

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа дисциплины (модуля)  
**КОНЦЕПТ-АРТ**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2023

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Концепт-арт» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (утв. приказом Минобрнауки России от 13.08.2020г. №1015) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).

Составитель(и):

*Погребняк Е.В., доцент, Кафедра дизайна и технологий, Pogrebnyak.EV@vvsu.ru*

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 16.09.2025 , протокол №

1

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000ECDB51
Владелец	Туговикова О.Ф.

## 1 Цель, планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)

**Цель дисциплины** – сформировать у студентов навыки работы с эскизами для сферы геймдизайна, позволяющими определиться с общим визуалом будущего игрового продукта. Вовлечение обучающихся в процессы саморазвития и самореализации.

### **Задачи дисциплины:**

- Познакомить студентов с процессом разработки главных и второстепенных героев будущей игры. Начиная от общих характеристик, например, рост и телосложение, заканчивая мимикой, различными позами и уникальными атрибутами конкретного персонажа.

- Познакомить студентов с процессом разработки концептов игрового окружения.

### **А также:**

- Приобретение навыков формулирования целей и задач научного исследования, выбора и обоснования методики исследования; - Формирование навыков библиографической работы, самостоятельной работы с различными источниками информации; - Проведение анализа, систематизации и обобщение информации по теме исследований; - Развитие творческой активности и инициативы студентов.- Вовлечение студентов в социальную активность университета, развитие интереса к участию в социально-значимых проектах (спортивных, культурных, общественных, экологических мероприятиях);- Формирование желания активного участия в волонтерских мероприятиях, в оказании помощи нуждающимся;- Формирование эстетического вкуса при обустройстве внешней среды во время проведения культурных, общественных, экологических и других мероприятий;- Развитие навыков социализации в коллективе;

Планируемыми результатами обучения по дисциплине (модулю), являются знания, умения, навыки. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы, представлен в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате изучения дисциплины (модуля)

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.1к : Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира	РД1	Знание	Знает различные методы быстрой разработки концепта игровой локации и персонажей для компьютерных игр
			РД2	Умение	Умеет работать в различных техниках при создании графического материала для компьютерных игр
			РД3	Навык	Имеет опыт создания концептуальных эскизов для сферы компьютерных игр

В процессе освоения дисциплины решаются задачи воспитания гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных

российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей, представленные в таблице 1.2.

Таблица 1.2 – Целевые ориентиры воспитания

Воспитательные задачи	Формирование ценностей	Целевые ориентиры
<b>Формирование гражданской позиции и патриотизма</b>		
Воспитание уважения к истории и культуре России	Высокие нравственные идеалы	Доброжелательность и открытость
<b>Формирование духовно-нравственных ценностей</b>		
Воспитание экологической культуры и ценностного отношения к окружающей среде	Патриотизм	Креативное мышление
<b>Формирование научного мировоззрения и культуры мышления</b>		
Развитие познавательного интереса и стремления к знаниям	Жизнь	Любовь к искусству
<b>Формирование коммуникативных навыков и культуры общения</b>		
Развитие умения эффективно общаться и сотрудничать	Созидательный труд	Коммуникабельность

## 2 Место дисциплины (модуля) в структуре ОПОП

Дисциплина Концепт-арт (id = 47384) является элективной дисциплиной части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений у бакалавров направления «54.03.01 Дизайн» по профилю Цифровой дизайн. Совместно с другими дисциплинами участвует в формировании общепрофессиональных компетенций студента в контексте его будущей деятельности. Дисциплина разработана и читается студентам с целью общепрофессиональной подготовки и связана с формированием комплекса знаний о процессе создания интерактивного аудио-визуального контента с помощью специализированного программного обеспечения.

## 3. Объем дисциплины (модуля)

Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу с обучающимися (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость дисциплины

Название ОПОП ВО	Форма обуче- ния	Часть УП	Семестр (ОФО) или курс (ЗФО, ОЗФО)	Трудо- емкость	Объем контактной работы (час)					СРС	Форма аттес- тации	
				(З.Е.)	Всего	Аудиторная			Внеауди- торная			
						лек.	прак.	лаб.	ПА			КСР

54.03.01 Дизайн	ОФО	Б1.В	7	4	61	0	60	0	1	0	83	Э
--------------------	-----	------	---	---	----	---	----	---	---	---	----	---

