



MODE D'EMPLOI NEGASCOPE

TOUTES LES FONCTIONNALITÉS, OPTIONS & POSSIBILITÉS PAS À PAS

Bienvenue dans NEGASCOPE. Ce guide a été conçu pour vous accompagner dans l'ordre exact de fabrication d'un film, sans aucun jargon informatique. Chaque écran, chaque bouton, chaque réglage et chaque option y est expliqué clairement pour vous permettre de maîtriser 100 % des possibilités de votre studio.

LA SUITE LOGIQUE DU WORKFLOW NEGASCOPE (DE L'IDÉE AU FILM MONTÉ)

PHASE 0 - DÉMARRAGE & CONFIGURATION (Pages 2 et 3)

Initialisation du Projet, Choix du Mode IA & Prise en Main de l'Interface

Création du projet (24/25/30 fps, format 16:9 ou 2.39:1), choix du mode IA (Hybride gratuit pour l'écriture, Cloud ou 100% Local Hors-Ligne), réglage des modèles, suivi du budget en direct et gestion de la Médiathèque.

ÉTAPE 1 - ÉCRITURE, SYNOPSIS & AGENT SHOWRUNNER (Page 4)

Rédaction du Scénario, Découpage en Séquences & Extraction Automatique

Saisie du pitch et du scénario, structuration automatique en séquences, extraction en 1 clic des Personnages, Décors et Accessoires surlignés dans le texte (Breakdown NLP), et co-écriture directe avec l'Agent Showrunner.

ÉTAPE 2 - BIBLE ARTISTIQUE, CASTING 4 VUES & ATELIER DÉCOR 3D (Pages 5, 6 et 7)

Style Visuel, Visages, Voix, Construction du Décor 3D & Contrôle de Cohérence

Charte esthétique globale et par scène, Banc de Forge 4 variantes, Planches Personnages 4 angles, Voix des acteurs, Atelier Décor 3D (1.1 Gros oeuvre, 1.2 Découvertes, 1.3 Mobilier, 1.4 Ambiances & Suture 360°) et Consistency Studio.

ÉTAPE 3 - TOURNAGE 3D, DIRECTION D'ACTEURS, RUSHES & EXPORTS (Pages 8 à 12)

Découpage Technique, Plateau 3D, Timeline à Cues, Mixage 4 Pistes & Montage

Découpage en plans, Direction d'acteurs (8 méthodes de jeu, Macro/Micro), Cadrage au Viseur 3D (focales 14-200mm, poses mannequins, soleil, trajectoires), Génération Images/Vidéos, Mixeur 4 pistes (A1-A4) et Exports PDF / DaVinci Resolve.

100% VISUEL

ZÉRO LIGNE DE CODE

Interface pensée pour le cinéma

3 ÉTAPES

WORKFLOW GUIDÉ

Écriture -> Bible 3D -> Tournage

7 AGENTS IA

ÉQUIPE DE CRÉATION

Showrunner, DA, DP, Son, Jeu...

4 PISTES SON

EXPORT MONTAGE PRO

PDF A4, Stems WAV & FCPXML



CONCEPTION & ÉDITION : NEGANTHROPE STUDIO

Manuel Utilisateur Complet • Version 1.0 • Édition Octobre 2026 • Tous droits réservés

01

SOMMAIRE & REPÈRES DE L'INTERFACE

Se repérer instantanément dans l'écran de NEGASCOPE : barre supérieure, barre latérale, agents et médiathèque

Page	Étape du Workflow	Écrans, Fonctionnalités & Options couverts dans la section
Page 2	Vue d'ensemble & Interface	Barre supérieure (Header), Barre latérale (Sidebar), Médiathèque épinglée, 7 Agents IA
Page 3	Démarrage & Moteurs IA	Fenêtre de lancement (24/25/30 fps, formats), 3 Modes IA (Hybride/Cloud/Local), Paramètres
Page 4	Étape 1 : Écriture & Vision	Synopsis, Scénario Master, Découpage en séquences, Breakdown NLP & Agent Showrunner
Page 5	Étape 2A : Bible Esthétique	Charte Globale (styles préconfigurés, directives), Modulations par Séquence (lumière, son)
Page 6	Étape 2B : Bible de Casting	Fiches Personnages/Décors/Props, Banc de Forge 4 Variantes, Planches 4 Vues, Voix & 3D
Page 7	Étape 2C : Atelier Décor 3D	1.1 Architecture, 1.2 Découvertes (fenêtres), 1.3 Mobilier 3D, 1.4 Ambiances & Suture 360°
Page 8	Étape 2D & 3A : Découpage	Consistency Studio, Découpage Technique en plans, Audit Raccords & Direction d'Acteurs
Page 9	Étape 3B : Plateau 3D (Cadre)	Viseur Optique, Capteurs, Focales 14-200mm, Focus Puller, Wild Wall & Postures Acteurs 3D
Page 10	Étape 3C : Mouvement & Prises	Trajectoires Début->Fin, Machinerie Caméra, Timeline à Cues, Génération Cliché F0 & Vidéo
Page 11	Étape 3D : Salle des Rushs	Moniteur Réalisateur A/B, Sélecteur de Takes, Retouche, Upscale & Mixeur 4 Pistes (A1-A4)
Page 12	Exports & Sauvegardes	Dossier PDF A4, Pack Monteur ZIP, Timeline FCPXML (DaVinci/Premiere), Sauvegardes & Partage

ZONE 1 : EN HAUT DE L'ÉCRAN

La Barre Supérieure (Pilotage Global, Budget & Exports Rapides)

- Bouton Mode Focus (Plein Écran)**
Situé tout à gauche, il masque les barres latérales pour offrir 100 % de l'écran à votre décor 3D ou à vos rushs.
- Titre du Film & Badge FPS (24/25/30 fps)**
Cliquez sur le titre du film pour le renommer à la volée. Cliquez sur le badge "24 fps" pour ouvrir le gestionnaire de projets.
- Sélecteur Central (Accueil / 1 / 2 / 3)**
Votre boussole permanente : basculez en 1 clic entre le Hub Central, l'Étape 1 (Écriture), l'Étape 2 (Bible & 3D) et l'Étape 3 (Tournage & Son).
- Widget Budget Temps Réel & Estimation au Survol**
Affiche votre dépense cumulée au centime près. Lorsque vous survolez n'importe quel bouton de génération dans l'application, il affiche à l'avance le coût estimé de l'action.
- Boutons Compte IA, Projets, Exports (NLE / PDF) & Sauvegardes (Sauver / ZIP)**
À droite : "Compte & Clé IA" (mode IA), "Projets" (changer de film), "NLE" (export DaVinci/Premiere), "PDF" (dossier A4), "Sauver" (sauvegarde légère sur disque) et "ZIP" (archive complète pour collaborateur).

