

1. Para Raymond Williams, a experiência de “assistir à TV” não se dá na atenção particularizada a cada uma das unidades que compõem a sua programação. Pelo contrário, Williams considera que a experiência central da televisão é a “experiência do fluxo”. Dentro dessa perspectiva teórica, parece ainda importante para se compreender, hoje, um modo de recepção que tem no *zapping*, se não a única, a sua principal forma de manifestação. Assinale a alternativa correta do que significa *zappear*.
- O espectador pode vagar errante por variadas programações e organizar a noção de parte/todo que articula cada programa numa programação.
 - O espectador pode definir a programação da TV e organizar a noção de parte/todo que articula cada programação pré-definida.
 - O espectador pode sugerir, via controle remoto, variações nas programações e pré-definir a noção de parte/todo que articula cada programa numa programação.
 - O espectador pode enviar, via controle remoto, mensagens de texto durante a execução de um programa de TV.
 - O espectador pode vagar errante por variadas programações e acaba perdendo a noção de parte/todo que articula cada programa numa programação.

2. A multifuncionalidade do aparelho celular (*smartphone*) permite desenvolver narrativas audiovisuais em que podemos identificar nas produções as temáticas e pontos comuns na constituição técnica, como: enquadramentos, modos de captação de áudio e trabalhos com movimentos de câmeras. Em relação às formas de compartilhar a produção audiovisual feita com o dispositivo celular, assinale (V) para Verdadeiro e (F) para Falso nas afirmações a seguir:

- A produção audiovisual feita com celulares pode ser enviada via MMS, Bluetooth, para outros aparelhos.
- A produção audiovisual poderá ser transferida para Blogs e assim ser acessada por qualquer internauta na hora que lhe couber.
- A produção audiovisual para Moblogs (mobile blogs) pode ser acessada por usuários que possuem aparelhos celulares conectados à rede.
- A produção audiovisual pode ser divulgada em Festivais de Vídeo, concorrendo ou não em categorias específicas.
- A produção audiovisual pode incluir intervenções artísticas, performances, uso do espaço urbano. Além de experimentações com o uso de sistemas onde as imagens capturadas são retrabalhadas por softwares e transformadas em objeto artístico.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, quando lida de cima para baixo.

- V – F – F – V – V
- V – V – V – F – F

- V – V – F – V – V
- V – V – V – V – V
- F – V – V – V – V

3. A navegação com uso dos *smartphones* conectado em rede interfere consequentemente na linguagem da produção audiovisual. Nessa perspectiva assinale a afirmativa correta.
- O celular será no futuro um instrumento usado em diversas modalidades de arte: jogos eletrônicos (*wireless mobile game*) e intervenções e anotações urbanas (*geotags*).
 - As interfaces dos celulares não requerem uma aprendizagem navegacional, pois são intuitivas aos seus usuários e criam novas formas de acompanhar o vídeo, de experimentá-lo e de estabelecer relações sociais.
 - Não é possível pensar como o usuário se comportará frente aos dispositivos móveis, pois as pessoas têm comportamentos distintos, não sendo essencial para acompanharmos as questões de linguagem das produções.
 - Pensar como o usuário se comportará frente aos dispositivos móveis é essencial para acompanharmos as questões de linguagem das produções.
 - O celular, assim como a tela de cinema, limita novas práticas sociais de encontros e opções para sair de casa, conhecer outras pessoas.

4. Um dos campos mais promissores, experienciados na última década, parece ser o da integração de meios digitais de produção de vídeos com o desenvolvimento de interfaces para a navegação na hipermídia, criando novas possibilidades de interação entre produtores e interatores no ciberespaço. Em relação a integração de câmeras de vídeo em aparelhos celular e a disseminação de *webcams* entre uma grande diversidade de usuários, assinale (V) para Verdadeiro e (F) para Falso nas afirmações a seguir:

- Existe uma naturalização do processo de captação de imagens na vida das pessoas.
- Os dispositivos digitais estabelecem uma ligação direta com computadores e redes informacionais.
- Não há diferenciação entre as possibilidades estéticas e de linguagem entre os aparelhos como câmeras Hi-8s, HDs, Mini DVs.
- Os vídeos produzidos por câmeras de celular e *webcam* têm, pelo menos até o momento, na Internet, o principal meio de circulação e, na Web, um lugar privilegiado de exibição.
- O vídeo é uma mídia integrante da linguagem hipermediática, passando, neste momento, a fazer parte de toda uma gama de dispositivos que, quando conectados, conseguem trocar informações entre si mediante uma intrincada estrutura multiredes (Internet, wi-fi, *bluetooth*, wi-max, infravermelho).

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, quando lida de cima para baixo.

