

WAS IST MULTIMEDIA? (CE ESTE MULTIMEDIA?)

C. Messina

Carl Hanser Verlag, München, 1993, 312p.

Iată o carte care introduce o nouă coordonată în modul dumneavoastră de a aborda activitățile pe care le desfășurați și tot ce implică acestea.

Pînă în prezent au existat două medii electronice, care au fost preponderente altor mijloace de comunicare în masă. Întîi a fost televiziunea care a extins comunicația de știri într-o dimensiune optică. Pe urmă, a urmat calculatorul cu potențialul său puternic informativ asupra omului în procesul de teleinformatică. În prezent, lipsește doar sinteza acestor două tehnologii pentru a încheia ciclul evolutiv al simbiozei dintre comunicație și informație.

MULTIMEDIA nu este doar un cuvînt-cheie, un concept, ci mai mult - un nou mod de gîndire, o filozofie care configurează sistemele de prelucrare a informațiilor, astfel încît ele să devină proprii unei comunicări interumane naturale. Cu ajutorul inteligenței artificiale, comunicarea MULTIMEDIA este configurată mai interesant și mai acceptabil pentru om.

Comunicarea nu este doar locală, ci ea poate să existe și între sisteme diferite și cuplate sau între sisteme din cadrul unui mediu distribuit - cum ar fi între trei oameni din Tokyo, New York și Frankfurt.

Impulsurile majore în direcția MULTIMEDIA vin exact la timp pentru a preîntîmpina ultimele realizări IBM și APPLE Computer - în special în ceea ce privește calculatoarele Macintosh în domeniul graficii.

Graficele și layout-urile de la un calculator sprijină activitatea economică în orice domeniu, ele dînd ideile și baza pentru noi concepte.

Cifre și texte - oricît de dificil ar fi de descris - pot îmbrăca o reprezentare vizuală. Cu ajutorul videotehnologiei se pot mixa texte, tabele, grafice și imagini dinamice, produse de către un PC. Dacă la acestea mai adăugăm sunet și un software care să dirijeze respectivele forme de reprezentare, PC-ul va deveni un instrument MULTIMEDIA funcțional.

Industria electronică este pregătită să asimileze intensiv TV- uri, calculatoare și video/audio-tehnică în cadrul unei tehnologii hibrid MULTIMEDIA. Cu ajutorul acesteia, branșa PC- urilor se va extinde spre un terminal multiscop care are un așa- zis studio de

imagine și sunet. Nucleul acestei stații interactive de informații nu este decît un PC mai cooperant.

Pînă în prezent s-au realizat deja aplicații în domeniul medicinei, istoriei și al prelucrării și prezentării publice de informații. O serie de companii utilizează deja MULTIMEDIA pentru a-și defini coordonatele de activitate, pentru publicitate, pentru marketing etc.

Cartea își propune să aducă argumente în favoarea aplicării unui sistem coordonator pentru a sprijini schimbul de informații; partenerii potențiali vor putea comunica, atît la un nivel strict personal, cît și la nivel de sistem socio-profesional, pe baza inteligenței artificiale.

În viitor, MULTIMEDIA, care se va compune din texte, date de ordin general, limbaje, precum și din imagini statice și dinamice, va cîștiga un rol tot mai important. Pentru aceasta trebuie pregătite tehnologii și sisteme MULTIMEDIA, care să permită prelucrarea și distribuirea documentelor.

În prima parte se dezvoltă o acomodare cu MULTIMEDIA, noțiunile aferente de lucru și criteriile de realizare a acesteia.

În continuare sunt descrise tehnicile actuale, hardware-ul disponibil pentru crearea și prelucrarea documentelor MULTIMEDIA și arhitecturile MULTIMEDIA posibile.

MULTIMEDIA este structurată conform claselor de aplicații și sunt enumerate domeniile adiacente și ariile aplicative ale acesteia.

Sunt luate în discuție software-urile deja constituite și instrumentarul necesar dezvoltării, precum și hardware-ul audio/video.

Un punct important în cadrul lucrării îl reprezintă MULTIMEDIA în mediile distribuite, respectiv ramificate. Astfel, sunt cuprinse activitățile din acest domeniu, protocoalele de transport și cerințele aferente lucrului cu sistemele de informații MULTIMEDIA.

În încheiere, sunt punctate problemele apărute și perspectivele de dezvoltare MULTIMEDIA.

Cartea vă explică toate aspectele teoretice legate de MULTIMEDIA, dar nu numai atît; ea vă definește și vă structurează variantele de abordare și de obținere practică a unui astfel de mediu multifuncțional al cărui grad de complexitate și opțiune de domenii îl puteți stabili singuri. Veți fi cu un pas înaintea celorlalți și veți putea trata mai comod, mai complex și mai rapid problemele dumneavoastră.

ing. Gabriel Sonea
Institutul de Cercetări în Informatică