

Multimédia rendszerek

zh. kérdések

2019/2020 2. félév

1. Adja meg a "multimédia" egy lehetséges definícióját.
2. Mit értünk multimédia platform alatt, mi a jelentősége?
3. Mit értünk multimédia szerzői rendszer alatt? Milyen fontosabb résztvevőket támogat?
4. Soroljon fel néhány szövegrepresentációs lehetőséget.
5. Soroljon fel néhány nyelv-specifikus szövegkezelő műveletet.
6. Mi az alapvető különbség a digitális kép és a grafika között?
7. Mit értünk az alatt, hogy egy grafikus objektumot empirikus modell segítségével reprezentálunk? Mondjon példát.
8. Soroljon fel néhányat a digitális videó előnyei közül az analóg videóval szemben.
9. Soroljon fel néhány digitális audió formátumot.
10. Jellemezze a MIDI reprezentációt.
11. Hasonlítsa össze a jelenet alapú és esemény alapú animációs modell reprezentációkat.
12. Mit jelent az animációs szkript?
13. Adja meg a multimédia hardver eszközök egy lehetséges csoportosítását a hardver belső funkcionalitása alapján.
14. Mit jelent a Quality of Service (QoS)?
15. Soroljon fel néhány temporális és nontemporális média típust.
16. Soroljon fel néhány szövegrepresentációs lehetőséget.
17. Soroljon fel néhány nem nyelv-specifikus szövegkezelő műveletet.
18. Mi az *extrúzió*?
19. Mit értünk az alatt, hogy egy grafikus objektumot fizikai modell segítségével reprezentálunk? Mondjon példát.
20. Mi az alapvető különbség a kompozit és komponens videó között?
21. Soroljon fel néhány videójel formátumot.
22. Soroljon fel néhány digitális audió formátumot.
23. Mi a lényeges különbség a digitális zene operációs, ill. szimbolikus reprezentációja között?
24. Mi az artikulált objektum?