Guide pratique pour annoter sous ELAN

Version juin 2013

Isabel Colón de Carvajal

isabelle.colondecarvajal@ens-lyon.fr

Laboratoire ICAR (UMR 5191 - CNRS, Université Lyon 2, ENS de Lyon, Ifé)

Contenu présenté dans ce guide :

1	Inti	oduction générale	3	
2	Ins	Installation du logiciel Présentation de l'interface		
3	Pré			
4	Cré	ation d'un nouveau fichier ELAN vierge	7	
5	Mis	se en place de la partition de travail	8	
6	Cré	ation et gestion des annotations	10	
	6.1	Description des barres de navigation et de player vidéo	10	
	6.2	Insertion d'une annotation	11	
	6.3	Modification du contenu d'une annotation	11	
	6.4	Augmentation ou diminution temporelle d'une annotation	12	
	6.5	Suppression d'une annotation	13	
	6.6	Déplacement d'une annotation	13	
7	Enr	egistrement	14	
8	Cré	ation et utilisation d'un modèle/template	15	
	8.1	Enregistrement d'un modèle ELAN	15	
	8.2	Utilisation d'un modèle avec des médias dans une partition d'annotation ELAN	15	
9	Cod	lage avancé : exploitation des fonctions de statistique	16	
	9.1	Création du vocabulaire contrôlé	16	
	9.2	Création des types linguistiques	18	
	9.3	Création de l'acteur dit « parent »	19	
	9.4	Création des acteurs dit « dépendant »	19	
	9.5	Coder/annoter la vidéo ou l'audio	20	
1(n For	action Import & Export	22	

10.1	Importation	22		
	Exportation			
11 Fonction « Multiscope » pour aligner plusieurs sources vidéo2				
11.1	Solution 1 : Si la durée des clips sont strictement identiques	26		
11.2	Solution 2 : Si la durée des clips n'est pas équivalente	26		

1 Introduction générale

ELAN signifie EUDICO Linguistic ANnotator.

ELAN est un instrument professionnel pour la création d'annotations complexes sur les ressources vidéo et audio. Un utilisateur peut ajouter un nombre illimité d'annotations aux sources audio et/ou vidéo. Une annotation peut être une phrase, un mot ou un gloss, un commentaire, une traduction ou une description de n'importe quelle caractéristique observée depuis la source. Les annotations peuvent être créées sur les couches multiples, appelées des tiers. Les tiers peuvent être hiérarchiquement interconnectés.

Sous ELAN, une annotation peut être alignée temporellement à la source audio ou vidéo; ou il peut référer à d'autres annotations existantes. Le contenu écrit des annotations est toujours en Unicode et la transcription est conservée dans un format XML. ELAN fournit différentes vues des annotations, et chaque vue est reliée et synchronisée à la source concernée.

Il est possible d'associer jusqu'à quatre fichiers vidéo à un seul même document d'annotation. Chaque vidéo peut être intégrée dans la fenêtre du document principale ou être affichée dans sa propre fenêtre qui sera alors redimensionnable.

ELAN utilise le lecteur du fichier audio et/ou vidéo à un soft existant, comme Windows Media Player, QuickTime ou JMF (Java Media Framework). Par conséquent, une large variété de formats audio et vidéo est supportée par ELAN. Ce logiciel est écrit dans le langage de programmation de Java et les sources sont disponibles pour une utilisation non commerciale.

ELAN accepte en format d'entrée les fichiers audio .wav, les fichiers vidéo .mpg1, .mpg2, .mov, .avi, .wmv mais il est nécessaire que les vidéo aient été compressées avec un codec mpeg de préférence.

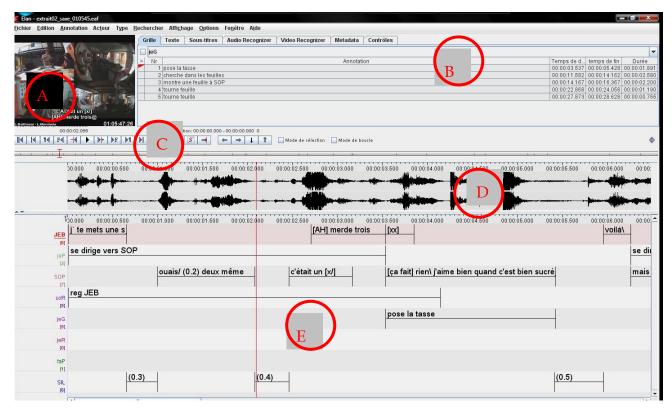
2 Installation du logiciel

Le logiciel est téléchargeable depuis ce site: http://www.lat-mpi.eu/tools/elan/download. On y trouve également le manuel complet en ligne ou consultable au format pdf.

Sous Windows, l'installation ne comporte aucun problème majeur, donc il suffit de lancer l'exécutable et de se laisser guider par les instructions.

Sous Mac, l'installation peut connaître quelques problèmes selon la version de java préalablement installée sur l'ordinateur. Il est conseillé d'installer la version d'ELAN compatible avec le même numéro de la version de Java.

