

О курсе «Рисование аниме». 1-й модуль Арсений Сенчуков

Цель курса: начало обучения рисованию в стиле Аниме.

Программа курса:

День первый

Знакомство со стилем рисования Аниме

- Теория и история создания жанра
- Начало изучения темы «Глаза»

Практическое задание: проговорить и простроить первые три типа глаз персонажа.

Результат занятия: наличие у учеников знаний теоретического обоснования курса, заложение основ построения и понимания анатомии глаза персонажа.

День второй

Прорисовка основных типов глаз персонажа

- Разбор типов глаз по их эмоциональной, гендерной и физиологической составляющей
- Отрисовка материала занятия на бумаге, обсуждение результатов

Практическое задание: нарисовать не менее трех типов глаз за занятие, введение цветового элемента в рисунок.

Результат занятия: наработка навыков прорисовки глаза, тренировка.

День третий

Освоение основных частей лица

- Теоретический материал о составных частях лица аниме
- Разбор пропорций и принципов построения надбровных дуг, линии губ и носа

Практическое задание: научиться отрисовывать бровные дуги, линию губ и нос персонажа.

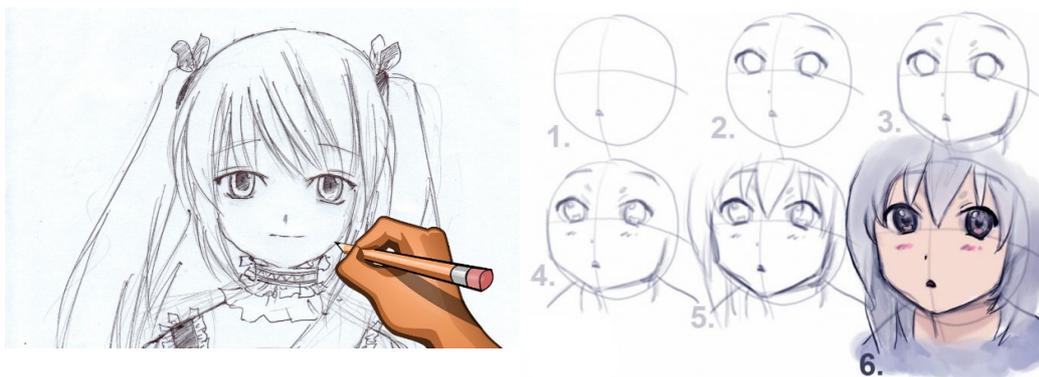
Результат занятия: устойчивые знания и умения по рисованию глаз и наработка навыков по рисованию основных черт лица.

День четвертый

Итоговое занятие

- Введение общих понятий по структуре волос персонажа
- Выбор типа лица персонажа для итоговой работы за 1-й модуль

Практическое задание: нарисовать лицо персонажа с детальной проработкой его черт и общим объемом волосяной массы с введением цвета.



О курсе «Рисование аниме». 2-й модуль Арсений Сенчуков

Цель курса: продолжение обучения рисованию в стиле Аниме.

Программа курса:

День первый

Рисование лица персонажа

- Подробный анализ строения лица, проработки волос и аксессуаров персонажа
- Изучение зависимостей черт лица от эмоционального состояния персонажа

Практическое задание: прорисовать лицо персонажа средней степени проработки в трех эмоциональных состояниях.

Результат занятия: приобретение учеником знания анатомии, лица персонажа, умение применения на практике полученных навыков.

День второй

Урок об общих пропорциях тела персонажа

- Построение функциональной схемы строения тела персонажа
- Ее адаптация под физиологические особенности тела персонажа

Практическое задание: нарисовать не менее трех типов фигур с разными возрастными и физиологическими характеристиками.

Результат занятия: наработка навыков прорисовки тела, тренировка.

День третий

Урок о строении кистей рук и ступней ног

- Теоретический материал о строении рук и ног персонажа
- Разбор пропорций и принципов построения кистей рук, ступней ног

Практическое задание: научиться строить и прорисовывать детально кисти рук и ступни ног как отдельно, так и в контексте тела.

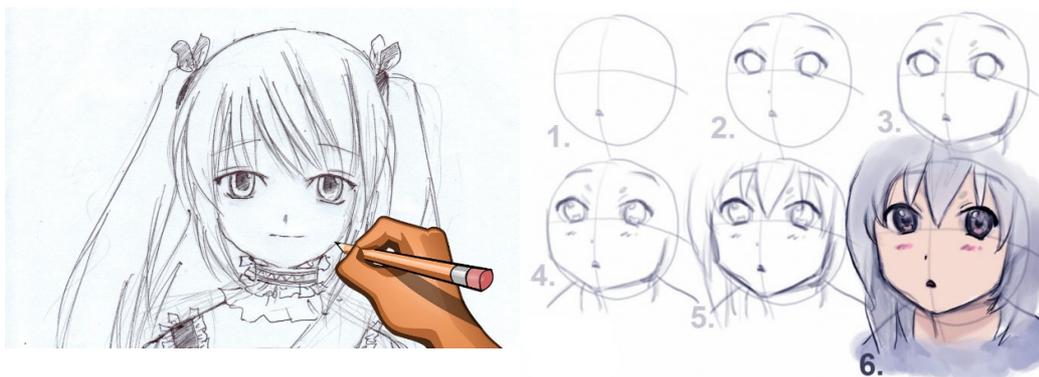
Результат занятия: умение рисования тела с подробной проработкой всех его составных частей.

День четвертый

Итоговое занятие

- Рисунок персонажа во весь рост
- Подробная проработка лица, волос, рук, ног

Практическое задание: подробная прорисовка персонажа с проработанными элементами волос, аксессуаров, чертами лица и кистями рук и ступней.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Рисование аниме». 3-й модуль Арсений Сенчуков

Цель курса: продолжение обучения рисованию в стиле Аниме.

Программа курса:

День первый

Рисование персонажа в различных позах

- Подробный анализ изменения пропорций персонажа в зависимости от позы
- Изучение особенностей изменения ракурса головы и общей динамики туловища

Практическое задание: прорисовать персонажа в разных позах не менее трех эскизов.

Результат занятия: приобретение учеником знания анатомии, тела персонажа, умение применения на практике полученных навыков.

День второй

Урок о создании образа персонажа при помощи одежды и обуви

- Изучение теории о понятии моды в аниме, основных тенденций и принципов отрисовки одежды
- Ее адаптация под тело персонажа, придумывание разных образов для ситуации

Практическое задание: нарисовать не менее трех типов одежды с разными аксессуарами и колористическим решением.

Результат занятия: наработка навыков прорисовки одежды, тренировка.

День третий

Разработка собственного персонажа и вписывание его в ситуацию

- Разработка индивидуального образа персонажа
- Рисование скетчей и разбор понятия ситуации (интерьера) в аниме

Практическое задание: нарисовать скетчи своего будущего персонажа и вписать его в разработанную ситуацию

Результат занятия: умение рисования персонажа в условиях ситуации

День четвертый

Итоговое занятие

- Создание манги из четырех картинок, с собственным персонажем
- Подробная проработка лица, волос, рук, ног, одежды, интерьера, и сюжета

Практическое задание: нарисовать мангу с участием собственного персонажа с подробно проработанными элементами и введением цвета.

