

24 bit color - Sistema de gráficos para computador onde cada pixel pode ter 256 níveis de vermelho, 256 níveis de azul, e 256 níveis de verde simultaneamente, permitindo que cada pixel seja qualquer uma das 16+ milhões de cores (256x256x256).

Fonte: Glossário de termos de vídeo

3-D modeling - Técnica gráfica eletrônica ou software que permite a alguém designar pontos em um espaço tridimensional, conectar esses pontos, cobrir o wireframe resultante com um material selecionado, então mover ou girar o objeto, mostrando-o de vários ângulos. Os objetos podem ser combinados sendo-lhes permitido refletir ou lançar sombras um ao outro e/ou sobre seus fundos.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

A/B editing - No modo de edição-não-linear, o termo indica a utilização de mais de uma trilha de vídeo, geralmente dispostas uma abaixo da outra. O resultado final é a soma das imagens destas trilhas, quando sobrepostas verticalmente (as imagens nas trilhas podem ser deslocadas horizontalmente clicando-se sobre as mesmas e arrastando-as), lembrando o processo A/B roll utilizado em edição linear. Normalmente as trilhas superiores sobrepõem-se às inferiores, o que significa que a imagem resultante é sempre a de cima. No entanto, a transparência ou opacidade da imagem de cima pode ser controlada, permitindo a fusão parcial com a imagem da trilha de baixo. Efeitos e transições entre as trilhas podem ser acrescentados.

Fonte: Fazendo vídeo

A/B roll - No modo de edição-linear, o termo A/B roll indica normalmente a utilização de duas fontes de vídeo (câmera ou VCR), uma denominada 'A' e outra 'B'. Os sinais de áudio e/ou vídeo provenientes da fonte A e da fonte B são gravados em uma câmera ou vídeo destino C. Durante o processo de edição, são selecionados trechos tanto da fonte A como da B e gravados em C. Aparelhos geradores de efeitos, como o SEG (Special Effects Generator), conectados ao circuito permitem a realização de efeitos e transições entre as cenas. Embora normalmente duas fontes de vídeo sejam utilizadas, o processo não é restrito e desde que os equipamentos envolvidos não possuam limitações, mais do que duas fontes podem ser utilizadas.

Fonte: Fazendo vídeo

Adaptador VHS-C - Permite a reprodução ou gravação de uma fita VHS-C (normalmente utilizada em câmeras compactas) diretamente em um videocassete VHS.

Fonte: Tonifoto

Alpha channel (key channel) - Apesar do formato de imagem RGB mais utilizado empregar

Color Depth de 24 bits, é possível adicionar um canal a mais neste sistema (de 8 bits, como os demais), criando-se assim o formato RGB com Color Depth de 32 bits. Este canal adicional não é utilizado para representar cores, e sim para informar o grau de transparência que o pixel deve ter quando a imagem ao qual ele pertence é sobreposta a uma outra imagem. O sistema recebe o nome de RGBA, onde o "A" representa o nome deste canal adicional, o canal alfa, ou alpha channel.

Em softwares de edição e criação de efeitos é comum a expressão "Millions of Colors+" para informar o Color Depth de uma imagem, onde o "+" representa o canal alfa.

O uso do canal alfa foi proposto por Ed Catmull e Alvy Ray Smith durante um trabalho de pesquisa de técnicas de trabalho em composição digital de imagens, na década de 70, no New York Tech. Segundo eles, a noção de opacidade (ou, equivalentemente transparência) de uma imagem é tão fundamental como sua cor e por isso deveria ser incluída como parte da imagem e não apenas permanecer como característica secundária. O novo canal foi por eles chamado de 'alfa' em referencia à letra grega "α" (alfa) presente na fórmula de interpolação linear usada na composição de imagens. Sua invenção possibilitou um importante avanço nas técnicas de composição digital empregadas em estúdios, não só no New York Tech como também no Pixar, Lucasfilm (na Industrial Light & Magic), Disney e outros, devido ao barateamento dos custos. Até então, para efetuar a composição digital de uma imagem A sobre um fundo B, um software tinha que calcular o valor de opacidade de cada pixel de A para só então efetuar a composição com B, em um processo conhecido genericamente como RENDERIZAÇÃO. Para um novo fundo C, o processo tinha que ser novamente refeito (nova renderização). Com o canal alfa, a informação de transparência de cada pixel passava a ser parte integrante da imagem A, que podia desta forma ser composta com qualquer outra imagem sem necessidade de nova renderização. Na época, a memória disponível para os computadores era extremamente cara; a invenção do canal alfa barateou o processo, possibilitando seu largo emprego pelos grandes estúdios.

Mais tarde, na década de 80, Tom Porter e Tom Duff aperfeiçoaram a técnica para as filmagens do episódio "The Wrath of Khan" de Star Trek, criando a distinção entre pre-multiplied alpha e integral alpha.

A composição de imagens digitais em camadas (layers), possível nos softwares de edição de vídeo por exemplo (também conhecida como alpha blending), possibilita a inserção de títulos e gráficos sobrepostos à imagens pré-existentes: toda a área ao redor das letras ou gráficos é tornada transparente, permitindo que se veja a imagem de fundo. Também permite a sobreposição de pedaços "recortados" de uma imagem sobre outra e a própria variação de transparência entre duas imagens de vídeo.

Fonte: Fazendo vídeo

Analógico - Áudio ou vídeo representado por sinais continuamente variáveis, como os extraídos pela agulha do toca-disco ao percorrer os sulcos de um disco de vinil ou pela cabeça de reprodução de um cassette-deck ou videocassete ao entrar em contato com a fita em movimento. No processo

analógico, os sinais de áudio e de vídeo são gravados e reproduzidos sem o uso de códigos ou algoritmos. (Veja "Digital").

Fonte: Tonifoto

Analógico - sinal - O sinal de vídeo é gerado a partir da leitura sequencial, da esquerda para a direita e de cima para baixo, da intensidade da voltagem de cada ponto do chip sensor (CCD) onde a imagem é projetada através das lentes da câmera. Quanto maior a intensidade de luz em determinado ponto, maior a voltagem produzida pelo mesmo, ou seja, existe uma analogia direta entre o brilho da imagem e a voltagem produzida, por isso o sinal é dito analógico.

No sinal digital esta analogia também existe, porém não é direta: o sinal é dividido em trechos com mesmo tamanho e para cada trecho é calculada a média da intensidade da voltagem, sendo posteriormente o número obtido codificado no formato de número binário (sistema de numeração que só possui 2 algarismos - o '0' e o '1') e assim gravado por exemplo em uma fita do tipo DV. O sinal analógico por outro lado é gravado em uma fita do tipo VHS por exemplo, com todas as milhares de variações de voltagem obtidas.

O processo de gravação / transmissão de sinais elétricos é sempre sujeito a várias interferências e perdas, que aumentam e se propagam quando o mesmo é copiado de um meio a outro (degradação da imagem). A grande vantagem que o sinal digital tem sobre o analógico é o fato destas perdas poderem ser virtualmente eliminadas. Assim por exemplo, se os '1's e '0's forem representados por voltagem 1V e 0V, é muito fácil um circuito eletrônico reconstruir um sinal que chegou a seu destino como 1 - 0 - 0,8 - 0,3 - 1 - 1 ao invés de 1 - 0 - 1 - 0 - 1 - 1 (houve danificação e o '1 V' chegou como '0,8 V', assim como o '0 V' chegou como '0,3 V') pois sabe-se que o sinal só pode ser 0 ou 1 V, então 0,8 é 'consertado' para 1 e 0,3 para 0 .

No entanto é impossível fazer o mesmo com o sinal analógico, pois os milhares de valores diferentes de voltagem são gravados diretamente na fita.

O formato digital beneficia-se em qualidade ao digitalizar o sinal assim que o mesmo é gerado no CCD: deste ponto em diante as perdas serão praticamente nulas.

Fonte: Fazendo vídeo

Anamórfico (Anamorphic) - Se refere ao processo convencional de projeção de filmes em telas largas. Com lentes anamórficas a imagem é "espremida" para o aspecto padrão 4:3 e depois é projetada por outro conjunto de lentes anamórficas para o formato "tela larga". Se você tem um televisor convencional, você pode ver a imagem anamórfica colocando a saída do seu aparelho de DVD em 16x9 e tocando um DVD otimizado para 16x9. Ver também Relação de Aspecto

Fonte: Glossário de Vídeo

Anti-alias - Quando letras de um título por exemplo são sobrepostas a uma determinada imagem de vídeo, o resultado é geralmente ruim: os trechos curvos e inclinados das letras tendem a criar formas serrilhadas. Para evitar isso, é possível aplicar no texto um efeito chamado anti-alias, que suaviza as bordas dos contornos das letras, mesclando-as com o fundo de forma a disfarçar a forma serrilhada. O efeito anti-alias é uma das principais aplicações do canal de transparência (alpha channel) da imagem.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Artefatos (Artifact) - Defeitos de "quebra" na imagem do DVD. Erro que faz com que a imagem fique "quadriculada" ou dividida em blocos. Este problema é fruto de uma masterização ruim. Ver também Transferência

Fonte: GLOSSÁRIO DO DVD

AVI - Iniciais de Audio Video Interleave - é um conjunto de diferentes formatos para arquivos de vídeo. Os primeiros arquivos de vídeo AVI introduzidos com o Windows 3.1 não têm compressão. Outros podem conter compressão como o DivX no vídeo ou WMA e o MP3 no áudio.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Bit Rate - Também grafado bitrate é o mesmo que Data Rate, e indica o volume de dados transferido a cada segundo em um fluxo de áudio ou de vídeo. Se o vídeo tiver o bitrate constante de 150 bytes/seg, isto significa que cada segundo de vídeo requer 150 bytes para ser armazenado. O data rate também poder ser variável como no formato SVCD/DVD. Neste caso, partes do vídeo (ou do áudio) podem exigir mais ou menos espaço que o bit rate indicado.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Bitstream - Corrente de bits (dados digitais), geralmente codificada, e que deve ser processada ou transmitida de um equipamento para outro em seqüência e continuamente.

Fonte: Glossário de Vídeo n

Black alpha matte - Processo de remoção da cor utilizada em uma máscara do tipo pre-multiplied, utilizada na composição digital de uma imagem. No caso, a cor removida é a cor preta.

Fonte: Fazendo vídeo

Blindagem Magnética - Proteção que inibe ou enfraquece o campo magnético gerado pelos alto-falantes de uma caixa acústica. Sua finalidade é impedir que esse campo magnético provoque distorções nas cores ou manchas no tubo de uma TV colocada ao lado das caixas.

Fonte: Tonifoto

Cabeças (Heads) - Dispositivos magnéticos responsáveis pela leitura ou gravação de fitas de

áudio ou de vídeo.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Campo - A imagem de vídeo é formada na tela através de linhas horizontais, desenhadas da esquerda para a direita e de cima para baixo. Alternadamente são desenhadas linhas de numeração par e linhas de numeração ímpar. Cada um destes conjuntos completos de linhas (par / ímpar) denomina-se campo. O tempo que cada campo leva para ser desenhado na tela varia com o sistema de televisão utilizado e é igual ao inverso da frequência da corrente alternada utilizada no país.

Assim, por exemplo, no Brasil, onde a frequência da corrente alternada é 60Hz, cada campo é desenhado em 1/60 seg. e o sistema utilizado é o PAL-M:

Brasil...60Hz 1/60 seg PAL-M

EUA.....60Hz 1/60 seg NTSC

França...50Hz 1/50 seg SECAM

Alemanha.50Hz 1/50 seg PAL-G

Fonte: Fazendo vídeo

Canal Alfa - 1. Um sinal usado em um gráfico de vídeo que corta uma abertura em uma imagem, espaço este que é preenchido por outra imagem

2. Circuito fundamental externo em um CG ou dispositivo de computação gráfica que recorta um pedaço de um quadro dando espaço para outro (geralmente um texto).

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Captura - Em um processo de edição-não-linear. Para que a edição possa ser feita é necessário trazer os dados (imagem + som) para dentro do computador, ou seja, capturar estas informações e gravá-las em seu disco rígido. Uma vez gravado no HD do micro, o vídeo pode então ser editado. O vídeo a ser editado pode estar armazenado no disco/fita de uma câmera de vídeo ou de um VCR. E tanto em um caso como em outro o sinal emitido por estes equipamentos em direção ao micro pode ser do tipo analógico ou do tipo digital. Um VCR reproduzindo uma fita VHS ou uma câmera de vídeo no formato Hi8, por exemplo, emitem sinais analógicos. Um VCR reproduzindo uma fita Mini-DV ou uma câmera de vídeo no formato Digital-8, por exemplo, emitem sinais digitais. Como o computador trabalha com arquivos digitais, se o sinal que vai alimentá-lo também for deste tipo, basta fazer a captura do mesmo para o HD. Por outro lado, se o sinal for do tipo analógico, é necessário, antes de se fazer à captura, convertê-lo para o tipo digital (ou seja, digitalizá-lo). Assim, o processo de transferência das imagens para o computador pode envolver uma tarefa opcional de conversão de tipos (analógico/digital), além da tarefa básica de captura (onde os sinais são levados até o HD):

Estes processos são efetuados através da placa de captura.

Uma vez instalada a placa e estabelecida a conexão da câmera com o computador, entra em cena o software de edição. Alguns softwares se integram com a placa, outros não. No primeiro caso, esta integração significa que algumas funções da edição são efetuadas somente pela placa (hardware), outras pela placa em conjunto com o software e outras somente pelo software. É comum neste caso o conjunto de efeitos e transições disponibilizados pelo software ser acrescido de efeitos existentes somente na placa. Algumas placas deste tipo auxiliam o hardware do micro em tarefas complexas de edição, como por exemplo, a Pro-ONE RTDV da Pinnacle (função de aceleração).

No segundo caso (software sem integração com a placa) estas características não existem e a única função efetuada pela placa é a de captura. Geralmente os micros comercializados já com a placa instalada têm placa deste tipo (somente captura).

Programas de edição normalmente podem ser configurados antes do seu primeiro uso: telas de configuração permitem a informação de diversos parâmetros de modo a ajustar as diversas opções do programa com as características da placa e do equipamento a ela ligado (câmera/VCR). Assim, por exemplo, são informados nessas telas os tipos de padrão do sistema de vídeo (NTSC, PAL p.ex.) a ser utilizados, o formato do áudio (32 ou 48Khz p.ex.), o frame size (720 x 480 pixels p.ex.) e outros. A seguir, é possível iniciar a captura do vídeo para o HD, comandada através do programa de edição.

Janelas específicas do programa permitem a informação de diversos parâmetros que vão influir na captura. Assim por exemplo, podem ser alterados, entre outros, o nome do arquivo dentro do micro onde os dados serão gravados, a opção de captura simultânea ou não do áudio, o frame rate e o aspect ratio (frame size) a ser utilizado, o color depth empregado e o tipo de field dominance. No entanto, a maioria destes parâmetros possui valores default que muitas vezes não necessitam ser alterados. Quando o vídeo capturado é do tipo analógico, a conversão para o formato digital pode gerar arquivos de diferentes tipos, conforme o tipo / modelo de placa de captura. Em um desses tipos o vídeo capturado torna-se dentro do micro um arquivo do tipo MPEG2. Diferentes modelos e tipos de placas geram arquivos MPEG2 com qualidade diferente (com maior ou menor compressão). O formato MPEG2 utilizando alta compressão não apresenta boa qualidade para edição, especialmente se esta empregar efeitos e transições. Algumas placas capturam também no formato MPEG1. Em outras placas o vídeo capturado analógico é convertido antes para o formato DV e a seguir para um arquivo com extensão ".avi" .

Quando o vídeo capturado é do tipo digital (padrão DV), normalmente é convertido diretamente para um arquivo com extensão ".avi".

Arquivos ".avi " podem ser gerados com vários níveis de compressão (que normalmente também é um dos parâmetros ajustáveis na tela de captura). Se não for utilizada nenhuma compressão, o vídeo manterá sua qualidade original. Formatos digitais, como o Mini-DV ou Digital-8, por exemplo, já possuem um certo nível de compressão, efetuada durante sua geração ainda dentro da câmera;

assim, são simplesmente transferidos para dentro micro, sendo criado o arquivo ".avi" diretamente a partir do sinal do tipo DV armazenado na fita. Se for utilizada compressão adicional, a qualidade do vídeo cairá; no entanto, o espaço ocupado pelo mesmo será menor: o objetivo da compressão é diminuir o tamanho do arquivo gerado.

Arquivos do tipo ".avi " não são iguais nem necessariamente compatíveis entre si. Um dos parâmetros ajustáveis na configuração da captura informa qual o formato do arquivo ".avi" a ser gerado: quando o software de edição é do tipo que se integra à placa, será gerado um arquivo específico com características desta placa. Assim por exemplo, pode ser gerado um arquivo do tipo "avi Matrox" para uma placa do fabricante Matrox ou um arquivo do tipo "avi Pinnacle" para uma placa do fabricante Pinnacle. Quando o software de edição é independente da placa, algumas escolhas do formato do arquivo também podem ser feitas, como, por exemplo, tipo "Microsoft" ou tipo "Quicktime", gerando também neste caso arquivos "avi Microsoft" ou "avi Quicktime".

No entanto, a utilidade principal de um arquivo ".avi" é somente o processo de edição dentro do micro: ao término deste, o arquivo ".avi" com o vídeo final editado será convertido em um arquivo diferente na saída (MPEG2, por exemplo, para gravação de um DVD) ou nem será convertido ("play" do arquivo ".avi" no micro, gerando um sinal analógico na saída que é gravado em uma fita VHS, por exemplo). Assim, desde que se trabalhe sempre com o mesmo tipo de ".avi" durante o processo todo, a incompatibilidade acima descrita não acarreta nenhum problema.

Em relação à duração e localização das cenas, o vídeo pode ser capturado de diferentes maneiras e um dos fatores que influem nisso é o tipo de conexão entre a câmera/VCR e a placa no micro.

