

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2019-2020

ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΜΕ Λ.Τ ΑΣΩΠΙΑΣ

Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

ΘΕΜΑ:

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗ

Όνομα ομάδας 1^{ης} :REBEL FRIENDS

- 1) Βρούβα Ιωάννα
- 2) Κουρουμπέσης Νίκος
- 3) Ρέκα Ορνέλα
- 4) Σούκμαν Καούρ
- 5) Γκουλτζίτ Γκανγκάρ



Όνομα ομάδας 2^{ης} :FOUR TEENS

- 1) Κατσαμπούμι Φάμπιο
- 2) Κοτσίφης Μάριος
- 3) Σκουρτανιώτη Γεωργιάννα
- 4) Συκαράς Αποστόλης

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Γουλίτσα Παρασκευή- Πληροφορικής

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

1.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΗ.....	2
2.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ.....	2
3.ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ.....	4
4.ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ.....	6
5. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ;.....	6
6.ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΜΟΣ.....	7
7.ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ – ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ.....	10
8.ΟΡΙΣΜΟΣ 3D.....	10
9.Η 3D ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΟΡΑΣΗ.....	10
10.ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ.....	12
11.ΘΕΑΤΡΟ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.....	14
12.ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ- ΠΟΙΗΣΗ & ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ.....	15
13.E-BOOKS.....	16
14.ΟΙ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ PC.....	16
15.ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ MIDI.....	18.
16.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΥΝΘΕΣΑΙΖΕΡ;.....	19
17.ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ.....	20
18.ΟΠΕΡΑ.....	23
19.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΥΒΕΡΝΟΤΕΧΝΗ;.....	25
20.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΒΙΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΤΕΧΝΗ.....	25
21.ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ.....	26
22.ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ.....	28
23.ΤΙ ΕΙΝΑΙ AUDACITY.....	28

1.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΕΧΝΗ



Με τον όρο **Τέχνες** εννοείται η ψυχική δραστηριότητα ή δημιουργία που είναι σημαντική εξαιτίας της έλξης που προκαλεί στα ανθρώπινα συναισθήματα, διεγείροντας τον νου ή και το συναίσθημα. Είναι η δημιουργική έκφραση που μέσα στο έργο αποτυπώνει την ψυχική

κατάσταση, τα συναισθήματα, τις ιδέες, την αίσθηση ή τον οραματισμό του καλλιτέχνη. Η τέχνη κάποιες φορές εφαρμόζεται και σε πρακτικά αντικείμενα καθημερινής χρήσης, όπως ένα πήλινο μπουλ μέσα στο οποίο τοποθετούνται αντικείμενα ή ένας τοίχος που έχει βαφτεί με το προσωπικό σου γούστο. Η τέχνη βασίζεται στην **εμπειρία** και στο **ταλέντο**. Πολλοί διαφωνούν για το τι ακριβώς είναι τέχνη και έτσι ο ακριβής ορισμός της είναι ιδιαίτερα δύσκολος. Έτσι, πολλοί είναι αυτοί που συγχέουν την τέχνη με την **τεχνική**

ΟΙ ΔΕΚΑ ΚΑΛΕΣ ΤΕΧΕΣ

1. Αρχιτεκτονική
2. Γλυπτική
3. Εικαστικές τέχνες (Ζωγραφική, Χαρακτική)
4. Λογοτεχνία, Ποίηση
5. Μουσική
6. Θέατρο, (Οπερα, Χορός, Παντομίμα)
7. Κινηματογραφία (έβδομη τέχνη)
8. Φωτογραφία (όγδοη τέχνη)
9. Κόμικς (ένατη τεχνη)

2.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ

Ψηφιακή τεχνολογία είναι η τεχνολογία που χρησιμοποιείται σε σύγχρονες συσκευές για αναμετάδοση κάποιων δεδομένων με ιδιαίτερο τρόπο. Σε αντίθεση με την αναλογική, η **ψηφιακή τεχνολογία** αναμεταδίδει διαφόρων τύπων δεδομένα όχι με αναλογικά σήματα, αλλά με ψηφιακά: δηλαδή μεταδίδει δυαδικά ψηφία

Παράδειγμα ψηφιακής τεχνολογίας είναι η ψηφιακή τηλεόραση: πλέον δεν λαμβάνει με αναλογικά κύματα την εικόνα, αλλά λαμβάνει ψηφία τα οποία στο σύνολό τους σχηματίζουν την εικόνα. Σε πολύ γενικές γραμμές αυτή είναι η έννοιά .

LEONARDO DA VINCI

Ο Λεονάρντο ήταν ένας ικανός πειραματιστής ο οποίος προσπαθούσε να επαληθεύσει τις ιδέες του με ακριβείς παρατηρήσεις και μετρήσεις. Αν ένα πείραμα δεν ταίριαζε με την αρχική του ιδέα επανεξεραζόταν την ιδέα. Αν επιστήμη είναι ο συνδυασμός μαθηματικής ανάλυσης και πειράματος και ληφθεί υπόψη το ότι δεν είχε γνώσεις μαθηματικών ο Λεονάρντο, τότε δεν ήταν επιστήμονας. Ωστόσο η χρήση από αυτόν πειράματος και λογικής τον κατέτασσε στην χωρία των επιστημόνων. Η πρωτοτυπία του έγκειτο στα εξής: προώθησε τη μελέτη της οπτικής και της μυαλό. Είχε ευρεία και δημιουργική φαντασία, αδέσμευτη από την παράδοση, και χωρίς περιορισμούς από την τεχνική. Οι παρατηρήσεις του αποτυπώνονταν σε θαυμάσια σχέδια με ποικίλα σχόλια.



Από τα μέσα της δεκαετίας του 1480 ο ντα Βίντσι καταπιανόταν με όλα σχεδόν τα επιστημονικά πεδία. Σώζονται ως σήμερα σπουδές του και σχέδια, αυτόματων και μηχανοποιημένων συσκευών που αποτύπωναν την προτεραιότητα που έδινε στον αυτοματισμό και την αντικατάσταση της εργασίας. Τα σχέδια του και οι εφευρέσεις του ξεπερνούσαν συχνά κατά πολύ τις τεχνικές δυνατότητες της εποχής. Παράλληλα ήταν ένας ακούραστος συλλέκτης γνώσεων. Η βιβλιοθήκη του περιείχε έργα όπως τα Φυσικά του Αριστοτέλη Φυσική ή Ιστορία του Πλίνιου.

3.ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

Η Πληροφορική είναι νέα επιστήμη και κατάλληλη για το χειρισμό της γνώσης στην τέχνη. Τα προϊόντα της (προγράμματα, υπολογιστές, δίκτυα, αυτοματισμοί, ρομποτικές διατάξεις) συγκροτούν ένα σύνθετο πλέγμα εργαλείων που συμβάλλουν στην απόκτηση γνώσης και δεξιοτήτων, βοηθάνε τη σκέψη και τις αποφάσεις του ανθρώπου, ατομικά και συλλογικά. Με αυτά τα σύνθετα εργαλεία ο σημερινός πολιτισμός αντιμετωπίζει την πολυπλοκότητα της κοινωνικής ζωής και της παραγωγικής διαδικασίας.

3.1ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΠΤΩΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ

- Η τεχνολογία γέννησε νέες μορφές τέχνης (κινηματογράφος , φωτογραφία...)
- Διαμορφώθηκαν νέες μέθοδοι και δημιουργήθηκαν



καινούργια υλικά, βάσει των οποίων βελτιώθηκαν όλες οι μορφές τέχνης η ποιότητα τους ανυψώθηκε κατά πολύ οι τεχνοτροπίες πολλαπλασιάστηκαν και η τεχνική τους διευκολύνθηκε (π.χ νέα υλικά ,στη ζωγραφική και στην μουσική.)

- Δόθηκε η δυνατότητα της διάδοσης της τέχνης.(κυρίως μέσα μαζικής ενημέρωσης.)Σε όλα τα σημεία της γης και της γνωστοποίησης των οποίων έργων τέχνης ή των οποίων εκδηλώσεων τέχνης, ώστε οι πολίτες να έρθουν σε επαφή μαζί της.
- Τα τεχνικά μέσα συμβάλλουν στην συντήρηση των έργων τέχνης και στην κληροδότησα τους στις επόμενες γενιές .
- Δυνατότητα χρονολόγησης των μνημείων και άρα εξαγωγής συμπερασμάτων για την ιστορία της τέχνης και για τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ανά εποχή.
- Η τεχνολογία συντέλεσε στην ανύψωση των προβλημάτων τους.

