

Concurso Público do Instituto Federal de Sergipe para provimento dos cargos efetivos de Professor do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico

DESIGNER DE ANIMAÇÃO

CADERNO DE QUESTÕES

21/07/2024

DISCIPLINA	QUESTÕES
Legislação	01 a 30
Conhecimentos Específicos	31 a 60

SOMENTE ABRA ESTE CADERNO QUANDO AUTORIZADO

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES

Atenção: Transcreva no espaço designado da sua FICHA DE IDENTIFICAÇÃO, com sua caligrafia usual, considerando as letras maiúsculas e minúsculas, a seguinte frase:

Papai plantou tâmaras, mas nunca as comeu.

1. Quando for autorizado abrir o caderno de questões, verifique se ele está completo ou se apresenta imperfeições gráficas que possam gerar dúvidas. Se isso ocorrer, solicite outro exemplar ao fiscal de sala.
2. Este caderno é composto por questões de múltipla escolha. Cada questão de múltipla escolha apresenta quatro alternativas de respostas, das quais apenas uma é a correta.
3. O cartão-resposta é personalizado e não será substituído em caso de erro no preenchimento. Ao recebê-lo, confira se seus dados estão impressos corretamente. Se houver erro de impressão, notifique o(a) fiscal de sala.
4. Preencha, integralmente, um alvéolo por questão, utilizando caneta de tinta AZUL ou PRETA, fabricada em material transparente. A questão deixada em branco, com rasura ou com marcação dupla terá pontuação ZERO.

CONCURSO PÚBLICO

QUESTÃO 01

Conforme a Lei nº 8.112/90, o auxílio-reclusão será destinado, em caso de afastamento por motivo de prisão em flagrante ou preventiva,

- (A) ao detento servidor ativo, com valor correspondente a dois terços da remuneração.
- (B) ao detento servidor ativo, com valor correspondente à metade da remuneração.
- (C) à família do servidor ativo, com valor correspondente a dois terços da remuneração.
- (D) à família do servidor ativo, com valor correspondente a três quartos da remuneração.

QUESTÃO 02

Conforme a Lei nº 8.112/90, consideram-se dependentes econômicos para efeito de percepção do salário-família

- (A) o cônjuge ou companheiro e os filhos, inclusive os enteados até 21 anos de idade ou, se estudante, até 24 anos ou, se inválido, de qualquer idade.
- (B) o cônjuge ou companheiro e os filhos, inclusive os enteados até 18 anos de idade ou, se estudante, até 21 anos ou, se inválido, de qualquer idade.
- (C) o menor de 18 anos que, mediante autorização judicial, viver na companhia e às expensas do servidor, ou do inativo.
- (D) o menor de 21 anos que, mediante autorização administrativa, viver na companhia e às expensas do servidor, ou do inativo.

RASCUNHO**QUESTÃO 03**

De acordo com a Lei nº 14.230/21, o sistema de responsabilização por atos de improbidade administrativa tutelar a probidade na organização do Estado e no exercício de suas funções, como forma de assegurar a integridade do patrimônio público e social. Nesse sentido,

- (A) independentemente de integrar a administração direta, estão sujeitos às sanções dessa Lei os atos de improbidade praticados contra o patrimônio de entidade pública cuja criação ou custeio o erário haja concorrido ou concorra no seu patrimônio ou receita atual, limitado o ressarcimento de prejuízos, nesse caso, à repercussão do ilícito sobre a contribuição dos cofres públicos.
- (B) independentemente de integrar a administração indireta, estão sujeitos às sanções dessa Lei os atos de improbidade praticados contra o patrimônio de entidade privada cuja criação ou custeio o erário haja concorrido ou concorra no seu patrimônio ou receita atual, limitado o ressarcimento de prejuízos, nesse caso, à repercussão do ilícito sobre a contribuição dos cofres públicos.
- (C) na hipótese de integrar a administração indireta, estão sujeitos às sanções dessa Lei os atos de improbidade praticados contra o patrimônio de entidade pública cuja criação ou custeio o erário haja concorrido ou concorra no seu patrimônio ou receita atual, limitado o ressarcimento de prejuízos, nesse caso, à repercussão do ilícito sobre a contribuição dos cofres públicos.
- (D) na hipótese de integrar a administração direta, deixam de estar sujeitos às sanções dessa Lei os atos de improbidade praticados contra o patrimônio de entidade pública cuja criação ou custeio o erário haja concorrido ou concorra no seu patrimônio ou receita atual, limitado o ressarcimento de prejuízos, nesse caso, à repercussão do ilícito sobre a contribuição dos cofres públicos.

QUESTÃO 04

De acordo com a Lei nº 9.784/99, quando eivados de vício de legalidade, a Administração Pública deve

- (A) revogar os atos que tenham tais vícios.
- (B) bloquear os atos que tenham de vícios.
- (C) anular os atos que tenham tais vícios.
- (D) validar os atos que tenham tais vícios.

