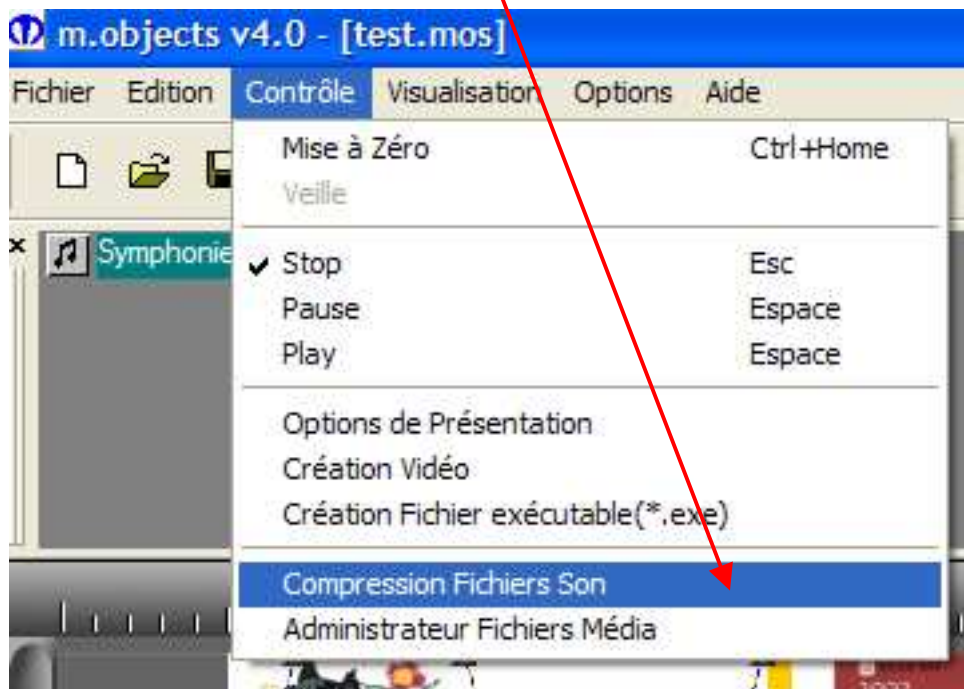
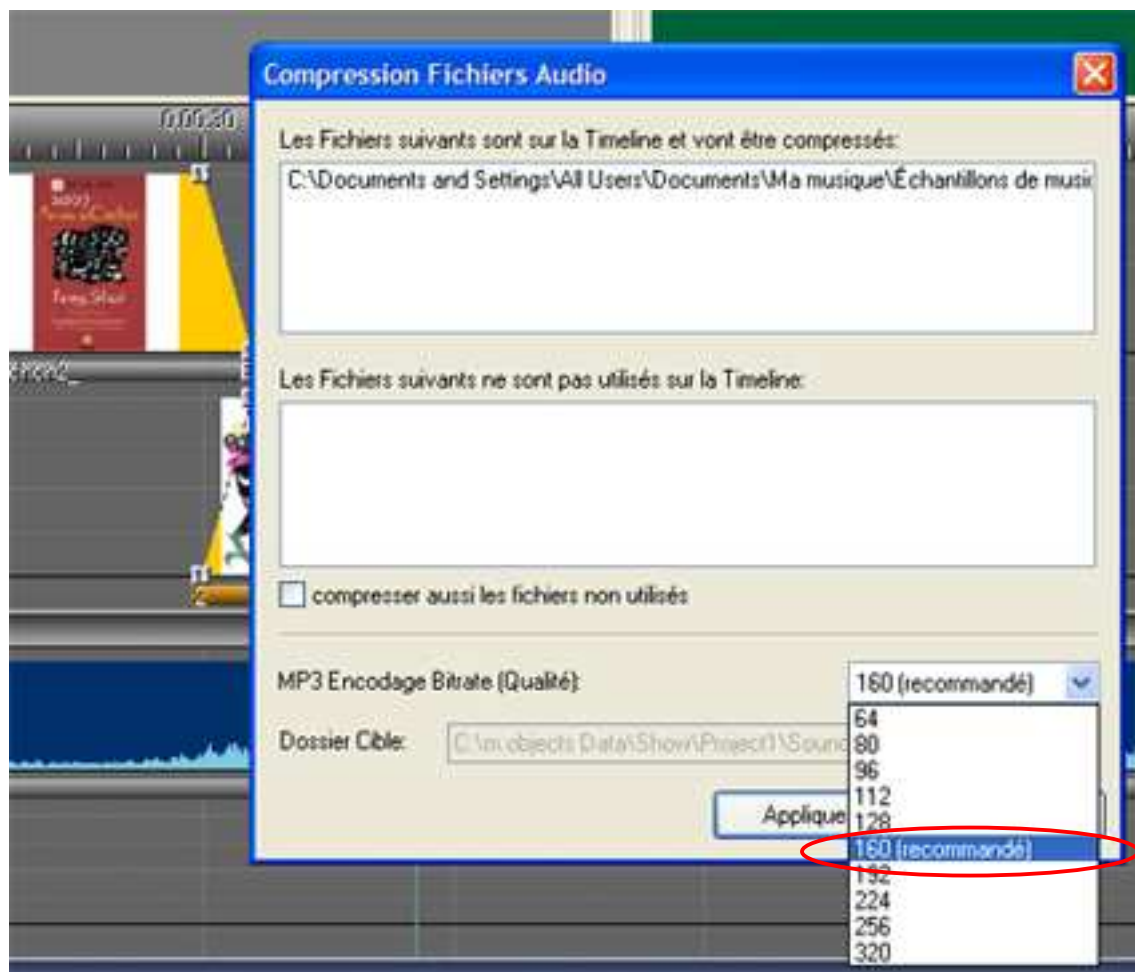


