

Multimediasysteme

a) Die Animation muss 24 FPS hoch sein, damit diese als "flüssig" gilt

b) Hängt vom jeweiligen Bildschirm ab. Bei 60 Hz Bildschirmen ist die Animation ab 60 Fps nicht mehr erkennbar. Bei schnelleren Bildschirmen kann ein flackerndes Bild bis zu 90 fps von einem Menschen erkannt werden.

c)

1669	-7	-25	-8	-47	-37	59	1
1	0	-1	0	0	1	1	0
0	0	0	0	1	-2	1	0
0	0	0	0	0	-1	1	0
0	0	0	0	0	0	1	0
0	0	0	0	0	-1	1	0
0	0	1	0	0	1	-1	0
0	-1	1	-1	-1	2	-2	-1