

Harmony 24

Toon Boom Harmony24

Notes de mise à jour



TOON BOOM ANIMATION INC.

55 Mont-Royal Avenue West, Suite 1000
Montreal, Quebec, Canada
H2T 2S6

+1 514 278 8666

contact@toonboom.com
toonboom.com

Mentions légales

Toon Boom Animation Inc.
55 avenue du Mont-Royal Ouest
Montréal Québec, Canada
H2T 2S6

Tél. : +1 514 278 8666
Fax : +1-514-278-2666

toonboom.com

Clause de non-responsabilité

Le contenu de ce document est la propriété de Toon Boom Animation Inc.; il est protégé par le droit d'auteur. Toute reproduction, en tout ou en partie, est strictement interdite.

Le contenu de ce document de est couvert par une garantie limitée spécifique et des exclusions et une limite de responsabilité en vertu du Contrat de licence applicable, complétées par les conditions générales spéciales du format de fichier Adobe® Flash® (SWF). Pour plus de détails, veuillez vous référer au contrat de licence et à ces conditions particulières.

Marques déposées

Toon Boom® est une marque déposée. Harmony™ et le logo Toon Boom sont des marques déposées de Toon Boom Animation Inc. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Date de publication

07/08/2024

Copyright © Toon Boom Animation Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

Notes de version du logiciel Harmony 24	3
Problèmes résolus	19

Notes de version du logiciel Harmony 24

Voici la liste des modifications apportées dans Harmony 24 version 24.0.0.22883.

Outils de dessin

Guides de dessin par symétrie

Comme pour les guides de perspective, les nouveaux guides de symétrie sont créés et gérés dans la vue Guides. Les guides de symétrie sont disponibles pour le crayon, le pinceau, le pinceau de pochoir, le tampon, la gomme et les outils de forme, à l'exception de l'outil Polyligne. Un de ces outils doit être sélectionné pour que les guides de symétrie s'affichent.

Les guides de symétrie divisent la vue et permettent de répliquer les traits d'un côté du guide de l'autre côté avec un aperçu en direct.

Les types de guides de symétrie suivants sont disponibles dans le menu déroulant +.

- Symétrie verticale
- Symétrie horizontale
- Symétrie à axe double

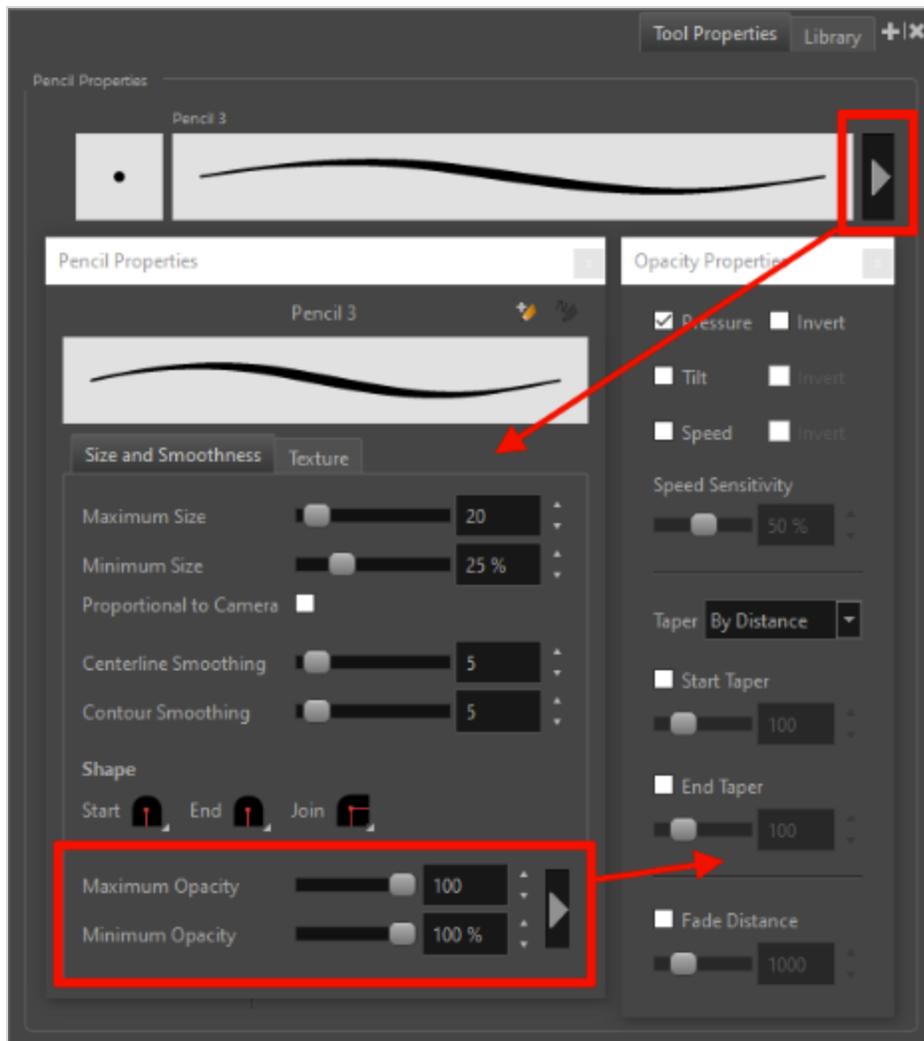
Sélectionnez l'un des guides de la liste pour l'afficher dans la vue Scène ou Caméra.

Pour déplacer le guide, passez la souris sur le pivot central pour activer le curseur de déplacement. Cliquez et maintenez tout en positionnant le guide. Cliquez vers le bas et maintenez tout en positionnant le guide. Pour faire pivoter le guide, passez la souris sur l'un des guides pour activer le curseur de rotation. Cliquez et maintenez tout en faisant pivoter le guide. Une rotation plus proche du pivot central sera plus sensible. L'angle de rotation est affiché dans le coin supérieur gauche de la vue.

Un guide de symétrie et un guide de perspective peuvent être utilisés ensemble.

Opacité variable à l'aide de l'outil Crayon

Les nouvelles propriétés de l'outil Opacité offrent une sensation plus naturelle lors du dessin et un plus grand contrôle sur l'apparence des traits de crayon lors de l'utilisation d'une tablette à stylo sensible à la pression.

