

MainTable

La Table de Description

Create Scenes Export Scenes Make Movies Bout à Bout Prerender Options Board ?

▼ Name Matching Table

OriginOfData	Col	Type	Crop	File Name	Ext	Layer Dir	Layer Name	Layer Position
SceneListFile	1	Scene						
SceneListFile	3	NbIma						
SceneName	11	Movie		%a	flv		Animatic	Top
SceneName	12	Fla		%a	fla		Layout	Top
SceneName	13	BG	2:0	BG%02a_Rush	jpg		Bg	

Sort Table Clean Table Test asset: SC001 Test BG01_Rush.jpg

► Production Setup
.....

REM: L'ordre de cette table détermine l'ordre des layers dans la timeline de Flash

Description des Colonnes

- **OriginOfData**: Source de l'asset
 - **null**: La ligne est ignorée
 - **SceneList**: Le nom de l'asset est tiré de la scène Liste à la colonne de position :Col
 - **Library**: Le nom de l'asset est déduit du nom de la scène
- **Col**: Le numéro de colonne dans la scène liste (voir OriginOfData)
- **Type**: le type de l'asset
 - **nul**: colonne non utilisée
 - **nblma**: nombre d'images de la scène
 - **BG**: Décor
 - **Mov**:
- **Ext**: L'extension à ajouter pour correspondre au fichier sur le disque
- **Crop**: Le nombre de caractères à supprimer au préfixe et/ou au suffixe du nom de l'asset pour correspondre au fichier sur le disque. [syntaxe ici](#)
- **FileName**: Le nom du fichier. Vous pouvez le construire avec des Wildcards
- **LayerDir**: Le nom du dossier dans la timeline Flash ou l'asset doit être inséré. Vous pouvez le construire avec des Wildcards
- **Layer Name**: Le nom du layer à insérer dans la timeline. Vous pouvez le construire avec des Wildcards
- **Layer Position**: L'emplacement du layer dans la timeline
 - **Top**: Au sommet de la timeline
 - **Bottom**: En bas ...

Les Wildcards

Les Wildcards permettent de changer les noms de fichier en fonctions du contexte|

%e	Numéro de l'épisode ...
%03e	Numéro de l'épisode sur 3 caractères 3 '0'
%n	Le nom de l'épisode ...
%a	Asset ou numéro de la scène ...
%02a	Asset ou numéro de la scène sur 3 caractères

Create ScenesExport Scenes...Options

▶Name Matching Table

▼Production Setup

Production Name

Oggy

Episode Name (%n)

Super Cafard

Episode Number (%e)

45

▶SceneList Options

....

Quelques exemples avec:	Texte	Résultat
Episode Number = 6	BG_EP%e_out	BG_EP6_out
Episode Name = "My Episode"	BG_EP%03e	BG_EP006_out
Asset = "CharacterOne"	CH_%n_%04e_	CH_My Episode_0006_
SceneNumber = 32	sc_%03e	sc_032

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

Permanent link:
<http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:taskassembly:matchingtable>

Last update: 2023/10/19 12:25

