



EmbergenFX 1.0 새로운 기능 및 유의할 점

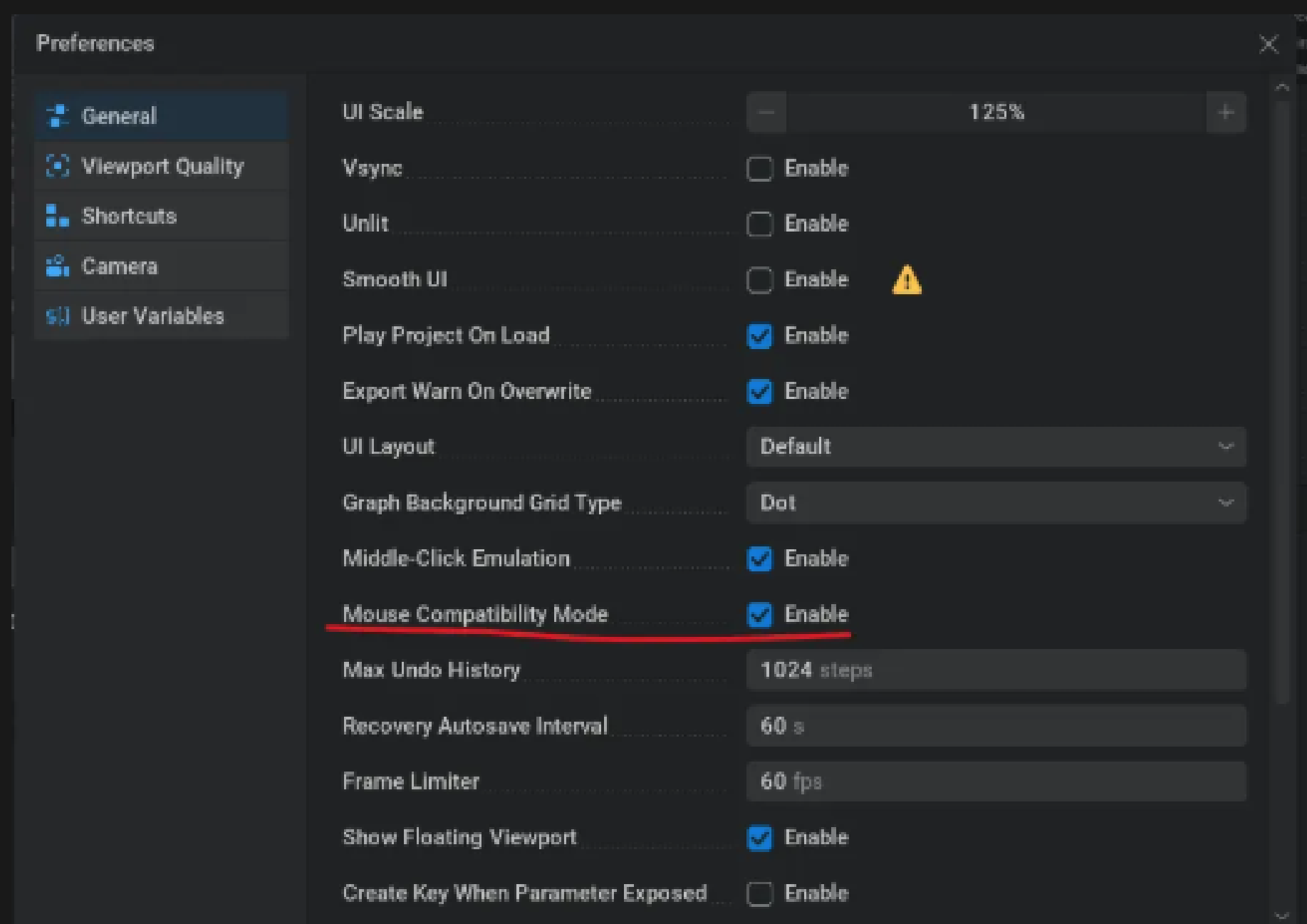
Shortcut keys

B : 시뮬레이션 바운더리

R : 시뮬레이션 리셋

