



FAIRE UN FILM AVEC STEVEN SPIELBERG MANUEL

Matériel requis
Remarques sur l'installation
Questions / Réponses
Devenir un Réalisateur
Progresser dans votre carrière
Jouer sur Internet
Brûler les étapes
Conseils pour jouer
Le menu principal
Le Bureau des Opérations
La Pré-production
Le Tournage
La Post-production
Le Montage
Les effets sonores
La Musique
Les Graphiques (le Marketing)



Créer une affiche

Tick-O-Matic

Titrage

Le Labo

La salle de projection

Glossaire

Générique



MATÉRIEL REQUIS

PC

Configuration requise

Windows 95 ou Windows 3.1/3.11
486 DX2-66 ou plus
Lecteur CD-ROM double vitesse
12 Mo disponibles sur disque dur /
28 Mo supplémentaires pour le
fonctionnement du produit
8 Mo de mémoire vive
Carte son 16 bits
Adaptateur graphique SVGA 256
couleurs

Recommandé

12 Mo de mémoire vive

Macintosh

Configuration requise

Système 7.1 ou plus
Processeur 68040 / 40 MHz,
PowerPC, ou plus
Lecteur de CD-ROM double vitesse
12 Mo disponible sur disque dur /



28 Mo supplémentaires pour le
fonctionnement du produit
8 Mo de mémoire vive
Moniteur couleur d'au moins 13"
Recommandé
12 Mo de mémoire vive



REMARQUES SUR L'INSTALLATION

Réinstaller Faire un film

Si vous installez Faire un film sur une machine où ce produit a déjà été installé, soyez sûr de l'enlever d'abord complètement de votre machine (ainsi que le gestionnaire K&A Virtual Sound). Voir la section intitulée "Enlever Faire un film" plus bas.

Ajustements systèmes importants PC

Les utilisateurs de Windows 95 doivent s'assurer que la taille de l'antémémoire supplémentaire est fixée sur "Petite" et que l'optimisation des accès l'est sur "Pas de cache en lecture". Pour vous en assurer suivez les indications suivantes :

1. Cliquez sur "Démarrer."
2. Cliquez sur "Paramètres."



3. Cliquez sur "Panneau de configuration."
4. Cliquez deux fois sur l'icône "Système."
5. Cliquez sur le bouton "Système de fichiers" dans la boîte "Paramètres avancés."
7. Cliquez sur l'onglet "CD-ROM."
8. Fixez la "Taille de l'antémémoire supplémentaire " sur "Petite."
9. Sélectionnez "Pas de cache en lecture" pour le paramètre d'Optimisation des accès.
10. Cliquez sur "OK."
11. Cliquez sur "Fermer."

Redémarrez votre machine avant de lancer Faire un film.

Economiseurs d'écran

Faire un film désactive les économiseurs d'écran sous Windows 3.1/3.11 et Windows 95. Veuillez



fermer tout économiseur et/ou toute autre application avant le lancement de Faire un film.

Le gestionnaire KÀ Virtual Sound

La plupart des utilisateurs peuvent ignorer cette section. Elle ne concerne que ceux qui ont opté pour une installation personnalisée et qui ont explicitement choisi de ne pas installer le gestionnaire KÀ Virtual Sound. Rappelons que ce gestionnaire est indispensable pour le bon fonctionnement du produit. (Ce gestionnaire a été installé automatiquement si vous avez choisi l'installation rapide.)

L'installation manuelle du gestionnaire KÀ Virtual Sound autorise son affichage dans l'onglet Avancées des propriétés Multimédia du panneau de configuration de Windows 95. Pour procéder à l'installation manuelle



- du gestionnaire KÀ Virtual Sound, procédez de la manière suivante :
1. Insérez le CD n°1 de Faire un film dans le lecteur de CD-ROM.
 2. Si une boîte de dialogue apparaît et vous propose d'installer Faire un film, cliquez sur non.
 3. Cliquez sur "Démarez."
 4. Cliquez sur "Paramètres."
 5. Cliquez sur "Panneau de configuration."
 6. Cliquez deux fois sur "Ajout de périphérique."
 7. Cliquez sur "Suivant."
 8. À la question "Souhaitez-vous que Windows recherche de nouveaux matériels à votre place?" répondez "Non." Puis cliquez sur "Suivant."
 9. Sélectionnez "Contrôleurs son, vidéo jeux" puis cliquez sur "Suivant."
 10. Cliquez sur "Disquette fournie."



11. Tapez "d:\support\winsys" (où d: est la lettre de lecteur de CD-ROM).
12. Cliquez sur "OK."
13. Sélectionnez "KÀ Virtual Sound Device" puis cliquez sur "OK."
14. Cliquez sur "Terminer."
15. Sur certaines machines, il est possible qu'une autre boîte de dialogue vous demande de cliquer sur "OK". (Peut-être vous demandera-t-on de saisir à nouveau "d:\support\winsys".) Faites-le jusqu'à disparition de la boîte de dialogue.

Veillez redémarrer votre machine lorsque l'installation est terminée.

Sachez que ce gestionnaire de son peut apparaître sous différentes appellations dans les différents onglets de paramètres sous la forme de "Audio for KÀ Virtual Sound Driver," "KÀ Virtual



8. Cliquez sur "OK."

Notez que ni le gestionnaire KA Virtual Sound ni les films que vous avez réalisés avec Faire un film ne seront supprimés. Supprimez-les manuellement si vous le souhaitez.

Pour supprimer le gestionnaire KA Virtual Sound d'une machine sous Windows 95 où l'installation a été faite de manière automatique, c'est-à-dire par le programme d'installation, procédez de la manière suivante : (Voir plus loin en cas d'installation manuelle)

1. Cliquez sur "Démarrer."
2. Cliquez sur "Paramètres."
3. Cliquez sur "Panneau de configuration."
4. Cliquez deux fois sur "Multimédia."
5. Cliquez sur l'onglet "Avancées."
6. Peut-être devrez vous cliquer deux fois sur "Pilotes multimédia"



pour afficher une liste des différents types de gestionnaires multimédia.

7. Cliquez deux fois sur "Périphériques Audio" sous "Pilotes multimédia."
8. Sélectionnez "Audio pour KA Virtual Sound Driver."
9. Cliquez sur "Propriétés."
10. Cliquez sur "Supprimer."
11. Cliquez sur "Oui."
12. Cliquez sur "OK."
13. Cliquez sur "OK."
14. Redémarrez votre ordinateur.

Pour supprimer le gestionnaire KA Virtual Sound d'une machine sous Windows 95 où l'installation a été faite manuellement, procédez de la manière suivante : (Voir plus loin pour l'installation sous Windows 3.1/3.11)

1. Cliquez sur "Démarrer."
2. Cliquez sur "Paramètres."



3. Cliquez sur "Panneau de configuration."
4. Cliquez deux fois sur "Système".
5. Cliquez sur l'onglet "Gestionnaire de périphériques."
6. Cliquez deux fois sur "Contrôleurs son, vidéo et jeux."
7. Sélectionnez "K&A Virtual Sound Device."
8. Cliquez sur "Supprimer."
9. Cliquez sur "OK."
10. Cliquez sur "Fermer."

Windows 3.1/3.11

Sous Windows 3.1/3.11 suivez les indications suivantes pour désinstaller Faire un film avec Spielberg :

1. Supprimez les fichiers du répertoire contenant Faire un film avec Spielberg. (Si vous avez opté pour l'installation rapide, le répertoire devrait s'appeler "DC.")
2. Supprimez les icônes et le



groupe de programmes de Faire un film dans le Gestionnaire de programmes.

3. Ouvrez le "Groupe principal".
4. Cliquez deux fois sur le "Panneau de configuration."
5. Cliquez deux fois sur "Gestionnaires."
6. Sélectionnez "Knowledge Adventure Virtual Sound Driver."
7. Cliquez sur "Supprimer."

Notez que la première étape supprimera tout film réalisé avec Faire un film. Les étapes 3 à 7 peuvent être omises si vous souhaitez conserver le gestionnaire KA Virtual Sound.

Macintosh

Pour supprimer le produit de votre Macintosh, supprimez le dossier de Faire un film de votre disque dur.



QUESTIONS/REPONSES

Rappelez-vous que vous pouvez adapter le scénario.

Vous trouverez la solution de la plupart de vos problèmes dans cette section ainsi que dans la section intitulée "Notes d'installation." Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez dans ces sections, vous pouvez contacter le support technique (voir ci-après).

Support technique:

Téléphone : +33 01 46 73 05 55 (Du lundi au samedi de 9 heures à 21 heures.)

Fax : +33 01 46 73 05 65.

Compuserve : Utilisez GO PERSOFT

Courrier : Edusoft, 132 boulevard Camélinat, 92247 MALAKOFF CEDEX

Généralités

Question : Les films passent mal



sur mon ordinateur. Comment puis-je améliorer la fluidité de lecture ?

Réponse : Vous devez tout d'abord désactiver tout programme, économiseur d'écran ou accessoire de bureau activés ou en fonctionnement. Sachez que Faire un film désactive automatiquement tout économiseur d'écran sous Windows 3.1/3.11 ou Windows 95. Il peut également être utile de défragmenter le disque dur ou de se déconnecter du réseau.

Question: Lorsque j'utilise Faire un film au-delà du premier CD-ROM, il ne se passe plus rien. Que faire ?

Réponse : Vérifiez que le disque installé dans le lecteur est le bon. Assurez-vous, par exemple, que le disque 2 est inséré lorsque le programme vous le demande.

Question : Je souhaite installer QuickTime pour Windows en



conservant la version actuelle.
Comment faire pour ne pas écraser
la version en cours ?

Réponse : Pour mettre à jour
QuickTime pour Windows sur votre
ordinateur en préservant votre
version actuelle, veuillez
contacter le support technique.

Question : Quand j'essaie de
lancer le programme, l'ordinateur
me dit que le gestionnaire de son
est déjà utilisé par un autre
programme ou bien qu'aucun
gestionnaire de son n'est installé.
Que faire ?

