**Prezentační nástroj a multimédia(8)**

**Zvuk**

-mechanické vlnění

-člověk vnímá 16 Hz až 20 000 Hz <16 Hz = infrazvuk >20 000 Hz = ultrazvuk

-rychlost zvuku: 340 m/s

-vakuum je zvukovou izolací

-k reprodukci zvuku slouží reproduktory nebo sluchátka

**Princip digitalizace analogového signálu**

-analogový signál se nejprve vzorkuje (stanoví jeho velikost v pravidelných časových intervalech), interval musí být dostatečně krátký, aby nedošlo k jeho zkreslení, posloupnost naměřených hodnot se přitom kóduje do dvojkové soustavy, digitální obraz pak tvoří posloupnost číselných údajů o jednotlivých vzorcích, u obrazového signálu pixelech, digitalizace se často doplňuje o kompresi(nahrazení posloupnosti za sebou následujících shodných čísel údajem o jejich počtu)

**Formáty audio souborů**

-mp3, mp2, wav, pls, wma, cdr, aac

**Základní pojmy z oblasti grafiky a videa**

Pixel – obrazový bod

Rozlišení monitoru – počet pixelů, které může být zobrazeno na obrazovce

RGB – zkratka Red, Green, Blue

Jas – celková světelnost obrázku

Kontrast – rozdíl mezi nejtmavším a nejsvětlejším bodem obrázku

Sytost barvy – čistota barvy

Barevná hloubka – udává v kolika bitech je uložena informace o barvě jednoho pixelu

Poměr stran – podíl šířky a výšky snímku videa

Frame Rate – rychlost snímků za sekundu (fps)

Prokládání – v jednom snímku jsou obsažené info. jen z lichých řádků a v následujícím snímku jen ze sudých

Datový tok – rychlost přenášených dat potřebných pro zobrazení videa

Streamované video – digitální video, které je po internetu přenášeno jako datový tok

**Grafické, zvukové a video formáty**

AVI, MPEG, GIF, PNG, BMP, JPEG, SVG, FLV, MKV, WMV, MP4

**Pravidla pro tvorbu prezentace (MS PowerPoint)**

-prezentace je pouze doplňkový materiál, na každý snímek max. 5 odrážek(max 5 slov)

-má především podtrhnout fakta

-myšlenky zformulovat do klíčových hesel, při prezentaci je dále rozvést

**Šablony, multimediální objekty a jejich využití (MS PowerPoint)**

Šablona – vzor nebo plán snímku, případně skupiny snímků (barvy, písma, efekty…)

-může obsahovat konkrétní tematický obsah, formátování pozadí

Multimediální objekty – využití k reklamním účelům, předvedení výrobků, služeb, doprovodný předmět k přednáškám, oživují jakékoliv vystoupení