

# 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 configuration (`config.yml`) du film

  - Rechargement du fichier de configuration

  - Définition des décors

  - Définition des personnages

  - Définition des snippets

- Personnages du film

  - Statistiques des personnages

- Analyse

  - Composition d'une 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

      - Méthode par snippet

      - Méthode par raccourci-clavier

    - Insérer un texte (propre, type ou template)

  - Snippets

    - Liste des snippets système

    - Définir ses propres snippets

  - 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

  - La couverture

  - 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

  - Édition du texte d'un évènement d'analyse

  - Contrôle de la vidéo en éditant un texte

  - 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 événements

Détail de la commande `filtre`

Le Contrôleur

Les vidéos

Lancer la lecture

Régler la vitesse

Figurer la vitesse

La vidéo active

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

Conversion des vidéos pour l'analyse

Extraire le son

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 « événements » qui sont autant de points-clé dans le film permettant d'écrire toutes les notes qu'on veut.

L'application permet :

- de définir les scènes ainsi que les points-clé du film afin de produire le paradigme de Field augmenté du film
- de définir les personnages, les décors afin de produire des fichiers de statistiques qui éclairent objectivement sur les éléments filmiques,
- de construire des livres ebook à diffuser, qui rassemblent tous les documents produits, manuels et automatisés,

- de produire des repères de temps qui permettent de faire des références à des portions de film.

---

## 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.

- Lancer l'application à l'aide de l'adresse : [http://localhost/Analyses\\_Films\\_WAS](http://localhost/Analyses_Films_WAS)
- Dans le dossier `_FILMS_` de l'application, mettre le dossier du film analysé (ou laisser tel quel pour lancer le dernier film analysé ou le film par défaut,

Pour voir le film par défaut, qui est aussi une aide vidéo, joue en console la commande `set current xDefault`.

- Ouvrir le panneau des options avec la touche `O` pou les définir (on peut utiliser aussi la commande `options` dans [la console](#)).
- J'ouvre le panneau des personnages avec la touche `P` (si je suis dans un champ d'édition ou un menu, il faut au préalable que j'en sorte avec la touche `esc`).
- 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` (jouer), `K` (arrête), `J` (retour en arrière) — appuyer plusieurs fois pour accélérer, arrêter pour revenir à la vitesse normale,
- 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 en pressant `T`
  - écrire le contenu textuel de l'évènement,
  - choisir un type, par exemple « Scène »,
  - et cliquer sur le bouton « + » du listing,
  - 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.
- On peut **créer une scène** à l'endroit voulu en pressant `N`,
- Dans les textes, on peut **ajouter des balises de temps**, des références à d'autres parties, des références à des films ou à des mots, avec [les raccourcis-clavier](#) ou par [snippets](#).
- 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 événements 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.

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

## 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 :

```
set current <nom_du_dossier>
```

Par exemple :

```
set current Arrival
```

## Fichier configuration ( `config.yml` ) du film

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

```
---
titre: Le titre du film
video:
  width: 400          // taille de la vidéo à afficher
  name:  video.mp4    // nom de la vidéo dans ce dossier
  original_path: path/to/video.mp4 // chemin d'accès

# Pour avoir une seconde vidéo de contrôle ou d'essai
# Pour le moment, ce sera toujours la même
video2:
  width: 200


# Définition des personnages
personnages:
  PR: <personnage>    # 2 lettres qui seules vont remplacer le personnage
                        # dans les textes.
  SA:                  # Définition complète d'un autre personnage
    full_name: Son nom complet
    short_name: Son diminutif
    nick_name: Pseudo

# définition des décors
decors:
  id_decor1:          # Un décor avec sous-décors
    hname: LE DÉCOR
    items:
      subdecor1: Chambre
      subdecor2: Salon
  id_decor2: hname     # Décor seul
  id_decor3: hname     # Décor seul

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

# Rechargement du fichier de configuration

Pour actualiser le fichier de configuration — par exemple après avoir ajouté un snippet, un personnage, un décor, il suffit de faire :

- `esc` éventuellement pour sortir du champ d'édition,
- `X` pour se placer dans la console,
- taper `update` ou `reload` .

## Définition des décors

Cf. [Définition des décors](#)

## Définition des personnages

Cf. [Définition des personnages](#)

## Définition des snippets

Cf. [Définition des snippets](#)

---

# 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 :

