

Quelques principes de prises de vue

Préalablement à la prise de vue

- Se munir d'un caméscope, si possible numérique pour faciliter les transferts éventuels vers un ordinateur
- Se munir d'une cassette vierge ou disposant de suffisamment d'espace
- Charger la batterie
- Vérifier le bon fonctionnement de l'ensemble
- Se munir d'un trépied (on en trouve à 30 ou 40 euros)

Juste avant

- Régler le caméscope en prise de vue « sport » (activation du shutter) pour avoir des arrêts sur image aussi nets que possible lors de la lecture des images.
- Filmer de préférence en extérieur pour avoir le maximum de luminosité et choisir autant que possible un jour où la luminosité est bonne (toujours afin obtenir des arrêts sur image nets).
- Éviter les prises de vue à contre-jour.
- Lors de l'enregistrement, utiliser uniquement la fonction SP (vitesse normale) pour une bonne compatibilité avec les systèmes de montage.
- Ne pas utiliser le zoom numérique mais seulement le zoom optique de l'objectif pour ne pas nuire à la qualité et à la netteté de l'image (éviter d'aller au-delà du trait de séparation optique/numérique du curseur du zoom qui apparaît sur l'écran).
- De préférence, utiliser le trépied pour les prises de vue, ce qui permet d'être plus disponible auprès de l'élève et apporte une bonne stabilité de l'image. Dans le cas contraire, utiliser le stabilisateur électronique d'image si le caméscope possède cette fonction.
- Trouver pour votre élève un partenaire capable d'envoyer des balles adaptées à son niveau.
- Choisir un axe de prise de vue et un cadre adaptés à ce que l'on souhaite analyser
- **Pour une prise de vue technique**, choisir un des angles suivants :
 - Profil droit (pour le coup droit, la volée de coup droit ou le service du droitier) ou gauche (pour le revers ou la volée de revers du droitier) : cet angle est très intéressant pour analyser l'ensemble du geste et vérifier le bon positionnement du plan de frappe mais il exige parfois d'être à l'intérieur du court pour éviter le grillage.
 - 3/4 avant droit (pour le coup droit, la volée ou le service du droitier) ou gauche (pour le revers du droitier) : le caméscope est placé près d'un poteau du filet.
 - En arrière du joueur (pour les coups de fond de court et le service), cet angle qui nécessite également d'être à l'intérieur du court, est très intéressant pour observer les préparations.
 - De face et légèrement surélevé : le caméscope est situé à l'extérieur du court et à l'opposé de l'élève. La distance étant importante, il faut utiliser un zoom relativement puissant ce qui peut nuire à la qualité des images.
 - Quel que soit l'angle choisi, on adopte un cadre (dimension de l'image) relativement serré pour obtenir des images plus démonstratives, mais en laissant un espace suffisant autour du joueur pour éviter que la raquette ou le joueur ne sortent du champ quand celui-ci exécute son coup. Quand le joueur est amené à se déplacer, soit on augmente l'espace autour du joueur, soit on effectue un suivi du joueur avec le caméscope. Pour le service, on laisse un bon espace au-dessus du joueur pour ne pas perdre la raquette de vue à la frappe.
 - Ne pas zoomer pendant la prise de vue.
 - L'élève ayant été filmé en pied pour avoir la totalité du mouvement, il est ensuite possible de serrer un peu plus le cadre pour observer des parties de gestes (ex : jeu de jambes)
 - Adopter des positions types du caméscope pour pouvoir faire des comparaisons entre joueurs ou des comparaisons du même joueur dans le temps
 - Éviter les fonds chargés qui nuisent à la lisibilité du mouvement

- **Pour une prise de vue tactique**, choisir un des angles suivants :
 - De face et surélevé, ou de dos et surélevé, en se plaçant dans les tribunes dans la longueur du court, avec un cadre large permettant de saisir l'ensemble du court sans déplacer le caméscope (cadre TV)
- Faire un essai d'enregistrement
- Caler la cassette au bon endroit pour débiter l'enregistrement
- Eviter les mouvements brusques du caméscope
- Ne pas prendre des séquences trop longues pour diminuer le temps de dérushage (tri des séquences)

Après

- Protéger la cassette pour éviter un effacement malheureux