



Caderno de Provas

EDIÇÃO DE VÍDEO E ANIMAÇÃO 2D E 3D

Edital nº 18/2013- REITORIA/IFRN

26 de janeiro de 2014

INSTRUÇÕES GERAIS PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA

- Use apenas **caneta** esferográfica **azul ou preta**.
- Escreva o seu nome completo e o número do seu documento de identificação no espaço indicado nesta capa.
- A prova terá **duração** máxima de **4 (quatro) horas**, incluindo o tempo para responder a todas as questões do Caderno de Provas e preencher as Folhas de Respostas.
- O **Caderno de Provas** somente poderá ser levado depois de **transcorridas 2 (duas) horas** do início da aplicação da prova.
- Confira, com máxima atenção, o Caderno de Provas, observando o número de questões contidas e se há defeito(s) de encadernação e/ou de impressão que dificultem a leitura.
- A quantidade de questões e respectivas pontuações desta prova estão apresentadas a seguir:

Tipo de questão	Total de questões	Total de pontos
Discursiva	02 questões	30 pontos
Múltipla escolha	25 questões	70 pontos

- Para cada questão de múltipla escolha, há apenas **1 (uma) opção** de resposta correta.
- Confira, com máxima atenção, se os dados (nome do candidato, inscrição, número do documento de identidade e matéria/disciplina) constantes nas Folhas de Respostas estão corretos.
- Em havendo falhas nas Folhas de Respostas, comunique imediatamente ao fiscal de sala.
- As Folhas de Respostas não poderão ser dobradas, amassadas ou danificadas. Em hipótese alguma, serão substituídas.
- Assine as Folhas de Respostas nos espaços apropriados.
- Transfira as respostas para as Folhas de Respostas somente quando não mais pretender fazer modificações.
- Não ultrapasse o **limite dos círculos** na Folha de Respostas das Questões de Múltipla Escolha.
- As questões discursivas deverão ser respondidas unicamente no **espaço destinado** para cada resposta nas Folhas de Respostas das Questões Discursivas. Respostas redigidas fora do espaço reservado serão desconsideradas.
- Ao retirar-se definitivamente da sala, **entregue as Folhas de Respostas ao fiscal**.

Nome Completo

Documento de Identificação

QUESTÕES DISCURSIVAS

AS RESPOSTAS DESTAS QUESTÕES DEVERÃO SER ASSINALADAS NA **FOLHA DE RESPOSTAS** DAS QUESTÕES DISCURSIVAS.

1. Defina animação contínua e animação pose a pose, evidenciando as vantagens e desvantagens de cada uma.

Rascunho

2. A montagem é fortemente associada à escola soviética de produção cinematográfica das décadas de 1920 e 1930. Entre seus cineastas, está o soviético Lev Kuleshov, um dos pioneiros da montagem que realizou um experimento nomeado de “Experimento Kuleshov” o qual teve muitas repercussões para os cineastas, especialmente em relação às performances dos atores. Explique o que é o “Experimento Kuleshov” e como a edição audiovisual influencia o desempenho dos atores.

Rascunho

QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA

AS RESPOSTAS DESTAS QUESTÕES DEVERÃO SER ASSINALADAS NA **FOLHA DE RESPOSTAS** DAS QUESTÕES DE MÚLTIPLA ESCOLHA.

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

1. Analise a afirmação a seguir:

O processo de aprendizagem impulsiona o desenvolvimento humano, uma vez que, o que o sujeito aprende na interação com o outro vai sendo elaborado e reelaborado cognitivamente por ele e se incorporando a sua estrutura mental por meio de processos de internalização.

O trecho acima expressa ideias centrais da

- A) teoria genética piagetiana.
- B) abordagem comportamentalista.
- C) abordagem histórico-cultural vygotskyana.
- D) teoria do processamento mental.

