

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

Tendo em vista que as ilhas de edição digital (não lineares) mantêm a mesma base das ilhas analógicas (lineares) em relação às camadas de vídeo e áudio, julgue os itens que se seguem, relativos à composição da *time line* básica, sem créditos, em jornalismo.

- 51 Em vídeos de *hard news*, a *time line* é composta de uma camada de vídeo e duas de áudio, sendo uma para as sonoras, *offs* e passagem, e outra para o BG.
- 52 No caso de *time line* com cabeça e sonora, esta deve ser mixada com o BG em apenas um canal de áudio.
- 53 Em casos de nota coberta, a *time line* é composta por uma camada de vídeo e uma de áudio, já que o *background* (BG), nesse caso, é ignorado.
- 54 Em um *stand up*, sem cobertura, a *time line* é composta apenas por uma camada de vídeo e uma camada de áudio.
- 55 Em matérias especiais, são imprescindíveis duas camadas de áudio e, pelo menos, três camadas de vídeo, o que se deve à quantidade elevada de entrevistados durante a produção do VT.

Com referência à terminologia usual na edição de imagens em jornalismo (*hard news*), julgue os próximos itens.

- 56 Para a devida continuidade no produto final, imagens com planos similares devem ser dispostas em sequência.
- 57 Depois da implementação das ilhas não lineares, o corte seco passou a ser considerado ultrapassado, e todas as imagens passaram a ter transição feita com *dissolve*.
- 58 O *flash frame* é o recurso utilizado sempre que se pretende editar uma sonora, seja para abrir/iniciar a edição, seja para fechá-la.
- 59 Antes de o primeiro *off* começar, é preciso deixar imagem de segurança de, no mínimo, dez segundos de duração.
- 60 No VT finalizado, é recomendável que o canal de áudio 1 (*off* e sonoras) module de forma idêntica ao canal de áudio 2 (BG).
- 61 O ideal, em jornalismo, é cortar o BG de todas as imagens de cobertura para que elas não concorram com a voz do repórter.

Acerca de *safe frame*, julgue os itens a seguir.

- 62 Em imagens HD, existe um terceiro *safe frame* que simula imagens SD.
- 63 Em imagens SD, o *safe frame* exterior prevê a distorção da imagem causada por algumas TVs de CRT.
- 64 Em imagens SD, o *safe frame* interno é o limite dos caracteres, das barras de crédito e do selo.

Julgue os itens subsequentes, relativos a *frame rate*.

- 65 Em HDTV, no sistema norte-americano NTSC, o *drop frame* obedece à relação 1.000/1.001 (23,976 qps).
- 66 O sistema NTSC não aceita 24 quadros por segundo real, ao contrário do que ocorre com sistemas PAL.
- 67 Ao se converter o sistema PAL-N para NTSC ou SECAM, o *frame rate* é alterado para 25 qps.
- 68 Quando editado em projetos NTSC *drop frame*, o *frame rate* é de 30 qps.
- 69 Em vídeo no formato NTSC, captado em SD, o *frame rate* é *drop frame*, com 29,97 quadros por segundo (qps).
- 70 Quando captado em PAL- M 24p, o *pull down* transforma o andamento automaticamente para 23,976 qps.

Considerando os *softwares* mais utilizados nos departamentos de arte, em jornalismo, julgue os próximos itens.

- 71 Muito popular no início da edição digital, o Autodesk 3D Max produz animações e modelações 3D.
- 72 O Autodesk Maya é um produto novo no mercado, mas já substitui, à altura, o 3D Max. As funcionalidades de ambos — animações e modelação 3D — são similares.
- 73 Um dos *softwares* mais robustos, o AVID Media Composer tem como principais finalidades a animação e a finalização de objetos 2D.
- 74 O Adobe After Effects é um dos mais populares programas de correção de cor e animação 2D.

Julgue os itens seguintes, relativos à geração de caracteres (GC).

- 75 Na GC, as barras de crédito e outros caracteres são arquivos em alfa.
- 76 Cabe ao responsável pela GC em jornalismo criar os textos das barras contínuas em canais de notícias.
- 77 As GCs do jornalismo são feitas ao vivo.
- 78 Cabe ao responsável pela GC corrigir e apurar as informações do roteiro.
- 79 Incluem-se entre as funções do operador do equipamento de GC a criação e a produção das barras de crédito e da *tipia*, isto é, da identidade gráfica, do programa.

No que concerne a formatos de programas, julgue os itens subsequentes.

