



## 1. LA PLANIFICATION – l'étape cruciale

### 1.1 Définition du projet

Produire une vidéo est une aventure palpitante mais exigeante. Vous devez passer de l'état d'euphorie propre à la création, à une réflexion poussée sur les **pourquoi**, **pour qui** et **comment** ce projet doit voir le jour. Un travail de recherche, d'écriture et des efforts de visualisation sont nécessaires à sa mise en forme.

Répondez aux questions suivantes :

<b>POURQUOI?</b>	Quels sont les objectifs ou cibles que la vidéo doit atteindre? Ces objectifs seront vos guides tout au long de la production et même au-delà, lorsque viendra l'heure du bilan...
<b>POUR QUI?</b>	À quelle clientèle destinez-vous votre vidéo? Quelles sont ses principales caractéristiques (âge, niveau d'expertise, etc.).
<b>POUR QUAND?</b>	Savoir à quel moment votre vidéo doit être utilisée permet d'en évaluer sa faisabilité, d'établir le calendrier et de choisir le bon mode de production.
<b>QUOI?</b>	Quel contenu doit être transmis? Cernez votre sujet le plus précisément possible. S'il est trop large, divisez-le. Des recherches démontrent que le temps maximal passé à écouter une vidéo en ligne se situe autour de 6-7 minutes (Philip Guo, <a href="https://www.edx.org/blog/optimal-video-length-student-engagement">https://www.edx.org/blog/optimal-video-length-student-engagement</a> ).
<b>COMMENT?</b>	La vidéo permet l'utilisation d'une grande variété de médias : images, photos, graphiques, animations de toutes sortes, etc. Rappelez-vous les cibles à atteindre et les caractéristiques de votre public-cible pour faire les meilleurs choix.
<b>QUELLE QUALITÉ?</b>	L'autoproduction est un mode de production souple, accessible mais qui donne une qualité souvent variable, liée aux compétences des personnes qui sont impliquées. Si un projet exige une qualité supérieure, tournez-vous vers des ressources capables de vous la procurer. Vous devrez alors accepter les contraintes inhérentes à l'embauche d'une équipe.
<b>QUELLES MODALITÉS D'UTILISATION?</b>	Dans quel(s) contexte(s) votre vidéo sera-t-elle utilisée ou visionnée? Chaque modalité impose des exigences technologiques que vous devez connaître dès le départ.

### Les types de traitement possibles

Qu'importe le projet à réaliser (film vidéo ou vidéocapture d'écran - *screencast*), la question de l'angle sous lequel vous aborderez votre sujet se pose. Deux grands types de traitement sont possibles :

- le traitement **objectif**, qui s'en tient aux faits et
- le traitement **subjectif**, qui peut se permettre des écarts par rapport à la réalité et inclure des éléments humoristiques ou dramatiques.

Pour déterminer le type qui convient le mieux à votre sujet, appuyez-vous sur la nature des contenus à transmettre, les cibles visées, les caractéristiques de votre public-cible et l'effet que vous voulez produire avec votre vidéo.

Vous pouvez aussi, selon les modalités d'utilisation retenues, intégrer des éléments d'interaction, des activités à réaliser avant, pendant ou après, donner un rôle actif à ceux qui visionneront votre vidéo, etc.

## 1.2 Ressources matérielles, humaines et financières

Planifier la production d'une vidéo, c'est prévoir les ressources matérielles (tournage, support d'enregistrement ou de stockage, logiciel de capture d'écran, montage, etc.), humaines (équipe projet, experts contenu, personnel technique, comédiens, etc.) et financières (subvention, commanditaires, etc.).

### Choix du mode de production et de la technologie

Une fois les contenus, la forme et le traitement du projet circonscrits, vous devez encore choisir quel sera le mode de production (autoproduction ou équipe professionnelle) et quelle sera la technologie utilisée.

Si vous produisez une capsule à intégrer à un site de cours et êtes sans ressources financières, l'**autoproduction** est le mode approprié. Les institutions d'enseignement offrent habituellement des services d'autoproduction (location équipements et salles) sans coût supplémentaire.

Voici une liste de matériel habituellement utilisé en autoproduction, lors d'un tournage vidéo avec caméscope :

#### Équipements de base

- caméra vidéo
- trépied à tête fluide
- microphones (cravate ou à main)
- casque d'écoute
- support d'enregistrement
- etc.

