

# 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 précédement 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.

## disconnect 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 default.

- 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

Change le nom de la resolution de la scène

- Res. Name

### Code JS

Injecte du code JavaScript

- Line Of Code

### Render Movie

Genere un .mov de la scene

- movie path : /toto/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: **2026/04/27 14:26**

