

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор, проректор по
УР

А.Е. Рудин

« 29 » июня 2021 года

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.15

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Учебный план: 54.05.03, ФГОС 3 Графика ИГД №3-1-74.plx

Кафедра: **8** Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:
(специальность) 54.05.03 Графика

Профиль подготовки: 54.05.03 специализация N 5 "Художник анимации и компьютерной
(специализация) графики"

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая работа	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
3	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
4	УП	34	37,75	0,25	2	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
5	УП	68	49	27	4	Экзамен
	РПД	68	49	27	4	
6	УП	51	30	27	3	Экзамен
	РПД	51	30	27	3	
Итого	УП	187	154,5	54,5	11	
	РПД	187	154,5	54,5	11	

Рабочая программа дисциплины составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.05.03 Графика, утверждённым приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13.08.2020 г. № 1013

Составитель (и):

Доцент

Киргизов
Виталиевич

Юрий

От кафедры составителя:

Заведующий кафедрой графического дизайна в арт-пространстве

Кузнецова Марина
Рудольфовна

От выпускающей кафедры:

Заведующий кафедрой

Кузнецова Марина
Рудольфовна

Методический отдел: Макаренко С.В.

1 ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1 Цель дисциплины: Сформировать компетенции обучающегося в области дизайна для игровой и анимационной индустрии, способного решать концептуальные задачи визуализации.

1.2 Задачи дисциплины:

Рассмотреть особенности создания графического контента компьютерных игр, специфику рисования растровой и векторной графики.

Раскрыть методы построения конструкции и формы объектов, архитектуры и техники, животных, существ и персонажей, создавать тональное и цветовое решение для конкретной задачи, создавать единое целое в стилистике проекта.

Продемонстрировать особенности создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой всех составляющих ее графического контента.

1.3 Требования к предварительной подготовке обучающегося:

Предварительная подготовка предполагает создание основы для формирования компетенций, указанных в п. 2, при изучении дисциплин:

Перспектива в игровой графике

Цветоведение и колористика в игровой графике

Рисунок

Живопись

2 КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-2: Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации в сфере анимации и компьютерной графики

Знать: основы произведений мировой и отечественной литературы, драматургии, специфику мировой материальной культуры с точки зрения создания элементов оформления компьютерных игр; современные тенденции в гейм-индустрии; специфику рисования растровой и векторной графики.

Уметь: применять знания мировой художественной и материальной культуры в разработке среды, архитектуры и персонажей компьютерных игр, создавать единую композицию в тональном, цветовом и стилистическом решении проекта для конкретной задачи и с учетом целевой аудитории и пожеланий заказчика.

Владеть: аналитическим и образным мышлением, навыком двухмерного проектирования, опытом создания дизайн-проекта компьютерной игры с разработкой художественного контента и всех частей визуально-графической картины. Навыками анализа, наблюдения и обобщения явлений окружающей среды, опытом применения пластических и ритмических приемов для создания объектов и персонажей.

ПК-3: Способен создавать эстетически значимый, художественный визуальный контент графики и анимации компьютерных игр

Знать: исторические и культурно-эстетические основы визуального решения компьютерных игр, как неотъемлемой части культурной жизни общества; теоретические и практические основы создания объемной, плоскостной и декоративной композиции для создания локаций и персонажей игрового контента.

Уметь: наблюдать, анализировать и обобщать явления и специфику окружающего мира с художественной точки зрения, для выбора наиболее выразительных решений при создании творческих работ, оригинальных цветовых и графических композиции различной степени сложности для создания эстетически значимого визуального стиля игрового проекта.

Владеть: навыками обработки визуальной информации окружающего мира для создания яркого, современного визуального стиля графического интерфейса компьютерной игры, навыками быстрого эскизирования на стадии поиска и утверждения идеи, реалистического рисования, живописи и скульптуры, а также навыками воплощения идеи при помощи современных инструментов и технологий.

