




CAMPUS PELOTAS – PELOTAS
INSTRUÇÕES GERAIS

- 1 - Este caderno de prova é constituído por 40 (quarenta) questões objetivas.
- 2 - A prova terá duração máxima de 04 (quatro) horas.
- 3 - Para cada questão são apresentadas 04 (quatro) alternativas (a – b – c – d). **APENAS UMA** delas constitui a resposta CORRETA.
- 4 - Após conferir os dados contidos no campo “Identificação do Candidato” no Cartão de Resposta, assine no espaço indicado.
- 5 - As alternativas assinaladas deverão ser transcritas para o Cartão de Resposta, que é o único documento válido para correção eletrônica.
- 6 - Marque o Cartão de Resposta conforme o exemplo abaixo, com caneta esferográfica azul ou preta, de ponta grossa:


- 7 - Em hipótese alguma haverá substituição do Cartão de Resposta.
- 8 - Não deixe nenhuma questão sem resposta.
- 9 - O preenchimento do Cartão de Resposta deverá ser feito dentro do tempo previsto para esta prova, ou seja, 04 (quatro) horas.
- 10 - Serão anuladas as questões que tiverem mais de uma alternativa marcada, emendas e/ou rasuras.
- 11 - O candidato só poderá retirar-se da sala de prova após transcorrida 01 (uma) hora do seu início.
- 12 - Não é permitido o uso de calculadora.

BOA PROVA!

- 01.** Segundo Azevedo & Conci (2003) no livro *Computação Gráfica – Teoria e Prática*, a computação gráfica atualmente é uma área que engloba pelo menos três grandes subáreas. Sobre essas subáreas, afirma-se que
- as três são constituídas pela Síntese de Imagens, Recuperação de Imagens e Tratamento de Imagens.
 - as três são constituídas pela Síntese de Imagens, Processamento de Imagens e Análise de Imagens.
 - a subárea relacionada à Síntese de Imagens considera a manipulação sintética de imagens, ou seja, a construção de novas imagens a partir de duas ou mais imagens originais.
 - a subárea relacionada ao Tratamento de Imagens considera apenas a manipulação de imagens relacionadas à utilização de filtros e retoques, com o objetivo de corrigir imperfeições ou realçar características.
- 02.** A interface de software OpenGL (Open Graphical Library) é classificada como
- uma biblioteca de rotinas gráficas de modelagem 2D e 3D, destinada exclusivamente a sistemas portáteis, possibilitando a criação de gráficos 3D, com excelente qualidade visual e pouca utilização de banda de *streaming*.
 - um conjunto de aplicativos voltado à renderização de imagens 2D e 3D, destinado exclusivamente a sistemas portáteis e que disponibiliza códigos *OpenSource*, possibilitando sua constante evolução.
 - uma biblioteca de rotinas gráficas para modelagem 2D ou 3D, extremamente portátil e rápida, possibilitando a criação de gráficos 3D, com excelente qualidade visual e rapidez.
 - um conjunto de aplicativos, extremamente leve e rápido, criado exclusivamente para a otimização da transmissão de imagens em *streaming*.
- 03.** Em relação à informação digitalizada, Pierre Lévy afirma que
- essas informações podem ser processadas automaticamente, com um grau de precisão quase absoluto e muito rapidamente, desde que em pequena escala quantitativa.
 - o processamento de informação digitalizada pode ser realizado automaticamente em grande escala quantitativa, desde que em momentos diferentes.
 - o processamento de informação digitalizada só pode ser realizado automaticamente ao mesmo tempo quando em pequena escala quantitativa.
 - essas informações podem ser processadas automaticamente, com um grau de precisão quase absoluto, muito rapidamente e em grande escala quantitativa.
- 04.** Segundo Chris Anderson, a teoria da Cauda Longa pode ser definida, resumidamente, como
- um processo, no qual nossa cultura e economia estão cada vez mais se afastando do foco em alguns *hits* relativamente pouco numerosos e avançando em direção a uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva de demanda.
 - um processo econômico, no qual os grandes *hits* são associados a valores maiores de venda, permitindo o barateamento no valor de uma grande quantidade de nichos na parte inferior ou na cauda da curva de demanda, estimulando seu consumo.
 - um processo cultural, no qual os grandes *hits* de vendas vão sendo substituídos por uma grande quantidade de nichos localizados na parte externa da curva de demanda, em decorrência das amplas possibilidades de divulgação das redes sociais. Esses processos são genericamente conhecidos como memes.
 - um processo social, no qual a divulgação boca a boca de uma grande quantidade de nichos localizados na parte externa da curva de demanda vai superando a vendagem dos grandes *hits*.

