

Jak na video

Přehled nejrozšířenějších videokodeků, a jak si vybrat ten správný

Vojtěch Bednář

Existuje poměrně slušné množství kodeků videa. Některé jsou lepší, jiné jsou horší. Ne všechny se hodí na vše a některé umí také pěkně potrápít. Dnes se na některé z nich podíváme. Jaký kodek si vybrat? Jaké jsou možnosti a výkon různých kodeků? Pokud vás zajímají odpovědi na tyto otázky, čtěte dál.

Jak a proč kódovat video

Multimediální data, tedy především obraz a zvuk, mají mezi ostatními typy počítačových dat několik zajímavých zvláštností. Tou první z nich je, že potřebují poměrně velké množství prostoru pro uložení. Dále je třeba při jejich pořizování i reprodukci nutně zajistit určitý minimální tok informace k tomu, aby výsledný uživatelský dojem, tedy obraz a zvuk, byl přirozený. To jsou požadavky vskutku nemalé.

Vedle toho se ale multimediální data odlišují například od textových dokumentů a aplikací ještě v něčem jiném. Jestliže je třeba je komprimovat, nemusí být jejich dekomprese naprosto přesná. Zatímco změna libovolné hodnoty uvnitř aplikace by způsobila její nefunkčnost, nebo přinejmenším nestabilitu a velkou poruchovost, v případě videa změna způsobená komprimací a následnou dekomprimací nevádí. Nepracuje se totiž s naprosto precizními daty znamenajícími instrukce, ale s obrazem, který je ve výsledku analogový a jeho příjemcem není počítač, ale snadno oklamatelné lidské smysly, v případě videa zrak.

Kombinací obou předchozích tezí vzniklo ztrátové kódování videa. Využití oklamání smyslů umožňuje zmenšit obrovskou masu obrazových videodat na smysluplné minimum, které se vejde na současné datové nosiče, tedy především na CD disky a na DVD, a je ho možné distribuovat s využitím internetu.

Cenou za drastické snížení objemu dat je kromě dopadu na kvalitu reprodukováného také náročnost této dekomprese. Především se jedná o náročnost na početní výkon zařízení, které dekompresi provádí, a pak také na rychlost jeho paměti a schopnosti číst a vyměňovat si informace v rámci jednotlivých částí. Posledním podstatným kritériem zde je míra snížení kvality, tedy nakolik se dekódovaný obraz odlišuje od původního a zda je možné toto snížení zaregistrovat. Zde je však třeba vzít v úvahu relativní faktor, kterým je subjektivní rozdílnost. Díky tomu, že video se přehrává na různých zařízeních a různých výstupních systémech (CRT

obrazovka, LCD displej, plátno a dataprojektor) a díky tomu, že různí jedinci vnímají obraz různým způsobem, představuje i jeho změna pro ně různé hodnoty. To je faktor, který se velice obtížně kvantifikuje, a právě proto jej označujeme za subjektivní. Faktorem však je, že tento subjektivní faktor představuje podstatnou část zhodnocení obrazu, přesněji řečeno multimediálních dat jako takových.

Kodek?

Pod pojmem kodek videa označujeme algoritmus, který se stará o kompresi a dekompresi obrazu. V podstatě tedy o jeho převedení z nekomprimovaného formátu do minimalistické velikosti a následnou rekonstrukci a zobrazení. Tento algoritmus může být integrován do různých hardwarových zařízení, nebo se může nacházet jako standardní či doplňková část operačního systému, případně jako samostatný produkt. Jestliže v minulosti byly obrazové kodeky integrovány do přehrávačů multimédií, v současné době tomu tak není. Například populární Windows Media Player je prakticky vzato pouze jakýmsi frontendem, tedy rozhraním, jež zobrazuje multimédia a komunikuje s uživatelem. Skutečnou práci, tedy dekompresi obstarávají kodeky, které jsou integrovány do operačního systému a s přehrávačem nemusejí nijak souviset. To eliminuje výběr multimediálních přehrávačů využívajících tuto koncepci prakticky pouze na to, který se lépe ovládá a lépe vypadá, který má více doplňkových funkcí. Jejich jádro, tedy sada kodeků, je ve všech případech totožné.

Kodek si nevybereš

Typický uživatel počítače přichází do kontaktu s hotovými videosoubory. Má je na kompaktních discích, stahuje tyto soubory z internetu. Když pomíneme problematické stránky jejich využívání, například to, že v naprosté většině se jedná o soubory s právními vadami (nelegální kopie), budeme potřebovat k přehrání souborů, s nimiž se můžeme potkat, pestrou škálu různých kodeků. Aby je tedy bylo možné přehrávat, je nezbytné mít tyto kodeky připraveny v počítači a v aktivním stavu, tedy v takovém, ve kterém je přehrávač médií, ať už WMP, nebo jiný schopen je zavolat a využít.

