



Glossaire

La terminologie multimédia contient des termes d'informatique et de vidéo. Les plus importants sont définis ci-après.

A

- [ADPCM](#)
- [Approximation](#)
- [AVI](#)

B

- [Bit](#)
- [Bitmap](#)

C

- [Cadrage](#)
- [Canal](#)
- [CD-ROM](#)
- [Clonage](#)
- [Codage Huffman](#)
- [CODEC logiciel](#)
- [CODEC matériel](#)
- [CODEC](#)
- [Codeur vidéo](#)
- [Compression](#)
- [Compression d'image](#)
- [Couleur clef](#)
- [Couleur complémentaire](#)
- [Couleurs primaires](#)

D

- [DCT](#)
- [Débit de données](#)
- [Décodeur vidéo](#)
- [Déformation](#)
- [Demi-teinte](#)
- [Disque laser](#)
- [Dithering](#)

E

- [Edit Decision List \(EDL\)](#)
- [Entrelacement](#)

F

- [Fichier graphique](#)
- [Fichier proxy](#)
- [Filtres](#)
- [Format de fichier](#)

H

- [HiColor](#)

I



[IDE](#)
[Image](#)
[Inutile \(non pertinente\)](#)

J



[JPEG](#)

L



[Ligne de contrôle](#)
[Lissage](#)

M



[Masque de sélection](#)
[MCI](#)
[MIDI](#)
[Mise à l'échelle](#)
[Motion JPEG](#)
[MPEG](#)

N



[Niveau de gris](#)
[Noir et blanc](#)
[Nombre d'images clefs](#)
[Non entrelacé](#)
[NTSC](#)

P



[PAL](#)
[Palette de couleurs](#)
[Pixel](#)
[Pixélisation](#)
[Point d'entrée/Point de sortie](#)
[Point de contrôle](#)
[Points par pouce \(DPI\)](#)

Q



[Quantification](#)

R



[Rapport de cadrage](#)
[Redondance](#)
[Résolution](#)
[Run Length Encoding](#)
[RVB](#)

S



[S-VHS](#)
[S-Vidéo](#)
[SCSI](#)
[SECAM](#)
[Système de codage des couleurs](#)

T

- [Taille d'image](#)
- [Tampon](#)
- [Time code](#)
- [Trame](#)
- [Transformation](#)
- [True Color](#)
- [Type de données](#)

V

- [VHS](#)
- [Vidéo composite](#)
- [Vidéo fixe](#)
- [Video-8](#)
- [Video for Windows](#)
- [Vidéo numérique](#)
- [VISCA](#)
- [Vitesse de balayage vidéo](#)

Y

- [Y/C](#)
- [YUV](#)

ADPCM

Abréviation de **A**daptive **D**elta **P**ulse **C**ode **M**odulation. C'est une méthode d'enregistrement des signaux audio au format digital.

Approximation

Processus de filtrage prenant les valeurs de lumière/couleur de chaque pixel pour en faire une approximation avec les valeurs des pixels voisins. La valeur de chaque pixel est ensuite remplacée par cette valeur approximative.

AVI

Abréviation de **A**udio **V**ideo **I**nterleaved, format standard pour vidéo numérique ([Video for Windows](#)).

Bit

Le plus petit élément de la mémoire d'un ordinateur. Les bits sont entre autre utilisés pour enregistrer les valeurs de couleur des pixels d'une image. Plus le nombre de bits utilisés par pixel est important, plus le nombre de couleurs utilisables est important. Par exemple :

- 1-bit: chaque pixel est blanc ou noir.
- 4-bit: chaque pixel peut être de 16 couleurs ou niveau de gris différents.
- 8-bit: chaque pixel peut être de 256 couleurs ou niveau de gris différents.
- 16-bit: chaque pixel peut être de 65536 couleurs différentes.
- 24-bit: chaque pixel peut être de 16.7 millions de couleurs différentes.

Bitmap

Un format d'image basé sur un ensemble de points ou de pixels codés ligne par ligne.