Câmeras e VCRs analógicos são conectadas ao micro somente através dos cabos que transportam som e imagem. Assim, é necessário operar estes equipamentos de forma manual (PLAY, FF-Fast Forward, RW-Rewind, STOP), conjuntamente com o programa de edição, escolhendo a localização das cenas que se deseja capturar. Isto é feito, por exemplo, colocando-se a câmera ou VCR no modo PLAY e a seguir acionando-se o botão no software que inicia a captura.

Por outro lado, câmeras e VCRs digitais são conectadas ao micro através do cabo Fire Wire: este cabo pode transmitir, além do som e imagem, comandos de controle do micro para os equipamentos. E, no sentido inverso, também o status de operação destes equipamentos para o micro (se uma fita chegou no fim, por exemplo). Neste caso, o acionamento do botão de início de captura no programa aciona automaticamente a câmera ou VCR colocando-os no modo PLAY.

Procedimentos semelhantes são adotados ao término do trecho a ser capturado, interrompendo automaticamente o PLAY. A conexão Fire Wire permite o uso de formas mais elaboradas e precisas de indicação dos trechos a serem capturados, aproveitando-se do Timecode registrado automaticamente pela câmera nas fitas digitais. Assim, são informados ao programa o Timecode do ponto de início da captura e o Timecode do final (ou então a duração a partir do início). Há ainda outra forma de captura, também funcionando com a conexão digital, é a denominada batch capture: aqui se digita em uma tela específica do programa uma lista de intervalos de Timecode a serem capturados. Esta lista pode ser montada assistindo-se previamente o conteúdo da fita/disco da câmera/VCR com a informação do Timecode mostrada na tela do monitor e anotando-se os

pontos de in e out desejados para cada intervalo a ser capturado. Com essa lista digitada, o acionamento de um botão específico do programa faz automaticamente a captura de todos os trechos, um a um, promovendo o avanço rápido da fita/disco (Fast Forward) na câmera/VCR quando necessário, até atingir o início do trecho seguinte.

O software de edição Adobe Premiere oferece quase todos os tipos de recurso para uma edição com caráter profissional.

Para permitir o batch capture a fita deve estar com o Timecode gravado em toda a extensão abrangida pela lista, seqüencialmente, sem interrupções (formatos DV geralmente reiniciam a numeração do Timecode se espaços vazios são deixados sem gravação na fita virgem). Alguns programas permitem armazenar no micro (salvar) a lista com os Timecodes mostrada acima. Durante a captura, em equipamentos que utilizam fita, o programa efetua automaticamente o preroll necessário.

Ao término da fase de captura, o vídeo está pronto para ser editado no computador.

Fonte: Fazendo vídeo

CCD (Charge Coupled Device) - inventado nos anos 70 por Boyle e Smith, é o chip sensor responsável por registrar a imagem 'vista' por uma câmera de vídeo. As lentes da câmera projetam sobre o mesmo a imagem, que é convertida em impulsos elétricos gerando assim o sinal de vídeo.

O CCD é composto por milhares de pontos sensíveis à luz. Cada um destes pontos é uma miniatura de foto-célula utilizada por calculadoras que funcionam com luz solar. Nestas calculadoras, a eletricidade é gerada pelas foto-células, que convertem luz em energia (um efeito descoberto por Albert Einstein e que lhe valeu o prêmio Nobel de 1905). Quanto mais luz incide sobre as mesmas, mais energia é gerada: a intensidade de corrente criada é proporcional à intensidade da luz.

Uma imagem fotográfica é formada por distintas áreas, claras e escuras: ao ser projetada sobre o CCD, fará com que alguns pontos recebam mais luz, outros menos, outros quase nenhuma, de acordo com o desenho da imagem. Se, em dado instante, cada ponto do CCD (cada micro foto-célula) tiver a intensidade de corrente que está gerando medida e anotada, se existir um dispositivo que recebendo determinada intensidade de corrente brilhe de acordo com esta intensidade, será possível reproduzir a imagem em um aparelho contendo milhares destes dispositivos, dispostos da mesma maneira que as foto-células no CCD.

Este dispositivo é a tela de um aparelho de TV e o processo de anotar (armazenar) e posteriormente reproduzir as intensidades de corrente é o processo de gravação e reprodução em uma fita de vídeo.

Fonte: Fazendo vídeo

Closed Caption - Sistema utilizado em alguns discos pelo qual se pode ler os diálogos e a

descrição dos ruídos presentes nas cenas. É obrigatório nos EUA, por causa dos deficientes auditivos. Discos com esse recurso vêm com a identificação "CC" na embalagem.

Fonte: Glossário de Vídeo

Closed-Captioning - Dispositivo que projecta legendas para auxílio aos deficientes auditivos, accionado por um circuito descodificador e transmissões especiais. As televisões fabricadas para o mercado americano a partir de 1993 dispõem obrigatoriamente desse sistema.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Codec - Codificador-decodificador, um dispositivo eletrônico dedicado a comprimir e descomprimir vídeo.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Codec (II) - Sigla de codificador/decodificador. Software que produz ou toca vídeo ou áudio compactado em um formato específico. Ex: é preciso ter um codec Divx para exibir filmes gravados com esta tecnologia.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Codificação Regional (Region Coding) - Os estúdios de Hollywood não lançam seus títulos ao mesmo tempo no mundo todo. Enquanto um filme é lançado em DVD nos States pode ser que o filme nem tenha sido lançado nos cinemas de Taiwan ou do Brasil. Para proteger os cronogramas de lançamentos internacionais em DVD, resguardando o lucro das salas de cinema, os estúdios dividiram o mundo em 6 regiões, e, títulos de uma região só tocariam em aparelhos fabricados para aquela região. A codificação regional protege ainda outros interesses econômicos. A empresa que detém os direitos de comercialização de um filme nos EUA, pode não ter os direitos de comercialização no resto do mundo, como é o caso do Titanic, que, é uma co-produção entre a Paramount e a Fox. Enquanto uma tem os direitos nos EUA, a outra o comercializa no resto do mundo. Com a globalização e a proliferação de lojas on-line, o uso cada vez mais comum do idioma inglês, e a grande oferta de títulos no mercado americano, muitos usuários buscam títulos lá. Isto levou ao surgimento de aparelhos de DVD "code-free", também chamados de "região 0" (zero) baratinando o esquema dos estúdios.

Fonte: Glossário de Vídeo

Component Video - Vídeo Componente

a - Vídeo em Cor transmitido junto com o sinal de luminância (Y) em um fio e o sinal de cor em outros fios, ou cada cor em seu próprio fio. Exemplos: R,G,B; Y(R-Y)/(B-Y), Y/I/Q, Y/U/V, 4,: 2;

B - Sinais de vídeo em cores separados que ainda não foram combinados em um único sinal de vídeo. Y/R-Y/B-Y, vídeo é um exemplo de sinal de vídeo componente;

c - Sinais de vídeo que transportam cores separadas em condutores separados. RGB, Y/I/Q, Y/R-

Y/B-Y são sinais de vídeo componente.

Fonte: Glossário de Vídeo

Componentes - Vídeo... - Neste tipo de sinal as informações da imagem são separadas em 3 partes: luminância (a parte que controla o brilho - quantidade de luminosidade - na imagem) , cromitância-1 e cromitância-2 (partes que controlam as informações de cor na imagem).

Estes componentes são obtidos a partir do sinal original da imagem em RGB: a luminosidade total da imagem forma um primeiro componente, denominado sinal ' Y ' . Subtraindo-se este sinal do sinal R (red) do RGB, obtém-se o segundo componente (cromitância-1, denominado sinal ' U '), logo $U = R - Y$. Subtraindo-se agora o sinal Y do sinal B (blue) do RGB, obtém-se o terceiro componente (cromitância-2, denominado sinal ' V '), logo $V = B - Y$. Assim, é possível registrar os dados da imagem através de 3 sinais, um para luminosidade e dois para cor. No momento da decodificação, um circuito eletrônico recupera o sinal G (green) do RGB através do cálculo da diferença de $(R+U)$ em relação à luminosidade total Y.

Formatos de vídeo profissionais analógicos gravam o sinal componentes YUV diretamente nas fitas magnéticas, como por exemplo Betacam SP. Formatos digitais o digitalizam e a seguir o comprimem, como por exemplo DV.

Este tipo de sinal, por manter as informações de cor separadas, possui uma melhor definição de cores do que a de outros sinais, como o Y/C, o composto e o rf (nessa ordem, ordenados da maior para a menor qualidade).

Fonte: Fazendo vídeo

Composite / Composto - Um quadro (imagem) feito (composto) em (de) camadas ou o ato de fazer compor um quadro (imagem).

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Composite video - Vídeo composto:

- a. Sinal de Vídeo (imagem) com o sinal de sincronismo (temporizando) combinado. Também significa vídeo em cores transportado em um único condutor com as cores combinadas (codificadas) com os componentes de brilho da imagem.
- b. Combinação de três sinais de vídeos em cores transportados em um único condutor. Vídeo NTSC é um exemplo de vídeo composto.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Composto - Sinal - Ao contrário do Y/C, neste tipo de sinal as informações de cor e luminosidade são combinadas gerando um único sinal. Posteriormente (no momento da exibição por exemplo)

estes sinais são novamente separados. A transformação acaba acarretando perda de qualidade devido a interferências e distorções geradas no processo, onde os sinais recuperados na separação não são exatamente idênticos ao que eram na fase de codificação em sinal único. Este tipo de sinal é utilizado no formato VHS por exemplo e na transmissão de TV a cabo.

Fonte: Fazendo vídeo

Compressão - O sinal de vídeo armazenado na quase totalidade dos formatos digitais sofre compressão antes de ser armazenado no meio magnético (fita, disco). Neste processo, partes de informação da imagem são descartadas, de maneira que o resultado final ocupe menos espaço para ser armazenado. Existem duas formas de se comprimir dados de imagens digitais, com perda de qualidade (processos conhecidos como "lossy", onde há perda de detalhes) e sem perda ("lossless"). A maioria dos processos utilizados em vídeo é do primeiro tipo, porém com perda mínima observável na qualidade da imagem.

Existem diversos algoritmos de compressão, a maioria deles extremamente complexa, porém executados de forma extremamente rápida por microprocessadores embutidos no interior das câmeras e outros dispositivos manipuladores de imagem de vídeo. Um pequeno exemplo conceitual de processo de compressão seria guardar a informação contida no número abaixo ocupando menos caracteres do que os 30 utilizados:

1348777777000003111111111111111118 (35 caracteres)

algoritmo: indicar entre parênteses a quantidade de algarismos repetidos e o algarismo a ser repetido a seguir; sequência obtida:

1348(6/7)(5/0)3(18/1)8 (22 caracteres)

a sequência assim obtida seria gravada no meio magnético; no momento da recuperação das informações (play) um microprocessador decodificaria a mesma obtendo o sinal reconstruído:

1348777777000003111111111111111118 (35 caracteres)

o número acima poderia ser o resultado do processo de digitalização de parte de uma imagem, e a parte repetitiva (série de "1"s por exemplo) estar representando um trecho de céu azul. O exemplo mostra um processo rudimentar de compressão sem perdas, mas nos algoritmos reais a perda acaba ocorrendo devido à necessidade de altas taxas de redução do tamanho ocupado pela informação. No exemplo, o algoritmo poderia decidir que o trecho '000003' poderia ser trocado na imagem por '111111' de maneira praticamente imperceptível. Assim, a sequência comprimida passaria a ser:

1348(6/7)(24/1)8 (16 caracteres)

ilustrando um processo de compressão com perdas. Os processos de compressão empregados em vídeo são normalmente do tipo que envolve perdas, porém estas são geralmente minimizadas intervindo-se em outros fatores do processo, como por exemplo aumentando-se a qualidade do original capturado.

Quanto maior a taxa de compressão empregada maiores serão estas perdas de qualidade, gerando artefatos de compressão observáveis na imagem final.

Fonte: Fazendo vídeo

DD Abreviatura para Dolby Digital.

Fonte: Glossário de Vídeo

Degradação do laser (Laser rot) - Embora não haja contato no Laserdisc (nada encosta no disco em movimento, apenas um feixe de laser), já foi mostrado que eles podem se deteriorar com o tempo, geralmente por manuseio inadequado. Isto é chamado em inglês de "laser rot". Embora muito afirmem que isto não vá acontecer com o DVD, simplesmente não houve tempo para se constatar que sim ou não.

Fonte: Glossário de Vídeo

Digital - Digital

Sistema de gravação, reprodução ou transmissão em que os sinais de áudio ou de vídeo são representados através de números compostos apenas de 0s e 1s (binários), como na linguagem dos computadores. Isso assegura uma maior precisão na preservação da integridade dos sinais e, quando esses sinais são adequadamente filtrados, permite a eliminação de ruídos e interferências, como chiados, chuveiros e fantasmas. (Veja "Analógico").

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

Digital Component - Nome dado ao sistema de gravação de sinais de vídeo que digitaliza sinais no formato vídeo componentes, comprimindo-os em seguida para gravar em fita.

Fonte: Fazendo vídeo

Dissolve (cross fade) - É um fade-out junto com um fade-in: a imagem A dá lugar gradualmente à imagem B. Este tipo de transição indica, tradicionalmente, uma mudança de tempo e/ou local dentro de uma história. Exemplo: na cena A o close de um ator pensando em uma pessoa a quem ama e na cena B a pessoa amada; as cenas A e B são ligadas por uma transição do tipo dissolve, indicando mudança do local onde transcorre a história (os amantes estão em locais diferentes). Na trama do roteiro, o ator pode estar imaginando-se no altar de uma igreja casando-se com a pessoa

amada (como é um tempo futuro, neste caso a mudança é de local e tempo simultaneamente).

É possível variar a velocidade do dissolve, desde bem lenta até quase instantânea, o que acentua a mensagem a ser transmitida. A maioria das câmeras possui este recurso, acionado através de um botão e/ou programado via menu e geralmente sua velocidade é fixa. A câmera normalmente efetua o dissolve a partir da imagem A congelada obtida do último quadro gravado na fita fundindo-se com a imagem B real sendo gravada no momento. Nesta situação, o efeito tem início assim que é acionado REC: a câmera busca a imagem A e utiliza-a para efetuar o dissolve. O efeito no entanto normalmente é acrescentado mais tarde, em tempo de edição e não na câmera, na fase de captação, porque em tempo de edição tem-se muito mais controle e acesso a imagens para efetuar a fusão.

Fonte: Fazendo vídeo

DivX - Codec de vídeo baseado no padrão de compressão MPEG-4. O Divx reduz vídeos a cerca de 15% do tamanho de um DVD normal, com quadros de 640 x 480 pixels. Na realidade há dois codecs com o nome de DivX:

1. O DivX;-) era uma versão hackeada de um codec da Microsoft. O outro, mais recente, é um produto de código aberto criado pelo grupo chamado Projeto Mayo.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Divx (Estória) - Sigla da Digital Video Express, uma variação de um esquema para aluguel inventado pela Circuit City e um escritório de Advocacia de Los Angeles. Consistia em um aparelho especial de DVD que também lia discos Divx. Ao ler um disco Divx o aparelho (que ficava ligado também a uma linha telefônica) discava para uma central de ligação gratuita e debitava o valor do aluguel em sua conta. O DVD ficava sempre com você, e cada vez que você usava, pagava uma pequena taxa. O esquema foi duramente criticado por usuários e não emplacou, ainda bem. A Divx parou oficialmente de registrar novos clientes em 16 de junho de 1999. Descanse em paz!

Fonte: Glossário de Vídeo

DivX;-) - Padrão para compressão de imagens baseado no padrão MPEG4 criado pela Microsoft, permite a transmissão pela Internet de imagens de vídeo full-screen, com qualidade semelhante à utilizada nas transmissões normais de TV.

Fonte: Fazendo vídeo/Mr. Walker

Dolby Digital - Som para teatros introduzido inicialmente em 1991 pela Dolby Laboratories, melhorando o "Dolby Stereo" anterior (também conhecido como Pro Logic). Este sistema criou cinco canais discretos de som digital (dois laterais dianteiros e um central dianteiro, dois canais traseiros e um canal com baixa largura de banda para geração de efeitos de baixa frequência, transmitidos por um ou mais subwoofers). Por causa destes cinco canais e mais o "quase um", o

Dolby Digital também é conhecido como "áudio 5.1", sendo o ".1" o canal de baixa frequência. Este sistema também é conhecido como "AC-3" que é a abreviação de "Audio Code 3", o nome que o sistema recebia no quartel-general da Dolby enquanto era desenvolvido. A Dolby optou por não usar este nome por achá-lo arcaico, e criou outro antes que o sistema atingisse o público comum. Mas os viciados em Home Theatre adoram usar este termo.

Fonte: Glossário de Vídeo

Dolby Digital (AC-3) - Sistema digital de compressão de áudio extremamente avançado desenvolvido pela Dolby Laboratories, Inc. Esse sistema permite a geração de até 6 canais totalmente independentes: 3 para as caixas acústicas frontais, 2 para as caixas surround e mais um canal exclusivo (LFE) para alimentar um subwoofer ativo. A resposta de frequências dos canais frontais e de surround cobre toda a faixa audível (de 20 Hz a 20 kHz), enquanto que o canal LFE cobre as frequências de 80 Hz para baixo. O resultado é um som simplesmente espetacular, que proporciona uma sensação de envolvimento total. Para que o ouvinte sinta os efeitos especiais que essa tecnologia proporciona é necessário que a fonte tenha a codificação Dolby Digital. É o padrão adotado para o DVD e para a TV de alta definição (HDTV)

Fonte: Tonifoto

Dolby Digital (II) - Também conhecido com som 3D ou Surround Sound, é um padrão de áudio de alta qualidade usado nos vídeos em DVD. suporta seis canais sonoros na configuração 5.1:

- 2 caixas acústica frontais;
- 2 caixas acústicas trazeiras
- 1 caixa acústica central; e,
- 1 subwoofer.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Dolby Digital - Surround EX - A atual geração de som Dolby para teatros adicionou um canal traseiro central surround, simplificando, um canal diretamente atrás de você, ok? Este sistema foi inaugurado com Star Wars - Episódio 1 - A Ameaça Fantasma em maio de 1999. Este formato provavelmente irá substituir o Dolby Digital atual, algumas vezes ele é chamado de "Dolby EX", "DD 6.1 audio" ou simplesmente "6.1". Não existem planos nem anúncios de que este sistema vá chegar para o consumidor doméstico tão cedo, então relaxe e continue a pagar as prestações do equipamento que você possui hoje. Os peritos em A/V dizem que será possível decodificar 6.1 para 5.1, mas isto ainda tem de ser demonstrado.

