

**SESSION NORMALE**

**INFOGRAPHIE**

*L'étudiant devra encadrer la réponse juste*

**Réponse juste = 1pt    réponse fausse = -1pt**

**pas de réponse = réponse fausse**

- |   |   |
|---|---|
| <p>1- L'infographie consiste</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Au traitement multimédia de l'information par un ordinateur</li><li>b- En la conception des graphes par un ordinateur</li><li>c- En la création et la manipulation de graphique par un ordinateur</li><li>d- Aucune réponse juste</li></ul> <p>2- Une image est :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Un graphique lé par des courbes ayant une taille bien précise</li><li>b- La taille des pixel d'une représentation</li><li>c- Le nombre de pixels d'une représentation en largeur multiplié par le nombre de pixels en hauteur.</li><li>d- Aucune réponse juste</li></ul> <p>3- L'image bitmap est encore appelée</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Image raster</li><li>b- Image resister</li><li>c- Image converter</li><li>d- Image conjointe</li></ul> <p>4- Une transformation géométrique d'une image bitmap entraine une perte de sa qualité</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Vrai</li><li>b- Faux</li><li>c- Cela dépend</li><li>d- Aucune réponse juste</li></ul> <p>5- Combien existe-il de type d'image ?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- 2</li><li>b- 4</li></ul> | <p>c- 6</p> <p>d- Aucune réponse juste</p> <p>6- Les calques sont :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Des couches superposées</li><li>b- Des couches altérées</li><li>c- Des images conjointes</li><li>d- Aucune proposition juste</li></ul> <p>7- Le calque permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Dupliquer des images</li><li>b- Limiter les pertes engendrées par chaque correction</li><li>c- Partager des images</li><li>d- Aucune réponse juste</li></ul> <p>8- Un bouton désigne</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Un lien cliquable</li><li>b- Un élément qui permet d'exécuter une fonction</li><li>c- Un graphique logo</li><li>d- Une fresque qui oriente</li></ul> <p>9- Un logotype</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Est une image graphique représentant la valeur d'une mémoire</li><li>b- Est un symbole graphique représentant une marque, une entreprise ou un site web</li><li>c- Est une image cliquable en informatique</li><li>d- Aucune réponse juste</li></ul> <p>10- La fréquence</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a- Permet de différencier les sons aigus et les sons graves</li></ul> |
|---|---|

- b- Permet de mesurer l'onde de propagation d'un son
  - c- Permet de mesurer la vitesse de propagation du son
  - d- Aucune réponse juste
- 11- L'oreille humaine répond aux fréquences allant de :
- a- 10khz à 20 khz
  - b- 10hz à 20hz
  - c- 20hz à 20khz
  - d- 20khz à 20hz
- 12- On parle d'infractions quand :
- a- Les fréquences sont inférieures à 20hz
  - b- Les fréquences sont supérieures à 20khz
  - c- Les fréquences sont comprises entre 10hz et 20 khz
  - d- La plage est audible
- 13- On parle d'infractions quand :
- a- Les fréquences sont inférieures à 20hz
  - b- Les fréquences sont supérieures à 20khz
  - c- Les fréquences sont comprises entre 10hz et 20 khz
  - d- La plage est inaudible
- 14- Le timbre permet de :
- a- Différencier un son d'un autre son
  - b- De définir la hauteur du son
  - c- De définir la taille du son
  - d- D'accorder deux sons de même nature
- 15- L'intensité est :
- a- C'est la plus petite valeur qu'on peut manipuler
  - b- La longueur d'onde d'un son
  - c- La force avec laquelle l'air frappe le tympan
  - d- La vitesse qui sépare deux sons distinct
- 16- A quelle vitesse un son se propage-t-il dans l'air
- a- 343 m/s
  - b- 1500 m/s
  - c-  $3 \cdot 10^9$  m/s
  - d- Aucune réponse juste
- 17- L'échantillonnage, la quantification et le codage sont trois étapes permettant
- a- La numérisation
  - b- La perception du son
  - c- D'un algorithme
  - d- Du parallélisme
- 18- Définir le sigle PCM
- a- Purpose Codification Move
  - b- Pulse Coded modulation
  - c- Purpose Coded move
  - d- Pulse Codification move
- 19- On calcule le taux de compression par la formule suivante :
- a- Taux de compression (%) =  $\frac{\text{taille compressé}}{\text{taille originale}}$
  - b- Taux de compression (%) =  $\frac{\text{nombre de pixel}}{\text{taille}}$
  - c- Taux de compression (%) =  $\frac{\text{nombre de bit de même valeur}}{\text{taille}}$
  - d- Taux de compression (%) =  $\frac{\text{taille compressé}}{\text{nombre de bit significatif}}$
- 20- On peut calculer la taille d'un fichier par la formule :
- a- Taille = Pixel x nombre de bit
  - b- Taille =  $F_e \times N \times D \times V$

- c- Taille = nombre de caractère x D
- d- Taille = Fv x V x T x N

21- Le débit :

- a-  $F_v \times N \times V$
- b-  $V \times D \times N$
- c-  $F_v \times V \times T$
- d-  $V \times D \times N$

***Entourer la mauvaise proposition***

22- Algorithme de compression sans perte :

- a- RLE
- b- FLAC
- c- PASC
- d- Toutes les propositions sont juste

23- Algorithme de compression avec perte

- a- MP3
- b- ALAC
- c- MPEG
- d- Dolby

24- Format audio

- a- AIFF
- b- CDA
- c- AAC
- d- TIFF

25- Format image :

- a- OGG
- b- RAW
- c- BMP
- d- GIF

26- Format Vidéo

- a- RA
- b- VDO
- c- VIV

- d- WMA

27- Le principe fondamental de la compression vidéo est de :

- a- Réécrire le format de donnée binaire
- b- Réduire autant que possible les redondances d'information dans les données
- c- Réduire la contracte de l'image
- d- Améliorer la visibilité de l'image

28- La représentation informatique de la couleur nécessite deux facteurs :

- a- Une base et une quantification
- b- Un croquis et un calque
- c- Une intensité et la contraste
- d- Un calque et une intensité

29- La synthèse additive est la composition de trois couleur primaires :

- a- Rouge, vert, bleu
- b- Cyan magenta, jaune
- c- Teinte saturation luminosité
- d- Timbre, intensité, fréquence

**BONNE CHANCE !!!**

**Proposé par M. Maulin KAMWOUA**