

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

### » DESIGN GRÁFICO (Perfil 03) «

- 21.** Numa determinada cena, um fotógrafo ajusta a velocidade de obturação de sua câmera em 125 e a abertura do diafragma em  $f=11$  (125/11). Se quiser manter a mesma quantidade de luz (dispondo de equipamento que lhe permite aberturas  $f= 3.5, 5.6, 8.0, 11, 16, 22$  e velocidades de obturação  $V= 1, 2, 4, 8, 15, 30, 60, 125, 250, 500, 1000, 2000$ ) a sensibilizar o filme, o fotógrafo disporá das seguintes combinações:
- a)  $30/22 - 250/8 - 1000/3,5 - 500/5,6 - 60/16$
  - b)  $60/16 - 500/8 - 1000/3,5 - 30/22 - 250/8$
  - c)  $30/16 - 500/3,5 - 30/22 - 1000/8 - 250/5,6$
  - d)  $500/5,6 - 250/8 - 60/16 - 30/11 - 1000/3,5$
  - e)  $250/8 - 1000/5,6 - 500/16 - 60/3,5 - 30/22$
- 22.** Do ponto de vista da Leitura Objetiva, qual a alternativa que apresenta apenas os Elementos Formais da Imagem?
- a) Tamanho e formato, textura e contexto comunicativo.
  - b) Finalidade da imagem, escala e ótica.
  - c) Luz, contexto comunicativo e cor.
  - d) Cor, enquadramento e ótica.
  - e) Contexto comunicativo, textura e luz.
- 23.** Como definimos Zona de Nitidez em uma imagem fotográfica?
- a) Foco estabelecido no objeto/personagem referência.
  - b) Área de foco estabelecido pela velocidade de obturação.
  - c) Distância entre o objeto mais próximo e mais distante que nitidez aceitável numa imagem.
  - d) Distância localizada entre o fotografo/câmera e objeto/personagem fotografado.
  - e) Distância entre os objetos/personagens situados no primeiro e segundo plano.
- 24.** O sistema autobracketing das câmaras reflex digitais é responsável por:
- a) Controlar a iluminação no objeto/personagem fotografado.
  - b) Limitar ao extremo o uso das aberturas de diafragmas e velocidades corretas a partir da leitura da luz da cena.
  - c) Ajuste do foco crítico para cenas com objetos/personagens em movimento.
  - d) Impedir que seja impresso na fotografia o efeito provocado por tremor da câmera em baixas velocidades de obturação.
  - e) Realizar três imagens de uma mesma cena, sendo uma correta e outras com aberturas f-stop um ponto para superexposição e um ponto para subexposição.

- 25.** Para registrar uma imagem com todos os tons no sensor de uma câmera digital, é necessário que a quantidade de luz correta chegue ao sensor. Os fatores que controlam o caminho da luz são:
- a) Sensibilidade do sensor, abertura de diafragma e velocidade de obturação.
  - b) Focagem, velocidade de obturação e abertura de diafragma.
  - c) Fotometria, focagem e abertura de diafragma.
  - d) Velocidade de obturação, fotometria e focagem.
  - e) Sensibilidade do sensor, focagem e fotometria.
- 26.** Tendo a figura humana como referência, marque a alternativa incorreta.
- a) Plano inteiro é o enquadramento em que o personagem ocupa todo o espaço da imagem, dos pés a cabeça.
  - b) Plano Médio enquadra o personagem da cintura ao topo da cabeça.
  - c) Plano Americano enquadra o personagem na altura do peito até o topo da cabeça.
  - d) Primeiro Plano enquadra o sujeito na altura da clavícula até o topo da cabeça.
  - e) Plano detalhe apresenta apenas uma parte do corpo, em ângulo fechado.
- 27.** Quanto à finalidade das licenças do Creative Commons, é correto afirmar que foram idealizadas para:
- a) proibir a padronização de declarações de vontade no tocante o licenciamento e distribuição de conteúdos culturais em geral, de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação.
  - b) permitir a padronização de declarações de vontade no tocante o licenciamento e distribuição de conteúdos culturais em geral, de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação.
  - c) estimular interferências intelectuais na obra independente do direito autoral, podendo comercializar a obra modificada.
  - d) permitir a publicação de conteúdos educacionais em geral, de modo a facilitar seu compartilhamento e recombinação. Essa licença é exclusiva para publicação em ambiente Web.
  - e) oferecer o acesso, compartilhamento e distribuição gratuita de obras clássicas e autores anônimos.
- 28.** “Forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas.” Esse texto é referente ao tipo de licença:
- a) Copyleft.
  - b) Copyright.
  - c) Domínio público.
  - d) GNU.
  - e) Open Source.