QUESTÃO 05

Segundo a Lei nº 12.527/2011, o dirigente máximo de cada órgão ou entidade da administração pública federal direta e indireta designará autoridade que lhe seja diretamente subordinada para, no âmbito do respectivo órgão ou entidade,

- (A) assegurar o descumprimento das normas relativas ao acesso à informação, de forma eficiente e adequada aos objetivos dessa lei.
- (B) monitorar a fiscalização do disposto nessa Lei e apresentar pareceres periódicos sobre o seu cumprimento.
- (C) ordenar as medidas indispensáveis à implementação e ao aperfeiçoamento das normas dessa lei.
- (D) orientar as respectivas unidades no que se refere ao cumprimento do disposto nessa Lei e seus regulamentos.

QUESTÃO 06

De acordo com o Decreto nº 7.724/12, constituem condutas ilícitas que ensejam responsabilidade do agente público ou militar

- (A) divulgar, permitir a divulgação, acessar ou permitir acesso indevido à informação classificada em grau de sigilo ou a informação pessoal.
- (B) retirar o sigilo à informação para obter proveito pessoal ou de terceiros, ou para fins de ocultação de ato ilegal cometido por si ou por outrem.
- (C) liberar a revisão de autoridade superior competente informação classificada em grau de sigilo para beneficiar a si ou a outrem, ou em prejuízo de terceiros.
- (D) dispor ou adicionar, por qualquer meio, documentos concernentes a possíveis violações de direitos humanos por parte de agentes do Estado.

QUESTÃO 07

De acordo com o Decreto nº 9.830/19, o agente público somente poderá ser responsabilizado por suas decisões ou opiniões

- (A) técnicas se agir ou se omitir com culpa, direto ou eventual, ou cometer erro grosseiro, no desempenho de suas funções.
- (B) técnicas se agir ou se omitir com dolo, direto ou eventual, ou cometer erro grosseiro, no desempenho de suas funções.
- (C) políticas se agir ou se omitir com dolo, indireto ou eventual, ou cometer erro grosseiro, no desempenho de suas funções.
- (D) políticas se agir ou se omitir com dolo, indireto ou eventual, ou cometer erro sutil, no desempenho de suas funções.

QUESTÃO 08

De acordo com a Constituição Federal de 1988, todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se

- (A) a liberdade de manifestação de pensamento, assegurando-se o anonimato daquele que divulga informações por meios eletrônicos.
- (B) a violabilidade da liberdade de consciência e de crença, sendo restrito o livre exercício dos cultos religiosos.
- (C) a inviolabilidade da intimidade, a vida privada, a honra e a imagem das pessoas, excluindo-se o direito a indenização pelo dano material.
- (D) a liberdade da expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença.

QUESTÃO 09

No que tange aos direitos sociais estabelecidos na Constituição Federal de 1988, todo

- (A) brasileiro em situação de vulnerabilidade social terá direito a uma renda básica familiar, garantida pelo poder público em programa permanente de transferência de renda, cujas normas e requisitos de acesso serão determinados em lei, observada a legislação fiscal e orçamentária.
- (B) brasileiro ou estrangeiro em situação de vulnerabilidade social terá direito a uma renda básica, garantida pelo poder privado em programa permanente de transferência de renda, cujas normas e requisitos de acesso serão determinados em lei, observada a legislação fiscal e orçamentária.
- (C) cidadão brasileiro em situação de miséria social terá direito a emprego, garantido pelo poder público em programa permanente de transferência de renda, cujas normas e requisitos de acesso serão determinados em lei, observada a legislação fiscal e orçamentária.
- (D) cidadão brasileiro em situação de vulnerabilidade social terá direito a emprego, garantido pelo poder público em programa permanente de transferência de renda, cujas normas e requisitos de acesso serão determinados em lei, sem as vedações da legislação fiscal e orçamentária.

QUESTÃO 10

Leia o texto a seguir.

A autoridade máxima da Constituição, reconhecida pelo constitucionalismo, vem de uma força política capaz de estabelecer e manter o vigor normativo do Texto. Essa magnitude que fundamenta a validade da Constituição, desde a Revolução Francesa.

GONET, Paulo; Mendes, Gilmar. *Curso de Direito Constitucional*. 7ª Edição. São Paulo: Saraiva, 2012, p. 156.

Essa é conhecida com o nome de poder

- (A) constitucional de reforma.
- (B) constitucional de revisão.
- (C) constituinte originário.
- (D) constituinte derivado.

QUESTÃO 11

Conforme a Constituição Federal de 1988, o alistamento eleitoral e o voto são facultativos para

- (A) os brasileiros analfabetos funcionais.
- (B) os cidadãos maiores de setenta anos.
- (C) os brasileiros maiores de vinte e um anos.
- (D) os cidadãos menores de dezesseis anos.

QUESTÃO 12

A Comissão de Ética Pública atua como instância consultiva do Presidente da República e Ministros de Estado. Em matéria de ética pública, a Comissão de Ética Pública, do Governo Federal, é composta de

- (A) 5 representantes.
- (B) 6 representantes.
- (C) 7 representantes.
- (D) 8 representantes.

QUESTÃO 13

De acordo com a doutrina e com as normas constitucionais, é um princípio implícito do direito administrativo o princípio da

- (A) legalidade.
- (B) moralidade.
- (C) eficiência.
- (D) autotutela.

QUESTÃO 14

De acordo com a teoria dos elementos dos atos administrativos, tipicidade é

- (A) o estabelecimento normativo, por lei, do poder de ação do agente dentro do qual podem os agentes exercer legitimamente sua atividade.
- (B) a autoridade hierarquicamente superior que atrai para sua esfera a prática de ato da competência natural.
- (C) a vontade emanada por agente público que estabelece as prioridades na gestão da esfera pública.
- (D) o interesse público preponderante para a escolha das prioridades administrativa da gestão pública.