Fonte: Glossário de Vídeo

Dolby Laboratories - Empresa de altíssima tecnologia na área de áudio. Tem uma longa história de melhorias e aperfeiçoamentos em áudio, muitas histórias nem tem a ver com DVD, como no caso do famoso sistema de redução de ruídos usado para diminuir o chiado em fitas cassette. A

Dolby tem se estabelecido como líder em som para filmes há várias décadas, e o código de áudio "Dolby Digital" é padrão tanto para DVD como para HDTV (High Definition Television).

Fonte: Glossário de Vídeo

Dolby Pro-Logic - Sistema de decodificação desenvolvido pelos laboratórios da Dolby. A partir de uma fonte (fita de vídeo, disco DVD ou LD) com a necessária codificação, gera quatro canais de áudio: três frontais e um de surround. O canal de surround é distribuído para duas caixas acústicas. Os três canais frontais reproduzem toda a faixa de frequências audíveis (de 20 Hz a 20 kHz), enquanto que o de surround tem a sua resposta limitada à faixa de 100 Hz a 7 kHz. Para que o ouvinte sinta os efeitos especiais que essa tecnologia proporciona é necessário que a fonte tenha a codificação Dolby Stereo/Dolby Surround.

Fonte: Tonifoto

Dolby Stereo - Nome do sistema de surround da Dolby na sua versão para os cinemas. O logotipo Dolby Stereo identifica também laser-discs e fitas VHS compatíveis com o sistema Dolby Pro-Logic.

Fonte: Tonifoto

Dolby Stereo (Dolby Pro Logic) - A segunda geração de Dolby Stereo nos teatros adicionou um canal central à mixagem para se ancorar o diálogo à tela. Um melhoramento em áudio para imagens, mas ainda se apoiava em um mix de dois canais com uma banda limitada para os canais surround. Quando chegou aos amplificadores domésticos, no início dos anos 90, foi batizado de "Dolby Pro Logic", mas na verdade nunca recebeu esse nome nos teatros.

Fonte: Glossário de Vídeo

Dolby Stereo (Dolby Surround) - O padrão original da Dolby para som em teatros se baseava em dois canais frontais e dois canais traseiros "surround" com banda limitada (o canal central ainda não tinha aparecido) codificados e matrizados junto a trilha estéreo. Nos teatros era chamado de "Dolby Stereo", quando apareceu nos primeiros amplificadores domésticos passou a se chamar "Dolby Surround", nos anos 80.

Fonte: Glossário de Vídeo

Dolby Surround - Sistema de codificação do canal de surround e do canal central em uma trilha sonora com apenas dois canais (estéreo). A partir dessa trilha sonora estéreo, um decoder Dolby Pro Logic é capaz de extrair o som dos três canais frontais e do canal de surround.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

Down Link - Descida de sinal (Veja Up Link).

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Drop Timecode (drop frame Timecode) - A cadência exata de quadros por segundo (frame rate) no sistema NTSC colorido é 29,97 e não 30. O Timecode no entanto numera normalmente na quadro a quadro a sequência de vídeo, iniciando em "00" e terminando em "29" (total de 30 quadros, contando-se o primeiro como "00"). Com isso, ao reproduzir-se um vídeo por exemplo, com a indicação do Timecode sendo visualizada, ao término de 1 segundo a indicação qualquer ainda estará mostrando "28" e não "29", porque os 30 quadros levam mais do que 1 segundo para serem exibidos. Embora a diferença seja muito pequena (0,1%), para tempos maiores ela torna-se aparente, podendo causar problemas de sincronização. Assim por exemplo, após uma hora no Timecode (01:00:00:00), o tempo real decorrido será uma hora e 3,6 segundos (ou 108 quadros a mais, um erro de 0,03 quadros por segundo). Esta diferença é suficiente para causar os problemas de sincronismo referidos.

Para contornar o problema, foi criada uma forma de contagem dos quadros que compensa de tempos em tempos a diferença com o tempo real, denominada drop Timecode, ou drop frame Timecode, uma solução do mesmo tipo da utilizada para efetuar o ajuste de dias efetuados no calendário, através dos anos bissextos, porém "retirando" ao invés de "acrescentar" unidades.

A cada minuto atingido (00:01:00:29), o contador "pula" dois quadros, avançando diretamente de (00:01:00:29) para (00:01:00:02) ao invés de marcar (00:01:00:00) e depois (00:01:00:01). Além disso, quando a indicação de minutos termina em zero ("00", "10", "20"...), o contador não "pula" os dois quadros como acima. Com isso a numeração "salta" 108 vezes em uma hora, compensando o deslocamento acima referido e mantendo o sincronismo com o tempo real. Os quadros nunca são excluídos (não há perda de imagem), somente a numeração dos mesmos é ajustada.

Os Timecodes que não possuem esta correção são chamados non-drop Timecode.

Fonte: Fazendo vídeo

DTH (Direct to Home) - Sistema Digital de transmissão e recepção de TV via satélite. Utiliza mini antena parabólica com decodificador digital que recebe o sinal e o trata digitalmente, garantindo imagem de qualidade e som de CD.

Fonte: Tonifoto

DTS - Sigla para "Digital Theatre Systems", um sistema de áudio multi-canais discretos para filmes em teatros. Chegando logo depois do Dolby Digital, o DTS, embora não seja o padrão de vídeo para DVD (este título pertence ao Dolby Digital), entrou no mercado com discos DTS áudio, filmes DTS em DVD, e chips de decodificação DTS em muitos players e receivers. Alguns dizem que DTS é melhor que Dolby Digital, outros dizem que é apenas mais alto, ou que apenas tem muitos graves na mixagem.

Fonte: Glossário de Vídeo

DTS (Digital Theater Systems) - Sigla que identifica a empresa que criou esse sistema de compressão de áudio que é hoje o principal competidor do Dolby Digital, gerando como este 6 canais totalmente independentes. Projetado inicialmente para uso em cinemas, começa a aparecer em discos DVD. Para sua utilização, é necessário que o DVD esteja gravado com DTS e que o DVD-player seja capaz de ler o disco e de passar o sinal para um receiver ou decodificador DTS.

Fonte: Tonifoto

DTVLink - Nome padronizado pelo CEA (Consumer Electronics Association) para a interface IEEE-1394.

Fonte: Fazendo vídeo

DVD - Sigla que inicialmente significava "Digital Video Disc", com o surgimento dos drives de DVD-ROM e software distribuído nesta [mídia](#), passou a se chamar "Digital Versatile Disc" ou em tupiniquês, "Disco Versátil Digital".

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD (II) - Sigla de Digital Versatile Disc ou Digital Video Disc. Com capacidade de 4.7 Gigabytes, é o suficiente para armazenar um filme de longa metragem. A especificação do Dvd prevê discos com capacidade de até 17 GB e usa o padrão de compressão MPEG-2 para compactar as informações de vídeo.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD Audio - Formato recém adotado de DVD audio não diz respeito a filmes ou a qualquer outro material em vídeo, mas à programação de áudio (com vídeo clips em DD 5.1 como um recurso opcional). A maioria dos atuais DVD players não dão suporte para o padrão de DVD áudio (baseado em tecnologia "Meridian Lossless Packaging" em seis canais), portanto, podem esperar uma nova geração de player que dão suporte a ambos os formatos durante o ano 2000. O Super Audio CD, um novo formato da Sony e da Phillips (basead na tecnologia "Direct Stream Digital Audio, da Sony), luta com o DVD Audio para se tornar o novo padrão para som digital de alta resolução, mas os peritos acreditam que nem o DVD-A nem o SACD trarão grandes melhorias sobre o formato PCM padrão, usado nos atuais CDs, e estes formatos não vão substituir o PCM por um bom tempo - embora o DVD Audio irá oferecer formato surround multi-canal. Ver também PCM.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD Multi - Não é um formato mas um programa que promove a compatibilidade entre DVD-RAM e DVD-RW. Define uma metodologia de testes para verificar se um drive é capaz de ler e escrever discos nesses formatos.

NOTE: não inclui um dos principais formatos - o DVD+RW.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD Ripping - Operação que extrai o vídeo de um disco DVD, copiando-o para o disco rígido.

Além da cópia digital, o ripping também inclui o trabalho de decrytpitar ou decriptografar os dados, que são protegidos pelo sistema CSS.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD Video - Refere-se a DVDs que contenham informação em vídeo, tal como filmes e concertos musicais.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD+R - O DVD+R é, como o DVD-R, um disco de 4,7 GB que pode ser usado para gravar filmes e assistir em DVD players comerciais. Apesar de ter a mesma função e a mesma capacidade, um disco DVD+R só pode ser gravado em gravadores DVD+R, enquanto que discos DVD-R só podem ser gravados em gravadores DVD-R. Existem no mercado gravadores que conseguem gravar os dois tipos de mídia, chamados gravadores DVD±R.

Na prática, a diferença da mídia DVD-R para a DVD+R é o desempenho: discos DVD+R são lidos mais rapidamente do que discos DVD-R.

Esta diferença só é sentida se você usar o disco DVD para gravar arquivos comuns, isto é, usar como uma mídia de backup, já que para assistir filmes o desempenho é o mesmo.

Fonte: Hojo Shinzo - Fórum INFO DVD

DVD+RW - É a versão regravável do DVD+R e tudo o que foi dito sobre o DVD+R é válido para o DVD+RW. Somente os DVDs players mais novos conseguem tocar discos com filmes gravados neste formato. Existem gravadores no mercado capazes de gravar tanto discos DVD-RW quanto DVD+RW. Estes gravadores são chamados DVD±RW. Da mesma forma que o DVD-RW, o disco precisa estar finalizado para tocar em DVD players comerciais, sendo que para gravar novos dados no disco após ele estar finalizado é necessário reformatá-lo, o que faz com que todos os dados sejam apagados. Gravadores DVD+RW normalmente são capazes de ler discos DVD-RW (mas não de gravá-los) e vice-versa.

Fonte: Hojo Shinzo - Fórum INFO DVD

DVD+RW (II) = DVD regravável com padrão desenvolvido por um grupo de empresas que inclui a Sony, HP, Philips, e, a Yamaha - a DVD+RW Alliance. Armazena filmes ou dados e é compatível com a maioria dos DVD Player mais recentes. O DVD+RW compete com os padrões DVD-RW e DVD-RAM

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD-10 (SS-DL) - Normalmente chamado de "dupla-camada reverso-espiral" (RSDL - reverse-spiral dual-layer), ele permite que se coloque um pouco menos do que 4 horas em apenas um lado do disco com uma breve (às vezes imperceptível) mudança de camada. Às vezes este formato também é usado para filmes com menos de duas horas, gravando-se tanto a versão "tela cheia" quanto a widescreen do mesmo lado do disco e permitindo-se a escolha da versão através do menu do DVD. Os discos DVD-10 são identificados pela sua coloração dourada. Veja também RSDL.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-18 (DS-DL) - Uma nova geração de DVDs que como os DVD-9 são "flippers", mas eles usam tecnologia RSDL em ambos os lados permitindo um total de oito horas de conteúdo num único disco. Como os DVD-10, os DVD-18 também têm uma coloração dourada, só que em ambos os lados.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-5 (SS-SL) - O tipo mais comum de DVD, simples-face e única camada (single-sided / single-layered), oferece aproximadamente duas horas de conteúdo. Perfeito para a maioria dos filmes. Os discos DVD-5 tem uma coloração prateada.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-9 (DS-SL) - Conhecido nos EUA como "flipper", pois você tem que virá-lo (flip) para assistir a continuação do filme. Este formato está caindo em desuso com a introdução do DVD-10. O formato DVD-9 oferece 2 horas de cada lado. Flippers verdadeiros (com metade do filme de cada lado) já não são produzidos, mas às vezes as produtoras usam este formato para colocar de um lado a versão widescreen do filme e do outro a versão "tela cheia". Como os discos DVD-5, os discos DVD-9 também têm uma coloração prateada, mas dos dois lados.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-Híbrido - É uma mistura de DVD-Vídeo com DVD-ROM, seria equivanete aos CDs de música com faixa multimídia.

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-R - Sigla de DVD Recordable, aceita até 4.7 Gigabytes. como o CD-R grava apenas uma vez.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD-RAM - Disco com capacidade de 4,7 GB ou 9,4 GB (armazenamento nos dois lados). Dos formatos atuais, o DVD-RAM é definido pelo DVD Forum entidade que reúne empresas como a

Matsushita, Toshiba e Time Warner. O DVD Forum compete com outra entidade a DVD+R alliance. O DVD-RAM é mais indicado para armazenar dados, pois, os filmes gravados nesse padrão não são compatíveis com a maior parte dos DV Players.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

DVD-ROM - Refere-se tanto ao drive de DVD em computadores pessoais quanto ao conteúdo (software) de DVD-ROM, geralmente jogos, ou ainda a material adicional encontrado em alguns títulos de vídeo em DVD, acessível através de um drive DVD-ROM, geralmente oferecido como material extra (bônus).

Fonte: Glossário de Vídeo

DVD-RW - É a versão do DVD-R que permite ser regravado. Para usar este tipo de mídia você precisará comprar um gravador DVD-RW. Os gravadores DVD-RW normalmente gravam também mídias DVD-R, CD-R e CD-RW. Da mesma forma que ocorre com o DVD-R, os discos DVD-RW podem ser tocados em DVD players comerciais mais novos sem problemas. Aparelhos comerciais mais antigos podem não reconhecer a mídia. Para tocar um disco DVD-RW, players comerciais necessitam que o disco esteja finalizado. Após o disco estar finalizado, você só pode gravar novos dados nele reformatando o disco, o que faz com que todos os dados gravados sejam perdidos.

Fonte: Hojo Shinzo - Fórum INFO DVD

DVD-RW (II) - DVD Rewritable. Padrão de disco regravável com capacidade de 4,7 GB.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Edição não linear - Processo surgido com os recursos disponibilizados pelos micro-computadores. O nome 'não-linear' decorre da possibilidade que as imagens tem de serem acessadas de modo aleatório (ao contrário de uma fita de vídeo, onde o acesso é sequencial), uma vez que encontram-se gravadas no disco do computador (que possibilita este tipo de acesso, denominado randômico).

O computador onde a edição será efetuada (PC-Windows ou Macintosh-Mac-OS) deve possuir alguns requisitos mínimos e outros desejáveis:

Fonte: Glossário de termos de video

Edição não linear - 1ª etapa - Na primeira etapa o material a ser editado é transferido para o HD em um processo denominado captura, através de uma placa (circuito impresso) instalada no computador e da conexão da câmera ou VCR à mesma através de cabos específicos. É possível no entanto transferir para o HD o material a ser editado sem o uso de uma placa instalada internamente no micro, utilizando-se para isso um dispositivo externo de captura. Estes dispositivos são conectados através de cabos à câmera ou VCR e com o micro geralmente através de uma conexão USB. No entanto o arquivo transferido para o HD (usualmente no formato MPEG2)

apresenta qualidade inferior no processo de edição em relação ao arquivo gerado através das placas de captura, principalmente em edições empregando efeitos especiais, devido à sua alta taxa de compressão. Um exemplo de dispositivo externo de captura é o Digital Video Creator da Dazzle.

Fonte: Fazendo vídeo

Edição não linear - 2ª etapa - A forma de se trabalhar a edição de um vídeo no computador varia de software para software, mas a grande maioria dos programas trabalha utilizando os modos denominados timeline e/ou storyboard. A aparência visual da área de trabalho (workspace) pode ser configurada conforme as preferências do usuário, em maior ou menor grau de acordo com o software utilizado. Alguns softwares como o Adobe Premiere utilizam comandos em menus padrão do Windows (File Edit ...), outros como o Edition da Pinnacle utilizam comandos dispostos em botões lembrando uma mesa de edição e outros como o Studio8 também da Pinnacle, utilizam interfaces intuitivas como o desenho de uma câmera que ao ser clicada executa determinadas tarefas.

À medida em que o vídeo vai sendo editado, é possível visualizar o resultado até o momento, numa operação denominada preview . Através desta operação, uma janela do programa permite verificar no modo PLAY trechos selecionados da timeline. Os efeitos e transições acrescentados ao áudio e vídeo que está sendo editado nem sempre porém podem ser visualizados instantaneamente. Necessitam ser processados pelo computador, em uma operação denominada renderização.

A qualquer momento o processo de edição pode ser interrompido e a composição das cenas, efeitos e transições montados até o momento na timeline ou no storyboard podem ser armazenados (salvos) em um arquivo específico do programa, dentro do micro. No entanto este arquivo não é ainda um arquivo de vídeo (".avi" por exemplo) e sim um arquivo particular do programa com dados e informações de tudo o que foi trazido até o momento para a área de edição e de tudo o que foi efetuado.

Fonte: Fazendo vídeo

Edição não linear - 3ª etapa - Para transformar estes dados em um arquivo de vídeo final (terceira etapa) é necessário o uso de comandos específicos de cada programa. Assim, no Adobe Premiere por exemplo, as opções File / Export Timeline / Movie consolida as diversas trilhas sobrepostas, efeitos e transições de áudio e vídeo em um único arquivo, tarefa que exige também a operação de renderização. Ao término deste processo, as transições e efeitos incluídos no vídeo não podem mais ser alterados, da mesma forma que um texto já impresso no papel não pode mais ser alterado. No processo é possível determinar o formato final do arquivo gerado, como por exemplo ".avi". Arquivos deste tipo podem ser armazenados no micro para uso em outros processos de edição ou até mesmo dentro do mesmo processo: é comum, para facilitar o trabalho

(e "limpar a timeline") consolidar trechos já prontos em um arquivo de vídeo único.

