



کد محصول
ES823



آخرین بروزرسانی
۳۰ تیر ۱۴۰۴

سوالات استخدامی

هنرآموز سینما (پویانمایی)

- ✓ مطابق با منابع اعلام شده آزمون استخدامی ۱۴۰۴
- ✓ نسخه رایگان شامل ۲۲۰ سوال (تعداد کمتر و تنها برخی دارای پاسخ)
- ✓ برای تهیه نسخه اصلی، با ۶۷۲ سوال به همراه پاسخنامه تشریحی، به سایت ایران عرضه مراجعه نمایید.



لینک های مفید آزمون استخدامی هنرآموز سینما

خرید این محصول	سوالات رایگان آموزش و پرورش با پاسخنامه
خرید گلچین سوالات مشترک آزمون	خرید پکیج سوالات مشترک آزمون
جزوات خلاصه مشترک آزمون	منابع مشترک آزمون
منابع تخصصی هنرآموز سینما	اخبار آزمون
خرید درسنامه مشترک آزمون	فایل اطلاعات آزمون
شبکه های اجتماعی ایران عرضه (فایل های رایگان + تخفیفات هفتگی + اخبار)	

(برای مشاهده هر بخش روی آن بزنید )

آخرین بروزرسانی ها:

۱۴۰۴/۰۴/۳۰ سوالات موجود طبق منابع اعلام شده آپدیت شد.

۱۴۰۴/۰۳/۰۶ اضافه شدن فصل های دوم و ششم

فهرست مطالب

- ❖ فصل اول: سوالات طراحی شخصیت در پویانمایی پایه دهم کد ۲۱۰۶۵۶ تالیف ایران عرضه - صفحه ۴ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل دوم: سوالات طراحی فضا و صحنه در پویانمایی پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳ تالیف ایران عرضه - صفحه ۷ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل سوم: سوالات تولید پویانمایی سه بعدی صحنه ای پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳ تالیف ایران عرضه - صفحه ۱۰ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل چهارم: سوالات متحرک سازی رایانه ای پایه دوازدهم کد ۲۱۲۶۵۳ تالیف ایران عرضه - صفحه ۱۴ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل پنجم: سوالات ساخت و اجرا دکور، لباس، ماسک و گریم پایه یازدهم کد ۲۱۱۵۵۶ تالیف ایران عرضه - صفحه ۱۷ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل ششم: سوالات استخدامی نگارش متن برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم کد ۲۱۲۵۵۷ تالیف ایران عرضه - صفحه ۲۰ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل هفتم: سوالات تدوین و صداگذاری برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم کد ۲۱۲۵۵۸ تالیف ایران عرضه - صفحه ۲۳ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل هشتم: سوالات تصویربرداری و صداگذاری برنامه های تلویزیونی پایه دهم کد ۲۱۰۵۵۷ تالیف ایران عرضه - صفحه ۲۶ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل نهم: سوالات دانش فنی تخصصی رشته پویانمایی پایه دوازدهم کد ۲۱۲۶۵۶ تالیف ایران عرضه - صفحه ۲۹ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل دهم: سوالات دانش فنی تخصصی رشته تولید برنامه تلویزیونی دوازدهم کد ۲۱۲۵۵۶ تالیف ایران عرضه - صفحه ۳۲ (۲۰ سوال)
- ❖ فصل یازدهم: سوالات طراحی و زبان بصری پایه دهم کد ۲۱۰۲۱۳ تالیف ایران عرضه - صفحه ۳۵ (۲۰ سوال)

در هر بخش، تنها ۲ سوال ابتدایی دارای پاسخنامه تشریحی می باشد. در صورت تمایل به دریافت سوالات بیشتر با جواب تشریحی می توانید این محصول را از سایت ایران عرضه خریداری نمایید.

خرید محصول

❖ فصل اول: سوالات طراحی شخصیت در پویانمایی پایه دهم کد ۲۱۰۶۵۶ تالیف

ایران عرضه

۱- وظیفه اصلی هنرمند در خلق شخصیت‌ها چیست؟

(۱) درگیر کردن احساس مخاطب (۲) درگیر کردن قوه ادراک مخاطب

(۳) به کار انداختن عقل و تفکر مخاطب (۴) سرگرم نمودن مخاطب

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➡ در دنیای واقعی، احساسات ما به طور محافظه کارانه ای، عاقلانه با مسائل روبه رو میشوند. چون عقل سلیم همواره مراقب است که آسیبی به ما نرسد. اما دنیای هنر جایی است که احساسات میتوانند به صورت لذت بخشی بروز و ظهور پیدا کنند. مثلاً در دنیای واقعی به دلیل ترس افتادن از درخت، نمیتوانیم از تماشای منظر بالای درخت، لذت کافی را ببریم. در حالیکه در فیلم و پویانمایی میتوانیم بر پشت یک عقاب یا اژدها، از بالای ابرها منظر زیبای آسمان را نظاره گر باشیم. به همین دلیل وظیف اصلی هنرمند درگیر کردن احساس مخاطب است نه قوه ادراک و عقل او.

۲- یکی از اصول مهم طراحی است که برای قابل فهم شدن طرح استفاده می‌شود.

(۱) پیروی از اصول زیباشناسی (۲) استفاده ازها و رنگ‌ها

(۳) ساده کردن (۴) درگیر کردن قوه ادراک و عقل مخاطب

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ➡ ساده کردن یکی از اصول مهم طراحی است که برای قابل فهم شدن طرح استفاده میشود. ابتدایی ترین راه برای دستیابی به سادگی، شروع طراحی با استفاده از شکل‌ها و حجم‌های ساده است. برای این منظور شکل‌ها و حجم‌های ساده را بشناسید و از آنها برای طراحی مورد نظر خود استفاده کنید. از جمله شکل‌های ساده میتوان دایره، مربع، مثلث، مستطیل، دوزنقه و... را نام برد و همچنین کره، مکعب، هرم، استوانه، مخروط و... حجم‌های ساده به شمار میروند.

۳- به عقیده هنرمندان دوره کلاسیک، هنر چیست؟

(۱) هنر تعلیم ناپذیر است. (۲) کشف و شهود عامل اصلی در هنر است.

(۳) چشمه هنر باید خود بجوشد. (۴) یک سیستم آموزشی و دارای قواعدی برای بیان زیبایی است.

۴- کنتراست به معنی و هارمونی به معنی می باشد.

(۱) کنترل- یکنواختی (۲) تضاد- هماهنگی (۳) هماهنگی - تضاد (۴) یکنواختی - جذابیت

نکته: هماهنگی (هارمونی) باعث یکپارچگی و به وجود آمدن ساختار منسجم میشود.

۵- در شخصیت‌های زاگراب کدام ویژگی برجسته‌تر است؟

- (۱) تضاد (۲) هارمونی (۳) واقع‌گرایی (۴) گزینه ۳ و ۲

۶- یکی از عناصر اصلی در کارتونی کردن شخصیت‌هاست که بر روی خصوصیت‌های شخصیت تاکید دارد.

- (۱) عنصر تضاد (۲) عنصر کنتراست (۳) عنصر اغراق (۴) عنصر هارمونی

۷- کدام عامل باعث ارتباط سریع‌تر مخاطب با شخصیت و درگیری احساسات بیننده با او می‌شود؟

- (۱) واقع‌گرایی (۲) خوانایی (۳) هارمونی (۴) کنتراست

۸- کدام نوع خوانایی به معنای ضد نور است؟

- (۱) خوانایی در خط گذاری (۲) خوانایی در فرم سیلوئت

- (۳) خوانایی رنگی (۴) خوانایی در تیره و روشن

۹- از بین گزینه‌های زیر کدام گزینه از اصول ایجاد دید بهتر از شخصیت نمی‌باشد؟

- (۱) پرهیز از رسم خطی (۲) پرهیز از مماس شدن خطوط

- (۳) پرهیز از انحنا در خطوط سطحی (۴) همپوشانی خطوط و حجم‌ها برای درک حجم

۱۰- کدام عامل عنصر مناسبی برای درک سه بعدی شخصیت در فضا است؟ (منبع ایران عرضه)

- (۱) رنگ (۲) اندازه

- (۳) همپوشانی حجم و خطوط (۴) انحنای خطوط

۱۱- راستای حرکتی شخصیت با خط نشان داده می‌شود.

- (۱) مستقیم (۲) موج (۳) کنش (۴) منحنی

۱۲- در کدام حرکت‌ها جریان انرژی در بدن شخصیت جهت‌های مختلفی را طی می‌کند و پیچ و تاب بیشتری دارد؟

- (۱) حرکت مکانیکی (۲) حرکت نرم (۳) حرکت نمایشی (۴) گزینه ۲ و ۳

۱۳- برای تعادل جسم، مرکز ثقل در چه وضعیتی نسبت به سطح تکیه‌گاه قرار می‌گیرد؟

- (۱) بالای سطح تکیه‌گاه (۲) پایین سطح تکیه‌گاه

- (۳) مماس با سطح تکیه‌گاه (۴) همراستا با تکیه‌گاه

۱۴- کدام عمل به بالا بردن ایستایی کمک می‌کند؟

- (۱) بالا بردن مرکز ثقل (۲) پایین آوردن مرکز ثقل

- (۳) بزرگتر کردن سطح تکیه‌گاه (۴) گزینه ۱ و ۳

۱۵- همه موارد زیر از درس‌های ایجاد تعادل و ایستایی می‌باشد غیر از.....

- (۱) بزرگ کردن سطح تکیه‌گاه (۲) جابجا کردن مرکز ثقل

۱۶- از پیشرفته‌ترین حرکت‌هایی است که در بدن موجودات زنده برای صرف کمتر انرژی و بهره‌گیری از بیشترین

نیرو استفاده می‌شود؟

(۱) خط کنش (۲) حرکت متقابل (۳) خط تعادل (۴) حرکت چرخشی

۱۷- در مبحث آناتومی بدن انسان چند فرم دارد؟

(۱) چهار (۲) پنج (۳) شش (۴) هشت

۱۸- در یک هشتم دوم، آناتومی بدن بر روی کجا قرار می‌گیرد؟

(۱) سر انسان (۲) روی خط سینه (۳) روی شکم (۴) میان ساق پا

۱۹- در طراحی، آناتومی فرم بینی چند وجهی است؟

(۱) دو (۲) سه (۳) چهار (۴) پنج

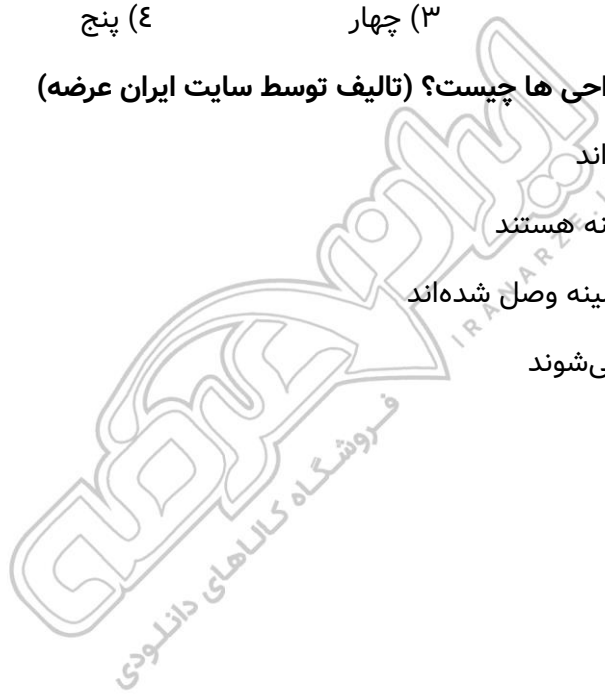
۲۰- مهمترین نکته قابل توجه در طراحی‌ها چیست؟ (تالیف توسط سایت ایران عرضه)

(۱) اینکه دست‌ها به شانه وصل شده‌اند

(۲) اینکه دست‌ها بلندتر از نیمه بالاتنه هستند

(۳) اینکه دست‌ها چگونه به قفسه سینه وصل شده‌اند

(۴) دست‌ها متعادل با پاها طراحی می‌شوند



❖ فصل دوم: سوالات طراحی فضا و صحنه در پویانمایی پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳

تالیف ایران عرضه

۱- فضا سازی در هنرهای پویانمایی چه تعریفی دارد؟

(۱) ایجاد حس در یک پلان یا سکانس با استفاده از عناصر فیلم به گونه‌ای که بتواند به تعامل مخاطب با فیلم کمک کند.

