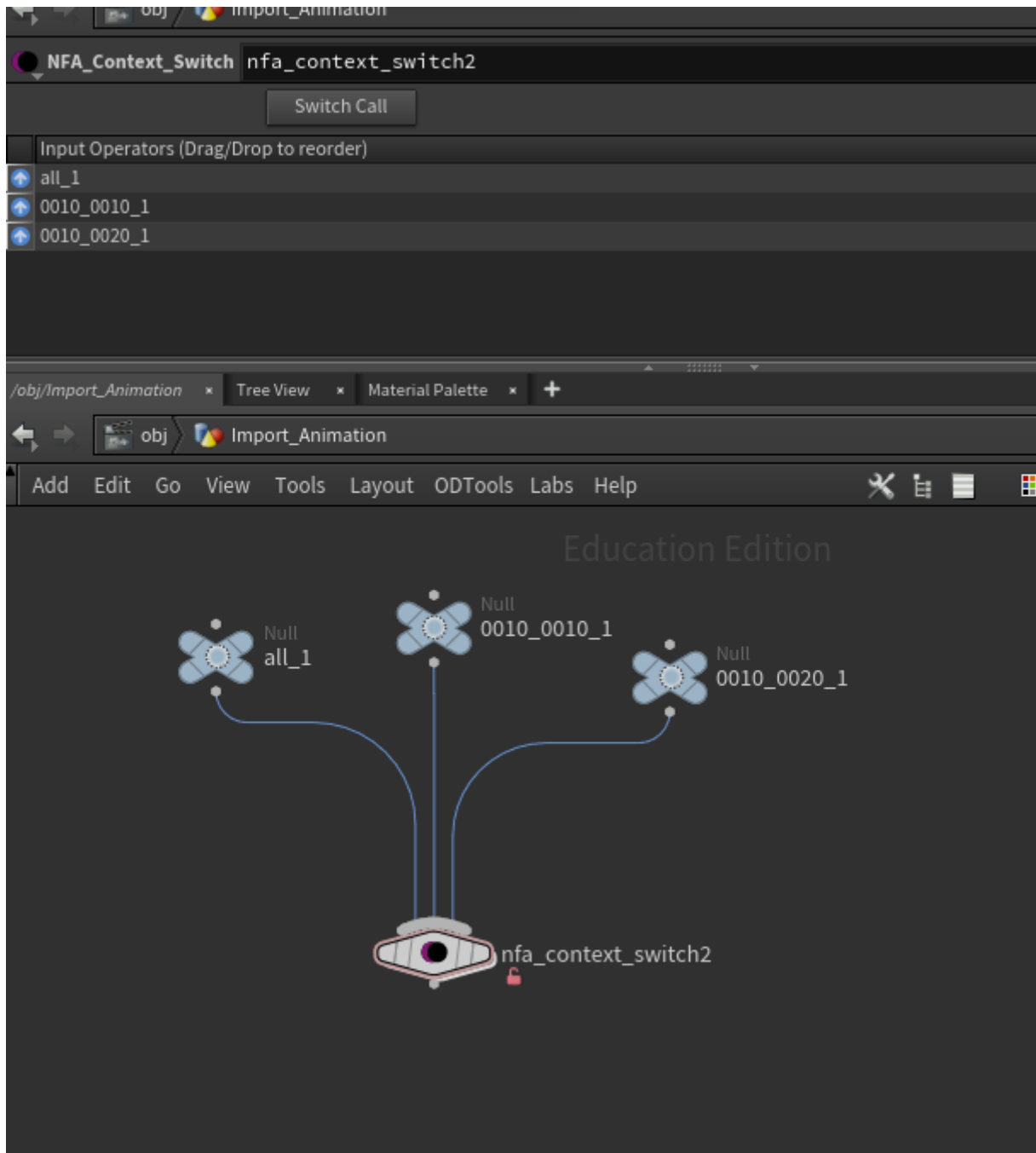


NFA Switch, NFA Filecache en NFA deadline nodes

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

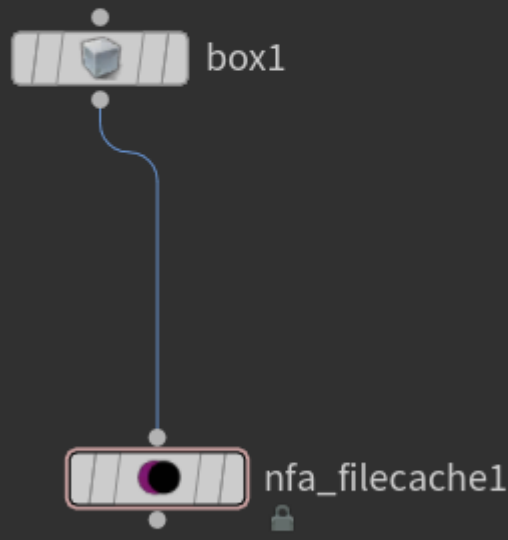
Groups To Keep

/obj/Import_Animation x Tree View x Material Palette x +

obj Import_Animation

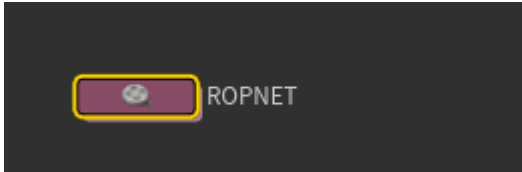
Add Edit Go View Tools Layout ODTTools Labs Help