K přehrávání například stažených filmů potřebujeme typicky kodeky dva. Jeden z nich je určen pro video, druhý pro zvukovou stopu. Ačkoliv jsou obě části filmu uloženy v jediném souboru, prakticky představují dva různé druhy dat, které jsou synchronizovány. Obrazový kodek se stará pouze o dekodování videa, zvukový pak s ním spolupracuje a zajišťuje doprovod. Poslední komponentou přehrávání filmů pak bývá technologie určená k tomu, aby

s výsledným audiovizuálním dojmem propojila třetí – textovou informaci. Jinými slovy systém zobrazující titulky.

Souhra těchto komponent vede k výslednému dojmu – tedy k přehrávání filmu. Jakmile již soubor s filmem máme, obrazová a zvuková informace v něm je, je zakódovaná a je synchronizovaná. Bylo čistě na libovůli autora tohoto souboru, tedy člověka který jej kódoval, který konkrétní algoritmus, přesněji řečeno kterou kombinaci algoritmů pro svou práci využil, a jediné, co může typický uživatel dělat, je se tomuto stavu přizpůsobit. Převod hotového souboru z jednoho formátu do jiného za použití konverzního systému založeného na dvou kodecích – vstupním a výstupním, je sice možné, ale problematické řešení, i když v některých případech použitelné, například když je potřeba přehrávat na slabším hardwaru film zpracovaný náročným kodekem. Tak se dá říct, že pokud již film máme, jeho kodek si příliš nevybereme. Pokud chceme sami audiovizuální soubor vytvořit, je situace samozřejmě odlišná.

Nejčastěji používané kodeky

V současnosti používané kodeky jsou obvykle založeny na obecném algoritmu MPEG-4. Tento algoritmus je velmi výkonný a vyskytuje se v různých variantách. Jeho prvotním využitím byly dlouho připravované a testované kodeky WMV (Windows Media Video) společnosti Microsoft. Poté, co ale došlo k roztržce mezi touto společností a částí komunity, která se na kodeku podílela, vznikl jeho hack, dnes známý jako DivX ;-). Postupem času a po mnoha změnách vznikla společnost, která tento kodek prodává. V důsledku komercializace bývalého hacku bylo vytvořeno několik dalších kodeků, z nichž nejznámější a nejpoužívanější je XviD.

Dalším populárním kodekem je Apple Quicktime. Tento kodek vznikl původně pouze pro počítače Macintosh, nicméně je běžně instalován i na PC s operačním systémem rodiny Windows. Jedná se o komerční produkt, který je velice populární zejména v USA. Quicktime je nejpoužívanějším kodekem pro kompresi například filmových trailerů, ale i obecně neproudového videa, které stahujeme z webových serverů.

Posledním ze zajímavých kodeků je Real Video společnosti Real Networks. Ačkoliv je tento kodek univerzální, nejčastěji se s ním setkáme u streamovaného videa z webových serverů, kde soupeří především s konkurencí od Microsoftu.

Parametry kodeku

Pokud se na kodek podíváme z typické, tedy uživatelské strany, funguje v podstatě takto. V první fázi je obsah souboru se záznamem rozebrán a rozdělen na obrazovou a zvukovou část. Tyto části jsou pak předávány jednotlivým kodekům. Obrazový kodek obvykle funguje na principu jednotlivých obrázků. Ty jsou komprimovány triviálním algoritmem a rychle se střídají, což vytváří iluzi pohyblivého obrazu. Aby se snížilo množství dat, které je přitom potřeba přenést, nejsou v souboru s videem uloženy všechny obrázky. V některých případech totiž stačí, aby byl ve scéně „kompletní“ pouze obrázek jeden. Ostatní pak již jen obsahují rozdíl mezi tímto původním obrázkem a sebou. Tedy to, co se pohnulo, nebo změnilo barvu. Tak je možné dosáhnout vysokého stupně komprese.

Z předchozího vyplývají dva podstatné parametry komprimovaného videa. Prvním z nich je velikost komprimovaného souboru, druhým pak datový tok, který je nutný pro korektní čtení a prezentaci souboru. Ideálem je, aby obě tyto hodnoty byly pokud možno co nejmenší, a to při co nejmenší ztrátě kvality způsobené kompresí.

Všechny tyto parametry jsou jak absolutní, tak relativní. V případě současných, velmi výkonných osobních počítačů jsou hodnoty požadované videokodeky relativně malé, avšak jinak tomu je u speciálních zařízení, jako jsou kapesní přehrávače, hardwarové dekodéry a další podobná zařízení.

Uživatelsky podstatným parametrem videa je rozlišení, ve kterém se nachází. Pro delší záznamy, tedy obvykle pro celovečerní filmy a podobné útvary, se obvykle využívá rozlišení DVD – Pal. To činí 720 x 576 obrazových bodů. Pro potřeby některých zařízení, především velkých počítačových monitorů, je toto rozlišení přehrávači softwarově interpolováno na větší míru při zachování poměru stran. To ovšem vytváří dodatečné hardwarové nároky, zvětšuje se totiž finální, tedy již dekodovaný obraz a při plné frekvenci, nikoliv skládané částečné obrázky.