#### Équipements connexes

- piles pour caméra vidéo
- mélangeur audio
- valise d'éclairage
- adaptateurs, câbles électriques, fils
- chariot à roulettes
- etc.

Si vous produisez un document destiné à un public d'experts, qui met en scène des comédiens ou bénéficiez d'un budget, vous pouvez faire appel à des professionnels. Devis, choix d'une équipe, gestion budgétaire, validation du calendrier de production seront alors nécessaires.

Si vous produisez plutôt une vidéocapture d'écran (*screencast*), les besoins sont différents. Vous devez prévoir l'accès à un poste ordinateur avec logiciel de capture (Camtasia, Snagit, Jing, CamStudio ou autre), ainsi que certains accessoires. Si vous désirez votre visage en mortaise, il faudra une webcam; si vous avez prévu un commentaire audio, vous aurez besoin d'un microphone, si votre projet est d'envergure, pensez à un disque de stockage externe, etc.

### La formation de l'équipe

Comme chaque projet est unique, la constitution de l'équipe et les rôles dévolus à chacun peuvent varier. Cependant, certaines constantes demeurent, au niveau de la conception, il faut un responsable de projet, un scénariste, un expert contenu. Au niveau de la production, il faut une personne à la prise de vue, à la prise de son et au montage.

Voyez à ce que la configuration des rôles et fonctions de chacun permette le maximum d'efficacité.

Les principales fonctions à combler (chaque membre pouvant en cumuler plus d'une) sont les suivantes :

- **la recherche** : cueillette d'informations sur le sujet, repérage et inventaire des éléments humains, visuels, sonores, matériels (lieux, objets...)
- **la scénarisation** : consiste à rendre communicable, en images et en sons, le contenu de la recherche

- **la réalisation** : conception et direction du projet (poste de responsabilité face à l'équipe et à la production)
- **la prise de vue et de son** : enregistrement lors du tournage des images et des sons (synchrones, dialogues, narration, effets sonores, musique...) et responsabilité quant à leur qualité
- **le montage** : analyse, évaluation, sélection et modification du matériel enregistré en vue de les juxtaposer dans l'ordre idéal et en respect avec le scénario
- **l'intégration multimédia**: exécution des tests afin de garantir le meilleur accès à la vidéo

### Les ressources financières

Nécessaires lorsque vous allez en location, embauchez des comédiens, faites appelle à une équipe de production professionnelle, etc. Les ressources financières ne sont toutefois pas indispensables à la réalisation d'une vidéo efficace.

S'il vous faut rémunérer du personnel ou payer du matériel, assurez-vous d'avoir recueilli les sommes nécessaires au préalable. Ces sommes peuvent provenir de différents fonds, subventions, concours ou de commanditaires que vous aurez sollicités.

Qu'importe au fond que vous produisiez avec ou sans budget, vous devrez traverser les mêmes étapes, chacune apportant son lot d'avantages et de contraintes.

## 1.3 Rédaction des documents de base

### Le synopsis

Pièce maîtresse, le synopsis présente en une ou deux pages l'idée générale d'un projet : intentions poursuivies, point de vue privilégié pour le traitement du sujet, principales composantes (objectifs, public-cible, contingences, particularités), présentation des situations, des intervenants et des personnages autour desquels s'articuleront les contenus. C'est lui qu'on présente à d'éventuels commanditaires ou intervenants. Le synopsis est en quelque sorte la carte de visite de votre projet.

Référez-vous aux annexes 1 a) et 1 b) pour voir un [exemple de synopsis complété](#) et pour avoir un [gabarit synopsis](#) vierge.

### Le scénarimage

Le scénarimage permet de donner une forme concrète à tout projet vidéo, c'est la charpente sur laquelle viennent se greffer tous les morceaux. Le scénarimage vous oblige à penser en images et en sons. Tous les éléments visuels et sonores, c'est-à-dire ceux qui aident à l'illustration et à la compréhension de votre sujet doivent être répertoriés, sélectionnés et organisés en un tout cohérent.

Rappelez-vous qu'un scénarimage est une structure souple qui vous guide vers votre but ultime, tout en vous permettant de vous adapter aux réalités de production.

Voir annexes 2 pour un [exemple](#) et un [gabarit de scénarimage](#).

