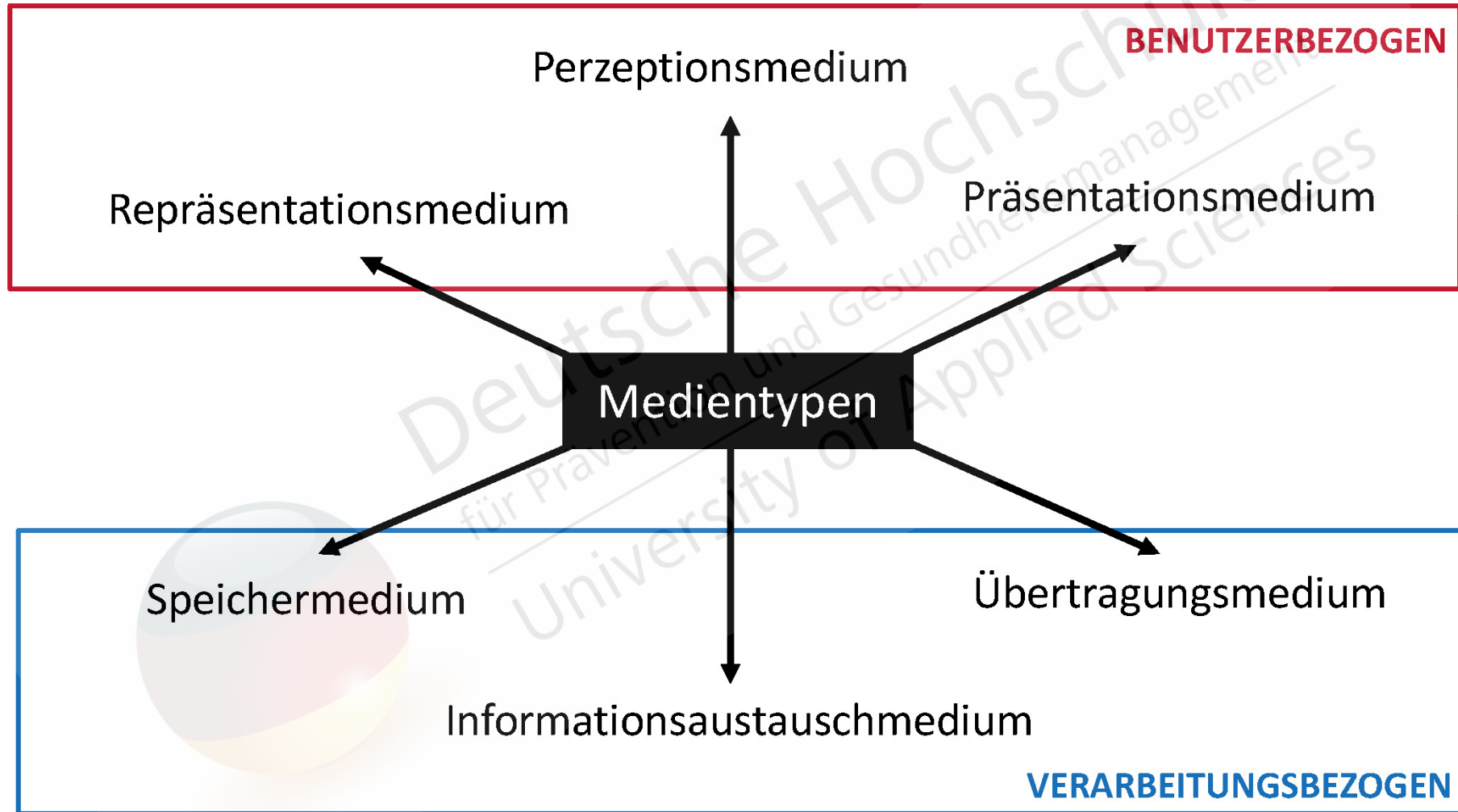




Deutsche Hochschule
für Prävention und Gesundheitsmanagement
University of Applied Sciences

