

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ
имени А.Л. Штиглица**

**ПРОГРАММА
ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ
«РИСУНОК И ЖИВОПИСЬ»**

**Санкт-Петербург
2026 г.**

Вступительное испытание рисунок и живопись состоит из 2 заданий:

Одно задание по рисунку, одно задание по живописи и проводится с целью определения образовательного уровня поступающих, выявления наиболее подготовленных к освоению образовательных программ, требующих наличия определенных творческих способностей.

Основной задачей вступительных испытаний по рисунку и живописи является проверка творческих способностей и навыков поступающих в области изображения объекта, правил его построения, передачи пропорций и масштаба, умения средствами светотеневой или цветотональной проработки передать объемы объекта или предметов и их взаимное расположение.

Вступительное испытание проводится в аудиториях академии в соответствии с расписанием.

При выполнении задания запрещается пользоваться мобильными средствами связи и иными консультациями.

Максимальное количество баллов за вступительное испытание – 100 баллов. Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение испытания – 50 баллов.

Каждое задание оценивается отдельно по сто балльной шкале. В качестве оценки за вступительное испытание засчитывается средний арифметический балл за оба задания.*

«Рисунок»

Задание: Архитектурная деталь, голова гипсовая, голова натурщика, предметные формы свободной компоновки, фигура человека

Цель: Объемно-пространственное, конструктивное рисование. Задание по рисунку выполняется без применения чертежных инструментов и без использования наглядных материалов.

Главное внимание в задании уделяется грамотному выявлению структуры и конструкции, соблюдению пропорций и характера формы.

Рисунок должен быть грамотно скомпонован, необходимо с помощью тона и линии выявить большую форму, выделить и проработать ведущие детали, которые необходимо органично соподчинить целому. Также учащийся должен продемонстрировать грамотное владение материалом и техникой рисунка.

Техника: объемно-пространственный, линейно-тональный рисунок.

Материалы: бумага, карандаш.

