

Βιβλιογραφία

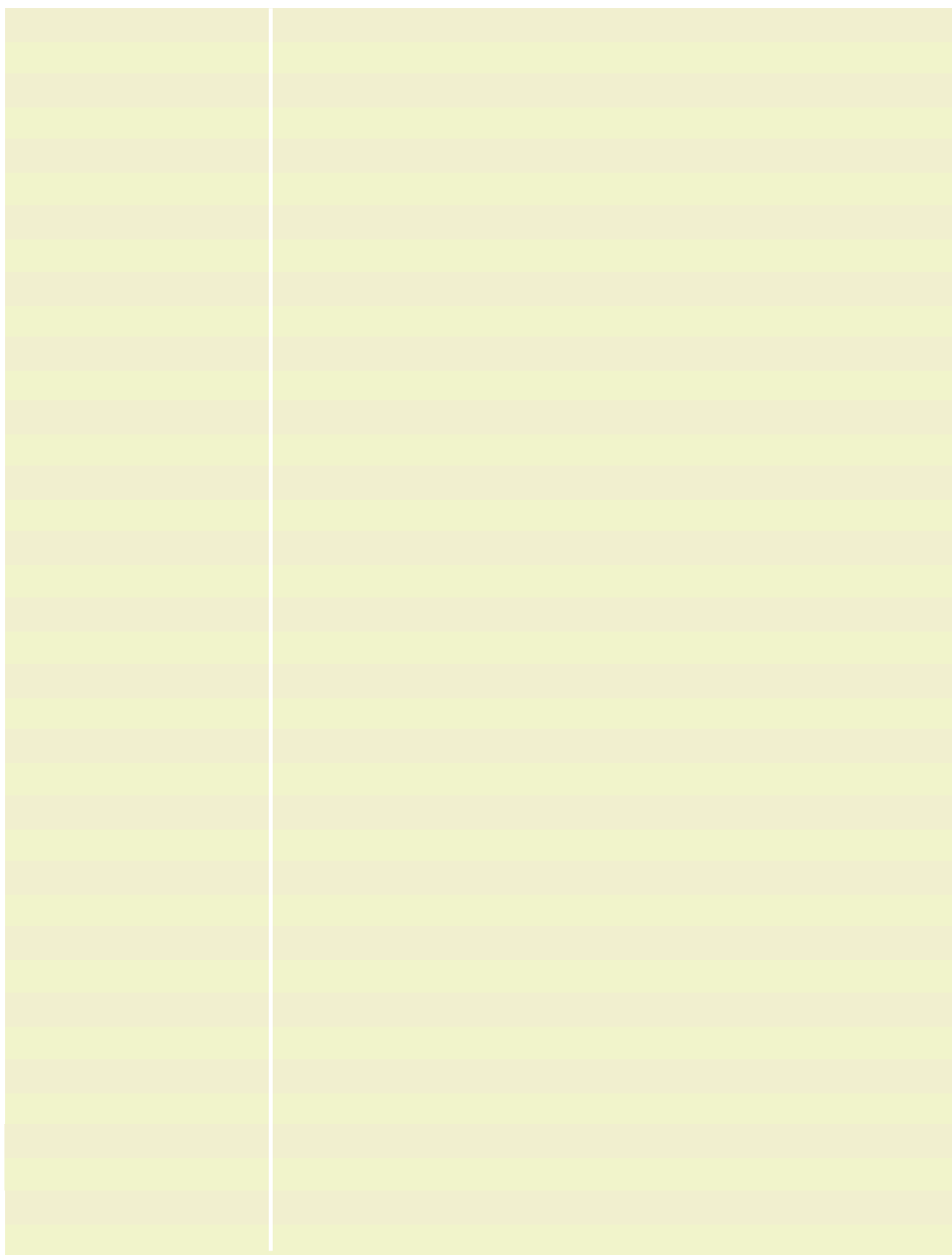
Ορολογία

Χρήσιμες διευθύνσεις Διαδικτύου

Βιβλιογραφία

Michael Todd Peterson	3D Studio Max 3 Fundamentals , 3D Studio Max, 1999 <i>Οδηγός εκμάθησης για την έκδοση 3 του εργαλείου επεξεργασίας τρισδιάστατων γραφικών, 3D Studio MAX της εταιρείας Kinetix.</i>
Adobe Team	Adobe Illustrator 7.0 Classroom in a Book , Adobe Press, 1997 <i>Οδηγός εκμάθησης για την έκδοση 7 του εργαλείου επεξεργασίας γραφικών Illustrator της εταιρείας Adobe.</i>
Adobe Team	Adobe Photoshop 5.0 Classroom in a Book , Adobe Press, 1998. <i>Οδηγός εκμάθησης για την έκδοση 5 του εργαλείου επεξεργασίας χαρτογραφικής εικόνας Photoshop της εταιρείας Adobe.</i>
Adobe Team	Adobe Premiere 5.0 Classroom in a Book , Adobe Press, 1997. <i>Οδηγός εκμάθησης για την έκδοση 5 του εργαλείου επεξεργασίας βίντεο Premiere της εταιρείας Adobe.</i>
Tom L. Hall	An Introduction to ToolBook II Instructor and Assistant 7 , 1999
Phyllis Davis	Coreldraw 8 for Windows: Visual Quickstart Guide Series , 1998
Allison Druin, Cynthia Solomon	Designing Multimedia Environments for Children , John Wiley & Sons, March 1996 <i>Βιβλίο σχετικό με τη σχεδίαση εφαρμογών πολυμέσων για παιδιά.</i>