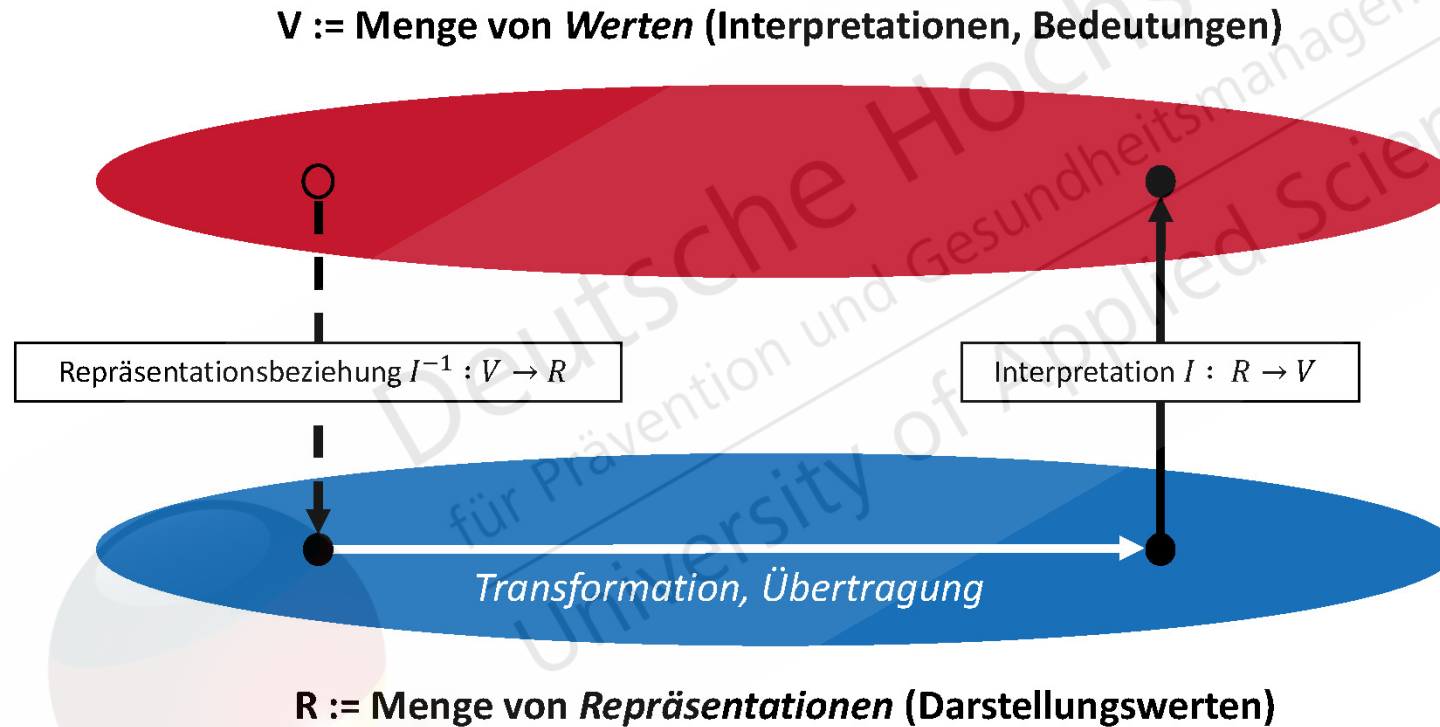
Medien und Interaktive Systeme I

