

## سوالات استخدامی

## هنر آموز پویانمایی

### توضیحات:

- ویژه آزمون آموزش و پرورش
- بخشی از محصول
- شامل ۱۱۸ سوال
- کد محصول: es823

[iranarze.ir/a1](http://iranarze.ir/a1)

دانلود سوالات استخدامی آموزش و پرورش

[iranarze.ir/a2](http://iranarze.ir/a2)

دانلود منابع و جزوات استخدامی آموزش و پرورش

« انتشار یا استفاده غیر تجاری از این فایل، بدون حذف لوگوی ایران عرضه، مجاز می باشد »



**فهرست مطالب** (برای مراجعه به هر بخش، روی عنوان بزنید)

- ❖ فصل اول: سوالات استخدامی طراحی شخصیت در پویانمایی پایه دهم کد ۲۱۰۶۵۶ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳ - صفحه ۲
- ❖ فصل دوم: سوالات استخدامی تولید پویانمایی سه بعدی صحنه ای پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳ - صفحه ۶
- ❖ فصل سوم: سوالات استخدامی متحرک سازی رایانه ای پایه دوازدهم کد ۲۱۲۶۵۳ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳ - صفحه ۱۰
- ❖ فصل چهارم: سوالات استخدامی تدوین و صداگذاری برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم کد ۲۱۲۵۵۸ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳ - صفحه ۱۲

۵ سوال اول این بخش با پاسخنامه تشریحی می باشد که به عنوان نمونه زده شده است. در صورت تمایل به دریافت جواب تشریحی سوالات فصل های ۱، ۲ و ۳ می بایستی این محصول را از سایت ایران عرضه خریداری نمایید.

**فصل اول: سوالات استخدامی طراحی شخصیت در پویانمایی پایه دهم کد ۲۱۰۶۵۶ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳**

۱- یکی از اصول مهم طراحی است که برای قابل فهم شدن طرح استفاده می شود. (iranarze.ir)

- (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 شکل ها و حجم های ساده است. برای این منظور شکل ها و حجم های ساده را بشناسید و از آنها برای طراحی مورد نظر خود استفاده کنید. از جمله شکل های ساده میتوان دایره، مربع، مثلث، مستطیل، دوزنقه و... را نام برد و همچنین کره، مکعب، هرم، استوانه، مخروط و... حجم های ساده به شمار میروند.

۲- کنتراست به معنی ..... و هارمونی به معنی ..... می باشد. (iranarze.ir)

- (۱) کنترل\_ یکنواختی (۲) تضاد\_ هماهنگی (۳) هماهنگی \_ تضاد (۴) یکنواختی \_ جذابیت
- پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲

هارمونی و کنتراست هارمونی یعنی هماهنگی و کنتراست به معنی تضاد است. در مثال هماهنگ بودن و مثل بقیه بودن، مطابق بقیه رفتار کردن، مطابق انتظار بودن مفهوم هارمونی را کامل میکند. متضاد بودن، غیر از دیگران رفتار کردن، خلاف عرف و توی چشم بودن مفهوم کنتراست است. نکته: هماهنگی (هارمونی) باعث یکپارچگی و به وجود آمدن ساختار منسجم میشود.

۳- ..... یکی از عناصر اصلی در کار تونی کردن شخصیت هاست که بر روی خصوصیت های شخصیت تاکید دارد. (iranarze.ir)

- (۱) عنصر تضاد (۲) عنصر کنتراست (۳) عنصر اغراق (۴) عنصر هارمونی
- پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳

اغراق:

یکی از عناصر اصلی در کار تونی کردن شخصیت ها، استفاده از عنصر اغراق است تا جایی که اغراق به یکی از اصول دوازده گانه پویانمایی بدل شده است. به (تأکید بر روی خصوصیت های شخصیت)، اغراق میگویند.

۴- کدام نوع خوانایی به معنای ضد نور است؟ (iranarze.ir)

- (۱) خوانایی در خط گذاری (۲) خوانایی در فرم سیلونت (۳) خوانایی رنگی (۴) خوانایی در تیره و روشن
- پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲

عواملی که در خوانایی شخصیت مهم هستند عبارتند از:

خوانایی در فرم سیلوئت (ضد نور)،

خوانایی در خطگذاری؛

خوانایی در تیره روشنی؛

خوانایی رنگی.

۵- کدام عامل عنصر مناسبی برای درک سه بعدی شخصیت در فضا است؟ (iranarze.ir)

(۱) رنگ (۲) اندازه (۳) همپوشانی حجم و خطوط (۴) اتحنای خطوط

پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲

اندازه، عنصر مناسبی برای درک سه بعدی شخصیت در فضا است. بنابراین، اندازه شخصیت و هر چیزی از آن باید به دقت در طراحی آن لحاظ شود.

۶- در کدام حرکتها جریان انرژی در بدن شخصیت جهت‌های مختلفی را طی می‌کند و پیچ و تاب بیشتری دارد؟ (iranarze.ir)

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

۷- کدام عمل به بالا بردن ایستایی کمک می‌کند؟ (iranarze.ir)

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

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

۸- ..... 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

۹- در یک هشتم دوم، آناتومی بدن بر روی کجا قرار می‌گیرد؟ (iranarze.ir)

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

۱۰- مهمترین نکته قابل توجه در طراحی‌ها چیست؟ (iranarze.ir)

(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.

