

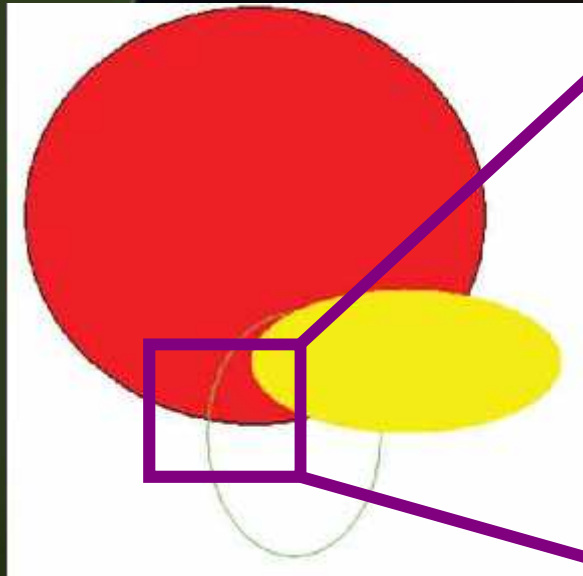
(pixel), μ (Multimedia), (interactivity), μ

## Τι είναι τα πολυμέσα;

Γενικά μία εφαρμογή στον υπολογιστή χαρακτηρίζεται ως εφαρμογή πολυμέσων, όταν:

- ⇒ **Συνδυάζει** διάφορες μορφές αναπαράστασης της πληροφορίας (κείμενο, εικόνα, ήχο, κινούμενη εικόνα, βίντεο).
- ⇒ **Συνδέει** ποικίλες πληροφορίες μεταξύ τους με μη γραμμικό τρόπο (όπως και στον Παγκόσμιο Ιστό, οι πληροφορίες σε μία εφαρμογή πολυμέσων είναι ειδικά δομημένες) .
- ⇒ **Η μη γραμμική οργάνωση** των εφαρμογών πολυμέσων μας δίνει την δυνατότητα να αλληλεπιδρούμε με τον υπολογιστή και να επιλέγουμε τις πληροφορίες που θέλουμε. Σε αντίθεση από μία εκπομπή στην τηλεόραση, ο χρήστης δεν παρακολουθεί παθητικά τη ροή εξέλιξης της εφαρμογής, αλλά μπορεί να παρεμβαίνει (όπως για παράδειγμα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι), καθορίζοντας τη μορφή, τη σειρά και την ταχύτητα με την οποία παρουσιάζεται η πληροφορία. Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται **αλληλεπιδραστικότητα χρήστη-υπολογιστή**.

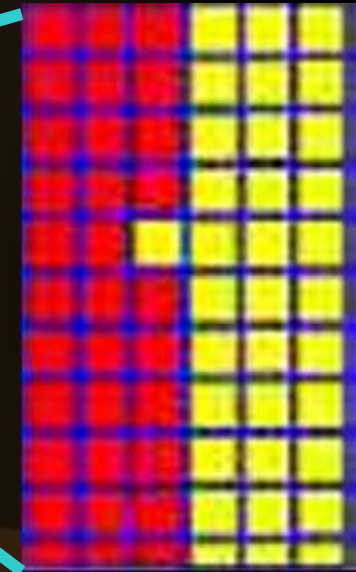
## Εικόνα - Φωτογραφία



Εικόνα 3.1α: Δημιουργία με το πρόγραμμα «Ζωγραφική».



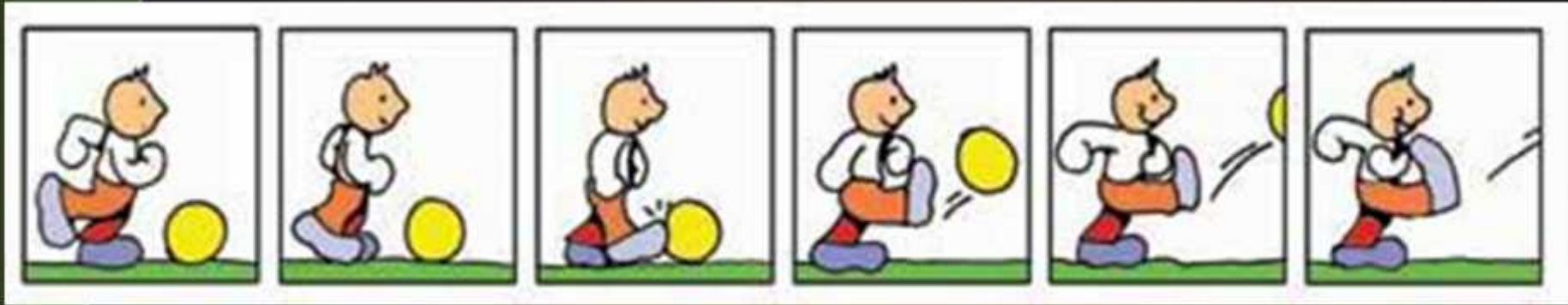
Εικόνα 3.1β: Μεγέθυνση μέρους της προηγούμενης εικόνας.



