

12+

софья мироедова

ИИ

иллюстрация
от идеи до портфолио



Софья Мироедова

ИИ-иллюстрация: от идеи до портфолио

<https://litres.ru/74257129>

ISBN 9785007057547

Аннотация

Эта книга — методичка о мышлении иллюстратора при работе с нейросетью.

ИИ уже умеет быстро создавать изображения, стилизации, персонажей и варианты сцен. Но именно поэтому особенно важными становятся задача, отбор, вкус, серия, авторская позиция и понимание того, что картинка должна делать. Книга помогает использовать нейросети как новую творческую среду: для поиска идей, проверки визуальных гипотез, выращивания стиля, сборки портфолио и работы над большими проектами.

Содержание

Введение. Путеводитель по интерфейсу? Нет, спасибо	7
Мини-упражнение	10
Глава 1. Что нейросети ускоряют в иллюстрации	12
Способы работы с нейросетью	14
Мини-упражнение	21
Глава 2. Прежде чем геренировать	23
Разбор задачи	26
Конец ознакомительного фрагмента.	28

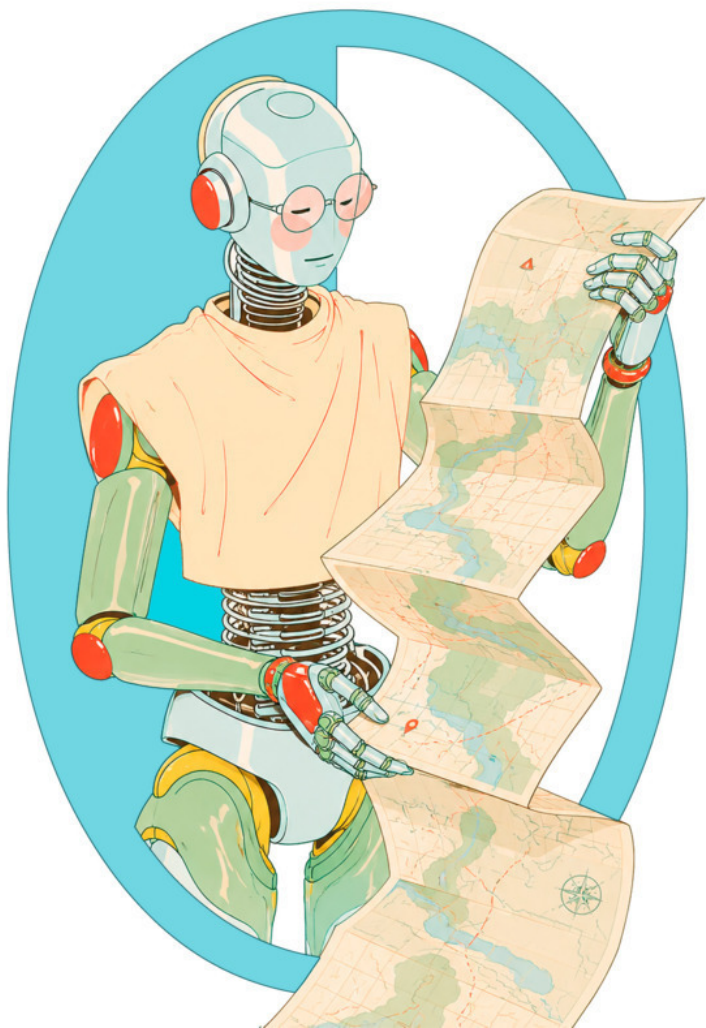
ИИ-иллюстрация: от идеи до портфолио

Софья Мироедова

© Софья Мироедова, 2026

ISBN 978-5-0070-5754-7

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero



Введение. Путеводитель по интерфейсу? Нет, спасибо

Сервисы меняют интерфейсы быстрее, чем методички успевают доехать до читателя. Поэтому я не буду рассказывать об интерфейсах. Кнопки будут переезжать, режимы — получать новые имена, модели — обрастать приставками и версиями. Профессия при этом останется на месте: иллюстратору всё равно нужно понимать задачу, выбирать подход, изобретать героя, собирать серию, видеть слабое и вовремя выбрасывать неубедительное. Если говорить о нейросетях с этой точки, книга проживёт дольше очередного интерфейса. Сегодня это одна кнопка, завтра — блок в редакторе, параметр в строке или отдельный режим в диалоге.

