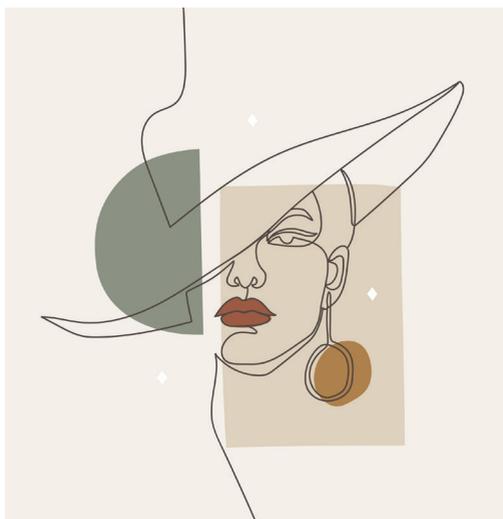


О.С. Сырова

# ИЛЛЮСТРАЦИИ

Учебно-методическое пособие



Тольятти  
Издательство ТГУ  
2025

Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации  
Тольяттинский государственный университет

О.С. Сырова

## **ИЛЛЮСТРАЦИИ**

Учебно-методическое пособие

Тольятти  
Издательство ТГУ  
2025

УДК 75.056(075.8)+004.92(075.8)

ББК 85.157я73

С953

Рецензенты:

директор историко-краеведческого музея «Самарская Лука»

*С.Г. Игошина;*

канд. культурологии, доцент центра «Дизайн»

Тольяттинского государственного университета,

член Союза художников России *М.С. Шилехина.*

**С953** Сырова, О.С. Иллюстрации : учебно-методическое пособие / О.С. Сырова. – Тольятти : Изд-во ТГУ, 2025. – 70 с. – ISBN 978-5-8259-1735-1.

Учебно-методическое пособие содержит теоретический и практический материал по дисциплине «Иллюстрации».

Предназначено для студентов бакалавриата, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль «Графический дизайн», очная форма обучения).

УДК 75.056(075.8)+004.92(075.8)

ББК 85.157я73

Рекомендовано к изданию научно-методическим советом Тольяттинского государственного университета.

© Сырова О.С., 2025

ISBN 978-5-8259-1735-1

© ФГБОУ ВО «Тольяттинский

государственный университет», 2025

## ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с ФГОС ВО дисциплина «Иллюстрации» входит в блок 1 программы бакалавриата по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (профиль «Графический дизайн»). В результате изучения дисциплины у студентов должно сформироваться представление о специфике иллюстраций и инфографики в графическом дизайне.

**Цель курса** — освоение основных технологий создания иллюстративного продукта, изучение и разработка информационного дизайн-проекта на основе проведенного дизайн-исследования, овладение изобразительными средствами, применяющимися в дизайне, осознание социальной значимости своей будущей профессии.

Для полноценного, качественного освоения пропедевтического курса «Иллюстрации», который является основой профессионального мастерства, необходимо владеть навыками академического рисунка, знаниями по цветоведению и колористике.

Освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее для следующих дисциплин и практик: «Пропедевтика», «Проектирование в графическом дизайне», «Шрифт и современная типографика», «Проектная и архитектурная графика», «Дизайн и рекламные технологии».

В результате изучения дисциплины у студента формируется ОПК-3 — общепрофессиональная компетенция из группы ОПК «Методы творческого процесса дизайнеров»: он способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

Студенты, завершившие изучение данной дисциплины, должны:

- *знать:*

- способы выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики;
- как разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- основы проектирования дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

- *уметь:*

- формировать возможные решения проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

- *владеть:*

- навыком выполнения поисковых эскизов изобразительными средствами и способами проектной графики;
- опытом разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;
- набором возможных решений при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

**Задачи курса:**

- изучить исторические этапы в развитии иллюстрации;
- создать иллюстрации в различных техниках графики;
- проанализировать основные инструменты в области информационного дизайна;
- изучить специфику поэтапного создания информационного дизайн-продукта;
- развить авторский графический почерк;
- сформировать портфолио творческих работ и проектов.

Обучение данной дисциплине носит практико-ориентированный творческий характер. В рамках курса важно практически освоить и применить основные принципы формальной композиции, поэтому все практические задания и теоретический материал должны быть нацелены на практическое применение полученных знаний. Также важна творческая атмосфера занятия, которая способствовала бы раскрытию креативного потенциала студентов. С результатами итогового проекта можно участвовать в специализированных выставках и конкурсах.

Задача данного пособия – дать обучающимся практические навыки, подсказать пути решения задач при создании различных проектов, в которых требуется иллюстрация.

**Структура учебно-методического пособия** состоит из трех ключевых модулей: 1) краткая история, характеристики и виды иллюстраций; 2) книжная иллюстрация как вид графического искусства; 3) фэшн-иллюстрация как самостоятельный жанр. В первом модуле раскрывается значение иллюстраций, краткая история и характеристики разных видов иллюстраций. Во втором модуле курса показывается процесс создания иллюстраций, способы их подготовки и средства выражения, расположение иллюстраций в книге и их верстка, средства выразительности графики. В третьем модуле рассматривается фэшн-иллюстрация как самостоятельный жанр, история и родоначальники фэшн-иллюстрации. Изучение материала в данной последовательности позволит получить теоретические знания и практические навыки в процессе создания иллюстраций для различных форм и продуктов графического дизайна.

Концепция пособия основывается на современных представлениях об иллюстрации, подчеркивает важность их применения, представляет варианты их создания.

#### **Критерии и нормы текущего контроля и промежуточной аттестации**

Учебные мероприятия проходят в формате практических заданий. *Текущий контроль* осуществляется путем проверки и оценивания творческих заданий. К учебным мероприятиям допускаются все студенты.

Творческие задания оцениваются по 10-балльной системе. Студент получает:

10 баллов, если сдано максимальное количество графических работ (не менее 10 листов формата А4), продемонстрировано владение графической техникой, выразительность графического языка, эмоциональность работ;

7 баллов, если сдано не менее 5 графических работ на листах формата А4, продемонстрирована выразительность графического языка, эмоциональность работ, владение графической техникой;

5 баллов, если сдано не менее 5 графических работ на листах формата А4, графический язык характеризуется слабой выразительностью, эмоциональность работ низкая;

3 балла, если сдано не менее 5 графических работ на листах формата А4 низкого качества, слабая выразительность графического языка, низкая эмоциональность работ;

1 балл, если сдано не менее 2 графических работ на листах формата А4, качество исследуемого материала низкое, выразительность графического языка слабая, эмоциональность работ низкая, имеются графические ошибки.

Возможна передача зачета, в случае передачи начисляется не более 20 баллов. К передаче зачета не допускаются студенты, не набравшие 40 баллов по накопительному рейтингу.

Итоговая оценка рассчитывается из суммы баллов по всем учебным мероприятиям, предусмотренным в данном курсе.

**Промежуточная аттестация** проходит в форме экзамена, оценка за него суммируется с баллами накопительного рейтинга. Условием допуска к экзамену является выполнение всех учебных мероприятий. Критерии и нормы оценки: «отлично» (80–100 баллов), «хорошо» (60–79 баллов), «удовлетворительно» (40–59 баллов), «неудовлетворительно» (0–39 баллов).

**Зачет** по данной дисциплине проводится в виде просмотра. Для этого студент выкладывает все свои работы на стол, а также показывает в электронном виде (презентация). Студент кратко описывает каждую работу. Далее комиссия из преподавателей оценивает качество, количество и общее впечатление от работ студента. По окончании члены комиссии задают студенту вопросы в соответ-

ствии с темой и содержанием работы для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе.

Оценка качества выполнения и защиты проекта проводится на закрытом заседании комиссии. При этом принимаются во внимание: качество творческих работ, правильное понимание темы и ее графическая передача; оценочный лист качества проекта, заполняемый каждым членом комиссии.

Критерии оценки проекта:

30 баллов – высокое качество проекта, утверждены элементы проекта, наличие всех этапов проекта, высокий уровень владения темой учебного курса;

25 баллов – высокое качество проекта, утверждены элементы проекта, но не все этапы проекта выполнены, высокий уровень владения темой курса;

20 баллов – среднее качество проекта, утверждены элементы проекта, но не все этапы проекта выполнены, средний уровень владения темой курса;

15 баллов – низкое качество проекта, утверждены элементы проекта, но не все этапы проекта выполнены, низкий уровень владения темой курса;

10 баллов – низкое качество проекта; утверждены элементы проекта, но не все этапы проекта выполнены, низкий уровень владения темой курса, нет целостной концепции проекта;

5 баллов – не утверждены элементы проекта, нет целостной концепции проекта.

Индивидуальная презентация проектов проводится в следующем порядке: доклад студента, раскрывающий основной замысел, в течение 7–10 минут; ответы на вопросы преподавателей (7–10 минут). В начале доклада студент называет тему работы, далее раскрывает ее содержание. Особо подчеркивается то, что лично сделано студентом, его вклад в исследование проблемы. Особое внимание в докладе должно быть уделено новизне полученных результатов и возможной их практической и научной значимости. По окончании доклада члены комиссии задают студенту вопросы в соответствии с темой и содержанием работы для выявления его знаний по вопросам, затронутым в работе и докладе.

## **Перечень возможных вопросов к студентам от преподавателей**

1. Краткая история иллюстрации.
2. Роль иллюстрации в современном обществе.
3. Типы визуализации информации.
4. Известные иллюстраторы России и Запада.
5. Книжная иллюстрация. Графика и ее виды.
6. Журнальная иллюстрация. Сходство и различия журнальной и книжной иллюстраций.
7. Особенности детской книжной иллюстрации.
8. Изобразительные средства иллюстрации.
9. Вклад Иоганна Гутенберга в развитие иллюстраций.
10. Fashion-иллюстрация. Краткая история.
11. Графические техники. Станковое искусство.
12. Графические техники. Линогравюра и литография.
13. Иллюстрации XX века. Новые технологии.
14. Иллюстрации XX века. Значимые иллюстраторы.
15. Презентация. Основные правила составления, оформления и проведения.
16. Дизайн-исследования. Особенности проведения дизайн-исследований.
17. Маркетинговые исследования. Плюсы и минусы.
18. Развитие информационного дизайна.
19. Основные мировые лидеры в создании информационных дизайн-продуктов.
20. Роль типографики в процессе создания информационного дизайн-продукта.
21. Сходство и различия журнальной и газетной иллюстраций.
22. Газетная иллюстрация.
23. Сферы использования инфографики.
24. Основные принципы создания иллюстраций для веб-сайтов.
25. Использование художественной графики в информационной иллюстрации.
26. Визуальное отображение данных.
27. Книжная иллюстрация для детей. Главные правила.
28. Правила верстки иллюстраций.

