

Assembly Sous Harmony

L'utilisation type de l'assembly sous Harmony :

- Utilisation d'un template de base "maison" contenant les éléments essentiels à la scène construit pour la prod.
- Création des scènes Harmony par StoryBoardPro (contenant déjà l'animation)
- Utilisation de la ToonBox pour importer le template de base ainsi que les autres assets dans chaque scène.
- Paramétrage des Writes avec les bons chemins.
- Suppression des nodes en trop (issus de StoryBoardPro) et ajout des connections manquantes (Entre Animation et Composite par Exemple)

Paramètres à renseigner pour utiliser ToonBoom Harmony

Dans onglet **Option**, bloc **Harmony**: **Note**: Les Options spécifiques à Harmony sont en **vert**.

- **TB Online Mode** : Cocher la case si vous êtes en Standalone sinon c'est le mode serveur.
- Pour le mode Serveur:
 - **Server TB** : Nom du serveur ToonBoom
 - **ScenePath TB** : Chemin Direct aux scènes ToonBoom. (Nécessaire uniquement si la ToonBox ne trouve pas les scènes).
 - **Job TB** : Nom du Job ToonBoom
 - **User TB** : Utilisateur configuré dans TB sous lequel vont être générés les Scènes.
- Pour le mode Online:
 - **ScenePath TB** : Chemin Direct aux scènes ToonBoom.

Dans onglet **Option**, bloc **Production Setup**:

- **Production Name**: Saisir le Nom de l'Environnement TB si vous êtes en mode serveur.

Paramètres optionnels ToonBoom Harmony

Update WRITE nodes

Ces 3 lignes permettent à la fin de l'assembly de paramétrer les chemins de 3 Nodes Writes.

- node Name: Saisir le nom du node Write à modifier
- drawing name: Saisir le chemin des images à renseigner dans le node Write
- movie path: Saisir le chemin des movies à renseigner dans le node Write

Exemple de chemin:

```
//SERVER_RENDER_TB/prod/squish/EP%03e/SC%03a/MyLD
```

REMARQUE: [Voir ici pour l'utilisation des variables \(%\) dans les chemins](#)

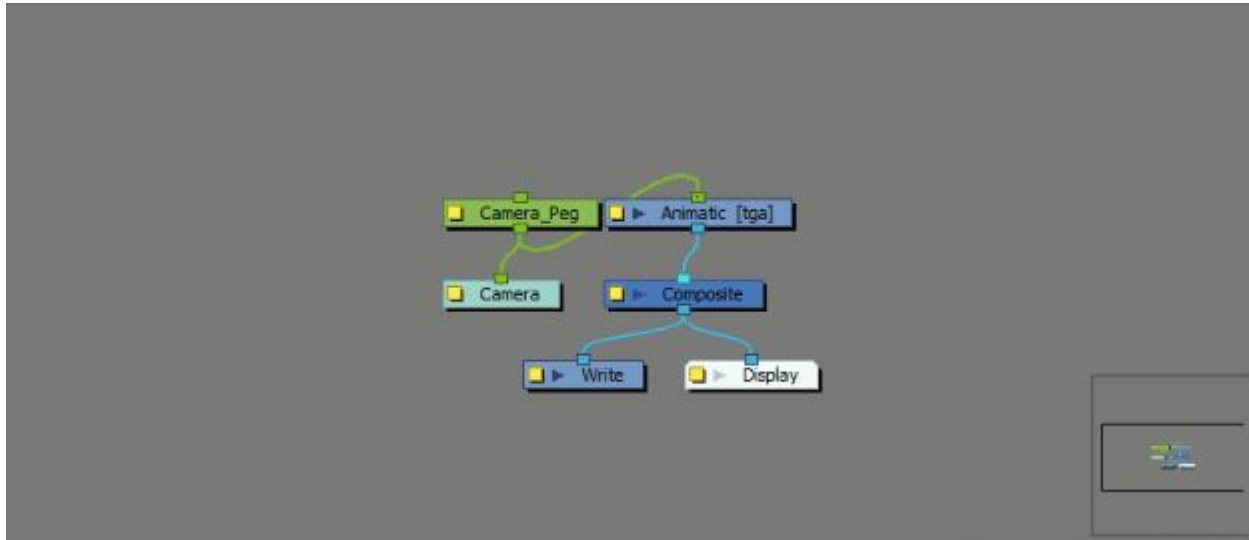
Remove Nodes

Liste de Nodes qui seront supprimés à la fin de l'assembly. Doivent être séparés par une virgule. Exemple: Node1 , Node2 , WriteHD

Connect nodes

Liste de Nodes à connecter ensemble à la fin de l'assembly. Doivent être séparés par une virgule. **Syntaxe:** NodeSource > NodeDestination **Exemple:** Node1 > Node2 , Composite > Write , MonAsset > MonComposite

Exemple de NodeView Généré par Story Board Pro



From:
<http://wiki.compatoon.com/> - VPS

Permanent link:
<http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:taskassembly:assemblyhar>

Last update: 2023/10/20 13:38

