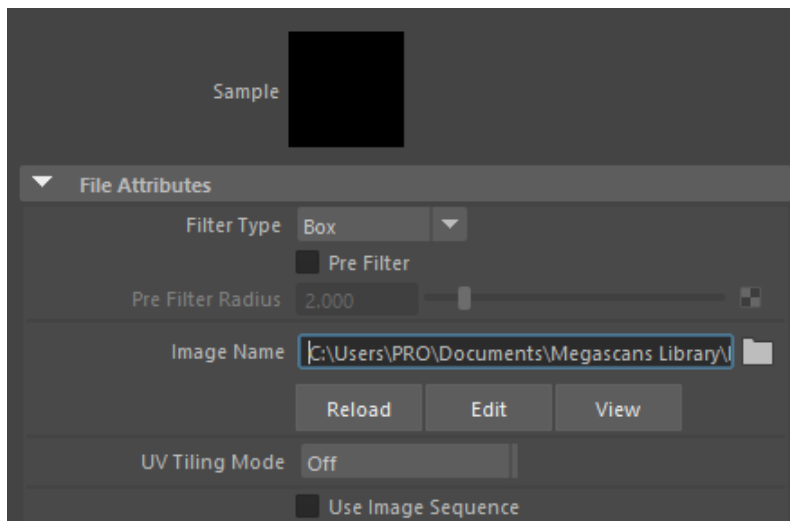


replaceTexutrePath.py

replaceTexturePath.py

<https://github.com/CharlieYang0040/MayaScriptsRepo/blob/main/replaceTexturePath.py>



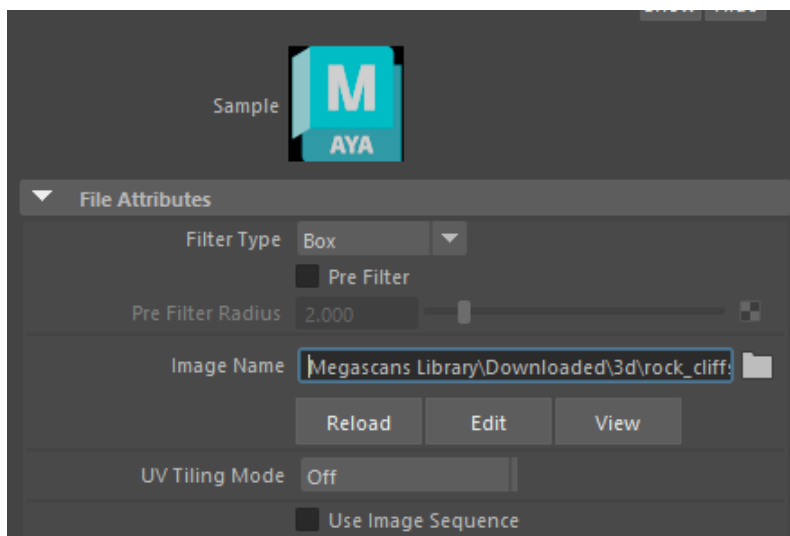
마야에서 텍스처 파일을 찾을때

C:/Users/PRO/Documents/Megascans Library ...

와 같은 절대경로를 적게 되면

프로젝트를 다른 PC에서 열때 연결이 모두 끊어진다.

(위 경우는 PC이름이 PRO로 되어있는 경우이고 거의 모든 사람들이 다른 PC명을 사용중일 것이다.)



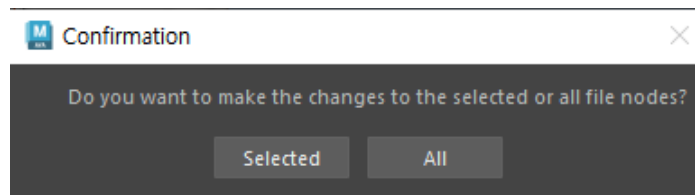
위와 같이 폴더이름을 바로 적어주거나 프로젝트 폴더 안에서 경로를 잡아주면

“현재 프로젝트 경로” + /Megascans Library/Downladed ...