Главный инструмент — не Midjourney, ChatGPT или Photoshop, а мышление автора

Нейросети появились в профессии не как аккуратная новая кисточка в ящике с материалами. Скорее, кто-то внезапно открыл дверь в мастерскую, за которой оказалась ещё одна мастерская, только в сто раз больше, шумнее и с очень разговорчивым ассистентом внутри. Этот ассистент может за минуту предложить десять ракурсов, пять стилизаций, три неудачных лица, одну блестящую композиционную находку и ещё пару визуальных галлюцинаций, о которых его никто

не просил. С ним можно работать. Но к нему не стоит относиться ни как к чуду, ни как к стихийному бедствию.

Профессия иллюстратора начала меняться не вчера. Визуальная культура ускорялась весь двадцатый век, потом разогналась в начале двухтысячных, потом получила соцсети, интерфейсы, мемы, маркетинг, бесконечные ленты, рекламную графику, мобильные игры, визуальные системы для всего на свете. Мы и без нейросетей уже жили в мире, где изображений было больше, чем способности их переваривать. Но с появлением генеративных моделей это ускорение стало почти физическим. Картинок стало не просто много. Они стали появляться без сопротивления материала, без часов отрисовки, без сканера, без грязной банки воды, без усталой руки, без мучительного поиска референса в три часа ночи.

Можно, конечно, надеяться, что однажды все GPU во всём мире торжественно взорвутся, прогресс притормозит, и мы вернёмся в уютную эпоху, где иллюстратор снова будет единственным существом, способным быстро нарисовать аппетитную пиццу для рекламы. Но, боюсь, это не самая рабочая стратегия. (Да и, будем честны, кто в своём уме любил рисовать подобное?) Даже если развитие нейросетей прямо сейчас остановится в текущей точке, эта точка уже изменила визуальную индустрию. Вопрос больше не в том, пользоваться или нет. Вопрос в том, как встроить их в работу так, чтобы они продолжали руку, а не вытесняли мышление.

Когда я впервые увидела Midjourney в 2022 году, там ещё были смазанные лица, аморфные фигуры, странные тела и ощущение, что весь этот праздник происходит во сне слегка перегретого компьютера (о чём, собственно и был мой нейро-комикс «Гипнопедия», который я, к слову, по-прежнему нежно люблю). Мой муж тогда посмотрел на происходящее с выражением: «это ещё что за чепуха?», хотя он программист. А у меня, наоборот, в голове что-то щёлкнуло. Даже в этом сыром, нелепом состоянии было очевидно: найден новый способ производить визуальные гипотезы. Не финальные картинки, не искусство по кнопке, не волшебный ящик с шедеврами, а именно гипотезы. То, что раньше требовало часов поисков, коллажей, эскизов и внутреннего перебора, внезапно стало доступно в формате диалога.

За несколько лет изменилось почти всё: поток клиентов, ожидания арт-директоров, скорость визуального поиска, представление о портфолио, отношение к стилю, к авторству, к самой профессии. Но при этом странным образом не изменилось главное. Иллюстрация всё ещё требует мышления. Просто теперь мышление стало гораздо труднее спрятать за техникой.

Проверьте себя: забыть о пути производства и посмотреть непосредственно на картинку, будет ли она выполнять свою функцию? Целесообразен ли стиль, техника, ракурс, палитра?

Мини-упражнение

Возьмите любой удачный нейрогенеративный результат и опишите его без слова «нейросеть»: какую задачу он решает, за счёт чего, для кого и почему именно так.



Глава 1. Что нейросети ускоряют в иллюстрации

Когда в профессию пришла цифровая графика, она тоже всё ускорила. Photoshop, Procreate, планшеты, отмена действия, слои, сглаживание линии, быстрый подбор цвета — всё это очень сильно изменило производство картинки. Не нужно было разводить краску в баночке, убирать рабочее место, ждать, пока высохнет слой, сканировать, чистить пыль, пересобирать макет после каждой правки. Цифровые инструменты сняли огромный пласт технической тяжести.

Но они не отменяли сам процесс рисования. Линию всё равно нужно было вести, а руку — ставить, форму — строить, пятно — искать, цвет — выбирать. Если у вас дрожали руки, сглаживание в Procreate могло немного поддержать, но оно не придумывало за вас сцену и не предлагало за десять секунд шесть вариантов композиции.

Нейросети ускорили не только производство изображения. Гораздо важнее, что они ускорили проверку идей.

