



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
КГЭУ «КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КГЭУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор Института цифровых
технологий и экономики

Р.Р. Зайнуллин

«24» февраля 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДЭ.01.01.03 Игровая графика и концепт-арт

Направление
подготовки

38.04.02 Менеджмент

Направленность(и) *
(профиль(и))

Media project production and game design/
Продюсирование медиапроектов и гейм-дизайн

Квалификация

Магистр

г. Казань, 2026

Программу разработал:

Наименование кафедры	Должность, уч.степень, уч.звание	ФИО разработчика
ФМК	Зав. каф. ФМК., д.ф.н., доцент	Миннуллина Э.Б.
ФМК	Ассистент	Самсонов М.С.

Согласование	Наименование подразделения	Дата	№ протокола	Подпись
Одобрена	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф. Миннуллина Э.Б.
Согласована	ФМК	17.02.2026	2	_____ Зав.каф., д.ф.н., проф. Миннуллина Э.Б.
Согласована	Учебно-методический совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.
Одобрена	Ученый совет ИЦТЭ	24.02.2026	6	_____ Директор ИЦТЭ, к.ф-м.н., доц. Зайнуллин Р.Р.

1. Цель, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине «Игровая графика и концепт-арт»:

Цель освоения дисциплины:

Формирование у студентов комплексных профессиональных компетенций в области создания игровой графики и концепт-арта, включая художественное мышление, владение цифровыми инструментами, понимание пайплайна производства игрового контента и способность разрабатывать визуальные концепции востребованных игровых продуктов.

Задачи:

- Изучить историю концепт-арта и эволюцию визуальных стилей в игровой индустрии.
- Освоить художественные основы рисунка, цвета и композиции применительно к задачам игровой графики.
- Сформировать практические навыки создания концептов персонажей, окружений и предметов (prop art) в цифровых инструментах.
- Изучить принципы разработки арт-библии и визуального стилегайда игрового проекта.
- Развить понимание пайплайна производства игровой графики и роли концепт-художника в команде разработки.
- Подготовить студентов к формированию профессионального портфолио для работы в игровой индустрии.

Компетенции, формируемые у обучающихся, запланированные результаты обучения по дисциплине, соотнесённые с индикаторами достижения компетенций:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине (знать, уметь, владеть)
Профессиональные компетенции (ПК)		
ПК-1 Способен разрабатывать новые цифровые форматы медиа- и игровой продукции, производить творческие пилотные проекты	ПК-1.2: Осуществляет концептуальное проектирование сложных графических пользовательских интерфейсов ПК-1.3: Создаёт востребованные обществом и индустрией игровые и (или) медиапродукты	Знать: – основные принципы и этапы создания концепт-арта для игровых проектов (З1); – художественные техники и стилистические направления, применяемые в игровой графике (З1); – профессиональный инструментарий концепт-художника и пайплайн производства игровой графики (З1). Уметь: – разрабатывать визуальную концепцию персонажей, локаций и объектов игрового мира (У1); – применять принципы цвета, композиции и освещения для создания выразительного игрового арта (У1); – создавать арт-библию и стилегайд игрового проекта (У1). Владеть:

		<ul style="list-style-type: none"> – навыками создания востребованного игрового контента с использованием цифровых инструментов (Photoshop, Procreate, Blender) (B1); – методами концептуального проектирования графических решений для игровых продуктов (B1); – опытом работы с техническим заданием художника и формирования профессионального портфолио (B1).
--	--	--

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина «Игровая графика и концепт-арт» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений (элективные дисциплины, Модуль 1), учебного плана по направлению подготовки 38.04.02 Менеджмент.

Код компетенции	Предшествующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.	Последующие дисциплины (модули), практики, НИР, др.
ПК-1.2 ПК-1.3	Бизнес-модели игровых проектов Проектирование медиа- и игровых миров История и культура видеоигр	Производственная практика (информационно-аналитическая) Производственная практика (преддипломная) Разработка игровой системы

Для освоения дисциплины обучающийся должен:

знать:

- основы изобразительного искусства: рисунок, живопись, цветоведение;
- ключевые этапы истории и культуры видеоигр;
- базовые принципы работы с графическими редакторами.

уметь:

- анализировать визуальный стиль игровых продуктов;
- работать с графическим программным обеспечением на базовом уровне;
- формулировать творческое задание и работать с референсами.

владеть:

- навыками зарисовки и скетчинга;
- способностью критически анализировать визуальные решения в игровых продуктах.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 зачётные единицы (ЗЕ), всего 108 часов, из которых 46 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (занятия лекционного типа — 26 час., занятия семинарского/практического типа — 20 час.), самостоятельная работа обучающегося — 26 час., подготовка к промежуточной аттестации — 36 час.

