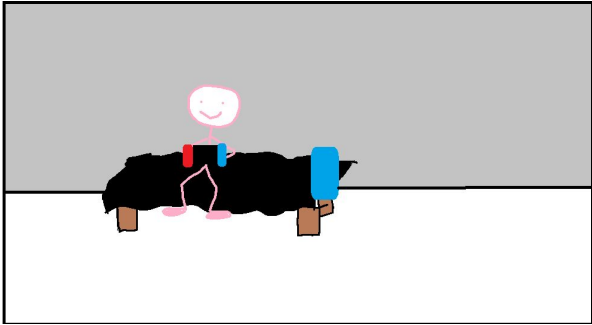
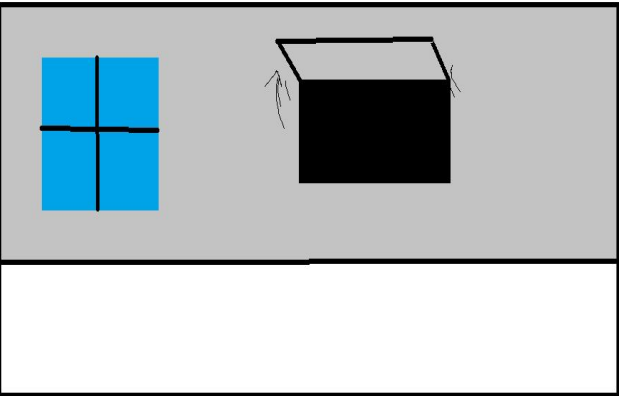


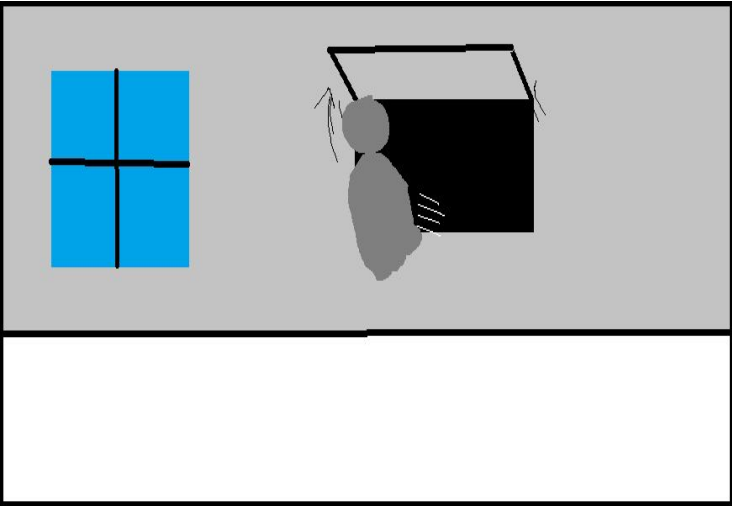
Storyboard Projet IW

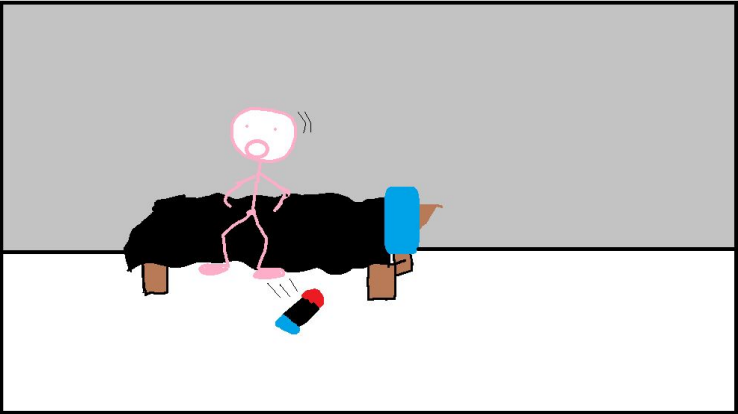
Avec la participation de :

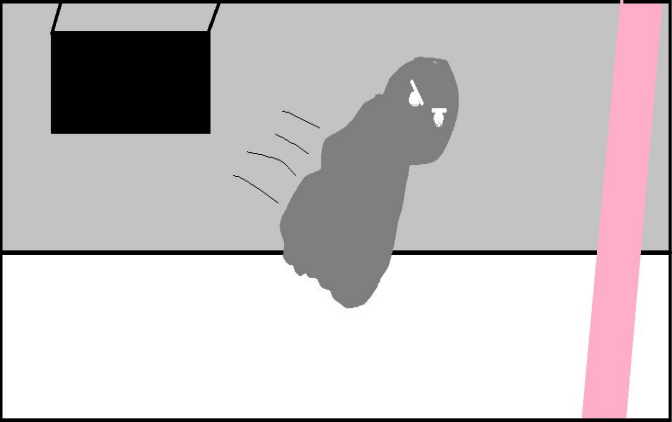
- Dorian LAURENT
- Daniel PINSON
- VanTai NGUYEN
- Yann MOURELON

