

Проблемы и Решения

База знаний по известным проблемам и решениям.

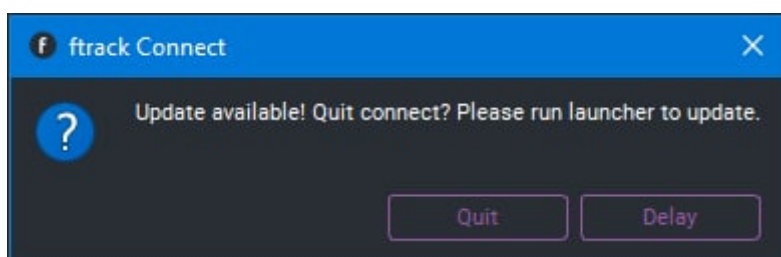
- [Общее](#)
- [Проблемы начальной настройки](#)
- [Работа с материалом](#)
- [Maya](#)
- [Unreal](#)
- [Частые проблемы и решения](#)
 - [Ошибка кодека MPC-HC](#)
- [Adobe](#)
- [Animatic Uploader](#)

Общее

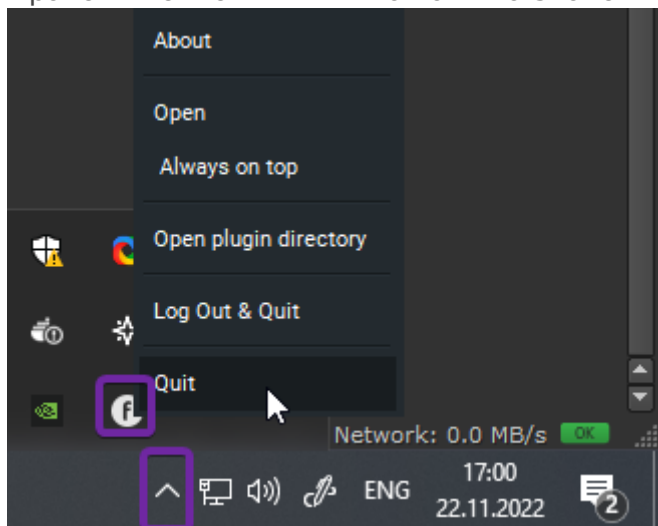
Connect

Как обновить Ftrack Connect

Новая версия коннекта становится доступной, когда разработчики делают новый релиз. Если в этот момент у вас запущен коннект, то появится следующее сообщение:



1. Закрыть коннект — в нижнем правом углу экрана на панели Windows нажать на стрелочку;
2. Правой кнопкой мышки нажать на значок Ftrack Connect, выбрать Quit;



3. Запустить лаунчер — коннект обновится и запустится.

Если у вас был не запущен коннект в момент появления новой версии, он обновится автоматически, когда вы его запустите.

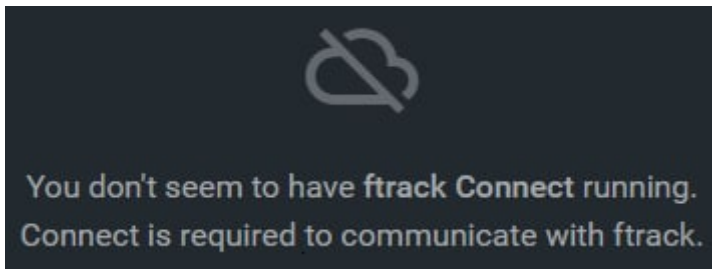
Падает немного погода после запуска Лончера

1. Возможно, где то сохранилась ссылка для получения ключа доступа, и по ней происходит периодический переход. Есть подозрения на Яндекс.Браузер.

2. Можно закрыть все лишние приложения

Не авторизуется

Возникает вот такое сообщение:



1. Можно попробовать очистить кэш встроенного браузера, он расположен тут:

`%LOCALAPPDATA%\yarko\python\cache\QtWebEngine\Default\Cache`.

или тут:

`%LOCALAPPDATA%\yarko\ftrack_connect\cache\QtWebEngine\Default\Cache`

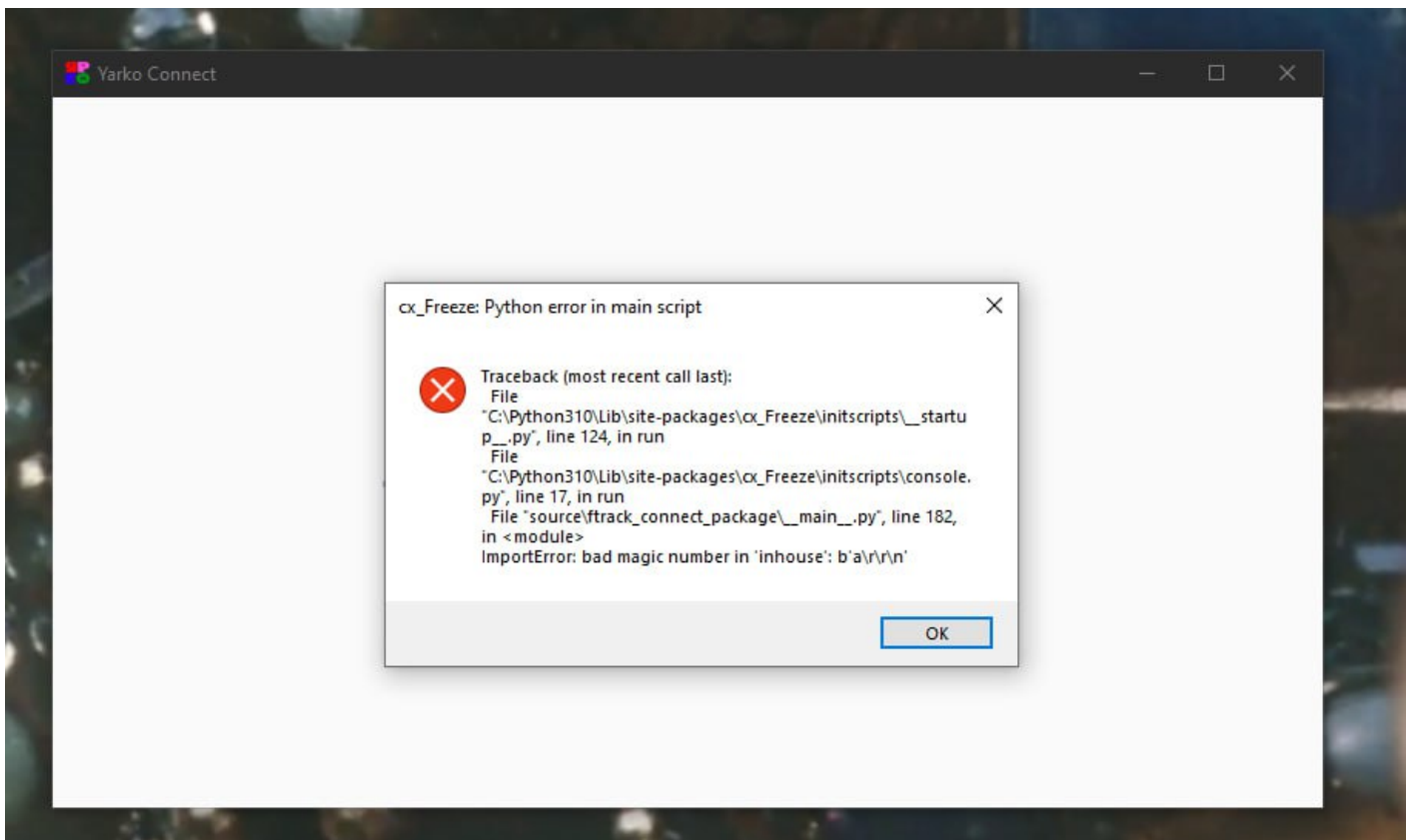
2. Разлогиниться и залогиниться в коннекте повторно: ПКМ -> Sign out and quit
3. Если проблема возникает в **WebApp Maya**, также очистить кэш по следующему пути:

`%LOCALAPPDATA%\Autodesk\Maya-2022\cache\QtWebEngine\Default`

4. **Adobe Premiere Pro**: удалить всё содержимое папки `%TEMP%`, перед этим необходимо закрыть все программы или самое простое - перезагрузить компьютер (если что-то не удаляется по причине "используется где-то" даже после перезагрузки компьютера - ничего страшного, оставлять так)

Выдает ошибку при запуске

Нужно удалить папку Documents/kit/dist/connect_python_integration



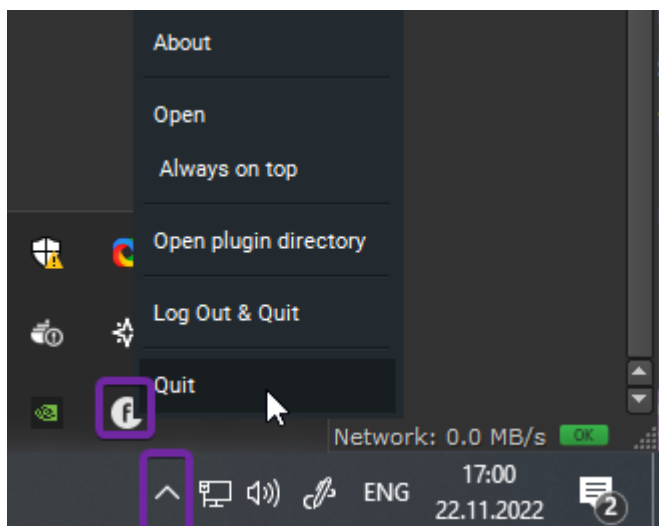
Не запускается лаунчер с ошибкой CookieJar

Решение: удалить или лучше переименовать папку AppData/Local/kit и еще раз запустить лаунчер. Он предложит по-новому залогиниться.

Лаунчер

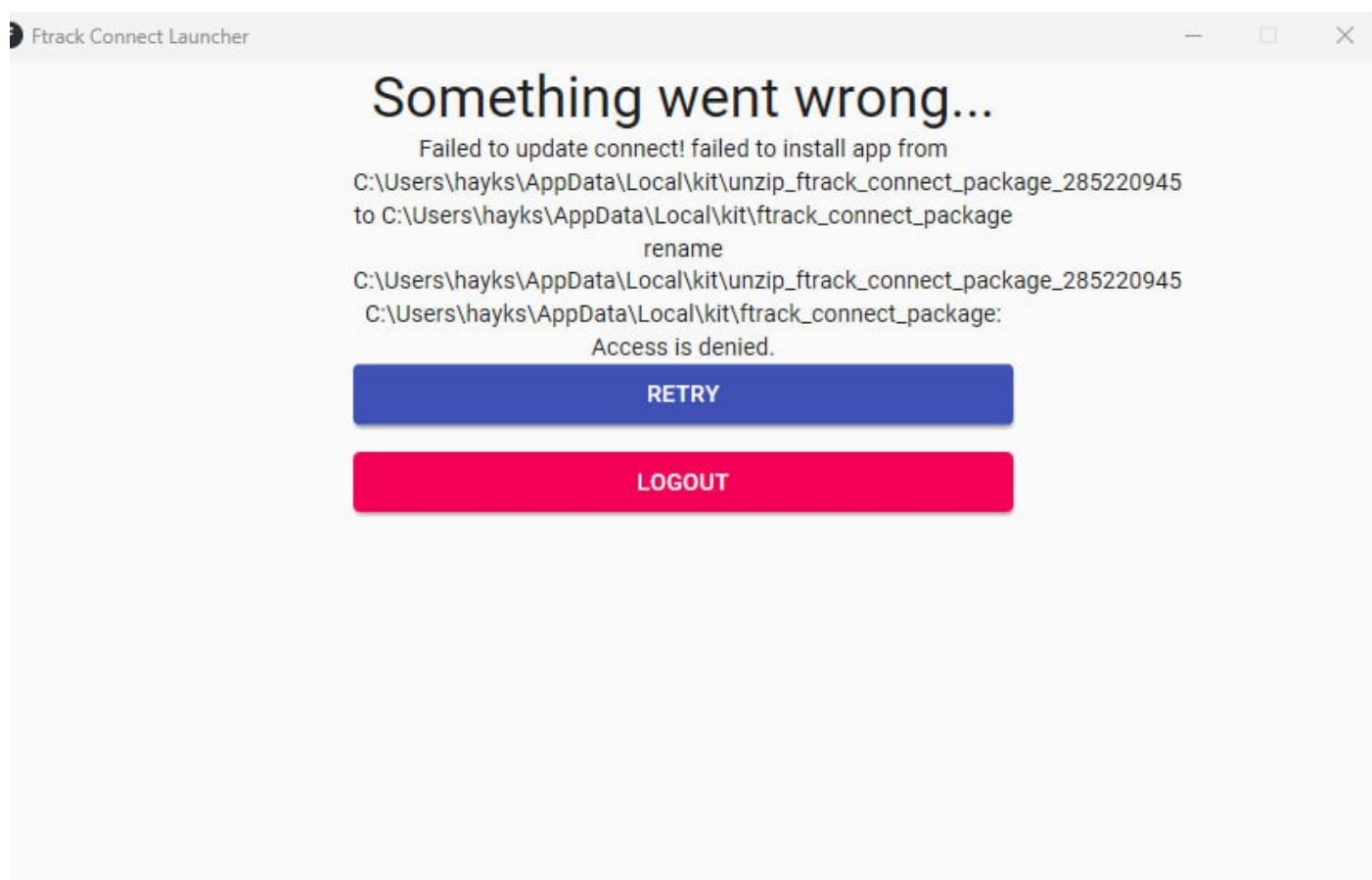
1. Лаунчер пытается обновиться и закрывается

1. Закрывать коннект полностью



2. Удалить папку и всё её содержимое `%localappdata%\kit\ftrack_connect_package`. Запустить лаунчер ещё раз, всё должно быть в порядке.

