

Webmedia : vidéo et podcast enrichis

La création de *Webdocs* ou de vidéos enrichies de compléments pédagogiques est devenue aujourd'hui une demande très forte, notamment dans le domaine de l'enseignement des langues. Cette formation vise à vous permettre les premiers pas dans ce type de réalisation au moyens d'outils libres et gratuits.

Merci à Pablo Vazquez pour son dessin animé libre *Gran Dillama* qui sert de support à notre travail.

1. Introduction

Webmedia est une chaîne éditoriale destinée à structurer, enrichir et diffuser des ressources audiovisuelles et sonores sur le web. Ses fonctionnalités seront détaillées ici afin de préparer les participants à enrichir leur propre production.

Vous enrichirez un document vidéo (et éventuellement un document sonore) en réalisant un chapitrage, puis en ajoutant des références avec liens hypertextes, un glossaire, une bibliographie et une page de crédits.

Webmedia nécessite une préparation soignée du travail avant d'être utilisé. Contrairement à un traitement de texte, il s'agit plutôt d'un outil d'assemblage pour des *matériaux* déjà préparés à l'avance.

Les vidéos enrichies avec *Webmedia* se prêtent particulièrement bien à une utilisation comme *capsules* pour la **classe inversée**. Pour faciliter la compréhension des explications à venir, il est préférable de commencer par visionner le [résultat final](#) que vous produirez durant cette formation.

Les ressources générales

[Vitrine des réalisations](#)

Un florilège de vidéos et podcasts enrichis réalisés avec *WebMedia2*. Beaucoup de conférences. Voyez tout particulièrement les enrichissements de l'émission de TV Kezako et... les tutoriels *WebMedia2*.

[Guide de l'utilisateur WebMedia2](#)

La documentation officielle, réalisée avec *Scenari*... Cette mise à jour récente prend en compte les changements intervenus dans la nouvelle version 2.2.

[Manuel WebMedia2](#)

Version papier de 76 pages, à télécharger, au format PDF, du guide ci-dessus, décrivant en détail le logiciel.

[Glossaire Webmedia](#)

Un extrait de trois pages du manuel officiel, présentant les différents éléments quelque peu particuliers du vocabulaire Webmedia.

[Le forum WebMedia](#)

Espace de discussion officiel de la communauté *WebMedia* et lien avec les développeurs. Assez réactif. C'est ici que vous demanderez de l'aide en tout dernier recours.

[Produire un podcast augmenté avec Scenari 4.0](#)

Un tutoriel détaillé présentant l'enrichissement basique d'un document sonore consacré à Simone Veil. Un document CLEMI réalisé par Anne Sophie HARTVICK, documentaliste à Lisieux. Voyez également le [résultat final](#). Vous pouvez télécharger [cette archive](#) (simone_veil.zip, 4.7mo) contenant l'ensemble des fichiers permettant de réaliser le tutoriel.

Téléchargement des documents de formation

[L'archive de la formation](#)

Téléchargez l'ensemble des fichiers vidéo, texte et image utiles à la réalisation des exemples proposés ci-dessous (archive zip, 67 mo).

2. Les outils

Webmedia n'est pas un logiciel autonome. Il ne peut fonctionner que grâce à la plateforme *ScenariChain*, qu'il vous faudra installer préalablement.

Scenari Chain et WebMedia

Tijani Rasmi, enseignant au CUEEP LILLE 1, vous présente [dans ce tutoriel](#) *ScenariChain* et la façon d'y installer le module *Opale*. La procédure est exactement identique pour *Webmedia*, au choix du fichier .wspack près.

Scenari Chain

Scenari Chain est une plateforme de saisie de contenus structurés pour les auteurs, permettant des exportations dans divers formats. Ce logiciel libre et gratuit est développé à l'origine par l'UTC de Compiègne et édité par la société Kelis. Pour pouvoir créer des documents, il vous faudra lui intégrer des modèles documentaires : *Opale*, pour la création de cours universitaires est le plus répandu.

Voyez [ce tutoriel](#) pour l'installation et la gestion des modèles documentaires.

[Télécharger Scenari Chain](#)

WebMedia2

WebMedia2 est une chaîne éditoriale, développée pour l'INA, qui s'installe dans la plateforme *Scenari Chain*. Elle permet (assez) simplement un enrichissement des fichiers son ou vidéos chapitrage, liens hypertextes, glossaire... synchronisés au défilement.

