

**Lexique du montage vidéo et de la vidéo**

**Par Dimitri PIANETA**

Mars 2021

## Sommaire

Chiffres.....	3
A.....	4
B.....	5
C.....	6
D.....	8
E.....	9
F.....	10
G.....	12
H.....	13
I.....	14
J.....	15
L.....	16
M.....	17
N.....	19
O.....	20
P.....	21
R.....	23
S.....	24
T.....	25
U.....	26
V.....	27
Z.....	28

## Chiffres

**1080 x 720** : Résolution d'un film HD pour diffusion dans les principaux standards internet (YouTube, Dailymotion, Vimeo...). Les nombres signifient que la vidéo est constituée de 1 080 pixels de large et 720 pixels de haut.

**16/9<sup>ème</sup>** : Désigne les proportions de l'image. Il a remplacé le 4/3 qui était le format historique de la télévision.

**1920 x 1080** : Résolution d'un film HD pour diffusion dans les principaux standards internet (Youtube, Dailymotion, Vimeo...). Les nombres signifient que la vidéo est constituée de 1920 pixels de large et 1080 pixels de haut.

**25 images/seconde** : Le nombre d'images par seconde est une unité de mesure correspondant au nombre d'images affichées en une seconde. Plus le nombre d'images est élevé, plus l'animation semble fluide. Les caméras actuelles enregistrent en 25 images par seconde, ou en 50 demi-images entrelacées. Le 50 images par secondes peut être utilisé pour faire des ralentis dans un film, au montage.

**2D** : Image ou vidéo composée de deux dimensions (longueur + largeur).

**2K** : Terme utilisé pour une image numérique dont la définition est de 2048 x 1080 pixels. Cette définition est utilisée pour le cinéma numérique.

**3D** : Image ou vidéo composée de trois dimensions (hauteur + largeur + profondeur).

**4K** : Le 4K est un format numérique en vigueur au cinéma et en vidéo professionnelle qui totalise 8,6 millions de pixels (en format 1.85) ou 7,0 millions de pixels (en format 2.35). Agrandissant l'image selon un rapport x4, sa résolution de base est de 4096 × 2160 pixels. L'UHD (Ultra HD) utilisé en vidéo, et confondu avec le 4K car très proche, est de 3840 × 2160.



**Accéléré** : effet qui permet de voir une action en un temps moins long que sa durée réelle.

**Accessoiriste** : Il est chargé de gérer les objets dont le réalisateur a besoin.

**Acteur** : Il interprète le rôle d'un personnage dans un film.

**Amorce** : Objet ou personne disposée très près de la caméra (aussi appelé 1er plan) et qui masque en partie le sujet ou l'action principale située au second plan.

**Analogique/argentique** : Technique qui permet l'obtention d'une image par un processus photochimique. Il comprend l'exposition d'une pellicule sensible à la lumière. (Inverse de numérique).

**Angle de prise de vue** : angle formé dans un plan vertical par le sol et l'axe optique de l'appareil, ou encore ouverture entre les limites latérales du champ.

**Animation 2D/3D** : Technique de film d'animation qui consiste à animer des éléments en deux et/ou trois dimensions, pour donner une impression de mouvement et de vie. Traditionnellement le mouvement est représenté dans une succession d'images fixes que l'on enregistre, et dont la vision à une fréquence donnée, donne l'illusion d'un mouvement continu. Les éléments de la vidéo en animation sont aujourd'hui le plus souvent réalisés sur des logiciels tels que la suite Adobe (Photoshop et After Effects), 3DStudio Max, Blender, Maya. Les objets, décors et personnages 3D sont construits en suivant des modèles à trois dimensions (x pour les abscisses, y pour les ordonnées et z pour l'espace). Ensuite des algorithmes informatiques s'occupent de traiter ces modèles afin de générer l'image.

**Arrière-plan** : Décor ou paysage se trouvant derrière l'action principale sur laquelle est faite la mise au point.

**Assistant cadre** : Réalise, si nécessaire, la mise au point des plans et assiste le cadreur.

**Asynchronisme** : C'est le fait que l'image et le son ne sont pas positionnés correctement. C'est-à-dire que les mouvements de lèvres du comédien ne correspondent pas au son de son dialogue.

**Arrêt sur image** : Quand la caméra s'immobilise sur une image.

**Arrière-plan** : décor qui se trouve derrière l'action ou les comédiens.

**Autofocus** : Sur un caméscope ou un appareil photo, mise au point automatique. Soit grâce à l'émission d'un faisceau infrarouge réfléchi par le sujet. Soit par détection de contraste TCL (Through Camera Lens).

**Avant-Plan** : Partie du champ située entre le sujet principal et la caméra.

**AVI** : (Audio Video Interleaved) ou par traduction (Audio Vidéo Imbriqués) : Extension d'un fichier vidéo sous Windows. Sur PC comme sur Mac, le format DivX permet de relire la plupart des fichiers AVI.

