

L'Œuvre Multimédia – Histoire et Analyse

Les 4 Pieds de Multimédia

- Le langage
- La psychologie
- **La technique**
- **La sociologie**



Les 4 Pieds de Multimédia: Technique

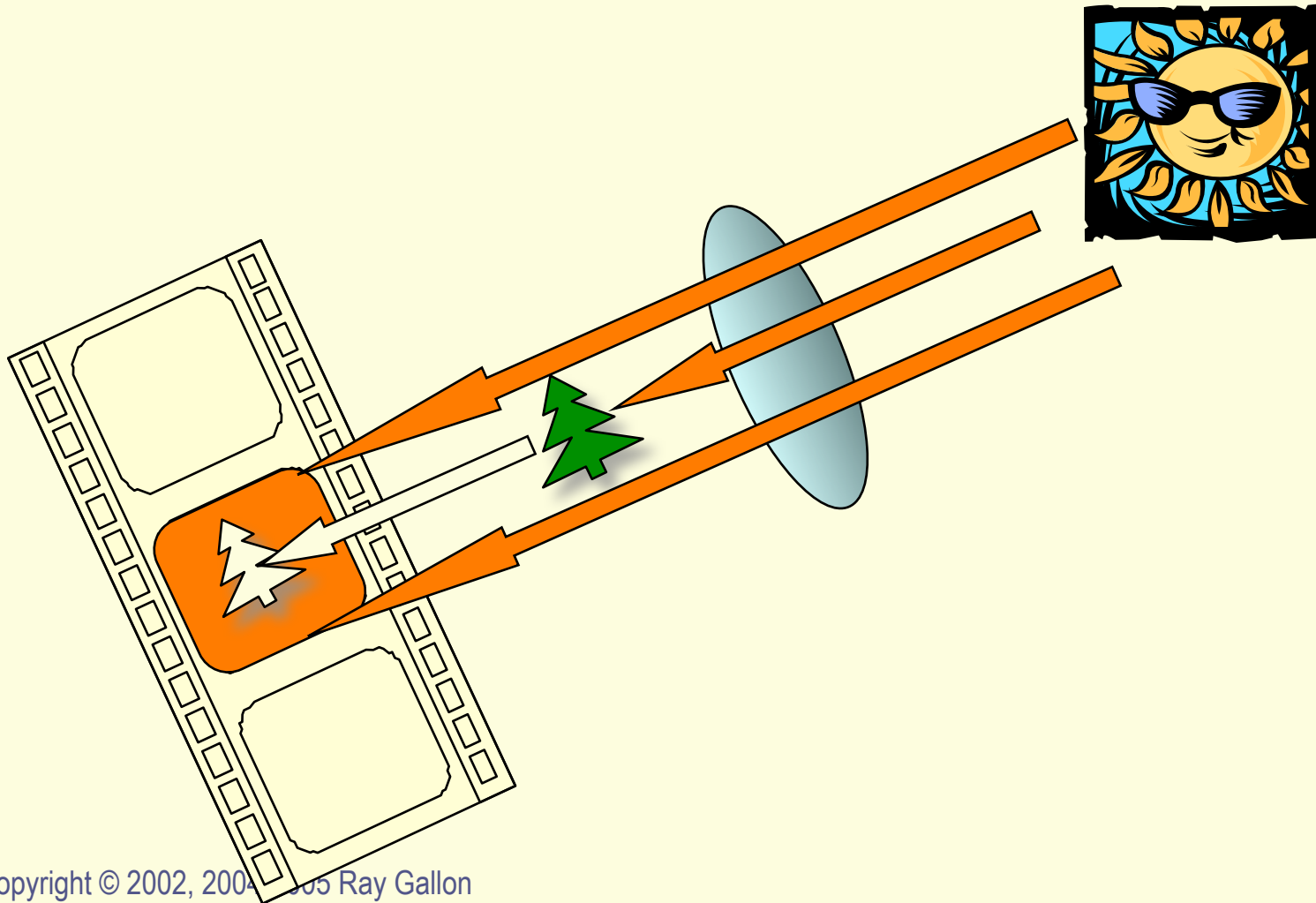
- Il s'agit de comment faire ?
- Il s'agit d'une méthodologie donnant accès au contenu:
 - Stockage de l'information binaire en mémoire de l'ordinateur
 - Capture d'information numérique vs. analogique
- Il s'agit de connaissance d'outils qui permettent la manipulation du contenu et la création des liens:
- C'est le pouvoir d'agir, les moyens pour faire!



