

## new invisiprim

Écrit par ssm2017  
Jeudi, 14 Mai 2009 00:01

---

Il existe depuis un certain moment un procédé pour pouvoir cacher son avatar sans aucun script ni texture et sans les problèmes avec les alpha et l'eau.

Je révèle le truc ici car la chose est maintenant gratuite sur xstreet

Le procédé utilise un bug des clients si qui ont du mal à faire le rendu d'un mesh d'avatar à partir d'une certaine complexité dans les meshes.

Le client part en vrille et refuse de faire le rendu de l'avatar.

Peut-être que Linden corrigera ce problème mais en attendant c'est bien pratique pour pouvoir faire des avatars avec des invisiprims qui n'ont pas de problèmes.

Par contre on n'a pas le choix, ça cache toute la shape sans distinction mais on voit encore les objets qui sont portés.

Le problème aurait été découvert par : Phantom Messenger comme lu [ici](#) mais récemment, une personne a rapporté le problème sur le jira [ici](#)

Le principe est de porter un huge enorme genre 65536x65536x0.1 et de le creuser , puis au bout d'un moment l'avatar disparaît... :)

c'est tout

## new invisiprim

Écrit par ssm2017  
Jeudi, 14 Mai 2009 00:01

---

Ayant vu cela dans le Quantum Core j'ai voulu chercher le probleme et j'ai exporte l'objet pour voir les parametres afin de comprendre, et grace à Freederick Lane, j'ai pu voir que c'etait un huge de cette taille, donc Freed a fait un script et nous avons mis en vente le truc sur xstreet sl, sauf que quelques semaines plus tard, une autre personne l'a mis en vente gratuitement, donc nous avons rembourse les 4 personnes qui l'avaient achete

si vous voulez notre version, vous pouvez la trouver [ici](#) et [là](#) ( Freed a fait un joli script et un hud pour controler l'invisibilité )

et la version qu'une autre personne a mis en freebee est [ici](#)