1.□□□□□ Navesti Fledmanovu definiciju multimedije?

Multimedija je mešavina, integracija podataka, teksta, svih vrsta slika i zvuka unutar jednog digitalnog informacionog okruženja.”

2.□□□□□ Navesti najvaznije multimodalitete koje multimedija treba da obezbedi?

1. Multitasking – rad sa više procesa istovremeno

2. Paralelnost – mediji se mogu paralelno prikazivati i izvršavati

3. Interaktivnost – mogućnost interakcije.

3.□□□□□ Sta cini multimedijalnu arhitekturu (u uzem smislu)?

1. Vizuelnog prostora (ekranskog prostora za predstavljanje grafičkih objekata),

2. Prostora značenja (sa multimedijalnim objektima i obaveštenjima),

3. Prostora događanja (postupci od strane korisnika) i

4. Toka programa (korisnik, interaktivnost, dijalog).

4.□□□□□ Navesti delove multimedijalnih sistema?

1. tehnička podrška,

2. softverski standardi i alati,

3. aplikacije.

5.□□□□□ Koje su hardverske jedinice multimedijalnih sistema?

1. CD – ROM plejere,

2. kolor grafičke monitore visoke rezolucije,

3. zvučne kartice,

4. video kartice.

6.□□□□□ Sta podrazumevaju softverski standard i alati za rad sa multimedijama?

Softverski standardi i alati podazumevaju tehnike kompresije i dekompresije velike brzine i visokog stepena sažimanja podataka, alate za manipulaciju digitalizovanim objektima raznog porekla (zvučnim, slikovnim,...), alate za koordinaciju rada multimedijalnih mreža, jezike za upravljanje tokovima podataka kao i redovima čekanja tokom multimedijalnih prezentacija.

7.□□□□□ Koji su koraci u kreiranju multimedijalnih prezentacija?

8.□□□□□ Koji su problemi vezani za ogranicenja u multimedijalnim aplikacijama?

1. veliki broj imlpementacija multimedijalnih sistema ne može kvalitetno da podrži kontinualan prikaz video i audio signala visoke rezolucije,

2. video i audio signali zahtevaju za smeštaj ogromne količine prostora,

3. multimedijalne prezentacije se sastoje iz više različitih tipova informacija koje se obično čuvaju posebno i za koje treba obezbediti koordiniranu i sinhronizovanu prezentaciju,

4. veoma mali broj postojećih mreža ima mogućnost distribuiranja multimedijalnih aplikacija,

5. samo mali broj, danas skupih mreža, omogućava veliku brzinu i kapacitet komunikacionih kanala (od najmanje 100 Mbit/sec). Zbog toga se mnogi korisnici odlučuju za implementaciju multimedijalnih aplikacija na CD-ROM – ovima i videodiskovima. Time se eliminišu uska grla u mreži, ali se povećavaju troškovi za nabavku pojedinih CD-ROM drajvova i videoadapterskih kartica.

9.□□□□□ Osnovni medijumi koji sluze kao nosioci informacija u multimedijalnim sistemima su:

Osnovni medijumi koji služe kao nosioci informacija u multimedijalnim sistemima su: tekst, bitmapirane slike, 3D slike, 3D animacje, zvuk i video.

10. Navedite neki od tekst procesora?

Tekst u multimediji predstavlja polazni medijski oslonac. Obradom teksta se bave specijalizovani programi, procesori teksta. To su programi različitih mogućnosti, a poznatiji među njima su: Word for Windows, Lotus Ami Pro, Word Perfect,....
Razvijeni su i programi za prepoznavanje teksta sa pisanog uzorka sa većim ili manjim uspehom.

11. U multimediji je razvijena specijalna forma teksta nazvana HIPERTEXT. Koncept HIPER TEXTA

je da veze odredjeni deo teksta za neki pojam. Na osnovu
HIPERTEXTA
nastala je
HIPERMEDIJA
, koja je organizovala na isti nacin i hipertekst, sa razlikom sto se na pojam vezuje slika, animacije, zvucni zapis i dr.

12. U tekstu se razlicite serije i vrste slova zovu FONTOVI .Ti FONTOVI su grupisani u tri vrste slova:

1. Bitmap,

2. True Type i

3. PostScript slova.

13. Danasnji racunari mogu da proizvedu zvuk na vise nacina:

1. Preko ugrađenog internog zvučnika,

2. Digitralno-analognom konverzijom,

3. Sintezom,

4. Zvuk preko MIDI interfejsa,

5. Zvuk sa CD-ROM-a.

14. Objasniti sta su “Icon based” alati?

Uz pomoć ovih alata se kreiraju multimedijalne aplikacije tako što se povezuju grupe grafičkih ikona koje predstavljaju akcije koje će računar preduzeti. Ikone su programirane tako da izvršavaju specifične zadatke. Korisnik može da kreira više ikona i da ih programira za svoje aplikacije.

15. Dodatna oprema za multimedije obuhvata:

1. Audio i video digitalizatore,

2. Uređaje za smeštanje ogromnih količina podataka,

3. Komunikacione linije veoma velike propusne moći,

4. Kvalitetne izlazne uređaje za prezentaciju, (video-bim i sl.),

5. Posebne uređaje za sinhronizaciju rada delova sistema.

16. Navesti neke poznatije tipove grafickih fajlova:

1. **CPT** - Corel Photo-Paint

2. **PSD** - Adobe Photoshop

3. **BMP** - standardni format za rasterske slike na svim PC računarima.

4. **TIFF** - veoma prihvaćen format velikih mogućnosti raširen podjednako na PC i MAC platformama.

5. **JPG** - format koji sliku “siromaši”

6. **GIF** - format datoteke koji sliku prikazuje sa samo 256 boja i namenjen je grafici za Intern

et.

17. Na cemu se zasniva jezik HTML?

Jezik HTML se zasniva na eksplicitnom obeležavanju logičke strukture dokumenta. Obeležavanje se vrši pomoću tagova koje opisuju elemente logičke strukture teksta. Tekst dobija svoj grafički izgled u zavisnosti od navigatora koji je upotrebljen za njegovu vizuelizaciju. U zavisnosti od svojstava navigatora i njegove konfiguracije, jedan dokument obeležen u HTML-u može imati različite grafičke izglede.

18. Definisite pojam rasterska grafika?

Rasterska grafika je "crtanje" pomoću mozaika piksela pri čemu svaki piksel posebno nosi informaciju o boji koju reprodukuje.

19. Cime je kontrolisana akcija svakog objekta u “Timeline based” alatima?

“Timeline based” alati: Ovi alati, takođe, počinju sa praznim ekranom da bi dodavali objekte na ekrane. Akcija svakog objekta je kontrolisana vremenskim rasporedom uz mogućnost precizne start-stop sinhronizacije kao i sinhronizacija akcija.

20. Navesti cetiri bitna elementa digitalnog videa?

Bitna 4 elementa su:

1. broj kadrova u sekundi,

2. veličina prozora unutar kojeg se prikazuje video,

3. kvalitet slike,

4. brzina prenosa podataka (hard disk, CD-ROM)