

Premiers pas

Bienvenue dans Final Draft, leader mondial des logiciels de rédaction de scripts. Outre son interface conviviale, ce programme abrite de puissantes fonctionnalités de rédaction de scripts et de production. Final Draft permet de passer très simplement de l'idée aux grandes lignes, puis de la première à la dernière mouture et enfin au script de production. Final Draft a été conçu en collaboration avec des professionnels du monde entier, ceux-là même qui élaborent vos œuvres cinématographiques et télévisuelles préférées. Il propose des formats adaptés aux scénarios de films, de sitcoms et de pièces de théâtre. Grâce à Final Draft, qui insère automatiquement chaque élément de script au bon endroit, vous pouvez vous concentrer sur l'écriture plutôt que sur la mise en page de vos idées.

Final Draft International Edition comporte un vérificateur d'orthographe et un thésaurus pour l'anglais américain et pour 17 autres langues (le thésaurus n'est pas disponible dans toutes les langues). Il est fortement recommandé de lire la section *Personnalisation* ci-après pour savoir comment optimiser le fonctionnement de Final Draft dans la langue et les formats de votre choix.

Final Draft offre une compatibilité sans équivalent avec la plupart des plates-formes. Parce qu'ils utilisent des formats de fichiers identiques, les scripts rédigés sur les ordinateurs Windows® peuvent être lus et modifiés sur les ordinateurs Macintosh® et inversement.

Final Draft propose un grand choix de fonctionnalités : révisions illimitées, verrouillage des pages, possibilité de partager votre script avec plusieurs personnes via Internet pour l'afficher, le modifier et le commenter, de nombreux types de rapports et un puissant traitement de texte de type WYSIWYG (î tel écrit, tel écran î).

Final Draft est livré avec *Tagger -The Final Draft Breakdown Utility*, une application de découpage distincte. Ce logiciel permet de baliser les éléments d'un script pour qu'ils soient réutilisés par des programmes de découpage et de planification de scripts.

Pour toute question ou problème concernant Final Draft, consultez en premier lieu le Centre d'assistance de Final Draft à l'adresse www.finaldraft.com/help. Vous y trouverez la Base de connaissances de Final Draft. Il s'agit d'une base de données

2 – Premiers pas

interactive en anglais, disponible en ligne 24h/24 et 7j/7. Elle contient une FAQ (foire aux questions), des solutions aux problèmes des utilisateurs, des conseils et des informations générales sur Final Draft et nos autres produits. Si le problème persiste, vous pouvez envoyer un courrier électronique à notre Service client par l'intermédiaire de la Base de connaissances de Final Draft (en anglais). *Les questions dans une autre langue que l'anglais ne feront l'objet d'aucune réponse.* Pour obtenir des détails complets, consultez les *Politiques du Service client*. Le Service client est réservé exclusivement aux utilisateurs de Final Draft *référéncés*.



REMARQUE : *Avant d'envoyer un courrier électronique ou d'appeler le Service client, munissez-vous de votre numéro de client. Il se trouve sur le panneau arrière de la pochette du disque d'installation de Final Draft International Edition (ou dans votre courrier électronique de commande si vous avez installé une version téléchargée).*

Package de Final Draft International Edition

Disque d'installation de Final Draft International Edition

La pochette du disque de Final Draft International Edition contient un cd-rom d'installation du programme Final Draft, ainsi qu'un vérificateur d'orthographe supplémentaire (et un thésaurus dans la plupart des cas) pour les systèmes Windows et Macintosh. Il inclut également le manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement), ainsi que le manuel *Premiers pas* en anglais, français, allemand et espagnol.

Numéro de client

Ce numéro est imprimé sur le panneau arrière de la pochette du disque de Final Draft International Edition. Il est nécessaire à l'installation, au référencement et à l'activation du programme.



REMARQUE : *Si vous avez obtenu votre copie de Final Draft International Edition par téléchargement, votre numéro de client est inclus dans le courrier électronique de commande. Il est fortement recommandé d'en imprimer une copie pour référence.*

Il est fortement recommandé de :

Décoller un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et de le coller sur la carte de référencement ;

– et de –

Décoller un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et de le coller dans le manuel *Premiers pas*.

Carte de référencement

L'accès au Service client, aux mises à jour, etc., est réservé exclusivement aux utilisateurs de Final Draft **référéncés**. Référenciez-vous en ligne ou envoyez-nous votre carte de référencement par courrier ou par télécopie *après* y avoir collé l'un des numéros de client figurant sur le panneau arrière de la pochette du disque.

Manuel Premiers pas

Ce document, qui décrit les procédures d'installation et de lancement de Final Draft International Edition, comprend également des didacticiels de base en anglais,

4 – Premiers pas

français, allemand et espagnol. Lors de l'installation de Final Draft International Edition, la version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) et une version multilingue du manuel *Premiers pas* sont ajoutées au format PDF sur votre ordinateur.



REMARQUE : *Toute la documentation de Final Draft comprend des instructions d'utilisation du logiciel sur les plates-formes Microsoft Windows® et Mac OS™. Les différences de fonctionnalités, de commandes et de procédures entre ces plates-formes sont signalées dans le texte.*

Vous devez disposer d'une connaissance pratique de votre ordinateur et de son système d'exploitation. Par exemple, vous devez savoir utiliser une souris, des menus et des commandes standard, mais aussi ouvrir, copier, enregistrer et fermer des fichiers. Pour obtenir des instructions complètes, reportez-vous à la documentation de Windows ou Mac OS.



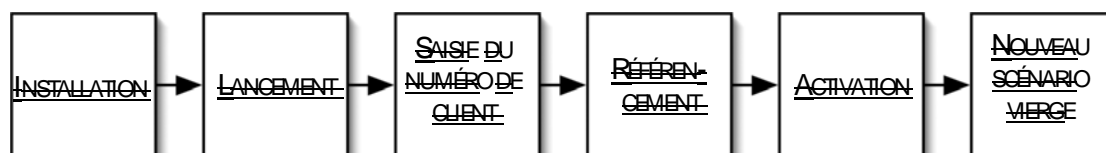
REMARQUE : *Final Draft est constamment mis à jour et il s'enrichit de nouvelles fonctionnalités, généralement grâce aux remarques de ses utilisateurs. La structure des menus et même les commandes peuvent changer. Si vous rencontrez des commandes non expliquées, ouvrez le dossier Final Draft et recherchez le fichier *Read Me* ou *New Features*. Ces fichiers texte présentent les nouvelles fonctionnalités du programme. Vous pouvez également consulter notre site Web www.finaldraft.com pour obtenir les ultimes informations et fichiers à télécharger.*

Installation, lancement, référencement et activation

Que vous utilisiez un ordinateur Windows ou Macintosh, les procédures d'installation, de lancement, de référencement et d'activation sont identiques. Vous trouverez ci-après un descriptif de chaque opération.



REMARQUE : *Votre numéro de client, situé sur le panneau arrière de la pochette du disque de Final Draft International Edition (version cd-rom) ou inclus dans le courrier électronique de commande (version en téléchargement) est indispensable pour l'activation et le référencement.*



Comme pour la plupart des logiciels, c'est au cours de l'**installation** que l'application Final Draft et les fichiers associés (notamment les vérificateurs d'orthographe pour

6 – Premiers pas

les différentes langues) sont copiés sur votre ordinateur. Le **lancement** correspond au premier démarrage du programme et à la saisie de votre numéro de client.

Seuls les utilisateurs de Final Draft **référéncés** peuvent bénéficier des nombreux services que nous proposons. Votre numéro de client est nécessaire au référencement, qui peut être réalisé en ligne, par courrier ou par télécopie.

Pour utiliser Final Draft *pendant plus de 15 jours*, vous devez l'activer. Lors de l'activation, nous vérifions que votre numéro de client (sur le panneau arrière de la pochette du disque de Final Draft International Edition pour la version sur cd-rom ou dans le courrier électronique de commande pour la version en téléchargement) est authentique et qu'il n'a pas été activé sur plus d'ordinateurs que ne le permet votre Contrat de licence utilisateur. En outre, une étape de **personnalisation facultative** peut s'avérer nécessaire en fonction des paramètres de langue que vous avez sélectionnés.



REMARQUE : *Lors de l'installation de Final Draft International Edition, le programme d'installation vous guide à travers chaque étape du processus.*



REMARQUE : *Vous pouvez vous référencer dès le premier lancement de Final Draft ou à une date ultérieure.*



REMARQUE : *Tagger est une application distincte ajoutée pendant l'installation de Final Draft.*

Pour obtenir des détails complets, consultez les sections ci-après.

Installation

Au cours du processus d'installation, vous pouvez installer le vérificateur d'orthographe et, dans la plupart des cas, le thésaurus d'une langue supplémentaire. Les langues suivantes sont disponibles :

Anglais britannique	Italien
Anglais canadien	Norvégien
Français canadien	Polonais (<i>aucun thésaurus</i>)

Catalan (<i>aucun thésaurus</i>)	Portugais (continental) (<i>aucun thésaurus</i>)
Danois	Portugais (brésilien) (<i>aucun thésaurus</i>)
Néerlandais	Espagnol
Finois (<i>aucun thésaurus</i>)	Suédois
Français	Suisse allemand
Allemand	



REMARQUE : *Pour installer plusieurs langues supplémentaires, vous devez les acquérir séparément. Pour connaître la procédure de commande ou les tarifs, consultez le site Web de Final Draft Inc. à l'adresse www.finaldraft.com ou téléphonez au +1.800.231.4055 ou +1.818.995.8995.*

Windows



REMARQUE IMPORTANTE : Windows NT/2000/XP uniquement – Vous devez être connecté en tant qu'administrateur pour installer Final Draft International Edition. Si vous n'êtes pas administrateur, contactez la personne chargée de la maintenance de votre réseau ou de votre parc informatique.

8 – Premiers pas



REMARQUE IMPORTANTE : *Si vous installez ce programme sur un ordinateur équipé d'une version précédente de Final Draft, vous ne devez pas l'installer dans le dossier contenant cette version. En cas de doute, installez Final Draft International Edition dans l'emplacement par défaut suggéré par le programme d'installation.*

Pour installer Final Draft lorsque la fonctionnalité Windows d'exécution automatique des cdrom est activée :

- 1 Insérez le disque d'installation de Final Draft International Edition dans le lecteur.

L'exécution automatique démarre.

- 2 Double-cliquez sur Install Final Draft. Passez à l'étape **5** ci-dessous.

Pour installer Final Draft lorsque la fonctionnalité Windows d'exécution automatique des cdrom est désactivée :

- 1 Insérez le disque d'installation de Final Draft International Edition dans le lecteur.
- 2 Ouvrez (double-cliquez sur) Poste de travail. La fenêtre Poste de travail apparaît.

Windows XP

Cliquez sur Démarrer > Poste de travail.

- 3 Parcourez l'arborescence jusqu'au disque d'installation de Final Draft International Edition.
- 4 Ouvrez (double-cliquez sur) Setup.exe.
- 5 La fenêtre d'accueil du programme d'installation apparaît.
- 6 Sélectionnez le vérificateur d'orthographe (et le thésaurus dans la plupart des cas) pour la langue supplémentaire que vous souhaitez installer en plus de ceux pour l'anglais américain.
- 7 Cliquez sur Install.

- 8** Acceptez le dossier de destination par défaut ou sélectionnez-en un autre. Cliquez sur Next.



AVERTISSEMENT : *Il est fortement recommandé d'installer Final Draft uniquement dans le dossier de destination par défaut.*

- 9** L'écran Ready to install apparaît. Cliquez sur Next. L'installation de Final Draft débute.

Un écran apparaît pour indiquer que l'installation a réussi.

- 10** Cliquez sur Finish.

L'assistant d'installation du vérificateur d'orthographe (et du thésaurus dans la plupart des cas) pour la langue supplémentaire apparaît.

- 11** Cliquez sur Next.

- 12** Acceptez le dossier de destination par défaut ou sélectionnez-en un autre si vous avez agi ainsi pour le programme de Final Draft. Cliquez sur Next.



AVERTISSEMENT : *Il est fortement recommandé d'installer Final Draft uniquement dans le dossier de destination par défaut.*

- 13** L'écran Ready to install apparaît. Cliquez sur Next. L'installation du vérificateur d'orthographe (et du thésaurus dans la plupart des cas) pour la langue supplémentaire débute.

Un écran apparaît pour indiquer que l'installation a réussi.

- 14** Cliquez sur Finish.

Pour votre confort, des raccourcis vers Final Draft 7 et Final Draft Tagger sont insérés dans le menu Démarrer > Programmes ou (Windows XP) Démarrer > Tous les programmes.