2. O Programa Nacional de Integração da Educação Profissional com a Educação Básica na modalidade de Educação de Jovens e Adultos – PROEJA, regulamentado atualmente pelo Decreto nº 5.840/2006, é um programa que

- A) tem como um de seus princípios a pesquisa como fundamento da formação do sujeito, compreendendo-a como modo de produzir conhecimentos e de contribuir para a construção da autonomia intelectual dos educandos.
- B) apresenta, como um de seus objetivos, viabilizar o ingresso e a permanência com êxito da população brasileira em situação de vulnerabilidade social nas instituições de ensino, visando sua inclusão educativa e sua promoção social e econômica.
- C) qualifica profissionalmente pessoas jovens e adultas com uma formação teórico-prática adequada ao mundo do trabalho, prescindindo da formação técnica de nível médio.
- D) forma trabalhadores jovens e adultos na Educação Básica, podendo oferecer cursos articulados ao ensino fundamental ou médio, nas formas integrada ou subsequente.

3. O Capítulo III da Lei nº 9.394/96, que trata da educação profissional e tecnológica, define que

- A) os cursos de educação profissional e tecnológica devem ser organizados por eixos temáticos e, dentro desses, por disciplinas.
- B) as instituições de educação profissional e tecnológica, além de cursos regulares, poderão oferecer cursos especiais, abertos à comunidade.
- C) essa modalidade abrange, exclusivamente, cursos técnicos de nível médio, cursos de educação de jovens e adultos e cursos de graduação.
- D) os cursos técnicos de nível médio devem ser ofertados sempre em parceria entre o Governo Federal e as secretarias estaduais de educação.

4. A respeito da educação profissional técnica de nível médio integrada ao ensino médio, julgue os itens que seguem como verdadeiros (V) ou falsos (F).

- () A forma articulada integrada é oferecida somente a quem já tenha concluído o ensino fundamental, sendo o curso planejado de modo a conduzir o aluno à habilitação profissional técnica de nível médio.
- () Essa oferta organiza-se em quatro anos, no modelo 3+1, formado pela justaposição de três anos de disciplinas de formação geral (de cunho crítico) e um ano de disciplinas técnicas (para inserção no mundo do trabalho), com duas matrículas distintas.
- () Os cursos técnicos integrados têm por finalidade proporcionar ao estudante conhecimentos, saberes e competências profissionais necessários ao exercício profissional e da cidadania, com base nos fundamentos científico-tecnológicos, sócio-históricos e culturais.
- () Estão explicitadas, na Lei nº 9.394/96, duas missões fundamentais para essa oferta: formar o jovem para a inserção no sistema produtivo, de forma crítica, e encaminhar o jovem para o ingresso no ensino superior.

A opção que apresenta a sequência correta, de cima para baixo, é

- A) V, F, V, F.
- B) V, F, F, V.
- C) F, V, V, F.
- D) F, V, F, V.

5. Há pouco mais de um ano, foram aprovadas as Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Profissional Técnica de Nível Médio, a partir da Resolução CNE/CEB nº 6, de 20 de setembro de 2012. De acordo com esse documento,

- A) os cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio têm por finalidade: proporcionar conhecimentos necessários ao exercício profissional e da cidadania e servir como ponte entre o aluno e o mercado de trabalho local por meio dos estágios.
- B) é estabelecida, como um dos princípios norteadores da Educação Profissional Técnica de Nível Médio, a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão, visando a superação da fragmentação de conhecimentos e da segmentação curricular.
- C) o estágio profissional supervisionado, quando necessário em função da natureza do itinerário formativo, ou exigido pela natureza da ocupação, será incluído no plano de curso como obrigatório, e sua carga horária será contabilizada na carga horária mínima estabelecida pelo MEC.
- D) os cursos de Educação Profissional Técnica de Nível Médio são organizados por eixos tecnológicos constantes do Catálogo Nacional de Cursos Técnicos, instituído pelo Ministério da Educação ou em uma ou mais ocupações da Classificação Brasileira de Ocupações (CBO).