[Télécharger WebMedia2](#)

Bug Flash : *Webmedia* utilise en interne le *Flash Player* pour l'affichage des vidéos. Avec certaines versions de *Flash*, il arrive que les fichiers MP4 ou MP3 ne s'affichent pas. Dans ce cas, il faut supprimer la *segmentation* puis transcoder le fichier en WMV ou en OGG. Recréez ensuite votre segmentation. Pour davantage de détails, voir [cette discussion](#) sur le forum.

Cet inconvénient semble avoir été éradiqué à partir de la version 2.2 de *Webmedia2*

Autres outils logiciels

Aegisub

Aegisub est l'un des meilleurs logiciels destinés au sous-titrage de vidéos. Libre et gratuit, il existe en versions Windows, Mac et Linux. Sa richesse fonctionnelle rend la première prise en main un peu délicate : un [tutoriel très simple](#) proposé par l'Académie de Guyane vous y aidera. Pour aller plus loin, préférez cette [présentation vidéo](#) très complète sur Daylimotion ou l'article plus ancien [Timer avec Aegisub](#).

[Télécharger Aegisub](#)

Notepad++

Notepad++ est l'un des meilleurs éditeurs de texte existant sous Windows. Il vous permet de travailler en mode texte de façon extrêmement efficace. Nous vous recommandons son utilisation pour rédiger ou éditer les textes que vous insérez dans *Scribus*, car il ne "pollue pas" le texte par des formats indésirables comme le font les logiciels de traitement de texte.

Contrairement au logiciel Notepad fourni avec Windows, *Notepad++* permet de lire tous les jeux de caractères et vous évite l'apparition de signes cabalistiques à l'écran.

Notepad++ est un logiciel libre et gratuit disponible sous [Licence publique générale GNU](#). Il est traduit en français.

3. Découvrir Webmedia

Tijani Rasmi nous propose un [tutoriel détaillé](#) (30 minutes) sur Youtube. L'enrichissement se fait ici sur une vidéo. Il s'agit pour l'instant du document de référence le plus clair et le plus complet sur *Webmedia*. À voir et revoir absolument !

4. Hors Scenari : préparer les matériaux

Afin de pouvoir réaliser l'ensemble de cette formation dans le temps imparti, nous travaillerons avec des documents tout prêts, à prendre dans l'[archive de la formation](#).

Pour cette formation, nous utiliserons le dessin animé argentin *Gran Dillama*, réalisé par Pablo Vazquez avec des logiciels libres et publié sous licence Creative Commons BY

Le plus gros du travail se fait sans ouvrir Scenari : vous préparez les matériaux, textes et images qui y seront ensuite insérés par copier-coller. Un éditeur de texte, comme *Notepad++* sous Windows, sera le meilleur outil pour la partie textuelle. *Gimp*, *Photofiltre* ou *Paint.net* pour les illustrations et photos.

Visualisez à de nombreuses reprises le film à enrichir, repérez les chapitres (**segments**), rédigez les enrichissements synchronisés courts (**notes de marge**), puis longs (**compléments**), et enfin les enrichissements globaux (**extras**).

Les segments

Définissez les différents chapitres (**segments**, dans le vocabulaire Webmedia). Donnez leur un titre, repérez leur durée. Ici, j'ai choisi :

1. Titre : Amers pâturages - Début : 00.00.00
2. Titre : Le fruit défendu - Début : 00.33.69
3. Titre : Mission impossible - Début : 1.15.60
4. Titre : Chute - Début : 1.38.68
5. Titre : Générique - Début : 1.58.50
6. Titre : Épilogue - Début : 2.10. 00

Les notes de marge

Rédigez un titre et un texte très court, notez la cible d'un lien éventuel.

Distinguez entre notes relevant du glossaire et de la bibliographie/webographie.

Les compléments

Choisissez un titre. Rédigez votre texte avec des intertitres et des paragraphes courts. N'oubliez pas de noter vos sources pour toute citation.

Notez la référence des images à insérer.

Les images

Choisissez des photos ou illustrations facilement intelligibles : l'affichage est relativement petit dans *Webmedia2*.

Réduisez éventuellement leur taille à une dimension raisonnable, de l'ordre de 800x600 pixels. Il faut souvent éclaircir un peu et/ou accentuer les images après réduction de taille.

