

Tecnologista em Informações Geográficas e Estatísticas A I

EDIÇÃO DE VÍDEO

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

01 - O candidato recebeu do fiscal o seguinte material:

a) este **CADERNO DE QUESTÕES**, com o enunciado das 70 (setenta) questões objetivas, sem repetição ou falha, com a seguinte distribuição:

LÍNGUA PORTUGUESA		LÍNGUA INGLESA		RACIOCÍNIO LÓGICO QUANTITATIVO		CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS	
Questões	Pontuação	Questões	Pontuação	Questões	Pontuação	Questões	Pontuação
1 a 15	1,0 cada	16 a 25	0,5 cada	26 a 35	1,0 cada	36 a 70	2,0 cada
Total:30,0						Total:70,0	
Total:100,0							

b) **CARTÃO-RESPOSTA** destinado às respostas das questões objetivas formuladas na prova.

02 - O candidato deve verificar se este material está em ordem e se o seu nome e número de inscrição conferem com os que aparecem no **CARTÃO-RESPOSTA**. Caso não esteja, o fato deve ser **IMEDIATAMENTE** notificado ao fiscal.

03 - Após a conferência, o candidato deverá assinar, no espaço próprio do **CARTÃO-RESPOSTA**, com caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente.

04 - No **CARTÃO-RESPOSTA**, a marcação das letras correspondentes às respostas certas deve ser feita cobrindo a letra e preenchendo todo o espaço compreendido pelos círculos, com **caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente**, de forma contínua e densa. A leitura ótica do **CARTÃO-RESPOSTA** é sensível a marcas escuras, portanto, os campos de marcação devem ser preenchidos completamente, sem deixar claros.

Exemplo: (A) ● (C) (D) (E)

05 - O candidato deve ter muito cuidado com o **CARTÃO-RESPOSTA**, para não o **DOBRAR, AMASSAR ou MANCHAR**. O **CARTÃO-RESPOSTA SOMENTE** poderá ser substituído se, no ato da entrega ao candidato, já estiver danificado em suas margens superior e/ou inferior - **DELIMITADOR DE RECONHECIMENTO PARA LEITURA ÓTICA**.

06 - Para cada uma das questões objetivas, são apresentadas 5 alternativas classificadas com as letras (A), (B), (C), (D) e (E); só uma responde adequadamente ao quesito proposto. O candidato só deve assinalar **UMA RESPOSTA**: a marcação em mais de uma alternativa anula a questão, **MESMO QUE UMA DAS RESPOSTAS ESTEJA CORRETA**.

07 - As questões objetivas são identificadas pelo número que se situa acima de seu enunciado.

08 - **SERÁ ELIMINADO** deste Concurso Público o candidato que:

a) se utilizar, durante a realização da prova, de aparelhos sonoros, fonográficos, de comunicação ou de registro, eletrônicos ou não, tais como agendas, relógios não analógicos, *notebook*, transmissor de dados e mensagens, máquina fotográfica, telefones celulares, *papers*, microcomputadores portáteis e/ou similares;

b) se ausentar da sala em que se realiza a prova levando consigo o **CADERNO DE QUESTÕES** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**;

c) se recusar a entregar o **CADERNO DE QUESTÕES** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**, quando terminar o tempo estabelecido;

d) não assinar a **LISTA DE PRESENÇA** e/ou o **CARTÃO-RESPOSTA**.

Obs. O candidato só poderá ausentar-se do recinto da prova após **1 (uma) hora** contada a partir do efetivo início da mesma. Por motivos de segurança, o candidato **NÃO PODERÁ LEVAR O CADERNO DE QUESTÕES**, a qualquer momento.

09 - O candidato deve reservar os 30 (trinta) minutos finais para marcar seu **CARTÃO-RESPOSTA**. Os rascunhos e as marcações assinaladas no **CADERNO DE QUESTÕES NÃO SERÃO LEVADOS EM CONTA**.

