

VMK Međuispit 2011/12

A grupa

This means that the coefficients closer to 0 represent low-frequency components, while the coefficients farther from 0 represent high-frequency components.

nacrtat ADPCM, označiti komponente i opisati šta koja znači
koji parametri su promjenjivi u ADPCM x - ulazni signal,

koja je razlika PCM i ADPCM

objasniti redundancije kod videa prostorna (razina svakog okvira), vremenska (u niz uzastopnih okvira)

zašto se za visoku vjernost zvuka koristi f_u veća od 44 kHz

osna specifikacija na vremenskoj osi se definiiraju točke pokretanja i zaustavljanja prikaza medija

da li LPC jednako dobar za kodiranje glazbe kao za kodiranje govora nije, dobro je za glasovne snimke

JPEG koder nacrtat, u kojem dijelu je najveća kompresija, u kojem dijelu se vrši diferencijalno
kodiranje, na koji način i šta se s njime postiže u kvantizaciji, koraku 3, je najveća kompresija

onda je bila kvantizacijska matrica-pitanje je bilo zašto su koeficijenti bliži 0 manji, a ostali veći

objasniti kompenzaciju gibanja i što je vektor pomaka 195/667

to je tog što se sjećam

slicne slike ne mozemo direktno diferencijalno
kodirati, za svaki blok se trazi najsljedniji blok,
razlika blokova u pixelima je vektor pomaka,
on salje sve blokove dekoderu da napravi
sliku slicnu prethodnoj i da se onda izvede
diferencijalno kodiranje

B grupa

LPC dekođer, razlika LPC i CELP;

JPEG koder, koje se transformacija koristi u JPEGu, princip entropijskog kodiranja $K(u,v)$ kako i je li
bez gubitaka ili ne, zašto elementi kvantizacijske matrice bliži (0,0) imaju manje vrijednosti;
referentni model sinkronizacije, objasniti intervalni specifikaciju, bar 2 prednosti i 2 nedostatka,
koje još specifikacije postoje;

BIFS - 2 tipa čvorova, za svaki po dvije vrste informacije, graf scene je kakve strukture, što je
MPEG-4;

Izračun bitrate LPC s 10 koef, LPC za glazbeni zapis da ili ne,

zašto se za visoku vjernost zvuka koristi f_u veća od 44 kHz;

vrste redundancije u videu (mislim), koje postoje i objasniti ih, koja se uklanja diferencijalnim
kodiranjem, objasniti kompenzaciju gibanja, što je vektor pokreta

toliko se sjećam 😊

VMK Završni ispit 2011/12

(nije bilo dvije grupe)

-2 tipa entropijskog kodiranja navesti

-2 algoritma kodiranja s gubitcima

-ADPCM


-uklanjanje vremenske i prostorne redundancije kod kodiranja videa

-primjer logičke i protokolne podatkovne jedinice

-protokol PIM-SM: slijed poruka, tipovi, prelazak na optimalni put, podpitanja (koji se još putovi
mogu "skratiti", kakvo stablo gradi PIM-SM, što ako još neko računalo postane pošiljalac)

-RTP u protokolarnom složaju + objasniti

- RTP svojstva
- uloga RTCP i RTSP
- arhitektura VoIPa u Skype-u
- prednosti i mane VoIPa
- tri razine kvalitete usluge
- skica i objašnjenje token bucket-a
- token bucket u kombinaciji s kojim raspoređivanjem daje garantiranu kvalitetu
- opisati 2 tipa raspoređivanja
- skica različitih arhitekturnih rješenja kod MMORPG-a
- zašto TCP nije dobar za MMORPG
- što se gleda da bude bolje kod MMORPG-a, veća propusnost ili manje kašnjenje?
- pitanja iz dz:

je li moguće da JPEG kodirana slika bude manja od PNG, primjer slike  je li bolje koristiti PNG; BMP ili JPEG,

zašto DVMRP povremeno preplavljuje mrežu

kod CBTa je li moguće da promet ne ide preko središnje točke

kod PIM-SMa je li moguće da pošiljalatelj šalje isti promet duplo

nadam se da će dogodine koristiti nekome 