



C_BILDER_CODIEREN_ANNEX

Aufgaben

1. Bestimmen sie die Farben für die folgenden **RGB-Farbcodes** (in DEZ und HEX). Nutzen sie den RGB-Farbenmischer. Benutzern sie dazu die beiden Online-Tools:
https://www.w3schools.com/colors/colors_hexadecimal.asp
https://www.w3schools.com/colors/colors_rgb.asp
 - RGB(255, 255, 255) entspricht Farbe:
 - RGB(0,0,0) entspricht Farbe:
 - RGB(252,178,91) entspricht Farbe:
 - #FF0000 entspricht Farbe:
 - #00FF00 entspricht Farbe:
 - #0000FF entspricht Farbe:
 - #FFFF00 entspricht Farbe:
 - #00FFFF entspricht Farbe:
 - #FF00FF entspricht Farbe:
 - #000000 entspricht Farbe:
 - #FFFFFF entspricht Farbe:
 - #00BC00 entspricht Farbe:
2. Bestimmen sie die Farben für die folgenden prozentualen **CMYK-Angaben**. Nutzen sie den CMYK-Farbenmischer bzw. das folgende Online-Tool:
https://www.w3schools.com/colors/colors_cmyk.asp
 - C:0%, M:100%, Y:100%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:100%, M:0%, Y:100%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:100%, M:100%, Y:0%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:0%, M:0%, Y:100%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:100%, M:0%, Y:0%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:0%, M:100%, Y:0%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:100%, M:100%, Y:100%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:0%, M:0%, Y:0%, K:100% entspricht Farbe:
 - C:0%, M:0%, Y:0%, K:0% entspricht Farbe:
 - C:0%, M:46%, Y:38%, K:22% entspricht Farbe:
3. Berechnen sie den theoretischen Speicherbedarf in Bit und in Byte eines unkomprimierten RGB-Bildes mit der Grösse 640 x 480 und 8Bit Auflösung pro Farbkanal.



4. Sie müssen die Webseite der Firma Muster-GmbH gestalten. Als Hintergrundbild (background-image) soll eine gekachelte Textur verwendet werden. (background-repeat: repeat). Auf diesen Hintergrund wird das Firmenlogo gelegt.



Für welche Bildformate werden sie sich entscheiden? Begründen sie!

5. Sie haben ein 30-Zoll-Display (Diagonale) im Format 16:10 und 100ppi erworben. Was ist die Pixelauflösung horizontal und vertikal?
6. Sie drucken ein quadratisches Foto mit einer Kantenlänge von 2000 Pixel mit 600dpi. Wie gross in cm wird dieses?
7. Berechnen sie den Speicherbedarf für ein unkomprimiertes Einzelbild im HD1080p50-Format bei einer True-Color-Farbauflösung.
8. Welchen Speicherbedarf aus einer HD (Massvorsatz im IEC-Format) hat das Video aus der vorangegangenen Aufgabe bei einer Spieldauer von 3 Minuten?
9. Ihre Digitalkamera bietet für die Speicherung ihrer Bilder die beiden Formate RAW und JPG an. Wo liegen die Unterschiede und was sind die Verwendungszwecke?.
10. Sie möchten ihr neulich erstelltes Gameplay-Video auf Youtube veröffentlichen. Was sind die technischen Vorgaben dazu? (Format, Bildrate, Farbauflösung, Video-, Audiocodec etc.). Gibt es allenfalls rechtliche Einschränkungen?
11. Was ist der Unterschied zwischen dem **Interlaced** Mode und dem **Progressive** Mode?
- Was versteht man unter **Artefakten** und welche kennen sie?
13. Berechnen Sie die **Datenrate** in GigaBit per Second oder kurz Gbps für die Übertragung eines unkomprimierten digitalen Videosignals HD1080i50 ohne Unterabtastung und 8 Bit Auflösung pro Farbkanal.
14. Nach wie vielen Minuten unkomprimierten HD1080i50 Video wäre eine **DVD-5** (Single-Layer DVD mit 4.7GB) voll?



15. Was ist der Unterschied zwischen einem **Codec** und einem **Mediencontainer**?

16. Der folgende Film befasst sich mit der Digitalisierung von analogen Signalen:

<https://www.youtube.com/watch?v=IZUcqFCsKnA>

Schauen sie sich diesen Film an und beantworten sie anschliessend die folgenden Fragen:

- a. Warum benötigt man AD-Wandler?
- b. Warum geht eine A/D-Wandlung immer mit einem Datenverlust einher?
- c. Gibt eine höhere oder eine tiefer Samplingrate eine präzisere Abbildung des Originals? Begründen sie!



Die folgenden optionalen Aufgaben sind für diejenigen gedacht, die bis hier schon alles erledigt haben. Sie dienen der Anwendung des theoretischen Wissens. Es existieren hier keine Musterlösungen. Der Inhalt dieser Zusatzaufgaben hat keine Prüfungsrelevanz, kann aber bei der Beurteilung ihres ePortfolios dazu dienen, eine wohlwollende Bewertung zu erlangen.

