

M.2.3.1

Sistema de Representación de la Figura Humana

Cap. 3.1

Torsiones

M.2.3.1

TORSIONES

torsiones

Son combinaciones en la representación de las partes de la estructura del cuerpo (de una misma figura) en diferentes puntos de vista.

M.2.3.1

TORSIONES

torsiones

Son combinaciones en la representación de las partes de la estructura del cuerpo (de una misma figura) en diferentes puntos de vista.

Para que exista torsión del cuerpo debe verse desde **puntos de vista diferentes el torso y la pelvis.**

M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

TORSIONES



(No vimos la representación de la figura de perfil)

M.2.3.1

TORSIONES



En las torsiones podremos combinar la representación de **la cabeza, el torso, la pelvis y las piernas** desde diferentes puntos de vista.

M.2.3.1

TORSIONES



La pelvis y las piernas las representaremos siempre desde el mismo punto de vista.

M.2.3.1

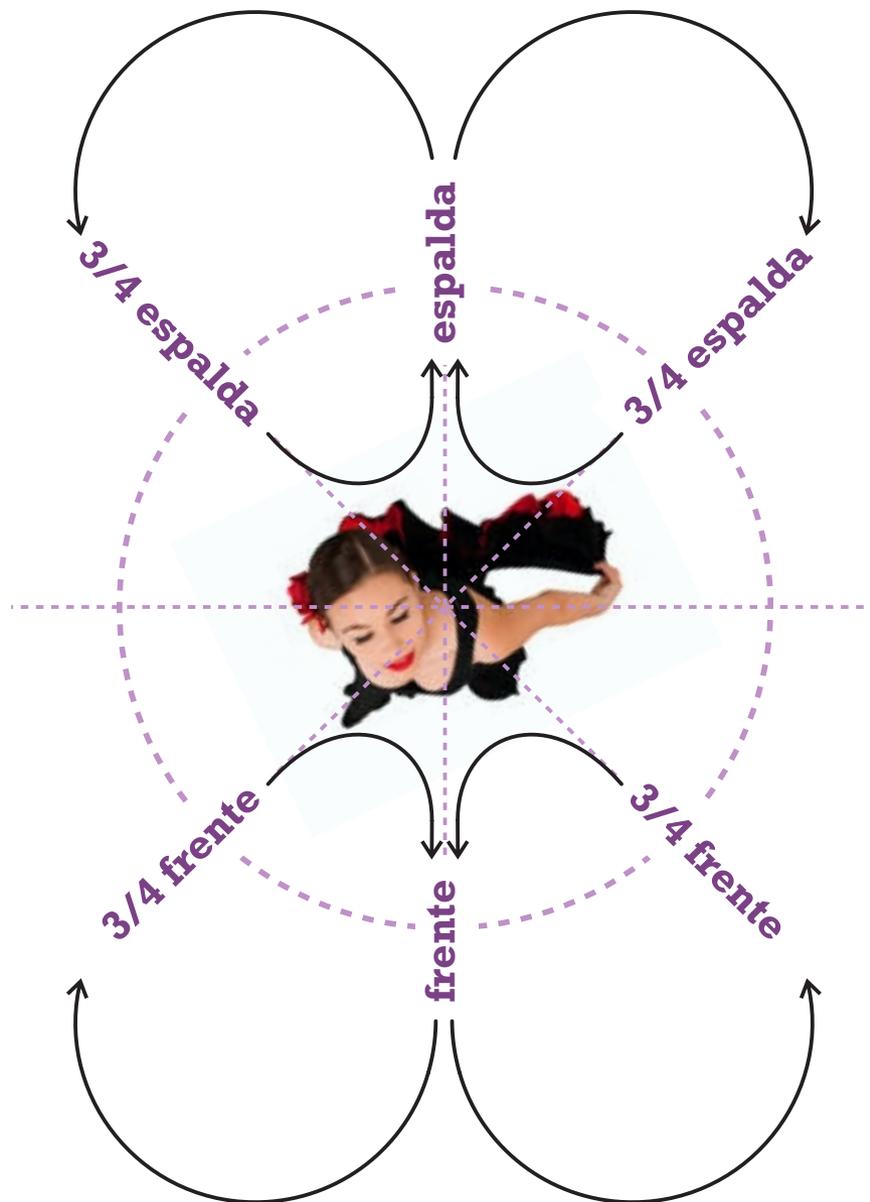
TORSIONES



La combinación de los puntos de vista de las partes se realizan con **criterio**. En este caso combinaremos con el punto de vista siguiente de la rueda.

M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

TORSIONES

Cabeza	Torso	Pelvis y Piernas
Frente	Frente	3/4 Frente
3/4 Frente	Frente	3/4 Frente
Frente	3/4 Frente	Frente
3/4 Frente	3/4 Frente	Frente
Espalda	Espalda	3/4 Espalda
3/4 Espalda	Espalda	3/4 Espalda
Espalda	3/4 Espalda	Espalda
3/4 Espalda	3/4 Espalda	Espalda

M.2.3.1

TORSIONES

Cabeza	Torso	Pelvis y Piernas
Frente	Frente	3/4 Frente
3/4 Frente	Frente	3/4 Frente
Frente	3/4 Frente	Frente
3/4 Frente	3/4 Frente	Frente
Espalda	Espalda	3/4 Espalda
3/4 Espalda	Espalda	3/4 Espalda
Espalda	3/4 Espalda	Espalda
3/4 Espalda	3/4 Espalda	Espalda

**Solo representación de la cabeza en diferente punto de vista
no lo consideramos torsión.**

M.2.3.1

TORSIONES

Nomenclatura

Definiremos un criterio para nombrar las posturas del figurín:

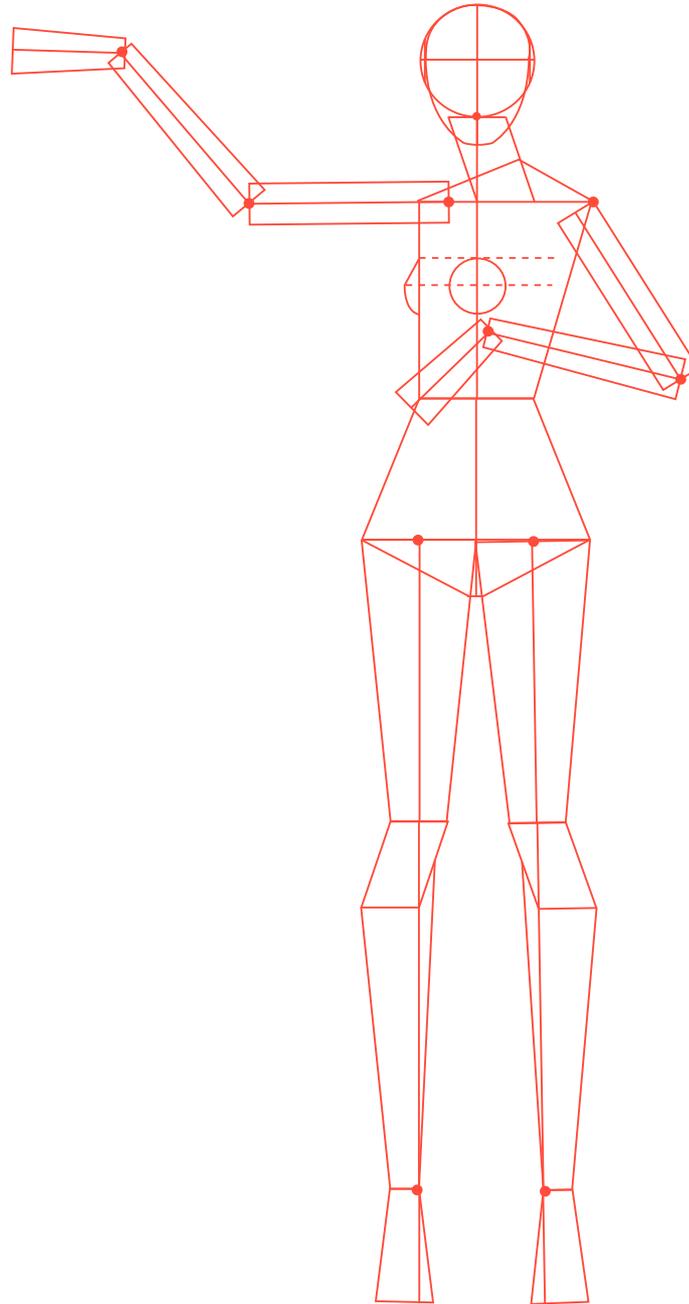
1° **Postura** del figurín

+

2° **Punto de vista de la pelvis**

+

3° **Punto de vista del torso**
(solo si hay torsión)



M.2.3.1

TORSIONES

Nomenclatura

Definiremos un criterio para nombrar las posturas del figurín:

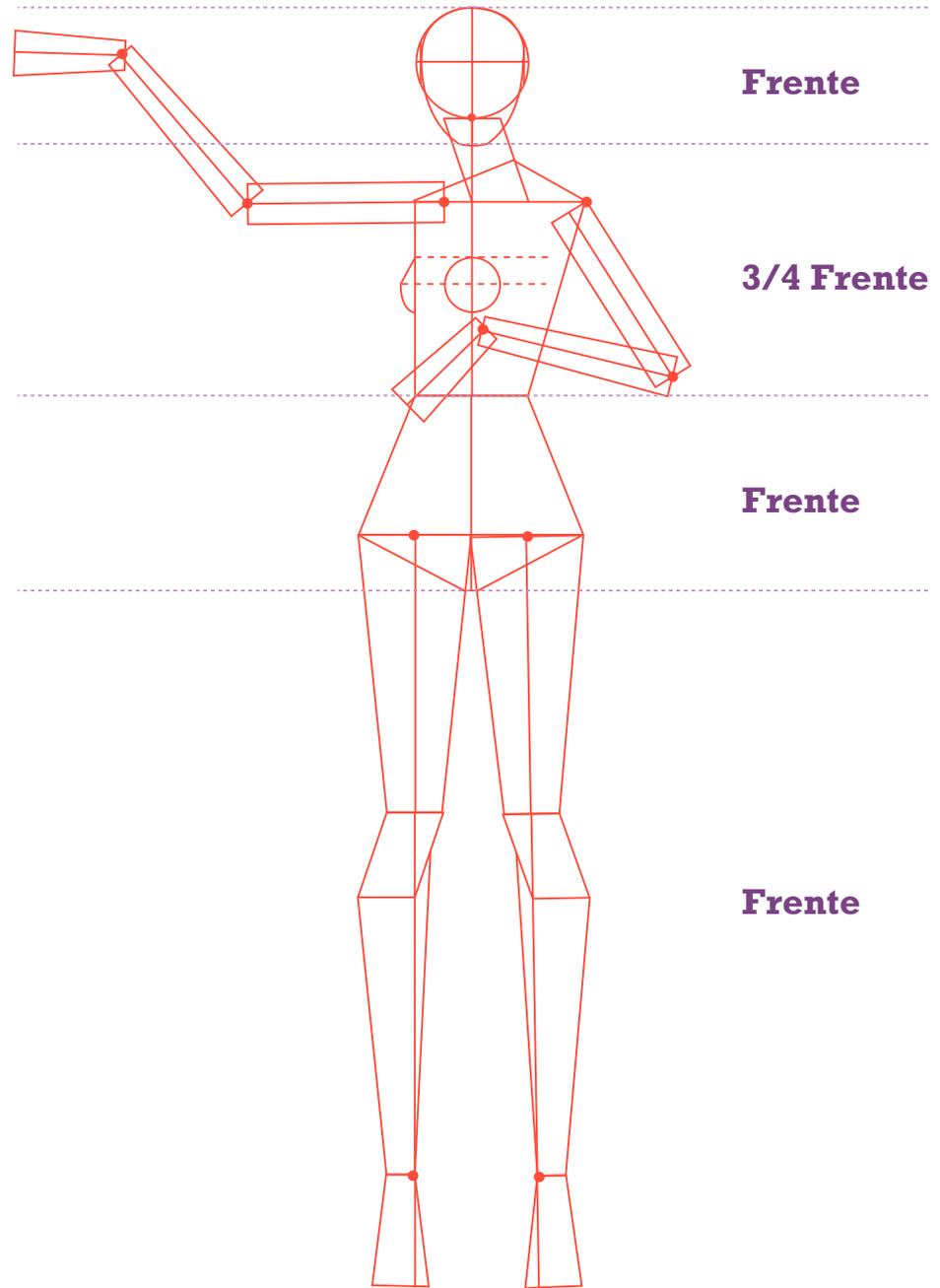
1° **Postura** del figurín

+

2° **Punto de vista de la pelvis**

+

3° **Punto de vista del torso**
(solo si hay torsión)



