

数字时代下游戏摄影在摄影课程教学改革中的运用

赵浦普

桂林旅游学院, 广西 桂林 541006

DOI: 10.61369/ETR.2025510037

摘 要 : 随着信息时代的到来,人们的生活也越来越朝着数字化靠拢。因此,数字媒体艺术与技术、艺术与科技等词汇被越来越多的高校渐渐重视,很多高校开始进行艺术类课程的改革与创新实验,其中,视觉传达设计专业中摄影课程的教学改革已初见成效。为了适应时代的发展,摄影类课程不应局限于传统的教学方法和练习方式。本文主要阐述何为游戏摄影以及如何将游戏摄影这一新兴门类运用在摄影课程教学改革中,并结合教学实际,提出课程改革措施,包括课程内容、作业形式、教学成果等具体内容。希望能够对该课程的进一步发展提供一些参考依据。

关键词 : 游戏摄影; 摄影; 数字时代; 数字化

The Application of Game Photography in the Reform of Photography Course Teaching in the Digital Age

Zhao Pupu

Guilin Tourism University, Guilin, Guangxi 541006

Abstract : With the advent of the information age, people's lives are increasingly shifting toward digitization. Consequently, terms such as Digital Media Art and Technology, Art and Technology, etc., are gradually gaining more attention in many universities. Numerous institutions have begun to reform and innovate art-related courses, and among these, the teaching reform of photography courses in the Visual Communication Design major has achieved initial success. To keep pace with the times, photography courses should not be confined to traditional teaching methods and practice forms. This article mainly explains what Game Photography is and how to apply this emerging category to the teaching reform of photography courses. Combining practical teaching experiences, it proposes specific measures for curriculum reform, including course content, assignment formats, teaching outcomes, and other detailed aspects. The aim is to provide some reference for the further development of this course.

Keywords : game photography; photography; digital era; digitization

自摄影诞生百余年来,在其不算长的发展史中已形成众多流派,面貌日趋多元。技术的进步始终是核心推动力之一,科技进步与设备升级拓展了创作的可能。而今,技术影响已远超摄影器材本身:电脑等数字工具的普及,将社会带入全新的数字时代。

数字时代中,手机、平板等设备深度融入生活与创作。人们可随时借助屏幕游历世界、体验异域风情,这种自由堪比游戏操控。同时,图形技术的飞跃使游戏场景愈发逼真壮观。在此背景下,游戏摄影这一新兴形态应运而生^[1]。

一、数字时代下游戏摄影的特点与优势

(一) 游戏摄影的概念

游戏摄影指在电子游戏环境中,借助游戏内置的截图、录像或拍照功能进行的视觉图像创作。它为我们提供了一个在融合媒体与跨媒介语境中重新审视摄影、反思摄影与被摄对象关系的崭新视角。随着图形引擎技术的飞速发展,游戏画面质量不断提升,为玩家提供了丰富绚丽的视觉场景,使得捕捉精美复杂的画面成为可能,从而推动了游戏摄影的兴起。

近年来,随着3D技术尤其是虚幻5引擎的广泛应用,许多现

代3D游戏在画面表现上实现了质的飞跃。《神秘海域4》《荒野大镖客2》等作品的场景视觉效果已极为贴近真实世界,甚至在光影表现上能够呈现出现实中罕见的景象。《刺客信条:起源》被玩家誉为“埃及旅游模拟器”,而2024年风靡全球的国产游戏《黑神话:悟空》更凭借其惊艳的美术设计斩获年度最佳艺术指导等奖项,实现了国产游戏在艺术表现上的重要突破。

除了画面技术的进步,许多游戏还引入了内置摄影模式,允许玩家自由调整相机角度、焦距、光照及特效等参数。这一功能极大降低了创作门槛,使玩家能够更便捷地进行摄影实践。随之而来的是,社交媒体上涌现出大量游戏摄影作品分享。优质作品

往往迅速引发关注与讨论，形成创作交流的热潮，这种正向反馈进一步激发了玩家的创作热情，加速了游戏摄影的发展。

凭借其在数字平台上的独特表现力，游戏摄影逐渐被视为一种新兴艺术形式。不少玩家开始将其与传统摄影作品进行比较，甚至在一些艺术展览中展出游戏摄影作品。这促使越来越多人关注游戏内的美学价值，并尝试在摄影创作中融入更多创意与艺术表达。受此影响，越来越多的摄影师与内容创作者开始专注于这一领域，部分人通过游戏摄影获得了职业发展机会，例如成为游戏公司的宣传摄影师、内容创作者或参与游戏营销推广等工作。