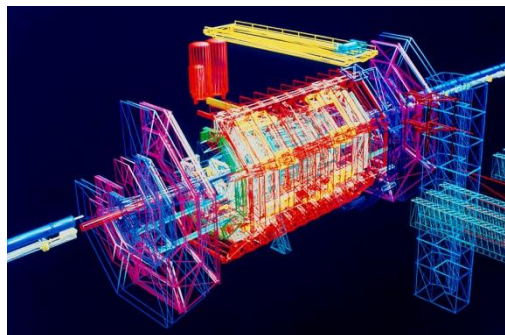
3.2ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΤΕΧΝΗΣ

- Εμπορευματοποίηση της τέχνης και μαζική παραγωγή των ποικίλων έργων της με σκοπό τη μεγιστοποίηση των κερδών ...υπο αυτές τις συνθήκες ,η προσοχή του δημιουργού δεν εστιάζεται στην ποιότητα και τα έργα τέχνης από ψυχαγωγικά αγαθά μετατρέπονται σε τυποποιημένα μέσα διασκέδασης.
- Λόγω της μαζικής παραγωγής το κάθε έργο τέχνης χάνει τη μοναδικότητα του και λόγω τεχνικών δυνατοτήτων είναι εφικτή η πλαστογράφηση και η αντιγραφή του, με αποτέλεσμα την απώλεια της αυθεντικότητας του.
- Οι επιπτώσεις της τεχνολογίας στο περιβάλλον αγγίζουν και τα μνημεία τέχνης ,καθώς η όξινη βροχή και οι ρύποι συντελούν στην καταστροφή και στη διάβρωση τους.
- Η τεχνολογία προσανατόλισε λαθεμένα τους ανθρώπους, οδηγώντας τους προς υλιστικές αξίες και απομακρύνοντας τους από αντίστοιχες πνευματικές ...ωστόσο ,η τέχνη αποτελεί πνευματικό αγαθό και άρα δεν συνιστά μια από τις βασικές προτεραιότητες των πολιτών, οι οποίοι στην ιεράρχηση τους δίνουν σημαντικό προβάδισμα στο χρήμα και στα υλικά αγαθά...
- Λόγω του διαμορφωμένου από την τεχνολογία του υλιστικού πνεύματος ,οι άνθρωποι εξωθούνται στην υπερεργασία ,προκειμένου να εξασφαλίσουν τις απαραίτητες χρηματικές μονάδες για την ικανοποίηση των καταναλωτικών τους επιθυμιών ,με αποτέλεσμα στην ελαχιστοποίηση του ελεύθερου τους και επομένως της αδυναμίας τους να απασχοληθούν με την τέχνη...

4. ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Στα πλαίσια της κοινωνίας της πληροφορίας έχουμε μια πραγματικότητα από υπερεσίες που άπτεται πάντως ατομικού και κοινωνικού επισητιού . Επίσης συμπεριλαμβανόται υπηρεσίες και τομείς δραστηριότητες όπως e-commerce , e-procurement (ηλεκτρονικές προμηθειες) e-learning, e-government, e- health,e-culture.

Το e- culture προέρχεται από επικοινωνιών) με την παραδοσιακή μορφή του πολιτισμικού την σύγκληση του ΤΠΕ (τεχνολογιών πληροφορικών τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας. Στο e-culture περιλαμβάνονται όλες οι εκφάνσεις του πολιτισμού με την αυστηρή η χαλαρότερη έννοια του όρου, που όμως τώρα δημιουργούνται , παρουσιάζονται , αποθηκεύονται , ανακτώνται, μεταδίδονται ,προβάλλονται, δέχονται πρόσβαση από την χρήση των υπηρεσιών και ευκολιών των Παράμεσα e-culture συμπεριλαμβάνονται και η: ψηφιοποίηση πολιτιστικού αποθέματος ,δημιουργία πολιτισμικού ψηφιακού περιεχομένου , δημιουργία πολιτισμικού ψηφιακού περιεχομένου , δημιουργία συστήματος διανομής-προβολής του πολιτισμού αποθέματος ,δημιουργία πολιτισμικών portal σε «ψηφιακή καλλιτεχνική» δημιουργία ,ψηφιακή τέχνη , εικόνες περιηγήσεις σε μουσεία , εικονικά μουσεία και αίθουσες τέχνης.



5. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΕΧΝΗ;



Η ψηφιακή τεχνολογία ήταν πολύ σημαντική στη διάδοση της τέχνης είτε με την VIDEO ART , είτε μέσω του διαδικτύου , καθώς δίνουν στον θεατή πληροφορίες για την έννοια του έργου τέχνης. Εδραιώθηκε στην Ελλάδα μέσω των μουσείων , των κέντρων τέχνης , των

γκαλερί , οπού παρουσιάζουν έργα τέχνης εγχώρια η του εξωτερικού . Πολλοί είναι οι καλλιτέχνες που δημιούργησαν χώρους για την διάδοση των εικαστικών τους δημιουργών η μέσω των δικτυακών τους τόπων , έδειχναν εικόνες από τη δουλειά τους. Η Ελλάδα έχει προχωρήσει αρκετά σε ότι αφορά τη σχέση της με την τεχνολογία και έχει εδραιωθεί στην παγκόσμια σκηνή.

6.ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

ΟΡΙΣΜΟΣ – ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ :

Με τον όρο ‘φωτορεαλισμός’ εννοούμε τη ρεαλιστική απεικόνιση των αντικειμένων και χώρων που έχουν σχεδιαστεί στον υπολογιστή. Αυτό επιτυγχάνεται ‘ντύνοντας’ τις επιφάνειες των αντικειμένων με υλικά, τοποθετώντας φωτεινές πηγές και δημιουργώντας συγκεκριμένες οπτικές γωνίες θέασης. Το αποτέλεσμα της διαδικασίας αυτής είναι ένα τρισδιάστατο σχέδιο στο οποίο τα αντικείμενα έχουν αληθοφανείς επιφάνειες και σκιές, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά των υλικών και το φωτισμό που ορίζουμε. Για την επίτευξη του στόχου αυτού χρησιμοποιούνται ειδικά προγράμματα απόδοσης χρωμοσκίασης (rendering), τα οποία υπολογίζουν την απεικόνιση βάση των ιδιοτήτων των επιφανειών – όπως το χρώμα, η σκίαση, η στιλπνότητα και η υφή- και τις συμπεριφοράς τους υπό συγκεκριμένες συνθήκες φωτισμού.

Γενικότερα, η απεικόνιση στον υπολογιστή εντάσσεται σε δυο κύριες κατηγορίες: την απεικόνιση εικονοστοιχείων (raster) και τη απεικόνιση διανυσμάτων (vector). Η μεν πρώτη αφορά την απεικόνιση φωτογραφιών ή θεμάτων ψηφιακής ζωγραφικής που συνήθως επεξεργάζονται με προγράμματα όπως το Photoshop, PhotoPaint κ.ά. Η δεύτερη αφορά την απεικόνιση εικονικών αντικειμένων που σχεδιάζονται στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας είτε προγράμματα γραφίστικης (CorelDraw, Illustrator) είτε προγράμματα γραμμικής σχεδίασης (AutoCad, MicroStation). Η σύγχρονη τάση είναι η χρήση και των δυο κατηγοριών προγραμμάτων για την επίτευξη του επιδιωκόμενου αποτελέσματος δηλαδή μιας φωτορεαλιστικής απεικόνισης των σχεδιαζόμενων αντικειμένων. Εφόσον μάλιστα αυτή συνδυαστεί με τη δυνατότητα περιστροφής και περιήγησης του μοντέλου, μπορεί να δώσει τη ψευδαίσθηση της μακέτας πλήρους κλίμακος.

ΦΩΤΟΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ

Μια φωτορεαλιστική απεικόνιση είναι μια εικόνα από υπολογιστή και χρησιμοποιείται κυρίως από τους μελετητές φωτισμού για λόγους παρουσίασης του τελικού αποτελέσματος όπως προτείνεται στον πελάτη και στον αρχιτέκτονα. Εάν απεικονίζει τρισδιάστατες σκηνές που περιέχουν φωτεινές πηγές, η απεικόνιση του φωτισμού συχνά αναφέρεται ως ‘φωτοσκίαση’. Ο φωτισμός υπολογίζεται από δυο διαφορετικούς τύπους φωτεινότητας: τη τοπική (local) και τη γενική (global). Η διαφορά μεταξύ των δυο τύπων είναι ότι στη περίπτωση της τοπικής, η κατανομή της φωτεινότητας υπολογίζεται μόνο σε σχέση με ένα συγκεκριμένο αντικείμενο και απεικονίζεται ανάλογα, δηλαδή η επιφάνεια ενός αντικειμένου που δεν ‘βλέπει’ τη φωτεινή πηγή απεικονίζεται ως η σκοτεινότερη. Η ένταση των ‘αποχρώσεων του

γκρι' εξαρτάται από την απόσταση του αντικειμένου από τη φωτεινή πηγή. Μόνο η τοπική σκιά του αντικειμένου υπολογίζεται, αλλά όχι οι σκιές που μειώνουν τη φωτεινότητα άλλων αντικειμένων στο χώρο. Οι σκιάσεις σε αντικείμενα που προκαλούνται από άλλα αντικείμενα ή το αποτέλεσμα του ανακλώμενου φωτός από κάποιο αντικείμενο λαμβάνονται υπόψη με τον τύπο της γενικής φωτεινότητας. Αυτό όπως είναι φυσικό είναι πολύ πιο δύσκολο να υπολογιστεί και απαιτεί σημαντικά μεγαλύτερους υπολογιστικούς χρόνους.

Επιπλέον, ο φωτορεαλισμός είναι η τρισδιάστατη αναπαράσταση των κτιρίων ή άλλων σχεδιαστικών αντικειμένων με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή, με πιστή αναπαράσταση των υλικών, των χρωμάτων και του φωτισμού βάσει των διαστάσεων σχεδίων του αντικειμένου. Οι φωτορεαλιστικές απεικονίσεις είναι πλέον απαραίτητες στην σημερινή εποχή για τον αρχιτέκτονα, πολιτικό μηχανικό, σχεδιαστή, διακοσμητή και ιδιώτη γιατί σε αντίθεση με την παραδοσιακή κατασκευή μακετών, πλέον χρησιμοποιούν τα εξελιγμένα 3d προγράμματα με αποτέλεσμα να σχηματίζουν μια πληρέστερη άποψη της υπό κατασκευή οικοδομής ακόμα και από τα αρχικά της στάδια. Διευκολύνει τον μελετητή να κατανοήσει και να βελτιώσει το έργο του, παρέχοντας παράλληλα τη δυνατότητα ελέγχου και οριστικοποίησης των χρωμάτων, των υλικών και της αισθητικής του έργου. Επιπροσθέτως δίνει την ευκαιρία στους μελλοντικούς αγοραστές να έχουν μία πλήρη άποψη για το αποτέλεσμα που πρέπει να περιμένουν από την ολοκλήρωση του υπό κατασκευή έργου. Ένα ακόμη πλεονέκτημα είναι πως με αυτόν τον τρόπο μειώνεται το κόστος από τις αλλαγές και τις διορθώσεις κατά την κατασκευή του έργου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

Τα προγράμματα υπολογισμού των επιπέδων φωτισμού για εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους έχουν επίσης εξελιχθεί ραγδαία τα τελευταία χρόνια.