۱۱- سخت‌ترین قسمت طراحی دست کدام است؟ (iranarze.ir)

(۱) انگشتان (۲) کف دست (۳) بازو (۴) گزینه ۱ و ۲

۱۲- در طراحی شخصیت گربه‌سانان کدام مورد نادرست است؟ (iranarze.ir)

(۱) بدن کشیده در مقایسه با دست و پاها (۲) پنجه‌ها با انگشتان گرد و پشت بلند

(۳) چشمانی نافذ و کشیده (۴) فک پهن و پوزه نسبتاً کوتاه

۱۳- در کدام یک از حیوانات زیر داشتن انگشت شست قابل توجه‌تر از سایر انگشتان است؟ (iranarze.ir)

(۱) جوندگان (۲) چرندگان (۳) گربه سانان (۴) خزندگان

۱۴- از کدام یک از حیوانات زیر به دلیل خونسرد بودن و ذهنیت منفی بیشتر می‌توان برای شخصیت‌های شرور استفاده کرد؟ (iranarze.ir)

(۱) روباه (۲) گربه (۳) مار (۴) سگ

۱۵- کدام ویژگی خرچنگ‌ها می‌تواند سوژه جالبی برای طراحی آنها باشد؟ (iranarze.ir)

- (۱) مدل حرکتی از پهلو (۲) چنگ‌های آنها (۳) پوست سخت آنها (۴) پاهای آن

۱۶- به طراحی شیت از زوایای مختلف ..... می‌گویند. (iranarze.ir)

- (۱) مدل شیت (۲) چیت چهره (۳) پز شیت (۴) شیت شخصیت

۱۷- جمع شدن بینی به بالا و چین خوردن روی آن در طراحی نشانه چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) عصبانیت (۲) خندیدن (۳) دشمنی و نفرت (۴) تعجب کردن

۱۸- شیت توضیحات توسط چه کسی تنظیم می‌شود؟ (iranarze.ir)

- (۱) طراح متحرک (۲) طراح اولیه طرح‌ها (۳) سرپرست متحرک سازها (۴) شبیه ساز

۱۹- مهمترین هدف از طراحی scale sheet چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) حفظ اندازه خصیت‌ها در طول پروسه متحرک سازی (۲) بررسی سطح پروژه در کل طراحی (۳) مشخص کننده تعداد شیت مورد نیاز از هر شخصیت است. (۴) میزان نیاز به شبیه ساز در طراحی‌های چند لایه

۲۰- معمولاً ..... به عنوان عنصر اصلی در مقایسه و در تمام شیت‌ها، در پروژه‌هایی با چند شیت قرار می‌گیرد. (iranarze.ir)

- (۱) شخصیت قهرمان (۲) شخصیت منفی (۳) شخصیت فرعی (۴) همه شخصیت‌ها

۲۱- به عقیده گوته کدام رنگ‌های زیر جز رنگ‌های منفی است؟ (iranarze.ir)

- (۱) سبز (۲) آبی (۳) زرد (۴) نارنجی

۲۲- از بین رنگ‌های زیر کدام یک از هارمونی ضعیفی در کنار هم برخوردار دارد؟ (iranarze.ir)

- (۱) زرد و آبی (۲) زرد و قرمز (۳) نارنجی و ارغوانی (۴) آبی و سبز

۲۳- عامل مهم زنده شدن رنگ‌ها چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) حرکت (۲) جنس و بافت (۳) انتخاب رنگ مکمل (۴) شخصیت

۲۴- پیرنگ در پویانمایی چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) نوعی شخصیت پردازی است. (۲) طراحی صحنه و سپس زمینه است.

- (۳) نقشه یا الگوی حوادث در داستان است. (۴) ترکیب رنگ در شخصیت است.

۲۵- ..... پیرنگی است که از کیفیت پیچیده و تو در تو و مختصات فنی نیرومند برخوردار باشد. (iranarze.ir)

- (۱) پیرنگ طبیعی (۲) پیرنگ بسته (۳) پیرنگ قراردادی (۴) پیرنگ باز

۲۶- تقابل میان شخصیت‌های مختلف است که حوادث داستان را پی ریزی می‌کند؟ (iranarze.ir)

- (۱) مقدمه چینی (۲) پیش آگاهی (۳) کشمکش (۴) نتیجه

۲۷- مهمترین ویژگی تیپ چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) نشان دهنده افراد طبقه بالای جامعه است. (۲) نشان دهنده یک قشر از جامعه با نوعی شباهت است.

- (۳) ویژگی‌های فردی و جدا کننده افراد است. (۴) الهام گرفته از طبیعت است.

۲۸- شخصیت‌های عجیب الخلقه و یا ترکیبی حاصل از جهش در آزمایشگاه‌ها چه نوع شخصیتی هستند؟ (iranarze.ir)

- (۱) تخیلی (۲) طبیعی و واقعی (۳) انتزاعی (۴) علمی تخیلی

۲۹- Antagonist چه شخصیتی است؟ (iranarze.ir)

- (۱) قهرمان (۲) ضد قهرمان (۳) انتزاعی (۴) علمی تخیلی

۳۰- فرم مثلث روی راس خود نشانه چیست؟ (iranarze.ir)

- (۱) انرژی و تنش (۲) ایستادگی (۳) اعتماد (۴) مردانگی

۳۱- در کدام روش متحرک سازها باید تک تک فریم‌ها را طراحی کنند و برای شخصیت جزئیات کمی قرار می‌دهند؟ (iranarze.ir)

- (۱) تکنیک کات اوت (۲) تکنیک دو بعدی سلولوئید سنتی

- (۳) تکنیک سه بعدی (۴) تکنیک استاپ موشن

۳۲- این مواد معمولاً منشأ آلی دارند و از انواع گیاهان و حیوانات به دست می‌آیند؟ (iranarze.ir)