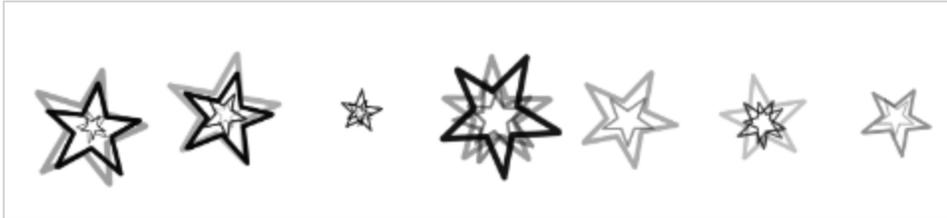


- **Taille maximale** : Définit l'opacité maximale du trait.
- **Taille minimale** : Définit l'opacité minimale du trait par rapport à la taille maximale et en pourcentage de celle-ci.
- L'opacité peut être contrôlée davantage en cliquant sur le bouton fléché pour ouvrir les propriétés de l'outil Opacité.
- **Pression** : Vous permet d'utiliser la pression du stylo pour diminuer et augmenter l'opacité.
- **Inclinaison** : Vous permet d'incliner le stylo plus près de la tablette pour moins d'opacité. Vous pouvez cocher la case pour inverser ce comportement.
- **Vitesse** : Vous permet de réduire l'opacité du trait en dessinant à une vitesse plus rapide. Vous pouvez cocher la case pour inverser ce comportement.
- **Sensibilité à la vitesse** : Ceci est utilisé pour contrôler la vitesse à laquelle le trait doit être tracé pour atteindre la valeur minimale.
- **Effilage** : Vous permet de réduire l'opacité au début et à la fin de chaque trait. La valeur peut être exprimée en termes de distance ou de pourcentage.
- **Distance de fondu** : Vous permet d'estomper l'opacité sur une distance donnée.

Nouvelles propriétés du Pinceau

De nouvelles propriétés ont été ajoutées aux propriétés vectorielles et bitmap du Pinceau et du Pinceau de pochoir, permettant une distribution aléatoire de tampons sur la longueur et la largeur du trait de pinceau. Les nouvelles propriétés sont disponibles pour la pointe et la double pointe dans les propriétés étendues du pinceau.

- **Nombre (de 1 à 20)** : Contrôle le nombre de tampons qui sont ajoutés à chaque étape le long du trait de pinceau.



- **Valeur aléatoire (de 0 % à 100 %)** : Varie le nombre de tampons à chaque étape.
 - Si le nombre est 4 et que la valeur aléatoire est de 50 %, le nombre sera choisi au hasard dans l'intervalle [2, 6].
 - Si le nombre est 4 et que la valeur aléatoire est de 100 %, le nombre sera choisi au hasard dans l'intervalle [0, 8].
- **Décalage aléatoire X (de 0 % à 300 %)** : Ajoute un décalage aléatoire pour chaque tampon, dans le sens de la longueur et parallèlement au trait.
- **Décalage aléatoire Y (de 0 % à 300 %)** : Ajoute un décalage aléatoire pour chaque tampon, perpendiculairement au trait.



Modifier les propriétés du trait de crayon

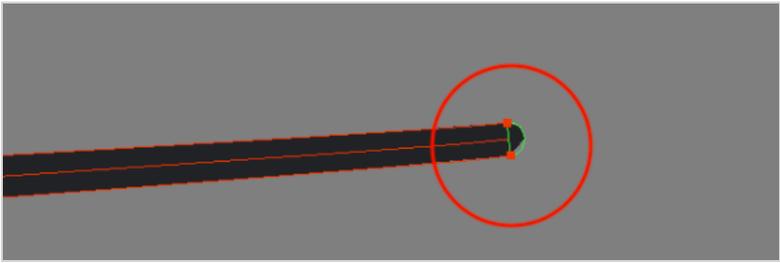
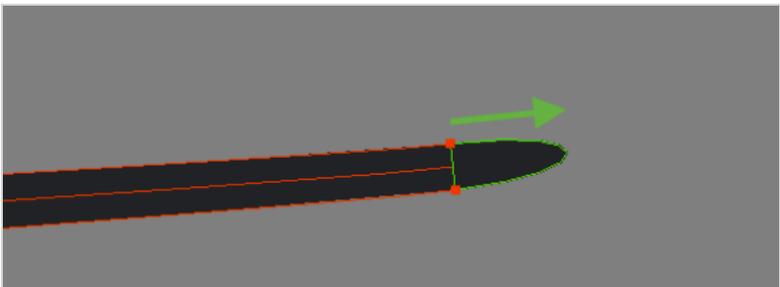
La nouvelle commande Modifier les propriétés du trait de crayon (qui était auparavant un plugiciel externe nommé Styliser le trait de crayon) est maintenant disponible dans le menu Dessin. Cette commande ouvre une fenêtre qui peut être utilisée pour modifier la largeur du trait et la texture affectées aux traits de crayon à partir des calques sélectionnés.

Les modifications peuvent être appliquées aux traits de crayon sur le dessin actuel ou sur tous les dessins des nœuds/calques sélectionnés. Elle offre également la possibilité de modifier les traits de crayon de couleurs spécifiques.

La commande Modifier les propriétés du trait de crayon est disponible dans le menu Dessin lorsqu'un ou plusieurs calques de dessin sont sélectionnés.

La commande Modifier les propriétés du trait de crayon comporte les options suivantes :

Préréglages : Les préréglages peuvent être utilisés pour enregistrer et charger des options.

Préréglages	Description
Texture	<p>Applique la texture sélectionnée aux traits de crayon. La commande <SUPPRIMER LA TEXTURE> peut être utilisée pour supprimer les textures des traits de crayon. La commande <GARDER LA TEXTURE> ne modifiera pas la texture affectée, le cas échéant.</p>
Multiplicateur d'épaisseur	<p>Modifie l'épaisseur des traits de crayon en multipliant la largeur du trait de crayon par cette valeur. Par exemple, si la Taille maximale actuelle d'un trait de crayon est 2 et qu'une valeur de 3 est fixée pour le Multiplicateur d'épaisseur, la Taille maximale finale sera 6.</p>
Appliquer le multiplicateur aux pointes	<p>Préserve l'aspect des extrémités des traits en appliquant le multiplicateur d'épaisseur aux pointes.</p>
Multiplicateur de pointe supplémentaire	<p>Cette valeur peut être utilisée pour appliquer un facteur d'échelle différent aux pointes afin de les rendre plus longues ou plus courtes.</p> <p>Trait d'origine :</p>  <p>Après application d'un multiplicateur de pointe de 5 :</p> 
Épaisseur du trait	<p>Lorsque ce mode est sélectionné, la largeur de tous les traits est fixée à cette valeur spécifiée.</p>
Appliquer à toutes les couleurs	<p>Cette option n'est pas disponible si tous les traits de crayon ont la même</p>

Préréglages	Description
	couleur. Si elle est activée, les modifications sont appliquées à tous les traits de crayon des nœuds/calques de dessin sélectionnés, quelle que soit leur couleur. Si elle n'est pas cochée, les couleurs peuvent être sélectionnées dans la liste de droite. Les modifications ne seront appliquées qu'aux traits de crayon qui utilisent l'une des couleurs sélectionnées.
Appliquer à tous les dessins	Cette option entraîne l'application des modifications à tous les dessins des nœuds/calques sélectionnés.
Aperçu du dessin	Cette liste déroulante peut être utilisée pour sélectionner le nœud/calque de dessin qui sera utilisé pour prévisualiser la façon dont les valeurs de la boîte de dialogue affecteront le dessin. Le dessin est présenté « ajusté à l'écran ». La taille du dessin peut différer du plan d'origine, mais le rapport entre le trait de crayon et le dessin est précis.