QUESTÃO 15

Leia o texto a seguir.

Um servidor requer suas férias para determinado mês, pode o chefe da repartição indeferi-las sem deixar expreso no ato o motivo; se, todavia, indefere o pedido sob a alegação de que há falta de pessoal na repartição, e o interessado prova que, ao contrário, há excesso, o ato estará viciado no motivo.

CARVALHO FILHO, José dos Santos. *Manual de Direito Administrativo*. 28ª Edição. São Paulo: Atlas, 2015, p. 119.

O doutrinador supracitado está se referindo à teoria

- (A) da primazia do interesse público.
- (B) das nulidades administrativas.
- (C) dos motivos determinantes.
- (D) da norma fundamental.

RASCUNHO

QUESTÃO 16

Leia o caso a seguir.

Imagine que uma universidade pública, chamada Universidade X, recebeu uma verba federal destinada à melhoria dos laboratórios de pesquisa de suas faculdades de ciências exatas. Essa verba foi claramente definida em um decreto federal, especificando que deve ser utilizada exclusivamente para a compra de equipamentos de pesquisa e a renovação dos espaços laboratoriais dessas faculdades. O reitor da Universidade X, ao receber essa verba, decide utilizá-la para construir um complexo esportivo universitário. Sua justificativa é que o complexo esportivo trará benefícios à saúde e ao bem-estar dos estudantes, além de atrair novos alunos, aumentando assim a verba da universidade, que poderá, eventualmente, ser aplicada na melhoria dos laboratórios.

Elaborado pelo(a) autor(a).

O ato administrativo do reitor de utilizar a verba destinada aos laboratórios para construir um complexo esportivo caracteriza uma hipótese de aplicação da anulação de ato, por ser um caso de

- (A) vício de forma.
- (B) incompetência.
- (C) ilegalidade do objeto.
- (D) desvio de finalidade.

QUESTÃO 17

Analise o caso a seguir.

O reitor da Universidade Federal Y deseja delegar a um dos pró-reitores a responsabilidade de gerir todos os contratos de prestação de serviços de limpeza e segurança no *campus*. No entanto, essa delegação precisa garantir que não haja usurpação de funções e que todas as atribuições estejam devidamente legalizadas e publicadas.

Elaborado pelo(a) autor(a).

Com base no caso apresentado, qual conceito do Direito Administrativo se refere ao conjunto de atribuições das pessoas jurídicas, órgãos e agentes, estabelecidas pelo direito positivo?

- (A) Jurisdição.
- (B) Vinculação.
- (C) Competência.
- (D) Poder de polícia.

QUESTÃO 18

Pode ser objeto de delegação em um órgão público federal

- (A) a administração financeira.
- (B) a edição de atos de caráter normativo.
- (C) a decisão de recursos administrativos.
- (D) as matérias de competência restrita do órgão ou autoridade.

QUESTÃO 19

Para a configuração do ato de improbidade administrativa se exige

- (A) a omissão.
- (B) o ato doloso.
- (C) a conduta culposa.
- (D) a existência do dano.

QUESTÃO 20

Veja o caso a seguir.

Uma pessoa foi aprovada em um concurso público para o cargo de professor universitário em uma universidade federal. Após ser nomeada e tomar posse, ela foi informada que seu regime de trabalho é estatutário, conforme estabelecido pela legislação federal. Durante sua posse, a pessoa sugeriu algumas modificações no seu regime de trabalho, como horários flexíveis e benefícios adicionais, propostas que foram inicialmente aceitas pela administração.

Elaborado pelo(a) autor(a).

Com base no regime jurídico dos servidores públicos e nas normas de ordem pública, qual é o desfecho juridicamente adequado para o caso acima?

- (A) As modificações sugeridas podem ser implementadas, desde que haja acordo entre a pessoa e a administração.
- (B) A administração pode aceitar as sugestões da pessoa desde que estas respeitem diretamente a legislação federal.
- (C) A pessoa está impedida de modificar seu regime de trabalho porque seu contrato individual de trabalho, regido pela legislação trabalhista, proíbe flexibilizar as regras.
- (D) As normas do regime estatutário são cogentes e são impedidas de serem modificadas por acordo entre a pessoa e a administração, mesmo com a concordância de ambas as partes.

QUESTÃO 21

Os Institutos Federais, pertencentes à Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica, no desenvolvimento de suas ações acadêmicas, em cada exercício, deverão garantir metade de suas vagas para atenderem o objetivo de ministrar

- (A) em nível de educação superior cursos superiores de tecnologia visando à formação de profissionais para os diferentes setores da economia.
- (B) educação profissional técnica de nível médio, prioritariamente na forma de cursos integrados, para os concluintes do ensino fundamental e para o público da educação de jovens e adultos.
- (C) cursos de formação inicial e continuada de trabalhadores, objetivando a capacitação, o aperfeiçoamento, a especialização e a atualização de profissionais, em todos os níveis de escolaridade, nas áreas da educação profissional e tecnológica.
- (D) em nível de educação superior cursos de licenciatura, bem como programas especiais de formação pedagógica, com vistas na formação de professores para a educação básica, sobretudo nas áreas de ciências e matemática, e para a educação profissional.