29. Принципы иллюстрирования количественной информации.
30. Веб-иллюстрация и ее особенности.
31. Эстетика образов в fashion-иллюстрации.
32. Fashion-иллюстрация. История возникновения.
33. Микроуровни в информационном дизайне.
34. Структура эффективной презентации.
35. Дизайн-исследования и их визуализация.
36. Fashion-иллюстрация. Основные графические приемы.
37. Типографика как отдельный вид иллюстраций.

## Модуль 1. ИЛЛЮСТРАЦИЯ. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ. ХАРАКТЕРИСТИКИ И ВИДЫ

Слово «иллюстрация» (от лат. *illustratio* — освещение) означает «наглядное разъяснение», «живописное изображение» чего-либо.

Иллюстрации применяются для визуализации события или героев в художественном произведении, демонстрации объектов, описываемых в книге, отображения инструкций и схем в технической документации.

Иллюстрации в графическом дизайне прежде всего помогают показать то, что трудно и долго выразить в словах, объясняют и дополняют текст. Даже несуществующие и абстрактные явления или эмоции можно выразить через изображения.

### Тема 1.1. Краткая история иллюстрации

В XVIII веке книжная иллюстрация принимает новые формы: наибольшее распространение начинает получать такой вид, как виньетка (фр. *vignette* — виноградная лоза) — композиционно завершенное графическое изображение небольшого размера, носящее орнаментальный, предметный или сюжетно-тематический характер (рис. 1).



Рис. 1. Виньетка. XVIII век  
(<https://aldusku.livejournal.com/41163.html> от 18.05.2022)

Зачастую виньетки использовались в качестве визуальной метафоры или аллегии и размещались на титульных листах, на начальных и последних страницах. В XVIII веке также становится популярным процесс создания цветных гравюр, которые раскрашивали красками вручную.

Когда в 1837 году была изобретена фотография, характер исполнения иллюстраций кардинально изменился: теперь он был непосредственно связан с фотомеханическими процессами. На основе этих процессов были найдены новые способы получения книжных иллюстраций: цинкография (штриховой рисунок на цинковой доске), автотипия (воспроизведение рисунков полутонами) и трехцветная печать (воспроизведение цветных иллюстраций).

XIX век был окрещен современниками эпохой иллюстрированной книги, поскольку именно в этот период при оформлении литературных произведений начали использовать декоративные элементы, а сама иллюстрация становилась всё более реалистичной.

Современные книжные иллюстрации крайне разнообразны как в плане изображаемых объектов, так и в плане использования техник и материалов.

## **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### **Вопросы для обсуждения**

1. Роль иллюстрации в истории книгопечатания.
2. Три основных способа получения иллюстраций в XIX в.
3. Что такое «виньетка»?

### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с презентации, в которой демонстрируются ключевые этапы развития иллюстрации. Студентам предлагается проанализировать этапы создания каждого вида иллюстрации и в качестве творческого задания создать иллюстрацию-виньетку для книги. Затем уточняются темы, которые нужно будет представить в творческих работах. Тема творческих работ непосредственно связана с историей, а также с основными характеристиками и видами иллюстраций.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «Краткая история иллюстраций. Характеристики и виды»;
- демонстрация материалов (презентация, книжные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики, используемых для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Книжная иллюстрация-виньетка».

Цель – создать иллюстрацию-виньетку для книги, используя творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента творческого задания;
- задать каждому студенту определенный стиль для создания иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов выполнения творческого задания:

- показать 3–5 вариантов зарисовок иллюстраций для книги;
- объяснить, почему была выбрана та или иная техника для создания иллюстрации;
- выбрать два варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Дайте определение понятия «иллюстрация», проанализируйте основные этапы развития и процессы создания иллюстрации.
2. Подготовьте презентацию по теме.

### **Рекомендуемая литература**

1. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

2. Морган, М. Буквицы : декоративная каллиграфия : энциклопедия / М. Морган ; пер. с англ. И. Д. Голыбиной. — Москва : АРТ-Родник, 2007. — 256 с. — ISBN 978-5-9561-0211-4.
3. Подобедова, О. И. О природе книжной иллюстрации / О. И. Подобедова. — Москва : Советский художник, 1973. — 335 с.

## **Тема 1.2. Виды современных иллюстраций и их характеристика**

*Книжная иллюстрация* уникальна — в ней изобразительное искусство и литература сливаются воедино. Они способны обогатить произведение. От художника требуется, чтобы он стал соавтором книги, сделал зримыми идеи и образы писателя, помогая лучше понять содержание, конкретнее представить эпоху, быт, окружение героев книги. Но это вовсе не означает, что иллюстрация должна быть простым изобразительно-графическим пересказом текста. Иллюстрации поясняют текст, помогают еще до чтения сориентироваться в содержании книги, привлекая читателей.

Книга своими размерами и своим устройством, структурой не может не влиять на особенности иллюстрации. Размеры страницы ограничивают размеры иллюстраций, их непосредственное соседство со шрифтом обязывает художника найти гармоничное решение книжного разворота. Также художник должен учесть технику печати, используемую в издании, над которым он трудится. Это всё необходимо учесть, для того чтобы задумка иллюстратора в конечном итоге была правильно понята аудиторией.

*Журнальная и газетная иллюстрация* используется для усиления воздействия текста. Она визуально передает определенную тему, содержащуюся в статье. Кроме того, газеты и журналы используют иллюстрации:

- для отсеивания информации, относящейся к публикации, на прочтение которой ушло бы много времени;
- разрывания длинных текстовых блоков;
- стимуляции интереса читателя к прочтению всей статьи.

В разных журналах и газетах используют определенный стиль издания, который влияет на предпочтения типов иллюстраций.

Например, некоторые новостные журналы предпочитают острые иллюстрации, которые служат точным комментарием к статье. В них от дизайнера ждут иллюстраций, полных юмора, визуального сарказма, отклика на экономические и политические темы (рис. 2).



Рис. 2. Журнальная иллюстрация

*Рекламная иллюстрация* рисуется для коммерческих целей. Задача такой работы – привлечь внимание, притянуть интерес к рекламному обращению, заставить потенциального покупателя активно воспринять его. Рекламная иллюстрация, как правило, самая дорогая и сложная в отрисовке, так как маркетологи предъявляют к ней особые требования.

К рекламной иллюстрации можно отнести сториборды (рис. 3).

Сториборд (*storyboard*) – это раскладка истории, в которой изображается покадрово сюжет с персонажами и фонами. Такой набор слайдов помогает увидеть общую картину всей истории.

Сториборды могут применяться практически везде, к примеру, в видеопроизводстве они нужны для того, чтобы команде было проще придерживаться сюжета и концепции видео; в кино и телевидении сториборды служат визуализацией сценария с детальным описанием того, что будет происходить в каждом кадре; контент для соцсетей: сценарии для видео обычно создаются с помощью сторибордов. К примеру, тревел-влогеры могут создавать контент двумя способами: прописать сториборд до съемки (чтобы спланировать процесс) или составить сториборд, отталкиваясь от материала, который уже есть.



Рис. 3. Сториборд для будущей рекламы

*Веб-иллюстрация* — это иконки, флеш-анимация, навигационные символы, рекламные баннеры, проектирование веб-приложений — любое изображение, нарисованное для интернет-пространства. Иллюстрация может стать графической составляющей сайта или сервиса, примером работ, объектов или каких-либо вещей, визуальным пояснением и украшением данных (рис. 4).



Рис. 4. Веб-иллюстрация  
(<http://design-mania.ru/web-design/articles/illyustracii-vebdizajn/> от 18.05.2022)

## **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### **Вопросы для обсуждения**

1. Основные виды современных иллюстраций.
2. Для чего в журнальных и газетных статьях используют иллюстрацию?
3. Что такое «сториборд»?

### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с проведения презентации, в которой демонстрируются разные виды современной иллюстрации. Студентам предлагается проанализировать этапы создания каждого вида иллюстрации и в качестве творческого задания создать иллюстрацию для различных видов рекламы. Далее уточняются темы, которые нужно будет представить в творческих работах. Тема творческих работ непосредственно связана с современными видами иллюстраций.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «Характеристики и виды современной иллюстрации»;
- демонстрация материалов (презентация, журнальные и газетные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики, используемых для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Современная рекламная иллюстрация».

Цель – создать тематическую рекламную иллюстрацию, используя творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 3–5 вариантов зарисовок иллюстраций для книги;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать два варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Изучить ключевые этапы развития иллюстрации, ознакомить с основными видами современных иллюстраций.

2. Выявить пересечения различных видов иллюстраций между собой в разных областях использования.

3. На основе пройденного материала создать ряд иллюстраций, используя ручную и компьютерную графику. Сделать ряд рекламных иллюстраций-сторибордов по темам: «Медицина», «Творчество», «Праздник», «Кино», «Наука».

Создать журнальную иллюстрацию к статье:

- об органической косметике;
- о заграничном отдыхе;
- о мягких детских игрушках.

Создать веб-иллюстрацию для сайта:

- занимающегося грузовыми перевозками по РФ;
- интернет-аптеки;
- по продаже авиабилетов.

### **Рекомендуемая литература**

1. Бердышев, С. Н. Искусство оформления сайта : практическое пособие / С. Н. Бердышев. – Москва: Дашков и К°, 2009. – 145, [2] с. – (Стратегия успешного бизнеса). – ISBN 978-5-394-00398-1.
2. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги : учеб. пособие / Б. М. Кисин. – [Москва] : Гизлегпром, 1946. – 408 с.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

## **Модуль 2. КНИЖНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ КАК ВИД ГРАФИЧЕСКОГО ИСКУССТВА. СРЕДСТВА ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В ИЛЛЮСТРАЦИЯХ**

Шедевры книжной иллюстрации как вида искусства создавались еще в те времена, когда книги изготовлялись полностью вручную и стоили столько, что были доступны лишь очень богатым людям. В эпоху массового распространения печатной продукции качество книжных иллюстраций значительно снизилось.

Современные технологии расширяют диапазон возможностей иллюстратора. При создании иллюстрации для книги художник должен учитывать вид издания, способ воспроизведения, формат, соседство со шрифтовой полосой, наличие графических украшений, чтобы найти гармоничное решение, создать художественный образ иллюстрированной книги. Поэтому книжная иллюстрация не только искусство, но и большая техническая работа.

### **Тема 2.1. Методы отображения и виды иллюстраций**

По методу отображения действительности иллюстрации делятся на художественно-образные и научно-познавательные.

