

# PETIT GUIDE D'AIDE A LA REALISATION VIDEO



## **VIDEOFORMES**

64, rue Lamartine  
63 000 Clermont-Ferrand  
Tel : 04 73 17 02 17  
Fax : 04 73 93 05 45

Courriel : [videoformes@videoformes.com](mailto:videoformes@videoformes.com)

Site internet : [www.videoformes.com](http://www.videoformes.com)

## Avant le tournage

<b>- Elaborer un scénario</b>	<b>3</b>
Le scénario.....	3
Son intérêt.....	3
<b>- Précautions</b>	<b>3</b>

## Pendant le tournage

<b>- Déterminer les réglages</b>	<b>4</b>
La balance des blancs.....	4
La mise au point.....	4
L'éclairage.....	4
Les "noirs".....	5
Le clap.....	5
<b>- Les prises de vue</b>	<b>5</b>
Mouvements de caméra.....	5
Conseils pratiques.....	5
Astuces.....	6
<b>- Technique du film d'animation</b>	<b>7</b>
Conditions de réalisation.....	7
Contraintes techniques.....	7
Déroulement.....	8
La prise image par image.....	8
<b>- La prise de son</b>	<b>9</b>
Repérages.....	9
Utilisation du micro.....	9
Réglage du niveau sonore.....	9

## Après le tournage

<b>- Le dérushage</b>	<b>10</b>
<b>- Le montage</b>	<b>10</b>
Montages particuliers.....	10
Effets spéciaux.....	10
Insertion d'images.....	11
Montage sonore.....	11
<b>- Le tirage</b>	<b>11</b>

<b>Lexique.....</b>	<b>12</b>
---------------------	-----------

### **Elaborer un scénario**

#### **Le scénario**

Il comprend l'ordre des séquences et la description des plans qui constituent chaque séquence : objet filmé, action des acteurs, dialogues, mouvements de caméra ...

Pour des séquences détaillées où il faut être précis, vous pouvez faire un story-board (dessin de chaque plan).

#### **Son intérêt**

Le scénario permet d'avoir une idée plus précise du temps nécessaire au tournage, et des moyens techniques et humains dont il faudra disposer.

Au moment du tournage, il sera beaucoup plus facile d'improviser à partir d'un canevas préétabli.

C'est une base de travail pour les repérages, la préparation des plans à tourner et pour le montage. Vous éviterez ainsi de multiplier des plans inutiles qu'il faut ensuite trier et ordonner au montage.

Le fait d'inventorier les plans que l'on souhaite tourner permet de réfléchir à la meilleure façon d'exprimer une idée ou de transmettre une information avec des images et du son.

### **Précautions**

**Evaluer le temps nécessaire** à la réalisation de chaque séquence et élaborer un plan de tournage (un horaire) tenant compte des déplacements nécessaires entre les différents lieux prévus, des installations avant chaque prise ou des répétitions éventuelles.

**Il est fortement conseillé de répéter avant de tourner** ainsi que de **repérer les lieux** (lumière, espace disponible, prises électriques pour éclairage éventuel, bruits parasites si l'on prévoit d'utiliser le son). Pour les prises de vues en extérieur, prévoir une solution de rechange en cas de météo capricieuse.

**Charger les batteries de la caméra et en prévoir en réserve.** La prudence veut que l'on prévoit deux ou trois fois plus de batteries que ne l'exigerait la durée envisagée pour les prises de vues.

## Réglages

### **La balance des blancs**

Chaque type de lumière (jour, soir, lampe à incandescence, halogène, néon) a ses propres caractéristiques physiques. L'œil humain s'aperçoit peu de ces différences bien qu'elles influencent fortement la manière dont une caméra vidéo restituera les couleurs.