3.1. Структура дисциплины

Вид учебной работы	Всего ЗЕ	Всего часов	Семестр(ы)	
			4	
ОБЩАЯ ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ	3	108	108	
КОНТАКТНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ, в том числе:	—	46	46	
Лекции (Лек)	—	26	26	
Практические (семинарские) занятия (Пр)	—	20	20	
Контроль самостоятельной работы и иная контактная работа (КСР)	—	—	—	
Консультации (Конс)	—	—	—	
Контактные часы во время аттестации (КПА)	—	—	—	
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ (СРС), в том числе:	—	26	26	
Подготовка к промежуточной аттестации (экзамен)	—	36	36	
ФОРМА ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ		экзамен	экзамен	

3.2. Содержание дисциплины, структурированное по разделам и видам занятий

Разделы дисциплины	Сем.	Лек.	Пр.	Конс.	СРС	КСР	Подг. к атт.	Сдача	Итого	ФРО	Лит.	Формы тек. контроля	Формы пром. атт.	Макс. баллы БРС
Раздел 1. Художественные основы игровой графики и концепт-арта														
1. Концепт-арт в игровой индустрии: история, роль, профессия	4	2	2		8				12	ПК-1.2–3.1 ПК-1.3–3.1	Л.1.1 Л.1.2 Л.2.1	Практ. задание; Тест		20
2. Основы рисунка: форма, пропорции, перспектива	4	2	2		7				11	ПК-1.2–3.1 ПК-1.3–3.1		Практ. задание		
3. Свет, тень и цвет в игровой графике		2	2		7				11	ПК-1.2–3.1 ПК-1.3–У.1		Практ. задание; Тест		

4. Дизайн персонажей: архетипы, силуэт, образ		2	2		7				11	ПК-1.2–У.1 ПК-1.3–У.1		Практ. задание		
5. Дизайн окружения: локация, настроение, среда		2	2		7				11	ПК-1.2–У.1 ПК-1.3–У.1		Практ. задание		
Раздел 2. Технологии и инструменты профессионального концепт-художника														
6. Дизайн реквизита и предметов (prop art)	4	2	2		7				11	ПК-1.2–У.1 ПК-1.3–У.1	Л.1.1 Л.1.2 Л.2.2	Практ. задание; Тест		40
7. Стилистические направления в игровой графике		2	2		7				11	ПК-1.2–У.1 ПК-1.3–У.1		Практ. задание		
8. Цифровые инструменты и рабочий пайплайн		2	2		7				11	ПК-1.2–В.1 ПК-1.3–В.1		Практ. задание; Тест		
9. Создание арт-библии и стилегайда		2	2		8				12	ПК-1.2–В.1 ПК-1.3–В.1		Практ. задание		
Раздел 3. Профессиональная практика концепт-художника в игровой индустрии														
10. Адаптация художественных стилей и культурных традиций	4	2			2				4	ПК-1.2–В.1 ПК-1.3–В.1	Л.1.2 Л.2.3	Практ. задание; Тест		
11. Игровая графика в пайплайне разработки		2	2		2				6	ПК-1.2–В.1 ПК-1.3–В.1		Практ. задание		
12. Портфолио концепт-художника		2	2		2				6	ПК-1.3–В.1		Практ. задание		
13. Правовые и этические аспекты		2			2				4	ПК-1.2–В.1 ПК-		Тест		

										1.3– В.1				
Экзамен								36	36				Экзамен	40
ИТОГО		26	20		26			36	108					100

3.3. Тематический план лекционных занятий

№ п/п	Темы лекционных занятий	Трудоёмкость, час.
1.1	Концепт-арт в игровой индустрии: история, роль, профессия. Специфика визуального языка игровых проектов	2
1.2	Основы рисунка для концепт-художника: форма, пропорции, перспектива в контексте игрового мира	2
1.3	Свет, тень и цвет в игровой графике: принципы построения освещения и цветовой композиции	2
1.4	Дизайн персонажей: архетипы, читаемость силуэта, разработка визуального образа	2
1.5	Дизайн окружения (environment art): типология игровых локаций, настроение, нарративная среда	2
2.1	Дизайн реквизита и предметов (prop art): функциональность, стилизация, лор игрового мира	2
2.2	Стилистические направления в игровой графике: реализм, стилизация, пиксель-арт, cel-shading	2
2.3	Цифровые инструменты концепт-художника: Photoshop, Procreate, ZBrush, Blender. Рабочий пайплайн	2
2.4	Создание арт-библий (Art Bible) и визуального стилегайда игрового проекта	2
3.1	Адаптация художественных стилей и культурных традиций в игровом арте: ориентализм, нордическая мифология, постапокалипсис	2
3.2	Игровая графика в пайплайне разработки: взаимодействие концепт-художника с командой 3D-моделлеров, аниматоров, технических художников	2
3.3	Портфолио концепт-художника: структура, критерии качества, работа с техническим заданием (ТЗ)	2
3.4	Правовые и этические аспекты создания игровой графики: авторское право, референсы, заимствование стилей	2
Всего		26

3.4. Тематический план практических занятий

Раздел	Темы практических занятий	Трудоёмкость, час.
1.1	Скетч-сессия: разработка серии набросков персонажа по техническому заданию	2
1.2	Построение перспективы и композиции игрового окружения в черно-белом	2
1.3	Цветовой скетч: создание мудборда и цветовой палитры для игрового мира	2
1.4	Разработка трёх вариантов силуэта персонажа с последующим ревью	2
1.5	Дизайн окружения: эскизный концепт локации с настроением (mood lighting)	2
2.1	Создание листа пропов (prop sheet) для вымышленного игрового мира	2
2.2	Стилизованный концепт: работа в заданном жанровом стиле (фэнтези / sci-fi / horror)	2
2.3	Цифровая живопись в Photoshop: финальный концепт персонажа с текстурным рендером	2
3.1	Разработка стилегайда (art bible) для мини-проекта: персонаж, локация, 3 пропа	2
3.2	Итоговая презентация концепт-арт-проекта с обоснованием художественных решений	2
Всего		20

3.5. Тематический план лабораторных работ

Данный вид работы не предусмотрен учебным планом.