Les modifications apportées au moyen de Styliser le trait de crayon peuvent être appliquées à un seul dessin, à un éventail de dessins ou à tous les dessins des calques sélectionnés, même ceux qui ne sont pas exposés.

Animation

Déformation respectueuse de la forme

Un nouveau type de déformateur a été ajouté à Harmony 24 pour fournir des déformations de meilleure qualité et plus prévisibles. Comme son nom l'indique, la Déformation respectueuse de la forme prend en compte la forme de l'objet lors de la détermination de la zone d'influence pour chaque point de contrôle. Elle dispose de trois types de manipulateurs pour déformer les dessins : points, os et cages. Les trois types de manipulateurs peuvent être utilisés simultanément sur un même dessin.

Comme d'autres déformateurs, les déformateurs respectueux de la forme sont créés à l'aide de l'outil Rigging. Sélectionnez un dessin dans la vue Caméra, sélectionnez l'outil Rigging et activez le mode Déformation respectueuse de la forme dans la vue Propriétés de l'outil. Cliquez sur le dessin où vous souhaitez ajouter les points de déformation.

De plus, les points peuvent être liés entre eux pour créer des os ou des cages.

Prise en charge de l'assemblage de tous les types de déformation

Dans les versions précédentes, seules les déformations d'os et de courbe pouvaient être assemblées lors de l'utilisation de la commande Animation -> Déformation -> Convertir un dessin déformé en nouveaux dessins. Cette commande fonctionne maintenant avec les déformateurs pondérés, la distorsion de maillage, les déformateurs de forme libre et les déformateurs respectueux de la forme.

Images clés des contrôleurs principaux

La préférence « Définir des images clés sur toutes les fonctions avec l'outil de transformation » affecte désormais également le contrôleur principal. Lorsque la préférence est sélectionnée, une image clé est

créée pour tous les attributs surveillés du contrôleur principal, même en l'absence de changement de valeurs.

Sélecteur de transformation disponible lors de la sélection d'un groupe de déformation

La liste du sélecteur de transformation est désormais disponible lors de la sélection du nœud Dessin ou du groupe Déformation connecté au nœud de dessin.

Colonne d'élément avec licence autonome

Il est désormais possible de modifier la colonne qu'un calque/nœud de dessin ou un commutateur de transformation utilise lorsqu'une licence autonome d'Harmony est utilisée (une licence sans le jeton de base de données).

3D

Chargement, affichage et manipulation plus rapides des modèles 3D

La technologie utilisée pour charger et afficher des modèles 3D a été complètement remaniée à l'aide de Vulkan Scene Graph pour fournir un chargement, un affichage et une manipulation plus rapides des modèles 3D dans Harmony. Les grands modèles peuvent désormais être visualisés et manipulés sans aucun problème de performances.

Pour l'instant, le graphe de scène Vulkan est désactivé par défaut. Pour utiliser le graphe de scène Vulkan, « Activer le rendu Vulkan 3D » doit être activé à partir de l'onglet Général des préférences. Si la carte graphique ne prend pas en charge Vulkan, il est recommandé de laisser la préférence désactivée.

Amélioration des performances lors de l'utilisation de Maya pour le rendu externe

Le rendu de modèles 3D utilisant des applications externes telles que Maya est désormais plus rapide et plus efficace lorsque vous travaillez dans Harmony. Les améliorations suivantes ont été apportées :

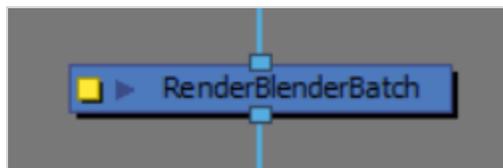
- Harmony lance maintenant une instance de Maya et la maintient active pendant toute la durée de la session, en envoyant des demandes de rendu à Maya sans avoir à redémarrer à chaque fois.
- Les images rendues à partir de Maya sont mises en cache dans un dossier (maya-renders) à l'intérieur du dossier des éléments, ce qui permet à Harmony de réutiliser l'image rendue jusqu'à ce qu'une modification affecte le modèle dans Harmony.

Veillez consulter la documentation actuelle pour l'intégration 3D pour configurer les chemins de rendu : <https://docs.toonboom.com/help/harmony-22/premium/3d-integration>

Et comment copier des modèles originaux dans le plan : <https://docs.toonboom.com/help/harmony-22/premium/3d-integration>

Utilisation de Blender comme moteur de rendu externe

La prise en charge de Blender en tant que moteur de rendu externe a été ajoutée à Harmony 24 à l'aide du nouveau nœud RenderBlenderBatch. Ce nœud fonctionne de la même manière que le nœud RenderMayaBatch.



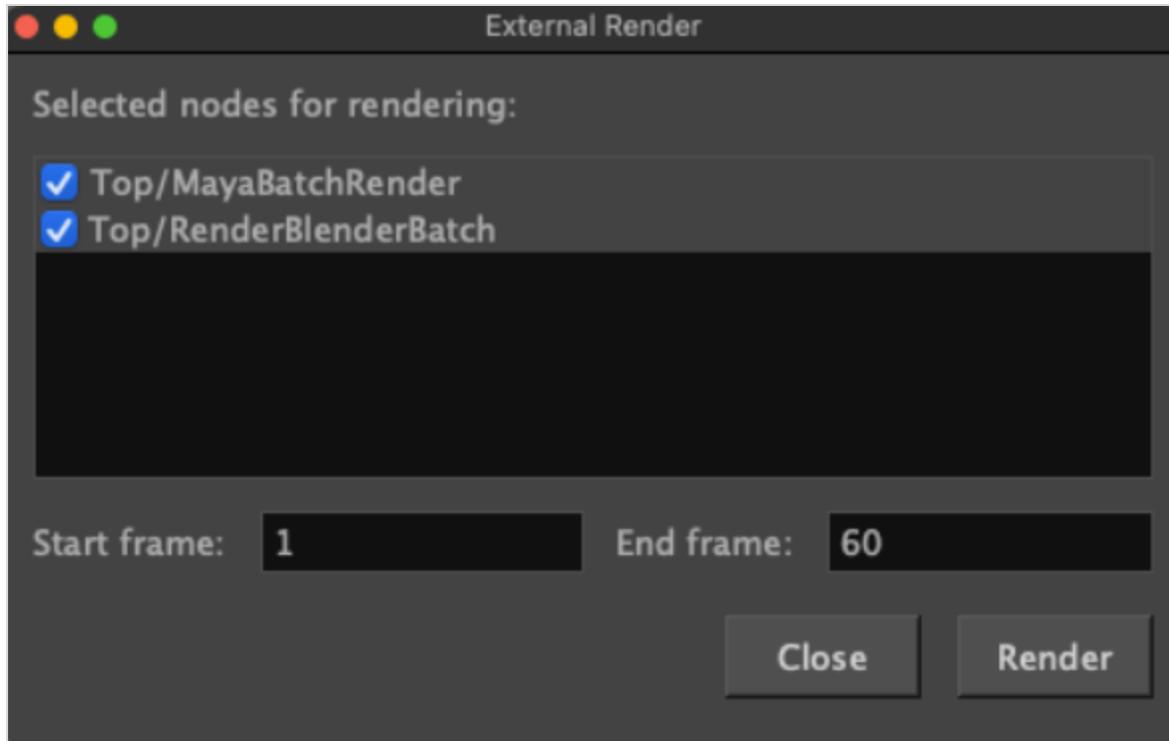
Veillez consulter la documentation actuelle pour l'intégration 3D pour configurer les chemins de rendu : <https://docs.toonboom.com/>

