

GLOSSAIRE TECHNIQUE BROADCAST

SOMMAIRE

- AES/EBU - ANSI (American National Standards Institute) - ANTIALIASING - ARTEFACTS - APL (Average Picture Level) -
- BACK PORCH - BALANCE DES BLANCS - BALAYAGE HÉLICOÏDAL -BANDE PASSANTE BANDE PASSANTE AUDIO - BANDE DE BASE VIDEO - BETACAM-SX - BLACK BURST - BLOOMING - BOUCLE DE TERRE - BROADCAST - BRUIT ALIASING - BRUIT CHROMA -
- CATV - CCD (Charge Coupled Device) - CCIR - CCIR 601 -CCTV - CHROMA KEY - CLAMPING - CLAMPING NIVEAU DE NOIR - COMBINEUR AUDIO-VIDEO - COMMUTATEUR DE TERMINAISON - COMMUTATION INTERVALLE VERTICAL - COMPENSATION DE LIGNE - COMPOSANTES NUMERIQUES - CONVERTISSEUR SERIE VERS PARALLELE - CORRECTION DELAI - CORRECTION GAMMA - COUPLAGE - Cr, Cb -
- D1 - D2 - D3 - D5 - D9 - dB (Décibel) - DCT (Discrete Cosine Transform) -
- DEBUT DE LIGNE VIDEO (SAV) (Start of Active vidéo) - DECIMATION - DIGITAL-S -
- DISTRIBUTEUR AMPLIFICATEUR - DIX BIT (10 Bit) - DONNEES AUXILIAIRES -
- DOUBLEUR/QUADRUPLEUR DE LIGNE - DROP OUT - DV (Digital Vidéo) -
- DVB (Digital Vidéo Broadcast) - DVC PRO - DVCAM - DVI (Digital Vidéo Interface)-
- EAV (End of Active Video) - EBU (European Broadcasting Union) - EFFET CLIFF -
- EFFET DE DRAPEAU (SKEWING) - EGALISATION DE CABLE - ENCODAGE (COULEUR) -
- ENHANCING (IMAGE VIDEO) - ENTREE SONDE (LOOPING) - ENTRELACEMENT -
- FACTOR-K - FIBRE OPTIQUE - FILTRE DECIMATION - FILTRE EN PEIGNE - FLICKER-
- FRAME SYNCHRONIZER - FREQUENCE DE NYQUIST - FRONT PORCH -
- GAIN DIFFERENTIEL - GENERATION LOSS - GENLOCKING - GRILLE DE COMMUTATION -
- HDTV (High Definition TV) -
- I²C - IDTV (EDTV) - IEEE 1394 - IMPULSION D'EGALISATION - INCLINAISON HORIZONTALE -
- IRE (INSTITUTE OF RADIO ENGINEERS (North America) - ITU -
- JITTER - JPEG/MPEG -
- KEY -
- LCD (LIQUID CRISTAL DISPLAY) - LUMINANCE -
- MATV - MII - MJPEG (Motion JPEG) - MOIRE - MPEG-1 - MPEG-2 - MUR VIDEO -
- NICAM - NIVEAU DE NOIR - NON LINEARITE -
- PAL (Phase Alternation Line) - PHASE COULEUR - PHASE DIFFERENTIELLE - PIEDESTAL- PORCH - AVANT/ARRIERE - POST-PRODUCTION - Pr / Pb - PROTOCOLE DE COMMUNICATION -
- QUATRE Fsc (4Fsc) - QUATRE:DEUX:DEUX (4:2:2) - QUATRE:QUATRE:QUATRE (4:4:4) - QUATRE:ZERO:ZERO (4:0:0) -
- RAPPORT D'IMAGE - RAPPORT SIGNAL/BRUIT - RECLOCKING - RS-170/170A - RS-232 - RVB (Rouge/Vert/Bleu)
- SCAN CONVERTER (CONVERTISSEUR DE BALAYAGE) - SDI (Serial Digital Interface) - SDI CHECK SIGNAL - SECAM - SELECTEUR - SERRATIONS (DENTELURES) - SIGNAL BOUNCE -
- SIGNAL SYMETRIQUE - SIGNAL VIDEO ANALOGIQUE - SINUS X/X -

- SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) - SMPTE 125M - SMPTE 244M - SMPTE 259M - SOUS PORTEUSE COULEUR - S-VIDEO (S-VHS, HI-8- Y/C) -
- SUR ECHANTILLONAGE - SWITCH AUDIO-SUIT-VIDEO (AUDIO-FOLLOW-VIDEO-SWITCHER) -
- TBC (Time Base Corrector) (Correcteur de Base de Temps) - TDM (Time Division Multiplex) - TEMPS DE MONTEE - TEMPS DE RETOUR DE BLANKING - (BLANKING RETRACE PERIOD) - TFT (Thin Film Transistor) - TIME CODE (TEMPS CODE) - TP (Twisted Pairs) - TWO-T (2T) PULSE -
- U,V - UNDERSCAN (SOUS BALAYAGE) -
- VECTORSCOPE - VHS (Vidéo Home System) - VHS-C - VIDEO COMPOSANTES -
- VIDEO PROJECTEUR - VITC (Vertical Interval Time Code) - VOD (Vidéo On Demand) -
- WAVEFORM MONITOR (MONITEUR DE FORME D'ONDE) -
- WEIGHTED S/N RATIO (RATIO PONDERE SIGNAL/BRUIT) -
- XLR -
- Y/C - YUV -

© Copyright Conector : Ce glossaire comme l'ensemble de notre catalogue (texte, images, données), version papier et internet, est protégé par les droits du Copyright. On peut le consulter à des fins personnelles mais toute utilisation commerciale et toute reproduction par quelque procédé que ce soit sont strictement interdites. Tous droits réservés pour tous pays, tout contrevenant sera poursuivi de plein droit.

AES/EBU

Norme audio numérique établie par l'AES et EBU. Le signal est numérique, comportant deux canaux. L'échantillonnage est sur 20 bits, et la fréquence d'échantillonnage entre 32 kilohertz et 48 kilohertz (44.1 kilohertz sont les plus communs). Deux ensembles de 4 bits de données sont inclus pour d'autres transmissions de données (un ensemble peut être ajouté aux 20 bit audio pour un système 24 bit). Les bits additionnels sont aussi bien transmis et les transmissions des canaux audio entrelacées sont groupées en blocs.

ANSI (American National Standards Institute)

Organisme américain de standardisation dans les domaines des transmissions et des protocoles.

ANTI_ALIASING

L'antialiasing est un procédé qui, en lissant et filtrant, élimine ou réduit les bruits de crénelage*. Le procédé comporte habituellement des filtres passe-bas appliqués au signal traité avant sa digitalisation afin d'éliminer les signaux, ayant des fréquences voisines et supérieures à la moitié de la fréquence d'échantillonnage.

ARTEFACTS

Défauts de compression vidéo se matérialisant à l'image sous la forme d'un pavé de pixels anarchiques.

APL (Average Picture Level)

Mesure du niveau vidéo moyen de luminance exprimé en pourcentage de niveau blanc maximal. Quand l'APL est bas, l'image est foncée, quand l'APL est haut l'image est lumineuse.

BACK PORCH

Partie du signal vidéo composite située entre le bord arrière de la synchro horizontale et le début de la ligne vidéo active correspondante (fin du blanking horizontal).

BALANCE DES BLANCS

Processus électronique employé dans les caméras pour maintenir de vraies couleurs. La balance des blancs est exécutée avant d'enregistrer une scène spécifique. La caméra est orientée vers un objet de couleur blanche (un mur par exemple) et elle est réglée jusqu'à ce qu'une ligne dans le viseur soit déplacée vers un point précis. Ceci assure que les teintes dans la bande vidéo seront naturelles. La balance des blancs, aussi simple qu'elle parait, peut être problématique. Des couleurs non naturelles sont le résultat d'une balance des blancs incorrecte. Pour corriger cette situation un correcteur de chroma est utilisé pour reconstituer la balance de blancs et les teintes normales. La plupart des caméras modernes effectuent de nos jours la balance des blancs de manière automatique ce qui élimine beaucoup de problèmes d'aberration de couleur.

BALAYAGE HÉLICOÏDAL

Méthode pour enregistrer l'information vidéo sur bandes de magnétoscope. La bande est balayée d'une manière hélicoïdale (inclinée) plutôt qu'horizontalement ou verticalement. La méthode hélicoïdale de balayage permet d'enregistrer beaucoup plus d'informations sur une longueur donnée de bande magnétique que toute autre méthode. Pour cette raison cette méthode est employée dans le monde numérique comme DAT* et systèmes vidéo numériques.

BANDE PASSANTE

Fréquence de signal la plus élevée que le signal vidéo peut atteindre. Plus la largeur de bande passante est haute meilleure est la qualité de l'image. Un magnétoscope qui peut produire une largeur de bande passante vidéo très large produit une image de haute qualité très détaillée sur l'écran. Les spécifications de largeur de bande passante pour le travail en studio peuvent varier de 5 et 200 mégahertz.

BANDE PASSANTE AUDIO

C'est la gamme des fréquences audio qu'un amplificateur ou un récepteur est capable de reproduire de façon satisfaisante. Plus la largeur de bande audio est importante plus la qualité du son est meilleure. La fréquence la plus élevée audible par l'oreille humaine est de 20 kilohertz. Un amplificateur audio fournissant une réponse plate jusqu'à 20 kilohertz reproduira fidèlement la bande sonore audio d'un enregistrement vidéo.

