

CURSO	:	MANGA Y ANIME
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Este curso se desarrollo en aula/taller, debes tener un block de dibujo, lápices y borrador.

SUMILLA

El dibujo de Manga y Anime posee un lugar muy privilegiado en el mundo cultural y artístico, ya que muchos de los íconos que actualmente conocemos a través del cine, la televisión o incluso los videojuegos han nacido de las páginas de alguna historieta. ¿Quién no conoce a Superman, Astroboy, Spider-Man o Goku? Sea como los hayas conocido, ellos vieron sus orígenes en las páginas de alguna historieta.

Sin embargo, el desarrollo de un manga o comic no es algo que se tome a la ligera, teniendo en cuenta que en países como el Japón, Estados Unidos, España, Korea entre otros; es una industria altamente desarrollada y rentable. Es por eso que, para llegar a ser un dibujante de calidad, es necesario aprender y a dominar una técnica y diferentes herramientas que nos permitirán crear nuestros propios personajes, aventuras y hasta nuestros propios universos.

SES	CONTENIDO
1	Diseño de ojos, rostros en vista frontal y 3/4 Rostros vista perfil, picado y contrapicado
2	Expresiones faciales Diseño de tipos de cabello
3	Perfil psicológico de personajes principal Tipos de viñetas, ángulos de cámara y planos de encuadre Elementos de diagramación y uso de referencias fotográficos
4	Presentación de “Roughs” (Versión rápidas de armado de páginas)
5	Diseño de página de Manga a nivel Sketch/ Boceto Aplicación de “Sangrado de página”, “Focus lines”, “speed lines”, Onomatopeyas, efecto “Beta”, “Crosshatch”, Rotulación.
6	Diseño de cuerpo entero masculino, 3/4, frontal, perfil y posterior Diseño de cuerpo entero femenino, 3/4, frontal, perfil y posterior
7	Diseño de manos y pies. Interacción entre ellos y el cuerpo completo.
8	Foreshortening o Escorzo (Dibujar personajes en perspectiva), movimientos corporales.
9	Entintado con estilógrafos, plumillas y pinceles
10	Efecto “Tsuya Beta” (Brillo de cabello)
11	Perspectiva de escenarios con uno, dos y tres puntos de fuga (I)

11	Perspectiva de escenarios con uno, dos y tres puntos de fuga (II)
13	Diseño de prendas de vestir
14	“Settei” (Hoja modelo) de Cast de personajes principales
15	Aplicación de grises con tinta china, aplicación de color
16	Ejercicio de creatividad en base a Inktober. Presentación proyecto manga

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Tel: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe