
Концепт-арт до гри
"THE LAST PART OF LIFE"

Виконала: студентка 4 курсу

Поліна КРИЛОВА

Керівник: викладач кафедри дизайну

Вадим МІТКОВ

АКТУАЛЬНІСТЬ

Актуальність у широкому сенсі полягає у тому, що концепт-арт зараз застосовується при створенні будь-яких різновидів концепту, від фільмів до ігор, все що зараз можна побачити: персонажі, локації в іграх чи фільмах, різноманітні істоти, це те с чого все починається, концепт-художник будує настрій та атмосферу майбутнього проекту.

Зараз дуже актуальні ігрові індустрії, з'являється все більше ігор різних жанрів, тому розробникам ігор і потрібен концепт-художник.

Об'єкт дослідження — концепт-дизайн.

Предмет дослідження — концепт-арт в іграх.

Мета роботи — розробити авторський концепт середовища, персонажів та зброї для гри "The Last Part of Life"

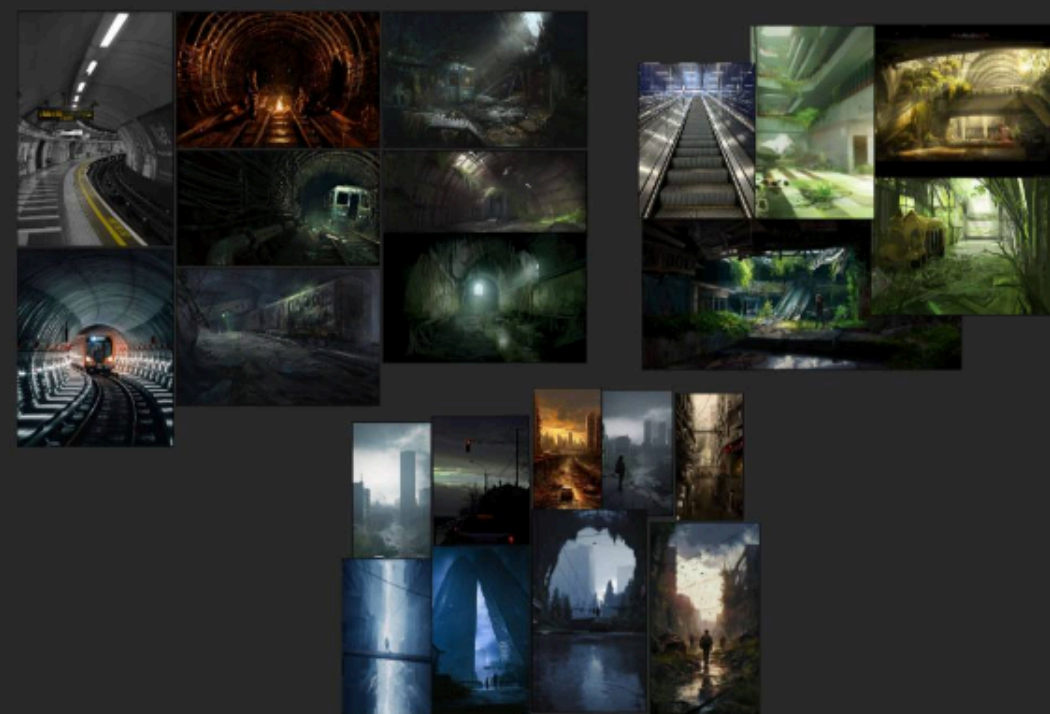
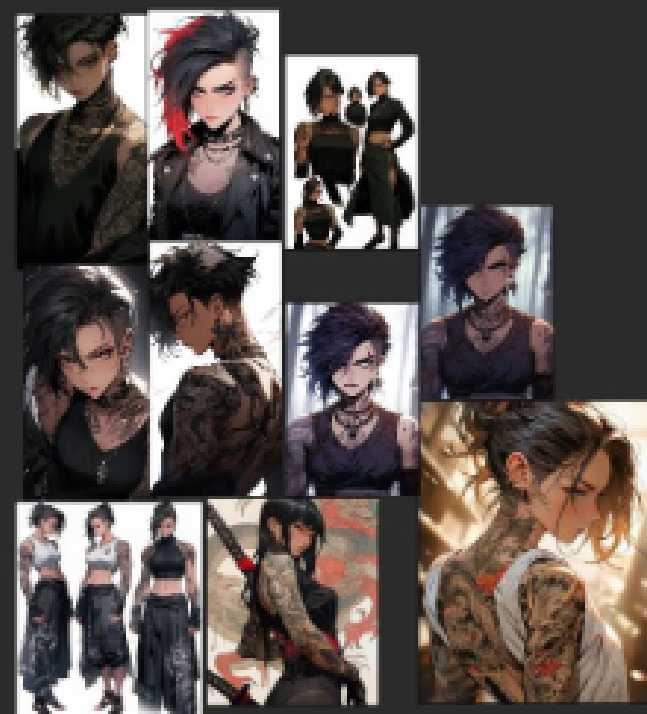
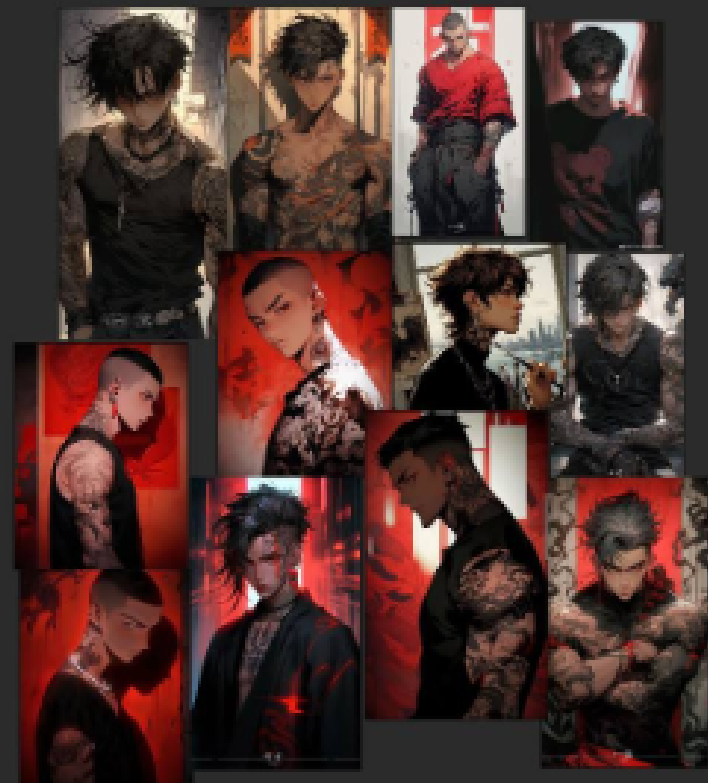
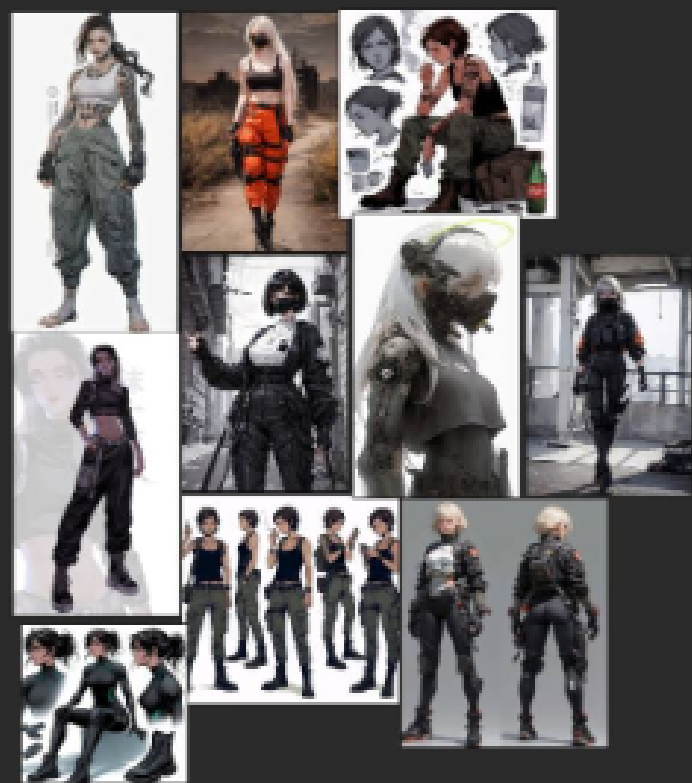
Завдання