BANDE DE BASE VIDEO

Se rapporte normalement à un signal vidéo composite non modulé, avec un spectre de fréquence s'étendant de quelques Hertz (DC) jusqu'à plusieurs mégahertz, et couvrant la totalité de la largeur de bande du signal vidéo.

BETACAM-SX

Format vidéo numérique présenté par SONY™. Ce format emploie une compression MPEG avec un débit de 18Mbits/sec. Le rapport de compression est haut, approchant 10:1. La qualité de rendement est très bonne en dépit du haut rapport de compression parce qu'il fonctionne en MPEG-2 4:2:2. Les cassettes utilisent une technologie de particules en métal et existent en deux tailles, 60 minutes pour des travaux sur le terrain et 184 minutes pour le travail en studio. Ces VTRs lisent également les bandes Beta analogiques pour maintenir une compatibilité arrière.

BLACK BURST

Signal vidéo composé de la synchro* et d'un burst couleur* qui produisent une image noire sur l'écran. Utilisé pour synchroniser (genlock*) d'autres sources vidéo qui ont la même information de synchro et de couleur. Les générateurs de black burst sont utilisés dans les studios vidéo pour synchroniser un studio entier avec un même signal pour un partage et un mélange plus facile entre les sources.

BLOOMING

Phénomène perturbant survenant lorsqu'une partie de l'image vidéo devient "plus lumineuse que le blanc" causé par une mauvaise exposition ou à une source lumineuse très forte orientée directement vers l'objectif d'une caméra. L'effet de blooming déforme les couleurs et la finesse des détails du secteur affecté par l'excès de lumière. Cet effet peut également être constaté quand le décodeur couleur d'un moniteur ou d'un TV est incorrectement accordé ou fonctionne

mal. Afin de vérifier si l'effet de blooming est le résultat d'une scène mal éclairée ou d'un moniteur défectueux, la source doit être branché sur un autre moniteur en parfait état de marche. Si l'effet persiste, c'est alors la source vidéo qui est défectueuse.

BOUCLE DE TERRE

Interférences dans la vidéo qui se traduit à l'écran par des barres verticales défilantes. Une boucle de terre est créée quand deux éléments dans un circuit ou deux machines différentes reliées ensemble reçoivent leur signal de terre de référence de différentes origines. Une différence de potentiel de terre (tension) crée cette boucle, interférant avec le signal utile. Des dispositifs spéciaux d'isolement de la terre sont nécessaires pour traiter le problème.

Les boucles de terre sont également un problème dans l'audio, où leur effet plus perturbant est une oscillation de basse fréquence connue sous le nom de bourdonnement (ronflette). Quelques problèmes de boucle de terre relatifs à l'audio peuvent être résolus en rebranchant correctement les principaux câbles sur une seule terre, habituellement au secteur d'entrée le plus sensible, ou à l'alimentation. De tels problèmes surviennent principalement quand une amplification élevée est nécessaire, comme lorsque des microphones ou d'autres lecteurs sont reliés au système.

BROADCAST

Qualifie la qualité d'un enregistrement sonore ou vidéo. Si la qualité broadcast est atteinte, l'enregistrement qui en découle est professionnel car on peut le diffuser à la radio ou à la télévision. Par extension on parle de qualité broadcast pour caractériser le matériel professionnel permettant de travailler dans cette qualité.

BRUIT ALIASING

Effet induit créé lorsqu'un CDA* convertit un signal analogique vers un signal digital, et que le taux d'échantillonnage du convertisseur est moins du double de la fréquence la plus élevée dans les limites du signal analogique ou d'une des ses harmoniques.

BRUIT CHROMA

Bruit qui se manifeste dans une image vidéo par de la neige colorée*. C'est le résultat d'un des facteurs suivants :

1. Le chrominance dans le signal vidéo est faible.
2. Il y a une information excessive de couleur, qui crée une saturation.
3. Un équipement de faible qualité.
4. Bandes vidéo de mauvaise qualité.
5. Décodage de la couleur de faible qualité.

De bons processeurs de couleur* réduisent ou élimine le bruit de chroma.

CATV (Community Antenna TeleVision)

Câble d'Antenne de TéléVision.

CCD (Charge Coupled Device)

Circuit micro électronique mémorisant des charges électriques sur des micros capacités. Ces informations sont récoltées d'une adresse à l'autre par rapport à un signal d'horloge externe. Cela permet le stockage des mémoires analogiques sur le circuit. En audio la technologie CCD est utilisée pour mémoriser un signal ce qui peut être récupéré plus tard pour créer un effet d'écho par l'intermédiaire d'un délai de récupération. En vidéo, les CCD sont le coeur des caméras vidéo. Les objectifs capturent un faisceau de lumière sur le CCD, qui agit comme un capteur et stocke temporairement l'image visuelle. Les CCD ont été employés pour stocker un signal vidéo, qui plus tard a été récupéré pour la correction de la base de temps*. Le stockage numérique de l'information vidéo est effectué sur des circuits rapides RAM.

CCIR

Comité Consultatif International des Radiocommunications. Comité européen situé à Paris qui a créé et approuvé des normes liées à l'acoustique et à la vidéo. Le comité n'est plus en activité et a été remplacé par l'Union de Télécommunication Internationale (ITU).

CCIR 601

Norme établissant les caractéristiques et paramètres pour l'application de la vidéo composante* signaux (Y, Cr, Cb) dans un système 4:2:2*, recommandé par le CCIR, maintenant connu sous le nom d'ITU-R BT.601-2.

CCTV (Closed Circuit Television)

Circuit fermé télévisé : télévision en circuit fermé.

CHROMA KEY

Processus disponible sur des générateurs et des mélangeurs d'effets spéciaux de grande qualité qui permet la superposition ou le remplacement d'une image vidéo dans une zone prédéterminée d'une autre image. La première image est photographiée avec un objet ou une personne sur un fond spécial, de couleur unique. Cette couleur unique de fond est supprimée puis la deuxième image, destinée à remplacer ce fond spécial, est insérée à sa place.

CLAMPING

Processus électronique, qui corrige, ligne par ligne, le niveau de blanking ou les tops synchro vidéo en les maintenant à un niveau prédéfini de DC. Le processus réduit les changements de niveau de DC lorsque l'on commute entre différentes sources, élimine les sauts d'image à l'écran et l'accumulation du bruit aux basses fréquences et l'instabilité.

Le clamping augmente également la dynamique des amplificateurs vidéo en limitant les changements moyens d'images, qui sont une contrainte pour les amplificateurs vidéo.

CLAMPING NIVEAU DE NOIR

Processus électronique, qui établit un niveau fixe de DC au début de chaque ligne de balayage d'une image. Le niveau noir* d'un signal vidéo est réglé à une tension DC spécifique prédéfinie. Ce processus est employé, par exemple, quand deux signaux vidéo doivent être mélangés et leurs niveaux de noir doivent donc être égaux.

COMBINEUR AUDIO-VIDEO

Dispositif qui combine les signaux audio et vidéo. Dans le mode analogique il décrit une machine, qui module le signal audio sur une porteuse à haute fréquence et le mélange au signal vidéo pour la transmission sur un seul câble. Dans le monde numérique il décrit un dispositif qui incruste les signaux audio numériques dans un signal vidéo numérique (Embeddé).

COMMUTATEUR DE TERMINAISON

Système de chargement, habituellement une résistance de 75 ohms, reliée par un commutateur à une ligne de transmission vidéo pour terminer la terminer. Pour qu'un signal vidéo soit correctement transmis sans pertes, une impédance appropriée est essentielle à l'extrémité de la ligne pour la terminer. Dans beaucoup de dispositifs de traitement vidéo, un commutateur de terminaison (bouclage) est donc inclus en standard. Quand le commutateur de terminaison est en position Hi-Z, le signal vidéo n'est pas terminé, mais est en boucle vers le prochain équipement. Le signal peut être transmis ainsi en parallèle à un nombre presque illimité de dispositifs. Le commutateur de terminaison termine le dernier périphérique.

COMMUTATION INTERVALLE VERTICAL

Quand un signal vidéo remplace un autre, le processus de commutation cause une interruption aléatoire dans le premier signal vidéo (au milieu d'une trame) et une entrée aléatoire dans le deuxième signal vidéo (aussi au milieu d'une trame). Le résultat est un décalage dans la bande éditée. Cette situation est amplifiée quand la bande est copiée, et la perturbation sur la lecture est beaucoup plus importante. Pour éviter ce phénomène, la commutation est effectuée à un point très spécifique pendant la période de reconstitution du blanking vertical appelé intervalle vertical.

Ceci permet le remplacement très doux d'une trame entière par une deuxième trame entière à condition que les sources vidéo soient Genlockées (synchronisées) entre elles.

COMPENSATION DE LIGNE

Utilisation d'un amplificateur/compensateur de ligne vidéo (égaliseur, EQ) pour compenser la perte des hautes fréquences résultant de la transmission de signaux vidéo sur de longues

distances (plusieurs centaines de mètres). La détérioration dans l'image prend la forme de perte de détails fins et la déformation de couleur*. Parfois le signal vidéo entier, y compris la synchro* est sévèrement atténué.

COMPOSANTES NUMERIQUES

Forme numérique de signaux analogiques composantes habituellement appelé CCIR 601* (ITU-R BT. 601-2).

CONVERTISSEUR SERIE VERS PARALLELE

Désérialiseur qui convertit la vidéo numérique série en vidéo numérique parallèle, principalement employé pour interfacer les deux formats numériques.

CORRECTION DELAI

Quand un signal électronique transite par les circuits électroniques ou par un câble coaxial, des problèmes de retard peuvent se produire. Le résultat du retard dans la vidéo est habituellement une image brouillée (fantôme, obscure) et des circuits électroniques spéciaux sont nécessaires pour la corriger.