**Axe**: Indique la direction dans laquelle se trouve la caméra pour effectuer la prise de vues.



**Back Light** : Touche de contre-jour chargée d'ouvrir le diaphragme afin de "déboucher" un sujet trop sombre situé devant une source lumineuse intense.

**Back-Up** : Sauvegarde de certaines données informatiques en vue de les archiver sur bande ou CD.

**Backlight** : Eclairage en contre-jour ayant pour but de projeter énormément de lumière sur le sujet filmé.

**Balance (des blancs) ou BB** : Equilibre colorimétrique d'une image. Dispositif qui vise à supprimer toute dominante chromatique, pour rendre les couleurs plus fidèles. Un réglage de balance des noirs complète la BdB sur les caméras professionnelles. La balance doit être effectuée à chaque changement d'éclairage.

**Balayage** : Effet de transition permettant de passer d'un plan A à un plan B. Star Wars est devenu la franchise championne de cet effet.

**Banc de montage** : Ancienne appellation désignant à l'origine un ensemble de machines se composant d'un lecteur, d'un enregistreur et d'un éditeur de montage, générateur d'effets, etc. Par extension, désigne une machine de montage, virtuelle ou non.

**Banc titre** : Permet de créer des titres et génériques

**Bande annonce** : Montage d'extraits d'un film choisi pour en faire sa publicité avant sa sortie.

**Billboard** : Courte animation vidéo de quelques secondes, souvent située en début ou en fin de film et présentant le logo de l'entreprise ou de l'événement.

**Bout-à-bout** ou **ours**: Montage sommaire de l'ensemble des plans d'un film mis les uns à la suite des autres dans l'ordre de la trame scénaristique.

**Bruit de fond** : Bruit parasite en fond sonore.

**Bruitage** : Opération effectuée en post-production qui consiste en la création de sons qui seront ajoutés aux images qui composent le film. Généralement utilisé pour la réalisation de version française à partir d'une version internationale où certains bruits d'ambiance ont disparu (pas qui marchent ou courent, porte qui s'ouvre ou se ferme, personne qui s'assoie, etc...).

## C

**Cadrage :** Le cadrage est ce que le cadreur ou cameraman capture pendant la prise de vue. Cela correspond au choix des angles de prises de vues, échelles des plans ou encore organisation des objets et des situations dans le champ. Le cadreur compose son image en fonction de ces différents éléments et des actions qu'il veut capter.

**Cadre :** Image qui apparaît dans le moniteur lors de la prise de vues et qui constituera l'image apparaissant dans le film. Ce qui n'est pas dans le cadre est nommé "hors-cadre" ou "hors-champ". Avec les techniques numériques, il est courant de procéder à des recadrages en post-production.

**Cadreur (ou caméraman) :** Réalise les prises de vues en fonction des demandes du réalisateur.

**Calculs/Rendus d'une scène 2D ou 3D :** Un rendu est un processus automatisé où des images sont générées à partir d'un modèle 2D ou 3D. Une scène 3D, une fois programmée ou modifiée, nécessite un temps de calcul image par image variable et parfois long. Le temps de rendu dépend de la performance de l'ordinateur, il peut varier de 5mn à plusieurs dizaines d'heures selon la complexité et la durée de la scène 3D. Aujourd'hui des fermes de calcul sont utilisées pour raccourcir le temps de rendu. C'est bien pratique quand les délais sont serrés !

**Caméra ;** Appareil de prises de vues permettant de générer des images en mouvements.

**Caméra grand capteur :** Caméra dotée de capteurs avec plus de précision pour capter la lumière et une meilleure qualité de l'image.

**Caméra subjective :** Réalisation d'un plan en positionnant la caméra comme si elle était à la place des yeux d'une personne.

**Caméras embarquées :** Caméra numérique utilisée pour filmer une scène tout en étant immergé dans l'action. Ces caméras ont souvent un objectif type grand angle permettant de capter un maximum de l'action en cours.

**Caméra portée :** Quand les images sont filmées depuis une caméra tenue à la main ou accrochée à un harnais.

**Champ :** Ce qui est devant l'objectif de la caméra et apparaît dans son cadre.

**Champ-contrechamp :** 1. Captation d'un dialogue entre deux personnages montrant en alternance l'un et l'autre des protagonistes. 2. Procédé cinématographique visant à alterner des plans d'orientations opposés.

**Hors-champ (off) :** Ensemble des éléments qui n'apparaissent pas dans le cadre d'une image.

**Casting :** Le casting se déroule souvent sous forme de séance d'essais, où les comédiens doivent jouer une scène. A la suite du casting, les comédiens seront choisis pour jouer dans le film.