3 Présentation de l'interface



Img. 1a: Fenêtre d'ELAN complète

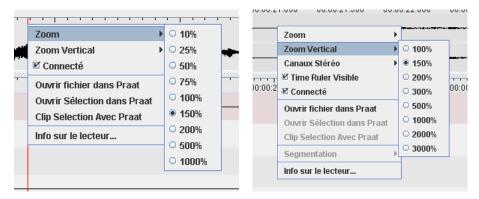
A = zone du lecteur vidéo ; elle peut être détachée de la fenêtre d'ELAN par un clic droit de la souris dessus, puis choisir « détacher ». Pour l'associer de nouveau à la fenêtre d'ELAN, reproduire l'action clic droit puis « attacher ».

 ${\bf B}$ = zone où sont affichées les annotations sous différentes formes (avec le timing, sans le timing) puis l'onglet « **contrôles** » afin de jouer sur la vitesse du son et/ou son volume.

C = zone du contrôleur vidéo et/ou audio, ainsi que celui des sélections (cf. section 6.1).

D = zone de la wave form. Si l'on importe un fichier son avec son fichier vidéo, il est possible de voir l'oscillogramme de la wave form. En faisant apparaître le menu contextuel sur la wave form, il est possible de modifier le degré de zoom sur la partition de travail et bien sur, sur la wave form également (cf. Img. 1b ci après). Si le signal de la piste son est trop linéaire, il est possible d'augmenter l'amplitude de l'oscillogramme en modifiant le zoom vertical (cf. Img. 1c ci-après).

E = zone de la partition de travail pour les annotations futures.

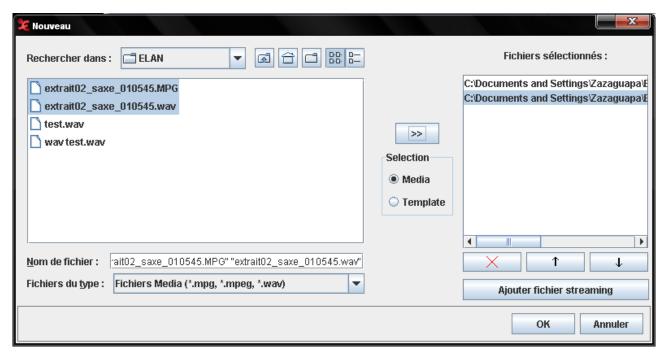


Img. 1b & 1c : Menu contextuel pour jouer sur le zoom de la wave form

4 Création d'un nouveau fichier ELAN vierge

Au préalable, il est recommandé de classer les fichiers vidéo/audio qui seront utilisés pour la même transcription dans un dossier unique.

- a) Lancer le logiciel
- b) Créer un nouveau fichier d'annotation par le menu **Fichier** > **Nouveau**. ELAN va d'abord demander de charger les fichiers vidéo/audio correspondant à la future transcription.
- c) Dans la partie gauche de la boite de dialogue, mettre en évidence le contenu du dossier qui contient les données vidéo et/ou audio :



Img. 2 : Boîte de dialogue de sélection des fichiers sources

Faire basculer les fichiers souhaités dans le champ vide à droite « fichiers sélectionnés » grâce au bouton [>>].

NB : si l'on souhaite insérer des fichiers au format autre que .mpeg ou .wav, il est possible de modifier le type de fichiers à ajouter grâce **au menu déroulant** situé en bas à gauche de la boite de dialogue.

d) Valider par **OK**

Votre fichier ELAN est créé, il faut passer à présent au travail proprement dit de transcriptions et d'annotations.

5 Mise en place de la partition de travail

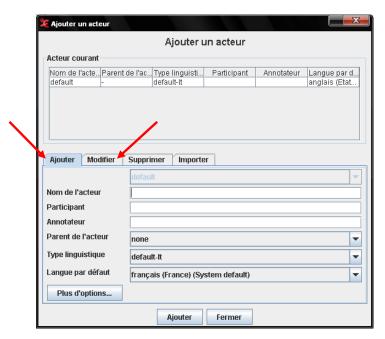


Img. 3 : Partition vierge pour la transcription

Afin d'insérer des annotations dans la transcription, il est conseillé de préparer la partition de travail en créant les lignes des participants. On appelle ces lignes des « **tiers** ». Par défaut lors de la création d'une transcription ELAN vierge, un tiers « default » est créé : soit on le supprime, soit on le modifie par un pseudo de participant pertinent pour l'extrait à aligner.

NB : dans ELAN, le participant est appelé acteur.

a) Par le menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier ctrl+T).



Img. 4 : Boîte de dialogue nouvel acteur / modification acteur

Voici la description des différents champs à renseigner :

- Nom de l'acteur = Pseudo tel qu'il sera affiché au début de la ligne du tiers.
- <u>Participant</u> = Nom détaillé de l'acteur (informations supplémentaires non affichées dans la fenêtre active d'ELAN)
- <u>Annotateur</u> = champ facultatif à renseigner.

Ensuite, laisser par défaut les autres champs restants.

b) Valider en cliquant sur Ajouter.

NB: la fenêtre d'ajout d'acteur ne se ferme pas automatiquement après l'ajout d'un acteur: il est possible d'ajouter d'autres acteurs, sinon, pour retourner à la fenêtre de travail, cliquer sur **Fermer**.

Remarque : la fonction **Plus d'options** permet de modifier la couleur d'un tiers ou bien la police de ce même tiers.

