

Kandidat nr.:



HØGSKOLEN I AGDER
Fakultet for teknologi

EKSAMENSOPPGAVE

EMNE: DAT104/DAT2460 Multimediedesign
FAGLÆRER: Kåre Mosgren

Klasse(r): 1DM/Påbyggn. prog. og multimedia/Valgfag	Dato: 02.12.05	Eksamenstid, fra-til: 09.00 - ^{12.00} 12.00	
Eksamensoppgaven består av følgende	Antall sider: 10 (inkl. forside og kommentarark)	Antall oppgaver: 51	Antall vedlegg: 0
Tillatte hjelpemidler er:	Ingen		
KANDIDATEN MÅ SELV KONTROLLERE AT OPPGAVESETTET ER FULLSTENDIG!			

1. Hele dette dokument, med forside også, leveres inn!
2. Flervalgsoppgaver: Minst ett svar er riktig. To svar *kan* være riktige.
 - I oppgaver der kun ett svar er riktig: Kryss i riktig rute gir 1 poeng. Kryss i feil rute(r) eller fraværende kryss gir 0 poeng. To kryss gir 0 poeng, uansett om det ene krysset er satt riktig.
 - I oppgaver der to svar er riktige: Hvert riktig kryss gir ½ poeng.
3. Alle oppgaver kan telle opptil 1 poeng. For å få godkjent eksamen kreves 26 poeng eller mer. Høyest oppnåelige poengtall er 51.
4. Det er lagt ved en blank side til kommentarer. Hvis du synes kommentar til svaret på en konkret oppgave er *helt* nødvendig: Bruk dette arket med *klar referanse til oppgave*. Det er ikke tillatt å bruke arket til noe annet enn dette!
5. Tekstoppgaver har en avsatt rute til teksten. Det er meningen at du skal skrive så kortfattet at det er plass nok i denne ruten.
6. Hvis du ombestemmer deg på en oppgave: Sett en ring rundt valgt svar slik eksempelet viser:

a)

b)

c)

d)

1. Hva betyr "piksel" (eng. "pixel")?

- a) Pixie Lubrication
- b) Picture Element
- c) Pike Selection.
- d) Picture Expertise Label.

2. Photoshop (og andre bildebehandlingsprogrammer): Hva er "anti-aliasing"?

- a) En metode som glatter ut kanter på elementer i digitale bilder slik at de ikke blir hakkete
- b) En metode for å hindre uønskede automatiske navne-endringer på filer
- c) En metode for automatisk å erstatte ikke-web-safe farger med web-safe.
- d) En bilde-effekt som skifter alle farger til tilsvarende komplementærfarger.

3. Hva forstår vi ved begrepet "spot-farge"?

- a) En ferdigdefinert trykkfarge som ikke lages ved blanding i CMYK-systemet.
- b) En farge som er lagret i Photoshops interne fargebibliotek.
- c) Fargen i et sammenhengende ensfarget felt i et digitalt bilde.
- d) Den fargemodus man benytter for vektorbasert grafikk når denne skal vises på skjerm.

4. Hva står CMYK for?

- a) Color Management Yeomen Key
- b) Compressed Method for Yearly Keying
- c) Control Media for Your Keyboard
- d) Cyan, Magenta, Yellow, Key

5. Hva skjer hvis du forstørrer bitmap-bilder i f.eks. Photoshop?

6. Hva forstår vi med begrepet "vektor grafikk"?

7. Hva er en farge-gamut?

- a) En ferdig definert standardfarge som benyttes for trykking.
- b) Det fargespektrum som kan gjengis av et gitt system, slik som RGB eller CMYK.
- c) Et uttrykk i designverdenen for fargekombinasjoner som ikke passer sammen; "samrøre".
- d) Farger benyttet i web-design som faller utenfor de såkalte "web safe".