Andre Persidsky	Director 7 for Macintosh and Windows: Visual QuickStart Guide , 1999 <i>Σύντομος οδηγός εκμάθησης της έκδοσης 7 του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρείας Macromedia.</i>
Jason Roberts, Phil Gross	Director Demystified , Macromedia & Peachpit Press, 1998 <i>Οδηγός εκμάθησης ειδικευμένων τεχνικών του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρείας Macromedia</i>
Bruce A. Epstein	Director in a Nutshell : A Desktop Quick Reference , 1999 <i>Οδηγός αναφοράς του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρείας Macromedia</i>
Bob Hughes	Dust or Magic: Secrets of Successful Multimedia Design , 1999 <i>Βιβλίο σχετικό με τη σχεδίαση εφαρμογών πολυμέσων.</i>
Andre Persidsky	Macromedia Director 6 for Windows , Peachpit Press <i>Οδηγός εκμάθησης της έκδοσης 6 του εργαλείου συγγραφής Director της εταιρείας Macromedia.</i>
Phil Gross	Macromedia Director 7 and Lingo Authorized , Macromedia Press, Berkeley CA, 1997 <i>Οδηγός εκμάθησης για την έκδοση 7 του εργαλείου συγγραφής πολυμέσων Director και της γλώσσας Lingo της εταιρείας Macromedia.</i>

