

# Producer 21

## Toon Boom Producer 21 Producer Link

---

**TOON BOOM ANIMATION INC.**  
4200 Saint-Laurent, Suite 1020  
Montreal, Quebec, Canada  
H2W 2R2

---

**+1 514 278 8666**  
[contact@toonboom.com](mailto:contact@toonboom.com)  
[toonboom.com](http://toonboom.com)

## Mentions légales

Toon Boom Animation Inc.  
4200 Saint-Laurent, Suite 1020  
Montréal, Québec, Canada  
H2W 2R2

Tél. : +1 514 278 8666

Fax: +1 514 278 2666

[toonboom.com](http://toonboom.com)

### Clause de non-responsabilité

Le contenu de cette documentation est la propriété de Toon Boom Animation Inc.; il est protégé par des droits d'auteur. Toute reproduction, en tout ou en partie, est strictement interdite.

Le contenu de cette documentation est couvert par une garantie limitée particulière et par les exclusions et la limite de responsabilité prévues par le contrat de licence applicable, complétées par les conditions générales spéciales pour le format de fichier Adobe<sup>MD</sup> Flash<sup>MD</sup> (SWF). Pour plus de détails, veuillez vous référer au contrat de licence et à ces conditions particulières.

Certaines icônes de cette documentation ont été fournies avec Font Awesome Free 5.6.1 par Font Awesome. Ces icônes sont fournies dans le cadre de la licence CC BY 4.0. Pour plus d'informations sur Font Awesome, rendez-vous sur <https://fontawesome.com>. Pour plus d'informations sur la licence de Font Awesome Free, rendez-vous sur <https://fontawesome.com/license/free>.

Certaines icônes de cette documentation ont été fournies avec la police Glyphicons Halflings par Glyphicons. Pour plus d'informations sur Glyphicons, rendez-vous sur le site <https://www.glyphicons.com/>.

### Marques déposées

Toon Boom® est une marque déposée. Producer™ et le logo Toon Boom sont des marques déposées de Toon Boom Animation Inc. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

### Date de publication

15-12-2021

© 2021 Toon Boom Animation Inc., une entreprise Corus Entertainment Inc. Tous droits réservés.

---

## Sommaire

Sommaire .....	3
Producer Link .....	4
À propos de Producer Linken .....	5
Installer Producer Link .....	8
Connexion à Producer Link .....	11
Interface de Producer Link .....	13
Configurer Producer Link .....	15
Chapitre 1: Créer des Espaces de Travail .....	17
Chapitre 1: Téléverser des ressources .....	20

## Producer Link

Producer Link est une application de bureau vous permettant de téléverser des fichiers d'aperçu ainsi que de lier des actifs à Producer à partir de votre ordinateur. L'application de bureau peut être téléchargée à partir de la section Téléchargements et Ressources de Producer et installée localement pour chaque utilisateur qui aura besoin d'utiliser Producer Link.

## À propos de Producer Linken

Les applications Web telles que Producer ne peuvent pas accéder aux fichiers sur un ordinateur, sauf si un fichier spécifique est téléversé. Producer Link établit la communication entre Producer et les fichiers locaux.

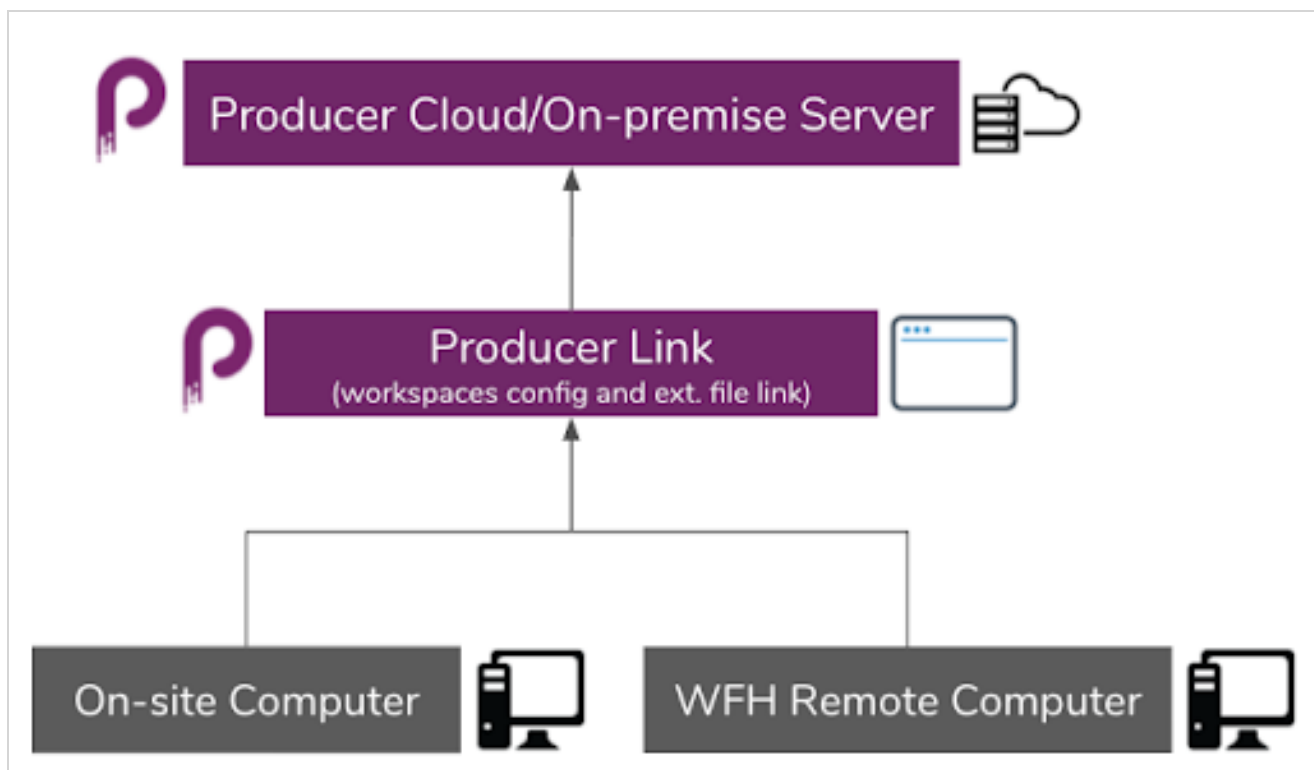
L'application bureautique Producer Link peut être utilisée directement avec Producer sans avoir besoin d'Harmony ou d'Harmony Server. Il peut être utilisé pour lier des fichiers tels que des fichiers PSD ainsi que pour ouvrir les fichiers PSD liés directement à partir de Producer. Il peut également être utilisé pour créer des plans générés dans Storyboard Pro ainsi que pour téléverser les aperçus de films correspondants. Enfin, il peut également être utilisé pour lier des actifs de plans tels que des projets Maya.



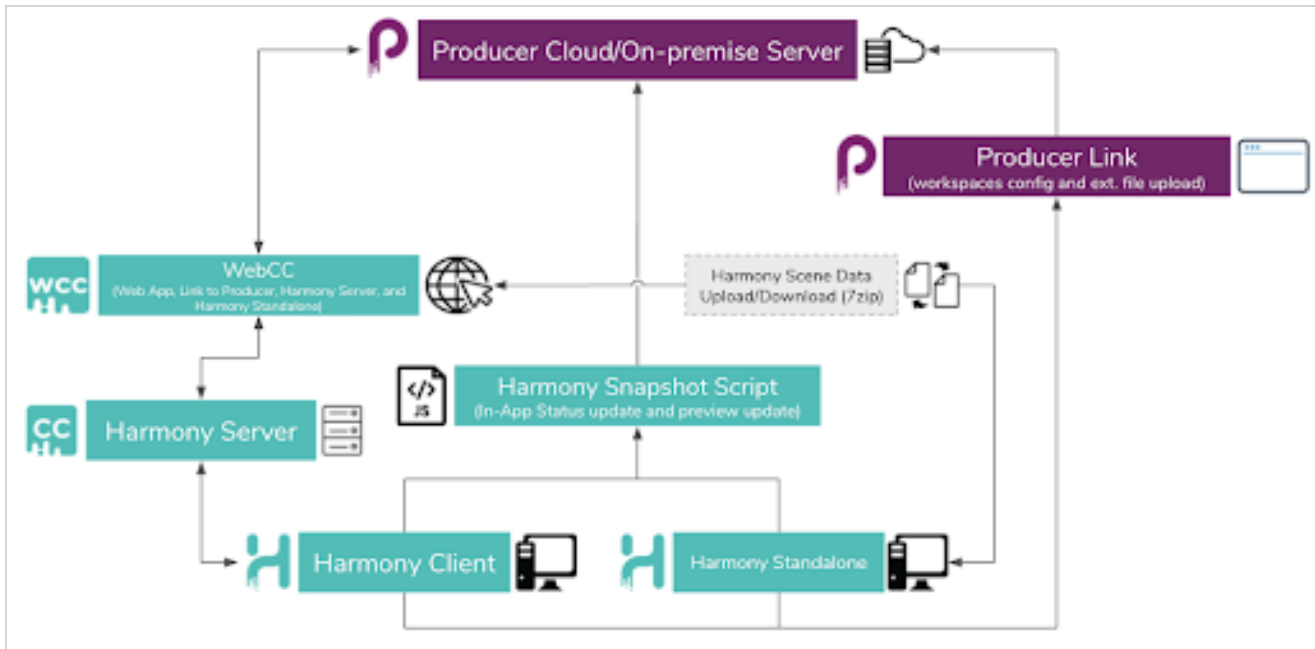
### NOTE

Les actifs sont liés à Producer à partir de votre registre centralisé externe. Seuls les fichiers d'aperçu tels que les vignettes et l'aperçu du film sont téléversés dans Producer.