- (۱) مواد رنگ آمیزی پوشاننده (۲) مواد رنگ آمیزی شفاف (۳) آکولین (۴) آبرنگ

۳۳- در نقاشی و رنگ آمیزی با مداد رنگی در کدام روش با حرکت دست مداد رنگی بر روی سطح، فرم‌های کوچک و ریزی درون سطوح طرح ایجاد می‌شود؟

- (۱) ایجاد بافت (۲) شیوه خطی (۳) سایه پردازی (۴) شیارانندازی

۳۴- بر اجرای فیلم‌های یک پویانمایی در دقیق کردن رنگ‌های رنگ روغن برای جلوگیری از خشک شدن رنگ‌ها از چه ماده‌ای استفاده می‌شود؟ (iranarze.ir)

- (۱) تینر (۲) بنزین (۳) روغن بزرک (۴) آب

۳۵- در رنگ آمیزی با پاستیل‌ها خراشیدن رنگ به چه صورتی به وجود می‌آید؟ (iranarze.ir)

- (۱) با قلم خطاطی (۲) با موم تراشی (۳) با رنگ تراشی (۴) گزینده ۲ و ۳

۳۶- معروف‌ترین و ساده‌ترین تکنیک پاستیل شمعی ..... است که حالت شبیه مکانی لیتولوم در چاپ‌های سنتی را به آثار هنری می‌دهد. (iranarze.ir)

- (۱) تک رنگ (۲) مرکب با غیر چوب (۳) مرتب با پاستیل گچی (۴) گزینده ۱ و ۲

۳۷- سبکی است که به تصاویر سایه‌دار معروف است؟ (iranarze.ir)

- (۱) کلاژ (۲) کاغذ بری (۳) پاستیل گچی (۴) پاستیل شمعی

۳۸- در کدام روش از کاغذ اسکناس به جای کاغذ استفاده می‌شود و همه شخصیت‌ها را می‌توان به صورت استاپ موشن در یک پویانمایی متحرک سازی کرد؟

- (۱) مانی گامی (۲) اورینگامی (۳) تکه برداری (۴) کلاژ

۳۹- هنر جفت و جور کاری به کدام هست؟ (iranarze.ir)

- (۱) نقاشی (۲) رنگ آمیزی با پاستیل (۳) حکاکی (۴) مجسمه سازی

## فصل دوم: سوالات استخدامی تولید پویانمایی سه بعدی صحنه ای پایه یازدهم کد ۲۱۱۶۵۳

### تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳

۱- کدام گزینه در مورد جنس مواد به کار رفته و شیوه ساخت اسکلت های رایج در تکنیک های پویانمایی درست است؟ (iranarze.ir)

(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.

۲- 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

پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴

در صنعت پویانمایی سه بعدی صحنه ای، از روش های گوناگونی برای ساخت اجسام بدن استفاده میشود. عمده ترین این روشها عبارتند از: فناوری تزریق فوم، قالبگیری سیلیکون، حجم سازی کاهشی توسط خمیر و چاپ سه بعدی (3D Print). مواقعی که اجسام واقعی بدن، مانند بازوها یا پاها، بدون پوشش باشند، باید با استفاده از خمیرهای مخصوص حجم سازی، روی حجم اسفنجی مورد نظر را پوشانده و آن عضو را به شکل نهایی حجم سازی نموده و سپس رنگ آمیزی کنید.

از میان روش های ذکر شده، روش حجم پردازی به کمک لاتکس، به عنوان یکی از آسان ترین و ارزان ترین روش ها پیشنهاد میشود؛ لاتکس، نوعی چسب گیاهی محسوب میشود که در آب حل شده و پس از خشک شدن، حالت انعطاف پذیر و کشسانی به خود میگیرد. به همین دلیل به عنوان ماده ای مناسب برای حجم دهی قسمت های ظریف، مانند انگشتان به شمار آمده و در عین حال حرکت پذیری، بدون تغییر فرم و یا شکستن و تخریب، حجم آنها را فراهم مینماید.

۳- در خصوص انواع روش های ایستایی شخصیت روی صحنه کدامیک صحیح است ؟ (iranarze.ir)

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

پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۴

در راه رفتن معمولی استفاده از اهرم های نگهدارنده توصیه نمی شود چون غالباً حالت سرخوردن دارد و وزن عروسک را به درستی نشان نمیدهد.

ایستایی با استفاده از آهنربا

یک از مرسوم ترین روش های ایستایی بر روی صحنه است. اما بیشتر برای ایستایی اسکلت های سبک وزن به کار میرود. البته آهنرباهایی که در این روش به کار میروند، از نوع آهنرباهای پر قدرت صنعتی، مانند آهنربای ND هستند تا بتواند با حجم پایین، وزن بالاتری را تحمل نموده و ایستایی به وجود آورند.

ایستایی با استفاده از اهرم نگهدارنده

در پویانمایی، برخی از حرکات ممکن است در حالت نامتعادل و یا معلق میان زمین و آسمان رخ دهند. در این حالت نگاه داشتن و ایستایی شخصیت با استفاده از روش های اتصال به کف دکور ممکن نیست. به همین دلیل از اهرم های نگهدارنده ی شخصیت در حالت و ارتفاعی مشخص استفاده میشود. استفاده از این اهرم ها اغلب در مقابل پرده های کروماکی انجام میشود تا بتوان به آسانی درون نرم افزارهای رایانه ای، اهرم را از تصویر حذف نمود. البته میتوان حتی بدون استفاده از پرده ی کروماکی و با تصویربرداری از دکور بدون حضور شخصیت، قبل از آغاز تصویربرداری متحرک سازی و لایه بندی تصویر در نرم افزارهای رایانه ای، اهرم نگهدارنده را به صورت فریم به فریم حذف نمود.