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

6. Textura procedural é definida como uma textura
- A) gerada por imagem.
 - B) gerada por algoritmo e imagem.
 - C) de alta qualidade artística.
 - D) gerada por algoritmos.
7. A exportação de projetos é a etapa final de edição de vídeo. Entre os múltiplos formatos existentes para exportar vídeo estão Windows Media, QuickTime, Adobe Flash, MPEG entre outros. Assinale a opção que corresponde ao formato de codificação adequado para exportar vídeos para dispositivos móveis.
- A) MOV
 - B) AVI
 - C) MPEG-2
 - D) H.264
8. Alguns dos princípios de animação tradicional sistematizados pelo Estúdio Disney são
- A) minimização, limpeza, sofisticação, ação, ocultação e iluminação.
 - B) planejamento, sofisticação, iluminação, movimento, espaço, ação e antecipação.
 - C) antecipação, comprimir e esticar, encenação, continuidade da ação e exageração.
 - D) desenho, esboço, ação, movimento, limpeza e clareza.
9. Há uma série de transições comuns que um editor pode usar para dar sinais de elipses. Da mesma forma, esses dispositivos podem ser utilizados para sugerir saltos no tempo e no espaço. Assinale a opção que corresponde à transição suave de um plano para o outro.
- A) *Fade*
 - B) *Wipe*
 - C) *Iris*
 - D) Fusão
10. Em uma animação, o movimento de um objeto é crucial. O processo de aceleração e desaceleração (*slow-in* e *slow-out*) é um conceito básico. A representação desse processo em quadros e desenhos pose é
- A) no início do movimento adicionam-se mais quadros e, no final, também.
 - B) no início do movimento adicionam-se menos quadros e, no final, também.
 - C) no início do movimento se adicionam menos quadros e, no final, mais quadros.
 - D) no início do movimento se adicionam mais quadros e, no final, menos quadros.
11. A edição do som, tanto quanto qualquer elemento visual pode criar espaços realistas convincentes ou distorcer e subverter o realismo. Assinale a opção que corresponde ao efeito de som capaz de criar um mix de ecos para simular um ambiente.
- A) *Reverb*
 - B) *Delay*
 - C) *Pitch Shift*
 - D) *DeNoiser*

12. A tecnologia envolvida na criação de imagens visuais mediadas em massa exige que a sua forma permaneça constante e de acordo com os meios de comunicação. Para o vídeo, a forma e a proporção, por regra, é um retângulo horizontal. Entretanto, as proporções desses retângulos variam de acordo com o meio, e isso se chama de relação de aspecto. Assinale a opção que corresponde à relação de aspecto utilizada por sistemas digitais de alta definição (HDTV).
- A) 4:3
 - B) 1,78:1
 - C) 16:9
 - D) 3:2
13. Uma grande inovação tecnológica para a animação tradicional foi a invenção das folhas de celuloide transparente que ocorreu em 1914 por um animador americano chamado
- A) Irving Fleischer.
 - B) Bill Nolan.
 - C) Ub Iwerks.
 - D) Earl Hurd.
14. Na modelagem em 3D para jogos, a principal preocupação que se deve ter para um fácil processamento da imagem, mantendo a topologia do ambiente a ser criado, a composição e interação de seus elementos, é a baixa quantidade de
- A) polígonos.
 - B) pontos.
 - C) vértices.
 - D) arestas.
15. Em uma animação tradicional ou em 3D, uma ação muito complexa exige do animador um elevado número de
- A) desenhos-chaves e de desenhos intermediários.
 - B) desenho de cenários.
 - C) desenho de interpolações e cenários.
 - D) desenho de *backgrounds* e de *layouts*.
16. O uso de uma câmera múltiplos planos no filme Branca de Neve e os Sete Anões (1937) exigiu um grande investimento financeiro e muitas horas de pesquisa por parte do Estúdio Disney. Esses estudos foram feitos na produção de inúmeros curtas metragens. Dentre estes curtas metragens houve um que se destacou e que recebeu dois Oscar, um pelo filme e outro pela inovação tecnológica. Esse filme ficou conhecido como
- A) O Patinho Feio.
 - B) Os Três Porquinhos.
 - C) O Velho Moinho.
 - D) O Pirata Negro.