CORRECTION GAMMA

Processus principalement employé dans des images d'infographie et de vidéo pour corriger le microcontraste interne* dans l'image et la luminosité. Par exemple, la correction gamma peut changer le rapport dans une image entre le composant de couleur le plus lumineux et spécifique, en plus faible.

COUPLAGE

Une manière de connecter deux machines ou signaux.

Dans la vidéo et l'audio, le couplage peut être réalisé

- en direct, appelé DC,
 - par des condensateurs, appelé AC,
 - en utilisant des transformateurs, appelé couplage inductif,
 - par des dispositifs d'opto, et opto coupleurs
 - ou en utilisant des émetteurs et récepteurs RF (fréquence radio).
- Le couplage DC préserve les niveaux originaux des signaux et assure la planéité maximum du signal. Cependant, des niveaux incorrects de DC, s'ils existent, sont transférés entre les machines et peuvent créer des dommages.
 - Le couplage AC isole pratiquement les deux machines ou signaux de leurs composants respectifs de DC, mais le problème est la faible réponse en bande passante. Par exemple, les sélecteurs vidéo et les DAs peuvent avoir le couplage AC ou DC couplant sur les entrées, sur les sorties ou sur les deux. Un système permet à l'utilisateur de décider quelle manière les signaux devraient être couplé sur le DA ou sur le sélecteur.
 - Le couplage par transformateur est problématique dans le domaine vidéo, principalement en raison des considérations de largeur de bande passante, car le transformateur devrait travailler également dans toutes les fréquences appropriées, ce que les transformateurs peinent à faire particulièrement quand une véritable réponse plate est nécessaire. Le couplage par transformateur est employé dans le domaine audio principalement pour maintenir l'équilibre des signaux symétriques, pour harmoniser les impédances et l'isolement à la terre, car les retours de terre en audio sont nuisibles.
 - L'Opto-couplage dans la vidéo est principalement employé pour relier des dispositifs dans des sites éloignés, en employant la technologie de la fibre optique au lieu des raccordements coaxiaux.
 - Le raccordement RF est principalement employé dans la radio, la TV et les transmissions par câble, dans les liaisons HF et dans les transmissions par satellite. Des modulateurs et démodulateurs RF sont nécessaires pour maintenir la liaison. La RF permet les connexions les plus longues pour tous les systèmes, traversant les continents, les océans et même l'espace.

Cr, Cb

Différence de signal numérique rouge et bleu.

D1

Format d'enregistrement utilisant une cassette vidéo 19 millimètres de large (3/4") et des signaux vidéo composantes numériques conformément à la norme ITU-R BT.601-2 (CCIR 601*).

D2

Format d'enregistrement utilisant une cassette vidéo 19 millimètres de large (3/4") et des signaux vidéo composites numériques conformément à la norme au SMPTE 244M.

D3

Format d'enregistrement utilisant une cassette vidéo 1/2" et des signaux vidéo composites numériques conformément à la norme SMPTE 244M.

D5

Format d'enregistrement utilisant une cassette vidéo 1/2" et des signaux vidéo composantes numériques.

D9

Autre nom pour le Digital-S, le format numérique de la s-Vidéo (Y/C).

dB (Décibel)

Amplitude et puissance de mesure de signal de rapport logarithmique, permettant l'évaluation facile des rapports très grands ou très petits.

DCT (Discrete Cosine Transform)

Un des algorithmes utilisés dans la compression de données*. Cet algorithme est largement répandu dans la compression d'image et de film (JPEG* et MPEG*).

DEBUT DE LIGNE VIDEO (SAV) (Start of Active vidéo)

Terme employé dans la vidéo composante numérique pour indiquer le début de la ligne active.

DECIMATION

Méthode numérique pour "éliminer" les Pixels superflus dans une image. Le processus est largement répandu pour la conversion d'image et pour le sur échantillonnage des CDA*. Si chaque deuxième Pixel est stocké dans une image numérique le facteur de décimation est 2, et la taille d'image occupe seulement un quart du format original. Des décimations de facteur supérieur détériorent le signal et des effets non désirés sont ajoutés à l'image, que ce soit une image ou une vidéo.

DIGITAL-S

Format vidéo numérique présenté par JVC™. Ce format est compatible avec le S-VHS*. Les cassettes enregistrées au format S-VHS peuvent être utilisées avec un magnétoscope DIGITAL-S.

Les caractéristiques techniques sont très semblables au format DVCPRO* - 4:2:2 codant avec une compression, 3.3:1 DCT et un débit 50 de Mbts/sec. La cassette dure 104 minutes et elle a 0.5 pouce de large.

DISTRIBUTEUR AMPLIFICATEUR

Dispositif qui distribue une source vidéo et/ou audio à plusieurs récepteurs audio/vidéo pour l'enregistrement ou le monitoring. Un distributeur d'une source vers quatre sorties est symbolisé par 1:4. Un distributeur amplificateur de bonne qualité amplifie le signal entrant (vidéo et audio), pré compense le signal pour éviter des pertes potentielles (résultant par exemple de l'utilisation de longs câbles) et génère plusieurs sorties protégées et amplifiées identiques.

Les amplificateurs-distributeurs sont principalement utilisés dans des studios de duplication où beaucoup de copies d'une bande doivent être simultanément produites à partir d'une source.

Souvent, un processeur vidéo* est inséré entre la source et le distributeur amplificateur pour la correction et les réglages du signal de source avant la duplication, de sorte que toutes les copies soient corrigées de la même manière.

DIX BIT (10 Bit)

Expression utilisée pour décrire un flux de données numérique de largeur 10-bit. Un mot numérique de dix bits peut avoir 1024 pas ou valeurs. La digitalisation de la vidéo à une résolution 10-bit est acceptable avec la plupart des caractéristiques broadcast. Quand un flux de huit bits de données est employé, seulement 256 pas sont disponibles.

DONNÉES AUXILIAIRES

Data ajoutée à un flux numérique vidéo comprenant des informations telles que le signal audio digital incrusté, des signaux de contrôles etc. Sous sa forme simple, dispositif qui convertit un signal vidéo en signal d'ordinateur haute fréquence DATA. On l'utilise principalement pour visualiser de la vidéo sur un moniteur VGA ou sur un vidéo projecteur DATA*. Un signal DCA est appliqué au signal vidéo, lu dans la mémoire RAM*, rajoutant des lignes et décalant les données pour utiliser des taux de balayage à haute fréquence comme ceux employés par les ordinateurs, et puis le signal passe par un DAC* afin d'obtenir un signal analogique. Il en résulte une image de la plus haute qualité et les doubleurs sophistiqués emploient l'interpolation tout en ajoutant des lignes afin d'augmenter la qualité d'image. Un quadrupleur de ligne est une extension d'un doubleur de ligne, ajoutant bien plus de lignes au signal vidéo, affichant la vidéo en 1024x768 ou plus sur des moniteurs ou vidéo projecteurs. C'est l'opposé d'un convertisseur VGA vers vidéo (scan converter).

DROP OUT

Perte partielle d'une image vidéo, se traduisant habituellement à l'écran par des stries blanches, ayant pour résultat une lecture de qualité inférieure. La perte de particules magnétiques de la bande est la cause principale du drop out. Un équipement électronique spécial est nécessaire pour éliminer les effets de drop out, généralement numérique, appelé compensateur de drop out. Normalement, un compensateur de drop out remplace l'information absente due aux drop out par des datas, Pixels, lignes ou une trame.

DV (Digital Vidéo)

Format au début utilisé par SONY™ pour les sorties d'une caméra ou d'un magnétoscope numérique. Le format DV emploie un protocole de transmission spécial : IEEE1394* (Firewire*, iLink*). Le format est fondamentalement un format vidéo composantes numérique (YUV*). En Pal il est basé sur 50 images/sec et 625 lignes par trame et le système de codage est 4:2:0. En NTSC il est basé sur 60 images/sec et 525 lignes (semblables au format analogique) et le système de codage est 4:1:1. La partie audio du format DV est digitalement codée mais non compressée, avec des taux d'échantillonnage qui peuvent être choisis par l'utilisateur - 44.1 kilohertz @16bits pour deux canaux audio (semblables à un CD audio). Au taux d'échantillonnage de 12 bits et de 32 kilohertz, quatre canaux audio peuvent être utilisés. Le taux de compression est de 5:1 et la norme fournit un débit 25Mbit/sec. Chaque image compressée est chargée en parallèle à dix canaux pendant l'enregistrement (NTSC) ou à douze canaux (Pal), et donc les effets de drop out sont le plus souvent obsolètes. Il y a deux tailles de cassette pour ce format : une mini cassette pour 60 minutes d'enregistrement et une cassette régulière pour 240 minutes d'enregistrement.

DVB (Digital Vidéo Broadcast)

Système proposé pour le DVB en Europe qui est semblable à l'émission de TV Analogique. Le système est basé sur la transmission par satellite, récepteurs au sol et codage MPEG-2*.

DVC PRO

Format vidéo composantes numériques présenté par Panasonic™ et Philips BTS™. Le format emploie deux tailles de cassettes 6.35mm et 0.5 pouces. Il fournit un flux d'information numérique @ 25 Mbits/sec et possède deux canaux audio non compressés. Il a fonctionné au début en 4:1:1 avec une compression 5:1 DCT* I, mais a été récemment réintroduit avec un codage de 4:2:2 et un taux de compression inférieur de 3:3:1. Ceci a diminué le temps d'enregistrement sur bande de 123 minutes pour le magnétoscope DVCPRO en 4.1.1 à 61,5 minutes en 4.2.2.