Notez la référence complète : titre, auteur, licence.

Les sous-titres

Dans sa dernière version, *Webmedia2* permet l'adjonction de sous-titres à votre film. Il n'accepte malheureusement que le format le plus fruste, en **.srt**.

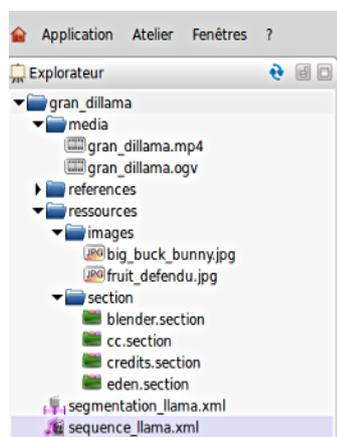
La réalisation effective de sous-titrages dépasse le cadre de cette formation. Voyez ci-dessus la notice du logiciel [Aegisub](#) pour des liens vers des tutoriels spécialisés.

5. Chapitrage du film : les segments

Structurez l'atelier (dont segmentation et séquence), créez les segments, ajoutez les notes de marge, ajoutez les compléments, ajoutez les extras, définissez les paramètres de publication.

Une fois la structuration mise en place, il est prudent d'effectuer un cycle de génération / visionnement de votre travail.

Structuration de l'atelier Webmedia



Créez dans le panneau *Explorateur* de votre atelier la structure ci-dessus pour y ranger vos matériaux.

1. Un premier espace *gran_dillama*, incluant la totalité de votre projet.
2. Trois sous-espaces, *media*, *references* (pas d'accent !) et *ressources*
3. Dans *ressources*, créez deux nouveaux sous-espaces, *images* et *section*

Mise en place des matériaux

L'ensemble des matériaux à insérer sont disponibles dans l'archive [formation_webmedia.zip](#), (57 mo). Décompactez-là et déposez, en les faisant glisser avec la souris, les fichiers images et vidéo dans l'arborescence de l'atelier, comme visible ci-dessus.

Déposez également le fichier des sous-titres, *lama.srt*, dans l'espace *media*.

Métadonnées

Cliquez sur *gran_dillama.mp4* pour ouvrir l'onglet correspondant dans le panneau principal. Entrez les mentions ci-dessous dans les champs correspondants :

- Titre, légende : **Gran Dillama**
- Paternité, Copyright : **Caminandes - Pablo Vazquez**
- Date, version : **Novembre 2013**
- Licence : **Paternité**

Le sous-titrage se met en place également dans cet onglet, en renseignant la zone *Accessibilité* du panneau principal.

- Renseignez le champ *Langue / Type* en utilisant une abréviation standard (fr, en, de...).
- Tirez le fichier de sous-titres *llama.srt* vers l'icône  du champ *Fichier / vidéo de sous-titrage*.
- Sauvegardez votre travail en cliquant sur l'icône en forme de disquette  en haut de l'onglet *Segmentation*.
- Remarquez la petite icône d'alerte rouge , visible et dans le panneau *Navigateur* et dans l'onglet *Segmentation*. Elle indique une erreur à corriger : ici, l'absence de titre pour le premier segment. Nous l'indiquerons ultérieurement.

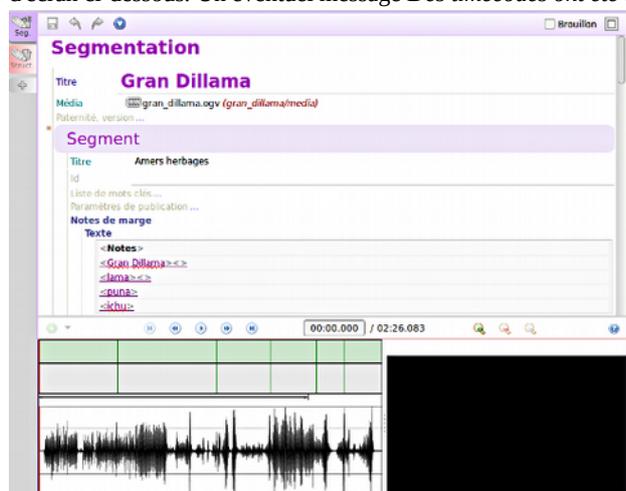
La segmentation

L'onglet de la segmentation est l'endroit où se fera le plus gros du travail d'enrichissement de notre vidéo. Faites bien attention aux nombreuses petites icônes et aux textes très clairs : l'ergonomie pourrait être grandement améliorée.

