



# CAHIER D'EXERCICES



## CineKlee HMC Niveau 1

ADAPTATION POUR  
TRAVAILLER SUR SON PROPRE SCÉNARIO

**CineKlee SASU** au capital de 10.000 euros - 3 boulevard de Belfort - 59000 Lille - France  
SIRET : 819 407 982 00027 - TVA : FR 03819407982 - IBAN : FR76 4255 9000 6141 0000 2377 710  
[www.cineklee.com](http://www.cineklee.com)

**Vous avez le choix entre deux options :**

-travailler sur un projet que vous avez déjà terminé

-travailler sur un projet à venir

Si vous travaillez sur un projet à venir, dès que vous ne disposez plus des éléments qui vous permettent de continuer vos exercices, contactez votre formatrice.

## **SOMMAIRE**

<b>EXERCICE MODULE 2</b> .....	<b>3</b>
<b>EXERCICE MODULE 6</b> .....	<b>4</b>
<b>EXERCICE MODULE 7</b> .....	<b>5</b>
<b>EXERCICE MODULE 8</b> .....	<b>6</b>
<b>EXERCICE MODULE 9</b> .....	<b>7</b>
<b>EXERCICE MODULE 10</b> .....	<b>9</b>
<b>EXERCICE MODULE 11</b> .....	<b>10</b>
<b>EXERCICE MODULE 12</b> .....	<b>11</b>
<b>EXERCICE MODULE 13</b> .....	<b>13</b>
<b>EXERCICE MODULE 14, PARTIE 1</b> .....	<b>14</b>
<b>EXERCICE MODULE 14, PARTIE 2</b> .....	<b>15</b>
<b>EXERCICE MODULE 15</b> .....	<b>16</b>
<b>EXERCICE MODULE 16</b> .....	<b>18</b>

## Exercice Module 2

À VOUS DE JOUER !

Vous préparez un tournage d'une série ou d'un unitaire.  
On vient de vous envoyer le scénario.

1. lire le scénario
2. préparer votre fiction sur la page d'accueil de votre logiciel :
  - ajouter une nouvelle fiction
  - lui donner un titre
  - choisir un type et rentrer les épisodes si c'est une série
  - créer la production
  - écrire les noms de vos collègues

Attention... N'allez pas trop vite, il ne faut pas tout de suite créer votre continuité, on va le faire étape par étape.

## Exercice Module 6

À VOUS DE JOUER !

À partir des éléments en votre possession,

1. Établir la liste des personnages de votre projet, et compléter les interprètes
2. Créer la continuité de votre projet jusqu'à la séquence 15 ou, dans le cas d'une série, de 5 séquences dans 3 épisodes : créer les séquences, les jours de continuités, les décors, les effets, les résumés, les personnages et la case "notes scénario" ainsi que compléter la case divers. Utilisez les # pour poser des questions par métiers dans la continuité, quitte à en mettre dans indic. plateau.
3. Mettre Continuité exercice M6 + DATE en entête et votre mail en bas de page
4. Éditer en PDF et l'enregistrer

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement.

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM06-continuité"

## Exercice Module 7

À VOUS DE JOUER !

1. faire la continuité, de 5 séquences de l'épisode 4 de votre série ou des séquences 16 à 20 si c'est un unitaire, dans l'interface fiche séquence
2. éditer un PDF de la continuité complète

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM07-continuitéV2"

## Exercice Module 8

À VOUS DE JOUER !

1. mettre en forme la continuité dans votre projet dans l'interface continuité :

- associer les couleurs aux décors et aux jours de continuités,
- changer la couleur d'arrière plan des séquences de flash-backs s'il y en a
- rajouter les séparations de continuités avec la bonne option de ligne pour les flash-backs (voir exemple ci-dessous)
- mettre FB dans le nom des séquences concernées

