



آدرس وب سایت ما

novinkonkor.com

نوین کنکور

در شبکه های اجتماعی



novinkonkor



@novinkonkor



۰۹۳۸۲۵۱۶۷۴۷

نوین کنکور مرجع کنکور و امتحان نهایی



آزمون ۱۰ آذرماه ۱۴۰۱

آزمون هدف گروه آزمایشی هنر

نام و نام خانوادگی داوطلب:	شماره‌ی داوطلبی:
تعداد سؤال: ۱۰ سؤال	مدت پاسخ‌گویی: ۱۵ دقیقه

عنوان مواد امتحانی گروه آزمایشی هنر، تعداد و شماره‌ی سؤالات

ردیف	مواد امتحانی	تعداد سؤال	از شماره	تا شماره	مدت پاسخ‌گویی
۱	درک عمومی هنر	۱۰	۱	۱۰	۱۵ دقیقه

مدیر گروه	شهره جعفری
مسئول درس و مسئول دفترچه	رقیه محبی
مستندسازی	ندا حبیبی، محمدمهدی شاکری، فائزه پیریایی
طراحان سؤال	مبین احمدی، رقیه محبی

درک عمومی هنر

۱- کدام گزینه در خصوص «پل گریمو» نادرست است؟

(۱) از هنرمندان فرانسوی است که به رشد پویانمایی فرانسه بعد از جنگ کمک کرد.

(۲) مهم‌ترین فیلم او پادشاه و پرنده است.

(۳) آثار او انتزاعی است و شاعرانگی خاصی را القاء می‌کند.

(۴) آثار او ساختار روایی مستحکمی دارد.

۲- پویانمایی «خط» اثر کدام هنرمند است؟

(۱) ازوالدو کواندولی

(۲) اسکار فیشینگر

(۳) ایوانف وانو

(۴) لوتار بارک

۳- اولین پویانمایی سینمایی «کات اوت» کدام است و توسط چه کسی ساخته شد؟

(۱) اسب کوچک خمیده - الکساندر پتروف

(۲) ماجرای شاهزاده احمد - لوت راینیگر

(۳) افسانه‌ی افسانه‌ها - ایوانف وانو

(۴) چرخ و فلک - برونو بوزتو

۴- در آثار پویانمایی کدام هنرمند ایرانی به شیوه‌های نگارگری و نقاشی ایرانی (فرم‌ها و موتیف‌ها) توجه شده است؟

