

Instalación:

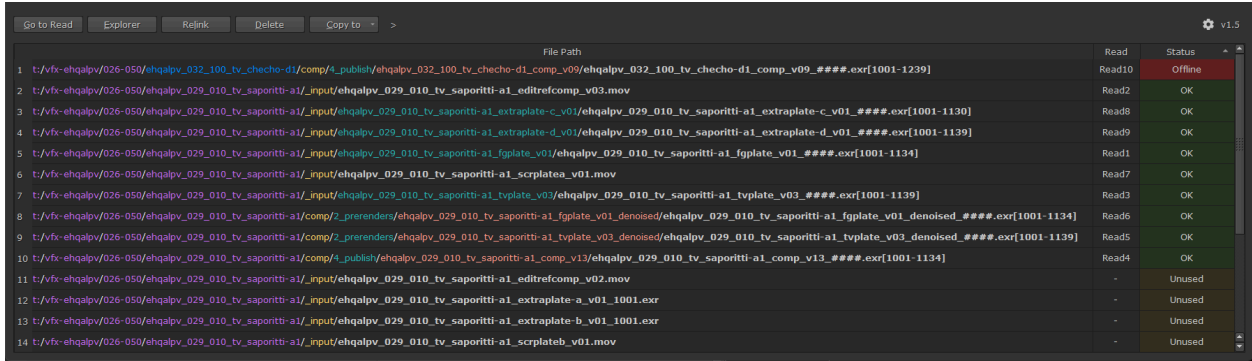
- Copiar la carpeta **LGA_ToolPack** que contiene todos los archivos **.py** a **%USERPROFILE%/.nuke**.
- Con un editor de texto, agregar esta línea de código al archivo **init.py** que está dentro de la carpeta **.nuke**:

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

READ n WRITE

Media manager v1.5 - Lega

Escanea la media de la carpeta del shot y de los nodos Read del proyecto, permitiendo visualizar la ubicación de todos los archivos y organizarlos de manera rápida. La clasifica en estados como OK, Offline, Outside, y Unused para ayudar a decidir las acciones necesarias

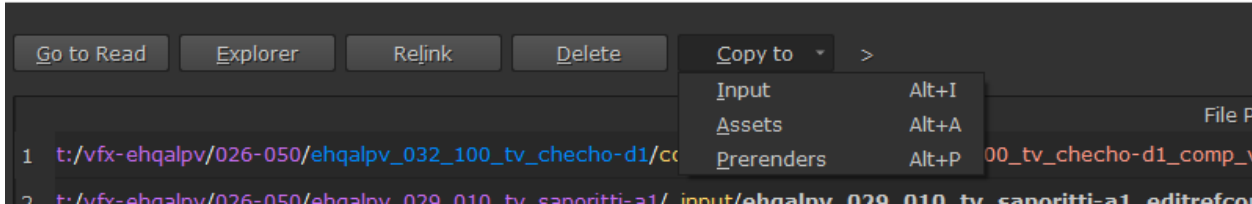


Funciones:

- **Go to read:** Muestra en el *node graph* el read que contiene a la media seleccionada.
- **Explorer:** Abre la media en Windows Explorer.
- **Relink:** Abre una ventana para elegir una ubicación para buscar un archivo que está marcado como offline. Busca en las carpeta y subcarpetas hasta encontrar un match, y cambia la ruta del Read por la ruta encontrada.
- **Delete:** Borra los archivos seleccionados. Funciona con selección múltiple de filas.
- **Copy to:** Copia la media seleccionada a el destino elegido y cambia la ruta del Read por la ruta donde fue copiado. Esta función sólo se habilita para archivos marcados como Outside.

Opciones disponibles en los Settings:

- **Shot folder depth:** Determina cuántos niveles de carpetas se deben retroceder desde la carpeta donde está ubicado el script (proyecto) hasta la carpeta principal del shot. Si por ejemplo el shot está en T:/Client/Film/Shot/Comp/Project/e101s005.nk entonces para retroceder hasta el Shot folder tenemos que retroceder 3 niveles desde Project (1), Comp (2), Shot (3).
- **Copy to:** Determina las carpetas para el menú “Copy to”. El Name es el que aparecerá en el menú. Usando el signo & se agrega un shortcut para esa acción. La ruta se comienza a formar desde la carpeta del shot.

