

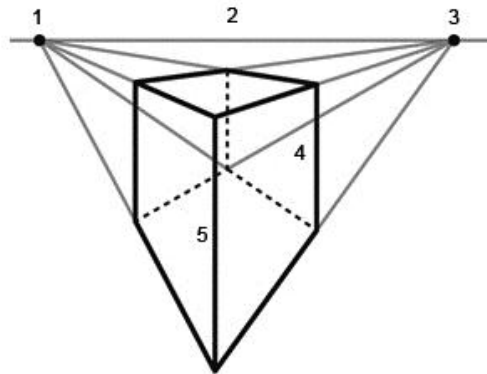
CIDADE DE PELOTAS
INSTRUÇÕES GERAIS

- 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 responde de maneira correta ao enunciado.
- 4 - Após conferir os dados, contidos no campo Identificação do Candidato no Cartão de Resposta, assine no espaço indicado.
- 5 - Marque, com caneta esferográfica azul ou preta de ponta grossa, conforme exemplo abaixo, no Cartão de Resposta – único documento válido para correção eletrônica.

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

BOA PROVA!

1. Observe a figura abaixo.



Complete as lacunas com a ordem numérica, as partes que estão faltando e que compõem a perspectiva linear cônica oblíqua:

1 ponto de fuga, 2 _____, 3 ponto de fuga, 4 _____ e 5 _____.

As partes que preenchem corretamente as lacunas, da esquerda para a direita, são:

- linha do horizonte – aresta projetada – aresta em real grandeza.
 - linha do horizonte – aresta em real grandeza – aresta projetada.
 - aresta projetada – linha do horizonte – aresta em real grandeza.
 - aresta em real grandeza – linha do horizonte – aresta projetada.
2. O desenho de mãos é considerado uma tarefa difícil, porque requer do desenhista habilidade em observar e representar diferentes estruturas que, apesar de independentes, comportam-se de forma integrada.
- Qual o principal aspecto do desenho da mão que deve ser levado em conta por um desenhista?
- Evitar exageros na expressividade funcional do conjunto da mão.
 - Dispor os dedos ao redor da curvatura do esqueleto da palma da mão.
 - Enfatizar detalhes e marcas como pregas, rugas, pelos, articulações etc.
 - Representar igualmente a posição funcional da mão aberta ou fechada.
3. As projeções axonométricas são ortogonais e se dividem em três tipos: isométrica, dimétrica e trimétrica, sendo a isométrica mais popular que as outras duas e muito utilizada nos desenhos de conjunto montado e vistas explodidas.

A descrição que se refere à perspectiva trimétrica é a que diz que

- os três eixos geram ângulos iguais em relação ao plano do desenho.
- os três eixos principais formam ângulos diferentes com o plano do desenho.
- os dois eixos principais criam ângulos iguais com o plano, e o terceiro é diferente.
- os dois eixos principais fazem ângulos diferentes com o plano do desenho.

4. Quando se quer executar um desenho de volume, demonstrando contrastes entre partes mais próximas e mais distantes (com conseqüente diferença de iluminação entre elas) por meio de diferentes valores tonais, qual tipo de técnica é recomendado?

- a) Peso gráfico.
- b) Sombreamento.
- c) Pontilhismo.
- d) Hachura.

5. A perspectiva é um artifício que permite ao desenhista representar no espaço bidimensional a percepção de três dimensões, expressando tanto volume quanto profundidade.

Em relação a um referencial concreto, qual é o aspecto de um desenho em perspectiva?

- a) Idealizado.
- b) Expressionista.
- c) Simbólico.
- d) Verossímil.

6. O uso da geometria é uma característica importante do processo analítico de desenho, estabelecendo-se por meio da decomposição de objetos do cotidiano em formas geométricas regulares ou pela combinação geométrica de suas partes.

Quais são as duas maneiras de abordar a estruturação geométrica no desenho analítico?

- a) Reorganização das formas de maneira subtrativa e transformação aditiva.
- b) Reorganização dos espaços intersticiais e redefinição dos espaços intersticiais.
- c) Reorganização das formas de maneira aditiva e transformação subtrativa.
- d) Reorganização dos espaços intersticiais e transformação das formas.

