

## Glossaire des nouvelles technologies

André Roy

Numéro 129, octobre–novembre 2006

Cinéma et nouvelles technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/10158ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Roy, A. (2006). Glossaire des nouvelles technologies. *24 images*, (129), 28–29.

## glossaire des nouvelles

**2K, 4K** Abréviations pour 2 000 ou 4 000. Elle indique que les appareils pour le tournage, le montage, l'étalonnage et la projection en haute définition fonctionnent pour des images qui ont plus de 2 000 ou de 4 000 pixels par ligne.

**autoroute de l'information** Espace planétaire établi par des réseaux de télécommunications informatiques (*information superhighway*). Ce terme a supplanté à la fin des années 1990 celui d'autoroute électronique. Internet est un de ces réseaux.

**Avid** NOM PROPRE Forme abrégée du nom de différents programmes informatiques de montage vidéo et audio non linéaire mis au point par la société américaine Avid Technology. La première version du programme est lancée en 1989. Avid offre, pour professionnels et amateurs, une gamme de logiciels de montage pour le film, la DV, la haute définition et le DVD.

**base de données** Ensemble organisé d'éléments d'information, généralement agencés par catégories de données ou par séquences de caractères et accessibles par programme informatique en vue de leur exploitation (*database*).

**bit** Abréviations de *Binary digiT*. Unité élémentaire d'information du langage binaire, représenté par des 0 et des 1.

**CCD** Pour *Charged Coupled Device*. Équivalent français : dispositif de transfert de charge. Capteur assurant la transformation des éléments lumineux (photons) en signaux électriques (électrons), eux-mêmes numérisés par un convertisseur A/D (*analogue/digital*) puis traités pour obtenir une image numérique.

**cinéma maison** Visionnage de films à domicile lequel cherche à reproduire les conditions visuelles et sonores d'une projection dans une salle de cinéma (*home theater*). Le cinéma mai-

son a connu durant la dernière décennie un grand essor grâce à la numérisation des appareils de télévision qui a apporté la netteté à l'image par la haute définition et la clarté au son par l'ambiophonie de type Dolby; l'enregistrement et la reproduction des films par le DVD ont également contribué à cet essor.

**database cinema** ANGLAIS Voir le texte de Donato Totaro, p. 22.

**DI** Abréviations anglaises couramment employées pour intermédiaire numérique. Voir le texte de Michel La Veaux, p. 26.

**digital, digitalisation** Anglicismes utilisés en lieu et place de « numérique » et « numérisation ». À éviter.

**DV** Pour *Digital Video*. (Prononcer : dévé). Sigle désignant une caméra vidéo lancée en 1996 et permettant d'enregistrer en numérique des vidéos sur cassettes avec une faible compression pour chaque image. Destinée au départ aux amateurs, la DV est aussi utilisée par des professionnels. Il existe plusieurs formats de DV, dont les plus connus sont DV, MiniDV, DVCAM, Digital8 et DVCPRO.

**DVD** Sigle de *Digital Versatile Disc* ou *Digital Video Disk*. (Prononcer : dévédé). Disque optique numérique contenant des données vidéo et audio. De même format que le CD, lancé en 1997, le DVD a presque complètement remplacé la cassette magnétique VHS. Il existe en plusieurs formats : DVD vidéo, DVD audio, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM. DÉNOMINATION COMPLÈTE : disque numérique polyvalent (France), disque numérique universel (Québec). Voir le texte de Thierry Horguelin, p. 20.

**effet-film** À l'étalonnage, procédé utilisé en vue de donner l'illusion de la texture d'une pellicule de film à une image vidéo (*film look*). Voir le texte de Rodrigue Jean, p. 27.

**effets spéciaux** PLURIEL Techniques et procédés photographiques et acoustiques transformant l'apparence et le contenu d'une image ou d'un son (*special effects*). Réalisés au tournage ou en laboratoire, les effets spéciaux sont de plus en plus fabriqués par ordinateur, grâce à la numérisation. SYNONYME : trucage.

**étalonnage numérique** Processus de traitement colorimétrique de l'image (primaire) ou de parties de l'image (secondaires) qui nécessite de connaître à tout moment l'état de l'image lors du report sur le film (*digital timing*). L'étalonnage numérique est utilisé tant pour le film que pour la vidéo. Voir **intermédiaire numérique**.

**film look** ANGLAIS Voir Effet-film et le texte de Rodrigue Jean, p. 27.

**gameplay émergent** ANGLICISME Qualité d'un jeu vidéo faisant référence à la facilité de contrôle du jeu, à l'originalité des actions à effectuer, à la cohérence des menus, à la fluidité des mouvements et à leur précision. Elle est appelée émergente, car elle permet de s'affranchir complètement de la linéarité et de générer un univers aux potentialités narratives infinies. Voir le texte de Bruno Samper. TRADUCTION FRANÇAISE SUGGÉRÉE : jouabilité émergente.

**HD** Sigle de haute définition (*high definition*). Technique consistant à produire, par un nombre élevé de pixels, des images dont la clarté et la netteté sont d'une qualité supérieure. Il existe deux grands types de résolution en HD : 1080 (1920 x 1080 pixels) et 720 (1280 x 720 pixels). *Saraband* d'Ingmar Bergman a été tourné en HD 1080.

