



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ

Concurso público para professor do magistério superior
Edital nº 163/2023 | Setor de estudo - Multimídia, Artes e Design Digital.

PROVA OBJETIVA

03 de junho de 2024

INSTRUÇÕES:

1. A prova tem duração de 2 horas (edital 163/2023).
2. A prova contém 20 questões, com quatro opções de resposta (A, B, C, D), em que apenas uma é a correta (edital 163/2023).
3. Para cada questão, a resposta considerada correta deverá ser informada pelo candidato na folha de respostas fornecida.
4. Cada resposta correta valerá 0,5 (meio) ponto.
5. Será atribuída pontuação zero às questões: com mais de uma opção assinalada, sem opção assinalada ou com ratura (Resolução 05/2019 CEPE, art 16, inciso VI).
6. Será considerado imediatamente eliminado nesta prova o candidato que obtiver nota inferior a 7 (sete) (Resolução 05/2019 CEPE, art 15, parágrafo 1º, alínea a).
7. Este caderno de questões dispõe de 7 páginas, confira ao receber.

Questão 1. A modularidade estrutural é um dos princípios aplicados na criação e edição de imagens digitais. A respeito deste conceito, identifique a opção com uma afirmação INCORRETA:

- A. A modularidade estrutural é particularmente útil na fase de edição de um projeto, antes de exportá-lo para distribuição.
- B. A maioria dos softwares multimídia, como aqueles usados para edição de fotos, vídeos e áudios, são projetados para edição não destrutiva, uma prática que permite desfazer etapas anteriores do projeto sem ter que recomeçar desde o início cada vez que você cometer um erro ou deseja fazer backup.
- C. Formatos de arquivo nativos, como JPG ou PDF, são projetados para modularidade estrutural, permitindo desfazer ações anteriores ou fazer revisões sempre que necessário durante o processo de design.
- D. Exportar o projeto de design em um formato distribuível universalmente faz com que camadas e elementos de design sejam mesclados ou achatados em uma única camada não editável.

Questão 2. Com relação a imagens bitmap e vetoriais, marque a opção CORRETA:

- A. Imagens bitmap são armazenadas como um conjunto de funções matemáticas.
- B. Imagens vetoriais podem ser ampliadas indefinidamente sem perda de qualidade.
- C. Arquivos de imagens vetoriais são recomendados para o armazenamento de fotografias.
- D. Imagens bitmap são mais recomendáveis para ilustrações digitais.

Questão 3. Indique a opção que lista corretamente os softwares capazes de realizarem as seguintes funções:

- A. Modelagem tridimensional: Cinema 4d, Maya, Blender, Reaper.
- B. Desenho e edição de imagem vetorial: Adobe Illustrator, Corel Draw, Inkscape, Anchor.
- C. Edição de vídeo: Adobe Premiere, DaVinci Resolve, Sony Vegas Pro, Blender.
- D. Edição de áudio: Adobe Audition, Logic Pro X, Affinity Designer, Audacity.

Questão 4. Os modelos tridimensionais mais utilizados são baseados nas malhas poligonais. Essas malhas são coleções de polígonos adjacentes contendo os seguintes elementos:

- A. Vértices, Arestas, Ângulos, Linhas.

- B. Vértices, Pontos, Superfícies, Normais.
- C. Nós, Ângulos, Faces, Normais.
- D. Vértices, Arestas, Faces, Normais.

Questão 5. De acordo com os tipos de protótipos, baixa, média e alta fidelidade, marque a opção que contém a característica CORRETA de cada tipo:

- A. Baixa: Pouco detalhamento estético / Média: uso de wireframes / Alta: interatividade.
- B. Baixa: Muito detalhamento estético / Média: uso de wireframes / Alta: interatividade.
- C. Baixa: Pouco detalhamento estético / Média: interatividade / Alta: uso de wireframes.
- D. Baixa: Muito detalhamento estético / Média: interatividade / Alta: uso de wireframes.

Questão 6. O tipo de contraste tipográfico que se refere às diferentes espessuras dos traços empregados nas fontes é:

- A. Contraste de sentido.
- B. Contraste de hierarquia.
- C. Contraste de direção.
- D. Contraste de peso.

