**ПИТАЊА ЗА ТЕОРИЈСКИ ДЕО ИСПИТА**

**Мултимедијални системи - др Јасмина Новаковић**

1. Шта представља мултимедија?
2. Шта је интерактивна мултимедија?
3. Када интерактивна мултимедија постаје хипермедија?
4. Које задатке има мултимедија као инжењерска област?
5. Објаснити примену мултимедија у пословању.
6. Објаснити примену мултимедија у образовању.
7. Објаснити примену мултимедија за личне потребе.
8. Објаснити примену мултимедија на јавним местима.
9. Шта је виртуална стварност?
10. Шта су мултимедијални системи?
11. Навести компоненте мултимедијалног система.
12. Шта је сигнал?
13. Навести и објаснити врсте сигнала.
14. Шта је аналогни сигнал?
15. Шта је дигитални сигнал?
16. Објаснити поступак одабирања који се користи за претварање аналогног сигнала у дигитални облик.
17. Објаснити параметар под називом учестаност одабирања у поступку одабирања.
18. Објаснити поступак квантизације који се користи за претварање аналогног сигнала у дигитални облик.
19. Објаснити поступак кодовања који се користи за претварање аналогног сигнала у дигитални облик.
20. Шта су пиксели?
21. Објаснити просторно одабирање сигнала слике.
22. Објаснити просторну резолуцију слике.
23. Шта је векторска слика?
24. Објаснити слике које користе битску мапу.
25. Навести програме за обраду слике.
26. Навести поступке у обради слике.
27. Објаснити обраду векторске слике.
28. Објаснити два основна типа светлосних извора.
29. Објаснити адитивно мешање боје светлости.
30. Објаснити суптрактивно мешање боја.
31. Објаснити JPEG формат.
32. Објаснити GIF формат.
33. Објаснити TIFF формат.
34. Шта је персистенција ока?
35. Објаснити број слика у секунди и могућа изобличења.
36. Објаснити потребу за дигитализацијом TV сигнала.
37. Навести и објаснити видео формате.
38. Навести важна правила која доприносе квалитету самостално снимљеног видео материјала.
39. Шта је анимација?
40. Навести кораке код реализације анимације.
41. Објаснити традиционалну анимацију.
42. Објаснити компјутерску анимацију.
43. Навести и објаснити принципе и поступке у анимацији.
44. Шта су серифни карактери?
45. Шта су санс серифни карактери?
46. Објаснити потребу за организацијом текста на екрану.
47. Објаснити избор фонта и његове величине.
48. Навести неке од препорука које се користе код исписа текста.
49. Анализирати појединце као кориснике сајта.
50. Анализирати компаније као кориснике сајта.
51. Анализирати мотивацију и циљ за посету сајту.
52. Које информације су корисницима сајта потребне?
53. Објаснити шта је мапа сајта.
54. Нацртати пример потпуно повезаног начина навигације - HOME страница.
55. Нацртати пример навигације - HOME страница на више нивоа.
56. Нацртати пример навигације - HOME страница корак по корак.
57. Нацртати пример пирамиде као начина навигације - HOME страница.
58. Навести могуће начине навигација - HOME страница.
59. Навести основне принципе (смернице) графичког дизајна.
60. Објаснити принцип једноставности код графичког дизајна.
61. Објаснити принцип контраста код графичког дизајна.
62. Објаснити принцип празног простора код графичког дизајна.
63. Објаснити принцип баланса код графичког дизајна.
64. Објаснити принцип поравнања код графичког дизајна.
65. Шта је HTML?
66. Шта је хипертекст?
67. Објаснити појам тага у HTML-у.
68. Које тагове обухвата минимална структура HTML-документа?
69. Дати пример изгледа странице у HTML-у.
70. Шта су ауторски алати?
71. Навести основне особине ауторских алата.
72. Објаснити ауторске алате засноване на картицама и страницама.
73. Објаснити ауторске алате засноване на коришћењу икона.
74. Објаснити ауторске алате засноване на времену.
75. Шта омогућава видео-конференција?
76. Који је задатак кодера код видео-конференције?
77. Навести опрему која се користи код видео-конференције.
78. Објаснити предности видео-конференција.
79. Објаснити недостатке видео-конференција.
80. Навести и објаснити функционалности решења за видео-конференције.