Liste des Actions Harmony

== Principe general utilisation des Actions ==

Set Movie Path in WRITE node

Cette action permet à la fin de l'assembly de paramétrer les chemins de Nodes Writes. 2 parametres:

- colonne **Write Node** : Saisir le nom du node Write à modifier
- colonne **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

Set Image Path in WRITE node

Même chose que précedement mais pour le chemin des Images 2 parametres:

- colonne **Write Node** : Saisir le nom du node Write à modifier
- colonne **Image Path(%)** : Saisir le chemin des movies à renseigner dans le node Write

remove Node

Permet de saisir des noms de Nodes à supprimer à la fin de l'assembly. 1 paramètre:

- colonne **Node Name**: Saisir le nom du node à supprimer Le wildcard * est autorisé en fin de nom

connect Nodes

Permet de faire des connections entre des Nodes à la fin de l'assembly. 4 parametres:

- colonne **Node Source**: Saisir le nom du node d'ou part la connection Le wildcard * est autorisé en fin de nom
- colonne **Node Destination**: Saisir le nom du node ou arrive la connection idem
- colonne **Port Source**: Port de départ **(!!! Se compte de Droite à Gauche et de 1 à N)**
- colonne **Port Dest**: Port de destination.



Utilisez le caractère * en fin de nom pour une recherche complexe. Exemple:

- *Composite_** pour matcher **Composite_Final** ou **Composite_128** ou ...
- *Display** pour matcher **DisplayDerush** ou **Display200** ou ...

REMARQUE: Seul le premier node trouvé correspondant à la recherche sera traité.

unconnect Nodes

Suppression d'un lien entre 2 nodes. (Supprime le premier lien trouvé entre les 2 nodes) 2 parametres:

- colonne **Node Source**: Saisir le nom du node d'ou part la connection Le wildcard * est autorisé en fin de nom
- colonne **Node Destination**: Saisir le nom du node ou arrive la connection idem

save As New Version

Sauvegarde la scene harmony sous une nouvelle version qui devient la version par defaut. 1 paramètre:

- colone **Version Name**: Saisir le nom de la nouvelle version

ungroup Node

Eclate le groupe (le node doit être un groupe) 1 paramètre:

- colonne **Node Name**: Saisir le nom du node à supprimer Le wildcard * est autorisé en fin de nom

remove Unused Palettes

Supprime les palettes non utilisées dans la scène Aucun parametre

remove Sound Column

Supprime la colonne de son Aucun parametre !!! Ne fonctionne pas à cause d'un bug Harmony qui doit être corrigé !!!

set Attribute Value*

Change la valeur d'un attribut d'un node ou de plusieurs avec * 3 paramètre:

- colonne **Node Name**:
- colonne **Attrib Name**:
- colonne **Attrib Value**:

Exemples:

- Changer la Résolution Résolution dans le Node WRITE
  1. Attrib Name: **ENABLING.FILTER** ⇒ Attrib Values: **Always Enabled** , **Enabled when resolution name is:** , **Enabled when resolution is:**
  2. Attrib Name: **ENABLING.FILTER_NAME** ⇒ Attrib Values: **HDTV_1080p24**

activate Node*

Active/Desactive un ou plusieurs nodes 2 Paramètres:

- colonne **Node Name**:
- colonne **[true,false]**: saisir true or false (pour activer / desactiver)

Rename Node

Renomme un node donné 2 paramètres

- colonne **Node Name**
- colonne **New Node Name**

Set Default Resolution

Change la résolution de la scène 2 paramètres

- colonne **dx**
- colonne **dy**

Set Default Resolution Name

1 paramètre Change le nom de la resolution de la scène

- colonne **Res. Name**

Code JS

Injecte du code JavaScript 1 paramètre

- colonne **Line Of Code**

Render Movie

Genere un .mov de la scene 1 paramètre

- colonne **movie path** : Ex /toto/titi.mov ou %o/titi.mov

From:
http://wiki.compatoon.com/ - **VPS**

Permanent link:
http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:tasktransform:tasktransformhar

Last update: **2026/09/17 11:45**