**Chef opérateur (ou directeur de la photographie) :** Responsable de la coordination des équipes caméra, machinerie et lumière afin que l'esthétique du film corresponde à celle demandée par le réalisateur.

**Chutier :** Dossier au sein du logiciel de montage dans lequel se trouvent les plans que vous avez sélectionnés

**Claps** : Le clap est un outil traditionnel du cinéma. Chacun a en mémoire l'image d'une scène où l'assistant vient devenir l'objectif faire un clap. Le clap peut-être constitué d'une ardoise sur laquelle on écrit les informations du film et de la scène qui va être tournée (le nom du plan ainsi que le numéro de la prise) et dont la partie supérieure amovible est claquée sur la partie inférieure pour indiquer le début de l'enregistrement. Le clap peut être simplement 2 morceaux de bois reliés à une extrémité. Il permet en post production la synchronisation du son et de l'image.

**Close-up** : Terme anglais signifie l'action de filmer « de près ».

**Codec** : Un codec est un dispositif matériel ou logiciel permettant de mettre en œuvre l'encodage ou le décodage d'un flux de données numérique, en vue d'une transmission ou d'un stockage.

**Colorimétrie** : Etude et caractérisation des couleurs. Se contrôle sur un vecteurscope ou un correcteur couleurs.

**Continuité dialoguée** : version du scénario qui contient l'ensemble des dialogues et scènes du film.

**Contraste** : rapport entre les parties les plus sombres et les plus claires d'une image.

**Contre-champ** : prise de vue faite dans le sens opposé à celui du plan précédent.

**Contre-Plongée (ou contreplongée)** : Cadrage où la caméra est dirigée du bas vers le haut. On accroît ainsi la sensation de grandeur, de domination par exemple d'un personnage ou comme ici, d'un animal. La contreplongée est très exploitée dans les films à suspense ou d'horreur. Elle ne doit pas être confondue avec l'axe inverse, la plongée, qui provoque au contraire un phénomène d'écrasement.

**Contrejour (ou contre-jour)** : Situation de prises de vues dans laquelle un sujet se détache en ombre chinoise, du fait d'un éclairage situé derrière lui. Autre exemple : une prise de vues depuis l'intérieur d'une pièce vers l'extérieur.

**Copyright** : Petit texte située à la toute fin du film et stipulant le nom du ou des propriétaire(s) du film, l'année et le mois de livraison ainsi que la société réalisatrice.

**Coupe** : encore appelée Cut, la coupe est un changement de plan qui marque une rupture dans la continuité d'un film.

**Court-métrage** : en France, selon le Centre National de la Cinématographie, le court métrage est un film dont le métrage ne dépasse pas 1600 mètres au format 35 mm. Autrement dit, il s'agit d'un film dont la durée est inférieure à 59 minutes.

**Crédits** ; Textes situés en fin de film et listant les noms des personnes ayant des droits sur les éléments utilisés dans le film (photographe pour les photos, architectes pour des bâtiments, etc...)

**Cropping** : Réajustement, recadrage d'une image à l'aide d'un logiciel graphique ou de montage. Evite l'apparition d'une frange noire sur les bords d'une image lors d'effets 3D par exemple.

**Cut/ cut in / cut out** : Signifie "couper". Au montage, fonction désignant la coupe, la détermination du point d'entrée (le début d'une scène) ou de sortie (la fin d'une scène).

**Cyclorama ou cyclo** : Mur peint uni ou recouvert de papier ou de tissu. Permet d'obtenir des fonds utiles au chroma-key.

## D

**Décadrage/ décadrer** : Décentrage d'un sujet en regard du cadre.

**Découpage technique (ou shooting script)** : Technique (ou shooting script) : liste de renseignements techniques décrivant la taille des plans, les angles de prise de vues, les mouvements d'appareil.

**Définition/Résolution** : La définition d'une image ou d'un écran est sa taille exprimée en pixel (px), la résolution, (en dpi), caractérise la taille d'une image lors d'une impression.

**Dépouillement** : ici, on prend chaque scène du film. Puis, on note les détails et informations s'y rapportant : décors, accessoires, acteurs, figurants, etc.

**Dérushage / Dérusher** : Importer les séquences brutes telles qu'elles ont été filmées sur un ordinateur.

**Diaphragme** : Mécanisme permettant de contrôler la quantité de lumière passant au travers de l'objectif grâce à son ouverture. Elle influence la profondeur de champ.

**Dolly** : Appareil équipé d'un système pneumatique permettant de réaliser des travellings.

**DPI(Dot per inch) ou (point par pouce)** : Unité de résolution de l'image, exprimant le nombre de points par pouce ou par millimètre.

