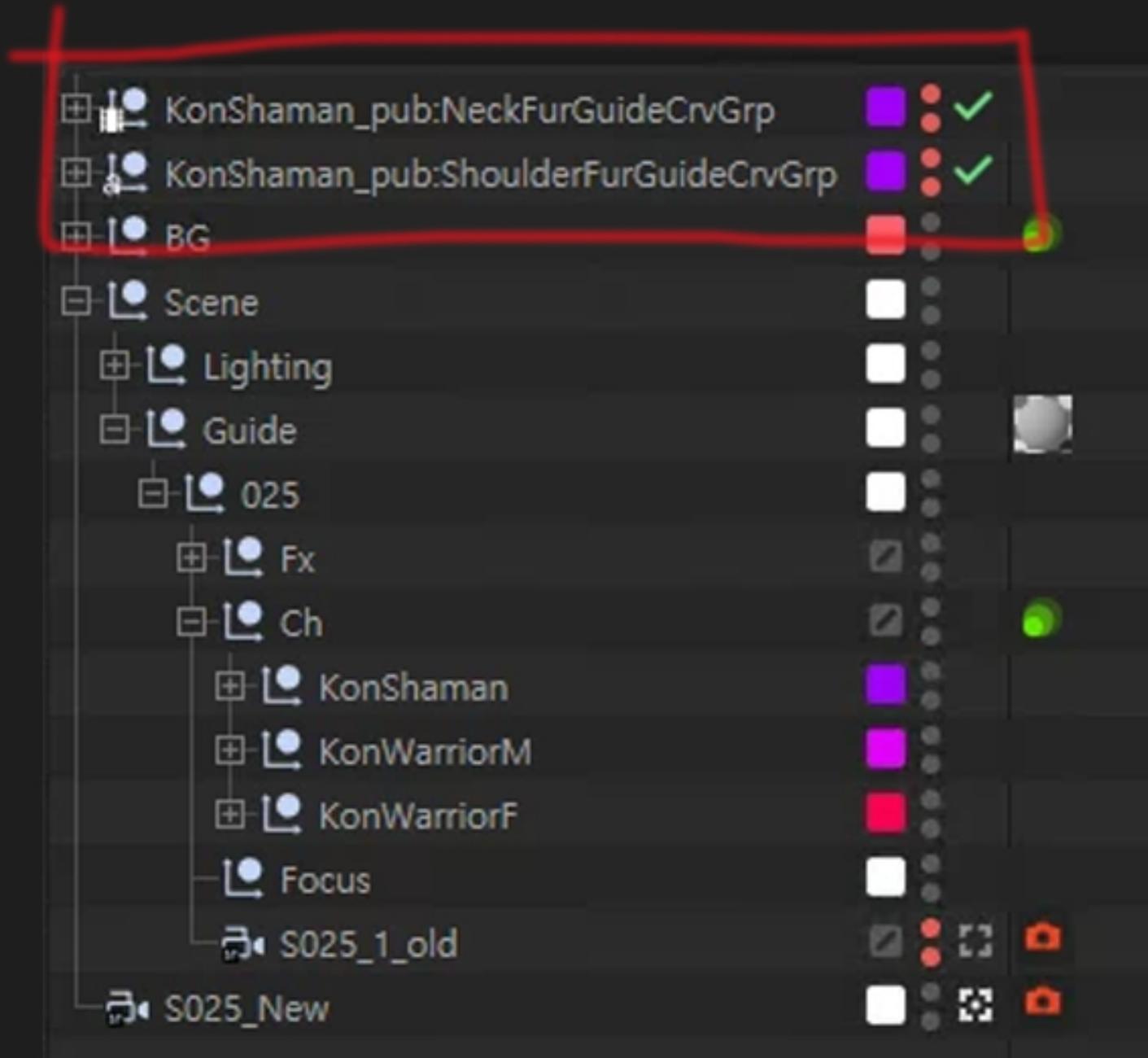


오나트릭스 헤어 스택 빌드  
Ver. 230302

# 오나트릭스 헤어 스택의 형태



## 00\_알렘빅으로 받은 커브 정리

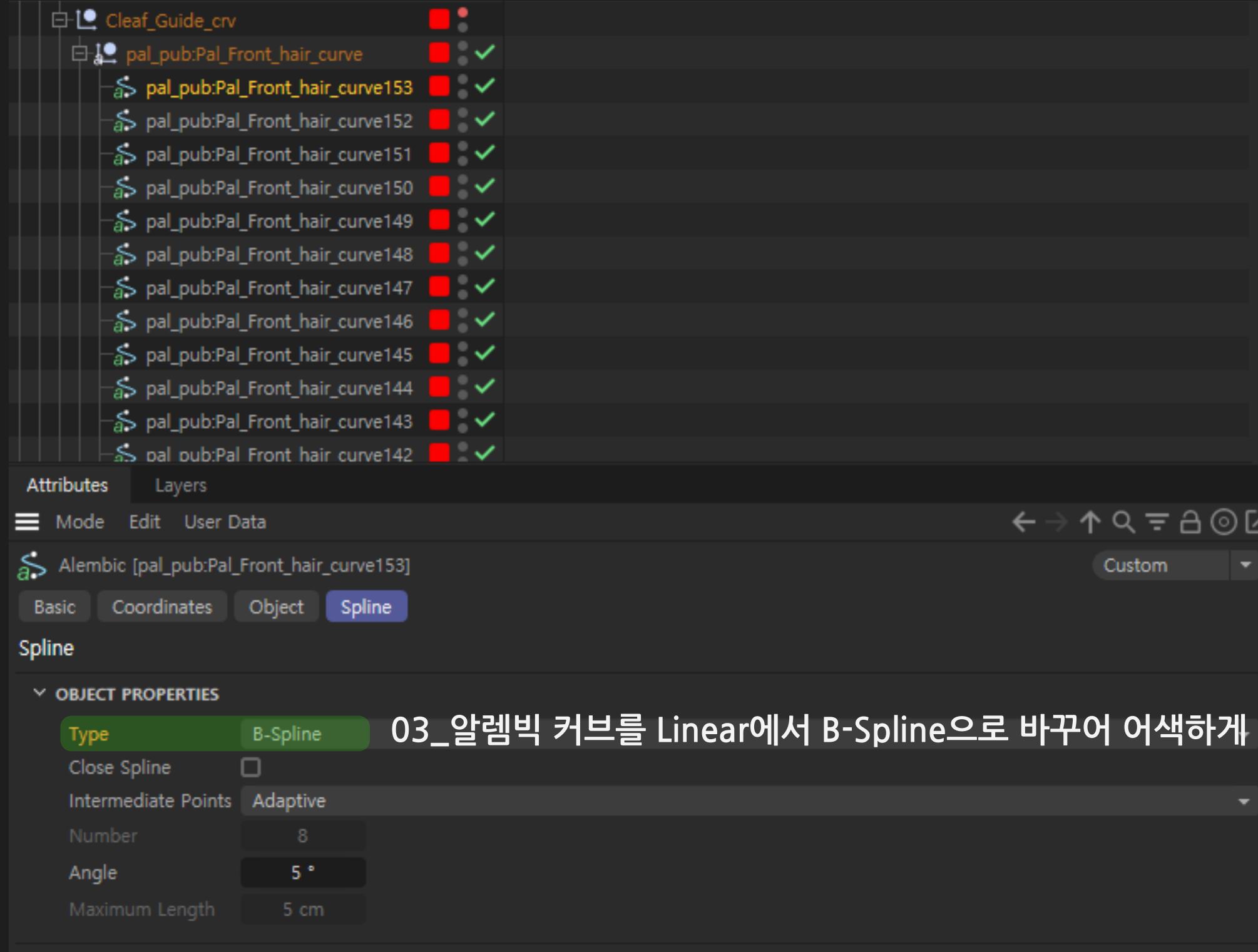