(۲) طراحی فضای یک نفره و چندنفره که در محیطی بسته اجرا می‌شود.

(۳) سبک‌ها و تکنیک‌های مختلف به کار رفته در فیلم‌ها برای ایجاد سناریوهای مختلف

(۴) ایجاد تاثیرات مختلف در مخاطب با استفاده از هنرهای تجسمی گوناگون

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ⇐ فضا سازی در هنرهای مختلف، تعاریف متفاوتی دارد، اما در صنعت پویانمایی، فضا سازی بیشتر به معانی ایجاد حس در یک پلان یا سکانس با استفاده از عناصر فیلم است به گونه‌ای که بتواند به تعامل مخاطب با فیلم کمک نماید. فضا سازی تصویری فیلم، خلق موقعیتی مکانی است که حضور شخصیت و بیان روایت فیلم را عینیت میبخشد.

۲- می‌تواند از یک لایه یا چندین لایه مختلف تشکیل شده باشد که در مواردی برای ایجاد عمق و حرکت استفاده می‌گردد؟

(۱) پیش نمایش (۲) کانسپت (۳) پس زمینه (۴) سکانس

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ⇐ پس زمینه، پشت سر شخصیت‌های فیلم قرار می‌گیرد. پس زمینه معمولا مانند نقاشی منظره و با تکنیک‌های مختلفی مانند نقاشی آبرنگ، پاستل، گواش، دیجیتال و... نقاشی میشود و در نحوه اجرای آن، کارگردان، کارگردان هنری و بقیه اعضای تیم اجرایی پس زمینه با نظرات هم، به نتیجه مشترکی برای تکنیک اجرایی میرسند.

پس زمینه میتواند از یک لایه یا چندین لایه مختلف تشکیل شده باشد. در مواردی برای ایجاد عمق و حرکت در پس زمینه، لایه بندی های مختلفی استفاده میگردد.

۳- استفاده از نظرات گروه کارگردان و تولید مرحله به مرحله چه فایده‌ای دارد؟

(۱) خلاقیت بیشتر در اثر خلق شده (۲) جلوگیری از اتلاف هزینه

(۳) جلوگیری از دوباره کاری (۴) ۲ و ۳

۴- کدام یک از وسایل مورد نیاز برای کانسپت نیست؟

(۱) محو کن و پاک کن (۲) مداد نرم و رنگ روغنی

(۳) قلم دیجیتال (۴) آبرنگ و آب مرکب

۵- علم به تصویر کشیدن یک تصویر سه بعدی در یک صفحه دو بعدی چه نام دارد؟

(۱) زاویه دید (۲) نماهنگ (۳) پرسپکتیو (۴) دورنما

۶- محل تلاقی خطوط جانبی اشکال و اشیا نام دارد.

- (۱) خط افق (۲) نقطه گریز (۳) خط زمین (۴) خط برش

۷- رئالیسم چه سبکی است؟

- (۱) فرم چینش و نحوه به کارگیری اشیای موجود
(۲) نمایش بدون آرایش و بدون دخل و تصرف تصاویر به شکلی که در زندگی وجود دارد
(۳) توصیف طبیعت با ابزار احساسات درونی
(۴) از این تیپ پویانمایی ها برای بیان راستای محیطی و یا باز آفرینی فضاهای تجسمی به کار می‌رود.

۸- کدام یک از موارد زیر از کاربردهای پلان در بخش فضا سازی نمی‌باشد؟

- (۱) دنبال کردن موقعیت و مکان شخصیت و اتفاقات فیلمنامه برای کمک به بخش کارگردانی
(۲) تعیین مقدار و فضاهای اصلی که اتفاقات فیلم در آنها روی میدهد
(۳) زمان داستان و سری حوادثی که باعث جذب خواننده به ادامه داستان می‌شود
(۴) استفاده برای بخش لی اوت و چیدمان دوربین و عناصر صحنه در مراحل پیش تولید

۹- یک طراحی هوشمندانه و منطقی بر چه اساس صورت می‌گیرد؟

- (۱) بر اساس هزینه‌ها و زمان تولید
(۲) بر حسب مسیر تولید
(۳) محبوبیت بین بازیگران
(۴) ۱ و ۳

۱۰- درجه تمایز بین پویانمایی با فیلم واقعی چه نام دارد؟

- (۱) سبک رئالیسم (۲) پرسپکتیو (۳) فانتزی (۴) سبک نیفورالیسم

۱۱- منظور از باور پذیری چیست؟

- (۱) یک سری ماجراهای عجیب و جالب پشت سر هم
(۲) قرار دادن سلسله ماجراها در کنار هم و همراه با منطق
(۳) آوردن تصاویری که در آنها از رموز، کنایه و تشبیه استفاده می‌شود
(۴) ایجاد جذابیت بیشتر و اغراقی در آثار هنری

۱۲- پانوراما چیست؟

- (۱) پلان موقعیت‌ها و شرایط مکانی در یک صفحه تلویزیون
(۲) نمای وسیع و سراسری از یک فضا
(۳) فرم چینش و نحوه به کارگیری اشیای موجود
(۴) نمایش بدون آرایش و بدون دخل و تصرف تصاویر به شکلی که در زندگی روزمره قرار دارند

۱۳- این نما به حالت کروی بوده و برای دیدن آنها باید در مرکز تصویر قرار گرفت؟

(۱) سراسر نمای ۳۶۰ درجه افقی

(۲) سراسر نمای ۳۶۰ درجه افقی در ۱۸۰ درجه عمودی

(۳) سراسر نمای ۱۸۰ درجه افقی در ۳۶۰ درجه عمودی

(۴) سراسر نمای ۱۸۰ درجه افقی

۱۴- در پویانمایی برای کاربردهایی مانند حرکت دوربین های خاص با ایجاد خطاهای دید در بیننده از کدام نماها استفاده می شود؟

(۱) پانوراما (۲) سراسر نما

(۳) تصاویری با طول و عرض نامتعارف (۴) ۱ و ۲

۱۵- مرحله تامب نیل اغلب توسط چه کسی طراحی می شود؟

(۱) تنظیم بردار (۲) نویسنده (۳) کارگردان (۴) طراح صحنه

۱۶- منظور از استوری برد چیست؟

(۱) طراحی صحنه یک فیلم (۲) به تصویر کشیدن وقایع یک فیلم است

(۳) زاویه دوربین (۴) چیدمان عناصر صحنه

۱۷- اولین مرحله در پویانمایی چیست؟

(۱) دکوپاژ (۲) به تصویر کشیدن پلان های تقطیع

(۳) تصویربرداری (۴) ۱ و ۲

۱۸- در خلق استوری برد لی اوت به کدام گزینه گفته می شود؟

(۱) چیدمان عناصر صحنه (۲) زاویه دوربین

(۳) حرکت شخصیت ها (۴) میمیک صورت هنرپیشگان

۱۹- در استوری برد همه کنش ها بر چه اساس تعیین می گردد؟

(۱) تامب نیل اولیه (۲) کمیک استریپ (۳) لی اوت (۴) ۱ و ۳

۲۰- در کدام مرحله نباید خطاهایی صورت گیرد و اصلاح خطا دشوار است؟

(۱) پلان برداری در سینما

(۲) تصویربرداری در تلویزیون

(۳) طراحی استوری برد

(۴) تنظیم چرخش دوربین ها و مشخص نمودن زاویه فیلمبرداری

❖ فصل سوم: سوالات تولید پویانمایی سه بعدی صحنه ای پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳

تالیف ایران عرضه

۱- کدامیک جز اسکلت های رایج در تکنیک پویانمایی سه بعدی صحنه ای نیست؟

- (۱) اسکلت مفصلی فلزی
(۲) اسکلت مفصلی پلاستیکی
(۳) اسکلت مفصلی چوبی
(۴) اسکلت مفصلی سیمی

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ← اسکلت های رایج در تکنیک پویانمایی سه بعدی صحنه ای، از نظر جنس مواد به کار رفته و شیوه ی ساختشان عموماً به چند نوع تقسیم میشوند. مهمترین انواع اسکلت در این تکنیک عبارتند از:

۱. اسکلت مفصلی فلزی

۲. اسکلت مفصلی پلاستیکی

۳. اسکلت مفتولی (سیمی)

البته در گذشته، به شکل محدود از چوب نیز در ساخت اسکلتها استفاده میشد. اما به دلیل عدم استحکام و ناپایداری جنس چوب در تکنیکهای تک فریم (Stop motion) امروزه کاربرد چندانی ندارد.

۲- کدام گزینه در مورد جنس مواد به کار رفته و شیوه ساخت اسکلت های رایج در تکنیک های پویانمایی درست است؟

- (۱) اسکلت های مفصلی فلزی، عموماً از جنس پلاستیک فشرده ی پلی آمید ساخته میشوند.
(۲) در اسکلت های پلاستیکی برای متحرک سازی شخصیت روی سطوح تخت از آهنربا برای ایستایی اسکلت های فلزی استفاده میشود.

(۳) اسکلت پلاستیکی ساده ترین و ارزان ترین نوع اسکلت، اسکلت است.

(۴) رایج ترین انواع شکل اسکلت مفتولی، اسکلت (برنجی - فولادی) و (پیچی- فولادی) است.

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲ ← اسکلت های مفصلی فلزی، امروزه دارای اشکال و انواع مختلف و متنوعی هستند. اما رایجترین انواع آن شامل اسکلت های (برنجی - فولادی) و (پیچی - فولادی) است.

اسکلت های مفصلی پلاستیک، عموماً از جنس پلاستیک فشرده ی پلی آمید ساخته میشوند. ویژگی مهم این نوع از جنس پلاستیک، سبکی و انعطاف پذیری و همچنین صرفه جویی در هزینه ی ساخت آنهاست.

در مواردی برای متحرک سازی شخصیت روی سطوح تخت از آهن ربا برای ایستایی اسکلت های فلزی استفاده میشود. ساده ترین و ارزان ترین نوع اسکلت، اسکلت مفتولی است. ولی نسبت به اسکلت های مفصلی، عملکرد چندان مناسبی ندارد.

