

Structure des fichiers FinalDraft

Ce document décrit la structure des fichiers XML Final-Draft afin de pouvoir les produire de façon efficiente à partir des fichiers XML Scenario.

<FinalDraft DocumentType="Script" Template="no", Version="5">

Nœud racine.

Je ne sais pas à quoi correspond la propriété `Version`.

Les nœuds enfants sont :

<Content>

Les lignes du scénario de façon séquentiel.

-> [Description](#)

</Content>

<HeaderAndFooter>

Définition des pied et entête de page

-> [Description](#)

</HeaderAndFooter>

<SpellCheckIgnoreLists>

Liste des mots à ignorer ?

</SpellCheckIgnoreLists>

<PageLayout>

Format général de page (marges, couleurs, etc.)

-> [Description](#)

</PageLayout>

<WindowState>

Présentation de la fenêtre (largeur, hauteur, etc.)

-> [Description](#)

</WindowState>

<TextState>

Présentation du texte (zoom, sélection, invisibles)

-> [Description](#)

</TextState>

<ElementSettings Type="<Type élément>">

Définition de chaque élément (intitulé, action, etc.)

-> [Description](#)

</ElementSettings>

<TitlePage>

Définition de la page de titre

</TitlePage>

<SmartType>

Définition de l'auto-complétion (personnages, intitulés, etc.)

-> [Description](#)

</SmartType>

<LockedPages>

Verrouillage des pages

</LockedPages>

<Revisions>

Révisions/corrections enregistrées

-> [Description](#)

</Revisions>

<AltCollection>

Liste des dialogues alternatifs

-> [Description](#)

</AltCollection>

<TargetScriptLength>

Longueur (durée minute) du script

-> [Description](#)

</TargetScriptLength>

<ListItems>

? (peut-être les dernières modifications pour annulation)

</ListItems>

<DisplayBoards>

Définition des panneaux (DisplayBoard) de la story map et du beat board

-> [Description](#)

</DisplayBoards>

<Writers>

Auteurs du scénario

-> [Description](#)

</Writers>

<WriterMarkup>

?

</WriterMarkup>

<TagData>

Données de toutes les tags

-> [Description](#)

</TagData>

<ScriptNotes>

Notes de script

-> [Description](#)

</ScriptNotes>

Tags XML à ne pas modifier

<Watermarking>

Définit la watermark

</Watermarking>

<MoresAndContinueds>

Définition de l'affichage des dialogues suivant et suite de scène

-> [Description](#)

</MoresAndContinueds>

<SplitState>

État du split de l'interface — Ne pas modifier

</SplitState>

<Macros>

Définition des macros — Ne pas modifier

</Macros>

<Actors>

Définition des acteurs (acteurs machine) — Ne pas modifier

</Actors>

<Cast>

Définition du casting (acteurs réels) — Ne pas modifier

</Cast>

<SceneNumberOptions>

Options pour les numéros de scène — Ne pas modifier

</SceneNumberOptions>

<CastList>

Options pour l'affichage de la liste de cast — Ne pas modifier

</CastList>

<CharacterHighlighting>

Définition des exergues (couleur) des personnages — Ne pas modifier

</CharacterHighlighting>

<SceneNavigatorPreferences>

Préférences pour le navigateur de scènes — Ne pas modifier

</SceneNavigatorPreferences>

<TagsNavigatorPreferences>

Préférences pour le navigateur de tags — Ne pas modifier

[-> Description](#)

</TagsNavigatorPreferences>

<Characters>

Fiches de personnages — Ne pas modifier

</Characters>

<Images>

Images utilisées — Ne pas modifier

</Images>

<Outlines>

Réglage de l'Outline — Ne pas modifier

[-> Description](#)

</Outlines>

Balise *Content* — Lignes du scénario

Cette balise de premier niveau définit séquentiellement chaque ligne du scénario. Lorsqu'on passe du document ScenarioXML au document Final-Draft, on doit refaire tous les nœuds enfant de cette balise.

Les enfants sont des balises :

<Paragraph Type="<type du paragraphe>">

La plupart des types de paragraphes sont simples et ne définissent qu'un texte. Par exemple :

```
<Content>
  <!-- ... -->
  <Paragraph Type="Action">
    <Text>On marque une action sous cette forme.</Text>
  </Paragraph>
  <!-- ... -->
</Content>
```

Les **types simples** sont :

- **Action** (action ou description),
- **Character** (nom du personnage qui va parler),
- **Dialog** (dialogue mais seulement lorsqu'ils n'ont pas d'alternative),
- **Outline 1, 2 ou 3** (pour décrire la structure générale)

Tous ces types *simples* ne fonctionnent qu'avec une balise `Text`.

