



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE

PROCESSO SELETIVO DE RESIDÊNCIA
MULTIPROFISSIONAL 2014

REPRESENTAÇÃO GRÁFICA PARA
CENOGRAFIA E FIGURINO

EDITAL N.º 1- UFPA de 13/01/2014

30 de março de 2014

Nome: _____ N.º de Inscrição: _____

BOLETIM DE QUESTÕES

LEIA COM MUITA ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES SEGUINTES.

- 1 Este BOLETIM DE QUESTÕES contém 20 QUESTÕES OBJETIVAS. Cada questão apresenta cinco alternativas, identificadas com as letras **(A)**, **(B)**, **(C)**, **(D)** e **(E)**, das quais apenas uma é correta.
- 2 Confira se, além deste BOLETIM DE QUESTÕES, você recebeu o CARTÃO-RESPOSTA destinado à marcação das respostas das questões.
- 3 É necessário conferir se a prova está completa e sem falhas, bem como se o seu nome e seu número de inscrição conferem com os dados contidos no CARTÃO-RESPOSTA. **Caso exista algum problema, comunique-o imediatamente ao fiscal de sala.**
- 4 A marcação do CARTÃO-RESPOSTA deve ser feita com caneta esferográfica de **tinta preta ou azul**.
- 5 O CARTÃO-RESPOSTA não pode ser dobrado, amassado, rasurado, manchado ou conter qualquer registro fora dos locais destinados às respostas. Não é permitida a utilização de qualquer espécie de corretivo. O Cartão só será substituído se contiver falha de impressão.
- 6 O CARTÃO-RESPOSTA é o único documento considerado na avaliação. O BOLETIM DE QUESTÕES deve ser usado apenas como rascunho e não valerá, sob hipótese alguma, para efeito da correção.
- 7 Ao término da prova, devolva ao fiscal de sala todo o material relacionado no item 2 e assine a LISTA DE PRESENÇA. A assinatura do seu nome deve corresponder àquela que consta no seu documento de identificação.
- 8 O tempo disponível para a prova é de **três horas, com início às 9h00 e término às 12h00**, observado o horário de Belém-PA.
- 9 Reserve os 30 minutos finais para a marcação do CARTÃO-RESPOSTA.



REPRESENTAÇÃO GRÁFICA PARA CENOGRAFIA E FIGURINO

- 1** O tamanho correto do papel A3 é:
- (A) 29,0 cm x 45,0 cm.
 - (B) 29,70 cm x 42,0 cm.
 - (C) 31,90 cm x 43,0cm.
 - (D) 42,0 cm x 59,40 cm.
 - (E) 21,0 cm x 28,97 cm.
- 2** O Esfuminho:
- (A) É um tipo especial de borracha.
 - (B) Serve para marcar o desenho.
 - (C) É um lápis macio especial para desenho.
 - (D) É feito de papel jornal compacto enrolado.
 - (E) Serve para desuniformizar o grafite.
- 3** Na Perspectiva Isométrica, os três eixos isométricos formam, entre si, ângulos, e os eixos oblíquos formam, com a horizontal, um ângulo de respectivamente:
- (A) 90° e 45° .
 - (B) 120° e 30° .
 - (C) 180° e 60° .
 - (D) 160° e 45° .
 - (E) 160° e 30° .
- 4** Na Perspectiva com um ou dois pontos de fuga PD é:
- (A) Ponto localizado na altura da visão central do observador.
 - (B) Linha imaginária que separa o lado superior e inferior da visão.
 - (C) Ponto de fuga localizado na Linha de Terra.
 - (D) Ponto de fuga que auxilia a encontrar a profundidade dos objetos representados.
 - (E) O mesmo que Ponto de Direção.
- 5** A ordem correta de representação das vistas ortogonais de um sólido é:
- (A) Vista Frontal equidistantes e ao lado esquerdo desta a Vista Lateral e acima desta a Vista Superior.
 - (B) Vista Superior equidistantes e ao lado esquerdo desta a Vista Lateral e abaixo desta a Vista Frontal.
 - (C) Vista Frontal equidistantes e ao lado esquerdo desta a Vista Lateral e abaixo desta a Vista Superior.
 - (D) Vista Superior equidistantes e ao lado esquerdo desta a Vista Frontal e abaixo desta a Vista Lateral.
 - (E) Vista Lateral equidistantes e ao lado esquerdo desta a Vista Frontal e abaixo desta a Vista Superior.
- 6** A Perspectiva Isométrica
- (A) Resulta de uma projeção oblíqua, com duas faces paralelas ao plano vertical.
 - (B) Mantém as mesmas medidas de comprimento, largura e altura do objeto representado.
 - (C) Utiliza ângulos de 45° nos eixos oblíquos à linha horizontal.
 - (D) Mantém as mesmas medidas de largura e altura e deforma o comprimento do objeto representado.
 - (E) Deforma as medidas de um objeto levadas à fuga.
- 7** Overlay é:
- (A) Uma técnica de representação de desenho à mão livre.
 - (B) Sobreposição de transparência que contém informações técnicas de uma proposta de figurino.
 - (C) Tipo de caneta mais adequada ao sombreamento de desenhos.
 - (D) Um tipo de papel mais adequado ao desenho de figurinos.
 - (E) técnica de fixação do desenho no papel.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
CONCURSO PARA PROFESSOR O ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
EDITAL N.º 1 – UFPA, DE 13/01/14