05. Segundo Pierre Lévy, em *As Tecnologias da Inteligência*, no centro da rede digital pode-se localizar polos funcionais que substituirão as antigas distinções fundadas sobre os suportes (tais como a imprensa, a edição, a gravação musical, o rádio, o cinema, a televisão, o telefone, etc.). Alguns desses polos funcionais descritos pelo autor são:

- I. a produção ou composição de dados, de programas ou de representações audiovisuais
- II. a seleção, recepção e tratamento dos dados, dos sons ou das imagens
- III. a transmissão via rede digital de serviços integrados e das mídias densas
- IV. as funções de armazenamento

Estão corretas as alternativas

- a) I, II, III e IV.
- b) I, II, e III apenas.
- c) III e IV apenas.
- d) I, II e IV apenas.

06. A fim de preservar as possibilidades de múltiplas interpretações do modelo do hipertexto, Pierre Lévy propõe caracterizá-lo através de princípios abstratos. Alguns desses princípios são:

- I. princípio da heterogeneidade
- II. princípio da exterioridade
- III. princípio da topologia
- IV. princípio da irregularidade dos extremos

Estão corretas apenas as alternativas

- a) I, III e IV.
- b) I, II e III.
- c) II, III e IV.
- d) I, II e IV.

07. Em *A Cauda Longa*, Chris Anderson afirma que o termo *filtro* se aplica às recomendações e a todas as outras ferramentas que ajudam o usuário a encontrar qualidade na Cauda Longa. Segundo o autor, os *filtros* atuam

- a) eliminando produtos pouco interessantes ou de pouca vendagem, apontando sempre para as opções mais procuradas.
- b) organizando e catalogando os resultados de busca, procurando sempre oferecer os produtos menos conhecidos e com menor valor de venda, com o objetivo de reduzir os estoques das lojas.
- c) realizando uma personalização "invisível" nas buscas, através da utilização de *cookies*, da determinação de localização e do histórico do navegador do usuário.
- d) peneirando um vasto conjunto de escolhas, propondo as mais compatíveis com as características do usuário.

08. No livro *Cibercultura*, Pierre Lévy afirma que a recepção de mensagens pode colocar em jogo diversas modalidades perceptivas. A seguir, o autor aponta, que uma mesma modalidade permite a recepção de diversos tipos de representações. Sobre essas representações, afirma-se que

- a) o dispositivo comunicacional designa a relação entre os participantes da comunicação.
- b) o dispositivo informacional refere-se ao sistema fundamental de gravação e transmissão das informações.
- c) uma mesma modalidade perceptiva só permite um tipo de representação.
- d) a codificação corresponde à linguagem utilizada para transmitir as informações.