Ctl+L : 드래그 해서 선택한 노드들 자동 연결

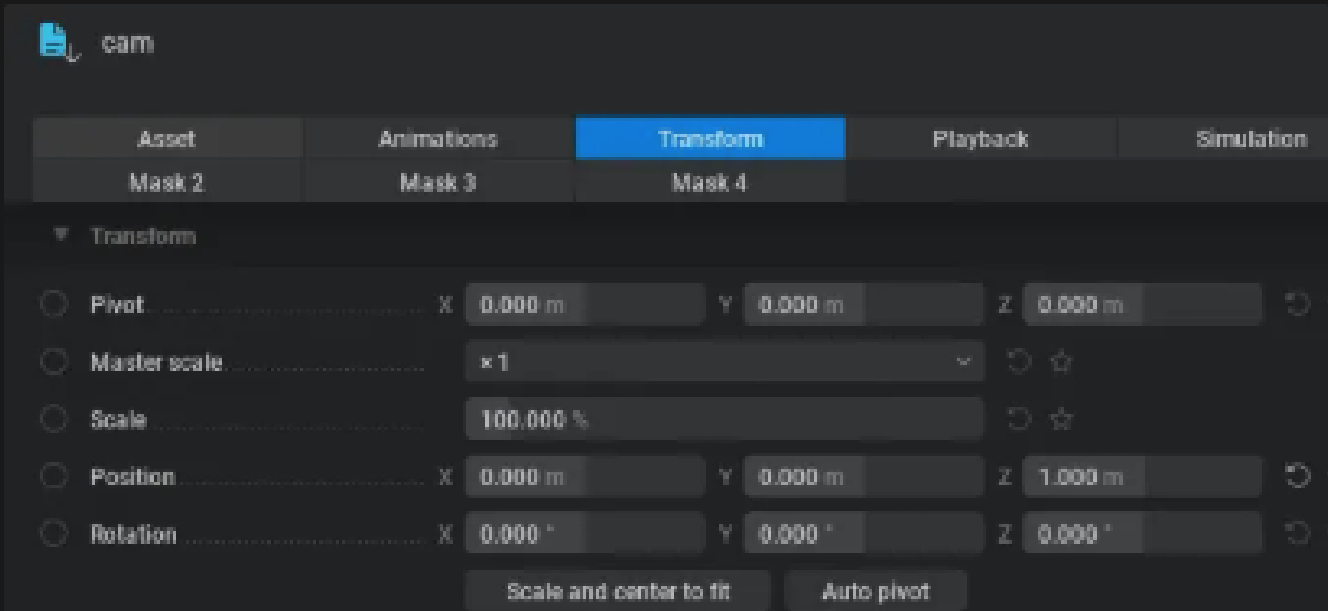
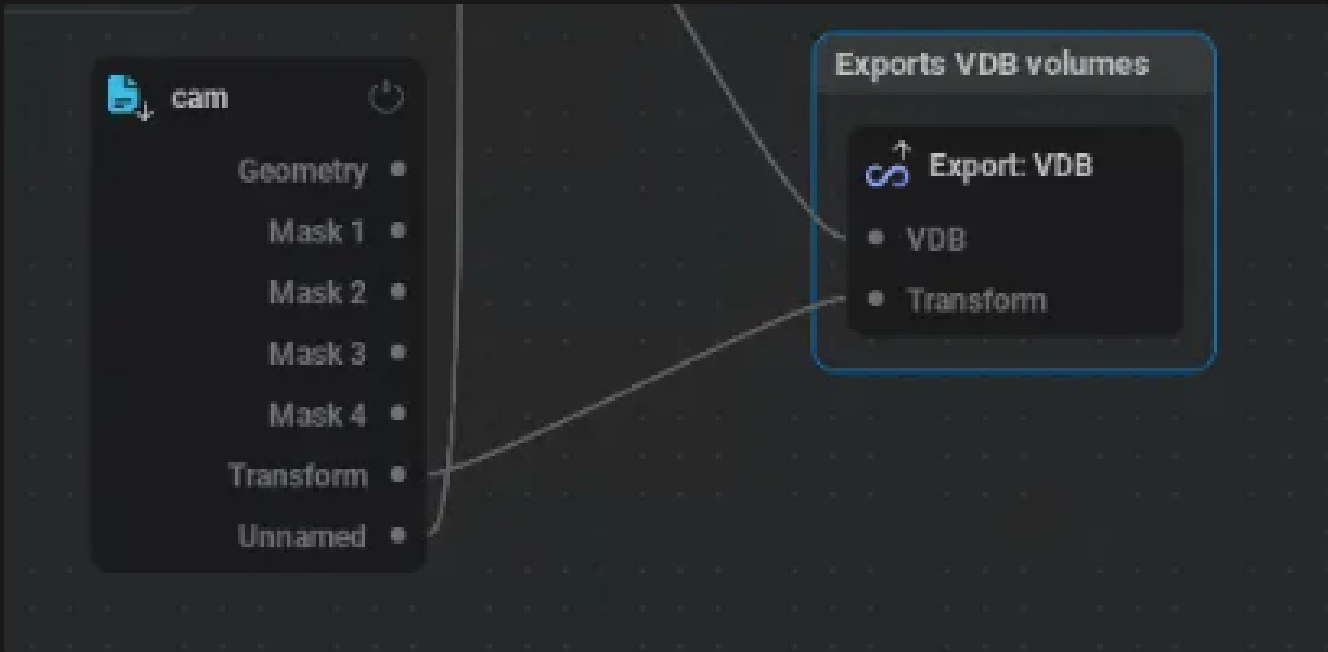
Space : 시뮬레이션 재생/일시정지