2. Появляется окно об ошибке



Решение:

Проверить, стоит ли на компьютере антивирус. Внести лаунчер в исключения / отключить антивирус - всё заработает.

Проблема с антивирусом при запуске коннекта



Угроза предотвращена



Файл был идентифицирован как вредоносный и отправлен на карантин:

C:\Users\██████████\AppData\Local\kit
\unzip_ftack_connect_package_293060811\ftack_connect.exe

[Показать подробные сведения](#)

Писать в yarko helpdesk, админ отключит вам антивирус и вы сможете запустить коннект.

Не отображается нужное приложение на вкладке Launch

Если приложение установлено в размещение **не** по умолчанию, Connect его не может найти, и нужно подсказать размещение исполняемого файла приложения, задав переменную среды:

- YARKO_BLENDER_LOCATION - для **Blender**, пример S:\Program Files\Blender Foundation\Blender\blender.exe
- YARKO_MAYA_LOCATION - для **Maya**, пример S:\Program Files\Autodesk\Maya2022\bin\maya.exe
- YARKO_NUKE_LOCATION - для **Nuke**, пример S:\Program Files\Nuke\nuke.exe

По настройке переменных среды в Windows можно обратиться к руководствам в Интернет, например [Что такое переменные среды в Windows](#) . После настройки переменных, нужно перезапустить Connect.

Не появляются диски

В настройках коннекта выбрать режим монтирования **Hybrid WebClient**.

2d animation: не появляется превью на задаче

При публикации Upload (перетаскивание в фтрек файла) превью на задаче не появится, оно будет только на версии.

При публикации через коннект -> общий публикатор 2д анимации превью появится на задаче. (информация актуальна на 16.10.23 проект Матч).

У фрилансера нет файлов/не открывается сцена/открывается без ассетов:

Переназначить фрилансера на задачу: удалить фрилансера и freelance из назначенных, назначить опять.

Добавить необходимые ассеты на эпизод. Перезагрузить коннект/компьютер.

Проблема при запуске Коннекта с SSLError



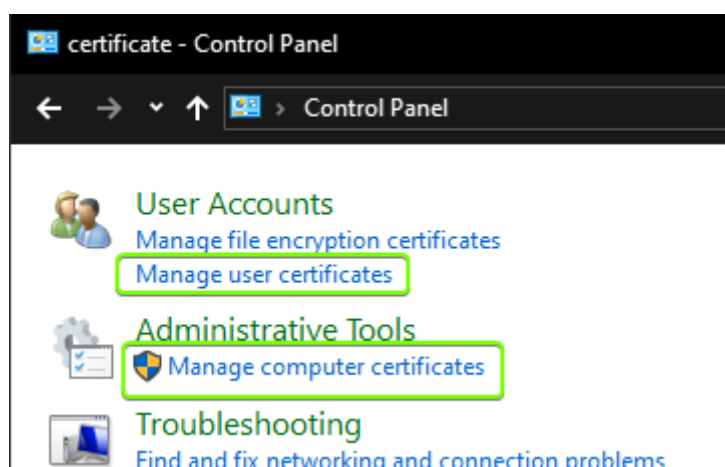
SSLError: [ASN1] nested asn1 error (_ssl.c:4030)

Решение:

При помощи Python скрипта можно локализовать, сертификат, который приводит к сбою и удалить его из "Trusted Root Certification Authorities" утилиты управлениями сертификатами `certmgr.msc`:

```
import ssl, _ssl
for i, (cert, encoding, trust) in enumerate(_ssl.enum_certificates('ROOT')):
    if encoding == "x509_asn":
        if trust is True or ssl.Purpose.SERVER_AUTH.oid in trust:
            sc=ssl.SSLContext()
            try:
                sc.load_verify_locations(cadata=cert)
            except:
                print('ERROR', i, cert[:100], encoding, trust, '\n')
```

Сертификаты могут находиться как в хранилище пользователя так и в системном хранилище, если в одном сертификат не найден, нужно проверить другое:



Ошибка с сертификатами и веб прокси

```
HTTPSConnectionPool(host='proxy.freelancers.yarko.com', port=443): Max retries exceeded with url: /api (Caused by ProxyError('Unable to connect to proxy', SSLError(SSLError(1, 'A failure in the SSL library occurred (_ssl.c:1129)'))))
```

Использовалось ПО для туннелирования которое назначало системный прокси сервер в том числе и для https запросов. По какой то причине именно этот домен (со специфическим промежуточным сертификатом) приводил к сбою в библиотеке ssl.

Как решения было настроено правило исключения, добавлением в переменную среды NO_PROXY домена сервера: localhost,127.0.0.1,proxy.freelancers.yarko.com.

Blender

Ошибка при отправке на ферму

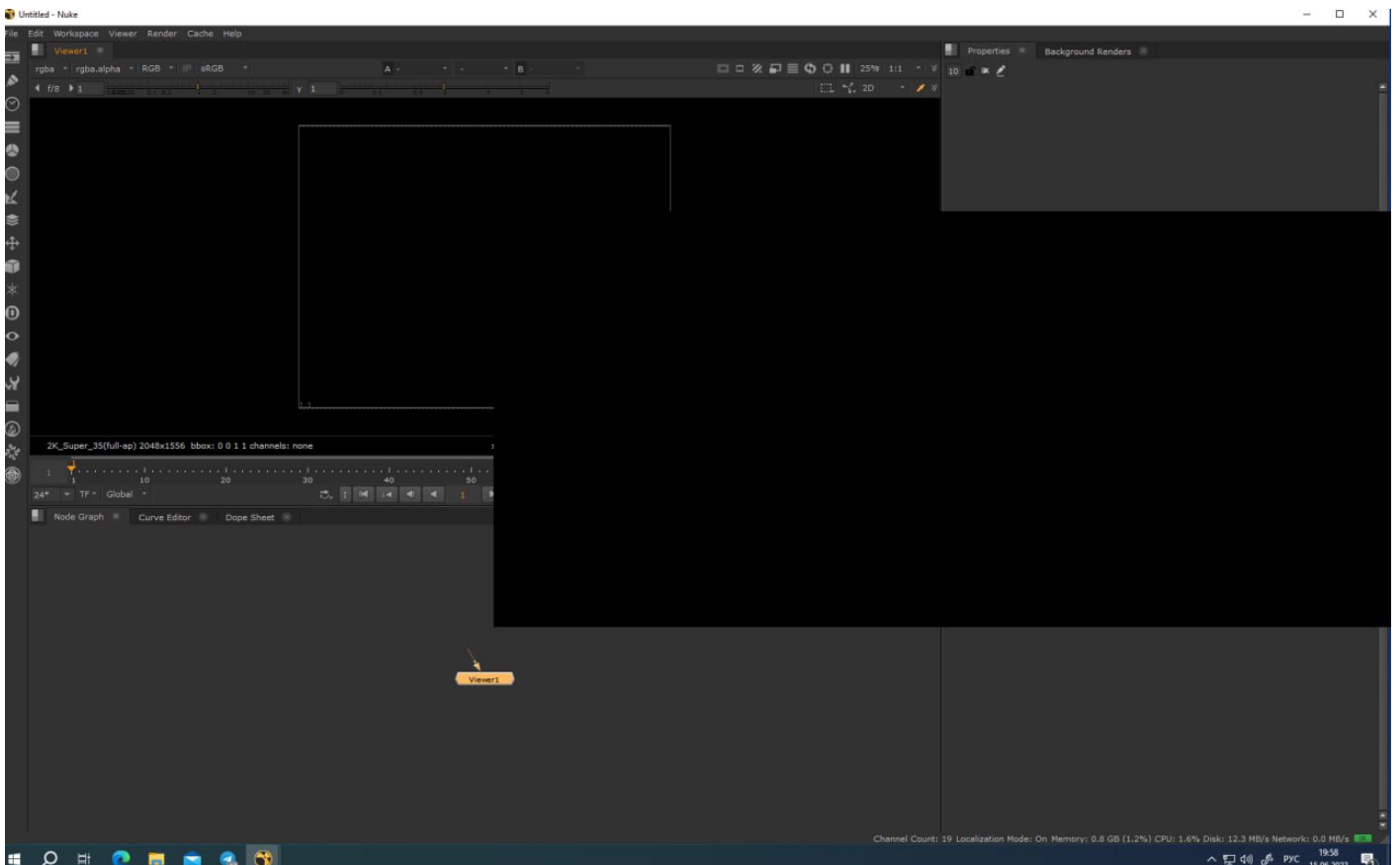
```
Report: Error
Python: Traceback (most recent call last):
  File "C:\Users\narhipova\Documents\kit\dist\connect_blender_integration\ff3272fb029b309d6cde5c40a624906a8c0d65db\dependencies\inhouse\blender\scripts\cgru_tools\operators.py", line 121, in execute
    layers = utils.layers_get(active_scene)
  File "C:\Users\narhipova\Documents\kit\dist\connect_blender_integration\ff3272fb029b309d6cde5c40a624906a8c0d65db\dependencies\inhouse\blender\scripts\cgru_tools\utils.py", line 39, in layers_get
    obj_colls = object.users_collection # get all collections object is in
AttributeError: 'NoneType' object has no attribute 'users_collection'
```

Решение:

Нужно выбрать камеру перед отправкой "выделить"

Nuke

Серые / чёрные окна в нюке

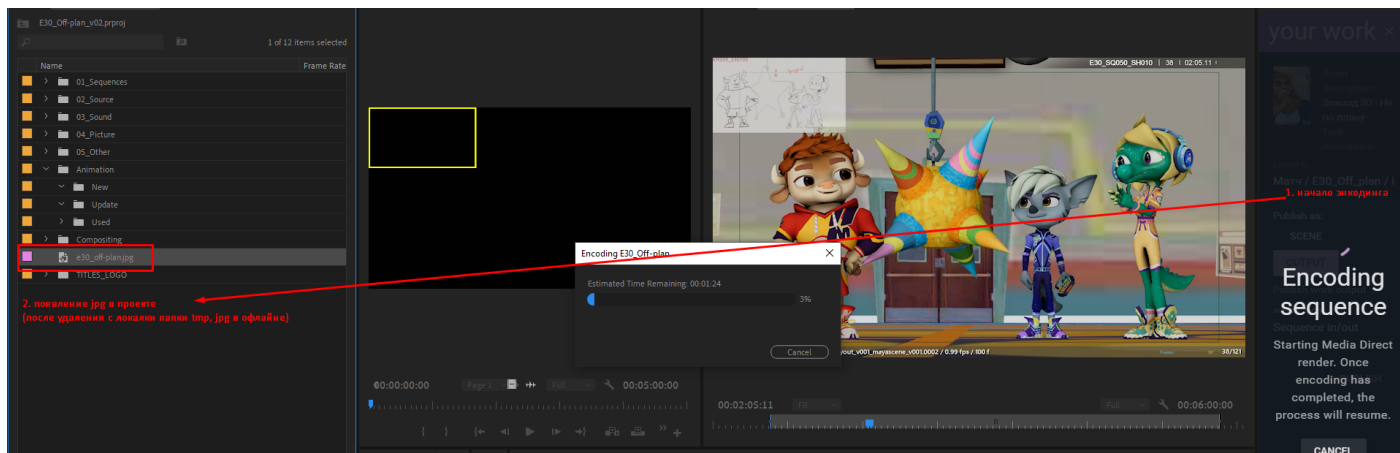


Решение:

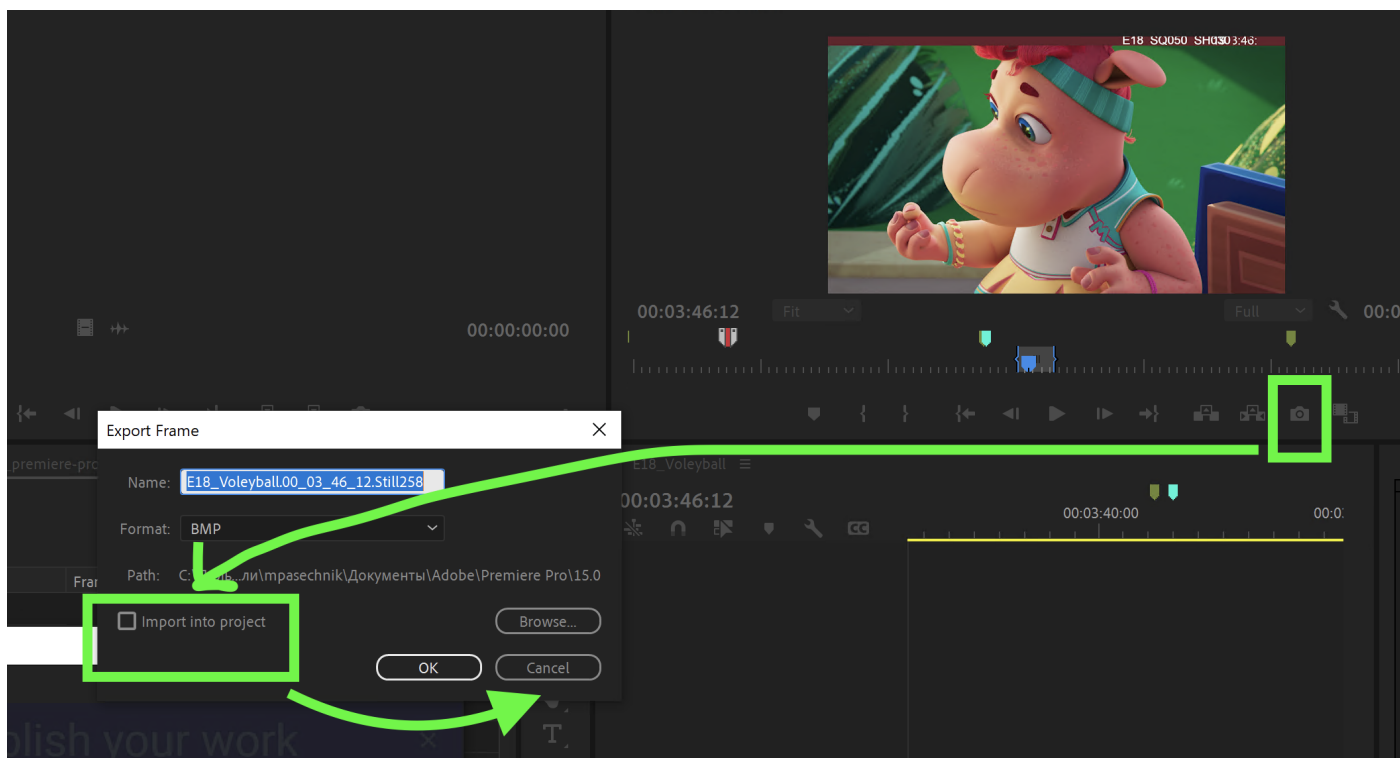
Нужно зайти в настройки Nuke в раздел Viewer (Monitor Out) и выключить галки у первых трех параметров, если они были включены.

