《游戏原画设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）游戏原画设计 | | | | | |
| （英文）Game Original illustrations | | | | | |
| 课程代码 | 2040458 | 课程学分 | | 3 | | |
| 课程学时 | 48 | 理论学时 | 24 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术二年级 | | |
| 课程类别与性质 | 专业必修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《游戏原画设计》韩鹏著，中国青年出版社，2018 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 无 | | | | | |
| 课程简介 | 游戏原画设计课程是一门涉及绘画、设计、游戏开发等多个领域的综合性课程。通过该课程的学习，学生将掌握游戏原画设计的基本原理、技巧和方法，了解游戏原画在游戏开发中的重要性和应用，从而能够独立设计出具有创意和美感的游戏原画作品。课程的主要内容包括游戏原画的基本概念、绘画基础、色彩理论、设计原理、游戏场景、角色、道具等原画设计，以及游戏原画的应用和实现等。学生将通过实践练习和案例分析，深入了解游戏原画设计的流程和方法，提高自己的设计水平和创作能力。学生将能够掌握游戏原画设计的基本技能和知识，为将来从事游戏设计、动画设计、数字媒体等相关领域的工作打下坚实的基础。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程为游戏设计方向的专业课程，适合具有一定专业美术基础的大学二年级学生学习。学生应具备熟练的绘画透视知识和景物造型表现力，以及熟练掌握人体结构，服饰绘制等。并利用课下时间自学软件的基本操作方法，具备一定的手绘草图的能力和电脑绘画能力。 | | | | | |
| 大纲编写人 | smy（签名） | | 制/修订时间 | | 2025.9 | |
| 专业负责人 | （签名） | | 审定时间 | | 2025.9 | |
| 学院负责人 | 20031565468528520（签名） | | 批准时间 | | 2025.9 | |

二、课程目标与毕业要求

（一）课程目标

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类型 | 序号 | 内容 |
| 知识目标 | 1 | 学生能够根据课程要求按照理解课题、创意设计、调整完善、展示评价的方式完成项目。 |
| 技能目标 | 2 | 能够根据不同类型课题要求完成游戏原画设计中的排版布局设计、风格设计、元素运用、流程设计等，完成原画设计图制作。 |
| 3 | 能根据游戏原画角色设计课题的需要自己确定学习目标，搜集课题相关的资料与素材，并制定学习计划。 |
| 4 | 学生可具备从角色设计的方法和表现技法出发，培养学生的设计意识，提高学生的表现技能。从复杂多变的人体解剖中，明确肌肉走向、确定骨骼体块变化、提炼细节元素，创造准确的角色形体模型。了解熟悉世界主要动漫、游戏角色造型风格与流派。熟练运用Painter、Photoshop等软件，设计、绘制角色造型的能力。学会造型色彩设定绘制的基本方法及应用。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 5 | 了解国际上不同游戏原画设计风格与特征，能够根据实际项目进行区域审美性的绘画转变。 |

（二）课程支撑的毕业要求

|  |
| --- |
| LO1品德修养：拥护中国共产党的领导，坚定理想信念，自觉涵养和积极弘扬社会主义核心价值观，增强政治认同、厚植家国情怀、遵守法律法规、传承雷锋精神，践行“感恩、回报、爱心、责任”八字校训，积极服务他人、服务社会、诚信尽责、爱岗敬业。  ④诚信尽责，为人诚实，信守承诺，勤奋努力，精益求精，勇于担责。 |
| LO2专业能力：具有人文科学素养，具备从事某项工作或专业的理论知识、实践能力。  ②具备设计素养与审美能力。掌握基础造型、设计基础、设计原理、美学素养等知识要点。 |
| LO4自主学习：能根据环境需要确定自己的学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。  ②能搜集、获取达到目标所需要的学习资源，实施学习计划、反思学习计划、持续改进，达到学习目标。 |
| LO5健康发展：懂得审美、热爱劳动、为人热忱、身心健康、耐挫折，具有可持续发展的能力。  ③懂得审美，有发现美、感受美、鉴赏美、评价美、创造美的能力。 |
| LO8同群体保持良好的合作关系，做集体中的积极成员，善于自我管理和团队管理；善于从多个维度思考问题，利用自己的知识与实践来提出新设想。  ②理解其他国家历史文化，有跨文化交流能力。 |