*Художественно-образные* иллюстрации создаются в основном к литературно-художественным изданиям, чтобы усилить впечатление от литературного произведения с помощью зрительных образов. Это не пассивное повторение сюжета, а творческая переработка и интерпретация его книжной графикой. Достоверность и ценность подобных иллюстраций заключаются не столько в точном отражении эпохи, во время которой происходят события, сколько в верной передаче сути раскрываемого автором сюжета.

*Научно-познавательные* иллюстрации представляют собой изображения предметов и явлений живой или неживой природы, человека, результатов человеческой деятельности, логических и математических отношений. Целью познания будет тот или иной предмет, та или иная научная истина. Научно-познавательные иллюстрации служат средством постижения окружающего мира, поэтому от них

требуется безукоризненная точность, максимальное приближение к оригиналу. Для таких иллюстраций важной становится не эмоциональная и художественная, а научная достоверность.

В свою очередь научно-познавательные иллюстрации как средства передачи информации делятся на следующие группы:

- 1) имеющие «безусловный» предметный характер (рисунок, фотография);
- 2) имеющие условный характер (чертеж, схема, карта);
- 3) имеющие отвлеченный характер (график, математический чертеж).

Иллюстрации первой группы относятся к реально-предметным, их функция – нести объективную информацию. Иллюстрации второй и третьей групп – условно-предметные, информация в них не несет предметного характера, она отвлечена, передает свойства предметов в их сопоставлении или различении.

Иллюстрации бывают нескольких видов.

*Рисунок* – это иллюстрация, которую художник-график рисует с натуры, по представлению о предмете или перерисовывает с какого-либо изображения. Рисунок выразителен и доступен пониманию любого читателя, легко поддается обработке. Однако он недостаточно документален, качество изображения в большой степени зависит от индивидуальных возможностей художника-исполнителя.

*Фотография* – изображение, полученное путем фотографирования каких-либо объектов и служащее для передачи определенного содержания в основном тексте издания. Применяется тогда, когда необходимо с наибольшей наглядностью и научной точностью выразить содержание изображаемого явления или факта со всеми его особенностями.

*Чертеж* – условное графическое изображение предмета с точным соотношением его размеров, полученное методом проецирования. Другими словами, это графическое изображение на плоскости геометрических образов (точек, линий, поверхностей, тел) и их совокупностей, выполненное линиями, штрихами. На чертежах изображаются изделия (машины, приборы, аппараты и т. д.), их детали, сооружения. Чертежи выполняются на основании математического расчета с помощью чертежных и измерительных инструментов.

*Схема* – условное графическое изображение какого-либо объекта (явления, процесса), в общих чертах передающее суть его характера и структуры. Схема – линейное изображение, от чертежа отличается тем, что не передает масштабных отношений предмета и не ставит целью изобразить сам предмет. Однако под каждым условным знаком схемы подразумевается тот или иной предмет. Схема выполняет две задачи:

- 1) передать скрытую взаимосвязь частей или сущность явлений, предметов;
- 2) организовать отдельные элементы изображения в законченную графическую композицию, которая хорошо передавала бы сущность изображаемого явления.

*Карта* – картографическое произведение, которое используется для передачи определенной информации, содержащейся в издании. Основными элементами карты как иллюстрации являются географическая основа (береговая линия, политические и административные границы и центры, населенные пункты и пути сообщения) и тематическая (специальная) нагрузка.

*График* – чертеж, наглядно изображающий количественное соотношение и развитие взаимосвязанных процессов или явлений в виде кривой, прямой, ломаной линии, построенной в той или иной системе координат. Как форма подачи информации график очень близок к таблице с двумя взаимосвязанными параметрами. График используют, когда нужно визуально показать динамику процесса или плавное, непрерывное изменение каких-либо величин. Таблица же может содержать только дискретные величины. Выбор зависит не только от характера самой информации, но и от типологических характеристик того издания, для которого эта информация предназначена.

*Диаграмма* – условное графическое изображение числовых величин или их соотношений, выполненное с помощью линий, плоскостей, геометрических фигур, рисунков и т. д.

## **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### **Вопросы для обсуждения**

1. Перечислить методы отображения и виды книжных иллюстраций и проанализировать, в каких изданиях данные виды встречаются.
2. На какие группы делятся научно-познавательные иллюстрации?

### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с демонстрации различных видов книжных изданий с иллюстрациями. В ходе занятия рассказывается о методах отображения и видах иллюстраций, показываются примеры верстки книжных иллюстраций. Далее следует уточнить темы, которые нужно будет представить в творческих работах. Тема творческих работ непосредственно связана с версткой иллюстраций в книжных изданиях.

Творческое задание выполняется в три этапа.

#### **Этап 1. Введение в творческое задание:**

- ознакомление с темой «Книжная иллюстрация как вид графического искусства»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

**Этап 2. Творческое задание на тему «Средства выразительности в иллюстрациях».**

Цель – создать тематическую иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

#### **Обязанности преподавателя:**

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 3–5 вариантов зарисовок иллюстраций для книги;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать два варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Провести анализ методов и способов иллюстрирования книг
2. Ознакомиться с методами отображения, используемыми в книжных иллюстрациях.
3. Подготовить презентационный материал по заданной теме.

### **Рекомендуемая литература**

1. Буковецкая, О. А. Плоская печать // Готовим в печать журнал, книгу, буклет, визитку / О. А. Буковецкая. – Москва, 2005. – С. 235–237.
2. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги : учеб. пособие / Б. М. Кисин. – [Москва] : Гизлегпром, 1946. – 408 с.
3. Орехов, Н. Н. Производственная графика / Н. Н. Орехов. Москва : Высшая школа, 1988. – 191, [2] с. – ISBN 5-06-001363-4.
4. Феличи, Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Д. Феличи ; перевод с англ. и комментарии С. И. Пономаренко. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2021. – 474 с. – ISBN 978-5-9775-0908-4.

### **Тема 2.2. Способы подготовки, средства выразительности и верстка иллюстраций в книге**

По способу подготовки иллюстрации могут быть:

- оригинальными (специально созданными для данного издания);
- заимствованными (взятыми из других изданий);
- документальными (исторически значимыми изображениями, воспроизводимыми как исторический документ, без переработки). Такие иллюстрации чаще всего используются в научных, научно-популярных изданиях, особенно в трудах по истории.

По графическим средствам изображения иллюстрации могут быть:

- штриховыми (состоящими из линий, штрихов, точек, пятен одного тона);
- полутоновыми (с различными тоновыми переходами от света к тени).

По цвету изобразительных элементов иллюстрации делятся на черно-белые и цветные.

Различаются иллюстрации и по способам расположения в печатном издании.

Самый распространенный вид верстки текста с иллюстрациями – *открытая верстка*, при которой иллюстрация граничит с верхним или нижним краем полосы. При этом изображение выглядит несколько обособленным от текста и более заметным (рис. 5).

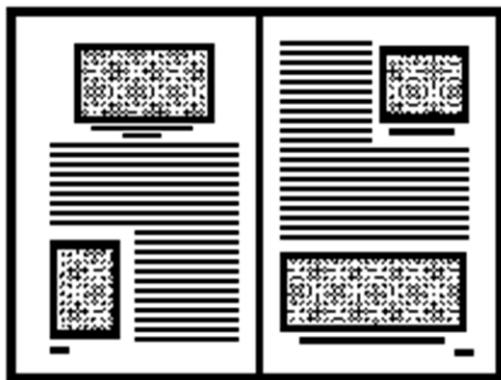


Рис. 5. Открытая верстка  
(<https://compuart.ru/article/23590> от 18.05.2022)

*Глухая верстка* (иллюстрация окружена текстом со всех сторон) и *закрытая верстка* (иллюстрация ограничена текстом сверху и снизу или с трех сторон) встречаются сравнительно редко – в некоторых переводных изданиях и энциклопедиях с набором текста в две колонки (рис. 6, 7).

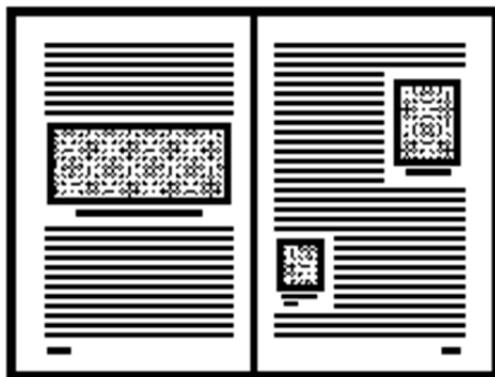


Рис. 6. Закрытая верстка  
(<https://compuart.ru/article/23590> от 18.05.2022)

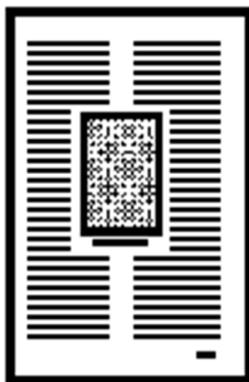


Рис. 7. Глухая верстка  
(<https://compuart.ru/article/23590> от 18.05.2022)

*Иллюстрации на обложке или переплете* отражают в основном самое главное и существенное в литературном произведении. Изображение на обложке может относиться к определенному важнейшему моменту текста или отражать в целом характер произведения. Чаще встречаются обложки второго типа. Важно, чтобы рисунок на обложке не был просто иллюстрацией к названию, так как не всегда заглавие книги характеризует ее идейное содержание.

*Иллюстрация-фронтиспис* располагается перед титульным листом (слева на развороте), является иллюстрацией ко всему литературному произведению, поэтому передает его общий характер.

Фронтиспис (рис. 8) может синтетически обобщать главные темы книги, раскрывать наиболее яркую идею автора, представлять собой портрет главного героя или портрет писателя.

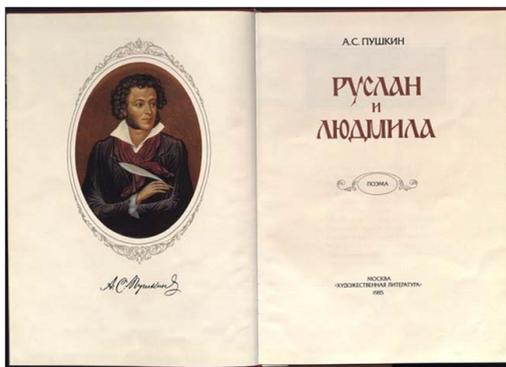


Рис. 8. Иллюстрация-фронтиспис (<https://100urokov.ru/predmety/kniga-v-zhizni-cheloveka> от 18.05. 2022)

*Иллюстрации-заставки* — помещаются в начале части или главы книги на спусковой полосе вместе с текстом, означают начало одной из частей повествования, обычно находятся сверху страницы и отделяются от текста белым полем. Они помогают читателю сосредоточить внимание на новом материале, эмоционально настроиться на него (рис. 9).



