



## Fiche - Vocabulaire GEN VIDEO/PHOTO IA

### LES BASES POUR GÉNÉRER UNE VIDÉO

#### La structure d'un « Directing Prompt » - Structure A

**ENG :** [Subject] + [Specific Action] + [Setting/Environment] + [Style/Aesthetics] + [Camera Movement] + [Lighting] + [Sound (if supported)]

**FR :** [Sujet] + [Action précise] + [Décor/Environnement] + [Style/Esthétique] + [Mouvement Caméra] + [Éclairage] + [Son (si supporté)]

#### Variante - Structure B qui donne des résultats constants :

**ENG :** [Shot type + lens] + [camera move] + [subject description] + [subject action] + [environment] + [lighting] + [style] + [constraints: duration, realism, no artifacts]

**FR :** [Type de prise de vue + objectif] + [mouvement de caméra] + [description du sujet] + [action du sujet] + [environnement] + [éclairage] + [style] + [contraintes : durée, réalisme, absence d'artefacts]

#### Prompt Négatif : évite les effets hallucinants, aussi appelé « Uncanny Valley effects » (soit effets « Vallée de l'étrange ») :

**ENG :** Negative Prompt : Deformed hands, extra fingers, fused limbs, distorted face, inconsistent eyes, blurry background, shaky camera, flickering light, morphing clothing, low resolution, watermark, text, signature, cartoonish style, fast motion, sudden cuts, glitch, ghosting, double heads, unnatural posture, floating objects, messy snow patches, warm lighting...

**FR :** Prompt négatif : mains déformés, doigts supplémentaires, membres fusionnés, visage déformé, yeux incohérents, arrière-plan flouté, caméra secoué, lumière scintillante, vêtements morphés, basse résolution, marque indélébile, texte, signature, style dessin-animé, mouvement raide, coupes soudaines, glitch, spectres, têtes doubles, posture non naturelle, objets flottants, flocons de neige agglomérés, lumière chauffante...

## LES ÉLÉMENTS D'UN PROMPT AVANCÉ

1. **Subject Action** (Action du sujet) : C'est ce que fait le sujet principal dans la vidéo.  
Exemples :
  - Un danseur exécutant une pirouette
  - Un chien courant après une balle
  - Une fleur s'épanouissant en accéléré
2. **Camera Action** (Action de la caméra) : Comment la caméra se déplace pendant la prise de vue. Exemples :
  - La caméra tourne lentement autour du sujet
  - Zoom progressif sur le visage du personnage
  - La caméra suit le mouvement du sujet de gauche à droite
3. **Speed** (Vitesse) : La vitesse à laquelle l'action ou le mouvement de caméra se déroule.  
Exemples :
  - Mouvement au ralenti
  - Vitesse normale
  - Time-lapse rapide
3. **Transitions** : Comment une scène passe à une autre.  
Exemples :
  - Fondu au noir
  - Transition par balayage
  - Morphing d'une scène à l'autre

### Exemple de prompt avancé

**ENG :** A high speed wide FPV shot approaches a rocky seaside cave, enters the cave, and emerges in an arctic landscape with glaciers and snow capped mountains, hyperlapse cinematography

**FR :** Un plan large à grande vitesse en FPV s'approche d'une grotte rocheuse au bord de la mer, entre dans la grotte, et émerge dans un paysage arctique avec des glaciers et des montagnes enneigées, cinématographie en hyperlapse.



**ENG :** FPV or POV (First Person View or Point Of View)

**FR :** PDV : Point de Vue d'une personne

### Astuces de prompting supplémentaire

Vous pouvez séparer le prompt avec une description visuelle et la description de la caméra. Voici, un exemple avec Runway :

**ENG :** Visual: A pillow fort in a cozy living room. The pillow fort is made from an assortment of quilts, fabrics and pillows.  
Camera motion: Hand held camera smoothly zooms into the entrance of the pillow fort, revealing an ancient castle in the interior

**FR :** Visuel : Un fort coussin dans un salon confortable. Le fort est construit avec un assortiment de couettes, de tissus et de coussins.  
Mouvement de caméra : Une caméra à l'épaule effectue un zoom fluide vers l'entrée du fort de coussins, révélant un château ancien à l'intérieur.

# TERMES TECHNIQUES

## AESTHETIC - MOTION

### ENG :

Slow Motion  
Motion blur  
Fast/ Slow Cinetic Action  
Fluid Motion

## AESTHETIC - RENDERING

### ENG :

Film 35mm  
Film Grain  
Documentary  
Rendering Unreal Engine 5  
Hyper-realistic  
Animation Ghibly  
Manga or Anime Style  
Clay Style  
Stop-Motion  
4/3 TV Ratio  
4K/8K  
Etc...

## CAMERA MOTION / LENS

### ENG :

#### STATIC SHOTS

Stationary Camera  
Fixed Camera  
No Camera Movement  
Locked Shot

#### HANDHELD SHOTS

Handheld Camera  
Shaky Camera  
Dynamic Movement

#### PAN SHOTS

(Camera pivots from side to side)  
Pan Shot  
Side to Side Movement  
Horizontal Pivot

#### TILT SHOTS

(Camera titling up or down changing its vertical angle)  
Tilt Camera Up  
Tilt Camera Down  
Vertical Movement

## ESTHETIQUE - MOUVEMENT

### FR :

Mouvement lent  
Flou de mouvement  
Action cinétique rapide/ lent  
Mouvement fluide

## ESTHETIQUE - RENDU

### FR :

Pellicule 35mm  
Grain de pellicule  
Style documentaire  
Rendu Engin irréel 5  
Hyper-réaliste  
Style d'animation ghibly  
Style Manga animé  
Style Pâte à modelé  
Style Stop-Motion  
Ratio Tv en 4/3  
En résolution 4K ou 8K  
Etc...

## MOUVEMENT DE CAMERA / OBJECTIF

### FR :

#### PLANS STATIQUES

Caméra stationnaire  
Caméra fixée  
Pas de mouvement caméra  
Plan fixe

#### PLANS « À LA MAIN »

Caméra à l'épaule (tenu à la main)  
Caméra tremblante (tremblements)  
Mouvement dynamique

#### PLANS PANORAMIQUES

(La caméra pivote d'un côté à l'autre)  
Plan Panoramique  
Mouvementa de bord à bord  
Pivotement horizontal

#### PLANS VERTICAUX

(La caméra change son angle vertical en pivotant de haut en bas )  
Caméra pivote vers le haut  
Caméra pivote vers le bas  
Mouvementa vertical

## **DOLLY SHOTS**

(Camera moving smoothly along a track toward or away from the subject)

Smooth Pull Back

Tracking Shot

Forced zoom

Camera push-in

Dolly Zoom

## **ZOOM SHOTS**

(The zooming in shots gradually fills in the frame with the subject's details)

⚠ Start with the words « Static Shot » this will indicate the AI that the camera must stay in place while the zoom effect (lens Moves) occurs avoiding confusion with the dolly shot (camera moves).

Then use keywords like :

Zoom in

Zoom out

Gradual Zoom

## **OTHER MOTION SHOTS**

Boom shots

High-Angle Crane

(Involves moving the camera up and down smoothly using a boom arm and without tilting the lens)

Crane shot

Sweeping Vertical Motion

(Dynamic vertical camera movement sweeping across a scene from above adding a sense of scale)

Jib shots

Jib movement

(Involve shorter more controlled movements like Camera moving in an arc pattern)

Tracking Subject

(An immersive camera moving alongside or behind the subject usefully following their movement)

Leading Shot

(Similar to a Tracking Shot but the camera moves in front of the subject and leads them through the scene)

## **PLANS TRAVELLING HORIZONTAL**

(La caméra se meut en glissant sur des rails en s'approchant ou en s'éloignant du sujet)

Travelling arrière

Plan suiveur

Zoom forcé

Travelling avant rapide

Zoom avant en travelling

## **PLANS ZOOMÉS**

(Les plans zooms pénètrent graduellement dans le cadre tout en détaillant le sujet)

⚠ Commencez avec les mots « Plan statique » qui indiquent l'IA que la caméra doit rester en place lorsque le zoom (c'est l'objectif qu'on tourne) s'opère, ce qui lui évite de le confondre avec un plan travelling (c'est la caméra qui bouge). Puis utilisez des mots clefs tel que :

Zoom avant

Zoom arrière

Zoom graduel

## **AUTRES PLANS EN MOUVEMENT**

Plans à la grue « Boom »

Grue Grand-Angle

(Inclut des mouvements de caméra vers le haut et le bas à l'aide d'une grue nommée « boom » et sans faire pivoter l'objectif)

Plans à la grue

Mouvementa vertical de survol

(Mouvement de caméra vertical dynamique souvent survolant la scène pour ajouter une dimension de grandeur et le magnifier)

Plans « Jib »

Mouvementa de type « Jib »

(Inclut des mouvements de caméra courts plus contrôlés, tel qu'une caméra effectuant un mouvement en forme d'arc)

Suivre (tracker) le sujet

(Un mouvement de caméra immersif qui suit habituellement de côté ou par derrière le sujet dans ces déplacements )

Plan « Maître »

(Similaire au plan tracker mais la caméra suit le sujet de face et le guide tout à travers la scène)

## Front Facing Tracking

⚠ Stay very clear about the path of the movement using phrases like :  
Smooth Tracking continuous forward movement  
Camera maintains distance

## P.O.V. SHOTS (POINT OF VIEW)

(Most immersive and intimate camera techniques that places the audience directly into the characters eyes)

⚠ Here it's essential to guide the AI to simulate the perspective of the character clearly. Begin with key words like :  
Point Of View Shot  
First Person View  
Character's Perspective

## SPECIFIC CAMERAS

Drone FPV  
CCTV

## CINEMATOGRAPHY

### ENG :

Wide shot of  
Close up of  
Extreme Close-up

## LIGHTNING

### ENG :

Golden hour  
Volumetric lightning  
Neons reflecting on wet ground  
Flickering Light

## AUDIO (à utiliser avec des modèles qui ont l'audio en natif)

### ENG :

Soft wind whistling  
Distant owl hooting  
Crunching snow footsteps

## Trackage frontal visage/ de face

⚠ Restez très clairs à propos de la direction du mouvement, utilisez des phrases tel que :  
Suivre avec un mouvement fluide et continue vers l'avant  
Caméra gardant la distance

## PLANS P.O.V. (POINT DE VUE)

(Techniques de caméra les plus immersif et les plus intimiste qui place l'audience directement dans les yeux des personnages )

⚠ Ici il est essentiel de guider l'IA dans à simuler clairement la perspective du personnage. Débutez avec des mots tel que :  
Plan Point de Vue  
Vue à la première personne  
Perspective du personnage

## CAMERAS SPÉCIFIQUES

Image de drone  
Caméra de surveillance

## CADRAGE

### FR :

Grand angle  
Gros plan  
Très gros plan ou Plan serré

## ÉCLAIRAGE

### FR :

Heure dorée  
Éclairage volumétrique  
Néons se reflétant sur le sol mouillé  
Lumière scintillante

### FR :

Brise légère sifflante  
Un hibou hulule au loin  
Des pas crissants dans la neige



**SUPER BONUS**



## Plus de 50 angles, plans, objectifs et mouvements d'appareils photographique et de caméra !

Pour enrichir votre vocabulaire et vos **Directing Prompts**, je vous ai concocté une liste cette fois exhaustive de tous les termes techniques et des noms de la machinerie concernant la « caméra », qui en anglais englobe aussi bien le boîtier d'un appareil photographique que celui d'une caméra cinématographique.

Ce n'est pas tout à fait la même chose, même si les deux outils ont beaucoup en commun; à commencer par le vocabulaire : prise de vue, objectif, lentille, focale, angle, etc.

Je vous rappelle qu'il est fortement recommandé d'utiliser l'option de génération qui utilise une image pour créer une vidéo, plutôt que d'utiliser uniquement du texte. C'est pourquoi, j'ai ajouté le vocabulaire technique spécifique à la fois à la photo pour générer une image statique avec MidJourney ou Nano Banana par exemple, comme au cinéma/ à la vidéo pour générer directement à partir de texte. Ainsi, vous aurez toutes les cartes en main et le choix d'utiliser les options « text-to-video », « image-to-video » ou « start image + end image-to-video ».

**La prise de vues photo (boîtier) et vidéo (caméra) sont assistés par des outils et des mécanismes qui évoluent encore aujourd'hui.**

Je vous propose un tour d'horizon de tout cet équipement fascinant, avec du matériel professionnel très cher, comme une grue automatisé, ainsi que des innovations qui ont réduit drastiquement les coûts et ouvert le champ des possibles, comme un petit drone.

A l'origine, beaucoup de noms de ces outils sont en anglais, je vous donne la traduction et l'explication concrète de ce que chaque outil et mécanisme permet de faire. A vous de les utiliser pour sublimer la génération d'image et de vidéo par l'IA. Le futur sera la production de film IA !

Alors, n'hésitez pas à piocher dans ce trésor pour utiliser ces termes dans votre génération vidéo assisté par IA. Testez, testez, testez et gardez ce qui fonctionne avec tel ou tel modèle...

**Chaque modèle GEN VIDEO AI à sa façon de comprendre, d'interpréter et de créer.** Ce qui marche bien pour VEO, ne donnera pas le même résultat avec Grok par exemple.

## Les angles de prise de vues caméra



### **Sticks / Tripod - Trépied**

Permet des prises de vue bien stabilisées et une fluidité dans les mouvements de pivots sur son axe dans toutes les directions (panoramique horizontal/vertical et bas/haut...)

### **Slider Shot - Prise de vues sur rails**

Monter la caméra sur des rails permet un mouvement vers l'avant ou l'arrière ou de gauche à droite très fluide et parfaitement stabilisé sur l'axe dans lequel sont positionnés les rails. Idéal pour les prises de vues en extérieur comme à l'intérieur et notamment pour du stop motion assisté par un petit moteur contrôlant le déplacement de la caméra.

### **Handheld Shot - Caméra au poing/ à l'épaule**

Toute prise de vue avec la caméra au poing ou à l'épaule, permet une certaine authenticité dans l'image avec les tremblements et l'instabilité qui donne ce « réalisme », cette impression d'y être, de vivre la situation comme si on y était ; au coeur de l'action.