(۱) علی اکبر صادقی

(۲) فرشید مثقالی

(۳) نورالدین زرین کلک

(۴) فرخنده ترابی

۵- کدام مورد از ویژگی‌های اصلی مکتب دیزنی در ساخت انیمیشن است؟

(۱) گرایش به تکنیک‌های کولاژ و مونتاژ در تصویرسازی

(۲) خطوط منحنی و سایه‌های نرم در طراحی شخصیت‌ها

(۳) بهره‌گیری از خطوط القای حرکت برای نمایش سرعت

(۴) استفاده از حرکت دوربین روی نماهای ثابت و بی‌حرکت

۶- اولین فیلم سینمایی پویانمایی تمام رایانه‌ای تاریخ کدام است؟

(۱) داستان اسباب‌بازی

(۲) لوکسوی نوجوان

(۳) پسر فضایی

(۴) شیرشاه

۷- کدام مورد در خصوص مکتب پویانمایی U.P.A صدق نمی‌کند؟

(۱) طراحی شخصیت‌های دوبعدی و بدون سایه‌پردازی

(۲) استفاده از سطوح رنگی تخت در شخصیت‌ها و فضا سازی‌ها

(۳) پرداختن به داستان‌های مدرن به جای ادبیات کلاسیک

(۴) استفاده از شیوه‌های گسترده‌ی پویانمایی در متحرک‌سازی

۸- اولین گروه پویانمایی در ایتالیا توسط چه کسی پایه‌گذاری شد؟

(۱) پاگوت

(۲) کورادینی

(۳) گریمو

(۴) پینشور

۹- اولین اثر پویانمایی تاریخ ژاپن کدام است؟

(۱) سه‌ثانیه‌ای و دیگری

(۲) همسایه‌ی من توتورو

(۳) پسر فضایی

(۴) شاهزاده منونوکه

۱۰- کدام مورد به ویژگی‌های دوره‌ی دوم مکتب زاگرب اشاره دارد؟

(۱) استفاده از شیوه‌ی پویانمایی محدود

(۲) طرح‌های ساده و پرهیز از فرم‌های واقع‌گرایانه

(۳) پرداختن به موضوع‌های اجتماعی

(۴) توجه به مسائل اقتصادی و کم‌رنگ شدن کار گروهی



پاسخ‌نامه‌ی تشریحی آزمون هدف

۱۰ آذرماه ۱۴۰۱



اختصاصی

گروه آزمون

بنیاد علمی آموزشی قلمچی (وقف عام)

www.kanoon.ir



@honarkanoon

دفتر مرکزی: خیابان انقلاب بین صبا و فلسطین پلاک ۹۲۳ تلفن: ۶۴۶۳ - ۰۲۱

درک عمومی هنر

۱- گزینه‌ی ۳»

(رقیه مبین)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۱۴)

«پل گریمو» یکی از افرادی است که به رشد دوباره‌ی پویانمایی فرانسه بعد از جنگ کمک کرد و توانست آثاری را خلق کند که توانایی رقابت با آثار آمریکایی را داشت. مهم‌ترین فیلم او «پادشاه و پرنده» است. آثار گریمو واقع‌گرایی شاعرانه‌ای را به مخاطب عرضه می‌کند و ساختار روایی مستحکمی دارد.

۲- گزینه‌ی ۱»

(رقیه مبین)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۱۵)

از هنرمندان خلاق ایتالیایی «ژوالدو کاواندولی» است. او با پویانمایی خط به موفقیت رسید که ماجرای مردی با خلق و خوی غرغرو است که از یک خط تشکیل شده است و روی یک خط افقی زندگی می‌کند و موقعیت‌های کمیک ایجاد می‌کند.

۳- گزینه‌ی ۲»

(رقیه مبین)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۱۶)

اولین پویانمایی سینمایی کات اوت با عنوان «ماجرای شاهزاده احمد» در تاریخ پویانمایی توسط هنرمند خانم آلمانی، «لوت راینیگر» ساخته شد که بر خلاف هنرمندان دوره‌ی دوم آلمان با توجه به ادبیات کلاسیک آثار خود را خلق می‌کرد.

۴- گزینه‌ی ۱»

(رقیه مبین)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۳۱)

«علی‌اکبر صادقی» از هنرمندان ایرانی است که به شیوه‌های نگارگری و نقاشی ایرانی توجه می‌کرد. در آثار او علاوه بر فرم‌ها و موتیف‌های فرهنگی، ترکیب‌بندی‌های بسیار زیبایی ایرانی هم با نگاهی مدرن اجرا شده است.

۵- گزینه‌ی ۲»

(سراسری - ۱۴۰۱)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۶)

آنچه در شیوه‌ی بصری آثار دیزنی مشهود است استفاده از خطوط منحنی و مدور و سایه‌های نرم در طراحی شخصیت‌ها و توجه به جزئیات در طراحی پس‌زمینه‌ها است. دیزنی طبق برداشتش از واقعیت، متحرک‌سازی را به شیوه‌ی پویانمایی کامل انجام می‌داد و در نتیجه حرکات را به صورت نرم و روان ارائه می‌کرد. شیوه‌ی کار دیزنی موجب ارائه‌ی قوانینی شد که به‌ویژه در متحرک‌سازی کاربرد دارند و به دوازده قانون دیزنی معروف هستند. فیلم‌های دیزنی از نظر روایت، نسخه‌ی مصور داستان‌های کلاسیک با پایان خوش، همراه با پیروزی خیر و نیکی بر شر هستند. همچنین صحنه‌های متنوع شادی، غم، کمدی و عاطفی با چاشنی موسیقی و آواز از پی‌یکدیگر، لحظات سرگرم‌کننده‌ای را برای بیننده خلق می‌کنند.