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

5. Em relação a gêneros de vídeos existentes, assinale (V) para Verdadeiro e (F) para Falso nas afirmações a seguir:

- () Ficção – trata-se de uma história imaginária sobre quaisquer temas ou ainda podendo se basear em fatos reais. Esses fatos, entretanto, podem ser tratados da maneira que melhor convier ao autor da história.
- () Documentário – tem o compromisso de mostrar fatos, pessoas e lugares reais. É um registro feito com textos, imagens, entrevistas, músicas e outros recursos. Pode ser longa-metragem (mais que uma hora de filmagem), média (entre 20 e 50 minutos) e curta (entre 10 e 20 minutos).
- () Videoclipe – é uma combinação de música e imagens. Normalmente, não possui textos, sua linguagem é rápida, ágil e a música é seu principal elemento condutor.
- () Vidorreportagem – gênero próximo do documentário, pois trabalha, basicamente, com elementos da realidade. Como se trata de uma reportagem, seu estilo é jornalístico, contendo entrevistas mediadas pela presença de um repórter.
- () Animação – Refere-se ao processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado tanto por computação gráfica quanto fotografando uma imagem - desenhada ou repetidamente, fazendo-se pequenas mudanças e fotografando o resultado.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta, quando lida de cima para baixo.

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

6. O filtro polarizador é utilizado com duas finalidades. São elas:

- a) Eliminar ou reduzir reflexos e reforçar a tonalidade de determinadas cores.
- b) Reduzir a luminosidade e filtrar UV.
- c) Reduzir reflexos e acentuar a névoa.
- d) Reduzir a névoa e o contraste.
- e) Reduzir o contraste e a luminosidade.

7. A abertura, a distância focal e o quanto se está distante ou não dos objetos e pessoas enquadrados permitem regular e controlar a profundidade de campo de uma determinada cena. Para a obtenção de uma máxima profundidade de campo, quais recursos seriam necessários?

- a) O uso de uma objetiva grande-angular e de um diafragma mais aberto.
- b) O uso de uma teleobjetiva e de um diafragma mais fechado.
- c) O uso de uma objetiva grande-angular e de um diafragma mais aberto.
- d) O uso de uma teleobjetiva e de um diafragma mais aberto.
- e) O uso de uma teleobjetiva e de um diafragma médio.

8. Quanto à distância focal é correto afirmar que:

- a) Distância focal não se relaciona com o tamanho do objeto na imagem.
- b) Quanto menor a distância focal, maior será o tamanho da imagem do objeto.
- c) Quanto maior a distância focal, menor será o tamanho da imagem do objeto.
- d) A distância focal é a metade da medida da distância entre a lente e a imagem formada: lentes pouco convergentes têm distância focal grande, lentes muito convergentes têm distância focal pequena.
- e) Quanto maior o objeto a ser focado, menor será a distância focal.

9. Assinale a alternativa correta em relação aos movimentos em uma cena:

- a) O *zoom in* aproxima o objeto pelo movimento da lente e não pelo deslocamento físico da câmera.
- b) O *zoom out* aproxima o objeto pelo deslocamento físico da câmera e não pelo movimento da lente.
- c) O *close-up* afasta o objeto pelo deslocamento físico da câmera e não pelo movimento da lente.
- d) *Chicote* é quando há o deslocamento físico da câmera até o objeto, acompanhado pelo movimento de lentes.
- e) O *travelling* foca e desfoca rapidamente o objeto.

10. Assinale a opção que denomina corretamente o equipamento, que é muito utilizado em gravações sofisticadas e espetáculos, que possibilita movimentos de câmera complexos.

- a) Chapéu alto.
- b) *Matte Box*.
- c) Grua.
- d) *Teleprompter*.
- e) Girafa.

11. Assinale a alternativa que apresenta as luzes utilizadas para compor a técnica de iluminação de 3 pontos.

- a) Principal, de preenchimento e contra luz.
- b) Incidente, *spot* e de *chroma*.
- c) Incidente, refletida e *flood*.
- d) *Spot*, *flood* e contra luz.
- e) Principal, refletida e de preenchimento.

12. O tempo de gravação, no modo LP, em uma fita de MiniDV de um vídeo digital em 720x480 é de:

- a) 30 minutos.
- b) 20 minutos.
- c) 60 minutos.
- d) 40 minutos.
- e) 90 minutos.

13. A entrada de áudio em modo *Line* é utilizada para:

- a) Fazer o ajuste automático do nível de áudio do microfone.
- b) Gerar um sinal de áudio para calibrar o *Color Bar*.
- c) Habilitar o microfone interno da câmera.
- d) Conectar a câmera à saída de um *mixer* ou mesa de som.
- e) Utilizar um microfone dinâmico com cabo.

14. Assinale a alternativa que apresenta corretamente o documento que contém o planejamento das cenas e planos a serem gravados no decorrer de uma diária na produção audiovisual:

- a) Diária.
- b) Agenda.
- c) Ordem do dia.
- d) Roteiro.
- e) Boletim.

15. As angulações, no cinema, são os aspectos diversos pelos quais são vistos os personagens, os cenários, as paisagens, dando-lhes novas perspectivas, expressões, sentimentos, emoções. A câmera subjetiva é a que:

- a) Fica numa posição superior ao cenário.
- b) Está na altura dos olhos do personagem.
- c) Está numa posição inferior ao cenário.
- d) Assume o papel do personagem.
- e) Está ao lado do personagem.