1. Провести аналіз аналогів ігор.
2. Проаналізувати референси інших концепт-художників.
3. Сформувати структури гри.
4. Розробити авторський концепт
5. середовища, персонажів та зброї для гри "The Last Part of Life"

АНАЛОГИ



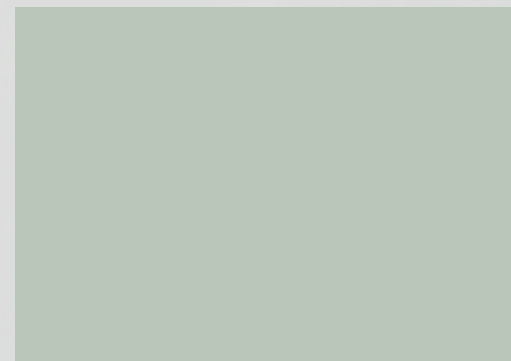
РЕФЕРЕНСИ



Про гру

Сюжет гри полягає у тому, що у 2027 році почалась третя світова війна, та мала частина людства сховалась на станції в космосі. У 2127 році трьох підготовлених юнаків відправили на планету для відновлення життя, але вони ще не знають яка загроза їх чекає...

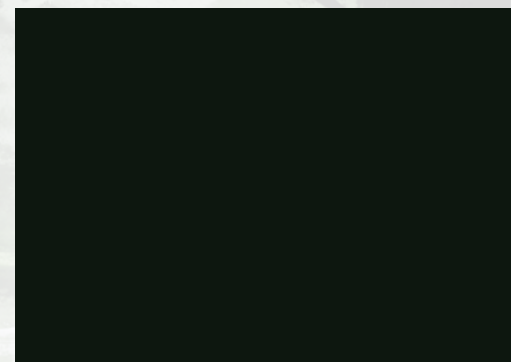
Основні кольори середовища



#b9c6b9
rgb(185,198,185)



#3f523d
rgb(63,82,61)

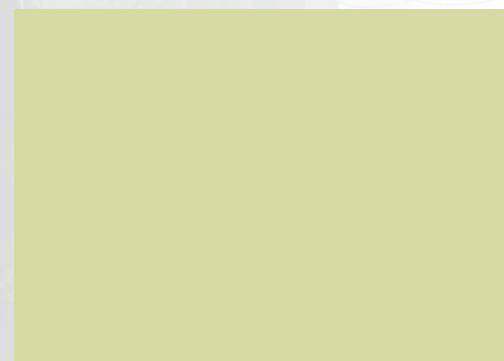


#0e1610
rgb(14,22,16)

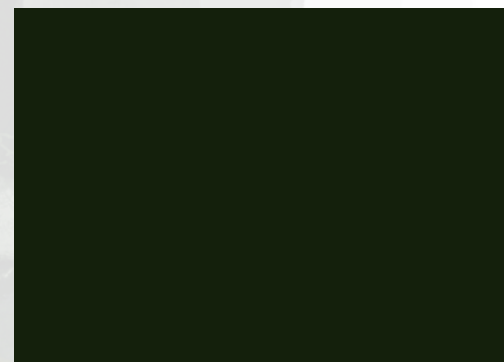
перше середовище



#5b713d
rgb(91,113,61)

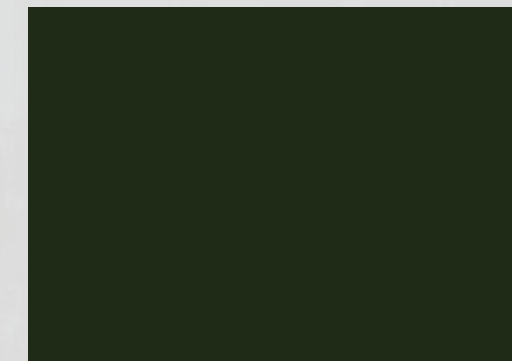


#d5dba2
rgb(213,219,162)



