

# mifa coji



mifa coji mifa coji mifa coji

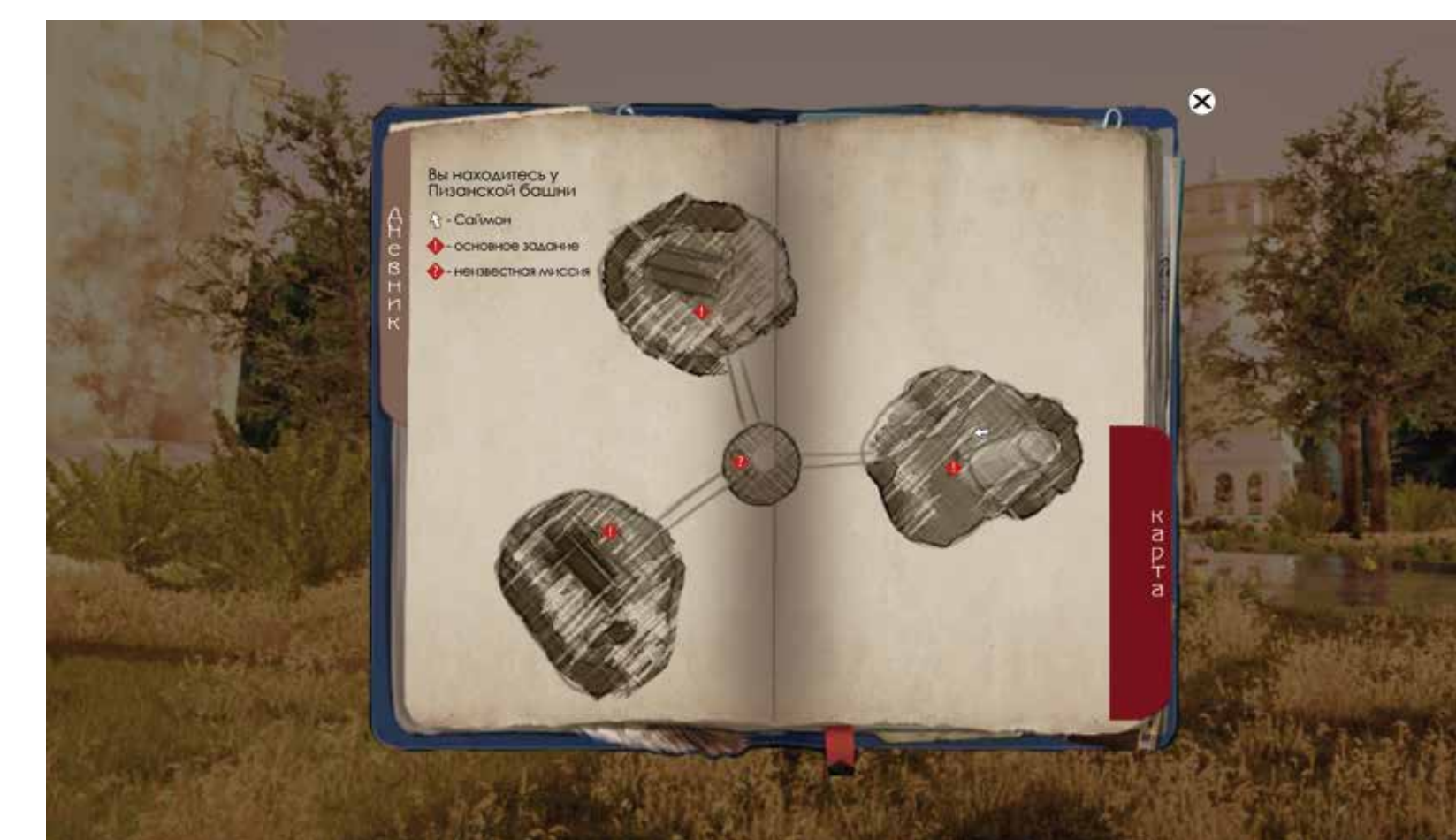
