

# Video

Videosoubory jsou často označovány jako multimédia, protože kromě obrazu obsahují také zvuk. Nejdůležitější parametry u multimediálních souborů je rozlišení obrazu, barvy, počet snímků za sekundu (také zda-li jsou prokládané, či ne), u zvuku je to počet zvukových stop, počet zvukových kanálů. To vše je většinou zakódováno v jediném souboru.

## Názvosloví

U multimédii se často mluví o kodeku, formátu, či kontejneru a často se tyto pojmy vzájemně zaměňují.

## Kodek

Složenina ze slov Kodér a Dekodér Kodek (může být i hardwarový, ale nejčastěji se jedná o program) slouží k zakódování datového toku (buď za účelem zjednodušení přenosu - komprese - právě například u programů pro střih videa, nebo za účelem zvýšení bezpečnosti - šifrování, častěji se kodek používá k dekompilaci - k přehrání zakódovaných souborů. Kodek musí umět oboje, jak kompilaci, tak i dekompilaci. Pokud se jako kodek označen pouze dekodér, jedná se o chybu - např. přehrávače neobsahují kodeky, stačí jim pouze dekompilovat, aby mohly video soubory přehrávat. To samé platí naopak u některých programů pro střih.

## Formát

Formát audia/video je daný svojí specifikací, ta může, i nemusí být veřejně dostupná. S tou také dále pracují kodeky. Např. formát audio MP3 využívá kodek LAME (a další). Ke zmatení přispívá také fakt, že někdy je formát a název kodeku shodný (jako například u WMV).

Více kodeků může používat stejný formát, to znamená, že jsou vzájemně kompatibilní (např. DivX a Xvid používají oba video formát MPEG4, tím pádem video kompilované v DivX lze přehrát v Xvid a naopak)

## Kontejner

Další důležitý termín, jedná se o označení pouze obálky obsahující více druhů dat (více stop, streamů), kotejnery tedy umožňují do jednoho souboru uložit více zvukových stop, titulky apod. Jedná se např. o AVI, VOB nebo MKV

## Programy

### Pro přehrávání

## Pro stříh

From:

<https://old.gml.cz/wiki/> - **GMLWiki**

Permanent link:

<https://old.gml.cz/wiki/doku.php/informatika:maturita:24a?rev=1427811067>

Last update: **31. 03. 2015, 16.11**