## Producer et Producer Link sans Configuration Harmony



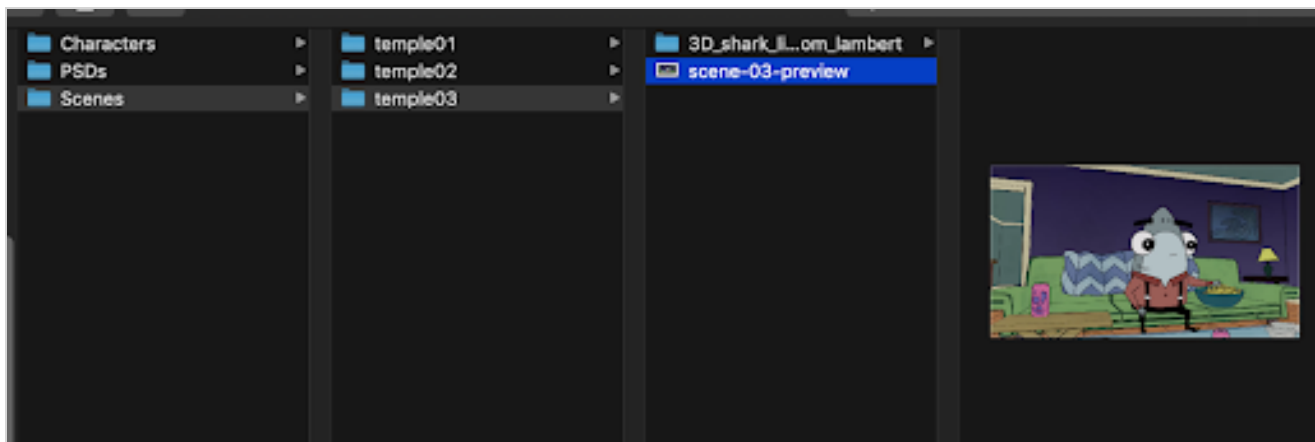
## Producer et Producer Link avec Configuration Harmony



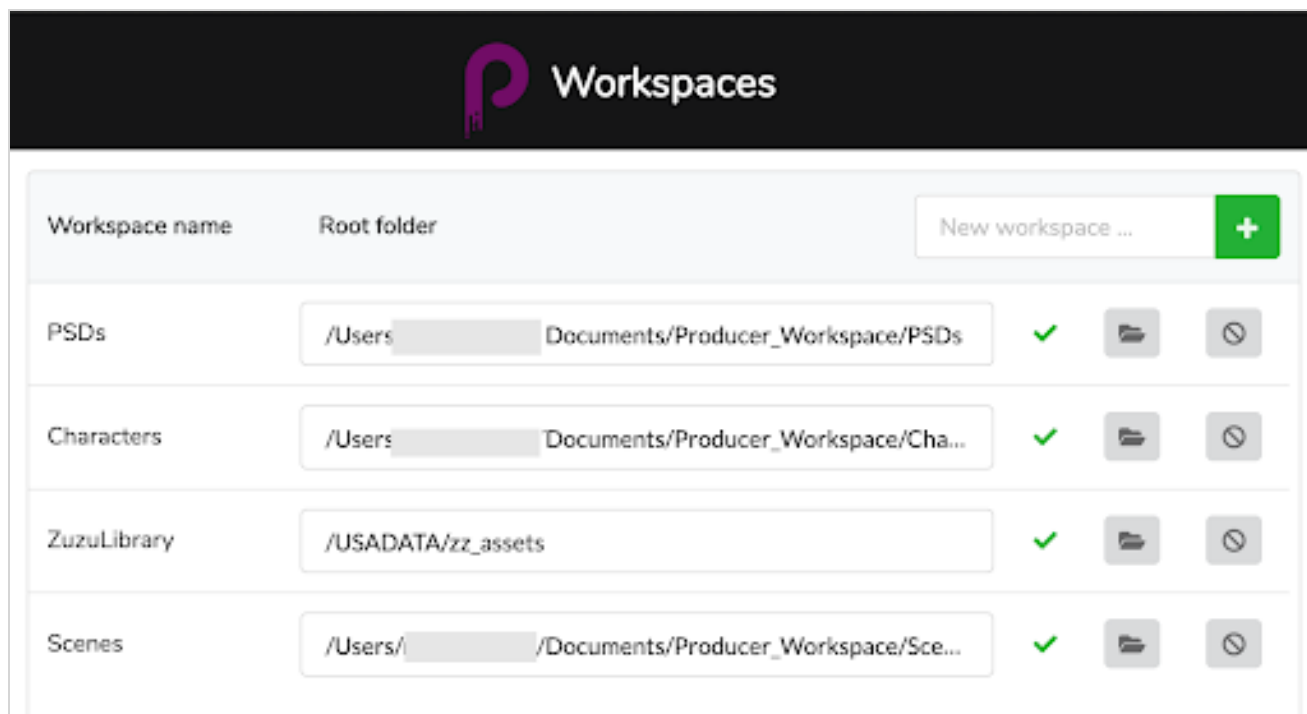
## Espaces de travail

Pour permettre à tous les membres de votre équipe d'accéder aux fichiers et de les ouvrir, vos données telles que les arrière-plans, les actifs de la bibliothèque, les projets Maya, etc. doivent être situées dans un registre centralisé accessible à tous ceux qui en ont besoin pour fonctionner. Chaque ordinateur doit pouvoir accéder à l'emplacement via un chemin absolu qui sera configuré dans Producer Link.

Vous pouvez avoir un ou plusieurs registres. Ces emplacements partagés sont appelés espaces de travail. Chaque emplacement sera identifié dans Producer avec un identifiant d'espace de travail. L'identifiant d'espace de travail sera ensuite lié au chemin absolu de chaque ordinateur qui devra accéder à l'emplacement.



Tout le monde utilisera les mêmes identifiants d'espace de travail, mais tout le monde utilisera probablement un chemin absolu différent pour accéder à ces emplacements partagés à partir de leurs ordinateurs.



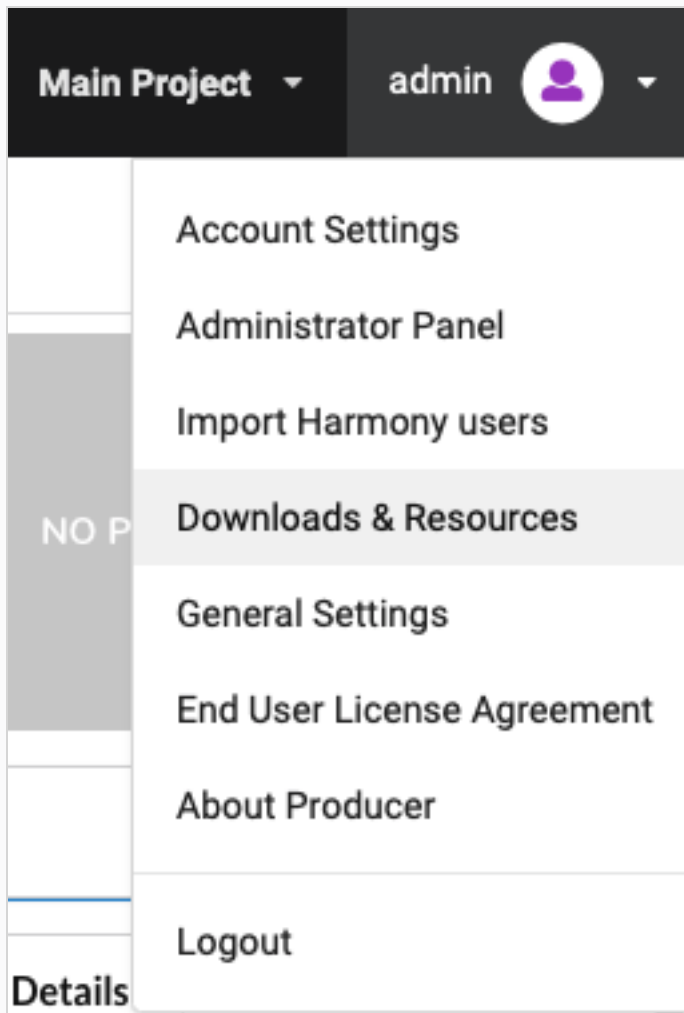
Par conséquent, la première étape consistera à créer cet espace partagé et à donner accès aux utilisateurs. Cela se fait en dehors de Producer et Producer Link. Il s'agit d'une opération interne à votre organisation.

## Installer Producer Link

Le programme d'installation de Producer Link peut être téléchargé à partir de la section Téléchargements et Ressources de Producer. Il peut être installé sur Mac, Windows et Linux.

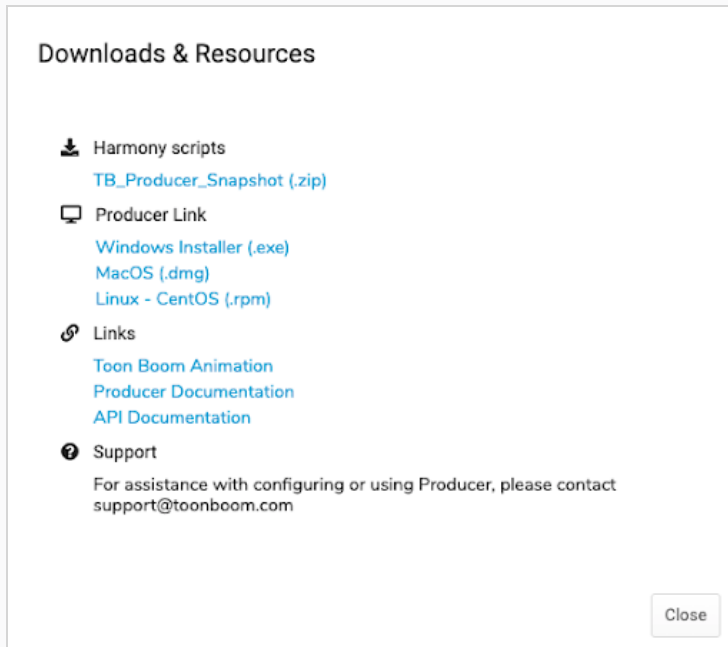
### Comment installer Producer Link

1. Connectez-vous à votre instance Producer.
2. Dans le menu déroulant du profil utilisateur, sélectionnez Téléchargements et Ressources.



3. Dans la fenêtre Téléchargements et Ressources, cliquez sur le programme d'installation Producer Link correspondant à votre système d'exploitation.



