

**-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --**

Acerca do uso de *softwares* de edição eletrônica como ferramentas de audiovisual, julgue os itens a seguir.

- 41 *Softwares* como Adobe Illustrator e CorelDRAW são utilizados em trabalhos com gráficos vetoriais.
- 42 Os *softwares* de editoração eletrônica podem ser utilizados para criar *layouts* de publicações como revistas, jornais e livros.
- 43 Imagens vetoriais e imagens de mapa de *bits* são, no âmbito da produção audiovisual, consideradas iguais.
- 44 As imagens vetoriais são constituídas por pontos, linhas e formas geométricas.

Julgue os próximos itens, relativos a *softwares* de editoração eletrônica.

- 45 Uma das limitações existentes no trabalho com imagens vetoriais é a impossibilidade de imprimir-las em alta resolução.
- 46 Os formatos de arquivo *.jpeg* e *.png* são comumente usados para imagens de mapa de *bits*.
- 47 *Softwares* de edição de *bitmap* não permitem a manipulação e a edição de cores das imagens, apenas ajustes de brilho e contraste.
- 48 Um programa de edição de imagens de mapa de *bits* permite a realização de manipulações detalhadas de fotos.

Julgue os itens subsequentes, relacionados a *softwares* de editoração eletrônica.

- 49 Em audiovisual, editoração eletrônica e diagramação são processos idênticos.
- 50 Ferramentas modernas de editoração eletrônica, como Adobe InDesign, Canva e Microsoft Publisher, possibilitam a automação de tarefas e a integração com diversos formatos de publicação, o que otimiza o fluxo de trabalho e garante maior eficiência no processo de produção editorial.

Julgue os itens subsecutivos, referentes ao emprego de *softwares* de editoração eletrônica e de imagens vetoriais pelo profissional da comunicação visual.

- 51 Ao contrário de formatos como *.JPEG* ou *.PNG*, que são baseados em *pixels*, o formato *SVG (scalable vector graphics)* é baseado em matemática geométrica de formas e linhas, o que permite a representação de imagens com precisão geométrica.
- 52 *Softwares* como o Microsoft Word são usados prioritariamente para a edição de textos, porém também oferecem recursos de formatação, diagramação e inserção de elementos gráficos, como tabelas e imagens.
- 53 Em *softwares* de edição eletrônica, camadas são utilizadas para a organização de diferentes elementos dentro de um projeto.
- 54 A aplicação de princípios de *design* como alinhamento, contraste e equilíbrio não interferem na criação de *layouts* funcionais e atrativos, tanto em materiais impressos quanto em digitais.
- 55 As imagens vetoriais, compostas por formas geométricas como linhas, curvas e polígonos, criadas a partir de cálculos matemáticos, são ideais para a criação de logotipos e gráficos que devam ser escalados sem perder qualidade.
- 56 O Adobe Illustrator é um exemplo de *software* para edição de imagens geométricas, sendo amplamente utilizado para a criação de gráficos vetoriais, como logotipos, ilustrações, ícones e *layouts*.

Acerca de diferentes aspectos relacionados à produção gráfica, julgue os itens subsequentes.

- 57 A escolha do processo e do equipamento de impressão impacta diretamente a qualidade e o custo final, sendo essencial selecionar o método adequado para atender às expectativas do projeto e otimizar os recursos conforme a demanda.
- 58 Na impressão tipográfica de Gutenberg, utilizam-se tipos móveis de metal em alto relevo, de modo que a tinta adere apenas às partes elevadas, transferindo a imagem para o papel sob pressão.
- 59 Os formatos de papel devem seguir padrões normatizados, como A4 e A3, sendo inadmitidas adaptações meramente em função do projeto gráfico.

No que se refere à pré-impressão e ao planejamento gráfico, julgue os itens subsequentes.

- 60 O planejamento gráfico deve incluir a definição do público-alvo, dos prazos e das especificidades técnicas, como materiais, detalhes e acabamentos, bem como deve considerar características culturais e regionais, para alinhar as expectativas do cliente às possibilidades técnicas e financeiras.
- 61 O fotolito é uma matriz intermediária composta por uma película fotossensível, usada para gravar com precisão chapas de impressão *offset* ou telas de serigrafia.
- 62 A impressão sob demanda, ao possibilitar a produção de materiais gráficos conforme a necessidade, compromete a eficiência econômica e a sustentabilidade ambiental.

