

从“再现”到“生成”：虚拟图像课程教学的创新实践探索

陈 辉

湖北美术学院视觉艺术设计学院 湖北 430060

【摘 要】：在全球数智化加速发展下，本课程将虚拟图像创作教学从基本的视觉审美训练转向为融合 AI 生成、跨媒介交互叙事的融合性课程。以图像的“再现”到“生成”为教学主线，借助 AI 图像生成与交互工具，引导学生从单纯的图像创作走向综合性的叙事表达和交互体验建构，形成“感知唤醒—多元创作—交互升维”的教学链。课程重塑了师生在人机共创中的角色，培养兼具艺术表现、技术应用与跨学科协作能力的创新人才，并为视觉传达设计专业的图像创作训练提供可借鉴的教学路径。

【关键词】：图像叙事；AI 生成技术；实时交互；视觉传达；教学改革

DOI:10.12417/2705-1358.26.13.085

1 课程背景

《数字中国建设整体布局规划》提出推进文化数字化与智能化体系建设^[1]。与此同时，AIGC 也已经渗透到图像视觉艺术的创作流程，以高效的生成能力在改变作业模式和人才需求^[2]。传统以静态图像输出为核心的训练，已经难以满足行业对动态叙事、交互体验及跨媒介整合能力的要求，课程体系亟须更新。

基于此，视觉传达设计正由“平面、静态”走向“多维、动态”，高校课程也从单一专业训练转向“设计+”融合，技术素养、叙事能力逐渐成为图像创作教学的重要目标^[3]。传统“再现”范式侧重造型、色彩和构图；AI 生成则使图像在文本、数据和模型运算中产生，从“再现现实”转向“呈现可能”。沉浸式交互空间又进一步使图像成为可介入、可反馈的媒介，观看者由旁观者转为参与者^[4]。因此，教学目标应从“完成一张图”拓展为“建构可感知的图像世界”，统筹叙事、空间、时间、交互与情感^[5]。这一变化也重塑了创作者、图像与受众之间的关系。

2 课程教学的计划与目的

2.1 课程计划：从图像的“再现”到“生成”

本课程以“从‘再现’到‘生成’”为教学主题，将重心由“准确再现对象”转向“创造性建构图像世界”。在创作工具层面，引入 Midjourney、Stable Diffusion、即梦等 AI 生成工具以及 TouchDesigner 交互系统，使学生理解提示词、模型、参数、节点与工作流，建立生成式创作意识；观念层面，引导学生全新审视数字媒体中图像的综合价值，使其不仅承担视觉呈现，更用于叙事感知、传递情感、组织叙事和形成交互^[6]。

2.2 底层逻辑：叙事感知激发出图像的本质

课程设计的底层逻辑可以概括为“叙事感知激发出图像的本质”。这既是基于视觉传达设计专业回应当下行业需求，更是出于对该专业本质的思考。其中包含三个相互关联的维度，如表 1 所示：

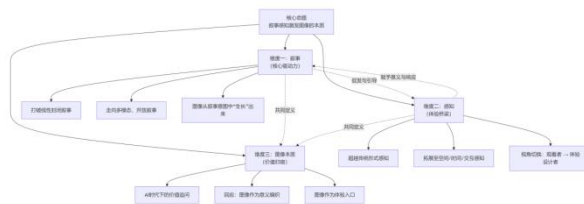


表 1 课程逻辑图

叙事能使图像超越形式成为文化综合载体。数智化语境下，叙事逐渐呈现非线性、开放和可参与的多模态特征。课程以叙事意图为起点，让图像在叙事中“生成”，而非先有图像再附加意义^[7]；同时拓展图像在时空维度的交互感知，引导学生从“观看者”转向“体验设计者”，思考图像如何组织场景、调动感官并影响情绪。由此，图像不再是被动记录，而是连接内容、行为与体验的主动媒介。其价值不在是基于算力堆叠的结果，而在于能否激发叙事感知^[8]。

3 课程具体实施

课程共 64 学时，分为三个阶段。第一阶段 16 学时，开展视觉感知搜索练习、经典图像叙事案例分析、撰写感知日志，引导学生建立从主体达到客体感知的思维逻辑。重点是唤醒视觉敏感性，建立主观感知意识；难点是区分客观看看到与主观感知的差异。

