

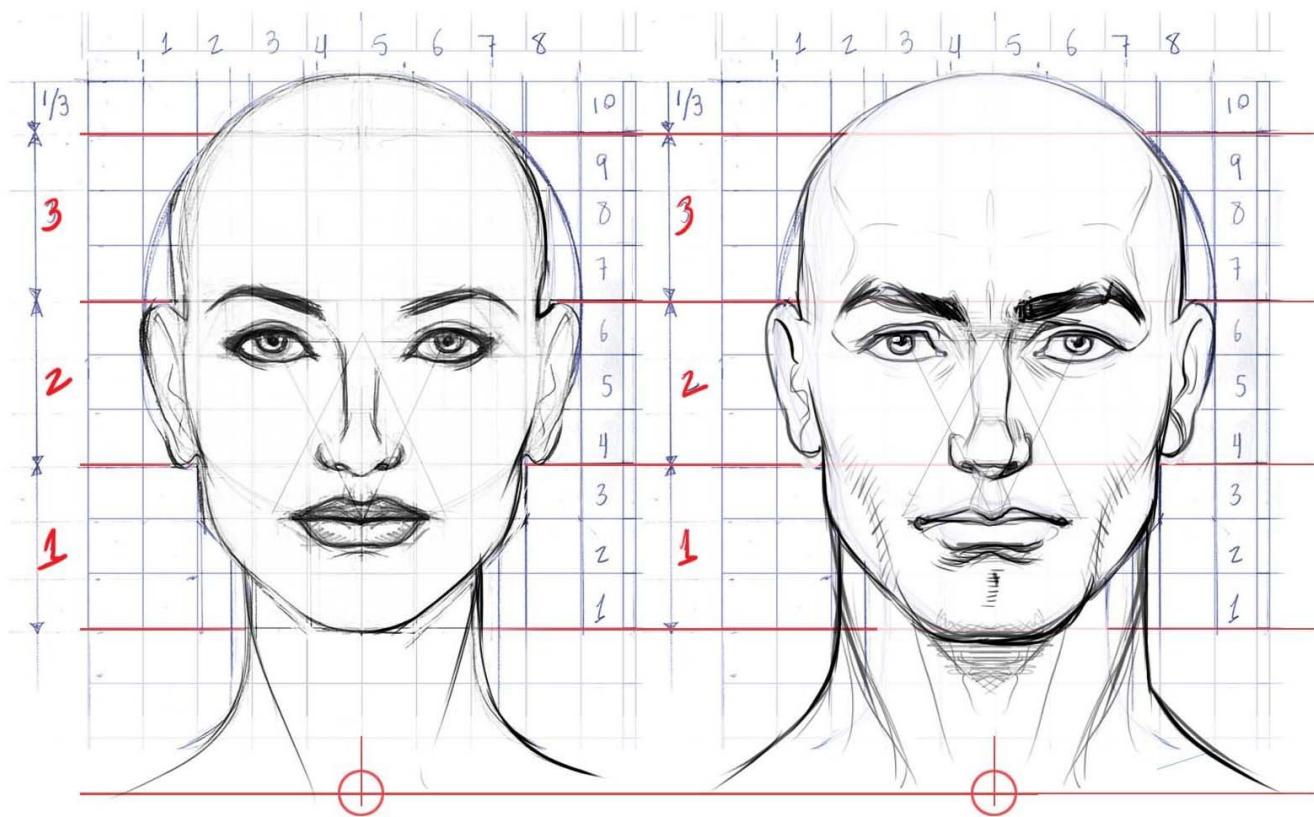
 04

Para saber mais: Proporções e técnicas para o rosto humano

Quando estamos criando um rosto humano, seja em 2D, com a escultura tradicional ou em 3D, temos algumas medidas padrões que podem ser utilizadas na criação do nosso personagem: essas medidas são a base, o norte que devemos nos basear para a criação e para saber os devidos ajustes que devem ser feitos em nossos personagens.

Este é um passo fundamental tanto para a criação da base do corpo humano quanto para os elementos que compõem a estrutura da face, como olhos, boca, e nariz. Quando nos referenciamos na medida que compõe o rosto, ela pode ser dívida em diversas formas para obtermos algumas informações que o rosto possui.

