

Nomenclature

- [Les fichiers - En Série](#)
- [Les fichiers - Long Métrage](#)

Les fichiers - En Série



Il est important de bien prendre connaissance des nomenclatures !

Beaucoup de développement (Pipeline) se base principalement sur les noms de fichiers pour les automatisations. Le non respect des nomenclatures engendre une perte de temps pour tout le monde et ne fluidifie pas le travail.

Cette documentation a pour but d'avoir un document de référence. Les Codes et nomenclatures peuvent évoluer mais cela doit être fait de façon collégial.

Le _ (Underscore, tiret du 8 ou le tiret du bas) est le caractère clé utilisé pour séparer les informations dans les noms de fichier

Exemple :

Bon : ABR_201_DS_BG_NORTH-BEDROOM_01.psd

Mauvais : ABR_201_DS_BG_NORTH_BEDROOM_01.psd

le deuxième exemple est mauvais car le _ est utilisé dans la description du décor. Pour décrire ici un décor il faut utiliser le tiret (ou tiret du 6, petit tiret).

Les épisodes sont toujours créés dans Kitsu ou Harmony serveur avec en premiers les **CODE-PROD_NUMERO_EPISODE**

Le code prod peut être sur 2 ou 3 lettres

Exemple pour Abraca : **ABR_106**

Exemple pour Petit Poilu : **PP_207**

La centaine dans le numéro d'épisode nous indique la saison

Exemple Petit Poilu : **PP_101** Saison 1 épisode 1

PP_201 Saison 2 épisode 1

Les main-pack sont toujours les épisodes 0

PP_100 est le main pack de la saison 1

PP_200 est le main pack de la saison 2

Les Fichiers

L'expérience montre qu'il semble indispensable d'utiliser l'anglais pour nommer les éléments, cela permet d'éviter d'utiliser des caractères spéciaux et facilite grandement la travail avec les studios étrangers. L'emploi des majuscules est aussi hautement recommandé.

Etapes	code STEP	Nom du fichier	Export (Pour les versions validées et facilement consultables)
Script	SCR	ABR_101_SCR_THE-FROG-S-KISS-SCRIPT_V01.fdx ou doc(x)	pdf
Storyboard	STB	ABR_101_STB_THE-FROG-SKISS_01.sboard	pdf
Animatic	ANC	ABR_101_ANC_THE-FROG-SKISS_01.sboard	mp4
Design	DS	ABR_101_DS_BG_NORTH-BEDROOM_01.psd	png

Les Assets

Il est important de comprendre que les asset ont un type et un statut de fabrication

CODE-PROD__NUMERO_EPISODE_TASK-TYPE_ASSET-TYPE_DESCRIPTION_VERSION

Exemple ABR_101_DS_BG_MOUNTAIN_01

Les Assets Type

Type	code
Backgroud	BG
Color Card	CC
Characters	CH
Props	PR

Fx	FX
----	----

Les Task Type

Type	code
Recherche Graphique	RG
Design	DS
Clean	CL
Rigging	RIG

La nomenclature des fichiers des assets

FileSystem (Serveur)	
<i>Plusieurs déclinaisons d'un asset</i>	
ABR_101_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-01_01	ABR_101_BG_ANTIQUE-FOREST
ABR_101_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-02_01	ABR_101_BG_ANTIQUE-FOREST
<i>Une seul déclinaison d'un asset</i>	
ABR_101_DS_BG_MOUNTAIN_01	ABR_101_BG_MOUNTAIN

Les scènes ou shot

Les fichiers des shots

CODE-PROD_NUMERO_EPISODE_SCENE_ETAPE-DE-FABRICATION_VERSION

CODE	ETAPE DE FABRICATION
ANC	Animatic

LAY	Layout
BA	Box Animation
LYP	Layout Posing
AN	Animation
KP	Keyposing
IB	Inbetween
FX	Special effects
CP	Compositing

Si l'on prend comme exemple Abraca saison 1, Episode 1, scène 3, au compositing, en version 1.