Problémem, který je typický pro „ne původní“ kodeky a který způsobuje jejich obtížnou implementaci především pro ne – PC zařízení, je změť verzí. Obrazové a také zvukové kodeky (MP3, OGG, AC3 a další) existují v různých verzích, jež jsou ne vždy vzájemně kompatibilní. V důsledku toho musí zařízení pro přehrávání obsahovat podporu co možná největšího množství jednotlivých verzí, aby bylo možné zajistit jejich fungování. V případě klasického počítače se pak setkáváme se stejným problémem, je totiž nutné mít různé verze různých kodeků. Proto existují balíčky, které obsahují v jediném instalátoru množství různých verzí různých kodeků a dávají tak možnost dobrého fungování prakticky jakéhokoliv videa. Je však třeba poznamenat, že tyto balíčky mívají v některých případech problémy s autorskými právy nebo s fungováním na některých systémech, ale to zde není hlavním předmětem.

Vyrábíme video

K vytvoření videosouboru potřebujeme jednu ze dvou věcí. Buďto zdrojový soubor, který převedeme na požadovaný kodek a počítač, nebo přístroj, který to umí udělat za nás. Mezi tyto přístroje patří digitální videokamery a několik dalších. V případě zdrojových souborů se obvykle jedná o formát hrubých dat (RAW), jednoduchou bezeztrátovou kompresi (Indeo), nebo o zálohování jiného druhu média (DVD,VHS), DVD je v současné době nejčastější. Video se kóduje prostřednictvím samotného kodeku a patřičné aplikace. Ty existují ke každému kodeku, v případě DivXu jsou součástí standardního balení, například u Quicktime si je musíme zakoupit (a tedy zaplatit). V současné době je kódování poměrně rychlé, v době pomalejších počítačů trvalo velice dlouho, anebo stejně jako přehrávání ztrátového videa vyžadovalo nejmodernější výbavu, nebo dokonce specializovaný hardware. Popis jednotlivých aspektů této činnosti by vyžadoval mnohem větší rozsah a je předmětem specializovaných časopisů a publikací, to, co nás zajímá, je především přehrávání videa.

Jak si vybrat?

V podstatě všechny kodeky, o kterých zde dnes hovoříme, splňují základní požadavky na práci s krátkým i s dlouhým videem. U mnohých existují varianty pro rychlé a pomalé video, pro různá rozlišení a bitraty. Pokud chceme pouze přijímat (sledovat) soubor, který existuje v několika verzích, je dobré si vybírat především podle hardwarových a softwarových možností, jež máme k dispozici. V tom případě se na prvním místě nachází DivX, následován XviD a WMV. Další kodeky se pak řadí za ně, ačkoliv žádný již dnes neobsahuje hrubé chyby, které byly typické pro rané verze např. Intel Indea, původních kodeků Microsoftu nebo Cinepaku. Při vytváření videa naopak vycházíme z požadavků předpokládaných příjemců, tedy diváků. Pro kvalitní práci se hodí Quicktime pro streamování Realvideo či ASF, profesionální je Windows Media Video. Většinou je, zejména při distribuci finálního souboru prostřednictvím internetu, vhodné použít standardní DivX nebo XviD. V každém případě, jak již bylo uvedeno výše, je vhodné počítat také s uživateli, jež jsou méně hardwarově vybaveni, a použití, například XviDu při vysokém rozlišení a s nadstandardním frameratem, by jim mohlo dělat potíže.

*****Porovnání kodeků*****

Srovnání nejznámějších videokodeků

WMV (Windows Media Video)

Windows Media poskytuje kvalitní video při relativně malém datovém toku, ale kódovat s ním celovečerní film není nejlepším nápadem. Je ideálním formátem pro kratší záznamy nebo pro takové, které se budou streamovat (ASF). Obvykle nemá žádné problémy s přehráváním na systémech Windows, jinde je situace o něco problematičtější. Obsažené DRM umožňuje řídit možnost používání souboru a nejjednodušší cestou k jeho vytvoření je Windows Movie Maker, jinak standardní součást Windows XP.

Pro uživatele 3/5

Pro profesionála 4/5

DivX

Aktuální verze kodeku DivX přináší solidní kvalitu videa 5.1.1 a představuje určitý standard kvality. DivX zachovává velmi dobrý obraz jak u pomalého videa, tak i u scén, kde dochází k velkému pohybu velkého množství objektů (což je asi nejproblematictější situace). Předchozím verzím bylo v některých případech vyčítáno, že ne vždy jsou schopny udržet požadovaný bitrate, přičemž mohlo docházet k zadržování obrazu. Tento problém je však již minimalizován. Nedostatkem DivXu je skutečnost, že základní bezplatná verze „pro“ modelu kodeku obsahuje reklamu, vyšší verze jsou drahé a verze bez reklam toho moc neumí. Pro přehrávání videa je však DivX ideální mimo jiné proto, že není příliš náročný a je kvalitativně srovnatelný s WMV. Filmy v něm jsou masivně rozšířeny na internetu, čemuž nevádí ani skutečnost, že v některých případech na některých typech hardwaru dochází k potížím při synchronizaci obrazu a zvuku.

