

ANALYSES FILMS – Manuel utilisateur

ANALYSES FILMS – Manuel utilisateur

Introduction

Première analyse (ou reprise après absence)

Film analysé

Fichier `config.yml` du film

Analyse

Créer un évènement d'analyse

Modifier un évènement d'analyse

Naviguer dans le film

Choisir un endroit précis dans le film avec la souris

Rejoindre un signet

Choisir un endroit précis dans le film avec la console

Le Contrôleur

Les vidéos

Régler la vitesse

Utiliser une seconde vidéo

La console

Liste des commandes

Annexe

Raccourcis clavier

Commande du contrôleur

Commande de l'éditeur d'évènement

Commandes signets

Commandes diverses

Introduction

L'application « Analyseur de Films » permet de procéder à l'analyse « simple » des films, aidés de la vidéo.

De façon résumée, l'analyse consiste à enregistrer des « évènements » qui sont autant de points-clé dans le film permettant d'écrire toutes les notes qu'on veut.

Première analyse (ou reprise après absence)

Voici la procédure pour une première analyse ou pour reprendre en main l'application après un long moment sans l'utiliser.

- Dans le dossier `_FILMS_` de l'application, mettre le dossier du film analysé (regarder sur un disque dur) ou le créer,

- Si c'est une création, il faut créer un fichier `config.yml` en s'inspirant du dossier `_FILMS_/Essai` et il faut mettre la vidéo dans le dossier,
- Dans le fichier `_FILMS_/CURRENT`, mettre le nom de ce dossier du film,
- Lancer l'application à l'aide de l'adresse : http://localhost/Analyses_Films_WAS
- Jouer le raccourci `Cmd K` pour afficher le contrôleur,
- Jouer les touches `L`, `K` ou `J` pour lancer la lecture, l'arrêter ou revenir en arrière,
- Une fois à l'endroit voulu, se placer dans le champ « contenu » de la liste des événements d'analyse (note : cela ferme le contrôleur)
- Écrire le contenu de la scène par exemple, choisir le type « Scène » et cliquer sur le bouton « + »,
- Le nouvel événement d'analyse est automatiquement créé et enregistré. Le nouvel événement est ajouté à la liste. Il suffira de cliquer dessus pour revenir à cet endroit précis. Comme c'est une scène, l'évènement est aussi ajouté à la liste des scènes.
- Poursuivre ainsi jusqu'à obtenir tous les événements d'analyse voulu, dans tous les types voulus.
- On peut utiliser la seconde vidéo pour visualiser des endroits sans bouger la vidéo principale. On peut s'en servir par exemple pour visualiser la scène courante. Si on ne se sert pas de cette seconde vidéo, on peut supprimer toutes les informations concernant `:video2` dans le fichier de configuration et recharger la page.

Film analysé

Le film analysé doit être un dossier unique portant le nom du film (ou un diminutif) se trouvant dans le dossier `_FILM_` de l'application. Ce dossier doit au minimum contenir :

- la vidéo du film
- un fichier `config.yml` défini ci-dessous.

```
Analyses_Films_WAS/_FILMS_/<monFilm>/config.yml
                               /video.mp4
```

Fichier `config.yml` du film

C'est le fichier qui définit le film courant. On trouve les propriétés suivantes :

```
---
:titre: Le titre du film
:video:
  :width: 400           // taille de la vidéo à afficher
  :name:  video.mp4     // nom de la vidéo dans ce dossier
```

```
// === OPTIONS ===

// Pour avoir une seconde vidéo de contrôle ou d'essai
// Pour le moment, ce sera toujours la même
:video2:
  :width: 200

:personnages:
  :PR: <personnage> // 2 lettres qui seules vont remplacer le personnage
                        // dans les textes.
  :SA: <autre>      // Autre personnage
```

Analyse

Créer un évènement d'analyse

- Choisir son type dans le menu (scène, nœud clé, etc.),
- choisir le temps sur la vidéo en [navigant dans le film](#),
- rédiger le contenu de l'évènement
- cliquer sur le bouton « + » du listing d'éléments.

Modifier un évènement d'analyse

- Le choisir dans la liste,
- modifier ses valeurs,
- cliquer sur le bouton « save ».