10 - O candidato deve, ao terminar a prova, entregar ao fiscal o **CADERNO DE QUESTÕES** e o **CARTÃO-RESPOSTA** e **ASSINAR A LISTA DE PRESENÇA**.

11 - **O TEMPO DISPONÍVEL PARA ESTA PROVA DE QUESTÕES OBJETIVAS É DE 4 (QUATRO) HORAS**, já incluído o tempo para marcação do seu **CARTÃO-RESPOSTA**, findo o qual o candidato deverá, obrigatoriamente, entregar o **CARTÃO-RESPOSTA** e o **CADERNO DE QUESTÕES**.

12 - As questões e os gabaritos da Prova Objetiva serão divulgados no primeiro dia útil após sua realização, no endereço eletrônico da **FUNDAÇÃO CESGRANRIO** (<http://www.cesgranrio.org.br>).

CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS

36

Um modelo de cor é uma forma de descrever as cores usando-se números.

O modelo de cor utilizado em alguns dispositivos eletrônicos, tais como câmeras digitais, monitores de computador e de vídeo digital, baseado nas cores primárias luz, é o

- (A) HSB
- (B) CMYK
- (C) RGB
- (D) XYZ
- (E) YUV

37





Ao se converter um arquivo originário de película cinematográfica com 24 fps para vídeo com 29.97 fps, utiliza-se o processo denominado

- (A) *tape to film*
- (B) *tracking*
- (C) *3:2 pulldown*
- (D) *rendering*
- (E) *keyframing*

38

No *After Effects*, a aparência de um ícone de um quadro chave (*keyframe*) depende do método de interpolação definido para os intervalos entre os *keyframes* de dada animação. É possível definir até dois métodos de interpolação para cada *keyframe*.

Associe os ícones de *keyframes* com os métodos de interpolação correspondentes, apresentados a seguir:

- | | |
|---|--|
| I -  | P - <i>Auto Bezier</i> |
| II -  | Q - <i>Linear</i> |
| III -  | R - <i>Linear in, Hold out</i> |
| IV -  | S - <i>Linear in, Bezier out</i> |
| | T - <i>Continuous Bezier ou Bezier</i> |

As associações corretas são:

- (A) I – Q , II – R , III – P , IV – T
- (B) I – Q , II – T , III – S , IV – P
- (C) I – R , II – Q , III – T , IV – P
- (D) I – R , II – Q , III – T , IV – S
- (E) I – S , II – R , III – P , IV – T

39

O editor de vídeo solicita uma arte videográfica de uma tarja com nuances de transparência e de cor para inserir o nome de entrevistados do programa. A ilha de edição é não linear e dispõe do *software Final Cut 7*.

Para assegurar que as cores da arte se mantenham íntegras, independentemente do fundo sobre o qual a arte for inserida, obtendo o melhor resultado de acabamento, o arquivo de imagem digital deve

- (A) ser recortado através de *lumakey*.
- (B) ser recortado através de *chromakey*.
- (C) conter o canal alpha já premultiplicado (*premultiplied alpha channel*).
- (D) conter o canal alpha sem premultiplicação (*straight alpha channel*).
- (E) conter o canal alpha extraído e salvo como arquivo RGB sem alpha.

40

Alguns formatos de arquivos de imagem podem incluir o canal alpha.

Um arquivo RGBA de 8 bpc disponibiliza

- (A) 16 milhões de níveis de transparência para cada pixel da imagem
- (B) 256 níveis de transparência para cada pixel da imagem
- (C) 32 níveis de transparência para cada pixel da imagem
- (D) 32 bits para cada canal RGB
- (E) 24 bits para cada canal RGB

41

Uma empresa deseja comunicar o lançamento de um novo produto, fazendo uso de um vídeo institucional disponibilizado na Internet.

Ao realizar a edição do vídeo, o editor irá determinar a(o)

- (A) ordem, a duração das imagens e o que será filmado.
- (B) criação da trilha sonora original e a editoração de texto.
- (C) sincronização de imagens e sons, segundo o plano de produção.
- (D) acesso aleatório às sequências montadas.
- (E) ritmo, a estrutura da montagem e os pontos de corte.