Cadrage

Sélection de la zone d'image visible.

Canal

Classement d'informations dans un fichier de données pour isoler un aspect particulier d'un fichier entier. Par exemple, les images en couleur utilisent différents canaux pour classer les différentes couleurs composant l'image. Les fichiers audio stéréo utilisent également différents canaux pour identifier les sons devant sortir sur les enceintes de droite ou de gauche.

CD-ROM

Le CD-ROM est un support de stockage pour données numériques, telles que [vidéo numérique](#). La lecture seule est possible avec un CD-ROM.

Clonage

Copie d'une partie d'une image à l'intérieur ou entre différentes images.

Codage Huffman

Phase de la compression de données image [JPEG](#). Un long code est affecté aux valeurs rares, un code bref est affecté aux valeurs fréquentes.

CODEC logiciel

Méthode de compression pour séquences vidéo numériques pouvant être restituées sans matériel spécial. La qualité de ces séquences dépend de la performance du système complet. La qualité VHS n'est pas obtenue.

CODEC matériel

Méthode de compression qui crée des séquences vidéo numériques comprimées. Ces séquences vidéo requièrent du matériel additionnel spécial pour enregistrement/restitution et offre une qualité supérieure d'image par rapport aux données comprimées à l'aide de CODEC logiciel.

CODEC

Abréviation de **C**ompressor/**D**ecompressor, comprime (compacte) et décomprime (décompacte) les données image.

Il existe plusieurs méthodes de compression ([CODEC logiciel](#) et [CODEC matériel](#)).

Codeur vidéo

Convertit les données numériques en signaux analogiques.

Compression

Méthode d'enregistrement avec réduction de la taille des fichiers sur le disque dur. Il existe deux types de compression : sans perte et avec perte. Les fichiers compressés sans perte peuvent être restaurés dans leur état d'origine sans changement d'aucune donnée. La compression avec perte laisse de côté quelques données. A la réouverture du fichier compressé, le contenu est légèrement différent. Les programmes Ulead supportent ces deux types de compression, tout dépend du format du fichier.

Compression d'image

Méthode de réduction de la quantité de données des fichiers image numériques et vidéo.

Couleur clef

Il s'agit d'une couleur rendue transparente et permettant ainsi de faire apparaître l'image en arrière plan. Elle est particulièrement utilisée lorsque vous voulez incruster une séquence vidéo par dessus une autre, et permet la visualisation de la séquence en sous-impression à chaque fois qu'apparaît une couleur clef.

Couleur complémentaire

Les couleurs complémentaires ont des valeurs opposées aux couleurs primaires. Si vous voulez combiner une couleur avec sa couleur complémentaire, le résultat sera la couleur blanche. Par exemple, les couleurs complémentaires du rouge, du vert et du bleu sont respectivement le cyan, le magenta et le jaune.

Couleurs primaires

Les couleurs de bases du type RVB : rouge, vert et bleu. A partir de ces couleurs, il est possible de créer toutes les couleurs possibles juste en les mélangeant.

DCT

Abréviation de **D**iscrete **C**osine **T**ransformation (Transformation en Cosinus Discret). Phase de la compression de données image **JPEG** : les informations de luminance et de chrominance sont enregistrées sous forme de coefficient de fréquence.

Débit dedonnées

Données par seconde, par exemple quantité de données qu'un support de stockage de masse (disque dur ou CD-ROM) enregistre/ restitue par seconde ou la quantité de données d'une séquence vidéo par seconde.

Décodeur vidéo

Convertit les signaux analogiques en données numériques.

Déformation

Une méthode de distortion basée sur une grille. En bougeant les points de contrôle apparaissant à chaque intersection de la grille, vous pouvez contrôler la déformation de l'image.

Demi-teinte

Une méthode utilisant un échantillonnage de points noirs et blancs afin de créer des nuances de gris. Cette méthode est particulièrement utilisée pour le [dithering](#).

Disque laser

Support de stockage pour vidéo analogique. Les informations sur disque laser sont lisibles mais non modifiables.

