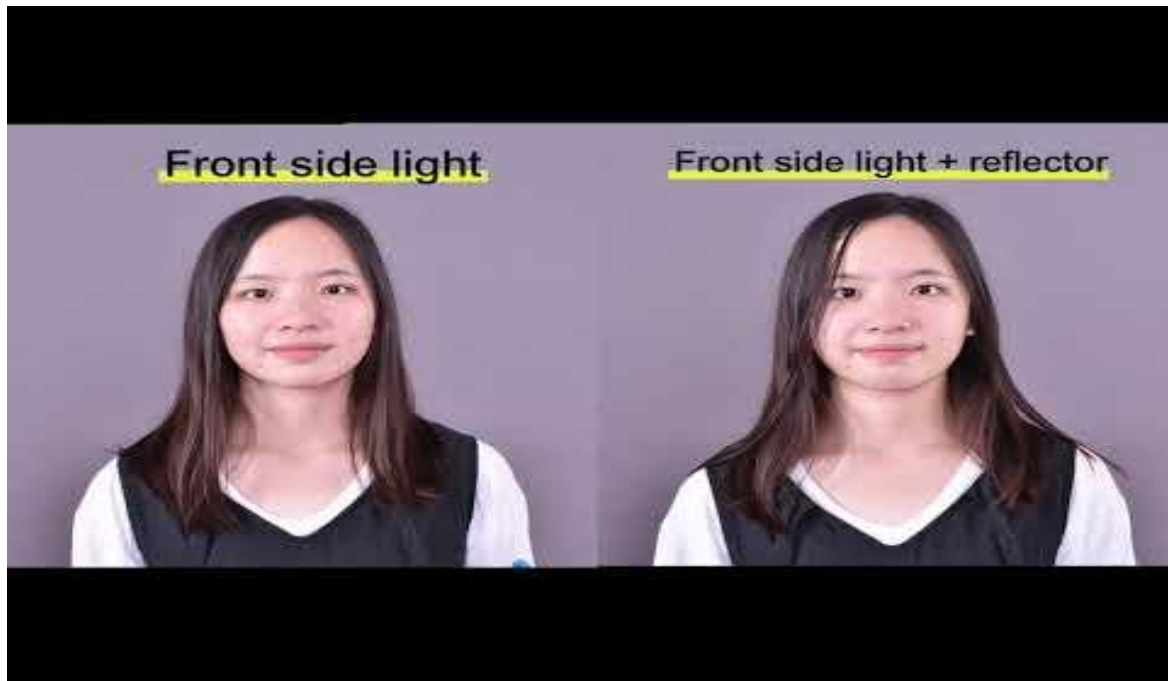


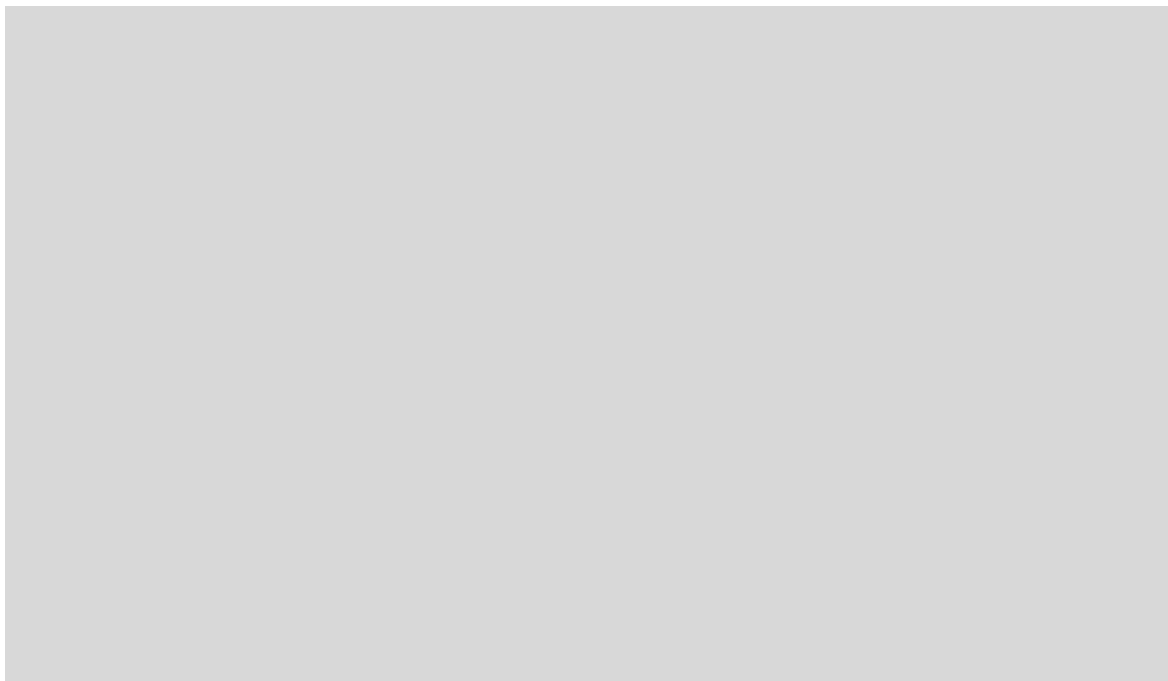
[\[Fi-Award\] Photography VR Game](#)