JOUR	SÉQ.	EFF.	DÉCOR	RÉSUMÉ	RÔLE	FIGURATIONS	DIVERS
Episode n°3 L'enquête Version V1 du 22/02/2020							
J02	301	I/J	Maison Marion Salon	Marion apprend la mort de Mathieu.	1. Marion 2. Maria 6. L'inspecteur (-Retire son chapeau en rentrant dans la maison) 103. Le policier (-Uniforme)		
J01	302 FB	I/J	Ecole Salle de cours	Marion se remémore quand elle a vu pour la dernière fois Mathieu.	1. Marion 3. Jérémie 4. Mathieu	1002. Les élèves de la classe	
J02	303	I/J	Maison Marion Salon	Marion pleure à chaudes larmes et est consolée par sa mère.	1. Marion 2. Maria 6. L'inspecteur (-Retire son chapeau en rentrant dans la maison) 103. Le policier (-Uniforme)		
<b>6 mois plus tard</b>							
J03	304	E/M	Tribunal Extérieur	Marion et Maria montent les marches du tribunal.	1. Marion 2. Maria		Fond vert

2. mettre Continuité exercice M8 + DATE en entête et votre mail en bas de Page

3. éditer en PDF et l'enregistrer

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM8-continuité"

## Exercice Module 9

### À VOUS DE JOUER !

1. faire une sauvegarde de CineKlee de sécurité : juste au cas où cela se passe mal et que vous ayez besoin de votre formatrice pour un coup de main après.
2. refaire une sauvegarde, pour que celle-ci on s'en serve plus tard.
3. fermer votre CineKlee

LE LENDEMAIN : imaginez que vous venez de vous lever et vous êtes mal réveillée et que vous avez décidé de faire grand ménage...

4. ouvrir votre CineKlee.
5. entrer dans votre projet de fiction, dans la liste des personnages de votre fiction (3 visages)
6. mettre à la poubelle vos deux rôles principaux. (NB : vous n'avez pas pris votre café et vous avez toutes les excuses du monde de vous être trompé.e : vous aviez cru les supprimer d'une séquence mais non ! Oh malheur, vous les avez supprimés de TOUTE votre continuité).  
Respirez fort ! Heureusement vous aviez fait une sauvegarde hier soir en fermant votre CineKlee !
7. laisser ouvert le CineKleeS "foutu"
8. aller dans le dossier SVG ou back-up et cliquer sur le fichier CineKleeS\_SVG\_... le plus récent.
9. rentrer votre nom de compte et le mot de passe
10. VERIFIER dans votre projet que tout est là comme "hier soir" !  
La sauvegarde est bonne ? Alors à vous de la restaurer maintenant !
11. refermer toutes les fenêtres du logiciel : (CineKleeS et cette sauvegarde).
12. DUPLIQUER la sauvegarde, si elle est bonne il vaut toujours mieux se la garder de côté (dupliquer = copier/coller le fichier).
13. renommer la copie de cette sauvegarde CineKleeS.fmp12 (attention elle ne doit pas se trouver à côté de votre fichier CineKleeS actuel.
14. mettre l'ancien fichier CineKleeS.fmp12 à la poubelle
15. glisser maintenant le nouveau CineKleeS.fmp12 sur l'icône FileMaker

Si votre Fichier ne s'ouvre pas ou qu'il comporte des erreurs, appelez votre formatrice car vous n'avez pas réussi l'opération et avez besoin d'aide ;)



## Exercice Module 10

À VOUS DE JOUER !

1. choisir les bons costumes, maquillages ou coiffure à votre personnage principal
2. remplir les compositions
3. renommer leurs noms dans la tête d'épingle si besoin
4. ajouter également des noms et des compositions de costumes, maquillages ou coiffures aux autres personnages en fonction de vos intentions
5. estimer un devis global
6. éditer un dépouillement de votre rôle principal (Portrait, version 1 rôle / page) et l'enregistrer
7. éditer un dépouillement de votre rôle principal (Portrait, version 1 jour de cont /page) et l'enregistrer
8. éditer un dépouillement des silhouettes (Portrait, version 1rôle / page) et l'enregistrer
9. éditer un dépouillement de la figuration (Portrait, version rôles en continu) et l'enregistrer
10. exporter le devis en Excel ou en Numbers et bien renommer les colonnes. Nous l'envoyer.

