

## 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  $89.5^\circ$   
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 double 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 double side in esportazione  
attila: per i bug del motore non saprei  
pikkio: ...mm...  
pikkio: capisco  
attila: però ero convinto che con double side  
pikkio: perchè mi parli di double 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 il link te lo passo  
Fiordiferro: [www.activeworlds.bz.it/scuola3d](http://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**