17. Suchen sie im Internet ein **Bild vom Matterhorn**, das eine Grösse von mind. 3000 Pixel aufweist und laden sie es auf ihren Notebook herunter. Danach bearbeiten sie es in einer Bildbearbeitungs-Software ihrer Wahl.
- Da das Bild eine viel zu hohe Auslösung hat, rechnen sie es herunter. Bei dieser Gelegenheit ändern sie das Bildseitenverhältnis auf 16:9. Sie werden sich für einen Bildausschnitt entscheiden müssen. Das Bild soll schlussendlich 720 Bildzeilen ausweisen.
 - Speichern sie das Bild als JPG in höchster und tiefster Qualität ab, zudem auch als PNG ohne Transparenz. Notieren sie sich die erforderlichen Speichergrössen. Im Anschluss berechnen sie den unkomprimierten, theoretischen Speicherbedarf bei 8 Bit pro Farbkanal in MiB. Vergleichen sie die Werte und erklären sie die Unterschiede.
(Empfohlen wird das Online-Bildbearbeitungswerkzeug auf www.pixlr.com.)

Nun erstellen sie aus demselben Matterhorn-Bild ein **rundes Matterhorn-Logo**:

- Schneiden sie das Matterhorn kreisförmig aus, damit eine Matterhorn-Medaille entsteht. Der Durchmesser soll 640 Pixel betragen. Beschriften sie das runde Bildchen mit dem Text "Matterhorn" und speichern sie es als PNG mit Transparenz ab.
- Suchen sie im Internet ein geeignetes Farbmuster, das als Hintergrundbild dienen soll. Laden sie das gewählte Bild auf ihren Notebook herunter und bearbeiten sie es in ihrer Grafikapplikation wie folgt: Reduzieren sie die Farbsättigung derart, dass die Farben nur noch schwach angedeutet werden. Reduzieren sie auch den Kontrast. Speichern sie das Hintergrundbild in der Grösse 2000 Pixel x 2000 Pixel ab.
- Überprüfen sie ihr Werk mit diesem HTML-Code als Webseite:

```
<html>
  <head>
    <style>
      body {
        background-image: url('myBackground.jpg');
        background-repeat: no-repeat; }
    </style>
  </head>
  <body>
    
  </body>
</html>
```



18. In dieser Übung geht es darum, auf einer Webseite Multimediainhalt zu integrieren. Folgende Opensource-Programme können dabei nützlich sein:

<https://www.gimp.org/>

<https://pixlr.com/de/>

<https://inkscape.org/de/>

Als Starthilfe ist der folgende HTML-Code "index.html" inklusive den darin verwendeten Medien gegeben.

HTML-Code:

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <title>WIREFIRE</title>
    <style>
      body { background-color: #1c87c9; }
      .content { max-width: 410px; margin: auto; }
    </style>
  </head>
  <body> <!-- Dokumentinhalt -->
    <div class="content">
      
      
      
      <p style="font-family: Arial, Verdana">
        Bildung kommt von Bildschirm und nicht von Buch, sonst hiesse es ja
        Buchung.
      </p>
      <video controls poster="tbztower.png">
        <source src="tbztower.mp4">
      </video>
    </div>
  </body>
</html>
```

Das Firewire-Logo in zwei Ausführungen FirewireLogo.gif und FirewireLogo.png, sowie ein normales Farbbild tbztower.jpg und ein Kurzfilm tbztower.mp4 mit dazugehörigem Vorschaubild tbztower.png können sie hier herunterladen:

<https://www.juergarnold.ch/Videotechnik/MMWebseite.zip>



FirewireLogo.gif



FirewireLogo.png



tbztower.mp4



tbztower.jpg



tbztower.png



So können sie diese Webseite nachbauen: Erstellen sie ein leeres Verzeichnis und kopieren alle hier angebotenen Dateien hinein. Kopieren sie den obigen HTML-Code in eine Datei mit dem Namen index.html. Danach rufen sie die HTML-Datei index.html auf. Ihr Webbrowser wird nun die Webseite anzeigen.

Frage: Am oberen Rand der soeben erstellten Webseite erscheint das Logo FIREWIRE in zwei Ausführungen. Was sind die Unterschiede und woher führen diese? Welche Variante GIF oder PNG werden sie in ihren zukünftigen Projekten verwenden?

Sie können nun ihre eigene Webseite erstellen. Den HTML-Teil kann man aus obiger Vorlage entnehmen und ausbauen oder abändern. Erstellen sie eigene Medieninhalte wie freigestellte Logos, Bilder, Videos etc. Auch Audio oder Vektorgrafik (svg) ist denkbar. Wer erstellt die originellste Webseite?