

人工智能转型背景下职业本科《游戏角色设计》课程改革与实践——以传统文化拟人化角色设计项目为例

莫岚¹, 张绮媚^{1*}, 黄思霖¹

(¹广州科技职业技术大学 艺术传媒学院, 广东 广州 510555)

摘要: 随着生成式人工智能技术在数字媒体艺术教育中的广泛应用, AIGC 正在改变游戏角色设计课程的教学内容、创作流程与评价方式。针对职业本科学生在角色设定、视觉表达、传统文化转译和数字工具应用方面存在的能力差异, 本文以《游戏角色设计》课程为对象, 围绕传统文化拟人化角色设计项目, 探索 AIGC 融入课程教学的改革路径。研究从课程内容重构、项目化教学流程、人机协同创作方法和过程性评价体系四个方面展开, 构建“文化主题导入—角色设定—提示词设计—AIGC 生成筛选—人工修正优化—作品展示评价”的教学流程。课程实践表明, AIGC 能够提升学生角色方案生成效率, 拓展传统文化元素的视觉转译路径, 但也容易引发 AI 依赖、风格趋同、提示词表达不稳定和人工修正不足等问题。基于此, 课程应进一步强化角色设计基础训练、文化调研意识、AIGC 过程记录和人工优化能力培养, 推动学生从“使用 AI 生成图像”转向“基于 AI 进行设计判断与创作转化”。

关键词: AIGC; 游戏角色设计; 职业本科; 传统文化; 教学改革

Curriculum Reform and Practice of the Vocational Undergraduate Course Game Character Design in the Context of Artificial Intelligence Transformation: A Case Study of a Traditional Culture-Based Anthropomorphic Character Design Project

Lan Mo¹, Qimei Zhang^{1*}, Silin Huang¹

(¹Guangzhou Vocational University of Science and Technology, School of Art and Media, Guangzhou, Guangdong, 510555, China)

Abstract: With the widespread application of generative artificial intelligence in digital media art education, AI-generated content (AIGC) is reshaping the teaching content, creative process and assessment methods of game character design courses. In response to the varied abilities of vocational undergraduate students in character setting, visual expression, traditional cultural

基金项目: 广东省高等教育学会“十四五”规划 2025 年度高等教育研究课题《人工智能转型背景下职业本科数字媒体艺术课程改革与实践研究——以〈游戏角色设计〉课程为例》(课题编号: 25GBY147); 教育部职业院校信息化教学指导委员会立项项目《人工智能赋能数字媒体艺术专业融合教材开发与实践——以〈游戏角色设计〉为例》(项目编号: KT2505133); 广州科技职业技术大学数字艺术设计赋能乡村振兴人文社科研究基地课题资助项目(项目编号: 2025RWSK03)

作者简介: 莫岚(1984-), 女, 博士, 研究方向: 数字媒体艺术、可持续设计

张绮媚(1984-), 女, 硕士, 研究方向: 数字媒体艺术、文创设计、动态影像设计

黄思霖(2005-), 女, 本科, 研究方向: 数字媒体艺术、游戏角色设计

通讯作者: 张绮媚, susanice@gkd.edu.cn

translation and digital tool application, this study takes the course Game Character Design as its research object and explores pathways for integrating AIGC into course teaching through a traditional culture-based anthropomorphic character design project. The study is developed from four aspects: the reconstruction of course content, project-based teaching procedures, human-AI collaborative creation methods and process-oriented assessment systems. It proposes a teaching process consisting of “cultural theme introduction—character setting—prompt design—AIGC generation and selection—manual refinement and optimisation—work presentation and evaluation”. The course practice indicates that AIGC can improve the efficiency of generating character design schemes and expand the visual translation pathways of traditional cultural elements. However, it may also lead to problems such as over-reliance on AI, stylistic homogenisation, unstable prompt expression and insufficient manual refinement. Therefore, the course should further strengthen students’ foundational training in character design, awareness of cultural research, documentation of AIGC processes and ability to conduct manual optimisation, thereby guiding students to shift from “using AI to generate images” towards “using AI to support design judgement and creative transformation”.

