

8. Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor W. "*O fetichismo na música e a regressão da audição*". Trad. de Luiz João Baraúna. Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1999

ALENCAR, Mauro. *A Hollywood Brasileira (Panorama da telenovela no Brasil)*. Rio de Janeiro: Senac, 2002

ALMEIDA, Dalmer Pacheco - *Telenovela – o (in)discreto charme da burguesia*. Maceió: Edufal, 1988.

AZEVEDO, W. *O que é design?* São Paulo: Brasiliense, 1988.

AZNAR, S. C. *Vinheta: do pergaminho ao vídeo*. São Paulo: Arte e Ciência; Marília: Unimar, 1997

BARROS FILHO, Clóvis de – *Ética na Comunicação: da informação ao receptor*. São Paulo: Moderna, 2001.

BARTHES, Roland – *Elementos da Semiologia*, São Paulo: Cultrix, 1971.

-----*Câmara Clara*, Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980

BERGER, John – *Modos de Ver*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BOURDIEU, Pierre – *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

CARDOSO, Régis. *No princípio Era o Som (A minha grande novela)*. São Paulo: Madras, 1999

CASHMORE, Ellis. ---*E a televisão se fez!* São Paulo: Summus, 1998

CASTRO, J. Almeida. *Tupi Pioneira da Televisão Brasileira*. Brasília: Fundação Assis Chateaubriand, 2000

PARENTE, A. (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

ECO, Umberto - *Arte e beleza na estética medieval*, Rio de Janeiro: Globo, 1989

DIMBLEBY, R.; BURTON, G. *Mais do que palavras*. São Paulo: Sumus, 1985.

DONDIS, D. A. *Sintaxe da linguagem visual*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DONNER, H. *Hans Donner e seu universo*. Rio de Janeiro: Salamandra, 1997 (ed. bilíngüe)

ESQUENAZI, Rose. *No Túnel do Tempo (Uma História afetiva da televisão brasileira)*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1993

EPSTEIN, I. *O signo*. São Paulo: Ática, 2000.

FANNUCHI, Mario. *Nossa Próxima Atração: o Interprograma no Canal 3*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1996

FERNANDES, Ismael. *Memória da telenovela brasileira*. São Paulo: Brasiliense, 1994

FILHO, Daniel. *Antes que me esqueçam*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1988

----- *O Circo Eletrônico (Fazendo TV no Brasil)*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001

FERRÉS, J. *Televisão subliminar*. Porto Alegre: Artmed, 1998

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Campinas: Papirus, 2004

JOST, François. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004

HERTZ, Daniel. *A história secreta da Rede Globo*. São Paulo: Ortiz, 1991

LORÊDO, João. *Era uma vez a televisão*. São Paulo: Alegro, 2000

KOELLREUTTER, H. J. *Introdução à estética e à composição contemporânea*. 2. ed. Porto Alegre: Movimento, 1987

MACHADO, A. *A arte do vídeo*. 3. ed. São Paulo: Brasiliense, 1997

----- *Máquina e Imaginário. O desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 2001.

OLIVEIRA SOBRINHO, José Bonifácio de (projeto e supervisão). *50 anos de TV no Brasil*, São Paulo: Ortiz, 2000

ORTIZ, Renato. *Telenovela – História e produção*, São Paulo: Brasiliense, 1988

PECEGUEIRO, Alberto (coord.). *Melhores Momentos (A telenovela brasileira)*. Rio de Janeiro: Rio Gráfica Editora, 1980

PIGNATARI, Décio - *Informação, linguagem, comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1971

----- *Signagem da televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984

PINHO, J. B. *O poder das marcas*. São Paulo: Summus, 1996.

RAMOS, José Mário Ortiz. *Televisão, publicidade e cultura de massa*. São Paulo: Vozes, 1995

RABAÇA, C. A.; BARBOSA, G. G. *Dicionário da Tv Globo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SILVA JÚNIOR, Gonçalo. *País da TV: A história da televisão brasileira contada por...*, São Paulo: Conrad do Brasil, 2001

STASHEFF, Edward – *O Programa de televisão*, São Paulo: EPU/EDUSP, 1992.

XEXÉU, Artur. *Janete Clair (A usineira de sonhos)*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará (Coleção Perfis do Rio), 1996

9. Glossário

Este glossário nasceu a partir de entrevistas com profissionais de criação e produção atuantes em diversas áreas da TV Globo. As definições sobre os termos aqui relatados não refletem a opinião do autor deste projeto.

2D – Representação indicada de uma cena, ou de um objeto, ao longo de dois eixos da referência: altura (y) e largura (x). Imagem plana, chapada, como uma folha de papel.

3D – Representação indicada de uma cena, ou de um objeto, que pareça ter três eixos da referência: altura (y), largura (x), e profundidade (z). Imagem tridimensional, maquete, modelo.

3D Max – Software de computação gráfica para plataforma PC da companhia americana Discreet. O 3D Max é usado na construção e animação de objetos em 2D e 3D, possui efeitos especiais e tem se popularizado muito devido ao seu relativo custo e potencial de uso. É considerado um dos mais fáceis para se começar a trabalhar na área.

A D O – Gerador de efeitos em vídeo da empresa Ampex. Os efeitos gerados usam os eixos da altura, da largura e da profundidade. Pode colocar a tela deitada, em perspectiva, virar página, fazer um cubo a partir de várias imagens, entre outros.

Adobe – Empresa de softwares voltada para artes visuais. O Photoshop é seu principal produto. Mas o pacote Adobe Dinamic Vídeo Solution que vem com Illustrator, Photoshop, After Effects e Premiere é uma boa solução para a realização de videografismos em 2D.

After Effects – Adobe After Effects é um software de composição de imagens usado para criação, produção e finalização de videografismos. Possui os 3 eixos, (x, y e z) mas não gera nenhum objeto tridimensional cheio, como por exemplo uma esfera. Os 3 eixos trabalham como se fossem 3 folhas de papel, na altura, largura e profundidade.

Amiga – Computador Gráfico da empresa Commodore. Uma das ferramentas pioneiras que foram utilizadas para criação de games e outros tipos de computação gráfica.

Animação – Criação de uma ilusão de movimento, montando uma sequência de imagens paradas: telas fotografadas, filmadas ou geradas, para que se dê a ilusão de que está em movimento. Pode ser feito usando várias taxas, como 15 (internet e multimídia), 25 (cinema), 30 (vídeo) quadros por segundo.

Animação Convencional – Processo de animação de desenhos (e não de modelos gerados por software) no qual cada quadro é desenhado e colorido manualmente, mesmo quando se utiliza recursos de acabamento em computador para que se agilize o trabalho.

Animação 2D e 3D – O processo de animação por computador. Geralmente consiste em: idéia, storyboard, gravação do som e música, planejamento do tempo e do ritmo nos frames usando a Dope Sheet (planilha). Desenha-se a animação no papel, grava-se os desenhos para o Pencil Test (esboços) para avaliar os movimentos. Estando a versão aprovada dos desenhos, estas são digitalizadas (por scanner). Prepara-se os movimentos em Wire Frame (linhas aramadas). Em outra etapa aplica-se cor, texturas e iluminação. Passa-se para a etapa de edição de imagens, sons e trilhas. Masteriza-se em videotape ou filme, exhibe-se em TV ou cinema. Podem ser usados também outros métodos adicionais como captura de movimentos de atores reais, manipulação de marionetes eletrônicas, etc.

Animador – Profissional da produtora de desenhos animados responsável pela elaboração das artes em geral. Ele desenha os quadros-chave de cada cena (que correspondem ao início e ao término da movimentação da personagem), faz a esquematização básica dos cenários e supervisiona o trabalho dos Intervaladores (responsáveis pelos desenhos intermediários de cada cena).