## 4 Структура и содержание дисциплины (модуля)

### 4.1 Структура дисциплины (модуля) для ОФО

Тематический план, отражающий содержание дисциплины (перечень разделов и тем), структурированное по видам учебных занятий с указанием их объемов в соответствии с учебным планом, приведен в таблице 3.1

Таблица 3.1 – Разделы дисциплины (модуля), виды учебной деятельности и формы текущего контроля для ОФО

№	Название темы	Код результата обучения	Кол-во часов, отведенное на				Форма текущего контроля
			Лек	Практ	Лаб	СРС	
1	Введение в концепт-арт: основные понятия и история развития.	РД1	0	10	0	14	практическая работа
2	Техники и методы создания концепт-арта.	РД1	0	10	0	14	практическая работа
3	Роль концепт-арта в разработке видеоигр, фильмов и других проектов.	РД3	0	10	0	14	практическая работа
4	Этапы создания концепт-арта: от брифа до финальной иллюстрации.	РД3	0	10	0	14	практическая работа
5	Источники вдохновения и референсы в концепт-арте.	РД2	0	10	0	14	практическая работа
6	Поиск и анализ существующих концепт-артов.	РД2	0	10	0	13	практическая работа
<b>Итого по таблице</b>			<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>83</b>	

### 4.2 Содержание разделов и тем дисциплины (модуля) для ОФО

*Тема 1 Введение в концепт-арт: основные понятия и история развития.*

Содержание темы: Лекция познакомит с понятием концепт-арта, его историей и основными этапами развития.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

*Тема 2 Техники и методы создания концепт-арта.*

Содержание темы: В этой лекции будут рассмотрены различные техники и методы создания концепт-арта, такие как рисунок от руки, использование цифровых инструментов и 3D-моделирование.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

*Тема 3 Роль концепт-арта в разработке видеоигр, фильмов и других проектов.*

Содержание темы: Лекция расскажет о том, как концепт-арт помогает визуализировать идеи, передавать настроение и общую эстетику проекта. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

*Тема 4 Этапы создания концепт-арта: от брифа до финальной иллюстрации.*

Содержание темы: В лекции будут описаны основные этапы создания концепт-арта, включая получение брифа, исследование темы, подбор референсов и создание мудборда, генерацию идей, отбор и доработку эскизов и представление результатов заказчику. .

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

*Тема 5 Источники вдохновения и референсы в концепт-арте.*

Содержание темы: Лекция расскажет о различных источниках вдохновения и референсах, которые используют художники для создания концепт-арта, таких как фотографии, картинки, скетчи, видео и другие материалы.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

*Тема 6 Поиск и анализ существующих концепт-артов.*

Содержание темы: Лекция научит искать и анализировать концепт-арты, связанные с определённой темой или проектом, а также использовать их в своей работе.

Формы и методы проведения занятий по теме, применяемые образовательные технологии: минилекция, практическое занятие.

Виды самостоятельной подготовки студентов по теме: повторение пройденного материала.

## **5 Методические указания для обучающихся по изучению и реализации дисциплины (модуля)**

### **5.1 Методические рекомендации обучающимся по изучению дисциплины и по обеспечению самостоятельной работы**

Процесс изучения данной дисциплины предполагает выполнение практических работ, сопровождающихся демонстрацией видео-уроков и других презентационных материалов. Знания, полученные студентами в аудитории, закрепляются и дополняются самостоятельно дома, в библиотеке, посредством использования ресурсов глобальной сети Интернет. Аудитория должна быть оснащена мультимедийным оборудованием и диапроектором. Классы для практических занятий должны быть оборудованы столами с горизонтальными столешницами.

### **5.2 Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов**

При необходимости обучающимся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов (по заявлению обучающегося) предоставляется учебная

информация в доступных формах с учетом их индивидуальных психофизических особенностей:

- для лиц с нарушениями зрения: в печатной форме увеличенным шрифтом; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением тифлосурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями слуха: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные консультации с привлечением сурдопереводчика; индивидуальные задания, консультации и др.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме; в форме электронного документа; индивидуальные задания, консультации и др.

## **6 Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)**

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по дисциплине (модулю) созданы фонды оценочных средств. Типовые контрольные задания, методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и навыков, а также критерии и показатели, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы, представлены в Приложении 1.