Typen von technischen „Medien“

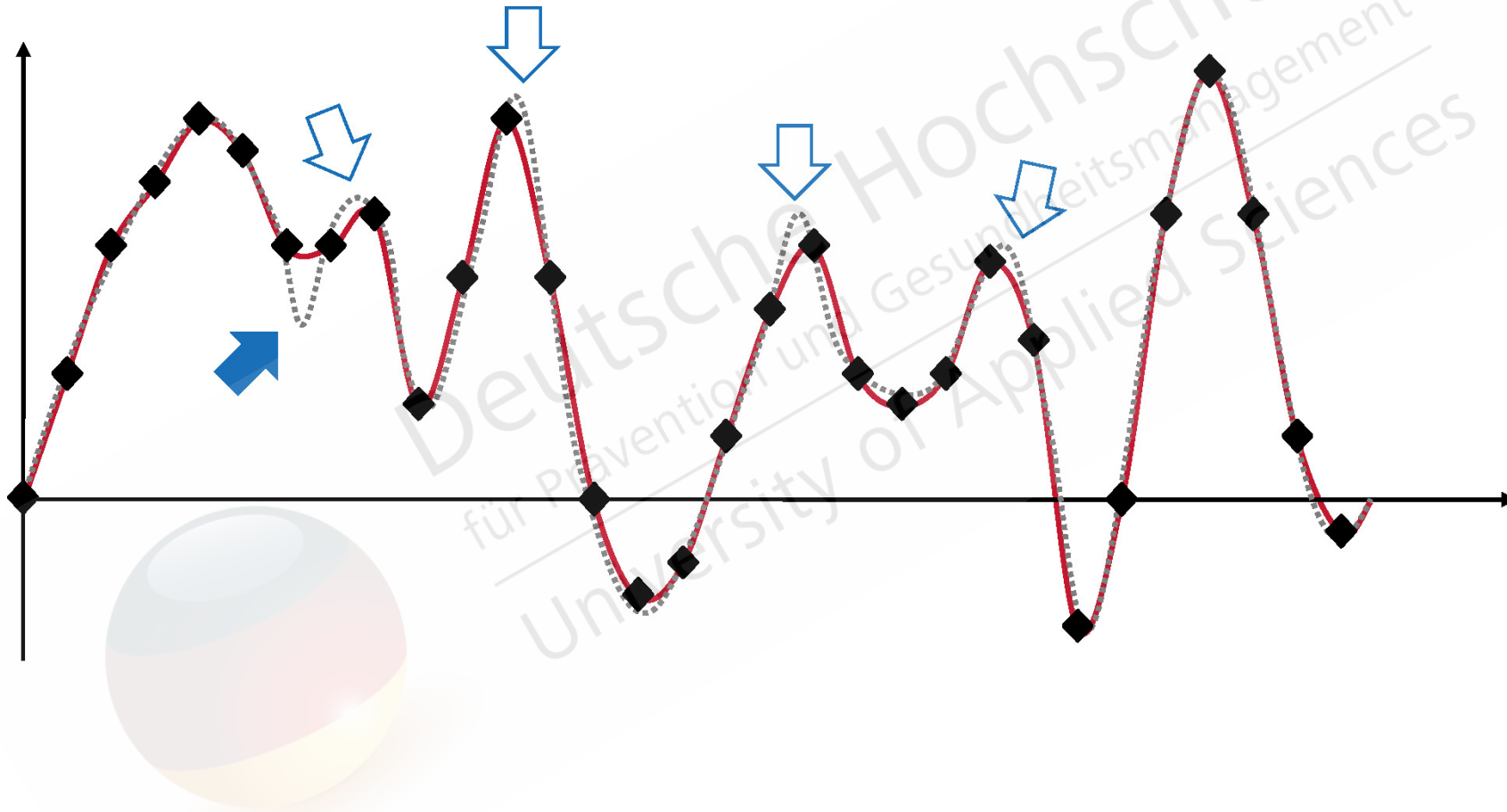


Nach: ISO/IEC-Standard „MHEG“

