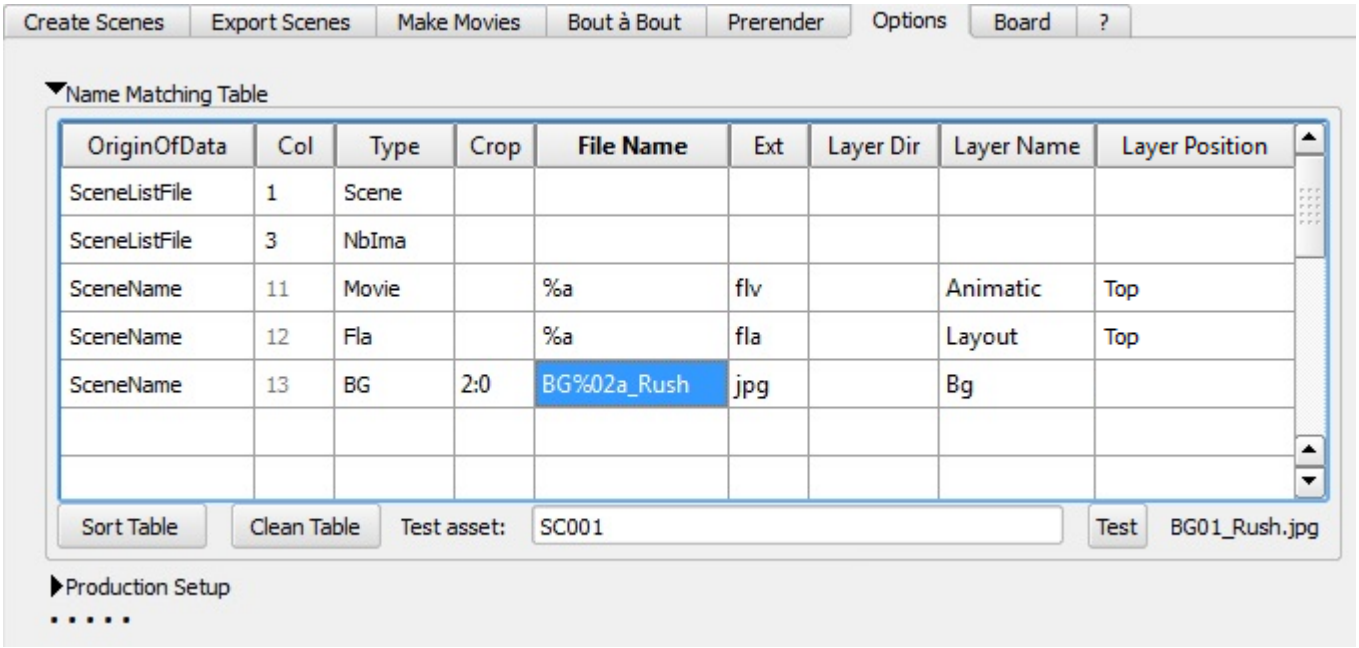
Assets Matching Table

Cette table permet de décrire les assets à importer.

- Détermination de leur type
- Manière de les importer
- Détermination de leur nom physique sur disque
- Détermination de leur localisation (en correspondance avec la **liste des répertoires de librairies**)

La Table de Description des Assets



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
  - **NbIma**: nombre d'images de la scène
  - **DocSize**: Nom d'un fichier image ou récupérer la résolution ou bien Résolution du document écrit sous la forme (Exemple): 1920×1080
  - **Ima**: Décor
  - **Mov**:
  - **Asset**: .fla , .tpl ...
- **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 **Variables**
  Sous **Harmony** c'est le nom du groupe dans lequel insérer l'asset
  Vous pouvez aussi utiliser des Wilcards (**'*' et '?'**) ⇒ le résultat pourra être plusieurs assets

Exemple: **“BG%03a_???_*_Clean”**

- **LayerDir**: Le nom du dossier dans lequel l'asset doit être inséré. Vous pouvez le construire avec des **Variables**. Le dossier sera créé si inexistant.
  - Sous **Animate**: nom du dossier dans la timeline.
  - Sous **Photoshop**: Indiquer les sous dossiers ainsi: **Dossier1/Dossier2**
  - Sous **Harmony**: cette case sert à indiquer le nom du group Harmony dans lequel insérer le template
- **Layer Name**: Le nom du layer à insérer dans la timeline. Vous pouvez le construire avec des **Variables**
  - Sous **Harmony**: cette case sert à indiquer le peg et le composite ou intercaler l'asset sous la forme: **NomDuPeg:NomDuComposite**.
- **Layer Position**: L'emplacement du layer dans la timeline
  - **Top**: Au somment de la timeline
  - **Bottom**: En bas ...
- **Mode** : Si **Folder** alors on charge le contenu du folder (Utile pour un décor en layers png) Choisir aussi **Folder** sous **Harmony** pour les templates (**.tpl**) car ce sont des dossiers
- **Options** : Chaine Json contenant des options supplémentaires (Voir tableau ci-dessous)
- **Comment** : Vous pouvez laisser un commentaire ici.