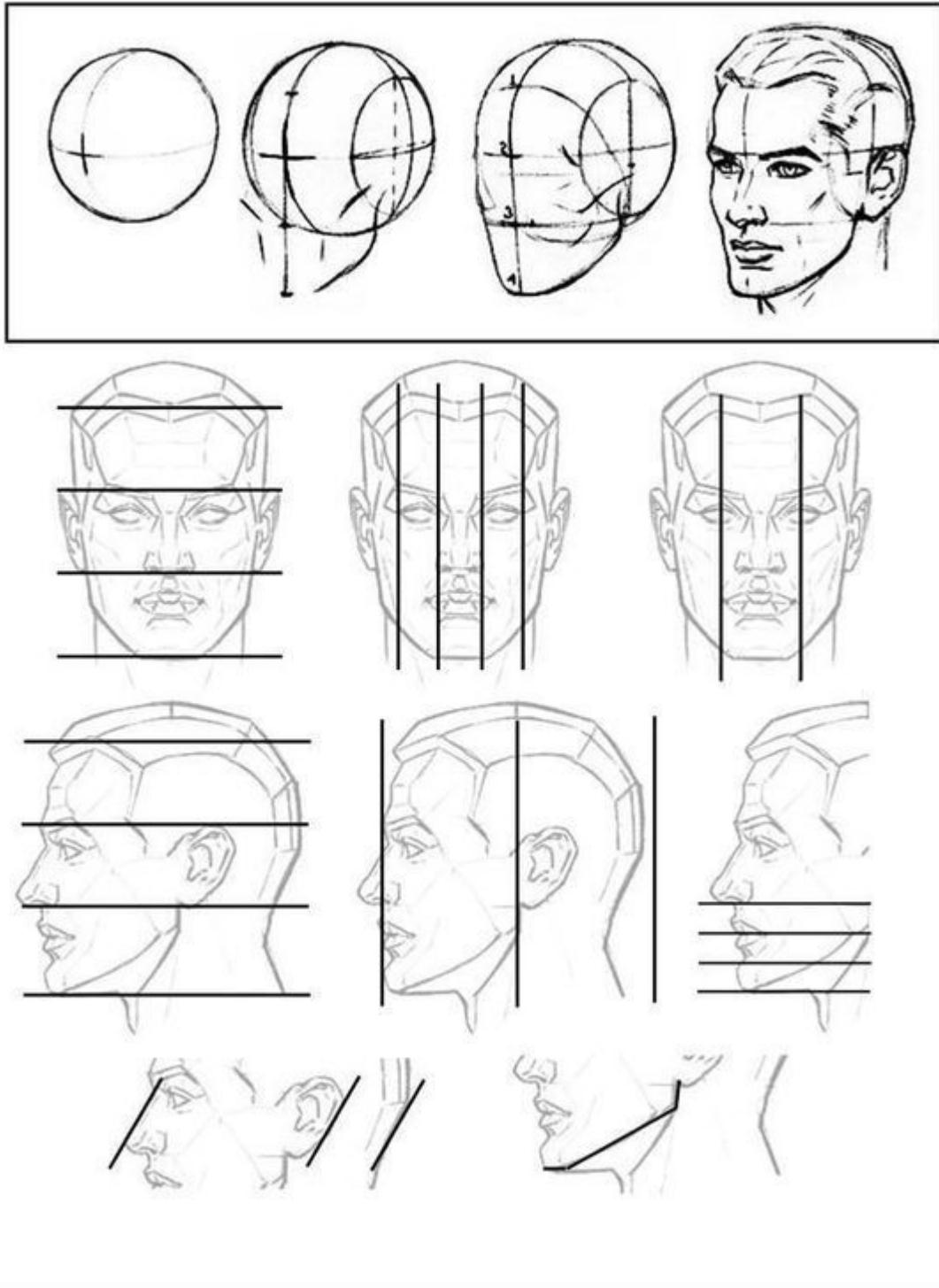
Duas delas, que são visíveis: o espaçamento entre os olhos, que tem uma distância de um olho para o outro, e a distância que a boca possui (não é uma regra universal) que pode ser localizada entre o meio dos olhos. Também temos outras medidas e divisões que podemos utilizar, conforme as imagens abaixo:





TALLER DE ESCULTURAS

Cabeza humana



Quando nos referimos à estrutura do corpo humano, podemos utilizar a cabeça como medida para termos noção da altura do personagem. Essa técnica varia de acordo com a idade que o personagem vai ter:

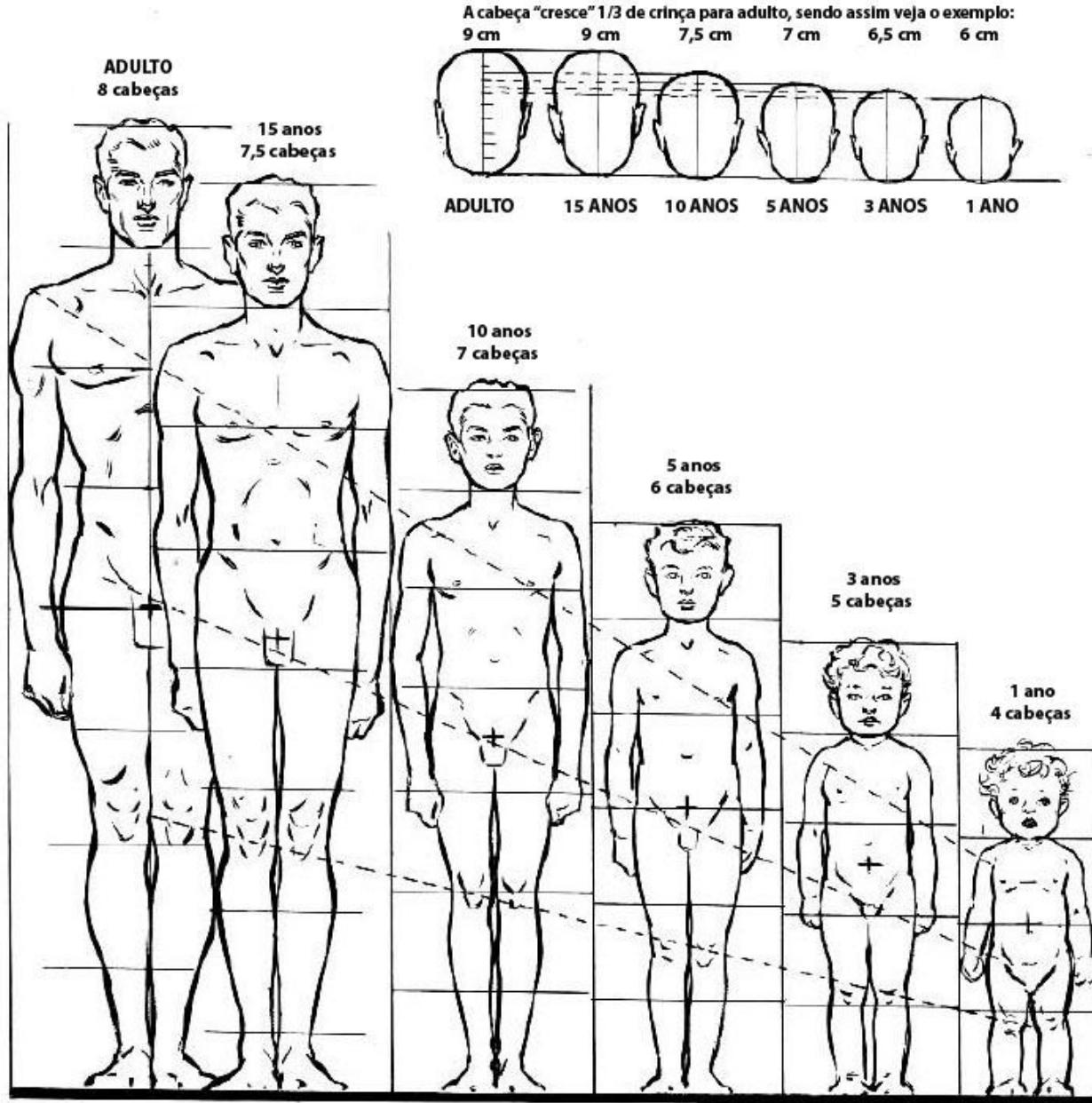
- Uma criança de **um ano**, ela tem a medida de **quatro cabeças**:

- Um jovem de **quinze anos** vai ter a medida de **sete cabeças e meia**;
- Um **adulto** vai ter a medida de **oito cabeças** (em alguns casos, podemos deixar sete cabeças e meia: isso varia de referência para referência).

