



Τεχνολογικό  
Πανεπιστήμιο  
Κύπρου

Σχολή Καλών και  
Εφαρμοσμένων Τεχνών

**Πτυχιακή εργασία**

**ΔΙΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ**

**Μαριλένα Παπακυριακού**

**Λεμεσός, Απρίλιος 2022**



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ  
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή εργασία

ΔΙΗΓΗΣΗ ΣΤΗΝ ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑΣ

της

Μαριλένας Παπακυριακού

Επιβλέπων Καθηγητής

Δρ. Δώρος Πολυδώρου

Λεμεσός, Απρίλιος 2022

## **Πνευματικά δικαιώματα**

Copyright © Μαριλένα Παπακυριακού, 2022

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής εργασίας από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέπων καθηγητή μου Δώρο Πολυδώρου για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση που μου παρείχε καθ' όλη την διάρκεια του εξαμήνου. Ακόμη θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους συγγενείς και φίλους , που προθυμοποιήθηκαν να βοηθήσουν και να με υποστηρίξουν κατά την διάρκεια της υλοποίησης αυτής της εργασίας.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η τεχνολογία αναπτύσσεται όλο και περισσότερο καθημερινά. Τον τελευταίο καιρό οι τεχνολογίες γνωστές ως εμβυθιστικές τεχνολογίες αναπτύσσονται ραγδαία. Μέσα σε αυτές τις τεχνολογίες βρίσκετε η εικονική πραγματικότητα. Η διήγηση ιστοριών υπήρξε από πολλά χρόνια πριν και με κάθε άφιξη καινούργιας τεχνολογίας ο άνθρωπος έβρισκε με τον ένα ή τον άλλο τρόπο να την ενσωματώσει σε αυτές. Η συγκεκριμένη πτυχιακή κάνει μια προσπάθεια να παρουσιάσει, γνωστή ιστορία της Ελληνικής μυθολογίας «Το κουτί της Πανδώρας» μέσα από την χρήση της εικονικής πραγματικότητας, συνδυάζοντας στοιχεία τρισδιάστατων αντικειμένων και σχεδίων ζωγραφισμένων στο χέρι. Ο χρήστης βιώνει την εμπειρία έχοντας το κείμενο της ιστορία μπροστά του, μπορεί να προχωρήσει στο επόμενο ή προηγούμενο κομμάτι της ιστορίας πατώντας συγκεκριμένα κουμπιά μέσα στο κόσμο της εμπειρίας. Ο χρήστης έχει την ικανότητα να βλέπει και να κινεί τα χεριά του στην εμπειρία. Η ιστορία συνοδεύτε με σχέδια που εμφανίζονται στον ουρανό και εν μέρη στον γύρω κόσμο. Στην εμπειρία υπάρχει και ένας αφηγητής ο οποίος αφηγείται το κομμάτι της ιστορίας που βρίσκετε μπροστά στον χρήστη κάθε φορά.

Η συγκεκριμένη ερευνά για να υλοποιηθεί πέρασε από διάφορες φάσεις. Αρχικά έγινε η βιβλιογραφική ανασκόπηση για συλλογή πληροφοριών. Ακολούθως έγινε η επιλογή της ακριβούς ιστορίας και η προεργασία όλου του σχεδιαστικού κομματιού βάση αυτής (οπτικό σενάριο, τρισδιάστατα μοντέλα, σχέδια). Επιπλέον έγινε ο πειραματισμός και η υλοποίηση του τεχνικού κομματιού της εφαρμογής και ακολουθήσε η ολοκλήρωση της εμπειρίας μετά της προσθήκης όλων των σχεδιαστικών και ηχητικών στοιχείων στον κόσμο. Έγινε ανάλυση αποτελεσμάτων οι οποίες και οδήγησαν στο τελικό συμπέρασμα.

**Λέξεις κλειδιά:** Ελληνική μυθολογία, Εικονική Πραγματικότητα, Τρισδιάστατος σχεδιασμός, Σχεδιασμός στο χέρι, Εμβυθιστικές τεχνολογίες, VR storytelling.

## **ABSTRACT**

Technology is evolving more and more every day. Technologies known as immersive technologies are developing rapidly. Within these technologies, virtual reality can be found. Storytelling has been around for many years and with each arrival of new technology, man finds a way to incorporate it into them. This thesis presents a well-known story of Greek mythology called "Pandora's box" using virtual reality, combining elements of three-dimensional objects and hand-painted drawings. While viewing the experience, the user has the text of the story in front of him, he can move on to the next or previous part of the story by pressing specific buttons in the world of the experience. The user can see and move his hands in the experience. Each story part is accompanied by drawings that appear in the sky and in some cases around the world. In the experience, there is also a narrator who narrates each part of the story.

The research went through various phases to be implemented. Initially, the literature review was done to collect information. Then the exact story was selected, and the design part of the project was prepared based on it (storyboard, 3D models, drawings). Afterward, the experimentation and implementation of the technical part of the application took place, followed by the completion of the experience after the addition of all the design and sound elements needed in the world. An analysis of the results was made which led to the final conclusion.

**Keywords:** Virtual Reality Storytelling, Greek mythology, 3D modeling and design, Hand drawn elements, Immersive technologies.