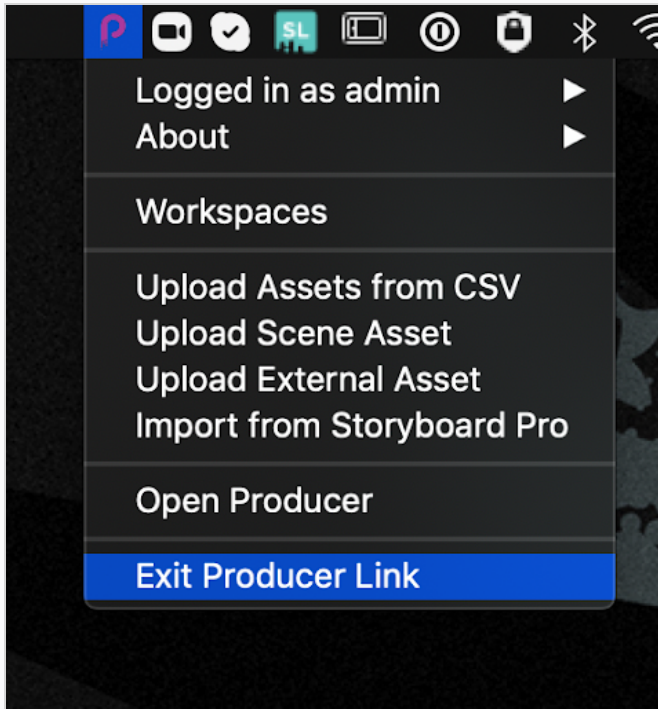


4. Une fois téléchargé, cliquez sur le bouton Fermer.
5. Lancez le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran pour installer l'application.

L'application peut être trouvée ici :

- macOS: */Applications/Producer Link*
- Windows: *C:\Program Files\Producer Link*

Même lors de la fermeture de l'interface Producer Link, l'application est toujours en cours d'exécution en arrière-plan. Pour arrêter complètement l'application, vous devez quitter le processus d'arrière-plan ou, dans le menu supérieur, sélectionner Quitter.

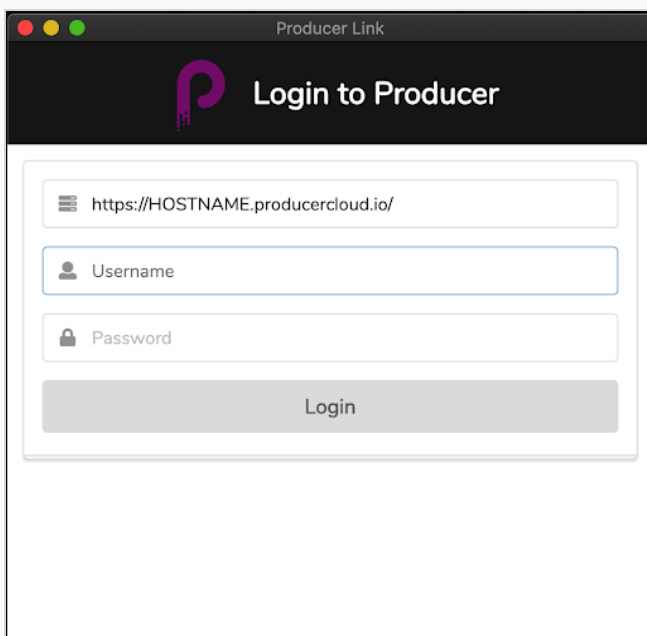


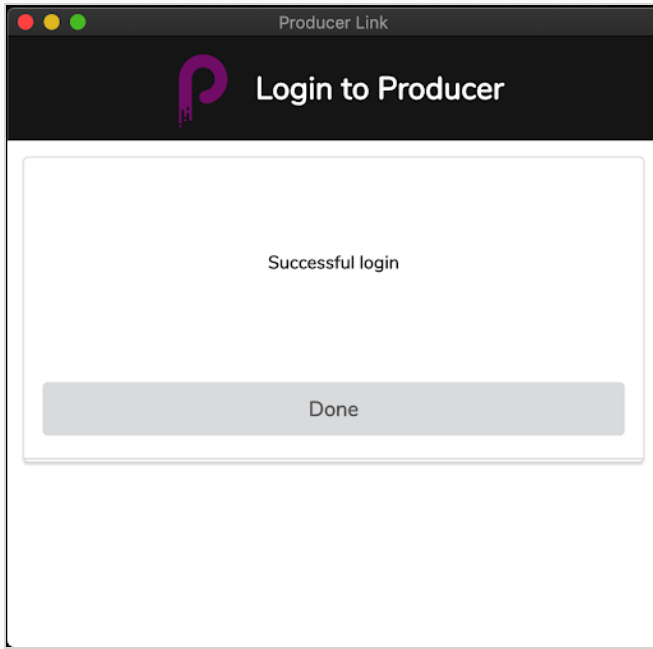
## Connexion à Producer Link

Pour accéder à l'interface utilisateur de Producer Link, vous devez d'abord vous connecter à l'application à l'aide de votre utilisateur Producer.

### Comment se connecter à Producer Link

1. Dans le champ URL, tapez l'adresse de votre instance de Producer.
2. Dans le champ Nom d'utilisateur, tapez votre nom d'utilisateur Producer.
3. Dans le champ Mot de Passe, tapez votre mot de passe Producer.
4. Cliquez sur Connexion.
5. Une fois la connexion réussie, cliquez sur Terminé.

The image shows a browser window titled "Producer Link". The page has a dark header with a purple logo and the text "Login to Producer". Below the header is a white login form with three input fields: "URL" containing "https://HOSTNAME.producercloud.io/", "Username", and "Password". A "Login" button is positioned below the fields. The browser window also shows standard OS window controls (red, yellow, green buttons) in the top-left corner.



## Interface de Producer Link

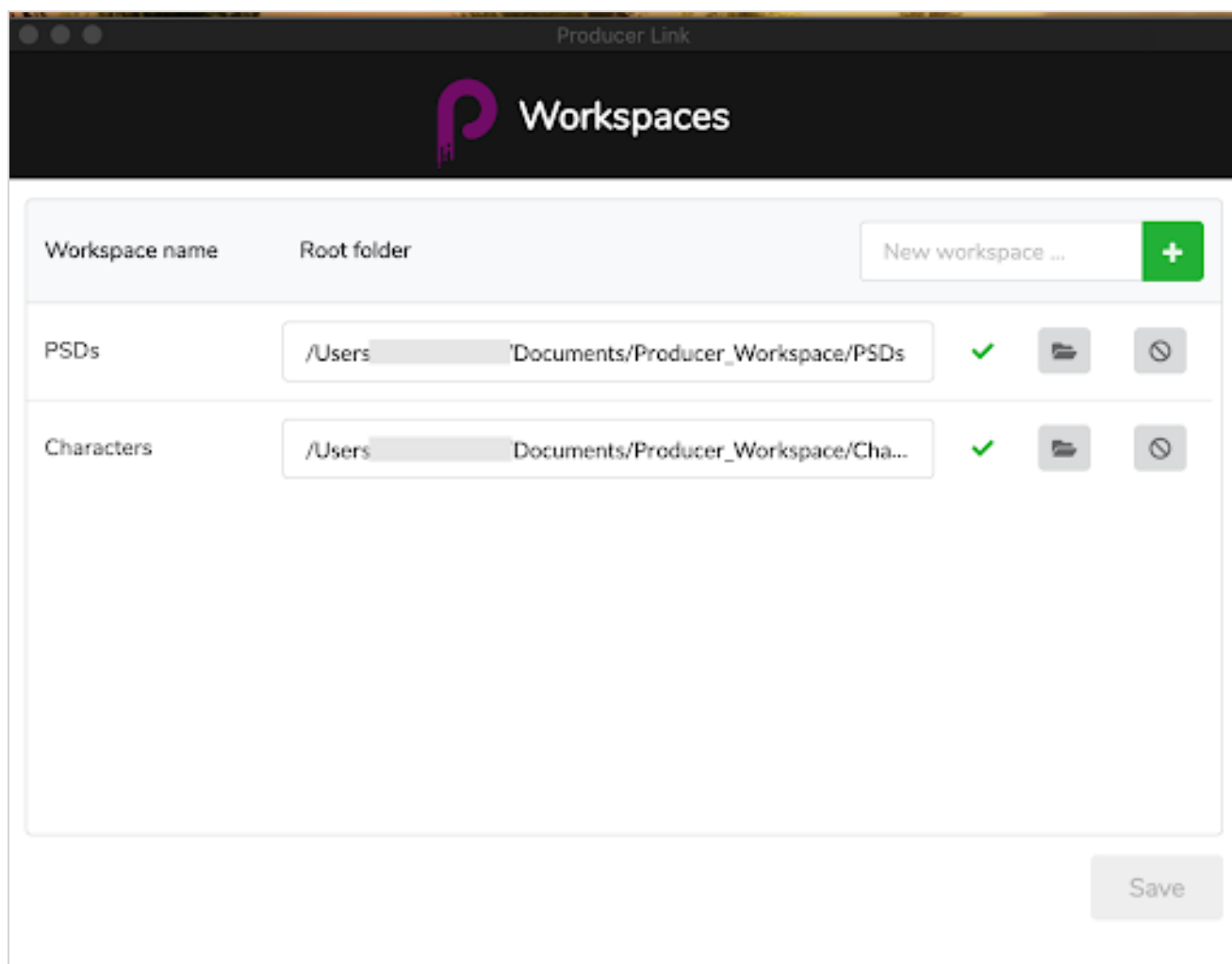
Une fois connecté à Producer Link, vous pouvez accéder à diverses fonctions via le menu principal. Vous pouvez configurer vos espaces de travail à l'aide du menu Espaces de travail et téléverser des fichiers à l'aide du menu Téléverser.

macOS dispose d'un Producer vous permettant de quitter l'application, d'accéder au numéro de version, etc.