Adobe Premiere Pro

Подгружается jpg во время энкодинга в проект премьеры



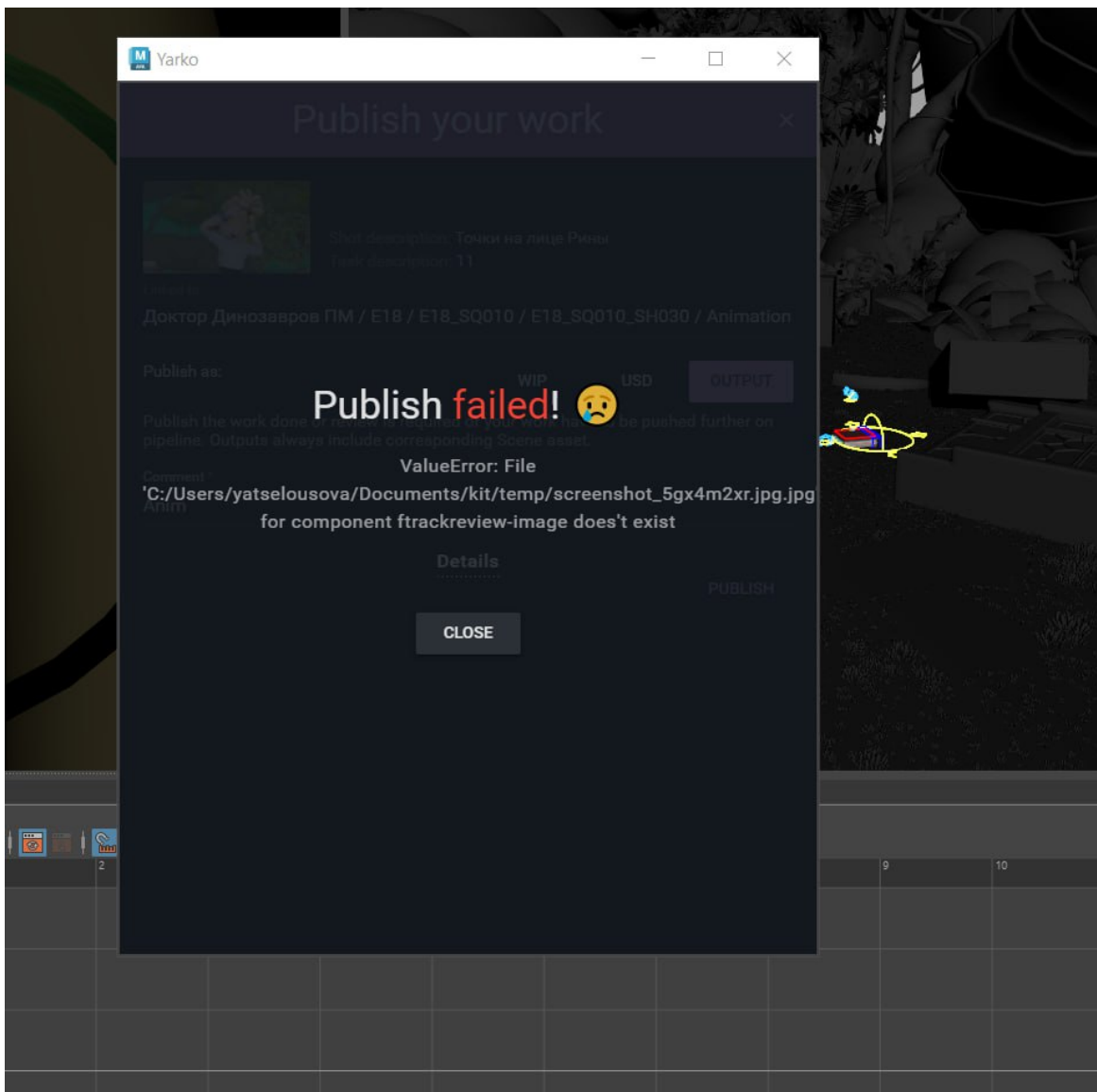
Решение:



В этом меню убрать галочку 'Import into project' и нажать Cancel.

Publish

ValueError: File doesn't exist



1. Открыть папку шота по пути
C:\Users\user\Documents\kit\work\e01\e01_sq10\e01_sq10_sh010 или через инструмент Tool(Yarko)-Open Work Folder в рабочей программе с открытой сценой.
2. Открыть файл changes.json
3. Очистить пути внутри файла

```
{  
  "remap": {  
  }  
}
```

4. Перезапустить сцену

Проблемы начальной настройки

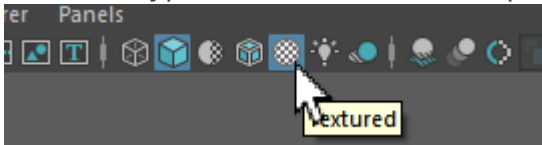
Не появляется меню Yarko в майке

- Если майка была установлена без подключения к Интернет или из-за настроек установки Maya, пакет rumel мог быть не установлен. Чтобы установить его вручную, выполните следующую команду от имени администратора в командной строке Windows: `"c:\Program Files\Autodesk\Maya2022\bin\mayapy.exe" -m pip install rumel` (изменить 2022, если возникают проблемы с другой версией Maya).
- Если все еще не появляется меню, нужно проверить настройки безопасности в файле настроек Maya (по умолчанию он находится тут `C:\Users\<username>\Documents\kit\maya\2023\prefs\userPrefs.mel`) наличие данной строки `-iv "SafeModeExecUserSetupScript" 0`, если она есть, закрыть все Maya, удалить строку и тогда можно запускать Maya.

Текстуры не отображаются во вьюпорте

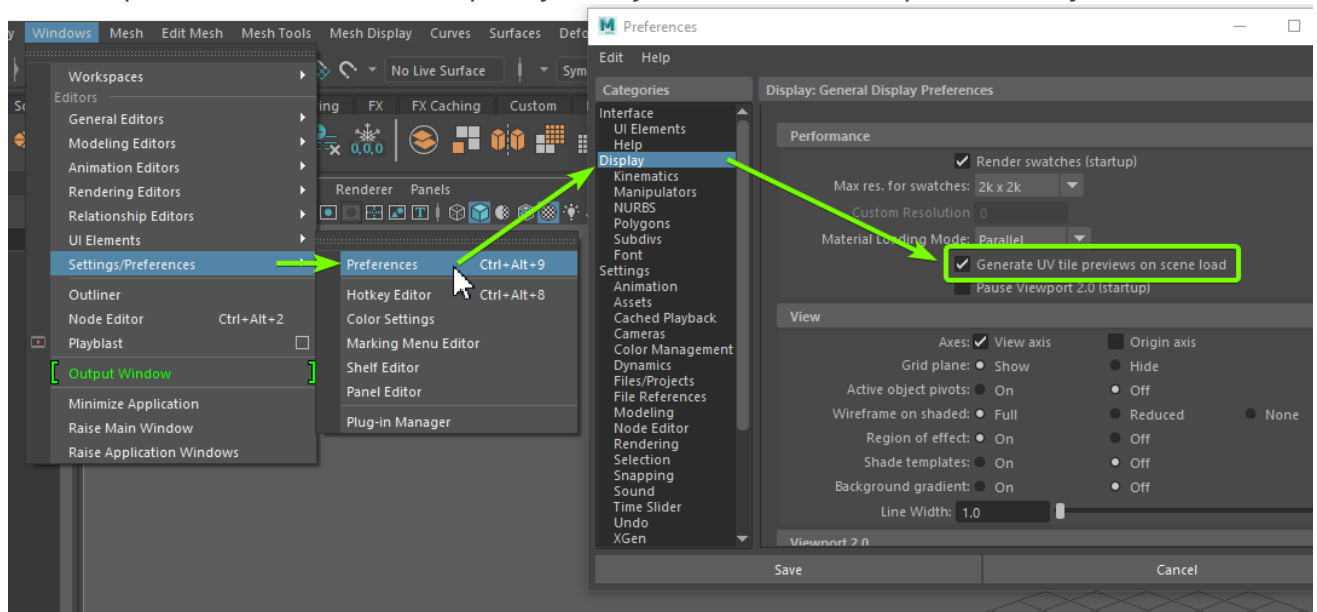
Нужно проверить:

1. Что текстуры включены во вьюпорте:

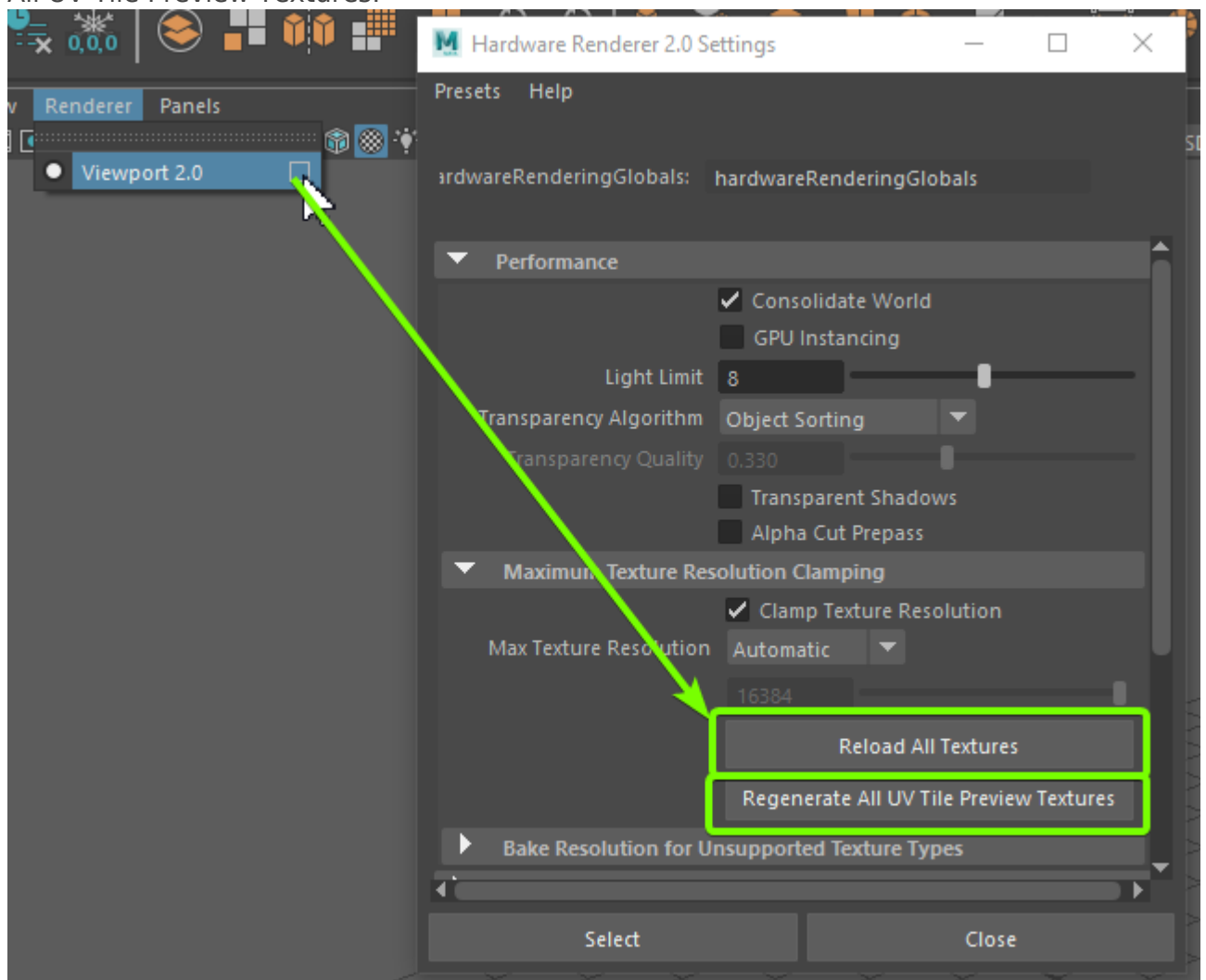


2. Для UDIM текстур по умолчанию не создаются превью для вьюпорта

1. самое простое это задать настройку в Мае до того как откроете сцену:

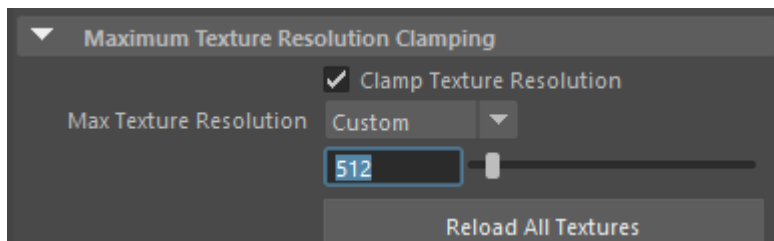


2. Можно вручную вызвать генерацию превью через опции рендера - Regenerate All UV Tile Preview Textures:

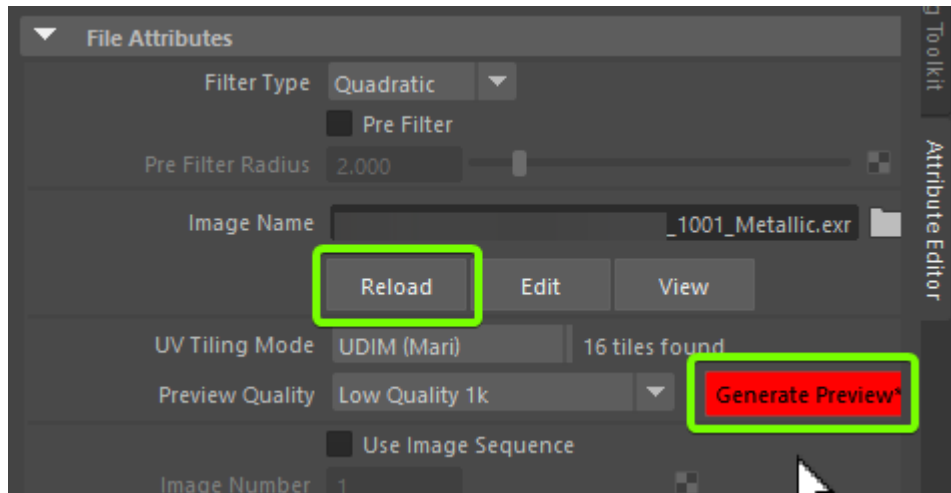


, так же можно вызвать Reload All Textures, если из за нехватки оперативной памяти видеокарты текстуры выгрузились.

1. Если памяти видеокарты не хватает, возможно урезать максимальное разрешение следующим способом



3. Так же возможно вручную загружать текстуры или генерировать UDIM превью для каждой отдельной текстуры, для этого нужно выделить ноду текстуры и в Attribute Editor нажать Reload или Generate Preview



3. Проверить наличие файлов текстур.
4. Также возможны низкоуровневые/аппаратные проблемы. Были случаи что текстуры не рисовались в OpenGL, в любом случае наш драйвер должен быть DirectX. Стоит проверить версию операционной системы, на Windows 7, Linux, Mac - могут быть специфические неисследованные проблемы.

Fatal Error сразу при запуске Maya из Connect

При этом еще происходит начальная инициализация, висит splash screen. Помогла чистка переменной среды `PYTHONPATH`. Обратитесь в этом случае за помощью в службу поддержки.

Проблемы с пикером (информация на 29.08.23)

1. Где находятся пикеры (для проекта Матч, инф-ция на 29.08.23):

Z:\match_files\Animation\Library\AnimSchoolPickers

2. Антивирус ругается на пикер

Код, который переключает настройку пикера, чтобы не ругался антивирус. Если пикер был запущен, придется перезапустить майку.

“

```
import maya.cmds as
mc;mc.optionVar(intValue=('dwpicker_use_base64_data_encoding', 1))
```

После этого нужно **сохранить пикер**. В самом пикере есть File -> Save

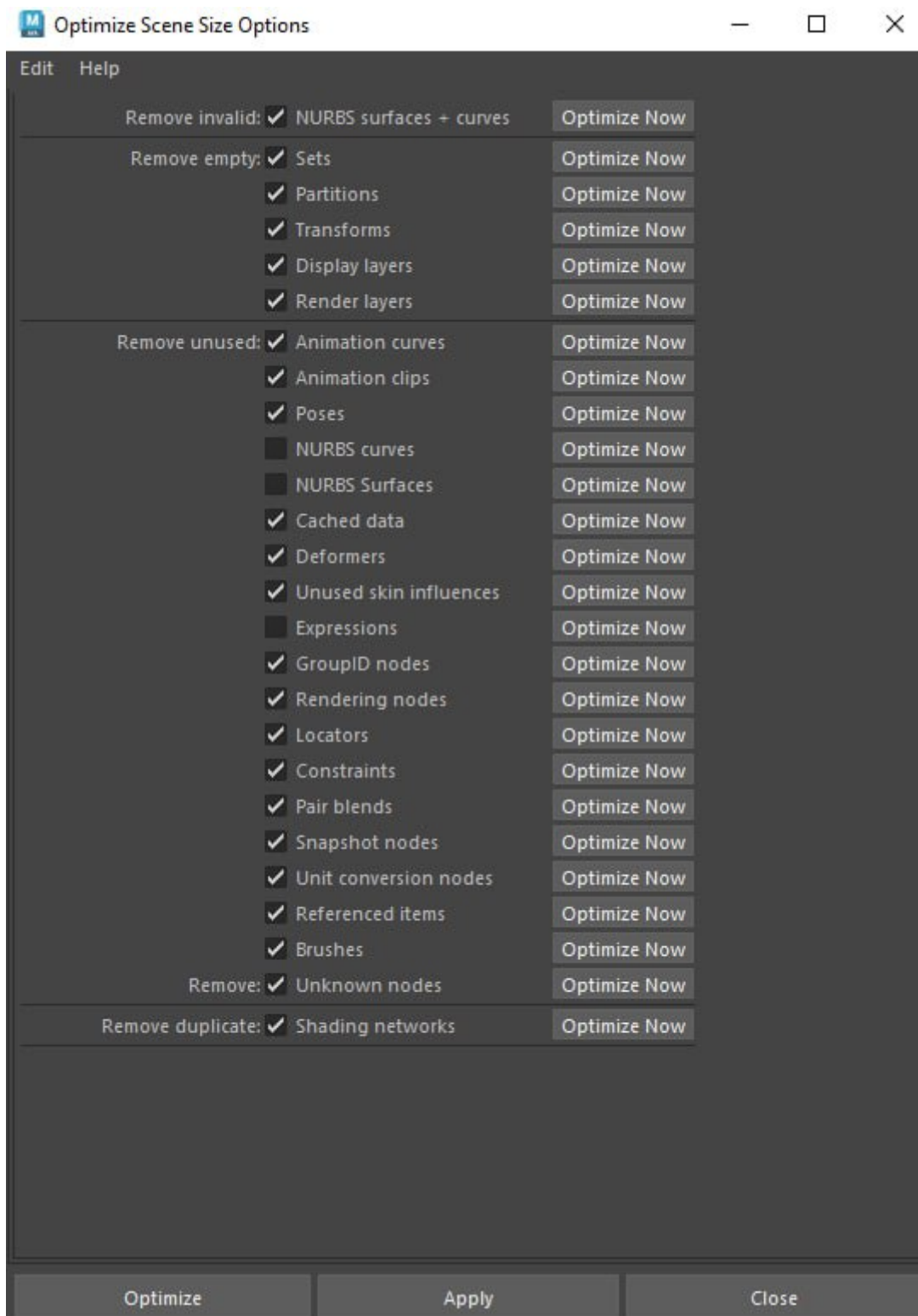
Unrecognized node type

Unrecognized node type 'aiOptions'; preserving node information during this session.

Решение:

File > Optimize Scene Size > Remove Unknown Nodes

Если это не помогло, добавить дополнительные галочки:



Возможность работы на Мас

Полноценная работа на MacOS не поддерживается, открытие материала и публикация через Интеграцию недоступны. Тем не менее, возможно подключить проектное хранилище чтобы самостоятельно организовать работу с материалом. Для этого нужно:

1. Подключить проектное хранилище
 1. Finder > Go (Перейти) > Connect to Server (Подключиться к серверу).

2. Укажите адрес сервера

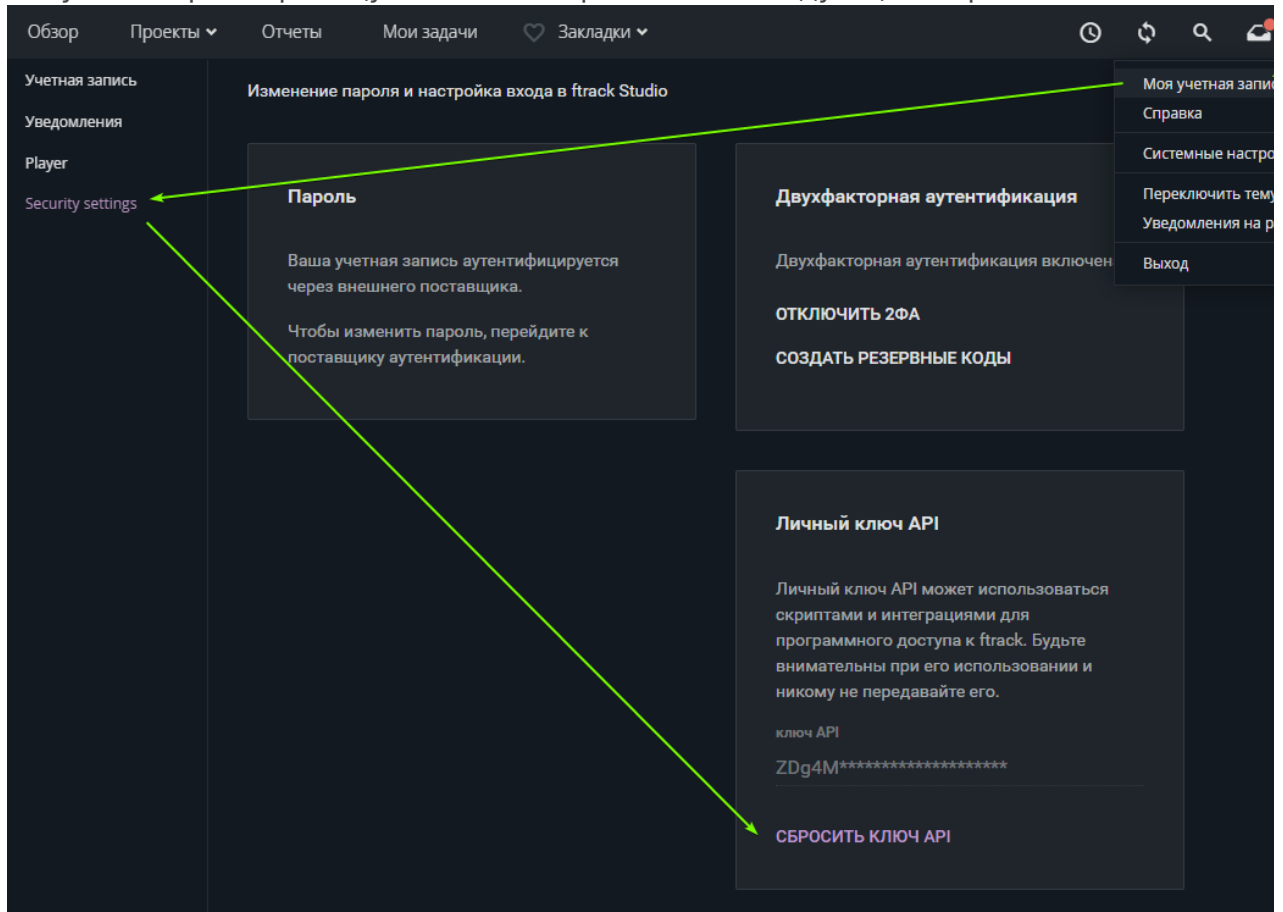
1. Для **штатных** сотрудников это <https://webdav.yarko.com/>

2. Для **фрилансеров** это <https://webdav.freelancers.yarko.com/>

3. Нажмите Connect (Подключить).

4. Введите ваши учетные данные для подключения

1. Для **штатных** сотрудников это логин и ключ api ftrack. Его можно получить через страницу личных настроек ftrack следующим образом:



2. Для **фрилансеров** это логин и пароль для подключения.

5. Нажмите Connect (Подключить). Хранилище должно появиться в **Finder** и файлы будут доступны в папках **projects/** (диск P:) и **files/** (диск Z:).

