

# 中學生「開」 3D畫廊

香港學生化用3D動畫創作及繪畫比賽中獨獲殊榮，各位可曾想過將自己的藝術作品以立體形式，甚至佈置在設計屬於個人的畫廊呢？有中學富文和大學合作，將中學生創作的藝術作品，以3D虛擬軟件輸出成個人立體藝術畫廊，其中的優點，逐一一文一述，以擁有「虛擬畫廊」的形畫，經由同學親手建立出來，參觀者只需置身在大學虛擬畫廊（Virtual Reality）中，在戴上3D眼鏡，就能進入虛擬畫廊，感受立體視覺效果。

## 藝術融合科技應用

傳統視藝科多著重教授繪畫、手工藝等純藝術技巧，但現今科技日新月異，發展千里，藝術創作已不限於紙上談兵，市民在戲院看到的3D電影，便是將數碼科技應用到藝術的形式之一。有見及此，香港聖公會何明華會督中學的視藝科進行新嘗試，以「擁抱生命」為主題，讓學生透過數碼技術進行藝術創作，思考生命，建立積極的人生觀。早前，視藝科還與香港大學工業及製造系統工程系合作，舉行「走進數碼虛擬畫廊」工作坊，開展重點教學活動。

該校的視藝科主任元灝心老師表示，整項計劃籌備了一年，在半年前獲批優質教育基

金，今年有11名修讀視藝科的中四生完成了60小時數碼證書課程，學習3D建模軟件Sketch-Up，設計個人立體藝術畫廊，並將視藝科整個學年以「個人成長」為題的作品展示其中。過程中，同學們應用到曾學過的設計軟件，包括Adobe Illustrator、Photoshop等去處理已經電子化的畫作。

同學完成設計後，有關電腦檔案交由港大工業及系統工程系作進一步處理，融入一個虛擬現實模擬系統imse CAVE，學生戴上特定的3D眼鏡，配合先進光學定位系統，以專人手掣操控方向，就能走進自己親手創建而成的數碼虛擬畫廊。



利用3D眼鏡及專人手掣可穿繪畫廊

## 成編世界級學生發揮

同學們都是首次體驗建設1:1比例的個人虛擬藝術畫廊，他們開的「畫廊」有的是以藍色為主的海洋世界，有的以紅色磚塊帶出復古風格，有的放了樹、傢俱等作裝飾，但它們的共同特點就是「無限制」。在「虛擬畫廊」中的世界，沒有面積限制。同學只要透過軟件控制展區間隔，便可無限擴展「畫廊」。在展品方面，類型不限，素描、漫畫、剪貼畫等都可，圖樣大小以至畫框的款式亦可由同學設定，有些同學喜

位便算恰當了。

## 展現個人化特色

元灝心老師說：「新高中視藝科鼓勵同學探索不同藝術媒體，與以前只著重考試、繪畫技巧不同，校方已將「Microsoft數碼證書課程」納入校本課程中。此外，由於文憑試視藝科要求學生考筆試，以文字對作品進行評賞，因此我們要求同學在展示他們的畫廊時，需充當導賞員，藉此訓練他們的表達和賞析作品技巧。」



(左2) 元灝心老師及一眾修讀視藝科的同學

張晉程及黃利鎮展示他們放在「畫廊」中的作品

歡將現實中是A2面積的畫作放到很大，增加藝術感；有些則喜歡玩新章，將畫作刻意放在隱蔽處，觀察要細心觀賞才可發現。

中四生宋錦略有份參與其中，他認為「虛擬畫廊」對設計很有幫助，因為可將想法透過軟件呈現出來，再預覽效果，更可隨心隨意作出更改。錦略又簡介「開畫廊」的程序，先在軟件中建設立體空間，其後劃分不同的間隔區域的展區。然後，將畫作拍照存檔，再將經電腦修整處理，便可「掛到」牆上，然後加以調整位置及大小。他提示設計過程中，要注意「畫廊」的間隔虛位要均稱並能接合。

陳灝信同學的秘訣是要計算畫框和作品的面積是否配合，當畫作「放」到框上沒有虛位，擺

元老師在指導同學建立「畫廊」時，提醒他們可在網上尋找相關設計素材，以特顯個人化和節省時間，同學又將完成設計的畫廊放在社交平台展示，不過，因沒有特定裝置，視覺效果會像看短片般。

張晉程同學展示其中一張他在「畫廊」中的作品「12式變化」，那是由金粉膠水、光粉彩及蠟筆等混合素材製作而成，他以章魚表示自己，喜歡隱藏，然後他開始不斷改變，出現不同的外在形態，最終成為一個人。另一同學黃利鎮的作品是「我是誰」，畫分為兩端，一邊是宇宙世界，另一邊是綠色世界，藍色線將兩個世界接通，放在「畫廊」時，他特別將畫的色調較向偏紫色，面積保持原狀。