Pro uživatele: 4/5

Pro profesionála 3/5

XviD

Otevřený kodek, často používaný v kombinaci s MP3 a AC3 zvukovým kódováním. Svou kvalitou je na pomezí mezi WMV a DivX. Existuje několik rozšířených kompilací, což může být problematické. Hlavním technickým problémem je hardwarová náročnost. Obraz je sice kvalitní, leč při použití některých z těchto kompilací dochází zejména na OS Windows k občasnému rozpadávání obrazu i u v každém případě nepoškozených souborů. Dalším problémem mohou být stacionární scény. Celkově se počet filmů v tomto kodeku, na které

můžeme narazit na internetu, pozvolna zvětšuje a s XviD je třeba do budoucna, zejména pro jeho otevřenost počítat. Při kódování videa vychází XviD jako mírný vítěz v případě, že si nechcete zaplatit za DivX ani použít Windows Media. Hodí se pro kódování celovečerních filmů i kratších záznamů, ačkoliv pro to první je vhodnější.

Pro uživatele: 4/5

Pro profesionála: 4/5

Quicktime

Aktuální Quicktime, využívající MPEG-4 za třicet dolarů, míří zřejmě ze všeho nejvíce na monitory zámořských profesionálních uživatelů. Nabízí vynikající kvalitu při vysokých hardwarových nárocích a vyšší ceně. Na celovečerní film v tomto formátu narazíte jen zřídka. Verze pro Windows má problémy se stabilitou a na XP v některých případech přestává reagovat. Stejně problematické je QT na starších verzích tohoto operačního systému, zejména pokud běží na pomalejším hardwaru. Výhodou QT je kouzlo nechtěného. Tento formát je podporován některými digitálními fotoaparáty a kamerami, které jsou k nim dováženy. Díky tomu může dojít k jeho vyššímu rozšíření, avšak úrovně DivX nebo třeba i WMV u nás asi jen tak nedosáhne. Je to systém který zejména z tvůrčího hlediska našince příliš nenadchne.

Pro uživatele: 4/5

Pro profesionála: 4/5

Real Video

Real Video je ideální pro streamování, nebo pro lokální obrazové soubory spíše o nižší stopáži. Je také kvalitní a relativně nenáročný na hardware, široce podporovaný. Stejně jako QT můžeme i tento formát najít v některých hardwarových zařízeních, ta jsou však v našich podmínkách o něco vzácnější. Problémem u delších záznamů je, i s aktuální verzí, víceméně náhodné zasekávání, které je tím častější, čím vyšší rozlišení používáme. Kompresní poměr je dobrý, avšak pro uložení celovečerního filmu v DVD rozlišení se nehodí. Velkou výhodou je integrace zvukového kodeku a bezchybná synchronizace obrazu a zvuku, stejně tak jako podpora napříč různými platformami (i mobilními) a operačními systémy. Na tomto místě je třeba podotknout, že právě na mobilních platformách je Real Video černým koněm.

Pro uživatele: 3/5

Pro profesionála: 2/5

*****Vložený článek*****

Kodeky, které se vymkly z rukou

Současní „tahouni“ v oblasti kodeků – DivX a XviD vznikly (původně DivX ;-)) v důsledku snahy Microsoftu dosáhnout velmi silné konkurenční pozice v oblasti kódování videa, která se prolomila se snahou vzniklý formát maximálně zabezpečit. Následovalo prolomení jeho ochrany, došlo k veřejnému uvolnění a následnému vytváření konkurenčních kodeků, které v důsledku velice kvalitní formát využitelný pro komerční distribuci videa degradovalo jako proprietární, uzavřený a nepřehledný. Kodeky, zejména po vzniku XviDu, jenž je nejen otevřený, ale také velmi dobře respektuje standard MPEG-4, se zcela vymkly kontrole a umožnily stav, jehož jsme dnes svědky. Tedy že internetem se nešíří jen záplava digitální hudby, ale také nejnovějších filmů převážně hollywoodské provenience, především ale výměnnými systémy. Tento paradoxní stav jenž vedl k velkému naštvání filmového průmyslu nejen že přetrvává, ale vůbec nijak se i přes snahu s ním něco dělat nemění. S trochou nadsázky by se dalo říct, že hamižnost vedla k otevření toho, co mělo být uzavřeno. Dnešní kodeky jsou od vykradeného původního algoritmu již velmi vzdáleny a vyvíjejí se vlastním životem. Ke spokojenosti tvůrců souborů i uživatelů – diváků.

