

MULTIMEDIJA

Ideja da multimedija predstavlja povezanost više medija je dosta stara, dok se o primeni multimedije u prezentacione svrhe više govori od 70-ih godina prošlog veka.

Danas se od multimerdije zahteva da obezbedi sledeće multimodalitete:

- multitasking, tj. istovremeno izvršavanje više procesa;
- paralelnost, tj. mogućnost da se mediji paralelno izvršavaju i prikazuju;
- interaktivnost, tj. mogućnost interakcije.

Multimedija zapravo predstavlja jednu sveobuhvatnu medijsku integraciju.

U više navrata je definisana, tako da postoje različite definicije ovog pojma. Navedimo neke od njih:

Negroponte: “Nenaporno mešanje bitova. Početak je da se podese pomešano, a mogu se koristiti i zajedno ili odvojeno. Mešavina audija, videa i podataka se zove multimedija, zvučno komplikovano, ali nije ništa više nego pomešani bitovi”.

Feldman: “Multimedija je mešavina, integracija podataka, teksta, svih vrsta slika i zvuka unutar jednog digitalnog informacionog okruženja”.

Obe definicije polaze od hardversko – tehničkih kriterijuma. Reč je o tome da je multimedija kombinacija digitalnih podataka koji su računarski podržani ili tehnička integracija separatih medija na jednom digitalnom mediju.

Po Galbreath-u multimedija se konstruiše tek u sferi opisanja korisnika. On otvara dilemu o tome da li multimediju treba shvatiti kao “multiple media”.

Grimes i Potel ne posmatraju samo fizičku konstituciju podataka, već smatraju da je proizvod koji je nastao kombinovanjem podataka nova tvorevina: “Multimedija kreira informaciju sa većim pokušajem da ukomponuje podatke koji nisu bili drugačije sistematizovani”. Oni još navode: “Dobro integrisana multimedija osigurava celovitu prezentaciju koja isporučuje snažnu i jasnu poruku”. Kao argument za razlikovanje višestrukih medija od multimedija oni navode da jedna na papiru (tampana multimedijaska tvorevina, tako od tampana više ne predstavlja multimediju. To tvrdi i Steinmetz: “Svaka kombinacija medija ne opravdava upotrebu pojma multimedija”. Za njega je multimedija samo ono gde se kombinuju diskretni (prekidani) i kontinuirani (neispredani) podaci: “Multimedijalni sistem je označen kao integralni, računarski upravljani proizvod, kao manipulacija, predstavljanje, pamenje, (skupljanje) i komunikacija nezavisnih podataka koje su najmanje u jednom kontinuiranom (vremenski zavisnom), ili jednom diskretnom (vremenski nezavisnom) mediju kodirani”.

Riehm i Wingert kažu da: “Multimedijalnost ne znači da na CD-ROM-u idu zajedno slika, video i tonovi; to mora biti jedan povezani ukupni odnos. Samo smisljena kombinacija koja podržava sadržaj ima draž”.

Mayes: “Multimedijalni sistemi nisu prvenstveno definisani svojim strukturama podataka, već prirodom svoje komunikacije”.

U diskusijama o multimediji i pokušajima da se ona ustanovi kao disciplina, dolazi se uglavnom do zaključka da ne postoji ustanovljena terminologija pomoću koje bi se dao jasan opis i definicija. To ne čudi s obzirom da se oblast multimedije nalazi na mnogobrojnim procesima nekoliko različitih oblasti, kao (tako su npr.: računarska industrija, telekomunikacije, izdavačka delatnost, TV/filmsko emitovanje, itd.

Recimo, telekomunikacije su se nekad zanimale primarno za telefoniju, dok danas telefonske mreže evolutivno prerastaju u digitalne mreže koje su veoma slične računarskim mrežama. Konvencionalni telefoni se sve više transkribuju u računare, ili se pojavljuju kao softver u formi “IP telefonije”. [Steinmetz]

TV sektor i radio emitovanja su pioniri u profesionalnoj audio/video tehnologiji. Međutim, danas su neki profesionalni sistemi, jednostavno rečeno, računari opremljeni specijalnim dodacima.

Većina izdavačkih kuća nudi svoja izdanja u elektronskoj formi. Tako je, raznovrsne delatnosti te stvaranju interdisciplinarnih proizvoda multimedijalnih informacija.

Iz korisničke perspektive “multimedija” znači da se informacije mogu reprezentovati u formama od audio signala do pokretnih slika. Ali ipak, računarskom integracijom svih tih medija omogućava se interaktivno predstavljanje informacija.

Potrebno je naglasiti i da se ukupna funkcionalnost sve više pomera od hardvera ka softveru, iz razloga što se performanse delova računarskog sistema, kao što su procesor, memorijski kapaciteti i sl. permanentno poboljšavaju i unapređuju.

