

Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



О курсе «Рисование аниме». 1-й модуль Шабетник Мария

Цель курса: начало обучения рисованию в стиле Аниме.

Программа курса:

День первый

Знакомство со стилем рисования Аниме

- Теория и история создания жанра
- Начало изучения построения головы

Практическое задание: проговорить и построить голову персонажа.

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

День второй

Прорисовка основных положений головы в разных ракурсах

- Разбор положений головы и особенности перспективного построения
- Отрисовка материала занятия на бумаге, обсуждение результатов

Практическое задание: нарисовать не менее четырех положений головы: вид сверху, вид снизу, три четверти справа, три четверти слева.

Результат занятия: наработка навыков прорисовки головы, тренировка.

День третий

Освоение основных эмоций персонажа

- Теоретический материал о эмоциях лиц аниме
- Разбор пропорций и принципов построения надбровных дуг, линии губ и носа

Практическое задание: научиться отрисовывать бровные дуги, линию губ и нос персонажа в разных эмоциональных состояниях

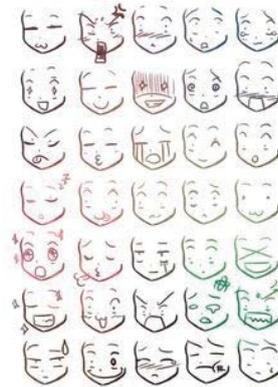
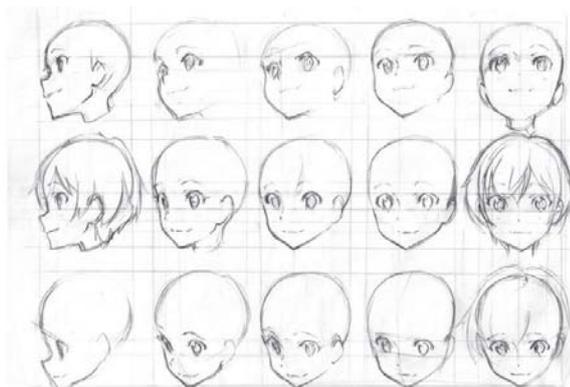
Результат занятия: устойчивые знания и умения по рисованию головы и наработка навыков по рисованию основных черт лица.

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.



Программа Вашего обучения

CODDY

Школа программирования для детей CODDY



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

Цель курса: продолжение обучения рисованию в стиле Аниме.

Программа курса:

День первый

Рисование тела персонажа

- Подробный анализ строения тела, понятие пропорций и размера
- Изучение анатомии персонажа

Практическое задание: прорисовать тело персонажа в правильных пропорциях

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

День второй

Урок о различных позах персонажа

- Построение персонажа в различных позах
- Адаптация под физиологические особенности тела персонажа

Практическое задание: нарисовать не менее трех типов фигур в различных позах

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.

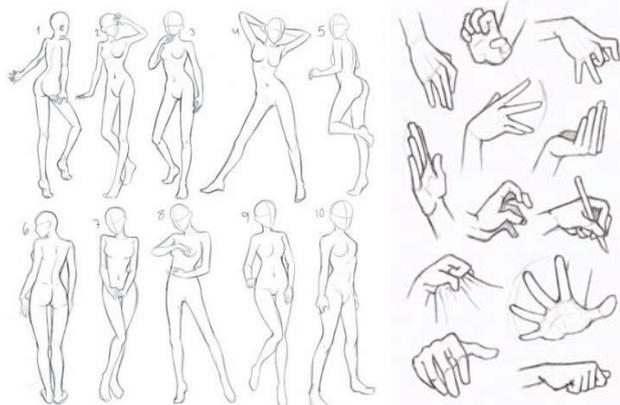
Результат занятия: умение рисования тела с подробной проработкой всех его составных частей.

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

Основы композиции

- Подробный рассказ о видах композиции
- Изучение особенностей каждого вида, разбор на примерах

Практическое задание: эскизно прорисовать персонажа в разных композиционных вариантах

Результат занятия: приобретение учеником знания композиции, понимания ее, применение на практике

День второй

Урок о создании сюжета по основам композиции

- Изучение различных сюжетных изображений и их анализ
- Адаптация персонажа под сюжетные реалии

Практическое задание: нарисовать не менее трех эскизных сюжетов для будущего арта

Результат занятия: наработка навыков сюжетного рисунка

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
- Детальная проработка каждого сюжета

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