3.6. Самостоятельная работа студента

Раздел	Вид СРС	Содержание СРС	Трудоёмкость, час.
1.1	Анализ концепт-арт-библий известных игровых студий (The Art of Dark Souls, The Art of Overwatch)	Самостоятельная работа	3
1.2	Зарисовки с натуры и по референсам: серия анатомических скетчей персонажей	Самостоятельная работа	2
1.3	Построение цветовых схем на основе анализа эталонных игровых проектов	Самостоятельная работа	2
1.4	Разработка предварительного концепта персонажа для итогового проекта	Самостоятельная работа	3

1.5	Анализ и воспроизведение художественного стиля двух игр разных жанров	Самостоятельная работа	2
2.1	Эскизы пропов и предметного мира для итогового проекта	Самостоятельная работа	2
2.2	Сравнительный анализ стилистики игр-финалистов The Game Awards за последние 5 лет	Самостоятельная работа	2
2.3	Освоение Procreate / Adobe Fresco: выполнение учебного скетча по видеоуроку	Самостоятельная работа	2
3.1	Формирование структуры и наполнение портфолио-раздела на ArtStation	Самостоятельная работа	2
3.2	Самостоятельная разработка концепта второстепенного персонажа к итоговому проекту	Самостоятельная работа	2
3.3	Самостоятельное доработка арт-библии и подготовка к защите итогового проекта	Самостоятельная работа	4
Итого:			26

3.7. Содержание разделов дисциплины

Раздел 1. Художественные основы игровой графики и концепт-арта

Тема 1.1. Концепт-арт в игровой индустрии: история, роль, профессия. Место концепт-арта в пайплайне разработки игры: от идеи до финального ассета. Профессиональные роли: концепт-художник, арт-директор, UI-художник, технический художник. История игровой графики: от векторной графики Atari и пиксель-арта Famicom до фотореалистичной графики современных AAA-проектов. Индустриальные стандарты и требования к профессии. Знаковые арт-директора и студии: Blizzard Entertainment, Naughty Dog, CD Projekt RED, Riot Games.

Тема 1.2. Основы рисунка для концепт-художника: форма, пропорции, перспектива. Академические принципы рисунка в контексте игрового арта. Построение форм: примитивы и их трансформации. Пропорции человеческого тела: анатомические схемы, идеализация, гротеск. Линейная и атмосферная перспектива в игровых окружениях. Техника быстрого скетча (thumbnail sketching) для поиска композиционных решений.

Тема 1.3. Свет, тень и цвет в игровой графике. Физические основы освещения и их художественная интерпретация. Типы источников света и их роль в создании настроения сцены. Теория цвета: цветовой круг, цветовые схемы (монохромная, аналоговая, комплементарная, триадическая). Психология цвета в игровых мирах: как цветовая гамма формирует эмоциональный тон. Понятие «цветовая история» (color storytelling) например Ori and the Blind Forest, Hollow Knight, Gris.

Тема 1.4. Дизайн персонажей: архетипы, читаемость силуэта, визуальный образ. Теория архетипов К.Г. Юнга применительно к игровым персонажам. Принцип читаемости силуэта как профессиональный стандарт. Разработка дизайн-шита (design sheet) персонажа: фронт, профиль, 3/4, выражения лица. Цветовое кодирование персонажей: связь палитры с ролью в нарративе (герой, злодей, союзник). Примеры: персонажи League of Legends, Overwatch, Street Fighter.

Тема 1.5. Дизайн окружения (environment art): типология локаций, настроение, нарративная среда. Классификация игровых локаций: хаб, данж, открытый мир, процедурный мир. Концепт окружения как нарратив: как пространство рассказывает историю (environmental storytelling). Принципы построения игровой локации: точки интереса, пути движения, визуальная навигация. Moodboard и colour script как инструменты разработки атмосферы. Анализ: Анор Лондо (Dark Souls), Рапчур (BioShock), Нью-Гаяна (Horizon Forbidden West).

Раздел 2. Технологии и инструменты профессионального концепт-художника

Тема 2.1. Дизайн реквизита и предметов (prop art): функциональность, стилизация, лор. Типология игровых объектов: оружие, броня, утварь, архитектурные детали, транспорт. Принцип функциональной читаемости: форма следует за функцией в игровом мире. Связь дизайна предметов с лором и историей мира. Листы пропов (prop sheets) и технические рисунки. Примеры: реквизит Elden Ring, The Witcher 3, Fallout 4.