- 8** A extensão adequada ao fechamento de arquivos nos quais não se deseja mais nenhuma interferência no desenho é:
- (A) .psd
 - (B) .prn
 - (C) .jpg
 - (D) .ttt
 - (E) .exe
- 9** Qual o recurso do programa coreldraw utilizado para vetorizar imagens escaneadas?
- (A) corel trace
 - (B) corel pigmento
 - (C) corel image
 - (D) corel photoshop
 - (E) corel photopaint
- 10** Que escala de cores é utilizada para referendar cores de tecidos no mercado mundial?
- (A) RGB
 - (B) CYMK
 - (C) RGG
 - (D) PANTONE
 - (E) CYR
- 11** O papel canson é recomendado para:
- (A) desenho técnico, porque sua superfície lisa é excelente para traços feitos à caneta nanquin.
 - (B) desenho técnico, porque sua superfície texturizada é excelente para correções à borracha.
 - (C) desenho artístico, porque sua superfície brilhante realça as cores.
 - (D) desenho artístico, porque sua superfície texturizada é adequada a diversas técnicas como o pastel e a aquarela.
 - (E) o desenho técnico, somente.
- 12** Os elementos principais que formam o desenho de um anfiteatro clássico Grego são:
- (A) Skené, Theatrum, Orchestra.
 - (B) Proskenium, Epidauro, Panteon.
 - (C) Periakto, Ekiklema, Skené.
 - (D) Theatrum, Coliseum, Parodos.
 - (E) Proskenium, Ekliklema, Skené.
- 13** A perspectiva, recurso muito utilizado em cenários até quase o início do século XX, surgiu no:
- (A) Rococó.
 - (B) Renascimento.
 - (C) Romantismo.
 - (D) Idade Média Gótica.
 - (E) Barroco.
- 14** São elementos que formam a estrutura de cena de um teatro de palco italiano a serem representados em um projeto cenográfico em sua grafia correta.
- (A) urdimento, perna, praticável.
 - (B) cortina, tapadeira, urdimento.
 - (C) bandeaux, parede, ciclorama.
 - (D) divisória, tapete, parede.
 - (E) tapadeira, perna, rotunda.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
CONCURSO PARA PROFESSOR O ENSINO BÁSICO TÉCNICO E TECNOLÓGICO
EDITAL N.º 1 – UFPA, DE 13/01/14

- 15** Num cenário que utilize colunas egípcias e romanas, haverá representação dos seguintes motivos naturais:
- (A) Flor de Papiro e Folha de Hera.
 - (B) Flor de Lótus e Folha de Acanto.
 - (C) Flor de Papiro e Flor de Acanto.
 - (D) Flor e Lótus e Folha de Hera.
 - (E) Folha de Lótus e Folha de Acanto.
- 16** Num cenário podemos utilizar as cores quentes para:
- (A) afastar o fundo.
 - (B) criar uma atmosfera sombria.
 - (C) aproximar o fundo.
 - (D) aumentar a largura.
 - (E) achatando o teto.
- 17** Na representação gráfica de um projeto de cenário utilizando poltronas tipo Medalhão no Estilo Luis XVI, estas são:
- (A) com braço e com pés curvos entalhados.
 - (B) sem braços e com pés retos canelados.
 - (C) com braços e com pés curvos com garras.
 - (D) sem braços e com pés arqueados.
 - (E) com braços, de pés retos canelados.
- 18** O desenho técnico para figurino:
- (A) é uma representação simétrica e bidimensional da roupa com desenhos de frente e costas sem cotas.
 - (B) é uma representação assimétrica e bidimensional da roupa com desenhos de frente e costas cotados.
 - (C) é uma representação simétrica e tridimensional da roupa com desenhos de frente e lado cotados.
 - (D) é uma representação simétrica e bidimensional da roupa com desenhos de frente e costas cotados.
 - (E) é uma representação simétrica e bidimensional da roupa com desenhos de costas e de lado cotados.
- 19** Para a representação de cenários e figurinos com uso de programas de computador adobe photoshop é necessário:
- (A) um vetor para a criação de imagens por bitmat.
 - (B) um aplicativo para a criação de imagens por bitmat.
 - (C) um aplicativo para a criação de imagens por vetores.
 - (D) um arquivo para a criação de imagens por vetores.
 - (E) um aplicativo para a criação de imagens por pixels.
- 20** Na especificação do desenho técnico de figurino, a calça capri é:
- (A) uma calça reta, na altura do tornozelo.
 - (B) uma calça reta, um pouco acima do tornozelo com abertura lateral.
 - (C) uma calça reta, na altura do meio da perna.
 - (D) uma calça afunilada, na altura do tornozelo com abertura lateral.
 - (E) uma calça igual à calça pescador.