3 РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Наименование и содержание разделов, тем и учебных занятий	Семестр (курс для ЗАО)	Контактная работа	СР (часы)	Инновац. формы занятий	Форма текущего контроля	
		Пр. (часы)				
Раздел 1. Материалы. Изучение возможностей программы Photoshop для достижения объемности и материальности объектов	3				Пр,О	
Тема 1. Формирование объемных объектов (линейка шариков) из различных материалов в Photoshop. Работа с референсами. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда (рефлиста). Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		6	7	НИ		
Тема 2. Линейка кубиков из различных материалов в Photoshop. Детализация и материальность. Сбор референсов, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда (рефлиста). Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		7	7	НИ		
Раздел 2. Предметы. Детализировка и достижение материальности в Photoshop					Пр,О	
Тема 3. Сундук, в стиле фэнтези и сайфай. Стилистическое решение. Работа с материалами и достижение материальности. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		7	7,75	НИ		
Тема 4. Книга в стиле фэнтези и сайфай. Стилистическое решение. Достижение материальности различных частей, деталей объекта. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		7	8	НИ		
Тема 5. Фонарь в стиле фэнтези и сайфай. Стилистическое решение. Построение конструкции сложного объекта. Достижение материальности. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		7	8	НИ		
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)			34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)			0,25			
Раздел 3. Дизайн оружия.						

<p>Тема 6. Разработка линеек оружия двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п. Работа с референсами. Эскизирование. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных эскизов линеек силуэтов оружия.</p> <p>Разработка монохромных эскизов линеек оружия в тоне с решением объема.</p> <p>Разработка линеек детализированных изображений оружия в цвете, в тоне с решением объема.</p>		8	9	НИ	
<p>Тема 7. Разработка детализированной единицы оружия для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт). Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка. Сбор информации, изучение аналогов и образцов.</p> <p>Разработка итогового решения одной единицы оружия для каждой из противоборствующих сторон.</p>		8	9	НИ	
Раздел 4. Дизайн техники.					
<p>Тема 8. Разработка линеек техники двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п. Работа с референсами. Эскизирование. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных эскизов линеек силуэтов техники.</p> <p>Разработка монохромных эскизов линеек техники в тоне, с решением объема.</p> <p>Разработка линеек детализированных изображений техники в цвете, в тоне, с решением объема.</p>		9	9,75	НИ	Пр,О
<p>Тема 9. Разработка детализированной единицы техники для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт). Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание техники. Разработка законченного изображения (итогового решения) одной единицы техники для каждой из противоборствующих сторон.</p>		9	10	НИ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		34	37,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 5. Дизайн игровой среды. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры.					
<p>Тема 10. Линейки сооружений двух противоборствующих сторон. Работа с референсами. Эскизирование. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных линеек силуэтов зданий для игровых локаций.</p> <p>Разработка в цвете детализированных линеек зданий и объектов окружающей среды (пропсов) для локаций.</p>	5	11	8	НИ	О

Тема 11. Карта мира. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка карты мира с несколькими игровыми зонами с выраженным ландшафтным и колористическим противопоставлением.		11	8	НИ	
Раздел 6. Разработка нескольких игровых зон.					
Тема 12. Эскизы локаций. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка нескольких игровых зон с выраженной разницей ландшафта, отличающимся колористическим решением (4 пейзажа).		11	8	НИ	О
Тема 13. Колористическое решение игровых зон, локаций. Создание эскизных вариантов цветового решения одной из игровых локаций. Передача в них состояния природы (зима, лето и т.п.) или времени суток (утро, день, вечер, ночь).		11	8	НИ	
Раздел 7. Художественная проработка локаций.					
Тема 14. Пайплайн. Процесс создания локаций для игровой индустрии. Итоговое решение в Photoshop нескольких игровых зон с выраженной разницей ландшафта, отличающимся колористическим решением (4 пейзажа).		12	8	НИ	О
Тема 15. Использование фотографии в художественной проработке локаций (Matte Paint). Отрисовка в графическом редакторе, детализировка. Создание фотореалистичных сцен.		12	9	НИ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		68	49		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Раздел 8. Дизайн персонажей. Линейки персонажей					
Тема 16. Разработка линеек персонажей двух противоборствующих сторон, проживающих в различных климатических условиях, природных зонах и т.п. Работа с референсами. Эскизирование. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных эскизов линеек силуэтов персонажей двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п. Разработка эскизов линеек персонажей в лайн-арте. Разработка монохромных эскизов линеек персонажей в тоне, с решением объема. Разработка линеек детализированных изображений персонажей в цвете, в тоне, с решением объема.	6	12	7	НИ	О

