

Τα **Πολυμέσα** είναι ο κλάδος της πληροφορικής τεχνολογίας που ασχολείται με τον συνδυασμό ψηφιακών δεδομένων πολλαπλών μορφών, δηλ. κειμένου, γραφικών εικόνας, κινούμενης εικόνας ([animation](#)), [ήχου](#) και βίντεο, για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία [πληροφοριών](#).


Αυτού του είδους οι εφαρμογές αναφέρονται ως πολυμεσικές εφαρμογές, τίτλοι πολυμέσων ή πολυμέσα και αποτελούν σήμερα μια από τις πιο δυναμικά εξελισσόμενες τεχνολογίες στον χώρο της πληροφορικής, με πρακτικές εφαρμογές σε πολλούς διαφορετικούς τομείς δραστηριότητας, όπως εκπαίδευση, επαγγελματική κατάρτιση, αγορά-διαφήμιση, παρουσιάσεις, ψυχαγωγία, ηλεκτρονικά παιχνίδια, περίπτερα παροχής πληροφοριών (kiosks), τηλεδιάσκεψη

Τι είναι τα πολυμέσα;

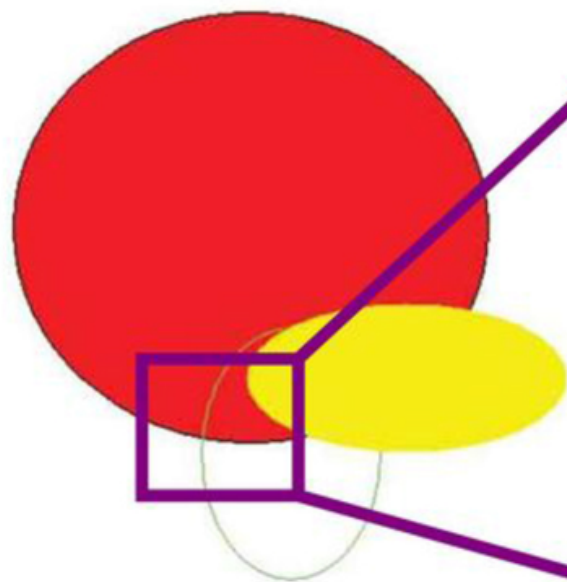
Γενικά μία εφαρμογή στον υπολογιστή χαρακτηρίζεται ως **εφαρμογή πολυμέσων**, όταν:

- ⇒ **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**.

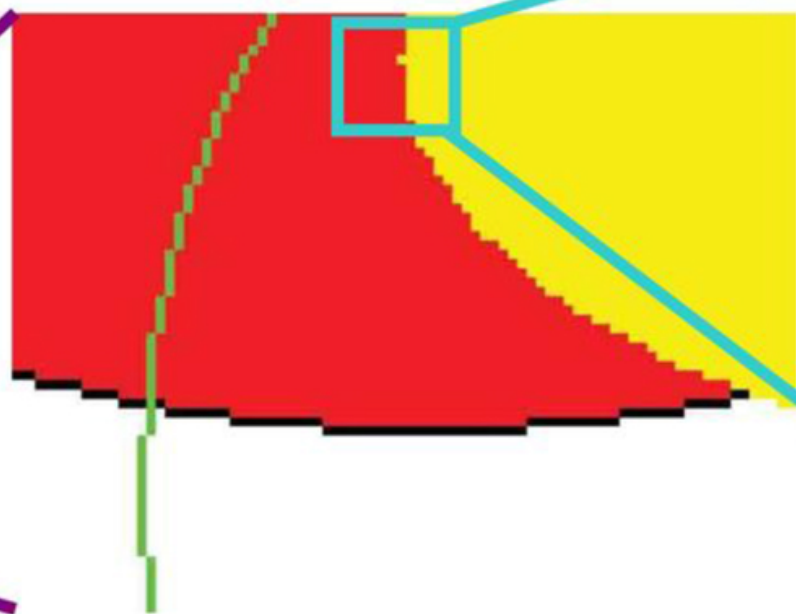
Μερικά παραδείγματα χρήσης των Πολυμέσων στις καθημερινές μας δραστηριότητες

- 
- Εκπαίδευση
 - Ψυχαγωγία
 - Τουρισμός-Πληροφόρηση Πολιτών
 - Διαφήμιση-Πωλήσεις Προϊόντων

