

Guide utilisateur de FiveActs



Table of Contents

1. Introduction	1
1.1. Pré-requis Système	1
1.2. Achat et installation	1
2. Interface utilisateur	3
2.1. Fenêtre d'accueil	3
2.2. Préférences	5
2.3. La fenêtre principale	8
3. Écrire	10
3.1. Comment débiter - Votre première scène	11
3.2. Titres des scènes	14
3.2.1. INT. et EXT.	16
3.3. Personnages et lieux	17
3.4. Notes et attributs	18
3.5. Format	19
3.5.1. Texte alternatif	20
3.5.2. Mise en forme du texte et recherche de potentiels problèmes dans votre document	20
3.6. Fenêtres multiples	22
3.7. Affichage	24
3.7.1. Afficher la règle	24
3.7.2. Affichages	25
3.8. Révisions	28
3.8.1. Effectuer et éditer des révisions	28
3.9. Verrouillage des pages	31
3.9.1. Verrouiller des pages	31
3.9.2. Pages numérotées "A"	32
3.9.3. Verrouiller des pages numérotées "A"	33
3.9.4. Déverrouiller des pages	33
3.10. Numéros de scène	35
3.10.1. Numérotation des scènes	35
3.10.2. Renommer les scènes	37
3.10.3. Masquer les scènes numérotées	38
4. Organiser	39
4.1. Sociogrammes	40
4.2. Personnages	45
4.3. Lieux	47

4.4. Accessoires	49
5. Analyser	50
5.1. Personnages	51
5.2. Lieux	54
5.3. Accessoires	55
5.4. Journal des modifications	57
5.5. Distribution	58
5.6. Scènes	59
5.7. Impression des rapports	60
6. Créer	61
6.1. Créer une collection	61
6.2. Ajouter des fiches	62
6.3. Organiser les fiches	66
6.4. Chronologie	70
7. Exporter vos scripts	73
7.1. Exporter un fichier	73
8. Support technique	75

Chapter 1. Introduction

Merci d'avoir choisi *FiveActs* pour créer vos scénarios et vos scripts ! *FiveActs* a été conçu pour répondre aux besoins spécifiques des scénaristes et il est livré avec d'innombrables fonctionnalités et options innovantes.

Pour vous aider à comprendre comment utiliser *FiveActs* et tirer le meilleur parti de ses nombreuses fonctionnalités, nous proposons également une variété de didacticiels vidéo en plus de ce manuel. Pour visionner les démonstrations des fonctions fondamentales de l'application, rendez-vous sur notre site Web à l'adresse: [Tutorials](#)¹.

Pour toutes questions, suggestions ou retours d'expérience, n'hésitez pas à nous contacter en cliquant l'un des liens suivants :

Par courriel en Français : <https://www.macvf.fr/contact>

En visitant le forum français : <https://www.macvf.net/forum>

Par courriel en Anglais : <https://www.syniumsoftware.com/en/support>

Par courriel en Allemand : <http://www.syniumsoftware.com/de/support>

1.1. Pré-requis Système

FiveActs nécessite un Mac exécutant **macOS 10.15 "Catalina"** ou une version ultérieure. Nous recommandons l'utilisation de macOS **macOS 11 "Big Sur"**.

1.2. Achat et installation

FiveActs est exclusivement disponible sur le Mac App Store d'Apple. Pour acheter l'application, ouvrez le Mac App Store et recherchez "FiveActs". Cliquez sur le bouton indiquant le prix en haut à droite, puis confirmez votre achat en cliquant sur "Acheter l'app".

FiveActs sera automatiquement installé sur votre Mac après votre achat. Il n'est pas nécessaire d'exécuter un programme d'installation ou de saisir un numéro de série. L'application sera disponible pour une utilisation immédiate une fois le téléchargement terminé.

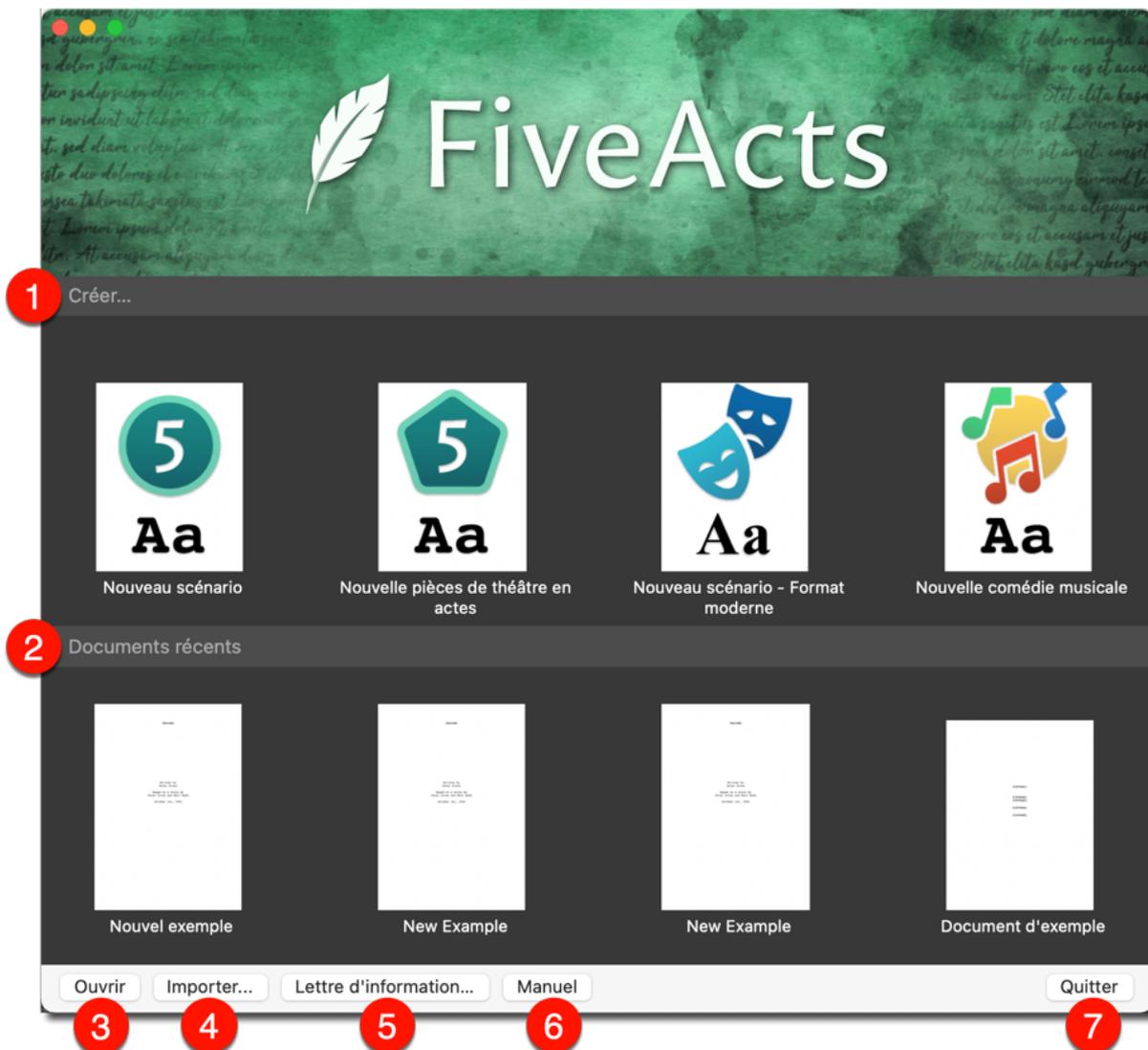
¹ <https://www.syniumsoftware.com/support>

Un des autres avantages de la disponibilité exclusive de *FiveActs* sur l'App Store est que vous pouvez l'utiliser sur tous les Mac associés à votre identifiant Apple. De plus, vous pouvez télécharger gratuitement les mises à jour de *FiveActs* depuis l'App Store (disponible dans la rubrique "Mises à jour") dès leur lancement.

Chapter 2. Interface utilisateur

2.1. Fenêtre d'accueil

L'écran d'accueil est le premier écran que vous voyez après le lancement *FiveActs*.

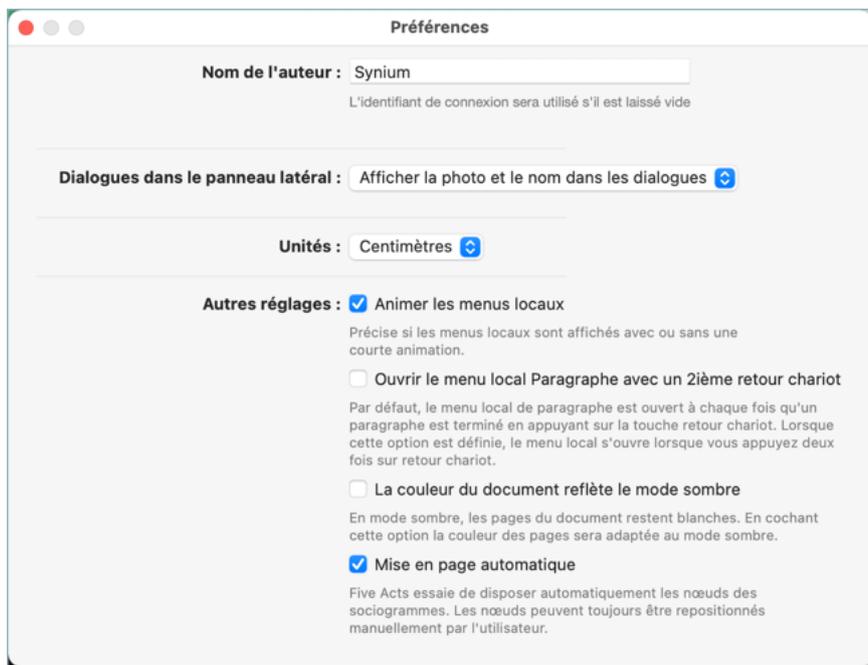


- ❶ Cette rubrique fournit divers modèles pour vous aider à créer un nouveau fichier. Les modèles par défaut et les nouveaux modèles sont disponibles ici.
- ❷ Cette rubrique répertorie tous vos projets en cours.
- ❸ Ce bouton vous permet d'accéder directement à tous les projets FiveActs précédemment créés depuis la fenêtre de démarrage.
- ❹ Appuyez le bouton "Importer" pour importer les fichiers FinalDraft et Fountain existants et les convertir en fichiers FiveActs.
- ❺ Utilisez le bouton "Lettre d'information" pour vous abonner à notre Lettre d'information afin de ne jamais manquer les dernières nouvelles de FiveActs et les conseils utiles aux utilisateurs.
- ❻ Le guide utilisateur de FiveActs est également accessible depuis ce bouton.
- ❼ Cliquez sur "Quitter" pour fermer Five Acts.

2.2. Préférences



Le menu "Préférences" est accessible depuis la barre de menu.



Nom de l'auteur: Saisissez un nom par défaut qui apparaîtra automatiquement dans le titre de tout document que vous créez. Si aucun nom n'est entré, *FiveActs* utilisera le nom d'utilisateur de votre compte macOS).

Dialogues dans le panneau latéral : Dans tous les documents ouverts, les dialogues entre les personnages seront listés dans la barre latérale "Inspecteur" à droite. Sélectionnez votre mode d'affichage préféré en affichant : le nom des personnages ou leur photo uniquement, ou les deux à la fois.

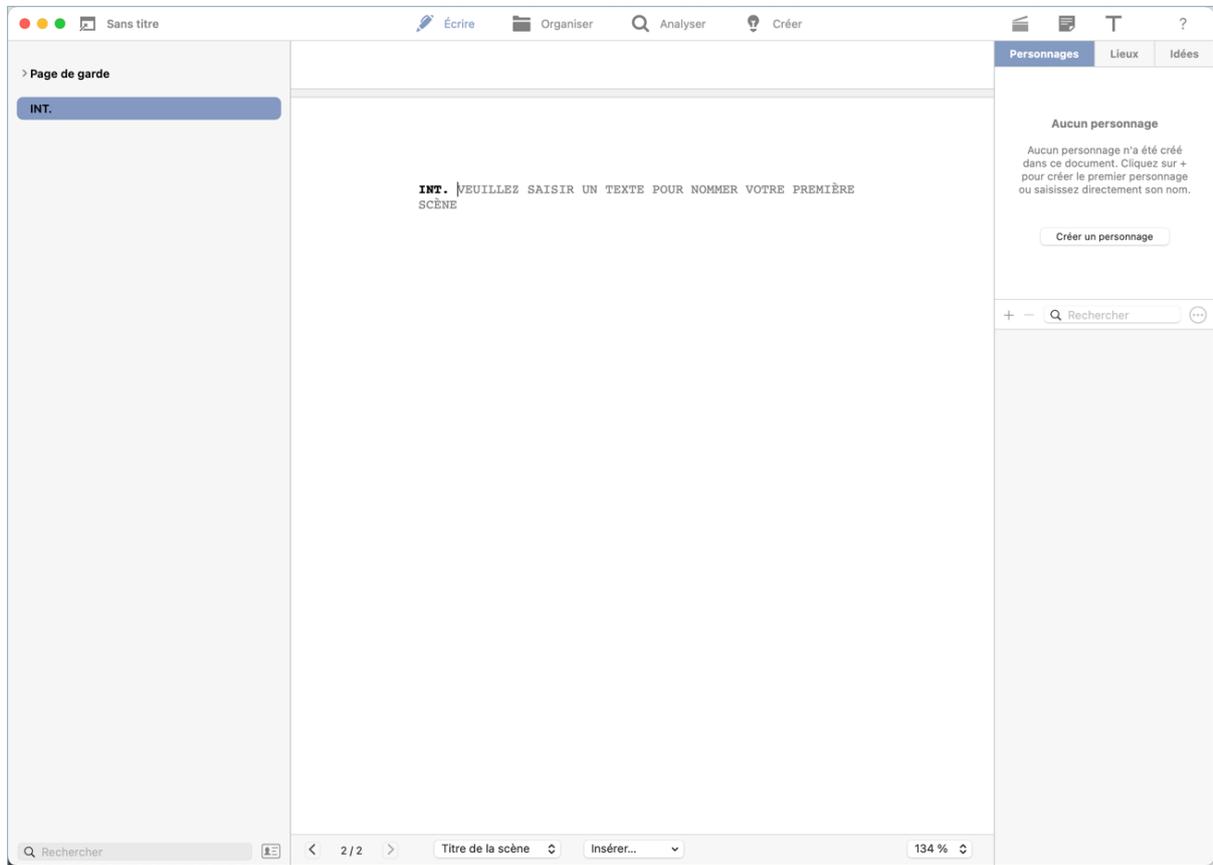
Unités : Sélectionnez les pouces ou les centimètres.

Autres réglages :

- **Animer les menus locaux :**
Activez cette option si vous préférez les menus locaux animés plutôt que statiques.
- **Ouvrir le menu local Paragraphe avec un 2ième retour chariot :**
Par défaut, le menu Paragraphe est accessible en pressant la touche Retour chariot. En activant cette option, le menu ne s'ouvrira qu'après avoir appuyé une deuxième fois sur la touche retour chariot.
- **La couleur du document reflète le mode sombre :**
Par défaut, en mode sombre, les pages du document restent blanches. Si cette option est activée, la couleur des pages sera adaptée au mode sombre.

2.3. La fenêtre principale

L'ouverture d'un document affiche la fenêtre principale de *FiveActs* d'où vous pourrez accéder aux fonctions et aux vues les plus importantes de l'application.



Les éléments de menu suivants représentent les rubriques principales de l'application :

Écrire :

Utilisez cette rubrique pour créer des scènes et composer des textes ou des dialogues.

Organiser :

Utilisez cette rubrique pour créer et gérer les personnages, les lieux, les accessoires et les sociogrammes.

Analyser :

Cette rubrique propose divers rapports sur les personnages, les lieux et d'autres informations utiles contenues dans votre script.

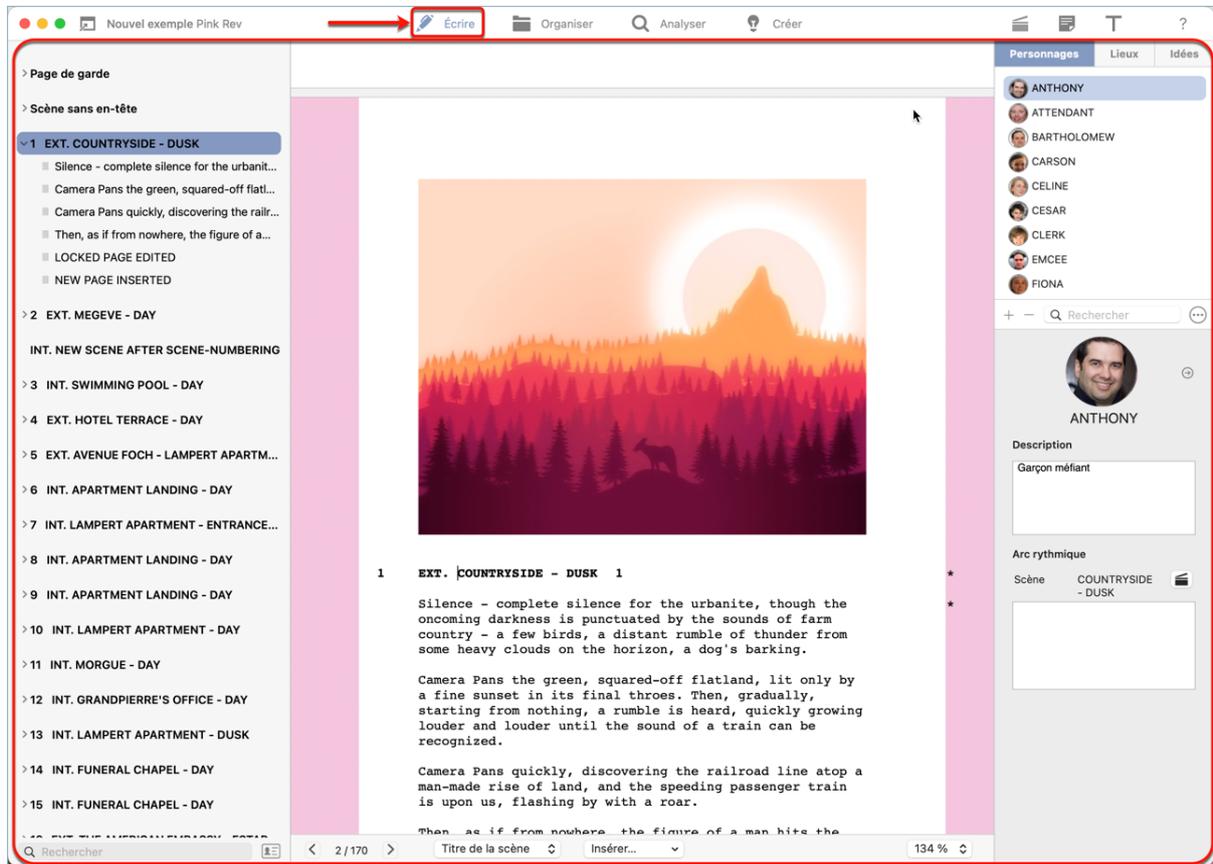
Créer :

Cette rubrique particulière est utile pour mener des réflexions et créer des fiches d'idées.

Reportez-vous aux chapitres correspondant pour apprendre tout ce que vous devez savoir sur les fonctionnalités et options utiles fournies par ces rubriques de *FiveActs*.

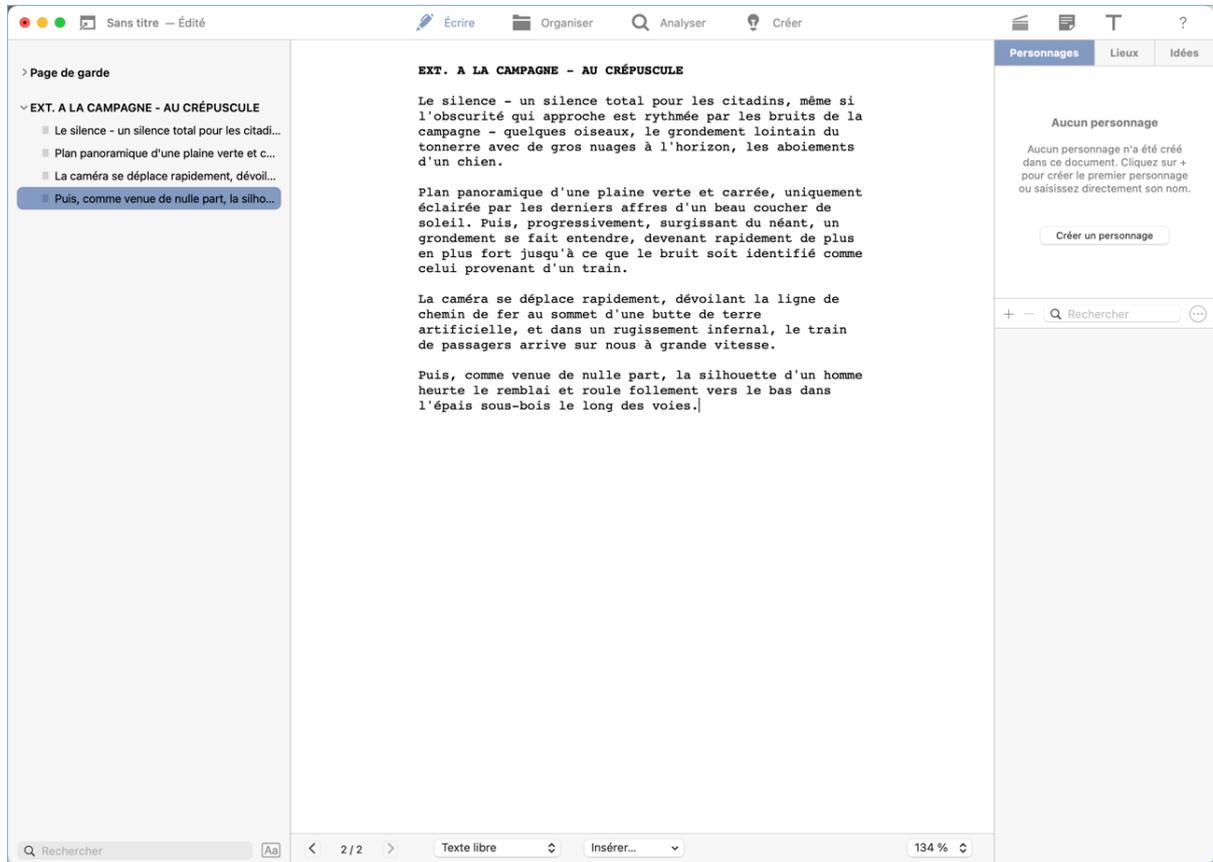
Chapter 3. Écrire

L'Éditeur "Écrire" est la fonction centrale de FiveActs. C'est à cet endroit que vous écrivez et gérez les textes de vos scénarios.



3.1. Comment débiter - Votre première scène

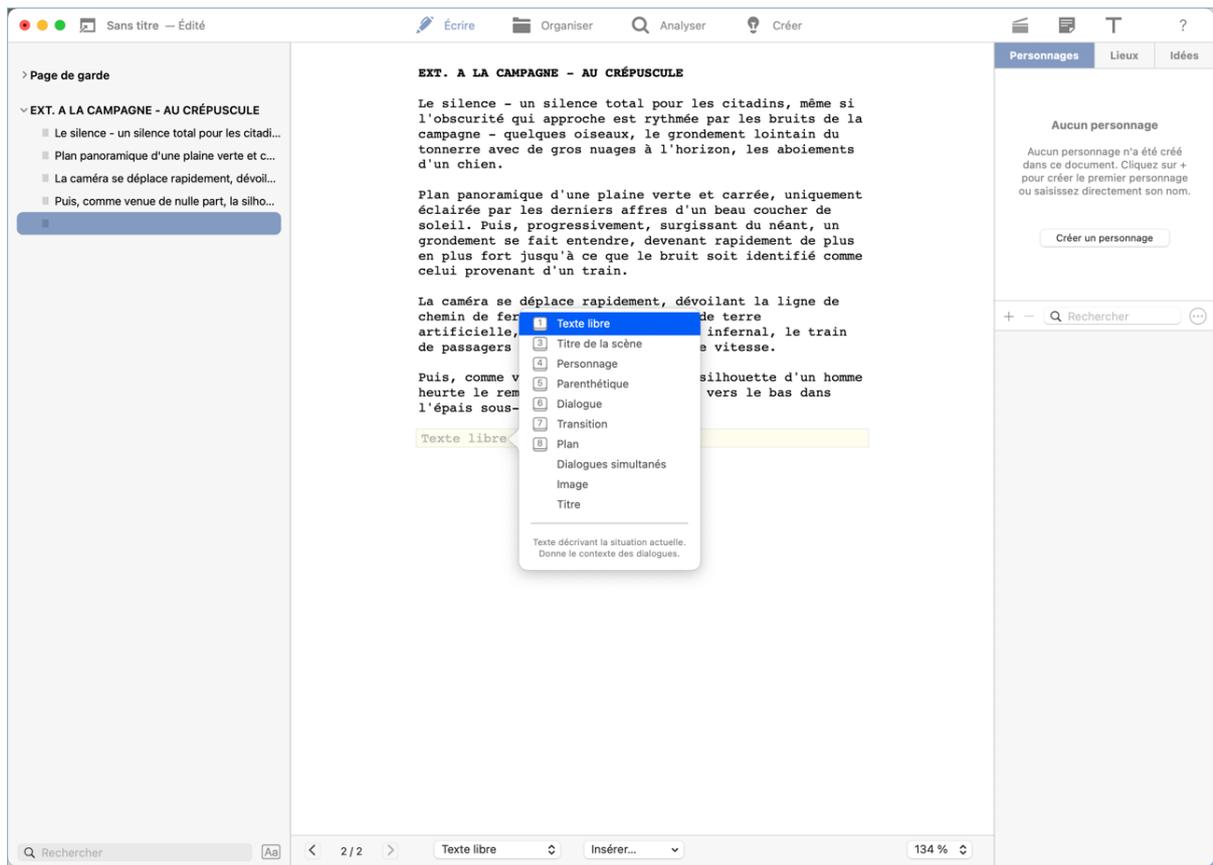
Lorsque vous créez un document ou un scénario avec FiveActs, le panneau latéral gauche affiche automatiquement le titre de la page de garde et les en-têtes des scènes.



Pour sélectionner l'action suivante, pressez la touche **Retour chariot**.



Vous pouvez modifier le comportement du menu local lorsque vous pressez la touche Retour chariot en réglant les préférences en conséquence. [Section 2.2, "Préférences"](#)



Cette action ouvre un menu local dans lequel vous pouvez sélectionner d'autres éléments ou types de paragraphes, tels que des en-têtes de scène, des personnages, des dialogues, etc.

Texte libre :

Insère une zone de texte dans laquelle vous écrivez la scène courante.

Titre de scène :

Chaque scène débute par un titre. Le titre d'une scène marque un changement de scène, indiquant par la même occasion le lieu.

Personnage :

Les personnages sont toujours inscrits en lettres majuscules et son suivi d'une zone de saisie d'un dialogue.

Parenthétique :

Permet de saisir un contenu entre parenthèses, en général après un personnage ou un élément de dialogue.

Dialogue :

Cet élément est utilisé pour les conversations entre les personnages et doit toujours être précédé par le nom d'un personnage.

Transition :

Marque la fin d'une scène et initie la scène suivante.

Plan :

Décris l'angle de la caméra ou le mouvement physique dans une scène.