Réponse : Quittez Faire un film et
toutes les applications en cours
d'exécution. Exécutez à nouveau
Faire un film. Si le message
réapparaît, votre machine ne
possède vraisemblablement aucun
gestionnaire de son. Vérifiez la
documentation de votre carte sonore
pour savoir comment installer un



gestionnaire de son.

PC

Question : Les films passent mal sur mon ordinateur. Comment puis-je améliorer la qualité de reproduction ?

Réponse : Sous Windows 95, si les films et les sons sont désynchronisés ou si la vitesse de reproduction est anormale, assurez-vous que les paramètres du gestionnaire K&A virtual driver sont corrects dans le panneau de configuration de QuickTime.

Procédez de la manière suivante :

1. Cliquez sur "Démarrer."
2. Cliquez sur "Paramètres."
3. Cliquez sur "Panneau de configuration."
4. Cliquez deux fois sur l'icône QuickTime.
5. Cliquez sur "More."
6. Cliquez sur l'onglet "Audio".



7. Sélectionnez le périphérique K&A virtual driver (placé sous "Device.")
8. Assurez-vous que les paramètres "Requested hz" et "Actual hz" sont fixés sur "default."
9. Assurez-vous que la case à cocher "Automatic Rate Adjustment" est désactivée.
10. Cliquez sur "Apply."
11. Cliquez sur "Oui."
12. Cliquez sur "Fermer."

Si le produit s'exécute sous Windows 3.1/3.11, assurez-vous que la résolution de l'affichage est 640x480.

Question : Quand le programme s'exécute, on n'entend aucun son. Que faire ?

Réponse : Les utilisateurs de Windows 95 doivent vérifier que le volume sonore n'est pas réglé au minimum dans le panneau de



configuration "Sons". Si le problème n'est pas résolu, vérifiez qu'au moins 8 Mo de mémoire sont disponibles. Si vous venez d'installer le produit, redémarrer votre ordinateur et relancez le programme..

Question : Faire un film nécessite seulement 256 couleurs sous Windows 3.1/3.11. Ma carte graphique peut en afficher jusqu'à 16 millions. Pourquoi ne puis-je pas utiliser mon gestionnaire actuel ?

Réponse : Bien que Faire un film prenne en charge 16 millions de couleurs, nous recommandons le mode graphique 640x480 en 256 couleurs qui permet d'obtenir des performances acceptables. Les gestionnaires d'affichage en millions de couleurs transfèrent trois fois plus d'informations à l'écran.

Question : Puis-je utiliser Faire



un film avec un affichage VGA ?

Réponse : Le mode VGA utilise normalement 16 couleurs seulement. Faire un film avec Steven Spielberg fonctionnera très bien en 256 couleurs.

Question : Faire un film avec Steven Spielberg peut-il tourner dans un autre mode que le mode 640x480x256 couleurs ?

Réponse : Faire un film avec Steven Spielberg peut s'exécuter en mode 640x480, 800x600, ou 1024x768 pourvu que la carte vidéo prenne en charge ce mode vidéo avec 256 couleurs. Rappelez-vous que le produit tournera en mode plein écran et plus rapidement en mode 640x480.

Question : Comment changer de gestionnaire d'affichage sous Windows 3.1/3.11 ?

Réponse : La plupart des systèmes installent une série de



gestionnaires pour Windows. Si ce n'est pas votre cas, réunissez vos disquettes de Windows et celles de votre carte.

1. Sous Windows, cliquez deux fois sur l'icône "Windows Installation". Normalement elle se trouve dans le Groupe Principal.

2. Sélectionnez "Changer les paramètres système" dans le menu "Options".

3. Cliquez sur la flèche bas dans la catégorie Ecran. Vous verrez apparaître une liste de gestionnaires. Notez le nom du gestionnaire en cours (C'est très important). Parcourez la liste et sélectionnez le gestionnaire 640x480x256 couleurs de votre carte vidéo. S'il n'apparaît pas dans la liste, sélectionnez le bouton "Autres écrans" au bas de la liste. Note : choisir l'option Autre écran implique de se procurer une



disquette contenant les
gestionnaires appropriés. Contactez
le fabricant de votre carte vidéo
si vous ne possédez pas déjà cette
disquette.

4. Si le chemin du nouveau
gestionnaire vous est demandé dans
la boîte de dialogue "Windows
Installation", donnez le chemin et
cliquez sur OK. Windows installera
le gestionnaire et vous demandera
d'insérer une des disquettes
originales de Windows.

Note: Si Windows était préinstallé
sur votre micro-ordinateur et que
vous ne possédez pas les disquettes
originales de Windows, contactez le
fabricant de votre ordinateur pour
obtenir de l'assistance.

5. Si vous optez pour un
gestionnaire déjà installé sous
Windows, vous en serez informés.
Vous pourrez alors sélectionner
"Actuel" et utiliser le



gestionnaire déjà installé.

6. Pour que les changements prennent effet, il vous faudra sélectionner l'option "Redémarrer" une fois le gestionnaire installé.

7. Pour revenir à la configuration originale, répétez ces étapes en utilisant le gestionnaire dont vous aviez noté le nom auparavant.

Question : Si Windows 3.1/3.11 ne redémarre pas après le changement de gestionnaire d'affichage, que faire ?

Réponse : L'installation de Windows peut être réalisée sous DOS :

1. Sous DOS, placez-vous dans le répertoire de Windows.
2. Exécutez.
3. Sélectionnez l'option "Ecran" du menu d'installation.
4. Suivez les indications pour restaurer votre gestionnaire original.



5. Redémarrez Windows.

Macintosh

Question : Comment améliorer la qualité de reproduction des films sur mon Macintosh ?

Réponse : Nous recommandons très fortement l'utilisation du mode d'affichage 640x480.

Question : Mon Macintosh est sous système 7.5 et je voudrais disposer du maximum de mémoire vive possible. Que puis-je faire ?

Réponse : Il faut au moins 8 Mo de mémoire vive disponible. Pour connaître la mémoire disponible cliquez sur À propos de votre Macintosh dans le menu Pomme du "Finder". La mémoire disponible correspond au plus grand bloc de mémoire vive disponible. Il est possible de libérer de la mémoire en désinstallant des extensions et des tableaux de bords inutilisés.



Pour désinstaller une extension ou un tableau de bord, ouvrez le dossier système et créez-y un nouveau dossier "Extensions désactivées." Ouvrez ensuite le dossier d'extensions contenu dans le dossier Système et déplacez les éléments dans le dossier "Extensions désactivées." La plupart des programmes qui installent des extensions et des panneaux de contrôle prévoient une option de désinstallation de celles-ci. Pour savoir combien de mémoire vous avez gagné, redémarrez votre ordinateur. Si vous êtes parvenu à libérer 8 Mo de mémoire vive, vous devriez pouvoir lancer le produit sans problème. N'oubliez pas non plus de fermer tous les accessoires de bureau.



DEVENIR RÉALISATEUR

Je serais là pour vous guider de l'écriture du scénario à la première du film.

Votre but

Beaucoup de films, en particulier les films d'action, commencent avec des petits budgets et des plannings serrés et éventuellement peuvent même être très réalistes.

Pour jouer à ce jeu, vous devez trouver un moyen de terminer votre projet à temps en n'utilisant pas tout votre budget.

Pour progresser, vous devrez travailler dur, ce que tout bon réalisateur vous dirait.

Sous la pression des producteurs, rien de tout cela ne sera facile.

Pour terminer un film, vous devrez écrire le scénario de votre



film, le tourner, monter vos rushes en un ensemble cohérent, ajouter du son et de la musique, et en faire sa promotion. Il y a une salle, un labo ou un studio pour chacune de ses étapes. Vous les verrez une fois que vous serez dans l'aire du studio.

Quand vous terminez chacune de ses étapes, vous devez essayer de "sauver" du temps et de l'argent en vous assurant d'abord que chaque étape est bien terminée avant d'aller à la suivante. Par exemple, il est sage de tourner tous les plans dont vous avez besoin avant d'aller dans la salle de montage. Si vous devez retourner en tournage après avoir commencé le montage de votre film, cela vous coûtera de l'argent. Les mêmes conseils s'appliquent quand vous arrivez aux étapes d'effets sonores et de musique. Une fois que vous avez



ajouté des effets sonores et de la musique à votre film, ça vous coûtera cher de revenir dans la salle de montage pour ajouter des plans à votre montage. Vous devrez faire plusieurs films pour prouver que vous êtes un réalisateur de la liste A, celle des Pro.

Débuter votre carrière

Avant d'exécuter ce produit, soyez sûr que vous avez quitté et/ou désactivé toutes les autres applications, les économiseurs d'écran, les accessoires de bureau que vous aviez ouvert ou activé. Si vous disposez de Windows 95, Faire un film changera automatiquement la résolution de votre écran en 640 x 480. Ne vous inquiétez pas, quand vous quitterez le jeu, ce changement sera annulé.

Pour débiter votre carrière et prendre rapidement les traces du



succès, vous devrez inscrire votre nom en cliquant sur les claps qui se trouvent sur le mur du fond dans le Bureau des Opérations. Si votre nom est correct sur le clap agrandi qui apparaît, cliquez sur OK. S'il n'est pas correct, tapez correctement votre nom et cliquez sur OK. Le Bureau des Opérations se trouve directement en face de vous quand vous entrez dans l'aire du studio. Vous recevrez un Pager (un messenger de poche) dans le Bureau des Opérations et vous y connaîtrez votre budget et votre planning en consultant la planchette budget. Tout ira bien, si vous vous souvenez que vous pouvez cliquer le Pager sur les objets qui vous posent des problèmes, et de garder un oeil sur votre budget et votre planning (par l'intermédiaire de la planchette budget).



Si vous avez besoin d'aide

Le Pager de l'assistante de production

Le Pager de l'assistante de production est rempli d'informations qui peuvent vous aider. À partir du Pager, vous pouvez avoir accès à des instructions à propos de tous les éléments d'une pièce donnée. Vous pouvez aussi accéder au Manuel et au Didacticiel.

