



**UFPEL**

NO CENTRO DE UMA OUTRA HISTÓRIA


MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS - CPSI

Concurso Público (Aplicação: 04/12/2016)

Cargo: Técnico em Audiovisual/Classe D-101

**LEIA ATENTAMENTE AS SEGUINTE INSTRUÇÕES:**

- Verifique, nos espaços devidos do CARTÃO-RESPOSTA, se o número de controle é o mesmo que está ao lado do seu nome na folha de chamada. Caso o número de controle não corresponda ao que está nessa folha, comunique imediatamente ao fiscal de prova. Não se esqueça de assinar seu nome no primeiro retângulo.
- Marque as respostas das questões no CARTÃO-RASCUNHO, a fim de transcrevê-las com caneta esferográfica azul ou preta, de ponta grossa e corpo transparente, posteriormente, no CARTÃO-RESPOSTA.
- Ao transcrever suas respostas para o CARTÃO-RESPOSTA, preencha completamente o alvéolo, como indicado na figura, ●. Nunca assim , pois você corre o risco de ter sua questão anulada.
- Não pergunte nada ao fiscal, pois todas as instruções estão na prova. Lembre-se de que uma leitura competente é requisito essencial para a realização da prova.
- Não rasure, não amasse nem dobre o CARTÃO-RESPOSTA, para que ele não seja rejeitado.

**Instrução: as questões de 01 a 08 referem-se ao texto 'Pokemon Go' não é destinado às crianças, de Rosely Sayão.**

## 'POKEMON GO' NÃO É DESTINADO ÀS CRIANÇAS

Rosely Sayão

1 Muitos pais se afetam tanto com os caprichos dos filhos. O capricho atual é jogar "Pokemon Go". Então vamos  
2 enfrentar a fera, já que inúmeros pais querem saber se deixam o filho ter o jogo, qual a idade para começar, se pode  
3 prejudicar, se pode beneficiar, qual o tempo que se deve permitir que a criança se dedique ao jogo, como fazer para ela  
4 aceitar o limite de tempo etc.

5 Um pai pegou um táxi só para que o filho conseguisse caçar uma determinada criatura do jogo, outro deixou a filha  
6 de 11 anos ir até um lugar que considera perigoso porque ela estava acompanhada de outras colegas e "precisava" muito  
7 ganhar um ovo virtual. O pai ficou preocupado, mas permitiu. Assim fica difícil!

8 Meus caros pais, um jogo é um jogo, apenas isso. As características desse em particular revelam que ele não é  
9 destinado às crianças. Quantas delas saem para o espaço público desacompanhadas de um adulto na "vida real"? Como  
10 nossas crianças são jovens desde os primeiros anos de vida, porém, foram capturadas pela sensação do momento. Mas os  
11 pais devem ter suas referências, e não abdicar delas só porque a atividade virou febre social.

12 O primeiro passo é conhecer o jogo: como funciona, quais as metas, o que o filho deve fazer para alcançá-las. Se,  
13 para a família, ele não é inconveniente, não transgride os princípios priorizados, não apresenta imagens ou atos que ela não  
14 aceite, ela pode permitir que o filho brinque. Não é preciso aprender a jogar ou apreciar, mas é necessário conhecer os  
15 princípios básicos do aplicativo antes de permiti-lo.

16 O segundo passo é avaliar o tempo que o filho tem em seu cotidiano para ajudá-lo a administrar isso entre todas as  
17 atividades e ainda ter tempo para ficar sem fazer nada. Como há crianças mais rápidas e outras que dedicam mais tempo a  
18 cada atividade, não é possível determinar um tempo padrão. Aqueles que fazem tudo mais rapidamente não podem dedicar  
19 tanto tempo ao jogo; os que fazem tudo mais tranquilamente, porém, podem brincar mais, por exemplo.

20 Uma coisa é certa: a criança e o jovem têm muito o que fazer e pensar, por isso não podem se limitar a uma  
21 atividade específica. Caros pais, observem o tamanho e a complexidade do mundo que eles precisam conhecer!

22 Quando uma criança ou jovem gosta muito de algo, seja por iniciativa pessoal ou por adesão do grupo, é fácil para  
23 ele ficar horas e horas só naquilo, prejudicando todo o resto. Os pais não devem permitir. Para tanto, devem fazer valer sua  
24 autoridade, dizendo "agora chega". Isso vale para tudo, porque os mais novos ainda não têm ou estão desenvolvendo seu  
25 índice de saciedade. E o "agora chega" dos pais ajuda muito a estabelecer esse limite.