*Régler la balance des blancs chaque fois que l'on change de conditions d'éclairage.*

### **La mise au point ( focale)**

Utilisez la mise au point manuelle dans les cas suivants :

- luminosité insuffisante
- sujets peu contrastés (mur, ciel, etc.)
- fonds trop lumineux derrière le sujet
- barres horizontales
- sujets à travers une vitre givrée
- sujets lumineux ou réfléchissant la lumière
- lorsque vous filmez un objet immobile avec un pied

### **L'éclairage**

Essayez d'éclairer vos pièces de façon à travailler avec un diaphragme de deux au minimum, sinon vous n'avez pas assez de profondeur de champ et l'image vidéo commence à devenir moins définie et granuleuse.

*Une astuce : on peut éclairer un gros plan de visage avec un simple projecteur diapo. On peut même faire des fonds de décor en projetant des diapos en les utilisant en arrière plan avec un léger flou.*

Régler l'éclairage d'intérieur en fonction de l'ambiance du film en jouant sur la position des projecteurs et sur la dominante des couleurs. *Par exemple, un faible éclairage implique en général une ambiance négative, tendue, dramatique.*

Utilisez l'exposition manuelle dans les cas suivants :

- fond trop lumineux,
- effet de contre jour (dû à une grande partie de ciel ou à une fenêtre)
- éclairage insuffisant
- sujet lumineux sur fond sombre

Il suffit de débrayer l'automatisme et de régler la bague. Ceci permet aussi de réaliser des fondus à la vitesse de votre choix.

## **Les noirs**




Commencer chaque cassette par un "noir" (plan avec bouchon ou main à plat devant l'objectif) d'au moins 20 secondes.

Il est également indispensable de démarrer la caméra plus de 5 secondes avant chaque prise de vue et de la couper 5 secondes après. Cela vous simplifiera le montage et permettra de bien gérer la bande son.

## **Le clap**

Il arrive souvent d'avoir à tourner plusieurs prises pour une même séquence, le clap permet de repérer visuellement la prise choisie pour le montage. Vous vous simplifierez le montage en inscrivant les renseignements inscrits sur le clap sur une "feuille de montage".

Il suffit de filmer avant chaque prise une ardoise ou une feuille indiquant :

-  le numéro de la séquence,
-  celui du plan de la séquence
-  celui de la prise.

Il est important d'en faire une à chaque fois que la séquence est recommencée, même et surtout si la caméra n'est pas arrêtée.

## **Prises de vues**

### **Mouvement de caméra**

Trouver le bon plan, viser la chose à filmer, cadrer correctement le sujet en prenant son temps.

Appuyer tranquillement sur le déclencheur d'enregistrement. Faire son plan, compter jusqu'à trois avant d'arrêter la caméra.

Quand c'est possible, prendre appui sur un mur, un poteau ou un support quelconque pour que l'image soit plus stable.

Eviter les mouvements de caméra trop rapides, sauf effet voulu et maîtrisé. Mieux vaut procéder par plans fixes successifs plus lisibles : plans généraux pour situer la scène, plans rapprochés pour la détailler, gros plans pour analyser les mouvements.

Pour filmer deux acteurs se parlant, on peut employer le classique champ contre champ, mais ce n'est pas obligatoire. On peut aussi tourner autour des personnages (voir les films de Lelouch) à condition de conserver la stabilité de l'image (position grand angle recommandée).

### **Conseil**

Penser à varier les grosseurs de plans. L'écart entre les axes de deux prises de vue consécutives doit être supérieur à 30°. Sinon on a l'impression d'une saute en projection. Il convient donc de bien se déplacer.

Si vous en avez la possibilité, il vaut mieux :

- Utiliser la caméra en réglage manuel pour le diaphragme et la distance. L'automatisme de distance provoque souvent des effets de "pompage" en cas d'objet en avant plan, c'est à dire que l'automatisme ne sait plus où régler la bonne distance et il oscille continuellement d'une valeur à une autre.
- Utiliser le pied tripode pour des focales supérieures à 30 mm, surtout si vous avez une mauvaise stabilité naturelle de tenue de caméra. **Attention** quand on utilise un zoom 10, cela fait bouger l'image dix fois plus : plus on zoom, moins l'image est stable. Dans certains cas, il est plus facile de viser le sujet avec la caméra sans regarder l'objectif.

