VR 技术在高校影视后期类专业中的应用——以 AE 为例

葛丽娜

(潍坊理工学院 动漫设计 262500)

摘要: 高校动画专业当中影视后期类方向,在当下大数据化,大信息化时代的就业中占据了主要的位置,动画专业的影视后期类也给我们动画类专业学生带来了更多的选择。但对于现在的市场分析与局势来看,影视后期制作行业与国外的同等行业竞争存在差距,急需影视后期类专业高技能人才,就业需求十分旺盛。针对这个现象,许多高职院校转变教育思路,根据现代时代提出的新要求,从教育观念、教学方法和组织教学等方面进行了高校类动画专业影视后期类课程的改革。本文主要是从影视后期类课程中的 After Effects 这门软件课程中,大胆进行改革,与当今先进的新技术 VR 虚拟技术进行集合,利用 VR 虚拟技术的特点,翻转课堂,让学生成为课程的主体,打破枯燥的“填鸭式”软件教学,让学生主动占据课堂的主体,自主学习。

关键词: 高职院校,After Effects,影视后期,学生自主,反转课堂

1 传统高职院校中影视后期类课程——AE 软件教学面临的问题:

随着信息化时代的发展,新的技术,新的生活方式越来越多地进入到人们的生活,比如 VR 虚拟技术。VR 是 Virtual Reality 的缩写,翻译为虚拟现实,虚拟现实技术是一种能够创建和体验虚拟世界的计算机仿真技术,它是利用计算机生成一种交互式的三维动态效果,根据人体感官仿真系统使用户沉溺到虚拟现实环境中。可以这样简单的说,VR 技术,是一种互动式的三维动态效果,是一种沉溺式的用户感官体验系统。

当今,高职院校的动画类影视后期课程中的 After Effects,主要是针对拍摄完后的影片或者动画做后期处理,使其形成一部完整的视频短片。比如说,片头特效、片头字幕、影片字幕、视频转场、视频特效、音效、结尾特效、结尾字幕等等。制作期间,可以利用 After Effects 这款软件给整段影片的某一部分,加入特效,为整个短片增光添彩,使整部影片得到质的提升。

软件类课程教学在高职院校中,还是以传统的“以教促学”的教学模式,传统的课堂教学模式对学生的提升并不明显操作性更强、具有趣味性的 VR 活动课程的开展更加适合高校影视后期专业学生的发展,激发学生进行 VR 认知以及 VR 体验的兴趣,从而激发 VR 学习的兴趣。

现阶段大多数高等院校设计专业对 VR 虚拟技术的教学没有足够的重视,特别是 VR 课程教学的过程中存在一定的问题。高校在影视后期类专业尤其是 AE 软件教学课程中,传统的课堂教学模式对学生的提升并不明显,操作性更强、具有趣味性的 VR 活动课程的开展更加适合高等院校专业学生的发展,激发学生进行 VR 认知以及 VR 体验的兴趣,从而激发 VR 学习的兴趣。

2. VR 虚拟技术在大信息化时代背景下教育教学中的应用:

在 VR 开发的某些方面,尤其是在英国、欧洲、美国等国家在 VR 虚拟现实方面技术日趋成熟,美国作为 VR 技术的发源地,其研究水平基本上就代表国际 VR 发展的水平。目前美国已经建立了可供全美使用的 VR 教育系统。而我国 VR 技术研究起步较晚,与国外发达国家还有一定的差距,但现在已引起国家有关部门的高度重视,并根据我国的国情,制定了开展 VR 技术的研究计划。十四五规划、国家自然科学基金委、国家高技术研究发展计划等都把 VR 列入了研究项目。国内一些重点院校,已积极投入到了这一领域的研究工作。

高职院校中动画专业的影视后期类课程中的软件课程,操作性很强,单纯的靠上课老师的讲解与课本教材的学习,有些知识学生有的理解起来有点困难,课程做案例的时候,也是老师教一步,学生做一步,“填鸭式”教学模式下,学生的自主学习能力就欠培养,创新能力也不足,比如,要做建党 100 周年主题片头,老师先确认片头整体颜色,红色。然后根据主体制作元素,最后将镜头拼接,结尾做好结尾字幕特效。最终形成一部既符合主题,又有今年庆祝 100 周年主题的现代元素的庆贺片花。学生有的录屏,有的记录笔

记。其实里面用到的特效技术,都已经教过了,理论特效组也已经学习过,整体没有新的知识增加,只是老师就庆祝 100 周年主题做了一个庆祝海报,运用 After Effects 软件,制作了多种特效镜头的衔接,最终呈现出最后的影片。接下来是学生的自主创新创作过程,针对建党 100 周年,利用 After Effects 软件,做片花。最终学生呈现出来的作品,与老师上课教授的并无太大变化,创新能力不足,经过与学生的沟通交流,发现“填鸭式”教学模式下,学生无主动性,参与感不足。也只是跟着老师教授的步骤学习与练习。这种以传统的“以教促学”的教学模式存在于现在大信息化发展的时代下,日益显示出不足与继续改革的迫切性。本论文要从高校影视后期专业教改课题为起点,分析 VR 虚拟技术在影视特性后期——AE 软件课程的应用。

现阶段大多数高等院校设计专业对 VR 虚拟技术的教学没有足够的重视,特别是 VR 课程教学的过程中存在一定的问题。高校在影视后期类专业尤其是 AE 软件教学课程中,传统的课堂教学模式对学生的提升并不明显,操作性更强、具有趣味性的 VR 活动课程的开展更加适合高等院校专业学生的发展,激发学生进行 VR 认知以及 VR 体验的兴趣,从而激发 VR 学习的兴趣。通过相关的 VR 技术课程教学,能够有效地帮助学生进行 VR 理论知识的学习,并且提升 VR 技能以及 AE 能力,为今后的工作以及人生发展奠定良好的基础。

3、VR 虚拟现实技术如何运用与传统教学:

高等院校在教学设计的过程中为了能够进一步提升教学的现实要求,需要在教学项目设计的过程中以学生为主体,将教学项目进行交叉互动式设计,引导学生自主思考、自主创新,为学生的创造性成长奠定良好的基础。通过相关的 VR 技术课程教学,能够有效地帮助学生进行 VR 理论知识的学习,并且提升 VR 技能以及 AE 能力,为今后的工作奠定良好的基础。

4、结语:

针对行业最新发展,根据学生的心理以及学习特点进行 VR 技术课程的应用,促使学生能够体会 VR 技术与 AE 技术之间的联系,设计出实践性与创新性相结合的高校影视后期课程,并且帮助学生树立起正确的 VR 技术学习观念。

5、参考文献:

- [1]刘向群.VARM 开发实战——基于 Unity 与 E4 引擎[M]机械工业出版社,2016 年
- [2]吴详恩,国玉霞,王美娜论“电视教材编导与制作”课程的教学改革——基于虚拟现实技术的应用[J]沈阳师范大学学报,2011(1)

基金项目: 项目来源:潍坊理工学院校级科研课题,项目编号:KY-X202007,项目名称:VR 技术在高校影视后期类专业中的应用——以 AE 为例。

作者简介: 葛丽娜,性别:女,民族:汉,籍贯:山东省,省市邮编:262500,单位:潍坊理工学院,学位:本科,职位:助教,研究方向:动画专业影视后期类艺术创作