۳- برای ساخت اسکلت پای پرندگان و حشرات از سیم و با تعداد دور رشته های نسبت به اسکلت دست انسان استفاده میشود؛ زیرا؟ (منتشر کننده سوالات ایران عرضه)

۱) نازک تر / بیشتر / ظرافت و حرکت پذیری بیشتری دارد

۲) ضخیم تر / بیشتر / ظرافت و حرکت پذیری کمتری دارد

۳) نازک تر / کمتر / ظرافت و حرکت پذیری بیشتری دارد

۴) ضخیم تر / کمتر / ظرافت و حرکت پذیری کمتری دارد

۴- آسان ترین و ارزان ترین روش حجم پردازی کدام است و برای حجم پردازی بازو یا پاها وقتی بدون پوشش باشد از چه ماده ای استفاده میشود؟

۱) خمیر حجم سازی / اسفنج ۲) لاتکس / اسفنج

۳) خمیر حجم سازی / خمیر حجم سازی ۴) لاتکس / خمیر حجم سازی

۵- روش ساخت گوش حیوان مشابه روش ساخت کدام گزینه است؟

۱) دست انسان ۲) بال پرندگان ۳) سر حیوان شاخ دار ۴) پای انسان

۶- در خصوص انواع روش های ایستایی شخصیت روی صحنه کدامیک صحیح است؟

۱) نقطه ی ضعف ایستایی با استفاده از سوزن ته گرد این است که در برابر گرما و سرما واکنش نشان داده و منقبض میشوند.

۲) ایستایی با استفاده از آهن ربا بیشتر برای ایستایی اسکلت های سنگین وزن به کار میرود.

۳) ایستایی با استفاده از اهرم نگهدارنده تنها مقابل پرده های کروماکی انجام میشود

۴) در راه رفتن معمولی استفاده از اهرم های نگهدارنده توصیه نمی شود .

۷- برای رنگ آمیزی لاتکس پوست صورت و فک متحرک بهتر است از چه چیزی استفاده شود؟

۱) اکریلیک ۲) خمیر رنگی ۳) لاتکس رنگی ۴) لاک ناخن

۸- برای کنترل حرکت پارچه، زمانی که لباس دوخته شده برای عروسک گشاد است باید چه کرد؟

۱) کوچک کردن لباس با کوک های ریز که مشخص نباشد

۲) کار گذاشتن فتول ها به صورت شبکه ای فلزی در لباس

۳) آغشته کردن لباس به آب قند

۴) کنترل حرکت لباس با استفاده از نرم افزار ها

۹- محیط استودیو در زمان ساخت پویانمایی باید چگونه باشد؟

۱) برای ساخت پویانمایی نمیتوان از محیط واقعی استفاده کرد

۲) فضاهای داخلی و خارجی واقعی نیز به عنوان پس زمینه هایی برای پویانمایی های ایست-حرکتی استفاده میشود

۳) محیط استودیو در زمان متحرک سازی و تصویربرداری لازم نیست عایق نور و صدا داشته باشد

۴) (صحنه نمایش) همان محلی است که فیلم پویانمایی به صورت حرفه ای در آن شکل میگیرد.

۱۰- اندازه ی دکور با اندازه ی عروسک چه رابطه ی دارد و عمومی ترین اندازه در ساخت دکورهای پویانمایی استفاده از چه نسبتی می باشد؟ - ناشر ایران عرضه -

- (۱) رابطه عکس / یک دوم اندازه ی واقعی
(۲) رابطه مستقیم / یک دهم اندازه ی واقعی
(۳) رابطه عکس / یک دهم اندازه ی واقعی
(۴) رابطه مستقیم / یک دوم اندازه ی واقعی

۱۱- کدامیک برای ساخت دکور چوبی استفاده نمیشود؟

- (۱) چوب ام دی اف به قطر ۱۰ سانتی متر.
(۲) ورق های نئوپان.
(۳) تخته های چند لایه.
(۴) پیچ جهت اتصال عروسک به کف.

۱۲- در کدام روش ساخت دکور، فرایند متحرک سازی سریع تر پیش میرود؟

- (۱) دکور چوبی
(۲) دکور فلزی تخت
(۳) ساخت دکور با باند گچی
(۴) ساخت شبکه ی سیمی

۱۳- کدام گزینه صحیح نمی باشد؟

- (۱) برای ساخت زمین ترک خورده؛ مقداری گل رس را با چسب چوب رقیق شده ترکیب کنید و آن را روی دکور بمالید.
(۲) برای ساخت زمین خاکی؛ ابتدا ملاتی از چسب چوب و خاک اره ی درشت ساخته و سپس ملات را روی سطح دکورها کشیده و بعد از خشک شدن، آن را به رنگ زمین خاکی، رنگ آمیزی میکنیم.
(۳) برای ساخت چمن زار میتوان از حوله استفاده کرد؛ بهتر است حوله، رنگی باشد.
(۴) برای ساخت کوه ها و تپه ها میتوانید از تکه های یونولیت استفاده کرد.

۱۴- برای چسباندن یونولیت ها از چه چسبی نمیتوان استفاده کرد؟

- (۱) چسب چوب
(۲) چسب مخصوص یونولیت
(۳) لاتکس
(۴) چسب های تینردار

۱۵- مناسب ترین ابزار برای ساختمان سازی و دیواره ها کدام است؟

- (۱) چوب بالسا
(۲) ام . دی . اف
(۳) فوم فشرده
(۴) یونولیت

۱۶- کدام گزینه در مورد ساخت انواع دیوار ها صحیح نمی باشد؟

- (۱) برای ایجاد بافت کاه گلی مقداری رنگ پودری قهوه ای و کاه کوبیده، به بتونه اضافه کرده و سپس آن را روی دیوار بمالید.
(۲) دیوار خشتی معمولاً در اثر باران یا آب جاری شده از ناودان شسته میشود. شبیه این اثر را میتوان با ریختن تینر روی یونولیت به دست آورد.

(۳) برای ساخت نمای آجری میتوان، با چوب کبریت آغشته به تینر شیارهایی مانند درز آجر ایجاد کرد.

(۴) برای ساخت نماهای فلزی و کمپوزیت میتوان از ورقه های پلکسی استفاده کرد .

۱۷- کدامیک، از روش های ساخت پس زمینه و ایجاد عمق می باشد؟

(۱) استفاده از روش نمایش از پشت (۲) استفاده از پرد کروماکی

(۳) استفاده از آینه (۴) همه موارد

۱۸- برای ساخت درخت ثابت با تنه ی ضخیم از چه ترکیبی استفاده میشود؟

(۱) چسب آکواریوم و کمی پودر رنگی (۲) لاتکس

(۳) پاپیه ماشه (۴) از گچ شکسته بندی

۱۹- برای ایجاد حرکت آب از چه وسیله ای میتوان استفاده کرد؟

(۱) چسب آکواریوم (۲) آئینه (۳) نمک جامد (۴) روغن شفاف

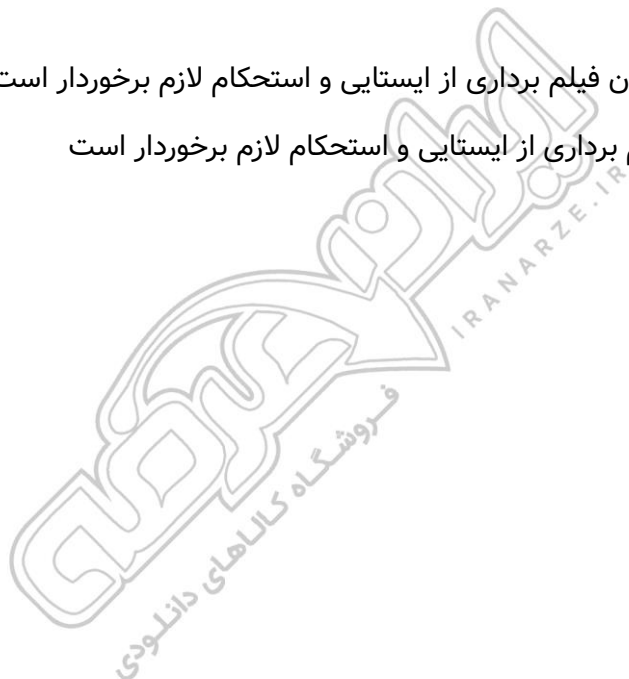
۲۰- کدام نوع خمیر برای ساخت اجزای صحنه به کار میرود و علت استفاده از این نوع خمیر ها چیست؟

(۱) خمیر هوا خشک / قالب گیری آسان

(۲) خمیر رنگی / قالب گیری آسان

(۳) خمیر گرما خشک / در طول زمان فیلم برداری از ایستایی و استحکام لازم برخوردار است

(۴) خمیر رنگی / در طول زمان فیلم برداری از ایستایی و استحکام لازم برخوردار است



❖ فصل چهارم: سوالات متحرک سازی رایانه ای پایه دوازدهم کد ۲۱۲۶۵۳ تالیف

ایران عرضه

۱- نخستین روزهای به کارگیری رایانه در تولید پویانمایی، به چه زمانی برمیگردد؟

(۱) زمانی که اولین تجربیات گرافیک رایانه ای شکل گرفتند

(۲) زمانی که اصول طراحی شخصیت و فضا شکل گرفت

(۳) زمانی که قوانین دوازده گانه پویانمایی و زیبایی شناسی شکل گرفت

(۴) زمانی که خلق تصاویر انتزاعی و هندسی صورت گرفت

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➡ نخستین روزهای به کارگیری رایانه در تولید پویانمایی، به دهه ۱۹۴۰ م زمانی که

اولین تجربیات گرافیک رایانه‌ای شکل گرفتند برمیگردد.

۲- اولین بار که حرکت یک شخصیت در رایانه متحرک سازی شد توسط چه کسانی و چگونه انجام شد؟

(۱) گروهی از فیزیک دانان و ریاضی دانان شوروی / نقاشی های متحرک شده‌ای بود که از یک تصویر به تصویر بعد تغییر

شکل میداد

(۲) انجمن ملی فیلم کانادا (NFB) / خلق حرکت یک گربه را در رایانه

(۳) انجمن ملی فیلم کانادا (NFB) / نقاشی های متحرک شده‌ای بود که از یک تصویر به تصویر بعد تغییر شکل میداد

(۴) گروهی از فیزیک دانان و ریاضی دانان شوروی / خلق حرکت یک گربه را در رایانه

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴ ➡ در سال ۱۹۶۸ م گروهی از فیزیک دانان و ریاضی دانان شوروی حرکت یک گربه را

در رایانه خلق کردند؛ این اولین بار بود که حرکت یک شخصیت در رایانه متحرک سازی میشد.