Рис. 9. Иллюстрация-заставка (<http://5klass.net/literatura-4-klass/Iljustratsii-k-knigam/015-Zastavka.html> от 18.05.2022)



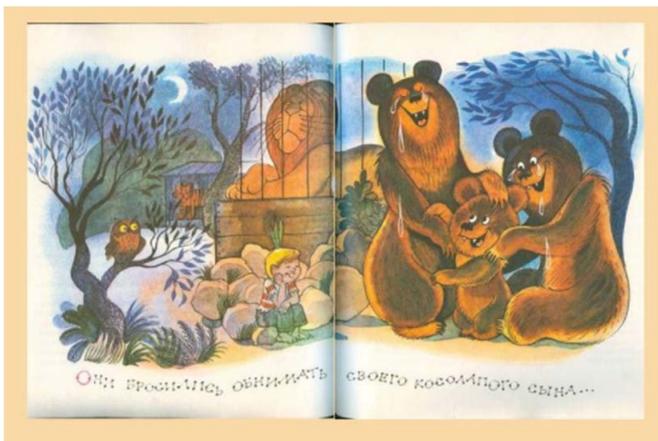


Рис. 12. Иллюстрация на развороте  
 (<http://5klass.net/literatura-4-klass/IIIjustratsii-k-knigam/015-Zastavka.html> or 18.05.2022)

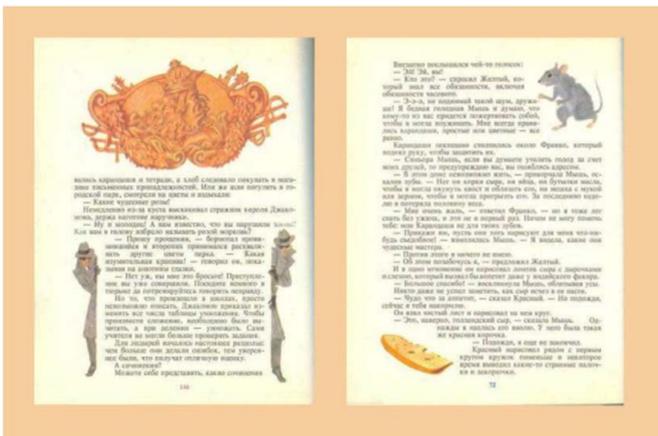


Рис. 13. Иллюстрации на полях  
 (<http://5klass.net/literatura-4-klass/IIIjustratsii-k-knigam/015-Zastavka.html> or 18.05.2022)

*Концовки* помещают в конце частей, глав или всей книги. Они, так же как и заставки, могут быть сюжетно-тематическими, орнаментально-декоративными или символическими. Заставки и концовки должны быть выполнены в одном стиле, так как они взаимосвязаны и часто находятся рядом на книжном развороте (рис. 14).



Рис. 14. Иллюстрации-концовки  
(<http://5klass.net/literatura-4-klass/Illjustratsii-k-knigam/015-Zastavka.html> от 18.05.2022)

## Практическое занятие

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### Вопросы для обсуждения

1. Что значит «оригинальная» иллюстрация в книжном издании?
2. Способы расположения иллюстраций в печатном издании.
3. Что такое «фронтиспис»?

### Методические указания по проведению занятия

Занятие начинается с демонстрации различных видов книжных изданий с иллюстрациями. Студентам дается возможность изучить способы и средства выразительности каждого вида книжной иллюстрации на примерах. В ходе занятия рассказывается о видах иллюстраций по способам расположения в книге, показываются примеры верстки книжных иллюстраций.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «Способы подготовки и средства выразительности иллюстраций в книге»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные издания и т. д.);

- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Верстка иллюстраций в книге».

Цель – создать тематическую иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 5–7 вариантов зарисовок иллюстраций для книги;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Провести анализ примеров иллюстрирования книг.
2. Освоить средства выразительности книжных иллюстраций.
3. Создать макет книги на свободную тему:
  - с ручной графикой;
  - с компьютерной графикой.

### **Рекомендуемая литература**

1. Добкин, С. Ф. Оформление книги. Редактору и автору / С. Ф. Добкин. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Книга, 1985. – 208 с.
2. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги : учеб. пособие / Б. М. Кисин. – [Москва] : Гизлегпром, 1946. – 408 с.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

4. Филимонова, А. В. Художественное оформление изданий для детей : учеб. пособие / А. В. Филимонова. — Волгоград : Перемена, 2010. — 61 с. — ISBN 978-5-9935-0219-9.

### **Тема 2.3. Средства выразительности графики в книжной иллюстрации**

*Выразительные средства графики* — контурная линия, штрих, пятно (иногда цветное), фон листа (обычно — белой бумаги), с которым изображение образует контрастное или нюансное соотношение.

*Стилистические средства графики* разнообразны: от беглых, непосредственных, быстро исполненных набросков, этюдов, эскизов до тщательно разработанных композиций — изобразительных, декоративных, шрифтовых.

В зависимости от способа исполнения и возможностей тиражирования графику делят на уникальную и печатную.

*Уникальная графика* — создание произведений в единственном экземпляре (рисунок, акварель, монотипия, аппликация и т. п.). Изображение может быть создано карандашом, углем, тушью, сангиной (красно-коричневым карандашом, изготовленным из особого сорта глины) и другими средствами.

Самостоятельные, отдельные произведения называют *станковой графикой*. Несколько станковых листов, объединенных общей идеей, образуют *графическую серию*.

*Станковое искусство* — это род изобразительных искусств, произведения которых носят самостоятельный характер и не имеют прямого декоративного или утилитарного назначения (эстампы, станковые рисунки). Название происходит от станка (мольберт, печатный станок), на котором создаются многие произведения (рис. 15, 16).

*Рисунок* — изображение, начертание на плоскости, основной вид графики. Выполняется (карандашом, пером, кистью, углём и т. д.) с помощью контурных линий, штрихов, светотеневых пятен в одном или нескольких цветах, преимущественно на бумаге. Главные виды художественного рисунка: станковый эскиз, этюд, зарисовка с натуры и т. д.



Рис. 15. В. Серов. Девочка с персиками  
(<https://www.tretyakovgallery.ru/collection/devochka-s-persikami> от 18.05.2022)



Рис. 16. А. Саврасов. Грачи прилетели  
(<https://www.culture.ru/materials/110552/kartina-v-detalyakh-grachi-prileteli-alekseya-savrasova> 18.05.2022)

В станковом рисунке используется весь спектр графических материалов: «мягкие материалы» (уголь, соус, сангина, разнообразные мелки), краски, наносимые кистью и пером (тушь, чернила, бистр), карандаши, капиллярные и прочие пишущие узлы. В учебном рисунке в настоящее время наиболее употребим графитный карандаш и уголь (рис. 17–19).



Рис. 17. Рисунок карандашом



Рис. 18. Рисунок сангиной



Рис. 19. Рисунок тушью

**Печатная графика** – создание печатных форм, с которых можно получать по несколько оттисков.

В отличие от уникального рисунка печатная графика может существовать во многих экземплярах. Чтобы их получить, используют гравюру – изображение на твердом материале, которое покрывают красками, а потом отпечатывают на бумаге.

**Гравюра** – вид графики, в котором изображение является печатным оттиском рельефного рисунка, нанесённого на доску. Оттиски также называют гравюрами. Гравюра в Европе возникла на рубеже XIV–XV вв.

Существуют разные техники гравюры: ксилография, линогравюра, офорт, литография. С появлением гравюры связано возникновение печатной книги и развитие книжной графики.

В повседневности мы чаще всего сталкиваемся с промышленной графикой. Это почтовые марки, афиши, театральные программки, этикетки, фирменные знаки, рисунки на коробках для тортов и конфет и т. п.

Различают гравюру выпуклую и углубленную. В выпуклой краска покрывает поверхность выпуклого рисунка. Как правило, это гравюра на дереве – ксилография (рис. 20) или на линолеуме – линогравюра (рис. 21). В углублённой (рис. 22) краска заполняет углубления (преимущественно гравюра на металле: акватинта, мягкий лак, офорт, резцовая гравюра, сухая игла и т. д.).

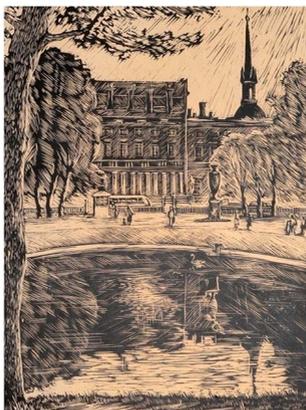


Рис. 20. Ксилография  
([https://minemshop.ru/output/letnij\\_sad\\_ksilografija\\_sssr\\_1968\\_god/](https://minemshop.ru/output/letnij_sad_ksilografija_sssr_1968_god/) от 18.05.2022)



Рис. 21. Линогравюра  
([https://hudognik.net/pictures/21936-Zimnij\\_peyzaj\\_Ivanovka/](https://hudognik.net/pictures/21936-Zimnij_peyzaj_Ivanovka/) от 18.05.2022)

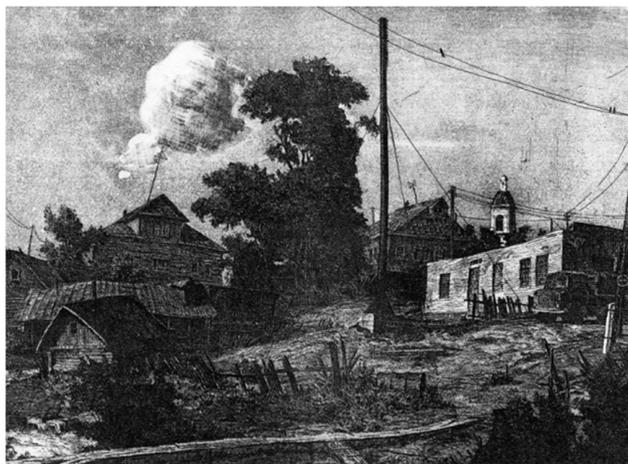


Рис. 22. В. Зорин. Провинция. Офорт  
([https://vzorin.ru/my\\_works/](https://vzorin.ru/my_works/) от 18.05. 2022)

*Линогравюра* – вид графики, в котором изображение является печатным оттиском рельефного рисунка, нанесённого на пластину линолеума гравёром. Линогравюра может быть чёрно-белой и цветной. Для печати цветной линогравюры режут несколько пластин, для каждого цвета – своя пластина (рис. 23).