2. Если требуется открывать сцены в Autodesk Maya, дополнительно нужно настроить переменные среды, иначе будет постоянно всплывать сообщение что референсы не найдены. Для этого нужно исполнить следующий скрипт на Python. Пути могут отличаться, нужно убедиться что они ведут на `projects/` и `files/`, подключенного в **1.** хранилища, изменить, если требуется:

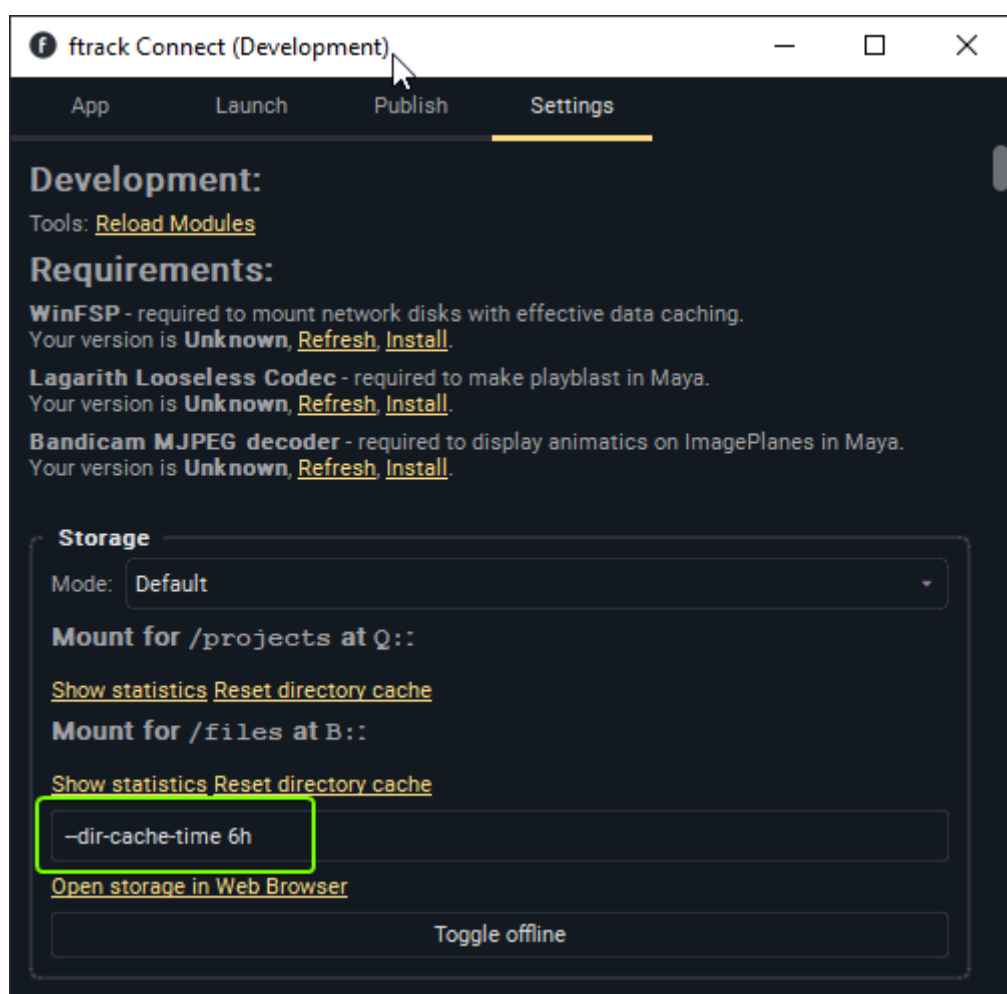
```
import os
os.environ['KIT_PROJECT_PATH'] = '/Volumes/webdav.yarko.com/projects/'
os.environ['KIT_FILES_PATH'] = '/Volumes/webdav.yarko.com/files/'
```

Скрипт можно добавить в автозагрузку Maya, добавив его в `scripts/userSetup.py` в папке настроек.

Работа с материалом

Чтобы облачные диски реже обновлялись и сцены быстрее открывались

Для этого можно в вкладке настроек Connect в поле *Extra rclone parameters* добавить параметр `--dir-cache-time 5h`:



Что приведет к тому что каждая отдельная папка не будет обновляться чаще чем раз в 5 часов, а если выставить `--dir-cache-time 6d` то, не чаще чем раз в 6 дней. По умолчанию этот интервал `5m` - то есть 5 минут.

Это увеличит скорость открытия сцен и повысит надежность так как отказ Интернет или сервера не приведет к отказу запросов к кэшированным файлам и папкам.

Однако это так же приведет к тому что ассеты не будут обновляться, даже возможны проблемы что нельзя будет открыть сцену сразу же после публикации. В этом случае понадобится сбрасывать кэш папок через кнопку **Reset directory cache**, которая находится

чуть выше, напротив каждой буквы диска.

Оффлайн режим облачных дисков

Сейчас облачные диски должны при отказе сети или сервера сами переходить в оффлайн режим, при этом на дисках будет отображаться и будет доступен только тот материал, который до этого открывался. Новый материал не получится скачать в этом режиме. Чтобы принудительно переключить диски в этот режим нужно нажать на кнопку **Toggle Offline**, диски неспешно переключатся и напротив буквы диска появится приписка (Offline).

Не появляются новые файлы на хранилище

И иные обновления на облачных дисках.

Нужно проверить, работает ли система событий, для штатных пользователей, например, должны появляться экшны в браузере по кнопке Actions. Если не работает, следует проверить лог Connect:

- наблюдалась проблема `numpy have no attribute frombuffer`, и очистка `%APPDATA%\getpack` помогла

Проблемы с открытием usd

```
Error: Unable to open stage 'Q:/mars_pm/production/e040_workflowtests/e040_sq010/
e040_sq010_sh050a/cl_E040_SQ010_SH050A.usda'
Error occurred reading file: No error
Failed to read asset contents @Q:/mars_pm/production/e040_workflowtests/e040_sq010/
e040_sq010_sh050a/cl_E040_SQ010_SH050A.usda@: an error occurred while reading
```

Может возникнуть при работе с usd в ASCII-формате. Необходимо проверить размер файла. Если он составляет больше 1073 Мб ([ограничение на размер](#)), сохранить этот файл в бинарном формате.

Maya

Так же известны проблемы:

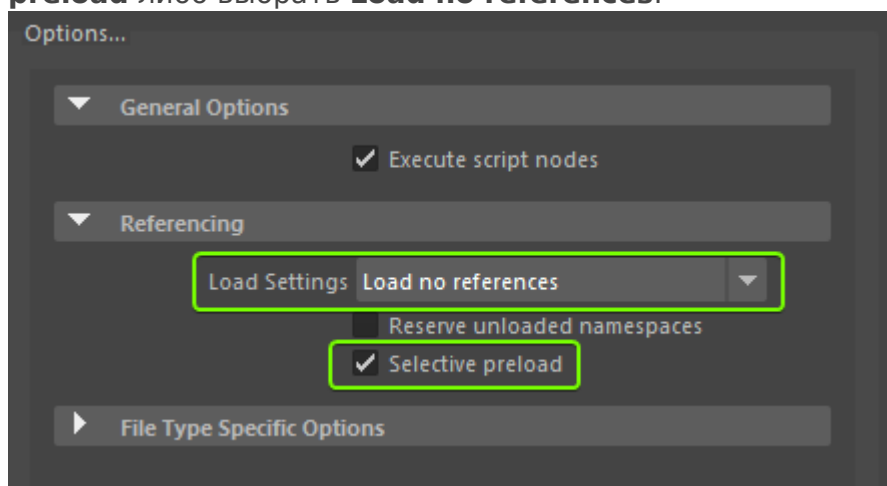
- [Проблема дрыжка геометрии в 2022.2 при открытии сцены](#)

Проблемы стабильности

Падает при открытии сцены

1. Можно попробовать открыть сцену без референсов и затем поочерёдно включить референсы.

1. Для этого в диалоге открытия сцены можно включить опцию **Selective preload** либо выбрать **Load no references**:



2. Если проблема не решается, можно попробовать открыть сцену с конфигурацией Майки по умолчанию.
 1. Для этого временно переименуйте папку с настройками - `maya` в `Документы`, либо в `Документы/kit` или `Документы/yarko`.
 2. При загрузке Майки будет создана конфигурация по умолчанию. Если проблема исчезнет, значит она в конфигурации, нужно переключать настройки, отключать плагины или скрипты чтобы выяснить, что приводит к сбою.

Зависает сцена сразу после открытия или при попытке сделать playblast

Нужно проверить наличие кодеков:

1. [Lagarith](#) - нужен для нашего playblast

2. [Bandicam MPEG](#) - нужен для воспроизведения аниматиков на плашке в сцене

Можно попробовать рекомендации из соседних разделов.

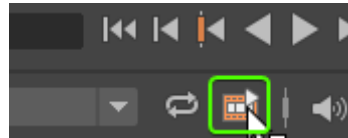
Не установлен pymel

Решение:

В командную строку от имени администратора ввести:

```
"c:\Program Files\Autodesk\Maya2022\bin\mayapy.exe" -m pip install pymel
```

Майка часто падает при работе



1. Следует отключить кэширование анимации
2. Следует очистить папку Temp.

Падает при сохранении сцены

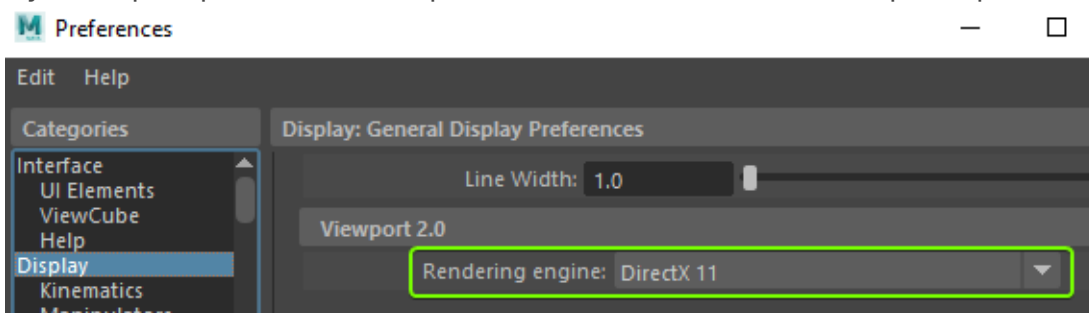
Проблема исследуется, нужно больше информации, но пока следующие рекомендации приводили к решению проблемы:

1. Можно отключить сглаживание во вьюпорте на всех объектах (вдруг есть, нужно выделить в корневые объекты в Outliner и нажать 1 на клавиатуре)
2. Можно попробовать рекомендации из других разделов этого руководства, например очистка Temp
3. Перезагрузите рабочую станцию
4. Проверьте версию Маю, известны случаи исправления этой проблемы после выполнения настоящих рекомендаций на 2022.2. Обновление до 2022.3 не желательно, известны проблемы стабильности на этой версии.

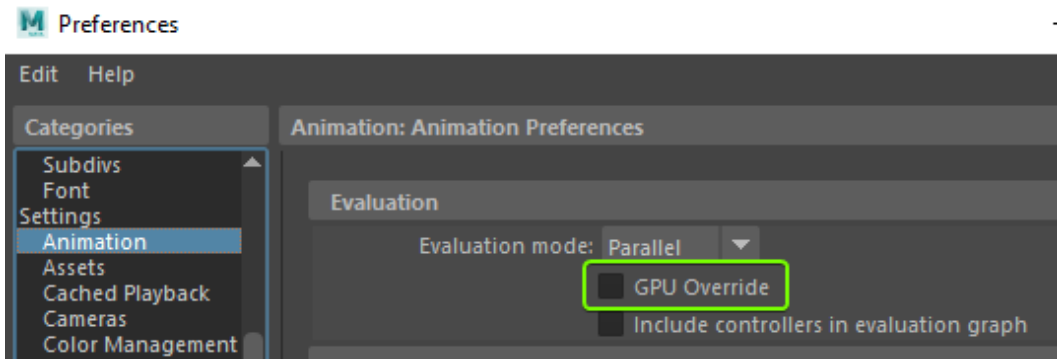
Пропадают части объектов во вьюпорте или на бласте

Скорей всего проблема с видеодрайвером

1. Нужно обновить видеодрайвер
2. Нужно проверить что в настройках Майки включен видеодрайвер DirectX

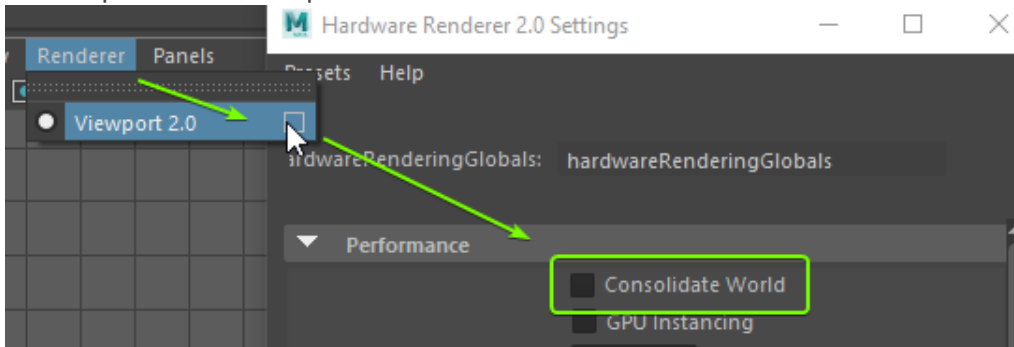


3. В настройках анимации попробовать выключить GPU Override



1. Так же имеет смысл сделать тест при выключенном DG, это приведет серьезной потере производительности но может помочь идентифицировать проблему