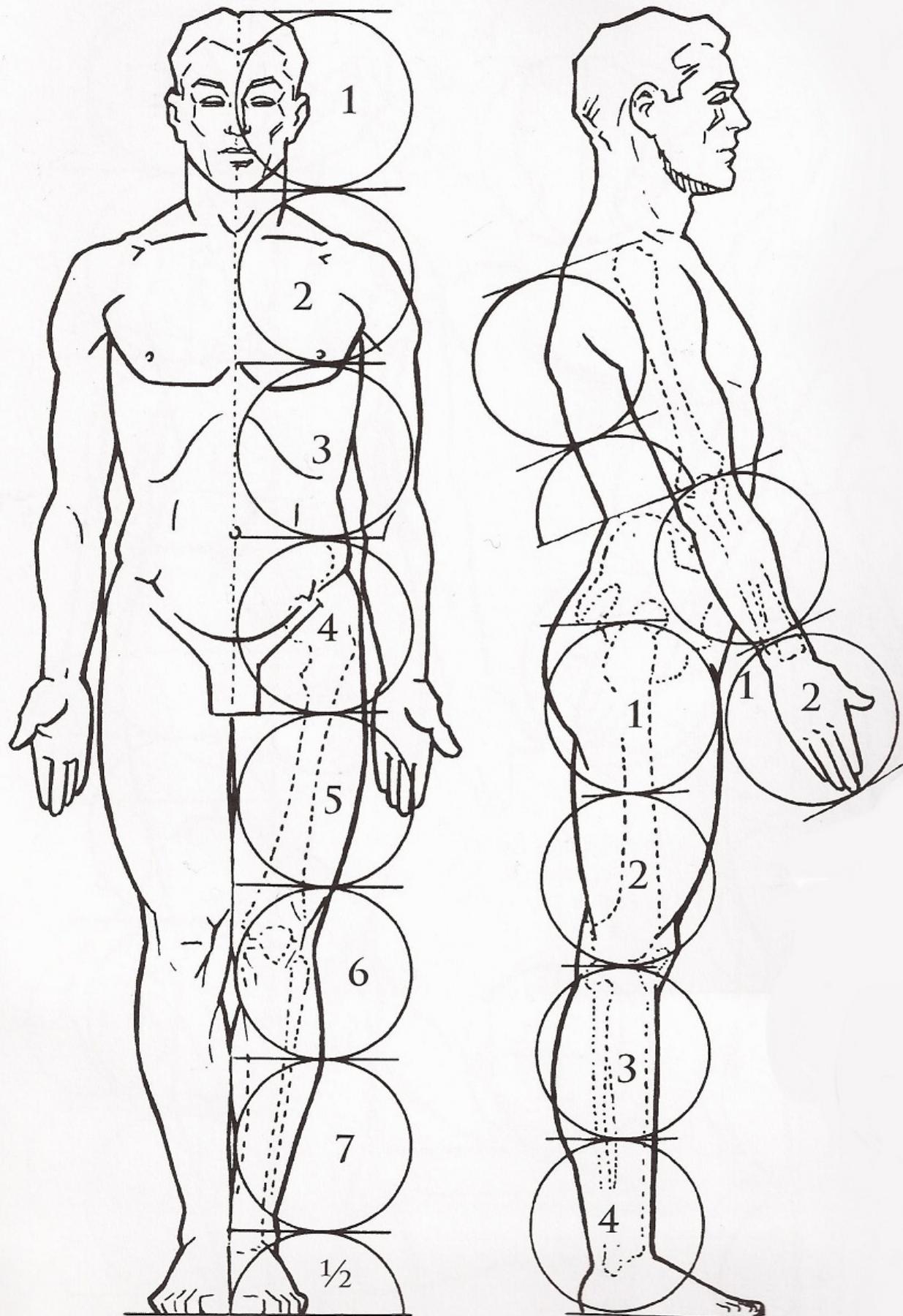
Essas medidas de cabeça não só servem para termos a medida da altura do nosso personagem, como também para termos as medidas referentes ao tamanho da perna e dos braços. Outro ponto que também podemos observar é que esse conceito já era utilizado nas esculturas antigas.