8. I Photoshop (og Illustrator) finner vi menyvalget "Save for web". Hva er det nyttig til?

9. Hva er en "adjustment layer" i Photoshop?

- a) Et lag (layer) som ikke vises i lagstrukturen
- b) Et lag (layer) av en egen type der man typisk regulerer lys, kontrast og farge på underliggende lag.
- c) Et lag (layer) der man legger på spesielle effekter, for eksempel skygge og utmeisling.
- d) Et lag (layer) som benyttes til å legge på masker for underliggende lag.

10. En maske i Photoshop kan sies å være

- a) En vektorbasert form som kontrollerer hvilke deler av et lag som skal være synlig.
- b) En seleksjon som er laget ved å benytte "quick mask mode".
- c) Egentlig det samme som en alpha-kanal ; en styring av synlige og usynlige deler av bildet.
- d) Enhver effekt fra filter-menyen som er lagt på bildet.

11. JPG står for:

12. GIF-formatet brukes typisk på grafikk som

- a) er preget av mye detaljer og glidende overganger.
- b) er preget av sammenhengende fargeflater og rette streker
- c) er stilisert og har gjennomsliktige partier vi må ha med videre.
- d) har så mange farger at andre komprimerte formater kommer til kort

13. Hva kalles "programspråket" i Flash?

- a) Action scripting
- b) Lingo scripting
- c) Flash scripting
- d) Flash programming

14. Hva er den mest fullstendige definisjonen av begrepet "tweening"? (kun ett kryss!)

- a) En bevegelse laget av et animasjonsprogram som for eksempel Flash.
- b) Endring av posisjonen til et objekt i en animasjon
- c) Produksjon av alle bildene som ligger mellom to keyframes.
- d) Automatisk produksjon av grafikkinnholdet i en keyframe reaktivt til en annen.

15. Begynnelsen og slutten av en transformasjon av et objekt/element i en scene (i f.eks. Flash) betegner innholdet i to

- a) keyframes
- b) frameworks
- c) timelines
- d) tweenings

16. Kryss av for riktig(e) utalelse(r) om shape-tweening i Flash:

- a) Vi kan ikke shape-tweene objekter som ikke er grupperte
- b) Vi kan ikke shape-tweene objekter som er grupperte
- c) Vi kan ikke få et objekt til å følge en guide og samtidig shape-tweene
- d) Vi kan ikke få et objekt til å shape-tweene og samtidig endre farge.

17. Hvorfor er det sterkt å anbefale å benytte seg aktivt av lag (layers) i så vel grafisk software som Photoshop og animasjonsverktøy som Flash?

18. Du skal designe en stilisert logo. Hvilke verktøy bør du velge og hvorfor?

19. Hva forstår vi ved begrepet "additivt fargespekter"?

- a) Et fargeutvalg der vi kan legge til et nærmest ubegrenset antall farger i tillegg.
- b) Når vi går fra 16 til 24 bits fargedybde; fra 65536 til 16777216 mulige farger.
- c) At øyets netthinne når den blir mettet av sterk farge, skruer opp følsomheten for komplementærfargen.
- d) Fargespektrum bygget på blanding av lys. Rødt 100% + Grønt 100% + Blått 100% = hvitt.

20. Grafiske filformater kan hovedinndeles i ukomprimerte (eng.: lossless) og komprimerte (eng.: lossy). Hvilke(t) av formatene nedenfor hører til de ukomprimerte?

- a) psd
- b) tiff
- c) jpg
- d) gif

21. Hva kalles gjerne informasjon om informasjonen?

- a) Ingress
- b) Sekundærinformasjon
- c) Meta-informasjon
- d) Beta-informasjon

22. Hva er brukervennlighet ("usability") av et brukergrensesnitt ("interface") (i følge ISO-standard 13407)?

- a) Et mål på den effektivitet, letthet og tilfredsstillelse spesifikke brukere kan oppnå spesifiserte mål ved hjelp av grensesnittet.
- b) At brukergrensesnittet er designet med ikke mer enn tre avstemte hovedfarger og har lesbar tekst.
- c) Den forståelse for et gitt emne brukeren oppnår gjennom navigering innen et interaktivt medium som omhandler det emnet.
- d) At brukergrensesnittet ikke er så grafikk tungt at nedlastingstiden blir uforholdsmessig lang.