Pour accéder à l'aide, vous devez d'abord transformer votre curseur en icône Pager en cliquant une fois sur le Pager. (remarque : vous pouvez aussi appuyer sur la touche F1 pour cela). Puis, cliquez le curseur à un endroit où l'aide est disponible. (Pour savoir si de l'aide est disponible à un endroit donné, déplacez simplement l'icône Pager sur cette zone. Si la zone



d'affichage de l'icône Pager affiche des petits caractères illisibles, vous pouvez cliquer le Pager sur cette zone pour obtenir de l'aide.)

Quand vous cliquez l'icône Pager sur quelque chose ayant une aide disponible, un Pager agrandi apparaît, procurant des informations utiles. Pour fermer le Pager, cliquez n'importe où sauf sur le bouton Pager et sur les deux flèches rouges du Pager.

Pour voir des instructions très détaillées sur chaque bâtiment dans l'aire du studio, cliquez le Pager sur les objets à l'intérieur d'un de ces bâtiments, et cliquez sur le bouton Pager quand le Pager agrandi apparaît. Vous verrez un plan détaillé de ce bâtiment, dont chaque partie est numérotée, avec des instructions correspondant à ces numéros. Cliquez sur un numéro



pour obtenir plus d'informations sur la partie correspondante.

Notez que près de ce plan détaillé, il y a les boutons "Manuel" et "Didacticiel". Vous êtes sûrement habitué avec le Manuel, et le Didacticiel vous paraîtra aussi familier, puisqu'il se joue automatiquement quand vous entrez pour la première fois dans une salle, en tant que réalisateur débutant. Si vous voulez interrompre le Didacticiel avant la fin, appuyez sur la touche Echap.

La planchette Budget et Planning

Pour vérifier l'état présent de votre budget et de votre planning, cliquez sur la planchette Budget et Planning. Elle est en général accrochée sur un mur ou sur un panneau en arrière-plan. Les diagrammes sur la planchette indiquent combien de temps et



d'argent vous avez utilisés. En bas de la planchette, vous avez des étiquettes colorées.

Cliquez l'étiquette "budget" pour voir combien de temps et d'argent vous avez passé et dépensé sur votre film. Cliquez l'étiquette "suivi" pour voir où et quand vous avez dépensé votre argent. Enfin, cliquez l'étiquette "coûts" pour voir une liste de référence des prix des différentes tâches : écriture de scénario, construction de décors pour une séquence, tournage d'une séquence, enregistrement de quelques effets sonores, enregistrement d'une phrase musicale, etc.

Reste une chose encore que vous devez savoir : cliquez sur les coins inférieurs de la feuille pour tourner les pages dans une section de la planchette (budget, suivi, coûts).



Sauvegarder un jeu Votre jeu sera automatiquement sauvegardé chaque fois que vous quittez un des bâtiments de l'aire du studio et à la fin de chaque journée de travail.

Charger un jeu sauvegardé

Pour charger un jeu sauvegardé, cliquez sur son clap dans le Bureau des Opérations du studio.

Exporter et importer votre film

Pour sauvegarder votre film sur le disque, entrez dans le Bureau des Opérations du studio et cliquez sur la barre de menu "options" de l'écran d'ordinateur. Puis, sélectionnez "Exporter".

Vous pouvez copier les fichiers de film d'une disquette vers votre disque dur en utilisant la commande



"Importer" de la barre de menu d'options. Si votre film n'a pas été sauvegardé sur votre disque dur récemment, la commande Exporter vous demandera d'abord si vous souhaitez le sauvegarder. Puis votre film s'exportera. Remarque : la barre de menu Options n'est pas disponible tant que vous ne vous êtes pas inscrit en cliquant sur un des claps sur le mur du fond.

Sortir du jeu

Vous avez plusieurs façons de sortir de "Faire un film avec Steven Spielberg". Vous pouvez entrer dans le Bureau des Opérations du studio et cliquer sur la barre de menu d'options sur l'écran de l'ordinateur, puis sélectionnez "Sortie" dans le menu déroulant. Une autre manière de sortir est de cliquer sur le panneau où est inscrit "studio



sortie" dans l'aire des installations du studio. Ce panneau apparaît entre le Bureau des Opérations et la pré-production. Pour sortir, si vous êtes sous Windows, vous pouvez appuyer sur Alt+F4, et si votre machine est un Macintosh, utilisez les commandes **COMMANDE+Q** pour sortir.

Chaque fois que vous quittez l'un des bâtiments de l'aire des installations du studio, tout comme à la fin de chaque journée de travail, votre jeu est automatiquement sauvegardé. Gardez bien à l'esprit que si vous quittez une salle de cette aire avant la fin de la journée, vous perdrez le reste de cette journée sur votre planning. Vous vous en souviendrez si cela vous arrive ; aussi ne vous en faites pas !



PROGRESSER DANS VOTRE CARRIÈRE

Nous voulons vous engager pour un nouveau projet avant que vous ne soyez trop cher.

Comme vous apprenez à jouer un jeu d'Hollywood, vous progresserez de réalisateur Débutant à réalisateur Pro, ou confirmé. SOUVENEZ-VOUS, pour que le jeu vous reconnaisse, vous devez inscrire sur le premier clap le même nom chaque fois que vous jouez. Voici le chemin pour atteindre les sommets :

Débutant : Steven Spielberg et les meilleurs professionnels d'Hollywood vous conduiront au travers du processus de fabrication d'un film étape par étape. Vous apprendrez à écrire un scénario fondé sur des plans master, à filmer des séquences, à monter vos



rushes en un film complet, et à ajouter des effets sonores et de la musique. Le nombre de plans disponibles pour vous pour une séquence donnée est limité et votre budget se situe autour de 1 million de dollars.

Intermédiaire : C'est un niveau de jeu similaire au niveau de jeu Débutant, mais maintenant vous avez plus d'argent, une histoire plus longue, plus de choix de plans disponibles par séquences, et un autre auditorium rempli de nouveaux bruitages. Votre budget a augmenté et atteint maintenant 3 millions de dollars.

Avancé : Maintenant, vous avez accès aux plans d'effets spéciaux et de cascades, ainsi qu'à des effets sonores supplémentaires disponibles dans un autre auditorium de bruitage. Le studio de musique comporte aussi plus de



variantes, et maintenant votre budget approche les 10 millions de dollars.

Pro : Ici, votre budget est de 40 millions de dollars, et vos acteurs peuvent vous éblouir avec leurs improvisations que vous ne pouviez pas avoir dans les autres niveaux de jeu.

Le Vieux Manuel



JOUER SUR INTERNET

J'ai choisi parmi les meilleurs pour travailler avec vous.

Même si votre équipe n'est pas à Hollywood, votre film peut tirer avantage de leur dur travail. C'est pourquoi Faire un film permet aussi le jeu d'équipe. Faire un film vous permet d'exporter, donc d'envoyer un fichier de votre film partiellement terminé sur Internet par E-Mail à un ami. Plus, vous pouvez échanger vos films exportés avec d'autres utilisateurs de Faire un film via le site web de Faire un film. Vérifiez www.directorschair.com pour plus de détails.

Si par exemple vous vivez à Los Angeles et que vous voulez écrire un scénario et le tourner, mais que votre ingénieur du son vit à New York, et votre responsable de la



musique en Floride, vous pourrez en passant par le Web vous envoyer votre film. Pour avoir tout le monde sur le plateau, exportez votre fichier (rappelez-vous, cliquez sur le menu Options dans le Bureau des Opérations) et attachez-le à un E-Mail. Quand l'E-Mail atteint New York, votre ingénieur du son peut importer votre film presque terminé (toujours en utilisant le menu Options dans le Bureau des Opérations), et travailler dessus. Puis, le film peut à nouveau être exporté, envoyé par E-Mail en Floride, et importé dans Faire un Film pour le montage de la musique.



BRÛLER LES ÉTAPES

Vous devrez mesurer chacune de vos décisions.

Attention : Les deux paragraphes suivants sont uniquement pour les réalisateurs expérimentés !

Si vous avez de l'EXPÉRIENCE dans la réalisation d'un film et voulez atteindre un niveau de jeu plus avancé, vous êtes autorisé à vous accorder une promotion et à accéder rapidement aux niveaux les plus élevés du jeu. Pour cela, appuyez sur la touche "c" de votre clavier alors que la planchette Budget et Planning dans le Bureau des Opérations ET que le message "Hollywood est remplie d'histoires de gens qui ont brûlé les étapes pour atteindre le sommet" sont affichés. C'est le SEUL endroit où vous pouvez brûler les étapes dans votre carrière de réalisateur.



Autres touches faciles

Echap : Souvenez-vous, vous pouvez interrompre un film avant sa fin en appuyant sur "Echap" sur votre clavier. Appuyez sur "Echap" ferme aussi la planchette, le Pager agrandi, et les journaux que vous verrez apparaître de temps en temps.

M : Si vous voulez naviguer rapidement dans l'aire du studio, appuyez sur "m" sur votre clavier. Un petit segment de film apparaîtra alors. Cliquez sur une image de ce segment pour aller à l'endroit qu'il représente.

F1 : Appuyez sur "F1" a le même effet que de cliquer sur le Pager. Si votre curseur a déjà la forme du Pager, appuyer sur "F1" ouvre l'écran d'aide agrandi du Pager.



CONSEILS POUR JOUER

Portez des chaussures confortables.

Menu Principal : Vous pouvez vous déplacer rapidement dans l'aire du studio si vous appuyez sur "M" sur votre clavier et utiliser le petit menu imagé. Chaque image de ce menu imagé représente un endroit de l'aire des installations du studio. Cliquez sur une image pour vous rendre immédiatement à l'endroit qu'elle représente. Appuyez sur "M" à nouveau pour faire disparaître le menu imagé.

Bureau des Opérations : Vous pouvez importer un film dès que vous vous êtes inscrit, en cliquant sur le lecteur de disque de l'ordinateur.

Pré-production : Gardez de l'argent en pré-production en aidant à écrire le scénario. Si vous donnez tout le travail à Ted



et Terry, vous payerez plus cher. Ils sont bons, mais ils sont coûteux.

