《游戏服饰与装备设计》本科课程教学大纲

一、课程基本信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | （中文）游戏服饰与装备设计 | | | | | |
| （英文）Game costume and equipment design | | | | | |
| 课程代码 | 2040571 | 课程学分 | | 2 | | |
| 课程学时 | 32 | 理论学时 | 8 | 实践学时 | | 24 |
| 开课学院 | 艺术设计学院 | 适用专业与年级 | | 数字媒体艺术三年级 | | |
| 课程类别与性质 | 专业选修课 | 考核方式 | | 考查 | | |
| 选用教材 | 《ZBrush数字雕刻：角色实战教程》李榕玲，北京理工大学出版社，2024.7 | | | 是否为  马工程教材 | | 否 |
| 先修课程 | 无 | | | | | |
| 课程简介 | 游戏服饰与装备设计课程是一门专注于游戏中服饰与装备设计的课程。该课程将教授学生如何为游戏中的角色设计出符合其背景、性格和功能的服饰与装备，使角色更具个性化和真实感。课程的主要内容包括游戏服饰与装备的基本概念、设计原理、材料选择、制作技巧以及实际应用等。学生将学习如何根据游戏的世界观、文化背景和角色特点，进行创意设计和制作。此外，课程还将涉及游戏开发的流程和工具，使学生更好地理解游戏设计与制作的整个过程。通过该课程的学习，学生将能够掌握游戏服饰与装备设计的基本技能和知识，为将来从事游戏设计、动画设计、服装设计等相关领域的工作提供有力的支持。 | | | | | |
| 选课建议与学习要求 | 本课程适合于数字媒体艺术专业游戏美术设计方向三年级学生，要求学生首先具备良好的美术基本功，有一定的角色设计、场景设计的经验，能够较熟练操作三维软件，能够进行角色、道具物品的建模与贴图绘制等工作。 | | | | | |
| 大纲编写人 | （签名） | | 制/修订时间 | | 2025.8 | |
| 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。 |
| 素养目标  (含课程思政目标) | 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Body 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，提升审美素养。 |

（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。  ⑥能够为数字媒体产品提供内容制作，网络与多媒体方向能够进行产品研究、交互设计、制定产品视觉规范以及DEMO的制作。游戏美术设计方向具备三维效果的制作能力，能够在游戏引擎中进行游戏。 |
| 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。 |

（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 | ⑥ | H | 1.知道有关游戏设计的基础性知识  2.知道游戏美术设计的制作流程  3.能够根据项目要求对设计方案进行评估 | 100% |
| LO4 | ② | H | 能根据游戏角色设计中的装备、服饰、道具内容进行调研，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 | 1.能够根据项目要求进行游戏美术创意方案设计，并通过手绘形式表现  2.能够根据手绘方案进行精细化设计，形成完整的二维设计表现图（透视图、三视图）  3.能够根据二维设计表现图进行三维模型的制作  4.能够根据二维设计表现图进行进行三维贴图的制作  5.能够制作设计提案 | 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 | 角色道具设计 | 设计型 | 2 | 6 | 8 |
| 2 | 角色服饰设计 | 设计型 | 2 | 6 | 8 |
| 3 | 综合设计 | 综合型 | 4 | 12 | 16 |
| 实验类型：①演示型 ②验证型 ③设计型 ④综合型 | | | | | |

