

ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας

2.1 Εισαγωγή στα **πολυμέσα**

Οι περισσότερες εφαρμογές στον υπολογιστή/ ταμπλετ συνδυάζουν :



-
-
-
-
-
-

Οι εφαρμογές που μόλις περιγράψαμε ονομάζονται εφαρμογές **πολυμέσων**.

Γενικά μία εφαρμογή στον υπολογιστή χαρακτηρίζεται ως εφαρμογή πολυμέσων, όταν συνδυάζει **κείμενο, εικόνα, ήχο, κινούμενη εικόνα, βίντεο**.

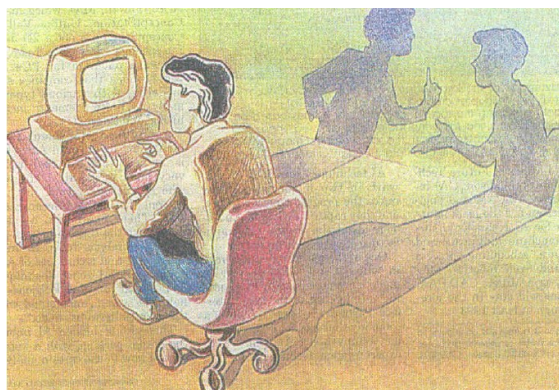


Γραμμικός τρόπος



Μη γραμμικός τρόπος

Επίσης, συνδέει ποικίλες πληροφορίες μεταξύ τους με **μη γραμμικό τρόπο, με συνδέσμους- link**, όπως στο Ιντερνέτ όπου υπάρχουν σύνδεσμοι στους οποίους όταν κάνουμε κλικ μας οδηγούν σε άλλες σελίδες.



Οι σύνδεσμοι μας δίνουν την δυνατότητα να **αλληλεπιδρούμε** με τον υπολογιστή και να επιλέγουμε τι θέλουμε να δούμε ή να παίξουμε. Σε αντίθεση με την

τηλεοραση, όπου ο χρήστης δεν μπορεί να αλλάξει τη σειρά των εκπομπών ή να επέμβει στη ροή της εκπομπής, σε μια ιστοσελίδα ή σε μια εφαρμογή πολυμέσων μπορεί να παρεμβαίνει, όπως για παράδειγμα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι να διαλέξει τη μορφή του ήρωα, τη μουσική, τη δυσκολία του παιχνιδιού. Η ιδιότητα αυτή ονομάζεται

αλληλεπιδραστικότητα χρήστη-υπολογιστή και είναι ένα από τα **βασικότερα χαρακτηριστικά** μίας εφαρμογής πολυμέσων.



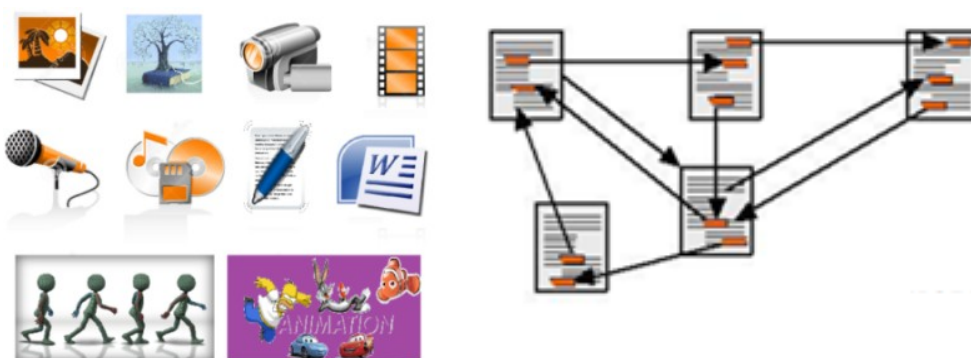
Για να μπορεί ο άνθρωπος να αλληλεπιδρά με τον υπολογιστή κατασκευάζονται, εκτός από το ποντίκι και πληκτρολόγιο, ειδικές συσκευές, όπως: ειδικά χειριστήρια, ηλεκτρονικά γάντια, γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, τρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου και άλλα.



Ελεγχος γνώσεων.

1. Μια εφαρμογή πολυμέσων πρέπει να συνδιάζει:

-
-
-
-
-



2. Η Αλληλεπιδραστικότητα σημαίνει ότι **μπορούμε/ δεν μπορούμε** να επιλέξουμε τι θέλουμε να δούμε ή να παίξουμε.
3. Στην τηλεόραση οι εκπομπές προβάλλονται με **γραμμικό/ μη γραμμικό** τρόπο.
4. Στον υπολογιστή τις εφαρμογές τις επιλέγουμε με **γραμμικό/ μη γραμμικό** τρόπο.