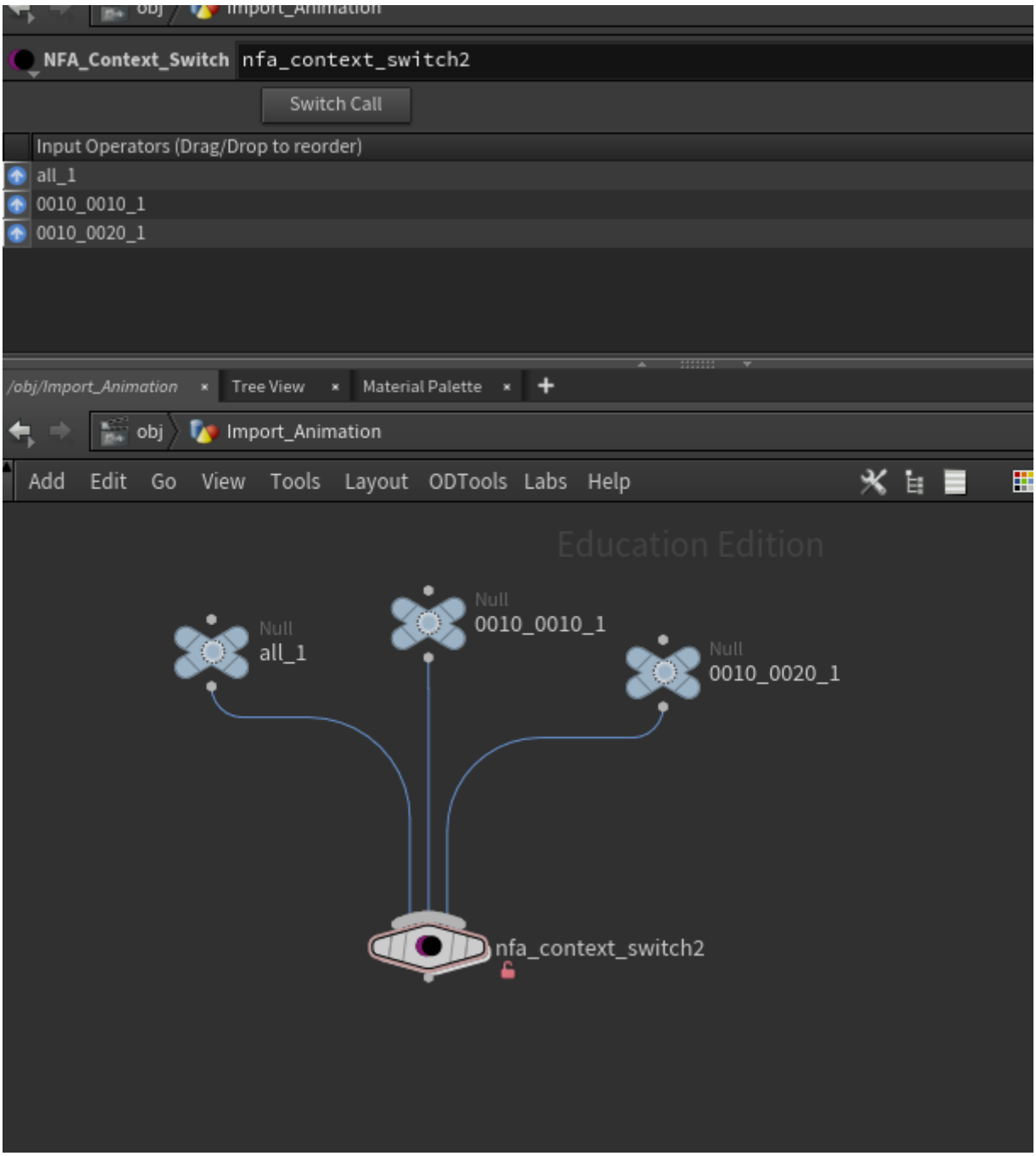
NFA Switch, NFA Filecache en NFA deadline nodes

