**Lösung – Leistungskontrolle 9 Info - Medien**

**1. RGB:** Rot/Grün/Blau **CMYK:** Cyan/Magenta/Yellow/Black(Key)

**(b)** **RGB:** Monitore, Scanner, Digitalkameras **(additiv)**

**CMYK:** Drucken **(subtraktiv)**

**(c)** **>> 1 BE** Blau **(0|0|255)**, Gelb **(255|255|0)**

**>> 1 BE** Mischfarbe Weiß **(255|255|255)**

**2.**  **Pixel Vektor**

- komplexe Farbübergänge - einfache, geometrische Formen

da es sich um ein Foto handelt

**>> 1 BE richtige Entscheidung, 1 BE Begründung**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pixelgrafik** | **Vektorgrafik** |
|  | X |
| X |  |
| X |  |
|  | X |
|  | X |

**b) Vektorgrafik:** SVG, AI, EPS, WMF **Pixelgrafik:** JPG, PNG, BMP, GIF **3.**

**c) Pixel** **ppi** **2,54** **Farbtiefe**

**4. a)** Medien sind physische Datenträger oder Vermittlungsprozesse, die eine Weitergabe und Verbreitung von Informationen ermöglichen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Visuelle Medien | **Auditive Medien** | Audiovisuelle Medien |
| z.B. Fotos und Logos | z.B. Musik und Hörspiele | **z.B. Videos und Filme** |
| **Sprechen den Sinn des „Sehens“ an** | „Hören“ | „Hören“ und „Sehen“ |
| z.B. jpg, svg, gif | z.B. wav, mp3 | **z.B. mpg, avi** |

**b)**

**5. a)** Verdichtung der Daten. Dadurch sinkt der benötigte Speicherplatz und die Übertragungszeit der Daten verkürzt sich. Bei der verlustfreien Kompression können die Originaldaten exakt aus den komprimierten Daten wiederhergestellt werden.

**b) Sampling:** Digitalisierung von analogen Signalen. Dabei erfolgt ein Abtasten von Signalen zur digitalen Speicherung.

**Abtastrate / Abtastfrequenz:**Gibt an, wie oft ein Signal/Sample abgetastet wird