

EDM4611 – Python Cheat Sheet

INFORMATION A PROPOS DES OPÉRATEURS

Description	Python Expression	Résultat
Le chemin ou “Path” d’un opérateur	<code>op('text1').path</code>	<code>/project1/text1</code>
Le nom d’un opérateur	<code>op('text1').name</code>	<code>text1</code>
Les chiffres à la fin du nom de l’opérateur	<code>op('json8Fmt24').digits</code>	<code>24</code>
Le nom de l’opérateur, sans les chiffres	<code>op('json8Fmt24').base</code>	<code>json8Fmt</code>
La valeur d’un paramètre	<code>op('noise1').par.seed.eval()</code>	<code>1.0</code>
Accès au parent d’un opérateur	<code>op('noise1').parent()</code>	<code>/project1</code>

CHANGER UN OPÉRATEUR

Changer un paramètre	<code>op('noise1').par.seed = 10</code>
Envoyer un “pulse” (ou 1 et 0)	<code>op('timer1').par.start.pulse()</code>

LE TEMPS DANS TOUCH DESIGNER

Description	Python Expression	Résultat
Nombre de frame, local	<code>me.time.frame</code>	<code>102.0</code>
Nombre de secondes, local	<code>me.time.seconds</code>	<code>1.6833333333333333</code>
Nombre de frames, global	<code>absTime.frame</code>	<code>2036595</code>
Nombre de secondes, global	<code>absTime.seconds</code>	<code>33942.25</code>

EDM4611 – Python Cheat Sheet

ACCÉDER AU DONNÉES DE CHOP

Description	Python Expression	Résultat
Évaluer la valeur d'un CHANNEL	<code>op('noise1')['chan1'].eval()</code>	0.21917423605918884
Obtenir la valeur du SAMPLE 2 du CHANNEL1	<code>op('noise1')['chan1'].eval(2)</code>	0.2202223539352417
Obtenir le nombre de CHANNELS	<code>op('noise1').numChans</code>	5
Obtenir le nombre de SAMPLES	<code>op('noise1').numSamples</code>	600
Obtenir la valeur du 3e SAMPLE du 1 ^{er} CHANNEL	<code>op('noise1')[0][2]</code>	0.2202223539352417
Obtenir le nom du 2e CHANNEL	<code>op('noise1')[2].name</code>	chan3
Obtenir l'index du CHANNEL nommé « chan5 »	<code>op('noise1')['chan5'].index</code>	4

TRAVAILLER AVEC LES DAT

Description	Python Expression
Obtenir la valeur d'une cellule par index	<code>op('table1')[1,2]</code>
Obtenir la valeur d'une cellule par étiquette (LABEL)	<code>op('table1')['position1', 'tx']</code>
Obtenir la valeur d'une cellule par index de rangée et étiquette de colone	<code>op('table1')[1, 'ty']</code>
Obtenir le nombre de rangées	<code>op('table1').numRows</code>
Obtenir le nombre de colones	<code>op('table1').numCols</code>

EDM4611 – Python Cheat Sheet

Changer la valeur d'une cellule	<code>op('table1')[3,4] = 0.24163</code> <code>op('table1')[2, 'label'] = 'position1'</code> <code>op('table1')['tx', 1] = 3</code>
Changer la valeur d'une cellule par étiquette (LABEL)	<code>op('table1')['position1', 'tx']</code> <code>= 0.24163</code>
Ajouter une rangée	<code>op('table1').appendRow([label,</code> <code>'xPos','yPos'])</code>
Ajouter une colonne	<code>op('table1').appendCol(['tz',</code> <code>pos1tz, pos2tz])</code>
Vider une table	<code>op('table1').clear()</code>

LE MODULE TDU

Description	Python Expression	Résultat
Retourner une valeur aléatoire dans la plage [0.0, 1.0), en fonction d'une valeur de SEED d'entrée. La sortie ne pourra jamais atteindre 1.0, mais peut produire 0.0. Pour un SEED donné, elle donnera toujours le même nombre aléatoire. Les valeurs de SEED n'ont pas besoin d'être des nombres.	<code>tdu.rand(seed)</code>	1. <code>tdu.rand(me)</code> # for text1 DAT, results in 0.7499504089355469 and will be the same every time 2. <code>tdu.rand(5)</code> # results in 0.18462683260440826, will be the same every time 3. <code>tdu.rand(absTime.frame)</code> # results in 0.1743839979171753, will change every frame
Clamp a value between min and max values. Arguments can be any	<code>tdu.clamp(inputVal,</code> <code>min, max)</code>	1. <code>tdu.clamp(7.35, 0, 6)</code> # results in 6 2. <code>tdu.clamp('c', 'a', 'b')</code>

EDM4611 – Python Cheat Sheet

type that allows comparison (float, int, str, etc).		# results in 'b' 3. tdu.clamp(6, 5, 5.55) # results in 5.55
Remap an input value from an initial range to a new range	remap(inputVal, fromMin, fromMax, toMin, toMax)	tdu.remap(0.75, 0, 1, -180, 180) # remap from 0-1 range to angle, results in 90.0