

Introduction au cours de multimédia

Vincent CHARVILLAT

vincent.charvillat@enseeiht.fr

Axel CARLIER

axel.carlier@enseeiht.fr

Thomas FORGIONE

thomas.forgione@enseeiht.fr

19 Septembre 2017

Organisation du module

Cours / TPs

- Introduction 1 séance
- JavaScript : Cours + TPs 4 séances
- Cours sur les interfaces homme-machine 1 séance
- Cours sur la compression vidéo 5 séances

Évaluation

- Un examen
- Un projet 4 séances

Séance du 30 Octobre 2017

Va probablement être déplacée

Objectifs pédagogiques

IHM

- Concevoir et implémenter en JavaScript une interface multimédia

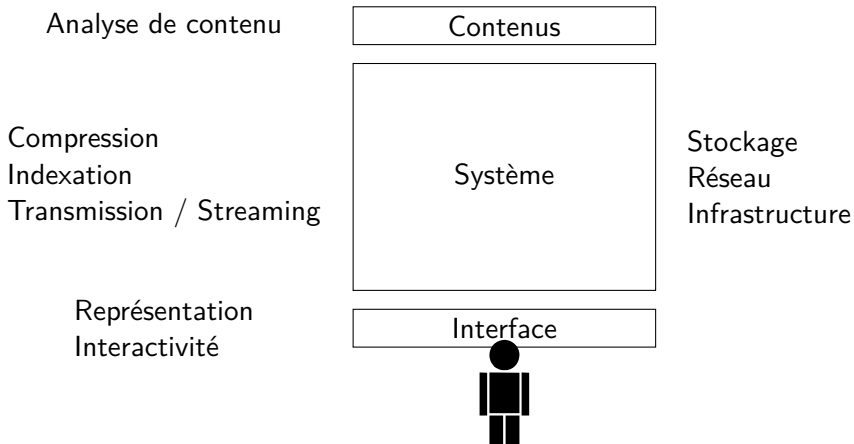
Compression

- Appliquer des techniques de compression de données (ASCII, images)

Brainstorming

À quoi pensez-vous si je dis *multimédia* ?

Brainstorming



Quelques définitions

Multimédia

"Un champ d'étude qui s'intéresse à l'intégration de textes, graphiques, dessins, images fixes ou mobiles (vidéos), animations, audio et de n'importe quel autre type d'information qui peut être représenté, stocké, transmis et traité sous forme numérique."

Dave Marshall, 2001

Par exemple

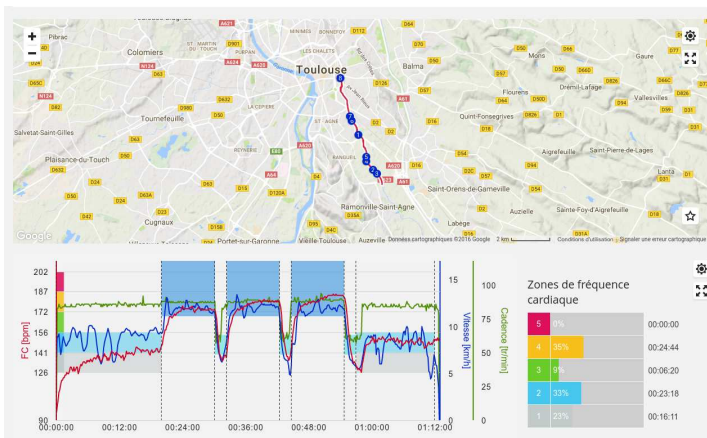


FIGURE – Données d'une course

Quelques définitions

Document multimédia

Un document intégrant plusieurs médias...

- spatiale : on décrit l'organisation des différents médias
- temporelle : on décrit l'enchaînement, la temporisation, la synchronisation des différents médias
- sémantique : on choisit les éléments pertinents à afficher

Quelques challenges du multimédia

Vidéo

- Streaming
- Video 360°

3D

- Google Earth
- SketchFab

Sur la vidéo

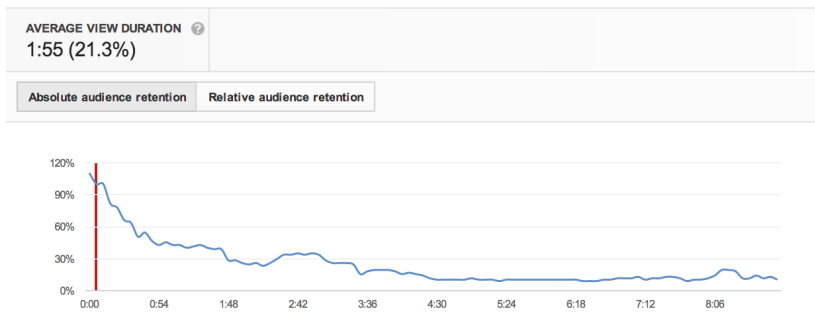


FIGURE – Graphique YouTube sur la fidélisation de l'audience

Les seeks

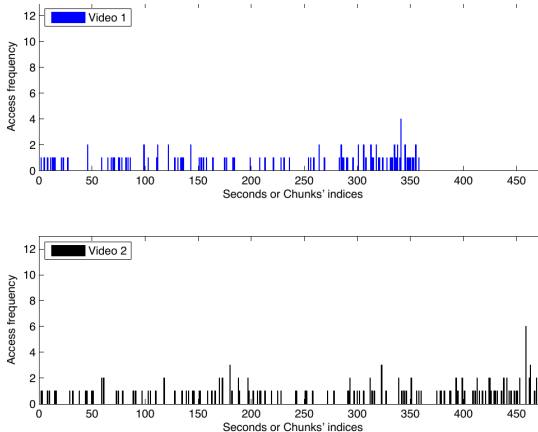


FIGURE – Nombre de seeks à chaque instant de la vidéo

Les *bookmarks*



FIGURE – Un lecteur vidéo avec *bookmarks*

Les seeks avec *bookmarks*

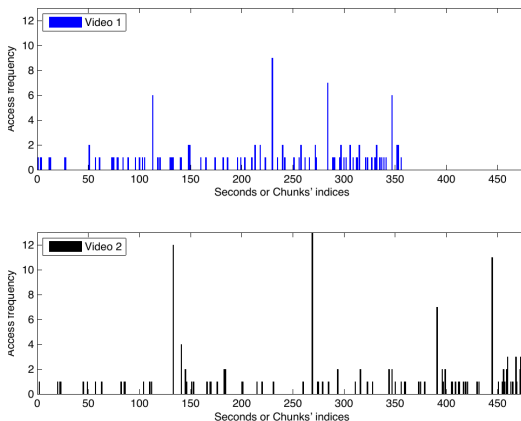


FIGURE – Un lecteur vidéo avec *bookmarks*