

Interaktivni mediji

Fisni izpit 20. 1. 2006

Ime in priimek:

ID.:

1. V Flashu poljubno besedo napisano z orodjem za tekst pretvorimo v gumb. Gumbu pripnemo neko poljubno akcijo. Pri določevanju lastnosti gumba pa ne določimo območja občutljivosti. Razložite, če in kako bo tak gumb deloval.
2. Naštejte primere, ko je navkljub povečanju velikosti datotek projekta v Flash še vedno smiselno uporabiti rasterske slike.
3. Naštejte in na kratko opišite vsaj pet parametrov, ki jih lahko v Flash spreminjamo primerkom simbolov na prizorišču.
4. Kakšen je glavni pomen uporabe knjižnice v Flashu? Kakšna je razlika med simbolom in primerkom simbola v Flashu?
5. Naštejte in kratko opišite vsaj tri prednosti, ki jih na področju distribucije video vsebin omogoča Flash Professional 8.
6. Naštejte in opišite vsaj tri bistvene tehnološke značilnosti sodobnih uporabniški vmesnikov, ki nadgrajujejo klasične grafične uporabniške vmesnike pri dostopu do interaktivnih vsebin.
7. Naštejte in kratko opišite vsaj tri realistične primere uporabe tehnologije strojnega prevajanja v sodobnih interaktivnih storitvah.
8. Naštejte in kratko opišite vsaj dva načina, s katerima interaktivnosti storitve dodamo tudi modeliranje uporabnika.
9. Naštejte načine in kratko opišite namen procesiranja človeškega obraza v večmodalnem uporabniškem vmesniku.
10. Kratko opišite osnovni vir, brez katerega ni mogoč razvoj naravno interaktivnih sistemov. Katere vsaj tri osnovne tehnološke zahteve mora ta vir izpolnjevati in zakaj?