

# O O bet365

A expressão "pin-up" remete a uma subcultura popular que surgiu na década de 1940, especialmente nos Estados Unidos. Em geral, a cultura "pin-up" envolve a criação e apreciação de retratos idealizados de mulheres atraentes, que são frequentemente posicionadas de forma sedutora ou glamorosa.

Originalmente, as imagens "pin-up" eram criadas para serem fixadas no painel ou paredes, de forma que pudessem ser facilmente vistas e apreciadas. Com o passar do tempo, a cultura "pin-up" evoluiu e se tornou sinônimo de um estilo específico de arte e moda, que inclui roupas apertadas, cabelos penteados de forma elaborada e maquiagem pesada.

Algumas das mulheres mais famosas associadas à cultura "pin-up" incluem Betty Grable, Marilyn Monroe e Bettie Page. Essas mulheres se tornaram símbolos sexuais e de inspiração para muitas outras artistas e designers.

Embora a cultura "pin-up" tenha sido historicamente associada a uma representação idealizada e glamorosa da feminilidade, é importante notar que ela também tem sido criticada por reforçar estereótipos e expectativas limitadas para as mulheres. Hoje em dia, a cultura "pin-up" continua a ser uma fonte de inspiração para muitos artistas e designers, mas também é uma subcultura que está constantemente evoluindo e reavaliando.

No mundo do design e da programação, você pode ter ouvido

os termos "1x", "2x" e "3x". Esses termos se relacionam com a resolução das imagens e o relacionamento com a tela que elas serão exibidas.

Vamos quebrar esse mistério e explicar as diferenças entre eles.

Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um "1x",

refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa resolução é básica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolução.

Já as imagens de alta resolução levam em conta as telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade de