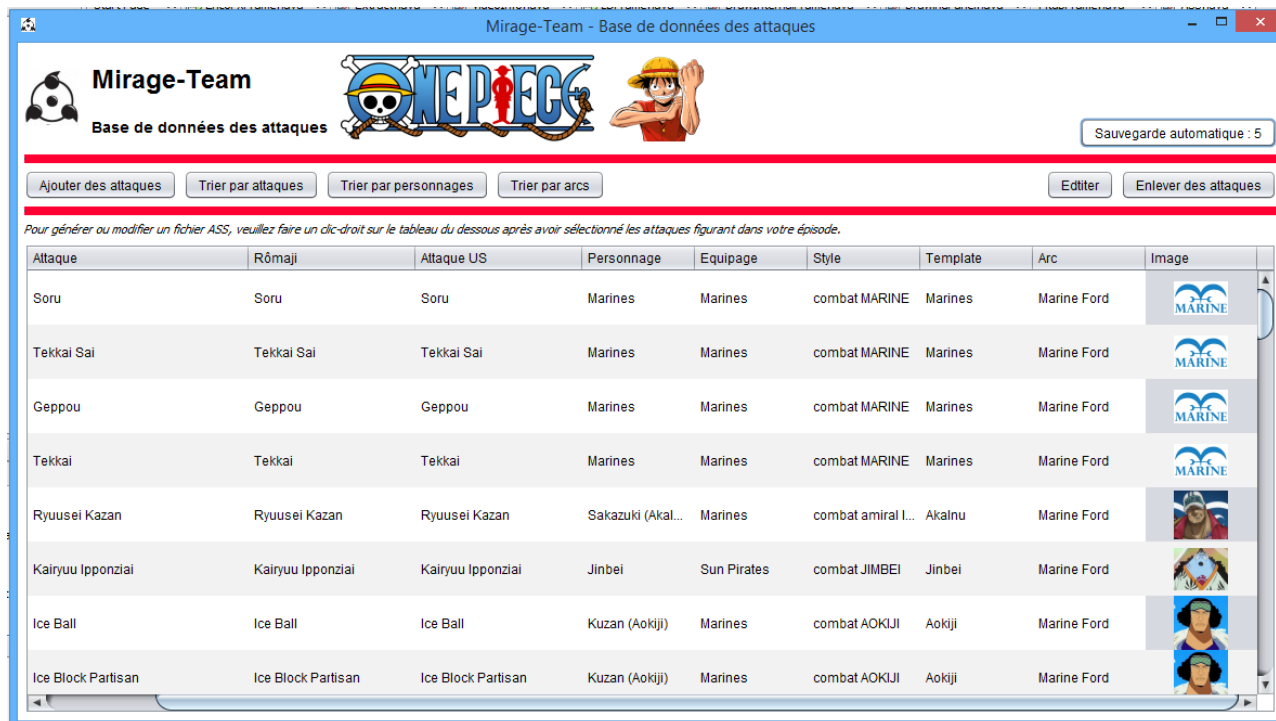










MT Attacks DB

Base de données des attaques de One Piece par Mirage-Team



Attaque	Rôlaji	Attaque US	Personnage	Equipage	Style	Template	Arc	Image
Soru	Soru	Soru	Marines	Marines	combat MARINE	Marines	Marine Ford	
Tekkai Sai	Tekkai Sai	Tekkai Sai	Marines	Marines	combat MARINE	Marines	Marine Ford	
Geppou	Geppou	Geppou	Marines	Marines	combat MARINE	Marines	Marine Ford	
Tekkai	Tekkai	Tekkai	Marines	Marines	combat MARINE	Marines	Marine Ford	
Ryuusei Kazan	Ryuusei Kazan	Ryuusei Kazan	Sakazuki (Akal...	Marines	combat amiral I...	Akalnu	Marine Ford	
Kairyu Ipponziai	Kairyu Ipponziai	Kairyu Ipponziai	Jinbei	Sun Pirates	combat JIMBEI	Jinbei	Marine Ford	
Ice Ball	Ice Ball	Ice Ball	Kuzan (Aokiji)	Marines	combat AOKIJI	Aokiji	Marine Ford	
Ice Block Partisan	Ice Block Partisan	Ice Block Partisan	Kuzan (Aokiji)	Marines	combat AOKIJI	Aokiji	Marine Ford	

Descriptif :

Ce logiciel sert de base de données des attaques pour la série animée One Piece fansubée par la Mirage-Team. Comme vous pouvez le savoir, un attackmaker (personne qui fait les attaques) doit soit avoir une base personnelle, soit replonger dans les derniers scripts du FTP à chaque fois qu'il y a un nouveau épisode comportant des vieilles ou nouvelles attaques. Pourquoi ? Car notre mémoire n'est jamais fraîche, surtout quand il s'agit de retenir des templates liés aux attaques et qu'il y a des centaines d'attaques pour des centaines de personnages, pour la série en cours et ses hors séries.

Eh bien ce logiciel se propose de vous simplifier la vie en générant un fichier ASS avec styles et templates associés pour les attaques sélectionnés.

Mais bien sûr il faut le remplir et le plus justement possible, donc vérifier les attaques en ligne avant de les intégrer dans le logiciel. C'est long et fastidieux pour une centaine d'épisode autant que ça l'est pour les générations de fansubbeurs ayant retouché les attaques tour à tour, j'en fais parti, alors

faîtes-le une à quatre fois par mois. Ça évitera aussi les erreurs.

Fonctionnalités du logiciel :

- Ajout / édition des attaques avec une fenêtre (où toutes les données sont nécessaires)
- Listage des attaques dans un tableau
- Tri du tableau possible par attaques, personnages ou arcs
- Suppression des attaques
- Sauvegarde de la base de données à la fermeture
- Sauvegarde automatique à l'ajout / édition de données tous les x entrées.
- Filtrage
- Génération de fichier ASS
- Gestion des conflits « template/style » à la génération des ASS
- **Modification de fichier ASS préexistant afin de ne pas avoir à les retimer [non testé]**
- ...

Fonctionnement :

Écrit en Java 7, ce logiciel fonctionne normalement sur toutes les plateformes intégrant une machine virtuelle Java, à savoir les trois OS principaux qui sont « Windows », « Linux » et « Mac OSX », ainsi que d'autres. Pour l'instant testé uniquement sur Windows.

Pour la faire tourner, vous devez donc avoir la dernière version de Java Runtime en version 7 ou supérieur ou alors OpenJDK Runtime Environment en version 7 ou supérieur sur Linux.

Lors du premier lancement, si vous lancer le logiciel depuis la console, lorsque la base est vide, vous devriez voir des erreurs. Ceci est dû au fait qu'il essaie de lancer la base alors qu'elle n'existe pas encore. Ces erreurs n'influent pas sur le fonctionnement. C'est anodin.

Si vous voyez des erreurs pendant le fonctionnement du logiciel en revanche, là ce n'est pas normal.

Mais comme il est toujours en développement, il se peut que ce soit un bug.

Préparation à l'ajout de données :

Lors de l'utilisation du logiciel, vous devez, lorsque vous ajoutez des attaques, insérer styles, templates et images. Veuillez suivre les règles suivantes :

Ajout de style :

Ouvrez votre fichier en utilisant un éditeur de texte et allez dans la zone des styles. Copiez une ligne de ce type :

Style: combat USOPP,Toontime,53,&H0042BB99,&H00FFFFFF,&H00000000,&H00000000,0,0,0,0,100,100,0,0,1,3,3,2,20,20,15,1

Et lorsque vous utiliserez la fenêtre suivante (figure 1) :

