

04

## Rotação: costas

Depois de preparada a simplificação da frente do corpo, siga as instruções dos vídeos para criar a versão de costas de sua personagem.

Atente-se sempre às linhas-guia de proporção, cuidado para que nada saia da lógica dessas guias. Tome cuidado redobrado com o eixo de rotação. Analise se ele realmente é no pescoço no caso de sua personagem. Em personagens menos humanizadas, é comum esse eixo estar em outro elemento do corpo. Para humanos, a grande maioria dos casos vai ser do eixo de rotação passar pelo pescoço.

Faça essa etapa com muita calma e atenção e tome o tempo que for necessário: ela é a mais importante para dar estrutura à personagem!