26 Os filhos vão reclamar, choramingar, brigar, implorar, insistir, tentar negociar, seduzir, propor trocas, chantagear.  
27 São as estratégias que têm para alcançar o que querem. E são, portanto, legítimas.

28 Os pais precisam bancar tudo isso e firmar sua decisão, mesmo que seja para aguentar cara feia. Aliás, os filhos  
29 sabem muito bem que isso costuma funcionar. Mas cara feia passa, lembram disso?

30 Por fim, é importante ensinar, nas entrelinhas, que não é bom se tornar escravo de um capricho, de um gosto, de  
31 uma diversão. É muito melhor prepará-los para que sejam autônomos e livres, não é?.

Disponível em:

<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/roselysayao/2016/08/1803351-pokemon-go-nao-e-destinado-as-criancas.shtml>. Acessado em 24  
setembro 2016.

1

### De acordo com o texto,

- |  |  |
|--|--|
| <p>(a) o jogo 'Pokemon Go' não é para crianças porque exige raciocínio rápido e tomadas de decisão relacionadas ao mundo adulto.</p> <p>(b) os pais devem conhecer o jogo para se aproximarem de seus filhos e jogar com eles.</p> <p>(c) é possível determinar um tempo padrão para as crianças jogarem 'Pokemon Go'.</p> | <p>(d) é aceitável as crianças reclamarem, choramingarem, brigarem, implorarem, insistirem, tentarem negociar, seduzirem, proporem trocas, chantagearem a fim de obter autorização dos pais para jogarem 'Pokemon Go'.</p> <p>(e) crianças já têm desenvolvido certo 'índice de saciedade' e, portanto, não precisam que pais ou responsáveis imponham limites de tempo para dedicar ao jogo 'Pokemon Go'.</p> |
|--|--|

2

Considere as seguintes palavras ou expressões utilizadas no texto:

- I) *fera* (linha 02)
- II) *o jogo* (linha 02)
- III) *um jogo* (as duas ocorrências na linha 8) e
- IV) *desse* (linha 8).

Quais delas se referem ao jogo 'Pokemon Go'?

- (a) I, II, III e IV.
- (b) I, II e IV, apenas.
- (c) III, apenas.
- (d) I e III, apenas.
- (e) II e IV, apenas.

3

Com relação ao uso de aspas no texto, coloque (V) para Verdadeiro e (F) para Falso.

- ( ) As aspas da linha 6 indicam que a criança não precisava realmente ganhar um ovo virtual.
- ( ) As aspas da linha 9 indicam uma oposição entre a realidade do jogo e a realidade da vida.
- ( ) As aspas da linha 24 indicam a transcrição de uma fala dos pais.
- ( ) As aspas da linha 25 indicam que os pais já estabeleceram um limite para com seus filhos.

A sequência, de cima para baixo, que completa os parênteses corretamente é a da alternativa

- (a) V – V – F – V
- (b) F – V – F – V
- (c) F – F – F – V
- (d) V – F – V – F
- (e) V – V – V – F

4

Se substituirmos a expressão **o filho** por **os filhos** na frase *O segundo passo é avaliar o tempo que o filho tem em seu cotidiano para ajudá-lo a administrar isso entre todas as atividades e ainda ter tempo para ficar sem fazer nada* (linhas 16 e 17), **ocorrerão mudanças em quantas outras palavras da frase?**

- (a) Sete.
- (b) Seis.
- (c) Cinco.
- (d) Quatro.
- (e) Três.

5

Sobre o último parágrafo, *Por fim, é importante ensinar, nas entrelinhas, que não é bom se tornar escravo de um capricho, de um gosto, de uma diversão. É muito melhor prepará-los para que sejam autônomos e livres, não é?* (linhas 30 e 31), são feitas as seguintes afirmações:

- I) A partícula *–los* é objeto indireto e refere-se a filhos, inferível a partir do sentido do texto.
- II) *Por fim* indica que, a seguir, virá a conclusão, o fechamento do texto.
- III) A expressão *nas entrelinhas* está entre vírgulas porque é um vocativo.
- IV) A expressão *não é?* corrobora a informalidade do texto como um todo.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) I, II e III, apenas.
- (c) II e IV, apenas.
- (d) II e III, apenas.
- (e) I, II, III e IV.

