

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