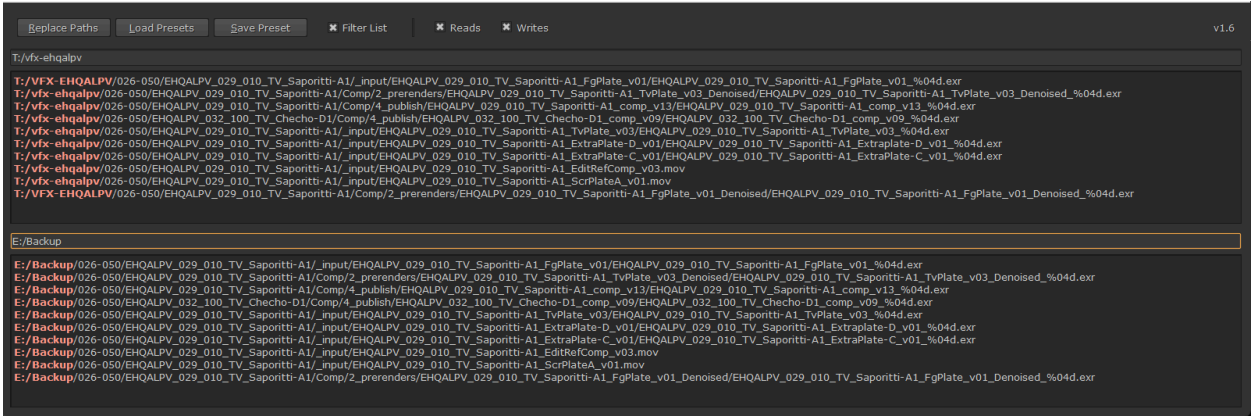


Útil para verificar que toda la media del shot esté guardada en la ubicación correcta, y si no lo está copiarla a donde corresponda.

Shortcut: ***Alt + M***

Media path replacer v1.6 - Lega

Es una herramienta para buscar y reemplazar rutas en los nodos *Read* y *Write*. Da la opción de filtrar listas, incluir sólo nodos *Read* o *Write*, y tiene un sistema de presets para guardar y cargar configuraciones frecuentes.

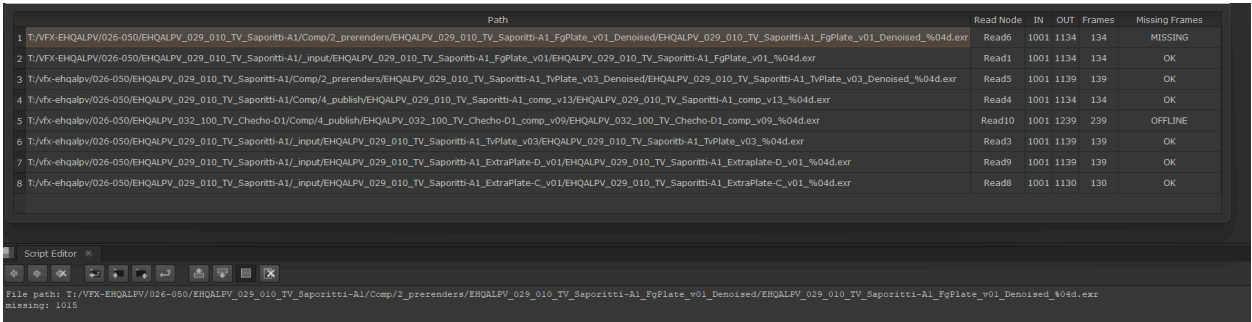


Útil para actualizar rutas de archivos cuando se mueven proyectos a otras carpetas o discos.

Shortcut: ***Ctrl + Alt + M***

Media missing frames v1.1 - Lega

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



Útil para identificar rápidamente problemas de archivos cuando se trabaja con secuencias EXR descargadas