ZONE 2 : COLONNE DE GAUCHE

La Barre Latérale & ses Outils Permanents

- Menu Contextuel d'Étape**
Affiche uniquement les ateliers de l'étape où vous vous trouvez (1, 2 ou 3) pour ne jamais encombrer l'écran.
- Médiathèque & Épingler à Droite**
Depuis le Hub, ouvrez la Médiathèque ou cliquez sur la petite icône d'ancrage à droite du bouton pour l'épingler en tiroir permanent à droite de l'écran.
- Sélecteur Rapide de Modèles IA**
En bas à gauche, changez à tout instant le modèle actif pour le Texte, l'Image, la Vidéo ou la Voix sans quitter votre vue.
- Santé Mémoire & Révisions (Snapshots)**
Surveillez la mémoire et créez des points de sauvegarde nommés pour revenir à une version antérieure du film.

ZONE 3 : COLONNE DE DROITE

Les 7 Agents IA & le Tiroir Interactif

- Pastilles Rondes d'Appel des Agents**
Cliquez sur les pastilles colorées à côté des menus de gauche pour ouvrir l'expert IA correspondant dans le volet droit.
- 1. Showrunner & 2. D.A. Visuelle**
Showrunner (Indigo) pour le scénario et les séquences ; D.A. Visuelle (Ambre) pour le style photo et la décoration.
- 3. Sound Designer & 4. Réalisateur**
Sound Designer (Cyan) pour les ambiances et musiques ; Réalisateur (Vert) pour le découpage en plans.
- 5. Direction d'Acteurs, 6. Continuité & 7. Alchimiste**
Direction d'Acteurs (Rose) pour le jeu et les voix ; Inspecteur Continuité (faux raccords) et Alchimiste (reformulation).

02

CRÉER UN PROJET & CHOISIR SES MOTEURS IA

Paramétrer son film au lancement et choisir librement entre le mode Hybride, le Cloud ou le 100% Local Hors-Ligne

ÉTAPE DE DÉMARRAGE 1

La Fenêtre de Lancement (« Tableau de Bord de Production »)

S'ouvre automatiquement au démarrage ou en cliquant sur le bouton « Projets » dans la barre supérieure

- Identité de la Production & Langue (FR, EN, ES, DE, IT)**
Renseignez le Titre du Projet, le Nom de l'Auteur / Réalisateur, la Société de Production et la langue du projet (ces informations figureront automatiquement sur la couverture de vos exports PDF et dans le certificat de paternité).
- Cadence d'Images (FPS)**
Réglage fondamental qui calibre toute la timeline et le montage son : 24 i/s (Standard Cinéma International), 25 i/s (Standard Européen PAL / Télévision / CNC) ou 30 i/s (Web, Réseaux sociaux & Broadcast NTSC).
- Format de Production**
Sélectionnez le profil adapté à votre oeuvre : Cinéma / Fiction (court et long-métrage), Clip Musical (axé sur le rythme), Publicité (spot produit/marque) ou Documentaire.
- Charger la Démo Officielle en 1 Clic**
Vous débutez ou n'avez pas encore configuré de clé IA ? Cliquez sur « Charger la Démo Officielle » pour explorer immédiatement un projet complet (scénario, décors 3D, storyboard et voix pré-générées).
- Reprendre une Sauvegarde ou Importer un Projet (.JSON / .ZIP)**
Dans la colonne de droite, retrouvez tous vos projets sauvegardés sur le disque dur ou en mémoire. Le bouton « Importer JSON / ZIP » permet de rouvrir un projet ou une archive envoyée par un collaborateur.

Mode de Fonctionnement IA	Principe & Coût d'Utilisation	Pour quel usage choisir ce mode ?
1. Mode Hybride (Recommandé)	Texte & Agents gratuits (0 EUR) sur votre ordinateur via Ollama + Images, Voix et Vidéos sur le Cloud (Fal.ai).	Idéal pour écrire, découper et dialoguer sans compter avec les agents IA, tout en profitant des meilleurs moteurs Cloud pour l'image et la vidéo.
2. Mode Cloud Intégral (Fal.ai)	100 % des générations (Texte, Image, Vidéo, Audio) sont exécutées sur les serveurs Cloud ultra-rapides.	Idéal sur un ordinateur portable léger (8 Go de mémoire) ou en déplacement : votre machine ne chauffe pas et vous bénéficiez d'une vitesse maximale.
3. Mode 100 % Local Hors-Ligne	Texte via Ollama + Images et Vidéos via ComfyUI directement sur la carte graphique de votre ordinateur (0 EUR).	Idéal pour une confidentialité absolue (zéro connexion internet requise) et un coût nul si vous possédez une machine équipée d'une carte graphique dédiée.

CONFIGURATION EN 30 SECONDES

La Fenêtre « Compte & Clé IA »

- Détection Automatique Presse-Papier**
Copiez votre clé sur le site Fal.ai puis cliquez sur le bouton « Compte & Clé Fal.ai » en haut de NEGASCOPE : l'application détecte et colle la clé automatiquement !
- Bouton Tester la Connexion (Ping)**
Un voyant vert vous confirme instantanément que votre clé Cloud ou votre serveur local (Ollama / ComfyUI) répond correctement.
- Changement de Mode à la Volée**
Passez librement du mode Local gratuit (pendant l'écriture) au mode Cloud (pour les rendus finaux) à tout moment.

RÉGLAGES AVANCÉS DU STUDIO

L'Écran « Paramètres » (3 Onglets)

- 1. Onglet Coffre-Fort (Vault)**
Gérez toutes vos clés multi-fournisseurs : Fal.ai, Google AI Studio (Nano Banana / Veo), ElevenLabs (Voix pro), OpenAI, Anthropic, OpenRouter et Replicate.
- 2. Onglet Table de Routage**
Choisissez précisément quel modèle réalise chaque tâche : Scénario, Image Standard, Image 4K, Vidéo, Voix, Bruitages (Foley), Musique et Lip-Sync.
- 3. Onglet Système & Stockage**
Consultez l'emplacement de vos fichiers sur le disque dur, changez la devise du budget (EUR / USD) et gérez la mémoire.

BON À SAVOIR - MAÎTRISE DU BUDGET

Comment fonctionne le suivi des coûts dans NEGASCOPE ?

Chaque fois que vous passez votre souris sur un bouton de génération (par exemple "Forger 4 Propositions" ou "Générer la Vidéo"), un petit badge affiche le prix exact de l'opération selon le modèle choisi (en EUR ou USD). En mode Local, le badge affiche 0.00 EUR.

