

虚拟现实技术在动漫衍生品课程展示中的应用

王健 吕悦悦

(景德镇陶瓷大学 江西景德镇 333000)

【摘要】 随着目前数字经济的高速发展,作为动漫衍生品商品宣传推广过程中,最影响动漫衍生品销售和宣传的就是产品展示设计。因此,国内外产品设计企业越来越重视产品的展示设计。目前迅速发展的虚拟现实技术是当代前沿科技的综合体现,它可以通过人机界面的可视化交互和执行方式,实现对复杂信息的展开,是一种全新的视觉艺术语言形态,也必将成为一种潮流和一个大热趋势。如若将虚拟现实技术展览、展示中,则可满足用户对各种感官的需求,令游客在虚拟世界中体验到新奇世界的美好。而在动漫衍生品的展示中,本文旨在探讨分析VR虚拟体验展厅和全景漫游展示平台的应用,或可为未来虚拟现实技术在动漫衍生品展示中的应用提供借鉴。

【关键词】 虚拟现实技术;动漫衍生品;展示

DOI:

每一次的技术革新都会带来更先进的表达方式,但从没有任何一项技术革新能像虚拟现实技术(Virtual Reality, VR)一样,通过虚拟将体验者导入影像幻境中,强化和该撒了体验者的感知,让体验者产生了真实和虚幻相互融合的感觉。

作为一种沉浸式的视觉艺术语言形态,虚拟现实技术现在多被用于影视制作方面,例如大型晚会的舞美、全景直播等,未来应该会在移动端有新的发展。而在虚拟现实技术创造出的众多“世界”中,动漫产业是较为独特的一个,虚拟现实技术为动漫人和动漫爱好者们提供了更多“看世界”的可能,二者相辅相成、互相促进,看似不可捉摸的高科技被真切地体现在动漫及动漫衍生品的设计、展示中,一系列高技术产业正在发展、壮大。

1、概念认知

1.1 VR 及 AR

如果要评选 21 世纪对人类生产生活影响最大的科学技术,互联网和虚拟现实技术一定赫然在榜,且名列前茅。这种综合了虚拟仿真技术、计算机图形图像技术和沉浸体验技术的虚拟现实技术,实现了体验者体验虚拟世界的可能,人们通常又称这种虚拟现实技术其为灵境技术、人工环境。此外,虚拟现实技术还为人机和谐关系的构建提供了可能,在这一基础之上科学家们才有可能解决人与计算机之间在认知、显示、交互方式上存在的矛盾。利用虚拟现实技术可以构建 360 度的感知空间,实现人们与虚拟世界的交互能。并且,这种虚拟现实技术的出现确立了以体验者为中心,不断充分发挥体验者人脑的主体作用的同时,也调动了体验者的主观能动性。因此,这种积极有效的人机交互方式在很多国内外的研究中被高度关注的重要原因。

并且在产品展示中谈论 VR 技术,就不得不提到与它名字很相似的 AR 技术,很多人会把这两个概念搞混,甚至直接混为一谈,但其实它们无论在内容上还是在应用场景上都有区别,相同的一点是,在产品展示环节,VR 与 AR 可以辅助呈现出更好地效果。AR 是增强现实技术的英文首字母缩写,是以 VR 为基础诞生的,这种增强现实技术在 20 世纪 70 年代的军事实验中被发明和创建出来,经过 40 多年的持续研究发展,增强现实的应用领域被不断拓宽。

1.2 动漫衍生品及展示设计

可以把动漫衍生品简单地理解为动漫周边产品,“周边”这个词大家都不陌生,如今这个词的范围不断扩大,已经潜移默化地渗透到了生产生活的各个领域,形成一个形式种类多样、丰富繁杂的庞大系列,一切与动漫卡通人物、故事情节等相关的物质产品和服务产品都可以归为动漫衍生品,其常见载体如

书籍、手办、服饰、箱包、饰品、文具等。

根据用户需求的不同,动漫衍生品可分为软周边和硬周边两大类。动漫衍生品的软周边指那些利用动漫形象结合比较实用功能具有较强实用性的产品,例如家用小电器、文化用品、日用产品等,主要目的是满足喜爱动漫文化的用户消费需要,同时又能够满足用户的实际服务需求。例如:动漫形象的小夜灯,小风扇等家用小电器。相反,动漫衍生品硬周边依托的是原作的动漫形象,主要是针对动漫爱好者以观赏为主要价值的动漫收藏品,例如盲盒、动漫手办、精雕摆件等衍生产品。

作为用户黏性极强、付费率高的产业,动漫产业对于发展虚拟现实技术有很好的优势,随着国内外动漫热门 IP 在数字经济时代的营销推广,国内动漫产业也进入了快速稳步发展时期。初步统计全国动漫爱好者呈现逐年增长的趋势,而此类用户群目前达到 5000 万的庞大群体,这类体验者同时对虚拟显示世界也充满体验的热情。因此,这类体验者很大程度上可能成为动漫行业与 VR、AR 技术结合的首批用户。

在动漫产业链盈利的环节中,动漫衍生品俨然已经成为动漫行业利润增值空间最大的核心部分,如何在商品展示环节借助高科技手段更好地完成商品交换,是未来动漫人努力的方向。

2、虚拟现实技术在展示设计领域中的适用性分析

在展示设计领域中会涉及到的元素既多且杂,不同层面的内容都会影响到商品展示这一环节,例如建筑场地、室内环境、灯光、音效、平面印刷设计、电子数码媒体等等,每一种元素都需要在展示设计时考虑到,并良好地整合在一起,综合服务于所展示商品的特色和卖点,可以准确有效的将动漫衍生品商品信息传递给用户,一方面确保想要表达的信息表达出去,另一方面又可以满足消费者对动漫文化的热爱。