Pour pouvoir mettre en place la segmentation, il faut créer deux items dans le panneau *Navigateur* : la segmentation et la séquence.

Renseigner l'onglet *Segmentation*

Glissez avec la souris le fichier *gran_dillama.mp4* depuis le panneau *Explorateur* vers l'icône  du champ *Media*. Une forme d'onde correspondant à la bande son de la vidéo doit être visible en bas de l'onglet *Segmentation* comme dans la copie d'écran ci-dessous. Un éventuel message *Des timecodes ont été corrigés.* peut être négligé et fermé.



Voyez le fichier **textes_a_inserer.txt** dans notre archive pour les éléments associés à *Gran Dillama*.

Utilisez le chapitrage proposé ci-dessous pour définir les six segments de notre dessin animé *Gran Dillama*

1. Titre : Amers pâturages - Début : 00.00.00
2. Titre : Le fruit défendu - Début : 00.33.69
3. Titre : Mission impossible - Début : 1.15.60
4. Titre : Chute - Début : 1.38.68
5. Titre : Générique - Début : 1.58.50
6. Titre : Épilogue - Début : 2.10. 00

Pour le premier segment, renseignez simplement le champ *Titre*.

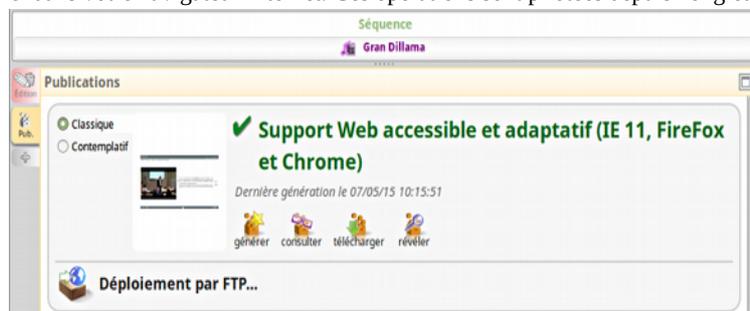
Pour les segments suivants, en utilisant la barre de boutons *Magnétoscope* en bas de l'onglet, faites défiler le film jusqu'à amener le curseur à l'endroit voulu (la touche *Espace* du clavier tient lieu de *Pause*). Cliquez alors sur le petit bouton **+**. Un nouveau segment est créé. Vous pouvez aussi entrer manuellement un time code (la valeur de début du segment) dans le champ voulu.

Vous pouvez affiner le positionnement en sélectionnant dans le haut de l'onglet *Segmentation* le mot *Segment* correspondant au segment sur lequel vous êtes en train de travailler. La barre bleue de séparation des segments dans la *Time Line* s'épaissit et peut alors être déplacée à la souris.

Renseignez le titre de chaque nouveau segment.

Vérification du travail

Il est très important de vérifier régulièrement votre travail, en effectuant une génération des fichiers html, puis un affichage de ceux-ci dans votre navigateur Internet. Ces opérations sont pilotées depuis l'onglet *Séquence*.

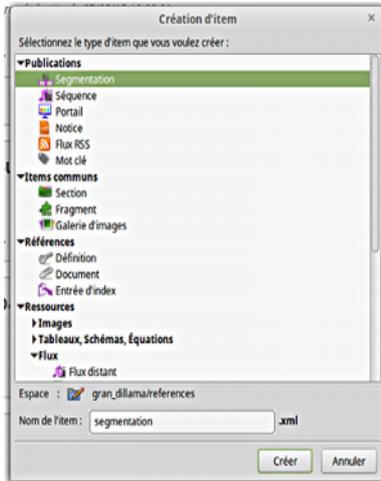


- Dans l'onglet *Séquence*, cliquez sur le petit onglet vertical *Pub*.
- Cliquez ensuite sur l'icône *Générer*.
- Une animation de l'icône se lance pour vous faire patienter : attendez son arrêt.
- Une icône *Consulter* apparaît. Cliquez pour voir votre travail dans le navigateur Internet.

6. Mise en place des notes de marge

Notes de marge : il y a une seule note de marge par segment. Elle contient des liens vers des références.

