

# La Poésie à 24 images/seconde Avant-Propos

« Le public largement initié à l'informatique, est amené à créer un clip vidéo d'environ 1 minute 30 afin d'illustrer un poème sur le thème de la mer vidéo et de la musique. »

## O bjectif pédagogique

Cet atelier vise en premier lieu à sensibiliser le public à la vidéo à travers les techniques de montage.

- Importation de différentes sources
- Cut des vidéos
- Exportation du fichier vidéo

Il permet d'aborder le côté technique mais aussi le côté créatif du métier de monteur. En effet, au-delà des manipulations du logiciel, le public va être aussi amené à utiliser son sens esthétique-artistique pour harmoniser le texte, les vidéos et le son.

Cet atelier permet aussi d'aborder les méthodes de travail lors de la création d'un projet multimédia.

Le public sera sensibilisé sur tout le travail préparatoire et de conception qui anticipe la réalisation.



## D urée estimée

2 heures 30 dont 45 minutes dédiées à la préselection des ressources.

## P ublic cible

Tout public (enfant ou adulte) largement initié à l'informatique. Ne pas accepter un public débutant.

# Kit La Poésie à 24 images/seconde Plan de l'atelier

## Introduction (5')

- Accueil
- Présentation du projet

## Etape 1. Présentation et sélection des sources (45')

- Le texte
- Les sons
- Les vidéos

## Etape 2. L'outil vidéo, Windows movie Maker (45')

- Présentation du logiciel
- Insertion du texte du poème
- Insertion du son
- Travail sur les vidéos

## Etape 3. Travail autonome (30')

- Travail autonome
- Création du générique

## Etape 4. Enregistrement et exportation (10')

- Enregistrement du projet
- Enregistrement du fichier vidéo

## Etape 5. Conclusion et diffusion des vidéos réalisées (15')

# Kit Pédagogique

# La Poésie à 24 images/seconde

## Exploitation générale

### Matériel/Logiciels :

- Un ordinateur par usager
- Logiciel vidéo (ici Windows Movie Maker)
- Répertoire en réseau et en lecture seule contenant :
  - Un dossier pour la banque de vidéos
  - Un dossier pour la banque de musique libre (musique-libre.org)
  - Un dossier contenant la sélection des poèmes tapés sur un traitement de texte (le bloc-notes suffit)
- Répertoire de travail partagé en réseau dans lequel placer un répertoire Projets (où enregistrer les projets au format MSWMM) et un répertoire Vidéos (où enregistrer les fichiers vidéo au format WMV)

### Sources :

- Banque de vidéos et sons libres de droit
- Sélection de poèmes datant du XIXème siècle

### Assistants :

- Assistant sur les différents formats vidéos (*Fichier aides/format\_vid/index.htm*)

# Kit La Poésie à 24 images/seconde Introduction

## Accueil du public

Vous pouvez consulter le document sur l'accueil fourni dans le kit (*Fichier aides/accueil\_gen.rtf*).

## Présentation du projet

Présentez un exemple du résultat attendu. Pour la première séance, présentez une oeuvre réalisée par vous-même. Les fois suivantes, il est plus intéressant de présenter des oeuvres réalisées par d'autres participants.

Répertoriez-les en détaillant les différentes étapes :

- Présentation et préselection des sources
- Travail de «mise en scène»
- Création du clip sur WMM
- Enregistrement et exportation



**Mettez en scène l'atelier** : demandez-leur de se mettre en situation, ils sont monteurs, un cahier des charges leur a été fourni, leur mission est de réaliser clip vidéo d'environ 1 minute 30 pour illustrer un poème sur le thème de la mer.

**i** Avant d'aborder cet atelier avec le public, il vous est vivement conseillé de le faire seul (au moins une partie de chaque étape), pour bien vous l'approprier.

# Kit La Poésie à Pédagogique 24 images/seconde Etape 1

## ■ Présentation et sélection des sources

### Les médias qui vont servir au montage final

Notions : Vidéo, montage vidéo, dérushage, rush

#### • La vidéo

Une vidéo est une succession d'images à une certaine cadence. L'œil humain a comme caractéristique d'être capable de distinguer environ 20 images par seconde. Ainsi, en affichant plus de 20 images par seconde, il est possible de tromper l'œil et de lui faire croire à une image animée.

