

УДК 75.056(084)
ББК 85.14я6
М32

Все права защищены.
Любое использование материалов данной книги, полностью или частично,
без разрешения правообладателя запрещается

Казакова, Наталья Юрьевна, Лакизенко, Елизавета Дмитриевна.
М32 Мастерская иллюстратора / Н. Ю. Казакова, Е. Д. Лакизенко. — Москва : Издательство АСТ, 2026. — 112 с.:
илл. — (*Мастерская художника*).

ISBN 978-5-17-157286-0

Книга разрушает миф о том, что для рисования нужен врожденный талант, ведь мастерство — всего лишь результат регулярной практики, правильных навыков и работы над собой. Это иллюстрированное пособие станет источником вдохновения и отправной точкой для личного творческого роста, поможет читателю найти свой авторский стиль, обрести уверенность в своих силах.

**УДК 75.056(084)
ББК 85.14я6**

ISBN 978-5-17-157286-0

© Н. Ю. Казакова, текст, 2023
© Е. Д. Лакизенко, иллюстрации, 2023
© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2026

Содержание

Приветственное слово	4	ТАЛАНТ	50
Введение	6	Талант	52
ЗНАКОМСТВО С ИЛЛЮСТРАЦИЕЙ	8	1. Тайм менеджмент	58
Что такое иллюстрация и с чем ее едят	10	2. Включите спорт в свою жизнь	58
Какие виды иллюстрации мы забыли, а вы бы добавили?	13	3. Принятие себя	61
Для чего именно вам нужна иллюстрация, зачем вы занимаетесь рисованием?	13	ПОИСК КРЕАТИВНОСТИ	64
Материалы для иллюстрации	15	Упражнение. Создать пятна и увидеть в них силуэты	68
1. «Простые» карандаши	16	Упражнение. Увидеть в каракулях силуэты и нарисовать их	68
2. Канцелярский/макетный нож: вместо точилки для карандаша, чтобы подрезать кончики ластиков	16	Упражнение. Создавать эскизы своего окружения — 5-минутные зарисовки в течение 14 дней	71
3. Механический карандаш: для тонких линий и нюансной работы	16	Вдохновение	74
4. Ластик очищает бумагу от карандаша, клячка позволяет снять тон	16	Процесс работы над иллюстрацией	77
5. Цветные и акварельные карандаши	21	Художественные стили, визуальные стилистики и авторский стиль	79
6. Перо, чернила и тушь	24	Принципы визуального повествования	87
7. Акварель	28	Что делать, когда иллюстрация готова	86
8. Гуашь	31	Цифровая иллюстрация	89
РАБОТА С МАТЕРИАЛОМ	34	Приложение для цифровой графики Procreate	93
Цвет	36	Дизайн персонажей	99
Композиция	40	Создание окружения	107
Обработка изображений	47	Заключение	111



Приветственное слово

Наверно, многие из нас, восхищенно разглядывая особенно классную иллюстрацию, мечтательно думали: «Я тоже так хочу рисовать!». Думали — и забывали об этом желании, поглощенные учебой, работой, домашними делами (а то и просто подавшись прокрастинации, что тоже, безусловно, случается 😊).

Основная задача нашей книги — это не только не дать угаснуть этому чудесному желанию создавать прекрасное в графической форме, но и всячески способствовать тому, чтобы из простой хотелки это желание вывело вас на путь деятельного саморазвития и, может быть, стало новой профессией или, по крайней мере, замечательным хобби.

Для кого эта книга: для всех, кто любит рисовать (и даже тех, кто последний раз рисовал на ИЗО в школе) и хочет развивать этот навык.

Цель книги: стать источником вдохновения и послужить отправной точкой для личного творческого роста.

Нам бы хотелось, чтобы наша книга нашла отклик у как можно большего числа читателей, ведь для успешного освоения представленных здесь техник не требуется наличия каких-то особых знаний или навыков работы в определенных программах. Хотя о них (программах) мы тоже поговорим, так как современные цифровые ресурсы способны поистине творить чудеса, если знать, как с ними обращаться.