Shortcut: ***Ctrl + Alt + Shift + M***

Read from Write v2.3 - Fredrik Averpil

<https://www.nukepedia.com/python/misc/readfromwrite>

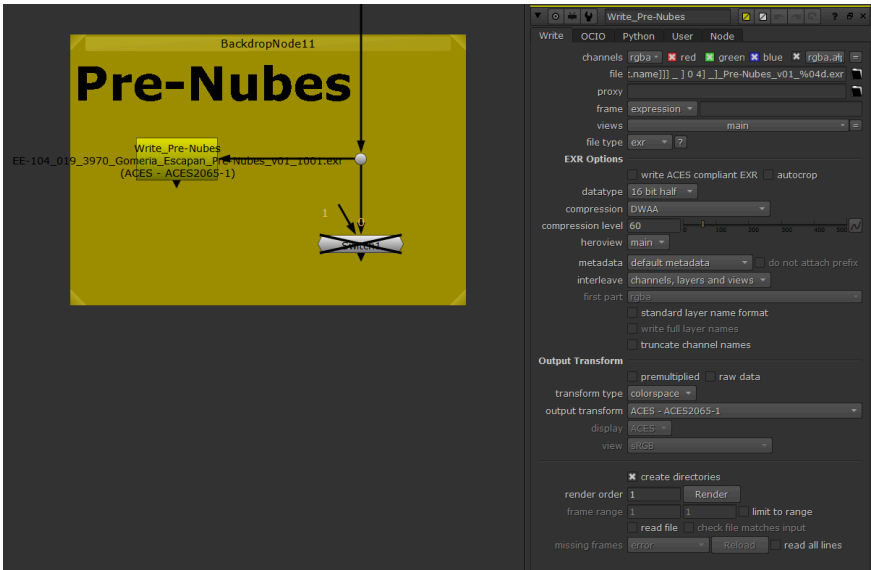
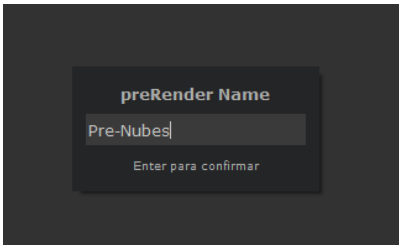
Genera un nodo *Read* a partir de la ruta y archivo del nodo *Write* seleccionado.

Shortcut: ***Shift + R***

preRender v1.0 - Lega

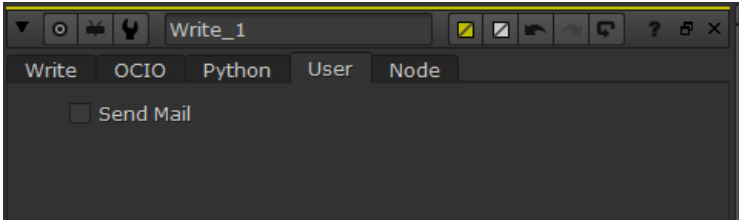
Cuando se ejecuta abre una ventana para escribir el nombre del archivo del prerender. Luego crea un backdrop con un nodo *Write* (con el path ya configurado usando el nombre entrado anteriormente) y un switch.

Luego de hacer el render hay que poner un *Read* con el render en el input 1 del switch. Cuando el switch está deshabilitado se lee la rama original, con el switch activado se lee el *Read*.



■ Write send mail v1.0 - Lega

Agrega a los nodos *Write* seleccionados un checkbox para enviar mail. También lo agrega a cualquier nuevo nodo *Write* creado desde que está instalado este script.



Para poder enviar un email hay que crear 3 variables de entorno con la información del mail que envía y el que recibe. El mail que envía tiene que ser de Outlook, ya que Gmail tiene muchas restricciones.

Las tres variables de entorno se llaman: Nuke_Write_Mail_From, Nuke_Write_Mail_Pass y Nuke_Write_Mail_To.

En windows se pueden crear desde: System Properties / Environment variables / User variables. O desde el CMD (como administrador) con este código, de a una línea a la vez:

```
setx Nuke_Write_Mail_From "tuMail@outlook.com"
setx Nuke_Write_Mail_Pass "tuPass"
setx Nuke_Write_Mail_To "tuMail@gmail.com"
```

Funciona en conjunto con la herramienta [Render Complete](#).

Shortcut: **Shift + W**

■ Render complete v1.1 - Lega

Ejecuta las acciones siguientes cuando termina el render:

- [Reproduce un sonido](#) tomando de un wav llamado *LGA_Render_Complete.wav* que está dentro de la carpeta *LGA_ToolPack*. Puede ser reemplazado por cualquier otro wav. Se incluye un wav sin sonido llamado *LGA_Render_Complete_silence.wav* por si se quisiera deshabilitar el sonido al finalizar el render.

- [Calcula la duración](#) al finalizar el render y la agrega en un knob con esa información en el *tab* User del *nodo* Write.
- [Envía un email con los detalles del render](#) si se ha creado un checkbox usando la herramienta [Write send mail](#) y si ese checkbox está activado.

■ Reload all Reads v1.0 - Lega

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.

Shortcut: **Ctrl + Alt + Shift + R**

■ Show in Explorer v1.0 - Lega

Revela la ubicación del archivo de un nodo Read o Write seleccionado en el Explorador de Windows. Si no hay ningún nodo seleccionado, revela la ubicación del script/proyecto actual.

