

## *Создание изображений для текстовой игры*



Sergey Samoylov

March 28, 2025

# *Урок по созданию визуальных локаций в текстовых играх*

Курс: Искусственный интеллект (для детей 10–14 лет)

Тема урока: Как создаются виртуальные миры? От идеи до спрайтов.

---

Привет, друзья!

Сегодня мы отправимся в увлекательное путешествие --- будем создавать визуальные локации для текстовых игр!

Да-да, даже в играх, где главное --- **текст**,  
**картинки** играют огромную роль.

Вот смотрите: представьте игру с местом действия - **тайный лес**.

Можно просто написать «Вы видите тёмный лес»



Рис. 1: тёмный лес

Загадочно, но скучновато...

... а можно показать вот такой концепт-арт

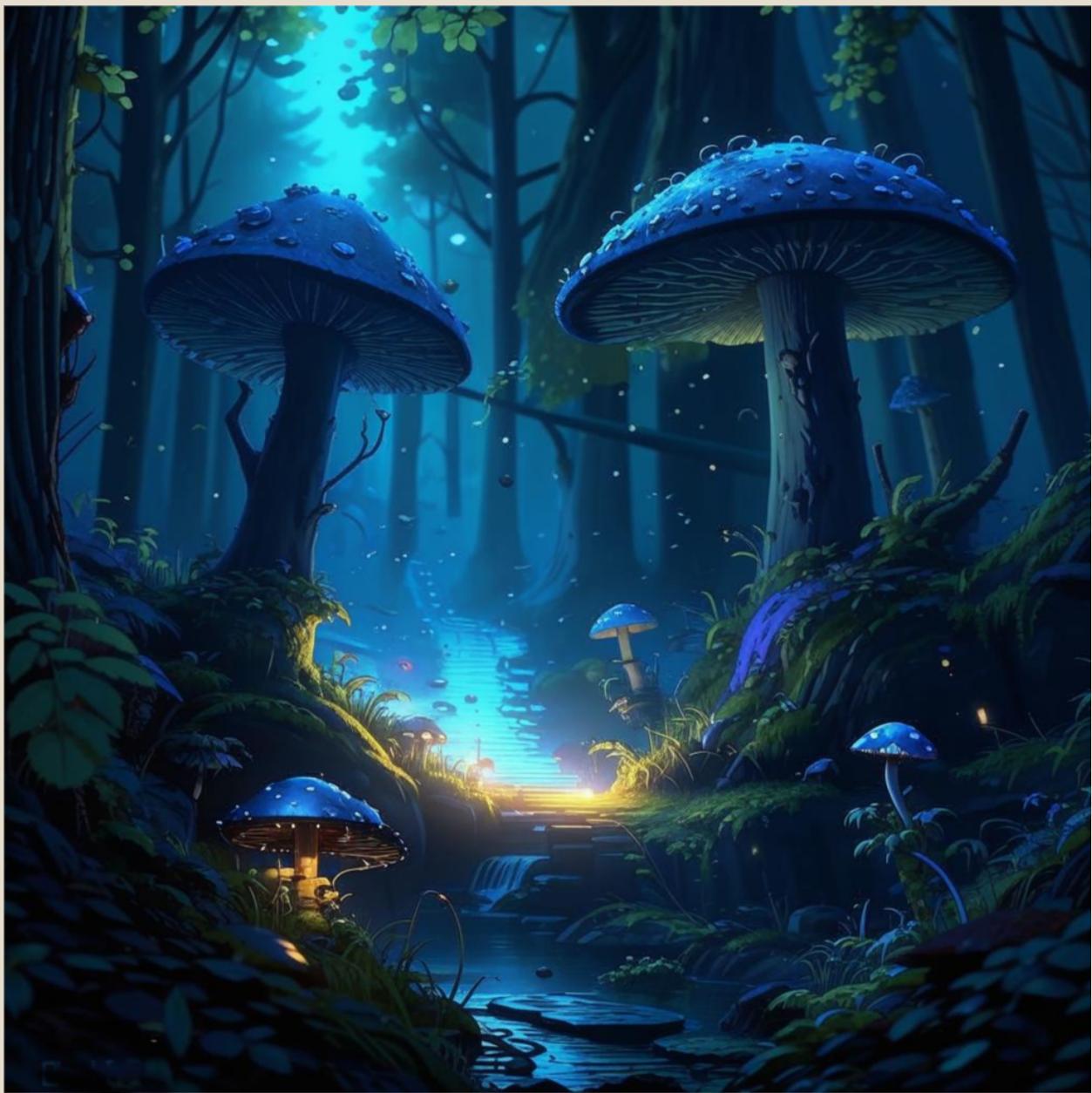


Рис. 2: волшебный лес

--- И сразу понятно, что лес волшебный, с синими грибами и летающими светлячками!

или немного улучшить первый вариант,  
а, возможно, показать новую тропинку в диковинной чаще



Рис. 3: волшебный лес иной ракурс

Ещё можно придумать, что эти грибы к ночи излучают тёплый свет



Рис. 4: волшебный лес вечером

**Вопрос для разминки:**

Как вы думаете, кто придумывает и рисует такие изображения?

Волшебники?



Рис. 5: Mag

Правильно --- художники!



Рис. 6: Художник превращает текст в образ - магия!

Но не просто художники, а... концепт-художники! О них мы и поговорим сначала.



Рис. 7: Чародейство с образами

Концепт-художник --- это волшебник, который превращает слова в картинки.

**Например, дизайнер говорит:**

«Нам нужен замок, но не обычный, а парящий в облаках!» --- и концепт-художник рисует вот такие **эскизы**



Рис. 8: Замок в облаках

## Что важно в концепт-арте?

- Атмосфера (страшно/весело/загадочно).
- Детали (например, если это замок злодея --- острые башни, тёмные цвета).



Рис. 9: Мрачная цитадель в облаках

**Мини-задание:**

А теперь представьте, что вы концепт-художники!

Ваша задача --- придумать локацию «**Подводная лаборатория**».

- Какая она?
- Какие объекты там есть?

---

Рисуйте или описывайте словами!



Рис. 10: Подводная лаборатория



Рис. 11: А здесь всё на автоматике



Рис. 12: Целый подводный город



Рис. 13: Эта подлодка - тоже лаборатория

Отлично!

Но чтобы локация получилась интересной, нужно знать не только как она выглядит, но и почему она такая.

Вот тут на помощь приходит... лор (English: lore) игры!