Keywords: AIGC; game character design; vocational undergraduate education; digital media art; traditional culture; teaching reform

引言

人工智能技术的快速发展正在重塑数字媒体艺术教育的教学内容与实践方式[1]。尤其是 AIGC 进入图像生成、角色概念设计、风格探索和视觉方案优化等环节后,传统以手绘训练和软件操作为主的游戏角色设计课程面临新的改革需求[2]。对于职业本科数字媒体艺术专业而言,课程教学不仅要帮助学生掌握角色造型、服饰设计、色彩搭配和三视图表达等专业基础,也要引导学生理解 AIGC 在创意生成、方案筛选、图像修正和作品表达中的辅助作用[3]。

《游戏角色设计》课程具有较强综合性[4]。学生需要在角色世界观、人物身份、性格特征、服饰道具、色彩材质、故事背景和应用场景之间建立联系[5]。如果课程仍停留在单一角色图像绘制层面,容易造成学生只关注画面效果,而忽视角色设计背后的叙事逻辑、文化来源和游戏功能。AIGC 虽然能够快速生成高完成度图像,但生成结果并不必然具备清晰的角色设定、合理的视觉结构和准确的文化表达[6]。因此,如何将 AIGC 有效融入《游戏角色设计》课程,成为职业本科数字媒体艺术课程改革的重要问题。

本研究依靠职业本科数字媒体艺术专业游戏角色设计课程展开,围绕传统文化拟人化角色设计项目,探索 AIGC 赋能课程内容重构、教学模式创新和评价方式优化的实践路径。

1 课程改革的现实问题

1.1 学生设计基础差异明显,角色设计系统意识不足

课程前期问卷(N:180)和课堂反馈显示,学生对游戏角色设计具有较高兴趣,但对角色创作流程、三视图表达、服饰结构、游戏世界观和角色功能之间的关系理解不足。部分学生倾向于把角色设计理解为“画一个好看的人物”,而不是围绕身份、叙事、功能和场景进行综合设计。

1.2 AIGC 工具降低图像生成门槛,但设计判断能力仍需强化

AIGC 可以帮助学生快速获得多种角色方案,对创意发散、风格探索和初稿生成具有积极作用。然而,生成速度提升并不等于设计能力提升[7]。课程实践中常见的问题包括风格趋同、色彩过度、光影复杂、材质反光、局部结构不稳定和文化元素堆叠等。学生如果缺乏判断能力,容易将 AI 生成结果直接作为最终作品。

1.3 传统文化题材丰富,但视觉转译路径有待规范

传统文化拟人化角色设计适合引入 AIGC,但部分学生容易停留在符号表层,如简单添加汉服、花纹、古风色彩或传统道具,而未能深入分析文化元素与角色身份、性格和功能之间的关系

[8]。因此，课程需要建立从文化调研、元素提取到提示词转换和人工修正的完整路径[9]。

2 AIGC 赋能课程的改革思路

在人工智能转型背景下，《游戏角色设计》课程内容应从传统的软件操作与角色绘制训练，拓展为“设计基础+AIGC 工具+文化转译+项目实践”的综合体系，如图 1 所示。



图 1 AIGC 赋能《游戏角色设计》项目化教学流程（来源：作者绘制）

如表 1 所示，角色设计基础模块包括比例、动态、轮廓、服饰、色彩和三视图训练；AIGC 辅助设计模块包括提示词撰写、模型选择、图生图、局部重绘、ControlNet 姿态控制和 AI 使用规范；传统文化项目实践模块则以拟人化角色设计为任务，引导学生完成文化调研、元素提取、角色设定、AIGC 生成、人工修正和最终展示。

表 1 AIGC 赋能《游戏角色设计》课程内容重构

模块	主要内容	能力目标
角色设计基础	比例、动态、轮廓、服饰、色彩、三视图	建立角色造型与视觉表达基础
AIGC 辅助设计	提示词、模型、图生图、ControlNet、局部修正	掌握 AI 辅助角色设计流程
传统文化项目实践	文化调研、元素提取、拟人化转译、作品展示	提升文化转译与综合设计能力
过程评价与反思	过程记录、生成版本、修改说明、作品讲评	强化设计判断与学习反思能力

3 项目化教学

3.1 流程设计

为避免 AIGC 教学停留在“输入提示词—生成图像”的浅层操作，课程采用项目化教学方式，将传统文化拟人化角色设计任务拆解为六个阶段：文化主题导入、角色设定、提示词设计、AIGC 生成筛选、人工修正优化、作品展示评价。如表 2 所示，该流程强调先有文化理解和角色定位，再进行 AI 生成；先进行多方案比较，再进行人工修正；最终不仅提交角色图，还提交提示词、生成版本、修改说明和作品反思。