7. Apesar de terem sido usadas com sucesso pelos holandeses do De Stijl dos anos 1920 e pelo estúdio italiano Menphis nos anos 1980, as projeções métricas (isométrica, axonométrica entre outras) geralmente são desprezadas pelos *designers*, porque eles entendem se tratar de um sistema de projeção de segunda classe em comparação com perspectivas de fato.

Além da facilidade de construção, qual a principal vantagem das projeções métricas em relação às perspectivas?

- a) As dimensões de comprimento, largura e altura sofrem pouca distorção e podem ser mensuradas proporcionalmente.
- b) As dimensões de comprimento, largura e altura são mensuráveis apenas no sistema métrico, mais difundido.
- c) As dimensões de comprimento, largura e altura são preservadas e perfeitamente mensuráveis.
- d) As dimensões de comprimento, largura e altura se deformam proporcionalmente entre si na projeção.

- 8.** O círculo é uma figura básica no desenho de objetos cilíndricos, de arcos e de outras formas circulares.

Quando o plano de um círculo é horizontal e situado na altura da linha do horizonte, ou quando o plano do círculo é vertical e alinhado com o eixo central de visão, como se representa a sua perspectiva?

- a) Por um arco tangente.
- b) Por uma linha reta.
- c) Por uma linha curva.
- d) Por uma elipse estreita.

- 9.** Na representação da perspectiva do círculo por meio da forma de uma elipse, eventualmente comete-se o erro comum de conceber o raio menor da elipse maior do que ele é de fato. Outro erro é fazer o raio menor tão pequeno que a elipse venha a se parecer com um olho.

Que tipo de cuidado deve-se ter para desenhar corretamente a deformação do círculo ao ser representado em perspectiva?

- a) Aferir as proporções entre raio maior e raio menor da elipse.
- b) Manter as mesmas medidas do raio maior e do raio menor da elipse.
- c) Diminuir a medida do raio maior em relação à medida do raio menor.
- d) Aumentar a medida do raio menor em relação à medida do raio maior.

- 10.** O ato de traçar linhas manualmente, seja por meio de uma caneta esferográfica, seja por meio do lápis, envolve um conjunto de operações de caráter sinestésico, abrangendo noções de direção e extensão.



Fonte: Foto de Messala Ciulla no Pexels

Disponível em: (<https://www.pexels.com/pt-br/foto/pessoa-rabiscando-em-um-livreto-2324808/>)

Acesso em: 31 de março de 2021.

Ao executar-se um desenho manual por meio de linhas, aplicando eixos auxiliares e formas estruturais - geométricas ou orgânicas - que tipo de dinâmica está implícita nesse gestual?

- a) Retroalimentação da mente e definição imediata da figura.
- b) Retroalimentação da mente e indefinição da figura.
- c) Retroalimentação tátil e definição parcial da figura.
- d) Retroalimentação da mente e definição gradual da figura.

11.O começo do desenho analítico de um objeto se dá por meio do traçado de linhas estruturais leves, feitas com lápis de grafite macio devidamente apontado. Mesmo não sendo linhas definitivas, elas correspondem ao esboço da configuração geral do objeto, de modo a estabelecer as suas bases geométricas, ainda de maneira exploratória. Nesse caso, a forma que se obtém se assemelha a uma caixa transparente dentro da qual se projeta imaginariamente o objeto em toda a sua extensão, dimensões e volumetria.

Qual a principal vantagem do desenho analítico sobre o desenho de contorno?

- a) Subordinação das partes do desenho do objeto ao todo geral, de forma planejada, evitando distorção nas proporções e ruptura de unidade.
- b) Independência das partes do desenho do objeto dentro do todo geral, permitindo que acidentes do acaso se tornem soluções criativas desejáveis.
- c) Autonomia das partes do desenho do objeto em relação ao todo geral, de forma intencional, evitando rigidez nas proporções e excesso de unidade.
- d) Ausência de partes percebidas como codependentes, evitando que o desenho seja visto como um todo monolítico.

12.Cone, cubo, pirâmide, esfera e cilindro (também chamados de Sólidos Platônicos) são sólidos tridimensionais derivados das formas geométricas básicas.

Qual o procedimento lógico para o desenho de uma pirâmide, independentemente do formato da base?

- a) Centro da base > reta vertical central de altura > arestas a partir dos vértices da base e da altura.
- b) Centro da base > arestas a partir dos vértices da base > vértice da altura.
- c) Centro da base > arestas a partir do vértice da altura > reta vertical central de altura.
- d) Centro da base > vértice central de altura > arestas a partir dos vértices da base.

