

# 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

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.**

| <b>Etapes</b> | <b>code STEP</b> | <b>Nom du fichier</b>                                | <b>Export (Pour les versions validées et facilement consultables)</b> |
|---------------|------------------|--|---|
| 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)               | Kitsu                        |
|------------------------------------|------------------------------|
| Plusieurs déclinaisons d'un asset  |                              |
| ABR_101_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-01_01 | ABR_101_BG_ANTIQUE-FOREST-01 |
| ABR_101_DS_BG_ANTIQUE-FOREST-02_01 | ABR_101_BG_ANTIQUE-FOREST-02 |
| Une seul déclinaison d'un asset    |                              |

|                           |                     |
|---------------------------|---------------------|
| 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 développement supplémentaires sont à prévoir pour créer des tables de référence ; elles alourdiront le code et devront être maintenues)

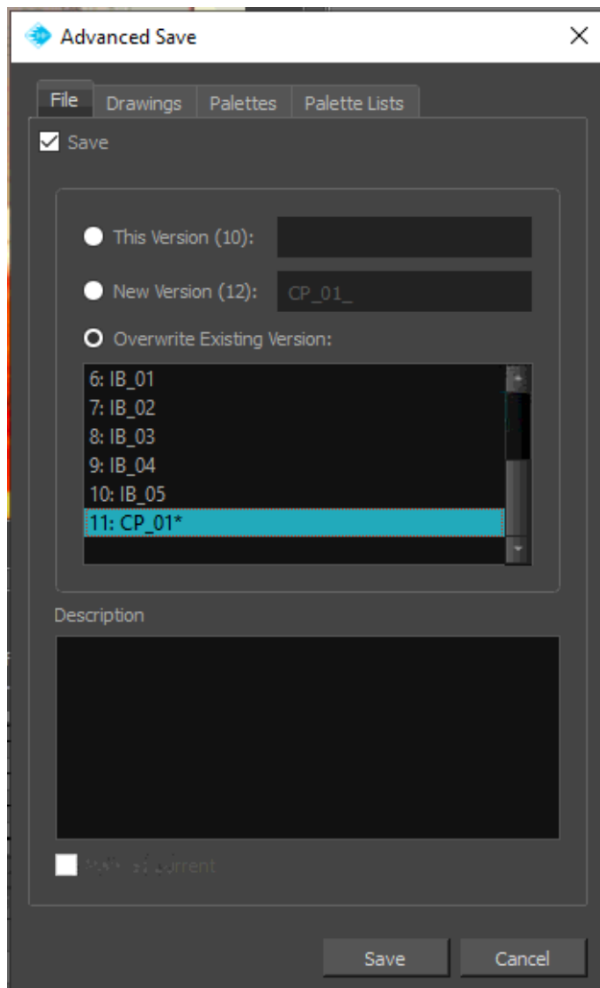
Environnement = Nom de la production dans kitsu

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.

---

Révision #19

Créé Thu, Dec 12, 2019 3:54 PM par [Anthony Bousselier](#)

Mis à jour Tue, Jan 21, 2020 11:34 AM par [Dominique Joutaud](#)