Тема 2.2. Стилистические направления в игровой графике. Реализм: фотореференсы, передача материалов, достоверное освещение (The Last of Us, Red Dead Redemption 2). Стилизация: упрощение формы и цвета, орнаментальность (Genshin Impact, World of Warcraft). Пиксель-арт: ограниченная палитра, сетка, ретроэстетика как художественный выбор (Celeste, Stardew Valley). Cel-shading: имитация анимационной картинкой (Borderlands, The Legend of Zelda: Breath of the Wild). Гибридные стили: смешение реализма и стилизации (Disco Elysium, Hades).

Тема 2.3. Цифровые инструменты концепт-художника и рабочий пайплайн. Adobe Photoshop: основные техники цифровой живописи, режимы наложения слоёв, кисти. Procreate и Adobe Fresco: мобильный цифровой рисунок для планшетов. ZBrush Sketch: быстрое объёмное мышление через 3D-набросок. Blender: основы создания референсных трёхмерных форм для рисования. Этапы рабочего процесса: thumbnail → линейный скетч → заливка → детализация → рендер → финальный концепт. Использование ИИ-инструментов (Midjourney, Stable Diffusion) как вспомогательного средства и связанные профессиональные дискуссии.

Тема 2.4. Создание арт-библии (Art Bible) и визуального стилегайда игрового проекта. Структура арт-библии: концепция мира, цветовой гайд, шрифты, стандарты персонажей и окружений, запрещённые приёмы. Визуальный стилегайд как рабочий инструмент команды. Понятие «визуальная последовательность» (visual consistency) и её управление. Процесс создания и утверждения арт-библии: от арт-директора до команды. Примеры: Art of Overwatch, Art of Horizon Zero Dawn, Art of Dark Souls.

Раздел 3. Профессиональная практика концепт-художника в игровой индустрии

Тема 3.1. Адаптация художественных стилей и культурных традиций в игровом арте. Принципы художественного заимствования: культурная адаптация vs. культурная апроприация. Востоковедческая эстетика в играх: японская гравюра (Ghost of Tsushima), китайская живопись (Black Myth: Wukong). Нордическая мифология и кельтский орнамент (God of War, Hellblade). Постапокалиптика и её художественные источники: советский конструктивизм, американская пустошь (Fallout, Metro). Научная фантастика: биомеханика Гигера (Alien: Isolation), ретрофутуризм, солярпанк.

Тема 3.2. Игровая графика в пайплайне разработки: взаимодействие с командой. Роль концепт-художника на разных этапах: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Взаимодействие с 3D-моделлерами: передача технических требований и референсов. Работа с техническим художником: понимание ограничений движка и оптимизации. Документация: concept sheet, turnaround, expression sheet, breakdown. Agile-методология в художественном производстве: спринты, ревью, итерации.

Тема 3.3. Портфолио концепт-художника: структура, критерии качества, работа с ТЗ. Профессиональные стандарты портфолио для игровой и кинематографической индустрии. ArtStation: структура профиля, продвижение, анализ конкурентов. Работа с техническим заданием художника (ТЗ): типичные форматы, чек-лист проверки. Ошибки начинающих: анатомия, перспектива, читаемость, низкий контраст. Фриланс vs. студийная работа: особенности трудоустройства в геймдеве.

Тема 3.4. Правовые и этические аспекты создания игровой графики. Авторское право: что охраняется, как защитить свои работы. Работа с референсами: правомерное использование, стилизация vs. копирование. Проблема нейросетевой генерации арта: профессиональные и юридические дискуссии. Культурная чувствительность и репрезентация в игровом арте. NDA и права на контент, созданный в рамках трудового договора.

4. Фонд оценочных средств промежуточной аттестации

Наименование оценочного средства	Представление и содержание оценочных материалов
Экзамен	<p>Оценочные материалы, выносимые на экзамен, состоят из экзаменационных билетов с двумя теоретическими вопросами и практическим заданием (анализ или разработка концепт-арт-решения).</p> <p>Всего 17 билетов к экзамену.</p> <p>Вопросы к экзамену (4 семестр):</p> <p>Раздел 1: Художественные основы игровой графики и концепт-арта</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Что такое концепт-арт? Охарактеризуйте роль концепт-художника в команде разработки игрового проекта. 2. Принципы построения формы и перспективы, применяемые в концепт-арте. Сравните их с академической живописной традицией. 3. Законы цвета и освещения в игровой графике. Как цветовая гамма формирует настроение игрового мира? 4. Дизайн персонажей: роль архетипов и читаемость силуэта. Проиллюстрируйте на примерах известных игровых серий. 5. Принципы дизайна игровых окружений (environment art): функция, атмосфера, нарративный потенциал локации. 6. Prop art в игровой индустрии: виды, задачи, специфика художественных решений. 7. Сравните реализм и стилизацию как стратегии визуального решения в игровой графике. Приведите примеры. 8. Пиксель-арт как самостоятельная художественная традиция: история, эстетика, современное применение. 9. Cel-shading: художественные истоки, технические особенности, примеры игр. <p>Раздел 2: Технологии и инструменты концепт-художника</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Цифровой пайплайн концепт-художника: инструменты (Photoshop, Procreate, ZBrush, Blender), этапы работы. 11. Арт-библия (Art Bible) игрового проекта: структура, содержание, функция в пайплайне разработки. 12. Визуальный стилегайд: назначение, ключевые элементы, примеры из индустрии. 13. Цветовой гайд и палитра игрового мира: принципы разработки и управления цветом в проекте. 14. Взаимодействие концепт-художника с командой: 3D-моделлеры, технические художники, арт-директор. <p>Раздел 3: Профессиональная практика</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Адаптация художественных стилей (ориентализм, нордическая мифология, стимпанк) в игровой графике. 16. Портфолио концепт-художника: структура, критерии качества, платформы (ArtStation, Behance). 17. Работа с техническим заданием (ТЗ) художника: разбор типичных форматов и требований индустрии.
Критерии оценки и шкала оценивания в баллах	<p>При выставлении баллов за ответы на задания в билете учитываются следующие критерии:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Правильность и полнота ответа на теоретические вопросы; 2. Владение профессиональной терминологией концепт-арта и игровой графики; 3. Умение приводить примеры из игровых проектов и обосновывать художественные решения;