ایستایی با استفاده از پیچ

این روش یکی از مطمئن ترین و دقیق ترین روشهای ایستایی شخصیت است. در این روش، قسمت زیرین دکور باید خالی باشد تا بتوان پیچ را از زیر صحنه به پای عروسک متصل کرد. بنابراین هر جا شخصیت قدم میگذارد، باید سوراخ شود یا دارای سوراخ باشد.

نقطه ی ضعف صفحه های فلزی سوراخ دار این است که در برابر گرما و سرما واکنش نشان داده و منبسط و منقبض میشوند.

ایستایی با استفاده از سوزن ته گرد، این روش بیشتر در رابطه با پویانمایی اشیا و یا عروسکهای سبک کاربرد دارد و از جمله تکنیکهای غالب و رایج ایستایی محسوب نمیشود. برای استفاده از این روش ایستایی، کف دکور باید از جنس ورقه های فوم بورد و یا چوبهای سبک مانند چوب پنبه و یا چوب بالسا ساخته شده باشد.

۴- برای کنترل حرکت پارچه ، زمانی (تالیف توسط سایت ایران عرضه) که لباس دوخته شده برای عروسک گشاد است باید چه کرد ؟ (iranarze.ir)

(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

پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۳

در پویانمایی عروسکی، هر چه حرکات و همچنین حرکت های پارچه کنترل شده تر باشد، کار حرفه ای تر به نظر خواهد رسید، به همین دلیل بهتر است لباس دوخته شده برای عروسک ها گشاد نباشد؛ یا اگر گشاد بود آن را با آب قند، سفت کنید تا هنگام متحرک سازی لباس و پارچه، حرکت ناخواسته ای به عروسک اضافه نکند

۵- 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 ؟

(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

پاسخ سایت ایران عرضه: گزینه ۲

وقتی که اندازه عروسک ها به ارتفاع ۱۸ الی ۲۵ سانتیمتر باشد، اندازه ی استاندارد برای ساخت یک دکور نیز به همین نسبت کاهش مییابد. بنابراین اندازه ی دکور با اندازه ی عروسک رابطه ی مستقیمی دارد. عمومی ترین اندازه در ساخت دکورهای پویانمایی استفاده از نسبت یک دهم اندازه ی واقعی اجزای صحنه میباشد.

۶- در کدام روش ساخت دکور ، فرایند متحرک سازی سریع تر پیش میرود ؟ (iranarze.ir)

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

۷- برای چسباندن یونولیت ها از چه چسبی نمیتوان استفاده کرد؟ (iranarze.ir)

(۱) چسب چوب (۲) چسب مخصوص یونولیت (۳) لاتکس (۴) چسب های تینر دار

۸- کدام گزینه در مورد ساخت انواع دیوار ها صحیح نمی باشد؟ (iranarze.ir)

(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 معمولا 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 .

۹- برای ساخت درخت ثابت با تنه ی ضخیم از چه ترکیبی استفاده میشود ؟ (iranarze.ir)

(۱) چسب آکواریوم و کمی پودر رنگی (۲) لاتکس (۳) پایه ماشه (۴) از گچ شکسته بندی

۱۰- کدام نوع خمیر برای ساخت اجزای صحنه به کار میرود و علت استفاده از این نوع خمیر ها چیست؟ (iranarze.ir)

(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

۱۱- در مورد منابع نور میتوان گفت .... (منبع فروشگاه اینترنتی ایران عرضه) ؟ (iranarze.ir)

(۱) نور برخاسته از کرم شب تاب جز منابع نور مصنوعی است .

(۲) نور آتش جز منابع نور طبیعی میباشد .

(۳) لامپ تنگستن نوعی لامپ است که در آن با کمک دو الکتروود و ایجاد قوس الکتریکی از یک الکتروود به الکتروود دیگر، نور تولید میشود.

(۴) فلورسنت نوعی لامپ تخلیه می الکتریکی گازی است، که به کمک برق باعث تحریک بخار جیوه ی موجود در گاز آرگون و یا نئون میشود.

۱۲- در صحنه های خارجی روز برای کنترل نور و کنتراست ، از چه نوع چراغی میتوان استفاده نمود ؟ (iranarze.ir)

(۱) چراغ زنون (۲) چراغ فرنل (۳) چراغ HMI (۴) فانوس چینی

۱۳- ترتیب روشن شدن منابع نور به چه صورت پیشنهاد میشود ؟ (iranarze.ir)

(۱) نور اصلی - نور عمومی - نور های پرکننده

(۲) نور پرکننده - نور اصلی - نور عمومی

(۳) نور اصلی - نور های پرکننده - نور عمومی

(۴) نور عمومی - نور اصلی - نور های پرکننده

۱۴- کدام گزینه در مورد انواع نور پردازی صحیح نمیشود؟ (iranarze.ir)

(۱) نورپردازی غیر عادی ، بر اساس استفاده از منابع نور طبیعی صورت میگیرد.

(۲) وضعیف هوای مه آلود، نور بازتاب شده از قطره های باران در فضایی نیمه تاریک نمونه ای از نورپردازی غیر عادی است.