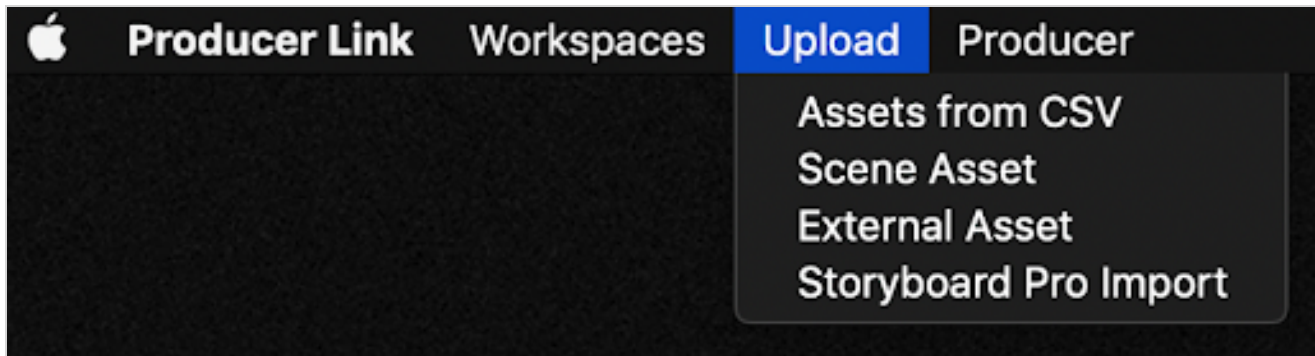
Vous pouvez lancer Producer à l'aide du menu Producer.



Pour configurer vos espaces de travail, [Comment créer un espace de travail à partir de l'interface utilisateur](#) page 17 et [Comment créer un espace de travail à l'aide du terminal ou de l'invite de commandes](#) page 18.



Pour le menu Téléverser, vous pouvez téléverser plusieurs actifs à partir d'un fichier CSV, des actifs de plans, des actifs externes tels que des fichiers PSD, et importer une liste de plans et les aperçus de films correspondants à partir de Storyboard Pro, voir Téléverser des Actifs.



## Configurer Producer Link

Comme les utilisateurs accéderont aux fichiers à partir de divers emplacements et de divers ordinateurs, le chemin d'accès à ces fichiers sera différent pour la plupart des utilisateurs. Par exemple, les fichiers peuvent être stockés sur un emplacement cloud centralisé tel que DropBox ou un serveur centralisé dans le studio. Chaque ordinateur aura un chemin d'accès différent pour accéder à ces fichiers.

### Commandes Producer Link

À l'aide d'un terminal ou d'une invite de commandes, Producer Link peut être modifié.

Vous pouvez accéder à l'application Producer Link à l'aide de la commande suivante :

- macOS `cd /Applications/Producer\ Link.app/Contents/MacOS`
- Windows: `cd "C:\Program Files\Producer Link"`

Vous pouvez accéder à la liste des commandes à l'aide de la commande suivante :

- macOS: `./Producer\ Link config --help`
- Windows: `"Producer Link.exe" config --help`

```
Usage: config [options]

Saves common settings in Producer Link configuration file

Options:
  --set-user <user>           Producer username
  --set-url <url>             Producer url
  --set-ticket <ticket>       Login ticket
  --set-access-token <access_token> Access token
  --set-project <project>     Default Project Name
  --set-process <process>     Default Process
  --set-workspace <id>        Defines a new workspace
  --root <path>               Sets the absolute path to a workspace
  --clear-config              Clears Producer Link main configuration
                              file
  --clear-workspaces          Clears all workspaces
  --export-workspaces         Writes WebCC workspaces to a file
  --get-default-assets-lib-path Returns the current value of WebCC
                              default path for assets
  --set-default-assets-lib-path <path> Sets a new value of WebCC default path
                              for assets
  -h, --help                  output usage information
```

### Comment ajouter un nouveau bouton d'espace de travail à l'interface utilisateur

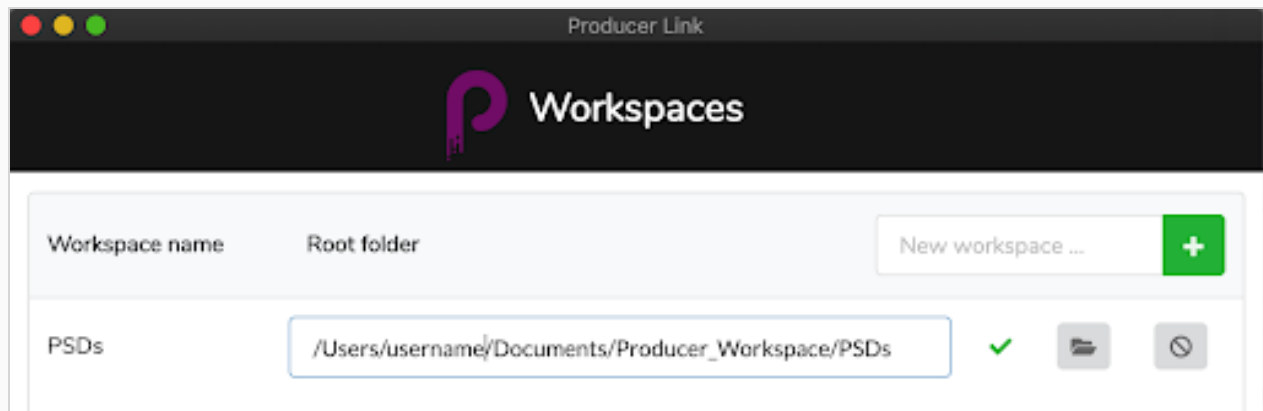
Par défaut, le bouton Ajouter Nouvel Espace de travail n'est pas visible dans l'interface utilisateur. Si l'utilisateur doit ajouter de nouveaux espaces de travail, Producer Link peut être configuré en définissant un projet à l'aide du terminal ou de l'invite de commandes.

1. Utilisez la commande suivante pour configurer un projet pour Producer Link :

- Mac OS : `./Producer\ Link config --set-project project_name`
- Windows : `"Producer Link.exe" config --set-project project_name`

La plupart du temps, le nom du projet sera `main_project`. Si vous avez créé un autre projet (pas l'environnement, mais le projet Producer), utilisez ce nom de projet.

Lorsque le projet à utiliser est défini, vous pourrez relancer Producer Link et avoir accès au bouton Ajouter Nouvel Espace de travail dans l'interface utilisateur.





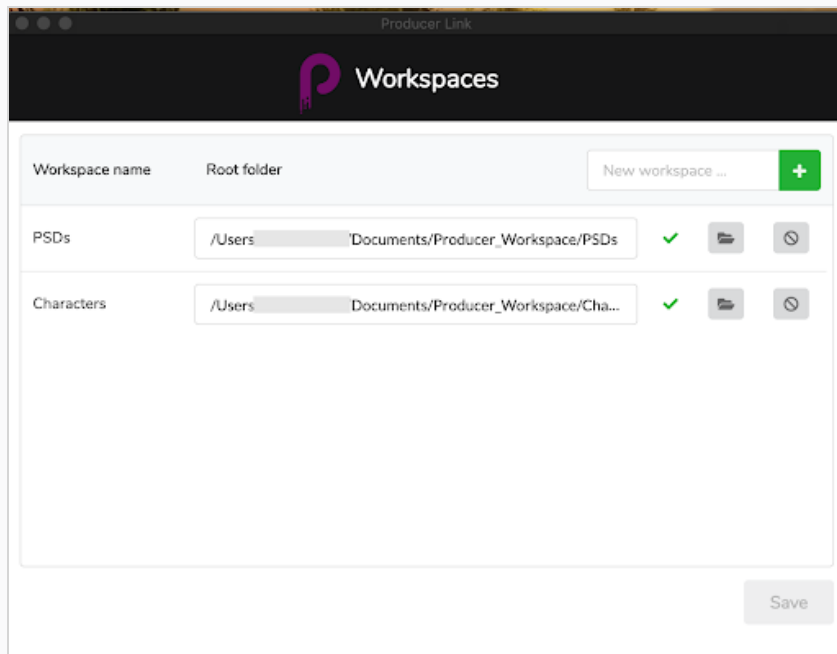
# Chapitre 1: Créer des Espaces de Travail

Une fois que le bouton Ajouter Espace de Travail s'affiche, vous pouvez créer différents espaces de travail en fonction de vos besoins. Vous pouvez créer un espace de travail unique menant à tous les répertoires avec des actifs divers tels que des caractères et des arrière-plans ou vous pouvez créer un espace de travail par type d'actif.

Pour ajouter le bouton Nouvel Espace de Travail à l'interface utilisateur, veuillez consulter [Comment ajouter un nouveau bouton d'espace de travail à l'interface utilisateur page 15](#).

## Comment créer un espace de travail à partir de l'interface utilisateur

1. Lancez Producer Link.
2. Dans le menu principal, sélectionnez Espaces de travail > Modifier.
3. Dans le champ Nouvel Espace de travail, tapez l'identifiant du nouvel espace de travail.
4. Cliquez sur le bouton +.
5. Une fois que le nouvel espace de travail apparaît dans la liste, définissez le dossier racine en le tapant ou en accédant à l'emplacement du dossier à l'aide du bouton Sélectionner un Dossier.
6. Cliquez sur Enregistrer.



## Comment supprimer un espace de travail

1. Lancez Producer Link.
2. Dans le menu principal, sélectionnez Espaces de travail > Modifier.
3. À côté de l'espace de travail à supprimer, cliquez sur le bouton Supprimer Espace de travail.

## Comment créer un espace de travail à l'aide du terminal ou de l'invite de commandes

Vous pouvez configurer vos espaces de travail directement avec des lignes de commande au lieu d'utiliser l'interface utilisateur. Utilisez la commande suivante pour configurer les espaces de travail :

- macOS: `./Producer\ Link config --set-workspace WorkspaceName --root /path/to/my/workspace`
- Windows: `"Producer Link.exe" config --set-workspace WorkspaceName --root /path/to/my/workspace`

où vous remplacez `WorkspaceName` par le nom de l'emplacement où vos ressources seront situées et `/path/to/my/workspace` par le chemin racine de ce dossier.

## Configurer Harmony Server pour Reconnaître les Espaces de travail

Une fois vos espaces de travail créés, vous pouvez exporter la configuration à partir de Producer Link sous forme de fichier json. Ce fichier json doit être copié sur le serveur Harmony dans le répertoire USA\_DB. Les chemins d'accès dans le fichier json doivent être accessibles à partir du serveur Harmony afin que les actifs puissent être cuits dans des plans Harmony pendant le processus d'assemblage (Configuration de Plan).

Notez que si vous créez de nouveaux espaces de travail, vous devrez réexporter un nouveau fichier json.

