

传统文化创新思维在游戏美术设计教学中的培养策略研究

马瑶

四川文化产业职业学院，四川 成都 610000

DOI: 10.61369/SDME.2025220003

摘要：随着文化自信建设与数字创意产业的蓬勃发展，传统文化的传播与应用成为现代设计领域的焦点问题。在游戏美术设计教学中，传统文化创新思维培养不仅是高素质复合型人才培养的关键因素，也是传承与活化传统文化遗产的必要路径，更是推动学生适应新时代发展需求与文化语境的重要举措。本文即在此背景下展开研究，通过阐述游戏美术设计教学中传统文化创新思维的培养困境，进而提出传统文化创新思维在游戏美术设计教学中的培养策略，以此为游戏美术设计教学改革与人才培养范式构建提供参考，全面强化学生的创造性转化能力，并最终助力我国文化产业的高质量发展。

关键词：传统文化创新；游戏美术设计；教学改革；文化解构

Research on Cultivation Strategies of Traditional Cultural Innovative Thinking in Game Art Design Teaching

Ma Yao

Sichuan Vocational College of Cultural Industries, Chengdu, Sichuan 610000

Abstract : With the construction of cultural confidence and the vigorous development of the digital creative industry, the dissemination and application of traditional culture have become a focus in the field of modern design. In game art design teaching, the cultivation of traditional cultural innovative thinking is not only a key factor in cultivating high-quality compound talents, but also a necessary path for inheriting and activating traditional cultural heritage, and an important measure to promote students to adapt to the development needs and cultural context of the new era. Against this background, this paper conducts research by expounding the predicaments in cultivating traditional cultural innovative thinking in game art design teaching, and then puts forward the cultivation strategies of traditional cultural innovative thinking in game art design teaching. This is intended to provide reference for the reform of game art design teaching and the construction of talent training paradigms, comprehensively strengthen students' ability of creative transformation, and ultimately contribute to the high-quality development of China's cultural industry.

Keywords : traditional cultural innovation; game art design; teaching reform; cultural deconstruction

引言

在“文化自信”“中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展”等政策导向下，传承与发展中华优秀传统文化成为当代教育教学的重要任务之一。随着国产游戏《黑神话：悟空》《原神》等游戏影响力持续提升，依托游戏美术设计实施传统文化对外传播成为当前文化自信建设的重要举措；同时传统文化元素也为游戏产业“出海”提供了重要动力，使得当前游戏产业对既懂技术又懂文化的复合型美术设计人才有了迫切需求。针对现阶段游戏美术设计教育偏重软件技能与西方美学体系的问题，本文从文化内涵教育与创新思维培养视角切入，提出培养学生传统文化创新思维的有效策略，以此推动传统文化与现代数字艺术的深度融合与创新发展。

一、游戏美术设计教学中传统文化创新思维的培养困境

(一) 文化认知的表面化与符号化堆砌

在现阶段游戏美术设计教学中，教师同样注重将优秀传统文

化资源引入课程，但忽视了学生深层思维的培养，使得多数学生对传统文化的理解停留在视觉符号表面，习惯性将龙凤、水墨风、旗袍等元素视为传统文化的应用，却未能对文化隐藏的哲学思想、礼仪制度、人类智慧以及叙事主题等深层主题逻辑展开分析^[1]。在此基础上，当前学生在游戏美术设计中运用传统文化时

暴露出元素拼贴与堆砌的问题，呈现出“有形无魄”“缺乏生命力与情感共鸣”的特征。

(二) 创新方法论的系统性缺失

在游戏美术设计教学中融入传统文化，并非单纯引导学生认识和理解传统文化，更重要的是帮助学生在理解文化的基础上掌握将传统文化转化为现代设计语言的方法论。但现阶段多数教师仅鼓励学生运用传统文化进行创新改造，却未能提出创新实践的具体路径和指导建议，导致学生难以从浩如烟海的传统文化资源中汲取养分，无法将其转变为符合现代审美与游戏需求的设计成果^[2]，甚至呈现出随机化、盲目化、浅层化与不可持续性的问题。

(三) 教学与实践、产业的脱节

游戏美术设计教学中传统文化的融合应用还面临着与技术、产业的脱节问题。一方面，当前教学内容侧重静态绘画与设计，并在此基础上融入传统文化元素符号；但随着游戏产业发展，UE5、Unity等游戏引擎以及三维建模、技术美术等技术得到广泛应用^[3]，使得动态美术设计与人机交互成为现代游戏设计领域中的关键，而学生设计的静态美术作品与传统文化概念图在游戏中难以直接应用与有效实现。另一方面，当前游戏美术设计课程内容与市场需求也面临着脱节风险，教师未能及时引入当代游戏工业中的前沿技术、传统文化应用案例、现代游戏设计流程以及游戏设计团队协作模式等内容，导致学生对真实的游戏设计行业了解不足，面临着较大的就业困境。