- 09.** Segundo Nielsen & Loranger (2007), em relação à utilização de fontes para Websites, afirma-se que
- a) a utilização de especificações relativas em relação ao tamanho de fontes é menos aconselhável do que fontes de tamanho fixo, pois podem sofrer alterações de tamanho indesejados, prejudicando a leitura principalmente das pessoas idosas.
 - b) a utilização de imagens de texto é recomendável, pois além de permitirem uma suavização maior dos textos, são redimensionáveis e selecionáveis.
 - c) a utilização de imagens de texto só é recomendável quando é necessária a utilização de programas leitores de tela.
 - d) as telas de computadores não oferecem a qualidade tipográfica de impressão, assim os detalhes do texto serifado aparecem com menos qualidade na tela do que textos serifados impressos.
- 10.** SEO é conhecido por ser um conjunto de métodos que aprimora a avaliação de um Website em um sistema de pesquisa. A este podem ser atribuídas três classes fundamentais de técnicas "bem-intencionadas". Sobre essas técnicas afirma-se que
- a) as SEO arquitetônicas são constituídas para assegurar que as páginas possam ser indexadas e ter uma estrutura de links adequada para direcionar os *spiders* dos sistemas de uma pesquisa ao seu conteúdo.
 - b) elas podem ser classificadas em fazendas de links, SEO linguística, SEO arquitetônica e reputação de links.
 - c) as SEO linguísticas são baseadas na identificação da localização do usuário, retornando buscas mais direcionadas ao seu idioma e conseqüentemente trazendo resultados mais pertinentes.
 - d) as Fazendas de Links se caracterizam por apresentar resultados de buscas utilizando a visualização dos níveis iniciais da estrutura dos sites.
- 11.** Segundo Nielsen & Loranger (2007), no livro *Usabilidade na Web*, são considerados erros comuns de layout de página:
- a) Página não estruturada em ordem de prioridade, áreas relacionadas não agrupadas em boa proximidade e muitos elementos na página.
 - b) Elementos não posicionados no lugar em que as pessoas esperam, muitos elementos na página e utilização de agrupamentos de itens semelhantes.
 - c) Interações excessivamente complexas e que não oferecem orientação e utilização de agrupamentos de itens semelhantes.
 - d) Utilização de espaços brancos ao redor de agrupamentos de conteúdo, áreas relacionadas não agrupadas em boa proximidade e muitos elementos na página.
- 12.** Uma interface web é composta de vários elementos organizados com o objetivo de disponibilizar informações aos usuários. Alguns sites apresentam elementos denominados de *breadcrumbs*, os quais são usados para
- a) localizar as seções que o site oferece ao usuário.
 - b) indicar a seção em que o usuário se encontra no site.
 - c) indicar um item do site que se encontra em manutenção.
 - d) localizar um item no site como uma busca avançada.
- 13.** A (W3C) é uma comunidade internacional que desenvolve padrões para Web. Em termos de acessibilidade, podemos encontrar várias recomendações para projetar um site acessível. Nesse sentido, ao usar imagens em um site é indispensável a utilização do atributo
- a) `img`.
 - b) `alt`.
 - c) `codebase`.
 - d) `language`.

14. Segundo Kalbach (2009), interfaces web podem ser avaliadas durante o processo de produção e após o seu lançamento. Para realizar essas avaliações, existem diversos métodos, dentre os quais citam-se:

- a) revisão por listas de verificação, análises métricas e teste de hierarquia.
- b) avaliação heurística, teste de usabilidade e teste de estresse de navegação.
- c) teste de estresse de navegação, avaliação heurística e avaliação de hierarquia.
- d) análises de métricas, teste de usabilidade e teste de hierarquia.

15. Segundo Garret (2002), a construção de um site é dividida em 5 etapas:

- I. A estratégia que define os objetivos do site e as necessidades dos usuários.
- II. O escopo que define os conteúdos que serão apresentados no site.
- III. A estrutura que define a disposição das áreas de conteúdo no site.
- IV. O esqueleto que define o arranjo de navegação das páginas.
- V. A superfície que apresenta a aparência das páginas, o design visual.

Estão corretas apenas as alternativas

- a) I, II, IV e V.
- b) I, III e V.
- c) III, III, IV e V.
- d) I, II e V.

16. Um sistema de gerenciamento de conteúdo (CMS – Content Management System), de um modo geral, trabalha com

- I. armazenamento e recuperação de conteúdo.
- II. gerenciamento de fluxo de trabalho, para criar e manter o conteúdo do site.
- III. gerenciamento do código fonte entre o servidor e o navegador.

Está(ao) correta (s) apenas a(s) alternativas

- a) II apenas.
- b) I e III apenas.
- c) I, II e III.
- d) I e II apenas.

17. Segundo Rocha & Baranauskas (2003), no livro *Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador*, a definição adequada para IHC é

- a) a disciplina preocupada com a ergonomia dos dispositivos informáticos interativos, através de seus mecanismos de entrada e saída de informações.
- b) o campo de estudo da informática que se preocupa com a superfície de contato que reflete as propriedades físicas das partes que interagem, as funções a serem executadas e o balanço entre poder e controle.
- c) a disciplina preocupada com o design, a avaliação e a implementação de sistemas computacionais interativos para uso humano, e com o estudo dos principais fenômenos ao redor deles.
- d) a disciplina preocupada com a superfície de contato que reflete as propriedades físicas das partes que interagem, as funções a serem executadas e o balanço entre poder e controle, bem como a ergonomia dessa interação.

