

Table des matières

VR to 2d 3
fletcher-munson 3
promox - refresh zvol 3
mount raw proxmox 3
trinitycore - npcbot - advanced settings 3

VR to 2d

```
ffmpeg -i input.mp4 -vf v360=input=equirect:output=flat:ih_fov=180:iv_fov=180:h_fov=93:v_fov=121:in_stereo=sbs:w=1440:h=2560 -codec:v hevc output.mp4
```

2025/04/11 19:51 · ben

fletcher-munson

Cela est dû à l'effet Fletcher-Munson, une anomalie dans la façon dont notre cerveau perçoit différentes fréquences à différents niveaux de volume. Un son qui semble équilibré à faible volume sonnera déséquilibré (dur et retentissant) à volume élevé.

2025/01/23 20:01 · ben

promox - refresh zvol

```
systemctl restart systemd-udev; udevadm trigger; udevadm settle
```

2024/12/10 21:03 · ben

mount raw proxmox

```
zstd -dc vzdump-qemu-221-2024_09_03-00_52_37.vma.zst | vma extract - extract  
losetup /dev/loop22 disk-drive-ide0.raw  
partx -v --add /dev/loop22  
mount /dev/loop22p1 /mnt/123
```

2024/09/03 12:52 · ben

trinitycore - npcbot - advanced settings

- NpcBot.WanderingBots.Continents.Levels

Description: Percentage of wandering bots to spawn per level bracket:

0-9, 10-19, 20-29, ... , 70-79, 80+.

Note: Total percentage must be exactly 100.

Note2: Classes with minimum level requirement may ignore this parameter.

Default: 25,15,15,10,5,10,20,0,0

2024/03/15 07:58 · ben

[Anciens billets >>](#)

From:
<https://unix.ndlp.info/> - **Where there is a shell, there is a way**

Permanent link:
<https://unix.ndlp.info/doku.php/test?rev=1601711918>

Last update: **2020/10/03 07:58**