Dialogues simultanés :

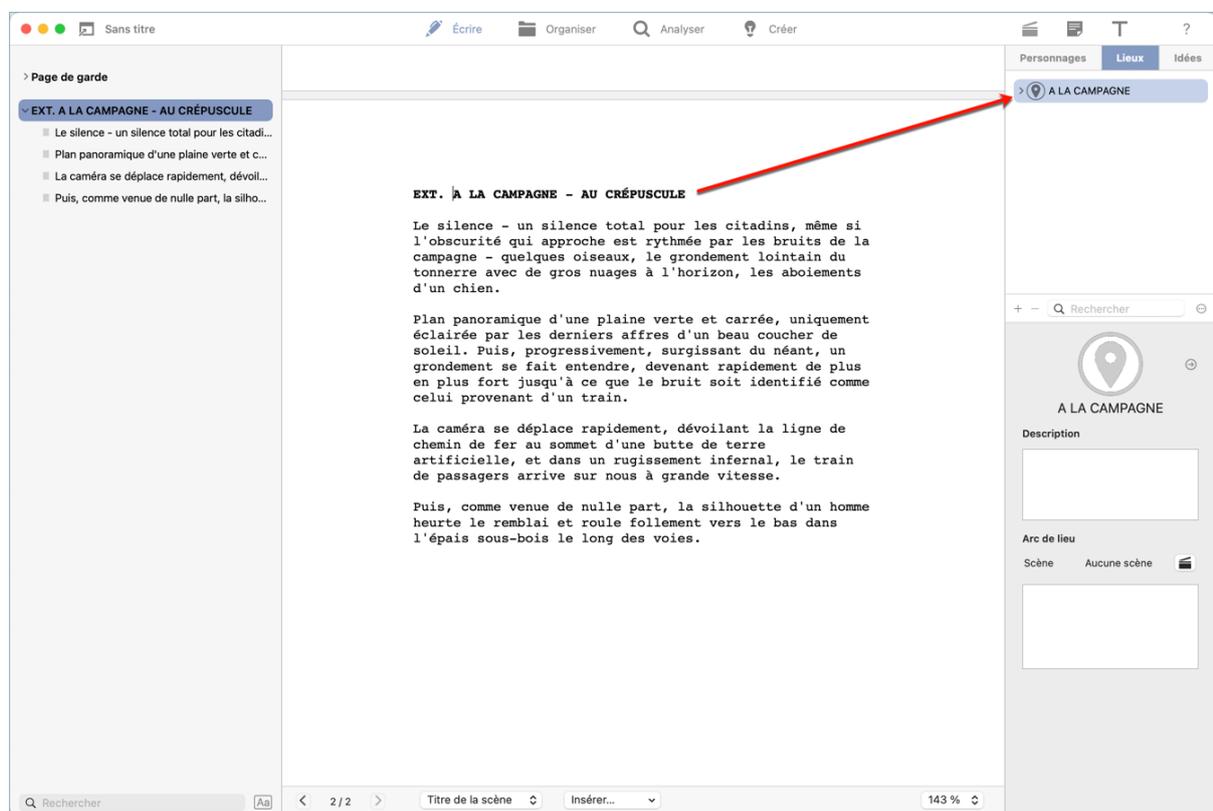
Dialogues simultanés entre deux personnages.

Image:

Ouvre une fenêtre de dialogue système pour importer une image.

Titre :

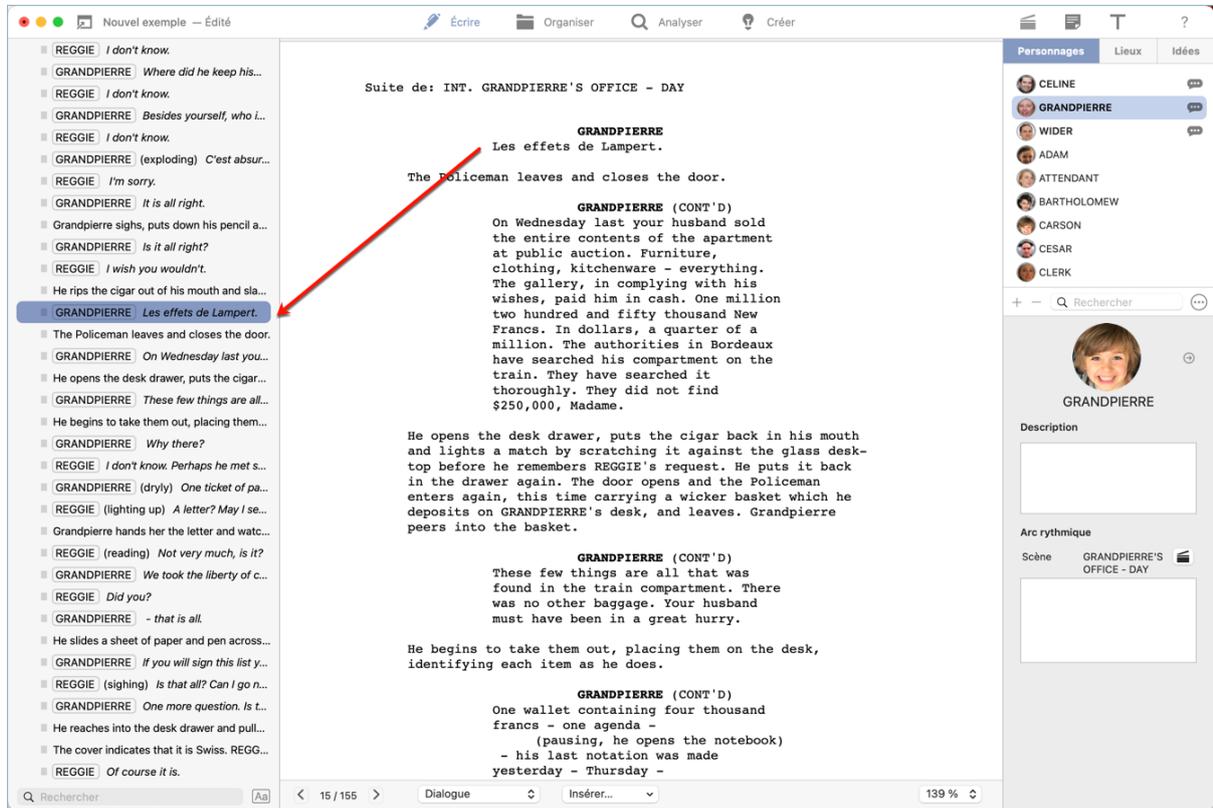
Insère une page de titre.



Chaque fois que vous insérez un "personnage" ou un "titre de scène", l'application crée et ajoute automatiquement un personnage ou un élément de lieu dans le panneau latéral droit : "inspecteur".

3.2. Titres des scènes

Les titres de scènes et les rubriques de texte sont affichés dans le panneau latéral gauche.



Pour accéder rapidement à une rubrique spécifique de l'éditeur, cliquez sur l'en-tête de la rubrique correspondante dans le panneau latéral.

The screenshot shows the 'Écrire' application interface. The main window displays a screenplay document with the following content:

EXT. FRENCH COUNTRYSIDE - DUSK

Silence - complete silence for the urbanite, though the oncoming darkness is punctuated by the sounds of farm country - a few birds, a distant rumble of thunder from some heavy clouds on the horizon, a dog's barking.

Camera Pans the green, squared-off flatland, lit only by a fine sunset in its final throes. Then, gradually, starting from nothing, a rumble is heard, quickly growing louder and louder until the sound of a train can be recognized.

Camera Pans quickly, discovering the railroad line atop a man-made rise of land, and the speeding passenger train is upon us, flashing by with a roar.

Then, as if from nowhere, the figure of a man hits the embankment and rolls crazily down to the bottom into the thick underbrush alongside the tracks.

It lies in the bushes, still, unmoving - dead. Camera Pans Away to the quiet peaceful countryside as the sound of the train fades off until there is silence once more.

Title Music begins with a crash.

1

EXT. MEGEVE - DAY

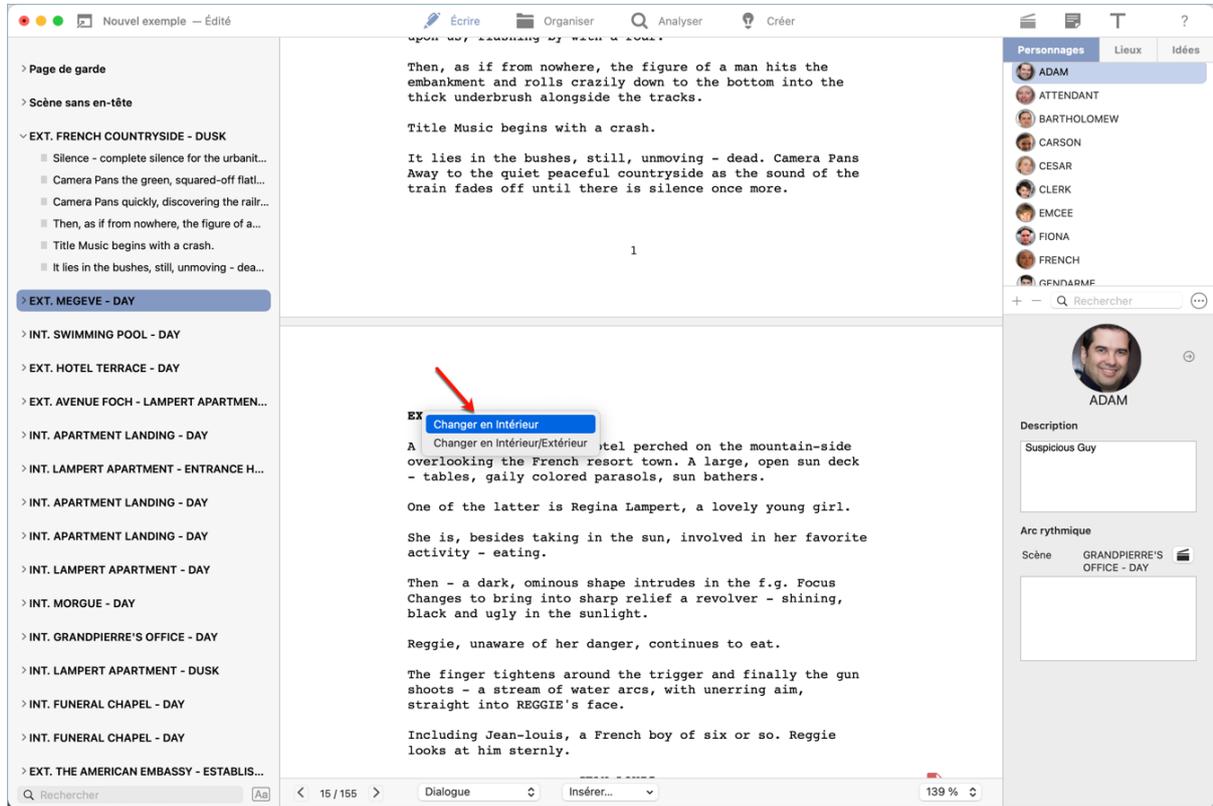
A handsome and elegant hotel perched on the mountain-side overlooking the French resort town. A large, open sun deck - tables, gaily colored parasols, sun bathers.

The left sidebar shows a list of scenes, with 'INT. GRANDPIERRE'S OFFICE - DAY' selected. The right sidebar shows a character list with 'ADAM' selected, displaying a profile picture and a description: 'Suspicious Guy'. The bottom status bar shows '16 / 155', 'Dialogue', 'Insérer...', and '139 %'.

Vous pouvez également réorganiser l'ordre des scènes ou des paragraphes en les faisant glisser puis en les déposant à la position souhaitée.

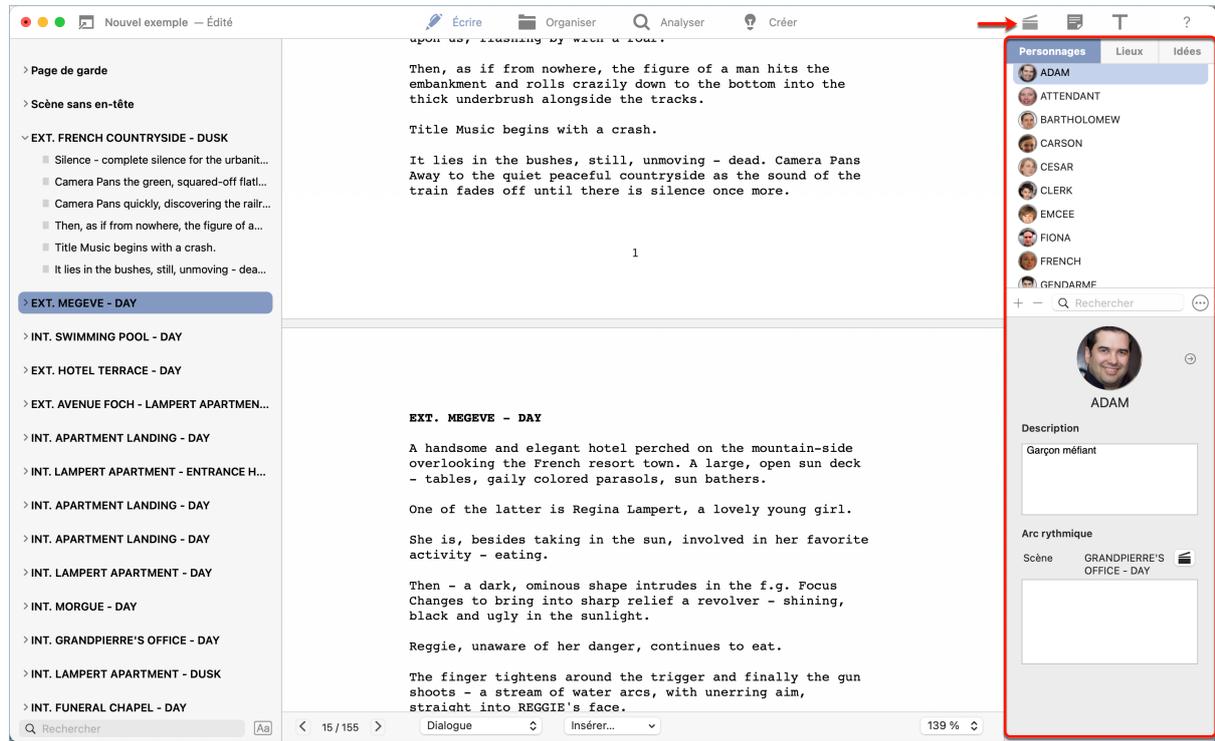
3.2.1. INT. et EXT.

INT. et EXT. sont les abréviations respectives d'"intérieur" et d'"extérieur". Si une scène se déroule dans un bâtiment utilisez INT. comm Titre de la scène. Si elle se déroule dehors, utilisez EXT.



Vous pouvez permuter entre INT. et EXT. à tout moment en cliquant sur l'abréviation.

3.3. Personnages et lieux



Pour avoir un aperçu des personnages, des lieux et des idées qui apparaissent dans les scènes, cliquez sur l'icône "Clap" dans le panneau latéral de droite.

Comme mentionné plus haut, ceux-ci sont automatiquement créés par *FiveActs* à chaque fois que vous insérez un élément d'en-tête, un personnage ou une scène.

Les personnages et les lieux peuvent également être créés manuellement en cliquant sur l'icône "+". Pour supprimer un élément manuellement, cliquez sur l'icône "-".

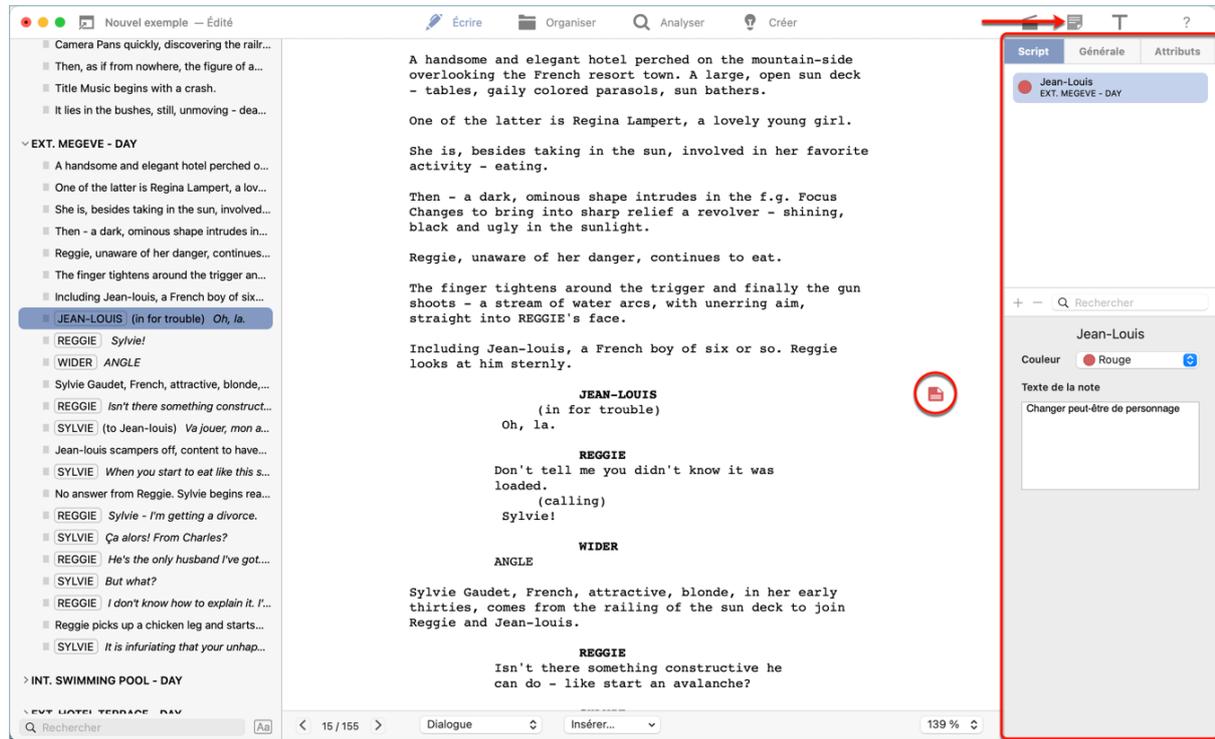


les détails peuvent être modifiés dans l'onglet correspondant dans la rubrique "Organiser". Pour accéder directement à cette rubrique, cliquez sur la petite icône fléchée à proximité de la photo d'un personnage.



Les cartes d'idées sont créées et attribuées dans la rubrique "Idées". Pour plus d'informations, reportez-vous à [Chapter 6, Créer](#).

3.4. Notes et attributs



La rubrique "Documents" vous permet d'ajouter des notes de script et des attributs. Dans l'éditeur, ils sont affichés après avoir sélectionné l'icône "Document" dans le paragraphe correspondant.

Script:

Les notes sous de cette rubrique font toujours référence à un paragraphe du script et sont signalées par un symbole "document" dans le paragraphe correspondant.

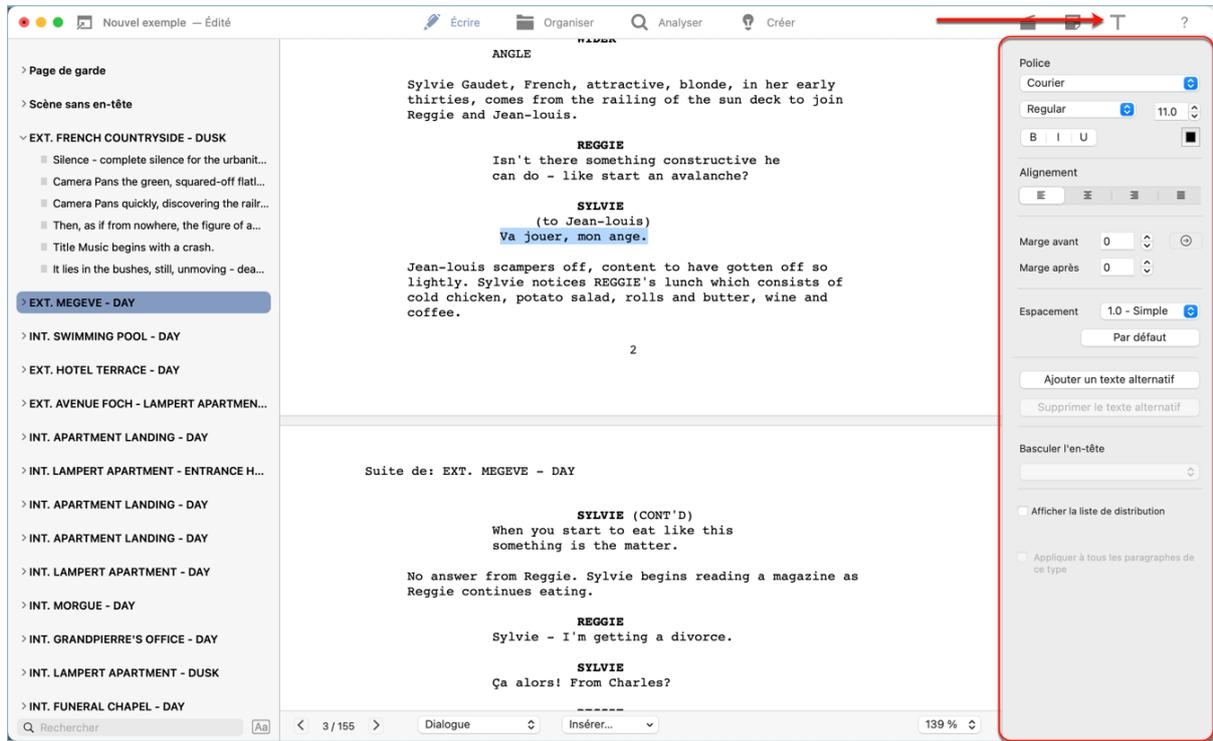
Générale:

Ce sont des notes générales qui ne sont pas associées à un script spécifique.

Attributs:

Utilisez cet onglet pour spécifier les émotions de vos personnages. Tout comme les notes de script, celles-ci se réfèrent à un paragraphe spécifique, où elles sont indiquées à l'aide d'émoticônes.

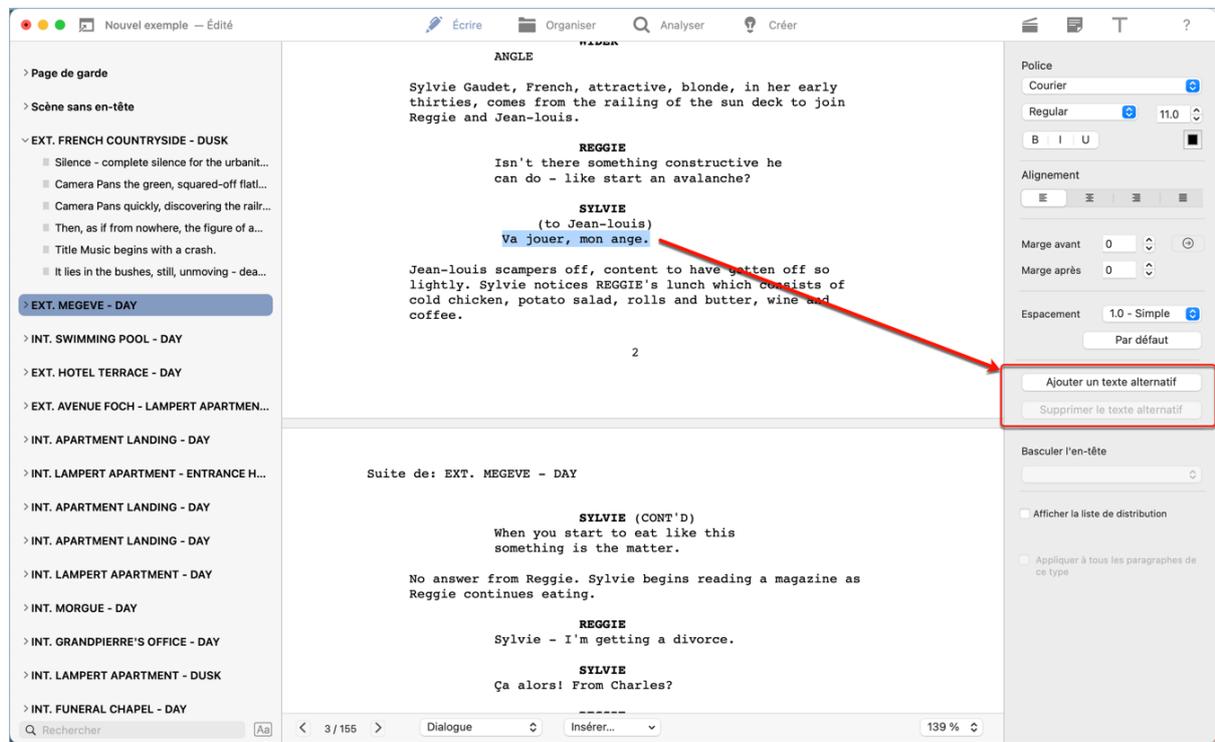
3.5. Format



Le symbole "T" permet d'accéder aux paramètres de formatage du texte, à partir desquels vous pouvez sélectionner la police, l'alignement et les marges du texte. Cette rubrique propose également une fonction spéciale permettant d'ajouter un texte alternatif à un dialogue.

3.5.1. Texte alternatif

Cette option vous permet d'insérer un texte alternatif n'importe où dans le script. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour des dialogues dont vous n'êtes sûr d'ici la version finale.



Sélectionnez la position dans le script où vous souhaitez insérer un texte alternatif et cliquez sur le bouton correspondant dans la barre latérale droite.

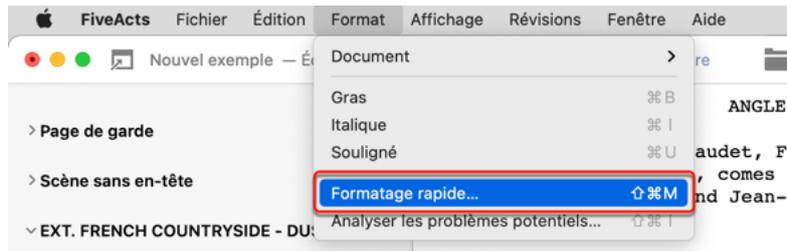
SYLVIE
(to Jean-louis)
Va jouer dehors, mon ange ! 2/2

Jean-louis scampers off, content to have gotten 1/2 Va jouer, mon ange.
JEAN-LOUISlightly. Sylvie notices REGGIE's lunch which consists of cold chicken, potato salad, rolls and butter, wine and coffee.

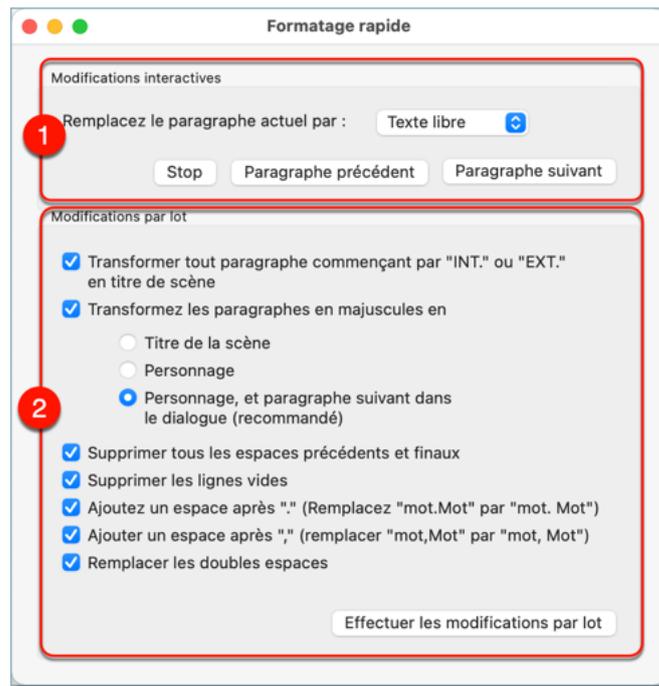
Une fois le texte alternatif saisi, l'éditeur affichera à proximité de la rubrique appropriée une petite icône représentant une case avec le nombre de textes alternatifs disponibles. Cliquez cette icône pour visualiser les différentes versions alternatives.

