

Production : Pei l'évadée de la nuit

Sheet : 001/

Director : Axel Polin

Storyboard Artist : Axel Polin (Review Marie Beurton-Aimar)

Shot : SC1 Seq1 #1C



Description & Script & Sound :

D : **plan large objectif** Atterrissage avion (de face) → respect technique !

Sc : -

So :

Transition : CUT

Shot : SC1 Seq1 #2C



Description & Script & Sound :

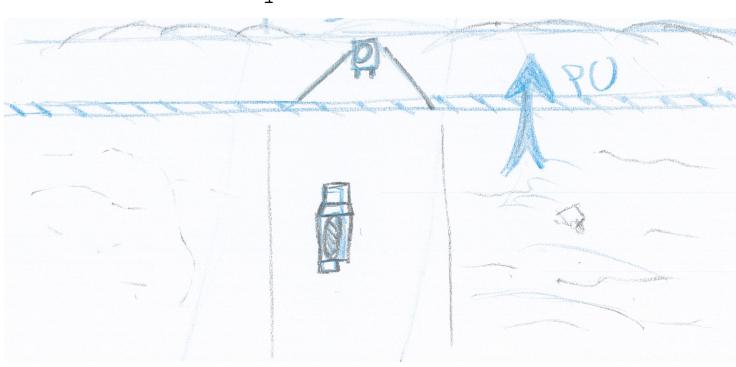
D : Contre-plongé, gros plan zoom-out vers plan poitrine.

Sc : --

So :

Transition : CUT

Shot : SC1 Seq1 #3C



Description & Script & Sound :

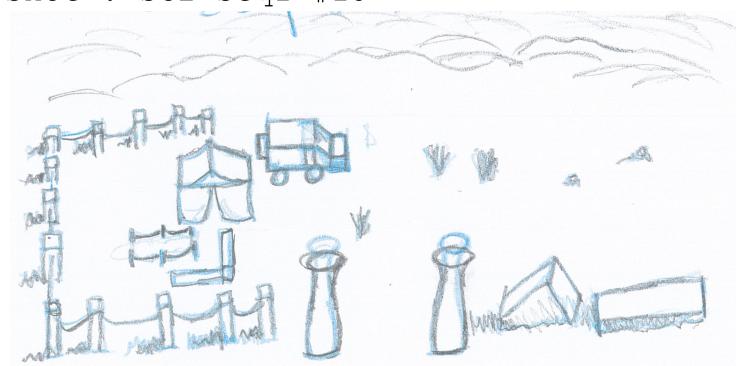
D : **plan de dessus** Follow Jeep sur dernières images.

Sc : --

So :

Transition : Fade out / fade in vers SC2 (claquement portières lors du fade in)

Shot : SC2 Seq1 #1J



Description & Script & Sound :

[ [BACKGROUND #1] ]

D : **perspective dimétrique (90,90,180)** Fixe

Sc : script-sheet 1

So :

Transition : Fade out / Fade in

Notes :

SC1 Seq1 et SC2 Seq1 = Fin d'après-midi Fayoum de nos jours (anciennement Ghoran) ⇒ aridité.

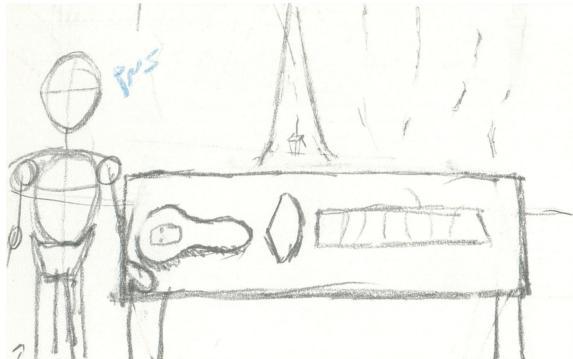
Production : Pei l'évadée de la nuit

Sheet : 002/

Director : Axel Polin

Storyboard Artist : Axel Polin (Review Marie Beurton-Aimar)

Shot : SC2 Seq2 #1J



Description & Script & Sound :

[ [BACKGROUND 2] ]

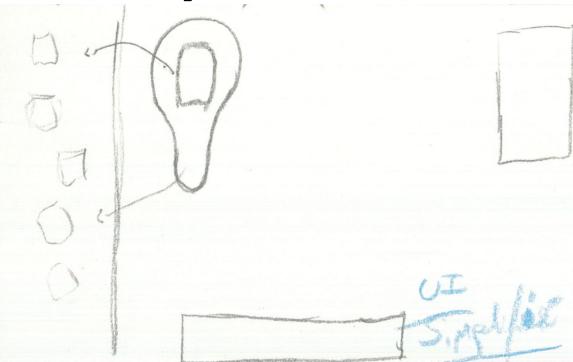
D : **Fixe** début du jeu 1

Sc : script-sheet 1

So :

Transition : zoom-in sur table vers #2

Shot : SC2 Seq2 #2J



Description & Script & Sound :

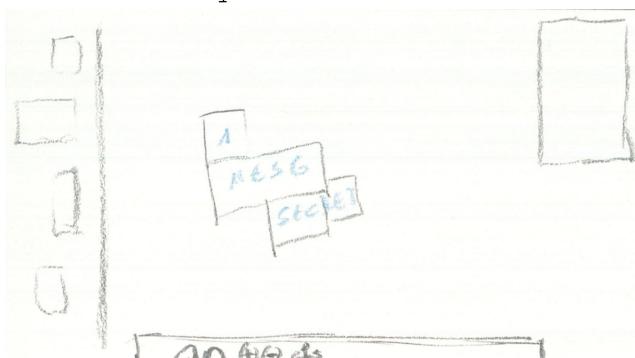
D : **Fixe** déroulement du jeu 1

Sc : script-sheet 1

So :

Transition : pas de transition

Shot : SC2 Seq2 #3J



Description & Script & Sound :

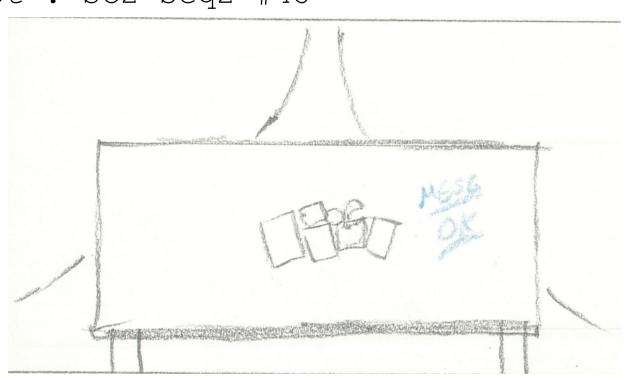
D : **Fixe** fin jeu 1

Sc : script-sheet 1

So :

Transition : Zoom-out vers #4

Shot : SC2 Seq2 #4J



Description & Script & Sound :

D : **Fixe** jeu 1 résolu retour à la table

Sc : script-sheet 1

So :

Transition : Fade out / Fade in

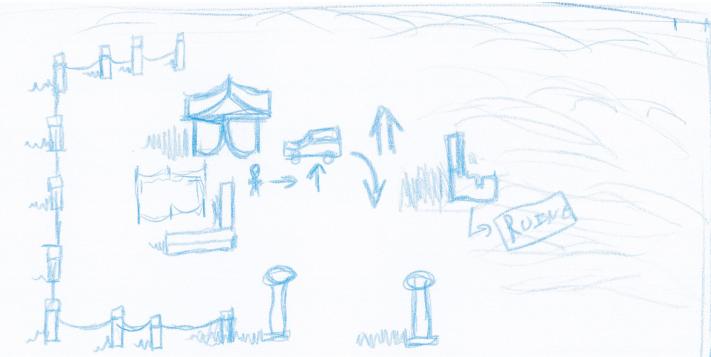
Notes :

SC2 Seq2 : sous la tente de fouille, même lieu, le temps passe jusqu'à la soirée puis ouverture SC3.

Director : Axel Polin

Storyboard Artist : Axel Polin

Shot : SC3 Seq1 #1J



Description & Script & Sound :

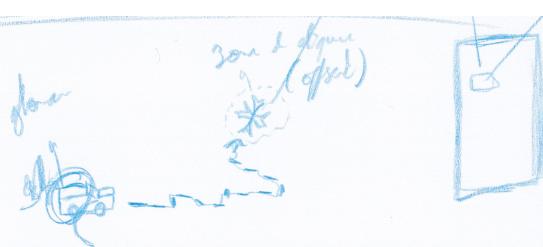
D : Pei monte dans la jeep puis part vers le haut du cadre.

Sc : -

So :

Transition : Fade in, fade out, zoom out.

Shot : SC3 Seq1 #2J



Description & Script & Sound :

D : Carte en plan large la jeep est en petit elle doit aller au marquage au sol (la marquage est en overlay pour le joueur).

Sc : -

So :

Transition : Fade in, fade out.

Shot : SC3 Seq1 #3J



Description & Script & Sound :

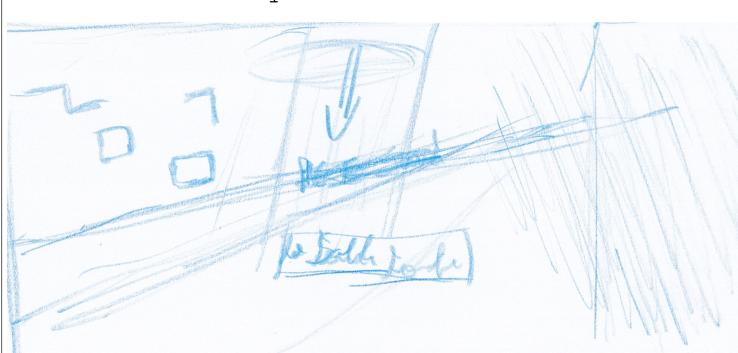
D : Vue de côté Pei descend de la jeep, elle prend sa pelle et va creuser à l'endroit du marquage.

Sc : --

So :

Transition : CUT

Shot : SC4 Seq1 #1C



Description & Script & Sound :

D : Vu sur le trou, la caméra se trouve dans les ruines. Du sable et des pierres tombent lors de la percée. Beaucoup de poussière.

Sc : --

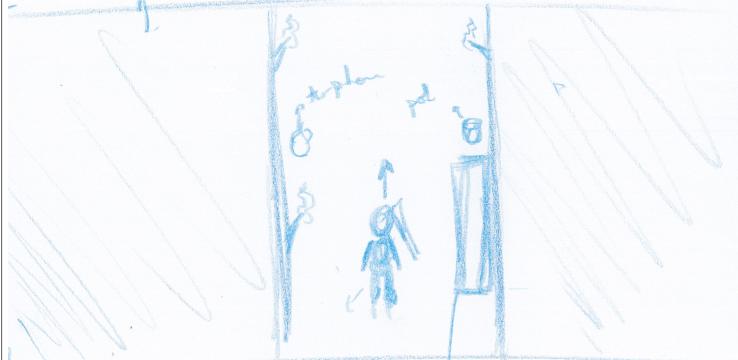
Transition : CUT

Notes :

Director : Axel Polin

Storyboard Artist : Axel Polin

Shot : SC4 Seq1 #2J



Description & Script & Sound :

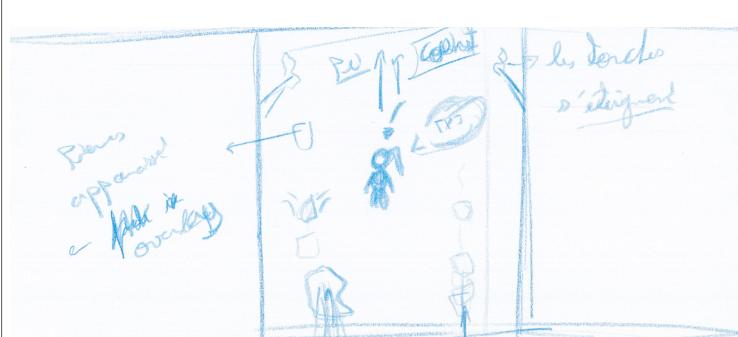
D : Pei se trouve dans le temple. Torches, sarcophages, momies de crocodile, pots.

Sc : --

So :

Transition : PAS DE TRANSITION

Shot : SC4 Seq1 #3J



Description & Script & Sound :

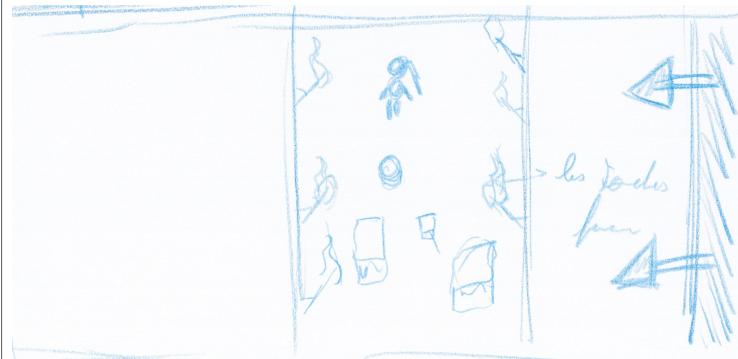
D : Pei toujours dans le temple. Bruit de perçage off. Il y a des secousses, des pierres tombent. Pei doit courir.

Sc : --

So :

Transition : PAS DE TRANSITION

Shot : SC4 Seq1 #4J



Description & Script & Sound :

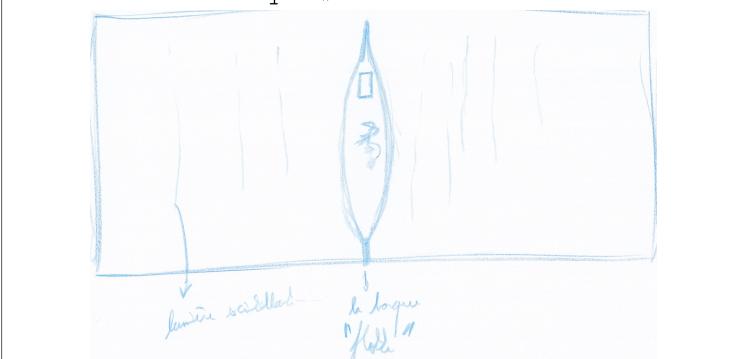
D : Les secousses se calment puis gros craquement. Voile noir devancé de peu par Sobek. Puis off bruit de chute sur du bois.

Sc : --

So :

Transition : CUT

Shot : SC4 Seq2 #1J



Description & Script & Sound :

D : Pei et Sobek sur une barque.

Sc :

So :

Transition : Série de noir. Puis enfin fade in.

Notes : Fin de partie A