

рассмотрено на заседании  
пед. совета Протокол № 1 от «04»  
сентября 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ



Директор ООО «ТОП-ТАЙМ»  
А.И. Даишева

М.П.

Приказ № 1 от «27» августа 2024г.

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
дополнительного образования, дополнительного образования детей и  
взрослых.  
Дополнительная общеразвивающая программа  
«курс максимум коммерческая иллюстрация»

г. Казань  
2024

### Содержание программы

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование документа</b>	<b>Стр.</b>
1.	Пояснительная записка	3
2.	Результаты освоения программы	4
3.	Учебный план	5
4.	Календарный учебный график	9
5.	Рабочая программа	11
6.	Перечень литературы, рекомендуемой для изучения	31
7.	Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы	32
8.	Кадровое обеспечение программы	33
9.	Оценочный материал	35

## **1. Пояснительная записка**

**1.1.** Дополнительная общеразвивающая программа «Коммерческая иллюстрация» (далее - Программа) разработана на основе нормативных документов, определяющих правовые позиции и стратегические перспективы развития дополнительного образования в Российской Федерации:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Методических рекомендаций Минобрнауки России по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 09-3242;

- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26 августа 2010 г. N 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Дополнительное образование - это вид образования, который направлен на всестороннее удовлетворение образовательных потребностей человека в интеллектуальном, духовно-нравственном, физическом и (или) профессиональном совершенствовании и не сопровождается повышением уровня образования.

### **1.2. Актуальность программы:**

Актуальность программы обусловлена тем, что профессия коммерческого иллюстратора очень востребованы в цифровой сфере. С появлением цифровых технологий и развитием интернета, визуальный контент стал неотъемлемой частью нашей жизни. Компании и бренды нуждаются в качественном и привлекательном визуальном контенте для своих веб-сайтов, социальных сетей, рекламных кампаний и других цифровых платформ. Коммерческие иллюстраторы – это узкопрофильные художники. Они создают иллюстрации с оглядкой на текстовую часть материала. Изображение в этом случае помогает читателю лучше понять написанное.

**1.3. Категория обучающихся:** лица старше 16 лет, желающие освоить программу «курс максимум коммерческая иллюстрация», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

### **1.4. Цель и задачи программы**

**Цели программы:** овладение умениями и навыками создания авторских иллюстрации, которые привлекают внимание клиентов.

#### **Задачи программы:**

- уметь применять художественные основы в работе;
- работать с разными форматами изображений;
- научиться пользоваться графическими редакторами;
- уметь взаимодействовать с клиентами;

- изучить особенности рисования скетчей и эскизов, узнать, как комбинировать текст и иллюстрации на странице;
- уметь создавать иллюстрации разных жанров;
- научить работать самостоятельно.

**1.5. Объем программы:** 232 часов трудоемкости (6 месяцев).

**1.6. Форма обучения:** очная с применением частично электронного обучения дистанционных образовательных технологий.

**1.7. Документ, выдаваемый после завершения обучения** – сертификат о прохождении обучения установленного образца.

**1.8. Виды занятий:**

Обучение осуществляется в форме занятий в группах:

- лекции;
- практические занятия;
- итоговый проект.

## **2. Результаты освоения программы**

2.1. В результате освоения содержания Программы слушатели должны:

уметь:

- подбирать шрифты и цвета;
- создавать креативный сюжет для иллюстрации;
- разрабатывать персонажей для целей клиентов, работать с формой, цветом, эмоциями;
- находить идеи иллюстраций для рекламы и отражать в рисунке рекламное сообщение;
- визуализировать любую информацию: создавать понятные схемы, инструкции, графики.

знать:

- инструменты иллюстратора;
- композиции;
- элементы фирменного стиля;
- техники книжной и журнальной иллюстрации и их применение в работе с брендами.

2.2. Дополнительная общеразвивающая программа «Коммерческая иллюстрация» заканчивается итоговым экзаменом.

Лицам, успешно освоившим соответствующую дополнительную общеразвивающую программу и сдавшим итоговый экзамен, выдается сертификат об успешном прохождении обучения.

На каждом уровне обучения осуществляется контроль знаний:

а) Текущий контроль

Цель – определение степени прогресса слушателей в процессе занятий; выявление трудностей. Итоги тестирования и опроса позволяют скорректировать темп и методику проведения занятий.

б) Итоговый контроль проводится в конце обучения в форме защиты проекта.

## **3. Учебный план**

дополнительной общеразвивающей программы «курс максимум коммерческая иллюстрация»

**Категория слушателей:**

- лица старше 16 лет, желающие освоить программу «курс максимум коммерческая иллюстрация», без предъявления требований к уровню образования обучающихся.

**Срок обучения:** 232 часов трудоемкости (6 месяца).

**Форма обучения:** очная с применением частично электронного обучения дистанционных образовательных технологий.

№ п/п	Наименование тем	Всего, Час/мин	В том числе		Форма контроля знаний
			Лекции, час/мин	Домашнее задание/практическое занятие, час/мин	
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	1	1	-	-
2	Тема 2. Основы работы в Illustrator	16	14	2	Выполнение задания
3	Тема 3. Работа с “безье” и его настройки	5	4	1	Выполнение задания
4	Тема 4. Работа со слоями и обтравочной маской	2	1	1	Выполнение задания
5	Тема 5. Перевод из растровой графики в векторную	3	2	1	Выполнение задания
6	Тема 6. Виды файлов и цифровая гигиена	2	1	1	Выполнение задания
7	Тема 7. О важности тональных отношений в иллюстрации	4	3	1	Выполнение задания
8	Тема 8. Работа с цветом. Создание градиента	3	2	1	Выполнение задания
9	Тема 9. Цветовая абстракция	1	1	-	

№ п/ п	Наименование тем	Всего, Час/ми н	В том числе		
			Лекции, час/ мин	Домашнее задание/практическ ое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended- продуктов	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-
10	Тема 10. Идеи и стили иллюстрации	<b>8</b>	6	2	<b>Выполнение задания</b>
11	Тема 6. Основы работы в Photoshop для иллюстратора	<b>16</b>	13	3	<b>Выполнение задания</b>
12	Тема 12. Фото - как вспомогательный инструмент для иллюстратора	<b>5</b>	4	1	<b>Выполнение задания</b>
13	Тема 13. Основы Procreate для для иллюстраторов	<b>16</b>	14	2	<b>Выполнение задания</b>
14	Тема 14. Функционал Procreate	<b>10</b>	6	4	<b>Выполнение задания</b>
15	Тема 15. Работа с сюжетом	<b>6</b>	5	1	<b>Выполнение задания</b>
16	Тема 16. Журнальная иллюстрация	<b>10</b>	7	3	<b>Выполнение задания</b>
17	Тема 17. Работа с плакатами	<b>6</b>	3	3	<b>Выполнение задания</b>
18	Тема 18. Раскрутка и продвижение	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>Выполнение задания</b>
19	Тема 19. Работа с заказчиком	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>Выполнение задания</b>

№ п/ п	Наименование тем	Всего, Час/ми н	В том числе		
			Лекции, час/ мин	Домашнее задание/практическ ое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended- продуктов	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-
20	Тема 20. Куда двигаться дальше и что делать	<b>3</b>	2	1	<b>Выполнение задания</b>
21	Тема 21. Персонаж, стили и поиск	<b>10</b>	9	1	<b>Выполнение задания</b>
22	Тема 22. Характер персонажа	<b>8</b>	4	4	<b>Выполнение задания</b>
23	Тема 23. Поиск собственного стиля	<b>8</b>	7	1	<b>Выполнение задания</b>
24	Тема 24. Леттеринг. Развитие техники письма	<b>16</b>	13	3	<b>Выполнение задания</b>
26	Тема 26. Развитие скорости работы	<b>4</b>	2	2	<b>Выполнение задания</b>
27	Тема 27. Окно в графический дизайн	<b>5</b>	4	1	<b>Выполнение задания</b>
28	Тема 28. Анализ бренда	<b>6</b>	4	2	<b>Выполнение задания</b>
29	Тема 29. Презентация проекта, сбор проекта	<b>6</b>	4	2	<b>Выполнение задания</b>
30	Тема 30. Описание итогового проекта	<b>10</b>	7	3	<b>Выполнение задания</b>

№ п/п	Наименование тем	Всего, Час/мин	В том числе		
			Лекции, час/мин	Домашнее задание/практическое занятие, час/мин	Форма контроля знаний
1	Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов	<b>1</b>	<b>1</b>	-	-
31	Тема 31. Подготовка к защите	<b>10</b>	9	1	<b>Выполнение задания</b>
32	Итоговый экзамен	<b>2</b>	-	2	Защита проекта
<b>32</b>	<b>Итого</b>	<b>232</b>	<b>164</b>	<b>68</b>	-

#### 4. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Режим занятий обучающихся регламентируется календарным учебным графиком, расписанием учебных занятий. Общая продолжительность занятий 6 месяца - 232 часов трудоемкости. Занятия проходят 3-4 раза в неделю, не более 14 часов в неделю





Куда двигаться дальше																2ч			1ч							
Персонаж								3ч			1ч					2ч		2ч						2ч		
Характер персонажа									2ч			2ч			3ч		1ч									
Поиск стиля									2ч		2ч				2ч			2ч								
Леттеринг. Развитие техники письма						3ч		3ч				3ч				3ч			3ч	1ч						
Композиция		2ч		2ч			4ч			4ч			2ч		2ч											
Развитие скорости работы								2ч				2ч														
Окно в графический дизайн										2ч		3ч														
Анализ бренда										2ч				2ч				2ч								
Презентация проекта, сбор проекта											6ч															
Описание итогового проекта											3ч	7ч														
Подготовка к защите																	3ч	7ч								
Итоговый экзамен												2ч														

Сокращенные обозначения:

Ч – часы

М- минут

## **5. Рабочие программы**

### **Тема 1. Вводное занятие (онбординг) для студентов blended-продуктов**

Приветствие и знакомство. Структура программы и активности. Расписание офлайн-активностей: как посещать и записываться. Кто такой куратор и как с ним взаимодействовать? Бронирование рабочих мест для учебы в школе. Рекомендации по обучению. Ответы на вопросы.

### **Тема 2. Основы работы в Illustrator**

Общие средства выразительности. Линейный рисунок традиционными материалами. Работа в Illustrator. Полезные действия в иллюстраторе, которые помогут в создании рисунка.

Практическая часть:

Задание: нарисуйте портрет линией (несколько быстрых иллюстративных зарисовок), используя выразительные приемы из теоретической части (формы, пропорции, ритмы) и разные инструменты. Это может быть автопортрет, портрет друзей, известной личности и т.д.

Не гонитесь за реалистичностью, постарайтесь сделать стилизацию, подчеркнув, например, особенности внешности — большие кудрявые волосы, острую линию подбородка и т. д. Обращайтесь к иллюстративности и собственному характеру рисования.

### **Тема 3. Работа с “безье” и его настройки**

Кривые Безье - мощный инструмент для создания плавных, органичных линий в графических редакторах. Они используются для создания логотипов, иконок, шрифтов, иллюстраций и даже анимации.

Основные понятия:

- \* Узловая точка: Точка, которая определяет форму кривой.
- \* Ручка управления: Линия, исходящая из узловой точки, которая управляет направлением кривой.
- \* Кривая: Плавная линия, проходящая через узловые точки, под влиянием ручек управления.

Создание кривой Безье:

1. Выбор инструмента: В графическом редакторе найдите инструмент "Кривая Безье" (обычно он обозначается символом "B").
2. Нажмите на холст: Первым щелчком вы создаете первую узловую точку.

3. Перетащите ручку: После создания узловой точки, перетащите ручку управления, чтобы задать направление кривой.
4. Добавление узловых точек: Продолжайте добавлять узловые точки и управлять их ручками, чтобы создавать нужную форму кривой.
5. Замыкание кривой: Чтобы замкнуть кривую, щелкните по первой узловой точке.

Настройки кривых Безье:

\* Изменение ручек управления:

\* Перемещая ручки управления, вы меняете направление кривой.

\* Изменяя длину ручек, вы меняете "резкость" изгиба кривой.

\* Преобразование узловых точек:

\* Угол: Изменяет направление ручек управления.

\* Гладкость: Сглаживает изгиб кривой в выбранной точке.

\* Острый: Делает изгиб в точке более резким.

\* Изменение толщины кривой: В большинстве графических редакторов есть инструменты для изменения толщины кривой, позволяющие задать её толщину, цвет и градиент.

#### **Тема 4. Работа со слоями и обтравочной маской**

Слои в Иллюстраторе - это как прозрачные листы, которые накладываются друг на друга. Каждый слой может содержать отдельный объект или группу объектов. Это позволяет вам организовать свою работу, управлять видимостью и редактировать объекты независимо друг от друга.

Создание слоя:

1. Панель "Слои": Откройте панель "Слои" (Window > Layers).
2. Создать новый слой: Нажмите кнопку "Создать новый слой" в нижней части панели.
3. Переименование слоя: Дважды щелкните по названию слоя, чтобы переименовать его.

Работа со слоями:

\* Перемещение: Перетащите слой вверх или вниз в панели "Слои", чтобы изменить его порядок.

\* Видимость: Щелкните по глазу рядом с названием слоя, чтобы сделать его видимым или невидимым.

\* Блокировка: Щелкните по замку рядом с названием слоя, чтобы заблокировать его и предотвратить случайные изменения.

\* Группировка: Выделите несколько объектов и нажмите кнопку "Группировка" (Control+G) на панели "Слой", чтобы объединить их в одну группу.

\* Разгруппировка: Выделите группу и нажмите кнопку "Разгруппировка" (Control+Shift+G) на панели "Слой", чтобы разделить ее на отдельные объекты.

#### Обтравочная маска

Обтравочная маска используется для того, чтобы "вырезать" часть объекта, используя другой объект в качестве шаблона.

Создание обтравочной маски:

1. Создайте два объекта: Один для обтравочной маски (шаблон), другой для объекта, который вы хотите обрезать.

2. Разместите объекты: Расположите объект, который вы хотите обрезать, поверх объекта, который будет использоваться в качестве маски.

3. Выделите оба объекта: Выделите сначала объект, который будет использоваться в качестве маски, а затем объект, который вы хотите обрезать, удерживая клавишу Shift.

4. Создать обтравочную маску: Нажмите кнопку "Создать обтравочную маску" (Control+7) на панели "Слой".

Работа с обтравочной маской:

\* Редактирование маски: Для редактирования обтравочной маски дважды щелкните по миниатюре маски на панели "Слой".

\* Удаление маски: Выделите объект с обтравочной маской и нажмите кнопку "Удалить обтравочную маску" (Control+Option+7).

### **Тема 5. Перевод из растровой графики в векторную**

Зачем:

\* Масштабируемость: Векторная графика может быть увеличена без потери качества, в отличие от растровой, которая пикселируется.

\* Редактирование: Векторные изображения легко редактируются, меняются цвета, формы, линии без потери качества.

\* Печать: Векторные изображения идеально подходят для печати в высоком разрешении, без размытия.

Для чего:

\* Логотипы: Создание логотипов, которые будут выглядеть четко при любом размере.

\* Иллюстрации: Создание векторных иллюстраций для веб-сайтов, рекламных материалов, печати.

\* Иконки: Создание иконки для веб-сайтов, мобильных приложений, которые будут четкими на любом устройстве.

\* Шрифты: Создание шрифтов, которые будут выглядеть четко при любом размере.

Задание:

\* Выберите растровую картинку с простыми формами (например, логотип, иконку) и попробуйте перевести её в векторную графику с помощью программы Illustrator или Inkscape.

## **Тема 6. Виды файлов и цифровая гигиена**

Цифра и печать — цвет. Цифра или печать — типы файлов. Растровые форматы. Векторные форматы. Комплексные форматы. Работа в Illustrator.

Практическая часть:

Нарисовать стилизованный фрукт или овощ (можно несколько) от руки либо в любой удобной программе. Необходимо заложить в скетч те особенности, которые будут перенесены в Illustrator, например: обводки, условные тени и блики, составленные простые формы, цветовое решение. Скетч должен получиться самостоятельным художественным высказыванием.

Далее изображение нужно перевести в векторную графику. Работу над этим этапом студент может закончить самостоятельно в Illustrator после консультации.

## **Тема 6. О важности тональных отношений в иллюстрации**

Тоновые взаимоотношения. Гармоничные цветовые сочетания. Комбинация цветов.

Практическая часть:

**Задание 1:** залейте однотонно красками несколько кусочков бумаги, вырежьте из

них квадратики одинакового размера и приклейте на лист без промежутков в форме одного большого квадрата, чтобы выразить настроение словосочетаний «острая пицца», «ванильный мусс», «шипучий аспирин», «свежий лимон», «сладкая газировка».

**Задание 2:** сделайте натюрморт в ч/б. Для этого выберите любой из референсов и нарисуйте натюрморт, уделяя внимание тональным отношениям. Вместо черного можно взять любой другой цвет. Не стремитесь идеально повторить формы, здесь важно подчеркнуть тональные отношения.

*Референсы натюрмортов:*



## Тема 7. Работа с цветом. Создание градиента

Градиент в Иллюстраторе - это плавный переход между двумя или более цветами. Он создаёт эффект глубины и объема в дизайне.

Как сделать градиент в Иллюстраторе:

1. Выберите объект: Выделите объект, к которому хотите применить градиент.
2. Панель "Градиент": Откройте панель "Градиент" (Window > Gradient).
3. Выберите тип: Линейный (прямой переход), Радиальный (круглый переход) или Сетчатый (сложный переход).
4. Измените цвета: Нажмите на квадратики цветов в панели "Градиент" и выберите желаемые цвета.
5. Перетащите ползунки: Перемещайте ползунки цветов, чтобы изменить их положение и плавность перехода.

## Тема 8. Идеи и стили иллюстрации

Поиск идей:

- \* Наблюдайте: Замечайте детали в окружающем мире, эмоции, текстуры, формы.
- \* Читайте: Книги, статьи, комиксы, блоги. Ищите вдохновение в разных жанрах.

\* Слушайте: Музыку, подкасты, диалоги. Звуки могут подтолкнуть к визуальным образам.

\* Пробуйте новое: Рисуйте в разных техниках, изучайте новые стили, выходите из зоны комфорта.

\* Сборники: Ведите блокнот для идей, делайте зарисовки, собирайте изображения, которые вас вдохновляют.

Развитие стиля:

Развитие стиля в иллюстрации - это постоянный процесс поиска и совершенствования собственного визуального языка. Это как создание индивидуального "почерка" для ваших рисунков.

## **Тема 9. Цветовая абстракция**

Цветовая абстракция - это кратко:

\* Искусство цвета: Фокус на цвете, а не на реалистичных формах или объектах.

\* Эмоции и чувства: Цвет вызывает эмоции и ассоциации, которые художник выражает.

\* Эксперименты: Игра с оттенками, контрастом, насыщенностью, создавая динамичные композиции.

Развивать цветовую абстракцию можно:

\* Изучайте теорию цвета: Узнайте о цветовом круге, контрасте, гармонии, ассоциациях цветов.

\* Экспериментируйте: Смешивайте краски, создавайте палитры, пробуйте разные материалы и техники.

\* Вдохновляйтесь: Изучайте работы абстрактных художников, таких как Кандинский, Клее, Ротко.

\* Наблюдайте: Замечайте, как цвет влияет на ваше настроение и окружающую среду.

\* Создавайте серии: Развивайте идеи, используя один и тот же цвет или цветовую палитру в разных композициях.

## **Тема 10. Идеи и стили иллюстрации**

Почерк художника. Стил художника. Важность копирования.

Практическая часть:

Задание: сделайте копию графики, которая нравится в материале (карандаш, уголь, соус и т. д.). Референсы можно найти на сайте «Музей рисунка», там есть поиск по материалам.



## **Тема 11. Основы работы в Photoshop для иллюстратора**

Композиции. Задача композиции. Контраст. Нюанс. Повторение (тождество). Работа в Photoshop.

Практическая часть:

Задание: используя любые графические материалы, создайте серию листов с контрастами (большое-маленькое, толстое-тонкое, много-мало, легкое-тяжелое, спокойное-беспокойное и т. д.).

## **Тема 12. Фото - как вспомогательный инструмент для иллюстратора**

Фото для иллюстраторов - это кладезь вдохновения и помощник в создании реалистичных или стилизованных работ.

Чем фото может помочь:

- \* Идеи: Поиск композиций, ракурсов, объектов, текстур, цветов.
- \* Референсы: Точная детализация, анатомия, одежда, предметы, окружение.
- \* Текстуры: Изучение фактур, материалов, светотени, для создания реалистичного эффекта.
- \* Стилизация: Использование фото как основы для создания абстрактных, карикатурных или других стилизованных образов.

Задание:

- \* Создайте иллюстрацию на основе фотографии, но стилизуйте её в выбранном вами стиле (например, в стиле поп-арт, арт-деко, минимализм).

## **Тема 13. Основы Procreate для иллюстраторов**

1. Интерфейс:

- \* Полотно: Создайте новый документ с нужными размерами и разрешением.
- \* Инструменты: Основные инструменты: кисти, карандаши, ластик, заливка, текст.
- \* Слои: Используйте слои для организации работы, выделения элементов, корректировки.

2. Рисование:

- \* Кисти: Выберите подходящие кисти для разных задач (линии, закраска, текстура).
- \* Цвет: Выберите цвет, используйте палитру, микшер.
- \* Штриховка: Создайте текстуру, используйте разные техники штриховки.

3. Работа со слоями:

- \* Добавление: Добавьте новые слои для разных элементов, эффектов.
- \* Объединение: Объедините слои для экономии памяти, создания единого элемента.
- \* Маска: Используйте маски для выделения областей, применения эффектов.

#### 4. Дополнительные инструменты:

- \* Трансформация: Масштабирование, поворот, искажение объектов.
- \* Текстуры: Наложение текстур, добавление эффектов старения.
- \* Фильтры: Добавьте эффекты размытия, резкости, цвета.

#### Задание:

- \* Создайте простую иллюстрацию с использованием нескольких слоев, различных кистей и цветов. Используйте трансформацию и фильтры для придания ей объема и эффекта.

### **Тема 14. Функционал Procreate**

#### 1. Начало работы:

- \* Создание нового документа: Выберите размер, разрешение, ориентацию, фон.
- \* Интерфейс: Ознакомьтесь с основными элементами интерфейса, палитрой цветов, инструментами.
- \* Кисти: Изучите разные типы кистей (для линий, закраски, текстуры) и их настройки.

#### 2. Рисование:

- \* Основные инструменты: Освойте инструменты для рисования (кисти, карандаши), ластик, заливка.
- \* Цвет: Научитесь выбирать цвета, создавать палитры, использовать микшер.
- \* Штриховка: Создайте текстуру, применяя разные техники штриховки.

#### 3. Работа со слоями:

- \* Слои: Поймите концепцию слоев для организации работы, создания эффектов.
- \* Добавление, объединение, удаление слоев: Освойте базовые операции со слоями.
- \* Маски: Используйте маски для выделения областей, применения эффектов к части слоя.

#### 4. Дополнительные инструменты:

- \* Трансформация: Масштабирование, поворот, искажение объектов.
- \* Текст: Добавление текста, его стилизация.

\* Текстуры: Наложение текстур, создание эффектов старения.

5. Фильтры и эффекты:

\* Фильтры: Применение эффектов размытия, резкости, цвета, стилизации.

\* Регулировка цвета: Изменение яркости, контраста, насыщенности.

\* Экспорт: Сохранение работы в разных форматах (PNG, JPG, PSD).

Этапы обучения:

1. Основы: Простые рисунки, базовые инструменты.

2. Слои: Работа со слоями, маски, группировка.

3. Дополнительные инструменты: Трансформация, текст, текстуры.

4. Фильтры и эффекты: Использование фильтров, цветокоррекция, стилизация.

5. Проекты: Применение полученных знаний для создания сложных работ.

## **Тема 15. Оцифровка иллюстраций**

Традиционные материалы в работе иллюстратора. Карандаш. Ручка. Фломастеры, маркеры. Тушь. Мягкие материалы. Краски. Гуашь. Акрил. Работа в Photoshop. Оцифровка изображений. Инструменты: инструмент быстрое выделение, волшебная палочка; маска слоя, обтравочная маска; эффекты — шум, размытие по Гауссу.

Практическая часть:

Задание: найдите персонажа из любого фильма с характером или какими-то узнаваемыми деталями и нарисуйте его с использованием традиционных материалов. Не стремитесь к реализму. Пусть это будет иллюстративный персонаж по мотивам. После занятия обработайте иллюстрацию в Photoshop и выложите в сеть.

## **Тема 16. Работа с сюжетом**

Работа с сюжетом. Дополнение к тексту. Композиционные приемы. Актуальность.