Εικόνα 3.1γ: Μεγαλύτερη μεγέθυνση λεπτομέρειας.

(pixel), μ (Multimedia), (interactivity), μ, μ

## Βίντεο - Κινούμενο σχέδιο



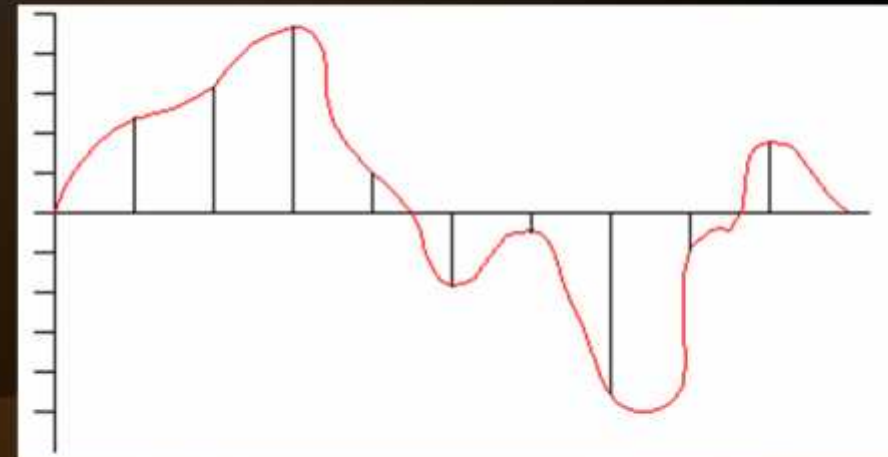
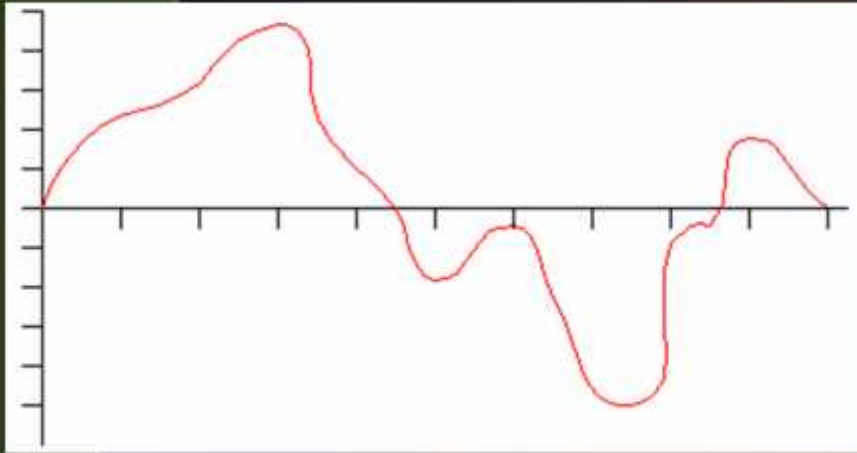
Εικόνα 3.4: Παράδειγμα εικόνων που δημιουργούν ένα κινούμενο σχέδιο.



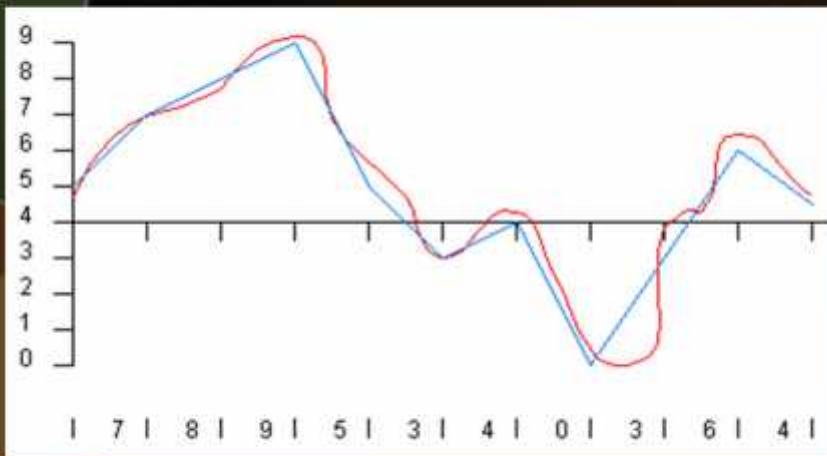
Εικόνα 3.5: Περιβάλλον λογισμικού επεξεργασίας βίντεο

## Ήχος

Εικόνα 3.6α: Η γραφική παράσταση της κυματομορφής ενός ήχου.



Εικόνα 3.6β: Η επιλογή συγκεκριμένων τιμών σε τακτά χρονικά διαστήματα για την καταγραφή ενός ήχου σε ψηφιακή μορφή.



Εικόνα 3.6γ: Σύγκριση της αναλογικής και ψηφιακής αναπαράστασης της κυματομορφής.

(pixel), μ (Multimedia), (interactivity), μ, μ, μ, μ

## Μερικά παραδείγματα χρήσεις των Πολυμέσων στις καθημερινές μας δραστηριότητες



μ -

μ -