作者简介：陈辉，湖北美术学院视觉艺术设计学院，副教授

湖北美术学院教学改革研究项目——线上虚拟展厅应用视域下的《虚拟图像》教学研究 项目编号：202140。

第二阶段 16 学时，以手绘、摄影、AI 生成和 TouchDesigner 动态处理，比较不同媒介的表达特性，重点是掌握不同创作媒介的特性，难点是根据表达需求选择适配的创作工具。第三阶段 32 学时，采用项目制学习，小组开发交互式虚拟图像课题项目，搭建完整的叙事体验场景。重点是将图像从观看对象升级为体验场域，难点是交互逻辑设计与技术实现的结合。三个阶段分别对应感知意识建立、媒介适配与交互叙事系统建构，同时各阶段配套对应的作业与评价，实现能力掌握的连续递进。

3.1 第一阶段：从表达到感知——视觉传达设计的本质

打破学生将视觉传达等同于“平面设计”的狭隘理解，引导其认识到设计的本质是信息要素的传达与感知的认知建构，核心任务是建立从“主体表达”到“客体感知”的思维逻辑，先“动脑”再动手。在教学上开展“视觉感知搜索”练习——通过记录引起注意的视觉元素，关注“是什么引起注意”“为什么”，唤醒视觉敏感性。同时在空间中感知光影变化、冷暖对比、纵深结构因为位移带来的视觉变化，通过取舍主观提炼视觉要素和知觉建构。通过感知视觉体验，区分“客观看”与“主观感知”的差异^[9]。

通过训练，旨在让学生初步建立起“设计始于感知”的意识，理解视觉传达设计是从对信息的感知中进行“提炼”与“转译”的行为。

3.2 第二阶段：从感知到再现——图像创作的多元路径

引导学生通过手绘、数字摄影、AI 生成三条创作路径探索图像创作方式，让学生理解各路径特性、优势与局限，建立“根据表达需要选择工具”的创作思维。在教学上采用“同一主题、多元路径”教学设计，学生分别通过三条创作路径完成同一主题作业。同时，结合 TouchDesigner 交互系统，导入不同路径创作的图像，进行实时动态处理，体验从“静态”到“动态”的创作转变。

通过作业训练，学生分别阐述不同创作路径图像作品呈现的差异，以及感知适配选择性，引导学生理解多元路径并非相互取代，而是丰富图像创作的可能性空间。图 1：学生作业《声感知转译》

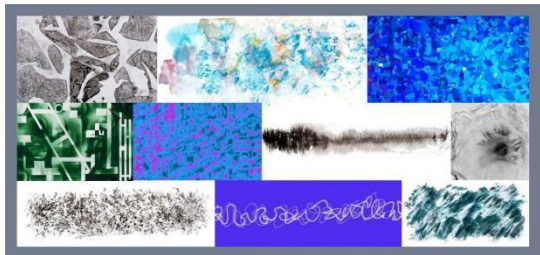


图 2 运用 TouchDesigner 动态交互的转译图像

该阶段作业为感知转译实践（图 1）：学生聆听音乐律动，将听觉情绪与节奏通过手绘、综合材料、数字绘制、AI 生成等多元路径转化为视觉图像。图 2 展示运用 TouchDesigner 在空间中生成沉浸式动态转译图像。实践旨在让学生体会各工具优缺点，逐步建立依循感知与表达诉求适配创作媒介的思维，完成听觉向视觉的转译训练。

3.3 第三阶段：由生成到体验——融合交互的升维

前两阶段虽然完成从“感知”到“图像”的转化训练，但图像仍停留在“被观看”层面。本阶段目标是将图像从“观看对象”升级为“体验场域”——通过交互设计让图像响应人的行为，让观看者成为参与者和叙事者，其核心在于图像价值不仅取决于视觉品质，更取决于能否激发有意义的交互体验和感知^[10]。教学上制定项目制学习方式，以 3-4 人小组为单位，完成主题性的图像创作项目。核心要求：包含至少一种交互方式（手势、声音、鼠标/触摸等），实现图像对交互的实时响应，具备完整叙事逻辑或体验流程^[11]。

