

## **QCM1- OTAM- Licence 3<sup>ème</sup> année TI**

### **Le multimédia est :**

1. L'association de plusieurs médias sur un même support.
2. Supports différents utilisés indépendamment les uns des autres : des supports vidéo, des logiciels, des cassettes son, des documents papier.

### **Ceci n'est pas un outil de production multimédia :**

1. Scanner.
2. Webcam.
3. Caméra numérique.
4. Baladeur numérique.
5. Lunette 3D.

### **Ceci n'est Pas une application multimédia :**

1. Conception assistée par ordinateur CAO.
2. Dessin assisté par ordinateur DAO.
3. Publication assistée par ordinateur PAO.
4. Infographie.
5. Musique assistée par ordinateur.
6. Calculateur numérique.
7. Vidéoconférence.
8. Développement Web.
9. Chirurgie guidée par l'image.

### **La réalité virtuelle est :**

1. Une image vraie complétée en temps réel par des données affichées par ordinateur.
2. Forme de Simulation, ou l'ordinateur affiche sur un écran des images animées dont les changements, calculés à chaque instant par l'ordinateur (en « temps réel »), dépendent des actions de l'utilisateur.

### **La réalité augmentée est :**

1. Une image vraie complétée en temps réel par des données affichées par ordinateur.
2. Forme de Simulation, ou l'ordinateur affiche sur un écran des images animées dont les changements, calculés à chaque instant par l'ordinateur (en « temps réel »), dépendent des actions de l'utilisateur.

### **Le spectateur a l'impression d'être face à une scène réelle dans :**

1. La réalité augmentée.
2. La réalité virtuelle.
3. La virtualité augmentée.

## QCM1- OTAM- Licence 3<sup>ème</sup> Année- solution

**Le multimédia est :**

1. L'association de plusieurs médias sur un même support.
2. Supports différents utilisés indépendamment les uns des autres : des supports vidéo, des logiciels, des cassettes son, des documents papier.

**Ceci n'est pas un outil de production multimédia :**

1. Scanner.
2. Webcam.
3. Caméra numérique.
4. Baladeur numérique.
5. Lunette 3D.

**Ceci n'est Pas une application multimédia :**

1. Conception assistée par ordinateur CAO.
2. Dessin assisté par ordinateur DAO.
3. Publication assistée par ordinateur PAO.
4. Infographie.
5. Musique assistée par ordinateur.
6. Calculateur numérique.
7. Vidéoconférence.
8. Développement Web.
9. Chirurgie guidée par l'image.

**La réalité virtuelle est :**

1. Une image vraie complétée en temps réel par des données affichées par ordinateur.
2. Forme de Simulation, ou l'ordinateur affiche sur un écran des images animées dont les changements, calculés à chaque instant par l'ordinateur (en « temps réel »), dépendent des actions de l'utilisateur.

**La réalité augmentée est :**

1. Une image vraie complétée en temps réel par des données affichées par ordinateur.
2. Forme de Simulation, ou l'ordinateur affiche sur un écran des images animées dont les changements, calculés à chaque instant par l'ordinateur (en « temps réel »), dépendent des actions de l'utilisateur.

**Le spectateur a l'impression d'être face à une scène réelle dans :**

1. La réalité augmentée.
2. La réalité virtuelle.
3. La virtualité augmentée.