（二）游戏摄影的特点

游戏摄影与传统摄影的核心区别在于拍摄内容与创作平台。其内容与游戏剧情紧密绑定，既可捕捉战斗场景中的人像、活动乃至战地摄影，也可在非战斗环节进行风光、静物等多种题材创作。创作则依赖于具备摄影模式的3D游戏，玩家能自由调整视觉参数以增强艺术效果。

基于此分析，游戏摄影的特点可归纳为：创作环境自由，不受实体限制；参数调节范围广，远超传统设备；支持即时捕捉与读档重试，容错率高；题材多样，覆盖科幻、奇幻及现实主题；成本低廉，只需基础设备即可入门。

总体而言，游戏摄影在便捷性、自由度及试错成本上优势明显，减轻了外拍负担与环境干扰。但它也存在局限：题材受游戏内容制约，场景源于开发者的主观转译，且在真实体验与人文关怀上不及传统摄影。因此，本文重点在于科学吸纳游戏摄影之长，将其融入摄影教学，实现新旧模式的有机融合。

（三）游戏摄影融入摄影课程的必要性

将游戏摄影融入摄影课程改革，旨在结合其与传统教学的优势，多维度培养数字时代的摄影人才，以应对传统教学困境并推动教育范式革新。在学生学习与人才培养层面，游戏摄影能有效训练学生的构图、观察与捕捉能力，并激发其创造力和艺术表达，为培养创新人才提供新路径。同时，它也是进入虚拟制片、游戏美术等文娱产业相关领域的实践切入点。在课程改革与专业发展层面，游戏摄影打破了传统教学在场地、设备和时间上的限制^[2]。虚拟环境提供了低成本、可重复的练习平台，能与传统外拍形成互补，帮助学生高效积累经验。相关数据显示，掌握此项技能有助于提升职业竞争力和向新兴数字岗位迁移。在可行性及问题应对层面：在推进融合时，需正视其挑战，如虚拟场景的真实感不足、艺术表达受引擎制约、学生可能沉迷等。这些难点恰是设计实施方案时需要重点考量与突破的关键^[3]。

二、游戏摄影融入摄影课程的方式

针对上述挑战，游戏摄影融入课程应在现有框架基础上进行优化设计，力求扬长避短，主要可从以下几个方面着手：

（一）前期准备

选择合适的游戏：应选取技术领先、画面精美、内容丰富且具有文化内涵的3D游戏，并确保其具备自由视角操控与内置摄影模式，如《荒野大镖客2》《黑神话：悟空》等。这类游戏既能模

拟真实拍摄环境，又能让学生接触现实中罕见的视觉场景。当前手机游戏在画面表现上尚不足以支撑高质量的摄影训练，因此暂不建议作为主要载体。

制定明确的教学目标与时长：将游戏摄影训练有机嵌入课程大纲，明确其在构图、用光、题材等方面的训练目标与评估标准。为防止沉迷，需规定合理的课堂练习时长（如5-8学时），并辅以教师在软件操作、艺术表现等方面的指导。

鼓励自主探索：在框架指引下，给予学生充分的创作自由，鼓励他们探索虚拟世界，表达个人视角，激发对新技术与摄影融合的兴趣。

（二）实施过程

笔者在课程中以《黑神话：悟空》为载体进行了教学实践。该游戏集动画、视觉文本、声音文本等于一体，具有顶尖的画面技术、深厚的东方美学底蕴以及国产游戏产业突破的代表性。围绕其设计了技术掌控力、文化转译力与批判思维力三个维度的训练计划，要求学生通过系列摄影作品掌握这些能力，并进一步提升画面表现力^[4]。具体训练框架如下：具体训练内容如表1所示：

表1

能力维度	具体目标	《黑神话：悟空》对应要素举例
技术掌控力	掌握虚拟光影调控、照片构图、镜头语言	实时天气系统、高速战斗镜头、多层次场景空间、拍摄剧情选取
文化转译力	解构传统视觉美学符号的数字化表达、思考如何进一步传播	中式色系应用、人物模型中的中式视觉元素、宗教建筑复刻
批判思维力	分析艺术作品的阶级叙事与意识形态	人、妖、神对立隐喻、孙悟空以及金箍棒的符号性

训练并非止于单张照片的拍摄，还需引导学生建立分析框架，进行命题创作。例如，以系列作品解构“金箍棒”的符号意义：如表2

表2“金箍棒”的符号意义解析

符号表现	符号意义	画面内容
武器	暴力美学、反抗精神	游戏人物手持金箍棒战斗
枷锁	时时刻刻的行为约束	身背金箍棒站在黑暗之中
文化图腾	仪式感、装饰性	竖立于天地间的纪念碑式构图

