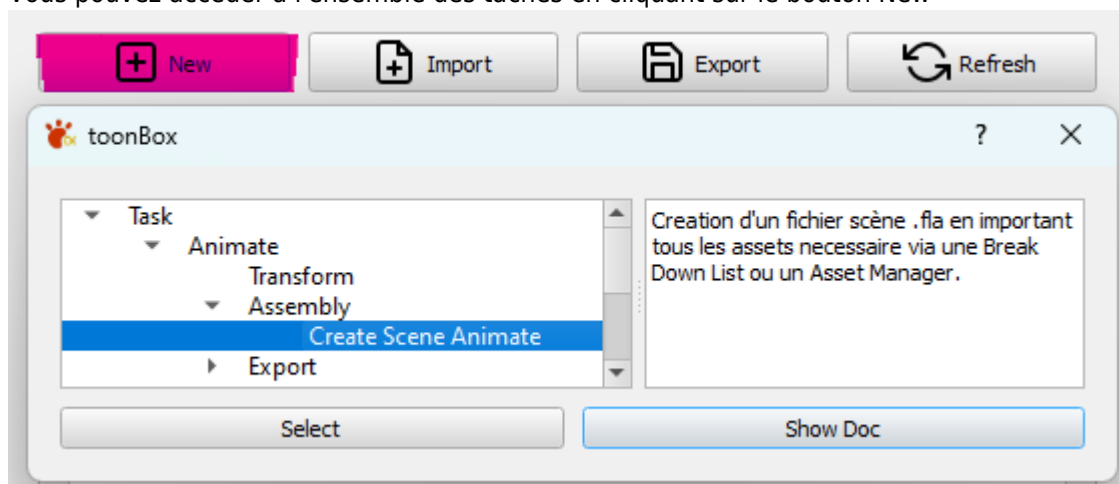


## Les Task

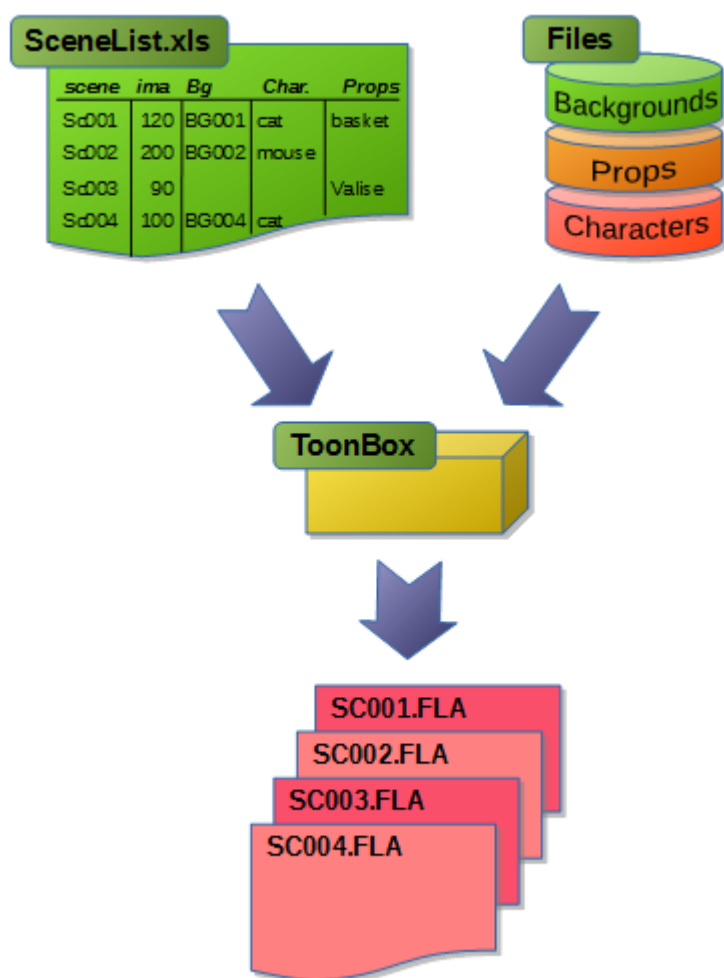
Vous pouvez accéder à l'ensemble des tâches en cliquant sur le bouton New



## Tache de Création des Scenes ( autres terminologies: Assembly, BoxAnim)

Les Taches **Assembly** permettent la création (et modification) de scènes d'animation à partir d'une Break Down List (fichier ou AssetManager) et d'une librairie d'assets (éléments de la préprod).