Animatic – Storyboard de um filme, com uma quantidade maior de quadros, filmado e apoiado por uma prova da trilha sonora. Os animatics são utilizados para analisar a viabilidade de uma idéia cinematográfica, por um custo pequeno (comparando-se com o custo da produção definitiva do filme).

Aninhamento – *Nesting ou Pré-compose* – Colocar uma composição dentro da outra para otimizar o processamento e colocar ordem numa animação complexa.

Anti-Aliasing – Interpolação secundária do pixel utilizando semitons. Técnica que faz as bordas parecerem ter a definição melhor. Recurso dos softwares que

permite eliminar as “escadinhas” (serrilhados) associadas a imagens de computador.

Arquivo (imagem de) – Departamento responsável pelo arquivamento, organização e disponibilização de todo material de vídeo, áudio, fotos, textos e dados. No Brasil, o CEDOC - Centro de Documentação da Rede Globo - é uma referência no assunto.

Art Break – Vinheta ou gráficos apresentados nos breaks que têm o caráter apenas artístico, não apresentando função de serviço. Geralmente trazem criações de artistas convidados.

Arte – Setor ou departamento numa produtora ou estação de TV, onde são realizados todos os desenhos e projetos visuais para um programa: cartões, charges, mapas, ilustrações, gráficos, letterings, etc. O setor de fotografia, cenografia pode, eventualmente, pertencer ao mesmo departamento.

Diz-se também: Videografia, Editoria de Arte, Criação Visual, etc.

Aspecto de Apresentação do Pixel – *Aspect Ratio* – pode ser quadrado (1:1), usado na produção da computação gráfica, nos desktops e nos monitores RGB ou retangular (0,9:1), usado no sistema NTSC e nos monitores de vídeo profissionais. Qualquer erro ao determinar essas equivalências pode deformar a imagem, comprimindo-a horizontal ou verticalmente, ao ter saída em uma placa de vídeo profissional NTSC. Isso acontece porque a resolução do monitor do computador é 640x480, 800x600 e assim por diante, enquanto a saída para vídeo é 720x486 (NTSC), 720x480 (DV), etc.

Assinatura – 1. A cena em que se dá ênfase para a marca da empresa responsável pelo filme ou vinheta. Geralmente consiste na animação do logotipo e aparece por último assinando a obra.

2. Frase musical (geralmente um pequeno trecho de um jingle conhecido) capaz de trazer instantaneamente à memória do público (ouvinte ou telespectador) uma determinada marca ou produto funcionando como um logotipo sonoro.

Background – *BG* – 1. Em vídeo - É o fundo. O elemento que está no fundo, por último, na camada de trás.

2. Em áudio - É o som que incide em volume mais baixo, dando a impressão de estar acontecendo mais longe ou ao fundo. Pode ser uma música ou também efeitos sonoros.

Balão – Recurso expressivo das histórias em quadrinhos, de formato ligeiramente retangular, circular, etc., cujo interior encerra graficamente o texto de diálogos, idéias, pensamentos ou ruídos. Normalmente utilizado para indicar falas dos personagens de HQ ou de fotonovelas. O balão possui, num dos seus lados, uma protuberância que indica o lugar de origem do conteúdo, de emissão da locução ou cabeça da qual surgem pensamentos representados por palavras e/ou imagens.

Bater o Branco – *White Balance* – Procedimento de ajuste da temperatura de cor. Ao iniciar a gravação aponta-se a câmera para uma área branca homogênea para identificar a temperatura de cor daquele ambiente. Nota-se que o branco no interior de um ambiente, iluminado por luz fluorescente é mais quente que o branco exposto à luz solar ou incandescente. Portanto, deve-se fazer este procedimento quando se muda do interior para o exterior e vice-versa ou em qualquer mudança de tipo de iluminação, por exemplo, luz quente para luz fria.

Batimento – *Flicker* – Efeito desagradável aos olhos provocado pela intercalação entre o frame e o field, causando uma sensação trêmula de instabilidade da imagem.

Bevel – Veja: **Chanfrar**

Bit – Contração de binary digit. Menor unidade digital.

Bitmap – Veja: **Mapa de Bits**

Bloco – Cada parte de um programa, dividida pelos intervalos (ou breaks).

Blur – Desfocagem. Efeito de desfocar a imagem.

Bold – Veja: **Negrito**

Borda – *Border* – Limite da figura ou objeto.

Botão – *Button* – Objeto ou representação gráfica deste objeto que serve de interface para comandos. Termo bastante utilizado em webdesign para demarcar os links.

Box – Em design, costuma-se chamar assim as áreas retangulares preenchidas, reservadas geralmente aos textos, para facilitar a leitura ou destacar informações.

Break – Intervalo durante um programa ou programação, para exibição de filmes comerciais e institucionais, vinhetas e chamadas.

Break Local – Intervalo durante um programa de veiculação em rede, no qual cada emissora que a compõe exhibe, com alcance local, seus anúncios, comerciais, chamadas, calhaus e vinhetas.

Briefing – 1. Instruções e diretrizes transmitidas, de forma resumida, pela chefia (de uma agência de propaganda, de um jornal, de uma emissora de TV, etc.) aos responsáveis pela execução de um determinado trabalho (criação de uma campanha publicitária, cobertura jornalística, etc.).

2. Diretrizes ou informações de um cliente à agência de propaganda, sobre a criação ou desenvolvimento de uma determinada campanha.

3. Resumo escrito dessas diretrizes, para orientação do trabalho.

Brilho – *Glow* – Efeito usado para criar uma aura atrás da silhueta do texto, da figura ou do objeto para separa-la do fundo dando maior destaque.

Brilho (sonoro) – Apelido para efeitos sonoros que enriquecem a peça principal, abrilhantando seu conteúdo.

Broadcast ou Broadcasting – Radiodifusão ou teletransmissão de difusão ampla, característica das redes de televisão. Este gênero de programação atinge a audiência como um todo, sem distinções. Veja também Narrowcast.

Broadcast Graphics – Estilo dos gráficos peculiares às redes de televisão.

Bumper In – Vinheta que caracteriza o término do break e o retorno ao programa em exibição. Ex.: Voltamos a apresentar...

Bumper Out – Vinheta que sinaliza o final de um bloco para a exibição do break. Ex.: Estamos apresentando...

Byte – Conjunto de Bits.

Cabine ou Locução de Cabine – Locução que intervem sobre as vinhetas da rede anunciando a programação seguinte ou também o prefixo da emissora. Muito utilizada pelas emissoras locais para anunciarem seus programas. Esta é desvinculada da imagem que está sendo exibida, é gravada separadamente ou pode ser feita ao vivo. Algumas emissoras, no passado, utilizavam um slide com o logotipo, para servir de imagem para a locução.

Caixa Alta – Letra maiúscula ou versal. Por serem normalmente menos usadas do que as minúsculas, convencionou-se colocar tipos maiúsculos na parte alta da caixa utilizada em composição manual. As expressões ‘caixa alta’ e ‘caixa baixa’ consagraram-se pelo uso e continuaram a ser empregadas, mesmo depois de adotadas novas maneiras de distribuição dos tipos na caixa, e até nos processo de composição mecânica (linotipia) e de fotocomposição. Diz-se também caixão. Na marcação tipográfica de um texto a compor, indica-se pelas abreviaturas c.a, C.A., Cx.A, ou Cx.a.

Caixa Baixa – Letra minúscula, em qualquer processo de composição. Nas primeiras caixas de tipos, os minúsculos eram colocados na parte mais baixa, a fim de ficarem mais à mão. Diz-se também caixinha. Abrevia-se CB, c.b., Cx.B. ou Cx.b.

