

創IP秀4D

IP 內容跨界創新 × 4D 技術國際接軌 國際論壇暨成果發表會

國際論壇暨成果發表會議程	02
國外講者介紹	03
國內分享人/與談人介紹	04
參展業者之成果展示區介紹	07

主辦單位



執行單位



時間 | 2019 / 12 / 3 (二) 9:00~17:00
 地點 | 臺大醫院國際會議中心301廳
 展示區設於三樓大廳

主題一 4D技術暨IP跨界產製交流國際論壇

時間	主題	講者
09:00-09:15	報到	
09:15-09:30	國際4D前瞻技術與臺灣實驗創作內容展示與體驗	
09:30-10:00	IP內容實驗室國際論壇暨成果發表記者會	
10:00-10:20	臺灣動態立體虛擬攝影棚介紹及應用	呂坤憲 / 工業技術研究院 技術副理
10:20-10:50	VR・電影製作之4DViews使用事例	秋山貴彥 / 4D BRAIN,INC. 社長
10:50-11:20	DOCOMO之VR案例介紹與5G未來構想	望月謙 / NTT DOCOMO,INC. 課長
11:20-11:50	4DViews技術於MV及廣告案例分享	田向潤 / CONNECTION,INC. 導演
11:50-12:20	4DViews with industrial XR	小谷創 / CRESCENT,INC. 社長
12:20-13:30	參觀體驗(國內外4DViews內容特展)、專業交流	

主題二 臺灣4D動漫遊影視實驗內容成果分享會

時間	主題	講者
13:30-14:00	報到	
14:00-14:40	主題一 ：影像敘事虛實整合展演專題暨座談	分享人 ：馮建彰 / 必應創造 創意形象總監 與談人 ：仙草影像製作、福利事國際、白鷺鸞文教基金會、實踐大學
14:40-15:20	主題二 ：ACG動漫遊內容跨界產製專題暨座談	分享人 ：林家齊 / 夢想動畫 總監 與談人 ：原金國際、未來式互動藝術、銘傳大學
15:20-15:40	參觀體驗(國內外4DViews內容特展)、專業交流	
15:40-16:20	主題三 ：傳統藝術IP新生轉型解析專題暨座談	分享人 ：廖偉智 / 魔特創意 動畫總監 (彩蛋影像夥伴) 與談人 ：愛迪斯科技、超維度互動、國立臺北科技大學、中國文化大學
16:20-17:00	參觀體驗(國內外4DViews內容特展)、專業交流	

4D技術暨IP跨界產製交流國際論壇



VR電影製作之 4DViews 使用事例

秋山貴彦
Akiyama Takahiko
4D BRAIN,INC. 社長

自1987年起從事CG / VFX影像製作，擔任《河童》、《ACRI》、《Final Fantasy》、《魔女宅急便》、《異種4：全面甦醒》等電影之VFX supervisor、CG director。初次執導作品《機器人奇諾丘》榮獲伊朗電影節Golden Butterfly Prize，以CM、博覽會、RIDE影像多次獲得國際獎項。
2010年設立株式會社4D BRAIN,INC。
2011年設立社團法人VFX-JAPAN支援日本CG、VFX產業
2015年起擔任Tokyo XR Startups顧問
2018製作發表motion ride VR「IGT-VR」



Docomo之VR案例 介紹與5G未來構想

望月謙
Mochizuki Ken
NTT DOCOMO, INC.
課長

畢業於同志社大學經濟學部，1996年進入NTT、2001年轉入NTT Docomo，2019年起擔任現職。主要負責與地方自治體、startup企業合作開發「BtoBtoX」商業模式，擴大Docomo法人營業部門的非電信收入。



4DViews技術於 MV及廣告案例分享

田向潤
Tamukai Jun
CONNECTION,INC.
導演

MV導演/平面設計師
畢業於多摩美術大學平面設計系
多部MV及廣告得獎
日本知名藝人卡莉怪妞音樂總監



4DViews with industrial XR

小谷創
Kotani Hajime
CRESCENT,INC.
社長

BOSTON大學經營學碩士
1988-1994任職於伊藤忠商事
1999於東京設立株式會社Crescent
2013於高雄設立新月映像股份有限公司
2018於英國Glasgow設立Digicast Limited