### **Steadicam Shot - Bras stabilisateur**

Une incroyable innovation qui permet une parfaite stabilisation avec un effet de flottement de l'image comme si la caméra volait ou naviguait lors de ses déplacements. La caméra est attachée à un bras articulé, lui-même relié à un équipement qui comprend le mécanisme de stabilisation de contre-poids, rotules et axes pivotants et qui est enfilé comme une veste. Ainsi, l'opérateur de

prise de vue (caméraman) peut se déplacer dans tous les sens, c'est une liberté totale de mouvement dans toutes les directions, car il peut courir ou même monter des escaliers sans encombres, et la caméra peut pivoter dans tous les sens sur son propre axe, multipliant encore les possibilités créatives.

### **Gimbal Shot - Gimbal**

Du nom de son inventeur, le Gimbal est un support qui permet la rotation de la caméra sur un seul axe et est surtout utilisé lorsqu'il n'y a pas la place pour utiliser un bras stabilisateur (Steadycam). C'est un peu la version moins onéreuse et plus accessible, car plus simple à prendre en main et d'utilisation.

### **Crane Shot - Grue**

Idéal pour magnifier des prises de vues large et très large en scope, comme les vastes paysages, filmer une foule ou suivre le vol d'un oiseau. La caméra montée sur grue, qui peut mesurer plusieurs dizaine de mètres de long et de haut, permet de grands mouvements sur au moins deux axes : celui de la caméra sur son pivot et celui de la grue qui peut tourner dans tous les sens sur de grandes distances horizontales, comme vertical. Il permet des effets de déplacement à l'image très fluides, comme si la caméra glisse ou survole la scène.

### **Jib Shot - Jib**

C'est la version « réduite » à moindre coût de la grue. Tout comme la grue, le jib peut être contrôlé par la main humaine, mais aussi assisté par un mécanisme motorisé électrique et paramétrable pour une précision plus fine dans ces mouvements. Stable sur son axe, il est parfait pour des effets de « caméra sur grue » à l'intérieur d'une pièce trop petite pour y déployer une véritable grue.

### **Drone Shot - Drone**

Depuis l'invention de drone capables de porter des caméra professionnelles à plusieurs milliers de dollars, la créativité a trouvé son meilleur allié, car avec un drone il n'y a vraiment plus aucune limitation dans les mouvements et déplacements ! De plus il est dirigeable par un opérateur qui reste lui au sol et contrôle à distance l'engin. Absolument tout est possible avec une caméra montée sur un drone, sauf peut-être monter jusque dans l'espace ou plonger dans l'océan, mais hormis cela un drone peut aller partout et tourner dans tous les axes, faire un tout sur lui-même, plonger dans le vide ou s'élever au-dessus des montagnes et des nuages. C'est le dernier cri de l'innovation dans la prise de vue.

### **Wire Rig - Chariot sur fils**

Placer une caméra sur un chariot sur fil permet les déplacements parfaitement contrôlés d'avant en arrière ou de haut en bas très lents ou très rapides. Il est idéal pour suivre des événements sportifs et peut s'installer par exemple au-dessus d'un terrain de foot ou sur au-dessus d'une piste d'athlétisme et suivre directement les coureurs lors de leur course. C'est la version allégée des rails et du chariot pour effectuer un travelling. Ici pas de caméra lourde et encombrante dirigé par un opérateur, les mouvements peuvent être programmés et contrôlés de loin, avec un système de commande électronique à distance.

## Cadrage ou plans cinématographiques

Voyons maintenant les divers types de cadrages possibles avec une caméra et que l'on appelle des « valeurs de plans ».

Chaque plan a une valeur technique, mais également une valeur narrative. Ainsi un gros plan, n'a pas la même signification dans la narration du film qu'un plan en contre-plongée.

Chaque image, son cadrage et sa composition, nous raconte une histoire tout en nous procurant des émotions bien ciblées.

Si le storytelling est l'art de savoir raconter une histoire qui captive le lecteur d'un livre, au cinéma, la dimension technique nécessaire à la prise de vue puis le montage de l'histoire sous forme de film, implique qu'il existe un langage spécifique exprimé à l'aide du cadrage de chaque

### CAMERA SHOTS PLANS DE CAMERA



**Plan très serré / Très Gros Plan**  
EXTREME CLOSE UP (ECU)



**Gros Plan**  
CLOSE UP (CU)



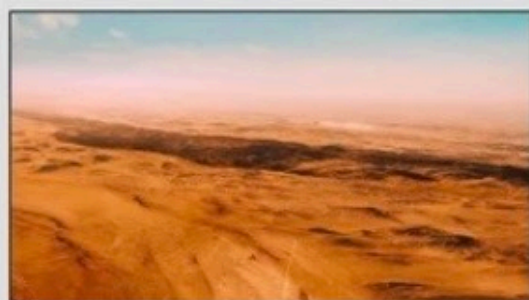
**Plan Moyen**  
MEDIUM SHOT



**Plan de plein pied**  
FULL SHOT



**Plan large**  
WIDE SHOT



**Plan d'ensemble / très large**  
EXTREME WIDE SHOT

plan, de la présence ou de l'absence de mouvement dans chacun de ces plans et de l'ordre dans lequel ils sont montés, ainsi que du rythme de l'ensemble.

La valeur esthétique-narrative de chaque prise de vue intensifie ou réduit les émotions ressenties par les spectateurs à chaque seconde et est encore plus immersif avec l'ajout du son / musique.

Alors, apprenez ce langage du cadrage pour magnifier vos créations avec la génération vidéo IA.

### **Extreme Close-Up (ECU) - Plan très rapproché (PTR)**

Ce type de plan met en avant une partie spécifique du sujet, comme ses yeux ou sa bouche. Il permet une certaine intimité avec le spectateur et offre l'occasion de lui montrer des détails et de s'attarder dessus pour construire une ambiance ou révéler une information cachée, etc.

### **Close-Up (CU) - Gros plan (tête) (GP)**

Ce type de plan se concentre sur la visage, la tête du sujet afin d'en filmer les expressions et l'émotion. Il montre aussi les intentions, les pensées ou la réaction à des paroles ou à une interaction des personnages.

### **Medium Shot (MS) - Plan moyen, (au-dessus de la ceinture) (PM)**

Ce type de plan est le plus courant et permet de montrer le sujet évoluant dans son environnement et interagissant avec.

### **Full Shot (FS) - Plan en plein pied (PPP)**

Comme son nom l'indique, ce type de plan montre le sujet de plein pied (de la tête aux pieds) et son environnement. Il montre qui et où.

### **Long Shot or Wide Shot (LS) - Plan d'ensemble (PE)**

Plus large que le plan de plein pied, le plan d'ensemble montre à la fois le sujet et son environnement avec plus de recul. Il sert à indiquer dans quel paysage évolue le ou les personnages. Il est utilisé pour débiter une séquence ou la finir (à l'image du cow-boy qui s'éloigne seul dans un désert sous le soleil couchant).