*****vložený článek*****

Zajímavé odkazy

<http://www.codecpack.com> – odtud si můžete kodeky stáhnout v balíčku

http://www.extremetech.com/print_article/0,1583,a=121163,00.asp – srovnání různých kodeků

<http://www.vqeg.org/> - skupina zabývající se kvalitou videa

<http://www.tvfreak.cz/index.php?sekce=video&clanek=m4test&strana=1> – jiné srovnání kodeků

<http://www.kodeky.cz/> - rozcestník na různé verze kodeků

www.divx.com – Kodek DivX

www.xvid.org – Kodek XviD

www.windowsmadial.com – Kodeky systému Windows Media

www.quicktime.com – Kodek Apple Quicktime

*****vložený článek*****

Slovníček video

Komprimovaná velikost – Množství dat, které potřebujeme pro uložení komprimovaného videa. Moderní kodeky jsou stavěny tak, aby bylo možné na jedno klasické CD uložit hodinu až devadesát minut standardního videa

Framerate – Počet snímků za sekundu. Pro plynulé video je třeba dosáhnout alespoň 25, vyšší hodnota znamená plynulejší video, ale potenciální problémy s přehráváním.

Kodek – Aplikovaný kódovací / dekodovací algoritmus

MPEG – Moving Picture Experts Group, označení standardu, ale také jeho původních vývojářů. Vzniknul z M-JPEG, „pohyblivé“ verze nejrozšířenějšího formátu ztrátové komprese stacionárního obrazu (fotografií).

*****konec slovníčku video*****

*****Vlož. článek*****

Nejrozšířenější kodeky

* WMV – Windows Media Video (FMV, ASF) – kodeky společnosti Microsoft. Kvalitní a rychlé, obsahují digitální ochranu autorských práv (DRM). V aktuální verzi 9 se hodí především pro profesionální využití, například na internetu se s nimi setkáme jen poměrně málo.

* DivX – Kodek, který původně vzniknul jako hack WMV a využíval jeho ovladače v kombinaci s MP3 pro kódování zvuku. V současné době je ale DivX komerční produkt a představuje jakýsi základ alternativních kodeků. Jeho rozšířenost je značná, avšak rozšířenost konkurence také stoupá a původnímu DivX tak konkurenti výrazně dýchají na záda.

* XviD - Tento kodek vychází z původních snah DivX ;-)) o otevření videa ve standardu MPEG-4. Je vyvíjen (důsledně pouze obrazová část) jako projekt s otevřeným zdrojovým kódem. Lze sehnat kompilace pro různé systémy. Nabízí srovnatelnou kvalitu, je však náročnější na hardware. Jeho otevřenost a současná i budoucí absence jakéhokoliv DRM jej řadí do popředí zájmu

* Apple Quicktime – Jeden z prvních kodeků videa, jež začaly být komerčně využívány, dnes existuje v aktuální verzi 6.5. V našem prostředí není příliš využíván a nesetkáme se s ním příliš často ani ve výměnných systémech. Původně pochází z počítačů Macintosh, existuje i pro Windows. Nejčastější využití je pro video umístěné na webových serverech, především amerických. Kodek i přehrávač Quicktime jsou náročné na hardwarové prostředky, kvalita je poměrně dobrá. Používá buďto MPEG-4, nebo kodek společnosti Sorenson.

* Real Video – Tento kodek je produktem společnosti RealNetworks. Používá se nejčastěji pro přenos proudového videa (streamování) a tvoří tak starší konkurenci formátu ASF (Aktive Streaming File) od Microsoftu. Může být samozřejmě použit pro off-line video, tedy pro záznamy v souborech, není však v tomto ohledu zejména v případě rozsáhlejších záznamů v našem prostředí v domácnostech příliš využíván.

Hudební revoluce nekončí

V čem je možné ukládat hudební soubory a jaké mají audiokodeky výhody a nevýhody

Kamil Pittner

Obrovský boom hudby na internetu, který odstartoval před nějakými 10 lety příchod formátu MP3 ještě zdaleka není u konce. A ti, co se domnívali, že formát MP3 je nedostižný a nemůže být překonán, se pěkně přepočítali. Postupem času se na světě objevila řada nových formátů pro ukládání audio záznamu a část jich zase rychle zmizela. Tak situace vykristalizovala do dnešní podoby, kdy je k dispozici několik velmi kvalitních a rozšířených formátů, a to jak pro

ztrátovou, tak pro bezztrátovou kompresi. Pojdme se tedy v krátkosti podívat na to, v čem je možné ukládat hudební soubory, a jaké mají rozličné kodeky výhody a nevýhody.

Komprimované audio formáty lze v zásadě rozdělit na dvě velké skupiny – bezztrátové a ztrátové.