D'autre part la vidéo au sens multimédia du terme est généralement accompagnée de son.

Définition de <http://www.commentcamarche.net>

#### • Le travail préparatoire

Tout projet réalisé sur un ordinateur est précédé d'un travail de conception sur papier. Il a pour but de préparer, envisager, faciliter la réalisation sur logiciel. Il s'agit de mettre noir sur blanc les idées en fonction des contraintes données, les écrire et anticiper sur les problèmes qui vont être rencontrés, ce qui permet de faire la différence entre ce qui est réalisable ou pas. En ce qui concerne le montage vidéo, il s'agira de définir quels médias vont être utilisés et dans quel ordre.

#### • Le dérushage

Après avoir filmé et transféré le film sur ma machine, le dérushage est la première tâche à effectuer en matière de montage vidéo.

Le dérushage consiste à sélectionner des séquences vidéos issues de ce qui a été filmé (les rush)

Ce travail consiste à visionner l'ensemble du film et annoter les temps de début et de fin de chaque séquence retenue.

#### • Les rush

Épreuves de tournage permettant au réalisateur de choisir les plans et séquences qui vont constituer le film, l'émission de télévision ou la bande vidéo finale. Le mot rushes désigne aussi bien des images que des sons.



Vous pouvez donner comme exemple l'émission de Canal+ Le zapping pour indiquer que sur une source extrêmement longue il est possible d'effectuer un dérushage qui donnera un résultat très court.

## Les participants sont invités à aller découvrir et présélectionner les sources qui vont servir au montage du clip vidéo

- Ouvrir le dossier contenant les sources vidéo, textes et sons
- Commencer par lire les poèmes et sélectionner celui à illustrer
- Réduire la fenêtre du texte dans la barre des tâches
- Ouvrir le dossier des sons pour écouter chaque son ensemble ou individuellement avec les casques
- Ouvrir le dossier vidéo et visualiser chaque vidéo

**i** Cette étape est un travail de repérage, le but étant que les participants se souviennent plus tard dans l'atelier des sources qu'ils ont présélectionné.

**i** Notons que lors du montage, il sera possible d'enrichir et modifier cette sélection.

**i** N'hésitez pas à utiliser l'arborescence du bouton « dossiers » de votre fenêtre pour faciliter le déplacement dans les dossiers.

**i** Il peut être utile d'énoncer ce qu'il va pouvoir être possible de faire avec chaque média sur le logiciel de montage vidéo.

### Le libre de droit

Malgré la facilité de télécharger depuis le Web, il n'est pas permis de tout s'approprier. Chaque musique, vidéo, image... appartient à son auteur ! Pour les utiliser vous devez en avoir au moins l'autorisation écrite ou en acheter le droit.

Il existe cependant des auteurs qui cèdent les droits d'usage, diffusion et copie sur leurs œuvres (licence « libre »). C'est-à-dire qu'ils mettent leurs œuvres à la disposition de tous de manière légale et gratuite. Chaque licence libre impose ses conditions (afficher le nom de l'auteur...).

En ce qui concerne les œuvres littéraires, lorsque son auteur est décédé depuis plus de 70 ans, elles entrent dans le domaine public.

**Quoi qu'il en soit, ne jamais oublier de citer le nom de l'auteur de l'œuvre.**

<http://www>  
Le parcours de l'image numérique  
<http://fr.creativecommons.org/>  
<http://artlibre.org>

# Kit La Poésie à Pédagogique 24 images/seconde Etape 2

## **L'outil vidéo, Windows Movie Maker**

L'outil logiciel Vidéo

Notions : Tâches de la vidéo, timeline, titres, collection, effets

### • **Tâches de la vidéo**

A gauche, le menu « Tâches de la vidéo » agit comme un assistant. Il propose des liens permettant d'accéder aux différentes fonctionnalités, les plus utilisées, du logiciel qui vont de l'importation de sources jusqu'à l'enregistrement du clip vidéo en passant par l'insertion d'effets, de transitions et de titres.