Roy Strauss	Managing Multimedia Projects, Focal Press, Boston, 1997. <i>Βιβλίο που περιγράφει τα στάδια και τη διαχείριση της διαδικασίας ανά πτυξης μιας εφαρμογής πολυμέσων.</i>
Elaine England & Albert Finney	Managing Multimedia-Project management for interactive media (2 nd Ed), Addison Wesley, Essex, 1999 <i>Βιβλίο που περιγράφει τα στάδια και τη διαχείριση της διαδικασίας ανά πτυξης μιας εφαρμογής πολυμέσων.</i>
Tay Vaughan	MULTIMEDIA Making it work, McGrawHill, 1996 <i>Γενικό βιβλίο για πολυμέσα.</i>
Ομάδα του Εργαστηρίου Πολυμέσων του τμήματος Πληροφορικής ΑΠΘ	Multimedia από τη θεωρία στην πράξη, Εκδόσεις Τζιόλα, Θεσσαλονίκη, 1996.
Dottie Natal & Eric Reitan	Using Asymetrix Multimedia Toolbook 4 Special Edition, Que, 1995 <i>Οδηγός εκμάθησης εργαλείου συγγραφής πολυμέσων Toolbook της εται- ρείας Asymetrix.</i>
Θανάσης Παπαδημητρίου Αντώνης Κασσάνο	Αρχές Marketing Γνωριμία με τα multimedia, Anubis, 1993
Συγγραφική ομάδα της εταιρείας Exodus	Ο μαγικός κόσμος των Multimedia, Anubis
Mark Dodge Θ. Γεωργίου, Ι. Κάππος, Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Α. Τζιμογιάννης, Κ. Χαλκιά	Ο οδηγός της Microsoft για το Ελληνικό Microsoft Excel 97 Πολυμέσα-Δίκτυα Σχολικό Βιβλίο Γ' Τάξης Ενιαίου Λυκείου, ΟΕΔΒ, Αθήνα, 1999
Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών	Σειρήνες: «Μελέτες και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού Πολυμέσων για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση», Οδηγός Υποβολής Προτάσεων, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Διεύθυνση Κοινοτικού Πλαισίου Στήριξης και Διεύθυνση Σπουδών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης), Μάιος 1997, Πάτρα.
Παν. Πολίτης	Υπερκείμενα, Υπερμέσα και Πολυμέσα Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών <i>Βιβλίο με θέματα για την ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων.</i>
Λιανός Θεόδωρος Παπαβασιλείου Αντώνιος Χατζηανδρέου Ανδρέας	Αρχές Οικονομικής Θεωρίας, Γ Τάξη Ενιαίου Λυκείου, Ο.Ε.Δ.Β., 1999



Ορολογία

Ελληνικοί Όροι	
Ανάδραση	Η απόκριση της εφαρμογής μετά από κάποια ενέργεια του χρήστη.
Αναλογοψηφιακή μετατροπή	Διαδικασία μετατροπής ενός αναλογικού σήματος σε ψηφιακό.
Αναλογοψηφιακός μετατροπέας	Ηλεκτρονικό κύκλωμα που εκτελεί τη διαδικασία της αναλογοψηφιακής μετατροπής.
Ανάλυση εικόνας	Ο αριθμός των εικονοστοχείων που εμφανίζονται σε μια εικόνα ανά μονάδα μήκους.
Ανταγωνιστική διαφήμιση	Κατηγορία διαφήμισης που επιχειρεί να αναδείξει τα χαρακτηριστικά ενός προϊόντος και να το διαφοροποιήσει από τα ανταγωνιστικά του. Επίσης αναφέρεται και ως πειστική διαφήμιση.
Απωλεστικός αλγόριθμος	Αλγόριθμος συμπίεσης ο οποίος απορρίπτει τμήμα της πληροφορίας.
Βάθος χρώματος	Ο αριθμός των bit που διατίθενται για την αποθήκευση της πληροφορίας του χρωματισμού του κάθε εικονοστοιχείου.
Δειγματοληψία	Στάδιο της διαδικασίας ψηφιοποίησης, κατά το οποίο λαμβάνονται δείγματα ενός αναλογικού σήματος σε τακτά χρονικά διαστήματα, ώστε να μετατραπούν σε ψηφιακό σήμα.
Διαγράμματα Gantt	Διαγράμματα που χρησιμοποιούνται στον χρονοπρογραμματισμό έργου και απεικονίζουν τις φάσεις με τα στάδιά τους, τη διάρκειά και τις χρονικές επικαλύψεις μεταξύ τους.
Διαγράμματα PERT	Διαγράμματα που χρησιμοποιούνται στον προγραμματισμό έργου και απεικονίζουν τη διάρκεια που απαιτεί κάθε φάση, καθώς και τις χρονικές εξαρτήσεις μεταξύ τους.
Διανυσματικές εικόνες	Εικόνες που παράγονται από το συνδυασμό απλών γεωμετρικών μορφών και μπορούν να έχουν σημαντική πολυπλοκότητα.
Διαφήμιση	Οι ενέργειες στις οποίες προβαίνει μια εταιρεία, με σκοπό την ανάπτυξη ζήτησης για ένα προϊόν της και την προσέλκυση πελατών ή την αλλαγή στάσης υπαρχόντων πελατών προς μια ευνοϊκότερη κατεύθυνση για το προϊόν.
Διεπαφή χρήστη	Αλληλεπιδραστικό περιβάλλον μέσω του οποίου ο χρήστης επικοινωνεί με την εφαρμογή.
Εγχειρίδιο χρήσης	Συνοδευτικό έντυπο της εφαρμογής που περιέχει οδηγίες για τον τρόπο χρήσης της, καθώς και τρόπους αντιμετώπισης των πιθανών λαθών που παρουσιάζονται κατά την εκτέλεσή της.
Εγχειρίδιο εγκατάστασης	Συνοδευτικό έντυπο της εφαρμογής με οδηγίες για τη διαδικασία εγκατάστασής της.
Εικονική πραγματικότητα	Σύνολο τεχνικών για τη δημιουργία εικονικών κόσμων στον υπολογιστή, μέσα στους οποίους μπορεί να μετακινηθεί ο χρήστης.
Έκδοση άλφα	Έκδοση της εφαρμογής που παράγεται κατά την πρώτη φάση του σταδίου υλοποίησης.
Έκδοση βήτα	Έκδοση της εφαρμογής που παράγεται κατά το δεύτερο στάδιο της φάσης υλοποίησης.

