



LGA TOOL PACK-B v2.35

Lega | 2025

Instalación:

- Copiar la carpeta **LGA_ToolPack-B** que contiene todos los archivos **.py** a **%USERPROFILE%\.nuke**.
- Con un editor de texto, agregar esta línea de código al archivo **init.py** que está dentro de la carpeta **.nuke**:

```
nuke.pluginAddPath('./LGA_ToolPack-B')
```

READ n WRITE

■ Media missing frames v1.1 - Lega **Ctrl + Alt + Shift + M**

Para chequear que en el script no haya EXR con frames faltantes.

Escanea todos los nodos **Read**. Si encuentra frames faltantes, el detalle de cuales son lo imprime en la consola (Script editor).

Path	Read Node	In	Out	Frames	Missing Frames
1 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\Comp\2_prerenders\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01_Denoised\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01_Denoised_No4d.exr	Read0	1001	1134	134	MISSING
2 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\input\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01_No4d.exr	Read1	1001	1134	134	OK
3 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\Comp\2_prerenders\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_TfPlate_v01_Denoised\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_TfPlate_v01_Denoised_No4d.exr	Read5	1001	1139	139	OK
4 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\Comp\4_publish\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_comp_v13\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_comp_v13_No4d.exr	Read4	1001	1134	134	OK
5 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_032_100_TV_Checho-O1\Comp\4_publish\HQALPV_032_100_TV_Checho-O1_comp_v09\HQALPV_032_100_TV_Checho-O1_comp_v09_No4d.exr	Read10	1001	1239	239	OFFLINE
6 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\input\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_TfPlate_v03\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_TfPlate_v03_No4d.exr	Read3	1001	1139	139	OK
7 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\input\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_ExtraPlate-D_v01\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_ExtraPlate-D_v01_No4d.exr	Read9	1001	1139	139	OK
8 T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\input\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_ExtraPlate-C_v01\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_ExtraPlate-C_v01_No4d.exr	Read8	1001	1130	130	OK

Script Editor

2828 PATH: T:\VFX\HQALPV\028-050\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1\Comp\2_prerenders\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01_Denoised\HQALPV_028_010_TV_SaportB-A1_FgPlate_v01_Denoised_No4d.exr
Missing: 1015

■ Reload all Reads v1.0 - Lega **Ctrl + Alt + Shift + R**

Recarga todos los nodos **Read** en el proyecto. Útil para asegurarse de que todos los nodos **Read** estén actualizados con los últimos cambios en los archivos fuente.

■ Rename Writes from Reads v1.0 - Lega

Cambia el nombre por defecto de los nodos **Write** (*Write1*, *Write2*, etc) basándose en el nombre del archivo de los nodos **Read** conectados. Útil para cuando se renderen muchos **writes** a la vez usando **Frame Server**, ya que en el **queue** la única forma de identificar a cada **render** es con el nombre de los nodos **Write**.

FRAME RANGE

■ Frame range | Read to FrameRange v1.0 - Lega

Seleccionando un nodo **FrameRange** y uno **Read**, copia la información del rango de fotogramas del nodo **Read** al nodo **FrameRange**.

■ Frame range | Read to Write v1.0 - Lega 🌈

Seleccionando un nodo Write, copia la información del rango de fotogramas del nodo Read conectado al nodo Write.

■ Frame range | TimeClip to Write v1.0 - Lega 🌈

Seleccionando un nodo TimeClip y un nodo Write, copia la información del rango de fotogramas del nodo TimeClip al nodo Write. Útil para limitar el rango de render de un MOV usando un read de un Editerf.

KNOBS

■ DasGrain Kronos Compensation v1.1 - Lega 🌈

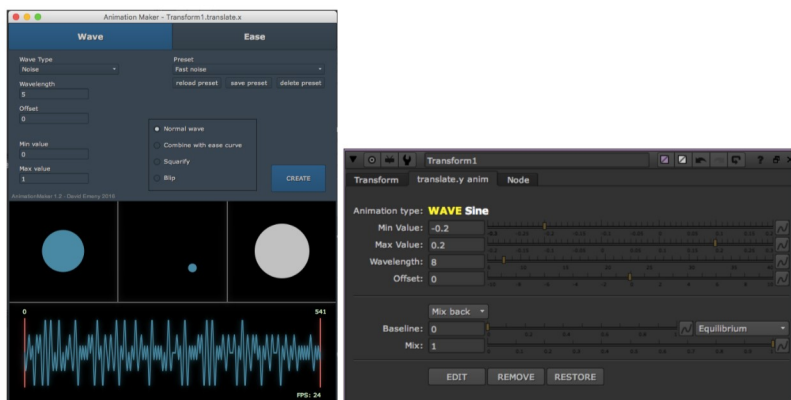
Herramienta para sincronizar la intensidad del grano de un nodo Dasgrain con los valores de interpolación de Kronos. Esto mantiene una apariencia consistente del grano incluso cuando Kronos interpola frames.

