

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Μεταπτυχιακή διατριβή

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ
ΤΡΟΠΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΩΝ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ
ΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Κωνσταντίνος Τερλικκός

Λεμεσός 2013

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

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΟ
ΤΡΟΠΟ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΩΝ ΕΚΘΕΜΑΤΩΝ ΣΕ
ΕΝΑ ΜΟΥΣΕΙΟ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

του

Κωνσταντίνου Τερλικκά

Λεμεσός 2013

ΕΝΤΥΠΟ ΕΓΚΡΙΣΗΣ

Μεταπτυχιακή διατριβή

**Αναζητώντας ένα πιο αποτελεσματικό τρόπο
παρουσίασης των εκθεμάτων σε ένα μουσείο
εικονικής πραγματικότητας**

Παρουσιάστηκε από

Κωνσταντίνο Τερλικκά

Επιβλέπων καθηγητής _____

Δρ. Χαράλαμπος Πουλλής

Μέλος επιτροπής _____

.....

Μέλος επιτροπής _____

.....

Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου

Δεκέμβριος, 2013

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Κωνσταντίνος Τερλικκάς, 2013

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της μεταπτυχιακής διατριβής 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 Δρ. Χαράλαμπο Πουλλή για την καθοδήγηση του καθ' όλη την διάρκεια της έρευνας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η διερεύνηση, του καλύτερου εφικτού τρόπου παρουσίασης των εκθεμάτων, σε ένα εικονικό μουσείο. Για τους σκοπούς της έρευνας επιλέχθηκε να σχεδιαστεί ένα λαογραφικό εικονικό μουσείο, για τους λόγους που αναλύονται στην συνέχεια.

Για την ανάδειξη του καλύτερου τρόπου παρουσίασης των εκθεμάτων, σχεδιάστηκαν δύο εφαρμογές λαογραφικών εικονικών μουσείων. Στη συνέχεια αξιολογήθηκαν από δύο διαφορετικές ομάδες χρηστών, για να εντοπιστεί πια από τις δύο εφαρμογές βοηθά στην καλύτερη παρουσίαση των εκθεμάτων.

Το ένα εικονικό μουσείο δημιουργήθηκε με βάση τη δομή των υφιστάμενων λαογραφικών μουσείων, τηρώντας τους περιορισμούς του χώρου των εν λόγω μουσείων. Ενώ το δεύτερο δημιουργήθηκε τοποθετώντας τα εκθέματα σε ένα πρότυπο εικονικού χωριού της Κύπρου, στο πραγματικό τους χώρο και χρόνο αποφεύγοντας οποιουσδήποτε περιορισμούς του χώρου.

Ο σχεδιασμός των εφαρμογών έγινε στο λογισμικό «Autodesk-Maya» και η υλοποίηση τους έγινε στο «EONStudio» της «EONReality». Οι εφαρμογές εκτελέστηκαν σε ένα σύστημα εικονικής πραγματικότητας «VR CAVE».