Enregistrement Analogique

- Comme le nom l'indique il fonctionne à travers une *analogie*
- Dans le cas d'enregistrement photographique, l'analogie est entre intensité de la lumière et transformation de sels d'argent

Le Cas de la Photographie

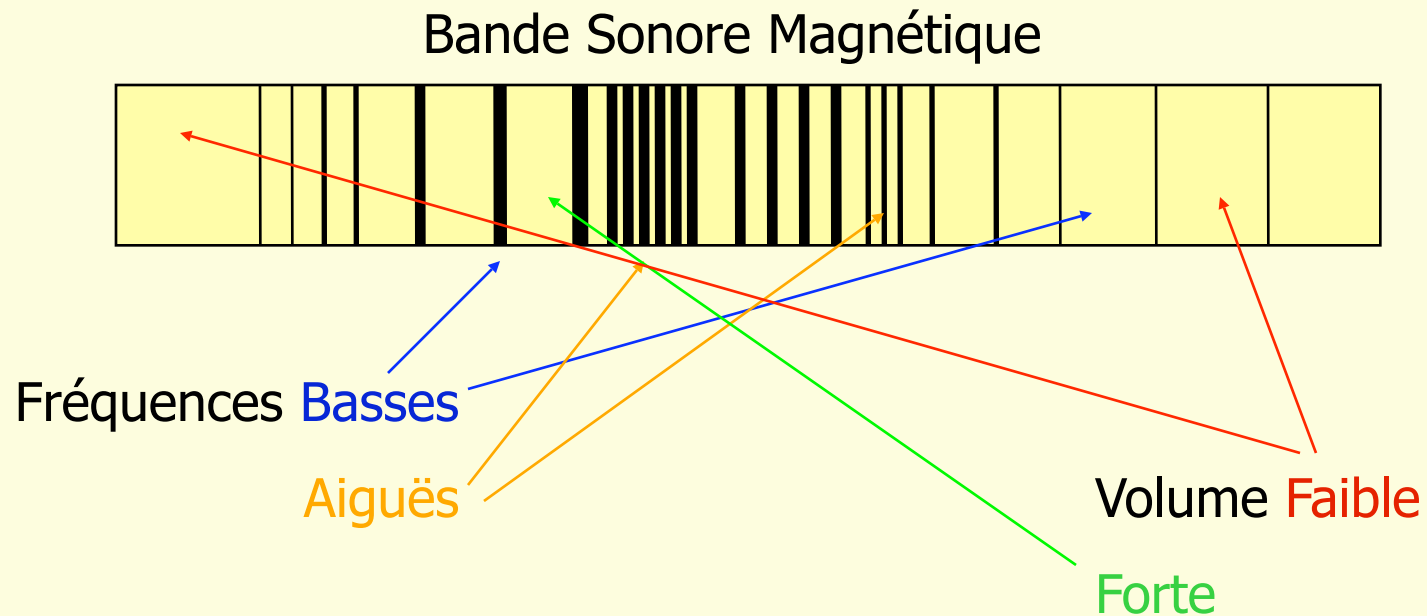




Enregistrement Analogique

- Dans le cas d'enregistrement magnétique, il s'agit d'une analogie entre la luminosité (image) ou la pression acoustique (son) et un flux magnétique.

Le Cas d'Enregistrement Magnétique



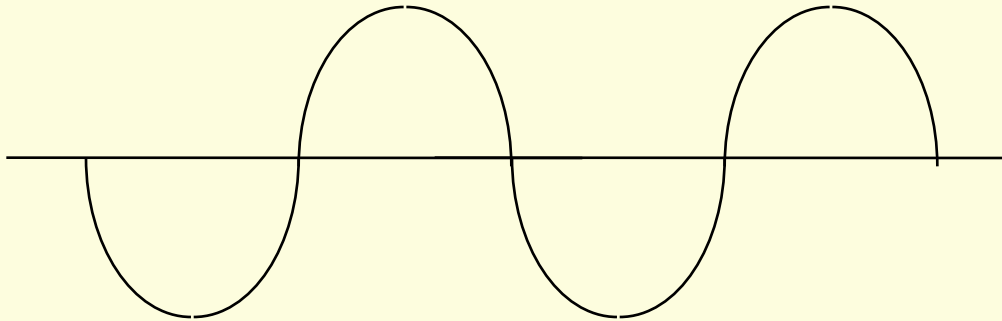


L'Enregistrement Numérique

- Passe par un système d'échantillonnage au lieu de l'enregistrement continu
- Utilise un système de codage par octet (8, 16, 32 bits...)
- Parce que le codage est en binaire (oui ou non sans gradations) les parasites sont largement éliminées