Dithering

Méthode avec laquelle les images constituées d'une palette de couleurs limitée semblent en contenir plus. L'exemple le plus frappant étant celui des images en Noir & Blanc qui semblent contenir de légères différences de ton au niveau des contours (ombrages gris). En combinant des pixels de différentes couleurs, l'effet de Dithering peut simuler des couleurs qui ne sont pas directement supportées par le type de données de l'image. Les techniques de Dithering diffèrent de par la façon dont elles arrangent et calculent les pixels.

Edit Decision List (EDL)

Une Edit Decision List est une liste de tous les clips, les effets et les transitions utilisés dans un projet vidéo. Ce document localise chaque clip, le début et la fin de ce clip ainsi que la relation entre les différents clips du projet. Elle sert principalement comme référence lors de l'utilisation d'un équipement d'édition vidéo conventionnel pour un projet final.

Entrelacement

Entrelacement décrit la méthode de régénération utilisée par les systèmes PAL et autres systèmes : l'image consiste en deux moitiés d'image de 312,5 lignes chaque.

Fichier graphique

Un fichier où les données sont majoritairement composées de graphiques vectoriels. Un graphique vectoriel n'a pas de composantes basiques comme les pixels mais est constitué de lignes entre des points et de remplissage entre les lignes.

Fichier proxy

Un fichier Proxy est la copie avec une résolution plus faible d'une image ou d'une séquence vidéo ne demandant pas de grosses ressources systèmes pour leur utilisation.

Filtres

Outils affectant les données afin de produire un effet.

Format de fichier

La façon dont une image ou des informations sont stockées sur un disque.

HiColor

Pour les images, cela signifie normalement un type de couleur 16 bits (5-6-5) pouvant aller jusqu'à 65536 couleurs. Les fichiers au format TGA supportent ce type. Les autres fichiers nécessitent une conversion des images de HiColor en True Color. Pour l'affichage, le HiColor a besoin d'un périphérique d'affichage en 15 bits (5-5-5) pouvant afficher jusqu'à 32768 couleurs.

IDE

Egalement bus AT, interface de disque dur courante pour les PC.

Image

Une image est une reproduction de quelque chose. Dans ce cas, ce terme est utilisé pour décrire les images numérisées, constitués de pixels et qui peuvent être affichées sur un ordinateur et retouchées avec un logiciel adéquat.

Inutile (non pertinente)

Les informations non pertinentes (inutiles) peuvent être éliminées lors de la compression des données image car l'oeil humain ne permet pas de déterminer que ces informations sont absentes.

JPEG

Abréviation de **J**oint **P**hotographic **E**xpert **G**roup. Norme de compression d'image.

Ligne de contrôle

Une ligne joignant deux points de contrôle entre eux pour définir un chemin fixe à suivre durant une animation.

Lissage

Méthode de lissage des contours crénelés des images. Elle est couramment utilisée en ombrant les contours de la même couleur que le fond de l'image, rendant ainsi les transitions moins apparentes. Une autre méthode de lissage consiste à utiliser le périphérique de sortie avec une résolution plus importante.

Masque de sélection

Un masque de sélection isole une ou plusieurs parties d'une image pour l'édition. En utilisant un masque de protection, vous pouvez protéger les parties d'une image contre toutes modifications. Une certaine sorte de masque de sélection vous permet d'utiliser des niveaux de gris afin de contrôler le niveau de tolérance à appliquer dans cette zone.

MCI

Developpé par Microsoft comme méthode pour jouer les données vidéo et audio. C'est aussi utilisé pour connecter un ordinateur à une source vidéo externe comme un magnétoscope ou un lecteur de CD.

MIDI

Interface industrielle standard permettant la communication entre les synthétiseurs, les instruments de musique et l'ordinateur.

Mise à l'échelle

Adaptation à la taille d'image voulue.

Motion JPEG

Format [Video for Windows](#) pour les séquences vidéo comprimées JPEG spécifié par Microsoft.