6 Création et gestion des annotations

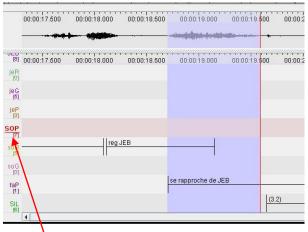
6.1 Description des barres de navigation et de player vidéo



Description de chaque option en partant de la gauche :

- 1 aller au départ du média
- 2 aller au curseur précédent
- 3 placer le temps 1 seconde en arrière
- 4 aller à la frame précédente
- 5 aller au pixel précédent
- 6 lire / mettre en pause le média
- 7 aller au pixel suivant
- 8 aller à la prochaine frame
- 9 placer le temps 1 seconde en avant
- 10 aller au prochain curseur
- 11 aller à la fin du média
- 12 lire la sélection
- 13 effacer la sélection
- 14 placer le curseur à droite / gauche de la sélection
- 15 aller à l'annotation précédente (horizontalement)
- 16 aller à la prochaine annotation (horizontalement)
- 17 annotation précédente (verticalement)
- 18 annotation suivante (verticalement)
- 19 mode sélection = lorsque la case est cochée, et que l'on lit le média, une sélection est automatiquement effectuée dans la partition de travail.
- 20 mode boucle = lorsque la case est cochée, et qu'on lit une sélection, elle est jouée en boucle, en répétition.

6.2 Insertion d'une annotation



Img. 5 : Sélection d'un bloc temporel

a) Sélectionner le bloc temporel correspondant au contenu textuel qui va être transcrit.

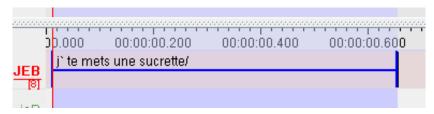
Si l'acteur sélectionné en rouge est celui qui correspond au segment sélectionné :

- b) Insérer l'annotation par trois manières différentes :
 - Par le menu **Annotation** > Nouvelle annotation ici
 - Par le menu contextuel → clic bouton droit (ou ctrl + clic sur mac) et choisir **Nouvelle annotation ici**
 - Par le raccourci clavier Alt Gr + N

Si l'on décide d'insérer l'annotation dans la ligne d'un acteur autre que celui qui est sélectionné en rouge, il suffit de double cliquer dans la ligne correspondante de l'acteur dans la zone bleue sélectionnée.

- c) Taper le texte correspondant à l'annotation que l'on veut écrire ou décrire.
- d) Valider par **ctrl + Entrée** (ou **pomme + Entrée** sur mac)

NB: si on valide par la touche Entrée uniquement, le contenu textuel ne sera pas sauvegardé et il apparaitra uniquement une ligne dans le bloc temporel.



Img. 6 : Résultat obtenu après validation de l'annotation

6.3 Modification du contenu d'une annotation

Lorsqu'une annotation a déjà été créée, et que l'on souhaite modifier son contenu textuel :

- soit on double-clique sur le bloc temporel correspondant afin de réactiver le mode « saisie de texte ». Il est important alors de bien valider les nouvelles corrections par la combinaison de touche ctrl+Entrée sur pc ou pomme+Entrée sur mac.
- soit on sélectionne l'annotation à modifier en cliquant UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier le contenu. La ligne horizontale du bloc doit alors être surlignée en bleue (cf. img. 6); et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection. Puis :
 - par le menu contextuel : **clic bouton droit** de la souris (sur l'annotation même) + **Modifier la valeur de l'annotation**.
 - ou par le menu Annotation > Modifier la valeur de l'annotation.
 - ou par le raccourci clavier **Alt+M** (ou **pomme+M** sur mac).

6.4 Augmentation ou diminution temporelle d'une annotation

Lorsqu'une annotation a été créée, et que sa valeur temporelle a été déterminée, il est encore possible d'en modifier les frontières temporelles.

- a) Cliquer UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier la valeur temporelle. La ligne horizontale du bloc doit alors être surlignée en bleue (cf. img. 6); et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection.
- b) Vérifier que la ligne verticale rouge du curseur de la sélection soit placée à GAUCHE du bloc si l'on veut augmenter ou diminuer la valeur du temps de l'annotation. Si elle ne l'est pas, modifier sa position grâce au bouton située au dessus
- c) Pour augmenter la valeur temporelle de l'annotation : maintenir la touche SHIFT du clavier (majuscule gauche) et cliquer à droite du bloc sélectionné.

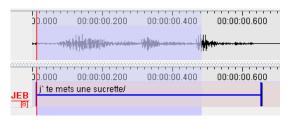




Img. 7a: sélection augmentée

Img. 7b : après validation

d) Pour diminuer la valeur temporelle de l'annotation : maintenir la touche SHIFT du clavier (majuscule gauche) et cliquer à l'intérieur du bloc sélectionné.





Img. 7c: sélection diminuée

Img. 7d: après validation

NB: Cette manipulation afin d'augmenter ou diminuer un bloc de sélection est possible également sur une sélection vierge, c'est-à-dire vide de contenu d'une annotation. Il suffit d'insérer par la suite le contenu (cf. section 6.2).

6.5 Suppression d'une annotation

Pour supprimer une annotation qui a été créée, il faut d'abord la sélectionner, c'est-à-dire cliquer UNE fois sur le bloc dont on souhaite modifier la valeur temporelle. La ligne horizontale du bloc doit alors être surlignée en bleue (cf. Img. 6); et l'ensemble du bloc doit être bleuté ce qui marque sa sélection. Ensuite,

- soit on passe par le menu contextuel : **clic bouton droit** de la souris (sur l'annotation même) + **Effacer Annotation**.
- soit on passe par le menu **Annotation** > **Effacer Annotation**.
- Soit par le raccourci clavier **Alt+D** (ou **pomme+D** sur mac).