	<p>4. Качество выполнения практического задания (скетч, анализ концепта);</p> <p>5. Логичность, последовательность и самостоятельность ответа.</p> <p>От 32 до 40 баллов — ответ показывает прочные знания, глубокое раскрытие темы, владение терминологией, умение делать выводы и приводить примеры; свободное владение монологической речью.</p> <p>От 21 до 31 балла — ответ обнаруживает хорошие знания, допускаются одна–две неточности, тема раскрыта достаточно полно.</p> <p>От 10 до 20 баллов — ответ свидетельствует об общем знании материала, однако допускаются ошибки, навыки анализа слабо сформированы.</p> <p>Менее 10 баллов — ответ не раскрывает основного содержания, допущены грубые ошибки.</p> <p>Максимальное количество баллов за экзамен — 40.</p>
--	--

Фонд оценочных средств текущего контроля

Вид текущего контроля	Содержание, критерии оценивания
Практическое задание	<p>Задание предусматривает разработку визуального концепта (персонаж, локация, проп или фрагмент арт-библии) в соответствии с выданным техническим заданием. Оценивается по следующим критериям:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Соответствие заданию и творческий подход — до 4 баллов; 2. Качество рисунка и композиционное решение — до 4 баллов; 3. Работа с цветом и освещением — до 4 баллов; 4. Читаемость и художественная выразительность образа — до 4 баллов; 5. Устная защита решений (аргументация) — до 4 баллов. <p>Максимум — 20 баллов за одно задание. В семестре выполняется 3 задания (максимум за раздел — 20 баллов).</p>
Тест	<p>Тестирование проводится 4 раза в семестре. Каждый тест содержит 20–25 вопросов по материалу соответствующего раздела. Шкала оценивания:</p> <ul style="list-style-type: none"> – выполнено 91–100% заданий — 10 баллов; – выполнено 71–90% заданий — 8 баллов; – выполнено 51–70% заданий — 5 баллов; – выполнено менее 50% заданий — 0 баллов. <p>Максимальное количество баллов за 4 теста — 40.</p>

Примерные тестовые вопросы:

№	Вопрос и варианты ответа
1	<p>Что такое концепт-арт в игровой индустрии?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Финальный игровой ассет 2. Иллюстрация, передающая визуальное видение продукта до его создания 3. Трёхмерная модель персонажа 4. Текстура для движка <p>Правильный ответ: 2. Иллюстрация, передающая визуальное видение продукта до его создания</p>
2	<p>Какой принцип дизайна персонажа определяет его узнаваемость на расстоянии?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Детализация лица 2. Цветовая насыщенность 3. Читаемость силуэта 4. Количество полигонов <p>Правильный ответ: 3. Читаемость силуэта</p>
3	<p>Cel-shading в играх имитирует эстетику:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Акварельной живописи