Рис. 23. Линогравюра  
(<https://zen.yandex.ru/media/id/5d7765fb06cc4600acc0d6c6/chto-takoe-linograviura-5d78cb17e882c300b33ae9b6> от 18.05.2022)

*Литография* (от др.-греч. *litos* – камень + *grapho* – пишу, рисую) – способ плоской печати, при котором печатной формой

служит поверхность камня (известняка). Изображение на литографский камень наносят жирной литографской тушью или литографическим карандашом. Затем камень обрабатывают кислотой. Кислота съедает камень, создавая углубления, оставляя выпуклым рисунок под литографской тушью (рис. 24).



Рис. 24. Литография на известняке  
(<https://iknigi.net/avtor-mariya-romakina/126072-aleksey-grekov-mariya-romakina/read/page-2.html> от 18.05.2022)

*Ксилография* – гравюра на дереве, основная и древнейшая техника гравюры. Различают два основных вида ксилографии: обрезающую или продольную, которая выполняется на доске, выпиленной вдоль слоев дерева, и торцовую, когда печатная форма создается на досках поперечного распила и волокна древесины перпендикулярны поверхности доски (рис. 25).



Рис. 25. Ксилография  
(<http://rahusdv.ru/28112019vistavka> от 18.05.2022)

*Лубок* – вид графики, изображение с подписью, отличающееся простотой и доступностью образов. Первоначально вид народного творчества. Выполняется в технике ксилографии (рис. 26), литографии и дополняется раскраской от руки (рис. 27).



Рис. 26. Лубок в технике ксилографии (<http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z0000068/st001.shtml> от 18.05.2022)



Рис. 27. Лубок в технике литографии (<https://art-dot.ru/lubok/#Материалы-1482> от 18.05.2022)

*Монотипия* – это оттиск краски с любой поверхности на бумагу. Такой оттиск существует в единичном экземпляре, на что указывает приставка «моно». Это нечто среднее между печатной графикой и рисунком (рис. 28–29).



Рис. 28. Монотипия с добавлением графики. Е. Чёрная. Река Ворскла ([https://www.spbgasu.ru/Studentam/Kafedry/Kafedra\\_risunka/Vystavka\\_rabot/Chernaya\\_Elena\\_Aleksandrovna/цук/?device=PC](https://www.spbgasu.ru/Studentam/Kafedry/Kafedra_risunka/Vystavka_rabot/Chernaya_Elena_Aleksandrovna/цук/?device=PC) от 18. 05. 2022)



Рис. 29. Монотипия  
(<https://www.livemaster.ru/item/19377781-kartiny-i-panno-sosudy-monotipiya> от 18.05.2022)

### **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

#### **Вопросы для обсуждения**

1. Основные графические техники, используемые в создании иллюстраций.
2. Гравюра и ее разновидности.

#### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с демонстрации различных видов книжных изданий с иллюстрациями. В ходе занятия рассказывается о методах создания и видах иллюстраций в книге, показываются примеры верстки книжных иллюстраций.

В презентации представляются различные графические техники: история возникновения, процесс создания изображения и примеры использования. В процессе занятия показывается применение графических техник в иллюстрировании. Далее студентам предлагается повторить часть графических приемов самостоятельно.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «Средства выразительности графики в книжной иллюстрации»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные издания и т. д.);

- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента творческого задания;
- изучение приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Графика в книжной иллюстрации».

Цель – создать тематическую иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 5–7 вариантов зарисовок иллюстраций для книги;
- рассказать, почему была выбрана та или иная техника для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Изучить средства выразительности иллюстраций.
2. Создать изображения в различных графических техниках.
3. Выбрать любое литературное произведение и проиллюстрировать его в технике:
  - рисунок (тушь, «мягкий материал», карандаш);
  - линогравюра;
  - монотипия;
  - лубок.

## Рекомендуемая литература

1. Добкин, С. Ф. Оформление книги. Редактору и автору / С. Ф. Добкин. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Книга, 1985. – 208 с.
2. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги : учеб. пособие / Б. М. Кисин. – [Москва] : Гизлегпром, 1946. – 408 с.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.
4. Основы проектной графики : учеб.-метод. пособие / Тольяттинский государственный университет ; сост. В. В. Семенова. – Тольятти : ТГУ, 2008. – 47 с. – URL: [dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/3373/1/Семенова%201-121-08.pdf](https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/3373/1/Семенова%201-121-08.pdf) (дата обращения: 21.08.2022).
5. Прищепа, А. А. Основы композиции : учеб. пособие / А. А. Прищепа. – Ростов-на-Дону : ПИ ЮФУ, 2009. – 96 с.
6. Филимонова, А. В. Художественное оформление изданий для детей : учеб. пособие / А. В. Филимонова. – Волгоград : Перемена, 2010. – 61 с. – ISBN 978-5-9935-0219-9.

## Модуль 3. ФЭШН-ИЛЛЮСТРАЦИЯ

*Фэшн-иллюстрация* (от англ. *fashion* — мода), или модная иллюстрация, — это жанр иллюстрации (графики или живописи), напрямую связанный с модой. Фэшн-иллюстрация используется в гляцевых журналах, изданиях о моде, в рекламе современных брендов, оформлении бутиков и универмагов.

### **Тема 3.1. История и родоначальники фэшн-иллюстрации. Зарождение фэшн-иллюстрации**

История модной иллюстрации насчитывает более 500 лет, её прародителями считаются гравюры, появившиеся в XVI веке. На них изображались представители различных слоев населения в характерных костюмах. Развитие же фэшн-иллюстрации началось чуть больше 100 лет назад.

Художник Джованни Больдини (1842–1931) родился в Италии, работал во Франции, начинал как портретист, но в историю вошел как один из первых модных иллюстраторов. Его техника — быстрые, смелые мазки, асимметрия и изгибы модерна, импрессионистическая манера (рис. 30).

Но самый весомый вклад в развитие фэшн-иллюстрации внес Чарльз Дана Гибсон (1867–1944), американский график. Благодаря его рисункам в историю искусств вошел специальный термин «девушки Гибсона» — это зарисовки юных дам с высокими прическами, выщипанными локонами, особой пластикой и гармоничными пропорциями тела, сделанные пером и чернилами (рис. 31). Графика Гибсона была настолько популярна, что стала уникальным примером, когда иконой стиля были рисованные девушки, а реальные женщины стремились копировать их осанку, причёску, одежду, позы, мимику и жесты. Рисунки Гибсона диктовали стандарт красоты в Америке 1890–1900 годов. Гибсона называют родоначальником практически всех современных стилей фэшн-иллюстрации.



Рис. 30. Иллюстрация Джованни Болдини  
([https://ru.wikipedia.org/wiki/Болдини,\\_Джованни](https://ru.wikipedia.org/wiki/Болдини,_Джованни) от 18.05.2022)



Рис. 31. Иллюстрация Чарльза Даны Гибсона  
(<https://tanjand.livejournal.com/1345198.html> от 18.05.2022)

1909 год — начало так называемой золотой эры в истории фэшн-иллюстрации. Это время, когда фотография ещё не конкурировала с уникальной графикой и рисунки от руки были единственным способом иллюстрирования книг и журналов. Жанр стал использоваться не только как сопровождение к тексту, но и в рекламе. Очередную революцию в фэшн-иллюстрации совершил график Поль Ириб (1883—1935). Новшество в технологии печати позволило

ему использовать яркие локальные цвета в сочетании с графикой – в его творчестве сформировался узнаваемый стиль (рис. 32). Другим знаковым событием в его биографии стало сотрудничество с дизайнером одежды Полем Пуаре, в результате которого впервые в журналах появились изображения женщин в нарядах от известного дизайнера. Если первые рисунки с нарядами были сделаны на белом фоне, то позже появились более усовершенствованные иллюстрации, полностью цветные.

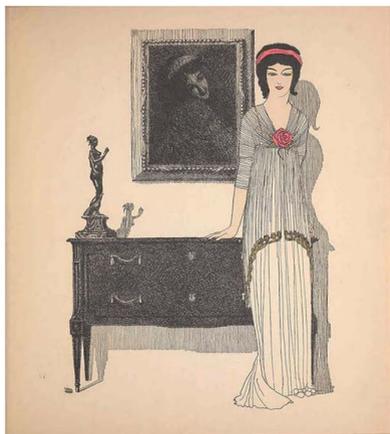


Рис. 32. Иллюстрация Поля Ириба  
(<https://www.liveinternet.ru/users/2384045/post393111259> от 18.05.2022)

Одним из самых видных фэшн-иллюстраторов этих лет считается француз Жорж Лёпап (1887–1971). Он также много сотрудничал с дизайнером Полем Пуаре, рисовал его коллекции для журналов. Его стиль отличают более плоские фигуры женщин и более декоративное решение (рис. 33, 34). Эта манера позволила стать большим мастером обложек: для *Vogue* он сделал более 100 иллюстраций.

Новаторскую технику визуализации предложил американец Коулз Филлипс (1880–1927). Его приём, при котором первым планом или важным субъектом рисунка становится фон, прозвали «исчезнувшие девушки» (рис. 35). Индивидуальности рисунков Филлипса способствовал тот факт, что график жил в Америке и не подвергся влиянию европейского модерна. В 2010-е годы, спустя 100 лет, прием «исчезнувших девушек» снова популярен в фэшн-иллюстрации.



Рис. 33. Иллюстрация Жоржа Лепепа  
(<https://www.liveinternet.ru/users/bo4kameda/post350915749> от 18.05.2022)



Рис. 34. Иллюстрации Жоржа Лепепа для журнала Vogue  
(<https://www.liveinternet.ru/users/bo4kameda/post350915749> от 18.05.2022)



Рис. 35. Иллюстрации Коулза Филлипса  
(<https://www.pinterest.ru/koulikns/cole-phillips-коль-филлипс/> от 18.05.2022)

События первых десятилетий XX века существенно повлияли на моду и на восприятие роли женщины в обществе. В условиях Первой мировой войны были трудоустроены миллионы женщин. Эмансипация дала им больше свободы, они перестали быть только объектом для украшения. Ведущим модным иллюстратором этого времени считают Эрте. Это псевдоним – аббревиатура из инициалов художника Романа Тыртова (1892–1990). Он был родом из Санкт-Петербурга, но жил и работал в Париже под именем «Ромэн де Тиртофф». Его иллюстрации подняли стиль ар-деко на вершину мастерства (рис. 36). Он, так же как Ириб, Барбье, Лепап, работал с модельером Пуаре. Но всемирную известную славу Эрте принес десятилетний контракт с *Harper's Bazaar*, заключенный в 1915 году.