臺灣4D動漫遊影視實驗內容成果分享會

主題一：影像敘事虛實整合展演 專題暨座談

分享人



九天科技展演 IP 孵化實驗

馮建彰
必應創造股份有限公司
創意形象總監

從事流行音樂演唱會工作二十餘年，自喻一個從類比式舞台歷經數位化舞台的跨時代展演視覺設計師。結合長年的舞台設計根基，近年已跨足VR、AR、Motion Capture、4DViews等科技互動視覺的創意整合，並結合流行音樂內容製作，串連音樂、藝術、科技、大型的公共藝術創意整合。

與談人



吳青峰《太空人》 音樂錄影帶

陳奕仁
仙草影像製作有限公司
導演

亞洲知名音樂錄影帶與廣告導演，致力於結合電影美學與數位科技創造出無數驚人的視覺作品。過去十年間不斷以優異的廣告與MV作品榮獲眾多國內外獎項的肯定，包括：SIGGRAPH Asia動畫獎、紅點視覺傳達設計大獎、iF傳達設計獎、亞洲最具影響力大獎、金曲獎、金馬獎、日本GoodDesign設計獎、LIA倫敦國際設計獎、美國Telly泰利獎等。作品以前衛的視覺剪輯及華麗風格著稱，內容充滿新穎的視覺語言，並擅長結合實拍與特效等多樣素材與媒體平台作出完美搭配。



3D 虛擬 IP 音樂影像實驗 創作計畫

江季璇
福利事國際有限公司
製作統籌

福利事「3D虛擬IP音樂影像實驗創作」專案製作統籌。著重研究並整合流行音樂與創新科技之應用內容，並觀察國內外產業及市場樣態，探討內容產製的創新多樣性，以及產業創新的轉型模式。



《印象台灣》2019 ART TAIPEI台北國際藝術博覽 會公益展演

盧佳慧
白鷺鷥文教基金會
藝術總監

鋼琴家，白鷺鷥文教基金會執行長，任教於師大附中及臺灣藝術大學。跨界製作、表演、主持、寫作、於報刊發表樂評、首演國人新創、發表個人創作。將鋼琴演奏分別與繪畫、詩文及多媒體藝術結合：《夢鍵愛琴》結合多媒體藝術，採畫家江賢二畫作3D動畫創作搭配現場鋼琴獨奏，展現如音樂劇般的新表演藝術；《水織火》與詩人藍麗娟合作。另外也擔任多媒體劇場《路》、《追》，以及如果兒童劇團《小米與鯉魚的奇幻旅程》之音樂設計。



與水合奏的孩子們

楊東樵
實踐大學 助理教授

畢業於臺北藝術大學科技藝術研究所、實踐大學媒體傳達設計學系。現任實踐大學媒體傳達設計學系專任助理教授。

榮獲獎項殊榮
信誼國際兒童動畫影展/佳作《魚來》
行政院節能減碳公益短片/佳作《It's Your Home 節能減碳》
捷運心文化比賽/佳作《MRT Life 讓生命更圓滿》
KT科藝獎/銅獎《Sacrifice 犧牲的美德》
瑞士BAA國際動畫影展/入選參展《Plug & Play.er》
臺灣國際動畫影展/入選參展《Plug & Play.er》
臺灣區Siggraph影展/入選參展《Night》
國家中文推廣委員會全字庫創意比賽網頁組/銀獎
藝騰網互動式多媒體網頁挑戰性/金獎《SEX CLASS》

主題二：ACG動漫遊內容跨界產製 專題暨座談

分享人



《1661國姓來襲》 漫畫跨域XR作品

林家齊
夢想動畫有限公司 總監

不小心踏進動畫領域的工程師。熱愛研發與影像有關的科技，持續用科技力催生好作品。成立夢想動畫迄今超過七年，公司的守備範圍以動畫為軸心，延伸至遊戲、VR、體感互動、投影等。

與談人



「百年蜃樓尋妖記」－ 動態立體虛擬實境 實驗創作計畫

王世偉
原金國際有限公司 導演

現任動畫導演/實踐大學媒體傳達設計學系助理教授。於電腦動畫領域擁有豐富的資歷，參與過許多跨國際合作的原創動畫影片開發與製作。原創動畫作品(NOBO) 曾獲選於2003年美國「SIGGRAPH Art Gallery」、韓國「SICAF影展」、美國「芝加哥影展」、英國「Onedotzero 影像展」、法國「安錫動畫影展」等國際影展中展出。2004年曾共同創立國內最大的原創動畫團隊「首映創意公司」(SOFA Studios)，並擔任《MuMuHug》3D動畫影集總導演，共獲得入圍法國「安錫動畫影展競賽片」等二十多項國際影展肯定。導演與監製作品《再探飛鼠部落》、《吉娃斯愛科學》動畫影集獲二座金鐘獎最佳動畫節目獎。《水生相》360度環形投影動畫於臺灣美術館展出；動畫裝置作品《百花綺園》受邀於故宮博物院展出。目前正執導製作《LAQI 妖怪森林》動畫電影。