## Astuces

🎬 Faites des "travellings" avec un petit chariot à roulettes pour accentuer l'ambiance ou la dynamique d'un plan. En intérieur on n'a pas besoin de travelling sur rails car les surfaces sont planes. Sur un chemin, on peut utiliser une voiture poussée par des "assistants".

🎬 Commencer certains plans par une "découverte", pour certaines ambiances de films. Exemple : on peut filmer quelqu'un de dos en montrant qu'il est menacé par quelque chose. L'astuce est de commencer la prise de vue très près d'un mur ou d'un objet assez grand qui cache le personnage. En effectuant un travelling ou un panoramique, on va découvrir progressivement l'acteur assis. Effet garanti, à condition de débrayer les automatismes.

🎬 Vous pouvez utiliser le réglage/dérèglage de la focale pour faire une transition entre deux plans : d'une image nette vous déréglez la focale pour obtenir un image très floue puis vous revenez à une image nette sur un autre plan.

🎬 Utiliser le zoom à bon escient pour des effets d'accentuation ou de surprise (émotion se lisant sur un visage angoissé, zoom rapide sur un objet important dans la suite de l'histoire...). L'utilisation trop fréquente ou brusque sur un même film est désagréable à l'oeil.

🎬 Ne pas maintenir le caméscope uniquement à la hauteur de l'oeil. En fait, sa position est fonction de votre propre expression du plan filmé. Exemples simples : contre plongée (caméra située sous le personnage) pour magnifier les personnages, plongée pour "écraser" les acteurs, ras du sol pour suivre les pas d'un homme ou d'un bébé à quatre pattes. Pour certains effets, il se peut que l'on doive incliner la caméra. A vous de trouver votre propre logique!

🎬 **Le cadrage** : Il faut veiller à laisser un espace plus important dans la direction du regard, devant le personnage : laisser plus d'air devant que derrière l'objet filmé. On peut aussi jouer sur la distance de prise de vues en fonction de l'ambiance. Exemple : pour augmenter l'impression de solitude d'un personnage, laisser beaucoup d'espace vide entre celui-ci et la caméra.

En général, on peut dire que plus le cadre est large plus il y a d'informations sur

l'image, à l'inverse dans un cadre serré il y a moins d'informations et ce qui n'est pas montré fait travailler l'imagination du spectateur.

A moins qu'il ne s'agisse d'un effet voulu, éviter de cadrer en coupant les personnages au niveau des articulations car cela met le spectateur mal à l'aise comme une impression d'amputation.

🎬 Essayer de changer les points de vue de la scène filmée, sans toutefois les multiplier à outrance, mais en opérant avec logique. *Exemple connu dans le cinéma : un homme traqué est isolé dans une maison. Si on le filme de son point de vue, il ne faut en aucun cas faire "sortir" la caméra, pour le filmer de l'extérieur de la maison par exemple, sinon l'ambiance est rompue.*

🎬 En passant d'un plan à un autre, on peut opérer une ellipse et faire comprendre qu'un certain temps s'est écoulé. *Exemple : fondu au noir, fondu enchaîné, vue d'un objet qui vieillit.*

🎬 Pour donner de la profondeur à l'image, faites rentrer un avant plan dans le cadrage. *Exemple : une branche devant le plan d'une demeure. Attention à débrayer l'automatisme de distance.*

🎬 Pour lier certains plans entre eux, on peut utiliser les effets de flou en déplaçant la netteté au fur et à mesure d'un objet (ou d'un personnage) à un autre. Vous pouvez ainsi animer l'intérieur du plan et attirer l'attention des spectateurs à votre guise. Cet effet s'obtient en longue focale, avec l'automatisme de distance débrayé.

## **Technique du film d'animation**

### **Conditions de réalisation**

Attention à avoir suffisamment de temps devant vous : il faut compter à peu près 8 images seconde et donc 480 prises de vue pour un film d'une minute.