И теперь, поняв, кто мы и чего мы хотим добиться, мы с вами отправляемся в полное чудесных открытий путешествие на пути к обретению вдохновения и развитию творческого потенциала.





КТО МЫ?

НАЧИНАЮЩИЕ ИЛЛЮСТРАТОРЫ!!!



ЧЕГО МЫ ХОТИМ?

?? ... ??? ... ??





Введение

В этой книге мы с вами поговорим о креативе и способах развития творческих способностей, о вдохновении, таланте и классных художественных материалах, которые вам потребуются на пути начинающего иллюстратора, о стилях и страхе чистого листа и о многом другом. Все эти знания пригодятся для того, чтобы вы смогли создать себе свою идеальную мастерскую иллюстратора, которая будет способствовать вашему творческому росту, служить источником вдохновения и содержать в себе все необходимое. Возможно, кто-то, сидя сейчас в роскошной квартире-студии площадью 18 квадратных метров или студенческой общаге класса люкс, горько усмехнется и спросит, где взять ресурсы на обустройство этой мастерской?

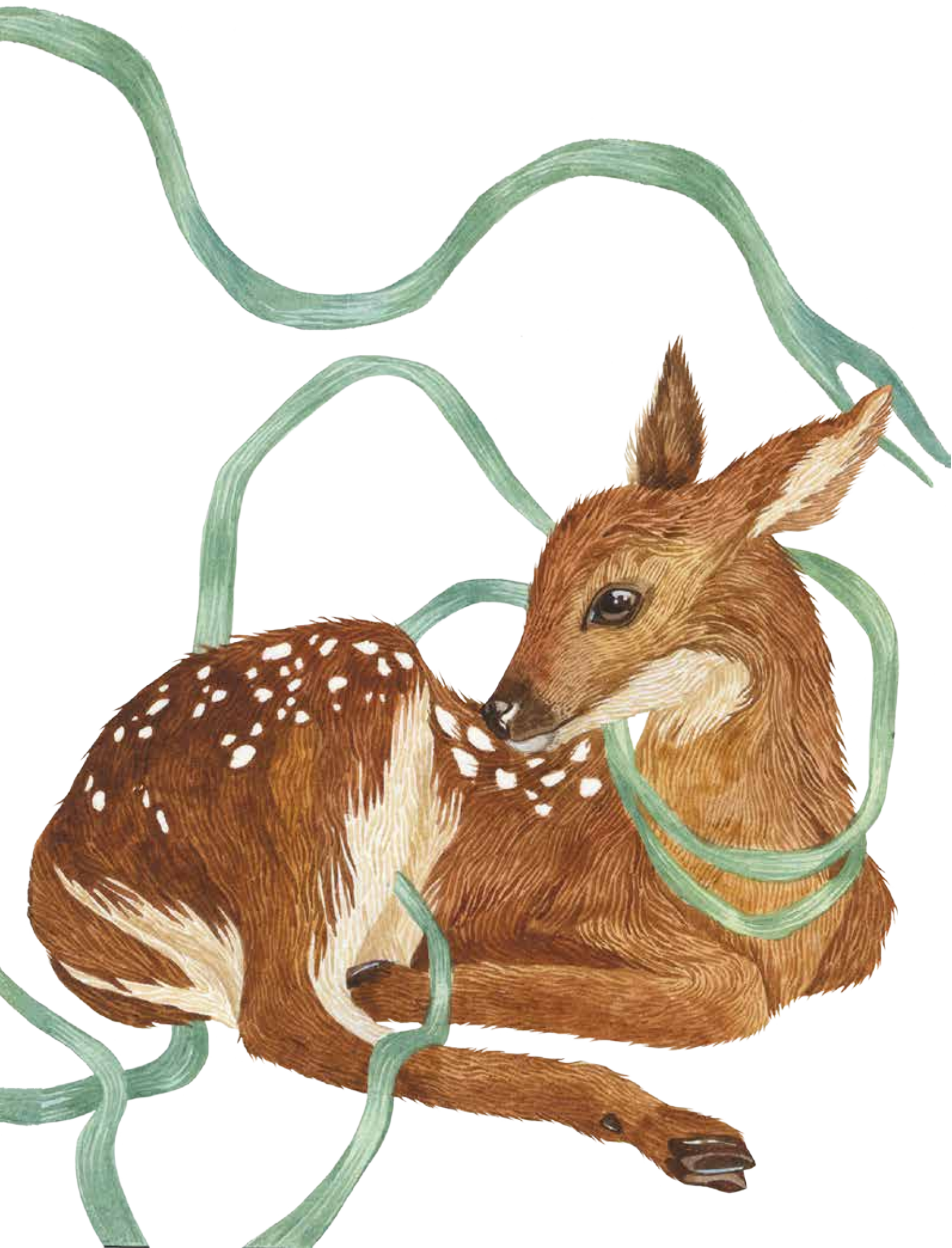
Наша мастерская иллюстратора — это, скорее, состояние души и ума, набор знаний и навыков, некий ментальный конструкт, способствующий раскрытию и реализации творческого потенциала, а не пафосная студия из фильмов про именитых художников с четырехметровыми потолками, пыльным подлинником Моне в углу и веселыми натурщицами.