Рис. 36. Иллюстрации Эрте  
 (<https://nevsepic.com.ua/art-i-risovanaya-grafika/12723-roman-de-tirtoff-roman-tyrtov-1892-1990-445-rabot.html> от 18.05.2022)

Еще одна знаковая фигура в развитии фэшн-иллюстрации того времени – Эдуард Бенито (1891–1981). Художник с испанскими корнями увлекался кубизмом и конструктивизмом, это повлияло на стиль Бенито, его знаменитый геометрический подход к модной иллюстрации. Стиль Бенито – это ар-деко в сочетании с модернизмом и рациональным подходом (рис. 37). После переезда в Париж и знакомства с Полем Пуаре Бенито получил работу в издательском доме *Condé Nast* и позже был назначен главным иллюстратором журналов *Vogue* и *Vanity Fair* на последующие 20 лет.



Рис. 37. Иллюстрации Эдуарда Бенито для обложек разных журналов (<https://artdecocollection.com/art-and-statues/sold-items-fashion/eduardo-benito-fashion-portfolio-12-pochoir-hand-colored-plates-called-la-derniere-lettre-persane/> от 18.05.2022)

В американской фэшн-иллюстрации более 35 лет держал пальму первенства Карл Оскар Август Эриксон (1891–1958). Он также известен своим сотрудничеством с *Vogue* и косметикой *Coty*. Его рисунки узнаются по смелой кисти, разнообразию цвета и особому стандарту женской красоты — девушкам с очень тонкими талиями. В модных кругах его звали Эрик, под таким именем он публиковался в журналах (рис. 38).



Рис. 38. Иллюстрации Эрика (Карла Эриксона) (<http://trendyclub.org/moda-i-stil/modnyy-illyustrator-karl-erikson-951.html> от 19.05.2022)

В 30-е годы также вошла в историю модного рисунка американский иллюстратор шведского происхождения Рут Сигрид

Графстром (1905–1986). Её работы в американском *Vogue* начали появляться в 1933 году (рис. 39). Критики считают, что на её технику оказали влияние французские художники фовисты, в особенности Анри Матисс.



Рис. 39. Иллюстрация Рут Сигрид Графстром  
(<http://womanwiki.ru/w/Файл:Grafstrom.jpg> 19.05.2022)

Стиль американских модных иллюстраторов внес нечто новое в жанр после главенства в нём французских мастеров. Помимо обложек журнала *Vogue* работы Эрика и Графстром были в таких изданиях, как *The Delineator*, *Cosmopolitan*, *Woman's Home Companion*.

### **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

#### **Вопросы для обсуждения**

1. Определение понятия «фэшн-иллюстрация».
2. «Золотая эра» в истории фэшн-иллюстрации. Главные имена иллюстраторов, их стиль и подача материала.
3. Иллюстраторы, активно сотрудничавшие с журналом *Vogue*, их методы в создании иллюстраций.

#### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с показа презентации, в которой представлен процесс возникновения фэшн-иллюстрации, иллюстрации

художников, обложки журналов разных эпох. В процессе занятия показывается применение графических техник и приемов изображения моделей в фэшн-иллюстрировании. Далее студентам предлагается самостоятельно повторить стиль изображения некоторых иллюстраторов.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «История фэшн-иллюстрации»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные и журнальные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента выполнения творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «История и родоначальники фэшн-иллюстрации».

Цель – создать тематическую фэшн-иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания.

- показать 5–7 вариантов зарисовок фэшн-иллюстрации;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Проследить историческое развитие жанра фэшн-иллюстрации, проследить использование применения графики в изображении модели.

2. Рассмотреть примеры модного журнального иллюстрирования на разных исторических этапах.

3. Создать фэшн-иллюстрацию, копируя стиль рисунка:

– Джованни Больдини;

– Поля Ириба;

– Коулза Филлипса.

### **Рекомендуемая литература**

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер : уроки визуального стиля / Е. Астахова – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 143, [1] с. – ISBN 978-5-00146-222-4.
2. Кипер, А. Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. – Минск : Попурри, 2017. – 144 с. – ISBN 978-985-15-3142-0.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

### **Тема 3.2. Середина XX века. Конкуренция фэшн-иллюстрации и фотографии**

1939 год стал поворотным для фэшн-иллюстрации: журнал *Vogue* начал заменять графику на фотографии. Выходят фотографические обложки и шутинги, которые больше нравятся потребителям, чем условный рисунок.

Несмотря на угасание интереса журналов к модной иллюстрации, созданной вручную, многие фэшн-иллюстраторы в эти годы находят себе применение в области рекламы. Рене Буше (1905–1963) начинал работу в *Vogue* в 1938 году, но после стал сотрудничать в рекламной иллюстрации с такими марками как Elizabeth Arden, Saks Fifth Avenue и Helena Rubinstein. Его техника отличается яркой графикой и использованием эффекта мокрой кисти (рис. 40). До сих пор приемы Буше копируются художниками по всему миру.



Рис. 40. Иллюстрации Рене Буше для журнала Vogue  
 (<https://www.liveinternet.ru/users/3251944/post288647063/> от 19.05.2022)

Другой знаковой фигурой в иллюстрации 40-х годов называют Рене Грюо (1909–2004). Минималистичные работы Рене Грюо стали одними из лучших рекламных принтов для Christian Dior. Его работы отлично передают настроение, при этом использовано минимальное количество выразительных средств (рис. 41).



Рис. 41. Иллюстрации Рене Грюо  
 (<https://in.pinterest.com/pin/55943220361547416/> от 19.05.2022)

В период 50–60-х годов стоит отметить двух мастеров. Один из них – это Кеннет Пол Блок (1924–2009), работавший в Америке. В это время конкуренцию фэшн-иллюстрации составила не только фотография, но и телереклама. Это потребовало от иллюстраторов особого мастерства и эффектности рисунков. Кеннет Пол Блок рисовал смело, отражал движение женских фигур, никогда не выбирал

статичность (рис. 42). Его работы пастелью напоминали шедевры импрессионистов. Художник сотрудничал с журналами Women's Wear Daily и W Magazine на протяжении почти 40 лет.



Рис. 42. Иллюстрации Кеннета Пола Блока  
(<https://www.pinterest.co.uk/pin/536632111831776625/> от 18.05.2022)

Издания Harper's Bazaar, New York Times, Herald Tribune гордятся сотрудничеством с ещё одним знаковым художником 50–60-х годов – канадцем Ирвином Кростуэйтом (1914–1981). Этот автор привносил в графику живописные приемы.

1960-е годы называют концом эпохи фэшн-иллюстрации как основной формы иллюстрации в глянцевых журналах. Однако эти годы также отмечены всеобщим подъемом в искусстве, поп-музыке, кино и фотографии. Иллюстратором, которая смогла вписаться в тенденции 1960-х годов, стала Кэролайн Смит. Её вдохновляли картины поп-арта, яркие символы и геометричная графика (рис. 43). Работы Смит публиковались в изданиях Harper's Bazaar, Queen, Elle и Cosmopolitan.

Ещё один известный иллюстратор этого периода – Бобби Хиллсон. Она прославилась «быстрыми» зарисовками с модных показов, тогда фотографы ещё не приглашались на шоу (рис. 44). Эта лондонская художница предложила свой собственный стиль иллюстрации, основанный на линейном рисунке, с минимальным использованием цвета. Она сотрудничала с Vogue, The Sunday Times и The Observer.



Рис. 43. Иллюстрации Кэролайн Смит  
(<https://www.artistpartners.com/portfolios/caroline-smith/> от 19.05.2022)



Рис. 44. Иллюстрации Бобби Хиллсон  
(<https://www.pinterest.ru/koulikns/bobby-hillson-бобби-хилсон/> от 19.05.2022)

### Практическое занятие

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### Вопросы для обсуждения

1. Главные приемы иллюстраторов середины XX в. в создании своих произведений.
2. Пересечение фэшн-иллюстрации и других форм искусства.
3. Модные журналы середины XX в., в которых активно применялись иллюстрации в ручной графике.

## Методические указания по проведению занятия

Занятие начинается с показа презентации, в которой представлены знаковые фигуры фэшн-иллюстрации середины XX в., а также их иллюстрации в различных многостраничных изданиях и рекламе. В процессе занятия показывается применение графических техник и приемов изображения моделей в фэшн-иллюстрировании. Далее студентам предлагается самостоятельно повторить элементы стиля изображения некоторых иллюстраторов.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «История фэшн-иллюстрации середины XX века»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные и журнальные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента выполнения творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Фэшн-иллюстрации середины XX в.».

Цель – создать тематическую фэшн-иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 5–7 вариантов зарисовок фэшн-иллюстрации;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

## **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Рассмотреть примеры иллюстрирования в журналах мод на разных исторических этапах.

2. Ознакомиться с методами, стилями и техниками фэшн-иллюстраций.

3. Создать фэшн-иллюстрацию, копируя стиль рисунка:

– Рене Грюо;

– Рене Буше;

– Бобби Хилсон.

### **Рекомендуемая литература**

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер : уроки визуального стиля / Е. Астахова. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 143, [1] с. – ISBN 978-5-00146-222-4.
2. Кипер, А. Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. – Минск : Попурри, 2017. – 144 с. – ISBN 978-985-15-3142-0.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

### **Тема 3.3. Время экспериментов. Конец XX в.**

В 70–80-е гг. на художников оказывает влияние панк-музыка и поп-культура. Один из самых влиятельных иллюстраторов того времени – Антонио Лопес (1943–1987), уроженец Пуэрто-Рико, обучался в Нью-Йорке, а творил в Париже. Он подписывал свои работы просто «Антонио» и под этим именем вошел в историю искусства (рис. 45). В его манере рисунка переплетается стиль комиксов, находки фэшн-иллюстраторов «золотой эры» иллюстрации. Он работал тушью, пером, акварелью, углем и даже включал в иллюстрации снимки, сделанные фотоаппаратом Polaroid. Мастер работал с изданиями *Vogue*, *Harper's Bazaar*, *Elle*, *Interview*, *The New York Times*.



Рис. 45. Иллюстрации Антонио Лопеса  
 (<https://in.pinterest.com/pin/377528381265491041/> от 19.05.2022)

Британский иллюстратор Эрик Стемп (1924–2001) был мастером модной иллюстрации, его экономичный стиль царил на страницах *Vogue* с 1955 по 1963 год. В 70-х ему было почти 50 лет, но он внес свою лепту в историю жанра (рис. 46). Его вдохновляли плакаты 1940-х годов. Он стал известным благодаря рекламным работам для мужских марок, каталога *Simpsons*, а также для журнала *Harper's Bazaar*.