### **Extreme Long Shot (ELS) or Extreme Wide Shot - Plan large paysage (PL)**

C'est le plan le plus large de tous les plans. Il permet de montrer plus que le paysage et l'environnement, mais donne une perspective générale du lieu ou de la situation (comme un plan de la terre pris depuis l'espace ou d'une ville toute entière). Il est utile pour réaliser des prises de vue en scope et donne l'ambiance et le ton général de la scène/ séquence.

### **American / Cowboy Shot - Variation du plan moyen (sous la ceinture montre les armes)**

Ce type de plan sort tout droit des films américains de Western des années 30 avec des cow-boys dont il fallait montrer les colts (pistolets) à la ceinture et l'art de dégainer-tirer en un éclair !

### **Reaction shot - Plan de réaction**

Ce type de plan ne sert uniquement qu'à montrer la réaction d'un personnage par rapport à une action montrée dans le plan précédent. Très utilisé pour l'effet dit de « Kuleshov » son inventeur.

### **Establishing Shot - Plan d'exposition (montre le contexte/ lieu - historique)**

Ce type de plan est une prise de vue large qui aide le spectateur à comprendre une situation dans sa dimension temporelle comme géographique. (Qui - quand - où).

### **Cutaway Shot - Plan d'insertion ou « insert »**

Ce type de plan permet de mettre en évidence des détails en gros plan (souvent en PDV ou Point De Vue - voir à travers les yeux du sujet), comme un objet ou un geste, qui sert au déroulement l'histoire et à sa compréhension.



COWBOY SHOT

Plan « Cow-Boy »



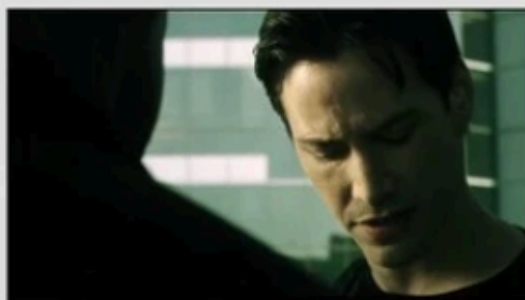
REACTION SHOT

Plan de réaction



ESTABLISHING SHOT

Plan d'exposition



OVER THE SHOULDER (OTS)

Plan par-dessus l'épaule



start Début



middle milieu



end  
Fin

CUTAWAY SHOT

Plan d'insertion ou « insert »

### **Over The Shoulder (OTS) - Plan par-dessus l'épaule**

Ce type de plan par-dessus l'épaule du sujet comprend une amorce avec l'épaule d'un personnage de dos. Il cadre l'épaule, la nuque et l'arrière de la tête de l'interlocuteur qui lui fait face et généralement positionné aussi face caméra. Dans un échange comme un dialogue, cela permet de créer un lien entre deux interlocuteurs au lieu d'avoir une succession de gros plans et contre-plans suivant la conversation.



Point De Vue (PDV)  
POINT OF VIEW (POV)

### **POV Shot - Plan Point De Vue (PDV)**

Le plan PDV sert à montrer une scène à travers les yeux d'un personnage, comme si les spectateurs se trouvent dans la tête du sujet et l'accompagne dans son interaction avec le monde extérieur, révélant aussi son état émotionnel sur le moment.

## Les angles caméra

Une fois que vous êtes au clair avec le choix du type d'objectif et de cadrage que vous souhaitez, vous allez devoir ajouter un autre choix technique, celui de l'angle de la prise de vue.

Par exemple, un objectif à focale courte utilisé pour un gros plan, peut être filmé de plusieurs angles différents, et il faut en tenir compte.

Car le type d'angle ou plutôt les degrés de cet angle, va permettre d'amplifier ou au contraire de réduire l'intensité émotionnelle dans votre narration. Il permet de donner d'autres perspectives du monde que les spectateurs n'avaient pas encore vu !

### CAMERA ANGLES



Niveau des yeux  
EYE LEVEL



Contre-plongée  
LOW ANGLE



Plongée  
HIGH ANGLE



Niveau du bassin/taille  
HIP LEVEL



Niveau du genou  
KNEE LEVEL



Niveau du sol  
GROUND LEVEL

### **Eye Level Shot - Angle de prise de vue au niveau des yeux**

Pour la plupart des angles de la caméra, nous apprécions celui qui se situe à la même hauteur/axe que celui des yeux. C'est donc l'angle le plus naturel et naturellement utilisé.

### **Low Angle Shot - Angle de prise de vue en contre-plongée**

La contre-plongée est un angle très intéressant qui permet de donner de l'importance au sujet filmé sous cet angle. Il donne cet impression de se sentir tout petit et de regarder vers un géant ; il permet de beaux scopes, des plans larges dominants le sujet et donne un air puissant et en contrôle du personnage filmé sous cet angle.

### **High Angle Shot - Angle de prise de vue en plongée**

Cet angle est utilisé pour baisser le regard vers un sujet ou objet positionné plus bas que la caméra. C'est un angle plongeant en perspective le caractère insignifiant ou soumis d'un personnage et peut ouvrir la voie à une scène dans laquelle est construite une tension graduelle ou intense de peur, de violence ou de manipulation, si chers aux films noirs.

### **Hip Level Shot - Angle de prise de vue au niveau du bassin /de la taille**

Cet angle caméra permet de montrer ce qu'il y a par exemple à la ceinture d'un cow-boy ou encore de se mettre au niveau du point de vue d'un enfant ou d'un animal, comme un grand chien se promenant aux côtés de son maître. Cet angle offre la possibilité d'ajouter de la variété des angles prises de vues habituels en cassant la monotonie et surprend le spectateur.

### **Knee Level Shot - Angle de prise de vue au niveau du genou**

Avec cet angle de prise de vue il est possible là aussi de casser la monotonie et de présenter le sujet sous un angle différents sans le montrer entièrement et ainsi bâtir une certaine tension dans la scène, mais aussi de laisser découvrir partiellement l'environnement proche immédiat du sujet.

### **Ground Level Shot - Angle de prise de vue au niveau du sol**

C'est typiquement un angle de prise de vue qui « frôle les pâquerettes ». C'est comme si les spectateurs suivaient le point de vue d'une petite souris et cela ouvre à des déplacements de caméra inattendu et surprenants. Il permet de ne montrer que les pieds du sujet, et nous ramène aussi à une situation littéralement plus « terre-à-terre », qui nous ancre dans la réalité ou encore mets en perspective un paysage avec l'horizon.

### **Shoulder-Level Shot - Angle de prise de vue au niveau de l'épaule**

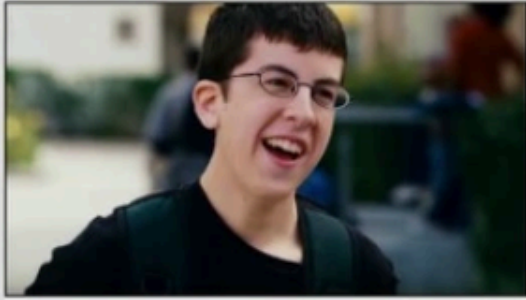
Cet angle de caméra est idéal pour un plan serré, montrer une réaction ou lors d'une balade entre deux personnages qui dialoguent et qui ne montrer que la moitié supérieur de leur corps. Cela augmente l'impression d'intimité car les spectateurs participent ainsi à leur conversation et peuvent déchiffrer l'expression de leurs visages, sans être distraits par leur environnement.