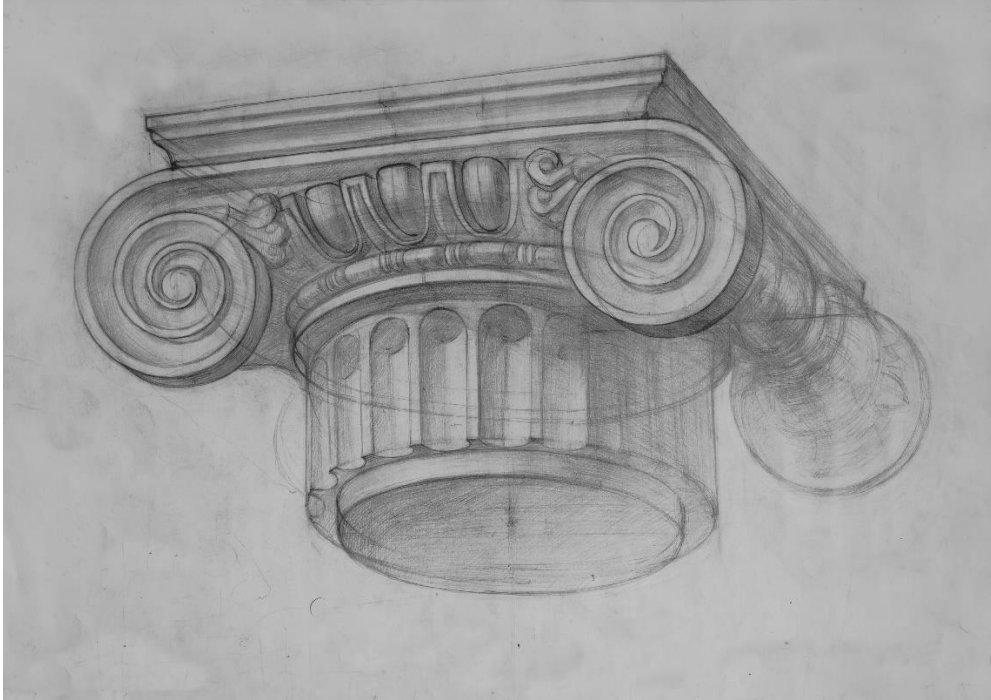
Формат: А2

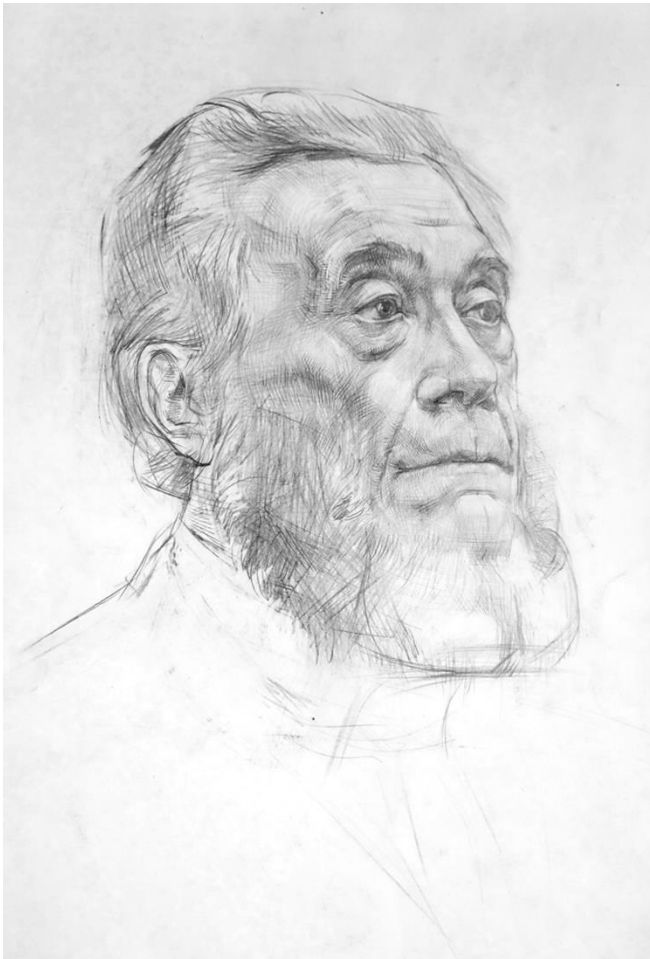
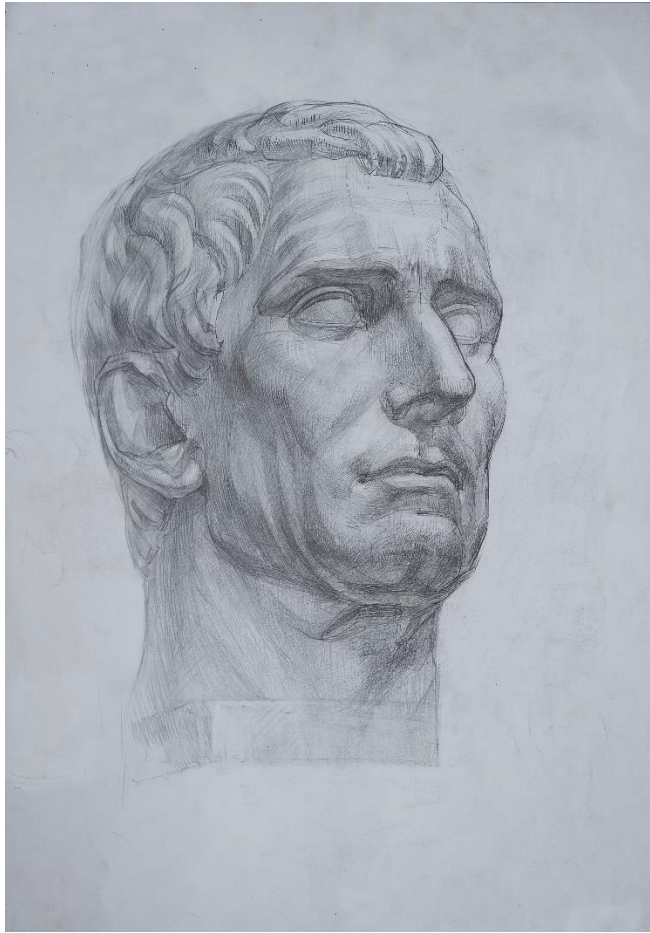
Время исполнения задания: 9 академических часов.