Рис. 46. Иллюстрации Эрика Стемпа  
 ([https://blogchitatel.blogspot.com/2020/02/1950-1970\\_8.html](https://blogchitatel.blogspot.com/2020/02/1950-1970_8.html) от 19.05.2022)

В 80–90-е гг. начинается новый виток фэшн-иллюстрации, возврат к стандартам графики 1920-х годов. В моде гротеск, минимализм; техничность уступает место индивидуальности. В этот период основными законодателями моды в фэшн-иллюстрации являются два автора – Стивен Стипельман и Джордж Ставринос.

Стивен Стипельман – профессор Технологического института моды (FIT, Нью-Йорк) – известен как автор «библии для иллюстраторов». Его работа *Illustrating Fashion: Concept to Creation* («Иллюстрируя моду: от концепции до воплощения») переиздается до сих пор и является популярным учебным пособием для начинающих иллюстраторов. Стиль Стипельмана менялся со временем, он достиг вершин мастерства в графике (рис. 47), которыми и делится на страницах своей книги.

Американский художник Джордж Ставринос (1948–1990) внес в фэшн-иллюстрацию элементы черчения и сложную технику отрисовки карандашом (рис. 48). Его рисунки детально проработаны, практически совершенны. Он прославился работами в рекламе (универмаг *Bergdorf Goodman* в Нью-Йорке), в глянцевах журналах (*The New York City Opera*, *New York Times*, *GQ*, *Cosmopolitan*).



Рис. 47. Иллюстрация Стивена Стипельмана  
(<https://tr.pinterest.com/pin/403564816578717874/> от 19.05.2022)

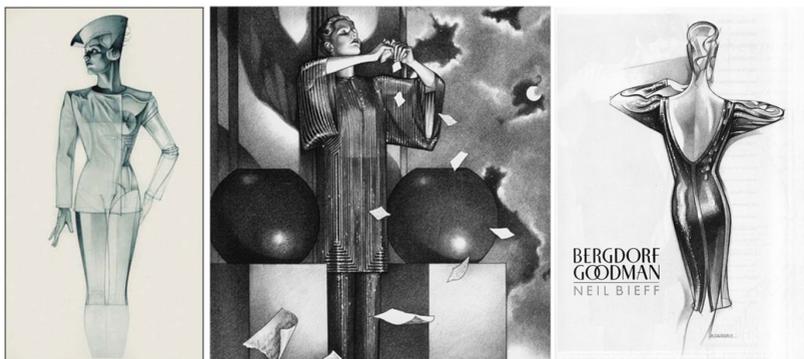


Рис. 48. Иллюстрации Джорджа Ставриноса  
 (<https://visualaids.org/artists/george-stavrinos> от 19.05.2022)

В 2000-х началось новое испытание для фэшн-иллюстрации – появились цифровая фотография и компьютерная графика, но новые технологии только обогатили иллюстрацию. Мастер-новатор фэшн-иллюстрации Дэвид Даунтон (род. в 1959) в 1996 году иллюстрировал модные страницы для Financial Times (рис. 49).

Грэм Раунтвейт (род. в 1970) – мастер, продолжающий традиционный подход в фэшн-иллюстрации. Он применяет в работе компьютерную графику. Его работы использовались в рекламе Levi.



Рис. 49. Иллюстрации Дэвида Даунтона  
 (<https://mylitta.ru/597-david-downton.html> 19.05.2022)

## **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

### **Вопросы для обсуждения**

1. Главные фэшн-иллюстраторы конца XX в.
2. Творческие приемы и графические техники в фэшн-иллюстрации конца XX в.
3. Реклама конца XX века и иллюстрации для нее.

### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с показа презентации работ самых известных дизайнеров фэшн-иллюстрации конца XX века. В процессе занятия демонстрируется применение графических техник и приемов изображения моделей в фэшн-иллюстрировании. Далее студентам предлагается самостоятельно повторить элементы стиля изображения некоторых иллюстраторов.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «История фэшн-иллюстрации конца XX века»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные и журнальные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента выполнения творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Фэшн-иллюстрации конца XX в.».

Цель – создать тематическую фэшн-иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;
- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 5–7 вариантов зарисовок фэшн-иллюстрации;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Проанализировать примеры современных модных иллюстраций.

2. Ознакомиться с методами создания и видами фэшн-иллюстраций.

3. Создать фэшн-иллюстрацию, копируя стиль рисунка:

- Антонио Лопеса;
- Дэвида Даунтона;
- Грэма Раунтвейта.

### **Рекомендуемая литература**

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер : уроки визуального стиля / Е. Астахова. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 143, [1] с. – ISBN 978-5-00146-222-4.
2. Кипер, А. Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. – Минск : Попурри, 2017. – 144 с. – ISBN 978-985-15-3142-0.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

### Тема 3.4. Фэшн-иллюстрация сегодня

В фэшн-иллюстрации используются различные технические приемы: от традиционных акварелей и графики до сложных техник с использованием акрила и принта, а также компьютерной графики (рис. 50).



Рис. 50. Современные фэшн-иллюстрации  
(<https://www.elle.ru/moda/10-fashion-illyustratorov-v-instagram-kotorye-vdohnovyat-kazhduyu-id6797340/> от 20.05.2022)

Мода объединяет в себе многие виды искусства: дизайн, фотографию, кинематограф, графику. Фэшн-иллюстрации становятся для некоторых более интересными, нежели сам объект вдохновения, работы талантливых иллюстраторов оказываются на страницах ведущих журналов мод. Стиль их рисунков может стать основой для рекламной кампании известной марки одежды. Модные дома и бренды используют рисунки современных иллюстраторов для принтов своих новых коллекций.

Опыт, накопленный за всю историю фэшн-иллюстрации, востребован, не существует никаких ограничений, компьютерная графика и кисть уживаются мирно и гармонично, количество талантливых художников растёт с каждым днем.

### **Практическое занятие**

**Форма проведения занятия** – творческое задание.

#### **Вопросы для обсуждения**

1. Какие виды искусства объединяет в себе современная фэшн-иллюстрация?
2. Технические приемы для создания фэшн-иллюстрации.

#### **Методические указания по проведению занятия**

Занятие начинается с презентации, в которой показаны различные техники создания современных фэшн-иллюстраций. Также изучаются различные площадки, где используются иллюстрации, помимо модных журналов. Далее студентам предлагается самостоятельно повторить стили изображения некоторых иллюстраторов.

Творческое задание выполняется в три этапа.

Этап 1. Введение в творческое задание:

- ознакомление с темой «Современная фэшн-иллюстрация»;
- демонстрация материалов (презентация, тематические книжные и журнальные издания и т. д.);
- создание мотивации к выполнению задания: анализ аналогов, разделение аналогов по видам, технике исполнения иллюстраций;
- установление регламента выполнения творческого задания;
- выявление приемов различных видов графики для создания иллюстраций.

Этап 2. Творческое задание на тему «Фэшн-иллюстрации сегодня».

Цель – создать тематическую фэшн-иллюстрацию, используя различные творческие подручные материалы.

Обязанности преподавателя:

- следить за соблюдением регламента выполнения творческого задания;

- задать каждому студенту свой определенный стиль при создании иллюстрации;
- не допустить отклонений от темы творческого задания.

Этап 3. Подведение итогов творческого задания:

- показать 5–7 вариантов зарисовок фэшн-иллюстрации;
- обосновать выбор той или иной техники для создания иллюстрации;
- выбрать 4 варианта иллюстрации для итоговой доработки.

### **Методические указания по выполнению самостоятельной работы студентов**

1. Проанализировать примеры современных модных иллюстраций.

2. Ознакомиться с методами использования современных технологий и материалов для создания фэшн-иллюстраций.

3. Создать ряд тематических иллюстраций:

- витрины магазина модной одежды;
- обложка журнала;
- принт для одежды.

### **Рекомендуемая литература**

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер : уроки визуального стиля / Е. Астахова. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 143, [1] с. – ISBN 978-5-00146-222-4.
2. Кипер, А. Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. – Минск : Попурри, 2017. – 144 с. – ISBN 978-985-15-3142-0.
3. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. – Москва : КоЛибри, 2015. – 298, [1] с. – ISBN 978-5-389-08759-0.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Иллюстрация является яркой и интересной частью графического дизайна, рассказывающей историю через визуальные образы. Знание основных видов иллюстрации имеет существенное значение для проектной деятельности студентов. Иллюстрации, к какому бы виду они не относились, очень разнообразны в плане использования технологий и материалов. Книжные иллюстрации помогают ещё до чтения сориентироваться в содержании книги, привлечь читателей, раскрыть смысл текста, сделать его ясным, наглядным. Также следует помнить, что книга – это сложный объект проектирования, и иллюстрация в ней должна быть сверстана по всем правилам. Это не только художественная, но и большая техническая работа. Графика и иллюстрация неразрывно связаны между собой. В зависимости от выбранного графического способа, который будет использован в создании иллюстрации, мы можем усилить впечатление от изображения или наоборот – сделать иллюстрацию посредственной. Современный дизайнер способен стать тем специалистом, который сможет создать иллюстрацию на любую тематику и под любую задачу.

Именно поэтому данный учебный курс обладает высокой степенью актуальности и значимости для будущего специалиста.

