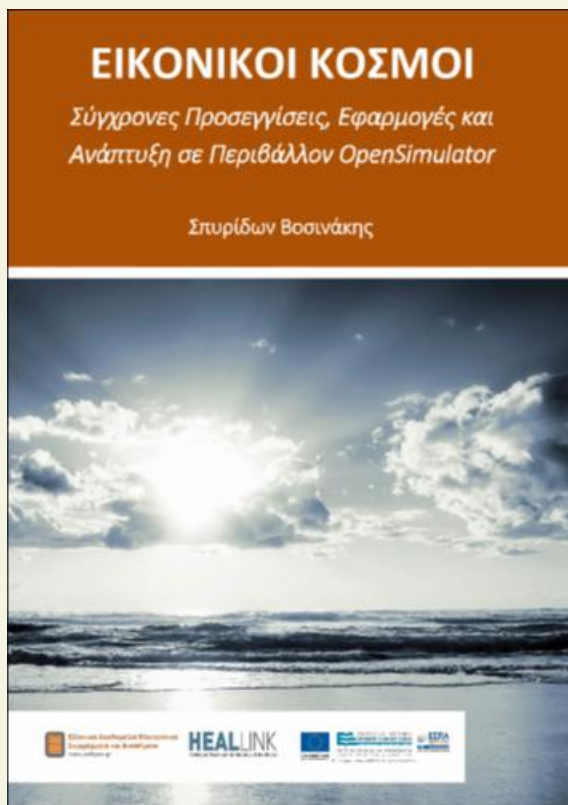




ΜΕΤΑΔΕΔΟΜΕΝΑ

Τίτλος: Εικονικοί Κόσμοι

Υπότιτλος: Σύγχρονες προσεγγίσεις, εφαρμογές και ανάπτυξη σε περιβάλλον OpenSimulator

Γλώσσα: Ελληνικά

ISBN: 978-960-603-226-4

Θεματικές Κατηγορίες: ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ, ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ, ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΕΣ

Λέξεις-κλειδιά: Εικονική Πραγματικότητα / Εικονικοί Κόσμοι / Κοινωνικά Μέσα / Εκπαίδευση / Πολιτιστική Κληρονομιά

Βιβλιογραφική Αναφορά: Βοσινάκης, Σ. (2015). Εικονικοί Κόσμοι [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <http://dx.doi.org/10.57713/kallipos-678>

Περίληψη

Οι Εικονικοί Κόσμοι είναι τρισδιάστατα συνθετικά περιβάλλοντα σε υπολογιστή, στα οποία πολλαπλοί χρήστες που εμφανίζονται ως «ενσάρκώσεις» (avatars) επικοινωνούν μεταξύ τους ή και με άλλες συνθετικές οντότητες, εξερευνούν και αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον, και κατασκευάζουν νέο περιεχόμενο. Σήμερα αποτελούν την πιο διαδεδομένη υλοποίηση των θεωριών και τεχνικών της Εικονικής Πραγματικότητας και βρίσκουν ποικίλες περιοχές εφαρμογής, όπως στην εκπαίδευση, στην εξάσκηση και προσομοίωση, στον πολιτισμό, στην ψυχαγωγία, στη συνεργατική εργασία. Υπάρχουν πολλές διαθέσιμες πλατφόρμες και εργαλεία ανάπτυξης Εικονικών Κόσμων με σημαντικές διαφοροποιήσεις ως προς τις διαθέσιμες λειτουργίες και τα τεχνικά χαρακτηριστικά. Ένα ανερχόμενο περιβάλλον είναι το Open Simulator, το οποίο βασίζεται στην τεχνολογία του δημοφιλούς Second Life και αποτελεί επιπλέον προϊόν ελεύθερου λογισμικού ανοικτού κώδικα (ΕΛ/ΛΑΚ - opensource), με αποτέλεσμα να μπορεί οποιοσδήποτε χρήστης να εγκαταστήσει,

να διαμορφώσει και να διαχειριστεί τον δικό του Εικονικό Κόσμο. Αντικείμενο του βιβλίου είναι οι σύγχρονες εξελίξεις, τεχνολογίες και εφαρμογές των Εικονικών Κόσμων. Στόχος του συγγράμματος είναι να αποκτήσει ο αναγνώστης: α) κατανόηση των τεχνολογιών απεικόνισης, κίνησης και προσομοίωσης που χρησιμοποιούν οι Εικονικοί Κόσμοι, β) κατανόηση των μεθόδων και τεχνικών σχεδίασης, ανάπτυξης και αξιολόγησης, γ) επίγνωση των σημαντικότερων περιοχών εφαρμογής και των ιδιαίτερων απαιτήσεών τους, δ) κατάρτιση στην εγκατάσταση, στη διαχείριση και στην ανάπτυξη περιεχομένου σε περιβάλλον Open Simulator. Το βιβλίο αποτελείται από δύο μέρη. Το πρώτο μέρος (Κεφ. 1-6) περιλαμβάνει το θεωρητικό τμήμα: τις τεχνολογίες, τις μεθόδους ανάπτυξης και τις εφαρμογές των ΕΚ. Το δεύτερο μέρος (Κεφ. 7-12) αφορά την εκμάθηση του περιβάλλοντος Open Simulator και της γλώσσας σεναρίων LSL/OSSL μέσα από την κατασκευή σύνθετων διαδραστικών περιβαλλόντων σε διάφορες περιοχές εφαρμογής.

