

Dźwięk i muzyka w systemach komputerowych - laboratorium 06

Marcin Fabrykowski

1. Sygnał prostokątny
Naszym zadaniem jest wygenerowanie sygnału prostokątnego, a następnie skompresowanie go z bitratem 128, 64 oraz 32.
Wyniki widać na załączonych rysunkach.
2. Sygnał piłokształtny
Naszym zadaniem jest wygenerowanie sygnału piłokształtnego, a następnie skompresowanie go z bitratem 128, 64 oraz 32.
Wyniki widać na załączonych rysunkach.
3. Sygnał rzeczywisty
Naszym zadaniem jest wczytanie dowolnego pliku dźwiękowego, a następnie skompresowanie go z bitratem 128, 64 oraz 32.
Wyniki widać na załączonych rysunkach.