### **Dutch Angle Shot - Angle de prise de vue nommé « à la Néerlandaise »**

Parfois dans un film, l'histoire peut devenir étrange et bizarre ou alors le personnage montré a un moment de folie, d'énervement ou de relâchement chaotique. Cet angle de prise de vue en biais, en diagonale où la caméra est de travers, penché pour ne surtout pas fumer droit, est alors idéal pour mettre en exergue cet état de désorientation, de démence passagère, de lâcher prise ou à l'inverse, de prise de conscience perturbante en réaction à la scène précédente par exemple.

### **Birds-Eye-View Shot / Overhead Shot - Angle de prise de vue « yeux d'oiseau/ par-dessus**

Ce type d'angle nous vient tout droit du film d'Hitchcock, « Les oiseaux », dans lequel il montre le point de vue de l'oiseau ; ce qu'il voit en plein vol ou posé sur un toit. Mais cet angle est très utilisé pour suivre le déplacement d'un véhicule, d'un sujet depuis le ciel, ainsi que mettre en évidence la taille d'une situation problématique ou encore l'insignifiance d'un personnage impliqué. C'est un plan transitoire qui fait entrer ou sortir les spectateurs dans l'action en cours.



SHOULDER LEVEL  
Niveau épaule



DUTCH ANGLE  
Angle Néerlandais



OVERHEAD  
Par-dessus



AERIAL  
Aérien

**Aerial Shot / Drone Shot / Helicopter Shot - Angle de prise de vue d'un drone ou hélicoptère**

Très similaire à l'angle « yeux d'oiseau », il permet une prise de vue d'une plus grande hauteur et beaucoup plus larges pour mieux montrer le déroulement d'une bataille que l'on survole, peu faire frissonner lors de la traversée d'un océan ou amplifier la majesté d'un paysage comme une montagne ou encore notre planète terre dans l'espace...

## Le focus de l'objectif caméra

Voici encore un élément matériel important qui fait partie intégrante de l'outil cinématographique qu'est une caméra.

L'objectif est un assemblage très complexe et subtile de différentes lentilles de verre qui agrandissent ou rapetissent un sujet capté par la pellicule ou la puce électronique de la caméra, et qui lui donne à la fois sa netteté, son contraste et son exposition.

D'une taille d'objectif à un autre, il est possible de réaliser des images de très près comme de très loin, mais aussi de donner de la profondeur de champ ou à l'opposer d'écraser les perspectives et même de les déformer, tout va dépendre du type de focale que vous allez utiliser.

### CAMERA FOCUS



start



end

Focale poussée  
RACK FOCUS



Focale faible  
SHALLOW FOCUS



Focale profonde  
DEEP FOCUS



Focale à pivotement  
TILT-SHIFT FOCUS

### **Rack Focus / Focus Pull - Focale intermédiaire / poussé**

Ce type de changement de focale change la longueur focale de l'objectif d'un sujet à un autre dans le même plan mais à des distances différentes : la netteté et le flou s'inter-échange passant de l'un progressivement à l'autre, d'un flou au premier plan de l'image à la netteté qui se succède à l'envers au second plan de l'image et permet de jouer ainsi avec la profondeur de champ.

### **Shallow Focus - Focale faible**

Ce type de focale est une technique cinématographique incorporant de la profondeur de champ ; le sujet au premier plan est net, tandis que tout autour et derrière lui est flou. Cela est idéal pour mettre en évidence certains détails.

### **Deep Focus - Focale profonde**

A l'opposé de la focale au premier plan, ici est utilisé une large profondeur de champ qui implique que la totalité du plan et tout ce qui se trouve dans le cadre, soit net.

### **Tilt-Shift-Focus - Focale à pivotement**

Ce type de focale est plus complexe, car il sous-entend que ce sont un ou plusieurs mouvements de caméra qui modifient la position de l'objectif et donc la mise au point.

## Mouvements de caméra

Nous avons tendance à nous concentrer uniquement sur les mouvements de caméra les plus connus, mais il y a d'autres déplacements existants et que les réalisateurs emploient pour donner le ton du film et donner un dynamisme à chaque scène qui en utilise un.

Et ça, les créateurs de modèles de GEN VIDEO AI l'ont bien compris, c'est pourquoi c'est une des options qui se développe rapidement, offrant toujours plus de liberté d'expression !

N.B. Ici il y a une petite confusion qu'il ne faut pas faire : un « zoom » n'est pas réellement un mouvement de la caméra, mais un changement du réglage de l'optique, soit un mouvement de l'objectif. Ce n'est pas la caméra qui bouge, mais les lentilles à l'intérieur même de l'objectif fixé sur la caméra qui reste, elle parfaitement statique. Cependant une caméra qui avance effectue aussi un sorte de zoom qui est appelé un travelling (avant ou arrière).

### CAMERA MOVEMENTS



Statique  
STATIC



ZOOM



start



end

Pano(ramique)  
PAN



start



end

Pivot(ement)  
TILT

### **Static / Fixed Shot - Prise de vue statique**

Ici la caméra ne bouge pas, reste fixe.

