

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'.