### **Contraintes techniques :**

- **La caméra ne doit pas être éteinte entre deux prises de vue**, car celles-ci étant très courtes, il est difficile de se recaler à un endroit précis de la bande magnétique (on risquerait alors soit d'effacer les enregistrements précédents, soit de retrouver de la neige entre deux plans).

- L'enregistrement se faisant de manière saccadée la bande son originale n'est pas audible et il est intéressant d'en réaliser une.

## **Déroulement**

Pour donner à l'œil une impression de mouvement il faut décomposer ce dernier en 24 images par seconde. Par exemple, pour faire se déplacer un stylo d'un bout à l'autre d'une table, il suffit de le filmer très rapidement (le temps d'appuyer sur la touche enregistrement et d'appuyer immédiatement sur pause), puis de le déplacer de quelques centimètres et de recommencer à le filmer très rapidement...et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il se trouve à l'autre bout de la table.

Quand on lit la succession de plans qu'on vient d'enregistrer on a l'impression de voir le stylo glisser sur la table. *Sur certains types de caméras, il existe une fonction d'enregistrement automatique à intervalles réguliers.*

Pour obtenir un mouvement régulier il suffit que le stylo se déplace toujours de la même distance entre chaque enregistrement. Si l'on veut obtenir un déplacement plus rapide il suffit d'augmenter cette distance, pour un déplacement plus lent il faut la diminuer.

Pour donner un effet d'accélération, il faut progressivement augmenter la distance entre chaque prise de vue. Pour un effet de décélération, il faut effectuer la démarche inverse.

On peut utiliser de nombreux supports pour réaliser un film d'animation :

- déplacer des objets ou des personnes. Ce procédé est le plus simple pour s'approprier la technique
- sur un tableau noir ou Veleda on peut faire apparaître du texte ou des dessins
- on peut utiliser de la pâte à modeler ou tout autre matériau facilement modelable, du sable...
- on peut employer du papier dans lequel on découpe des décors, des personnages, des objets
- on peut aussi faire des animations de personnages ou d'animaux obtenus par pliages de papier (origami).

Une préparation minutieuse (fabrication des décors, des personnages, test et sélection des mouvements, repérage des emplacements de la caméra...) permet de gagner du temps au moment du tournage et donne l'assurance de bien réaliser ce qui avait été prévu.

## **La prise image par image**

Certaines caméras permettent des prises de vues dites "image par image". La mise en œuvre est très simple, puisqu'il suffit d'actionner un bouton ad hoc, et le mode d'emploi vous renseignera facilement.

Cette possibilité est intéressante non seulement pour réaliser des dessins d'animation, mais aussi pour le titrage, les graphiques, etc. *Ici, la difficulté ne réside pas dans la manipulation de la caméra, mais dans la maîtrise de l'animation elle-même.*



## **La prise de son**

Le son est malheureusement trop souvent le parent pauvre des productions vidéo réalisées par des non-professionnels. Une attention aussi grande qu'à l'image devrait pourtant lui être portée car il est généralement un vecteur essentiel du message. Le son, d'autre part, constitue un "liant", un élément de transition entre séquences qui donne une unité à une production en vidéo.

### **Repérages**

Pour s'assurer de la qualité d'un environnement sonore, il est bon de faire des repérages, avec une caméra ou un magnétophone, avant de tourner. Chaque fois que c'est possible, on s'efforcera de trouver un endroit calme où tourner.

Il est souvent difficile de dire, à l'oreille, si un endroit est calme ou non. C'est que notre oreille est sélective, au contraire d'un microphone. Cela signifie que, même dans un endroit très bruyant, nous sommes capables de suivre une conversation précise, sans gêne particulière. Nous pouvons focaliser notre attention auditive sur cette conversation et rejeter les bruits résiduels (circulation, pluie, cours d'eau, appareils...) en arrière-plan. Un micro est incapable de faire cela et même avec une table de mixage sophistiquée il est impossible de retrancher des sons indésirables.

