



# ХҮҮХЭЛДЭЙН КИНО

АХЛАХ АНГИЙН СУРАЛЦАГЧИД БҮТЭЭХ ХӨТӨЛБӨР

БАГШ: Э.ГАНСҮХ

## АГУУЛГА

- Дүрийн хар зураг батлах
- Дүрийн өнгө сайжруулах батлах
- Төсөлт зохиолын гол ба туслах дүр боловсруулах
- Дүрийн хөдөлгөөн хийхэд бэлдэн үндсэн зураасаар тэмдэглэх
- Орчин интерьер, экстерьер
- Эволюц ургамал, амьтны анатоми
- Медиа дизайн  
/богино хэмжээний хүүхэлдэй кино/ төсөл хамгаалалт
- Төсөлт ажлын бичвэрийн стандарт

# ШУТИС-ИЙН АХЛАХ СУРГУУЛИЙН СУРАЛЦАГЧДААР БОГИНО ХЭМЖЭЭНИЙ ХҮҮХЭЛДЭЙН КИНО ХИЙХ ЯВЦАД НЬ СУРГАХ НЭГДМЭЛ ХИЧЭЭЛИЙН СУРГАЛТЫН ХӨТӨЛБӨР

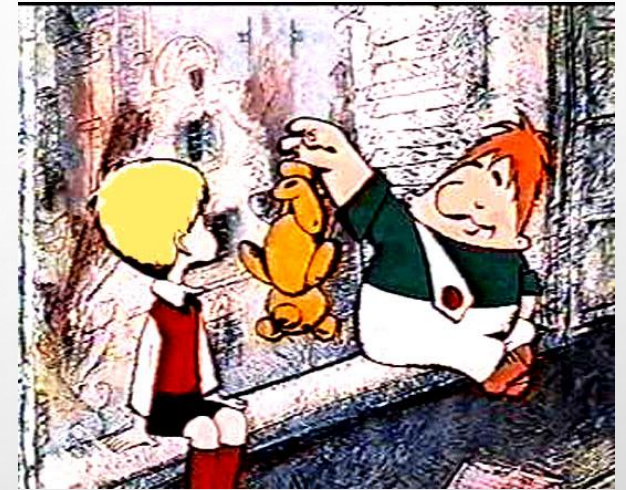
**ЗОРИЛГО:** СУРАГЧ НЬ ХХI ЗУУНЫ БОЛОВСРОЛЫН ВИЗУАЛ ЕРТӨНЦИЙН МЭДЭЭЛЭЛД НЭГДМЭЛ ХӨТӨЛБӨРТ ХИЧЭЭЛҮҮДИЙГ СУДАЛНА. ХҮМҮҮНЛЭГ ИРГЭНИЙ АРДЧИЛСАН НИЙГЭМД БИЕ ДААН СУРАЛЦАХ, БАГААР АЖИЛЛАХАД ЦОГЦ НЭГДМЭЛ ХӨТӨЛБӨРИЙГ ГҮНЗГИЙРҮҮЛЭН СУДЛАХ ЦААШИД АЖИЛЛАЖ, АМЬДАРЧ, АЖ ТӨРӨХӨД ЭЛИТ ИРГЭН БОЛОХОД ЗАЛУУ ҮЕИЙНХЭНД ЦОГЦ ЧАДАМЖИЙГ ТӨЛӨВШҮҮЛЭХЭД ОРШИНО.

**ЗОРИЛТ:** СУРАГЧ ӨӨРИЙГӨӨ БОЛОН БАГ ХАМТ ОЛНОО УДИРДАН БАГААР АЖИЛЛАХ МЭДЭЭЛЛЭЭ БОЛОВСРУУЛЖ ЧАДВАРАА ХӨГЖҮҮЛЭХИЙН ТУЛД УХАМСАРТАЙГААР БҮТЭЭЛЧ ҮЙЛ АЖИЛЛАГААГ ДЭМЖИХ, ДУР СОНИРХОЛТОЙ БОЛГОХ.

