



EXPERTS
&
PROFESSIONNELS

Thierry Audoux

Concepteur Professionnel



Les techniques Vidéo pour le Web

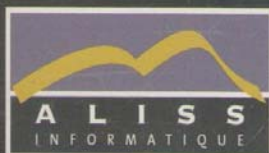


Table des matières

Table des matières

Introduction	1
Avertissements	3
Conventions typographiques	3
Chapitre 1 La vidéo	5
1.1 Définition de la lumière et des couleurs	6
La lumière	6
La couleur	6
1.2 Les formats d'enregistrements analogiques et numériques	9
Les signaux analogiques	9

Le signal numérique	11
1.3 L'affichage des images sur les écrans	13
Les écrans d'ordinateur	13
Les écrans de télévision	14
1.4 La rapide évolution du Web	15
Chapitre 2 Les formats vidéos présents sur le Web	17
2.1 QuickTime	18
2.2 Windows Media Player	21
2.3 RealVideo	23
RealPlayer 8	23
La lecture avec RealOne	26
Chapitre 3 Site présentant des vidéos	27
3.1 Les sites à fort caractère vidéo	27
Sites de diffusion de films ou de bandes-annonces	27
3.2 Les WebTV	33
Canalplus	33
CanalWeb	34
Clicvision	35
France 2	36
France 3	36
France 5	37
LCI	38
M6	38
TF1	40
3.3 Les sites généraux présentant des vidéos	41
Renault	41

Peugeot	41
Vidéo Gag	42
Apple QuickTime	43
Windows Media	43

Chapitre 4 Les techniques de diffusion 45

4.1 La connexion au réseau Internet	45
4.2 La notion de bande passante	48
4.3 La diffusion de vidéo par téléchargement	49
4.4 La diffusion de vidéo en streaming	50

Chapitre 5 Équipements 55

5.1 Conseils pour choisir sa caméra	55
5.2 Partez du bon pied	56
5.3 L'ordinateur	57
5.4 La carte d'acquisition et la connectique	59
Choisir une carte d'acquisition analogique	60
Choisir une carte d'acquisition numérique	60
Installer une carte d'acquisition analogique	61
Si vous avez un caméscope numérique	64
5.5 Équipement logiciel	66
Les logiciels de montage vidéo	67
Les logiciels d'encodage	68

Chapitre 6 Filmer pour Internet 71

6.1 Quelques principes de vidéo	71
---------------------------------------	----

6.2	Quelques principes de compression	72
6.3	Étudier avant de tourner	73
6.4	Prévoir le futur montage	74
6.5	Timecoder votre cassette	74
6.6	Le tournage	75
6.7	La feuille de tournage	76
6.8	Le tournage Web	76
6.9	Le son	77

Chapitre 7 Connaître les lecteurs vidéo79

7.1	QuickTime Player	79
	Les menus de QuickTime Player	81
	Trucs et astuces QuickTime Player	89
7.2	Le lecteur RealPlayer	90
	RealPlayer 8	90
	Trucs et astuces RealPlayer 8	100
	RealOne Player	101
7.3	Le lecteur Windows Media Player 7.1	107
	Le menu Fichier	110
	Le menu Affichage	110
	Le menu Lecture	112
	Le menu Outils	112

Chapitre 8 Numériser115

8.1	Le derushage	116
8.2	L'acquisition depuis une source analogique	116

	Pour installer une carte	117
	Les branchements	118
8.3	Numériser dans RealProducer	119
	Numériser avec l'assistant	119
	Numériser sans utiliser l'assistant	122
8.4	Numériser dans WME	124
8.5	Numériser dans Première 6	126
	Acquisition analogique dans Première 6.0 (Macintosh)	127
	Acquisition analogique dans Première 6.0 (Windows)	131
	Acquisition numérique dans Première 6.0	134
8.6	Numériser une source sonore	138
Chapitre 9	Monter ses vidéos avec Première 6.0	143
9.1	Partie 1 – Références logiciel	145
	La mesure du temps	145
	Quelques principes essentiels	147
	L'ouverture d'un projet	151
	La fenêtre Projet et la fenêtre Éléments	154
	Importer un élément dans la fenêtre Projet	155
	La fenêtre Moniteur	158
	La fenêtre Montage	160
	La fenêtre Texte	171
	La fenêtre Infos	178
	Les fenêtres Navigateur, Historique et Commandes	179
	La palette des transitions	185
	La palette des effets	186
	La fenêtre Trajectoire	189
	La fenêtre Mixage Audio	191