（三）毕业要求与课程目标的关系

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 毕业要求 | 指标点 | 支撑度 | 课程目标 | 对指标点的贡献度 |
| LO1 | ④ | M | 学生能够根据课程要求按照理解课题、创意设计、调整完善、展示评价的方式完成项目。 | 100% |
| LO2 | ② | H | 能够根据不同类型课题要求完成游戏原画设计中的排版布局设计、风格设计、元素运用、流程设计等，完成原画设计图制作。 | 100% |
| LO4 | ② | M | 能根据游戏原画角色设计课题的需要自己确定学习目标，搜集课题相关的资料与素材，并制定学习计划。 | 100% |
| LO5 | ③ | M | 学生可具备从角色设计的方法和表现技法出发，培养学生的设计意识，提高学生的表现技能。从复杂多变的人体解剖中，明确肌肉走向、确定骨骼体块变化、提炼细节元素，创造准确的角色形体模型。了解熟悉世界主要动漫、游戏角色造型风格与流派。熟练运用Painter、Photoshop等软件，设计、绘制角色造型的能力。学会造型色彩设定绘制的基本方法及应用。 | 100% |
| LO6 | ② | M | 了解国际上不同游戏原画设计风格与特征，能够根据实际项目进行区域审美性的绘画转变。 | 100% |

1. 实验内容与要求

（一）各实验项目的基本信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验项目名称 | 实验类型 | 学时分配 | | |
| 理论 | 实践 | 小计 |
| 1 | 道具设计 | 设计型 | 6 | 6 | 12 |
| 2 | 角色头像 | 设计型 | 8 | 8 | 16 |
| 3 | 人物动作 | 设计型 | 8 | 8 | 16 |
| 4 | 角色绘制 | 设计型 | 10 | 10 | 20 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | | |

（二）各实验项目教学目标、内容与要求

|  |
| --- |
| 实验1：道具设计 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 通过教学过程中对展示方法的介绍和展板的功能说明，对游戏角色设计项目进行展示设计与实践。基于PS软件完成排版的方法说明，针对游戏策划案完成游戏游戏角色道具、多人游戏角色及背景设计等。 | 一、角色服饰设计与绘制  1.服装造型  2.服装纹样  3.服装功能  4.服饰色彩  二、角色道具设计与绘制  1.道具造型  2.道具功能  3.道具纹样  4.道具材质 | 1.能够对人物头部、五官、皮肤、毛发等进行分析、研究，达到逼真的绘制能力（重点）  2.能够将人物进行准确描绘，并尝试用不同的笔刷表现不同的艺术效果。（重点）  3.能够将写实人物进行幻化、夸张、变形，有一定的设计感。（难点）  4.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验2：角色头像 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 对于角色来说，表情是人可以通过语言、动作表达情感，面部表情是人的情绪变化最直观的反映。游戏作品中观众可以通过角色五官的眼睛、眉毛、鼻子以及面部肌肉的造型变化了解角色的性格特点和情绪起伏。通过对面部结构的造型练习，让学生逐渐理解从面部结构到角色表情设计的方法,课后通过实践进行训练。 | 一、角色面部构造  1.角色面部骨骼  2.角色面部肌肉  3.角色面部表情  4.角色表情动画  二、角色面部造型设计与表现  1.资料整理与应用  2.气氛的烘托  3.造型有的放矢（夸张与形变）  4.风格化表现（二次元风格，厚涂风格，日韩唯美风格） | 1.能够理解动物的解剖知识，准确地画出动物骨骼与肌肉，包括毛发等，达到逼真的绘制能力。（重点）  2.能够将写实动物进行幻化、夸张、变形，有一定的设计感。（难点）  3.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验3：人物动作 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 通过案例演示对人体的比例、面部特征、手脚的表现、体量平衡、透视法则等基础知识进行讲解，同时结合相关动漫、游戏角色设计图进行详细分析，旨在让学生充分理解不同性格、年龄、职业等角色的体态特征表现方法。人体的造型讲解基础上结合动物和植物的造型特点进行说明，拓展学生的设计思维。 | 一、角色体态构造  1.角色形体骨骼  2.角色形体肌肉  3.角色体量平衡  4.角色动态线与骨骼线  二、角色体态造型设计与表现  1.资料整理与应用  2.透视效果与体态表现  3.造型有的放矢（夸张与形变）  4.风格化表现（二次元风格，厚涂风格，日韩唯美风格） | 1.能够对不同物体的材质特点进行分析与认识。（重点）  2.能够运用不同的笔触表现不同物体的材质肌理。（难点）  3.能够根据已完成的静物做平面化重组表现。（难点）  4.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |
| 实验4：角色绘制 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 通过课程教学，使学生了解不同地域，不同文化背景下的角色设计的表现形式。了解角色设计的范畴以及数字媒体设计中不同角色设计的性质和特点。围绕游戏角色设计深入分析其文化背景及艺术特征。 | 一、角色设计相关概念  1.角色设计发展状况  2.角色设计组成要素  3.角色创作灵感来源  4.角色设计体现的文化内涵  二、不同地域背景角色设计分析  1.日韩游戏角色设计  2.欧美游戏角色设计  3.国风游戏角色设计  三、角色面部造型基础实践  1.头身比的塑造  2.头颈关系  3.面部与五官  4.五官细节刻画  四、展示排版制作  1.版面规划  2.规划布局  3.板块功能  五、内容设计  1.LOGO设计  2.游戏角色属性界面设计  3.板面背景设计  4.整体效果调整 | 1. 能够在场景绘制过程中运用透视原理。（重点） 2. 能够在场景绘制过程中采取合理的构图。（重点） 3. 能够运用不同的笔触表现不同的场景元素。（难点） 4. 能够将风景幻化成动漫画的场景。（难点）   5.能够对PS工具和各项功能熟悉运用（重点） | |