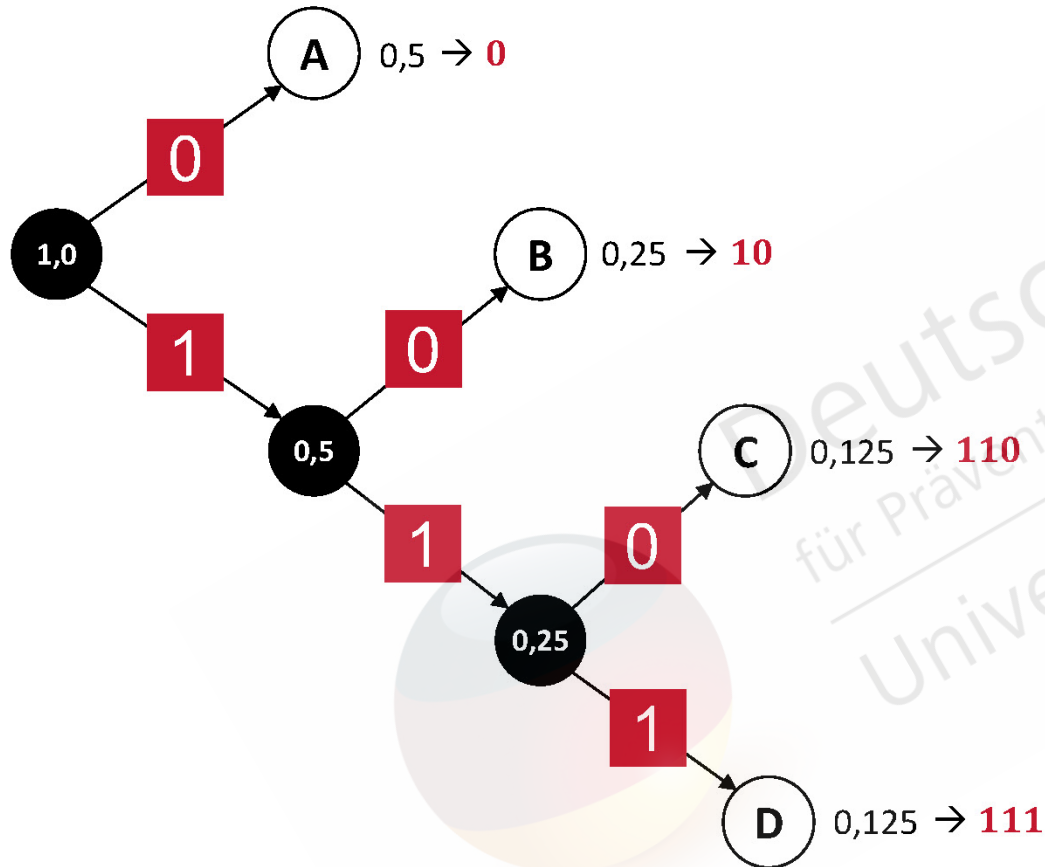
Informationsverarbeitung (nach Broy)



