

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	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
 - **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 sommet 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 lma/psd	Positionnement des nodes de la droite ver la gauche	+1 (sens inverse)
"addPegs":	Harmony	true/false	Import lma/psd	Harmony: Ajout d'un peg	
"addPegs":	Harmony	true/false	Import Tpl	Harmony: Ajout d'un peg ZDEPTH	
"pegDX":30	Harmony		Import lma	Harmony: valeur position.x du peg	
"pegDY":30	Harmony		Import lma	Harmony: valeur position.y du peg	
"vectorize":	Harmony	true/false	Import lma	Harmony: Vectorisation à l'import	
"vectoMode":	Harmony	"BW","Grey_Scale","Colour None"	Import lma		
"vectoParams":	Harmony	"-threshold 0.5"	Import lma		
"alignmentRule":	Harmony	"As Is","Center Fit","Center First Page",....	Import lma/psd		
"applyMatteToColor":	Harmony	"Straight","Premultiplied with Black",....	Import lma/psd		
"readTransparency":	Harmony	"Y","N" (pour Yes or No)	Import lma/psd		
"layerMode":true	Harmony	true par default	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 default	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_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#ad654000f11a8c9e0374c9aab4836e41	

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

REMARQUE: Voir ici pour l'utilisation 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

