

# Découpage du scénario en séquences, scènes et plans

## Note sur l'organisation du story-board

### Définitions :

La séquence est une combinaison de scènes.

La scène est une combinaison de plans.

Le plan est l'intervalle de temps pendant lequel la caméra filme en une fois. Ici un plan peut-être créé chaque fois que le scénario nécessite d'ajouter des éléments de jeux ou à chaque fois qu'il semble nécessaire d'alléger un plan dans le story-board.

### Une séquence est notée :

« Seq » suivi du numéro correspondant (ex : Seq1)

### Une scène est notée :

« SC » suivi du numéro correspondant (ex : SC1)

### Un plan est noté :

« # » suivi du numéro correspondant ainsi que d'une indication sur le type de plan : J si le plan est dans le jeu ou un mini-jeu ; C s'il s'agit d'une cinématique.

Ici, le premier plan est noté « Seq1 SC1 #1C » et le second « #2C ».

**Note :** Le numéro d'incrémentation des plans est réinitialisé à 1 à chaque nouvelle scène. Il est de même pour les scènes à chaque nouveau plan.

Ainsi le plan 1 de la scène 2 est noté : « Seq1 SC2 #1 » et la scène 1 de la séquence 2 est notée : « Seq2 SC1 » .

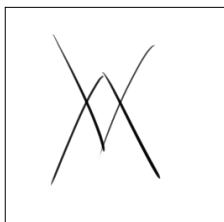
## Mise en page du story-board :

Une feuille de modèle de story-board à été rédigé (voir après X-sheet).

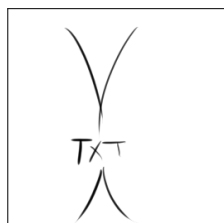
Entre chaque vignette il faut indiquer au monteur l'enchaînement prévus des plans :  
overlap, overlay, fade out, fade in, cut...

Chaque type d'enchaînement possède son code :

*Overlap :*



*Les deux flèches peuvent être séparées pour indiquer des effets de transitions supplémentaires (changement de tempo, de son,...)*



*Fade out : comme l'overlap mais sans la flèche du bas.*

*Fade in : comme l'overlap mais sans la flèche du haut.*

*Overlay : indiquer « Overlay ».*

*Cut : indiquer « CUT » encadré.*

**! Une indication textuelle peut remplacer ces codes visuels !**

### **Important !**

La référence au numéro de la feuille d'exposition (voir section feuille d'exposition) associée au plan doit être indiqué après la section musiques et sons.

## **Feuille d'exposition :**

En premier lieu il doit être convenu d'un modèle de feuille d'exposition à suivre. Pour cela un fichier nommé X-sheet.pdf est fourni avec le projet (ou voir feuille plus bas). Il s'agit d'une feuille d'exposition traditionnelle écrite en pied de pellicule.

*Pour information : 1 Pied (1F) = 2/3 seconde (ou 1" = 1.5F)*

Une feuille d'exposition comprend 4 secondes (6 Pieds) pour une animation à 24 images par secondes.

### **Note sur les cycles de marches :**

Un cycle de marche naturel est animé en 12 images pour un pas, soit deux pas par seconde. Cependant, comme il s'agit d'un jeu vidéoludique non réaliste les cycles de marches seront animés en 8 images.

PROD.      SEQ.      SCENE										SHEET NO.
FR	ACTION	SB	DIAL						BG	CAMERA INSTRUCTIONS
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							
			1							
			2							
			3							
			4							
			5							
			6							
			7							
			8							
			9							
			10							
			11							
			12							
			13							
			14							
			15							
			16							

Shot :	Description & Script & Sound :
	Transition :
Shot :	Description & Script & Sound :
	Transition :
Shot :	Description & Script & Sound :
	Transition :
Shot :	Description & Script & Sound :
	Transition :

Notes :