9.2	Partie 2 – La pratique	194
	Dérusher ses séquences	194
	Première technique de montage simple – Le story-board	197
	Deuxième technique de montage simple	200
	Réaliser un montage avec des transitions	201
	Créer une trajectoire	209
	Créer un masque de piste et une trajectoire	212
	Créer un titre	215
	Créer un effet	218
	Utilisation des pistes de surimpression	222
	Créer un lien dans une vidéo	227
	Trucs et astuces	229
Chapitre 10	QuickTime Pro	233
10.1	Les menus de QuickTime Pro	234
	Le menu Fichier de QuickTime Pro	234
	Le menu Édition de QuickTime Pro	237
	Le menu Séquence de QuickTime Pro	240
10.2	Les propriétés d'une séquence	244
	Définition des différents types de pistes	244
	Les propriétés communes	245
	Les propriétés de séquence	246
	Les propriétés des pistes vidéo	249
	Les propriétés des pistes sonores	253
	Les propriétés des pistes texte	254
	Les propriétés de la piste Musique	255
10.3	Exporter une séquence	256
	Les modes d'exportation	257
	Les options d'exportation de la vidéo	259
	Les filtres	260

10.4	Exercices pratiques	268
	Réaliser une présentation d'images fixes	268
	Créer une vidéo dans un masque	270
	Ajouter un élément détourné sur une vidéo	272
	Ajouter un titre ou une fin à une vidéo	274
	Animation de texte défilant simple	276
10.5	Les balises de texte de QuickTime	280
Chapitre 11 Final Cut Pro		285
11.1	Configuration minimale requise	286
11.2	Les fenêtres de Final Cut Pro	286
	La fenêtre Visualiseur	287
	La fenêtre Canevas	288
	La fenêtre Chronologie	289
	La fenêtre Navigateur	289
11.3	Les outils	290
	Le pointeur	290
	Les outils de sélection de points	291
	Les outils de sélection de piste	291
	Les outils Rouleaux	292
	Les outils de décalage	292
	Les outils de découpe	293
	Les outils de navigation	293
	Les outils Rognage et Déformation	293
	Les outils Plume	294
11.4	L'importation	294
	Les formats de fichiers	295
	À propos des fichiers Photoshop	295

11.6	Les points d'entrée et de sortie	296
11.6	Réaliser un montage simple avec des transitions	296
11.7	Créer un clip animé	302
11.8	Créer un titre	304
11.9	Exporter un fichier depuis Final Cut Pro	306

Chapitre 12 Les autres solutions de montage307

12.1	iMovie	308
	Où se procurer iMovie?	308
	Importation d'une séquence	309
	Importer d'autres éléments dans iMovie	311
	Transformer une vidéo pour iMovie	311
	Importer un morceau musical depuis un CD	312
	Enregistrer un commentaire	313
	Réaliser un montage (les principes)	313
	Placer une transition	315
	Créer un titre	316
	Créer une image fixe	317
	Placer un effet	318
	Exporter le montage	318
12.2	Flash 5	320
	Les principes fondamentaux de Flash 5	320
	Les fenêtres de Flash 5	321
	Les symboles	322
	Le scénario, la scène, les images clés, les images clés vides	323
	La création d'animation Flash	324
	La création de bouton	327
	L'exportation et la publication	330
	La création d'animation au format .swf	330
	L'exportation pour la vidéo	332

Le format QuickTime	332
Le format RealPlayer	335
Exporter l'animation	336
123 FLASH MX	338
Importer des vidéos	338
Commander des vidéos dans Flash MX	341
Exporter des vidéos depuis Flash MX	343
124 Windows Movie Maker	344
Acquisition vidéo	345
L'importation de fichiers dans Windows Movie Maker	346
Acquisition de fichiers audio	347
Derusher les séquences	348
Placer les clips dans le scénario	348
Modifier les points d'entrée et de sortie des séquences	349
Ajouter une transition entre deux clips	350
Enregistrer le fichier pour le diffuser	350
Chapitre 13 Créer des vidéos pour le Web	353
131 Pourquoi encoder?	354
Calcul du poids d'une vidéo	354
132 Comment encoder	356
Les modes de diffusions	358
Le principe des codecs	358
Les codecs	360
Choisir sa diffusion : download ou streaming	363
133 Le codeur Windows Media	365
Réaliser un encodage avec le codeur Windows Media	365
Les menus	370
Le menu Affichage	374
Le menu Outils	375