### **Le micro**

Il est recommandé d'utiliser un micro séparé, muni d'un câble de 3 à 4 mètres, que l'on branchera sur la caméra et que l'on pourra approcher du sujet. Ce micro pourra être posé sur un support prévu à cet effet, si l'on veut éviter qu'il n'apparaisse à l'écran.

Attention au maniement du micro pendant le tournage : il faut orienter le micro vers la personne qui parle en vérifiant que le maniement du micro ne provoque pas de bruits indésirables ; L'idéal est de brancher un casque d'écoute sur la caméra pour contrôler le son pendant la prise. On s'assurera ainsi que le son qui parvient à la caméra est d'une qualité suffisante et exempt de parasites.

### **Réglage du niveau sonore**

Certains appareils disposent d'un réglage manuel permettant de modifier le niveau sonore au moment du montage. Il faut être conscient que ces modifications au montage ne dispensent absolument pas de prendre toutes les précautions au moment du tournage.

En effet, il est plus facile de diminuer un niveau trop fort que d'augmenter un niveau trop faible. Si, dans une prise de vues dans la rue, on n'a pas pris la précaution d'utiliser un micro judicieusement placé, le son de la voix risque de se perdre dans le bruit de la rue. En poussant le niveau au montage, la voix sera un peu plus forte, mais le bruit de fond également et rien n'aura changé !

# APRES LE TOURNAGE

Toute opération de copie, de montage, implique une perte de qualité de l'image et du son. On aura donc intérêt à partir d'une bande originale de la meilleure qualité possible.

## Le dérushage

C'est le fait de visionner toutes les images prises au tournage et de les retranscrire dans un ordre chronologique sur une feuille de dérushage. Ce travail facilite grandement le montage. Il permet de déterminer quels sont les plans à transférer ou à éliminer.

Muni de ces feuilles de dérushage, on porte les plans retenus sur des feuilles de montage qui reprennent les mêmes informations dans l'ordre du montage, avec des indications supplémentaires concernant le son à ajouter éventuellement.

*Vous trouverez ci-joint un exemple de feuille de dérushage et de feuille de montage.*

## Le montage








Ne jamais utiliser les 30 à 40 premières secondes de bande d'une cassette et y enregistrer du "noir". La plupart des appareils ont besoin de reculer avant d'enregistrer les images utiles lors du montage. D'autre part, ces quelques secondes peuvent se révéler utiles pour ajouter un titre après coup.

## Montages particuliers

- *Le montage parallèle* qui permet de montrer deux événements distincts, se déroulant au même moment, en alternant les plans.
- *Le montage par association*, qui permet par alternance de plans de coupe et de regards de deviner ce qui se passe dans la tête d'un acteur.
- *Le flash back.*

## Effets spéciaux

Certaines caméras, de même que certains équipements de montage, disposent d'effets spéciaux ou de trucages tels que :

-  fondu au noir ou au blanc
-  effets de volets
-  image figée
-  correction de couleurs
-  image stroboscopique
-  image dans une autre image
-  plus d'autres trucages liés à la sophistication de la machine utilisée.

Attention à les inclure avec logique, dans un but bien précis. Là encore, une lecture attentive du mode d'emploi permettra de déterminer si ces effets sont disponibles.

### **Insertion des images**

Par insérer des images, on entend remplacer des images par d'autres dans une séquence déjà montée. Cette technique est un peu plus délicate que le montage bout à bout car une mauvaise manipulation peut entraîner l'effacement d'une séquence que l'on souhaite conserver.

Bien lire le mode d'emploi. Sur certains appareils, l'insertion d'images implique la remise à zéro du compteur à la fin du plan à insérer. Bien regarder si la fonction d'insertion n'implique que l'image, ou l'image et le son conjointement sur les appareils que vous utilisez.

