



ANEXO 30-A DO EDITAL 05/2006-PRH
TESTE SELETIVO PARA PROFESSOR TEMPORÁRIO

Departamento de Engenharia Civil
Área de conhecimento ou matéria
(30-A) DESENHO

Tipos de provas para esta área de conhecimento:

- 1 - prova escrita
- 2 - prova prática
- 3 - avaliação do *curriculum vitae*.

PROGRAMA DE PROVA

1. **Desenho de Observação** – Elementos fundamentais: ponto, reta e contornos. Técnicas de visualização. Cores, texturas e escalas de tonalidade. Forma, luz e sombra. Volume e proporções. Desenho analítico. Espaço, composição e diagramação.
2. **Perspectiva** – Espaço, profundidade, escala, escala humana e estruturação. Vistas ortogonais e desenhos de vistas múltiplas. Vistas de linhas paralelas, projeção isométrica. Perspectiva linear: elementos da perspectiva, métodos de projeção / tipos de perspectiva, variáveis das perspectivas e medidas em perspectiva.
3. **Técnicas de Ilustração** – *Sketch* e *rendering*. Materiais e técnicas: carvão, pastel seco, lápis grafite, lápis de cor aquarelado, guache e marcador (*marker*). Representação de texturas e superfícies. Representação visual aplicada ao design de produtos.

PROVA PRÁTICA: Será constituída da realização de 2 (dois) desenhos, um de observação e outro com base na imaginação, conforme detalhado abaixo.

1. Desenho de observação – utilizando lápis grafite (diversas durezas) realizar desenho de observação empregando as técnicas de perspectivas, luz e sombra. O candidato deverá providenciar os materiais necessários para a realização do desenho, inclusive papel Canson A3.

2. Desenho com base na imaginação – utilizando a técnica de *rendering* o candidato deverá realizar de memória o desenho de um produto a ser definido por sorteio no momento da prova, atentando para a perspectiva e a composição. O candidato deve providenciar o(s) suporte(s) e os materiais necessários para representar as diversas texturas e superfícies como foscas, acetinadas, alto-brilho, cromada, vidro, madeira, tecido, etc. Os produtos que farão parte do sorteio são: 1. Garrafa térmica com corpo cromado, base e tampa de plástico; 2. Embalagem de vidro tipo "*long neck*"; 3. Cafeteira elétrica com porta filtro e corpo em plástico com recipiente de vidro; 4. Automóvel marca Volkswagen, modelo Fusca; 5. Liquidificador com base em plástico e copo transparente; 6. Jogo de talheres de metal, com cabos de madeira, composto por garfo, faca e colher.

REFERÊNCIAS

CHING, F. D. K. *Representação gráfica para desenho e projeto*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2001.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1982.

PEDROSA, Israel. *Da cor a cor inexistente*. Rio de Janeiro: L. Christiano, 1999.

STRAUB, E; et al. ***Abc do rendering***. Curitiba: Infolio, 2004.

WONG, Wucius. *Princípios de forma e desenho*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.