M.2.3.1

TORSIONES

Nomenclatura

Definiremos un criterio para nombrar las posturas del figurín:

1° **Postura** del figurín

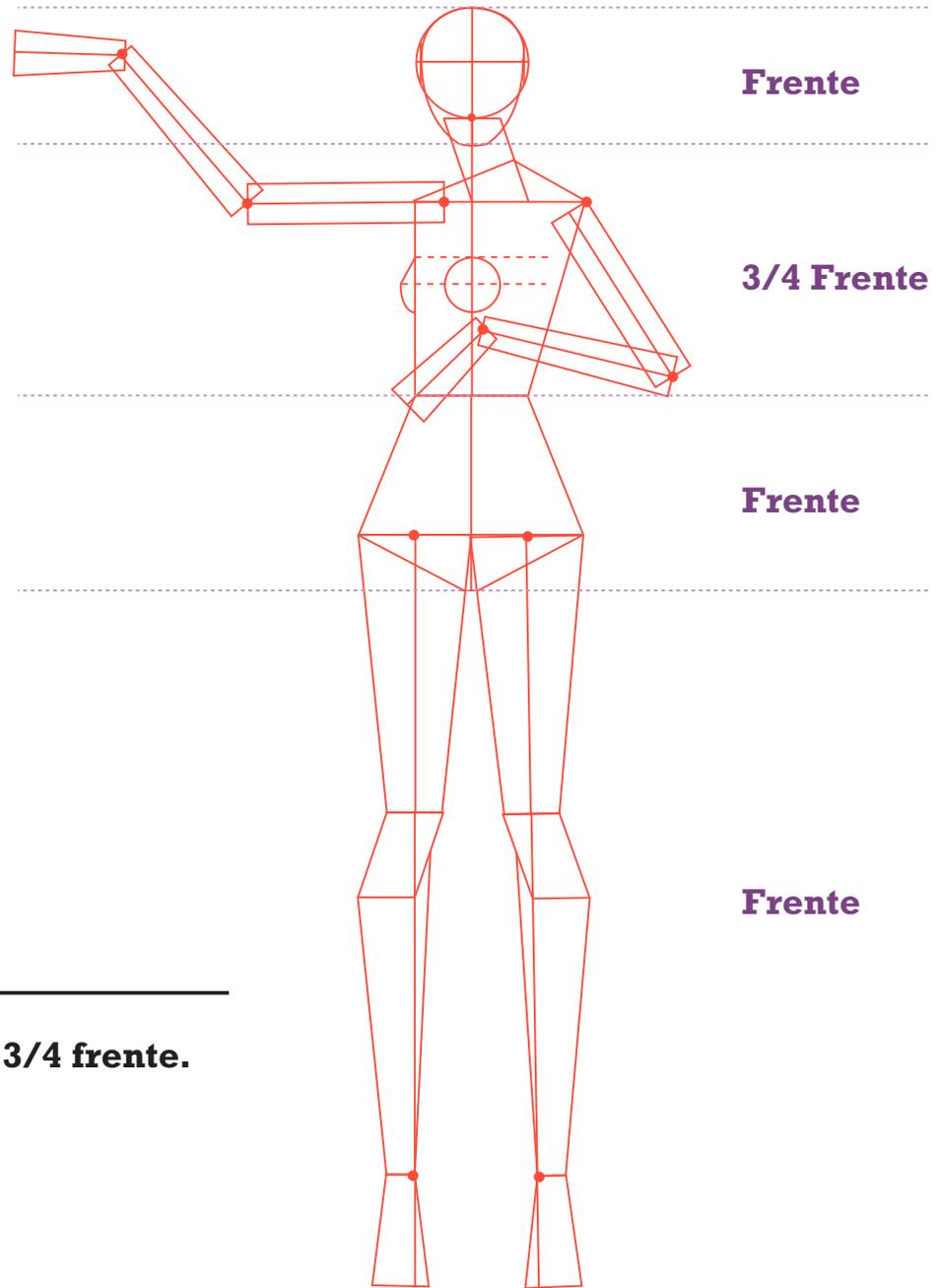
+

2° **Punto de vista de la pelvis**

+

3° **Punto de vista del torso**
(solo si hay torsión)

Ej: Posto Recto de frente con torsión 3/4 frente.



M.2.3.1

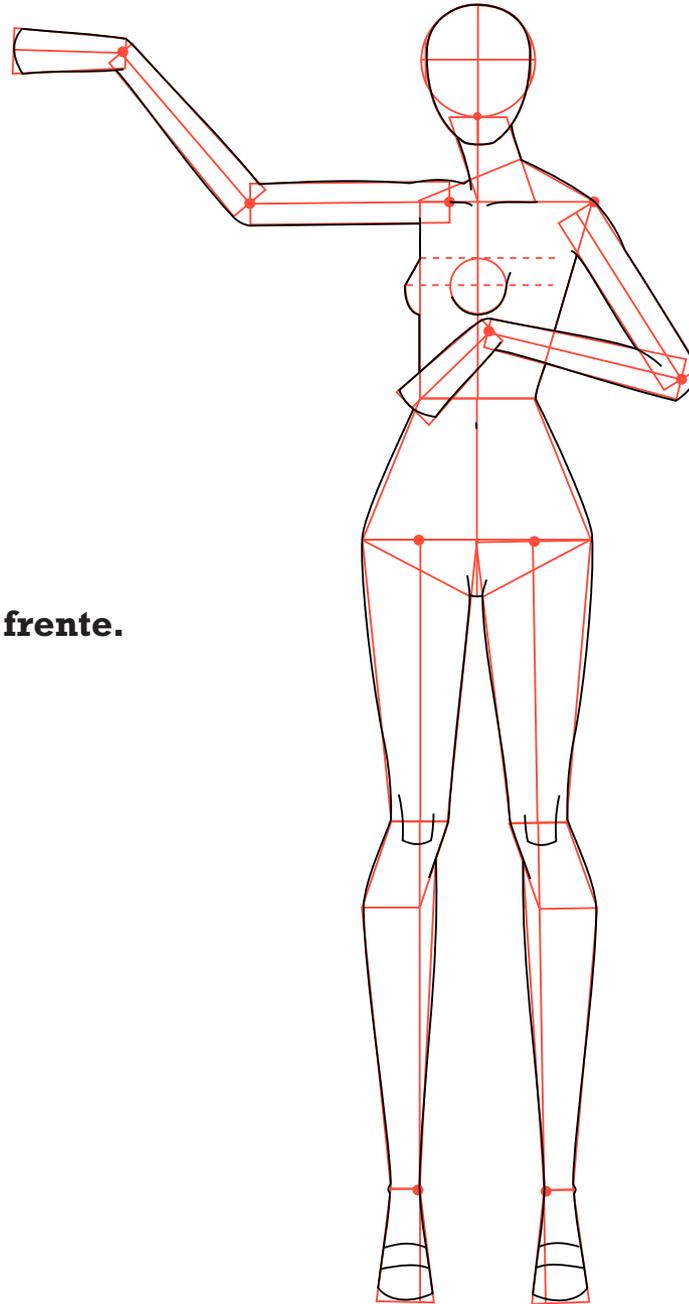
TORSIONES

unión y repasado

M.2.3.1

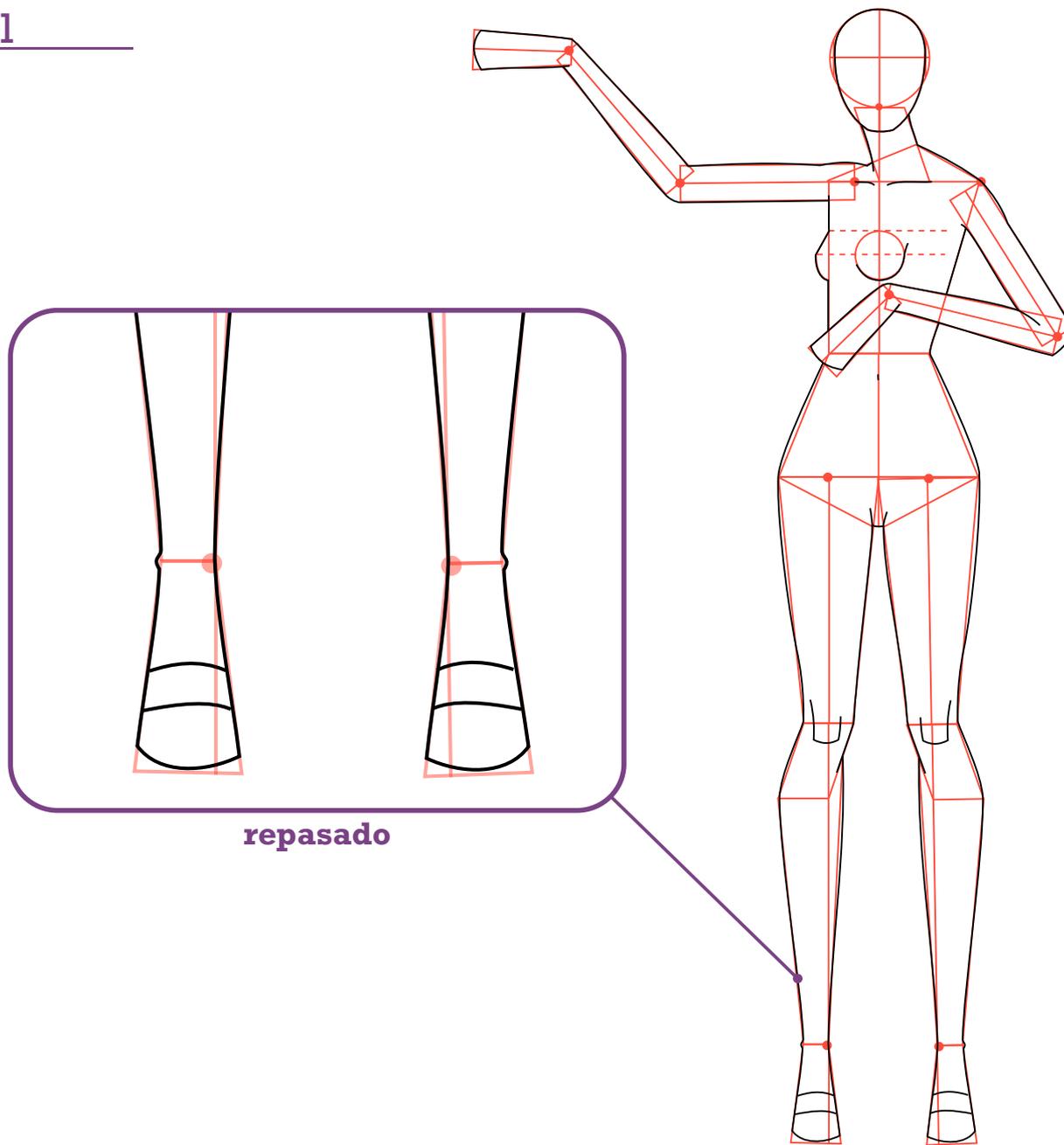
TORSIONES

Posto Recto de frente con torsión 3/4 frente.