	<p>2. Нарисованной мультипликации (комиксов и аниме) 3. Фотореализма 4. Пиксель-арта</p> <p>Правильный ответ: 2. Нарисованной мультипликации (комиксов и аниме)</p>
4	<p>Арт-библия (Art Bible) игрового проекта — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. База данных игровых ассетов 2. Документ, фиксирующий визуальный стиль, палитру и художественные правила проекта 3. Технический паспорт движка 4. Маркетинговая презентация игры <p>Правильный ответ: 2. Документ, фиксирующий визуальный стиль, палитру и художественные правила проекта</p>
5	<p>Какой инструмент НЕ используется профессиональными концепт-художниками?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Photoshop 2. Procreate 3. ZBrush 4. Microsoft Excel <p>Правильный ответ: 4. Microsoft Excel</p>
6	<p>Термин «moodboard» в контексте игрового концепт-арта означает:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Доску с референсами, задающими атмосферу и визуальное настроение проекта 2. Список игровых механик 3. Таблицу полигонов модели 4. Раскадровку кат-сцены <p>Правильный ответ: 1. Доску с референсами, задающими атмосферу и визуальное настроение проекта</p>
7	<p>Prop art — это:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Реклама игры 2. Разработка визуальных концептов предметов, реквизита и объектов игрового мира 3. Дизайн пользовательского интерфейса 4. Анимация персонажей <p>Правильный ответ: 2. Разработка визуальных концептов предметов, реквизита и объектов игрового мира</p>
8	<p>Environment art в играх отвечает за:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Дизайн интерфейса 2. Проработку игровых окружений: локаций, ландшафтов, архитектуры 3. Написание игрового сценария 4. Создание звукового сопровождения <p>Правильный ответ: 2. Проработку игровых окружений: локаций, ландшафтов, архитектуры</p>
9	<p>Что такое «пайплайн» в производстве игровой графики?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Техника рисования акварелью 2. Последовательность этапов создания контента от концепта до финального ассета в движке 3. Система рейтинга игр 4. Тип игрового движка <p>Правильный ответ: 2. Последовательность этапов создания контента от концепта до финального ассета в движке</p>
10	<p>Платформа ArtStation преимущественно используется концепт-художниками для:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Продажи игр 2. Публикации портфолио и поиска работы в игровой и киноиндустрии 3. Написания кода 4. Управления игровыми проектами <p>Правильный ответ: 2. Публикации портфолио и поиска работы в игровой и киноиндустрии</p>
11	<p>Что такое «silhouette readability» (читаемость силуэта) в дизайне персонажа?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Детализация текстур 2. Способность персонажа быть узнаваемым по одному только контуру силуэта 3. Цветовая насыщенность персонажа 4. Количество анимационных состояний <p>Правильный ответ: 2. Способность персонажа быть узнаваемым по одному только контуру силуэта</p>
12	<p>Какая студия создала серию игр с характерной «масляной живописью» как стилем (Darksiders)?</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Naughty Dog 2. Vigil Games 3. CD Projekt RED 4. Valve <p>Правильный ответ: 2. Vigil Games</p>
13	<p>Что означает аббревиатура «ТЗ» в работе концепт-художника?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Тайная Задумка 2. Техническое Задание 3. Творческая Записка 4. Тематическая Зарисовка <p>Правильный ответ: 2. Техническое Задание</p>
14	<p>Какой художественный жанр наиболее характерен для игр в стиле «тёмного фэнтези» (Dark Souls, Elden Ring)?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Импрессионизм 2. Поп-арт 3. Романтизм и готика 4. Конструктивизм <p>Правильный ответ: 3. Романтизм и готика</p>
15	<p>Цветовое колесо в работе концепт-художника используется для:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Расчёта бюджета 2. Построения гармоничных цветовых схем и управления цветовыми акцентами 3. Моделирования 3D-объектов 4. Написания диалогов персонажей <p>Правильный ответ: 2. Построения гармоничных цветовых схем и управления цветовыми акцентами</p>
16	<p>Что такое «mood lighting» в контексте дизайна окружения?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Технические настройки движка 2. Освещение, создающее определённое эмоциональное настроение сцены 3. Список источников света в уровне 4. Тип рендеринга графики <p>Правильный ответ: 2. Освещение, создающее определённое эмоциональное настроение сцены</p>
17	<p>Какой художественный стиль характерен для игры «Ori and the Blind Forest»?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Гиперреализм 2. Стилизованная акварельная живопись с мягкими светящимися тонами 3. Пиксель-арт 4. Чёрно-белый нуар <p>Правильный ответ: 2. Стилизованная акварельная живопись с мягкими светящимися тонами</p>
18	<p>Концепт-художник работает на этапе:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Только после выхода игры 2. Преимущественно в препродакшн и ранней фазе продакшн 3. Только на финальной полировке 4. Только после создания движка <p>Правильный ответ: 2. Преимущественно в препродакшн и ранней фазе продакшн</p>
19	<p>Что из перечисленного является примером стилегайда игрового проекта?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Таблица игровых механик 2. Документ с цветовой палитрой, типографикой, стандартами отрисовки и примерами правильного/неправильного исполнения 3. Список диалогов NPC 4. Таблица характеристик персонажей <p>Правильный ответ: 2. Документ с цветовой палитрой, типографикой, стандартами отрисовки и примерами правильного/неправильного исполнения</p>
20	<p>Термин «overpainting» в цифровом концепт-арте означает:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Создание 3D-модели 2. Технику работы поверх фотографии или грубого эскиза для быстрого создания концепта 3. Применение фильтров к готовому изображению 4. Рисование пиксель за пикселем <p>Правильный ответ: 2. Технику работы поверх фотографии или грубого эскиза для быстрого создания концепта</p>

21	<p>Какая студия прославилась концепт-артом в стиле акварельных иллюстраций (Hollow Knight, Cuphead)?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Team Cherry / Studio MDHR 2. EA 3. Ubisoft 4. Blizzard Entertainment <p>Правильный ответ: 1. Team Cherry / Studio MDHR</p>
22	<p>Что такое «thumbnail sketch» в рабочем процессе концепт-художника?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Финальный рендер концепта 2. Маленький быстрый набросок для поиска композиции и общего решения 3. Детальная проработка текстуры 4. Анимационная раскадровка <p>Правильный ответ: 2. Маленький быстрый набросок для поиска композиции и общего решения</p>
23	<p>Какой принцип применяется при создании визуальной иерархии в концепт-арте?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Равномерное распределение деталей по всей поверхности 2. Выделение главного через контраст, цвет и композицию — всё важное привлекает внимание первым 3. Отсутствие пустых пространств 4. Использование только одного цвета <p>Правильный ответ: 2. Выделение главного через контраст, цвет и композицию — всё важное привлекает внимание первым</p>
24	<p>Что из перечисленного относится к обязанностям арт-директора игрового проекта?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Написание игрового кода 2. Определение и поддержание единого художественного стиля и качества всей графики проекта 3. Создание саундтрека 4. Проведение маркетинговых кампаний <p>Правильный ответ: 2. Определение и поддержание единого художественного стиля и качества всей графики проекта</p>