### **Zoom Shot - Zoom (avant- arrière)**

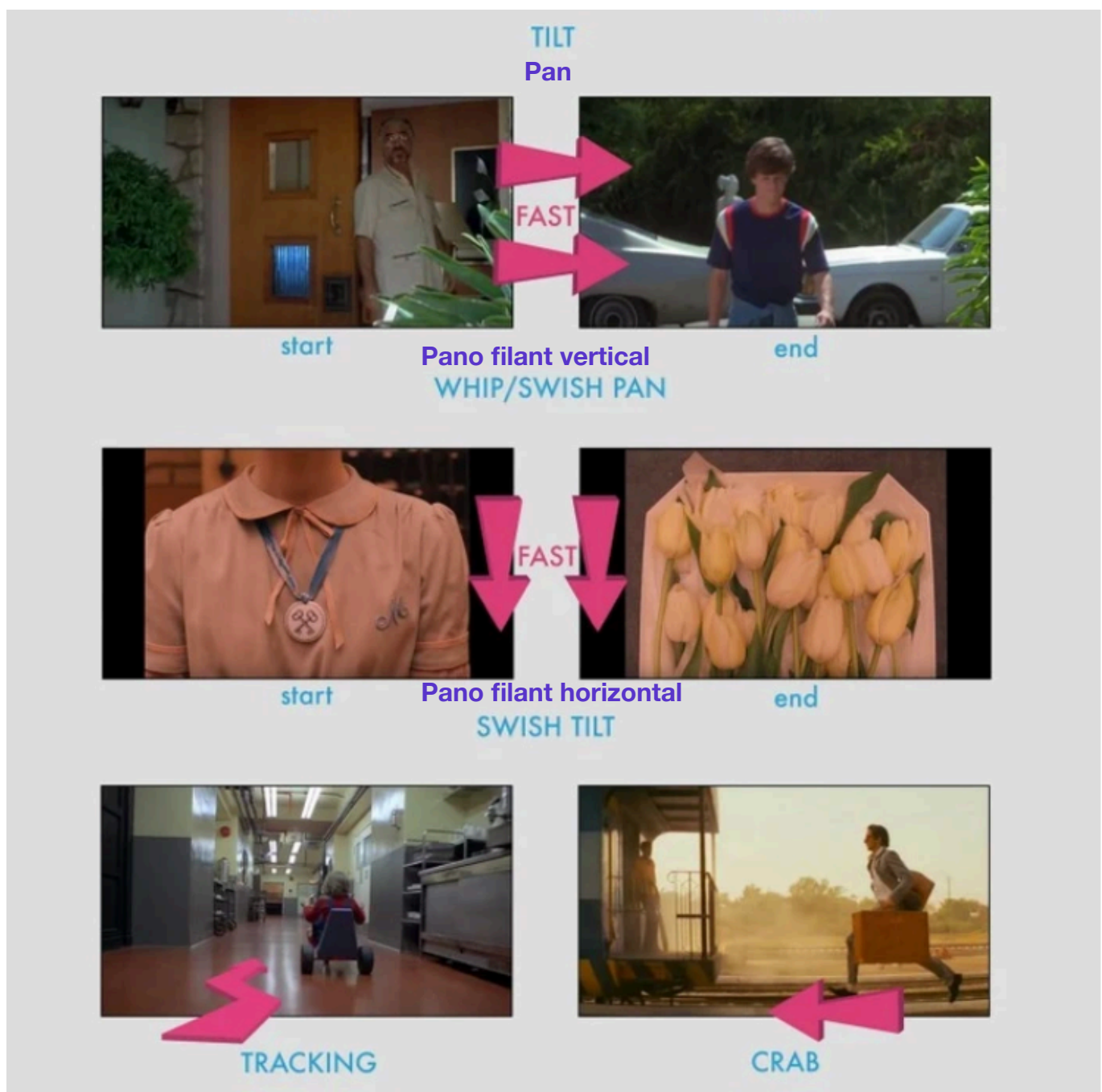
Ici aussi la caméra reste fixe, mais c'est les lentilles dans l'objectif qui s'ajustent en bougeant afin d'augmenter ou de diminuer le point de focale (netteté) de l'image en mettant un sujet ou une partie du plan en évidence.

### **Pan Shot - Le panoramique horizontal**

Un grand classique, le panoramique inclut la rotation ou pivotale de la caméra sur son axe de gauche à droite uniquement, sans que celle-ci ne change sa position.

### **Tilt Shot - Le panoramique vertical**

La suite du grand classique, le panoramique inclut la rotation ou pivotale de la caméra sur son axe cette fois de haut en bas, sans que celle-ci ne change sa position. Aux USA, il est parfois appelé le « pitch » de la prise de vue.



### **Swish Pan / Whip Pan - Le panoramique filant horizontal**

Ce type de panoramique comprend un mouvement de rotation sur l'axe horizontal tellement rapide qui crée un effet de collage de l'image qui devient alors floue et donne une impression de vitesse et de déplacement ou d'embrouillement confus.

### **Swish Tilt Shot - Le panoramique filant vertical**

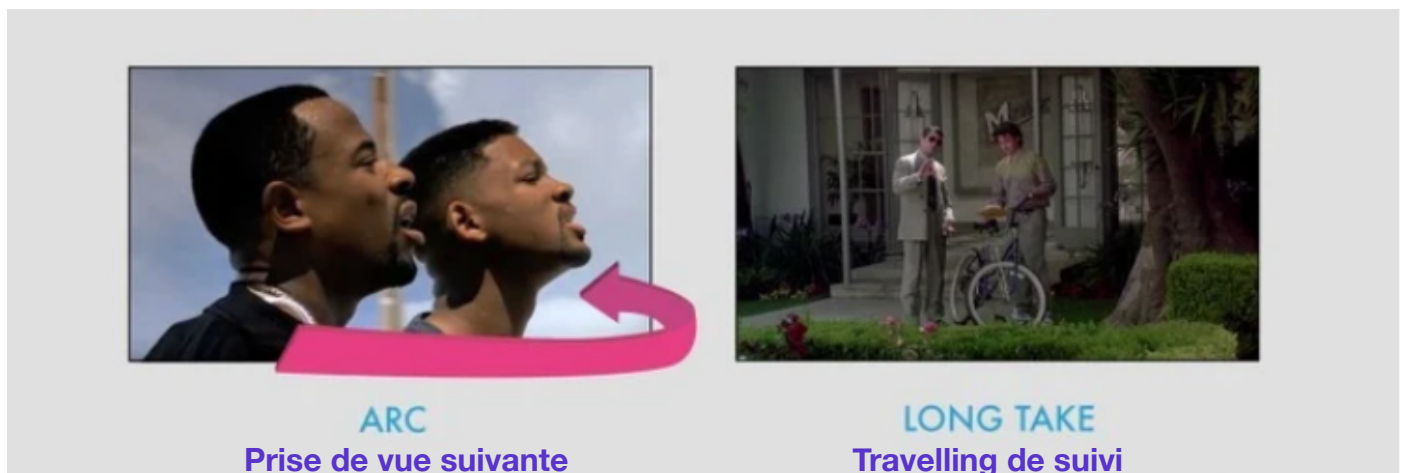
Même chose mais de haut en bas sur l'axe vertical de la caméra.

### **Tracking Shot - Prise de vue suivante**

Comme son nom l'indique, c'est le type de mouvement de caméra qui suit le sujet.

### **Crab Shot - Travelling de suivi**

En anglais cela donne un terme technique amusant : plan du crabe. Il illustre la nature du déplacement de la caméra : de côté, suivant le sujet à égale distance. En français, il s'apparente simplement à un travelling latéral qui reste à la hauteur du sujet qui se déplace.



### **Arc Shot - Prise de vue en arc de cercle**

Ce type de mouvement est assez inédit et s'évertue à filmer un sujet en se déplaçant en arc de cercle autour de lui. Le réalisateur Michael Bay adore ce type de trajectoire de la caméra.

### **The Oner or Long Take - Le plan-séquence**

Voilà un type de plan qui ne comprend pas de mouvement de caméra et qui a été inventé par les français à l'émergence même de l'invention du cinéma, lorsque l'on filmait surtout comme si l'on était au théâtre : une séquence peut contenir plusieurs scènes en continue jusqu'à le changement de séquence. Ce sont donc les personnages et le décor qui bougent et non la caméra qui reste fixe et capture tout ce qui se trouve dans son champ de vision.



Saviez-vous qu'Asubaka Studio est spécialisé dans la création de **CAMPAGNES VIDEOS PERFORMANTES** ?

Notre solution est simple : en de 10 jours ouvrés, grâce à notre méthode baptisé le « **Quatuor Stratégique** © », nous vous envoyons votre campagne vidéo alignée sur vos besoins spécifiques et optimisée pour la diffusion sur la régie publicitaire de votre choix !

Voici notre procédure « révélée » en 4 étapes :

### 1. Objectif Client

Analyse approfondie de l'objectif commercial, audience et contraintes pour définir une stratégie sur-mesure.