17. Na edição, o som é uma das partes mais importantes do projeto estético do filme, pois pode dar ao público a ilusão de um mundo de 360°. Para alcançar tal efeito, o editor precisa harmonizar a imagem com os diferentes tipos de áudio, seja diegético ou não diegético. Assinale a opção que corresponde a um som não diegético.
- A) Diálogos
 - B) Trilha sonora
 - C) Efeitos sonoros dentro da tela
 - D) Ambiência
18. No software Adobe Premiere Pro, inicia-se com a rotação de um vídeo com um *keyframe* em seu valor padrão de 0, move-se o indicador de tempo para um segundo, adiciona-se um *keyframe* de rotação com o valor de 2x e, após avançar o indicador de tempo para 2 segundos, adiciona-se outro *keyframe* com o valor de -2x. Assinale a opção que corresponde à rotação correta desta camada.
- A) O vídeo irá girar duas vezes no sentido horário conforme se aproxima do primeiro *keyframe*. E, então, irá girar duas vezes no sentido anti-horário conforme se aproxima do segundo *keyframe*.
 - B) O vídeo irá girar duas vezes no sentido horário conforme se aproxima do primeiro *keyframe*. E, então, irá girar quatro vezes no sentido anti-horário conforme se aproxima do segundo *keyframe*.
 - C) O vídeo irá girar dois graus no sentido horário conforme se aproxima do primeiro *keyframe*. E, então, irá girar quatro graus no sentido anti-horário conforme se aproxima do segundo *keyframe*.
 - D) O vídeo irá girar dois graus no sentido horário conforme se aproxima do primeiro *keyframe*. E, então, irá girar dois graus no sentido anti-horário conforme se aproxima do segundo *keyframe*.
19. Em uma animação 3D, o uso de transformadores e modificadores é de vital importância na modelagem de um objeto, especialmente no Blender. Os objetos são modelados apenas em duas dimensões, sem espessura. O modificador responsável por essa função é
- A) *array*.
 - B) *boolean*.
 - C) *solidify*.
 - D) *decimate*.
20. A função dos *constraints* em um programa 3D é configurar
- A) amplitude de movimentos em objetos animados.
 - B) restrições nos movimentos em objetos animados.
 - C) movimentos de transformações.
 - D) posições chaves de objetos animados.
21. A sequência dos blocos de lógica encontrados no Blender 3D é
- A) controladores → sensores → atuadores
 - B) sensores → controladores → atuadores
 - C) atuadores → controladores → sensores
 - D) sensores → atuadores → controladores

22. Falar de ação em uma animação significa referir-se a tudo que acontece num plano. Considerando uma ação dramática geral do plano, o personagem deverá executar alguns movimentos que o ajudarão a expressar-se nas diferentes ações. Exemplo: uma tacada de golfe em uma bola. A ordem de ações que deve- ser considerada- para efetuar essa cena de modo a dar credibilidade e veracidade é
- A) antecipação, ação, reação e recuperação.
 - B) ação, reação, recuperação e antecipação.
 - C) recuperação, antecipação, ação e reação.
 - D) ação, antecipação, recuperação e reação.
23. Em uma caminhada a uma velocidade normal, um personagem animado necessita de certa quantidade de tempo. Considerando que o tempo é medido por quadros, o número de quadros necessários em uma passada normal é
- A) 08.
 - B) 16.
 - C) 12.
 - D) 06.
24. Para auxiliar na exportação de vídeos que atendam aos padrões de transmissão televisivos e também para fazer efetuar ajustes com base em considerações estéticas, como correções de cor, os softwares de edição de vídeo, como o Adobe Premiere Pro e o Final Cut Pro, possuem monitores de forma de onda e um vectorscópio para avaliar com precisão os níveis de cor e brilho. Sendo assim, a função do vectorscópio é
- A) representar os níveis dos canais vermelho, verde e azul, num vídeo.
 - B) exibir informações de luminância de um vídeo.
 - C) medir a cromaticidade do sinal de vídeo incluindo matiz e saturação.
 - D) representar os níveis de luminância e de diferença dos canais de cor do sinal do vídeo.
25. Sergei Eisenstein desenvolveu suas teorias de montagem de atrações e agitacionais, após a revolução russa de 1917, e desenvolveu modos de montagem que tinham a intenção de produzir ressonâncias emocionais, temáticas e visuais em um filme. Assinale a opção que corresponde ao tipo de montagem na qual o comprimento dos planos é determinado por fatores não diégéticos.
- A) Montagem Métrica.
 - B) Montagem Rítmica.
 - C) Montagem Tonal.
 - D) Montagem Atonal.