Calhau – 1. Material para preencher espaços vazios durante a programação. Anúncios que alguns veículos cobram por preço abaixo da tabela e que é publicado somente quando há sobra de tempo, geralmente do próprio veículo ou de outros veículos da mesma organização.

2. Veja também: Vinheta Calhau.

Call Letters – Vinhetas de identificação da emissora que traz as letras, o número do canal e a cidade ou estado. Também chamadas de Prefixo.

Camadas – *Layers* – Oriundo no desenho animado tradicional (a folha de acetato transparente com desenhos pintados, vazando o cenário), o conceito de camadas foi incorporado aos programas de finalização digital e edição não-linear.

Campos – *Fields* – Uma imagem de vídeo contém dois campos. Os pares e os ímpares. A imagem é gerada por um canhão de fótons que vai varrendo a tela a partir de cima formando o campo ímpar. Quando ele chega embaixo, começa a varrer para cima formando o segundo campo.

Canal Alfa – Além dos canais Red, Green e Blue, que somam 24 bits, podemos ter arquivos digitais com canal alfa, com mais 8 bits, totalizando 32 bits. Esses arquivos permitem que uma imagem seja recortada por meio de uma máscara oculta, no canal alfa, com diferentes níveis de cinza, correspondentes aos níveis de transparência e opacidade, onde o branco total representa opacidade e o preto a transparência. TGA, PIC, PNG são os tipos de arquivos mais comuns que contém o canal alfa.

Capitular – 1. Letra de um corpo bastante superior ao restante do texto, empregada no princípio de um capítulo, de um artigo ou de cada item ocupando geralmente a altura de várias linhas de texto. A letra capitular difere da letrina por ser despojada de figurações, arabescos e floreios. No uso corrente, entretanto chamam-se os dois tipos, indistintamente, de capitular.

2. Termo que designa a mancha característica das páginas que abrem capítulo, ou a mancha que abre o conjunto de verbetes de uma determinada letra inicial numa enciclopédia ou dicionário. A mancha capitular caracteriza-se por um tamanho menor da coluna, nas primeiras linhas, ou por um amplo espaço em branco na

parte superior da página, pela utilização de uma letra capitular ou de uma letrina nesse claro (entrada), pela ausência de cabeçalho e do número da página (quando este é colocado no alto) e pela presença de cabeçalho especial, capitular, acompanhado ou não do título do capítulo.

3. Termo que designa a página inicial de capítulo, ou a página de começo.

Caracteres – 1. Letras, algarismos e símbolos diversos.

2. Personagens em 2D ou 3D, character animation.

Caracteres Tipográficos – 1. Tipos móveis, usados em tipografia.

2. Letra de imprensa, ou letras grafadas manualmente neste formado.

Cartão-Truca ou Cartela – Jogo de cartões sobrepostos, desenhados ou escritos, montados de modo a produzir efeitos de animação pelo descobrimento ou encobrimento das informações, ou pela movimentação de partes do desenho. Tal recurso foi muito usado em telejornais para informar a previsão do tempo, os resultados da loteria, etc.

CCD – Abreviatura de Charge Coupled Device, dispositivo constituído de um chip de silício que contém células fotossensíveis, que são capazes de registrar a luz. Sistema substituto dos tubos convencionais.

CCU – Abreviatura de Camera Control Unit (Unidade de Controle de Câmara), aparelho interligado com a câmera (destinado a ajustar níveis de vídeo, pedestal, cor, abertura de íris, beam, convergência, shading, etc.), dependendo dos modelos e tipos de câmeras.

CEDOC – Centro de Documentação da Rede Globo.

Cenário Virtual – Cenário cuja imagem, gerada por computador, é sincronizada com os movimentos de câmera. Esta tecnologia simula profundidade e ângulos reais permitindo que o apresentador se desloque livremente no estúdio.

Chamada – 1. Anúncio da programação do veículo.

2. Mensagem, comercial ou não, para a divulgação de eventos ou programas.

Chancela – 1. Referência que se faz ao patrocinador atrelada à abertura e encerramento de um programa de televisão, às chamadas dos programas e também às vinhetas de entrada e saída de intervalo. Menção ligeira do patrocinador, geralmente por meio de seu logotipo e slogan, apresentados na forma de imagem fixa ou animada. Em inglês, billboard.

2. Por extensão, o mesmo que patrocínio.

Chanfrar – *Bevel* – Arremate das bordas do volume de um objeto.

Chapado – Termo que designa a impressão uniforme e contínua, sem retícula, obtida por meio de uma forma, chapa ou matriz completamente lisa, em todo o trabalho ou em parte dele.

2. Cor impressa por esse processo. Ex.: azul chapado.

3. Preenchimento de gráficos de cor uniforme, sem extrusão ou volume (2D).

Chroma Key – Veja: **Cromaqui**

Chuvisco – 1. Efeito de falta de sinal na imagem, muito comum da TV fora do ar. Veja também Ruído.

2. Defeito provocado por má transmissão da imagem de TV, causando falta de nitidez ou brilhos luminosos na tela.

Ciclorama – Veja: **Fundo Infinito**

Cineasta – 1. Diretor ou realizador de uma obra cinematográfica.

2. Aquele que exerce atividade criadora ou técnica com relação ao cinema

Cine Designer – Profissional que desenvolve Design (gráficos, letterings, abertura, etc.) para cinema.

Cinemática – Parte da mecânica que estuda os movimentos sem se referir às forças que os produzem ou às massas dos corpos em movimento; cinética, foronomia.

Cinescópio – Tubo de raios catódicos, com uma tela fluorescente, empregado para decodificar e reproduzir, por meio de feixes de elétrons, as imagens da televisão, num receptor doméstico ou monitor.

Claquete – 1. Pequeno quadro negro em que são indicados: o nome do filme, número da seqüência, da tomada e da cena. A claquete é filmada no início de cada tomada para facilitar sua posterior identificação no trabalho de montagem. Ao início de cada tomada, no caso de som direto, costuma-se bater contra a claquete uma pequena peça de madeira (matraca) presa a sua parte superior ou inferior para assinalar, com seu ruído característico, o ponto de sincronismo entre a imagem e o som. Em inglês, Slate.

2. Quadro infográfico que contém as informações relacionadas com a peça videográfica que virá a seguir. Ex.: nome do filme, tempo de duração, data, nome do diretor. Sempre é atrelada ao início do programa, comercial ou vinheta na fita onde for gravada.

Clean – Limpo. Estilo visual com poucos elementos, fundo claro, branco na maioria das vezes e ainda com maior predominância de gráficos em 2D. Apóia-se no conceito de que “*Less is More*” – menos é mais.

Clipe Cut – Vídeo com muitos cortes, popularizado nos vídeos de música e videoclipes.

Color Bar – Padrão de barras coloridas, de formato internacional, que serve para projetar sinais eletrônicos de vídeo, para regular amplificadores de vídeo e para recalibrar monitores, câmaras, etc. As barras coloridas, em preto e branco, dão uma reprodução tonal dos cinzas em escala crescente, começando pelo cinza mais claro, da cor amarela, passando pelas cores ciano, verde, magenta, vermelha e azul (a mais escura), ladeadas por uma barra branca a 75% na extrema esquerda e uma barra preta na extrema direita. Compõe-se de sete barras verticais, nas cores básicas, cobrindo todo o vídeo.

Compressão de Imagens – Método para reduzir o tamanho de uma imagem digital (arquivos JPG) ou arquivo de vídeo (DVX).

Corpo – Termo usado em tipografia para designar o tamanho da fonte.

Cortina – Efeito ótico utilizado como transição entre duas cenas. Em geral, a primeira cena é empurrada do quadro, devido ao avanço progressivo da cena seguinte, com a linha divisória entre elas deslocando-se da esquerda para a direita, ou da direita para esquerda, ou na direção diagonal, ou na vertical ou mesmo no sentido espiral. Em alguns softwares é chamado Push.