03

ÉTAPE 1 : SYNOPSIS, SCÉNARIO & AGENT SHOWRUNNER

Transformer une simple idée ou un script complet en séquences structurées et en fiches de personnages/décors

ÉCRAN : VISION & SCÉNARIO MASTER

1. Mode d'Emploi Pas-à-Pas de l'Atelier d'Écriture

Accessible en cliquant sur « 1. Écriture » dans la barre supérieure ou sur « Vision & Scénario » à gauche

- **1. Renseigner le Titre et le Synopsis Court (Pitch)**
En haut de la page, saisissez le titre de votre film et résumez l'histoire en 2 à 4 phrases dans le champ « Synopsis Court ». Ce résumé sert de fil conducteur permanent à tous les assistants IA du projet.
- **2. Rédiger ou Coller le Scénario Master (Mode Écriture)**
Dans la grande zone « Scénario Master », écrivez directement votre histoire ou collez un scénario existant. Un bandeau d'état vous indique en temps réel si votre texte contient suffisamment d'éléments pour être découpé.
- **3. Cliquer sur « Structurer en Séquences »**
Ce bouton analyse votre texte et crée automatiquement toutes les séquences du film (Séquence 1, Séquence 2...) en identifiant les intitulés de lieux (INT./EXT.), l'ambiance Jour/Nuit et le découpage dramatique.
- **4. Cliquer sur « Détecter les Entités (Analyse IA) »**
L'IA parcourt votre scénario pour dresser l'inventaire complet de votre film : elle crée automatiquement les fiches de tous les Personnages, de tous les Décors et de tous les Accessoires importants.
- **5. Explorer le Mode « Breakdown NLP » (Texte Interactif Surligné)**
Basculez le sélecteur de « Écriture » vers « Breakdown NLP » : votre scénario s'affiche avec tous les Personnages surlignés en ambre, les Décors en bleu et les Accessoires en vert. Cliquez sur n'importe quel mot surligné dans le texte pour ouvrir directement sa fiche descriptive et visuelle !

CO-ÉCRITURE ASSISTÉE : L'AGENT SHOWRUNNER

2. Dialoguer avec le Showrunner (Producteur Exécutif & Scénariste IA)

Cliquez sur l'icône Cerveau (Showrunner) à côté du menu gauche pour ouvrir son volet interactif à droite

- **Un Interlocuteur Unique Dédié à l'Histoire (Zéro Confusion des Rôles)**
Dans l'Étape 1, vous travaillez en tête-à-tête avec le Showrunner : il se concentre exclusivement sur l'intrigue, la structure en séquences, le rythme dramatique et l'écriture des dialogues, sans polluer votre texte avec du jargon technique.
- **Joindre des Fichiers ou Notes de Référence (Icône Trombone)**
Dans la barre de saisie du Showrunner, cliquez sur le bouton d'attachement pour lui transmettre un document de travail, une note d'intention ou une image d'inspiration afin qu'il s'en serve pour écrire.
- **Agrandir le Volet Latéral Droit (Mode Confort de Lecture)**
En haut à droite du panneau de l'agent, cliquez sur l'icône d'agrandissement pour doubler la largeur du volet (de 380 px à 720 px) lorsque vous lisez ou relisez un long passage de scénario.
- **Encadré de Proposition (Synopsis & Scénario) & Synchronisation en 1 Clic**
Lorsque le Showrunner rédige ou réécrit votre histoire, il affiche une carte de proposition claire distinguant le Synopsis proposé et le Scénario proposé. Cliquez sur « Appliquer » pour mettre à jour instantanément votre Scénario Master.
- **Navigation Rapide entre les 7 Agents & la Médiathèque**
En haut du volet droit, une barre d'onglets vous permet à tout moment de basculer entre : Showrunner, Réalisateur, Acteurs, D.A., Sound, Audit, Alchimie et Médiathèque.

CONSEIL PRATIQUE DE WORKFLOW

Vous partez d'une feuille blanche ?

Si vous n'avez qu'une simple idée de départ (par exemple : "Un détective interroge un suspect dans un phare pendant une tempête"), écrivez simplement cette phrase dans le Synopsis Court, ouvrez le Showrunner à droite et demandez-lui : "Écris-moi un scénario complet en 3 séquences avec des dialogues tendus". Appliquez sa proposition, puis cliquez sur "Structurer en Séquences" et "Détecter les Entités" !

04

ÉTAPE 2 (A) : LA BIBLE VISUELLE & SONORE

Verrouiller le style photographique, la palette de couleurs et l'ambiance sonore globale ou séquence par séquence

ONGLET : CHARTE GLOBALE DU FILM

1. Définir l'Esthétique Générale de toute la Production

Accessible via « 2. Bible & 3D » en haut puis « Bible Visuelle & Sonore » dans la barre latérale gauche

- Galerie des Styles Cinématographiques Pré-configurés**
En haut de la Bible, parcourez les modèles esthétiques prêts à l'emploi (filtrables par catégorie : Pellicule 35mm, Polar / Film Noir, Science-Fiction, Cinéma d'Auteur, Animation, Vintage...). Cliquez sur un style pour appliquer instantanément ses réglages de lumière, de grain, d'optique et de couleurs à tout votre film.
- Les Cartes de Directives Générales**
Votre Charte Globale est découpée en cartes thématiques claires (Direction Photographique, Palette Chromatique, Grain & Texture, Optique, Style Sonore...). Chaque carte est automatiquement transmise aux moteurs d'images et de vidéos lors des générations.
- Baguette Magique (Suggestion IA par Carte) & Verrouillage Cadenas**
Sur chaque carte, cliquez sur l'icône Baguette Magique pour que l'IA rédige une direction artistique sur mesure d'après votre scénario. Vous pouvez ajouter vos propres cartes et les verrouiller avec le Cadenas.
- Co-pilotage avec le D.A. Visuel et le Sound Designer**
Depuis le bouton « Bible Visuelle & Sonore » de la barre gauche, cliquez sur la pastille Pinceau (Directeur Artistique) ou Onde sonore (Sound Designer) pour façonner votre univers en discutant avec eux.

ONGLETS PAR SÉQUENCE (SCÈNE 1, SCÈNE 2...)