01\_알렘빅 커브가 포지션, 로테이션이 변경된 널 안에 들어가면 안되며 널 밖에 두어야 함.(본래 위치)

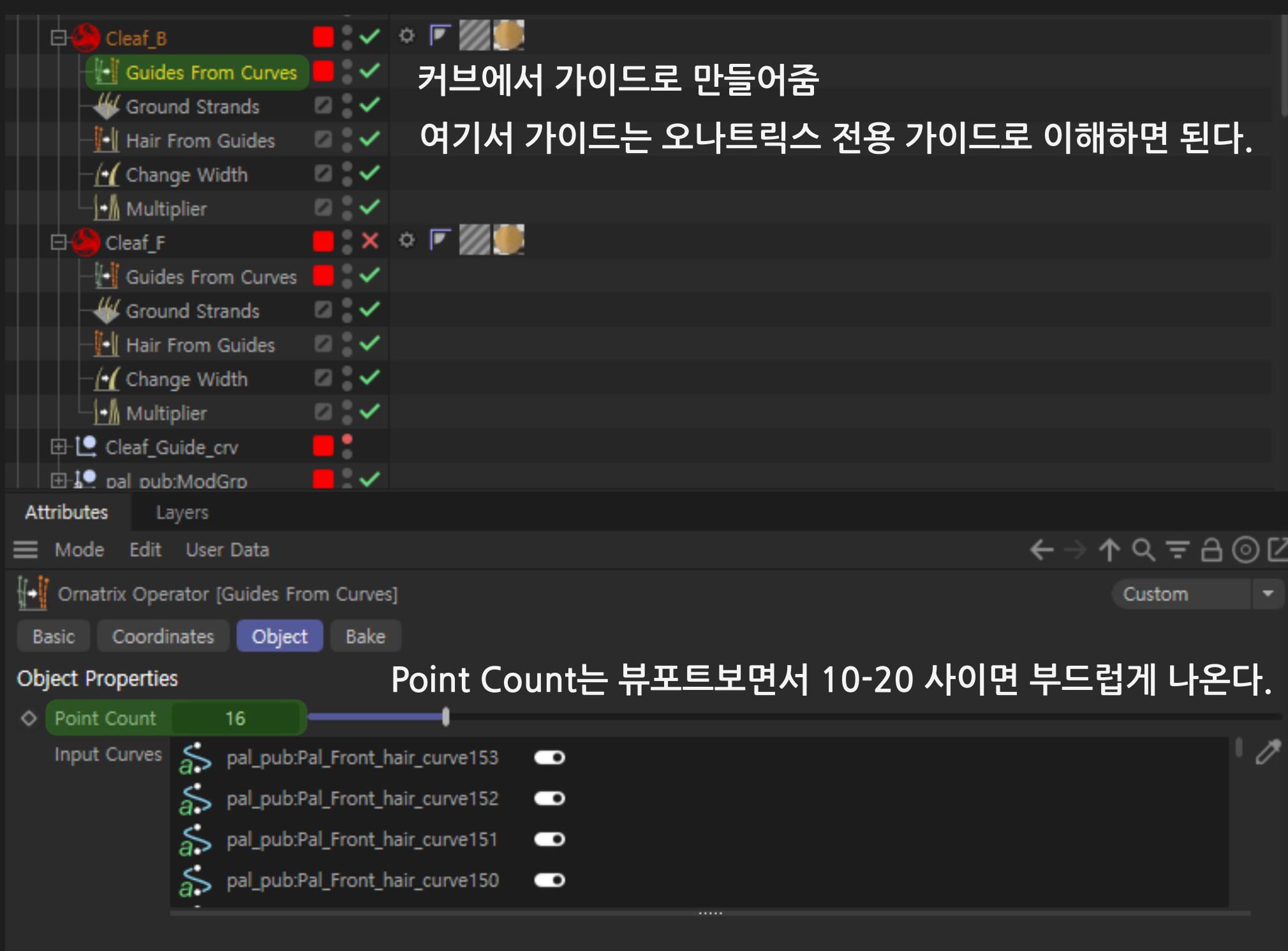
그 이유는 Guides From Curves를 활용하여 커브를 가이드로 바꿀때  
본래 위치에서 변경된 위치까지의 거리를 가이드로 인식해 변경하기 때문이다.

