



## METADATA

**Title:** Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας

**Other Titles:** -

**Language:** Greek

**ISBN:** 978-960-603-382-7

**Subject:** MATHEMATICS AND COMPUTER SCIENCE

**Keywords:** Virtual Reality / Human Computer Interaction / Computer Graphics / Software Engineering / Software Development

**Bibliographic Reference:** Lepouras, G., Antoniou, A., Platis, N., & Charitos, D. (2015). Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας [Undergraduate textbook]. Kallipos, Open Academic Editions. <http://hdl.handle.net/11419/2546>

### Abstract

Το σύγγραμμα στοχεύει στην παρουσίαση του θεωρητικού υπόβαθρου, των τεχνολογιών, τεχνικών σχεδιασμού, υλοποίησης και αξιολόγησης καθώς και εφαρμογών των Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας. Το προτεινόμενο σύγγραμμα στοχεύει σε φοιτητές, προπτυχιακούς αλλά και μεταπτυχιακούς, που θέλουν να εξοικειωθούν με την ανάπτυξη Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας. Θέλουμε να προσφέρουμε ένα ολοκληρωμένο ηλεκτρονικό βιβλίο που θα καλύπτει όλα τα θέματα σχετικών τομέων όπως Μαθηματικών, Ηλεκτρολόγων Μηχανικών, Εργονομίας, Ψυχολογίας και βέβαια Πληροφορικής που είναι αναγκαία για την κατανόηση των ιδιοτήτων της ανάπτυξης ενός Συστήματος Εικονικής Πραγματικότητας.

Κινούμενο προς αυτήν την κατεύθυνση το βιβλίο αποτελείται από 5 Μέρη:

ΜΕΡΟΣ Α – ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ

ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή στην Εικονική Πραγματικότητα

Κεφάλαιο 2. Ο Άνθρωπος

Κεφάλαιο 3. Μαθηματικό Υπόβαθρο

ΜΕΡΟΣ Β – ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

Κεφάλαιο 4. Μονάδες Εισόδου

Κεφάλαιο 5. Μονάδες Εξόδου

Κεφάλαιο 6. Αρχιτεκτονικές Συστημάτων Εικονικής Πραγματικότητας

ΜΕΡΟΣ Γ – ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Κεφάλαιο 7. Σχεδιασμός Εμπειρίας

Κεφάλαιο 8. Δημιουργία Εικονικού Κόσμου

Κεφάλαιο 9. Σχεδιασμός Διάδρασης

Κεφάλαιο 10. Αξιολόγηση

ΜΕΡΟΣ Δ – ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Κεφάλαιο 11. Μάθηση και Διασκέδαση

Κεφάλαιο 12. Ιατρική

Κεφάλαιο 13. Στρατιωτικές Εφαρμογές

Κεφάλαιο 14. Κατασκευές

Κεφάλαιο 15. Οπτικοποίηση

ΜΕΡΟΣ Ε – ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα Α. Αναφορές

Παράρτημα Β. Σύντομη Παρουσίαση Εργαλείων Ανάπτυξης