NFA Switch



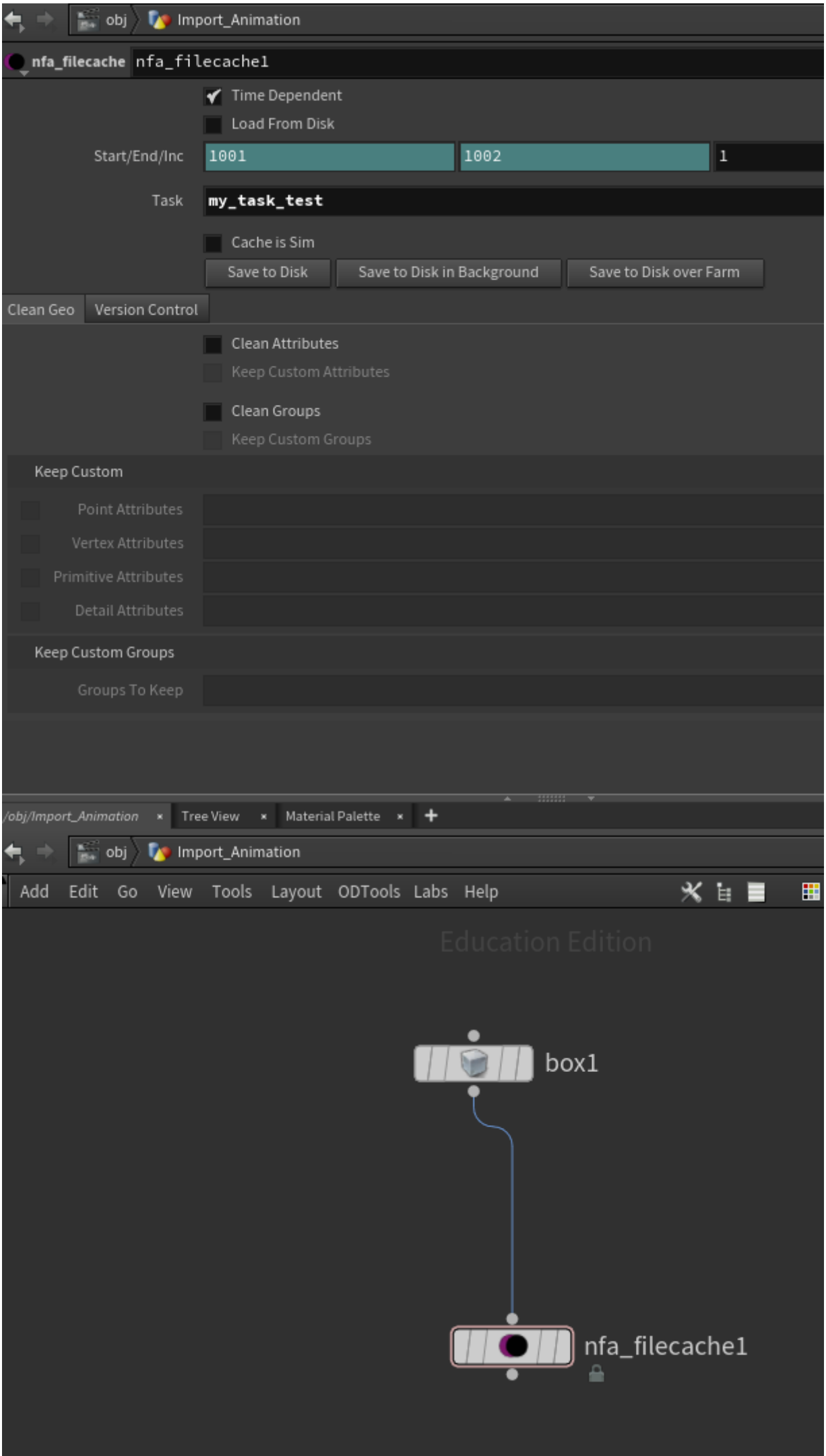
Soms wil je bepaalde inputs veranderen tussen shots door. dit kun je makkelijk op deze manier in je nodetree sorteren.

LETOP!

De eerste input pakt hij altijd als hij tussen alle andere inputs geen vergelijkbare naam kan vinden. Deze moet je all_ noemen. en er mag een cijfer achter, het belangrijkste is dat er een underscore staat.

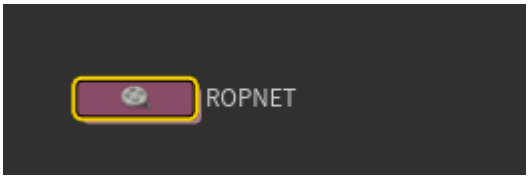
Al je andere nodes moeten een naam hebben zoals jouw context eruit ziet. dus scene_shot_cijfer (cijfer want je wil natuurlijk meerdere switchnodes in je tree kunnen plaatsen en als je hier geen cijfer doet dan heet hij natuurlijk automatisch 0010_0011 en dat is niet de context)

