

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ Η' ΕΞΑΜΗΝΟ

ΑΜΑΛΙΑ ΦΩΚΑ
ΕΠΙΚΟΥΡΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

Τμήμα Πλαστικών Τεχνών & Επιστημών της Τέχνης

Περιεχόμενο Μαθήματος

2

- Η διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού έργου

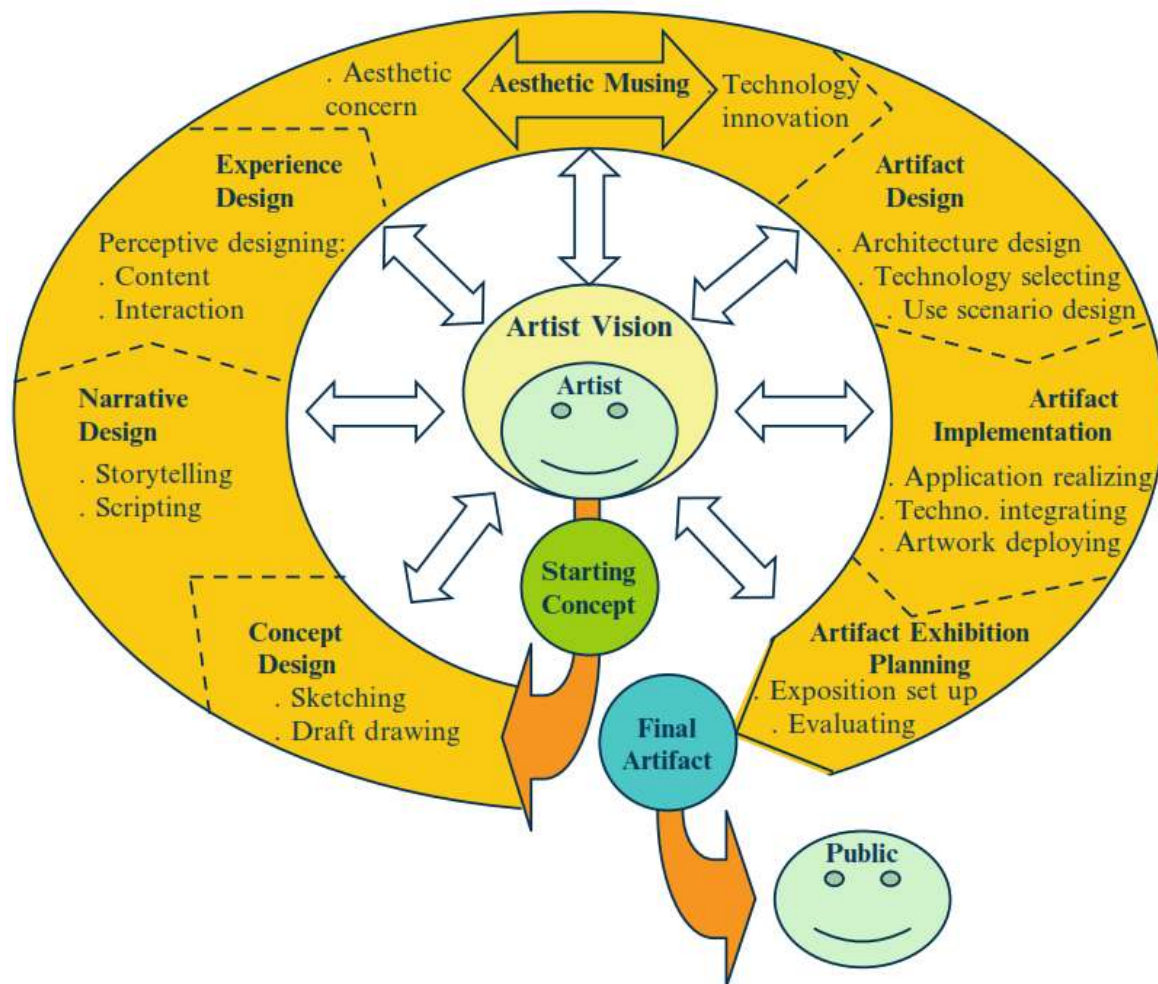
Ανάπτυξη Ψηφιακών Έργων

3

- Σημαντικές πτυχές
 - ▣ Η σύλληψη της ιδέας
 - ▣ Η απαιτούμενη τεχνολογική καινοτομία
 - ▣ Οι δεξιότητες παραγωγής του έργου
 - ▣ Η τύχη
- Συνεργασία
 - ▣ Καλλιτεχνών
 - ▣ Προγραμματιστών
 - ▣ Τεχνικών / μηχανικών
 - ▣ Επιστημόνων
 - ▣ κ.λπ.