원격 접속시에 체크하기 - 마우스 획획 들어가는 것 방지

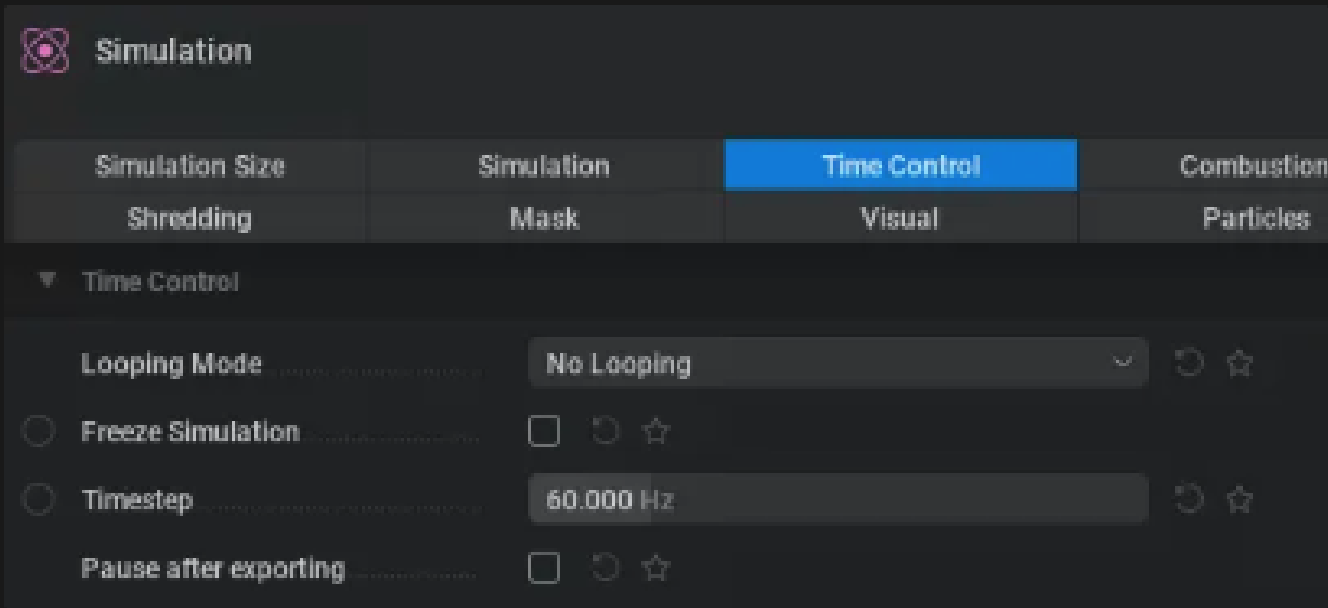
1. Import 노드 갯수 제한 없음

2. Import 의 transfo~~tm~~ 을 Export VDB 에 링크하여 포지션 정보를 전달할 수 있음.