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHIER du PDF ou de l'Excel enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

## Exercice Module 11

À VOUS DE JOUER !

DANS **DEP. PAR RÔLE**

1. éditer un dépouillement de vos quatre personnages principaux et l'enregistrer (1 rôle./page en PORTRAIT)  
(1...4 dans la case CODE)
2. éditer un dépouillement des autres rôles et des silhouettes et l'enregistrer (rôles en continu en PORTRAIT)  
(5...999 dans la case CODE)

DANS **CONTINUITE**

3. éditer une continuité de la figuration et l'enregistrer (\* dans la case figuration) avec le bon entête.

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

## Exercice Module 12

### À VOUS DE JOUER !

Voici un exemple d'informations concernant l'interprète d'un rôle principal. Inspirez-vous de cette fiche pour remplir votre propre fiche rôle de votre personnage principal.

L'actrice qui va jouer Marion, c'est Marie GROT

elle n'est pas disponible le jeudi soir et le vendredi car elle prend des cours de musique,

son agent c'est PIERRE agence Adéquat.

vous avez rendez vous avec elle le 26 juin à 18h30 chez elle :

52 rue de Chabrol, Paris 10.

Voici son numéro 06.07.08.09.10 et son mail : marie.grot@gmail.com

Voici sa photo de casting :



The image shows a woman with long dark hair, wearing a green patterned top, holding a clapperboard and a clapper stick. The clapperboard has the following text: PROD.NO, SCENE, TAKE, SOUND, DIRECTOR, CAMERAMAN, DATE, EXT., INT., PRODUCED. The background is a grey wall with 'iStock by Getty Images' watermarks.

COSTUME	MAQUILLAGE	COIFFURE
et voici ses mesures :	et voici sa trousse :	et voici sa trousse :
<b>taille</b> 1,60	<b>TEINT</b> : Fond de teint Porcelain, Correcteur	<b>COULEUR</b> : Châtain foncé
<b>âge</b> 18	<b>LÈVRES</b> : Baume à lèvres, rouge à lèvres Dior n°3	<b>COUPE</b> : carré long
<b>pointure</b> 38	<b>YEUX</b> : Mascara Chanel N°10, Crayon brun, Fard gris perle	<b>BRUSHING</b> : léger - cheveux plats/ado
bas 36	<b>DIVERS</b> : Vernis prune	<b>DIVERS</b> : raie au milieu
haut 36		
poitrine 85B		

1. remplir les informations du casting et des mesures (ou de la trousse) en respectant les couleurs des intitulés.

Une fois fini,

2. éditer une fiche rôle de votre personnage principal et l'enregistrer
3. éditer une fiche rôle de vos silhouettes seulement en cachant leurs informations personnelles et l'enregistrer

BONUS COSTUMES :

4. éditer des étiquettes de tous les personnages et l'enregistrer
5. éditer une liste des mesures de vos rôles seulement et l'enregistrer

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

## Exercice Module 13

### À VOUS DE JOUER !

Vous souhaitez proposer diverses options de costumes / maquillages / coiffures à votre réalisateur.ice en fonction des essayages ou recherches internet que vous avez faits.

Vous pouvez utiliser vos propres photos d'essayage ou chiner sur le web.

1. glisser les photos d'essais / recherches internet correspondant aux costumes /maquillages / coiffures de votre personnage principal
2. glisser les photos de vos intentions pour un groupe de figurants ou un personnage en uniforme (s'il y en a dans votre fiction)
3. Mettre à jour les compositions

Une fois fini,

4. éditer une planche photos x16 uniquement pour votre personnage principal et l'enregistrer
5. éditer un dépouillement uniquement de votre personnage principal Version 1rôle/page (PAYSAGE) et l'enregistrer
6. éditer un moodboard de votre groupe de figurant ou/et votre personnage en uniforme

Attention à bien nommer le FICHIER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM13-1-photosPersoPx16"et pour le second "exoM13-2-dépouillementPersoP"

## Exercice Module 14, partie 1

### À VOUS DE JOUER !

Jusqu'à présent, vous avez travaillé sur la version 3 de votre scénario.