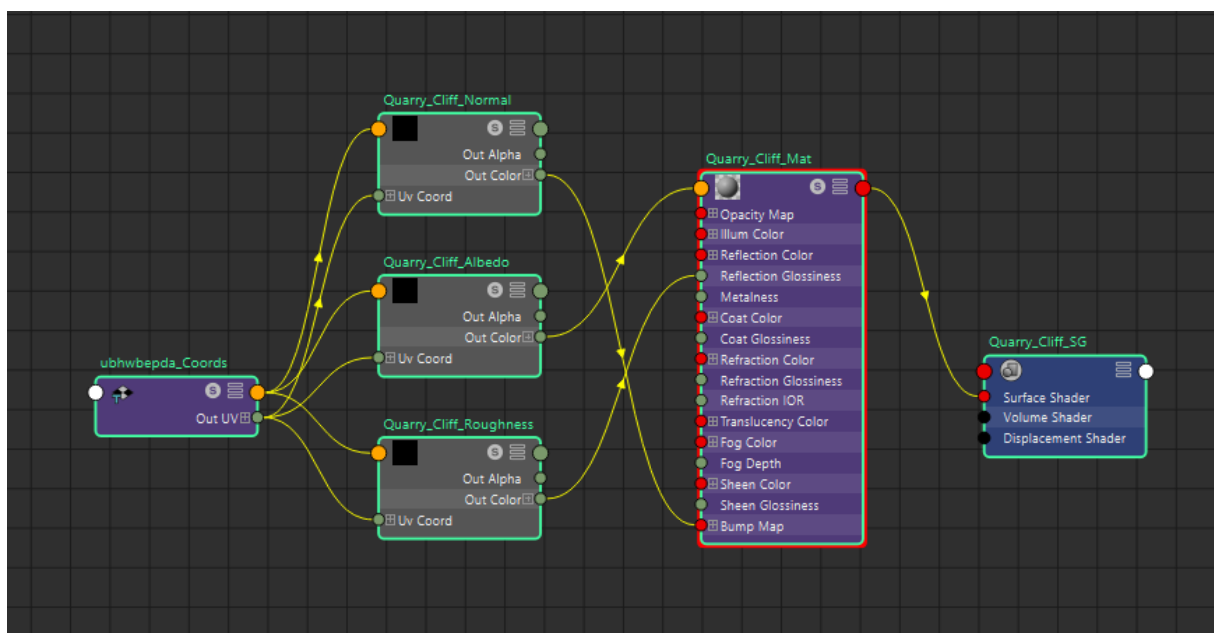
상대경로로 잡혀 프로젝트 파일을 옮기더라도 연결이 끊어지지 않는다.

하지만 이미 작업이 많이 진행된 프로젝트는 하나씩 경로를 수정하기 힘들것이다.

이때 사용하기 위해 스크립트를 만들었다.

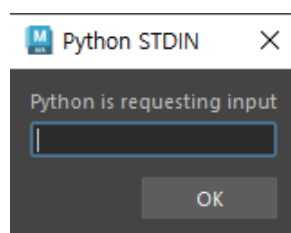


이 스크립트는 씬에 포함된 전체 노드에서 실행하거나 선택한 노드 안에서만 실행하도록 할 수 있다.



한 메테리얼에 연결된 노드들을 모두 선택 후 스크립트를 실행했다.

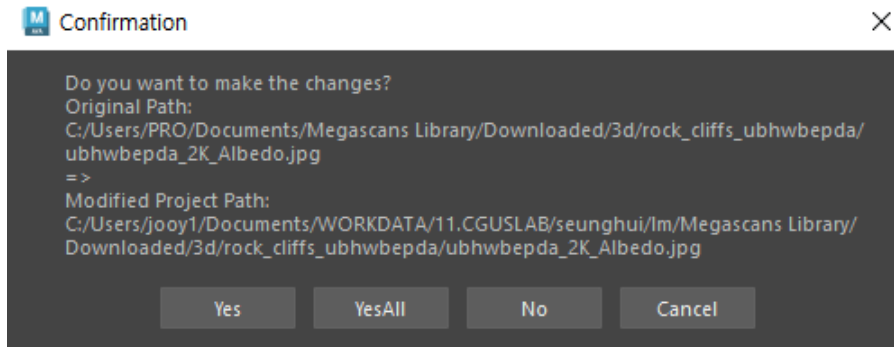
선택된 노드에서 실행하기 위해 Selected를 눌렀다.