6.6 Déplacement d'une annotation

Pour déplacer une annotation dans un tiers différent, il faut la copier ou la dupliquer dans le tiers souhaité de la transcription.

Pour déplacer une annotation sur un même tiers, il faut sélectionner l'annotation, et en maintenant ensemble la touche du clavier **Alt**, faire glisser l'annotation vers la droite ou la gauche.

NB: la ligne horizontale devient alors verte lorsque le déplacement est possible.



Img. 8 : Déplacement d'une annotation sur un même tiers

7 Enregistrement

Le format natif d'ELAN est un fichier .eaf

- Lors du premier enregistrement sous ELAN, le logiciel va demander de donner un nom au fichier créé. Pour enregistrer le document pour la première fois, aller dans le menu Fichier > Enregistrer sous. Il faudra également spécifier l'endroit où le fichier va être stocké (de préférence dans le même dossier où sont stockées les sources vidéo et/ou audio).
- Lors des enregistrements suivants, soit on repasse par le menu Fichier > Enregistrer, ou bien on utilise le raccourci clavier ctrl+S (sur pc) ou pomme+S (sur mac).

NB: il existe également une option <u>d'enregistrement automatique</u> où l'on peut spécifier la l'intervalle de répétition de l'enregistrement automatique. Afin de paramétrer cette option, il faut aller dans le menu **Fichier** > **Enregistrement automatique**, puis dans le menu déroulant qu'il propose, spécifier 1, 5, 10, 20... minutes.

Une fois enregistré, on peut fermer le document et le ré-ouvrir ultérieurement, et cette fois ci, <u>en ouvrant uniquement le fichier .eaf</u>. ELAN ouvrira automatiquement les sources vidéo et/ou audio correspondantes. Si entre temps, elles ont changé d'emplacement dans l'ordinateur, ELAN demandera alors de spécifier de nouveau leurs emplacements.

8 Création et utilisation d'un modèle/template

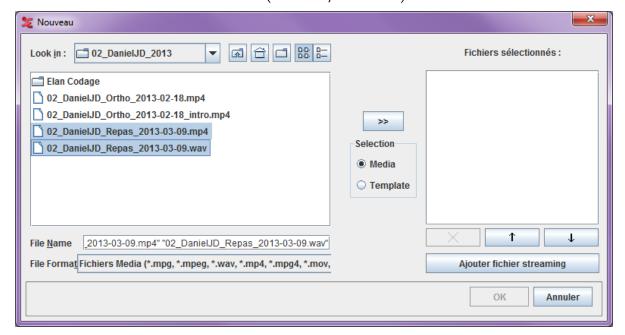
8.1 Enregistrement d'un modèle ELAN

Après avoir créé ses différents acteurs (normaux, parents ou enfants), la liste des vocabulaires contrôlés et des types linguistiques correspondant (cf point 9.), il est possible d'exporter sa partition (vierge de toutes annotations) au format « modèle » d'ELAN. Pour cela, choisir **Fichier** > **Enregistrer sous Template** > puis donner un nom de fichier à votre modèle qui aura l'extension .etf.

NB: une fois le modèle créé, il est conseillé de ne pas revenir dessus lorsque celui sera associé à des médias.

8.2 Utilisation d'un modèle avec des médias dans une partition d'annotation ELAN

Pour associer un modèle à des médias (vidéo et/ou audio) :



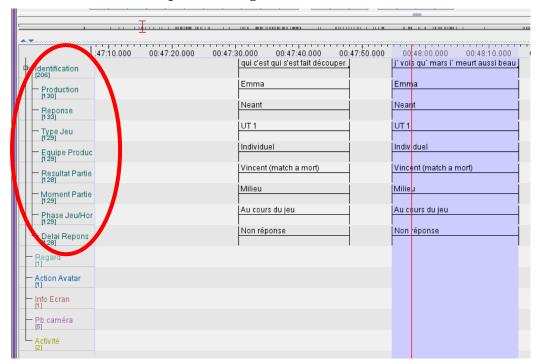
- Lancer l'application ELAN
- Choisir **Fichier** > **Nouveau**
- Sélectionner les médias souhaités dans la fenêtre de gauche (correspondant à votre espace de stockage sur votre ordinateur)
- Les faire basculer à droite en cliquant sur les doubles flèches [>>]
- Sélectionner l'option « **Template** » qui se trouve sous les doubles flèches.
- Dans la fenêtre de gauche, aller chercher l'endroit où est enregistré votre modèle précédemment créé.
- L'ajouter aux fichiers sélectionnés en cliquant sur les doubles flèches.
- Valider par **OK**.

Vous verrez alors associer dans une partition, vos médias et votre modèle créé avec les différents acteurs, vocabulaires et types linguistiques. Cette nouvelle partition de travail associé à des médias sera alors enregistrer au format ELAN .eaf

9 Codage avancé : exploitation des fonctions de statistique

En plus des annotations manuelles que l'on peut faire avec ELAN, en tapant soi-même le contenu des blocs d'annotations, le logiciel permet également de coder ses données audio et vidéo à des fins d'analyses statistiques. Pour cela, il est intéressant de déterminer un ensemble de variables que l'on souhaite observer/coder avec ELAN et de créer des listes d'items automatiques que l'on mobilisera par la suite dans notre partition.