Έκδοση γάμμα	Έκδοση της εφαρμογής που παράγεται κατά το τρίτο στάδιο της φάσης υλοποίησης.
Ενημερωτική διαφήμιση	Κατηγορία διαφήμισης που έχει σκοπό να αναπτύξει ζήτηση για ένα νέο προϊόν ή να ενημερώσει για τις νέες εκδόσεις του.
Εφαρμογή υπερμέσων	Ειδική περίπτωση εφαρμογής πολυμέσων με δυνατότητα μη γραμμικής προσπέλασης στην πληροφορία.
Ιστοριοπίνakas ή Πινάκιο εξιστόρησης	Τεχνική που προέρχεται από το χώρο της σκηνοθεσίας και χρησιμοποιείται για τη σχεδίαση του σεναρίου μιας παρουσίασης. Αναπαριστά την παρουσίαση με τη μορφή μιας ακολουθίας από εικόνες που αντιστοιχούν σε διαφορετικές χρονικές στιγμές της
Καρέ	Ένα στιγμιότυπο ενός αποσπάσματος βίντεο ή συνθετικής κίνησης.
Κάρτα σύλληψης βίντεο	Συσκευή η οποία επιτρέπει την εισαγωγή βίντεο στον υπολογιστή.
Κλειδί προστασίας	Εξάρτημα προστασίας μιας εφαρμογής.
Κόστος	Η αξία ενός προϊόντος πριν αυτό επιβαρυνθεί με το εμπορικό κέρδος.
Λόγος συμπίεσης	Η αναλογία του όγκου των αρχικών δεδομένων προς τον όγκο των συμπίεσμένων.
Μεταφορά	Πρόκειται για την οργανωτική δομή στην οποία ενσωματώνεται η πληροφορία και χρησιμοποιείται για την περιγραφή της διαδοχής των γεγονότων στο χρόνο όπως και για τον καθορισμό του τρόπου παρουσίασης των περιεχομένων της εφαρμογής.
Μη απωλεστικός αλγόριθμος	Αλγόριθμος συμπίεσης ο οποίος δεν απορρίπτει πληροφορία κατά τη συμπίεση.
Μοντέλο έλικας	Μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών στην οποία οι διάφορες φάσεις εκτελούνται επαναληπτικά, σε μια σειρά από κύκλους βελτιώσεων μέχρι την παραγωγή μιας ικανοποιητικής τελικής έκδοσης.
Μοντέλο καταρράκτη	Μεθοδολογία ανάπτυξης εφαρμογών κατά την οποία οι διάφορες φάσεις εκτελούνται ακολουθιακά με μικρές ή καθόλου επικαλύψεις.
Νεκρό σημείο	Το σημείο εκείνο στο οποίο ισοσκελίζονται τα έξοδα με τα έσοδα της επιχείρησης.
Ορόσημο ανάπτυξης	Χρονικό σημείο κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης του έργου στο οποίο αναμένεται η παράδοση κάποιου επιμέρους προϊόντος του έργου.
Πλάνο εργασίας	Έγγραφο που περιγράφει τη διαδικασία ανάπτυξης της εφαρμογής ως προς το χρόνο, τις φάσεις και τους πόρους που απαιτούνται.
Πλατφόρμα ανάπτυξης	Το υπολογιστικό σύστημα στο οποίο αναπτύσσεται μια εφαρμογή πολυμέσων.
Πλατφόρμα εκτέλεσης	Το υπολογιστικό σύστημα στο οποίο εκτελείται μια εφαρμογή πολυμέσων. Ο όρος περιλαμβάνει τόσο τα χαρακτηριστικά του υλικού όσο και τα χαρακτηριστικά του λογισμικού.
Πλοήγηση	Η μετάβαση από ένα τμήμα της εφαρμογής στο άλλο.
Πρωτότυπο εφαρμογής	Έκδοση επίδειξης της εφαρμογής που δημιουργείται συνήθως κατά τη σχεδίαση με σκοπό να δώσει μια γενική εικόνα της.
Στοιχεία πολυμέσων	Τα κείμενα, οι εικόνες, οι ήχοι, τα αποσπάσματα βίντεο και συνθετικής κίνησης που περιέχονται σε μια εφαρμογή πολυμέσων.