В учебном курсе «Иллюстрации» основной целью является дать базовое понимание проектного подхода к проектированию дизайн-продуктов. Кроме того, данный курс помогает раздвинуть границы узкопрофессионального подхода к профессии дизайнера и научить будущего специалиста работать с теоретическим и практическим материалом. Такой междисциплинарный подход позволит студенту максимально профессионально учитывать различные сферы при проектировании продуктов дизайна.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер : уроки визуального стиля / Е. Астахова. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 143, [1] с. — ISBN 978-5-00146-222-4.
2. Буковецкая, О. А. Плоская печать // Готовим в печать журнал, книгу, буклет, визитку / О. А. Буковецкая. — Москва, 2005. — С. 235–237.
3. Водчиц, С. С. Эстетика пропорций в дизайне : Система книжных пропорций : учеб пособие / С. С. Водчиц. — Москва : Техносфера, 2005. — 415 с. — (Мир дизайна). — ISBN 5-94836-056-3.
4. Желязны, Д. Говори на языке диаграмм : Пособие по визуальным коммуникациям / Д. Желязны ; пер. с англ. А. Мучника, Ю. Корнилович. — 6-е изд. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016. — 292 с. — (Хороший перевод!). — ISBN 978-5-00100-262-8.
5. Кипер, А. Знакомство с инструментами // Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. — Минск, 2017. — С. 116–140.
6. Кипер, А. Изображение одежды на фэшн-иллюстрации // Фэшн-иллюстрация : Вдохновение и приемы / А. Кипер. — Минск, 2017. — С. 50–66.
7. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги : учеб. пособие / Б. М. Кисин. — [Москва] : Гизлегпром, 1946. — 408 с.
8. Лумис, Э. Искусство иллюстрации / Э. Лумис ; пер. с англ. Т. Самсоновой. — Москва : КоЛибри, 2015. — 298, [1] с. — ISBN 978-5-389-08759-0.
9. Морган, М. Буквицы : декоративная каллиграфия : энциклопедия / М. Морган ; пер. с англ. И. Д. Голыбиной. — Москва : АРТ-Родник, 2007. — 256 с. — ISBN 978-5-9561-0211-4.
10. Орехов, Н. Н. Производственная графика / Н. Н. Орехов. — Москва : Высшая школа, 1988. — 191, [2] с. — ISBN 5-06-001363-4.
11. Основы проектной графики : учеб.-метод. пособие / Тольяттинский государственный университет ; сост. В. В. Семенова. — Тольятти : ТГУ, 2008. — 47 с. — Из содерж.: [Разделы] 1–4. — С. 8–22. — URL: [dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/3373/1/Семенова%201-121-08.pdf](https://dspace.tltsu.ru/bitstream/123456789/3373/1/Семенова%201-121-08.pdf) (дата обращения: 21.08.2022).

12. Прищепа, А. А. Основы композиции : учеб. пособие / А. А. Прищепа. – Ростов-на-Дону : ПИ ЮФУ, 2009. – 96 с.
13. Семенова, В. В. Пропедевтика : учеб.-метод. пособие / В. В. Семенова ; Тольяттинский государственный университет. – Тольятти : ТГУ, 2007. – 1 CD-ROM. – Загл. с титул. экрана.
14. Феличи, Д. Типографика: шрифт, верстка, дизайн / Д. Феличи ; пер. с англ. и комментарии С. И. Пономаренко. – 2-е изд. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2021. – 474 с. – ISBN 978-5-9775-0908-4.

## ГЛОССАРИЙ

**Автотипия** — технология преобразования полутоновых изображений в штриховые при помощи оптических растров или специальных компьютерных программ. Применяется для полиграфического воспроизведения полутоновых оригиналов. Размеры растровых элементов выбираются такими, чтобы при визуальном восприятии изображения в нормальных условиях они сливались в сплошной тон.

**Акватинта** — вид гравюры, основанный на протравливании кислотой металлической доски сквозь прилипшую к ней асфальтовую или канифольную пыль.

**Вёрстка** — монтаж полос оригинал-макета из составных элементов: набранного текста, заголовков, таблиц, иллюстраций, украшений и пр. Также результат этого процесса, то есть готовые полосы. Эта операция включает формирование книжных, журнальных или газетных полос определенного формата.

**Виньетка** — композиционно завершенное графическое изображение небольшого размера, носящее орнаментальный, предметный или сюжетно-тематический характер.

**Гравюра** — разновидность графического искусства и полиграфической технологии, основанная на гравировании печатной формы.

**Графика** — это разновидность изобразительного искусства, где изображение создаётся преимущественно с помощью линий, штриховки и пятен, которые рождают тональные нюансы.

**Графическая серия работ** — это серия изображений в графике, объединённых одной темой или идеей.

**Гротеск** в искусстве может относиться к специфической разновидности орнамента, в котором сочетаются изобразительные и декоративные мотивы, имеющие, как правило, причудливый либо фантастический характер.

**Иконки** — элемент графического интерфейса, небольшая картинка, обозначающая приложение, файл, каталог, окно, компонент операционной системы, устройство и т. п. Щелчок мышью или другим указательным устройством ввода на иконке запускает соответствующее действие (происходит запуск приложения, открытие файла и т. д.).

**Импрессионизм** — одно из крупнейших направлений в искусстве последней трети XIX — начала XX века. Основой импрессионистического метода является восприятие и изображение объектов окружающей художника действительности не автономно, а в отношениях к окружающей пространственной и световоздушной среде: рефлексах, бликах, тепло-холодных отношениях света и тени.

**Интерпретация** — толкование, постижение целостного смысла художественного произведения, его идеи, концепции.

**Картографическое произведение** — произведение, главной частью которого является картографическое изображение (карты, атласы или глобусы).

**Линейное изображение** — это любое изображение, состоящее из четких прямых линий или кривых, расположенных на фоне (обычно простом), без градаций тени (темноты) или оттенка (цвета) для представления двумерных или трехмерных объектов.

**Навигационные символы** — набор специальных элементов, дающих возможность пользователям веб-сайта перемещаться между различными страницами ресурса.

**Мягкий лак** — разновидность тоновой гравюры на металле глубокой печати, в которой изображение создаётся не линиями и штрихами, как в штриховом офорте, а плавными тональными переходами. В отдельных случаях оттиски в этой технике напоминают акварель либо рисунок карандашом.

**Модерн** — художественное направление в архитектуре, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве, распространённое в последних десятилетиях XIX — начале XX века. Для этого стиля характерно сочетание художественных и утилитарных функций создаваемых произведений, идея целостности. Выразительным средством был орнамент характерных криволинейных очертаний, изящные линейные плетения, синтез живой природы и геометрии.

**Орнаментально-декоративные иллюстрации** — это составление изображения, где в композиции доминирует ритм, который, в свою очередь, даёт структуру узора.

**Офорт** — разновидность печатной графики, гравюры на металле, основанной на технологии глубокой печати. Позволяет получать оттиски с печатных форм («досок»), на которых производится травление поверхности кислотами.

**Поп-арт** — направление в изобразительном искусстве Западной Европы и США конца 1950—1960-х годов, возникшее как реакция отрицания абстрактного экспрессионизма, поскольку в нем делалась ставка на изображения из массовой культуры, включая рекламу, комиксы, обыденные предметы и новости.

**Принт** — изображение (рисунок или фотография), нанесённое определённым способом на ткань (прямая печать на ткани, термо-трансфер), бумагу или другую поверхность.

**Резцовая гравюра** — старейшая разновидность гравюры на металле (преимущественно на меди). Рисунок наносится на поверхность доски острыми резцами-штихелями, затем по тщательно очищенной поверхности доски прокатывают краску так, чтобы она заполнила бороздки (углубления) рисунка, и с помощью прессы делают оттиск.

**Рекламные баннеры** — графическое изображение рекламного характера. Баннеры размещают для привлечения клиентов, для информирования или для создания позитивного имиджа.

**Символические иллюстрации** — это использование в иллюстрациях письменных знаков, форм, изображений и/или физических объектов, имеющих определенное значение.

**Сториборд** — это «раскадровка» или серия простых рисунков, которая помогает представить рекламный ролик или целый фильм.

**Сухая игла** — техника гравирования на металле, не использующая травление, а основанная на процарапывании остриём твёрдой иглы штрихов на поверхности металлической доски.

**Цинкография** — фотомеханический процесс, предназначенный для изготовления типографских клише и печати с них полутоновых изображений методом высокой печати.

**Штрих** — линия, выполняемая одним движением руки; одно из важнейших изобразительных средств в большинстве видов графики, в отдельных видах живописи (главным образом монументальной и декоративной), в искусстве орнамента и т. д. С помощью штрихов могут быть переданы форма, контур фигур и предметов. Определённая система нанесения штрихов — штриховка (при которой штрихи в восприятии сливаются в сплошное тоновое пятно) — позволяет передать светотеневые градации, достичь впечатления объёмности формы.

**Фактура** – характер поверхности объекта, его рельефность.

**Флеш-анимация** – это создание небольших видео (мультфильмов) из уже готовых изображений или же фрагментов фильмов.

**Фовизм** – художественное направление, которое появилось на рубеже XIX–XX веков во Франции и существовало всего четыре года – с 1904-го по 1908-й. Основной характеристикой этого движения было использование чистого цвета, без примесей, чтобы разграничить, добавить объем, рельеф и перспективу работам.

**Веб-приложение** – это прикладное программное обеспечение, которое работает в веб-браузере, в отличие от программ, которые запускаются локально и изначально в операционной системе (ОС) устройства. Логика веб-приложения распределена между сервером и клиентом, хранение данных осуществляется преимущественно на сервере, обмен информацией происходит по Сети.

## Содержание

ВВЕДЕНИЕ .....	3
Модуль 1. ИЛЛЮСТРАЦИЯ. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ.	
ХАРАКТЕРИСТИКИ И ВИДЫ .....	10
Тема 1.1. Краткая история иллюстрации .....	10
Тема 1.2. Виды современных иллюстраций и их характеристика .....	13
Модуль 2. КНИЖНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ КАК ВИД ГРАФИЧЕСКОГО ИСКУССТВА.	
СРЕДСТВА ВЫРАЗИТЕЛЬНОСТИ В ИЛЛЮСТРАЦИЯХ .....	18
Тема 2.1. Методы отображения и виды иллюстраций .....	18
Тема 2.2. Способы подготовки, средства выразительности и верстка иллюстраций в книге .....	22
Тема 2.3. Средства выразительности графики в книжной иллюстрации .....	30
Модуль 3. ФЭШН-ИЛЛЮСТРАЦИЯ .....	40
Тема 3.1. История и родоначальники фэшн-иллюстрации. Зарождение фэшн-иллюстрации .....	40
Тема 3.2. Середина XX века. Конкуренция фэшн-иллюстрации и фотографии .....	48
Тема 3.3. Время экспериментов. Конец XX в. ....	53
Тема 3.4. Фэшн-иллюстрация сегодня .....	59
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	62
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	63
ГЛОССАРИЙ .....	65

*Учебное издание*

***Сырова Ольга Сергеевна***

**ИЛЛЮСТРАЦИИ**

Учебно-методическое пособие

Редактор *О.И. Елисеева*

Технический редактор *Н.П. Крюкова*

Компьютерная верстка: *Л.В. Сызганцева*

Дизайн обложки: *И.И. Шишкина*

В оформлении обложки использовано  
изображение от freerik на сайте [ru.freerik.com](http://ru.freerik.com)

Подписано в печать 10.07.2025. Формат 60×84/16.

Печать оперативная. Усл. п. л. 4,06.

Тираж 100 экз. Заказ № 1-72-22.

Издательство Тольяттинского государственного университета  
445020, г. Тольятти, ул. Белорусская, 14,  
тел. 8 (8482) 44-91-47, [www.tltsu.ru](http://www.tltsu.ru)