Ces liens ouvrent l'accès aux fonctionnalités dans la partie centrale du logiciel.

A droite, se trouve la fenêtre de prévisualisation qui permet de voir en direct ce qui se passe sur notre clip.

### • **La timeline / Chronologie (dans WMM)**

Au bas, se trouve la timeline, en français l'échelle du temps. Composée de plusieurs pistes, elle permet de synchroniser images, sons et textes.

Pour avoir accès à toutes les pistes, cliquer sur l'option « Affiche la chronologie ».

### • **La collection**

La collection regroupe tous les médias importés dans le logiciel pouvant servir au montage.

Il peut s'agir de rush (morceaux de vidéos), d'images fixes, ou de fichiers sons. Très pratique, elle permet de placer chaque élément très facilement dans le clip simplement par un glisser-déposer sur la piste appropriée de la timeline.

### • **Les effets**


Ils permettent de modifier l'aspect visuel d'une vidéo (accélération, apparition en fondu, flou, grain de film, pivoter, etc.) et d'enchaîner de manière harmonieuse deux vidéos.


Les apparitions et disparitions en fondu applicables à une image fixe ou animée ou à un son, permettent de faire apparaître ou disparaître de manière moins brutale le média.

## **Les participants sont invités à insérer le texte de leur poésie sur la timeline.**

- Dans un premier temps, ouvrir la fenêtre contenant le texte de la poésie en passant par la barre des tâches.
- Copier le texte
- Dans un deuxième temps, revenir au logiciel vidéo et dans les tâches, lancer l'option « Créer des titres ou génériques » (ou bien passer par le menu Outils - Titres et générique
- Choisir « Ajouter un titre au début de la vidéo »
- Avant même de taper le texte, choisir l'animation du titre « Modifier l'animation du titre »


- Copier coller le texte dans la fenêtre
- Mettre en forme le texte « Modifier le texte du titre » : police du texte, style (gras, italique, souligné), couleur, transparence, taille et alignement.
- Valider en cliquant obligatoirement sur « Ajouter un titre à la vidéo »
- Automatiquement, une vignette texte se place dans la timeline sur la piste « vidéo », la déplacer par un glisser-déposer sur la piste « Superposition des titres ».
- Régler la vitesse du défilement du texte en agrandissant (ou réduisant) la taille de la vignette sur la timeline.

 WMM gère mal les longs textes (plus de deux lignes), orientez donc le public vers des animations telles que « Faire défiler, perspective » ou « Bande de téléspecteur ».

 Une fois placé sur la timeline, pour changer le texte, son animation ou sa mise en forme, il suffit de double cliquer sur la vignette correspondante dans la timeline.


### Les participants sont invités à insérer le fichier son

- Cliquer sur l'option « Importer dans la collection » du menu Fichier
- Parcourir l'arborescence pour accéder au dossier Sons
- Sélectionner le son repéré en première partie d'atelier
- Le fichier apparaît dans la Collection
- Le glisser-déposer jusqu'à la piste « Audio » de la timeline
- Si le fichier son est trop long, le couper en réduisant la taille de la vignette dans la timeline
- Pour éviter l'arrêt brutal de la chanson en fin de clip, appliquer l'effet « disparition en fondu » accessible en un clic droit sur la vignette

 A tout moment, vous pouvez vous reporter à la fenêtre de prévisualisation pour avoir un aperçu de l'avancement de votre clip.

### Les participants sont invités à insérer les fichiers vidéo

- Cliquer sur l'option « Importer dans la collection » du menu Fichier
- Parcourir l'arborescence pour accéder au dossier Vidéos
- Sélectionner une des vidéos repérées en première partie d'atelier
- Le fichier apparaît dans la Collection
- Le glisser-déposer jusqu'à la piste « Vidéo » de la timeline
- En réduisant (depuis le début ou depuis la fin) la vignette, choisir la partie de la séquence que vous souhaitez conserver
- Appliquer des effets

 A tout moment, vous pouvez vous reporter à la fenêtre de prévisualisation pour avoir un aperçu de l'avancement de votre clip.