Συνθετική κίνηση	Όρος που περιγράφει τη μεταβολή των χαρακτηριστικών μιας εικόνας στο χρόνο. Η συνθετική κίνηση επιτυγχάνεται με την εκτέλεση κατάλληλου προγράμματος το οποίο δημιουργεί την ακολουθία των απαραίτητων καρέ.
Τιμολόγηση /Κοστολόγηση Υπενθυμιστική διαφήμιση	Η διαδικασία προσδιορισμού της τιμής ενός προϊόντος. Κατηγορία διαφήμισης που σκοπεύει να ενισχύσει προηγούμενες διαφημιστικές προσπάθειες.
Υπερκείμενα	Κείμενα που μπορούν να παρουσιαστούν με γραμμικό ή μη γραμμικό τρόπο οργανωμένα σε κόμβους και συνδέσμους.
Χαρτογραφική εικόνα Χρονοδιάδρομος	Εικόνα που αναπαριστάται ως διδιάστατος πίνακας κουκίδων. Μεταφορά κατά την οποία τα διάφορα γεγονότα που εξελίσσονται σε μια εφαρμογή πολυμέσων τοποθετούνται πάνω σε έναν άξονα που συμβολίζει το χρόνο. Ο χρονοδιάδρομος έχει τη δυνατότητα να δείξει το χρόνο έναρξης, τη διάρκεια και το χρόνο λήξης ενός γεγονότος μέσα στην εφαρμογή.
Χρυσή έκδοση	Τελική έκδοση της εφαρμογής πολυμέσων.
Χρωματικό μοντέλο	Μέθοδος αναπαράστασης χρωμάτων.
Ψηφιοαναλογικός μετατροπέας	Ηλεκτρονικό κύκλωμα που εκτελεί τη διαδικασία της ψηφιοαναλογικής μετατροπής. γ
Ξενόγλωσσοι Όροι	
AIF/AIFF	Audio Interchange Files Format. Πρότυπο αποθήκευσης ψηφιοποιημένου ήχου.
AU	Sun Audio. Πρότυπο της εταιρείας Sun Microsystems για την αποθήκευση ψηφιοποιημένου ήχου.
Bitmap Image BMP	Βλέπε χαρτογραφική εικόνα. Πρότυπο αποθήκευσης χαρτογραφικής εικόνας που χρησιμοποιείται ευρύτατα στα Windows.
Break even point	Βλέπε νεκρό σημείο.
CDR	Το πρότυπο για τα αρχεία του σχεδιαστικού πακέτου CorelDRaw.
CD-R	CD-Recordable. Τύπος CD-ROM που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εγγραφή δεδομένων ή και ήχου.
CD-RW	CD-ReWritable. Τύπος CD-ROM με δυνατότητα διαγραφής ή/και επανεγγραφής δεδομένων.
Cel Animation	Τεχνική για την παραγωγή συνθετικής κίνησης, η οποία στηρίζεται στη διαδοχική προβολή εικόνων που απεικονίζουν διαφορετικά στιγμιότυπα μιας κίνησης.
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow, black. Χρωματικό μοντέλο που χρησιμοποιεί ως βασικά χρώματα το κυανό, το πορφυρό, το κίτρινο και το μαύρο. Χρησιμοποιείται ευρύτατα σε εκτυπώσεις.