消费者在体验动漫衍生品的过程中所获取到的感观均是由计算机模拟而来的,将动漫消费者用户从现实世界隔离开来,沉浸在虚拟的动漫世界体验动漫衍生产品。并且,沉浸在虚拟世界的背景中,获取到动漫衍生产品的信息是真实的。因此,虚拟现实技术可以很好地应用于对动漫衍生品背景、功能和核心精神的展示,不再局限于简单的图像、文字介绍或是实物陈设,而是通过计算机技术模拟出相关动漫的虚拟环境,生动且详实的展现出动漫衍生品的由来,人们只需使用 VR 设备,便能获得身临其境的感受,进而对动漫衍生产品的卖点和功能有更加深刻的认识。

当前,将虚拟现实技术运用在展览、展示的例子不在少数。例如在建筑环境展示中,加入虚拟现实技术可使建筑环境展示更加形象,数字化模拟环境打破了观者的空间限制,增强了与展品的交互性,并可使观者进一步掌握建筑环境方面的信息。而在文化遗产展示中,虚拟现实技术被广泛应用于博物馆、展

览馆中,通过虚拟现实技术,观者能够一目了然地接触到历史流传下来的文化遗产。

在展览、展示中运用虚拟现实技术,可以给人们带来更加真实的感官体验,不仅如此,VR与线上展览的结合更可使人们足不出户便能体会到展览或所展示商品的魅力,由此可以说,虚拟现实技术的运用使展示的物品“活”过来了。

3、在动漫衍生品展示中运用虚拟现实技术的现实阻碍与解决办法

虚拟现实技术在展览、展示以及动漫衍生品展示中的运用,虽说前途是光明的,但道路却是曲折的,目前还未能全面普及是受到多方面影响的结果,只有正视阻碍才能寻求解决办法,为动漫衍生品展示与虚拟现实技术的融合发展创造可能。

首先是设备方面的问题。想要实现虚拟现实技术创造虚拟幻境的功能,必须借助于特定的头戴式设备,而现如今的大部分VR头显都较为笨重,实际使用过程中的舒适度并不高,可能戴一会儿就不堪重负了,进而影响整个看展过程。此外,VR头显中的重要机件是光学显示屏,想要实现逼真的视觉效果,光学显示屏距离人眼的距离就会很近,而这就容易产生眩晕感,未来光学显示屏的分辨率一定会不断提高,相信能够解决这一问题。但目前最重要的还是造价问题,相关产业的不完善,前沿科技产品的高造价,都会使得本就造价不菲的动漫产业在动漫衍生品展示方面投入的资金低于需求,其实动漫衍生品展示目前主要面临的是内核软件和硬件设备应用方面的两大核心问题。虽然在动漫衍生品展示过程中,虚拟现实技术在课程应用还未全面投入使用。不久的将来,随着软硬件技术的高速发展,动漫衍生品展示课程中使用虚拟现实技术将会成为可能。对于这一过程中出现什么问题、影响展示的哪一方面,目前还需要相关科研人员不断研究,在三维模型创建、HMD头显、

交互手柄设计等方面进行完善和提升。

4、结语

虚拟现实技术应用于动漫衍生品展示定然会具有众多优势,其最重要的优势就是节约成本了,当前有不少动漫展销会、动漫衍生品促销会为突出所展示商品的特点而在外形上做足功夫,从而使用大量新型材料完成一个展台设计,但在展示过程中产品不免会有损耗,拥有故事性和精神内核的动漫衍生品在实体产品中很难向广大受众展示自己的特色,因而达不到展销的目的。利用虚拟现实技术展示通过虚拟手段引动漫爱好者进入愿意观看的地方,可以大量减少不必要的浪费与污染,符合可持续发展设计原则。其二是体现虚拟现实技术的创新,可以让很多原本不太关注动漫衍生产品和动漫行业的潜在用户关注,从而提高动漫衍生品的营销宣传力度,达到动漫衍生品提升产品影响力的核心目的。

当今世界,对虚拟现实技术的研究越来越重要,我们有理由大胆设想,在未来的展示设计中应用虚拟现实技术,保证技术创新,促进展览会、展销会的技术革新,提高所展示商品的科技感、趣味感和交互性、人文性,提升动漫产业的影响力,都是有助于我国文化创意产业发展的举措,虚拟现实技术应用干动漫衍生品展示或其他展销会中,必会带来丰富商机。

课题项目: 2019江西省高等学校教学改革研究项目,《VR虚拟现实技术在动漫衍生品课程中的研究与应用》,课题编号(JXJG-19-11-6); 2020年度江西省学位与研究生教育教学改革研究项目,《三维动画研究生课程中高精度模型建模教学研究》。

参考文献

- [1] 周毅晖. 试论工业产品虚拟展示的内容优化[J]. 机电产品开发与创新. 2012(04):103-105.
- [2] 李波. 保障产品展示设计的视觉传达效果技巧探究[J]. 包装工程. 2013(12):112-114+118.
- [3] 杨子奇. 谈商业展示设计的形式美要素[J]. 包装工程. 2012(24):25-28.
- [4] 林永莲. 天津会展活动中的文化创新性研究[J]. 包装工程. 2012(16):143-146.
- [5] 李春富, 柴晶. 信息化时代下的交互展示平台设计[J]. 包装工程. 2014(22):135-138.