



سری سوال: یک ۱

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

www.PnuNews.com

www.PnuNews.Net

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

رشته تحصیلی/کد درس: (مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۳ - ۱۱۵۱۵۴

۱- فوق رسانه چیست؟

۱. فیلم های متحرک سازی شده با کیفیت بالا
۲. چند رسانه ای دارای امکانات انتخاب منو، پیوندها، و کادرهای پرسش و پاسخ
۳. چند رسانه ای دارای قابلیت انطباق با نیازها و علایق کاربر
۴. چند رسانه ای مبتنی بر ساختاری از اطلاعات مرتبط و ابزاری برای کاربر جهت دستیابی به اطلاعات

۲- کد کارآمد چیست؟

۱. کدی که منابع انتقال، ذخیره سازی و پردازش را تلف نمی کند.
۲. کدی که قادر به نمایش هر آیتم داده مطلوب به همراه ترکیبی منحصر به فرد از نمادها باشد.
۳. کدی که از تعداد بیت بیشتری برای نمایش اطلاعات استفاده کند.
۴. کدی که انعطاف پذیری زیادی برای رمزگذاری داشته باشد.

۳- مفهوم سازگاری فایل چیست؟

۱. قابلیت جابه جایی آسان یک چند رسانه ای ایجاد شده از مکانی به مکان دیگر
۲. امکان تبدیل فرمت فایل های مختلف به یکدیگر
۳. توانایی پردازش دستورالعمل ها و داده هایی است که در قالب یک فرمت فایل مشخص رمزگذاری شده اند توسط یک کامپیوتر
۴. قابلیت توزیع آسان محصولات چند رسانه ای

۴- درجه وضوح فضایی چیست؟

۱. تعداد نقاط یک تصویر است.
۲. تعداد نقاط تصویر در واحد سطح است.
۳. تعداد نمونه های گرفته شده در واحد زمان است.
۴. تعداد بایتی است که داده های تصویری اشغال می کند.

۵- گذرگاه آدرس چیست؟

۱. یک مسیر الکترونیکی است که داده ها را میان حافظه و CPU عبور می دهد.
۲. یک مسیر الکترونیکی است که اطلاعات در مورد موقعیت حافظه داده ها را انتقال می دهد.
۳. یک مسیر اینترنتی است که برای توزیع جهانی چند رسانه ای استفاده می شود.
۴. یک مسیر اینترنتی است که برای اجرای از راه دور چند رسانه ای استفاده می شود.



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

www.PnuNews.com

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

www.PnuNews.Net

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

۱۱۵۱۵۴ - مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۰۳

۶- سینتی سائزر چیست؟

۱. یک دستگاه خروجی که به شیوه الکترونیکی به تولید صدا می پردازد.
۲. دستگاهی است که صداهای مختلف را دریافت کرده و در خروجی ترکیب آن ها را تولید می کند.
۳. یک دستگاه خروجی که برای نمایش تصاویر دیجیتال کاربرد دارد.
۴. دستگاهی که صدای مورد نظر را از میان صداهای مختلف تشخیص داده و تفکیک می کند.

۷- نقطه دسترسی (AP) چیست؟

۱. آدرس یک فایل چند رسانه ای است.
۲. سیگنال رادیویی را در یک ناحیه سلولی از یک شبکه بی سیم منتشر می کند.
۳. تعریف استاندارد انتقال اطلاعات در شبکه بی سیم است.
۴. کنترل جریان داده در یک شبکه بی سیم است.

۸- کدام گزینه تعریف مناسبی از اشتراک زمانی ارائه می کند؟

۱. تقسیم زمان بین چند وظیفه در حال اجرا
۲. تخصیص برش هایی از زمان پردازنده به چندین کاربر که به طور همزمان در حال کار با کامپیوتر هستند.
۳. اجرای چند برنامه کاربردی مختلف به صورت همزمان برای انجام وظایف مختلف
۴. اجرای همزمان چند فایل چند رسانه ای به قسمی که بین آن ها از نظر زمانی همپوشانی وجود داشته باشد.

۹- کدام گزینه تعریف مناسبی از برنامه نویسی بصری ارائه می کند؟

۱. از اشیاء برنامه نویسی شده استفاده می کند.
۲. از شیوه برنامه نویسی پیمانه ای استفاده می کند.
۳. از رابط گرافیکی برای سرعت بخشیدن به نوشتن کد منبع استفاده می کند.
۴. از ترجمه خط به خط هنگام برنامه نویسی استفاده می کند.