18. Segundo Preece, Rogers e Sharp (2005), a área do design que estuda as respostas emocionais nos usuários é chamada de aspectos afetivos. Uma interface pode gerar reações positivas ou negativas. Dessa forma, temos como metas decorrentes da experiência proporcionar:

- a) diversão, compensação, proveito, segurança no uso, eficiência e eficácia.
- b) satisfação, agradabilidade, proveito, segurança no uso, eficiência e eficácia.
- c) diversão, satisfação, agradabilidade, compensação, proveito e motivação.
- d) satisfação, agradabilidade, proveito, facilidade de lembrar, diversão e motivação.

19. Segundo Rocha & Baranaukas (2003), entre os princípios desejáveis para o desenvolvimento de *guidelines* de projetos de interface estão:

- I. Falar a língua do usuário, estando atento para suas diferentes necessidades.
- II. Aumentar a carga cognitiva, de forma que a interface permita um alto grau de reconhecimento e empatia do usuário com o projeto.
- III. Criar para o erro, prevendo ações que previnam ou dificultem o erro do usuário.
- IV. Manter a consistência, utilizando apropriadamente metáforas que ajudem o usuário a construir e manter um modelo mental apropriado do sistema.

Estão corretas as alternativas

- a) I, II, e IV apenas.
- b) I, III e IV apenas.
- c) I, II, III e IV.
- d) II e III apenas.

20. Atualmente as novas tecnologias apresentam diferentes suportes para navegação na internet. Para desenvolver sites flexíveis que possam ser acessados por meio destes aparelhos, podemos utilizar mecanismos de navegação adaptativa. Nesse caso, é necessário fazer uma avaliação em três níveis de tecnologia: plataforma, tecnologias de back-end e tecnologias de front-end.

Esses 3 níveis correspondem, respectivamente, a

- a) dispositivo, tecnologia do lado do servidor e tecnologia do lado do cliente.
- b) dispositivo, tecnologia do lado do cliente e tecnologia do lado do servidor.
- c) software, código de programação e banco de dados.
- d) software, banco de dados e código de programação.

21. De acordo com Rocha & Baranaukas (2003) no livro *Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador*, afirma-se que a avaliação de interfaces possui como objetivos avaliar

- a) a funcionalidade do sistema, identificar problemas específicos do sistema e elaborar relatórios para correção dos usuários.
- b) o funcionamento do sistema, avaliar o efeito da interface junto ao usuário e elaborar relatórios dos problemas encontrados.
- c) o funcionamento do sistema, identificar problemas específicos do sistema e elaborar relatórios para correção dos usuários.
- d) a funcionalidade do sistema, avaliar o efeito da interface junto ao usuário e identificar problemas específicos do sistema.

22. Segundo Preece, Rogers e Sharp (2005) o conceito de design de interação é definido como

- a) design de sistemas online que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho.
- b) inter-relação dos diversos usuários com produtos do cotidiano para uso pessoal e profissional.
- c) inter-relação entre os usuários e com produtos do cotidiano para uso pessoal e profissional.
- d) design de produtos interativos que fornecem suporte às atividades cotidianas das pessoas, seja no lar ou no trabalho.

23. Segundo Primo (2007), o conceito de interação mútua e interação reativa significam, respectivamente

- a) agir no conhecimento do outro com mútua influência e interagir de forma controlada por pré-determinações.
- b) haver interações apenas entre máquinas e interações apenas entre indivíduos.
- c) agir no conhecimento do outro sem influência mútua e interagir de forma controlada sem pré-determinações.
- d) haver interações apenas entre máquinas e interações de forma controlada por pré-determinações.

24. Segundo Preece, Roger e Sharp (2005), ao longo dos anos surgiram novos profissionais envolvidos com desenvolvimento de interfaces de produtos interativos.

Numera a 2ª coluna de acordo com a 1ª.

1. Designer de interação
2. Engenheiro de usabilidade
3. Webdesigner
4. Arquiteto de informação

- () Pessoas que avaliam produtos utilizando métodos e princípios de usabilidade.
() Pessoas que têm ideias de como planejar e estruturar produtos interativos.
() Pessoas envolvidas no design de todos os aspectos interativos de um produto.
() Pessoas que desenvolvem e criam o design visual de websites.

A sequência correta é:

- a) 4,3,2,1
- b) 2,4,1,3
- c) 2,1,4,3
- d) 2,3,1,4

25. A história da fotografia se faz por meio das ideias de muitos inventores e de aprimoramentos de várias tecnologias no decorrer dos tempos, mas nos reporta, especialmente, ao século XIX, apontando para a primeira imagem permanente e para os primeiros negativos produzidos. O litógrafo francês responsável por tal feito foi

- a) William Henry Fox Talbot.
- b) Louis-Jacques Mande Daguerre.
- c) Joseph Nicéphore Niépce.
- d) Johann Alois Senefelder.