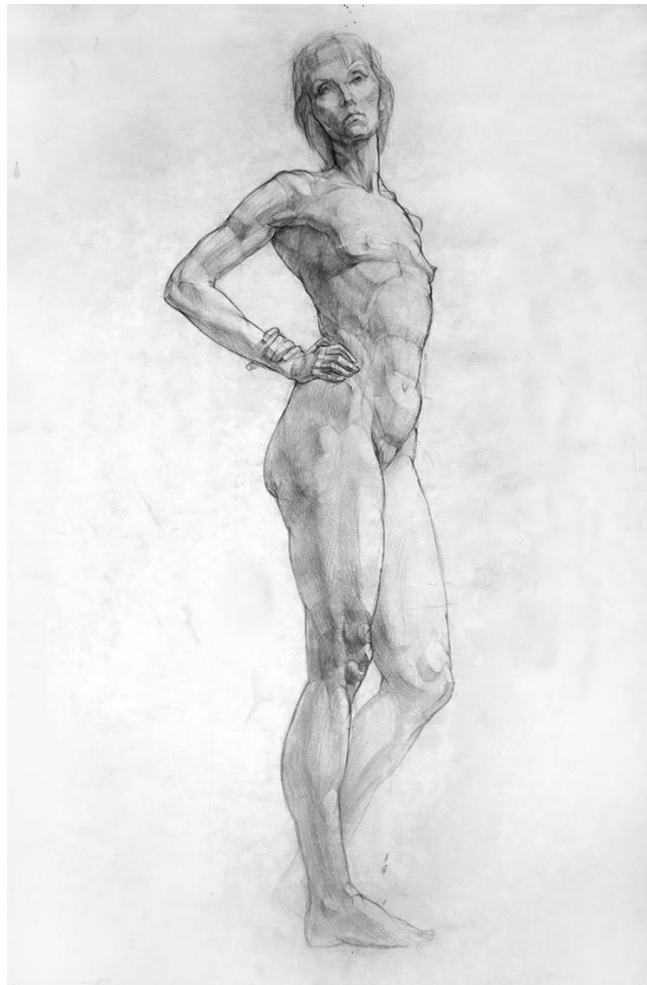
| Требования к работе | |
|--|---|
| 1. Скомпоновать изображение на листе бумаги | Найти оптимальный размер изображения. Оценивается размещение изображения с учетом размеров листа, отношение к центру листа в зависимости от ракурса, плотности графического изображения. |
| 2. Точно передать на плоскости пропорции, движение, ракурс изображаемого объекта в пространстве. | С учетом выявления особенностей структуры и конструкции изображаемого объекта правильно передать пропорции частей и отношение их к целому в пространстве, соблюдая законы линейной перспективы. |
| 3. Выявить трехмерный объем формы посредством светотеневой моделировки. | Учитывая законы света и тени – распределения тона для выявления формы в пространстве, и воздушной перспективы, грамотно использовать тон в рисунке. |
| 4. Завершающая стадия рисунка (обобщение рисунка). | При помощи тональных и линейных акцентов уточнить большую форму и соподчинить детали |

| | |
|--|---------|
| | целому. |
|--|---------|

Примеры работ:







«Живопись»

Задание: темой экзаменационного задания по живописи является сложный натюрморт, состоящий из разномодульных форм (предметов) плоскостей и драпировок, отличающихся текстурой и фактурой. В состав натюрморта могут быть включены предметы нестандартной конструкции и формы, использование которых практикуется в художественно-промышленной академии. Различные по характеру предметы и драпировки в натюрморте соответствуют определенному ритмическому построению и цветовому колориту. Экзаменационные натюрморты поставлены в полном тональном диапазоне (а именно с развитием тона от белого до почти черного тонального значения), что обеспечивает одинаковую степень сложности. При этом натюрморты отличаются по колористическому решению. Задание выполняется объемно-пространственным методом, что не предполагает плоскостного или аппликативного решения. Освещение постановки (натюрморта) во время вступительного испытания может быть естественным или искусственным, в зависимости от состояния погоды. До проведения вступительного испытания для поступающих проводится консультация в день и время, установленное расписанием.