Naviguer dans le film

Pour naviguer dans le film, jouer la vidéo, etc. on utilise le contrôleur. Le contrôleur n'est pas ouvert par défaut (car il modifie la gestion des touches du clavier). On l'ouvre à l'aide `Cmd K`.

Choisir un endroit précis dans le film avec la souris

- Se déplacer sur la vidéo horizontalement pour choisir l'endroit approximatif
- cliquer pour « geler » la vidéo
- si le contrôleur est ouvert, on peut rectifier le point en déplaçant les flèches gauche/droite.

Rejoindre un signet

Des signets — c'est-à-dire des points précis dans le film — peuvent être définis à l'aide du [contrôleur](#). Il suffit de les cliquer dans la liste, ou d'utiliser une touche de 1 à 9 s'ils font partie des 9 premiers, pour rejoindre le temps correspondant.

Choisir un endroit précis dans le film avec la console

`+ <s>` permet de se déplacer de `<s>` secondes en avant.

`- <s>` permet de se déplacer de `<s>` secondes en arrière.

`goto h:m:s.fr` permet de rejoindre le temps désigné par cette horloge (les frames vont de 0 à 25, 25 correspondant à une seconde).

Le Contrôleur

Le contrôle permet de contrôler la vidéo et de mémoriser des points-clés, des signets, qui permettent de se déplacer avec plus d'aisance.

Note : maintenant, il n'est plus dédié qu'aux signets.

On l'affiche grâce au raccourci `⌘ K`.

Les vidéos

Régler la vitesse

Pour régler la vitesse de la vidéo, il suffit de presser autant de fois que nécessaire la touche `L` qui permet de lancer la lecture. Avec la touche `Ctrl` appuyée, on ralentit la vitesse.

Utiliser une seconde vidéo

On peut utiliser une seconde vidéo simplement en la définissant dans le fichier `config.yml` du film :

```
---
...
:video2:
  :width: 200 # en général, assez petite
  # TODO Plus tard des options, comme le placement dans l'interface
  # pourront être déterminées.
```

La console

Liste des commandes













Action	Commande	Description/options
Construire le PFA	<code>pfa build</code>	Produit le fichier qui contient le Paradigme de Field Augmenté. Utiliser la commande <code>open-pfa</code> pour l'afficher.
Afficher le PFA	<code>pfa open</code>	

Annexe

Raccourcis clavier






Commande du contrôleur

Ces raccourcis sont utilisables dès le lancement de l'application. Ils ne se désactivent que lorsqu'on se trouve dans un champ d'édition.







Action attendue	Raccourci	Description du raccourci / options
Jouer la vidéo active		En appuyant plusieurs fois sur la touche, on accélère la vidéo. La touche  permet de ralentir jusqu'à 50 % de la vitesse.
Stopper la vidéo active		Une seconde pression permet de revenir au début de la vidéo.
Jouer en arrière		Appuyer plusieurs fois pour changer la vitesse (accélérer)
Avancer d'une image		
Reculer d'une image		
Avancer d'1 seconde		
Reculer d'1 seconde		
Avancer de 10 secs		
Reculer de 10 secs		
Aller au signet précédent		
Copier le temps de la vidéo active dans le temps de l'autre vidéo		Il faut qu'une seconde vidéo soit active

Commande de l'éditeur d'évènement






Ces raccourcis clavier sont utilisables dès le lancement de l'application. Ils ne se désactivent que lorsqu'on se trouve dans un champ d'édition.

Action attendue	Raccourci	Description du raccourci/options
Enregistrer l'event		
Focusser dans le champ de texte		Désactive les raccourcis clavier.
Actualiser le temps		En prenant celui de la vidéo active.
Sélectionner l'évènement suivant		Ou le premier si aucun n'est sélectionné
Sélectionner l'évènement précédent		Ou le dernier si aucun n'est sélectionné

Commandes signets

Action attendue	Raccourci	Description/options
Aller au signet suivant	 	
Aller au signet précédent	 	
Aller au signet 1... 9	 ... 	

Commandes diverses

Action attendue	Raccourci	Description/options
Ouvrir ce fichier d'aide	 	Il s'ouvre en PDF dans une autre fenêtre
Activer/désactiver l'aide transparent	  	Ce sont les messages qui s'affichent régulièrement dans l'interface.
Ouvrir ce fichier d'aide pour le modifier	