3.5.2. Mise en forme du texte et recherche de potentiels problèmes dans votre document

Avec *FiveActs*, il est facile de mettre votre texte en forme et d'y rechercher de potentiels problèmes à tout moment.

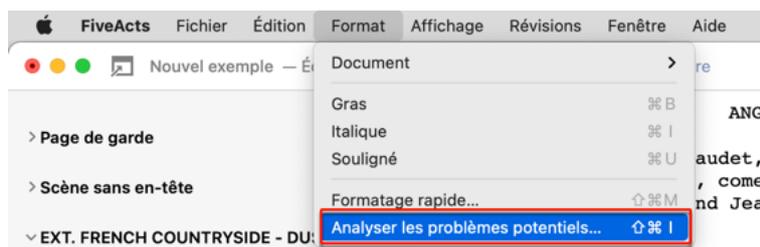


Cliquez sur "Format" dans la barre de menu et sélectionnez "Formatage rapide".

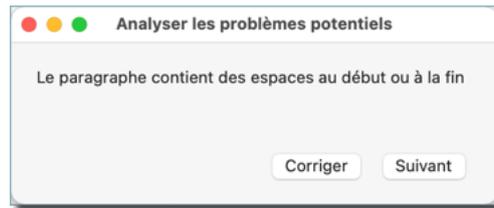


❶ **Modifications interactives** : Utilisez cette option pour éditer le type de paragraphe pour une rubrique spécifique. Après avoir effectué votre modification, *FiveActs* passe automatiquement au paragraphe suivant. Vous pouvez utiliser les boutons en dessous pour passer manuellement au paragraphe suivant ou précédent.

❷ **Modifications par lot** : Sélectionnez les options disponibles dans cette rubrique pour ajuster tout le document.



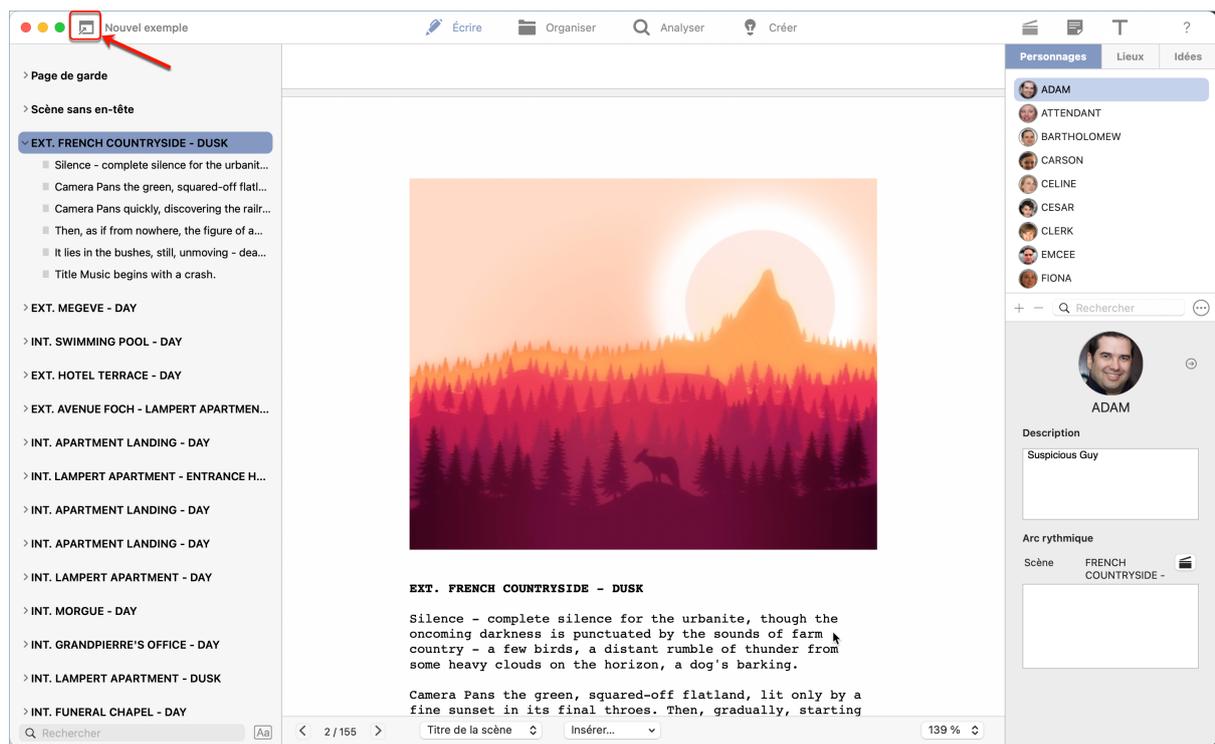
Pour vérifier votre document à la recherche de problèmes potentiels, sélectionnez "Format" → "Analyser les problèmes potentiels ..." dans la barre de menu.



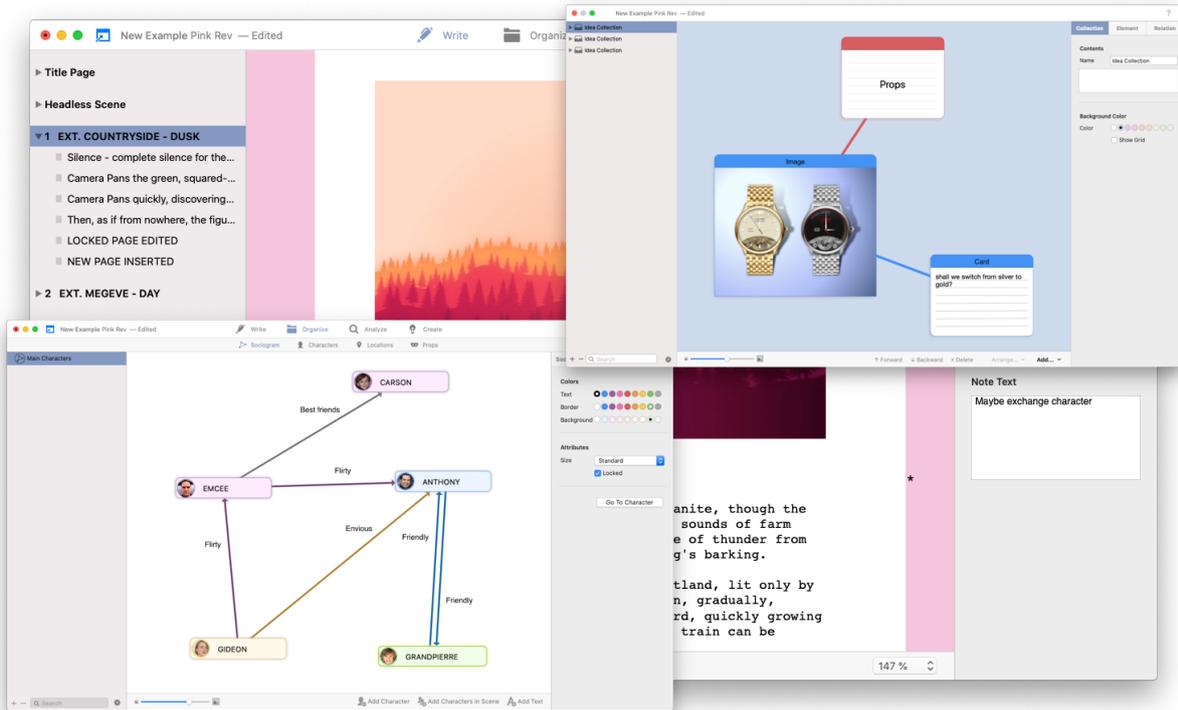
En cas de problème, une fenêtre vous informera du problème. Pour le corriger automatiquement, pressez le bouton "Corriger".

3.6. Fenêtres multiples

Si nécessaire, vous pouvez déplacer différentes rubriques de *FiveActs* dans une nouvelle fenêtre. Cela vous permet d'écrire simultanément votre script tout en affichant d'autres informations ou rubriques.



Pour déplacer la vue actuelle dans une nouvelle fenêtre, cliquez sur l'icône "Fenêtre" en haut à gauche de l'écran.

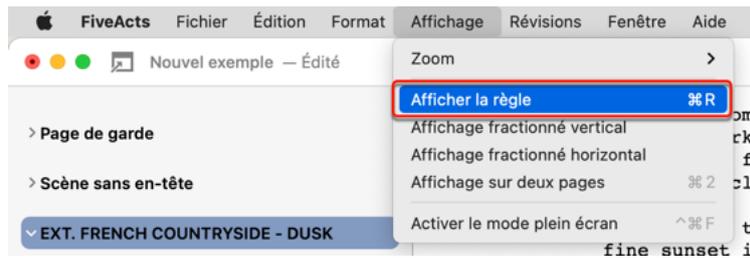


Il n'y a pas de limite au nombre de vues que vous pouvez déplacer dans de nouvelles fenêtres.

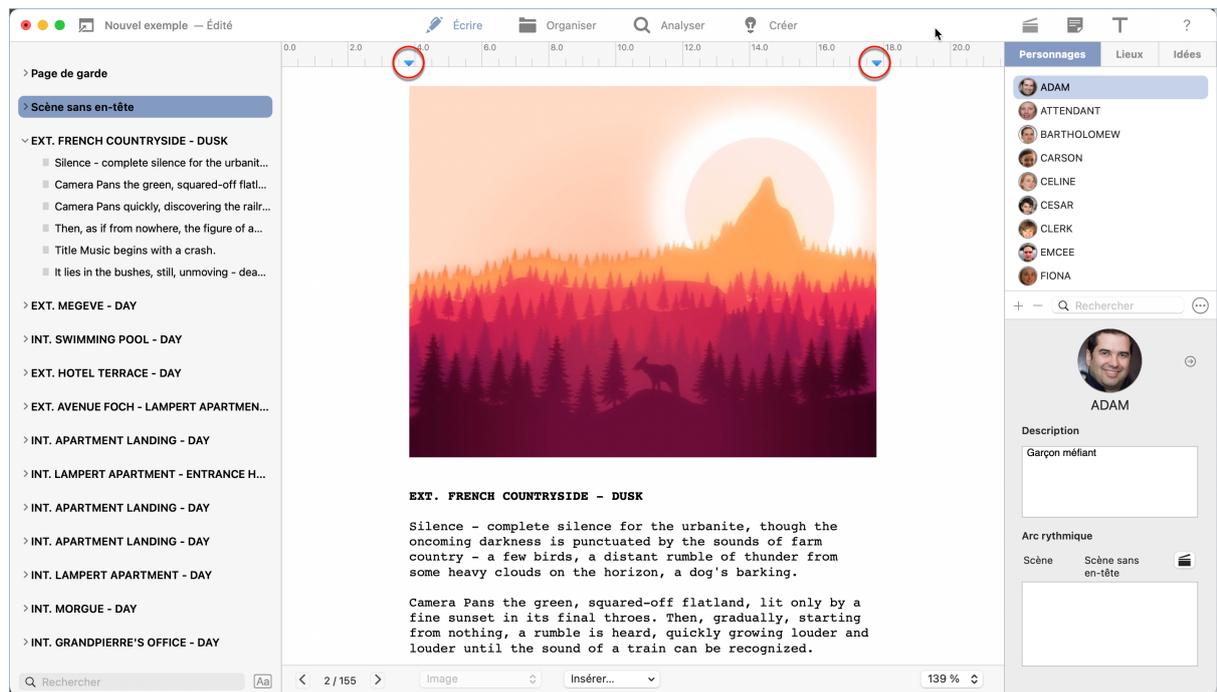
3.7. Affichage

Vous pouvez choisir entre les différents types d'affichage de l'éditeur. Par exemple, vous pouvez paramétrer *FiveActs* pour afficher une règle afin d'afficher et d'ajuster la largeur du paragraphe, ou sélectionner l'un des différents types d'affichage.

3.7.1. Afficher la règle



Cliquez sur l'onglet "Affichage" dans la barre de menu et sélectionnez "Afficher la règle".

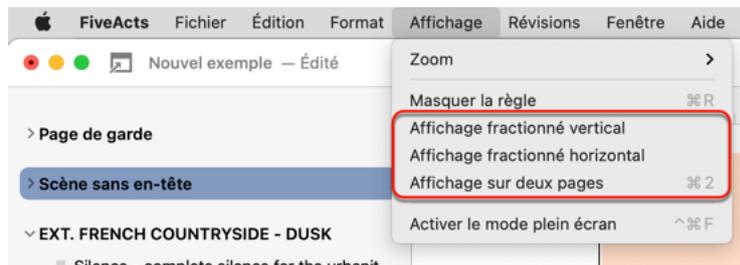


La règle sera affichée en haut de l'éditeur. Utilisez les icônes fléchées bleues pour modifier manuellement la largeur du paragraphe ou redimensionner les images.

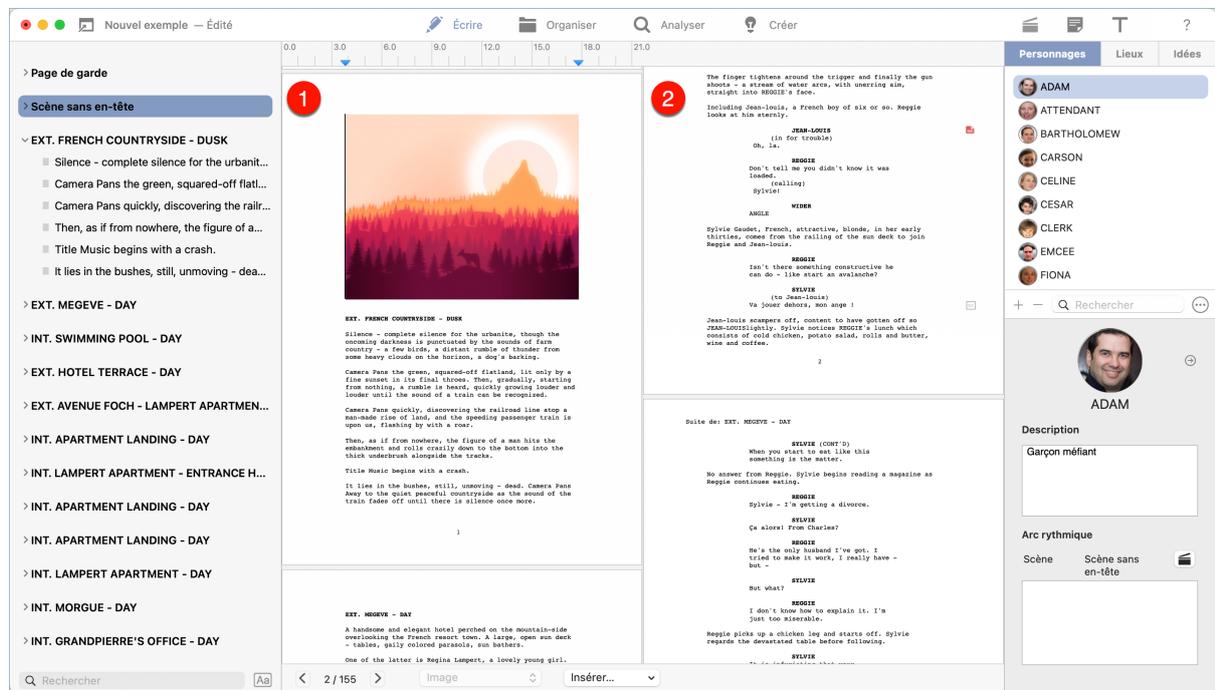


Vous pouvez paramétrer la règle pour qu'elle affiche en centimètres ou en pouces. [Section 2.2, "Préférences"](#)

3.7.2. Affichages

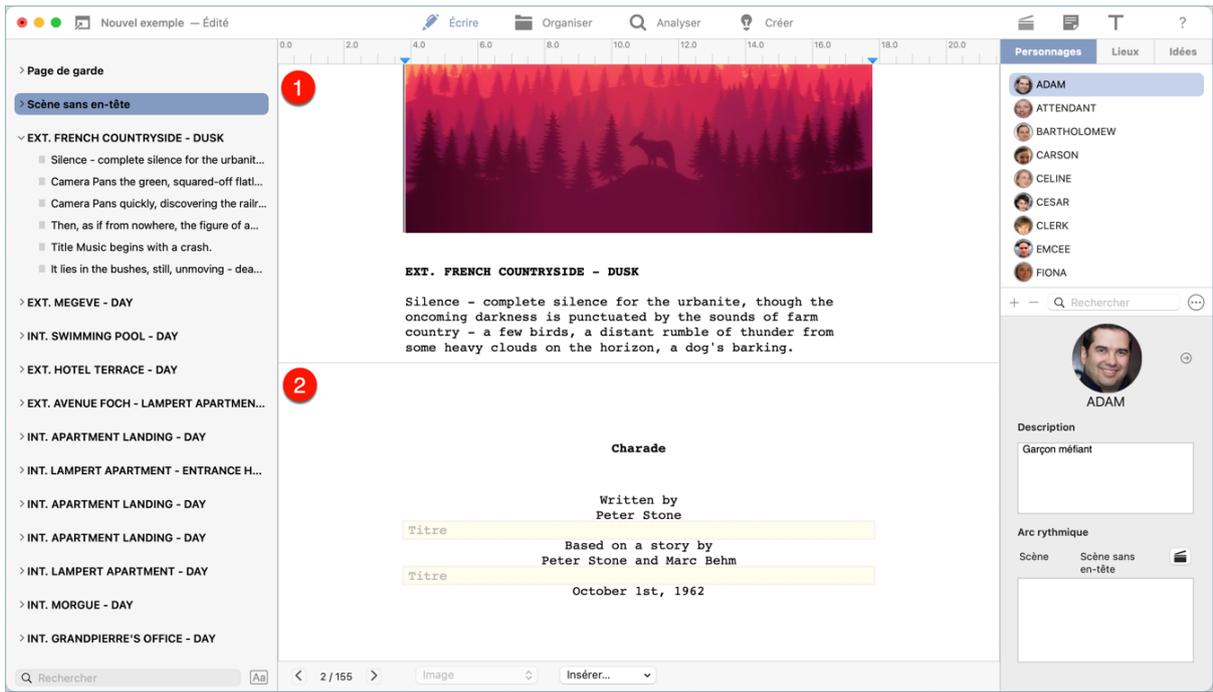


Cliquez sur "Affichage" dans la barre de menu et sélectionnez l'une des trois options d'affichage disponibles dans le menu déroulant.



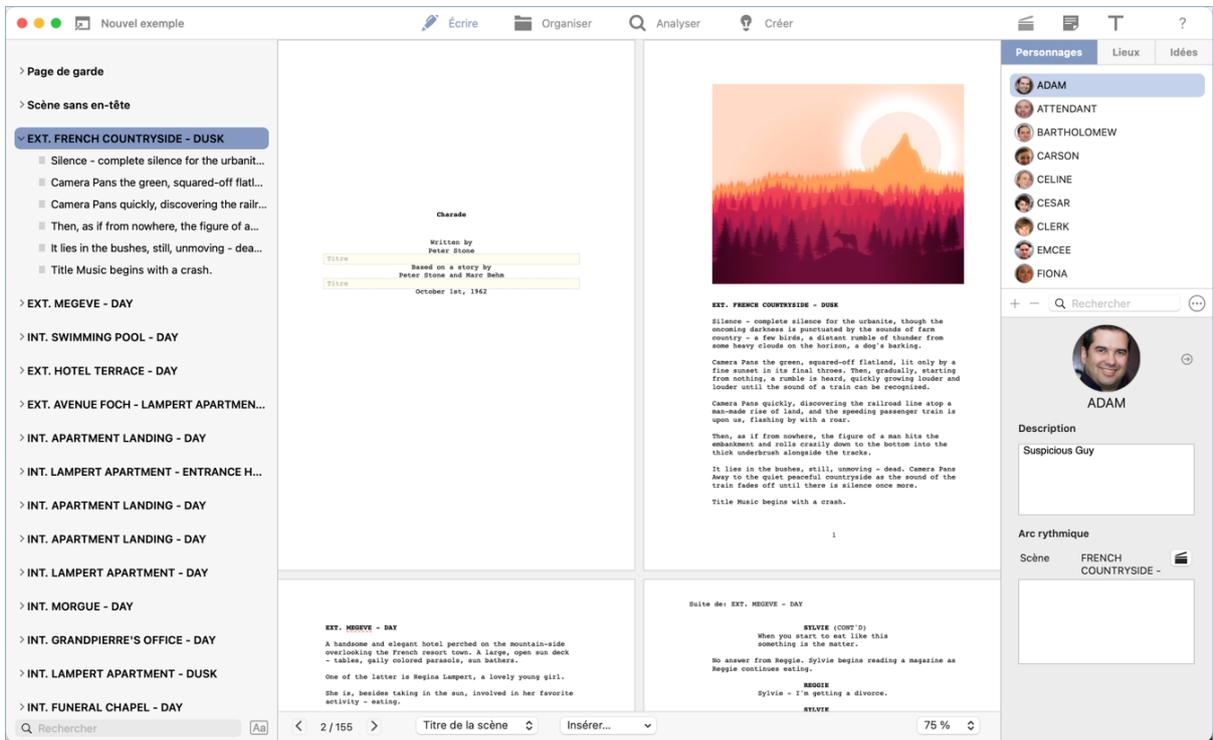
Affichage fractionné vertical

Partage le script en deux rubriques verticales qui peuvent être modifiées séparément. De cette façon, vous pouvez afficher simultanément des pages qui sont chronologiquement plus en arrière dans le script.



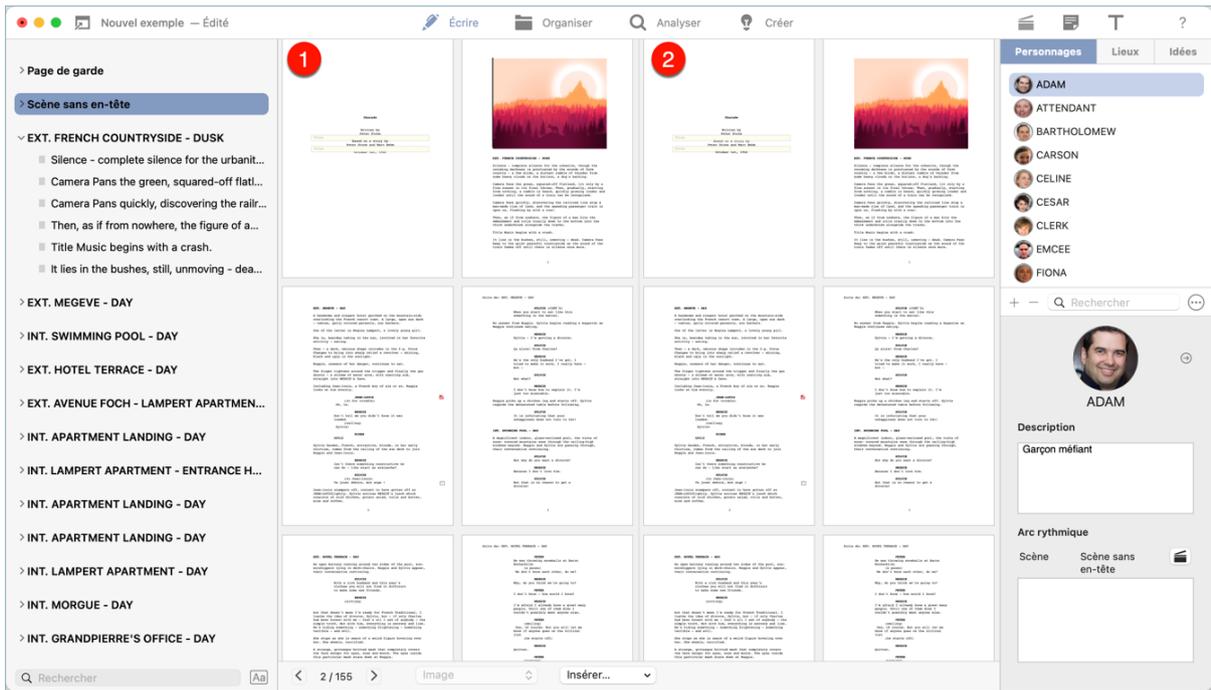
Affichage fractionné horizontal

Divise le script en deux rubriques horizontales qui peuvent être modifiées séparément.



Affichage sur deux pages

Affiche une fenêtre avec deux pages côte à côte.



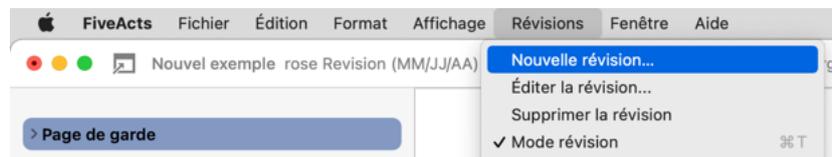
Affichage combiné

Vous pouvez combiner l'affichage sur deux pages et l'affichage fractionné vertical / horizontal comme vous le souhaitez.

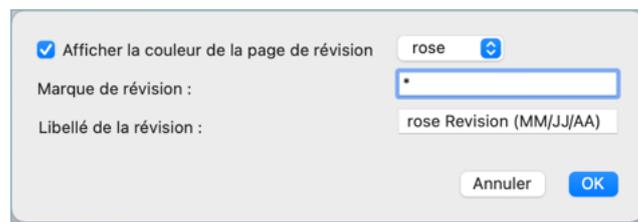
3.8. Révisions

Les révisions entrent en jeu une fois que vous avez terminé un script. Vous souhaitez peut-être apporter des modifications à votre document, comme par exemple reprendre un personnage ou changer un dialogue. Chaque révision est mise en évidence dans une couleur différente. Les pages colorées vous aideront à garder une vue d'ensemble du script et des modifications qui y sont apportées.

3.8.1. Effectuer et éditer des révisions



Cliquez sur "Révisions" dans la barre de menu et sélectionnez "Nouvelle révision ...".



L'élément de menu "Éditer la révision..." vous permet de modifier la couleur de la page de révision ou la marque de révision utilisée pour signaler les rubriques modifiées dans votre script. Pour modifier le nom ou le format de date de la révision, modifiez les informations dans le champ "Libellé de la révision".

L'exemple suivant montre la comparaison entre le script d'origine et sa révision.