Цель испытания: выявить уровень подготовки поступающего по предмету «живопись», необходимую для дальнейшего успешного освоения учебной программы «академическая живопись» в СПГХПА им. А. Л. Штиглица.

Техника: живописный этюд, выполняемый на бумаге водорастворимыми красками.

Материалы: карандаш, стирательная резинка (ластик), бумага (ватман), гуашь, темпера, акварель.

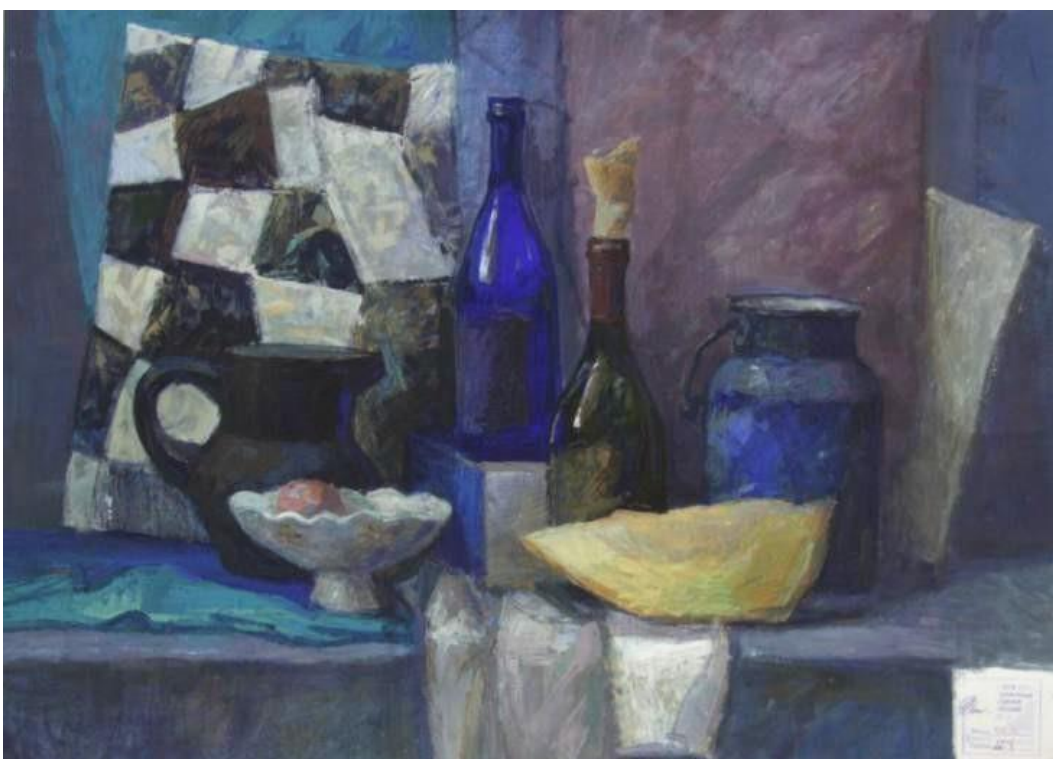
Формат: формат листа А1 (61/86см.). Размер экзаменационного формата в зависимости от композиционного решения может быть скорректирован, т.е. уменьшен по большей стороне листе более чем на 10 см. После завершения выполнения экзаменационной работы, живописный этюд должен быть окантован в паспорту из бумаги шириной 5-6 см. с каждой стороны.

Время исполнения задания: 9 академических часов.