Тема 17. Рисование поз. Карта эмоций Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда. Разработка монохромных эскизов различных поз персонажей. Статика, динамика, анатомический анализ, ракурсы. Разработка карты эмоций.		13	7	НИ	
Раздел 9. Персонаж в среде.					
Тема 18. Эскизирование изображения персонажа в среде, каждого из двух фракций, противостоящих сторон. Поиски композиции промо-арта. Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Разработка эскизов композиции персонажа в среде.		13	8	НИ	
Тема 19. Проработка в высоком качестве (промо-арт) изображения персонажа в среде для каждой из двух сторон. Художественная проработка в графическом редакторе, детализировка. Разработка законченного изображения (итогового решения) одного персонажа в среде, любого из противостоящих сторон, по выбору. Художественная проработка и детализировка. Создание законченного игрового образа в среде.		13	8	НИ	О
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		51	30		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Всего контактная работа и СР по дисциплине		192,5	203,5		

4 КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

Курсовое проектирование учебным планом не предусмотрено

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

5.1 Описание показателей, критериев и системы оценивания результатов обучения

5.1.1 Показатели оценивания

Код компетенции	Показатели оценивания результатов обучения	Наименование оценочного средства
ПК-2	<p>В выборе темы и сюжета игрового проекта, в процессе разработки базового материала раскрывает историю культуры времен и народов, проявляет чувство стиля выбранной эпохи, понимание специфики мировой материальной культуры.</p> <p>Демонстрирует систематизированную, скоординированную работу с информационными источниками, с иллюстративным материалом, навыки сбора, анализа и обработки информации, для принятия самостоятельных решений, выявляет и практически применяет методы и приемы, используемые в создании графического контента.</p> <p>Демонстрирует анализ, наблюдение и обобщение явлений окружающей среды, опыт применения достигнутых компетенций в разработке художественной составляющей игрового проекта.</p> <p>Формулирует особенности конструирования визуального дизайна уровней, специфику и методы построения конструкции и формы архитектурных объектов, оружия, техники, дизайна существ и</p>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Творческое задание</p>

	персонажей, создает детализированное тональное и цветковое решение собственного проекта.	
ПК-3	<ul style="list-style-type: none"> Разрабатывает сложный, высоко художественный, цельный визуальный контент игровых и анимационных дизайн-проектов, включающих в себя сложную структуру и стилистическую согласованность многочисленных элементов. Демонстрирует высокопрофессиональный уровень владения технологическим инструментарием 2D (растровая и векторная графика) и 3D программного обеспечения. В проектной работе демонстрирует высокий уровень теоретических и практических основ создания объемной, плоскостной и декоративной композиции в разработке среды обитания, животного мира и персонажей, а также исторические и культурно-эстетические основы визуальной, графической составляющей компьютерных игр. Разрабатывает оригинальный цветовой и графический контент, создает эстетически значимый визуальный стиль игрового проекта, в художественном решении которого проявляется наблюдательность, анализ и обобщение многообразных специфических особенностей окружающего мира. В процессе поиска и утверждения идеи, демонстрирует приемы быстрого эскизирования, реалистического рисования, живописи и объемно-пространственного мышления, в разработке, создании и воплощении идеи яркого, современного визуального стиля графического интерфейса компьютерной игры профессионально использует новейшие инструменты и технологии компьютерной графики. 	Вопросы для устного собеседования Творческое задание

5.1.2 Система и критерии оценивания

Шкала оценивания	Критерии оценивания сформированности компетенций	
	Устное собеседование	Письменная работа
5 (отлично)	Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
4 (хорошо)	Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос. Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
3 (удовлетворительно)	Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос. Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.	
2 (неудовлетворительно)	Отсутствие одного или нескольких	

	<p>обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</p> <p>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</p> <p>Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</p>	
Зачтено	<p>Обучающийся твердо знает программный материал, грамотно и по существу излагает его, не допускает существенных неточностей в ответе на вопросы, способен правильно применить основные методы и инструменты при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.</p>	
Не зачтено	<p>Обучающийся не может изложить значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, допускает неточности в формулировках и доказательствах, нарушения в последовательности изложения программного материала; неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические задания.</p>	

5.2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

5.2.1 Перечень контрольных вопросов

№ п/п	Формулировки вопросов
Семестр 3	
1	Сбор информации. Особенности работы с референсами.
2	Препродакшен. Источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов.
3	Цель создания мудборда-«компиляции» из объектов или изображений.
4	Пайплайн – процесс разработки концепт-арта. Процесс создания линейки материалов в форме кубиков и шариков.
5	Особенности создания в Фотошопе 2Д объектов и достижение в них объема и материальности.
Семестр 4	
6	Сбор информации. Особенности работы с референсами.
7	Препродакшен. Источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов.
8	Значимость работы над эскизами и последовательность работы.
9	Значение этапа поиска подходящей стилистики и техники исполнения.
10	Роль профессионального владения академическим рисунком, живописью и навыками конструктивного построения при разработке дизайна техники и оружия линейки.
11	Особенности и задачи художественной проработки дизайна техники и оружия для игрового проекта.
12	Последовательность, цепочка процессов преобразования эскизов.
13	Характеристика создания законченного изображения техники и оружия.
14	Подбор, группировка и структурирование разработанного материала в итоговой презентации портфолио.
Семестр 5	
15	Подбор, группировка и структурирование разработанного материала в презентации портфолио.
16	Препродакшен. Источники информации. Значимость изучения и анализ аналогов.

17	Принципы разработки мудборда, применимые к дизайну среды – «компиляции» из референсов.
18	Необходимость владения конструктивным построением, рисунком и живописью в разработке реалистически детализированного концепт-арта дизайна среды.
19	Пайплайн, процесс создания локаций для гейм-индустрии.
20	2D и 3D изображения - отличия и особенности. Цепочка процессов преобразования эскизов в 2D (двухмерную) или 3D (стереоскопическую) картинку для гейм-индустрии.
21	Правила подбора цветового решения сцены.
22	Влияние яркой визуализации в дизайне локаций (среды обитания) на коммерческую сторону гейм-индустрии.
23	Принципы детализовки итогового решения концепт-арта дизайна среды.
24	Отличительные черты техники «Matte Paint».
25	Графические редакторы, используемые для создания фотореалистических сцен.
Семестр 6	
26	Принципы составления резюме.
27	Принципы разработки мудборда в дизайне персонажей– «компиляции» из референсов.
28	Роль профессионального владения академическим рисунком, живописью и анатомии при разработке линейки силуэтов персонажей.
29	Значение владения законами колористики в разработке цветового решения различных групп персонажей.
30	Специфика разработки характерных особенностей создания образов персонажей.
31	Связь персонажей со средой обитания.
32	Процесс создания образов персонажей - ключевые этапы.
33	Влияние ярких образов персонажей на коммерческую сторону гейм-индустрии.
34	Принципы детализовки итогового образа.
35	Характеристика, особенности промоарта компьютерных игр.
36	Основные средства продвижения промоарта.
37	Подбор, группировка и структурирование разработанного материала в презентации портфолио.

5.2.2 Типовые тестовые задания

не предусмотрено

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы) находятся в приложении к данной РПД

5.3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности)

5.3.1 Условия допуска обучающегося к промежуточной аттестации и порядок ликвидации академической задолженности

Проведение промежуточной аттестации регламентировано локальным нормативным актом СПбГУПТД «Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся»

5.3.2 Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Устная Письменная Компьютерное тестирование Иная

5.3.3 Особенности проведения промежуточной аттестации по дисциплине

Промежуточная аттестация по дисциплине осуществляется по факту представления всех выполненных проектных заданий и собеседования (ответы на вопросы).