Et comment copier des modèles originaux dans le plan : <https://docs.toonboom.com/help/harmony-22/premium/3d-integration/prepare-project-directory.html>

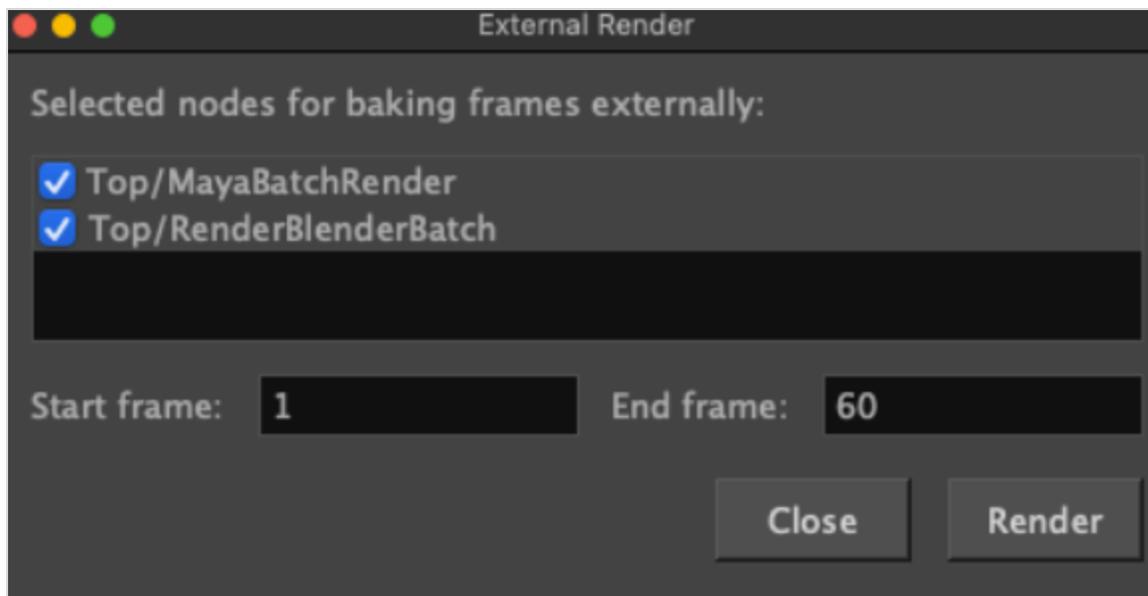
Nouvelle barre d'outils de rendu externe

La nouvelle barre d'outils « Rendu externe » a été ajoutée pour aider à gérer les rendus des applications 3D externes.

Nœuds de rendu : Ce bouton ouvre une boîte de dialogue qui répertorie les nœuds sélectionnés et permet le rendu des nœuds Maya et Blender dans leur cache respectif.



Nœuds d'assemblage : Ce bouton effectue le rendu des nœuds sélectionnés, importe les images rendues dans le plan et connecte les nœuds d'élément associés dans le graphique de nœud.



Assembler à un projet externe : Non fonctionnel pour l'instant.

Annuler les rendus : Non fonctionnel pour l'instant.

Améliorations apportées aux outils de dessin sur les plans 3D

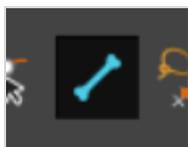
Les améliorations apportées aux outils de dessin leur permettent de fonctionner de manière plus prévisible sur un plan 3D pivoté jusqu'à 60 degrés par rapport au plan de vue de la caméra.

Le curseur de l'outil se transforme automatiquement en « curseur interdit » pour fournir des informations et interdire l'activité lorsqu'il entre dans une région qui introduira une instabilité et de mauvais résultats.

Pose et animation de personnages construits avec des rigs de déformation

Les personnages construits avec des armatures osseuses peuvent maintenant être posés et animés dans Harmony en manipulant leurs os. L'armature osseuse doit être compatible avec FBX.

Pour voir et manipuler les os, activez le mode de sélection des os dans les propriétés de l'outil de transformation.



Pour sélectionner des os avec l'outil de transformation, maintenez la touche CTRL (commande) enfoncée et cliquez sur l'os. Utilisez le manipulateur qui semble faire pivoter l'os, changer son échelle ou le décaler.

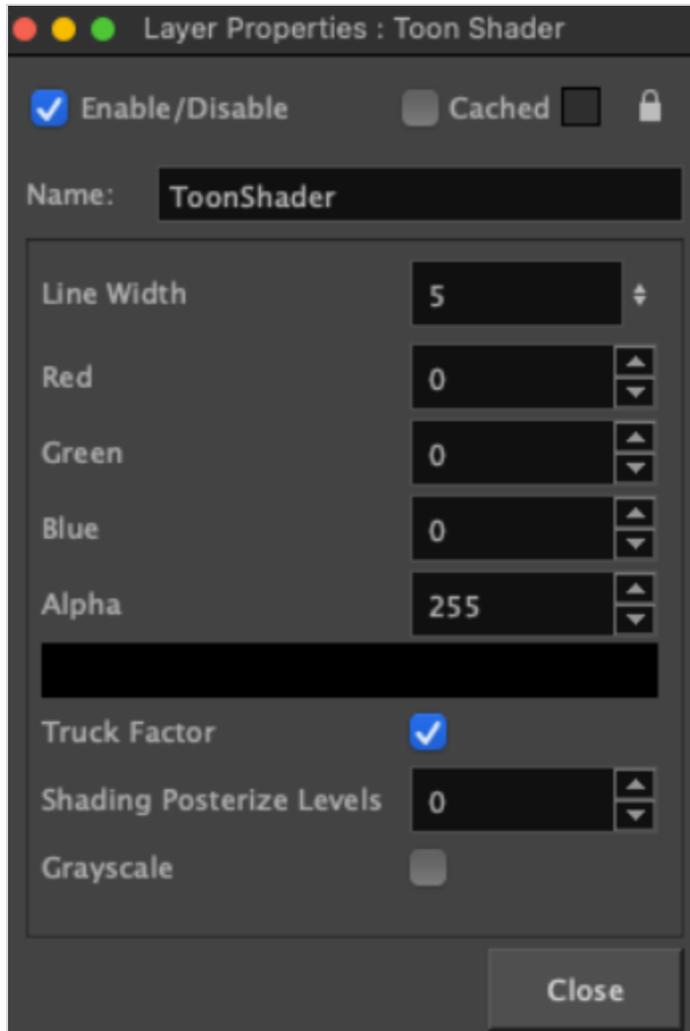
Les os peuvent également être sélectionnés directement dans la vue graphique 3D.