따로 헤어커브 널을 만들어서 정리하는게 용이하다.

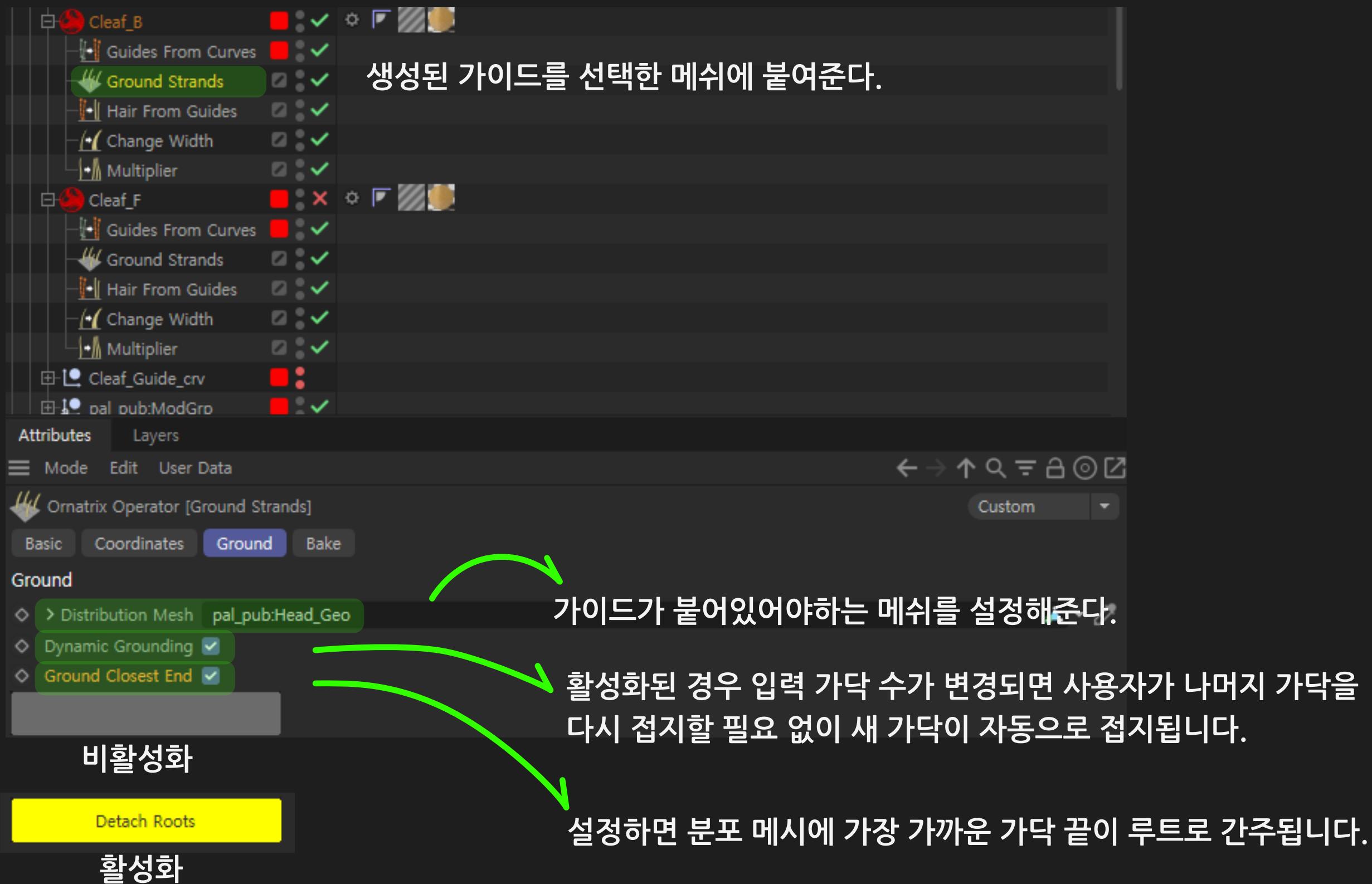
02\_실렌더 걸때는 가이드로 쓴 알렘빅 커브가 보여지므로 뷰포트, 렌더 둘다 Visibility Off로 해준다.