### 2. Blueprint

Script stratégique basé sur les principes de neuromarketing et copywriting éprouvés.

### 3. Variations Créatives

3 vidéos Motion Design optimisées pour l'A/B testing, chacune testant un angle ou hook différent.

### 4. Presets Technique

Formats, ratios et exports optimisés pour chaque régie publicitaire (Meta, Google, LinkedIn, YouTube).



Quatuor Stratégique ©

Cette méthodologie constitue une véritable propriété intellectuelle différenciante qui nous positionne comme :

« **Architecte Stratégique de la Performance** ».



Contactez-nous dès maintenant pour parler de votre projet vidéo : [contact@asubakastudio.digital](mailto:contact@asubakastudio.digital)

# VOCABULAIRE POUR LA GÉNÉRATION D'IMAGE/PHOTO IA

## Cameras - Boîtiers d'appareils photo

### Boîtiers High Quality + Professionnel

NOM	ENG :	FR :
<b>Canon EOS-1D X Mark III</b>	Speedy and durable flagship DSLR.	Reflex numérique haut de gamme, rapide et robuste.
<b>Nikon D850</b>	High-resolution powerhouse for detailed shots.	Puissance haute résolution pour des clichés détaillés.
<b>Sony A7R IV</b>	Compact mirrorless with remarkable clarity.	Hybride compact d'une clarté remarquable.
<b>Fujifilm GFX 100</b>	Medium format with ultra-high resolution	Moyen format à ultra-haute résolution.
<b>Leica M10-R</b>	Iconic rangefinder with a unique image touch	Télémetre emblématique au unique.
<b>Hasselblad H6D-100c</b>	Elite medium format with unparalleled image quality	Moyen format d'élite offrant une qualité d'image inégalée.



### Boîtiers Creatifs

NOM	ENG :	FR :
<b>Lomography Lomo'Instant Wide</b>	Instant film camera with creative lens attachments and multiple exposure capabilities.	Appareil photo instantané avec objectifs créatifs et possibilité de surimpressions.
<b>Lensbaby Velvet 56</b>	Unique manual-focus lens that produces soft, glowing images with a vintage feel.	Objectif unique à mise au point manuelle produisant des images douces et lumineuses au charme vintage.
<b>Polaroid SX-70</b>	Vintage instant camera producing soft-toned, artistic images unique to Polaroid film.	Appareil photo instantané vintage produisant des images artistiques aux tons doux
<b>Fujifilm Instax Square SQ6</b>	Instant camera creating square photos with vibrant colors and a nostalgic touch.	Appareil photo instantané créant des photos carrées aux couleurs éclatantes et à l'esprit nostalgique.
<b>GoPro HERO</b>	wide-angle, immersive footage and robust design for adventure capture.	Images grand angle immersives et conception robuste pour immortaliser vos aventures.
<b>Infrared Cameras</b>	Capture images in the infrared spectrum for surreal, otherworldly scenes.	Capturez des images dans le spectre infrarouge pour des scènes surréalistes et oniriques.

## Lenses - Lentilles

### Lentilles High Quality + Professionnel

NOM	ENG :	FR :
<b>Canon EF 24-70mm f/2.8L II USM</b>	Versatile, professional-grade zoom lens with outstanding image quality.	Objectif zoom polyvalent de qualité professionnelle offrant une qualité d'image exceptionnelle.
<b>Nikon AF-S NIKKOR 70-200mm f/2.8E FL ED VR</b>	Premium telephoto zoom lens with fast aperture and image stabilization.	Téléobjectif zoom haut de gamme avec grande ouverture et stabilisation d'image.
<b>Sony FE 16-35mm f/2.8 GM</b>	Top-of-the-line wide-angle zoom lens for Sony's full-frame mirrorless system.	Objectif zoom grand angle de pointe pour le système hybride plein format de Sony.
<b>Fujifilm GF 110mm f/2 R LM WR</b>	Medium format prime lens with a fast aperture for incredible portraits.	Objectif à focale fixe moyen format avec grande ouverture pour des portraits exceptionnels.
<b>Leica APO-Summicron-M 50mm f/2 ASPH</b>	High-performance, sharp prime lens with minimal distortion and beautiful rendering.	Objectif à focale fixe haute performance et netteté remarquable, avec une distorsion minimale et un rendu magnifique.

### Lentilles Créatives

NOM	ENG :	FR :
<b>Lensbaby Velvet 56mm f/1.6</b>	Dreamy glow at wide apertures, perfect for ethereal portraits and macro shots.	Lueur onirique à grande ouverture, idéale pour des portraits éthérés et des photos macro
<b>Laowa 24mm f/14 2x Macro Probe</b>	Resembling a probe, this lens can get extraordinarily close to subjects.	Semblable à une sonde, cet objectif permet de se rapprocher au plus près des sujets.
<b>Lomography Petzval 85mm f/2.2</b>	Produces swirly bokeh and a sharp center, similar to 19th-century portraiture.	Produit un bokeh tourbillonnant et un centre net, rappelant les portraits du XIXe siècle.
<b>Sirui 50mm f/1.8 Anamorphic 1.33x</b>	Produces cinematic widescreen visuals.	Offre des images grand écran dignes du cinéma.
<b>Lensbaby Sol 45mm f/3.5</b>	Sharp central area with creative blurring and tilting effects.	Zone centrale nette avec effets de flou créatifs et de bascule.
<b>Holga Pinhole Lens</b>	Soft, dreamy images with infinite depth of field.	Images douces et oniriques avec une profondeur de champ infinie. »

## Lighting - Lumière

### Lumière Standard



<b>NOM</b>	<b>ENG :</b>	<b>FR :</b>
<b>Natural Light</b>	Utilizing sunlight or ambient light for a natural look in images.	Utiliser la lumière naturelle ou ambiante pour un rendu naturel.
<b>Softbox</b>	Diffusing artificial light for soft, even illumination, often used in portrait photography.	Diffuser la lumière artificielle pour un éclairage doux et uniforme, souvent utilisé en portrait.
<b>Reflectors</b>	Bouncing light onto a subject to fill in shadows and create balanced lighting.	Réfléchir la lumière sur le sujet pour atténuer les ombres et créer un éclairage équilibré.
<b>Backlighting</b>	Positioning the light source behind the subject for a rim-light effect or silhouettes.	Positionner la source lumineuse derrière le sujet pour un effet de contre-jour ou des silhouettes.
<b>Rembrandt Lighting</b>	Classic one-light setup that creates a triangle of light on the subject's cheek.	Un éclairage classique à une seule source qui crée un triangle de lumière sur la joue du sujet.

