

# 走進虛擬畫廊 新奇視覺藝術之旅

藝術畫廊與數碼科技，表面看似是風馬牛不相及，但隨着時代發展，其實兩者互相結合，反而令藝術變得多元化。早前香港聖公會何明華會督中學與香港大學工業及製造系統工程系合作，讓一班中四同學，將自己的畫作跟數碼科技結合，走進自己的數碼虛擬畫廊。



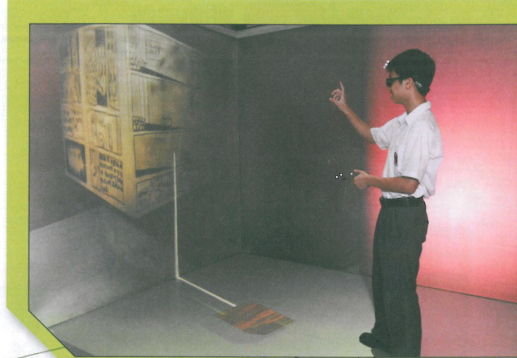
除了呈現畫廊，imseCAVE系統更可用來玩3D遊戲，成為同學的最愛呢！



每位同學逐一「走入」畫廊，介紹自己所創作的作品。

以imseCAVE系統製作的效果十分逼真，令人覺得可直接接觸畫廊的畫作。

一眾同學佩戴3D眼鏡，觀賞畫廊作品。



藉身體移動及手掣操作，即可移動自己的作品。

## 中學大學聯乘

一直以來，香港學生學習視覺藝術，通常均以傳統藝術為主，為了讓同學感受嶄新的視野，聖公會何明華會督中學的視覺藝術科，即以「走進數碼虛擬畫廊」工作坊為重點教學活動，與香港大學工業及製造系統工程系合作，並成功申請優質教育基金。

視藝科主任元潔心老師表示：「今次能夠跟港大工業及製造系統工程系合作，是一個難能可貴的機會。因為該學系以往只與大學及業界進行研究項目，這是第一次與本地中學協辦教育項目。我們希望藉着學界的推廣，令大眾對虛擬實景科技(virtual reality)有更多認識。」

元潔心老師表示，今次專題教學活動，不但豐富了同學的學科知識，更讓他們明白，知識理論和生活，是息息相關。

## 學習軟件操作

既然是學習，同學不會馬上便懂得使用這些科技，因此整個教學活動分成了兩個階段。在第一階段中，選修視覺藝術科的中四同學，在教師的指導下，先創作一系列以「個人成長」為題的作品，當中包括：漫畫、素描及平面設計等。之後同學再上60小時的數碼證書課程，學習使用3D建模軟件《Sketch Up》，設計自己的3D立體藝術畫廊，並在畫廊的牆上，展示出不同的個人作品。

至第二階段，同學會將作品交由港大工業及製造系統工程系後期處理，配合虛擬環境系統「imseCAVE」，便可將作品以3D虛擬方式呈現出來。「imseCAVE」是由香港大學工業及製造系統工程系研究小組所開發，屬完全沉浸式可視化交互系統，此系統可將虛擬數據變成立體視覺三維場景，逼真地呈現在平台上。



同學還可模擬操控搬運貨櫃的情況。

港大工業及製造系統工程系IT工程師陳建業，向同學解釋imseCAVE的操作及構造。



## 親身介紹作品

採訪當日，元潔心老師帶領一班同學，走進港大工業及製造系統工程系。在香港大學工業及製造系統工程系主任劉應機博士，以及港大工業及製造系統工程系IT工程師陳建業協助下，將同學的作品逐一投射至平台上。每位同學只需佩戴3D眼鏡，即可親身「進入」自己的畫廊，更可藉身體移動，以及手掣操作，走到畫廊不同的地方，介紹自己的畫作，甚至移動虛擬物件，令一眾同學興奮不已！

在活動完結後，元潔心老師作總結：「這個專題教學活動，不但豐富了同學的學科知識，更讓他們明白，知識理論和生活，其實是息息相關。當自己看到同學活躍地在數碼虛擬藝廊四處走動，不受時間和空間限制，便覺得活動很有價值，希望將來可繼續推廣。」