Pour en savoir plus sur l'assemblage, reportez-vous à la section [About Assembly](#) et pour en savoir plus sur la cuisson, voir [About Sending Assets to Harmony \(Baking\)](#).

## Comment configurer le serveur Harmony pour la cuisson

1. Fermez complètement Producer Link, y compris le processus en arrière-plan.
2. Sur le serveur Harmony, dans le terminal ou l'invite de commandes, accédez à Producer Link.
3. Utilisez la commande suivante pour exporter les espaces de travail en tant que fichier json :
  - Mac OS: `./Producer\ Link config --export-workspaces`
  - Windows: `"Producer Link.exe" config --export-workspaces`
4. Une fois le fichier json exporté, un message s'affiche indiquant le chemin d'accès où le fichier a été

suvegardé. Accédez à ce chemin d'accès pour trouver le fichier.

- Exemple : Vos espaces de travail WebCC ont été écrits dans */Users/username/workspaces.json*
5. Copiez et collez le fichier `workspaces.json` dans */USA\_DB*. Le fichier doit se trouver sur le serveur Harmony à la racine de *USA\_DB*.
  6. Vous pouvez ouvrir le fichier json pour vérifier que les chemins d'accès sont accessibles à partir de cet emplacement. Si les chemins ne sont pas accessibles, le processus de cuisson échouera.

## Chapitre 1: Téléverser des ressources

À l'aide de Producer Link, vous pouvez téléverser des actifs directement sur Producer à partir de votre ordinateur local. Harmony n'est requis que si vous téléversez des actifs créés avec Harmony. WebCC n'est pas requis pour le téléversement. Producer Link communique directement avec Producer.

Pour lier des actifs et téléverser des aperçus, les espaces de travail doivent être configurés. Voir [Configurer Producer Link](#).

### Téléverser des Actifs à partir de fichiers CSV


Téléverser des Actifs à partir de fichiers CSV peut être utilisé pour fournir à Producer une liste d'actifs à créer et des aperçus à téléverser. Ce processus est très utile lorsque vous disposez d'une série d'actifs existants, telles que des centaines d'arrière-plans, et que vous souhaitez les transférer dans Producer en une seule opération.

- Le fichier source réel, spécifié par le \"Chemin relatif\", ne sera pas téléversé mais son chemin sera enregistré pour un accès ultérieur.
- La vignette sera téléchargée.

### Spécifications du format CSV

Le séparateur de champ du fichier CSV est un point-virgule (ou une virgule). La première ligne du fichier CSV doit contenir les différents noms de champs.

Les champs suivants sont reconnus (ne respecte pas la casse) :

Champ	Description
Nom de la ressource	Il s'agit d'un champ obligatoire, sauf si un code d'actif est spécifié.
Code de la ressource	Il est utilisé pour mettre à jour un actif existant.
Code de flux de travail	<p>Pour déterminer quel flux de travail sera utilisé avec cet actif.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; margin-top: 10px;">  <b>NOTE</b>                      Cela ne peut pas être utilisé pour mettre à jour les actifs existants.                 </div>
Type	Doit correspondre à un type d'actif existant - Facultatif.
Catégorie	Doit correspondre à une catégorie d'actifs existante - Facultatif.
ID de lieu de travail	Les espaces de travail sont prédéfinis à l'aide de Producer Link.

Champ	Description
Chemin relatif	Chemin d'accès du fichier source de l'actif, par rapport à l'espace de travail. Dans le cas d'un modèle Harmony Standalone, il doit pointer vers le fichier <b>.xstage</b> .
Chemin de Vignette	Chemin absolu d'un fichier à téléverser et à utiliser comme vignette dans Producer.
Nom du Processus	Spécifiez le processus pour l'actif et la note téléversés.
Type de ExternalRef	Utiliser l'un de ces deux types d'ExternalRef : <ul style="list-style-type: none"> <li>Harmony Standalone (plan Standalone utilisé pour créer un modèle)</li> <li>ref (tout autre type, tel que les images de logiciels tiers)</li> </ul>
Remarque	Note pour la ressource. Citez votre note, par exemple "\"Votre note,;\" » de sorte que , ou ; ne sont pas reconnus comme séparateurs.
Chemin d'accès aux Notes en Pièces Jointes	Chemin absolu d'une note en pièce jointe.

## Exemple de fichier CSV

### Sample CSV

```
Asset Name;Workflow Code;Workspace Id;Relative Path;Thumbnail Path;Process Name;ExternalRef Type;Note;Process;Note Attachment Path
```

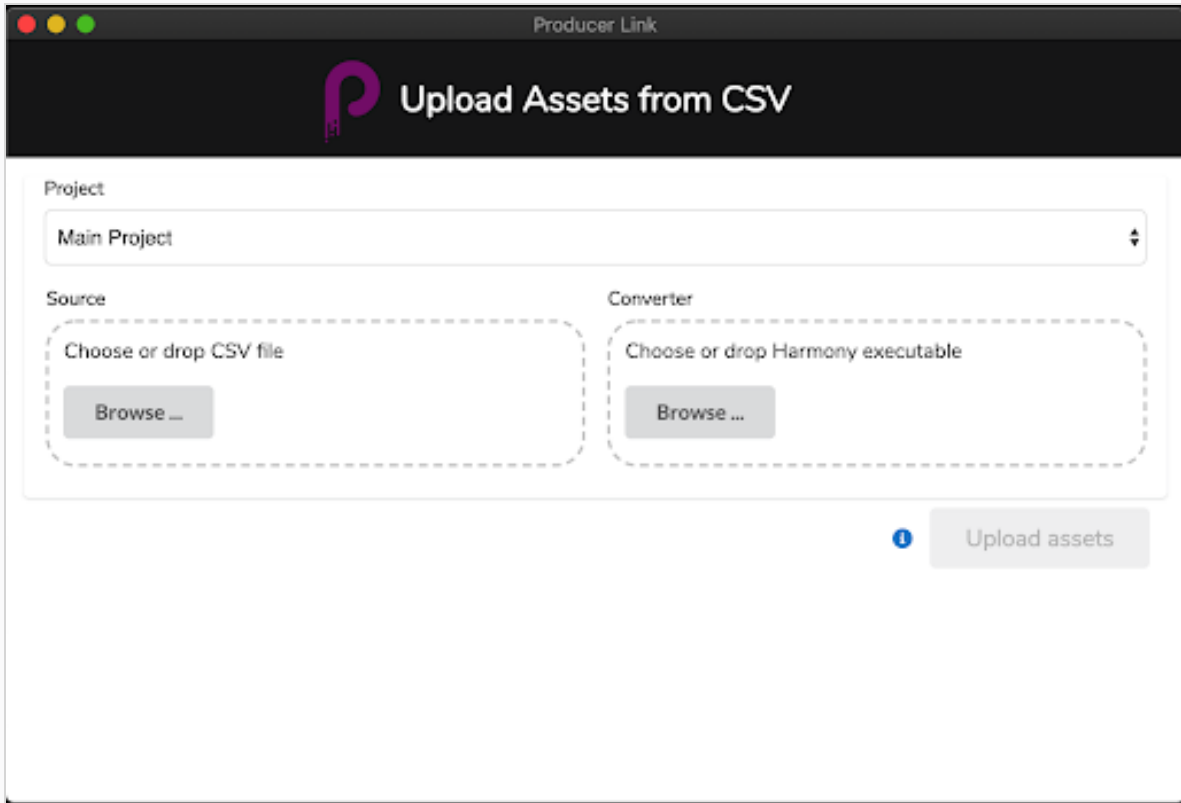
```
bg_ep_002_324;main_project/bg_TB_DEFAULT;Workspace_name;Subdirectory/source Note;Breakdown;/full/path/noteAttachment.ext
```

### Comment téléverser des fichiers CSV avec des vignettes

1. Dans le menu supérieur, sélectionnez Téléverser > Actifs à partir de CSV.
2. Dans le champ Projet, sélectionnez le Projet Producer. Ce n'est pas l'environnement. Les actifs sont communs pour le Projet Producer.
3. Dans le champ Source, parcourez ou faites glisser et déposez le fichier CSV contenant la liste des

actifs à télécharger.

4. Dans la section Convertisseur, recherchez le fichier exécutable Harmony.
5. Cliquez sur Télécharger des Actifs.



## Téléverser des Actifs de Plans

Les actifs de plans sont tous les fichiers utilisés pour créer vos plans, tels que les fichiers Harmony Standalone, les projets Maya, les fichiers vidéo, etc. Vous pouvez utiliser Télécharger Actif de Plan pour lier Producer aux fichiers de plans sur votre registre centralisé ainsi que pour télécharger l'aperçu correspondant. Une fois le fichier Actif de Plan lié, vous pouvez l'ouvrir directement à partir de Producer, que l'application soit Harmony, Maya, Photoshop ou tout autre outil que vous utilisez en production.

Pour télécharger des actifs de plans, un espace de travail doit être défini dans le registre centralisé. Voir [Comment créer un espace de travail à partir de l'interface utilisateur page 17](#).

### Comment télécharger un actif de plan

1. Dans le menu principal, sélectionnez Télécharger > Actif de Plan.
2. Dans le champ Projet, sélectionnez le projet Producedr contenant l'environnement dans lequel

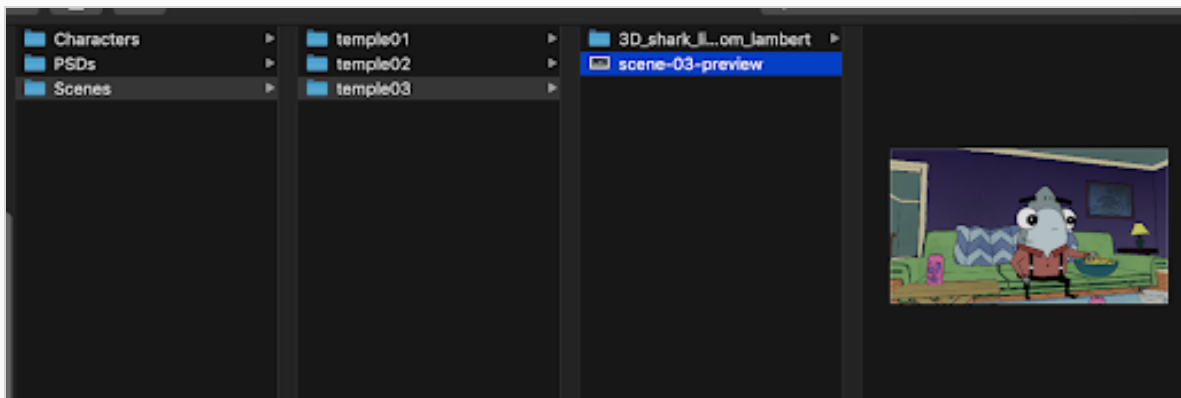
vous téléversez.