**Drone** : Engin volant télécommandé qui emporte une charge utile comme une caméra et qui permet le survol d'un espace ou de personnes à grande hauteur. L'utilisation d'un drone est soumise à des autorisations préfectorales et à des équipes ayant un permis de vol et ne se prête pas à tous les lieux de prises de vues.

**Dupli/ duplication** : Copie d'un signal vidéo ou audio.

**Durée** : C'est aussi grâce à cet élément que tu peux donner plus ou moins de rythme à ton film. Vas-tu faire durer ce plan plus ou moins longtemps ? Ou cette séquence ? Parfois la durée se joue à l'image près pour que le raccord et le rythme avec le plan suivant soient parfaits.





**Effets** : Utilisation de techniques permettant de traiter le visuel afin d'obtenir l'effet escompté. De nos jours, souvent effectué en post-production grâce aux logiciels informatiques.

**Effets spéciaux** : Utilisation de techniques de traitement de l'image pour obtenir un effet particulier. Les effets spéciaux sont effectués en post-production grâce à des logiciels informatiques comme After Effects.

**Encodage** : Transcription de données d'un format à un autre. Le format d'encodage détermine la qualité de diffusion d'une vidéo. Il est choisi selon le type de diffusion envisagé et le poids de fichier accepté : smartphone, internet, télévision, application, projection sur grand écran...

**Enregistrement audio** : Prise de son dans un studio destinée au film. (Voix off, Bande sonore, Sound design...).

**Enregistrement studio** : Enregistrement effectué dans un studio de prise de son, notamment pour les voix-off.

**Équipe technique** : elle est constituée par toutes les personnes intervenant dans la fabrication d'un film.

**Étalonnage** : Procédé de réglages des teintes et densités des images afin d'harmoniser les couleurs des différents plans d'un film. Cette étape est effectuée une fois le montage du film terminé.

**Exports** : Action de générer un fichier vidéo du film à partir du logiciel de montage.



**Ferme de rendu :** Le temps de calcul image par image peut parfois être très long. Une ferme de rendu est un réseau de serveurs qui permettent de calculer rapidement en quelques minutes (au lieu de plusieurs heures) le rendu des images animées 2D ou 3D.

**Figurant :** personne que l'on voit dans une scène de film, mais qui n'a aucun dialogue à dire.

**Film d'animation :** Film constitué d'une suite d'images réalisées à partir de dessins effectués à la main ou sur ordinateur. Cela peut également être des personnages et des décors fabriqués en pâte à modeler, papier, ou autres matériaux

**Film événementiel :** Film destiné à promouvoir un événement en retraçant les moments importants.

**Film institutionnel ou corporate :** Film destiné à promouvoir l'image d'une entreprise ou d'un événement.

**Flash-back :** séquence d'un film qui interrompt l'action en cours et relate des événements la précédant.

**Flash-forward :** il s'agit d'une séquence d'un film qui interrompt, elle aussi, l'action en cours. Mais contrairement au flash-back qui relate les événements précédant l'action en cours, le flash-forward raconte des événements qui lui sont postérieurs, des événements du futur.

**Flat design :** Univers graphique utilisant des formes simples, épurées et modernes. Le flat design est beaucoup utilisé sur le web, dans les animations et en motion design.

**Flou :** Image trouble créée par des filtres ou par une mise au point volontairement imparfaite.

**Focale :** distance entre le centre optique de l'objectif et la lentille. C'est elle qui déterminera la taille des objets à l'écran.

**Focus :** Lieu où plusieurs choses se concentrent. Dans le langage audiovisuel, cela consiste à effectuer la mise au point sur le sujet, autrement dit à régler la netteté de l'image.

**Fondu :** Technique qui consiste à faire apparaître ou disparaître progressivement une image ou un son.

**Fondu enchaîné :** C'est un effet qui permet à deux plans de s'enchaîner de manière douce. Le premier plan disparaît pendant que le deuxième apparaît.

**Fondu au noir :** Permet de conclure un plan, une séquence ou un film de manière douce. L'image s'efface peu à peu pour laisser la place à un écran noir.

**Format de diffusion :** Format du film selon les différentes utilisations envisagées. Prend en compte à la fois la résolution du film et le format informatique (.mov, .avi, .flv, .mp4 etc...)

**Format vidéo :** Dispositif qui permet d'envoyer des images ou du son à un autre dispositif. Les principaux formats vidéos numériques sont : AVI, MOV, VovX, H264.

Les 3 formats analogiques sont le NTSC, le PAL, et SECAM.

**Full HD** : Full High Definition. Signifie qu'un téléviseur, est capable d'afficher une image constituée d'une résolution de 1920 x 1080. Pour un film, cela signifie que celui-ci a une résolution de 1920 x 1080.

## G

**Générique** : Élément textuel situé au début et/ou à la fin du film et recensant toutes les personnes ayant participé et permis la réalisation du film.