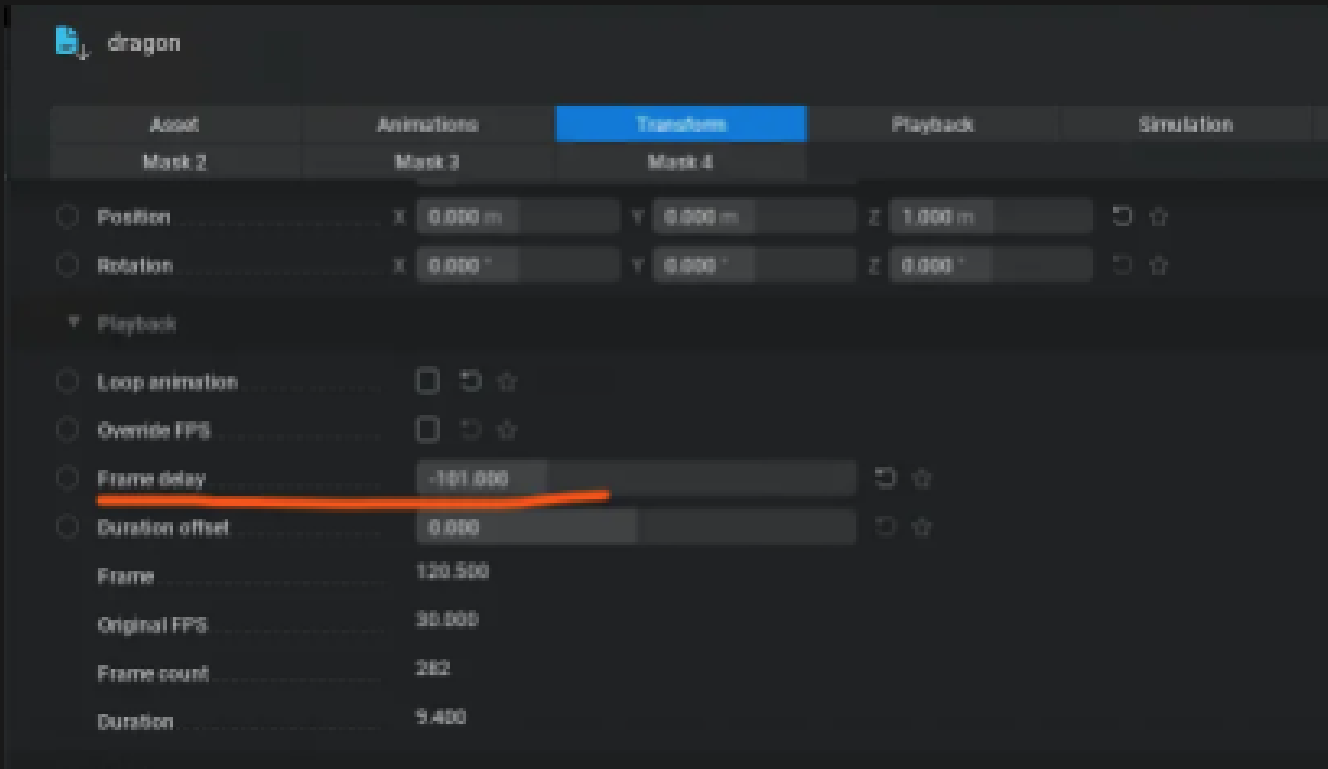


fbx 일 경우 Master scale 을 x1 alembic 은 x0.01 로 설정한다. (각 파일의 익스포트셋팅에 따라 달라질 수 있음)