U prvně jmenovaných jsou zachovány v komprimovaném souboru veškeré informace obsažené v originální nahrávce a po zpětném procesu jsou oba soubory naprosto identické, sem patří například soubory s koncovkou APE (formát Monkey's Audio). Výhodou je právě 100% shoda s originálem (po zvukové stránce) a rychlost komprimace a dekomprimace, nevýhodou relativně velká velikost v porovnání s původním souborem ve formátu WAV (přibližně polovina).

U ztrátových se používají speciální algoritmy, které z původního souboru odstraní všechny zvuky, o kterých si myslí, že je posluchač nemůže slyšet. Nevýhodou je, že takto upravené soubory nemají zvuk 100% shodný s originálem a relativně pomalý proces převádění do komprimovaného formátu, jasnou výhodou pak je malá velikost takových souborů v poměru k originálnímu WAVu.

Jedno z nebezpečí ukrytých ve ztrátových formátech spočívá ve ztrátě určité části originálních hudebních dat. Je to podobné typickému problému audiokazet. Pokud si uložíte CD například do formátu MP3 a pak si ty samé soubory vypálíte jako audio CD, jenž si do MP3 uloží váš kamarád, a podobný proces proběhne ještě několikrát, budete mít na konci skladby s podstatně horší kvalitou než původní zdroj. Při každé kompresi do ztrátového formátu totiž kodek odstraní další část hudebních dat. Podobně je tomu právě u audiokazet, kdy několikátá kopie se již originálu podobá pouze vzdáleně.

Další nepříjemnost nastane, pokud si originální skladbu uložíte v příliš nízkém bitratu (datovém toku). Máte sice malý soubor, která je relativně poslouchatelný v přenosném MP3 přehrávači či běžných počítačových reproduktorech, ale s kvalitní aparaturou či sluchátky vás kvalita poslechu doslova otráví.

Toho všeho i dalších nástrah vás zbaví právě bezztrátová komprese. Její nevýhodou je ovšem zcela jednoznačně velikost komprimovaných souborů – běžně se pohybuje mezi 50-60 % velikosti původního WAVu. To je v porovnání například s formátem MP3 několikanásobně více (přesný poměr závisí od použitého datového toku).

Na straně bezztrátových formátů je tedy naprostá zvuková shoda s originálem, ztrátové formáty pro změnu bodují kompresním poměrem a tím velikostí souborů. Záleží tedy na každém, čemu dá přednost – zda preferuje nekompromisní kvalitu i za cenu sotva poloviční úspory prostoru (v porovnání s WAVy) či naopak možnost uložit do stejného prostoru několikanásobně více skladeb i za cenu o málo nižší poslechové kvality.

Bezeztrátová komprese

APE (Monkey's Audio)

Monkey's audio je pravděpodobně nejpoblárnější formát využívající bezztrátovou kompresi. Kompresní poměr se v závislosti na typu hudby a nastavené kvalitě kódování pohybuje mezi 50 % a 60 % velikosti originálního WAV souboru. Tedy ve stejném rozmezí jako ostatní rozšířené bezztrátové algoritmy, ale ve většině případů vychází soubory s koncovkou APE nejlépe jak z hlediska rychlosti převodu, tak velikosti výsledného souboru. Výhodou Monkey's Audio je, že disponuje vlastním front-endem, tedy grafickým rozhraním, kde je možné pracovat se soubory či volit možnosti komprese. Největší slabinou je pak to, že prozatím jediným podporovaným operačním systémem jsou Windows. Pro někoho může být také nevýhodou, že APE soubory není možné streamovat přes internet.

www.monkeysaudio.com

FLAC (Free Lossless Audio Codec)

FLAC je podle odborného serveru Hydrogenaudio.com spolu se soubory APE nejpopulárnějším bezztrátovým formátem. Protože je formát od počátku vyvíjen jako otevřený, je k dispozici nejen pro Windows, ale i například pro Mac OS X, Linux a další. FLAC na rozdíl od jiných bezztrátových formátů podporuje streamování po internetu. Maximální dosahovaná komprese se blíží 4:1, běžně se ovšem pohybuje kolem 2:1 – tříminutová skladba tak bude zabírat kolem 30 MB. FLAC je velmi podobný formátu Monkey's Audio, z hlediska kompresního poměru a rychlosti za ním lehce zaostává.
<http://flac.sourceforge.net>

Wavpack

Zajímavostí formátu Wavpack je unikátní hybridní mód, který stojí na půl cesty mezi bezztrátovou a ztrátovou kompresí. Mód ukládá originální skladbu do dvou souborů – relativně malého ztrátově komprimovaného a korekčního, který v kombinaci s prvním souborem dodává plnohodnotnou bezztrátově komprimovanou skladbu.
www.wavpack.com

Ztrátová komprese

AAC (MP4)

