

La caméra

présenté par BeKura



Photo exclusive de AcademieCine.TV (2013)

Tous droits réservés pour tous les pays à © Groupe Réalisation Ciné inc. et BeKura, 2013

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2013

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2013

Numéro ISBN 978-2-9812731-3-0

Table des matières

Présentation	1
L'historique	3
La technologie des caméras	5
La constitution de la caméra	6
Précision d'étape	8
Les périphériques	9
Lentille/Matte box/Pare-soleil/Le microphone/Moniteur de référence/ Les poignées de la focale (zoom) et de mise au point (focus)/Éclairage (spot)/ Système d'alimentation/Le support stabilisateur/Trépied pour mouvement	
Les ajustements et la calibration	12
1. Barres de couleurs (Bars)	13
2. Viseur	13
3. Obturateur / Iris	14
4. Filtre ND (ND Filter)	15
5. Gain	16
6. Focale (zoom)	16
7. Mise au point de l'objectif (focus)	17
8. La balance de blanc (White Balance)	18
9. Le son	20
10. Le magasin	21
11. Temps horaire (« Time Code »)	22
12. Téléchargement	23
13. Le piqué (peaking)	24
14. Macro	24
15. Batterie	24

Table des matières

Les supports d'enregistrements	25
La manipulation	26
La définition du caméraman et son travail	
Sa fonction	
Postes connexes	28
Quelques trucs du métier	29
En conclusion	30

Extrait des pages 1, 13 et 14

Cette présentation fait un survol rapide de la caméra et ses périphériques pour vous permettre de saisir les éléments principaux de fonctionnalités.

Il est tout de même important d'expérimenter avant cette pièce maîtresse de votre tournage pour entreprendre votre projet. La technologie à ce titre est très rapide et on est vite dépassé par son opération sur un tournage. Par ce fait, il n'est pas anodin que ce travail est une spécialisation en soit.

Rappelez-vous qu'une image bien tournée ne tient pas uniquement de la technique, mais surtout de son opérateur – les petits détails d'opération et de manipulation peuvent devenir essentiels sur une scène que vous considérez importante.

BeKura 2013



Caméraman John E Fry de FryFilm Productions - Source Fryfilm2000

Les ajustements et la calibration (suite...)

En premier lieu, il s'agit de mettre en place les barres de couleur. Cette commande se situe sur le dessus de la caméra. En activant ce bouton, cela génère une convention de différentes couleurs.

1. Barres de couleurs (Bars) :

C'est une représentation de rectangles verticaux et horizontaux de différentes couleurs qui permettent d'ajuster des paramètres de colorimétrie de la caméra et du moniteur (**Charte de couleurs/Color Bars**).



Cliquez ici pour télécharger cette [charte de couleurs](#).



Dans un deuxième temps, c'est l'ajustement du viseur ou de l'écran. À partir de la charte de couleurs, vous devez régler le viseur pour que la première barre soit blanche et que la dernière soit noire. Le centre est la représentation des contrastes de gris. Le même traitement peut servir à étalonner le moniteur de référence.

2. Viseur :

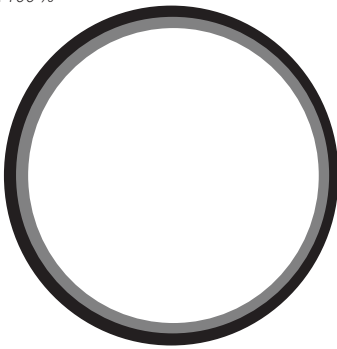
Le viseur est l'ouverture par laquelle on glisse l'œil afin de cadrer la scène et pouvoir juger de la qualité de l'image dans le but d'apporter les ajustements qui s'imposent (l'écran LCD peut agir de viseur).



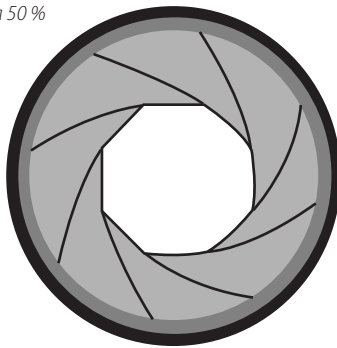
Les ajustements et la calibration (suite...)

Une fois l'ajustement du viseur effectué, vous devez rétablir l'image en fermant le générateur de couleurs et en ouvrant l'iris. Il s'agit ici de la troisième opération : l'ouverture de l'obturateur ou du diaphragme pour laisser passer la lumière.

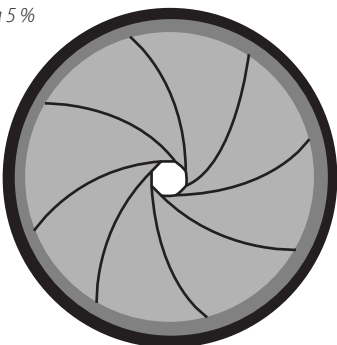
Diaphragme ouvert à 100 %



Diaphragme ouvert à 50 %



Diaphragme ouvert à 5 %



3. Obturateur / Iris :

On peut comparer l'obturateur à l'iris de l'œil. Il y a une pièce circulaire derrière l'objectif qui est formée de lamelles en corolle qui s'ouvrent et se ferment par une bague sur la lentille. Le diaphragme permet de régler la quantité de lumière qui passe par l'objectif pour atteindre les capteurs.

Question de faciliter la chose, vous pouvez mettre le bouton IRIS à automatique. À ce moment-ci, cela vous évite d'ouvrir trop grand le diaphragme, d'être en surexposition et de pouvoir faire correctement le reste des ajustements. Si vous le désirez, vous pourrez ramener le bouton à manuel plus tard.



Bague