



EMEF. DEZENOVE DE ABRIL.

ATIVIDADE REFERENTE A SEMANA 20 - 14/07/2025 a 18/07/2025.

COMPONENTE CURRICULAR: Arte TURMA: 71

PROFESSOR(A): Luana Lemos de Souza

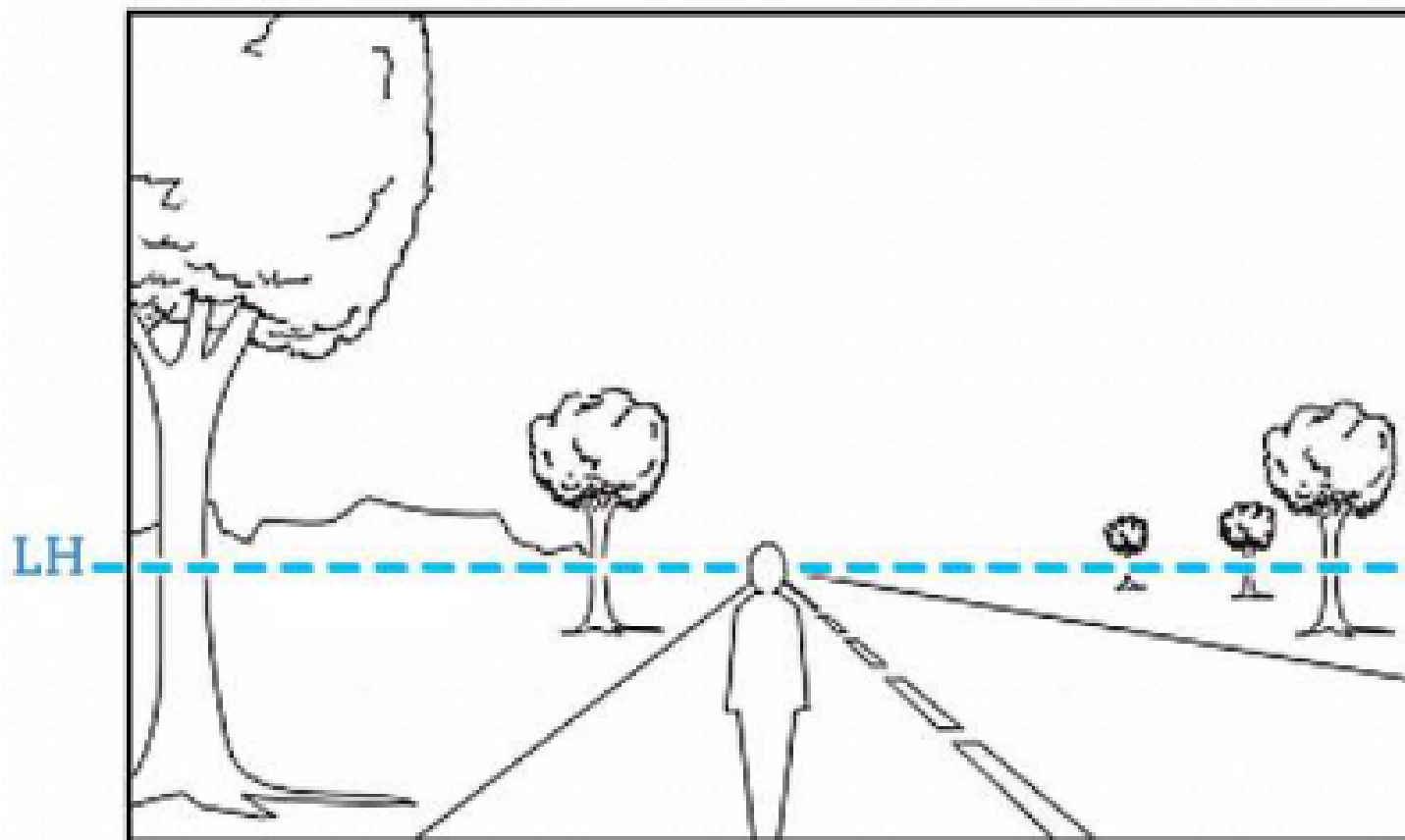
OBSERVAÇÕES: **O planejamento da aula poderá sofrer alterações conforme a necessidade do professor(a).**