Практическая часть:

Задание: нарисуйте актуальную маленькую иллюстрацию. Сделайте упор на современность (можно не вписывать ни в какой книжный формат). Вы можете взять короткие стишки Олега Григорьева, но можно выбрать что-то свое.

Главное условие — нарисовать именно детское (несмотря на то что тексты сложные, и не все напрямую рассказывают именно детскую историю, но в этом и челлендж).

## **Тема 17. Журнальная иллюстрация**

Журнальная иллюстрация. Создания рисунков в смежной технике. Изображения-метафоры. Колористические решения.

Практическая часть:

Задание: сделайте несколько скетчей в материале для кричащих газетных заголовков. Желательно выбрать монохром: карандаш, тушь, ручка, линер и т. д.

Примеры заголовков (нейтральные и странные, но лучше найти свои (чтобы еще и было соответствие какому-то определенному изданию)):

- Секрет, который заставит людей вас полюбить
- Город Пермь признана городом с самым высоким уровнем жизни для голубей
- Как завоевать друзей и оказывать влияние на людей
- Мой муж — вампир
- Когда доктора чувствуют себя неважно, вот что они делают

## **Тема 18. Работа с плакатами**

Плакат. Тиражность. Стил. Стилизация. Цветовое решение. Шрифт в плакате. Верстка. Леттеринг. Требования типографии к плакатам. Оптимизация под различные соцсети. Книжная обложка.

Практическая часть

Задание: сделайте плакат-приглашение на тему (на выбор): вечеринка в честь своего дня рождения, социальный плакат, плакат, посвященный праздникам (Новый год, день влюбленных и т.д.).

## **Тема 19. Раскрутка и продвижение**

Какие бывают сферы в иллюстрации? Как определить свою? Книжная иллюстрация. Рекламная и нативная иллюстрация. Продуктовая иллюстрация. Фешн-иллюстрация. Умение рассказывать историю картиной. Обложка кейса. Предложениями о сотрудничестве. Пдф-портфолио.

Практическая часть:

Задание: разберите свое портфолио устно перед всеми, скажите, чего именно вам не хватает, что лучше убрать в соответствии с выбранной сферой.

## **Тема 20. Работа с заказчиком**

Основные моменты:

\* Четкое общение: Ясное понимание задач, пожеланий, сроков, бюджета.

- \* Профессионализм: Соблюдение договоренностей, качество работы, пунктуальность.
- \* Творческий подход: Предложение вариантов, поиск оптимальных решений.
- \* Коммуникация: Регулярная обратная связь, ответы на вопросы.

Этапы работы:

#### 1. Брифинг:

- \* Получение информации: Описание проекта, целевая аудитория, стилистика, примеры.
- \* Задавание вопросов: Уточнение деталей, обсуждение возможных решений.
- \* Согласование: Подтверждение понимания задачи, сроков, бюджета.

#### 2. Эскизы:

- \* Представление концепции: Разработка нескольких вариантов эскизов.
- \* Обратная связь: Обсуждение эскизов с заказчиком, внесение правок.
- \* Выбор финального варианта: Определение наиболее подходящего эскиза.

#### 3. Разработка:

- \* Создание иллюстрации: Детальная проработка выбранного эскиза.
- \* Регулярная обратная связь: Показывать промежуточные результаты, вносить правки.
- \* Согласование финального варианта: Окончательное подтверждение готовности иллюстрации.

#### 4. Сдача работы:

- \* Предоставление иллюстрации: Отправка файла в нужном формате (JPEG, PNG, SVG).
- \* Оплата: Получение оплаты за выполненную работу.
- \* Архивирование: Сохранение проекта для будущих справок.

### **Тема 21. Подготовка к защите**

Рекомендации по подготовке к защите итогового проекта. Немного об отдельных кейсах и представлении себя заказчику. Концепция. Главная картинка. Заголовок. Вступление. Презентация. Ваш рассказ.

Практическая часть:

Выполните задание на ритм. Изобразите ритмическую структуру любого явления (это может быть фильм, песня, явление природы или человека и т. д.). У вас должна получиться некая абстракция.

## **Тема 22. Куда двигаться дальше**

Портфолио. Заказчик. Кейсы. Эффект края. Возможные вопросы.

Практическая часть:

Сделать любую законченную картинку, в которой каждый студент попробовал бы для себя нехарактерную технику, причем стилистика изображения должна остаться у каждого своя, а затем тоже коллективно обсудить все картинки и проанализировать, рассказать, в чем новая техника помешала, а в чем - помогла и открыла новые грани.

## **Тема 23. Персонаж**

На что стоит обратить внимание: персонаж должен рассказывать историю (одежда, жесты, детали); важно определить и передать характер и особенности героя. Яркая мимика. Психологический мануал.

Практическая часть

Задание: придумайте любого персонажа (можно опираться на себя, на автопортрет в условном стиле) и нарисуйте его лицо в разных состояниях (не меньше 5):

- более лёгкие — счастье, грусть, злость, удивление, усталость, раздраженность, возмущение, страх, дурашливость, уныние, отвращение, уверенность, смятение;
- более сложные — флирт, пресыщенность, высокомерие, сдерживаемое отвращение, зловещее ликование, веселое опьянение, агрессивное опьянение, наигранная радость внутри общего унылого состояния, скрываемый страх, пассивная агрессия, подозрительность, снисходительность.

## **Тема 24. Поиск стиля**

Тренды в мире иллюстрации. Общие принципы создания айдентики. Фирстиль, айдентика. Фирменный стиль. Идентификаторы. Позиционирование своего продукта. Логотип. Начало айдентики («старая школа»). Эпоха «веб 2.0». Бунт в дизайне в 1990-е. Плоский дизайн. Резюме. Советы.

Практическое задание:

Придумайте бренд и составьте под него техническое задание, в котором нужно описать его философию бренда. Далее создайте мудборд на Pinterest под выдуманный бренд (старайтесь не брать известные, так будет сложнее отстроиться от знакомой айдентики).

Вы можете придумать примеры для брендов, связанных с изготовлением и продажей украшений, одежды, машин, это могут быть кофейни, рестораны, парфюм и т. д.

Можно выполнить эскизы от руки или в любой удобной программе (это может быть палитра, сетки, логотип, рисунки).

Если позволит время, то вы сможете презентовать свои идеи перед куратором и своими одноклассниками.

## **Тема 25. Леттеринг. Развитие техники письма**

Леттеринг - это искусство создания букв вручную, с акцентом на эстетику и стиль. Это не просто типографика, а художественная интерпретация шрифтов.

Что дает иллюстратору:

- \* **Уникальность:** Создает отличительный стиль, выделяет работы среди других иллюстраторов.
- \* **Творческая свобода:** Развивает навыки каллиграфии, позволяет экспериментировать с формами и текстурами.
- \* **Дополнительные возможности:** Применяется в дизайне логотипов, постеров, обложек, открыток, создании шрифтов.

## **Тема 26. Развитие скорости работы**

Развитие скорости работы иллюстратора: зачем и как

Зачем:

- \* **Больше заказов:** Выполнять больше работы за тот же промежуток времени.
- \* **Снижение стоимости:** Предлагать более конкурентоспособные цены.
- \* **Увеличение продуктивности:** Достигать большего за меньшее время.
- \* **Улучшение качества:** Сокращение времени на рутинные операции позволяет сконцентрироваться на творческой части.

Как добиться:

1. Организация рабочего процесса:

- \* **Планирование:** Составьте график работы, разделите задачи на этапы.
- \* **Оптимизация рабочего пространства:** Удобное расположение материалов, инструментов.
- \* **Использование горячих клавиш:** Освойте комбинации клавиш в графических редакторах.

2. Сокращение рутинных операций:

\* Использование кистей: Создайте библиотеку собственных кистей, используйте готовые.

\* Мастер-классы: Освойте приемы ускоренного рисования.

\* Автоматизация: Используйте инструменты для автоматической закрашки, выделения, трансформации.

### 3. Повышение навыков:

\* Практика: Рисуйте каждый день, совершенствуйте технику, развивайте скорость.

\* Уроки по скорости: Изучайте приемы ускоренного рисования.

\* Изучение анатомии: Знание анатомии помогает быстрее рисовать реалистичных персонажей.

### 4. Управление временем:

\* Постановка приоритетов: Выполняйте самые важные задачи в первую очередь.

\* Минимизация отвлекающих факторов: Отключите уведомления, создайте тихую обстановку.

\* Перерывы: Делайте регулярные перерывы, чтобы избежать усталости.

## **Тема 27. Окно в графический дизайн**

Взаимодействие шрифта и иллюстрации. Основные характеристики текста. Типографика. Стилизация надписи. Графема. Гарнитура. Начертание шрифта. Шрифт. Интерлиньяж. Кегль. Трекинг и кернинг. Наборный шрифт. Гротески. Геометрические гротески. Гуманистические гротески. Брусковые шрифты. Акцидентные. Каллиграфия. Леттеринг. Анатомия шрифта.

### Практическое задание

Подберите или придумайте шрифт и напишите или нарисуйте шрифтовые композиции (это может быть одно слово). Слова и настроения должны быть яркие: радость, тревога, страх, смех, любовь, восхищение и всякое такое эмоциональное (выбрать два-три из списка и сделать несколько работ или взять какую-то короткую цитату). Здесь важно передать настроение и эмоциональность, причем можно использовать паттерны, небольшие изображения, но буквы и композиция должны быть главными.

## **Тема 26. Анализ бренда**

Подробный анализ стиля. Как искать референсы и генерировать идеи. Взаимодействие с целевой аудиторией. Работа с генераторами идей. Маскот.

### Практическая часть

Цель: поработать с идеями, с генерацией идей.



Задание: нарисуйте картинку по генератору Меламеда для выдуманной фирмы по производству чего-либо (любая сфера, которая нравится студенту, например, мочалки). Заказчик хочет представление своего продукта небанально, современно и, возможно, немного сумасшедше.

Вы можете пользоваться литературными тропами (метафора, гиперболо).

В оценке работ важно смотреть на актуальность (работа должна быть в тренде), на то, читается ли предмет изображения, соответствует ли стиль философии бренда (для шикарной косметики это должно быть одно изображение, для завода производства калош — другое).

## **Тема 28. Презентация проекта, сбор проекта**

Тренды в иллюстрации. Флэт-иллюстрация. Кинетическая иллюстрация. 3D-иллюстрация. Книжная иллюстрация. Журнальная иллюстрация. Рекламная и нативная иллюстрация. Продуктовая иллюстрация. Фешн-иллюстрация. Оправданность решений. Коммуникация с заказчиком. Питчинг. Представление своей работы в презентации

Практическая часть:

Проанализируйте существующий бренд, сделайте для него эскиз картинку, продумайте носители и иллюстративную среду (здесь важна идея, но какие-то рисунки тоже должны получиться в конце концов). Проведите словесный питчинг + покажите эскиз, расскажите, почему так, почему такой носитель, зачем это бренду (расширить ЦА, сделать жизнь существующей ЦА удобнее, поднять важные вопросы для философии бренда, может это социальная инициатива).

## **Тема 29. Описание итогового проекта**

Что такое итоговый проект? Когда можно начать работу над итоговым проектом? Какие варианты итогового проекта существуют?

### **1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика**

Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

### **2. Собственный проект**

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.
2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам,

смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.

3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.
4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.
5. После согласования вы можете приступить к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

### Основные этапы работы

1. Анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.
2. Подготовка эскизов.
3. Отрисовка итоговых иллюстраций.
4. Подготовка к презентации.

### Общие рекомендации

1. Старайтесь выполнить проект так, чтобы работа выглядела завершённой на каждом этапе. Следите, чтобы все линии находились на своих местах, а все заливки были выполнены аккуратно. Если в иллюстрациях присутствуют тени, блики или другие эффекты, то они должны быть использованы везде.
2. Избегайте расхождений в стилистике. Например, если где-то вы используете мягкие углы, то они должны быть такими везде. Если обводка применяется как часть стиля, то она должна присутствовать во всей работе. Исключениями могут быть акценты.
3. Детально продумывайте свою работу. Для всех носителей должен быть адаптированный или дополнительно созданный вариант иллюстрации, а не одна и та же картинка.
4. Не перегружайте работу лишними деталями. Не должно быть случайных символов, цветов вне палитры и прочего. Упростите всё, что можно.
5. Старайтесь делать работу соизмеримо своим силам. Если пока сложно рисовать натуралистичных персонажей, не стоит браться за эту задачу. Любой бриф можно выполнить схематично и стилизовано, не прибегая к рисованию людей и даже персонажей.