DVCAM

Format vidéo numérique présenté par SONY™. Ce format emploie des cassettes DV*, un

codage 4:1:1 et sort à un débit de 25Mbits/sec. Les cassettes existent en deux tailles 46 minutes pour l'usage sur le terrain et 180 minutes pour les VTR de studio.

DVI (Digital Vidéo Interface)

Utilisé dans les applications multimédia*, où le texte et les graphiques produits par ordinateur sont fusionnés dans une production vidéo, pour des buts éducatifs, de la publicité et de la post-production. Le DVI est basé sur des circuits spécifiques conçus pour cette application.

EAV (End of Active Video)

Code numérique utilisé avec les signaux vidéo composantes numériques, marquant la fin d'une ligne vidéo.

EBU (European Broadcasting Union)

Organisation européenne des radiodiffuseurs qui entre autres activités, définit des recommandations et des rapports pour les systèmes de télévision 625/50 lignes.

EFFET CLIFF

La qualité de signal analogique se dégrade progressivement avec la longueur de câble. Les signaux numériques se comportent différemment : jusqu'à une certaine distance, selon l'équipement et les câbles utilisés, le signal est parfait. Prolonger la longueur de câble par seulement quelques mètres au delà de cette distance peut causer une rupture totale du signal qui est connu comme effet CLIFF.

EFFET DE DRAPEAU (SKEWING)

En raison de la perte ou de la distorsion des impulsions d'égalisation* et des dentelures*, principalement dans des bandes vidéo après plusieurs générations, le tiers supérieur de l'image vidéo peut diminuer de côté ou avoir un effet de drapeau. Pour surmonter ce problème au niveau du consommateur, les téléviseurs sont équipés d'un canal AV, qui, une fois sélectionné pour le visionnage du magnétoscope, modifie quelques constantes de temps dans les circuits de régénération de synchro, permettant d'éliminer cet effet de drapeau. Dans les studios professionnels ce problème est résolu en utilisant un TBC*.

EGALISATION DE CABLE

Processus permettant de compenser les pertes des hautes fréquences sur des câbles coaxiaux, dues à diverses imperfections du câble. L'égalisation est habituellement réglée par des potentiomètres sur l'amplificateur ou le commutateur qui permettent d'égaliser des câbles de longueurs et de qualité différentes. L'égalisation est meilleure lorsqu'elle est réalisée à la source, au début du long câble, pour préserver le rapport optimal de signal bruit. L'égalisation de câble (EQ) est également importante pour les signaux numériques haut débit. Pour les signaux numériques, l'égalisation de câble (EQ) est réalisée à la fin du câble. Dans ce cas l'égalisation est automatique et ne nécessite pas de potentiomètres.

ENCODAGE (COULEUR)

Processus qui transforme plusieurs signaux d'information simultanément d'une forme analogique* ou numérique à une forme codée, sans perte apparente de qualité d'image. Un encodeur accepte habituellement le RVB* ou le YUV* des entrées d'une source analogique ou numérique et convertit ces signaux en signaux vidéo composite ou Y/C. Essentiellement ce dispositif exécute l'opposé d'un décodeur de couleur.

ENHANCING (IMAGE VIDEO)

On améliore une image vidéo en amplifiant les hautes fréquences ou d'autres signaux qui sont perdus pendant l'enregistrement. Il y a plusieurs types de enhancing (amélioration). L'amélioration de la luminance a lieu principalement dans les zones frontalières entre les images lumineuses et foncées. Le contour de transition entre les secteurs lumineux et foncés est atténué. Quand il y a une zone pâle sur l'écran situé sur un fond foncé, le contour de la partie gauche du secteur devient plus lumineux et le côté droit devient plus foncé. Dans l'amélioration double contour, tous les contours entourant le secteur sont augmentés et l'image offre un aspect

en trois dimensions. L'amélioration de la chrominance augmente la saturation de couleur et reconstitue la teinte normale.

ENTREE SONDE (LOOPING)

Terme décrivant le chaînage et la mise en cascade d'un signal vidéo vers plusieurs machines vidéo (distributeur/amplificateurs*, VTRs, moniteurs, etc.). Un magnétoscope est connecté à un distributeur/amplificateur, possédant à la fois un connecteur d'entrée et un connecteur de sortie sonde. Quand un signal est transmis à la machine principale par le connecteur d'entrée, il ressort sur le connecteur sonde non traité (raccordement parallèle) pour aller sur la seconde machine. Le même signal peut être connecté à un troisième dispositif qui est attaché au second, et ainsi de suite. Ainsi un nombre très grand de VCRs ou d'autres dispositifs visuels peuvent être connectés.

ENTRELACEMENT

Système développé pour que la télévision transporte plus de canaux dans la bande d'émission. Ce système réduit la largeur de bande transmise de moitié en affichant chaque trame par deux champs d'entrelacement. Une trame porte les lignes paires et l'autre les lignes impaires. L'entrelacement cause une certaine quantité de clignotements (Flicker) évident*, mais en application de direct il est à peine perceptible. Le clignotement est plus dérangent en PAL ou SECAM, où la fréquence ligne verticale est de 50 hertz, et deux trames de 25 hertz sont montrées l'une après l'autre, que dans le système NTSC à 60 Hz. L'entrelacement est aussi bien employé dans le domaine de l'infographie, où des résolutions élevées peuvent être affichées sur des moniteurs bon marché en entrelaçant l'image. Cependant, avec des images fixes, telles que le texte généré par ordinateur et des graphiques convertis en vidéo, l'entrelacement cause un clignotement plus ennuyant. Beaucoup de fabricants essaient d'éliminer ou réduire au minimum l'effet de clignotement lié à l'entrelacement en soulevant la fréquence verticale permise de trame dans des moniteurs de PC à 70 hertz et encore plus haut.

FACTOR-K

Mesure de distorsion dans un signal vidéo traité, qui se traduit sur l'écran ou sur l'oscilloscope comme des dépassements et des vibrations. L'équipement d'essai produit un signal spécial, une impulsion 2T- afin de mesurer cette déformation. Le niveau de déformation est indiqué en pourcentage.

FIBRE OPTIQUE

Moyen pour transmettre les signaux numériques et analogiques à base de fibres de verre pur translucides permettant de véhiculer des signaux grâce à des interfaces appropriées, en utilisant la lumière. Les signaux originaux sont récupérés de nouveau en signaux électroniques au bout de la fibre. Le système de fibre optique fournit un isolement électrique élevé entre l'émetteur et le récepteur, aussi bien que l'immunité à l'interférence électromagnétique et statique. La perte de signal dans un système à fibres optiques est habituellement plus petite qu'en câbles coaxiaux, et donc des fibres optiques sont employées pour transporter des signaux sur des distances élevées (dizaines et centaines de kilomètres).

FILTRE DECIMATION

Filtre interne aux circuits de décimation pour réduire ou éliminer les effets non désirés du processus de décimation.

FILTRE EN PEIGNE

Les circuits sont conçus pour une meilleure séparation de Y et de C d'un signal vidéo composite. Les circuits standards emploient des filtres passe-bande analogiques et des filtres suppression de bandes, qui ont pour conséquence une mauvaise séparation de la luminance et de la chrominance, des déphasages possibles (changements de teinte), retard du signal et une foule d'autres effets non désirés. Le filtrage en peigne est un processus numérique, séparant Y de C. Cela s'appelle le filtre en peigne parce que la chroma réside dans des bandes spécifiques le long de l'axe de fréquence qui ressemblent à un peigne. Les inconvénients du filtrage numérique de peigne sont quelques effets non désirés dus à la numérisation du signal vidéo, un coût plus élevé que les filtres analogues et parfois le besoin de correction de base de temps* avant de "filtrer" afin d'obtenir les meilleurs résultats.

FLICKER

Phénomène visuel ennuyant sont principalement lié à l'entrelacement des trames vidéo, qui apparaît comme des petites vibrations sur l'écran. Le flicker apparaît également quand des images statiques sont affichées sur l'écran, comme un texte produit par ordinateur une fois transféré à la vidéo. Un traitement de faible qualité dans des convertisseurs de standards à faible coût (PAL vers NTSC) crée un flicker dérangeant sur l'écran. Il y a plusieurs techniques électroniques pour réduire au minimum le flicker, tel qu'en moyennant et en filtrant la ligne.

FRAME SYNCHRONIZER

Dispositif électronique utilisant la technologie numérique, avec plusieurs entrées vidéo. Le synchroniseur d'images synchronise et genlock la couleur d'une des entrées par rapport aux autres. Après la synchronisation d'image, les deux images vidéo peuvent être mélangées et traitées puisqu'elles emploient la même synchro et sous porteuse couleur et la même phase. Voir aussi TBC.

FREQUENCE DE NYQUIST

Fréquence minimum à laquelle un signal peut être numériquement échantillonné, pour obtenir la plus fidèle reproduction. Dans la plupart des cas c'est le double de la fréquence la plus élevée disponible dans le signal échantillonné.

FRONT PORCH

Partie du signal vidéo composite qui réside dans la période de suppression et située entre la fin de la ligne active (le bord principal de la période de suppression horizontale) et le début de la ligne active de la synchro horizontale.

GAIN DIFFERENTIEL

Mesure de non linéarité relative à un signal vidéo composite amplifié/processé. Elle est mesurée en comparant deux amplitudes égales de signaux de chrominance montant à deux niveaux différents de luminance. L'inexactitude est mesurée comme un pourcentage.

