

# Коммерческий иллюстратор



## 0 Как это — быть иллюстратором

Кто такой коммерческий иллюстратор и чем он занимается? Чем он отличается от художника? Какие этапы проходит иллюстратор при создании работы? Ответы на эти вопросы — в вводном курсе программы. Ты погрузишься в работу коммерческого иллюстратора и нарисуешь обложку подкаста.

6 часов

**Проект**  
Обложка для подкаста

<b>Тема 1</b>	<b>Кто такой коммерческий иллюстратор</b> Урок 1. Как появилась коммерческая иллюстрация Урок 2. Какие задачи решает коммерческий иллюстратор Урок 3. Задание: рисуем обложку подкаста
<b>Тема 2</b>	<b>Рисуем обложку подкаста</b> Урок 1. Изучаем аудиторию и составляем мудборд Урок 2. Подбираем цвет Урок 3. Ищем идеи Урок 4. Зачем нужны эскизы Урок 5. Задание. Рисуем эскизы для обложки
<b>Тема 3</b>	<b>Финальная доработка</b> Урок 1. Как понять, что работа готова Урок 2. Финальное задание Урок 3. Что дальше

## 1 Введение в обучение. Основы коммуникации

Расскажем всё, что нужно знать об устройстве программы: из чего она состоит, кто будет поддерживать тебя на пути к достижению цели, как будет проходить коммуникация на протяжении курса, а также поможем мягко адаптироваться к новой среде обучения.

В последнем блоке расскажем всё о том, как развивать насмотренность, поделимся ресурсами, где можно искать референсы, а также поговорим о портрете аудитории и как иллюстратор должен с ним работать.

<b>Тема 1</b>	Что тебя ждёт во время обучения
<b>Тема 2</b>	Как учиться, когда всё меняется
<b>Тема 3</b>	Поиск референсов и мудборд
<b>Тема 4</b>	Портрет аудитории
<b>Тема 5</b>	Итеративный подход

2 недели, 20 часов

**Финальный проект**  
Составление мудборда для продукта

## 2 Работа с формой и совмещение референсов

Начнём с ключевого навыка иллюстратора — работы с формой.

Ты узнаешь, что такое форма и контрформа, а также способы создания формы. Изучишь, как иллюстраторы применяют референсы для создания уникального стиля.

В блоке про развитие софтскилов обсудим, как правильно вести переговоры с заказчиком. Затем дадим подробный гайд по тому, какие вопросы задать, чтобы уточнить у клиента техническое задание.

<b>Тема 1</b>	Совмещение референсов
<b>Тема 2</b>	Формообразование
<b>Тема 3</b>	Общение с заказчиком

2 недели, 20 часов

1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Стикер для мессенджера

## 3 Предпечатная подготовка и композиция

В этом спринте поговорим про композицию: изучим, как сделать её гармоничной и рассмотрим основные правила построения. Также научим готовить макеты к печати, расскажем, что такое мокапы, где их искать и как оформить свою работу с их помощью.

В блоке по развитию софтскилов дадим советы как организовать своё время.

<b>Тема 1</b>	Мокапы
<b>Тема 2</b>	Предпечатная подготовка
<b>Тема 3</b>	Композиция. Взаимодействие объектов
<b>Тема 4</b>	Тайм-менеджмент

2 недели, 20 часов

1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Упаковка для продукта

## 4 Цвет и сторителлинг

В этом спринте мы поговорим про сторителлинг. Научим как иллюстратору рассказывать истории через свою работу и в каких сферах этот навык применяется чаще всего. Также подробно поговорим про цвет. Ты узнаешь, как подбирать палитры, чтобы вызывать нужные ассоциации и чувства. Ещё раз вернёмся к композиции — на этот раз композиции пространства. Ты изучишь разные типы построения: прямую перспективу, обратную и изометрию.

В блоке по развитию софтскилов расскажем всё о том, как подготовиться к презентации проекта и успешно провести её, и научим подбирать объективные доводы для аргументации решений.

<b>Тема 1</b>	Сторителлинг и иллюстрация
<b>Тема 2</b>	Цвет
<b>Тема 3</b>	Композиция. Пространство
<b>Тема 4</b>	Как аргументировать и защищать решения

2 недели, 20 часов  
1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Серия иллюстраций  
о городе

## 5 Метафора и типографика

В этом спринте мы углубимся в изучение типографики. Несмотря на то, что эта тема больше актуальна дизайнерам, иллюстратору не менее важно разбираться в шрифтах и уметь работать с ними. Также мы поговорим про метафору: как иллюстраторы работают с ней, какие ещё бывают литературные приёмы и как они помогают в работе. Расскажем, какие есть механики генерации идеи и как их применять на практике.

В блоке про развитие софтскилов обсудим, как правильно вести переговоры с заказчиком. Затем дадим подробный гайд по тому, какие вопросы задать, чтобы уточнить у клиента техническое задание.

<b>Тема 1</b>	Поиск метафоры
<b>Тема 2</b>	Типографика и иллюстрация
<b>Тема 3</b>	Генерация идей
<b>Тема 4</b>	Работа с обратной связью

2 недели, 20 часов  
1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Обложка подкаста

## 6 Авторское право и текст

Уделим особое внимание работе с авторским правом — разберём, какие бывают лицензии и как выбрать лицензию для проекта. Снова обратим внимание на текст. На этот раз поговорим о том, как выделять главное из текста и передавать его смысл. Расскажем, как работать со сложными темами и почему важно следить за этикой в иллюстрации. А ещё ты узнаешь, как сделать иллюстрации серийными.

<b>Тема 1</b>	Иллюстратор и текст
<b>Тема 2</b>	Консистентность
<b>Тема 3</b>	Уместность и инклюзивность
<b>Тема 4</b>	Авторское право

2 недели, 20 часов  
1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Серия иллюстраций  
для медиа

## 7 Иллюстрация в диджитал пространстве

В последнем спринте курса расскажем о самом сложном типе иллюстраций — иллюстрациях для продукта. Поговорим, почему к ним требуется особый подход и какие задачи они решают. Расскажем, как передавать макеты в разработку: для анимации и для веба.

Также в этом спринте расскажем, как оформлять работу для портфолио. Ты узнаешь, как презентовать свою работу клиенту, сколько проектов нужно для старта в профессии и на каких ресурсах лучше размещать портфолио.

**Тема 1** Оформление работы в портфолио

**Тема 2** Работа с диджитал продуктом

**Тема 3** Передача макетов в разработку

2 недели, 20 часов  
1 проект в портфолио

**Финальный проект**  
Серия иллюстраций  
для продукта

## 8 Дипломный проект

Итоговая большая работа, которая станет главным проектом в портфолио и поможет при поиске заказов. Будет три больших задачи на выбор. Что покажется интереснее, тому и будет посвящена твоя дипломная работа.

4 недели, 40 часов  
1 проект в портфолио

# Фриланс-трек

После основной программы курса ты сможешь продолжить обучение во фриланс-треке.

Фриланс-трек — это мини-курс, направленный на получение первых заказов. Главная задача программы — выпустить на рынок фриланса максимально конкурентоспособных и подготовленных джуниор-специалистов.

Чтобы тебе удалось найти первые фриланс заказы, мы научим собирать портфолио, вести коммуникацию с заказчиком, формировать стоимость первых работ, оформлять социальные сети, защищать себя от недобросовестных клиентов, а также расскажем, как устроен нетворкинг и поддержим на пути получения первых заказов.

Программа построена таким образом, что изучение теории и непосредственный поиск заказов происходят одновременно.