

| | | |
|------------------------|---|---|
| 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

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe