

**UNIVERSITETI I PRIZRENIT "UKSHIN HOTI"
FAKULTETI I SHKENCAVE KOMPJUTERIKE
PROGRAMI: SHKENCA KOMPJUTERIKE DHE
TEKNOLOGJITË E KOMUNIKIMIT**



MULTIMEDIA KOMPJUTERIKE

PhD(c) Lamir Shkurti



RRETH LËNDËS

- Projekte individuale

-> Fokus aplikativ

- Tech Stack:
 - HTML
 - CSS, Bootstrap ose Tailwind
 - Javascript
 - PixiJS
 - X3DOM

- Njohurit që ju duhet ti posedoni:
 - Bazat në HTML, CSS, Bootstrap ose Tailwind, JavaScript
 - DOM
 - CorelDraw dhe Adobe Photoshop
- Fokusi në Front-End dhe Dizajn grafik



RRETH LËNDËS

- Video
 - Playing (embed, control)
 - Streaming (embed, control)
- Audio
 - Embed, -control
- Graphics
 - Canvas
 - WebGL(Web Graphics Library)
 - Animation



OBJEKTIVAT E LËNDËS

- Lënda “Multimedia kompjuterike” pregatit studentët në aspektet teknike të krijimit të përmbajtjes multimediale për rrjet, zë, video, animacione dhe grafika interaktive.
- Lënda gjithashtu mund të mbulojë tema të lidhura me teknologjitë e rrjetit dhe gjuhët programuese të përdorura për zhvillimin e multimedialeve, si HTML, CSS, JavaScript dhe shumë framework multimediale.
- Ky kurs u siguron studentëve aftësi dhe njohuri të vlefshme për krijimin e përmbajtjes multimediale për rrjet, e cila është një aspekt i rëndësishëm i dizajnit dhe zhvillimit të rrjetit modern. Mund të ndihmojë studentët të zhvillojnë kreativitetin dhe aftësitë e projektimit, të cilat mund të jenë të dobishme në shumë fusha të ndryshme dhe mund të përgatisë studentët për karrierat në zhvillimin e multimedialeve, dizajnin e rrjetit ose fusha të ngjashme.



VLERËSIMI

- Vijushmëria: 5 %
- Projekti 25%



ÇKA ËSHTË MULTIMEDIA?

- Multimedia është përmbajtje që përdor kombinimin e elementeve siç janë: teksti, zëri, fotografitë, animacionet, videot dhe përmbajtje interaktive me qëllim komunikimi.
- Multimedia është media e cila përdorë shumë forma të prezantimit dhe procesimit të informatës.
- Multimedia është një lloj mediumi që lejon që informacioni të transferohet lehtësisht nga një vend në tjetrin.
- Multimedia është prezantimi i tekstit, fotografive, audios dhe videove me lidhje dhe mjete që lejojnë përdoruesin të angazhohet, të krijojë dhe të komunikojë duke përdorur një kompjuter.



ELEMENTET THELBËSORE MULTIMEDIALE?

- Teksti
- Grafika
- Animacionet
- Video
- Audio

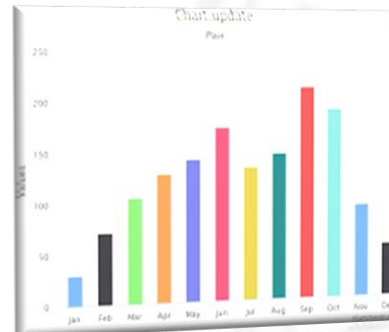


TEKSTI

- Teksti -> karakteret që përdoren për të krijuar fjalë, fjali dhe paragrafë
- Teksti shfaqet në të gjitha krijimet multimediale të një lloji.
- Teksti mund të jetë në një sërë shkronjash dhe madhësish që të përputhet me prezantimin profesional të softuerit multimedial.
- Teksti në sistemet multimediale mund të komunikojë informacion specifik ose të shërbejë si një shtesë e informacionit të dhënë nga mediat e tjera.

GRAFIKA

- Grafika ->Paraqitje digjitale jo-tekstuale e informatës, sikurse një vizatim, imazh, apo graf.
- Grafika shton tërheqjen e aplikacionit multimedial.
- Grafikat janë në qendër të çdo prezantimi multimedial. Përdorimi i pamjeve vizuale në multimedia rrit efektivitetin dhe prezantimin e konceptit.
- Adobe Photoshop është një program popullor i redaktimit të grafikës që ju lejon të ndryshoni pa mundim grafikatat dhe t'i bëni ato më efektive dhe tërheqëse.



ANIMACIONI

- Animacioni ->një seri e vizatimeve që lejnë përshtypjen e lëvizjes
- Një prezantim gjithashtu mund të bëhet më i lehtë dhe më tërheqës duke përdorur animacion.
- Në aplikacionet multimediale, animacioni është mjaft popullor.
- Real Player, Internet Explorer, etj.



VIDEO

- Video->Një seri e imazheve (fotografike) që prezentohen me minimum 15 imazhe për sekond dhe ofrojnë pështypjen e lëvizjes
- Imazhi lëvizës që shoqërohet me zë, siç është një foto televizive.
- Real Player, Window Media Player, etj.



AUDIO

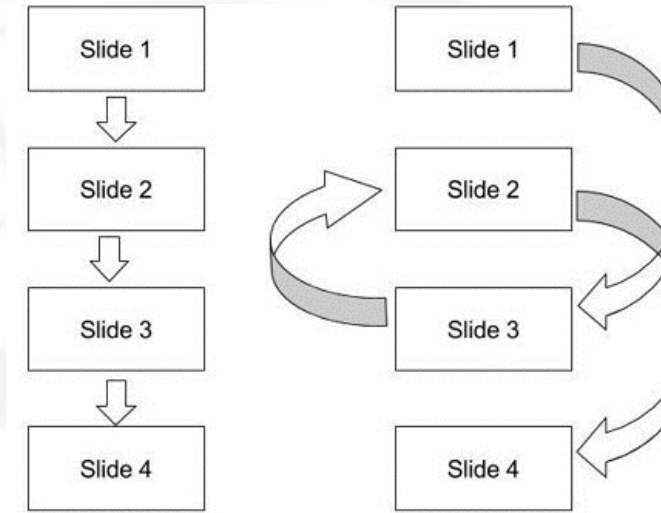
- Audio -> të folurit, muzikë apo çfardo tingulli.
- Audio është aspekti më serioz i multimedias, duke ofruar gëzimin e muzikës, efekteve speciale dhe formave të tjera të argëtimit.
- Real Player, Window Media Player, etj.



KATEGORITË E MULTIMEDIAS

- LINEARE

- Përdoruesi përfundimtar nuk mund të kontrollojë përmbajtjen e aplikacionit
- Përdoruesi nuk ka asnjë lloj ndërveprimi.
- I mungojnë të gjitha veçoritë me ndihmën e të cilave, një përdorues mund të ndërveprojë me aplikacionin, të tilla si aftësia për të zgjedhur opsione të ndryshme, për të klikuar mbi ikona, për të kontrolluar rrjedhën e medias ose për të ndryshuar ritmin me të cilin është media. shfaqur.



- JO-LINEARE

- Përdoruesit të fundit i lejohej kontrolli (navigimi) që të kalojë përmes përmbajtjes multimediale sipas dëshirës së tij.
- Përdoruesi mund të kontrollojë aksesin e aplikacionit.
- Ofron interaktivitet jolinear të përdoruesit për të kontrolluar lëvizjen e të dhënave. Për shembull lojërat kompjuterike, faqet e internetit, paketat e trajnimit të bazuara në kompjuter etj.