3. Dans le champ Environnement, sélectionnez l'environnement correspondant.
4. Dans le champ Job, sélectionnez le job correspondant (épisode, séquence, etc.).
5. Dans le champ plan, sélectionnez le plan auquel vous liez un actif. Lorsque vous commencez à taper le nom, les plans existants sont remplis. Notez que le plan doit déjà exister dans Producer.
6. Dans le champ Processus, sélectionnez le processus (tâche) auquel vous liez votre actif de plan.
7. Dans le champ Source, cliquez sur Choisir un Fichier et accédez à l'emplacement du fichier que vous liez. S'il s'agit d'un fichier Harmony, sélectionnez le fichier **\*.xstage**. S'il s'est produit dans un fichier Maya, sélectionnez le fichier \*.ma. Le fichier exécutable doit être sélectionné pour que Producer lance l'application et ouvre le fichier ultérieurement. Voir Ouvrir un Actif à partir de Producer.



#### NOTE

Le fichier que vous recherchez doit se trouver dans l'espace de travail (emplacement partagé), sinon un message d'erreur s'affichera.



8. Dans la section Aperçu, recherchez une image aplatie, telle qu'un fichier PNG ou JPG, pour afficher un aperçu du fichier dans Producer.
9. Cliquez sur Créer un Instantané.

## Exemple avec un fichier Harmony

**Success** ✕  
Successful upload of preview-sc02.png

**Project**  
Main Project

**Environment** Not\_Linked **Job** NL\_ep\_001 **Scene** sc02

**Process**  
Comp

**Source** Choose or drop scene asset file  
Choose File Temple\_007\_IntLighting.xstage

**Preview** Choose or drop preview file  
Choose File preview-sc02

Create Snapshot



## Exemple avec un fichier Maya

The screenshot shows a web interface for uploading assets. At the top, a green success message reads: "Success Successful upload of scene-03-preview.png". Below this, the interface is organized into several sections:

- Project:** A dropdown menu set to "Main Project".
- Environment:** A dropdown menu set to "Not\_Linked".
- Job:** A dropdown menu set to "NL\_ep\_001".
- Scene:** A search input field containing "sc03".
- Process:** A dropdown menu set to "Anim".
- Source:** A dashed box containing the text "Choose or drop scene asset file" and a file selection button labeled "Choose File" with the filename "3D\_shark\_livin...Living\_Room.ma".
- Preview:** A dashed box containing the text "Choose or drop preview file" and a file selection button labeled "Choose File" with the filename "scene-03-preview".

At the bottom right, there is a grey button labeled "Create Snapshot".

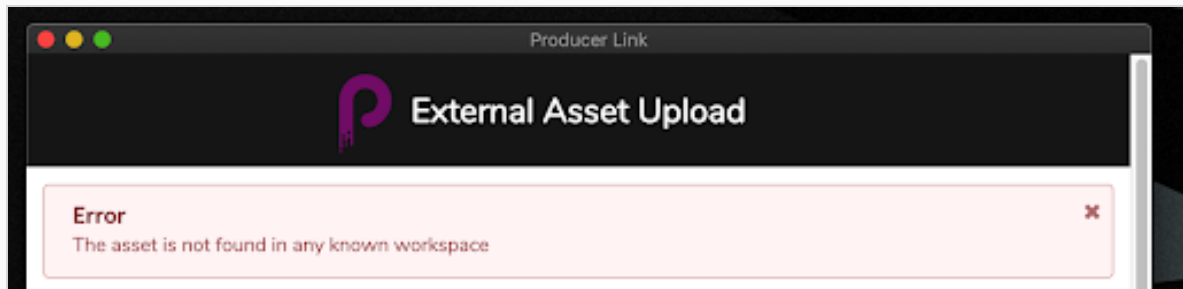
## Téléverser des Actifs Externes

Vous pouvez lier des actifs externes telles que des fichiers PSD d'arrière-plan ou des modèles Harmony à Producer et téléverser un aperçu de celui-ci. Ces actifs peuvent ensuite être directement ouverts à partir de Producer ou cuites dans un plan Harmony. Pour téléverser un actif externe, l'actif doit d'abord exister dans Producer. Pour savoir comment créer des actifs, voir [Téléverser des ressources page 20](#).

### Comment téléverser un actif externe

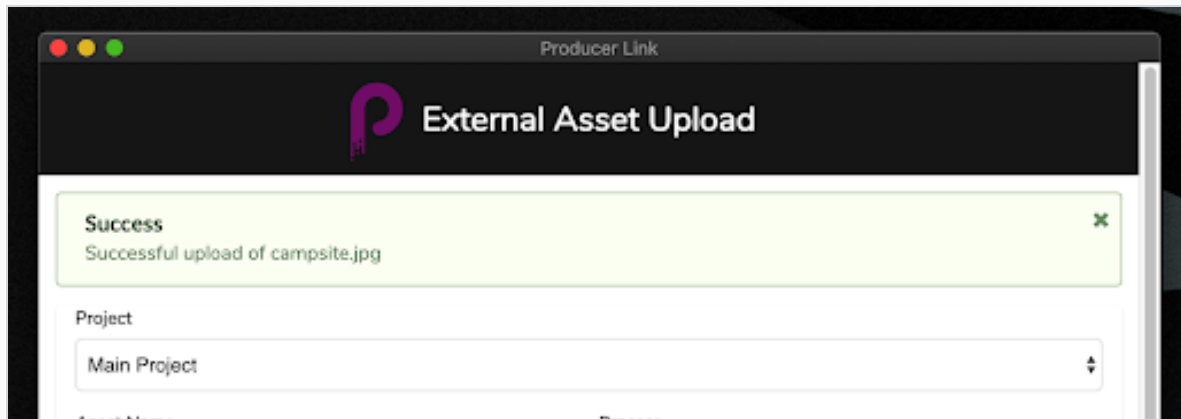
1. Dans le menu principal, sélectionnez Télécharger > Actif Externe.
2. Dans le champ Projet, sélectionnez le Projet Producer. Ce n'est pas l'environnement. La plupart du temps, vous sélectionnez Projet Principal, sauf si un autre projet Producer a été créé.

3. Dans le champ Nom de l'actif, commencez à taper le nom d'un actif existant (déjà dans Producer). Lorsque vous tapez le nom, les actifs existants s'affichent dans le menu déroulant. Sélectionnez l'actif correspondant.
4. Une fois le nom de l'actif sélectionné, dans le champ Processus, les tâches de flux de travail correspondantes apparaissent. Sélectionnez la tâche correspondant à votre téléversement.
5. Dans la section Source, cliquez sur le bouton Choisir un Fichier pour rechercher le fichier à téléverser. Notez que l'actif doit se trouver dans l'espace de travail défini. Si vous sélectionnez un fichier en dehors de l'espace de travail, le téléversement génèrera une erreur.

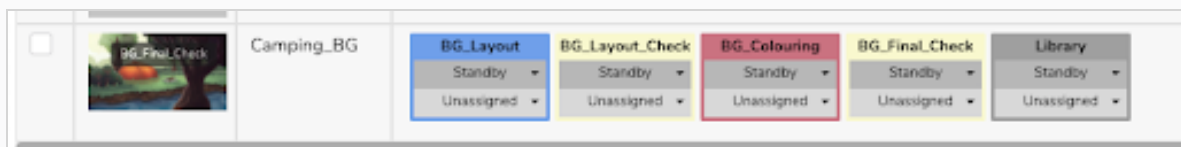


6. Dans la section Aperçu, cliquez sur Choisir un Fichier pour sélectionner une image aplatie telle qu'un fichier PNG ou JPG pour afficher l'aperçu dans Producer.
7. Cliquez sur Créer un Instantané.

Une fois le processus terminé, un message de confirmation s'affiche.



Dans Producer, le fichier est lié et le fichier d'aperçu est téléversé et mis à jour.