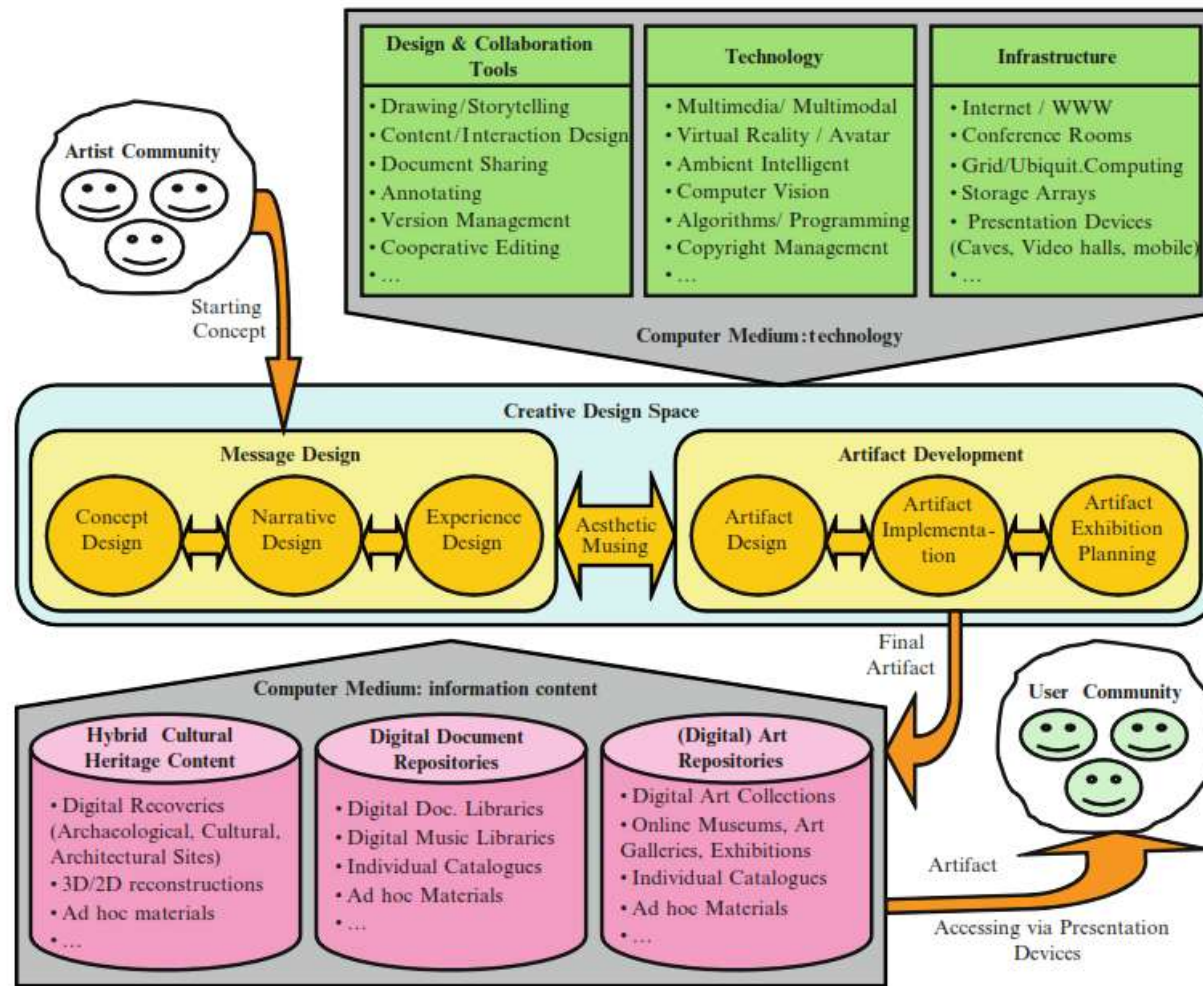
Διαδικασία Ανάπτυξης

4



Η αρχιτεκτονική του χώρου ανάπτυξης ψηφιακού έργου

5

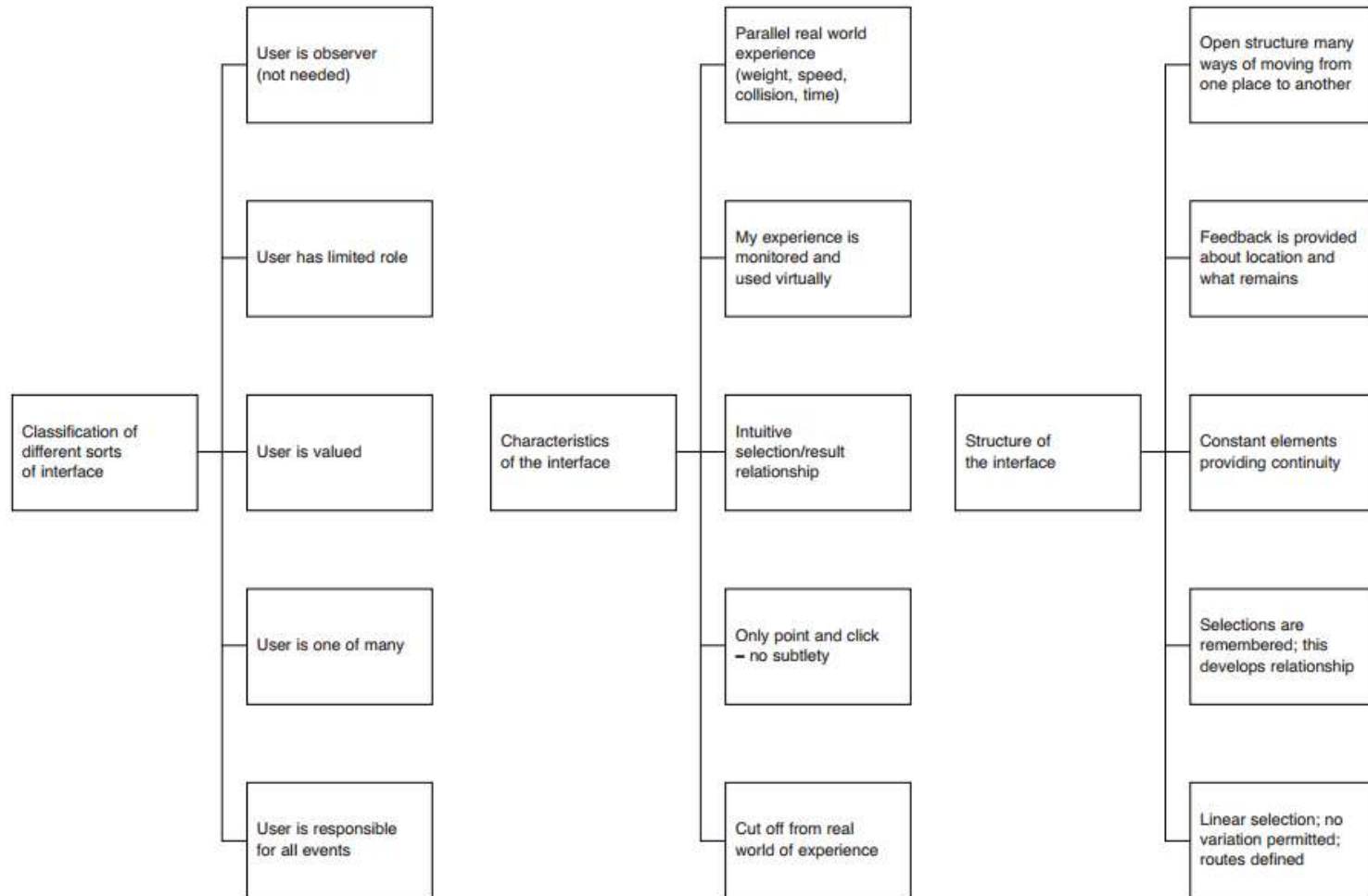


Διεπαφή

6

- Ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνεί ο θεατής ή το περιβάλλον με το έργο
- Η δομή της διεπαφής είναι κρίσιμη.
 - Επαναλαμβανόμενο υλικό, έλλειψη ευελιξίας, απουσία ανάδρασης,
 - Θα έχουν αρνητική επίπτωση στον τρόπο που η διεπαφή λειτουργεί και γίνεται αντιληπτή.