Είναι σαφώς πιο εύκολα στη χρήση και ταχύτερα στην παραγωγή αριθμητικών αποτελεσμάτων για τα επίπεδα φωτισμού επιφανείας (illuminance σε lux) και λαμπρότητας (luminance σε cd/m²) σε ένα εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο με δυνατότητα δημιουργίας σχετικά απλοϊκών τρισδιάστατων απεικονίσεων των αποτελεσμάτων του φωτισμού. Οι



εικόνες αυτές είναι φωτομετρικά ορθές καθώς για τη δημιουργία τους χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα φωτιστικά με συγκεκριμένους τύπους λαμπτήρων. Αρχικά τα προγράμματα αυτά εξελίχθηκαν από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές φωτιστικών διεθνώς με σκοπό να βοηθήσουν τους μελετητές στο ορθό σχεδιασμό του φωτισμού ενός εσωτερικού χώρου. Τα προγράμματα αυτά είναι αρκετά απλά στη χρήση τους αλλά συνήθως περιορίζονται στη

χρησιμοποίηση των φωτιστικών της κατασκευάστριας εταιρίας. Τα τελευταία χρόνια έχουν εξελιχθεί προγράμματα από ανεξάρτητες εταιρίες όπως το Dialux, το Relux, το Litestar στην Ευρώπη και το Lumen Micro και AGI 32 στις Ηνωμένες Πολιτείες, που είναι τεχνολογικά πολύ πιο εξελιγμένα, προσφέρουν δυνατότητες εισαγωγής φωτομετρικών στοιχείων από μεγάλο αριθμό εταιρειών, κάνουν υπολογισμούς για τα επίπεδα του φυσικού φωτός και προσφέρουν ολόένα και πιο ικανοποιητικές τρισδιάστατες απεικονίσεις με δυνατότητα περιήγησης στο χώρο. Μια τυπική διαδικασία χρησιμοποίησης ενός προγράμματος υπολογισμού ξεκινάει με τη εισαγωγή των ακριβών διαστάσεων του χώρου, του επιθυμητού ύψους της επιφάνειας εργασίας, των επίπλων και άλλων αντικειμένων καθώς των ανακλαστικών ιδιοτήτων των επιφανειών. Υπάρχει η δυνατότητα μοντελοποίησης χώρων με ακανόνιστες διαστάσεις καθώς και η απευθείας εισαγωγή τρισδιάστατων σχεδίων σε ηλεκτρονική μορφή Autocad ως αρχεία .dxf. Στη συνέχεια επιλέγονται τα φωτιστικά που θα χρησιμοποιηθούν από την διαθέσιμη βιβλιοθήκη του προγράμματος. Τα φωτομετρικά τους χαρακτηριστικά εισάγονται με κάποια από τις διεθνώς αποδεκτές ηλεκτρονικές μορφές (Elumdat, TM14, IES). Στη συνέχεια ο μελετητής επιλέγει τη βέλτιστη διάταξη και αριθμό των φωτιστών ώστε να επιτύχει κάποιο δεδομένο επίπεδο φωτισμού που σύμφωνα με διεθνείς ή τοπικές οδηγίες και συστάσεις είναι το ιδανικό για το συγκεκριμένο τύπο δραστηριότητας. Η παρουσίαση των αποτελεσμάτων γίνεται είτε σε κλίμακες αποχρώσεων του γκρι είτε σε κλίμακες ‘ψευδών’ χρωμάτων (false colour) όπου κάθε απόχρωση αντιστοιχεί σε ένα δεδομένο εύρος τιμών φωτεινότητας ή λαμπρότητας.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΦΩΤΙΣΜΟΥ



7.ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ – ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Η κινηματογραφική τέχνη είναι μεν τέχνη του λόγου, κυρίως όμως είναι τέχνη της εικόνας και ως τέτοια συνδέεται αναπόσπαστα με την τεχνολογία και την αλματώδη εξέλιξή της. Τα σημαντικότερα ίσως επιτεύγματα σχετικά με την ανάπτυξη της κινηματογραφικής τεχνικής έγιναν στα τέλη του 1880, με κυριότερο ίσως, την εφεύρεση του κινητοσκοπίου από τον Ουίλλιαμ Ντίκσον, ο οποίος εργαζόταν στα εργαστήρια του Τόμας Έντισον. Το κινητοσκόπιο ήταν μία μηχανή προβολής, με δυνατότητα να προβάλλει την 5 κινηματογραφική ταινία σε ένα κουτί, το οποίο ήταν ορατό μόνο από έναν θεατή, μέσω μιας οπής με τη μέθοδο του στερεοσκοπίου.

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Η δημιουργία ταινιών μεγάλου μήκους με τη βοήθεια υπολογιστή δείχνει την κατεύθυνση που θα ακολουθήσουν οι κινηματογραφικές παραγωγές τα επόμενα χρόνια. Ο κινηματογράφος, βέβαια, από τεχνολογική άποψη, είναι από τα τελευταία οχυρά που ανθίστανται στην ψηφιακή τεχνολογία, σε σχέση με την τηλεόραση ή το ραδιόφωνο. Ο λόγος για αυτό το μεγάλο ποσοστό αντίστασης δεν είναι άλλος από την τεχνολογία του κινηματογράφου, που είναι μεικτή τεχνολογία (μηχανική και ηλεκτρική για τα συστήματα παραγωγής, χημική για τα συστήματα εγγραφής εικόνας κ.ο.κ.).

8.ΟΡΙΣΜΟΣ 3D

Με τον όρο 3D (three-dimensional) στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση εννοούμε την ψευδαίσθηση της αντίληψης του βάθους σε μια εικόνα τεχνολογία 3D προσφέρει στο κοινό μια ξεχωριστή κινηματογραφική. Ο θεατής, με τη χρήση ειδικών γυαλιών ξεχνά πως κάθεται σε μια αίθουσα περιτριγυρισμένος από κόσμο, αισθάνεται πως βρίσκεται στο επίκεντρο της δράσης και απολαμβάνει αξεπέραστη ποιότητα ήχου και εικόνας.

9.Η 3D ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ Η ΑΝΘΡΩΠΙΝΗ ΟΡΑΣΗ

Η ψευδαίσθηση της τρισδιάστατης εικόνας δημιουργείται με την ταυτόχρονη εμφάνιση δύο πλήρους μεγέθους, αλλά ελαφρώς διαφορετικών εικόνων της ίδιας σκηνής - μίας για το αριστερό μάτι και μίας για το δεξί. Οι διαφορές στις δύο εικόνες προορίζονται στο να δημιουργηθεί μία απομίμηση του τρόπου, με τον οποίο το σύστημα της ανθρώπινης όρασης βλέπει ένα αντικείμενο. Η απόσταση που χωρίζει τα μάτια ενός ανθρώπου κάνει το κάθε μάτι να βλέπει τα αντικείμενα από μία ελαφρώς διαφορετική γωνία, με αποτέλεσμα δύο ελαφρώς διαφορετικές παραλλαγές της ίδιας εικόνας. Ο εγκέφαλος επεξεργάζεται τις διαφορές αυτές ως πληροφορίες για τις 3 διαστάσεις δ του αντικειμένου και έτσι δημιουργεί την αντίληψη του βάθους.

AVATAR



‘Οι 300’



Simone

Ο σκηνοθέτης Βίκτωρ Ταράνσκι, απαυδισμένος από τα καπρίτσια των σταρ, ολοκληρώνει μια ταινία με τη Σιμόν, μια ψηφιακή φιγούρα φτιαγμένη στο κομπιούτερ. Όλοι θέλουν να γνωρίσουν τη νέα σταρ και ο Ταράνσκι εφευρίσκει δεκάδες τρόπους για να μην αποκαλύψει την απάτη του.

10.ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ

ΟΡΙΣΜΟΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

Τα κινούμενα σχέδια ή ταινίες κινουμένων σχεδίων είναι ταινίες, στις οποίες πρωταγωνιστούν ζωγραφιστές φιγούρες αντί για ηθοποιούς. Οι ηρωές τους είναι συνήθως άνθρωποι, ζώα ή φανταστικά πλάσματα, που είτε μιλούν και συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι, είτε όχι.

ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΚΟΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

WALT DISNEY

Ο Walt Disney ήταν σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιός και σχεδιαστής κινουμένων σχεδίων.

PIXAR

Η Pixar animation studios ή Pixar, είναι μια εταιρεία παραγωγής κινηματογραφικών ταινιών, που εδρεύει στο Έμερβιλ (Emeryville) της Καλιφόρνια των Ηνωμένων πολιτειών. Συνιδρύθηκε από τον Στηβ Τζομπς και μέχρι στιγμής έχει παρουσιάσει 12 παραγωγές με ιδιαίτερη επιτυχία.

MARVEL

Η Μάρβελ Κόμικς είναι αμερικανική εκδοτική εταιρεία κόμικς, η διασημότερη ίσως στον κόσμο και η μεγαλύτερη των ΗΠΑ μαζί με τη DC Comics. Οι χαρακτήρες της είναι πασίγνωστοι, με κυριότερους τον Σπάιντερμαν, τους X-Men, τους 4 Φανταστικούς, τον Χαλκ, τον Iron Man, τον Κάπταιν Αμέρικα και πολλούς άλλους.