QUESTÃO 22

É um critério que pode ser considerado na avaliação especial de desempenho do docente em estágio probatório:

- (A) a avaliação pelos discentes, conforme normatização própria da IFE.
- (B) a avaliação periódica da aptidão física dos docentes, incluindo testes de resistência, força, flexibilidade e saúde geral.
- (C) a avaliação da capacidade administrativa e de gestão dos docentes, incluindo a gestão de projetos, orçamentos e equipes.
- (D) a avaliação na participação e liderança em atividades extracurriculares, como clubes, eventos culturais ou esportivos organizados pela universidade.

QUESTÃO 23

No âmbito da educação profissional e tecnológica, regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), o percurso formativo estruturado de forma a permitir o aproveitamento incremental de experiências, certificações e conhecimentos desenvolvidos ao longo da trajetória individual do estudante é chamado de

- (A) exame supletivo.
- (B) formação contínua.
- (C) itinerário contínuo.
- (D) aprendizagem profissional.

QUESTÃO 24

Leia o texto a seguir.

Segundo o último relatório de monitoramento da lei [Plano Nacional da Educação], feito pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), em 2022, o investimento brasileiro em educação chegava a 5,5% do PIB, e o investimento público em educação pública, a 5% do PIB, "bem distantes das metas estabelecidas no PNE. Esses resultados apontam para uma grande dificuldade dos entes em aumentar o orçamento destinado à educação", diz o texto do Inep.

Disponível em: <<https://agenciabrasil.etc.com.br/educacao/noticia/2023-09/brasil-investe-menos-em-educacao-que-paises-da-ocde>>. Acesso em: 21 jun. 2024.

O relatório do Inep demonstra a dificuldade do Brasil de conquistar a meta nº 20 do Plano Nacional da Educação (PNE), atualmente em vigor. Qual é a meta de ampliação do investimento público em educação pública, em porcentagem, equivalente ao Produto Interno Bruto (PIB) brasileiro no final do decênio de vigência da lei que instituiu o PNE?

- (A) 8%.
- (B) 10%.
- (C) 12%.
- (D) 14%.

QUESTÃO 25

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, é possível haver a certificação profissional para fins de exercício profissional e de prosseguimento ou conclusão dos estudos, por meio do reconhecimento dos saberes adquiridos na Educação Profissional e Tecnológica e no trabalho mediante

- (A) exame de proficiência.
- (B) certificação de experiência anterior.
- (C) programa de aprendizagem baseada no trabalho.
- (D) avaliação e reconhecimento de saberes e competências.

QUESTÃO 26

O Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI), interstício 2020-2024, classifica o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS) como uma instituição pluricurricular. Esse atributo diz respeito

- (A) à diversidade de ofertas de currículos.
- (B) às atividades adicionais que complementam o currículo principal.
- (C) às atividades ou cursos que estão fora do currículo escolar oficial e são opcionais.
- (D) à integração e à interação entre diferentes disciplinas para abordar um problema de forma conjunta.

QUESTÃO 27

Leia o caso a seguir.

J. é um servidor público federal que, após uma investigação pela Comissão de Ética de sua instituição, foi considerado culpado por uma conduta inapropriada no ambiente de trabalho. A comissão elaborou um parecer detalhado sobre o caso, no qual todos os integrantes da comissão assinaram, fundamentando a decisão de aplicar a penalidade cabível.

Elaborado pelo(a) autor(a).

Tendo como base o Código de Ética Profissional do Servidor Público Civil do Poder Executivo Federal, qual tipo de penalidade poderá ser aplicada a J.?

- (A) Multa.
- (B) Censura.
- (C) Suspensão.
- (D) Advertência.

QUESTÃO 28

Qual é o princípio constitucional da administração pública que quando exercido estará diretamente ligado ao fortalecimento do controle social?

- (A) Boa-fé.
- (B) Eficiência.
- (C) Publicidade.
- (D) Impessoalidade.

QUESTÃO 29

A especialidade das atividades de educação desenvolvidas, a criação por lei, a capacidade de autoadministração e a sujeição à tutela do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe (IFS) são características que o classificam como uma

- (A) agência.
- (B) autarquia.
- (C) fundação.
- (D) paraestatal.

QUESTÃO 30

A divisão da responsabilidade com a educação no Brasil, que se reparte entre Municípios, Estados e União, é um exemplo de política pública

- (A) regulatória.
- (B) distributiva.
- (C) constitutiva.
- (D) redistributiva.

RASCUNHO

Observe as Imagens 1, 2, 3 e 4 de cenas com os créditos iniciais do filme “Quarto do Pânico” (*Panic Room/2002*) para responder às questões 31 e 32.

Imagem 1



Imagem 2



Imagem 3



Imagem 4



QUARTO do Pânico. Direção de David Fincher. Produção: David Koepp, Ceán Chaffin, Gavin Polone, Judy Hofflund. Estados Unidos: Columbia TriStar Films / Sony Pictures Entertainment, 2002. 1 DVD.