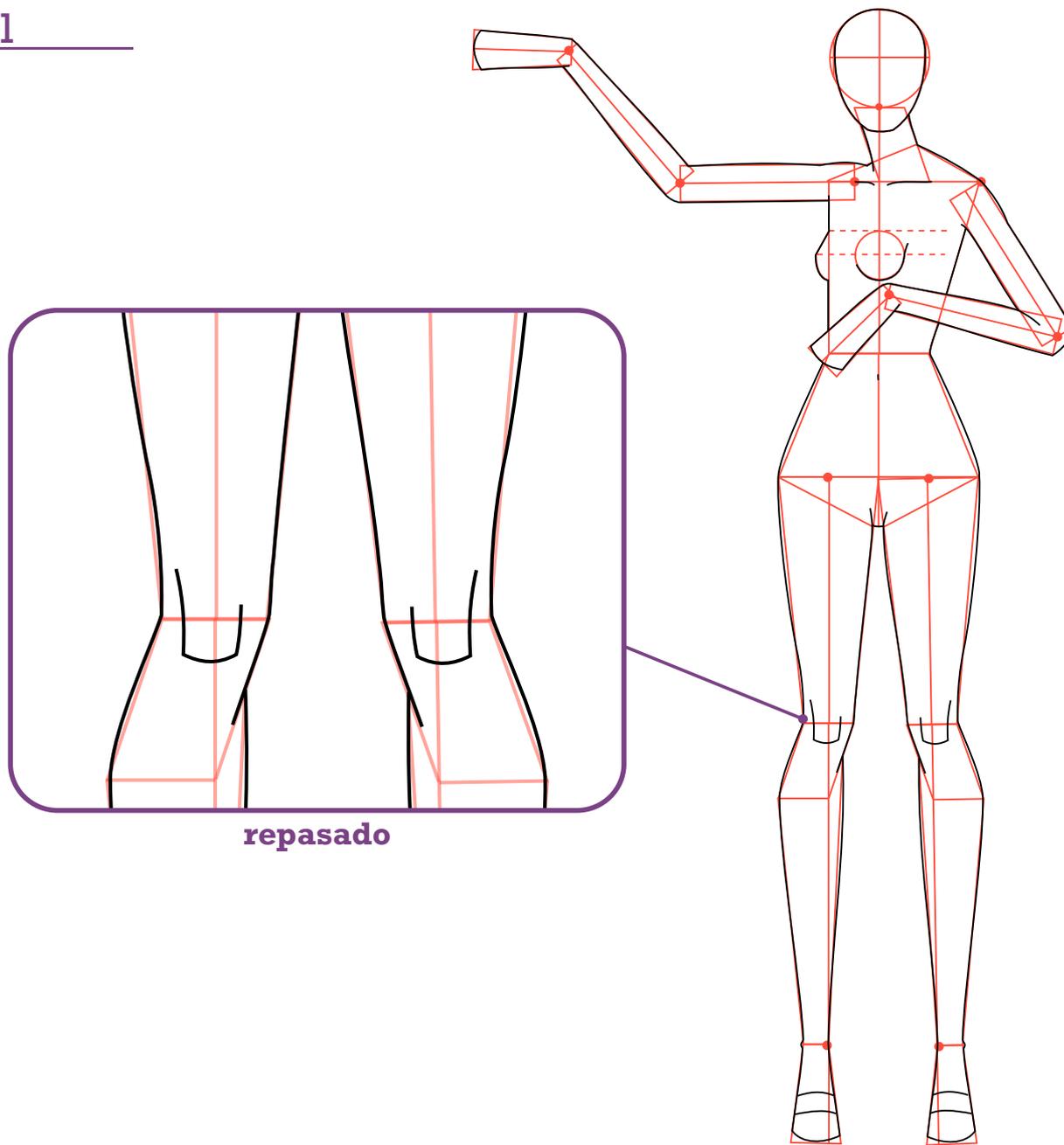
M.2.3.1

TORSIONES



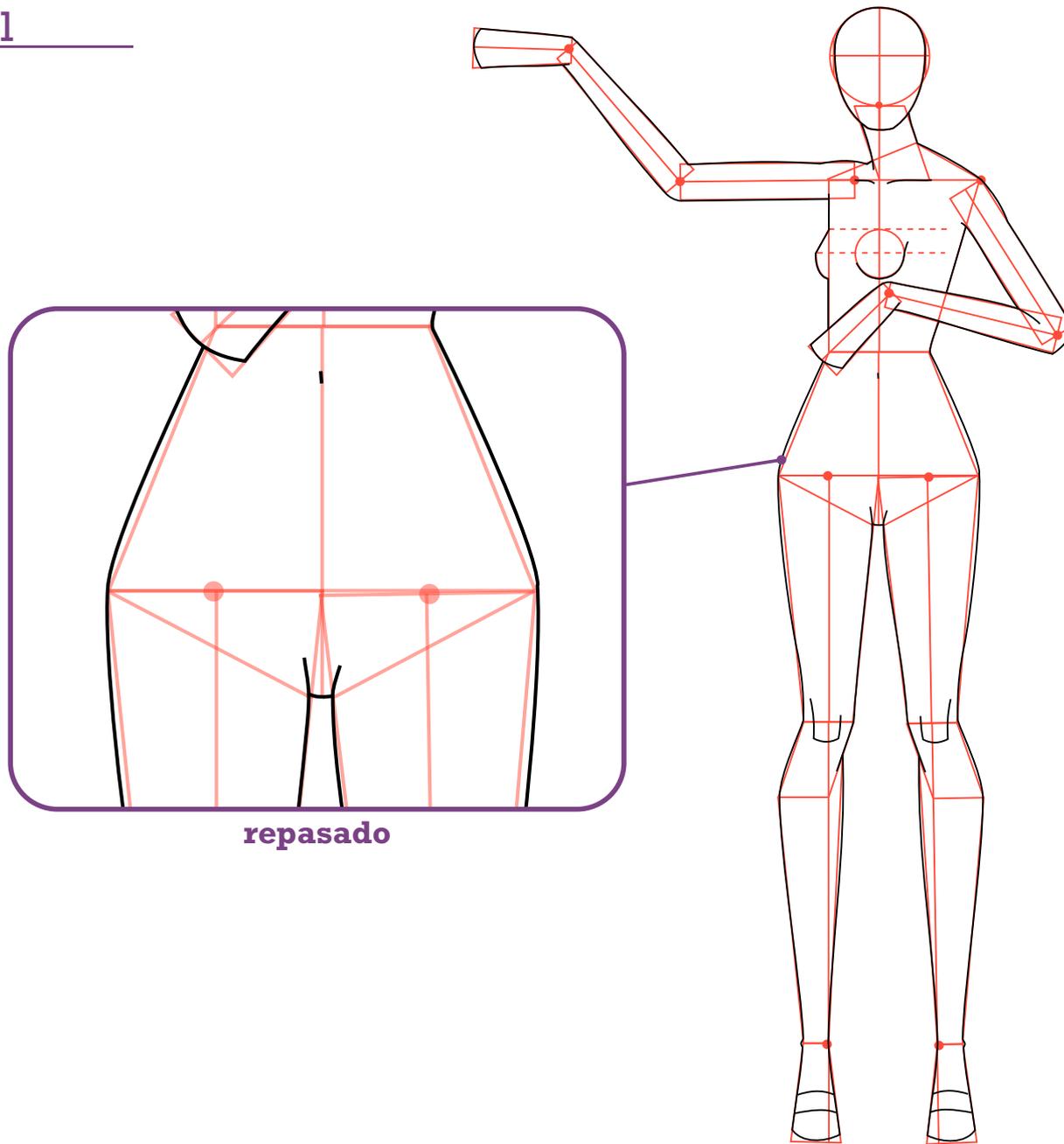
M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