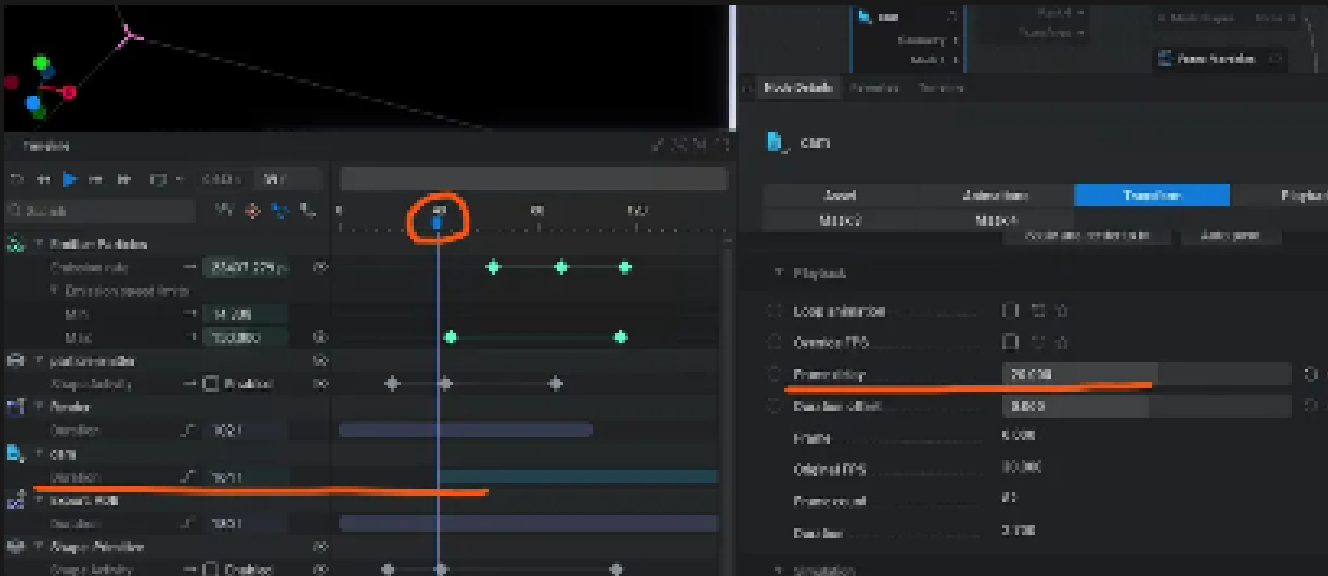
3. alembic 또는 fbx 의 애니메이션 offset 을 조절 할 땐 파일의 원래 fps 대로 프레임을 조절한다.