Les **types semi-complexes** sont :

- **Dialog** avec dialogue alternatif
- **Paranthetical** (note de jeu, car ils définissent aussi leur aspect)

- [Outline Body](#) (seulement parce qu'il définit son aspect dans sa balise...)

Ces types *semi-complexes* définissent des attributs dans leur balise `Paragraph`. Sauf le dialogue, qui ajoute une balise `Alts`.

Les **types complexes** sont :

- [Scene Heading](#), les intitulés de scène, avec beaucoup d'information puisqu'il rassemble les informations de toute la scène.

Dialogues alternatifs

Les dialogues alternatifs se présentent sous cette forme :

```
<Paragraph Type="Dialog">
  <Text>Le dialogue principal d'index 0</Text>
  <Alts Current="0"><!-- ou autre index ci-dessous -->
    <AltId>4</AltId><!-- Id dans la liste AltCollection -->
    <AltId>9</AltId><!-- Id dans la liste AltCollection -->
  </Alts>
</Paragraph>
```

Voir [comment se définit le dialogue alternatif](#).

Notes de jeu

Les notes de jeu, dans la balise `Content`, se présentent ainsi :

```
<Content>

  <!-- ... -->

  <Paragraph Type="Parenthetical">
    <Text AdornmentStyle="0" Background="#FFFFFFFF" Color="#000000000000"
Font="Geneva" RevisionID="0" Size="12" Style="">(ici la note de jeu)</Text>
  </Paragraph>

  <!-- ... -->

</Content>
```

Le texte des outlines (Outline Body)

Dans la balise `Content`, ils se présentent après leur paragraphe de niveau d'outline, sous la forme :

```

<Content>

  <!-- ... -->

  <Paragraph Alignment="Left" FirstIndent="0.00" Leading="Regular" LeftIndent="1.38"
RightIndent="7.50" SpaceBefore="0" Spacing="1" StartsNewPage="No" Type="Outline Body">
    <Text>*Le texte décrivant l'élément d'outline*</Text>
  </Paragraph>

  <!-- ... -->

</Content>

```

Définition des scènes

Les scènes (intitulé) sont définies dans une balise `Paragraph` de type `Scene Heading`, dans la balise `Content`, dans un paragraphe :

```

<Content>

  <!-- ... -->

  <Paragraph Type="Scene Heading" Number="1">

  </Paragraph>

  <!-- ... -->

</Content>

```

Cette balise peut contenir beaucoup d'informations :

```

<Paragraph Type="Scene Heading" Number>
  <SceneProperties color Length Page Title>
    <Summary>
      <!-- Résumé de la scène -->
      <Paragraph Alignment FirstIndent Leading LeftIndent RightIndent SpaceBefore
Spacing StartsNewPage>
        <Text AdornmentStyle Background Color Font RevisionID Size Style>*Résumé de la
scène*</Text>
      </Paragraph>
    </Summary>
    <SceneArcBeats>
      <!-- Beats -->
      <CharacterArcBeat Name>
        <!-- Beat sur l'arc du personnage Name -->
        <Paragraph arguments>

```

```
        <Text arguments>*description optionnelle*</Text>
    </Paragraph>
</CharacterArcBeat>
</SceneArcBeats>
</SceneProperties>
<Text>*Intitulé type "INT. BUREAU - JOUR"</Text>
</Paragraph>
```

Définition de la COULEUR de la scène

Elle se définit dans l'attribut `Color` de la balise `SceneProperties`. Cf. la [note à propos des couleurs](#).

Définition du TITRE de la scène

Le titre de la scène se définit dans l'attribut `Title` de la balise `SceneProperties`.

Définition du RÉSUMÉ de la scène

Le résumé se définit dans la balise `Summary` qui contient `Paragraph > Text` de cette manière :

```
<SceneProperties>
  <Summary>
    <Paragraph Alignment="Left" FirstIndent="0.00" Leading="Regular" LeftIndent="0.00"
RightIndent="1.39" SpaceBefore="0" Spacing="1" StartsNewPage="No">
      <Text AdornmentStyle="0" Background="#FFFFFFFF" Color="#000000000000"
Font="Arial" RevisionID="0" Size="12" Style="">*Résumé de la scène*</Text>
    </Paragraph>
  </Summary>
</SceneProperties>
```

Balise *HeaderAndFooter*

Cette balise de premier niveau définit les entête et pied de page.

Balise *PageLayout*

Cette balise de premier niveau définit le format général de page.

Balise *WindowState*

Cette balise de premier niveau définit l'état de la fenêtre.

Balise *TextState*

Aspect du texte en général, zoom, sélection et visibilité des caractères invisibles.

Balises *ElementSettings*

Séquence de balises qui vont définir chacun des types d'éléments, intitulé, action, général, etc.

C'est l'argument type qui le définit. Par exemple, pour les intitulés :

```
<ElementSettings Type="Scene Heading">
```

Balise *SmartType*

Définition de l'autocomplétion.

