

ANALYSES FILMS – Manuel utilisateur

ANALYSES FILMS – Manuel utilisateur

Introduction

Première analyse (ou reprise après absence)

Film analysé

- Créer un film de façon assistée

- Définir l'analyse courante

- Fichier `config.yml` du film

- Définition des décors

- Définition des personnages

Personnages du film

- Statistiques des personnages

Analyse

- Créer un évènement d'analyse

- Modifier un évènement d'analyse

- Grand éditeur (éditeur séparé)

- Rédiger les documents

- Insérer la référence à un évènement d'analyse

- Insérer une balise de temps

- Insérer un texte (propre, type ou template)

- Mise en forme des documents rédigés

- Référence à un autre évènement d'analyse (note, scène, etc.)

- Référence à un autre document (une autre section)

Les livres

- Produire les livres

- Divergences entre les temps

Naviguer dans le film

- Vidéo sensible à la souris

- Choisir un endroit précis dans le film avec la souris

- Rejoindre un signet

- Choisir un endroit précis dans le film avec la console

Les modes de clavier

Les évènements d'analyse

- Titre de l'évènement/première ligne

- Obtenir la référence à un évènement

- Les scènes

- Édition des scènes

- Définition des décors

- Influence sur l'analyse

- Filtrage des évènements

- Détail de la commande `filtre`

Le Contrôleur

Les vidéos

- Régler la vitesse

- Figurer la vitesse

Utiliser une seconde vidéo
Naviguer dans la vidéo courante
Dessiner des repères sur la vidéo

La console

Se placer dans/sortir de la console

Liste des commandes

Commande `open`

Commande `build`

Commande `create`

Commande `goto`

Annexe

Raccourcis clavier

Commande du contrôleur

Commandes signets

Backups quotidien

Introduction

L'application « Analyseur de Films » permet de procéder à l'analyse « simple » des films, aidés de la vidéo.

De façon résumée, l'analyse consiste à enregistrer des « évènements » qui sont autant de points-clé dans le film permettant d'écrire toutes les notes qu'on veut.

Première analyse (ou reprise après absence)

Voici la procédure pour une première analyse ou pour reprendre en main l'application après un long moment sans l'utiliser.

- Dans le dossier `_FILMS_` de l'application, mettre le dossier du film analysé (regarder sur un disque dur) ou le créer,
- Si c'est une création, il faut créer un fichier `config.yml` en s'inspirant du dossier `_FILMS_/Essai` et il faut mettre la vidéo dans le dossier,
- Dans le fichier `_FILMS_/CURRENT`, mettre le nom de ce dossier du film,
- Lancer l'application à l'aide de l'adresse : http://localhost/Analyses_Films_WAS
- On peut commencer par définir le début et la fin « utiles » du film, c'est-à-dire le vrai temps zéro de l'analyse. Pour se faire, on se place aux endroits voulus, par exemple en cliquant sur la vidéo et en ajustant avec les flèches, puis en créant les évènements « noeud-clé > Point Zéro » et le « Noeud-clé > Point Final ».
- Ensuite, jouer les touches `L`, `K` ou `J` pour lancer la lecture, l'arrêter ou revenir en arrière,
- Une fois à l'endroit voulu, on **crée un nouvel évènement d'analyse** : se placer dans le champ « contenu » de la liste des évènements d'analyse (par exemple en pressant `T`). Écrire le contenu de la scène par exemple, choisir le type « Scène » et cliquer sur le bouton « + »,

- Le nouvel évènement d'analyse est automatiquement créé et enregistré. Le nouvel évènement est ajouté à la liste. Il suffira de cliquer dessus pour revenir à cet endroit précis. Comme c'est une scène, l'évènement est aussi ajouté à la liste des scènes.
- Poursuivre ainsi jusqu'à obtenir tous les évènements d'analyse voulu, dans tous les types voulus.
- Si les points de début et de fin sont définis, on peut demander la visualisation des quarts et des tiers en cliquant sur **R**.
- On peut utiliser la seconde vidéo pour visualiser des endroits sans bouger la vidéo principale. On peut s'en servir par exemple pour visualiser la scène courante. Si on ne se sert pas de cette seconde vidéo, on peut supprimer toutes les informations concernant `:video2` dans le fichier de configuration et recharger la page.
- Pour produire le PFA (c'est une image `pfa.jpg` qui sera construite dans le dossier du film), il faut définir les évènements minimaux. Pour savoir ceux qui manquent, il suffit de jouer la commande `pfa build` dans la console (taper **X** pour se placer dans la console) — tant que des points manquent ils sont indiqués.