### Le plan de tournage

Essentiel lorsque vous partez en tournage avec une ou plusieurs caméras vidéo, le plan de tournage comprend tous les plans à filmer pour chaque scène prévue au scénarimage. Vous pouvez à partir de cette liste, déterminer l'ordre dans lequel vous tournerez les scènes, évaluer approximativement le temps qu'il faudra pour le tournage.

À titre d'exemple, référez-vous à l'[annexe 3](#).

Si vous produisez une vidéocapture d'écran (*screencast*), oubliez le plan de tournage! Le scénarimage contient toutes les indications propres à vous guider.

### Le calendrier de production

Voyez cet [exemple de calendrier](#) de production, qui permet de voir en un coup d'œil l'ensemble des étapes à réaliser dans un projet avec toutes ses étapes, ce qui permet d'en faire le suivi.

Le calendrier se construit habituellement à rebours, en indiquant d'abord la date de livraison (*deadline*). À partir de là, il faut calculer :

- +ou-30% du temps à la post-production (montage, compression, intégration multimédia)
- +ou-25% du temps à la création des contenus
- +ou-45% du temps à la planification (oui, oui, vous avez bien lu. Plus que n'importe quelle autre étape, c'est elle qui est garante de la réussite du projet).

\* Vous pourrez bâtir le vôtre à partir de ce [gabarit](#).

Au terme de votre **planification**, vous devriez avoir en main :

- un synopsis clair et engageant
- scénarimage qui détaille tout ce qui sera donné à voir et à entendre
- une équipe projet avec les tâches pour chacun des membres
- une liste d'équipements et accessoires
- un plan de tournage (s'il s'agit d'un tournage vidéo)
- un calendrier de production.

## 2. LA CRÉATION DES CONTENUS – le passage à l'acte

Que vous réalisiez un tournage vidéo ou ce qui se passe sur votre écran d'ordinateur (*screencast*), la création des contenus est une étape magique, où chacun veut arriver au plus vite... Mais prenez garde! Si vous avez escamoté l'étape de la planification, vous rencontrerez des difficultés. Pour que l'étape de création soit réussie, vous devez bien la planifier. Si vous êtes de ces impatientes qui n'avez pas complété l'étape précédente... Retournez faire vos devoirs. Pour les autres, voici venu le temps de mettre à l'épreuve votre travail de planification.

### 2.1 Principes techniques

#### La composition de l'image

Créer une image qui attire le regard n'est pas une chose qui se fait à l'aveuglette. Que ce soit pour un cadrage vidéo ou une diapositive de présentation, vous devez respecter certains principes visuels. La composition de l'image englobe un ensemble de facteurs dont la fonction première est de diriger et de maintenir l'attention, tout en influençant la perception.

#### La règle des tiers

Cette règle consiste à diviser mentalement le cadre de l'image avec deux lignes horizontales et deux lignes verticales afin d'obtenir neuf rectangles égaux (Illustration 1).

Illustration 1

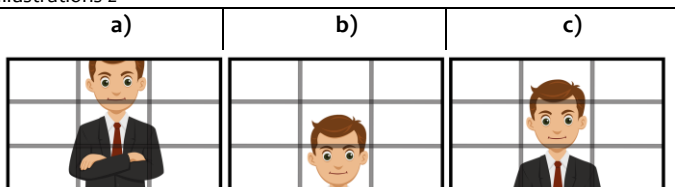


À partir de ces lignes et points de jonction, on obtient les points de force d'une image. Ce sont sur ces lignes et points de jonction qu'il est bon de positionner les éléments importants de l'image.

### La position du sujet dans l'image

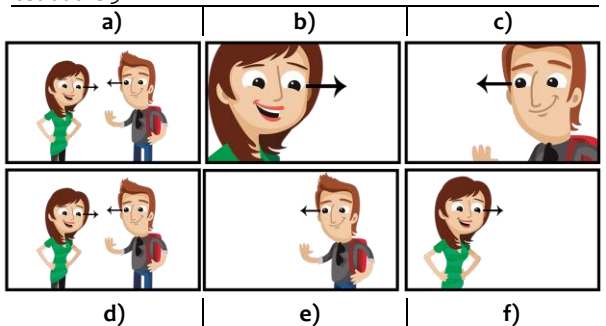
L'équilibre est aussi déterminant dans la composition d'une image. Lorsque l'espace entre le sujet et le cadre de l'image est insuffisant (Illustration 2 a), le sujet donne l'impression d'être comprimé. La situation inverse (Illustration 2 b), donne l'impression que le sujet est aspiré par le bas ou attiré par le côté opposé au côté où il y a trop d'espace. Idéalement, pour un plan rapproché (Illustration 2 c), on place le regard, le sourire ou quel qu'autre élément à mettre en évidence sur l'une des lignes de force de l'image (**règle des tiers**) tout en laissant respirer le sujet par rapport au cadrage.

