

协同、交叉、再造：“VR+影视”类人才培养策略研究

王海松 陈跃

河北传媒学院，河北 石家庄 051432

摘要：“VR + 影视”类人才培养策略研究着重关注跨学科教育模式的构建、理论和实践相结合的教学方法以及创新思维与技能的培育。本文剖析了 VR 与影视学科的交叉之处，提出了跨学科课程体系的构建原则以及具体的课程设置。在教学方法方面，注重平衡理论教学和实践操作，运用项目驱动教学法以及校企合作模式。凸显创新思维的意义，并提出借助创意工作坊、跨学科团队合作等途径培养学生的创新思维。本文还探讨了持续教育、在线学习资源以及行业认证在技能再造与终身学习意识培养中的作用，为“VR + 影视”领域的人才培养提供策略支撑。

关键词：VR 技术；协同交叉；人才培养；策略分析

DOI: 10.63887/jerp.2025.1.4.23

引言

随着 VR 技术持续发展，它和影视产业的融合变得日益深入，给影视创作带来全新叙事方式以及沉浸式体验。但“VR + 影视”领域人才培养面临不少挑战，如何构建有效的教育模式，培育拥有跨学科知识与创新能力的复合型人才成了当前急需解决的问题。本文探讨“VR + 影视”类人才培养策略，借助分析 VR 与影视学科交叉点，给出跨学科教育模式构建原则和课程设置，同时探讨理论与实践相结合的教学方法以及创新思维与技能培养路径。

1 协同：跨学科教育模式的构建

1.1 VR 与影视学科的交叉点分析

VR 与影视学科，在技术应用、叙事表达以及沉浸体验等方面有着不少交叉之处。从技术层面来讲，二者都依靠三维建模、动画渲染、特效合成等关键技术，VR 设备的动态捕捉技术和影视拍摄里的动作捕捉原理相似，都是为了还原真实场景以及人物动态。在叙事层面，二者都重视故事结构以及情节编排，借助合理的节奏控制来吸引受众，不一样的是，VR 更突出用户的自主交互，观众变成了故事的参与者而非旁观者。在沉浸体验方面，影视利用视听语言营造代入感，VR 依靠全景视角、空间音频以及交互操作，实现更深

程度的沉浸式体验，这些交叉点给跨学科教育提供了丰富的融合空间。

1.2 跨学科课程体系的构建原则

跨学科课程体系的构建要遵循三项关键原则，其一，目标导向原则，该原则以培育有复合型能力的人才作为核心目标，把 VR 技术能力与影视创作思维进行深度融合，以此明确学生在跨学科领域所需要掌握的知识和技能。其二，整合性原则，此原则旨在打破学科之间的壁垒，将不同学科的理论、方法以及工具进行有机整合，把影视剧本创作与 VR 交互逻辑相结合，设计出综合性的课程项目。其三，实践性原则，这一原则要求课程内容着重关注实践操作，借助 VR 影视项目制作、虚拟场景搭建等实践活动，使学生可在实际操作过程中巩固所学知识，提升解决复杂问题的能力，提高就业竞争力。

1.3 具体课程设置与教学内容

关于课程设置方面，可以开设基础课程、核心课程以及实践课程这三类课程，其中基础课程覆盖“VR 技术基础”以及“影视艺术概论”，“VR 技术基础”会讲解 VR 硬件的原理以及软件的操作方法，“影视艺术概论”则是剖析影视的视听语言以及叙事结构，核心课程有“VR 影视剧本创作”，此课程要求学生在

掌握传统剧本创作的前提下去学习怎样设计交互性叙事,“VR 场景与角色建模”融合了影视美术设计理念,教授 3D 建模以及材质渲染技巧^[1]。实践课程设置了“VR 影视项目实训”,学生以小组形式完成从创意策划、模型搭建直至交互设计的完整 VR 影视项目,教师会在整个过程中进行指导,借助项目复盘以及成果展示,强化学生的跨学科应用能力以及团队协作能力。

2 交叉:理论与实践相结合的教学方法

2.1 理论教学与实践操作的平衡

在“VR+ 影视”这一跨学科教育领域,理论教学同实践操作之间的平衡对于保障教学质量而言非常关键,理论课程可为学生打下坚实的知识基础,影视美学以及 VR 技术原理这类课程,可以帮助学生领会视听语言的规律,以及虚拟现实的底层逻辑,为实践创作给予方向上的指引^[2]。而实践操作属于把理论转化成能力的关键部分,学生借助软件操作、设备调试以及场景搭建等实践活动,加深对理论知识的理解与运用,为实现二者的平衡,需要运用分层递进的教学策略。在课程开始时,以理论教学作为主要内容,使学生掌握核心概念以及技术原理,随着学习的不断深入,逐渐加大实践课程的比重,比如把理论课程里的 VR 交互设计原则,在实践课里借助具体案例开展应用演练。凭借理论指导实践、实践反馈理论这样的循环机制,让学生在理论与实践相互印证的过程中,构建起完整的知识体系,提升综合能力。