Этап/ Задача	Срок	Что необходимо сделать	Результат работы	Критерии оценки
Разработка идеи	Одна-две недели	Изучите бриф, чтобы понять, какая айдентика требуется клиенту на выходе, какую стилистику и какие элементы она должна содержать.  Разберитесь, чего не хватает в брифе. Если нужно, запросите у заказчика или куратора недостающую информацию.  Подберите референсы, создайте мудборд проекта.  Отправьте куратору на проверку готовый мудборд	Мудборд референсами.  Краткое описание идеи в нескольких предложениях	Подобранная идея не спорит с брифом и ценностями бренда. Оригинальная классная идея будет преимуществом.  Подобраны и проанализированы минимум пять референсов.

		и описание своей идеи		
Подготовка эскизов	Одна неделя	Сделайте несколько эскизов. Отберите наиболее удачные варианты и согласуйте их с куратором и заказчиком	Два-три эскиза	Эскизы имеют завершённый и цельный вид. Основная идея работы хорошо считывается. На проверку отправлено несколько эскизов, приоритетные помечены или пронумерованы.
Отрисовка итоговых иллюстраций	Одна неделя	Подберите палитру и стилизацию для иллюстраций. Отрисуйте основные иллюстрации в любом графическом редакторе на свой выбор. На этом этапе не нужно переводить их на носители. Отправьте работу куратору для проверки	Итоговые иллюстрации	Иллюстрации выполнены в единой стилистике. Выбрана подходящая цветовая палитра: все цвета сочетаются между собой, есть цветовое единство, использованы правила контраста/акцента/нюанса. Палитра и основные формы отвечают задачам и пожеланиям бренда. Отсутствуют запрещённые слова и символы. В работе соблюдается перспектива. Если элементы иллюстрации уводятся в перспективу, то все элементы соответствуют этому. Исключение — намерено продуманное нарушение правил. Композиционные приёмы использованы гармонично. С помощью композиции расставлены правильные акценты, нет «поехавших» паттернов, изображений, приклеенных к краю, несоразмерных объектов и прочего. В работе не использованы фотографии.
Подготовка презентации	Пять дней	Перенесите итоговые иллюстрации на мокапы. Оформите общую папку проекта: проверьте наличие всех материалов, откройте доступ к ним. Подготовьте текст выступления. Оформите презентацию	Текст выступления. Иллюстрации на Презентация	Использованы все необходимые и прописанные носители. Дополнительные носители будут бонусом, но они не оцениваются в первую очередь. Изображения, выполненные для разных носителей, отвечают своей задаче и логике. Например, в сертификате остаётся место для имени, номинала или слова «сертификат», а шапка рассылки имеет характерную прямоугольную форму и не занимает весь экран.
Презентация проекта	—	Представление вашего решения на десять минут и обратная связь по вашей работе		Соблюдена понятная структура презентации. Указаны имя пользователя, описание основной идеи, главные этапы работы и финальный результат. Разработанные иллюстрации сначала представлены отдельно, а затем — на мокапах. Вы способны презентовать свою идею и аргументировать выбранный стиль, форму, цвет, изображение и прочее. Слайды презентации оформлены аккуратно и визуально привлекательно. Использовано

				единое выравнивание, единый шрифт (один или два с учётом заголовка). На слайдах нет лишнего.
--	--	--	--	--

Как проходит коммуникация по итоговому проекту?

Что такое презентация итогового проекта?

Зачем презентовать проект?

Как проходит презентация итогового проекта?

## 6. Перечень литературы, рекомендуемый для изучения

1. Дизайн в рекламе: Основы графического проектирования: Учебное пособие Овчинникова Р. Ю. Издательство: Юнити-Дана, 2015
2. Цветная графика: учебное пособие, Бесчастнов Н. П. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2014
3. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. – СПб.: Питер, 2021. – 272 с.: ил. – (Серия «Компьютерная графика и мультимедия»)
4. Голубева О.Л. Основы композиции: Учеб. пособие. - 2-е изд. - М.:Изд. дом «Искусство», 2004. - 120 с: илл.
5. Главные правила сочетания цветов / сост. С. Бояринова. – М.: Астрель: АСТ: Полиграфиздат, 2010. – 96 с.: ил.
6. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер ; [пер. с англ. Т.О. Новиковой]. – Москва : Эксмо, 2018. – 48 с. : ил.
7. Иттен, И, Искусство цвета / И. Иттен; пер. с немец. - 2-е изд.; предисловие Л. Монаховой - М.: Издатель Д. Аронов, 2001. - 96 с.

## 7. Материально-технические условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Условия реализации обеспечивают: достижение планируемых результатов освоения Программы в полном объеме; соответствие применяемых форм, средств и методов обучения.

Материально –технические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы:

Учебный кабинет 1 этаж помещение 3:

компьютеры - 9 штук (6 аймак / 3 виндоус);

столы - 11 штук;

стулья - 11 штук;

шкафы для книг - 2 штуки;

тумбы под технику - 2 штуки.

Учебный кабинет 1 этаж помещение 2:

шкаф - 1 штука;

столы - 15 штук;

компьютеры - 15 штук ( 3 айм / 12 виндоус);

стулья - 15 штук;

лампы у мониторов - 15 штук;

экран / телевизор – 1 штука;

доска для записей с рулоном – 1 штука.

Учебный класс 1 этаж помещение 8:  
парты - 12 штук;  
телевизор - 1 штука;  
стулья – 24 штуки;  
тумба для техники - 2 штуки  
ноутбук преподавателя – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 5:  
стол – 2 штуки;  
стулья – 4 штуки;  
экран – 1 штука;  
шкаф для хранения – 1 штука;  
пуфик – 2 штуки.

Лекторий 2 этаж помещение 4:  
стулья – 50 штук;  
стол – 1 штука;  
проектор – 1 штука;  
шкаф – 1 штука.

Учебный класс 2 этаж помещение 7:  
телевизор – 1 штука;  
столы – 14 штук;  
стулья – 25 штук;  
компьютеры (аймак) – 7 штук;  
ноутбук преподавателя – 1 штук.

Учебный класс 2 этаж помещение 2:  
мини парты – 14 штук;  
стулья – 32 штуки;  
стол – 1 штука;  
шкаф – 1 штука;  
тумба для хранения материалов – 2 штуки.

