



**ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ**  
**ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ**  
**ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ**  
**ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ Ι.Ε.Κ.**  
**" ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΣΗΣ**  
**ΕΙΚΟΝΑΣ (ΜΟΝΤΕΥΡ)"**

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Αποφοίτων Ι.Ε.Κ. ....	4
2. Πρακτικό Μέρος των εξετάσεων .....	4
3. Θεωρητικό Μέρος: Θέματα Εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Ειδικότητας Ι.Ε.Κ. ....	5
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.1 .....	5
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.2 .....	5
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.3 .....	5
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.4 .....	6
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.5 .....	7
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.6 .....	8
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.7 .....	8
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.8 .....	9
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.9 .....	9
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.10 .....	10
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.11 .....	12
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.12 .....	12
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.13 .....	13
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.14 .....	13
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.15 .....	13
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.16 .....	14
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.17 .....	14
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.18 .....	14
ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.19 .....	14

<b>ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.20 .....</b>	<b>15</b>
<b>ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.21 .....</b>	<b>15</b>
<b>ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.22 .....</b>	<b>15</b>
<b>ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.23 .....</b>	<b>17</b>
<b>ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.24 .....</b>	<b>17</b>
<b>4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (στοχοθεσία εξεταστέας ύλης πρακτικού μέρους) .....</b>	<b>18</b>

## 1. Εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Αποφοίτων Ι.Ε.Κ.

Οι εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης αποφοίτων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.) της ειδικότητας «**ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ ΣΥΝΑΡΜΟΣΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ (Monteur)**» διεξάγονται σύμφωνα με τα οριζόμενα στις διατάξεις της αριθμ. **2944/2014 Κοινής Υπουργικής Απόφασης Οικονομικών και Παιδείας και Θρησκευμάτων (Φ.Ε.Κ. Β΄ 1098/2014)**, όπως τροποποιήθηκε και ισχύει, η οποία εκδόθηκε βάσει της διάταξης της παρ. 5, του άρθρου 25, **του Ν. 4186/2013 (Φ.Ε.Κ. Α΄ 193/2013)**, όπως τροποποιήθηκε με τη διάταξη της παρ. 1, του άρθρου 11, του **Ν. 4229/ 2014 (Φ.Ε.Κ. Α΄ 8/2014)** και ισχύει.

## 2. Πρακτικό Μέρος των εξετάσεων

Η διάρκεια εξέτασης του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης αποφοίτων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.) της ειδικότητας «**Χειριστής Ηλεκτρονικής Συνάρμωσης Εικόνας (Monteur)**» καθορίζεται σε **τρεις (3) ώρες**.

### 3. Θεωρητικό Μέρος: Θέματα Εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Ειδικότητας Ι.Ε.Κ.

#### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.1

1. Σε ποια ιδιότητα (ή ατέλεια) του ματιού μας στηρίχτηκε ο κινηματογράφος;
2. Τι είναι τράβελινγκ κατά τη διάρκεια ενός γυρίσματος;
3. Ποιες είναι οι επικρατούσες τάσεις στο μεταπολεμικό κινηματογράφο;

#### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.2

1. Τι είναι μοντάζ;
2. Τι γνωρίζετε για την προπολεμική περίοδο του ελληνικού κινηματογράφου;
3. Τι γνωρίζετε για τη μεταπολεμική περίοδο του ελληνικού κινηματογράφου;

#### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.3

1. Τι είναι «ρεπεράζ»;
2. Τι είναι «Ντεκουπάζ»;
3. Τι είναι το Ντεκουπάζ, σε τι χρησιμεύει και τι περιλαμβάνει;
4. Από ποιους αποτελείται η βασική δημιουργική ομάδα παραγωγής Κινηματογράφου - Τηλεόρασης;
5. Να αναφέρετε τα χαρακτηριστικά είδη και τύπους φακών.
6. Τι ονομάζουμε «πλάνο»; Αναφέρετε είδη.
7. Αναφέρετε γωνίες λήψης.
8. Αναφέρετε τα διάφορα formats που επιλέγονται για παραγωγές κινηματογράφου και τηλεόρασης.
9. Ποια είναι τα εργαλεία του διευθυντή φωτογραφίας;
10. Τι είναι το «master shot»;
11. Περιγράψτε τα είδη σκηνών σ' ένα σενάριο.
12. Τι είναι κάλυψη;
13. Ποια μπορεί να είναι η χρησιμότητα ενός κοντινού πλάνου;
14. Τι ονομάζουμε πλατό, πλάνο, σκηνή και πότε λέμε ότι αλλάζουμε σκηνή;
15. Τι είναι τράβελινγκ και ποιοι το χειρίζονται;
16. Τι είναι το «story board» και σε τι χρησιμεύει;