13.As imagens de um mesmo objeto apresentadas por diferentes sistemas de projeção podem variar de aparência, sendo fácil identificar os sistemas pictóricos tanto por suas semelhanças quanto por suas diferenças.

Quais são os principais sistemas pictóricos de projeção?

- a) Desenhos de vistas múltiplas, vistas de linhas paralelas e perspectivas com pontos de fuga.
- b) Desenhos de vista única, vistas de linhas convergentes e perspectivas sem pontos de fuga.
- c) Desenhos de vista única, vistas de linhas divergentes e perspectivas com pontos de fuga.
- d) Desenhos de vistas múltiplas, vistas de linhas divergentes e perspectivas com pontos de fuga.

14.O desenho feito a partir da blocagem ou da figura de um cubo combinada a outros cubos estruturais é um método comum para elaboração de um objeto.

Qual é a sequência lógica desse método iniciando pelo cubo-base?

- a) Eixos estruturais e consolidação de prisma estrutural geral.
- b) Cubos complementares sobrepostos e consolidação de prisma estrutural geral.
- c) Cubos complementares consecutivos e consolidação de linhas estruturais gerais.
- d) Definição das áreas de luz e sombra e consolidação de prisma estrutural geral.

15.A história do desenho de *design* está ligada ao desenvolvimento dos instrumentos e técnicas de representação. É o caso do *rendering*, que se tornou popular nos anos 50 do século XX, com o surgimento de marcadores à base de solventes e dos aerógrafos.

Qual a principal característica da técnica do *rendering*?

- a) O traço expressivo obtido por variações de cores.
- b) O traço delicado obtido pelo traçado lento e uniforme.
- c) O traço expressivo obtido pelo gestual rápido e dinâmico.
- d) O traço delicado obtido pelo gestual calculado e meticuloso.

16.No desenho de *design*, o computador não tem rival em termos de precisão do desenho, uma vez que permite a execução de linhas constantes e matematicamente corretas, dentre outras possibilidades.

Qual característica do *Computer-Aided Design* (CAD) evidencia uma revolução tecnológica digital em oposição ao desenho manual no processo de *design*?

- a) A possibilidade de reedição de desenhos feitos por computador.
- b) A interface entre programas gráficos dos mesmos fabricantes.
- c) A comunicação entre *designers*, engenheiros, gestores e o operacional.
- d) A centralização de tarefas dentro de um escritório de *design*.

17.No desenho de observação de objetos, é importante usar estruturas geométricas que ajudem a controlar o tamanho e a proporção das partes individualmente, bem como suas relações entre si e com o todo.

Quais são os dois métodos usados para isso?

- a) Método do cubo e método da grade.
- b) Método da grade e método da caixa.
- c) Método da caixa e método do cubo.
- d) Método da caixa e método da esfera.

18.O desenho de *sketch* feito com caneta esferográfica tem a capacidade de estimular o desenhista a trabalhar de forma mais rápida e precisa, ainda que seja apenas um esboço preliminar, porque a caneta esferográfica

- a) tem a ponta mais macia que a do lápis.
- b) requer muita pressão da mão.
- c) é indelével e o obriga a aumentar a atenção.
- d) permite várias nuances de tons.

19.Até o século XVIII os desenhos de projeto usados nas oficinas e ateliês eram basicamente croquis feitos à mão pelo próprio artesão, o que influenciava a qualidade e limitava a produtividade, em comparação com que viria a ser a prática posterior, na indústria. Por que o uso do desenho como representação simbólica de produtos na indústria introduziu um conceito novo e uma forma inovadora de pensar o projeto, em comparação com o que havia sido, até então, a prática no trabalho artesanal e na manufatura?

- a) Pela primeira vez, projeto e produção passaram a ser feitos por pessoas e por máquinas.
- b) Pela primeira vez, projeto e produção passaram a ser feitos com o uso de *softwares*.
- c) Pela primeira vez, projeto e produção passaram a ser feitos por máquinas.
- d) Pela primeira vez, projeto e produção deixaram de ser feitos pela mesma pessoa.

20.A Revolução Industrial na Inglaterra do século XVIII foi um período de avanços na produção de bens manufaturados, inclusive com a introdução de meios mais precisos de desenho de projeto. De que modo a Revolução Industrial na Inglaterra do século XVIII enriqueceu as formas de representação no *design*?

- a) Possibilitou reduzir os custos de produção de materiais de desenho.
- b) Possibilitou aliar o desenho de projeto com técnicas advindas das artes visuais.
- c) Possibilitou o patrocínio de cursos de artes e ofícios para a população mais carente.
- d) Possibilitou o uso de pigmentos e tintas que antes eram exclusivamente industriais.

21.O conhecimento de proporções do rosto humano é essencial para obtenção de desenhos harmônicos. Neste sentido quando se desenha a cabeça masculina na posição frontal, canonicamente, a que altura ideal fica a linha dos olhos em relação à altura total da cabeça?

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

22.O uso do quadrado como unidade básica de proporção permite que as partes que compõe a cabeça humana sejam distribuídas harmoniosamente no desenho. Essa unidade básica quadrada decorre da distância frontal entre a base do queixo e do nariz. Considerado esta unidade quadrada, canonicamente, qual é a proporção de altura e largura ideal da cabeça masculina?

- a) 2 ½ de altura e 2 de largura.
- b) 3 de altura e 1 ½ de largura.
- c) 3 de altura e 2 de largura.
- d) 3 ½ de altura e 3 de largura.

23.Frequentemente é necessário desenhar corpos humanos de modo a contextualizar o design de produto a ser desenvolvido. Quando se desenha o corpo humano masculino adulto na posição frontal, canonicamente, o corpo ideal terá quantas unidades de cabeça de altura?

- a) 7
- b) 8
- c) 9
- d) 10

24.O conhecimento das proporções internas do corpo humano permitirá que o desenhista represente diversas posições e ações humanas. Neste sentido, quando se desenha o corpo humano masculino adulto na posição frontal, canonicamente e contando-se de cima para baixo, qual é a altura ideal do umbigo em termos de unidade de cabeça?

- a) Um pouco abaixo da 2ª unidade de cabeça.
- b) Um pouco abaixo da 3ª unidade de cabeça.
- c) Um pouco abaixo da 4ª unidade de cabeça.
- d) Um pouco abaixo da 5ª unidade de cabeça.

- 25.** No contexto do desenho profissional, os lápis grafite são classificados com as letras H e B. O que essas letras significam?
- a) H significa *Heavy* e B, *Bold*. A série H é formada pelos lápis mais escuros, enquanto a série B é a dos lápis mais cinzentos.
 - b) H significa *High* e B, *Blend*. A série H é formada pelos lápis mais cinzentos, enquanto a série B é a dos lápis mais macios.
 - c) H significa *Harsh* e B, *Balanced*. A série H é formada pelos lápis mais duros, enquanto a série B é a dos lápis mais leves.
 - d) H significa *Hard* e B, *Black*. A série H é formada pelos lápis mais duros, enquanto a série B é a dos lápis mais macios.
- 26.** A técnica do lápis de cor é um das mais conhecidas entre os desenhistas profissionais e amadores. Entretanto, qual é a composição básica da mina colorida dos lápis de cor profissionais em comparação com a dos lápis de cor comuns usada por amadores e como essa composição afeta suas características?
- a) Mina de lápis de cor comuns tem mais gesso e aglutinante na sua composição, tornando-os mais duros, enquanto a dos lápis profissionais tem mais pigmento e cera, tornando-os mais moles.
 - b) Mina de lápis de cor comuns tem mais gesso e aglutinante na composição, tornando-os mais saturados, enquanto a dos lápis profissionais tem mais cera, tornando-os mais brilhantes.
 - c) Mina de lápis de cor comuns tem mais gesso e cera na sua composição, tornando-os mais quebráveis, enquanto a dos lápis profissionais tem mais pigmento e cera, tornando-os mais duráveis.
 - d) Mina de lápis de cor comuns tem mais gesso e aglutinante na sua composição, tornando-os mais escuros, enquanto a dos lápis profissionais tem mais aglutinantes e cera, tornando-os mais claros.
- 27.** A técnica de giz pastel seco é amplamente utilizada por *designers* industriais. Neste contexto, qual deve ser a composição do giz pastel seco para uso em técnicas de *rendering* de *design* de produto?
- a) Pigmento e aglutinante.
 - b) Puro pigmento.
 - c) Pigmento e cera.
 - d) Argila e pigmento.
- 28.** No processo de geração de ideias para produtos, a técnica de giz pastel seco é considerada como sendo de rápida aplicação. Diante disto, qual é o principal uso prático do giz pastel seco no desenho de *rendering* de produtos?
- a) preenchimento de grandes áreas de cor uniforme por fricção e esbatimento com papel.
 - b) preenchimento de áreas de tons mais escuros por difusão do pó de giz com pincel suave.
 - c) criação de cores uniformes através da fricção no papel e posterior esbatimento com pincel de cerdas duras.
 - d) criação de transições suaves por fricção e/ou esbatimento do pó, usando o dedo e/ou chumaço de algodão.