Balise *Revisions*

Correction enregistrées, à valider ou rejeter.

Balise *AltCollection*

Liste des dialogues alternatifs. Cf. [Dialogues alternatifs](#).

Elle contient tous les dialogues alternatifs, par `Id`. Un dialogue se présente ainsi :

```
<AltCollection>
  <!-- ... -->
  <Alt Id="*identifiant numérique simple*">
    <Paragraph Alignment="Left" FirstIndent="0.00" Leading="Regular" LeftIndent="2.50"
RightIndent="-0.88" SpaceBefore="0" Spacing="1" StartsNewPage="No">
      <Text AdornmentStyle="0" Background="#FFFFFFFF" Color="#000000000000"
Font="Geneva" RevisionID="0" Size="12" Style="">Le texte du dialogue alternatif.</Text>
    </Paragraph>
  </Alt>
  <!-- ... -->
</AltCollection>
```

Balise *TargetScriptLength*

Pour définir la durée attendue pour le script.

Balise *DisplayBoards*

Définit le contenu des deux tableaux :

- la *story map* (appelée maintenant « Outline »),
- le *tableau des beats*.

Balise *Writers*

Définition des auteurs du scénario.

Balise *TagData*

Définition de toutes les tags.

Balise *ScriptNotes*

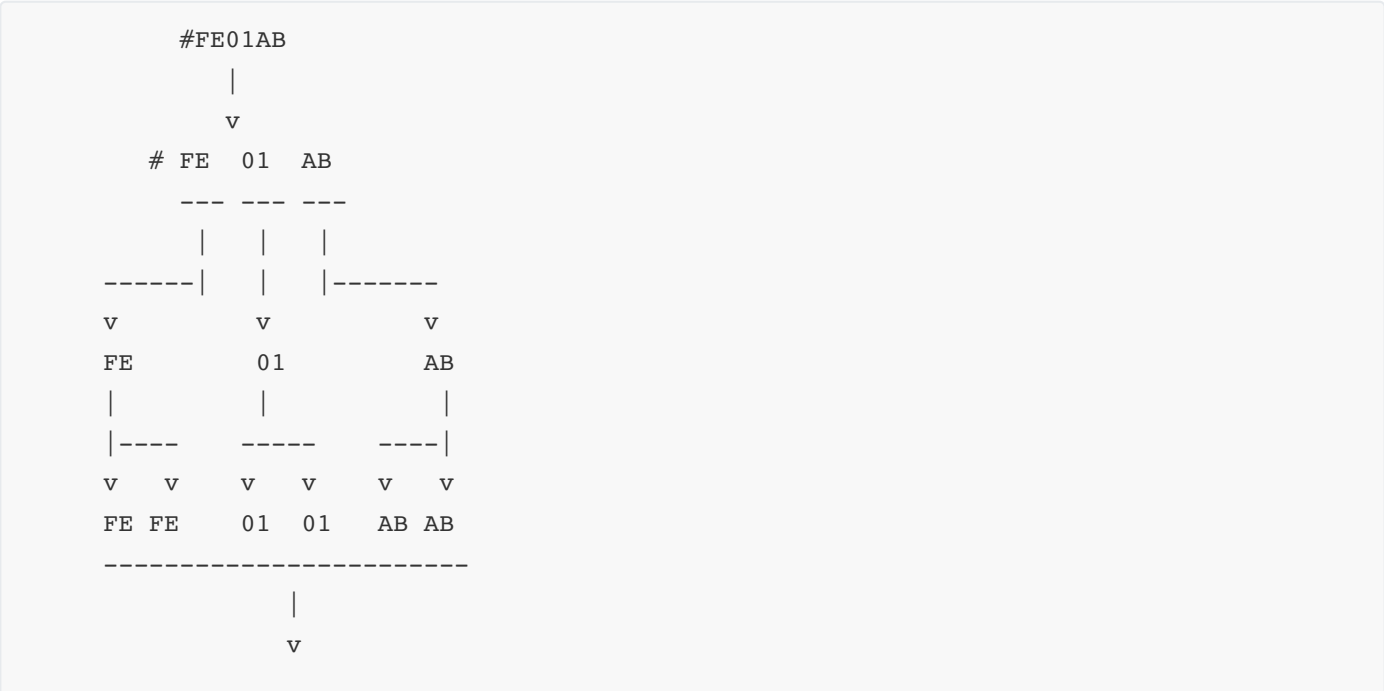
Définition des notes de script.

Annexe

Définition des couleurs

Pour une raison qui m'échappe complètement, les couleurs, dans Final-Draft, sont définies par un code à 13 caractères. En fait, chaque double octet hexadécimal est répété.

Par exemple :



#FEFE0101ABAB