Примерные задания для практических занятий:

№	Задание	Критерий оценки
1	Разработать серию из 5 набросков (thumbnail) персонажа-стражника для тёмного фэнтези. Передать читаемость силуэта, тип телосложения, настроение образа.	Читаемость силуэта, разнообразие вариантов, соответствие жанру
2	Создать концепт-окружение заброшенного храма в технике «grayscale + цвет». Передать атмосферу тайны и упадка через освещение и цветовую температуру.	Атмосфера, работа со светом, композиция, цветовая температура
3	Разработать prop sheet: оружие (меч, лук, жезл) для RPG-игры в стиле East Asian Fantasy. Три варианта каждого предмета.	Стилевая последовательность, читаемость, детализация
4	Стилизованный концепт персонажа: создать образ торговца для sci-fi игры в cel-shading стиле. Финальный рендер с фоном.	Стилевая точность, цвет, детализация образа
5	Разработать мудборд и colour script для вымышленного игрового мира (5 локаций). Обосновать выбор референсов и цветовых решений.	Качество подборки, логика цветовых решений, обоснование
6	Составить арт-библию для мини-проекта: персонаж, локация, 3 пропа, цветовой гайд, 2 примера «правильно/неправильно».	Полнота, профессиональный формат, визуальная последовательность
7	Финальный концепт персонажа: от thumbnail до полноцветного рендера с выражением лица и позы (3 позы).	Профессиональное исполнение, читаемость, художественное качество

Примеры экзаменационных билетов:

Билет №1

1. 1. Что такое концепт-арт? Охарактеризуйте роль концепт-художника в команде разработки игрового проекта.
2. 2. Арт-библия игрового проекта: структура, содержание и функция в пайплайне разработки. Приведите примеры из индустрии.

Практическое задание: создайте быстрый thumbnail-эскиз (5–10 мин) персонажа-разбойника для тёмного фэнтези с читаемым силуэтом.

Билет №2

1. 1. Принципы построения освещения в игровой графике. Как тип и температура источника света формируют настроение сцены?
2. 2. Стилистические направления в игровой графике: реализм, стилизация, пиксель-арт, cel-shading. Сравните их художественные и технологические особенности.

Практическое задание: опишите цветовую стратегию для игры в жанре «нуар» — выберите и обоснуйте цветовую схему, тип освещения и ключевые цветовые акценты.

Билет №3

1. 1. Принцип читаемости силуэта в дизайне персонажей. Почему силуэт является профессиональным стандартом в игровой индустрии?
2. 2. Prop art в игровой индустрии: типология, задачи, принцип функциональной читаемости предметов.

Практическое задание: разработайте концепцию prop sheet для трёх видов оружия для ролевой игры в жанре восточного фэнтези — опишите стиливые решения и связь с лором мира.

Билет №4

1. 1. Пайплайн создания игровой графики: этапы от концепта до финального ассета в движке.
2. 2. Портфолио концепт-художника: профессиональные стандарты, структура, типичные ошибки начинающих.

Практическое задание: предложите концепцию локации «заброшенный маяк» для survival horror — опишите ключевые художественные решения по освещению, цвету и атмосфере.

Критерии оценивания ответов на экзаменационные вопросы:

- содержание материала раскрыто в полном объёме, предусмотренном программой дисциплины — 4 балла за критерий;
- содержание материала раскрыто неполно, показано общее понимание вопроса — 2 балла;
- не раскрыто основное содержание учебного материала — 0 баллов.

Критерии: 1) Знание материала; 2) Последовательность изложения; 3) Владение терминологией; 4) Применение примеров; 5) Уровень теоретического анализа.

Максимальное количество баллов за теоретические вопросы — 20 баллов (по 10 баллов за каждый вопрос).

Максимальное количество баллов за практическое задание — 20 баллов.

Максимальное количество баллов за экзамен — 40.

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Перечень рекомендуемой литературы

Индекс	№	Наименование
Л1. Основная литература		
Л.1.1	1	Кметь, Е. Б. Цифровой маркетинг : учебник для вузов / Е. Б. Кметь, Н. А. Юрченко. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2026. — 128 с. — ISBN 978-5-507-54499-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/508967 .
Л2. Дополнительная литература		
Л.2.1	1	Вартанова, Е. Л. Медиасистема России : учебник / Е. Л. Вартанова [и др.] ; под ред. Е. Л. Вартановой. — Москва : Аспект Пресс, 2021. — 424 с. — ISBN 978-5-7567-1103-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/169636 . — Режим доступа: для авториз. пользователей.
Л.2.2	2	Управление проектами : Учебник для вузов / В. Н. Островская, Г. В. Воронцова, О. Н. Момотова [и др.]. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 400 с. — ISBN 978-5-8114-9172-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/187775 .
Л.2.3	3	Проектный менеджмент : учебное пособие / М. А. Кушнер, А. А. Кушнер, Н. А. Дубинина, Ю. В. Тараскина. — Астрахань : АГТУ, 2023. — 100 с. — ISBN 978-5-89154-753-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/411950 .