GENERATION LOSS

Quand une bande vidéo analogique master est reproduite, la copie de seconde génération est habituellement inférieure à la qualité du master. Cette dépréciation, connue sous le nom de perte de génération, apparaît comme une déformation*, manque de détails, couleurs inexactes, etc. La réponse en fréquence limitée des bandes magnétiques vidéo et audio et les imperfections dans les circuits électroniques sont les causes principales de la perte de génération. Les processeurs sont prévus pour éliminer ou réduire la perte de génération. Les processeurs vidéo de haute qualité pré augmentent le signal vidéo pour surmonter la perte de génération. L'enregistrement vidéo numérique et le montage sont essentiellement immunisés contre la perte à haute fréquence de génération, mais sont enclins à l'instabilité et à d'autres problèmes de synchronisation.

GENLOCKING

Système de synchronisation de deux signaux vidéo à la même référence et à la phase couleur afin de coordonner leurs couleurs et synchros. Le Genlocking permet le mélange*, le fondu*, l'incrustation et des effets spéciaux entre les deux signaux. Une caméra vidéo* peut être genlockée à une deuxième caméra par le connecteur de Genlock. Toutes les caméras professionnelles ont des possibilités de genlock. Genlocker deux VTRs est plus difficile et exige l'interposition d'un dispositif sophistiqué appelé correcteur de base de temps* (TBC) ou synchroniseur d'images.

GRILLE DE COMMUTATION

Une grille de commutation audio-vidéo est un dispositif qui ressemble à un standard de téléphone.

C'est une rangée de commutateurs électroniques, qui route un certain nombre de signaux audio-vidéo vers une ou plusieurs sorties. Une grille de commutation audio-vidéo a habituellement plusieurs entrées vidéo/audio stéréo, qui peuvent être dirigées par l'utilisateur sur une ou plusieurs sorties simultanément. Des moniteurs, VTR et d'autres appareils peuvent être

connectés. L'utilisateur peut envoyer la caméra 1 vers le magnétoscope le numéro 2 et simultanément caméra numéro 8 au moniteur numéro 1. Les possibilités sont presque infinies.

HDTV (High Definition TV)

Plusieurs normes ont été présentées pour l'émission de HDTV, avec une résolution beaucoup plus élevée sur des écrans TV (spéciaux). HDTV ou analogues - IDTV* ou EDTV, sera probablement le système utilisé à l'avenir dans l'émission et à la maison. Il y a deux normes de base de HDTV - analogique et numérique. Le système analogique est employé principalement au Japon, alors que le système numérique a été adopté par les USA et l'Europe. Plusieurs stations d'émission transmettent déjà des signaux en HDTV, mais le prix des récepteurs est toujours très élevé, de ce fait limitant la pénétration de la HDTV sur le marché. Le format d'affichage choisi pour la HDTV est 16:9 contre le rapport classique de 4:3*.

I²C

Nom d'un port et d'un protocole utilisés dans des dispositifs électroniques industriels et grand public.

Les ports I²C sont relativement lents, et donc les plus appropriés à la génération du signal de commande oeuvrant dans un grand système. L'avantage de ce port est la simplicité et seulement un nombre restreint de lignes d'interface est nécessaire.

IDTV (EDTV)

Improved Definition Television (Enhanced Definition TV). Cette norme ressemble à HDTV* en qualité de rendement sans la complexité du système HDTV. La qualité améliorée de l'image est réalisée par le traitement interne dans le récepteur. Aucun système différent de transmission n'est nécessaire.

IEEE 1394

Une recommandation pour une interface et un protocole universels rapides développée par Apple™ et éditée par le Institute of the Electrical and Electronics Engineers-IEEE). Il est aussi appelé Firewire et iLINK*. Cette norme permet l'interfaçage rapide entre les caméras, VTRs, CD-ROMs, disques durs, scanners, cartes graphiques et des systèmes de montage. Des débits de 100Mbit/sec sont facilement obtenus par cette norme, et l'on atteint actuellement des débits deux fois supérieurs avec la norme IEEE 1394b, aussi bien que la synchronisation rapide et précise de l'audio/vidéo. Cette norme permet les connexions rapides en entrées et sorties, s'ajoutant à sa polyvalence. Le Firewire du fait de sa simplicité, sa polyvalence et de la capacité de relier ensemble facilement appareils vidéo et informatiques s'est rapidement développé dans le marché de la vidéo professionnelle.

IMPULSION D'EGALISATION

Impulsions de synchronisation de fréquence double et de courte période précédant et suivant la synchro verticale. Des impulsions d'égalisation de bonne qualité sont nécessaires pour une bonne stabilité de l'image sur l'écran, un bon balayage vertical, un bon entrelacement et une bonne commutation en PAL. Les impulsions d'égalisation absentes ou tordues peuvent causer un mauvais alignement de l'image sur l'écran, une image décrochée, et une déformation de couleur et des pertes.

INCLINAISON HORIZONTALE

Déformation de la base temps, inclinant l'angle d'une barre blanche. Le phénomène est visualisé à l'écran par des stries blanches ou noires, s'éloignant de leur position initiale et créant ainsi une image boueuse et brouillée à l'écran. C'est le résultat d'une faible réponse de basse fréquence d'un amplificateur (voir l'inclinaison verticale). Dans des applications professionnelles l'inclinaison horizontale ne doit pas dépasser 0,5%.

IRE (INSTITUTE OF RADIO ENGINEERS (North America))

Terme également employé comme unité de mesure du niveau vidéo. Dans le système américain NTSC "0" IRE correspond au niveau de suppression du blanc. L'extrémité de la synchro est à -40 IRE et le blanc maximal à 100 IRE. Par conséquent un niveau crête à crête de 1-Volt standard égal à 140 unités IRE.

ITU

International Telecommunications Union.

JITTER

Terme décrivant l'instabilité sur l'axe de temps. Dans la vidéo, le jitter apparaît comme une vibration et une panne d'image. Des équipements spéciaux souvent numériques sont utilisés pour corriger le jitter (voir le TBC*). Le jitter est plus important dans les signaux vidéo numériques -signaux SDI par exemple. Le jitter de l'horloge numérique qui s'accumule dans une transmission vidéo peut créer une perte brusque de signal (effet CLIFF) et des circuits électroniques spéciaux sont nécessaires pour reconstituer la stabilité (voir le Reclocking*).

JPEG/MPEG

Joint Picture Experts Group/Motion Picture Experts Group. Normes de stockage et de récupération d'images vidéo compressées, comme celles utilisées dans les applications multimédia vidéo et infographie. Les normes sont basées sur des algorithmes spécifiques de matériel et de logiciel. Le système de compression JPEG est capable de compresser des fichiers graphiques à un rapport de compression de 75:1 ou même plus, et peut considérablement réduire une image de couleur 24-bit pour un stockage et un transfert facile.

KEY

Signal de commande qui identifie et crée la bordure de découpe dans une image vidéo de fond dans laquelle une autre image vidéo est insérée. Ce signal peut être créé et dérivé de beaucoup de sources et doit être genlocké au signal principal et au signal vidéo inséré.

LCD (LIQUID CRISTAL DISPLAY)

Ecran permettant de visualiser du texte et des images basé sur la technologie des cristaux liquides où des courants très faibles modifient la transparence de l'écran. Les avantages du LCD sont une consommation très faible (ils sont facilement alimentés par batterie), un faible coût du à une production de masse. Le LCD est d'abord apparu sur les montres à cristaux liquides alimentées par des piles longue durée. Les inconvénients sont une mauvaise visibilité dans les angles, une faible réponse (les premiers modèles étaient trop lents pour être utilisés pour une image vidéo), illisibilité dans le noir, à moins que l'écran soit rétro éclairé et difficultés à afficher des vraies couleurs sur les modèles couleurs. Avec l'introduction d'une nouvelle technologie et particulièrement les TFT (Thin Film Transistor) ou LCD à matrice active, la qualité d'image ressemble à celle fournie par les écrans CRT (Cathode Ray Tube - Tube à Ecran Cathodique) utilisés dans les TV et moniteurs. La luminosité s'est accrue de façon spectaculaire et les prix chutent régulièrement. Il y a de grandes chances pour que les écrans LCD à matrice active (TFT) remplacent les tubes cathodiques dans un avenir proche, permettant ainsi, à un prix raisonnable, d'accrocher au mur les TV comme on le ferait avec un tableau (voir TFT).

LUMINANCE

Un signal vidéo composite inclut la luminance, la chrominance* (l'information de couleur), et la synchro*. La luminance est la mesure photométrique de l'intensité dans une image vidéo. Si la luminance est haute, l'image est lumineuse et si elle est basse l'image est foncée. Ainsi, la luminance est la partie noire et blanche de l'image. Changer le niveau de chrominance n'affectera pas la luminosité de l'image.

MATV (Master Antenna TeleVision)

Antenne collective.

MII

Format vidéo professionnel, utilisant une bande vidéo de particules en métal 1/2", utilisant la vidéo composantes pour l'enregistrement et la lecture. Le système est encore amélioré pour utiliser les signaux vidéo numériques.

MJPEG (Motion JPEG)

Chaque image/trame est compressée aux normes JPEG, et la séquence est affichée par la succession de trames JPEG. Ce système fournit la meilleure qualité visuelle, avec peu ou pas d'effets induits, mais nécessite un traitement très rapide.

MOIRE

Effet induit apparaissant sur l'écran comme du jitter sur les lignes couleur. Cet effet est créé dans le monde vidéo analogique où l'information de luminance à haute fréquence crée des battements de couleur dus à une insuffisance du filtrage de la luminance et aux insuffisances du moniteur. Le décodeur couleur de la TV interprète de manière erronée les signaux à haute fréquence comme une information de chrominance et crée les franges non désirées de couleur. Dans le monde numérique cet effet surgit en raison du taux incorrect d'échantillonnage.