WARNER BROS

Η Warner Bros ,είναι εταιρεία κινηματογραφικής παραγωγής που εδρεύει στην Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών και έχει δημιουργήσει εκατοντάδες κινηματογραφικές παραγωγές, με διάσημους ηθοποιούς σε ολόκληρο τον κόσμο.

ΉΡΩΕΣ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

ΜΙΚΙ ΜΑΟΥΣ

Η επίσημη ημερομηνία γέννησης του Μίκυ Μάους είναι η 18^η Νοεμβρίου 1928. Ανθρωπόμορφο ποντίκι , σύμβολο της Ντίσνευ και μία από τις πιο αναγνωρίσιμες φιγούρες παγκοσμίως. Δημιουργός του ο Ουόλτ Ντίσνευ που εμπύχωσε με την φωνή του τον Μίκυ στα πρώτα του βήματα.

ΤΟΥΙΤΙ

Ο Τουίτι είναι δημιούργημα του καρτουνίστα Μπομπ Κλάπετ. Φίγουρα των κινουμένων σχεδίων. Πρόκειται για ένα κίτρινο ανθρωπόμορφο καναρίνι, που βγήκε στις σειρές κινουμένων σχεδίων.

TEN TEN

Χάρτινος ήρωας που «γεννήθηκε» στις 10 Ιανουαρίου 1929 από το πενάκι του βέλγου κόμισσα Ζορζ Ρεμί ,γνωστότερου ως Εζρέ .Οι πρώτες του ιστορίες δημοσιεύτηκαν στο νεανικό ένθετο της εφημερίδας των Βρυξελλών '20ος αιώνας'.

11.Θέατρο και Τεχνολογία

Οι ιστοσελίδες των διαφόρων μπορούν να προσφέρουν πολλές δυνατότητες. Για παράδειγμα στην σελίδα του εθνικού θεάτρου <https://www.nt.gr/el/events/repertory> μπορούμε να δούμε τα τρέιλερ των θεάτρων και πληροφορίες για την παράσταση , αξιόλογο υλικό αρχείου, επίσης μπορούμε και να αγοράσουμε εισιτήρια από την σελίδα.

Σήμερα από το Εθνικό Θέατρο

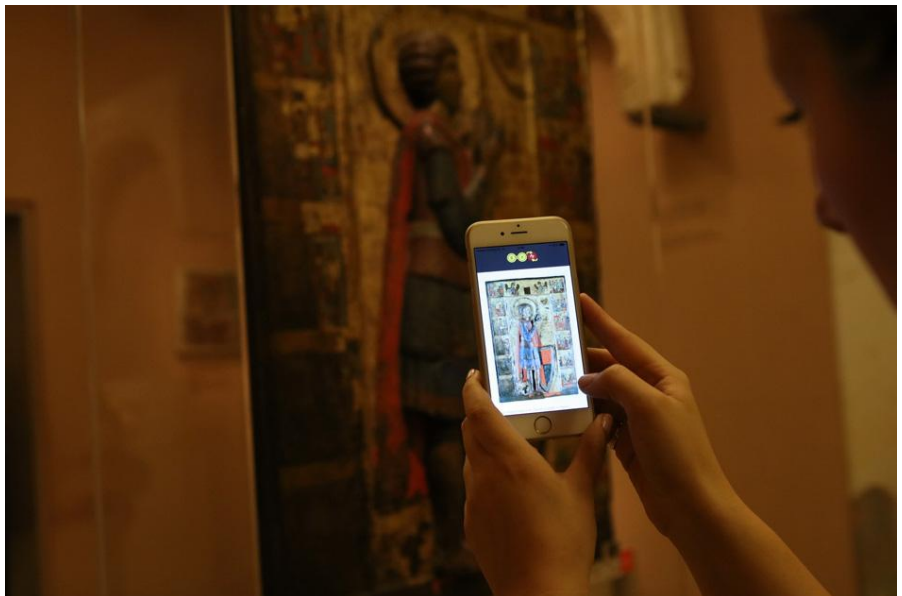
Μακμπέθ Ουίλλιαμ Σαίξπηρ Κεντρική Σκηνή 11:30,15:00

Η κυρία του Μαξίμ Ζορζ Φεντώ

ΚΤΙΡΙΟ ΤΣΙΑΛΛΕΡ - ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΣΚΗΝΗ 16:30,19:00

Οι νέες τεχνολογίες και τα μουσεία

Η χρήση των νέων τεχνολογιών στα μουσεία, τα τελευταία 20χρόνια, έχει φέρει επαναστατικά αποτελέσματα σε όλους τους τομείς, συντήρηση, η τεκμηρίωση, η αναπαραγωγή, η διάδοση είναι οι βασικότεροι τομείς τους οποίους επηρεάζουν οι νέες τεχνολογίες με καθοριστικό τρόπο. Ο πιο γνωστός και εμφανώς



επηρεασμένος τομέας, όμως, είναι η έκθεση των πολιτιστικών αντικειμένων στο κοινό, και η διαπεραστικότητα που εκφράζεται μετά " αντικειμένων και κοινό", μέσω εφαρμογών των νέων τεχνολογιών. αλλαγή της σχέσης του *μουσείου με το κοινό είναι καθοριστικής σημασίας, και έχει γεννήσει μια πλούσια, ακαδημαϊκή και όχι μόνο, συζήτηση γύρω από τα πλεονεκτήματα και τα προβλήματα των νέων τεχνολογιών που εφαρμόζονται στα μουσεία.

Τα τελευταία χρόνια, η ανάπτυξη στον τομέα των τεχνολογιών Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών (ICT) είναι εμφανής. Σήμερα, νέες τεχνολογίες παρέχουν δυνατότητες που δεν υπήρχαν πριν. Οι νέες αυτές τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για πληροφόρηση, ψυχαγωγία, διευκόλυνση ανθρώπινων εργασιών κλπ.



Ο ρόλος των μουσείων σήμερα, ανεξάρτητα από το είδος ή το μέγεθός τους, σχετίζεται με την πρόσβαση στη γνώση και την παροχή δυνατοτήτων για τη δημιουργία της, τη διατήρηση και

διάδοση βασικών αξιών προς όφελος της κοινωνίας, τη μη τυπική και δια βίου μάθηση. Τα μουσεία ανέκαθεν αποτελούσαν και αποτελούν χώρους παρουσίασης της ιστορίας και μέρη στα οποία μπορεί ο επισκέπτης να γνωρίσει από την ιστορία ενός τόπου, έως ήθη και έθιμα μιας άλλης εποχής. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια, προκειμένου να έρθουν πιο κοντά μουσείο και επισκέπτες, έχουν αναπτυχθεί διάφορες τεχνολογίες με σκοπό τη διάδραση του χρήστη με τα εκθέματα ενός μουσείου, την εικονική περιήγηση ενός επισκέπτη σε ένα μουσείο ή ακόμη και την καλύτερη αναπαράσταση του τρόπου με τον οποίο χτίστηκαν διάφορα σπουδαία ιστορικά οικοδομήματα.

12.ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΠΟΙΗΣΗΣ & ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

- Διαδραστική Λογοτεχνία-

- Το πώς: προτάσεις δημιουργικής αξιοποίησης των ΤΠΕ στη διδασκαλία της λογοτεχνίας. Με τον επεξεργαστή κειμένου: το λογοτεχνικό κείμενο αποκτά ρευστότητα, η οποία δεν είναι δυνατή στον έντυπο λόγο.
- Ενδεικτικές δραστηριότητες.
- Παραγωγή προσωπικού λόγου.
- Εργασίες με το λογισμικό παρουσίασης (powerpoint).
- Το διαδίκτυο.
- Wikis και συνεργατική γραφή. Πολύ χρήσιμα για τις νέες μεθόδους διδασκαλίας που προωθούν τα νέα προγράμματα
- Facebook και Twitterσπουδών: την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και τη μέθοδο project.
- Digital storytelling (ψηφιακή αφήγηση). Το digital storytelling σου δίνει τη δυνατότητα να κατασκευάσεις και να αφηγηθείς μια ιστορία, συνήθως

σύντομη, χρησιμοποιώντας οποιοδήποτε πολυμεσικό εργαλείο, όπως βίντεο, εικόνα, ήχο, φωνητική εγγραφή, κινούμενα σχέδια, γραφικά και φυσικά κείμενο .

13.E-BOOKS

Ορισμός: E -book είναι ένα βιβλίο σε ψηφιακή μορφή που εκδίδεται με σκοπό την ανάγνωσή του σε ηλεκτρονικό αναγνώστη, σε υπολογιστή ή άλλη ηλεκτρονική συσκευή. Παρόλο που μπορεί να διατίθεται και σε τυπωμένη εκδοχή ή να συνιστά ψηφιοποίηση ενός ήδη τυπωμένου βιβλίου, το ηλεκτρονικό βιβλίο δεν προϋποθέτει αναγκαστικά και ένα αντίστοιχο τυπωμένο βιβλίο .

Αλλά οι καιροί αλλάζουν και η μετάβαση από χαρτί στα bytes προετοιμάζεται όρος e-book(ηλεκτρονικό βιβλίο)ολοένα και διαδίδεται..Τα e-books σήμερα προσπαθούν να μιμηθούν τα παραδοσιακά βιβλία ,αξιοποιώντας όλες τις τεχνικές παραλλαγή: παρέχοντας σελιδοδείκτες ,σημειώσεις πάνω στο κείμενο ,υπογραμμίσεις και ευρετήρια .Διακινούνται ηλεκτρονικά και μπορούν να διαβαστούν από κάθε ενδιαφερόμενο , είτε online είτε αφού μεταφερθούν με την διαδικασία του κατεβάσματος(downloading)σε έναν υπολογιστή η σε άλλη φορητή συσκευή ανάγνωσης(e-books Reade

Ορισμένοι διατυπώνουν τον φόβο ότι διαφαίνεται ο κίνδυνος αντικατάστασης του εντύπου βιβλίου από το ηλεκτρονικό .Το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι πλέον πραγματικότητα . Καταργεί τα γεωγραφικά σύνορα .Η αποτυχία των dot.com εταιριών δείχνει απλώς ποσό καλά πρέπει να προετοιμάζεται κανείς πριν κάνει την είσοδο του στην νέα αγορά.