Advanced Audio Compression (AAC) vytvořila před lety společnost Dolby s cílem jít v kvalitě a kompresi za možnosti formátu MP3. AAC je jedním a pravděpodobně nejznámějším ze subformátů vzniklých z MP4 a za svůj je (s koncovkou m4a) přijal například Apple, který jej používá ve svém hudebním on-line obchodě iTunes a MP3 přehrávačích iPod. Novinkou je pak vylepšení verze HE-AAC, která používá podobné triky jako MP3pro k vylepšení kvality při nízkých datových tocích pod 100 Kb/s, k tomu je ovšem třeba speciální HE dekodér. Další použití našel formát AAC pro záznam zvukové stopy u MPEG-2 videosouborů, tam Dolby směřovala i vylepšené verze s označením AC2 a AC3.
<http://www.apple.com/mpeg4/aac>

MP3 (Lame)

Soubory s koncovkou MP3 (MPEG 1 Layer III) jsou zdaleka nejpopulárnějším formátem pro ztrátovou kompresi hudebních skladeb. Kompresní poměr při klasickém datovém toku (128 Kb/s) dosahuje přibližně 10:1. Pro tento formát se doporučuje bitrate 128 – 192 Kb/s, při jiných datových tocích vykazují lepší výsledky jiné formáty. Kvalita výsledného souboru je kromě zvoleného datového toku ovlivněna volbou enkoderu, tedy programu, který za pomoci kompresních algoritmů provádí vlastní převod. Za nejlepší je obecně považován Lame, který je k dispozici zdarma, a na jehož vývoji pracuje řada dobrovolníků.
<http://lame.sourceforge.com>

MP3pro

Jedná se o rozšíření existujícího formátu MP3. Zvenku není na první pohled patrný žádný rozdíl, oba mají koncovku MP3 a oba lze přehrávat v existujících přehrávačích. MP3pro má mezi „normálními“ MP3 daty navíc údaje o vysokých frekvencích, které MP3pro přehrávače využijí pro vylepšení výsledného zvuku a MP3 přehrávače je ignorují. Tvůrce toho formátu

Fraunhofer Institute uvádí, že MP3pro je 2x kvalitnější než MP3 při stejném datovém toku a že tedy 128 Kb/s MP3 soubor je stejně kvalitní jako 64 Kb/s MP3pro.

www.mp3prozone.com

MP4

Nástupce MP3 s označením MP4 ke v podstatě kontejnerem který obsahuje řadu subformátů, z nichž nejznámějším je AAC. Soubory s koncovkou m4a obsahují pouze audio obsah, MP4 soubory obsahují obojí – jak audio, tak video obsah.

www.audiocoding.com

MPC

Formát Musepack (MPC, MPEGplus) vychází z MP2 a je nekorunovaným králem ztrátové komprese. Musepack vyplňuje mezeru mezi ztrátovými formáty s nízkým datovým tokem (MP3 či OGG) a bezztrátovými formáty. Při datovém toku nad 192 Kb/s se MPC nikdo nevyrovná.

www.musepack-source.de

OGG

Ogg Vorbis je všestranný ztrátový formát a při datových tocích mezi 96 – 128 Kb/s by jen těžko hledal konkurenci z hlediska kvality i velikosti souborů. Jedná se o plně otevřený formát bez jakýchkoliv poplatků či patentů, na jehož vývoji pracuje řada dobrovolníků. Podpora ze strany hardwarových přehrávačů je zatím minimální, softwarové přehrávače s formátem pracují buď nativně (podpora přímo v programu) nebo prostřednictvím externího plug-inu.

www.xiph.org

WMA

S formátem WMA přišel Microsoft jako s variantou k MP3 se shodnou kvalitou při nižším datovém toku. Kvalitou i kompresním poměrem se WMA pohybuje na úrovni MP3pro. Výhodou je, že s WMA umí pracovat většina hardwarových MP3 přehrávačů, nevýhodou je pak velký důraz na ochranu autorských práv, což v řadě případů vede k problémům při běžném (legálním) používání chráněných skladeb. Poslední verzi, kterou Microsoft představil je MWA v9, která při komprimování skladby přidala dvouprůchodové VBR a tři nové subformáty – WMA Lossless, WMA Pro a WMA Voice. WMA Lossless je bezztrátová komprese, kdy komprimovaný soubor představuje polovinu až třetinu velikosti původního WAVu. WMA Pro podporuje 5.1 a 7.1 kanálový zvuk a umožňuje ukládat audio v profesionálním rozlišení 24 bit/96 KHz. A konečně WMA Voice je speciálně určen pro hlas i hudbu s datovým tokem pod 20 Kb/s – tedy pro desítky minut dlouhé záznamy s malou velikostí výsledného souboru.

<http://www.microsoft.com/windowsmedia>

*****vlož. rámeček*****

Jaký formát je nejlepší?

