



Høgskolen i Telemark

Avdeling for allmenne fag

EKSAMEN

I

810 Multimedia

11 mai 2002

Tid: 4 timer, kl 09.00- 1300

Målform: Bokmål

Sidetall: 2 inkludert forside

Hjelpemiddel: Ingen

Merknader: Les hele oppgaven før du svarer. Fatt deg i korthet.

Vedlegg: Ingen



Oppgave 1 (teller 20%)

Gi en kort forklaring på følgende begreper, gjerne i stikkordsform:

- Tweening
- Progressive downloading
- Sampling rate
- DPI
- Extrusion
- Image dithering
- Morphing
- Temporal compression
- Lossy compression
- Streaming

Oppgave 2 (teller 20%)

Du har, i et vilkårlig bildebehandlingsprogram, et ulagret rasterbilde med dimensjonene: bredde 500 pixler, høyde 500 pixler, og 24 bits fargedybde.

- a. Er disse opplysningene alene tilstrekkelige for å beregne hvor mye plass bildet vil kreve når vi lagrer det på harddisk? Gi en kort begrunnelse.

Vi har nå lagret bildet i .bmp filformatet med navnet bilde1.bmp, og det tar 733 kB plass på disken.

- b. Hvor stor plass tar bildet i videominnet på datamaskinen? Vis utregningen.
- c. Hva kan vi gjøre for å redusere plassen bildet krever i videominnet? Kom med et konkret eksempel med utregning.
- d. Vi ønsker å legge bildet ut på Internett. Hva må vi gjøre for at dette skal bli vellykket?

Oppgave 3 (teller 25%)

Gi en oversikt over de ulike distribusjonsmedier for multimedia som er nevnt i læreboka, og gi eksempler på fordeler og ulemper ved å bruke de ulike mediene med hensyn på kostnader og brukervennlighet.



Oppgave 4 (teller 35%)

- a. Gi en kort forklaring av følgende deler av brukergrensesnittet i Macromedia Director:
 - Stage
 - Cast
 - Score
- b. Forklar forskjellen mellom et "cast member" og en "sprite".
- c. Hva er feil med følgende lingoscript:
 - "on mouseDown me
go to frame 5 + 2
end"
 - "on exitFrame me
go to the frame 10
end"
 - "on mouseOver me
set the member of sprite 1 to buttonOver
end"
- d. Lag et Lingoscript som skal gjøre følgende: når musepekeren blir trykket ned skal avspillingshodet gå til en marker med navn start.
- e. Hva er de vanligste problemene ved utvikling av multimedieapplikasjoner som skal kunne kjøres på flere ulike plattformer.

Lykke til...



Høgskolen i Telemark

Avdeling for allmenne fag

EKSAMEN

I

810 Multimedia

11 mai 2002

Tid: 4 timer, kl 09.00- 1300

Målform: Nynorsk

Sidetal: 2 inkludert framside

Hjelpemiddel: Ingen

Merknader: Les heile oppgåva før du svarer. Fatt deg kort.

Vedlegg: Ingen



Oppg ve1 (tel 20%)

Gi ei kort forklaring p  f lgjande omgrep, gjerne i stikkordsform:

- Tweening
- Progressive downloading
- Sampling rate
- DPI
- Extrusion
- Image dithering
- Morphing
- Temporal compression
- Lossy compression
- Streaming

Oppg ve2 (tel 20%)

Du har, i eit vilk rleg bildebehandlingsprogram, eit ulagra rasterbilde med dimensjonane: breidde 500 pixler, h gde 500 pixler, og 24 bits fargedjupne.

- a. Er desse opplysningane aleine tilstrekkelege for   rekne ut kor mye plass bildet vil krevje n r vi lagrar det p  harddisk? Gi ein kort grunngiving.

Vi har n  lagra bildet i .bmp filformatet med namnet bilde1.bmp, og det tar 733 kB plass p  disken.

- b. Kor stor plass tar bildet i videominnet p  datamaskinen? Vis utrekninga.
- c. Kva kan vi gjere for   redusere plassen bildet krev i videominnet? Kom med et konkret eksempel med utregning.
- d. Vi  nskjer   legge bildet ut p  Internett. Kva m  vi gjere for at dette skal bli vellykka?

Oppg ve3 (tel 25%)

Gi ei oversikt over de ulike distribusjonsmedium for multimedia som er nemnt i l reboka, og gi eksempel p  fordelar og ulemper ved   bruke dei ulike media med omsyn p  kostnader og brukarvennlighet.



Oppg ve4 (tel 35%)

- a. Gi ei kort forklaring av f lgjande delar av brukargrensesnittet i Macromedia Director:
 - Stage
 - Cast
 - Score
- b. Forklar forskjellen mellom eit "cast member" og ein "sprite".
- c. Kva er feil med f lgjande lingoscript:
 - "on mouseDown me
go to frame 5 + 2
end"
 - "on exitFrame me
go to the frame 10
end"
 - "on mouseOver me
set the member of sprite 1 to buttonOver
end"
- d. Lag eit Lingoscript som skal gj re f lgjande: n r musepekaren blir trykt ned skal avspelingshovudet g  til ein marker med namn start.
- e. Kva er de vanligaste problema ved utvikling av multimedieapplikasjonar som skal kunne kj rast p  fleire ulike plattformer.

Lykke til...