

Liste des Actions Harmony

Principes 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 précédemment mais pour le chemin des Images

Harmony: 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**

Harmony: 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.](#)

Harmony: unconnect Nodes

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

Harmony: 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

Harmony: ungroup Node

Eclate le groupe (le node doit être un groupe)

Harmony: remove Unused Palettes

Supprime les palettes non utilisées dans la scène

Harmony: remove Sound Column

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

Harmony: 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**

Harmony: 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

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2023/10/19 20:06**