(۳) نور سبز چشمک زنی که در دل بیننده ایجاد رعب و وحشت کند نوعی خیال پردازی خیالی است .

(۴) نور لامپ ها و روشنایی های فضاهای داخلی نور غیر عادی است .

۱۵- برای نورپردازی یک روز آفتابی ، طلوع و غروب از چه رنگ فیلتری استفاده کرد؟ (iranarze.ir)

(۱) بنفش / آبی / نارنجی (۲) آبی / بنفش / نارنجی (۳) آبی / نارنجی / بنفش (۴) نارنجی / آبی / بنفش

۱۶- ویژگی مشترک بین دوربین های تصویر برداری تک فریم که آنها را برای اینکار مناسب و کاربردی کرده است کدام است؟ (iranarze.ir)

(۱) سبک و ارزان بودن (۲) قابلیت ارتباط مستقیم با رایانه (۳) استفاده ساده (۴) لنز قوی

۱۷- نماد "بالاترین کیفیت" روی دوربین کدام است؟ (iranarze.ir)



(۲)



(۱)



(۴)



(۳)



۱۸- اگر دوربین تان خیس شد راه کار خشک کردن آن چیست؟ (iranarze.ir)

- ۱) سریعاً لنز آن را درآورده دوربین را داخل پلاستیک قرار دهید. ۲) از سشوار برای خشک کردن آن استفاده کنید.
- ۳) سریعاً دوربین را با استفاده از پارچه های مناسب خشک کنید. ۴) هر سه گزینه.

۱۹- از حرکات فنی و پیچیده ی دوربین که در آن دوربین برای تعقیب موضوع در حال حرکت به همراه او حرکت میکنند کدام است؟ (iranarze.ir)

- ۱) حرکت Traveling ۲) در حرکت dolly in ۳) دالی به عقب ۴) حرکت دالی اوت

۲۰- در متحرک سازی به شیوه ی حالت به حالت .... ؟ (iranarze.ir)

- ۱) بخش ها و فریم های حرکتی، به صورت حسی و ذهنی و بر اساس زمانبندی شخصی متحرک سازی انجام میشود.
- ۲) بخش های اصلی حرکت که به آنها فریم های کلیدی میگویند، پیش بینی شده و طراحی میشوند.
- ۳) تکنیک های مختلف پویانمایی به روشهای گوناگونی قابل اجرا است.
- ۴) اغلب در تکنیک های پویانمایی دوبعدی دستی، دوبعدی رایانه ای و سه بعدی رایانه ای مورد استفاده قرار میگیرد.

۲۱- کدام گزینه در مورد بخش های حرکت درست است؟ (iranarze.ir)

- ۱) واکنش شامل آماده سازی حرکتی شخصیت برای انجام حرکت اصلی است.
- ۲) پیش حرکت ، شامل کنشی است که شخصیت در اصل، قصد انجام آن را دارد.
- ۳) پس از انجام حرکت اصلی، عکس العمل ایجاد شده در بدن شخصیت و یا شخصیت ها و اشیایی که حرکت بر آن ها تأثیر میگذارد، (واکنش) حرکت اصلی را تشکیل میدهد.
- ۴) پیش حرکت قسمت مرکزی کنش شخصیت را تشکیل داده و در زمان بندی، بیشترین زمان و تعداد فریم حرکتی را به خود اختصاص میدهد.

۲۲- (فریم تصویری ثبت شده ی پیشین و فریم حاضر به صورت مکرر و به نوبت، یکی پس از دیگری بر روی صفحه ی نمایش، نمایان میشوند و در اثر تکرار این

حالت، امکان یک پیش نمایش از ثبت فریم جدید را بر اساس فریم قبلی برای بیننده فراهم میکنند.) تعریف کدام گزینه است؟ (iranarze.ir)

- ۱) شفافیت تصویر ۲) مقایسه ی فریم ها به شیوه ی الکلنگی ۳) جدول بندی ۴) کنترل پیکربندی صفحه ی نمایش

۲۳- در حرکات..... سرعت و شتاب حرکت، به تدریج کاهش مییابد. در زمانبندی متحرکسازی شخصیت در حرکات .....، فاصله گذاری میان فریم های

حرکتی، متناسب با افزایش سرعت، بیشتر شده. (iranarze.ir)

- ۱) کند شونده / کند شونده ۲) تند شونده / تند شونده ۳) تندشونده / کندشونده ۴) کند شونده / تند شونده

۲۴- گاهی اوقات قصد دارید فضای عکس های شما به رنگ های سرد یا گرم متمایل شوند که هرکدام از این رنگ ها حس و حال متفاوتی را در فیلم شما ایجاد

میکنند؛ اما ممکن است فیلترهای رنگی مناسب را در اختیار نداشته باشید. در این شرایط بهترین گزینه استفاده از کدام قابلیت دوربین است؟

- ۱) White balance ۲) نورسنج ۳) کیفیت نور ۴) عمق میدان

۲۵- کدام گزینه در مورد سایه پردازی نمایشی درست است؟ (iranarze.ir)

- ۱) سایه های شکل ساز، علاوه بر آن که به طور طبیعی حالتی از روز را القا میکنند که نور خورشید در آنها نسبت به زمین در حالت مایل قرار دارد.
- ۲) در سایه پردازی انتزاعی ، میتوان بر اساس ترکیب اشیا و احجام در مقابل منبع نور، شکل های جدیدی در راستای جلوه پردازی تصویری در صحنه ایجاد نمود.
- ۳) تاباندن نور شدید و ایجاد سایه های پرکنتراست، به دلیل پوشانده شدن بسیاری از جزئیات صحنه و شخصیت ها در سایه های تاریک مطلق، اغلب حس ابهام، زمختی، تحرک و اضطراب ایجاد میکند.
- ۴) سایه های شکل ساز ، در اثرتابش نور بر اشیا و احجامی صورت میگیرد که ماهیت سایه ی حاصل از آنها، توسط مخاطب قابل تشخیص و شناسایی نیست.