ХАР ЗУРАГ, УРАН ЗУРГИЙН ХИЧЭЭЛ ДЭЭР ЗУРСАН ХҮНИЙ БИЕИЙН АНАТОМИЙН БҮТЭЦ, ХАРЬЦАА, ХЭЛБЭР ДҮРСИЙН ХАРИЛЦАН ЗОХИЦОХ БАЙДАЛ ХЭРЭГЦЭЭ ШААРДЛАГЫГ ХАНГАХЫН ТУЛД ГУРВАН ХЭМЖЭЭСТ УРЛАГ (THE ART OF THE THIRD DIMENSION), БҮТЭЭЛИЙН АГУУЛГА, ХЭВ МАЯГ ГАРГАН ДҮРСЛЭХ (CONTENT AND STYLE) БОЛОВСРУУЛАХ ЧАДВАРЫГ ЭЗЭМШИХ НЬ ЗАЙЛШГҮЙ ШААРДАГДАНА. ХҮН ЗУРАХ МЭДЛЭГ ЧАДВАРАА ЗОХИОМЖИЙН ҮНДЭС ХИЧЭЭЛТЭЙ УЯЛДУУЛАН СУРАГЧ НЬ ӨӨРИЙН БҮТЭЭЛИЙГ БҮТЭЭХ БИЕ ДААН АЖИЛЛАХ ЦОГЦ ЧАДАМЖИЙГ АРХИТЕКТУР, ДИЗАЙН, ДҮРСЛЭХ УРЛАГИЙН БОЛОВСРОЛЫГ ОНОЛЫН СУУРЬ МЭДЛЭГТЭЙ, АСУУДЛЫГ ДЭВШҮҮЛЭН ШИЙДВЭРЛЭХ ЧАДВАРТАЙ, ТЕХНИК СЭТГЭЛГЭЭ, ГОО ЗҮЙН МЭДРЭМЖ, БҮТЭЭЛЧ ХАНДЛАГАТАЙ, ОРЧИН ҮЕИЙН ОЛОН ТАЛТ ХАРИЛЦАА, ҮНДЭСНИЙ БОЛОН ОЮУНЫ СОЁЛОО ДЭЭДЭЛДЭГ, БИЕ ДААН, БҮТЭЭЛЧЭЭР СУРАЛЦАХ ЧАДВАРЫГ ЭЗЭМШҮҮЛНЭ