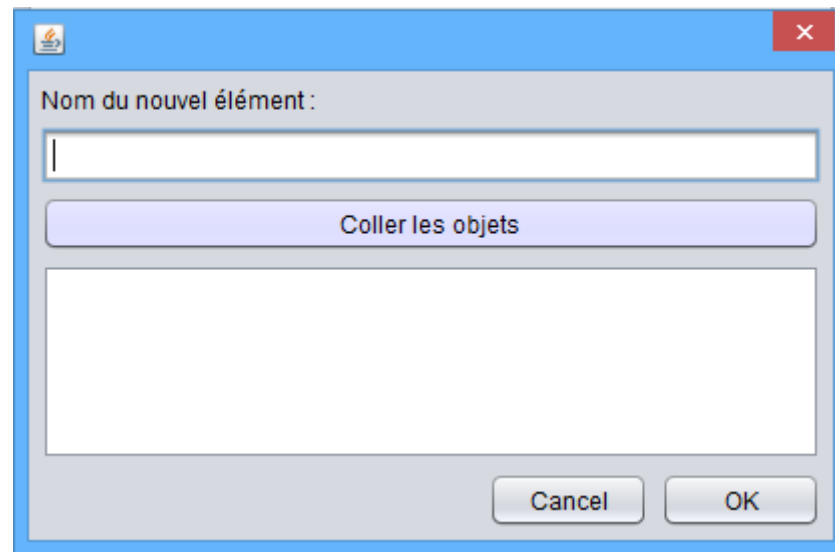


Figure 1 : La fenêtre s'affichant pour l'ajout de style ou de template.

Nommez votre style et appuyez sur le bouton pour coller votre style dans la zone de texte du dessous.

Ajout de template :

Ouvrez votre fichier en utilisant Aegisub et sélectionnez puis copiez des ligne de ce type :

#	L	Début	Fin	Style	Acteur	Effet	Texte
1	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once all	color = * tags = ""
2	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code syl all	for i = 0, 63, 1 do color[128-i] = _G.ass_color(255,255,255-i*4) end for i = 0, 31, 1 do color[64-i] = _G.ass_color(255,255-i*8,0)
3	0	0:00:00.00	0:00:05.00	combat USOPP		code syl all	function tag(dur) tags = "" temp.time = 0 i = 1 while temp.time < dur do tags = tags..string.format("\t(%d,%d,\fscx%d)\fscy'
4	0	0:00:00.00	0:00:05.00	combat USOPP		code syl all	function tag2(dur) tags = "" temp.time = 0 i = 1 while temp.time < dur do tags = tags..string.format("\t(%d,%d,\l1c%s)",temp
5	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code line all	ci = *; cn = _G.unicode.len(orgline.text_stripped:gsub(" ", ""))
6	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code syl all	function char_counter(ref) ci[ref] = ci[ref] + 1; return "" end
7	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once	math.randomseed(8317)
8	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once	temp = *
9	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once	function set_temp(ref,val) temp[ref] = val; return val; end
10	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code syl all	function char_counter(ref) ci[ref] = ci[ref] + 1; return "" end
11	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once	shape = *
12	1	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP	lead-in	template char	!char_counter(1)!!retime("start2syl",-500+(ci[1]-1)*42,0)!*
13	2	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP	lead-out	template char	!retime("syl2end",-5dur,-\$sln*100+syl.i*100)!*
14	1	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP	flame effect	template char notext noblank	!maxloop(math.floor((line.duration-\$start)/1000*20))!!retime("syl2end",-5dur+(math.floor((j-1)/20))*1000,-\$sln*100+syl.i*100-
15	0	0:00:00.00	0:00:00.00	Default			
16	0	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP		code once	boule = *
17	2	0:00:00.00	0:00:00.00	combat USOPP	boule	template notext	!retime("syl",(syl.i == 1) and -100 or 0,(syl.i == \$sln) and 800 or 0)!*!boule[1]!
18	0	0:00:00.00	0:16:41.22	combat USOPP		karaoke	
19	0	0:16:41.22	0:16:42.77	combat USOPP		karaoke	*Hi*ssa*tsu *Mi*do*ri *Bo*shi
20	0	0:16:45.23	0:16:45.77	combat USOPP		karaoke	*De*vil

Et lorsque vous utiliserez la fenêtre de la figure 1. Nommez votre template et appuyez sur le bouton pour coller votre template dans la zone de texte du dessous.

Ajout d'image :

Votre image doit être au format PNG de préférence et ne pas dépasser la taille suivante : 50px * 50px. Cette image sera encodée et décodée dans un format lisible par le logiciel. Mais étant donnée le nombre de personnage et le poids des images, il est préférable d'utiliser des images à la limite du visible et reconnaissable XD.

Pour toutes questions merci de contacter l'auteur de ce logiciel à savoir OuafOuaf.