Vous venez de recevoir la version 4.

Il va falloir faire une archive de la version 3.

#### Opération délicate

1. se mettre dans n'importe quelle interface du logiciel sauf PAGE d'ACCUEIL
2. cliquer sur le bouton MENU -> Sauvegardes -> un fichier de Sauvegarde a bien été créé.
3. garder la page du fichier de travail CineKleeS ouverte
4. ouvrir le Finder (ou l'explorateur de fichiers sur PC) où se trouve la sauvegarde.
5. renommer la dernière sauvegarde avec le nom de votre projet à archiver : Archive\_MonProjetV3.fmp12 (ATTENTION, il faut garder l'extension .FMP12 )
6. ouvrir ce fichier Archive\_MonProjetV3.fmp12 en le glissant dans FileMaker.
7. rentrer votre identifiant et votre propre mot de passe
8. jeter à la poubelle tous les autres projets qui ne sont pas votre projet (Démon Echo, Cahier de brouillon...etc.)
9. se rendre dans la poubelle des projets
10. supprimer définitivement les projets qui n'ont rien à voir avec le projet à archiver (Démon Echo, Cahier de brouillon...etc.)
11. refermer votre fichier Archive\_MonProjetV3.fmp12

Vous venez de créer une archive de votre projet, version v3.

Ce fichier .fmp12 d'archives peut être déplacé et être mis dans le dossier du film ou il peut rester dans le dossier de sauvegardes. Mais quoiqu'il arrive, il faut bien le renommer.

## Exercice Module 14, partie 2

A VOUS DE JOUER !

1. dans la continuité :
  - ajouter de nouvelles séquences (au moins 5)
  - des jours de continuité en remplissant si nécessaire la case horaire et la case matin) des nouvelles séquences ou de plus anciennes
  - les effets
  - Les décors
  - Les personnages présents dans chaque séquence
  - retirer les questions posées (#)
  - mettre FB dans le nom des séquences concernées ainsi que dans la case matin si vous en avez
2. dans la continuité, tri par décor : noter une information concernant l'un de vos décors et ajouter une photo de décor
3. dans la ribine de la chronologie : actualiser les séquences, compléter les infos/continuité et les faits marquants
4. dans le dépouillement / rôle : vérifier que vos rôles principaux ont bien des numéros de costumes cohérents

Une fois fini,

5. éditer une nouvelle continuité de chaque épisode séparément (grâce au filtre /épisode) si vous travaillez sur une série et l'enregistrer, sinon, éditez la continuité complète.
6. éditer un dépouillement du décor sur lequel vous avez fait une anotation (grâce au filtre / décor + Tri / décor) et l'enregistrer
7. éditer une chronologie du film (grâce à la ribine de la chronologie) et l'enregistrer
8. éditer un dépouillement de votre personnage principal : version 1 rôle/page (PAYSAGE) dans l'ordre des jours de continuité et l'enregistrer

Bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'entête mais aussi dans le nom du document.

## Exercice Module 15

À VOUS DE JOUER !

Votre tournage commence lundi prochain !

Vous trouverez un exemple de plan de travail page suivante. Vous pouvez vous en inspirer pour faire le vôtre.

1. associer les dates de tournage aux séquences
2. noter les journées où vous avez besoin de renforts
3. actualiser les données des personnages pour que les dates de tournage s'affichent dans la fiche rôle
4. mettre à jour le devis en fonction des cachets des personnages avec uniforme

Une fois fini,

5. éditez en PDF votre propre Plan de Travail dans l'interface continuité et l'enregistrer
6. éditer une nouvelle fiche rôle de votre personnage principal avec les données du PDT et l'enregistrer
7. faire une capture d'écran du devis et l'enregistrer

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM15-1-PDT" et pour le second "exoM15-2-FicheRôlePersoP ».