## فصل سوم: سوالات استخدامی متحرک سازی رایانه ای پایه دوازدهم کد ۲۱۲۶۵۳ تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳

۱- اولین بار که حرکت یک شخصیت در رایانه متحرک سازی شد توسط چه کسانی و چگونه انجام شد؟ (iranarze.ir)

(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

۲- 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؟ (iranarze.ir)

(۱) هیچ کدام (۲) متحرک ساز روی کاغذ طراحی (۳) گرافیک بیت مپ (۴) وکتور برداری

۳- توسط کدامیک از ویژگی نرم افزار های پویا نمایی میتوان نحوه ی متحرک سازی را اصلاح کرد؟ (iranarze.ir)

(۱) Timeline (۲) Time Silder (۳) Layers (۴) Sample rate

۴- نسبت طول و عرض کادر بستگی به چه چیزی دارد و امروزه برای پویانمایی های تلویزیونی بیشتر از چه کادری استفاده میشود؟ (iranarze.ir)

(۱) فرمت رسانه ی پخش کننده ۳:۴ (۲) فرمت رسانه ی پخش کننده ۱۶:۹ (۳) تعداد پیکسل ها ۱۶:۹ (۴) تعداد پیکسل ها ۳:۴

۵- (منبع ایران عرضه) آفتاب ظهر با سایه های کاملاً مشخص، بند و کناره های واضح؛ چه نوع نورپردازی است ؟ (iranarze.ir)

(۱) نور پردازی نرم (۲) نورپردازی سخت (۳) نورپردازی جهت دار (۴) نورپردازی با شدت بالا

۶- ..... 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.

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

۷- 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؟ (iranarze.ir)

(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 جلو تر با سرعت حرکت کنند

(۳) لایه های عقب تر حرکت بیشتر و لایه های جلو تر حرکت کمتر داشته باشند (۴) هر دو لایه ی جلو و عقب حرکت یکسان داشته باشند

۸- اولین قدم در راستای رسیدن به یک متحرک سازی خوب چیست؟ (iranarze.ir)

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

۹- 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؟ (iranarze.ir)

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

۱۰- 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 ؟ (iranarze.ir)

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

۱۱- در حرکت ماشین با اعمال افکت مولتی پلان، برای آنکه همه ی لایه ها به صورت فوکوس و شفاف دیده شود، عدد مقابل Dept of field باید چه عددی

باشد ؟ (iranarze.ir)

(۱) ۰ (۲) ۱ (۳) ۵ (۴) ۱۰

۱۲- برای متحرک سازی شخصیت های فانتزی و موجودات تخیلی بر طبق حرکات انسان و موجودات واقعی؛ از چه روشی استفاده میشود؟ (iranarze.ir)

(۱) لوپ (۲) روتوشکویی (۳) اکسیوژرشیت (۴) پارتیکل  
۱۳- برای طبیعی بودن حرکات شخصیت ها و عناصر متحرک در یک فیلم و یا اثر پویانمایی چند فریم تصویر بر ثانیه مورد نیاز است؟ (iranarze.ir)

(۱) ۳۲ (۲) ۳۰ (۳) ۲۵ (۴) ۲۴

۱۴- برای بهتر دیده شدن نقاشی های خودمان، رنگ قلم باید چه ویژگی داشته باشد؟ (iranarze.ir)

(۱) دارای رنگ با تناژ پایین (۲) در تضاد با فضای رنگی فیلم باشد

(۳) هماهنگ با فضای رنگی فیلم باشد (۴) دارای رنگ متناسب با پس زمینه

۱۵- زمان پروژه در تولید پویانمایی در روش اسکلت گذاری به نسبت طراحی فریم به فریم چه تفاوتی دارد؟ (iranarze.ir)

(۱) هیچ کدام (۲) زمان کمتری خواهد برد (۳) زمان بیشتری خواهد برد (۴) تفاوت زمانی نخواهد داشت

۱۶- تفاوت فرمت های 4K و 8K با فرمت HDV - HDTV کدام است؟ (iranarze.ir)

(۱) کیفیت کمتر، حجم کمتر، سبک تر (۲) کیفیت بیشتر، حجم بیشتر، سنگین تر

(۳) کیفیت مناسب، حجم کمتر، سبک تر (۴) کیفیت مناسب، حجم بیشتر، سنگین تر

۱۷- کدامیک نحوه ی نمایش خطوط دور شکل ها را تغییر میدهد؟ (iranarze.ir)

(۱) Depth of Field (۲) Render Style (۳) Fill Style (۴) Stroke Style

۱۸- تنظیمات Render Style چه تغییری در پروژه ایجاد کرده و کجا قابل مشاهده است؟ (iranarze.ir)

(۱) اضافه کردن حالت هنری به خروجی پروژه/هنگام خروجی (۲) اضافه کردن حالت هنری به خروجی پروژه/هنگام انجام پروژه

(۳) تمام پرشدنی های شکل را تغییر خواهد داد/هنگام خروجی (۴) تمام پرشدنی های شکل را تغییر خواهد داد/هنگام انجام پروژه

۱۹- با توجه به شکل مقابل، کدام مورد در ارتباط با دکمه های نمایش در قسمت پایین پنجره نمایش، صحیح است؟ (iranarze.ir)

(۱) کلید های ۱ برای انتقال نشانگر موس به فریم کلیدی قبلی و یا بعدی از این آیکون ها استفاده می کنیم

(۲) کلید های ۲ برای به نمایش درآوردن متحرک سازی در نوار زمان به کار میرود.