（三）各实验项目对课程目标的支撑关系

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程目标  实验项目名称 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| 道具设计 |  |  | √ | √ |  |  |
| 角色头像 |  | √ |  | √ |  |  |
| 人物动作 |  | √ |  | √ |  |  |
| 角色绘制 | √ | √ | √ |  | √ |  |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1、显性教育：游戏原画设计的显性教育主要涉及基础绘画技能、角色设计、场景设计、游戏美术风格和游戏原画制作流程等方面。通过显性教育的方式，可以帮助学生系统地掌握游戏原画设计的原理和方法，提高他们的综合素质和职业竞争力。  2、隐性教育：游戏原画设计需要设计师具备一定的审美能力，能够分辨和欣赏优秀的游戏美术作品。通过隐性教育的方式，可以帮助学生培养和提高自己的审美水平，学会欣赏不同风格和流派的艺术作品，从而拓宽创作思路和灵感来源。 |

五、课程考核

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 总评构成 | 占比 | 考核方式 | 课程目标 | | | | | | 合计 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |
| X1 | 20% | 道具设计 |  |  | 20 | 80 |  |  | 100 |
| X2 | 20% | 角色头像 |  | 60 |  | 40 |  |  | 100 |
| X3 | 20% | 人物动作 |  | 50 |  | 50 |  |  | 100 |
| X4 | 40% | 角色绘制 | 10 | 40 | 30 |  | 20 |  | 100 |

评价标准细则（选填）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 考核项目 | 课  程  目  标 | 考核要求 | 评价标准 | | | |
| 优  100-90 | 良  89-75 | 中  74-60 | 不及格  59-0 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| X1 |  |  |  |  |  |  |
| X2 |  |  |  |  |  |  |
| X3 |  |  |  |  |  |  |
| X4 |  |  |  |  |  |  |
| X5 |  |  |  |  |  |  |

六、其他需要说明的问题

|  |
| --- |
| 根据时代技术发展，结合AI生成艺术与AI绘画相结合，丰富游戏原画设计相关课程内容，增加课程时代性和课外拓展环节。 |