10 – Premiers pas

Pour plus d'informations sur l'utilisation du vérificateur d'orthographe et du thésaurus dans la langue supplémentaire, consultez la section *Personnalisation* ci-après.

Macintosh



REMARQUE IMPORTANTE : *Vous devez être connecté en tant qu'administrateur pour installer Final Draft International Edition. Si vous connaissez le mot de passe administrateur, utilisez-le pour vous connecter. Si vous ne le connaissez pas, contactez la personne chargée de la maintenance de votre réseau ou de votre parc informatique.*



REMARQUE IMPORTANTE : *Si vous installez ce programme sur un ordinateur équipé d'une version précédente de Final Draft, vous ne devez pas l'installer dans le dossier contenant cette version. En cas de doute, installez Final Draft International Edition dans l'emplacement par défaut suggéré par le programme d'installation.*

- 1 Insérez le disque d'installation de Final Draft International Edition dans le lecteur.
- 2 La fenêtre de Final Draft International Edition apparaît.
- 3 Double-cliquez sur le programme d'installation de Final Draft.
- 4 La fenêtre d'accueil du programme d'installation apparaît. Cliquez sur Continue.
- 5 Dans la fenêtre contextuelle de sélection, choisissez le vérificateur d'orthographe (et le thésaurus dans la plupart des cas) pour la langue supplémentaire que vous souhaitez installer en plus de ceux pour l'anglais américain.
- 6 Acceptez le dossier de destination par défaut ou sélectionnez-en un autre.



AVERTISSEMENT : *Il est fortement recommandé d'installer Final Draft uniquement dans le dossier de destination par défaut.*

- 7 Cliquez sur Install.

- 8 L'installation de Final Draft et du vérificateur d'orthographe (plus du thésaurus dans la plupart des cas) pour la langue supplémentaire débute.

Lorsque l'installation est terminée, le dossier Final Draft 7 s'ouvre et affiche son contenu.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du vérificateur d'orthographe et du thésaurus dans la langue supplémentaire, consultez la section *Personnalisation* ci-après.

Premier lancement de Final Draft 7

Windows

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer**. Dans le menu Démarrer, cliquez sur **Programmes** ou (Windows XP) **Tous les programmes**.
- 2 Dans le sous-menu Programmes, cliquez sur **Final Draft 7**. Passez à l'étape **3** ci-dessous.

Macintosh

- 1 Ouvrez le dossier **Final Draft 7**.
- 2 Ouvrez (lancez) **Final Draft 7**.
- 3 Après l'écran de démarrage de Final Draft, le Contrat de licence utilisateur apparaît.
Cliquez sur Accept.
- 4 L'écran de bienvenue apparaît. Saisissez votre numéro de client.
- 5 Cliquez sur Continue (Windows) ou OK (Mac OS).
(Windows) L'écran Activation apparaît, suivi de l'écran Registration.
(Mac OS) L'écran Registration apparaît, suivi de l'écran Activation.

Activation



REMARQUE : *Les ordinateurs qui ont été activés pour Final Draft 5 ou 6 doivent être de nouveau activés pour Final Draft 7.*



REMARQUE : *Vous pouvez à tout moment procéder à l'activation de vos deux ordinateurs autorisés.*

Pour activer votre ordinateur :

6 Cliquez sur Online Activation ou Manual Activation.

– ou –

Dans un délai de 15 jours suivant la première exécution de Final Draft, cliquez sur Help > Activate, puis sur Online Activation ou Manual Activation.

Pour plus d'informations sur l'activation, consultez la section *Activation, référencement et désactivation – FAQ* ci-après.

Activation en ligne



REMARQUE : *Assurez-vous que vous disposez d'une connexion Internet, car vous devrez vous connecter pour finaliser l'activation. Cette procédure ne nécessite pas l'emploi d'un navigateur Internet.*

1 Cliquez sur Online Activation.

2 Vous êtes automatiquement connecté au service d'activation en ligne de Final Draft.

Votre ordinateur est activé et vous pouvez utiliser Final Draft sans restrictions.



REMARQUE : *Si l'activation en ligne échoue, le système vous demande de contacter le Service client et d'effectuer une activation manuelle.*

Activation manuelle

1 Cliquez sur Manual Activation.

Le code challenge de votre ordinateur apparaît.

- 2** Appelez le Support technique au +1.888.320.7555 (hors des États-Unis et du Canada, appelez le +1.818.906.8930). Un service audiotel automatique vous guide à travers les étapes du processus. L'appel du service d'activation manuelle est entièrement gratuit.

14 – Premiers pas



REMARQUE IMPORTANTE : Lorsque vous nous appelez, affichez votre code challenge à l'écran et préparez votre numéro de client. Si le code challenge n'est plus affiché à l'écran, il n'est plus valide.

- 3 Vous recevez un code réponse.
- 4 Saisissez le code réponse et cliquez sur Activer.

Votre ordinateur est activé et vous pouvez utiliser Final Draft sans restrictions.

Référencement

Seuls les utilisateurs de Final Draft référencés peuvent bénéficier des nombreux services que nous proposons, notamment l'accès au Service client et aux mises à jour du programme. Votre numéro de client, situé sur le panneau arrière de la pochette du disque (dans le package de Final Draft International Edition) ou inclus dans le courrier électronique de commande (version en téléchargement) est indispensable pour le référencement, qui peut être réalisé à tout moment en ligne, par courrier ou par télécopie.



REMARQUE IMPORTANTE : Même si vous avez référencé une version antérieure de Final Draft, vous devez référencer Final Draft 7.



REMARQUE IMPORTANTE : Si vous avez déjà référencé Final Draft 7, vous ne devez pas recommencer. Ignorez cet écran en cliquant sur Register Later.

Il est fortement recommandé de :

Décoller un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et de le coller sur la carte de référencement ;

Décoller un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et de le coller dans le manuel *Premiers pas* ;

Si vous avez obtenu votre copie de Final Draft par téléchargement, imprimez votre courrier électronique de commande et conservez-le en lieu sûr.



AVERTISSEMENT : *N'inscrivez pas votre numéro de client sur le cd-rom sous risque de l'endommager.*

Pour référencer Final Draft par voie électronique :



REMARQUE : *Assurez-vous d'être connecté à Internet.*

- 5** Pour vous référencer, renseignez le formulaire en ligne. Cliquez sur Register.
– ou –
Cliquez sur Register Later.

Pour vous référencer par voie électronique à un autre moment :

Ouvrez Final Draft et cliquez sur Help > Register.

– ou –

Accédez au site Web de Final Draft à l'adresse www.finaldraft.com/register, cliquez sur Final Draft et suivez toutes les instructions pour remplir intégralement le formulaire de référencement.

Pour vous référencer par courrier :

Remplissez intégralement la carte de référencement jointe et envoyez-la à l'adresse figurant sur la carte.



REMARQUE IMPORTANTE : *Découpez un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et collez-le sur la carte de référencement avant l'envoi.*

Pour vous référencer par télécopie :

Remplissez intégralement la carte de référencement jointe et envoyez-la par télécopie au +1.818.995.4422.



REMARQUE IMPORTANTE : *Découpez un numéro de client sur le panneau arrière de la pochette du disque et collez-le sur la carte de référencement avant l'envoi.*

Désactivation

Une fois que Final Draft est activé sur un ordinateur, il peut s'avérer nécessaire de le désactiver. Par exemple, vous pouvez avoir besoin de reformater le disque dur ou de changer d'ordinateur.



AVERTISSEMENT : *Si vous reformatez votre disque dur avant d'annuler l'activation, celle-ci est perdue.*

Vous pouvez supprimer une activation à tout moment grâce au processus dit de désactivation.

Pour désactiver votre ordinateur :

- 1 Ouvrez Final Draft et cliquez sur Help > Deactivate.
- 2 Cliquez sur Online Deactivation ou Manual Deactivation.

Désactivation en ligne



REMARQUE : *Assurez-vous que vous disposez d'une connexion Internet, car vous devrez vous connecter pour finaliser la désactivation.*

- 1 Cliquez sur Online Deactivation.
- 2 Vous êtes connecté au service de désactivation en ligne de Final Draft.

Votre ordinateur est désactivé. Votre compte est crédité de sorte que vous puissiez activer un autre ordinateur à tout moment.



REMARQUE : *Si la désactivation échoue, le système vous demande de contacter le Service client et d'effectuer une désactivation manuelle (voir ci-après).*

Désactivation manuelle

- 1 Cliquez sur Manual Deactivation.

Le code de désactivation de votre ordinateur apparaît.

- 2 Notez le code de désactivation.

- 3 Envoyez un courrier électronique contenant le code de désactivation à l'adresse deactivate@finaldraft.com.

Vous devez également inclure dans le courrier électronique :

- le code de désactivation,
- votre nom (tel que vous l'avez saisi lors du référencement de Final Draft),
- votre numéro de client, situé sur le panneau arrière de la pochette du disque (dans le package de Final Draft International Edition), inclus dans le courrier électronique de commande (version en téléchargement) ou affiché lorsque vous cliquez sur Help > Customer Support.

Une fois que le Service client a traité votre demande de désactivation, vous recevez un courrier électronique de confirmation et pouvez activer un autre ordinateur.

Utilisation de Final Draft 7 après le premier lancement

Windows

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer**. Dans le menu Démarrer, cliquez sur **Programmes** ou (Windows XP) **Tous les programmes**.
- 2 Dans le sous-menu Programmes, cliquez sur **Final Draft 7**. Passez à l'étape 3 ci-dessous.

Macintosh

- 1 Ouvrez le dossier **Final Draft 7**.

18 – Premiers pas

2 Ouvrez (lancez) **Final Draft 7**.

3 *Si vous n'avez pas activé Final Draft :*

Un écran apparaît pour vous informer du nombre de jours restants avant que l'activation devienne obligatoire.

Cliquez sur *Activate Now* (*voir les pages précédentes*).

– ou –

Cliquez sur *Activate Later*.

Une fenêtre de script vierge apparaît, dans laquelle vous pouvez commencer la saisie.

Activation, référencement et désactivation – FAQ

Qu'est-ce que l'activation du produit ?

L'activation du produit est un processus simple et anonyme qui permet d'authentifier les utilisateurs de Final Draft titulaires d'une licence valide. Il vérifie que le numéro de client est authentique et qu'il n'a pas été activé sur plus d'ordinateurs que ne le permet le Contrat de licence utilisateur de Final Draft.

Que se passe-t-il pendant l'activation du produit ?

Votre numéro de client est authentifié par le système d'activation de Final Draft en vue d'activer votre copie du programme. L'ensemble du processus d'activation, qui peut être réalisé par Internet ou par téléphone, est simple et rapide.

Quand dois-je activer mon produit ?

Vous devez activer votre produit dans un délai de 15 jours après l'installation.

Que se passe-t-il si je n'active pas mon produit ?

Si vous n'activez pas votre produit dans un délai de 15 jours après l'installation, il s'arrête de fonctionner jusqu'à l'activation.

Je ne possède aucun numéro de client pour activer mon logiciel. Comment puis-je m'en procurer un ?

Un numéro de client est inclus avec votre achat. Il se situe sur le panneau arrière de la pochette du disque. Si vous ne possédez pas ce numéro, veuillez nous contacter.

Comment puis-je activer mon produit ?

Vous pouvez activer votre produit 24h/24 et 7j/7, soit par Internet, soit en appelant le service audiotel automatique au +1.818.906.8930. Ces deux procédures sont à la fois simples et rapides. L'activation par Internet requiert la saisie de votre numéro de client. L'activation par téléphone requiert la saisie d'un code d'activation (affiché sur l'écran de votre ordinateur) dans un système audiotel automatique.

Comment fonctionne l'activation du produit ?

Ce processus utilise un nombre limité d'informations sur le produit et le système afin de solliciter une autorisation d'activation. Si la demande est validée, Final Draft reçoit un message qui lui permet de fonctionner intégralement et immédiatement.



REMARQUE IMPORTANTE : *Le processus d'activation est 100 % anonyme et ne sollicite, ne collecte ou ne transmet aucune information personnelle. Il n'analyse pas votre disque dur et aucune des informations recueillies ne peut être utilisée pour vous identifier ou identifier votre ordinateur.*

Qu'advient-il si je possède plusieurs ordinateurs ?

Vous pouvez installer, activer et utiliser Final Draft sur deux (2) ordinateurs dont vous êtes le propriétaire et l'exploitant. Toutefois, vous pouvez si nécessaire déplacer une activation d'un ordinateur à un autre. Il n'est pas possible d'utiliser une activation sur un ordinateur dont vous n'êtes pas le propriétaire et l'exploitant.