경로를 쓸 수 있는 창이 뜰 것이다.

프로젝트 경로로 대체 될 경로를 적어주면 된다.

위와 같은 상황에서는 C:\Users\PRO\Documents\ 를 적어주면 된다.



어떻게 변경 될 것인지 확인 창이 뜬다.

변경될 경로가 맞는지 확인 후 선택하면 된다.

Yes는 변경한다.

YesAll은 변경하고 이후 모든 파일을 확인 없이 변경한다.

No는 변경하지 않는다.

Cancel은 이 스크립트를 정지한다.

성공적으로 실행됐다면, 스크립트 에디터에 다음과 같이 변경된 이력이 출력된다.

```
# root : Texture filename: C:/Users/PRO/Documents/Megascans Library/  
# root : Modified texture filename: C:/Users/jooy1/Documents/WORKDAT.  
# root : Texture filename: C:/Users/PRO/Documents/Megascans Library/  
# root : Modified texture filename: C:/Users/jooy1/Documents/WORKDAT.  
# root : Texture filename: C:/Users/PRO/Documents/Megascans Library/  
# root : Modified texture filename: C:/Users/jooy1/Documents/WORKDAT.
```

소스 코드

```
import maya.cmds as cmds  
import logging  
  
logging.basicConfig(level=logging.INFO, format='%(asctime)s - %(leve.  
  
# Check if the node is a file node
```

```

def is_file_node(node_name):
    try:
        node_type = cmds.nodeType(node_name)
        return node_type == "file"
    except:
        return False

# to selected files or all files
confirmRange = cmds.confirmDialog(
    title='Confirmation',
    message=f'Do you want to make the changes to the sel
    button=['Selected', 'All'],
    defaultButton='Yes',
    cancelButton='No',
    dismissString='No'
)
if confirmRange == 'Selected':
    selected_nodes = cmds.ls(sl = True)
else:
    selected_nodes = cmds.ls()

# Find all file nodes
texture_filenames = []
fileNodeList = []
for node in selected_nodes:
    is_file = is_file_node(node)
    if is_file:
        fileNodeList.append(node)
fileNodeList = list(set(fileNodeList))
logging.info("FileNodeList: %s", fileNodeList)

# Set the wrong texture path
default_texture_path = "C:/Users/PRO/Documents/"
wrong_texture_path = input(f"Enter the wrong texture path (default:
if wrong_texture_path == "" or wrong_texture_path == None:
    wrong_texture_path = default_texture_path

# Set the project path
yes_all = False
scene_project_path = cmds.workspace(q=True, rd=True)

# Set texture filename
for file_node in fileNodeList:

```

```

if file_node:
    texture_filename = cmds.getAttr(file_node + ".fileTextureName")
    texture_filenames.append(texture_filename)
    logging.info("Texture filename: %s", texture_filename)
else:
    logging.warning("No file node found for node: %s", file_node)
# Replace the wrong texture path with the project path
for texture_filename in texture_filenames:
    modified_texture_filename = texture_filename.replace(wrong_t
logging.info("Modified texture filename: %s", modified_texture_f
# Confirm the changes
if texture_filename != modified_texture_filename:
    if not yes_all:
        confirm = cmds.confirmDialog(
            title='Confirmation',
            message=f'Do you want to make the changes?\nOriginal
            button=['Yes', 'YesAll', 'No', 'Cancel'],
            defaultButton='Yes',
            cancelButton='Cancel',
            dismissString='No'
        )
        if confirm == 'YesAll':
            yes_all = True
    if confirm == 'Yes' or yes_all:
        # Set the new texture path
        cmds.setAttr(file_node + ".fileTextureName", modified_te
    if confirm == 'No':
        logging.info("Changes not made.")
    if confirm == 'Cancel':
        logging.info("Changes cancelled by user.")
        break

```