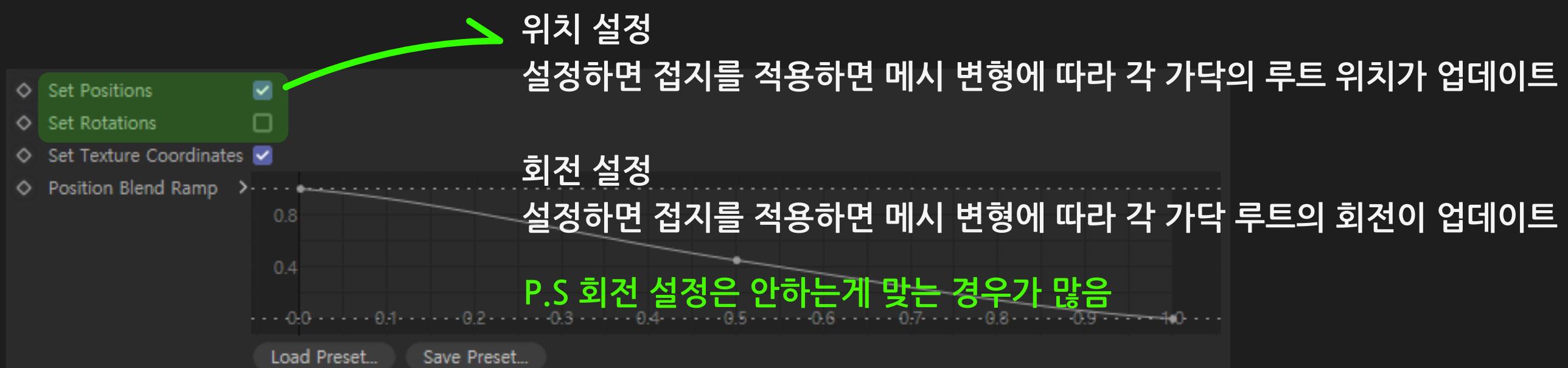
## 01\_Guides From Curves



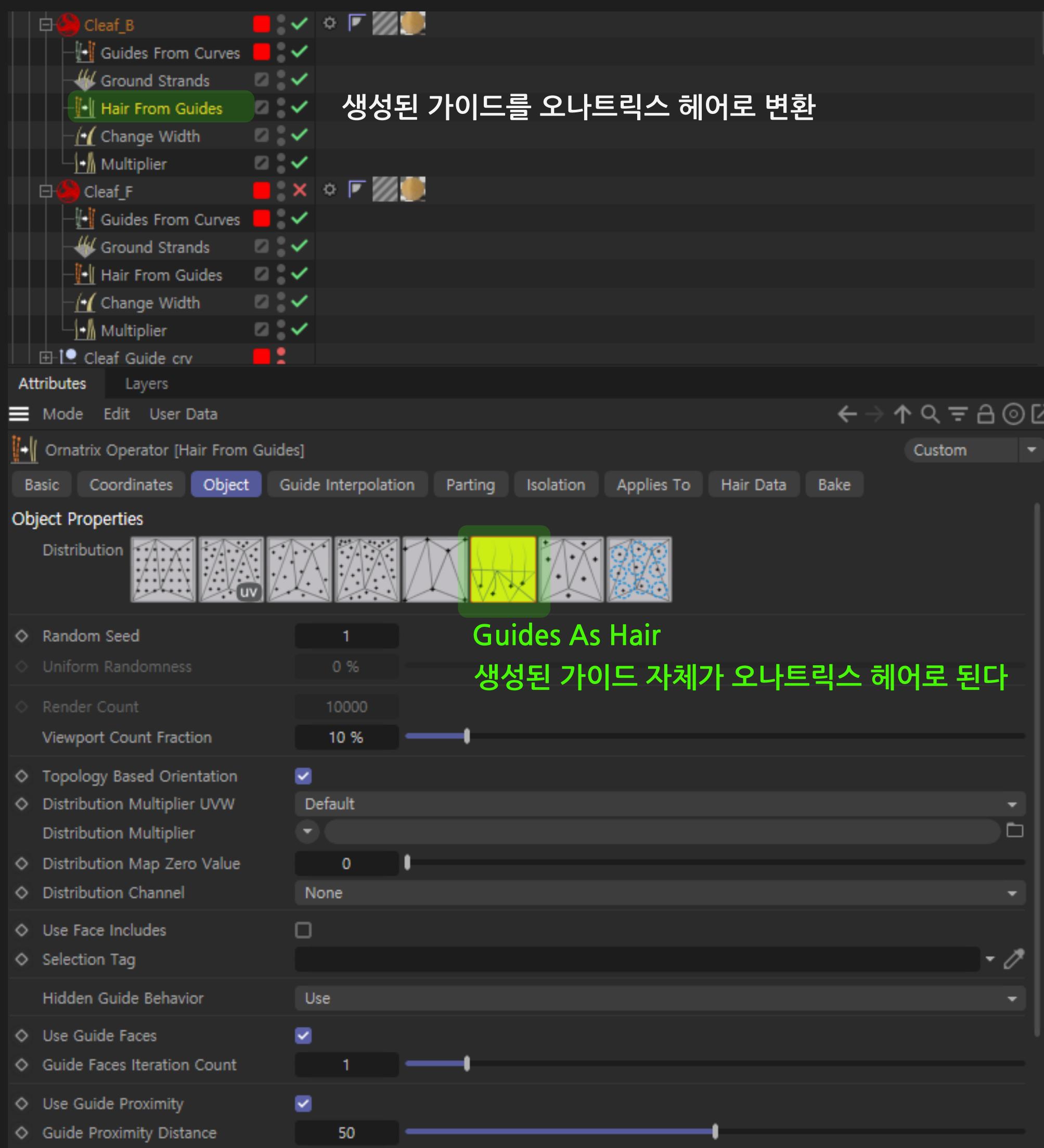