Utilisez un nœud d'animation de sous-nœud sous le nœud de FBX pour animer les valeurs des os.

Nœud d'effet Toon Shader

Le nouveau nœud Toon-Shader peut être utilisé pour fournir un simple rendu Toon Shader de modèles 3D qui se fond dans le style de l'animation 2D. Il trace un trait autour de chacune des géométries et peut

postériser les couleurs pour fournir un aspect d'ombrage celluloïd.



Largeur du trait : Définit la largeur du trait de contour. Cette valeur est échelonnée en fonction de la largeur de trait correspondante des outils de dessin sur un calque par défaut à la position par défaut de la caméra.

Rouge, vert, bleu et alpha : Définit la couleur du trait de contour, avec des valeurs RGBA (8 bits).

Facteur d'éloignement : Lorsque cette option est activée, l'épaisseur du trait est appliquée en fonction de la distance du calque de dessin à la caméra.

Une fois le facteur d'éloignement activé, l'épaisseur du trait change en fonction de la position de la vue et de la position du plan de rendu : la ligne doit apparaître comme si elle était dessinée sur le plan de la matrice d'entrée de l'objet. Si l'objet s'éloigne de la position de la vue, le trait est plus fin.

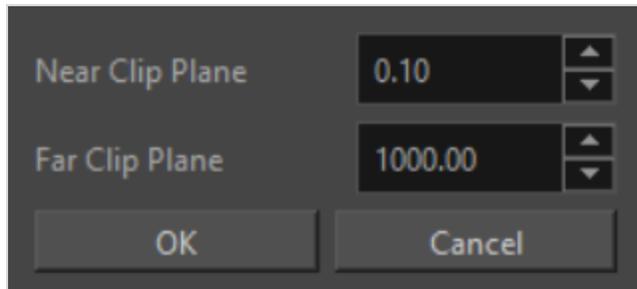
Lorsque le facteur d'éloignement est désactivé, l'épaisseur du trait reste constante indépendamment de la position de la caméra de rendu. Elle doit apparaître comme si le rendu de l'objet avait lieu sur l'appareil/viewport. Si l'objet est éloigné de la caméra de rendu, l'épaisseur de la ligne ne change pas.

Postériser : Applique un effet de postérisation, limitant la gamme de couleurs du rendu à la valeur donnée. Si la valeur est 0, aucune postérisation n'est appliquée.

Niveaux de gris : Convertit la sortie en niveaux de gris, avec une pondération de luminance perçue.

Plans de détournage en vue de perspective

Dans le menu Vue de la vue en perspective, la nouvelle boîte de dialogue Plans de détournage permet de modifier de manière interactive les distances des plans de détournage proche et lointain.

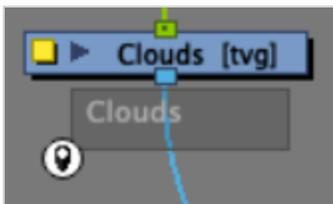


Effets et composition d'images

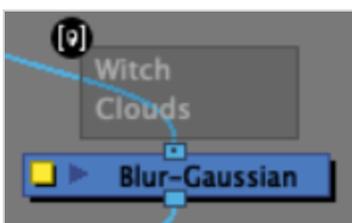
Nom et filtrage des ports dans la vue Nœud

Pour simplifier les connexions de nœuds dans la vue Nœud, des ports de sortie sur les nœuds peuvent maintenant être étiquetés pour permettre d'utiliser des filtres sur les ports d'entrée en aval afin de demander l'image provenant de ces ports nommés, au lieu de tirer un câble pour accéder à l'image.

1. Pour nommer un port de sortie, cliquez avec le bouton droit sur le nœud à filtrer et sélectionnez « Noms de ports > Ajouter un port de sortie nommé » dans le menu, puis tapez le nom souhaité.



2. Pour appliquer un filtre à un nœud en aval, cliquez avec le bouton droit sur le nœud ou le port d'entrée spécifique et sélectionnez « Noms de ports > Ajouter un filtre aux ports d'entrée », puis sélectionnez ou saisissez le nom du port que vous souhaitez cibler.



Seules les informations d'images provenant des ports ajoutés à la liste seront reçues par le nœud. Toutes les autres images seront ignorées.

Les modes d'ajout suivants sont disponibles lorsque vous cliquez sur l'icône du filtre de ports d'entrée :

Mode de cache : Rend l'image d'une manière qui la fait ressortir par rapport à tout le contenu de l'image qui apparaîtrait au-dessus d'elle.

Inversé : Inverse le filtre pour obtenir tout sauf le nom fourni.

Appliquer au port de cache : En règle générale, le filtre est supprimé via le port de cache d'un nœud. Ce mode force les caches à correspondre également au nom du filtre.

Appliquer aux effets : Lorsque cette option est désactivée, les effets ci-dessus sont rendus normalement sur l'image demandée. Lorsqu'elle est activée, les effets ci-dessus sont ignorés et ne sont pas rendus.

Lecture des caches d'identification Cryptomatte à partir d'images EXRs

Les caches d'identification Cryptomatte peuvent être lus à partir d'un fichier EXR à l'aide du nouveau nœud CryptoMatte. Une fois connecté sous un nœud lisant un fichier EXR qui contient des caches d'identification Cryptomatte, la liste de tous les caches d'identification apparaît sous la forme d'une liste dans la section Caches d'identification Cryptomatte disponibles du nœud CryptoMatte. Les caches d'identification peuvent être ajoutés à la section Caches d'identification Cryptomatte sélectionnés à l'aide de la touche fléchée ou en utilisant la pipette à partir du nœud et en sélectionnant le cache souhaité dans l'image dans la vue Caméra.

