

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Com referência aos filmes de animação e a aspectos que devem ser considerados na produção desse tipo de filme, julgue os itens a seguir.

- 51 São basicamente as mesmas as regras básicas de criação de um personagem de animação e de um personagem de carne e osso.
- 52 Os personagens de animação são infantis, o que impede que a técnica de animação seja utilizada para se tratar de temáticas complexas.
- 53 Com a exibição de 24 quadros por segundo, consegue-se conferir a uma animação a sensação de movimento contínuo.
- 54 No vídeo e no cinema, a velocidade padrão de exibição é de 30 *frames* por segundo.
- 55 É denominado persistência retiniana, ou persistência da visão, o fenômeno que permite que o olho humano interprete como imagens em movimento as imagens estáticas exibidas rapidamente.

O bom filme de animação depende de uma relação harmoniosa entre imagem, movimento e som. O NFB (National Film Board), no Canadá, é o centro de produção de animações experimental que ganhou mais prêmios internacionais, e os estúdios Disney são exemplo de produção de animação comercial bem-sucedida, tendo ganhado 22 prêmios Oscar.

Tendo o texto acima como referência inicial, julgue os itens seguintes.

- 56 O som direto é utilizado frequentemente nas produções da Disney.
- 57 Em algumas produções da Disney, privilegiou-se o som, que era a linha-guia do filme de animação, como se verifica, por exemplo, no filme **Fantasia**.
- 58 As modernas técnicas de animação digital estão tornando obsoleta a rotoescopia.
- 59 No início da carreira, o animador Norman McLaren, um dos organizadores do NFB, pintava diretamente sobre o acetato, técnica conhecida como *hand-made film*.
- 60 Uma das técnicas de animação empregadas por McLaren foi a rotoescopia, que consiste na utilização de um modelo vivo como referência e no aproveitamento de cada imagem registrada como base para o movimento do que se deseja animar.

Nos últimos anos, o preço do *hardware* e do *software* necessários para a animação digital e para a Web tornou-se mais acessível. Hoje, cada vez mais criadores e realizadores podem entrar nesse universo utilizando apenas um computador doméstico equipado com alguns complementos.

Com referência ao tema do texto acima, julgue os itens subsequentes.

- 61 Até recentemente, o GIF, que aceita, no máximo 256 cores simultâneas, era o formato mais popular para a produção de pequenas animações.
- 62 Os arquivos para animação em Flash têm extensão SWF e não permitem o uso de efeitos sonoros ou animações interativas.
- 63 A animação para Web não é uma parte da computação gráfica, mas, sim, um campo novo da ciência e da arte.
- 64 O *software* para animação caseira/amadora pode ser mais caro que o *hardware* necessário para executar esse *software*.
- 65 O formato de arquivo GIF (*graphics interchange format*) permite que animações sejam vistas utilizando-se um *browser*.

Julgue os próximos itens, relativos às tecnologias utilizadas na animação.

- 66 Maya é um *software* para modelagem e animação tridimensional usado inclusive no cinema comercial.
- 67 Silverlight, Lightwave 3D e Wings 3D são *software* para modelagem.
- 68 Um arquivo gerado em 3DS Max não pode ser exportado para Maya.
- 69 A maioria dos trabalhos de animação para Web são feitos no Photoshop.
- 70 É simples para o animador conseguir o efeito de profundidade em animações 2D.
- 71 A animação em 3D não pode ser considerada uma substituta natural do *stop motion*.
- 72 O *software* 3DS Max é bastante utilizado para a modelagem em três dimensões (3D).
- 73 Blender é um *software* de código aberto executável por diversos sistemas operacionais.

A realidade 3D: em vez da informação bidimensional, sempre presente, as imagens possibilitam a percepção de uma realidade tridimensional apenas se esta tiver sido cuidadosamente construída. Para isso, é necessário imitar o máximo possível certas características da visão natural. Uma lista de prescrições nesse sentido, para uso dos pintores, foi dada por Leonardo da Vinci em seu tratado de pintura; alguns chamam essa lista de regras de Leonardo. Eis um resumo: devem-se pintar os objetos mais próximos com cores mais saturadas, contornos mais nítidos e textura mais espessa; os objetos distantes estarão mais altos na tela, menores, mais claros e com textura mais fina; as linhas paralelas na realidade devem ser convergentes na imagem.

Jacques Aumon. *A imagem*, p. 63 (com adaptações).

Com referência ao tema do texto acima apresentado, julgue os itens seguintes.

- 74 As regras de Leonardo podem ser aplicadas à construção de imagem/ambiente dos personagens na animação digital.
- 75 O ponto de fuga não está entre as regras citadas no texto.
- 76 Uma cena pintada como natural com base nas regras de Leonardo não poderá ser percebida pela retina, em razão das discontinuidades de cor e luminância.
- 77 A regra segundo a qual os objetos distantes devem ficar mais altos na tela, menores, mais claros e devem ter textura mais fina é utilizada frequentemente em material de propaganda política.
- 78 A regra das linhas paralelas caracteriza o que se chama ponto de convergência.