42

Os chamados *softwares* de código aberto oferecem vantagens estratégicas a desenvolvedores porque

- (A) são gratuitos, embora não possam ser modificados nem redistribuídos.
- (B) garantem livre acesso aos códigos-fontes e às cópias a baixo custo.
- (C) incluem os códigos-fontes, embora não permitam a distribuição, protegendo a integridade do autor.
- (D) permitem acessar os códigos-fontes, modificá-los e redistribuí-los gratuitamente.
- (E) não possuem limitações de tempo de uso nem permitem redistribuição dos *softwares*.

43

No processo de criação de um DVD, há diversas etapas que precisam ser cumpridas para se chegar ao produto finalizado e pronto para distribuição e exibição.

Associe algumas etapas pertinentes à criação de um DVD com as suas características.

- | | |
|--|---|
| I - Exportação de áudio e vídeo em formatos compatíveis. | P - Cria o DVD formatado e estabelece como cada elemento do DVD irá interagir e funcionar. |
| II - Criação de menus e botões com inserção de textos, fotos ou ilustrações. | Q - Permite a gravação dos dados numa mídia adequada e a copiagem. |
| III - Gravação do DVD e elaboração de cópias para distribuição. | R - Etapa que prepara arquivos de áudio e vídeo em um dos formatos definidos nas especificações do DVD. |
| | S - Permite estruturar vídeo, áudio e materiais gráficos num DVD interativo. |

As associações corretas são:

- (A) I - Q ; II - S ; III - R
 (B) I - Q ; II - R ; III - S
 (C) I - R ; II - P ; III - S
 (D) I - R ; II - S ; III - Q
 (E) I - R ; II - P ; III - Q

44

Na edição de um vídeo com estrutura lógica e linear, como criar a sensação de tempo contínuo?

- (A) Ordenando os planos sucessivamente e utilizando técnicas de montagem, como elipses temporais e cortes com continuidade de movimento.
 (B) Fazendo uma montagem paralela com planos, sem quebra de eixo e em ritmo acelerado.
 (C) Utilizando transições e efeitos visuais suaves, editados em tempo real, e plataforma digital.
 (D) Respeitando a direção do olhar em planos e contraplanos e sincronizando as imagens e a narração, sem utilizar cortes secos.
 (E) Usando pontos de corte imperceptíveis, narração em *off* e cartelas com títulos.

45

Para a edição de um vídeo gravado em DVCPRO ou HDV, será necessário, ao final da edição, exportar o material editado para alguns formatos que possam ser utilizados no DVD Studio Pro.

Tais formatos são:

- (A) DV ou HD
 (B) DV ou MPEG-4
 (C) MPEG-2 ou H.264
 (D) MPEG-2 ou MPEG-4
 (E) H.264 ou Mini DV

46

A infografia em vídeo permite a visualização artística de dados e é vista como uma ferramenta poderosa para comunicar um fato, exibir estatísticas e, até mesmo, esclarecer assuntos abstratos. Por isso, a utilização do vídeo-infográfico como instrumento estratégico de comunicação visual na internet tem sido crescente.

Os vídeos-infográficos apresentam como característica(s):

- (A) possibilidade de o espectador seguir aleatoriamente uma narrativa ramificada e ritmada.
 (B) oferecimento de narrativas não lineares lógicas e recursos de interatividade.
 (C) apresentação ao espectador de uma narrativa única, com exploração de recursos gráficos e de animação.
 (D) apresentação de gráficos interativos e animação de dados numa narrativa não linear.
 (E) combinação de imagens e sons, facilitando o acesso à informação, e usabilidade.

47

Antes de se iniciar um trabalho de edição usando o *Final Cut Pro*, é extremamente importante configurar e checar os ajustes de preferência do programa para se certificar de que os controles de captura, monitoramento e execução de arquivos de áudio e vídeo estarão funcionando a contento. Sendo assim, relacione os ajustes de preferência com as suas respectivas funções.

