

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



ΘΕΜΑ

**ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΗΣ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΜΕ ΘΕΜΑ :
MORPHING ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗ
ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ



MORPHING ΚΑΙ VR

ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ:

ΜΗΤΣΙΟΥ ΑΝΑΣΤΑΣΙΑ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΟΥ ΝΙΚΗ

ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:

ΜΑΪΡΓΙΩΤΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Κλάδος της πληροφορικής που ασχολείται με τη χρησιμοποίηση πολλών βασικών στοιχείων των ψηφιακών δεδομένων, όπως είναι το κείμενο, τα γραφικά, η εικόνα, η κινούμενη εικόνα, ο ήχος και το βίντεο, τα οποία συνδυάζονται μεταξύ τους με κανόνες αισθητικής, ψυχολογίας και ανθρώπινης συμπεριφοράς για την αναπαράσταση, παρουσίαση, αποθήκευση, μετάδοση και επεξεργασία πληροφοριών.

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τα βασικά χαρακτηριστικά των συστημάτων πολυμέσων είναι :

- Έλεγχος μέσω υπολογιστή.
- Ολοκληρωμένα συστήματα.
- Μη Γραμμική οργάνωση της πληροφορίας.
- Αλληλεπιδραστικότητα.

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ

Ανάλογα με τον ρόλο που έχει ένας χρήστης, στα διάφορα συστήματα πληροφοριών διακρίνονται δύο τρόποι παρουσίασης της πληροφορίας:

- Παθητική παρουσίαση
- Ενεργητική παρουσίαση

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



ΚΑΤΗΓΟΡΙΟΠΟΙΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι κατάταξης των εφαρμογών πολυμέσων σε κατηγορίες, με πιο καθιερωμένες αυτές που βασίζονται στον τρόπο διανομής και τον τρόπο χρήσης τους.

- Ανάλογα με τον τρόπο διανομής
- Ανάλογα με την χρήση

ΠΟΛΥΜΕΣΑ



ΒΑΘΜΟΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

Αποτελεί το κριτήριο διάκρισης μεταξύ πολυμέσων και υπερμέσων. Μπορούμε να διακρίνουμε δύο επίπεδα αλληλεπιδραστικότητας:

α) Αλληλεπιδραστικότητα 1ου βαθμού.

Περιορίζει το χρήστη σε μια σειρά επιλογών μέσα από ένα σύνολο δυνατοτήτων που έχει προκαθορίσει ο σχεδιαστής του περιβάλλοντος.

β) Αλληλεπιδραστικότητα 2ου βαθμού.

Ο χρήστης παρεμβαίνει στην εφαρμογή ενεργητικά και ουσιαστικά.

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΔΙΕΠΙΦΑΝΕΙΩΝ

- Ελαχιστοποίηση ενεργειών του χρήστη
- Υποβοήθηση προσανατολισμού
- Απλότητα συστήματος
- Διάταξη περιεχομένου οθονών
- Προστασία από επικίνδυνες ενέργειες του χρήστη
- Ανάδραση
- Παροχή βοήθειας
- Έλεγχος από το χρήστη
- Μηνύματα σφάλματος
- Διαφάνεια
- Συνέπεια
- Προσαρμοστικότητα

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΙΚΟΝΙΔΙΩΝ

- Συνοχή εικονιδίων εφαρμογής
- Ευκρίνεια
- Νοηματικό περιεχόμενο εικονιδίου
- Εξάρτηση από τα συμφραζόμενα
- Η χρήση χρώματος
- Ανεξαρτησία από το πολιτισμικό υπόβαθρο του χρήστη

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΜΟΝΤΕΛΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Τα μοντέλα διαδικασίας χωρίζονται στις παρακάτω φάσεις: Σύλληψη και Ανάλυση της εφαρμογής, Σχεδίαση, Υλοποίηση, Ολοκλήρωση, Λειτουργία και Συντήρηση.