## Lumière Créative

NOM	ENG :	FR :
<b>Light Painting</b>	Using long exposures to "paint" a scene with a handheld light source, creating unique patterns and effects.	Utiliser la pose long d'exposition pour « peindre » une scène avec une source lumineuse manuelle, permet de créer des formes et effets uniques.
<b>High-Speed Sync Flash</b>	Overcoming the camera's flash sync speed limitations to capture fast-moving subjects with a flash.	Dépasser la vitesse de synchro du flash d'un appareil pour capturer les sujets se déplaçant vite avec un flash.
<b>Cross-Polarization</b>	Using polarizing filters on both the light source and camera lens to eliminate reflections and reveal hidden details.	Utiliser des filtres de polarisation sur la source de lumière et à la fois sur la lentille de l'appareil, élimine les reflets et révèle les détails cachés.
<b>Gobo Lighting</b>	Projecting patterns or shapes onto a subject or background using custom stencils placed in front of a light source	Projeter des formes ou des modèles sur un sujet ou arrière-pan en utilisant des « caches » placés en face de la source de lumière
<b>UV Blacklight</b>	Illuminating subjects with ultraviolet light to create glowing, otherworldly effects.	Illuminer des objets avec de la lumière ultra-violette afin de créer des effets fluorescents d'un autre monde

**Pour aller plus loin :** Asubaka Studio a créé une fiche SUPER BONUS consacrée à un type de GEN PHOTO IA très spécifique : la mode et la beauté. En effet, ce autre guide vous permet de générer des images très fidèles de de la texture de la peau réaliste, ainsi que la texture d'un produit cosmétique sur la peau !

**Vous pourrez ainsi générer des photos professionnelles de type « studio » comme si vous y étiez, si particuliers au monde de la mode.**

### Fiche - PHOTO GEN AI Spécial Mode et Beauté

Optimiser la génération d'image-photo pour obtenir une texture de peau et/ou d'un produit cosmétique appliqué sur la peau réaliste

Avec l'avènement de l'intelligence artificielle générative, la création d'images extrêmement similaire à une photographie réelle (photo-réaliste) est aujourd'hui tellement facile qu'un oeil, même averti, s'y tromperait.  
Tout comme à l'époque, des peintres de talents copiaient à la perfection les tableaux des grands maîtres, à tel point parfaits, que même un expert d'art avait peine à différencier un faux, d'un vrai tableau !

Les images générés actuellement sont extraordinaire de qualité : grain, texture, réalisme, couleurs, détails... Les performances sont vraiment bluffantes, mais cependant, ce sont précisément certains détails comme la **texture de la peau, qui sont toujours assez difficile à reproduire par les IA GEN PHOTO.**

Souvent, les visages générés par les IA manquent de réalisme, affichant un aspect lisse et froid, sans perspectives, creux ou défauts naturels, et parfois on dirait carrément du plastique: un visage sous cellophane.

**Ci-après, vous retrouverez les meilleurs « conseils et trucs de pros » pour obtenir une peau d'une authenticité et d'une qualité impeccables.**

Vous êtes créateur(trice) de contenu, photographe et ou vidéaste passionné de portraits ou de photos de mode ?

Ce super bonus est pour vous, alors laissez-vous guider à travers une **série de techniques et d'outils simples et efficaces.** Appliquez-les et vous verrez aussitôt les différences de résultats !

**Les bons et mauvais mots-clés à utiliser dans vos prompts**

Commencez par bannir les mots-clés communs suivants dans la rédaction de votre prompt, ou du moins, ne pas commencer votre prompt avec : « réaliste », « réalisme » ou « hyper-réaliste ».

Je vous renvoie ici vers la fiche GEN VIDEO IA qui vous apprend à bien structurer un « Directing Prompt » spécifique à la génération de vidéo - et disponible via ce lien : <https://asubakastudio.digital/ressources-1m>

Asubakatchin Productions
1
Asubaka Studio

## Perspective

### Perspective Standard

NOM	ENG :	FR :
<b>Eye-Level Perspective</b>	Capturing images from a natural, human-eye viewpoint, creating relatable photos.	Capturer des images d'un point de vue naturel, à hauteur d'œil humain, pour créer des photos authentiques.
<b>Low-Angle Perspective</b>	Shooting from a lower position, making subjects appear larger and more dominant.	Photographier en contre-plongée donne l'impression que les sujets sont plus grands et plus imposants.
<b>High-Angle Perspective</b>	Photographing from an elevated position, making subjects appear smaller and less imposing.	Photographier en plongée diminue la taille des sujets et les rend moins imposants.
<b>Dutch Angle</b>	Tilting the camera for a diagonal composition, adding tension and dynamic energy to images.	Incliner l'appareil pour une composition en diagonale ajoute de la tension et du dynamisme aux images.
<b>Bird's-Eye View</b>	Shooting from directly above, providing a unique overhead perspective of subjects.	Photographier en plongée offre une perspective unique sur les sujets.

### Perspective Créative

NOM	ENG :	FR :
<b>Forced Perspective</b>	Manipulating the perception of size and distance by creatively positioning subjects within the frame.	Jouer avec la perception des dimensions et des distances en positionnant les sujets de manière créative dans le cadre.
<b>Fisheye Lens Perspective</b>	Using an ultra-wide-angle lens to create a distinctive, distorted, and panoramic effect.	Utiliser un objectif ultra grand-angle pour créer un effet panoramique original et déformé.
<b>Multiple Exposure Perspective</b>	Combining several shots of the same scene from different angles, creating a collage-like effect.	Combiner plusieurs clichés d'une même scène pris sous différents angles pour créer un effet de collage.
<b>Reflection Perspective</b>	Capturing images through reflective surfaces, such as water or mirrors, for a surreal, dreamy effect.	Capturer des images à travers des surfaces réfléchissantes, comme l'eau ou des miroirs, pour un effet surréaliste et onirique.
<b>Frame-within-a-Frame</b>	Incorporating an additional framing element within the composition, guiding the viewer's eye and adding depth.	Intégrer un élément de cadrage supplémentaire dans la composition pour guider le regard du spectateur et ajouter de la profondeur.

## Depth of Field (DoF)- Profondeur de champ (PdC)

### PdC Standards

<b>NOM</b>	<b>ENG :</b>	<b>FR :</b>
<b>Shallow DoF (ex. f/1.4)</b>	Blurs the background, making the subject pop. Great for portraits.	Floute l'arrière-plan, faisant ressortir le sujet. Idéal pour les portraits.
<b>Moderate DoF (ex. f/5.6)</b>	Some background detail, but the subject remains clear. Good for street photos.	Quelques détails d'arrière-plan sont visibles, mais le sujet reste net. Convient pour la photographie de rue.
<b>Deep DoF (ex. f/16)</b>	Everything from near to far is clear. Used for landscapes or buildings.	Tout est net, du premier plan à l'arrière-plan. À utiliser pour les paysages ou les bâtiments.
<b>N DoF (ex. f/22)</b>	Maximum sharpness everywhere. Ideal for close-up shots.	Netteté maximale partout. Idéal pour les gros plans.
<b>Variable DoF (Tilt-Shift lens)</b>	Focus on specific parts, blurring others. For creative or "miniature" looks.	Mise au point sur certaines parties, floutage des autres. Pour des effets créatifs ou miniatures.
<b>Infinite DoF (Pinhole Camera)</b>	Entire scene is softly focused, giving a dreamy look.	L'ensemble de la scène est flou, donnant un aspect onirique.

## Asubaka Studio / Asubakatchin Productions

Siège : LD Les Bordes, Cominac - 09140 Ercé, FRANCE - SIRET 79846033300015

<https://www.asubakatchin.org>