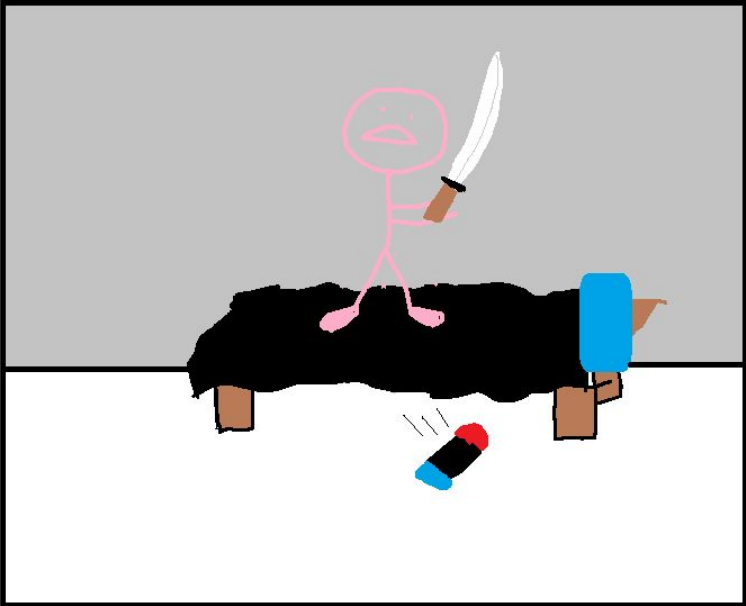
Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°1 : Acteur posé sur son lit jouant à un jeu vidéo</p> 	<p>Musique douce avec bruitage de jeux vidéo</p>	<p>Calme, tranquille</p>	<p>Naturel</p>	<p>Fixe</p> <p>Plan d'ensemble</p> <p>Angle : normal</p>	<p>3 à 5 secondes</p>

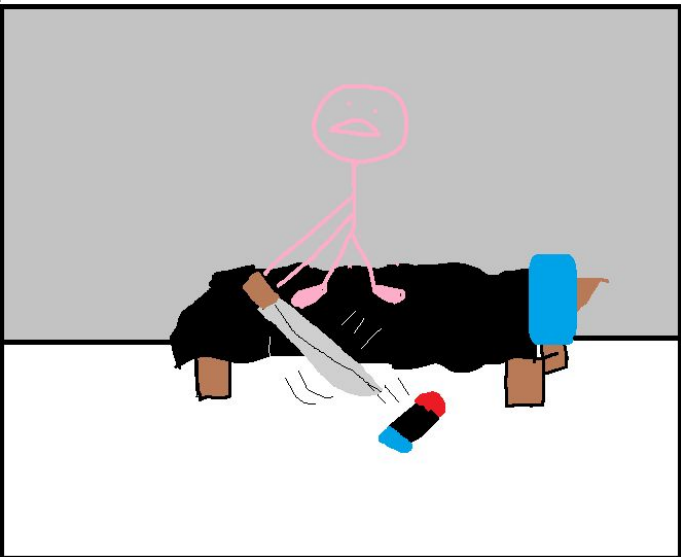
Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°2 : Film mur, une trappe s'ouvre</p> 	<p>Musique de suspense</p> <p>Bruit de grincement (comme une porte qui s'ouvre)</p>	<p>Tendue, angoissant</p>	<p>Naturel</p>	<p>traveling mouvement interne</p> <p>Angle : de face</p>	<p>5 à 6 secondes</p>