Illustrations 2



De même, dans une entrevue où les interlocuteurs sont présentés ensemble, puis isolément et en alternance, i.e. champ/contre-champ (Illustrations 3 a) à d), il est essentiel de tenir compte des regards, en conservant un cadrage qui respecte la direction du regard de chacun et laisse un espace libre du côté où l'autre interlocuteur se trouve.

Illustrations 3



Pour assurer une **qualité générale** à votre production, d'autres aspects sont aussi très importants, comme l'**éclairage**, la **prise de son** et le respect des **principes multimédia pour l'apprentissage** si vous produisez des capsules pédagogiques (*screencast*).

### L'éclairage

Toujours rechercher une **luminosité optimale**, surtout si votre document est destiné au web, la compression appliquée à la vidéo ayant comme effet général d'obscurcir les images. Au besoin, utilisez un éclairage supplémentaire, que vous prendrez soin de diriger sur des surfaces réfléchissantes (murs ou plafonds blancs) plutôt que directement sur vos sujets, à moins bien sûr que votre éclairage d'appoint soit faible (Illustration 4).

Attention! Évitez de filmer un sujet face à une fenêtre dont les stores ou rideaux n'auraient pas été fermés, cela causerait un **effet de contrejour**.

Si vous tournez à l'extérieur, assurez-vous de ne pas provoquer le même phénomène de contre-jour en filmant avec le soleil directement dans l'objectif de la caméra. Positionnez la caméra de façon à ce que le soleil soit dirigé sur votre sujet (Illustration 5).

Illustration 4 **Éclairage intérieur**

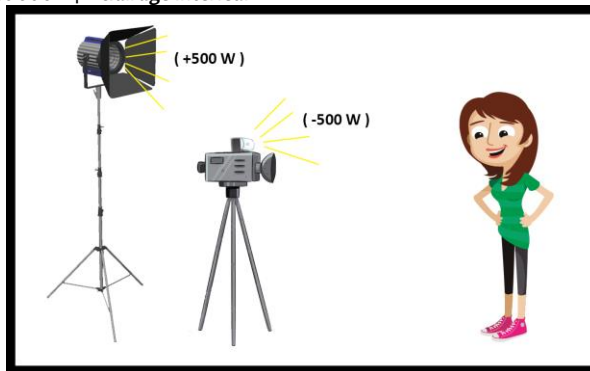
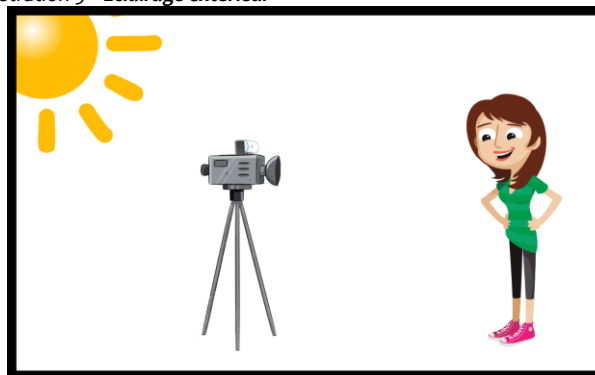


Illustration 5 **Éclairage extérieur**



### Le son

Trop souvent négligé, le son est pourtant primordial. Rien ne sert de communiquer verbalement si tout ce qui est dit reste inaudible.

En vidéo, la trame sonore peut contenir une narration, des commentaires, des paroles enregistrées directement pendant le tournage (synchrone) ou après en post-production (voix hors champ), des sons ambiants, des effets sonores, une musique, etc.

