# **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

OriginOfData	Col	Туре	Crop	File Name	Ext	Layer Dir	Layer Name	Layer Position
SceneListFile	1	Scene						
SceneListFile	3	NbIma	Î					
SceneName	11	Movie	1	%a	flv		Animatic	Тор
SceneName	12	Fla	1	%a	fla		Layout	Тор
SceneName	13	BG	2:0	BG‰02a_Rush	jpg		Bg	
Scenervame	15	BG	2:0	bo 7602a_Kush	Jpg		Бд	

....

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
  - 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.

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	resize en relatif ou absolu / il faut obligatoirement les 2	CreateFla	2⇒ fois 2 / 1280⇒ width=1280 / -1 ⇒ -=x	
"posX":200,"posY":200	Animate	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	"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 MERCE COLOURS COPY PALETTE AND MERCE COLOURS LINK TO ORIGINAL COPY SCENE PALETTE AND MERCE COLOURS COPY SCENE PALETTE AND MERCE COLOURS	Import TPL	PasteSpecial Structure value. Default value is REUSE_PALETTES. https://docs.toonboom.com/help/harmony-20/scripting/script/classcopyPaste.html#adf654000f11a8c9e0374c9aab4836e41	

## Les Options JSon

#### 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: 2023/10/19 20:06