23. Hva står "GAS" i "GAS analysis" for? (De norske oversettelser er ikke 100 % dekkende!)

- a. Goals, Apprehension and Score ("mål, forståelse og måloppnåelse")
- b. Gender, Audition and Scope ("kjønn, gjennomkjøring/testing og omfang")
- c. Goals, Audience and Scope ("mål, målgruppe og omfang")
- d. Gain, Audience and Score ("fortjeneste, målgruppe og måloppnåelse")

24. Gitt at du skal designe en webside som skal levere et saksbudskap basert på tekst. Hvilket råd er generelt best? (Kun ett kryss!)

- a. Begynn med konklusjonen øverst på siden.
- b. Begynn med innledningen slik at leseren lett kan forstå konklusjonen
- c. Bruk et bilde eller annen grafikk øverst på siden som sier mest mulig om emnet og budskapet
- d. Ha en morsom innledning som fenger leseren.

25. Hva forstår du ved "Top-down design"?

- a) Å starte med hovedlinjene i designen og legge til detaljene etter hvert.
- b) Å designe i "pyramide": samle alt innholdet først og la designen vokse frem fra bredden.
- c) Å teste ved hjelp av representanter for målgruppen hva som bør være topp-nivået i designen.
- d) At designeren utformer hovedlinjene og overlater detaljene til andre i utviklingsgruppen.

26. Hva forstår vi ved begrepet "feedback" i forbindelse med design av ny-media-systemer?

27. Hva forstår du med en "brukermodell" ("user model") i forbindelse med et ny-media system?

- a) Et medlem av testpanelet for systemet
- b) Den ideelle bruker av systemet; den brukeren som har den riktige kompetansen
- c) Det bildet brukeren danner seg av systemets oppbygning og organisering.
- d) Det bildet designeren danner seg av den typiske brukeren.

28. Hva forstår vi ved "den underliggende systemmodell" ("the underlying system model")?

- a) Programvaren som er benyttet til utviklingen av et multimedieprosjekt.
- b) Bildet brukeren danner seg av samlingen av objekter og handlinger som er hjertet i ny-media-systemet.
- c) Egenskapene til computerhardwaren som ligger til grunn for et ny-media system.
- d) Hvilket programmerings- eller scriptingspråk som benyttes til utviklingen av et multimedieprosjekt.

29. Hvilke(n) av påstandene om lesbarhet av tekst er riktig(e)?

- a) Det er lettere å lese hvit tekst på sort bakgrunn enn sort tekst på hvit bakgrunn.
- b) Kontrasten mellom teksten og bakgrunnen er det viktigste moment for tekstens lesbarhet.
- c) Det er fornuftig å bruke en farge på teksten. Det gjør den lettere å lese.
- d) Korte setninger er å foretrekke.

30. Definér kort begrepet "layout".

31. Hvilke(n) av påstandene er feil?

- a) Komplementærfarger står motsatt av hverandre i fargesirkelen.
- b) Lys blå er generelt en dårlig farge å bruke på grafiske elementer som skal skille seg ut
- c) Gult virker fint som signalfarge, men bør unngås som bakgrunnsfarge.
- d) Menneskers assosiasjoner til farger er uavhengige av kulturbakgrunn.

32. Hva regnes som det mest fornuftige valg for en lengre overskrift som skal vises på skjerm?

- a. Dette er overskriften på siden
- b. DETTE ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- c. DE I I E ER OVERSKRIFTEN PÅ SIDEN
- d. Dette er overskriften på siden

33. Du har svart a, b, c eller d på spørsmål 32 fordi det på skjerm er lettest å lese.....

- a) minuskler med seriffer.
- b) minuskler uten seriffer.
- c) versaler uten seriffer.
- d) versaler med seriffer

34. Nevn to fordeler og to ulemper med å bruke tale i et ny-media-system.

35. Hva er forskjellen på begrepene "symbol" og "ikon"?

- a) De to er synonyme (betyr det samme).
- b) Et symbol kan, i motsetning til et ikon, aldri være en hyperlink.
- c) Betydningen av et symbol må læres. Betydningen av et ikon er intuitiv (oppfattes umiddelbart).
- d) Et symbol er vektorgrafikk, et ikon pikselbasert. Ellers er det det samme