劍魂如初《傳承之書》

程政康
未來式互動藝術有限公司
執行總監

資深互動程式設計師出身，現為未來式互動藝術有限公司創辦人，主要負責互動規劃、架構設計與執行。從實體博物館到虛擬數位體驗，個人VR / AR到多人連線互動，不排除任何可能性，造就無框架的作品。歷年作品與合作夥伴共同囊括 Clio Entertainment Award Out of Home、ECI Awards、ONE SHOW CHINA、數位奇點獎等國際獎項。



清明上河圖虛擬實境化

章耀勳
銘傳大學 助理教授

國立交通大學資訊科學博士，專長電腦圖學、遊戲設計、虛擬實境，曾帶領學生團隊獲得德國紅點傳達設計獎、巴哈姆特ACG創作大賽遊戲類金獎、HPC功夫國網3D動畫全國大賽AVR STAR獎等，現兼任銘傳大學VR整合研究中心副主任。

主題三：傳統藝術IP新生轉型解析 專題暨座談

分享人



原創 VR 電影整合 AR
秀 4D 行銷計畫

廖偉智
魔特創意有限公司
(彩蛋影像合作夥伴)
動畫總監

現於嶺東科技大學數位媒體設計系擔任教職，亦為魔特創意有限公司創辦人，承接高品質3D動畫特效製作。畢業於臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系，曾任電影《BBS鄉民的正義》動畫總監、3D立體布袋戲電影《奇人密碼—古羅布的謎》、電視影集《一把青》影像合成製作、3D電腦動畫系列影集《富邦勇者傳說》製片與導演、電視劇《三明治女孩的逆襲》特效總監、《落難神像VR》動畫總監。

與談人



4DViews數位典藏立體顯示
互動平台—以歌仔戲橋
段為範例

蔡盛財
愛迪斯科技股份有限公司
研發總監

在VR/AR領域長年耕耘，參與許多團隊開發製作與顧問工作，並擔任過清華大學、輔仁大學等大專院校VR工作坊講師。擅長專業領域為Unity/Unreal VR 程式設計、TA技術美術，以及Shader圖學開發。



《南管·四季》
當代南管再設計

蔡宏賢
超維度互動股份有限公司
資深新媒體藝術工作者及
跨界製作人

現為Dimension Plus超維度互動創意總監、文化部「科技藝術實驗創新及輔導推動計畫」主持人、第58屆威尼斯國際美術雙年展臺灣館「3x3x6」製作總監。曾任微型樂園創意總監、數位藝術知識與創作流通平台計畫主持人及playaround工作坊策畫人。



墨動影_利用容積捕獲技
術再創臺灣文化之技藝與
回憶

韓秉軒
國立臺北科技大學 講師

國立臺北科技大學互動設計系專案老師，國立臺灣大學資訊網路與多媒體研究所博士。主要研究領域包含 HCI、VR/XR 與多樣化感知回饋科技。從2015起，有多件 VR 研究或作品錄取於SIGGRAPH和SIGGRAPH ASIA。空間型觸覺強化裝置《AoEs》在 SIGGRAPH'17獲得 Laval Virtual Award，並受邀至 Laval Virtual'18 展出；其進化版《AoEs+》在展出時又獲得 3D Games & Entertainment Award。空間型嗅覺強化裝置《Lotus》在 SIGGRAPH ASIA'18 獲得 Best VR/AR Technology 3rd Award，並受邀到 Sektor 3.0 Festival 展出。附加式觸覺回饋手把《SoEs》曾在 ACM UIST'16 獲得 Best Demo Award。飲食體驗轉換器《TransFork》在 ACM VRST'18 獲得 Best Demo Award。



【藝境無界】Performing
Arts Insight without
Boundary

王台瑞
中國文化大學助理教授

夢想實踐者【臺北優伶】，為了開創傳統戲曲表演藝術之數位人文新契機，30年來從戲曲演員到實踐數位媒體科技輔助傳統戲曲訓練與展演。自10歲開始不斷學習，國立復興劇藝實驗學校主修武生、老生；中國文化大學戲劇系中國戲劇組；美國密西根州立塞基諾大學傳播多媒體碩士；國立臺灣藝術大學創意產業設計研究所博士。目前任教於中國文化大學大眾傳播學系專任助理教授，科技藝術碩士學位學程碩士班兼任助理教授，國立臺灣戲曲學院兼任助理教授。專長於戲曲表演與教學、傳播科技與媒體、電腦動畫與影視製作等。