Tournage : Vous pourrez sauver du temps et de l'argent si vous filmez comme un Pro. Restez en tournage tant que vous n'avez pas filmé tous les rushes dont vous avez besoin pour une séquence donnée. Et si vous en avez le choix, tournez un plan différent pendant le temps où l'équipe de tournage prépare une cascade, termine le maquillage, obtient des costumes, etc.

Montage : Si vous marquez les points d'entrée et de sortie sur une même image sur la table de sélection, les rushes sélectionnés se composeront d'une seule image. Si vous voulez inclure un plan entier, soyez sûr d'avancer dans ses rushes jusqu'à la fin avant de marquer le point de sortie.

La manière la moins chère de se



débarrasser d'un point indésirable sur la table de sélection n'est pas d'avancer et d'ajouter un point de sortie, et de glisser le morceau entier dans la corbeille. Vous ne devez pas ajouter de point de sortie. Rechargez simplement la même séquence ou extrait en cliquant à nouveau sur son image-clé. Cela enlèvera le point d'entrée indésirable et rembobinera vos rushes sur la table de sélection. De cette manière, cela ne vous coûtera pas cher de recommencer si vous marquez un point d'entrée que vous ne désirez plus.

Effets sonores : Souvenez-vous, chaque son que vous essayez vous coûtera de l'argent, aussi si vous jouez des sons juste pour le plaisir dans l'auditorium de bruitage, cela diminuera votre budget et votre planning.



Voici quelque chose qui vous fera garder l'espoir : quand vous devenez un réalisateur du niveau Avancé, vous aurez accès à 3 auditoriums (au lieu d'un seul) pleins d'effets sonores. Persistez et vous progresserez.

Musique : Si vous interrompez un morceau musical dans le studio de musique, il sera en pause et reprendra où il s'était arrêté quand vous recommencerez. Rouvrez le recueil de musique et cliquez à nouveau sur une phrase pour rapidement réinitialiser la phrase musicale de telle manière qu'elle commencera du début quand vous la jouerez.

Marketing : Quand vous effacez une boîte de texte de votre affiche dans "Créer une affiche", le texte que vous avez effacé devient le texte par défaut pour la prochaine boîte de texte que vous ajouterez.



Cela rend les choses plus faciles si vous changez d'avis à propos de la police de la boîte de texte même après avoir tapé son contenu.

Labo : Félicitations ! Vous avez sélectionné un excellent film pour le développement. C'est l'heure de la pizza.

Salle de projection : Trouvez Marvin dans le public. Il a les meilleures critiques.

Général : Faites attention de ne pas jeter trop de fléchettes et de regarder trop de films en pré-production. Chacun vous coûtera de l'argent ! Même conseil pour l'auditorium de bruitage et pour le studio de musique. Si vous gaspillez trop de temps à jouer des effets sonores et des échantillons de musique, vous dilapiderez tout votre budget très rapidement.

Utilisez la touche Echap fréquemment. Si un film d'aide avec



vosre assistante de production apparaît, et que vous l'avez déjà vu avant, et ce sera souvent le cas, appuyez sur Echap pour l'interrompre et pour revenir à la fabrication de votre film.

Cliquez où vous voulez dans l'aire des installations du studio. Vous pourrez y trouver des choses intéressantes.





Le MENU PRINCIPAL

Faire des films, c'est l'un des plus beaux métiers du monde.

Le menu principal, c'est vraiment une vue "défilante" de l'aire regroupant les diverses installations du studio où vous allez travailler. Pour faire défiler l'aire du studio vers la droite ou vers la gauche, déplacez simplement le curseur vers les bords droit et gauche de l'écran et maintenez-le. Si vous voulez arrêter le défilement, éloignez le curseur des bords de l'écran. Vous pouvez retourner dans l'aire du studio de l'intérieur d'un bâtiment en cliquant sur l'icône qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran. Mais faites attention : si vous sortez du studio, vous perdez le reste de votre journée de travail. Ce qui peut retarder votre



planning et augmenter quelque peu
votre budget.





Le Bureau des Opérations

Voici le Bureau des Opérations par où vous allez commencer. Prenez un clap vide, et inscrivez votre nom.

Le Bureau des Opérations sert la plupart du temps à faire des vérifications en début de jeu. Dans le Bureau des Opérations, vous rencontrez votre assistante de production et inscrivez votre nom sur l'une des ardoises de clap. Pour retirer un clap du mur, cliquez dessus.

Si vous commencez un nouveau film, vous allez devoir cliquer sur l'un des claps vides. Le nom utilisé au lancement du produit figure déjà sur le clap, mais vous pouvez modifier ce nom maintenant, si vous le désirez. Si vous voulez continuer à travailler sur un film commencé plus tôt, vous devez



trouver le clap de ce film et cliquer dessus pour vous y inscrire. Si vous ne voyez pas le clap de ce film sur le mur, vous pouvez y avoir accès en utilisant la barre de défilement verticale qui se trouve près des claps sur le mur. Cliquer sur OK quand vous avez terminé.

Si vous voulez supprimer un des films que vous avez sauvegardé, allez au Bureau des Opérations et cliquez sur le clap de ce film. Puis cliquez sur "effacer".

Cliquez sur la barre d'options de l'écran de l'ordinateur pour qu'apparaisse une liste défilante d'options. Vous pouvez alors sauvegarder votre film sur disque dur ou sur disquette, importer un film de la disquette, ou sortir. Pour quitter ce menu, cliquez une seconde fois sur la barre d'options.



Une fois que vous avez terminé d'écrire votre scénario, vous pouvez l'imprimer si vous le désirez. Pour cela, cliquez sur l'imprimante et suivez les instructions. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser les imprimantes dans le Bureau des Opérations et en Pré-production.

Vous pouvez vérifier votre budget initial en cliquant sur la planchette budget sur le mur du fond. Pour la remettre sur le mur, cliquez une seconde fois sur la planchette budget.

Attention : Vous ne pouvez pas récupérer un film que vous avez effacé.





LA PRÉ-PRODUCTION

Nous devons nos carrières aux scénaristes. J'ai toujours dit : "si ce n'est pas sur la page, ce n'est pas à l'image".

La pré-production vous permet de créer votre histoire. Vous pouvez aider ou laisser les scénaristes écrire seuls le scénario. Si vous choisissez de laisser les scénaristes faire le travail eux-mêmes, ils mettront le scénario une fois terminé dans le livre bleu "Scénario".

Si vous aidez les scénaristes, vous devez cliquer sur le canevas (le livre jaune) pour l'ouvrir, et glisser les séquences que vous voulez, du canevas jusqu'aux scénaristes. Rappelez-vous que le canevas contient plus d'une version de quelques séquences, ainsi que la fin. Définitivement vous n'avez pas



besoin de demander à Ted et Terry (je veux dire Terry et Ted) d'écrire toutes les descriptions de séquence dans le canevas. Selon le niveau dans lequel vous vous trouvez (tout dépend de votre habileté), vous pourrez faire de votre film soit une comédie, soit un drame. Quand vous atteignez le niveau intermédiaire, vous pourrez faire une adaptation du scénario écrit par Terry et Ted (je veux dire Ted et Terry). Quand les scénaristes vous auront donné une version achevée du scénario, vous pourrez copier et coller dans leur scénario comme vous le sentez. Espérons qu'ils n'en sauront rien...

Pour pouvoir passer dans le mode d'adaptation de scénario, ouvrez le scénario, et cliquez sur l'icône qui ressemble à une paire de ciseaux, dans le coin supérieur



droit. Le "livre" contenant le scénario s'agrandira, vous pourrez alors travailler plus facilement sur le scénario.

Sélectionnez une partie du scénario en cliquant sur elle. Cette partie deviendra rouge. Le bouton "ciseaux" dans le coin supérieur droit est maintenant un outil de "coupe". Pour couper une partie sélectionnée dans votre scénario, cliquez sur le bouton "ciseaux". Cette partie disparaît alors et le curseur ressemble à un petit morceau de papier. Pour coller quelque part le texte supprimé, cliquez l'icône "mini-page" sur le scénario à l'endroit où vous voulez mettre ce texte. Ou jetez cette partie en cliquant la mini-page sur la corbeille.

Pour quitter le mode d'adaptation de scénario, cliquez



sur la flèche dirigée vers le bas située dans le coin supérieur gauche de la page.

Cela aide d'écrire votre scénario dans l'ordre que vous considérez être le meilleur pour raconter l'histoire. Il en va de même lorsque vous filmez votre scénario lors du tournage. Cela rendra les choses plus faciles quand vous ferez le montage.

Si vous voulez imprimer votre scénario, cliquez sur l'imprimante.

Attention : Souvenez-vous que, si vous jetez une séquence dans la corbeille, vous ne pourrez plus la récupérer pour l'utiliser plus tard. Assurez-vous que votre scénario comprend suffisamment de séquences pour faire tout un film. Si vous vouliez par la suite revenir en pré-production pour ajouter quelques séquences à votre



scénario, ou l'imprimer,
assurez-vous que vous disposez
d'assez de temps et d'argent.
Revenir sans cesse en
pré-production coûte cher et fait
perdre du temps.





LE TOURNAGE

Si vous vous en tenez à votre planning et à votre scénario, je suis sûr que vous vous débrouillerez très bien.

Pour commencer le tournage réel de votre scénario rédigé, vous devez ouvrir le scénario et choisir une séquence. Pour ce faire, cliquez sur une séquence dans le scénario. L'arrière-plan de la séquence apparaîtra alors, et la caméra se mettra en place. Vous remarquerez que vous pouvez également choisir une séquence en déplaçant le curseur sur la barre de défilement.

Maintenant, pour sélectionner un plan, vous devez cliquer sur un des petits viseurs rectangulaires colorés qui apparaissent en surimpression sur le plateau. Dans ce jeu, plus vous êtes un



réalisateur confirmé, plus vous aurez des angles de prise de vue différents disponibles. Voici une liste vous donnant la signification des couleurs de viseurs, et le coût des différents plans associés.