# БОГИНО ХЭМЖЭЭНИЙ ХҮҮХЭЛДЭЙН КИНО ХИЙХ СУРГАЛТЫГ ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ НЭГЖ ХИЧЭЭЛ

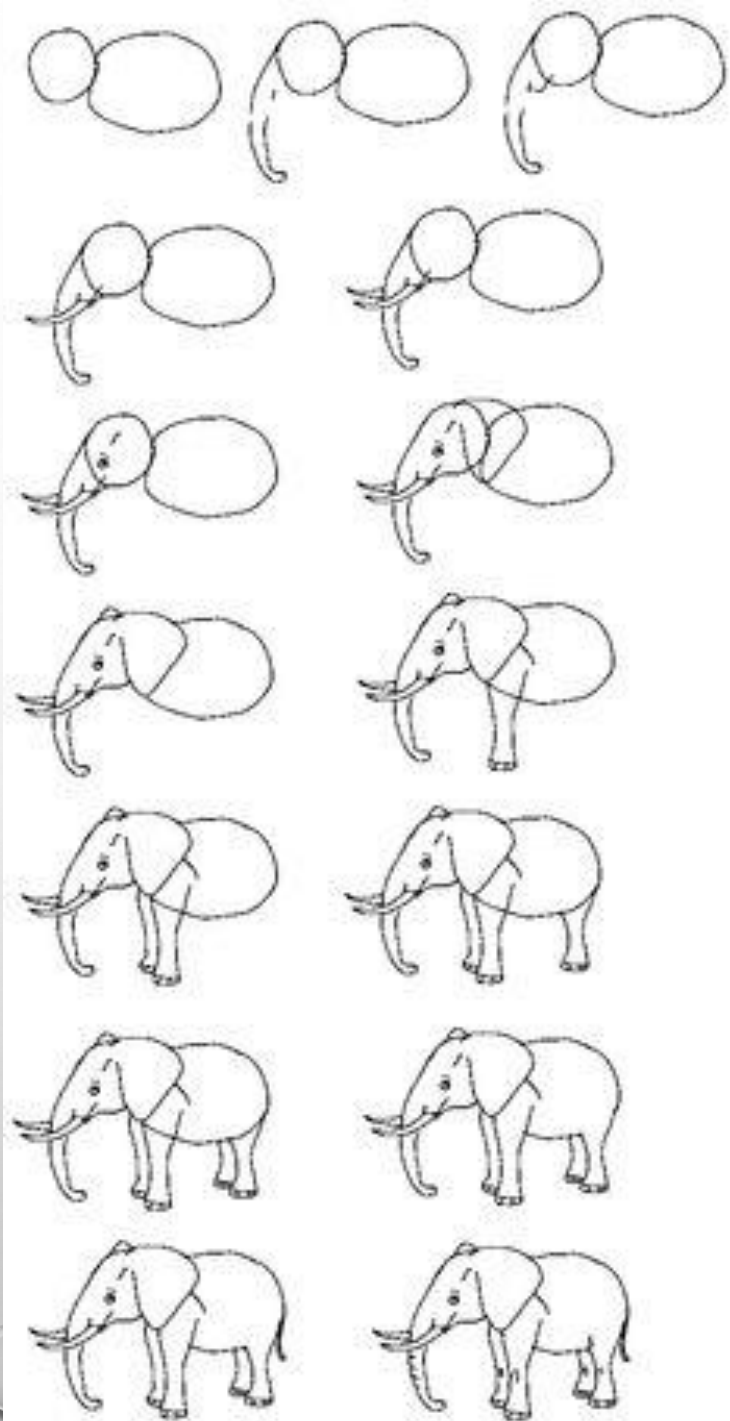
- МЕДИА ДИЗАЙН (ДҮР БҮТЭЭХ)
- ХАР ЗУРАГ
- УРАН ЗУРАГ
- ЗОХИОМЖИЙН ҮНДЭС
- ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГИ
- БИОЛОГИ
- МЭДЭЭЛЛИЙН ТЕХНОЛОГИ
- НИЙГМИЙН УХААН