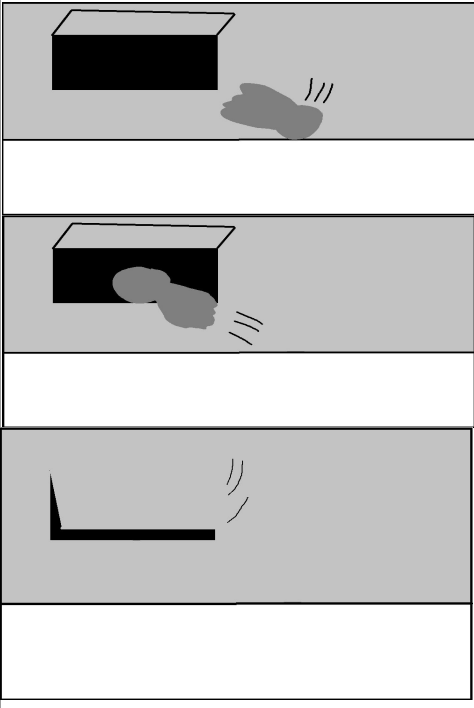
Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°3 : La silhouette sort, la trappe est ouverte</p> 	Musique tendue	Tendue, angoissant	Naturel	<p>traveling mouvement externe</p> <p>Angle : de face</p>	3 à 5 secondes

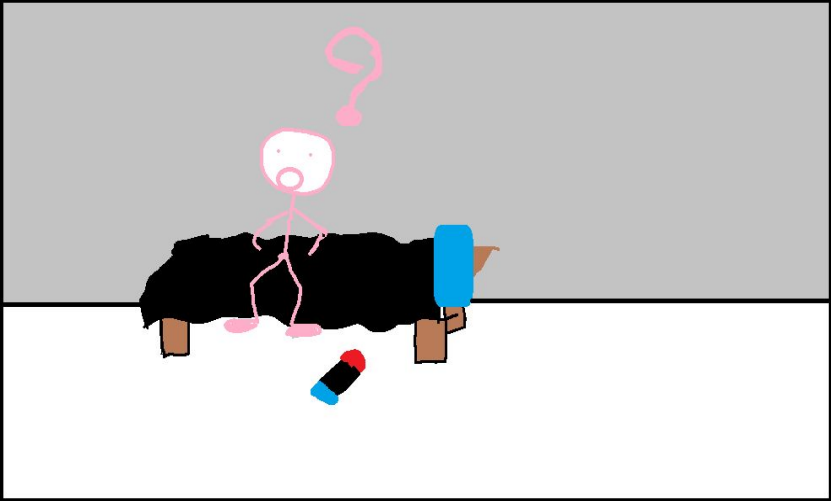
Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°4 : L'acteur se rend compte de la présence de la silhouette et de la mystérieuse trappe</p> 	Musique tendue	Tendue, angoissant	Naturel	<p>Plan rapproché</p> <p>Angle : 30°</p>	2 à 3 secondes

Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°5 : La silhouette se tourne en direction de l'acteur et commence à s'approcher</p> 	<p>Musique tendue</p> <p>Respiration de la silhouette</p>	Tendue, angoissant	Naturel	<p>Plan large</p> <p>Angle : contreplongée</p> <p>emplacement : derrière l'acteur</p>	5 à 7 secondes

Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°6 : L'acteur trouve un moyen de se défendre</p> 	Musique de bataille	Moins menaçante voir rassurante	Naturel	<p>Plan rapproché</p> <p>Angle : face à l'acteur</p>	4 à 6 secondes

Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°7 : L'acteur porte un coup à la silhouette avec son arme</p> 	<p>Musique de bataille</p> <p>Bruit de coup</p>	<p>trionphante</p>	<p>Naturel</p>	<p>Plan rapproché</p> <p>Angle : face à l'acteur</p>	<p>2 à 3 secondes</p>

Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°8 : la silhouette s'enfuit par la trappe et la trappe se referme derrière elle</p>  <p>The storyboard consists of six panels. The first, third, and fifth panels have a grey background and show a black silhouette running to the right. In the first panel, the silhouette is just entering a rectangular trapdoor. In the third panel, the silhouette is fully inside the trapdoor. In the fifth panel, the trapdoor is closed, and the silhouette is no longer visible. The second, fourth, and sixth panels have a white background and are empty.</p>	<p>Musique de victoire</p> <p>Bruit de vent</p>	<p>triomphante</p>	<p>Naturel</p>	<p>Plan large</p> <p>Angle : face au mur (silhouette + trappe dans le champ)</p>	<p>6 à 10 secondes</p>

Description	Son	Ambiance	Eclairage	Caméra	Durée
<p>Plan N°9 : L'acteur soulagé et se demande ce qu'il s'est passé, assis sur son lit</p> 	Musique dubitative	Pesante	Naturel	<p>Plan rapproché</p> <p>Angle : face à l'acteur</p>	3 à 4 secondes