Cromaqui – *Chroma Key*, *News Matte* ou *Color Matte* – Efeito que consiste em inserir uma imagem sob outra, através do anulamento de uma cor padrão como, por exemplo, o azul.

Comercial – 1. Mensagem publicitária na programação de rádio ou televisão.

2. Apelido que se dá ao Break.

Comp - Composição com um ou mais layers e composições aninhadas. Conceito usado em softwares como Adobe After Effects.

Correção de Gama – *Gamma Correction* – Antes de serem mostrados, os dados lineares de RGB devem ser processados (corrigidos) para compensarem o gama dos monitores de característica não-linear.

Crawl – Rotativo, visual dos letreiros que passa na tela, geralmente reproduzidos na horizontal, pelo Gerador de Caracteres. Antigamente usava-se um rolo mecânico.

Créditos – Identificação dos participantes (atores, músicos, diretores, produtores, técnicos, redatores, etc), exibida no princípio e ou fim de um filme, programa de rádio ou TV. Ficha Técnica. Também chamado de letreiros ou letterings, porém apenas os caracteres que creditam o trabalho podem ser chamados de créditos.

Cue – Deixa, sinal ou marcação indicativa de corte, interrupção ou mudança qualquer, de seqüência ou procedimento; a deixa pode ser manual ou eletrônica, devendo aparecer no script; pode ser gravada em trilha sonora, banda de filme ou trilha de vídeo, indicando pontos de corte ou edição.

Dálias – Peças de papel cartão onde se escreve textos ou marcações e dicas para que o apresentador possa ler rapidamente, ou se lembrar da deixa ou saída para os comerciais.

Decupagem – 1. Planificação do filme ou do vídeo, definida pelo diretor, incluindo todas as cenas, posições de câmera, lentes a serem utilizadas, movimentação dos atores, diálogos e duração de cada cena. Reunião de produção. 2. Trabalho de marcação da minutagem das cenas pelo código de tempo (time code) da fita.

Degradê (*Degradée*) – Veja: **Gradiente**

De-interlace – Desintrelaçar. Tirar o entrelaçamento dos campos que compõe a imagem.

Desenho Vetorial – Em computação gráfica, imagens geradas por algoritmos, baseadas em segmentos de linhas e pontos.

Dope Sheet – Espécie de planilha para orientação no desenvolvimento de roteiros de animação onde são anotadas marcações de tempo e intervalos dos quadros-chave dos desenhos.

Down Stream – Efeito de mesa para finalização. Recorte de imagem baseado nas tonalidades mais escuras.

Draw – Em videodesign, box gráfico para servir de base para os letterings.

DV – Abreviatura de Digital Video, sistema de gravação digital de alta definição, desenvolvido pela união das empresas Hitachi, JVC, Mitsubishi, Panasonic, Sanyo, Sharp, SONY, Thompson, Toshiba e Philips, no final de 1993.

Edição Nervosa – Estilo de edição com cortes rápidos e pouca continuidade das cenas, ou com seqüências em Fast Motion.

Efeito Atmosférico – Em modelagem 3D, efeitos tais como névoa e profundidade de foco, que melhoram o rendering de ambientes realistas.

Efeitos de Mesa – Transições e sobreposições de imagem realizadas por mesas de efeito com entradas de vários canais de vídeo baseadas em recorte por key e chroma key. São efeitos simples como wipe, e push. Veja também ADO.

Efeito Mosaico – Efeito digital que fragmenta a imagem em pequenos quadrados.

Eixo de Câmera – Regra utilizada que determina o deslocamento de uma câmara em um ângulo de 180 graus.

Eixo (Z) – Eixo que representa a dimensão da profundidade dos objetos. Em com representação digital de modelagem 3D, é a forma de indicar movimento do modelo para frente e para trás no seu eixo.

Encanamento 3D – Pipeline – O processo dos gráficos 3D pode ser dividido em três-estágios: tessellation, geometria, e rendering. No estágio do tessellation, um modelo descrito de um objeto é criado, e o objeto é convertido então a um jogo dos polígonos, uma malha de polígonos. O estágio da geometria inclui a transformação, a iluminação e a instalação (set up). O estágio rendering, que é crítico para a qualidade da imagem 3D, cria uma exposição bidimensional dos polígonos criados no estágio da geometria.

Encerramento – Vinheta que finaliza programa ou o momento no qual se reproduz os créditos.

Enquadramento – 1. Modo específico de designar a imagem a ser filmada (ou gravada) com seus planos e ângulos de câmera.

2. Posicionamento do assunto que se quer registrar no visor da câmera.

Estourado – 1. Erro de afinação da luz ou dos ajustes de gravação que provoca excesso de áreas claras, prejudicando a plástica da cena.

2. Efeito dado na finalização da imagem imitando este erro, adotado como estilo em alguns casos específicos.

Extrusão – Em modelagem 3D, efeito que dá ao polígono o prolongamento de suas laterais para o eixo Z (terceira dimensão), construindo novas faces de modo que ele ganhe volume. Ex.. Um quadrado passa a ser um cubo.

Fade (In e Out) – Clareamento e escurecimento da imagem de TV, que indica o início ou término de uma cena ou sequência. Feito sempre gradualmente: seja lento ou rápido.

Fast-motion – Movimento rápido, acelerar a cena, aumentar a velocidade normal do movimento na cena, na escala desejada. O oposto de slow-motion.

Field Order – Disse-se Lower e Upper Fields, ou seja, o campo que começa em baixo e o campo que começa em cima. Cada campo é como se fosse uma janela veneziana com intervalo entre as linhas e os dois campos fecham estes intervalos. A velocidade de varredura deste canhão é de 60 hertz por segundo.

Filete – 1. Traço de espessura fina.

2. Fio que delimita a borda dos objetos, contorno.

Fill Light – Luz de compensação, que completa a luz principal. Luz de preenchimento.

Filtro Fog – Filtro que possibilita o efeito de neblina, deixando um halo sobre a pessoa ou objeto que está sendo filmado.

Filtro ND – Filtro que apresenta uma densidade neutra, cortando a luz sem alterar as cores da imagem.

Filtro 85 – Filtro que tem a propriedade de converter a temperatura de cor da luz do sol para a mesma temperatura de cor da luz emitida pelos refletores com lâmpadas tungstênio.

Flare – Do Inglês: chama, labareda, brilho, fulgor. Em computação gráfica, flare é um efeito de brilho luminoso incidindo sobre uma borda de superfície, podendo se movimentar caminhando sobre a borda e aumentando de intensidade e luminosidade.

Flat – Tapadeiras ou trainéis: módulos de madeira leve pintada, ou lonita esticada sobre moldura, em formatos regulares, que servem para compor divisões e paredes de cenários.

Flat Shading – Método de aplicar preenchimento uniforme em modelos 3D. Produz uma aparência “dura” ou chapada nos polígonos.

Flicker – Veja: **Batimento**

Flip – Estante para visuais – utilizada no estúdio com cartões de letreiros, títulos, artes, mapas, gráficos, fotos, etc.

Fog – Efeito usado em computação gráfica que mistura uma cor fixa com um objeto, produzindo aparência nublada.

Fonte – Tipo de letra. Caractere tipográfico ou digital. Do inglês: font, que por sua vez deriva do latim fundere (fundir) para designar os tipos móveis desenvolvidos por Guttemberg.

Footage – Sequência de leitura de arquivos. Atualmente usa-se sequência de arquivos PNG (portable network graphics) ou TGA, quando se quer extrair o canal alfa ou JPG (joint photographers group) quando a imagem não tem alfa.