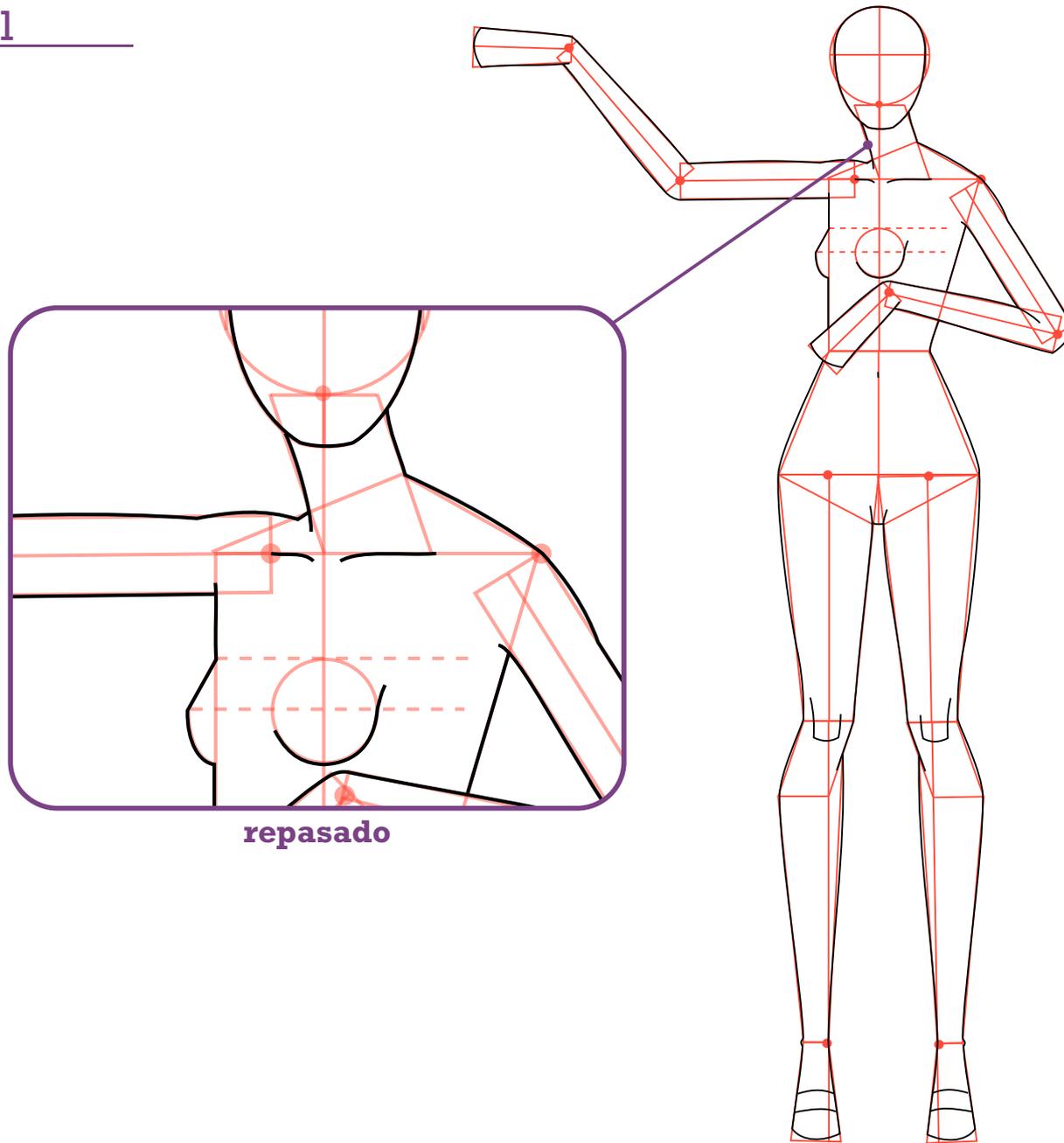
TORSIONES



repasado

M.2.3.1

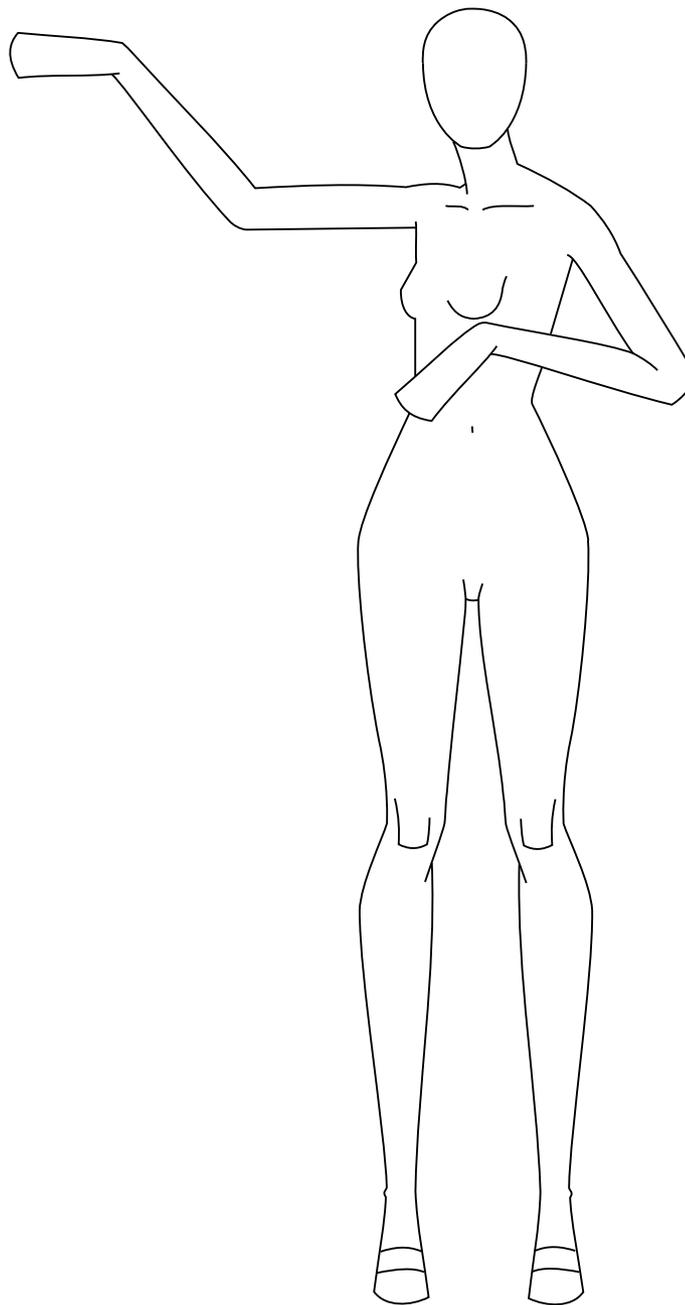
TORSIONES



repassado

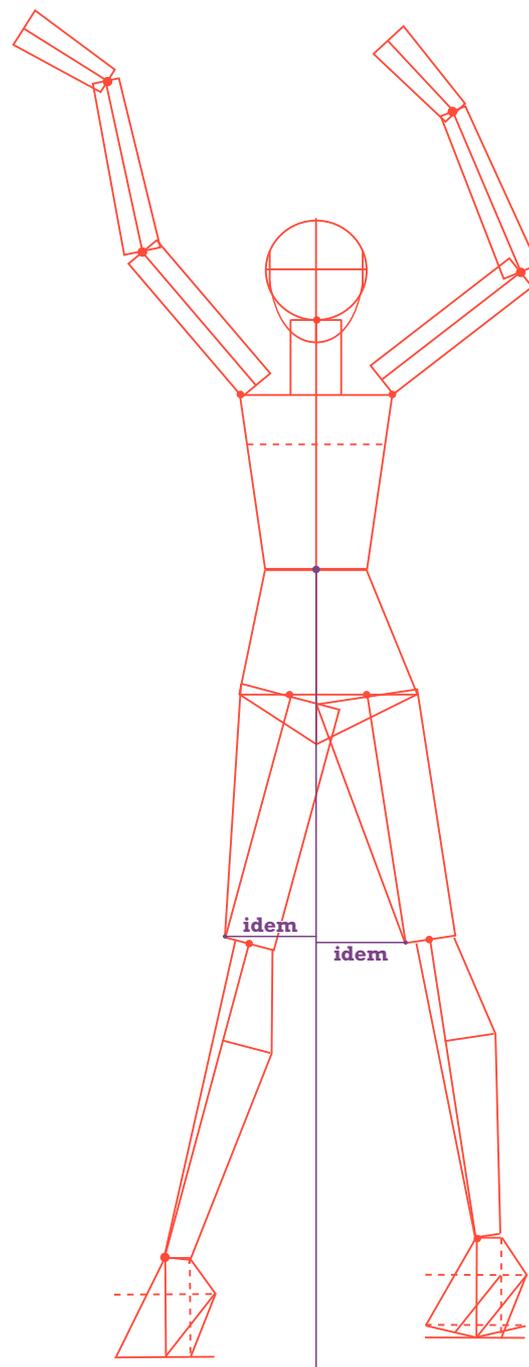
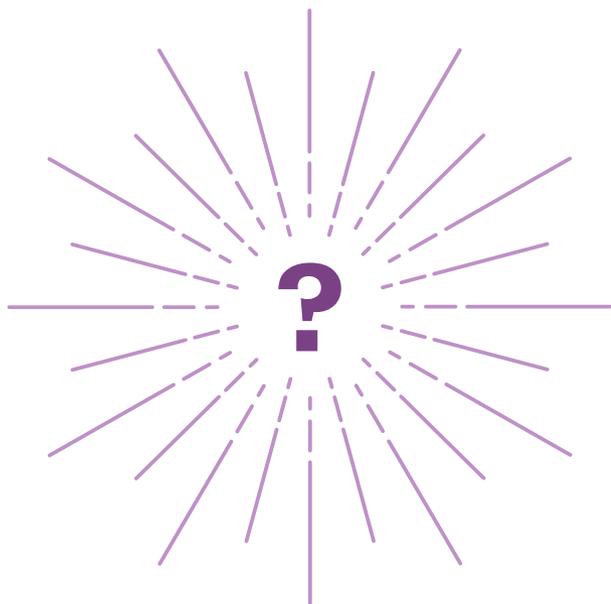
M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

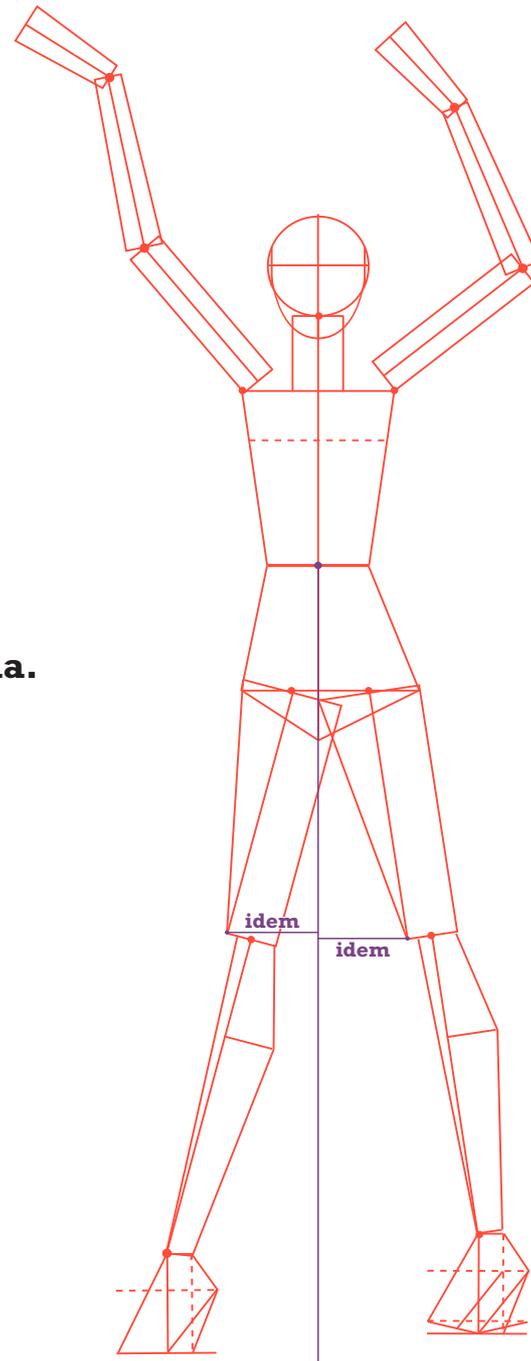
TORSIONES



M.2.3.1

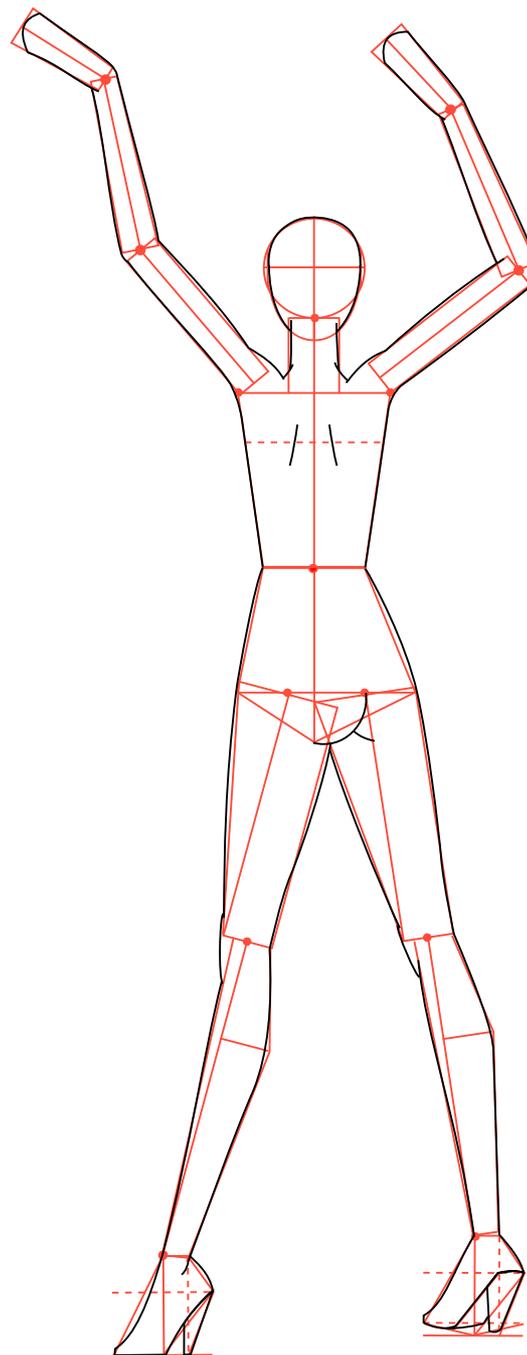
TORSIONES

Posto Recto de 3/4 espalda con torsión espalda.



