

## CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

# Digital Sculpting I

**Curso:** 1º CURSO

**Créditos ECTS:** 8 ECTS

### DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura está organizada para desarrollar las habilidades de esculpido digital del alumno. Para ello organizaremos la asignatura en tres partes:

La primera parte el alumno aprenderá a manejar de manera adecuada los programas de esculpido digital, centrándonos en el uso de las distintas herramientas y como utilizarlas para conseguir estructuras adecuadas.

En la segunda parte de la asignatura, el alumno aprenderá todo lo relacionado con la anatomía facial, empezando por la estructura general de esta, y posteriormente centrándonos en cada parte de la cara de manera individual, para así garantizar una mayor comprensión de la anatomía compleja.

La tercera parte de la asignatura, el alumno aprenderá la anatomía general del cuerpo humano. De la misma manera nos centraremos en partes individuales del cuerpo, para finalmente terminar unificándolo en la consecución de un modelo anatómicamente correcto.

### OBJETIVOS:

- Conocer y saber manejar los programas de escultura digital.
- Comprensión de la anatomía de la cabeza humana.
- Comprensión de la anatomía del cuerpo humano.

### ¿QUÉ VAS A APRENDER?

CONOCIMIENTO DE PROGRAMAS

ANATOMÍA DE LA CABEZA HUMANA

DETALLES FACIALES

ANATOMÍA DEL CUERPO

REFINAMIENTO Y UNIONES ENTRE LOS HUESOS

PROPORCIONES