表 2 传统文化拟人化角色设计项目教学流程

阶段	教学任务	学生输出
文化主题导入	选择传统文化对象，完成资料收集	主题调研表、参考图
角色设定	明确角色身份、性格、故事背景	角色设定表
提示词设计	将文化元素转化为 AI 关键词	正向/反向提示词
AIGC 生成筛选	生成多方案并进行比较	生成图、筛选记录
人工修正优化	修改结构、色彩、服饰和细节	修改稿、优化说明
作品展示评价	完成角色图、三视图和设计说明	最终作品集、反思记录

在教学实施中，教师鼓励学生从二十四节气、文物、茶文化、潮剧、生肖、山海经等主题中选择文化对象，提取其视觉特征和象征意义，并将其转化为角色形象、服饰结构、配件道具和故事背景。AIGC 在其中主要承担方案生成和视觉拓展功能，学生则承担文化判断、审美筛选和人工优化任务。

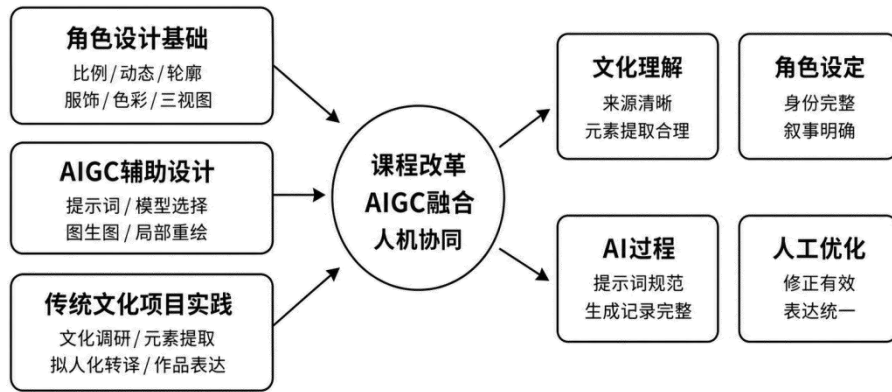


图 2 AIGC 融合课程内容与评价体系 (来源: 作者绘制)

3.2 传统文化拟人化角色设计项目实践

本课程以“传统文化拟人化角色设计”为项目主题，要求学生从传统文化资源中选择一个方向，完成角色系列设计。项目强调“文化来源—角色设定—AI生成—人工修正—作品表达”的完整过程，不要求学生简单复刻传统图案，而是要求理解文化对象的象征意义、视觉特征和叙事潜力。

3.2.1 “文物拟人”案例：从器物特征到角色设定

“文物拟人”案例以陕西历史博物馆文物为设计来源，选取唐葡萄花鸟纹银香囊、唐鸳鸯莲瓣纹金碗、唐舞马衔杯仿皮囊式银壶等文物进行拟人化角色设计。如图 3 所示，作品先通过文物来源和角色设定建立文化依据，再将器物的形态、纹样、材质和历史意象转化为人物服饰、配件和气质表达。以“银香囊”角色为例，学生将香囊的精美、开放和唐代审美特征转化为女性角色的服饰纹样、手持物和整体气质，并在作品中保留 LoRA、Checkpoint、正向提示词和反向提示词等生成过程记录。该案例说明，AIGC 辅助传统文化角色设计不能只依赖图像风格，而应先完成文化理解和元素拆解，再进入提示词转换和角色表达。



图 3 “文物拟人”传统文化拟人化角色设计案例 (来源: 冯宇晖、林春彤作品, 作者整理)

3.2.2 “茶文化拟人”案例：从世界观设定到提示词表达

“茶文化拟人”案例以茶馆梦境为世界观：茶客饮茶后进入梦境，在不同茶类中体验不同人生。学生将红茶、绿茶等茶类转化为拟人化角色，并围绕茶的口感、色彩、气质和服饰风格建立人物设定。例如，红茶角色被设定为“醇厚柔润、温柔温婉”，服饰采用红白过膝旗袍、金边、盘发、朱砂耳饰等元素，同时在页面中记录正向提示词和负向提示词，体现了从文化意象到 AI 语言的转换过程。



图 4 “茶文化拟人”角色设计与提示词记录案例（来源：林钰秀、陆颖彤作品，作者整理）

3.3 教学成效与问题反思

课程实践表明，AIGC 提高了学生角色方案生成效率。传统角色设计从草图到上色往往需要较长时间，而 AIGC 能够帮助学生快速生成多种角色方向，使学生在课程早期获得更多视觉参考和方案比较基础。其次，AIGC 拓展了传统文化元素的视觉转译方式。通过关键词、参考图和模型控制，学生能够将文物、茶文化、神话、民俗等资源转化为角色发型、服饰、道具、色彩和场景元素。再次，过程记录增强了学生的设计意识。学生在提交作品时不仅呈现最终角色图，还记录提示词、生成版本、线稿、上色图和修改过程，有助于教师判断其设计思路和学习过程。