- Ejecutar después de seleccionar un nodo DasGrain y un nodo Kronos
- Se creará en DasGrain una pestaña 'KroComp' con los knobs 'Intensity' y 'KronosFrame' (muestra el valor del knob Frame del nodo Kronos) y se agregará una expresión al knob 'luminance' existente
- La expresión hará que la intensidad del grano sea estándar cuando los frames de Kronos no son interpolados o tienen valores muy cercanos a enteros (± 0.14) y subirá la intensidad según el valor del knob 'Intensity' en los frames interpolados.

■ Animation Maker v1.4 - David Emeny 🌈

<http://www.nukepedia.com/python/ui/animation-maker>

Facilita la animación en Nuke proporcionando una suite de curvas de animación que se pueden aplicar haciendo clic derecho en cualquier valor animable de cualquier nodo. Visualiza en vivo la animación con un feedback inmediato.

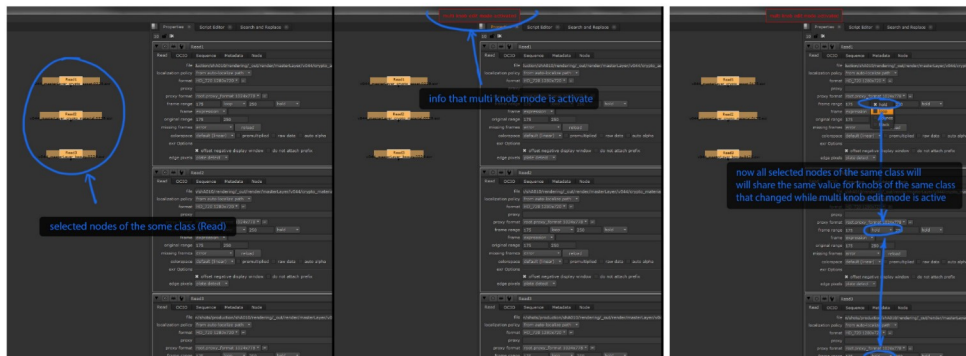


Shortcut: *Click derecho sobre cualquier knob animable / Animation Maker*

■ Multi knob edit v1.2 - Thorsten Löffler 🌈 F12

<https://www.nukepedia.com/python/misc/multi-knob-edit-tool>

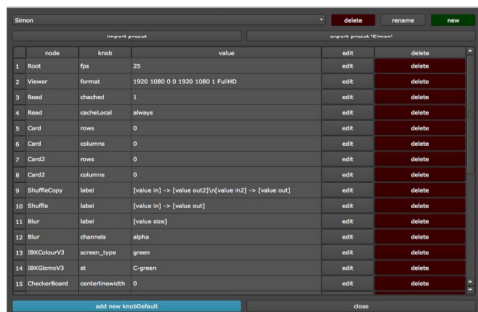
Permite manipular los valores de los knobs de nodos seleccionados de la misma clase al mismo tiempo. Cuando está activado, si se cambia el valor de un knob en un nodo, se cambiará el mismo valor en todos los otros nodos iguales seleccionados.



■ Edit default knob values v5.0 - Simon Jokuschies 🌈

<http://www.nukepedia.com/python/misc/default-automatic-knobdefaults>

Permite crear, editar y eliminar valores predeterminados de knobs dentro de Nuke sin necesidad de escribir código. Contiene una ventana principal para gestionar estos valores predeterminados y agruparlos en listas de presets que se pueden importar, exportar y compartir.



VA

■ CDL -> CC Input Process v1.0 - Lega 🌈 Ctrl + Alt + Shift + I

Hay que ejecutarlo con un nodo read seleccionado que contenga un archivo .CDL. Esta herramienta exporta los valores del CDL y los exporta en un archivo .cc que se guarda en el mismo directorio que el archivo CDL original.

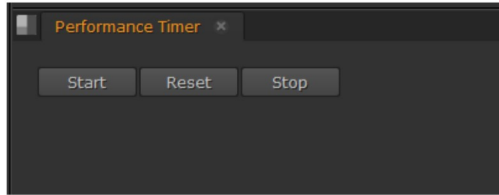
Luego crea dos nodos OCIOFileTransform: uno para usar antes del Write MOV y otro ya configurado como el Input Process.

■ Performance timers - Sebastian Schütt 🌈

<https://splitthediff.com/performance-timers/>

Monitorea el rendimiento de los nodos en Nuke para identificar cuellos de botella. Codifica los nodos por colores según su velocidad y proporciona datos detallados sobre el tiempo de

procesamiento y uso de memoria. Además de poder abrirlo desde el menú, se incluye una un panel que se puede agregar a la interfaz.



■ Edit keyboard shortcuts (aka Shortcut Editor) v1.3 - Ben Dickson 🌈

<https://www.nukepedia.com/python/ui/shortcut-editor>

Permite asignar rápidamente atajos de teclado a elementos de menú existentes sin escribir código Python. Los atajos se guardan en `~/.nuke/shortcuteditor_settings.json`.

Se pueden buscar elementos de menú por nombre ('Search by text'), por atajo existente ('Search by key') o por ambos.