## МЕДИА ДИЗАЙН (ДУР)

- Хар зураг
- Таталбар зураг
- Эскиз зураг

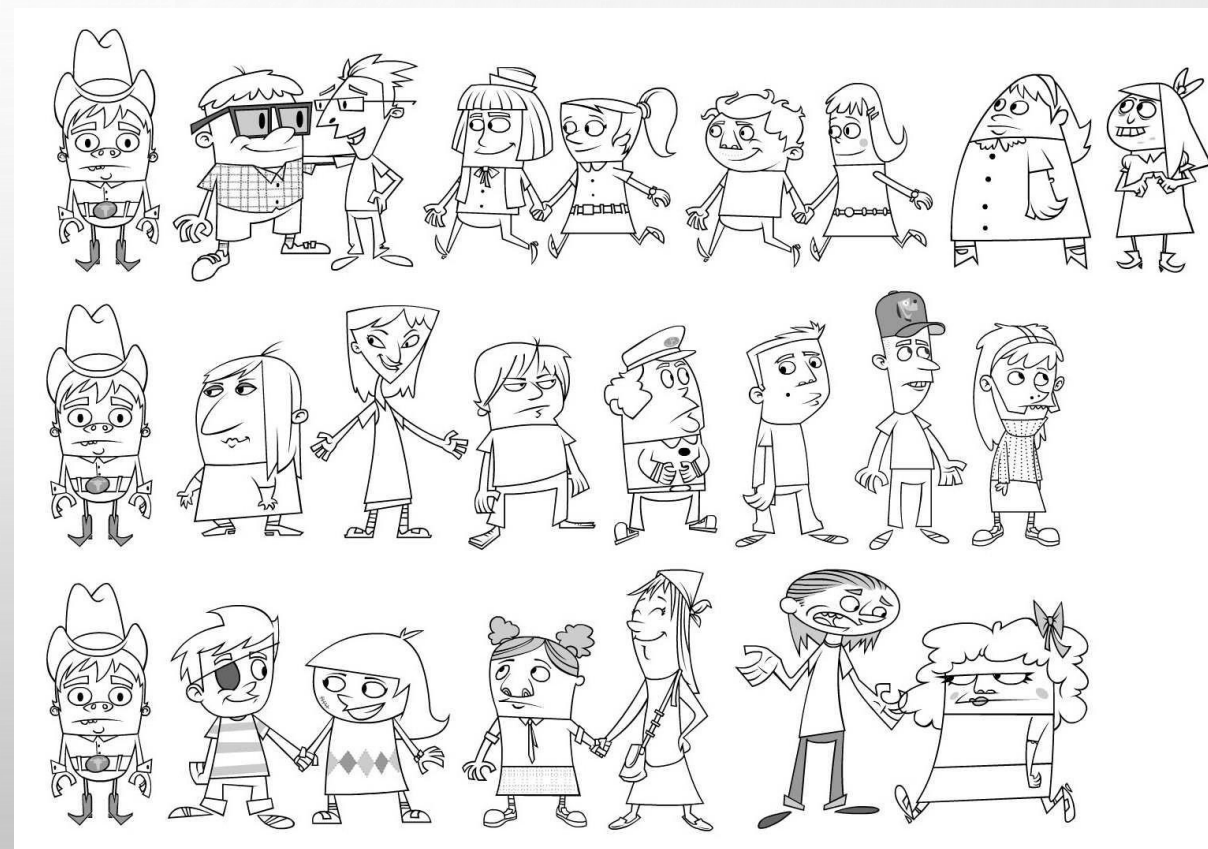
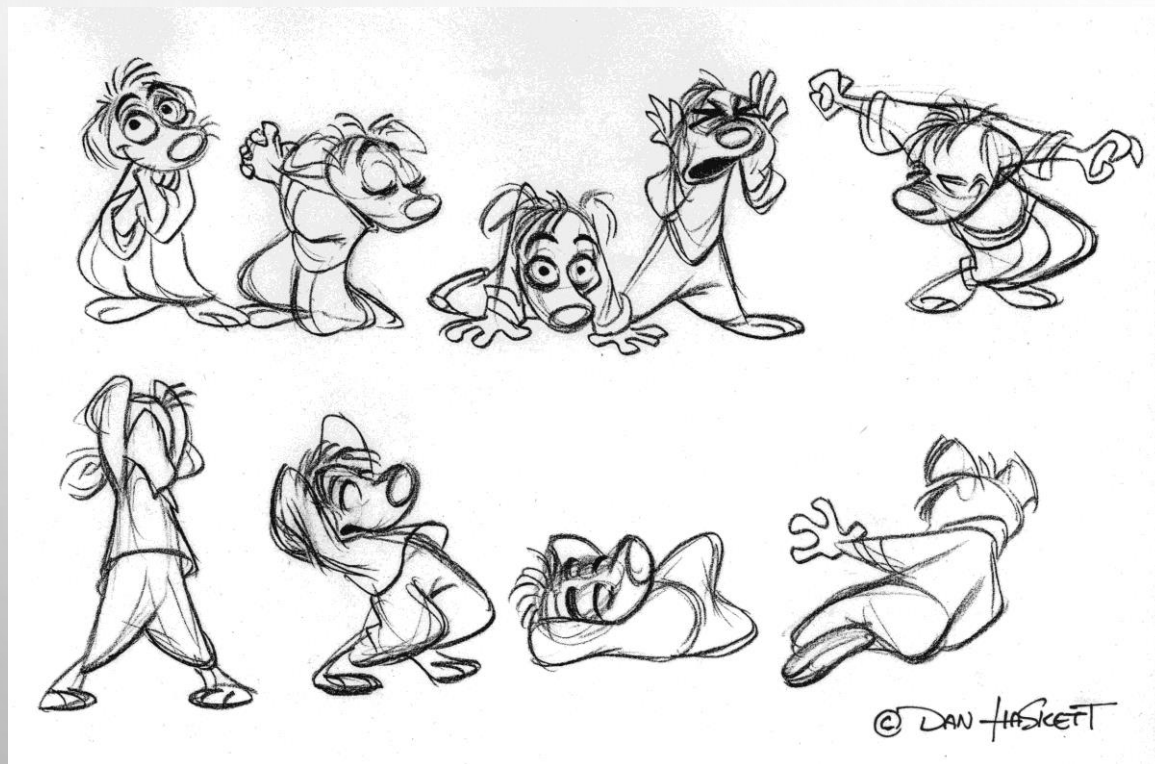