DAT	Digital Audio Tape. Μέσο αποθήκευσης ψηφιακών δεδομένων σε ταινία.
DirectX	Βιβλιοθήκη της Microsoft για την υποστήριξη πολυμέσων.
DPCM (διαφορική παλμοκωδική κωδικοποίηση)	Differential Pulse Code Modulation. Μέθοδος κωδικοποίησης ψηφιακών δειγμάτων.
DPI	Dots Per Inch. Μονάδα μέτρησης της ανάλυσης οθόνης ή εκτυπωτή.
DVD	Digital Versatile Disc. Οπτικός δίσκος πολύ μεγάλης πυκνότητας για την αποθήκευση μεγάλου όγκου δεδομένων.
Feedback	Βλέπε ανάδραση.
FPS	Frames Per Second. Αριθμός προβαλλόμενων καρτέ ανά δευτερόλεπτο σε ένα απόσπασμα βίντεο ή συνθετικής κίνησης.
Frame	Βλέπε καρτέ.
GIF	Graphic Interchange Format. Πρότυπο χαρτογραφικών εικόνων. Κατάλληλο για γραφικά σε έγγραφα στον Παγκόσμιο ιστό. Υποστηρίζεται από πολλές πλατφόρμες.
HSB	Χρωματικό μοντέλο με παραμέτρους Hue, Saturation, Brightness.
HSL	Χρωματικό μοντέλο με παραμέτρους Hue, Saturation, Lightness.
JPEG	Joint Photographic Experts Group. Πρότυπο αποθήκευσης χαρτογραφικής εικόνας που χρησιμοποιεί μεθόδους απωλεστικής συμπίεσης.
MID	Μορφή αρχείου για τα μουσικά αρχεία MIDI.
MIDI	Musical Instrument Digital Interface. Πρότυπο που καθορίζει τον τρόπο δημιουργίας και αναπαραγωγής συνθετικού ήχου.
Milestone	Βλέπε ορόσημο ανάπτυξης.
MP3	Πρότυπο αρχείων ήχου με συμπίεση MPEG-1 Layer III.
MPEG	Οικογένεια προτύπων για την κωδικοποίηση ήχου και βίντεο από τον οργανισμό Motion Pictures Expert Group.
Path Animation	Τεχνική για την παραγωγή συνθετικής κίνησης η οποία στηρίζεται στη μετακίνηση ενός αντικειμένου πάνω σε μια προκαθορισμένη τροχιά.
PCM	Pulse Code Modulation (παλμοκωδική κωδικοποίηση) Μέθοδος κωδικοποίησης ψηφιακών δειγμάτων.
PICT	Πρότυπο με ευρεία χρήση στο περιβάλλον Macintosh.
PPI	Pixels Per Inch. Μονάδα μέτρησης της ανάλυσης μιας εικόνας.
PSD	Αρχεία υποστηριζόμενα από το Adobe Photoshop.
Quicktime VR	Τεχνολογία της Apple η οποία επιτρέπει τη δημιουργία εικονικών χώ-

[illegible]

