

Aktywacja Corony wymagana przy każdym uruchomieniu 3ds Max

- **Aktywacja Corony jest wymagana za każdym razem, gdy uruchamiamy 3ds Max, pojawiają się awarie, sloty edytora materiałów Corona są czarne.**
 - Corona pyta się o aktywację przy każdym ponownym uruchomieniu 3ds Max,
 - Wszelkie awarie renderowania z komunikatem „fatal error” lub podobnym,
 - Wszystkie podglądy próbek edytora materiałów są czarne, gdy Corona jest wybrana jako aktywny renderer,
 - Pojawiają się różne inne problemy - takie jak nieprawidłowe wyświetlanie Corona VFB, niedziałające renderowanie interaktywne.

Rozwiązanie 1 - Zresetowanie plików aktywacyjnych

1) **Uwaga:** ten krok ma zastosowanie tylko wtedy, gdy zostałeś poproszony przez personel Corony o dostarczenie dodatkowych plików/dzienników. W przeciwnym razie możesz go pominąć i przejść do punktu 2 poniżej.

Przejdź do `C:\Users_nazwa_użytkownika_\AppData\Local\CoronaRenderer` i wyślij nam zawartość tego folderu.

2) Upewnij się, że możesz zobaczyć ukryte pliki i foldery w systemie Windows. Aby to włączyć, przejdź do "Opcji folderów" w ustawieniach systemu Windows, przejdź do zakładki "Widok" i upewnij się, że opcja "Pokaż ukryte pliki, foldery i dyski" jest włączona.

Następnie przejdź do `C:\Użytkownicy_nazwa_użytkownika_\AppData\Local\CoronaRenderer` i upewnij się, że żaden z plików .txt nie ma włączonego we właściwościach atrybutu „ukryty” (kliknij plik prawym przyciskiem myszy > Właściwości > Atrybuty > Odznacz „ukryty”).

Jeśli powyższy punkt nie pomógł to:

3) Przejdź do `C:\Users_nazwa_użytkownika_\AppData\Local\CoronaRenderer` i usuń wszystkie pliki w tym folderze.

Uwaga: chociaż jest to całkowicie bezpieczne, będzie wymagało ponownej aktywacji Corony przy następnym uruchomieniu 3ds Max.

Rozwiązanie 2 - Wyłączenie NVIDIA AI Denoiser

- Ustaw Corona jako aktywny renderer w 3ds Max.
- Przejdź do `Render Setup > Scene > Denoising` i ustaw `Mode` na `None`.
- Przejdź do opcji `Render Setup > Performance > Interactive rendering` i wyłącz pole wyboru „Fast preview denoise during render”.