2. Adapter l'Ambiance d'une Séquence Spécifique (Modulations Locales)

Cliquez sur l'onglet d'une séquence en haut de la Bible pour personnaliser son atmosphère sans altérer le reste du film

- Pourquoi moduler par séquence ?**
Un film garde la même identité photographique (Charte Globale), mais la Séquence 1 peut se dérouler à l'aube dans un silence pesant tandis que la Séquence 2 se passe de nuit sous des néons rouges avec une musique haletante.
- Les 4 Réglages Directs de la Séquence (avec Baguette Magique IA)**
Dans l'onglet d'une séquence, renseignez ou générez par IA : 1) Éclairage & Atmosphère de la scène (ex: contre-jour dramatique, bougies), 2) Directives Techniques & Caméra (ex: caméra portée nerveuse), 3) Ambiance Sonore & Bruitages (ex: pluie battante sur les vitres), 4) Direction Musicale de la séquence (ex: nappe de violoncelles grave).
- Surcharger une Règle de la Charte Globale (« Override »)**
Au bas de l'onglet de séquence, cliquez sur n'importe quelle carte de la Charte Globale pour créer une exception locale qui ne s'appliquera qu'aux plans de cette séquence. Un bouton « Réinitialiser les modulations » permet de revenir à la charte globale à tout instant.

Niveau de Réglage	Portée dans le Film	Priorité d'Application lors du Tournage
1. Charte Globale du Film	S'applique par défaut à toutes les séquences et tous les plans.	Base commune (Appliquée partout sauf si une scène ou un plan la remplace).
2. Modulation de Séquence	S'applique uniquement aux plans appartenant à cette séquence.	Prioritaire sur la Charte Globale (remplace uniquement les réglages modifiés).
3. Réglage du Plan (Plateau 3D)	S'applique exclusivement au plan en cours de cadrage.	Priorité absolue (le cadrage 3D, la focale et l'éclairage du plan priment toujours).

ASTUCE CRÉATIVE - L'AGENT ALCHEMISTE

Que faire si une description de scène intense est bloquée par les filtres de sécurité IA ?

Dans un polar ou un thriller, certains mots (arme, sang, explosion, bagarre) peuvent parfois être refusés par les serveurs d'images Cloud. NEGASCOPE intègre "L'Alchimiste" : il reformule automatiquement votre description en termes visuels et cinématographiques subtils (ombres, tension, liquide carmin, éclat métallique) pour que l'image soit générée sans blocage tout en respectant votre mise en scène !

05

ÉTAPE 2 (B) : CASTING VISUEL, VOIX & PLANCHES 4 VUES

Créer et verrouiller l'apparence exacte des acteurs, des décors et des accessoires pour éliminer tout faux raccord

ÉCRAN : BIBLE DE CASTING

1. Gérer la Galerie des Personnages, Décors et Accessoires (Props)

Accessible dans l'Étape 2 via le menu « Bible de Casting » de la barre latérale gauche

- Filtres & Création de Fiches**
Filtrez l'affichage par Tous, Personnages, Décors Maîtres (avec bouton pour afficher ou grouper les Ambiances filles), Accessoires ou Verrouillés. Créez de nouveaux éléments via « + Perso », « + Décor », « + Prop » ou « Détecter Entités ».
- Le Banc de Forge 4 Variantes**
Cliquez sur une carte pour ouvrir le Banc de Forge. Ajoutez si besoin une précision stylistique et jusqu'à 6 images de référence, puis cliquez sur « Forger 4 Propositions ». Comparez les 4 images en Plein Écran, retouchez-les ou cliquez sur « Choisir cette Ancre » pour sceller le visuel officiel.
- Génération Automatique des Planches de Référence 4 Vues & Moodboard**
Dès que vous choisissez l'ancre visuelle d'un Personnage ou d'un Accessoire, NEGASCOPE génère et découpe automatiquement sa Planche Modèle 4 Vues (Face 0°, Profil Droit 90°, Dos 180°, Profil Gauche 270°). Pour un Personnage, il génère également sa Planche d'Expressions (Moodboard).
- Sauvegarder & Réutiliser une Fiche d'un Film à l'Autre (.negacard.zip)**
Sur chaque fiche, le bouton « Sauver Fiche » exporte sur votre disque dur une archive autonome contenant le personnage (avec ses 4 vues et sa voix) ou le décor complet (avec toute sa pièce 3D, ses meubles et ses ambiances !). Le bouton « Importer Fiche » permet de les réutiliser dans n'importe quel autre projet.

FICHE DÉTAIL : PERSONNAGE

Options Complètes d'un Comédien

- Tempérament & Posture par défaut**
Choisissez son humeur maîtresse (Calme, Nerveux, Autoritaire...) et sa pose par défaut (Debout, Assis, Accroupi, Allongé, Action, Pointer).
- Planche Turnaround 4 Vues & Moodboard**
Visualisez, régénérez ou importez manuellement chacune des 4 faces (Face, Profil, 3/4, Dos) et les expressions du visage pour que l'IA le reconnaisse sous tous les angles.
- Configuration Vocale Maître**
Choisissez le moteur vocal, sélectionnez un timbre (Voix Féminines, Masculines ou Neutres), ajustez les curseurs acoustiques (Stabilité, Vitesse, Hauteur/Pitch, Expressivité) et cliquez sur « Aperçu Timbre » pour écouter le personnage parler.

FICHES DÉTAIL : ACCESSOIRE & DÉCOR

Options d'un Prop 3D, d'un Décor & Retouche

- Cotes Physiques & Forge 3D d'un Accessoire**
Dans la fiche d'un Accessoire (Prop), réglez sa Largeur (X), sa Profondeur (Z) et sa Hauteur (Y) en mètres réels, puis cliquez sur « Forger Modèle 3D IA » pour créer automatiquement son objet 3D pour le plateau !
- Extraction « Plan 3D » d'un Décor**
Sur une proposition d'image de décor, cliquez sur « Plan 3D » pour que l'IA analyse la photo, mesure la pièce et prépare le plan 3D.
- Studio de Retouche Image (« Retoucher »)**
Accessible sur chaque image : permet de recadrer (16:9, 1:1...), régler Luminosité / Contraste / Saturation ou modifier un détail par instruction IA.

Type de Fiche Bible	Planches Générées Automatiquement	Ce qui est inclus lors du clic sur « Sauver Fiche (.zip) »
Personnage (Acteur)	Ancre + 4 Angles (0°, 90°, 180°, 270°) + Moodboard	Description, Tempérament, toutes les images 4V/Moodboard et l'échantillon vocal.
Décor Maître (Lieu)	Photo Héro + 4 Murs Cardinaux ou Cyclorama 360°	Pièce 3D complète (cotes, matériaux, ouvertures, meubles 3D) + toutes les Ambiances filles !
Accessoire (Prop)	Ancre + Planche 4 Angles + Planche Matières	Dimensions physiques (X, Z, Y), textures et modèle 3D (.glb) s'il a été forgé.

