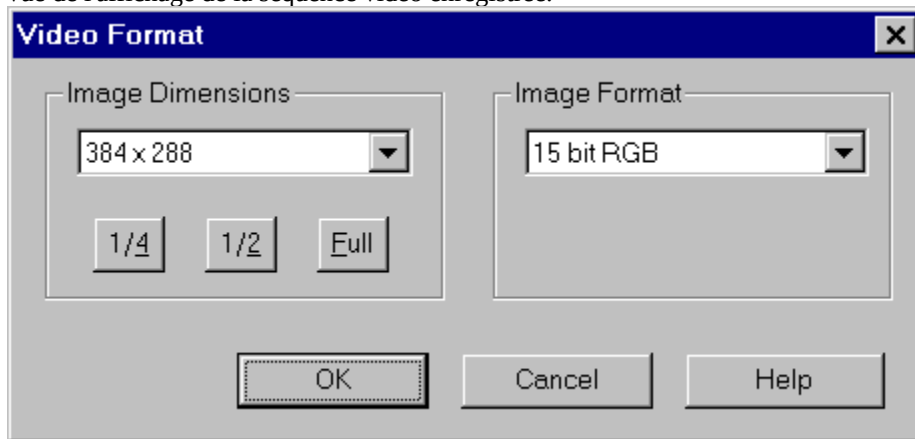


Video Format

La boîte de dialogue *Video Format* vous permet de modifier la taille de la fenêtre vidéo et le nombre de couleurs en vue de l'affichage de la séquence vidéo enregistrée.



[Image Dimensions](#)

[Image Format](#)

Image Dimensions

Vous pouvez régler la taille de la fenêtre vidéo sous *Image Dimensions*.

Servez-vous pour cela des boutons *1/4*, *1/2* ou *Full* (pour plein écran) ou sélectionnez une des résolutions de la liste.

Le tableau suivante présente les tailles possibles en fonction de la norme vidéo employée.

	NTSC	PAL/SECAM
<i>1/4</i>	160 x 120 pixels	192 x 144 pixels
<i>1/2</i>	320 x 240 pixels	384 x 288 pixels
<i>Full</i>	640 x 480 pixels	768 x 576 pixels

Image Format

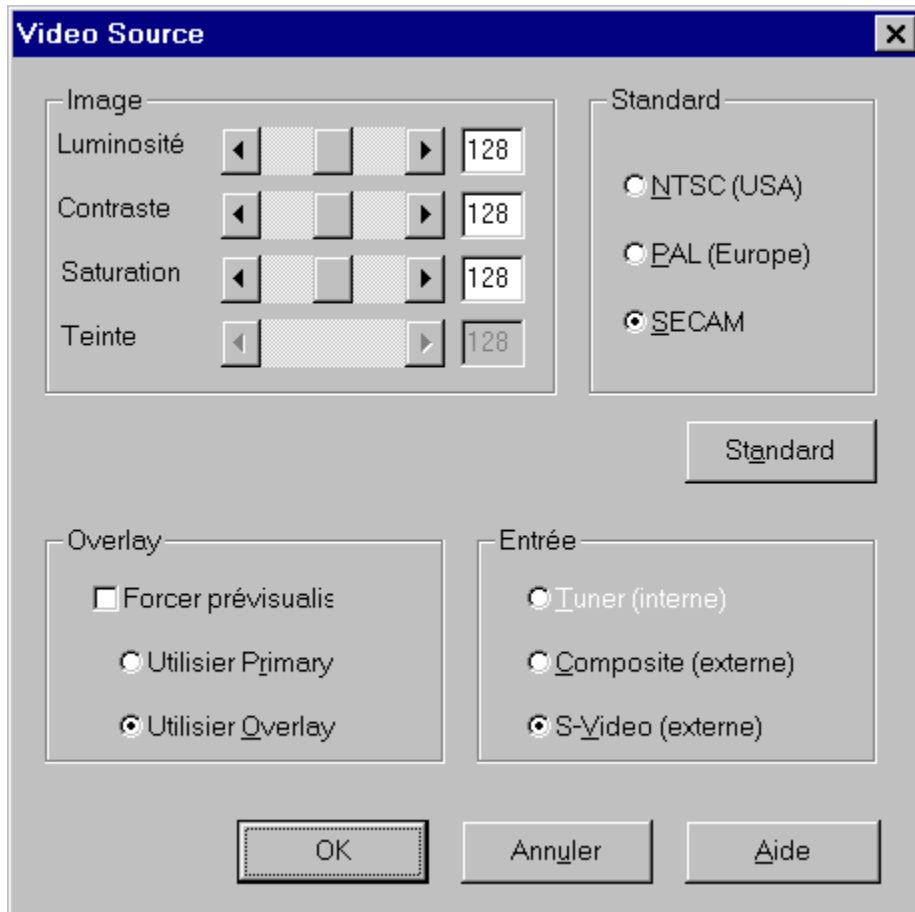
Image Format vous permet de régler le nombre de couleurs pour l'enregistrement de la séquence vidéo.

Le tableau suivant détaille les différents réglages. La meilleure qualité est obtenue avec le premier réglage, la moins bonne avec YUV9.