4. В настройках выюпорта выключить Consolidate World



Не экспортируется кэш при рендере

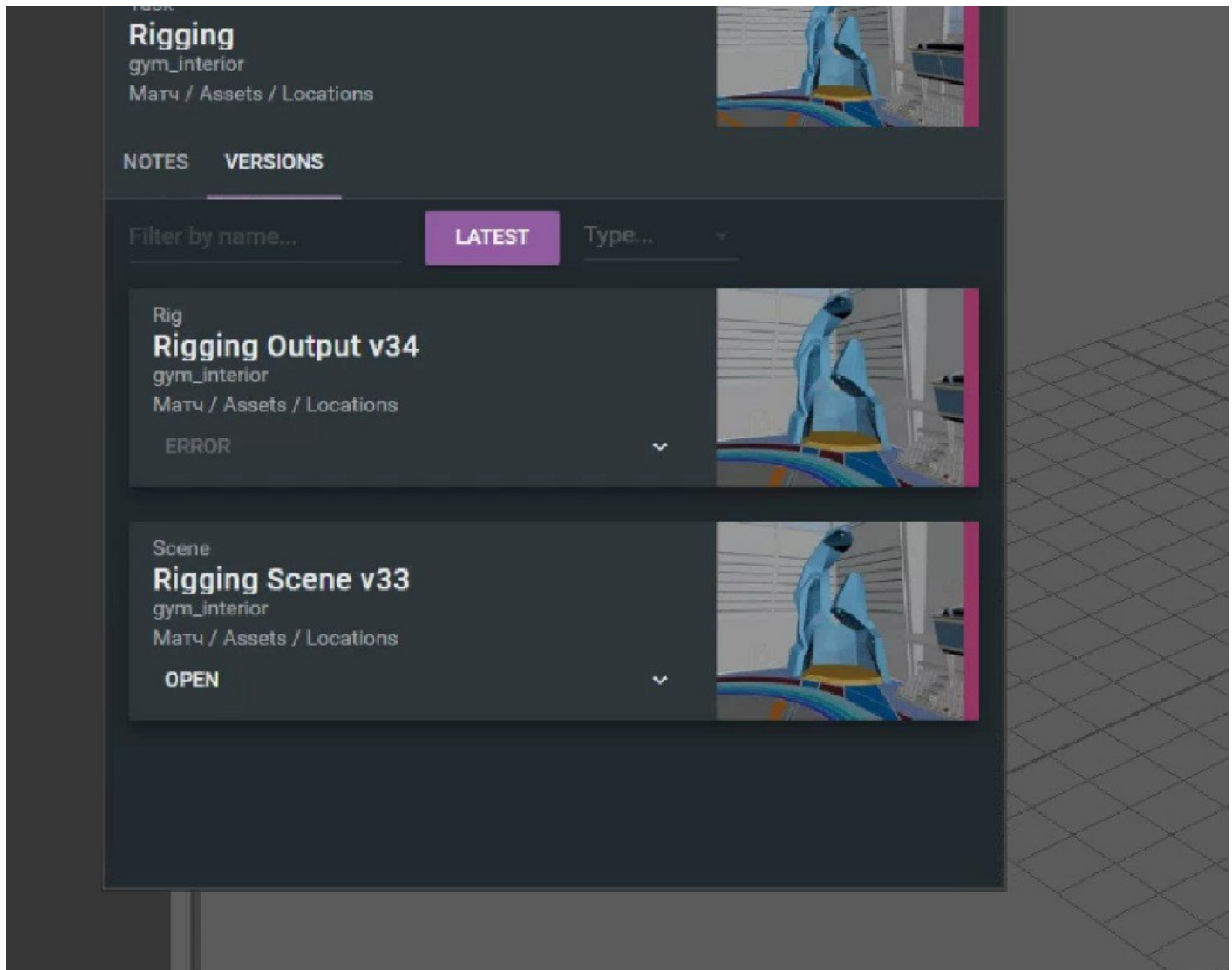
```
# Traceback (most recent call last):
#   File "<maya console>", line 3, in <module>
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 647, in showImportDialog
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 558, in fromFile
#   File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py", line 375, in __init__
# RuntimeError: Unknown core type
# Error: RuntimeError: file C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\maya\cache.py line 375: Unknown core type #
```

Ошибка: Unknown core type

Причина: ломается майка, когда открыто несколько маек.

Решение: перезагрузить комп и перевыгнать кэш (снести папку и сделать Export All).

ERROR ?????? ??????? IMPORT ? ????? App ?? ?????????? ??????



```
# ValueError: not enough values to unpack (expected 2, got 1)
# Error: ValueError: file C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\pipeline\pipeline_options.py line 30:
not enough values to unpack (expected 2, got 1) #
...
File "C:\Python37\lib\site-packages\inhouse\pipeline\pipeline_options.py", line 30, in
_update_options
ValueError: not enough values to unpack (expected 2, got 1)
```

Решение: проверить pipeline опции в фтреке.

Проблемы с ассетами

Зависание и вылет майки при попытке обновить ассеты,
появление окна с надписью "...Attempting to save."

Скорее всего, с самим ассетом что-то не так.

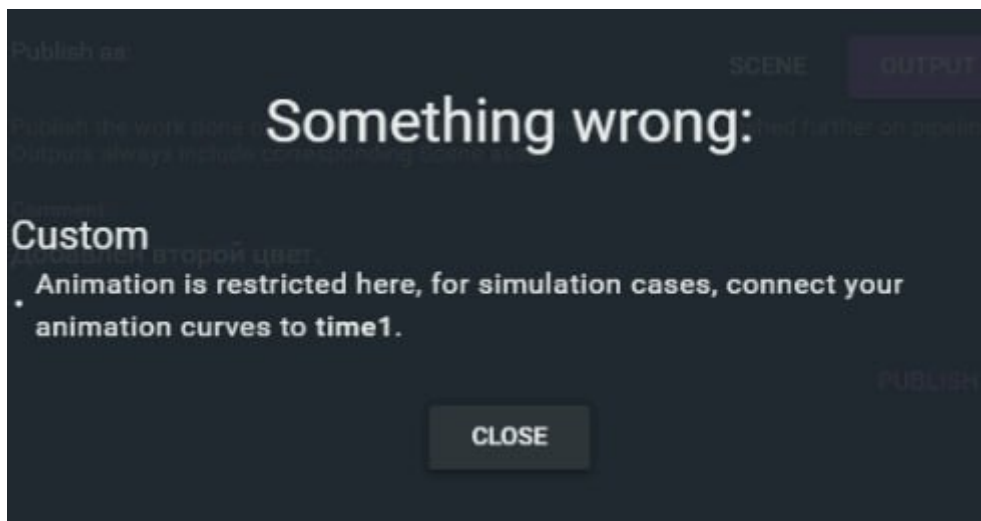
Решение: в референс эдиторе в пути вручную поменять версию ассета на необходимую. Ассет подгрузится без проблем.

WinError: Отказано в доступе

При попытке импортировать сцену с помощью нажатия на кнопку "Open 0001" появляется ошибка WinError: Отказано в доступе.

Решение: отключить антивирус, удалить всё содержимое папки, которое удаляется C:\Users*your_username*\Documents\kit\cache. Попробовать открыть сцену заново (не включая антивирус).

Появилась анимация в сцене



Решение 1: Кликнуть ПКМ в аутлайнере, поставить галочку в DAG Objects Only. Выделить всю анимацию, нажать delete. Проверить в App->Validate, ошибка должна исчезнуть.

Решение 2: Yarko » Animation » Select all animation - выделить и удалить

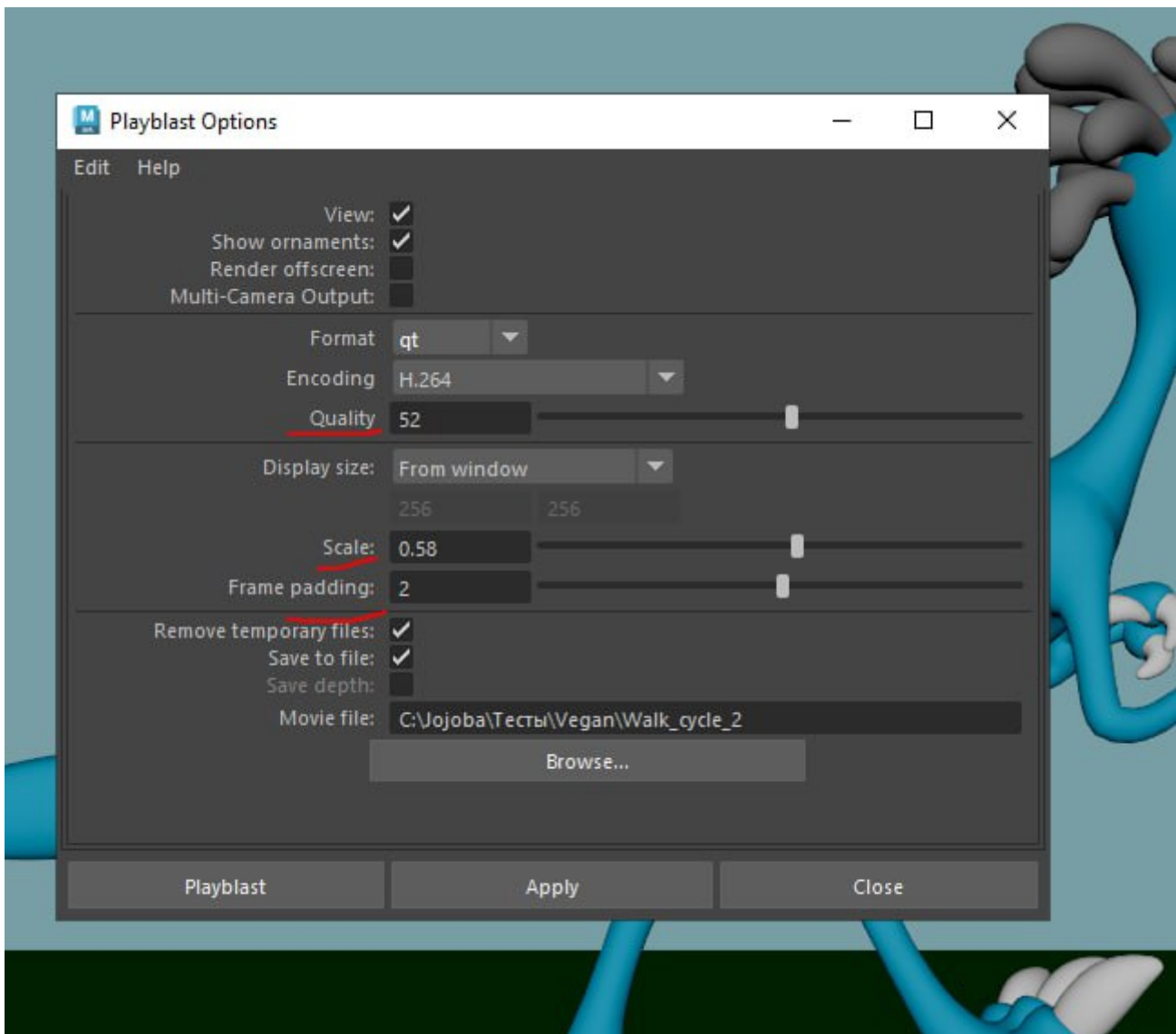
Playblast

Плейбласт с кодеком qt не бластит шот до конца со следующей ошибкой:

```
“ playblast -format qt -filename "C:/Jojoba/Тесты/Vegan/Walk_cycle_2.mov" -
forceOverwrite -sequenceTime 0 -clearCache 1 -viewer 1 -showOrnaments 1 -fp
4 -percent 100 -compression "H.264" -quality 100;
// Error: playblast: Failed to write frame 63 into movie file.
// Error: out of disk space. Deleting playblast files
currentTime 1 ;
// Result: C:/Jojoba/Тесты/Vegan/Walk_cycle_2.mov
```

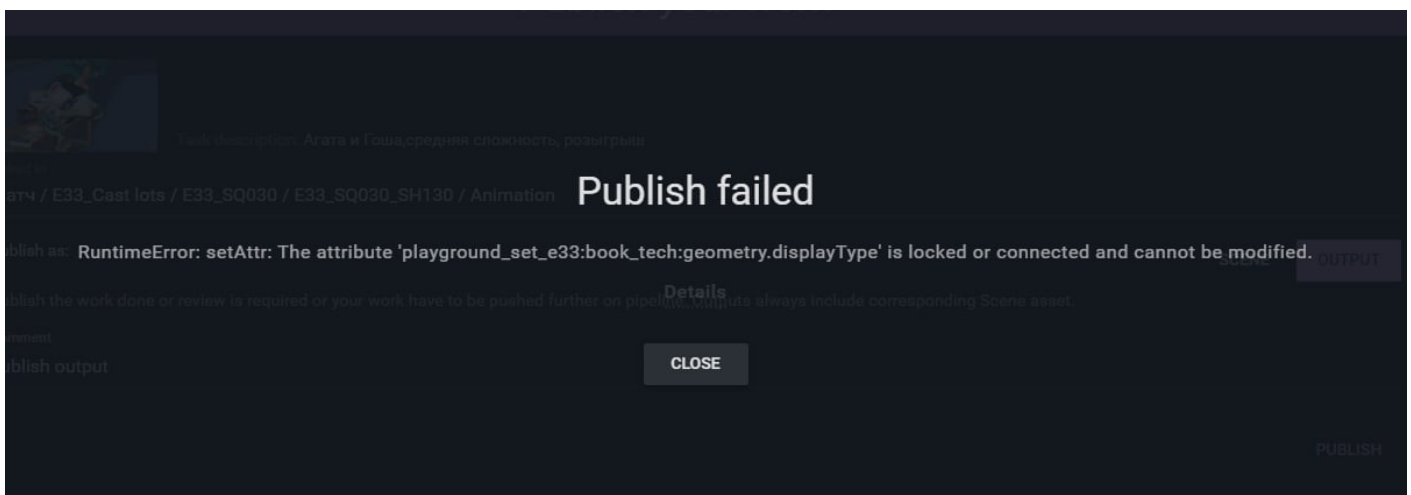
Решение:

Уменьшить качество/разрешение



Publish failed

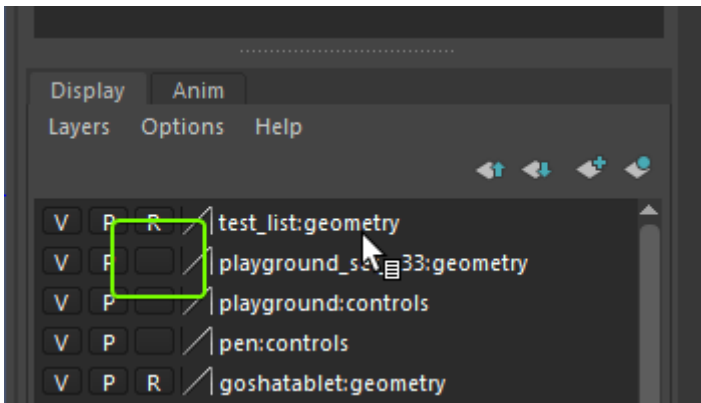
RuntimeError: setattr: The attribute
playground_set_e33:book_tech:geometry.displayType is locked or
connected and cannot be modified.