6

Considere as seguintes propostas de alterações no texto.

- I) Na frase *Muitos pais se afetam tanto com os caprichos dos filhos* (linha 01), substituir a palavra tanto por demais.
- II) Substituir a vírgula da linha 05 por ponto-e-vírgula.
- III) Retirar os dois-pontos da linha 12.
- IV) Substituir a palavra saciedade (linha 25) por saturação.

Quais alterações não mudariam o sentido do texto?

- (a) II e IV, apenas.
- (b) I e IV, apenas.
- (c) I e II, apenas.
- (d) II e III, apenas.
- (e) I e III, apenas.

7

A frase *Caros pais, observem o tamanho e a complexidade do mundo que eles precisam conhecer!* (linha 21), no contexto em que se encontra, **significa um alerta da autora do texto para que os pais**

- (a) deixem seus filhos jogarem 'Pokemon Go' sem limites.
- (b) não permitam que seus filhos empenhem grande parte de seu tempo numa única atividade, vide a grandeza e a complexidade do mundo a ser conhecido por eles.
- (c) percebam a relação do jogo 'Pokemon Go' com o mundo.
- (d) permitam que seus filhos joguem jogos complexos como 'Pokemon Go'.
- (e) impeçam seus filhos de jogarem 'Pokemon Go' por ser um jogo complexo em relação ao mundo a ser conhecido por eles.

.8

As palavras *abdicar*, *transgride* e *adesão* (linhas 11, 13 e 22) podem ser substituídas, sem alterar o conteúdo do texto, por

- (a) abrir mão, respeita e escolha.
- (b) abrir mão, desrespeita e escolha.
- (c) desrespeitar, infere e adição.
- (d) inferir, desrespeita e adição.
- (e) inferir, respeita e escolha.

**09**

**Sobre Enquadramento de Câmera e Estrutura de um Filme em Linguagem Cinematográfica, considere as afirmativas:**

- I) Plongée é a altura do ângulo em um enquadramento quando a câmera está acima do nível dos olhos, voltada para baixo.
- II) A combinação do plano, da altura do ângulo e do lado do ângulo não determina o enquadramento.
- III) Tomada (em inglês, "take") é tudo que é registrado pela câmera desde o momento em que ela é ligada (rec) até o momento em que ela é desligada (pause ou stop).
- IV) Sequência é conjunto de planos (ou cenas) que estão interligados pela narrativa. o lugar pode variar, mas a ação tem continuidade lógica.

**Está(ão) correta(s),**

- (a) II, III e IV, apenas.
- (b) I, II e IV, apenas.
- (c) I, II e III, apenas.
- (d) I, III e IV, apenas.
- (e) Todas as alternativas.

**10**

**Sobre câmera objetiva e câmera subjetiva em linguagem cinematográfica, considere as afirmativas:**

- I) A câmera objetiva simplesmente mostra o que acontece na sua frente, sem identificar-se com qualquer personagem em particular.
- II) A câmera subjetiva assume um dos personagens, passando a comportar-se segundo seu ponto de vista e seus movimentos.
- III) A câmera objetiva mostra como a cena é vista por um narrador que está fora da ação.
- IV) A câmera subjetiva passa a funcionar como se estivesse "dentro da cabeça" dos personagens e observa o mundo com os olhos deste.

**Estão corretas,**

- (a) I, III e IV, apenas.
- (b) I, II e IV, apenas.
- (c) I, II e III, apenas.

- (d) II, III e IV, apenas.
- (e) Todas as alternativas.

**11**

**Sobre movimentos no quadro, da câmera e da objetiva em linguagem cinematográfica, considere as afirmativas:**

- I) São considerados movimentos dentro do quadro aqueles com a câmera parada, mas onde as pessoas e os objetos mudam de posição, tanto lateralmente quanto afastando-se ou aproximando-se da câmera (ou numa combinação dessas duas possibilidades).
- II) São considerados movimentos da câmera quando esta movimenta-se, e pode haver mudança no enquadramento, podendo ficar mais aberto, mais fechado, ou deslocar-se lateralmente ou verticalmente.
- III) Tilt é o movimento de câmera em seu próprio eixo no sentido horizontal.
- IV) Em um travelling ou trav, a câmera "viaja", isto é, desloca-se, na mão do operador, sobre um carrinho, ou uma grua, em qualquer direção.