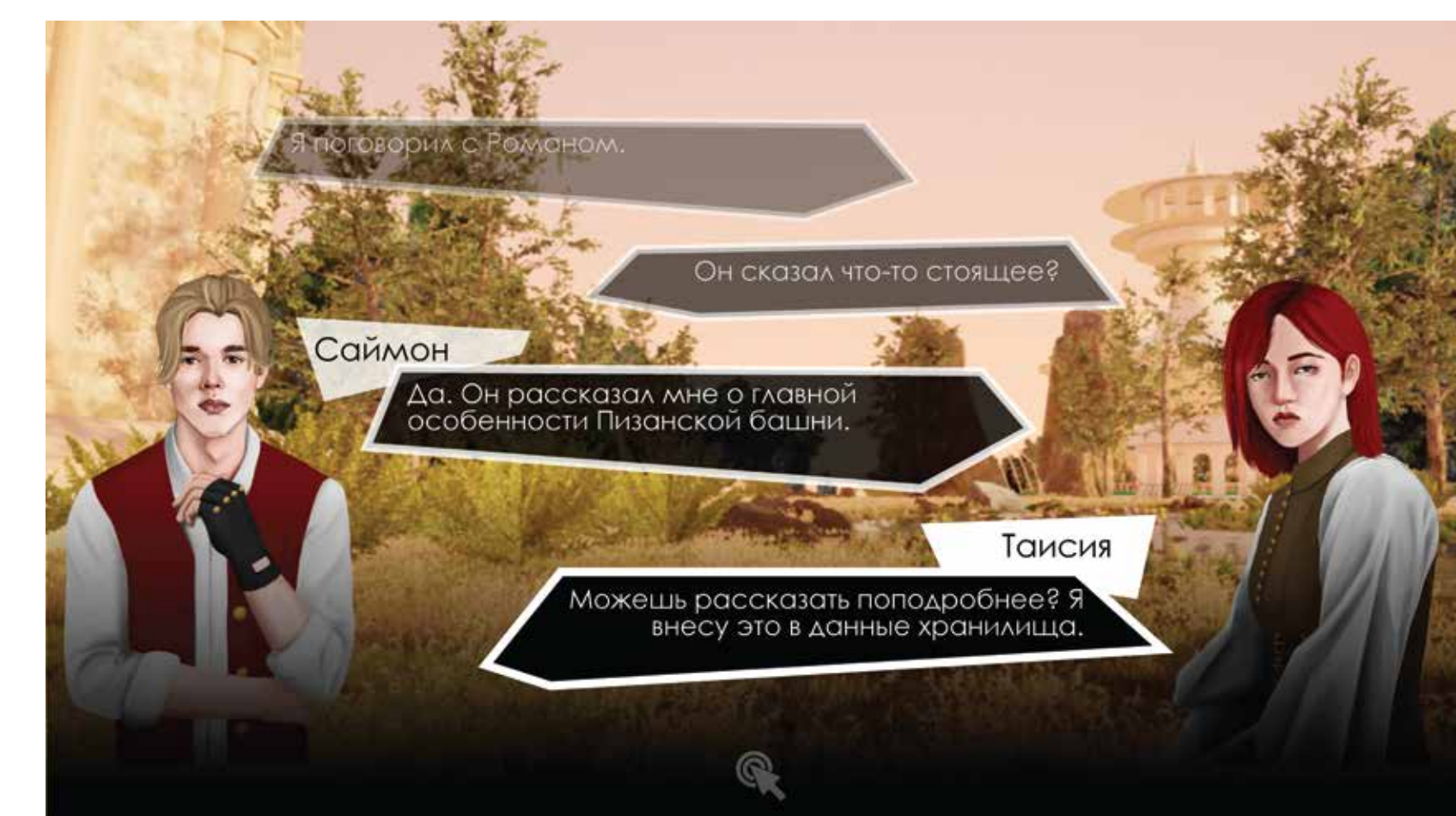
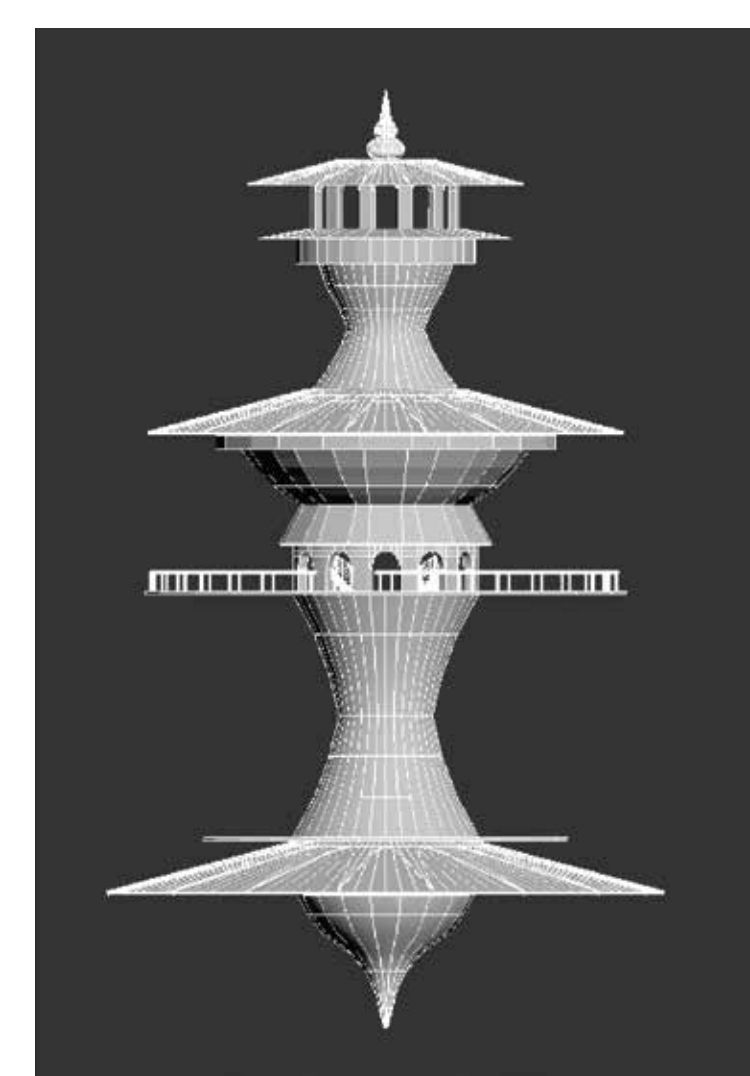
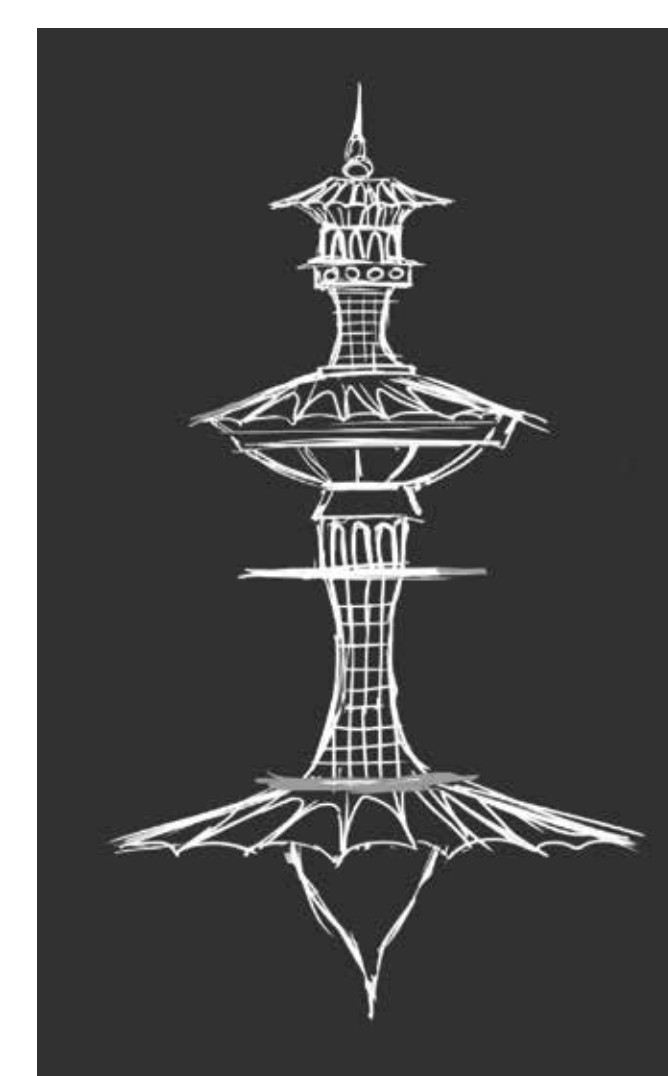