二、传统文化创新思维在游戏美术设计教学中的培养策略

(一) 文化解构与重组策略

在游戏美术设计教学中培养学生的传统文化创新思维，必须建立在学生对传统文化的深刻理解与认知基础之上。对此，教师应从文化解构与重组层面入手，引导学生深入传统文化肌理，把握其深刻内涵与思想价值。

第一，文化解构指引。教师应指导学生从传统文化的表面认识逐步深入其内涵本质，并通过“形、色、质、意、构、境”等多维度的解构分析，引导学生了解传统文化中的视觉符号、色彩体系、材料质感、文化寓意、结构哲学与意境特征^[4]，让学生能够从多视角解读和分析传统文化，理解其艺术创作的本质与内涵。在该环节，教师可以借助真实的传统文化案例指引学生对传统文化IP或艺术作品进行解构分析，例如敦煌壁画、唐三彩、苏州园林等，以此锻炼学生对传统文化的解读与剖析能力。

第二，文化重组教学。教师应在文化解构基础上，进一步指导学生对传统文化进行现代设计语言的重组与建构，从而将不同传统文化的象征、符号、纹饰、思想、哲学等融入游戏美术的不同领域与环节，以此达到创新应用的目的与效果^[5]。例如通过解构敦煌藻井的“色彩体系”和“纹样结构”，学生可以从深层次掌握其色彩与纹样特征，从而可以在科幻飞船、未来机甲、玄幻建筑等各类游戏美术设计中运用，以此丰富其纹理呈现效果与文

化引导价值。又比如可以将书法笔触的“形”与“意”进行解构，而后将其运用于游戏UI设计或技能特效之中，彰显书法艺术的美感与中式审美风格。

第三，解构与重组实践。教师可以为学生布置文化解构与重组设计的作业项目，锻炼学生的传统文化创新思维。例如可以布置以《山海经》异兽为参考的赛博朋克世界怪物设计作业^[6]，要求学生选择《山海经》中描述的某个异兽进行文化解构，同时结合赛博朋克世界的风格特征，以此重组设计一个怪兽，考验学生的传统文化创新应用能力。

(二) 数字化创新实践策略

随着前沿技术的更新发展，教育教学与游戏美术设计同时面临着数字化改革困境。因此教师应全面利用现代数字技术，既要在教学层面突出线上线下的协同实施与数字化资源与设备的数量应用，又要在游戏美术设计实践中突出软硬件技术的优势，以此引导学生适应新的就业环境。

第一，注重技术融入。教师应在课程教学中引入照片建模、三维扫描、数字雕刻、设计软件等技术载体，例如在结构文物作品时，通过三维扫描与照片建模即可快速构建文物模型，并对其细节进行刻画呈现；同时借助ZBrush技术可以将其通过数字雕刻的方式还原文物呈现的传统纹样^[7]；此外还可以利用Substance Designer等软件将文物工艺呈现出的材质特征转化为PBR材质资源包，从而为游戏美术设计提供全方位的支持。

第二，强调动态与交互表达。随着游戏引擎的更新升级，现代游戏美术设计必须强调动态性与交互表达，以此满足市场需求。因此在教学中，教师同样要引入前沿游戏引擎，并指导学生利用各类动态技术呈现传统文化。比如在设计水墨晕染效果、书法挥毫动作时，即可利用粒子系统、Shader图形编程等技术进行实现^[8]；又比如可以将八卦、皮影戏等文化元素融入游戏交互机制体系中，呈现出解谜、战斗等不同的交互效果。

第三，项目化教学实践。教师应依托数字化教学载体开展项目化实践活动，比如可以组织学生构建工作小组，并以“古代建筑”复原与地图设计为思路，要求学生借助3D扫描和引擎技术，选择“黄鹤楼”“天坛”等不同的古代建筑进行数字化复原并设计不同的交互体验功能。