QUESTÃO 31

A animação dos créditos iniciais e a narrativa viabilizada pelo título do filme “Quarto do Pânico” sugerem

- (A) um estilo minimalista, gerando expectativa através de uma sequência visual que utiliza imagens como silhuetas de pessoas.
- (B) a falta de conexão entre os créditos de abertura e o filme através do uso de imagens captadas em enquadramento close-up e tipografia suave.
- (C) o contraste intencional entre o filme que se passa em local claustrofóbico, e os créditos com externas com tipografia e arquitetura impenetráveis.
- (D) o caráter meramente informativo dos créditos, mencionando nomes dos realizadores do projeto, com imagens que demonstram uma atmosfera acolhedora.

QUESTÃO 32

Na abertura de “Quarto do Pânico”, a tipografia se mescla às cenas externas. Sobre a criação do design de animação para os créditos iniciais deste filme, após mover a câmera ao redor dos edifícios, houve uma reconstrução da geometria dos edifícios em 3D. O nome desta técnica é

- (A) fotogrametria.
- (B) escultura digital.
- (C) *mocap*.
- (D) modelagem poligonal.

QUESTÃO 33

A animação digital 3D é

- (A) feita através de desenhos em uma mesa de luz própria com pinos e folhas translúcidas, colocados sequencialmente em 24 frames por segundo.
- (B) feita em computador através de softwares de modelagem e/ou animação tridimensional, a partir de sólidos geométricos e/ou massas.
- (C) uma sequência de frames de desenhos com mudanças mínimas de ação entre si, sendo necessário centenas de desenhos com pequenas modificações.
- (D) uma técnica em que o ilustrador desenha pose a pose, a partir de atores reais, trazendo movimentos humanos, naturalidade e suavidade.

QUESTÃO 34

Observe as imagens a seguir.



MIYAZAKI, Hayao, and Oniki, Yuji. *The Art of My Neighbor Totoro*. Estados Unidos, VIZ Media LLC, 2005. [Adaptado].

O estúdio de animações *Ghibli* realizou diversas animações em 2D de sucesso como “A Viagem de Chihiro” (2001) e “Meu vizinho Totoro” (1988), entre outros. Seu principal diretor/animador, Hayao Miyazaki, utilizou técnicas como a apresentada nas imagens, intitulada

- (A) decupagem de animação.
- (B) conceito de Ilustração.
- (C) design de personagens.
- (D) *storyboard* digital.

QUESTÃO 35

Leia o texto a seguir.

A técnica de animação com a câmera multiplano revelava-se trabalhosa, visto que cada fase do movimento dos personagens envolvidos na cena devia ser desenhada em cinco lâminas transparentes, representantes de planos distintos. Na sequência, tais lâminas eram sobrepostas, respeitando uma distância máxima de trinta e cinco centímetros entre uma e outra. Tais lâminas eram filmadas simultaneamente com uma câmera capaz de abarcar, de uma única vez, os cinco níveis de profundidade.

FOSSATTI, Carolina Lanner. *Categorias de narratividade no cinema de animação: atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin*. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. p. 47.

A câmera de múltiplos planos em “Branca de Neve e os sete anões”, da Disney de 1937, trouxe

- (A) interação entre personagens e cenários feitos de massa de modelar, em ação com cenários reais.
- (B) enrijecimento das figuras e personagens, que perderam a espontaneidade e a sensação de vitalidade.
- (C) traços geométricos (vetoriais), cores chapadas e economia de desenhos através da repetição de gráficos digitais.
- (D) profundidade, perspectiva, tridimensionalidade e realismo aos personagens e às cenas, através de 24 fps.

QUESTÃO 36

A *concept art* é uma etapa importante da pré-produção em uma animação e pode ser definida como

- (A) a compreensão do movimento que pode ser usada para criar imagens realistas, imitar o real, incorporar personagens e efeitos especiais baseados em modelos derivado da análise do comportamento.
- (B) a arte capaz de traduzir uma ideia, trazendo a conceituação para o desenvolvimento de determinado projeto de animação, servindo como guia visual para a materialização de uma história.
- (C) a elaboração de argumentos de venda de uma animação, através da dimensão gráfica do desenho, dentro da estrutura escrita e roteirizada, como se os elementos de um mosaico fossem justapostos.
- (D) a projeção de como será o tempo, a ação e os movimentos da câmera em uma animação e até mesmo os pacotes de software 3D que serão utilizados, o que é suficiente para a equipe de produção trabalhar.

QUESTÃO 37

A modelagem em *NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines)*, no contexto da animação, é um

- (A) modelo matemático comumente utilizado em computação gráfica para a representação de curvas e superfícies em um espaço 3D.
- (B) processo que cria toda a figura com base em sua superfície poligonal, malha por malha, até chegar no resultado pretendido em 2D.
- (C) tipo de modelagem digital livre, semelhante ao próprio processo de se esculpir em argila, que cria representações digitais de objetos.
- (D) processo de criar modelos de forma rápida, precisa e detalhada, através de um sistema de vetorização 2D no formato *raster*.

QUESTÃO 38

São itens comuns ao se construir um roteiro para animação:

- (A) *brainstorm*, desenhos, esboços, imagens ou fotografias, para representar cada quadro da animação.
- (B) premissa, enredo, script, storyboard, elementos visuais e sonoros da animação em uma série de quadros.
- (C) enredo, argumentos, arcos narrativos e a descrição de tudo a ser visto como, locações, ações e diálogos.
- (D) conceito detalhado, ilustrações dentro da linha narrativa, as cenas planejadas e os movimentos de câmera.

