

۸۱- گزینه (۳)

۸۲- گزینه (۲)

۸۳- گزینه (۴)

اصول و مبانی طراحی صحنه، صفحه ۹۳ و ۹۴
معیار سنجش روی صحنه انسان است و همه چیز با آن قیاس می شود.

۸۴- گزینه (۲)

اصول و مبانی نمایش عروسکی، صفحه ۴۰
عروسک گردان عروسک نمی اغلب بالاتر از سطحی که عروسک روی آن حرکت می کند، ایستاده و از بالا عروسک را کنترل می کند.

۸۵- گزینه (۴)

خط در گرافیک، صفحه ۱۱۰
کیفیت بصری این تایپوگرافی با تغییر ضخامت حروف براساس نظم منطقی و از پیش تعیین شده، به وجود آمده است. همچنین می توان تعادل به وجود آمده بین فضای مثبت و منفی را در نظر گرفت.

۸۶- گزینه (۱)

مبانی هنر های تجسمی، صفحه ۴۷
در تصویر آمده، ترکیبی غیر متقارن و براساس روابط بصری متعادل میان خطوط، شکل ها و رنگ ها به وجود آمده است.

۸۷- گزینه (۳)

طراحی فضا و صحنه در پویانمایی، صفحه ۱۵۴
تیم برتون از رنگ های اکسپرسیونیستی در آثار پویانمایی خود استفاده کرده است.

۸۸- گزینه (۳)

اصول و مبانی ماسک و گریم، صفحه ۳۷

نمایش کابوکی برگفته از نمایش نو و دیگر نمایش های سنتی ژاپن است. این نمایش به طور کلی، نمایشی واقع گرایانه است.

۸۹- گزینه (۲)

۹۰- گزینه (۳)

طراحی ۲، صفحه ۲۲۸ و ۲۳۰

۹۱- گزینه (۱)

کارگاه نقاشی، صفحه ۱۰۰

در این تصویر که اثری از مارسل دوشان است، مفهوم حرکت با نگرشی هندسی (کوبیستی) به تصویر کشیده شده است.

۹۲- گزینه (۱)

با توجه به جنس خط و عدم پیروی از هیچ گونه قواعدی و همینطور نمود سرعت در طراحی این تایپوگرافی، می توان به فی البداهه بودن آن اشاره کرد.

۹۳- گزینه (۳)

۹۴- گزینه (۴)

کارگاه چاپ دستی، صفحه ۱۵

تصویر آمده پوستر نمایش اتللو است که به روش سیلک اسکرین چاپ شده است.

۹۵- گزینه (۲)

عکاسی ۲، صفحه ۱۱۶

۹۶- گزینه (۳)

۹۷- گزینه (۴)

۹۸- گزینه (۱)

عکاسی ۱، صفحه ۳۷

یک تصویر زمانی گرفته می شود که سوژه نور مناسبی داشته باشد. با دیافراگم $5/6$ و سرعت شاتر ۱۲۵ می توان تصویر مطلوبی ثبت کرد.

۹۹- گزینه (۴)

پویانمایی سه بعدی صحنه ای، صفحه ۱۱۴

۱۰۰- گزینه (۳)