**29.** Dentro do conceito da imagem digital, sobre o pixel, é correto afirmar que:

- a) é um ícone ou símbolo usado em justaposição para formar significados compreensíveis para serem lidos na tela.
- b) é uma unidade de medida relativa igual aos números de cores definida pela resolução de um monitor digital.
- c) é uma grade retangular de pontos que criam uma imagem digital.
- d) é elemento básico usado por diversos dispositivos digitais para representar imagens.
- e) se trata de termo genérico que descreve a organização dos elementos de uma imagem digital.

**30.** Em qual das alternativas a seguir, verifica-se a descrição do que seria RGB?

- a) Uma paleta de cores composta por tons e tintas de um matiz único. A sigla, em inglês para “vermelho, verde e azul” (red, green, blue), cores que possuem como variação tonal a representação por diferenças de saturação e luminosidade.
- b) Método de aproximação de cores verdadeiras de uma imagem digital mediante a utilização das cores disponíveis em uma paleta de cores determinada. A sigla, em inglês para “vermelho, verde e azul” (red, green, blue), correspondendo às cores primárias subtrativas e que, combinadas na mesma proporção, formam o preto.
- c) Um sistema de cores usadas para mostrar gráficos nos monitores ou dispositivos digitais. A sigla, em inglês para “vermelho, verde e azul” (red, green, blue) correspondendo às cores primárias aditivas, as quais combinadas na mesma proporção, formam o branco. Correspondem aos três receptores de luz do olho humano.
- d) Gama de cor produzida por um dispositivo de visualização ou impressão, dentro de um modelo específico de cor. A sigla, em inglês para “vermelho, verde e azul” (red, green, blue), identificando cores primárias aditivas que, combinadas na mesma proporção, formam o cinza.
- e) A sigla, em inglês para “vermelho, verde e azul” (red, green, blue), cores de tinta empregadas nos sistemas de impressão. Quando se combinam em pares, as cores primárias subtrativas reproduzem o vermelho, verde e azul, que correspondem aos três tipos diferentes dos receptores da luz no olho humano.

**31.** Leia as proposições a seguir, que dizem respeito ao CMYK.

- I. Sigla inglesa que corresponde ao ciano, magenta amarelo e preto, as cores de tinta usadas para quadricromia.
- II. Em teoria, as três cores primárias subtrativas se combinam para produzir a cor preta. No entanto, na prática, o resultado dessa combinação não é suficientemente rico para produzir uma gama completa de tons de impressão da cor. Por isso, o preto puro se acrescenta separadamente.
- III. Sigla inglesa que corresponde ao ciano, magenta amarelo e preto, as cores de tinta usadas para conjunto específico de 216 cores (a paleta de cores segura para web). Esse processo se realiza por meio de um mosaico, que pode ser de pixels (para monitores de computadores) ou pontos (para impressoras digitais).
- IV. Trata-se de uma técnica de impressão na qual realiza uma aproximação ao espectro completo das cores mediante telas de meio tom, chamadas separações de cor, para cada um das quatro cores do processo: Ciano, magenta, amarelo e preto.

De acordo com as proposições acima, está correto o que se afirma em:

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

**32.** Define-se a Semiótica da seguinte forma:

- a) Estudo da linguagem e interpretação de textos verbais e não verbais.
- b) Estudo dos signos e dos princípios teóricos, a partir dos quais se extraem significados de palavras, sons e figuras.
- c) Estudo de imagens que têm significados cognitivos, relacionados a nossa percepção, aprendizagem e raciocínio.
- d) Estudo do uso da tipografia para expressar, visualmente, ideias, por meio de algo que vai além das letras que constituem a palavra.
- e) Estudo dos recursos imagéticos, relacionado a ilusões de ótica e erros visuais propositais.