Shortcut: **Shift + E**

■ Show in Flow v2.0 - 2024 - Lega

Abre la URL, revela en el internet browser la ubicación de la task comp del shot que pertenece al script/proyecto actual. Se puede elegir si hacerlo desde el browser por defecto o desde uno específico.

Para el login [en Windows](#) hay que guardar la información del sitio en variables de entorno:

1. Abrir el CMD como administrador.
2. Usar los siguientes comandos para establecer las variables de entorno (ponerlos uno por uno):

```
setx SHOTGRID_URL "https://pagina.shotgrid.autodesk.com"
setx SHOTGRID_LOGIN "tu_usuario"
setx SHOTGRID_PASSWORD "tu_contraseña"
```

(el usuario es el mail que se usa para login en la web)

Para el login [en mac](#) seguir estas instrucciones: [Link](#)

El archivo .plist a crear en mac debería verse así:

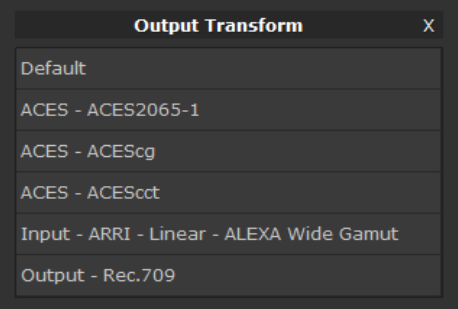
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE plist PUBLIC "-//Apple//DTD PLIST 1.0//EN"
"http://www.apple.com/DTDs/PropertyList-1.0.dtd">
<plist version="1.0">
<dict>
  <key>Label</key>
  <string>my.environment</string>
  <key>ProgramArguments</key>
  <array>
    <string>sh</string>
    <string>-c</string>
    <string>
      launchctl setenv SHOTGRID_URL "https://pagina.shotgrid.autodesk.com"
      launchctl setenv SHOTGRID_LOGIN "tu_usuario"
      launchctl setenv SHOTGRID_PASSWORD "tu_contraseña"
    </string>
  </array>
  <key>RunAtLoad</key>
  <true/>
</dict>
</plist>
```

■ **Rename Writes from Reads v1.0 - Lega**