06

ÉTAPE 2 (C) : L'ATELIER DÉCOR 3D & CYCLORAMA 360°

Construire votre lieu de tournage en 3D (Intérieur 4 murs ou Extérieur 360°) à travers 4 sous-onglets logiques

SOUS-ONGLET 1.1 : ARCHITECTURE

Gros Oeuvre, Dimensions & Ouvertures

- **Mode Intérieur vs Extérieur 360°**
Choisissez si le lieu est une pièce fermée (4 murs Nord/Est/Sud/Ouest) ou un décor extérieur ouvert à 360°.
- **Gabarits de Surface & Cotes en Mètres**
Appliquez une surface en 1 clic (12 m², 25 m², 50 m², 120 m²...) ou réglez exactement la Largeur, la Profondeur et la Hauteur sous plafond.
- **Sols, Murs & Plafonds**
Choisissez les matériaux (parquet, béton, carrelage, briques, plâtre, poutres...) et leur couleur/luminosité.
- **Placement des Ouvertures (IA ou Manuel)**
Cliquez sur « Générer l'Architecture par IA » ou ajoutez portes, fenêtres, baies vitrées, arches, escaliers et colonnes sur le mur souhaité (Nord, Est, Sud, Ouest).

SOUS-ONGLET 1.2 : DÉCOUVERTES

Vues à travers les Fenêtres & Horizons

- **Qu'est-ce qu'une Découverte (Backplate) ?**
C'est le paysage ou la pièce voisine que la caméra aperçoit en arrière-plan à travers une fenêtre ou une porte ouverte.
- **Importation, Génération IA ou Liaison Bible**
Pour chaque axe ayant une ouverture, glissez-déposez une image, générez l'horizon par IA, ou reliez directement un autre décor de votre Bible (ex: voir le Couloir par la porte du Salon) !
- **Calage 3D de la Vue Extérieure**
Réglez avec précision la Distance, l'Échelle, l'Altitude, le Décalage horizontal et l'Exposition lumineuse (Jour éclatant ou Nuit sombre) de chaque découverte.

SOUS-ONGLET 1.3 : MOBILIER 3D

Meubler le Décor & Importer des Objets

- **Placement Automatique par IA**
Décrivez l'aménagement souhaité et cliquez sur « Meubler par IA » : tables, canapés, lits, bureaux et lampes se disposent intelligemment dans la pièce.
- **Objets Détectés du Scénario & de la Bible**
Insérez en 1 clic les accessoires déjà détectés dans votre texte.
- **Catalogue 3D, Forge 3D & Import .GLB**
Piochez dans le catalogue intégré, forgez un meuble 3D sur mesure par IA ou glissez-déposez n'importe quel fichier 3D (.glb) depuis votre ordinateur. Déplacez, tournez et changez la couleur de chaque meuble en 2D ou en 3D.

SOUS-ONGLET 1.4 : AMBIANCES & LUMIÈRE

Soleil, Lampes, Stores & Déclinaisons

- **Course du Soleil & Presets Horaires**
Cliquez sur Aube, Midi Solaire, Golden Hour, Crépuscule ou Pleine Lune (ou réglez l'Azimut 0-360°, la Hauteur et l'Intensité). La lumière entre physiquement par les fenêtres !
- **Lampes Pratiques, Portes & Stores**
Allumez/éteignez les lampes 3D de la pièce, ouvrez/fermez les battants des portes et baissez les stores ou volets (effet jalousie).
- **Créer des Déclinaisons d'Ambiance**
Créez en 1 clic une fiche fille (ex: « Salon - Nuit Orageuse ») qui conserve exactement les mêmes murs et meubles 3D que le Décor Maître.

CONSOLE INFÉRIEURE : GÉNÉRATION & SUTURE 360°

Générer les 4 Murs Cardinaux (Intérieur) ou le Cyclorama 360° (Extérieur)

- **En Intérieur : Console des 4 Angles Cardinaux (Nord 0°, Est 90°, Sud 180°, Ouest 270°) & Suture 360°**
Générez les 4 faces de la pièce à partir de votre maquette 3D. Le système harmonise automatiquement la colorimétrie des 4 murs. Ouvrez la « Table de Continuité 360° » et cliquez sur « Suturer la Charnière (Seam Inpainting) » pour fondre parfaitement les coins entre deux murs adjacents avec un curseur Avant/Après.
- **En Extérieur (Panorama Continu 360°) & Capture de la Photo Héro**
Pour un extérieur, générez directement un ruban panoramique continu à 360° sans couture. Cliquez enfin sur « Capturer Photo Héro » pour enregistrer la vignette officielle du décor dans votre Bible.

NAVIGATION SOURIS & CLAVIER DANS LA VUE 3D

Comment se déplacer facilement dans l'Atelier Décor 3D et sur le Plateau ?

Clic gauche maintenu dans le vide : tourner autour de la pièce (Orbite). • Molette de la souris : avancer ou reculer (Zoom). • Clic droit maintenu : glisser latéralement (Panoramique). • Clic gauche sur un meuble ou une fenêtre : le sélectionner pour le déplacer au sol, le tourner ou régler ses dimensions. • Bouton "Raccourcis" en haut de la vue 3D : affiche à tout moment l'aide-mémoire complet des commandes.

07

CONSISTENCY STUDIO, DÉCOUPAGE & JEU D'ACTEUR

Vérifier la cohérence de la Bible, découper chaque séquence en plans et diriger le jeu et les voix des comédiens

CLÔTURE DE L'ÉTAPE 2 : CONSISTENCY STUDIO

1. Vérifier la Cohérence Globale avant le Tournage (« Consistency Studio »)

- Bouton « Diagnostic de Consistance » & « Concilier les Contradictions (Showrunner <-> D.A.) »**
Calcule un Score de Santé (en %) sur 4 piliers (Casting, Décors, Audio, Directives). Si une contradiction est détectée entre le Scénario et la Bible Esthétique, cliquez sur « Concilier les Contradictions » pour harmoniser automatiquement vos textes en 1 clic.

ÉTAPE 3 - ÉCRAN 1 : DÉCOUPAGE TECHNIQUE

2. Construire et Ordonner les Plans de chaque Séquence

Accessible en cliquant sur « 3. Tournage & Son » en haut puis « 1. Découpage technique » à gauche

- Découpage Automatique (Agent Réalisateur), Ajout Manuel & Glisser-Déposer**
Ouvrez l'Agent Réalisateur (pastille verte) pour découper automatiquement votre séquence en plans, ou cliquez sur « + Ajouter un Plan ». Réorganisez les plans par simple glisser-déposer. Le bouton « Enrichir les Plans Muets » ajoute des actions physiques vivantes aux plans sans dialogue.
- Inspecteur de Plan (Volet de Droite) & Génération de la Voix Témoin (Scratch Track)**
Réglez l'action, la valeur de cadre (Très Gros Plan à Plan Général), l'angle, le mouvement, les personnages présents et les répliques. Cliquez sur « Générer la Voix » : la durée du plan se cale automatiquement au nombre exact d'images (frames) de la réplique parlée !
- Boutons « Audit de Continuité » & « Planches Storyboard A4 PDF »**
Vérifiez en 1 clic l'absence de faux raccords entre deux plans successifs et exportez directement vos planches de Storyboard A4 (Paysage 16/9 ou Portrait).