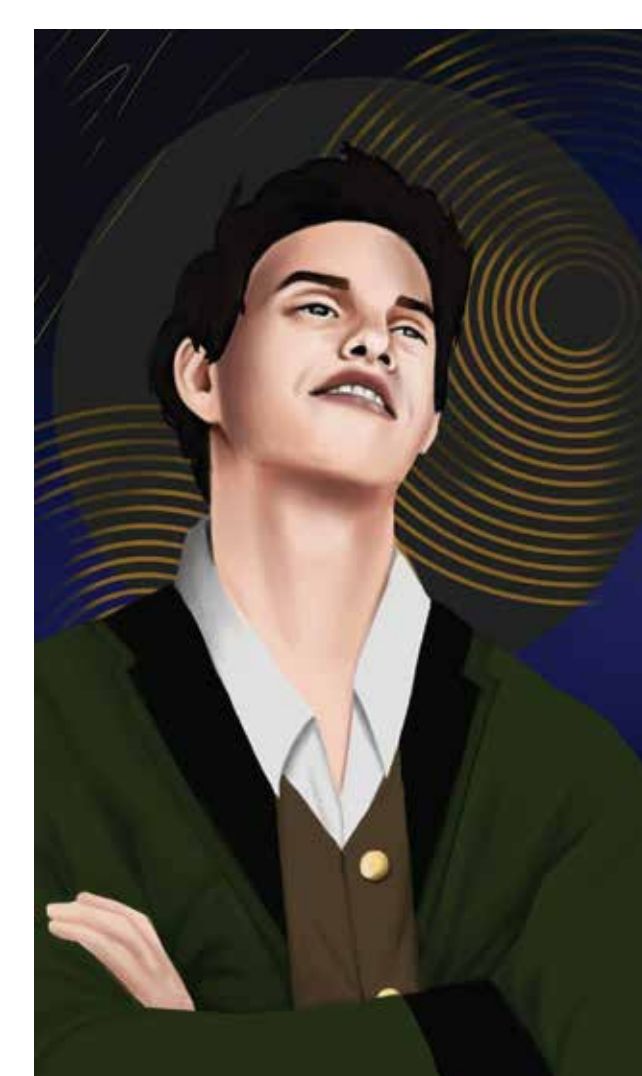
#6A1414  
R106 G20 B20  
C33-M97-Y93-K49