Foreground – Camada que está na frente de todas as outras. Primeiro plano. Usa-se o foreground para inserir letreiros, símbolos, marcas.

Fotograma – Cada um dos quadros que compõem a imagem.

Frame – Quadro de imagem eletrônica. Formato do vídeo em sua unidade mínima. Um frame pulse da televisão, corresponde - guardadas as diferenças específicas - ao fotograma do filme. Um frame é composto por 2 campos (fields) de imagens, que são formados alternando-se numa velocidade de 60 hertz por segundo (Upper field e Lower Field). Formam-se tão rapidamente que não percebemos o efeito de persiana que existe quando um campo se entrelaça com o outro. Nos sistemas *PAL-M* e *NTSC* um frame é formado por 525 linhas.

Frame a Frame – O mesmo que quadro a quadro. Veja também: Stop Motion e Table Top.

Frame Rate – Taxa de quadros. O sistema *NTSC* tem 29,97 quadros por segundo. Se usados 30 quadros por segundo, provavelmente haverá problemas com a sincronização em relação ao áudio, por exemplo.

Fundo Infinito – Denominação que se dá a um estúdio, ou parte do cenário, com os cantos arredondados e pintados da mesma cor da parede. Assim, quando se filma pessoas ou objetos contra esta parede, o fundo da imagem torna-se totalmente neutro no momento da projeção, da exibição.

Fusão (de áudio ou vídeo) – *Cross Fade* – um sinal de vídeo ou sonoro que desaparece lentamente ou se dissolve, para dar lugar à outra imagem ou som que surgem em seu lugar.

GC – Veja **Gerador de Caracteres**

Gerador de Caracteres – Espécie de processador de textos para o vídeo. Os primeiros geradores de caracteres não podiam reproduzir letras de qualquer estilo ou família, eles apenas reproduziam poucas fontes em baixa resolução, condizente para a tecnologia da época, portanto os videodesigners usavam este recurso muito pouco. Diz-se também Teleprinter. Atualmente conta-se com softwares avançados que possibilitam recursos e aplicações mais amplas.

Gimmick – Truque ou “macete” Utilizado para resolver problemas de montagem, efeito visual ou sonoro ou de composição cênica.

Glow – Veja: **Brilho**

Gouraud Shading – Interpolação de cor em modelagem 3D. Um dos mais populares algoritmos para produzir efeito de sombreado suave no preenchimento de cor dos modelos. Criado pelo francês Henri Gouraud, é um processo pelo qual a informação de cor é interpolada através da face do polígono para determinar as cores de cada pixel. Isso assegura cor para cada pixel dentro de cada polígono baseado na interpolação linear de seus vértices. Esse método resolveu a questão da aparência chapada (veja também Flat Shading) e propiciou a aparência de materiais metálicos e plásticos nas superfícies de modelos 3D.

Grade – Na cenografia e iluminação: Grid ou Gambiarra, suporte de metal suspenso sobre toda a área útil do estúdio, para prender ou pendurar spotlights, equipamentos de iluminação, fios, cordas, roldanas, partes do cenário, microfones e outros equipamentos utilizáveis em cena.

Grade de Programação – Mapa de horários da programação da emissora.

Gradiente – *Degradée* – Gradação. Passagem gradual de uma cor para outra.

Gráficos – Relativo às artes gráficas. Representação por desenho ou figuras. Desenhos e sinais tipográficos gerados para exibição em vídeo.

Grafismo – 1. Maneira de traçar uma linha, de desenhar.

2. Erroneamente utilizado para denominar Gráficos.

Grão - Efeito granulado, imitando a textura da película ou dos grãos de areia.

Granulação – Veja: **Grão**

Graphics – Veja: **Gráficos**

Gray Tellop - Aparelho desenvolvido para projetar slides de desenhos ou letreiros acoplado à lente das câmeras de TV. Consiste em uma tira com vários slides alinhados horizontalmente que se deslocam trocando a imagem.

Grid – Em computação gráfica: coordenadas de orientação na tela. Veja também : Grade.

Grifo – Designação de tipo de letra inclinada, intermediária entre o redondo e o manuscrito, inspirada na letra cursiva romana manuscrita criada pelo italiano Francesco Griffo, que deu origem ao seu nome atual. A letra Grifada surgiu como uma família independente, mas foi depois adotada como variante (Itálica) em qualquer família de tipos. É normalmente empregada em meio a um texto de tipos redondos, para dar ênfases a determinadas palavras e expressões, não devendo ser confundida com negrito ou sublinhado.

GT – Veja: Gray Tellop

Hardware CODEC – Método de compressão que cria seqüências de vídeo digital comprimidas. Estas seqüências de vídeo precisam de hardware especial para serem gravadas e exibidas, e oferecem melhor qualidade de imagem que a compressão de dados com softwares CODECs.

High Definition ou HD – Alta definição.

HDTV – High Definition TV – Veja: **Televisão de Alta Definição**

HiColor – Para imagens, isto normalmente significa um tipo de informação com 16-bits (RGB / 5-6-5) que pode conter mais de 65.536 cores. Arquivos com formato TGA suportam imagens deste tipo. Outros formatos de arquivos requerem conversão de HiColor para True Color. Para exibir HiColor normalmente refere-se a 15-bits (RGB / 5-5-5) adaptadores de exibição que podem mostrar mais que 32.768 cores.

Hidden Surface Removal – Em modelagem 3D é o processo de otimização do rendering, ignorando-se a face que não está visível para economizar tempo.

Hue – Do inglês: matiz, cores.

Huffman-Coding – Parte da compressão de informações de imagem JPEG.

Ícone – 1. Signo que apresenta relação de semelhança ou analogia com o referente, representação gráfica bastante similar ao objeto.

2. Numa interface gráfica, figura apresentada na tela para identificar e/ou acionar um programa ou um recurso de programa.

ID – Identity – 1. Identidade. Identificação. Identidade Visual, sonora. Marca.

2. Em design na televisão: peças gráficas específicas para identificação da emissora.

Ideografia – Representação das idéias por meio de sinais que reproduzem objetos concretos.

Ideograma – Objeto (desenho, pintura ou escrita) para representação de idéias. Ex.: Kanjis japoneses (caracteres de escrita ideográfica).

ID Package – Em design na televisão: Conjunto de produtos gráficos de caracterizam a identidade visual como, por exemplo, padrões cromáticos, tipográficos, logotipia, etc.

Impressora Ótica – Equipamento para finalização de cinema, que possibilita a sobreposição de imagens de cenas captadas isoladamente, por reconhecimento de canal de cor.

Info – Apelido para pequenos textos de instrução.

Infobox – Pequenos boxes que contém informações isoladas referentes à determinado produto ou serviço. Podem ser chamados assim os boxes de informação das chamadas de televisão, que contém horários e pequenos textos.

Infotexto – Em artes gráficas é comum chamar-se assim os pequenos textos de informações (como fichas técnicas, ou endereços e instruções) geralmente isolados por um box e que se isolam do texto do artigo.

Infográfico – Gráficos representativos de informação ou situação complexa; geralmente associados a comparações ou simulação de sistemas. Ex.: Acidentes aéreos ou de trânsito, dos quais geralmente não há registro de imagem para o telespectador entender. Reportagens com muitos dados numéricos os quais o telespectador teria dificuldade de assimilar sem uma representação visual. Nas emissoras de televisão está se tornando mais comum em vez de chamá-los por gráficos, chamá-los de infográficos, contudo existe o equivalente na mídia impressa com o mesmo nome.

Inserção – Propriedade em edição de substituir ou acrescentar áudio e vídeo, juntos ou separados.

Insert – Veja: **Inserção**

Inter – Contração de Interprogramas.

