

## CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Com relação à linguagem audiovisual, julgue os itens a seguir.

- 51 Campo é a porção de espaço tridimensional percebida na imagem filmica; compreende tudo o que está presente na imagem: cenários, personagens, objetos.
- 52 Extracampo corresponde a uma imagem filmada na direção oposta à do plano anterior; ele auxilia na criação de um efeito de continuidade espacial de determinada cena.
- 53 Denomina-se panorâmica o enquadramento baseado na angulação da câmera.
- 54 Em um filme, plano-sequência é um conjunto de planos constituídos por uma mesma unidade dramática e interpretativa.
- 55 Em certos contextos em que o plano é determinado a partir da distância entre a câmera e o objeto filmado, há semelhança conceitual entre plano e sequência.

A respeito da atividade de sonoplastia em produções audiovisuais, julgue os itens seguintes.

- 56 No processo de sonorização de uma realização audiovisual, o som direto de uma cena é obtido simultaneamente à gravação das imagens.
- 57 As decisões relativas a sincronização, volume, timbre e equalização sonora são tomadas na fase de masterização.
- 58 Nos filmes, são três os elementos sonoros básicos: o som direto, os efeitos sonoros e a trilha sonora.
- 59 Sonoplastia é uma atividade técnica e também artística; usa recursos sonoros, como ruídos, e efeitos acústicos, para, entre outras, a produção teatral, cinematográfica, televisiva e radiofônica.
- 60 Sonoplasta é a pessoa responsável pela captação sonora durante as filmagens.

Julgue os itens que se seguem, acerca de equipamentos e *softwares* para a etapa de pós-produção em audiovisual.

- 61 Pro Tools é um *software* para edição de som e mixagem em áudio.
- 62 Conversores analógico-digitais são *hardware* e *software* que, em modelos de conversão mútua, convertem o sinal sonoro analógico em sinal digital, e vice-versa.
- 63 Adobe Premiere, Sony Vegas e Final Cut são *softwares* destinados à edição de vídeos.

A respeito da frequência das vozes humanas, julgue os próximos itens.

- 64 Uma nota musical de 440 Hz faz soar exatamente os mesmos harmônicos, seja ela proveniente de uma voz masculina, feminina ou de um instrumento musical.
- 65 A voz feminina transita naturalmente por faixas de frequência cujas ondas vibram com maior rapidez que a masculina.
- 66 As frequências mais agudas produzidas pela voz não costumam ultrapassar os 1.500 Hz, entretanto, os harmônicos gerados a partir dessas frequências podem chegar a mais de 15.000 Hz, compondo as peculiares diferenças de timbre de cada emissor.
- 67 Na conversação, as vozes femininas situam-se em faixa de frequência mais baixa que as masculinas, por serem mais suaves.

Com relação à onda senoidal, que representa aspectos que distinguem a altura, intensidade e duração da vibração sonora, julgue os itens a seguir.

- 68 Dois sons de mesma amplitude e frequência podem diferir quanto à duração.
- 69 Quando duas senoides idênticas se superpõem com diferença de fase de 180 graus, uma reforça a amplitude da outra, gerando um som de potência dobrada.
- 70 Quanto maior a proximidade entre o pico e o vale de uma onda, maior a sua intensidade.
- 71 Quanto menor a distância entre uma senoide completa e a outra, mais agudo o som, pois maior é a sua altura (*pitch*).
- 72 Dois sons de mesma frequência podem apresentar amplitudes de onda diversas.

Acerca da produção técnica e artística audiovisual, julgue os itens subsequentes.

- 73 A veiculação massiva da produção audiovisual no cinema e na televisão desempenha na sociedade contemporânea um papel similar ao das narrativas orais, constituindo parte importante da memória coletiva.
- 74 No último século, a produção artística crítica se afastou dos meios massificados de comunicação audiovisual, mantendo-se como oposição à indústria do entretenimento por meio da conservação e do uso de técnicas tradicionais de produção.
- 75 Apesar do avanço do realismo fotográfico, cinematográfico e televisivo ao longo do último século, a produção de animações audiovisuais resguarda um espaço de resistência, explorando a caricatura e o exagero na representação da imagem.
- 76 O desenvolvimento e a industrialização da linguagem audiovisual no cinema levaram os filmes a aprimorar a continuidade narrativa, inicialmente precária e fugidia.

No que se refere à mixagem e sonorização, julgue os itens seguintes.