# ЭСКИЗ ЗУРАГ



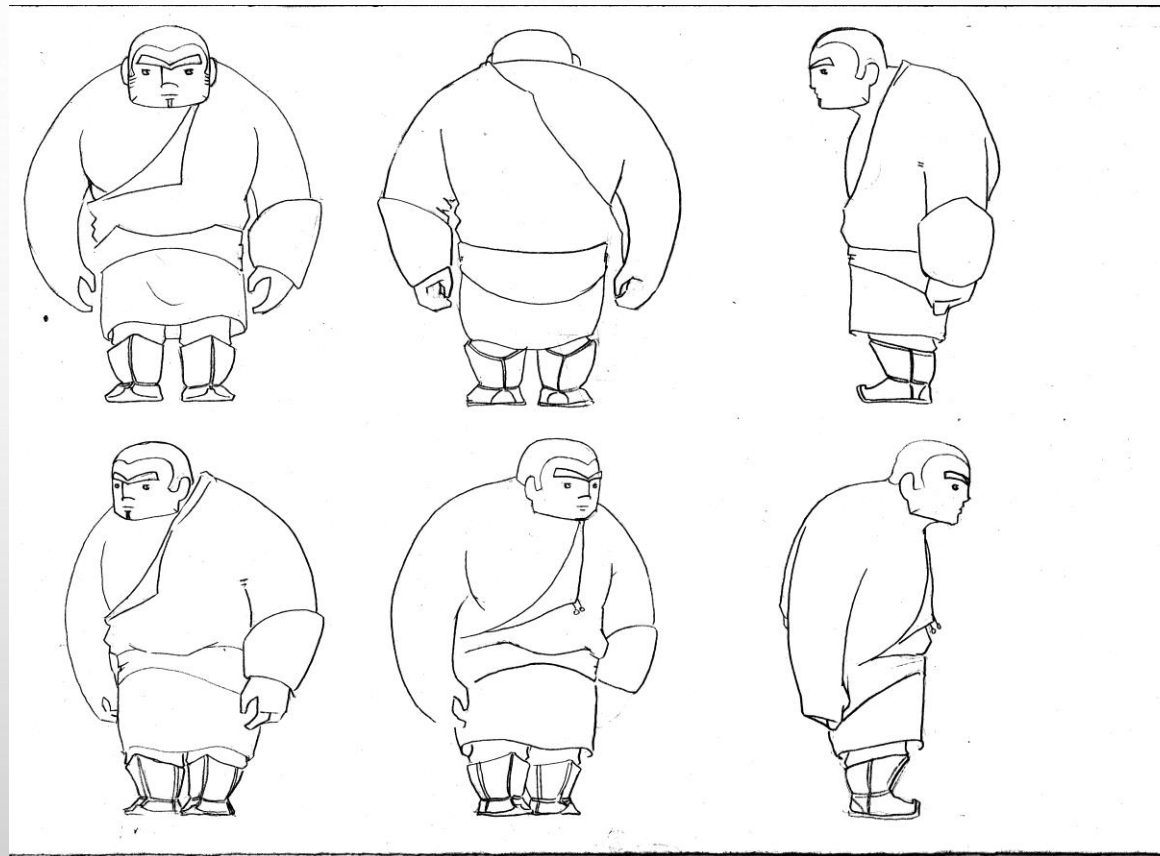
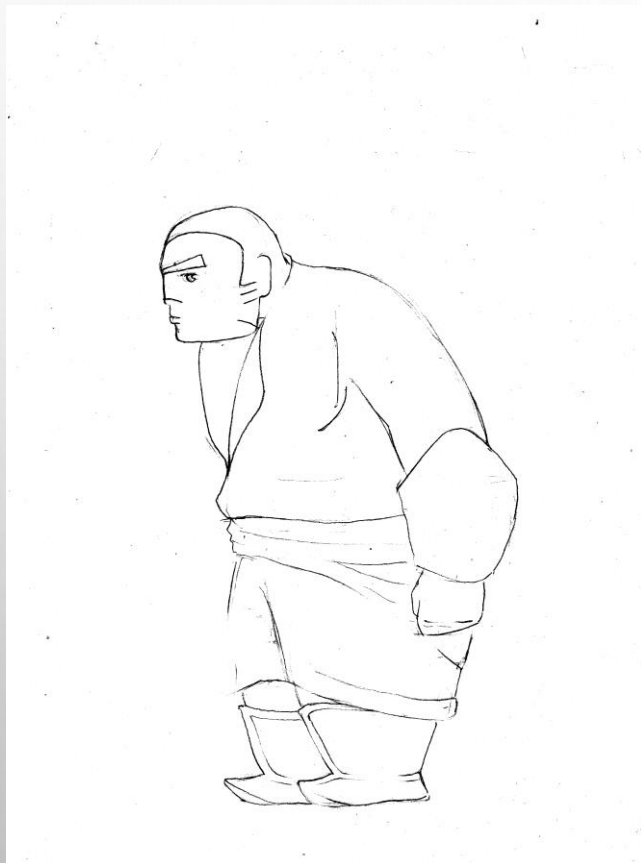