## 02\_Ground Strands



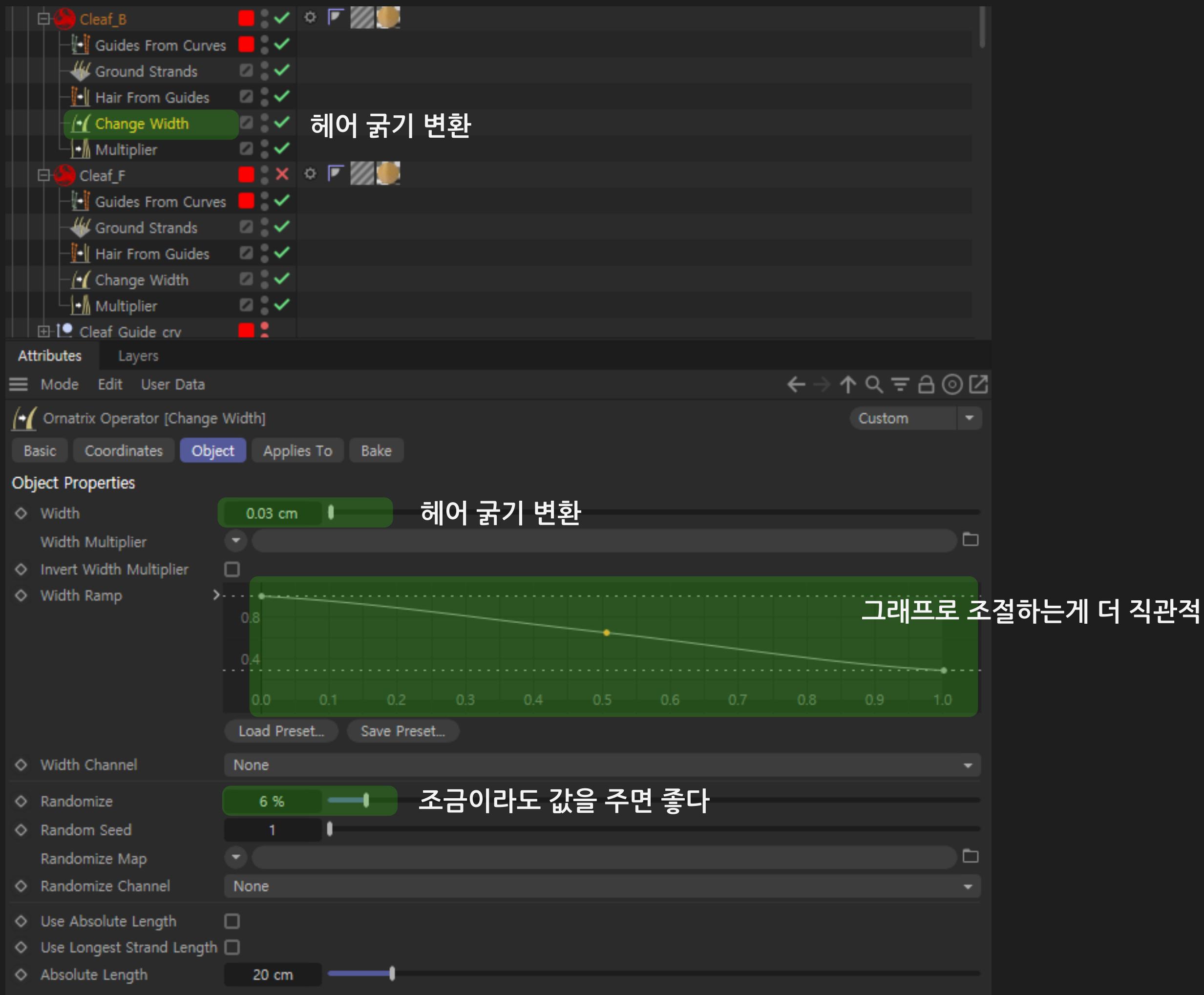
설정이 완료 되면 활성화 버튼을 눌러 활성화 시켜준다.