На самом деле, иллюстратору в материальном плане для успешной работы не так много и надо:

цифровые технологии, обладая интуитивно понятным интерфейсом, позволяют легко рисовать на планшете, а скетчбук, маркеры и, например, акварельные фломастеры идеально подходят для тех, кто предпочитает рисовать от руки. Вылазки на природу или быстрые зарисовки в метро идеально подойдут для тренировки координации глаз-рука и развития художественного восприятия. Нейросетки, о которых мы достаточно серьезно поговорим позднее, могут помочь в составлении мудбордов для сложных композиций, а ориентированные на скульпторов и художников онлайн-ресурсы с видео- и фотоизображениями людей в разнообразных позах, включая различные положения рук и пальцев, станут шикарным подспорьем в подборе референсов для ваших будущих работ. Так что скетчбук, планшет и интернет — это минимальный, но крайне эффективный набор инструментов для создания графических работ, так как мастерская иллюстратора находится прежде всего в голове этого самого иллюстратора и самая главная ее задача — создание творческого настроения, все остальное не более чем антураж.

Ну что, приступим к обустройству мастерской?





Знакомство

с иллюстрацией







Что такое иллюстрация и с чем ее едят

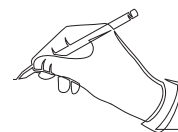
Безусловно, в отличие от термина «эпистемология» или какого-нибудь другого заумного научного слова, все хотя бы на чисто интуитивном, бытовом уровне понимают, что такое «иллюстрация». Но поскольку мы решили сделать иллюстрацию если не призванием, то, по крайней мере, значимой частью своей творческой жизни, нам все же стоит подробно разобраться в том, чему мы посвятим значительное время и силы.

Итак, что же такое иллюстрация?

Как вид или подвид изобразительного искусства она имеет крайне интересное определение: иллюстрация происходит от латинского слова *illustratio*, обозначающего «наглядное изображение», и является рисунком, фотографией или иным изображением, **поясняющим текст, то есть графическим истолкованием текстовой информации, и воспринимается совокупно с ней.** Иллюстрация, в отличие от рисунка, например, зачастую (но отнюдь не всегда) не существует сама по себе, а сопровождает текст (или сопровождается текстом, в зависимости от того, что в этой связке «текст-иллюстрация» играет главную смысловую и образосоздающую роль, а что второстепенную). Благодаря этому возникает симбиоз, выгодный прежде всего целевой аудитории произведения: иллюстрация делает текст гораздо более наглядным, а текст способен в деталях пояснить, что именно происходит на иллюстрации. Наиболее существенной разницей между рисунком и иллюстрацией является то, что рисунок — это изображение любого образа, предмета или явления, а иллюстрация — это графическое произведение, обладающее смысловой и визуальной завершенностью, а также художественной самоценностью. Просто машинный рисунок вряд ли можно будет расценивать в качестве иллюстрации, но как только на нем появятся, например, следы от пули, помятый бампер и раздающиеся из багажника глухие удары и сдавленные крики (показанные, разумеется, в виде иконических комиксовых облачков со звуками), то сразу появится некое интригующее повествование, характерное для иллюстрации. Иллюстрация нацелена на решение конкретной коммуникативной задачи — она стремится донести некую информацию или историю до адресата.

