EN	
1	a/c, np 2 3×7680×4320 10:1, 9,95≈10MB
13	DC=Nxavg=8x255=2040 AC=0 (variações relativamente à média
य	GIF -> só indexada; PNG -> ambos!
15	6,24MB/(132kb/s=24KB/s)=260s=4m20s
6	MDCT, após \(\bar{\text{3}} Não há mecanismo (não-destrutiva)
8	mp3, pg é destrutivo! [3]7680 → 4320 ::16 → 9 10]1

11 H.265 12 M=1 -> não há frames B -> 0% 13 FV1 = [(726-122)/(757-122),(108-50)/(180-50)]=[0.95,0.45] FV2=[(327-122)/(757-122),(63-50)/(180-50)]=[0,32,0.1] D-M=(0,35-0,32)+(0,45-0,1)=0.98 (a resposta é 0,974) 14 SUM(F) XO,85 = 505,75 i 1=0...2 → 525 > 505,75 SR = f3/2N xi = 2400/12 x 2 = 400 Hz 15 0,743 = 2×0,684 × Re(=> Re = 81,28% 1/32=0,8128(=) v = 26 16 O olho humano é mais sensível ao verde, depois ao vermelho, e depois ao azu. Assim, a fórmula para o conal Y, que determina Luminância, faz uma média dos canais RGB que dá mais peso a Gemenos a B. 17 → Usar o modo 4:2:2, que reduz a taxa de amostragem de Che Crapenas na horizonta (4:2:0 reduz na vertical também). -> Usar um filtro anti-aliasing (p/ remover altas fregs.) ao inves do métado mais simples de descartar linhas alternadamente. - Testar qual o método de interpolação mais fiel à imagem original aquando da reconstrução. 18 São ambos basless, ambos usão modelos preditivos Ve codificação DPCM no seu algoritmo de compressão. No entante, tratam dados de naturezas diferentes, sendo que PNG explora redundância espacial e FLAC redundância temporal. Os métodos de CE também diferem. 13 Codificação DPCM pl determinar residuos, que por si são alvo de codificação entrópica. 20 Não sobiamos o nº de ounostras relevantes na DB. Podia-se fazer essa determinação c/ 1 grande amostra de avaliações subjetivas na DB interna 21 Recolher dados sobre utilizadores e mapear as suas características ao conteúdo que consomem, indo melhorando o modelo c/mais dados / feedbade individual.