# МЕДИА ДИЗАЙН (ДҮР БҮТЭЭХ)



# МЕДИА ДИЗАЙН (ДҮР БҮТЭЭХ, БОГИНО ХЭМЖЭЭНИЙ МЕДИА ХИЙХ)

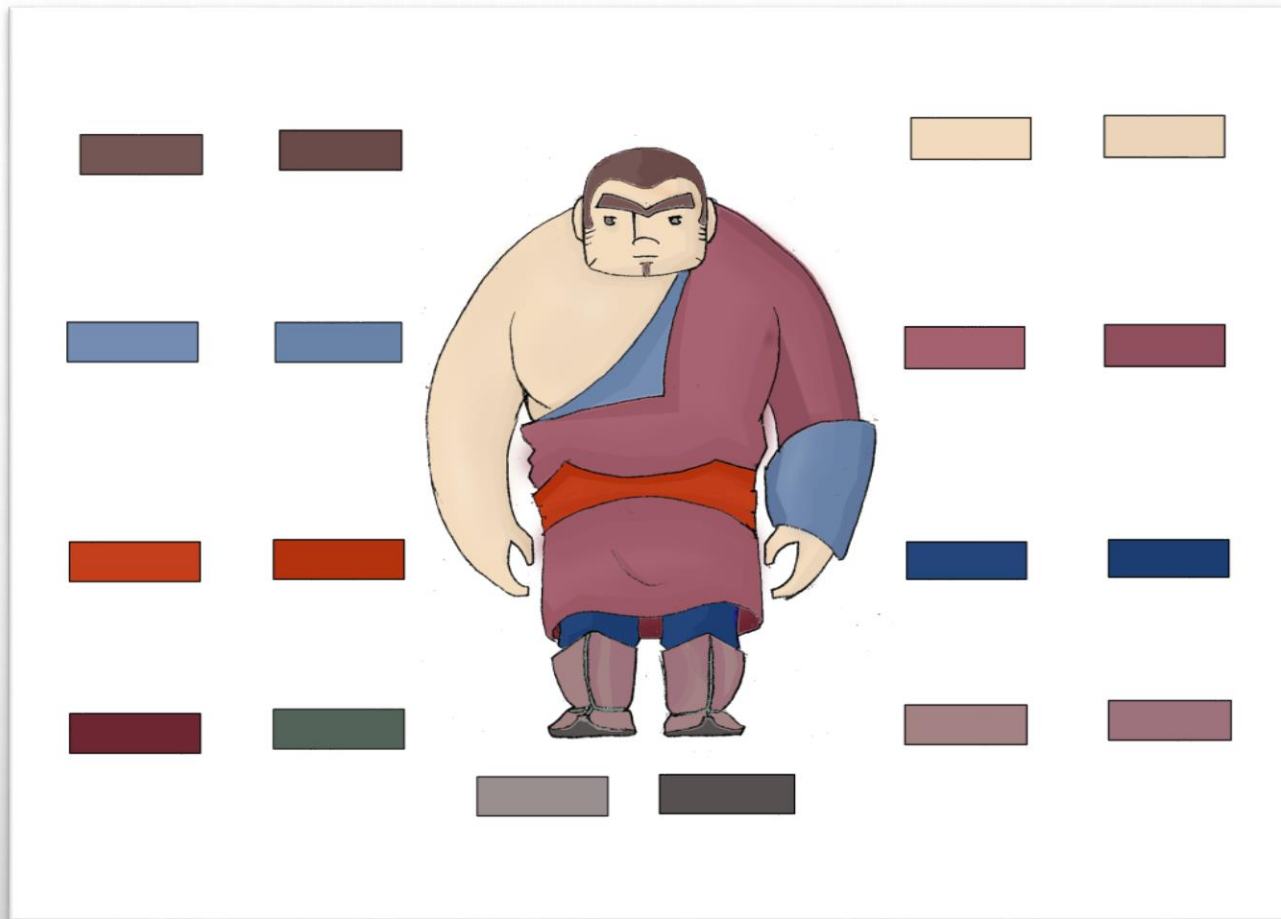
Хар зураг+Уран зураг+Зохиомжийн үндэс+Дизайн Мэдээллийн технологи+Нийгмийн ухаан





