FRENTE

1 / 12

O que é a linha do horizonte?

FRENTE

2 / 12

Onde se coloca o ponto de fuga?

FRENTE

3 / 12

O que fazem as linhas paralelas ao chão?

FRENTE

4 / 12

O que é a representação empírica do espaço?

© 2026 Estudantices

© 2026 Estudantices

VERSO

1

A linha imaginária à altura dos olhos onde ficam todos os pontos de fuga.

VERSO

2

Sobre a linha do horizonte — nunca fora dela.

VERSO

3

Convergem para um ponto de fuga, e é essa convergência que dá a profundidade.

VERSO

4

O desenho do espaço à mão livre, coerente com os sistemas convencionais, sem instrumentos.

© 2026 Estudantices

© 2026 Estudantices

FRENTE

5 / 12

Porque é que o módulo do corpo é a cabeça?

FRENTE

6 / 12

Onde ficam ombros, quadril e joelhos no módulo?

FRENTE

7 / 12

O que acontece se trocares o módulo a meio da figura?

FRENTE

8 / 12

Qual é a diferença entre pixéis e vetores?

VERSO

5

Porque é uma medida constante na própria figura: cerca de sete cabeças e meia a oito.

VERSO

6

Ombros cerca de 2 cabeças, quadril 4 e joelhos 6.

VERSO

7

A estatura deforma-se e a figura deixa de ser coerente consigo própria.

VERSO

8

Os pixéis formam uma matriz de pontos coloridos; os vetores são formas definidas por pontos e trajetos.

© 2026 Estudantices

© 2026 Estudantices

FRENTE

9 / 12

Porque é que o vetor amplia sem perder definição?

FRENTE

10 / 12

O que limita a ampliação de uma imagem?

FRENTE

11 / 12

Para que servem as camadas?

FRENTE

12 / 12

Quando deves vetorizar um trabalho?

VERSO

9

A forma é recalculada a qualquer escala, porque não existe grelha fixa.

VERSO

10

A resolução: ultrapassada, a grelha de pixéis torna-se visível.

VERSO

11

Para isolar e editar elementos sem destruir o original.

VERSO

12

Quando precisas de escala livre e contornos editáveis — e aceitas perder a matéria da fotografia.

© 2026 Estudantices

© 2026 Estudantices