**Estão corretas,**

- (a) I, III e IV, apenas.
- (b) I, II e IV, apenas.
- (c) I, II e III, apenas.
- (d) II, III e IV, apenas.
- (e) Todas as alternativas.

**Sobre movimentos no quadro, da câmera e da objetiva, profundidade de campo em linguagem cinematográfica:**

- I) Em movimentos de objetiva, quando se utiliza uma lente do tipo zoom, modifica-se o ângulo visual durante a tomada. Quando "aproxima" a imagem temos o zoom-in, quando "afasta", o zoom-out.
- II) Profundidade de campo é um efeito que descreve até que ponto objetos que estão mais ou menos perto do plano de foco aparentam estar nítidos. Este efeito é dado por um fenômeno ótico denominado de círculos de confusão, que aumentam progressivamente conforme os objetos se afastam do plano de foco.
- III) Para registrar um personagem ou objeto e isolá-lo do fundo em um enquadramento, usa-se a maior profundidade de campo.
- IV) A abertura de um diafragma na hora da captação da imagem não interfere na profundidade de campo.

**Está(ão)correta(s),**

- (a) I, II e IV, apenas.
- (b) I e III e IV, apenas.
- (c) I, apenas.
- (d) II e III, apenas.
- (e) I e II, apenas.

Corte, montagem, pontuação e continuidade é quando o montador/editor de imagens vai escolher exatamente em que momento o plano "A" será interrompido para dar lugar ao plano "B". Essa noção de "A"/"B" é muito importante na montagem/edição. O corte sempre estabelece uma relação entre dois planos, com exceção do começo e do fim do filme/vídeo, quando a relação se dá com os créditos ("letreiros") iniciais e finais. Sobre corte, montagem, pontuação, continuidade, considere as afirmativas a seguir:

- I) Cut-away é quando o plano "b" leva a uma imagem que não pertence nem está contida no plano "a". Não há continuidade direta.
- II) Fusão é quando o plano "a" é sucedido pelo plano "b" de forma gradual.

- III) Pull-back é quando o plano "b", em enquadramento mais aberto, exibe o que o plano "a" já havia mostrado.
- IV) Cut-in é quando o plano "b", em enquadramento mais fechado, não mostra parte do quadro do plano "a".

**Estão corretas,**

- (a) I, II e IV, apenas.
- (b) I e III e IV, apenas.
- (c) I e IV, apenas.
- (d) I, II e III, apenas.
- (e) Todas as alternativas.

Sobre formatos, extensões, taxas de quadros por segundo e codecs de vídeo com relação à captação, montagem e edição, considere as afirmativas:

- I) Quanto maior o valor de Mbps no bitrate do codec H.264, maior é a perda de informação no vídeo.
- II) H.264 e H.265 são codecs de vídeo.
- III) Em câmeras de vídeo digitais, o formato de vídeo armazenado em sua memória é obrigatoriamente o formato de saída para exibição após o processo de edição.
- IV) Quando um vídeo é captado em uma taxa de 24 Frames por segundo ele poderá ser convertido no processo de edição.

**Estão corretas,**

- (a) I e II, apenas.
- (b) I e III, apenas.
- (c) II e III, apenas.
- (d) I, II e IV, apenas.
- (e) II e IV, apenas.

Um vídeo captado por uma câmara digital pode ter uma taxa de proporção de pixel específica. Com relação a isto, considere as afirmativas a seguir:

- I) A taxa de proporção de pixel pode ser ajustável no processo de edição.
- II) A taxa de proporção de pixel interfere na taxa de quadros por segundo de um vídeo.
- III) Em câmeras de vídeo digitais, a medida padrão de tamanho de imagem é medida em pixel, que pode ser ou quadrado, ou retangular.
- IV) Para definir uma imagem de proporção 16:9 (Wide) com 1280x1080 pixel de resolução, a taxa de proporção deste pixel precisa ser definida em 1,333:1 (padrão DVCPRO HD).

**Estão corretas,**

- (a) I e II, apenas.
- (b) I e IV, apenas.
- (c) II e IV, apenas.
- (d) I e III, apenas.
- (e) III e IV, apenas.