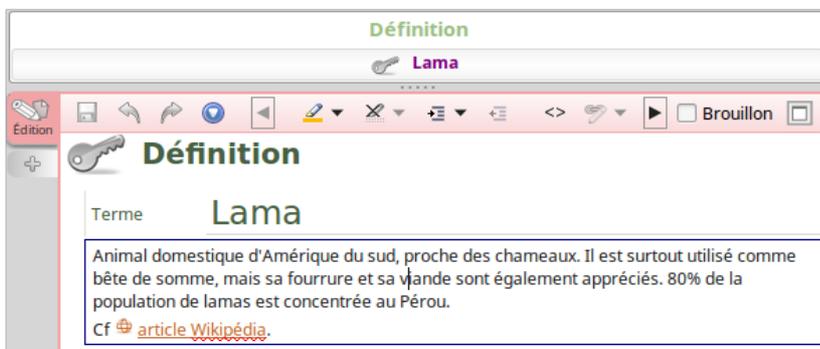
Références : juste une courte définition, avec lien sur un autre document ou une page web. Pas d'images ou de textes longs.



Créer une référence

- Dans l'espace "references", créer un nouvel item de type reference
- Sélectionner références | Clic droit | Créer un item | Cliquer sur *Références* dans la boîte de dialogue | Choisir *Définition*
- Renseigner "Nom de l'item" (ne sera jamais affiché)
- Valider en cliquant sur Créer

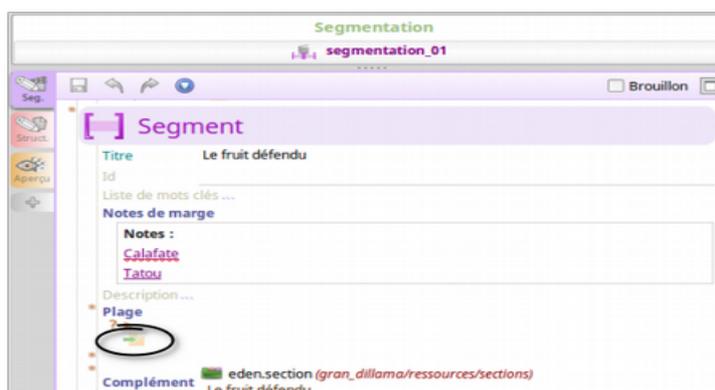
Renseigner la définition



- Renseigner le champ *Titre*
- Renseigner le champ *Définition*
- Insérer un lien hypertexte
Copier l'adresse de la page à lier dans le presse-papier
Sélectionner les mots à lier
Dans la barre d'outils du glossaire, cliquer sur l'icône (crayon) Insérer dans le paragraphe (ou raccourci CTRL-U)
Coller l'adresse dans la boîte de dialogue. Valider.
- Sauvegarder en cliquant sur Enregistrer (disquette). Noter la disparition des icônes d'alerte .

Insérer la référence dans le segment

- Ouvrir la segmentation : double-clic dans la fenêtre de l'atelier ou sélection de l'onglet "segmentation" dans la fenêtre de droite si la segmentation a déjà été ouverte.
- Sélectionner le segment adéquat
- Repérer au-dessous du mot *Segment* la ligne (gris clair, peu visible) *Notes de marge*. Cliquez pour en déplier le champ *Texte*.
- Avec la souris, tirer la référence désirée depuis le panneau *Explorateur* dans ce champ *Texte*.
- Sauvegarder en cliquant sur l'icône  *Disquette*.



Insérer plusieurs références

- Pour insérer une deuxième référence, dans le champ *Texte* du segment, créer une nouvelle ligne en appuyant sur *Entrée*.
- Y tirer la référence désirée.
- On peut également ajouter un texte libre dans les notes de marge, par exemple pour titrer l'ensemble. Ici "Notes" et "Voir aussi".
- Pour une mise en gras, sélectionner ce titre, puis dans la barre d'outils, cliquer sur l'icône (crayon) *Insérer dans le paragraphe | Important*.

Voici les notes à de marge insérer dans les différents segments :

1. Gran Dillama, Lama, Puna, Ichu
2. Calafate, Tatou
3. Rideau de fer, Mission impossible, Black-out
4. Bib-bip et le coyote
5. Ne rien insérer pour l'instant
6. Arc-en-ciel

Affichage du glossaire

Il est possible d'afficher l'ensemble du glossaire dans un onglet pendant toute la durée du film.