(۳) کلید های ۳ برای نمایش فریم به فریم حرکت به کار میرود

(۴) کلید های ۴ برای انتقال نشانگر موس به فریم کلیدی قبلی و یا بعدی از این آیکون ها استفاده می کنیم

۲۰- (تالیف توسط سایت ایران عرضه) اگر هنگام استفاده از ابزار پهنای خطوط، اگر به جای انتخاب تمامی نقاط تشکیل دهنده ی خط، تنها یک یا چند نقطه ی

دلخواه را برای تغییر ضخامت انتخاب کنیم، چه تغییری ایجاد خواهد شد؟ (iranarze.ir)

(۱) اندازه ی بقیه نقاط ثابت می ماند و بقیه خط متناسب با مقدار تغییر پهنای نقطه، تغییر می یابد.

(۲) اندازه ی بقیه نقاط تغییر کرده و بقیه خط متناسب با مقدار تغییر پهنای نقطه، ثابت می ماند

(۳) اندازه ی بقیه نقاط و بقیه خط، ثابت می ماند

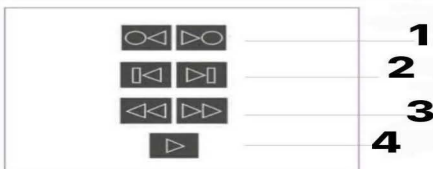
(۴) اندازه ی بقیه نقاط و بقیه خط، تغییر خواهد کرد

۲۱- کاربرد Weld-Auto چیست؟ (iranarze.ir)

(۱) ترسیم دو خط بین دو نقطه در یک سطح (۲) ترسیم دو خط موازی

(۳) جوش دادن دو نقطه ای را که به همدیگر متصل میکنیم (۴) انفعال خط بین دو نقطه

۲۲- شکست ها و زوایای بین پاره خط ها را نرم تر؛ از طریق چه گزینه ای امکان پذیر است؟ (iranarze.ir)



width variation (۱) use pen pressure (۲) smoothing (۳) point reduction (۴)

۲۳- برای ایجاد استخوان جدید از چه ابزاری استفاده میشود؟ (iranarze.ir)

Select Bone (۱) Transform Bone (۲) Add Bone (۳) Manipulate Bones (۴)

۲۴- کدامیک حالت فنری و رفت و برگشتی استخوان و گشتاور یا نیرویی که باعث چرخش استخوان میشود؛ را تغییر میدهد؟ (iranarze.ir)

Damping force / Lock bone (۱) Torque force/ Spring force (۲)

Show label/ Shy bone (۳) Damping force /Torque force (۴)

۲۵- ابزار Roll camera کدام است؟ (iranarze.ir)



(۴)



(۳)



(۲)



(۱)

## فصل چهارم: سوالات استخدای تدوین و صداگذاری برنامه های تلویزیونی پایه دوازدهم کد ۲۱۲۵۵۸

### تالیف ایران عرضه ۱۴۰۳

۱- تدوین بخشی از مرحله .....ساخت برنامه تلویزیونی است. (iranarze.ir)

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

۲- کدام یک از اجزای ساختار در ساخت یک برنامه تلویزیونی است؟ (iranarze.ir)

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

۳- (منبع سوالات سایت ایران عرضه) همه موارد زیر از اجزای سازنده نما هستند به غیر از..... (iranarze.ir)

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

۴- به کنارهم قرارگیری و اصطلاحاً سوار کردن قطعات مختلف بریده بریده یک صحنه به روی یکدیگر چه می گویند؟ (iranarze.ir)

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

۵- نمایاب دوربین چه نقشی ایفا می کند؟ (iranarze.ir)

(۱) تصویری کوچکتر از تصویری که پس از پخش در صحنه تلویزیون دیده خواهد شد نشان می دهد.

(۲) تصویری بزرگتر از تصویری که پس از پخش در صحنه تلویزیون دیده خواهد شد نشان می دهد.

(۳) سوژه های عمودی را در تصویر نشان می دهد.

(۴) تصاویر نمایش داده شده را برش می دهد.

۶- کدام گزینه از وظایف اصلی منشی صحنه نیست؟ (iranarze.ir)

(۱) حفظ پیوستگی و تداوم صحنه (۲) نگارش گزارش های صحنه (۳) تنظیم جهت دوربین ها (۴) یادداشت برداری از عناصر صحنه

۷- همه گزینه های زیر از مراحل تدوین نهایی است به جز..... (iranarze.ir)

(۱) همگام سازی صدا (۲) مرحله و دسته بندی نماها (۳) ابزارهای انتقالی (۴) همگام سازی صدا و تصویر

۸- طراحی نماهای اصلی یا صحنه به صحنه برنامه تلویزیونی از کدام روش های نما است؟ (iranarze.ir)

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

۹- کدام یک از عوامل موثر در انتخاب زمان مفید یک نما است؟ (iranarze.ir)

(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

۱۰- ریتم برش بر چه اساس به وجود می‌آید؟ (iranarze.ir)

