

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»

УТВЕРЖДАЮ

Ректор института



Е.В. Сазонова

«16» декабря 2024 г.

ПРОГРАММА

вступительных испытаний
творческой направленности
по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА»

Санкт-Петербург
2024

Составители:

Е.А. Свердлов, М.В. Коновалов, к.т.н.,

И.о. заведующего кафедрой
компьютерной графики и дизайна




Е.А. Свердлов

Программа утверждена на Совете факультета медиатехнологий

протокол № 4 от «13» 12 2024 г.

Декан факультета медиатехнологий



П.П. Иванцов

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Целью вступительных испытаний творческой направленности является выявление уровня общей художественно-творческой подготовки абитуриента и его готовности к обучению в СПбГИКиТ по специальности 54.05.03 «Графика» (специализации №5 «Художник анимации и компьютерной графики»).

На экзамене абитуриент должен продемонстрировать достаточный уровень базовых знаний и умений в области художественного образования и художественно-эстетического воспитания.

ТВОРЕСКИЕ ВСТУПИТЕЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Программа вступительных испытаний на специальность 54.05.03 «Графика» по специализации №5 «Художник анимации и компьютерной графики» проходит в следующем порядке:

- I. Творческое испытание («Композиция на заданную тему»);
- II. Собеседование («Коллоквиум: художник анимации и компьютерной графики») (включая оценку творческих работ абитуриента).

I. Творческое испытание («Композиция на заданную тему»)

Экзаменационная работа должна представлять собой литературно-графическую разработку, представляющую авторское решение художественной идеи на основе предложенных тем: краткое текстовое изложение и графическое исполнение в выбранной технике.

Графическая часть может быть выполнена как в традиционной технике рисунка на бумаге размером 0.5 листа ватмана (формата А2) и представлена в виде сканированного изображения или фотоснимка, так и в цифровой технике с использованием графического планшета, и отправлена в виде файла. Не допускается использование библиотечных изображений, клипарта, компьютерно-генерированной графики (CGI). Независимо от выбранной техники, вся графическая часть должна быть выполнена автором собственноручно.

Соотношение между текстовой и графической частями разработки может быть разным в зависимости от выбранной экзаменационной темы. Главными критериями оценки выступают выразительность, воображение, внимательность и соответствие описательной части и графической составляющей

Предлагаемая тематика для текстовой и графической разработки:

- Отрывки из литературного произведения, которые могут быть поводом для анимационного проекта
- Короткое стихотворение как основа для анимационного проекта
- Пословицы-трансформация текста в изобразительный ряд предполагаемого анимационного проекта
- Кино-плакат к анимационному проекту на основе авторской идеи

Экзаменационная работа абитуриента оценивается по 100-балльной системе и должна включать следующие качества:

А) Передать характер действующих лиц: позы, жесты, особенности фигур, лиц, одежды. Вычленив из текста главного персонажа - Кто это? Или что это? Определить количественную полноту задействованных персонажей и предметов в тексте и в эскизах

Б) Обозначить места действия – нарисовать интерьер или экстерьер, характерные детали обстановки. При исполнении чистового эскиза создать композиционно-пространственное решение, показав всю полноту происходящего действия включая персонажей.

Выполнение в материале:

Выстроить композицию в формате листа или на графическом планшете.

- Абитуриентам предлагается: перед выполнением окончательного эскиза сделать зарисовки идей на отдельном листе или графическом планшете по выбору абитуриента
- Размер – 0,5 листа ватмана.
- Чистовой эскиз выполняется на отдельном листе или графическом планшете по выбору абитуриента
- Размер – 0,5 листа ватмана.

Вся работа от первых набросков и разработок до заключительной композиции выполняется в черно-белой графике.

Используемый материал и инструментарий по выбору абитуриента: бумага, карандаш, тушь, акварель, перо, кисть, графический планшет.

Цель экзаменационной работы - выявить грамотность текстового решения, его соответствие выбранной теме и навыки владения графическими техниками для создания наибольшей выразительности в композиционном задании.

Продолжительность экзамена – 180 минут.

II. Собеседование («Коллоквиум: художник анимации и компьютерной графики»)

Заключительным экзаменом творческой направленности является «Собеседование», в ходе которого определяется способность абитуриента обосновать выбор творческих решений по предыдущей текстовой работе либо предложить альтернативные решения, выполнив дополнительные эскизные зарисовки.

На собеседовании могут задаваться вопросы по содержанию творческих работ абитуриента: по технике исполнения работ, и заложенных в них идеях, по композиционным особенностям предоставленных графических произведений, по участию в выставках.

СОДЕРЖАНИЕ ТВОРЧЕСКОГО ПОРТФОЛИО

Абитуриент вправе предоставить творческие работы, анализ которых позволяет экзаменационной комиссии сформулировать рекомендации, которые могут быть полезны для более успешного прохождения экзаменационных испытаний. Творческие работы предоставляются абитуриентом в приемную комиссию вместе с основными документами.

Поступающие на специализацию «Художник анимации и компьютерной графики» специальности «Графика» сдают творческие работы абитуриента (рисунок, живопись, композиция) в оригинальном авторском исполнении, в любой графической технике или живописном материале в любом формате.

Принимаются в виде фотографий и скульптурные композиции из пластилина, глины, творческие изделия в виде кукол, проволочных персонажей с костюмом.

За каждый экзамен творческой направленности абитуриенту начисляется определенное количество баллов (каждый оценивается по 100-балльной шкале). Абитуриент, набравший на одном из вступительных испытаний количество баллов меньшее минимального балла, установленного вузом, не допускается к следующему вступительному испытанию.

ЛИТЕРАТУРА

1. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс. - Москва: ISBN: 978-5-04-094713-3 Издательство "Эксмо", 2019. - 392 с.
2. Марк Саймон. Как создать собственный мультфильм Анимация двухмерных персонажей НТ Пресс, 2006 ISBN 0-240-80513-5 (англ.) ISBN 5-447-0121-06 (рус.) © Focal Press
3. Creating characters with personality. Bancroft T ISBN:9780823023493

4. Петров А., Классическая анимация. Нарисованное движение / РИО ВГИК, Москва, 2010.
5. Коновалов В.А., Коновалов М.В., Коновалов Е.В, Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики/Уфа: АЭТЕРНА, 2015. – 200с.
6. Коновалов М.В. Покадровая анимация в компьютерных технологиях. Учебник/ АЭТЕРНА, 2015. – 168с.
7. Коновалов В.А. Рисунок в компьютерных технологиях: учебное пособие /В.А. Коновалов, М.В. Коновалов; Санкт-Петербург: СПбГИКиТ, 2018 — 172 с.
8. Коновалов М. В. Двухмерная анимационная графика [Текст]: учебное пособие / М. В. Коновалов: СПбГИКиТ, 2018. - 121 с.