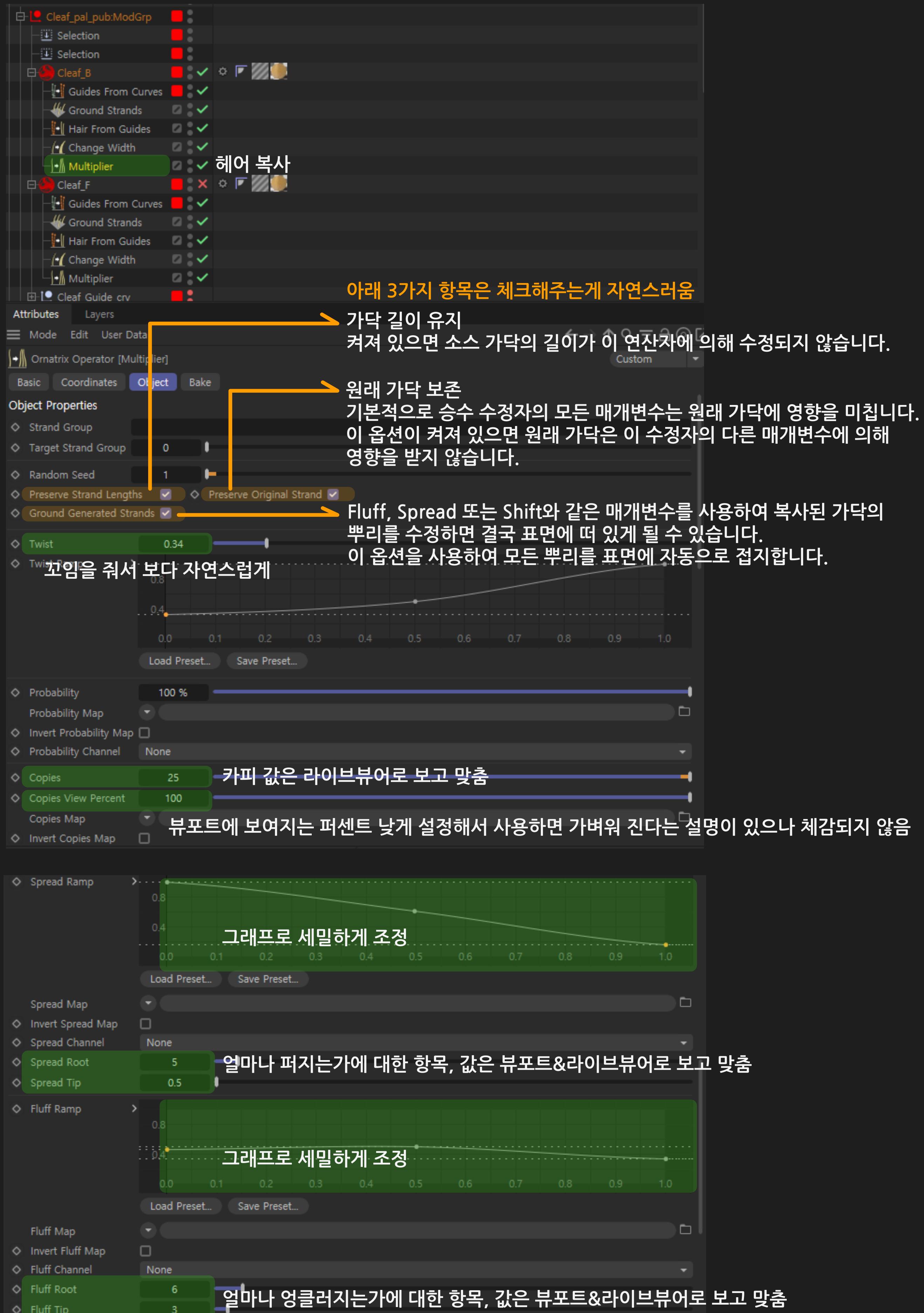
## 03\_Hair From Guides



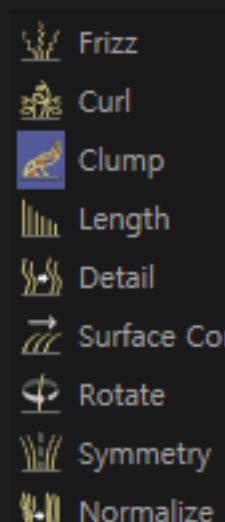
## 04\_Change Width



# 05\_Multiplier

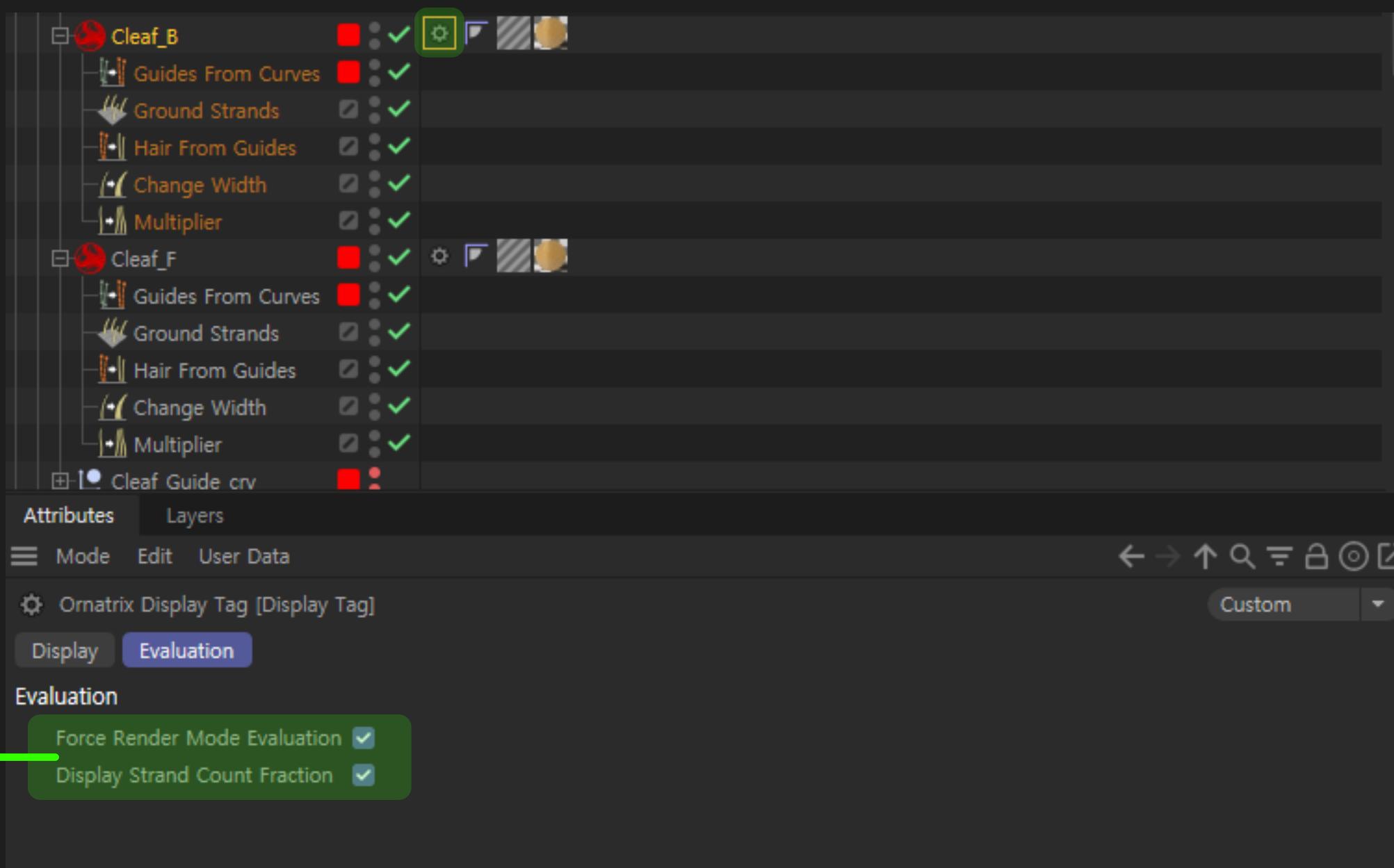


이 외에



항목을 사용해서 스타일을 낼 수 있다.

## 06\_Ornatrix Display Tag



### Rendering with Octane

Otoy Octane is capable of rendering Ornatrix hair using its built-in hair primitive. To render Ornatrix hair with Octane:

1. Go to the **Display** tag of the hair object that you want to render.
2. Go to the **Evaluation** tab.
3. Enable **Force Render Mode Evaluation** and **Display Strand Count Fraction**.

Those two options are not needed for the actual rendering, but they will make sure that when rendering in IPR mode, the total amount of hair and Viewport Count Fraction percentage set in Hair from Guides will be respected.

*Missing Something? Let us know if this page needs more information about the topic.*

### Octane으로 렌더링

Otoy Octane은 내장된 헤어 프리미티브를 사용하여 Ornatrix 헤어를 렌더링할 수 있습니다.

