

Ημερομηνία:	
Τμήμα:	
Όνοματεπώνυμο:	

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Β' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΠΟΛΥΜΕΣΑ

- 3.1. Εισαγωγή στα πολυμέσα
- 3.2. Εικόνα – Φωτογραφία
- 3.3. Ήχος
- 3.4. Χρήσεις Πολυμέσων

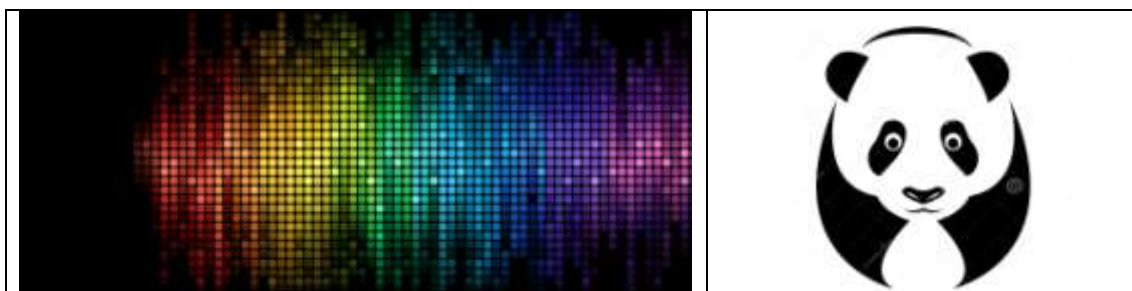
ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΘΕΩΡΙΑΣ

1. Ποιες εφαρμογές ονομάζονται εφαρμογές πολυμέσων;

2. Τι εννοούμε με τον όρο αλληλεπίδραση ή αλληλεπιδραστικότητα σε μια εφαρμογή πολυμέσων;

3. Ποια είναι τα είδη των εικόνων; Δώστε τον ορισμό για το κάθε ένα από αυτά.

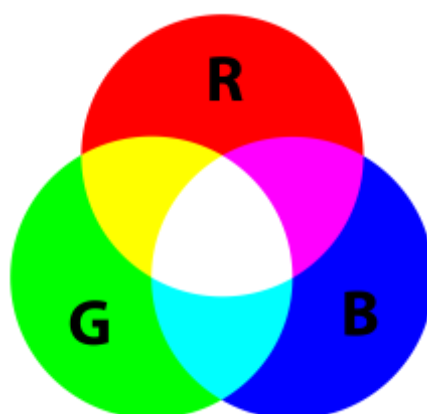
4. Παρατηρήστε το παρακάτω σχήμα. Ποιες διαφορές υπάρχουν ανάμεσα στις δυο εικόνες;



5. Τα χαρακτηριστικά μιας ψηφιακής εικόνας, είναι η **ανάλυση**, το **χρώμα**, το **βάθος χρώματος** και το **μέγεθος**.

α) Τι εκφράζει η ανάλυση της εικόνας;

β) Κάθε εικονοστοιχείο (pixel) μιας εικόνας στην οθόνη του υπολογιστή έχει ένα μοναδικό χρώμα, το οποίο δημιουργείται από το συνδυασμό διαφορετικών τόνων των βασικών χρωμάτων, του (Red), του (Green) και του (Blue).



γ) Τι ονομάζεται βάθος χρώματος;

Παραδείγματα χρωματικού βάθους bitmap graphics



δ) Παρατηρήστε την παραπάνω εικόνα. Τι συμπέρασμα προκύπτει για το βάθος χρώματος;

ε) Συμπληρώστε τον παρακάτω τύπο που αφορά το μέγεθος μιας ψηφιακής εικόνας.

Μέγεθος εικόνας (σε byte) =

στ) Πως σχετίζεται το μέγεθος της εικόνας με την ανάλυση και το βάθος χρώματος;

6. Πως δημιουργείται το κινούμενο σχέδιο;

7, Να αναφέρετε τις χρήσεις των πολυμέσων.