### **Montage sonore**

Lors du montage, l'image et le son original sont copiés d'une cassette à l'autre. Il peut se révéler nécessaire d'ajouter, pendant le montage, un commentaire, une musique ou des bruitages à ce son original.

Pour ce faire, on peut brancher sur l'appareil d'enregistrement un micro, un lecteur de cassettes audio ou de CD. La fonction qui permet l'adjonction de sons s'appelle AUDIO DUB ou DUBBING. Elle n'est pas présente sur tous les appareils. Consulter le mode d'emploi. Le montage sonore se fera obligatoirement après le montage image. On peut rajouter un commentaire ou de la musique sur la piste longitudinale par la fonction doublage son que possèdent tout les magnétoscopes.

### **Le titrage**

La manière la plus simple de faire un titre est de réaliser ses titrages soi-même et les filmer (écrits à la main, en Letraset, ou tirage à partir d'une imprimante), et de monter ce plan comme tout autre séquence.

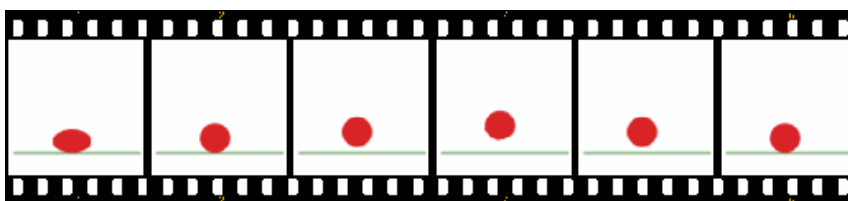
Certaines caméras présentent un dispositif de titrage électronique (caractères qui apparaissent incrustés dans l'image). Il faut alors impérativement préparer ces titres avant le tournage de la scène sur laquelle ils doivent apparaître.

Certains dispositifs de montage présentent la même caractéristique. Il s'agit alors de préparer ces titres avant la copie de la séquence à monter.

**Animation** : Quelles que soient les techniques utilisées, le principe est toujours le même : le mouvement est décomposé en une succession d'images fixes dont la vision à une fréquence donnée donne l'illusion du mouvement continu. Deux aspects sont importants :

- *Image par image* : il faut représenter chacune des phases du mouvement réalisées et enregistrées image par image, quel que soit le système de représentation choisi, quel que soit le moyen d'acquisition employé, quel que soit enfin le procédé de restitution visuelle de l'animation.

- *Fréquence de restitution* : les images sont restituées à une fréquence régulière suffisante pour que le cerveau et l'inertie des phénomènes entrant dans la vision, dont la [persistance rétinienne](#), jouent leurs rôles dans l'illusion. En cinéma la fréquence minimale était établie à 12 images/seconde. Mais pour éviter un papillotement désagréable la fréquence de 16 images/seconde s'imposa comme un minimum.



Le film d'animation est une technique élaborée à partir d'images dessinées, d'images créées par ordinateur ou de photographies qui sont « montées » dans une suite logique permettant une impression d'activité et de mouvement.

**Autofocus** : Système mesurant la phase de l'onde lumineuse pour effectuer la mise au point lorsqu'elle parvient à un capteur. Ce système est capable d'effectuer une mesure correcte dans la majorité des situations, mais dépend de la sensibilité du capteur.

**Découpage** : Opération consistant à diviser une scène en un certain nombre de plans numérotés avant le tournage.

**Dérushage** : Opération similaire au découpage, mais qui consiste à identifier les différents plans après le tournage, en y ajoutant généralement des commentaires quant à leur utilisation future lors du montage.

**Diaphragme** : Permet de contrôler la quantité de lumière passant à travers l'[objectif](#). Ce système variable permet aussi de contrôler la [profondeur de champ](#) ou

la plage de netteté de l'image.

