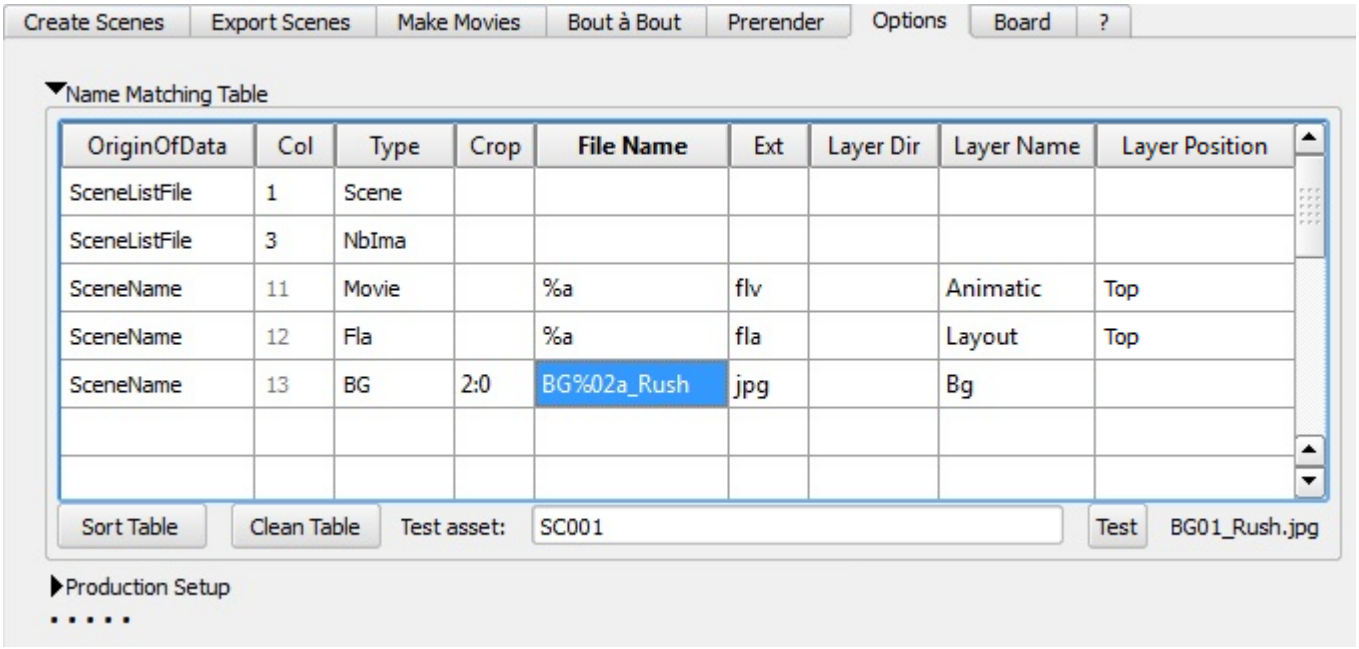
MainTable

La Table de Description



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

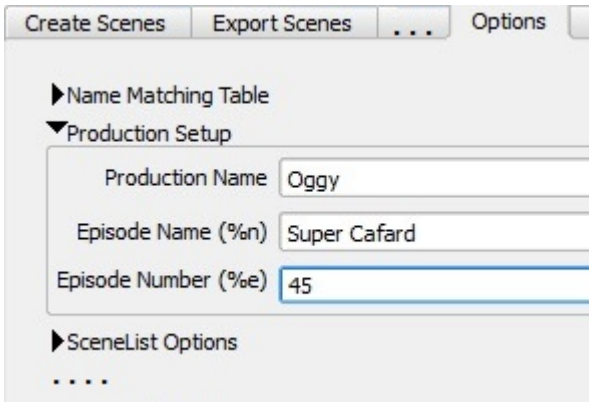
Descrtiption des Colonnes

- **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
  - **nbIma**: 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
- L**ayer 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 somment de la timeline
  - **Bottom**: En bas ...

Les Wilcards

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



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**