



■設計VR中風復康訓練的學生、都大人文社會科學院創意藝術學系助理教授黎智富(右)。



■郭豐銘拍攝了紀錄片《毛名俠》。



■製作動畫《白髮男孩》的學生合照。



■學生正在玩《大打邊爐》MR遊戲。

學生研VR復康遊戲 盼惠中風患者

畢業生作品展風采

創意作品雲集

畢業季到來，意味莘莘學子即將成為社會新鮮人。近日，各大院校爭相綻放異彩，展出畢業生多元化的創意作品。香港都會大學有畢業生以VR技術開發復康訓練遊戲給予中風患者，關卡遊戲加入科技元素，讓中風患者透過娛樂療法增加復康治療的趣味性；亦有畢業生以白化病男孩生活故事為題製作動畫，運用自身所學，冀以動畫感動人心喚起社會對小眾病患的關注。

文、攝：張美婷

香港都會大學(都大)年度創意藝術學系畢業展日前於都大賽馬會校園舉行，今年畢業展以「SOON. TO BE 將·來」為主題，展出都大創意藝術學系5個課程的學生作品，當中展出逾250名應屆畢業生創作出的約140件藝術作品。展品類型多元化，包括動畫、短片、互動體驗裝置、攝影作品、廣告企劃等。部分作品除採用嶄新的技術外，作品題材也展現了學生對社會的關注。都大人文社會科學院創意藝術學系助理教授黎智富表示，今年畢業展定題有兩重意思，「『SOON』意指即將投身社會的畢業生們，他們抱住既驚喜又期待的心情探索未來一切的未知可能性；『TO BE』即指學生們在完成了4年制學士課程後，希望自己成為一個怎樣的人。」

VR遊戲為手部復康設計

電腦及互動娛樂課程4位學生的作品——VR中風復康訓練，是一套針對輕度中風患者手部復康而設計的VR遊戲，透過Oculus Quest 2手部追蹤技術與任天堂

Ring-Con裝置，製作出3種針對復康手部不同功能的VR遊戲，分別對應手臂可動性、雙手平衡以及手部力量的復康鍛煉。

禰祉樺是其中一位開發遊戲的學生，他坦言，開發遊戲的過程屢遇困難，「我們發現Ring-Con裝置並不支援任天堂Switch以外的遊戲，因此我們使用Ring-Con作復康遊戲器材時需自行提取當中的程式編碼，這一部分並沒有官方支援，此外，Ring-Con裝置不具備定位追蹤功能，因此難以應用在救火遊戲。」但學生們並未因此放棄使用該裝置，在其不斷鑽研下，成功以手部追蹤技術反向追蹤Ring-Con裝置，「最終我們透過玩家手部的位置，計算出其中中心點，找到Ring-Con現實上的位置後，手部追蹤技術就得以成立。」此外，學生們從資料搜集得知大部分中風患者均是長者，因此在關卡難度上也有所調整，「遊戲難度可自由調節，遊戲結果會記錄

在數據庫上，給予醫護人員作治療參考。」

動畫營造白化病患壓力氛圍

動畫及視覺特效課程的3位學生製作了動畫《白髮男孩》，在香港，每15,000人中，就有一人患上白化病。動畫訴說一名患有白化病的男孩生活故事，男孩的外貌與其他人不同，因此經常被欺凌，即使面對這樣的遭遇，男孩也從不埋怨，勇敢面對疾病。

學生賴均澤(Poopy)向記者分享創作靈感，「我在中學時期曾遇到一位患有白化病的同學，他的皮膚很白，經常有人用異樣的目光看着他，他也會因此感到害怕和緊張。」曾親眼目睹別人的遭遇，令Poopy更關注白化病人士在社會生活遇到的不便，「因此我們在動畫中也刻意營造出壓力氛圍，讓觀者可從中感受到白化病人士受人異樣目光時的感受。」

動物派對

虛擬桌遊玩轉火鍋趣味

香港近年來有不少非政府組織照顧流浪動物，惟流浪動物問題依舊嚴重。創意寫作與電影藝術課程學生郭豐

銘(Tom)因一次在公路上目睹流浪動物被車撞，留下深刻記憶，望藉拍攝紀錄片的手法令社會關注流浪動物衍生的各種

問題。Tom的紀錄片《毛名俠》，片段中記錄了「毛守救援」負責人Kent如何救援動物，並道出組織為何屢次在公司經費不足及需要籌錢的情況下仍堅持繼續拯救流浪動物，從而敘述社會情況，帶出反思。

桌遊近年深受年輕人歡迎，成為群體聚會時的娛樂玩物，創作《大打邊爐》MR遊戲的4位學生也是桌遊愛好者，因此萌生想法繪製桌遊，電腦及互動娛樂課程學生陳焯政(Roy)說：「在老師的推薦下，我們與本地桌遊公司合作，製

作出一款虛擬桌遊。《大打邊爐》MR遊戲是一款以香港特色火鍋為主題的MR(混合實境)遊戲，遊戲當中有各式各樣市民大眾熟悉的火鍋配料，玩家需要互相爭奪食物，搶先吃掉食材便取

得勝利。

學生們在開發虛擬桌遊時發現，傳統桌遊的玩法有不少限制，為使玩樂方法更具趣味性，學生們特意加入以MR元素，「MR可偵測玩家的手部動作，直接以虛擬物件進行互動，大大提升玩家之間的遊戲像真感。」Roy說。



■創意廣告及媒體設計課程學生設計的作品《動物派對》。

■《大打邊爐》MR遊戲截圖。