Cambia el nombre por defecto de de los nodos Write (*Write1*, *Write2*, etc) basándose en el nombre del archivo de los nodos Read conectados. Útil para cuando se renderean 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.

■ **RnW ColorSpace favs v1.1 - Lega**

Abre una ventana con una lista de espacios de color que se pueden aplicar sobre todos los nodos Read y/o Write seleccionados.



Esta lista se puede editar desde el archivo [LGA_RnW_ColorSpace_Favs_List.ini](#)

Shortcut: *Shift + C*

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 | Read to Project v1.0 - Lega**

Seleccionando un nodo Read, copia la información del rango de fotogramas del nodo Read seleccionado al rango de fotogramas del proyecto.

■ **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. Util para limitar el rango de render de un MOV usando un read de un Editerf.

ROTATE TRANSFORM

■ Rotate Transform v1.0 - Lega

Cambia los valores de rotación de los nodos *Transform* seleccionados.

Shortcuts (usando las teclas / y * del teclado numérico):

- Ctrl + *** gira 0.1 grados hacia la derecha
- Ctrl + shift + *** gira 0.1 grados hacia la derecha
- Ctrl + /** gira 0.1 grados hacia la izquierda
- Ctrl + shift + /** gira 0.1 grados hacia la izquierda

COPY n PASTE

■ Paste to selected v1.1 - Frank Rueter

<http://www.nukepedia.com/python/nodegraph/pastetoselected>

Pega los nodos del portapapeles a todos los nodos seleccionados.

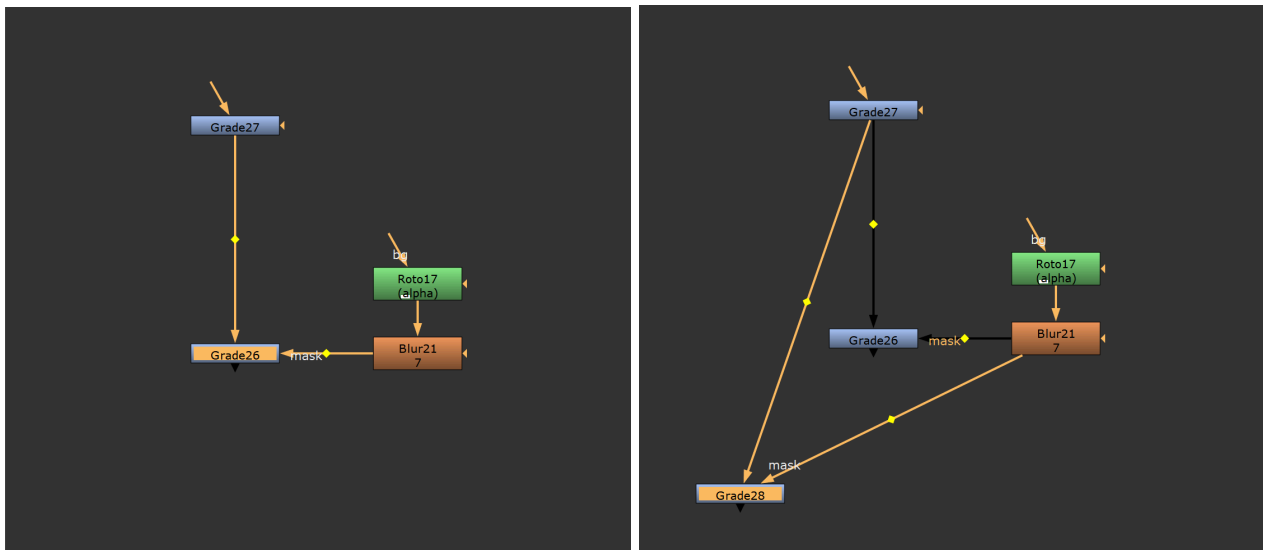


Shortcut: **Ctrl + Shift + V**

■ Duplicate with inputs v1.3 - Marcel Pichert

<http://www.nukepedia.com/python/nodegraph/duplicate-with-inputs>