Мало того, во многих случаях данное определение дополняется еще уточнением, что иллюстрация — это профессиональная работа, выполненная для коммерческих целей. Конечно, именно с этой практической частью можно и поспорить: например многочисленные фанфики (англ. *fan-fiction*, любительские произведения по мотивам популярных фильмов, игр, комиксов и т.д.). Зачастую они включают в себя и текст, и рисунки, которые хотя и не создаются с прицелом на коммерческий успех и могут быть выполнены непрофессиональными художниками, тем не менее вполне могут считаться иллюстрациями. Помимо этого, современные формы графики, такие как мемы или использование созданных вами стикеров в переписке в мессенджерах, существенно раздвигают это книжное, немного душное определение такого многогранного явления как иллюстрация. Все же мы живем в эпоху постмодернизма (хотя кто-то считает, что она уже закончилась), для которой характерно смешение всего и вся, включение игрового элемента даже в самые серьезные сферы деятельности и отсутствие догматов, таких как, например, неоспоримые энциклопедические факты. С точки зрения творчества, это, безусловно, самое благодатное время для того, чтобы освоить иллюстрацию в том ее понимании, которое наиболее близко именно вам: будь то создание офортов к классическому произведению или немного хулиганских рисунков с текстом для футболок и кедров.

Иллюстрация прошла уже очень долгий путь с момента своего появления: к первой из дошедших до наших дней иллюстраций можно отнести изображения в пещере Ласко во Франции, созданные около 15 тыс. лет до н. э. Текста там, конечно, нет, так как письменность еще не была изобретена в тот период, но наскальные рисунки изображают выстроенные в некоей логической последовательности изображения, образующие общий контекст, что вполне позволяет отнести их к иллюстрации. Кстати, этот факт позволяет нам несколько расширить определение иллюстрации, еще раз подчеркнув, что она чаще всего связана с текстом, но может существовать и самостоятельно, особенно в том случае, если ряд последовательно расположенных изображений



создает очевидную логику повествования, в которой текст уже может оказаться лишним.

Отнюдь не первая в историческом плане, но достаточно интересная иллюстрация, которую Смитсоновский музей назвал «древним комиксом», обнаружена в пещере на территории современной Иордании и датируется примерно началом нашей эры. К тому моменту письменность уже давно существовала и использовалась большинством цивилизаций, включая, естественно, и Древний Рим. Данное монументальное полотно изображает порядка 260 фигур — у многих из них есть подписи, напоминающие текст внутри облачка в комиксах, на которых написано от лица изображенных персонажей, что они делают, например «Я рублю камень» или «Увы! Я умер!»

В Древней Греции и Древнем Риме иллюстрации, зачастую украшающие церемониальные сосуды, мозаичные панно и фрески, были в принципе широко распространены и наиболее часто изображали богов, героев, сцены из мифов и празднества. В Средние века, когда монастыри стали центром интеллектуальной и творческой жизни, которая, конечно же, была ограничена строжайшими запретами и канонами, наблюдался повышенный интерес к переводу и копированию священных текстов и снабжению их рисунками для большей наглядности. Эти порой крайне неуклюжие работы совершенствовались с течением времени и заложили основы классической книжной иллюстрации, которая стала доступной широким слоям населения после изобретения печатного прессы. Следующий технологический рывок произошел во время промышленной революции, когда печатная продукция стала еще более доступной и по-настоящему периодической, что создало предпосылки к созданию средств массовой информации в современном их понимании: с постоянной потребностью в новых текстах и визуальном материале к ним. Газеты, книги, в том числе учебные пособия, снабжались все большим количеством иллюстраций, и эта тенденция сохранилась и в XIX веке, в начале которого оформилась профессия иллюстратора. Это позволило творческим людям зарабатывать себе на жизнь исключительно созданием иллюстраций к книгам, карикатурами и продажей своих печатных работ в небольших магазинчиках и ларьках. В Америке рынок иллюстрации пережил взрывной рост в конце XIX века, когда в эту сферу хлынули молодые таланты, вдохновленные успехом книжных иллюстраторов. Издатели на практике убедились, что красивые картинки и обложки позволяют в разы поднять продажи печатной продукции, а это, в свою очередь, превратило иллюстрацию в успешный бизнес, притягивающий наиболее талантливых и работоспособных рисовальщиков — круг успеха замкнулся. Иллюстрированные издания для мужчин,