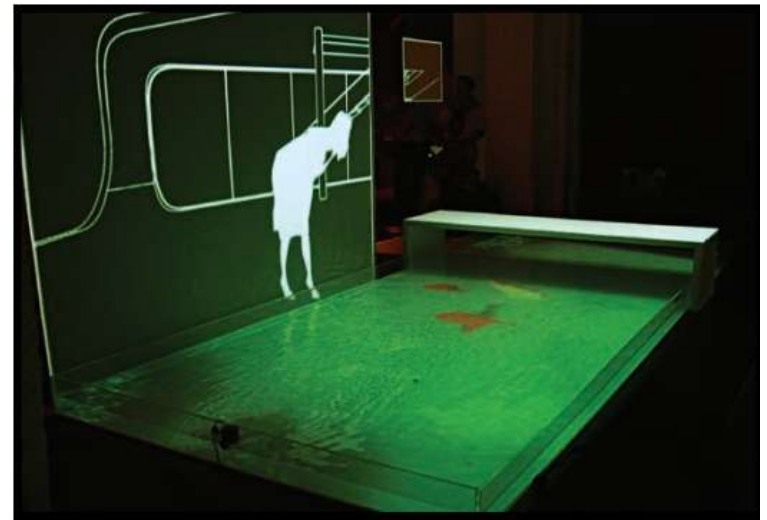
Χαρακτηριστικά Διεπαφών



Προβολές

8

- Οι εικόνες σε μια οθόνη δεν έχουν τη φυσική επίδραση μιας προβολής.
- Η προβολή έχει την ικανότητα να δεσπόζει ένα σκοτεινό χώρο
- Πολλοί καλλιτέχνες αισθάνονται ότι αρκεί το γεγονός μια εικόνα που παράχθηκε στην οθόνη απλώς να προβάλλεται σε ένα τοίχο.
- Δεν εκμεταλλεύονται οι πραγματικές δυνατότητες της προβολής ως μέσο μετασχηματισμού ενός 3Δ χώρου με φως
- H20, Electronic Shadow, 2004
 - ▣ <http://www.electronicshadow.com/boffi/index2EN.htm>



Έννοιες Σχεδιασμού Παιχνιδιών

9

- Ο σχεδιαστής ενός παιχνιδιού καθορίζει
 - ▣ τους στόχους,
 - ▣ τους κανόνες,
 - ▣ τις διαδικασίες,
 - ▣ τη δραματική πλοκή
- Στόχος να δημιουργηθεί μια συναρπαστική εμπειρία για τον παίκτη
- Οι έννοιες αυτές μπορούν να αξιοποιηθούν για το σχεδιασμό διαδραστικών ψηφιακών έργων τέχνης