- 80 Uma revista eletrônica permite maior variedade de pautas, além de jornalismo visto que as tecnologias atuais permitem interatividade com o público, charges animadas e uso da Internet.
- 81 Um programa de entrevistas exclui do seu formato a inserção de qualquer tipo de VT, inserção caracterizaria o programa como revista eletrônica.
- 82 Estudos indicam que, em telejornais, para que um VT possa ser compreendido pelo público, o seu tempo mínimo de duração deve ser de quatro minutos.
- 83 Nos telejornais modernos, está em desuso a finalização dos VTs com sonoras, sendo o formato mais moderno a finalização em *off*.
- 84 É recomendável que os VTs para Internet se limitem à duração de um minuto e meio, sendo os vídeos mais longos menos aceitos.
- 85 O telejornal diário é composto tanto de matérias jornalísticas e entrevistas quanto de quadros de entretenimento, como enquetes interativas, receitas e crônicas, para quebrar a rigidez do formato.

Com relação a noções de áudio e sonoplastia, julgue os seguintes itens.

- 86 Os profissionais de áudio, para obterem som mais limpo, preferem utilizar, geralmente, o microfone omnidirecional, pois ele capta apenas os sons que chegam à sua região frontal, rejeitando possíveis sons indesejados vindos das suas laterais e da sua região traseira.
- 87 O código internacional padrão de gravações — do inglês *international standard recording code* (ISRC) —, quando está presente como informação digital em uma gravação para CD, permite que se identifique se determinada cópia é autêntica ou não.
- 88 O dispositivo Phantom Power, existente em alguns equipamentos de áudio, é utilizado para conectar dispositivos de áudio com impedâncias diferentes, o que possibilita transmissão de potência mais eficiente entre os dispositivos conectados.
- 89 Instrumentos musicais com timbres diferentes geram a mesma nota musical com frequências fundamentais diferentes.
- 90 O conector de áudio XLR, utilizado em equipamentos profissionais de áudio e vídeo, como mesa de áudio, microfone e câmeras, proporciona linhas de áudio balanceadas e propicia maior proteção contra ruídos externos.
- 91 Essencial para a avaliação acústica de uma sala, o analisador de espectro permite medir o espectro de frequências dos sons propagados que chegam a um receptor, podendo ser um importante aliado na observação do comportamento das diferentes regiões de frequência.
- 92 Em comparação com outros possíveis formatos de áudio, geralmente o mp3 requer um espaço de armazenamento maior. Para se solucionar um eventual problema de falta de espaço, é recomendável que o arquivo em mp3 seja convertido para o formato *wave*.

Julgue os itens a seguir, referentes a produção de efeitos visuais e sonoros e mixagem.

- 93 A mudança de matiz pode ser usada para alterar o entrelaçamento do vídeo e aumentar os batimentos, produzindo o efeito *strobe*.
- 94 A ferramenta de áudio conhecida como *cross-fade* de áudio, encontrada em diversos *softwares* de edição de imagem, faz a transição entre dois clipes de áudio: à medida que o primeiro se enfraquece até desaparecer, o seguinte vai crescendo até alcançar os níveis normais.
- 95 Telecinagem, ou telecine, é a transposição de imagens registradas em vídeo digital para película de cinema.
- 96 *Down-mix* consiste na transformação de um canal de áudio monofônico em dois canais estereofônicos, a fim de que possam ser aplicados a um sistema de reprodução estéreo.
- 97 A técnica de animação Stop Motion, muito utilizada em cinema e televisão, consiste na filmagem de um modelo vivo para a descrição de determinado movimento. Posteriormente, cada *frame* filmado é utilizado como referência para se desenhar o movimento desejado para a animação.
- 98 *Foley artist* é o profissional que produz e grava sons após a filmagem, adequando-os às ações do filme mediante edição do material.
- 99 Muito usado por editores de imagens, o PiP (Picture-in-picture), que divide duas ou mais imagens em pequenas janelas, está presente em alguns aparelhos de TV que permitem sintonizar vários canais ao mesmo tempo.

Com referência a operação de sistemas de gravação, normas, padrões e sistemas de televisão, julgue os itens que se seguem.