женщин, детей, учёных и специалистов в различных сферах стали крайне востребованной формой досуга, средством информации, способом обучения и т.д. Наиболее успешные иллюстраторы стали в Америке своего рода знаменитостями. Комиксы набрали невероятную популярность за счет улучшения качества печати и мастерства художников, к тому же в это время стали появляться первые мультфильмы: достаточно вспомнить, что сам великий (и местами ужасный) Дисней создал себе имя первым звуковым мультфильмом про Пароходик Вилли. Анимация так же уверенно, как и книжная иллюстрация в свое время, стала притягивать перспективных художников, стремящихся работать в инновационной и высокотехнологичной на том момент сфере.

Во время Второй мировой войны иллюстрация активнейшим образом использовалась всеми сторонами как эффективный инструмент информационного, социального и политического воздействия. Хотя, конечно, фотография и кинематограф позволяли точнее и быстрее фиксировать стремительно меняющуюся ситуацию. Несмотря на то, что с середины XX века иллюстрации пришлось побороться за внимание аудитории с телевидением, популярность иллюстрированных периодических изданий оставалась все такой же высокой.

Появление интернета и развитие цифровых технологий ознаменовали собой постепенный, но неминуемый закат эры печатных периодических изданий, которые на настоящий момент полностью ушли в цифровой формат. Книжки, которым достаточно обоснованно пророчили схожую участь, к счастью, уцелели в печатном виде, хотя и стали восприниматься уже как некая блажь и прихоть (ведь зачем покупать печатную, когда можно просто скачать?).

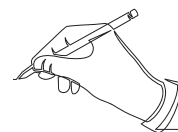
Иллюстрация же в этот бурный и полный технологических новшеств период не только не исчезла, но и прямо-таки расцвела, прекрасно чувствуя себя в новой цифровой реальности. Во-первых, появившиеся в 1990-х годах интернет-сайты заполнились разнообразными рисунками, и цифровая графика стала неотъемлемой частью веб-дизайна. Во-вторых, появилась 2D- и 3D-цифровая анимация и, конечно же, компьютерные игры, а комиксы (или, более пафосно, визуальные новеллы) получили давно заслуженный статус вида искусства. Так что XXI век начался для иллюстрации и иллюстраторов более чем продуктивно, посмотрим, что будет дальше.

Существует огромное количество видов иллюстрации, техник и стилистик, причем в разных изданиях можно найти еще и различные подходы к классификации, что только усложняет общее понимание вопроса. Поэтому давайте попробуем разобраться во всем этом путаном многообразии.



К основным видам иллюстрации можно отнести следующие:

- книжная иллюстрация, которая ориентирована на раскрытие образной (например, экспрессивные иллюстрации к литературным произведениям) или фактической (схемы и чертежи в учебных пособиях) информации. С появлением цифровых технологий книжная иллюстрация смело и уверенно вышла на качественно новый уровень: появились цифровые книги, позволяющие размещать и аудиовизуальный, и анимированный контент, также в сферу книжной иллюстрации постепенно входит и технология дополненной реальности, но из-за различных технических ограничений она пока еще полностью не раскрыла свой потенциал. Книжная иллюстрация, кстати, на всем протяжении своего существования очень деятельно искала способы преодолеть ограничения, задаваемые плоскостью бумажного листа, и одним из таких способов стали, например, рор-цр иллюстрации, в которых есть подвижные элементы, образующие объемные конструкции или целые сцены. К этому же виду можно отнести и журнальную иллюстрацию, и иллюстрации в газетах и даже на сайтах. Естественно, с технической точки зрения это все совершенно разные сферы существования изображений, но объединяет их то, что картинка неотделима от текста, и текст несет основную смысловую нагрузку, а изображение его дополняет.
 - плакатная иллюстрация, которая появилась еще в античности и с тех пор наиболее эффективно решает примерно одну и ту же задачу: мгновенное привлечение внимания. Этот тип иллюстрации прекрасно вписался в современный мир, перекочевав как на билборды, так и в цифровую среду: все мы видели постеры-афиши, пересылаемые в мессенджерах или размещенные на сайтах. В такого рода иллюстрациях изображение главенствует, является максимально ярким и экспрессивным, а текста, как правило, не очень много и он выполняет вспомогательную роль.
 - рекламная иллюстрация во многом схожа с плакатной в том плане, что тоже нацелена на мгновенное привлечение и удержание внимания, но решает несколько больший спектр задач. Это достаточно требовательная к художнику сфера деятельности, так как переизбыток информации и пресыщенность аудитории постоянно усложняет способы достучаться до потребителя, заставляя изобретать все более креативные подходы. Из инновационных примеров, которые еще не потеряли своего вау-эффекта, стоит отметить классные 3D-рекламные инсталляции, иллюзии, в том числе, игру с тенями, контекстом, и включение элемента игры.
 - концепт-арт является одним из наиболее востребованных видов иллюстрации и активно задействован в создании цифровых игр, анимационных и кинофильмов.
 - комиксы и визуальные новеллы представляют собой иконическое определение иллюстрации, соединяя в себе и изображения, и текст, и определенную их последовательность, образующую связанное повествование.
 - муралы и граффити тоже вполне можно отнести к иллюстрации, хотя там вместо привычных листов бумаги или экранов гаджетов художники используют стены зданий и иные вертикальные поверхности. Здесь, конечно, уважаемые читатели, существует крайне трудноуловимая граница между графикой, дизайном и ... вандализмом, так что будем аккуратны в реализации этого вида иллюстрации 😊.
 - графика для различного мерчендайза (блокноты, футболки, кеды) также может считаться иллюстрацией при условии, что комбинация изображения и текста создают некий самоценный образ. Вспомните, покупали ли вы когда-нибудь крутую майку или скетчбук только из-за прикольной картинки или любимого персонажа?
 - фэшн-иллюстрация ориентирована на изображении отдельных предметов одежды, аксессуаров и костюма в целом.
 - техническая иллюстрация изображает различные предметы, явления и процессы максимально точно и наглядно, а образная, экспрессивная составляющая минимальна или отсутствует вовсе.
 - есть и сатирическая иллюстрация, в том числе карикатура, которая в цифровом пространстве зачастую представлена в формате мемов и коротких комиксов. Хотя, безусловно, есть иллюстраторы и даже целые издания, сделавшие себе имя именно на карикатурах в классическом их понимании. Отдельно стоит упомянуть такую нишевую, но от этого ничуть не менее самодостаточную сферу применения графики, как создание татуировок. Тут тоже не все так просто: изначально татуировки набивались не для «понтов», а несли глубокий сакральный смысл через изображение символов. Зачастую символы эти располагались в определенной последовательности, создавая сложное повествование, что полностью подходит под определение иллюстрации, представляющей собой изображение, доносящее до зрителя образную или фактическую информацию и при необходимости сопровождающееся надписями. Но как только тату утрачивает свое символическое значение и перестает рассказывать историю, она переходит в разряд рисунка. Что, наверное, тоже неплохо, главное, чтобы нравилось ее гордому обладателю 😊.
- Инфографика, крайне востребованная в приложениях, презентациях, на сайтах и т.д., занимает проме-



жуточное место между рисунком, текстом и иллюстрацией, и критерием ее отнесения (или неотнесения) к иллюстрации может являться художественный уровень исполнения графики. Достаточно зыбкий критерий, но что делать? Эпоха постмодернизма как раз и характеризуется множественностью дефиниций и размыванием границ между понятиями 🧐.

