1. **Vstupne zariadenia**(kamera, klavesnica, mys...)

**Uloziska**(HDD, DVD-ROM...)

**Komunikacne siete**(LAN, Internet...)

1. **7bit=** 128 znakov(Romanske / Latinske znaky, male / veľke, čislice, kontrolne

znaky, interpunkčne a ine znaky)

**8bit=** 128-255(neromanske znaky)

1. **MIDI**(Musical Instrument Digital Interface)

1980, Sekvencia casovo oznacenych prikazov, Protokol pre prenos(not, instrumentov)

Mensie ako dig, nahravka, moze zniet lepsie, editovatelne, nevhodny pre hovor. Slovo

1. **Linerarna**

**Hierarchicka**

**Nelinearna**

**Kombinovana**

1. **Bit rate=** (bits/second) = (samples produced/second) \* (bits/sample) = sampl. Rate \* Quantization

**CD stereo:** Samp. Rate: 44.1 KHz, Quant.: 16b per samp., Bit rate: 1.4 Mbps 🡪 ma vyjst, to je audio \*2

1. **Aditivne:** M+Z=a, M+ Č=p, Z+Č=ž, M+Z+Č=biela

**Subtraktivne:** p-a=M, a-ž=Z, p-ž=Č, a-p-ž=čierna

1. **Cel animation:** Klucove snimky(key frames) 🡪 prvy a posledny snimok, rozkleslenie

**Computer animation:** Podobne, pc pomaha auto. Vypocet, kompozicia sceny...

1. **Metadata:** Extrakcia semantiky, Mozno ukladat v alebo mimo multimed. dat, ukladanie externe/interne
2. **Analyza, Predtestovanie, Vyvoj prototypu, Vyvoj alfa verzie, beta, dorucenie,** to uz obkecate
3. **Rastrovy:** Realny svet, fotografie, tazko skalovatelne, tazko konvertovat

**Vektorovy:** Pocitacovy obraz, loga, skalovatelny do roznych velkosti, lahko konvert.

1. **I Frames**(plny obraz JPEG)

**P Frames**(predikuje sa pomocou predchadzajucich)

**B Frames**(predikuje sa pomocou predchadzajucich alebo nasledujucich)

1. **Ohranicujucimi plochami**(metaballs)

**Metoda konstruktivnej geometrie**(zjednotenie, prienik, rozdiel)

**Objemova**(voxel, x,y,z)

**Funkcionalna**

Polygonova siet, 2D krivky, 3D plochy

1. **A pred B**(inverzne)**, A stretava B, A prekryva B**(inverzne)**, A pocas B**(inverzne)**, A zacina B, A konci B, A je rovne B...** Prednaska 10, slide 20.