Arquivos ".avi" podem ser reproduzidos (PLAY) pelo programa, em uma janela dentro da tela de edição (geralmente denominada monitor). Em alguns sistemas é possível conectar um cabo na placa de captura, através do qual o sinal com o vídeo mostrado nesta janela pode ser enviado para um monitor real, situado ao lado do micro, providência que facilita a visualização do processo de edição (tamanho da imagem bem maior do que na janela da tela do programa).

Outros formatos podem ser escolhidos para geração do arquivo final, como MPEG1 (para gravação de VCDs) ou MPEG2 (para gravação de DVDs em menor compressão e SVCD em maior compressão) para saída em discos ópticos por exemplo, ou Quick Time, RealMedia, Windows Media, MPEG4 e outros para visualização através de micros e Internet. Ao término do processo de geração do arquivo final, o vídeo está pronto para ser gravado no disco (através de um gravador de CD/DVD) ou utilizado na Internet.

Se a saída desejada for analógica (por exemplo um VCR gravando uma fita VHS) ou digital no formato DV (por exemplo uma câmera digital gravando uma fita Mini-DV), é possível reproduzir o arquivo ".avi" existente na timeline: neste momento, através da saída analógica da placa de captura (RCA ou Y/C) o sinal de vídeo composto ou SVHS pode ser gravado no VCR ou através do cabo Fire Wire o sinal digital pode ser gravado na câmera.

A reprodução do arquivo ".avi" como descrita acima pode ou não exigir uma etapa de renderização antes de poder ser direcionada para gravação na saída. Em alguns programas, a cada efeito ou transição acrescentado é efetuada automaticamente a renderização do mesmo. Esta renderização, também conforme o programa, pode exigir uma espera no processo de edição enquanto ocorre ou ser efetuada no modo background rendering permitindo que o usuário edite outro trecho do programa. Em outros programas a renderização do arquivo ".avi" não é feita neste ponto, ocorrendo somente uma renderização mais simples e de baixa qualidade a fim de permitir a visualização de cada efeito ou transição acrescentada (preview). Neste tipo de programa, será necessário renderizar antes todos os efeitos e transições para que seja possível então fazer a gravação descrita acima.

Fonte: Fazendo vídeo

Edição não linear - requisitos desejáveis Um HD somente para armazenar os dados (vídeo) e outro para os programas e o sistema operacional da máquina. Esta providência torna mais fácil operações como formatação e desfragmentação do disco, procedimentos recomendáveis periodicamente para melhorar a performance do sistema. Se possível ainda, o micro deve ser dedicado somente para edição de vídeo, minimizando assim eventuais conflitos com outros programas.

HD com baixo tempo de acesso: quanto maior a velocidade com que o HD consegue localizar uma

posição específica dentro do mesmo para ler ou gravar informações, melhor. Na escolha entre dois HDs, quanto menor este tempo (que pode tornar mais ou então menos demorado o processamento de efeitos por exemplo), melhor.

Memória RAM igual ou superior a 500Mb

Fonte: Fazendo vídeo

Edição não linear - requisitos mínimos - Disco rígido com capacidade suficiente para os trabalhos a serem efetuados: dependendo da qualidade armazenada, 10 minutos de vídeo podem chegar a ocupar 1 Gb de espaço; em média, um sinal do tipo DV ocupa 3,5Mb de espaço por segundo. Além disso, a velocidade com que o HD consegue ler e gravar informações, expressa através da menor taxa de transferência de dados constante que o HD consegue sustentar, chamada sustained data transfer rate, deve ser de pelo menos 3 Mb/seg - o ideal é 5 Mb/seg.. Ainda em relação ao HD, a velocidade de rotação do disco, medida em r.p.m. (rotações por minuto) é importante: para edição de vídeo, pelo menos 7.200 rpm é o recomendado.

memória RAM: 256Mb

resolução da tela do monitor: 800x600 ou 1024x768

no caso de PC: sistema operacional Windows 98SE

Fonte: Fazendo vídeo

Efeito - No processo de edição de um vídeo (linear ou não-linear), um efeito inserido em uma cena muda as características visuais da mesma. O brightness & contrast por exemplo é um tipo de efeito que permite ajustar as características de luminosidade da cena. Existem diversos tipos de efeitos que podem ser aplicados às cenas.

Há dois tipos básicos de efeitos, de correção (brilho / contraste por exemplo) e de transformação (distorção e perspectiva). Normalmente diversos tipos de efeitos já fazem parte do software de edição. Em alguns casos, quando o software de edição integra-se com a placa de captura e esta disponibiliza efeitos em seu hardware, o programa pode fazer uso dos mesmos. Existem ainda programas adquiridos à parte, como o Hollywood FX da Pinnacle por exemplo (plug-ins) que agregam ainda mais efeitos ao software.

Para que um efeito seja acrescentado ao vídeo, o mesmo necessita ser renderizado, processo no qual os inúmeros cálculos e processamentos internos necessários para a modificação da imagem são efetuados.

É possível modificar efeitos criando novos efeitos. O efeito zoom por exemplo permite aumentar ou reduzir o tamanho da imagem e trabalha com duas informações básicas: tamanho inicial e tamanho final. Se for escolhido redução (10% do tamanho original por exemplo) e tamanho inicial = tamanho final, no trecho onde o efeito for aplicado o vídeo se tornará um pequeno retângulo (10% do tamanho original). Ao ser sobreposto à uma imagem qualquer de outra trilha, cria-se um

efeito de picture in picture.

Fonte: Fazendo vídeo

Entrada S-Video - Presente em alguns videocassetes e televisores proporciona melhor qualidade à imagem reproduzida por um videocassete Super VHS, LD-player ou DVD-player, garantindo um melhor aproveitamento da capacidade de alta resolução dessas fontes quando comparada com uma entrada de vídeo composto.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Entradas Vídeo Componente - Presentes em alguns televisores mais sofisticados e destinadas aceitar os sinais de saída correspondentes gerados por um DVD-player. Ver "Saídas Component Vídeo".

Fonte: Tonifoto

Entrelaçamento (1) - Técnica de apresentar uma imagem de vídeo mostrando o quadro complet

Entrelaçamento (1) - Técnica de apresentar uma imagem de vídeo mostrando o quadro completo em duas fases sequenciais: primeiro as linhas ímpares e em seguida as pares. Isso permite a fabricação de monitores mais económicos. Os padrões de TV, tanto NTSC como PAL-M, empregam o entrelaçamento. Em computadores as imagens em resoluções abaixo de 1024x786 são normalmente não-entrelaçadas. Hoje em dia com os novos monitores e placas gráficas evoluídas já se conseguem ter resoluções bastante mais elevadas não interlaçadas.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Entrelaçamento (Interlaced)(2) - Técnica de apresentar uma imagem de vídeo mostrando o quadro completo em duas fases sequenciais: primeiro as linhas ímpares e em seguida as pares. Isso permite a fabricação de monitores mais económicos. Os padrões de TV, tanto NTSC como PAL-M, empregam o entrelaçamento. Em computadores as imagens em resoluções abaixo de 1024x786 são não-entrelaçadas.

Fonte: Glossário de Vídeo

Entrelaçamento (Quadros e Campos) - As imagens móveis do Cinema e da TV têm como base sólida, a ilusão. Na realidade, não existe "movimento" nenhum nas imagens animadas do Cinema ou da TV. Os primeiros experimentos com imagens móveis mostraram que, quando uma seqüência de fotos era apresentada numa velocidade igual ou acima de 16 fotos por segundo, estas se fundiam, dando a impressão de ser uma única imagem contínua e ininterrupta. Descobriu-se também que, se as fotos individuais variassem, ligeiramente, para refletir a passagem do tempo (através das diferenças na luz do dia), a ilusão de movimento era criada quando estas fotos eram apresentadas em uma seqüência ininterrupta. A ilusão de movimento se deve aos efeitos combinados de duas propriedades da percepção humana - a persistência retiniana ou persistência da visão e o fenômeno Phi . Para entender como essa mágica funciona, pense numa versão mais primitiva das imagens animadas da TV e Cinema - os letreiros animados de néon ou de luzes que piscam sugerindo movimento. Embora os primeiros filmes mudos utilizassem uma velocidade de 16 ou 18 quadros-por-segundo, com o surgimento do som esta velocidade teve de ser aumentada para 24 quadros-por-segundo, em parte para atender às necessidades de qualidade da nova banda sonora. Ao contrário da Televisão broadcast (transmitida), cuja velocidade varia entre 25 e 30 quadros-por-segundo, dependendo do país, o Cinema adotou e mantém por décadas, o padrão mundial de 24 quadros-por-segundo. O sistema de televisão NTSC (National Television Standards Committee) utilizado nos Estados Unidos reproduz quadros (frames) numa velocidade de, aproximadamente, 30 quadros-por-segundo.

Certamente, isto ocasiona problemas quando queremos converter filme-para-vídeo e vice-versa, mas deixemos este assunto para mais tarde. Uma câmera de cinema grava uma seqüência de imagens completamente formadas em cada quadro da película, da mesma maneira que uma máquina fotográfica de 35 mm grava as fotografias em um rolo de filme. A diferença é que a câmera de cinema grava imagens individuais numa velocidade de 24 quadros-por-segundo.

É bem diferente na TV. Em uma câmera de vídeo, cada quadro é composto de centenas de linhas horizontais, ao longo das quais existem milhares de pontos com informações sobre brilho e cor. Estas informações são percebidas eletronicamente pela câmera de TV (e depois reproduzidas na tela do televisor), codificadas e ordenadas seqüencialmente da esquerda-para-a-direita e de cima-para-baixo durante o processo de varredura (scanning).

Para reduzir o tremor e as variações no brilho da imagem durante o processo de varredura (scanning), cada quadro de vídeo é dividido em dois segmentos entrelaçados (interlaced). As linhas ímpares são escaneadas primeiro, e as linhas pares, depois.

O termo interlaced (entrelaçado) descreve o método de alternância das linhas ímpares e pares, no processo de varredura do número total de linhas de uma imagem completa. Cada um desses meios-quadros (sejam eles compostos de linhas pares ou ímpares) é chamado de campo de vídeo; a imagem completa (formada pelos dois campos de vídeo), como já vimos, é chamada de um quadro de vídeo. Uma vez terminada a varredura de um quadro de vídeo, o processo todo se repete. As ligeiras mudanças entre as imagens dos quadros sucessivos, se fundem na nossa percepção e dão a ilusão de um movimento ininterrupto e contínuo.

Hoje, ao invés de usar o método de entrelaçamento (interlaced), alguns aparelhos de TV, câmeras de vídeo e monitores de computador utilizam um método de varredura diferente, conhecido como progressive ou non-interlaced (não-entrelaçado) onde os campos (de linhas ímpares e pares) são combinados e reproduzidos, ao mesmo tempo, na sua própria seqüência. O método de varredura progressivo tem, entre outras vantagens, a capacidade de interagir mais facilmente com os sistemas de vídeo baseados em computador.

Fonte: Tudo sobre TV

Equilíbrio de Branco (White Balance) - O ajuste do equilíbrio de branco é efetuado para compensar as variações de temperatura de cor provocadas por diferentes fontes de luz, de forma que o branco apareça branco na gravação e as demais cores sejam reproduzidas com maior fidelidades.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Estéreo No jargão de Home Theater, 2.0 significa dois alto-falantes tocando duas trilhas discretas, independentes. Ainda me lembro quando comprei meu primeiro long play stereo da orquestra da RCA Namorados do Caribe - o som parece que passeava na sala da casa de minha Mãe

Fonte: Glossário de Vídeo

Fade In/Out - Recurso oferecido por algumas câmeras de vídeo que evita mudanças bruscas nas cenas, fazendo com que a imagem apareça e desapareça gradativamente no início e no fim das gravações.

Fonte: Tonifoto

Fade-in - Transição relativamente lenta e suave entre o preto e uma imagem qualquer. O "in" pode ser associado a "início" , à "introdução": este tipo de transição é utilizado no início do vídeo/filme como um todo (geralmente após o color bars e antes do título e apresentações), ou então no início de um determinado bloco de cenas, sub-capítulo ou seção dentro do vídeo/filme.

Eventualmente pode ser utilizada outra cor ao invés do preto; a mais comum é a cor branca. É possível controlar a velocidade do fade-in, de bem lenta até quase instantânea, o que acentua a mensagem a ser transmitida. A maioria das câmeras possui este recurso, geralmente acessável através de um botão no corpo da mesma (neste caso, com velocidade pré-fixada pelo fabricante). O fade-in no entanto pode ser acrescentado mais tarde, em tempo de edição, e neste caso sua duração pode ser controlada com bastante facilidade.

Fonte: Fazendo vídeo

Fade-out - Transição relativamente lenta e suave entre uma imagem qualquer e o preto. O "out" pode ser associado a "saída" , "fim": este tipo de transição é utilizado no fim do vídeo/filme como um todo (geralmente antes dos créditos finais).

Eventualmente (embora não muito comum) pode ser utilizada outra cor ao invés do preto; a mais

utilizada neste caso é a cor branca. É possível controlar a velocidade do fade-out, de bem lenta até quase instantânea, o que acentua a mensagem a ser transmitida. A maioria das câmeras possui este recurso, geralmente acessável através de um botão no corpo da mesma (neste caso, com velocidade pré-fixada pelo fabricante). O fade-out no entanto pode ser acrescentado mais tarde, em tempo de edição, e neste caso sua duração pode ser controlada com bastante facilidade.

Fonte: Fazendo vídeo

Faixa Dinâmica - Diferença entre o sinal de nível mais alto e o de nível mais baixo que se ouve em determinado filme ou disco.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Feedback - Processo que consiste em injectar uma pequena porção do sinal de saída de um aparelho de volta à sua entrada. Tem por finalidade reduzir distorções, ruídos, melhorar a resposta de frequência, etc. Chama-se Realimentação negativa quando o sinal aplicado à entrada está em fase oposta à do sinal original.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Field order (field dominance) - As imagens de vídeo do tipo interlaced são compostas por dois campos, um somente com linhas ímpares e outro somente com linhas pares, exibidos de modo alternado na tela do monitor ou TV. Quando se edita um vídeo, é importante saber qual campo é montado primeiro, se o par ou o ímpar. Isto porque não existe um padrão para montagem do quadro de uma imagem de vídeo: em alguns sinais, o campo par é desenhado primeiro, depois o campo ímpar, formando assim um determinado quadro de imagem. O quadro seguinte continuará com a alternância, ou seja, par-ímpar-par... e assim por diante.

Softwares de edição-não-linear possuem uma opção para indicar de que tipo é o vídeo em que se está trabalhando, se é um vídeo upper field ou um vídeo lower field. Se o ajuste estiver incorreto, será montada uma imagem com as linhas trocadas de posição, o que afeta principalmente imagens com perfis inclinados e imagens em movimento, através de um efeito denominado combing.

Em um dado exemplo a posição correta é a da esquerda; onde, as linhas ímpares são montadas primeiro (upper field) e as pares em seguida, para formar a imagem de uma barra inclinada.

Algumas placas de captura de vídeo geram vídeo com field dominance do tipo upper, outras com field dominance do tipo lower. Os formatos de vídeo DV (MiniDV, DVCAM, DVCPRO e Digital-8) possuem field dominance do tipo lower field. Não é possível saber, ao assistir um determinado vídeo que apresenta problemas de combing, se ele é do tipo upper ou lower; o que se faz geralmente é alterar a opção upper/lower no software e observar a imagem verificando se o problema foi corrigido. Esta tese foi defendida por mim no fórum quando se aventou a possibilidade de fluxos de vídeo originados da TV

Broadcasting usarem um determinado field order (x) e arquivos oriundos de VCR utilizarem outro field order(y).

Esta opção geralmente possui uma terceira, além de upper/lower: a opção off. Neste caso, o software não toma nenhuma decisão de montagem de um campo ou outro em primeiro lugar. Esta opção deve ser selecionada se o arquivo de vídeo for utilizado exclusivamente em microcomputadores, onde as imagens são sempre exibidas no modo progressive scan ao invés do interlaced, quando as linhas são montadas na sequência, uma após outra, como web-streaming ou aplicações em CD-ROM por exemplo.

Escolhida uma opção (upper ou lower), a mesma deve ser mantida durante todo o processamento do arquivo de imagem.

MUITA ATENÇÃO: Se outros arquivos de diferentes fontes forem acrescentados durante a edição, também deverão ter o mesmo tipo de dominância.

Fonte: Fazendo vídeo/Mr. Walker

Fire Wire - Protocolo desenvolvido pela Apple Computer, que originou o IEEE-1394.

Fonte: Fazendo vídeo

Fire Wire, conector - O mesmo que IEEE-1394 conector.

Fonte: Fazendo vídeo/Mr. Walker

Firmware - É um software armazenado em chip para controlar o funcionamento de um dispositivo eletrônico.

Ex. Cada DVD Player possui um firmware que controla como ele executa os discos.

Para corrigir as falhas, ou em alguns casos para contornar erros de autoração em discos populares, o player deve ser atualizado com uma substituição do chip do firmware. Isto normalmente tem que ser feito em um centro de assistência técnica do fabricante, embora, alguns players possam simplesmente ser atualizados inserindo um CD.

Fonte: Mr. Walker / Desmistificando DVD

Flipper - Um filme de DVD, normalmente com mais de duas horas, que está dividido em dois lados de disco, exigindo que você se levante para virar o lado do DVD (flip) quando chega a interrupção. O termo técnico para o Flipper é DVD-9. Ver também RSDL.

Fonte: Glossário de Vídeo

Fonte de Sinal - Nome dado a todo equipamento que gera sinal de vídeo, áudio ou ambos. Ex. CD, videocassete, DVD, etc.

Fonte: Tonifoto

Formato 16:9 - Tipo de formato de tela dos televisores widescreen (formato de tela de cinema). Esse formato foi adotado como padrão para o DVD e para a TV digital (HDTV e SDTV). Também pode ser expresso na forma **1,78: 1**.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Formato 4:3 - Tipo de formato de tela dos televisores normais. Também pode ser expresso na forma **1,33: 1**.