ORIENTAÇÕES:

PERSPECTIVA NO DESENHO

A perspectiva é uma **técnica** utilizada no desenho e na pintura para criar a noção de **profundidade** na imagem. O uso da perspectiva faz com que algumas partes do desenho pareçam estar mais **próximas** do observador e outras mais **distantes**. **Quanto mais distante estiver do observador, menor será o objeto no desenho**. Isso faz com que a imagem deixe de ter apenas um primeiro plano e passe a ter um segundo, terceiro, quarto, ou mais, planos.

Para aplicar essa técnica, é necessário estabelecermos onde está a **linha do horizonte** na paisagem desenhada. Ou seja, **definir a linha imaginária que separa o céu e a terra**.



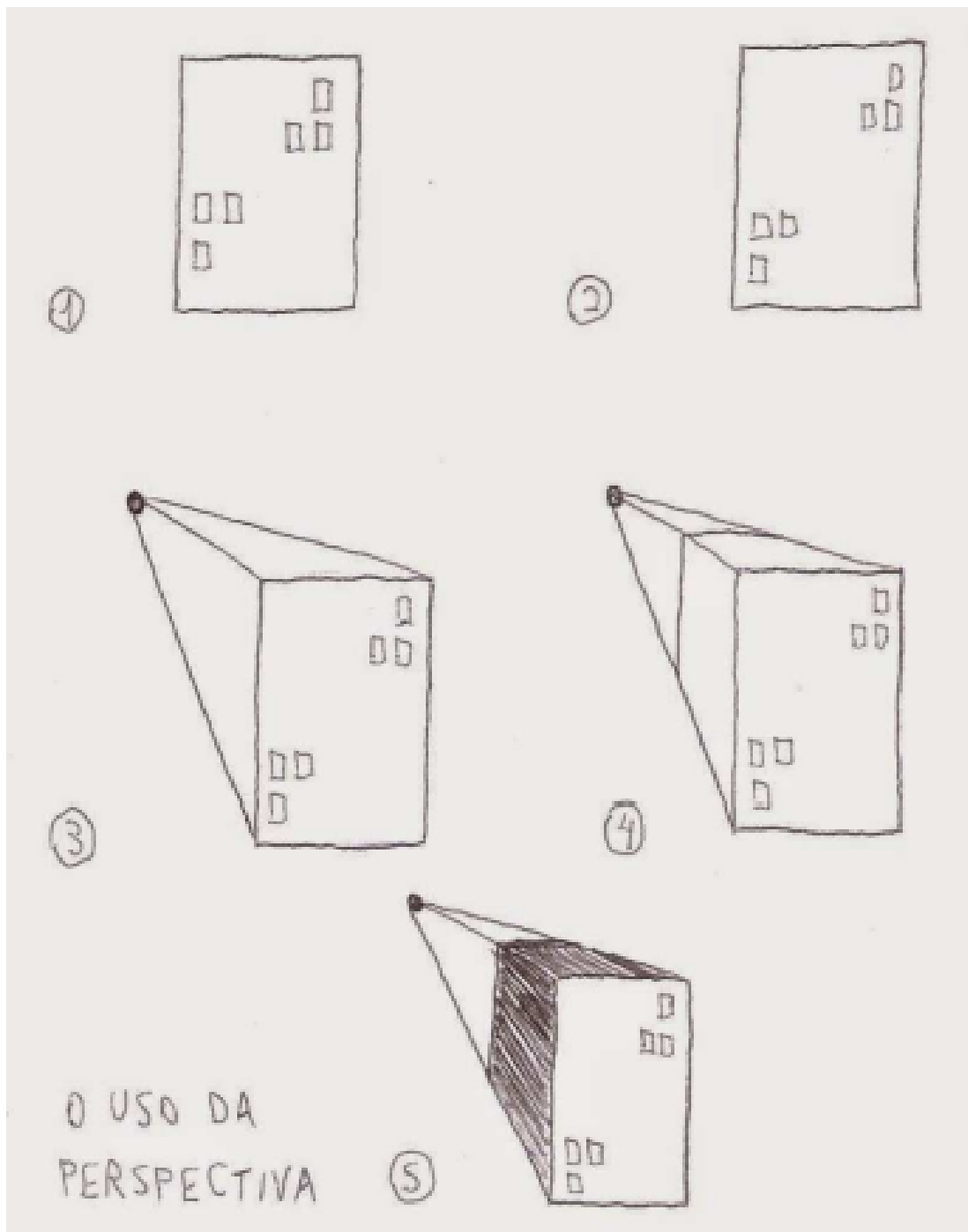
Em seguida, determinamos onde está o **ponto de fuga** no desenho. Este ponto está localizado no centro da imagem, para onde o olhar é direcionado, sem perdermos a visão do todo.