```
# Dans le fichier config.yml

# ...
personnages:
  MG: MacGregor    # personnage "simple" défini seulement
                   # par un nom
  PR:
    full_name: Philippe Perret
    short_name: Philippe
    nick_name: Phil
  MR:
    full_name: Marion Michel
    short_name: Marion
    nick_name: Bébé
  TR:
    full_name: Élie Kakou
    short_name: Élie
    nick_name: Lili
# etc.
```

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

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 :

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

---

## Analyse

### Composition d'une analyse

Une analyse avec l'« Analyseur de Films », qui [produira les livres d'analyse](#), est composée des éléments suivant :

- une [page de couverture](#)
- des [pages d'informations](#)
- des « [documents rédigés](#) »
- des « [documents automatiques](#) »
- une [quatrième de couverture](#)

## 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 :

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

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



```
# ...  
documents: [ 'introduction.md', 'mon_document.md' ]  
# ...  
  
# ou  
documents:  
  - introduction.md  
  - 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 `esc`,
- se placer dans la console avec `X`,
- 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

### Méthode par snippet

Si on se trouve dans un champ de texte, on peut utiliser le snippet `t`

### Méthode par raccourci-clavier

- 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 :

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


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

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

## Snippets

Pour faciliter la rédaction des documents (et notamment ne pas sortir du texte), on peut utiliser des snippets.

Rappel : un « snippet » est un texte qu'on va obtenir en jouant une ou plusieurs lettres suivies de la touche . Par exemple, dans l'application, si on écrit « t » et qu'on presse tout de suite la touche tabulation, ce « t » sera remplacé par une balise de temps correspondant au temps de la vidéo courante.

### Liste des snippets système

Action	Snippet	Description
Insérer une balise de temps	<code>t</code>	Insère dans le texte une balise de la forme <code>[time:h:mm:ss]</code> qui sera remplacé par une horloge liée dans le texte final.
Insérer le nom de l'application	<code>app</code>	

## Définir ses propres snippets

On peut définir ses propres snippets dans [le fichier config.yml](#) avec la propriété `snippets`. Un snippet doit définir en clé les lettres du snippet et en valeur la propriété `value`, avec la valeur à écrire, ou la propriété `method` avec le code javascript de la méthode à utiliser pour définir la valeur (valeur que la méthode doit retourner). Par exemple :

```
# Dans le fichier config.yml

# ...
snippets:
  ph: Philippe Perret
  # ou :
  ph:
    value: Philippe Perret
  # Avec une méthode (sans 'return')
  date:
    method: new Date().getMonth() + 1
  # Avec une méthode qui définit explicitement le 'return'
  autredate:
    method: var d = new Date(); return d.getFullYear()
```

Noter que si la méthode ne contient pas de `return`, il sera ajouté au début du code.

---

## 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 :

```
[film:titre du film]
  Pour mettre en forme un titre de film

[ref:scene:id_event|Texte alternatif]
  Pour mettre en forme une référence à une scène dans le texte.
  Noter qu'il s'agit ici de l'ID de l'event qui définit cette scène
  et PAS du numéro de la scène (qui pourrait changer à tout moment).
  Si le texte alternatif n'est pas défini, c'est un texte type :
  "scène X. à m:ss : résumé"

[ref:note:id_event|Texte alternatif]
  Une référence à une note.
  Si aucun texte alternatif n'est défini, on écrira "(cf. note x)" avec
  un lien vers la note.
```

```
[ref:event:id_event|Texte alternatif]
```

Une référence à n'importe quel évènement.