۱۰- مفهوم kerning چیست؟

۱. تنظیم فاصله بین حروف جفت
۲. استفاده از ردیابی برای تنظیم طول خط
۳. تغییر ابعاد کاراکترها برای تنظیم طول خط
۴. تغییر وزن حروف



تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

www.PnuNews.com

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

۱۱۵۱۵۴ - مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۳

۱۱- کدام عبارت در مورد متن گرافیکی صحیح است؟

۱. قابل ویرایش به صورت متنی است.
۲. حروف با کدهای اسکی ارائه می شوند.
۳. یک متن تبدیل شده به تصویر است.
۴. هنگام نمایش وابستگی به فونت های نصب شده دارد.

۱۲- upsampling چیست؟

۱. اضافه کردن نمونه ها برای افزایش درجه وضوح فضایی تصاویر
۲. اضافه کردن نمونه ها برای بزرگ کردن ابعاد تصاویر
۳. اضافه کردن تعداد بیت به ازای هر نقطه
۴. نمونه برداری مجدد برای کاهش ابعاد تصویر

۱۳- کمی سازی چیست؟

۱. فرآیند ارزیابی یک نمونه به نزدیک ترین مقدار موجود در کد دیجیتال
۲. کاهش درجه وضوح تصاویر رنگی
۳. کاهش تعداد نمونه های تصویر
۴. از دست رفتن درجاتی از رنگ در تبدیل تصویر آنالوگ به دیجیتال

۱۴- در مدلسازی کدام گزینه بیانگر فرآیند تورفتگی است؟

۱. برجسته کردن شی دوبعدی برای ایجاد تصویر سه بعدی
۲. استفاده از حباب برای کاهش شی سه بعدی
۳. ایجاد شی سه بعدی با چرخاندن یک خط دوبعدی روی یک محور
۴. استفاده از روابط ریاضی برای تولید تصویر دوبعدی یا سه بعدی

۱۵- در چه صورتی در صدای نمونه برداری شده ناهمواری اتفاق می افتد؟

۱. در صورت استفاده از نرخ نمونه برداری خیلی بالا
۲. در صورتی که صدای منبع از محدوده دسی بل تعیین شده بالاتر باشد.
۳. در صورت کاهش تعداد نمونه ها با استفاده از فیلترهای دیجیتال
۴. در صورتی که فرکانس اصلی ۱/۵ برابر نرخ نمونه باشد.



سری سوال: ۱ یک

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

www.PnuNews.com

www.PnuNews.Net

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

۱۱۵۱۵۴ - مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۰۳

۱۶- برای تولید کدامیک از فرمت فایل های صوتی از فشرده سازی بدون برگشت استفاده می شود؟

۴ . TIFF

۳ . AIFF

۲ . MP3

۱ . WAV

۱۷- روش اسکن صفحه در مانیتور کامپیوتر چگونه است؟

۴ . اسکن کم

۳ . اسکن اضافی

۲ . اسکن تدریجی

۱ . اسکن یک در میان

۱۸- ویژگی نماهای کلوزآپ چیست؟

۱ . سوژه صفحه نمایش را پر می کند، و توجه بیننده روی جزئیات متمرکز می شود.

۲ . با قرار گرفتن سوژه در وسط صفحه نمایش ارتباط معناداری میان تصویر و عمل در حال انجام برقرار می شود.

۳ . با گرفتن تصویر از فاصله دور حرکت دوربین به حداقل کاهش می یابد.

۴ . میدان دید دوربین به طور مداوم تغییر می کند.

۱۹- Rotoscoping چیست؟

۱ . فرآیند ترکیب مولفه های ویدیو است.

۲ . استخراج فیلم از مجموعه تصاویر است.

۳ . تبدیل مجموعه تصاویر به انیمیشن به صورت فریم به فریم است.

۴ . تولید سکانس متحرک از طریق ردیابی تک فریم های فیلم است.

۲۰- کدام گزینه نمونه ای از انیمیشن میان یابی است؟

۱ . تبدیل تدریجی یک تصویر به تصویر دیگر

۲ . ایجاد جلوه هایی برای حرکت به درون یک کلیپ یا خروج از آن

۳ . حذف بعضی از فریم ها در یک انیمیشن فریم به فریم

۴ . حذف فریم های کلیدی و تغییر شیوه حرکت اشیاء

۲۱- کدام گزینه تعریف صحیحی از سینماتیک وارون است؟

۱ . مدل سازی اشیاء به عنوان مجموعه عناصر جداگانه و تنظیم تک تک آن ها

۲ . مدل سازی شکل اشیاء با استفاده از چندضلعی ها و اسپلاین ها

۳ . فرآیندی که به موجب آن حرکت در یک بخش بدن منجر به حرکات مرتبط در سایر نقاط می شود.