- | | |
|------------------------------|--|
| I - <i>Sequence Presets</i> | P - Define o formato de captura de áudio e vídeo. |
| II - <i>Device Control</i> | Q - Determina a monitoração de áudio e vídeo. |
| III - <i>Capture Presets</i> | R - Define ajustes do formato do vídeo. |
| | S - Define ajustes de controle de captura em relação ao dispositivo externo, também conhecido como <i>deck</i> . |

- (A) I - Q ; II - P ; III - S
 (B) I - Q ; II - S ; III - P
 (C) I - R ; II - S ; III - Q
 (D) I - R ; II - S ; III - P
 (E) I - R ; II - P ; III - S

48

Plug-ins são programas que permitem a utilização de recursos não presentes na linguagem HTML; por isso, são instalados no navegador para ajudá-lo a processar tipos especiais de conteúdo da Web.

São exemplos de *plug-ins*:

- (A) *Adobe Flash Player*, *Java* e *Real Player*
 (B) *Adobe Photoshop*, *Windows Media Player* e *Java*
 (C) *Quick Time*, *HD Video* e *Microsoft Silverlight*
 (D) *HD Video*, *Real Player* e *Adobe Reader*
 (E) *Microsoft Silverlight*, *Adobe Photoshop* e *Java*

49

A criação de obras audiovisuais com recursos interativos tem gerado novas demandas na produção de conteúdo digital, exigindo que o editor de vídeo tenha novas competências.

Uma dessas competências, a habilidade de criar o *design* de interfaces, corresponde a:

- (A) Incluir conteúdo interativo, como informações extras no vídeo editado.
- (B) Elaborar o *layout*, pensando na usabilidade do conteúdo interativo.
- (C) Criar oferta de conteúdos por demanda.
- (D) Programar os recursos de interatividade durante a edição do vídeo.
- (E) Produzir o material interativo, programá-lo e testá-lo.

50

Um *website* com um projeto de navegação ruim gera prejuízos reais ao usuário. Uma navegação eficiente precisa levar em conta os objetivos possíveis do usuário e oferecer uma estrutura que pode ser linear, hierárquica ou em rede.

A estrutura hierárquica é a mais utilizada e se diferencia das demais por

- (A) apresentar uma sequência de atividades simples, organizada em ordem alfabética, cronológica ou de processamento de tarefas correlacionadas.
- (B) permitir ao usuário explorar o potencial de associação de páginas da internet, de acordo com seus interesses de busca.
- (C) facilitar a memorização, embora relacione uma quantidade grande e complexa de informações.
- (D) imitar o pensamento associativo e o fluxo livre das ideias do usuário.
- (E) definir uma sequência lógica de passos que vão do geral ao específico.

51

Segundo o renomado cineasta francês François Truffaut, a filmagem seria uma releitura do roteiro, e o processo de montagem, ou seja, a edição de imagens e sons, seria uma releitura da filmagem.

Sob essa ótica, na edição de vídeo, observa-se que a(o)

- (A) ordem dos diálogos e a cronologia das ações são seguidas pelo editor, tal como foram planejadas e filmadas.
- (B) ordem e a duração das imagens, ao serem alteradas, acarretarão mudanças também no significado atribuído à cena em questão.
- (C) processo de edição reproduz o que foi planejado no roteiro sem alterações.
- (D) processo de edição de imagem depende da sincronização e da mixagem de som para organizar as cenas de acordo com o que foi filmado.
- (E) significado original da cena não é alterado, mesmo que o editor realize mudanças na ordem e na duração dos planos.