## **PDT LETTRE A MARION**

### **J1 LUNDI**

Horaire : 6h00 – 15h00 + 1

Convocation 5h00 – Repas prévu 13h00

Lieu de tournage : 50 Avenue Védrine - Montreuil et parc des pêcheurs – Montreuil

Épisode 1 – 101 /102	MAISON MARION
Épisode 3 – 301 / 303	MAISON MARION
Épisode 2 - 203	MAISON MARION - Jardin
Épisode 1 - 103	JARDIN PUBLIC
Épisode 4 – 402	JARDIN PUBLIC

### **J2 MARDI**

Horaire : 8h00 – 17h00

Convocation 7h00 – Repas prévu 11h30

Lieu de tournage : Lycée Hector Berlioz - Vincennes

Épisode 3 - 302	ECOLE Salle de Cours
Épisode 2 - 201	ECOLE Salle de Cours
Épisode 1 - 104	ECOLE Ext Hall Entrée

### **J3 MERCREDI**

Horaire : 14h00 – 22h00

Convocation 12h00 – Repas prévu 13h00

Lieu de tournage : Lycée Hector Berlioz - Vincennes

Épisode 4 - 404	ECOLE Toiletttes
Épisode 2 - 202	ECOLE Toiletttes

### **J4 JEUDI**

Horaire : 11h00 – 20h00

Convocation 9h30 – Repas prévu 15h00

Lieu de tournage : Tribunal de 1ère instance - Fontenay-Sous-bois 94120

Épisode 4 - 401B	TRIBUNAL - Salle
Épisode 4 – 405	TRIBUNAL – Ext
Épisode 4 – 403	TRIBUNAL Salle

### **J5 VENDREDI**

Horaire : 11h00 – 20h00

Convocation 10h00 – Repas prévu 15h00

Lieu de tournage : Tribunal de 1ère instance - Fontenay-Sous-bois 94120

Épisode 3 - 304	TRIBUNAL - Ext
Épisode 4 – 401D	TRIBUNAL – Hall
Épisode 4 – 401A	TRIBUNAL Hall
Épisode 4 – 401C	TRIBUNAL Salle

## Exercice Module 16

À VOUS DE JOUER !

Le tournage commence finalement demain.

Vous trouverez à la page suivante une Feuille de service de premier jour de tournage. Vous pouvez vous en inspirer pour faire votre exercice.

1. décaler les dates de tournage pour qu'elles correspondent aux 5 prochains jours
2. éditer en PDF votre propre FDS de demain et l'enregistrer

BONUS pour COSTUMES

3. Dans dépouillement par rôle : éditer le document qui va vous permettre de préparer les loges et l'enregistrer
4. éditer le document qui va vous permettre de gérer le plateau et l'enregistrer

Attention à bien nommer les documents quand vous le pouvez grâce à l'en-tête mais aussi le FICHER du PDF enregistré sur votre ordinateur afin de pouvoir le retrouver et le consulter facilement

Par exemple, pour cet exercice, appelez le "exoM16-1-FDS" et pour le second "exoM16-2-Dep/cost"

**Feuille de service 1**

Horaires : 6h00 – 15h00 + 1

Convocation 5h00 – Repas prévu 13h00

Lieu de tournage : 50 Avenue Védrine - Montreuil et parc des pêcheurs - Montreuil

101	J01	MAISON MARION - Jardin	MARION - MARIA - FACTEUR
203	J02	MAISON MARION - Jardin	MARIA - INSPECT. - POLICIER
103	J01	JARDIN PUBLIC	MARION - JEREMY
402	J01	JARDIN PUBLIC	MARION - JEREMY

**ATTENTION !**

Le réalisateur décide de choisir un nouveau pyjama pour Marion dans la séquence 101, ceux des essais ne lui conviennent plus.

Marie GROT ne veut pas porter sa robe du C02 qui était prévu aux essais, elle porte finalement sa robe perso.

Il va pleuvoir, on choisit de mettre un K-way en plus à Jérémy pour les séquences 103 et 402.

On rajoute un chapeau noir et des lunettes de soleil à Marion pour les séquences 103 et 402.