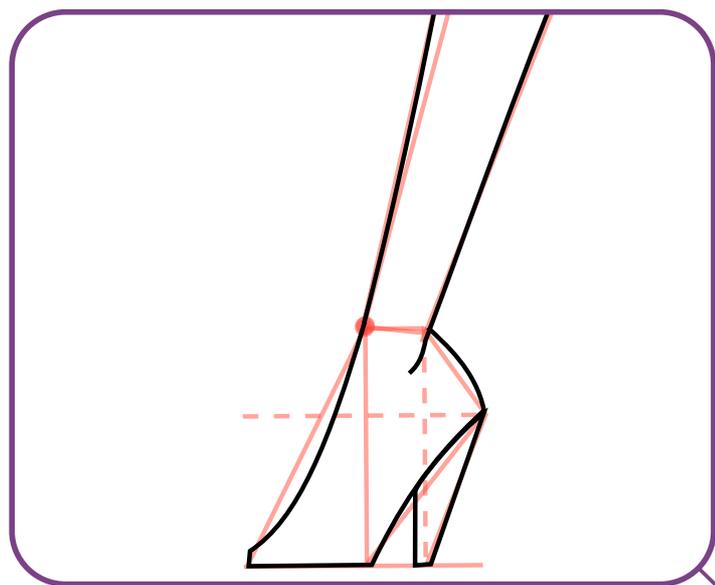
M.2.3.1

TORSIONES

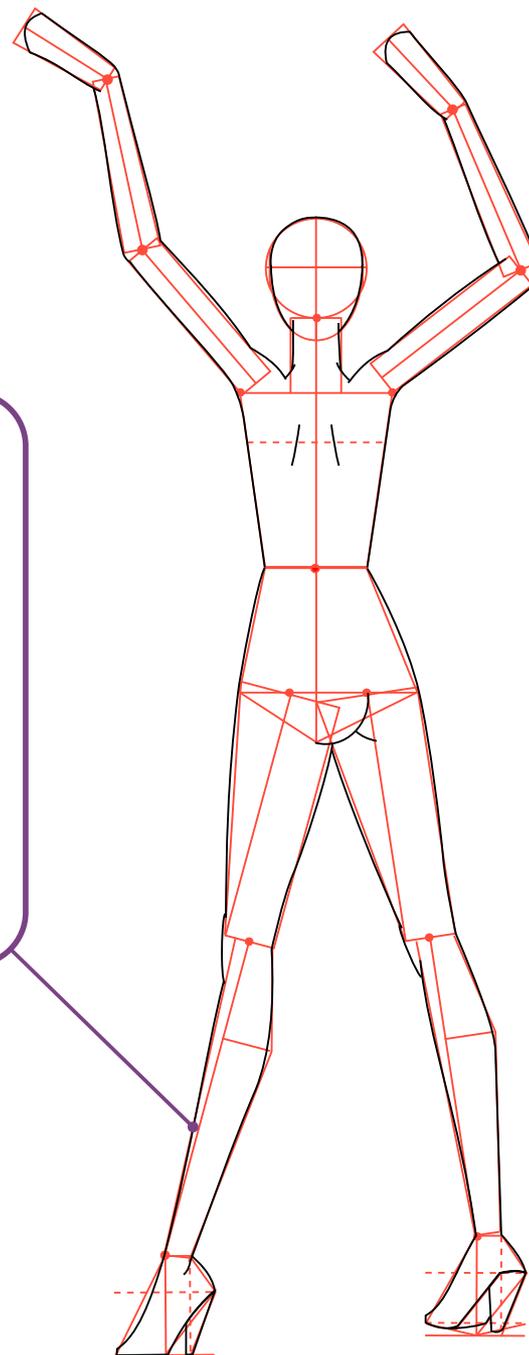


M.2.3.1

TORSIONES

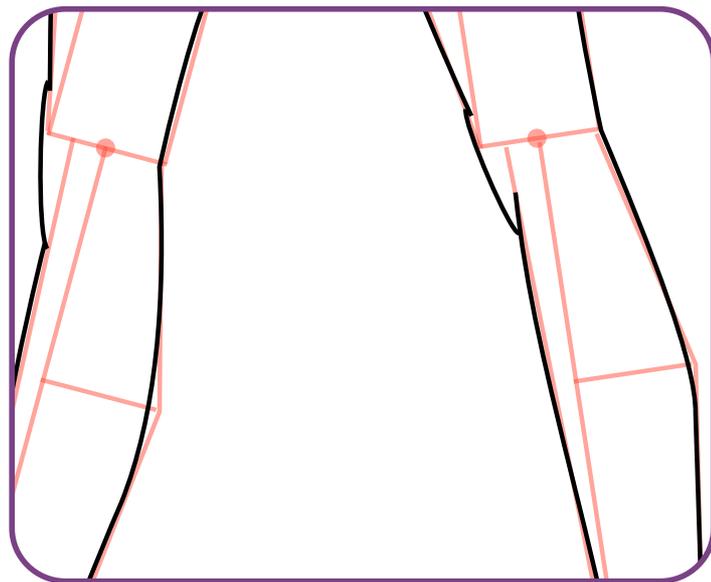


repasado

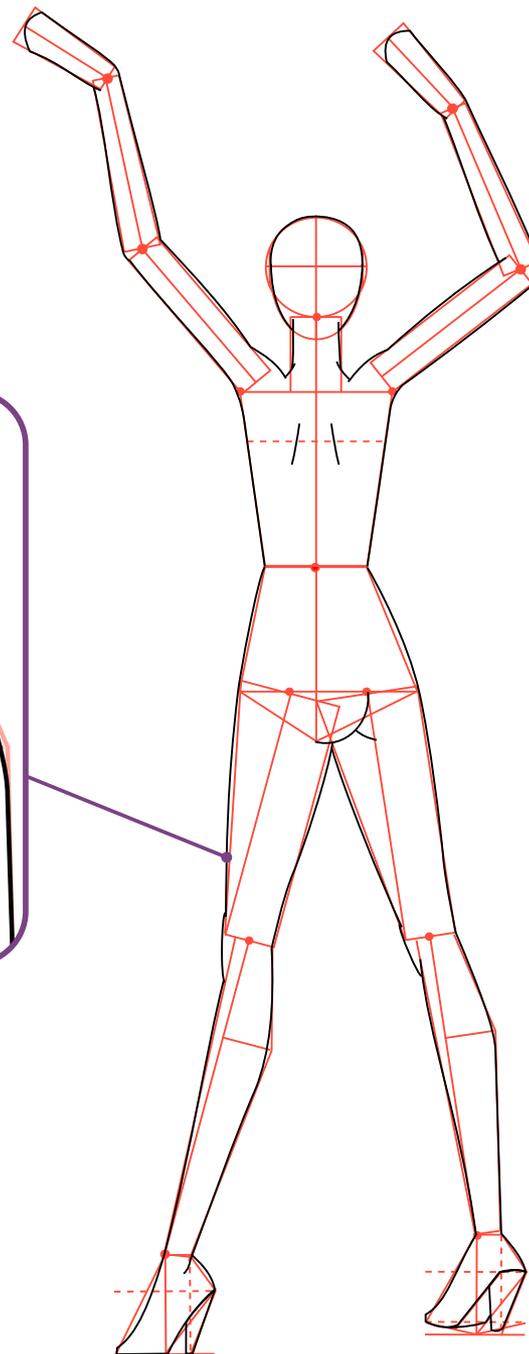


M.2.3.1

TORSIONES

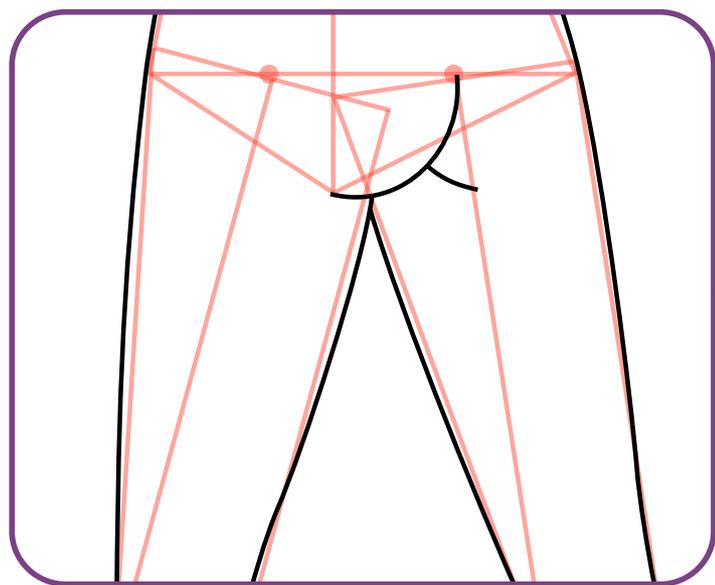


repassado

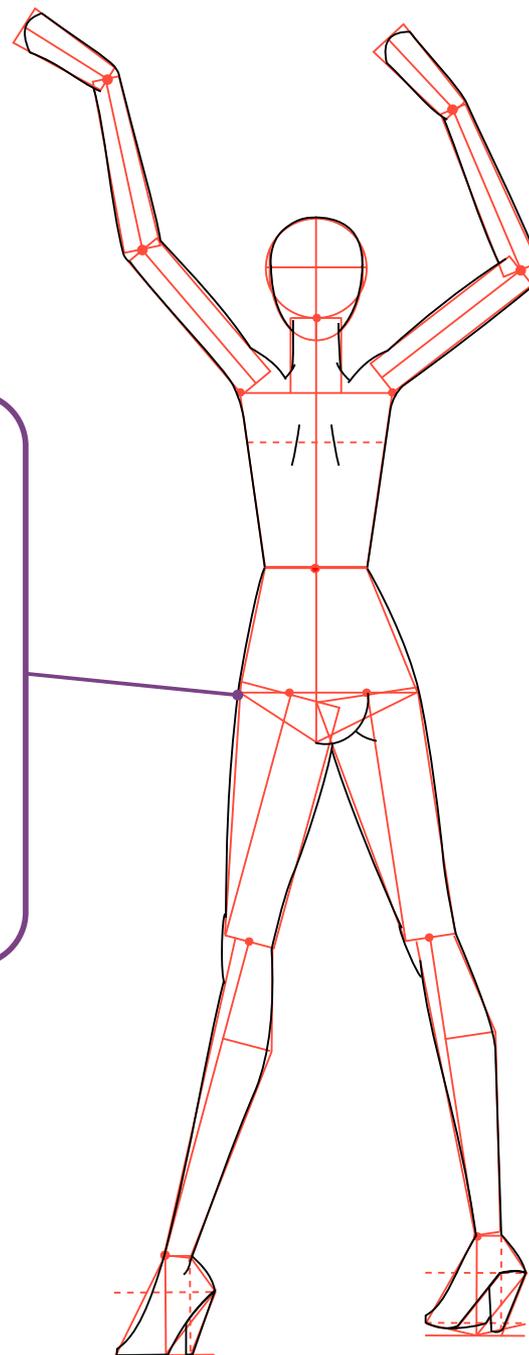


M.2.3.1

TORSIONES

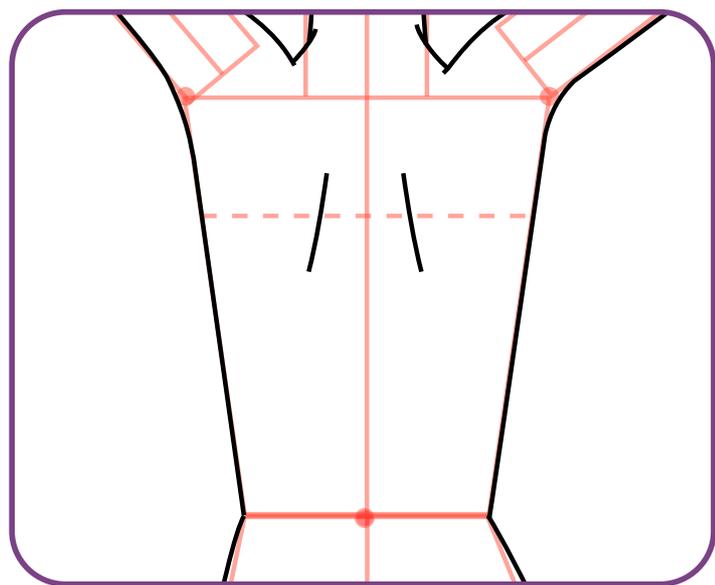


