國北教大 教傳所107學年度 第一學期

專題演講學習記錄

|  |  |
| --- | --- |
| 演講者 | 林裕峰 輔仁大學應用美術系 室內設計組 助理教授 |
| 演講題目 | 數位展演的新趨勢 |
| 演講日期 | 2018.9.27 (四) | 記錄者 |  李昀倢 教傳碩一 |

**一、演講內容摘要**

(1)**講師自我介紹**

我從視覺傳達，學到室內設計，之後到美國念建築學博士(數位設計組)

之後在美國和台灣各大學任教，也待過室內設計公司、展覽文創公司….

我什麼都學，不只是工作好找，數位時代做「跨領域」學習是很重要的。

(2)**場所精神和自我存在**

|  |
| --- |
| 場所精神VS.自我存在 + 數位科技刺激理論VS.心理反應 |

**場所精神**：各個場所(空間場域)對於人們而言，都存在著特定的意義或感覺，或者又可稱為精神或靈魂。

**場所精神VS自我存在**：

人們的經驗與領悟，影響著人們對於原有的場所精神，產生出不同層次的體會。

(3)**數位科技的運用**

\***浮空投影/裸視3D**：利用實景造型和幻影的光學成像，演示故事的發展過程。

 例如歌手開演唱會，先以虛擬的投影出現，本人再真正出現在舞台上。

\***互動投影體感系統**：一定讓使用者在互動過程中學到東西！

 例如消防館運用數位科技模擬互動，讓小朋友學習在火災現場如何正確逃生。

\***水霧螢幕**

 利用電子超頻震盪製造水霧，通常用於娛樂中心入口處，瞬間建構空間的質感。

\***RFID科技手環**

 科技手環的應用可以結合遊樂設施與故事情節，增加展覽及活動趣味性。

\***人臉辨識+AR擴增實境**

戶外擴增實境秀，利用人臉辨識功能，與現場民眾互動，民眾只要對著感應鏡頭，現場的大螢幕就會投影出自己的影像，能夠與大螢幕影像中的虛擬人物及影像互動。常做為吸引人潮聚集的手法。

\***AR擴增實境3D虛擬試衣**

此技術使用來讓遊戲者能夠與故事中的虛擬人物穿著相同衣物拍照，增加遊戲者的娛樂參與感。

\***互動觸控螢幕**

在多點觸控的螢幕下，每隻手指頭接觸螢幕的同時，就像把手伸進遊戲的故事情景一樣，互動效果良好。

\***數位人型立牌**：如真人般開口介紹故事，用此數位立牌作為娛樂氣氛的入口導引。

\***4D互動遊具**：4D高科技動感體驗，提供觀眾身歷其境的奇幻體驗。

\***4D互動電玩設施**：4D高科技雷射互動電玩遊戲，提供小朋友趣味十足的互動體驗。

**\*環形投影劇場**：以360度全方位視野，提供觀眾身歷其境的沉浸式數位科技藝術體驗。

|  |
| --- |
| 場所精神VS.自我存在 (哲學思考) **+** 數位科技自我創作VS.共鳴創作 (設計思考) |

**二、討論紀錄**

講師指派作業：請你運用數位科技，規劃**秦朝「冷兵器」特展** ！

**同學發表**：

A同學:打武器的工匠，領取不同材質的材料去打武器….

B同學:結尾設計萬箭穿心的橋段

C同學:手持塑膠棒，模擬拿各種不同的劍

D同學:設計Q版造型，用冷兵器玩砍水果的遊戲…..

**講師回饋**：

故事主軸要先確立，想清楚！

如果是我策展，主軸是「與秦朝的你相遇」， 也許這把劍是你三千年前用過的，你就是這把劍的主人，尋找你的劍！讓你和劍產生連結。可以利用RFID科技手環，設定不同星座血型，讓不同的人拿不同的劍。

現場利用水幕投影、古墓造景，製造如時空隧道的感覺，展場外可結合文創商品販售以及cosplay角色扮等活動。

**三、心得**

謝謝林裕峰教授蒞臨演講，有系統地整理了目前數位科技如何運用在各種展覽活動當中，讓我們看到新科技與展覽結合的更多可能性。

而當講師拋出作業主題---秦朝冷兵器特展規劃，腦海中除了一開始狐疑什麼是冷兵器，我也即刻陷入了該用數位科技建構出怎樣的一個展覽現場，在想可以用XXX技術或是OOO科技。直到大家都上台報告後，林教授提醒，一定要先想清楚，**故事主軸要先確立**!! 大部分同學都有提到可以運用什麼數位科技去設計，卻缺乏先確立要呈現的故事主題究竟是什麼?

我才恍然大悟，是啊，自己的思考也常陷入這樣的迷宮當中！如果沒有確立目的，沒有確立這個展覽要用什麼主軸、什麼故事包裝時，思考容易陷入死胡同中，這是這場演講給我深刻的印象之一。

另外林教授在演講一開始提到「場所精神」，當你看到一個空間，理論上它應該要能讓你感受它是做什麼的。不過林教授提到，我們系所所處的視聽館，就他看來這個空間是沒有場所精神的！ 所以不禁開始思考，一個以教育、傳播與數位科技為主軸的研究所，究竟它所在的空間場域，應該要呈現什麼樣的氛圍呢?感覺這是個滿有趣的思考角度 ~~~~

**四、其他相關資料或照片**





