

Τεχνολογία Πολυμέσων

Μιχαήλ Ανάργυρος Ζαμάγιας – ΤΠ5000

3 Σεπτεμβρίου 2020

Περιεχόμενα

1	Πολυμέσα, διαδραστικότητα, υπερμέσα, κείμενο	2
1.1	Πολυμέσα	3
1.1.1	Ορισμός	3
1.1.2	Είδη πολυμέσων	3
1.1.3	Εφαρμογές	3
1.1.4	Παραδείγματα	3
1.1.5	Χαρακτηριστικά	3
1.1.6	Κατηγορίες	3
2	Ήχος, ψηφιοποίηση, συμπίεση	4
3	Εικόνα, χρωματικά μοντέλα, ψηφιοποίηση, συμπίεση	5
4	Video, συμπίεση	6

Κεφάλαιο 1

Πολυμέσα, διαδραστικότητα,
υπερμέσα, κείμενο

1.1 Πολυμέσα

1.1.1 Ορισμός

Η χρήση πολλών μέσων για την παρουσίαση της πληροφορίας.

1.1.2 Είδη πολυμέσων

- Κείμενο
- Εικόνα (κινητή, ακίνητη)
- Ήχος και γραφικά
- Σχεδιοκίνηση (animation)
- Video
- Ανάδραση (π.χ. force feedback, joysticks)

1.1.3 Εφαρμογές

- Εκπαίδευση
- Επικοινωνία
- Ενημέρωση
- Ψυχαγωγία

1.1.4 Παραδείγματα

- Τηλεόραση
- Κινηματογράφος
- Εικονογραφημένα βιβλία
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια

1.1.5 Χαρακτηριστικά

- Ψηφιακή αναπαράσταση της πληροφορίας
- Διαδραστικότητα (interactivity)
- Ανάγκη συμπίεσης

1.1.6 Κατηγορίες

Συνθετικά ή Συλληφθέντα (synthesized or captured)

- Στη σύνθεση, η πληροφορία δημιουργείται εξολοκλήρου στον υπολογιστή με κατάλληλα λογισμικά, π.χ.:
 - πληκτρολόγηση κειμένου σε κειμενογράφο
 - δημιουργία εικόνας στο Paint ή Photoshop
- Στη σύλληψη, η πληροφορία εισάγεται με κάποια μέθοδο ψηφιοποίησης, π.χ.:
 - σάρωση εικόνας ή κειμένου στο scanner
 - εισαγωγή video από αναλογική κάμερα με κάρτα video capture

Διακριτά ή Συνεχή (discrete or continuous)

Τοπικές ή Δικτυακές εφαρμογές πολυμέσων

Κεφάλαιο 2

Ήχος, ψηφιοποίηση, συμπίεση

Κεφάλαιο 3

Εικόνα, χρωματικά μοντέλα,
ψηφιοποίηση, συμπίεση

Κεφάλαιο 4

Video, συμπίεση