ATELIER DÉDIÉ : DIRECTION D'ACTEURS (MACRO & MICRO)

3. Diriger le Jeu Dramatique, les Méthodes d'Acteur et les Intonations

Cliquez sur le bouton « Direction d'Acteurs » en haut du Découpage Technique pour ouvrir cet atelier

- Onglet MACRO (Séquence entière) & Onglet MICRO (Coaching Plan par Plan)**
En Macro, choisissez la Méthode de Jeu de la scène, l'évolution émotionnelle de chaque acteur et le Plan Climax. En Micro, choisissez qui parle, son Mode de Présence Vocale (Synchrone Lip-Sync, Hors-Champ Off-Screen ou Narrateur) et ajustez les 4 segments : Texte parlé, Didascalie émotionnelle, Posture 3D et Description visuelle.

Méthode de Jeu Disponible	Style d'Interprétation & de Mise en Scène insufflé aux Acteurs et aux Voix
Stanislavski / Stella Adler	Vérité intérieure organique, logique psychologique crédible et foi dans la situation dramatique.
Sanford Meisner / Strasberg	Écoute électrique d'instant en instant (Meisner) ou mémoire affective viscérale à fleur de peau (Actors Studio).
Robert Bresson / Robbe-Grillet	Diction blanche épurée sans théâtralité ("Le Modèle" Bresson) ou distance hiératique et hypnotique (Resnais).
Jacques Lecoq / Contemporain	Dynamique corporelle et mécanique du geste (Lecoq) ou physicalité brute, nerveuse et hyper-immersive.

ÉTAPE 3 (B) : LE PLATEAU DE TOURNAGE VIRTUEL 3D

Placer sa caméra avec de vraies focales de cinéma, diriger la posture et le regard des acteurs 3D et sculpter la lumière

ÉCRAN 2 : PLATEAU DE TOURNAGE 3D (VISEUR & OPTIQUE)

1. Cadrer au Viseur Optique avec de Vraies Focales de Cinéma

Accessible depuis « 2. Plateau de tournage » dans la barre gauche ou via le bouton « Cadrer en 3D » sur n'importe quel plan

- **Les 4 Modes de Vue du Plateau & les Guides de Composition**
Basculez entre : 1) Viseur Caméra (ce que filme votre objectif), 2) Vue Orbite 3D (pour tourner autour de la scène), 3) Plan au Sol 2D (vue du dessus) et 4) Écran Scindé (Split View : manipulez la scène 3D d'un côté tout en contrôlant le cadre caméra en direct de l'autre !). Activez les guides optiques (Règle des Tiers, Spirale d'Or, Réticule, Ratios 16:9, 2.39:1, 4:3, 9:16).
- **Choix du Capteur & de la Focale (14mm à 200mm)**
Sélectionnez votre capteur (Full Frame 35mm, Super 35, Grand Format 65mm) et votre objectif : Ultra Grand-Angle (14mm, 18mm, 24mm pour l'espace), Focale Naturelle (35mm, 50mm) ou Téléobjectif (85mm, 100mm, 135mm, 200mm pour les gros plans et la compression des perspectives).
- **Position, Hauteur, Plongée/Contre-plongée, Dévers & Contrechamp 180°**
Déplacez la caméra à la souris ou avec les curseurs précis (X, Y, Hauteur Z, Panoramique Yaw, Inclinaison Pitch, Dévers Roll). Un bouton « Inverser 180° » réalise instantanément le contrechamp exact !
- **Ouverture (f/1.4 à f/16), Focus Puller & Mur Amovible (« Wild Wall »)**
Activez la profondeur de champ (flou optique), réglez le diaphragme et choisissez entre mise au point manuelle ou Auto-Focus verrouillé sur les yeux d'un comédien. Si vous reculez la caméra derrière un mur pour avoir du recul, la cloison (« Wild Wall ») devient automatiquement transparente pour l'objectif sans altérer l'éclairage.

ONGLET INSPECTEUR : ACTEURS 3D

2. Postures, Articulations & Regard (Look-At)

- **Ajouter vos Acteurs & Props sur le Plateau**
Dans le volet de droite (onglet « Éléments »), cliquez sur un personnage ou un accessoire de votre Bible pour le déposer sur le plateau 3D.
- **Catalogue de Postures en 1 Clic**
Sélectionnez un acteur et choisissez sa pose : Debout, Marche, Course, Assis (s'adapte automatiquement à la hauteur du siège !), Accroupi, Allongé (dos/ventre), Action, Pointer du doigt, Bras croisés... + bouton Miroir Gauche/Droite.
- **Réglage Fin des 18 Segments**
Ajustez librement l'orientation de la tête, du buste, des épaules, des coudes, des mains et des jambes pour sculpter une attitude unique.
- **Cible de Regard Automatique (« Look-At »)**
Indiquez qui l'acteur regarde : la Caméra (regard caméra), un autre Comédien (raccord regard parfait en champ/contrechamp !) ou un Accessoire.

ONGLET LUMIÈRE : ÉCLAIRAGE DU PLAN

3. Régie Lumière, Soleil & Lampes 3D

- **Orientation du Soleil & Alignement Fenêtre**
Ajustez l'angle et la hauteur du soleil pour ce plan ou cliquez sur « Aligner le Soleil sur la Fenêtre » pour projeter un faisceau lumineux franc à travers la baie vitrée.
- **Température de Couleur (Kelvin)**
Modulez la chaleur des sources lumineuses : de la lueur chaude d'une bougie (2200K) ou d'une ampoule tungstène (3200K) jusqu'au plein jour (5600K) ou au néon froid nocturne (8500K).
- **Projecteurs de Plateau & Lampes Pratiques**
Ajoutez ou réglez l'intensité de chaque lampe présente dans le décor (lampe de bureau, lampadaire, plafonnier, néon) avec calcul en temps réel des ombres portées au sol.