Кстати, крайне неочевидным бывает и разделение профессий иллюстратора, художника и дизайнера. В теории, художник создает некий уникальный визуальный контент, основанный на его душевных переживаниях, а уж как этот контент воспримет публика — это уже проблемы самой публики. Графический дизайнер создает визуальный ряд, который, с одной стороны, наиболее точно отражает суть проекта, а с другой, — будет максимально понятен, приятен и полезен целевой аудитории этого проекта. Иллюстратор же балансирует между двумя этими полюсами, стараясь создать аутентичное изображение или серию изображений, рассказывающих понятную целевой аудитории историю или передающую фактическую информацию в графической форме. Уф! Сложно все это, но, наверное, чтобы понять, что же из себя представляет иллюстрация в современном мире, стоит отталкиваться от книжек с картинками и комиксов, а потом постараться найти закономерности в работе с графикой и текстом на различных объектах предметного мира. Тут отдельно хочется упомянуть такие забавные штуки от японских придумщиков, как ластики с изображением человечка, чья изначально пышная шевелюра редеет по мере того, как вы пользуетесь ластиком, постепенно превращаясь в лысину, а также отрывные блоки для записей, которые по мере использования образуют различные здания. Текста тут нет вообще, зато есть визуальное трехмерное повествование какого-либо процесса: сноса или возведения зданий, — что позволяет и эту канцелярию отнести к интерактивной динамической иллюстрации.

КАКИЕ ВИДЫ ИЛЛЮСТРАЦИИ МЫ ЗАБЫЛИ, А ВЫ БЫ ДОБАВИЛИ?

Существует достаточно много техник выполнения иллюстраций, которые в самом глобальном плане можно разделить на цифровые и нецифровые. Цифровые же, в свою очередь, делятся на двухмерные и трехмерные иллюстрации, а двухмерные — на растровые и векторные. Все они обладают характерными особенностями, и, как правило, профессиональные иллюстраторы работают в одной из этих техник, специализируясь, например, только на двухмерных или трехмерных изображениях.

Говоря о классических техниках иллюстрации, стоит упомянуть акварель, тушь, офорт, коллаж, аппликацию, фотомонтаж.

Ну а теперь, изучив сверхкраткую историю иллюстрации и ее виды, давайте подумаем, что именно в иллюстрации вам нравится больше всего и чем именно вы хотели бы в этой сфере заниматься?

ДЛЯ ЧЕГО ИМЕННО ВАМ НУЖНА ИЛЛЮСТРАЦИЯ, ЗАЧЕМ ВЫ ЗАНИМАЕТЕСЬ РИСОВАНИЕМ?

Выполните упражнение на следующей странице. Обратите внимание, что слон — это большая цель, которая состоит из множества маленьких кусочков — задач, которые необходимо выполнить, чтобы достигнуть желаемого. Визуализация своего пути поможет двигаться в правильном направлении, не унывать и не отклоняться от намеченной цели.





УПРАЖНЕНИЕ

Задумайтесь, для чего именно вы занимаетесь рисованием? Какой путь хотите пройти и что вас ждет в конце. На спинке слона поместите итог — вашу цель,

в каждой отдельной ячейке поместите шаги, позволяющие вам достичь желаемого.





Материалы для иллюстрации

Быстро пробежавшись по основным понятиям в иллюстрации, перейдем к практике.

В рисовании, как и в строительстве, пошиве одежды и приготовлении еды, добрых 60% успеха зависят от материалов. Рассмотрим самые популярные из них:

Тот самый оранжевый карандаш Коох-и-пог. Жесткость НВ и В для эскизов, передачи полутонов, 2В и больше для набросков и тени. Н для создания фактуры и прорисовки мелких деталей.