Utilisez des microphones externes (micro-cravate, micro à main ou perche) dès que la situation l'exige : entrevue, conférence, dialogues... L'utilisation d'un microphone externe garantit une qualité sonore de base. Le microphone intégré au caméscope est utile uniquement pour l'enregistrement de sons ambiants sans nécessité de discrimination. Veillez aussi à ce que l'ambiance sonore dans laquelle baigne votre tournage corresponde bien à vos exigences. Si vous voulez garder un certain contrôle sur votre trame sonore, privilégiez des lieux calmes dans lesquels vous pouvez intervenir, par exemple en fermant le système de ventilation ou en débranchant un appareil électrique bruyant.

## 2.2 Les principes multimédia pour l'apprentissage

Richard E. Mayer, psychologue et chercheur à l'Université de Californie, a développé des principes fort utiles pour la conception de documents vidéos ou présentations efficaces qui permettent aux apprenants d'en retenir l'essentiel.

La **théorie de l'apprentissage multimédia** établie une dizaine de principes pour un usage optimal des médias à des fins d'apprentissage.

1. <b>cohérence</b>	conserver l' <b>information essentielle</b> et éliminer tout élément superflu qui pourrait distraire du contenu à transmettre
2. <b>signalement</b>	orienter le regard et garder l'attention par la mise en relief des éléments importants
3. <b>redondance</b>	privilégier l'utilisation de <b>mots-clés</b> associés à une narration, plutôt que d'en répéter l'intégralité
4. <b>contiguïté spatiale</b>	positionner des éléments côte à côte en facilite l'association. C'est notamment le cas pour les schémas accompagnés d'une légende
5. <b>contiguïté temporelle</b>	comme pour le principe de contiguïté spatiale, la proximité dans le temps des éléments présentés en facilite leur compréhension
6. <b>segmentation</b>	présenter un contenu découpé en plusieurs petits morceaux est préférable qu'en un seul gros bloc
7. <b>pré-entraînement</b>	fournir préalablement des indications sur ce qui sera vu aide à la compréhension des notions approfondir
8. <b>modalité</b>	stimuler tous les sens par l'utilisation de tous les modes de perception est préférable que seulement user de l'écrit
9. <b>intégration multimédia</b>	combinaison de différents éléments ou utilisation d'une variété de médias plutôt que l'usage exclusif d'un seul
10. <b>personnalisation</b>	accorder une importance à la relation qu'il faut établir avec l'apprenant, adopter un style conversationnel qui s'adresse directement à la personne et permet la création d'un lien

## 2.3 Tournage et vidéocapture d'écran

### Tournage vidéo

#### Avant toute chose

- ✓ Connaître et maîtriser les informations contenues au scénarimage et dans le plan de tournage
- ✓ Prévoir une rencontre de pré-production avec tous les membres de l'équipe pour discuter et voir à aux détails de tournage (aviser contacts, confirmer locations, etc.)
- ✓ S'assurer que les équipements nécessaires au tournage ont été réservés et vérifiés, que les besoins en alimentation électrique ont été évalués (extensions, batteries chargées) et qu'un inventaire de tout le matériel a été rédigé afin que rien ne soit oublié sur place une fois le tournage complété

#### Sur les lieux du tournage

- ✓ Arriver à l'avance et prendre contact avec les personnes qui vous attendent, les informer de votre plan de tournage, leur remettre une copie du scénarimage au besoin
- ✓ Répondre aux questions et s'assurer que tout le monde est à l'aise et sait ce qu'il a à faire
- ✓ Déterminer les endroits où installer le matériel de tournage et délimiter un périmètre de sécurité tout autour
- ✓ Veiller à la stabilité du matériel lors de l'installation et du tournage, par exemple en munissant les caméscopes de trépieds ou en activant la fonction anti-vibration lors des séquences en mouvement
- ✓ Faire des tests d'enregistrement afin de s'assurer de la qualité de l'image et du son

#### Pendant l'enregistrement

- ✓ Exiger l'attention de tous, il faudra sans doute répéter certaines scènes, s'adapter à la réalité du tournage, prendre des décisions en tenant compte des contraintes, etc.
- ✓ Vérifier régulièrement le plan de tournage pour ne rien omettre et...
- ✓ 3, 2, 1 Silence! Action!

