

B.O.A. Éditions

LE PROGRAMME « UN AN UN SCRIPT »

MANUEL DE L'AUTEUR

Philippe Perret

version Mai 2016

Table des matières

1	Introduction	3
2	Préférences	4
2.1	Navigation	4
2.1.1	Régler le rythme du programme	4
2.1.2	Rejoindre son bureau après connexion	4
3	Opérations de base	5
3.0.1	Rejoindre le site	5
3.0.2	Rejoindre son bureau de travail	5
4	À placer quelque part dans le document	6
4.0.1	Jour-programme et jour réel	6

Chapitre 1

Introduction

Le programme UN AN UN SCRIPT est un programme qui permet d'écrire un script tout en apprenant la narration, l'art de raconter une histoire.

Ce fichier présente l'aide pour l'utilisation du programme *UN AN UN SCRIPT* sur le site LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR.

Chapitre 2

Préférences

2.1 Navigation

2.1.1 Régler le rythme du programme

- rejoindre le site (3.0.1) et s'identifier,
- rejoindre le bureau de travail,
- activer le panneau “"Préférences"”,
- Dans la partie “Programme”, régler la vitesse du menu “Rythme” (*avec le rythme « moyen », un jour-programme correspond à un jour réel — 4.0.1*),
- Cliquer sur le bouton “Enregistrer” pour enregistrer les modifications.

2.1.2 Rejoindre son bureau après connexion

Vous pouvez régler vos préférences pour rejoindre votre bureau de travail, le centre névralgique du développement de votre histoire, tout de suite après l'identification. Pour se faire, procéder comme suit :

- rejoindre le site (3.0.1) et s'identifier,
- rejoindre le bureau de travail,
- activer le panneau “"Préférences"”,
- Cocher — ou décocher — la case “Rejoindre le bureau après l'identification”,
- Cliquer sur le bouton “Enregistrer” pour enregistrer les modifications.

Chapitre 3

Opérations de base

3.0.1 Rejoindre le site

Pour rejoindre le site, taper l'adresse : `http://www.laboiteaoutilsdelauteur.fr` dans la barre de navigation de votre navigateur favori (Firefox par exemple).

3.0.2 Rejoindre son bureau de travail

Pour rejoindre votre bureau de travail sur le site de LA BOITE À OUTILS DE L'AUTEUR, il suffit de :

- rejoindre le site (3.0.1) ;
- Vous identifier à l'aide de votre adresse mail et votre mot de passe ;
- Si vous avez choisi l'option de rejoindre votre bureau après identification (2.1.2), alors vous rejoignez aussitôt votre bureau de travail ;
- Sinon, cliquer sur le lien « 1 an 1 script » dans la marge gauche.

Chapitre 4

À placer quelque part dans le document

4.0.1 Jour-programme et jour réel

Quand on suit le programme *UN AN UN SCRIPT*, il faut comprendre qu'il y a deux sortes de jours : les « jour-programme » et les « jours réels ». Lorsque l'on suit le programme en rythme « normal », c'est-à-dire « moyen », un jour-programme et un jour réel sont équivalents ou, pour le dire autrement, un jour-programme dure un jour réel.

Le programme *UN AN UN SCRIPT* étant pensé sur un an, il est décomposé en **366 jours-programme** qui chacun définissent le programme complet.

Lorsque l'on ralentit son rythme de travail, les jours réels sont plus nombreux — on peut faire le programme *UN AN UN SCRIPT* en un an et demi par exemple — mais le nombre de jours-programme ne varie pas, bien entendu. Donc ces jours-programme doivent se *rallonger* pour durer le temps voulu.

Si, par exemple, vous suivez le programme *UN AN UN SCRIPT* avec un rythme deux fois plus lent que le rythme moyen, vous mettrez deux ans pour suivre l'intégralité du programme (*cela peut vous sembler long, en réalité, il faut bien plus de temps que ça pour apprendre la dramaturgie et réussir son premier bon scénario !*). Deux ans pour suivre le programme prévu sur une année, cela signifie qu'un *jour-programme* durera **2 jours réels**.