

Format de la BreakDownList

- Format fichier:
 - .csv séparé par un ";" (ou ",") (Sous excel, faire exporter sous)
 - .xlsx
- Pas de commentaires dans les cases de données (faire une colonne à part pour ça) ou bien les mettre entre parenthèse.
- Si plusieurs Assets par case, les mettre chacun sur une ligne différente
- Nommer au maximum les assets de manière identique sur le disque et dans la Break Down List
 - Pas d'espace dans les noms de fichier
 - Attention aux Accents et différences Majuscules/Minuscules
 - Ne pas mettre l'extension
 - On accepte des différences de préfixe ou de suffixe Exemple : BG001 ⇒ EP02_BG001_OK.psd
- L'ordre et le nombre des colonnes n'a pas d'importance
- La(les) ligne(s) d'entête ne sont pas lues (Donc Expression libre à cet endroit)

Exemple de configuration

Contenu de la Break Down List

Scene	Duree	BG	Characters	Comments	Props	Fx	...
1	125	BG001	CH000_Tintin CH000_Milou	...	PR101_Sceptre (un commentaire)		...
2	300	BG002 BG002_OL1	CH102_Milou_Mouille	un commentaire	PR000_Bouee	FX102_Pluie	...
4	30	BG004	CH000_Capitaine CH000_Dupond CH000_Dupont		PR000_Chapeau_Melon PR103_Canne		...
...

Fichiers sur le Disque de production

(Les fichiers peuvent être placés dans différents répertoires)

```
EP01_BG001.psd      Audio_SC001.wav      CH_Tintin.flac      PROPS_Sceptre.flac ...
EP01_BG002.psd      Audio_SC002.wav ...  CH_Milou.flac
EP01_BG002_OL1.psd  CH_Milou_Mouillé.flac ...
...
```

Paramétrage des Règles de correspondance

Ces règles vont indiquer dans quelle colonne de la BreakDownList trouver les assets et comment les renommer pour les trouver sur le disque.

Name Matching Table												
*	OriginOfData	Col	Type	Crop	File Name	Ext	Layer Dir	Layer Name	Layer Position	Mode	Options	Comments
<input checked="" type="checkbox"/>	SceneListFile	A	Scene (%a)		SC%03a							
<input checked="" type="checkbox"/>	SceneListFile	C	Ima		BG%a	psd				File		BG
<input checked="" type="checkbox"/>	SceneListFile	D	Asset		CH_%a	fla				File		Character
<input checked="" type="checkbox"/>	SceneListFile	F	Asset		PROPS_%a	fla				File		Props
<input checked="" type="checkbox"/>	SceneName		Sound		Audio_SC%03a	wav				File		Son
<input type="checkbox"/>												

Details sur la Table de Correspondance

From:

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

Permanent link:

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

Last update:

2023/10/19 14:00

