

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 №3-1-74.plx

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)		Контактная Практ. занятия	Сам. работа	Контроль, час.	Трудоёмкость, ЗЕТ	Форма промежуточной аттестации
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	

Санкт-Петербург
2025

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 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)	Контакт ная 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. 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.		12	16,75	НИ	
Тема 4. Книга в стиле фэнтези и сайфай. Стилистическое решение. Достижение материальности различных частей, деталей объекта. Эскизирование. Итоговое решение в Photoshop.		12	16	НИ	
Тема 5. Фонарь в стиле фэнтези 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.					

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. Разработка монохромных эскизов линеек оружия в тоне с решением объема. Разработка линеек детализированных изображений оружия в цвете, в тоне с решением объема.		14	14	НИ	
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. Разработка итогового решения одной единицы оружия для каждой из противоборствующих сторон.		14	14	НИ	
Раздел 4. Дизайн техники.					
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. Разработка монохромных эскизов линеек техники в тоне, с решением объема. Разработка линеек детализированных изображений техники в цвете, в тоне, с решением объема.		14	14,75	НИ	Пр,О
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.		9	14	НИ	
Итого в семестре (на курсе для ЗАО)		51	56,75		
Консультации и промежуточная аттестация (Зачет)		0,25			
Раздел 5. Дизайн игровой среды. Скетчинг сцен, локаций, архитектуры.					
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. Разработка в цвете детализированных линеек зданий и объектов окружающей среды (пропсов) для локаций.	5	10	10	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.		10	10	НИ	
Раздел 6. Разработка нескольких игровых зон.					О
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).		10	8	НИ	
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).		10	8	НИ	
Раздел 7. Художественная проработка локаций.					О
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	
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)		64	53		
Консультации и промежуточная аттестация (Экзамен)		2,5	24,5		
Раздел 8. Дизайн персонажей. Линейки персонажей	6				О
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.		12	7	НИ	

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, детализовка. Разработка законченного изображения (итогового решения) одного персонажа в среде, любого из противостоящих сторон, по выбору. Художественная проработка и детализовка. 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		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>	<p>Вопросы для устного собеседования</p> <p>Творческое задание</p>

	персонажей, создает детализированное тональное и цветовое 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 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
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
Моисеева, Т. Н.	Специальный рисунок. Предметное пространство	Москва: Ай Пи Ар Медиа	2023	https://www.iprbookshop.ru/128997.html
6.1.2 Дополнительная учебная литература				
Погосская, Ю. В.	Композиция	Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет	2018	http://www.iprbookshop.ru/77569.html

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