Решение:

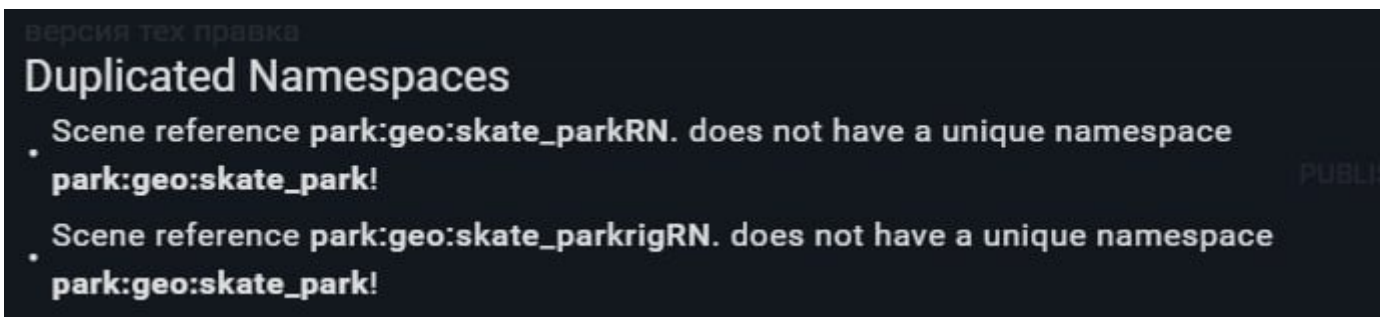
В ассете нужно соединить сеты, чтобы playground_set_e33:geometry.drawOverride вел к playground_set_e33:book_tech:geometry.drawOverride.

Проверить вот это окно, в выделенном квадратике должно быть R



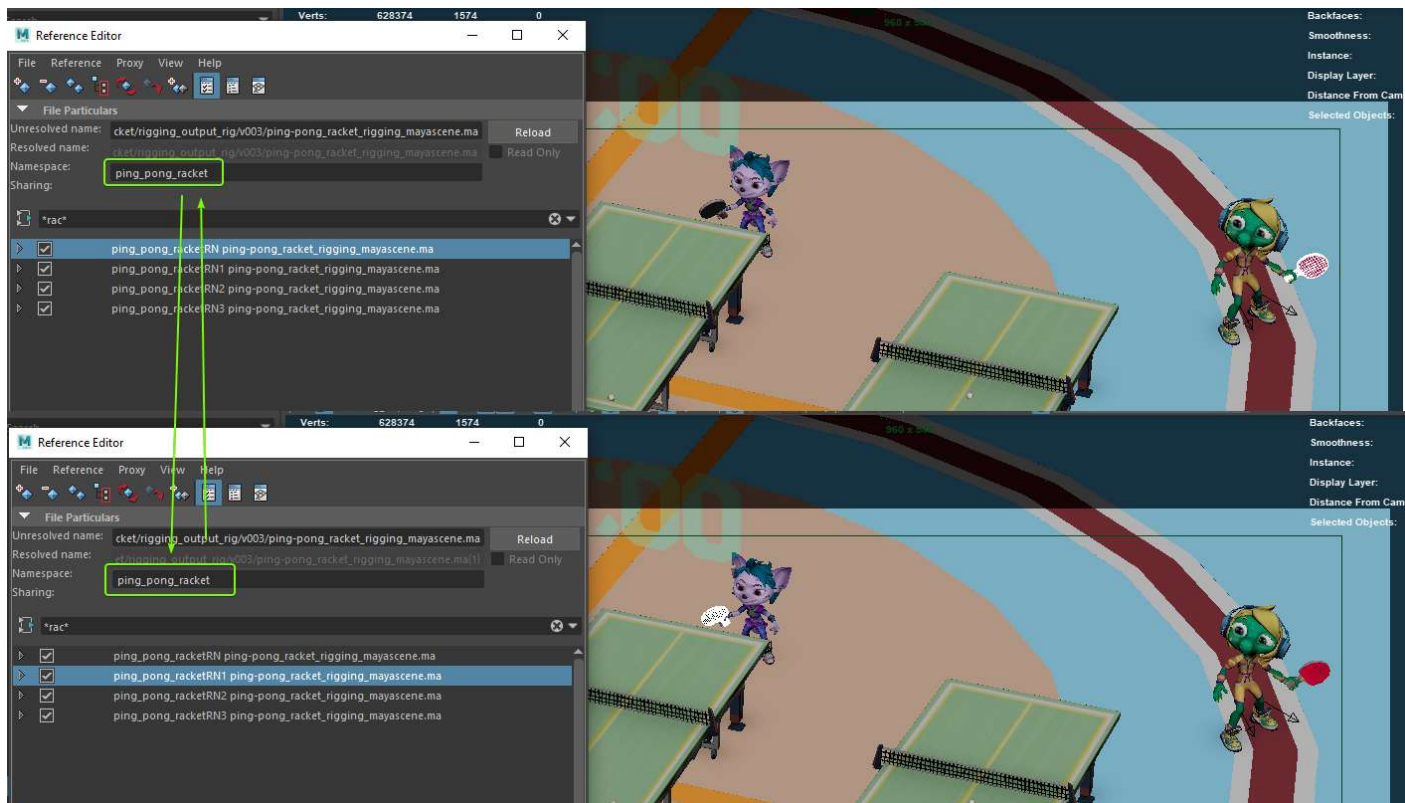
Duplicated Namespaces

Scene reference <REF> does not have a unique namespace <NameSpace>



Эта ошибка бывает, если сцена не прошла проверку на уникальность неймспейса, иначе сбоят кэшилка.

Референсы одного и того же ассета не должны быть повторно добавлены!



на картинке выше показана такая же ситуация: референсы ping_pong_racketRN и ping_pong_racketRN1 ссылаются на один и тот же ассет.

Решение: удалить дублирующие референсы ping_pong_racketRN1 и другие если есть, а ссылки всех объектов ракеток в сцене назначить на ping_pong_racketRN.

Анимация

Не снэпит ФК в ИК

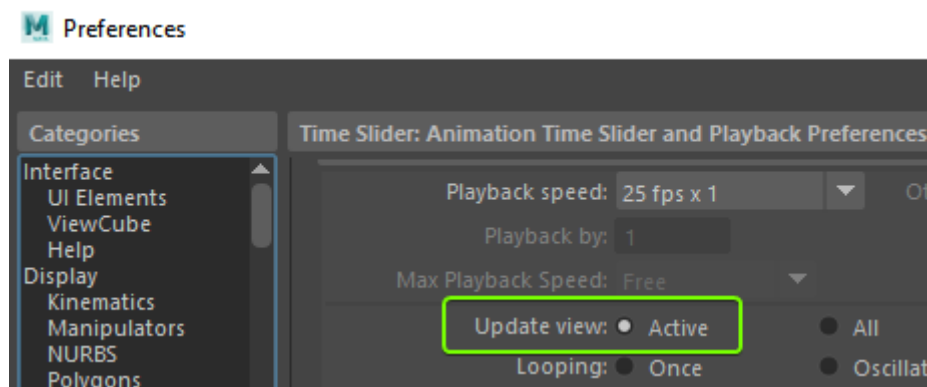
Снэп из ФК в ИК сбоит если на контролах ИК ноги есть смещение (кроме собственно основного ИК контрля, имеется ввиду Roll, Toes и т.д.)

Так же снэп из ФК в ИК сбоит если на ИК контролах не нормальный (равный 1) масштаб. Можно выделить все контролы в AnimationSet и в Channel Box задать scale равный 1. После чего снэп должен работать.

Низкий fps

1. Можно попробовать выключить текстуры
2. Можно временно выключить видимость ненужных персонажей через корневую ноду - `root`, большего эффекта можно дать выгрузка референса целиком, но это требует времени
3. Следует проверить что режим вычисления анимации Parallel а не DG

4. Следует переключить отрисовку всех видов на только вид активного окна, почему то в 2022.2 это влияет на производительность



5. Можно активировать кэширование анимации, но эта функция может приводить к нестабильной работе приложения
6. Чтобы выяснить в чем причина может помочь Profiler, но это инструмент для продвинутой инспекции, обращайтесь в службу технической поддержки или изучайте руководства по этому инструменту самостоятельно

В GraphEditor не выделяются ключи, скачет вид при выделении ключей

ATools приводили к нарушению, переключение настроек (главное меню ATools > Preferences, выключить галочку, включить, Load Defaults) приводило к исчезновению проблемы.

Unreal

Проблема:

При подключении через некоторые VPN (меняющий прокси) при запуске UE5.4 редактор сразу крашится.

Причина:

Zen Server пытается подключиться и у него не получается.

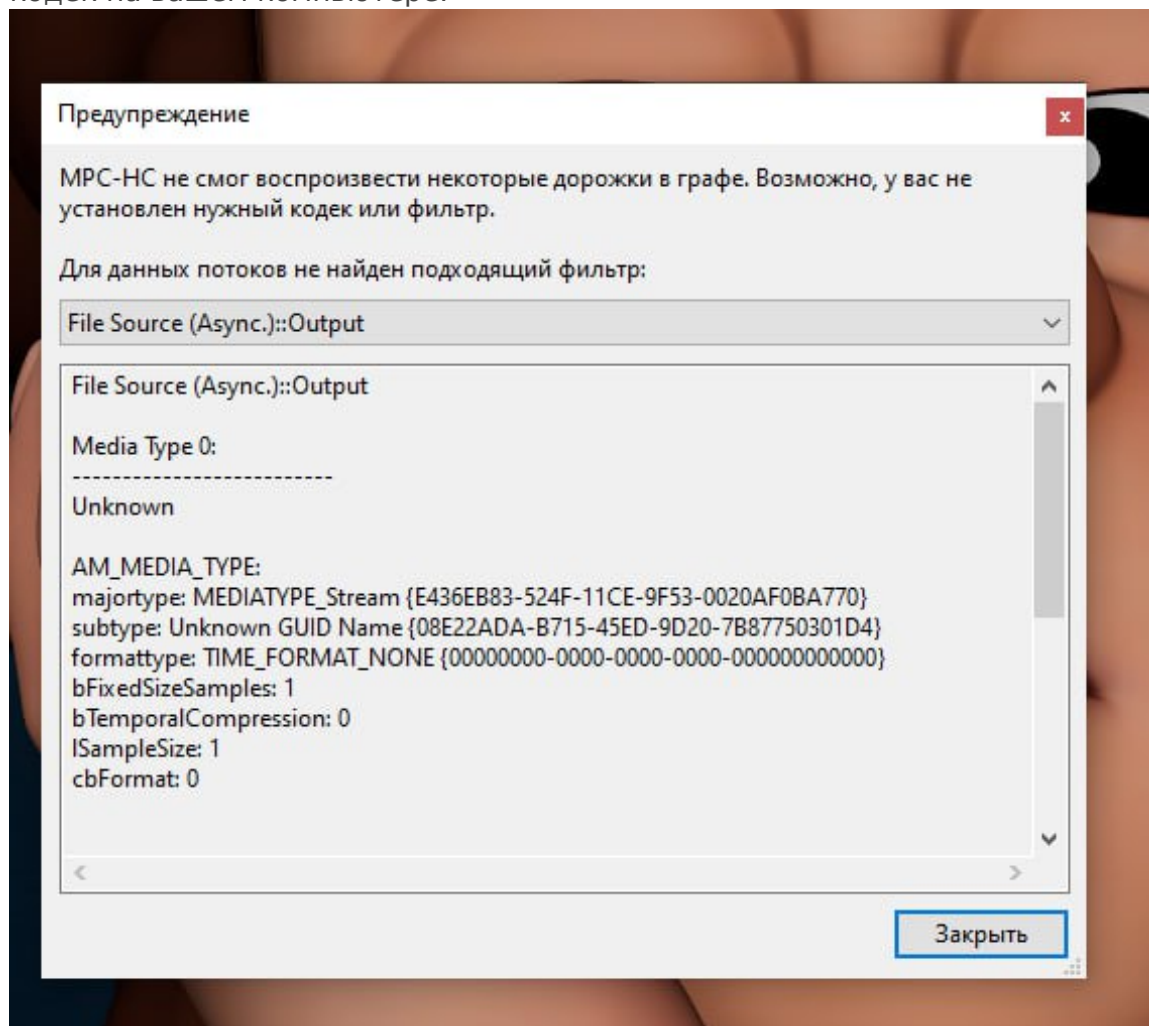
Решение:

При запуске добавить командный аргумент `-ddc=NoZenLocalFallback`.