MPEG

Abréviation de **M**otion **P**ictures **E**xperts **G**roup. Norme de compression d'animation.

Niveau de gris

Différentes nuances de gris. Pour une image, il y a normalement 254 nuances de gris plus le noir et le blanc soit 256 « gris » en tout.

Noir et blanc

Une image ne contenant que des pixels noirs et blancs.

Nombre d'images clefs

Une méthode pour aider à la compression des fichiers vidéo, fonctionnant en désignant certaines images comme étant des images clefs où les données vidéo sont complètement sauvegardées au moment de la compression. Les données vidéo de toutes les images se trouvant entre deux images clefs sont alors partiellement sauvegardées. A la décompression, ces morceaux d'images sont reconstitués grâce aux données des images clefs.

Non entrelacé

Méthode de régénération d'image, avec laquelle l'image complète est générée sans saut de ligne.
Une image non entrelacée scintille beaucoup moins qu'une image [entrelacée](#).

NTSC

Abréviation de **T**elevision **S**ystem **C**ommittee.

Norme de couleur, répandue aux Etats-Unis, à 525 lignes et 60 champs d'image par seconde.

PAL

Abréviation de **Phase Alternation Line**.

Norme de couleur, développée en Allemagne, à 625 lignes et 50 champs d'image par seconde.

Palette de couleurs

Nombre de couleurs pouvant être générées par le système graphique.

Profondeur de couleur

Nombre de bits permettant de délivrer l'information de couleur de chaque pixel.

En exploitation noir et blanc, une profondeur de couleur de 1 bit signifie $2^1=2$ couleurs. Une profondeur de couleur de 8 bits permet $2^8=256$ couleurs, une profondeur de couleur de 24 bits 2^{24} (=16 777 216) couleurs.

Pixel

Abréviation de *picture element*. Les pixels sont les éléments les plus petits d'une image sur le moniteur.

Pixélisation

Affichage imprécis de l'image dû aux limitations du périphérique de sortie. Concrètement, la pixélisation se reconnaît par un crénelage des contours des formes courbes.

Point d'entrée/Point de sortie

A l'édition d'une vidéo, les points d'entrée et de sortie font référence au time codes de début et de fin identifiant les portions du clip devant être incluses dans le projet.

Point de contrôle

Des points placés par dessus une image afin de déterminer le début, la fin ou les emplacements intermédiaires d'objets durant l'animation.

Points par pouce (DPI)

Une unité de mesure pour les écrans et les résolutions d'impression indiquant le nombre de points qu'une ligne peut contenir par pouce (unité de mesur anglaise). Elle porte également le nom de Pixels par Pouce (PPI).

Quantification

Phase de la compression de données image JPEG. Les détails pertinents sont représentés d'une façon précise, les moins utiles à l'oeil humain avec moins de précision.

Rapport de cadrage

Le rapport longueur/largeur d'une image. Conserver le rapport de cadrage signifie que tout changement d'une valeur est immédiatement pris en compte par l'autre.

Redondance

Les informations redondantes (superflues) peuvent être éliminées lors de la compression d'image. Lors de la décompression, les images sont entièrement restaurées.

Résolution

Le nombre de pixels ([pixel](#)) affichables sur le moniteur hori - zontalement et verticalement. Plus la résolution est élevée, plus il est possible d'afficher de détails.

Run Length Encoding

La méthode de codage «Run Length Encoding» (RLE) fait partie de la compression [JPEG](#). Les valeurs «zéro» sont enregistrées par groupes. Un compteur enregistre le nombre de «zéros» dans chaque groupe.

RVB

Abréviation de **R**ouge, **V**ert et **B**leu, les couleurs de base du mélange de couleurs. RVB décrit la méthode grâce à laquelle les informations image sont transférées par division en trois couleurs de base.

S-VHS

Norme perfectionnée pour magnétoscopes utilisant des signaux S-Vidéo afin d'améliorer la reproduction des couleurs (Y/C).

S-Vidéo

Avec les signaux S-Vidéo, les informations de luminosité (luminance) et de couleur (chrominance) sont transférées séparément (Y/C).

