosa da imparare

Fiordiferro: rileggetela
Fiordiferro: è FAVOLOSA

FINE