Fonte: Tonifoto

Frame aspect ratio - É a proporção entre a altura e a largura de uma determinada imagem. A proporção tradicionalmente utilizada em TV e no fotograma normal de uma película cinematográfica de 35mm é 4:3 (quatro unidades de largura por três de altura); existem no entanto outras proporções padronizadas para imagens de cinema e vídeo, como as utilizadas em HDTV e as utilizadas em cinema widescreen.

Frame Movie mode Este processo, desenvolvido pela Panasonic e posteriormente utilizado também pela Canon, intermediário entre o interlace e o progressive scan, é às vezes chamado pseudo-progressive e utiliza a leitura padrão no modo interlaced do CCD e um 'truque' posterior para imitar o modo progressive, denominado vertical pixel shift. Câmeras com esta função conseguem gravar um sinal interlaced sem porém apresentar os problemas decorrentes da diferença no tempo de captura entre um campo e outro. A qualidade da imagem final é intermediária entre a do processo tradicional interlaced e a do processo progressive. Do mesmo modo que a função progressive scan, a função Frame Movie também é útil na geração de imagens estáticas (fotos, geralmente no formato JPEG) a partir do conteúdo gravado na fita.

Fonte: Fazendo vídeo

Frame rate - Quantidade de quadros exibidos por segundo em um vídeo ou filme. O cinema, que é anterior à televisão, consolidou-se exibindo 16 qps (quadros por segundo) na época do cinema mudo. Esta taxa permitia exibir os movimentos das cenas sem utilizar quantidade demasiada de película, muito cara na época. Quando surgiu o cinema sonoro, a velocidade de passagem do filme no projetor teve que ser aumentada para garantir uma qualidade mínima ao som: a trilha sonora passou a fazer parte da película. E a velocidade de 24 qps foi a menor encontrada que podia garantir esta qualidade mínima ao som, sempre levando-se em conta o objetivo de economia de película. Mais tarde, algumas experiências foram feitas em diferentes valores de frame rate, porém permaneceu em uso o valor 24 qps.

A televisão, assim como o cinema, passou pelo uso de diferentes valores de frame rate. No entanto, ao contrário deste, que usou durante um certo tempo 16qps antes de passar para 24qps, a televisão consolidou-se com a criação do padrão NTSC, na década de 40, exibindo, ainda em preto e branco, 30

qps. O sistema utilizado, em uso até hoje, é o interlaced, onde um quadro é formado por 2 campos. Como cada campo representa uma leitura da imagem de alto a baixo em um determinado intervalo de tempo, é usual indicar seu frame rate como 60i (60 campos por segundo, no modo interlaced). Nos sistemas PAL, existem 2 valores de frame rate em uso: 60i (sistema PAL-M) e 50i (nos demais). No sistema SECAM o valor do frame rate é 50i.

Fonte: Fazendo vídeo

Frame size - O mesmo que Frame aspect ratio.

Fonte: Fazendo vídeo

Front-view television (Televisor de visão frontal) É todo televisor que tem um "tubo" ou cinescópio - em linguagem técnica chamado de tubo de raios catódicos, TRC ou VRC. Ideal se você quer assistir filmes com luz ambiente ou simplesmente não tem espaço para uma TV maior.

Fonte: Glossário de Vídeo

Graves - Nome que se dá aos sons compreendidos entre 20 e 250Hz.

Fonte: Tonifoto

HD-DVD - Teoricamente a próxima geração de DVD Video irá tirar vantagem da tecnologia de laser azul e televisores de alta definição. Entretanto a sigla HD-DVD é propriedade de uma tecnologia totalmente diferente, portanto não será chamada por este nome. Além disso, se os estúdios de Hollywood fizeram o maior corpo mole para colocar seus filmes caríssimos em DVDs duráveis e facilmente pirateáveis, você acha que eles estão morrendo de vontade ou com uma grande perspectiva de fazer lançamentos em formato de alta definição? Não muito. Se você está esperando o surgimento do HD-DVD, você pode esperar sentado, pois vai demorar muuuuuuuuuito. As brigas comerciais vão ser enormes, além do mais, a tecnologia de laser azul está disponível em pouquíssimos laboratórios a um custo ainda proibitivo, e pelo andar da carruagem, vai continuar estratosférico por alguns anos.

Fonte: Glossário de Vídeo

HDTV - Sigla para Televisão de Alta Definição (High Definition Television). O governo americano afirma que todos terão TV de alta definição nos próximos anos, mas os consumidores tem que topa comprar estes aparelhos primeiro. No caso brasileiro, ainda nem foi definido um formato, estando a disputa entre o padrão Europeu e o Americano (A gente já não viu este filme antes?). O número de linhas deve mais do que dobrar, mas isto gera sinais com banda excessivamente larga, gerando problemas para transmissão e para os sistemas a cabo já existente. As transmissões já serão feitas em widescreen (16x9), mas as emissoras podem optar por transmitir 4 programas em formato digital padrão ao invés de um só em alta definição. Nós tivemos a oportunidade de ver isto de perto na NAB de 1998, vale a pena esperar e sonhar, pois só falta ter cheiro.

Fonte: Glossário de Vídeo

HDTV (High Definition TV) - TV de alta definição. É como se chama o novo sistema de transmissão de televisão, já adotado no Japão e nos Estados Unidos e que ainda está em fase de definição quanto ao padrão a ser adotado no Brasil.

Fonte: Tonifoto

HDTV - TV de Alta Definição (High Definition TV) - Proposta de padrão para a TV com melhor definição. O número de linhas de definição horizontal passa a 1125 linhas (contra 525 do padrão atual.), a 60 Hz entrelaçadas, 30 MHz de banda de luminância, com relação de aspecto de 16:9. Este padrão aproxima o vídeo à qualidade do cinema, com a tela mais larga e melhor definição de imagem.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Hi-Fi Stereo - Reprodução do som com alta fidelidade. O videocassete Hi-Fi Stereo é ideal para a utilização em sistemas de Home Theater.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

HI-Speed Zoom - Possibilita uma rápida aproximação dos objetos distantes durante o processo de filmagem.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Home Theater - Em português, Cinema em Casa. Por Home Theater, entende-se a integração de produtos de áudio e de vídeo de alto desempenho, para levar até nossas casas o impacto e a emoção que se tem ao assistir a um filme em uma boa sala de cinema. Um Home Theater Dolby Pro-Logic, por exemplo, é composto dos seguintes aparelhos:

- 2 caixas acústicas para os canais frontais (esquerdo e direito), 1 para o canal central, 2 para o surround.

Em um sistema composto de caixas tipo satélite ou bookshelf nos canais frontais e de surround é acrescentada mais uma caixa separada para a reprodução das baixas frequências chamada subwoofer;

- Receiver ou amplificador com processador Dolby Pro-Logic;

- DVD e /ou videocassete Hi-Fi;

- Televisor, preferencialmente de 29 polegadas para cima, com som estéreo e resolução horizontal de 500 linhas ou mais.

Fonte: Tonifoto

i.Link - Nome para a interface baseada no protocolo IEEE-1394 utilizada pela Sony.

Fonte: Fazendo vídeo

IEEE-1394 - Também chamado i.Link, Firewire ou DTVLink - protocolo padrão para transmissão digital de áudio, vídeo e dados a curta distância. Desenvolvido originalmente pela Apple Computer, foi proposto à organização IEEE - Institute of Electrical and Electronics Engineers (EUA) e por ela tornado padrão em 1995.

Firewire é o nome utilizado pela Apple para sua versão do IEEE-1394 e por diversas empresas que o empregam em seus produtos, i.Link é o nome criado pela Sony para a mesma interface e DTVLink o nome padronizado pelo CEA (Consumer Electronics Association) também para a mesma interface.

O formato DV foi a primeira aplicação a utilizar esta tecnologia, sendo parte opcional do mesmo - pode ou não ser implementada, conforme o fabricante. Deverá no futuro ser o substituto de protocolos como IDE, SCSI, etc...

O IEEE-1394 é um sistema de comunicação serial, bi-direcional de alta velocidade, proposto para simplificar as conexões entre produtos digitais, como câmeras, computadores, drives DVD, etc... Algumas características: sinais de áudio & vídeo & outros trafegam por um único cabo/conector, sinais simultâneos podem trafegar nas duas direções, pode conectar até 63 periféricos em uma única cadeia, os periféricos podem ser conectados /desconectados ligados à cadeia (hot pluggable). Sinais digitais de vídeo quando copiados de um equipamento para outro através deste tipo de conexão não sofrem degradação da imagem.

Existem dois tipos de conectores usados: com 4 e com 6 pinos (unpowered e powered).

Fonte: Fazendo vídeo/Mr. Walker

Iluminação Automática Acoplada - Recurso que ao detectar insuficiência de luz no ambiente aciona automaticamente a lâmpada da câmera, permitindo uma filmagem perfeita e descomplicada.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Imagem - Formação da... na câmera - A lente da câmera de vídeo forma a imagem em uma superfície foto-sensível no interior da câmera chamada target, da mesma maneira que a lente da câmera de cinema forma a imagem no filme. Só que ao invés de filme, as câmeras de televisão utilizam receptores foto-sensíveis chamados CCDs (Charged--Coupled Devices) capazes de detectar diferenças na intensidade do brilho (brightness), nos diferentes pontos de uma imagem.

A superfície do CCD (também chamado de chip) contém de centenas de milhares a milhões de pixels, que reagem eletricamente à quantidade de luz focalizada em sua superfície.

As áreas de luz e sombra de uma imagem, detectadas nesses pontos, são transformadas em sinais elétricos - volts - de acordo com a sua intensidade. Quanto mais brilhante a luz, maior o sinal (mais voltagem) gerado.

A voltagem de cada um desses pontos pode então ser "lida", linha por linha, num circuito eletrônico. O processo é continuamente repetido criando, assim, uma seqüência de mudanças constantes de informação de campo e quadro de vídeo. Num certo sentido, este processo todo é invertido no aparelho de TV. A voltagem de cada pixel gerado pela câmera é transformada novamente em luz - que resulta na imagem que vemos na tela de TV.

Fonte: Tudo sobre TV

Impedância - Oposição à passagem de um sinal elétrico, expressa em ohms. Os alto-falantes possuem um valor nominal de impedância que deve ser coerente com o valor da impedância do amplificador ou receiver ao qual está ligado.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Interlace de imagem - Quando as linhas exibidas na tela são desenhadas de maneira alternada, primeiro as pares, depois as ímpares e assim por diante. O sistema de TV tradicional mostra as linhas neste modo. Já os sistemas de computadores utilizam a forma non-interlace, onde as linhas são desenhadas na seqüência, uma a uma, sem alternância

Fonte: Fazendo vídeo

JPEG (Joint Photographic Experts Group) - Padrão de codificação / decodificação de dados utilizado para comprimir / descomprimir imagens fotográficas estáticas. Neste padrão, a imagem é dividida em quadrados de 8x8 pixels, e através de complexos cálculos matemáticos é calculada uma cor 'média' para estes 64 pixels. Com isso ocorre perda de detalhes na compressão. Processos em que isto ocorre são conhecidos como 'lossy'. Existem processos onde não ocorrem perdas ('lossless'), utilizados por exemplo no padrão GIF (Graphic InterFace, desenvolvido pela Compuserve) de compressão de imagens fotográficas. No entanto padrões como o GIF são apropriados para gráficos por exemplo e não imagens fotográficas, por que o conjunto de cores tratados por eles (256 cores) é muito menor do o utilizado em padrões como o JPEG.

O tipo de compressão utilizado no padrão JPEG é o intraframe. Quando utilizado individualmente sobre cada quadro de uma sequencia de imagens de vídeo recebe o nome MJPEG (Motion JPEG).

Fonte: Fazendo vídeo

Karaoke - Recurso que permite a conexão de um microfone para se cantar em sincronismo com um acompanhamento musical. Esse recurso pode vir acompanhado das seguintes funções:

Mic Mixing: Controla o equilíbrio de volume entre o microfone e o som proveniente das fontes do aparelho, permitindo que se cante com a voz mixada ao som da fita, CD, rádio ou aparelho externo;

Pitch: Efeito que permite variações de tom para uma melhor integração entre a voz do cantor e o acompanhamento musical;

Echo: Permite ajustar níveis de eco para a voz do cantor;

Vocal Fader: atenua o vocal original da música, ressaltando a voz de quem estiver utilizando o microfone.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Laserdisc - Primeiro formato de disco para o videófilo. Lançado ainda nos anos 80, gerava um sinal analógico à partir de um disco do tamanho de um LP de vinil. Muito bom para a época (e ainda muito superior à fita), mas nunca foi um sucesso de mercado. Entretanto ainda existem alguns malucos que afirmam que o formato é superior ao DVD que usa processo de compressão MPEG-2. Nós já tivemos a oportunidade de comparar os dois formatos e respeitosa e discordamos. O DVD é superior.

Possuo um Laserdisc Player Pioneer CLD-A100, e, entre outros, dois títulos (tanto em laserdisc quanto em DVD) que servem de parâmetros para estabelecer e comprovar a superioridade do DVD sobre o formato analógico Laserdisc. Os títulos são [Carole King In Concert](#) e [Total Recall](#) do *Arnold Schwarzenegger*

Fonte: Mr. Walker & Glossário de Vídeo

Laserdisc (LD) - Disco óptico de 12 polegadas contendo som e imagem. Pode ser considerado um predecessor do DVD. As imagens são gravadas através de um processo analógico e o som é digital, como no CD.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

LCD (Liquid Crystal Display) - Usado em painéis de aparelhos eletrônicos em geral para exibir o status das funções. A Tela de Cristal Líquido também está começando a substituir o tubo de imagem convencional dos televisores e dos viewfinders das câmeras de vídeo.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

Linhas (imagem de vídeo) - A imagem de vídeo é formada através de uma sequência de linhas horizontais. Estas linhas são geradas por um dispositivo sensível à luz colocado dentro das câmeras. Antigamente este dispositivo era um tubo de imagem denominado vidicon; hoje é um chip denominado CCD. O resultado da leitura do CCD é um sinal analógico que pode, opcionalmente, ser digitalizado logo em seguida ou não, resultando nos formatos analógicos (VHS por exemplo) e digitais (MiniDV por exemplo).

Fonte: Fazendo vídeo

lower field (F2 Dominant) - Tipo de arquivo de vídeo onde o campo das linhas pares (chamado F2) é desenhado primeiro na imagem, seguindo-se o campo ímpar. O nome decorre do fato das linhas pares estarem abaixo (lower) das demais, considerando-se as linhas completas (e não a meia linha do campo

par que na verdade inicia-se na mesma posição horizontal).

Fonte: Fazendo vídeo

Luminância - Brilho, medida da luminosidade total da imagem.

Fonte: Fazendo vídeo

Macrovision - É uma tecnologia proprietária projetada para inibir a pirataria. O macrovision causa uma interferência quando se tenta copiar material protegido por ela. Por causa disto, é bastante popular entre os principais estúdios e empresas de home video. Se você tentar copiar material protegido com macrovision, você vai notar que a imagem sofre distorções e a luminância se alterna entre o extremamente escuro e o o extremamente claro. O macrovision não interfere no sinal de áudio. O macrovision pode ser "desabilitado" em alguns aparelhos ou ainda pode se usar aparelhos externos que "cortam" o efeito do macrovision.

Fonte: Glossário de Vídeo

Matte - Em composição digital utilizando canais alfa, nome dado à máscara que encobre parcialmente a imagem localizada na camada (layer) de baixo. Um matte pode ser imaginado como uma cartolina onde recorta-se alguma figura; a seguir, a cartolina é colocada sobre uma foto: a parte vazada deixará ver a imagem da foto, a parte opaca não. Na composição, a parte opaca corresponde à visualização da imagem situada no layer de cima.

Fonte: Fazendo vídeo

Mid Range - Alto-falante utilizado para reproduzir as frequências médias (de 250 Hz a 6 kHz).

Fonte: Tonifoto

MiniDVD - Formato de vídeo não oficial, baseado em MPEG-2 para gravar em CD comum o conteúdo de um DVD.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

MJPEG - Algoritmo de compressão/descompressão de dados JPEG utilizado em imagens fotográficas, porém aplicado ao vídeo, onde cada quadro é comprimido individualmente.

Fonte: Fazendo vídeo

Mono - Um sinal de áudio monaural, enviado por uma ou mais caixas. Em alguns DVDs está descrito como "mono dois canais", mas isto não é estéreo, pessoal. Apenas significa que você pode criar um "palco virtual" de som um pouco mais largo. Geralmente é chamado de "1.0" no jargão de home theater.

Fonte: Hojo Shinzo - Fórum INFO DVD

MP-3 - O MP-3 (MPEG-1 Layer 3) é um formato de áudio digital de alta qualidade bastante usado na

Internet. O grande atrativo do formato é que os arquivos MP-3 podem ser comprimidos até 1/12 do tamanho de um arquivo de som digital formato WAV (o mais comum para áudio digital).

Fonte: Tonifoto

MPEG - A sigla MPEG designa um grupo de especialistas (Motion Picture Experts Group, ou Grupo de Especialistas em Filmes), formado em 1988 a partir de uma resolução dos organismos internacionais que regem as normas e os procedimentos no campo eletrônico, especificamente de radiodifusão, televisão e outras disciplinas que empregam imagens em movimento. Estes organismos são o ISO/CCITT, sigla que significa International Standard Organization (Organização Internacional de Padronização) e Comitê Consultivo Internacional de Telefonia e Televisão. Basicamente há 2 tipos de normas de compactação: o MPEG-1 e o MPEG-2.

Fonte: Glossário de Vídeo

MPEG (II) - Padrão de compressão de vídeo digital e formato de arquivos desenvolvidos pelo Moving Picture Expert Group, um grupo de trabalho da International Standards Organization (ISO). O padrão MPEG atinge alta qualidade de imagens. Também alcança elevado nível de compressão, armazenando em vez de todos os quadros, apenas a mudança de um quadro para o outro. O MPEG compacta os vídeos com uma técnica chamada compressão com perdas, na qual parte das informações é removida. No entanto esta perda não é perceptível. O MPEG tem três versões: MPEG-1, MPEG-2 e MPEG-4.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

MPEG (Motion Picture Experts Group) - Padrão de codificação / decodificação de dados utilizado para comprimir e descomprimir vídeo. Existem dois tipos: MPEG1 e MPEG2, ambos utilizando compressão multi-frame.