۳- کوچکترین واحد تشکیل دهنده ی تصویر چه نام دارد؟ (ناشر سایت ایران عرضه)

(۱) وکتور (۲) پیکسل (۳) شات (۴) اسکرین

۴- از چه روشی در تولید و ذخیره فایل های تصویری رایانه ای میتوان استفاده کرد که بر پایه ی محاسبات ریاضی عمل کرده

و میتوان تصاویر را تا مقدار زیادی بزرگ نمایی کرد، بدون اینکه وضوح و کیفیت آنها کاهش یابد؟

(۱) هیچ کدام (۲) متحرک ساز روی کاغذ طراحی

(۳) گرافیک بیت مپ (۴) وکتور برداری

۵- برای طراحی خطوط صاف و مرتب و خطوط بافت دار به ترتیب از چه نوع تصاویری استفاده میشود؟

(۱) بیت مپ / بیت مپ (۲) بیت مپ / وکتور

(۳) وکتور / وکتور (۴) وکتور / بیت مپ

۶- توسط کدامیک از ویژگی نرم افزار های پویا نمایی میتوان نحوه ی متحرک سازی را اصلاح کرد؟

۷- عبارت Sample rate به چه معناست؟

(۱) یک توالی از تصاویر ضبط شده است که با یک سرعت معین پخش میشوند

(۲) یک خط زمانی افقی تشکیل شده که به کمک آن میتوان زمانبندی پویانمایی را سنجید.

(۳) تعداد دفعات تکرار تصاویر نمونه که متوالی هستند

(۴) شفاف سازی خطوط بافت دار تصویر

۸- نسبت طول و عرض کادر بستگی به چه چیزی دارد و امروزه برای پویانمایی های تلویزیونی بیشتر از چه کادرهایی استفاده

میشود؟

(۱) فرمت رسانه ی پخش کننده / ۳:۴ فرمت رسانه ی پخش کننده / ۱۶:۹

(۳) تعداد پیکسل ها / ۱۶:۹ (۴) تعداد پیکسل ها / ۳:۴

۹- هر قدر تعداد پیکسل های عمودی و افقی کادر یک پروژه بیشتر باشند،؟

(۱) وضوح پایین تر است (۲) وضوح بالاتر است

(۳) توالی تصاویر پایین است (۴) توالی تصاویر بالا است

۱۰- آفتاب ظهر با سایه های کاملاً مشخص، تند و کناره های واضح؛ چه نوع نورپردازی است؟

(۱) نور پردازی نرم (۲) نورپردازی سخت

(۳) نورپردازی جهت دار (۴) نورپردازی با شدت بالا

۱۱- برای آنکه حالت شخصیت به درستی دیده نشود و حس کنجکاوی بیننده را ترغیب کند از کدام جهت نور پردازی استفاده

میشود؟

(۱) نور از پایین (۲) نور از بالا (۳) نور از پشت (۴) نور از روبرو

۱۲- نه تنها برای ایجاد عمق و برجستگی فرم ها اهمیت دارند بلکه شکل آنها نیز به تنهایی، موضوع جالب و

زیبایی برای به تصویر کشیدن است. (تهیه شده توسط ایران عرضه)

(۱) جهت نور (۲) سایه (۳) شدت نور (۴) سختی نور

۱۳- سیستم پارتیکل چیست؟

(۱) برخی از جلوه ها که به وسیله ی ذراتی خلق میشوند که قابلیت پیش بینی ندارند را سیستم پارتیکل گویند

(۲) انعکاس اجسام و شخصیت ها بر روی آب، آینه و یا شیشه ساختمان ها را سیستم پارتیکل گویند

(۳) فضای تاریکی که در پشت جسم در مقابل منبع نوری ایجاد میشود را سیستم پارتیکل گویند

(۴) تغییرات رنگ و نور در سطح تصویر را سیستم پارتیکل گویند

۱۴- اگر بخواهیم به صورت عمودی- افقی و یا عمقی در صحنه حرکت کنیم، به ترتیب لایه های عقب تر و جلوتر چطور حرکتی باید داشته باشند؟

- (۱) لایه های عقب تر حرکت کمتر و لایه های جلو تر حرکت بیشتر داشته باشند
- (۲) لایه های عقب تر ثابت و لایه های جلوتر با سرعت حرکت کنند
- (۳) لایه های عقب تر حرکت بیشتر و لایه های جلوتر حرکت کمتر داشته باشند
- (۴) هر دو لایه ی جلو و عقب حرکت یکسان داشته باشند

۱۵- میزان غلظت اثر قلم در تصویر و میزان وضوح اثر نوک قلم با چه گزینه ای تنظیم میشود؟

- (۱) power/size
- (۲) size/power
- (۳) power/opacity
- (۴) opacity/power

۱۶- اولین قدم در راستای رسیدن به یک متحرک سازی خوب چیست؟

- (۱) فریم های دقیق
- (۲) رسیدن به یک پز مناسب
- (۳) لایه سازی
- (۴) نوار صدا تناسب

۱۷- هرچه تعداد تصاویر میانی بین دو کلید بیشتر باشد حرکت انجام میشود.

- (۱) تند تر
- (۲) ظریف تر
- (۳) کند تر
- (۴) عمیق تر

۱۸- در صورتی که دیالوگ ها به وسیله صدای بازیگرانی غیر از بازیگران اصلی ضبط شود و مبنای متحرک سازی قرار بگیرد به آن صدا چه گویند؟

- (۱) صدای اصلی
- (۲) صدای شاهد
- (۳) صدای دوبلور
- (۴) صدای پس زمینه

۱۹- صفحاتی که شامل جداولی که بر اساس فریمریت یک پروژه، به عنوان راهنمای نحوه ی قرارگیری تصاویر استفاده میشوند؛ چه نامیده میشود؟

- (۱) درگ
- (۲) اکسپوزر شیت
- (۳) لوپ
- (۴) هیچ کدام

۲۰- با فعال یا غیر فعال کردن کدام گزینه میتوان فریم ها را بدون پس زمینه و به صورت آلفا و یا با زمینه سفید در هر فریم خروجی گرفت؟

- (۱) Background
- (۲) Notes
- (۳) Correct Aspect
- (۴) Time interpolation

❖ فصل پنجم: سوالات ساخت و اجرا دکور، لباس، ماسک و گریم پایه یازدهم کد

۲۱۱۵۵۶ تالیف ایران عرضه

۱- به فضا سازی و تبدیل فضای ذهنی به شکل محیط واقعی چه می گویند؟

(۱) حالت سازی (۲) طراحی صحنه (۳) شخصیت سازی (۴) برنامه ریزی

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲ ➡ به فضا سازی و تبدیل فضای ذهنی و خیالی به شکل واقعی و به وجود آوردن محیطی مناسب با ساختار برنامه، "طراحی صحنه" گفته میشود. طراحی صحنه بیانگر ویژگی های برنامه است و قابلیت آن را دارد تا محتوا و پیام برنامه را به صورت آسان تری در اختیار بیننده قرار دهد

۲- منظور از اکشن چیست؟

(۱) نیرویی که برنامه را پیش می برد و آن را زنده و پویا نگه می دارد

(۲) عملکردی برای قطع موقتی تصویربرداری است

(۳) شخصیت آفرینی مانند برنامه کودک

(۴) به رفتارهای دراماتیکی اکشن می گویند

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➡ اکشن یا عمل، همان نیرویی است که برنامه را پیش میبرد و آن را زنده و پویا نگه میدارد و با به کارگیری عوامل دراماتیکی مانند حرکات بدنی، تصویری، گفت وگویی (دیالوگ) و شخصیت سازی ایجاد میشود

۳- منظور از شخصیت برنامه چیست؟

(۱) نیرویی که برنامه را پیش می برد

(۲) عوامل دراماتیکی مثل حرکات بدن، دیالوگ و شخصیت سازی در برنامه

(۳) نوع و زمان برنامه و شبکه ای که برنامه در آن تولید و پخش می شود

(۴) خلاقیت و نوآوری در طراحی صحنه و تجسم بخشیدن به آنها

۴- کدام نرم افزار بیشترین کاربرد را در طراحی صحنه دارد؟

(۱) اتوکد (۲) 3D (۳) فتوشاپ (۴) ۱ و ۲

۵- در فضای اتوکد در کدام قسمت دستورها به صورت نماد (Icon) قرار دارند؟

(۱) نوار ابزار (۲) محیط ترسیمی (۳) نوار منوها (۴) پنل فرماندهی

۶- از کدام ابزار برای کپی کردن موضوعی ترسیمی در جهت های مختلف استفاده می شود؟

(۱) Fillet (۲) Chamfer (۳) Array (۴) Layers

۷- در نرم افزارهای طراحی کدام منو برای اجرای دستورهای ویرایش به کار می رود؟

(۱) Annotation (۲) Modify (۳) Layers (۴) Properties

۸- پس از ترسیم پلان به کمک کدام دستور در محل هاشور زده می‌شود؟

Hatch (۱) Section (۲) Linear (۳) Circle (۴)

۹- فرمت ذخیره برای اتوکد کدام می‌باشد؟

Jpg (۱) Dwg (۲) PDF (۳) Max (۴)

۱۰- کدام گزینه از بخش‌های viewport نمی‌باشد؟

(۱) نحوه نمایش آبجکت ها (۲) نمایش نقاط دید و تنظیم آن ها
(۳) Sliders به ساخت پویانمایی (۴) Configur و سایر تنظیمات مربوط

۱۱- برای ذخیره کردن تنظیمات از کدام بخش اقدام می‌شود؟ (منبع سوالات سایت ایران عرضه)

(۱) نوار عنوان_گزینه Save _ گزینه 3Dmax (۲) نوار عنوان_آرم تری دی مکس_ذخیره
(۳) نوار Toolbar_گزینه Save _گزینه 3Dmax (۴) نوار Toolbar_گزینه Save _گزینه 3Dmax

۱۲- سریع ترین روش برای ضخامت دادن به shape کدام است؟

Bold (۱) interpolation (۲) Rendering (۳) Creation Method (۴)

۱۳- هدف از Space Warps چیست؟

(۱) ایجاد کمک کننده در صحنه مانند ابزار اندازه‌گیری و ...
(۲) برای ایجاد جلوه‌های خاص مانند موج باد و
(۳) ایجاد یک سیستم برای استخوان بندی
(۴) تغییر نام در کادر جدید

۱۴- وظیفه Extrude چیست؟

(۱) افزایش ضخامت شکل‌ها (۲) ایجاد تغییر در spline
(۳) انتخاب نقاط یک spline به صورت جداگانه (۴) ارتفاع دادن در اشیای خطی

۱۵- کدام گزینه ارکان صحنه را تشکیل می‌دهد؟

(۱) خط و شکل (۲) اندازه و رنگ (۳) بافت (۴) همه موارد

۱۶- بهترین یاری رسان طراح صحنه کیست؟

(۱) تصویربردار (۲) نویسنده (۳) کارگردان (۴) دیزاینر

۱۷- در صحنه‌های دارای طرح‌های تنوع و پیچیده مرحله دوم پس از تایید طرح‌های اولیه توسط کارگردان چیست؟

(۱) طراحی صحنه (۲) پیش نمایش طرح‌ها
(۳) ترسیم نقشه های اجرایی (۴) اجرای برنامه

۱۸- در طراحی صحنه از خطوط پلان استخراج می‌شود.

(۲) نماها

(۱) برش‌ها

(۴) ضخامت خطوط

(۳) اختلاف سطحی صحنه

۲۰- نوعی نما از داخل فضا می‌باشد. ایران عرضه

(۲) اختلاف سطح صحنه

(۱) برش‌ها

(۴) ۱ و ۳

(۳) پلان‌ها



❖ فصل ششم: سوالات استخدامی نگارش متن برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم

کد ۲۱۲۵۵۷ تالیف ایران عرضه

۱- کدام عامل نوشتن فیلمنامه را با داستان متفاوت می سازد؟

- (۱) محدودیت های نظام مند در نوشتن (۲) روایت سرایی
(۳) نگارش داستان (۴) حوادث و وقایع موضوع داستان

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➡ نگارش داستان نقطه آغازین برخورد ما با روایت است. آشنایی با شیوه های داستان گویی و انواع داستان، راه را برای نوشتن باز میکند و چگونگی روایت آنچه را که می خواهیم به روی کاغذ بنویسیم، به ما می آموزد. برای نوشتن فیلمنامه میتوانی داستان خود را بدون توصیف و توضیح بنویسی. محدودیت های نظام مند در نوشتن فیلمنامه، آن را با داستان متفاوت میسازد.