۴ . تکنیک ضبط حرکت اشیاء واقعی و پیاده کردن آن روی یک شخصیت متحرک سازی شده.



سری سوال: ۱ یک

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

www.PnuNews.com

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

www.PnuNews.Net

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

۱۱۵۱۵۴ - مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۰۳

۲۲- کدام روش رندر کردن برای انیمیشن سه بعدی پرتعامل مناسب است و چرا؟

۱. ازپیش رندر کردن، چون سبب افزایش سرعت اجرای انیمیشن می شود.
۲. رندر کردن همزمان، چون شکل نهایی انیمیشن پرتعامل به انتخاب کاربر بستگی دارد.
۳. ازپیش رندر کردن، چون سبب کاهش حجم فایل های نهایی می شود.
۴. رندر کردن همزمان، چون سرعت بارگزاری انیمیشن افزایش می یابد.

۲۳- فرآیند تألیف چیست؟

۱. یکپارچه سازی و ارائه عناصر رسانه ها
۲. گسترش محصولات چند رسانه ای
۳. تولید بازی های کامپیوتری
۴. تبدیل عناصر چند رسانه ای به کدهای قابل ذخیره سازی

۲۴- چرا تقسیم محتوا به لایه های گوناگون باعث صرفه جویی در زمان می شود؟

۱. زیرا لایه مشترک پس زمینه در هر زمانی که پدیدار شود از یک ظاهر و سازماندهی برخوردار است.
۲. زیرا لازم نیست عناصر رسانه برای هر کارت تکرار شوند.
۳. بخاطر اینکه محتوای پس زمینه یک بار پدید آمده و برای کارتهای متعدد تکرار شده است.
۴. بخاطر اینکه کاهش اندازه فایل ها را به دنبال دارد.

۲۵- خط جریان چیست؟

۱. بیانگر آشکال مختلف تعامل است.
۲. نمایش گرافیکی رابط های بین اجزای سازنده یک نرم افزار چند رسانه ای است.
۳. کادرهای محاوره ای که به ترتیب در یک نرم افزار تألیف گشوده می شود.
۴. یکی از تکنیک های برنامه نویسی بصری است.

۲۶- زبان اسکریپت نویسی در نرم افزار فلش (Flash) کدام است؟

۱. Lingo
۲. ActionScript
۳. JavaScript
۴. HyperTalk

تعداد سوالات: تستی: ۳۰ تشریحی: ۰

زمان آزمون (دقیقه): تستی: ۶۰ تشریحی: ۰

سری سوال: ۱ یک

www.PnuNews.com

عنوان درس: سیستم های چند رسانه ای، محیط های چند رسانه ای

www.PnuNews.net

رشته تحصیلی/کد درس: مهندسی فناوری اطلاعات، مهندسی فناوری اطلاعات (سیستم های چند رسانه ای)، مهندسی فناوری اطلاعات (چند بخشی)

۱۱۱۵۱۵۴ - مهندسی مدیریت اجرایی (چند بخشی) ۱۳۱۱۰۰۳

۲۷- مشخصه عملکردی چیست؟

۱. توصیف مفصل عناصر و عملکرد محصول چند رسانه ای
۲. توصیف پیمایش کاربر برای تولید محصول
۳. نمونه اولیه که تا حدودی عملکرد تیم را مشخص می کند.
۴. ترسیماتی از مؤلفه های چند رسانه ای مانند عکس، انیمیشن و ویدیو

۲۸- کدام گزینه از وظایف کارشناس اکتساب است؟

۱. شناسایی منابع صوتی مورد نیاز
۲. ایجاد کارهای هنری اورجینال
۳. نگهداری از مجوزهای کپی رایت
۴. فراهم سازی امکان پیمایش کاربر

۲۹- استوری بورد (طرح اولیه) در تولید چند رسانه ای شامل چه مواردی است؟

۱. ترسیمات غیردقیقی از مؤلفه های رسانه ای مانند عکس، انیمیشن یا ویدیو، دکمه ها، منوها
۲. موضوع و محتوای معنایی چند رسانه ای
۳. جزییات داستانی که چند رسانه ای بر مبنای آن استوار شده است.
۴. جزییات مولفه های نمایشی و بیان شیوه ارتباط آن ها با یکدیگر و جزییات ارتباط با کاربران

۳۰- رابط شهودی چیست؟

۱. رابط گرافیکی قابل مشاهده توسط کاربر است.
۲. رابطی است که لحن جدی و کاری را القاء می کند.
۳. رابطی که بلافاصله توسط کاربر فهمیده می شود.
۴. رابطی است که با اهداف سرگرمی و آموزشی ساخته می شود.