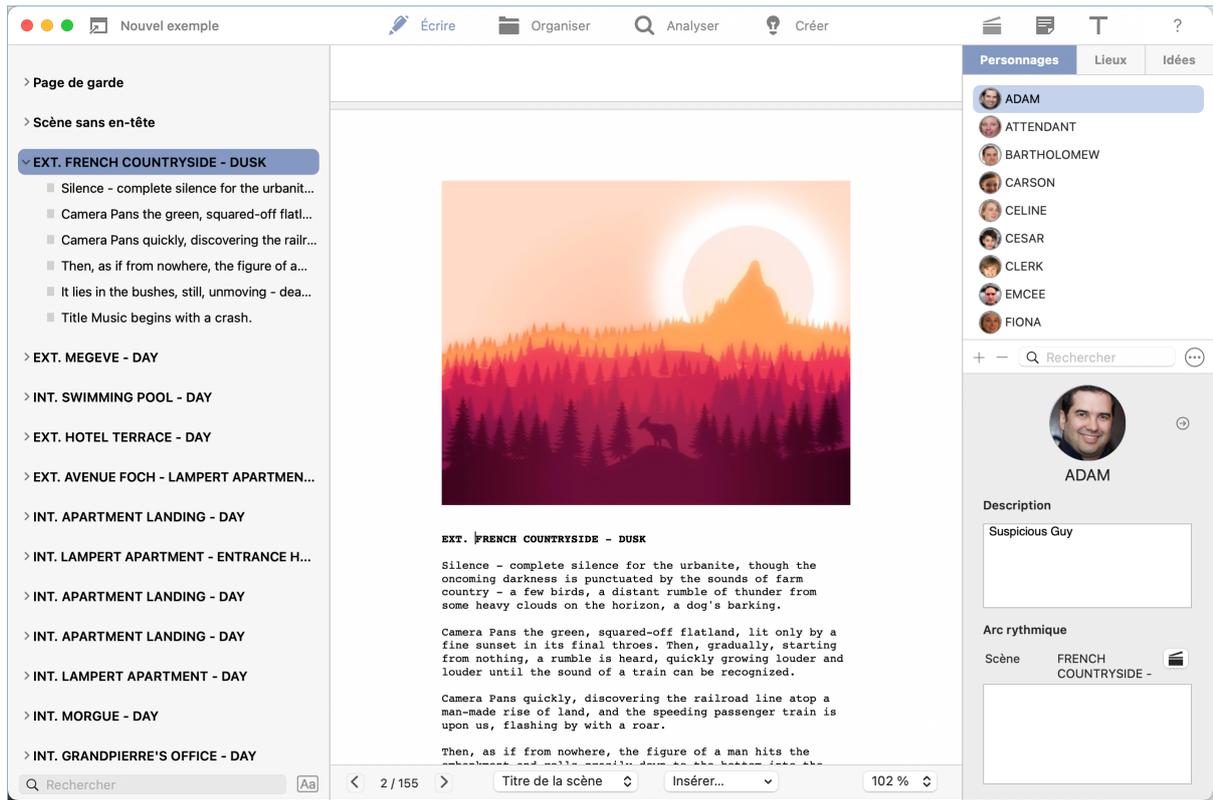


Figure 3.1. Original

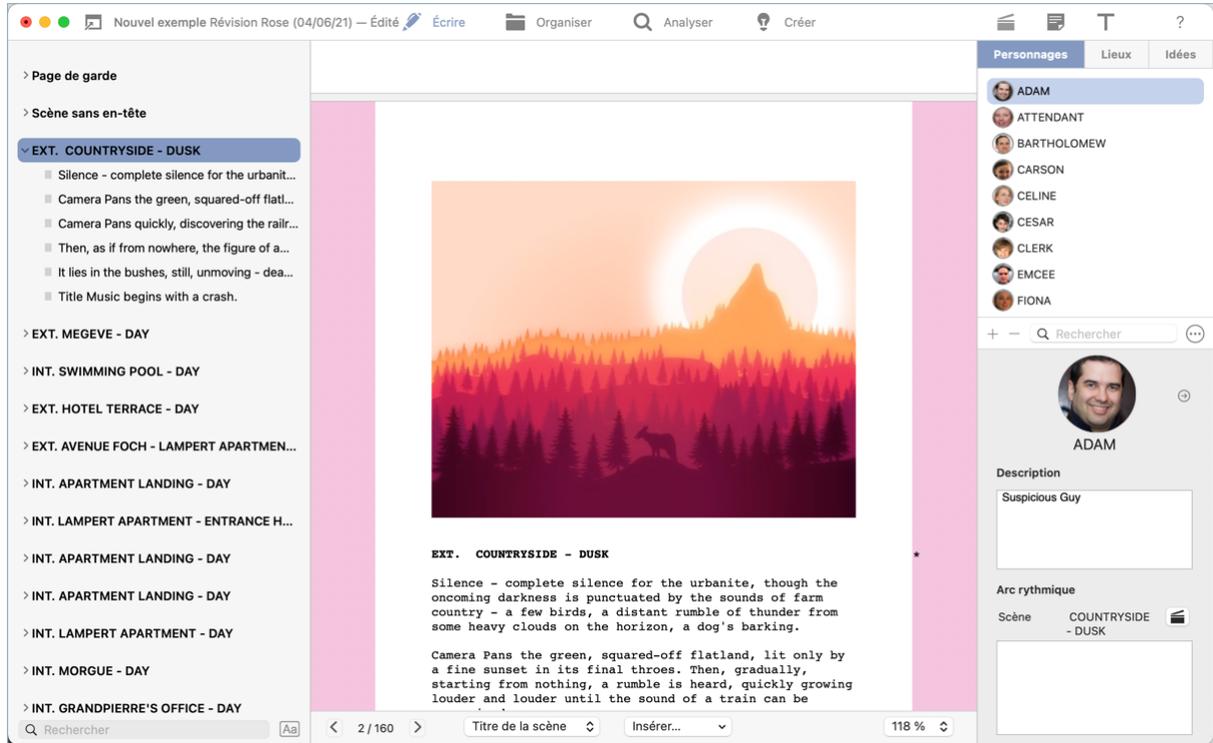
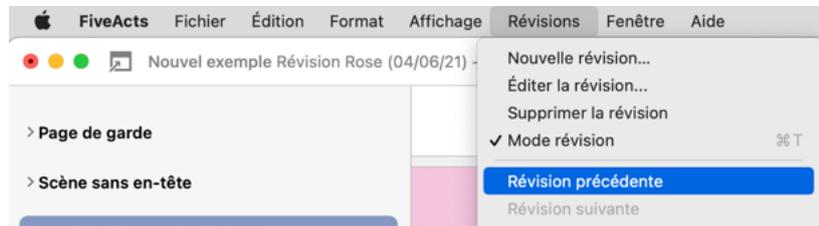


Figure 3.2. Révision

Le titre de la scène a été modifié dans la révision, ce qui entraîne, dans *FiveActs*, une modification de la couleur de la page et le marquage de la rubrique correspondante dans le script (par un "*" dans notre exemple).



Pour naviguer entre les différentes versions du script, sélectionnez "Révisions" → "Révision précédente" ou "Révision suivante".



Après avoir créé une révision, vous ne pourrez plus modifier la version précédente du script. Toutes les révisions créées par erreur peuvent être supprimées en sélectionnant "Supprimer la révision". Cette action restaurera la version originale.

3.9. Verrouillage des pages

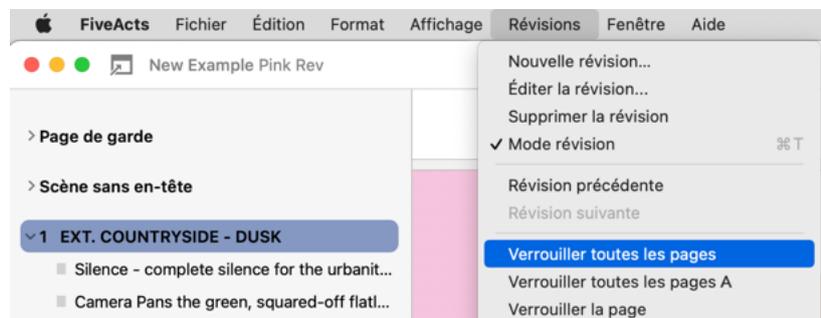
FiveActs permet de verrouiller des pages.

Les scripts de scénario sont souvent édités une fois terminés. Cependant, l'ajout ou la suppression de contenu peut affecter l'intégralité du script et le contenu qui se trouvait auparavant à la page 12 peut par conséquent passer à la page 13 ou 14, ces pages «migrantes» pouvant alors causer des problèmes plus tard.

Imaginez une équipe de plusieurs acteurs ayant chacun une copie du scénario où se trouve la scène "Gros orage" à la page 10 et "Le dilemme de Reggie" à la page 30. Si l'auteur décide plus tard d'ajouter ou de supprimer des rubriques lors d'une révision, ces deux scènes doivent être maintenues aux pages 10 et 30, respectivement, car les acteurs devraient sinon travailler avec des copies différentes de celles de l'auteur.

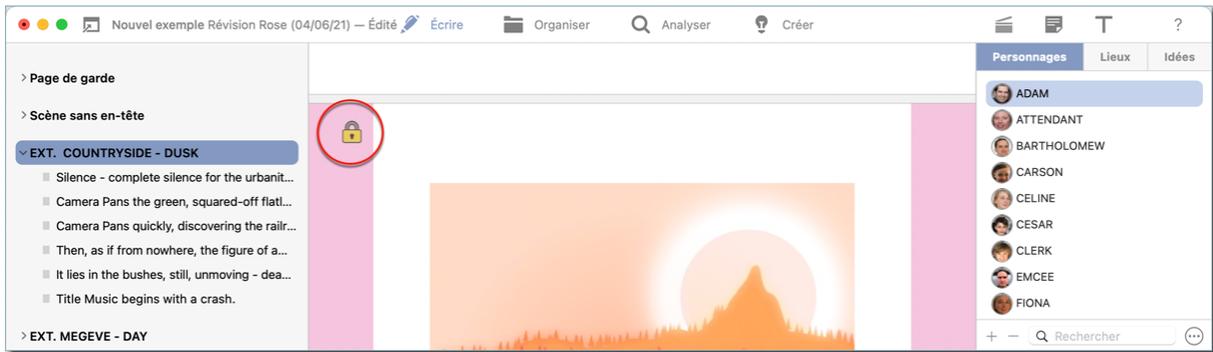
Pour éviter cela, *FiveActs* comporte une fonction "Verrouiller les pages".

3.9.1. Verrouiller des pages



- Cliquez sur "Révisions" dans la barre de menu.
- Pour verrouiller par lots toutes les pages du script, sélectionnez "Verrouiller toutes les pages"
- Pour verrouiller uniquement la page courante, sélectionnez "Verrouiller la page"

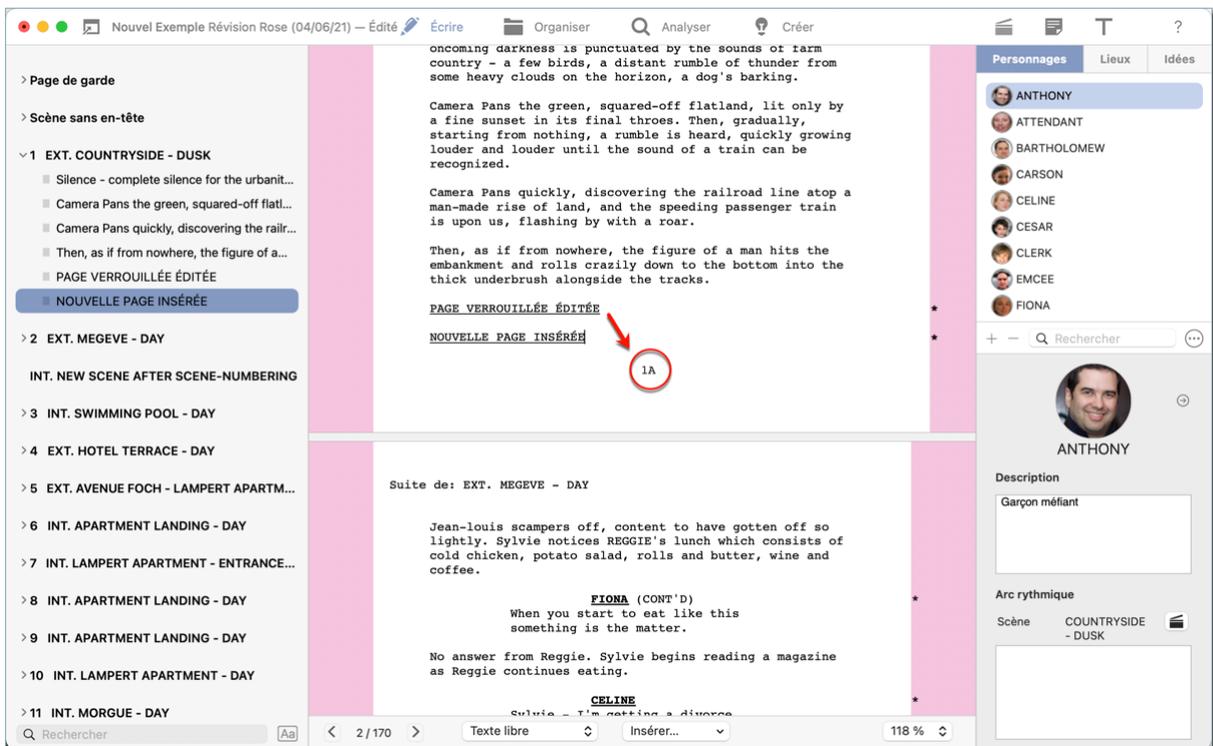
Les pages verrouillées sont identifiées par l'icône d'un cadenas qui apparaît dans le coin supérieur gauche de la page.

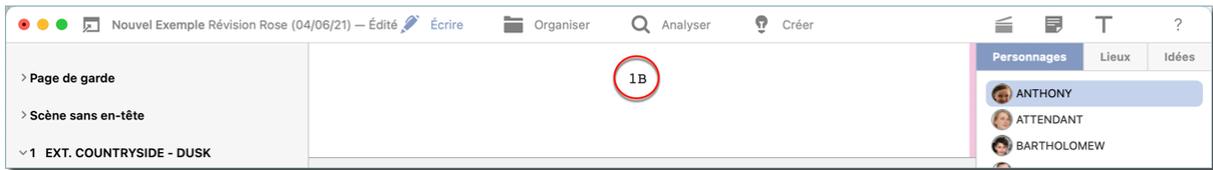


Toute modification apportée à votre script entraînera l'ajout de pages vierges par *FiveActs* afin de préserver la numérotation des pages verrouillées. Ces pages ajoutées seront numérotées en ajoutant la lettre "A".

3.9.2. Pages numérotées "A"

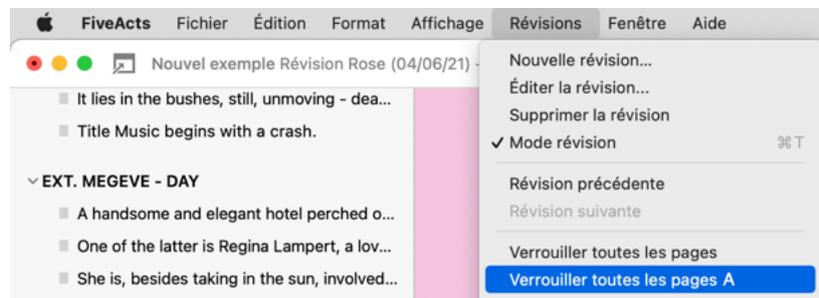
L'édition d'une page verrouillée entraîne l'ajout d'une page dont le numéro sera suivi de la lettre «A». Si les modifications sont importantes et entraînent la suppression de pages existantes ou l'ajout de nouvelles pages, le même principe sera appliqué à toutes les pages concernées. Par exemple, la modification de la page 1 entraînera la modification de la pagination par 1A. Si cette page A est suivie d'une autre page contenant des modifications, le numéro de cette page sera 1B.





3.9.3. Verrouiller des pages numérotées "A"

Les pages verrouillées doivent à nouveau être verrouillées à chaque cycle de révision. Par exemple, si vous avez édité une page verrouillée et que votre script contient par conséquent des pages numérotées "A", ces pages ainsi numérotées ne seront pas verrouillées par défaut.



- Cliquez sur "Révisions" dans la barre de menu
- Sélectionner "Verrouiller toutes les pages A"

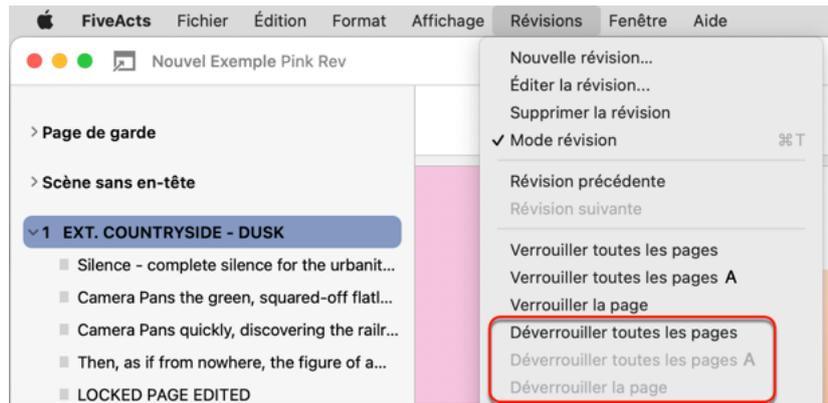


Cette option ne sera disponible que si votre script contient des pages numérotées "A".

FiveActs verrouillera alors toutes les pages numérotées "A", les obligeant ainsi à se comporter comme n'importe quelle autre page verrouillée. Suivant ce principe, l'édition de pages numérotées "A" verrouillées les transformera en pages numérotées "AA" et ainsi de suite.

3.9.4. Déverrouiller des pages

Les pages verrouillées et les pages numérotées "A" peuvent être déverrouillées à tout moment via l'élément de menu "Révisions" de la barre de menu.



Si vous déverrouillez toutes les pages, elles reprendront toutes leurs numéros de page d'origine.

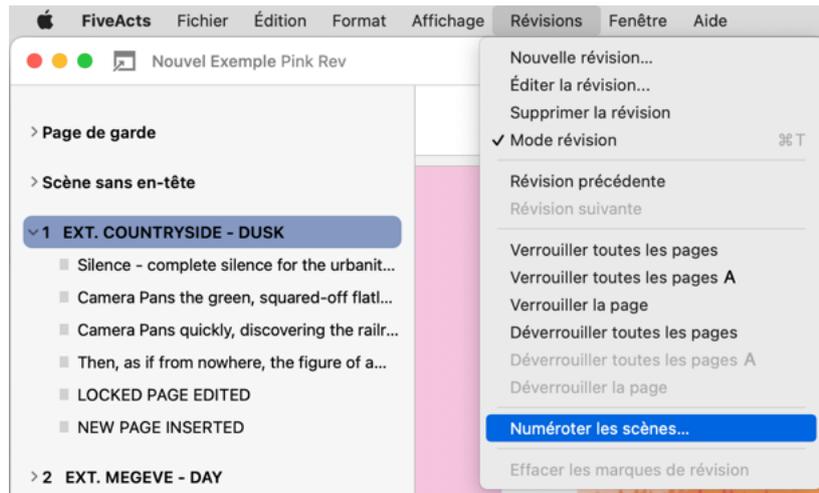


Le déverrouillage de toutes les pages n'annulera pas les modifications apportées au script ! Veuillez ne jamais effectuer cette opération sans sauvegarde préalable.

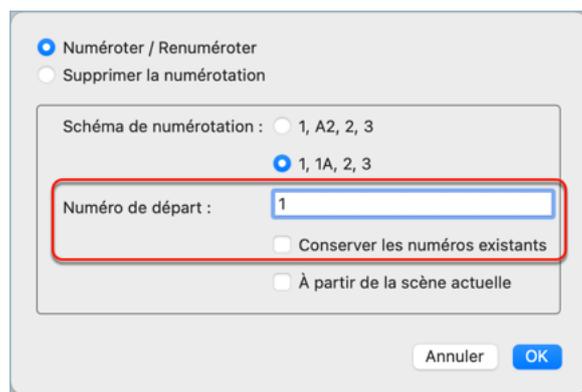
3.10. Numéros de scène

Comme il n'est pas rare que les titres se répètent tout au long d'un script, cette option permet de numéroter vos scènes. Cette action évite ainsi toute confusion et facilite leur référencement.

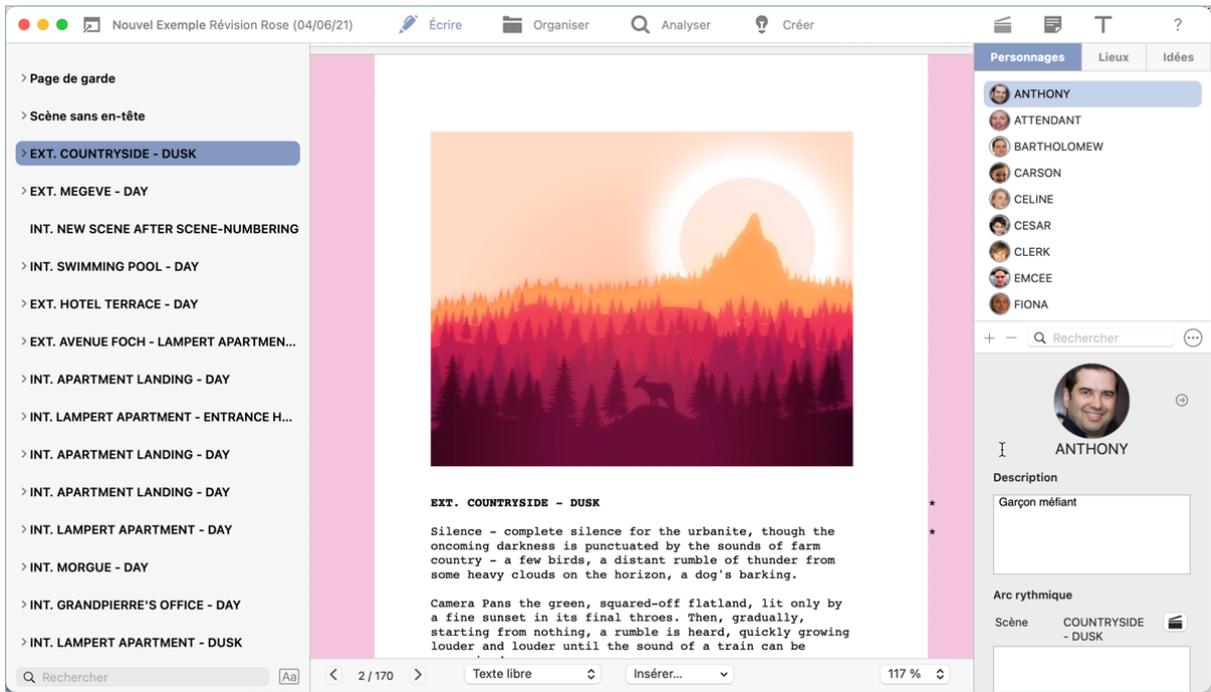
3.10.1. Numérotation des scènes



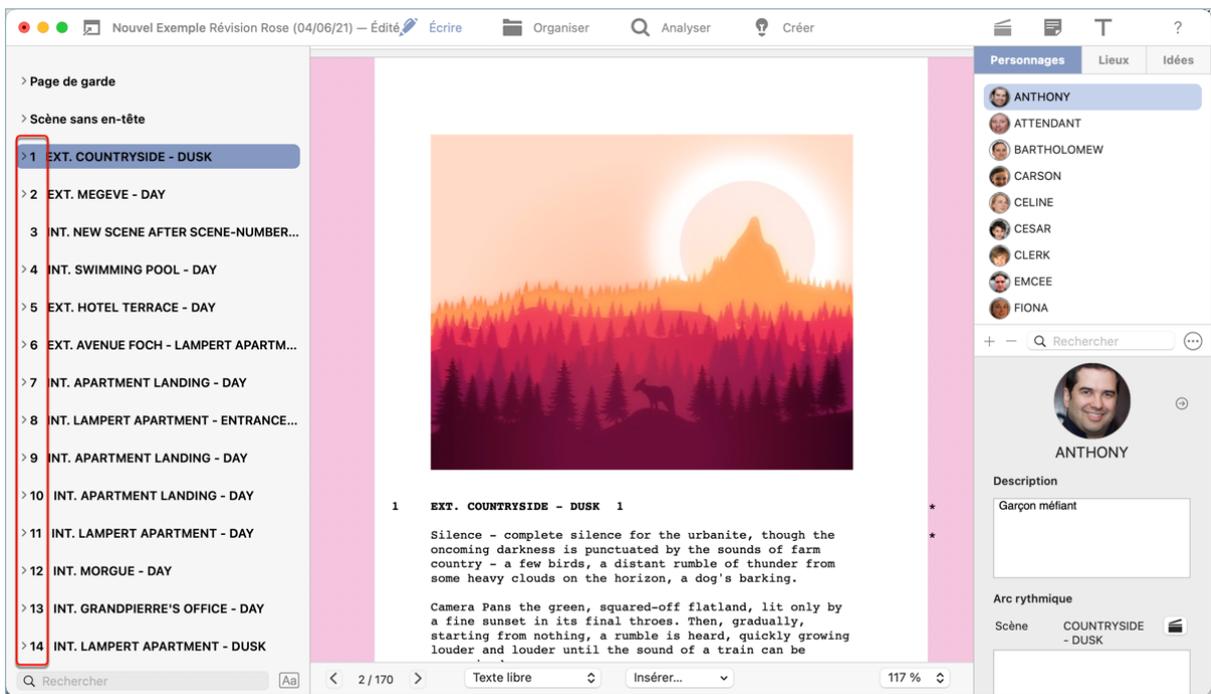
- Cliquez sur "Révisions" dans la barre de menu
- Sélectionnez "Numéroter les scènes"



Cette action ouvre un dialogue avec les différentes options. Vous pouvez ignorer le schéma de numérotation lorsque vous appliquez cette fonctionnalité dans votre document pour la première fois, car il ne devient pertinent que lors de la renumérotation d'un document. Spécifiez le "Numéro de départ" pour préciser avec quel numéro commencer la numérotation. Si vous souhaitez commencer la numérotation à partir d'une scène particulière, cochez la case "À partir de la scène actuelle".



Sans Numérotation

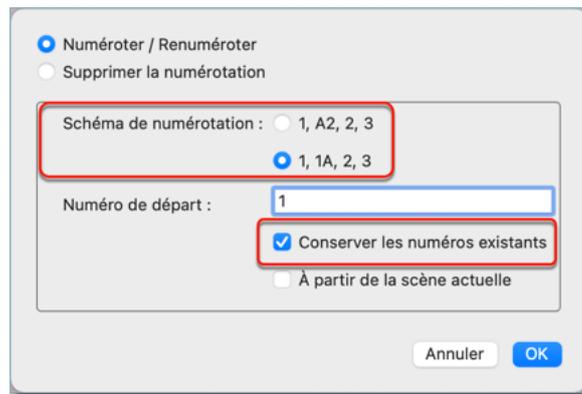


Avec Numérotation

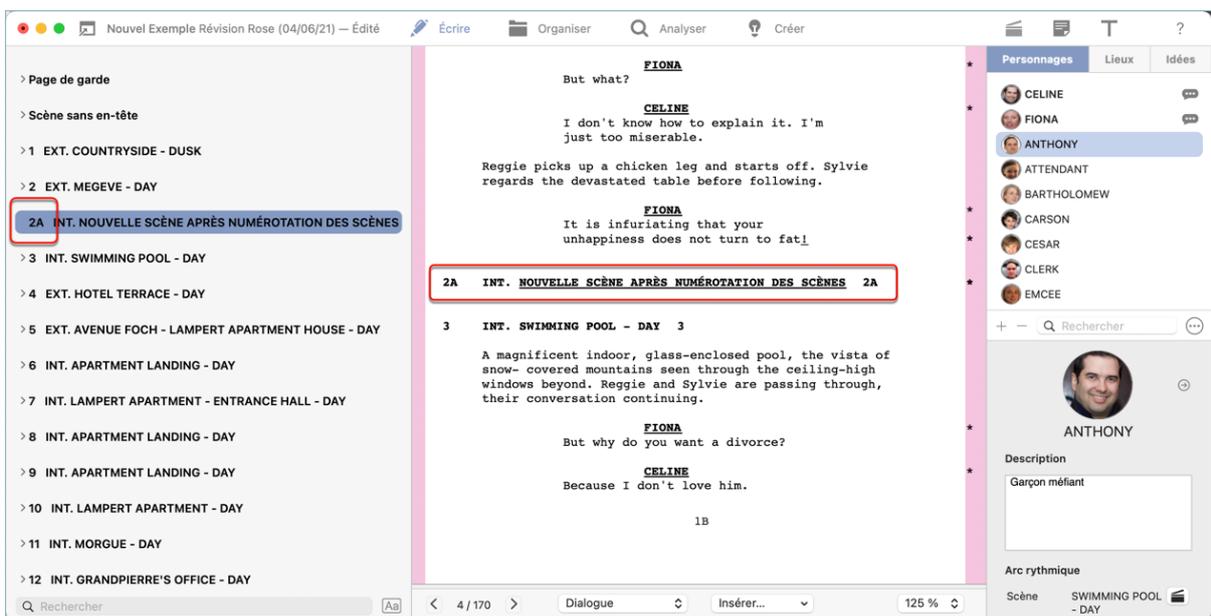
3.10.2. Renumeroter les scènes

Il peut parfois être nécessaire de renuméroter les scènes ; par exemple, si vous avez déjà numéroté vos scènes et que vous en ajoutez d'autres par la suite, ces dernières ne seront pas numérotées automatiquement. Vous pouvez également vouloir insérer une nouvelle scène entre deux scènes existantes. Comme pour les numéros de page, les numéros de scène existants ne doivent pas être modifiés afin d'éviter toute confusion.