**image de synthèse** Image produite exclusivement au moyen de calculs par ordinateur qui permettent de définir sa structure et sa texture sous forme de points colorés appelés pixels (*computer-generated image*). La synthèse de l'image

# technologies

établi par André Roy

peut être en deux ou en trois dimensions. Différents procédés : textures, ombrages, transparences, etc., permettent d'en définir la taille, la couleur et l'orientation en fonction de la nature des images à créer.

**intermédiaire numérique** Suite d'images numérisées, tournées sur pellicule ou en numérique, qui doivent être retravaillées avant d'être rapportées sur pellicule (*digital intermediate*).

**interactif** ADJECTIF Se dit d'un programme ou d'un jeu vidéo qui permet à l'utilisateur d'en modifier le déroulement ou le contenu (*interactive*). Voir le texte de Donato Totaro sur les multiples formes d'interactivité, p. 22.

**Internet** NOM PROPRE Réseau informatique mondial constitué d'un ensemble de réseaux nationaux, régionaux et privés, qui sont reliés par le protocole de communication TCP-IP (*Internet*). Internet est un lien permettant d'accéder à des ressources, systèmes de recherche, bases de données ou services de courrier électronique.

**jeu de simulation** > jeu vidéo

**jeu vidéo** Œuvre audiovisuelle interactive dont le contenu est programmé et diffusé sur un support de stockage qui en permet l'affichage sur un écran et où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule, à l'aide d'un périphérique de jeu, dans un but de divertissement ou de compétition (*video game*). AU PLURIEL : jeux vidéo. SYNONYME : jeu de simulation. Voir **interactif** et texte de Bruno Samper, p. 18.

**logiciel** Ensemble des programmes destinés à effectuer un traitement particulier sur un ordinateur (*software*).

**matte painting** ANGLAIS Procédé cinématographique consistant à peindre un décor en y laissant des espaces vides dans lesquels une ou plusieurs scènes filmées seront incorporées. Économique, ce système permet d'étendre à l'infini

les arrière-plans sans avoir à construire des décors immenses, en substituant une partie de décor par un décor totalement recréé par informatique. Originellement apposée sur une plaque de verre, la peinture est de nos jours réalisée par modélisation 3D. Le *matte painting* est largement utilisé dans les films de science-fiction, comme dans la série de *Star Wars*.

**métacinéma** Voir le texte de Richard Kerr, p. 24.

**modélisation** Conception et élaboration d'un modèle dans un logiciel permettant la création d'images de synthèse et de bases de données (*modeling*). Dans la création de jeux vidéo et le cinéma d'animation, la modélisation est une étape qui permet la construction d'objets en trois dimensions par ajout, soustraction et modification de leurs constituants.

**montage virtuel** Technique de montage, née dans les années 1980, utilisant l'ordinateur pour assembler les séquences d'un film (*virtual editing, random access editing*). Ce montage est appelé virtuel car il n'existe que potentiellement, c'est-à-dire dans la mémoire de l'ordinateur, sous forme de signaux vidéo et audio. Il est généralement géré par un programme informatique de type Avid. Les professionnels préfèrent utiliser le terme « montage non linéaire » plutôt que « montage virtuel ». Le montage non linéaire consiste à numériser ou stocker des images vidéo sur un micro-ordinateur et, ensuite, à les assembler.

**morphing** ANGLICISME Procédé de truchage numérique permettant de créer virtuellement des images intermédiaires n'existant pas matériellement, pour passer d'une image à une autre en donnant l'impression d'une image continue. EN FRANÇAIS, MAIS PEU UTILISÉ : morphage.

**nouvelles technologies** PLURIEL Ensemble des matériels, des logiciels et des services utilisant la numérisation pour la collecte, le traitement et la transmission

de données (*new technology*). Ce terme englobe de fait les technologies de l'électronique, de l'informatique et des télécommunications, en particulier dans le domaine du cinéma, de la télévision et de la vidéographie.

**numérique** 1) NOM Processus permettant de convertir des informations en données numériques (suites de bits) en vue de leur conservation et de leur transmission (*digital*). 2) ADJECTIF Se dit de toute donnée obtenue par un procédé ou un appareil numérique (*digital*). On utilise de plus en plus la technologie numérique pour le tournage, la postproduction et la projection des films.

**numérisation** Transformation d'une information analogique en information numérique (*digitization*). On utilise aujourd'hui à grande échelle la numérisation pour la réalisation, la distribution et la diffusion des films.

**pixel** Contraction en anglais de *pix* (abréviation de *picture*) et de *element*. C'est la plus petite composante d'une image numérique affichée en mode point sur un écran. Le nombre de pixels par ligne et le nombre de lignes par image donnent la définition de l'image.

**signal numérique** Grandeur mesurable dont une ou plusieurs caractéristiques sont porteuses d'une information relative à une ou plusieurs autres grandeurs que le signal représente (durée, position, forme, hauteur) (*digital signal*).

**site d'archivage** Site Internet où sont stockées, sous forme de fichiers téléchargeables, des données de nature diverse, accessibles, entre autres, par le Web (*archive site*).

**Web** NOM PROPRE Système basé sur l'utilisation de l'hypertexte permettant la recherche d'information dans Internet, l'accès à cette information et sa visualisation (*World Wide Web*). ÉQUIVALENT FRANÇAIS SUGGÉRÉ : Toile 🌐