Octane으로 Ornatrix 머리카락을 렌더링하려면:

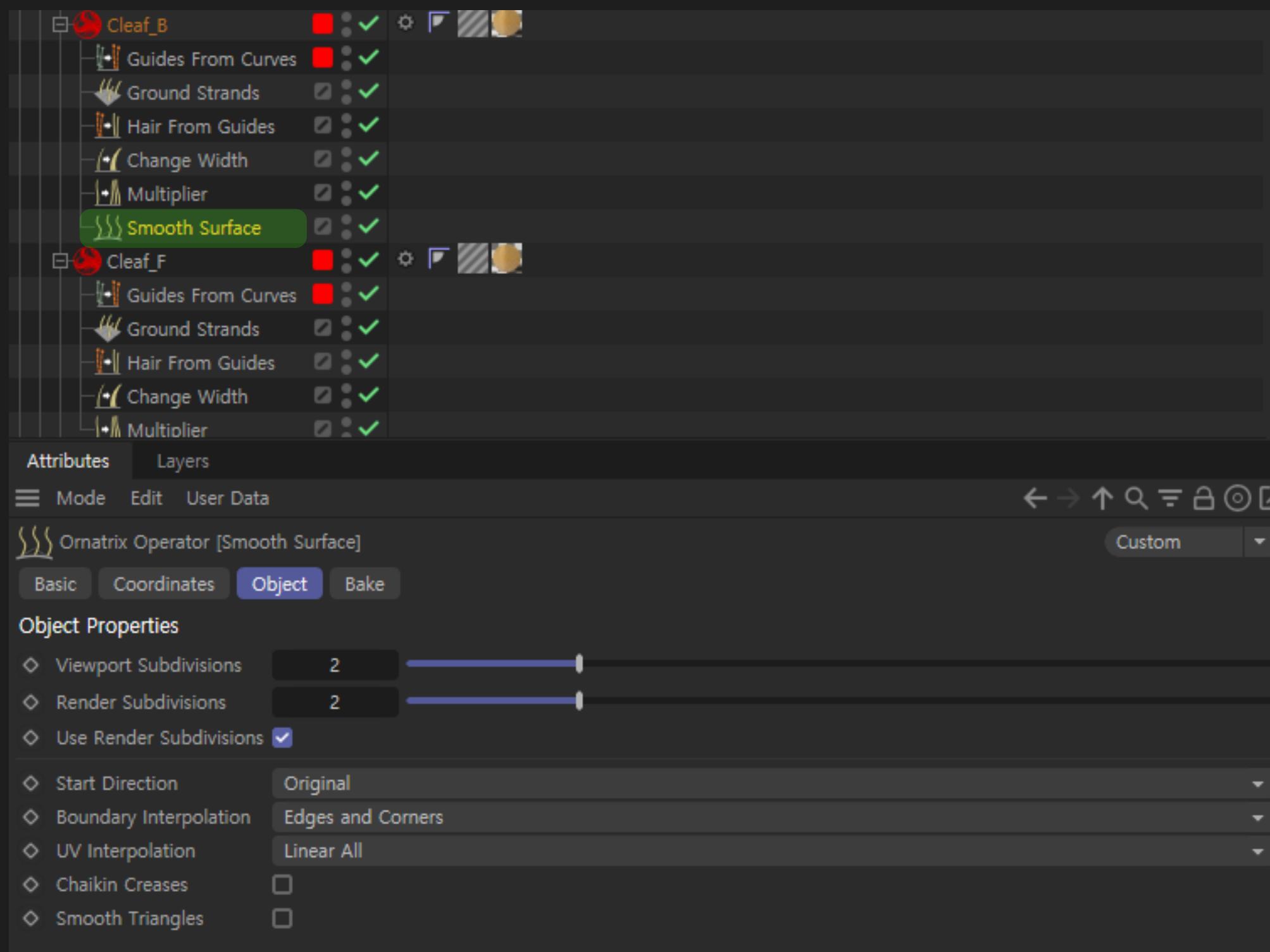
- 1\_렌더링하려는 헤어 오브젝트의 Display 태그로 이동하여
- 2\_Evaluation Tab 으로 이동하여
- 3\_Force Render Mode Evaluation를 활성화하고 스트랜드 카운트 비율을 표시합니다.

이 두 가지 옵션은 실제 렌더링에는 필요하지 않지만 IPR 모드에서 렌더링할 때 머리카락의 총량과 가이드의 머리카락에 설정된 뷰포트 개수 비율 백분율이 준수되는지 확인합니다.

항목을 체크하지 않으면 1장만 걸리고 다음 장으로 렌더가 넘어가지 않음.

한장 한장 시작할때마다 프리페어링, 업데이트를 강제적으로 시키는 것.

# 추가로 알게된 것\_Smooth Surface



## 매끄러운 표면

매끄러운 표면은 뷰포트 또는 렌더링 시 세부 정보를 추가하기 위해 다각형을 세분화해야 하는 캐릭터에서 작동

Ornatrix 헤어는 토플로지에 따라 다릅니다.

즉, 렌더링 시 지오메트리를 세분화하면 헤어 루트가 다시 계산됩니다.

형상이 세분화되면 형상이 변경되고 모근이 모발이 생성된 표면과 일치하지 않기 때문에 문제입니다.

매끄러운 표면은 Open-SubDiv 알고리즘을 사용하여 계산한 다음 새 형상에 따라 루트 위치를 다시 계산합니다.

매끄러운 표면은 Clumps, Frizz, Curls 등과 같은 모든 효과가 계산된 후 뿌리를 올바르게 세분화할 수 있도록 스택의 맨 위에 사용해야 합니다.



항목을 사용할 때 영크러지는 문제를 해결해 줍니다

추후 애니메이션 항목 추가 예정  
끝.