Это принципиальная разница. Когда я работаю с постоянными клиентами — например, с иллюстрациями для «Финансового директора», «Юриста компании» или другими прикладными задачами, где тема может быть сухой, а метафора нужна живая, — я не прошу нейросеть сделать мне

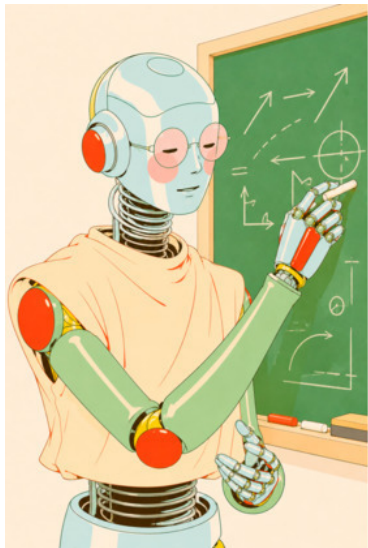
финальную работу. Мне нужно быстро понять, работает ли идея. Один и тот же сюжет можно посмотреть снаружи, с точки зрения героя, с точки зрения наблюдателя, через крупный план, через общий план, через предмет, через пространство. Раньше для этого нужно было искать референсы, набрасывать эскизы, сверять ракурс, объяснять арт-директору, почему предложенная метафора разваливается. Теперь можно гораздо быстрее посмотреть: а если финансовый директор стоит перед мостом к поставщику? А если мы видим этот мост его глазами? А если задача не в мосте, а в препятствии между двумя системами интересов?

Иногда достаточно перемены ракурса, чтобы история стала другой. С одной точки зрения мы видим ситуацию целиком: вот герой, вот поставщик, вот путь между ними, вот общий конфликт. С другой — мы оказываемся почти внутри головы героя и чувствуем, насколько длинным, шатким или рискованным кажется этот путь. Это всё ещё одна и та же задача, но нейросеть позволяет быстро проверить разные оптики, прежде чем тратить время на финальную отрисовку.

Способы работы с нейросетью

Редактирование и доработка изображений

Нейросеть сегодня не только выдаёт картинку. Она умеет вмешиваться в уже существующие: менять деталь, расширять формат, усиливать акцент, двигать пространство под вёрстку, переводить эскиз в вектор, проверять разные версии одного композиционного хода. Для иллюстратора это важно: больше не нужно каждый раз начинать с пустого листа. Можно работать ближе к монтажу — не только создавать, но и переставлять, уточнять, вычищать, возвращать изображению задачу.



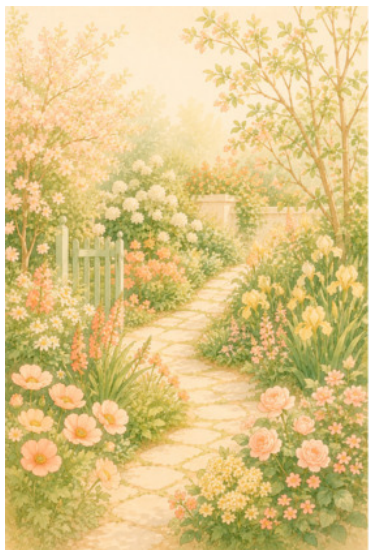
Работа с ракурсом, позой и вариативностью

Нейросеть особенно полезна там, где раньше приходилось долго раскачивать воображение: искать другой ракурс, положение тела, крупность, распределение масс в кадре. Вариативность перестала быть побочным эффектом. Она стала рабочей ценностью: не финальным ответом, а быстрым способом увидеть, где сцена живёт, а где только притворяется живой.



Разработка персонажей

Для иллюстратора персонаж — больше чем просто лицо. Это возраст, пластика, костюм, способ занимать пространство, дистанция до зрителя, мимика, силуэт, повторяемость. Нейросеть здесь работает как машина перебора: быстро показывает, выдерживает ли герой три четверти, профиль, полный рост, движение, группу, дальний план. Но персонажа нельзя отдавать ей целиком. Её нужно заставлять проводить героя через проверки, а не просто просить «нарисовать котика-обормотика».



Быстрые визуальные гипотезы

Одна из самых сильных функций нейросети — быстрый черновик идеи. Не финальная картинка, а материал для отбора, спора и сборки решения. Она позволяет думать изображениями быстро. Не всегда правдиво, не всегда точно, иногда чрезмерно пёстро. Но именно поэтому ей нужен автор, который умеет отказываться от удачной случайности ради работающей системы.



К этому стоит добавить функции, о которых иллюстраторы часто сначала забывают. Нейросеть может помочь распаковать бриф и выделить в нем главное; составить список уточняющих вопросов клиенту; свернуть хаотичный набор референсов в словарь стиля; предложить несколько образных маршрутов вместо одного банального; собрать список сцен для серии; удерживать «библию проекта» — персонажей, палитру, ограничения, тип композиции; подготовить понятное описание концепта для клиента; помочь с названиями серий, подписями работ, короткими аннотациями к портфолио. В промптинге это прямо связано с идеей давать

модели релевантный контекст и примеры, а в Midjourney — с разделением ролей между содержанием, стилем и референсами.

