

УТВЕРЖДАЮ
Первый проректор, проректор по
УР

_____ А.Е. Рудин

Рабочая программа дисциплины

Б1.О.15

Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Учебный план: 2024-2025 54.05.03 ИГД Графика ОО №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	68	75,75	0,25	4	Зачет
	РПД	34	37,75	0,25	2	
4	УП	51	56,75	0,25	3	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	238	211,5	54,5	14	
	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 Минобрнауки России 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:

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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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				

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
Погосская, Ю. В.	Композиция	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/77569.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 2. Растровая графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2376
Лавренко Г.Б.	Композиция	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=20169059
Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2016	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3309
Медведева А. А.	Компьютерная графика. Часть 1. Векторная графика	СПб.: СПбГУПТД	2015	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2390
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
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
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
Николаева И. В.	Программное обеспечение двумерной графики для компьютерных игр	СПб.: СПбГУПТД	2017	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2017887
Коренькова И. Ю., Ершова Е. Б.	Композиция в графике	СПб.: СПбГУПТД	2014	http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1681

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). <ul style="list-style-type: none"> • 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

	<p>«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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Выполнить итоговое решение 2 линеек зданий противопоставляющих 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 противопоставляющих 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 противопоставляющих 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 противопоставляющих 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. • Обратить внимание на связь со средой и читаемость силуэта на фоне локации; • Серия зарисовок, эскизов (не менее 16 шт. на листе). Черновая разработка двух линейек 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. Обратить внимание на отличие линейек друг от друга по конструктивным, технологическим, этническим, функциональным и пр. признакам. Разместить на А3 формат эти линейки. • 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.

- 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:
 - 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.