Depois iremos traçar as **linhas convergentes** do topo dos objetos (como prédios e árvores) até o ponto de fuga. Estas linhas diagonais são feitas com uso da régua e serão apagadas ao fim do desenho.

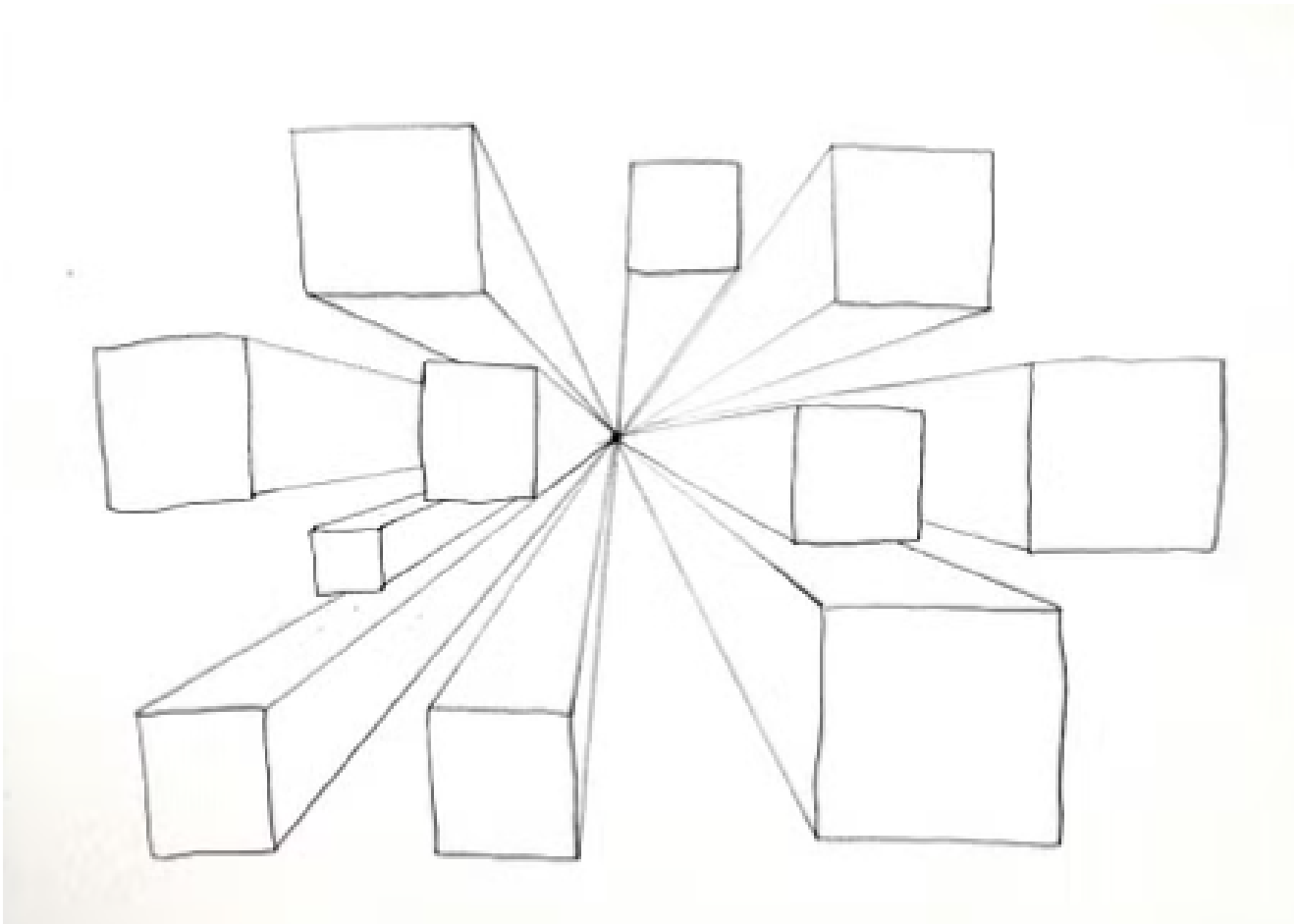


Por fim, iremos cortar as linhas rentes ao objeto (como no exemplo a seguir) e apagar as restantes. Podemos também escurecer os cantos dos objetos, criando um efeito de sombreamento. Observe a imagem:



Exercício 1:

1. Desenhe um ponto no centro de uma folha de papel (esse será seu ponto de fuga).
2. Desenhe alguns quadrados ao redor do ponto, todos de diferentes tamanhos e em posições distintas (recomenda-se fazê-los sem regra, para treinar a capacidade de fazer paralelogramas com lados iguais).
3. Depois de terminados, pegue uma régua e trace linhas de fuga a partir de cada uma das arestas dos quadrados rumo ao ponto de fuga. Comece com os quadros que estão mais próximos do ponto.
4. Não ultrapasse as linhas se uma cruzar com outra. Isso permite atingir uma tridimensionalidade mais limpa.



Exercício 2

1. Desenhe um ponto no centro de uma folha de papel (seu ponto de fuga).
2. Desenhe formas geométricas mais complexas que um quadrado, por exemplo: uma estrela, um ângulo.
3. Trace linhas que vão das arestas de cada figura até o ponto de fuga. Comece pelas linhas pertencentes às figuras mais próximas do ponto para que não se sobreponham.
4. Para saber a partir de qual aresta é possível gerar uma linha, basta medir com a régua e ver se sai uma linha que não passe por cima da figura.

(Exemplo: No centro da folha, desenhe um ponto pequeno. Esse será o ponto de fuga.

Desenhe, por exemplo, uma **estrela de cinco pontas** mais próxima do ponto de fuga.

