



Høgskolen i Telemark

Avdeling for allmenne fag

EKSAMEN

I

810 Multimedia

26 mai 2004

Tid: 3 timer, kl 09.00- 12.00
(4 timer, 09.00- 13.00 for de som har utvidet sluttprøve)

Målform: Bokmål og nynorsk

Sidetall: 5 inkludert forside.

Hjelpemiddel: Ingen

Merknader: Les hele oppgaven før du svarer. Fatt deg i korthet.
Sluttprøva teller 60 % av karakteren i faget.

**Oppgave 4 skal kun løses av de som har utvidet sluttprøve.
Sluttprøva vil da telle 80% av karakteren i faget.**

Vedlegg Ingen



LES GRUNDIG GJENNOM ALLE SPØRSMÅLENE FØR DU SVARER!

Oppgave 1 (20 %):

- a) Forklar de ulike begrepene vi må kjenne til i forbindelse med å digitalisere et analogt lydspor.
- b) Hvor stor lagringsplass krever 1 minutt med ukomprimert lyd i cd kvalitet? Vis utregning.
- c) Ved komprimering/dekomprimering av bl.a. lyd bruker vi codecs. Gjør kort rede for mulige ulemper og problemer ved bruk av codecs.

Oppgave 2 (15%):

- a) Hvordan virker temporal compression?
- b) Hva er interlacing?
- c) Hva er image dithering?
- d) Hva er interpolated resolution (f.eks i forbindelse med scannere)?

Oppgave 3 (25 %) :

- a) Lag et LingoScript som skal gjøre følgende: når musepekeren blir trykket ned skal avspillingshodet gå til en marker med navn start.
- b) Hva er Xtras? Hva brukes de til?
- c) Forklar hva score brukes til, og hvordan du bruker den.
- d) Hva er en keyframe i Director?
- e) Forklar kort forskjellen på et framescript og et spritescript.



Tilleggsoppgaver for de som har utvidet sluttprøve.

Oppgave 4 (20 %)

Nevn de fire viktigste metaforene(modellene) et multimedia forfatterverktøy kan være baserte på, og gi en kort beskrivelse av disse metaforene.

Lykke til!



LES GRUNDIG GJENNOM ALLE SPØRSMÅLA FØR DU SVARER!

Oppgave 1 (20 %):

- a) Forklar dei ulike omgrepa vi må kjenne til i samanheng med å digitalisere eit analogt lydspor.
- b) Kor stor lagringsplass krever 1 minutt med ukomprimert lyd i cd kvalitet? Vis utrekning.
- c) Ved komprimering/dekomprimering av bl.a. lyd bruker vi codecs. Gjør kort greie for mulige ulemper og problem ved bruk av codecs.

Oppgave 2 (15%):

- a) Korleis virker temporal compression?
- b) Kva er interlacing?
- c) Kva er image dithering?
- d) Kva er interpolated resolution (T.d. i samanheng med scannere)?

Oppgave 3 (25 %)

- a) Lag et Lingoscript som skal gjøre følgjande: når musepekaren vert trykka ned skal avspillingshovudet gå til ein marker med namn start.
- b) Kva er Xtras? Kva brukast de til?
- c) Forklar kva score brukast til, og korleis du bruker den.
- d) Kva er ein keyframe i Director?
- e) Forklar kort forskjellen på et framescript og et spritescript.



Tilleggsoppgåver for dei som har utvida sluttprøve.

Oppgåve 4 (20 %)

Nemn dei fire viktigaste metaforane(modellane) et multimedia forfattarverktøy kan være baserte på, og gi ein kort beskriving av disse metaforane.

Lykke til!