**33.** Dentro do contexto da tipografia, Dingbats são definidos como

- a) ampla gama de caracteres tipográficos especiais como símbolos, marcadores e ornamentos gráficos.
- b) tipografia robusta com mínima variação do peso das hastes.
- c) variações de um mesmo tipo de letra, como o bold, o itálico, a condensada e a expandida.
- d) meios de produção, físico ou digital composto por letras em caixa baixa, caixa alta, numerais, signos de pontuação e caracteres especiais.
- e) ajustes realizados nas bordas de uma ou mais linhas de texto.

- 34.** Dentre as alternativas abaixo, assinale a alternativa correta que descreve corretamente o Grid.
- a) Estrutura ou padrão de linhas usado para orientar o posicionamento dos elementos de um design.
  - b) Guia visual, organizado e lógico que indica diferentes níveis de importância no texto.
  - c) Arranjo de diferentes elementos em uma composição que cria um plano de fundo, um plano médio e um primeiro plano.
  - d) Conjunto de imagens em pequena escala que permitem aos designers a ideia do fluxo visual de um trabalho e servem como referência para o ajuste fino da publicação.
  - e) Composição de elementos de várias fontes e estilos.
- 35.** Ao estabelecermos a relação entre resolução de uma imagem e a definição de impressão, devemos considerar:
- a) A resolução da imagem é medida em pontos por polegadas (dpi); 01 ponto equivalendo a 01 linha por polegada (lpi), medida equivalente à definição de impressão. Por isso, uma imagem a 300 dpi de resolução é impressa com a definição de 300 lpi;
  - b) A resolução da imagem é medida em linhas por polegadas (lpi); 02 linhas equivalendo a 01 ponto por polegada (dpi), medida equivalente à definição de impressão. Por isso, uma imagem a 300 lpi de resolução é impressa com a definição de 150 dpi;
  - c) A resolução da imagem é medida em pontos por polegadas (dpi); 02 pontos equivalendo a 01 linha por polegada (lpi), medida equivalente à definição de impressão. Por isso, uma imagem a 300 dpi de resolução é impressa com a definição de 150 lpi;
  - d) A resolução da imagem é medida em linhas por polegadas (lpi); 4 linhas equivalendo a 01 ponto por polegada (dpi), medida equivalente à definição de impressão. Por isso, uma imagem a 300 lpi de resolução é impressa com a definição de 75 dpi;
  - e) A resolução da imagem é medida em pontos por polegadas (dpi); 4 pontos equivalendo a 01 linha por polegada (lpi), medida equivalente à definição de impressão. Por isso, uma imagem a 300 dpi de resolução é impressa com a definição de 75 lpi;
- 36.** “O Moiré é um efeito indesejável que pode ocorrer quando as tramas de meio tom que se utilizam na quadricromia se alinham de maneira que um padrão evidente é percebido.” Para evitar esse efeito, o designer deve:
- a) Duplicar as tramas nos mesmos ângulos de relação entre elas, realçando rosetas monocromáticas raramente percebidas no trabalho final de impressão.
  - b) Alinhar as tramas, de forma que apareçam rosetas RGB raramente percebidas no trabalho final de impressão.
  - c) Saturar as tramas, aparecendo rosetas em tons de cinza raramente percebidas no trabalho final de impressão.
  - d) Incliná-las em ângulos específicos de relação entre elas, aparecendo rosetas CMYK raramente percebidas no trabalho final de impressão.
  - e) Apagar as tramas horizontais, aparecendo rosetas no modo LAB raramente percebidas no trabalho final de impressão.

**37.** Branding é “a diferenciação estratégica de uma oferta (produto, serviço, interação, experiência, etc.) relativa a seus concorrentes”. No contexto do design gráfico, este sistema gerencia

- a) pesquisas voltadas para reflexão, criação e produção de conteúdos educacionais e instrucionais com foco no design instrucional. Plataformas de ensino como Moodle são consideradas exemplos de branding, uma vez que oferecem uma gama de estratégias educacionais diferenciadas tanto para o docente quanto para o discente.
- b) estratégias de criação de micro e pequenas empresas. Em termos visuais, a primeira impressão da empresa geralmente é o produto ou o grupo de serviços que se usam para fixar a promessa da empresa.
- c) a marca ou o logotipo que se usa para fixar a promessa da marca: o conjunto de expectativas associadas a uma oferta. Uma identidade de marca eficiente implica, entre outras coisas, uma linguagem visual de conjunto compreensível e coerente.
- d) variedade de referências-padrão usada para uma especificação precisa de cores, que costumam apresentar-se em forma de tabelas ou amostras de cores.
- e) conteúdos multimídia que permitem experiências interativas.