Interlaced – Entrelaçado. Descreve o método de atualização com o qual o sistema PAL e outro sistema de TV usa. A imagem de TV em PAL consiste em duas metades da imagem (campos, fields) de 312 ½ linhas cada. A imagem de uma TV em NTSC consiste em duas metades de imagem de 242½ linhas cada.

Interleave – A arranjo de áudio e vídeo para promover uma reprodução suave e sincronização ou compressão. O padrão do formato AVI iguala áudio e vídeo nos espaços, sincroniza.

Interpolação – Em computação gráfica, modo matemático de gerar informação insuficiente criando pixels inexistentes baseado nos originais. Processo pelo qual é possível reescalar imagens aumentando-as em tamanho.

Interprograma – 1. Produção e transmissão de TV que intercala a programação de uma emissora ou rede, ligando uma unidade a outras, através de chamadas, comerciais, filmes promocionais, e de todo e qualquer tipo de anúncio, identificação, ou filmes promocionais, ou informativo de curta duração. O inter dá a marca, o ritmo e o estilo da emissora.

2. Vinheta, patrocinada ou não, feita para ser exibida na virada de um programa para outro quando não há filmes comerciais.

Institucional – 1. Vídeo/Filme Institucional: Produção de curta ou média duração para divulgação de produto, empresa ou serviço.

2. Vídeo/Filme Publicitário veiculado durante o break comercial sem caráter de venda, visando apenas a imagem e filosofia da empresa ou instituição.

Itálica – Veja: **Grifo**

Janela – Em design na televisão é o espaço na composição das chamadas destinado a inserção das imagens do programa anunciado.

JPEG – Acrônimo para Joint Photographic Expert Group. União de Grupos de Especialistas em Fotografia, definiu este formato de arquivo comprimido, eliminando o que o olho humano não percebe e a redundância de informações.

Key – Recorte – Utilização simultânea de duas ou mais fontes de imagem, através do efeito eletrônico que permite destacar o contorno da figura principal sobre uma cena ou imagem de fundo advinda de outras fontes, como câmeras, vts, vivo, etc.

Kelvinmeter – Kelvinômetro, instrumento utilizado para medir, em graus Kelvin, a temperatura da cor da luz que vai iluminar a cena no momento da filmagem.

Knescopia – Processo de conversão de sinal de vídeo (processo magnético) para película (processo químico), sem alterar seu conteúdo original, mas efetuando as conversões necessárias para que sejam aceitos pelo meio receptor. O contrário de Telecinagem.

Layers – Veja: **Camadas**

Letrina – Letra empregada principalmente na abertura de capítulos que se distingue da letra capitular por ser desenhada, às vezes minuciosamente, com arabescos, floreios e figurações diversas.

Light Burst – Efeito de estouro de luz muito comum nas vinhetas de estilo Hightech.

Linhas de Força – Pontos-chave dos elementos para enquadramento de câmera, como referência na composição pictórica.

Live-Action – Imagem captada de representação real. Ex.: Imagem dos atores. Em animação, usa-se o termo para distinção das imagens dos desenhos, ou dos modelos digitais.

Logo – Forma abreviada de Logotipo ou Logomarca.

Logotipo – Imagem (desenhos, traços, formas geométricas ou gestuais) em conjunto com as letras ou algarismos de uma marca; grafadas com um tipo específico, podendo este ser uma fonte existente, modificada ou personalizada.

Looping – Diz-se de algo que sua saída ou término está ligado a sua própria entrada ou início.

Malha – *Mesh* – Em modelagem 3D: Malha de polígonos com vértices editáveis capazes de produzir modelos maleáveis. Ex.: bandeira.

Mancha Capitular – Veja: **Capitular 2**

Mapa de Bits – *Bitmap* – Imagem feita pixel a pixel, ponto a ponto.

Maquineteiro – Veja: **Operador de Caracteres**

Marca – Soma de todas as características, tangíveis e intangíveis, formada não só por sua aparência física mas também por componentes históricos, emocionais e de caráter.

Marca d'água – 1. Em artes gráficas: Letreiro ou desenho visível por transparência numa folha de papel, produzido por diferenças de espessura ou uma efígie, às vezes a meio-tom, em papéis destinados a cédulas, selos, etc.

2. Em design na televisão: Logotipo, emblema ou desenho em meio-tom ou transparência.

3. Em TV: Logotipo com características de selo que ocupa o canto da tela. Geralmente sem preenchimento de cor, podendo simular contornos de relevo ou transparência.

Matraca – Parte articulada de cima da claquete, feita para produzir som de batida ao fechar. Este som serve para sincronizar o áudio com a imagem.

Memória Intermediária do Alfa – *Alpha Buffer* - Canal extra de cor para reter a informação da transparência. A imagem apresenta valores RGB+A (red, green and blue + alpha) em um arquivo com 32 bits: 24 bits das cores: vermelho, verde, e azul, sendo 8 para cada cor, mais 8 bits do canal alfa.

Middleground – Camada do meio de uma composição de imagem.

Mistura do Alfa – *Alpha Blending* - Técnica para adicionar a informação da transparência para objetos translúcidos. É executado renderizando polígonos por meio de uma máscara do stipple cuja densidade on-off seja proporcional à transparência do objeto. A cor resultante de um pixel é uma combinação da cor do primeiro plano e do fundo. Tipicamente, o alfa tem um valor normalizado de 0 a 1 para cada pixel da cor.

Mix – Contração de mixagem.

Mixagem – Processo de mesclagem de duas ou mais fontes diferentes de áudio. Pode ser usada a mesma expressão para o vídeo. Ver fusão.

Modelagem 3D – Em computação gráfica é o processo de construção pictórica de objetos e personagens que pareçam ter três eixos de referência: (altura, largura e profundidade) por meio do cruzamento de linhas que formam facetas poligonais a serem preenchidas com cores e texturas.

Moldura – Em design na televisão: Gráficos que adornam as extremidades da tela.

Morph – Em computação gráfica: Efeito orgânico de transformação gradativa de um ser (ou objeto) para outro, baseado em pontos similares das duas imagens. O efeito de morph difere da simples fusão porque dá a impressão de que o primeiro objeto derreteu-se e remodulou-se até tomar a forma do outro.

Motion Blur – Efeito que simula rastro de velocidade por desfocagem.

Motion Trail – Efeito que simula rastro de velocidade por repetição do objeto.

MPEG – Abreviatura de Moving Picture Expert Group. Grupo que define padrões para vídeo digital em movimento.

Multilayers – Multicamadas. Estilo caracterizado pela composição de várias imagens sobrepostas.

Negrito – Tipo de letra cujo desenho se caracteriza por seus traços mais grossos que os dos tipos comuns e é empregado para dar realce a alguma parte do texto, quando é necessário mais destaque do que o obtido por itálicas.

Network – *Rede de Televisão* – Cadeia de emissoras que recebem e transmitem imagens e programação de uma Central Produtora. Sistema de rede ou sistema em rede.

Noise – Ruído. Efeito visual de imagem “ruidosa” que simula chuvisco.

NTSC – Abreviatura de National Television System Committee ou como mostram alguns glossários técnicos atuais National Television Standards Committee, padrão de televisão em cores desenvolvido nos Estados Unidos e adotado em diversos países, possuindo definição de 525 linhas em frequência de 60 hertz, com 60 campos (ou fields) e 30 imagens por segundo. Entrou em funcionamento nos EUA em 1953.

Off – Narração sem a presença do locutor na cena, sendo substituído por imagens que ilustram o conteúdo.

Off Tube – Narração em off na qual o locutor não está presente no local da transmissão, utilizando as imagens recebidas para comentá-las.

Opacidade – Solidez dos objetos tornando-os destituídos de transparência.

OPEC – Sigla de Operações Comerciais. Departamento de uma emissora responsável por montar a grade de programação comercial de acordo com o planejamento de mídia.