MPEG-1

Système pour le codage des images et de l'audio. Les débits sont 1.5 Mbits/sec. L'audio II est un sous-ensemble de ce système. MPEG-1 est employé pour l'enregistrement vidéo et audio sur CD.

MPEG-2

Collection de définitions pour la compression audio et vidéo numérique utilisée dans la transmission et la lecture en vidéo et audio numérique. Des définitions de cette norme sont employées pour les formats DTV* et DVD.

MUR VIDEO

Un mur vidéo est un grand écran composé de plusieurs moniteurs, placés l'un à côté de l'autre, qui ressemble à de loin à un grand écran ou mur vidéo. Un processeur numérique décompose l'image vidéo originale en plusieurs morceaux, en convertissant le signal vidéo analogique en numérique, en le retaillant et le re-échantillonnant, et produisant différentes sorties vidéo analogiques pour chaque moniteur. Le système est relativement cher, et il est employé, de même que les vidéo projecteurs large écran, principalement pour l'affichage en public.

NICAM

Nicam (728) désigne le Near Instantaneous Companded Audio Multiplex. C'est au départ un système développé et adopté par le BBC britannique pour les transmissions stéréo TV. Le système est employé maintenant dans la plupart des pays en Europe, et peut devenir la norme dans les transmissions stéréo TV. L'information audio est codée numériquement et transmise à côté de l'information visuelle, permettant la réception dans les récepteurs mono non équipés du système NICAM (bas de gamme). Un récepteur TV NICAM est équipé d'un décodeur, qui convertit l'information numérique codée en deux canaux stéréo analogiques.

NIVEAU DE NOIR

C'est le niveau de tension DC d'une partie du signal vidéo qui correspond aux zones noires dans une image vidéo.

Le niveau de noir est employé comme référence pour la comparaison avec d'autres tonalités dans l'image et d'autres signaux vidéo.

NON LINEARITE

La quantité par laquelle le signal vidéo de sortie, une fois soumis à n'importe quelle charge capacitaire, diffère d'un résultat idéalement linéaire. Plus la déviance est grande, plus la distorsion sur le signal vidéo est grande, ayant pour résultat des problèmes de noir et blanc et de couleur. Tous les bons processeurs sont conçus pour régler le problème de la non linéarité.

PAL (Phase Alternation Line)

La norme européenne de radiodiffusion de TV de couleur comportant 625 lignes par image et 50 images par seconde. Elle a un système de codage de couleur* plus complexe que le NTSC*, mais fournit une meilleure fidélité de couleur et une meilleure résolution.

PHASE COULEUR

Le rapport de synchronisation dans un signal vidéo qui maintient la teinte* d'un signal de couleur correcte, mesurée en degrés. L'information de couleur est codée dans le signal vidéo en tant que différence de phase entre les crêtes de sinus du signal de chrominance et le signal de sous porteuse couleur burst*. Si les deux signaux se recouvrent exactement, alors la différence de phase est indiquée en tant que degrés zéro. Si les signaux ne se recouvrent pas, la phase de

couleur peut varier de 0 à 360 degrés. Chaque changement dans la phase de couleur représente une teinte spécifique sur l'écran. Si deux vagues de sinus sont décalées une de l'autre par 180 degrés, alors les couleurs sont totalement inversées.

PHASE DIFFERENTIELLE

Mesure de non linéarité relative à un signal vidéo composite amplifié/processé. Elle est mesurée en comparant deux phases égales des signaux de chrominance montant à deux niveaux différents de luminance. L'inexactitude est mesurée en degrés.

PIEDESTAL

Petit saut de DC dans le signal vidéo séparant la vidéo active* du niveau de suppression qui indique le niveau de noir de l'image*. Il est employé comme référence dans un signal vidéo standard pour le niveau de blanc et tous les niveaux de gris situés dans cet intervalle. Seul le NTSC emploie un piédestal.

PORCH - AVANT/ARRIERE

Période courte, de plusieurs microsecondes, avant et après l'impulsion de synchro, faisant partie de la période de suppression, montant au niveau du signal de suppression. Le porch peut être employé pour le clamping, car il ne diffuse pas d'information d'image.

POST-PRODUCTION

Tout le travail de montage effectué avec le matériel brut vidéo dans le studio après tournage. Le montage, l'insertion d'effets spéciaux, l'amélioration de l'image, et d'autres processus enrichissant la production sont réalisés dans un studio pendant la post-production.

Pr / Pb

Signal de différence de couleur représentant une formule d'incrustation pour des signaux B-Y et R-Y. En employant la formule appropriée, 700mVpp de Pr et Pb représentent un niveau de saturation de 100% dans la vidéo composantes.

PROTOCOLE DE COMMUNICATION

Langage ou software permettant de relier ensemble plusieurs machines leur permettant ainsi de communiquer entre elles. Les protocoles de communication sont utilisés entre ordinateurs et VCRs ou bancs de montage, permettant ainsi une communication bidirectionnelle entre les machines. Ces dernières utilisent des connexions particulières en plus des software et protocoles. Voir aussi RS-232/RS-422.

QUATRE Fsc (4Fsc)

Taux d'échantillonnage des signaux vidéo composite comme multiple de la fréquence de la sous porteuse couleur. En PAL, 4Fsc est d'environ 17.73 mégahertz et en NTSC de 14.31MHz.

QUATRE:DEUX:DEUX (4:2:2)

Terme utilisé dans des formats vidéo composantes numériques et les interfaces correspondantes. 4:2:2 formule le rapport du taux d'échantillonnage du canal de luminance (c'était 4xFsc*, et maintenant 13.5 Ms/s) et le taux d'échantillonnage des deux différents signaux de couleur (c'était 2xFsc chacun et maintenant 6.75 Ms/s). Échantillonner l'information de couleur à des taux plus faibles est permis en raison de la largeur limitée de la bande passante de la couleur. C'est l'un des formats recommandés par le CCIR 601.

QUATRE:QUATRE:QUATRE (4:4:4)

Terme utilisé dans des formats vidéo composantes numériques et les interfaces correspondantes. Le terme décrit 3 canaux pleine bande passante, tels les R, V, B, chacun étant digitalisé à 4Fsc*.

QUATRE:ZERO:ZERO (4:0:0)

Format vidéo monochrome, principalement utilisé pour les signaux de key (découpe) dans un studio vidéo de production.

RAPPORT D'IMAGE

Rapport entre la largeur et la hauteur de la taille de l'image de TV sur l'écran. Dans un ensemble de TV normal ou d'un moniteur ce rapport est de 4 à 3 (4:3). Le nouveau rapport en HDTV* et IDTV/EDTV* est 16:9 ce qui ressemble à un rapport cinéma (Widescreen). Les nouvelles TV possèdent les rapports 4:3 et 16:9 (PAL PLUS*) et peuvent automatiquement commuter entre eux.

RAPPORT SIGNAL/BRUIT

Rapport, en décibels, entre la tension crête à crête maximum d'un signal utile et tous les signaux de bruit* parasites. En audio, plus le rapport signal/bruit est élevé, plus le son est pur. En vidéo, meilleur est le rapport, moins la neige* est présente dans l'image.

RECKLOCKING

Processus employé dans la communication digitale série pour réduire le jitter, qui s'est accumulé sur le signal, habituellement du à de grandes longueurs de câbles. En opérant un Reclocking à intervalles proportionnés, on peut venir totalement à bout des pertes dans les câbles. Dans le monde analogique, la correction de base de temps en utilisant un TBC* accomplit une tâche semblable.

RS-170/170A

RS-170 est la norme américaine utilisée pour la TV noire et blanc qui définit des paramètres du signal vidéo - niveaux de synchro, de suppression et de signal vidéo. RS-170A est une révision de RS-170, permettant des transmissions de couleur et l'utilisation de vidéo.

RS-232

Méthodes de communication entre l'ordinateur et l'équipement vidéo basées sur le matériel et des logiciels. Dans un ordinateur, le RS-232 véhicule le flux des informations série entre l'ordinateur et les périphériques souris, table traçante, imprimante série, etc. Il permet aussi de transférer des données entre deux ordinateurs. En informatique il y a habituellement un protocole de dialogue entre les ports qui fonctionnent bidirectionnellement. L'équipement vidéo peut être commandé par RS-232 ou par le système RS-422. Le RS-422 relie plusieurs dispositifs sur la même ligne en parallèle d'une manière simple, il est ainsi plus populaire sur le marché vidéo. Les VTR commandés par ordinateur, système de montage, grilles de commutation et tout autre équipement de studio équipent la plupart des studios vidéo. Afin de relier avec succès deux équipements, ils doivent employer le même protocole de transmission*.

RVB (Rouge/Vert/Bleu)

Constituants de base d'un signal vidéo couleur. En employant un encodeur couleur, en même temps que l'information de synchro*, un signal vidéo composite complet comportant la luminance*, chrominance* et la synchro peut être produit. Les équipements de traitement professionnels utilisent toujours des signaux RVB pour éditer et traiter. L'utilisation de la vidéo composantes, dont le RVB est une forme, produit un rendement de qualité supérieure.

SCAN CONVERTER (CONVERTISSEUR DE BALAYAGE)

Machine qui change les taux de balayage (fréquences de synchro et datas) d'un signal pour le transformer en un autre format. Si, par exemple, un signal VGA doit être converti en vidéo, un convertisseur de balayage est nécessaire.

L'opération est réalisée en convertissant le signal analogique VGA en forme numérique en utilisant un CAD*, en lisant l'information dans une RAM* mémoire, en re-échantillonnant les signaux et l'information de synchro et les convertissant de nouveau en une forme analogique en utilisant un DAC*. Les convertisseurs de balayage convertissent les fréquences de synchro et les datas simultanément afin de les transposer dans un autre format.