**38.** A melhor definição de Serifa na tipografia é:

- a) Pequenos remates no extremo das hastes principais de um caractere.
- b) Distribuição regular dos elementos ao longo de um eixo específico que pode ser vertical ou horizontal, proporcionando uma estabilidade maior aos caracteres.
- c) Espaços verticais que aparecem em uma família tipográfica como resultado de uma alinhamento vertical dos espaços entre os caracteres, o que provoca uma distração visual.
- d) Tipo de letra na qual todos os caracteres têm o mesmo espaçamento em seus lados. O tipo resultante se parece ao das máquinas de escrever.
- e) Combinação de duas ou três letras mediante tipos comuns.

**39.** As três propriedades básicas da cor no contexto do design gráfico são:

- a) Quadricromia, policromia e monocromático.
- b) RGB, CMYK e os tons de cinza.
- c) Textura, equilíbrio e resolução.
- d) Primárias aditivas, primárias subtrativas e cores neutras (preto e branco).
- e) Matiz, saturação (ou croma) e brilho (valor ou tom).

40. Sobre marketing, numa perspectiva contemporânea, considere as informações a seguir, marcando (V) para o que for verdadeiro e (F) para o que for falso.

( ) Engloba a construção de um relacionamento satisfatório em longo prazo do tipo ganha-ganha, no qual indivíduos e grupos obtêm aquilo que desejam e de que necessitam. O marketing se originou para atender às necessidades de mercado, mas não está limitado aos bens de consumo. É também amplamente usado para “vender” ideias e programas sociais.

( ) Diz respeito à construção do capital de giro e equilíbrio financeiro de uma empresa. O marketing se originou para definir as necessidades de mercado, limitando-se aos bens de consumo. É também amplamente usado para “vender” ideias e programas com ênfase nas técnicas de design e branding.

( ) Refere-se à construção de decisões e avaliações de investimentos. O marketing se originou para atender às necessidades do atacado e varejo. É também amplamente usado para “vender” estratégias de desenvolvimento e do ciclo de vida do produto.

( ) Trata-se de estratégias corporativas e análises macroambientais com ênfase no design de sustentabilidade. O marketing se originou para atender às necessidades do mercado, mas não está limitado aos bens de consumo sustentáveis. É também amplamente usado para “vender” ideias e programas sociais.

( ) É também amplamente usado para propaganda, promoção de vendas, publicidade, relações públicas e merchandising.

A alternativa que apresenta a sequência de respostas corretas é:

- a) V, F,F,F,F
- b) F, F,V,F,V
- c) F, F,F,F,V
- d) V, F,V,F,F
- e) V, F,F,F,V

41. O conceito “quaisquer imagens compostas de pixels em um grid, sendo ideal para reprodução de imagens tonais detalhadas”, diz respeito a:

- a) Imagem Vetorial.
- b) Imagem criada em modelagem poligonal.
- c) Imagem Bitmap.
- d) Imagens salvas exclusivamente no formato BMP.
- e) Imagem analógica.

- 42.** As imagens podem ser criadas a partir de vários tipos de software. Em se tratando das vetoriais é correto afirmar que são:
- a) Criações mediante formas definidas matematicamente, permitindo que seu tamanho se altere sem perder a resolução.
  - b) Imagens digitalizadas e rasterizadas com resolução a 300 dpi, ideais para impressão digital.
  - c) Imagens criadas em softwares de edição de imagens como Adobe Photoshop e salvas em arquivos com a extensão jpg, pdf e tiff.
  - d) Fases preliminares do processo de criação da imagem no qual se organizam diferentes elementos como composição, perspectiva e tipos.
  - e) Imagens criadas com resolução em 72 dpi para uso na internet.
- 43.** Marque a alternativa cujo texto expressa mais adequadamente o conceito de imagem digital.
- a) Imagem vetorizada para meios de impressão como offset, flexografia, serigrafia, rotogravura e impressão digital.
  - b) Imagem obtida por processo de rasterização (imagem bitmap) ou criada por meio da vetorização.
  - c) Tipos de imagens geradas por softwares de vetorização de imagens que simulam efeitos, pinceladas, tintas e texturas realizadas manualmente.
  - d) Processo de criação de uma composição imagética por meio de combinação de figuras vetorizadas por dispositivos digitais.
  - e) Termo genérico para qualquer imagem rasterizada em algum dispositivo digital, tal como um computador, scanner ou câmera digital.
- 44.** Para impressão no sistema Offset, o arquivo de uma imagem bitmap deverá ter as seguintes características:
- a) Definição do monitor em 256 cores; sistema modo LAB.
  - b) Definição do monitor em 16 cores; sistema monocromático.
  - c) Resolução da imagem em 300 dpi; sistema de cores CMYK.
  - d) Resolução da imagem em 72 dpi; sistema de cores PANTONE.
  - e) Resolução da imagem em 300 dpi; sistema de cores RGB.
- 45.** Para publicação na Web, a imagem bitmap deve ter resolução mínima de 72 dpi e estar no sistema de cores RGB. Com base nessas características e com relação ao formato de arquivo considera-se como mais adequado:
- a) JPG, PNG e GIF.
  - b) AI, CDR e EPS.
  - c) AI, EPS e TARGA.
  - d) CDR, SVG e GIF.
  - e) EPS, PSD e TARGA.



