

-- CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS --

No que se refere aos fundamentos da linguagem audiovisual, julgue os itens a seguir.

- 51 O *raccord* de olhar é um tipo de montagem que pressupõe a interrupção espacial implícita entre dois planos com base na direção do olhar de um personagem.
- 52 A quebra do eixo de 180° é um recurso amplamente aceito nas produções clássicas de Hollywood e supervalorizado para a impressão de continuidade na perspectiva do espectador.
- 53 A *mise-en-scène* pode ser compreendida como a articulação de todos os elementos visuais dentro do quadro, incluindo direção de arte, atuação, composição e movimentação de câmera.
- 54 A alternância entre planos subjetivos e objetivos em uma sequência narrativa compromete a continuidade espacial, de modo que deve ser evitada em roteiros de ficção.

A respeito de acústica, julgue os próximos itens.

- 55 Diferentemente da reverberação, que consiste em múltiplas reflexões muito próximas no tempo, o eco ocorre quando os reflexos sonoros são percebidos separadamente.
- 56 O timbre de um som está relacionado à quantidade e à distribuição de harmônicos presentes em sua composição espectral.
- 57 A velocidade de propagação do som depende da frequência da onda sonora e é constante em qualquer meio material.
- 58 A frequência de uma onda sonora está diretamente relacionada à intensidade percebida, de modo que sons mais agudos são, inevitavelmente, mais altos.

Acerca das funções e decisões envolvidas na produção técnica e artística de obras audiovisuais, julgue os itens seguintes.

- 59 A decupagem técnica, documento que define os recursos técnicos de captação da imagem, é elaborada exclusivamente pelo diretor de fotografia.
- 60 O produtor executivo é responsável por decisões artísticas centrais, como a direção de elenco, o estilo da direção e a condução estética do projeto.
- 61 O cronograma de produção inclui todas as etapas do projeto, e é responsabilidade da equipe de produção manter sua viabilidade.

No que se refere à sonoplastia, julgue os seguintes itens.

- 62 A paisagem sonora de uma cena é composta exclusivamente pelos sons diegéticos presentes no local de filmagem.
- 63 Sons agudos tendem a causar tensão e sensação de proximidade com o espectador, sendo bastante utilizados para expressar alerta, perigo ou ação iminente.
- 64 A sobreposição de camadas sonoras com funções narrativas distintas, como música, ruídos e diálogos, é chamada de polifonia sonora.

Julgue os itens subsequentes, no que se refere à operação de mesa de áudio, bem como ao domínio técnico e à sensibilidade estética na manipulação de sinais sonoros em ambientes controlados ou ao vivo.

- 65 Embora a automação de mixagem permita que sejam programadas mudanças de volume, ela interfere na aplicação de efeitos como reverberação ou *delay*.
- 66 A equalização paramétrica permite o controle simultâneo da frequência central, da largura de banda (Q) e do ganho de uma determinada faixa de frequência.
- 67 Na sonorização ao vivo, o uso excessivo de compressão dinâmica em canais de voz pode comprometer a inteligibilidade do discurso.

A respeito de características técnicas e aplicações práticas de microfones e dos equipamentos analógicos e digitais, julgue os itens a seguir.

- 68 A conexão de equipamento de áudio analógico a um computador exige o uso de um conversor A/D para que o sinal analógico seja compatível com o sistema digital.
- 69 Por captarem melhor as nuances da voz humana, microfones dinâmicos são mais indicados para gravações em estúdios, ao passo que microfones condensadores são menos sensíveis e, portanto, geralmente são adequados a lugares com muito ruído.
- 70 Em ambientes com ruído constante, como salas com ar-condicionado, microfones omnidirecionais são preferíveis aos cardioides para evitar ruídos indesejados na gravação.
- 71 Equipamentos analógicos trabalham com sinais contínuos, enquanto os digitais utilizam sinais discretos, por isso estes garantem melhor precisão no trabalho de edição depois da gravação.

Acerca de funcionalidades de *softwares* de edição e da mixagem de áudio no contexto da produção audiovisual, julgue os itens que se seguem.

- 72 Na mixagem de uma música com várias trilhas, a utilização de automação de volume e equalização é essencial para o equilíbrio dos sons e a clareza na audição.
- 73 Audacity e Adobe Audition são *softwares* que oferecem, além do corte básico de gravações, funcionalidades de ajustes precisos de volume e efeitos como reverberação, sem a necessidade de uso de *plug-ins* ou ferramentas especializadas que complementem seus recursos.