#151745  
R20 G20 B70  
C100-M96-Y35-K48

#3AB6DA  
R58 G182 B218  
C100-M4-Y17-K0

Century Gothic

АБВГДЕЁЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЪЫЬЭЮЯ  
абвгдеёжзийклмнопрстуфхцчшщъыьэюя  
1234567890



Поповичева  
Ирина Эдуардовна



Руководитель: Карпенко Надежда Анатольевна  
доцент ВШДиА,  
член СА России.

Целью моей выпускной квалификационной работы было создание дизайн концепции игровой локации на тему Романского искусства с внутриигровым квестом, ориентированным на получение новых знаний по данной эпохе.

Эта игра должна привлечь внимание студентов благодаря привлекательному дизайну, интересному фэнтезийному сюжету, который базируется на реальной истории.

Познавательная роль сюжета заключается в получении информации и привлечении внимания к Романскому искусству.

В ходе работы была изучена последовательность создания игр, рассмотрены основные принципы построения локаций, архитектура Романского периода, проанализированы игры жанра «квест», а также игры с реальной архитектурой, вписанной в фэнтезийный мир.

Программное обеспечение использованное в работе:  
- Autodesk 3ds Max;  
- Substance painter;  
- Adobe Photoshop;  
- Adobe Illustrator;  
- Unreal Engine 4;  
- Adobe Premiere Pro.