Η παικτο-κεντρική διαδικασία σχεδιασμού

10

- Ορισμός εμπειριών-στόχων για τον παίκτη
 - οι παίκτες θα πρέπει να συνεργαστούν για να κερδίσουν, αλλά δεν θα μπορούν ποτέ να εμπιστευθούν ο ένας τον άλλο
 - οι παίκτες θα έχουν μια ευχάριστη αίσθηση παιχνιδιού αντί ανταγωνιστικότητας
 - οι παίκτες θα έχουν την ελευθερία να πετύχουν τους στόχους του παιχνιδιού με όποια σειρά το επιθυμούν

Η παικτο-κεντρική διαδικασία σχεδιασμού

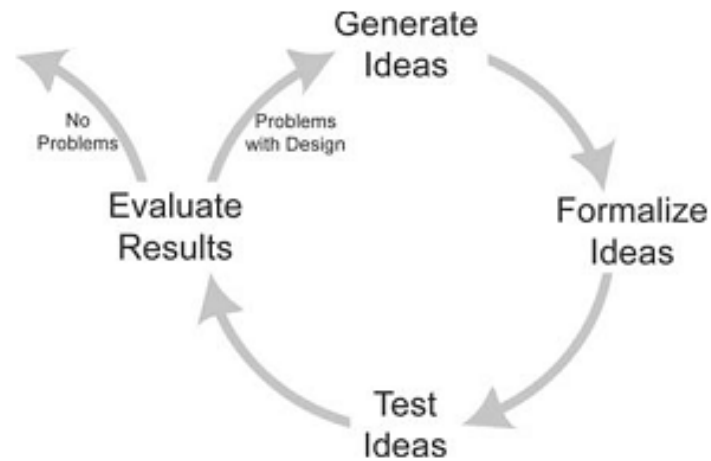
11

- Δημιουργία πρωτοτύπου και δοκιμή
 - οι ιδέες δοκιμάζονται δημιουργώντας απλά πρωτότυπα
 - με το πρωτότυπο ο σχεδιαστής παίζει το παιχνίδι με συμμετοχή και άλλων
 - στόχος είναι να διαπιστωθεί αν επιτυγχάνεται ο στόχος της εμπειρίας των παικτών

Η παικτο-κεντρική διαδικασία σχεδιασμού

12

□ Επανάληψη



Διαδραστική Ψηφιακή Αφήγηση

13

- Οι χρήστες δημιουργούν ή επηρεάζουν μια δραματική αφήγηση μέσα από τις ενέργειές, είτε δίνοντας εντολές στους πρωταγωνιστές, ή ενεργώντας ως σκηνοθέτες των γεγονότων στην αφήγηση.
- Η αφήγηση και η εξέλιξή της μπορεί να επηρεαστεί σε πραγματικό χρόνο από τους χρήστες.
- Σε νηπιακό στάδιο της ανάπτυξης παρόμοια με τις πρώτες κινηματογραφικές ταινίες των αρχών του 20ού αιώνα
- Façade, Michael Mateas & Andrew Stern
 - ▣ <http://www.interactivestory.net/>

Χαρακτηριστικά Διαδραστικής Αφήγησης

14

- Agency
 - ο παίκτης να είναι σε θέση να επηρεάσει άμεσα την πλοκή της ιστορίας και να την οδηγήσει σε όποια κατεύθυνση επιθυμεί.
- Generation
 - συστήματα που έχουν τη δυνατότητα να παράγουν τους κόμβους ενός απίστευτα μεγάλου γραφήματος της αφήγησης με διακλαδώσεις, σε απάντηση των κατευθύνσεων που δίνει ο παίκτης.
- Διεπαφή
 - Τρόπους έκφρασης του παίκτη για την οδήγηση της αφήγησης