۲- کدام یک از ویژگی های داستان نمی باشد؟

- (۱) دارای سه قسمت آغاز، میانه و پایان است.
(۲) دارای شخصیت هایی است که بر اساس موقعیت ها کار هایی را انجام می دهند.
(۳) شنونده را کنجکاو می کند به ادامه ی خواندن.
(۴) معمولا طولانی و فصل به فصل است.

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴ ➡ داستان یک هنر است که خالق آن با مهارت و دانش، مشاهدات عینی و ذهنی اش را با تخیل خود مینویسد. اساسا هر نوشته ای داستان نیست، بلکه داستان دارای ویژگیهایی است که خواننده یا شنونده را مشتاق به خواندن آنها می کند.

این ویژگی ها عبارت اند از:

۱. داستان دارای سه قسمت آغاز، میانه و پایان است.
۲. از شخصیت هایی تشکیل شده است که بر اساس موقعیت ها، کارهایی را انجام می دهند.
۳. شنونده را کنجکاو میکند؛ تا داستان را دنبال کند. وقتی شروع به خواندن یک کتاب داستان می کنیم، اگر ادامه آن ما را جذب کند، به خواندن ادامه خواهیم داد؛ در غیر این صورت، از خواندن دست می کشیم.

۳- داستان از چند عنصر مهم و حیاتی تشکیل می شود؟

- (۱) ۳ (۲) ۴ (۳) ۵ (۴) ۶

۴- هدف نویسنده از داستان است که در قالب پیام یا ایده ی محوری داستان به مخاطب انتقال پیدا می کند.

- (۱) صحنه سازی (۲) پیرنگ (۳) درون مایه (۴) زنجیره حوادث

۵- درون مایه برگرفته از چیست؟

۱) درک و اندیشه و فهم نویسنده از موضوع

۲) علایق نویسنده و خواننده

۳) دغدغه های نویسنده

۴) درک مخاطب هدف از موضوع

۶- پیرنگ داستان بیانگر چیست؟

۱) موضوع داستان

۲) رابطه علت و معلول بین رویداد های داستان

۳) پیام داستان

۴) زبان و نگرش به داستان

۷- در داستان به طور کلی چند نوع زاویه دید وجود دارد؟

۱) ۲

۲) ۳

۳) ۴

۴) ۵

۸- در این زاویه دید، نویسنده در قالب یک (تو راوی) مستقیماً مخاطبانش را مورد خطاب قرار می دهد؟

۱) اول شخص

۲) دوم شخص

۳) سوم شخص

۴) دانای کل

۹- در کدام زاویه دید نویسنده داخل داستان نیست ، بلکه در بیرون و به صورت غایب قصه را تعریف می کند؟

۱) اول شخص

۲) دوم شخص

۳) سوم شخص

۴) دانای کل

۱۰- پر کاربرد ترین نوع راوی در داستان چیست؟

۱) دانای کل

۲) اول شخص

۳) دوم شخص

۴) سوم شخص

۱۱- زاویه دید خطابي نام دیگر کدام زاویه دید است؟

۱) دوم شخص

۲) اول شخص

۳) دانای کل

۴) سوم شخص

۱۲- کدام یک از داستان های زیر از زاویه دید سوم شخص محدود بیان شده است؟

۱) مردم فقیر

۲) کلیدر

۳) پیرمرد و دریا

۴) بینوایان

۱۳- زاویه دید داستان در داستان مردم فقیر نوشته داستایوفسکی با چه زاویه دیدی است؟

۱) اول شخص

۲) دوم شخص

۳) دانای کل

۴) سوم شخص

۱۴- نقش مهم و موثری در شکل گیری داستان دارد و شامل زمان و مکان است.

۱) صحنه سازی

۲) زاویه دید

۳) پیرنگ

۴) درونمایه

۱۵- مهم ترین عنصری که بعد از خواندن یک داستان در ذهن خواننده می ماند چیست؟

۱) صحنه سازی

۲) درونمایه

۳) موضوع

۴) شخصیت

۱۶- شخصیت های ارسطو چگونه هستند؟

۱) از قهرمانان واقعی تقلید می کنند.

۲) قهرمانان جدیدی می سازند.

۳) تخیلی هستند

۴) کمدی و تراژدیک هستند

۱۷- نکته مهم درباره این شخصیت این است که سطحی، بی فکر، پوچ و به درد نخور نیست و فاقد هر گونه پیچیدگی است؟

۱) شخصیت جامع

۲) شخصیت ساده

۳) شخصیت پویا

۴) ۱ و ۲

۱۸- شخصیت خورشید شاه قهرمان قصه بلند (سمک عیار) چه نوع شخصیتی است؟

(۱) شخصیت ایستا (۲) شخصیت پویا (۳) شخصیت ساده (۴) شخصیت پیچیده

۱۹- دیالوگ داستان بر اساس کدام عنصر داستان شکل می گیرد؟

(۱) موضوع (۲) درونمایه (۳) پیرنگ (۴) شخصیت

۲۰- امروزه گونه های رایج داستان در چند قالب طبقه بندی می شوند؟

(۱) ۲ (۲) ۳ (۳) ۴ (۴) ۵



❖ فصل هفتم: سوالات تدوین و صداگذاری برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم کد

۲۱۲۵۵۸ تالیف ایران عرضه

۱- کدام یک از مراحل ساخت برنامه تلویزیونی نمی باشد؟

(۱) مرحله ایده تا متن (۲) مرحله پیش تولید (۳) مرحله پس تولید (۴) مرحله پایانی

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴ ❖ ساخت هر برنامه تلویزیونی به طور کلی دارای چهار مرحله است که عبارت اند از:

مرحل ایده تا متن- مرحل پیش تولید- مرحله تولید- مرحله پس تولید

۲- تدوین بخشی از مرحله ساخت برنامه تلویزیونی است.

(۱) ایده تا متن (۲) پیش تولید (۳) تولید (۴) پس تولید

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴ ❖ مراحل پس تولید عبارت اند از: تدوین- صداگذاری- جلوه های ویژه -عنوان بندی

هر کدام از این مراحل، با توجه به پروژ اجرایی، می توانند به ترتیب یا به صورت همزمان انجام شوند.

۳- نخستین اقدام برای تبدیل متن برنامه به تصویر و صدا است که از روند فرایند تولید به صورت مجزا ضبط و

ثبت می شود. - ناشر ایران عرضه -

(۱) جلوه های ویژه (۲) دکوپاژ (۳) عنوان بندی (۴) تدوین

۴- کدام یک از اجزای ساختار در ساخت یک برنامه تلویزیونی است؟

(۱) نما (۲) برش (۳) اتصال (۴) گزینه ۲ و ۱

۵- کوچک ترین واحد ساختاری در سینما است که توسط تصاویر و صداها ساخته می شود.

(۱) نما (۲) برش (۳) اتصال (۴) فریم

۶- همه موارد زیر از اجزای سازنده نما هستند به غیر از.....

(۱) صحنه و لباس (۲) نور و رنگ (۳) بازیگر (۴) تصویر

۷- کارگردان چه هنگامی زمان تقریبی هر نما را برای هر مرحله فیلمبرداری با ثانیه مشخص می کند؟

(۱) دکوپاژ (۲) نما

(۳) نور پردازی (۴) طراحی مسیر حرکت

۸- به کنارهم قرارگیری و اصطلاحا سوار کردن قطعات مختلف بریده بریده یک صحنه به روی یکدیگر چه می گویند؟

(۱) دکوپاژ (۲) مونتاژ (۳) نما (۴) پلان

۹- هر صحنه چگونه میتواند در ارتباط با دوربین مورد استفاده قرار گیرد؟

(۱) نمایش صحنه به صورت گسسته (۲) نمایش صحنه به صورت کامل

(۳) از طریق میزانشن و دکوپاژ (۴) همه موارد

۱۰- نمایاب دوربین چه نقشی ایفا می‌کند؟

- (۱) تصویری کوچکتر از تصویری که پس از پخش در صحنه تلویزیون دیده خواهد شد نشان می‌دهد.
- (۲) تصویری بزرگتر از تصویری که پس از پخش در صحنه تلویزیون دیده خواهد شد نشان می‌دهد.
- (۳) سوژه‌های عمودی را در تصویر نشان می‌دهد.
- (۴) تصاویر نمایش داده شده را برش می‌دهد.

۱۱- از نظر تولیدی ساخت یک برنامه تلویزیونی به چه صورت انجام می‌شود؟

- (۱) تک دوربین (۲) چند دوربین (۳) زنده یا ضبط شده (۴) گزینه ۱ و ۲

۱۲- کدام گزینه از وظایف اصلی منشی صحنه نیست؟ {ایران عرضه}

- (۱) حفظ پیوستگی و تداوم صحنه (۲) نگارش گزارش‌های صحنه
- (۳) تنظیم جهت دوربین‌ها (۴) یادداشت برداری از عناصر صحنه

۱۳- در کدام مرحله تولید فیلم تصاویر به یک کل واحد ناپذیر از هم تبدیل می‌شوند؟

- (۱) پس تولید (۲) تولید (۳) پیش تولید (۴) نمابرداری

۱۴- همه گزینه‌های زیر از مراحل تدوین نهایی است به جز.....

- (۱) همگام سازی صدا (۲) مرحله و دسته‌بندی نماها
- (۳) ابزارهای انتقالی (۴) همگام سازی صدا و تصویر

۱۵- دوربین شماره ۲ مخصوص کدام نماهاست؟

- (۱) نماهای باز و پوششی (۲) نماهای میانی تا دور
- (۳) نماهای نزدیک (۴) دوربین کمکی

۱۶- طراحی نماهای اصلی یا صحنه به صحنه برنامه تلویزیونی از کدام روش‌های نما است؟

- (۱) دیدگاه‌های برنامه‌ریزی شده (۲) تصویرنامه
- (۳) برشی (۴) منقطع

۱۷- نخستین مرحله در اتصال نماها به یکدیگر چیست؟

- (۱) پیرایش و تصحیح (۲) تدوین (۳) جلوه‌های ویژه (۴) تنظیم چیدمان

۱۸- کدام یک از عوامل موثر در انتخاب زمان مفید یک نما است؟

- (۱) مقدار اطلاعاتی که در اختیار بیننده قرار می‌دهید.
- (۲) به آسانی قابل درک بودن اطلاعات موجود در نما
- (۳) میزان رویداد، تغییر و یا حرکتی که در نما هست.
- (۴) همه موارد

۱۹- Tempo و انتقال میان آنها به کدام یک از عوامل زیر بستگی ندارد؟

- (۱) میزان تطبیق نما
 - (۲) قابل درک بودن اطلاعات نما
 - (۳) حفظ تداوم میان نماها
 - (۴) وجود انگیزه و هدف برای انتقال تصاویر
- ۲۰- ریتم برش بر چه اساس به وجود می‌آید؟ (متعلق به سایت ایران عرضه)
- (۱) میزان تطبیق نماها
 - (۲) طول نماهای متوالی
 - (۳) سرعت برش میان نماها
 - (۴) گزینه ۲ و ۳



❖ فصل هشتم: سوالات تصویربرداری و صدابرداری برنامه های تلویزیونی پایه دهم

کد ۲۱۰۵۵۷ تلیف ایران عرضه

۱- اولین تصاویر متحرک در ایران از کجا کشف شده است؟

(۱) غار لاسکو (۲) شهر سوخته (۳) کرمان (۴) شهر یزد

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲ ➤ در ایران اولین تصاویر متحرک از تمدنی کهن در حدود پنج هزار سال پیش در « شهر سوخته» بر روی یک جام سفالی کشف شده است.

