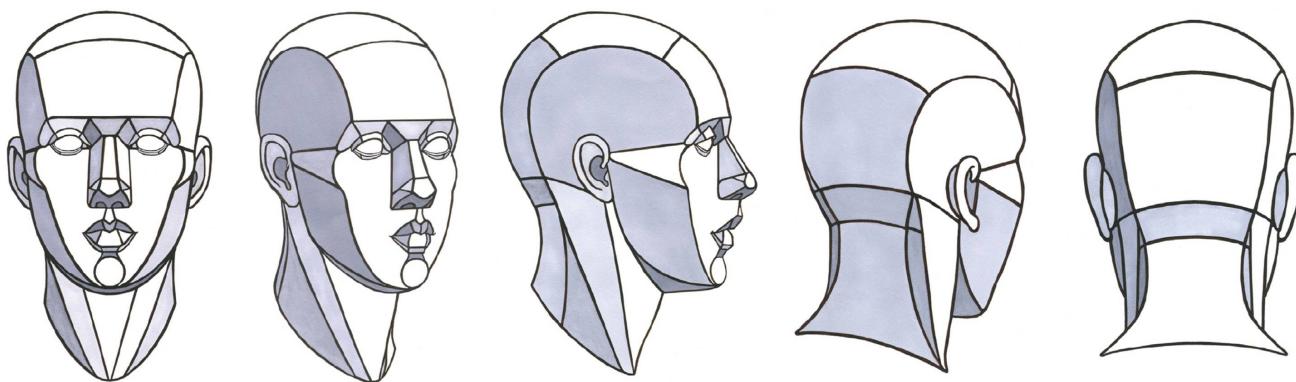


Para saber mais: Planificação do rosto humano

Para o estudo da anatomia do rosto humano, seja quando estamos criando na escultura tradicional em clay ou no 3D, independentemente da ferramenta que utilizamos, podemos aplicar o conceito da planificação do rosto. Trata-se de um conceito que visa deixar as estruturas que compõem o rosto humano com um aspecto geométrico a fim de simplificar suas estruturas. Este conceito pode ser aplicado também no 2D a fim de simplificar a forma de criação do rosto humano, como no exemplo abaixo:



Anterior view

Three-quarter anterior view

Lateral view (profile)

Three-quarter posterior view

Posterior view

Esta técnica nos ajuda a compreender melhor como funciona a estrutura do rosto como um todo, seja uma estrutura primária ou secundária. Podemos já ter uma noção de como ele será e, se quisermos detalhar o busto, fazendo a adição de elementos terciários como músculos e pele, a planificação já deixa o rosto pronto para isso, como podemos ver nas imagens abaixo:

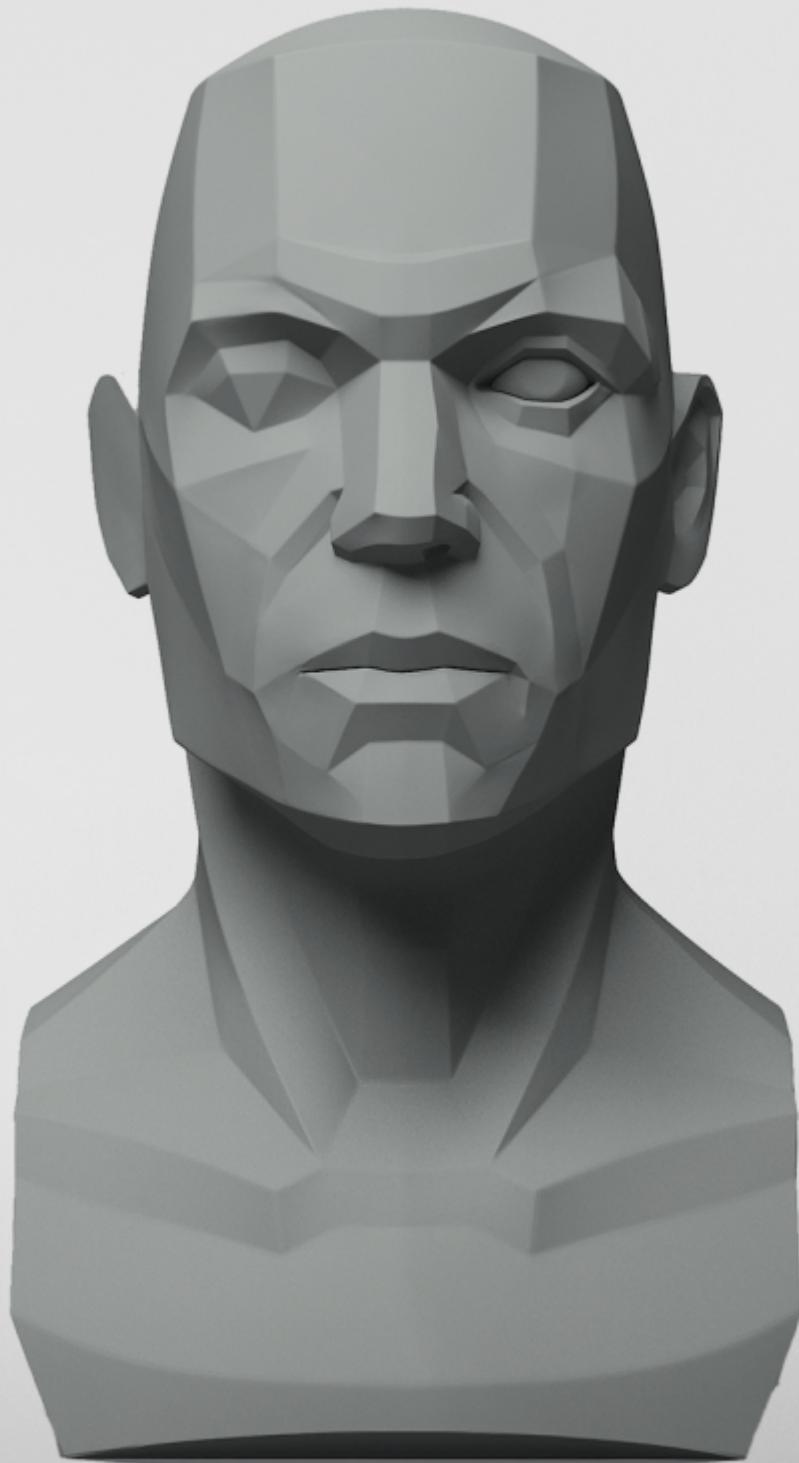






Outra funcionalidade que essa técnica possui é que com a planificação do rosto humano, podemos criar o personagem no estilo “lowpoly word”, que é uma técnica com a qual todos os elementos desse universo são construídos de forma geométrica e a planificação vai de encontro com esse estilo de arte. Isto pode se

empregado de forma simples, deixando uma planificação simplificada com mais elementos, mas sem perder a planificação, como podemos ver nos exemplos abaixo:





Podemos considerar, então, que essa técnica pode ser empregada tanto no 2D quanto na escultura tradicional e no 3D, ajudando a entender como funciona a estrutura do rosto humano e criando simplificações através de formas geométricas, sejam elas simples ou complexas e mantendo o aspecto de planificação.