

高校游戏美术人才的培养

张 力

(四川音乐学院动画系, 四川 成都 610500)

摘要: 随着当前社会不断发展, 游戏行业占据越来越大的市场, 作为人才缺口较大的游戏美术类岗位, 对拥有着扎实专业基础与经验的人才更是求贤若渴。但在当下, 我国高校游戏美术专业人才培养尚不满足需求, 对于相应人才培养模式的创新还应当从培养目标、课程体系、教学方法与实践教学等方面层层深入, 值得我们进一步探索与实践。为此, 研究提出了高校游戏人才培养的重要条件, 也总结了几点可行且有效的实践策略, 希望能够为一线教育者提供更多借鉴与参考。

关键词: 游戏美术; 人才培养; 培养目标; 课程体系; 方法改革

当前, 全球数字化娱乐产业蓬勃发展, 高校游戏美术人才培养的重要性日益凸显。随着网络游戏、手机游戏及电子竞技行业的迅速崛起, 市场对于具备高水平创意设计能力与扎实技术功底的游戏美术专业人才需求持续增加。因此, 对高校游戏美术人才培养目标进行深度分析, 构建科学合理且具有前瞻性的课程体系, 以推动专业课程教学过程的创新改革, 成为高等教育领域的重要课题之一。尤其是关注学生实践能力培养, 更是确保其毕业后能迅速适应行业需求, 发挥核心竞争力的关键所在。以下围绕高校游戏美术人才的培养条件与策略具体讨论:

一、高校游戏美术人才培养目标分析

高校游戏美术人才培养目标分析, 旨在明确当前数字化娱乐产业与游戏艺术设计高度融合下对教育机构培养未来美术设计师过程的新要求。一是对接行业发展趋势, 确保学生具备扎实的艺术基础知识, 包括但不限于绘画、色彩理论、视觉传达以及三维建模等技能。同时, 也要掌握计算机图形学、动画原理及数字媒体技术等现代科技手段, 能够运用各类专业软件工具实现创意构思。二是聚焦游戏美术人才应当具备的突出优势, 即故事叙述能力和文化内蕴理解力, 在游戏世界观构建、角色设定、场景设计等方面展示出独特的审美视角和创新能力。此外, 跨界合作与团队协作也是必不可少的专业素质, 要求学生能够适应跨学科、跨专业的协同创新模式, 与其他游戏开发者有效沟通并推进项目进展。三是要积极面对瞬息万变的市场环境, 人才培养中注重学生自主学习意识、终身学习意识、创造更新能力等, 要求更多人响应新兴技术和市场需求变化。同样的, 职业道德素养与知识产权意识的教育也不可或缺, 目的是培养尊重原创、遵守行业规范、具备良好职业操守的专业人士。基于以上, 我们能够看到高校游戏美术专业人才培养的目标是聚焦全面发展视野, 着力培育既精通专业技术又富有创新思维, 兼具人文素养与科技应用能力, 善于团队协作且具有良好职业素养的新时代游戏美术专业人才, 以满足国内外游戏产业对高端设计人才的迫切需求。

二、高校游戏美术人才培养课程体系

构建面向游戏美术设计人才的专业课程体系时, 高校需兼顾行业实践标准与学科教育原则, 创建一个既能反映游戏美术领域细分职业需求, 又能满足不同层次学生发展需要的科学、立体化课程架构。鉴于游戏美术行业发展, 涵盖原画创作、UI界面设计、三维模型制作、角色动作设定、特效制作等关键岗位, 教学内容也细分到不同模块领域, 见下表。

课程结构	课程名称
基础类课程	游戏概论、美术设计基础、三维软件基础

核心类课程	游戏道具设计、游戏场景设计、游戏角色设计、游戏动画设计、游戏界面设计、原画设计、游戏特效设计
延伸类课程	游戏动作设计、游戏鉴赏、游戏音效设计、创新创意设计
实训类课程	二维游戏美术创作、三维游戏美术创作

该课程体系的核心在于确保扎实的理论基础, 进一步强调对学生实践操作能力的锤炼, 推进理论学习与实操训练有效融合。基础课程部分, 奠定学生的艺术和技术理论基础; 专业课程及拓展课程, 则围绕行业前沿动态和具体岗位技能要求来设置; 至于实训课程, 专门设计用于大幅度提升学生在实际游戏项目中的美术创作与实现能力, 培养具备实战经验且能迅速融入行业的工作的游戏美术人才。总之, 课程体系完整、全面, 培养复合型、应用型游戏美术人才势在必行, 也需要我们一一落实与不断创新, 助力游戏美术专业越办越好, 助力该领域人才全面发展、蒸蒸日上。