- 77 Ao diminuir a gama dinâmica de uma pista de áudio (*track*) em uma mixagem com várias pistas, o compressor/*limiter* permite aumentar o volume dessa pista e colocá-la em primeiro plano com maior clareza.
- 78 Em uma equalização, o filtro *highpass* permite o corte de frequências altas, o que, conseqüentemente, enfatiza a presença de sons graves.
- 79 Na mixagem, o *reverb* permite simular a presença do som em salas de tamanhos diversos: quanto mais curto for o atraso do som repetido (*delay* ou *predelay*) em relação ao som original, maior será o tamanho da sala simulada.
- 80 O efeito de *fattening* resulta da aplicação de um *delay* em intervalo de tempo superior a trinta milissegundos.
- 81 O processo de equalização pode ser feito em todas as etapas de uma produção musical, desde a gravação até sua mixagem e masterização: quanto melhor for a equalização nas primeiras etapas, menor será sua necessidade nas últimas.
- 82 Uma das funções do compressor/*limiter* é evitar que picos de volume gerem distorções indesejadas em uma mixagem, atenuando-os para dar maior clareza aos instrumentos e passagens mais suaves, o que melhora a relação sinal/ruído.

No que diz respeito a microfones, julgue os itens que se seguem.

- 83 A tensão dos microfones condensadores pode chegar até 56 V, ainda que o padrão *phantom power* tenda a se estabilizar a 9 V.
- 84 Impedâncias altas fazem que o microfone dissipe muita potência quando os sons incidem sobre sua membrana, aumentando-se, assim, a possibilidade de distorções.
- 85 A estrutura de um microfone é similar à de um alto-falante, de tal forma que um fone de ouvido pode ser ligado à entrada de microfones de um amplificador e gerar sons, ainda que de baixa qualidade.
- 86 Por meio de placas polarizadas por bombardeio de elétrons, o microfone de condensador armazena carga elétrica permanentemente.
- 87 O microfone de condensador é adequado para a captação de instrumentos musicais, devido a sua capacidade de responder melhor a frequências mais altas.
- 88 Embora diversos microfones de condensador e microfones dinâmicos apresentem gráficos semelhantes de respostas às frequências, os microfones dinâmicos são mais apropriados para gravar sons com sutileza de transientes.

Acerca dos parâmetros de áudio e vídeo dos *softwares* Adobe Premiere e AVID Media Composer, julgue os próximos itens.

- 89 Mesclar, na mesma seqüência, clipes de formatos diferentes de áudio ou vídeo é impossível; as definições dos formatos dos arquivos de áudio e vídeo devem ser feitas no momento das configurações da seqüência, juntamente com a definição da taxa de proporção de *pixel*.
- 90 Para criar seqüência de acordo com o padrão definido para TV digital no Brasil, denominado ISDB-T (*Integrated Services Digital Broadcasting Terrestrial*), é preciso configurar a compressão de áudio para MPEG-4 AAC, e a de vídeo para MPEG-4 AVC (H.264).
- 91 Nos projetos em alta definição, a taxa de proporção de *pixel* pode ser definida entre HD anamórfico ou *pixel* quadrado.

Julgue os itens seguintes, relativos à captação e à reprodução de imagens digitais.

- 92 Na fotografia, a regra dos terços da proporção áurea, de acordo com as seqüências de Fibonacci, consiste em dividir a tela, horizontal e verticalmente, em três partes iguais, gerando nove áreas proporcionais à área principal, sendo os pontos de encontro das linhas as guias de composição e enquadramento na captação da imagem.
- 93 A composição de foco seletivo depende exclusivamente da utilização de lentes teleobjetivas e não é influenciada pela abertura do obturador.
- 94 Na captação de imagens estáticas e dinâmicas, quanto maior for a ISO, menor será o ruído e mais escura será a imagem e, quanto menor for a ISO, maior será o ruído e mais clara será a imagem.
- 95 O recurso balanço de branco (WB: *white balance*) corrige as distorções no espectro de cor da imagem gerada pela irradiação da luz natural ou artificial; nas predefinições de temperatura de cor, as principais empresas fabricantes de câmeras seguem um padrão internacional estabelecido com base na escala Kelvin.
- 96 A tecnologia HDMI (*high-definition multimedia interface*) popularizou a transmissão digital de áudio e vídeo por permitir o tráfego de dados de alta qualidade em um único cabo.

A respeito dos elementos gráficos e efeitos utilizados no processo de edição de imagens, julgue os itens a seguir.

- 97 Alfa é um canal com transparência que permite, entre outras possibilidades, gerar caracteres.
- 98 O padrão de cor utilizado nos *softwares* de edição de imagens segue o padrão internacional de captação e transmissão digital CYMK.
- 99 *Softwares* de edição de imagens não permitem alterar digitalmente a temperatura de cor.
- 100 *Dissolve* e *CrossFade* são efeitos de transição de imagens que requerem renderização.

