



Forum: [WIP] et travaux terminés

Topic: Paldwin [SCULPTY CONTEST #2]

Subject: Re: Paldwin [SCULPTY CONTEST #2]

Posté par: Blackschmoll

Contribution le : 7/7/2011 12:31:50

@melti: "Tu sais comment récupérer ses niveaux perdus?"

Déjà c'est le "object" qu'il faut append et pas le mesh (je ne suis même plus sûr de parler français là ><).

Ensuite, une fois ton objet importé, tu vas dans la pile des modificateurs, dans multires. En dessous de "Pack External" tu as un chemin à rentrer (normalement il a sauvegardé tes niveaux en nom_de_l'objet.btx à côté de ton fichier .blend), il n'y a plus qu'à sélectionner le chemin de ton fichier .btx et hop, tu retrouves tes niveaux de sculpt :)