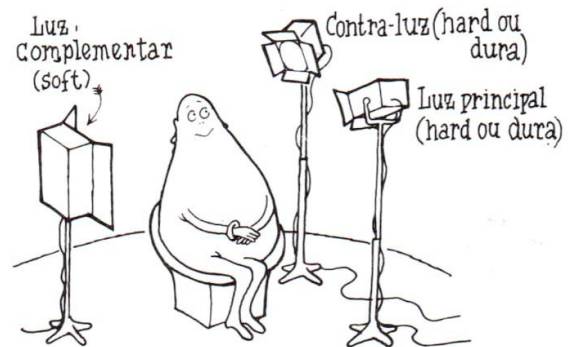
Sobre o formato BLU-RAY e DVD, considere as afirmativas:

- I) O formato BLU-RAY aceita codecs H.264, mas não aceita o codec MPEG-2.
- II) O codec MPEG-2 é aceito tanto para DVD tanto para BLU-RAY.
- III) O codec H.264 é aceito tanto para DVD tanto para BLU-RAY.
- IV) A única taxa de proporção que o formato DVD suporta é 16:9 (Widescreen).

**Está(ão) correta(s),**

- (a) II, apenas.
- (b) I e II, apenas.
- (c) I e III, apenas.
- (d) II e IV, apenas.
- (e) III e IV, apenas.

Em uma das situações mais comuns de iluminação para entrevistas, ilustrada abaixo, denominada "iluminação de três pontos" é usada uma luz principal (luz chave ou key light) é a principal luz usada para iluminar o sujeito, uma luz complementar (luz de preenchimento ou fill light) que reduz a sombra, mas não a elimina inteiramente e uma contraluz (luz de fundo ou rim light ou back light ou luz de rebordo) luz que criará um brilho leve nas costas do sujeito.



Iluminação de uma entrevista

A respeito da "iluminação de três pontos", considere as afirmativas a seguir:

- I) A luz principal é colocada na posição em que o entrevistado está olhando para minimizar a sombra do nariz.
- II) A luz complementar tem como função simular outras fontes de luz ou luzes que são refletidas sobre outros objetos.
- III) A contraluz serve para juntar o entrevistado da parede ao seu fundo.
- IV) A luz principal é colocada na posição contrária em que o entrevistado está olhando para aumentar a sombra do nariz.

**Estão corretas,**

- (a) I e II, apenas.
- (b) I e III, apenas.
- (c) II, III e IV, apenas.
- (d) I, II e IV, apenas.
- (e) I, III e IV, apenas.

A temperatura de cor expressa a aparência de cor da luz emitida pela fonte de luz. Essa definição está baseada na relação entre a temperatura de um material hipotético e padronizado, conhecido como corpo negro radiador, e a distribuição de energia da luz emitida à medida que a temperatura do corpo negro é elevada a partir do zero absoluto. A unidade de medida da temperatura de cor é o Kelvin (K). Segundo a teoria de temperatura de cor, considere as afirmativas a seguir:

- I) Uma luz considerada quente é a que tem o Kelvin mais elevado em comparação a luz considerada fria.
- II) Uma luz considerada quente é a que tem o Kelvin menos elevado em comparação à luz considerada fria.
- III) Pode-se mudar a temperatura de uma luz acrescentando filtros ou gelatinas de correção.
- IV) Não se muda a temperatura de uma luz acrescentando filtros ou gelatinas de correção. Ela permanece a mesma na superfície a ser iluminada, apenas mudando sua aparência.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) III e IV, apenas.
- (c) II e IV, apenas.
- (d) I e IV, apenas.
- (e) II e III, apenas.

Os principais parâmetros a se levar em conta para a captação de uma imagem fotográfica são a ISO (sensibilidade do sensor), a abertura e a velocidade do obturador. A abertura controla a intensidade de luz que chega ao sensor de imagem e é geralmente expressa como um número  $f$ :  $f/1.4$ ,  $f/2$ ,  $f/3.5$ ,  $f/5.6$ ,  $f/8$ ,  $f/11$ ,  $f/16$ ,  $f/22$ ,  $f/32$ . A velocidade do obturador é o tempo pelo qual o obturador fica aberto durante a exposição. É normalmente expresso em segundos ou frações de segundo:  $1s$ ,  $1/2s$ ,  $1/4s$ ,  $1/250s$ ,  $1/500s$  e o número ISO (sigla de International Standards Organization) determina a sensibilidade do sensor da câmera em capturar a luz. Sobre estes elementos da fotografia, analise as afirmativas:

- I) Diminui-se a abertura quando se quer focar tanto o plano de fundo quanto o primeiro plano.
- II) Quanto maior a sensibilidade ISO, menos luz é necessária para uma exposição, permitindo que sejam usadas velocidades de obturador menores ou aberturas maiores.
- III) Aumenta-se a abertura quando se quer focar tanto o plano de fundo quanto o primeiro plano.
- IV) Velocidades altas de obturador reduzem o tempo de permanência da luz que chega ao sensor de imagem, enquanto velocidades mais baixas têm o efeito oposto.

