



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE**  
**NUCLEO PERMANENTE DE CONCURSOS – COMPERVE**  
**CONCURSO PÚBLICO PARA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO**  
**GRANDE DO NORTE**  
**(EDITAL 017/2018)**

PROGRAMA DE ESTUDOS

Cargo: **TÉCNICO EM ARTES GRÁFICAS**

1. Conceitos básicos de computação. Componentes de *hardware* e *software* de computadores. Operação de sistema operacional Windows e Macintosh. Uso de editores de texto. Uso de planilha eletrônica. Tipos de arquivos como PDF, TIF, Jpeg e outros. Conhecimentos em *softwares* de criação, edição e tratamento de Imagens. Conhecimentos em *softwares* de criação e edição de produção gráfica (Ex. Corel Draw, Adobe Illustrator, Photoshop e Indesign).
2. Princípios Fundamentais das Artes Gráficas, Fundamentos Teóricos e Conceituais de projeto Gráfico. Fases e sequenciamento da produção gráfica de livro, periódico, jornal, revista, *folder*, cartaz, folheto e demais peças gráficas.
3. Papel: Formatos de Papéis AA e BB. – Aproveitamento de Papéis para Corte e Impressão. – Tipos de Papéis e Gramaturas.
4. Composição das Tintas e vernizes para a Indústria Gráfica: Cálculo de Tintas para a Impressão. Tintas de Escala e Tintas especiais.
5. Organização e Normas da Indústria Gráfica.
6. Conceito de Reprodução Gráfica.
7. Controle de Qualidade na Indústria Gráfica.
8. Conceito de Cálculos para Orçamento de Peças Gráficas.
9. Pré-Impressão: Síntese Aditiva e Subtrativa. Princípios fundamentais da Luz. Gravação de Chapas Pré-sensibilizadas. Imposição de Páginas. Fundamentos de Retículas. Fitolitos. Separação e Gerenciamento de Cores.
10. Sistema Eletrônico de Editoração (DTP – Desktop Publishing): Conceitos de Editoração Eletrônica. *Softwares* de diagramação e processamento de textos e imagens, montagens de páginas, desenhos e fechamento de arquivos.
11. Scanner. Conceito e Relação Pixel / Resolução de Imagem.
12. Linguagem Postscript.
13. Sistemas de Impressão: Direta e Indireta.
14. Segurança no Local de impressão.
15. Funcionamento e manutenção básica de Impressoras Off-Set.
16. Sequência de Cores para Impressão.
17. Impressão Digital: Princípios da Reprografia.
18. Acabamento Editorial e Cartotécnico (Tipos de lombadas, dobras, grampos, colas e costuras).