Des convertisseurs de balayage sont également utilisés afin d'adapter des moniteurs spécifiques aux signaux d'autres formats. Un bon exemple se situe dans le domaine médical, où des données issues d'équipements médicaux à des formats non standards (comme des scanners ultra son ou des scanners CT) doivent être converties en VGA ou d'autres formats vidéo pour être traitées ou enregistrées. Les convertisseurs de balayage sont habituellement confinés dans

un usage spécifique afin de maintenir des prix bas, mais il existe des convertisseurs de balayage plus onéreux qui convertissent un grand nombre de différents formats.

SDI (Serial Digital Interface)

Format de vidéo numérique série, issu de la vidéo composante numérique parallèle, digitalisée au rapport de 4:2:2. Le flux des données est très rapide, de 270 Mbits/sec jusqu'à 360 Mbits/sec. D'autres informations telles que les signaux audio numériques AES/EBU peuvent être intégrées (embeddé) dans ce flux d'informations.

SDI CHECK SIGNAL

Un des signaux numériques d'essai utilisés pour tester le SDI PLL (boucle verrouillée de phase) et les circuits d'égalisation.

SECAM

Norme TV et vidéo utilisée en France, Europe de l'Est et quelques pays arabes. Le système ressemble au PAL*, cependant, en raison des limitations et de la complexité de son codage couleur*, la production vidéo est presque impossible en SECAM. Dans les pays employant la norme SECAM la plupart de la production vidéo est réalisée en utilisant le standard PAL et, avant la transmission, elle est convertie en SECAM.

SELECTEUR

Dispositif (appelé aussi commutateur, switch ou partageur) permettant de connecter entre elles des machines. Exemples de sélecteurs : hubs, switchs, sélecteurs écrans claviers etc. Un sélecteur permet par exemple de connecter un écran sur plusieurs ordinateurs ou un seul ordinateur sur plusieurs écrans. En général les sélecteurs manuels sont réversibles mais pas ceux qui sont automatiques. On le définit par 1x2 (une machine sur deux) ou 1x4 (une machine sur quatre) etc.

SERRATIONS (DENTELURES)

Les serrations sont des impulsions courtes et positives dans la synchro verticale qui sont nécessaires pour la synchronisation correcte de l'image vidéo sur un écran. La perte d'impulsions de serrations peut avoir comme conséquence la perte de stabilité d'image, effet de drapeau et la perte de couleur en PAL.

SIGNAL BOUNCE

Signal vidéo spécial créé artificiellement en vue d'effectuer des tests, où l'APL est remplacé par un niveau faible pour tester la réponse à basse fréquence d'un système vidéo comme par exemple le niveau de clamping du noir.

SIGNAL SYMETRIQUE

Signal divisé en deux signaux d'antiphase, voyageant sur deux fils (et parfois avec un troisième - un fil référence de terre). La transmission d'un signal symétrique possède un meilleur rapport signal/bruit, et le signal est plus protégé contre le bruit et les interférences. Le récepteur exige un amplificateur différentiel, qui amplifie seulement la différence entre les signaux d'antiphase, de ce fait annulant le bruit accumulé lors du transport. Le système symétrique est employé lorsque des signaux de faible niveau doivent être transmis sur de longues distances (comme ceux produits par des microphones de haute qualité) ou dans les studios broadcast pour une reconstitution du signal de la plus haute qualité. Le système de signaux symétrique est employé dans le TP* (paires torsadées) lorsque il faut câbler des installations sur des fils non coaxiaux pour les datas, la vidéo ou les transmissions audio.

SIGNAL VIDÉO ANALOGIQUE

Signal dans lequel la sortie varie exactement comme l'entrée, alors que les valeurs d'information transmises sont dans des limites définies. N'importe quelle variation d'un signal vidéo analogique peut représenter un paramètre vidéo spécifique, par exemple quand le signal luminance est haut (1 V) l'image est très lumineuse. Quand le signal est bas (0.1 V) l'image est très foncée et à 0 V

l'image est totalement noire. Les signaux numériques TTL, en revanche, sont prédéfinis en tant que seulement 0 ou 5 V ou d'autres niveaux fixes logiques et ne changent pas.

SINUS X/X

Signal vidéo test pour tester la réponse en fréquence.

SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers)

Organisation qui recommande des normes pour l'industrie du film et de la télévision.

SMPTE 125M

Norme qui définit l'interface pour le système M (525/60) de télévision numérique et qui est basée sur CCIR 601*. Cette norme est définie pour l'usage dans des studios de télévision pour une distance jusqu'à 300 m. C'est une interface numérique parallèle pour les signaux vidéo composantes au format digital 4:2:2.

SMPTE 244M

Norme définissant l'interface pour le système M/NTSC (525/60) de télévision numérique et basée sur CCIR 601*. Cette norme est définie pour l'utilisation en studios de télévision pour une distance jusqu'à 300 m. C'est une interface numérique parallèle pour les signaux vidéo composite à une fréquence d'échantillonnage $4F_{sc}$. Cette norme définit les paramètres d'échantillonnage, le rapport entre la phase d'échantillonnage et la sous porteuse couleur et les niveaux numériques du signal vidéo.

SMPTE 259M

Norme qui définit le SDI (Serial Digital Interface) pour les équipements de télévision numérique fonctionnant en système M (525/60), fonctionnant aussi bien en composantes vidéo 4:2:2 qu'en signal vidéo composite $4F_{sc}$ NTSC.

La norme proposée par le SMPTE est prévue pour un échantillonnage sur 10 bits.

SOUS PORTEUSE COULEUR

Un signal vidéo monochrome standard doit comporter des bandes de fréquence additionnelles de modulation (bandes latérales) supplémentaires afin de véhiculer l'information de couleur. Ce sont les composants de la sous porteuse couleur. En utilisant le burst de couleur comme référence, le rapport de la sous-porteuse couleur du signal vidéo au burst couleur indique l'intensité des couleurs (en PAL* et NTSC*). Ainsi lorsque les composants de la sous porteuse couleur sont relativement limités dans le signal vidéo, les couleurs sont faibles ou pâles. Le système est, en fait, un peu plus compliqué que cela puisqu'en PAL et NTSC la sous porteuse couleur contient l'information rouge et bleue simultanément qui doit être encore traitée par un décodeur de couleur* dans le moniteur vers RVB*. La fréquence de la sous porteuse couleur en PAL* est d'environ 4.43 mégahertz et en NTSC* environ 3.58 mégahertz. Puisqu'elle réside en dehors de la fréquence de luminance la plus élevée, la luminance* utilisable appropriée est limitée à environ 4 mégahertz en PAL et à environ 3 mégahertz en NTSC et cela en utilisant des filtres analogiques simples. La réponse en fréquence de la luminance après séparation de la chrominance et de la luminance peut être beaucoup plus haute en utilisant un filtre de peigne*.

S-VIDEO (S-VHS, HI-8- Y/C)

Système vidéo qui diffère de la vidéo composite standard de plusieurs manières. La largeur de bande passante est considérablement plus large du fait que la luminance* et la chrominance sont séparées dans le signal. Ce format, appelé également Y/C, est largement répandu pour la production dans le domaine semi professionnel aussi bien que dans les studios broadcast.

SUR ECHANTILLONAGE

Quand un signal est numériquement échantillonné à des fréquences beaucoup plus élevées que la fréquence de NYQUIST*. Quand cette méthode est employée, le filtrage des signaux est plus facile et moins cher, bien que l'échantillonnage à des fréquences plus élevées soit plus problématique.

SWITCH AUDIO-SUIT-VIDEO (AUDIO-FOLLOW-VIDEO-SWITCHER)

Pendant la production vidéo, le signal vidéo est normalement accompagné d'un signal audio. Parfois, pendant la commutation ou le traitement des signaux, le signal audio est séparé du signal vidéo. En ce cas, une situation complexe se présente par laquelle chaque signal doit être traité, mélangé et amélioré séparément. L'Audio Follow Vidéo est un processus qui surmonte cette difficulté et les deux signaux, audio et vidéo, sont commutés d'une source audio-vidéo à un accepteur audio-vidéo simultanément (pas dans des phases de traitement séparées).

TBC (Time Base Corrector) (Correcteur de Base de Temps)

Dispositif rectifiant les résultats dus à la distorsion des impulsions de synchro occasionnée par des problèmes mécaniques des VTR (variation de vitesse, transport de bande, etc.). Les TBC sont également employés pour synchroniser deux sources vidéo pour les mélanger. Les TBC utilisent l'une des deux technologies :

Dans le passé, la technologie CCD* a été employée pour déplacer ou modifier un signal vidéo dans une mémoire analogique et convenait à une synchronisation analogique simple. Cependant, Les CCD avait des possibilités très limitées de mémoire. Depuis, les TBC numériques sont monnaie courante. Ils décomposent le signal vidéo en ses différentes composantes. C'est extrêmement flexible car cela permet le stockage d'une pleine trame ou plus dans un bloc de mémoire numérique (RAM -mémoire vive). Il fonctionne dans la totalité de la bande passante en 8 bits ou plus de conversion et il est destiné aux applications professionnelles.

TDM (Time Division Multiplex)

Système prévu pour combiner plusieurs signaux sur un seul canal en envoyant alternativement des paquets de chaque signal dans des segments prédéfinis de temps.

Paramètre indiquant la vitesse et la réponse en fréquence d'un amplificateur ou d'une étape de traitement dans un circuit électronique. Le temps de montée est le temps qu'il faut au signal pour changer son niveau de 10% à 90% de l'amplitude maximum. Plus le temps est court plus l'amplificateur est rapide. Un temps de montée très court indique une meilleure réponse en haute fréquence.