## 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 :

```
[ref:document:<nom avec extension>|<texte alternatif>]
```

ou

```
[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.

### La couverture

Chaque livre comporte sa propre couverture mais une charte commune est utilisée pour homogénéiser l'ensemble.

Pour ajouter la page de couverture dans le livre produit, il faut inclure la balise

`[include:cover.html]` dans le premier document défini ou ajouter `cover.html` au début de la liste des documents dans la configuration du livre :

```
# dans le fichier config.yml du film
---
# ...
documents:
  - cover.html
```

Il convient de s'assurer que les données suivantes soient définies dans le fichier `config.yml` (une erreur sera produite si ça n'est pas le cas) :

```
# Dans le fichier config.yml du film
---
title: Le titre du film
film_infos:
  director: Réalisateur du film
book_infos:
  author: Auteur du Film
  editor:
    name: Éditeur
    logo: path/to/logo.png
  cover:
    path: path/to/cover.jpg
    width: taille sur la page de couverture
```

## 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 événement 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.

### Édition du texte d'un évènement d'analyse

Après avoir cliqué sur un évènement dans le listing, il se met automatiquement en édition. Il suffit alors de taper la lettre `T` pour se placer dans le champ d'édition du texte pour le modifier.

### Contrôle de la vidéo en éditant un texte

Lorsque l'on se trouve dans le champ d'édition du texte d'un évènement d'analyse, il faut ajouter la touche `Ctrl` aux touches `J`, `K` et `L` pour respectivement revenir en arrière, arrêter ou mettre en route la lecture de la vidéo courante.

### 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 évènement 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 :

```
...
decors:
  id_decor_simple: Rue animée # décor simple, sans items
  id_decor1:
    hname: Maison du héros
    items:
      id_sous_decor: Salon
      id_sdecor2: Chambre
  id_decor2:
    hname: Usine du héros
    items:
      idsdec1: Bureau
      idsdec2: Atelier
      idscec3: Entrepôt
```

Pour ajouter un nouveau décor, il suffit de faire :

- `X` pour se placer dans la console,
- taper `open config` `↩` pour ouvrir le fichier configuration
- ajouter les décors voulus
- taper `update` ou `reload` `↩` 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_I]]`,
- 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

```
filtre ce_texte
=> Events contenant le texte "ce texte" ou "ce_texte"

filtre texte pour voir
=> Events contenant obligatoirement les trois mots "texte", "pour" et "voir"
```

### Évènement d'un certain type

```
filtre type:scene
=> Toutes les scènes

filtre type:note
=> Toutes les notes

filtre type:noeud
=> Tous les noeuds clé

filtre type:nc:zr
=> Le noeud clé Zéro
```

### Évènement après ou avant un certain temps

```
filtre before:0:1:15
```

=> Tous les évènements avant 1 minute 15 secondes

```
filtre type:note before:30:00
```

=> Toutes les notes avant la trentième minute

```
filtre after:10:00 type:scene
```

=> Toutes les scènes après la 10e minute

## Évènements contenant un ou des personnages

```
filtre personnage:PR personnage:AN
```

=> Events avec les personnages PR et AN (obligatoirement les deux)

```
filtre type:scene perso:PR
```

=> 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

### Lancer la lecture

La touche  permet de lancer la lecture sur [la vidéo active](#). Utiliser   pour l'autre vidéo.

### Régler la vitesse

Appuyer plusieurs fois sur la touche  (avec  pour la vidéo non active) permet de modifier la vitesse (en boucle).

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.

## La vidéo active

En [mode avec deux vidéos](#), la vidéo active est la vidéo entourée d'un bord bleu. Pour changer la vidéo active, il suffit de cliquer sur la vidéo à activer.

Noter que la plupart des contrôles par touche s'appliquent à la vidéo non active simplement en ajoutant la touche **Ctrl**. Par exemple **Ctrl L** permet de jouer la vidéo non active sans l'activer.

## Utiliser une seconde vidéo

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

```
---
...
:video2:
  :width: 200 # en général, assez petite
  # TODO Plus tard des options, comme le placement dans l'interface
  # 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** — avec **Ctrl** pour la vidéo non active — 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 :

draw quarts	Pour afficher les quarts
draw tiers	Pour afficher les tiers
draw all	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.