Questão 7. Segundo Ambrose e Harris (2011, p.35), “a vasta gama de tipos disponíveis torna essencial a existência de algum sistema de classificação para, principalmente, simplificar as especificações de um trabalho”. *Fonte: Ambrose, Gavin, e Paul Harris. Tipografia. (Design básico). Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2011.*

Sobre a classificação de tipos, identifique a opção CORRETA:

- A. A classificação de tipos baseia-se em características históricas.
- B. Há apenas três categorias básicas de tipos: gráficos, romanos e escriturais.
- C. Os tipos que não se encaixam naturalmente em qualquer uma das categorias básicas são incluídos na categoria “gráficos”.
- D. A categoria “escriturais” abriga todos os tipos serifados.

Questão 8. Sobre princípios de tipografia, analise as seguintes afirmativas:

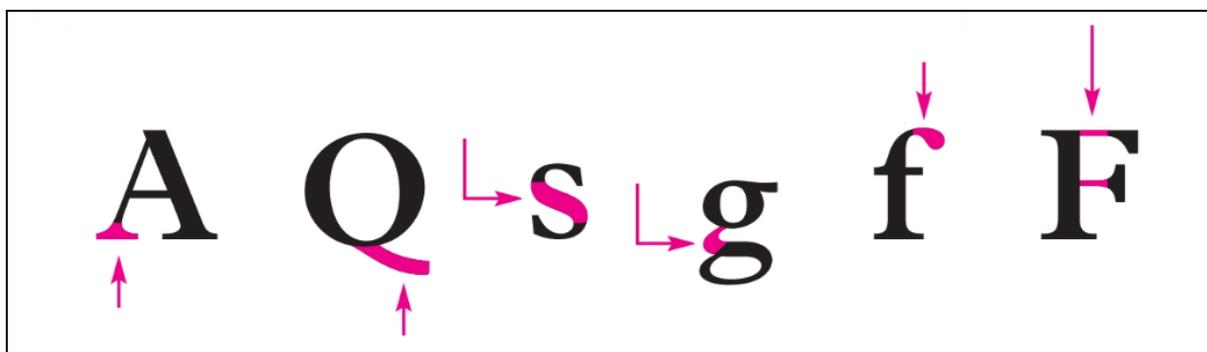
- I. A hierarquia tipográfica pode ser alcançada utilizando-se duas variações de uma face.

- II. A harmonia tipográfica ocorre quando a diferença entre os dois pesos for muito exagerada.
- III. Diferenças tipográficas são bem percebidas mesmo se forem usadas faces que estão próximas umas às outras na tabela de numeração.
- IV. Ao usar capitulares baixadas, sempre que possível, deve-se evitar o uso de palavras que formem uma nova palavra quando a primeira letra é removida
- V. Deve-se evitar o uso de capitular baixada em palavras que só tenham duas letras.
- VI. Ligaturas referem-se à quantidade de espaço que existe entre as letras
- VII. A legibilidade diz respeito às propriedades de um trecho de texto ou peça de design que afetam a capacidade de “compreendê-lo”.

Indique a opção com as afirmativas CORRETAS:

- A. I, II, III.
- B. I, IV, V.
- C. II, IV, VI.
- D. III, V, VII.

Questão 9. Observe as partes indicadas pelas setas nas letras abaixo. Informe a opção que tem os nomes corretos de cada parte:



(Fonte: Ambrose, Gavin, e Paul Harris, 2011)

- A. A: serifa, Q: cauda, s: espinha, g: ligação, f: orelha, F: braço
- B. A: queixo, Q: cauda, s: espinha, g: ligação, f: laço, F: braço
- C. A: apoio, Q: cauda, s: ombro, g: ligação, f: orelha, F: braço
- D. A: serifa, Q: perna, s: espinha, g: ombro, f: orelha, F: traço

Questão 10. Indique a afirmação INCORRETA sobre o conceito de família tipográfica:

- A. Uma família tipográfica contém uma série de diferentes estilos de caracteres, que podem ser aplicados ao tipo romano básico.
- B. Uma família de tipos incorpora todas as variações de uma face, incluindo a gama inteira de pesos, largas e itálicos.
- C. As variações são ferramentas de design úteis, porque dão ao designer opções que são, ao mesmo tempo, diversificadas e coerentes entre si.
- D. Mesmo uma família de tipos abrangente necessita de tipos adicionais para ser adequada para diversos fins, como corpo de texto, notas de rodapé, manchetes ou cartazes.