- Μοντέλο Καταρράκτη διαδικασία η οποία ακολουθεί διαδοχικά τα παραπάνω στάδια.
- Ελικοειδές μοντέλο παρουσιάζει την ανάπτυξη του προϊόντος σαν μια εξελικτική διαδικασία διαδοχικών βελτιώσεων ενός αρχικού πρωτοτύπου.
- Αστεροειδές μοντέλο η αυστηρή ακολουθία των φάσεων που εισηγούνται τα άλλα μοντέλα που αναφέρθηκαν ήδη δεν είναι απαραίτητη.

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΕΙΔΗ ΣΤΥΛ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

- Γλώσσα εντολών
- Μενού
- Φυσική γλώσσα
- Συμπλήρωση φορμών
- Απευθείας χειρισμός

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΔΙΕΠΑΦΗ ΧΡΗΣΤΗ(INTERFACE)1

Η διεπαφή χρήστη αφορά δύο θέματα. Την εμφάνιση του περιεχομένου και την πλοήγηση του χρήστη στην εφαρμογή. Για να σχεδιάσουμε μια εφαρμογή καλύτερα τόσο σε εμφάνιση όσο και στην πλοήγηση πρέπει να κινούμαστε σε δύο άξονες : την αισθητική και την εργονομία. Η διεπαφή πρέπει να είναι το περιτύλιγμα και δεν πρέπει να αποσπά την προσοχή του χρήστη. Χρήστες με ειδικές ανάγκες πιθανά να απαιτούν συγκεκριμένες μορφές ή τροποποιήσεις σε κάποιο interface.

ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



ΔΙΕΠΑΦΗ ΧΡΗΣΤΗ(INTERFACE)2

Ο χρήστης περιμένει από την διεπαφή :

- α) να είναι εύκολη στην χρήση
- β) να μην αλλάζει τον τρόπο που έχει μάθει να χρησιμοποιεί τον Η/Υ
- γ) να του παρέχει καλό βαθμό λειτουργικότητας
- δ) να παρουσιάζει το περιεχόμενο με τον σωστό τρόπο
- ε) να είναι πρωτότυπη
- στ) να διατηρεί το ενδιαφέρον
- ζ) να του επιτρέπει να παρεμβαίνει και να επιλέγει ο ίδιος πώς θα δει την πληροφορία.

TOOLBOOK



TOOLBOOK II INSTRUCTOR

Είναι ένα προϊόν που μας βοηθά να αναπτύξουμε πολυμεσικές εφαρμογές. Μπορούμε να συγγράψουμε (author), να διαχειριστούμε (manage), να διανείμουμε (distribute) και να αποκτήσουμε πρόσβαση σε αλληλεπιδραστικές online εφαρμογές μάθησης. Είναι ένα πρόγραμμα συγγραφής που επιτρέπει στους developers στους σχεδιαστές εκπαιδευτικών μαθημάτων κτλ να σχεδιάσουν, να προσαρμόσουν και να παραδώσουν online learning εφαρμογές.

TOOLBOOK



ΤΡΟΠΟΙ ΔΙΑΝΟΜΗΣ

- Με τη βοήθεια του internet
- Μέσω ενός τοπικού δικτύου
- Με κάποιο CD-ROM

TOOLBOOK



ΠΡΟΪΟΝΤΑ TOOLBOOK

- Εκπαιδευτικά προγράμματα
- Online παρουσιάσεις
- Εφαρμογές που χρησιμοποιούνται σε περίπτερα πληροφοριών
- Catalogs
- Παιχνίδια

TOOLBOOK



ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

PHOTOSHOP



ADOBE PHOTOSHOP

Το PHOTOSHOP είναι ίσως το πιο δημοφιλές πρόγραμμα για τη δημιουργία και τη μετατροπή εικόνων. Πρέπει να αναφέρουμε ότι δεν είναι ένα κλασσικό πρόγραμμα σχεδίασης ή ζωγραφικής. Αντίθετα είναι ένα πρόγραμμα σχεδίασης που αποθηκεύει πληροφορίες σχετικά με τις εικόνες, με τη μορφή μαθηματικών εκφράσεων (vectors).

PHOTOSHOP

PHOTOSHOP



ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



