

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Digital Sculpting II

Curso: 2º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

Esta asignatura está organizada para desarrollar de una manera avanzada las habilidades de esculpido digital del alumnado. Para ello dividiremos la asignatura en tres secciones distintas:

- Primera: nos centraremos en como esculpir ropas, telas y accesorios de todo tipo como armaduras, objetos mecánicos... para poder vestir y personalizar los personajes.
- Segunda: nos centraremos en cómo desarrollar la escultura de personajes no humanos, abarcando desde distintos tipos de animales hasta aliens y monstruos. Aprenderemos a buscar referencias, y a pensar en la anatomía debajo de la criatura que estemos creando.
- Tercera: esta última parte se orientará al trabajo real dentro de una empresa, en el cual normalmente se suministra un concept art (2D) y a partir de este, lo más fielmente posible, se realiza un 3d.

OBJETIVOS:

- Desarrollar técnicas específicas de esculpido para ropa, y otro tipo de objetos.
- Comprensión de la anatomía de personajes no humanos.
- Esculpido avanzado, del concept al 3d.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