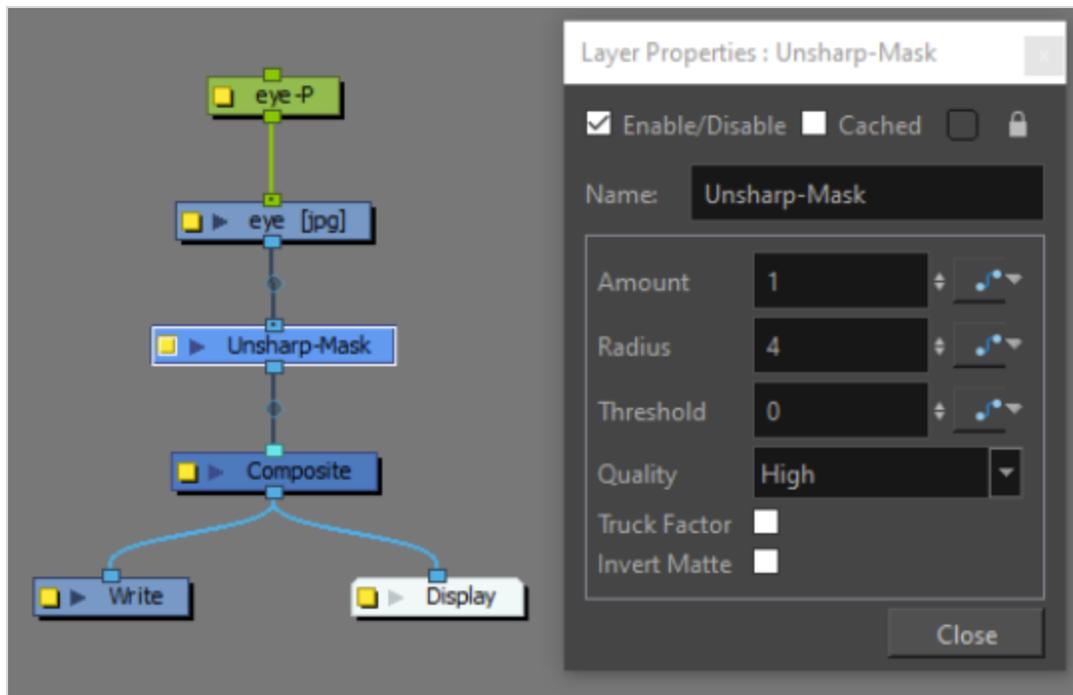
Création de caches d'identification Cryptomatte sur des images EXR

Des caches d'identification CryptoMatte peuvent être écrits dans des fichiers EXR à l'aide du nœud Écriture de CryptoMatte. Les passes nommées par CryptoMatte sont générées en fonction des ports de sortie nommés des nœuds qui se trouvent au-dessus dans le graphe de nœuds. Ce module se comporte de la même manière qu'un nœud Écriture multicalque, qui permet d'ajouter plusieurs entrées nommées en entrée du nœud. Le port le plus à droite est toujours utilisé comme composite global du fichier EXR résultant, et les ports suivants seront utilisés comme ports nommés personnalisés dans la sortie de l'EXR. Les passes CryptoMatte générées à l'aide des ports nommés au-dessus du nœud d'écriture CryptoMatte ne seront générées que via le port le plus à droite du nœud.

Nœud d'effet de masque flou

Le nom de Masque flou vient d'une technique traditionnelle de chambre noire utilisée pour créer un contraste et accroître la netteté des bords d'une image en utilisant une version floue de la source. Dans Harmony, l'effet se comporte de façon similaire au filtre Masque flou de Photoshop et crée des résultats semblables à celui-ci.

Vous pouvez trouver sur Wikipédia une description de la technique de masque flou et des propriétés du nœud telles qu'elles sont appliquées dans Harmony.



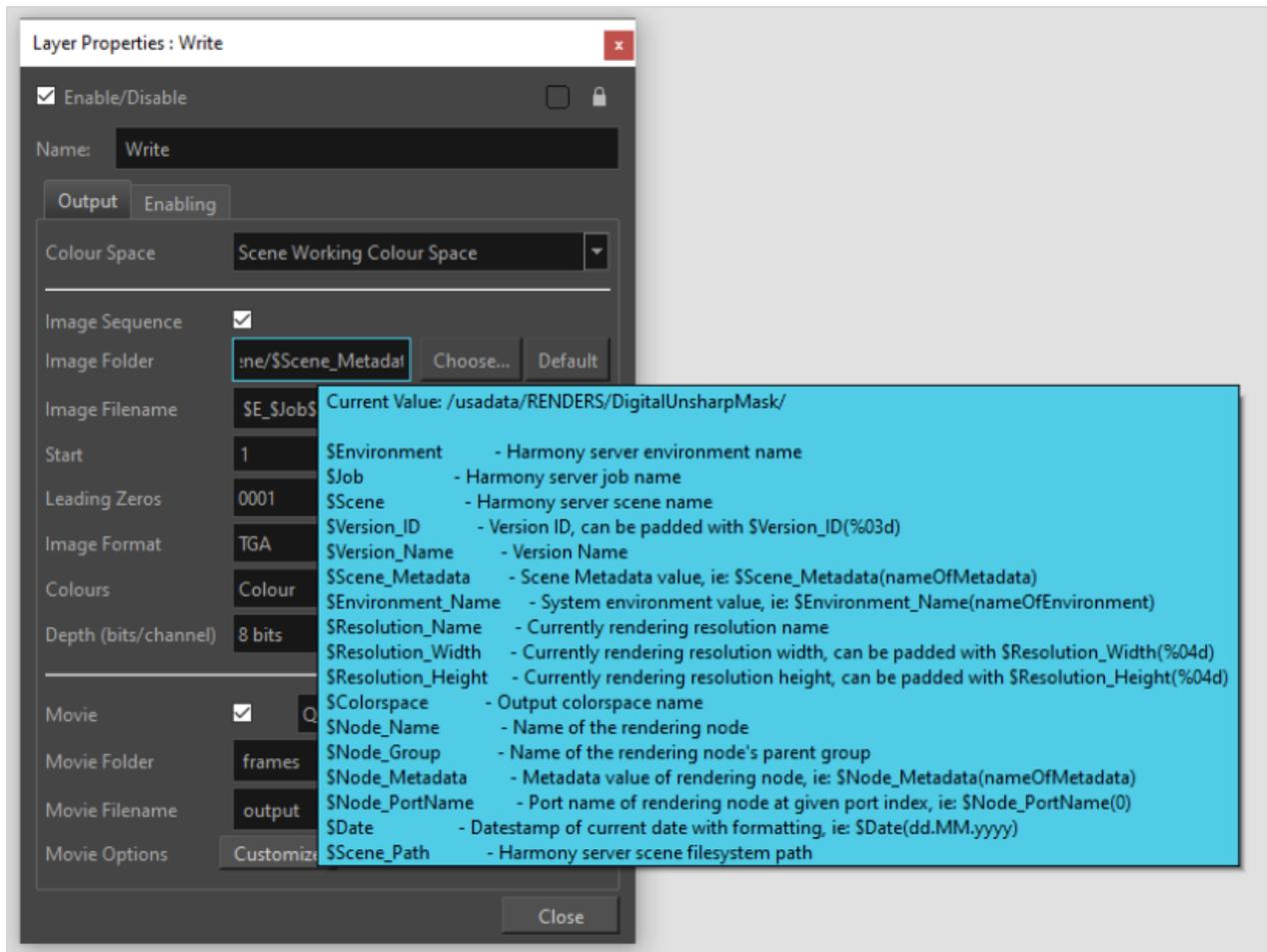
Canal de profondeur de Permutation de canaux

Le nœud Permutation de canaux permet désormais d'utiliser les informations de profondeur comme valeurs d'entrée pour les canaux de couleur. Comme les valeurs du canal de profondeur représentent une position sur l'axe Z, les valeurs doivent être ajustées à une plage comprise entre 0 et 1 à l'aide d'un nœud d'effet Niveaux de couleur ou Courbes de couleur.