Film analysé

Le film analysé doit être un dossier unique portant le nom du film (ou un diminutif) se trouvant dans le dossier `_FILMS_` de l'application. Ce dossier doit au minimum contenir :

- la vidéo du film
- un fichier `config.yml` défini ci-dessous.

```
1 Analyses_Films_WAS/_FILMS_<monFilm>/config.yml
2                                     /video.mp4
3
```

Créer un film de façon assistée

Pour créer un film de façon assistée, il suffit de jouer la commande `create film` ou `create analyse` :

- sortir de tout champ d'édition avec **esc**,
- se placer dans la console avec **X**,
- taper `create film`,
- presser **↵** pour lancer la procédure,
- répondre aux questions,
- attendre que le film se crée (en profiter pour lire la suite, à propos de la configuration du film).

Définir l'analyse courante

On peut bien sûr définir l'analyse courante de façon « manuelle », en éditant le fichier `./_FILMS_/CURRENT`, mais il peut être plus pratique de le faire à l'aide de la commande :

```
1 | set current <nom_du_dossier>
```

Par exemple :

```
1 | set current Arrival
```

Fichier `config.yml` du film

C'est le fichier qui définit le film courant. On trouve les propriétés suivantes :

```
1  ---
2  titre: Le titre du film
3  video:
4      width: 400          // taille de la vidéo à afficher
5      name: video.mp4     // nom de la vidéo dans ce dossier
6      original_path: path/to/video.mp4 // chemin d'accès
7
8  # Pour avoir une seconde vidéo de contrôle ou d'essai
9  # Pour le moment, ce sera toujours la même
10 video2:
11     width: 200
12
13 # Définition des personnages
14 personnages:
15     PR: <personnage>    # 2 lettres qui seules vont remplacer le personnage
16                        # dans les textes.
17     SA:                 # Définition complète d'un autre personnage
18         full_name: Son nom complet
19         short_name: Son diminutif
20         nick_name: Pseudo
21
22 # définition des décors
23 decors:
24     id_decor1:          # Un décor avec sous-décors
25         hname: LE DÉCOR
26         items:
27             subdecor1: Chambre
28             subdecor2: Salon
29     id_decor2: hname     # Décor seul
30     id_decor3: hname     # Décor seul
31
32 # Options
```

```
33 # -----
34 # Elles se règlent automatiquement en fonction des choix dans
35 # l'interface.
```

Définition des décors

Cf. [Définition des décors](#)

Définition des personnages

Cf. [Définition des personnages](#)

Personnages du film

Les personnages du film, pour permettre les calculs de statistique, doivent être définis dans [le fichier config.yml](#). Pour chacun d'eux, on définit les propriétés `:full_name` (nom complet, patronyme), `:short_name` (le nom court, diminutif) et `:nick_name` (le pseudonyme, le plus employé.). Une définition de personnage ressemblera donc à :

```
1 # Dans le fichier config.yml
2
3 # ...
4 personnages:
5   MG: MacGregor # personnage "simple" défini seulement
6               # par un nom
7   PR:
8     full_name: Philippe Perret
9     short_name: Philippe
10    nick_name: Phil
11   MR:
12     full_name: Marion Michel
13     short_name: Marion
14     nick_name: Bébé
15   TR:
16     full_name: Élie Kakou
17     short_name: Élie
18     nick_name: Lili
19 # etc.
```

Dans le texte, il suffira d'utiliser la clé d'un personnage pour l'introduire. Par exemple :

```
1 | Quand PR et MR se sont rencontrés.
```

Note : le remplacement se fait de telle sorte que le « PR » du mot « PREMIER » qui existerait dans le texte ne serait pas remplacé.

Les versions variées du personnage (patronyme, pseudo, etc.) permet d'afficher des noms différents dans les textes.