Opening Title (sequence) – Sequência de letterings que compõe a abertura de filmes ou programas.

Operador de Caracteres – Pessoa que opera o gerador de caracteres, pertencente à categoria profissional dos radialistas. Diz-se também Titulador, Editor de videografismos e “maquineteiro”.

On Air – No Ar. Em operação. Em transmissão.

Outline – 1. Linha que contorna os objetos ou letras. Veja também Filete.

2. Em tipografia, chama-se assim a versão do desenho da fonte apenas contornada, não preenchida.

Over The Sholder – Veja: **Fundo Temático**

Package Image – Conjunto de produtos gráficos (como vinhetas e chamadas) que compõem o visual da emissora ou de um programa.

Pack Shot – Imagem do produto em primeiro plano. Geralmente é a última cena de um comercial.

Padrão Broadcast – Padrão de qualidade técnico exigido para veiculação nas emissoras de rede. Linguagem artística adotada pelas mesmas.

PAL – Abreviatura de Phase Alternation Line. Padrão alemão de codificação das cores em vídeo, baseado nos princípios do NTSC. Possui definição de 625 linhas a uma frequência de 50 Hz, com 50 campos (ou fields) e 25 imagens por segundo. Dele variam os sistemas como: PAL-M, PAL-N, PAL-G, entre outros. Entrou em funcionamento na Alemanha em 1967.

Passagem de Break – Vinheta apresentada no início e no final de cada intervalo de um programa de TV. No caso de filmes, as passagens de break são coladas ao próprio filme, em cada começo ou final de segmento.

Patrocínio – Custeio de um programa de televisão, rádio, etc., para fins de propaganda.

Pay Per View – Compra de um programa ou programação específicos de TV. Este serviço é possibilitado aos sistemas de cabo ou satélite que disponham de

capacidade de endereçamento, componente técnico que permite ao assinante assistir a um programa em dia e hora de sua conveniência.

PB – Acrônimo de Preto e Branco.

Pencil Test – Quadro de animação esboçado a lápis para testar a eficiência do movimento.

Pictograma – Qualquer signo utilizado em pictografia.

Picture – Retrato, gravura, imagem, quadro, figura.

Pirata – Emissora de rádio ou televisão ilegal. Software obtido sem licença.

Pipeline – Veja: **Encanamento 3D**

Pixelado (a) – Baixa resolução de imagem digital. Geralmente ocorre quando se aumenta o tamanho da imagem tornando os pixels aparentes e perdendo-se a nitidez.

Pixilation – Técnica de animação na qual as pessoas são os personagens da ação. Para caracterizar a animação, elas criam poses diversas que são filmadas quadro-a-quadro fazendo com que pareçam bonecos.

Planos ou Enquadramentos – Ponto de vista enquadrado pela câmera. São eles: Plano Geral, Grande Geral (GPG), Plano Americano (PA) mostra a figura humana do joelho pra cima, Plano Médio (PM) mostra até o umbigo, Plano Médio Fechado (PMF) ou Plano Próximo (PP) mostra até o peito, Médio Close Up (M.C.Up) Mostra até o pescoço Close Up (C.Up) mostra o rosto, e Super Close-up (SC.Up) mostra os olhos ou Super Detalhe.

Play Back – Reprodução da gravação em fita magnética; dublagem do intérprete de músicas pré-gravadas.

Plim Plim – Vinheta da Rede Globo com a marca da emissora, para anunciar entrada e saída de intervalos durante exibição de filmes. Logotipo sonoro.

Plugins – Softwares que auxiliam outros na execução de uma tarefa, implementando alguns efeitos e ferramentas do programa nativo.

Preview – Visualização prévia (em baixa resolução) de uma seqüência de animação digital ou visualização prévia de uma seqüência de vídeo. Também se usa chamar assim o monitor que mostra a imagem prévia para o diretor escolher o corte.

Prólogo – Seqüência de curta duração que antecede a abertura de filmes, séries ou novelas. Em alguns casos estão incorporados aos títulos de abertura.

Quadro – 1. Cada frame de uma imagem gravada ou cada fotograma de uma imagem filmada.

2. A cena dentro do enquadramento.

Quadro a Quadro – Velocidade de exibição baixíssima de uma imagem que permite a visualização de um quadro por vez.

Quadruplex – Formato pioneiro do videoteipe que utiliza fitas de duas polegadas de largura enroladas em bobinas.

Quick Cut – Técnica de edição de cortes rápidos e cenas sem continuidade. Veja também Edição Nervosa.

Ray Tracing – Forma sofisticada de Rendering, onde o computador reproduz com exatidão reflexos e sombras.

Realização – Veja: **Assinatura**

Realidade Virtual – Interface avançada de computação gráfica na qual o usuário visualiza e interage nos comandos por meio de sensores mais sofisticados como óculos especiais e sensores de movimento, ligados ao sistema nervoso.

Rede – Emissora “mãe” da qual as regionais são afiliadas.

Render – Interpretação, acabamento. Veja também: *Rendering*.

Rendering – Processo de geração de uma imagem, considerando-se os parâmetros de luz, superfície e textura de um modelo tridimensional gerado por computador.

Replay – Repetição da reprodução de algo gravado.

Resolução – Capacidade de detalhamento em meios de captação, registro ou reprodução de imagens, determinada pelo grau de distinguibilidade conferida aos elementos constitutivos da imagem.

Retícula – Em artes gráficas: Qualquer matriz de pontos, linhas, círculos, etc., empregada para produzir efeito de meio-tom ou outros efeitos visuais.

Reticulado – Em design na televisão: Efeito que imita os pontos da retícula.

Rough – Rascunho, esboço.

Rolling Credits – Caracteres de créditos que transitam na tela no sentido de baixo para cima.

Rotoscopia – Técnica de colocar uma lâmpada dentro de uma câmera e utilizar esta câmera pra projetar a imagem de um material filmado e revelado sobre uma superfície, onde são preparadas as artes que serão filmadas posteriormente. Essa técnica é utilizada para fazer, a mão e individualmente, as artes necessárias para compor uma máscara e introduzir cenas de desenho animado em filmes ao vivo.

Ruído – 1. Efeito visual provocado na tela por falta de sinal de vídeo.

2. Em teoria da comunicação, pode ser considerado uma interferência na mensagem que pode provocar mau entendimento.

Safe Area – Área de segurança da tela onde se garante a imagem completa.

Sampler – Aparelho ou um software onde são armazenados, na maioria das vezes, sons originais de instrumentos acústicos para serem tocados através de um teclado ou de sequenciadores. O sampler permite que se grave apenas uma nota do instrumento podendo ser feita toda a escala a partir do teclado.

Saturação – Intensidade da cor.

Selo – Usa-se chamar assim, desenho ou emblema aplicado por cima da imagem. Geralmente os logotipos das emissoras são aplicados desta forma, no canto da tela.

Serifa – Em tipografia, chama-se assim as arestas e adornos que arrematam as extremidades das hastes letra.

Serrilhado – Efeito de “escadinha” provocado nas bordas dos desenhos por baixa resolução da imagem. O mesmo que *pixelado*.

Shadow – Sombra. Efeito de sombra.

Sinal – Corrente elétrica que transporta as informações de vídeo e de áudio.

Sinal Analógico – Sistema oposto ao digital. Um tipo de sinal utilizado para transmissão onde som e imagem são transformados em sinais electromagnéticos, cujas variações são contínuas. Um sinal analógico muda continuamente a sua amplitude, e representa-se graficamente por uma linha ondulada. É mais sujeito a interferências.