**Estão corretas,**

- (a) I e IV, apenas.
- (b) I e III, apenas.
- (c) II, III e IV, apenas.
- (d) II e IV, apenas.
- (e) I, III e IV, apenas.

**Sobre regras de enquadramento e movimento de câmera é correto afirmar que:**

- I) Regra dos terços é quando divide-se a imagem exibida pela câmera em partes, por meio de duas linhas horizontais e uma vertical.
- II) Quebra de eixo é um problema de enquadramento de imagem e acontece durante a captação de imagens de uma sequência de planos, quando o eixo imaginário câmera ultrapassa os  $180^\circ$ .
- III) O zoom in é quando o enquadramento sai de um quadro mais aberto para um mais fechado.
- IV) O chicote é um movimento equivalente ao zoom, mas realizado mediante aproximação física do objeto.

**Estão corretas,**

- (a) II e III, apenas.
- (b) I e III, apenas.
- (c) III e IV, apenas.
- (d) II e IV, apenas.
- (e) I e IV, apenas.



**Sobre edição de vídeo e montagem em audiovisual, considere as afirmativas:**

- I) Chroma key é o efeito ou técnica de vídeo que consiste na substituição de um fundo existente por outro vídeo ou imagem estática. Como fundo, é usada a cor azul ou verde, consideradas as melhores opções de fundo por serem as mais distantes do tom da pele humana.
- II) O timecode é um padrão de contagem de tempo na edição, composto de seis dígitos, correspondentes à hora, ao minuto e ao frame de vídeo, facilitando o processo de edição.
- III) Um ilha de edição não linear é aquela que se utiliza unicamente fitas magnéticas analógicas em seu processo.
- IV) Um dispositivo de captura que se conecta à ilha de edição através de conexão firewire, transmite, ao mesmo tempo, o áudio e o vídeo. Nesse caso, através do mesmo conector, é efetuada tanto a entrada como a saída de áudio e vídeo.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) III e IV, apenas.
- (c) II e IV, apenas.
- (d) II e III, apenas.
- (e) I e IV, apenas.

## 22

Considere os três tipos de lente descritos a seguir:

Lente I - 10-22 mm f 2.8-4.5

Lente II - 50 mm f 1.4

Lente III - 70-300 mm f 3.5-5.6

**Sobre elas, analise as afirmativas:**

- I) A lente I é uma grande angular e seu diafragma mais aberto varia conforme a milimetragem utilizada.
- II) A lente III permite obter imagens em teleobjetiva.
- III) A lente II abre seu diafragma até f 1.4, possibilitando uma grande profundidade de campo.
- IV) A lente I é a que menos distorce a imagem em sua borda por ser a com menor milimetragem.

Quanto mais alta a milimetragem, mais fechada a imagem fica, ou seja, mais aproximação você terá do objeto fotografado.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) III e IV, apenas.
- (c) II e IV, apenas.
- (d) I e II, apenas.
- (e) I e IV, apenas.

## 23

**Sobre cabos e conexões para vídeo,**

- I) HDMI é um padrão de conexão que permite tanto transmissão digital de áudio e vídeo quanto transmissão analógica.
- II) Uma conexão DVI que transmite apenas dados digitais é chamada de DVI-D.
- III) Uma conexão DVI pode ser mista, analógica e digital, chamada de DVI-A.
- IV) Uma conexão D-SUB, comumente chamada de VGA é apenas para transmissão analógica de sinal.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) II e IV, apenas.
- (c) III e IV, apenas.
- (d) I e II, apenas.
- (e) I e IV, apenas.

**Sobre edição e montagem em audiovisual, considere:**

- I) Um sistema de edição não linear é basicamente um computador que armazena informações de áudio e vídeo digital em discos rígidos de alta capacidade e software compatível que permite a seleção e o sequenciamento de cortes de áudio e vídeo.
- II) Na produção de um filme ou vídeo, a correção de cor feita pelo colorista é uma etapa de trabalho da pós-produção.
- III) A relação de aspecto (aspect ratio) 4:3 é vantajosa para a reprodução de filmes do tipo widescreen, devido à extensão horizontal da tela.
- IV) Para que a sincronização de áudio e vídeo seja feita adequadamente, é necessário que a câmera de vídeo capture as imagens sem áudio.

