

- 1) [4b] Uvedte dva druhy delenia fontov, popíšte
- 2) [2b] čo je verejná licencia a aké sú možnosti konfigurácie CC licencie
- 3) [2b] čo je to MOS? Popíšte spôsob jeho tvorby a využitie.
- 4) [4b] uvedte a popíšte 4 objektívne metriky merania kvality videa
- 5) [3b] LED/AMOLED/PLAZMA princípy fungovania a vzájomné rozdiely
- 6) [3b] HDCP protokol, účel, popis.
- 7) [4b] Uvedte a popíšte 4 spôsoby prenosu digitálneho video signálu do zobrazovacieho zariadenia
- 8) [2b] popíšte dva základné druhy pohybu pri vytváraní panorámy.
- 9) [3b] princíp algoritmu ray tracing
- 10) [2b] 2 základné algoritmy a ich princíp na odstraňovanie neviditeľných hrán
- 11) [6b] princíp polynomickej interpolácie parametrických kriviek
- 12) [2b] Princíp zväčšovania a zmenšovania obrazu
- 13) [4b] Čo urobí obrázku ekvalizácia histogramu a čo normalizácia a aký je teda medzi nimi v princípe rozdiel.
- 14) [4b] Na čo je dobrý dithering (1b), kde sa používa (1b) a aký je jeho princíp fungovania (2b).
- 15) [5b] Čo je to EV, čo je to 0EV. Aké 3 veci na EV vplyvajú?
- 16) [2b] Ak máme pravouhlý signál s frekvenciou 100Hz, a 100Hz frekvenciu z neho kompletne odfiltrujeme, akú frekvenciu budeme dominantne počuť?
- 17) [4b] Čo je separovateľná funkcia a čo nie, uvedte príklady takýchto funkcií (vzorce)
- 18) [5b] Grafická interpretácia násobenia matice vektorom: nakreslite situáciu a popíšte čo je kde (3b) vysvetlite, kde je tam schovaný skalárny súčin a čo robí (2b)

Príklady:

[8b] Čomu sa rovná Lagrangeov polynóm, keď pomocou neho chceme interpolovať $k+1=4$ dátové body $x_j=(0,1,2,3)$ s hodnotami $y_j=(1,1,1,1)$?

[4b] Ak pri otočení obrazu vyvstala potreba interpolovať medzi štvoricou bodov bod medzi nimi, Aká bude jeho hodnota $f(R)$? Zvoľte si metódu a vypočítajte hodnotu.

	$x_1 = 0$	$x = 0,25$	$x_2 = 1$
$y_1 = 0$	$f(b_{11}) = 0$		$f(b_{21}) = 200$
$y = 0,75$		$f(R) = ?$	
$y_2 = 1$	$f(b_{12}) = 100$		$f(b_{22}) = 250$