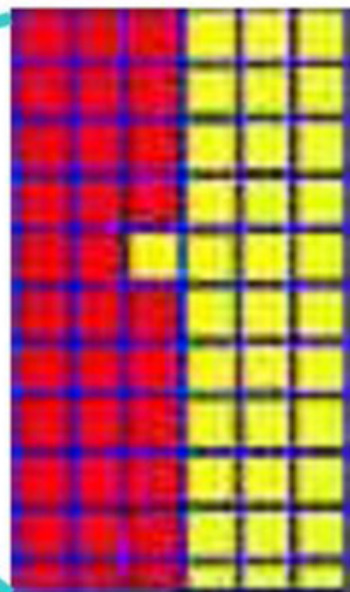
Εικόνα - Φωτογραφία



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

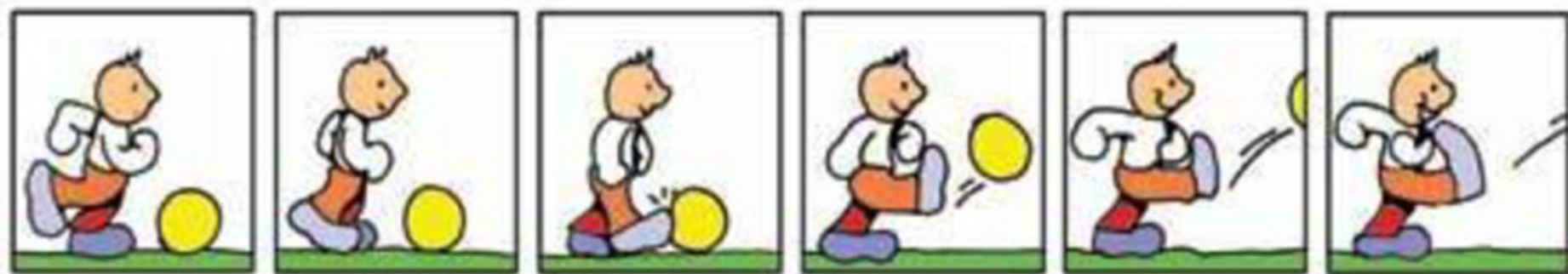


Εικόνα 3.1β: Μεγέθυνση μέρους της προηγούμενης εικόνας.



Εικόνα 3.1γ: Μεγαλύτερη μεγέθυνση λεπτομέρειας.

Βίντεο - Κινούμενο σχέδιο

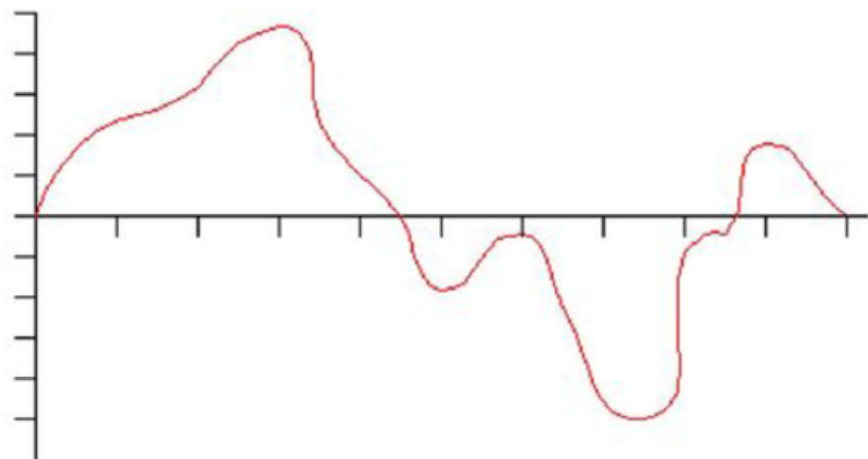


Εικόνα 3.4: Παράδειγμα εικόνων που δημιουργούν ένα κινούμενο σχέδιο.

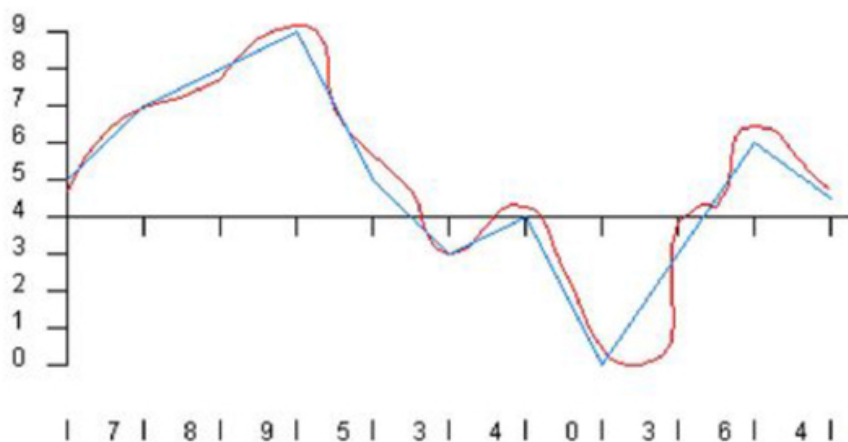


Εικόνα 3.5: Περιβάλλον λογισμικού επεξεργασίας βίντεο

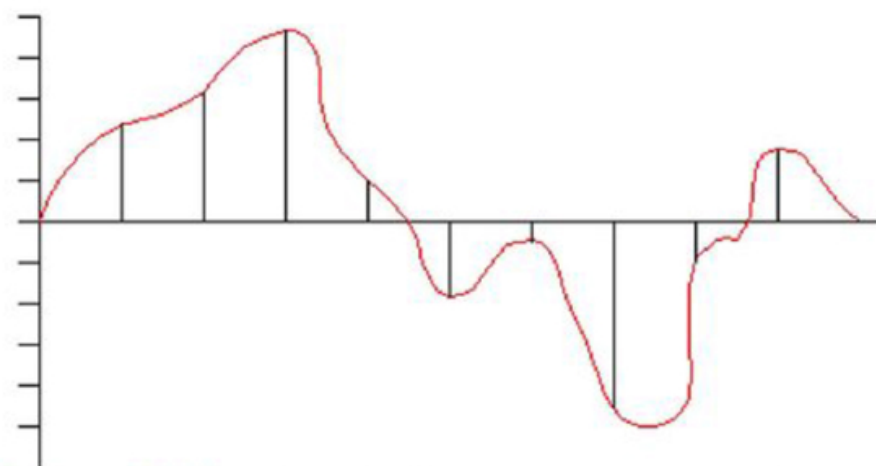
Ήχος



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



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



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