Focale Choisie	Effet Optique & Usage Recommandé au Plateau 3D	Ouverture Conseillée
14mm - 24mm (Grand-Angle)	Élargit l'espace, accentue la profondeur de la pièce. Idéal pour les plans d'ensemble et d'architecture.	f/5.6 à f/11 (Tout net)
35mm - 50mm (Standard)	Perspective proche de l'oeil humain. Idéal pour les plans moyens, plans américains et dialogues à deux.	f/2.8 à f/4 (Naturel)
85mm - 200mm (Téléobjectif)	Isole le visage, comprime l'arrière-plan avec un beau flou artistique. Idéal pour les gros plans intimes.	f/1.4 à f/2.0 (Flou doux)

ÉTAPE 3 (C) : MOUVEMENTS, TIMELINE & GÉNÉRATION

Chorégrapier les mouvements de caméra et d'acteurs dans le temps, puis générer les clichés et les rushs vidéo

MOUVEMENT DE CAMÉRA : DÉBUT (T0) -> FIN (T1)

1. Programmer un Travelling, un Panoramique ou un Mouvement de Grue

- **Activer le Mode « Trajectoire / Mouvement (Start -> End) »**
Cochez l'option de mouvement pour débloquent une double caméra : la Caméra de Départ (Verte, T0) et la Caméra d'Arrivée (Ambre, T1).
- **Boutons « Copier Début vers Fin » & « Copier Fin vers Début »**
Très pratique : cadrez d'abord votre départ, cliquez sur « Copier Début -> Fin », puis déplacez légèrement la caméra de fin pour créer un travelling avant, un panoramique ou un changement de focale (zoom).
- **Courbure de la Trajectoire (Spline de Bézier) & Séquenceur de Machinerie**
Sur le Plan au Sol 2D ou via le curseur de courbure, incurvez la trajectoire entre le départ et l'arrivée. Vous pouvez aussi ouvrir le « Séquenceur de Machinerie Caméra » pour appliquer en 1 clic : Travelling Dolly Avant/Arrière, Travelling Latéral, Arc Shot 360°, Élévation Grue ou Effet Vertigo.

TIMELINE MULTI-PISTES DU PLATEAU 3D

2. Animer les Acteurs, la Caméra et la Lumière au fil des Secondes (« Cues »)

- **Comment fonctionne la Timeline au bas du Plateau 3D ?**
Elle représente la durée exacte de votre plan (par exemple de 0.0s à 5.0s) répartie sur plusieurs pistes : Caméra, Acteurs, Lumière, Dialogues et Bruitages (Foley).
- **Créer des Étapes d'Animation (Repères « Cues »)**
Placez le curseur de temps à l'instant souhaité (ex: à 2.5 secondes), déplacez un acteur sur le plateau ou changez sa posture (ex: il passe de "Assis" à "Debout" ou tourne la tête) et ajoutez un Cue Point. Lorsque vous appuyez sur Lecture (Play), NEGASCOPE anime en temps réel la transition de posture et le déplacement de l'acteur entre chaque repère !
- **Synchronisation Visuelle avec la Voix et les Bruitages**
Vos répliques de dialogue et vos effets sonores apparaissent sous forme de blocs sur la timeline : vous pouvez ainsi caler le geste exact d'un comédien au moment précis où il prononce un mot ou clique une porte.

BARRE DE GÉNÉRATION DU PLAN (IMAGE & VIDÉO)

3. Générer le Cliché du Plan, les Clés Temporelles et le Rush Vidéo

- **Option « Utiliser le Plan Précédent comme Référence » & Mode « Planche Contact 4V »**
Activez la référence au plan précédent pour renforcer le raccord lumineux. Cliquez sur « Générer le Plan » pour produire l'image maîtresse (Frame 0) ou activez « Planche Contact 4V » pour choisir parmi 4 propositions simultanées.
- **Capturer les Ancres de Fin (End) et de Cues Intermédiaires**
Si votre plan comporte un mouvement de caméra ou un changement de posture d'acteur, générez l'image de Fin (End) ainsi que les vignettes clés de vos Cue Points : le moteur vidéo sera alors guidé d'une image clé à l'autre sans jamais dériver !
- **Lancer le Tournage Vidéo (720p, 1080p, 4K), Lip-Sync & Historique des Prises (« Takes »)**
Choisissez votre résolution vidéo puis lancez le rendu. Si un dialogue synchrone est présent, la synchronisation labiale (Lip-Sync) s'active automatiquement (et toute musique parasite est bannie). Retrouvez tous vos essais (Take 1, Take 2...) dans le bandeau sous le viseur.

Type de Plan souhaité	Ce qu'il faut générer sur le Plateau 3D avant de lancer la Vidéo
Plan Fixe simple (Dialogue ou Réaction)	Générez uniquement le Cliché Maître de Départ (Frame 0), puis lancez la Vidéo (avec Lip-Sync si parlé).
Travelling ou Mouvement de Caméra	Activez "Trajectoire Début -> Fin", générez le Cliché de Départ ET le Cliché de Fin, puis lancez la Vidéo.
Action complexe en plusieurs étapes	Placez un ou plusieurs Cue Points sur la Timeline, générez leurs vignettes d'ancrage, puis lancez la Vidéo.

10

ÉTAPE 3 (D) : SALLE DES RUSHS & MIXEUR 4 PISTES

Visionner la séquence, choisir ses prises (Takes), retoucher, upscale et mixer les 4 pistes sonores à l'image près

MONITEUR RÉALISATEUR & GESTION DES PRISES

1. Visionner ses Plans, Comparer en A/B et Choisir la Meilleure Prise (Take)

Accessible via « 3. Tournage & Son » en haut puis « 3. Salle des Rushs & Son » dans la barre latérale gauche

- Les 3 Modes d’Affichage du Moniteur & Lecture Continue de la Séquence**
Basculez entre : 1) Rush Vidéo (lecture du plan animé), 2) Cliché Frame 0 (image fixe de référence) et 3) Split A/B (comparateur côte à côte). Cliquez sur « Lire la Séquence » pour visionner tous les plans de la scène à la suite avec voix, bruitages et musique.
- Sélecteur de Prises Vidéo (« Takes »)**
Sous le moniteur, retrouvez toutes les prises vidéo enregistrées pour le plan sélectionné (Take 01, Take 02, Take 03...), y compris celles stockées sur votre disque dur (repérées par une icône disquette). Survolez une prise pour la prévisualiser et cliquez dessus pour l'activer dans le montage final.
- Retouche au Pinceau (Inpainting) & Mastering / Upscale Vidéo HD/4K**
Cliquez sur « Retoucher » pour corriger un détail local sur l'image au pinceau sans tout régénérer. Utilisez le panneau « Mastering & Upscale Vidéo » pour passer une prise validée en Haute Définition / 4K.