۲- برای جابه جایی تجهیزات تصویربرداری تلویزیونی و سینمایی از چه وسیله ای استفاده میشود؟

(۱) ون (۲) کامیون (۳) سینه موبیل (۴) تریلر

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ➤ سینه موبیل وسیله ای است برای جابه جایی تجهیزات تصویربرداری تلویزیونی و سینمایی که ممکن است در اندازه یک ون، یک کامیون، یک خاور و یا یک تریلر، با قفسه های مخصوص برای جاسازی وسایل تصویربرداری باشد.

۳- کدام گزینه از بخشهای مهم در یک دوربین تصویربرداری میباشد؟ (تهیه شده توسط ایران عرضه)

(۱) بدنه و کلیدهای مخصوص روی آن (۲) اپتیک یا لنز

(۳) منظره یاب یا ویزور (۴) همه گزینه ها

۴- کدام یک از موارد زیر به معنی مدیریت رنگ و نور در سیستم تصویری و رسیدن به استاندارد قابل قبول میباشد؟

(۱) کالیبره کردن (۲) تنظیم مونیتور

(۳) تنظیم نمایاب چشمی (۴) تنظیم دوربین

۵- کدام قسمت دوربین فیلمبراری مانند مردمک چشم انسان عمل میکند؟

(۱) لنز (۲) منظره یاب (۳) نورسنج (۴) دیافراگم

۶- کدام گزینه از عوامل موثر در نوردهی و تعیین دیافراگم نمیباشد؟

(۱) شاتر (۲) حساسیت ASA یا ISO

(۳) فاصله کانونی (۴) نورپردازی

۷- کدام بخش از دوربین زمان ورود نور را کنترل میکند؟

(۱) شاتر (۲) دیافراگم (۳) فیلتر ND (۴) گین (Gain)

۸- به محل تلاقی اشعه های نور پس از عبور از عدسی و شکست آن که تصویر را تشکیل میدهند چه میگویند؟

(۱) فاصله کانونی (۲) نقطه کانونی (۳) مرکز کانونی (۴) فاصله کانونی متغیر

۹- دورترین موضوعی که در تصویر دیده میشود چه نام دارد؟

(۱) پیش زمینه (۲) میانه زمینه (۳) پس زمینه (۴) هیچ کدام

۱۰- کدام نوع دوربین ها مجهز به سامانه فوکوس خودکار هستند؟

(۱) دوربین های حرفه ای (۲) دوربین های دیجیتالی
(۳) دوربین های خانگی (۴) دوربین های فوق حرفه ای

۱۱- به کدام نوع تصویر شارپ گفته میشود؟ (ایران عرضه)

(۱) تصویری که دقت وضوح بالایی داشته باشد.

(۲) تصویری که وضوح پایینی داشته باشد.

(۳) تصویری که جزئیات ریز در آن پنهان مانده باشد.

(۴) تنها خطوط و اشکال کلی موضوع در آن مشخص باشد.

۱۲- کدام گزینه بر عمق میدان تصاویر موثر میباشد؟

(۱) فاصله کانونی لنز (۲) دیافراگم

(۳) فاصله سوژه از دوربین (۴) همه موارد

۱۳- حرارت رنگی چیست؟

(۱) عبارت است از شباهت رنگ در انواع منابع نوری

(۲) عبارت است از اختلاف رنگ در انواع منابع نوری

(۳) عبارت است از تداخل رنگ در انواع منابع نوری

(۴) عبارت است از تنوع رنگ در انواع منابع نوری

۱۴- فیلترهای تصحیح کلوین از نظر جنس به چه صورت میباشند؟

(۱) شیشه ای (۲) ژلاتینی (۳) پلاستیکی (۴) همه گزینه ها

۱۵- جهت پیدا کردن لوکیشن در پروسه فیلمسازی به کدام مورد باید توجه داشت؟

(۱) هواشناسی (۲) بررسی نمای واید (۳) نور خورشید (۴) همه گزینه ها

۱۶- متن زیر از مشخصات کدام یک از حرکات زیر به کار میرود؟

«حرکتی یکنواخت و هماهنگ با سرعت حرکت سوژه با شروع و ایستی قابل قبول»

(۱) حرکت افقی (۲) حرکت تراک (۳) حرکت عمودی (۴) حرکت عمقی

۱۷- کدام گزینه برای کنترل حرکات اضافی، به تصویربردار در حرکت روی دست کمک می کند؟

(۱) استدی کم (۲) رونین (۳) استدی شات (۴) شوادر

۱۸- مفهوم کنتراست در کدام گزینه بیان شده است؟

(۱) تغییر نگاه بیننده از یک موضوع به موضوع دیگر.

۲) هماهنگی سایه و نور در کنار هم و جدا شدن مرکز توجه از پسزمینه

۳) ایجاد توهم در بیننده با تصویربرداری از زاویه بالا یا پایین.

۴) کم یا زیاد بودن عمق تصویر و ایجاد درک جدید از نما با لایه های مختلف تصویر

۱۹- فاصله بین چشم بازیگر و جهت نگاه او تا لبه کادر را میگویند.

۱) فضای بالای سر ۲) اندازه نما ۳) فضای نگاه ۴) هیچکدام

۲۰- کدام مورد از دلایل فنی نورپردازی نمیباشد؟ (تنظیم توسط فروشگاه ایران عرضه)

۱) یکدست کردن بازسازی رنگ در سراسر صحنه ۲) جلب توجه

۳) کنترل عمق میدان تصویر ۴) نورپردازی به منظور تحقق نوردهی مناسب



❖ فصل نهم: سوالات دانش فنی تخصصی رشته پویانمایی پایه دوازدهم کد

۲۱۲۶۵۶ تالیف ایران عرضه

۱- واقع گرایی دیزنی چیست؟

- (۱) مخاطب هنگامی یک شخصیت را میپذیرد که بتواند آن را باور کند
- (۲) مخاطب هنگامی می تواند یک شخصیت را بپذیرد که رفتار هایش، عادی باشد
- (۳) مخاطب هنگامی می تواند یک شخصیت را بپذیرد که رفتار شخصیت عین واقعیت باشد
- (۴) مخاطب هنگامی می تواند یک شخصیت را بپذیرد که با صحنه هماهنگی لازم را داشته باشد
- ❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➡ استودیو دیزنی در طراحی شخصیت ها تلاش می کرد که هر کدام هویت و ویژگی های رفتاری خود را داشته باشند. آنها معتقد بودند، مخاطب هنگامی یک شخصیت را میپذیرد که بتواند آن را باور کند و غیر ممکن ترین رفتارهایش را عادی قلمداد کند. همین نگاه موجب پیدایش مفهومی شد که به واقعگرایی دیزنی معروف است. البته این به معنای تقلید عین به عین واقعیت نیست بلکه مقصود، شناخت کامل و درست واقعیت و عبور از آن در جهت اثرگذاری پویانمایی است

۲- کدامیک در شیوه بصری آثار دیزنی مشهود نمی باشد؟

- (۱) استفاده از خطوط منحنی و مدور
- (۲) سایه های سخت در طراحی شخصیت ها
- (۳) توجه به جزئیات در طراحی پس زمینه ها
- (۴) حرکات نرم و روان
- ❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲ ➡ آنچه در شیوه بصری آثار دیزنی مشهود است استفاده از خطوط منحنی و مدور و سایه های نرم در طراحی شخصیت ها و توجه به جزئیات در طراحی پس زمینه ها است. دیزنی طبق برداشتش از واقعیت، متحرک سازی را به شیوه ی پویانمایی کامل انجام میداد و در نتیجه حرکات را به صورت نرم و روان ارائه می کرد. شیوه ی کار دیزنی موجب ارائه قوانینی شد که به ویژه در متحرک سازی کاربرد دارند و به دوازده قانون دیزنی معروف هستند.

۳- کدامیک جز ویژگی های آثار یو. پی. ای است؟

- (۱) سایه های سخت در طراحی شخصیت ها
- (۲) توجه به جزئیات در طراحی پس زمینه ها
- (۳) استفاده از شیوه ی پویانمایی محدود در متحرک سازی
- (۴) استفاده از خطوط منحنی و مدور

۴- پویانمایی داستان اسباب بازی تولید کدام استدیو می باشد؟

- (۱) دیزنی
- (۲) پیکسار و دیزنی
- (۳) برادران وارنر
- (۴) یو. پی. ای

۵- اولین پویا نمایی ایتالیا چگونه خلق شد؟

- (۱) نقاشی روی فیلم
(۲) پویانمایی تبلیغاتی
- (۳) ترکیب شعر و هنر
(۴) پویانمایی های محدود و دو بعدی
- ۶- اولین پویانمایی سینمایی کات اوت در تاریخ پویانمایی در کدام کشور و توسط چه کسی ساخته شد؟
(۱) ایتالیا / لوت راینیگر
(۲) آلمان / برادران کورادینی
(۳) آلمان / لوت راینیگر
(۴) ایتالیا / برادران کورادینی
- ۷- ویژگی بارز دوره ی اول مکتب زاگرب است؟
(۱) در این دوره کار گروهی کم رنگ تر شد
(۲) هنرمندان این دوره به مسائل اقتصادی نیز توجه میکردند
(۳) پرداختن به موضوعات اجتماعی و هراس های انسان
(۴) هنرمندان به دنبال کسب درآمد از طریق تولیدات بین المللی و آثار تلویزیونی بودند
- ۸- چه کسی به خدای مانگا معروف است؟
(۱) اُسامو تزوکا
(۲) هیداکي انو
(۳) هیداکي سوراچی
(۴) ائیچیرو اودا
- ۹- مهم ترین ویژگی انیمه کدام است؟
(۱) مو های بلند و انبوه
(۲) دست و پاهای بلند و کشیده
(۳) بینی و دهان کوچک
(۴) چشم های بزرگ
- ۱۰- هنرمندان ژاپنی برای کاهش زمان تولید و هزینه از چه ابتکاراتی استفاده کردند؟
(۱) کاهش تعداد فریم ها
(۲) محدود کردن فضا ها زمینه
(۳) محدود کردن حرکات
(۴) گزینه ۱ و ۳
- ۱۱- در بسیاری از انیمه ها برای بیان آسانتر و سریعتر یک حس یا یک تفکر از چه روشی استفاده میشود؟
(۱) بیان احساسات در چشم ها
(۲) استفاده از علائم نگارشی
(۳) ترکیب رنگ ها
(۴) خطوط القا حرکت
- ۱۲- در آثار میازاکی و تاکاهاتا کدامیک مشهود بود؟ (منبع سوالات سایت ایران عرضه)
(۱) ترکیب رنگ پر هیجان
(۲) فرهنگ و سنت های ژاپن
(۳) زندگی مدرن
(۴) بیان صریح احساسات
- ۱۳- کدام گزینه در خصوص پویانمایی ایران در دهه ۵۰ و ۶۰ درست نمی باشد؟
(۱) طیف وسیعی از آثار کانون در دهه ۵۰ و ۶۰ هـ. ش برای مخاطب بزرگسال ساخته شده است
(۲) بخش زیادی از تولیدات پویانمایی در دهه ۶۰ ایران برای تلویزیون و در صدا و سیما شکل گرفته است
(۳) در دهه ۶۰ ارزش های انقلابی، دینی و فرهنگی مورد توجه فراوان بود.