Les couleurs des viseurs et les types de plan

rouge : cascades, effets spéciaux, action

bleu : plan alterné, plan improvisé

vert : plan master

jaune : plan de couverture

blanc : gros plan, insert

Coût des viseurs

rouge : très cher

bleu : cher

vert : moyen

jaune : peu cher

blanc : très peu cher

Après la sélection d'un type de



plan, il faut estimer à travers la caméra la taille du plan, et vérifier l'angle de prise de vue. Si vous êtes satisfait de ce que vous voyez au travers de la caméra et que vous voulez le filmer, cliquez sur l'icône caméra.

Si vous voulez tirer une copie de ce que vous venez de tourner, cliquez sur l'icône boîte de film au bas du moniteur. Cela vous permettra de disposer du plan quand vous irez dans la salle de montage.

Si vous avez déjà filmé un des plans disponibles, son viseur deviendra gris dans la fenêtre de prise de vue et vous ne pourrez plus le tourner.

Attention : Le mieux à faire est de filmer toutes vos séquences d'une traite sans quitter le plateau de tournage pour y revenir plus tard. Il est aussi fortement



recommandé de tourner tous les plans d'une séquence donnée sans l'abandonner. Ainsi vous économiserez du temps et de l'argent.

Le Vieux Manuel





LA POST-PRODUCTION

Le tournage est terminé !

Le processus de post-production comprend la réunion et l'harmonisation de vos séquences afin qu'elles constituent une histoire cohérente, tout comme l'ajout d'effets sonores et de bandes musicales. Les boîtiers de commande que vous voyez dans ces trois salles fonctionnent à peu près de la même façon que les commandes d'un magnétoscope standard. Souvenez-vous ; si votre film est en mode lecture, et que vous voulez utiliser une autre commande, comme l'avance rapide, vous devez cliquer deux fois sur le bouton "avance rapide" : une fois pour arrêter la lecture du film, une deuxième fois pour lancer la commande d'avance rapide. En plus des commandes classiques d'un



magnétoscope standard, des commandes particulières ont été ajoutées pour d'autres fonctions.

La commande "silence" est disponible à la droite du boîtier de commandes dans l'auditorium des effets sonores. Utilisez cette commande pour supprimer un effet sonore ajouté plus tôt sur votre film et que vous ne voulez plus.

La commande "ciseaux" se trouve à l'extrême droite du boîtier de commandes dans le studio de musique. Elle vous permet de stopper toutes les commandes activées en même temps ; par exemple, les commandes Enregistrement, Lecture, et Boucle activées pour enregistrer un morceau de musique en boucle.

La commande "boucle" se trouve à l'extrême gauche du boîtier de commandes dans le studio de musique et dans l'auditorium d'effets



sonores. Cliquez sur cette commande si vous voulez qu'un effet sonore ou un morceau musical se répète encore et encore. Quand la commande "boucle" est sélectionnée, vous entendez les effets sonores ou les phrases musicales indéfiniment.

Le Vieux Manuel





LE MONTAGE

À Hollywood, un vieux proverbe dit "que tous les grands films se font au montage".

Monter un film, c'est disposer des séquences, ou des extraits de tournage pour raconter une histoire cohérente. Utilisez le scénario pour sélectionner une séquence. Après cela, une ou plusieurs images-clé s'afficheront sur les moniteurs en haut de l'écran de la salle de montage. Une image-clé est une simple image qui représente les rushes complets d'un plan.

Il y a deux tables de montage. La table de montage de sélection, sur la gauche, sert à visionner et couper les séquences que vous avez tournées sur le plateau. La table de montage final, sur la droite, va contenir votre film monté. Placez les rushes que vous voulez garder



sur la table de sélection.

Quand vous cliquez sur une image-clé, la séquence ou l'extrait représenté par cette image-clé est chargé dans la table de sélection (table de gauche). Vous montez le film sur la table de sélection en sélectionnant un point d'entrée et un point de sortie.

Pour sélectionner un point d'entrée, déplacez-vous d'abord vers un point de vos rushes chargés où vous voulez que débute votre plan. Si vous êtes sur un PC, cliquez sur le bouton rouge, le trombone ; vous remarquerez alors que votre curseur prend la forme d'un trombone. Cliquez le curseur "trombone" sur la table de sélection et un trombone rouge apparaît sur celle-ci. Si vous êtes sur un Macintosh, cliquez sur le bouton rouge, le trombone, et glissez-le sur la table de



sélection. Un trombone rouge apparaît sur celle-ci.

Il vous faut maintenant marquer un point de sortie. Pour ce faire, commencez par faire défiler les rushes de la table de sélection jusqu'à la dernière image que vous voulez utiliser, puis, si vous êtes sur un PC, cliquez sur le bouton ciseaux. Remarquez que vous disposez maintenant d'un curseur en forme de ciseaux. Cliquez ce curseur ciseaux sur la table de sélection. Si vous êtes sur un Macintosh, cliquez sur le bouton ciseaux, et glissez-le sur la table de sélection.

À ce stade, votre curseur doit ressembler à un petit bout de film. Cliquez ce bout de film sur la table de montage final, la table de droite. Ces rushes venant de la table de sélection s'ajoutent maintenant à votre montage, dans la



table de montage final.

Souvenez-vous que votre montage, ce sont les rushes que vous décidez de garder.

Maintenant, répétez ce processus encore et encore, jusqu'à ce que vous ayez assemblé tous les rushes que vous souhaitez dans votre film.

Enfin, souvenez-vous que si vous n'appréciez pas la position de l'un des points d'entrée ou de sortie que vous avez marqués, vous pouvez l'enlever en la glissant dans la corbeille.





LES EFFETS SONORES

Maintenant, c'est la partie la plus amusante de la réalisation d'un film.

Regardez dans l'auditorium, vous y verrez les outils pour réaliser des effets sonores que vous pourrez utiliser pour votre film. Cliquez sur l'un d'eux pour voir. Selon votre niveau d'habileté, vous aurez ou non accès à l'équipement des trois auditoriums de bruitage.

Pour ajouter des effets sonores à votre film, vous devez cliquer sur la commande "enregistrement" et sur la commande "lecture", puis cliquer sur les objets de l'auditorium de bruitage pour produire les sons que vous désirez. Il vous faudra sans doute un peu de pratique pour y arriver. Vous pouvez jouer 2 sons simultanément sur le Macintosh, et 3 sur le PC.





Et souvenez-vous que vous pouvez arrêter n'importe quel son en mode "lecture" en appuyant sur la touche "Echap".

Vous pouvez rejouer une séquence ou un extrait avec vos effets sonores, en cliquant sur la commande "marche arrière rapide" du boîtier de commandes pour rembobiner le film, puis en cliquant sur la commande "lecture". Vous pouvez aussi faire glisser le curseur de la barre de défilement vers la gauche pour rembobiner le film.

Le boîtier de commandes de l'auditorium des effets sonores est pourvu de commandes spéciales. Tout à gauche, vous avez la commande "boucle". Si vous cliquez dessus, puis sur n'importe quel effet sonore, celui-ci se répétera indéfiniment. La commande à droite est la commande "silence". Si vous



voulez retirer un son de votre bande sonore, cliquez sur la commande "lecture" puis, quand ce son se joue, cliquez sur la commande "silence" à la place d'un des outils d'effets sonores.

Si vous voulez "étouffer" un effet sonore, utilisez le bouton "silence" que vous trouverez sur le boîtier de commandes principal dans l'auditorium des effets sonores.





LA MUSIQUE

La musique présente sur chaque séquence est un élément très important au cinéma.

Ajouter de la musique à votre film, c'est comme y ajouter des effets sonores. Vous avez le choix entre différentes sortes de musique : un petit orchestre, un grand orchestre, un ensemble de rock ou alors des phrases musicales très courtes, appelées ponctuations.

Choisissez d'abord votre style de musique. Pour ce faire, cliquez sur le recueil de musique pour l'ouvrir. Remarquez la présence d'une baguette. La baguette marque le sommaire. Cliquez sur la baguette quand vous voulez retourner à la liste des catégories de musique. Cliquez sur une des catégories de musique générale pour voir les options disponibles.



Une fois une catégorie sélectionnée, le recueil affichera les échantillons musicaux disponibles de cette catégorie. Dans le recueil, chaque échantillon musical est représenté par une illustration différente. Feuilletez les pages et les illustrations jusqu'à ce que vous ayez trouvé le style que vous voulez essayer, puis cliquez sur l'illustration. Cliquez dans la fenêtre du studio de musique pour que la musique se joue.

Maintenant, cherchez, dans votre montage, un point où doit débiter la musique ; puis cliquez sur les commandes "enregistrement" et "lecture". La lumière rouge de la commande "enregistrement" clignote alors ; vous êtes prêt à enregistrer. Cliquez sur la fenêtre du studio de musique et la musique commence.



Il est important de noter que tout effet sonore ou repositionnement de dialogue que vous auriez introduit dans l'auditorium de bruitage ne se jouera pas dans le studio de musique tant que vous ajoutez des pistes de musique. Ne vous inquiétez pas cependant, ces sons existent toujours. Vous pourrez les entendre plus tard, une fois que votre film sera passé par le processus du Labo.

Pour régler le volume de la musique, arrêtez d'abord le défilement de votre film, puis placez le curseur de la barre de défilement au centre de la console, sur l'un des trois niveaux de volume. Une fois le volume réglé, vous pouvez faire démarrer la musique où elle en était en cliquant tout simplement sur la fenêtre du studio de musique.



Si vous voulez retirer de la musique, servez-vous de la commande "coupe" située tout à droite. Pour utiliser cette commande, faites défiler votre film jusqu'à ce que vous ayez atteint la musique à supprimer. Puis cliquez sur la commande "coupe" (le curseur prend alors la forme de ciseaux). Cela enlèvera toute cette musique, et non seulement une partie.

Observez bien le chef d'orchestre qui apparaît parfois en bas de l'écran pour vous diriger !





LES GRAPHIQUES (le MARKETING)

Si votre film n'est pas un grand succès, vous direz que c'est la faute de ce service.