C'est pour cette raison que *FiveActs* propose deux schémas de numérotation différents.

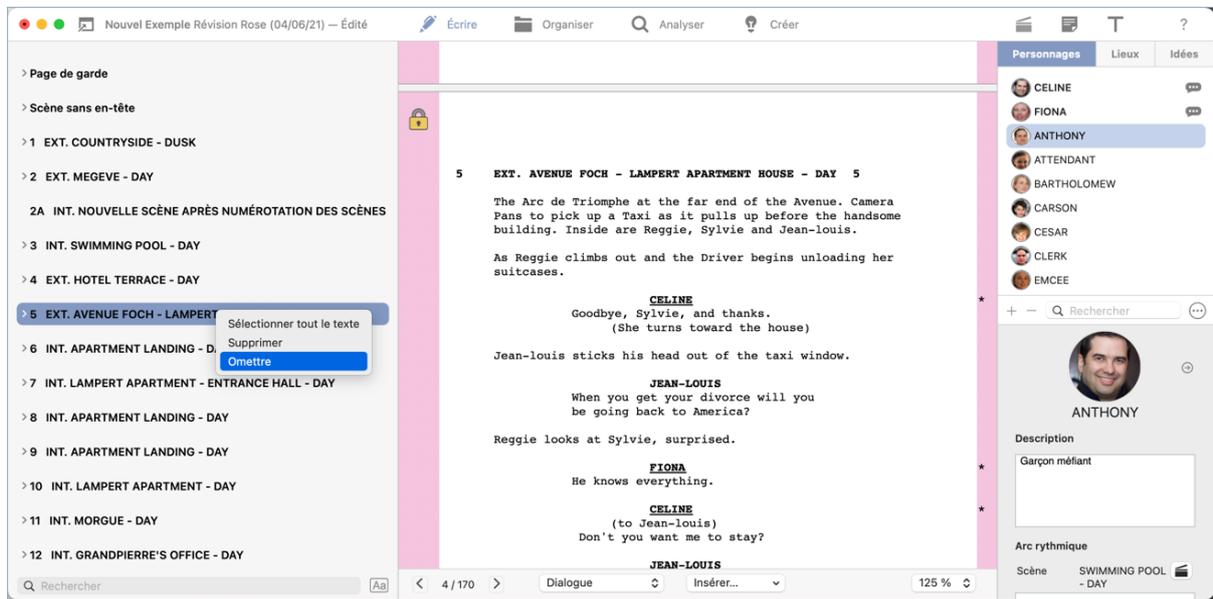


La seule différence entre les deux est la façon dont ils gèrent les nouvelles scènes qui sont ajoutées ultérieurement. Les scènes sont renumérotées selon les mêmes principes que les pages (voir Pages numérotées "A"). Pour activer le schéma de numérotation sélectionné pour votre scène, cochez la case "Conserver les numéros existants".



3.10.3. Masquer les scènes numérotées

FiveActs permet de masquer les scènes numérotées. Cela peut être utile si, par exemple, vous avez besoin de raccourcir ou d'éliminer une scène en raison de sa durée ou encore pour d'autres raisons, mais que vous ne souhaitez pas la supprimer.

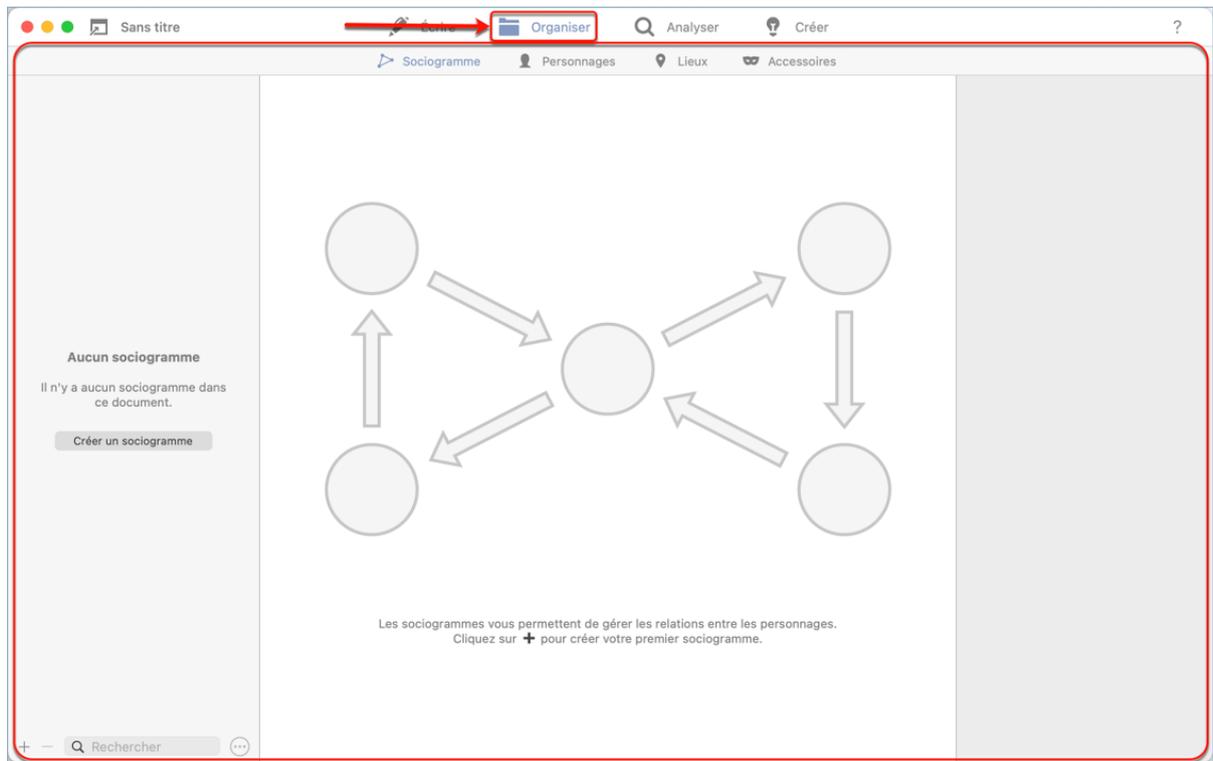


- Dans le panneau latéral de gauche, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la scène que vous souhaitez masquer
- Cliquez sur "Omettre"

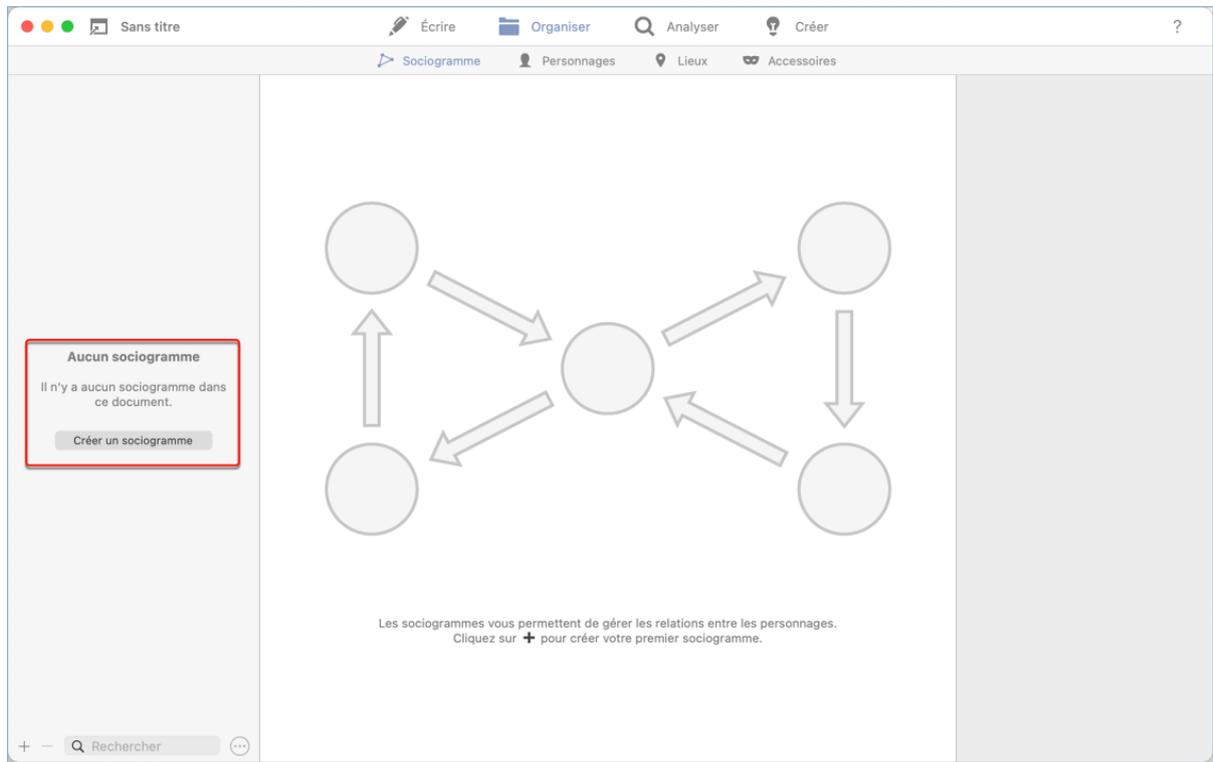
La scène concernée sera alors omise du script, mais conservée dans le panneau latéral de gauche. Pour ré-afficher la scène, cliquez-la à nouveau avec le bouton droit de la souris et sélectionnez "Ne plus omettre".

Chapter 4. Organiser

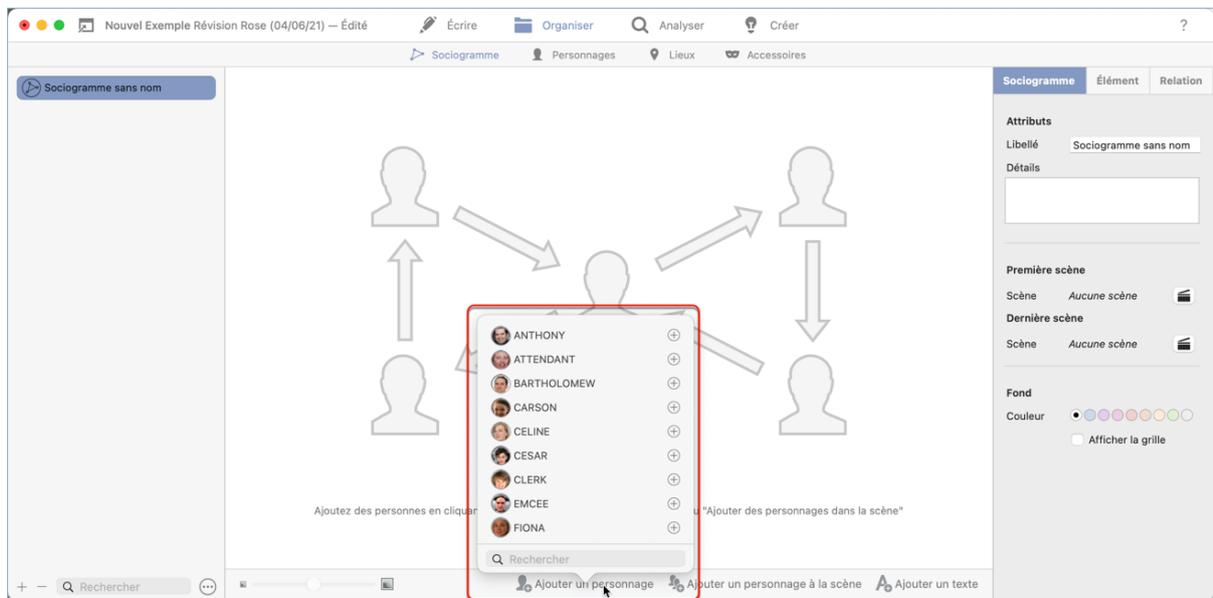
La section "Organiser" sert à gérer vos personnages, lieux et accessoires. Il propose également le sociogramme, une fonction spéciale qui donne un aperçu des groupes de personnages et de leurs relations entre eux.



4.1. Sociogrammes

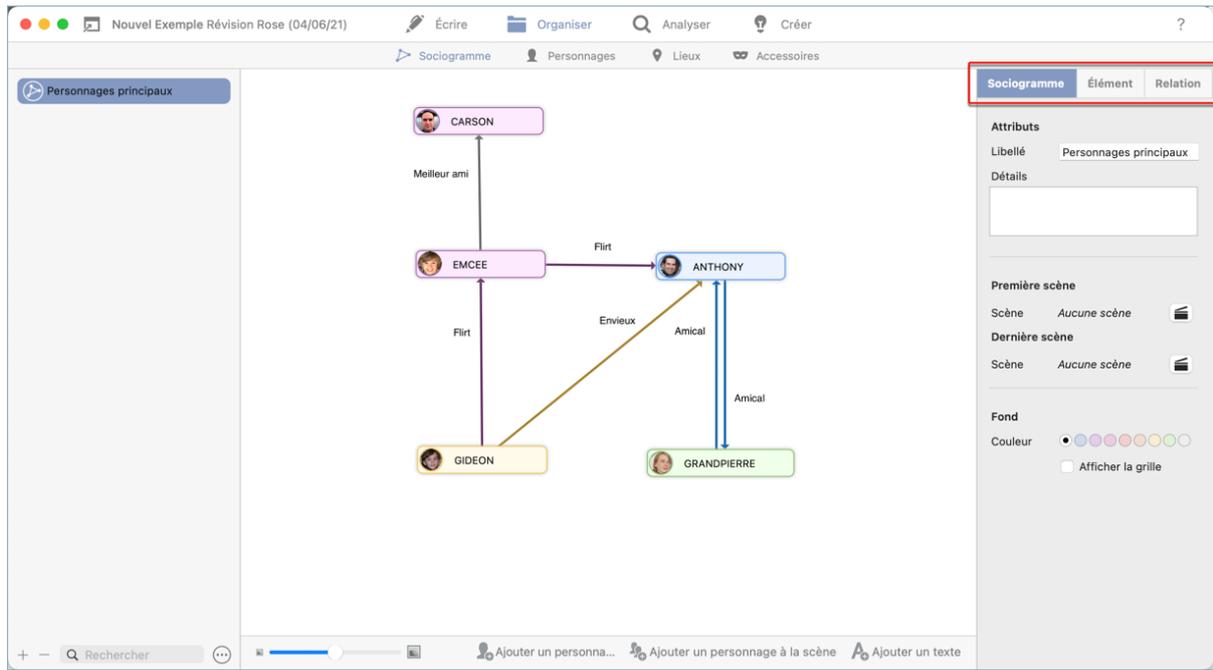


Cliquez sur "Créer un sociogramme".

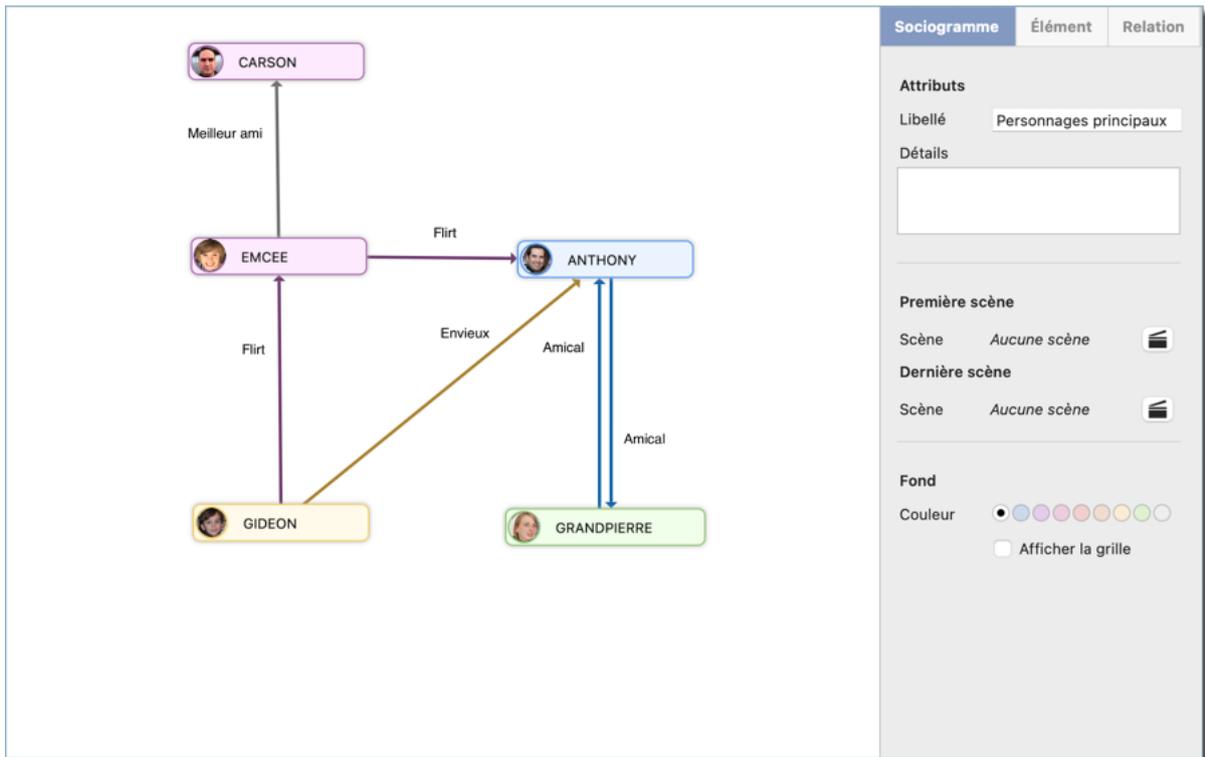


Dès que votre sociogramme est créé, vous pouvez ajouter des personnages.

Organiser

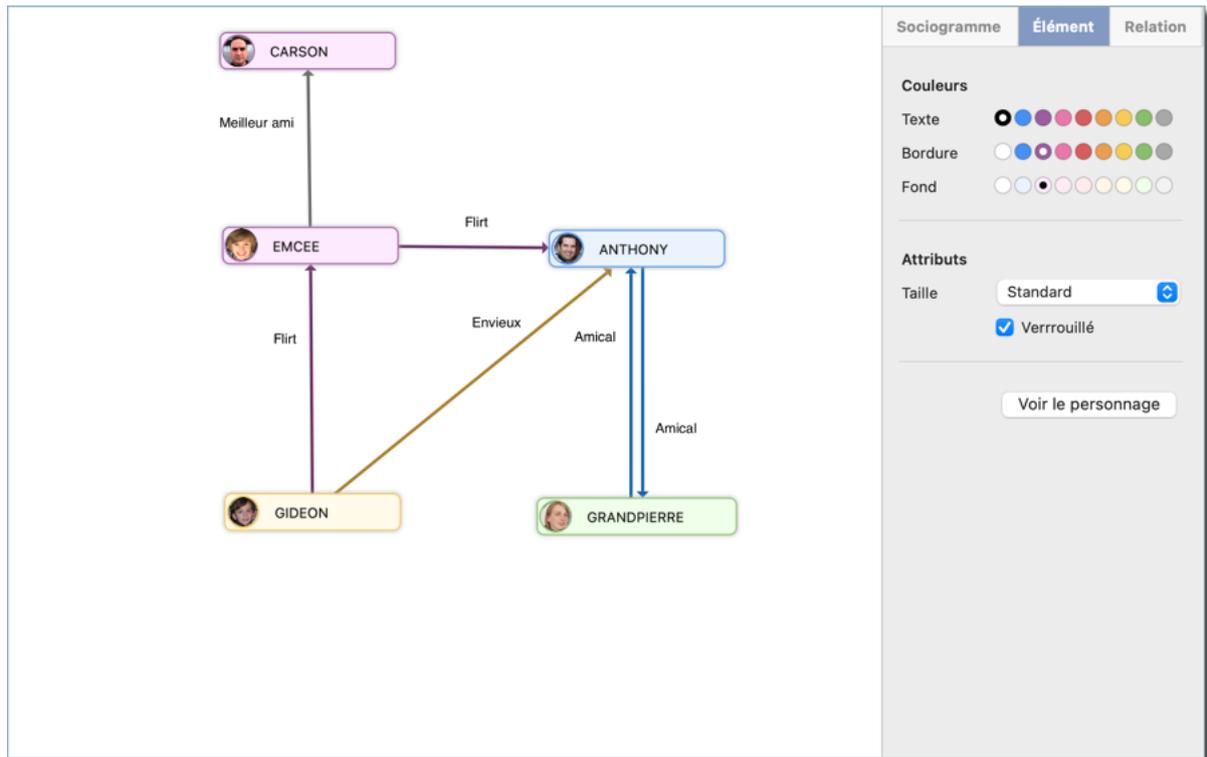


Le panneau latéral de droite propose les trois onglets suivants : "Sociogramme", "Élément" et "Relation".



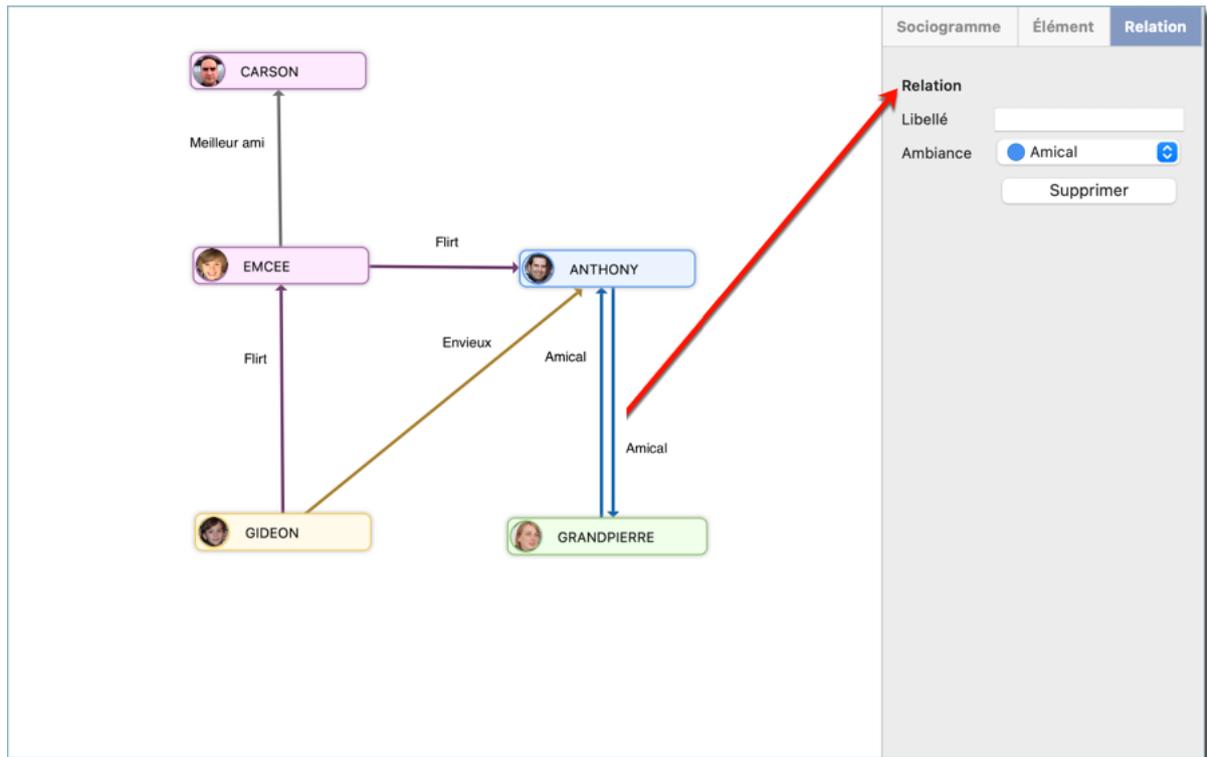
Sociogramme :

Vous pouvez définir ici une scène de départ et une scène finale auxquelles s'appliquent votre sociogramme. C'est une caractéristique importante car les relations entre les personnages peuvent changer au fil du temps.



Élément :

Fais référence aux boîtes des personnages de votre sociogramme. Celles-ci peuvent être retaillées et avoir leurs couleurs modifiées. Les boîtes de personnages se comportent comme des aimants et assurent une disposition claire dans le sociogramme. Déplacer une boîte la verrouille et l'empêche de bouger automatiquement. Ce comportement se modifie à tout moment avec la case à cocher "Verrouillé".



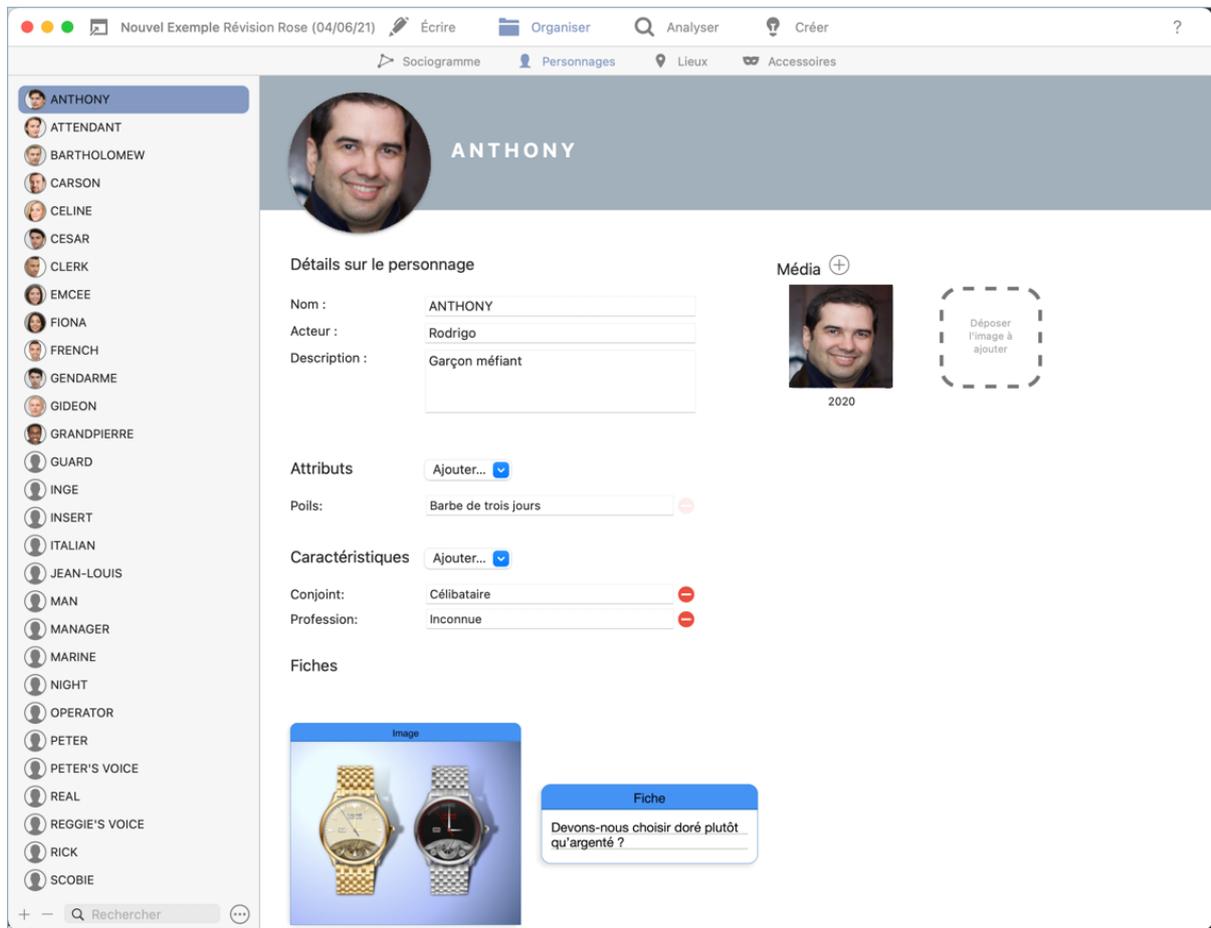
Relation :

Il est possible de relier les boîtes de personnages entre-elles et de leur associer une humeur.