Questão 11. Sobre luz e sombra é CORRETO afirmar:

- A. Luz e sombra são elementos importantes para causar a sensação de tridimensionalidade e volume em uma ilustração ou desenho.
- B. Num objeto iluminado, pode-se encontrar três tipos de sombras: as próprias, as projetadas e as refletidas.
- C. O reflexo produzido pela luz que é projetada a partir das superfícies ou objetos próximos clareando a sombra própria não é um elemento importante na sensação de tridimensionalidade e volume do objeto desenhado.
- D. Entre a luz e a sombra há uma zona de transição que se pode chamar de “brilho” e que pode variar em dimensão dependendo da intensidade da luz atuante.

Questão 12. “Da imensa área de radiações solares, a vista humana alcança apenas uma diminuta faixa compreendida entre...” (PEDROSA, 2014, p.37): *Fonte: PEDROSA, Israel. Da cor à cor inexistente. 10 ed. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014*

- A. Os raios infravermelhos e os raios cósmicos
- B. Ondas usadas em radiocomunicação e os raios cósmicos.
- C. Os raios infravermelhos e ultravioleta.
- D. Os raios x e ondas usadas em radiocomunicação.

Questão 13. A técnica de sombreamento chamada “*silhueta reversa*” é caracterizada por:

- A. Acréscimo de planos iluminados sobre planos escuros.
- B. Diferentes fontes de luz sobre o mesmo objeto.
- C. Luz difusa no cenário e não no objeto.

D. Uma única fonte de luz contra o objeto.

Questão 14. Na representação de um ambiente com a perspectiva cônica (com um ponto de fuga), as verdadeiras grandezas das alturas e larguras dos objetos estão localizadas:

- A. No plano de fundo da perspectiva, onde também se encontra o ponto de fuga.
- B. Sobre a linha do horizonte, logo após o ponto de fuga.
- C. Nas linhas que convergem para o ponto de fuga.
- D. Em uma perspectiva cônica não existem medidas em verdadeira grandeza, todas as dimensões dependem da localização do ponto de fuga.

Questão 15. A perspectiva oblíqua é composta de:

- A) Uma linha do horizonte e três pontos de fuga.
- B) Duas linhas do horizonte e dois pontos de fuga.
- C) Duas linhas do horizonte e três pontos de fuga.
- D) Uma linha do horizonte e um ponto de fuga.

Questão 16. De acordo com Wilma Sirlange Sobral, “a cor exerce muita influência sobre o usuário, causando sensações de aceitação, repulsa e até confusão, pois é capaz de manipular sentidos, emoções e o intelecto”. *Fonte: SOBRAL, Wilma Sirlange. Design de interfaces: introdução. Saraiva Educação SA, 2019.*

Sobre a cor no design de interface, marque a opção INCORRETA:

- A. O uso correto na aplicação das cores facilita a associação de símbolos, imagens, e estruturas.
- B. Um designer de interface deve aproveitar o poder que o uso de cores tem no estado de espírito dos usuários.
- C. Um bom uso de cores dispensa a necessidade de fornecer opções personalizadas aos usuários.
- D. O uso apropriado de cores pode resultar em uma rápida e correta assimilação da informação.

Questão 17. A sigla RGB significa:

- A. Red, Green, Blue.
- B. Red, Green, Black.

C. Red, Gray, Blue.

D. Red, Gray, Black.

Questão 18. O código hexadecimal #FF00FF representa qual cor, no padrão RGB?

A. Ciano

B. Magenta

C. Amarelo

D. Cinza

Questão 19. Uma harmonia cromática complementar é obtida a partir de:

A. Cores opostas no círculo cromático.

B. Uma cor e as duas cores vizinhas de sua oposta no círculo cromático.

C. Uma cor e suas duas vizinhas no círculo cromático.

D. Diferentes tonalidades de uma mesma cor no círculo cromático.

Questão 20. O grau em que as cores ficam cinza quando misturadas com seus complementos é chamado de:

A. Iluminação

B. Matiz

C. Temperatura

D. Saturação