三、聚焦游戏美术专业课程教学方法改革

(一) 理念驱动方法革新, 从教师讲解到学生主导

理念驱动方法革新, 核心在于从传统的教师主导式讲解转向学生主导的学习模式, 激发学生专业学习的主动性与积极性, 培养适应未来游戏行业发展的复合型人才。在课程设计阶段, 应充分考虑“以生为本”“以人为本”, 构建引导式而非灌输式、填鸭式的教学过程。尤其是教师自身要重新定位, 转变为学习过程的设计者和辅导者, 而非单纯的知识传播者。如, 在原画设计、3D建模或特效制作等课程中, 教师可以预先设置具有挑战性的项目任务, 让学生通过自主探索与团队协作完成, 而不是直接教授具体步骤和技巧。实施翻转课堂教学, 鼓励学生在课前预习基础知识, 课堂时间则用来深度探讨、实际操作以及解决疑难问题。利用数字化教育资源, 如在线教程、视频讲解等辅助学生自主学习, 并在课堂上组织讨论、分享心得, 增强学生的批判性思维和问题解决能力。再者, 建立以学生作品集为导向的教学评估体系, 强调学生在整个学习周期中的个人成长和作品产出。定期举办作品展示会和同行评议活动, 让学生在实践中不断迭代自己的作品, 同时也能从他人的反馈中获得改进的动力。此外, 提倡小组合作及项目制学习, 模拟真实工作场景, 让学生在游戏分担美术设计师的不同角色, 共同策划并实现游戏美术设计方案, 有助于锻炼学生的沟通协调能力和项目管理经验, 促使他们更深入地理解不同美术岗位的实际需求。

(二) 内容驱动方法革新, 新技术与资源驱动变革

内容驱动方法革新, 与新技术、新型资源进行整合利用, 核心在于教学内容紧密围绕前沿技术和最新资源展开, 以此推动教

育模式和方法的持续创新。在课程内容上,应注重引入最新的游戏美术制作技术,如虚拟现实(VR)、增强现实(AR)美术设计、次世代3D建模技术、实时渲染技术,以及游戏引擎内的高级美术功能等,引导学生掌握这些新兴技术的应用,使他们在实际项目操作中能够紧跟行业发展趋势。结合新技术搭建数字化学习环境,使用在线协作工具模拟开发团队工作流程,让学生熟悉并掌握高效的艺术创作工具链;同时,通过云平台共享丰富的素材库、案例研究及业界实践教程,以供学生随时查阅、学习和借鉴;此外还可以引入行业专家进行远程讲座或直播教学,分享第一手实战经验,丰富课堂教学内容。再者,利用新技术和网络资源开展情境化教学,创建虚拟实训室,让学生在仿真的环境中进行角色设定、场景构建、动画制作等实践操作,既锻炼了学生的动手能力,也让他们在接近真实的工作场景下提升技能。最后,定期组织学生参与游戏美术相关的竞赛活动、工作坊等,鼓励他们基于新技术和新资源进行创新设计;与游戏公司合作,引入企业真实项目作为教学案例,让课程内容更贴近市场需求,从而培养出更具竞争力的游戏美术人才。总结而言,内容驱动游戏美术课程教学方法改革,体现了深度整合新技术与资源的优势,使之成为激发学生主动学习、实践创新的驱动力量。改革过程中,课程内容不断迭代升级,与行业同步发展,确保教学活动始终保持鲜活的生命力和时代感,有力地支撑起未来游戏美术设计师的成长之路。