26. A diferença fundamental entre _____ e _____ é que a primeira produz um número ilimitado de cópias sobre papel, e a segunda gera apenas uma única imagem sobre placa de cobre revestida de prata polida.

As palavras que completam adequada e respectivamente as lacunas são:

- a) Daguerreotipia e Calotipia
- b) Daguerreotipia e Calcografia
- c) Calotipia e Calcografia
- d) Calotipia e Daguerreotipia

27. A evolução técnica dos processos fotográficos propiciou, além de um acesso cada vez maior ao universo da fotografia, a alternância de padrões estéticos vigentes e do próprio entendimento acerca da linguagem fotográfica e de suas relações com a arte e com a sociedade. Dentre as técnicas e os movimentos que ocorreram ainda no século XIX e que apresentavam relações estreitas com o fazer artístico, é possível citar aquele conhecido como _____, que combinava negativos e descartava partes indesejáveis, aproximando a técnica ao fazer do pintor; outro conhecido como _____, que defendia a desfocagem de partes secundárias da imagem, focalizando apenas a cena principal, com a justificativa de que a visão humana só é nítida no "ponto de fixação" (parte central da retina, a fóvea); e ainda o _____, que permitia manipulações e interferências variadas sobre o resultado final, fazendo com que a fotografia se assemelhasse a uma gravura.

As palavras que completam adequada e respectivamente as lacunas são:

- a) Pictorialismo, Naturalismo, Fotomontagem
- b) Fotomontagem, Naturalismo, Pictorialismo
- c) Naturalismo, Fotojornalismo, Fotomontagem
- d) Pictorialismo, Fotojornalismo, Naturalismo

28. Em mais de um século e meio, desde as primeiras fotografias produzidas, inúmeros profissionais tornaram-se destaque em sua época, desenvolvendo técnicas, especializando-se, criando estilos.

Numera a 2ª coluna de acordo com a 1ª.

1. Julia Cameron
2. Man Ray
3. Sebastião Salgado
4. Marc Ferrez

- () Desenvolveu técnicas originais como a solarização/efeito Sabatier, os fotogramas, a exposição múltipla e diversas técnicas de impressão fotográfica.
- () Fotografou pela primeira vez os índios da tribo Botocudos na Bahia e tornou-se especialista em fotos panorâmicas, tendo realizado o trabalho "Paisagens do Brasil".
- () Realizou toda sua obra em menos de 10 anos, especializando-se em retratos.
- () Produziu imagens de forte apelo estético que enfatizavam as condições sociais e a luta humana pela dignidade.

A sequência correta é:

- a) 2,4,1,3
- b) 4,3,2,1
- c) 2,1,4,3
- d) 2,3,1,4

29. A fotografia analógica é um processo físico-químico baseado em três princípios fundamentais: o tempo de luz, a quantidade de luz e a sensibilidade do filme. Tendo por base esses princípios, afirma-se que

- I. o obturador é um dispositivo que serve para controlar a intensidade do fluxo dos raios luminosos que serão canalizados pela objetiva até o plano focal.
- II. a profundidade de campo é a faixa de nitidez que se estende para aquém e para além do ponto de foco e é determinada pela distância focal e pela abertura do diafragma.
- III. o filme é uma base plástica, geralmente de acetato de celulose, flexível e transparente, sobre a qual há uma fina película de gelatina que contém cristais de prata sensíveis à luz. Os filmes de altíssima sensibilidade (de 25 a 125 ISO) têm grão fino e permitem grandes ampliações com excelente qualidade.

Está(ão) correta(s) apenas a(s) alternativa(s):

- a) I, II
- b) I
- c) II, III
- d) II

30. Os filtros, que podem ser feitos de gelatina ou vidro óptico, são recursos fundamentais para o alcance de bons resultados em fotos, possibilitando efeitos especiais e ajudando na correção de defeitos provocados pelos vários tipos de iluminação que chegam às objetivas. Sobre filtros, é correto afirmar que

- I. a correção de exposição que deve acompanhar o uso de certo filtro é marcada no seu anel de montagem, sendo conhecida como "fator filtro".
- II. o cálculo da exposição, nas câmeras em que a medida de fotômetro não é feita através da objetiva, deve levar em conta a presença do filtro.
- III. um filtro com fator 2X não requer correção de exposição.
- IV. o filtro polarizador circular (PL CIR) é utilizado quando se quer esquentar as tonalidades da cena, possibilitando que os tons de pele pareçam mais vivos e os tons azuis, mais saturados.

