

MIME	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multipurpose Internet Mail Extension</li> <li>• MIME ermöglicht es, zwischen Sender und Empfänger Informationen über den Typ der übermittelten Daten auszutauschen und gleichzeitig eine für den verwendeten Übertragungsweg geeignete <a href="#">Zeichenkodierung</a> festzulegen</li> <li>• text – für Text</li> <li>• image – für Grafiken</li> <li>• video – für Videomaterial</li> <li>• audio – für Audiodaten –</li> <li>• application – für uninterpretierte binäre Daten, Mischformate oder Informationen, die von einem bestimmten Programm verarbeitet werden sollen</li> <li>• multipart – für mehrteilige Daten</li> <li>• message – für Nachrichten, beispielsweise message</li> <li>• model – für Daten, die mehrdimensionale Strukturen repräsentieren</li> <li>• example – Beispiel-Medientyp für Dokumentationen</li> </ul>
DBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Data Based Rendering</li> <li>• Datenbasiertes Rendern</li> <li>• Gehört zum Application MIME Type</li> </ul>
ABR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Audio Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Audio MIME Type</li> <li>• Umwandeln von Audiodatei zu hörbarem Ton</li> </ul>
IBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Image Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Image MIME Type</li> <li>• Ermöglicht 3D Darstellung auf Basis von Bildern</li> </ul>
PBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Physically Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Message MIME Type</li> </ul>
GBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Geometry Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Model MIME Type</li> <li>• 3D Darstellung auf Basis von Geometrie</li> </ul>
MBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multi Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Multipart MIME Type</li> <li>• Mehrteilig z.B. Verzeichnis</li> </ul>
VBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video Based Rendering</li> <li>• Gehört zum Video MIME Type</li> <li>• Ermöglicht 3D Modell Erstellung auf Basis von Videos</li> </ul>
SBR	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senso Based Rendering</li> <li>• Gehört zu X-Types MIME Type</li> </ul>
Pixel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pixelelement, wird für 2D Flächen benutzt</li> </ul>
Vector	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dient zur Darstellung von Vektorgrafiken</li> <li>• Sind frei und verlustfrei skalierbar</li> </ul>
Vertex	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entspricht einem Voxel</li> </ul>
Voxel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Volumenelement, Darstellung von 3D Objekten</li> </ul>
Fractal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natürliche oder künstliche Muster</li> <li>• Sich selbstähnlich</li> <li>• Bruchstück</li> <li>• Kann zum Upscaling oder Erstellen von künstlichen Objekten z.B. Wolken verwendet werden</li> </ul>
Wavelet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchschnitt aus zwei Werten (5 u. 7 -&gt; Wavelet = 6)</li> <li>• Für Bildkompirmierung verwendet</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>\frac{a+b}{2} = \text{Wavelet von } a \text{ und } b</math></li> </ul>
HSL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hue Saturation Lightness</li> <li>• Kreisförmig aufgebauter Farbraum</li> <li>• Bei 0 Grad = rot, 60 Grad = Gelb, 120 Grad = Grün, 180 Grad = Zyan, 240 Grad = Blau, 300 Grad = Magenta</li> </ul>
Transfer Function	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Abhängigkeit des Ausgangssignales eines linearen Zeitinvarianten Systems (LZI System) von dessen Eingangssignal</li> <li>• 1D Transfer Function <math>y = f(x) = x = mx^u + n</math></li> <li>• x = Abzisse, y = Ordinate</li> </ul>
Affine Transformation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affine = Selbstähnlich -&gt; Abstandsverhältnisse bleiben erhalten</li> <li>• Output = f(input)</li> <li>• <math>(y' \ x') = F(x, y)</math></li> <li>• <math>\begin{bmatrix} y' \\ x' \end{bmatrix} = M \begin{bmatrix} x \\ y \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} x_0 \\ y_0 \end{bmatrix}</math></li> <li>• <math>x' = ax + cy + e \quad T_x = e \quad S_x = a</math>  <math>y' = bx + dy + f \quad T_y = f \quad S_y = d</math></li> </ul>
Computer Animation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animal = Lebendig, Automation = automatisch</li> <li>• Künstlichen Geschöpfen Bewegungen etc. beibringen</li> <li>• Bewegung u. Interaktion von multimedialen Inhalten, Objekten und Beteiligten</li> </ul>
SMIL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Synchronized Multimedia Integration Language</li> <li>• Grundlage für Animation</li> <li>• ein auf <a href="#">XML</a> basierender, von dem <a href="#">World Wide Web Consortium</a> (W3C) entwickelter Standard für eine <a href="#">Auszeichnungssprache</a> für zeitsynchronisierte, multimediale Inhalte</li> </ul>
Context Awareness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontextsensitivität</li> <li>• bezeichnet das Verhalten von <a href="#">Anwendungsprogrammen</a>, die Informationen über ihren „Kontext“, also ihre Umgebung, benutzen, um ihr Verhalten darauf abzustimmen.</li> </ul>
Predictive Modelling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prädiktive Modellierung</li> <li>• ist ein Prozess, der <a href="#">Data Mining</a> und Wahrscheinlichkeitsrechnung zur Vorhersage von Ergebnissen verwendet</li> <li>• Anwendung z.B. Wettervorhersage und Online Werbung</li> </ul>
Machine / Computer Vision	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maschinelles Sehen -&gt; Bildverstehen</li> <li>• beschreibt im Allgemeinen die <a href="#">computergestützte</a> Lösung von Aufgabenstellungen, die sich an den Fähigkeiten des menschlichen visuellen Systems orientieren.</li> <li>• Anwendung z.B. Face-ID, Objekterkennung, Lageerkennung</li> </ul>