Corpo Humano e Meios Digitais — Resumo

11.º Ano | Desenho A | 2 páginas

Resumo: Segunda metade do domínio Experimentação e Criação — estudos de formas e escalas do corpo humano, análise e síntese pela proporção de cabeças, e os meios digitais: edição de imagem, desenho vetorial e intencionalidade expressiva.

1. O corpo humano: análise antes do desenho

- **Módulo da cabeça:** a cabeça é a unidade de medida — o corpo tem cerca de sete e meia a oito cabeças.
- O módulo mantém a **coerência interna**: trocá-lo a meio da figura deforma a estatura.
- **Eixo e simetria** organizam o equilíbrio da figura; o peso distribui-se sobre um apoio.
- Pontos de referência: ombros ≈ 2 cabeças, quadril ≈ 4, joelhos ≈ 6.
- Desenhar o corpo é **analisar para depois sintetizar** — proporções primeiro, contorno depois.

2. Formas e escalas em relação

- **Escala** é sempre relação entre elementos e com o ambiente — nunca tamanho absoluto.
- A mesma figura muda de sentido conforme o espaço em que está: monumentalidade, tensão ou intimidade.
- Estudos de forma e de escala sustentam a **representação do espaço**: a medida de uma é a medida da outra.
- Manter o módulo e a escala em todo o desenho é o que faz o conjunto ler-se como um só lugar.

3. Meios digitais: edição de imagem

- A imagem de **pixéis** guarda matéria contínua: cor, luz e textura, informação por informação.
- **Resolução** limita a ampliação — ultrapassada, a grelha de pixéis torna-se visível.
- **Camadas** isolar elementos sem destruir o original: o que é editável pode ser revisto.
- Correções de luz e cor, recortes e colagens digitais são operações de **matéria**.

4. Desenho vetorial

- O vetor constrói-se a **pontos e trajetos** definidos matematicamente.
- Ampliar não perde definição: a forma é **recalculada** a qualquer escala.
- **Vetorizar** passa um traço a formas editáveis — ganha-se escala, perde-se matéria.
- Logótipos, ícones e desenhos de contorno pedem vetor; fotografias, matéria e gradações pedem imagem.
- Em ambos, o meio é escolhido pela **intenção**, e nunca pelo hábito.

© 2026 Estudantices

5. Imagem e vetor em comparação

Critério	Imagem (pixéis)	Vetor
Construção	Matriz de pontos coloridos	Pontos e trajetos matemáticos
Ampliação	Perde definição acima da resolução	Sempre nítida
Cor e textura	Materiais e gradações contínuas	Chapadas e gradientes controlados
Uso típico	Fotografia, matéria, atmosfera	Logótipo, ícone, ilustração de contornos

6. Amostras de transformação gráfica digital

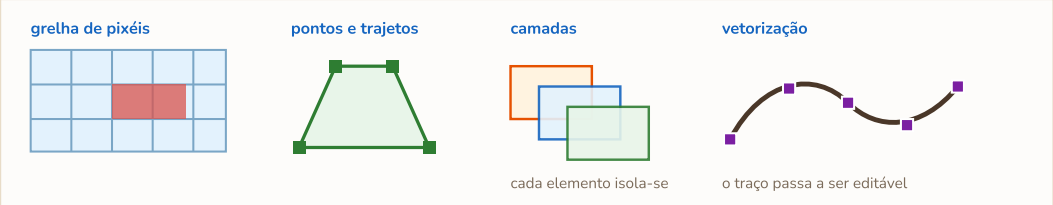


Fig. 1 — O que cada meio digital guarda.

7. Erros que prejudicam este domínio

- Desenhar o corpo à vista, sem analisar proporções e eixos.
- Trocar o módulo de cabeças a meio da figura, mudando a estatura.
- Ampliar uma imagem sem conhecer a resolução final.
- Tratar o digital como acabamento, em vez de meio escolhido pela intenção.

8. Pontos-chave

> **Para não esquecer:** módulo da cabeça ≈ 7½ a 8 · ombros 2, quadril 4, joelhos 6 · escala é relação · pixéis = matéria, vetor = contorno · ampliação degrada a imagem e não o vetor · camadas preservam o original · vetorizar troca matéria por escala · o meio escolhe-se pela intenção.

© 2026 Estudantices