Estão corretas apenas as alternativas

- a) I, II, III
- b) I, II
- c) III, IV
- d) II, IV

31. No processo fotográfico convencional (fotografia analógica), a imagem é capturada em filme negativo ou positivo e, posteriormente, revelada. Na fotografia digital, o filme é substituído por um sensor que converte a energia luminosa em cargas elétricas, armazenando as imagens como um conjunto de pontos ou linhas. Como exemplo desse tipo de sensor, cita-se

- a) CCD
- b) HDR
- c) CRT
- d) RGB

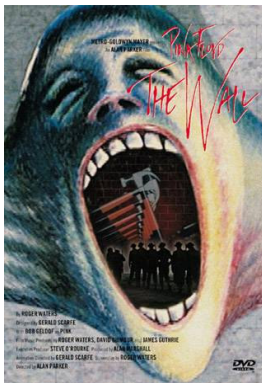
32. “Resolução” é o número de unidades por uma área determinada. Sobre a resolução e a qualidade de imagem digital, é correto afirmar que

- I. a resolução de um arquivo de mapa de bits é fornecida em termos de pixels por polegada (PPI; pixels per inch).
- II. a resolução de uma impressora a laser é igual ao número de pontos que ela pode imprimir por polegada (DPI; dots per inch).
- III. o PPI geralmente deve ser muito maior que o DPI, para alcançar o mesmo nível de detalhe na impressão de uma imagem.
- IV. a resolução de um monitor é medida pelo número de pixels de vídeo exibido na tela, em linhas verticais e horizontais, determinando as polegadas. As imagens para internet, ou que serão utilizadas somente para a visualização em monitores, devem ser sempre interpoladas.

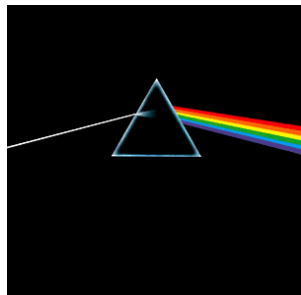
Está(ão) correta(s) apenas a(s) alternativa(s)

- a) I, II, III.
- b) I, II.
- c) II e IV.
- d) I.

33. Os cartazes e capas abaixo são representativos de diferentes momentos da utilização da ilustração. Relacione os cartazes com as descrições listadas abaixo.



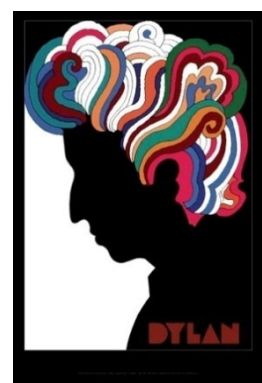
1



2



3



4

- I. A ilustração de Abram Games, corresponde aos primeiros movimentos da ilustração contemporânea.
- II. A ilustração de Milton Glaser, representa uma nova era de novidade e mente aberta, onde as ilustrações ajudaram a definir o visual da década.
- III. A ilustração de Hipgnosis, marca a década em que uma nova sensibilidade gráfica tomava forma, assumindo uma estética visual da fantasia e da ficção científica.
- IV. A ilustração de Gerald Scarfe foi desenvolvida em um período em que a popularidade da ilustração subiu e caiu em medidas iguais.

A ordem das descrições que representa cada imagem é, respectivamente:

- a) II, IV, III, e I.
- b) II, I, IV e III.
- c) III, II, I e IV.
- d) IV, III, I e II.

34. Assinale a lista de termos que, segundo Zeegen & Crush (2009), denominam cada uma das etapas do processo de criação de uma ilustração.