NFA Filecache

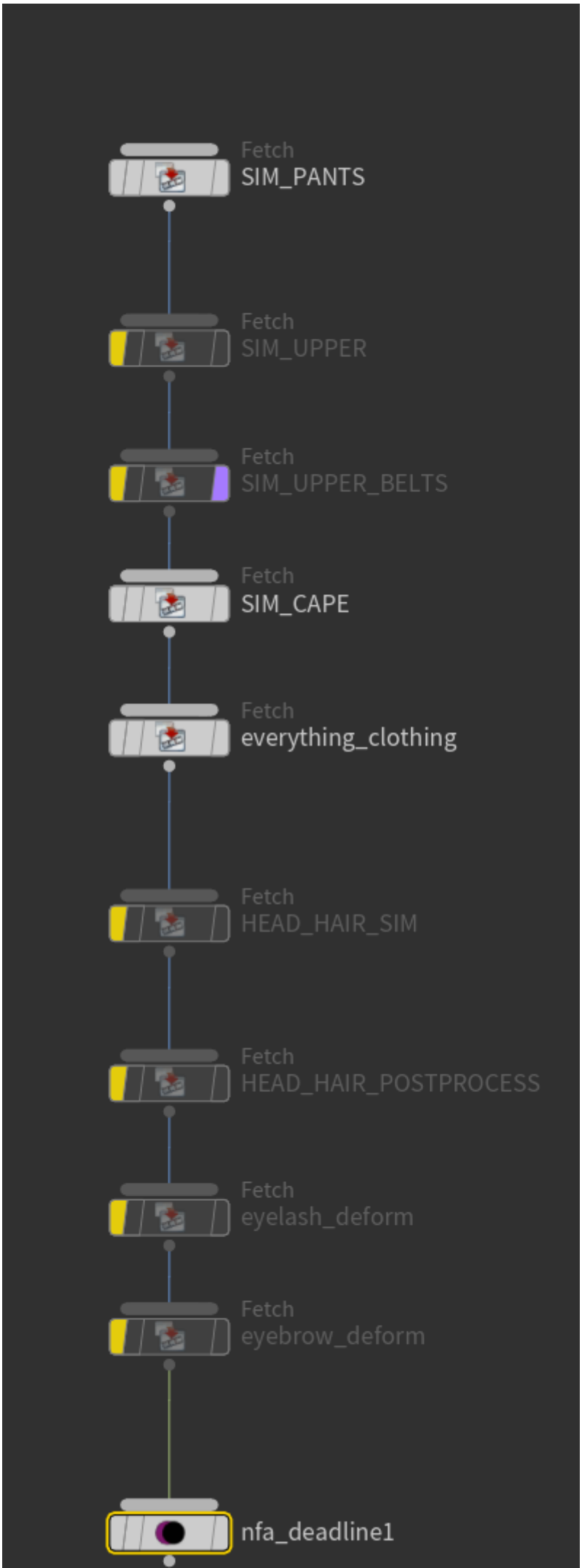

obj
Import_Animation
nfa_filecache
nfa_filecache1
Time Dependent
Load From Disk
Start/End/Inc
1001
1002
1
Task
my_task_test
Cache is Sim
Save to Disk
Save to Disk in Background
Save to Disk over Farm
Clean Geo
Version Control
Clean Attributes
Keep Custom Attributes
Clean Groups
Keep Custom Groups
Keep Custom
Point Attributes
Vertex Attributes
Primitive Attributes
Detail Attributes
Keep Custom Groups
Groups To Keep
/obj/Import_Animation
Tree View
Material Palette
obj
Import_Animation
Add
Edit
Go
View
Tools
Layout
ODTools
Labs
Help
Education Edition
box1
nfa_filecache1

Deze cachenode plaatst alle caches in de juiste context. Belangrijk is vooral de taskname. Deze name wil je natuurlijk 1 keer zetten en niet meer veranderen zodat je altijd tijdens het verwisselen van context de juiste cache weer inlaadt.