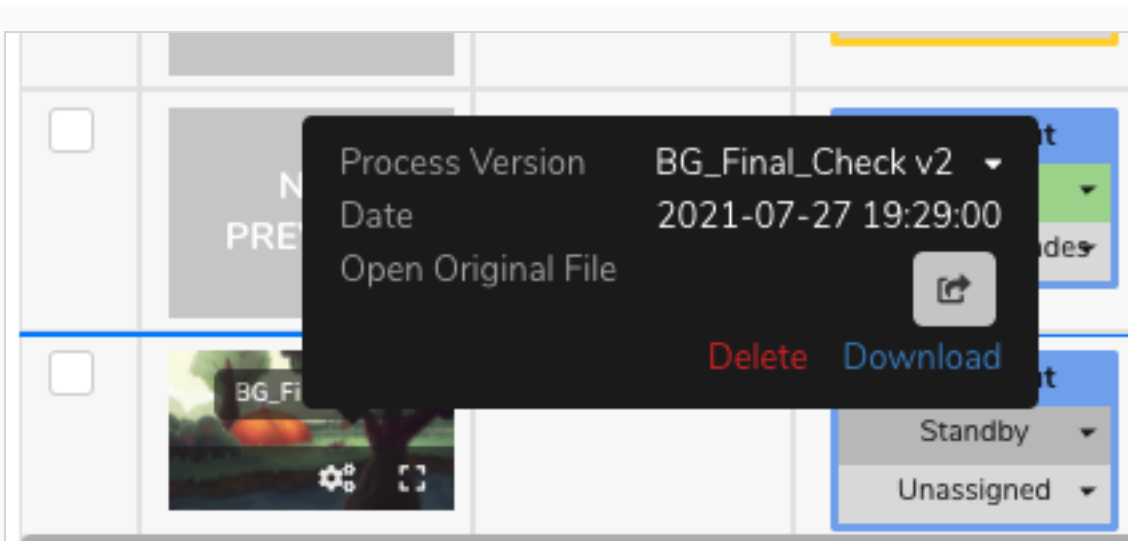


## Ouvrir un Actif à partir de Producer

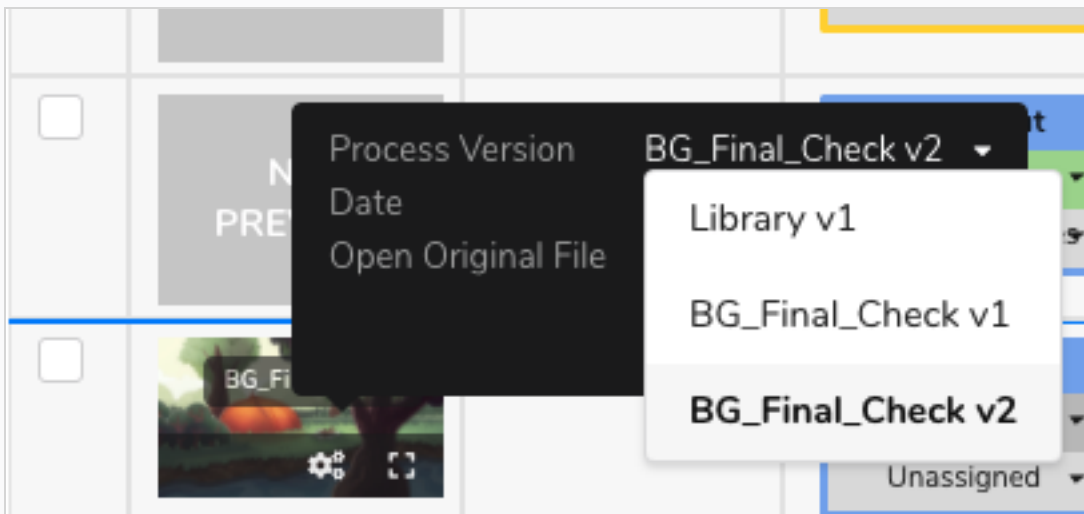
Une fois qu'un fichier est lié via Producer Link, il peut être ouvert directement à partir de Producer en ouvrant la fenêtre Paramètres de cet actif. Il peut également être téléchargé et supprimé. À partir de cette même section de paramètres, les versions précédemment téléversées sont accessibles.

### Comment ouvrir un actif externe

1. Dans la liste Actif, passez le curseur de la souris sur l'aperçu de l'actif.
2. Cliquez sur l'icône en forme d'engrenage des Paramètres.
3. Dans la fenêtre contextuelle, cliquez sur l'icône Ouvrir le Fichier. Si vous souhaitez télécharger l'actif, cliquez sur Télécharger.
4. Une fois que vous avez cliqué sur Ouvrir le Fichier, vous serez invité à ouvrir Producer Link. Confirmez la demande d'ouverture de Producer Link.



5. Pour accéder aux versions précédentes, cliquez sur la flèche déroulante Version du processus.



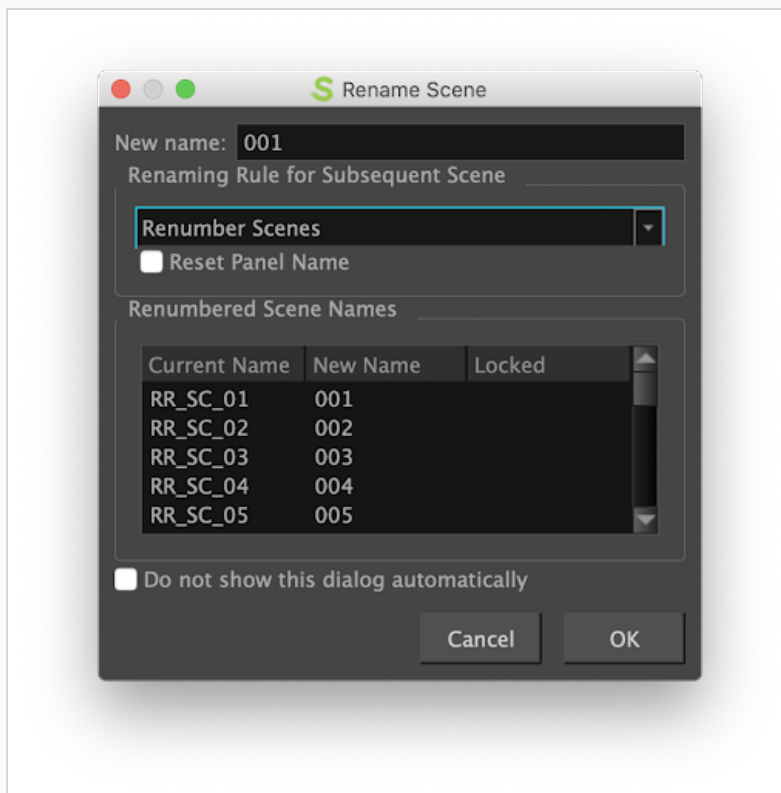
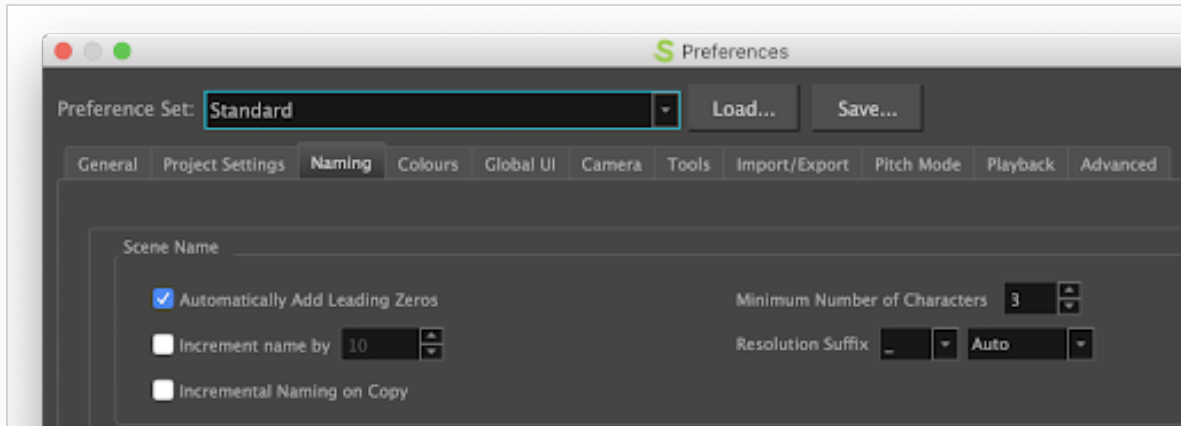
## Téléversement d'une liste de plans Storyboard Pro

Lors de la création d'un projet dans Storyboard Pro, la liste des plans est déjà créée et un aperçu de film animatique pour chacune de ces plans peut facilement être exporté. Vous pouvez utiliser Producer Link pour créer automatiquement des plans dans Producer et téléverser l'aperçu du film correspondant. Ce processus est très pratique si vous travaillez sur un projet à l'aide de Storyboard Pro mais que vous n'utilisez pas Harmony Server.

### Comment exporter vos données depuis Storyboard Pro

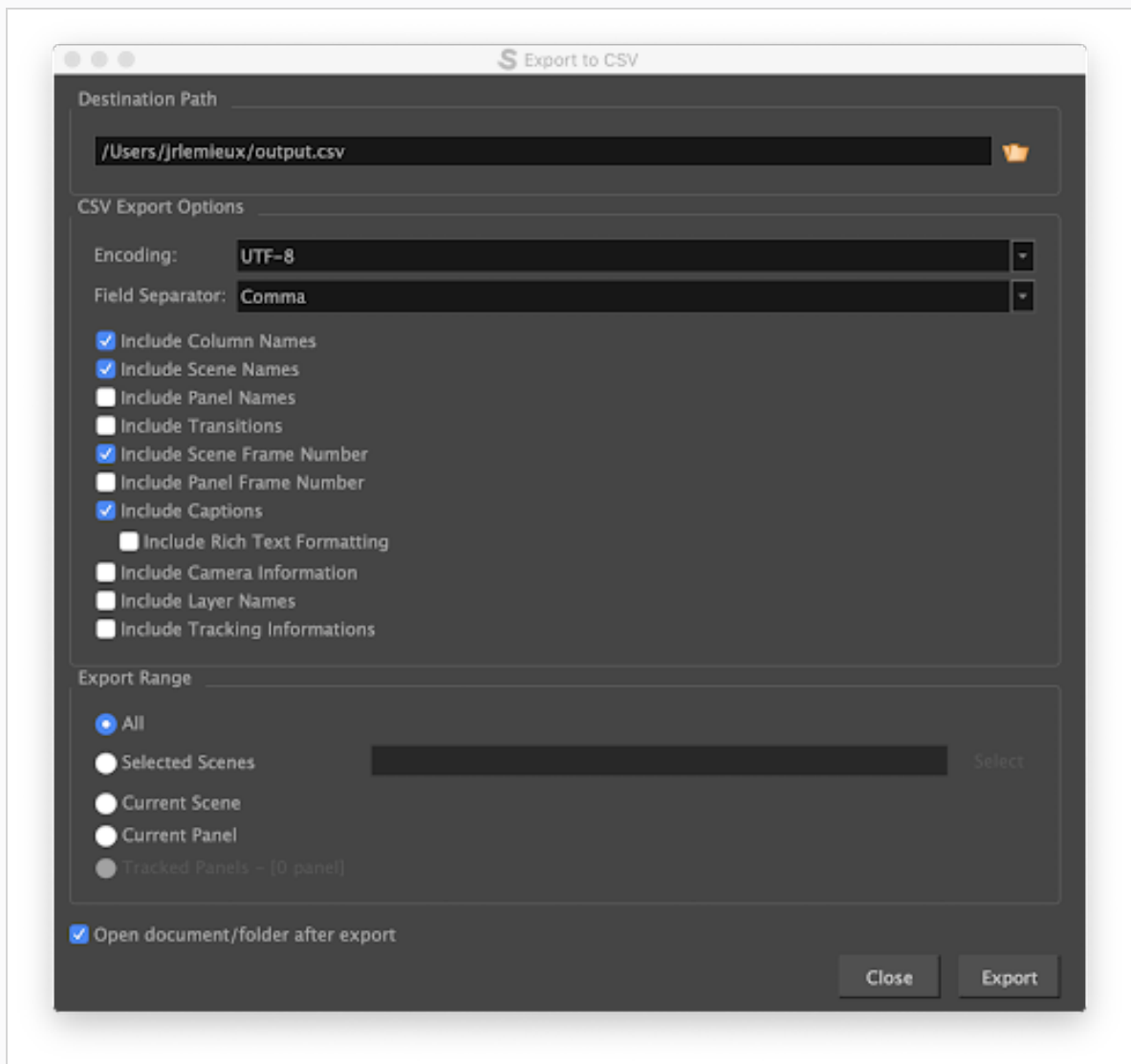
1. Dans Storyboard Pro, assurez-vous que vos plans sont nommés avec des zéros en tête (exemple :

01, 02, 03 ou 001, 002, 003 et pas simplement 1, 2, 3). Vous pouvez utiliser les Préférences > Nomme Autmatiquement ajoute des zéros en tête et Nombre Minimum de caractères ainsi que la fonction Storyboard > Renommer.