Sinal Digital – Sistema oposto ao *analógico*. Um tipo de sinal utilizado para transmissão que tem apenas duas amplitudes diferentes (1 e 0). Cada 1 cria um sinal, enquanto o 0 não produz sinal. Se um sinal analógico for distorcido enquanto viaja, a qualidade da imagem que está a transportar é afetada, enquanto que um sinal digital distorcido ainda está suficientemente nítido para produzir uma imagem perfeita.

Sinal Elétrico – Uma corrente elétrica que pode alterar-se em amplitude e sentido. As alterações representam um determinado tipo de informação, tal como o padrão de luz numa imagem de televisão ou a forma de um som.

Sketch Video – Imagem de preview. Demonstração em resolução de preview.

Slow – Devagar. O mesmo que Slow Motion.

Slow Motion – Imagem reproduzida em baixa velocidade. Câmera lenta.

Sound Designer – O profissional que cuida da edição e finalização dos efeitos de som no cinema.

Split Screen – Tela dividida com 2 ou mais imagens. Usa-se principalmente nos telejornais para mostrar numa janela o apresentador em estúdio conversando com o repórter ou entrevistado que está fora da emissora, em outra janela.

Spot – Texto comercial para rádio pré-gravado.

Stand By – Esperar. Expressão utilizada para designar situação em que o equipamento está a espera de ser utilizado, ou para designar equipamento reserva.

Stead CAM – Espécie de colete com braço hidráulico para operador, que suporta a câmera promovendo imagens estáveis mesmo quando ele anda, corre ou se movimenta em várias direções.

Stipple – Gravar, pintar ou desenhar usando pequenos pontos em vez de linhas ou áreas sólidas.

Stop-Motion – Captura de uma cena ou quadro por vez. Animação quadro a quadro. Espécie de apelido dado a animações precárias, montadas com seqüências de cenas, cujo movimento é truncado. Muito popular nas animações que utilizam modelos de “massinha” ou bonecos.

Storyboard – Conjunto de desenhos feitos para mostrar como será o aspecto visual de cada cena, antes de filmada. Ajuda o realizador e a equipe a preparar cada plano. Tem ainda a função de apresentar a idéia para aprovação.

Shootingboard – Planilha de filmagem com desenhos dos planos.

Tapadeira – Módulo de madeira leve pintada, ou lonita, ou vinil esticado sobre moldura, em formatos regulares, que servem para compor divisões e paredes de cenários.

Tarjas – Gráfico geralmente usado na composição dos letterings. Serve tanto para preservar a área de leitura como para compor a identidade visual de programas.

Tabletop – 1. Mesa com uma câmera acoplada, específica para captar imagens quadro a quadro.

2. Por extensão, nome dado também ao estilo de edição de imagens com movimentos truncados, derivado desse processo de captação.

Telecinagem – Processo de conversão de imagem química (película) para sinal de vídeo (processo magnético), sem alterar seu conteúdo original, mas efetuando as

conversões necessárias para que sejam aceitos pelo meio receptor. Usado principalmente para a exibição em TV de filmes para cinema.

Telecine – Aparelho de telecinagem.

Teleprinter – Veja: **Gerador de Caracteres**

Timing – É o senso de escolher a oportunidade e o tempo de duração de um determinado plano.

Titulador – Veja: **Operador de Caracteres**

Top – Parte superior da tela, topo.

TP – Veja: **Teleprompter**

Trainéis – Veja: **Tapadeira**

Trail – Veja: **Motion Trail**

Trilha – 1. Cada faixa da composição dentro de um software de edição não-linear.
2. O mesmo que trilha sonora.

Trilha Sonora – 1. Conjunto de músicas de compõem uma peça (filme, novela, vinheta de abertura, etc.).

2. Faixa de áudio de uma edição referente à música. Veja também: **Background**

Truca – 1. Máquina especial de cinema que permite que imagens sejam animadas.

2. Apelido para efeitos que foram criados originalmente nesta máquina. Trucagem.

Ultramate – Sistema eletrônico para conseguir efeitos tipo “blue screen” em televisão.

Underground – Estilo relativo ao movimento subversivo ou de resistência, à margem do convencional. Publicações ou filmes independentes do circuito alternativo.

Vetorial – Veja: **Desenho Vetorial**

Vídeo-arte – Experiências artísticas com sentido estético e de pura pesquisa visual, realizadas em centros de artes plásticas ou cênicas, visando aperfeiçoar novas formas e ampliar o campo da expressão artística. Pode ser produzida apenas com câmera e unidade de videotape ou pode eventualmente contar com um sistema completo de televisão.

Videoclipe – Peças audiovisuais de curta à média duração sem diálogo, nas quais a narrativa pode ser linear ou não, acompanhando o ritmo ou a idéia da música.

Videomaker – Profissional que edita vídeos. O termo geralmente se refere àquele profissional que trabalha como free lancer (autônomo), fazendo sozinho as funções de produzir, captar e editar os vídeos.

Videotoaster – Placa para efeitos de vídeo atualmente da empresa Newtek. Uma das pioneiras utilizadas para finalização.

View Finder – Visor de câmera. Pequeno monitor de TV instalado na câmera, para que o operador realize seu trabalho de enquadramento e composição pictórica, ao focalizar uma cena.

Vinheta Calhau – Peça vídeográfica de curta duração (que podem variar de 3 a 15 segundos) criadas estrategicamente para preencher os tempos quebrados da grade de programação.

Vinheta de abertura – Seqüência de animação, letreiros e créditos que introduzem um programa de TV ou filme. No cinema o mestre e pioneiro Saul Bass tem sido a referência para muitos. Na TV, Hans Donner, tem muitas aberturas que usam diversas técnicas e linguagens visuais, mas o precursor da TV brasileira é Mario Fannuchi, o criador do indiozinho Tupi, símbolo usado pela TV com o mesmo nome.

Vinheta de Passagem – Veja: **Passagem de Break**

Vinheta de Serviço – Vinheta com função específica de informar determinados serviços. Ex.: Avisos de alteração de horário de programação, hora certa, horário de verão, etc.

Vinheta ID – Vinheta que tem a função específica de destacar a Identidade Visual de uma emissora, sempre mostrando o logotipo como peça principal.

Vinheta Info – Vinheta informativa. Prima pela clareza da informação.

Vinheta Institucional – Vinheta com a função de destacar a filosofia da emissora, sem fins de serviço. Prima pela imagem institucional que a empresa quer transmitir.

Vinheta Inter – Veja: **Interprograma**

Vinheta Nervosa – Vinheta com o estilo de edição apelidado de “nervoso”.

Vinheta Promocional – Vinheta que informa sobre promoções da emissora ou dos patrocinadores.

Vinheta Sonora – Identificação breve da estação, do programa, do patrocinador ou do apresentador de um programa de TV ou rádio, no início ou no fim de cada

intervalo. É constituída, geralmente, de uma frase musical, com ou sem texto. (Veja Passagem de break e Pré-censura)

Wide Screen – Ecrã mais largo, na proporção 16 x 9, semelhante ao do cinema. Os atuais têm formato 4 x 3. Veja também: Televisão de Alta Definição - HDTV.

Wipe – Varredura, efeito eletrônico de substituir uma imagem por outra, por meio de um recorte linear, em vários formatos, no sentido variável, vertical, horizontal, diagonal, circular, trapezoidal, etc.

Wire Frame – Armação de Arame. Linhas aramadas que simulam digitalmente os modelos 2D e 3D. Cada área resultante do cruzamento dessas linhas forma facetas de polígonos para serem preenchidas com cores e texturas que simulam materiais que dão acabamento ao objeto.

Zapp – Contração de Zapping.

Zapping – Hábito de mudar de canal vertiginosamente. Ou o fato de se procurar algo interessante para ver, mudando de canal casualmente.

Zoom (In e Out) – Aproximação ou afastamento pela lente zoom. Tipo de lente varifocal para câmera de televisão.