L'activation du produit est-elle identique au référencement du produit ?

Ce sont deux procédures distinctes. L'activation du produit est un processus obligatoire et anonyme qui vérifie votre numéro de série et votre licence. En revanche, le référencement du produit est un processus volontaire qui vous permet d'accéder au Service client, aux mises à jour du programme et aux offres spéciales de Final Draft.

Quelles sont les informations requises pour le référencement du produit ?

Le référencement du produit est un processus volontaire qui nécessite uniquement votre nom, votre adresse de messagerie électronique et votre numéro de client. À votre convenance, vous pouvez également nous communiquer certaines données démographiques.

Combien de temps faut-il pour activer le produit ?

20 – Premiers pas

L'activation du produit est un processus unique, généralement effectué dès l'installation du logiciel. L'activation par Internet dure entre 10 et 30 secondes. L'activation par téléphone dure environ 5 minutes.

Qu'est-ce que la désactivation et quand dois-je l'effectuer ?

Comme l'activation, la désactivation peut être effectuée à tout moment. Par exemple, pour installer Final Draft sur un nouvel ordinateur, vous devez désactiver l'ancien ordinateur, puis activer le nouveau afin de transférer l'activation sur celui-ci. En outre, si vous prévoyez de reformater le disque dur d'un ordinateur activé, vous devez le désactiver avant le formatage et le réactiver ensuite. Si vous mettez à niveau votre système d'exploitation, il est recommandé de désactiver temporairement votre ordinateur.

Politiques du Service client



REMARQUE : Vous devez être référencé pour bénéficier de notre Service client.

Gratuit

Consultez la Base de connaissances en ligne de Final Draft, qui contient plus de 800 réponses aux questions les plus fréquemment posées au Service client. Visitez le site Web : www.finaldraft.com/help.

Pour obtenir une assistance par courrier électronique via la Base de connaissances en ligne (anglais uniquement), visitez le site Web www.finaldraft.com/help et cliquez sur *Ask a Question*. Vous recevrez l'aide personnelle d'un représentant du Service client. Le délai de réponse pendant les horaires de bureau est généralement de deux heures. À défaut, vous recevrez une réponse sous un jour ouvrable. *Les questions dans une autre langue que l'anglais ne feront l'objet d'aucune réponse.*

À compter de la date du référencement, vous bénéficiez d'un total de 20 minutes d'assistance téléphonique gratuite pendant 90 jours (*voir ci-après*).

Assistance téléphonique

L'assistance téléphonique est disponible *24h/24 et 7j/7, périodes de vacances incluses*, via un numéro gratuit aux États-Unis et dans presque tout le Canada.

Numéro d'assistance pour les États-Unis et la majorité du Canada : **1.888.320.7555**.

Numéro d'assistance hors des États-Unis et du Canada : **+1.818.906.8930** (le cas échéant, coût d'un appel international).



REMARQUE IMPORTANTE : À compter de la date du référencement, vous bénéficiez d'un total de 20 minutes d'assistance téléphonique gratuite pendant 90 jours.

Une fois que vous avez épuisé votre crédit de 20 minutes d'assistance gratuite (ou passé le délai de 90 jours), chaque appel au Service client est facturé 2,50 USD la minute, payable par carte bancaire. *La première minute d'appel est gratuite.* Elle nous permet de vérifier votre numéro de client et vos informations de référencement. Lors de votre appel, vous devez vous munir de votre numéro de client et des

22 – Premiers pas

références de votre carte bancaire. Notre système audiotel vous demandera de saisir ces informations sur le clavier de votre téléphone.

Personnalisation

Final Draft est un programme extrêmement souple. Il peut être personnalisé pour répondre à la plupart de vos besoins de mise en forme de scripts. Presque tous les paramètres de Final Draft sont modifiables.

Final Draft étant spécialement conçu pour la rédaction de scénarios de style hollywoodien, il convient de noter un certain nombre de points sur l'usage de ses **polices Courier**, de sa fonctionnalité de **lecture vocale** et de son **didacticiel** de script. Le présent document traite également des **vérificateurs d'orthographe et thésaurus** pour les langues supplémentaires, des **éléments**, de la **mise en forme des pages**, de l'insertion des **suites** et des **macros**.

Une fois la personnalisation terminée, vous pouvez créer des **modèles** pour réutiliser leurs paramètres spécifiques dans d'autres scripts.

Remarques particulières à propos de Final Draft International Edition

Toutes les règles concernant la disposition des éléments, les sauts de pages (avec les différents niveaux de suites), les pages A et B, les scènes, etc., ont été développées au cours d'un siècle de production de films à Hollywood. Final Draft a été conçu pour respecter ces règles car la bonne présentation d'un scénario est souvent significative de son contenu. *À Hollywood, l'uniformité d'aspect est très importante.*

Pourquoi utiliser par défaut la police Courier Final Draft ?

Par habitude, on considère qu'une minute sur la page correspond à une minute à l'écran. Cette convention date de l'époque où les scripts étaient rédigés sur machine à écrire. Aussi la plupart des professionnels d'Hollywood souhaitent-ils lire des scénarios rédigés exclusivement en police Courier, la plus proche sur le plan graphique du style de la machine à écrire. *Libre à vous d'utiliser une autre police, mais cela n'est pas sans risque.* De nombreux professionnels d'Hollywood se méfient des scripts qui arborent une police autre que Courier. Ils ont le sentiment que vous *trichez* sur la longueur de votre script ou, pire encore, que vous n'êtes pas professionnel.

24 – Premiers pas



REMARQUE : *En raison de cette convention, Final Draft utilise par défaut la police Courier Final Draft en 12 points. Cette police de type Courier a été spécialement conçue pour Final Draft. Espacée idéalement pour les scénarios, elle est mieux adaptée et plus épaisse que les polices Courier ou Courier New standard. Autre avantage, elle permet d'obtenir des pages à l'aspect et au décompte identiques sur les ordinateurs Windows et Macintosh.*



AVERTISSEMENT : *Final Draft est un traitement de texte puissant et moderne capable d'utiliser toutes les polices de votre ordinateur. Toutefois, ses fonctions de mise en forme et de pagination des scripts étant toutes basées sur la police Courier Final Draft, l'emploi d'une autre police peut empêcher le fonctionnement optimal de certaines options.*

Lecture vocale (anglais uniquement)

Cette fonctionnalité permet de faire lire un script par plusieurs personnages (avec des voix différentes). Elle s'appuie sur les moteurs de lecture vocale en anglais intégrés aux systèmes d'exploitation Windows et Mac OS. Elle *ne fonctionne pas* avec les autres langues.

Travail de groupe

Final Draft permet aux utilisateurs de Windows et Mac OS de partager des scripts en toute simplicité. Pour travailler avec des personnes non équipées de Final Draft, enregistrez votre script au format RTF. Utilisez la commande *File > Save As > Rich Text Format*. Ainsi, toute personne qui dispose de Microsoft Word ou d'un autre traitement de texte peut ouvrir et modifier votre script.

Avant de vous renvoyer le script modifié, cette personne doit à son tour l'enregistrer au format RTF. Utilisez la commande *File > Open* pour importer des scripts au format RTF.



AVERTISSEMENT : *Les numéros de scènes ne sont pas enregistrés au format RTF.*

Didacticiel de script

Final Draft propose un exemple de script (*Out4Life*) avec lequel il est possible de vous exercer. Il fait partie du didacticiel de ce manuel et de la version complète du *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) fournie au format PDF. N'hésitez pas à le remplacer par un bref script de votre choix rédigé dans votre langue.

Utilisation des vérificateurs d'orthographe et des thésaurus pour les autres langues

Au moment de l'installation, deux ensembles vérificateur d'orthographe/thésaurus sont installés : l'un en anglais américain et l'autre dans la langue de votre choix. Il n'est pas possible d'utiliser simultanément plusieurs langues de vérificateur d'orthographe ou de thésaurus. Une fois que vous avez paramétré la langue du logiciel, elle reste utilisée par défaut pour tous vos travaux ultérieurs jusqu'à ce que vous la modifiez.

Pour définir le vérificateur d'orthographe de la langue supplémentaire précédemment installée :

1 (Windows) Cliquez sur Tools > Options.

(Mac OS) Cliquez sur Tools > Spelling.

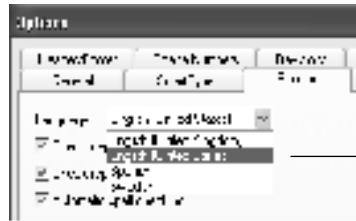
2 Cliquez sur l'onglet Spelling (Windows) ou Options (Mac OS). La boîte de dialogue apparaît avec le paramètre de langue English (United States) sélectionné :



3 Cliquez dans la liste contextuelle des langues pour afficher les autres langues disponibles

26 – Premiers pas

:



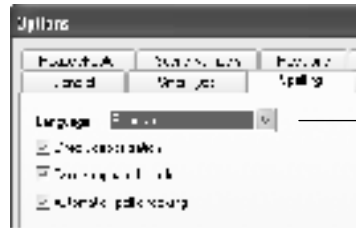
LANGUES SUPPLÉMENTAIRES

4

dialogue indique

:

Sélectionnez la langue de votre choix. La bo"te de



LA LANGUE A CHANGÉ

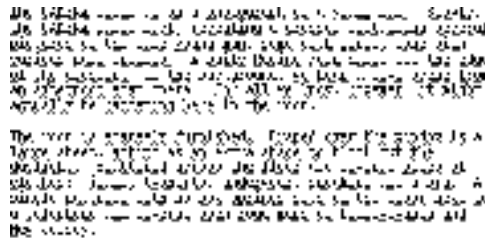
5

Cliquez sur le bouton Close pour retourner au script dont vous venez de changer la langue du vérificateur d'orthographe.



REMARQUE IMPORTANTE : Si le vérificateur d'orthographe est défini pour une langue et que vous affichez un script dans une autre langue, presque tous les mots sont indiqués comme mal orthographiés, par exemple :

PRESQUE TOUS LES MOTS
SONT INDICÉS COMME
MAL ORTHOGRAPHIÉS



Pour corriger ce phénomène :

Retournez dans la bo"te de dialogue Options ou Spelling et sélectionnez la langue appropriée.

Pour définir le thésaurus de la langue supplémentaire précédemment installée :

1 Cliquez sur Tools > Thesaurus.

- 2 Cliquez dans la liste contextuelle des langues :

DANS LA LISTE, SÉLECTIONNEZ
LA LANGUE DE VOTRE CHOIX



- 3 Sélectionnez la langue de votre choix. Cliquez sur le bouton Close pour retourner au script dont vous venez de changer la langue du thésaurus.

fléments

Les scripts sont composés de différents types d'informations réparties en paragraphes : titres de scènes, personnages, dialogues, transitions, etc. Les conventions de rédaction de scénarios stipulent que chaque paragraphe doit faire l'objet de paramètres spécifiques en matière de retrait, d'alignement, d'espacement, de casse, etc. Dans Final Draft, ces paragraphes uniques sont appelés *éléments*. Les spécifications de tous les éléments sont définies dans la boîte de dialogue Format > Elements. D'autres logiciels de traitement de texte peuvent s'y référer comme à des *styles* ou des *feuilles de style*.

Lorsque vous ajoutez un paragraphe dans un script, les paramètres de la boîte de dialogue Elements s'y appliquent automatiquement, ce qui donne au script un aspect cohérent et professionnel.

L'ensemble du script peut être modifié en changeant les paramètres de ses éléments. Par exemple, si vous modifiez les retraits de l'élément Dialogue, chaque paragraphe de dialogue est remis en forme en conséquence. La longueur du script est ajustée en fonction des critères que vous avez redéfinis (ici, il est rallongé ou raccourci). *La plupart des scripts peuvent être rédigés en utilisant seulement les jeux d'éléments par défaut.* Les éléments peuvent aussi être modifiés et développés, ce qui permet de personnaliser complètement l'aspect de vos scripts.

28 – Premiers pas

Pour modifier les éléments :

- 1 Cliquez sur Format > Elements pour faire apparaître la boîte de dialogue Elements :



La boîte de dialogue Elements permet de définir tous les aspects de chaque élément. Elle contient la liste des éléments actuels, ainsi que l'ensemble de leurs paramètres de touches, de marges, d'alignement, d'espacement et de style.

- 2 Modifiez chaque élément à votre convenance.
- 3 Cliquez sur OK.

Onglet Basic

La liste des éléments contient les paragraphes définis pour le script actuellement ouvert. Les caractéristiques d'un élément (Scene Heading dans l'illustration ci-dessus) sont définies par les options sélectionnées dans les onglets Basic, Font et Paragraph de la boîte de dialogue Elements.

Zone Behavior

Les options de la zone Behavior déterminent le comportement du logiciel lorsqu'un élément est ajouté ou inséré dans un script.

Case à cocher Start new page

Lorsque cette case à cocher est activée, une nouvelle page est créée à l'endroit où vous ajoutez ou insérez un élément. Par défaut, ce paramètre est désactivé, car il n'existe pas d'élément de script $\hat{}$ conventionnel $\hat{}$ qui génère automatiquement une nouvelle page.

Liste contextuelle Paginate as

Cette option définit la manière dont Final Draft effectue les sauts de pages lorsque le texte s'étend sur plusieurs pages. Elle est désactivée pour les éléments par défaut et activée uniquement pour les éléments personnalisés. Vous pouvez utiliser les règles de saut de page affectées à l'un des éléments par défaut ou ne définir aucune règle particulière (None).

30 – Premiers pas

Par exemple, supposons que vous écriviez une comédie musicale et que vous ayez créé un élément spécial intitulé Lyrics à utiliser lorsque les personnages chantent. Si vous donnez à l'élément Lyrics la même mise en page que l'élément Dialogue, il ne sera pas séparé du paragraphe Character qui lui est associé.

Zone Shortcuts

Les options de la zone Shortcuts déterminent quels raccourcis sont utilisés pour ajouter ou insérer des éléments. Elles indiquent également quel élément est automatiquement créé lorsque vous appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Mac OS) après la saisie de texte.

Pour créer un élément personnalisé :

- 1 Cliquez sur le bouton New.

Un nom par défaut apparaît dans la liste des éléments et dans le champ de texte situé juste audessus.

- 2 Dans le champ de texte, renommez le nouvel élément à votre convenance. Le nom dans la liste des éléments est modifié automatiquement.

Les options des onglets Basic, Font et Paragraph reprennent par défaut celles de l'élément General.

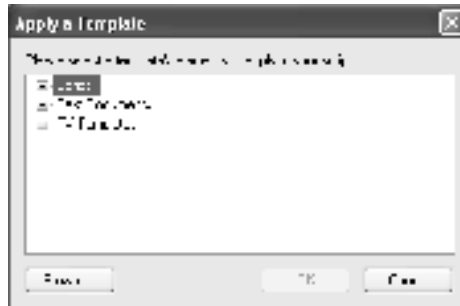
- 3 Effectuez les modifications de votre choix.

Pour supprimer un élément personnalisé :

- 1 Sélectionnez un élément personnalisé. Le bouton Delete est activé.
- 2 Cliquez sur Delete.

Pour charger des éléments à partir d'autres scripts ou de fichiers de modèle :

- 1 Cliquez sur le bouton Apply a Template pour faire apparaître la boîte de dialogue :



2 La liste des fichiers disponibles dans le dossier Stationery apparaît.

– ou –

Cliquez sur Browse et recherchez l'emplacement de stockage des scripts ou des fichiers de modèle.

3 Sélectionnez le fichier de votre choix.

Les éléments du fichier sont chargés et vous pouvez les modifier pour les utiliser avec votre script.

Onglet Font

Cet onglet indique les paramètres de police et de taille utilisés pour chaque élément. Par défaut, la police utilisée est Courier Final Draft 12.





AVERTISSEMENT : *L'usage de la police Courier (taille 12 points, style texte brut), qui représente un héritage des temps anciens, constitue la norme officielle de l'aspect des scripts. Ces paramètres de police et de taille par défaut correspondent aux caractéristiques de la plupart des machines à écrire d'antan. Libre à vous d'utiliser une autre police, mais cela n'est pas sans risque. De nombreux professionnels d'Hollywood se méfient des scripts qui arborent une police autre que Courier. Ils ont le sentiment que vous trichez sur la longueur de votre script ou, pire encore, que vous n'êtes pas professionnel.*

Pour définir la police et la taille d'un élément :

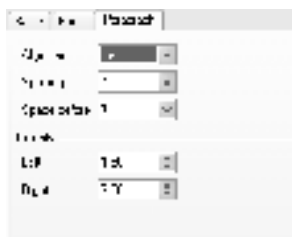
- 1 Dans la liste, cliquez sur l'élément de votre choix.
- 2 Cliquez sur l'onglet Font.
- 3 Cliquez sur Set Font.
La boîte de dialogue Font de votre système d'exploitation apparaît.
- 4 Effectuez les modifications de votre choix et cliquez sur OK.

Pour définir la police et la taille de tous les éléments :

- 1 Modifiez les attributs de police d'un élément.
- 2 Cliquez sur Apply Font/Size to All Elements.
Tous les éléments sont alors définis avec les mêmes paramètres de police et de taille.

Onglet Paragraph

Les options de cet onglet déterminent des attributs supplémentaires pour chaque élément.



Liste contextuelle Align

Cette liste présente les options d'alignement Left, Centered, Right et Justified. L'option par défaut est Left.

Liste contextuelle Spacing

Cette liste présente les options 1, 1.5, 2 et 3. L'option par défaut est 1.

Liste contextuelle Space before

Cette liste permet de modifier l'espacement *avant* le paragraphe contenant le point d'insertion ou pour chaque élément d'une sélection. Les options disponibles sont 0, 1, 2 et Other (où vous pouvez saisir une valeur jusqu'à 30).

Zone Indents : options Left et Right

Mesurés en pouces à partir du bord gauche de la page, ces paramètres définissent le retrait de chaque élément.

Pour modifier les paramètres de retrait à gauche ou à droite d'un élément :

- 1 Dans la liste, cliquez sur l'élément de votre choix.
- 2 Cliquez sur la flèche vers le haut ou le bas en regard du paramètre choisi.

Pour plus d'informations sur la gestion des éléments, consultez la section *Elements* dans la version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) qui est installée au format PDF sur votre ordinateur.

Boîte de dialogue Page Layout

Cette boîte de dialogue contient les options qui définissent l'affichage sur l'écran et sur papier.

Onglet Margins

34 – Premiers pas

Cliquez sur Document > Page Layout pour faire apparaître la boîte de dialogue :



Zone Text margins : options Top et Bottom

Mesurés en pouces à partir du haut et du bas de la page, ces paramètres définissent l'espace vierge laissé dans les marges supérieure et inférieure de chaque page. En jouant sur l'espace vierge en haut et en bas de la page, vous pouvez modifier la longueur de votre script. Les paramètres par défaut sont Top = 1.00 et Bottom = 1.00.

Zone Header/Footer margins

Mesurés en pouces à partir du haut et du bas de la page, ces paramètres définissent l'espace vierge laissé au-dessus de l'en-tête et au-dessous du pied de page. Le paramètre par défaut est 0.50 dans les deux cas.

Pour modifier les paramètres de marge :

- 1 Cliquez sur la flèche vers le haut ou le bas en regard du paramètre choisi.
- 2 Cliquez sur OK pour appliquer les nouveaux paramètres à l'ensemble du script.

Onglet Colors

Dans la boîte de dialogue Page Layout, cliquez sur l'onglet Colors pour faire apparaître le panneau :



Les paramètres par défaut sont Background = blanc, Text = noir et Invisibles = gris.

Pour modifier les options de couleur :

1 Cliquez sur l'échantillon de couleur approprié.

(Windows) La palette de couleurs standard apparaît. Sélectionnez une couleur ou cliquez sur Other pour afficher la boîte de sélection des couleurs standard.

(Mac OS) La boîte de sélection des couleurs standard apparaît.

2 Sélectionnez la couleur de votre choix et cliquez sur OK.

La nouvelle couleur s'affiche à la place d'un échantillon de couleur existant.

Onglet Options

Dans la boîte de dialogue Page Layout, cliquez sur l'onglet Options pour faire apparaître le panneau :



Liste contextuelle Line spacing : options Very Tight, Tight, Normal et Loose

Cette option définit l'écartement des lignes entre elles sur la page. Les typographes et les graphistes appellent ce paramètre l'interligne. Évidemment, la longueur du script varie en fonction de l'espacement sélectionné. Le paramètre par défaut est Normal.

Par exemple, un script de 100 pages avec un interligne défini sur Normal correspond à :

Environ 88 pages avec l'interligne défini sur Very Tight.

Environ 94 pages avec l'interligne défini sur Tight.

Environ 109 pages avec l'interligne défini sur Loose.

Option Enable smart quotes

Cette option détermine le comportement de Final Draft lorsque vous appuyez sur la touche $\grave{\text{a}}$ ou $\grave{\text{a}}$. Il peut ainsi remplacer ces caractères par le guillemet spécial orienté à gauche ou à droite selon la situation. Par défaut, cette option est désactivée.

36 – Premiers pas

Option Break dialogue and action at sentences

Cette option empêche Final Draft de couper les phrases des paragraphes Dialogue et Action avec un saut de page lorsque cela s'avère possible. Par défaut, cette option est activée.

Option Automatic cast list generation

La liste des interprètes est utilisée dans les sitcoms pour préciser les personnages qui apparaissent dans une scène. Ces informations sont normalement placées directement sous le titre de la scène. Par exemple :

```
LISTE DES _____ INT. RADIO STATION - DAY  
INTERPRÈTES (Miles, Pat, Freddie)  
FRASIER BROUSES THROUGH THE PAPER.
```

Pour générer une liste des interprètes dans chaque scène :

- 1 Créez un élément contenant la liste des interprètes :
 - Cliquez sur Format > Elements.
 - Cliquez sur New. Saisissez le nom de cet élément, de préférence Cast List
 - Définissez le paramètre Enter key de la zone Shortcut sur Action.
- 2 (Facultatif) Modifiez le raccourci Enter key de l'élément Scene Heading.
 - Sélectionnez Scene Heading dans la liste des éléments.
 - Définissez le paramètre Enter key de la zone Shortcut sur l'élément que vous venez de créer.
 - Cliquez sur OK.
- 3 Paramétrez Final Draft pour qu'il crée automatiquement une liste des interprètes.
 - Cliquez sur Document > Page Layout > Options.
 - Dans la liste contextuelle Cast list element, cliquez sur l'élément que vous venez de créer.



REMARQUE : *Si vous avez nommé le nouvel élément `Cast List`, celui-ci est automatiquement sélectionné dans le champ Cast list element.*

- Cliquez sur OK.

- 4 Saisissez un titre de scène dans le script.

- 5 Appuyez sur Entrée (si vous avez modifié le raccourci de l'élément Scene Heading)
– ou –
Appuyez deux fois sur Entrée (si vous n'avez pas modifié le raccourci de l'élément Scene Heading) et sélectionnez Cast List dans la liste Elements.
- 6 Appuyez sur Entrée ou sur d'autres raccourcis pour continuer la rédaction du script.

À mesure que les personnages entrent en scène, leur nom est automatiquement ajouté dans l'élément personnalisé Cast List. Lorsqu'un personnage quitte une scène, son nom est retiré de la liste des interprètes correspondante.

Enregistrement de fichiers PDF

Vous pouvez indiquer à Final Draft s'il doit inclure ou exclure la page de titre au début d'un script enregistré au format PDF lorsque vous cliquez sur File > Save As PDF. Par défaut, cette option est activée.

Lorsque vous avez terminé :

Cliquez sur OK.

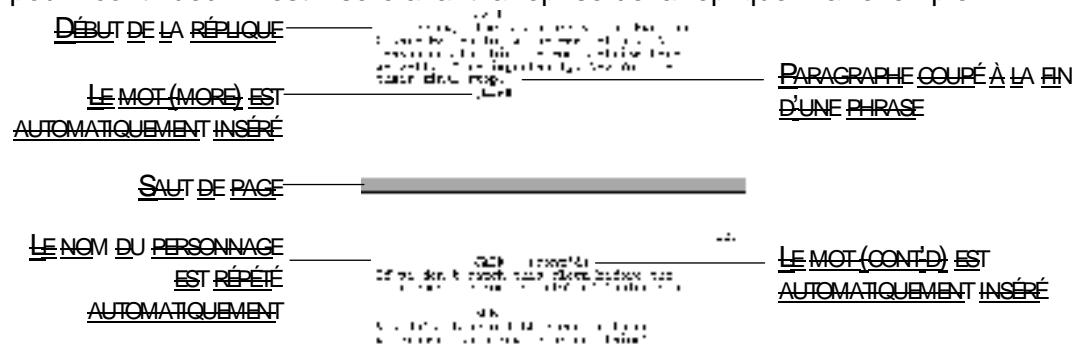
Pour plus d'informations sur la mise en forme des pages, consultez la section *Documents Menu* dans la version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) qui est installée au format PDF sur votre ordinateur.