(三) 跨学科融合教学策略

现代游戏美术设计是一项跨学科的复合型工作内容，教师必须引导学生打破专业壁垒，从而构建综合性的知识体系，掌握多层次的游戏美术设计需求与技术。

第一，实施跨学科教育活动。在校内，教师可以推进本专业学生与文史哲类学院的深度合作，比如可以开设专家讲座或名师工作坊，从传统文化角度解读《黑神话：悟空》等知名游戏，也可以邀请考古学家、历史学家等开展传统文化讲堂，帮助学生进一步解构文化内涵。同时，教师也可以联合音乐、计算机等专业，共同探讨从美术设计、声音设计与计算机技术等多个层面协同展现文化主题的方法与技巧^[9]，以此深化学生的传统文化创新思维。

第二，引入校外跨学科资源。教师可以邀请博物馆研究员、

非遗传承人等担当教学导师，并借助博物馆文物与非遗艺术等，展现其文化内在价值，为学生创新应用传统文化提供更多的视角与切入方向。也可以与游戏公司进行合作，共同开发“PBL课程”，组织学生以实践的形式参与到真实项目设计中，锻炼学生的传统文化设计与应用能力。

第三，优化课程体系设计。针对现阶段游戏美术设计的课程内容，学校还可以开发选择性必修课或选修课，比如《中国古典美学》《中国神话学及其叙事构建》等课程，夯实学生的文化理论基础。

（四）教学评价体系的重构

在传统文化创新思维培养中，教师还应全面重构与优化现有教学评价体系，既要提升学生对传统文化解构与重组的意识，又要鼓励学生积极运用传统文化进行设计实践，以此形成多元化的评价标准，展现学生的文化创新思维水平，也能指引学生找到自身需要优化的方向和能力。

第一，建立多元化评价维度。在针对学生游戏美术设计作品的评价考核中，教师应从技术实现、视觉美感、文化内涵、创新性、转化度、游戏结合度、合理性等多个维度进行综合考查与评价^[10]，指明学生在创作与设计中暴露出的缺陷与不足。

第二，建立过程性与终结性评价协同机制。教师一方面要根

据学生的日常学习表现、线上学习记录、调研报告成果、思维导图、解构分析笔记、日常训练成绩等进行评价，展现学生在学习过程中的传统文化创新思维与应用能力。另一方面则要依据考试成绩、实训成果评分、实习评分以及毕业设计等进行总结性评价，检验学生的问题解决能力与综合职业素养。

第三，打造多元评价主体。除了教师评价外，还可以建立企业专家、人文导师、第三方机构的联合评审体系，从产业、学术等不同视角对学生学习情况进行评价。

三、结束语

综上所述，在现代游戏产业领域，传统文化元素已经成为美术设计的重要因素，其不仅可以展现游戏的文化底蕴与特质，而且可以推进文化传播与发展，从而提升中华优秀传统文化的影响力，让游戏成为讲好中国故事的重要载体。因此，在游戏美术设计教学中，教师应以解构重组为核心方法，以数字化实践为技术手段，以跨学科融合构建资源保障，以评价体系打造导向机制，从而优化和完善现有课程内容与教学模式，将被动性的文化传承转化为主动性的创造赋能，用中国文化重新定义未来审美。

参考文献

- [1] 李艳妮. 中华优秀传统文化与创意思维融合的艺术设计基础教学策略研究 [J]. 教师, 2024, (32): 93–95.
- [2] 郎郎. 《游戏美术设计》思政教学中的学生主体性培育——基于动画新文科建设和 AI 技术应用的背景 [J]. 才智, 2024, (23): 33–36.
- [3] 张权. 中华优秀传统文化融入艺术设计教学的对策分析 [J]. 化纤与纺织技术, 2024, 53(08): 209–211.
- [4] 尹丰慧. 中华传统文化融入戏剧影视美术设计专业的教学探究 [J]. 才智, 2024, (10): 93–96.
- [5] 王琳. 中华优秀传统文化在中职美术设计专业教学中活态传承的施策 [J]. 三角洲, 2023, (19): 184–186.
- [6] 谭彦君. 游戏美术设计课程的教学改革探究 [J]. 才智, 2022, (12): 77–79.
- [7] 黄兵桥. 穿戴式 VR 头盔在美术教学中的设计研究 [J]. 中国新技术新产品, 2021, (21): 39–41.
- [8] 李永强. 游戏场景设计专业技法解析 [M]. 人民邮电出版社: 202104.234.
- [9] 韩伟民. 在游戏美术教学中看透视知识体系现状 [J]. 艺术大观, 2020, (21): 110–111.
- [10] 潘毅, 尹爱菊. 游戏设计教学模式研究 [J]. 明日风尚, 2019, (08): 69.