M-Objects Compression de fichiers « sons »

- Sélectionner **Compression Fichiers Son** dans le menu Contrôle



- Choisir un « Bitrate » entre 128, 160 ou 192



MP3 format de « son » compressé.

Bitrate : désigne la quantité d'espace disque nécessaire à stocker une seconde de sons.
L'unité est le kbits/s.

Bitrate : bit rate (rate = taux). Bitrate peut être traduit par taux de transfert des bits.

Une valeur de 160 indique que 160 kbits* sont nécessaires au codage d'une seconde de son.
* bit = binary digit (chiffre binaire)

Un Bitrate de 128 demande 1Mo** de mémoire pour stocker 1mn de son.

** 1Mo = 1024ko, 1ko = 1024 octets donc 1Mo = 1024x1024 octets

1 octet = 8 bits (un nombre de 8 chiffres)

Un bitrate de 160 donne une dégradation du son très faible.

Un bitrate de 192 donne une qualité du son voisine de celle d'un CD audio. (le résultat est de l'ordre de 1,4Mo par mn. Le volume sans compression est environ 7 fois plus important).

Pour calculer le nombre de Mo occupés par le fichier son, utiliser la formule :

$$\boxed{\text{Taille}_{(\text{Mo})} = \text{Bitrate} \times 0,007324 \times \text{durée}_{(\text{mn})}}$$

Un bitrate de 128 = 128kbits/s soit 128x60kbits = 7680kbits pour 1mn soit 7680/1024= 7,5Mbits pour 1 mn soit 7,5/8= 0,9375Mo environ 1Mo pour 1mn

128 x 0,007324 x 1 = 0,9374

160 x 0,007324 x 1 = 1,17184

192 x 0,007324 x 1 = 1,4

Un bitrate de 128 est un minimum. M-Objects conseille 160. 192 est un très bon bitrate. Au dessus l'amélioration est imperceptible.

Remarque : la compression peut être effectuée lors de la création du fichier exécutable.