52

São técnicas de edição não linear com as quais um editor de vídeos trabalha diariamente na criação de produtos audiovisuais:

- (A) Decupagem do material bruto, transições entre cortes e ajustes de som
- (B) Pós-produção de imagens e sons, definição de cortes e marcações de luz
- (C) Mixagem de som, marcações de luz e renderização de clipes
- (D) Marcações de luz, ajustes de cor, definição de enquadramentos e sons
- (E) Ajustes de som e cor, mixagem e renderização

53

Um *codec* de vídeo, utilizado para a compressão de um vídeo digital, reduzindo ao máximo o espaço para armazenamento da mídia, mas mantendo uma qualidade mínima em relação ao original, é o dispositivo indicado para solucionar determinado problema, que é a(o)

- (A) perda de informação decorrente da descompressão do vídeo original.
- (B) informação obtida após a descompressão ser diferente da original.
- (C) eliminação da perda de dados, mantendo o mesmo tamanho da mídia original.
- (D) facilidade de edição e o acesso randômico aos componentes do arquivo de vídeo.
- (E) tamanho da informação de vídeo, que é muito grande em relação ao que um computador é capaz de suportar.

54

Para chegar ao vídeo finalizado, a edição não linear permite a manipulação de múltiplas opções de justaposição de sons e imagens até que se alcance a seleção, o ordenamento e a duração dos planos adequados para formar uma estrutura coerente no produto final.

Nesse tipo de edição, há convenções baseadas na percepção humana que geram diversos efeitos, como, por exemplo:

- (A) desorientação no espectador causada por tomadas rápidas em corte seco (*jump-cuts*), que não são adequadas quando o objetivo da edição é resumir um tópico.
- (B) manutenção da sensação de continuidade, quando há corte de uma tomada para outra dentro de uma mesma cena com variação perceptível do som ambiente.
- (C) sensação de continuidade, gerada por diálogo montado, alternando-se plano e contraplano, independentemente de os enquadramentos respeitarem ou não a regra dos 180 graus.
- (D) reação emocional no espectador, despertada por uma montagem sequencial, em que as tomadas não tenham relação de tempo, espaço e fluxo de narrativa lógica.
- (E) não interferência numa montagem em continuidade de elementos, como cenários, figurinos, maquiagem e luz.

55

Plataformas de compartilhamento de vídeo são ambientes virtuais que permitem o armazenamento e, na maioria dos casos, a difusão de obras audiovisuais pela internet, pois possibilitam a reprodução de vídeos em outros *websites* pela liberação do código *embed*.

Algumas das plataformas específicas para compartilhamento de vídeo, disponíveis atualmente, são:

- (A) *Youtube, Yahoo, Tumblr e Facebook*
- (B) *Yahoo, Vimeo, Youtube, e Google+*
- (C) *Vimeo, Tumblr, Yahoo e Metacafe*
- (D) *Vimeo, Youtube, Metacafe e Videolog*
- (E) *Tumblr, Videolog, Google+ e Youtube*

56

Ao editar um vídeo no *Final Cut Pro*, os arquivos de mídia (arquivos de vídeo, de áudio e gráficos) são representados por clipes e organizados em sequências e projetos, criados no *browser* e manipulados na *timeline*.

Em relação aos clipes, considere as afirmativas a seguir.

- I - Os clipes servem para armazenar os arquivos de mídia no HD, ou seja, a manipulação de um clipe implica a manipulação direta do arquivo de mídia original.
- II - Nos projetos, os clipes são abertos na *timeline* para serem colocados em ordem e serem editados.
- III - Quando o clipe tem seus componentes de áudio e vídeo inseridos numa sequência, esses componentes podem ser trabalhados separadamente.

É correto o que se afirma em

- (A) I, apenas
- (B) III, apenas
- (C) I e II, apenas
- (D) II e III, apenas
- (E) I, II e III

57

Considere a seguinte edição de imagens:

- Plano detalhe: uma arma sendo disparada.
- Corta para: Plano geral de um enterro em que mulher e filha choram abraçadas.