36. Hvor søker øynene først på et skjermbilde,- eller hvordan rangeres viktigheten av plasseringen av et grafisk element på skjermen ? (I vestlig kulturkrets og gitt at oppmerksomheten ikke stjeles av en sterk farge, en bevegelse eller lignende annet sted på skjermen)

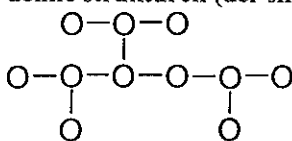
- a) 1. Øverst til venstre, 2. Øverst til høyre
- b) 1. Nederst til venstre, 2. Øverst til høyre.
- c) 1. Øverst til venstre, 2. Nederst til venstre.
- d) 1. Øverst til høyre, 2. Øverst til venstre.

37. Hvilken av uttalelsene om ikoner (til bruk i navigering i et ny-media system) er minst relevant og skal ut? (Kun ett kryss!)

- a) Ofte må det lages mange ikoner og flere varianter av hvert. Det koster mye tid og innsats.
- b) Det er viktig å utforme ikoner "riktig". Dette krever stor innsats i idéfasen.
- c) Det er lett å designe dårlige ikoner.
- d) Ikoner, selv om de er godt utformet, fyller interfacet med grafiske elementer som helst forvirrer.

38. Hvorfor er det viktig å i utgangspunktet sette vide grenser for selve innholdet i et ny-media- prosjekt?

39. Informasjonsstruktur: Hva kaller vi denne strukturen (der sirklene symboliserer f. eks. websider)?



- a) Flerhodestruktur med subnivåer (sublevelled multi headed structure)
- b) Lineær struktur med forgreninger (linear structure with side-streets)
- c) Trestruktur (tree structure)
- d) Nettverksstruktur (webbed structure)

40. Forklar kort hva som menes med "subtraktivt fargespekter".

41. Dekorasjoner på et interface (brukergrensesnitt) bør bare brukes hvis:

- a) man ikke har nok annet å fylle interfacet med.
- b) disse ikke forstyrrer oppmerksomheten eller nedsetter funksjonaliteten.
- c) de passer med interfacets farger i henhold til Goethes fargelære.
- d) de uttrykker designerens tanker og følelser.

48. Copyright: Hva menes med "fair dealing"?

- a. At man ikke trenger tillatelse til bruk av åndsverk innen for eksempel utdanning og forskning.
- b. At man oppgir hvem som er opphavsperson når man benytter en annens åndsverk
- c. At man ikke trenger tillatelse til bruk av åndsverk for å lage parodi og satire av dette
- d. At man i tilfeller der to eller flere har copyrighten, innhenter tillatelse fra de andre opphavspersonene når åndsverket skal benyttes

49. Copyrightrettighetene innbefatter blant andre retten til:

- a) Reproduksjon, oversettelse og idé.
- b) Reproduksjon, adaptering og offentlig fremvisning.
- c) Offentlig fremvisning, oversettelse og utleie
- d) Utleie, offentlig distribusjon og idé.

50. For å påberope seg copyright til et åndsverk kreves blant annet:

- a) At idéen bak har stor grad av originalitet
- b) At arbeidet har en antatt fysisk varighet på minst 10 år
- c) At arbeidet er registrert i "The International Copyright Bureau" i Genève.
- d) At arbeidet er fiksert og at det er rimelig originalt.

51. Hva menes med "moralske rettigheter" i copyright-sammenheng?

- a) At den som leier rettighetene til et åndsverk kan tilpasse dette til egne moralske oppfatninger.
- b) At opphavspersonen har rett til å bli assosiert med arbeidet sitt
- c) At det ikke er tillatt å kritisere opphavspersonens moral i for eksempel offentlige kunstkritikker.
- d) At opphavspersonen kan forlange moralsk rettskaffen bruk av åndsverket

Kommentarark (henvis til oppgave)