Χρήσιμες διευθύνσεις Διαδικτύου

Άρθρα, Πληροφορίες	
http://www.aks.com/hasp/concept/how.htm	Ιστοσελίδες με πληροφορίες πάνω στον τρόπο λειτουργίας των συσκευών HASP.
http://www.aks.com/press_forum/gen98/hasp_sw_protect.html	Ιστοσελίδες με πληροφορίες πάνω στους τρόπους προστασίας μιας εφαρμογής μέσω λογισμικού.
http://www.culture.gr/6/64/law2121_gr.html	Ιστοσελίδα με το νόμο πνευματικής ιδιοκτησίας στην Ελλάδα.
http://www.demystified.com	Τοποθεσία με πληροφορίες για το Macromedia Director.
http://www.imtc.org	Τοποθεσία της Διεθνούς Συνεργασίας για Τηλεδιασκέψεις με Πολυμέσα.
http://www.mcli.dist.maricopa.edu/director	Ιστοσελίδα με πληροφορίες για το Macromedia Director.
http://www.medialab.ntua.gr/multi	Ιστοσελίδες στον κόμβο του Ε.Μ.Π. με πληροφορίες σχετικές με τα πολυμέσα.
http://www.mediamacros.com	Τοποθεσία με πληροφορίες για το Macromedia Director.
http://www.midi.org	Τοποθεσία για το πρότυπο Midi.
http://www.monash.edu.informatics/techme	Πανεπιστημιακή τοποθεσία με πληροφορίες για εργαλεία συγγραφής.
http://www.mpeg.org	Η επίσημη τοποθεσία για την τεχνολογία MPEG.
http://www.pbdatacom.se/empire/games/gamecopy_protections.htm	Ιστοσελίδες με πληροφορίες πάνω στους τρόπους προστασίας δίσκων CD-ROM.
http://www.sel.sony.com/SEL/consumer/dvd/index.html	Ιστοσελίδα με πληροφορίες για την τεχνολογία DVD δίσκων.
http://www.specbench.org/osg/web96/results/res97/q3	Ειδικές ιστοσελίδες με πληροφορίες για μετροπρογράμματα και συγκρίσεις.
http://www.terran.com	Τοποθεσία με πολλές πληροφορίες γύρω από την παραγωγή και επεξεργασία βίντεο στον υπολογιστή.

Λογισμικό	
http://www.adobe.com	Τοποθεσία της εταιρείας Adobe, με πληροφορίες γύρω από τα προϊόντα της και πληθώρα συμβουλών για την παραγωγή γραφικών και βίντεο.
http://www.allencomm.com	Τοποθεσία της εταιρείας Allen Communications με πληροφορίες γύρω από τα προϊόντα της για συγγραφή εφαρμογών πολυμέσων.
http://www.apple.com/developer	Τοποθεσία της εταιρείας Apple με πλήθος πληροφοριών γύρω από τεχνολογίες, προϊόντα, τεχνικές, καθώς και βιβλιοθήκη.
http://www.asymetrix.com	Τοποθεσία της εταιρείας Asymetrix με πληροφορίες γύρω από λογισμικό συγγραφής πολυμέσων.
http://www.autodesk.com	Τοποθεσία της εταιρείας Autodesk με πληροφορίες γύρω από λογισμικό δημιουργίας γραφικών σε δύο και τρεις διαστάσεις.
http://www.avid.com	Τοποθεσία της εταιρείας Avid με πληροφορίες γύρω από λογισμικό επεξεργασίας βίντεο.
http://www.corel.com	Τοποθεσία της εταιρείας Corel με πληροφορίες γύρω από λογισμικό παραγωγής γραφικών.
http://www.ktx.com	Τοποθεσία της εταιρείας Kinetix με πληροφορίες γύρω από λογισμικό δημιουργίας φωτορεαλιστικών εικόνων.
http://www.macromedia.com	Τοποθεσία της εταιρείας Macromedia με πληροφορίες γύρω από λογισμικό συγγραφής πολυμέσων.
http://www.microsoft.com	Τοποθεσία της εταιρείας Microsoft με πληροφορίες γύρω από τα λειτουργικά συστήματα και τα εργαλεία ανάπτυξής της.
http://www.ulead.com	Τοποθεσία της εταιρείας Ulead με πληροφορίες γύρω από λογισμικό παραγωγής γραφικών και βίντεο.