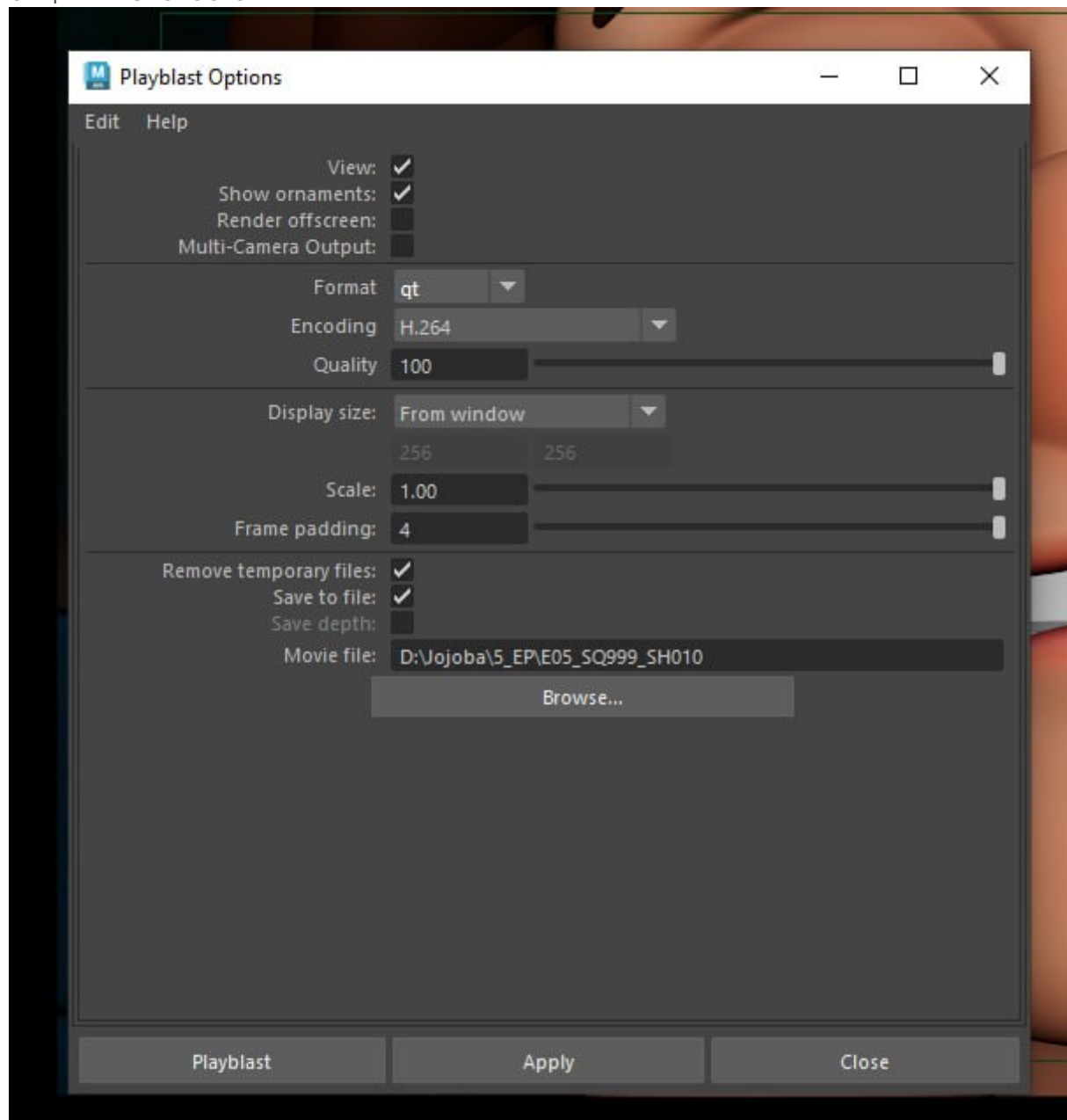
Частые проблемы и решения

Ошибка кодека MPC-HC

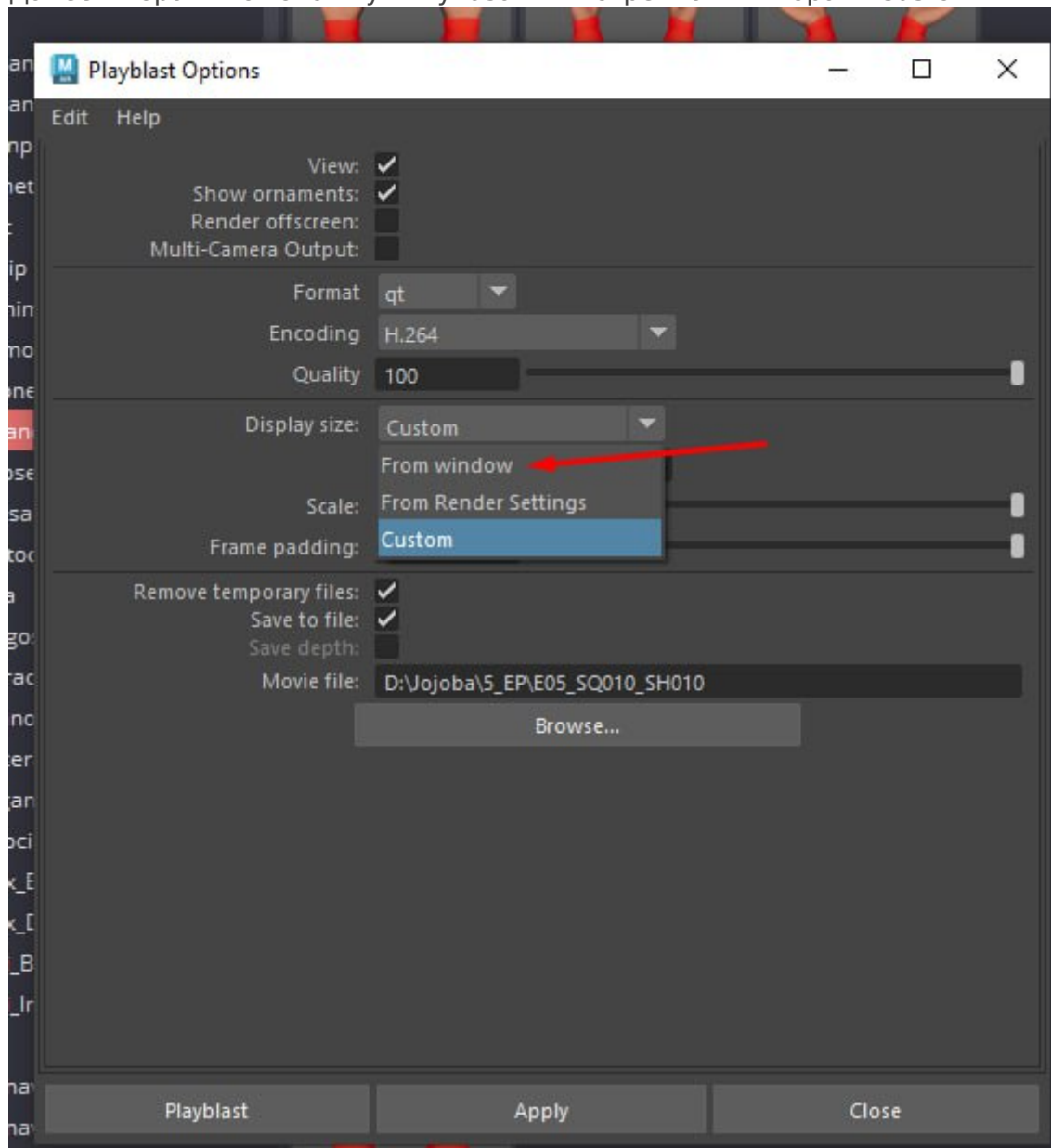
При появлении подобной ошибки, для начала проверьте, действительно ли установлен кодек на вашем компьютере:



Если он установлен и ошибка остается, то для решения подобной проблемы нужно зайти в опции плеейбласта:



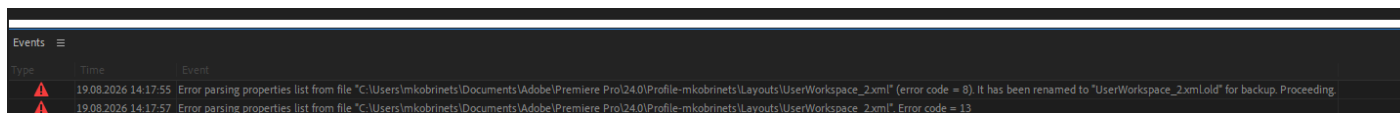
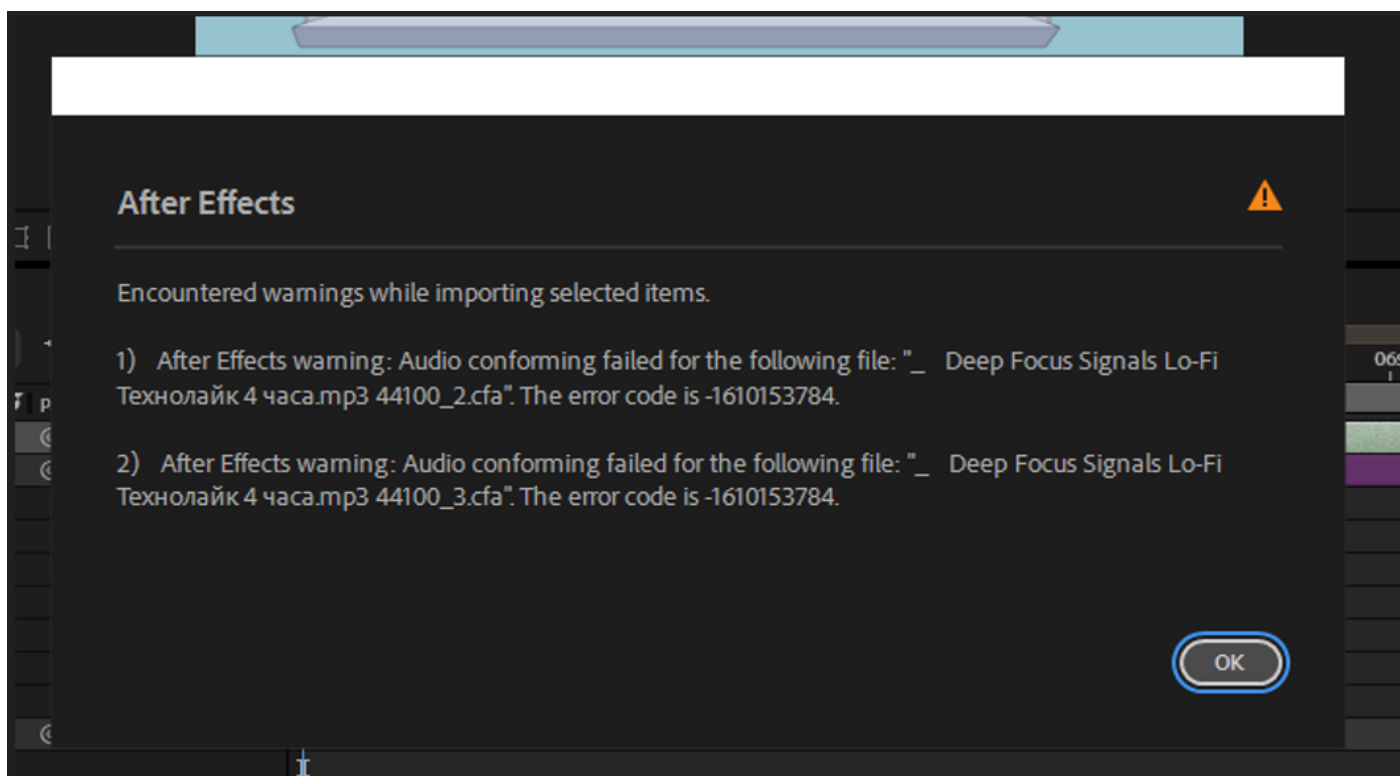
Далее выбрать вот этот пункт указанный стрелкой и выбрать Custom:



Проблема решена, приятной работы!

Adobe

Проблема



Audio Conforming Failed (Error Code -1610153784) warning occurs when After Effects fails to generate a .cfa or .pek preview file for your audio track. This usually points to a corrupted Media Cache, a lack of storage space, or an unsupported/compressed file format (like certain .mp3 or variable bitrate files).

Решение

очистка кэша внутри адобовских программ, там максимальная вместимость папки 46 гб, вот они и начали жаловаться

Папки кэша:

%localappdata%\Adobe\

%appdata%\Adobe\

Кэш мультимедиа:

%appdata%\Adobe\Common

(содержит папки Media Cache и Media Cache Files)

Animatic Uploader

Не грузятся аниматики

Решение:

Проверить структуру шотов в фтреке. Должна быть создана полная структура, соответствующая имени: ЭПИЗОД_СЕКВЕНЦИЯ_ШОТ. Если хотя бы одна часть из этой структуры не создана - аниматик не зальётся.

Пример: была предпринята попытка загрузить аниматики в шоты.

E110_SQ010_SH060.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH070.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH080.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid
E110_SQ010_SH090.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH100.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH010.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid
E110_SQ010_SH020.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH030.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid	E110_SQ010_SH040.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid
E110_SQ010_SH050.mp4 Sorry, this file is not valid Not valid		

Шоты в фтреке не созданы: есть только эпизод и секвенция. Папок с шотами нет. Нужно создать папки с шотами. Попробовать залить аниматики ещё раз.



Должно выглядеть так:



- ▶ EP070
- ▶ EP080
- ▶ EP090
- ▶ EP100
- ▼ ▶ EP110
 - ▼ ▶ E110_SQ010
 - 📁 Cache
 - 🎬 E110_SQ010_SH010
 - 🎬 E110_SQ010_SH020
 - 🎬 E110_SQ010_SH030
 - 🎬 E110_SQ010_SH040
 - 🎬 E110_SQ010_SH050
 - 🎬 E110_SQ010_SH060
 - 🎬 E110_SQ010_SH070
 - 🎬 E110_SQ010_SH080
 - 🎬 E110_SQ010_SH090
 - 🎬 E110_SQ010_SH100
 - 🎬 E110_SQ010_SH110
 - 🎬 E110_SQ010_SH120
 - 🎬 E110_SQ010_SH130
 - 🎬 E110_SQ010_SH140