从基础技术训练到命题创作，学生逐步掌握摄影技法，并深入思考画面背后的文化隐喻与个人表达，最终实现艺术认知层面的提升。整个训练过程如图1所示。



图1

（三）课程训练小结

本次教学实践取得了以下四个方面的初步成效：

激发学习兴趣与创作热情：以优质国产游戏为视觉实验场，其精美的场景与沉浸体验改变了传统教学的枯燥感，学生表现出

更高的探索欲与表达欲，从“被动学习”转向“主动创作”。

降低技术门槛，操作便捷：依托游戏内置摄影模式，学生无需昂贵设备或复杂外拍准备即可投入创作。虚拟环境提供充分的参数调节与重试机会，使其能专注于构图、光影、叙事等核心美学规律的实践^[5]。

打破时空限制，实现练习自由：教学不再受实体场地约束，学生可随时利用电脑进入虚拟场景进行碎片化练习，无论是捕捉动态瞬间还是构建超现实景观，均实现了“随时随地皆可练”的高效模式。

培养学生多维能力与前沿视野：学生不仅掌握了虚拟光影调控、引擎操控等数字技能，还通过解构文化符号提升了视觉叙事与批判性思维能力，最终完成的数字作品集展现了与游戏、虚拟制片等产业对接的复合型能力。综上，游戏摄影教学成功融合了兴趣、便捷性与专业性，证明其是培养数字时代所需视觉创新人才的有效路径之一。

三、游戏摄影在摄影课程中的阶段性成果

（一）学生作业解析

笔者将通过具体的学生游戏摄影作品（如图1）解析本次训练尝试带来的收获。



图1 学生作业

该照片拍摄于战斗场景，采用放射线构图将视线吸引至画面中心，主要角色位于视觉中心仰天长啸的动作与周遭人物形成呼

应，体现了学生对时机、构图与光影的良好掌握。这是一个角色分身攻击妖怪的瞬间，中心构图结合武器形成的汇聚线增强了视觉张力。在照片的内涵方面，更值得称道的是拍摄者的思考：剧情中该妖怪并非单纯“邪恶”，而是守护师父的悲情角色。画面通过其被“主角”击杀的场景，引发对正义与邪恶二元对立的批判性反思。

（二）成果小结

游戏摄影融入课程可在多个层面产生积极影响。提升了学生的综合素养、学习兴趣、创造力、审美能力、数字技能及批判性思维。促进教师教学方法创新、丰富教学手段、推动跨学科融合、增强师生互动，并促使教师提升自身数字素养。另外，在专业建设专业建设层面：推动文化创新与数字经济发展，培养适应数字时代的专业人才，促进游戏产业与文化传播的良性互动。社会与国家层面：助力教育数字化转型，提升文化软实力，为未来社会需求储备创新人才。

四、结语

将游戏摄影融入摄影课程改革，并非对传统摄影教育的替代，而是在数字时代背景下对教学体系的一次重要拓展。这种改革超越了工具更新层面，直指摄影教育的核心——即培养学生的视觉素养、文化解码能力与创造性思维。学生通过实践不仅掌握了构图与光影技法，更学会了用镜头进行批判性思考与跨文化转译。

当然，游戏摄影也存在物理真实感缺失、社会介入性较弱等局限。因此，理想的教学模式应构建“传统与虚拟”互补的共生体系：以传统摄影夯实对现实世界的认知与伦理责任，以游戏摄影拓展数字美学的边界与想象空间。二者辩证统一，共同培养既扎根现实又能驰骋虚拟的复合型视觉创作者。

展望未来，随着虚拟现实、元宇宙等技术的发展，游戏摄影必将更深入地融入视觉创作的教育与实践。期待更多教育工作者共同探索，推动摄影教育在数字文明浪潮中持续进化，培养出能够引领未来视觉话语权的创新人才。

参考文献

- [1] 李雨谦. 游戏摄影与再媒介化：当代视频游戏中的摄影研究[J]. 当代动画, 2020, (01): 43-50.
- [2] 吴悦. 经典文化意象的创新性改编与场景化传播：作为跨媒介艺术的《黑神话·悟空》[J/OL]. 中北大学学报（社会科学版）, 2025, 41(06): 129-137.
- [3] 廖楚鸿. 玩电影还是看电影：电影与电子游戏的视觉互文性研究[D]. 上海戏剧学院, 2024.
- [4] 刘涵影. 数字化背景下视觉传达设计课程教学改革研究[J]. 人像摄影, 2025, (06): 214-215.
- [5] 程远. 《摄影艺术与技法》课程教学改革实践与研究[N]. 经济导报, 2025-03-03(004).