

**PO MM1 VO 11/06/2008**

14. Erklären Sie Abtastfrequenz (Sampling Frequency), Sample Size und Quantisierung.
17. Erklären Sie kurz die Begriffe Component Video und Composite Video. Was sind Vor- und Nachteile? Welche Rolle spielen Component Video und Composite Video für digitale Videoformate?
22. Erklären Sie kurz die Begriffe Ton, Klang und Geräusch.
26. Beschreiben Sie kurz die wichtigsten Unterschiede zwischen CD-ROM und CD-i.
27. Erklären Sie kurz die QuickTime Medienorganisation auf dem konzeptionellen Level.
29. Worin unterscheiden sich die 2 Formate von Videodiscs? Listen Sie kurz Vor- und Nachteile dieser Formate. Welches Format war Vorbild für die CD-Audio?
35. Erklären Sie kurz die Begriffe Profiles und Levels im Kontext von MPEG-2.
39. Erklären Sie kurz den Begriff Quantisierung im Kontext der Sampling-Theorie und im Kontext von Komprimierungsverfahren.
46. Nennen und erläutern Sie kurz 2 Arten von Artefakten bei der Audiokodierung.
50. Was können Sie über die AC und DC Koeffizienten der DCT aussagen, wenn im zu transformierenden 8x8 Block eines Bildes 2 Flächen in einer horizontalen Linie schneiden?
55. Beschreiben Sie kurz die wesentlichen Schritte der MP3-Kodierung. Erklären Sie insbesondere Quantisierung und Kodierung.
58. Worin unterscheidet sich die I-Frame-Kodierung des MPEG-Verfahrens von der JPEG-Kodierung?
63. Erklären Sie kurz die Begriffe Video Object, Video Object Plane und Video Object Layer. In welchem Kontext werden sie verwendet?
64. Welchem Zweck dienen BIFS in MPEG-4? Welche Informationen enthalten sie?
69. Erklären Sie kurz die Kritische Abtastung.
70. Erklären Sie kurz den Maskierungseffekt und den Zusammenhang mit Kompressionsverfahren.
73. Erklären Sie kurz die wesentlichen Charakteristika des MPEG-4 Composition Streams.

Wie erfolgt die zeitliche Komposition (Temporal Composition) in MPEG-4 Datenströmen?

76. Nennen Sie 3 Gründe, weshalb die Multimedia-Programmierung fast ausschließlich dem objektorientierten Ansatz folgt.

77. Was versteht man unter dem Begriff Configuration und wie wird das Konzept im vorgestellten Framework realisiert?

78. Worin unterscheiden sich Ihrer Meinung nach die im vorgestellten Framework definierten Components vom allgemeinen Begriff Komponenten wie sonst im Software Engineering verwendet? Was haben die beiden Konzepte gemein?

79. Wozu dienen die Ports von Komponenten? Unter welchen Umständen dürfen Ports von verschiedenen Komponenten verbunden werden?