14.ΟΙ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ PC

Η ιστορική σχέση υπολογιστών και μουσικής άρχισε εδώ και πολλά χρόνια,



συγκεκριμένα όταν κατά το δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο τα εργαστήρια Bell Telephone Labs κατασκεύασαν έναν υπολογιστή ικανό να μεταβάλλει με αντιστρέψιμο τρόπο τα χαρακτηριστικά του ήχου κατά τη διάρκεια των τηλεφωνικών επικοινωνιών μεταξύ του Winston Churchill και του Franklin Roosevelt, ώστε να αποτραπεί η υποκλοπή τους από τους Γερμανούς. Από τον θηριώδη εκείνο υπολογιστή οδηγηθήκαμε βαθμιαία στην

εφεύρεση του τρανζίστορ και με την συνεχή τεχνολογική πρόοδο επιτεύχθηκαν στα μέσα περίπου της δεκαετίας του εβδομήντα επιτεύχθηκαν οι τρεις πρώτες σημαντικές και ουσιαστικές εξελίξεις στο χώρο της ηχητικής επεξεργασίας με τη βοήθεια των υπολογιστών. Η πρώτη από αυτές είναι ίσως και η καθοριστικότερης σημασίας στην ιστορία της ψηφιακής ηχητικής ηχογράφησης και δεν είναι άλλη από τη δημιουργία του διάσημου συστήματος Soundstream του Δρ. Thomas Stockham, που σηματοδοτεί την αφετηρία του ψηφιακού ήχου. Την ίδια περίπου περίοδο οι εταιρείες New England Digital Corporation και Fairlight ανέπτυξαν τους δύο πρώτους ψηφιακούς συνθετητές με τις ονομασίες Synclavier και QASAR M8 αντίστοιχα. Έκτοτε, έχουν παρέλθει περισσότερα από 25 χρόνια, το τοπίο έχει μεταβληθεί ριζικά και οι υπολογιστές τείνουν να αναλάβουν κατά αποκλειστικότητα τα ηνία της παγκόσμιας επαγγελματικής ηχητικής παραγωγής. Πλέον, οι υπολογιστές και η μουσική συνιστούν δύο έννοιες άρρηκτα συνδεδεμένες, ενώ εξαιρετικά σπάνια θα βρείτε έναν ερασιτεχνικό ή επαγγελματικό στούντιο που δεν χρησιμοποιεί τουλάχιστον έναν υπολογιστή για την περάτωση των ηχητικών του διεργασιών. Ο πόλος, όμως, και το προφίλ ενός υπολογιστή εξαρτάται από το λογισμικό που θα του φορτώσετε

ΤΟ ΙΔΙΑΙΤΕΡΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΜΙΑΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

Για να αποσαφηνίσετε τις ανάγκες σας και για να είστε σε θέση να συνθέσετε και να εκμεταλλευτείτε στο μέγιστο ένα μουσικό σύστημα σε PC, χρειάζεται πρώτα από όλα να κατανοήσετε τις ιδιαιτερότητες του εν λόγω περιβάλλοντος και συγκεκριμένα τη ροή των σημάτων δια μέσου αυτού. Στο διπλανό γράφημα θα δείτε έναν πλήρη σταθμό μουσικής δημιουργίας εις τα εξ'ων συνετέθη: απεικονίζονται με παραστατικό και αποκαλυπτικό τρόπο όλα τα επιμέρους τμήματα ενός συστήματος εγγραφής και επεξεργασίας ήχου, καθώς και οι μεταξύ τους συνδέσεις.

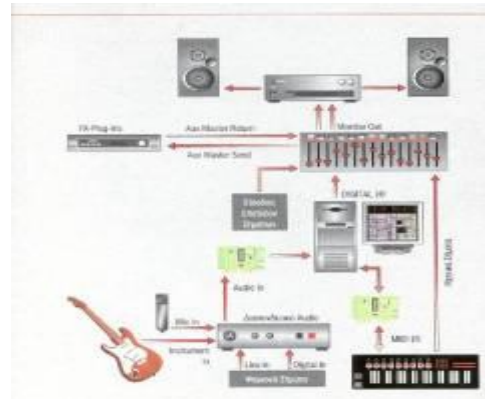


Οι συνδεσμολογίες και οι ροές των σημάτων είναι ενδεικτικές και έχουν επιλεγεί για την καλύτερη κατανόηση των δεδομένων, ενώ πρέπει να τονιστεί ότι με εξαίρεση τα ηχεία, τον ενισχυτή και το μικρόφωνο είναι δυνατόν να βρίσκονται στο εσωτερικό του υπολογιστή υπό μορφή λογισμικού (ακόμη και οι κάρτες ήχου, τη θέση των οποίων παίρνουν οι ηχητικές μονάδες σε μορφή λογισμικού ή αλλιώς virtual instruments). Αρκετές μάλιστα από αυτές μπορούν να αντικατασταθούν από άλλες ή και να παραλειφθούν εντελώς, όπως, για παράδειγμα, το μόντεμ που δεν είναι απαραίτητο αλλά η ύπαρξή του σας επιτρέπει να κατεβάσετε μουσικά αρχεία, προγράμματα, ήχους και πληροφορίες από το δίκτυο, καθώς και να επικοινωνήσετε με τα υπόλοιπα ανήσυχα και δημιουργικά μυαλά του πλανήτη μας. Το κέντρο του

συστήματος σας είναι ο υπολογιστής, στον οποίο τρέχει το κατάλληλο ηχητικό πρόγραμμα(ανάλογα με την εφαρμογή) που αναλαμβάνει (με τη βοήθεια επιμέρους τα ηχητικά σήματα στα).Για την είσοδο των σημάτων υπάρχουν πολλές

15.ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ MIDI

ε Το midi έφερε επανάσταση στη μουσική :ξεκίνησε αρχικά από το χώρο της μουσικής εκτέλεσης και κατόπιν προχώρησε στο περιβάλλον τα μουσικής δημιουργίας-έχετε τη δυνατότητα να γίνεται άνθρωποι-ορχήστρες και μάλιστα χωρίς να ξέρετε μουσική. Το ενδιαφέρον όμως είναι ότι το MIDI δεν έχει άμεση σχέση με τον ήχο και ότι τα συστήματα MIDI είναι στην πραγματικότητα εντολές και όχι ηχητικά σήματα. Το πρωτόκολλο MIDI αναπτύχθηκε για την επικοινωνία και τη συνεργασία των συνθετών και απαρτίζεται από μια σειρά εντολών που σας προσφέρουν τη δυνατότητα να ελέγξετε τη λειτουργία όσων συσκευών το υποστηρίζουν. Οι εντολές αυτές αφορούν στη μουσική εκτέλεση ενός κομματιού, στη μεταβολή ορισμένων παραμέτρων μιας κονσόλας και σε ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε. Η αποθήκευσή τους γίνεται σε ειδικά προγράμματα που ονομάζονται sequencers,απεικονίζονται στην οθόνη του υπολογιστή με πολλούς τρόπους και είναι πιθανόν στη συνέχεια να μεταβληθούν κατά βούληση. Η αναπαραγωγή τους πραγματοποιείται από τις μονάδες ήχου MIDI και έχετε την ευχέρεια να αλλάζετε τα όργανα με την ίδια λογική που αλλάζετε τις γραμματοσειρές σε ένα κείμενο του Word. Είναι δυνατόν δηλαδή να παίζετε ένα κομμάτι ακούγοντας τον ήχο ενός πιάνου και αφού το τελειώσετε να το βάλλετε να παίζει, αλλά αυτή τη φορά με τον ήχο ενός βιολιού ή μιας τρομπέτας.Τα δεδομένα MIDI τα εισάγετε είτε από το πληκτρολόγιο είτε από κάποιον εξωτερικό ελεγκτή MIDI. Στην τελευταία περίπτωση χρειάζεστε κάποιο διασυνδεδετικό MIDI, το οποίο όμως μπορεί να περιλαμβάνεται στην κάρτα ήχου. Όπως γίνεται αντιληπτό, το MIDI μετατρέπει τη μουσική δημιουργία σε παιχνίδι που δεν απαιτεί κάτι ιδιαίτερο από τον υπολογιστή σας, αφού γράφετε εντολές και όχι ήχο . GG