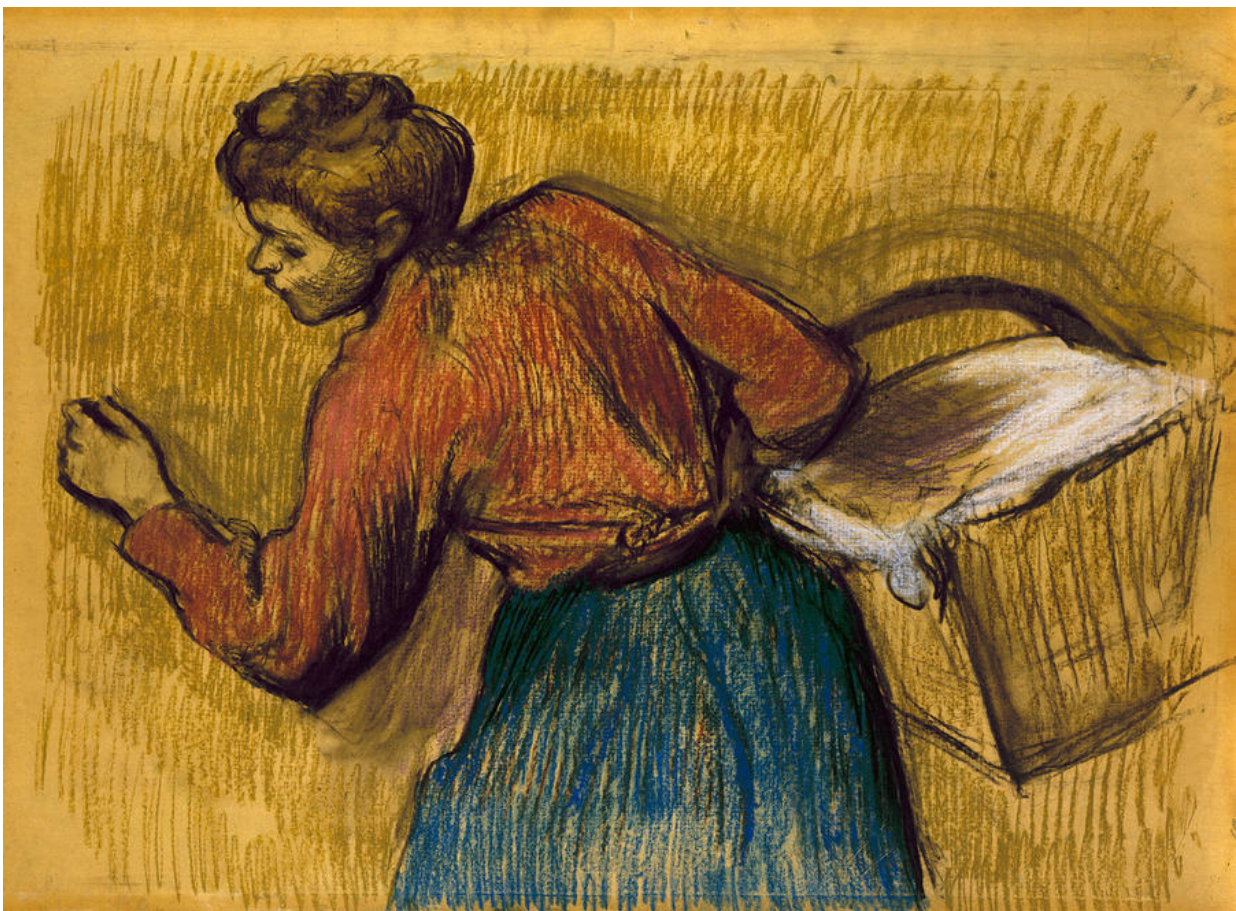
1. Momento em que se reúne toda a pesquisa, anotações, rabiscos e outros para criar uma série de ideias e caminhos mais claramente definidos que deverão ser seguidos.
2. Etapa em que o ilustrador recorre a seus arquivos de imagens e objetos e onde é recomendável que se crie uma pasta do projeto para armazenar todos os materiais relacionados, ideias e inspirações.
3. Momento em que as informações básicas de um projeto devem ser reunidas. Nessa etapa, é recomendável que se saiba onde a ilustração será impressa, quais seus tamanhos e quais suas possibilidades de cores.
4. Etapa em que se recomenda investigar o assunto do trabalho com a maior profundidade possível. Nessa etapa, são desejáveis pesquisas na internet, em livrarias e em bibliotecas.

A sequência de termos que representa cada descrição é, respectivamente,

- a) reunião de inspiração, briefing, investigação do assunto e brainstorm.
- b) investigação do assunto, brainstorm, briefing e reunião de inspiração.
- c) brainstorm, reunião de inspiração, briefing e investigação do assunto.
- d) brainstorm, investigação do assunto, briefing e reunião de inspiração.