2.2 项目驱动教学法在“VR+影视”人才培养中的应用

项目驱动教学法借助真实或者模拟的项目任务来激发学生的学习主动性以及创造力,是“VR+ 影视”人才培养的一种有效方式。在教学进程里,教师可围绕 VR 影视创作,设计像“虚拟旅游宣传片制作”“沉浸式剧情短片开发”这类项目,学生以小组形式,从前期的策划、剧本编写,一直到中期的模型制作、特效合成,再到后期的交互设计、项目调试,全程参与项目开发^[3]。在项目实施期间,学生需要综合运用多学科知识去解决实际问题,在处理 VR 场景光照效果时,要运用影视照明理论来营造氛围,又要结合 VR 渲染

技术以实现逼真效果,教师身为引导者,在关键节点给予技术指导和创意启发,凭借项目评审、成果展示等环节,协助学生总结经验,提升团队协作以及项目管理能力,让学生毕业后可快速适应行业岗位需求。

2.3 校企合作模式的探索与实践

校企合作是实现“VR+ 影视”教育与产业需求紧密对接的关键方式,学校可和 VR 影视制作公司、科技企业构建合作关系,一同制订人才培养方案,把企业的技术标准、项目案例融入课程体系之中。企业参与课程设计,开设“行业前沿技术”“商业项目实战”等课程模块,由企业工程师和学校教师一同授课。在实践方面,学校可以建立校企联合实训基地,为学生给予真实的项目实践机遇,学生参与企业 VR 影视项目的开发,在实际操作中积累经验,企业则可挑选优秀学生作为储备人才,实现人才的双向选择,校企还可联合开展技术研发,针对 VR 影视制作里的技术难点展开攻关,推动产学研融合,提升学生的创新能力,为企业解决实际问题,形成学校、企业、学生多方共赢的有利局面^[4]。

3 再造:创新思维与技能的培养

3.1 创新思维在“VR+影视”中的重要性

在“VR+ 影视”这个领域当中,创新思维是推动该行业不断发展以及实现突破的最为关键的动力所在。随着技术迅速地迭代更新以及市场竞争程度的不断加剧,仅仅依靠单纯的技术应用或者传统的影视叙事方式,已然无法契合受众持续增长的体验需求了,创新思维有着打破固有模式的能力,创造出更具吸引力以及沉浸感的作品^[5]。例如,凭借创新思维,创作者可突破传统影视线性叙事的限制,在 VR 影视里面设计出多线程、交互式的剧情分支,让观众可以自主去选择故事的走向,这能极大程度地提升观众的参与感以及趣味性。从技术层面来讲,创新思维会促使从业者去探索 VR 与影视融合的新的可能性,像是开发更为先进的渲染技术、交互设备,又或者是把新兴的 AI 技术融入创作流程当中,以此来实现智能场景的生成以及角色动作的设计。在商业模式方面,创新思维还可催生新的盈利模式,VR 影视与文旅产业相互结合打造

出沉浸式的主题体验项目,对于学生而言,拥有创新思维可在学习过程中表现出色,还可以在未来的职场中占据有利地位,成为推动行业变革的关键力量。

3.2 培养学生创新思维的策略与方法

3.2.1 创意工作坊与头脑风暴

创意工作坊以及头脑风暴是激发学生创新思维行之有效的方式,在创意工作坊里,教师可围绕特定主题,像“未来城市 VR 影视呈现”“传统文化的 VR 沉浸式演绎”这类,组织学生开展为期好几天的集中创作活动。活动开始时,教师借助案例分享、行业趋势分析等办法,给学生提供灵感启发,学生分成小组进行头脑风暴,鼓励每个成员自由提出想法,不管多么新颖或者大胆的创意都会被接纳,突破常规思维的限制。在头脑风暴进程中,借助思维导图、故事板等工具,把零散的想法变得系统、可视。教师作为引导者,适时提出开放性问题,引导学生深入思索创意的可行性与独特性,推动思维碰撞与融合,在讨论“非遗文化 VR 体验”项目时,学生可能从传统技艺展示、互动游戏化体验等不一样的角度提出创意,经过交流与整合最终形成有文化价值又有娱乐性的创新方案。这种实践锻炼学生的创新思维,还可以提高团队沟通与创意表达能力^[6]。