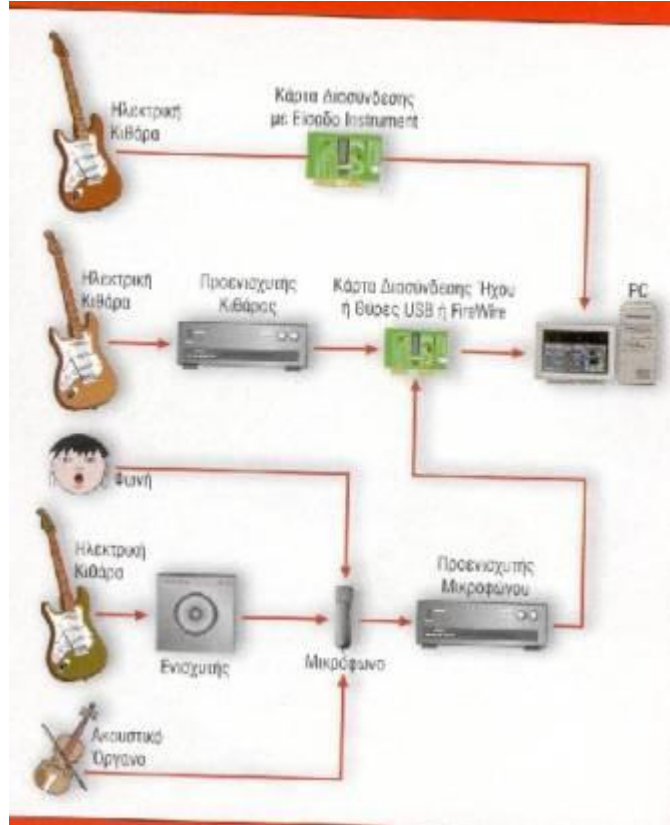


ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ ΗΧΗΤΙΚΩΝ ΣΗΜΑΤΩΝ

Έχετε ποτέ προσπαθήσει να συνδέσετε ένα «κανονικό» μικρόφωνο ή μια ηλεκτρική κιθάρα σε μια συνηθισμένη κάρτα ήχου; Αν ναι, τότε θα έχετε βρεθεί αντιμέτωποι με το ερασιτεχνικό και χωρίς υπερβολή «παράλογο» πρόσωπο των περισσότερων διασυνδεδετικών audio. Η πλειονότητα των sequencer είναι σε θέση να ανταποκριθεί στην ταυτόχρονη

διαχείριση τόσο των ηχητικών σημάτων όσο και των πληροφοριών MIDI. Ωστόσο, καθώς τα ηχητικά σήματα είναι πολλών ειδών, εξαιρετικά δύσκολα και σπάνια ικανοποιούνται όλες οι απαιτήσεις μας από μία μόνο κάρτα διασύνδεσης. **Ψηφιακά σήματα.** Οι υπολογιστές αποθηκεύουν, διαχειρίζονται και επεξεργάζονται σήματα ψηφιακής μορφής, που σημαίνει ότι αυτοί πρέπει να είναι η τελική μορφή των σημάτων μας. Στην περίπτωση που τα τελευταία είναι ήδη ψηφιακά, τα πράγματα είναι σχετικά απλά και η μεταφορά τους από μια εξωτερική συσκευή δεν έχει να υπερπηδήσει πολλούς σκοπέλους. Πάντως είναι αναγκαίο να ελεγχθούν δύο σημεία: πρώτον ότι

οι δύο κρίκοι της αλυσίδας είναι συμβατοί με την ανάλυση και τη συχνότητα δειγματοληψίας του σήματός μας και, δεύτερον ότι χρησιμοποιούν το ίδιο πρωτόκολλο και το ίδιο είδος υποδοχής για την ψηφιακή.



οι δύο κρίκοι της αλυσίδας είναι συμβατοί με την ανάλυση και τη συχνότητα δειγματοληψίας του σήματός μας και, δεύτερον ότι χρησιμοποιούν το ίδιο πρωτόκολλο και το ίδιο είδος υποδοχής για την ψηφιακή.

16. ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΥΝΘΕΣΑΙΖΕΡ;

Το συνθεσάιζερ είναι ένα ηλεκτρονικό μουσικό όργανο ικανό να παράγει ήχους μετατρέποντας ηλεκτρικά σήματα διαφόρων (σε ήχο). Τα ηλεκτρικά σήματα



παίζονται μέσω ηχείων. Τα συνθεσάιζερ μπορούν συνήθως να παράγουν μια μεγάλη ποικιλία ήχων. Μέσα σ' αυτούς τους ήχους συγκαταλέγονται ήχοι διαφόρων άλλων μουσικών οργάνων αλλά και ήχοι της απλής καθημερινότητας. Τα συνθεσάιζερ είναι συνήθως υπό την μορφή αρμονίου και δεν είναι λίγες οι φορές που πολλοί μπερδεύουν τα δύο

αυτά διαφορετικά μουσικά όργανα. Άλλες μορφές συνθεσάιζερ είναι αυτές από τις μορφές κιθάρας , βιολιού , τυμπάνων και πολλών πνευστών οργάνων .



17.ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ



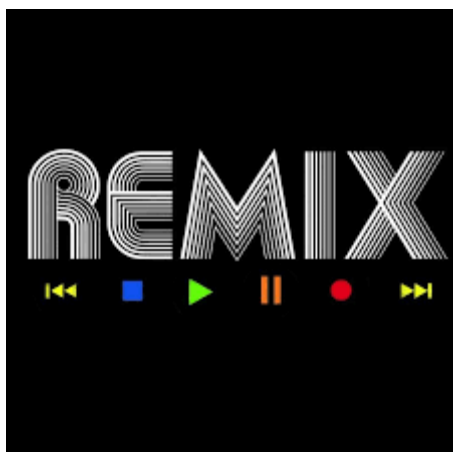
Ένα από τα πιο αναγνωρισμένα μουσικά είδη τον τελευταίο καιρό είναι η ηλεκτρονική μουσική ,η οποία ξεκίνησε το 1960 , μαζί με τη γέννηση του πρώτου ηλεκτρονικού synthesizer.Ο πρώτος της ηλεκτρονικής μουσικής,ήταν ο Jean-Michael Jarre,ο οποίος ήταν και ο πρώτος που έπαιξε στην όπερα του παρισιού με ήχους ελέκτρο σε συνδιασμό κλασσικής. Το 1964 ο Robert Moog προχώρησε ένα βήμα πιο πέρα και έγινε ο πρώτος , οποίος χρησιμοποίησε τα πρώτο αναλογικό Synthesizer και αναμφίβολα έδωσε το βήμα για την εξέλιξη του κινήματος. Η electronica θεωρείται μία από τις πρώτες μορφές που έδωσε ροή στο είδος και χρησιμοποίησε κυριώς μελωδικούς αλλά και αρμονικούς ήχους που αγγίζουν τα όρια της dance.

Με την πάροδο του χρόνου,τα είδη της ηλεκτρονικής μουσικής διασπάστηκαν σε διάφορες γκάμες ,όπως Techno, House , Acid Jazz , Trance Drum N Bass. Ο κάθε μουσικός ή dj άρχισε να ξεχωρίζει το είδος με βάση την ένταση αλλά και το πόσο βαθύς είναι ο ήχος .Η techno βοήθησε να εξελιχθεί το κίνημα ακόμα παραπάνω ,στα χέρια των καλύτερων djs, όπως οι Laurent Garnier , Ritchie Hawtin , 808 State ,οι οποίοι έβαλαν τη δική τους πινελιά , με τις δημιουργίες τους . Από το 1970 και μετά άλλαξαν πολλά ,οι γερμανοί Kraftwerk άρχισαν την πορεία τους κάνοντας συνδυασμούς διαφόρων στυλ, remix με hip hop αλλά και πραγματοποιώντας συνεργασίες με διάφορους μουσικούς όπως οι GRANDMASTER FLASH, Parliament FUNKADELIC και Inner City. Ταυτόχρονα, στην άλλη γωνία της γής , στην JAMAICA,καλλιτέχνες όπως οι King Tubby , Lee Perry και Augusto Pablo άρχισαν εκείνη την περίοδο σε πειραματικό στάδιο να ασχολούνται με τα synths και να δημιουργούν ένα καινούργιο ρεύμα με την ονομασία <Sound System> . Τα πάρτι τους ήταν συνήθως παράνομα , εκείνοι όμως έπαιζαν live στον κόσμο με τα μηχανήματα τους , προσθέτοντας τις περισσότερες φορές το γνωστό < rap >. Καθώς τα χρόνια περνούσαν , το hip hop αλλά και το rap οδήγησαν το αμερικανικό house σε ένα από τα δημοφιλέστερα στυλ μουσικής που άρχισε να παίζεται σε πολλά γνωστά clubs. Όπως το studio 54 στην

Νέα Υόρκη , με djs όπως ο Frankie Knuckles ,ο Tony Humpries, ο Larry Levan , ο Francois Kenorkian και πολλοί άλλοι. Τη γενικότερη τάση ακολούθησαν και jazz πιανίστες όπως οι Herbie Hancock , Chick Corea And Jan Hammer , οι οποίοι επίσης χρησιμοποίησαν καινούργιες μεθόδους , που οδήγησαν τη σκηνή της jazz ένα ακόμα βήμα παραπάνω . Ακολούθησαν πολλές παραγωγές αλλά και remixes με ύφος ηλεκτρονικό , έγιναν πολλά hits , και ο κόσμος άρχισε να < ψάχνεται > με την ηλεκτρονική μουσική ακόμα περισσότερο .Τα τελευταία 20 χρόνια , με την τεράστια εξέλιξη στα computers και στα synths , πολλοί καλλιτέχνες , στράφηκαν στην ηλεκτρονική μουσική , και έτσι ολόκληρη η βιομηχανία άρχισε να εξελίσσεται με γοργούς πλέον ρυθμούς . Περιοδικά , εξειδικευμένα μουσικά σχολεία άλλα και φεστιβάλ ήρθαν ονόματα έκαναν την άνοδο τους . Κάποια από τα ανερχόμενα πρόσωπα της και πολλά ονόματα ήταν ο Dj Emerson , ο Nick Warren και ο Sasha. Στις μέρες μας , η ηλεκτρονική μουσική δεν θα μπορούσε να μένει <υποταγμένη > μόνο στην άλλη άκρη του Ατλαντικού .Κάνει το γύρο του κόσμου , επηρεάζει και επιφέρει αλλαγές . Καλλιτέχνες και μπάντες κάνουν περιοδείες και μεταφέρουν τους ρυθμούς τους σε κάθε γωνιά της γης . Ο Fat Boy Slim και οι Chemical Brothers στην Αγγλία , οι Daft Punk και ο The Hacker στην Γαλλία είναι από τους πρώτους που σηματοδοτούν μια καινούργια αρχή . Αμέτρητες συναυλίες πραγματοποιούνται παντού και το τεράστιο κύμα της ηλεκτρονικής μουσικής συνεχίζει να παρασύρει μία μεγάλη μερίδα κοινού που το ακολουθεί και γεμίζει τα clubs και τα dancefloors όλου του κόσμου