repassado

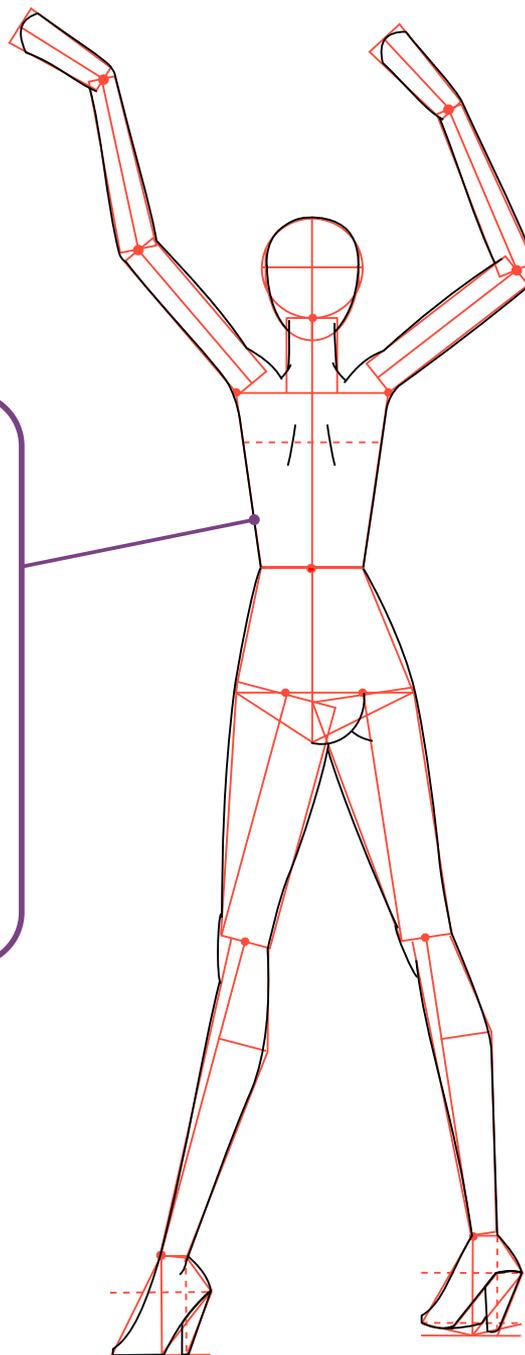


M.2.3.1

TORSIONES

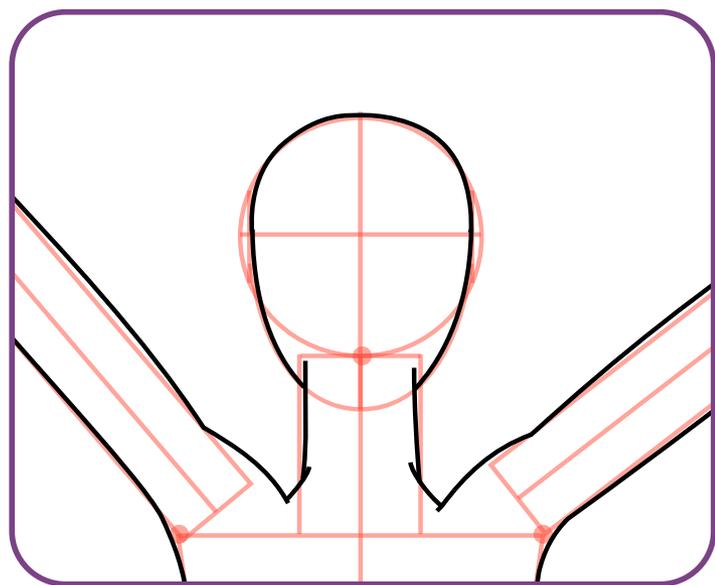


repassado

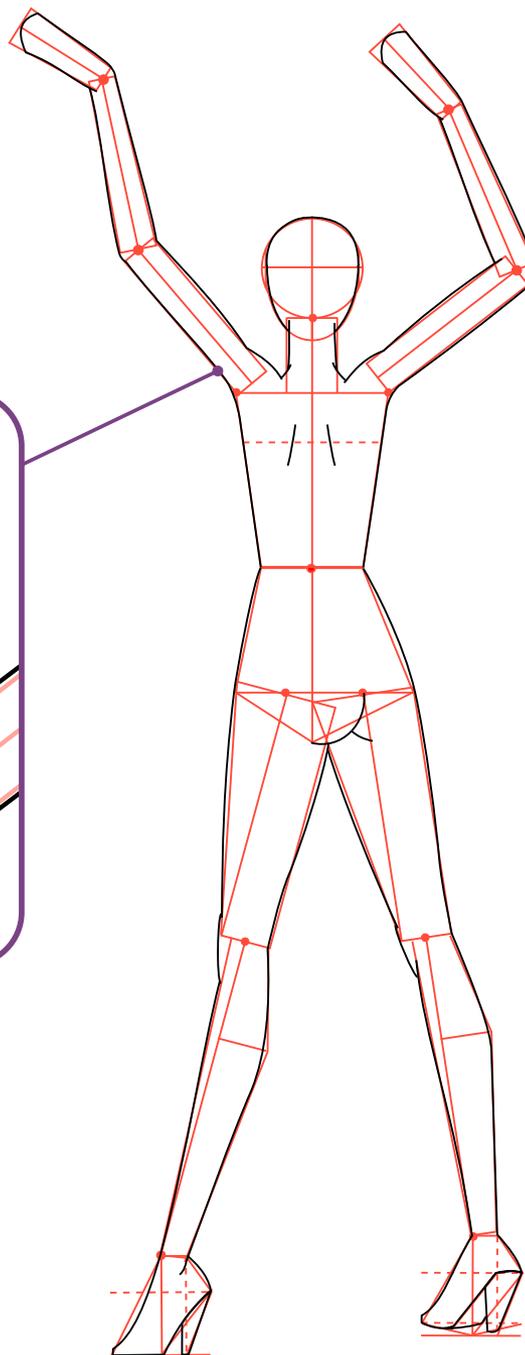


M.2.3.1

TORSIONES

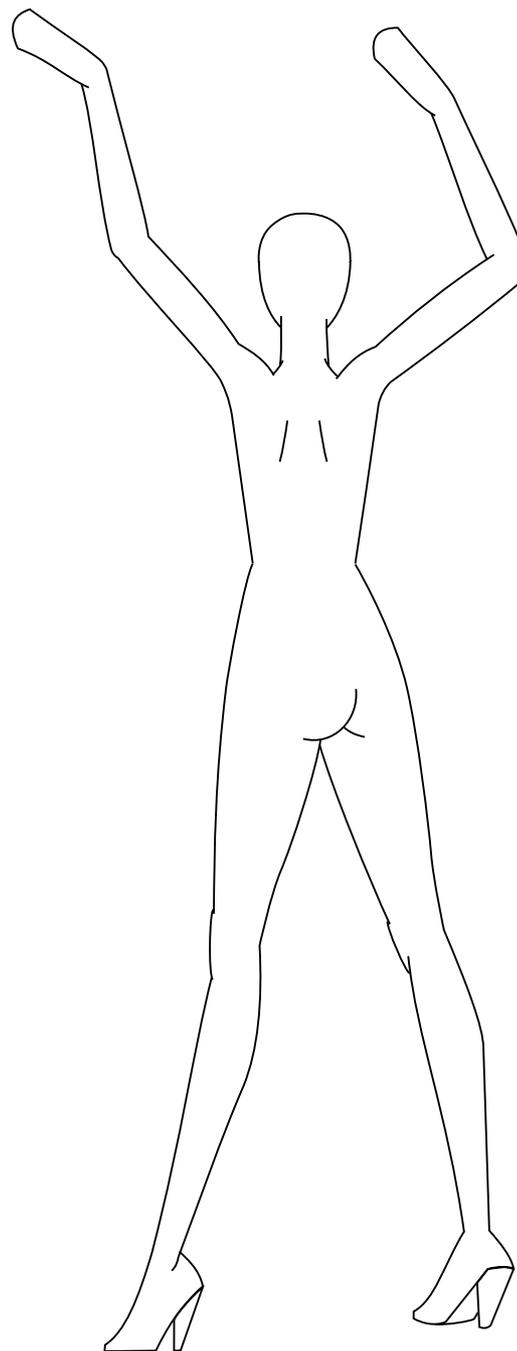


repassado



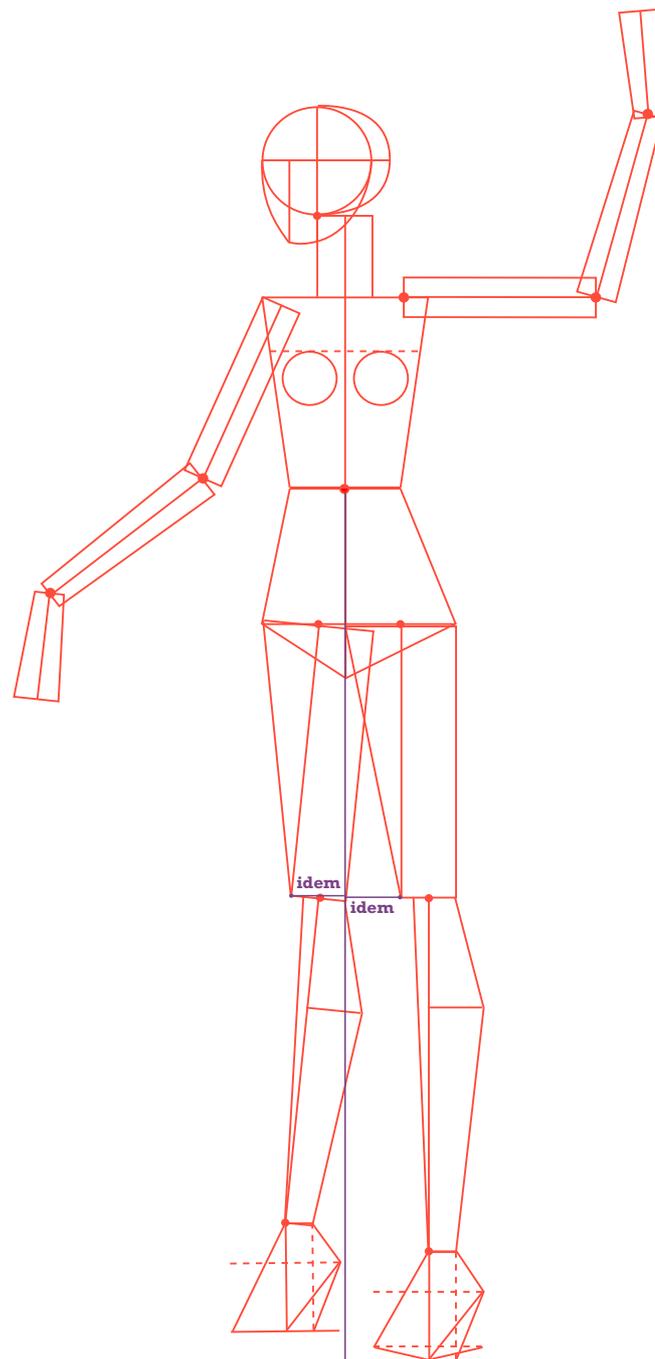
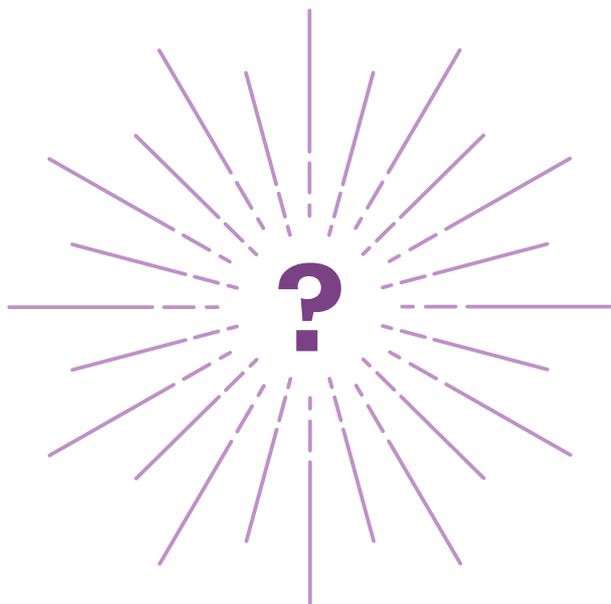
M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