Rio supera Toy Story e Vida de Inseto em bilheteria mundial

A animação **Rio**, do brasileiro Carlos Saldanha (*A Era do Gelo 3*), superou as bilheterias de clássicos da Pixar como **Toy Story** e **Vida de Inseto**, segundo dados do Box Office Mojo. O desenho da Fox rendeu US\$ 364 milhões, **Vida de Inseto** conseguiu US\$ 363 milhões e **Toy Story** chegou a US\$ 361 milhões.

Internet: <www.cinema.cineclick.uol.com.br>.

Julgue os itens a seguir, relativos à animação **Rio**, de que trata o fragmento de texto acima.

- 79 Imagens reais da visita de trabalho ao Rio de Janeiro da equipe que iria produzir a animação **Rio** foram usadas nessa animação, processo que lembra a rotoscopia.
- 80 Na animação **Rio**, as cores têm um papel importante na construção dos personagens.

Tendo em vista que, na animação com fins documentais ou educacionais, os temas podem ser retratados com pouco material iconográfico original, julgue os itens subsequentes.

- 81 Temas como comportamento social positivo e educação musical podem ser tratados de forma leve em animações infantis.
- 82 Nem todos os temas educacionais podem ser representados em uma animação.
- 83 Em documentários e no jornalismo, a animação é pouco utilizada em razão dos altos custos de produção.

A TV Cultura/Fundação Padre Anchieta é um importante centro de produção, exibição e comercialização de animações educacionais/infantis no Brasil, destacando-se a pioneira **TV Rá Tim Bum**.

Tendo o fragmento de texto acima como referência inicial, julgue os itens que se seguem.

- 84 A alta qualidade final da animação **Pocoyo**, transmitida em mais de 120 países, está diretamente relacionada ao uso da técnica de animação CGI.



- 85 A produção da **TV Rá Tim Bum** caracteriza-se por animações e roteiros que valorizam lendas genuinamente brasileiras, como a do Saci Pererê e a da Cuca.

Em parte, o *frisson* que o cinema ocasionou na cultura de massas deveu-se à cristalização dos estereótipos de personagens, um processo semelhante àquele que foi decisivo na consolidação das historietas.

Internet: <<http://galaxy.intercom.org.br>>.

Tendo o texto acima como referência inicial e considerando as teorias da comunicação, julgue os itens a seguir.

- 86 De acordo com os estudos culturais, a cultura é influenciada pelas relações econômicas, embora não seja delas dependente.
- 87 Resumem-se a três as abordagens mais significativas, ao longo do século XX, para os estudos sobre *mass media*: a teoria hipodérmica, a teoria crítica e a espiral do silêncio.
- 88 De acordo com a teoria hipodérmica, os indivíduos são afetados pela informação de maneira distinta, única, particular.
- 89 O campo dos estudos culturais apresenta, inicialmente, a interseção de outras áreas do conhecimento, tais como literatura, sociologia e história.
- 90 Nas relações de indústria cultural, apresentadas pela teoria crítica, a supremacia da sociedade sobre o indivíduo é caracterizada pela limitação da imaginação do consumidor cultural.

Julgue os itens seguintes, a respeito dos processos de desenvolvimento de uma animação, a saber, roteiro, *storyboard*, produção e edição.

- 91 Na produção de animações, a correlação entre enredo e personagens é dispensável para a estruturação de uma história coerente.
- 92 O cronograma de produção de uma animação deve ser montado levando-se em consideração a duração da produção, o tipo de animação e o orçamento disponível.
- 93 O *storyboard* deve ser a última etapa do processo de produção de uma animação, pois apresenta a evolução da história; por isso, recomenda-se que não seja alterado.
- 94 Na produção de animação para televisão, tende-se a descartar os diálogos e a utilizar mais ação, pois os custos decorrentes da utilização de música e efeitos sonoros, por exemplo, são maiores que os gastos com ações visuais.
- 95 O roteiro, embora possua elementos universais, deve ser padronizado de acordo com o veículo de comunicação a que se destine.
- 96 Em geral, curtas-metragens de animação têm duração de sete, onze ou vinte e dois minutos; as animações de longa metragem duram entre sessenta e noventa minutos.

Definir as histórias em quadrinhos como um gênero literário é uma tarefa difícil e arriscada. A prática estilística de conjugar desenhos e texto teve origem como um apêndice da literatura de massa, no início do século XIX, só se consolidando — ao menos sob a forma que conhecemos hoje — com o surgimento do primeiro personagem seriado, o **Yellow Kid**, de Richard Outcault, publicado no jornal **World**, de Nova Iorque.

Internet: <<http://galaxy.intercom.org.br>>.

Tendo como referência inicial o texto acima, julgue os próximos itens, relativos à história dos quadrinhos.