(۱) میزان تطبیق نماها (۲) طول نماهای متوالی (۳) سرعت برش میان نماها (۴) گزینه ۳ و ۲

۱۱- در دکوپاژ تدوین تداومی تغییر زاویه دوربین در نمای دوم نباید کمتر از .....درجه نسبت به محور فیلمبرداری نمای اول باشد. (iranarze.ir)

(۱) ۱۰ درجه (۲) ۲۰ درجه (۳) ۳۰ درجه (۴) ۳۵ درجه

۱۲- کدام گزینه از کارکردهای عمومی نمای معرف است؟ (iranarze.ir)

(۱) معرفی مکان و زمان رویداد (۲) معرفی شخصیت‌های موجود (۳) برانگیختن مخاطب برای دیدن نماهای جزئی‌تر (۴) همه موارد

۱۳- ..... فرایندی است دکوپاژی و تدوینی که شامل هر گروه دوتایی از سوزدها می‌شود و به بیان تاثیر متقابل آنها می‌پردازد. (iranarze.ir)

(۱) نمای معرف (۲) بازنما (۳) عکس نما (۴) محور واکنش

۱۴- برش نامرئی چیست؟ (iranarze.ir)

(۱) برش بر اساس خط نگاه (۲) برش همزمان بر روی حرکت (۳) برش بلافاصله پس از حرکت (۴) عکس نما

۱۵- در کدام برش فیلمساز با قرار دادن دو نما در کنار هم مفهوم جدیدی در بیننده ایجاد می‌کند؟ (iranarze.ir)

(۱) برش نامتجانس (۲) برش پویا (۳) برش غیر تداومی (۴) برش تداومی

۱۶- کدام یک از علل قطع کردن نمی‌باشد؟ (iranarze.ir)

(۱) برای تاکید (۲) برای برهم نمایی تصویر (۳) برای هدایت توجه به جنبه متفاوتی از موضوع (۴) برای جلوگیری از طولانی شدن یک نما

۱۷- کدام روش تدوین غالباً برای انتقالات تزیینی به کار می‌رود؟ (iranarze.ir)

(۱) روبش (۲) به هم نمایی تصویر (۳) قطع (۴) محو تدریجی

۱۸- چیدمان هر مورد بر اساس موقعیت کلیدی روایت را ..... می‌گویند. (iranarze.ir)

(۱) سکانس بندی (۲) تدوین (۳) قطع (۴) پیوند مکانی

۱۹- این شیوه عبارت است از رفتن از نمایی به نمای دیگر که از نظر شکل، رنگ، بعد و یا صدا شبیه به هم هستند. (iranarze.ir)

(۱) تدوین منقطع (۲) تدوین بر مبنای شکل (۳) تدوین بر اساس موقعیت تصویر (۴) محو تدریجی

۲۰- مرحله پس از پایان تدوین تصاویر چیست؟ (iranarze.ir)

(۱) ویرایش تصاویر (۲) همگام سازی تصاویر و صداها (۳) زمانبندی تصاویر (۴) تعیین موقعیت مکانی

۲۱- نوعی نوردهی مضاعف است به این معنا که تصویر خروجی از یک منبع دید شی به گونه‌ای الکترونیک بر تصویر خروجی از منبع دیگر قرار می‌گیرد.

(۱) عکس نما (۲) برهم نمایی (۳) کنش محور (۴) حک

۲۲- در این جلوه پس زمینه سبز حذف می‌گردد و جای آن (بدون تأثیرگذاری بر موضوع پیش زمینه) تصویر دریافتی از یک منبع ویدئویی نمایان می‌شود.

(۱) کروماکی (۲) حک (۳) بر هم نمایی (۴) محو تدریجی

۲۳- کدام یک از جلوه‌های ویژه دیجیتالی نمی‌باشد؟ (iranarze.ir)

(۱) تغییر در ابعاد شکل و نور و تصویر (۲) تغییر در نوع و اندازه حرکت (۳) ایجاد تصاویر متحرک (۴) ایجاد دستکاری در تصویر

۲۴- به طور کلی چند نوع افکت صوتی وجود دارد؟ (iranarze.ir)

(۱) دو (۲) سه (۳) چهار (۴) شش

۲۵- در تکنیک ..... فرکانس‌های مختلف افزایش یا کاهش می‌یابند تا هویت صحنه شکل بگیرد. (iranarze.ir)

(۱) فلنج (۲) هم آوایی (۳) برابر سازی (۴) اکو سازی

۲۶- (منبع فروشگاه اینترنتی ایران عرضه) کدام یک از کارکرد های صدا نیست؟ (iranarze.ir)

(۱) واقعی (۲) تکراری (۳) پیوندی (۴) مجازی

۲۷- کدام موسیقی شبیه یک پل، پلان ها یا اعمال و کنش های قسمت های مختلف یک فیلم را به هم متصل میکنند؟ (iranarze.ir)

(۱) موسیقی عنوان بندی (۲) موسیقی آغازین یا پایانی (۳) موسیقی تماتیک (۴) روایی

۲۸- کدام گزینه در مورد طراحی عنوان بندی یک برنامه نادرست است؟ (iranarze.ir)

(۱) تنظیم حاشیه مناسب و امن (۲) استفاده از مواد شفاف (۳) استفاده از حروف ضخیم (۴) اجتناب از چین خوردگی و پستی

۲۹- تقدم و تاخر نمایش نام بازیگران بر چه اساس انجام میشود؟ (iranarze.ir)

(۱) اهمیت آنها (۲) نقش آنها (۳) الفبای نام خانوادگی (۴) قرار دادی