Statistiques des personnages

C'est la **présence de la clé d'un personnage** (par exemple « PR » ou « MR » dans l'exemple précédent) qui permet de savoir si un personnage est présent dans une scène. Et donc, de calculer son temps de présence à l'écran dans le film (et autres statistiques).

C'est la raison pour laquelle, **si un personnage n'est pas présent dans une scène**, il convient de ne pas utiliser sa clé. Par exemple, si deux personnages parlent d'un troisième qui n'est pas là, il convient de ne pas le mentionner avec sa clé. Par exemple :

```
1  # MAUVAIS :  
2  PR et MR parlent de TR qui ne vient pas.    <=== :-(  
3  
4  # BON :  
5  PR et MR parlent de Lili qui ne vient pas.  <=== :-D
```

Analyse

Créer un évènement d'analyse


- Choisir son type dans le menu (scène, nœud clé, etc.),
- choisir le temps sur la vidéo en [navigant dans le film](#),
- rédiger le contenu de l'évènement
- cliquer sur le bouton « + » du listing d'éléments.

Modifier un évènement d'analyse

- Le choisir dans la liste,
- modifier ses valeurs,
- cliquer sur le bouton « save ».

Grand éditeur (éditeur séparé)

Quand on doit éditer un évènement de façon « sérieuse », par exemple pour y ajouter des références à d'autres évènements, on utilise un « éditeur séparé » ou « grand éditeur ». Quand un évènement est édité dans cet éditeur séparé, on peut faire défiler la liste des évènements de façon normale, en restant dans cet éditeur. Cela permet d'ajouter facilement des références à d'autres évènements dans un évènement particulier.

Pour éditer un évènement d'analyse de cette manière, il suffit de le sélectionner dans la liste et de cliquer la touche .

Rédiger les documents

L'application « Analyseur de films » ne peut produire que des documents automatisable, comme les séquenceurs, les statistiques, etc. Tous les autres documents « rédactionnels » doivent être, pour le moment en tout cas, produit avec d'autres applications, en markdown de préférence, avec Typora pour le moment.

Tous ces documents doivent se trouver dans le dossier `./documents/` du film.

Pour qu'un document soit ajouté au livre final, il doit impérativement être ajouté dans la définition de `documents` dans le fichier de configuration.

Si on veut que le livre introduisent les documents :

```
1 <dossier film>/documents/mon_document.md
2 introduction.md
```

On doit ajouter dans le fichier `config.yml` du film :




```
1 # ...
2 documents: [ 'introduction.md', 'mon_document.md' ]
3 # ...
4
5 # ou
6 documents:
7   - introduction.md
8   - mon_document.md
```

On peut **créer un document** depuis [la console](#) avec la commande `create document` `<nom_document.md>`.

On peut **ouvrir un document** depuis [la console](#) avec la commande `open document` `<nom_document>`.

Noter que pour l'ouverture, l'extension n'est pas requise s'il existe un seul document de ce type.

Procédure détaillée :

- sortir de tout champ d'édition en pressant la touche ,
- se placer dans la console avec ,
- taper `open document mon_document`,
- presser la touche .

Insérer la référence à un évènement d'analyse

- Cliquer sur l'évènement dans le listing (sa référence est copiée dans le presse-papier),
- se placer à l'endroit où doit être placée la référence,
- coller la référence,
- définir optionnellement le texte alternatif de la référence. Sinon, c'est le résumé (première ligne) de l'évènement d'analyse qui sera utilisé.

Insérer une balise de temps

- Se placer à l'endroit voulu dans la vidéo
- presser la touche **H** (=> une balise temps est placée dans le presse-papier),
- coller la balise temps créée à l'endroit voulu.

Lire la [note à propos des temps](#)

Insérer un texte (propre, type ou template)

Pour insérer un texte quelconque dans un document markdown, on utilise la balise :

```
1 [include:name.extension]          <!-- Si à la racine -->
2 [include:dossier/path.extension]  <!-- si dans sous-dossier -->
```

Ce texte doit se trouver dans un de ces trois lieux par ordre de précedence :

```
1 1. Le dossier ./_TEMPLATES_/ commun à tout les films
2 2. Le dossier ./documents du film (fichier .md, en général)
3 3. Le dossier ./products du film (fichier html, en général)
```

Pour le faire de façon programmatique (en ruby), il suffit d'utiliser la méthode `template('relative/path')` pour obtenir **le chemin d'accès** au fichier voulu. Pour l'introduire tel quel dans un autre document ou pour l'envoyer à la méthode `kramdown` qui retournera un texte complètement formaté.