- Pour cela, passez votre souris sur la boîte d'un personnage. Cette action fera apparaître une icône de sociogramme dans la boîte. Cliquez et déplacez le curseur vers une autre boîte de personnage pour tracer une ligne qui connectera les deux boîtes.
- Pour afficher la relation entre deux personnages dans l'onglet "Relation" à droite, cliquez sur la flèche correspondante.

4.2. Personnages

L'élément de menu "Personnages" permet de gérer tous les personnages qui apparaissent dans votre script. Ils sont répertoriés dans le panneau latéral gauche, où vous pouvez modifier et mémoriser les détails de chaque personnage.



Détails sur le personnage :

Cette rubrique comporte les noms des personnages et des acteurs et permet de mémoriser la description du personnage.

Media :

Ajoutez des fichiers multimédias au personnage par glisser-déposer.

Attributs :

Cliquez sur le bouton "Ajouter" pour sélectionner parmi différents attributs (type de corps, taille, etc.) ou créez vos propres attributs personnalisés.

Caractéristiques :

Cette rubrique permet d'ajouter différentes caractéristiques (profession, nationalité, etc.) ou d'ajouter des caractéristiques personnalisées.

Fiches :

Toutes les fiches que vous avez créées et attribuées à un personnage dans la rubrique "Créer" seront listées ici.

Sociogrammes :

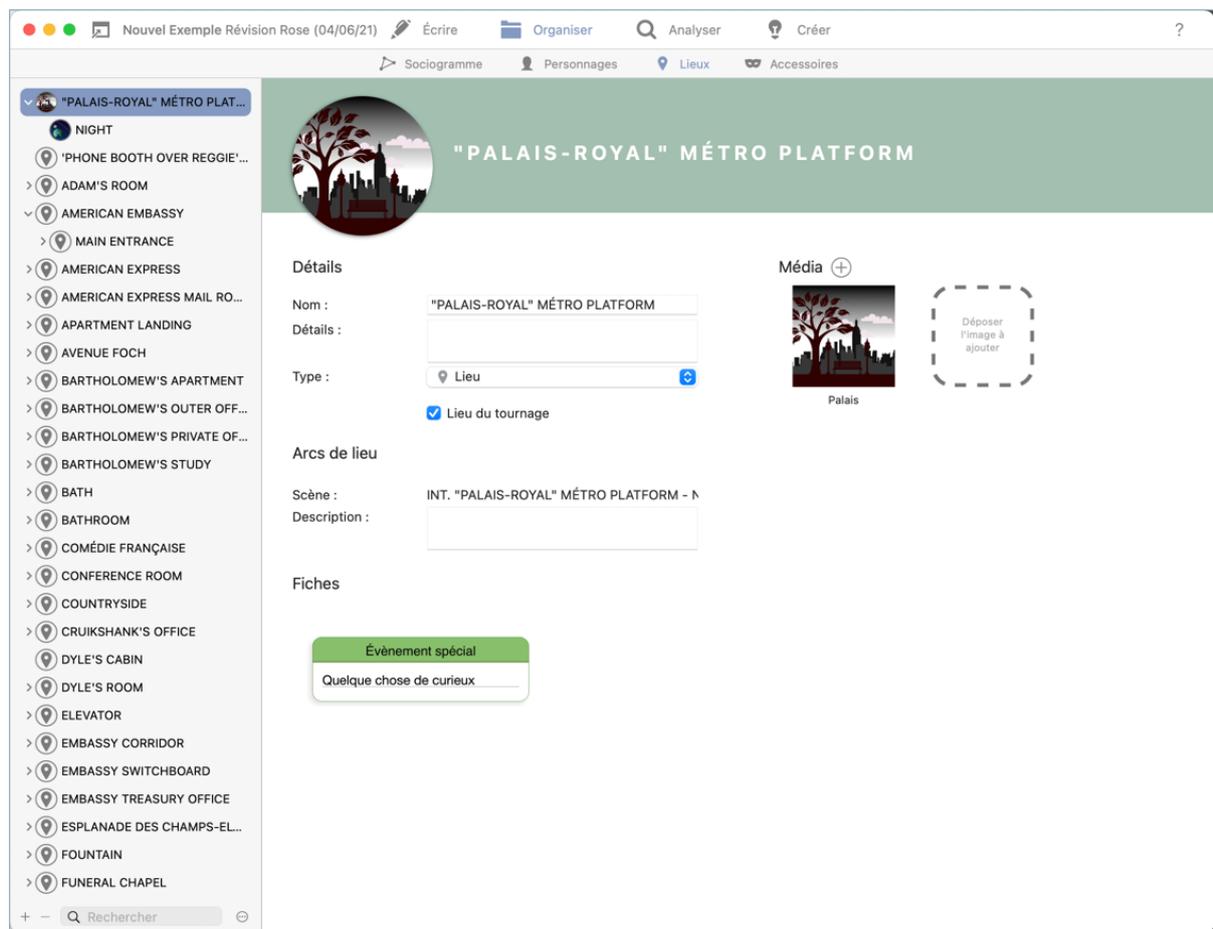
Cette rubrique affiche tout sociogramme dans lequel le personnage apparaît.

Arc Beats :

Décris un conflit de personnage ou la transformation du personnage pendant une scène spécifique

4.3. Lieux

Lorsque vous créez une scène dans la section "Ecrire", *FiveActs* ajoute automatiquement un lieu. Le panneau latéral gauche de l'inspecteur affiche une liste de tous les lieux de votre script. *FiveActs* propose également une fonction unique : les lieux peuvent être une combinaison de différents paramètres, ce qui signifie qu'ils ont des attributs et une hiérarchie qui constituent un lieu, un sous-lieu et/ou les détails d'une configuration tels que le jour ou la nuit (appelés "état").



Exemple :

Vous créez le titre de scène suivant : INT. PALAIS ROYAL - PLATEFORME MÉTRO - JOUR

À partir de cela, *FiveActs* va extraire trois détails de lieux, "PALAIS ROYAL", "PLATEFORME MÉTRO" et "JOUR", "PLATEFORME MÉTRO" et "JOUR" étant traités comme des informations secondaires complétant "PALAIS ROYAL".

Details :

Cela inclut le nom du lieu et la possibilité d'ajouter des informations auxiliaires. Afin de définir davantage le type d'informations, sélectionnez l'option correspondante dans la liste déroulante "Type".

Media :

Ajoutez des fichiers multimédias pour le lieu par glisser-déposer.

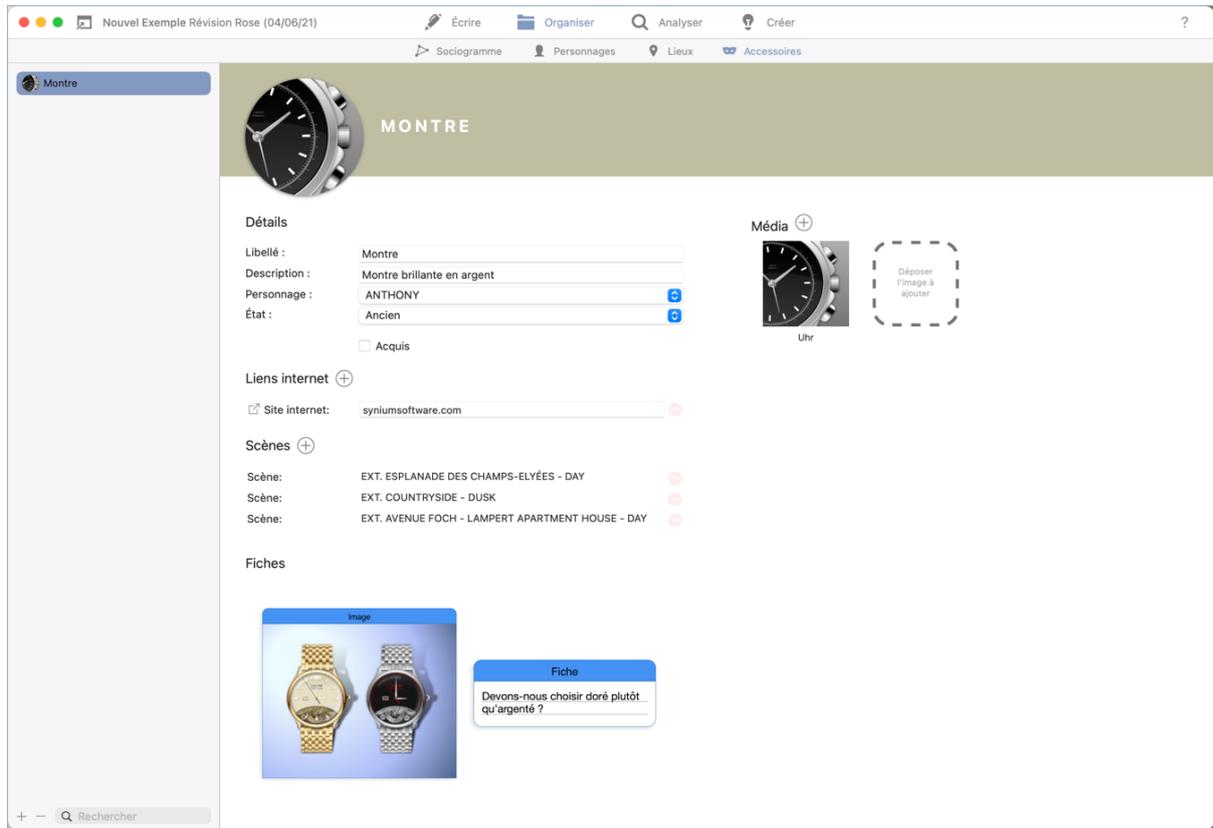
Location Arcs :

Décris tous les événements/incidents spéciaux associés à ce lieu.

Fiches :

Toutes les fiches que vous avez créées et attribuées à ce lieu/scène dans la rubrique "Créer" seront listées ici.

4.4. Accessoires



Détails :

Utilisez cette rubrique pour ajouter le libellé d'un accessoire, associer l'accessoire à un personnage et spécifiez son état.

Media :

Ajoutez des fichiers multimédias pour l'accessoire par glisser-déposer.

Liens internet :

Ajoutez une URL pertinente, par exemple un magasin internet sur lequel vous envisagez d'acheter l'accessoire.

Scènes :

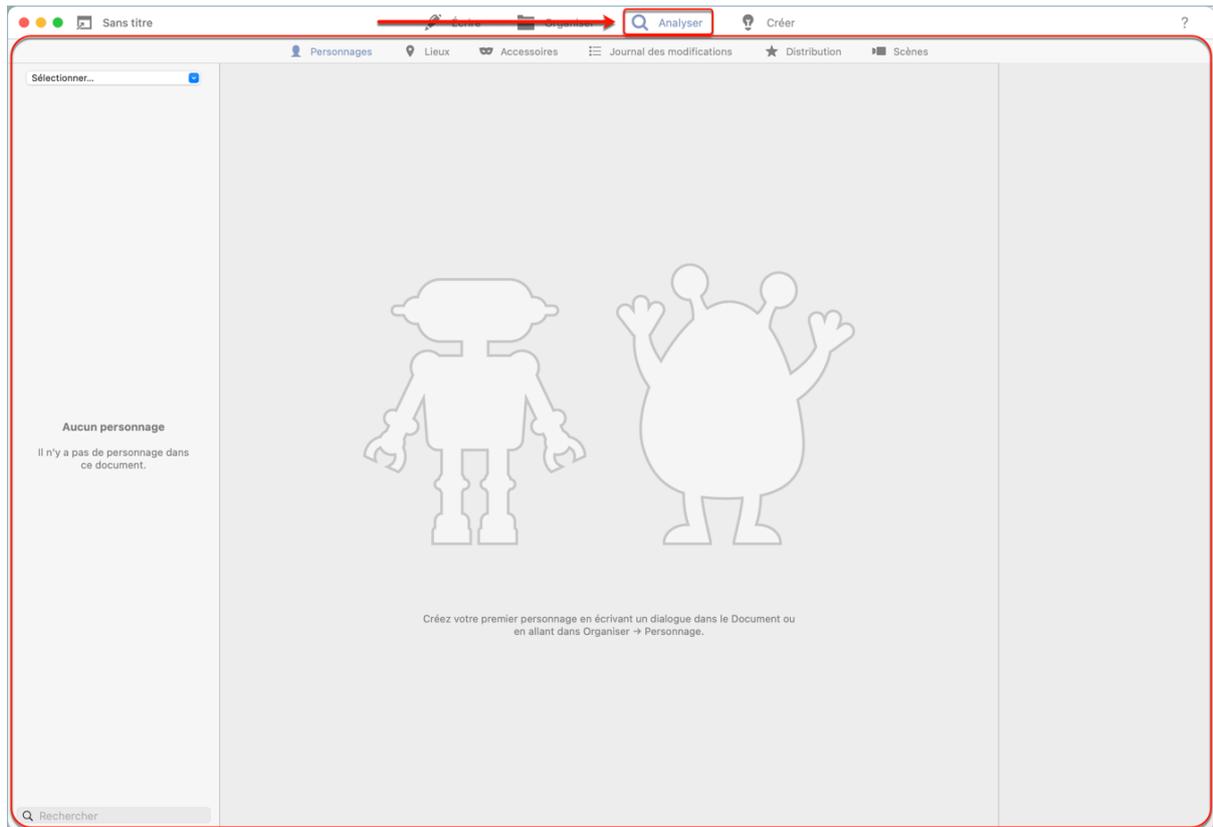
Spécifie la scène dans laquelle l'accessoire est utilisé.

Fiches :

Toutes les fiches que vous avez créées et attribuées à cet accessoire dans la rubrique "Créer" seront listées ici.

Chapter 5. Analyser

Cette rubrique fournit divers rapports contenant tous les détails enregistrés dans *FiveActs* relatifs aux personnages, lieux, accessoires ou scènes sélectionnés. Les rapports peuvent être imprimés ou exportés sous forme de fichiers PDF. Ce paragraphe donne un bref aperçu des différents types de rapports.



5.1. Personnages

Les rapports de personnage contiennent toutes les informations sur un personnage que vous avez enregistré dans *FiveActs*. Pour créer un rapport, sélectionnez le personnage approprié dans la barre latérale gauche.

The screenshot displays the 'Analyser' (Analyze) tab in the FiveActs software. The main window is titled 'Nouvel Exemple Révision Rose (04/06/21)'. The top navigation bar includes 'Écrire', 'Organiser', 'Analyser', and 'Créer'. Below this, a secondary navigation bar shows 'Personnages', 'Lieux', 'Accessoires', 'Journal des modifications', 'Distribution', and 'Scènes'. On the left, a vertical sidebar lists characters, with 'ANTHONY' selected and highlighted. The main content area shows the character report for Anthony, featuring a circular profile picture, the name 'ANTHONY' in large yellow letters, and the name 'Rodrigo' below it. Statistics indicate '24 Scènes', '95 Dialogues', and '1 Sociogramme'. The report is organized into sections: 'DESCRIPTION' (Garçon méfiant), 'ARC RYTHMIQUE' (INT. "PALAIS-ROYAL" MÉTRO PLATFORM - NIGHT), and 'MÉDIA' (with a rectangular photo of the character). On the right, a 'Propriétés de la page' (Page Properties) panel is visible, with options for 'Nouvelle page après chaque personnage', 'Pied de page', 'Taille de la page' (A4), and 'Taille de la police' (Normale). A list of 'Afficher' (Show) options includes 'Photo du personnage', 'Média', 'Description', 'Arcs rythmiques', 'Résumé', 'Fiches', 'Sociogrammes', 'Attributs', 'Scènes', 'Caractéristiques', and 'Afficher les fonds gris'. An 'Imprimer' (Print) button is located at the bottom right of the sidebar.

Le rapport contient les détails suivants (à condition qu'ils aient été renseignés) :

Nom :

Tous les noms du personnage sélectionné, ainsi que le nom de l'acteur.

Description :

Une description complète du personnage.

Arc Beats :

Décris les conflits ou les transformations du personnage.

Fiche :

Toutes les fiches créées dans la rubrique "Créer" et qui sont associées au personnage.

Média :

Tous les fichiers multimédias disponibles qui sont associés au personnage.

Sociogrammes :

Tous les sociogrammes qui comportent le personnage.

Attributs :

Tous les attributs du personnage sélectionné, tels que la couleur des yeux, des cheveux, etc.

Caractéristiques :

Toutes les Caractéristiques concernant le personnage sélectionné, tels que la profession, l'âge, etc.

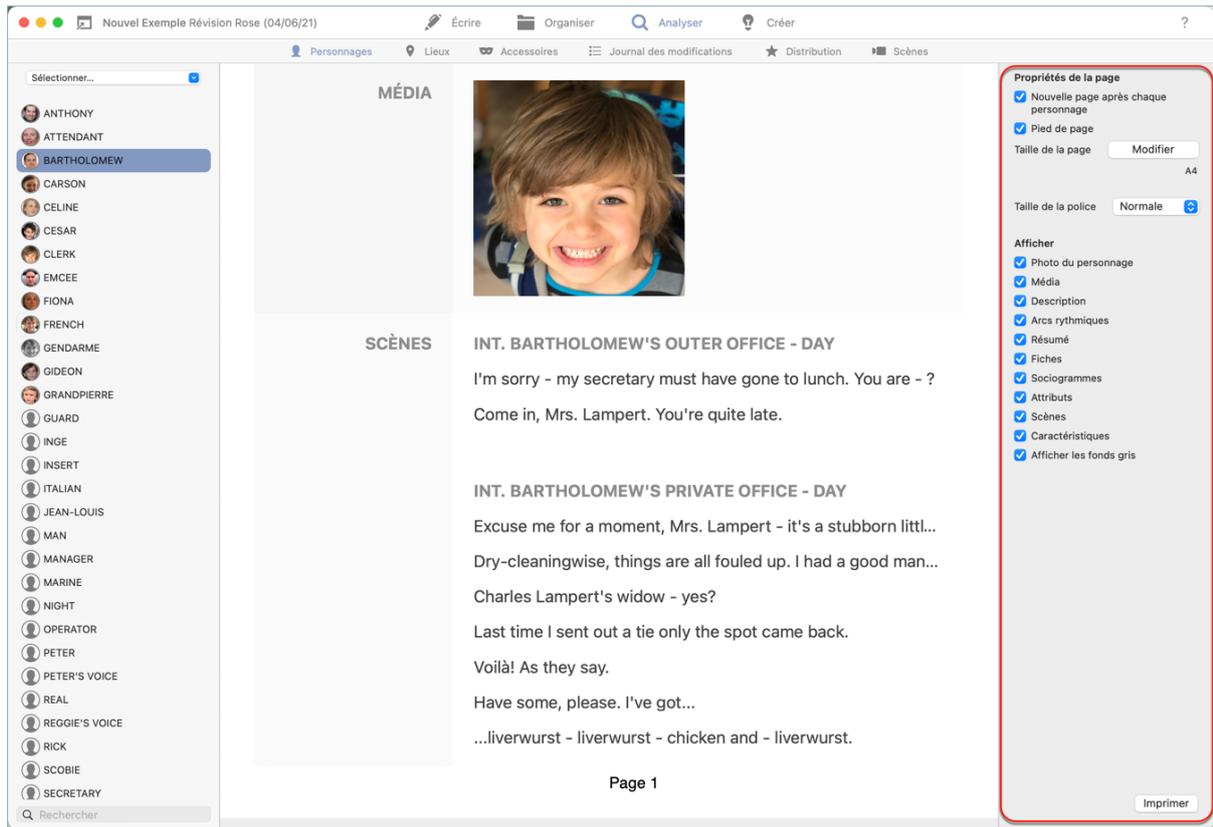
Scènes :

Toutes les scènes dans laquelle apparaît le personnage.



Les rapports peuvent contenir plusieurs personnages. Pour sélectionner plusieurs personnages pour un rapport, maintenez la touche "Commande" enfoncée et cliquez sur les personnages appropriés dans la liste de gauche.

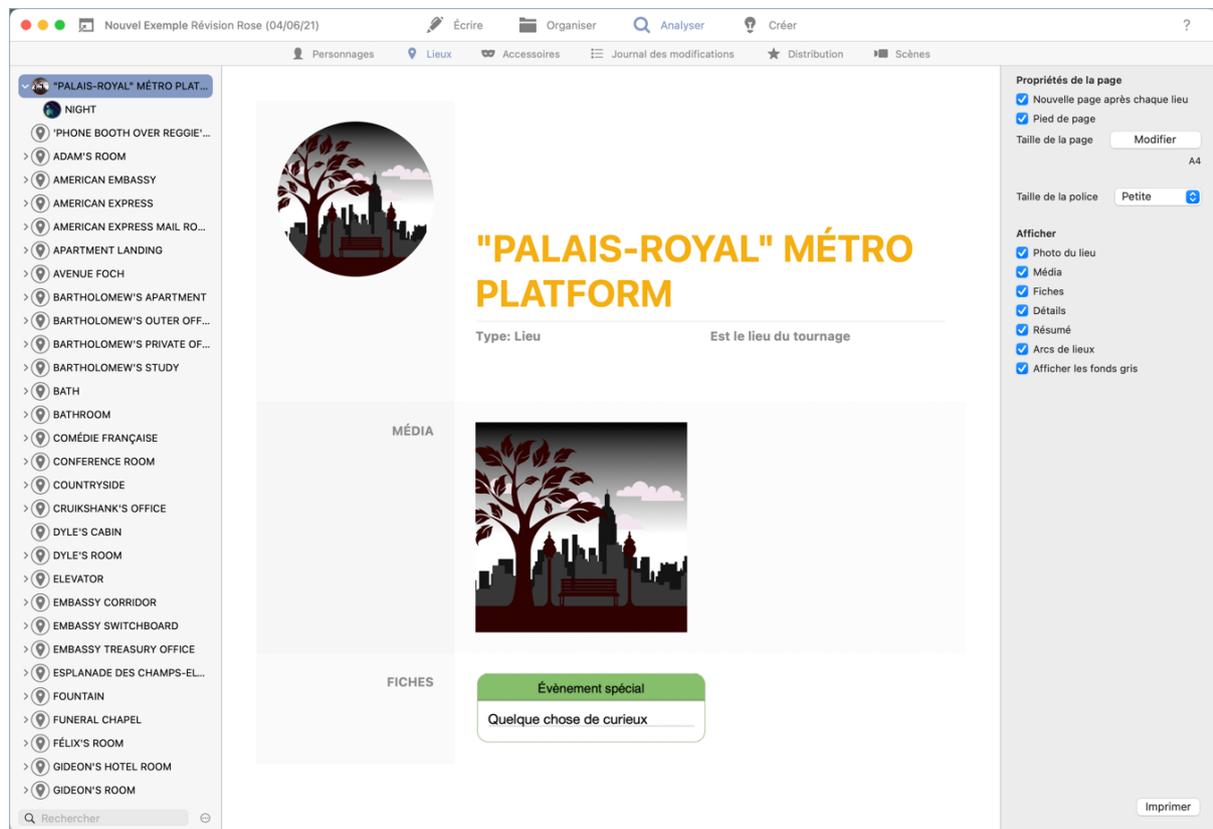
Analyser



Le panneau latéral de droite affiche les propriétés de la page et permet de sélectionner une police parmi les trois tailles disponibles et de définir les éléments à afficher ou à omettre dans le rapport.

5.2. Lieux

Le rapport de lieux contient tous les détails sur le lieu sélectionné.



Nom :

Affiche le nom du lieu sélectionné

Résumé :

Affiche le type de réglage, c'est-à-dire le lieu, le sous-lieu ou "l'état" d'un lieu, et s'il s'agit d'un lieu de tournage ou pas.

Média :

Tous les fichiers multimédias disponibles associés au lieu.

Fiches :

Toutes les fiches créées dans la rubrique "Créer" et qui sont associées au lieu.

Détails:

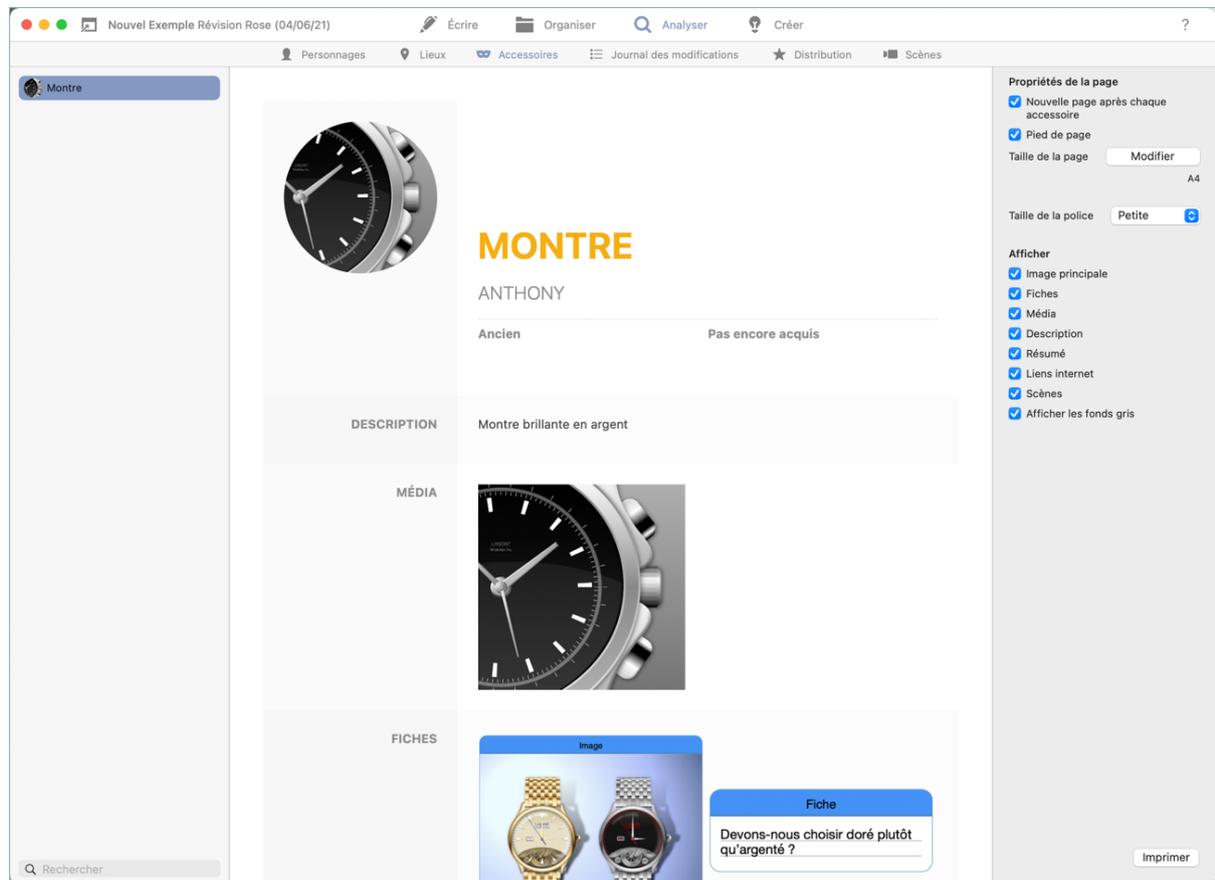
Tous les détails enregistrés pour le lieu sélectionné

Lieux Arcs:

Événements et incidents associés à un lieu ou à une scène.