No que se refere a tipos de impressão e acabamentos, julgue os itens que se seguem.

- 63 A impressão digital oferece vantagens em personalização e agilidade, mas seus custos por unidade são mais altos que os de processos tradicionais, como a impressão *offset*, especialmente em grandes tiragens, o que a torna inviável para produções de grandes volumes.
- 64 A impressão *offset* é uma técnica em que se utiliza uma matriz metálica para transferir a imagem diretamente para o papel, sem necessidade de se recorrer ao cilindro de borracha.
- 65 O sistema *CMYK* é exclusivo para impressão gráfica e dispensa o uso de cores especiais adicionais.
- 66 Cores especiais, como metálicas e fluorescentes, oferecem um acabamento marcante, amplamente utilizado em materiais de luxo, como capas de revistas, para realçar detalhes e transmitir sofisticação.
- 67 A escolha da técnica de impressão não se deve basear na quantidade de material, mas sim na eficiência do processo e na qualidade esperada do produto final.
- 68 A impressão digital é uma técnica que permite alterações rápidas e personalização em tempo real, no entanto não é recomendada para produções com dados variáveis como nomes e endereços.
- 69 A rotogravura utiliza cilindros gravados em baixo relevo para transferir tinta ao substrato, sendo altamente eficiente para grandes tiragens e garantindo excelente qualidade de imagem e gradações precisas de cor; no entanto, devido à sua complexidade e ao seu alto custo inicial, é mais adequada para produções em larga escala, como as de embalagens e livros didáticos.
- 70 A flexografia é um processo de impressão que utiliza clichês flexíveis em relevo, destacando-se pela alta velocidade de impressão em substratos não porosos e sendo ideal para grandes tiragens e para a produção de embalagens, sacolas plásticas e materiais flexíveis.

É essencial que *designers* compreendam as propriedades do papel para tomar decisões conscientes relativamente à produção gráfica. Acerca de aspectos relativos ao papel, julgue os itens a seguir.

- 71** O papel couchê, com acabamento brilhante ou fosco, é ideal para publicações que exijam alta qualidade de imagem e cores vibrantes, como revistas e catálogos de moda, por realçar os detalhes das imagens impressas.
- 72** Os papéis podem variar conforme o material a ser impresso, mas a matriz de impressão é sempre metálica, independentemente da técnica.
- 73** O papel *offset*, poroso e com acabamento fosco, é muito usado em materiais gráficos como folhetos e miolos de livros, devido à boa absorção de tinta.

Acerca de projetos gráficos impressos institucionais, julgue o próximo item.

- 74** No fechamento de projetos gráficos institucionais impressos, como cartazes e *flyers*, é indispensável configurar as cores em CMYK, incluir sangria de 3 mm a 5 mm, usar formatos compatíveis, como .PDF, e garantir a resolução das imagens, além da correção de textos e do *design*.

Em relação à imagem digital, julgue os seguintes itens.

- 75** Cada vez que o usuário adiciona texto ou cola uma imagem no Adobe Photoshop, uma nova camada é criada, podendo cada uma delas ser filtrada, transformada, ocultada e multiplicada independentemente.
- 76** As camadas (*layers*) presentes nos *softwares* de edição de imagens digitais são um recurso que permite a edição, combinação e manipulação de partes de uma imagem sem comprometer as outras, sendo a imagem final o resultado da disposição de camadas umas sobre as outras em determinada ordem.

No que se refere aos aspectos conceituais da cor, julgue os itens a seguir.

- 77** A intensidade é a vivacidade ou o esmaecimento de uma cor, e pode ser enfraquecida mediante a adição de preto ou branco.
- 78** O matiz é a posição exata de uma cor na circunferência do disco cromático.
- 79** A saturação, também denominada croma, é a pureza relativa da cor, que pode ser reduzida por meio da adição de cinza.

Tendo em vista que a tipografia diz respeito à forma, ao uso e à composição das letras, julgue os itens que se seguem.