16. Qual a importância do ajuste de balanço de branco (*white-balance*) na câmera de vídeo?

- a) Tem ajuste obrigatoriamente manual e está presente em todas as câmeras tanto no segmento amador como semiprofissional e profissional.
- b) Serve para medir a temperatura de cor captada pela câmera.
- c) Serve para medir a quantidade de luz branca que chega até a objetiva da câmera.
- d) Não pode ser o usado sem o vetorscópio para correção das cores em uma imagem de vídeo.
- e) Tem a função de fazer com que o circuito da câmera possa analisar as porcentagens das cores que compõem a luz branca no ambiente e, se houver desvio na proporção é feita a correção.

17. Podemos dizer que sinais digitais são como estradas de mão dupla, trazendo e levando sinais nas duas direções. São exemplos de conexões digitais:

- a) Firewire e HDMI.
- b) RCA e BNC.
- c) S-Video e BNC.

- d) S-Video e RCA.
- e) TRCA e BNC.

18. Diversos são os tipos de tripé usados na produção de vídeo. Assinale a alternativa correta que apresenta o componente formado por 3 hastes metálicas que une os pés de um tripé ao nível do solo:

- a) *Line level*.
- b) *Spreader* ou estrela de solo.
- c) *Roll*.
- d) Estabilizador ou *Steadicam*.
- e) *Tilt*.

19. Para reduzir o brilho e os reflexos, saturar as cores, tornando-as mais vivas, é utilizado o filtro de efeito conhecido por:

- a) *Soft/FX*.
- b) *Fog*.
- c) *Low Contrast*.
- d) Polarizador.
- e) *Pró Mist*.

20. O modelo de cor RGB é um sistema aditivo de cor: uma determinada cor é obtida somando-se diferentes proporções das cores primárias, emitidas por fontes de luz. Essas cores são chamadas de primárias porque são as que são percebidas diretamente pelo olho humano. Em relação ao exposto acima, assinale a alternativa **INCORRETA**.

- a) A soma, em iguais proporções, das três cores primárias, no modelo RGB, produz a cor preta na tela da TV.
- b) A fonte de luz verde somada com a fonte de luz vermelha em igual proporção, produz luz amarela na tela da TV.
- c) As cores do modelo RGB são vermelho, verde e azul.
- d) No modelo de cor RGB, por meio da combinação dessas três cores, todas as demais são formadas na tela da TV.
- e) A mistura em proporções iguais de duas cores primárias resulta nas cores secundárias.

21. A câmera é o ponto de vista do espectador e está associada a movimentos e planos que ajudam a construir a narrativa visual. Assinale a alternativa que apresenta esses movimentos de câmera:

- a) *Zoom In* e *Zoom out*.
- b) *Soft/FX*.
- c) *Charged Couple Device*.
- d) *Travelling* e *Panorâmica*.
- e) *Pró Mist / Close Up*.

22. Uma técnica básica de iluminação numa produção de vídeo, conhecida como iluminação de três pontos, tem no mínimo 3 fontes de luz com funções específicas, que são:

- a) A luz principal, a luz de preenchimento e a contraluz.
- b) A luz direta, a luz indireta e a difusora.
- c) A luz do sol, a luz de *background* e a luz rebatida.
- d) A luz forte, a luz do sol e a luz difusa.
- e) A luz de tungstênio, a luz de LED e a luz do sol.

23. Assim como as lentes ou objetivas das câmeras, os microfones têm ângulos de alcance diferentes e captam sons originados de diversas direções. Quanto ao ângulo de captação e direção, podemos classificar os microfones como:

- a) Lapela, sem fio e *boom*.
- b) Campo, estúdio e de mão.
- c) Direcional e omnidirecional.
- d) Direito, esquerdo e centro.
- e) Alta, média e baixa impedância.

24. Assinale a alternativa que preenche de forma correta a afirmação abaixo.

O _____ é um segmento de imagem contínua compreendido entre dois _____. A _____ é um movimento de câmera utilizado para mostrar ao espectador imagens que não podem ser exibidas em sua totalidade com apenas um enquadramento. Um conjunto de _____ chama-se _____, e um conjunto de cenas chama-se _____.

- a) Plano, planos, sequência, cortes, cena, panorâmica.
- b) Corte, planos, sequência, planos, cena, sequência.
- c) Plano, cortes, sequência, planos, cena, panorâmica.
- d) Plano, cortes, panorâmica, planos, cena, sequência.
- e) Corte, planos, panorâmica, planos, cena, sequencia.

25. O ajuste de branco ou *White Balance* é um ajuste do menu da câmera de vídeo que permite:

- a) Retirar o azul e a granulação de uma cena interna.
- b) Compensar o excesso de luz numa locação externa, durante o dia.
- c) Fazer o ajuste de cor de acordo com a fonte de iluminação utilizada na cena.
- d) Excluir o laranja de uma gravação externa.
- e) Nenhuma das anteriores.