主題一：影像敘事虛實整合展演

仙草影像製作有限公司

作品名稱/吳青峰《太空人》音樂錄影帶



一個故事，兩個世界。

闡述住在一個寂寞星球中的星星王子與像是太陽溫暖般的太空人相遇的故事，影像中利用現實發生的故事與星星王子所繪的繪本世界銜接表現，在影像中使用了大量的奇幻元素，製作出許多不同於常理的科幻場景，亦為音樂錄影帶主要的視覺構成。

必應創造股份有限公司

作品名稱/《末世重生》



《末世重生》為必應創造與九天聯名發布的實驗性展演作品。作品內容大膽挑戰百年後末世題材，以「鼓聲是心靈的召喚」為故事核心，將九天所代表的廟會文化，背後剛柔並濟且充滿希望的能量轉換展現，同時巧妙用以反思科技文明弱化人情溫度與情感歸屬的社會現狀。

《末世重生》運用4DViews拍攝傳統陣頭神將、家將，更透過動作捕捉技術，將九天戰鼓鼓手真人動作套入於虛擬角色，進行整體演出科技應用實驗。同時結合最新社群數位商城「OUR-SONG」，公開發行限量「末世重生卡」，曝光演出產製過程與幕後祕辛，開創收藏需求搶攻粉絲經濟；演出當中融合傳統樂器的原創迷幻電音，也將陸續上架全球數位串流平台。

財團法人白鷺鷥文教基金會

作品名稱/XR新媒體藝術作品《迷》



為結合舞蹈、音樂、藝術的實驗性XR延展實境演出，使用動態立體捕捉技術，將鋼琴演奏者及舞者之動態模型，變換材質融入畫面；用現場音符開啟虛擬演出空間，帶來虛實交錯的奇幻演出，帶給民眾不一樣的詮釋與想像。

將原有劇場作品融合新媒體科技應用，開發出結合舞蹈、音樂演出的XR作品。

提高XR作品與空間的融合度、畫面構成的合理度，成為第一次在臺北國際藝術博覽會展演的XR作品。透過虛實交錯的吸引力，讓劇場跨界科技藝術作品，打破表演廳的框架，用不一樣的方式接觸民眾。使用4DViews攝影棚及掃描技術，探索XR製作上可使用的技術。

兩種體驗模式，現場大螢幕及手持式Pad裝置，提供民眾不同的觀看及參與方式。

許哲瑜藝術工作室

作品名稱/動物之血

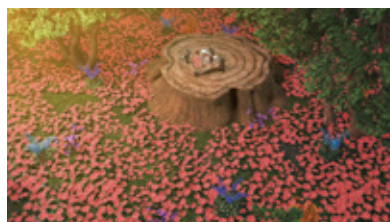


透過4DViews動態立體捕捉技術，捕捉動物姿態，配合其他國家動物學門組織（蒙古呼斯坦諾魯國家公園總監與復育員、荷蘭FRPH普氏野馬保護基金會成員）等訪調，以連結臺灣與不同城市之生物學圈，創造虛擬對話空間（完整成果將於2020年發表）。

主題一：影像敘事虛實整合展演

福利事國際有限公司

作品名稱/3D虛擬IP音樂影像實驗創作



以 4DViews技術為基礎的3D音樂影像作品，透過4DViews取得歌手360度視角的各種表現，結合動畫造景各種充滿驚奇的虛實空間，創造自由並具有想像力的創意3D MV。而影像作品更借鏡近年風靡的虛擬 IP 人物風潮，融入現正孵育中的原創虛擬IP角色A-MOW。外型帥氣、俏皮的黑貓A-MOW，取材自臺灣流浪貓剪耳形象，其角色背景設定為虛擬樂手。

實踐大學

作品名稱/與水合奏的孩子們



《與水合奏的孩子們》運用4DViews動態立體捕捉技術，捕捉實踐大學管樂團的演出動作，將表演者合成於大海中的燈塔上，以創造特殊的視覺意象，並透過3D動畫的方式呈現。