Digitalisierungsfehler



Huffman-Kodierung

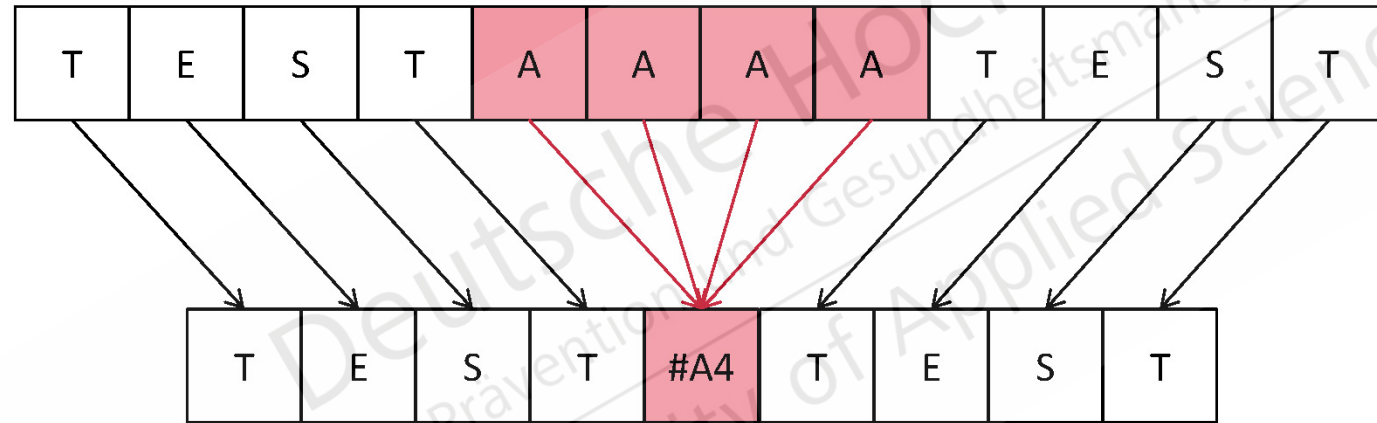


Zeichen a	A	B	C	D
rel. Häufigkeit p_a	0,5	0,25	0,125	0,125

Zeichen a	A	B	CD
rel. Häufigkeit p_a	0,5	0,25	0,25

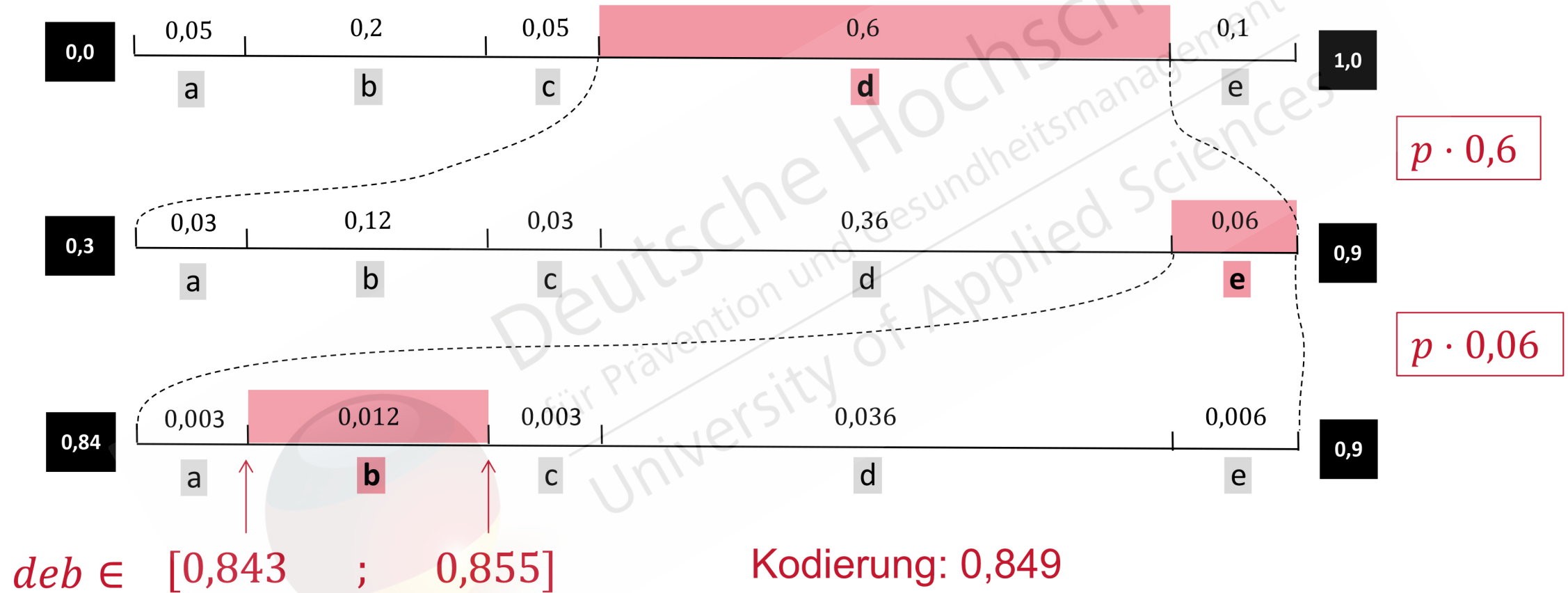
Zeichen a	A	BCD
rel. Häufigkeit p_a	0,5	0,5