Pour exemplifier plus clairement ces fonctionnalités supplémentaires, nous allons expliquer la procédure détaillée à partir d'un corpus précis, dans lequel nous avons codé certaines informations pertinentes pour notre analyse linguistique, et dont nous souhaitons avoir des résultats quantitatifs grâce à ELAN.



Img. n°9 : Liste d'acteurs dépendant d'un acteur dit « parent »

Pour arriver à cela, il faut procéder en 4 étapes :

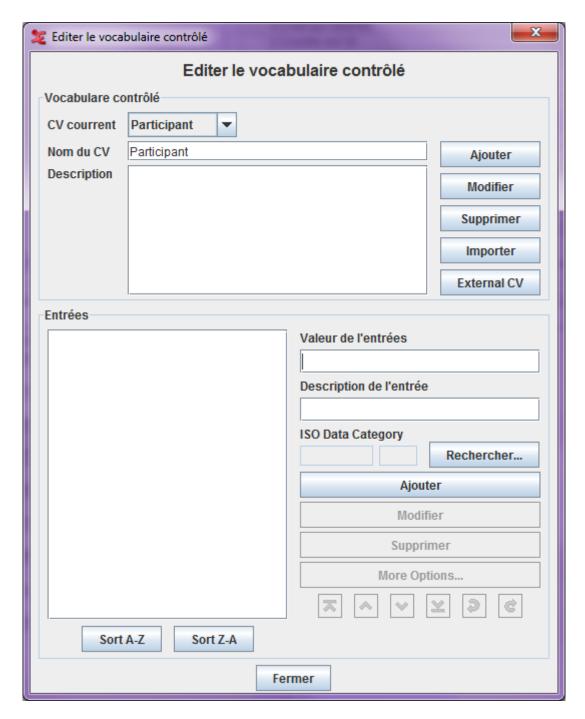
- Créer les vocabulaires contrôlés
- Créer les types linguistiques
- Créer l'acteur dit « parent »
- Créer les acteurs dépendant du « parent »

Nous allons détailler chaque étape au fur et à mesure.

9.1 Création du vocabulaire contrôlé

Ce qu'ELAN appelle « vocabulaire contrôlé » correspond à une liste de termes que l'on définit au préalable et qui va être précisément le contenu de nos blocs d'annotation. Dans notre exemple ci-dessus, il s'agit des termes écrits sur les lignes de blocs (ex : |Emma|; |UT 1|; |Milieu|).

Menu Edition > Editer le vocabulaire contrôlé



<u>Nom du CV</u> = dans mon exemple, on l'appelle « **Participants** », valider par **Ajouter** (à droite).

<u>Valeur de l'entrées</u> = dans mon exemple, on va définir la liste de tous les participants de notre vidéo, en validant chaque entrée par **Ajouter (en bas)**. On tapera « **Emma** » puis **Ajouter ;** « **Philippe** » puis **Ajouter (en bas)**, etc.

Pour créer une autre liste de vocabulaire, on retourne dans <u>Nom du CV</u>, et on saisit l'intitulé d'une autre liste. Par exemple, « **Equipe** », et valider par **Ajouter** (à droite) pour créer une nouvelle zone vide d'entrées à renseigner. Dans notre exemple toujours, nous attribuerons à « Equipe » les items suivant qu'il nous intéresse de coder et de quantifier : « **Bleu** » puis **Ajouter** (en bas) ; « **Rouge** » puis **Ajouter** (en bas) ; « **Individuel** » puis **Ajouter** (en bas), etc.

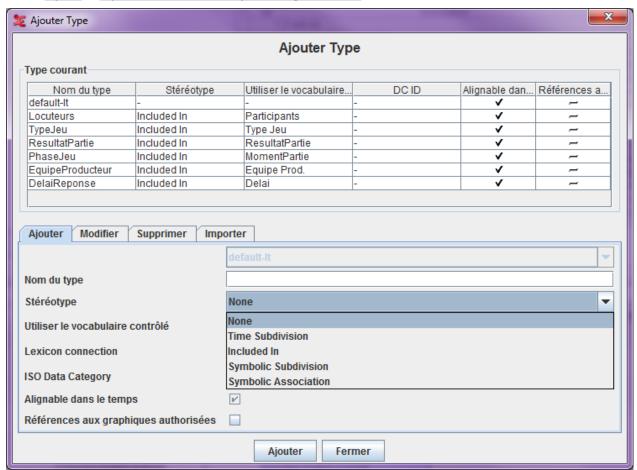
On recommence la procédure autant de fois qu'on a une nouvelle liste de vocabulaire à créer.

NB: il est possible de modifier la liste de vocabulaire contrôlé après sa création, en revenant dans cette boite de dialogue.

9.2 Création des types linguistiques

Pour associer un vocabulaire contrôlé créé à un acteur donné, il faut au préalable créer ce qu'ELAN appelle un « **type linguistique** » associé à un « stéréotype » prédéfinie par le logiciel (il existe que 4 stéréotypes possibles). Pour le vocabulaire contrôlé, il faut choisir le stéréotype **Included In**.

Menu Type > Ajouter Nouveau Type linguistique



<u>Nom du type</u> = mettre un nom explicite en fonction du vocabulaire contrôlé que l'on associe ensuite. Dans notre exemple, nous souhaitons créer un type linguistique en lien avec la liste des prénoms des participants que l'on a créé dans le vocabulaire contrôlé. Nous appellerons donc notre type linguistique « **Locuteurs** ».