# МЕДИА ДИЗАЙН (ДҮРИЙН ӨНГӨ БҮТЭЭХ)

Өнгө батлуулах  
Өнгө кодлох



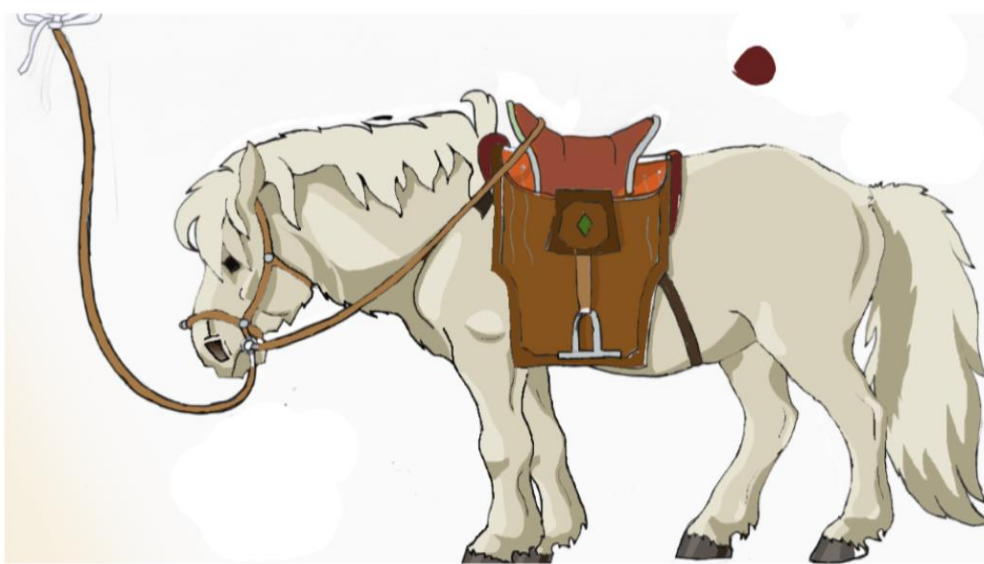
О.Сундуй

# Хүүхэлдэйн чинээ ээж

/орчин үеийн үлгэр/



2009 он







DRAGON BALL



# ХҮҮХЭЛДЭЙН КИНОНЫ ДҮРИЙН ЗАН АРАНШИН ЗУРАХ

**ДИЗАЙНЫ ДҮР НЬ ШИНЭЛЭГ ҮЗЭЛ САНААГ ДЭВШҮҮЛСЭН ХЭРЭГЖҮҮЛЖ БОЛОХУЙЦ ШИЙДЭЛТЭЙ БАЙХ.**

- Дизайн гэдэг нь хэрэглэгчийн хэрэглээний, сэтгэлгээ болон гоо зүйн бүхий л хэрэгцээ шаардлагыг хангасан хэлбэрийг эдлэхүүн, хувцас, интерьер болон визуаль коммуникацид өгч чадах дизайнерайн **зорилго, санаачилгатай үйл ажиллагаа**
- Дизайн бол хүрээлэн буй орчны асуудалд дүн шинжилгээ хийснээр үр дүнтэй, хэрэгцээтэй шийдэлд хүрч өөрчлөлт шинэчлэл хийх **Системтэй үйл ажиллагаа**
- Дизайн бол бидний өдөр тутмын амьдралд шинээр гарч буй технологийн давуу талын үндэслэл бөгөөд эдлэхүүн, хувцас, орон зай болон мэдээллийн системд тохирсон визуаль хэлбэрийг бий болгон зохиох дадлага эзэмшсэн дизайнерайн **бүтээлч үйл ажиллагаа**

# ДҮРИЙН ШИЙДЭЛ /CHARACTER DESIGN/

- ДҮРИЙН УРАН САЙХНЫ ШИЙДЭЛ - CHARACTER DESIGN (ГАНЦААРЧИЛСАН БОЛОН БАГ)



“Алтан хулгана 2016” шилдэг бүтээл Б.Ананд

“Алтан хулгана 2017” шилдэг  
бүтээлээр ШУТИС-ийн Ахлах  
сургуулийн 12г сурагч  
П.Оч-Эрдэнэ шалгарсан





# ДҮР БҮТЭЭН ЗУРАХ





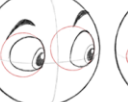













Хүн, амьтны, орчны араншин гэж юу вэ?  
Хар зургийн хичээлээр олгох



# ДУРИЙН ЗАН АРАНШИН ЗУРАХ

## 03\_02: INTRODUCTION TO DRAWING EYES

THE MOST IMPORTANT FACIAL FEATURE TO MASTER.