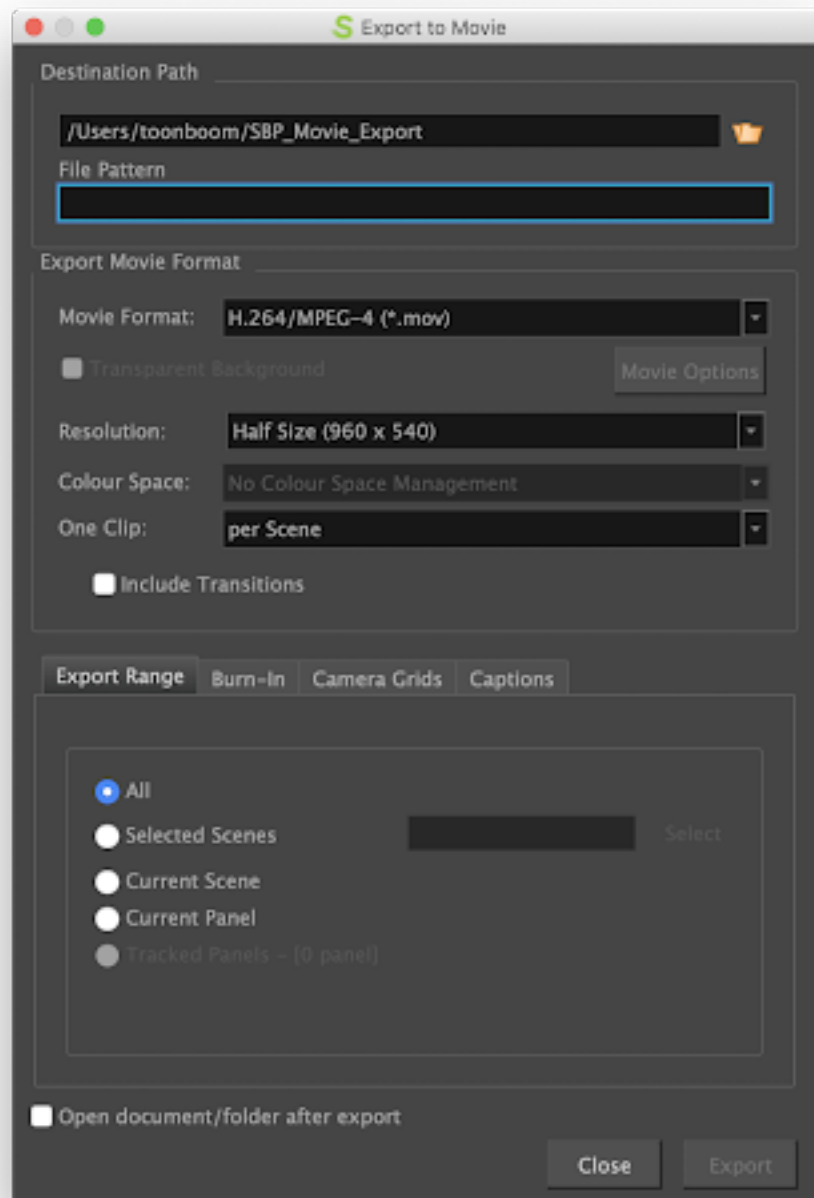


2. Sauvegardez votre projet SBP.
3. Dans Storyboard Pro, sélectionnez Fichier > Exporter > CSV.
4. Dans la boîte de dialogue Exporter au format CSV, dans la section Options d'exportation CSV, désactivez l'option Inclure les Transitions.

5. Cliquez sur Exporter.



6. Dans Storyboard Pro, choisissez Fichier > Exporter > Film.
7. Sélectionnez un chemin de destination.
8. Laissez le champ Modèle de Fichier vide.
9. Dans le champ Un Clip, sélectionnez Par Plan.
10. Cliquez sur Exporter.



## Comment importer des données Storyboard Pro dans Producer

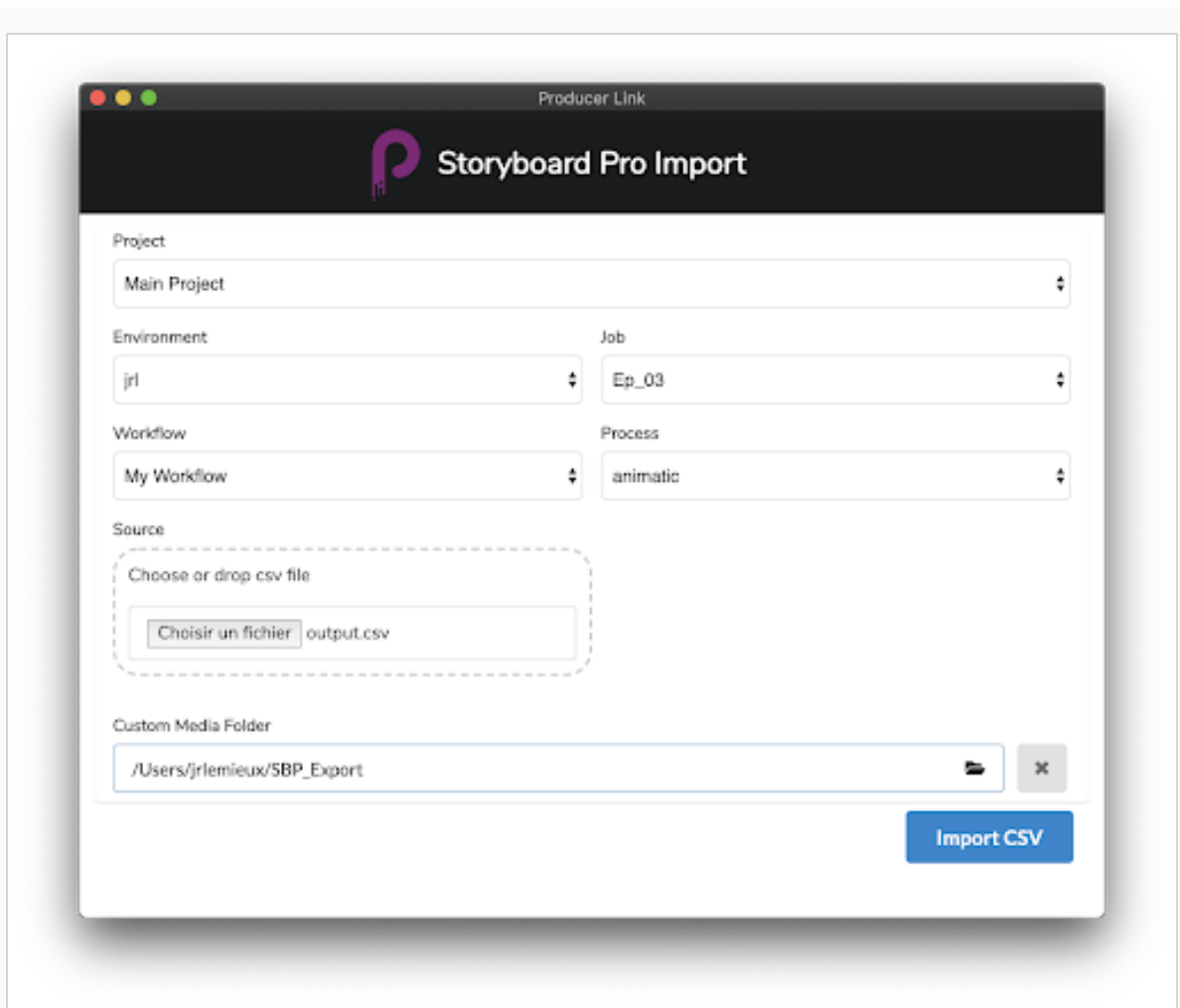
1. Dans Producer Link, sélectionnez Téléverser > Importer Storyboard Pro.
2. Dans le champ Projet, sélectionnez le Projet Producer contenant l'environnement pour lequel vous allez créer des plans.

3. Dans le champ Environnement, sélectionnez l'environnement correspondant.
4. Dans le champ Job, sélectionnez le job correspondant (épisode, séquence, etc.).
5. Dans le champ plan, sélectionnez le plan auquel vous liez un actif. Lorsque vous commencez à taper le nom, les plans existants sont remplis. Notez que le plan doit déjà exister dans Producer.
6. Dans le champ Flux de Travail, sélectionnez le flux de travail du plan qui sera associé aux plans.
7. Dans le champ Processus, sélectionnez le Processus (tâche) ainsi que vous liez vos plans, probablement Mise en page ou Animatique.

Animatic	Layout	Setup	Anim	Comp
Standby ▾	Standby ▾	Standby ▾	Standby ▾	Standby ▾
Unassigned ▾	Unassigned ▾	Unassigned ▾	Unassigned ▾	Unassigned ▾

8. Dans le champ Dossier multimédia Client, accédez au dossier contenant les fichiers vidéo rendus.
9. Cliquez sur Importer CSV.





10. Vous pouvez surveiller le processus d'importation en défilant vers le bas.
11. Dans votre Producer, actualisez votre Page de Production pour voir les nouveaux plans.