<u>Stéréotype</u> = choisir « **Included In** ».

<u>Utiliser le vocabulaire contrôlé</u> = dans le menu déroulant, choisir celui que vous avez au préalablement créé, et correspondant à l'intitulé de votre type linguistique (d'où l'importance de la cohérence dans vos intitulés). Dans notre exemple, nous choisirons « **Participants** » comme vocabulaire contrôlé.

Valider par **Ajouter**.

Renouveler la procédure pour chaque type linguistique à créer.

NB : un même type linguistique pourra être utilisé pour n+1 acteur dépendant. De plus, un type linguistique doit être créé pour chaque liste de vocabulaire contrôlé créée. Un type linguistique ne peut contenir qu'une liste de vocabulaire contrôlé.

9.3 Création de l'acteur dit « parent »

Cf. point 5.

Menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier **ctrl+T**). Nom de l'acteur = Dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Identification** ».

Valider par Ajouter.

9.4 Création des acteurs dit « dépendant »

NB: nous expliquons la procédure à partir de notre exemple, les choix des noms des acteurs est donc vraiment à titre d'exemple. Chacun décide de intitulés en fonction de ses objectifs, intérêts analytiques.

Acteur « Production »:

Menu **Acteur** > Ajouter un nouvel acteur (ou par le raccourci clavier **ctrl+T**).

Nom de l'acteur = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Production** ».

Parent de l'acteur = dans notre exemple, mettre « **Identification** ».

Type linguistique = dans notre exemple, mettre « **Locuteur** ».

Valider par **Ajouter**.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Production ».

Acteur « Réponse » :

<u>Nom de l'acteur</u> = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Réponse** ». <u>Parent de l'acteur</u> = dans notre exemple, mettre « **Identification** ». <u>Type linguistique</u> = dans notre exemple, mettre « **Locuteur** ».

Valider par Ajouter.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Réponse ».

NB : ici « **Production** » et « **Réponse** » sont tous les deux dépendant de « **Identification** », et sont tous les deux associés au type linguistique « **Locuteur** », lui-même associé au vocabulaire contrôlé « **Participants** ».

Acteur « Equipe producteur »:

<u>Nom de l'acteur</u> = dans notre exemple, il s'agit de l'acteur nommé « **Equipe producteur** ». Parent de l'acteur = dans notre exemple, mettre « **Identification** ».

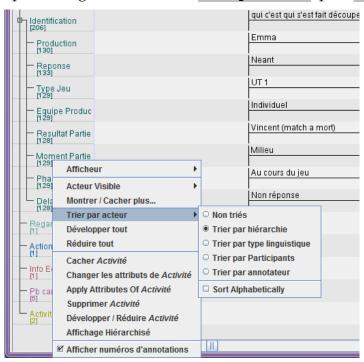
<u>Type linguistique</u> = dans notre exemple, mettre « **Equipe** ».

Valider par Ajouter.

NB: nous avions créé un vocabulaire contrôlé « **Equipe** », et dans la logique nous avions créé un type linguistique « **Equipe** » qui **Included In** le vocabulaire contrôlé correspondant. Nous avons donc créé un acteur « **Equipe producteur** » qui ne permet de savoir à quelle équipe appartient le participant qui initie une question.

Une dépendance est à présent établie entre l'acteur « Identification » et l'acteur « Equipe producteur ». De plus, tous les acteurs dépendants d' « Identification » sont alors interdépendants entre eux également.

Pour regrouper tous les acteurs interdépendants, il suffit de faire un clic droit sur la liste des acteurs depuis la partition générale, choisir **Trier par acteur**, puis **Trier par hiérarchie**.



9.5 Coder/annoter la vidéo ou l'audio

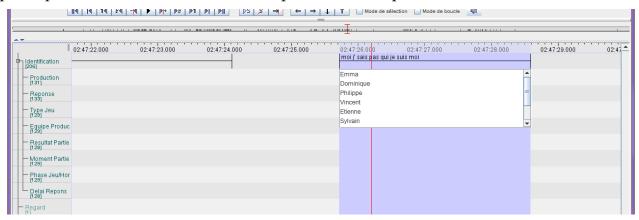
Une fois que le vocabulaire contrôlé, les types linguistiques, l'acteur parent et les acteurs dépendants sont créés, on peut commencer le codage, l'annotation de ses données.

a) De la même façon que l'on crée des annotations manuelles (cf. point 6.2), on commence par créer une première annotation dans l'acteur « **Identification** » (dans notre exemple ici) qui délimite le passage, la séquence, la phrase, le tour, le syntagme, etc. que nous avons repéré et qu'il nous intéresse de coder. Dans notre cas, on va noter par exemple le contenu de la séquence d'identification initiée « *moi je sais pas qui je suis moi* » (cf. image ci-dessous).

b) Ensuite, on va coder, à l'aide des différentes variables définies auparavant, la séquence ici sélectionnée. Dans notre cas, on s'interrogera sur qui a initié la séquence, qui a réagi à la séquence initiée, dans quelle équipe le locuteur initiateur fait partie, etc.

