

國立聯合大學教育部高等教育深耕計畫

活動成果集錦

活 動 名 稱	客家文物館實景建模工作坊
活 動 時 間	107 年 10 月 25 日
執 行 單 位	文化創意與數位行銷學系

活動內容

文化資產的保存是艱困且專業的工作，以數位化的方式來保存文化古蹟與歷史建物，儼然成為國際的趨勢，而保留下來的數位資訊，除了可供參與者無限次的瀏覽與檢索外，更能對其歷史意涵和文化保存概念產生更深入的見解。持續推動客家文化與數位資源之整合，將展示成果實體場域，轉化為『虛擬博物館』透過虛實整合形式展現，帶領學生建置客家實景融入VR系統建置，在歷史上代表的意義，與臨場感、學習效果、認知娛樂性和場所依附記錄下來，未來提供開放、自主、便利的學習環境，未來將不受時空及傳播載具的限制，體驗結合客家歷史、人文的數位導覽服務。

學生體驗心得：

文創一甲呂佳恩

這次有機會可以體驗VR，我覺得很神奇。戴上眼鏡以後就像進入另一個世界，雖然還是可以聽到外面的聲音，但是看到的都是別的景色。心裡清楚是在學校裡面，可是看到的東西卻是外面的景色。視覺跟感覺的衝擊很大。在以前的話，如果想要體驗國外的風情或是想要一覽海底的景色，就需要花錢坐飛機出國或去潛水，這樣對

一些無法坐飛機或不敢潛水的人來說很可惜。但是有了VR只要在家就可以觀賞國外的風景，也能夠安全的欣賞海底世界。這個技術也可以應用在某些行業，例如房仲。現代人工作繁忙，想看房子經常喬不出時間，如果可以利用VR模擬房子的情景，就可以節省很多時間。現在科技進步得很快，除了VR跟AR，不知道之後還會有甚麼新奇的東西出現，希望未來可以有更多能幫助人類的科技，不過還是不要太沉迷在虛擬的世界中，畢竟現實才是你真正生活的地方，如果因為沉迷在虛擬的世界中忽略了現實生活那就本末倒置了。

文創一甲張家瑄

VR虛擬實境在最近幾年開始流行，與VR有關的遊戲也越來越多。而能在校內體驗VR這點讓我非常的興奮及期待。在戴上了VR眼睛後，我便身處於一個3D的虛擬房間，還可以轉動頭部來觀賞房間的全貌。之後操作的學長切換了各種不同的場景，其中身處在八甲校區的上空給了我不少驚喜感。觀賞完風景之後，接下來就是與虛擬實境互動了。第一個體驗的是節奏遊戲，需要揮動手中的握把將飛到眼前的方塊給斬斷。有趣的是，除了方塊，遊戲中也有障礙物是玩家需左右踏步甚至蹲下來閃躲的。在娛樂之餘也給了我不少運動量。

我很喜歡這次的VR體驗。已往的3D遊戲常讓我暈眩不已，但VR眼鏡能讓我自由的轉動視角而不會不適。而肢體互動這點也非常新奇及好玩。也很期待之後有類似的活動可以參與。

文創一甲歐克威

在體驗以前，我以為的感覺會是「兩個很近的螢幕放在眼前」而已，但實際戴上去

並玩過之後，才發現不是那麼簡單。在我原本的想像中，V R 顯示出來的畫面顆粒感會很重，而且沒什麼真實性，也就像是我前面說的把兩個螢幕放在眼前而已。但體驗完後我非常驚奇，畫面非常的精細，根本看不到鋸齒，沉浸感也很足夠，遊玩體驗非常棒。

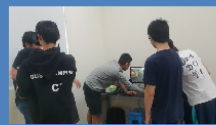


V R 的手把操作也滿直覺的，第一次用並不會感覺到困難或難以學習，按 R 的手把操作也滿直覺，第一次用並不會感到困難或以學習按鍵配置非常適宜。不過我認為圓盤可以設計的小一點，那麼大反而很難操作也許比 P S 搖桿的蘑菇頭大一點就滿不錯了。V R 剛發表時我還想說這是我到出社會前都不可能玩到的東西，想不到剛上大學沒多久接觸到了。科技真的發展很快，期待 V R 普及的一天到來。

活動海報及照片

【在地文化展演工作坊】
客家文物館實景建模工作坊

- 日期：2018/10/25
- 時間：13:00~17:00
- 地點：數位工作坊(Q1-302)
- 內容：

時間	課程內容
13:00~14:00	帶領學生體驗虛擬導覽
14:00~15:00	帶領學生了解 3D 建模前置作業
15:00~17:00	帶領學生了解 3D 建模後製過程



經費補助：國立聯合大學 高教深耕計畫 研發處子計畫 4
主辦單位：文化創意與數位行銷學系、研發處



建模完成實際測試



融入教學



融入教學