## **7 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)**

### **7.1 Основная литература**

1. Тухбатуллина, Л.М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учеб.-метод. пособие / А.И. Вильданова; Казан. нац. исслед. технол. ун-т; Л.М. Тухбатуллина. — Казань : КНИТУ, 2022. — 84 с. : ил. — ISBN 978-5-7882-3232-4. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/870407> (дата обращения: 04.08.2025)

2. Филиппова, Г. С. Дизайн-проектирование : эскиз в дизайне костюма : учебное пособие / Г. С. Филиппова ; Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ). — Екатеринбург : Уральский государственный архитектурно-художественный университет (УрГАХУ), 2022. — 118 с. : ил. — Режим доступа: по подписке. — URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=698794> (дата обращения: 18.11.2025). — Библиогр. в кн. — ISBN 978-5-7408-0254-1. — Текст : электронный.

### **7.2 Дополнительная литература**

1. Грязнова, А. Т. Вербально-образная картина мира русского фэнтези : монография / А. Т. Грязнова. - Москва : МПГУ, 2023. - 296 с. - ISBN 978-5-4263-1238-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2157534> (Дата обращения - 21.11.2025)

2. Кoryтов, О. В. Дизайн иллюстрированной книги : учебное пособие для вузов / О. В. Кoryтов. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 122 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-14433-8. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/544087> (дата обращения: 12.03.2025).

3. Кoryтов, О. В. Теория и практика иллюстрирования книги : учебное пособие для среднего профессионального образования / О. В. Кoryтов. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 122 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20181-9. —

Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557697> (дата обращения: 12.03.2025).

4. Кузьминский, К. С. Русская реалистическая иллюстрация XVIII и XIX веков / К. С. Кузьминский. — Москва : Издательство Юрайт, 2024. — 193 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-12944-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/543532> (дата обращения: 12.04.2024).

**7.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):**

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "ZNANIUM.COM"
3. Электронно-библиотечная система "РУКОПИСИ"
4. Электронно-библиотечная система "УНИВЕРСИТЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА ОНЛАЙН"
5. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>
7. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

**8 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля) и перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения**

Основное оборудование:

- Компьютеры
- Проектор

Программное обеспечение:

- □ Illustrator



МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств  
для проведения текущего контроля  
и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

**КОНЦЕПТ-АРТ**

Направление и направленность (профиль)  
54.03.01 Дизайн. Цифровой дизайн

Год набора на ОПОП  
2023

Форма обучения  
очная

Владивосток 2025

## 1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции и	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
54.03.01 «Дизайн» (Б-ДЗ)	ПКВ-1 : Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.	ПКВ-1.1к : Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов цифрового мира

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

## 2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

**Компетенция ПКВ-1** «Способен проектировать и анимировать визуальные образы персонажей, локаций и другие графические элементы для анимационного кино, рекламных видеороликов и проектов игровой индустрии.»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ПКВ-1.1к : Разрабатывает концепт-арты персонажей, игровых локаций и других объектов в цифрового мира	РД 1	Знание	Знает различные методы быстрой разработки концепта игровой локаций и персонажей для компьютерных игр	Полнота и точность ответа
	РД 2	Умение	Умеет работать в различных техниках при создании графического материала для компьютерных игр	Выполнено практическое задание (текущее)
	РД 3	Навык	Имеет опыт создания концептуальных эскизов для сферы компьютерных игр	Выполнено практическое задание (промежуточное)

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

## 3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по дисциплине (модулю)

Контролируемые планируемые результаты обучения	Контролируемые темы дисциплины	Наименование оценочного средства и представление его в ФОС
--	--------------------------------	--

			Текущий контроль	Промежуточная аттестация
Очная форма обучения				
РД1	Знание : Знает различные методы быстрой разработки концепта игровой локации и персонажей для компьютерных игр	1.1. Введение в концепт-арт: основные понятия и история развития.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
		1.2. Техники и методы создания концепт-арта.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
РД2	Умение : Умеет работать в различных техниках при создании графического материала для компьютерных игр	1.5. Источники вдохновения и референсы в концепт-арте.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
		1.6. Поиск и анализ существующих концепт-артов.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
РД3	Навык : Имеет опыт создания концептуальных эскизов для сферы компьютерных игр	1.3. Роль концепт-арта в разработке видеоигр, фильмов и других проектов.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание
		1.4. Этапы создания концепт-арта: от брифа до финальной иллюстрации.	Кейс-задача	Индивидуальное домашнее задание

#### 4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по дисциплине (модулю) равна 100 баллам.

**Суммарно по дисциплине можно получить максимум 100 баллов за семестр.**

Вид учебной деятельности	Кейс/задача	Индивидуальное домашнее задание	Итого
Текущая аттестация	40		40
Промежуточная аттестация		60	60
Итого	40	60	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обладает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.
от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.