- 97 Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial e a entrada dos Estados Unidos da América no conflito, o governo do presidente Franklin Delano Roosevelt utilizou a imagem de super-heróis como estratégia de comunicação para incentivar o apoio popular à participação norte-americana na guerra.
- 98 Nas primeiras décadas do século XX, os quadrinhos eram essencialmente críticos e politicamente incorretos.
- 99 O primeiro quadrinho a tornar-se uma produção hollywoodiana foi **Little Nemo**, de Hal Foster, em 1937.
- 100 Rodolphe Töpffer, que se dedicou à chamada literatura ilustrada, é considerado o precursor dos quadrinhos.

No início dos anos cinquenta, o psicólogo norte-americano Frederic Werthan publicou o livro *Seduction of the Innocence*, no qual apontava o caráter nefasto da cultura de massas na determinação do fenômeno da delinquência juvenil, criticando o descaso do governo norte-americano em relação às evidências dessas influências negativas. Para Werthan, os *comics* (histórias em quadrinhos) teriam uma forte influência sobre o comportamento criminoso, pois, segundo ele, praticamente todos os adolescentes que, acusados de crimes, passavam por tratamento no hospital psiquiátrico onde clinicava possuíam em seu histórico o intenso consumo desse tipo de literatura, com suas histórias recheadas de sexo e horror.

Internet: <www.educaremrevista.ufpr.br> (com adaptações).

Com relação ao assunto tratado no texto acima e às teorias da comunicação, julgue os itens que se seguem.

- 101 A utilização de estereótipos, recurso bastante utilizado nos quadrinhos, no contexto comunicacional, fundamenta-se na teoria funcionalista.
- 102 Para uma análise dos quadrinhos sob a ótica do processo social, é pertinente a utilização da fundamentação baseada nos estudos culturais.
- 103 Uma das premissas acerca dos processos de comunicação de massa, de acordo com Lasswell, é que a comunicação é intencional e orientada para determinado objetivo.

A respeito dos princípios básicos da animação, julgue os itens seguintes.

- 104 Considere que, em certa animação, um objeto lançado para o alto tem seu movimento descrito por uma trajetória retilínea. Nessa situação, esse movimento em trajetória retilínea é o mais natural, pois se assemelha à maioria dos movimentos observados pelos humanos.
- 105 Para representar o movimento de um objeto, conferindo-lhe caráter realista, os princípios básicos da animação tradicional apresentam regras inspiradas nas leis da física.
- 106 O princípio de comprimir e esticar mostra a deformação que um objeto deve sofrer ao se movimentar, o que permite ao animador representar visualmente a flexibilidade e o peso do objeto.
- 107 Ao caminhar, um personagem movimentada braços e possui expressões faciais. Essas ações são denominadas primárias, pois acontecem concomitantemente à ação principal.

No que se refere aos processos de animação analógico e digital, julgue os itens subsequentes.

- 108** O processo industrial do cinema de animação, analógico ou digital, consiste em um sistema de realização hierarquizado, fundamentado na especialização de técnicos de diferentes fases do processo de criação e execução.
- 109** *Pixilation* é um processo de animação analógico que se contrapõe ao princípio da descontinuidade — imagem por imagem.
- 110** Em animações 3D, o domínio do conhecimento técnico em *software* sobrepõe-se às regras básicas da animação.
- 111** Ao se apropriar de técnicas digitais, incorporando-as em suas animações, o cinema de animação substituiu o formato 2D (duas dimensões) pela tecnologia digital no formato 3D (três dimensões).
- 112** O processo analógico é um método artesanal anacrônico de animação, no qual desenhos e pinturas geralmente são realizados na película, a partir da sobreposição dos personagens aos cenários.
- 113** A modelagem digital é uma técnica obtida a partir do desenvolvimento de representação matemática tridimensional de determinado objeto. Uma vez que o objeto é apreendido, o computador pode submetê-lo a diferentes modos de transformação.

Julgue os itens seguintes, acerca da animação voltada para a publicidade, a televisão e a Internet.

- 114** O Linux, *software* de animação aplicado à Internet, utiliza vetores matemáticos a partir de descrições geométricas, possibilitando a criação de jogos e cenários complexos.
- 115** O desenvolvimento de um roteiro prévio, a criação dos personagens e o estudo de um *storyboard*, por serem atividades próprias do processo de realização de um filme de animação, não se aplicam a *spots* animados para a televisão.
- 116** Uma imagem GIF — formato bastante popular na Internet, utilizado para imagens fixas ou animações — apresenta boa qualidade conjugada a um tamanho satisfatório de arquivo.
- 117** O uso de filmes de animação para a construção de mensagens publicitárias é um recurso criativo e muito utilizado, pois, além de comunicativos, esses filmes possuem característica persuasiva junto ao consumidor.

Julgue os próximos itens, a respeito da construção de personagens para animação.

- 118** Nos desenhos animados, a personalidade de um personagem determina o modo como ele executa suas ações. Cada personagem realiza suas tarefas de forma própria, distinguindo-se dos demais.
- 119** Estudos das leis da biodinâmica e da anatomia auxiliam a caracterização de personagens e seus movimentos, conferindo-lhes naturalidade e realismo.
- 120** A técnica da captura consiste em filmar os movimentos de um corpo real e depois aplicá-los a um personagem construído digitalmente, o que possibilita maior realismo na construção dos personagens.