۶- گزینه‌ی ۱»

(مبین احمدی)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۱۰)

تیم بلندپرواز پیکسار در سال ۱۹۹۱م، همراه با کمپانی دیزنی که به شدت نیازمند همکاری با پیکسار بود، برای تولید یک پویانمایی سینمایی رایانه‌ای به توافق رسید. پویانمایی «داستان اسباب‌بازی» به کارگردانی «جان لستر» در سال ۱۹۹۵م اکران و با استقبال شگفت‌انگیزی روبه‌رو شد.

۷- گزینه‌ی ۴»

(مبین احمدی)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۸)

برخلاف روش سنتی استودیوها که بیش‌ترین سرمایه‌گذاری را روی شخصیت‌های حیوانی انجام داده بودند، مکتب U.P.A (United Production of America) به شخصیت‌های انسانی توجه کرد و آثار قابل تأملی را به‌وجود آورد که بر روی تولیدات پس از خود تأثیر بسیاری گذاشت و باعث شد متحرک‌سازها، حساسیت بیش‌تری به هنرهای نقاشی، گرافیک و تصویرسازی داشته باشند. ویژگی‌های این مکتب عبارتند از:

طراحی شخصیت‌های دوبعدی و بدون سایه‌پردازی
استفاده از سطوح رنگی تخت در شخصیت‌ها و فضاها
طراحی پس‌زمینه‌های ساده و بدون جزئیات
استفاده از شیوه‌ی پویانمایی محدود در متحرک‌سازی

پرداختن به داستان‌های مدرن به جای داستان‌های کلاسیک و استفاده از طنز هوشمندانه‌ای که سلیقه‌ی مخاطبان را بعد از سال‌ها عادت به کمدی‌های پرتاپ و تعقیب و گریز (Slapstick) تغییر داد.

۸- گزینه‌ی ۱»

(مبین احمدی)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۱۴)

هنرمندانی از جمله «نینو پاگوت» با تکنیک‌های گوناگون شروع به تولید پویانمایی کرده و اولین گروه پویانمایی ایتالیا را پایه‌گذاری کرد و توانست اولین پویانمایی بلند ایتالیا به نام «برادران دینامیتی» را خلق کند.

۹- گزینه‌ی ۱»

(مبین احمدی)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۲۵)

اولین اثر پویانمایی ژاپن «سه ثانیه‌ای و دیگری»، یک اثر ۲ دقیقه‌ای مربوط به سال ۱۹۱۷م است که در آن یک سامورایی شمشیر خود را امتحان می‌کند. تزوکا سازنده‌ی سریال پویانمایی «پسر فضایی» و پویانمایی‌های «همسایه‌ی من توتورو» و «شاهزاده منونوکه» است که متعلق به استودیو گیپلی هستند.

۱۰- گزینه‌ی ۴»

(مبین احمدی)

(دانش فنی تفصیلی پویانمایی، صفحه‌ی ۲۳)

ویژگی‌های بارز دوره‌ی دوم مکتب زاگرب عبارتند از:

کم‌رنگ شدن کار گروهی
توجه به مسائل اقتصادی
توجه به کسب درآمد از طریق تولیدات بین‌المللی و آثار تلویزیونی
سایر گزینه‌ها به ویژگی‌های دوره‌ی اول این مکتب اشاره دارد.



آدرس وب سایت ما

novinkonkor.com

نوین کنکور

در شبکه های اجتماعی



novinkonkor



@novinkonkor



۰۹۳۸۲۵۱۶۷۴۷

نوین کنکور مرجع کنکور و امتحان نهایی