

# Les fichiers - Long Métrage



*NB. Qui 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
Background	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)	Kitsu
<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
<b>ANC</b>	Animatic
<b>LAY</b>	Layout
<b>LYP</b>	Layout Posing
<b>ANI</b>	Animation
<b>KP</b>	Keyposing

<b>INB</b>	Inbetween
<b>FX</b>	Special effects
<b>CP</b>	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**)

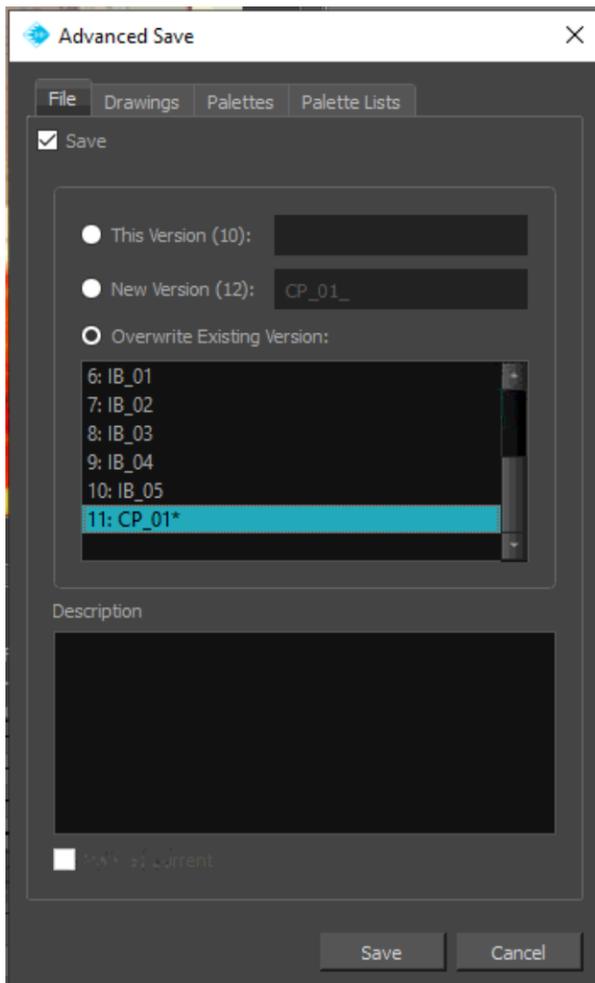
Environnement = Nom de la production dans kitsu

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

---

Révision #10

Créé Sun, Dec 15, 2019 10:43 PM par [Anthony Bouselier](#)

Mis à jour Fri, Jan 10, 2020 10:18 PM par [Patricia Robert](#)