

# Les scripts Harmony

- [Scripts Harmony génériques](#)
- [Scripts Harmony non génériques](#)

# Scripts Harmony

## génériques

### **MADLAB\_convert3DpathToSeparate.js :**

*fonctions* : convert3DpathToSeparate

but : Permet de convertir une animation de position se trouvant en mode "3D Path" vers le mode "Separate".

Attention, cet outil ne transfère pas le lissage des courbes d'animation (bézier) l'animation deviendra linéaire, mais peut à nouveau être lissée.

### **MADLAB\_EditLineThicknessOvertime.js :**

*fonctions* : ML\_Edit\_Line\_Thickness

but : D'après une sélection de nodes, applique une épaisseur de trait, ou une animation d'épaisseur de trait.

A l'inverse du script équivalent fourni par ToonBoom (TB\_EditLineThicknessOvertime.js), celui-ci agit sur tous les enfants de la sélection (si la sélection comporte des groupes)

## **MADLAB\_EnableZoomIndependentThickness.js :**

*fonctions* : EnableZoomIndependentThickness

but : D'après une sélection de nodes, application des propriétés sur chacun des nodes 'read' enfants, dans l'onglet "Line Thickness", de la case "Zoom Independent Thickness".  
Attention, cela n'a pas d'impact sur les nodes reads n'ayant pas leur propriété "Adjust Pencil Line Thickness" activée.

## **MADLAB\_reArrangeNodeView.js :**

*fonctions* :

reArrangeNodeView :

but : Déplace des éléments la nodeview (attention, cet outil est non générique, adapté à la production Abraca S1)

expandNodeView :

but : Déplace les éléments sélectionnés dans la nodeview (dilate leurs positions respectives)

condenseNodeView :

but : Déplace les éléments sélectionnés dans la nodeview (condense leurs positions respectives)

alignhorizontalNodeView :

but : Aligne horizontalement les éléments sélectionnés dans la nodeview

alignverticalNodeView :

but : Aligne verticalement les éléments sélectionnés dans la nodeview

snapToGrid :

but : Snap les éléments sélectionnés dans la nodeview sur une grille virtuelle

makePlaceOnZero :

but : Déplace les éléments sélectionnés dans la nodeview se trouvant aux coordonnées proches de 0,0

CreateCompositeFromSelection :

but : D'après une sélection de nodes tous connectés au même composite, ou tous non connectés, permet de la réunir en intercalant un composite supplémentaire.

**SetCompoBitmapToPassTrought :**

but : D'après une sélection de nodes composite, change leurs propriété "Mode" de "PassThrough" vers "As Bitmap" et inversement.

**CreateCutterUnderSelection :**

but : D'après une sélection de nodes, intercale un node "Cutter" sous leur hiérarchie respective.

**CreatePegParentFromSelection :**

but : D'après une sélection de nodes "Peg" tous ayant le même Peg parent, intercale un nouveau node Peg au dessus de leur hiérarchie.

**MADLAB\_SaveNewVersions.js :**

*fonctions* : ML\_Save\_CP, ML\_Save\_KP, ML\_Save\_LT, ML\_Save\_FX

but : Sauvegarde la scène en incrémentant son versionning avec la nomenclature dédiée aux départements respectifs.

**MADLAB\_selectionTools.js :**

*fonctions* : ML\_SelectChildren

but : D'après une sélection de groupe, sélectionne l'ensemble des nodes contenus de manière récursive.

**MADLAB\_createED.js :**

*fonctions* : ML\_createEDparLot

but : Sur une sélection de nodes de type "read", remplace les zones non exposées de la timeline par un drawing vide nommé "ed".

**MADLAB\_duplicateDraw.js :**

*fonctions* : ML\_duplicateDrawing

but : Sur une sélection de nodes de type "read", duplique le drawing de la frame actuelle et le nomme avec la nomenclature suivante : sceneJob + "\_" + sceneName + "\_" + CurrentFrame



# Scripts Harmony non génériques

**Les outils de cette liste ont été développés en adéquation avec la hiérarchie de dossiers des productions "Abraca Saison 1" et "Garfield Original Saison 1" ou avec des éléments de leurs rig respectifs.**

**Ils ne sont donc pas exploitables tels quels sur une autre production, mais leur code source peut servir de base pour les adapter à une nouvelle production.**

## **MADLAB\_AnimationOutput.js :**

*fonctions* : SetAnmOutputPath

but : Définir les paramètres d'un Write Node destiné au rendu de preview des équipes du département Animation.