Cet effet ne fonctionne que lors de l'utilisation d'une profondeur de traitement de 32 bits.

Écriture de variables pour définir des chemins d'accès et des noms de fichiers

Les champs Dossier d'images et Nom de fichier d'image, Dossier de films et Nom de fichier de film dans le nœud Écriture peuvent maintenant utiliser des variables pour définir des chemins d'accès et des noms de fichiers personnalisés lors du rendu. Passez la souris sur les champs pour faire apparaître une info-bulle avec la liste des variables disponibles.



Dans la plupart des cas, si la variable est fournie en majuscules ou en minuscules, la valeur résultante correspondra, c'est-à-dire qu'un plan nommé « Test » demandant la variable `$$SCENE` sera « TEST », et `$$scene` sera « test ».

Dans le cas de variables avec des options (`Scene_Metadata`, `Environment_Name`, `Node_Metadata` et `Node_PortName`), si l'option demandée n'existe pas, une option de secours peut être fournie entre parenthèses, c'est-à-dire que `$$Environment_Name(DoesntExist,Fallback)` entraînera l'utilisation de « Fallback » lorsque `DoesntExist` n'est pas défini dans l'environnement du système.

Base de données et intégration à la chaîne de production

Mise à jour vers OpenColorIO 2.2.0

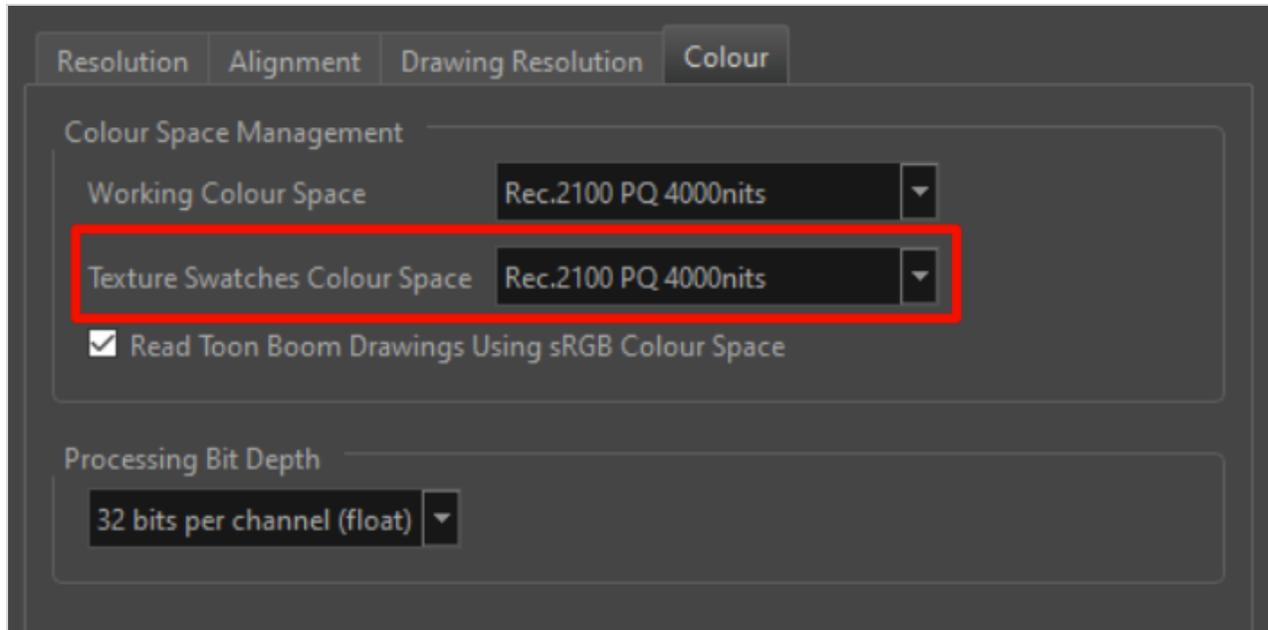
La version mise à jour d'OpenColorIO dans Harmony 24 fournit des conversions plus rapides entre les espaces colorimétriques et une prise en charge d'ACES, 4 000 nits et d'autres profils de couleurs HiDPI dans le plan, des calques de dessin, des images bitmap, des aperçus dans la vue Caméra et des rendus d'images.

La préférence Afficher l'espace colorimétrique dans l'onglet Caméra de la boîte de dialogue Préférences a été supprimée. Vous devez maintenant faire appel au sélecteur d'espace colorimétrique dans la barre d'état de la vue Caméra OpenGL.

Prise en charge des textures de couleurs HDR pour TVG

Harmony prend désormais en charge l'importation de textures flottantes 16 bits et 32 bits dans la palette ou lors de la vectorisation d'une image en tant que texture dans un dessin (couleur en tant que texture).

Un nouveau décor de plan a été ajouté pour sélectionner l'espace colorimétrique à utiliser pour lire les textures de la palette avant de les convertir à l'espace colorimétrique de travail du plan.



