

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

Μέθοδοι δημιουργίας εξελισσόμενων ψηφιακών απεικονίσεων αρχιτεκτονικών περιβαλλόντων για την κατανόηση και ανάπτυξη της αντίληψης του χώρου στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό (65/1317)

ΑΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Όνομα Επιστημονικού Υπευθύνου

Αναστασία Λιακατά - Πεχλιβανίδου, Καθηγήτρια
Τομέας Ι (Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός) Σχολή Αρχιτεκτόνων

Όνομα και ιδιότητα συμμετεχόντων Κυρίων Ερευνητών & Νέων Ερευνητών

1. Ζερεφός Αρχιτέκτων Λέκτωρ Ν.407 Σχολής αρχιτεκτόνων
2. Χριστοδουλίδης Χάρης Αρχιτέκτων, συνεργάτης Εργαστηρίου Προσομοίωσης Σχολής αρχιτεκτόνων.
3. Καμμενοπούλου Μάρω, Υποψήφια Διδάκτωρ
4. Λυμπερόπουλος Λυμπέρης, μεταπτυχιακός σπουδαστής
5. Μουγιάκος Αργύρης, μεταπτυχιακός σπουδαστής

Όνομα Υ.Δ. και Τίτλος Διδακτορικής Διατριβής (Αν προβλεπόταν κάτι σχετικό)

Μεταδιδακτορικός ερευνητής:

Στυλιανός Χ. Ζερεφός.

Τίτλος μεταδιδακτορικής έρευνας:

«Φως και ανθρώπινη συμπεριφορά σε εικονικούς αρχιτεκτονικούς χώρους».

Δημοσιεύσεις σε Περιοδικά και / ή Πρακτικά Συνεδρίων (τίτλος, περιοδικό, κλπ.)

1. Perceptual and Cognitive Factors That Influence Orientation in Computer Generated Architectural Space, A. Pechlivanidou-Liakata, S. C. Zerefos, **International Journal of Architectural Computing**, 2004 (υπό κρίση)

Συμμετοχή σε Συνέδρια που χρηματοδοτήθηκαν από το Πρόγραμμα «Θαλής»

1. ACADIA/AIA 2004 Conference, Toronto

Αξιοποίηση Αποτελεσμάτων - Προοπτικές Συνέχισης της έρευνας του

E/Y και / ή της Ερευνητικής Ομάδας στη σχετική περιοχή.

Το υλικό της έρευνας ήδη συγκροτείται σε τεύχος σημειώσεων για την υποστήριξη των δύο προπτυχιακών μαθημάτων (8ου και 9ου εξαμήνου) όπως και ενός μεταπτυχιακού.

Τα πρώτα πορίσματα από τα δύο μεγάλα πειράματα που διεξήχθησαν έχουν συμβάλει στην αναμόρφωση της διδασκαλίας και των ασκήσεων του μαθήματος που πραγματεύεται την απεικόνιση και τη δημιουργία κινούμενων εικόνων(animation) στην αρχιτεκτονική.

Η σημασία της έρευνας στον τομέα της αντίληψης του χώρου μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον είναι εξαιρετικής σημασίας καθώς η ψηφιακή τεχνολογία εισάγει τη δυνατότητα προσέγγισης του τρισδιάστατου χώρου "εκ των έσω" και σε συνεχή ροή σε πραγματικό χρόνο. Ο χώρος επομένως ως φορέας νοημάτων (αφήγηση) υπεισέρχεται ως ισότιμη παράμετρος στην επίλυση του αρχιτεκτονικού προβλήματος δίπλα στο λειτουργικό πρόγραμμα, την κατασκευή και τη σύνθεση.

Παράλληλα οι εξελίξεις στον τομέα της νευροψυχολογίας τα τελευταία 25 χρόνια έχουν εμπλουτίσει τη γνώση μας για τον τρόπο που βλέπει, αντιλαμβάνεται και αναγνωρίζει ο ανθρώπινος εγκέφαλος το χώρο και τα αντικείμενα.

Με γνώμονα τα παραπάνω επιχειρούμε να προσεγγίσουμε τις ιδιαιτερότητες που παρουσιάζει η προσέγγιση του πραγματικού χώρου μέσα από απεικονίσεις και κινούμενες εικόνες.

Τα αποτελέσματα της έρευνας θα δημοσιευτούν σε περιοδικά με συναφές περιεχόμενο και θα παρουσιαστούν σε προσεχή συνέδρια πάνω στο ίδιο θέμα.

Η συνέχεια της έρευνας θα πραγματοποιηθεί με τη δημιουργία ενός νέου πειράματος, το οποίο θα επικεντρώνεται στην αντίληψη και την κατανόηση εικονικών αρχιτεκτονικών χώρων σε πραγματικό χρόνο.

Τα πειράματα αυτά μάλιστα, θα υποστηριχθούν από κατασκευή που υποστηρίζει η Σχολή συστήματος οθονών που θα συμβάλλει στη δημιουργία πραγματικού (immersive) περιβάλλοντος .

Πληροφορίες-Επικοινωνία: Σιάτρα Φανή, τηλ:772-3400,

e-mail: [HYPERLINK " :"FANSIA@CENTRAL.NTUA.GR](mailto:FANSIA@CENTRAL.NTUA.GR)

EMBED Word.Picture.6

ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΥΓΚΛΗΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΒΑΣΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ (Σ.Ε.Β.Ε.)

PAGE

PAGE 1

EMBED Word.Picture.6

ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ
ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΥΓΚΛΗΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΒΑΣΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ (Σ.Ε.Β.Ε.)