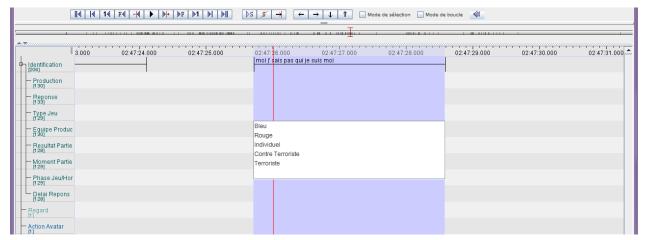
On voit alors l'intérêt d'avoir créé un liste de vocabulaires contrôlés précis, puisque lorsqu'on double clic sur un des blocs des acteurs dépendants (associé à l'acteur parent), un menu déroulant proposant le vocabulaire listé est proposé.

Ainsi, pour l'acteur « **Production** », on double clic dans le bloc correspondant (sous le bloc d'annotation manuelle créé juste avant), et on voit apparaître la liste des prénoms des participants. On sélectionne alors celui qui a initié la séquence d'identification.



Ensuite dans l'acteur « **Réponse** », on double clic aussi dans le bloc correspondant, et cet acteur-là ayant le même type linguistique que l'acteur « **Production** », on voit apparaitre aussi la liste des prénoms des participants.

Ainsi de suite, on fait dérouler chaque menu déroulant correspondant à l'acteur créé avant. Ici, un troisième exemple avec l'acteur « **Equipe Producteur** » qui nous permet de visualiser la liste de vocabulaire contrôlé créée dans le type « **Equipe** ».



10 Fonction Import & Export

10.1 Importation

ELAN donne la possibilité d'importer différents type de fichiers créés sous d'autres logiciels. Il est possible d'importer les formats suivant :

- Shoebox
- Toolbox
- **Fichier Textgrid (Praat) :** ELAN supporte des fichiers .Textgrid Praat encodes en UTF-8 et UTF-16.
- Chat (Clan) (.cha uniquement): ELAN supporte les anciens fichiers CHAT et CHAT-UTF8, non les fichiers XML CHAT.
- Fichier Transcriber
- CSV (fichier texte délimité par des tabulations) (.txt ou .csv)

NB: différents paramètres sont à renseigner en fonction du type d'import choisi.

Le résultat obtenu de l'importation n'est pas nécessairement fidèle aux informations présentes dans le fichier d'origine >> Il est donc souvent demandé de revoir l'alignement de la transcription une fois sous ELAN.

10.2 Exportation

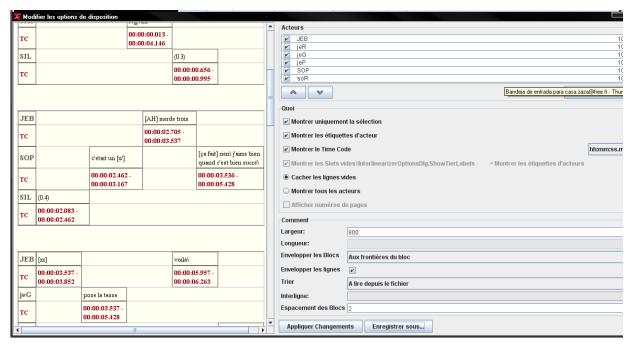
ELAN permet d'exporter sa transcription alignée sous différents formats de fichiers afin de les exploiter dans d'autres logiciels (d'alignement ou de traitement de texte). Il est possible d'exporter dans les formats suivant :

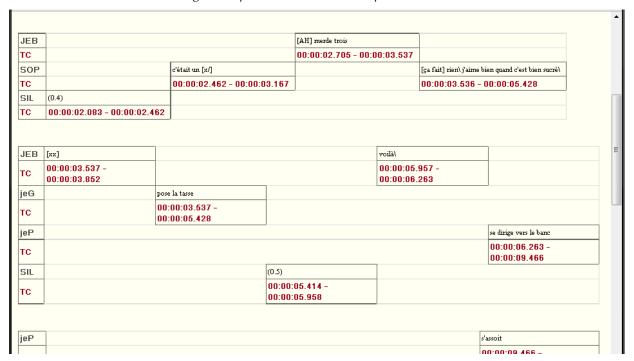
- Fichier Shoebox
- Fichier Toolbox
- Fichier CHAT (=> logiciel CLAN)
- Texte délimité par des tabulations (=> Traitement de texte)



Img. 9: Options au moment de l'export en .txt

- Tiger-XML: Il est possible d'exporter vers Synpathy, qui est un outil pour annoter, analyser et éditer graphiquement la structure syntaxique des énoncés. Cet outil a été développé par le Max Planck Institute de Psycholinguistique. Il est basé sur le Syntax Viewer provenant du projet de recherche TIGER.
- Texte interligne
- HTML





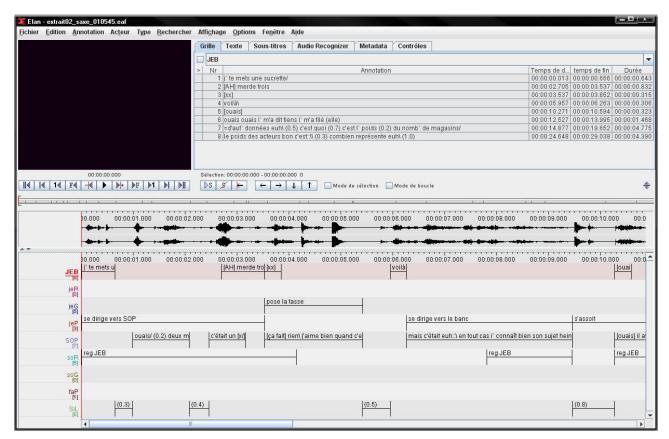
Img. 10: Options au moment de l'export en HTML

Img. 11 : Résultat de l'export dans le navigateur

- Transcription de texte traditionnel
- Textgrid Praat
- Liste de mots

Fichier SMIL: Le **Synchronized Multimedia Integration Language** (SMIL, prononcé « smile ») permet de faire des présentations audiovisuelles interactives. SMIL est typiquement utilisé pour des "medias enrichis", des présentations multimédia qui intégrant des flux audio et vidéo avec des images, du texte ou tout autre type de média. SMIL est un outil facile à apprendre, comme le langage HTML, et de nombreuses présentations SMIL sont écrits en utilisant un simple éditeur de texte.