Boîte de dialogue Mores and Continueds

Les conventions hollywoodiennes de rédaction de scripts comportent des règles spécifiques sur l'agencement des dialogues et des scènes en cas de saut de page. Final Draft gère ces règles automatiquement et ajuste le texte à mesure que vous progressez dans votre travail. En outre, vous pouvez modifier le mode d'application de ces règles et utiliser les mots que vous souhaitez dans votre langue.

Réplique coupée par un saut de page

Lorsqu'une réplique s'étend sur plusieurs pages, l'acteur doit être averti à chaque fois qu'il doit passer à la page suivante. Le dialogue est interrompu à la fin d'une phrase (si possible), le mot (MORE) est inséré au centre sous le paragraphe de dialogue, le nom du personnage est répété sur la page suivante et le mot (cont'd) – pour *continued* – est inséré avant la reprise de la réplique. Par exemple :



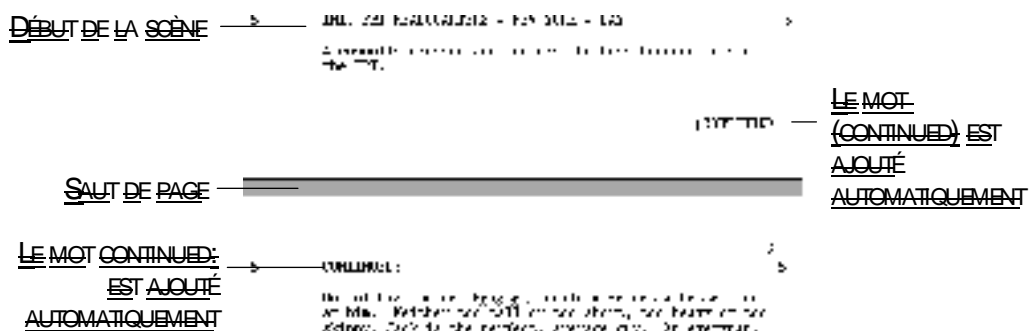
Par défaut, Final Draft effectue ces opérations automatiquement.

Scène coupée par un saut de page

Lorsqu'une scène est coupée par un saut de page, le mot (CONTINUED) apparaît dans le coin inférieur droit de la première page et le mot CONTINUED: apparaît dans le coin supérieur gauche de la seconde page à côté du numéro de scène (qui est identique à celui de la première page). Il s'agit d'une fonctionnalité optionnelle qui n'est pas intégrée par défaut au modèle de scénario standard.

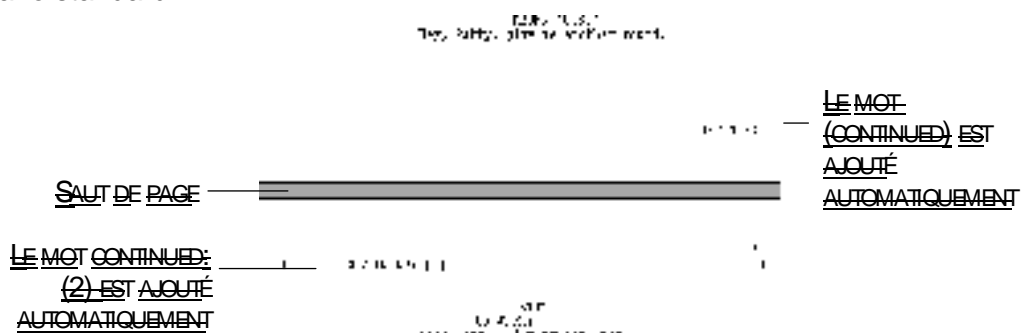


REMARQUE : *Si aucune scène n'est numérotée, l'emploi de cette fonction peut créer des confusions, car la plupart des scènes se poursuivent sur les pages suivantes.*



Scène se poursuivant sur plusieurs pages

Lorsqu'une scène se poursuit sur plusieurs pages et qu'elle est coupée par des sauts de page, le mot (CONTINUED) apparaît dans le coin inférieur droit de la première page et le mot CONTINUED: (#) apparaît dans le coin supérieur gauche de la deuxième page, à côté du numéro de scène (qui est identique à celui de la première page). Le numéro représente le nombre de pages total de la scène. Il s'agit d'une fonctionnalité optionnelle qui n'est pas intégrée par défaut au modèle de scénario standard.

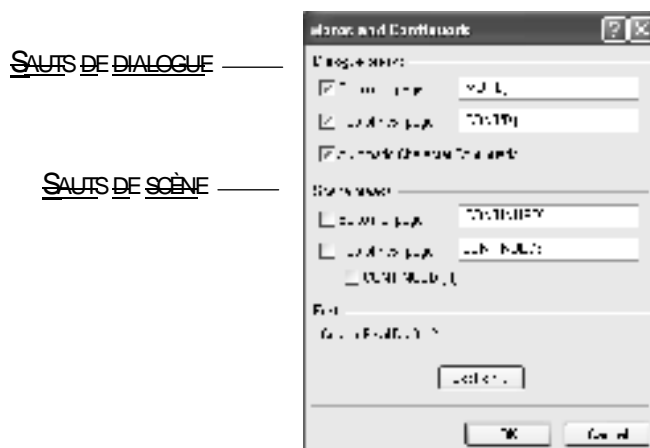


Utilisation des suites

Cliquez sur Documents > More and Continueds pour faire apparaître la boîte de dialogue More and Continueds. Elle détermine le texte et les options d'insertion des suites dans les dialogues et les scènes.

Vous pouvez l'utiliser pour activer ou désactiver ces fonctionnalités, mais aussi pour modifier le texte automatiquement inséré par Final Draft, et ce dans la langue de votre choix.

40 – Premiers pas

**Zone Dialogue breaks**

Final Draft tente de ne pas couper les dialogues lorsqu'il change de page. Pourtant, dans certains cas, il n'est pas possible de faire autrement. Le texte défini dans l'option Bottom of page (MORE) est alors inséré juste au-dessous du dialogue, au bas de la première page. En haut de la page suivante, le nom du personnage est répété et le texte défini dans l'option Top of next page (cont'd) est inséré.

Si l'une des cases à cocher Bottom of page ou Top of next page est désactivée, le texte correspondant n'apparaît ni à l'écran ni sur papier. Par défaut, les deux cases à cocher sont activées.

Option Automatic Character Continueds

Cette option permet d'insérer automatiquement le mot *cont'd* après le nom d'un personnage s'il parle plusieurs fois pendant une scène. Elle est utilisée pour avertir le lecteur que le même personnage poursuit sa réplique après avoir été interrompu par l'action. Par défaut, cette option est activée.

Le mot *cont'd* est ajouté uniquement si aucun autre personnage ne vient interrompre la réplique de l'interprète. Le mot *cont'd* n'est jamais inséré si les répliques interviennent dans des scènes différentes.

Zone Scene breaks

Lorsqu'une scène se poursuit d'une page à l'autre, Final Draft insère le texte défini dans l'option Bottom of page (CONTINUED) au bas de la première page et le texte défini dans l'option Top of next page (CONTINUED:) en haut de la page suivante, à côté du numéro de la scène interrompue par le saut de page.

Si l'une des cases à cocher Bottom of page ou Top of next page est désactivée, le texte correspondant n'apparaît ni à l'écran ni sur papier. Par défaut, les deux cases à cocher sont désactivées.

Case à cocher CONTINUED: (#)

Cette option ajoute un numéro après le texte CONTINUED (ex. : (2), (3), etc.) en haut de chaque suite de page pour indiquer le nombre de pages de la scène. Par défaut, cette option est désactivée.

Pour modifier le texte d'une option de la boîte de dialogue More and Continueds :
Changez le contenu du champ de texte approprié.

Zone Font

Cette zone indique la police et la taille du texte défini dans les options de la boîte de dialogue More and Continueds, tel qu'il apparaît à l'écran ou sur papier. Par défaut, la police utilisée est Courier Final Draft 12.

Pour définir les attributs de police :

1 Cliquez sur Set Font.

La boîte de dialogue Font de votre système d'exploitation apparaît.

2 Effectuez les modifications de votre choix et cliquez sur OK.

Lorsque vous avez terminé :

Cliquez sur OK pour appliquer les modifications au script.

Pour plus d'informations sur l'insertion de suites via la boîte de dialogue Mores and Continueds, consultez la section *Documents Menu* dans la version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) qui est installée au format PDF sur votre ordinateur.

Macros

Les macros sont des combinaisons de touches utilisées pour saisir du texte. Final Draft compte vingt macros qui permettent de saisir les termes les plus récurrents pendant la rédaction des scripts en anglais (INT., EXT., - DAY, CUT TO:, etc.).

Lorsque vous appuyez sur la combinaison de touches d'une macro, le texte correspondant est inséré dans le script comme si vous l'aviez saisi manuellement.

42 – Premiers pas

Les macros permettent également de créer des paragraphes spécifiques avant et après la saisie de texte.

Vous pouvez modifier les combinaisons de touches et le comportement des macros. Final Draft pour Windows et Final Draft pour Macintosh offrent des versions légèrement différentes de la fonctionnalité Macros, avec quelques variantes dans les fonctions.

Comme avec les options de la boîte de dialogue More and Continueds, vous pouvez utiliser les termes que vous souhaitez dans votre langue.

Pour afficher ou modifier les paramètres des macros :

Cliquez sur Document > Macros pour faire apparaître la boîte de dialogue

:

WINDOWS



MAC OS



Pour modifier une macro :

- 1 Sélectionnez la macro dans la liste.
- 2 Renommez-la dans la zone de texte Name en utilisant une abréviation aussi courte que possible.
- 3 Cliquez dans la zone de texte Macro text et saisissez le texte à insérer lorsque la macro est activée.

Pour plus d'informations sur la gestion des macros, consultez la section *Documents Menu* dans la version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) qui est installée au format PDF sur votre ordinateur.

Modèles

Le format Final Draft Template (.fdt) permet d'enregistrer le modèle d'un script ou d'un document texte. Un modèle comporte tous les attributs du script correspondant, y compris le texte qu'il contient. Il enregistre les paramètres des fonctionnalités Elements, Page Layout, Header and Footer, Mores and Continueds, Title Page, SmartType et Macros dans un fichier unique. Par exemple, vous pouvez créer un modèle contenant des attributs de script spécifiques pour l'envoyer par courrier électronique à une équipe d'auteurs.



REMARQUE : *Le choix des vérificateurs d'orthographe et des thésaurus pour les langues supplémentaires est une préférence du programme qui n'est pas enregistrée dans le modèle.*

(Windows) Cliquez sur Démarrer > Paramètres > Imprimantes > Propriétés.
Sélectionnez un format de papier et cliquez sur OK.

(Mac OS) Cliquez sur Fichier > Mise en page. Sélectionnez un format de papier et cliquez sur OK.

Didacticiels

Introduction

Final Draft est un traitement de texte riche en fonctionnalités, spécialement conçu pour l'écriture de scénarios de cinéma, de télévision et de théâtre. Il associe de puissantes fonctions de traitement de texte à des capacités intelligentes de mise en forme des scénarios. L'auteur peut ainsi se concentrer sur son œuvre en pensant au fond plutôt qu'à la forme. Si vous avez déjà utilisé un traitement de texte standard, la plupart des fonctions d'édition (sélection de texte, changement des polices, alignement, etc.) vous sembleront familières. Final Draft permet également de rédiger des documents classiques, par exemple des synopsis, des lettres, des résumés, etc. Il comporte plusieurs dizaines de modèles, adaptés notamment à la mise en forme de scénarios standard pour le cinéma ou le théâtre, ainsi que les formats de la plupart des succès télévisés d'aujourd'hui. De quoi accélérer considérablement le processus d'apprentissage.

Pour faciliter autant que possible la saisie de texte, les touches Tab et Entrée sous Windows et Tab et Retour sous Mac OS permettent d'effectuer la majorité des fonctions de mise en forme spécifiques de la rédaction de scripts. Elles sont complétées par un certain nombre de raccourcis d'éléments et de macros. Une fois que vous savez utiliser ces commandes clé, vous disposez de tous les outils nécessaires pour rédiger de manière rapide et intuitive un script au format adapté. Exactement ce qu'attend de vous l'industrie du divertissement.