1. 各实验项目教学目标、内容与要求

|  |
| --- |
| 实验1：角色道具设计 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 游戏道具设计是游戏开发中的重要环节，好的游戏道具设计能够为游戏增添趣味性和可玩性。明确设计目标：在开始设计游戏道具之前，首先要明确设计的目的和用途。是为了增加游戏的挑战性、丰富游戏玩法，还是为了提高游戏的观赏性等。  考虑玩家需求：在设计游戏道具时，要充分考虑玩家的需求和喜好。了解玩家希望在游戏中获得什么样的道具，以及他们希望通过道具实现什么样的目标。  创新性：设计游戏道具时，要注重创新性。可以尝试引入新的元素、机制或玩法，以吸引玩家的兴趣并增加游戏的独特性。 | 一、角色道具的设计表现  1.道具资料整理与应用  2.道具造型的设计  3.道具造型的夸张与形变  4.道具纹样的设计  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.对动漫、游戏角色设计中角色服饰和道具设计进行讲解，分析服饰造型、服装纹样及其传达文化性在角色设计中的表现。  2.通过案例演示对动漫、游戏中的角色的服饰和道具的设计方法进行深入讲解说明。图文并茂的形式让学生清楚直观的了解服饰和道具设计与造型表现的技法。 | |
| 实验2：角色服饰设计 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 教学目标 | 教学内容 | 任务要求 | | 历史文化背景：游戏中的服饰设计往往反映了游戏所处的历史时期和文化背景。因此，设计师需要了解和掌握相关的历史文化知识，以便更好地设计出符合背景的服饰。  角色个性与身份：游戏角色的服饰应该与其个性、身份和职业相符合。例如，一个侠客角色可能会有飘逸的古装，而一个士兵角色则可能会有坚固的铠甲。  色彩与材质：色彩和材质是游戏服饰设计的关键因素。通过合理的色彩搭配和材质选择，可以营造出不同的视觉效果和氛围，增强游戏的艺术感。 | 一、角色服饰设计表现  1.服饰资料整理与应用  2.服饰造型的设计  3.服装的功能设计  4.服饰造型的夸张与形变  5.服饰纹样的设计  6.风格化表现（巴洛克风格，哥特风格等）  二、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 | 结合不同动漫、游戏角色设计的案例以及服饰在作品中功能性、美观性等方面的表现。让学生对角色服饰设计的重要性有一定的认识，学习掌握角色服饰的设计方法。 | |
| 实验3：综合设计 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。 | 1. 游戏服饰与装备设计任务要求涵盖了多个方面，包括符合游戏世界观和主题、创意性、实用性、平衡性、可定制性、技术实现以及细节处理等。 2. 综合设计运用二维、三维手段完成游戏服饰与装备道具设计内容。 | 1. 技术实现：游戏服饰与装备设计还需要考虑到技术实现的限制。设计师需要了解游戏开发引擎和相关工具的特性，以确保所设计的服饰与装备能够在游戏中顺利实现。同时，还需要考虑到游戏运行的性能和优化问题。   2.细节处理：游戏服饰与装备设计的细节处理非常重要，它决定了设计的品质和精细度。设计师需要注重服饰与装备的纹理、材质、颜色搭配、图案设计等方面的处理，力求在细节上呈现完美的视觉效果。 | |

（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 |  |
| 游戏道具设计 |  |  | √ | √ |  |
| 游戏服饰设计 |  | √ |  | √ |  |
| 综合设计 | √ | √ | √ | √ |  |

四、课程思政教学设计

|  |
| --- |
| 1、显性教育：游戏美术的显性教育主要体现在基础教学、设计理论、制作技术、风格与文化和行业动态等方面。通过显性教育的方式，可以帮助学习者系统地掌握游戏美术的知识和技能，提高他们的综合素质和职业竞争力。同时，也有助于推动游戏美术行业的健康发展。  2、隐性教育：戏中起着至关重要的作用，主要通过视觉元素、交互设计和游戏环境等因素对玩家产生潜移默化的影响。学生需要注重视觉元素、交互设计和游戏环境等方面的设计，以实现对玩家的积极引导和熏陶。 |

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 |  |  |
| X1 | 30% | 游戏道具设计 |  |  | 20 | 80 |  |  | 100 |
| X2 | 30% | 游戏服饰设计 |  | 60 |  | 40 |  |  | 100 |
| X3 | 40% | 综合设计 | 20 | 40 | 30 | 10 |  |  | 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

|  |
| --- |
| 三维引擎技术与二维技术相结合可以创造出更加丰富和立体的视觉效果，为游戏和虚拟现实等领域提供更多的可能性。这种结合需要综合考虑技术实现、性能优化和艺术风格等方面的因素，以确保最终效果的可行性和美观性。 |