5.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины

1. ArtStation — профессиональная платформа для портфолио концепт-художников и иллюстраторов: <https://www.artstation.com>
2. GDC Vault — архив докладов Game Developers Conference, в том числе сессии по концепт-арту и арт-дирекции: <https://gdcvault.com>
3. The Art of the Game (Ars Technica) — аналитические материалы о визуальной эстетике видеоигр: <https://arstechnica.com/gaming/>
4. Adobe Learn — обучающие материалы по Photoshop и Adobe Fresco: <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/tutorials.html>
5. ЭБС ЛАНЬ — электронная библиотечная система КГЭУ: <https://e.lanbook.com>
6. eLibrary.ru — научная электронная библиотека: <https://elibrary.ru>
7. CyberLeninka — открытый агрегатор научных статей на русском языке: <https://cyberleninka.ru>

5.3. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

Перечень программного обеспечения:

8. Операционная система Windows 10/11 (или macOS).

9. Adobe Photoshop — основной инструмент цифровой живописи и концепт-арта.
10. Procreate (iPad) / Adobe Fresco — инструменты мобильного рисунка (студенты, имеющие планшет).
11. Blender (бесплатно) — создание базовых 3D-референсов для рисования.
12. Figma (web, бесплатный тариф) — создание мудбордов и стилегайдов.
13. Miro (бесплатный план) — организация референс-материала и совместная работа.
14. Google Chrome (бесплатно, браузер).
15. Microsoft Office 365 (корпоративная лицензия КГЭУ).

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Вид занятий	Перечень учебных аудиторий, оборудования и технических средств обучения
Лекционные занятия	Учебная аудитория с мультимедийным оборудованием (проектор, экран, компьютер преподавателя с выходом в Интернет); возможность демонстрации видеоматериалов высокого разрешения для анализа игрового арта.
Практические занятия	Компьютерный класс В-600а (30 рабочих мест) с графическими планшетами Wacom или аналогичными; лицензионное программное обеспечение Adobe Photoshop, доступ к сети Интернет; проектор для демонстрации и разбора студенческих работ.
Самостоятельная работа (компьютерный класс)	Компьютерный класс В-600а: Adobe Photoshop, Blender, Figma (web), Miro (web), доступ в Интернет, ArtStation.
Самостоятельная работа (читальный зал)	Читальный зал библиотеки КГЭУ с доступом к ЭБС ЛАНЬ и профессиональным изданиям по изобразительному искусству и дизайну.

7. Особенности реализации дисциплины для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 79) лицам с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и инвалидам обеспечиваются специальные условия для получения образования.

Для лиц с нарушениями зрения:

- лекционные и практические материалы предоставляются в форматах с увеличенным шрифтом (не менее 16 пт) и с высоким цветовым контрастом;
- при необходимости обеспечивается аудиоописание демонстрируемых визуальных материалов;
- промежуточная аттестация может проводиться в устной форме с использованием диктофона.

Для лиц с нарушениями слуха:

- лекционные занятия сопровождаются подробными текстовыми презентациями и раздаточными материалами;
- допускается использование жестового перевода или субтитров при просмотре видеоматериалов;
- практические задания могут выполняться в расширенные сроки.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- гарантируется беспрепятственный доступ к учебным аудиториям и компьютерному классу;
- обеспечивается возможность использования специализированных устройств ввода (джойстик, трекбол, pedalное управление вместо мыши);
- при необходимости допускается выполнение практических заданий на собственном оборудовании.

Форма проведения промежуточной аттестации для лиц с ОВЗ адаптируется с учётом индивидуальных особенностей обучающегося по согласованию с деканатом.

8. Воспитательная работа в рамках дисциплины

Изучение дисциплины «Игровая графика и концепт-арт» создаёт устойчивую основу для формирования у обучающихся профессиональной идентичности, эстетической культуры и гражданской ответственности художника.

Воспитательный потенциал дисциплины реализуется по следующим направлениям:

Научно-образовательное направление:

- развитие критического мышления через анализ художественных решений в профессиональных играх;
- формирование навыков самоанализа и рефлексии на занятиях по ревью студенческих работ;
- воспитание культуры художественного исследования и работы с источниками.

Культурно-просветительское направление:

- формирование понимания взаимосвязи игровой графики с классическими видами изобразительного искусства;
- воспитание уважения к культурному наследию как источнику художественного вдохновения;
- развитие художественного вкуса и эстетической чувствительности.

Гражданско-профессиональное направление:

- обсуждение этических аспектов создания игрового контента: авторское право, культурная репрезентация, использование нейросетей;
- формирование ответственного отношения к профессии: уважение к чужому труду, академическая честность;
- воспитание профессиональной солидарности и понимания командной природы игрового производства.

Методы воспитательного воздействия: проектная работа в команде, публичные презентации и защиты работ, разбор этических кейсов из индустрии, приглашённые лекторы-практики, конкурсы портфолио.