- 80** As bases das letras em caixa alta e das letras em caixa baixa com descendentes se situam ao longo da linha de base ou muito próximas a ela.
- 81** Utiliza-se o *kerning* para o ajuste de espaços entre dois caracteres adjacentes, a fim de se criar um ritmo visualmente mais equilibrado.
- 82** Tipos de letras com serifas, em comparação aos tipos de letras sem serifas, têm um contraste menor entre as hastes finas e grossas.
- 83** Gill Sans é uma fonte sem serifa com ênfase na legibilidade.

Julgue os próximos itens, relativos a identidade visual.

- 84** O manual de identidade visual deve apresentar a construção isolada de cada componente da marca, do logotipo e do símbolo, bem como as relações estabelecidas entre todos esses elementos na composição, por meio de unidades métricas.
- 85** Os símbolos representam uma forma rápida de comunicação porque o cérebro humano reconhece e memoriza primeiramente as formas.
- 86** Devem constar dos manuais de identidade visual as referências técnicas de composição das cores para os diferentes meios de reprodução na indústria gráfica e em mídias digitais.

A maioria das grandes empresas que vendem produtos e serviços utiliza uma combinação de diferentes estratégias de arquitetura de marca. Acerca dos tipos de arquitetura de marca, julgue os itens subsequentes.

- 87** As funções e as vantagens de uma marca que utiliza arquitetura de marca monolítica tendem a ser menos importantes para o consumidor do que a persona e a promessa de marca.
- 88** Na arquitetura de marca endossada, as extensões de marca utilizam a identidade da marca principal, aliada a descritores genéricos.

**Espaço livre**

No que se refere à teoria das cores e ao círculo cromático, julgue os itens a seguir.

- 89** O círculo de doze cores desenvolvido por Isaac Newton mostra as relações entre cores primárias, secundárias e terciárias, e os princípios que ele formulou para combinar cores ainda são os mais amplamente aplicados atualmente.
- 90** A complementaridade é um esquema em que se utilizam cores diretamente adjacentes à cor principal selecionada, que tem a função de cor dominante no esquema.
- 91** O monocromatismo é uma combinação que usa uma variedade de saturações e brilhos de uma mesma cor para compor um esquema.

Considerando que programação visual digital é um campo multidisciplinar que combina princípios de *design* visual, tecnologia digital e programação para criar experiências e interfaces visuais interativas, julgue os itens que se seguem.

- 92** Para criação de aplicativos com padrões de interação com o usuário, o Material Design, um guia abrangente para *design* visual, *design* de movimento e interação entre plataforma e dispositivos, fornece um tema padrão para definir o estilo visual de todos os *widgets* da interface de usuário.
- 93** Os protótipos ou *mockups* de média fidelidade demonstram a hierarquia das informações e a forma como ocorre o fluxo de navegação do usuário no sistema, podendo, por exemplo, indicar qual tela será exibida após um clique em algum botão específico da tela inicial do aplicativo.
- 94** O Figma e o Adobe XD, embora sejam ambas ferramentas que possibilitam a elaboração de protótipos de média fidelidade, diferem-se na medida em que o Figma disponibiliza um aplicativo para *preview* no dispositivo móvel para uso restrito em Android, enquanto o Adobe XD disponibiliza um aplicativo para uso restrito em IOS.

Acerca de conceitos relacionados à captação de imagem e à edição de vídeo, julgue os itens a seguir.

- 95** O formato de arquivo .MOV é a melhor escolha para vídeos que serão carregados na Web, devido à sua alta qualidade.
- 96** No processo de edição de vídeo, em especial na pós-produção, a correção de cor é mais importante que a edição de som.
- 97** Na edição não linear, é possível que os editores reorganizem clipes de vídeo em qualquer ordem.
- 98** A utilização de uma câmera com estabilização embutida elimina a necessidade de técnicas de estabilização adicionais durante a edição.

A respeito dos diversos fatores que podem afetar a qualidade de registros fotográficos, julgue os itens seguintes.

- 99** Embora haja vários recursos nas câmeras atuais, bem como uma gama de equipamentos de suporte para iluminação, a luz natural é sempre a melhor opção para capturas fotográficas de qualidade com controle de intensidade invariável.
- 100** Para fotografar paisagens, recomenda-se o uso de lentes grandes angulares, pois elas capturam um campo de visão mais amplo e oferecem maior profundidade de campo.

**Espaço livre**