REMIX

Το remix είναι μια διαφορετική εκδοχή ενός τραγουδιού , το οποίο έχουν πάρει από την γνήσια μορφή του και έχουν αλλάξει . Ένα remixer χρησιμοποιεί την μίξη ήχου για να συνθέσει μια εναλλασσόμενη κύρια καταγραφή ενός τραγουδιού , που προσθέτει ή που αφαιρεί τα στοιχεία , ή απλά που αλλάζει τη δυναμική , το ρυθμό , τον χρόνο , ή σχεδόν οποιαδήποτε άλλη πτυχή των διάφορων μουσικών συστατικών . Μερικοί ανακατεύουν ξανά περιλαμβάνοντας τις ουσιαστικές αλλαγές στη ρύθμιση μιας καταγραμμένης εργασίας ,αλλά πολλές είναι αρμονικές , όπως η δημιουργία μιας "vocal up " έκδοσης ενός λευκώματος που διαμορφώνει τη φωνή του τραγουδιστή . Τα



τραγούδια ανακατεύονται ξανά για ποικίλους λόγους :

- Για να δώσουν την έκδοση ενός τραγουδιού όπου δεν ήταν προηγουμένως διαθέσιμο.

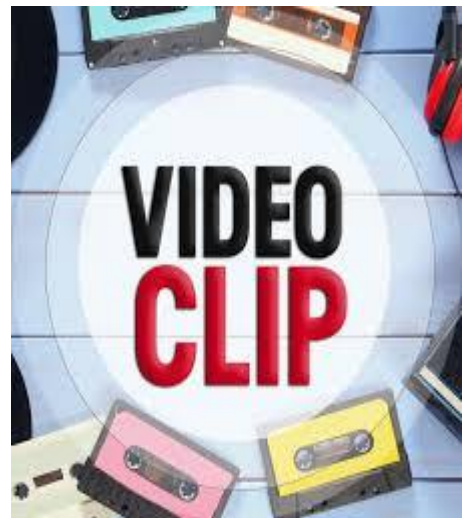


- Για να βελτιώσουν την πίστη ενός παλαιότερου τραγουδιού για το οποίο η αρχική κύρια καταγραφή έχει χαθεί ή έχει καταστραφεί.

- Για να αλλάξει ένα

τραγούδι , για να δώσουν σε ένα τραγούδι μια δεύτερη ευκαιρία στο ραδιόφωνο και σε clubs.

- ταιριάζει ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής.
- Για να αλλάξουν ένα τραγούδι για καλλιτεχνικούς λόγους , για να παρέχουν τις πρόσθετες εκδόσεις ενός τραγουδιού.
- Για να δημιουργηθεί μια σύνδεση μεταξύ ενός άγνωστου καλλιτέχνη και μιας επιτυχέστερης έκδοσης τραγουδιού .



. Ένα remix δημιουργείται με πολλούς τρόπους : αρχικά τα προγράμματα στα οποία φτιάχνονται τα remix διαφέρουν .Έπειτα , όπως προαναφέραμε , τα remixer διαμορφώνουν τον ρυθμό , τη ένταση , το χρόνο ή ακόμα και τη φωνή του τραγουδιστή . Επίσης , πολλές φορές οι λεγόμενοι dj συνδυάζουν τραγούδια παίρνοντας τον ρυθμό του ενός και τη φωνή του τραγουδιστή από το άλλο. Και έτσι , αυτοί είναι οι πιο βασικοί στην παραγωγή ενός remix.

ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΥΜΕ ΕΝΑ VIDEO – CLIP

Η παραγωγή ενός video – clip δεν είναι τόσο περίπλοκη όπως όλοι νομίζουμε . Η όλη διαδικασία είναι πολλή απλή και απαρτίζεται από μια κάποια στάδια . Αρχικά , ο καλλιτέχνης (εφ’ όσον έχει δημιουργήσει ένα κομμάτι και έχει γράψει τους στίχους του κομματιού με βάση μια ιστορία) καλείται να δημιουργήσει το concept (υπόθεση) του video – clip . Έπειτα πρέπει να επιλέξει τους ηθοποιούς , να διαλέξει τον ρόλο του καθενός και τον τρόπο ή το σύνολο των τόπων που θα απαρτιστεί όλο το σκηνικό . Έπειτα θα πρέπει να διαλέξει το προσωπικό (κάμερα –

μαν , σκηνοθέτης , κομπάρσοι κ.λ.π.) καθώς και να επιλέξει τα αντικείμενα τα οποία θα χρησιμοποιήσει . Τέλος γίνονται οι λήψεις , το μιξάζ και το βίντεο κλιπ είναι έτοιμο.

18.ΟΠΕΡΑ

Η Metropolitan Opera αποτελεί ένα ζωντανό σπίτι για τους πιο δημιουργικούς και ταλαντούχους καλλιτέχνες , συμπεριλαμβανομένων τραγουδιστών, παραγωγών , συνθετών , μουσικών ορχήστρας , σκηνοθετών, σχεδιαστών , εικαστικών , χορογράφων και χορευτών από όλο τον κόσμο. Metropolitan Opera ιδρύθηκε το 1883. Ξεκίνησε , έχοντας στο ρεπερτόριό της κάποιους από τους πιο σημαντικούς καλλιτέχνες του κόσμου. Το 1977 , η Met άρχισε μια τακτική σειρά τηλεοπτικών παραγωγών με τις επιδόσεις της La Boheme , η οποία παρακολουθείται τηλεοπτικά , από τέσσερα εκατομμύρια ανθρώπους . Τις επόμενες από 70 πλήρης παραστάσεις . Πολλές από αυτές τις παραστάσεις έχουν εκδοθεί σε βίντεο, Laserdisc , και DVD. Το 1995 , η Met εισήγαγε τους τίτλους ένα μοναδικό σύστημα ταυτόχρονης μετάφρασης . Οι Met τίτλοι εμφανίζονται σε μεμονωμένες οθόνες και είναι τοποθετημένοι στο πίσω μέρος των σειρών των καθισμάτων , για τα μέλη του ακροατηρίου που επιθυμούν να τα χρησιμοποιήσουν , σε συνδυασμό με την ελάχιστη απόσταση της προσοχής εκείνων που δεν χρειάζεται τους υπότιτλους . Οι τίτλοι διατίθενται για όλες τις Met παραστάσεις στα Αγγλικά , Ισπανικά και Γερμανικά. Κάθε εποχή οι συνεργαζόμενοι χώροι προβολής των έργων , προβάλλουν περισσότερες από 200 παραστάσεις όπερας στη Νέα Υόρκη. Περισσότεροι από 800.000 άνθρωποι παρακολουθούν τις παραστάσεις στην όπερα κατά τη διάρκεια της σεζόν . Με τις νέες πρωτοβουλίες που ανέλαβε η Met γίνεται πλέον και η διανομή μέσω των μέσων μαζικής ενημέρωσης και μέσω της τεχνολογίας , state – of – the – art. Τον Δεκέμβριο του 2006 , η εταιρεία ξεκίνησε την , The Met Live In HD , μια σειρά από ζωντανές μεταδόσεις , σε απόδοση υψηλής ευκρίνειας σε κινηματογραφικές αίθουσες σε όλο τον κόσμο. Η σειρά ξεκίνησε αρχικά με έξι μεταδόσεις ανά σεζόν , και εν συνεχεία επεκτάθηκε φτάνοντας τις 12 μεταδόσεις για την σεζόν 2010 -2011 , σε περισσότερα από 1.500 κέντρα σε 46 χώρες . Οι παραστάσεις του Live in HD ,μεταδίδονται σε δεύτερο χρόνο στην δημόσια τηλεόραση καθώς επίσης έχει αδειοδοτηθεί η κυκλοφορία ορισμένων εξ' αυτών σε DVD.Η Met σε συνεργασία με την πόλη της Νέας Υόρκης , το Υπουργείο Παιδείας και την Metropolitan Opera Guild , έχει αναπτύξει ένα πανεθνικό πρόγραμμα για μαθητές , για να τους δίδεται η δυνατότητα να παρακολουθήσουν ζωντανά σε υψηλή ευκρίνεια (HD) δωρεάν μεταδόσεις στα σχολεία τους .