5.3. Accessoires

Ce rapport contient tous les accessoires que vous avez créés, ainsi que leurs détails.



Libellé :

Libellé de l'accessoire et le nom de tous les personnages auxquels il est associé.

Résumé :

État de l'accessoire et si l'objet a déjà été acquis ou non.

Description :

Une description complète de l'accessoire.

Média :

Tous les fichiers multimédias disponibles associés à l'accessoire.

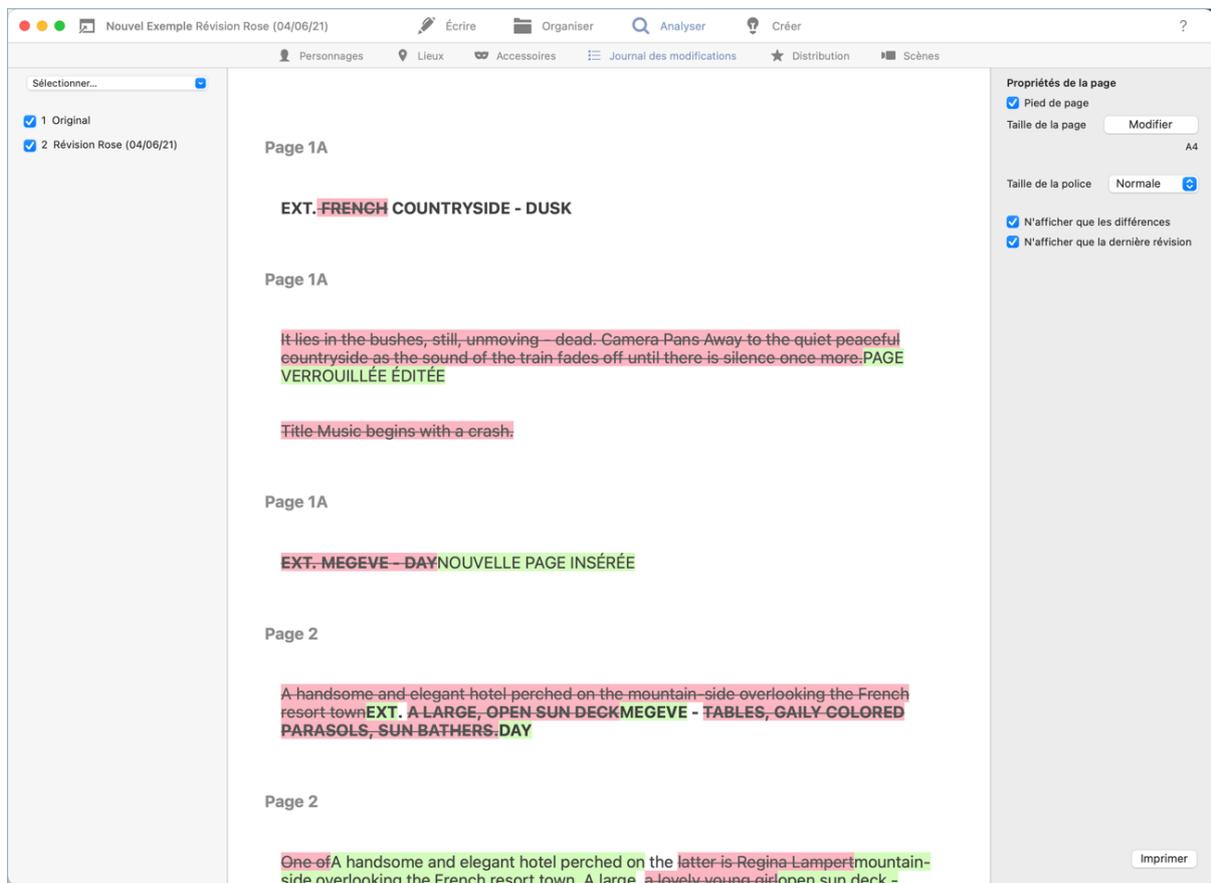
Liens internet :

Liens vers des sites Web, tels que les URL des boutiques en ligne qui proposent l'article.

Scènes :

Toutes les scènes dans lesquelles l'accessoire apparaît.

5.4. Journal des modifications



Le journal des modifications affiche les modifications et les différences entre deux révisions. Si, par exemple, vous changez le nom d'un personnage pendant une révision, le journal des modifications affichera une liste de toutes les rubriques du script (y compris leurs numéros de page) qui sont affectées par cette modification.

5.5. Distribution

Ce rapport fournit une liste alphabétique de tous les personnages et indique le nombre de dialogues, scènes et scènes muettes associées.

Rapport de distribution

	Dialogues	Scènes	Scènes muettes
ANTHONY	95	24	0
ATTENDANT	1	1	0
BARTHOLOMEW	75	13	0
CARSON	7	4	0
CELINE	474	85	0
CESAR	52	15	0
CLERK	2	1	0
EMCEE	2	1	0
FIONA	31	7	0
FRENCH	1	1	0
GENDARME	1	1	0
GIDEON	29	10	0
GRANDPIERRE	39	6	0
GUARD	2	1	0
INGE	5	2	0
INSERT	3	3	0
ITALIAN	1	1	0
JEAN-LOUIS	23	6	0
MAN	1	1	0
MANAGER	1	1	0
MARINE	2	1	0
NIGHT	2	1	0
OPERATOR	4	3	0
PETER	91	14	0
PETER'S VOICE	1	1	0
REAL	1	1	0
REGGIE'S VOICE	1	1	0
RICK	130	26	0
SCOBIE	34	11	0
SECRETARY	2	1	0
THE	1	1	0
TOURIST	3	1	0
TRAIN	3	1	0
VOICE	2	1	0
WAITER	2	1	0
WHY	17	1	0
WIDER	13	12	0
ZED	1	1	0

Propriétés de la page
 Pied de page
 Taille de la page Modifier
 Taille de la police

Imprimer

5.6. Scènes

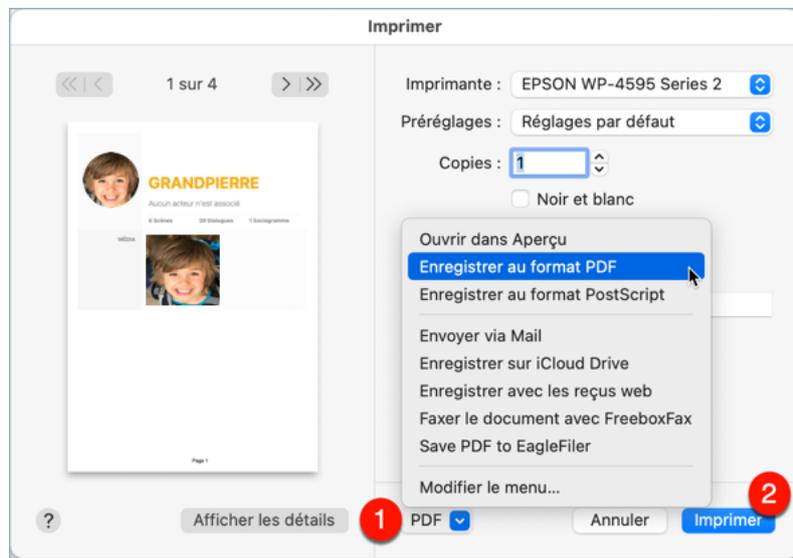
Utilisez le rapport des scènes pour créer une liste chronologique de toutes les scènes.

Scène	Page
Scène sans en-tête	1A
EXT. COUNTRYSIDE - DUSK	1A
EXT. MEGEVE - DAY CARSON (1), CELINE (6), WIDER (1), FIONA (5)	1B
INT. NOUVELLE SCÈNE APRÈS NUMÉROTATION DES SCÈNES	1B
INT. SWIMMING POOL - DAY FIONA (2), CELINE (1)	1B
EXT. HOTEL TERRACE - DAY FIONA (2), CELINE (23), MAN (1), WIDER (1), PETER (25)	4
EXT. AVENUE FOCH - LAMPERT APARTMENT HOUSE - DAY CELINE (3), JEAN-LOUIS (3), FIONA (1)	9
INT. APARTMENT LANDING - DAY CELINE (1)	10
INT. LAMPERT APARTMENT - ENTRANCE HALL - DAY	10
INT. APARTMENT LANDING - DAY	10
INT. APARTMENT LANDING - DAY	10
INT. LAMPERT APARTMENT - DAY CELINE (3), GRANDPIERRE (2), WIDER (1)	11
INT. MORGUE - DAY GRANDPIERRE (1), CELINE (1)	12
INT. GRANDPIERRE'S OFFICE - DAY WIDER (1), GRANDPIERRE (29), CELINE (20)	13
INT. LAMPERT APARTMENT - DUSK CELINE (4), PETER (4)	18

Pour chaque scène, le rapport répertorie tous les personnages qui y apparaissent. Le nombre entre parenthèses indique le nombre de dialogues dans la scène pour chaque personnage.

5.7. Impression des rapports

Tous les rapports peuvent être imprimés ou exportés sous forme de fichiers PDF. Cliquez sur le bouton "Imprimer" en bas à droite pour ouvrir le dialogue d'impression.



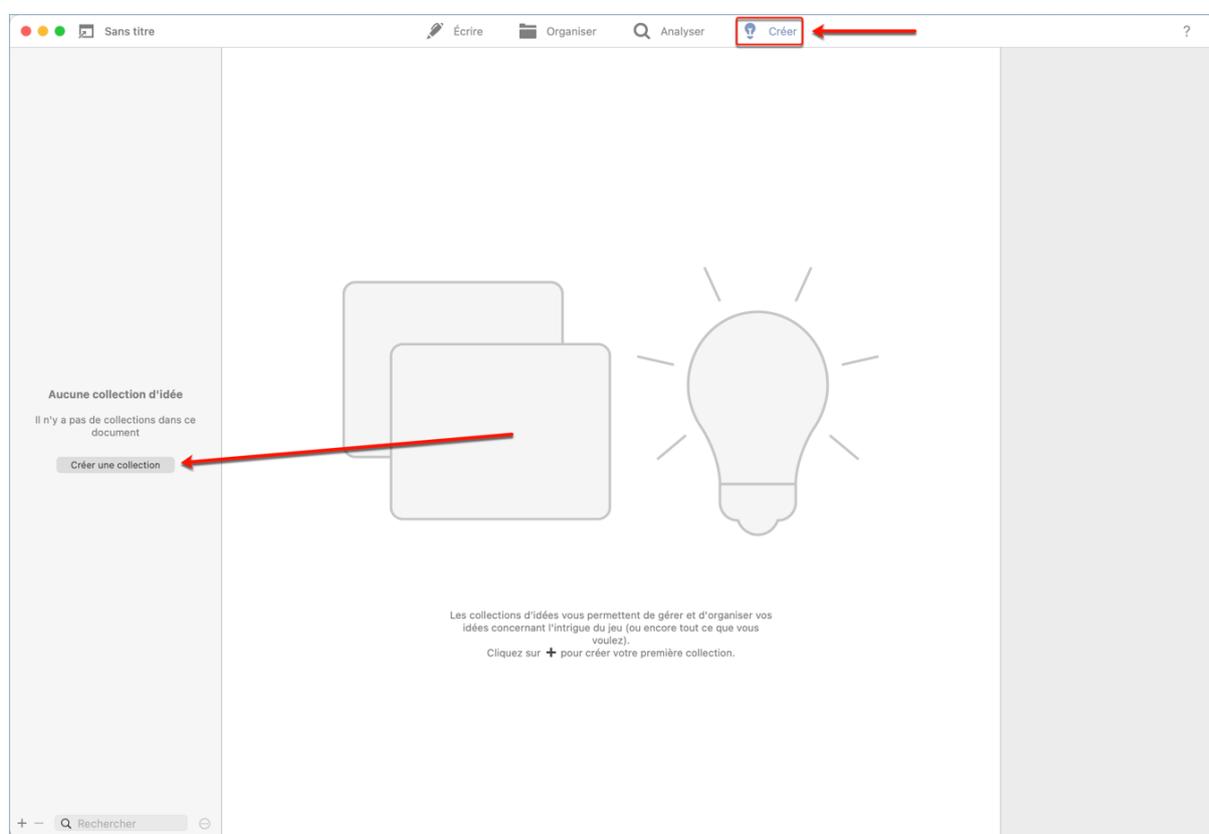
❶ Exportez un PDF ou partagez le rapport via l'application Mail ou Messages de votre Mac.

❷ Imprimez le rapport.

Chapter 6. Créer

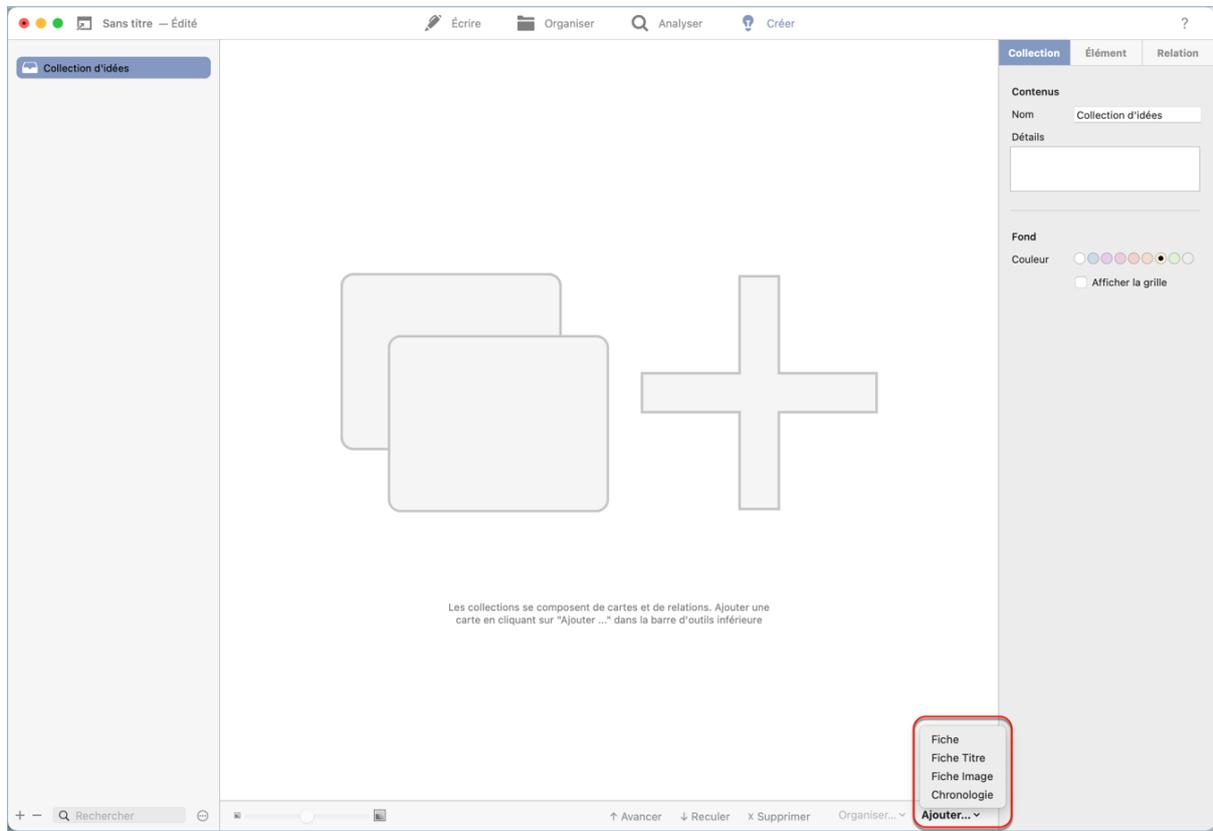
Dans cette rubrique, vous travaillerez avec des "Fiches d'idées", qui sont très utiles pour mémoriser et gérer vos idées et vos inspirations. Vous pouvez créer des fiches de type standard, titre, image et de chronologie. Celles-ci peuvent être affectées à des personnages, des accessoires ou des scènes et seront donc affichées dans les différentes sous-catégories et rapports des rubriques "Organiser" et "Analyser".

6.1. Créer une collection



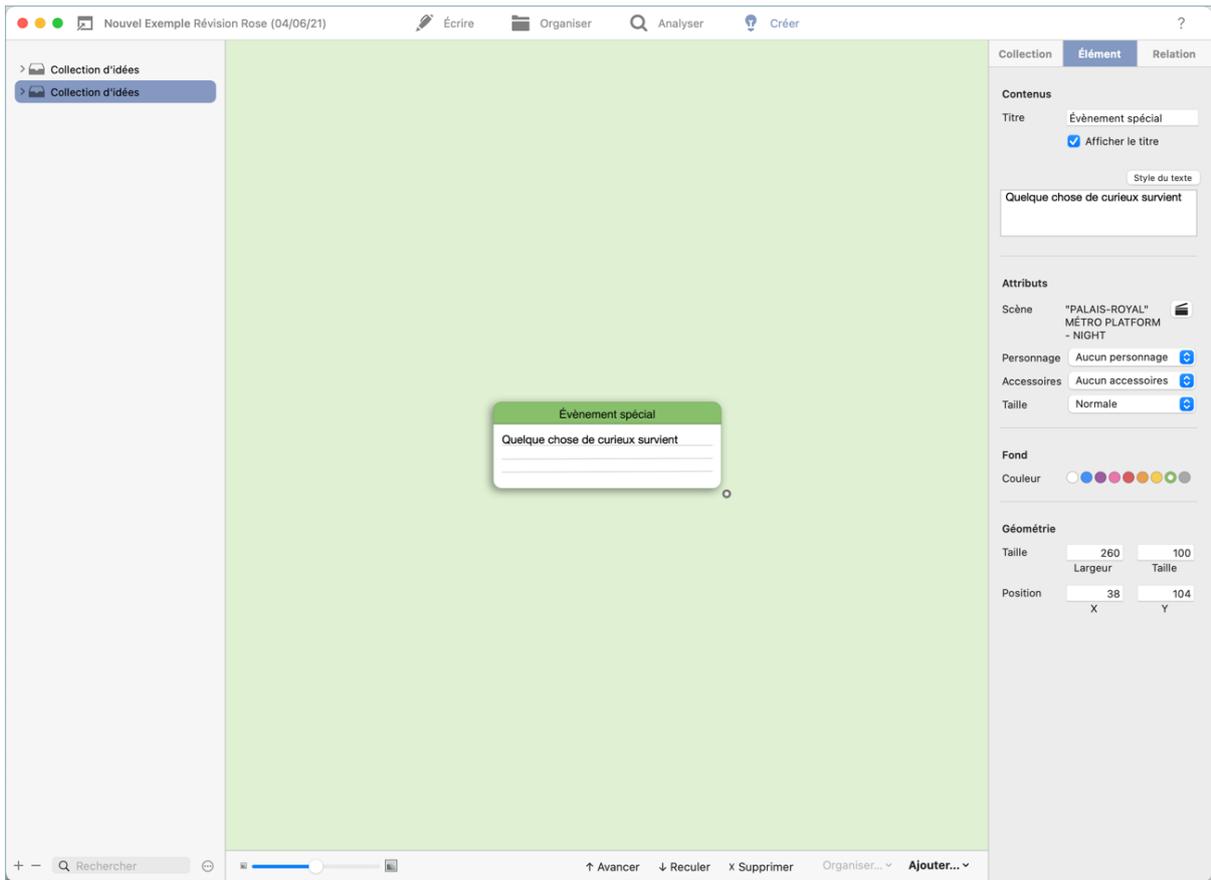
Pour créer une collection d'idées, cliquez sur le bouton "Créer une collection".

6.2. Ajouter des fiches



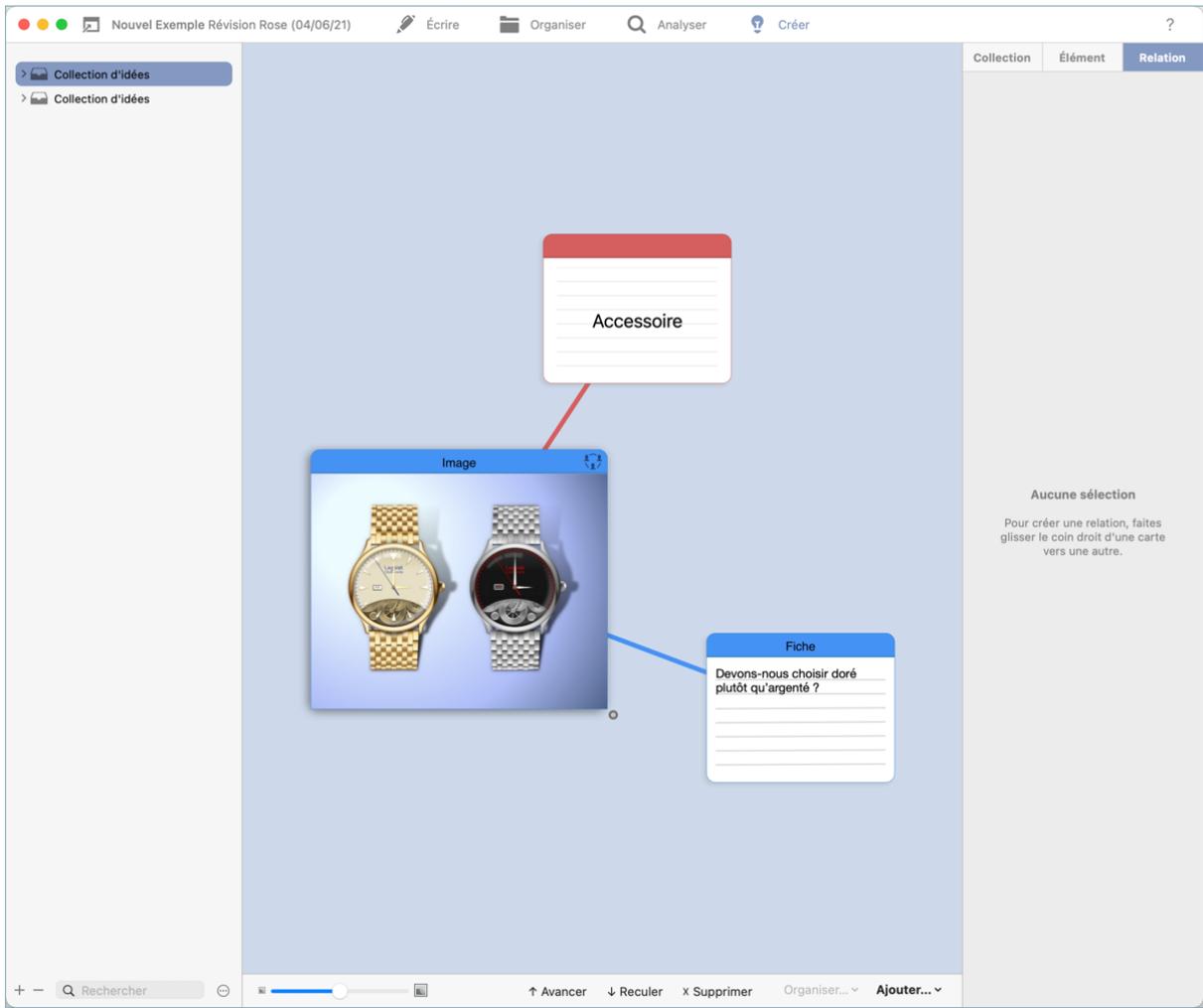
Pour ajouter une nouvelle fiche, cliquez sur le bouton "Ajouter...".

Créer



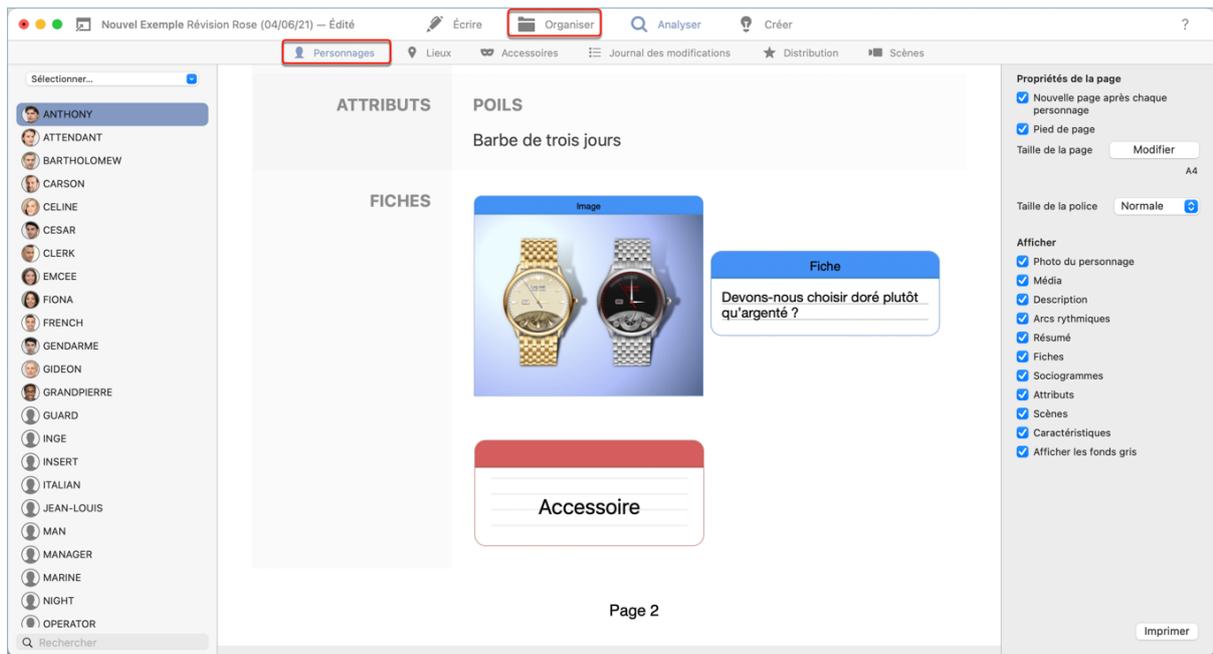
Pour ajouter un titre et du texte à votre fiche, sélectionnez l'onglet "Élément" dans le panneau latéral de droite, où vous pouvez également attribuer la fiche à une scène, un personnage ou un accessoire spécifique. La couleur et la taille de la fiche peuvent également être ajustées ici.