#### Avant de quitter les lieux

- ✓ Ramasser tous les équipements et accessoires
- ✓ Pour être sûr de ne rien oublier, se référer à la liste d'inventaire rédigée avant de partir
- ✓ Replacer les lieux tels qu'ils étaient avant votre arrivée
- ✓ Remercier les gens qui ont participé à la production et qui vous ont accueillis

### Vidéocapture d'écran (screencast)

#### Avant toute chose

- ✓ Faire le choix d'un outil logiciel adéquat pour la réalisation de votre projet ou à défaut
- ✓ Réserver un espace de travail qui offre les installations nécessaires à ce genre de travail
- ✓ Apprivoiser le logiciel et vérifier qu'il réponde bien aux besoins
- ✓ Maîtriser les informations contenues au scénarimage
- ✓ Pratiquer le commentaire audio ou la narration suffisamment pour être capable de le dire de façon naturelle
- ✓ Avoir en main tous les autres médias (images, graphiques, photos, diaporama, trames musicales, etc.) indispensables à la composition de votre projet

#### Pendant le temps de la capture

- ✓ Être attentif à l'environnement dans lequel se déroule l'enregistrement, les bruits ambiants (surtout ceux que l'on entend plus – ventilation, circulation, appareils électriques, etc.) peuvent nuire à la qualité des enregistrements



- ✓ Lors de l'enregistrement d'une présentation avec commentaire vocal, utiliser un ton, un rythme et un vocabulaire adaptés au public cible
- ✓ Synchroniser le plus possible contenu visuel et commentaire
- ✓ Accepter les imperfections - la prise parfaite n'existe pas et le montage permet toujours certains ajustements.

Concernant la narration : son contenu doit toujours ajouter de nouvelles informations ou permettre une compréhension plus complète de ce qui est présenté à l'écran. La narration ne doit pas contredire, ni répéter mais bien compléter ce qui montré, à moins bien sûr que ce soit l'effet recherché.

#### Une fois la capture complétée

- ✓ Vérifier que vous avez tous les plans prévus au scénarimage et que ceux-ci vous satisfont avant de passer à la prochaine étape.

### 3. LE MONTAGE - les confirmations

Le montage, comme toutes les étapes précédentes, se doit pour être efficace d'avoir été bien planifié. Avant d'entrer en salle de montage, assurez-vous d'avoir d'exécuter les tâches suivantes...

#### 3.1 Visionnement du matériel tourné ou capturé

Visionner l'ensemble du matériel tourné vous permet

- d'annoter chaque plan
- de faire le résumé des contenus en vue d'établir des liens cohérents entre les scènes
- d'analyser et d'évaluer techniquement les séquences
- de sélectionner les plans qui sont de qualité
- d'indiquer la position en temps (début et fin) de chaque plan retenu
- de préciser les plans qui pourront servir d'illustration, de complément, d'insert.

L'essentiel est de retrouver facilement toutes les informations nécessaires à l'organisation et à la structuration du contenu. L'illustration qui suit donne un exemple d'annotation.

Coordonnées en temps	Durée	Contenu visuel	Contenu sonore	Commentaires techniques
00:00:12:00 à 00:02:35:00	1:23 s	Plan ensemble groupe classe	Prof : Prenez vos crayons et vos...	Éclairage déficient, caméra instable - À éliminer
00:10:36:00 à 00:25:50:00	15:14 s	Plan moyen prof qui donne explications	Prof : Nous avons fait hier l'exercice...	Beaucoup de bruit de fond, paroles du prof peu audibles
00:10:36:00 à 00:25:50:00	15:14 s	Plan moyen prof qui donne explications	Prof : Nous avons fait hier l'exercice...	Beaucoup de bruit de fond, paroles du prof peu audibles

Illustration 6

#### 3.2 Organisation des séquences en une structure

Tout projet est une structure qui comporte au moins trois moments :

- un début, qui introduit et accroche,
- un cœur, qui développe, explique ou apporte des éléments nouveaux,

- et une fin, qui propose des solutions et conclut.

Ces trois moments doivent être suffisamment intéressants pour que l'intérêt de la personne qui regarde soit conservé du début à la fin et que l'enchaînement de tous les éléments permette l'atteinte des cibles visées.

C'est pourquoi, une fois sélectionnés, vous devez organiser les plans retenus dans un découpage technique qui les présentera dans l'ordre souhaité, avec l'audio et les coordonnées en temps qui leur sont associés. Le découpage permet de construire la structure finale de votre projet.

L'illustration suivante est un exemple de portion de découpage technique.