от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

## 5 Примерные оценочные средства

### 5.1 Задания для решения кейс-задачи

Разработайте концепт-арт для обложки рекламного плаката игры в жанре фэнтези.

*Краткие методические указания*

Уделите внимание деталям, стилю и цветовой гамме.

*Шкала оценки*

Максимально всего 40 баллов. Техническая сложность решения - до 15 баллов, Оригинальность решения - до 15 баллов, Корректность решения - до 10 баллов

### 5.2 Пример индивидуального домашнего задания

Создайте концепт-арт для компьютерной игры, используя трёхмерные модели и текстуры.

*Краткие методические указания*

Определите ключевые элементы и стилистику игры.

*Шкала оценки*

Максимально всего - 60. Техническая сложность решения - до 20 баллов, Оригинальность решения - до 20 баллов, Корректность решения - до 20 баллов

### 5.3 Задания для решения кейс-задачи

«концепт-арт для афиши к фильму в жанре научная фантастика»

*Краткие методические указания*

Уделите внимание деталям, стилю и цветовой гамме.

*Шкала оценки*

Максимально всего 40 баллов. Техническая сложность решения - до 15 баллов, Оригинальность решения - до 15 баллов, Корректность решения - до 10 баллов

## КЛЮЧИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОНЦЕПТ-АРТ (ID = 47384)»

### 1) Ключ к решению кейс-задачи «концепт-арт для обложки рекламного плаката игры в жанре фэнтези.»

Уделите внимание деталям, стилю и цветовой гамме.

Пошаговый план работы:

#### **Шаг 1: Анализ и мозговой штурм**

*Определите ключевые элементы игры: основной конфликт, главный герой, антагонист, локации и магические системы, затем создайте мудборд с референсами из похожих игр (The Witcher, Skyrim, Dragon Age).*

#### **Шаг 2: Выбор стиля и тональности**

*Выберите между реалистичным стилем (как у игр AAA-класса), стилизованным (как в мультфильмах) или живописным (в духе классических фэнтези-художников), учитывая целевую аудиторию игры.*

#### **Шаг 3: Композиционный скетч**

*\*Нарисуйте 5-7 быстрых черно-белых эскизов с разной композицией (правило третей, золотое сечение, динамичные диагонали), фокусируясь на силуэтах и расположении ключевых элементов.\**

#### **Шаг 4: Определение цветовой палитры**

*Создайте три цветовые схемы: эпическая (золото/пурпур/темно-синий), мрачная (охры/серый/темно-зеленый) и магическая (бирюзовый/фиолетовый/серебро), каждая из которых передает определенное настроение.*

#### **Шаг 5: Детализация персонажа**

*Проработайте главного героя на переднем плане: броню/одежду, оружие/магический артефакт, позу (динамичную или величественную) и выражение лица, отражающее характер персонажа.*

#### **Шаг 6: Проработка фона и атмосферы**

*Добавьте фон: фантастический пейзаж (летающие острова, древние руины, магический лес), драматическое небо с необычными облаками или световыми эффектами, и второстепенных существ/персонажей.*

#### **Шаг 7: Добавление нарративных деталей**

*Включите элементы, рассказывающие историю: символы фракций, следы битвы, магические артефакты, свитки или символы, намекающие на сюжет игры.*

#### **Шаг 8: Работа со светом**

*Создайте драматическое освещение: контровой свет для сильных силуэтов, точечный свет на ключевых элементах (лицо героя, магический артефакт), цветные источники света (магия, огонь, кристаллы).*

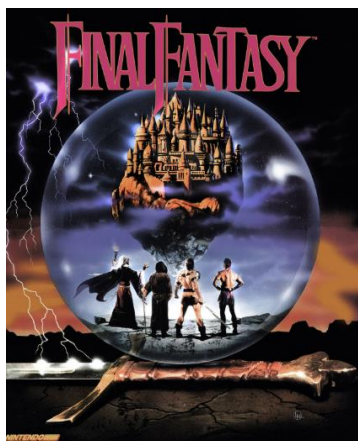
#### **Шаг 9: Типографика и элементы интерфейса**

*Разработайте стилизованное название игры, соответствующее сеттингу (рунический, готический или элегантный шрифт), и продумайте место для возрастного рейтинга и логотипа издателя.*

#### **Шаг 10: Финальная обработка и подача**

*Объедините все элементы в финальный арт, добавьте атмосферные эффекты (туман, пыль, частицы магии), выполните цветокоррекцию и подготовьте варианты для разных форматов (вертикальный, горизонтальный, квадратный).*

Пример готовой работы



## 2) Ключ к решению кейс-задачи «концепт-арт для афиши к фильму в жанре научная фантастика»

Уделите внимание деталям, стилю и цветовой гамме.