EmbergenFX 는 60 fps 가 디폴트이다. 하지만 Frame Delay 는 원본 파일의 fps 를 기준으로 계산한다



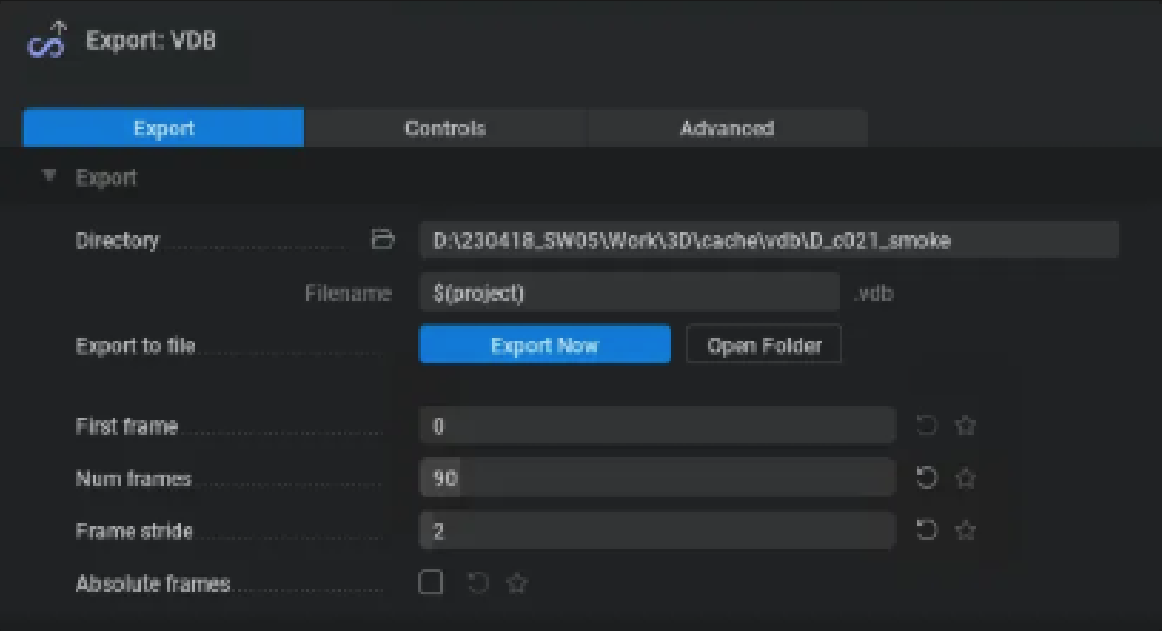
카메라 fbx 는 1001 프레임부터 시작하고 캐릭터 Alembic 은 900 프레임부터 시작한다면 알렘빅 파일의 Frame delay 를 -101로 설정한다.



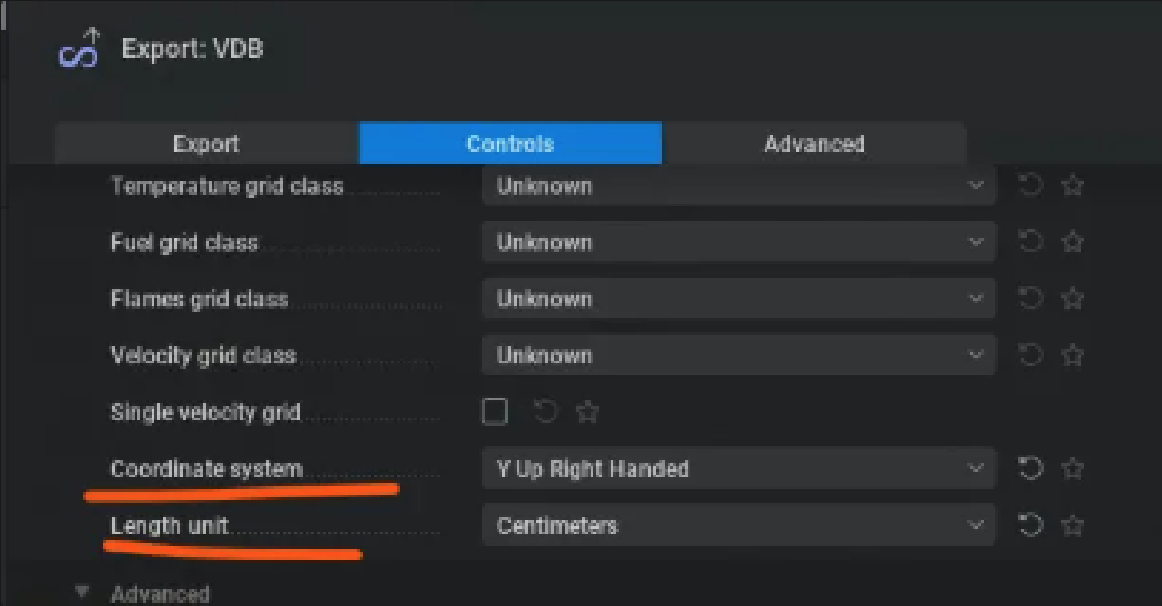
fbx 또는 abc 의 fps 대로 입력하면 타임라인에는 언버전 프로젝트 설정의 fps 에 맞춰서 적용된다.