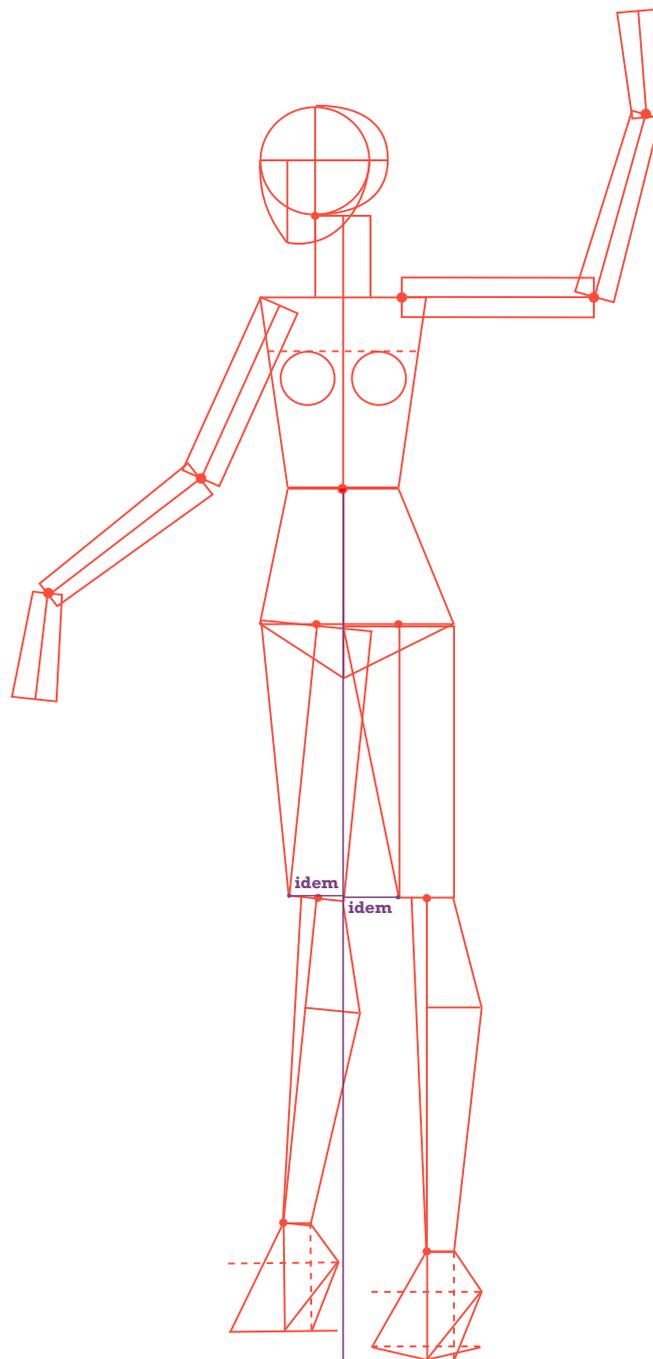
TORSIONES



M.2.3.1

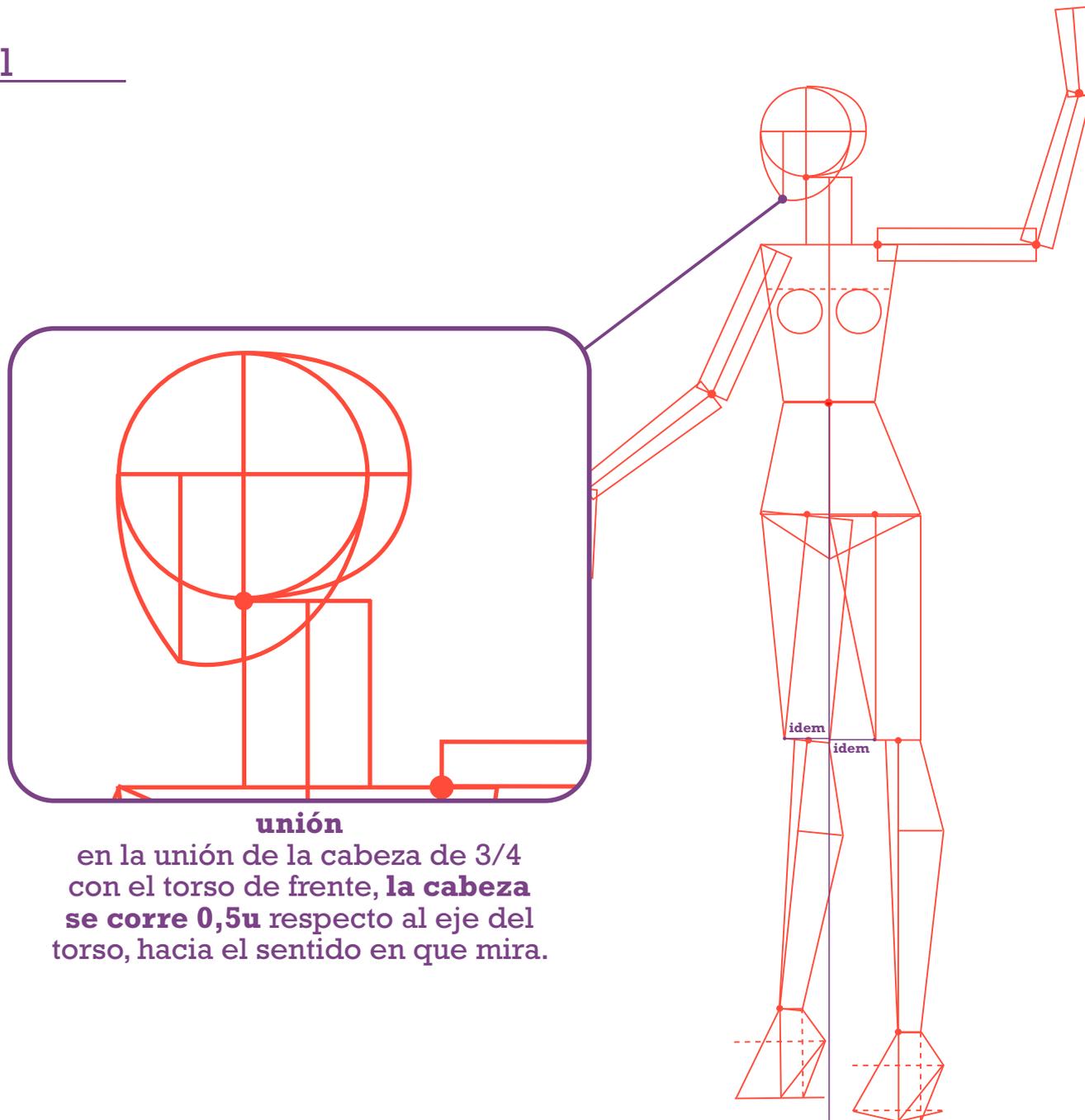
TORSIONES

Posto Recto de 3/4 frente con torsión frente.



M.2.3.1

TORSIONES



unión

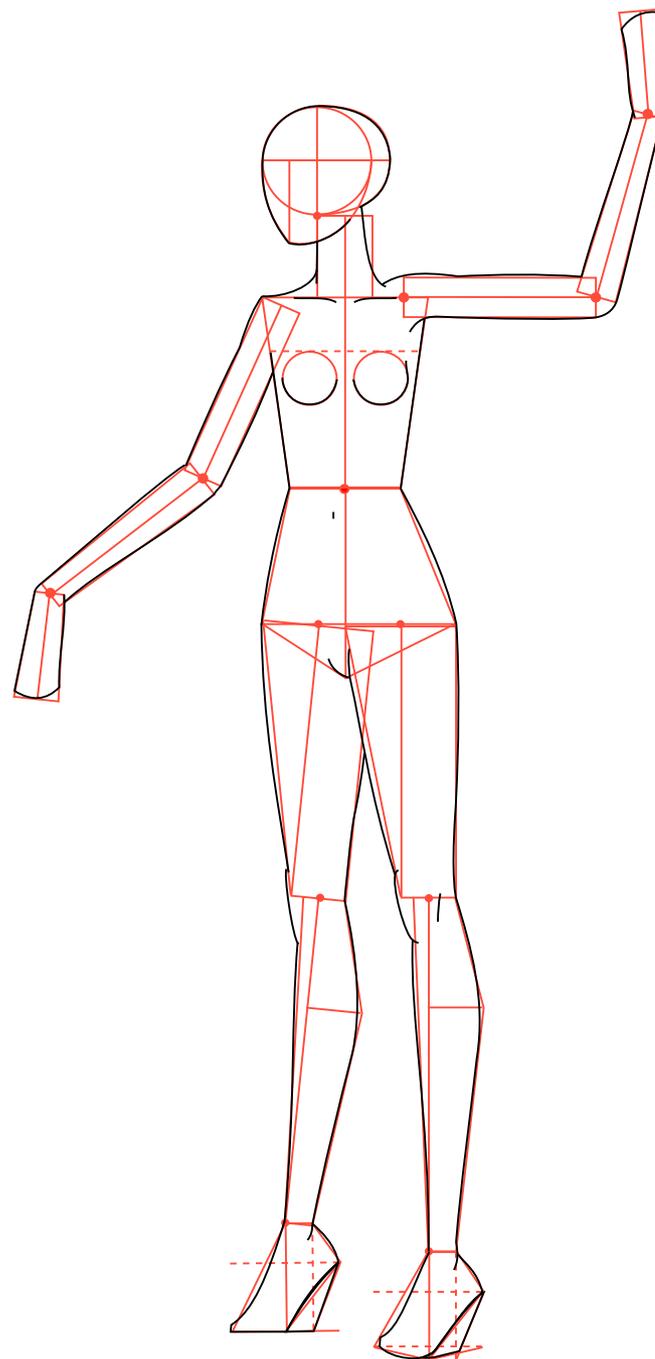
en la unión de la cabeza de 3/4 con el torso de frente, **la cabeza se corre 0,5u** respecto al eje del torso, hacia el sentido en que mira.

idem

idem

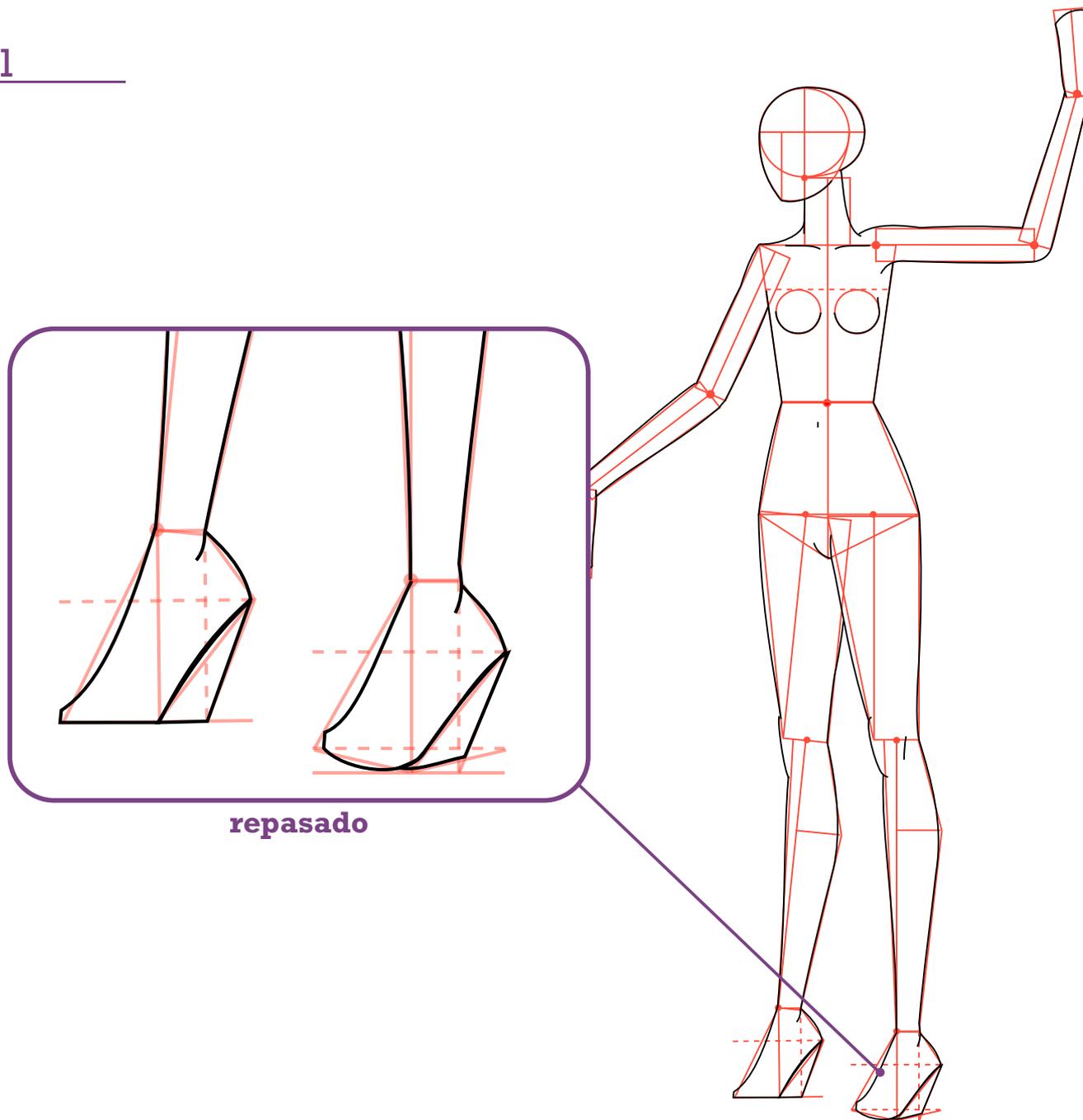
M.2.3.1

TORSIONES



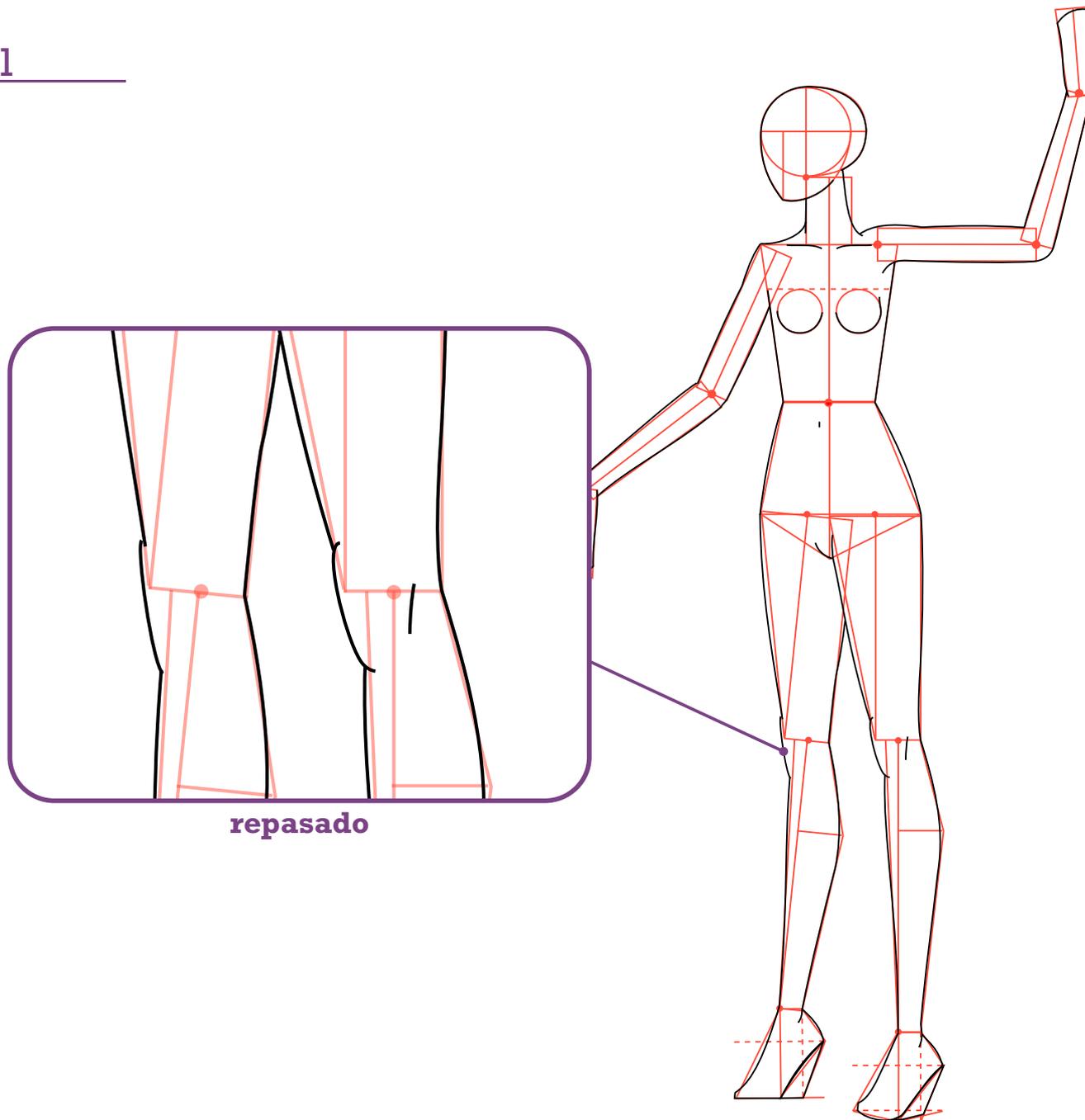
M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