Vous devrez vendre et promouvoir votre film, si vous voulez que les gens aillent le voir. La qualité de votre film importe peu, mais si personne ne le voit, vous ne travaillerez sans doute plus dans cette ville. Le marketing et la promotion commencent avec la conception de l'affiche, le titrage et la fabrication des billets. Voilà pourquoi, de cette salle, vous pouvez aller "Créer une affiche", au "Tick-O-Matic" et aux écrans de "Titrage".





CRÉER UNE AFFICHE

*Donner aux gens du monde entier
l'envie d'aller voir votre film.*

Ici, vous allez concevoir graphiquement une affiche pour promouvoir votre film. Tout d'abord, voici une liste de touches de raccourci qui vous aideront à la création de votre affiche. Vous en apprendrez plus à ce propos dans le paragraphe suivant.

Touches de raccourci pour Créer une affiche

Flèche haut : déplacement vers le haut de 1 pixel

Flèche gauche : déplacement vers la gauche de 1 pixel

Flèche droite : déplacement vers la droite de 1 pixel

Flèche bas : déplacement vers le bas de 1 pixel

Inser : changer la taille de



l'image

Suppr : supprimer l'image

Page précédente : déplacer l'image d'une couche vers l'avant-plan

Page suivante : déplacer l'image d'une couche vers l'arrière-plan

Echap : quitter la vue agrandie

L'espace blanc au centre de "Créer une affiche" représente votre toile, l'affiche à créer. À gauche de l'affiche se trouvent trois piles de seize images chacune. Une pile comprend des images d'arrière-plans, une autre des images de différents objets, et la troisième des images de différentes personnes.

Quand vous cliquez sur l'une de ces piles, les images contenues dans cette pile s'affichent sur l'écran. Sélectionnez l'une de ces images en cliquant dessus.



L'ensemble des images affichées disparaît alors, et l'image choisie apparaît sur l'affiche. Pour déplacer cette image, cliquez sur elle et faites-la glisser avec votre souris.

Quand une image est sélectionnée, son contour "clignote". Pour désélectionner une image, sélectionnez autre chose.

Si vous voulez changer la taille d'une image, cliquez sur elle pour la sélectionner, puis cliquez sur la loupe au bas de l'écran. Cliquez plusieurs fois sur la loupe pour voir toutes les tailles disponibles pour cette image. (Certaines tailles pour certains objets changent également l'orientation de l'objet).

Pour créer un rectangle coloré plein sur votre affiche, cliquez sur le cadre vide qui est en bas de l'écran. Changez la couleur du



nouveau rectangle en cliquant sur les tubes de peinture qui se trouvent à droite de l'affiche.

Vous pouvez aussi agrandir ou diminuer la taille d'un rectangle. Pour cela, cliquez le coin supérieur droit du rectangle et glissez-le en vous éloignant ou en vous rapprochant du centre du rectangle.

Cliquez sur l'icône "bloc-notes" dans le coin inférieur gauche de l'affiche pour amener des objets du devant vers l'arrière ou de l'arrière vers l'avant des "couches d'images" de votre affiche. Si vous voulez qu'une image apparaisse comme si elle était placée dessus une autre image, (ou sur le dessus de chaque image), sélectionnez cette image et cliquez sur le carré le plus en avant de l'icône bloc-notes. Si vous voulez qu'une image apparaisse comme si elle



était placée dessous une autre image, (ou sur le dessous de chaque image), sélectionnez cette image et cliquez sur le carré le plus en arrière de l'icône bloc-notes.

Pour supprimer une image, cliquez sur l'image que vous désirez supprimer, puis cliquez sur la gomme.

Si vous voulez ajouter du texte à votre affiche, cliquez sur l'icône qui ressemble à une paire de A, en bas à droite de l'affiche. La première chose que vous verrez alors sera une liste de polices de caractères disponibles. Cliquez sur la police que vous désirez.

Ensuite, une boîte de dialogue contenant le titre de votre film apparaîtra sur votre affiche. Pour ajouter du texte dans cette boîte, tapez tout simplement celui-ci. Vous désirez peut-être effacer le contenu de la boîte ; pour cela,



utilisez la touche "Retour arrière" autant de fois que nécessaire. Vous pouvez sélectionner et déplacer cette boîte où vous voulez sur votre affiche de la même façon que vous avez sélectionné et déplacé une image.

Vous pouvez aussi changer la taille du texte en sélectionnant la boîte de texte et en cliquant alors sur la loupe en bas de votre écran. Pour changer la couleur du texte, utilisez les tubes de peinture, comme vous l'avez fait avec les rectangles.

Vous pouvez empiler 30 objets sur votre affiche. Pour imprimer une copie de votre affiche, cliquez sur l'icône d'impression.

Encore un point important. Si vous faites une erreur, cliquez sur la commande Annuler pour annuler votre dernière action. Cette commande ressemble à un cercle



inachevé avec une flèche à l'une de ses extrémités.

Quand vous avez terminé votre affiche et quitté cette salle, votre affiche sera accrochée sur le fronton de la salle de projection. Votre affiche apparaîtra aussi dans le laboratoire quand votre film est sélectionné.

Pour revenir au marketing, cliquez sur l'icône dans le coin supérieur droit de l'écran.





TICK-O-MATIC

Nous avons fourni une histoire, et c'est l'avenir qui dira quelle sera la puissance d'interprétation de cette histoire.

Ici, vous pouvez élaborer des billets personnalisés grâce à différents motifs. Vous pouvez spécifier un type de police de caractères, le titre de votre film, le nom du réalisateur, le prix du billet, et son motif d'arrière-plan.

Regardez la fenêtre texte du Tick-O-Matic, et cliquez soit sur le bouton OK, soit sur le bouton NON quand Tick-O-Matic vous demande si vous voulez qu'une information figure sur vos billets. Souvenez-vous que vos décisions sont réversibles. Vous pouvez toujours revenir sur l'une d'elles et changer votre réponse, en



cliquant sur la flèche gauche jusqu'à ce que vous atteigniez la question recherchée. Puis, avec la flèche droite, avancez de nouveau pour revenir à l'endroit où vous étiez. Un point important encore : pour faire certains choix, comme celui d'un type de police, vous devez cliquer sur le billet.

Vous pouvez également imprimer des pages de billets. Chaque page comprend huit billets. Pour revenir au marketing, cliquez sur l'icône dans le coin supérieur droit de l'écran.





TITRAGE

N'oubliez jamais qu'un film est la conjonction de plusieurs talents.

La machine de Titrage vous permettra de faire figurer sur le générique tous ceux qui vous ont admirablement aidé à faire votre film. Si vous êtes d'un bon niveau, la machine de Titrage vous offrira plus d'options.

Si vous êtes débutant, vous avez le choix entre quelques options élémentaires ; comme le choix de la couleur de l'avant-plan et de l'arrière-plan pour le texte du générique, le choix du type de police et le choix entre plusieurs styles de musique. Si vous êtes devenu Pro, vous disposerez d'une multitude d'options pour vos génériques, comme celle de mentionner les noms de tous les membres de l'équipe de tournage et



même du lieu de tournage. Vous pourrez aussi adresser un message personnalisé à votre public, choisir un style de musique figurant sur une liste très riche, et exploiter bien d'autres possibilités encore.

Voici comment marche le Titrage. Pour naviguer à travers les différentes options de génériques, cliquez sur les flèches gauche et droite. Pour accepter un titre ou vérifiez une option, cliquez sur les boutons "OK" ou "NON". Ceci est important : en ce qui concerne certaines options, comme celles de la sélection de la police ou du style de musique, par exemple, vous parcourrez les choix disponibles en cliquant sur la fenêtre au-dessus des instructions de Titrage.

Vous pouvez même donner un nouveau titre à votre film avec le Titrage. Les changements de titre



que vous faites avec la machine de Titrage se retrouvent sur le fronton de la salle de projection, sur les claps, les choix du labo et sur les billets. Jetez un oeil sur votre générique à tout moment en cliquant sur le bouton "Preview".

Pour revenir au marketing, cliquez sur l'icône dans le coin supérieur droit de l'écran.





LE LABO

Voici le Labo où votre film va être développé. Cela peut être long. On vous préviendra.

Dans le labo, vous pourrez assembler un montage final de haute qualité de votre travail. Ce montage doit être adapté pour être montré au public du monde entier.

Faire une copie d'exploitation n'est pas compliqué. Il vous suffit d'entrer dans le labo, de sélectionner le titre du film à développer en cliquant sur la flèche dirigée vers le bas sur le chevalet. Puis, cliquez sur le bouton "LANCER" qui se trouve en bas de la grande machine contre le mur. (D'ailleurs, c'est le bon moment pour se détendre un peu, et commencer à préparer du pop-corn).

Le temps nécessaire au développement de votre film sera à



peu près le même que celui pour regarder le film en entier. La dimension de la copie que vous pouvez sauvegarder n'est limitée que par votre imagination (et par l'espace disponible sur votre disque dur). Une fois le développement achevé, allez dans la salle de projection visionner votre copie d'exploitation.





SALLE DE PROJECTION

Ce film a été une bataille, une lutte sans fin, mais si tout va bien ici, on va bien s'amuser.

Un des intérêts de regarder votre film dans la salle de projection, c'est de le voir sur un grand écran. Soyez sûr que vous disposez d'une copie d'exploitation prête avant d'aller dans la salle de projection. Si vous n'avez pas encore de copie d'exploitation, vous pouvez aller au labo en créer une, et revenir. Vous pouvez aussi simplement entrer dans la salle de projection et visualiser la copie de travail sans effets sonores, ni musique, ni titres.

Le fronton de la salle de projection affiche les titres des films pour lesquels il existe une copie d'exploitation (à condition qu'elle soit toujours sur votre



disque dur).

Cliquez sur la flèche dirigée vers le bas sur le fronton de la salle pour choisir le film à visionner en première exclusivité. Utilisez la barre de défilement vertical pour accéder à la liste des films si nécessaire.