Leia o Texto 1 para responder às questões 39 e 40.

Texto 1

É trucagem toda manipulação na produção de um filme que acaba mostrando na tela alguma coisa que não existiu na realidade. [...] O "trucar" pode ser realizado de muitas maneiras, desde a manipulação de um elemento profílmico (o dublê que realiza uma cena perigosa em lugar do ator), a utilização de um dispositivo de filmagem especiais, até os retoques mais meticulosos da imagem. [...] A invenção mais radical, entretanto, é a das técnicas infográficas de retoque ponto por ponto, que doravante autorizam - e de modo ainda mais fácil desde o aparecimento das câmeras digitais - modificar à vontade qualquer zona de qualquer fotograma.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papyrus, 2006. p. 2006.

QUESTÃO 39

Levando em consideração o trecho do texto apresentado, como são chamadas as trucagens cinematográficas, digitais ou eletrônicas, utilizadas em filmes como *Matrix* (1999), *Avatar* (2009) e *Duna* (2021)?

- (A) Distorção óptica.
- (B) Montagem alternada.
- (C) Cenário eletrônico.
- (D) Efeitos especiais.

QUESTÃO 40

Um dos formatos comuns de trucagem com máscaras digitais utilizado para criação de cenários é

- (A) o desktop vídeo.
- (B) a fotomontagem.
- (C) o *chroma key*.
- (D) o *foley*.

QUESTÃO 41

A série animada brasileira "Irmão do Jorel" (2014 - atual) é uma coprodução Copa Studio e Cartoon Network. Realizada em 2D, com a presença de efeitos digitais 3D e pequenas cenas em *stop-motion*, a animação também possui um leve efeito amarelado, remetendo aos anos 1980. Os cenários da animação passam a impressão de serem feitos no papel, através da possível técnica de

- (A) finalização à lápis, escaneamento e coloração no programa de edição de imagens *Photoshop*.
- (B) desenho por rotoscopia, escaneamento e coloração em programa de efeitos visuais *After Effects*.
- (C) desenho hiper-realistas, escaneamento e modelagem pelo programa de criação multimídia *Adobe Animate*.
- (D) finalização, escaneamento e coloração pelo programa de modelagem e escultura digital *Blender*.

QUESTÃO 42

O que é o *MoCap* (*Motion Capture*) utilizado em filmes como *Matrix* (1999), "O Senhor dos Anéis" (2001) e "Guardiões da Galáxia" (2014)?

- (A) É um processo de obtenção das imagens digitais, através do qual se pode visualizar a imagem final de um projeto tridimensional através do escaneamento bidimensional.
- (B) É um processo que utiliza a câmera lenta para mostrar o movimento de personagens e/ou objetos em período de tempo extremamente curto em um fundo *chroma key*.
- (C) É uma técnica desenvolvida por meio animatrônico, em uma mistura de eletrônica com robótica e cenas que contam com o auxílio da computação gráfica para o resultado final.
- (D) É uma técnica com câmeras e trajes com sensores, que possibilitam registrar e reproduzir movimentos humanos e animais, para aplicações em modelos tridimensionais.

QUESTÃO 43

O videografismo, técnica que mescla princípios de design, animação, vídeo e cinema, é conhecido também como

- (A) design de vinheta.
- (B) *motion graphic design*.
- (C) cinema de animação.
- (D) VT animado.

QUESTÃO 44

Na animação *stop-motion* "Coraline e o Mundo Secreto" (2009), foram utilizadas técnicas como a prototipagem rápida, que pode ser definida como uma técnica

- (A) de interpolação usada para criar uma animação, adicionando desenhos faciais quadro a quadro em transição entre a primeira cena e a segunda, tornando os desenhos sem vida mais reais e vívidos.
- (B) de reconhecimento de expressões faciais em imagens sempre 3D, com capturas reais, através dos quais se constroem combinações de expressões, poses, iluminações e mudanças na aparência facial.
- (C) que utiliza suporte na etapa de criação das expressões dos personagens, possibilitando a criação de características faciais intercambiáveis, como sobrancelhas, olhos, narizes e bocas.
- (D) que utiliza um recurso estético importante no cinema de animação que atribui características humanas a objetos, eventos, animais ou personagens de fantasia criando empatia entre o público e os personagens.

QUESTÃO 45

Considerando a produção audiovisual no geral, qual é o significado de corte seco?

- (A) É a passagem de um plano para outro por uma simples colagem ou junção, sem uso de efeito ou trucagem.
- (B) É o processo que une as diferentes cenas e gravações feitas durante a produção de um vídeo por dissolve.
- (C) É o processo de planejar e dividir uma cena em unidades menores, como planos e sequências para a edição.
- (D) É a associação entre planos de uma ação com outros planos que complementem essa mesma ação por *fade*.

QUESTÃO 46

A animação em stop motion exige uma combinação de técnicas tradicionais e modernas para criar a ilusão de movimento de forma eficaz. Considerando os avanços tecnológicos na captura e processamento de imagens, qual abordagem incorpora a utilização de softwares modernos para aprimorar a fluidez dos movimentos, sem comprometer a autenticidade artesanal da técnica?

- (A) Utilização de técnicas tradicionais sem integração com software.
- (B) Integração de softwares de captura em tempo real com técnicas de interpolação digital.
- (C) Dependência total de renderização 3D para substituição de modelos físicos.
- (D) Uso de inteligência artificial para automatizar todos os aspectos da animação.

QUESTÃO 47

Examine a influência dos movimentos artísticos do século XX, como o Surrealismo e o Dadaísmo, na evolução da linguagem visual da animação. Uma animação que exemplifica de forma paradigmática essa influência, utilizando técnicas e estilos que refletem essas correntes artísticas para criar uma narrativa visual única, é

- (A) "Fantasia" da Disney.
- (B) "The Adventures of Prince Achmed" de Lotte Reiniger.
- (C) "Destino" de Salvador Dalí e Walt Disney.
- (D) "Spirited Away" de Hayao Miyazaki.

QUESTÃO 48

Na pós-produção de animações que combinam filmagens ao vivo com personagens animados, a utilização de técnicas avançadas é essencial para a integração perfeita dos elementos. Como a aplicação de técnicas de tracking e rotoscoping em softwares de composição como Nuke e After Effects impacta a qualidade final da animação, especialmente em termos de realismo e coerência visual?

- (A) Permite a sincronização perfeita dos elementos animados com as filmagens ao vivo.
- (B) Simplifica o processo de renderização, reduzindo o tempo de produção.
- (C) Minimiza a necessidade de planejamento detalhado na fase de filmagem.
- (D) Facilita a correção de cores e melhora a integração dos elementos.

QUESTÃO 49

A construção de personagens para animação é um processo complexo que envolve diversos aspectos técnicos e criativos. Qual metodologia de design de personagens considera a psicologia das cores, teoria da forma e estudo de movimento para criar personagens que ressoem emocionalmente com o público e se destaquem visualmente?

- (A) Design intuitivo baseado na experiência do designer.
- (B) Abordagem técnica focada em modelagem 3D.
- (C) Desenvolvimento de personagens baseado em arquétipos psicológicos e princípios visuais.
- (D) Utilização de ferramentas automatizadas de geração de personagens.

QUESTÃO 50

No contexto da atuação digital, os sistemas de captura de movimento (motion capture) avançados desempenham um papel crucial. A utilização de sistemas como Faceware e Vicon transforma a performance dos personagens em animações de alto nível, especialmente em termos de expressão facial e movimentação corporal, pois

- (A) facilita a criação de movimentos básicos, mas a expressividade facial permanece a mesma.
- (B) permite a captura precisa de nuances faciais e corporais, aprimorando a performance dos personagens.
- (C) reduz a necessidade de animadores humanos.
- (D) é limitada a movimentos corporais, sem impacto significativo na captura facial.

QUESTÃO 51

A integração de efeitos especiais em animações tridimensionais exige considerações técnicas detalhadas. Qual é um dos principais desafios ao utilizar técnicas de dinâmica de fluidos (fluid dynamics) e simulação de partículas (particle simulation) em softwares como Houdini e Blender, e que solução pode ser implementada para superar os respectivos desafios, garantindo ambientes realistas e interativos?

- (A) Aumento da carga computacional, que pode ser resolvido com a utilização de hardware avançado e algoritmos de otimização.
- (B) Complexidade na configuração inicial das simulações, solucionada através do uso de presets e bibliotecas de simulação predefinidas.
- (C) Dificuldade em obter realismo nas interações entre partículas e fluidos, superada pela aplicação de simulações físicas precisas e ajustes manuais detalhados.
- (D) Limitações no software de renderização, que podem ser mitigadas com a utilização de motores de renderização especializados em simulações físicas.

QUESTÃO 52

Produzir animações para TV e publicidade envolve desafios específicos para maximizar o impacto visual e a retenção da mensagem. Qual estratégia pode ser implementada para alcançar esses objetivos em um público diversificado e exigente?

- (A) Foco exclusivo em técnicas tradicionais de animação.
- (B) Integração de análises de big data para personalizar o conteúdo.
- (C) Dependência total de efeitos visuais e tecnologia 3D.
- (D) Uso de narrativas simples e linearidade na apresentação.

QUESTÃO 53

A criação de um storyboard detalhado é fundamental na produção de um filme de animação. A aplicação de princípios de cinematografia, como a regra dos terços, linha de ação e continuidade visual, contribui para a eficácia narrativa e a fluidez das sequências animadas, melhorando a experiência do espectador, porque

- (A) cria uma estrutura rígida que limita a criatividade dos animadores.
- (B) facilita a adaptação do storyboard para diferentes formatos de tela.
- (C) garante a coesão visual e a clareza narrativa, melhorando a experiência do espectador.
- (D) reduz a necessidade de revisões e ajustes durante a produção.

QUESTÃO 54

A iluminação é um componente essencial na criação de cenas realistas em animações tridimensionais. Qual técnica de iluminação em software 3D, como Maya ou Blender, permite criar efeitos realistas de luz indireta e sombras suaves, contribuindo significativamente para a ambientação e a atmosfera da cena?

- (A) Iluminação global (*global illumination*).
- (B) Iluminação direta (*direct lighting*).
- (C) Iluminação ambiente (*ambient lighting*).
- (D) Iluminação de área (*area lighting*).