Il présente :

- Une liste des personnes (acteurs, producteurs, etc) qui ont participé à la conception du film
- Une liste de remerciements à tous les partenaires du film
- Les titres musicaux utilisés dans le film

**Girafe** : il s'agit d'une perche qui repose sur un support à roues. On y fixe un micro afin d'enregistrer le son lors de la prise de vue.

**Grand angle** : Quand l'objectif est de courte focale mais que l'ouverture angulaire est grande. Un champ très large est alors visualisé.

**Gros plan** : Pour intensifier les émotions ou mettre l'accent sur une action, on utilise le gros plan. Celui-ci ne doit pas dépasser 3 à 4 secondes. Cela peut être par exemple un plan par lequel on isole un détail d'un geste, d'une action, ou celui d'un objet afin de mieux le dévoiler.

**Grue ou louma** : Support de caméra qui permet l'élévation de la caméra au-dessus d'un espace ou de personnes qu'elle peut ainsi survoler.

III

**H264** : C'est le codec utilisé pour la haute définition.

**Habillage graphique** : Ensemble des éléments graphiques qui prennent part au film.

**Hors champ** : il comprend tout (éléments de décor, personnages, etc) ce qui est situé en dehors du champ de la caméra.

## II

**Images par secondes (IPS) :** IPS ou i/s, unité qui correspond au nombre d'images affichées en une seconde par un dispositif. Les cadences les plus utilisées :

- 24 IPS : Utilisée pour les films au cinéma et certaines séries, cadence standardisée du cinéma sur pellicule.
- 25 et 50 IPS : Utilisée notamment en Europe sur les chaînes TV et caméscopes, par les pays utilisant en analogique les systèmes PAL et SECAM.
- 30 et 60 IPS : Utilisée notamment aux Etats-Unis et au Japon, système analogique NTSC. Présente dans tous les pays du monde.

**Infographie :** L'infographie désigne globalement tous les domaines de la création et de la manipulation des images numériques en 2D et/ou en 3D (dessins, graphismes, illustrations, animations, effets...).

**Ingénieur du son :** Responsable de la prise de son sur le tournage.

**ISO :** Mesure de la sensibilité à la lumière des pellicules et/ou capteurs numériques.

J

**J.R.I** : Journaliste Reporter d'Images – Polyvalent effectuant la prise de vue ainsi que le contenu journalistique d'une interview ou d'un reportage.

**JPEG** : (Joint Photographic Expert Group) Format de fichier photo permettant un taux de compression supérieur au détriment de la qualité de l'image.

ℒ

**Lighting** : Mise en lumière de la scène.



## M

**Macro** : Technique qui permet de filmer ou photographier des sujets de petite taille.

**Mapping** : Projection de textures sur des volumes, en jouant avec leurs reliefs.

**Mélangeur** : Terme professionnel pour désigner l'instrument qui va permettre de choisir quelle caméra faire apparaître à l'écran lors d'un montage multi-caméra en direct.

**Mise au point** : Action diminuant ou augmentant une propriété dans le réglage de l'appareil photo pour améliorer la netteté de l'image.

**Mixage** : Dernière étape de la post-production ? Consiste à égaliser les différentes sources sonores (voix, musique, bruitages...) afin que ceux-ci soient harmonisés entre eux.

**MKV** : (Matroka) Du mot russe « matrioka » qui signifie poupée russe, il s'agit d'un conteneur vidéo. Il peut contenir différents flux audio et vidéo dont les DivX, XbiD, H264 ou encore FLAC. Il permet ainsi d'encapsuler des contenus haute définition en 1080p ou 720p.

**Modélisation 3D** : La modélisation 3D est l'étape en infographie 3D qui consiste à créer, dans un logiciel de modélisation 3D, un objet en trois dimensions, par ajout, soustraction et modifications de ses constituants.

**Montage** : le montage consiste à assembler et à raccorder, dans l'ordre prévu par le découpage, les différents plans choisis parmi ceux obtenus lors des prises de vue.

**Montage alterné** : Il s'agit de deux actions qui sont montrées aux spectateurs de manière alternée. C'est-à-dire que le monteur juxtapose deux actions, qui se déroulent au même moment mais pas dans le même lieu, et passe d'une action à l'autre. Par exemple un cambrioleur est dans le coffre de la banque pendant que les gardiens font leur ronde. Attention à ne pas confondre avec le montage parallèle.

**Montage parallèle** : C'est plus utilisé dans le but de faire une comparaison entre deux situations. Ces situations n'ont pas d'unité de temps ou de lieu commun. Par exemple, des ouvriers allant à l'usine mis en parallèle avec un plan de moutons allant à la bergerie.