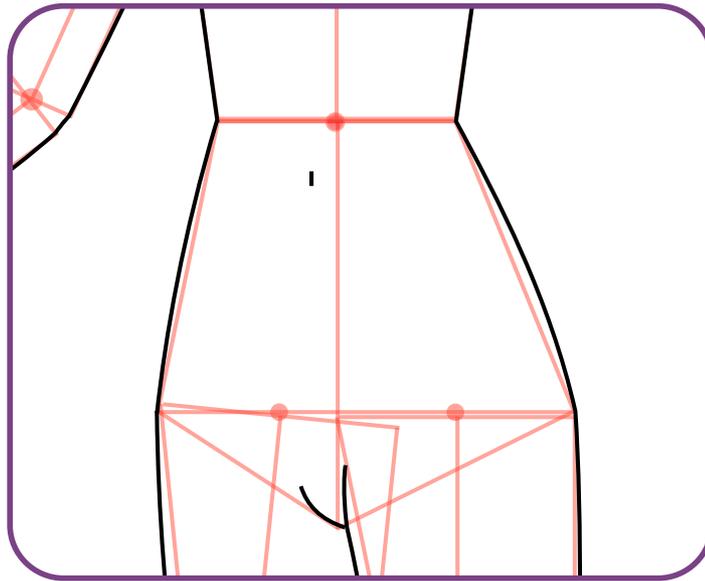
TORSIONES



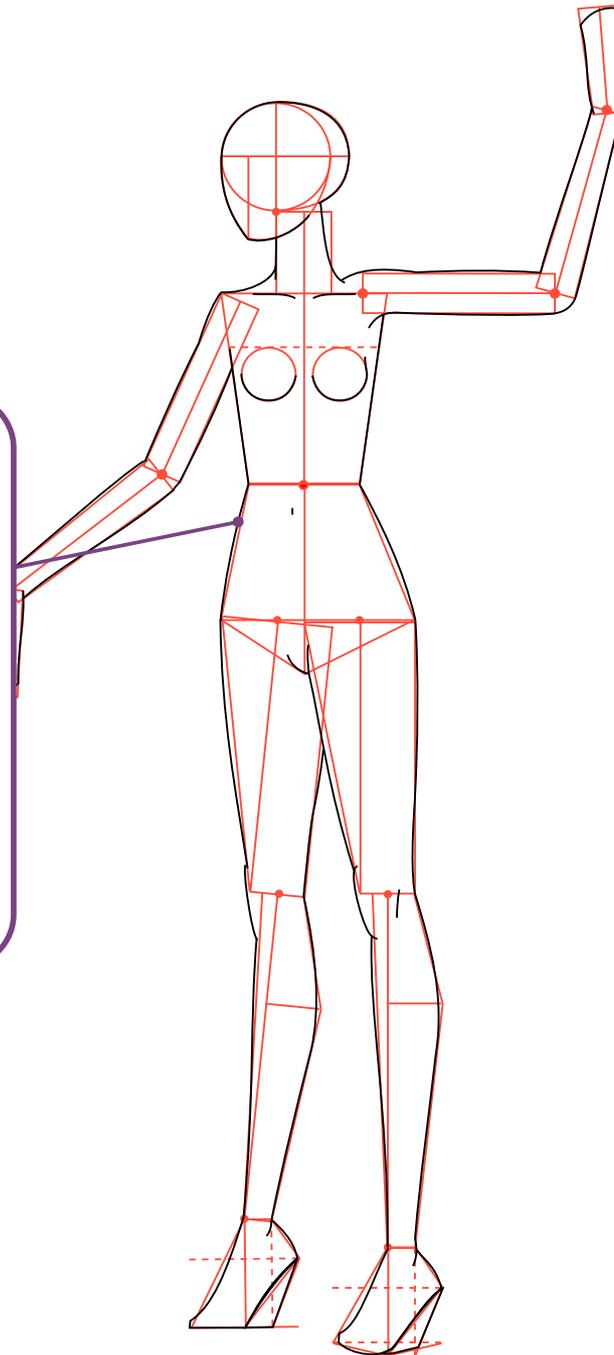
repassado

M.2.3.1

TORSIONES

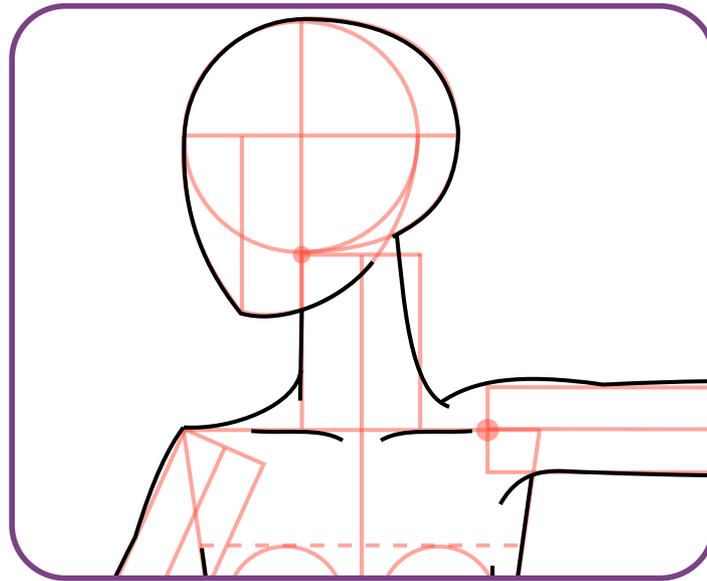


repassado
el ombbligo lo movemos en
la misma altura a $0,25u$
hacia el centro del cuerpo.

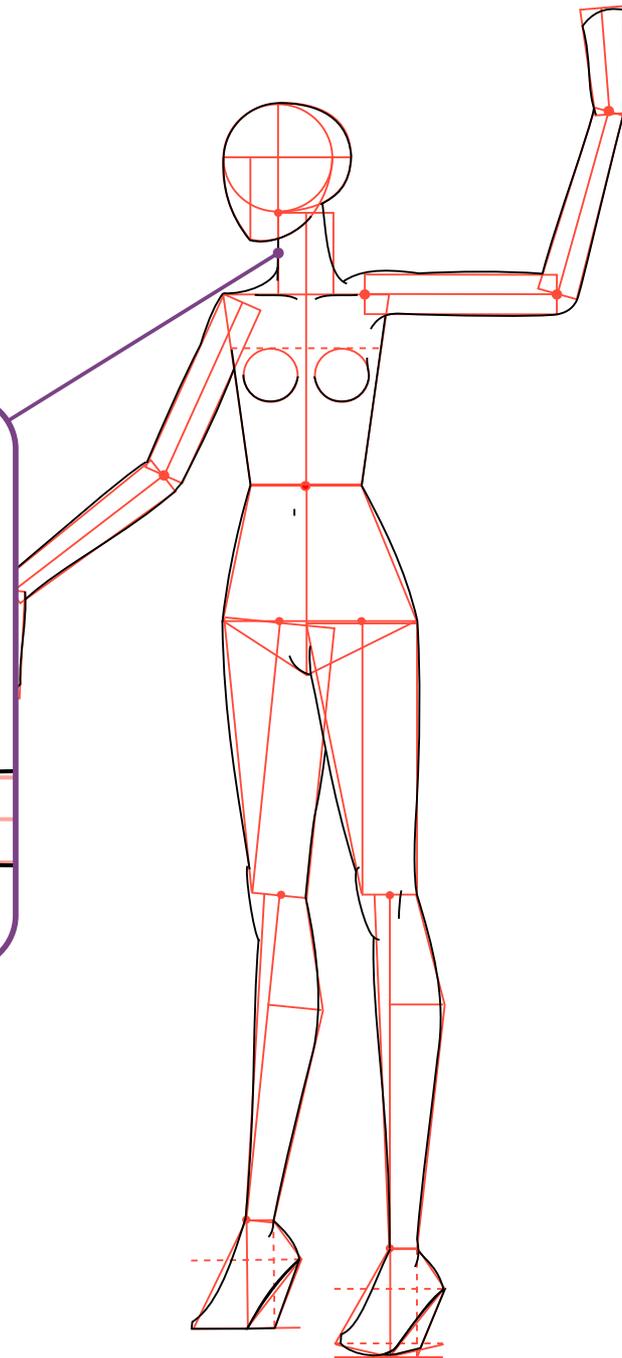


M.2.3.1

TORSIONES

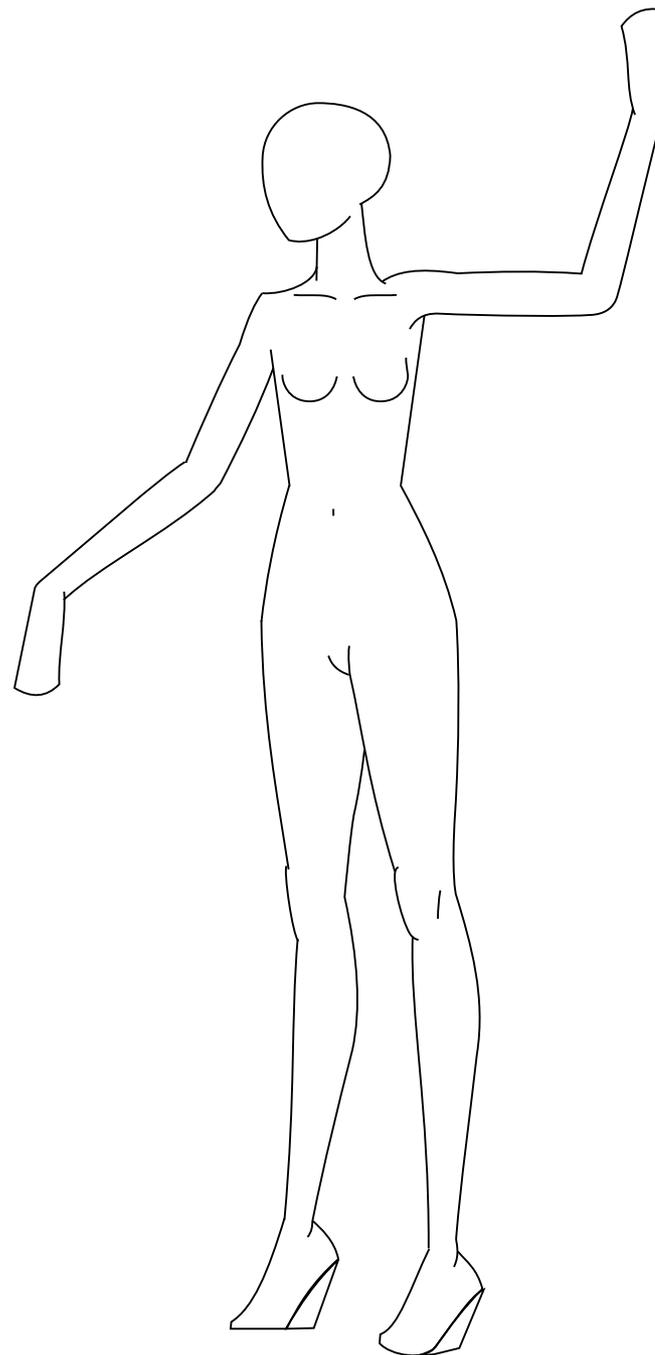


repassado
para la cara de 3/4 frente
dejemos el repassado incompleto



M.2.3.1

TORSIONES



M.2.3.1

TORSIONES

practicar dibujo

Estructura con torsiones
Repasado figura de 3/4
Digitalización y ajustes.

M.2.3.1

TORSIONES

Sistema de representación de la figura humana,
desarrollado por Prof. **Esteban Smerdiner**.