30 fps 인 fbx 에 20 의 frame delay 를 줬을 때 타임라인에는 60 fps 로 변환된 40 프레임까지 밀리게 된다.

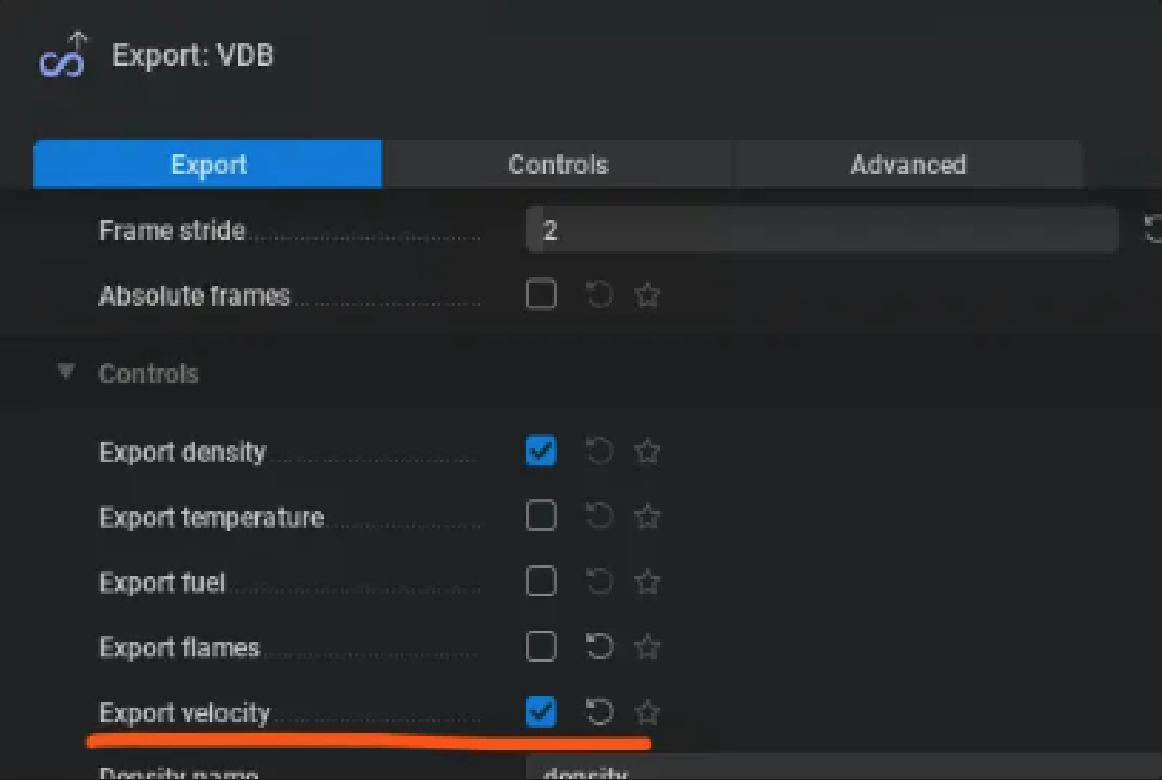
4. Export VDB



60 fps 인 상태로 익스포트 하면 30fps 비해 2배 느린 속도의 시뮬레이션이 되므로 Frame stride 에 2 를 적용하여 1 프레임씩 건너 띄어 익스포트 한다. (2프레임단위로 익스포트 한다는 뜻)