**Monteur** : Assure l'assemblage des plans et séquences d'un film, c'est-à-dire, le montage.

**Motion Design** : Le terme de « motion design » ne dispose d'aucune définition universelle et son origine est finalement très difficile à bien identifier. On peut définir le motion design comme « l'art de donner vie à des éléments graphiques en les animant » et de les transformer en élément porteur de messages et mieux encore d'une émotion. Celles-ci peuvent être de simples formes géométriques, des pictogrammes, et même de la typographie, des chiffres, des personnages, des logos ou des photos réalistes ou stylisées.

**Mouvement** : Faire attention à ce que deux plans ou plus soient raccords dans le mouvement ou possibles à raccorder.

**MOV** : Format de fichier utilisé par le logiciel Quicktime développé par Apple, et pouvant être encodé en H.264, MPEG-4, MPEG-1, etc. Les flux audio peuvent être compressés en AAC ou MP3.

**Multimédia** : Qualifie l'intégration de plusieurs moyens de représentation de l'information, tels que textes, sons, images fixes ou animées.

N

**Nuit américaine :** système de prises de vue qui utilise des filtres pour tourner des scènes de nuit en plein jour.

①

**Objectif** : Système optique de prises de vues construit à partir de lentilles optiques et qui va permettre d'enregistrer une image réelle sur un support matériel.

**Panoramique** : Mouvement de rotation de la caméra sur l'un ou l'autre de ses axes (horizontal ou vertical, voire les deux !).

**Perche** : support long, en forme de bâton au bout duquel on fixe un micro et qu'on tient au-dessus des acteurs. Grâce à lui, on peut enregistrer les sons sans faire des ombres ou entrer dans le cadre.

**Perchman** : Responsable du placement du micro situé au bout de la perche afin que la prise de son soit bonne et audible.

**Piqué** : Le piqué est une notion utilisée pour désigner la qualité de détail d'une image. Plus le piqué est important plus la netteté sera grande.

**Plan** : morceau de film entre deux raccords.

**Plan américain** : Personnage jusqu'à mi-cuisse.

**Plan de coupe** : Plan de secours destiné, généralement, à dissimuler une coupe faite dans le plan principal. Très utilisé dans les interviews télévisés et les films institutionnels où les propos recueillis ne sont pas préparés et nécessiteront d'être coupés.

**Plan moyen (PM)** : Permet de voir la personne interviewée jusqu'au niveau de la ceinture. C'est le plan le plus fréquent dans les vidéos testimoniales, il permet de montrer l'environnement (ou le contexte) également.

**Plan rapproché** : Vous pouvez alterner entre le plan moyen et le plan rapproché pour dynamiser la vidéo.

**Plan séquence** : séquence tournée en un seul plan (sans arrêt de la caméra) et restituée telle qu'elle a été filmée, c'est-à-dire sans aucun montage, fondu ou champ-contrechamp, etc.

**Plan très large ou plan d'ensemble (PE)** : Paysage, ville, foule, bataille.

**Plan large ou plan demi-ensemble (PL)** : Pièce, groupe.

**Plan rapproché (PRT)** : Personnage jusqu'au nombril.

**Plan rapproché poitrine (PRP)** : Personnage jusqu'à la poitrine.

**Plan serré ou gros plan (GP)** : Seulement le visage ou l'objet.

**Très gros plan (TGP)** : Seulement les yeux.

**Plateau** : lieu où les acteurs et l'équipe technique se rassemblent pour tourner les prises de vue. Mais en studio, le plateau désigne le lieu où l'on fabriquera les décors dans lesquels les séquences seront enregistrées.

**Plongée** : Axe de prise de vues dans lequel la caméra est placée plus haut que le sujet et filme ce qui est plus bas.

**Plug in** : Petit programme capable de s'intégrer dans un navigateur pour en étendre les capacités.

**PNG** : (Portable Network Graphics) Format d'image sans perte, adapté pour publier des images simples comprenant des aplats de couleurs. Lorsqu'une image PNG utilise 256 couleurs maximum, on peut utiliser l'une telle pour rendre son fond transparent.

**Postproduction** : ensemble des opérations qui viennent après le tournage.

**Postsynchronisation** : opération qui consiste à enregistrer les dialogues et bruitages du film après le tournage.

**Pré-production** : La phase de pré-production commence après le développement du projet, elle consiste à concrétiser le scénario, et à gérer en parallèle un certain nombre de tâches (Story-board, Casting, Plan de tournage etc...).

**Prise** : enregistrement d'un plan pendant un tournage.

**Prise de vue** : prise est l'enregistrement d'un plan lors du tournage. Pour chaque plan prévu par le découpage, plusieurs prises peuvent être effectuées, jusqu'à ce que le réalisateur soit satisfait du résultat.

**Production** : à la fois le processus de fabrication d'un film qui regroupe plusieurs étapes, donc l'étape production, pendant laquelle sont réalisées les prises de vues et prises de son directes.