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1 Учебная литература

Автор	Заглавие	Издательство	Год издания	Ссылка
6.1.1 Основная учебная литература				

Бессонова, Н. В.	Композиция и дизайн в создании мультимедийного продукта	Новосибирск: Новосибирский архитектурно-строительный университет (Сибстрин), ЭБС АСВ	2016	http://www.iprbookshop.ru/68773.html
Киргизов Ю.В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Персонажи	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017884
Писарева А. Н.	Композиция. Законы и выразительные средства	СПб.: СПбГУПТД	2012	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1239
Погосская, Ю. В.	Композиция	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/77569.html
Южаков М. А.	Компьютерная графика и дизайн. Основы растровой графики	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3408
Перемитина, Т. О.	Компьютерная графика	Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, Эль Контент	2012	http://www.iprbookshop.ru/13940.html
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	http://www.iprbookshop.ru/102642.html
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2019	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019117
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Белая А. В., Полозова А. И.	Композиция. Тоновое решение станковой композиции	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3168
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 2. Растровая графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2376
Коренькова И. Ю., Ершова Е. Б.	Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1681
Лавренко Г.Б.	Композиция	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20169059
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 1. Векторная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2390
Пигачев Ю. А.	Пластическая анатомия. Голова человека. Фигура человека. Самостоятельная работа	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017805
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей. Самостоятельная работа	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3692
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3309
Николаева И. В.	Программное обеспечение двумерной графики для компьютерных игр	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017887

6.2 Перечень профессиональных баз данных и информационно-справочных систем

Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]. URL: <http://www.iprbookshop.ru>
Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]. URL:<http://publish.sutd.ru>
Дистанционные информационные технологии СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL:

<http://edu.sutd.ru/moodle/>

Государственный Эрмитаж [Электронный ресурс].URL:

<https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru/>

Русский музей [Электронный ресурс].URL: <http://rusmuseum.ru>

Центральный выставочный зал "Манеж" [Электронный ресурс].URL: <https://manege.spb.ru/>

Электронный каталог Фундаментальной библиотеки СПбГУПТД. [Электронный ресурс].URL:

<http://library.sutd.ru/>

ArtStation- популярный ресурс для размещения арт-портфолио [Электронный ресурс].URL:

<https://www.artstation.com/>

Pinterest — популярный ресурс по поиску и хранению референсов [Электронный ресурс].URL:

<https://www.pinterest.ru/>

Character Design References — ресурс с множеством концепт-артов персонажей, дизайнов и артбуков от разных художников [Электронный ресурс].URL: <https://characterdesignreferences.com/>

6.3 Перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения

Microsoft Windows

Microsoft Windows 10 Pro

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

6.4 Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

Аудитория	Оснащение
Компьютерный класс	Мультимедийное оборудование, компьютерная техника с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду

Приложение

рабочей программы дисциплины Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

наименование дисциплины

по направлению подготовки 54.05.03. Графика

наименование ОП (профиля): Художник анимации и компьютерной графики

5.2.3 Типовые практико-ориентированные задания (задачи, кейсы)

№ п/п	Условия типовых практико-ориентированных заданий (задач, кейсов)
СЕМЕСТР 3	
1	<ul style="list-style-type: none">• Собрать референсы по теме задания, изучить. На их основе собрать несколько мудбордов.• Сделать эскизы линейки шариков и кубиков, в которых проработать объем, светотень, цветовое решение.• Выполнить итоговое решение линейки шариков и кубиков (по 5-8 шт.) в Photoshop: детализовка, достижение свойств и особенностей различных материалов (камень, дерево, стекло, металл мех и т.п.).• Распечатать мудборд на листах А3 формата.• Распечатать итоговую подачу на листах А3, на которых представить весь процесс разработки от эскизов до итогового варианта.• Распечатать проектную подачу (итоговую презентацию материалов) на 2 листах А3, на которых представить итоговые варианты линеек материалов, выполненных в форме кубиков и шариков.
2	<ul style="list-style-type: none">• Собрать референсы по теме задания, изучить. На их основе собрать несколько мудбордов.• Сделать различные варианты эскизов сундука в стиле фэнтези и сай-фай, в которых проработать перспективу, конструктивное построение, объем, светотень.• Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений сундуков (1-ый в стиле фэнтези и 2-ой в стиле сай-фай) в Photoshop. Представить итоговые изображения, выполненные с должным качеством детализовки и передачей свойств, и особенностей различных материалов в элементах сундуков (камень, дерево, стекло, металл, мех и т.п.). Выдерживать стилистическое решение каждого из стилистических направлений (фэнтези, сай-фай).• Сделать различные варианты эскизов изображения книги в стиле фэнтези и сай-фай, в которых проработать перспективу, конструктивное построение, объем, светотень.• Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений книг (1-ая в стиле фэнтези и 2-ая в стиле сай-фай) в Photoshop. Представить итоговые изображения, выполненные с должным качеством детализовки и передачей свойств, и особенностей различных материалов в элементах сундуков (камень, дерево, стекло, металл, мех и т.п.). Выдерживать стилистическое решение каждого из стилистических направлений (фэнтези, сай-фай).• Сделать различные варианты эскизов изображения фонаря в стиле фэнтези и сай-фай, в которых проработать перспективу, конструктивное построение, объем, светотень.• Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений книг (1-ая в стиле фэнтези и 2-ая в стиле сай-фай) в Photoshop. Представить итоговые изображения, выполненные с должным качеством детализовки и передачей свойств, и особенностей различных материалов в элементах фонаря (камень, дерево, стекло, металл, мех и т.п.). Выдерживать стилистическое решение каждого из стилистических направлений (фэнтези, сай-фай).• Распечатать мудборд на листах А3 формата.• Распечатать проектную подачу (итоговую презентацию материалов) на 3-4 листах А3, на которых представить весь процесс разработки от эскизов до итогового варианта.
СЕМЕСТР 4	