Laufängenkodierung

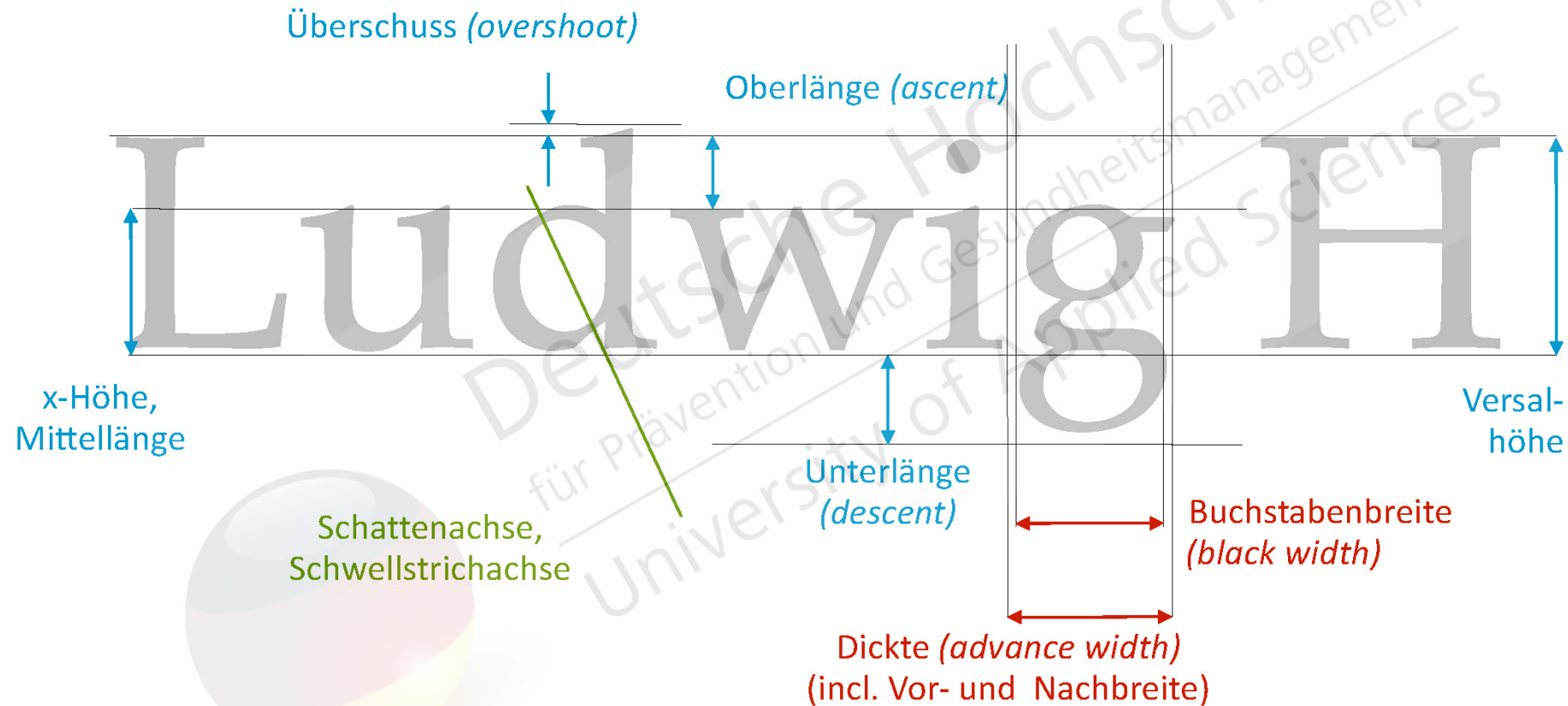


Zeichenwiederholungen erst ab **Länge 4** ersetzen, da Kodierung sonst länger als Original

