|  |  |
| --- | --- |
| MIME | * Multipurpose Internet Mail Extension * MIME ermöglicht es, zwischen Sender und Empfänger Informationen über den Typ der übermittelten Daten auszutauschen und gleichzeitig eine für den verwendeten Übertragungsweg geeignete [Zeichenkodierung](https://de.wikipedia.org/wiki/Zeichenkodierung) festzulegen * text – für Text * image – für Grafiken * video – für Videomaterial * audio – für Audiodaten – * application – für uninterpretierte binäre Daten, Mischformate oder Informationen, die von einem bestimmten Programm verarbeitet werden sollen * multipart – für mehrteilige Daten * message – für Nachrichten, beispielsweise message * model – für Daten, die mehrdimensionale Strukturen repräsentieren * example – Beispiel-Medientyp für Dokumentationen |
| DBR | * Data Based Rendering * Datenbasiertes Rendern * Gehört zum Application MIME Type |
| ABR | * Audio Based Rendering * Gehört zum Audio MIME Type * Umwandeln von Audiodatei zu hörbarem Ton |
| IBR | * Image Based Rendering * Gehört zum Image MIME Type * Ermöglicht 3D Darstellung auf Basis von Bildern |
| PBR | * PhysicallyBased Rendering * Gehört zum Message MIME Type |
| GBR | * Geometry Based Rendering * Gehört zum Model MIME Type * 3D Darstellung auf Basis von Geometrie |
| MBR | * Multi Based Rendering * Gehört zum Multipart MIME Type * Mehrteilig z.B. Verzeichnis |
| VBR | * Video Based Rendering * Gehört zum Video MIME Type * Ermöglicht 3D Modell Erstellung auf Basis von Videos |
| SBR | * Senso Based Rendering * Gehört zu X-Types MIME Type |
| Pixel | * Pixelelement, wird für 2D Flächen benutzt |
| Vector | * Dient zur Darstellung von Vektorgrafiken * Sind frei und verlustfrei skalierbar |
| Vertex | * Entspricht einem Voxel |
| Voxel | * Volumenelement, Darstellung von 3D Objekten |
| Fractal | * Natürliche oder künstliche Muster * Sich selbstähnlich * Bruchstück * Kann zum Upscaling oder Erstellen von künstlichen Objekten z.B. Wolken verwendet werden |
| Wavelet | * Durchschnitt aus zwei Werten (5 u. 7 -> Wavelet = 6) * Für Bildkompirmierung verwendet |
| HSL | * Hue Saturation Lightness * Kreisförmig aufgebauter Farbraum * Bei 0 Grad = rot, 60 Grad = Gelb, 120 Grad = Grün, 180 Grad = Zyan, 240 Grad = Blau, 300 Grad = Magenta |
| Transfer Function | * Abhängigkeit des Ausgangssignales eines linearen Zeitinvarianten Systems (LZI System) von dessen Eingangssignal * 1D Transfer Function * x = Abzysse, y = Ordinate |
| Affine Transformation | * Affine = Selbstähnlich -> Abstandsverhältnisse bleiben erhalten * Output = f(input) |
| Computer Animation | * Animal = Lebendig, Automation = automatisch * Künstlichen Geschöpfen Bewegungen etc. beibringen * Bewegung u. Interaktion von multimedialen Inhalten, Objekten und Beteiligten |
| SMIL | * Synchronized Multimedia Integration Language * Grundlage für Animation * ein auf [XML](https://de.wikipedia.org/wiki/Extensible_Markup_Language) basierender, von dem [World Wide Web Consortium](https://de.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web_Consortium) (W3C) entwickelter Standard für eine [Auszeichnungssprache](https://de.wikipedia.org/wiki/Auszeichnungssprache) für zeitsynchronisierte, multimediale Inhalte |
| Context Awareness | * Kontextsensitivität * bezeichnet das Verhalten von [Anwendungsprogrammen](https://de.wikipedia.org/wiki/Anwendungsprogramm), die Informationen über ihren „Kontext“, also ihre Umgebung, benutzen, um ihr Verhalten darauf abzustimmen. |
| Predictive Modelling | * prädiktive Modellierung * ist ein Prozess, der [Data Mining](https://www.computerweekly.com/de/definition/Data-Mining) und Wahrscheinlichkeitsrechnung zur Vorhersage von Ergebnissen verwendet * Anwendung z.B. Wettervorhersage und Online Werbung |
| Machine / Computer Vision | * Maschinelles Sehen -> Bildverstehen * beschreibt im Allgemeinen die [computergestützte](https://de.wikipedia.org/wiki/Computer) Lösung von Aufgabenstellungen, die sich an den Fähigkeiten des menschlichen visuellen Systems orientieren. * Anwendung z.B. Face-ID,Objekterkennung, Lageerkennung |