۴) در دهه ۶۰ اولویت تولید آثار پویا نمایی با محوریت فرهنگ و ارزش های اصیل ایرانی بود

۱۴- در فیلم پویانمایی کوتاه

۱) کوتاه فیلمی است که در آن روایت داستانی، مهمتر از شکل گرافیکی باشد.

۲) تعداد دست اندرکاران تولید بسیار زیاد است

۳) جزئیات فضا سازی و شخصیت پردازی بیشتر است

۴) کارگردان در انتخاب کادر آثار تلویزیونی و ویدئویی محدودتر است

۱۵- تولید پویانمایی یکی از سودآورترین صنایع جهان است.

۱) کوتاه ۲) سینمایی ۳) تلویزیونی ۴) سریالی

۱۶- در کدام نوع پویانمایی ساعت پخش تاثیر به سزایی بر روی مخاطب دارد؟

۱) پویانمایی فیلم کوتاه ۲) پویانمایی فیلم سینمایی

۳) پویانمایی فیلم تلویزیونی ۴) پویانمایی فیلم سریالی

۱۷- پویا نمایی تجربی چیست؟

۱) فیلمی که محتوا، فرم و اجرای خود را با رویکردی ساختارشکنانه به مخاطب ارائه میکند و هدفش تجربه کردن موضوع های نو در قالب های جدید است

۲) فیلمی که برای بالابردن توانایی گسترش در دیدن و درک کردن انسان ساخته میشود.

۳) فیلمی که واقعیت عینی را بدون تغییر نشان میدهد؛

۴) فیلمی که داستان در آن ساختار کلاسیک نداشته و مرحله به مرحله پیش نمی رود؛ بلکه در جهت زیبایی شناسی گسترش مییابد

۱۸- کدام گزینه جز ویژگی های پویانمایی تجربی نمی باشد؟

۱) دنیای شخصی و درونی هنرمند خلق میشود. ۲) از حالات نمادین و استعاره استفاده میشود.

۳) از پدیده های واقعی پیروی میکند ۴) عناصر و روش های نامتعارف استفاده میشود

۱۹- در پویانمایی آموزشی در زمانی که اطلاعات تصویری کافی برای نمایش یک مفهوم طراحی نشده باشند، از چه روشی استفاده میشود؟

۱) استفاده از متن بر روی تصویر ۲) استفاده از آهنگ مناسب

۳) استفاده از عناصر متعارف ۴) استفاده از حالات نمادین و استعاره

۲۰- برای نشان دادن چیزهای نادیدنی و یا روان شناسانه مانند نمایش رؤیا، وهم و خاطره از کدام نوع پویانمایی استفاده میشود؟

۱) پویانمایی مستند ۲) پویا نمایی آموزشی ۳) پویانمایی تعاملی ۴) پویانمایی تبلیغاتی

❖ فصل دهم: سوالات دانش فنی تخصصی رشته تولید برنامه تلویزیونی دوازدهم

کد ۲۱۲۵۵۶ تالیف ایران عرضه

۱- تابلوهای خیابانی جز کدام نوع رسانه هستند؟

(۱) چاپی (۲) رایانه ای (۳) صوتی- تصویری (۴) میدانی

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴ ← انواع رسانه ها را میتوان با یک تقسیم بندی به انواع زیر بخش بندی کرد:

- رسانه های چاپی (روزنامه، کتاب، مجله و ...)

- رسانه های صوتی و تصویری قابل پخش (رادیو و تلویزیون و سینما، سی دی و دی وی دی و ...)

- رسانه های رایانه ای (اینترنت، پیامرسان های تلفن همراه، فضای مجازی و ...)

- رسانه های میدانی (پوستر و تابلوهای خیابانی تبلیغات روی خودروها و لباس ها و ...)

۲- مهمترین نقش و کارکرد رسانه های جمعی نقش است.

(۱) تبلیغی (۲) آموزشی (۳) خبری (۴) سرگرمی و تفریحی

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ← مهمترین نقش و کارکرد رسانه های جمعی خبررسانی است. بی تردید روزنامه ها

شبکه های رادیویی و تلویزیونی ابزارهای جدید اینترنتی و پیام رسانی های تلفن همراه اساسا با هدف خبررسانی شکل گرفته اند و هر روز و هر ساعت به انتشار اخبار ملی منطقه ای جهانی می پردازند در جوامعی که دسترسی به این ابزار اندک است، نوعی فقر خبری مشهود است.

۳- کدام نقش رسانه های جمعی مربوط به ایجاد یک ارتباط جدیدی میان اقشار مختلف مردم است؟

(۱) الگوسازی سبک زندگی (۲) احساس تعلق اجتماعی

(۳) آموزشی (۴) سرگرمی و تفریحی

۴- کدام یک از رسانه های زیر جزء رسانه های عمیق می باشند؟ (منتشر کننده سوالات ایران عرضه)

(۱) مجله (۲) تلفن همراه (۳) رادیو (۴) تلویزیون

۵- چه عاملی نقش مهمی در تاثیر گذاری رسانه دارد؟

(۱) تداوم (۲) اعتبار (۳) سرعت (۴) وسعت

۶- با کمک سواد رسانه ای افراد قادر به کشف پیامها در چه محتوایی خواهند بود؟

(۱) تلویزیون (۲) رادیو (۳) روزنامه ها (۴) همه موارد

۷- کدام یک از کاربردهای سواد رسانه ای نمی باشد؟

(۱) بیان اطلاعات غلط و دروغ های رسانه ای (۲) کشف لایه های پنهان و زیر متن رسانه ها

(۳) ارزیابی پیامدهای رسانه بر اساس باورها (۴) طراحی و توزیع پیامهای رسانه ای

۸- چه عاملی امروزه به یکی از الزامات فعالیت های رسانه ای تبدیل شده است؟

- (۱) بازسازی واقعیت های پیرامون
 - (۲) کسب درآمد و تبلیغ کالاهای مختلف
 - (۳) ترویج ارزشهای ایدئولوژیک و سیاسی
 - (۴) موضع گیری مستقیم یا غیر مستقیم آنها
- ۹- برجسته ترین انقلاب رسانه ای با اختراع شکل گرفت.

- (۱) چاپ
- (۲) رادیو
- (۳) تلویزیون
- (۴) همه موارد

۱۰- اولین فرستنده تلویزیون ایرانی در چه تاریخی آغاز به کار کرد؟

- (۱) یازدهم مهر ۱۳۳۷
- (۲) بیست شهریور ۱۳۳۷
- (۳) یازدهم مهر ۱۳۴۲
- (۴) بیست شهریور ۱۳۴۲

۱۱- کدام مورد از ارکان اصلی ساخت هر برنامه تلویزیونی است؟

- (۱) بودجه تعیین شده برای ساخت برنامه
 - (۲) گیرندگان پیام یا مخاطبان
 - (۳) تجهیزات و امکانات رسانه تلویزیون
 - (۴) گزینه ۱ و ۳
- ۱۲- تقسیم بندی مخاطبان با توجه به شغل و تخصص هایی که دارند غالبا به چه منظور انجام می گیرد؟

- (۱) بیان مشکلات نیازها و آشنایی با سایر فرهنگ ها
- (۲) تغییر رفتار در مخاطب با هدف توسعه آگاهی علمی
- (۳) تغییر در رفتار و نگرش حرفه ای مخاطب
- (۴) بالا بردن درک اجتماعی مخاطب

۱۳- کدام گزینه در ارتباط با تله تئاتر (Tele theater) یا نمایش های تلویزیونی صحیح میباشد؟ - ناشر ایران عرضه -

- (۱) به روش آثار سینمایی برای تلویزیون طراحی میشود
- (۲) براساس داستانهای دنباله دار و پیوسته در تلویزیون میباشد
- (۳) به معنای ترکیب تصاویر زیبا و خلاقانه با موسیقی های مورد پسند است
- (۴) از نمایشنامه های مکتوب، در آن استفاده میگردد

۱۴- برای ساخت چه برنامه هایی از ساختار عروسکی و پویانمایی استفاده می کنند؟

- (۱) برنامه های آموزشی و پرهزینه
- (۲) برنامه هایی که ساخت آن به صورت واقعی امکان پذیر نیست
- (۳) بازسازی برنامه های مبتنی بر واقعیت
- (۴) گزینه ۱ و ۲

۱۵- کدام نوع مستند بر مبنای اتفاقات حقیقی ساخته میشود؟

- (۱) بازسازی شده
- (۲) تاریخی و جغرافیایی

۱۶- منظور از برنامه های گفتگو محور چیست؟

- ۱) برنامه هایی با ساختارهای متفاوت تلویزیونی در یک بسته تصویری ساخته و پخش میشود.
- ۲) برنامه هایی که در آن مجری و کارشناسان و مهمانان برنامه در مورد موضوعات گوناگون گفتگو میکنند.
- ۳) برنامه ای جهت بالا بردن سطح معلومات عمومی و تخصصی اقشار گوناگون جامعه
- ۴) همه موارد

۱۷- کارهای تکمیلی فنی در چه مرحله ای انجام می پذیرد؟

- ۱) پیش تولید ۲) تولید ۳) پس تولید ۴) پخش برنامه

۱۸- هزینه بعضی از سریال های نمایشی بطور میانگین چقدر است؟

- ۱) بیش از ۵۰ میلیون ریال در دقیقه ۲) بیش از ۷۰ میلیون ریال در دقیقه
- ۳) بیش از ۵ میلیون ریال در دقیقه ۴) بیش از ۷ میلیون ریال در دقیقه

۱۹- سنگ بنای انواع مختلف برنامه های تلویزیونی چیست؟

- ۱) نگارش متن برنامه ۲) توع متن برنامه ۳) ایده ها و روش ها ۴) طرح

۲۰- ارائه یک پیشنهاد اولیه برای ارزیابی توسط مدیران شبکه مربوط به کدام کارکرد طرح است؟

- ۱) کارکرد طرح به عنوان خلاصه و چکیده داستان ۲) کارکرد طرح به عنوان نقشه داستانی یا "پیرنگ"
- ۳) کارکرد طرح به عنوان نقشه اجرایی ۴) هیچکدام

❖ فصل یازدهم: سوالات طراحی و زبان بصری پایه دهم کد ۲۱۰۲۱۳ تالیف ایران

عرضه

۱- در فرهنگ لغات واژه ی هنر به چه معناست؟

۱) هنر واژه ای است که با نیکی و خوبی هم پیوند بوده است و به معنای علم، فضیلت کمال و توانمندی است.

