



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Paldwin [SCULPTY CONTEST #2]

Subject: Re: Paldwin [SCULPTY CONTEST #2]

Posté par: meltingman

Contribution le : 7/7/2011 12:21:12

salut paldwin, moi aussi ca plante au rendu. j'ai du virer l'AO, et le RAY du render, j'ai descendu la taille du rendu à 1024 de large (taille

). Et la ça passe.

Citation :

par Blackschmoll sur 7/7/2011 8:24:23 Ça m'est déjà arrivé (le coup du plantage au rendu du sculpt). Du coup j'avais fais un append de mon mesh dans un nouveau fichier et c'était bien passé. Je ne sais pas si c'est la solution ou juste un coup de bol ou encore une coïncidence, mais ça se tente

j'avais tenté un append après sculpte et surtout [Save External], mais j'ai donc perdu tout les niveaux de sculptes sauvegardés en External. Tu sais comment récupérer ses niveaux perdus?

(ps: pour finir j'avais importé tous les objets du studio vers mon fichier hippo. Mais si il y a une solution plus rapide je suis preneur

).

Paldwin, tu à bien suivi les indications du topic de Lade?

[resumant tout ce qu'il faut savoir sur l'optimisation du sculpte mode](#) et en particulier cette image :

<http://img52.imageshack.us/img52/4199/sculpt.jpg>

++