比賽投稿影片



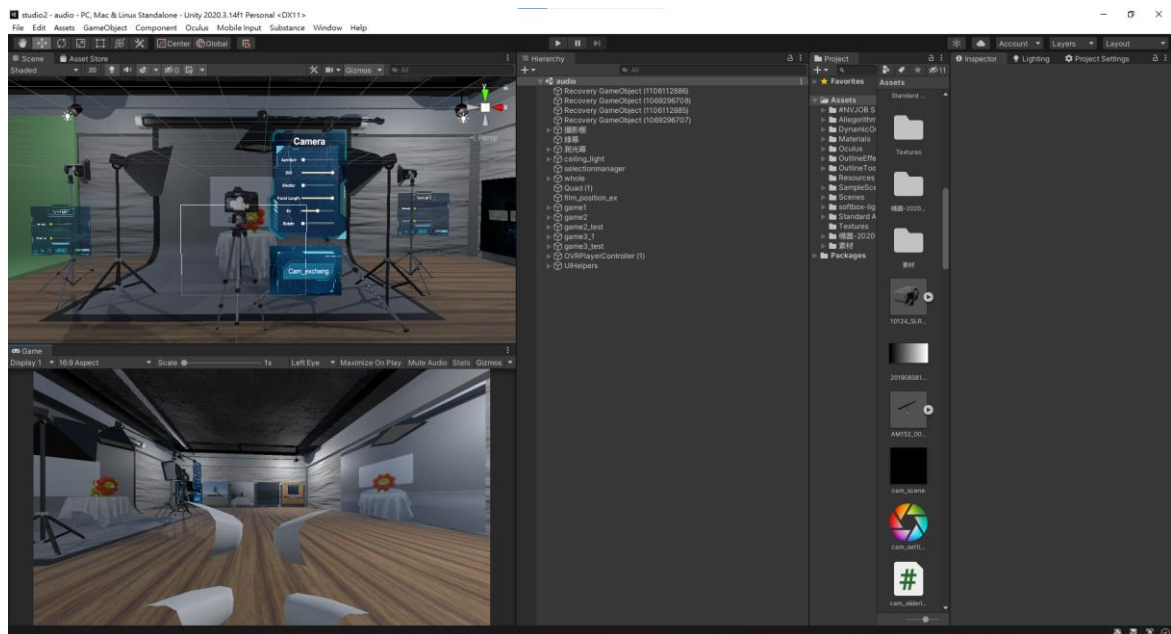
[VR filmStudio](#)

實機遊玩影片

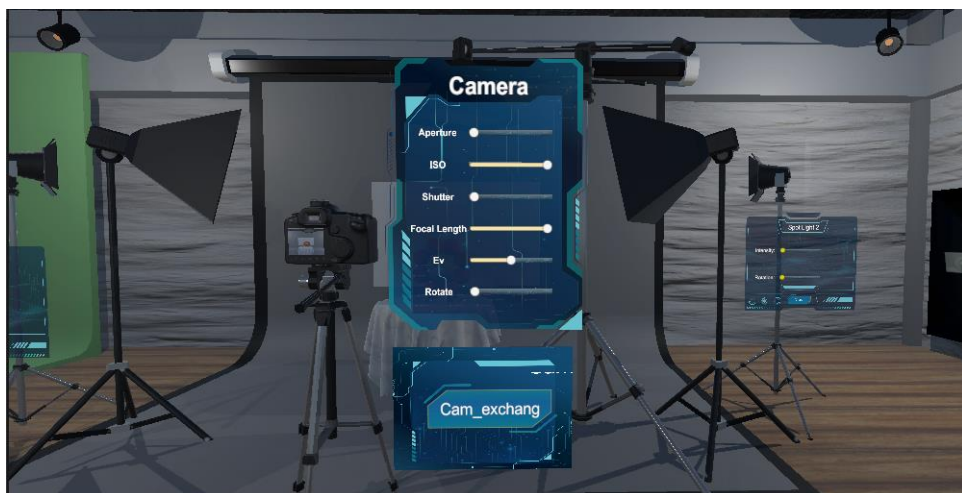


Photography VR Game，透過 VR 體驗，學習拍照的技巧。遊戲使用 postprocessing 的效果，模擬相機的功能，讓玩家自行調整相機參數，模擬出相機的真實畫面。除了一般的調整參數外，遊戲中還包含一些關卡任務，讓玩家挑戰拍攝特定的畫面，學習如何