A respeito de gestão, tutoria e integração em ambientes virtuais de aprendizagem (AVA), bem como de aspectos técnicos e pedagógicos das videoconferências e das webconferências, julgue os próximos itens.

- 74 Ao controlar as permissões dos participantes em uma webconferência, o organizador pode manter a ordem e o foco da reunião.
- 75 Gravar reuniões automaticamente e guardá-las em nuvem é uma prática que garante o registro, a possibilidade de revisão e a segurança das webconferências.
- 76 As funcionalidades do Moodle transcendem a mera disponibilização de conteúdo estático, contudo esse AVA carece de mecanismos intrínsecos e robustos para o monitoramento granular da participação dos discentes, o que, por conseguinte, impede uma implementação eficaz da avaliação formativa contínua, crucial para o refinamento do processo de ensino-aprendizagem.
- 77 Analisar métricas como as taxas de acesso e de conclusão em cursos *online* ajuda a melhorar a gestão pedagógica e a reduzir a evasão.
- 78 A configuração de ambientes de webconferência exige conhecimentos avançados em programação e sistemas, pois as interfaces são complexas, o que dificulta o uso por usuários sem experiência técnica.
- 79 Integrar plataformas como Moodle e BigBlueButton enriquece o ensino, mas exige cuidado com a configuração dos servidores, a manutenção do equipamento e o treinamento dos usuários.

Considerando os avanços tecnológicos e as práticas atuais relacionadas a videoconferências, julgue os seguintes itens.

- 80** A conexão multiponto permite que três ou mais participantes, em locais distintos, participem simultaneamente de uma videoconferência, sendo a comunicação gerenciada por uma MCU (*multipoint control unit*), que recebe, processa e distribui os fluxos de áudio e vídeo entre os pontos.
- 81** As conexões via IP são mais flexíveis e mais bem adaptadas às redes atuais do que as conexões via ISDN e, por isso, são mais utilizadas que estas nas videoconferências.
- 82** A ocorrência de áudio saturado e de vídeo em baixa qualidade indica que a configuração não está adequada à banda e aos equipamentos utilizados.
- 83** Os protocolos SIP e H.323, de uso comum em empresas, garantem que diferentes sistemas de videoconferência funcionem juntos.

Acerca de funcionalidades, desafios técnicos e interoperabilidade em sistemas de webconferência, julgue os itens a seguir.

- 84** Por utilizarem a tecnologia WebRTC, as plataformas de webconferência modernas dispensam completamente a instalação de *softwares* ou *plug-ins* e funcionam de forma universal, sem necessidade de ajustes prévios.
- 85** A integração entre sistemas que utilizam os protocolos H.323, SIP e WebRTC depende do uso de *gateways*, o que, no entanto, pode impactar aspectos como a segurança e a qualidade das videoconferências.

No que se refere às tecnologias de ensino e a seu uso educacional, julgue os seguintes itens.

- 86** A TV ainda é uma ferramenta importante no contexto educacional atual, pois permite a exibição de conteúdos educativos acessíveis.
- 87** A Internet é uma fonte confiável de informações para a educação, pois oferece acesso rápido a conteúdos diversificados e atualizados com total credibilidade das informações.
- 88** O uso de computadores em sala de aula permite acesso a recursos interativos e conteúdos digitais variados, além de promoverem o desenvolvimento das competências tecnológicas dos alunos.
- 89** O uso de projetores multimídia podem distrair os alunos durante as aulas, subtraindo das aulas um tempo importante que poderia ser utilizado de outra forma.
- 90** A videoconferência é uma ferramenta que aumenta a interação entre alunos e professores, permite acesso a conteúdos e informações mesmo a distância e possibilita a realização de aulas síncronas e colaborações em tempo real fora da sala de aula física.

Com relação às mídias digitais e aos materiais impressos, úteis à educação em informática, julgue os seguintes itens.

- 91** O uso de mídias digitais pode enriquecer o ensino, proporcionando acesso a tutoriais interativos, simulações e jogos educativos.
- 92** Vídeos educativos podem ser considerados uma forma eficaz de ensino, pois combinam imagem, som e movimento para facilitar a compreensão de conteúdos.
- 93** Recursos de áudio na *web* não são úteis para a educação pois oferecem elementos visuais que dificultam o entendimento dos conteúdos.
- 94** Hipertexto e hipermídia são conceitos fundamentais para a educação, justamente por permitirem a navegação interativa do conhecimento de forma linear.
- 95** O rádio não é uma mídia relevante para a educação, pois, com a evolução dos recursos tecnológicos, mídias mais interativas passaram a ser preferidas no ensino de conteúdos técnicos.