3	<p>В эскизах осуществить поиск и решение характерных особенностей техники и оружия, определение пропорциональных размеров, степень детализации и характера стилистического решения дизайна игрового проекта:</p> <ul style="list-style-type: none"> • По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды 1 - 2 шт. Весь собранный материал структурировать и сдать в цифровом виде в папках. • Выполнить серию зарисовок, эскизов дизайна оружия (не менее 16 шт. на листе). Представить линейные, тональные и цветные черновые эскизы. В зарисовках стремиться выразить характер, функционал в разнообразии силуэтов и масштабов– 1 лист А3 формата. • Выполнить 2 линейки силуэтов (по 6 -9 шт., в линейке), оружия, инвентаря двух противоборствующих рас, в пятне, ч/б вариант. Все силуэты пронумеровать или назвать. Разработка осуществляется в масштабе к персонажу. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 линейки оружия, инвентаря двух противоборствующих рас в лайн-арте (линейный рисунок), ч/б вариант. Все рисунки пронумеровать или назвать. Разработка осуществляется в масштабе к персонажу. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 линейки оружия, инвентаря двух противоборствующих рас, выполненных в тоне (ч/б), с проработкой объема. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 детализированные линейки оружия, инвентаря двух противоборствующих рас, в тоне и в цвете, с проработкой объема. • Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений оружия (по одному на лист: 1-ое в стиле фэнтези и 2-ое в стиле сай-фай) в Photoshop, в А3 формат, с высоким качеством детализации (промо-арт).
4	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнить серию зарисовок, эскизов дизайна техники (не менее 16 шт. на листе). Представить линейные, тональные и цветные первоначальные эскизы. В зарисовках стремиться выразить характер, функционал в разнообразии силуэтов и масштабов– 1 лист А3 формата. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 линейки силуэтов техники (по 6 -9 шт., в линейке), двух противоборствующих рас, в пятне, ч/б вариант. Все силуэты пронумеровать или назвать. Разработка осуществляется в масштабе к персонажу. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 линейки техники двух противоборствующих рас в лайн-арте (линейный рисунок), ч/б вариант. Все рисунки пронумеровать или назвать. Разработка осуществляется в масштабе к персонажу. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 линейки техники двух противоборствующих рас, выполненных в тоне (ч/б), с проработкой объема. Разместить на А3 формат линейки оружия, разработанные в тоне. • Продолжая работать над линейками, выполнить 2 детализированные линейки техники двух противоборствующих рас, выполненных в тоне и в цвете с проработкой объема. • Выполнить итоговое решение детализированных, цветных изображений техники (по одному на лист: 1-ое в стиле фэнтези и 2-ое в стиле сай-фай) в Photoshop, в А3 формат, с высоким качеством детализации (промо-арт). • Распечатать мудборд на листах А3 формата. • Распечатать проектную подачу (итоговую презентацию материалов разработки оружия и техники) на 6-10 листах А3, на которых представить весь процесс разработки от эскизов до итогового варианта.
СЕМЕСТР 5	
5	<p>В эскизах осуществить поиск и решение характерных особенностей объектов окружающей среды, определение пропорциональных размеров, степени детализации и характера стилистического решения дизайна игрового проекта.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Собрать мудборды по результатам предварительного изучения материала 1 - 2 шт. • Сделать серию зарисовок сцен, локаций и архитектуры в эскизах (не менее 16 шт. на листе). Представить разнообразные линейные, тональные и цветные черновые эскизы. Проработать характер и разнообразие силуэтов зданий. Визуальное наполнение, особенности ландшафта должны отличаться. Отличие может выражаться в разности климатических зон, вариантов «диких» и обжитых, (освоенных героями территорий), в противопоставлении «миров» и т.п., что само собой ведет к противопоставлению в визуальном решении по цвету и тону. Разместить эскизы на листах А3 формата. • Разработать (эскизно) 2 монохромных линейки силуэтов зданий, противопоставляющих, противопоставленных сторон. Обратит внимание на отличие линеек сооружений друг от друга по конструктивным, технологическим, этническим, функциональным и пр. признакам. Проработать характер и разнообразие силуэтов. Разместить на А3 формат линейки этих силуэтов сооружений. • Разработать (эскизно) 2 линейки лайн-арта зданий противопоставляющих, противопоставленных сторон. Разработка осуществляется в масштабе к персонажу. Разместить на А3 формат линейки этих сооружений, разработанные в лайн-арте. • Разработать (эскизно) 2 линейки зданий противопоставляющих сторон, в тоне ч/б с передачей объема. Проработать характер и разнообразие силуэтов. Разместить на А3 формат линейки этих сооружений с проработанным тональным решением.