本計畫使用數位動畫技術，跨領域保存「學生管樂團」之數位形象，計畫未來於公開音樂表演時變更動畫場景，以便延伸擴展配合各式生態、環境保育等正向議題，一則依音樂表演現場展示，二則以利於公開播映，進行推廣教育等各式可能性。同時運用文化部「臺灣數位模型庫」(TDAL)的「三貂角燈塔」模型，作為影片背景中的主要素材，與4DViews捕捉之表演者影像合成，製作「管樂團於大海中演奏」之音樂影像。

主題二：ACG動漫遊內容跨界產製

未來式互動藝術有限公司

作品名稱/劍魂如初《傳承之書》



《傳承之書》是未來式互動藝術製作，由臺灣原創小說《劍魂如初》衍伸的 VR 4DViews作品。《劍魂如初》的故事是描述夏商周三代的青銅古物化身成人，一直活著，活至現代，與人類互動的故事。在《傳承之書》的互動裡，我們可以身歷其境的踏入小說的經典場景，體驗古劍修復師的修復流程，並藉由 4DViews 技術，直接將真實的人物融入虛擬場景中。

原金國際有限公司

作品名稱/「百年蜃樓尋妖記」- 動態立體虛擬實境實驗創作計畫



本作品著重於原創角色 IP 價值的強化，運用新創技術的呈現，帶給觀眾深入故事的沉浸式體驗，結合新科技即時運算及動態立體捕捉系統，取代傳統製程，並結合跨領域人才及技術平台，加速原創內容產出，建構創新共同協作的工作模式，建立產業的技術量化創作典範。作品針對原金國際現有妖怪森林IP角色及故事，結合文化部建構之「臺灣數位模型庫」(TDAL)，應用發展為VR 體驗作品，整合原金既有的動畫及漫畫製程產出的優勢，建置3D動態資料庫，以真人演員和虛擬角色共同演出，加上即時運算與動態捕捉的技術應用，製作沉浸式VR 作品「百年蜃樓尋妖記」。

主題二：ACG動漫遊內容跨界產製

銘傳大學數位媒體設計學系

作品名稱/清明上河圖虛擬實境



數位媒體設計學系
Department of Digital Media Design



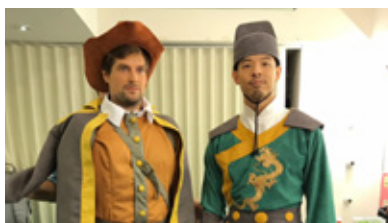
以虛擬實境導覽系統呈現清明上河圖的金蘭居，配合動態立體捕捉技術，將畫中的靜態人物轉換為栩栩如生的立體動畫，來呈現出當時的生活型態，使導覽更為活潑生動，同時加入虛擬角色以提供引導功能，讓人彷彿身歷其境般的觀察畫中人物的生活，使整個系統貼近圖像式世代的閱讀習慣，藉此吸引更多的人來體驗上河圖之美，達到文化資產保存與推廣的目的。

夢想動畫有限公司

作品名稱/《1661國姓來襲》漫畫跨域XR作品



MOONSHINE
VFX | ANIMATION | LAB



《1661國姓來襲》VR結合多方資源，改編自漫畫家李隆杰2018金漫獎年度漫畫大獎《1661國姓來襲》，並將「TDAL臺灣數位模型庫」熱蘭遮城模型加以改造做為VR場景，拍攝扮演國姓爺及荷蘭末代長官揆一2位演員融合卡波耶拉舞的打鬥場景，將其放至Unreal引擎調整，產製出VR情境體驗內容，重現原著漫畫所描述357年前之場景。

主題三：傳統藝術IP新生轉型解析

中國文化大學大眾傳播學系

作品名稱/【藝境無界】Performing Arts Insight without Boundary



虛實交錯下，萬物正聯網，藝術之表現，場域已無界！《藝境無界》作品呈現了數位科技發展在新媒體時代的匯流景觀。透過單一傳統戲曲表演者的扮演，除了分飾歌仔戲生角與旦角的展現戲曲之美，亦是生活裡你我周遭的活力青年，更是承繼了臺灣噶瑪蘭族原住民血統的傳統戲曲新生代。作品創意觀點以影視製作為基底，透過各種數位媒材的整合，時而主角真人2D影像、時而動捕3D虛擬角色、時而真人4D立體影像，於此之間呈現媒體匯流的跨平台發展特性，而數位科技的狂飆正朝向真實的數位化再現！