Требования к экзаменационной работе:

1. Лист ватмана, используемый для выполнения экзаменационной работы, должен быть расположен по вертикали или по горизонтали в соответствии с композиционным характером натюрморта. Все элементы натюрморта необходимо скомпоновать в листе с учетом их масштабности и ритмического расположения. Не должно складываться впечатление, что предметные формы к пространству изобразительной плоскости слишком малы или излишне увеличены.
2. Живописная трактовка натюрморта должна соответствовать колористическим особенностям натурной постановки. Должны быть выявлены основные цветовые и тональные отношения и теплохолодность. В работе необходимо достичь согласованности контрастных и сближенных цветов посредством их взаимного соподчинения.
3. В изображаемом натюрморте должна быть соблюдена плановость: передний, средний, задний планы. Данная задача должна решаться при помощи воздушной перспективы выражающейся в определении разницы жесткости касаний и снижения тональной контрастности между цветовыми пятнами по мере удаленности в глубину.
4. В живописной работе должны быть отображены фактуры и текстуры таких материалов как ткань, металл, стекло, дерево и др. (т.е. передана материальность).
5. Натюрморт должен производить впечатление целостной системы в едином изобразительном стиле, в котором выявлены композиционный центр и второстепенные элементы, найдены пластические связи между всеми элементами постановки (натюрморта).

Примеры работ:





**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

**САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ ХУДОЖЕСТВЕННО-
ПРОМЫШЛЕННАЯ АКАДЕМИЯ имени А.Л. Штиглица**

**ПРОГРАММА ВСТУПИТЕЛЬНОГО ИСПЫТАНИЯ
ПО КОМПОЗИЦИИ**

направление подготовки:

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): игровой дизайн и интерактивные медиа

Квалификация выпускника: Бакалавр

**Санкт-Петербург
2026 г.**

Структура и содержание вступительного испытания «Композиция».

Задачей испытания является выявление способности анализировать и формулировать задачу, творчески мыслить и выражать идею графическими средствами. Задания выполняются вручную.

Вступительное испытание проводится в аудиториях академии в соответствии с расписанием.

Максимальное количество баллов за вступительное испытание – 100.

Минимальное количество баллов, подтверждающее успешное прохождение испытания - 50.

Выполняется по предложенным в билетах темам.

Задание №1. КЛЮЧЕВОЙ АРТ (Входная сцена).

Создание композиции входной сцены игры, в которой ясно выражены следующие элементы: **ЛОКАЦИЯ + ЭЛЕМЕНТЫ ИГРЫ + ШРИФТОВОЕ НАЗВАНИЕ ИГРЫ**

Пояснение: На основе выбранного жанра игры (жанр указывается в билете) необходимо создать входную сцену (загрузочный экран), которое визуально представляет игру. Изображение должно состоять из локации игры и шрифтового названия игры.

Изобразительное содержание входной сцены:

- 1. Локация игры:** Создайте изображение одной из игровых сцен (эпизода игры).
- 2. Название игры:** Включите в композицию название игры (1-2 слова), стилизованное под общую концепцию.
- 3. Тематические атрибуты:** Добавьте детали, раскрывающие сеттинг и лор игры (символы, архитектурные элементы, характерные предметы интерьера или пейзажа, знамена и т.д.).
- 4. Жанр игры:** Визуальный стиль, атмосфера и настроение изображения должны однозначно передавать жанр игры (например, научная фантастика, фэнтези, хоррор, постапокалипсис, историческое приключение и т.д.) и суть (содержание), происходящего в сцене (эпизоде).

Цель задания: Продемонстрировать навыки создания визуальной концепции для видеоигры, включая разработку целостного ключевого арта (локации).

Материалы и формат: Работа выполняется на листе формата А3. Композиция располагается в горизонтальном прямоугольнике с соотношением сторон **2:1**

Техника исполнения: цветная графика (3-4 тона/цвета).

