

Ich habe den "Runtime Designer" genutzt, um alle Sprites eines G1 Charakters auszutauschen, wenn ich aber eine 3D Bewegung lade, werden die original Sprites wieder verwendet, warum?

Der "Runtime Designer" basiert nur auf der aktuellen Bewegung/Pose im Bühnen Modus & ist nicht für die Vollwinkel Rekonstruktion geeignet.

Wenn Sie einen G1 Charakter (CTA1 alter integrierter Content) zu einem G2 Charakter (CTA2 neuer integrierter Content) umbauen möchten, müssen Sie dies im Charakter Designer durchführen.

Reallusion FAQ

<https://kb.reallusion.com/>