Fonte: Fazendo vídeo

MPEG-1 - Aplica-se principalmente às plataformas que usam uma velocidade de dados não superior a 1,2 Megabits por segundo (Mb/s), tais como CD com vídeo (V-CD), CD-ROM e outras. Para as imagens DTV e DVD, este valor não é suficiente. O MPEG-1 foi apresentado em 1991.

Fonte: Glossário de Vídeo

MPEG-2 - Permite usar velocidades de dados de 1,2 até 15Mb/s e aceita uma variedade de aplicações, desde imagens com qualidade VHS até DTV e HDTV. Entre suas aplicações encontra-se o DVD. O MPEG-2 começou em 1990, porém em 1992 foi expandido para incluir também o HDTV. O MPEG-2 pode ser considerado um sistema assimétrico, ao exigir equipamentos muito complexos no lado da geração dos sinais e equipamentos muito mais simples do lado dos receptores ou reprodutores. Esta característica é muito conveniente e permitiu que o sistema obtivesse uma ampla adesão internacional.

Fonte: Glossário de Vídeo

MPEG-2 (de Moving Picture Expert Group) Sistema de compressão de sinais digitais de vídeo com a finalidade de obter um melhor aproveitamento do espaço disponível em uma memória ou meio de gravação (como o DVD), sem perda perceptível de qualidade.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

MPEG-2 (II) - Resolução de 720 x 480 ou 1280 x 620 a 60 quadros/seg. é o padrão usado nos filmes DVD.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

MPEG-4 - Padrão baseada em MPEG-1, MPEG-@ e QuickTime. É usado para transmitir imagens em banda estreita.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

MPEG1 (Motion Picture Experts Group-1) - Primeiro padrão criado para compressão de imagens de vídeo digitalizadas, no final dos anos 80. A resolução horizontal obtida após a compressão é baixa: cerca de 320 linhas - semelhante à do formato VHS. Toda compressão introduz no resultado final pequenas distorções na imagem (denominadas artefatos de compressão), presentes em maior ou menor número, dependendo da qualidade do algoritmo de compressão utilizado (ex. o algoritmo MPEG2 é melhor do que o MPEG1) e da taxa de compressão utilizada (maior ou menor compressão). Utilizado geralmente em vídeos distribuídos em CD-ROM.

Fonte: Fazendo vídeo

MPEG2 (Motion Picture Experts Group-2) - Segundo padrão criado para compressão de imagens digitalizadas de vídeo, no início dos anos 90. A resolução horizontal obtida após a compressão é maior do que a obtida com o algoritmo MPEG1 (cerca de 720 linhas) e a qualidade também é melhor. Utilizado em filmes gravados no formato DVD.

Fonte: Fazendo vídeo

MPEG4 (Motion Picture Experts Group-4) - Padrão criado no final dos anos 90 para compressão de imagens digitalizadas de vídeo voltadas à utilização na Internet. Este padrão, criado pela Microsoft juntamente com o projeto europeu ACTS-MOMUSYS possibilita determinar-se o nível de qualidade a ser obtido, desde inferior em equivalência ao MPEG1 até equivalente ao MPEG2.

Fonte: Fazendo vídeo

NLE (Non Linear Editing) - O mesmo que edição-não-linear.

Fonte: Fazendo vídeo

Non-drop Timecode (non-drop frame Timecode) - Ao contrário dos Timecodes do tipo drop, não existe aqui a correção (ajuste na numeração) dos quadros (frames), acarretando diferença perceptível do

tempo real em relação ao tempo apontado na marcação do Timecode, após determinado tempo de gravação. Editores que trabalham com filmes geralmente preferem o uso deste tipo de Timecode na captação em vídeo para facilitar a visualização quando o material é convertido posteriormente para película (em cinema não existe o problema da diferença de tempos na frequência de quadros existente nos sistemas NTSC e PAL de 30qps).

Fonte: Fazendo vídeo

Non-interlace - O oposto de interlace de imagem.

Fonte: Fazendo vídeo

NTSC - Sistema de Televisão a cores adotado nos EUA. É importante ressaltar que 95% do mercado de fitas para locação no Brasil é NTSC. (Veja "PAL-M").

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

NTSC (National Television Standards Committee) - Padrão definido por uma associação entre um comitê com este nome, emissoras de TV e fabricantes de receptores, nos EUA, no início dos anos 50, originalmente especificando como imagens em preto e branco deveriam ser transmitidas analogicamente de um ponto a outro. O espectro de altas frequências VHF havia sido dividido em 13 canais em 1945 pelo US Federal Communications Commission, determinando com isso um tamanho máximo de banda para cada um. Os engenheiros deste comitê tiveram então de criar especificações que fizessem com que a quantidade de informação transmitida coubesse no espaço destinado a cada canal.

Assim, foi estabelecido que a frequência de troca de quadros na imagem seria de 60/seg, igual aos 60 Hz (ciclos/seg) utilizados na corrente elétrica nos EUA, a quantidade de linhas na tela 525, a resolução horizontal 330 linhas e o sinal monoaural. Como a largura de banda disponível não era suficiente para transmitir uma imagem completa, com todas as linhas, 60 vezes por segundo, optou-se por dividi-la em 2 partes, uma com as linhas pares e outra com as ímpares, mostradas alternadamente, a cada 1/60 seg - conceito denominado interlace de imagem - fato para o olho humano imperceptível.

No início da década de 60 o padrão NTSC foi implementado, tendo sido acrescentadas as especificações para imagens coloridas. Como não havia espaço para aumentar a banda disponível para acrescentar as informações de cor, os engenheiros do comitê criaram um segundo sinal, específico para cor, misturado de forma codificada ao primeiro, destinado à luminância, criando assim um sinal composto. O requisito básico é que o sinal de luminância deveria permanecer inalterado com esta modificação, para permitir que antigos televisores em preto e branco continuassem a captar a mesma imagem de antes.

A forma como os sinais foram misturados apresenta às vezes falhas nas cores, como enfraquecimento em determinados pontos, mistura com partes de outra cor, supersaturação de determinadas cores - principalmente vermelho. A ausência de indicação de referência absoluta no sinal de cor (x % de azul,

mas em relação a qual padrão de azul?) deixa os aparelhos livres para reproduzir as cores conforme seus ajustes individuais (receptores colocados lado a lado mostram a mesma cor com tons diferentes); para ajustá-los são necessários recursos como color bars e vetorscópios por exemplo. Como melhoria deste padrão, foi proposto o padrão PAL, no final dos anos 60.

Posteriormente o padrão NTSC foi novamente implementado, com o som estéreo, legendas para surdos embutidas no sinal e o sinal de som multi-lingue SAP.

Alguns países que utilizam NTSC: Bahamas, Barbados, Bermudas, Bolívia, Cambodja, Canadá, Chile, Colômbia, Coréia, Costa Rica, Cuba, El Salvador, Equador, Estados Unidos, Filipinas, Guatemala, Honduras, Japão, México, Panamá, Peru, Porto Rico, República Dominicana, Suriname, Trinidad e Tobago, Venezuela.

(Obs. em alguns poucos países há mais de um padrão em uso, geralmente um oficial e outro introduzido por novos serviços de TV a cabo ou utilizado para recepção de sinal proveniente de países vizinhos, em locais próximos às fronteiras. Ainda em outros países existe diferença de padrão quando a transmissão / recepção é feita em VHF ou UHF; no Brasil em ambos sistemas o padrão é o mesmo, PAL-M).

Fonte: Fazendo vídeo

Oversampling (Sobreamostragem) - Mecanismo utilizado para aumentar o número de amostras em um sinal digital proveniente de um padrão CD, de forma a possibilitar o uso de um filtro passa-baixo digital de alta precisão e assim obter maior fidelidade à forma de onda na transformação digital-analógica. A amostragem normal de 44,1 kHz pode ser aumentada em 4 ou mais vezes.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

PAL (Phase Alternate Lines) - Padrão criado na Alemanha no final dos anos 60, para eliminar vários problemas existentes no padrão NTSC referentes à reprodução de cor, invertendo-se a fase do sinal de cor para linhas alternadas na tela. A reprodução de cores resultou mais precisa do que no padrão NTSC e o sistema foi adotado em vários países do mundo, exceto os já comprometidos com investimentos no sistema NTSC.

Neste países a corrente elétrica alternada era gerada em 50 ciclos/seg (ao invés de 60, como nos EUA), por isso a frequência de mudança de campos foi especificada como 50 e não 60, sendo as imagens transmitidas a 25 quadros/seg ao invés de 30/seg. Esta redução na cadência de mudança das imagens faz com que as mesmas sejam um pouco mais 'visíveis' do que no padrão NTSC - a imagem 'pisca' mais.

Há um único país onde este problema não ocorre, o Brasil, porque a corrente utilizada é de 60 ciclos/seg - e portanto as imagens são transmitidas com frequência de 30 quadros/seg.

Nos sistemas PAL de 50 ciclos, para compensar a perda na qualidade visual ao mostrar-se 25 quadros/seg a quantidade de linhas na tela foi ampliada: estes sistemas mostram 625 linhas ao invés das 525 do sistema NTSC - a imagem aparenta-se mais nítida e definida. Há outros fatores também no sinal PAL que o tornam superior ao NTSC: maior contraste obtido nas imagens (a parte do sinal que controla esta característica é mais abrangente) e maior detalhamento geral, por sobrar mais espaço de banda para a luminância uma vez que o sinal de cor ocupa menos espaço por utilizar frequência maior do que no NTSC.

A alternância de fase no sinal de cor exige mais campos para completar-se o ciclo completo de cor, limitando ligeiramente a precisão dos equipamentos de edição neste sistema em relação ao NTSC. Também em relação ao NTSC os sistemas PAL de 625 linhas ficam mais sujeitos a interferências em transmissões de um equipamento a outro, devido a requerer maior banda. Outro problema frequente é a saturação das cores, muitas vezes fugindo do original. Na mesma época em que o padrão PAL era desenvolvido, também era criado o padrão SECAM.

O padrão PAL não é exatamente idêntico nos diversos países onde é adotado: ligeiras variações em suas características básicas diferenciam um padrão de outro e para identificá-los são adotados sufixos conforme o subtipo de PAL: PAL-M, PAL-N, PAL-D, PAL-I, PAL-B, PAL-G e PAL-H.

Alguns países que utilizam PAL: Açores, Afeganistão, África do Sul, Albânia, Alemanha, Algéria, Angola, Argentina, Austrália, Áustria, Bangladesh, Bélgica, Botswana, Camarões, China, Dinamarca, Emirados Árabes, Espanha, Etiópia, Finlândia, Gâmbia, Gibraltar, Grécia, Hong Kong, Ilhas Canárias, Índia, Indonésia, Irlanda, Itália, Iugoslávia, Jordânia, Israel, Kuwait, Libéria, Luxemburgo, Madeira, Malásia, Malta, Namíbia, Nepal, Nova Zelândia, Paquistão, Paraguai, Portugal, Reino Unido, República Tcheca, Romênia, Serra Leoa, Singapura, Somália, Sudão, Suécia, Suíça, Tailândia, Tanzânia, Turquia, Uganda, Uruguai, Vietnam, Yemen, Zâmbia, Zimbábue.

(Obs. em alguns poucos países há mais de um padrão em uso, geralmente um oficial e outro introduzido por novos serviços de TV a cabo ou utilizado para recepção de sinal proveniente de países vizinhos, em locais próximos às fronteiras. Ainda em outros países existe diferença de padrão quando a transmissão / recepção é feita em VHF ou UHF; no Brasil em ambos sistemas o padrão é o mesmo, PAL-M).

O sinal de um sistema geralmente não é compatível com outro: dependendo do sistema, uma fita gravada em PAL por exemplo pode não apresentar imagem alguma em um VCR do sistema SECAM por exemplo, ou mostrar imagens em preto e branco.

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-B - Variação do padrão PAL, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao PAL-G e PAL-H ; alguns países que o utilizam: Alemanha, Açores, Albânia, Algéria, Austrália, Áustria,

Bangladesh, Bélgica, Camarões, Dinamarca, Espanha, Etiópia, Finlândia, Índia, Indonésia, Israel, Itália, Jordânia, Kuwait, Libéria, Madeira, Malásia, Malta, Nepal, Nigéria, Nova Zelândia, Paquistão, Portugal, Singapura, Sudão, Suécia, Suíça, Tailândia, Tanzânia, Turquia, Uganda, Vietnam, Zâmbia, Zimbábwe.

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-D - Variação do padrão PAL, utilizando 6,0 Mhz como largura de banda (em alguns tipos como PAL-M e PAL-N a largura é menor); alguns países que o utilizam: China, Romênia.

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-G - Variação do padrão PAL, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao PAL-B e PAL-H ; alguns países que o utilizam: República Tcheca, Suécia e Suíça (em UHF).

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-H - Variação do padrão PAL, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao PAL-B e PAL-G ; alguns países que o utilizam, em UHF: Gibraltar, Libéria, Malta.

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-I - Variação do padrão PAL, utilizando 5,5 Mhz como largura de banda ; alguns países que o utilizam: África do Sul, Angola, Botswana, Gâmbia, Irlanda, Namíbia, Reino Unido (em UHF).

Fonte: Fazendo vídeo

PAL-M - Variação do padrão PAL, utilizando 30 quadros por segundo ao invés de 25 e 525 linhas ao invés de 625; utilizado somente no Brasil.

Fonte: Glossário de termos de vídeo.

PAL-N - Variação do padrão PAL, utilizando 4,2 Mhz como largura de banda (a mesma do PAL-M): nos demais tipos a largura é maior; alguns países que o utilizam: Argentina, Paraguai.

Fonte: Fazendo vídeo

PAL60 - (Pseudo-PAL ou Quasi-PAL) Televisores do sistema PAL não podem reproduzir imagens do sistema NTSC; para contornar o problema, foi criado um sistema híbrido denominado PAL60. Diferente do sistema PAL-M, embora com as mesmas características de frame rate (60 campos entrelaçados por segundo, formando 30 quadros) e resolução vertical (525 linhas), o sinal para este sistema é gerado através de um circuito eletrônico colocado no interior de VCRs ou DVD players, no momento em que reproduzem uma fita ou DVD gravados no sistema NTSC. Os aparelhos (VCRs / DVDs players) que geram sinal no modo PAL60 foram desenvolvidos para uso em locais onde o sistema utilizado é um dos sistemas PAL. Como os televisores em uso nesses países não aceita sinal no modo NTSC, esta é uma forma de se permitir a visualização de fitas e discos gravados neste sistema. É necessário que o aparelho de TV aceite no entanto o modo PAL60, mas como a maioria dos televisores dos sistemas PAL mais recentes aceita

também este tipo de sinal, é possível haver neste caso uma certa padronização entre os diversos tipos de PAL existentes. O padrão de formatos estabelecidos para DVD players prevê a geração de sinais nos sistemas NTSC e PAL60. O PAL60 é utilizado sobretudo nos países europeus.

Uma alternativa ao modo PAL60 é o uso de VCRs e DVD players que convertem o sinal de fitas e discos NTSC para um dos sistemas PAL (como um VCR que lê uma fita NTSC e converte o sinal de saída para o sistema PAL-M, permitindo a conexão com um televisor neste sistema).

Outra alternativa é o uso de VCRs e DVD players emitindo o sinal de vídeo no sistema NTSC, conectados a televisores que também aceitem sinais neste sistema.

Fonte: Fazendo vídeo

Parental Lock - Recurso que permite o bloqueio de determinado canal / disco, evitando que as crianças assistam a programações inconvenientes.

Fonte: Tonifoto

Pay Per View - Sistema pelo qual o usuário de mini-antenas parabólicas escolhe eventos especiais, pagando apenas aquilo que deseja assistir. É como se o assinante tivesse uma locadora em sua casa com acesso total pelo seu controle remoto.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

PCM - Sigla para "Pulse-code modulation", o padrão digital dos atuais CDs de áudio. Os dados não-comprimidos que nos oferecem um som digital primitivo quando ouvimos música nos nossos aparelhos de CD. PCM Compact Discs é provavelmente a tecnologia mais radical e de maior sucesso jamais oferecida para o consumidor final, embora DVD Video poderá rivalizar com isto em poucos anos. Veja também DVD de áudio

Fonte: Glossário de Vídeo

PCM (Pulse Code Modulation) - Representação não comprimida, codificada na forma de números binários (0s e 1s), de um sinal de áudio. Nos CDs, cada segundo do sinal de áudio é dividido em 44.100 amostras de 16 bits.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

PIP (Picture in Picture) Este recurso possibilita assistir a dois programas simultaneamente, sendo um na tela principal da TV e outro numa pequena tela.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Pixel - Imagens ao serem digitalizadas sofrem processo de amostragem (sampling) que gerará, para cada linha da mesma, uma sequência de valores representando pequenos pedaços da mesma. Estes

pedaços lembram um mosaico de pequenas pastilhas de mesmo tamanho, alinhadas lado a lado, onde cada 'pastilha' do mesmo representa uma pequena porção da imagem. Assim como no mosaico de pastilhas, onde cada uma possui uma única cor, independente das demais e no conjunto, ao serem observadas à distância formam determinada figura, na imagem digitalizada também ocorre o mesmo: cada pedaço da imagem recebe o nome de pixel (palavra formada a partir de "picture element") e é individualmente representada numericamente (porcentagens de cada cor básica, luminosidade).

Assim, pode-se dizer que o CCD é um mosaico de pastilhas regulares, dispostas lado a lado, onde cada pastilha é um pixel.

Quanto menor o tamanho das pastilhas melhor a definição da figura e o mesmo ocorre com a imagem digitalizada: quanto menores os pixels (e portanto mais pixels no mesmo tamanho de figura) maior a definição da imagem.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

Pixelamento - Cada pixel registra a imagem dentro do CCD de maneira uniforme, ou seja, a leitura dos dados armazenados no mesmo obtém a média da luminosidade sobre cada pixel:

Fonte: Mr. Walker

Placas de Vídeo - Há dois tipos mais comuns de placas de vídeo: a integrada à placa-mãe - ou onboard - e a aceleradora 3D.