	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнить итоговое решение 2 линеек зданий противоборствующих сторон в цвете и тоне. Детализированное, финальное состояние. Разместить на А3 формат линейки этих сооружений с проработанным цветовым решением. На листах обязательно присутствие референсов текстур, фото и изображения техники, оружия, характерных деталей инвентаря. • Выполнить эскизы и итоговое решение 2 линеек артефактов (пропсов) локаций противоборствующих сторон в цвете и тоне. Детализированное, финальное состояние. Разместить на А3 формат линейки этих артефактов с проработанным цветовым решением. • Разработать стилизованное изображение «Карта мира» – эскиз в цвете. Обратит особое внимание на выраженное визуальное отличие каждой зоны, игровой локации. Разместить и распечатать в рамках проектной подачи (итоговой презентации материалов) на 2 листах А3, на которых представить весь процесс разработки от эскизов до итогового варианта на 1-ый лист и законченный вариант «Карты мира» на 2-ой лист. • Выполнить дизайн презентационной подачи концепт-арта линеек зданий противоборствующих сторон – 6-9 листов А3 формата: <ul style="list-style-type: none"> • 1 лист – мудборд, • 1 лист – 2 линейки силуэтов, • 1 лист- 2 линейки лайн арт, • 1 лист- 2 линейки тональное решение, • 1 лист- 2 линейки итоговая детализированная линейка зданий одной фракции, • 1 лист – итоговая детализированная линейка другой, • 1 лист - включить несколько изображений разработанных артефактов, присутствующих на локации, сопровождаемых текстовыми пояснениями.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Создать варианты колористического решения различных локаций. Выполнить дизайн локаций (концепт-арт пейзажей) разных зон- 4 варианта (по 2 шт. на каждую фракцию). Визуальное наполнение, особенности ландшафта должны отличаться. Отличие может выражаться в разности климатических зон, вариантов «диких» и обжитых, (освоенных героями территорий), в противопоставлении «миров» и т.п., что само собой ведет к противопоставлению в визуальном решении по цвету и тону. Отличаться должны не только локации противоборствующих сторон, но и отдельные локации одной стороны, региона. • Создать эскизные варианты колористического решения разного состояния одной из игровых локаций. Отличие вариантов должно заключаться в передаче в них разнообразного состояния природы (зима, лето и т.п.) или времени суток (утро, день, вечер, ночь). Результаты разместить на несколько листов А3 формата.
7	<ul style="list-style-type: none"> • Выполнить итоговое решение 4 пейзажей игровых локаций в Photoshop. • Разместить на несколько листов А3 формата итоговое решение пейзажей (по 1 пейзажу на лист) и предварительные эскизы, лайн арт, тональное решение ч/б на отдельные листы. • Выполнить пейзаж в технике Matte Paint в Photoshop. Разместить на лист А3 формата итоговое решение.
СЕМЕСТР 6	
8	<p><u>Работа с референсами:</u> Собрать информацию по теме (скетчи, фотографии, аналоги и образцы). Провести анализ и изучить материал. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды из референсов 1 -2 шт. Весь собранный материал структурировать и сдать в цифровом виде в папках.</p> <p><u>Эскизирование</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • В эскизах провести предварительные поиски идеи. Отправной точкой служит общая тематика игры, ее сюжет, сеттинг (среда, в которой происходит действие) и роль, которая отведена данному персонажу. Влияние среды обитания, этнические особенности и пр. на решение визуального образа. • Обратит внимание на связь со средой и читаемость силуэта на фоне локации; • Серия зарисовок, эскизов (не менее 16 шт. на листе). Черновая разработка двух линеек персонажей для двух противоборствующих сторон, различных природных зон, климатических условий и т.п. Поиски, разработка и решение характерных особенностей, определение пропорциональных размеров персонажей (форма и масштаб) в линейках. Придание образам острой характерности, читаемости и узнаваемости. Представить большое количество эскизных вариантов для дальнейшего отбора и разработки. Представить линейные, тональные и цветные черновые эскизы – 1 лист А3 формат. • Разработать (эскизно) 2 линейки силуэтов персонажей, противоборствующих сторон, разных фракций, двух различных локаций, в пятне, ч/б вариант. Проработать характер и разнообразие силуэтов. Для отчета представить не менее 2 листов А3 формата. • Разработать (эскизно) 2 линейки лайн-арта персонажей, противоборствующих сторон, фракций, климатических зон. Обратит внимание на отличие линеек друг от друга по конструктивным, технологическим, этническим, функциональным и пр. признакам. Разместить на А3 формат эти