35. A obra *Lavadeira* (logo abaixo), de Edgard Degas, é um exemplo típico da utilização de uma técnica em que Degas era mestre. Trata-se, pois, de um desenho

- a) a lápis, com contorno a carvão.
- b) a crayon, com contorno a pastel seco.
- c) a pastel, com contorno a carvão.
- d) a carvão, com contorno a lápis.



Fonte: <http://fineartamerica.com>

36. A _____, agrupamento de elementos gráficos em uma composição pictórica livre, é um desenvolvimento relativamente recente no campo da ilustração, derivando da evolução da pintura desde a representação de um ponto de vista único até a inclusão de múltiplos pontos de vista e de diferentes contextos e cenários. É uma abordagem ilustrativa intuitiva que leva em consideração não apenas a possibilidade de temas díspares aparecerem num espaço, mas também a natureza dos elementos combinados (desenhados, pintados, texturados, partes de objetos reais, fotografias) e as diversas manipulações possíveis (transparências, silhuetas, desfoques, etc.), sendo comum sua utilização também no ambiente digital.

A alternativa que completa adequadamente a lacuna é

- a) infografia
- b) fotomontagem
- c) colagem
- d) renderização

37. Além de criar concepções inovadoras em seus projetos de design, Raymond Loewi, um dos mais importantes designers do século XX, também foi reconhecido pelas excelentes ilustrações realizadas por sua equipe, adotando uma técnica própria e específica para o design. Ele utilizava técnicas com papéis coloridos, pastel e lápis de cor, que davam um ar lúdico à representação, além dos recursos gráficos que criavam uma atmosfera de sofisticação e modernidade. Essas técnicas desenvolvidas por Loewi – e também por outros designers pioneiros dos anos de 1930 e 1940 – e que se tornaram populares já na década de 50, passaram a ser designadas como:

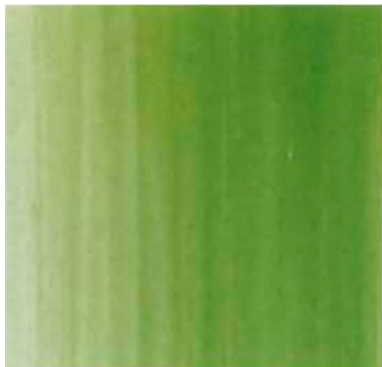
- a) rendering
- b) roughs
- c) sketches
- d) croquis

38. Os _____ são tradicionalmente definidos como formadores da base de um *rendering*. Funcionam à base de solventes, o que possibilita o preenchimento homogêneo de grandes superfícies e a superposição de camadas de tinta sem provocar danos às fibras do papel.

A alternativa que completa adequadamente a lacuna é

- a) aerógrafos
- b) tinteiros
- c) pastéis oleosos
- d) marcadores

39. Na representação gráfica de superfícies e texturas dos objetos, são utilizados diversos materiais, com o objetivo de demonstrar de forma rápida e clara a natureza do material representado, ou seja, sua sensação tátil ou tridimensional. Abaixo, estão alguns exemplos de representação de diferentes superfícies:



1 Fosco



2 Cromado



3 Alto Brilho

A partir das imagens acima, afirma-se que

- I. conforme a imagem 1, o _____ é aplicado em degradê sobre o marcador em tom único, preenchendo toda a superfície, sem deixar áreas brancas ou muito claras que possam ser confundidas com brilho.
- II. conforme a imagem 2, linhas espessas e estreitas em preto e cinza, realizadas com marcador, definem o efeito gráfico da superfície cromada, complementadas por _____ em degradê sem exageros.
- III. conforme a imagem 3, os marcadores são aplicados em regiões isoladas, compondo com o _____ em degradê, o efeito de brilho e alto contraste da superfície.

Qual das palavras abaixo completa corretamente as lacunas das afirmações I,II e III?

- a) pastel seco
- b) pastel oleoso
- c) sfuminho
- d)crayon

40. Observe a imagem abaixo no que diz respeito às funções da ilustração e sua aplicabilidade no design.



Fonte: <http://blogof.francescomugnai.com>

A imagem é considerada como ilustração

- a) didática.
- b) publicitária.
- c) informacional.
- d) científica.