A primeira é colocada nos micros para baratear custos e dá conta do recado satisfatoriamente apenas nas aplicações mais comuns, como navegar na internet e editar textos. Edição de vídeo? Games radicais?

Nem pensar! Outro ponto negativo é que ela pode roubar Megabytes da memória RAM e carga do chip do seu PC para processar imagens.

Já as aceleradoras 3D são um ganho e tanto para qualquer computador. Elas contam com um chip exclusivo para criar os polígonos que formam as imagens em três dimensões e memória de vídeo própria. Isto proporciona imagens de primeira, em resoluções mais altas e sem engasgos (gasps). Uma placa topo de linha é um hardware sofisticadíssimo, por isto custa caro e ganha status de item de luxo.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Plug & Play - Permite a sintonização dos canais de TV automaticamente, assim que o aparelho é ligado na tomada, bastando somente que a antena esteja conectada ao equipamento.

Fonte: Tonifoto

Potência - Unidade com que se mede a capacidade de amplificação de um equipamento. No caso das caixas acústicas, é a potência que a mesma pode suportar. A potência de áudio é medida em watts. A mais técnica, e que melhor reflete a realidade, é a potência RMS.

Fonte: Tonifoto

Potência PMPO - Sob o nome de PMPO existe várias formas não padronizadas de especificação de potência, que variam de fabricante para fabricante, sendo que nenhuma delas é reconhecida pelos organismos normativos nacionais e internacionais

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Potência RMS - Sistema de medição de potência mais utilizado no mundo, que avalia a capacidade que tem um amplificador de sustentar potências contínuas, dentro de um determinado nível de distorção. As especificações de potência RMS são reconhecidas pelos organismos normativos nacionais e internacionais. A potência RMS também é conhecida como Potência Verdadeira.

Fonte: Home-Studio - Mr. Walker, Glossário e outros

Premultiplied alpha - Um dos dois tipos de canal alfa de transparência, utilizado na composição digital de imagens. No premultiplied alpha quando uma imagem sobre um determinado fundo qualquer é recortada, se a mesma possuir partes semi-transparentes nas bordas, o recorte é feito sem agregar nessas partes trechos do fundo, o que proporciona sobreposições subsequentes com outras imagens livres de imperfeições. Estas imperfeições, típicas de imagens recortadas na forma straight alpha, formam estranhas margens, geralmente brancas (chamadas halos) nos locais de transição de uma imagem para outra.

fonte: Mr. Walker

Preroll - Quando os botões PLAY ou REC são acionados em uma câmera de vídeo ou VCR que utiliza fita, uma série de procedimentos mecânicos passa a ocorrer para que a mesma passe a se deslocar pelas cabeças de áudio e vídeo na velocidade correta para que a leitura / gravação possa ser feita. Micromotores acionando roletes e pinos guia e de tração e o motor principal gastam alguns segundos para fazer com que a fita atinja a velocidade desejada.

No processo de edição de vídeo (tanto linear como não-linear), ao localizar-se o início de uma determinada cena que se deseja copiar para outro vídeo (na edição linear) ou capturar para o computador (na edição não-linear) e teclar-se STOP (ou mesmo PAUSE), o acionamento subsequente do PLAY não ocasionará o reinício instantâneo da reprodução do conteúdo da fita. Em decorrência da inércia da fita e de todo o mecanismo, alguns segundos (frações de segundo em equipamentos digitais) serão decorridos até que a fita atinja novamente a velocidade correta para sua leitura poder ocorrer e com isso o ponto exato desejado de início da cena será ultrapassado.

A técnica do preroll permite contornar o problema: a fita é retrocedida (RW - Rewind) durante alguns segundos para trás do ponto desejado para início da cópia / captura, voltando a seguir novamente para o modo PLAY. Com isto, alguns segundos antes do ponto de início passar pelas cabeças de leitura a fita atinge a velocidade correta, o que garante que o sinal será lido sem problemas.

Fonte: Fazendo vídeo

Print - O filme de celulóide utilizado para capturar e projetar filmes é sabidamente complicado para se manter em boa forma. Matrizes (especialmente matrizes coloridas) vão degradando com o tempo e acabam precisando de restauração, que é um processo bastante difícil (e caro). Por causa destes problemas, e falta de visão de futuro de que era necessário preservar filmes antigos, muitos clássicos podem ter sido perdidos. Restauração de matrizes acontecem ("Um corpo que cai" e "E o vento levou", apenas para citar duas), mas a demanda por consumo pode não ser suficiente para assegurar que nossos filmes favoritos serão salvos. Embora muitos afirmem que filmes em formato digital são inferiores à projeção convencional numa tela prateada, submeter filmes para uso em DVD pode ser um primeiro passo para assegurar que este título vai ter

Fonte: Glossário de Vídeo

Processador de Áudio - Equipamento ou circuito eletrônico que exerce alguma modificação no sinal de áudio. Em home theater, faz a decodificação e pré-amplificação. Em áudio profissional, pode realizar efeitos como compressão, expansão, delay e vários efeitos de ecos.

Fonte: Tonifoto

Programaí (Programação Automática de Efeitos Especiais) - Esta função torna possível à gravação com diversos efeitos especiais, que variam conforme o modelo de câmera, além de proporcionar uma excelente qualidade de imagem. Abaixo, exemplificamos algumas opções possíveis:

SPORTS - Utiliza a alta velocidade do obturador para captar claramente as cenas de rápida movimentação. Este recurso é ideal para a gravação de corridas e outros esportes de ação rápida.

FOG - Deixa a imagem com aparência de neblina.

TWILIGHT - Perfeito para cenas filmadas ao ar livre e com luz fraca, como o entardecer, fogos de artifício e cenas de amanhecer.

SÉPIA - Deixa a imagem com jeito de cinema antigo, recriando a aparência de um clássico de Hollywood.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Proporção da imagem - O formato (aspect ratio) tradicional da tela da TV é 4:3 (proporção das dimensões horizontal x vertical, também referida como 1,33:1) . No novo padrão HDTV a proporção é mais parecida com as utilizadas em cinema, (16:9) . Para exibição de filmes na proporção original com que foram captados (OAR - Original Aspect Ratio) no sistema atual de TV utiliza-se um processo denominado widescreen (ou letterbox).

Fonte: Fazendo vídeo

Quadro - Conjunto formado por 2 campos, um constituído pelas linhas pares e outro pelas ímpares. A cadência de quadros/segundo gravada/mostrada na tela varia conforme o padrão de transmissão utilizado: PAL, NTSC, SECAM.

Fonte: Fazendo vídeo

Quick Drive - Mecanismo que permite maior rapidez na passagem dos comandos de Stop, Rewind ou Fast Forward para Play, bem como no rebobinamento e avanço total da fita de vídeo.

Fonte: Tonifoto

Quick Guide - Permite interatividade em tempo real. Gera respostas muito mais rápidas no menu.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

Quick Review - Permite rever rapidamente os segundos finais da última gravação.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Random - Permite que faixas e discos (no caso de alguns CD-Changers) sejam reproduzidos de forma aleatória.

Fonte: Mr. Walker

RCA - Conector desenvolvido pela Radio Corporation of America. Os conectores RCA são desbalanceados, usados geralmente em pares, para conectar equipamentos domésticos estéreo.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

RCA (imagem) - (Recording Corporation of America) tipo de conector utilizado normalmente em cabos que transmitem sinal de vídeo do tipo composto. Existe uma convenção de cor para este tipo de plug - amarelo - para diferenciá-lo dos plugs do mesmo tipo utilizados com sinal de som:

Fonte: Fazendo vídeo

Rear-projection television (Televisor de Retro-projeção) - Televisores com telas maiores, acima de 36 polegadas, normalmente usam um sistema de retro-projeção, o tubo de raios catódicos não é utilizado, o sinal de vídeo é projetado atrás de uma tela plana. Neste tipo de televisor a imagem fica comprometida se existir muita luz ambiente.

Fonte: Glossário de Vídeo

Receiver A/V - Similar ao receiver, porém com entradas de vídeo e processador/decodificador Dolby Pro-Logic, Dolby Digital ou DTS.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Reflexão do som (Eco) - Propriedade físico-acústica que consiste no rebatimento da onda acústica quando ela encontra um obstáculo, como uma parede, por exemplo.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

Relação Aspect Ratio - Colocando em termos simples, a relação de aspecto da projeção de um filme (e o formato do filme no seu televisor) é expressa através da largura dividida pela altura. A primeira relação de aspecto a ser adotada para filme era 4:3; isto significa que a imagem era uma unidade mais larga que sua altura. Este padrão acabou conhecido nos EUA como "Academy Ratio", por ser a norma da Academia de Cinema. Em seu televisor, quando toda área da tela é utilizada, usa a relação 4:3, como nos filmes antigos, porque quando os padrões de televisão foram definidos, no final dos anos 40, o padrão de cinema da época foi utilizado. Isto explica porquê muitos filmes antigos (ex. Casablanca, Cidadão Kane) se encaixam na tela da TV perfeitamente. Quando a televisão entrou nos lares americanos nos anos 50, os estúdios de Hollywood sentiram uma queda inevitável nas bilheterias dos teatros. Uma das respostas foi começar a rodar filmes em telas largas (widescreen), e muitos outros formatos que cada estúdio promovia. Existem hoje dois principais aspectos para telas largas: 2.35:1 e 1.85:1 (embora existam variações desde 1.66 até 2.60). Quando você assiste a um DVD em "widescreen" (Também conhecido como "letterbox" no jargão de home video, pois a parte superior e inferior da tela são geradas em preto, para compensar a relação de aspecto mais larga), estes são os dois aspectos mais comuns que você vai encontrar.

Fonte: Glossário de Vídeo

Relação Sinal/Ruído - Valor que quantifica em decibéis a proporção entre o sinal de áudio ou de vídeo e o ruído de fundo, como chiado (áudio) ou chuva (vídeo). Quanto maior o número, menor o ruído presente no sinal de áudio ou de vídeo.

Fonte: Tonifoto

Renderização (render) - todas as modificações inseridas em um vídeo (transições por exemplo) sendo editado em um microcomputador (edição-não-linear) necessitam de cálculos internos efetuados pelo processador para serem integradas às imagens. Estes cálculos, muitas vezes da ordem de milhares (conforme a complexidade da transição) são efetuados pelo software e/ou pelo software em conjunto com o hardware da placa de captura.

O processo de renderização ocorre assim que uma transição ou modificação é efetuada e se deseja visualizar o resultado (operação denominada preview). Em alguns programas é necessário esperar o término da renderização (que pode levar de alguns segundos a vários minutos ou mais, conforme a complexidade do efeito ou transição) para continuar o processo de edição. Outros programas fazem a renderização do efeito ou transição colocado em determinada cena e permitem enquanto isso a continuidade do processo de edição em outra cena, processo denominado background rendering, como o Edition da Pinnacle ou o iMovie2 da Apple por exemplo.

A renderização também é necessária para transformar as diversas trilhas sobrepostas, efeitos e transições de áudio e vídeo montados durante o processo de edição em um único arquivo de saída, pronto para ser gravado em um disco óptico ou fita ou então ser armazenado no micro ou transmitido via Internet.

Aplica-se o termo real time em sistemas onde o tempo de renderização é imperceptível ao usuário. Esta característica depende no entanto completamente da capacidade da CPU do micro, além do trabalho integrado do software + placa com o hardware da máquina. Em alguns sistemas o preview ocorre na forma real time; no entanto é necessária a etapa de renderização para gerar uma saída no formato DV. Em outros, a renderização do preview não é real time, porém torna-se possível a qualquer momento gerar uma saída no formato DV.

Fonte: Fazendo vídeo

Resolução Horizontal - Medida expressa em linha

Continuação do Glossário do Fantasma - 3ª e última parte.

Resolução Horizontal - Medida expressa em linhas e que representa o grau de nitidez das imagens gravadas ou reproduzidas. O número de linhas, maior a resolução. Os televisores de Tela Grande normalmente possuem alta resolução da imagem, se comparados com um DVD.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Retroprojektor - Aparelho de projecção em que o conjunto de tubos fica atrás da tela. O nome normalmente é dado aos televisores de projecção".

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Reverberação - Ato das ondas sonoras se refletirem nas superfícies e retornarem praticamente com a mesma energia, resultando em pequenas defasagens no tempo. O excesso de reverberação torna o som ruim.

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

RF (Rádio-Frequência) - Nome dado aos sinais de rádio e de TV.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Rf - Sinal de - ao contrário do sinal do tipo composto, neste tipo de sinal as informações de imagem, já reunidas em um único gerando um novo único sinal. Posteriormente (no momento da exibição por exemplo) estes sinais são novamente separados, gerando perda de qualidade devido a interferências e distorções geradas no processo, onde os sinais recuperados na separação não são codificados em sinal único. Este tipo de sinal é enviado às torres transmissoras de TV e captado por antenas comuns nas retransmissoras terrestres é também enviado a satélites retransmissores, podendo então ser captado por antenas para

Fonte: Fazendo vídeo/Mr. Walker

RGB - (Red, Green, Blue) tipo de sinal em que as informações de cor são transmitidas de modo separado, em 3 componentes (este sinal possui um fio exclusivo para cada uma destas cores básicas). Estas cores são as cores básicas do modelo de cor

Fonte: Glossário de termos de vídeo

RSDL - Sigla de "reverse spiral, dual layer" (espiral reverso, dupla camada), um recurso do formato DVD que permite que um mesmo lado de um disco, com a camada superior sendo transparente. Quando o aparelho de DVD muda de camada, ele realiza uma mudança de camada (layer switch), e algumas são tão bem feitas que você pode nem notá-la, mas pode haver algumas vezes um momento. Um DVD RSDL tem uma coloração dourada, enquanto um DVD de camada simples tem um aspecto prateado. Antes de 1997, filmes com mais de 2 horas eram divididos em 2 lados de um DVD, isto fazia necessário que se ejetasse o disco no intervalo. No EUA este tipo de DVD recebeu o apelido de "flipper". Muitos DVDs deste tipo ainda estão à venda, mas a sua fabricação está

Fonte: Glossário de Vídeo

Ruído - Nome dado às interferências, como os chiados, que comprometem a qualidade do som. Nos produtos de vídeo, refere-se a chuviscos.

Fonte: Tonifoto

S/N (vídeo) - (Signal-To-Noise Ratio ou SNR) indicação do quanto de "ruído" (imagem granulada) uma imagem de vídeo contém. É calculada através do valor da voltagem máxima atingida pelo sinal dividido pelo valor residual da voltagem que permanece no mesmo. Geralmente os valores produzidos situam-se em torno de 38dB a 42dB. De maneira geral, valores considerados como de excelente qualidade geralmente situam-se acima de 54dB.

Este tipo de indicação é utilizado para medir e comparar a qualidade do sinal produzido pelas câmeras de vídeo.

Fonte: Fazendo vídeo

S/PDIF - Sony/Phillips Digital InterFace. Interface estéreo de entrada e saída entre dois dispositivos de áudio, usando conexão

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Saída de Áudio Variável - Este recurso permite variar o nível de volume da saída de áudio do televisor através do ajuste do equipamento de áudio à TV e fazer os ajustes de volume através do controle remoto do televisor.

O televisor Sony Wega SOKV29FS100 tela plana possui este recurso.

Fonte: Tonifoto

Saída S-Video - Saída especial de vídeo de DVD-players, LD-players e videocassetes S-VHS. Permite uma imagem com melhor qualidade obtida através de uma saída de vídeo composto. Para aproveitá-la é necessário que o televisor tenha a entrada correspondente.

Fonte: Tonifoto

Saídas Component Video - Saídas especiais de vídeo, através de três tomadas tipo RCA, presentes em alguns modelos de televisores. Permitem a separação do sinal de luminância (Y) dos sinais de crominância (Pb e Pr), permitem aumentar a resolução de imagem e a qualidade das imagens obtidas a partir de uma conexão S-Video ou de vídeo composto. Para aproveitá-las, é necessário que a TV tenha as tomadas "Component Vídeo".

Fonte: Tonifoto

Saídas Pré-amplificadas - Tomadas de saídas de áudio como as encontradas em alguns receivers. Normalmente utilizadas para conectar alto-falantes externos com potências superiores às fornecidas pelo receiver.

Fonte: Tonifoto

Sampling (Amostragem) - Método utilizado para transformar um sinal analógico em digital. Consiste na divisão do sinal em amostras por segundo.

No caso do DVD, por exemplo, cada segundo de áudio é dividido em 48.000 amostras, sendo cada uma dessas amostras transformada em 20 algarismos ou bits. Quanto maior o número de amostras por segundo, mais extensa é a resposta de frequências.

Fonte: Glossário de Vídeo

SAP - Segundo canal de áudio, que permite a audição do idioma original de alguns programas.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Satellite Antena - Mini-Antena Parabólica. O tamanho da antena pode variar de 42 cm a 150 cm de diâmetro de acordo com o modelo.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Satellite Decoder - Decodificador para recebimento de sinal. É um equipamento que recebe os sinais digitais da antena e os decodifica em sinais que possam ser ouvidos através dos alto-falantes e vistos na tela da TV.

Fonte: Tonifoto

Scan - Nos tuners AM/FM, essa tecla permite a audição, durante alguns segundos de cada uma das emissoras.

Fonte: Tonifoto

SDDS - Sigla para "Sony Dynamic Digital Sound" (Som Dinâmico Digital da Sony). Um sistema de múltiplos canais discretos que não anunciou se o SDDS vai aparecer em formato doméstico, para Home Theater.

Fonte: Glossário de Vídeo

Search - Permite a localização rápida de um trecho desejado da fita ou da faixa do disco em reprodução. Nos tuners AM/FM, ao passar de uma estação para outra, dá-se um passo a mais ou a menos, dando-se um passo uma emissora de rádio.