Проверьте себя: используете ли вы нейросеть на этапе мысли, а не только на этапе картинки? Можете ли назвать минимум пять функций, кроме генерации? Разводите ли работу с героем, миром и стилем?

Мини-упражнение

Выберите один собственный проект и отметьте, где нейросеть могла бы помочь: в брифе, идее, сценах, композиции, палитре, серии, коммуникации с клиентом.

Нейросеть уже встроилась почти во все стадии иллюстраторского процесса. Польза начинается там, где она ускоряет мысль, а не отменяет её.



Глава 2. Прежде чем геренировать

Одна из самых частых ошибок — начинать генерацию раньше, чем сформулирована задача. Кажется, что можно просто написать: «Скандинавские мифы, детская книга, красивый стиль» — и дальше уже смотреть, что получится. Но это ещё не задача. Это туман с рогатым шлемом.

Перед генерацией нужно понять, что именно вы делаете. Это разворот или полоса? Там будет много текста или почти не будет? Иллюстрация должна быть плотной и самостоятельной или воздушной, чтобы текст не потерялся? Нужен шмуцтитул, где важно не занимать центр сгиба и оставить воздух под заголовок? Это обложка, где изображение должно работать с расстояния, или внутренний разворот, где читатель может остановиться и рассматривать детали?

Стиль не существует отдельно от формата. Один и тот же визуальный язык может быть прекрасен в постере и совершенно невыносим в комиксе. Плотная живописная стилистика хорошо работает там, где зритель может долго рассматривать изображение. Но если у вас на странице несколько кадров, много событий, персонажи, движение, текст, временной сдвиг, то избыточная живописность начинает мешать. Она не усиливает повествование, а забивает его собой.

У меня был очень показательный опыт с комиксом про Илью Муромца, где по сюжету русский богатырский мир

сталкивался с почти кибернетической нечистой силой. Клиенту очень хотелось Васнецова. Понятное желание: Илья Муромец, былинность, живописная тяжесть, культурный код. Проблема в том, что Васнецов не рисовал кибернетических воинов. И вообще никто из этой коробочки не рисовал армии хромированных существ с современным фантастическим телом. Нейросеть на такой запрос реагировала примерно как человек, которому предложили сварить борщ из деталей от пылесоса. Она честно пыталась, но всё съезжало в стимпанк, а стимпанк был мимо задачи.

Пришлось идти обходным путём: сначала искать убедительный язык для кибернетических врагов через геймдев, концепт-арт, современную фантастическую живопись, а потом уже накладывать на это более славянскую, былинную, васнецовскую интонацию. И всё равно проект оказался тяжёлым. Не потому что нейросеть плохая. А потому что задача была сложная, внутренняя логика стиля конфликтовала с логикой носителя, а визуальная плотность плохо уживалась с комиксной последовательностью.

Это тот случай, когда нейросеть не сокращает путь до одной кнопки, а помогает быстрее увидеть, где именно путь непроходим.

Поэтому до промпта нужно сделать скучную, душную, но необходимую работу: прочитать бриф, уточнить формат, понять аудиторию, посмотреть аналоги, разобрать ограничения, сформулировать критерии успеха. Всё то же самое, что

иллюстратор делал всегда. Просто теперь, если эту работу пропустить, нейросеть не спасёт. Она только добавит тумана.

Разбор задачи

Любой бриф, ТЗ или клиентское ночное сообщение стоит разобрать на составляющие и очистить от шелухи. Иллюстратор часто торопится сесть за рисование и пропускает половину этой работы. Потом приходится расплачиваться: картинка уже есть, а зачем она нужна — всё ещё неясно. Нейросеть хорошо помогает на этом этапе, если просто закинуть в неё бриф и попросить выделить суть.

Как ИИ может разобрать задачу до косточек

Лучший способ ускорения — скормить задачу (бриф, книгу, текст статьи и т.п.) нейросети, и попросить проанализировать его. При работе с романом — описать подходящие сюжеты для внутренних иллюстраций и для обложки, при работе с рекламой — отсеять целевую аудиторию и найти аналоги. Другими словами, сделать первый этап своей работы. Это экономит время, но не останавливает мышление — перед работой всё равно стоит сверить результаты ИИ с исходным текстом — проверить, лежит ли предложенный сюжет в пространстве указанной полосной иллюстрации, смотрят ли домохозяйки «Интерстреллар» по выходным, и сакрален ли зелёный цвет на Ближнем Востоке.

Что должна сделать иллюстрация

Одни изображения объясняют, другие продают, третьи вовлекают, четвертые удерживают атмосферу, пятые держат героя, шестые собирают серию. Если вы не можете зафиксировать эту функцию одним предложением, значит, вы пока не дошли до этапа генерации.

Где будет жить изображение

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.