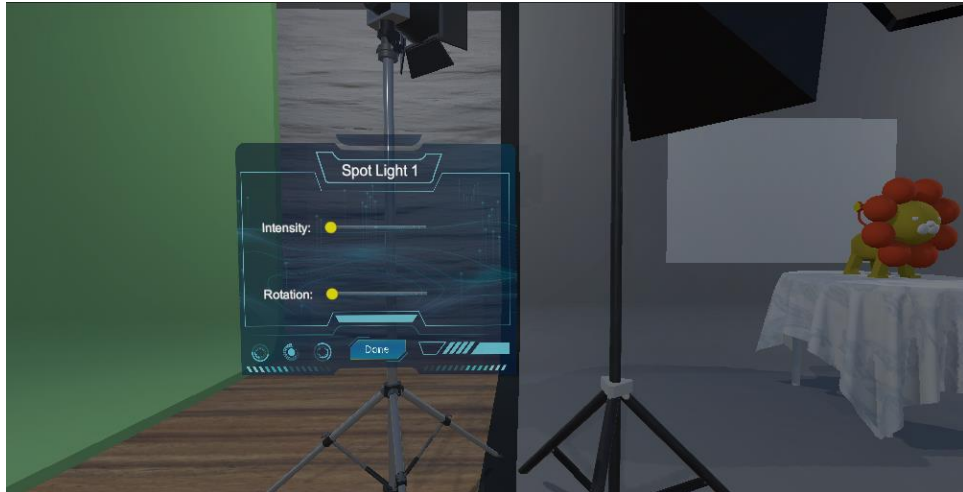
調整正確數值，並顯示出正確的畫面。



使用 VR 的型號為 oculus rift。場景是使用簡單的內建模型，再上網找材質貼圖貼上後完成。



第一個 PANEL 為調整相機畫面時使用，第二個 PANEL 的 BUTTON 為使整組攝影器材，移動至隔壁的綠幕區域。



這個 PANEL 是調整相機的旋轉與強度。

在攝影棚場景中，利用 UI 中的 BAR 和 BUTTON 連結 POSTPROCESSING 插鍵，使其可以即時變換參數，再顯示出正確的畫面效果。



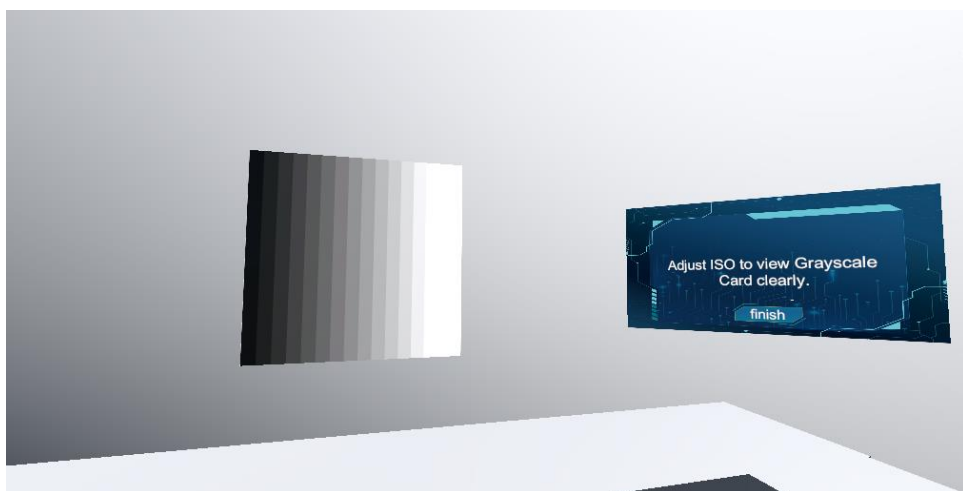
除了可以在攝影棚練習外，玩家也可以傳送到 5 個場景學習或實踐攝影技巧。



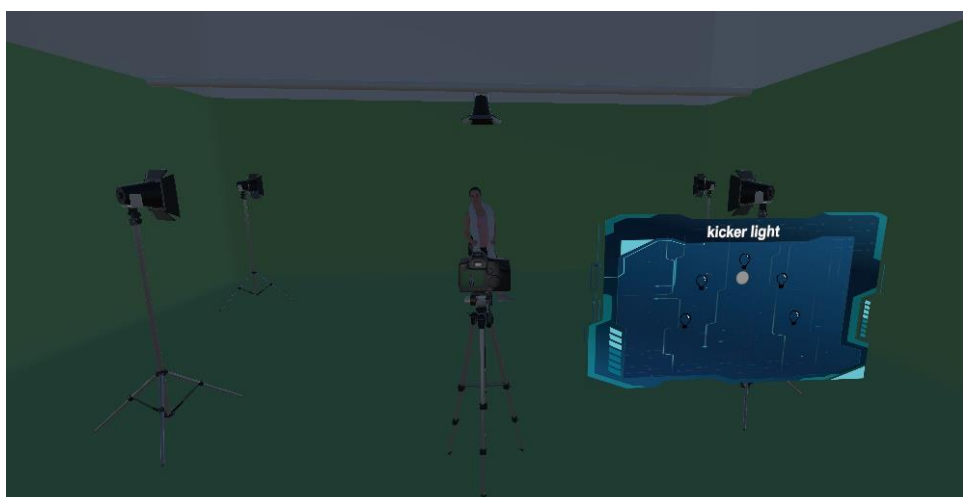
此場景為選擇題，可讓玩家了解在不同的快門底下，畫面有何種不同之處。



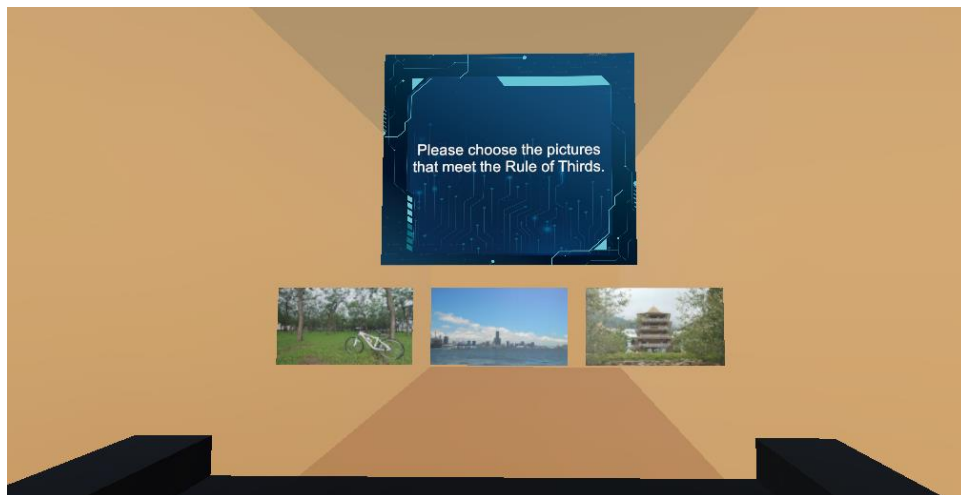
此場景讓玩家調節焦距與光圈，測驗玩家，讓玩家了解如何拍攝到遠處的物體。



此場景讓玩家調整 ISO 值，使灰階圖片的每一個顏色都能清楚呈現出來。



此場景有五個燈光，玩家可嘗試在不同的光源照射下，人像的受光變化。



此場景主要再教玩家如何分辨相片構圖。

心得:

大二時，接到教授委託研究 VR 系統，從一無所知，處處碰壁 的情況下，鑽研出解決問題的方式，加上學長的建議，漸漸有了研究 的起始。當時有接觸 unity 的經驗，C#、3Dmax 建模是我擅長的範圍，於是我便負責系統的部分，有了基礎的技能加上許多人的幫助， 像是有人負責論文架構與翻譯、拍片與影片剪輯，最後做出成品，並在 Flaward2020 榮獲第三名。過程中，學會材質球的設計、燈光氣氛的營造，還學到了 VR 設備的開發方式。有時也會畏懼踏入未知的 學習領域，但是當一頭栽入之後，困難的事情被拆解為許多小問題， 解決小問題後，不知不覺間困難便消失了，因此我最大的收穫是擁有 跳脫舒適圈的勇氣。

Flaward2020 獎狀



Design and Development of Photography VR Game

Po-Sheng Chiu, Fu-Jie Liung, Shi-Jun Zeng, Yu-Shan Li, and Tzu-Ling Wang

2020 FRONTIER INNOVATION AWARD COMPETITION

Singapore | September 7-9, 2020

FI-AWARD SECOND RUNNER-UP