**Estão corretas,**

- (a) I e III, apenas.
- (b) III e IV, apenas.
- (c) I e II, apenas.
- (d) II e IV, apenas.
- (e) I e IV, apenas.

Para se converter um sinal de áudio analógico para digital, são tiradas amostras (samples) do sinal a uma razão dada pela sua taxa de amostragem (sample rate). **Sabemos que, por padrão, CD e DVD possuem, respectivamente, os seguintes sample rates:**

- (a) 48.000Hz e 44.100Hz.
- (b) 44.100Hz e 48.000Hz.
- (c) 128kbps e 256kbps.
- (d) 42.000KHz e 46.000KHz.
- (e) 32.000Hz e 34.100Hz.

Ao ouvirmos a música *Yellow Submarine* da banda The Beatles, percebemos que alguns instrumentos são ouvidos apenas no lado "L" do fone de ouvido, bem como, outros são ouvidos apenas no lado "R" do fone de ouvido. **Este efeito é atribuído a:**

- (a) Equalização.
- (b) Abertura no panorama.
- (c) Efeito Haas.
- (d) Diferenças de volume.
- (e) Reverberação.

**Quando falamos de compressores, sabemos que o parâmetro que determina o tempo em que um compressor leva para reagir ao fato do sinal ter ultrapassado o ponto de threshold é:**

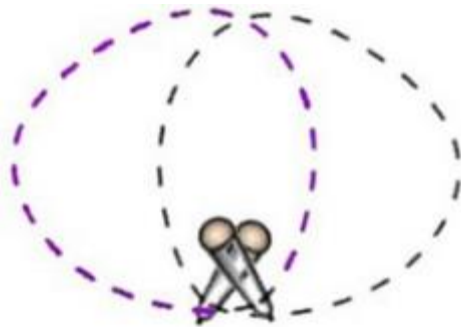
- (a) Release.
- (b) Ratio.
- (c) Attack.
- (d) Makeup Gain.
- (e) Drive.

Sabemos que o microfone do tipo “shotgun” é muito usado em produções audiovisuais. **Qual figura a seguir melhor representa o padrão de captação deste microfone:**

(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



**Leia as sentenças abaixo sobre microfones:**

- I) Os melhores microfones possuem alta impedância, ou seja, maior resistência ao sinal e, portanto, criam menos ruído e interferência.
- II) Microfones dinâmicos necessitam de alimentação externa para alimentar seu pré-amplificador.
- III) Microfones condensadores funcionam no princípio do magnetismo, tendo uma bobina que recebe as vibrações sonoras e as transforma em uma diferença de potencial que retém as informações sobre amplitude e frequência da onda sonora original.
- IV) Microfones a capacitor operam apenas no padrão omnidirecional.
- V) Microfones com padrão de captação “figura 8” captam som em todas as direções.

**Está(ão) correta(s),**

- (a) I e III, apenas.
- (b) Nenhuma.
- (c) V, apenas.
- (d) II, III e V, apenas.
- (e) I, apenas.

Durante uma sessão de gravação de bateria, foram usados microfones dinâmicos, a capacitor e de fita, em um total de 14 canais. Durante a passagem de som, notou-se que apenas os microfones dinâmicos e de fita emitiam som. **Qual o provável problema?**

- (a) A alimentação de 48 V estava desligada na interface de som usada.
- (b) Os atenuadores dos microfones estavam na posição 0 dB.
- (c) Posicionamento inadequado dos microfones na sala de gravação.
- (d) O software de gravação não suportava microfones a capacitor.
- (e) Havia filtros Lowpass ativos nos canais dos microfones a capacitor.

31

O reverb é um efeito que é usado desde os primórdios da gravação de áudio, seja de forma natural (captação de ambiência da sala) ou simulado, tanto analógico como digital. **Entre seus parâmetros, podemos afirmar que o Decay**

- (a) é a relação entre o sinal sem reverberação e com reverberação.
- (b) é o tempo entre o som direto e o aparecimento da primeira reflexão.
- (c) é o tempo em que o Reverb leva para cair 60dB.
- (d) é o tipo de simulação de Reverb (Plate, Room, Hall, Chamber...).
- (e) determina a quantidade de sinal abaixo de 80Hz que será subtraída da reverberação.