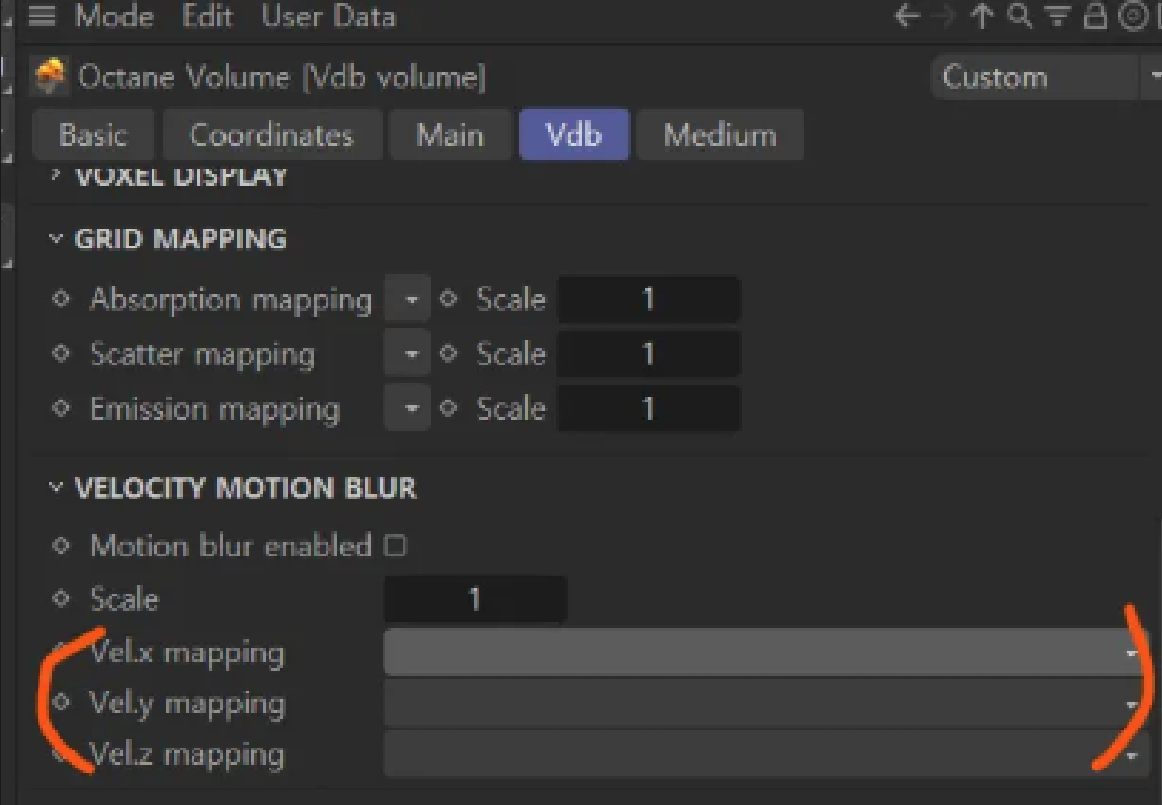


C4D 속에 맞추기 위해선 Coordinate system 을 Y Up Right Handed 로 설정. Length unit 은 Centimeters 로 설정.



velocity 채널을 포함시켜야 렌더러에서 vdb 의 모션 블러 적용 가능 (카메라 모션블러가 아닌 볼륨 자체의 움직임에 의한 모션블러)

단 옥테인 2022.1.1 버전에서 모션블러가 적용이 안되고 있는 상황. 추 후에 테스트 필요



5. Alembic 파일의 경우 EmbergenFX 로 임포트 할 때 타 프로그램에서 사용 중이지 않아야 한다. 임포트에 실패할 경우 타 3D 프로그램을 종료하고 EmbergenFX 을 재 실행 후 임포트 해보면 성공률이 높다.

6. 정식출시 이전 버전에서는 시뮬레이션 플레이를 멈춰도 GPU 점유율이 100% 였으나 1.0 부터 는 시뮬레이션을 일시정지 하면 점유율이 낮아진다. 하지만 그래도 40% 정도는 잡아먹기 때문에 작업을 잠시 멈춘 상황이라면 일시정지 후 최소화 시켜서 점유율 0% 로 만들자. 왜냐면 그래픽카 드는 비싸니까.