**Profondeur de champ** : Zone de netteté d'une image située devant et derrière le plan sur lequel est fait la mise au point. La grandeur de cette zone de netteté dépend de la lumière et de l'optique utilisée.

**Point (faire le)** : La gestion de la mise au point peut se faire de manière manuelle, ou automatique. Elle permet de stabiliser la netteté sur l'objet souhaité.

ℝ

**Raccord** : terme utilisé pour l'enchaînement de deux plans.

**Rafale mode** : Procédé technique permettant la prise de plusieurs photos rapidement les unes à la suite des autres.

**Ralenti** : Contrairement à l'accélééré, quand la vitesse d'une image se dilate dans le temps.

**RAW** : « Cru », format de fichier d'image ou audio brut, n'ayant subi aucune modification ou compression.

**Réalisateur** : Détermine à partir du scénario ou de la demande du client la façon dont le récit va être découpé en plans. Quels types de plans seront nécessaires et comment ils seront réalisés (fixe, en mouvement...).

**Réalité augmentée** : La réalité augmentée permet par l'intermédiaire d'un matériel (smartphone, tablette, lunette) qui filme le monde réel d'y incruster en direct des objets virtuels, animations, textes, données, sons que l'utilisateur visionne en temps réel sur son écran de l'écran. Cela permet d'enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires ou de créer des effets inattendus.

**Réalité virtuelle** : Technologie qui permet grâce à un casque de plonger une personne au centre d'un univers réel ou virtuel avec la possibilité de voir autour de soi à 360° et même selon les technologie, de se déplacer (uniquement pour un univers virtuel)

**Régie** : Lieu où est effectué et contrôlé un montage multi-caméra en direct et où se situent entre autres, le réalisateur, la scripte, l'ingénieur du son et le responsable de effets graphiques.

**Repérages** : travail qui consiste à rechercher et identifier les lieux de tournage adéquats, puis à les étudier pour déterminer ou poser la caméra et comment tourner les plans souhaités.

**Répétition** : ici, les acteurs répètent leurs scènes et dialogues sous la supervision du réalisateur qui leur donne des conseils et les « coache » afin d'obtenir le meilleur résultat possible lors du tournage.

**Rigging** : Le rigging est un procédé par lequel le modélisateur ou l'animateur, choisit les endroits où seront placés les axes de rotations sur un élément animé (objet, personnage, animal...), afin de permettre les mouvements désirés. La facilité d'animer un objet en 3D dépend donc totalement de la qualité de son rigging.

**Rushes** : Mot définissant l'ensemble des images résultantes d'un tournage et qui serviront au montage du film.



**Scénario** : version écrite d'un projet de film contenant les scènes et dialogues dudit film.

**Scénariste** : Le scénariste d'un film écrit ou coécrit le scénario.

**Scène** : ensemble de plans qui se suivent tout en étant liés par une unité dramatique ou se déroulant dans un même lieu.

**Scripte** : Aussi appelé « secrétaire du plateau ». Le scripte doit assurer un parfait raccord entre les scènes, il s'occupe du minutage et prend en note chaque séquence tournée.

**Sens de lecture** : chemin suivi par les yeux pour lire une image.

**Séquence** : succession de scènes qui présentent chacune une unité de lieu, mais qui sont liées par le même temps, et qui sont découpées en plans.

**Slider** : Le slider permet un mouvement travelling de la caméra sur une courte distance (1 à 2 mètres). Il est composé d'un rail sur laquelle la caméra vient se fixer, il peut être manuel ou motorisé.

**Son d'ambiance** : Son de l'environnement sonore d'un plan enregistré tout seul.

**Son direct** : opération qui consiste à enregistrer les bruitages pendant les prises de vues, lors du tournage. C'est l'opposé de la postsynchronisation.

**Sound design** : Son de l'environnement sonore d'un plan enregistré tout seul. Le design sonore ou la conception sonore est l'art d'utiliser des éléments sonores afin d'obtenir un effet désiré.

**Sous-titres** : Affichage d'un texte en bas de l'écran (Voix off, traduction, inscriptions...)

**Split-screen** : Effet spécial effectué en post-production, où l'écran est divisé en plusieurs images.

**Stabilisateurs d'image/osmo** : Dispositif permettant de compenser les mouvements du cadreur et ainsi d'obtenir une image « stable » et des mouvements "fluides".

**Steadycam** : Système de stabilisation de la caméra constitué de bras et de ressorts. Permet de réaliser des plans en marchant ou en courant sans que les mouvements du corps ne soient ressentis par la caméra.

**Stitching** : Le stitching est un procédé qui consiste à assembler les plans tournés avec les différentes caméras, dans le but de produire un seul film panoramique à 360°.