13.4	QuickTime	376
	L'utilisation du menu Exporter	376
	Choix du mode d'exportation	377
	Les options d'exportation pour les images	378
	Les options d'exportation pour les vidéos	379
	L'exportation de séquences QuickTime pour le Web	381
	L'encodage pour une lecture en téléchargement	381
	L'encodage pour une lecture "démarrage rapide"	383
	L'encodage pour une lecture en streaming	384
	QuickTime streaming et Real	387
13.5	Real Producer	387
	Encoder un film existant	388
	Les préférences	397
	Les autres Préférences du menu Options	404
	La mise en ligne et la création de fichier HTML	404
13.6	Première 6.0	405
	Exportation	406
	Exercice pratique	414
	Récapitulatif des tâches à accomplir avant encodage	415
Chapitre 14 Intégration pour le Web		417
14.1	Intégration basique commune à tous les navigateurs	418
14.2	Intégration de séquences lisibles avec Windows Media Player	419
	Premier code pour WMP	419
	Code WMP 7 avec création de boutons personnalisés	423
	Code WMP 6.4 avec création de boutons personnalisés £££	424
	Les attributs de la balise <OBJECT> pour WMP	426
	L'intégration de vidéo WMP en streaming	428
	Les différents éléments d'un métafichier pour WMP	430
	Création d'un skin pour Windows Media Player 7	432

14.3	Intégration de séquences QuickTime	447
	Intégration de séquences en téléchargement (download)	447
	Les attributs QuickTime des balises <EMBED> et <OBJECT>	448
	Protéger vos séquences QuickTime	453
	Intégration de séquences QuickTime en streaming	456
	QT – Skins	457
14.4	Intégration de séquences Real	465
	Réalisation de l'intégration avec l'assistant de RealProducer	466
	Intégration manuelle pour une lecture de la vidéo en téléchargement	467
	Intégration manuelle pour une lecture de la vidéo en streaming	468
	Intégration manuelle pour une lecture en streaming dans une fenêtre de navigateur	469
	Les paramètres de "controls"	472
	Réalisation d'une page HTML entièrement personnalisée	474
	Réalisation d'un mini-juke-box vidéo	475
	Paramètres pour les balises <EMBED> et <OBJECT>	478
Chapitre 15	Intégrer les médias sur Internet	481
15.1	Le transfert FTP	481
15.2	Les outils FTP	483
	Les outils de Dreamweaver	483
15.3	Fetch	486
15.4	CuteFTP	488
	RealProducer	490
Chapitre 16	Les Webcams	493
16.1	Choisir sa Webcam	494
16.2	Brancher sa Webcam	495
16.3	Les logiciels pour Webcam	496

16.4	Créer sa page "Webcam"	497
16.5	Oculus	498
	Le menu Fichier	498
	Le menu Édition	499
	Le menu Réglages	499
	Le menu Webcam	503
16.6	Webcam32	504
Chapitre 17 La technologie Real		507
17.1	RealText	507
	La syntaxe et les contraintes	508
	Les différents modes d'affichage	509
	Les attributs de la balise <window>	510
	Exemple 1 – Première mise en page avec RealText	510
	Les balises de mise en forme	514
	Exemple 2 – Mise en page plus élaborée	516
	Exemple 3 – Mise en page avec défilement et lien hypertexte	517
	Exemple 4 – Défilement de texte décalé	518
	Les instructions pour commander une présentation	519
17.2	RealPix	521
	La syntaxe et les contraintes	521
	Réaliser votre première présentation	523
	Les balises utilisées dans RealPix	524
	Les balises de transition	526
	Explications concernant les rectangles Sources et Destination	528
	Exemple 1 – Diaporama simple	530
	Exemple 2 – Diaporama avec des transitions complexes	531
	Exemple 3 – Panoramique	533
17.3	Les outils mis à disposition par RealSystem	534

Chapitre 18	Le SMIL	537
18.1	LE SMIL	538
	Le SMIL, qu'est-ce que c'est?	538
	SMIL 1.0 ou SMIL 2.0	538
	La structure minimale	539
	Dimension spatiale	541
	Dimension temporelle	544
	Les différents types de fichiers intégrables avec le SMIL	546
	La balise <switch>	546
	Les balises SMIL 2.0 et leurs attributs	547
	Définition de quelques attributs	551
18.2	Le SMIL et RealPlayer	553
18.3	Le SMIL et QuickTime	556
	Les attributs SMIL de QuickTime	559
	Les attributs de la balise <smil>	559
	Les attributs des objets	561
	Liens	563
Annexe	Les extensions et leurs utilisations	565
Glossaire		571
Index		575