### Principe Général



(Exemple avec Animate)

- La liste des scènes à traiter peut être issue d'une breakDownList, d'un serveur Harmony, d'un Asset Manager (shotgrid/kitsu/...), d'Adobe Bridge ou encore d'un répertoire de movies issus de l'animation.
- Une **table de règles** indique où et comment importer les Assets.
- Une **liste de bibliothèques** indique où chercher les fichiers des Assets.
- Une **table des actions** indique quelles actions à effectuer après l'importation des Assets.

**Tuto Général sur l'Assembly Spécificités Harmony Spécificités Animate Assembly dans un dossier**

## Taches d'Exportation des Scenes

Les tâches **Export** permettent d'exporter les scènes animées ou des Décors en éléments distincts en vue du compositing.

- **Export sous Adobe Animate**
- **Export sous Photoshop (et préparations pour Harmony)**
- **Export sous ToonBoom Harmony (Méthode et outils)**
- **Export pour After Effects (Rassembler les fichiers)**

## Taches de Génération de Movies

L'onglet **Movies** est la pour générer les movies (derush ou final) des scènes Animées ou Compositées.

- [Détails de la génération de movies ici](#)

un autre outil ([voir ici](#)) permet d'automatiser les Bout à Bout de livraison.

## Taches de Transformation des Scènes existantes

Il est fréquent de vouloir modifier certains paramètres des scènes déjà créées. Les taches **Transform** permettent de faire différentes opérations: Changement de résolution, Suppression d'éléments, Modification de nodes ... Il permet aussi d'exécuter des scripts spécifiques.

[Détail des taches de transformation ici](#)

## Autres Taches

Les taches de type **Tools** regroupent différents outils dont:

- [Création de Bout à Bout](#) à partir des différentes étapes de fabrication.
- Zipper des dossiers: [**Zip Folders or Files**]
- Créer une vidéo à partir d'une séquence d'images: [**Create Movie From Png Sequence and Sound file**]
- Découper une Animatique en Scènes: [**Split Movie From EDL**]
- Ajouter les Noms des Scenes sur les vidéos: [**Add Tags on Movie**]
- Convertir des vidéos dans un autre format: [**Convert Video File**]
- Creation d'un diaporama à partir d'une liste de png et d'une EDL: [**Create Diaporama From Png**]
- ...

## Plan de la Doc ToonBox

- [export](#)
  - [After Effects](#)
  - [Photoshop](#)
    - [Extraction des BG Layout à partir d'un BG de Ref](#)
    - [PSD Conformation](#)
  - [Animate](#)
  - [Harmony](#)
- [movie](#)
  - [Make Movie pour After Effects](#)
  - [Make Movie Animate](#)
  - [movie-har](#)
- [Task Box \(Assembly\)](#)
  - [Table des Actions \(Action Table\)](#)
  - [assemblyfla](#)
  - [Assembly Sous Harmony](#)
  - [Assembly Sous Harmony](#)
  - [assemblypsd](#)

Last update:

2023/11/15 08:37 compatoon:manuals:toonbox:v2:task:start <http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:start>

---

- [Assembly sur Disque](#)
- [Génération de la Box Anim](#)
- [Format de la BreakDownList](#)
- [Gestion des Librairies d'Assets](#)
- [Assets Matching Table](#)
- [MainTable](#)
- [Fichiers de Scripts](#)
- [Template File](#)
- [taskscript](#)
  - [Execute Scripts](#)
- [Task Transform](#)
  - [Liste des Actions Animate](#)
  - [Liste des Actions Harmony](#)
  - [Liste des Actions Photoshop](#)
- [Tools and Nodes](#)
  - [Bout à Bout](#)
  - [Publish to Tracker](#)
  - [Get From Tracker](#)

From:

<http://wiki.compatoon.com/> - **VPS**

Permanent link:

<http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:start>

Last update: **2023/11/15 08:37**