TEMPS DE RETOUR DE BLANKING (BLANKING RETRACE PERIOD)

Temps pendant lequel l'écran est noir. Cela arrive lorsque le spot fait un retour pour démarrer une nouvelle ligne. L'amplitude ponctuelle de ce signal est telle qu'il demeure invisible à l'écran. Le temps durant lequel l'écran est noir est utilisé pour éliminer la trace du retour sur le tube, il ne sera ainsi pas visible à l'écran. Cette interruption effectuée pendant le retour donne comme résultat une interruption propre. Voir commutation intervalle vertical.

TFT (Thin Film Transistor)

Technologie d'écran à cristaux liquides (LCD) à matrice active. La matrice active désigne une technologie d'écran plat à cristaux liquides (LCD) dans le cadre de laquelle chaque élément à cristaux liquides qui constitue un pixel est commandé directement par un ou plusieurs transistors qui lui sont affectés. La réactivité de chaque point d'écran et la qualité globale de l'affichage s'en trouvent largement améliorées par rapport à la technologie antérieure d'écran LCD, à matrice passive. Le seul inconvénient de la technologie TFT est qu'elle est coûteuse, mais sa généralisation progressive entraîne une baisse des prix.

TIME CODE (TEMPS CODE)

Code ou nombre numérique inséré dans la bande vidéo, invisible sur l'écran, pour des applications de montage. Le time-code identifie chaque trame de la bande vidéo et affiche les heures, minutes, secondes et les trames. Pour des applications de montage c'est un must, car chaque trame vidéo peut être adressée individuellement. Il y a plusieurs méthodes pour insérer et lire des codes de temps (time-code) tels que VITC*, LTC et autres.

TP (Twisted Pairs)

Paires torsadées. Système pour transporter les signaux à haute fréquence sur une paire torsadée au lieu d'un câble coaxial. Le système de paires torsadées est employé dans le monde de la vidéo et de l'informatique comme un système d'interconnexion standard de réseau. Le

système de paires torsadées est essentiellement symétrique, où des signaux d'antiphase sont transmis sur les deux fils. Quelques systèmes sophistiqués de paires torsadées permettent le transfert de plusieurs signaux simultanément sur les fils, tels que la vidéo et deux canaux audio.

TWO-T (2T) PULSE

Impulsion sinus-carrée de test pour la mesure d'équipements vidéo, avec ses caractéristiques de fréquence couvrant la largeur de bande passante du signal. La déformation de cette impulsion créée par l'amplificateur ou le processeur vidéo est mesurée dans des unités "K" ou facteur, et doit être le plus possible près de zéro. Ce signal de test détecte facilement la non linéarité des dispositifs vidéo qui a pour conséquence de faux effets, dépassement de signaux, etc., dus à l'effet de retard.

U,V

Signaux de différence de couleur pour la graduation de chrominance en PAL. Ils représentent une formule relative aux niveaux B-Y et R-Y.

UNDERSCAN (SOUS BALAYAGE)

L'opposé d'Overscan, où une image vidéo ou d'ordinateur est rétrécie sur l'écran, laissant des barres noires autour d'elle. Underscan est employé pour ajuster de larges images à la taille de l'écran et montrer sur l'écran ce qui se passe dans le blanking, au commencement et à la fin des lignes des trames. En utilisant l'underscan, quelques problèmes latents dans l'image peuvent être vus et identifiés pour la correction.

VECTORSCOPE

Machine électronique de test pour des systèmes vidéo, pour visualiser les défauts de couleur et la correction dans une TV ou dans un studio vidéo. Le Vectorscope, comme un oscilloscope, affiche les vecteurs couleur et composantes, comme la position relative au burst de couleur. Voir également le moniteur de forme d'onde (wave form monitor).

VHS (Vidéo Home System)

Format développé par JVC™ utilisant une bande demi-pouce, qui est le format vidéo le plus largement répandu.

VHS-C

Un système standard VHS utilisant une cassette compacte qui, bien qu'elle ait moins de durée d'enregistrement, est très pratique pour les caméscopes*. Des adaptateurs spéciaux permettent à ces petites cassettes d'être utilisées dans des enregistreurs classiques VHS.

VIDEO COMPOSANTES

Un signal vidéo composite simple comporte la luminance*, l'information couleur* (chrominance*) et une information de synchro* dans un simple canal de transmission. En exécutant des opérations d'amélioration d'image vidéo et pour générer des effets spéciaux* sur un signal vidéo composite, un compromis entre la qualité de couleur et la résolution d'image est inévitable. Pour réaliser la qualité visuelle maximum, l'équipement professionnel emploie plusieurs systèmes composantes qui éclatent le signal en plusieurs canaux :

- RVB* en composantes rouge, vert, bleu, et synchro.
- YUV* en séparant luminance + synchro, et différence de couleur de rouge/bleu.
- Le super vidéo (Y/C - S-VHS* et Hi-8*) en séparant les composantes de luminance et de chrominance. Différents types d'équipements sont exigés pour chaque format et chaque système composantes a ses propres avantages et inconvénients. Dans un studio vidéo, il n'est pas rare de trouver un magnétoscope vidéo composite et Y/C, une caméra RVB et un mélangeur YUV. Des interfaces sont nécessaires pour convertir les divers formats vidéo composantes.

VIDEO PROJECTEUR

Dispositif d'affichage qui projette une image vidéo ou d'ordinateur sur un grand écran, principalement pour la projection en public. Les premiers vidéo projecteurs possédaient une faible qualité d'image et de luminosité, mais aujourd'hui, la qualité et la luminosité sont excellentes. Le vidéo projecteur classique possède trois tubes de couleur - vert, bleu et rouge, et

l'image est créée sur l'écran en mélangeant les trois couleurs. Un des problèmes les plus courants produits avec les vidéo projecteurs était le faible alignement des trois tubes. De nos jours, dans la plupart des vidéo projecteurs de haute qualité, l'alignement exigé pour obtenir une bonne superposition des trois images sur l'écran est presque automatique et beaucoup plus facile que dans le passé. Récemment l'affichage LCD* (affichage à cristaux liquides), TFT éliminant les problèmes d'alignement, est devenu le coeur d'une nouvelle série de vidéo projecteurs. Les projecteurs basés sur la technologie TFT offrent de meilleurs rapports prix/performance que les projecteurs tri-tubes. Une autre nouvelle génération des projecteurs est basée sur la technologie de DLP/DMD (dispositif de Micromiroirs numériques) où un morceau de semi-conducteur est recouvert de centaines de milliers de micro miroirs qui changent leur angle vers un faisceau de lumière brillant sur eux. Ce système crée une image qui est beaucoup plus saturée et a plus de contraste.

VITC (Vertical Interval Time Code)

C'est la méthode la plus populaire pour insérer et lire des codes de temps* sur une bande vidéo. Le code temps est inséré dans l'intervalle vertical (période du blanking) du signal vidéo, il n'est pas apparent sur l'écran, et un lecteur de code de temps le retrouve facilement. Dans la plupart des cas, les deux unités - le générateur et le lecteur - sont intégrés dans une seule machine. Le système VITC est très fiable, car chaque trame du signal vidéo a son propre temps codé (time code).

VOD (Vidéo On Demand)

Système qui permet à un utilisateur de choisir un film vidéo pour être diffusé sur sa TV à n'importe quelle heure. Les demandes sont transmises au centre par un système TV interactif par l'intermédiaire d'un standard ou d'un modem câblé, ou par l'intermédiaire d'un PC et d'une liaison téléphonique. Des systèmes plus limités s'appellent Near VOD où la liberté de choix est plus limitée. VOD exige un système bidirectionnel de CATV (montée/descente).

WAVEFORM MONITOR (MONITEUR DE FORME D'ONDE)

Machine de test semblable à un oscilloscope conçue pour montrer des formes d'onde visuelles composite ou composantes. Chaque ligne vidéo peut être choisie pour l'affichage et l'analyse. Le moniteur de forme d'onde (wave form monitor) permet d'analyser très facilement les signaux pour des applications TV et studio. Voir également le Vectorscope.

WEIGHTED S/N RATIO (RATIO PONDERE SIGNAL/BRUIT)

Rapport du niveau de signal-bruit après une opération mathématique. Le calcul mathématique pour l'acoustique tient compte de la réponse en fréquence de l'audition et des limitations humaines et pour la vidéo de l'œil humain et des caractéristiques des TV/moniteurs. Ce nombre est habituellement plus important de quelques décibels que le rapport standard de S/N (montre de meilleurs résultats).

XLR

Modèle de connecteur, habituellement avec trois contacts (quatre et cinq contacts existent aussi), utilisé dans les studios professionnels. L'utilisation la plus courante de ce type de connecteur se retrouve dans l'audio où un signal symétrique utilise deux des trois contacts, le troisième véhiculant la masse commune.

Y/C

Système vidéo qui diffère de la vidéo composite standard de plusieurs manières. La largeur de la bande passante est considérablement plus large du fait que la luminance* et le chrominance sont séparées dans le signal. Ce format, appelé également Y/C, est largement répandu pour la production dans le secteur semi-professionnel aussi bien que dans les studios broadcast.

YUV

Système vidéo utilisant la luminance et deux composantes couleur, rouge et bleu. Les systèmes de composantes vidéo sont utilisés dans les studios professionnels et nécessitent des équipements particuliers pour véhiculer les différents signaux -RVB, Y/C, YUV et TIQ (système équivalent à l'YUV mais utilisé en NTSC).