3.2.2 跨学科团队合作与项目竞赛

跨学科团队合作以及项目竞赛给学生创新思维培养搭建了实战平台,学校可组织学生构建跨学科团队,团队成员有影视编导、VR 技术、动画设计、交互设计等不一样的专业背景,一起参与“VR+ 影视”项目创作或者竞赛。在团队合作里,不同学科思维方式彼此交融,像是影视专业的学生善于故事创作与情感表达,VR 技术专业的学生精通技术实现,两者结合可产生独特的创意和解决方案。项目竞赛依靠竞争激发创新活力,举办校园 VR 影视创作大赛、参与行业相关赛事等,竞赛一般设置明确的主题和目标,比如“虚拟社交场景设计”,要求学生在规定时间内完成从创意构思到作品实现的整个过程。在高强度的创作过程中,学生要快速整合知识,突破思维定式,尝试新技术、新方法,利用虚拟现实与现实增强结合的技术,打造新颖的社交体验。竞赛后的作品展示以及专家点评环节,

能让学生吸收多元反馈,优化创意,实现创新思维的不断提升。

3.3 技能再造与终身学习的意识培养

3.3.1 持续教育与在线学习资源

在“VR+ 影视”技术不断快速更新的背景下,持续教育以及在线学习资源成为实现技能再造的关键支撑,学校应当鼓励学生把学习拓展到课堂之外,借助在线课程平台去学习前沿的 VR 开发技术、影视特效制作之类的课程,这些平台集中了全球优质教育资源,包含从基础理论到高级应用的多样内容,学生可依据自身需求灵活挑选学习内容以及进度。学校还可与行业机构合作,定时举办线上线下相结合的持续教育讲座以及培训活动,邀请行业专家来分享最新技术动态以及实战经验。针对 VR 影视里的实时渲染技术发展,开展专题培训,让学生掌握最新软件工具以及操作技巧,学校还可以建立学习社群,鼓励学生分享学习资源和心得,形成相互学习、一起进步的氛围,培养学生自主学习和技能更新的习惯,让他们在职业生涯中一直保持竞争力,适应行业发展需求。

3.3.2 行业认证与技能评估体系

行业认证以及技能评估体系属于引导学生开展技能再造、树立终身学习意识的关键机制,学校可引入有权威性的“VR+ 影视”行业认证,例如 Unity 认证专家、Adobe 影视设计认证之类的,把认证标准融入课程教学当中,让学生在学习进程里拥有清晰的目标导向,系统地掌握行业所认可的专业技能。凭借考取认证,学生可得到职业能力的权威证明,还可以深入知晓自身技能水平和行业标准之间的差距,有针对性地实施技能提升,学校应当构建科学的校内技能评估体系,定期针对学生开展技能考核以及能力测评,除了传统的考试、作品评审之外,采用项目答辩、模拟工作场景测试等多种评估方式,全面考查学生的知识运用、实践操作以及问题解决能力。对于评估结果,学校可为学生提供个性化的学习建议以及技能提升方案,帮助他们明确努力方向,凭借和企业合作开展实习考核、就业前技能评估等,使学生提前适应企业用人标准,强化终身学习意识,持续追求技能的迭代更新。

结语

综上所述,“VR+影视”类人才的培育需要构建跨学科教育模式、运用理论与实践相结合的教学方法并培养创新思维与技能,借助构建跨学科课程体系、平衡理论教学和实践操作、采用项目驱动教学法以及

校企合作模式,可有效提高学生的跨学科能力和实践操作能力,利用创意工作坊、跨学科团队合作等途径培养学生的创新思维,以及借助持续教育、在线学习资源和行业认证等手段强化技能再造与终身学习意识,可以让学生适应快速变化的行业需求,成为推动“VR+影视”领域发展的关键力量。

参考文献

- [1]王伟. AI 视域下高职影视艺术创意类人才培养模式探索与实践 [J]. 老字号品牌营销, 2024, (06): 211-214.
- [2]李晋林. 从影视创作流程的视角看影视传媒类人才培养方案的研制——以浙江传媒学院“影视摄影与制作(电视节目制作方向)”专业为例 [J]. 大众电视, 2024, (05): 74-77.
- [3]张波. 课题制工作室应用于艺术类人才培养中的探索与实践——以上海出版印刷高等专科学校影视艺术系为例 [J]. 产业与科技论坛, 2023, 22 (06): 139-141.
- [4]王珉珠,徐嘉康. 供给侧结构性改革的理论创新与路径选择研究——以戏剧与影视学类人才培养为例 [J]. 艺术家, 2019, (09): 151-152.
- [5]谢珍. 全媒体时代国内影视传媒类人才培养模式转型分析[J]. 才智, 2016, (15): 41.
- [6]沈鲁,涂帆露. 全媒体时代国内影视传媒类人才培养模式转型分析——以硕士生创新培养为例 [J]. 大舞台, 2015, (08): 162-163.

项目课题: 该文系 2024 年河北省高等学校科学研究项目《协同、交叉、再造: “VR+影视”类人才培养策略研究》(SZ2024187) 研究成果。