Ce didacticiel vous guide à travers les étapes de création d'un script et de saisie des premières lignes de texte. Ensuite, il vous apprend à utiliser un certain nombre de fonctionnalités très utiles pour la rédaction d'un script. Il présente également une partie des nombreuses fonctions, dont certaines exclusives, qui font de Final Draft le choix numéro un des scénaristes du monde entier.

Plusieurs méthodes sont disponibles pour exécuter la plupart des fonctions de Final Draft. Vous pouvez ainsi choisir celle qui convient le mieux à votre style d'écriture.

Pour apprendre, rien ne remplace la pratique. Vous connaîtrez mieux et plus rapidement Final Draft si vous faites les exercices proposés par ces didacticiels. Ils vous aideront à créer votre premier script et à vous exercer avec les exemples de scripts et de synopsis fournis.

Démarrage de Final Draft

Windows

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer**.
- 2 Dans le menu Démarrer, cliquez sur **Programmes** ou (Windows XP) **Tous les programmes**.
- 3 Dans le sous-menu Programmes, cliquez sur **Final Draft 7**.

Macintosh

- 1 Ouvrez le dossier **Final Draft 7**.
- 2 Ouvrez (lancez) **Final Draft 7**.



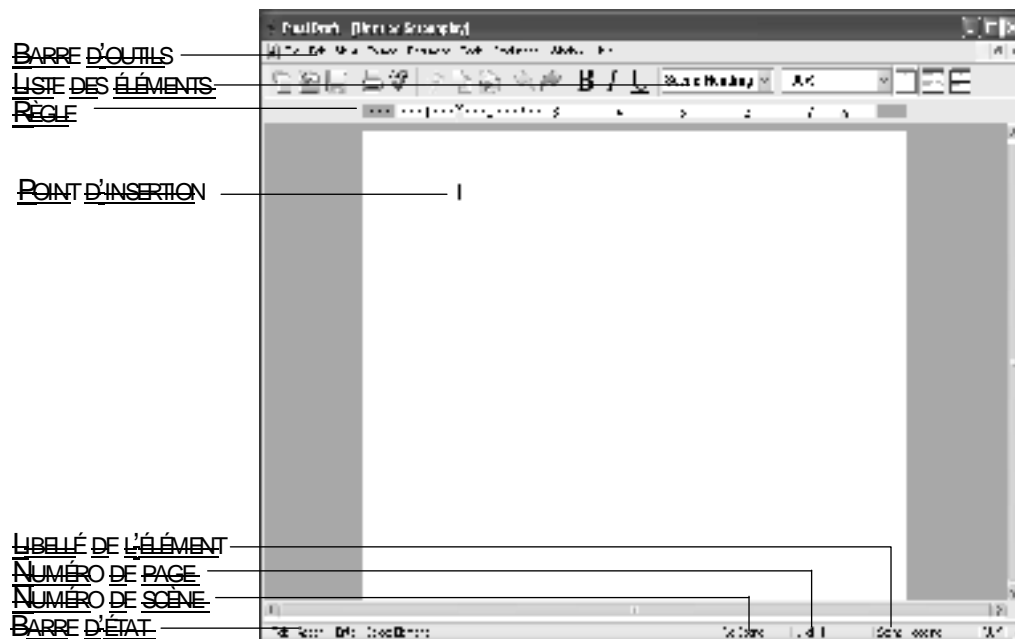
REMARQUE IMPORTANTE : *Pour utiliser Final Draft sans restrictions, activez votre ordinateur. Consultez la section Premier lancement (Démarrage) de Final Draft 7 précédemment dans ce manuel.*

Une fenêtre de script vierge apparaît, dans laquelle vous pouvez commencer la saisie.

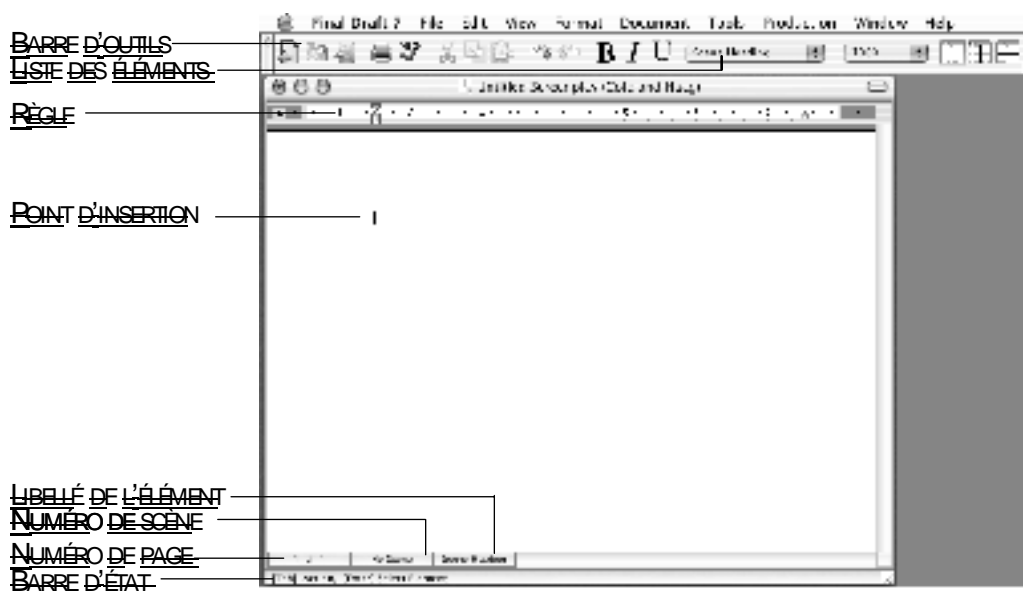


REMARQUE : *À ce stade, si vous cliquez sur File > Open pour ouvrir un document existant, le document vierge sans titre se ferme automatiquement.*

WINDOWS XP



MAC OS



Le **point d'insertion** clignotant indique l'emplacement du prochain caractère saisi.

Dans Final Draft, les éléments représentent les différents types de paragraphes d'un script, chacun d'eux possédant ses propres paramètres de marge, d'alignement et de casse. La **barre d'outils** (en haut de la fenêtre) comprend une **liste des éléments**. Au bas de la fenêtre figure également une zone contenant le **libellé de l'élément**. Ces deux indicateurs permettent de savoir dans quel élément se trouve le point d'insertion.

Par défaut, le libellé de l'élément et la liste des éléments indiquent **Scene Heading** en début de script. En effet, Final Draft commence chaque script par un titre de scène. Toutes les scènes d'un script débutent par un titre, ce qui permet au lecteur de situer l'action dans l'espace et le temps.

La **barre d'état** indique quel élément sera créé ou quelle opération sera déclenchée si vous appuyez sur une touche ou une combinaison de touches spécifique.

Voici un extrait de script contenant la plupart des éléments de base d'un script (hormis Shot)

52 – Premiers pas

:

TITRE DE SCÈNE — EXT. STUDIO PARKING LOT — DAY

ACTION — A WRITER and an AGENT are walking from the parking lot towards an office.

PERSONNAGE — AGENT
PARENTHÈSES — (whispers)

DIALOGUE — Just follow my lead. I know you're ready to do this pitch.

TRANSITION — DISSOLVE TO:

Un titre de scène est constitué de:

INTRO SCÈNE EXT. STUDIO PARKING LOT — DAY
EMPLACEMENT
HEURE

Une extension de personnage est utilisée si nécessaire:

EXTENSION PERS. NARRATOR (V.O.)
PERSONNAGE The Grand Canyon is one of the jewels of our National Park System.

Pour obtenir des informations plus détaillées sur les éléments, consultez la section [Éléments](#)

Utilisation des touches Tab et Entrée

Vous pouvez changer automatiquement de paragraphe en utilisant les touches Tab et Entrée (Windows) ou Tab et Retour (Mac OS). Cela vous permet de saisir du texte sans vous soucier de sa mise en forme. Doué d'intelligence, Final Draft donne à chaque élément de script le format approprié. Il sait exactement comment les espacer sur la page.



REMARQUE : Dans la section qui suit, les touches Entrée (Windows) et Retour (Mac OS) sont représentées par l'expression *î Entrée/Retour î*.

En règle générale :

Appuyez sur la touche *Tab* (tabulation) pour passer à l'élément logique suivant (î à droite î).

Appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour créer l'élément qui suit î habituellement î celui dans lequel vous vous trouvez.

Touche Tab

La touche *Tab* déplace le point d'insertion vers la *droite*. Chaque position de ce dernier dans la page de script correspond à un nouvel élément.

Pour passer à un autre élément depuis un élément vierge :

Dans l'élément *Scene Heading*, appuyez sur la touche *Tab* pour accéder à l'élément *Action*, à nouveau sur *Tab* pour accéder à l'élément *Character*, à nouveau sur *Tab* pour accéder à l'élément *Transition* et une dernière fois sur *Tab* pour revenir à l'élément *Scene Heading*.

Si vous ne saisissez pas de texte dans aucun de ces éléments, le programme agit à chaque utilisation de la touche *Tab* comme s'il s'agissait de la touche *Entrée/Retour* (voir ci-après), sauf dans le cas de l'élément *Character*. Conformément aux normes en vigueur, chaque fois que vous saisissez un élément *Character*, il doit être suivi d'un élément *Parenthetical* ou *Dialogue*.

Si vous ajoutez un élément Character ou s'il est inséré automatiquement par la fonctionnalité Smart Type, appuyez sur la touche Tab pour faire défiler uniquement les éléments liés au personnage :

Ajoutez ou insérez automatiquement un élément *Character*, puis appuyez sur la touche *Tab* pour afficher l'élément *Parenthetical* et à nouveau sur *Tab* pour afficher l'élément *Dialogue*.

Si vous avez saisi un élément Dialogue :

Appuyez sur la touche *Tab* pour afficher l'élément *Parenthetical*, puis à nouveau sur *Tab* pour revenir à l'élément *Dialogue*.

Cette opération est effectuée même si vous laissez vides les parenthèses. Si vous ne saisissez ni un élément *Parenthetical*, ni un élément *Dialogue*, appuyez sur la touche *Tab* pour passer de l'un à l'autre jusqu'à ce que vous ajoutiez du texte dans l'un d'eux ou jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche *Entrée/Retour*.

54 – Premiers pas



CONSEIL : *Appuyez sur Maj + Tab pour faire défiler les éléments dans l'ordre inverse.*

Touche Entrée/Retour

En tant qu'auteur, la touche *Entrée/Retour* vous sert normalement à marquer la fin d'un paragraphe, ce qui est également valable dans Final Draft. La touche *Entrée/Retour* est utilisée lorsque vous avez terminé un paragraphe pour passer à l'élément qui le suit généralement :

Saisissez un élément Scene Heading, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à l'élément Action.

Saisissez un élément Action, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à un autre élément Action.

Saisissez un élément Character Name, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à l'élément Dialogue.

Saisissez un élément Parenthetical, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à l'élément Dialogue.

Saisissez un élément Dialogue, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à l'élément Action.

Saisissez un élément Transition, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour passer à l'élément Scene Heading.



REMARQUE : *Lorsque vous avez saisi un élément Action, la touche*



Entrée/Retour ne permet pas de passer à un autre type d'élément. En effet, un élément Action peut être suivi d'un autre élément Action, d'un élément Character Name, d'un élément Transition ou d'un élément Scene Heading. Il n'existe pas d'élément \hat{t} type \hat{t} employé au sortir d'un élément Action.

Lorsque vous êtes dans un élément vierge, appuyez sur *Entrée/Retour* pour afficher la liste contextuelle Elements :

56 – Premiers pas



Vous pouvez ainsi choisir très facilement l'élément de votre choix.

Pour sélectionner un élément de la liste contextuelle Elements :

Saisissez la première lettre de l'élément concerné. Elle apparaît entre crochets [] dans la boîte de dialogue.

– ou –

Utilisez les touches de direction Haut et Bas pour vous déplacer dans la liste et sélectionner l'élément de votre choix, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour* ou *Tab*.

– ou –

À l'aide de la souris, cliquez sur l'élément de votre choix.



REMARQUE : *Vous pouvez saisir des extensions de personnages manuellement ou via un menu contextuel :*

(Windows) Cliquez avec le bouton droit de la souris.

(Mac OS) Cliquez avec le bouton droit de la souris (souris à deux boutons). Appuyez sur la touche Ctrl + cliquez avec la souris (souris à un seul bouton).