Arithmetische Kodierung



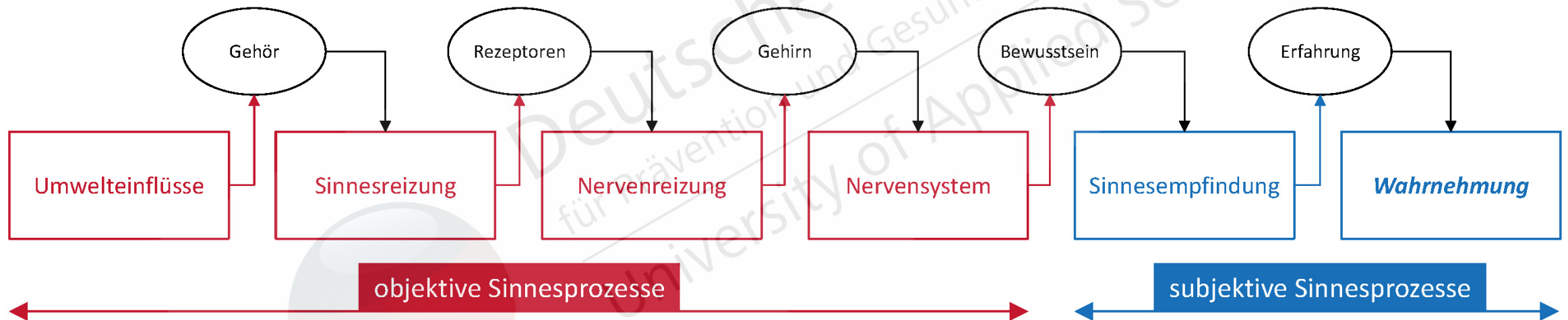
Wichtige Maße



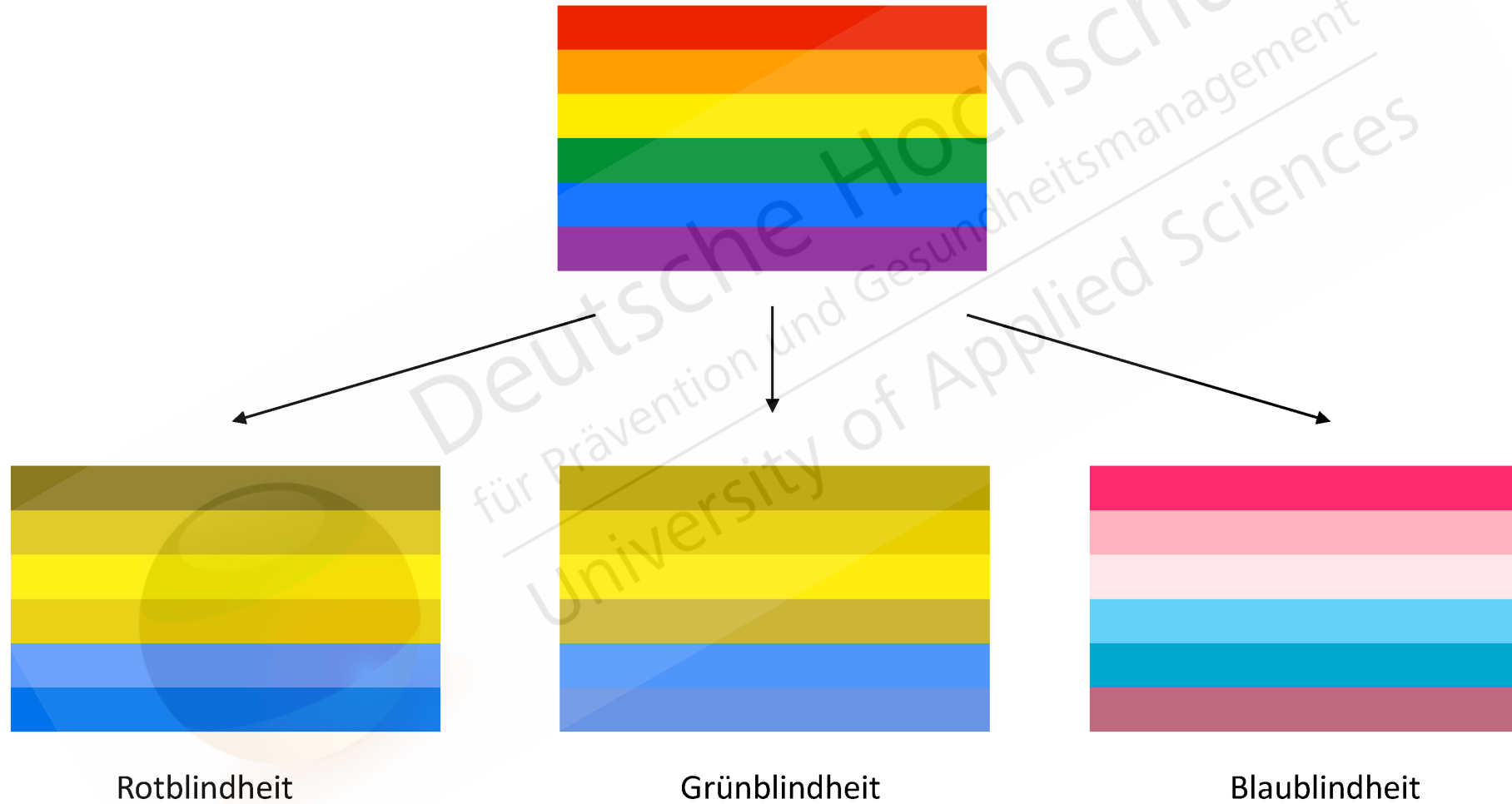
Schriftgröße = Abstand Oberkante **Oberlänge** – Unterkante **Unterlänge**