Материалы: бумага, гуашь, темпера, акрил

Формат листа: А3 (29,7X42 см)

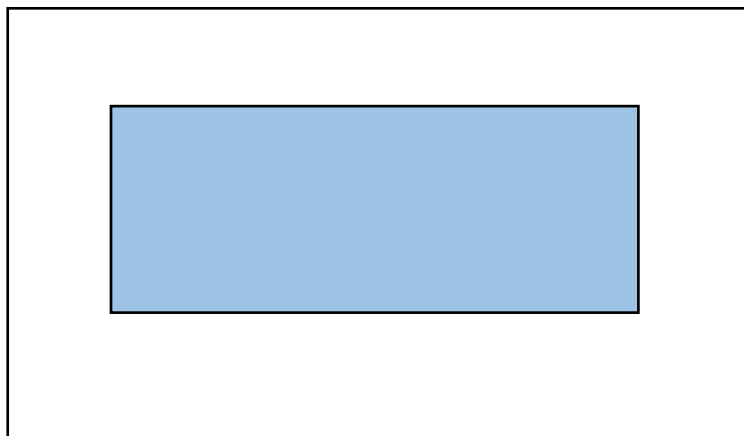
Формат рабочего поля - 12x24 см

Время исполнения 1 части задания: 3 академических часа (2 часа 15 минут).

Итог: Зритель, взглянув на работу, должен сразу понять, о какой игре идет речь, и погрузиться в ее мир.

Критерии оценки:

- Целостность и выразительность композиции.
- Четкость передачи жанра и атмосферы.
- Единство стиля между ключевым артом и персонажем.
- Грамотность в построении фигуры и ракурсов.
- Оригинальность идеи и качество графического исполнения.



Задание №2. ИГРОВОЙ ПЕРСОНАЖ

Цель задания: Продемонстрировать навыки создания визуальной концепции для видеоигры, включая разработку многоракурсного игрового персонажа, связанного единой стилистикой и сюжетом с первым заданием.

Материалы и формат: Работа выполняется на 2 листах формата А4. Композиция располагается в 2-х горизонтальных прямоугольниках, расположенных на обоих листах.

Техника исполнения: цветная графика (3-4 тона/цвета).

Материалы: бумага, гуашь, темпера, акрил

Формат листа: А4 (21 X 29,7см)

Формат рабочих полей на 2-х листах - 12x27 см.

Время исполнения 2 части задания: 3 академических часа (2 часа 15 минут).

Требования к изображению: Изобразите на листе главного игрового персонажа в **4 РАКУРСАХ** с элементами экипировки (изобразите предметы, которые будут использоваться персонажем: оружие, щит, высокотехнологичный гаджет, магический артефакт и т.п.).

Детали изображения:

ЧЕТЫРЕ ракурса для разработки (все ракурсы должны быть четкими, пропорции и детали костюма — согласованными):

- **ПЕРВОЕ** изображение – вид спереди (фронт).
- **ВТОРОЕ** изображение – вид сзади.
- **ТРЕТЬЕ** изображение – вид в три четверти.
- **ЧЕТВЕРТОЕ** изображение — **динамичная поза:** Изобразите того же персонажа в свободной, выразительной позе в соответствующей сцене экипировке (сидя, лежа, в прыжке и т.д. с использованием в композиции с персонажем одного или нескольких элементов **локации/входной сцены** из первого задания).
- Изображения персонажей располагаются по **два** в каждом композиционном поле (**1 лист** – вид спереди и сзади), **2 лист** – вид в три четверти и в динамичной позе в соответствующей экипировке и с элементами локации.

Обязательное условие для четвертого изображения: В этой позе персонаж должен взаимодействовать с одним или несколькими ключевыми элементами локации (входной сцены, изображенных в **Задании 1**. Например: персонаж чистит оружие, сидя возле дерева; изучает артефакт, лежащий в открытом сундуке; опирается на тематический элемент декора, например, колонну и т.д.

Итог: Демонстрация навыков рисования персонажа в разных ракурсах и умения создавать живую, нарративную сцену, которая связывает персонажа с миром игры.

Критерии оценки:

- Целостность и выразительность композиции.
- Четкость передачи жанра и атмосферы. Единство стиля между ключевым артом и персонажем.
- Грамотность в построении фигуры и ракурсов.
- Оригинальность идеи и качество графического исполнения.