L'Enregistrement Numérique

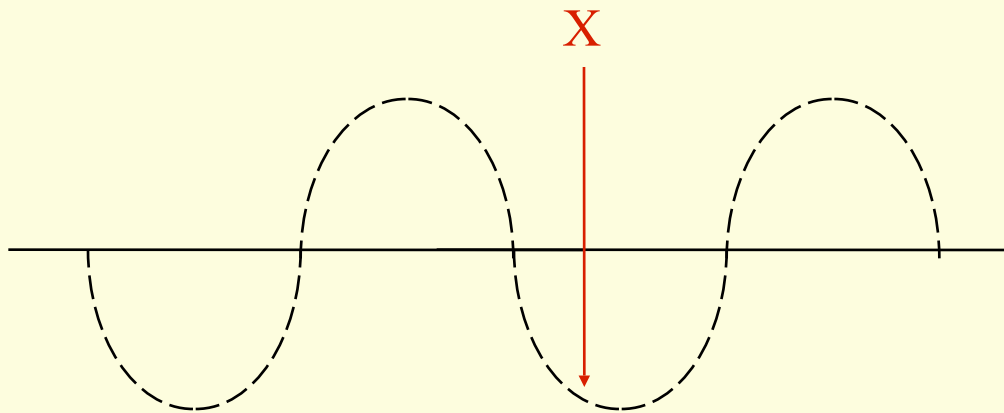
Echantillonnage



Onde Sonore Continue

L'Enregistrement Numérique

Echantillonnage



Onde Sonore Echantillonnée

Au moment « X »
on prend
l'échantillon des
caractéristiques
telles que:

Intensité

Timbre

Fréquence

Le **taux d'échantillonnage** détermine la réponse de fréquences de l'enregistrement (plus d'échantillons par second, plus de fidélité aux aiguës)

Le **nombre de bits** utilisés pour chaque échantillon (« **profondeur** ») détermine la fidélité aux autres caractéristiques telles que timbre, intensité...



Les 4 Pieds de Multimédia: Technique

- Il s'agit de comment faire ?
- Il s'agit d'une méthodologie donnant accès au contenu:
 - Stockage de l'information binaire en mémoire de l'ordinateur
 - Capture d'information numérique vs. analogique
- **Il s'agit de connaissance d'outils qui permettent la manipulation du contenu et la création des liens:**
- C'est le pouvoir d'agir, les moyens pour faire!



Outils : Langages de programmation

Procéduraux

- BASIC = Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code
- C
- Cobol

Orienté d'objet

- C++
- Java
- Smalltalk

Outils : Logiciels de production

Image Fixe

- *Photoshop*
- *Illustrator*
- *Freehand*
- *Fireworks*
- *Paint Shop Pro*
- *Gimp - open source*

Animation - possible avec Paint Shop Pro ou autres spécialisés :

- *Flash*
- *Moldeo - open source*
- *After Effects*

Outils : Logiciels de production

Son

- *Pro Tools*
- *Acid Pro*
- *Gold Wave*
- *Cool Edit*
- *Sound Forge*
- *Real Audio (web)*
- *Quick Time (web+)*
- *Audacity - open source*

Vidéo

- *Premiere*
- *Real Video (web+)*
- *Quick Time (web+)*
- *Avid (nécessite matériel)*
- *Final Cut Pro*
- *Studio*
- *Jahshaka - open source*

Outils : Logiciels de fédération

● Editeurs HTML (web design)

- *Dreamweaver*
- *GoLive*
- *Netscape Composer*
- *Front Page*
- *Nvu - open source*

● Editeurs multimédias (supports locaux)

- *Director*
- *Hyper Studio*
- *Incomedia*

Outils : Logiciels open source

wifi
access

Welcome to a comfortable
place that's ideal for working

Orange wifi access



Connect

Operator : Orange France

Login :

Password :

"I hereby declare that I have read the [general conditions of use](#) regarding the Orange wifi access service and that I accept them."

Obtain your login and password

You have an Orange France subscription

Use your mobile number as your login and request a password by dialing **#125#** on your mobile.

[Pricing & product information](#)



Les 4 Pieds de Multimédia: Sociologie

- Il s'agit de l'interaction et donc de la communication
 - Les communautés d'intérêt
 - L'Internet
- Il s'agit aussi, évidemment, à un retour aux codes...



La Sociologie

- La multimédia aujourd'hui a presque toujours un aspect de réseau, même si elle soit sur un support non-connecté. Par exemple, un lien vers l'Internet depuis un CD-ROM.
- L'Internet est un lieu de formation des communautés d'intérêt – des communautés qui se forment opportunément autour d'une question ou une activité en commun.



Les Communautés d'Intérêt

Dans toute l'histoire humaine,
L'homme s'identifie comme un
groupe pour raison de partager le
même espace et:

- Un ou des besoins commun(s)
- Des inquiétudes communes



Exemple d'une Communauté d'Intérêt

L'homme primitif qui a besoin de manger:

- Il se met en communauté non pour raison d'appartenance à la même famille, ni pour vraisemblance physique.
- Il se met en communauté parce qu'il a faim et attraper un mammoth est une tâche pour plusieurs.

Conséquences Pour la Conception d'un Oeuvre

- L'œuvre a besoin de répondre à:
 - Un besoin commun ou
 - Un but partagé ou
 - Un souci, souhait ou sentiment partagé
- Pour cela – il faut un langage commun (code partagé), donc

La Communication! ✦