No que se refere ao uso dos *softwares* Adobe Premiere Pro e AVID Media Composer na edição audiovisual, julgue os próximos itens.

- 96** Premiere Pro e AVID são *softwares* que oferecem recursos de correção de cor e gradação de forma integrada ao ambiente de edição.
- 97** O AVID Media Composer permite edição colaborativa em rede, o que é ideal para equipes de pós-produção em ambientes corporativos.
- 98** A exportação de vídeos em alta definição com o Adobe Premiere depende do uso de *plug-ins* adicionais.
- 99** O Adobe Premiere Pro permite a edição de vídeos em múltiplas faixas de áudio e vídeo, com suporte a formatos profissionais como o ProRes e o DNxHD.
- 100** O AVID Media Composer é um *software* frequentemente utilizado em edições de áudio, mas pouco utilizado em produções de vídeo.
- 101** O Adobe Premiere Pro integra-se com outros aplicativos da Adobe, como o After Effects e o Audition.
- 102** O AVID Media Composer oferece menos estabilidade e desempenho do que o Premiere Pro em sistemas de grande porte.

No que se refere à câmera e a seus diferentes modelos analógicos e digitais, julgue os seguintes itens.

- 103** A distância hiperfocal é o ponto de foco que maximiza a profundidade de campo, permitindo que tudo, desde a metade dessa distância até o infinito, esteja em foco.
- 104** Sensores *full frame* e APS-C produzem imagens com o mesmo campo de visão quando utilizados com lentes iguais quanto à distância focal.
- 105** A objetiva é um dos principais componentes da câmera e é responsável pela formação da imagem no sensor ou no filme.
- 106** As câmeras DSLR utilizam um espelho interno que reflete a luz para o visor óptico, permitindo ao fotógrafo visualizar exatamente o que está sendo captado pelo sensor.
- 107** A substituição da lente de uma câmera digital deve ser feita com o equipamento ligado, pois o sensor estabilizado evita a entrada de poeira.

Espaço livre

Acerca da edição linear e não linear, dos tipos de edição, do equipamento, dos *softwares* de edição, dos sistemas de gravação e armazenamento, das noções de *design* e videografismo e da operacionalidade de diferentes ilhas de edição, julgue os itens subsequentes.

- 108** Os sistemas de gravação que utilizam SSD (*Solid State Drive*) são mais lentos e menos confiáveis do que os sistemas que usam HDs mecânicos, e são, portanto, inadequados para edição de vídeo.
- 109** Placas de captura de vídeo são utilizadas em transmissões ao vivo e não têm função em processos de edição.
- 110** A principal limitação das ilhas de edição não linear é a impossibilidade de realizar edições simultâneas em múltiplas trilhas de vídeo e áudio.
- 111** A edição linear é considerada destrutiva, pois altera permanentemente os arquivos de mídia originais durante o processo de montagem.
- 112** O Avid Media Composer e o Adobe Premiere Pro permitem que múltiplos editores trabalhem simultaneamente em um mesmo projeto por meio de servidores ou armazenamento em rede.
- 113** O videografismo, por integrar ao conteúdo audiovisual elementos visuais como tipografia, animações e infográficos, constitui recurso de linguagem e não apenas ornamento estético.

Com relação à captação de imagens e sons analógicos e digitais, julgue os seguintes itens.

- 114** No formato de vídeo .avi, há perda de qualidade enquanto no formato de áudio .wav, isso não ocorre.
- 115** A resolução 4K refere-se exclusivamente à altura da imagem em *pixels*, sendo equivalente a 4000 linhas verticais.
- 116** Além de determinar a definição da imagem, os pixels estão diretamente ligados à sua resolução.
- 117** O formato PCM (*Pulse Code Modulation*) é amplamente utilizado por ser uma forma de compressão sem perdas que reduz o tamanho dos arquivos mantendo sua qualidade.

Julgue os próximos itens, relativos aos componentes da câmera, ao videografismo, ao contraste e à cor.

- 118** A presença de *flare* na lente é desejável em produções com videografismo, pois colabora para a estética visual dos elementos gráficos.
- 119** O uso de monitores externos com vetorscópio e forma de onda auxiliam na captação de imagem com exposição e balanço de cor adequados, e facilita, assim, a aplicação de videografismo na pós-produção.
- 120** A escolha de uma lente com baixa aberração cromática e alto índice de reprodução de cor (IRC) contribui para a fidelidade visual da imagem captada, facilitando o trabalho de videografismo e correção de cor na pós-produção.