Monkeys Audio – pokud chcete mít vaše skladby v té nejlepší kvalitě

MP3 – pro maximální kompatibilitu s nejrůznějšími hardwarovými i softwarovými přehrávači a pro přenos mezi operačními systémy (128 – 192 Kb/s)

WMA – pokud má váš přenosný MP3 přehrávač omezenou velikost paměti a zároveň nepodporuje jiné formáty (64 – 96 Kb/s)

AAC – jestliže vlastníte flashový či harddiskový MP3 přehrávač s větší kapacitou a podporou tohoto formátu (např. iPod) (96 – 160 Kb/s)

MPC – požadujete maximální kvalitu a zároveň ztrátovou kompresi (160 – 320 Kb/s)

OGG – univerzální použití a vynikající poměr velikosti souboru a kvality (80 – 160 Kb/s)

*****Vlož.rámeček*****

Slovníček audio

Bit Rate – datový tok určující kolik bitů bylo použito pro záznam, udává se v Kb za vteřinu, čím vyšší je počet bitů, tím větší a tím kvalitnější je výsledný soubor. Audio kvalitu nikdy nelze získat zpětně – konverze souboru s 128 Kb/s na soubor s datovým tokem 320 Kb/s povede k získání souboru s kvalitou 128 Kb/s a velikostí 320 Kb/s. Navíc při každém takovém převodu dojde k malé ztrátě kvality způsobené kompresními algoritmy. Pokud tedy není k dispozici originální zdroj (audio CD), je lepší ponechat soubory tak, jak jsou.

Constant Bit Rate (CBR) – stejná bit rate (datový tok) je použita pro celý soubor

Variable Bit Rate (VBR) – MP3 soubory se skládají ze stovek malých částí – framů, při použití VBR rozhoduje enkodér pro každý frame, jaký datový tok použije pro zachování maximální kvality. Bit Rate tak u jednoduchých pasáží klesá a u složitých částí skladby naopak roste. Nevýhodou je, že díky proměnlivému datovému toku není řada přehrávačů schopna určit skutečnou délku skladby a ukazuje číslo až o několik minut či desítek minut rozdílné (na přehrávání to ovšem nemá vliv). Standardem pro enkodéry je ukládat do prvního framu skutečnou délku skladby, ale ne každý to dělá. Zmatek řeší až ID3v2 tagy.

Average Bit Rate (ABR) – velmi podobné VBR, ovšem na rozdíl od VBR je při velikost výsledného souboru odvozena od průměrného datového toku. Dochází tedy pouze k variaci datového toku při zachování stejné velikosti souboru jako při použití CBR.

Stereo – není třeba nic dodávat, dvoukanálový zvuk je široce používán a odpovídá standardu pro audio CD

Mono – nahrávka se zvukem pouze v jednom kanálu.

Joint Stereo – Pokud vezmete zvuk z levého kanálu a porovnáte jej se zvukem z pravého kanálu, zjistíte, že je zde řada podobností. Joint Stereo tak pro oba kanály shodné části ukládá pouze jednou a redukuje tak množství dat nutných pro záznam.

Frekvence – určuje, jak často je snímán zvukový záznam. Audio CD formát pracuje s hodnotou 44 100 Hz čili 44,1 KHz a s touto frekvencí jsou pak ukládány i komprimované soubory. Není žádný důvod pro ripování CD na frekvenci vyšší než zmíněných 44,1 KHz.

Psychoakustický model - Tento princip používaný u ztrátových formátů se snaží pomocí řady technik a postupů oklamat lidské ucho, aby se domnívalo, že slyší originální skladbu, i když je pravdou, že z ní je mnoho detailů a frekvencí, pro lidský sluch nepostřehnutelných, vypuštěno.

FreeDB, CDDB – Jak FreeDB.org, tak CDDB.com reprezentují obrovský on-line katalog prakticky všech vydaných audio CD. Díky tomu stačí, pokud do mechaniky počítače vložíte hudební CD a přehrávač dokáže prostřednictvím identifikátoru unikátního pro každé vydané CD automaticky zjistit umělce, název CD a názvy skladeb. A to platí i pro zkopírovaná audio CD, pokud je spolu s hudebními stopami zkopírován i zmíněný identifikátor. Pokud vaše CD není identifikováno a máte po ruce originální booklet, můžete disk do databáze zadat sami. Zpočátku existovala pouze databáze CDDB jako bezplatný projekt, kam informace o discích ukládali dobrovolníci, ovšem poté, co ji koupila soukromá společnost, byly bezplatné služby převedeny na komerční a proto vznikla alternativa v podobě FreeDB. Postupně tedy naprostá většina programů přechází z používání CDDB na FreeDB.

Zajímavé odkazy:

www.hydrogenaudio.org – zřejmě nejpopulárnější diskusní server, zabývající se hudebními formáty

mp3.cz – oblíbený server, věnující se digitálním formátům v češtině

mp3.box.sk – anglicky psaný slovenský server, kde najdete vše o digitální hudbě