Com relação às câmeras DSLR (*Reflex* Monobjetivas Digitais), julgue os itens subsequentes.

- 101** Os modos de medição de luz nas câmeras *reflex* permitem que o usuário defina a melhor exposição de luz e podem ter como base de medição um ponto específico da imagem.
- 102** O *raw*, denominação genérica de formatos de arquivos de imagens digitais, contém a totalidade dos dados da imagem tal como captada pelo sensor da câmera fotográfica.
- 103** O formato FullHD, que equivale à máxima qualidade na transmissão *broadcast*, contém 720 linhas horizontais e 1.280 linhas verticais.

No que se refere à edição digital de imagens, julgue os itens que se seguem.

- 104** *Softwares* de edição de imagens requerem uso de memória RAM e de espaço em disco rígido, além de memória de vídeo. A não obediência aos requisitos mínimos de sistema pode ocasionar prejuízo na utilização do *software*, ou até mesmo impedir a sua instalação.
- 105** Em todos os casos, a instalação do Adobe Premiere, na reprodução de seu pacote de recursos, dispensa o *software* QuickTime.
- 106** Renderização é o processo de compilação de elementos para a obtenção de produto final em um processamento digital.
- 107** Mesmo que o arquivo de origem tenha sido digitalizado, o projeto, depois de editado, para ser reproduzido em outros dispositivos, deve ser exportado em mídia física (VHS, DVD).
- 108** A taxa de bites específica a quantidade de megabytes por segundo do arquivo codificado a ser exportado e, no momento da exportação, pode ter esse valor definido pelo usuário como constante (CBR) ou variável (VBR).

Acerca da administração, produção de cursos, gestão e tutoria no contexto de ambientes virtuais de aprendizagem, julgue os próximos itens.

- 109** Plataformas de EAD podem ser programadas pelos gestores para que o sistema realize a liberação condicionada do conteúdo.
- 110** Em salas de aula virtuais, os programas educativos (documentários) e filmes são utilizados com maior frequência do que os gêneros novelas e seriados.
- 111** No momento de desenvolver e gravar o conteúdo em videoaulas, os professores e tutores devem agrupar informações e criar aulas com tempo de duração equivalente ao das aulas presenciais, para que o aluno tenha melhor participação nas aulas à distância.

A respeito de equipamentos, formatos e gerenciamento de plataformas de ensino a distância (EAD), julgue os itens a seguir.

- 112** Mesmo com o aumento da velocidade das conexões de Internet residenciais, o DVD ainda é a mídia mais adequada para a distribuição de conteúdos em vídeo, pois, no que se refere à qualidade de vídeo, permite uma taxa de dados de até 9 Mbps maior do que a de sítios de hospedagem.
- 113** Tendo em vista a gestão de segurança de acesso aos portais de educação a distância, os vídeos ou videoaulas devem ser hospedados diretamente na plataforma, uma vez que existem impedimentos técnicos para serem eles direcionados por *hiperlinks* para hospedagens externas.
- 114** O formato mono diminui o tamanho dos arquivos de áudio gerados em MP3 bem como a taxa de dados em Kbps; no caso de arquivos de palestras ou *podcasts*, um arquivo de áudio mono com taxa de 64 Kbps é suficiente para garantir a inteligibilidade da fala.
- 115** Durante a transmissão *on-line* de um seminário, tanto o apresentador quanto o espectador podem ajustar a qualidade de transmissão e recepção do vídeo de acordo com a velocidade da conexão.
- 116** Microfones USB convertem o sinal analógico para o sinal digital, funcionando, dessa maneira, como uma interface de áudio dedicada.
- 117** A dimensão de vídeos para a publicação em *sites* de hospedagem de vídeos, com sistemas de *streaming*, limita-se ao padrão *standard* de  $720 \times 480$  *pixels*, formato adequado para a visualização do conteúdo em plataformas de EAD.

No que concerne a recursos e mídias digitais, julgue os itens subsequentes.

- 118** O *podcasting*, uma alternativa para a difusão de conteúdos sonoros, é um processo midiático que, fundamentado em emissões sonoras, utiliza a Internet como suporte para seu funcionamento e propagação de suas mensagens.
- 119** O formato de arquivos PDF é utilizado para armazenar conteúdo em textos, imagens, vídeos, áudios e objetos de interação, o que faz dele uma opção adequada para a diagramação e publicação de *e-books* e conteúdos didáticos com elementos interativos.
- 120** Vídeos produzidos para publicação em plataformas de EAD devem ser exportados a partir de *softwares* de edição de vídeo no formato *progressive scan*.