Après avoir sélectionné le titre d'une copie d'exploitation sur le fronton, vous pouvez entrer par la porte principale de la salle de projection. Quand vous êtes à l'intérieur, cliquez sur le gros billet en face de vous pour commencer la projection ! Si vous regardez votre copie d'exploitation, soyez attentif aux réactions du public.

Si vous n'avez pas sélectionné de film avant d'entrer dans la salle de projection, le cinéma projettera le film pour lequel vous êtes inscrit aux Bureau des



Opérations (à condition que ce film ait d'abord été monté). Si ce film n'a pas été monté, le cinéma projettera le film le plus récemment créé et monté. S'il n'y a aucun film monté, le cinéma projettera le générique du produit. (Si vous décidez de regarder le générique, asseyez-vous et amusez-vous : vous y verrez les noms des meilleurs dans le milieu.)



GLOSSAIRE

Action ! : voir "Moteur !"

Ardoise de clap : Voir "clap".

Assistant(e) de production :

Personne qui est chargée de toutes sortes de choses, comme de signaler les pauses-déjeuner à l'équipe de tournage, de distribuer les plans de travail ou de faire des courses. Dans ce jeu, l'assistante de production en sait beaucoup plus que la plupart des assistants de production. La plupart des assistants de production ne disent pas au réalisateur ce qu'il doit faire - à moins de vouloir perdre leur boulot !

Auteur : Un auteur est un réalisateur qui écrit aussi ses productions.

Balles à blanc : Cartouches sans balles utilisées par les coordinateurs d'effets spéciaux.

Bruitage : Les effets sonores que



vous ajoutez pour agrémenter les images de votre film. En anglais se dit "Foley" du nom du créateur des méthodes de fabrication et d'application des effets sonores de film : Jack Foley.

Ça tourne ! : voir "Moteur !"

Cascades : Toute séquence impliquant un acteur ou un cascadeur comme doublure de l'acteur dans les scènes dangereuses d'un film.

C'est la bonne ! : voir "Tirer une copie".

Chef électricien : Membre de l'équipe de tournage responsable de la mise en place et de l'entretien des lumières, ainsi que de la fourniture d'électricité sur le plateau pendant le tournage.

Clap : Traditionnellement, c'est un dispositif permettant au monteur de synchroniser film et bande audio. Le clap apparaît sur les



premières images d'un plan. Le clap comprend aujourd'hui un petit tableau sur lequel est inscrit des informations importantes comme le numéro de la prise de chaque séquence d'un film, le nom du réalisateur, et la date. Il est muni d'un clapoir qui signale le début de chaque tournage de plan.

Copie : Une copie est un "positif" qui a été "tiré" à partir du négatif du film.

Copie de travail : Copie de votre film reflétant votre film juste après le montage. Vous pouvez enregistrer des effets sonores et de la musique sur une copie de travail. Voir aussi "copie zéro" et "copie d'exploitation".

Copie d'exploitation : Copie comprenant le film achevé avec la bande sonore, approuvée par le producteur pour la distribution en salles. Quand le labo a créé une



copie zéro que vous appréciez, vous avez une copie d'exploitation. Voir aussi "copie de travail" et "copie zéro".

Copie zéro : Une copie du film achevé avec son, musique et générique. Les copies zéro sont envoyées par le labo à un producteur de film pour approbation. Si le producteur veut modifier le film, il est remonté et une autre copie zéro est créée.

Quand le producteur est satisfait du film, une copie d'exploitation est réalisée. Voir aussi "copie d'exploitation" et "copie de travail".

Couverture : Ensemble des plans supplémentaires que vous filmez en tournage pour être certain d'avoir suffisamment de choix lorsque vous serez dans la salle de montage.

Directeur de la photographie :

Membre de l'équipe de tournage



responsable du choix des angles de prise de vue, de l'éclairage et du cadrage. Le directeur de la photographie participe techniquement et artistiquement au tournage du film.

Distribution : Tous les acteurs d'un film.

Droits d'auteur : Revenus supplémentaires reçus par les acteurs et autres personnes impliquées dans le film. Les droits d'auteur sont payés quand le film est projeté en salle, diffusé, ou visionné pour des raisons commerciales.

Effets spéciaux : Scènes avec des mécanismes de manoeuvre particuliers, des dispositifs mécaniques particuliers ou des fusillades comme des séances de tir à blanc.

Équipe de tournage : Chaque personne qui travaille derrière la



caméra sur un film, incluant les assistants de production, les électriciens, les opérateurs de caméra, et d'autres encore, du plus petit au plus grand (le réalisateur et le producteur).

Extrait : Un extrait est une petite partie d'intrigue en général filmée avec d'autres extraits dans une seule séquence.

Feu vert : Sert à donner son approbation, comme pour un scénario ou un film, pour une prochaine utilisation ou tournage.

Gros-plan : Type de plan dans lequel le sujet est suffisamment proche de la caméra pour remplir presque ou tout l'écran.

Image-clé : Image seule qui représente tout un morceau de film.

Insert : Plan séparé, bref, souvent fixe, d'un objet de la séquence, introduit dans cette séquence lors du montage. Par



exemple, un gros plan d'une pendule murale peut servir d'insert pour une séquence se passant dans une salle avec une pendule, une chaise électrique et un prisonnier.

Liquide styptique : Liquide astringent qui permet d'enrayer le saignement de légères blessures ou éraflures.

Liste A ou Pro : La liste des plus grands réalisateurs. Quand vous faites partie des Pro, vous vous êtes élevés au niveau des plus talentueux dans ce jeu et à Hollywood.

Mets-le en boîte ! : voir "Tirer une copie !"

Moniteur du réalisateur : Le viseur de la caméra.

Montage dit du réalisateur : Terme ne s'appliquant qu'aux États-Unis où le producteur est maître et où le réalisateur exécute le travail demandé par la production. Il



s'agit du montage tel que le réalisateur ne tient compte d'aucun changement commandé par le studio ; il correspond uniquement aux intentions du réalisateur.

Moteur ! : Ordre donné par le réalisateur pour que démarre la caméra.

Phrases musicales : Ce sont de courts moments musicaux que vous pouvez utiliser pour mettre en valeur des séquences palpitantes.

Plan master : Les plans master sont des plans qui saisissent toute l'action d'une séquence, de son début à sa fin. Comme il doit prendre toute l'action, un plan master est généralement un plan de longue durée. Les plans moyens et les gros-plans d'objets ou de personnes d'une même séquence sont souvent intercalés dans un plan master.

Point de sortie : Le point que



vous choisissiez comme étant la fin du plan. Dans ce jeu, vous coupez le film au point de sortie en utilisant l'icône ciseaux.

Point d'entrée : Le point que vous choisissiez comme devant être le début de votre plan. Dans ce jeu, vous marquez le point d'entrée avec un trombone rouge.

Post-production : Vous entrez en post-production quand vous en avez terminé avec la caméra pour le tournage de vos séquences. La post-production comprend le montage, l'ajout d'effets sonores et de musique. Voir aussi "pré-production" et "tournage".

Première : La première projection publique de votre film.

Pré-production : La pré-production comprend l'établissement du budget, du plan de travail ou planning, le choix des acteurs, la construction des décors et l'écriture du



scénario ; tout cela doit avoir lieu avant le tournage des séquences d'un film. Dans ce jeu, la pré-production, c'est l'endroit où vous écrivez votre scénario. Voir aussi "tournage" et "post-production".

Rochet : Un mécanisme pneumatique utilisé pour aider à la simulation de mouvements non-naturels et rapides.

Séance d'arbitrage : Il y a arbitrage lorsqu'un arbitre intervient dans des conflits financiers ou des problèmes de génériques impliquant les membres de l'équipe de tournage d'un film. Les personnes impliquées dans ces conflits s'accordent pour accepter la décision de l'arbitre comme définitive.

Séquence : En général, une scène du scénario dont plusieurs extraits sont tournés.



Story-board : Découpages

techniques du film avec dessins ou croquis. Ils consistent en des vues de la caméra pour chaque séquence destinée à être filmée ; Ils sont généralement dessinés par un artiste pour aider le réalisateur et l'équipe de tournage à visualiser les plans bien avant qu'ils ne soient tournés.

Table de montage final : Une fois que vous avez sélectionné une partie d'un plan donné que vous voulez utiliser dans votre montage, vous le placez dans la table de montage final, qui pourra par la suite comprendre tout le montage.

Table de sélection : Sur la table de sélection, vous choisissez et marquez vos points d'entrée et de sortie des plans que vous voulez utiliser pour votre montage. C'est sur la table de sélection que vous assemblez les plans choisis.



Tâcheron : Scénariste de bas niveau.

Tenir longtemps l'affiche : Film qui reste longtemps en salle. Quand un film "tient l'affiche", il reste longtemps projeté dans les salles après sa sortie.

Tirer une copie : L'ordre que vous donnez quand vous appréciez le plan que vous venez de faire et que vous voulez envoyer au développement.

Tournage : Le tournage ou production correspond à la phase d'élaboration du film qui vient après le budget, le plan de travail, le choix des acteurs et l'écriture du scénario. La production implique la mise en place des lumières et des caméras, les répétitions des acteurs, et enfin le tournage en lui-même. Voir aussi "pré-production" et "post-production".

Verre "qui se brise" : Substitut



de verre qui se brise facilement et sans danger en morceaux inoffensifs quand il entre en contact avec un cascadeur. On utilise ce verre pour les fenêtres, les bouteilles, les miroirs et des accessoires de décors qui généralement comportent du verre véritable.

Viseur : Dans ce jeu, de petits "viseurs" apparaissent sur l'écran lors du tournage. Chaque viseur représente un plan que vous pourrez filmer lors du tournage de votre film. La couleur du viseur dépend du plan auquel vous aurez accès si vous cliquez sur ce viseur. Pour les plans master, les viseurs sont verts ; ils sont blancs pour les inserts, jaunes pour les plans de couverture, rouges pour les effets spéciaux, les cascades ou les scènes d'action, et enfin, bleus pour les plans improvisés.