Piste Audio	Rôle dans le Film	Comment la générer, l'extraire ou la régler dans la Salle des Rushs
Piste A1 : Dialogues & Voix	Voix parlées des comédiens et voix off du plan.	Générée depuis les répliques du plan avec le timbre vocal du personnage. Réglage du volume, bouton Muet et calage fin image par image.
Piste A2 : Foley Studio	Bruitages précis liés aux actions (pas, porte, verre, vent...).	Générée automatiquement à partir des repères temporels (Cue Points) du plan ou via description. Assemblage multi-bruitages calé à la milliseconde près.
Piste A3 : Foley Vidéo Extrait	Ambiance et sons naturels contenus dans le fichier vidéo.	Cliquez sur le bouton « Extraire le Son du Rush Vidéo » : NEGASCOPE sépare l'audio natif de la vidéo en piste WAV dédiée pour le doser ou le couper.
Piste A4 : Musique de Scène	Bande originale musicale continue sur toute la séquence.	Se compose dans le panneau « Musique de Scène » : elle joue de manière fluide et continue à travers tous les plans successifs de la séquence.

PRÉCISION DE MONTAGE CINÉMA

2. Le Calage Sonore à l'Image Près (« Nudge ») & les Exports Stems Audio

- Boutons de Micro-Calage (-5f, -1f, +1f, +5f) sur chaque piste**
Un bruit de porte ou une réplique tombe une fraction de seconde trop tôt ou trop tard ? Cliquez sur -1f (reculer d'une image) ou +1f (avancer d'une image) sur la piste A1, A2, A3 ou A4 pour synchroniser le son au millimètre près selon la cadence de votre film (24, 25 ou 30 fps).
- Panneau des Repères Temporels (« Cue Points ») & Export Stems (.ZIP)**
Ajoutez un repère directement à la position actuelle du lecteur vidéo pour créer un Dialogue ou un Bruitage (Foley). Cliquez sur « Exporter Stems Audio (.ZIP) » pour télécharger les 4 pistes WAV haute qualité séparées.

ASTUCE DE MIXAGE SONORE

Comment obtenir un mixage cinéma équilibré en 30 secondes ?

1) Laissez la Piste A1 (Dialogues) à 100 % pour que les voix soient toujours parfaitement intelligibles. 2) Réglez la Piste A2 (Foley Studio) et la Piste A3 (Foley Vidéo extrait) autour de 70-75 % pour donner du relief physique au décor. 3) Réglez la Piste A4 (Musique de Scène) entre 40 % et 50 % afin qu'elle porte l'émotion sans jamais couvrir le jeu des acteurs.

EXPORTS PDF A4, MONTAGE NLE & SAUVEGARDES

Exporter votre dossier de production, ouvrir votre timeline dans DaVinci Resolve / Premiere et partager vos projets

BOUTON « PDF » (EN HAUT À DROITE)

1. Dossier de Production & Storyboard A4

- **Orientation au Choix**
Paysage 16/9 (idéal pour écran et projection) ou Portrait A4 (idéal pour classeur de tournage).
- **6 Sections Modulaires à Cocher**
1) Note d'intention & Vision, 2) Matrice Esthétique, 3) Casting & Fiches Décors, 4) Planches de Storyboard A4 (vignettes : Début->Fin côte à côte, Début seul ou Fin seule), 5) Scénario Intégral, 6) Certificat de Paternité.
- **3 Formats de Scénario Inclus**
Standard International (Courier 12pt, 1 page = 1 min), Deux Colonnes Vidéo/Audio (idéal pub et clip) ou Tableau de Découpage Technique.
- **Certificat de Paternité Humaine**
Joint au PDF le registre horodaté de toutes vos décisions humaines de mise en scène pour protéger vos droits d'auteur.

BOUTON « NLE » (EN HAUT À DROITE)

2. Pack Monteur & Timeline Pro FCPXML

- **Option A : Pack Monteur Standard (.ZIP)**
Crée une archive classée par dossiers de séquences (SEQ_01, SEQ_02...) contenant les vidéos .mp4 numérotées, les pistes .wav séparées (A1 Voix, A2 Foley, A3 Musique, A4 Ambiance) et la Feuille de Montage (.txt) avec tous les timecodes.
- **Option B : Timeline Pro (FCPXML 1.10)**
Choisissez votre logiciel cible : DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro ou Final Cut Pro, et votre cadence (24, 25 ou 30 fps).
- **Ouverture Instantanée en Salle de Montage**
Dans DaVinci Resolve ou Premiere, faites « Fichier > Importer Timeline XML » : tous vos plans vidéo et vos 4 pistes audio s'ouvrent déjà montés et synchronisés sur la timeline !

GESTION DES FICHIERS, SAUVEGARDES & COLLABORATION

3. Comprendre où sont rangés vos Fichiers et comment Partager un Projet

- **Rangement Automatique sur votre Disque Dur**
Pendant que vous travaillez, NEGASCOPE enregistre proprement vos médias haute définition sur votre ordinateur dans le dossier : Documents / Negascope Projects / [Nom_du_Projet] / (organisé en sous-dossiers clairs : personnages/, decors/, accessoires/ et scenes/ avec toutes vos prises vidéo takes/).
- **Bouton « Sauver » (Sauvegarde Locale Légère) vs Bouton « ZIP » (Archive Collaborateur)**
En haut à droite, « Sauver » exporte un fichier squelette .json ultra-léger tout en synchronisant vos images .png sur le disque. Le bouton « ZIP » empaquette tout le film (projet, images, décors 3D et prises vidéo) dans une seule archive .zip prête à être envoyée à un collaborateur.
- **Gestionnaire de Révisions (Snapshots)**
En bas de la barre latérale gauche, créez à tout moment un point de restauration nommé (ex: « Avant modification Séquence 3 ») pour pouvoir y revenir en 1 clic.

Bouton / Action	Fichier Obtenu	Quand utiliser cette option ?
Bouton « Sauver » (Header)	Squelette .json + dossier assets/	Pour sauvegarder rapidement votre travail quotidien sur votre propre ordinateur.
Bouton « ZIP » (Header)	Archive complète .zip du projet	Pour envoyer tout le projet (avec ses images et prises vidéo) à un collaborateur.
« Sauver Fiche » (Bible)	Archive .negacard.zip d'un élément	Pour réutiliser un Acteur ou un Décor 3D complet dans un prochain film.
Bouton « PDF » (Header)	Dossier & Storyboard A4 .pdf	Pour imprimer le scénario, le storyboard ou présenter un dossier de production.
Bouton « NLE » (Header)	Pack Monteur ou Timeline FCPXML	Pour terminer le montage et l'étalonnage dans DaVinci Resolve, Premiere ou Final Cut.