SCSI

Abréviation de **S**mall **C**omputers **S**ystem **I**nterface. SCSI sert d'interface pour disque dur sur les PC haute performance en raison de son débit de données élevé.

SECAM

Abréviation de **S**équentiel **C**ouleur à **M**émoire.

Norme de couleur, développée d'après le système [NTSC](#), à 625 lignes et 50 moitiés d'images par seconde.

Système de codage des couleurs

Le système de codage des couleurs est une méthode pour décrire et définir mathématiquement les couleurs et leur ordonnancement les unes par rapport aux autres. Chaque système de codage des couleurs a son propre objectif ; les deux principaux systèmes de codage sont les systèmes RVB et HSB.

Taille d'image

La taille maximum pour l'affichage de données image dans une vidéo ou une séquence animée. Si une image destinée à une séquence est plus grande que la taille d'image définie, il faut soit couper l'image, soit la recalculer pour obtenir la taille voulue.

Tampon

Une zone d'enregistrement temporaire partagé par tous les programmes Windows pour sauvegarder les données durant les opérations « couper, copier, coller ».Chaque nouvelle donnée placée dans cette mémoire tampon (clipboard) remplace immédiatement la donnée déjà présente.

Time code

Le time code identifie la position d'une image dans une séquence vidéo en respectant le point d'entrée (la plupart du temps au début de la séquence). Son format est souvent : Heures : Minutes : Secondes : Images. Dans un projet vidéo, il doit y avoir différents time codes : un time code pour le projet entier et un par clip utilisé pour former ce projet.

Trame

Une image simple dans une vidéo ou une séquence animée.

Transformation

Des commandes des programmes ULEAD permettant de faire des effets de type spatial comme la distroction, la rotation ou le retournement des images.

True Color

Une image contenant suffisamment de couleurs pour sembler être « vraie ». Il s'agit d'une image couleur codée sur 24 bits, c'est-à-dire 16.7 millions de couleurs.

Type de données

La manière dont l'image est décrite et représentée par l'ordinateur. Le type de données d'une image indique le total d'informations qu'une image peut contenir et donc sa représentation à l'affichage. Les programmes Ulead lisent et écrivent les types suivants : Noir & Blanc, Niveau de gris, 16 et 256 couleurs indexées, RVB True Color et CMYK True Color. Les images en RVB 8 couleurs peuvent également être lues mais elles sont systématiquement converties en 16 couleurs indexées.

VHS

Abréviation de **V**ideo **H**ome **S**ystem.

Système couramment utilisé sur les magnétoscopes pour enregistrer et restituer les images et le son à l'aide d'une bande de 1/2 pouce. Les systèmes VHS utilisent des signaux composites comportant des informations de luminosité et de couleur.

Vidéo composite

La vidéo composite code l'information d'image en un signal unique.

Vidéo fixe

Méthode par laquelle la caméra stocke numériquement les photographies sur disquette ou en mémoire d'ordinateur.

Video-8

Système vidéo utilisant une bande de 8 mm.

Les enregistreurs Vidéo-8 génèrent un signal [composite](#).

Video for Windows

Video for Windows est une extension du système Microsoft Windows permettant d'enregistrer, de stocker et de restituer des séquences vidéo à partir d'un disque dur ([vidéo numérique](#)).

Vidéo numérique

La vidéo numérique stocke les informations bit par bit dans un fichier (à la différence des supports de stockage analogique).

VISCA

Un protocole utiliser par plusieurs périphériques pour contrôler des sources vidéo externes à partir d'un ordinateur.

Vitesse de balayage vidéo

Fréquence avec laquelle le signal vidéo est balayé.

Plus cette vitesse est élevée, meilleure est la qualité de l'image et plus le scintillement est réduit.

Y/C

Y/C est un signal à deux composants : **Y** = Information de luminosité, **C** = Information de couleur.

YUV

Modèle de couleur où Y correspond à l'information de luminosité et U et V à l'information de couleur.

