

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна»  
(СПбГУПТД)

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор, проректор  
по УР  
\_\_\_\_\_ А.Е. Рудин

## Рабочая программа дисциплины

**Б1.О.15** Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей

Учебный план: 2025-2026 54.05.03 ИГД Графика ОО №3-1-74plx

Кафедра: 8 Графического дизайна в арт-пространстве

Направление подготовки:  
(специальность) 54.05.03 Графика

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

Уровень образования: специалитет

Форма обучения: очная

### План учебного процесса

Семестр (курс для ЗАО)		Контактн ая	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоё мкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
		Практ. занятия				
3	УП	64	79,75	0,25	4	Зачет
	РПД	64	79,75	0,25	4	
4	УП	51	56,75	0,25	3	Зачет
	РПД	51	56,75	0,25	3	
5	УП	64	53	27	4	Экзамен
	РПД	64	53	27	4	
6	УП	51	30	27	3	Экзамен
	РПД	51	30	27	3	
Итого	УП	230	219,5	54,5	14	
	РПД	230	219,5	54,5	14	

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 Юрий Виталиевич

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

Живопись

Рисунок

## 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 композиций 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.		14	14	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.		14	16	НИ	
Раздел 2. Предметы. Деталировка и достижение материальности в Photoshop					
Тема 3. Сундук, в стиле фентези и сайфай. Стилистическое решение. Работа с материалами и достижение материальности. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		12	16,75	НИ	
Тема 4. Книга в стиле фентези и сайфай. Стилистическое решение. Достижение материальности различных частей, деталей объекта. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		12	16	НИ	Пр,О
Тема 5. Фонарь в стиле фентези и сайфай. Стилистическое решение. Построение конструкции сложного объекта. Достижение материальности. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		12	17	НИ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		64	79,75		
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.</p> <p>Эскизирование.</p> <p>Сбор информации, изучение аналогов и образцов. Создание мудборда.</p> <p>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>		14	14	НИ	
<p>Тема 7. Разработка детализированной единицы оружия для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт).</p> <p>Художественная проработка в графическом редакторе, деталировка.</p> <p>Сбор информации, изучение аналогов и образцов.</p> <p>Разработка итогового решения одной единицы оружия для каждой из противоборствующих сторон.</p>		14	14	НИ	
<p><b>Раздел 4. Дизайн техники.</b></p> <p>Тема 8. Разработка линеек техники двух противоборствующих сторон, различных климатических условий, природных зон и т.п. Работа с референсами.</p> <p>Эскизирование.</p> <p>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>		14	14,75	НИ	Пр,О
<p>Тема 9. Разработка детализированной единицы техники для каждой из двух сторон в высоком качестве (промо-арт).</p> <p>Художественная проработка в графическом редакторе, деталировка.</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	14	НИ	
<p><b>Итого в семестре (на курсе для ЗАО)</b></p>		51	56,75		
<p>Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)</p>		0,25			
<p><b>Раздел 5. Дизайн игровой среды. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры.</b></p> <p>Тема 10. Линейки сооружений двух противоборствующих сторон. Работа с референсами. Эскизирование.</p> <p>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		10	10	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, противоборствующих 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 противоборствующих сторон, по выбору. Художественная проработка и детализировка. Создание законченного игрового образа в среде.		13	8	НИ	O
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		51	30		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
<b>Всего контактная работа и СР по дисциплине</b>		235,5	268,5		

#### 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>	Вопросы для устного собеседования Творческое задание

	персонажей, создает детализированное тональное и цветовое решение собственного проекта.	
ПК-3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<p>Вопросы для устного собеседования Творческое задание</p>

### 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 детализировки 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 детализировки 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
<b>6.1.1 Основная учебная литература</b>				
Киргизов, Ю. В.	Концепт-арт окружения, архитектуры, объектов и персонажей	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна	2019	<a href="http://www.iprbookshop.ru/102642.html">http://www.iprbookshop.ru/102642.html</a>

Киргизов Ю. В.	Концепт-арт окружения архитектуры, объектов и персонажей	СПб.: СПбГУПТД	2019	<a href="http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019117">http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=2019117</a>
Моисеева, Т. Н.	Специальный рисунок. Предметное пространство	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2023	<a href="https://www.iprbooks hop.ru/128997.html">https://www.iprbooks hop.ru/128997.html</a>
<b>6.1.2 Дополнительная учебная литература</b>				
Погорская, Ю. В.	Композиция	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет	2018	<a href="http://www.iprbookshop.ru/77569.html">http://www.iprbookshop.ru/77569.html</a>

## 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