ABR_101_003_CP_01.mov

Harmony

Pour faire des jointures faciles dans les scripts entre Harmony et Kitsu un certain nombre d'éléments doivent rester cohérents (sans respect de cela des développements supplémentaires sont à prévoir pour créer des tables de référence ; elles alourdiront le code et devront être maintenues)

Environnement = Nom de la production dans kitsu

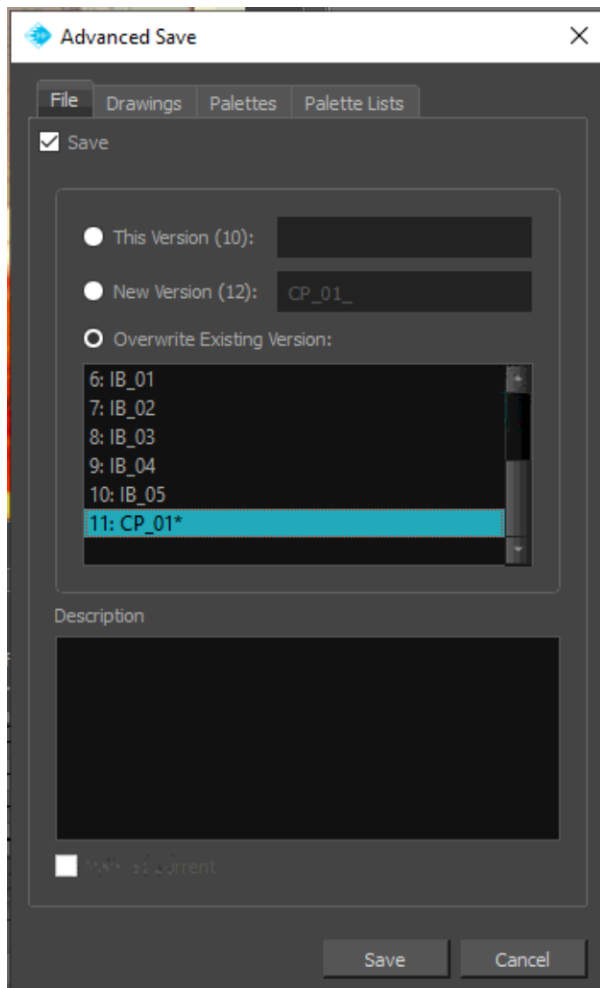
Job = Nom épisode ex : **ABR_107**

Scene = identique et toujours sur 3 caractères ex **001** pour Abraca ou **A01** pour Garfield

Les versions dans harmony sont gérées dans le advanced save. On y retrouve le code de

step et la version

Du coup il est facile même avec harmony en mode serveur, d'avoir la bonne nomenclature



NB: avec l'utilisation de kitsu nous avons abandonné de noter l'état du shot ou asset
harmony en effet cette info est dans kitsu.

Les fichiers - Long

Métrage



NB: Oui une licorne en long métrage à plus de style ^^

Il est important de bien prendre connaissance des nomenclatures !

Beaucoup de développement (Pipeline) se base principalement sur les noms de fichiers pour les automatisations. Le non respect des nomenclatures engendre une perte de temps pour tout le monde et ne fluidifie pas le travail.

Cette documentation a pour but d'avoir un document de référence. Les Codes /nomenclatures peuvent évoluer mais cela **doit être fait de façon collégial**

Le _ (Underscore ou le tiret du bas...) est le caractère clé utilisé pour séparer les informations dans les noms de fichiers

Exemple :

Bon : PRI_DS_BG_DRAGON-NORTH-BEDROOM_01.psd

Mauvais : PRI_DS_BG_DRAGON_NORTH_BEDROOM_01.psd

le deuxième exemple est mauvais car le _ est utilisé dans la description du décor.