Education Edition



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

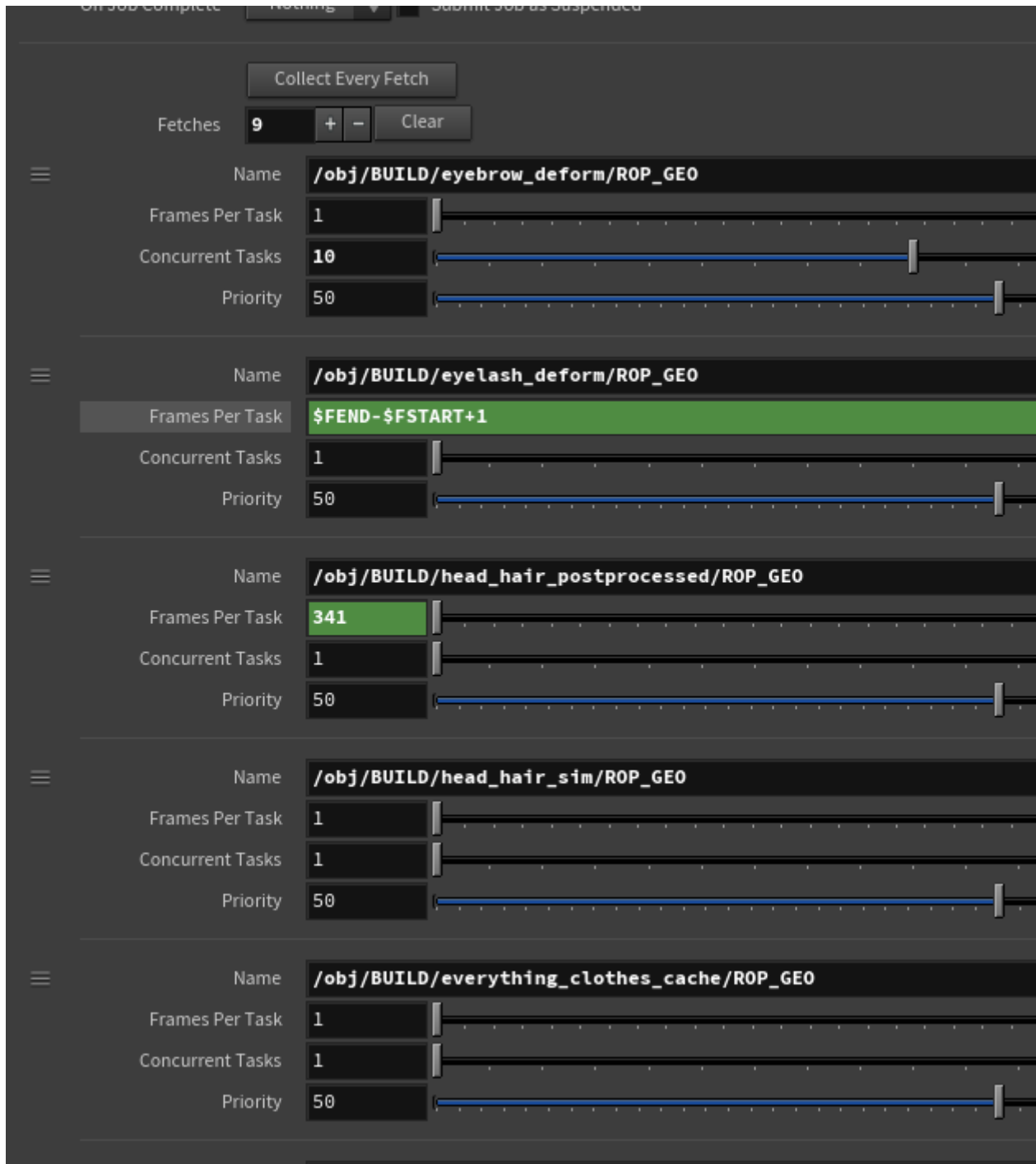
Fetch
HEAD_HAIR_POSTPROCESS

Fetch
eyelash_deform

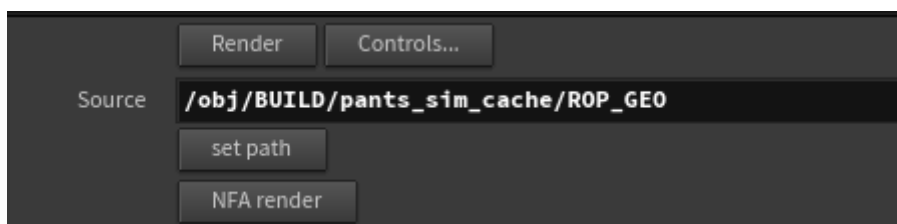
Fetch
eyebrow_deform

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