Mise en forme des documents rédigés

Référence à un autre évènement d'analyse (note, scène, etc.)

On peut utiliser de nombreux marques de formatage pour rédiger les documents « manuels ». En voici la liste complète :

```
1 [film:titre du film]
2   Pour mettre en forme un titre de film
3
4 [ref:scene:id_event|Texte alternatif]
5   Pour mettre en forme une référence à une scène dans le texte.
6   Noter qu'il s'agit ici de l'ID de l'event qui définit cette scène
```



```
7      et PAS du numéro de la scène (qui pourrait changer à tout moment).
8      Si le texte alternatif n'est pas défini, c'est un texte type :
9      "scène X. à m:ss : résumé"
10
11 [ref:note:id_event|Texte alternatif]
12     Une référence à une note.
13     Si aucun texte alternatif n'est défini, on écrira "(cf. note x)" avec
14     un lien vers la note.
15
16 [ref:event:id_event|Texte alternatif]
17     Une référence à n'importe quel évènement.
18
```

Référence à un autre document (une autre section)

Pour faire référence à un autre document se trouvant dans le dossier `documents` ou `products` (mais qui sera dans tous les cas, bien entendu, ajouté au code final), on utilise la balise :

```
1 [ref:document:<nom avec extension>|<texte alternatif>]
2
3 ou
4
5 [ref:doc:<nom.ext>|<texte alternatif>]
```

Sans texte alternatif, la marque liée au document (à sa section) sera : **Document « Nom sans extension title-isé »**.

Les livres

Produire les livres

Pour produire les livres (ebook mobi, epub, pdf), il suffit de jouer la commande `build books` :

- Jouer `esc` pour sortir d'un champ d'édition si l'on s'y trouve,
- jouer `X` pour se placer dans la console,
- taper la commande `build books`,
- presser la touche `↵` pour lancer la fabrication,
- attendre jusqu'à la fabrication complète des livres.

Divergences entre les temps

Concernant les temps, vous noterez certainement que les temps qui se retrouvent dans les livres ou les documents finaux ne sont pas ceux avec lesquels on travaille dans l'application.

Cela s'explique par le fait que les temps dans l'application sont toujours ceux par rapport au **zéro de la vidéo** (`video.currentTime = 0`) tandis que les temps utilisés dans les productions de l'application sont ceux par rapport au **zéro du film** qui, normalement, ne correspondent que très rarement.

Il est donc normal de trouver cette différence.

Rappel : le zéro du film se définit en créant un évènement de type « nœud-clé > Point Zéro »

Naviguer dans le film

Pour naviguer dans le film, jouer la vidéo, etc. on utilise le contrôleur. Le contrôleur n'est pas ouvert par défaut (car il modifie la gestion des touches du clavier). On l'ouvre à l'aide `Cmd K`.

Vidéo sensible à la souris

Avant toute chose, il faut noter les deux modes d'utilisation de la souris sur la vidéo (réglable avec la préférence « Vidéo sensible à la souris »). Dans le mode « sensible à la souris », l'image/le temps de la vidéo suit en direct la souris. Un clic permet de « figer » le temps.

Choisir un endroit précis dans le film avec la souris

- Se déplacer sur la vidéo horizontalement pour choisir l'endroit approximatif (en se servant de la mini-horloge si [la vidéo n'est pas sensible à la souris](#))
- cliquer (pour « geler » la vidéo en mode sensible),
- on peut rectifier le point en déplaçant les flèches gauche/droite.

Rejoindre un signet

Des signets — c'est-à-dire des points précis dans le film — peuvent être définis à l'aide du [contrôleur](#). Il suffit de les cliquer dans la liste, ou d'utiliser une touche de 1 à 9 s'ils font partie des 9 premiers, pour rejoindre le temps correspondant.