Duplica los nodos seleccionados y mantiene todas sus conexiones con nodos que no están en la selección. Se pueden duplicar los nodos directamente o copiarlos primero y pegarlos en otro lugar del script más tarde.



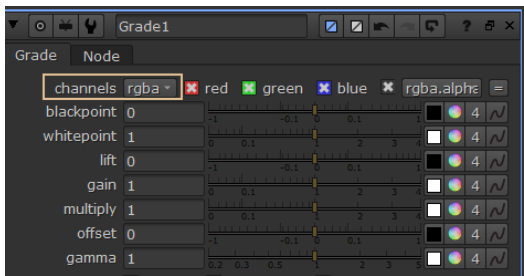
Shortcut:

- Ctrl + Alt + C** Copy with inputs
- Ctrl + Alt + V** Paste with inputs
- Ctrl + Alt + K** Duplicate with inputs

KNOBS

Channels Cycle v1.1 - Lega

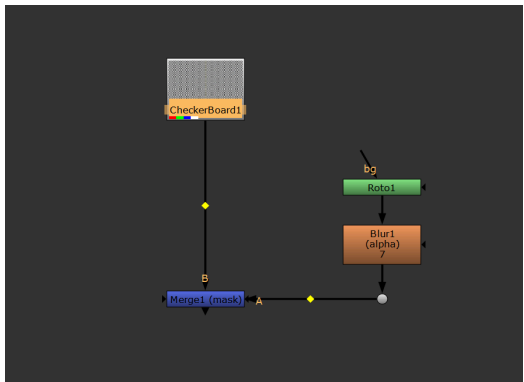
Cambia el valor del knob 'channels' de un nodo seleccionado rotando entre 'rgb', 'alpha' y 'rgba'.



Shortcut: *Ctrl + Shift + A*

Create Merge | Switch operations v1.31 - Lega

Si no hay un nodo Merge seleccionado, crea un nodo merge con operación en Mask y bbx en 'A' y en el input A suma un nodo Roto y un Blur.

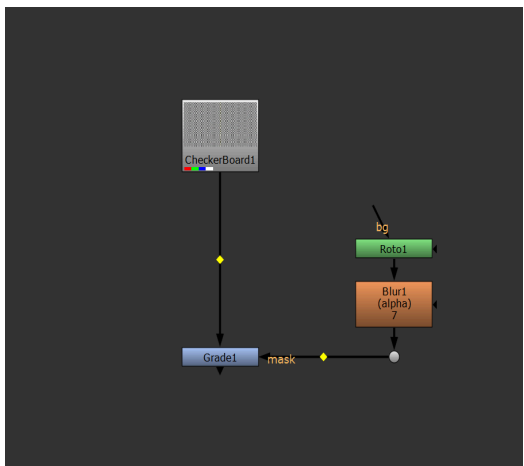


Si en cambio se ejecuta con un nodo *Merge* seleccionado, cambia sus operaciones y va rotando entre 'over' con *bbox* 'B', 'mask' con *bbox* 'A' y 'stencil' con *bbox* 'B'.

Shortcut: *Shift + M*

Create Grade | Mask v1.1 - Lega

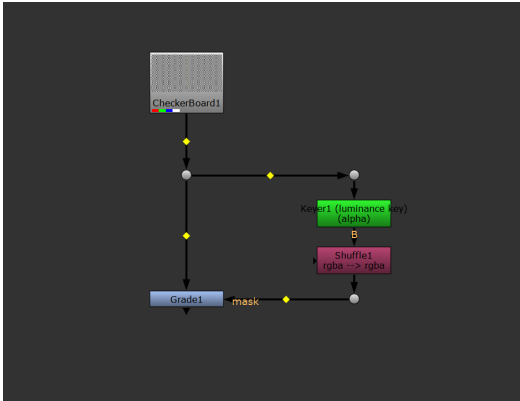
Crea un nodo *Grade* y en el input Mask suma un nodo *Roto* y un *Blur*.



Shortcut: *Shift + G*

■ **Create Grade | Highlights v1.1 - Lega**

Crea un nodo Grade y en el input Mask suma un nodo Keyer que sale de la rama del grade y un Shuffle para poder evaluar el canal alpha con el viewer en RGB.

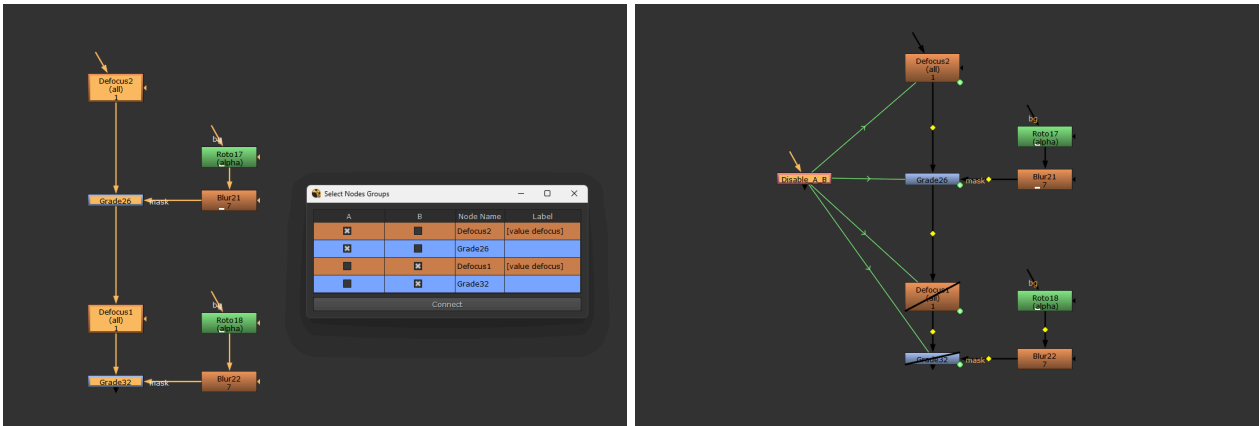


Shortcut: **Ctrl + Shift + G**

■ **Disable A/B v1.0 - Lega**

Herramienta para crear comparaciones A/B entre los nodos seleccionados.