REMARQUE : *La barre d'état vous donne des informations sur ce qui se passe à l'écran. Elle indique toujours quel paragraphe sera créé si vous appuyez sur la touche Tab ou Entrée/Retour. Par exemple, si vous venez de saisir un élément Character, elle indique :*

[Tab] Parenthetical, [Enter] Dialogue



REMARQUE : *Sur Macintosh, la barre d'état indique [Enter], mais il s'agit bien de la touche Retour.*

Vous pouvez rédiger des scripts complets et parfaitement mis en forme simplement en utilisant les touches *Tab* et *Entrée/Retour*.

Dans la section suivante, nous allons commencer à écrire ensemble un bref exemple de script.

Saisie d'un exemple de script

Ouvrez *Final Draft* sur un scénario vierge sans titre :

1 Saisissez : I

La lettre est automatiquement mise en majuscules, car les titres de scènes contiennent uniquement des majuscules.

La liste SmartType des introductions de scènes apparaît. Le choix INT. (abréviation d'Intérieur i) est sélectionné :



Les listes SmartType, qui facilitent la saisie répétitive, seront abordées plus en détails ultérieurement.

2 Appuyez sur la touche *Tab* pour accepter le choix proposé et ajouter automatiquement un point et un espace.

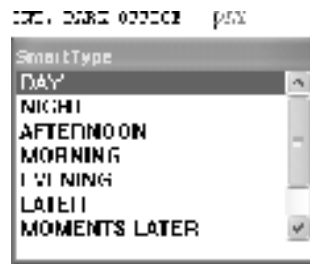
Saisissez un élément Location :

3 Saisissez : DARK OFFICE

4 Appuyez sur la touche *Tab*.

Un espace, un tiret (î – î) et un autre espace sont ajoutés automatiquement. La liste SmartType de l'heure apparaît :

58 – Premiers pas



5 Saisissez : N

Le mot NIGHT est sélectionné :



6 Appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour accepter le choix proposé.

7 Saisissez : The office is dark. Hunched over the desk, staring intently at a computer, sits a WRITER. Appuyez deux fois sur la touche *Tab* pour passer à l'élément Character.

8 Saisissez : WRITER, puis appuyez sur la touche *Tab*.

9 Saisissez : excited, puis appuyez sur la touche *Entrée/Retour*.

Comme vous pouvez le constater, lorsque vous êtes dans un élément Parenthetical Final Draft ajoute les parenthèses à votre place.

En outre, il n'est pas nécessaire de déplacer le point d'insertion ou de saisir du texte hors des parenthèses pour appuyer sur la touche *Entrée/Retour* en vue de passer à l'élément Dialogue.

10 Saisissez : I sure hope my bid for that old manuscript on eBay was accepted!

À mesure que vous avez saisi le texte, Final Draft l'a automatiquement mis en forme en utilisant le format de script approprié. Sur l'écran, votre page doit ressembler à ceci :

INT. DARK OFFICE - NIGHT

The office is dark. Hunched over the desk, staring intently at a computer, sits a WRITER.

WRITER
(excited):
I sure hope my bid for that old
manuscript on eBay was accepted.

INDIQUE UN MOT MAL ORTHOGRAPHIÉ
OU INCONNU



REMARQUE : Le texte saisi apparaît en police Courier Final Draft 12 points. Cette police de type Courier a été spécialement conçue pour Final Draft. Espacée idéalement pour les scénarios, elle est mieux adaptée et plus épaisse que les polices Courier ou Courier New standard. Autre avantage, elle présente un aspect identique sur les ordinateurs Windows et Macintosh.



AVERTISSEMENT : L'usage de la police Courier (taille 12 points, style texte brut), qui représente un héritage des temps anciens, constitue la norme officielle de l'aspect des scripts. Ces paramètres de police et de taille par défaut correspondent aux caractéristiques de la plupart des machines à écrire d'antan. Libre à vous d'utiliser une autre police, mais cela n'est pas sans risque. De nombreux professionnels se méfient des scripts qui arborent une police autre que Courier. Ils ont le sentiment que vous trichez sur la longueur de votre script ou, pire encore, que vous n'êtes pas professionnel.



REMARQUE : *Pendant la saisie, Final Draft signale automatiquement (en les soulignant) les mots inconnus ou potentiellement mal orthographiés.*

Utilisation des raccourcis d'éléments

Vous pouvez continuer à rédiger un script complet et parfaitement mis en forme en utilisant seulement les touches Tab et Entrée/Retour. Toutefois, Final Draft vous propose une autre méthode de travail, basée sur les raccourcis d'éléments. Ces raccourcis utilisent comme base la touche **ContrTMle** (Ctrl) sous Windows ou **Commande/Pomme** sous Mac OS. Les raccourcis d'éléments permettent d'effectuer les mêmes fonctions que les touches Tab et Entrée/Retour et plus encore.

Pour activer un raccourci d'élément, appuyez simultanément sur la touche **ContrTMle** (Ctrl) sous Windows ou **Commande** sous Mac OS et sur la touche correspondante.

Pour afficher les raccourcis d'éléments de Final Draft :

Maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Mac OS) enfoncée.

Les informations suivantes apparaissent dans la barre d'état au bas de la fenêtre :

[0] General [1] Scene Heading [2] Action [3] Character [4] Parenthetical [5] Dialogue [6] Transition [7] Shot

Les numéros (ex. : [1], [2]) représentent les touches sur lesquelles vous devez appuyer en même temps que la touche **ContrTMle/Commande**. Ces raccourcis d'éléments ajoutent dans le script, à l'emplacement du point d'insertion, un élément du type indiqué dans la barre d'état.

Dans un moment, nous allons saisir du texte en utilisant des raccourcis d'éléments, mais auparavant nous devons aborder le thème des listes SmartType.

Des listes SmartType et des macros pour faciliter la saisie du texte récurrent

Grâce aux touches *Entrée/Retour* et *Tab*, mais aussi aux raccourcis d'éléments, vous pouvez rédiger votre script sans devoir vous soucier de sa mise en forme. Final Draft comporte d'autres fonctionnalités qui facilitent la saisie du texte récurrent. Les listes **SmartType** permettent de saisir des noms de personnages, des extensions, des introductions de scènes, des emplacements, des heures et des transitions. Des combinaisons de touches appelées **macros** sont également disponibles pour ajouter du texte et, le cas échéant, passer en même temps à un autre type d'élément.

Les listes SmartType présentent des suggestions de termes. Elles s'enrichissent au fil de la saisie.

Les macros sont activées au moyen de combinaisons de touches spécifiques.

Nous allons poursuivre ce didacticiel en traitant des listes SmartType, des macros et de certains raccourcis d'éléments. Achéons la première scène de notre script en ajoutant un élément Transition (qui indique la fin de la scène) à l'aide d'une liste SmartType :

11 Placez le point d'insertion à la fin du texte.

12 Appuyez sur le raccourci Ctrl + 6 (Windows) ou Cmd + 6 (Mac OS).

Le point d'insertion se positionne automatiquement à l'emplacement de l'élément Transition :

```

The Office is dark. It reached over the desk, staring intently
at a computer, with a WRITER.

WRITER
(excited)
I sure hope my bid for that old
manuscript on eBay was accepted!

```

PRÊT POUR LA
TRANSITION

13 Saisissez : C (la lettre est automatiquement mise en majuscule).

Une fenêtre contextuelle apparaît. Elle contient toutes les transitions qui commencent par la lettre C :



Les choix dans cette fenêtre contextuelle sont tirés de la liste SmartType des transitions. Lors de la création d'un script, la liste contient un certain nombre de transitions couramment utilisées.

62 – Premiers pas

Comme vous pouvez le constater, lorsque vous saisissez une lettre dans l'élément Transition, Final Draft recherche le premier choix de la liste qui correspond à cette lettre et insère le reste du texte en gris dans le script.

14 Appuyez sur la touche *Entrée/Retour* pour valider la sélection et passer à la prochaine scène.

La fenêtre contextuelle disparaît, le texte en gris devient noir et un nouvel élément Scene Heading (qui suit naturellement un élément Transition) est ajouté.

Pour insérer le nouveau titre de scène, nous allons utiliser une macro. Les macros permettent de saisir du texte au moyen d'une combinaison de touches spécifique. Final Draft comporte vingt macros modifiables à votre convenance. Pour activer une macro, maintenez enfoncées les touches **Ctrl + Alt** ou **Ctrl + Alt + Maj** plus un numéro (Windows) ou les touches **Option** ou **Option + Maj** plus un numéro (Mac OS).

Pour afficher l'ensemble des macros de Final Draft :

- Maintenez enfoncées les touches Ctrl + Alt (Windows) ou la touche Option (Mac OS).

La liste des macros associées aux touches de numéros apparaît dans la barre d'état au bas de la fenêtre :

[1] NT [2] EXT [3] I/E [4] DAY [5] NIGHT [6] SUNRISE [7] MAGIC [8] CONT [9] INTER [0]

- Relâchez toutes les touches.

- Maintenez enfoncées les touches Ctrl + Alt + Maj (Windows) ou les touches Option + Maj (Mac OS).

Les macros supplémentaires associées aux touches de numéros apparaissent dans la barre d'état au bas de la fenêtre :

[1] DUTTO [2] FADE IN [3] FADEOUT [4] FADETO [5] DISSOLVE [6] EXACTC [7] MATCH CUT [8] JUMPCUT [9] FBLACK [0]

Nous allons poursuivre le didacticiel et débiter un nouveau titre de scène par le texte *EXT.*

*Pour ajouter un titre de scène commençant par *EXT.* :*

- 15** Appuyez sur les touches Ctrl + Alt (Windows) ou sur la touche Option (Mac OS), puis sur la touche $\hat{2}$. Appuyez sur la touche *Tab*, puis sur la touche \hat{D} .

Le texte de la macro est inséré dans le script :

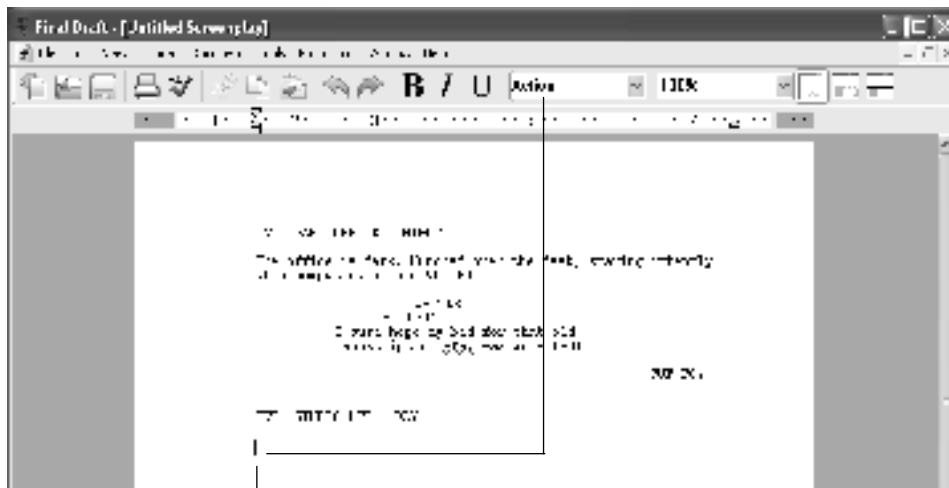


L'abréviation $\hat{EXT.}$ est automatiquement ajoutée. SmartType a mémorisé l'emplacement $\hat{DARK OFFICE}$ (saisi précédemment) et l'insère en gris tandis que la fenêtre contextuelle SmartType des emplacements apparaît. Elle ne contient qu'un seul choix car vous n'avez jusqu'à présent saisi qu'un seul emplacement. L'emplacement rappelé est en gris car vous n'avez pas encore précisé à Final Draft si vous souhaitez le conserver.

Ce n'est pas le cas en l'occurrence. Vous allez saisir un nouvel emplacement, puis utiliser une autre macro pour ajouter l'heure.

- 16** Saisissez : *STUDIO LOT*, puis appuyez sur les touches Ctrl + Alt + 4 (Windows) ou Option + 4 (Mac OS).

Dès que vous appuyez sur la touche \hat{S} , la fenêtre contextuelle disparaît car SmartType ne trouve pas de choix commençant par \hat{S} dans la liste. Vous pouvez ainsi saisir un nouvel emplacement. La macro saisit le texte $\hat{- DAY}$ à votre place et crée un paragraphe Action (car un élément Action suit généralement l'élément Scene Heading) :



LE POINT D'INSERTION SE TROUVE
DANS UN PARAGRAPHE ACTION

Si la liste SmartType des emplacements apparaissait maintenant, elle contiendrait ce nouvel emplacement, prêt à être réutilisé. Ce principe s'applique également à chaque nouveau personnage, extension, heure ou transition saisi. *Pour plus d'informations, consultez la section SmartType du manuel Final Draft User Guide.*



CONSEIL : *Il est possible de modifier à tout moment l'ensemble des macros et leur comportement. Consultez la section Macros.*

Comme nous l'avons déjà signalé, en général plusieurs méthodes sont disponibles pour exécuter la plupart des fonctions de Final Draft. Par exemple, pour saisir `^ - DAY ^`, vous auriez pu utiliser la liste SmartType de l'heure au lieu d'une macro :

17 Effacez le texte saisi après le `^ T ^` de `^ LOT ^`.

18 Appuyez sur la touche *Tab*.

La liste SmartType de l'heure apparaît.