	<p>линейки.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Разработать (эскизно) 2 линейки персонажей, противоборствующих сторон, в тоне ч/б, с передачей объема. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным тональным решением. • Разработать (эскизно) 2 линейки персонажей противоборствующих сторон в цвете и тоне. Линейки персонажей дорабатываются и детализируются найденные решения. Разместить на А3 формат эти линейки с проработанным цветовым и тональным решением. Для отчета представить несколько листов. На листе обязательно присутствие референсов текстур, фото и изображения персонажей, характерных деталей к ним относящиеся. • Продолжить серию зарисовок, эскизов (не менее 16 шт. на листе). В эскизах разработать фигуры персонажей в разных поворотах, ракурсах, в статике и динамике. Представить линейные, тональные и цветные черновые эскизы с включением в подачу фото-референсов – 2 листа А3 формата. • Разработать карту эмоций для 1-2 персонажей. Представить линейные эскизы с включением в подачу фото-референсов – 2 листа А3 формата.
	<ul style="list-style-type: none"> • Собрать информацию, референсы, аналоги. Изучить. По результатам предварительного изучения материала собрать и представить мудборды из референсов 1 -2 шт. • Выполнить в эскизах поиски композиционного решения композиции на тему «Персонаж в среде» (промо-арт) • Проработать в эскизах к композиции одного персонажа. Разработать различные варианты цветового решения для персонажа. В работе учитывать: <ul style="list-style-type: none"> • соответствие цветовой гаммы среде обитания; • выбор основного цвета; • вторичный и третичный цвет; • в решении персонажа, избегать полного использования цвета, который присутствует в локации игры, чтобы он не терялся на фоне; • насыщенность цвета - изменение уровня насыщенности книзу; • осторожнее с чистыми цветами, находящимися в противоположных частях цветового спектра; • для самого насыщенного цвета (акцентируя) определяются небольшие участки, чтобы утвердить визуальную иерархию; • сложные текстуры в областях с минимальным количеством деталей и тут их контрастность, интенсивность требуется уменьшить; • сравнение и сопоставление монохромного варианта и цветного. • Выполнить композицию на тему «Персонаж в среде» -итоговый вариант. Один персонаж в среде любой из противоборствующих сторон.