

Kompresja i dekompresja dźwięków audio

Praca Dyplomowa; (technik informatyk)
Policealne Studium Zaoczne w Rypinie

Wstęp 3

- 1. Cyfrowy zapis dźwięku 4
 - 1.2. Znaczenie kompresji 4
 - 1.2.1. Algorytm SBC (Sub-Band Coding) 6
 - 1.2.2. Metoda linearnego PCM (Pulse Code Modulation). 8
 - 1.3.3. Zjawisko maskowania 8
 - 1.3.4. Model psychoakustyczny 9
- 2. Formaty plików muzycznych 12
 - 2.1. MP2 12
 - 2.2. MP3pro 12
 - 2.3. MP4 13
 - 2.4. AAC 14
 - 2.5. WMA (Windows Media Audio ASF) 15
 - 2.6. RealAudio G2 15
 - 2.7. VQF (TvinVQ) 16
 - 2.8. OGG Vorbis 17
 - 2.8. MPC 17
 - 2.10. Pozostałe formaty 17
- 3. Format MP3 20
 - 3.1. Krótka historia MP3 20
 - 3.2. MPEG formatem ISO 22
 - 3.3. Powstanie nazwy MP3 22
 - 3.4. Ogólne wiadomości o kompresji MP3 23
- 4. Obsługa formatu MP3 24
 - 4.1. Programy kompresujące 24
 - 4.1.1. Easy CD-DA Extractor 5.1. 24
 - 4.1.2. Audiograbber 1.62 24
 - 4.2. Dekompresja 26
 - 4.2.1. Nero – Burning ROM 26

4.3. Odtwarzacze	26
4.3.1. Winamp	27
4.3.2. Jet Audio	28
4.3.3. Windows Media Player 10	29
4.3.4. Quintessential Player Build 101	31
4.3.5. Apollo 37zn	32
4.3.6. Mp3CoolPlay-X 3.5	33
4.3.7. Quintessential Player 4.50	33
4.3.8. Foobar2000 0.7.7b	34
4.3.9. Nero Media Player 1.4.0.22	35
4.3.10. Sonique 1.95	36
4.3.11. Pozostałe odtwarzacze	37
Spis ilustracji	40
Bibliografia	41

Jeśli chcesz zamówić pisanie pracy od podstaw, to zapraszamy na stronę [pisanie prac](#) - sprawdzony serwis