#14200c
rgb(20,32,12)

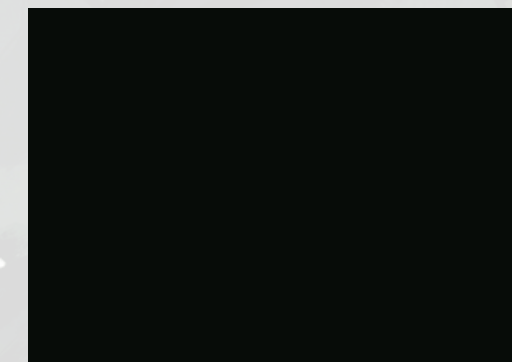
друге середовище



#1f2a17
rgb(31,42,23)



#4f6135
rgb(79,97,53)



#080c09
rgb(8,12,9)

третьє середовище

Основні кольори персонажів



#f7f7f8
rgb(247,247,248)

#292832
rgb(41,40,50)

#817076
rgb(129,112,118)

Перший персонаж



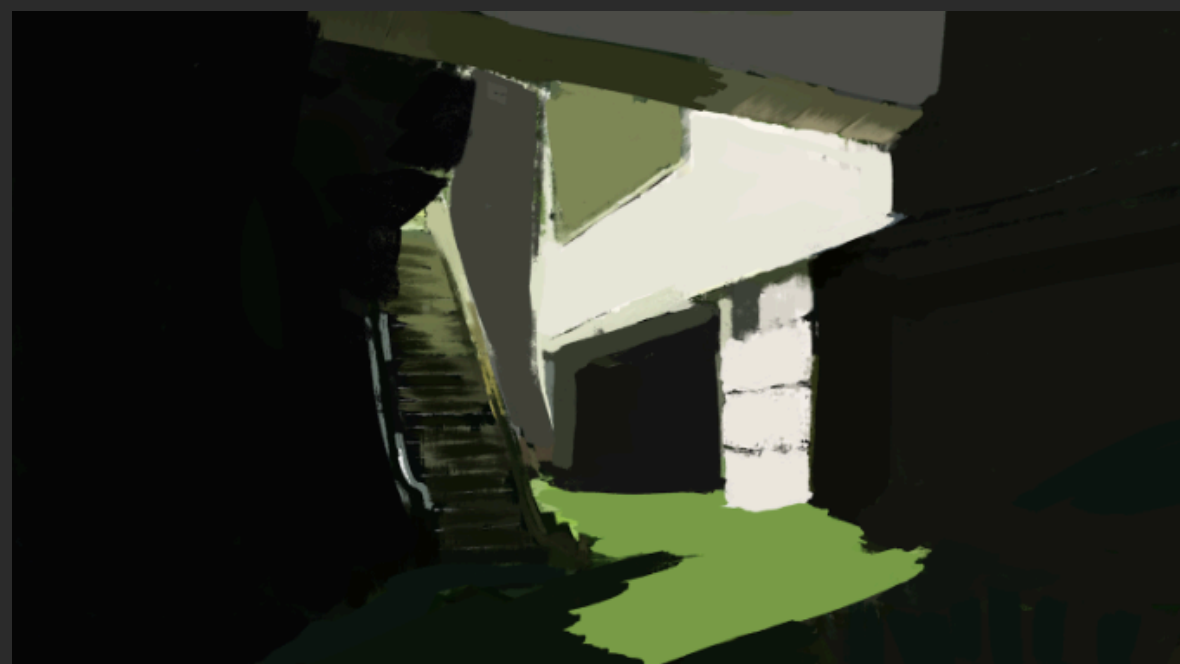
#f7f7f8
rgb(247,247,248)

#292832
rgb(41,40,50)