Réglage	Description	Utilisation recommandée
<i>32 bit RGBA</i>	équivalent à <i>24 bits RGB</i>	enregistrement d'images
<i>24 bit RGB</i>		enregistrement d'images
<i>YUY2</i>	équivalent à YUV422	séquences vidéo
<i>15 bit RGB</i>		enregistrement d'images et de séquences vidéo
<i>BTYUV</i>	équivalent à YUV411, fournit une meilleure qualité que <i>15 bit RGB</i>	séquences vidéo
<i>YUV9</i>	YUV avec sous- échantillonnage vertical	excellent pour les séquences vidéo

Video Source

La boîte de dialogue *Video Source* vous permet de sélectionner une source vidéo, de choisir la norme TV utilisée et de procéder aux réglages pour l'incrustation.



[Image](#)

[Entrée](#)

[Standard](#)

[Overlay](#)

Image

Image vous permet de régler la luminosité, le contraste et la saturation. Les réglages peuvent être vérifiés directement sur l'image vidéo affichée à l'écran.

La tonalité ne peut être modifiée que lorsque vous avez opté pour la norme TV *NTSC*.

Standard

Sélectionnez ici la norme vidéo que vous utilisez. En France, il s'agit de la norme *SECAM*. Dans le reste de l'Europe, c'est la norme *PAL* et aux Etats-Unis, *NTSC*.

Overlay

Overlay vous permet de déterminer le type d'affichage.

Force Preview:

Avec ce réglage, l'image vidéo est uniquement affichée en mode de prévisualisation par la carte VidCon. Dans ce mode, les données vidéo sont tout d'abord transférées dans la mémoire centrale de l'ordinateur, puis transmises à intervalles réguliers dans la mémoire de la carte graphique.

L'avantage de ce mode est qu'il est compatible avec toutes les cartes VGA standard. L'inconvénient est que la qualité de l'image peut être limitée en fonction du nombre de couleurs sélectionné. L'image vidéo n'est pas affichée en temps réel, seules quelques images sont affichées par seconde.

Use Primary:

Avec ce réglage, la carte VidCon se charge de la mise à l'échelle de l'image affichée. Les données vidéo sont transmises directement à la mémoire de la carte graphique consacrée à l'affichage. La mise à l'échelle possible est fonction de la norme vidéo sélectionnée pour le signal d'entrée (640 x 480 maxi pour NTSC et 768 x 576 pour PAL/SECAM).

L'avantage de ce réglage est la qualité d'affichage optimale obtenue avec les résolutions 16 et 32 bits (16,7 millions de couleurs), les perturbations étant évitées. Avec les résolutions 8 bits, le nombre de couleurs limité ne permet qu'une représentation tramée.

Use Overlay:

Avec ce type d'affichage, c'est la carte graphique qui se charge de la mise à l'échelle de l'image. Les données vidéo sont d'abord transférées dans la mémoire de la carte graphique qui ne sert pas à l'affichage. C'est ensuite le processeur de la carte graphique qui affiche le signal vidéo de la VidCon. Une mise à l'échelle de l'image est également possible via le format d'entrée du signal vidéo.

En fonction de la mémoire dont est équipée la carte graphique, l'affichage plein écran est possible. Quel que soit le nombre de couleurs de la carte graphique, l'affichage se fait en couleur réelle.

L'inconvénient de ce mode est que le haut niveau de performance exigé peut mener à des perturbations de l'image avec certaines cartes graphiques. Si c'est le cas, sélectionnez pour la carte graphique une fréquence de balayage ou une résolution et un nombre de couleurs moins élevés.

Entrée

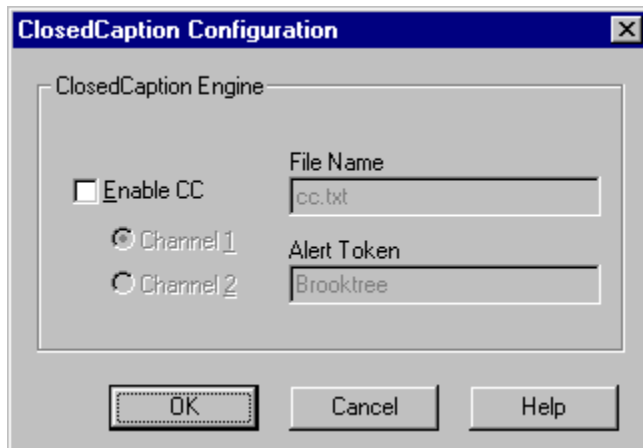
C'est ici que vous activez l'entrée vidéo de VidCon sur laquelle la source vidéo est branchée: une antenne pour utiliser le tuner, une entrée composite ou vidéo.

Si vous branchez la source vidéo sur une autre entrée vidéo, vous devez modifier le réglage, sans quoi aucune image vidéo ne sera affichée sur l'écran.

Video Display

La boîte de dialogue *Video Display* vous permet de procéder au réglage ClosedCaption Engine.

Ce réglage joue uniquement un rôle pour *NTSC* (Etats-Unis). Vous trouverez des informations plus détaillées à ce sujet dans le manuel.



Cannot capture at this time

Un enregistrement au format *Full* n'est possible que sans incrustation.

Passez à *Preview* pour le réglage *Overlay* ou changez la taille de l'image en *1/2* ou *1/4*.

Device is busy with another Application

Une autre application utilisant le pilote d'acquisition est ouverte; pour travailler avec VidCap, vous devez d'abord fermer cette application.

Failed to create Direct Draw Interface. Overlay Channel is inoperable.

Lorsque ce message d'erreur est affiché, l'incrustation (*Overlay*) n'est plus possible. Quittez le programme et redémarrez-le. L'erreur devrait alors avoir disparu.

Si ce n'est pas le cas, relancez Windows.