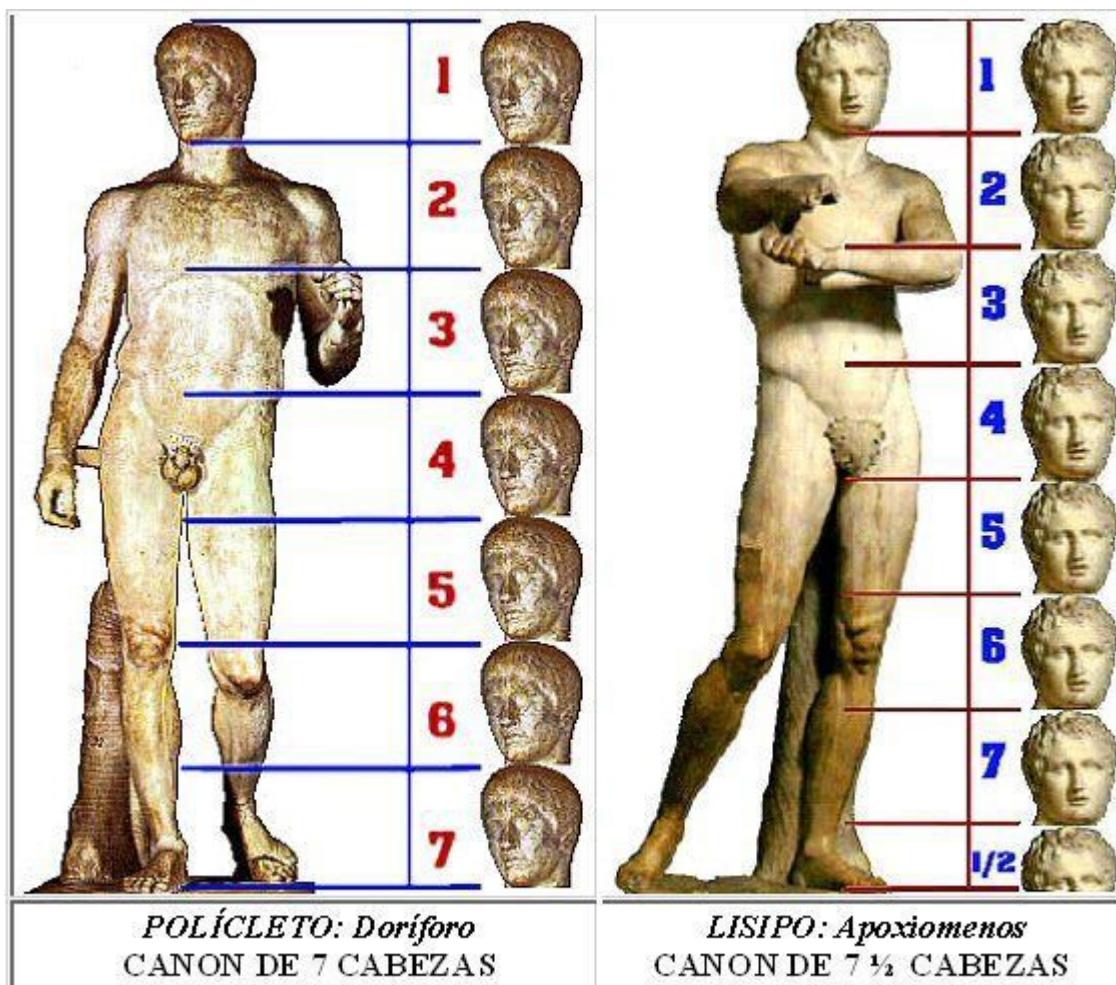
Podemos ver o que foi descrito, nas imagens abaixo:

Proporções ideais em várias idades



fonte: andrew loomis





Então podemos utilizar esse conceito não só para a nossa criação inicial do nosso desenho ou modelo 3D, como também podemos utilizar como uma forma de correção e de direção para o que estamos criando.