Constata-se que a edição em questão fez uso de uma elipse temporal para levar o espectador a deduzir a relação entre os planos descritos. Assim, uma elipse temporal corresponde a um(a)

- (A) corte seco, utilizado para enfatizar o foco dramático da cena.
- (B) montagem paralela.
- (C) combinação descontínua de ações dramáticas.
- (D) supressão de partes da ação fazendo avançar a narrativa.
- (E) substituição de um plano por outro, mantendo-se a referência temporal.

58

Existe uma relação direta entre a chamada taxa de transmissão de dados (*bit rate*), o tamanho do arquivo e a qualidade final da imagem de um vídeo exibido em um DVD, *Blu-ray* ou computador.

Em relação à qualidade da imagem, considere as afirmativas a seguir.

- I - A qualidade final da imagem apresentada será maior quanto maior for a velocidade de transmissão de dados.
- II - Imagens finais de melhor qualidade e definição, em geral, são obtidas quando há arquivos de grande porte e uma velocidade maior de transmissão de dados.
- III - Há perda de definição de imagem quando arquivos de grande porte, que exigem maior tempo de processamento, são transmitidos a uma velocidade alta.
- IV - A qualidade final da imagem gerada será maior quanto menores forem a velocidade de transmissão de dados e o tamanho do arquivo de mídia.

Está correto o que se afirma em:

- (A) I e II, apenas
- (B) II e III, apenas
- (C) I, II e III, apenas
- (D) II, III e IV, apenas
- (E) I, II, III e IV

59

Pelo fato de as imagens de alta definição, quando digitalizadas, poderem requerer uma grande quantidade de espaço em disco para armazená-las, é recomendável que se utilizem técnicas de compressão dessas imagens.

A técnica de compressão é *loss/less* quando, no processo de decodificação, os *pixels* da imagem final

- (A) são matematicamente opostos aos da imagem original.
- (B) se distanciam matematicamente dos valores RGB dos *pixels* da imagem original.
- (C) se aproximam matematicamente dos valores RGB dos *pixels* da imagem original.
- (D) têm matematicamente os mesmos valores RGB dos *pixels* da imagem original.
- (E) não têm matematicamente os mesmos valores RGB dos *pixels* da imagem original.

60

Para cada camada de vídeo, é possível utilizar quantas máscaras dinâmicas do *After Effects*?

- (A) Apenas uma
- (B) Até três
- (C) Até cinco
- (D) Até doze
- (E) Mais de vinte

61

As cores de plano de fundo mais utilizadas para *chromakey* são o verde e o azul.

Numa situação de gravação, é recomendável utilizar o verde em vez do azul quando o(a)

- (A) cabelo da pessoa que se pretende recortar é loiro, bem próximo do amarelo.
- (B) estúdio de gravação contar com poucos recursos de iluminação.
- (C) estúdio de gravação não tiver mesa de corte.
- (D) câmera de gravação utilizar o formato *Full HD*.
- (E) câmera de gravação utilizar o formato SD.

62

No *After Effects*, o recorte baseado em *chromakey*, por vezes, pode gerar um halo ou transbordamento da cor do fundo (a cor de recorte) no entorno do elemento recortado (no limite entre o perímetro do elemento e o fundo). Há ferramentas para contornar ou minimizar esse problema, o qual compromete a qualidade do acabamento da composição.

A ferramenta mais indicada para solucionar esse problema é o

- (A) *Spill Suppressor*
- (B) *Selective Color*
- (C) *Remove Grain*
- (D) *Color Mixer*
- (E) *Find Edges*

63

O editor de vídeo precisa salvar no formato *Apple ProRes* a animação de uma logomarca que, posteriormente, será inserida sobre um *take*, o qual deverá permanecer visível num segundo plano. A edição deve assegurar a alta qualidade da arte e do *take*.

O *codec* a ser utilizado deverá ser o *Apple Pro Res*

- (A) 422
- (B) 422 (Proxy)
- (C) 422 (HQ)
- (D) 422 (LT)
- (E) 4444

64

Artes finais produzidas no computador podem ser basicamente de dois tipos: *bitmaps* e vetoriais.