Choisir un endroit précis dans le film avec la console

`+ <s>` permet de se déplacer de `<s>` secondes en avant.

`- <s>` permet de se déplacer de `<s>` secondes en arrière.

`goto h:m:s.fr` permet de rejoindre le temps désigné par cette horloge (les frames vont de 0 à 25, 25 correspondant à une seconde).

La commande `goto` permet également de rejoindre des points « absolu » du film (correspondant aux PFA absolu). Cf. [La commande goto](#).

Les modes de clavier

Il existe deux modes de clavier selon qu'on se trouve ou non dans un champ de texte ou un menu select :

- Le « **mode de commande** ». C'est le mode par défaut, il permet de tout contrôler avec de simples touches le plus souvent, quelquefois un modifieur.

On peut trouver ci-dessous une [liste de tous les raccourcis clavier](#).

Noter que pour certaines touches (**T**, **S**, etc.), le « focus » est important et il est déterminé par le cadre vert brillant autour de l'élément. Par exemple, lorsque l'on édite un évènement dans [l'éditeur séparé](#), s'il a le focus (entouré en vert brillant) la touche **S** enregistre l'évènement édité, sinon elle enregistre l'évènement édité dans l'éditeur simple du listing.

- Le « **mode d'édition** ». C'est le mode lorsqu'on se trouve dans un champ de texte ou un menu. Il permet de jouer les touches normalement, notamment pour écrire un texte ou se déplacer dans le menu.

Les évènements d'analyse

Les `évènements d'analyse` sont le résultat de la collecte et ce qui va permettre d'automatiser un peu le travail d'analyse du film.

Titre de l'évènement/première ligne

Dans le listing, seule la première ligne de la description des évènements est affichée. C'est en fait que cette première ligne sert toujours de titre à l'évènement et sera toujours traitée de cette manière dans les livres produits.

Obtenir la référence à un évènement

Il suffit de cliquer sur un évènement dans le listing pour que sa référence soient copiée dans le presse-papier. Il suffit donc ensuite de la coller (**⌘** **V**) pour la coller à l'endroit voulue.

Les scènes

Les scènes sont un type très particulier d'évènement dans le sens où on peut définir, en plus des autres données, les propriétés :

- Le **Lieu**. Où se déroule la scène, en intérieur ou en extérieur.
- L'**Effet**. Le moment où elle se déroule, jour, nuit, etc.
- Le **Décor**. Le décor et sous-décor exact.

Par convention, la toute première ligne (i.e. premier paragraphe) est considéré comme le résumé de la scène. C'est lui qui est utilisé dans le listing et dans le séquencier produit (ainsi que dans toute référence qui est faite à la scène).

Édition des scènes




Noter que pour le moment, pour pouvoir éditer complètement une scène (i.e. définir son lieu, effet, décors, etc.) il faut l'éditer dans [l'éditeur séparé](#). On peut l'éditer comme un autre événement d'analyse seulement s'il faut juste changer son temps ou son texte.

Définition des décors

On définit les décors dans [le fichier config.yml](#) du film :

```
1  ...
2  decors:
3      id_decor_simple: Rue animée # décor simple, sans items
4      id_decor1:
5          hname: Maison du héros
6          items:
7              id_sous_decor: Salon
8              id_sdecor2: Chambre
9      id_decor2:
10         hname: Usine du héros
11         items:
12             idsdec1: Bureau
13             idsdec2: Atelier
14             idscec3: Entrepôt
```

Pour ajouter un nouveau décor, il suffit de faire :

-  pour se placer dans la console,
- taper `open config`  pour ouvrir le fichier configuration
- ajouter les décors voulus
- taper `update`  dans la console pour actualiser l'affichage

Influence sur l'analyse

Ces nouvelles propriétés permettent de définir des statistiques pour les livres d'analyse, dont :

- l'utilisation des décors,
- le temps passé en intérieur et en extérieur,
- le temps passé de jour et de nuit,
- la durée de présence des personnages (repérés dans les scènes).

Filtrage des évènements

On peut utiliser le filtrage normal de la classe `Listing` en procédant de cette façon :

- sortir des champs d'édition avec `esc`
- initialiser le formulaire en cliquant le bouton « Init » ou en pressant `![[K_]]`,
- régler le formulaire suivant la recherche,
- cliquer le bouton « Filtre ».