**Focal, ale, aux :**

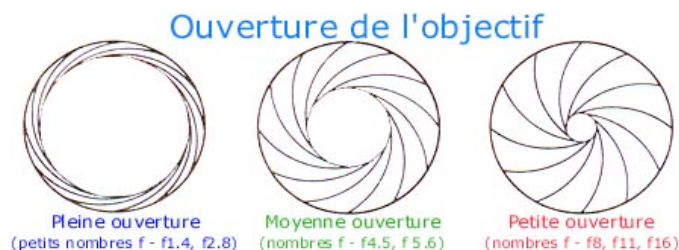
- **Distance ou longueur focale** : La distance entre le point de jonction dans l'objectif des rayons lumineux qui composent une image et le plan focal, lorsque l'objectif est réglé sur l'infini.
- **Plan focal** : Ligne perpendiculaire imaginaire à l'axe optique où l'image est nette sur le film ou le capteur.
- **Point Focal** : Point sur l'axe optique d'un objectif où tous les rayons lumineux qui composent une image sont regroupés.

**Fondu** : Transition entre deux plans obtenue par un obscurcissement ou un éclaircissement graduel de l'image. Peut être réalisé au tournage ou au montage.

**Fondu enchaîné** : Fondu entre deux plans effectué de manière progressive et harmonieuse. Le fondu est la transition la plus utilisée parce qu'elle donne une impression de fluidité aux enchaînements.

**Montage** : Opération consistant à assembler les différents plans du film. Le terme est également utilisé pour désigner le film lui-même, réalisé à partir de différents éléments sources.

**Ouverture** : Trou circulaire sur le devant de l'objectif de l'appareil photo, qui contrôle la quantité de lumière reçue par le capteur ou le film. Le degré de variabilité de l'ouverture est indiqué par les nombres "f". L'ouverture d'un objectif décide la profondeur de champ.



**Plan** : Un plan est une séquence d'images filmées sans interruption, sans coupe.

**Profondeur de champ** : Distance entre le point le plus proche et le point le plus éloigné net dans une image. La zone de cette netteté est répartie de part et d'autre de la distance de mise au point choisie, pour un tiers devant et deux tiers derrière.

Cette distance augmente avec le choix d'une [ouverture](#) de [diaphragme](#) de plus en plus petite."

**Réglage du blanc** : Permet de régler la balance des couleurs en fonction de l'éclairage ambiant. En éclairage type jour, normal, le réglage donne un rendu des blancs correct et donc des valeurs justes aux autres couleurs. Si les conditions d'éclairage changent, par exemple sous un éclairage artificiel, cette balance peut perdre son exactitude, les blancs être rendus jaunâtres et les autres couleurs varier de même.

**Séquence** : Ensemble de plans constituant une scène.

**Story-board** : Découpage précis et en images.

**Travelling** : Déplacement de la caméra placée sur un chariot roulant sur des rails et qui est pratiqué pour traduire le mouvement ou réaliser des effets spéciaux. Travelling avant, arrière, latéral.

**Travelling optique** : Effet de mouvement obtenu par variation de la distance focale de la caméra.

**Zoom** : Objectif changeant de [longueur focale](#). L'effet de grossissement permet de rapprocher le sujet.

– **Zoom Numérique** : A l'opposé d'un [zoom optique](#), un zoom numérique n'enregistrera que l'image au centre du [capteur](#) pour donner l'effet "zoom". Ceci signifie qu'en aucun cas l'information est ajoutée, mais que la [résolution](#) est moindre.

– **Zoom Optique** : Un [zoom](#) permet de "rapprocher" le sujet que l'on veut photographier. C'est un système optique composé de lentilles grossissantes, dont le déplacement change la surface de l'image à photographier sans changer la mise au point. L'image enregistrée ne change pas la résolution maximale du capteur.

# Feuille de Montage

Page n°

nom de la séquence:

Plan n°	Début	Fin	Description sommaire mais précise	Son naturel	Son à ajouter

# Feuille de dérushage

Page n°

Casette n°

Nom de la séquence:

Plan n°	Début	Fin	Description sommaire mais précise	Retenu	Non retenu	Plan de coupe	Son naturel	Ordre