Пошаговая инструкция

1. **Анализ жанра игры** — определите сеттинг (фэнтези, sci-fi) и целевую аудиторию.
2. **Выбор композиции** — создайте 3-5 эскизов в Blender, расставив камеру по правилу третей.
3. **Базовое моделирование** — смоделируйте главный объект (персонаж/артефакт) и фон.
4. **Текстурирование** — наложите материалы в Substance Painter, добавьте грязь/повреждения.
5. **Освещение и атмосфера** — настройте драматический свет и туман в рендере.
6. **Постобработка в Photoshop** — добавьте детали, цветокоррекцию и эффекты свечения.
7. **Типография** — выберите шрифт, соответствующий стилю игры.
8. **Финальная сборка** — объедините все элементы в единый плакат с балансом цвета и композиции.

Пример готовой афиши



- 3) **Ключ к решению индивидуального домашнего задания «концепт-арт для компьютерной игры, используя трёхмерные модели и текстуры»**  
Определите ключевые элементы и стилистику афиши.

Пошаговый сценарий для решения данного задания:

**Шаг 1: Определение стилистики и сеттинга**

*Создайте документ с описанием стиля (low-poly, стилизованный PBR, реализм, cel-shaded), эры (средневековье, киберпанк, постапокалипсис) и ключевых локаций для предстоящей визуализации.*

**Шаг 2: Референс-борд и ключевые элементы**

*\*Соберите референсы архитектуры, одежды, оружия и существ в PureRef, выделив 5-7 ключевых визуальных элементов, которые станут основой игрового мира (например: кристаллическая магия, био-механика, древние руины).\**

**Шаг 3: Блокинг-сцена в 3D**

*\*Создайте простые примитивные модели в Blender/3ds Max для быстрого построения сцены, расставив камеру под выгодным углом и настроив базовое освещение с помощью HDRI карты.\**

**Шаг 4: Детализация главного объекта**

*Смоделируйте центральный объект сцены (персонажа, здание, артефакт) с оптимальным полигональным бюджетом, разверните UV-развертку и создайте high-poly версию для запекания нормалей.*

**Шаг 5: Создание базовых текстур в Substance Painter**

*Импортируйте модель в Substance Painter, наложите smart materials для основных поверхностей (металл, камень, кожа), добавьте базовые слои грязи, потертостей и цветовых вариаций.*

**Шаг 6: Детализация текстур и материалов**

*Добавьте слои с детализацией: гравировку, уникальные узоры, повреждения, настройте параметры металличности, шероховатости и рельефа для достижения желаемого визуального качества (PBR workflow).*

**Шаг 7: Постобработка и рендер в Marmoset Toolbag/Blender**

*Экспортируйте модель с текстурами в рендер-программу, настройте продвинутое освещение (три точки света + fill), добавьте атмосферные эффекты (volumetric fog, частицы) и сделайте несколько пробных рендеров с разными ракурсами.*

**Шаг 8: Композитинг и доводка в Photoshop**

*\*Импортируйте рендер в Photoshop, добавьте фотобашу для детализации (растительность, текстуры окружения), откорректируйте цветокоррекцию (LUTs, кривые), и нарисуйте недостающие детали поверх 3D-рендера.\**

**Шаг 9: Создание вариаций и атмосферы**

*\*Подготовьте 2-3 варианта одной сцены с разным временем суток (день/ночь/сумерки) или погодными условиями (дождь, туман, ясно), демонстрируя гибкость визуального решения.\**

**Шаг 10: Финальная презентация концепта**

*\*Соберите все рендеры на едином артборде с подписями, покажите процесс работы (скриншоты 3D, текстуры, финальный результат) и подготовьте технические спецификации для передачи арт-отделу.\**

Пример итоговой работы

