

Баги анимаций

Материал из xrWiki

В ActorEditor есть несколько неприятных моментов при работе с анимациями, а в особенности при экспорте в игру. Общая рекомендация - всегда хранить исходники анимаций либо в object-модели, либо где-нибудь отдельно.

Лишние кадры после экспорта ТЧ-модели из АЕ 3П

Если возникла необходимость редактировать исходник ТЧ-модели в ActorEditor 3П (например, чтобы добавить новые анимации, потому что такая возможность недоступна в АЕ ТЧ на ОС выше Windows XP), то после экспорта модели в формат **ogf (3П)**, у всех анимаций странным образом в конец добавляется **0.03** секунды пустых кадров. Эти пустые кадры особенно заметны на циклических анимациях, вроде idle и sprint - движение на миг останавливается, происходит задержка.

Решение

Не использовать АЕ 3П для работы над ТЧ-моделями - для загрузки анимаций можно воспользоваться фиксом от **K.D.** для АЕ ТЧ либо пересобраным редактором из исходников, с работающими окнами.

Ухудшение качества после экспорта

При экспорте в формат **ogf** или **omf**, сложные анимации становятся **не совсем теми**, какими были изначально. Все дело в том, что АЕ ТЧ не поддерживает качество анимаций выше 8-битных. Поэтому после экспорта, часто можно видеть подергивания, дрожание и другие непотребства. В то же время, АЕ 3П полностью поддерживает 16-битные анимации (которые заметно лучше по качеству), однако, по умолчанию такая возможность отключена.

Решение

АЕ 3П - активировать флажок в опциях **Tools -> MotionExport -> Force 16bit MotionT**.
АЕ ТЧ - движок ТЧ не поддерживает 16-битные анимации, поэтому никаких флажков не было предусмотрено. Однако, таки существует возможность запустить сложные анимации в ТЧ, путем разбиения их на несколько частей и последовательного запуска. Чем сложнее и длиннее анимация, тем больше частей придется сделать. Но лучшим решением является использование модифицированного движка и SDK, где добавлена поддержка 16-битных анимаций.

Использование АЕ LA при работе над моделями из ТЧ

Одним из решений проблемы загрузки анимаций в АЕ ТЧ, является использование редактора из пакета LA SDK. Формат экспортируемых моделей позволяет игре свободно использовать их, но исходник, сохраненный в АЕ LA, в последующем не будет корректно воспринят другими версиями редактора. В частности, АЕ ТЧ просто не отобразит анимации, а АЕ 3П загрузит их с ошибками.

Вывод

Использовать AE LA только при работе над моделями, которые будут использоваться в самой LA. Для ТЧ-моделей необходимо использовать родной редактор.

Автор: **RayTwitty (aka Shadows)**

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Баги_анимаций&oldid=1164»

Категория:

Actor Editor

- Страница изменена 14 мая 2023 в 19:06.
- К этой странице обращались 9178 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