Mais dans le cadre de l'analyse, et notamment pour filtrer par type, il peut être plus judicieux d'utiliser la [console](#) et la commande `filtre`.

- sortir des champs d'édition avec `esc`,
- se placer dans la console avec `X`,
- définir le filtre `filtre`,
- jouer `↵`.

Pour ré-afficher tous les évènements, on peut sortir de la console et taper `A`, ou cliquer sur le bouton « All », ou exécuter la commande `filtre` seule.

Détail de la commande `filtre`

Évènements contenant un ou des textes

```
1  filtre ce_texte
2  => Events contenant le texte "ce texte" ou "ce_texte"
3
4  filtre texte pour voir
5  => Events contenant obligatoirement les trois mots "texte", "pour" et "voir"
```

Évènement d'un certain type

```
1  filtre type:scene
2  => Toutes les scènes
3
4  filtre type:note
5  => Toutes les notes
6
7  filtre type:noeud
8  => Tous les noeuds clé
9
10 filtre type:nc:zr
11 => Le noeud clé Zéro
```

Évènement après ou avant un certain temps

```
1 filtre before:0:1:15
2 => Tous les évènements avant 1 minute 15 secondes
3
4 filtre type:note before:30:00
5 => Toutes les notes avant la trentième minute
6
7 filtre after:10:00 type:scene
8 => Toutes les scènes après la 10e minute
```

Évènements contenant un ou des personnages

```
1 filtre personnage:PR personnage:AN
2 => Events avec les personnages PR et AN (obligatoirement les deux)
3
4 filtre type:scene perso:PR
5 => Scènes avec le personnage d'identifiant PR
```

Le Contrôleur



Le contrôle permet de contrôler la vidéo et de mémoriser des points-clés, des signets, qui permettent de se déplacer avec plus d'aisance.


Note : maintenant, il n'est plus dédié qu'aux signets.

On l'affiche grâce au raccourci  .

Les vidéos

Régler la vitesse

Pour régler la vitesse de la vidéo, il suffit de presser autant de fois que nécessaire la touche  qui permet de lancer la lecture. Avec la touche  appuyée, on ralentit la vitesse.

Plusieurs pressions sur la touche  (avec ou sans ) permettent de modifier la vitesse.

Noter que dès qu'on arrête la lecture, la vitesse revient à son état initial, sauf si on l'a figée (cf. ci-dessous)

Figurer la vitesse

Parfois il est intéressant de rester toujours à une même vitesse. Par exemple pour faire la relève des scènes 2 fois plus vite en accélérant par 2. Dans ce cas, on coche la case « Figurer la vitesse » qui permettra de ne pas faire varier la vitesse, quelles que soient les touches pressées.

Utiliser une seconde vidéo

On peut utiliser une seconde vidéo simplement en la définissant dans le fichier `config.yml` du film :

```
1  ---
2  ...
3  :video2:
4    :width: 200 # en général, assez petite
5    # TODO Plus tard des options, comme le placement dans l'interface
6    # pourront être déterminées.
```

Naviguer dans la vidéo courante

Cf. [Naviguer dans le film](#) pour voir les multitudes de moyens de se déplacer dans la vidéo.

Dessiner des repères sur la vidéo

Pour faciliter l'analyse, on peut placer des lignes repères qui indiquent les quarts et les tiers du film.

En [mode commande](#), il suffit de jouer la touche **R** pour afficher ou masquer les repères du paradigme de field, c'est-à-dire les quarts et les tiers. De la même manière, la section avant et après qui n'est pas utilisée est masquée (les génériques, en gros).

On peut aussi utiliser les commandes suivantes :

1	<code>draw quarts</code>	Pour afficher les quarts
2	<code>draw tiers</code>	Pour afficher les tiers
3	<code>draw all</code>	Pour afficher les quarts et les tiers

X permet de se placer directement dans la console pour taper ces commandes et **esc** permet d'en sortir aussitôt pour retrouver le mode de commande normal.

La console

La console permet de lancer les commandes et notamment les commandes de construction de l'analyse qui produira les fichiers et les images du film analysé.