- Abre una ventana que muestra una lista con todos los nodos seleccionados, usando el color de cada uno, y permite seleccionar si pertenecen al grupo A o grupo B.
- Luego linkea el knob *Disable* de los nodos seleccionados a un nodo master llamado *Disable_A_B* para facilitar el cambio de un grupo a otro.
- Una vez creado el grupo, si se ejecuta seleccionado en nodo master *Disable_A_B* se vuelve a abrir la ventana que muestra las agrupaciones y se pueden reconfigurar o se puede desconectar por completo.



Útil para hacer comparaciones rápidas entre nodos. O para generar un master switch para deshabilitar nodos pesados durante el trabajo y habilitarlos antes de tirar render.

Shortcut: **Shift + D**

■ **DasGrain Kronos Compensation v1.1 - Lega**

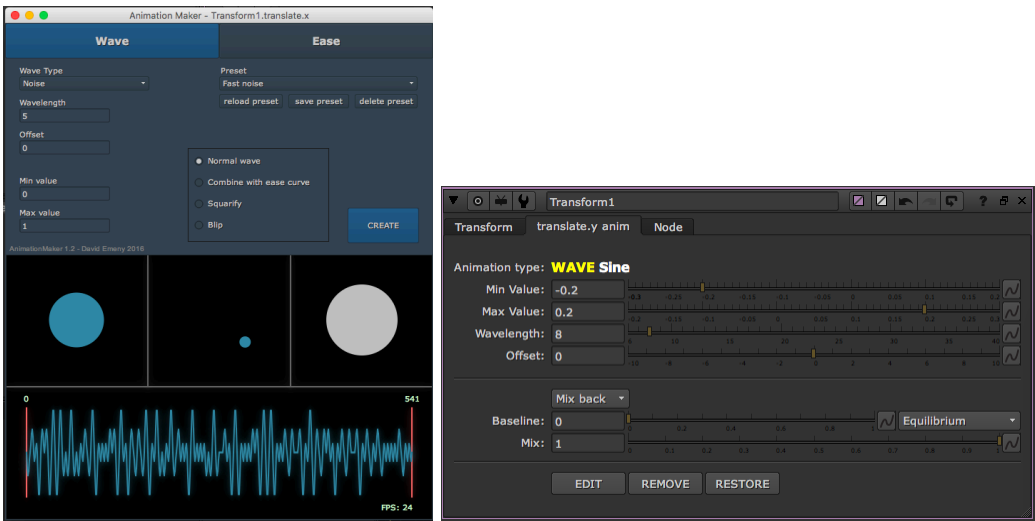
Herramienta para sincronizar la intensidad del grano de un nodo Dasgrain con los valores de interpolación de Kronos. Esto mantiene una apariencia consistente del grano incluso cuando Kronos interpola frames.

- 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.

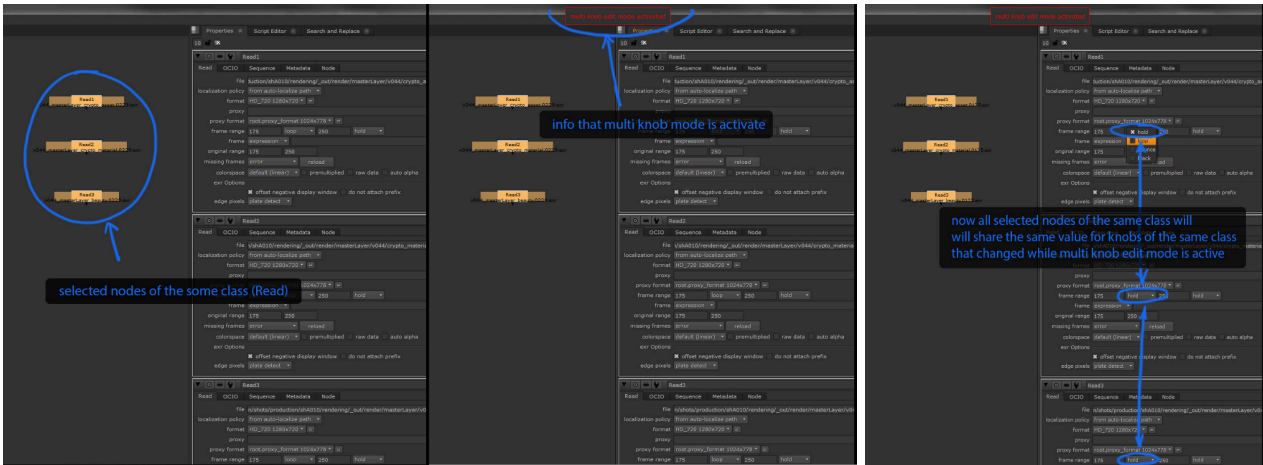


Shortcut: *Click derecho sobre cualquier knob animable / Animation Maker*

■ **Multi knob edit v1.2 - Thorsten Löffler**

<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.

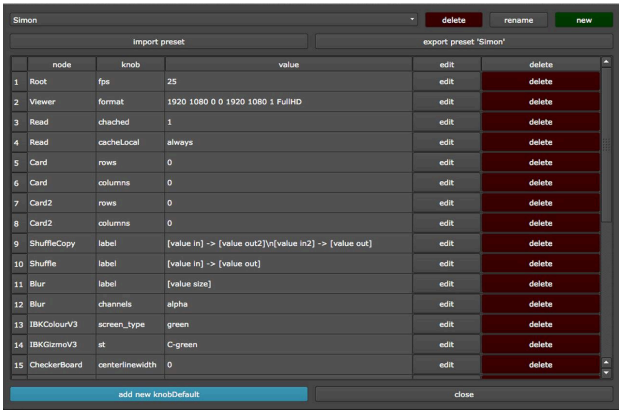


Shortcut: *F12*

■ **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.

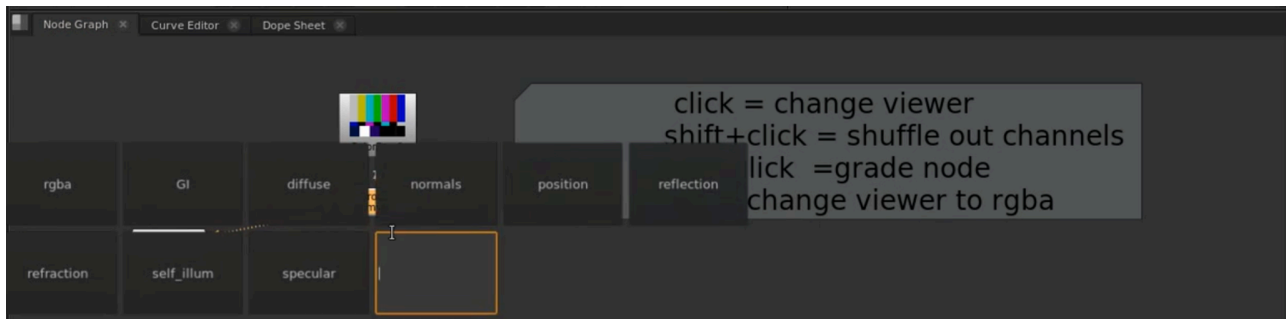


■ Channel Hotbox v2.0 - Falk Hofmann

<http://www.nukepedia.com/python/ui/channel-hotbox>