**Storyboard encore appelé scénarimag** : Bande dessinée du film permettant d'avoir une visualisation du film avant son tournage. Obligatoire pour le film d'animation.

**Studios** : endroits consacrés au tournage des films et dans lesquels on monte des décors artificiels.

**Synchronisation/synchronisme** : Montage associé de l'image et du son.

**Synthé** : Bandeau d'identification des intervenants d'un film. Il indique au minimum leur prénom, nom et leur fonction.



## T

**Texturing** : Dans le domaine de la synthèse d'image, une texture est une image en deux dimensions (2D) que l'on va appliquer sur une surface (2D) ou un volume en trois dimensions (3D) de manière à habiller cette surface ou ce volume.

**Timecode** : C'est ce qui permet de se repérer dans le temps. Le Timecode compte en heures, minutes, secondes et images.

**Time Lapse** : Animation vidéo réalisée par une série de photographies prises à intervalles réguliers (toutes les minutes, 30 minutes, 2 heures...) pour présenter l'évolution d'un paysage ou d'un objet photographié sur une période longue. On peut l'employer par exemple pour montrer l'ouverture d'une fleur, le mouvement du soleil ou des étoiles dans le ciel, voire la construction d'une maison. Le fichier final prend la forme d'une vidéo en accéléré en un laps de temps court.

**Timeline** : C'est l'espace de travail sur lequel le monteur pose et assemble les différents plans pour faire le film.

**Tournage** : ensemble d'opérations de prise de sons et de prise de vues utilisées dans la production d'un film.

**Tracking** : Le tracking est le suivi d'un mouvement. Le tracking permet de suivre les mouvements d'un objet ou d'une personne. Par exemple cela va permettre d'accrocher un texte ou un élément graphique à un objet ou une personne en mouvement.

**Travelling** : Mouvement de caméra horizontal ou vertical effectué à partir de rails ou en mettant la caméra sur un engin roulant (voiture, train...)

**Très gros plan** : plan très serré d'une partie du corps (exemple d'un doigt, d'une cicatrice) qui prendra toute la surface de l'écran.

**Trépied** : Support mobile à 3 pieds utilisé pour poser la caméra et assurer la stabilité du cadre.

## U

**UI (Interface utilisateur)** : L'UI (anglais « User Interface) regroupe tous les éléments d'une interface homme/machine avec lesquels un être humain peut interagir : écran, clavier, souris, crayon optique, apparence du bureau, caractères lumineux, messages d'aide, etc. L'UI fait également références à toutes les interactions possibles avec une application ou un site web.

**UNITY 3D** : Unity 3D est moteur et un éditeur utilisé pour la création de jeux. Il permet également de créer des applications de réalité virtuelle et de réalité augmentée.

**UX (Expérience utilisateur)** : L'UX (anglais User Experience) représente toute l'expérience par l'utilisateur et son ressenti émotionnel, lors de l'utilisation de toute interface ou appareil digital, ou en interaction avec tout dispositif ou service.



**Vidéo 360°** : Une vidéo 360° est une vidéo immersive permettant aux individus la visionnant d'avoir une vue 360°. La vidéo à 360 degrés ouvre de nouveaux horizons et de nouvelles expériences aux consommateurs. Il est possible de les regarder depuis un smartphone, tablette ou un ordinateur, le mieux est d'utiliser un casque de réalité virtuelle pour profiter au maximum de l'immersion. Le spectateur ne se contente plus de regarder une vidéo, il peut orienter l'objectif de la caméra où bon lui semble et ainsi voir à 360 degrés.

**Vidéo corporate/Film institutionnel** : d'entreprise, c'est la carte de visite de l'entreprise. Son histoire, ses valeurs, ses marchés, son organisation, ses ambitions, synthétisés dans une pastille vidéo instantanément compréhensible et mémorisable.

**Vidéo interactive** : Une vidéo interactive est une vidéo au sein de laquelle il est possible d'interagir avec des éléments qui sont cliquables ou actionnables dans la fenêtre de visualisation. Les clics interrompent le déroulement linéaire de l'information, et permettent au spectateur de devenir acteur de sa propre information. La vidéo interactive propose davantage de contenus que le spectateur peut en voir en 3 minutes. Elle maximise et optimise le temps qu'il consacre à la marque en lui donnant la possibilité de récolter le contenu qui l'intéresse et seulement celui-ci.

**Visite virtuelle** : La visite virtuelle permet de simuler la visite d'un site à 360° grâce à des interactions pour choisir ce que le visiteur va voir.

*Z*

**Zoom :** effet qui, sans nécessiter un déplacement de la caméra, crée une impression de mouvement de la caméra vers l'avant ou l'arrière. Cet effet est obtenu en manipulant la focale de l'objectif lors de la prise de vue.