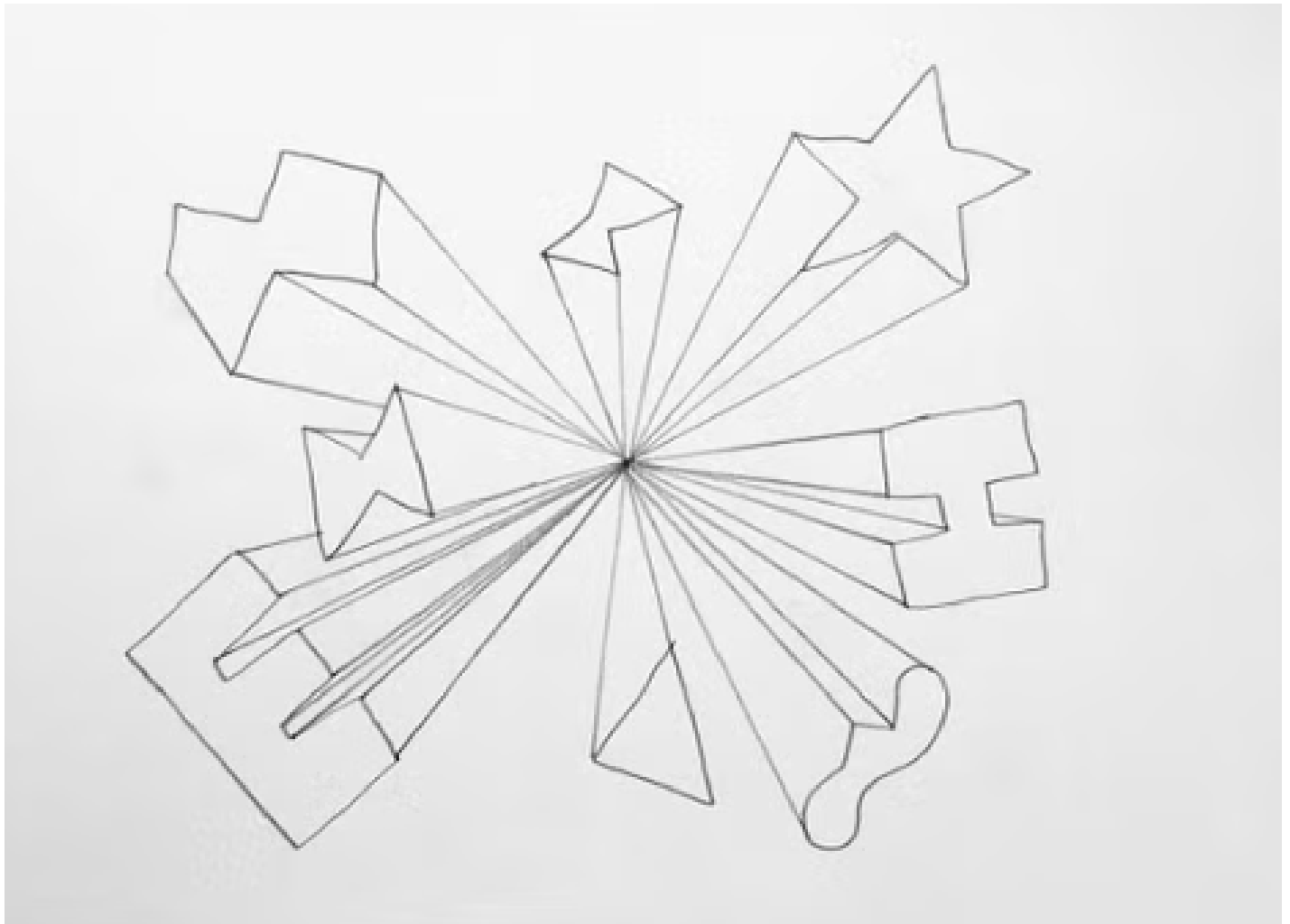
Depois, desenhe um **losango** (rombo) mais afastado do ponto de fuga, um pouco acima ou ao lado da estrela.

Se quiser, adicione também outra forma abstrata, como um retângulo com um corte ou ângulo diferente, sempre deixando um espaço entre elas.

Linhas até o ponto de fuga: Use uma régua para traçar linhas retas que liguem as **pontas da estrela** ao ponto de fuga. Depois, faça o mesmo com os **vértices do losango**: trace linhas dos cantos até o ponto de fuga. Se houver outras formas, repita o processo: sempre verifique quais lados permitem traçar linhas até o ponto de fuga sem passar por dentro de outra figura já desenhada.