- Sélectionner la séquence | onglet *Edition*
- Cliquer sur *Paramètres de publication | Paramètres des annexes | Publier le glossaire | Oui*
- Sauvegarder

Éléments de bibliographie

Les éléments de bibliographie sont créés exactement comme les références. À deux différences près : l'item s'appelle ici *Document* et il faut remplir un champ *Sources*

Pour le segment 5, *Générique*, mettez en place une note de marge intitulée *Voir aussi* : et contenant les pages *Web Professeur Kouro*, *archive.org*, *Portail*, et *Formation Canopé*. Vous trouverez tous les détails dans le fichier **textes_a_insérer.txt**.

Comme le glossaire et suivant la même méthode, la bibliographie peut être rendue disponible pendant toute la durée du film.

7. Les compléments et les extras

Les uns et les autres sont des items "Section", insérés respectivement dans un segment ou dans la séquence. Ils permettent l'affichage de textes longs, comprenant des images. La plupart des manipulations sont analogues à celles vues ci-dessus pour les références.

Créer une section

- Dans l'espace "ressources | sections", créer un nouvel item de type *Items communs*
- Sélectionner ressources | Clic droit | Créer un item | Cliquer sur *Items communs* dans la boîte de dialogue | Choisir *Section*
- Renseigner "Nom de l'item" (ne sera jamais affiché)
- Valider en cliquant sur Créer

Renseigner une section

En vous servant du texte présent dans le fichier **textes_a_insérer.txt**, renseignez la section *Le fruit défendu* comme montré dans la capture d'écran ci-dessous.

Le cas échéant, utilisez la structure de bloc des sections : un nouveau bloc pour une structure intertitre+paragraphes(s)



Ajouter une image dans la section

Les items "Images" se créent en tirant simplement les fichiers dans le panneau *Navigateur*. Ici, nous allons insérer la gravure *fruit_defendu.jpg* dans notre section.

1. Cliquez deux fois sur *fruit_defendu.jpg* dans le panneau *Explorateur*. Ceci ouvre l'onglet *Image JPEG*, qui permet de nombreuses opérations sur les images.
2. Repérez les deux petits onglets verticaux *Visu.* et *Props*. Remplissez les propriétés dans l'onglet *Props*. Pensez à indiquer auteur et licence dans le champ légende.
3. Dans l'onglet *Visu.* le curseur latéral permet d'affiner la taille d'affichage de l'image. Réduisez celle-ci jusqu'à apparition de la graduation horizontale sous l'image.



Insérer la section dans le segment

- Ouvrir la segmentation : double-clic dans la fenêtre de l'atelier ou sélection de l'onglet "segmentation" dans la fenêtre de droite si la segmentation a déjà été ouverte.
- Sélectionner le segment adéquat : ici *Le fruit défendu*
- Repérer au-dessous du mot *Segment* la ligne (gris clair, peu visible) *Complément*.
- Avec la souris, tirer la section désirée depuis le panneau *Explorateur* dans l'icône  située à côté du mot *Complément*.
- Sauvegarder en cliquant sur l'icône  *Disquette*.

Section avec galerie d'images

La galerie d'images permet l'insertion d'une série de vignettes cliquables dans la page. En mode agrandi, elle peuvent défiler comme un diaporama.

- Créez une nouvelle section *Creative Commons* comme précédemment. Renseignez-là en vous servant du texte présent dans le fichier **textes_a_insérer.txt**.
- Cliquez sur la petite étoile jaune  (très peu visible) immédiatement en dessous du texte. Dans le menu, choisissez *Galerie d'images*.
- Dans le panneau *Explorateur*, sélectionnez ressources | images. Faites un clic droit pour créer un item. Dans la boîte de dialogue, choisissez dans Items communs | Galerie d'images
- Dans l'onglet *Galerie d'images*, donnez le titre *Licences Creative Commons*.
- Pour insérer une première image dans la galerie, faites glisser *by.png* depuis le panneau *Explorateur* dans l'icône  du champ *Image*.
- Pour insérer les images suivantes, cliquez sur la petite étoile jaune  en bas du champ *Image*. Cliquez ensuite sur *image*. Glissez le fichier image suivant comme ci-dessus. Recommencez l'opération jusqu'à ce que la galerie soit complète.