Image	Son		Coordonnées	Durée	Cumul.
<b>Scène 1</b>	<b>Piste 1</b>	<b>Piste 2</b>			
1. Entrevue M. X Plan taille des 2 intervenants dans jardin ext.	Son synchrone présentation	Musique ambiance ajoutée en fond sonore	Cassette A 0:28 s à 0:58 s	0:30 s	0:30 s
2. Plan moyen de M.X fondu image	Son synchrone M.X salut animateur		Cassette A 1:03 s à 1:18 s	0:15 s	0:45 s
3. Plan moyen de l'animateur début entrevue	1 <sup>re</sup> question	Fondu sortie musique	Cassette B 0:35 s à 0:45 s	0:10 s	0:55 s
<b>Scène 2</b>	<b>Piste 1</b>				
1. Panoramique dans laboratoire de recherche	M.X répond à la 1 <sup>re</sup> question		Cassette C 21:20 à 21:52 s	0:32 s	1:27 s
<b>Etc.</b>					

Illustration 7

#### 3.3 Montage et optimisation

Le montage à l'ère du numérique consiste en des fonctions simples, faciles à maîtriser de l'ordre du copier-coller, glisser-déposer, etc. Ces fonctions permettent de supprimer, déplacer, créer et ré-agencer l'ordre des séquences vidéo tournées ou capturées.

Selon le logiciel utilisé, des fonctions avancées sont également disponibles. Ces dernières permettant de traiter et de transformer les séquences originales afin de leur donner une valeur ajoutée : créer des génériques, des titres et des sous-titres; traiter une séquence avec des effets de ralenti ou d'accélééré; ajouter des filtres de couleurs; insérer des transitions; extraire; déplacer ou supprimer le son synchrone; insérer une voix hors-champ, une musique ou un effet sonore, etc. Chaque logiciel offrant également des banques de mise en forme, d'effets spéciaux, de transitions, de traitements sonores, de correction du bruit, souvent accessibles par simple clic de souris : vous n'avez qu'à ajuster les paramètres ou préférences et le tour est joué!

## 4. LA DIFFUSION - la consécration

Vous voici enfin rendu à la dernière étape (mais non la moindre!) de votre projet. Cette étape consiste à **compresser** dans un format compatible avec la plateforme de diffusion choisie, à **intégrer** et à **tester** le bon fonctionnement de votre projet **AVANT** de le **rendre disponible** à votre public-cible.

### 4.1 Compression et intégration multimédia

Grâce aux facilités de partage et d'exportation des logiciels, la compression est presque un jeu d'enfant! Certains vont jusqu'à proposer des formats de sortie déjà préconfigurés pour YouTube, Vimeo ou d'autres serveurs de diffusion. Ainsi, selon ce qui a été prévu pour votre projet, vous procédez à la compression dans le format qui permettra son intégration à l'environnement, la plateforme ou le support prévu pour sa diffusion.

Le temps de traitement ou «rendu» (*rendering*) variera en fonction du projet et des caractéristiques et capacités de la station de travail.

Si le projet est simple, vous aurez rapidement accès à un fichier vidéo de type mpeg4 ou autre. Si le projet est plus complexe et comporte des éléments d'interaction, le projet se présentera plutôt sous la forme d'un dossier dans lequel se retrouveront tous les sous-dossiers et fichiers associés.

Pour une publication sur un environnement numérique d'apprentissage tel que Moodle, informez-vous afin de connaître la procédure à suivre et tous les aspects techniques qu'il vous faut respecter auprès de l'équipe technique qui en a la charge (il peut s'agir selon le cas, de l'équipe informatique, multimédia ou technopédagogique de votre faculté ou de votre service). À titre d'exemple, sachez qu'à l'Université de Sherbrooke, le serveur **Moodle** accepte des fichiers vidéo ne dépassant pas **256Mo**.

Avant de rendre disponible votre projet à votre public-cible, il est important d'en vérifier le bon fonctionnement en le testant avec différents appareils (portable, tablette, cellulaire) et principaux navigateurs (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome).

### 4.2 Archivage

Une fois que votre projet complété, prenez soin d'en conserver l'entièreté sur un support externe (disque dur, clé USB, DVD), pour fin d'archivage bien sûr, mais aussi au cas où des correctifs seraient nécessaires.