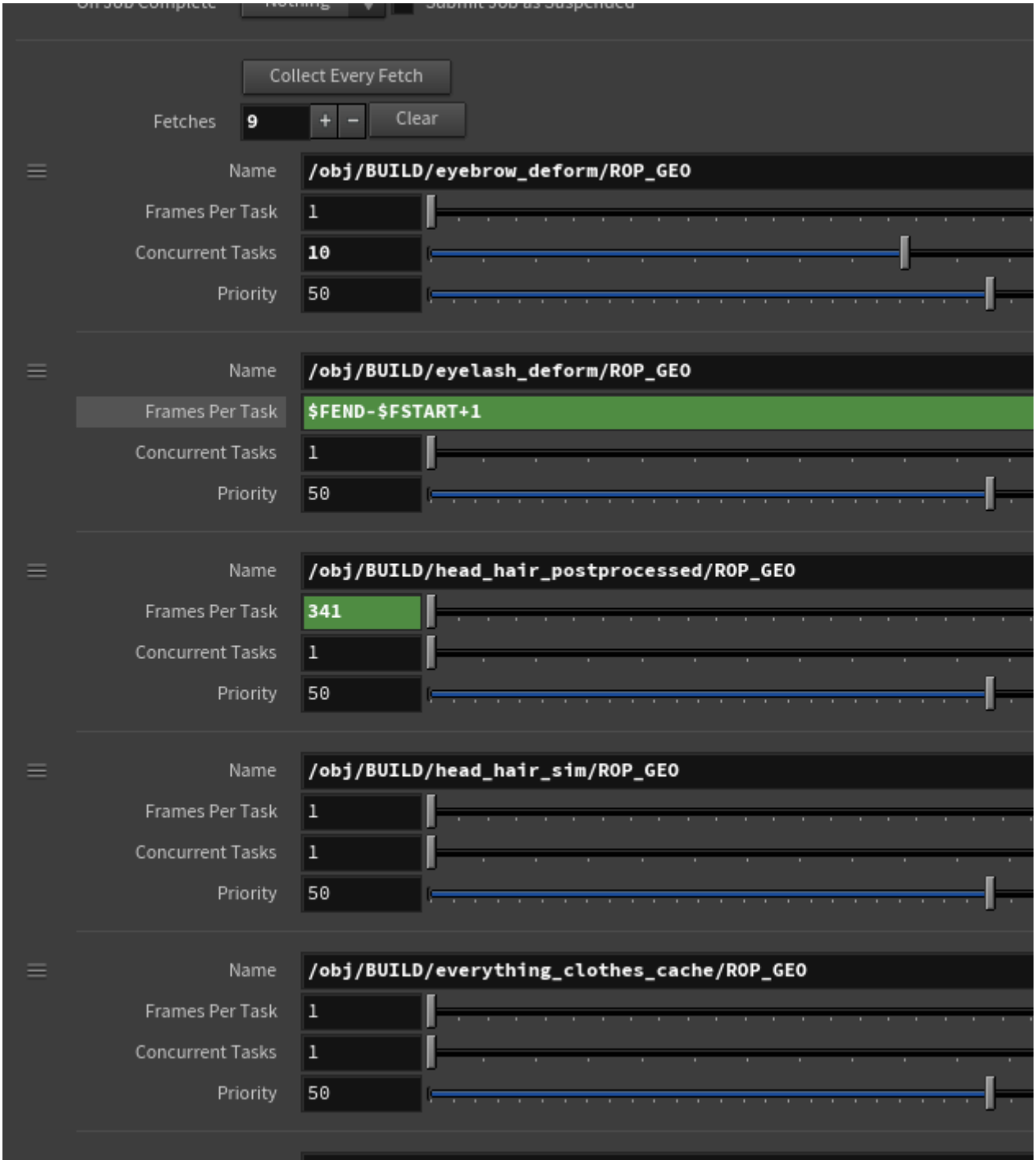
FX Cache renderen



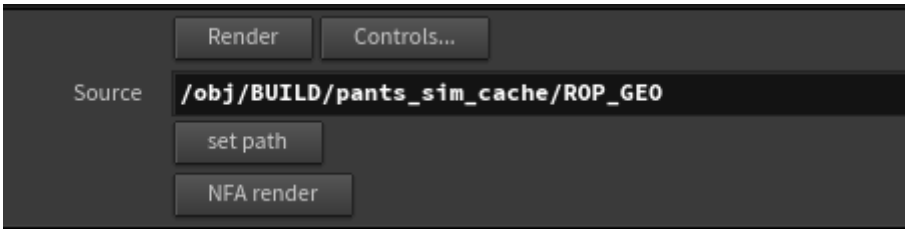
Maak een ropnet aan en noem hem ROPNET.


Fetch
SIM_PANTS
Fetch
SIM_UPPER
Fetch
SIM_UPPER_BELTS
Fetch
SIM_CAPE
Fetch
everything_clothing
Fetch
HEAD_HAIR_SIM
Fetch
HEAD_HAIR_POSTPROCESS
Fetch
eyelash_deform
Fetch
eyebrow_deform
nfa_deadline1

Als je meerdere fetches wil gebruiken kun je met de NFA_Deadline de Frames per task, de Concurrent task en de Priority aanpassen op individuele render.



Let op BELANGRIJK!



De Fetch moet een direct pad krijgen naar de ROP_GEO in de filecache. Op deze manier kun je een 'set path' knop en een 'NFA render' knop krijgen.

Revision #2
Created 3 July 2026 12:28:55 by Jaap-Jan van de Geest
Updated 3 July 2026 12:48:02 by Jaap-Jan van de Geest