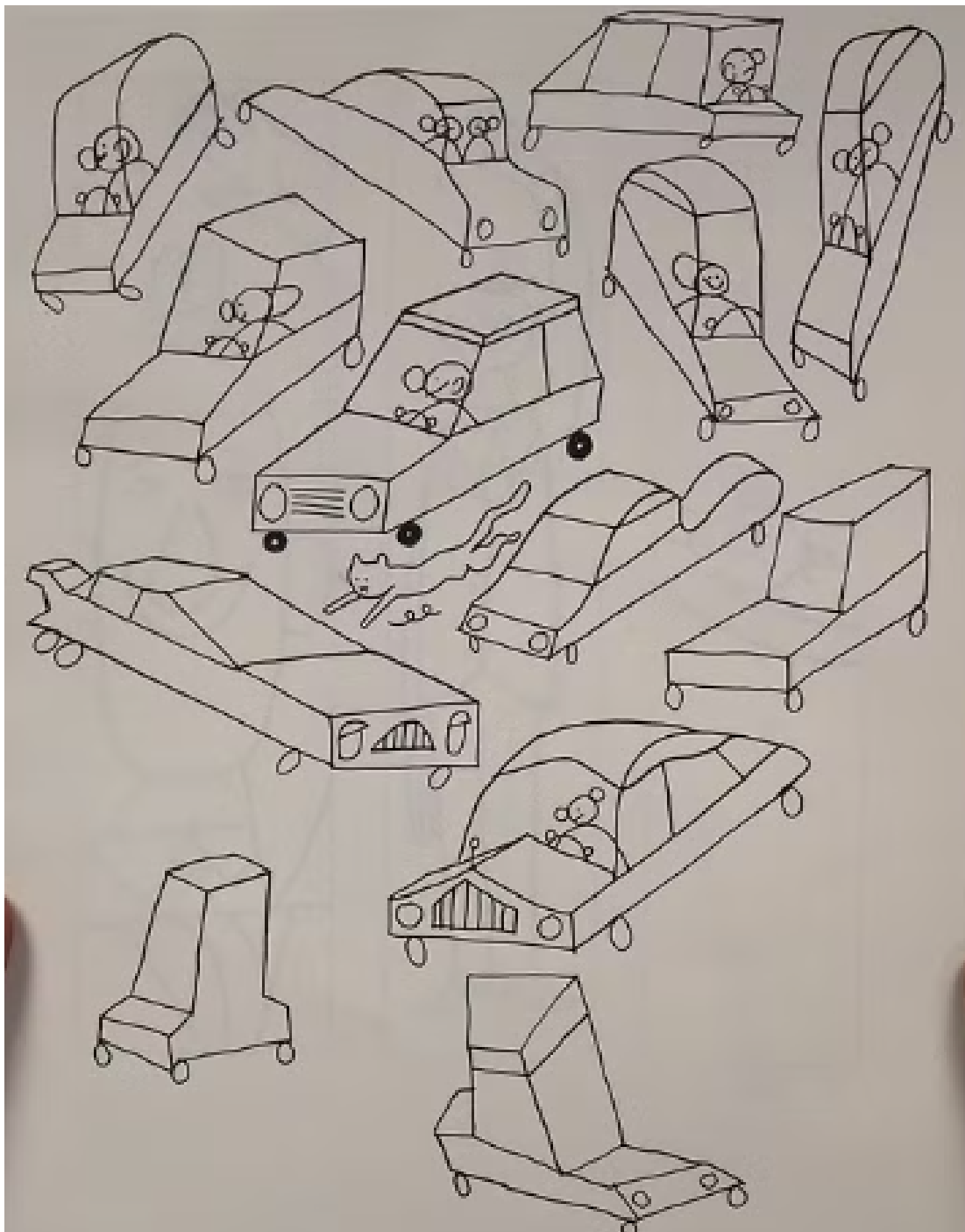
Cuidados: Comece pelas figuras que estão **mais próximas do ponto de fuga** para que as linhas delas fiquem “por cima” das linhas das figuras mais afastadas. Se alguma aresta não permitir desenhar a linha até o ponto de fuga sem cruzar outra figura, pule essa linha.

Importante: O resultado será uma composição onde as figuras parecem estar “conectadas” ou “sendo sugadas” para o centro da folha, dando uma sensação de profundidade e movimento.



Exercício 3

1. Desenhe veículos geométricos (carros, automóveis) seguindo uma perspectiva livre sem pontos de fuga, sem deixar de trabalhar o volume.
2. Comece desenhando a parte frontal do carro, onde fica a grade com os faróis.
3. Desenvolva o perfil usando a perspectiva diagonal.
4. Sempre que seguir as regras, o volume funcionará.
5. Continue com a composição até preencher a página:



Exercite o uso da perspectiva: Siga as instruções mencionadas no texto, observando as imagens com atenção. Em uma folha A4, crie o desenho de uma rua com prédios, utilizando a técnica da perspectiva.

Link para os slides: <https://prezi.com/view/7dioPgIVU6zxcIbS5UiR/>