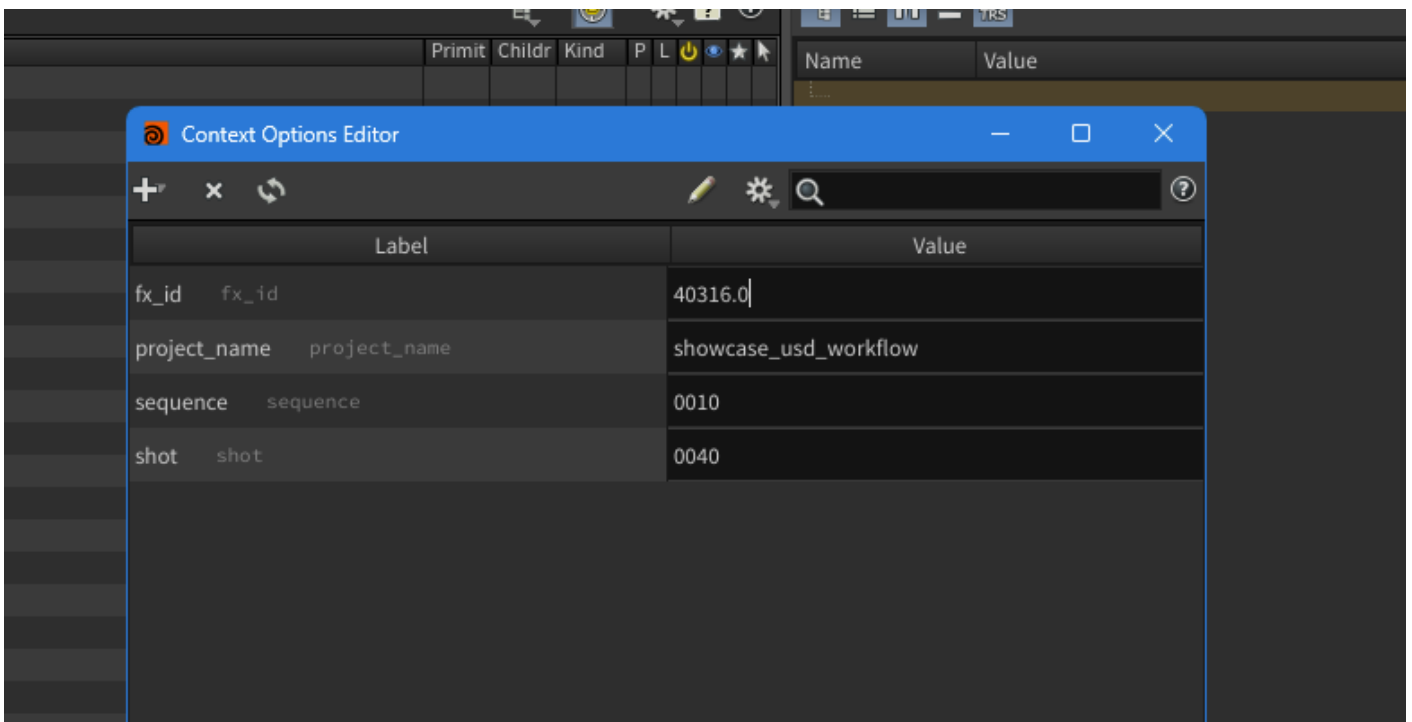


# Hoe werkt het allemaal (voor pipeline nerds)

## Context Options:

De layerstack werkt doormiddel van Context options



Dit vind je onder Edit-> Context Options

Dit is gewoon een plekje van houdini waar je jouw variables kan opslaan en opvragen.

## Alle nodes en Python

Alle code staat hier:

C:\pipeline\houdini\hsite\houdini21.0\python3.11libs  
dit kun je aanpassen via onze gitlab

Alle nodes staan hier:

C:\pipeline\houdini\hsite\houdini21.0\otls  
ook dit pas je aan met gitlab

Bijna alle nodes zijn nu gemaakt met de HDABuilder.py  
ik zou hoopte alles daarmee uiteindelijk omgeschreven te hebben maar ben daar nog niet aan toegekomen. Voor nu zijn alleen de Dopswitch, Usd out, en filecache met code gemaakt.

```
class UsdOutNode(HDABuilder.HDABuilder):
    """
    Build in the Houdini Python Console:

    from importlib import reload

    from NFA_USD_Out import usdOut_node
    from HDABuilder import HDABuilder

    reload(usdOut_node)
    reload(HDABuilder)

    usdOut_node.UsdOutNode(
        name="NFA_usd_out",
        hda_file_name="C:/pipeline/houdini/hsite/houdini21.0/otls/NFA_usd_out.hdanc",
        description="NFA_usd_out",
        min_num_inputs=1,
        max_num_inputs=1,
        max_num_outputs=0,
        version="1.0",
        hda_type=HDABuilder.HDATypes.DYNAMICS,
        icon="C:/pipeline/houdini/hsite/houdini21.0/otls/Logo.svg",
        node_shape=HDABuilder.NodeShapes.CLIPPED_LEFT
    )

    """
    def __init__(self, *args, **kwargs):
        super().__init__(
            *args,
            builded_nodes=self.build_hda_nodes,
            parameter_interface=self.build_hda_parms,
            **kwargs
        )
        self.build()

    def build_hda_parms(self):
        hou_parm_template_group = hou.ParmTemplateGroup()

        set_path = hou.ButtonParmTemplate(
            "set_path",
            "Save to Disk",
            script_callback="from NFA_USD_Out import usdOut; usdOut.start(hou.pwd())",
            script_callback_language=hou.scriptLanguage.Python
        )

        folder_prims_control = hou.FolderParmTemplate(
            "folder prims control",
```

Dit is efficiënter en toekomst bestendiger zodat je snel in je console een hda kan bouwen voor een nieuwe houdini versie en in de pipeline kan zetten.

---

Revision #1

Created 3 July 2026 12:12:33 by Jaap-Jan van de Geest

Updated 3 July 2026 12:28:45 by Jaap-Jan van de Geest