國立臺北科技大學

作品名稱/墨動影



Interaction Design@NTUT



本作品以「臺灣文化」為核心，並以「繁體字書法揮毫」及「歌仔戲文化」為主題，透過數位典藏的方式再創「新的共同記憶」。將兩項臺灣獨有的傳統技藝，藉由4D技術來重現傳統演出時的人物與場景，重新帶給觀眾更真實的臨場感與新的回憶，讓傳統藝術的美可以跨越時間、空間與文化的界線，重新展現在大眾的眼前，並在新科技快速發展的今日，讓臺灣傳統的技藝與文化藉由4D技術所創造的影視內容及其展演，走向國際、讓更多人看見臺灣的軟實力。

主題三：傳統藝術IP新生轉型解析

彩蛋影像有限公司

作品名稱/原創VR電影整合AR秀4D行銷計畫 – 「神靈活現AR體驗」APP

彩蛋影像有限公司
Egg Image Studio, Ltd.



彩蛋影像產製「神靈活現AR體驗」APP一試，藉由導入最新技術，加值原創VR電影題材的行銷與傳播，達到展示臺灣VR、AR相互整合電影IP的新時代到來。此企劃亦達成數位技術保存臺灣珍貴傳統工藝技藝，並加速拓展4DViews的運用。

我們為這部臺灣原創故事創造一個新形態的行銷實驗計畫，透過紀錄師傅粧佛工藝現場技藝，將漆線雕的重要步驟以4DViews掃描動態技藝轉換檔案至AR互動系統，結合高雄電影節VR電影《落難神像》之播映，讓進場觀眾透過「神靈活現AR體驗」互動了解原創故事題材，觀眾可以選擇走動及透過不同角度看近、看遠去感受工藝製作的「近距離接觸」。

超維度互動股份有限公司

作品名稱/南管·四季—當代南管再設計

DIMENSION PLUS



心心做為南管文化傳承裡的標誌性人物，多年來有一個清晰的定位策略，即不以傳統音樂為侷限，以傳統音樂的養分進行與當代的對話。因此，其風格化的演繹奠基其獨特的地位，這個風格化將透過動態立體捕捉技術轉換為更具彈性的當代南管的IP數位資料，開啟擴大當代南管應用，將文化資產轉換為產業內容模式。

南管音樂充滿古樸禪韻，五把主要樂器本有調性、節奏的主從分配，不偏不離，各司其職，在極簡之中蜿蜒發展，並保留相互即興的空間。將樂器賦予性格象徵，琵琶=夏天，洞簫=春天，二弦=秋天，三弦=冬天，拍板=時間，以一段旋律表現樂器音色與技巧之間的極限，在吹拉彈撥之間輔以影像後製，創造全新的四季意象演出元素，創造五組4D南管動態掃描內容，任意組合創造出更多應用。

愛迪斯科科技股份有限公司

作品名稱/4DViews 數位典藏立體顯示互動平台 – 以歌仔戲橋段為範例

愛迪斯科科技股份有限公司
AXIS 3D TECHNOLOGY, INC.

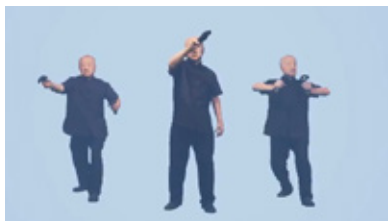


現在數位典藏多使用影片、圖片，或是全3D數位掃描等技術，保存文物或是人物珍貴影像資料供後人學習觀摩。在人物方面，傳統3D掃描數位影像無法同時呈現人物的動作片段，僅能呈現人物外觀及其服裝；4D動態立體影像的問世，可以解決傳統數位典藏無法解決的問題，也就是人物的動作保存。因此，4D立體影像非常適合應用於歌仔戲、舞曲、舞蹈等具有文化意義的動作典藏。

臺灣虛實展演發展協會

作品名稱/現代水墨之父—劉國松 半自動潑墨技法全紀錄

Virtual and Physical
Media Integration
Association of Taiwan



本計畫融合4DViews技術及即時動態捕捉與感測技術，主要希望達到數位典藏臺灣文化之目的。錄製現代水墨名家—劉國松老師的潑墨與揮毫動態後，以其潑墨動態做為主體，透過4DViews掃描技術將其技藝完整保留，確保重要的無形文化資產不因歲月流轉、時代更迭而逐漸凋零沉寂，也不會隨保存者的逝世而消失。再藉由VR科技來重現傳統演出時的人物與場景，讓藝術的美可以跨越時間、空間的界線，重新展現在大眾的眼前。