- 100 Durante a gravação e exibição de um vídeo, todas as imagens são construídas, ou “desenhadas”, em um processo de varredura. O vídeo progressivo utiliza diferentes métodos para formar as imagens. Em vez de promover a varredura dos quadros em dois campos (ímpar e par), ele utiliza um único campo.
- 101 A resolução de um vídeo é, geralmente, representada pelo número de *frames* por segundo desse vídeo, de modo que quanto maior for o número de *frames*, maior será a resolução do vídeo.
- 102 Para reduzir o tamanho de um arquivo, o editor de imagem usa o *bit rate* para definir a taxa de compressão: se o valor do *bit rate* for pequeno, maior será a compressão e a perda de qualidade do vídeo e do áudio.
- 103 O padrão brasileiro de TV digital — DVB (*digital video broadcasting*) — foi desenvolvido visando à convergência com outros aparelhos, como celulares 3G e os computadores portáteis, e, por ter sido o último a ser desenvolvido, integra, em suas aplicações, a TV de alta definição (HDTV).
- 104 O *Fireware* é um dispositivo bidirecional em que o vídeo e o áudio podem fluir nas duas direções através do cabo, que serve também de controle para os dispositivos interconectados por ele.

Acerca de formatos e roteiros para vários tipos de programas (telejornal, documentário, revista, programa musical, drama, entrevista, debate, mesa-redonda, adaptação de obras literárias e didáticas), julgue os itens subsequentes.

- 105 Em telejornalismo, denomina-se escalada o movimento de rotação da câmera ao redor de um eixo imaginário, realizado com o objetivo de atrair a atenção do telespectador.
- 106 *Stand-up* é um termo que se refere à situação em que um repórter grava a notícia no local do acontecimento do fato. Normalmente, o jornalista permanece na tela durante o tempo de transmissão.
- 107 As *deadlines*, marcações feitas no texto a ser lido pelo apresentador de um telejornal, objetivam sinalizar os momentos de transição de notícias para imagens.
- 108 Diagramar consiste em distribuir textos e elementos gráficos no espaço limitado de uma página impressa ou eletrônica.
- 109 No planejamento de uma filmagem, um recurso muito utilizado é o *storyboard*, que contém a lista dos planos e ângulos que serão gravados e no qual é possível incluir os desenhos das cenas a serem filmadas.

Com relação aos comandos a serem utilizados, durante a edição de um programa de entrevista, para garantir a qualidade do produto, julgue os itens a seguir.

- 110** Em edição não linear, o recurso EDL (*edit decision list*) consiste na relação de marcações de entrada e saída de um material de vídeo e áudio, que tornam possível que projetos sejam movidos por entre diferentes plataformas de edição.
- 111** O formato de arquivo PSD, do tipo *bitmap* que suporta, em suas últimas versões, imagens de até 64 *bits*, foi desenvolvido para ser usado no programa gráfico Paintbrush.
- 112** Renderização é o processo responsável pelo cálculo e pela construção do efeito de transição, ou outras ações que um *software* ou sistema não são capazes de gerar em tempo real.
- 113** O corte de continuidade, muito utilizado por diretores de programas, roteiristas e editores de imagem, corresponde ao corte no meio de uma cena, posteriormente ao qual a mesma cena é retomada em outro tempo.
- 114** Ao fazer uma panorâmica ou *pan*, o cinegrafista aumenta a distância focal da lente da câmera durante uma tomada, recurso empregado para dar ao telespectador a impressão de aproximação do elemento que está sendo filmado.
- 115** Ao se fazer a interpolação dos pontos de animação, ocorre uma alteração nos valores de um e outro *keyframe*, o que pode modificar o movimento de determinado elemento, como a imagem ou o caractere.

Com relação a ferramentas de *hardware* e *software* de edição de áudio e vídeo, julgue os próximos itens.

- 116** O RAID (*redundant array of independent disks*), sistema criado para melhorar o desempenho e a segurança dos discos rígidos, pode ser usado também para melhorar a confiabilidade do equipamento por meio da técnica de espelhamento.
- 117** A ferramenta *overwrite*, existente em vários *softwares* de edição, acrescenta imagens novas em uma sequência sem deletar nem substituir nenhum outro material sobre o qual a *scrubber bar* estiver posicionada, processo que aumenta o tamanho da sequência.
- 118** Um codec é um algoritmo de compressão de dados para a compactação e descompactação de sinais de vídeo e de áudio.
- 119** No momento em que o editor de imagens insere clipes no *timeline*, o *timecode* (TC), considerado a representação visual do conteúdo de um vídeo, define os pontos iniciais e finais de uma sequência.
- 120** Compressão *multi-frame* é um tipo de compressão na qual cada quadro é comparado com o quadro anterior, e as modificações anotadas entre um e outro constituem a informação a ser digitalizada.