29. *Designers* industriais usam marcadores como uma ferramenta flexível e que acelera a representação de produtos. Neste contexto, como se caracterizam a(s) ponta(s) dos marcadores e suas tintas?

- a) pontas grossas e redondas e tintas à base de álcool.
- b) pontas finas e redondas e tintas à base de água.
- c) pontas de várias espessuras e formatos e tintas à base de água, álcool e xileno.
- d) pontas de várias espessuras e formatos e tinta à base de xileno.

30. Marcadores são ferramentas de desenho flexíveis, pois permitem a representação realista de vários tipos de superfícies de produtos. Qual é a característica e consequente uso prático das tintas dos marcadores que facilitam a representação de produtos?

- a) Marcadores contêm tinta de secagem lenta, o que permite fusão através da sobreposição de camadas opacas da mesma cor ou de outras cores.
- b) Marcadores contêm tinta opaca, o que permite fusão de camadas e criação de variação tonal.
- c) Marcadores contêm tintas de pouca variação cromática; dessa forma, não é necessário sobrepor camadas para criar novas cores.
- d) Marcadores contêm tinta translúcida e de secagem rápida, o que permite fusão cromática de camadas sobrepostas de mesma cor ou de diferentes cores.

31. Durante o desenvolvimento de novos produtos, superfícies de material plástico devem ser representadas de modo realista. Neste contexto, como os marcadores devem ser utilizados para representação de lisas superfícies plásticas de modo realista?

- a) Os traçados devem ser feitos rapidamente, sobrepondo camadas em qualquer direção.
- b) Os traçados devem ser rápidos e paralelos, em ziguezague e/ou partindo de um mesmo ponto.
- c) Os traçados devem ser lentos, uniformes, paralelos e numa mesma direção sem sobrepor camadas.
- d) Os traçados devem ser paralelos horizontais, verticais e diagonais em todas as direções.

32. A aquarela é uma técnica muito antiga, mas que continua sendo usada na representação de novos produtos. Qual é a composição da aquarela e como é comercializada atualmente?

- a) A aquarela é composta por goma-arábica, glicerina e pigmentos de cores, sendo comercializada em pastilhas e tubos.
- b) A aquarela é composta de glicerina e pigmentos de cores, sendo comercializada em tubos.
- c) A aquarela é composta de pigmentos e goma-arábica, sendo comercializada em pastilhas.
- d) A aquarela é composta de pigmentos e água, sendo comercializada na forma líquida.

33. A técnica de aquarela permite muita versatilidade para criação de tons cromáticos usados para representação de produtos. Como é possível obter variação tonal usando-se a aquarela?

- a) Tons mais claros são produzidos através da alta diluição de qualquer cor em água, ao passo que tons mais saturados são obtidos através da redução desta diluição.
- b) Tons mais claros resultam da mistura da cor base com pigmento branco, ao passo que tons mais escuros são obtidos acrescentando-se preto à composição da cor.
- c) Tons mais claros são produzidos usando-se cores mais claras, ao passo que tons mais saturados são obtidos através da diluição de cores escuras em água.
- d) Tons mais claros resultam da mistura com cor branca e diluição em água, ao passo que tons mais escuros são obtidos com a cor pura misturada com cinza.

34. Além de pigmentos e papel adequado, é necessário usar pincéis específicos para criação de representações com aquarela. Que tipos de pincéis são recomendados para uso da aquarela?

- a) Pincéis duros naturais que possuem alta capacidade de absorção de água e pouca retenção da tinta.
- b) Pincéis sintéticos finos e de alta permeabilidade para distribuir uniformemente a tinta.
- c) Pincéis de origem animal de pelo fino, com grande absorção de água e pouca retenção da tinta.
- d) Pincéis de origem animal de pelo fino, com grande capacidade de absorção e retenção da água.