La majorité des logiciels offrent une fonction qui permet de colliger dans un même dossier, tous les éléments essentiels au projet. Avec Camtasia c'est l'option **Export Project to zip** qui fait ce triage et compresse en une seule et même opération votre projet.

## CONCLUSION

La **production vidéo numérique** est, au-delà de la technologie, un acte de création, une expérience unique qui exigera toujours de celles et ceux qui s'y engagent **temps** et **énergie**, tout en leur insufflant un **grand sentiment de satisfaction** une fois le processus complété.

Nous espérons que ce guide contribuera, par les informations que vous y aurez trouvées, à la réussite de tous vos projets vidéo.

## RÉFÉRENCES

- Ayres, Paul et Paas, Fred, [Can the Cognitive Load Approach Make Instructional Animations More Effective?](#), *Applied Cognitive Psychology*, n° 21, 2007, p. 811-820.
- Bachmann, Philippe et Schultz, Marie-Claude. *Concevoir et produire un document audiovisuel*. Éditions Victoires. 1991. 117 p.
- Beauvais Daniel et Isacson, Magnus. *Produire en vidéo légère*. Vidéo Tiers-Monde. 1989. Belaroussi, Rachid, *Traitement de l'image et de la vidéo : avec exercices pratiques en Matlab*, Éditions Ellipses, 2010.
- Boissier, Jean-Louis (éd.), *Cinéma, vidéo, informatique – Propos et documents interactifs*, Biennale de Lyon. 1995.
- Bourbeau, Jean, [Pourquoi répéter quand on peut filmer?!](#), Profweb, 23 mars 2009.
- Brunet, Patrick J. *Les outils de l'image : du cinématographe au caméscope*. PUM. 1992. 176 p.
- Cooper, Richard, Mike Lavery et Mario Rinvolucri. *Video*, Oxford University Press. 1991. 112 p.
- Gaulin, Francheska. «[Produire des capsules vidéo de formation](#)» et site d'autoformation à l'outil : [Trousse Camtasia](#), Service de soutien à la formation, Université de Sherbrooke, 2014.
- Guo, Philip, [Optimal video length for student engagement](#), *blogue edX*, 13 novembre 2013.
- Hausman, Carl et Palombo, Philip J., *Modern Video Production – Tools, techniques, applications*. Harper Collins College Publishers. 1993. 315 p.
- Hone, Rick et Flynn, Liz. *Video in Focus – A guide to viewing and producing video*. Globe/Modern Curriculum Press. 1991. 195 p.
- Macedo-Rouet, Mônica, [Éduquer à l'image avec la vidéo numérique](#), Agence des usages TICE, 2007Magnan, Nathalie. *La vidéo, entre art et communication*. Édition École nationale des beaux-arts de Paris. 1997.
- Mayer, Richard E., [Applying the Science of Learning: Evidence-Based Principles for the Design of Multimedia Instruction](#), *American Psychologist*, 63(8), 2008, p. 760-769.
- Parfait, Françoise. *Vidéo, un art contemporain*. Édition du Regard. 2001. 367 p.
- Pavie, Olivier. *Vidéo numérique : acquisition, montage, conversion VHS, DVD, DV, DivX, BivX, VCD, SVCD et satellite*. Campus Press. 2000. 550 p.
- [Initiation à la vidéo numérique](#), site **Adobe**, groupe Adobe Dynamics Media, juin 2000.
- [Introduction à la vidéo numérique](#), site **Comment ça marche?**, sous la direction de Jean-François Pillou, octobre 2015.
- Snelson, Charleen, [Web-Based Video in Education: Possibilities and Pitfalls](#), *TCC 2008 Proceedings, 13<sup>th</sup> annual Technology, Colleges and Community Worldwide Online Conference*, Hawaii, vol. 2008, n° 1, p. 214-221.
- Snelson, Charleen et Patt Elison-Bowers, Using YouTube videos to engage the affective domain in e-learning, *Research, Reflections and Innovations in Integrating ICT in Education*, vol. 3, Badajoz, Espagne, 2009, p. 1481-1485.
- Watts, Harris. *Directing on Camera – A checklist of video and film technique*. Éditeur Aavo Media. 1992. 95 p.
- York, Dennis N. et Ron Owston, [Enabling learning with user-created web video in higher education](#), *2012 Annual Meeting (Proceedings)*, American Educational Research Association, Vancouver, 2012, 16 p.