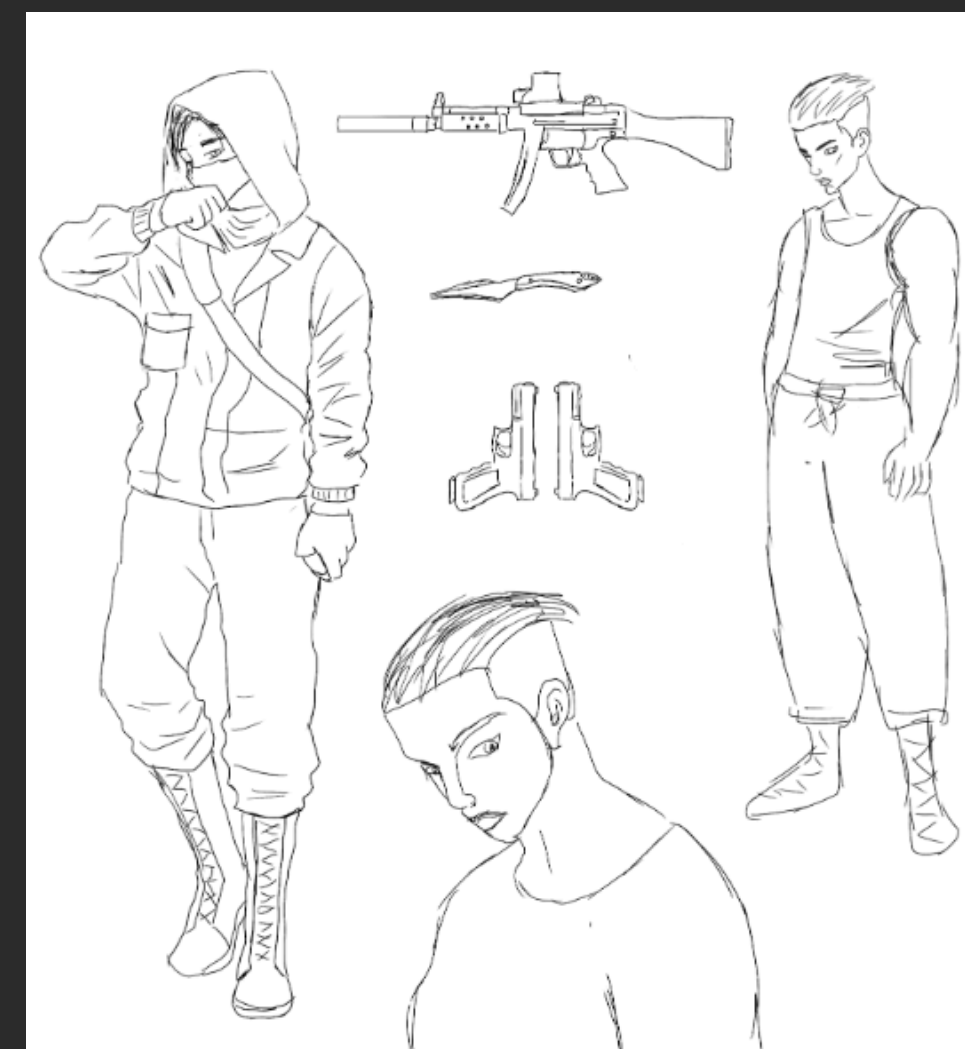
#aa786a
rgb(170,120,106)