35. A criação de rendering de produtos requer a aplicação precisa de procedimentos de desenhos, bem como a combinação certa de materiais artísticos diferentes. Os três procedimentos abaixo descrevem a realização da representação realista de materiais plásticos de três tipos de acabamentos:

1. Aplicar o giz pastel seco em gradação sobre o marcador em tom único, preenchendo toda a superfície sem deixar áreas brancas ou muito claras.
2. Aplicar marcadores em tons de valores de saturação distintos, definindo as grandes regiões de claro e escuro. O pastel seco complementa o efeito de contraste.
3. Aplicar marcadores em regiões isoladas, compondo com o pastel seco em gradação. Uma área do papel branco deve ser reservada.

A que tipo de acabamento se referem os procedimentos, respectivamente?

- a) Alto brilho, fosco e acetinado.
- b) Fosco, acetinado e alto brilho.
- c) Alto brilho, acetinado e fosco.
- d) Acetinado, fosco e alto brilho.

36. Considere os procedimentos abaixo, realizados com marcadores e lápis de cor.

1. Traçar com o marcador na direção dos veios e utilizar as diferentes posições da ponta biselada, que permite traços de diferentes espessuras.
2. Usar o lápis de cor para definir as variações tonais que apresenta nas três dimensões do objeto de madeira.
3. Aplicar o lápis de cor com ponta bem fina para desenhar os veios mais escuros e claros da madeira.

A ordem correta para a criação de desenhos realistas de objetos de madeira é

- a) 1 – 2 - 3
- b) 1 – 3 - 2
- c) 2 – 3 - 1
- d) 3 – 2 - 1

37. Quando se desenha produtos de superfícies metálicas cromadas altamente reflexivas, tem-se que representar o reflexo contido nelas.

Qual é o cenário que deve estar contido no reflexo nessas superfícies reflexivas?

- a) Um cenário com paredes pretas, janelas e forte iluminação à esquerda.
- b) Um cenário de céu aberto com um horizonte de tonalidades leves em cinza.
- c) Um cenário com linha de horizonte de ensolarado deserto com céu azul.
- d) Um cenário com fonte de luz intensa, janelas e paredes de cores quaisquer.

38. Considere os procedimentos a seguir:

1. Utilizar caneta preta fina ou lápis de cor preto, para representar as arestas e linhas de alto contraste.
2. Aplicar camadas de giz pastel ciano ou azul, para representar tonalidades e transições entre planos, reservando-se as áreas de brilho e reflexo.
3. Usar marcadores em tons de cinza frios claros (10% e 20%) e, se necessário, um cinza médio, para representar a transparência.
4. Empregar guache branco ou corretivo, para representar os pontos de brilho e reflexos.

A ordem correta dos procedimentos para realizar a representação de objetos de vidro é

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

39. O desenho de produtos demanda a criação de texturas orgânicas e inorgânicas, as quais podem ser obtidas através da técnica conhecida como *frotage*. Qual é o procedimento adotado nesta técnica?

- a) A textura do papel escolhido deve ser semelhante à textura do objeto a ser representado; desse modo, ao friccionar o lápis sobre o papel, a textura será obtida.
- b) A textura é obtida sobrepondo o papel do desenho a uma base cujo relevo se assemelha à textura pretendida, a qual será decalcada com o uso de lápis de cor ou grafite.
- c) A textura é obtida através da sobreposição de camadas de lápis de cor traçadas em direções e inclinações diferentes.
- d) A textura é obtida através de pontilhismo, por meio do qual pequenos pontos são desenhados até se atingir o resultado desejado.

40. A sobreposição de camadas de cor tradicionalmente chamada de veladura permite a criação de variação cromática e, desta forma, representar realisticamente diversos produtos. Quais são os procedimentos básicos para aplicar a técnica de veladura com lápis de cor em desenhos de produtos?

- a) Aplicar camadas uniformes e saturadas de cores complementares em justaposição, de modo a criar ilusão de uma nova cor.
- b) Sobrepor e aplicar camadas de cores com certa pressão sobre o papel, de modo a fundir os pigmentos e revelar uma nova cor.
- c) Sobrepor camadas sucessivas de cores levemente acalcadas, de modo a obter oticamente uma nova cor, a camada de cor escura se sobressairá à clara.
- d) Preencher levemente o papel com camadas opacas de uma mesma cor, aumentando a pressão sobre o lápis a cada nova camada.