GÉNÉRIQUE

Une bonne équipe est essentielle.

Producteurs exécutifs

Steven Spielberg

George Lichter

Producteur / Concepteur

Roger Holzberg

Producteur du Film

Bruce Cohen

Co-concepteur

Rick Carter

Directeur artistique

David Lowery

Producteur associé

Christopher Bunney

Développement logiciel

Directeur technologique / Chef programmeur

Roanna Doty

2nd chef programmeur (Jeux)

Jim Winstead Jr.

Coordinateur de projet



Marcus Smith

Assistant développement

Gil Gordon

Capture vidéo / Compression

Ben Harper

Scénaristes Jeu

Marcus Smith

Roger Holzberg

Martin Casella

Chef artiste

Lee Crim

Artiste senior

Pam Spertus

Autre artiste

Jennifer Bradley

Animation

Tim Decker

Sean Jones

Modélisation 3D supplémentaire

Philip Selivanoff

Programmeur Jeu



Tim Crowder

Autres programmeurs

Ed Lee

Michael Kantner

Architectes Moteur

Fernando Echeverria

Steve Colwell

Dan Kegel

Programmeurs Moteur

Carl Feynman

Lee Hasiuk

LeVon Karayan

Mark Dinan

Matt Goheen

Scott Reynolds

Scénariste Technique

Albert Braun

Assistants de production

Sandra Medof

Brian Duncan

Compositeurs



Hamilton Altstatt

Danger/Fight

Rock

Heavy Metal

50s

Richard Friedman

Circus cue

Freedom

Musical Ticking Clock

Musical Clock w/Echo

Hollywood Theme #4

Strings #1 and #2

Horns #1 and #2

Drums #1 and #2

Cymbals #1 and #2

Guitar #1 and #2

Valkyries

Shark Attack

Musical Notes

Gordon Goodwin

Light/Happy

Hollywood Theme #1



Action #1
Salvation
Triumph & Wonder

Randy Hale

Suspense #1
Hollywood Theme #2
Funeral March
Hollywood Theme #3
Soft Rock

Roy Kohn

Reggae

Musiciens

F. McDonald

C. Rea

Mark Mothersbaugh

Action #2

Mystery #1 and #2

Suspense #2

Danger

Sad #2

Humorous



Tim Tobias
Mystery #3
Sad #1
Swing Band

Post-production son par
The Bakery

Responsable
John Baker

Ingénieur
Bill Komar
Autres sons
Dave Atherton
Mark Page

Responsable Qualification
Raymond Plows

Chef Qualification
Mark A. Torres
Testeurs
Sean Aguirre



Virginia AllBritton
John M. Buckowski
Michael E. Morgan
Gerald L. Robinson II
Max Stolyarskiy
Craig F. Thomasian
Marlee Torres
Oskar Toruno
Affaires commerciales
Ann Quesinberry

Chef de produit associé
Michelle Babcock

Relations Association
Barbara McMahon
Conception Packaging
Bright Strategic Design

Relations publiques
Bender, Goldman & Helper

Remerciements
Todd Wade



Patrick Briggs
Verna Harvey
Albert Reinhardt
Ari Schindler
Tylor Hagerman
Maureen Bunney
Suzanne Abramson

Localisation Logicielle

Directeur exécutif international

George Nikas

Directeur de la localisation internationale

Alan Brookman

Responsable de la localisation

Matthew Ropp

Coordinatrice des ventes internationales

Deana Erickson

Programmeur Localisation

Sison Mui

Assistants Localisation

Brian Duncan

Tim May

Département Localisation



Diana Finley

Mark Garcia

Jeff Lorentzen

Angela Milton

Adam Ryan

Craig Zaich

Film

Réalisateur

Steven Spielberg

Producteur

Bruce Cohen

Directeur artistique

David Lowery

Directeur de la photographie

Tony Cutrono

Réalisateur fond bleu

Roger Holzberg

Scénaristes

Martin Casella

Ted Elliot

Terry Rossio

Comédiens du film

Quentin Tarantino



Jack Cavello
Jennifer Aniston
Laura
Penn Jillette
Sigmund Paine
Teller
Leroy Terrore
Katherine Helmond
Ma Cavello
Barry Corbin
Warden

Producteur exécutif
Christopher Bunney
Directeur de production
Peter Hirschmann
Superviseur effets spéciaux
Michael Lantieri
Coordinateur des cascades
Pat Romano

Cascadeurs
Bob Minor
Steve Hulin



Eddie Conna
Gidget Churchill
Joni Avery
Coordinateur de production
Marcus Smith

Casting / Coordination
Bart Brown
Premier assistant caméra
Hunt Hibbler

\Opérateur caméra "B\"
Neal Brown
Photographe de plateau
Bob Marshak

Assistants photographes
Lisa Addario
Mixage son
Roger Stevenson
Craig \"Boomer\" Frieman

Perchiste
Jim Wray



Superviseur du scénario

Benita Brazier

Ingénieurs vidéo

Timothy J. Gamble

Richard Strock

Opérateur équipement

Frank Bronell

Costumière

Allyson Brown

Assistante costumière

Dana Hart

Coiffure / Maquillage

Elaine Offers

Pamela Carstens

Coiffeuse

Yvonne Depatifikupka

Chef Électricien

Antonio Soriano

Électriciens

Anthony John Huljev



Alex Naufel

James E. Brisbin

Ralph Coon

Gregory Code

Chef machiniste

Colin Edwards

Best boy machiniste

Brian Winney

Danny Anaya

Machinistes

Matt Armbuster

John O'Grady

Rick Ayotte

David Earle

Ensemblier / Décorateur

Chris Spellman

Ensemblier

Tim Snowbeer

Assistant accessoiriste

Jerome Robinson



Coordinateur construction de décor

Jim Ondrejko

Responsable

Nick Parker

Construction décor

Jearnine Ondrejko

Pat Hrupcho

Mychelle Cochrane

Tonia Garlow

Effets spéciaux

Louie Lantieri

Assistant effets spéciaux

Michael Fallavollita

Travail effets spéciaux

Matthew J. McDonnell

Téléprompteur

Jamie Stevens

Équipes d'ouvriers

Laura Bagano

Responsables assistants de



production

Doug Jung

Mike Mason

Assistants de production

Sean Ryan

Grahm Harlow

Jason Jackson

Autres comédiens

Sharon Tay

Reporter

Hector Elias

Father Juarez

Bradford Bryson

Big Mike

Comédiens fond bleu

Malinda Williams

Assistante de production

Steven Spielberg

Lui-même



Ted Elliott & Terry Rossio

Eux-mêmes

Dean Cundey

Lui-même

Michael Kahn

Lui-même

Mark Mangini

Lui-même

Laurie Higgins Tobias

Elle-même

Buffy Shutt

Elle-même

Rene Gonzales

Lui-même

**Rendu de l'interface et Graphiques
par ordinateur**

Amblin Imaging/Digital Muse

Chefs de projets

John Parenteau

John Gross

Modélisation 3D

Grant Boucher

Fred Tepper



Andrew Lesniak
Glenn Miller
Éditeur musique
Laurie Higgins Tobias

Version Française
EDUSOFT

132, Bd Camélinat
95 547 Malakoff Cedex

S.A.V.
du lundi au samedi de 9 à 21 heures

Tél. : 01 46 73 05 55
Fax : 01 46 73 05 65
CompuServe : 100 440,1665

Responsable de la localisation

Marie-Rose Schlotterer

Chef de projet

Béatrice Jeannès

Ingénieur informaticien

Sylvain Cassini

Infographistes



Bruno Vasta

Aleksandra Bojovic

Traduction et adaptation

Harold Manning

Jean-Noël von der Weid

Studio d'enregistrement

Scopitone

Voix françaises

Anne Milon

Patrice Baudrier, Françoise

Blanchard

Emmanuel Fouquet, Olivier Pin

Thierry Lecamp, Christine Tocci

Bernard Demory, Michel Dupuis

Laurence Macaire, Anne Massoteau

Remerciements particuliers à

DreamWorks Interactive pour la
distribution

La technologie vidéo QuickTime de
Apple Computer, Inc.



La solution de montage numérique
fournie par Data Translations, Inc.

Matériel vidéo fourni par Ocean
Video Jeb Johenning et Richard
Goodman

La mise en page et le logo fournis
par le Daily Variety

Caméras Panavision Panaflex Gold
ont été utilisées pour ce produit.

Les affiches de \"Reservoir Dogs\"
et \"Pulp Fiction\" avec l'aimable
autorisation de Miramax Films

L'affiche de \"Reservoir Dogs\"
avec l'aimable autorisation de LIVE
Entertainment

Les polices numériques ont été
utilisées avec l'aimable



autorisation de Weatherly Systems,
Inc., (c) 1996

Remerciements particuliers de la production

Vicki Lucai
Charles Wiltgen
Allen Tinkley
Uma Thurman
Harvey Keitel
Tim Roth
Chris Penn
Steve Buscemi
Michael Madsen

COPYRIGHT : Aucune partie de ce
logiciel (y compris les fichiers
graphiques), de la documentation,
de l'emballage ou de son contenu ne
peut être reproduite, transmise,
transcrite ou stockée dans un
système d'accès à l'information, ou
traduite en quelque langue que ce
soit (y compris en langage



informatique) sous quelque forme ou par quelque procédé que ce soit, électronique, magnétique, optique, chimique, ou par tout autre moyen, manuel ou non, sauf autorisation particulière stipulée par la garantie et le contrat de licence de Knowledge Adventure Inc., et d'Edusoft.

(c)1996 Knowledge Adventure Inc. Tous droits réservés. Knowledge Adventure est une marque déposée de Knowledge Adventure Inc. DreamWorks Interactive L.L.C. Tous droits réservés.

(c) DreamWorks SKG Interactive est une marque déposée de DreamWorks L.L.C. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Les polices numériques sont licenciées par Weatherly Systems, Inc., (C) 1996. Tous les



autres noms de produit référencés
dans cet ouvrage sont des marques
déposées par leurs détenteurs
respectifs.

Terminé !

Le Vieux Manuel