Другий та третій персонаж

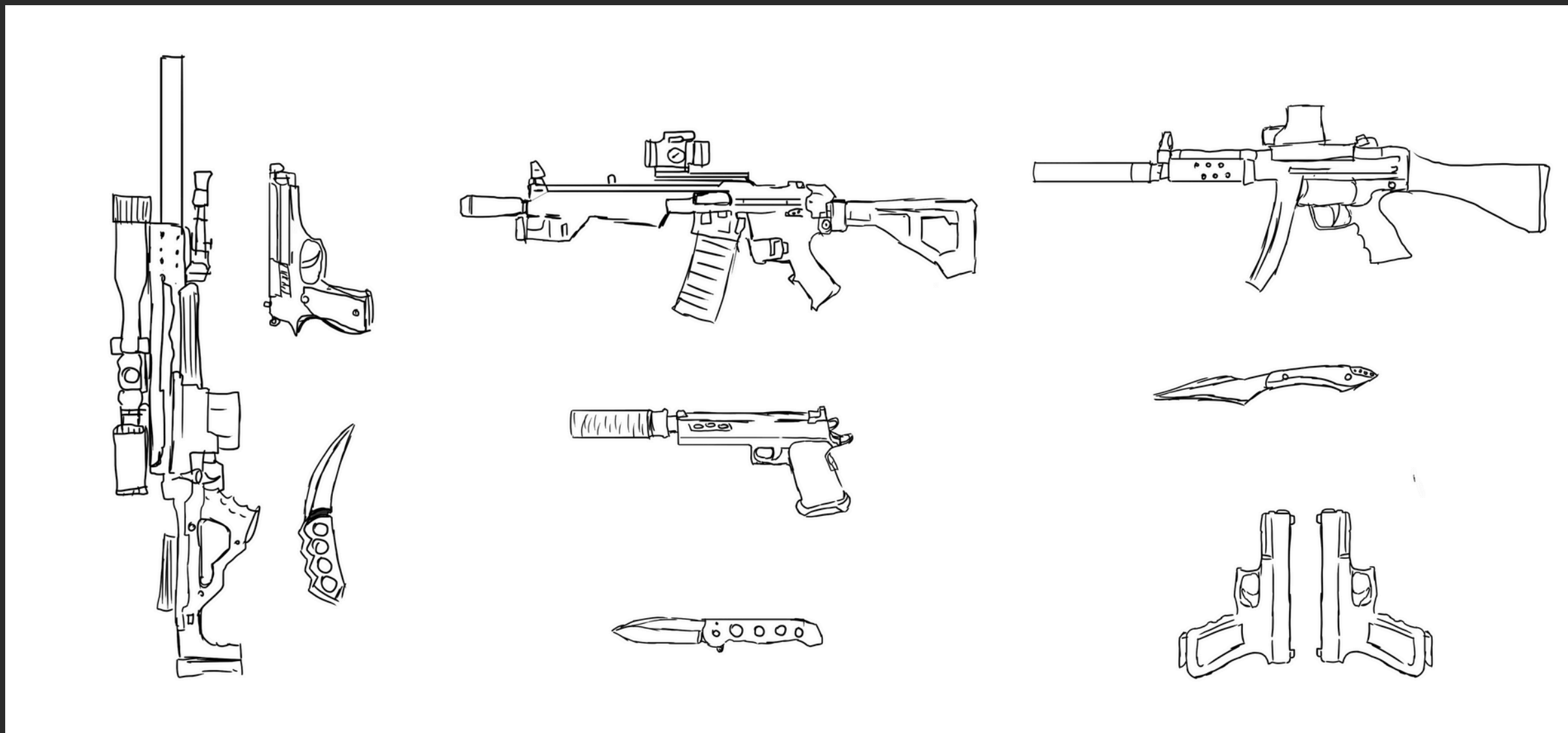
ПЕРШІ ЕТАПИ РОЗРОБКИ СЕРЕДОВИЩІВ



ПЕРШІ ЕТАПИ РОЗРОБКИ ПЕРСОНАЖІВ



ПЕРШІ ЕТАПИ РОЗРОБКИ ЗБРОЇ









Концепт першого персонажа



Оливия Джексон



Концепт другого персонажа

Оливер Джексон

Концепт третьего персонажа



Зброя персонажів



ВИСНОВОК

У кваліфікаційній роботі було розглянуто концепт-арт як початок створення ігор та різних розробок кінематографа. Визначено основні етапи розробки концепт-арту, включаючи ескізування, лайн та деталізація. Концепт-арт є невід'ємною частиною суспільства, для кожного початкового етапу розроблення. Він не тільки формує основу проєкту, він ще допомагає процесу створення ідеї та їхньої реалізації в майбутньому.

За результатами проведених досліджень, було розроблено власний концепт середовища, персонажів та зброї для гри "The Last Part of Life".

Доповідь завершено
Дякую за увагу!