As imagens vetoriais apresentam as seguintes características:

- (A) São apropriadas para dispositivos móveis, com processadores mais lentos.
- (B) São descritas através de uma matriz de pontos com resolução fixa.
- (C) São arquivos menores, quando rasterizadas, que a versão vetorial original.
- (D) São escaláveis, sem perda de qualidade.
- (E) São mais indicadas para imagens fotográficas digitais.

65

Através do *Final Cut*, é possível transcodificar os arquivos de vídeo originais em arquivos *proxy* (*proxy files*).

Os arquivos *proxy* são arquivos criados para

- (A) computação gráfica
- (B) *streaming* de vídeo
- (C) edição *on-line*
- (D) edição *off-line*
- (E) *backup* dos arquivos originais

66

O editor solicita ao Departamento de Arte um *lettering* com o título dos episódios de uma série de programas. A ideia é ter o texto delimitado por um *outline*, com imagens aleatórias do programa. No interior das letras serão outros *takes* aleatórios que, nesse caso, ficarão gradualmente transparentes de cima para baixo. Essas imagens deverão ser escolhidas pelo editor.

A partir dessas orientações, verifica-se que, para realizar a composição, o editor precisará que o departamento de arte forneça

- (A) o vídeo e a máscara do interior do texto e apenas a máscara do *outline*
- (B) o vídeo e a máscara do *outline* e apenas a máscara do interior do texto
- (C) os vídeos e as máscaras do *outline* e do interior do texto
- (D) apenas os vídeos do *outline* e do interior do texto
- (E) apenas as máscaras do *outline* e do interior do texto

67

Os formatos de vídeo apresentam diferentes tamanhos e relações de aspecto dos quadros.

A correspondência no formato de vídeo e seu *frame aspect ratio* é verificado em:

- (A) 3:2 (1,5) – HDTV 1080 (1920x1080)
- (B) 3:2 (1,5) – WEB TV
- (C) 16:9 (1,78) – WEB TV
- (D) 16:9 (1,78) – NTSC DV (720x480)
- (E) 16:9 (1,78) – HDTV 1080 (1920x1080)

68

O editor de vídeo está finalizando um programa no formato D1 NTSC e recebe uma arte produzida para o formato HDTV. Essa arte consiste num círculo com uma interrogação no interior.

Ao importar a arte para o projeto de edição, o círculo aparece como uma elipse, devido ao fato de que o

- (A) quadro do formato HDTV tem mais *pixels* que o do formato D1 NTSC.
- (B) quadro do formato D1 NTSC tem mais *pixels* que o do formato HDTV.
- (C) *Frame Aspect Ratio* dos formatos é diferente.
- (D) *Pixel Aspect Ratio* dos formatos é diferente.
- (E) *Frame Rate* dos formatos é diferente.

69

No *After Effects*, para que uma camada seja utilizada como *track matte* de outra, é necessário que a primeira camada (a que vai ser utilizada como *track matte*)

- (A) tenha uma relação parental com a segunda.
- (B) esteja vinculada à segunda.
- (C) esteja situada imediatamente acima da segunda.
- (D) esteja situada imediatamente abaixo da segunda.
- (E) não esteja na mesma *timeline* da segunda.

70

O Departamento de Arte produz uma vinheta a ser utilizada permanentemente na edição final de um programa. Os quadros finais da vinheta funcionarão descortinando o início do programa, como em uma passagem. Para isso, o arquivo digital gerado (renderizado) deverá permitir incluir informações de transparência. É também fundamental assegurar a máxima qualidade da imagem, com absoluta fidelidade às cores definidas pela direção de arte.

O formato de arquivo de imagem mais indicado para assegurar as condições supracitadas é o

- (A) *Quick Time / Codec Animation*
- (B) *Quick Time / Codec H.264*
- (C) *Windows Media / Codec Video 9*
- (D) *Apple ProRes / Codec 422*
- (E) *F4V / Codec On2vVP6*

RASCUNHO

RASCUNHO