C'est la bande noire qui se trouve sous le listing des évènements.

## 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 **→** ou **esc**.

## Liste des commandes

Action	Commande	Description/options
Ouvrir l'aide	<code>aide</code> ou <code>manuel</code>	Ouvre le fichier PDF du manuel dans un autre onglet/une autre fenêtre.
Affiche les options	<code>options</code>	Affiche le panneau contenant les options et permet de les gérer.
Ouvrir quelque chose	<code>open ...</code>	Cf. <a href="#">commande open</a>
Construire un élément	<code>build ...</code>	Cf. <a href="#">commande build</a>
Créer quelque chose	<code>create ...</code>	Cf. <a href="#">commande create</a>
Se déplacer dans le film	<code>goto ...</code>	Cf. <a href="#">commande goto</a>
Actualiser les données du film, recharger le fichier de configuration	<code>update</code> ou <code>reload</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>&lt;nom_dossier&gt;</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>&lt;name&gt;</code>	Si le <code>&lt;name&gt;</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 &lt;type&gt;[options]</code>	Construire le livre de type <code>&lt;type&gt;</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 <b>tous les évènements qu'elle contient</b> (sauf ceux qui sont marqués à retirer). C'est donc la version la plus complète du film.
Statistiques	<code>build statistiques[&lt;type&gt;]</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 &lt;name.ext&gt;</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>&lt;name.ext&gt;</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`.












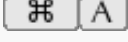
## Commande du contrôleur

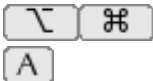
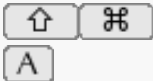
Ces raccourcis sont utilisables dès le lancement de l'application. Ils ne se désactivent que lorsqu'on se trouve dans un champ d'édition.

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 commander l'autre vidéo.
Jouer la vidéo active (dans un champ)	 	Active la lecture de la vidéo lorsque l'on se trouve dans un champ d'édition.
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.
Stopper la vidéo (dans champ)	 	Dans un champ d'édition. Noter que si on n'est pas dans un champ d'édition, cette commande stoppera l'autre vidéo.
Jouer en arrière		Appuyer plusieurs fois pour changer la vitesse (accélérer)
Jouer en arrière (dans un champ)	 	Dans un champ d'édition. Noter que hors d'un champ d'édition ce raccourci clavier jouera en arrière l'autre vidéo.
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.
Enregistre l'évènement ou le crée (dans un champ)		Seulement dans un champ d'édition. Permet de ne pas en sortir pour l'enregistrement.
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.
<b>Divers</b>		
Afficher les options		
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 <a href="#">seconde vidéo soit active</a>
Se placer dans la console		On peut alors jouer <a href="#">une des nombreuses commandes</a> 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		

## Conversion des vidéos pour l'analyse

Si le fichier du film n'est pas en `mp4` ou `ogg`, il convient de le transposer. Cela se fait grâce à la commande Terminal :

CETTE COMMANDE NE FONCTIONNE PAS (pour le moment, regarder les recherches entreprises dans le fichier README du dossier des vidéos sur le disque dur externe)

```
ffmpeg -i fichier/original.<ext> -vf subtitles=fichier/original.<ext>
fichier/original.mp4
```

Si on se place dans le dossier contenant la vidéo, on a juste à mettre le nom du fichier.

## Extraire le son

Pour extraire le son (\*), utiliser la commande :

```
ffmpeg -i input-video.avi -vn output-audio.aac
```

(\* Pour essayer de gérer le son même dans une version accélérée de la vidéo)

## 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.

---