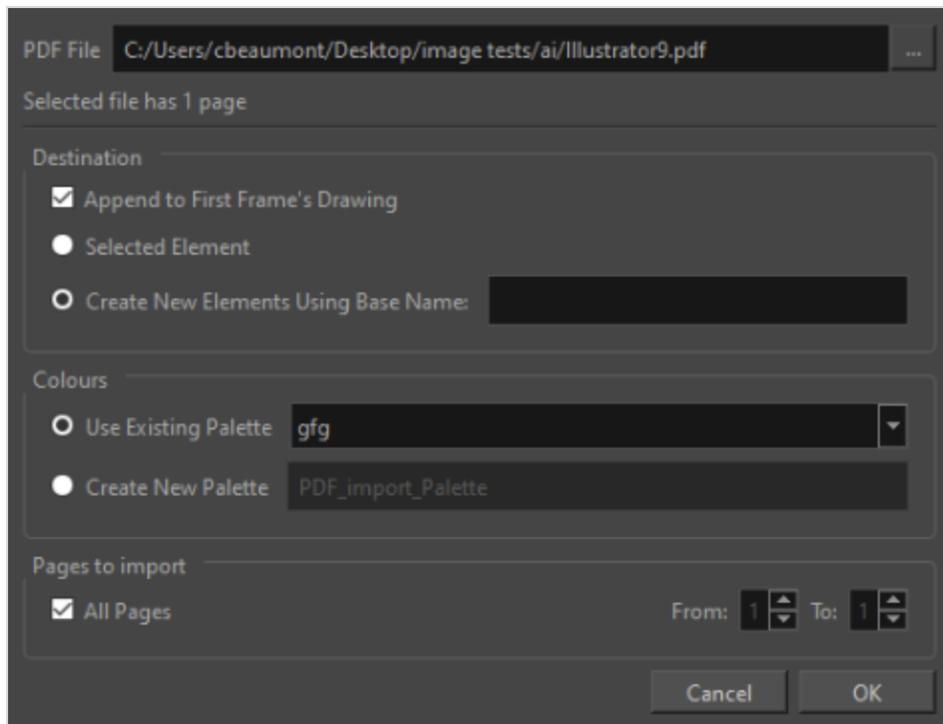
Importation de fichiers EXR multicalque

Vous pouvez désormais importer un fichier EXR multicalque dans Harmony à l'aide de la boîte de dialogue Fichier -> Importer -> Images. Cela s'effectue d'une manière similaire à l'importation de calques d'un fichier PSD. Lorsque vous importez un EXR, vous êtes invité(e) à choisir de l'importer sous forme de calque unique ou de calques multiples.

Boîte de dialogue d'importation de vecteurs

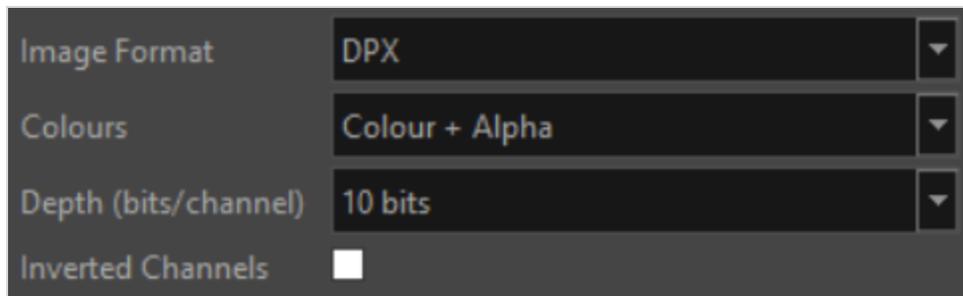
L'importation de fichiers PDF et AI dans la vue Bibliothèque n'est plus disponible. Au lieu de cela, les options d'importation ont été déplacées vers la nouvelle boîte de dialogue Fichier > Importer > Fichier vectoriel...

Le type de fichier SVG a également été ajouté à la boîte de dialogue d'importation.



Prise en charge du canal alpha DPX

Le format d'image DPX dans le nœud Écriture et dans la boîte de dialogue Fichier > Exporter > Exporter l'image de maquette bénéficie désormais d'une prise en charge du canal alpha.



Option d'importation en tant que nouvelle version lors de l'importation de plans

Pour éviter d'écraser les versions de plans existantes lorsqu'un plan a été modifié hors ligne, une option a été ajoutée au Centre de contrôle et à WebCC. Lorsque cette option est activée, l'importation d'un plan crée de nouvelles versions du plan lors de l'importation de versions modifiées du plan dans la base de données.

Dans le Centre de contrôle, l'option est nommée « Importer en tant que nouvelle version », elle est disponible dans la fenêtre Importer un plan.

Pour utiliser cette option avec WebCC, le service WebCC doit être lancé avec l'option « - importNewVersion ».

Généralités

Prise en charge de CentOS Stream 9

Harmony 24 prend désormais en charge CentOS Stream 9.

Il pourra être nécessaire d'installer certaines bibliothèques telles que `yum install -y jbigkit-libs.x86_64`

Problèmes résolus

Outils de dessin

- Actualisation manquante dans la vue Caméra et les propriétés de l'outil lors du déplacement de points avec l'Éditeur de crayon. *HAR-8829*
- La création d'une nouvelle couleur avec un outil de dessin sélectionné ne change pas la couleur pour les autres outils de dessin. *HAR-9132*
- Les commandes d'inversion et de rotation ne transforment pas la sélection à partir de la position du pivot de l'outil de sélection. *HAR-8757*
- Copier et coller change l'extrémité de la pointe de dessin des traits de crayon lorsque la cheville parente subit une transformation. *HAR-9434*
- Les déformations appliquées aux petits traits de pinceau se traduisent par des lignes droites au lieu de belles courbes dans un rendu doux. *HAR-6579*

Effets et composition d'images

- Les particules ne sont pas rendues à la taille appropriée lorsque le champ de vision n'est pas vertical. *HAR-9325*
- Si l'option « Activer le passthrough pour tous les effets » est activée, les pelures d'oignon ne sont pas ombragées lors de l'utilisation d'une combinaison d'outils de découpe et de nœuds composites passthrough. *HAR-9583*
- Le rendu des pelures d'oignon ne s'effectue pas correctement avec certains plans. *HAR-8863*
- Le copier-coller perd les noms de transformation sur les commutateurs de transformation. *HAR-9313*
- La « sélection de groupe avec composite » ne garde pas les câbles dans le même ordre. *HAR-9329*

Chronologie

- Le raccourci permettant d'activer et désactiver le mode Solo dans la Chronologie ne fonctionne pas. *HAR-6827*
- Harmony peut se bloquer si l'image d'arrêt est modifiée pendant la lecture. *HAR-8994*
- Les calques du commutateur d'image ne peuvent pas être étiquetés. *HAR-6516*

Bibliothèque

- Impossible de naviguer via un raccourci Windows lors de la navigation pour sélectionner un dossier en tant que bibliothèque sous Windows. *HAR-8807*
- La suppression d'un bitmap de la bibliothèque n'utilise pas les préférences de transparence d'Harmony. *HAR-9252*

Importation des PSD

- Les fichiers PSD ne peuvent pas être importés en tant que calques individuels si la préférence Type de transparence est définie sur Direct. *HAR-9314*

Rendu

- La qualité d'image bitmap (petit bitmap) se réinitialise à la valeur par défaut lors de la modification de la position d'une image. *HAR-9027*
- Les BMP avec transparence/alpha (BMP4) ne sont pas écrits avec alpha. *HAR-9201*
- Le rendu des plans avec textures est plus lent lorsqu'il est effectué à des résolutions plus faibles. *HAR-7194*

WebCC

- WebCC ne peut pas importer un package qui contient plus de 35 plans. *HAR-9477*

Xsheet

- [Mac] Le texte des en-têtes de colonne est difficile à voir dans la vue Xsheet et invisible dans le thème clair. *HAR-8318*

Base de données

- Les plans de base de données qui ont un chemin d'accès personnalisé ne peuvent pas être copiés à l'aide du Centre de contrôle. *HAR-6386*
- Les verrous de la version 2 pour les dessins ne sont pas répertoriés correctement par dblock. *HAR-7884*