Se placer dans/sortir de la console

Pour se placer rapidement dans la console, il suffit de jouer le raccourci `X` en mode de commande. On se retrouve alors en mode de texte. Pour quitter la console — et donc le mode de texte — et revenir en mode de commande, on suffit de sortir de la console avec `→I` ou `esc`.

Liste des commandes

Action	Commande	Description/options
Ouvrir quelque chose	<code>open ...</code>	Cf. commande open
Construire un élément	<code>build ...</code>	Cf. commande build
Créer quelque chose	<code>create ...</code>	Cf. commande create
Se déplacer dans le film	<code>goto ...</code>	Cf. commande goto
Actualiser les données du film	<code>update</code>	La commande est à utiliser, par exemple, lorsqu'on modifie la liste des personnages ou des décors.
Définir l'analyse courante	<code>set current</code> <code><nom_dossier></code>	Note : recharge la page pour prendre en compte le changement.

Commande `open`

Objet ouvert	Commande	Description/options
L'aide	<code>open aide</code>	Ouvre le fichier PDF dans un autre onglet ou une autre fenêtre suivant les préférences.
Le dossier du film	<code>open film</code>	Ouvre le dossier du film dans le Finder
Le fichier de configuration	<code>open config</code>	Ouvre le fichier <code>config.yml</code> du film courant dans Atom (pour le moment).
L'image du PFA	<code>open pfa</code>	Il faut que l'image ait été construite avec succès par la commande <code>build pfa</code> .
Un document	<code>open doc[ument]</code> <code><name></code>	Si le <code><name></code> ne définit pas son extension, c'est l'extension <code>.md</code> qui est choisie.
Un livre	<code>open book</code> <code>pdf epub mobi html </code>	Ouvre le livre voulu dans l'application correspondante. Note : les livres doivent avoir été produits (avec la commande <code>build books</code> OU <code>build book</code> <code>[pdf epub mobi html]</code>)

Commande `build`

Objet construit	Commande	Description/options
Tous les livres	<code>build books</code>	Construit tous les livres et les places dans le dossier <code>./finaux</code> du dossier du film. Attention cette commande ne reconstruit pas tous les fichiers à produire (synopsis, statistiques, etc.). Utiliser l'option <code>-update</code> pour ce faire.
Un livre	<code>build book <type>[options]</code>	Construire le livre de type <code><type></code> qui peut être <code>html</code> , <code>pdf</code> , <code>mobi</code> ou <code>epub</code> . Noter que cette méthode n'actualise pas les fichiers construits (comme le synopsis, les statistiques, etc.). Pour ce faire, ajouter l'option <code>-update</code> .
PFA	<code>build pfa</code>	Construit une image (<code>pfa.jpg</code>) qu'il suffira de copier dans le livre
Séquenceur	<code>build sequenceur</code>	Construit une page (format à voir) à introduire dans le livre.
Synopsis	<code>build synopsis</code>	Construit le synopsis en se basant sur le contenu des évènements scènes.
Traitement	<code>build traitement</code>	Construit le traitement. Un traitement est comme un séquenceur, mais il présente le contenant complet de la scène ainsi que tous les évènements qu'elle contient (sauf ceux qui sont marqués à retirer). C'est donc la version la plus complète du film.
Statistiques	<code>build statistiques[<type>]</code>	Construit toutes les statistiques du film, à savoir : le classement des scènes par durée, la plus longue et la plus courte, la durée moyenne des scènes, le temps de présence des personnages, le temps d'utilisation des décors, etc.
Un document quelconque	<code>build document <name.ext></code>	Construit en version finale le document de nom (et extension) « name.ext ». Si l'extension n'est pas fourni, la commande fournit <code>.md</code> par défaut.

Commande `create`

Objet créé	Commande	Description/options
Un document quelconque	<code>create</code> <code>doc[ument]</code> <code><name.ext></code>	Le document sera créé dans le dossier <code>./documents/</code> du film. Il sera ajouté à la propriété <code>documents</code> du fichier de configuration mais toujours à la fin.
Un nouveau film à analyser	<code>create</code> <code>film</code>	Cela déclenche une procédure de demande qui va permettre de créer un nouveau film.