Les extras

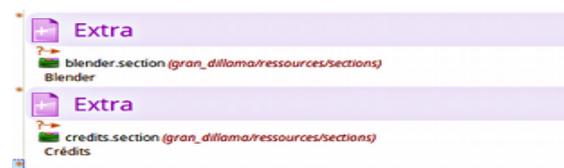
De la même façon que nous avons ajouté des compléments aux segments, nous allons maintenant ajouter des extras à la séquence.

1. Créez deux nouvelles sections, *Blender* et *Crédits*
2. Renseignez-les en vous servant du texte présent dans le fichier **textes_a_insérer.txt**.
3. Insérez l'image *big_buck_bunny.jpg* pour illustrer la section *Blender*

Insérer un extra

Attention : cette opération est rendue délicate par une ergonomie discutable. Suivez attentivement les instructions.

- Ouvrez l'onglet *Séquence | Édition*. Repérez le champ *Extra* et sa petite icône .
- Cliquez sur l'icône  et choisissez *Item externe* dans le menu. Une nouvelle icône  apparaît alors dans le champ *Extra*
- Avec la souris, tirer la section désirée depuis le panneau *Explorateur* dans cette icône .
- Pour insérer un deuxième Extra, cliquez sur la petite étoile jaune  située immédiatement en dessous du champ *Extra*. Dans le menu, cliquez sur *Extra*.
- Recommencer les opérations précédentes pour renseigner ce nouveau champ *Extra*.



8. Visualiser et diffuser

Comme tous les modules *Scenari*, *Webmedia* offre une grande variété de publications possibles. Ici, néanmoins, seule la publication HTML5 présente un réel intérêt pratique.

Les paramètres de publication

Comme décrit plus haut pour la publication du glossaire, la fenêtre de séquence permet de régler nombre de paramètres : démarrage automatique du film, position des commandes, affichage du glossaire...

L'archive de projet

Le fichier [gran dillama 2015-5-9.scar](#) (archive scenari, 55 mo) disponible sur notre serveur contient une sauvegarde générale du projet Gran Dillama, avec tous les éléments déjà en place dans Scenari. Le webmedia est prêt à générer et vous permet d'examiner en détails le résultat de toutes les opérations ci-dessus.

Dans la fenêtre de l'explorateur, créez un nouvel espace et sélectionnez-le. Clic-droit puis Importer. Recherchez le fichier .scar sur votre disque puis validez.

L'archive de génération

Dans l'onglet *Pub.* de la séquence, après une génération, vous disposez d'une icône *télécharger*. Elle vous permet d'obtenir une archive contenant l'ensemble des fichiers nécessaires à la visualisation de votre vidéo ou podcast enrichi.

C'est ce fichier qui doit être transmis au responsable de votre site web.

Décompactez cette archive sur un ordinateur ou un serveur. La visualisation débute en lançant le fichier **index.html**.

Le fichier [gran dillama-22.zip](#) (archive zip, 55 mo) disponible sur notre serveur contient cette archive. Vous pouvez également le [visualiser directement](#). À titre de comparaison, une version du même *webdoc* réalisée [avec la version précédente](#) de Webmedia est également disponible.

Portail et flux RSS

Webmedia propose en outre deux modes particuliers de diffusion. L'item *Flux RSS* permet d'alimenter spécifiquement l'application *Scénari Reader*. Malheureusement, seule la version *Ipad* supporte pour l'instant les productions du module Webmedia2.

L'item *portail* permet de générer une "page d'accueil" pour recevoir toute une série de vidéos ou de podcasts enrichis.

9. Évaluation et questions

Évaluez cette formation

Merci de nous aider à améliorer la qualité de nos formations en prenant quelques instants pour remplir [ce questionnaire](#), entièrement anonyme.

Pour éviter une utilisation du questionnaire par des tiers, il vous est demandé de remplir un champ "code de la formation". Celui-ci vous sera indiqué par le formateur.

Vos questions

Une difficulté à reproduire une manipulation faite durant la formation ? Une question à poser ? Ou une réalisation à présenter ?

Utilisez ce système de commentaire à votre guise. Si nécessaire, il est possible de joindre des images. Les contributions sont systématiquement modérées, et ne seront affichées qu'après validation. Si besoin, vous pouvez aussi vous adresser directement au [responsable des formations](#).