Informationsfluss im sensorischen System

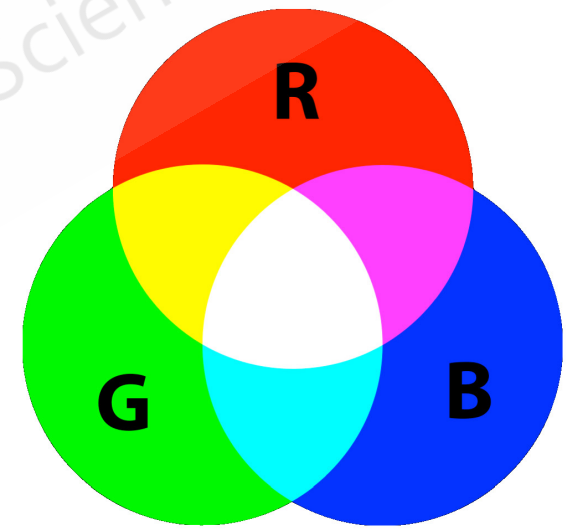
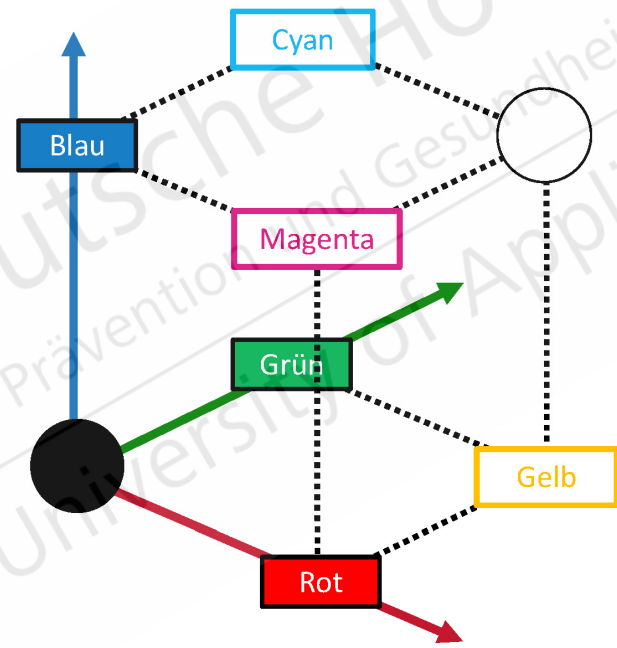
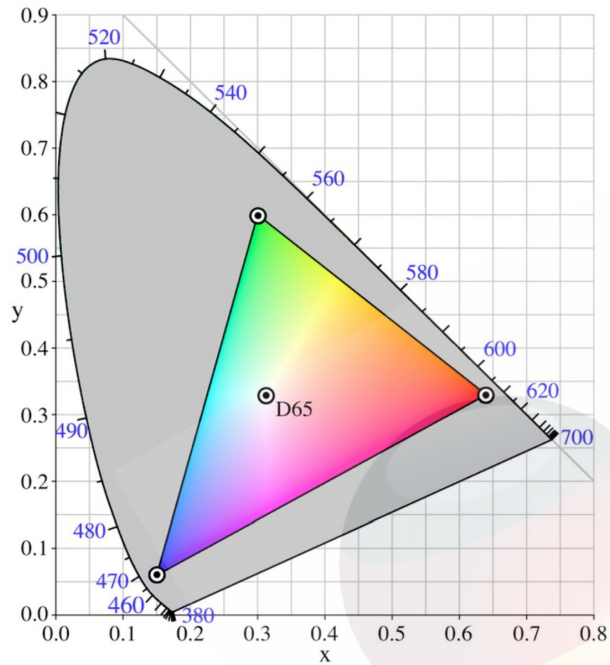
Wahrnehmung ist der Prozess, Sinnesreize aufzunehmen, zu unterscheiden und zu verwerten (assoziativ, interpretativ, urteilend).



Beispiel: Farbfehlsichtigkeit



Additive Modelle: RGB



Scalable Vector Graphics (SVG)

```
<rect width="8" height="8"  
  rx="2" ry="2"  
  fill="#F7D757"/>  
<circle cx="4" cy="4" r="2"  
  fill="#C8A208"/>
```