19 Saisissez : `D`

Le mot DAY apparaît, puis il est sélectionné dans la liste SmartType.

20 Appuyez sur *Entrée/Retour* pour accepter le choix proposé.

Le point d'insertion se trouve désormais dans un paragraphe Action.

Comme vous pouvez le constater, la souplesse de Final Draft permet de choisir la méthode la mieux adaptée à votre style d'écriture.

Enregistrez maintenant votre exemple de script.

Pour enregistrer un script :

21 Cliquez sur File > Save pour faire apparaître la boîte de dialogue Save standard.

22 Recherchez l'emplacement dans lequel le fichier doit être enregistré.

Saisissez le nom du script (par exemple *Essai*).

23 Cliquez sur Enregistrer.

Enregistrement automatique et sauvegarde de sécurité automatique

Pour garantir la pérennité de votre travail, Final Draft comporte des fonctionnalités qui enregistrent automatiquement votre texte à intervalles précis. Il crée également des sauvegardes de sécurité automatiques lors de l'enregistrement du document. Vous trouverez ciaprès un descriptif de ces fonctionnalités qui sont toutes paramétrables à votre convenance.



REMARQUE IMPORTANTE : *Par défaut, les options Auto-Save et Auto-Backup sont toutes les deux activées.*

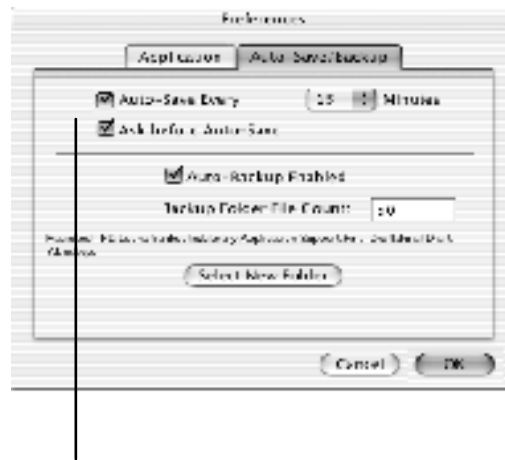
Pour afficher les options Auto-Save et Auto-Backup :

Cliquez sur Tools > Options (Windows) ou Final Draft > Preferences (Mac OS X). La boîte de dialogue Options (Windows) ou Preferences (Mac OS) apparaît. Cliquez sur l'onglet General (Windows) ou Auto-Save (Mac OS).

WINDOWS



MAC OS



OPTIONS AUTO-SAVE/AUTO-BACKUP

Liste contextuelle Auto-Save every

Lorsque cette case à cocher est activée, Final Draft enregistre automatiquement votre script à la fin du délai indiqué dans la liste contextuelle. Par défaut, cette option est activée.

(Windows) Pour modifier la fréquence des enregistrements automatiques de Final Draft, saisissez un chiffre directement dans la zone Minutes de la fenêtre contextuelle.

Lorsque les options Auto-Save et Ask Before sont toutes les deux activées (*voir ci-après*), un message de confirmation apparaît à la fin du délai spécifié si votre script a été modifié depuis le dernier enregistrement. Le système vous demande d'enregistrer le script ou d'annuler l'enregistrement prévu.



REMARQUE : *Même si le délai est expiré, Final Draft n'interrompt pas votre travail pour effectuer l'enregistrement. Il attend une période d'inactivité d'environ dix secondes avant de lancer l'enregistrement automatique.*

Option Ask before Auto-Save

Lorsque cette case à cocher est activée, un message de confirmation apparaît au déclenchement de l'enregistrement automatique (voir ci-dessus). Lorsque cette case à cocher est désactivée, le message n'apparaît pas et l'enregistrement automatique est effectué directement, au moment approprié. Par défaut, cette option est activée.

Zone Auto-Backup

Les options de cette zone permettent de créer une sauvegarde de sécurité de votre script chaque fois qu'il est enregistré manuellement ou automatiquement. Par défaut, cette option est activée.



CONSEIL : *Cette fonctionnalité permet de récupérer votre travail lorsque vous avez modifié puis enregistré un script par mégarde.*

Chaque sauvegarde de sécurité est nommée d'après la convention suivante : [date] [heure] [nom du fichier].fdr. Par exemple, si vous avez enregistré le script *Out4Life* le 15 juin 2005 à 13h37, la sauvegarde de sécurité est nommée *200506151337Out4Life.fdr*.



REMARQUE : *La sauvegarde de sécurité contient la version précédente du script.*

Liste contextuelle Backup a maximum of

Cette option définit le nombre maximum de fichiers de sauvegarde que le dossier spécifié doit contenir. À chaque enregistrement, une ancienne sauvegarde de sécurité est automatiquement supprimée afin de ne pas accumuler trop de fichiers.

Zone Backup Folder/Select New Folder

Cette option permet de définir l'emplacement et le nom du dossier contenant les sauvegardes de sécurité. Par exemple, vous pouvez spécifier que les sauvegardes de sécurité soient enregistrées sur un autre disque dur.

Présentation des fonctionnalités de production

Les commandes et les fonctions du menu Production sont utilisées lorsqu'un script est transmis à la production. Les scripts de production (découpages) comportent les numéros de scènes, les marques de révision, ainsi que les pages de révision (pages

68 – Premiers pas

A et B, scènes A et B). Bref, sans l'aide de Final Draft, ils sont un véritable casse-tête pour l'auteur. Final Draft inclut toutes les fonctions qui permettent d'assurer le suivi des modifications et de répondre aux défis que la production impose au script comme à l'auteur.



CONSEIL : *Tous les scénaristes devraient savoir ce que devient leur script lors de son passage en production. Par conséquent, nous leur recommandons de lire en intégralité la section Production Menu du manuel Final Draft User Guide. Dans le cadre de ce didacticiel, nous allons exposer brièvement trois aspects du script de production : les scènes A et B, les pages A et B et les révisions.*

Les révisions conservent la trace de tous les changements apportés au script de production. Après l'impression, la diffusion et la modification de plusieurs centaines de copies d'un script, il est impératif que chaque changement soit clairement identifié. Lorsqu'une ligne de texte et un dialogue sont modifiés ici ou là, qu'une scène est ajoutée, etc., les marques de révision soulignent clairement les modifications de sorte qu'elles apparaissent distinctement.

Se pose alors le problème des révisions qui altèrent la mise en forme et risquent de décaler les pages postérieures à chaque modification. Voyons ce qui se passe lorsqu'un ou deux paragraphes sont ajoutés à la page 20. Normalement, Final Draft devrait remettre en forme les pages qui suivent afin de laisser de la place pour le nouveau texte. Dans les scripts de production, cela poserait un problème car le reste du script devrait être de nouveau imprimé afin de prendre en compte la nouvelle pagination. Final Draft peut **verrouiller** le début de chaque page pour empêcher qu'il soit modifié. Si, à cause d'un paragraphe ajouté, le contenu d'une page déborde sur la page suivante, une *nouvelle* page est créée pour contenir le surplus de texte et les pages suivantes ne subissent aucun impact. Cette page se voit attribuer le numéro de la page précédente suivi d'une lettre, d'abord *A* puis le reste de l'alphabet à mesure de l'ajout de nouvelles pages. Dans l'exemple de la page 20 ci-dessus, la page suivante est numérotée 20A. Elle est suivie de la page originale 21 dont le contenu n'est absolument pas altéré. La page 21 n'aura pas besoin d'être réimprimée car elle n'a pas été modifiée.

Pendant la pré-production et la production, les programmes de tournage et la plupart des autres tâches de coordination sont organisés par numéro de scène. Si de nouvelles scènes sont ajoutées, elles doivent porter les désignations A et B afin d'éviter toute confusion, voire un remaniement coûteux des programmes de

tournage. L'option Production > Scene Numbers > Numbers > Keep existing numbers est utilisée pour conserver la numérotation originale des scènes et pour créer des scènes A et B.

Supposons que *Out4Life* soit désormais en phase de pré-production et que vous deviez ajouter quelques lignes à la première page.

- 1 Ouvrez le script *Out4Life*.
- 2 S'il n'est pas numéroté, faites-le (il est en production) en vous référant si nécessaire au paragraphe ci-dessus.

Vous devez vous assurer que les pages sont verrouillées avant d'ajouter du texte. Activez également le mode Revision pour garantir que toutes les modifications seront prises en compte.

- 3 Cliquez sur Production > Lock Pages. Un message demandant si vous voulez activer le mode Revision apparaît.

- 4 Cliquez sur Oui.

- 5 Placez le point d'insertion sur la première page, à la fin de la dernière réplique de Bryan :

	ROCHELLE
	I... x 20 2011-1-1
	BRYAN
	SORRY, BRYAN, YOU'RE GREAT AT... I
	'HAVE TO GET READY FOR THIS.
<u>PLACEZ LE POINT</u> <u>D'INSERTION ICI</u>	

- 6 Saisissez : Last night was great. Let's get together again real soon... I'll call you... Maybe we can have dinner sometime...

Le script ressemble maintenant à ceci :

10 Utilisez la flèche vers le bas pour sélectionner **BRYAN'S CAR - PHILADELPHIA STREETS** et appuyez sur la touche *Entrée/Retour*.

Remarque : Ce texte apparaît également en couleur et une marque de révision est insérée dans la marge de droite. Au lieu de poursuivre la saisie, effectuez les opérations suivantes :

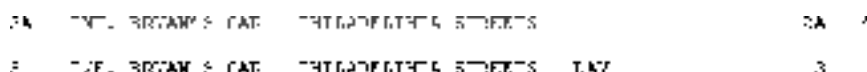
11 Cliquez sur Production > Scene Numbers.

12 Activez la case à cocher Add numbers.

Remarque : La case à cocher Keep existing numbers est activée également.

13 Cliquez sur OK.

Remarque : La nouvelle scène est maintenant correctement numérotée (2A). Toutes les autres scènes conservent leur numérotation d'origine.



Comme le démontre cette brève introduction, la gestion des scripts de production peut être source de nombreuses difficultés. Heureusement, Final Draft est disponible pour tout régler à votre place.

Pour aller plus loin

Nous venons d'explorer rapidement quelques fonctionnalités de base de Final Draft. Comme vous pouvez le constater, de nombreuses options permettent de saisir des phrases récurrentes et d'agencer les éléments de scénario en toute facilité.

Final Draft est fourni avec de multiples fonctionnalités utiles et puissantes qui ne sont pas abordées dans cette section. Par conséquent, nous recommandons de lire l'ensemble des sections du manuel *Final Draft User Guide*. La version complète du manuel *Final Draft User Guide* (en anglais uniquement) figure dans le dossier Final Draft 7 au format Adobe Acrobat (PDF). Elle est accompagnée de nombreux autres didacticiels.

N'oubliez pas qu'il existe bien souvent plusieurs façons de saisir du texte ou d'appliquer une mise en forme. L'ajout d'un nouvel élément (quel que soit son type) peut s'effectuer à l'aide des touches *Tab* et *Entrée/Retour*, des raccourcis d'éléments utilisant les touches *ContrTMle/Commande* ou d'une macro.

72 – Premiers pas

Prenez donc le temps de vous familiariser avec Final Draft, y compris en vous amusant. N'hésitez pas à vous exercer avec une copie de l'exemple de script *Out4Life* ou avec l'un de vos scripts.

Explorez tous les menus et les fonctionnalités de Final Draft. Ainsi, vous serez capable de choisir le mode d'utilisation le mieux adapté à votre façon de travailler.

Quelle que soit votre tâche – élaboration, rédaction, voire réécriture de scripts – vous réaliserez combien ces fonctionnalités sont précieuses. Vous êtes sans doute capable d'écrire un script complet et parfaitement mis en forme simplement en utilisant les techniques de base traitées dans ce document. Pourtant, n'oubliez pas que ce didacticiel ne fait qu'effleurer les possibilités de Final Draft, un outil puissant grâce auquel vous pouvez écrire avec moins d'effort que jamais.