Fonte: Tonifoto

SECAM (Sequence Couleur à Memoire) - Sistema de transmissão de imagens de vídeo (broadcasting) introduzido originalmente para reproduzir cores com mais fidelidade que o NTSC e o PAL por meio de um mecanismo de separação no tempo das componentes de cor.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

SECAM (Systeme Electronique Couleur Avec Memoire) - Padrão desenvolvido na França no final dos anos 60, semelhante ao PAL. Os países que o adotam utilizam 50 ciclos/seg em sua corrente elétrica, resultando em imagens exibidas a 25 quadros/seg. - a maioria dos países possuem o sistema em 60 ciclos - 30 quadros/seg.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

SECAM-B - Variação do padrão SECAM, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-G e SECAM-L. Utilizam: Arábia Saudita, Irã, Iraque, Líbano, Líbia, Marrocos, Mauritânia, Síria, Tunísia.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

SECAM-D - Variação do padrão SECAM, utilizando 6,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-G e SECAM-L. Utilizam: Bulgária, Coreia (Norte), Hungria, Mongólia, Polônia, Rússia.

Fonte: Fazendo vídeo

SECAM-G - Variação do padrão SECAM, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-B e SECAM-L. Utilizam: Arábia Saudita, Egito, Irã, Líbano, Líbia (todos em UHF)

Fonte: Fazendo vídeo

SECAM-H - Variação do padrão SECAM, utilizando 5,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-B e SECAM-L.

Fonte: Fazendo vídeo

SECAM-K1 - Variação do padrão SECAM, utilizando 6,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-D, SECAM-L e SECAM-M. Utilizam: Burundi, Chad, Polinésia, Gabão, Guadalupe, Guiana Francesa, Madagascar, Mali, Martinica.

Fonte: Mr. Walker

SECAM-L - variação do padrão SECAM, utilizando 6,0 Mhz como largura de banda ; muito semelhante ao SECAM-D, SECAM-G e SECAM-M. Utilizam: França, Luxemburgo, Mônaco.

Fonte: Fazendo vídeo

Sensibilidade - Indica o nível de pressão sonora, em decibéis, obtido a 1 metro de distância de uma caixa acústica quando o nível de potência é maior o valor da sensibilidade, maior o rendimento da caixa acústica.

Fonte: Tonifoto

Shimmer - Mais um defeito de imagem, resultado de uma masterização mal feita. A imagem flutua em texturas que tenham também Transferência.

Fonte: Glossário de Vídeo

Sistemas de Vídeo (PAL, NTSC, SECAM) - O DVD-Vídeo possui o mesmo problema NTSC x PAL que as fitas de VHS e o L em formato digital, mas ele é formatado para um dos 2 sistemas (que são incompatíveis): 525/60 (NTSC) ou 625/50 (PAL/ de vídeo:

1) resolução da tela (720x480 vs. 720x576)

2) quadros por segundos (29,97 vs. 25)

3) áudio (Dolby Digital vs. MPEG)

Os filmes de cinema são produzidos a 24 quadros por segundo, mas ele é pré-formatado para um dos dois formatos (29,97 normalmente são 4% mais rápidos, por causa da alteração dos quadros por segundo, portanto o áudio também deve ser ali sincronismo. Todos os aparelhos DVD PAL podem tocar áudio em Dolby Digital, mas nenhum aparelho DVD NTSC pode toca discos em NTSC, outros podem somente tocar em PAL e muitos poucos permitem ambos. Todos os aparelhos DVDs vendidos ambos. Esses aparelhos multi-sistemas convertem parcialmente o NTSC para um sinal de 60hz PAL (4.43 NTSC), mas isso o freqüência. Neste caso o aparelho usa a codificação de cor do PAL 4.43 mas mantêm a taxa de varredura de 525/60 NTSC. com este tipo de sinal. Alguns aparelhos PAL multi-sistemas possuem uma saída real 3.58 NTSC (525/60 NTSC), o qual irá >PAL. Em 1999 a Samsung e outras lançaram aparelhos que convertem de 525/60 NTSC para o padrão PAL. Uma coisa que qualidade da imagem quando se muda de um sistema para outro. Apenas um pequeno número de aparelhos DVD NTSC po aparelhos DVDs para computador podem tocar ambos os formatos de vídeo e de áudio, sendo chaveados via software. As v micro, e, quando se chaveia pra TV a imagem pode perder a cor ou ficar rodando.

Fonte: Glossário de Vídeo

SMPTE - Society of Motion Picture and Television Engineers. Um protocolo de sincronização muito popular, usado para sinc programas de computador, como seqüenciadores MIDI e gravadores de áudio.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Spectrum Analyser (Analisador de Espectro) - Mostra instantaneamente no display, através de barras correspondentes equalizador está dividido, o conteúdo do sinal musical. Em alguns aparelhos uma barra isolada mostra o nível geral de saída

Fonte: Tonifoto - <http://www.tonifoto.com.br/dicas/glosstec.shtml>

SRS - Efeito desenvolvido pelos laboratórios da SRS para simular uma sensação de envolvimento ou surround com o uso de

Fonte: Tonifoto

Straight alpha - Um dos dois tipos de canal alfa de transparência, utilizado na composição digital de imagens. No straight fundo qualquer é recortada, se a mesma possuir partes semi-transparentes nas bordas, parte do fundo é incorporado nesta da imagem recortada.

Fonte: Fazendo vídeo

Subtitles - Legendas de um filme. A maioria dos discos DVD produzidos para a Região 1 (Estados Unidos e Canadá) vêm com legendas em Espanhol), enquanto que os da Região 4 (Brasil) costumam ter legendas em Inglês, Português e Espanhol. No entanto, pod formato permite essa capacidade.

Fonte: Tonifoto

Subwoofer - Alto-falante ou caixa acústica destinada a responder frequências sonoras extremamente baixas (abaixo de 15 Hz), amplificador, alojado no interior do seu gabinete, ou passivo, quando precisa ser alimentado por um amplificador externo.

Fonte: Tonifoto

Super-Woofers - Sistema de reforço de graves que trabalha numa faixa de frequências abaixo do woofer e acima do subwoofer.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Surround - Em inglês, rodear, circundar, envolver. Efeito acústico conseguido normalmente através da ligação de quatro canais para fazer o ouvinte sentir-se envolvido pelo som. Os sistemas mais conhecidos de surround são o Dolby Pro Logic, o Dolby Digital e o DTS. Um efeito semelhante é conseguido eletronicamente com a utilização apenas das duas caixas acústicas frontais. (Veja "Dolby Digital", "Dolby Digital 2" e "Dolby Digital 5.1").

Fonte: Glossário de termos de vídeo

SVCD - O SVCD é similar ao VCD. A diferença é que o SVCD é gravado no formato MPEG-2 com bitrate variável, como nos DVDs, contudo bem superior ao VCD/VHS. A resolução é de 480 x 480 pixels para NTSC e 480 x 576 pixels em padrão PAL.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Synchro Dubbing - Recurso que permite fazer cópia de fita para fita sincronizando o início da gravação com o início da reprodução.

Fonte: Tonifoto

Taxas de amostragem (Sample Rates) - As representações digitais dos sinais analógicos são criadas pela amostragem e a taxa de amostragem é determinado de vezes por segundo. Quanto mais alta a taxa de amostragem, mais apurada é a representação digital do áudio. A frequência mais alta de uma gravação é igual à metade da taxa de amostragem utilizada (a frequência mais alta de uma gravação com taxa de amostragem de 44.1 kHz e o DVD áudio pode atingir a taxa de 192 kHz).

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Taxas de Bits - A quantidade de graduações na dinâmica dos sons ou a sua profundidade dinâmica. Quanto mais bits, maior a qualidade do áudio digital. O áudio do CD possui 16 bits, ao passo em que os DVDs usam 24 bits.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Tela Azul - Recurso presente em televisores que permite trocar a tela com chuviscos, quando a recepção é muito ruim ou o tempo, o ruído de áudio é também eliminado.

Fonte: Tonifoto

Tela Plana - Nome utilizado para definir os cinescópios sem curvatura, ou seja, que tendem fisicamente para um plano perpendicular.

Fonte: Glossário de termos de vídeo

THX - Marca registrada da Lucasfilm para equipamentos de cinema e de home-theater, além de fitas de vídeo, discos LD e por ela estabelecidos para utilização comercial. O objetivo é manter a maior consistência possível na qualidade sonora e de vistas e ouvidos da forma como foram idealizados pelos seus diretores.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Timecode - Processo utilizado para marcar, com precisão, cada quadro na sequência de imagens gerada dentro do sinal de vídeo. Tomando-se como base por exemplo o padrão NTSC, onde a cada segundo são gerados 30 quadros, cada quadro é marcado com um código de tempo no formato HH:MM:SS:qualquer - Horas/Minutos/Segundos/Quadros.

Os vários tipos existentes de Timecode são gravados de diferentes maneiras junto com a imagem. Alguns dos tipos mais utilizados são o LTC (Linear Timecode) e o RCTC (Random Access Timecode).

O Timecode foi criado no final dos anos 60, para facilitar e aumentar a precisão no controle da edição de vídeo. Originalmente desenvolvido para uso em espaçonaves Gemini e Apollo (gravado em fitas de vídeo), foi colocado no mercado com o nome de On-Time em 1967 pela EECO - Electronic Engineering Company of America. Em 1972, a SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) adotou o Timecode como padrão.

Em cinema, além da utilização durante o processo de edição, quando o filme é transposto para vídeo (em formatos de alta definição), o som e imagem após a filmagem (o som não é gravado na câmera), podendo ser exibido em um visor digital embutido na câmera. Neste caso o Timecode mostrado no visor é ligado ao equipamento de gravação de som e a transmissão do sinal de vídeo (por rádio-transmissor). Existem claquetes "inteligentes", que possuem um gerador embutido de Timecode.

Existem também Timecodes voltados somente para utilização em equipamentos de áudio, como o Midi Timecode (MTC), MIDI Position Pointer e outros.

Fonte: Fazendo vídeo

Timeline - Entre os vários modos de editar (arranjar cenas e modificar e/ou acrescentar efeitos e transições) um vídeo em uma timeline permite organizar linearmente o vídeo em busca de sua configuração final. Na edição-linear (feita com equipamentos de edição linearmente na fita de saída. Porém na edição-não-linear, a qualquer momento cenas podem ser mudadas de lugar: este recurso é possibilitado pelo micro, inexistente na edição linear e é esta característica que difere um processo de outro.

A operação mais simples em uma edição é o corte: dentro de uma cena com duração "x", é selecionado um trecho com duração "y".

ou no fim da cena original:

Os trechos resultantes, ou novas cenas, como podem então ser rearranjados ou excluídos, utilizando os comandos de clicar copy and paste, entre outros.

Além das operações básicas de corte, muitas outras podem ser efetuadas na timeline, como por exemplo a fusão de imagens (como os créditos ao final de um filme), o vídeo reverso (de trás para diante), a câmera lenta, o congelamento, o controle dos níveis de vídeos podem ser importados de arquivos existentes no micro e acrescentados à timeline, assim imagens em vários tipos.

Fonte: Fazendo vídeo

Tracking Digital Automático - Este sistema permite eliminar automaticamente possíveis barras e "chuviscos" indesejáveis proporcionando a melhor qualidade possível, mesmo com fitas alugadas.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Transferência (Transfer) - Termo genérico utilizado para se referir ao processo de colocação de filme em DVD através de sistemas Dolby e/ou DTS (para áudio). Quando um filme ficou com boa qualidade em DVD, dizemos que ele teve uma "boa transferência". Quando resulta em defeitos de imagem (artifacts, shimmer etc.) ou em "pulos" no áudio (audio drop-outs).

Fonte: Glossário de Vídeo

Transição - No processo de edição de um vídeo (linear ou não-linear), uma transição inserida entre 2 cenas promove uma mudança distinta do corte e justaposição (denominado corte seco). O Dissolve por exemplo é um tipo de transição: enquanto a primeira cena é apagada, a segunda vai tornando-se cada vez mais intensa. Existem centenas de tipos e modelos de transição entre cenas, desde os básicos, como Wipes (uma imagem sendo substituída por outra através de variados desenhos), outros mais sofisticados, como o Peel, etc... Os softs possuem uma tela de escolha de transições. Para escolher uma transição, basta clicar e arrastá-la para a cena desejada. O Peel, simula a virada de uma página.

Normalmente diversos modelos de transições já fazem parte do software de edição. Em alguns casos, quando o software de edição disponibiliza transições em seu hardware, o programa pode fazer uso das mesmas. Existem ainda programas adquiridos à parte, como exemplo (plug-ins) que agregam ainda mais transições ao software.

Para que uma transição seja acrescentada ao vídeo, a mesma necessita ser renderizada, processo no qual os inúmeros cálculos e modificações da imagem são efetuados.

Fonte: Glossário de Vídeo

Trilhas - Os sinais de som e imagem são gravados de diferentes formas ao longo da fita de vídeo, dispostos em trilhas na forma em sua forma como na disposição ao longo da área disponível para gravação.

Fonte: Fazendo vídeo

True Stereo - Som estéreo mais real e envolvente obtido através do adequado posicionamento das caixas acústicas.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Tuner - Circuito ou equipamento cuja função é captar os sinais das emissoras de rádio ou TV. Normalmente vem embutido, também pode ser adquirido à parte (no caso do sintonizador AM/FM). Pode ser analógico ou digital.

Fonte: Tonifoto

Tuner AM/FM Analógico - Tuner do tipo convencional, onde a sintonia das emissoras é feita através do sistema de ponte.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Tuner AM/FM Digital - Permite, através de teclas, a sintonia automática ou manual das emissoras de AM e FM, mostrando, assim, proporciona maior precisão e estabilidade no processo de sintonia do que os tuners analógicos.

Fonte: Tonifoto

TV por Cabo (Cable TV) - Sistema de distribuição de televisão que utiliza cabos para a transmissão do sinal. A TV a Cabo é muito mais nítida, bem como a capacidade de recepção de mais canais do que pela transmissão convencional, VHF ou UHF.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Tweeter - Alto-falante utilizado para reproduzir as altas frequências (agudos).

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Up Link - Uma antena parabólica transmite os sinais da Terra para um satélite específico. Esta subida de sinal é o Up Link. Estes sinais e os envia para circuitos específicos que os convertem para outra faixa de frequência, são amplificados e retransmitem.

Fonte: Tonifoto

Upper field (F1 Dominant) - Tipo de arquivo de vídeo onde o campo das linhas ímpares (chamado F1) é desenhado primeiro. O nome decorre do fato das linhas ímpares estarem acima (upper) das demais, considerando-se as linhas completas (a primeira linha começa na mesma posição horizontal).

Fonte: Fazendo vídeo

USB - Universal Serial Bus. Interface externa para periféricos de computador que permite conectar dezenas de dispositivos. Pode-se conectar um dispositivo com o computador ligado, que este o reconhecerá. Permite taxas de transferência de 1 a 120 MB/s.

Fonte: Glossário de Vídeo

VCD - Abreviatura de Video Compact Disc. Formato que permite gravar em um CD até 80 minutos de vídeo com qualidade MPEG-1 e pode ser executado nos drives de CD-ROM e nos aparelhos de DVD Players mais modernos. Trabalha com resolução de 354 pixels em padrão PAL.

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Velocidade de Gravação - Nos videocassetes, o processo de gravação de imagens pode funcionar em até 3 velocidades:

SP (Standard Play) - Gravação com duração de 2 horas.

LP (Long Play) - Gravação com duração de 4 horas.

SLP (Super Long Play) - Gravação com duração de 6 horas.

A velocidade SP, a mais rápida, é padrão nas gravações em todo mundo, pois permite melhor qualidade de som e imagem.

Fonte: Tonifoto

VHS (Video Home System) - Formato padrão de videocassetes domésticos. Hoje é o sistema mais utilizado no mundo. O mais caro, porém, não contou com a adesão dos demais fabricantes. Fato quase igual acontece atualmente entre os formatos

Fonte: Tonifoto

VHS-C - Sistema de fitas compactas utilizadas em câmeras de vídeo e compatível com 95% dos videocassetes que existem. O tamanho de uma fita VHS normal, que faz parte dos acessórios da câmera, é possível reproduzir as fitas gravadas pela câmera

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Video-CD (VCD) - Alguns aparelhos DVDs podem tocar este formato. Este é um CD simples (CD-ROM) que é gravado áudio (320x240) a 30 quadros por segundo. Cada disco pode ter até uma hora de áudio/vídeo. A qualidade da imagem é mais ou

Fonte: Glossário de Vídeo

Viewfinder - É o visor eletrônico que permite a visualizar as cenas filmadas pela câmera.

Fonte: Tonifoto

WDM - Windows Driver Model. Um modelo de driver baseado no modelo do Windows NT, que fornece uma arquitetura com classes específicas de drivers. Este modelo de driver é suportado pelos Windows 98 SE, Me, 2000 e XP. O Cakewalk SONAR driver WDM traz recursos otimizados, como latência muito baixa na monitoração de efeitos e o uso de Instrumentos DirectX. WDM é fornecido pelo fabricante de sua placa de som.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

WMA e WMV - Siglas, respectivamente, para os formatos de streaming de som e vídeo da Microsoft: Windows Media Audio

Fonte: Guia do vídeo - INFO Exame

Woofers - Alto-falante utilizado para reproduzir as baixas frequências (graves).

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

X-Bass (Extra Bass) - Sistema que reforça as baixas frequências, dando maior ênfase aos sons graves.

Fonte: Home-Studio - Glossário e outros

Y/C, conector - É o conector padrão para transportar o sinal de vídeo do tipo Y/C :

Fonte: Fazendo vídeo

Y/C, sinal - Ao contrário do componentes, neste tipo de sinal as informações de cor são combinadas gerando um único sinal. Posteriormente (no momento da exibição por exemplo) os sinais de cor são novamente separados, gerando uma pequena perda de qualidade devido a interferências e distorções geradas no processo, onde os sinais de cor recuperados não eram na fase de codificação em sinal único. Este tipo de sinal é utilizado no formato SVHS por exemplo.

Fonte: Fazendo vídeo

YUV - Representação dos três componentes do tipo de sinal vídeo componentes, um para luminosidade e outros dois para

Fonte: Fazendo vídeo