


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

И.о. заведующего кафедрой
компьютерной графики и дизайна


Е.А. Свердлов

Программа утверждена на Совете факультета медиатехнологий

протокол № 4 от « 13 » декабря 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» и по направлению подготовки бакалавров 54.03.01 «Дизайн»

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

ТВОРЧЕСКИЕ ВСТУПИТЕЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Программа вступительных испытаний на специальность 54.05.03 «Графика» и по направлению подготовки бакалавров 54.03.01 «Дизайн» проходит в следующем порядке:

- I. Творческое испытание: Композиция на заданную тему;
- II. Собеседование: Коллоквиум: художник анимации и компьютерной графики.

I. Творческое испытание: Композиция на заданную тему.

Экзаменационная работа должна представлять собой завершенное художественное и композиционное решение литературно-графической разработки, представляющей авторскую художественную идею на основе предложенных тем: краткое текстовое изложение и графическое исполнение в выбранной технике.

Соотношение между текстовой и графической частями разработки может быть разным в зависимости от выбранной экзаменационной темы, сюжета и характера действия.

Предлагаемые тематики для разработки:

- отрывки из литературного произведения, которые могут быть основой анимационного проекта;
- короткое стихотворение как основа анимационного проекта;
- пословицы: трансформация текста в изобразительный ряд предполагаемого анимационного проекта;
- киноплакат к анимационному проекту на основе авторской идеи;
- анимационный логотип;
- телевизионная заставка с шрифтовой композицией.

В экзаменационной работе абитуриент должен продемонстрировать:

- грамотное и краткое литературное изложение идеи выбранной экзаменационной темы;
- соответствие литературной идеи и графического исполнения;
- передачу характера действующих лиц: позы, жесты, особенности фигур, лиц, одежды;
- определение в тексте главного персонажа - Кто это? Или что это?;
- количественную полноту задействованных персонажей и предметов в тексте и в эскизах;
- место действия – интерьер или экстерьер, характерные детали обстановки;
- композиционно-пространственное решение.

Главными критериями оценки вступительных работ выступают:

- проявленное воображение, внимательность, художественная выразительность
- оригинальность предложенной идеи, образность
- соответствие литературной и графической составляющих
- композиционное решение текстовой и графической частей,
- стремление к наиболее выразительному представлению идеи работы
- реализация в экзаменационной работе художественных способностей и навыков владения графическими техниками.

Выполнение литературно-графической разработки:

Абитуриентам предлагается перед выполнением окончательного эскиза сделать зарисовки идей на отдельном листе или графическом планшете по выбору абитуриента.

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

Графическая часть может быть выполнена как в традиционной технике рисунка на бумаге 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.

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

Чистовой эскиз выполняется на отдельном листе (Размер – 0,5 листа ватмана (формат A2) или графическом планшете по выбору абитуриента.

Продолжительность экзамена – 240 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 литературно-графической разработки (Творческое испытание: Композиция на заданную тему), либо предложить альтернативные решения, выполнив дополнительные эскизные зарисовки.

На собеседовании могут задаваться вопросы по содержанию творческого портфолио (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 предоставляет творческие работы, анализ которых позволяет экзаменационной комиссии сформулировать рекомендации, которые могут быть полезны для более успешного прохождения вступительных испытаний.

Творческие работы предоставляются абитуриентом одновременно с

подачей заявления о приеме в приемную комиссию института или заблаговременно, в электронной форме. E-mail для предоставления работ в электронной форме или ссылки на любой облачный сервис объявляется на сайте Института не позднее 1 июня.

Абитуриенты сдают творческие портфолио (рисунок, живопись, композиция) в оригинальном авторском исполнении, в любой графической технике или живописном материале.

В портфолио могут быть включены фотографии скульптурных композиции из пластилина, глины и других пластических материалов.

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 меньше 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. HT 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.
9. Психбольница в руках пациентов. Алан Купер об интерфейсах ISBN978-5-4461-0674-5 384 ст.
10. Женя Арутюнов: Сложный дизайнер ISBN: 978-5-6047876-3-2 Страниц: 192 (Офсет)
11. Пиши, сокращай: как создавать сильные тексты ISBN 978-5-9614-5967-8, 978-5-9614-6526-6 2018г Альпина Паблишер
12. Йозеф Мюллер-Брокманн: Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок ISBN: 978-5-6047876-8-7 Страниц: 184 (Офсет) <https://www.labyrinth.ru/books/641600/>
13. Робин Уильямс: Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы

оформления и типографики для начинающих.
<https://www.labyrinth.ru/books/525492/>

14. Коновалов, В.А. Анимация и компьютерная графика: учебник / В.А.Коновалов, М.В.Коновалов, Е.В.Коновалов; - Санкт-Петербург: СПбГИКиТ, 2015. - 237 с.
15. Коновалов М. В. Двухмерная анимационная графика [Текст] : учебное пособие / М. В. Коновалов: СПбГИКиТ, 2018. - 121 с.
16. Коновалов В.А. Контекстно-модульные графические решения в анимации: учебное пособие / В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - Санкт-Петербург: СПбГИКиТ, 2021. - 77 с.: ил.