32

**Analise as seguintes afirmações sobre equalizadores:**

- I) Equalizadores gráficos possuem “Q” variável.
- II) Equalizadores paramétricos possuem controles de frequência, ganho e Q ajustáveis.
- III) Filtros tipo “notch” possuem Q muito elevado e atenuação muito forte, sendo bastante empregados na remoção de ruídos de faixa estreita.
- IV) O “de-esser” é um tipo de equalizador que atenua frequências onde o/a vocalista tende a anasalar o vocal.

**Está(ão) correta(s),**

- (a) I e IV, apenas.
- (b) I, II e III, apenas.
- (c) II e III, apenas.
- (d) IV, apenas.
- (e) I, II, III, IV.

33

**Dentro do software de áudio (ProTools, Reaper, Audacity, Cubase, Sonar, etc.), a ação de transformar a mixagem multipista em um arquivo estéreo gravável em um CD-R ou mídia semelhante pode ser chamado de**

- (a) aux. tracks.
- (b) fade out.
- (c) fade in.
- (d) cross-fade.
- (e) bounce.

34

Quando falamos de áudio digital, sabemos que existem diversas extensões de arquivo de áudio. **Qual alternativa abaixo apresenta apenas formatos de áudio:**

- (a) .wav, .mp4, .mp3
- (b) .ps, .cdr, .rar, .mp3
- (c) .wma, .wmv
- (d) .aif, .wav, .mp4
- (e) .aif, .wav, .mp3

35

**Quando combinamos imagem e som, sabemos que qualquer som que não tenha sido gravado com a imagem e que não se compatibiliza com a ação, como narração e efeitos sonoros, pode ser chamado de**

- (a) som síncrono.
- (b) substituição automática do diálogo (SAD).
- (c) meta-diegético.
- (d) overdubs.
- (e) som assíncrono.

**A claquete é um instrumento presente em produções audiovisuais que consiste em um objeto retangular com a parte superior articulada (a matraca) e é batida antes de o diretor gritar “Ação!”. Qual a função da claquete?**

- (a) Auxiliar no foco da câmera.
- (b) Ativar por meios sonoros (batida da matraca) o gravador de áudio da câmera.
- (c) Identificar a cena e auxiliar na sincronização do áudio com o vídeo.
- (d) Alertar os atores que a tomada será iniciada.
- (e) Pedir silêncio no estúdio.

## 37

**A transdução representa a conversão de uma fonte de energia para outra. Qual das alternativas abaixo apresenta apenas exemplos de transdutores?**

- (a) Microfone, cabo de microfone, phantom power.
- (b) Compressor, equalizador, delay.
- (c) Amplitude, frequência e timbre.
- (d) Alto-falante, microfone, captador de guitarra.
- (e) Ouvido, alto-falante e cabo coaxial.

## 38

**Sobre as diferenças entre áudio analógico e áudio digital, considere as afirmações abaixo:**

- I) A perda geracional, que consiste na degradação do sinal a cada cópia feita (duplicação de uma fita) não é uma desvantagem da gravação digital, desde que o processo seja inteiramente digital.
- II) A gravação analógica gera uma onda contínua enquanto que na gravação digital, a onda é medida ou extraída da sua amostra, sendo a informação convertida para unidades matemáticas ou quantificada.
- III) Uma desvantagem da gravação digital é a sua suscetibilidade à adição de ruído (som indesejado) como o zumbido de uma máquina.
- IV) São exemplos de mídias analógicas a fita de bobina e a fita DAT.

## Estão corretas,

- (a) I e II, apenas.
- (b) II e III, apenas.
- (c) I, II e IV, apenas.
- (d) I e III, apenas.
- (e) III e IV, apenas.

## 39

**Se ouvirmos um piano tocando uma nota, por exemplo o Lá em 440Hz, e na sequência uma flauta tocando a mesma nota, poderemos distinguir de olhos fechados qual instrumento tocou qual nota. Isso se deve às diferenças de**

- (a) intensidade.
- (b) reverberação.
- (c) sustain.
- (d) ataque.
- (e) timbre.

## 40

**Sabendo que o som viaja a 344 metros por segundo em situações ideais, podemos calcular a frequência de uma onda cujo comprimento é de 34,4 metros. Qual é esta frequência?**

- (a) 0,1 Hz.
- (b) 1 KHz.
- (c) 10 Hz.
- (d) 3,44 KHz.
- (e) 34,4 Hz.