## **MADLAB\_SetRENDERNODEoutputPath.js :**

*fonctions* : SetOutputPath

but : Définir les paramètres d'un Write Node destiné au rendu des équipes du département Compositing.

## **MADLAB\_importBG.js :**

*fonctions* : ML\_ImportBackgroundJPG

but : Importe automatiquement le décor de preview correspondant à la scène ouverte.

*fonctions* : ML\_ImportBackgroundPSD

but : Importe automatiquement le décor définitif (dans son format Export) correspondant à la scène ouverte.

Deux fonctionnements sont à noter : L'outil peut être lancé avec ou sans sélection.

Si aucune sélection de nodes n'est faite, l'outil importe lui-même le fichier PSD, puis range les nodes dans un groupe et distribue les modes de fusion et opacités référencés dans le nom des calques du PSD dit 'd'export'.

Si une sélection de nodes est faite, l'outil n'importe pas le PSD et suppose que cette étape a déjà été faite manuellement (via le bouton harmony "Import Images") et que les nodes correspondants aux calques ont été sélectionnés, puis range les nodes dans un groupe et distribue les modes de fusion et opacités référencés dans le nom des calques du PSD dit 'd'export'.

### **MADLAB\_disablePickers.js :**

*fonctions* : ML\_disableAllPickers, ML\_disableSelectionPickers, ML\_disableAllSwitchers, ML\_disableSelectionSwitchers, ML\_TotalDisablePickers

but : Destiné aux rigs Abraca S1 fournis par Dreamwall. Permet d'alléger la scène ouverte en désactivant certains modules du rig : les Pickers et les Switchers. Lancer l'outil une nouvelle fois après désactivation rétablie l'activation.

### **MADLAB\_CharLineThickness.js**

*fonctions* : ML\_CharLineThickness

but : Réduit l'épaisseur de trait d'un personnage à 3,3 :

Recherche les groupes présents dans la scène avec la nomenclature des Personnages (présence dans le nom de "ABR\_" et de "\_CH\_")

Application des propriétés sur chacun de ses nodes 'read' enfants, dans l'onglet "Line Thickness", des cases "Adjust Pencil Line Thickness" et "Zoom Independent Thickness", et définition de la valeur "Proportional" à "3.3".

### **MADLAB\_renderThumbnail.js**

*fonctions* : renderThumbnail

but : Génère un aperçu JPG du plan via le node Display "Rendu\_Final" à l'endroit de la destination du write node parallèle.

### **MADLAB\_GarfieldTools.js :**

*fonctions* : ML\_setOutputAndSave\_KP, ML\_setOutputAndSave\_IB,

ML\_setOutputAndSave\_FX, ML\_setOutputAndSave\_CP, ML\_setOutputWithoutSave

but : Définit les paramètres d'un Write Node destiné au rendu des départements respectifs et sauvegarde la scène en incrémentant son versionning.

### **MADLAB\_Garfield\_importBG.js :**

*fonctions* : ML\_GO\_ImportBGPSD

but : Importe automatiquement le décor définitif (dans son format Export) correspondant à la scène ouverte.

Deux fonctionnements sont à noter : L'outil peut être lancé avec ou sans sélection.

Si aucune sélection de nodes n'est faite, l'outil importe lui-même le fichier PSD, puis range les nodes dans un groupe et distribue les modes de fusion et opacités référencés dans le nom des calques du PSD dit 'd'export'.

Si une sélection de nodes est faite, l'outil n'importe pas le PSD et suppose que cette étape a déjà été faite manuellement (via le bouton harmony "Import Images") et que les nodes correspondants aux calques ont été sélectionnés, puis range les nodes dans un groupe et distribue les modes de fusion et opacités référencés dans le nom des calques du PSD dit 'd'export'.