### **8.Кадровое обеспечение Программы**

Реализацию программы обеспечивают квалифицированные педагоги, соответствующие требованиям Приказа Минздравсоцразвития РФ от 26.08.2010 N 761н Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

Педагог дополнительного образования:

*Требования к квалификации.* Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

### **9. Оценочный материал итогового экзамена**

Защита проекта.

1. Итоговый проект по брифу от реального заказчика  
Это предложенные проекты от реальных заказчиков. Крупные компании предлагают

реальные задачи, которые потом могут использовать в работе. В финале — презентация перед комиссией: кураторами Skillbox, дизайнерами, иллюстраторами или заказчиками онлайн (Skype, Google Meet).

## 2. Собственный проект

Вы можете работать над собственным проектом, если он подходит под критерии итогового проекта. Критерии описаны ниже.

Какой проект от заказчика можно выбрать? Какой собственный проект можно выбрать?

Вы можете взять собственный проект. Что нужно учесть:

1. Это может быть ваш собственный бизнес, но не коммерческий заказ на фрилансе. Можете выбрать проект для благотворительной организации, например, в сфере охраны окружающей среды или помощи бездомным животным. Также это может быть выдуманный проект для бренда или проект для друзей и знакомых.
2. Вы должны получить бриф от заказчика или составить его самостоятельно. Добавьте в свой бриф ЦА, для которой будет разрабатываться проект, ограничения (по цветам, смыслам, образам, если они есть), а также несколько конкурентов или примеров для вдохновения.
3. В качестве задач в личный проект необходимо включить разработку визуала для соцсетей, оформление email-рассылок и брендовой продукции на мокапах. Дополнительные носители (включая наружные) можно добавить по желанию.
4. Сформированный бриф оформите в файле Word и согласуйте с куратором.
5. После согласования вы можете приступить к работе.

Каковы этапы и сроки подготовки итогового проекта?

Основные этапы работы

1. Анализ брифа клиента, поиск референсов, подбор стилистики.
2. Подготовка эскизов.
3. Отрисовка итоговых иллюстраций.
4. Подготовка к презентации.

Общие рекомендации

1. Старайтесь выполнить проект так, чтобы работа выглядела завершенной на каждом этапе. Следите, чтобы все линии находились на своих местах, а все заливки были выполнены аккуратно. Если в иллюстрациях присутствуют тени, блики или другие эффекты, то они должны быть использованы везде.
2. Избегайте расхождений в стилистике. Например, если где-то вы используете мягкие углы, то они должны быть такими везде. Если обводка применяется как часть стиля, то она должна присутствовать во всей работе. Исключениями могут быть акценты.
3. Детально продумывайте свою работу. Для всех носителей должен быть адаптированный или дополнительно созданный вариант иллюстрации, а не одна и та же картинка.
4. Не перегружайте работу лишними деталями. Не должно быть случайных символов, цветов вне палитры и прочего. Упростите всё, что можно.
5. Старайтесь делать работу соизмеримо своим силам. Если пока сложно рисовать натуралистичных персонажей, не стоит браться за эту задачу. Любой бриф можно выполнить схематично и стилизовано, не прибегая к рисованию людей и даже персонажей.

Этап/ Задача	Срок	Что необходимо сделать	Результат работы	Критерии оценки
Разработка идеи	Одна-две недели	Изучите бриф, чтобы понять, какая айдентика требуется клиенту на выходе, какую стилистику и какие элементы она должна содержать.  Разберитесь, чего не хватает в брифе. Если нужно, запросите у заказчика или куратора недостающую информацию.  Подберите референсы, создайте мудборд проекта.  Отправьте куратору на проверку готовый мудборд и описание своей идеи	Мудборд референсами.  Краткое описание идеи в нескольких предложениях	Подобранная идея не спорит с брифом и ценностями бренда. Оригинальная классная идея будет преимуществом. Подобраны и проанализированы минимум пять референсов.
Подготовка эскизов	Одна неделя	Сделайте несколько эскизов.  Отберите наиболее удачные варианты и согласуйте их с куратором и заказчиком	Два-три эскиза	Эскизы имеют завершённый и цельный вид. Основная идея работы хорошо считывается. На проверку отправлено несколько эскизов, приоритетные помечены или пронумерованы.
Отрисовка итоговых иллюстраций	Одна неделя	Подберите палитру и стилизацию для иллюстраций.  Отрисуйте основные иллюстрации в любом графическом редакторе на свой выбор. На этом этапе не нужно переводить их на носители.  Отправьте работу куратору для проверки	Итоговые иллюстрации	Иллюстрации выполнены в единой стилистике. Выбрана подходящая цветовая палитра: все цвета сочетаются между собой, есть цветовое единство, использованы правила контраста/акцента/нюанса. Палитра и основные формы отвечают задачам и пожеланиям бренда. Отсутствуют запрещённые слова и символы. В работе соблюдается перспектива. Если элементы иллюстрации уводятся в перспективу, то все элементы соответствуют этому. Исключение — намерено продуманное нарушение правил. Композиционные приёмы использованы гармонично. С помощью композиции расставлены правильные акценты, нет «поехавших» паттернов, изображений, приклеенных к краю, несоразмерных объектов и прочего. В работе не использованы фотографии.
Подготовка презентации	Пять дней	Перенесите итоговые иллюстрации на мокапы.  Оформите общую папку проекта: проверьте наличие всех материалов, откройте доступ к ним.  Подготовьте текст выступления.	Текст выступления.  Иллюстрации на мокапах.  Презентация	Использованы все необходимые и прописанные носители. Дополнительные носители будут бонусом, но они не оцениваются в первую очередь. Изображения, выполненные для разных носителей, отвечают своей задаче и логике. Например, в сертификате остаётся место для имени, номинала или слова «сертификат», а шапка рассылки имеет

		Оформите презентацию		характерную прямоугольную форму и не занимает весь экран.
<b>Презентация проекта</b>	—	Представление вашего решения на десять минут и обратная связь по вашей работе		<p>Соблюдена понятная структура презентации. Указаны имя пользователя, описание основной идеи, главные этапы работы и финальный результат.</p> <p>Разработанные иллюстрации сначала представлены отдельно, а затем — на мокапах.</p> <p>Вы способны презентовать свою идею и аргументировать выбранный стиль, форму, цвет, изображение и прочее.</p> <p>Слайды презентации оформлены аккуратно и визуально привлекательно. Использовано единое выравнивание, единый шрифт (один или два с учётом заголовка). На слайдах нет лишнего.</p>