- Texte QuickTime: fichier au format .txt comprenant une ligne de code propre pour QuickTime, où l'on peut ensuite personnaliser l'apparence du texte (couleur de fond, couleur de texte, etc...). Ce fichier peut être insérer dans la vidéo correspondante sous QuikTime Pro pour obtenir les annotations en sous-titre de la piste vidéo.
- Texte des sous-titres : fichier au format .srt qui permet d'insérer les annotations en sous-titres dans n'importe quel lecteur vidéo (ex : VLC) gérant la fonction sous-titre. Ce fichier peut s'ouvrir sous Word ou Writer.
- Image depuis fenêtre ELAN



Img. 12 : Résultat de l'export en image

11 Fonction « Multiscope » pour aligner plusieurs sources vidéo

ELAN permet d'aligner une source vidéo et audio simultanément. Il est également possible d'associer par exemple 2 vues vidéo d'une même scène (lié à une source audio aussi).

11.1 Solution 1 : Si la durée des clips sont strictement identiques

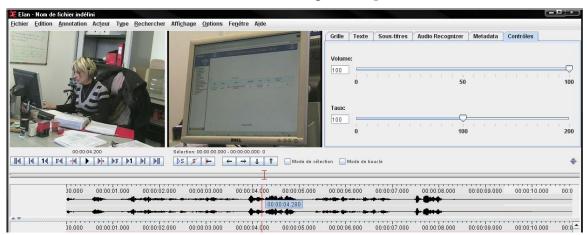
NB : Le timing de départ des différents clips doit être le même sinon cela provoquera un décalage dans la lecture des vues simultanées.

La gestion des fichiers multimédias liés se fait par le menu Edition > Fichiers liés :



Img. 13 : Boîte de dialogue Fichiers liés

Grâce à l'option **Ajouter**, on peut rajouter une autre source vidéo si on ne l'a pas déjà associée lors de la création du fichier ELAN vierge de départ.

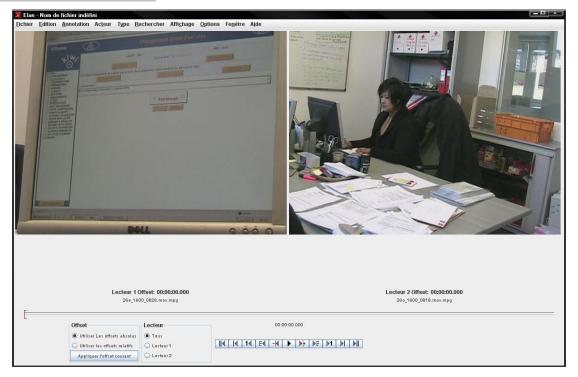


Img. 14: Résultat d'association de 2 vues vidéo et 1 audio

11.2 Solution 2 : Si la durée des clips n'est pas équivalente

NB : Ici, le timing de départ des clips peut être différent, l'option permet de définir un timing de départ sur une ou plusieurs vues vidéo secondaires.

L'option nécessaire s'appelle « Mode synchronisation de média ». Après avoir ouvert un nouveau fichier ELAN composé des différentes vues vidéo à synchroniser (minimum 2), il est possible d'activer le mode de synchronisation par le menu **Options** > **Mode synchronisation de média** :



Img. 15 : Boîte de dialogue Mode synchronisation de média

- a) Faire le choix dont le time code sera définie :
 - Offsets absolus = pour chaque vidéo, son propre timing sera affiché et la lecture des médias synchronisés lors des annotations se fera à partir du point d'ancrage fixé.
 - - Offsets relatifs = la vidéo du player 1 est défini comme « le maitre » (le principal), c'est-à-dire que la position du timing des autres vidéo seront exprimées au point de départ de cette vidéo principale, qui commencera au timing 00:00:00.000.
- b) Sélectionner le player 1 uniquement, puis définir un moment distinct de la vidéo qui est facile à repérer (point d'ancrage commun aux différentes vues)
- c) Sélectionner ensuite le player 2 et faite ce même repérage du même moment distinct de la vidéo 1.
- d) Enfin, valider par le bouton Appliquer l'offset courant.
- e) En sélectionnant le bouton de l'ensemble des vidéo, il est possible de les jouer simultanément et de vérifier si la synchronisation qui vient d'être définie est correcte. Si elle ne l'est pas, il faut alors répéter les étapes b) à d) jusqu'à ce que le résultat soit correct.
- f) Pour quitter le mode synchronisation afin de procéder aux annotations de ces vues à présent synchronisées, il faut aller dans le menu **Options** > **Mode annotation**. Il est possible de créer les annotations sur la partition.