Το πρόγραμμα των παραστάσεων 2019-2020 έχει ως εξής :

ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ	ΝΤΟΝ ΚΑΡΛΟ Τζουζέππε Βέρντι 08, 13, 15, 19, 21, 28 Δεκ 2019 02, 05 Ιαν 2020
ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ	ΒΟΤΣΕΚ Άλμπαν Μπεργκ 19, 23, 26, 31 Ιαν 2020 02 Φεβ 2020
ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ	ΠΑΠΙΣΣΑ ΙΩΑΝΝΑ Γιώργος Βασιλαντωνάκης 08, 15, 22 Μαρ 2020
ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ	ΜΕΣΑ ΧΩΡΑ Άγγελος Τριανταφύλλου 10, 12, 22, 23 Απρ 2020
ΑΙΘΟΥΣΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ	ΒΕΡΘΕΡΟΣ Ζυλ Μασνέ 10, 14, 17, 19, 21, 24 Μαΐου 2020

19.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΚΥΒΕΡΝΟΤΕΧΝΗ;

Το Cyberart ή αλλιώς κυβερνοτέχνη αναφέρεται στην κατηγορία τέχνης που παράγεται με τη βοήθεια του software ή και hardware υπολογιστών συχνά με μια διαλογική πτυχή πολυμέσων . Μπορεί επίσης να αναφερθεί στην τέχνη που παράγεται μέσω μιας διαδικασίας , οποιοδήποτε από τα βήματα της οποίας επηρεάστηκε από τα βήματα της οποίας επηρεάστηκε από τέτοιο software ή hardware υπολογιστή . Είναι είδος πολυμεσικής ψηφιακής τέχνης και ταυτόχρονα , επικοινωνιακή έκφραση του Μεταμοντερνισμού (ή κατ' άλλους της Υστερης Νεωτερικότητας) . Αποκηρύσσει κάθε συμβιβασμό και σοβαροφάνεια , εντάσσει στις λειτουργίες της την πολιτική , αλλά και το παιχνίδι , το χιούμορ και την ανταρσία , υιοθετεί την ομαδική συνεργασία μέσω δικτύων , τις πλανητικές κοινότητες , εναλλακτικές και μη, τη διαπολιτισμικότητα , και τη διεπιστημονικότητα . Προτείνει την αυτονομία της δημιουργικής έκφρασης αντί του μονόλογου της επίσημης μαζικής κουλτούρας και τη συμμετοχικότητα στη θέση του μοναχικού καλλιτέχνη – σταρ , διαχειρίζεται νέους μύθους , υιοθετεί μεθόδους τεχνολογικού ανταρτοπόλεμου (hacking και cracking) ή παρεμβαίνει στην πολιτική και πολιτισμική δυναμική του πραγματικού χώρου , με τη μορφή < μέσων τακτικής > (tactical media) . Εκδηλώνεται ως δράση , σχόλιο και παρέμβαση , συνειδητά στο περιθώριο της αγοράς , βασίζεται στον χρόνο (time based art) και έχει ορισμένα ειδικά χαρακτηριστικά : Διαδραστικότητα με χρήση υπερκειμερνου και υπερμέσων , μη γραμμική αφήγηση στο χώρο (< τόπο > πιο σωστά) της δυνητικής πραγματικότητας και των ψηφιακών πολυμέσων , τηλεπαρουσία σε πραγματικό χρόνο , μη ιεραρχικές δομές στην παραγωγή και την παρουσίαση του έργου τέχνης . Η χρήση του γραπτού λόγου με διάφορες τρόπους (και κοινή γλώσσα τα αγγλικά), είναι ένα από τα θεμελιώδη δομικά στοιχεία της κυβερνοτέχνης , η οποία από τη φύση της , προσφέρει τη δυνατότητα επικοινωνίας μέσα από εναλλακτικές ταυτότητες , και ανοιχτή δημοκρατία , στις τεχνολογικά ανεπτυγμένες περιοχές του πλανήτη.



20.ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΒΙΟΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΤΕΧΝΗ

Η είσοδος στον 21^ο αιώνα χαρακτηριστεί ως η είσοδος στην εποχή της Βιοτεχνολογίας .Η πρόοδος της τεχνολογίας της γενετικής και της μοριακής βιολογίας δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορη την τέχνη . Οι καλλιτέχνες της Bio-art δεν καίνε εργαστήρια , ούτε σκορπούν μικρόβια στην κοινωνία .

Χρησιμοποιούν το μυαλό τους και πολύ περισσότερο το χιούμορ τους , για να μας προβληματίσουν . Οι επιστήμες της ζωής συναντώνται με την τέχνη αλλά και με την πληροφορική για να εξηγήσουν τη ζωή . Αυτός είναι ο ορισμός της Bio – Art. Παραδείγματα βιοτεχνολογικής τέχνης : Διαγονιδιακή διασταύρωση ειδών . Η Μάρθα ντε Μένεζες δημιουργεί στο εργαστήριο πεταλούδες με σχέδια που δεν υπάρχουν στη φύση.1998/9: Η πολυμεσική εγκατάσταση του Εντουάρντο Κατς , με τίτλο < Γένεση >. Στο κέντρο , η κάμερα μεταφέρει μεγεθυμένη από το μικροσκόπιο την εικόνα από τη < ζωή > μιας καλλιέργειας βακτηριδίων που στη συνέχεια προβάλλεται στον τοίχο . Στους δύο πλαϊνούς τοίχους , προβάλλεται φράση από τη Βιβλική Γένεση , για την εξουσία πάνω στα ζώα και τα φυτά που ο θεός παραχώρησε στον Άνθρωπο . Ταυτόχρονα , η εικόνα μεταδίδεται μέσα από το Διαδίκτυο , δίνοντας δυνατότητα στον καθένα να διαδράσει με το έργο , με τηλεεπέμβαση πάνω στον υπεριώδη τη δυνατότητα στον φωτισμό , επηρεάζοντας έτσι την ταχύτητα πολλαπλασιασμού . Φυσικά και πρόκειται για μια μη γνωστή στο ευρύ κοινό τέχνη . Προκύπτει βεβαίως συχνά χάσμα μεταξύ τεχνολογικής εξέλιξης και ανθρωπιστικής συνείδησης .



21.ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ

Γενικότερα οι αμφισβητήσεις που προκύπτουν για την computer art αφορούν ποικίλα θέματα όπως :

- Ότι οι υπολογιστές ανήκουν σε κοινό περιορισμένο ταξικά και γεωγραφικά
- Τα πνευματικά δικαιώματα , που οφείλουν να αναθεωρηθούν νομικά

Κάποιοι ιστορικοί τέχνης τελικά αναρωτιούνται αν η πορεία προς την τεχνολογία είναι προαναγγελία μιας σύνθετης παρακμής της τέχνης .

Σίγουρα όμως είναι φυσικό η τέχνη να πασχίζει να επαναπροσδιοριστεί , για να συμμετέχει στις σύγχρονες εξελίξεις . Άλλωστε θα ήταν ποτέ δυνατό η αντίληψη μας για την τέχνη να παραμείνει η ίδια μετά το Διαδίκτυο ;

22.ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

Η κατοχή πνευματικών δικαιωμάτων παρέχει στον κάτοχο το αποκλειστικό δικαίωμα για το έργο, με μερικές εξαιρέσεις. Όταν ένα άτομο δημιουργεί ένα πρωτότυπο έργο, το οποίο έχει αποτυπωθεί σε ένα υλικό μέσο, τότε αποκτάει αυτόματα την κατοχή των πνευματικών δικαιωμάτων αυτού του έργου.

ΤΑ ΕΙΔΟΙ ΤΩΝ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ

- Ηχητικά και οπτικά έργα, όπως τηλεοπτικές εκπομπές, ταινίες και ηλεκτρονικά βίντεο
- Ηχογραφήσεις ήχου και μουσικές συνθέσεις
- Γραπτά έργα, όπως διαλέξεις, άρθρα, βιβλία και μουσικές συνθέσεις
- Οπτικά έργα, όπως εικόνες, αφίσες και διαφημίσεις
- Παιχνίδια βίντεο και λογισμικό υπολογιστή
- Θεατρικά έργα, όπως παραστάσεις και μιούζικαλ

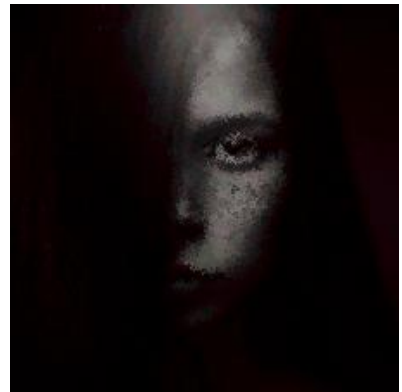
23.ΤΙ ΕΙΝΑΙ AUDACITY

Το **Audacity** είναι πρόγραμμα ψηφιακής επεξεργασίας ήχου και ηχογράφησης, που κυκλοφορεί σαν ελεύθερο λογισμικό και είναι ανεξάρτητο πλατφόρμας. Είναι διαθέσιμο για **Windows, Mac OS X, Linux** και **BSD**.

Κατά τη διάρκεια της εργασίας η μια ομάδα που είχε αναλάβει να επεξεργαστεί έναν ήχο ,αποφάσισε να επεξεργαστεί ένα ήχο στο πρόγραμμα audacity .Επιλέξαμε ένα τραγούδι του Μητροπάνου .Στο τραγούδι αυτό σε 2 σημεία βάλαμε ένα ήχο wamp .Αυτός ο ήχος ήταν παραμορφωτικός.Ενθουσιαστήκαμε πολύ σαν ομάδα γιατί μάθαμε να επεξεργαζόμαστε ήχους. Το πρόγραμμα audacity είναι πολύ καλό λογισμικό επεξεργασίας ήχου και θα θέλαμε να το ξαναχρησιμοποιήσουμε.



Η άλλη ομάδα που ήταν υπεύθυνη για την επεξεργασία φωτογραφίας αποφάσισε να επεξεργαστεί 2 φωτογραφίες χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα gimp.Πήραμε 2 φωτογραφίες και αλλάξαμε το χρώματα τους .Οι φωτογραφίες αριστερά όπως ήταν στην αρχή και δεξιά όπως επεξεργάστηκαν μετά.



Πηγές:

1. http://2lyk-pefkis.att.sch.gr/Downloads/drastiriotites/2014-15/kour_log.ppt
2. <https://support.google.com/legal/answer/3463239?hl=el>
3. http://3lyk-komot.rod.sch.gr/new/docs/2011_2012/project/art_technology.pdf