2025/09/28 20:12 1/3 Liste des Actions Harmony

# **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.

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

#### remove Node

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

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.

- 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)

#### save As New Version

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

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

# ungroup Node

Eclate le groupe (le node doit être un groupe)

# remove Unused Palettes

Supprime les palettes non utilisées dans la scène

#### remove Sound Column

Supprime la colonne de son !!! 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 \* 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 Paramètres: true ou false (pour activer / desactiver)

# Rename Node

Renomme un node donné

- Node Name
- New Node Name

#### Set Default Resolution

Change la résolution de la scène

• dx ,dy

#### Set Default Resolution Name

2025/09/28 20:12 3/3 Liste des Actions Harmony

Change le nom de la resolution de la scène

• Res. Name

# Code JS

Injecte du code JavaScript

• Line Of Code

From:

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

Permanent link:

http://wiki.compatoon.com/doku.php?id = compatoon:manuals: to on box: v2: task: task transform: task transform harmonic compatoon. task transform task transform task transform task transform task transform task transform. Task transform task transform task transform task transform task transform task transform. Task transform task t

Last update: 2024/11/12 13:34