Les Options JSon

Option	Contexte	Valeurs	Contexte	Action	Autres valeurs possibles
“fishMode”:	General	“shotgun”		Utilise shotgun pour trouver le chemin de l'asset	
“fishParam”	General	“Ce que vous voulez”		Envoyé comme parametre complementaire à shotgun	
“sens”:-1	Harmony	[-1,1]	Import Ima/psd	Positionnement des nodes de la droite ver la gauche	+1 (sens inverse)
“addPegs”:	Harmony	true/false	Import Ima/psd	Harmony: Ajout d'un peg	
“addPegs”:	Harmony	true/false	Import Tpl	Harmony: Ajout d'un peg ZDEPTH	
“pegDX”:30	Harmony		Import Ima	Harmony: valeur position.x du peg	
“pegDY”:30	Harmony		Import Ima	Harmony: valeur position.y du peg	
“vectorize”:	Harmony	true/false	Import Ima	Harmony: Vectorisation à l'import	
“vectoMode”:	Harmony	“BW”,“Grey_Scale”,“Colour None”	Import Ima		
“vectoParams”:	Harmony	“-threshold 0.5”	Import Ima		
“alignmentRule”:	Harmony	“As Is”,“Center Fit”,“Center First Page”,...	Import Ima/psd		
“applyMatteToColor”:	Harmony	“Straight”,“Premultiplied with Black”,...	Import Ima/psd		
“readTransparency”:	Harmony	“Y”,“N” (pour Yes or No)	Import Ima/psd		
“layerMode”:true	Harmony	true par defaut	Import PSD	Harmony: Charge chaque layer dans un node distinct	
“layerMode”:false	Harmony		Import PSD	Harmony: Tout le PSD dans un seul Node	
“pantinMode”:true	Harmony	false par defaut	Import PSD	Harmony: Option “Group as Layers” pour importer un pantin	
“excludeList”:“*FILTER*;*FILED*”	General		Import Folder png	Exclut les Ols Bg qui matchent cette liste	
“psdWithEfx”:true	Animate	Importe les PSD avec l'option Garder les modes de fusion et effects	CreateFla		
“scaleX”:2,“scaleY”:2	Animate Photoshop	resize en relatif ou absolu / il faut obligatoirement les 2	CreateFla	“scaleX”:2 ⇒ fois 2 “scaleX”:0.5 ⇒ fois 1/2 “scaleX”:-1 ⇒ flip “scaleX”:1280⇒ width=1280 “scaleX”:1280,“scaleY”:0 ⇒ width=1280 garde le ratio pour Y	
“posX”:200,“posY”:200	Animate Photoshop	position en absolu / il faut obligatoirement les 2	CreateFla		
“decX”:200,“decY”:200	Animate	position en relatif.	CreateFla	Marche uniquement avec import psd + option “psdWithEfx”	
“pivot”:“TopLeft”	Animate Photoshop	“TopLeft”(default),“Center”	CreateFla	Origine du deplacement (pour centrer un element : “posX”:0,“posY”:0,“pivot”:“center”	
“setAsIs”:true	Harmony	default false	Import TPL	Ne connecte ni ne deplace les elements importes	
“onlyIfNode”:“NodeName”	Harmony		Import TPL	Conditionne l'import à l'existence d'un node. Gère les Wildcards	
“paletteMode”:“REUSE_PALETTES”	Harmony	DO_NOTHING REUSE_PALETTES (default) COPY_AND_OVERWRITE_EXISTING_PALETTES COPY_AND_CREATE_NEW_PALETTES COPY_AND_CREATE_NEW_PALETTES_IN_ELEMENT_FOLDER COPY_PALETTE_AND_MERGE_COLOURS COPY_PALETTE_AND_UPDATE_COLOURS LINK_TO_ORIGINAL COPY_SCENE_PALETTE_AND_MERGE_COLOURS COPY_SCENE_PALETTE_AND_UPDATE_COLOURS	Import TPL	PasteSpecial Structure value. Default value is REUSE_PALETTES. https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/scripting/script/classcopyPaste.html#adf654000f11a8c9e0374c9aab4836e41	

REMARQUE: Les options doivent être séparés par des virgules. Exemple: **“option1”:true,“option2”:300**

REMARQUE: Voir ici pour l'tilisation des variables (%) dans les chemins

From:
http://wiki.compatoon.com/ - **VPS**

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

Last update: **2026/11/06 16:46**