Abre una GUI que permite cambiar fácilmente los canales actualmente disponibles del viewer (rgba, depth, motion, AOVs, etc, evitando el menú desplegable, page up/down).

También permite mostrar, shufflear o aplicar un grade a los canales disponibles en el nodo al que está conectado el Viewer actual.



Shortcuts:

Shift + H Abre la GUI

Shortcuts con la GUI abierta:

Click Cambia el visor al canal seleccionado.

Shift+Click Shufflea todos los canales seleccionados.

Ctrl+Click Crea un nodo Grade con el canal configurado al seleccionado.

Alt Cambia el visor de vuelta a RGBA.

VA

■ Viewer Rec709 v1.0 - Lega

Cambia el viewer a Rec709.

Shortcut: **Shift + V**

■ CDL -> CC Input Process v1.0 - Lega

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.

Shortcut: **Ctrl + Alt + Shift + I**

■ Reset workspace v1.0 - Checho

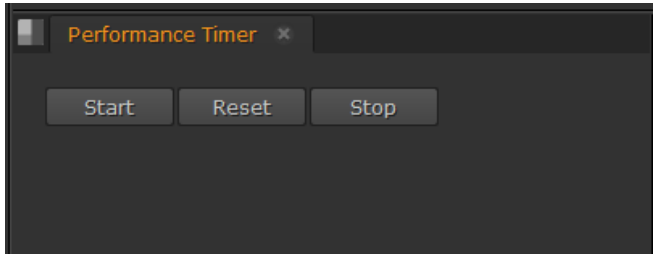
Reinicia el workspace.

Shortcut: **Ctrl + Alt + W**

■ 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.

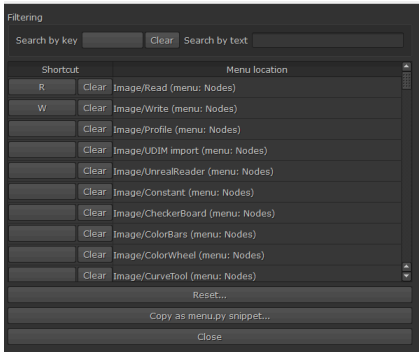


■ **Edit keyboard shortcuts (aka Shortcut Editor) v1.3 - Ben Dickson**

<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.



■ **Restart NukeX v1.12 - Lega**

Reinicia NukeX. Antes de hacerlo espera a que se guarde o no el proyecto actual, busca cual es la versión actual de Nuke abierta y lo reinicia usando la misma consola que se estaba usando.

Útil cuando borrar la caché no es suficiente para que Nuke vuelva a funcionar correctamente y es necesario cerrarlo y volver a abrirlo.

Shortcut: **Ctrl + Alt + Shift + Q**