与此同时，课程也暴露出一些问题。部分学生存在 AI 依赖倾向，对生成图像缺乏必要的结构分析和人工修正；部分作品使用相似模型和提示词，导致脸型、构图和服饰表达趋同；还有学生对传统文化理解不够深入，停留在表层符号使用。上述问题说明，AIGC 教学不能只强调技术效率，还需要强化文化调研、角色设计基础和人工优化训练。

4 课程优化策略

第一，强化前期文化调研，避免传统元素表层化。教师应要求学生完成文化调研表，说明文化对象来源、象征意义、视觉特征、可转化元素和角色设定方向。第二，建立提示词训练机制，提高 AI 生成可控性。教师可引导学生从角色主体、服饰结构、色彩材质、姿态动作、画面风格和技术限制等方面撰写提示词，并记录不同提示词带来的生成差异。第三，增加人工修正环节，突出学生设计主体性。课程评价中应明确要求学生提交 AI 初稿、修改过程和最终稿，通过对比分析检查学生是否进行了结构调整、色彩优化、服饰修正和细节完善。第四，完善过程性评价标

准, 形成可推广模板。评价重点不应只是最终图像效果, 还应包括学生是否完成过程记录、是否能解释设计依据、是否能识别 AI 生成问题并进行有效优化。

表 3 AIGC 辅助游戏角色设计课程评价建议

评价维度	评价内容	权重建议
文化调研	文化来源清晰, 元素提取合理	20%
角色设定	身份、性格、故事背景完整	20%
AIGC 应用	提示词、模型、生成过程记录规范	20%
人工修正	能针对 AI 问题进行有效优化	20%
作品表达	最终角色形象完整, 视觉风格统一	20%

5 结语

AIGC 为职业本科《游戏角色设计》课程提供了新的教学工具和实践路径, 但其价值并不在于替代学生完成角色设计, 而在于帮助学生进行创意发散、方案生成、视觉比较和设计优化。本文以传统文化拟人化角色设计项目为例, 提出了“文化主题导入—角色设定—提示词设计—AIGC 生成筛选—人工修正优化—作品展示评价”的课程改革路径, 并结合文物拟人、茶文化拟人等学生作品案例分析了 AIGC 在课程实践中的应用方式。研究认为, AIGC 融入游戏角色设计教学应坚持“技术辅助、设计主导”的原则。课程既要鼓励学生使用 AI 工具提高创作效率, 也要强化其文化理解能力、角色设定能力、视觉判断能力和人工修正能力。未来课程可进一步结合企业项目、三维角色制作、数字资产规范和学习数据评价, 持续完善 AIGC 赋能职业本科数字媒体艺术课程的教学模式。

参考文献:

- [1] 战怡凯. 人工智能驱动高校数字媒体专业教学模式创新研究——以吉林艺术学院数字媒体专业为例[J]. 中国广告, 2026, (03): 117-119.
- [2] 于国辉. AIGC 时代[M]. 北京大学出版社: 202409: 393.
- [3] 蓝鹰. 艺术职业本科学生职业能力评价体系构建与实践[M]. 湖南大学出版社: 202509: 183.
- [4] 陈曦捷. 数字游戏对大学生跨文化能力和共情能力的影响[D]. 浙江师范大学, 2025. DOI: 10.27464/d.cnki.gzsfu.2025.000117.
- [5] 王敬雷. 二次元文化影响下虚拟人物造型设计研究[D]. 哈尔滨理工大学, 2024. DOI: 10.27063/d.cnki.ghlg.2024.001582.
- [6] 马愈卓, 张永飞, 贾伟, 等. 面向计算机视觉的数据生成与应用研究进展[J]. 中国图象图形学报, 2025, 30(06): 1872-1952.
- [7] 侯铭徐, 薛聪聪. AIGC 驱动下视觉传达设计课程的创新教学模式研究[J]. 鞋类工艺与设计, 2026, 6(03): 39-41.
- [8] 朱培林, 杨方超. 基于 AHP-TOPSIS 的传统纹样 IP 化 AIGC 转译设计研究[J]. 包装工程, 2026, 47(08): 176-186. DOI: 10.19554/j.cnki.1001-3563.2026.08.015.
- [9] 孟盈, 刘建伟, 张津辅, 等. 基于 AIGC 技术的传统服饰设计课程重构机制及路径[J]. 上海服饰, 2025, (10): 149-151.