QUESTÃO 55

A utilização de elementos interativos e gamificação em animações educativas pode ter um impacto significativo na aprendizagem. Como esses elementos melhoram a retenção de conhecimento e o engajamento dos alunos em comparação com métodos tradicionais de ensino?

- (A) Simplificando o conteúdo educativo para torná-lo mais acessível.
- (B) Eliminando a necessidade de avaliações formais e testes.
- (C) Facilitando a repetição passiva de informações sem interação ativa.
- (D) Promovendo a participação ativa e o feedback imediato dos alunos.

QUESTÃO 56

No desenvolvimento de motion graphics, a integração entre animação, design gráfico e tipografia é fundamental. Como essa integração contribui para a criação de conteúdos impactantes e coesos, e quais são os principais desafios dessa abordagem, juntamente com a solução para superá-los?

- (A) Facilita a produção de animações de baixa complexidade, mas apresenta desafios em manter a coesão visual; a solução inclui o uso de diretrizes de design consistentes.
- (B) Garante a coesão entre os elementos visuais e a clareza da comunicação, com desafios como a coordenação entre equipes multidisciplinares; a solução envolve a implementação de fluxos de trabalho colaborativos e ferramentas de gestão de projeto.
- (C) Aumenta a complexidade visual sem perder o foco na mensagem, enfrentando desafios na clareza da comunicação; a solução é a aplicação de princípios de design centrados no usuário e feedback contínuo.
- (D) Reduz a necessidade de habilidades técnicas avançadas, mas com desafios na manutenção da qualidade; a solução inclui a utilização de software intuitivo e treinamentos periódicos.

QUESTÃO 57

Considerando os avanços nas técnicas de stop motion, como a utilização de impressoras 3D e modelagem digital transformam o processo de criação de personagens e cenários, quais são os benefícios e desafios dessa integração tecnológica, e como eles podem ser superados?

- (A) Simplificação do processo de criação, reduzindo os custos de produção; desafios incluem a necessidade de treinamento especializado, superados com programas de capacitação contínua.
- (B) Aumento da complexidade e do tempo de produção, oferecendo maior precisão e detalhamento; desafios envolvem a curva de aprendizado íngreme, superada por meio de treinamentos e suporte técnico.
- (C) Transformação do processo criativo, permitindo maior liberdade artística e personalização; desafios incluem altos custos iniciais e manutenção de equipamentos, superados por financiamentos e atualizações tecnológicas regulares.
- (D) Limitação da criatividade devido à dependência da tecnologia, reduzindo a interação manual; desafios são mitigados com a combinação de técnicas tradicionais e modernas, promovendo um equilíbrio entre ambos.

QUESTÃO 58

Na criação de animações tridimensionais, qual é o papel dos shaders e materiais na definição da aparência final dos modelos 3D, e como eles influenciam a percepção de realismo na cena?

- (A) Determinam a resolução final dos modelos, impactando diretamente a clareza e a nitidez da cena.
- (B) Definem as propriedades de superfície, como reflexos, transparência e textura, influenciando diretamente a percepção de realismo.
- (C) Definem as propriedades de superfície, como reflexos, transparência e textura, influenciando diretamente a percepção de realismo.
- (D) Reduzem a necessidade de texturas e mapas de deslocamento, simplificando o processo de criação, mas podem diminuir o realismo.

QUESTÃO 59

Quais são os desafios técnicos e criativos na criação de gráficos animados para videografismo em transmissões ao vivo, e como a integração de sistemas de gráficos em tempo real, como Vizrt e Ross Xpression, pode ser utilizada para superar esses desafios, melhorando a interatividade e o dinamismo das transmissões?

- (A) Simplificação dos gráficos para evitar atrasos na transmissão; desafios incluem a manutenção da qualidade visual e a integração contínua de dados ao vivo, superados com a utilização de hardware especializado e protocolos de transmissão otimizados.
- (B) Criação de gráficos estáticos para minimizar a carga computacional; desafios envolvem a limitação da interatividade e a atualização dinâmica de informações, superados com o uso de gráficos pré-renderizados e scripts de automação.
- (C) Integração de sistemas de gráficos em tempo real para atualização dinâmica de dados e interatividade; desafios incluem a coordenação de fontes de dados e sincronização, superados com APIs robustas e ferramentas de gerenciamento.
- (D) Dependência de pós-produção para ajustar os gráficos após a transmissão; desafios abrangem a falta de flexibilidade e a capacidade de resposta em tempo real, superados com a adoção de soluções híbridas que combinam gráficos em tempo real e pós-produção.

QUESTÃO 60

Na produção de animações em stop motion, a técnica de substituição de faces é usada para aumentar a expressividade dos personagens. Quais são os principais desafios associados a essa técnica e como ela contribui para a expressividade dos personagens?

- (A) Requer controle rigoroso para garantir a continuidade; contribui significativamente para a expressividade facial detalhada.
- (B) Requer precisão e controle rigoroso para garantir a continuidade visual; contribui aumentando a expressividade dos personagens ao trocar faces com diferentes expressões.
- (C) Simplifica o processo de animação, mas ainda permite uma boa diversidade de expressões faciais; contribui para uma produção eficiente e expressiva.
- (D) Reduz a necessidade de iluminação detalhada e controle de sombras, mas resulta em menor realismo; contribui para uma produção mais simplificada, com menor impacto visual.

RASCUNHO