(三) 混合式教学、项目式学习等方法的全面推进

游戏美术专业课程教学方法改革,混合式教学与项目式学习的全面推进是实现教育目标的重要策略,核心在于结合线上与线下、理论与实践、自主学习与协作互动等多种元素,以项目为载体,构建一种立体化、个性化的学习环境。在混合式教学方面,应当充分利用数字化教育资源,如在线课程平台、虚拟实验室以及多媒体教程等工具,结合传统的课堂教学模式,形成线上线下相结合的教学体系。线上部分可以提供基础知识点讲解、技能演示视频以及实时更新的游戏美术行业资讯,使学生能够在课前预习或课后复习时获得充分的知识补充;线下课堂则更多地转向研讨、答疑解惑、实战演练以及作品点评,增强学生的实践能力和创新能力。项目式学习的实施过程中,教师应设计一系列模拟真实游戏开发场景的任务,涵盖游戏角色设计、场景搭建、动画制作、UI界面设计等多个环节。每个项目都要求学生以小组合作的形式进行,从需求分析到概念设计,再到原型制作与迭代优化,全程模拟完整的游戏美术开发流程。在此过程中,教师的角色转变为引导者和辅导者,帮助学生解决问题,培养其团队协作、项目管理及实际操作能力。再者,通过跨学科合作和企业联动的方式,引入真实的商业项目作为教学内容,让学生有机会直接参与到实际的游戏项目开发之中,以此提高他们对行业标准和市场的理解,并锻炼其解决实际问题的能力。进一步的,建立完善的评价体系,关注学生最终完成的项目成果质量,更看重他们在整个项目过程中的思维能力、创新意识、沟通协作及自我反思等软技能的提升,确保个人成长与行业发展需求相契合。以此实现混合式、项目式教学全面推进,打破传统的、单一的教学模式,更助力游戏美术教育与产业实践紧密结合,培育高水平、高素质的游戏美术专业人才。

四、聚焦游戏美术专业学生实践能力培养

(一) 校内专业课延伸实践活动

在校内,优化设计与更新教学大纲,确保课程内容紧密对接

行业需求,开设包括二维原画设计、三维建模渲染、UI/UX设计以及动画制作等实战性课程,并在课程中融入真实的项目案例进行分析,也为学生提供更多模拟操作的机会。有条件的情况下,建立设备齐全的游戏美术实验室,配备业界专业的专业软件和硬件设施,为学生提供从概念设计到成品输出的一体化创作环境。进一步的,举办校级乃至全国级别的游戏美术设计大赛,激发学生的创新潜能与竞争意识,通过实际作品产出检验和提升其专业技能。此外,定期开展工作坊、讲座、研讨会等活动,邀请行业专家分享经验,拓宽学生的视野。我们更要鼓励游戏美术专业与其他相关专业联动,如游戏程序设计、编剧策划等开展跨学科合作项目,让学生在实践中了解并适应游戏产业中的多角色协同工作模式,增强团队协作能力和综合应用能力。综上,校内实践活动开展不是一蹴而就的,集理论学习与动手实践于一体的教学生态仍然需要突破创新,通过多元化的项目实践、竞赛挑战以及与真实产业环境接轨的学习体验,全方位地革新游戏美术设计课程体系。

(二) 校外产业合作与实践实习

在校外,与知名游戏企业、工作室建立长期稳定的合作关系,设立定点实习实训基地。基于双向选择机制,安排学生进入企业参与实际项目开发,在一线工作中接触前沿技术、了解行业规范,以及真实的游戏美术制作流程。进一步的,组织寒暑假或者学期中的集中实习活动,让学生在特定时间段内全职投入企业工作,深度参与到游戏美术设计、制作、测试等环节中去,实现理论知识与实践经验的有效对接。有资源与条件的情况下,支持学生以团队或个人形式与企业联合开展研究项目,如游戏角色设计、场景构建、UI优化等。不仅锻炼学生的专业技术能力,也培养其项目管理与沟通协调的软实力。积极搭建创新创业平台,支持有潜力的学生在校期间创立自己的小型游戏美术工作室,并为他们提供必要的资源和指导,帮助他们在毕业后顺利融入游戏产业。以此突出校企合作、产教融合的有效性,将教育链与产业链紧密结合,助力游戏美术专业学生实现从学校到职场的成功过渡,真正成长为具备实战能力的专业人才。

五、结束语

总结而言,新时代下高校游戏美术人才培养革新不是一蹴而就的,涉及到学科建设、课程改革与理念创新等,更是一线教育者要努力重构的教学部分。对人才培养目标的精准定位,建立涵盖艺术设计、计算机图形学、动画制作等多领域知识的综合课程体系,并革新教学方式,注重实践环节,我们能够游戏美术专业的学生打造一个全方位、立体化、实战型的学习环境,助力他们成长为集审美鉴赏力、创新思维、专业技术于一体的复合型人才。也只有这样,才能确保高校输出的游戏美术人才真正符合行业标准,推动游戏产业持续、健康地发展。

参考文献:

- [1] 肖苇. 贵州高校美术创作人才的培养方法[J]. 漫动作, 2023(2): 3.
- [2] 曾丹. 高等院校美术专业人才培养模式的改革[J]. 花溪, 2022(7): 0188-0190.
- [3] 韩冀. 游戏美术专业基础课程体系建设研究[J]. 大观(论坛), 2021(007): 153-154.