技术实现以 TouchDesigner 为主要平台，教师提供基础技术模板与示例，要求学生根据各自主题表达进行拓展应用。课堂采用“工作坊+项目辅导”形式：前半段集中讲授关键节点与实现方法，后半段小组开发、教师巡回指导，鼓励跨组交流互助。如图 3 所示：



图 3 教学过程图

通过配合，各小组完成可运行的交互式图像体验项目，并在课程期末展示中进行公开展演。通过实际体验各组的交互作品，小组成员负责收集观者体验反馈。



图4 学生作品《代体》

如图4所示,学生交互装置《代体》依托课程“叙事、感知、图像本质”三维逻辑完成实践。作品融合东方传统文化思想,构建开放性叙事体系,借助实体装置、LED光路与动态虚拟影像搭建感知桥梁,引导受众从被动观看转为沉浸式参与。

4 课程复盘与整理

本课程通过从认知到实践、从观看到体验、从静态到动态的完整教学链条,复盘表明教学设计的有效性不仅源于技术工具引入,更在于重新锚定了教与学的关系。

AI生成处于“计算机辅助艺术”与“计算机生成艺术”之

间的人机共创阶段:它具有一定自主生成能力,又依赖人的提示、筛选和审美判断。由此,创作者应成为问题设置者、引导者和价值评判者;同时也不能把生成结果视为答案,而要保持叙事主导权,理解模型局限,完成选择、修正与再创造^[12]。技术教学因此转向“会使用”与“能判断”并重。

评价方式上,本课程引入多元化维度:感知敏锐度、路径选择自觉性、交互体验有效性、项目协作参与性。评价贯穿全过程,每个阶段的展示与讨论即形成性评价,鼓励学生从关注“分数”转向“成长”,从“结果”转向“过程”。

5 结语

本课程以“感知唤醒—多元创作—交互升维”推进虚拟图像教学,引导学生从图像制作者转向体验设计者。其创新在于把叙事、媒介选择、实时交互和人机协作纳入完整教学链条。当图像可以生成并在时间中因行为而变化,设计教育应培养学生建构可感知、可体验的图像叙事。从“再现”到“生成”并非否定传统造型训练,而是对图像思维边界的拓展,也为数智化时代视觉传达课程改革提供了可持续的实践路径。

参考文献:

- [1] 中共中央、国务院,数字中国建设整体布局规划[N],人民日报,2023-02-28(01).
- [2] 高永杰、吕欣:《生成式AI技术进化与图像艺术生产范式革新》[J],《现代传播》,2023年第9期,第159-168页.
- [3] 段宇霞:《当代视觉传达设计多维化效果呈现研究》[J],《包装工程》,2026年第47卷第6期,第514-517页.
- [4] 王泽闻著:《新媒体视角下视觉传达设计的转型》[M],中国原子能出版社,2020年9月.
- [5] (美)鲁道夫·阿恩海姆著:《艺术与视知觉》[M],成都:四川人民出版社,2019.06.
- [6] 孙玉洁.数字媒体艺术沉浸式场景设计研究[D],北京:中国艺术研究院,2021.
- [7] 王彦鑫:《AIGC摄影设计:虚拟与现实美学交互》[J],《设计》,2026年第39卷第9期,第66-68页.
- [8] 吴凯雄、李斯奇:《“人机共创”时代动画电影的美学特征与叙事策略》[J],《动画视域》,2025年第14期,第88-93页.
- [9] 李晓梅:《动态、隐喻与升维——视觉传达中的叙事设计》[J],《装饰》,2021年9月总第341期,第29-33页.
- [10] 王腾格、韩海燕、李壮等:《沉浸式展览中影响心流体验的交互设计要素研究》[J],《包装工程》,2026年第47卷第2期,第102-115页.
- [11] 谢赛特:《生成式非秩序图形在视觉传达设计中的应用研究》[J],《包装工程》,2025年第6期,第294-307页.
- [12] 金家琴、夏翠娟:《数字人文在视觉化艺术领域的应用前沿——图像艺术分析与计算机生成艺术》[J],《图书馆杂志》,2021年第6期,第101-109页.