۲) هنر به معنای زیبایی و علم است.

۳) هنر یعنی خوب دیدن و بهترین را خلق کردن است.

۴) هنر واژه ای است که شامل تمام زیبایی می شود.

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۱ ➤ در فرهنگ، واژه «هنر» با نیکی و خوبی هم پیوند بوده به معنای علم، فضیلت کمال

و توانمندی است و همه ی عرصه های فرهنگ و تمدن مارا در بهترین و زیبا ترین صورت ها با هنر عجین کرده است. و در

فرهنگ غرب واژه ی (هنر) به معنی صنعت به هم پیوسته و درست کردن آمده است. که همراه با نظریه پردازی منشا بسیاری

از هنرهای معاصر است

۲- آثار هنری چگونه توسط یک هنرمند خلق می شوند؟ (ناشر سایت ایران عرضه)

۱) آثار هنری مجموعه ای از تولیدات یا ساخته های دست انسان است که سبب ارتقاء سطح زندگی و رفع نیازهای بشر می

باشد.

۲) هنر چیزی است که از زمان های بسیار قدیم همیشه همراه انسان ها بوده است اما نمی تواند نیازهای بشر را تامین کند.

۳) آثار هنری مجموعه ای از تولیدات ذهنی یا ساخته های دست انسان است تا بر اندیشه و عواطف و احساسات انسان اثر

گذاشته و معانی و مفاهیم متعالی را در قالبی زیبا در اختیار مخاطبین قرار دهند.

۴) آثار هنری توسط مهارت های انسانی مثل تخیل یا بر اساس یک سری قواعد و قوانین فنی خلق نمی شوند.

❑ پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳ ➤ آثار هنری مجموعه ای از تولیدات ذهنی یا ساخته های دست انسان است که در

قالب آثار هنری مانند شعر و استان، نقاشی و طراحی، فیلم و تصویر متحرک، عکاسی و چاپ، موسیقی و تئاتر و سایر هنرهای

کاربردی مانند معماری، معماری داخلی، گرافیک و طراحی صنعتی و... خلق می شوند تا بر اندیشه و عواطف و احساسات

انسان اثر گذاشته و معانی و مفاهیم متعالی را در قالبی زیبا در اختیار مخاطبین قرار دهند و سبب ارتقاء سطح زندگی و رفع

نیازهای بشر شوند. هنر یا Art طیف وسیعی از فعالیت های انسانی را در بر می گیرد، فعالیت هایی که در آن یک یا چند اثر

خلق می شود و اثرات آن صمعی، بصری، یا قابل لمس هستند. آثار هنری توسط مهارت های انسانی مثل تخیل یا بر اساس

یک سری قواعد و قوانین فنی خلق می شوند. هنر وقتی تبدیل به یک اثر می شود ارزشمند می شود و با توجه به احساس

زیبایی شناسی که در انسان وجود دارد ناخودآگاه توسط انسان ها مورد قدردانی و توجه قرار می گیرد. هنر چیزی است که از

زمان های بسیار قدیم همیشه همراه انسان ها بوده است و شما نمونه های بسیار زیادی از اثرات هنری که توسط انسان ها

حتی در زمان غارنشینی به وجود آمده اند را می توانید مشاهده کنید. از هنرهایی که بصورت تجسمی (قابل لمس، دارای جسم) هستند می توانیم به هنرهایی مثل مجسمه سازی، نقاشی، عکاسی، خطاطی، معرق کاری و . . . نام ببریم.

۳- نقش هنر در زندگی بشر چه زمانی ماندگار و طولانی خواهد بود؟

(۱) یک اثر هنری برای این که هنر محسوب شود نباید بافت، فرم، شکل، رنگ، ارزش هنری و خط در آن مشخص و نمایان باشد.

(۲) نمود «زیبایی» داشته باشد و این یعنی تلافی روح بزرگ و نبوغ و قدرت آفرینش هنرمند با ضمیر و روح مخاطب است.

(۳) هنرهایی که بر اساس هنرهای تجسمی هستند بیشتر آن ها ساخته شده ی دست بشر نیستند.

(۴) هنر ماندگار در قالب عناصر کاربردی، نمی تواند اصالت و زیبایی خود را حفظ کند.

۴- هنر نوعی است و جهت و جامعه را تعریف می کند.

(۱) هدایت - زیبایی شناسی - جهت (۲) زیبایی شناسی - حرکت - هدایت

(۳) زیبایی شناسی - حرکت - رشد (۴) حرکت - رشد - زیبایی شناسی

۵- تفاوت هنر پیرو و هنر پیشرو در چیست؟

(۱) از خواسته ها و تمایلات و اخلاقیات رسمی و دانسته های معمولی تبعیت می کند، اما هنر پیشرو خلاف عادات روزمره به شناخت حقایق جدید و نقد و تصفیه ی واقعیات موجود می پردازد.

(۲) هنر پیرو یک تکنیک هنری است اما هنر پیشرو با بیان حقیقت و تجسم ارزش ها تقدس می یابد.

(۳) هنر پیرو تکنیک هنری را در خدمت خواسته ها و تمایلات در نظر نگرفته است، اما هنر پیشرو خلاف عادات روزمره به شناخت حقایق جدید می پردازد.

(۴) هنر پیرو خواسته ها و تمایلات نیست اما هنر پیشرو تمایلات و اخلاقیات رسمی است.

۶- تعریف جامع و کامل هنر چیست؟

(۱) با تفکر و تخیل و آفرینش گری همراه نیست.

(۲) به مهارت فن و صنعت وابسته است.

(۳) واجد ارزش های توصیفی نبوده و باتعقل همراه نمی باشد.

(۴) با تفکر و تخیل و آفرینشگری همراه است، و دارای ارزش های مفهومی و نمادین است.

۷- مهمترین ابزارها ی خلق آثار هنری کدامند؟

(۱) زبان بصری - الفبای تصویری (۲) فن طراحی - شکل و حجم

(۳) زبان بصری - فن طراحی (۴) الفبای تصویری - زبان بصری

۸- زبان بصری در طراحی به چه معنایی است؟

(۱) زبان بصری، معنای شکل گیری آثار هنری قابل رویت را بیان می کند.

- ۲) زبان بصری، معنای شکل‌گیری عناصر تشکیل‌دهنده اثر هنری مانند خط، بافت، نقشه، حجم، نور و رنگ را شرح می‌دهد.
- ۳) زبان بصری همان الفبای تصویر است.
- ۴) عناصر تشکیل‌دهنده ی یک اثر هنری است.
- ۹- کدام گزینه مربوط به تعرف «فن طراحی» است؟
- ۱) بیان راحت و شفاف ایده ها با زبان ترسیم است.
- ۲) ترکیب بندی مناسب عناصر در طراحی.
- ۳) باز ترسیم وتحلیل عناصر بصری در طبیعت، مصنوعات بشری و آثار هنری می باشد.
- ۴) افزایش مهارت در طراحی درست.
- ۱۰- کدام یک از هنرمندان زیر برای دستیابی به واقعیت طبیعت، اجزای آن را به طور کامل جستجو کردند؟
- ۱) داوینچی و میکلا آنژ ۲) رامبراند و کلود مونه
- ۳) پل سزان و پیکاسو ۴) رافائل و پیکاسو
- ۱۱- طراحی به معنای (تهیه شده توسط ایران عرضه)
- ۱) یک محصول ابتکاری و جدید است.
- ۲) طراحی به دانش ایجاد یک طرح از تصویری ذهنی، خیالی یا واقع‌گرایانه گفته می‌شود.
- ۳) مراحل هدفمند و مرحله به مرحله و دقیق یک طرح می باشد.
- ۴) باز ترسیم و تکرار یک طرح را طراحی می گویند.
- ۱۲- در جهان امروز طراحی به دو معنا به کار می رود که شامل و است.
- ۱) به معنای طراحی کردن چیزی، (Design) - به معنای طراحی دست آزاد از چیزی (Drawing)
- ۲) ترسیم کردن - طراحی کردن است.
- ۳) طراحی ذهنی - طراحی خیالی
- ۴) تکرار و تمرین طرح - تکرار و ترسیم یک طرح
- ۱۳- طراحی دست آزاد به چه معنا می باشد؟
- ۱) به طراحی های پیچیده و خطوط در هم گفته می شود.
- ۲) با استفاده منطق و خلاقیت برای درک مخاطب یا قشر خاص؛ که از معنی طراحی بسیار فاصله دارد.
- ۳) به معنای طراحی دست آزاد از یک پدیده یا ارائه ساده یک ایده در قالب خطوط ساده است.
- ۴) هیچکدام
- ۱۴- تعریف اسکیس در طراحی چیست؟
- ۱) برای ثبت سریع لحظه ای گذرا از آن استفاده می شود.

- (۲) نوعی طراحی سریع است که ادراک یا احساس لحظه ای و موضوع اصلی طرح را بیان می کند و معمولاً فاقد جزئیات است
- (۳) این شکل از طراحی با استفاده از خطوط روان یا اصطلاحاً دست آزاد انجام نمی شود.
- (۴) برای ثبت سریع لحظه ای گذرا پیش از تغییر آن بهره گرفته نمی شود.



۱۵- طراحی زیر بیان کننده ی کدام یک از حالت های طراحی است؟

- (۱) طراحی دست آزاد.
- (۲) اسکیس یا یادداشت های تصویری
- (۳) نوعی طراحی یا (دیزاین) است.
- (۴) طراحی حالت

۱۶- کدام یک از تعاریف زیر در مورد اتود یا پیش صحیح نمی باشد؟

- (۱) تهیه ی یک طرح زیبا، اصیل، با معنی و اثربخش در هنرهای تجسمی یا کاربردی مستلزم مطالعه، تفکر و تهیه ی طرح های اولیه یا پیش طرح است.
- (۲) اتود یا پیش طرح نسبت به اسکیس زمان بیشتری لازم دارد.
- (۳) به طرح های مقدماتی گفته می شود.
- (۴) طرح اولیه یا پیش طراحی، اتود نیست.

۱۷- تمامی اشیایی که در اطراف ما وجود دارند هستند.

- (۱) تک بعدی (۲) طراحی هستند. (۳) سه بعدی هستند. (۴) هیچکدام

۱۸- عناصر تشکیل دهنده ی فرم کدامند؟

- (۱) رنگ، نور و سایه، عناصر بصری را تشکیل می دهند. (۲) نقطه، خط، سطح و حجم
- (۳) رنگ، نور و سایه، نقطه، خط (۴) بافت، سایه، نقطه، خط

۱۹- در هنرهای تجسمی منظور از نقطه ی تجسمی چیست؟

- (۱) نقطه تجسمی ممکن است به وسیله ی یک ابزار اثرگذار به وجود آید.
- (۲) ارزش تصویری تازه ای پیدا نمی کند.
- (۳) نقطه چیزی است نسبتاً کوچک و قابل رویت که دارای تیرگی یا روشنی است. دارای اندازه و گاهی جرم و حجم است، که به آن نقطه ی تجسمی می گویند.
- (۴) کاملاً ملموس و بصری است.

۲۰- طراحی موضوعات در فضای محدودی به نام قرار می گیرند.

- (۱) طبیعت (۲) کادر (۳) ترکیب بندی (۴) کمپوزسیون