Od sistema koji rade u realnom vremenu očekuje se da rade sa dobro definisanim vremenskim ograničenjima da bi stvorili “foult tolerant” sisteme. Za multimedijalne aplikacije tolerancija na greške i brzina su najvažniji aspekti, jer oni koriste i konvencionalne medije i audio – video medije. Konvencionalni podaci se moraju dostavljati u pouzdanom obliku u cilju podrške audio – video podacima. Podaci obe klase medija treba da se prebace iz izvornog na ciljno mesto što je moguće brže, tj. u vrstu definisanom vremenskom ograničenju. Elementi multimedijalne aplikacije nisu međusobno nezavisni, oni moraju biti integrisani i sinhronizovani.

Kada se govori o multimedijalnoj arhitekturi navodi se da se ona sastoji od okoline u širem i užem smislu. Okolina u užem smislu se sastoji od vizuelnog prostora (prostora predstavljanja sa grafičkim objektima na ekranu računara), prostora značenja (sa multimedijalnim objektima i vestima), prostora događanja (postupci od strane korisnika) i toka programa (korisnik, interaktivnost, dijalog).

Fisher i Mandl razlikuju površinsku strukturu hipermedija, njegove dublje relacije i asocijativne strukture i subjektivnu strukturu koju dodaje korisnik.

Prostor predstavljanja je reprezentativan sloj koga čini grafički korisnički interfejs. Ovaj prostor može imati svojstvo reprezentovanja određenih oblika, on ukazuje na prostor značenja, dubinsku strukturu, njegovi objekti mogu kroz simboličke oblike reprezentovati apstraktne entitete, ili biti isto grafički znaci bez značenja. Dillenbourg i Mendelson informacioni prostor i označavaju parove predstavljanja i akcije kao mikrosvetove. “Mapping” korespondencija fizičkih i mentalnih reprezentativnih oblika je pri tom sasvim odgovoran i teški zadatak.

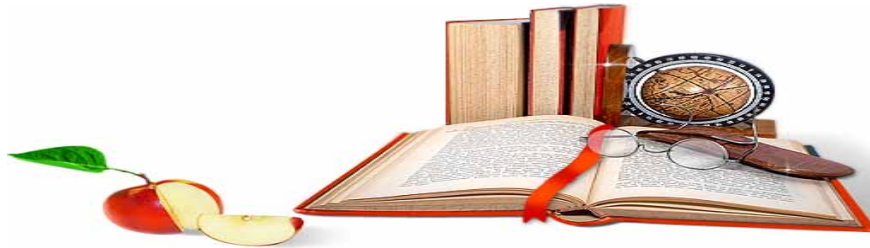
Prostor značenja se javlja u prostoru predstavljanja kao metafora reprezentacije za apstraktne ili konkretne svetove, za smislani sadržaj reprezentacije. Prostor značenja sadrži planove i namere svog dizajnera, on sadrži implicitno i planove učenja i ciljeve učenja za korisnika, on se sastoji iz konstrukcija i interpretacija, iz kreativnosti i maštice korisnika.

Komunikacija između korisnika i sistema čini vrednost multimedijске okoline.

**---- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI
NA SAJTU WWW.MATURSKI.NET ----**

BESPLATNI GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI TEKST
RAZMENA LINKOVA - RAZMENA RADOVA
RADOVI IZ SVIH OBLASTI, POWERPOINT PREZENTACIJE I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJALI.

WWW.SEMINARSKIRAD.ORG
WWW.MAGISTARSKI.COM
WWW.MATURSKIRADOVI.NET



NA NAŠIM SAJTOVIMA MOŽETE PRONAĆI SVE, BILO DA JE TO **SEMINARSKI, DIPLOMSKI** ILI **MATURSKI** RAD, POWERPOINT PREZENTACIJA I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJAL. ZA RAZLIKU OD OSTALIH MI VAM PRUŽAMO DA POGLEDATE SVAKI RAD, NJEGOV SADRŽAJ I PRVE TRI STRANE TAKO DA MOŽETE TAČNO DA ODABERETE ONO ŠTO VAM U POTPUNOSTI ODGOVARA. U BAZI SE NALAZE **GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI RADOVI** KOJE MOŽETE SKINUTI I UZ NJIHOVU POMOĆ NAPRAVITI JEDINSTVEN I UNIKATAN RAD. AKO U **BAZI** NE NAĐETE RAD KOJI VAM JE POTREBAN, U SVAKOM MOMENTU MOŽETE NARUČITI DA VAM SE IZRADI NOVI, UNIKATAN SEMINARSKI ILI NEKI DRUGI RAD RAD NA LINKU **IZRADA RADOVA**. PITANJA I ODGOVORE MOŽETE DOBITI NA

NAŠEM **FORUMU** ILI NA **maturskiradovi.net@gmail.com**