Commande `goto`

Lieu	Commande	Description/options
Quart du film	<code>goto quart</code>	Cf. la note ci-dessous.
Tiers du film	<code>goto tiers</code>	Cf. la note ci-dessous.
Milieu	<code>goto milieu</code>	Cf. la note ci-dessous
Deux tiers du film	<code>goto deux-tiers</code>	Cf. la note ci-dessous.
Trois-quart du film	<code>goto trois-quarts</code>	
Une scène particulière	<code>goto scene x</code>	Rejoint la scène de numéro <code>x</code> si elle existe.

On peut ajouter à toutes ces commandes un nombre (précédé d'un moins si avant) pour se placer à x secondes du point visé. Par exemple, la commande `goto milieu -10` placera la tête de lecture à 10 secondes avant le milieu du film.

Attention, ne pas mettre d'espace après le « moins ».

Annexe










Raccourcis clavier















À tout moment, pour sortir d'un champ de texte ou d'un menu select — et donc retrouver l'usage des raccourcis clavier généraux — il suffit de jouer la touche `esc`.

Commande du contrôleur







Ces raccourcis sont utilisables dès le lancement de l'application. Ils ne se désactivent que lorsqu'on se trouve dans un champ d'édition.

Action attendue	Raccourci	Description du raccourci / options

Contrôle de la vidéo		
Afficher/masquer les repères du PFA.		
Jouer la vidéo active		En appuyant plusieurs fois sur la touche, on accélère la vidéo. La touche  permet de ralentir jusqu'à 50 % de la vitesse.
Stopper la vidéo active		Une seconde pression permet de revenir au début du film. Une troisième pression permet de revenir au tout début de la vidéo. Ensuite, les pressions alternent entre le 0 et le début réel du film.
Jouer en arrière		Appuyer plusieurs fois pour changer la vitesse (accélérer)
Avancer d'une image		
Reculer d'une image		
Avancer d'1 seconde		
Reculer d'1 seconde		
Avancer de 10 secs		
Reculer de 10 secs		
Aller au signet précédent		
Édition d'un évènement		
Focusser dans le champ de texte		Soit dans le texte de l'évènement édité séparément, soit celui du listing. Cette action désactive le mode clavier commande.
Enregistre l'évènement ou le crée		Soit l'évènement édité séparément (si focus), soit l'évènement du listing.
Actualiser le temps		Met le temps de la vidéo active dans l'évènement actuellement édité (soit séparément soit celui du

		listing).
Sélectionner l'évènement suivant		Ou le premier si aucun n'est sélectionné.
Sélectionner l'évènement précédent		Ou le dernier si aucun n'est sélectionné.
Divers		
Afficher/masquer la liste des personnages		En choisir un permet de mettre son ID dans le presse-papier, pour l'introduire où l'on veut.
Temps de vidéo courante dans presse-papier		Cela copie dans le presse-papier une balise de forme <code>[temps : h : mm : ss]</code> qui sera correctement formatée.
Copier le temps de la vidéo active dans le temps de l'autre vidéo		Il faut qu'une seconde vidéo soit active
Se placer dans la console		On peut alors jouer une des nombreuses commandes qui permettent de gérer un grand nombre de choses
Ouvrir ce fichier d'aide	 	Il s'ouvre en PDF dans une autre fenêtre
Ouvrir ce fichier d'aide pour le modifier	  	Il s'ouvre dans Typora, pour le moment.
Activer/désactiver l'aide transparent	  	Ce sont les messages qui s'affichent régulièrement dans l'interface.

Commandes signets

Action attendue	Raccourci	Description/options
Aller au signet suivant	 	
Aller au signet précédent	 	
Aller au signet 1... 9	 ... 	

Backups quotidien

Chaque jour de travail sur l'application, un backup est fait et placé, avec la date inversée du jour, dans le dossier `xbackups` du jour. Pour le moment, la récupération doit se faire à la main.

Noter que les fichiers `aevents.yaml` et `locators.yaml` ne sont pas à proprement parler des fichiers `YAML`. Ils rassemblent simplement tous les fichiers des dossiers `events` et `locators` du film.

On peut détruire régulièrement les dossiers les plus vieux, si tout est OK.