# Kit La Poésie à 24 images/seconde Etape 3

## Travail autonome

Finalisation du clip vidéo

 Les participants sont invités à terminer leur clip de manière autonome en présence des animateurs.

 Les participants sont invités à créer le générique de fin de leur clip en présence des animateurs.

- Cliquer sur l'option « Créer des titres ou des génériques » du menu « Tâches de la vidéo »
- Choisir « Ajouter un générique à la fin de la vidéo »
- Taper le texte de remerciement (texte, musique, vidéo et signature)
- Sélectionner l'animation du générique
- Modifier la mise en forme
- Ajouter le générique et le glisser sur la piste « Titre » sur la timeline en fin de clip

# Kit La Poésie à Pédagogique 24 images/seconde Etape 4

## ■ Enregistrement et exorption

Enregistrement du projet et exportation du fichier vidéo

Notions : Projet, fichier vidéo, WMV, codecs

### • Enregistrement du projet

Dans un premier temps, il s'agit d'effectuer une sauvegarde du projet. Le format MSWMM est le format appartenant au logiciel Windows Movie Maker (il ne peut d'ailleurs s'ouvrir qu'avec le logiciel WMM). Sa particularité est qu'il permet de modifier à tout moment le clip vidéo puisqu'il conserve le lien vers toutes les pistes et la collection.

❗ Le logiciel conserve uniquement les liens vers les médias. Si vous les changez d'emplacement ou si vous les supprimez de votre machine, ils ne seront plus visibles dans votre collection.

### • Enregistrement du fichier vidéo

Dans un deuxième temps, il s'agit d'enregistrer le clip vidéo dans un format lisible à partir de n'importe quel logiciel vidéo.

Ce logiciel ne permet d'exporter la vidéo uniquement au format WMV (Windows Movie Video).

WMV (Windows Media Video) est une famille de Codecs vidéo propriétaires développée par Microsoft. Sur Internet, il est fréquent de rencontrer ce type de fichiers vidéo, que ce soit en téléchargement ou en streaming.

### • Codecs

Abrév. de COdeur-DÉCodeur.

Une image d'une vidéo non compressée occupe une taille d'environ 1 Mo. Afin d'obtenir une vidéo paraissant fluide il est nécessaire d'avoir une fréquence d'au moins 25 ou 30 images par seconde, ce qui produit un flux de données d'environ 30 Mo/s, soit plus de 1.5 Go par minute. Il est évident que ce type de débit est peu compatible avec les espaces de stockage des ordinateurs personnels ni même avec les connexions réseau de particuliers ou de petites ou moyennes entreprises.

Ainsi, afin de pallier cette difficulté, il est possible de recourir à des algorithmes permettant de réduire significativement les flux de données en compressant / décompressant les données vidéos. On appelle ces algorithmes CoDec (pour COmpression / DECompression).

Exemples de codecs : MPEG 2 (DVD)  
XVID (PC), DivX (PC)  
MPEG4 (TNT)  
Real Video / Quick Time / Windows Movie Video (Internet)



### **Les participants sont invités à sauvegarder leur projet.**

- Cliquer sur l'option « Enregistrer le projet sous » du menu « Fichier »
- Parcourir le réseau pour accéder au dossier partagé destiné à recevoir les projets
- Le nommer de son prénom + date du jour



### **Les participants sont invités à enregistrer le fichier vidéo**

- Cliquer sur l'option « Enregistrer le fichier vidéo sous » du menu « Fichier »
- Indiquer que la vidéo est destinée à être sauvegarder sur le disque dur du PC
- Parcourir le réseau pour accéder au dossier partagé 'Vidéos'
- Lancer l'enregistrement

# Kit Pédagogique

# La Poésie à 24 images/seconde

## Etape 5

### Conclusion et diffusion des clips vidéo réalisés

Vous pouvez maintenant présenter les œuvres ainsi réalisées.

Précisez que les meilleures seront mises en ligne et accessibles sur le site de l'EPN.

 Les participants sont invités à commenter leur oeuvre.