THE DOT (TEDDY BEAR): 	THE DOT (DETAILS): 	CLASSIC EYES: 	BREAKS ON CURVES: 	VOLUME CONSTRUCTION: 	SQUASH/STRETCH: 
EYELINE & CENTERLINE FIX THE EYE POSITION. THIS SIMPLE LOOK HAS GREAT APPEAL.	CREASES ADD AGE AND PERSONALITY. NOTE THE ABSENCE OF EYE WHITES.	THIS IS THE CLASSIC CARTOONY EYE STYLE.	THESE LOOK SOLID BECAUSE OF BREAKS IN THE CURVES (RED). THIS DEFINES THE FORM OF THE EYES.	DRAW VOLUMES, NOT LINES! EYE VOLUMES ARE IN RED. DON'T DRAW THEM JUST REMEMBER THEY EXIST.	THE EYE SPHERES DETERMINE THE CURVE OF THE EYE EDGES & SHAPE OF THE LIDS.
					
ALMOND SHAPED EYES CONVEY FEMININITY. PUSH THE OUTER EDGES UP FROM THE EYELINE.	NOTE THE BREAKS ON THE CURVES.	VARY THE SHAPES OF THE LEFT AND RIGHT EYES FOR A STRONGER DESIGN. EVEN A SMALL VARIATION WILL MAKE THE CHARACTER MORE LIFE-LIKE.	KEEP EYES SLIGHTLY CROSSED OR THEY CAN LOOK SPACED OUT.		
					
THE EYELINE CAN BE POSITIONED AT THE EYELINE WITH THE EYES RESTING ON IT.	WITH THE SAME EYELINE, THE EYES CAN BE POSITIONED SO THAT THEY ARE BISECTED BY IT.	THE EYELINE CAN BE POSITIONED 2/3 UP OR DOWN THE SKULL. THIS WILL CHANGE THE SHAPE OF THE JAW.	THE EYES CAN BE LOWERED SO THAT THEY ARE BISECTED BY THE EYELINE.	IF NEEDED THE CORNER POINT OF THE EYES CAN BE 1/3 OR 1/4 FROM THEIR BASIC ORIGIN. YET ANOTHER VARIATION.	EYES CAN BE ON A VERTICAL AXIS OR A DIAGONAL.

[angryanimator.com/word/2015/08/31/311/](http://angryanimator.com/word/2015/08/31/311/)