Créer

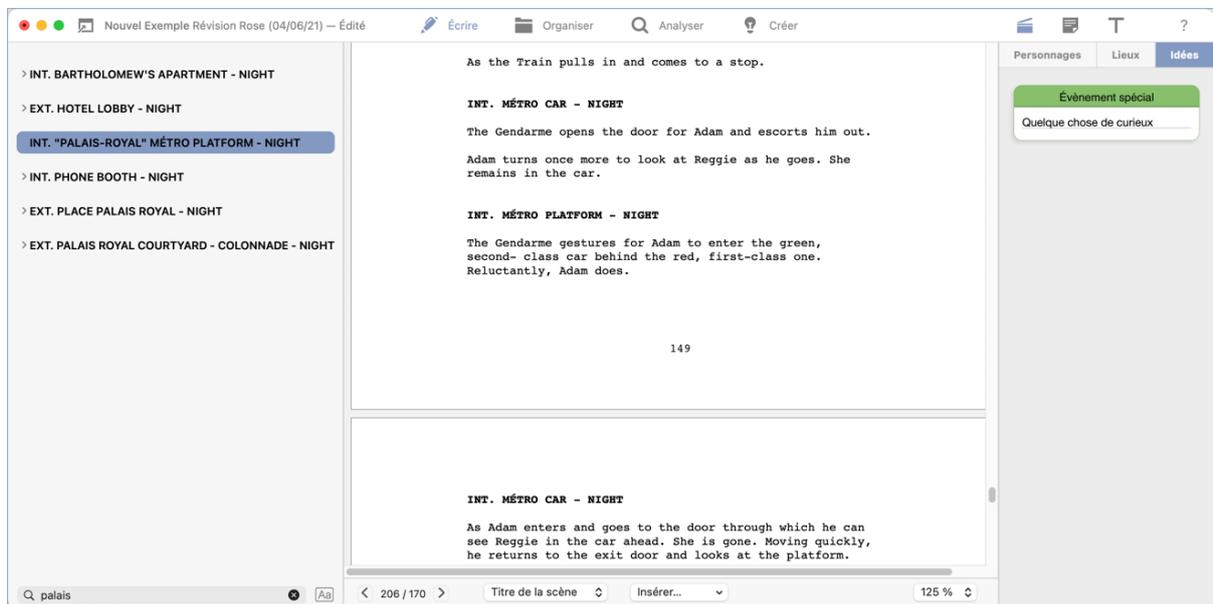


Comme dans la rubrique sociogramme, les fiches peuvent être reliées par glisser-déposer, permettant ainsi de structurer toutes les idées. Pour ajouter une description sur les lignes de liaison ou ajuster leur couleur, ouvrez l'onglet "Relation" dans la barre latérale de gauche.

Créer



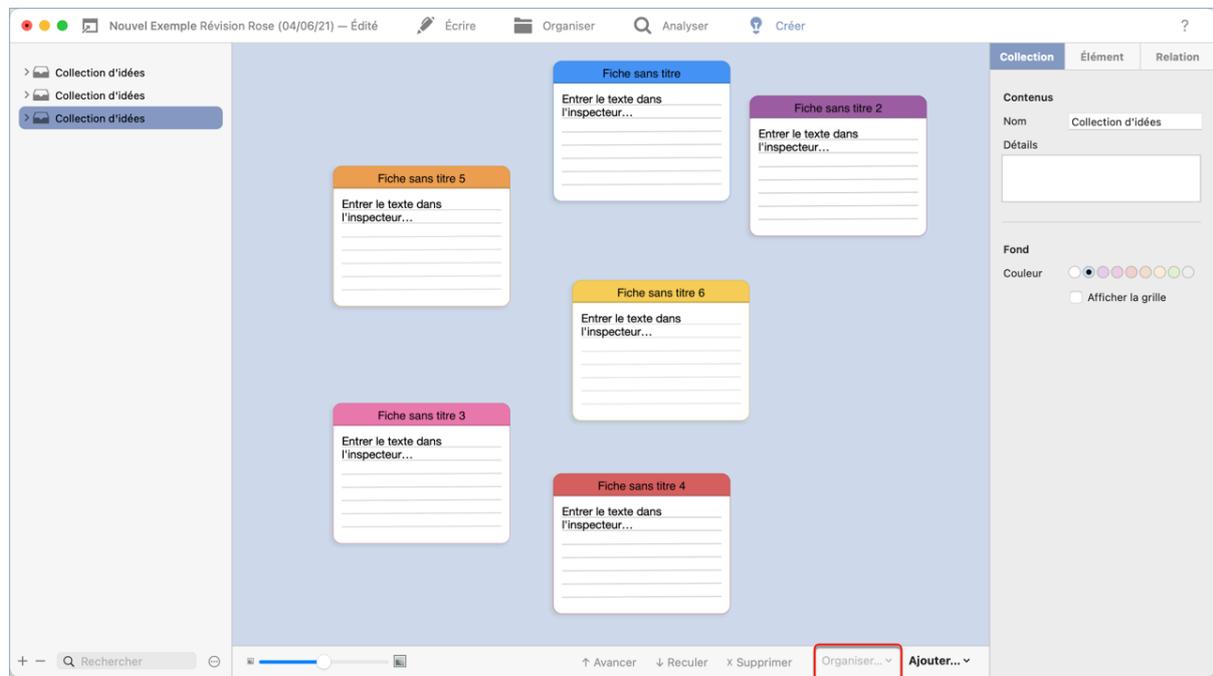
Les fiches qui sont liées à d'autres fiches et qui sont également associées à un personnage ou à un accessoire seront affichées avec toutes les fiches associées dans l'onglet du personnage ou de l'accessoire concerné dans les rubriques "Organiser" et "Analyser".



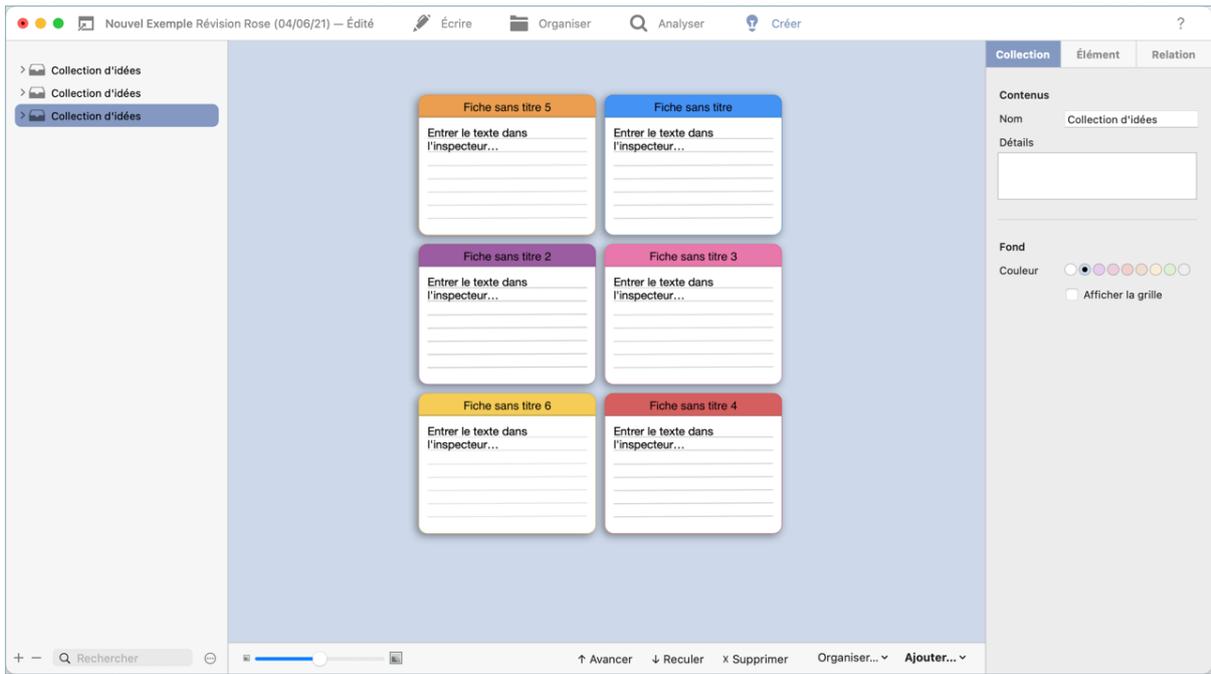
Les fiches que vous avez attribuées à une scène spécifique peuvent être retrouvées dans l'onglet "Idées" dans le panneau latéral de droite lors de la sélection de la scène dans la barre latérale de gauche de l'éditeur (Écrire).

6.3. Organiser les fiches

Si vous avez créé un grand nombre de fiches, vous pouvez les réorganiser pour éviter les confusions. Dans ce cas, vous pouvez demander à *FiveActs* de les réorganiser automatiquement.

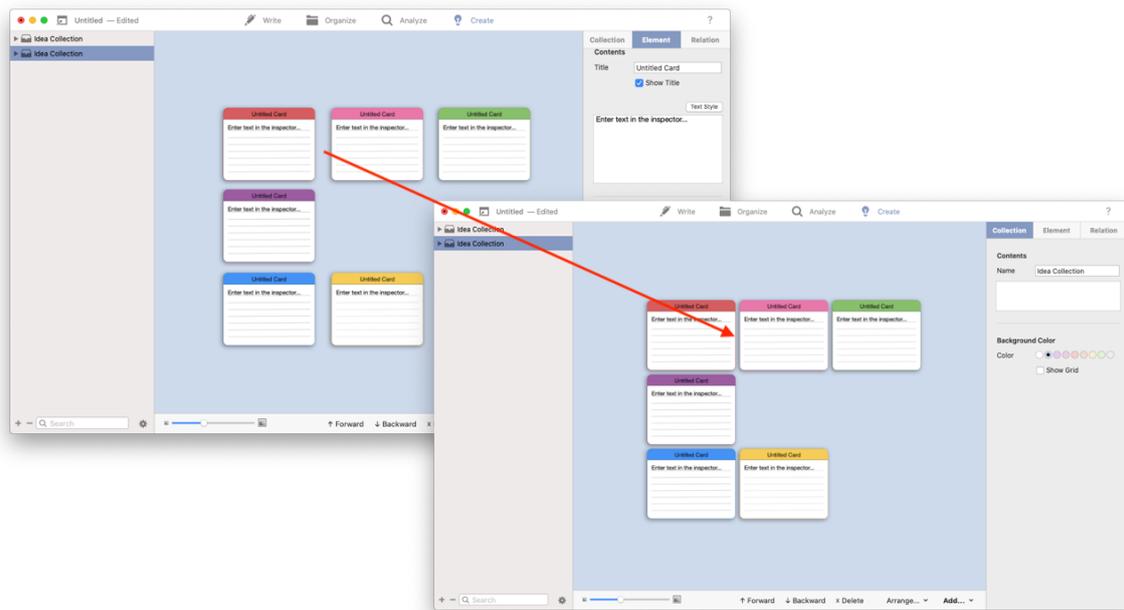


Sélectionnez toutes les cartes en utilisant le curseur de votre souris ou la combinaison de touches "CMD + A". Cliquez ensuite sur le libellé "Organiser..." situé dans la barre inférieure de la fenêtre. Sélectionnez ensuite l'une des trois options de mise en page disponibles dans la liste.



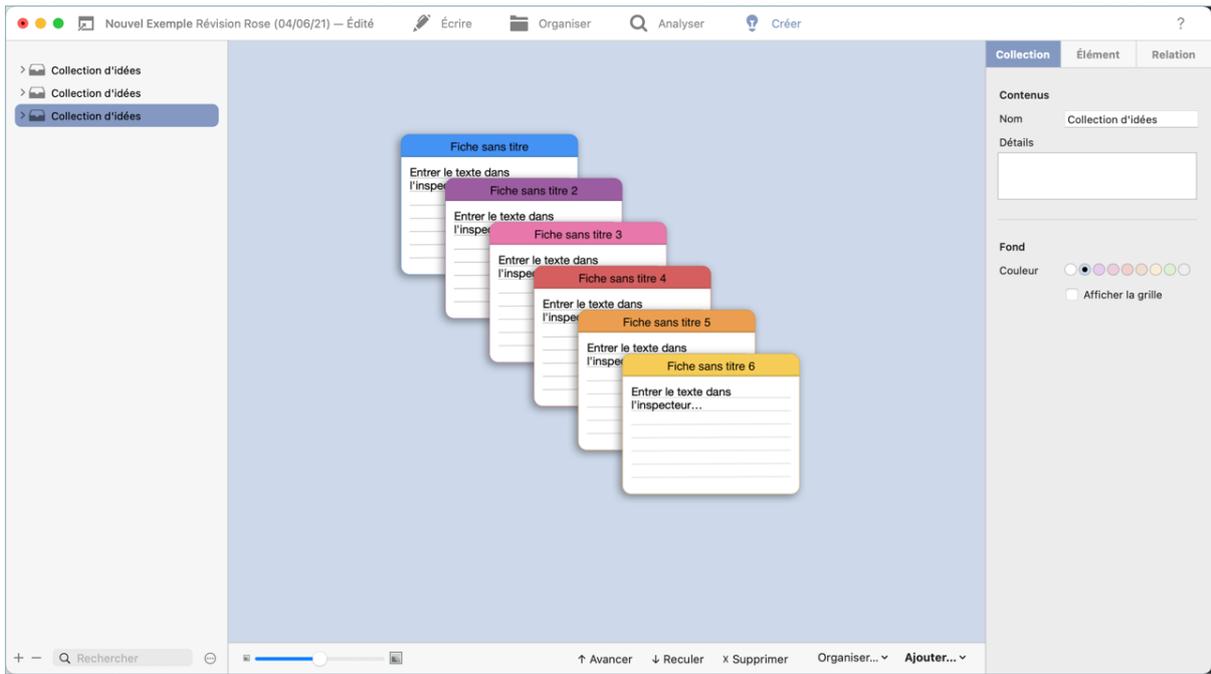
Matrice

Utilisez la disposition matricielle pour aligner vos fiches comme dans un rectangle.



Grille

Cette option conserve vos fiches dans leur ordre existant, mais les organise sous forme de grille avec un espacement optimisé entre les fiches.

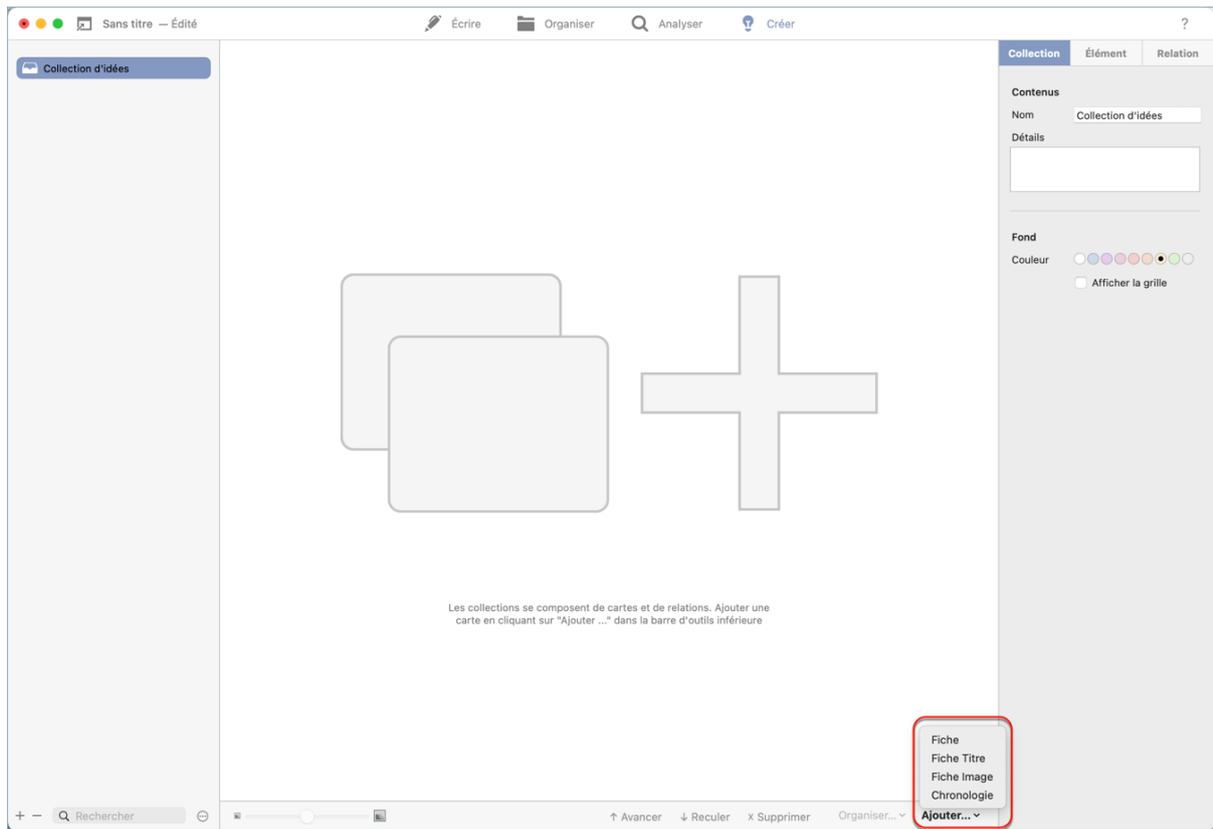


Cascade

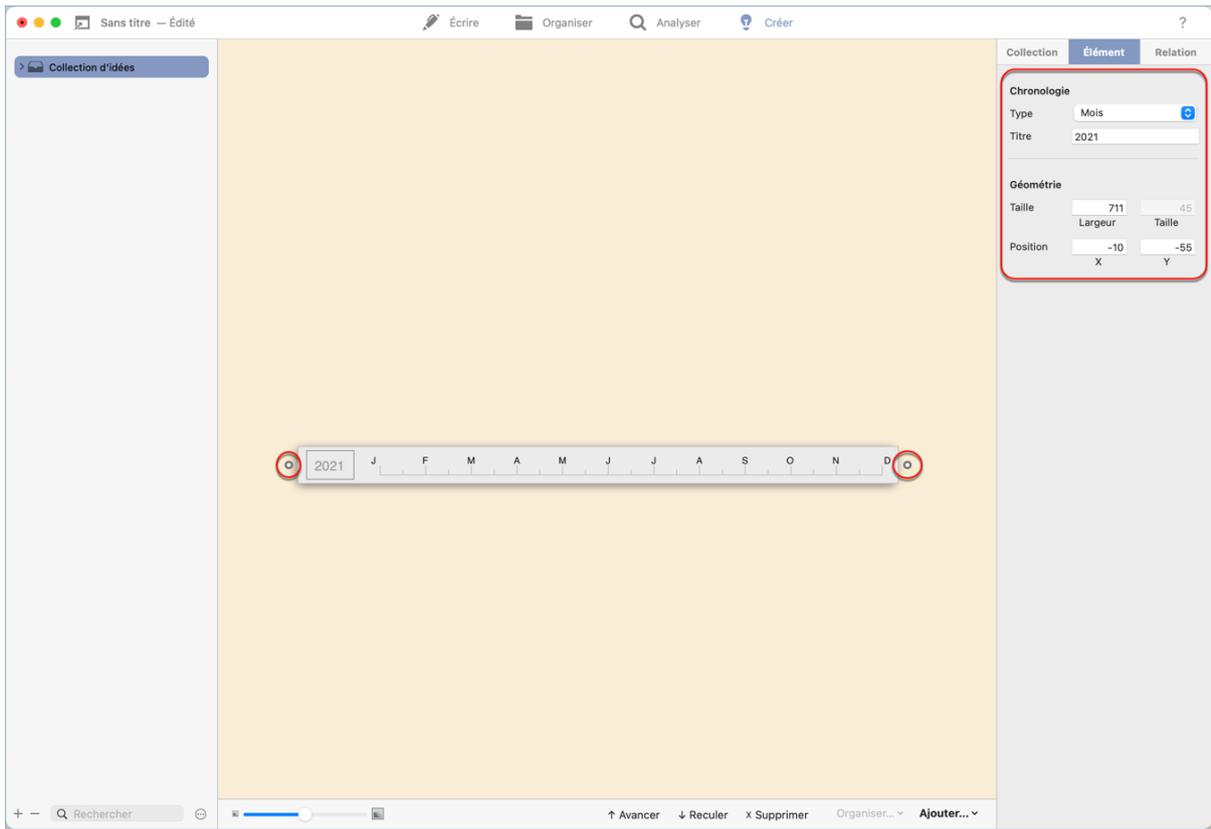
Cette option organise vos fiches en une cascade diagonale.

6.4. Chronologie

Les fiches chronologiques peuvent être utilisées pour afficher et organiser vos idées par ordre chronologique. Les fiches chronologiques sont très utiles pour vous aider dans la rédaction de votre script. Les fiches d'idées sont facilement et rapidement à modifier, ce qui vous permet de garder le fil de vos idées tout au long du processus.



Cliquer "Ajouter..." et sélectionnez "Chronologie".



Dans le panneau latéral de droite, vous pouvez ajouter un titre et sélectionner le type de chronologie souhaité. Sélectionnez l'un des types de chronologie suivants:

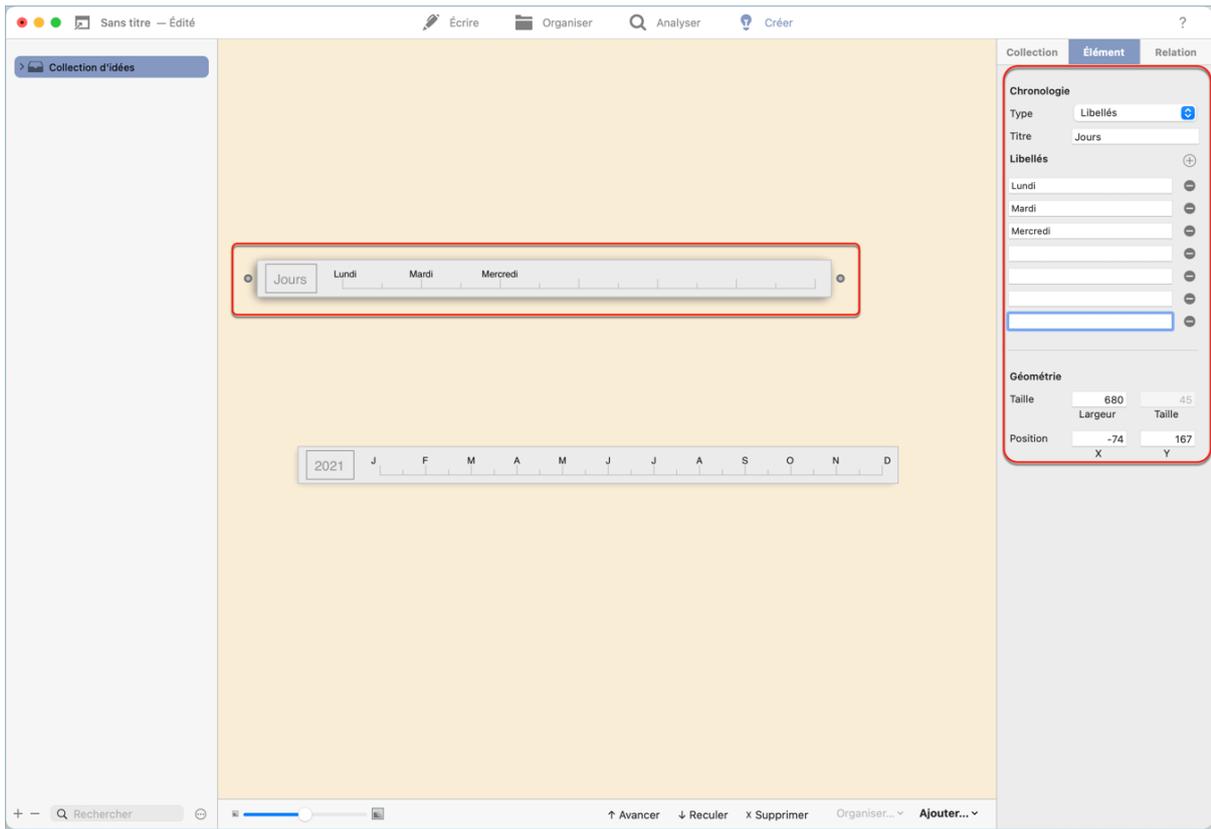
- Pourcentage
- Libellés
- Mois
- Années

Pour ajuster la position et la taille de votre chronologie, modifiez les valeurs dans la rubrique "Géométrie".



Vous pouvez également utiliser votre souris pour ajuster la taille en cliquant et en déplaçant les clous d'ajustement situé de chaque côté de la barre chronologique.

Créer



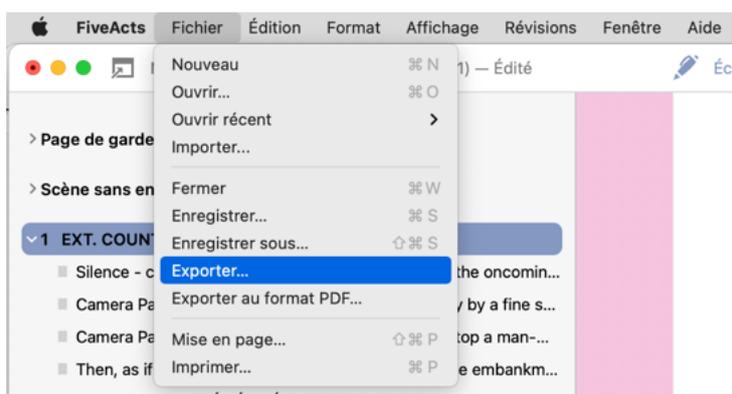
Pour créer une chronologie personnalisée, sélectionnez "Libellés" comme type de chronologie. Pour ajouter des libellés à votre chronologie et les nommer, cliquez sur l'icône "+" dans le panneau latéral de droite.

Chapter 7. Exporter vos scripts

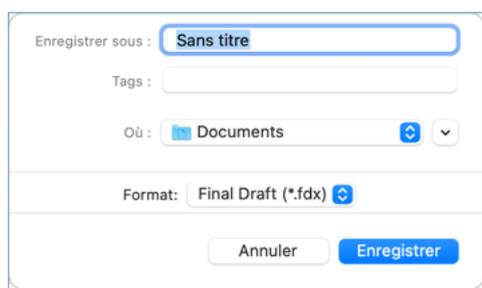
Vous pouvez exporter vos scripts dans divers formats, notamment FDX, RTF, HTML, FOUNTAIN, TXT et PDF.

7.1. Exporter un fichier

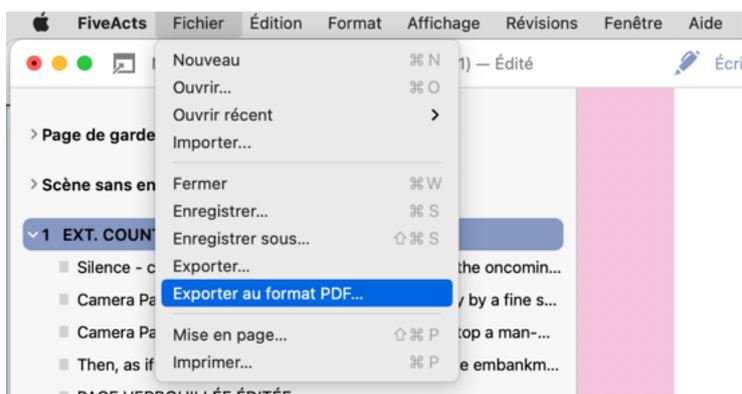
Ouvrez le fichier du script et allez à la rubrique "Ecrire".



Pour exporter un fichier FDX, RTF, HTML, FONTAINE ou TXT, cliquez sur "Fichier" et sélectionnez "Exporter" dans la barre de menu.



Cette action ouvre un dialogue. Sélectionnez le format souhaité depuis le menu local "Format".



Pour exporter un fichier PDF, sélectionnez "Fichier" → "Exporter au format PDF" depuis la barre de menu.

Chapter 8. Support technique

Retrouvez la dernière version du manuel ici :

<http://www.syniumsoftware.com/en/manuals>

Retrouvez les dernières nouvelles de Synium Software ici :

<http://www.syniumsoftware.com/en/news>

Au cas où vous ne seriez pas en mesure de résoudre un problème avec l'aide du manuel, veuillez nous contacter via notre formulaire de contact en Anglais ou en Allemand :

<http://www.syniumsoftware.com/en/contact>

ou via le formulaire de contact de Mac V.F. en Français :

<https://www.macvf.fr/contact>

Contributeurs

Conception de l'interface utilisateur	Test et Validation
Mendel Kucharzeck Kurt Schwarze Tobias Koch	Mendel Kucharzeck Benjamin Günther Tobias Koch Pascal Johann Marco Weitz Florian Fehlberg
Documentation	Traducteurs
Florian Fehlberg	Espagnol: Kurt Schwarze Français: Philippe Bonnaure (www.macvf.fr)