Les Fichiers

L'expérience montre qu'il semble indispensable d'utiliser l'anglais pour nommer les éléments, cela permet d'éviter d'utiliser des caractères spéciaux et facilite grandement la travail avec les studios étrangers

Etape	code STEP	Nom du fichier	Export (Pour les versions validées et facilement consultable)
Script	SCR	PRI_PRINCESSE-DRAGON_01.fdx ou doc(x)	pdf

Storyboard	STB	PRI_PRINCESSE- DRAGON_01.sboard	pdf
Animatic	ANC	PRI_PRINCESSE- DRAGON_01.sboard	mp4

Les Assets

Il est important de comprendre que les assets ont un type et un statut de fabrication

CODE-PROD_TASK-TYPE_ASSET-TYPE_DESCRIPTION_VERSION

Exemple PRI_DS_BG_MOUNTAIN_01

Les Assets Type

Type	code
Backgroud	BG
Props	PRP
Characters	CH

Les Task Type

Type	code
Rigging	RIG

Design Research	DSR
Concept	CCT
Modeling	MOD

La nomenclature des fichiers des assets

FileSystem (Serveur)	
<i>Plusieurs déclinaisons d'un asset</i>	
PRI_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-01_01	PRI_BG_ANTIQUE-FOREST-01
PRI_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-02_01	PRI_BG_ANTIQUE-FOREST-02
<i>Une seul déclinaison d'un asset</i>	
PRI_DS_BG_MOUNTAIN_01	PRI_BG_MOUNTAIN

Les scènes ou shots

Les fichiers des shots

CODE-PROD_SEQUENCE_SHOT_ETAPE-DE-FABRICATION_VERSION

CODE	ETAPE DE FABRICATION
ANC	Animatic
LAY	Layout
LYP	Layout Posing
ANI	Animation

KP	Keyposing
INB	Inbetween
FX	Special effects
CP	Compositing

Exemple : Pour le shot 0003 de la séquence 001

PRI_001_0003_CP_01.mov

Harmony

Pour faire des jointures faciles dans les scripts entre Harmony et Kitsu un certain nombre d'éléments doivent rester cohérents (sans respect de cela des dev supplémentaires sont à prévoir pour créer des tables de référence ; elles alourdiront le code et devront être maintenues)

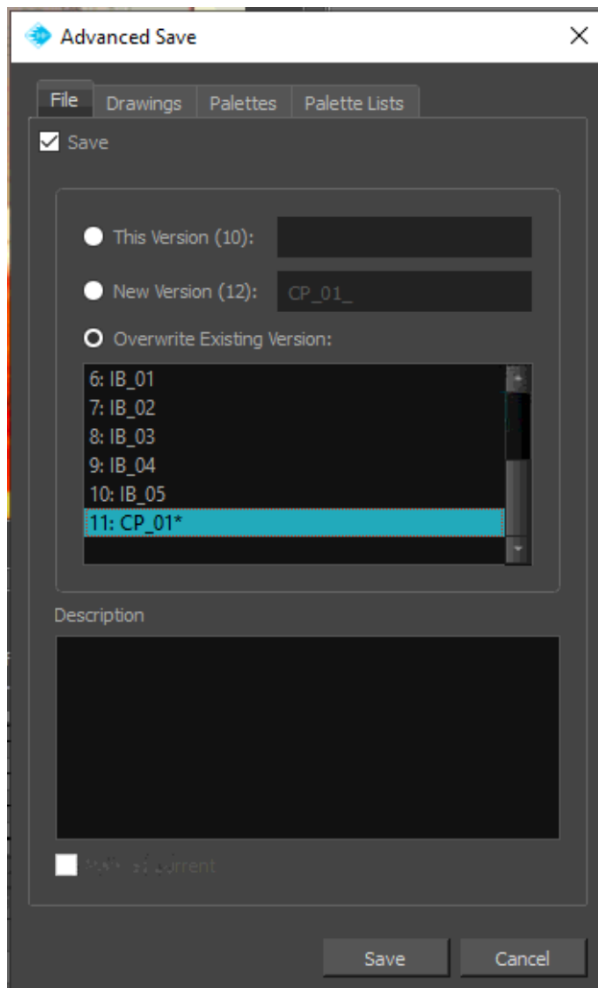
Environnement = Nom de la production dans kitsu

Job = Numero de séquence : **101**

Shot = toujours sur 4 caractères ex **0001**

Les versions dans harmony sont gérées dans le advanced save. On y retrouve le code de step et la version

Du coup il est facile même avec harmony en mode serveur d'avoir la bonne nomenclature



NB avec l'utilisation de kitsu nous avons abandonné de noter l'état du shot ou asset harmony en effect cette info est dans kitsu