**46.** No contexto da gestão de marcas e branding, a logo é assim definida:

- a) A forma de um caracter individual, seja ele uma letra ou outro sinal tipográfico.
- b) Sistema de identidade expressada de maneira visual que inclui marcas, logotipos, paleta de cores e layouts padronizados para documentos e embalagens, e as diretrizes de uso de cada elemento para manter a coerência.
- c) Variações de um mesmo tipo de marca, utilizado para fins comerciais como parte integrante da gestão de marcas.
- d) Signo gráfico geralmente composto por um símbolo ou logotipo, utilizado para fins comerciais como parte integrante do branding.
- e) Conjunto de signos não comuns, como versaletes, algarismos estilo antigo e ligaduras.

**47.** São características apenas das objetivas grande angular:

- a) Profundidade de campo acentuada, encurtamento da perspectiva, cobertura de grandes ângulos a pequenas distâncias/espacos.
- b) Profundidade de campo diminuta, prolongamento perspectiva e cobertura de grandes ângulos a pequenas distâncias/espacos.
- c) Profundidade de campo acentuada, prolongamento da perspectiva e cobertura de grandes ângulos a pequenas distâncias/espacos.
- d) Profundidade de campo acentuada, cobertura de grandes ângulos a pequenas distâncias/espacos, encurtamento da perspectiva.
- e) Profundidade de campo acentuada, cobertura de grandes ângulos à pequenas distâncias/espacos, prolongamento da perspectiva.

**48.** Uma lente/objetiva pertence a uma categoria específica com base em sua distância focal. Com base neste enunciado, marque a alternativa incorreta.

- a) 50mm é a distância focal tradicional para uma objetiva/lente normal.
- b) Objetivas/lentes Zoom possuem distância focal móvel e podem ser ao mesmo tempo normal, grande angulares e teleobjetiva.
- c) Objetivas/lentes com distância focal inferior a 50mm são consideradas grande angulares.
- d) As objetivas/lentes “olho de peixe” incluem-se entre as teleobjetivas de maior alcance, devido a sua grande distância focal.
- e) As teleobjetivas são objetivas/lentes com distância focal superior a 50mm.

**49.** Os sensores das câmeras digitais substituíram os filmes das câmeras analógicas. Apesar dos avanços tecnológicos registrados nos últimos anos, a maior desvantagem em comparação ao filme 35mm diz respeito:

- a) Baixa resolução da imagem.
- b) Ausência de perspectiva entre objetos dispostos em planos diferentes.
- c) Uso da objetiva grande angular limitado a distância focal equivalente a 35 mm de uma câmera analógica com negativo 35mm.
- d) Uso de lente/objetiva limitada a distância focal equivalente a 100mm de uma câmera analógica com negativo 35mm.
- e) Baixa resolução em função dos usos limitados das Obetivas/lentes com distância focal inferior a 35mm e superior a 10mm.

**50.** As fotografias digitais podem ser criadas em três tipos diferentes de arquivos. São Eles:

- a) GIF, JPEG e EPS.
- b) EPS, TIFF e RAW.
- c) RAW, JPEG e TIFF.
- d) EPS, JPEG e TIFF.
- e) TIFF, JPEG e EPS.