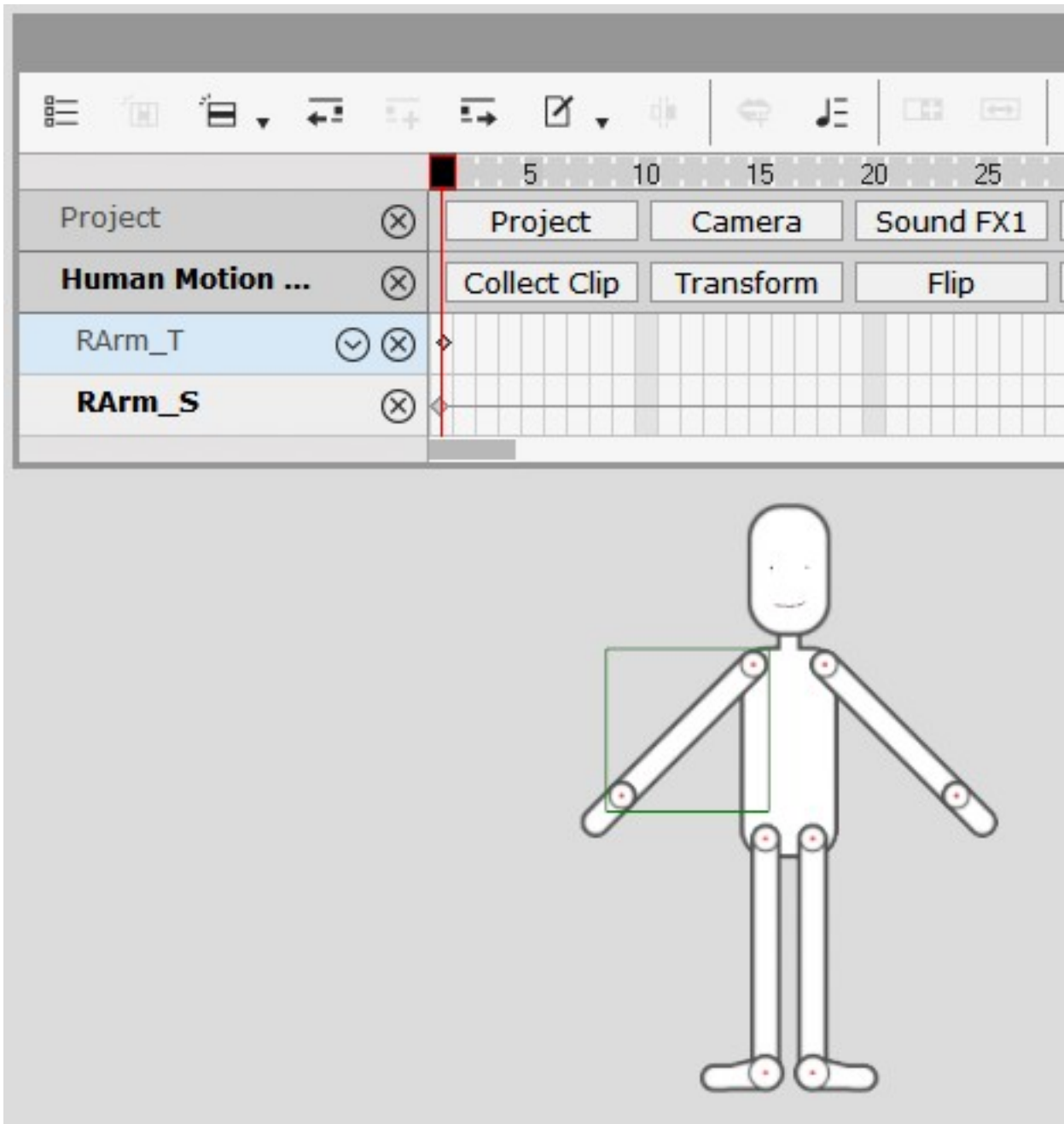


Tipp#1

Wenn Sie "Spur automatisch verbergen" und "Sprite-bezogene Spur" im Zeitleisten-Editor aktiviert haben, werden in der Zeitleiste nur die zugehörigen Spuren des gewählten Sprites angezeigt.

Deaktivieren Sie die Funktionen wieder, um zur Original Zeitleisten-Bearbeitung zurückzukehren.



Tipp#2

Wählen Sie das Aufklappmenü links oben im Designer > Ebenen-Manager und aktivieren Sie " Knochen automatisch aktivieren".

Der Knochen wird automatisch deaktiviert, wenn dieser sich nicht im bearbeiteten Bildbereich befindet.

Tipp#3

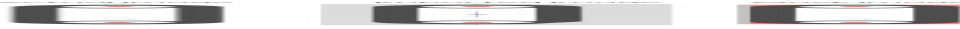
Die Verformungsanimation funktioniert NUR beim ersten Bild im Sprite Editor und ermöglicht Ihnen auch die Änderung des Standard Bildes. Hier die zugehörigen Symbole.

: Bild deformieren – wählen Sie „Aktuelles Sprite ersetzen“, um das Bild zu aktualisieren.

: Standard Bild - wählen Sie „Standard Bild“, um dieses zu ändern.

Tipp#4

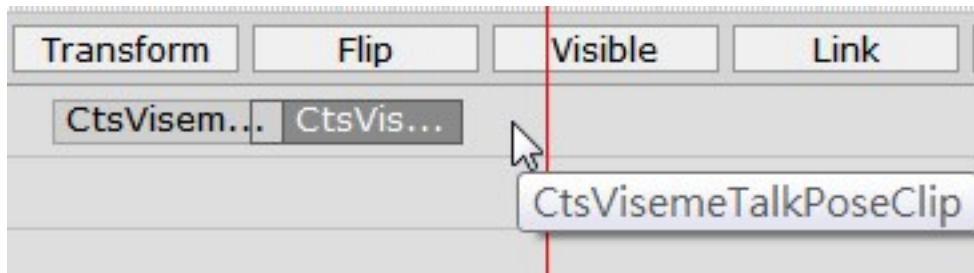
Wenn die Ränder Ihres Bildes nach dem Laden in den Designer zum Erstellen eines Darstellers mit Knochen abgeschnitten wurden, können Sie das Gitternetz mit Hilfe des „Erweitern“ Schiebereglers im Knochen Editor vergrößern.



Tipp#5

Wenn Sie in der Zeitleiste einen Clip nahtlos mit einem anderen Clip verbinden möchten, können Sie in den Einstellungen "Clip in Zeitleiste einrasten" aktivieren.

Dann rastet Ihr Clip, wenn dieser nah an den anderen Clip geschoben wird, automatisch ein.



Tipp#6

Wenn Sie einen neuen Bewegungsclip mit der vorherigen Bewegung verbinden möchten, können Sie diesen einfach bei gedrückter "Alt" Taste (bei einem Mac verwenden Sie "Option") aus dem Inhalt Manager auf den vorhandenen Bewegungsclip in der Zeitleiste ziehen und der neue Clip wird abgespielt.

Reallusion FAQ

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