17. Ποιος είναι ο προβληματισμός μας κατά τη διάρκεια της πρόβας πριν από τη λήψη;
18. Τι είναι το γύρισμα σε πραγματικό χρόνο; Είναι εφικτό και γιατί;
19. Ποια είναι τα βασικά στάδια μιας παραγωγής;
20. Τι διαδραματίζεται πριν από την έναρξη μιας τηλεοπτικής παραγωγής (σήριαλ);
21. Σε τι συνίσταται ο σχεδιασμός της παραγωγής;
22. Προβληματισμοί στο Ντεκουπάζ.
23. Αναφέρετε κινήσεις μηχανής.
24. Από ποιους αποτελείται ένα κινηματογραφικό συνεργείο και (από ποιους) ένα τηλεοπτικό συνεργείο; (ειδικότητες)
25. Τι είναι ο άξονας και σε τι χρησιμεύει;
26. Τι είναι το μονόπλανο;
27. Ποια είναι τα βασικά στάδια μιας τηλεοπτικής παραγωγής;
28. Αναφέρετε κινήσεις μιας μηχανής λήψης.
29. Αναφέρετε είδη και μεγέθη πλάνων με αναφορά το ανθρώπινο σώμα
30. Τρόποι "παραβίασης" του άξονα από τη μηχανή λήψης.
31. Τρόποι "παραβίασης" του άξονα στη διαδικασία του μοντάζ.
32. Να αναφέρετε τα διάφορα formats που επιλέγονται για παραγωγές κινηματογράφου και τηλεόρασης
33. Ποια είναι τα "εργαλεία" του διευθυντή φωτογραφίας - οπερατέρ;
34. Ποιος είναι ο σκοπός των οπτικών εφέ;
35. Με ποιους τρόπους μπορούν να δημιουργηθούν οπτικά εφέ;
36. Ποιος είναι ο σκοπός των Computer Graphics;
37. Περιγράψτε σύγχρονο τρόπο τηλεοπτικού υποτιτλισμού.
38. Τι είναι τα cut;
39. Τι είναι το ρεπορτάζ και ποιοι συμμετέχουν σ' αυτό;

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.4

1. Τι είναι cut, μίξη, εφέ;
2. Ποια είναι η βασική διαφορά ενός ψηφιακού από ένα αναλογικό εφέ;

3. Πόσα και ποια μηχανήματα πρέπει να έχει ένα συγκρότημα μοντάζ ώστε να μπορεί να κάνει μίξη εικόνας και υποτιτλισμού;
4. Τι είναι "γεννήτρια χαρακτήρων" και ποια η χρήση της;
5. Σε μία video ταινία, τι πρέπει να είναι γραμμένο πριν από την αρχή και μετά το τέλος του μονταρισμένου θέματος;
6. Τι είναι Fade in και τι Fade out;
7. Τι είναι μονταζιέρα (editor) και ποια η χρησιμότητά της;
8. Ένα WFM είναι χρήσιμο στο μοντάζ και γιατί;
9. Τι είναι "Time Code" και σε τι χρησιμεύει;

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.5

1. Ποιοι είναι οι σταθμοί στην εξέλιξη της εγγραφής και αναπαραγωγής του ήχου;
2. Ποια είναι η διαφορά της εγγραφής - αναπαραγωγής ήχου στον κινηματογράφο και τηλεόραση;
3. Τι σημαίνει ηχοαπορρόφηση και τι ηχομόνωση;
4. Σε τι οφείλεται η ηχοαπορρόφηση σε ένα studio;
5. Τι σημαίνει χρόνος αντήχησης;
6. Ποια είναι τα είδη του ήχου;
7. Πώς γίνεται η μαγνητική εγγραφή στο μαγνητόφωνο;
8. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ της αναλογικής και της ψηφιακής εγγραφής;
9. Να αναφέρετε την ονομασία των κεφαλών μπροστά από τις οποίες περνά η μαγνητοταινία στα επαγγελματικά αναλογικά μαγνητόφωνα
10. Ποιοι είναι οι τύποι των μικροφώνων που συνήθως χρησιμοποιούνται στα τηλεοπτικά studio; Ποιες ιδιότητες τα χαρακτηρίζουν;
11. Να αναφέρετε σύγχρονα συστήματα αναπαραγωγής ήχου στην τηλεόραση και κινηματογράφο.
12. Ποιοι είναι οι τρόποι με τους οποίους γίνεται η ηχοληψία στον κινηματογράφο;
13. Ποιοι είναι οι τρόποι με τους οποίους γίνεται η ηχοληψία στην τηλεόραση;
14. Πού χρησιμοποιείται το Boom και πώς;
15. Τι είναι το Play back;
16. Σε τι εξυπηρετεί το play back;
17. Να αναφέρετε μερικές από τις πιο σημαντικές δυνατότητες που παρέχει η κονσόλα μίξης και ήχου.

18. Τι είδους επεξεργασία μπορούμε να κάνουμε στον ήχο;
19. Τι σημαίνει Ντουμπλάζ και πώς γίνεται;
20. Ποιες εργασίες εκτελούνται στο Dubbing;

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.6

1. Ποια είναι τα στάδια μιας τηλεοπτικής παραγωγής;
2. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ τηλεοπτικής και κινηματογραφικής παραγωγής;
3. Ποιες είναι οι αρχές οργάνωσης μιας κινηματογραφικής παραγωγής;
4. Ποιες είναι οι αρχές οργάνωσης μιας τηλεοπτικής παραγωγής;
5. Ποιες είναι οι ειδικότητες πλατώ μιας τηλεοπτικής παραγωγής;
6. Ποιες είναι οι ειδικότητες κοντρόλ τηλεοπτικής παραγωγής;
7. Σχεδιάστε μια μικρή τηλεοπτική παραγωγή στην απλούστερη μορφή της.
8. Να καταρτίσετε ένα πρόχειρο κοστολόγιο μιας απλής τηλεοπτικής παραγωγής.
9. Σε ποιο στάδιο συντάσσεται το κοστολόγιο και ποιοι είναι οι βασικοί συντελεστές ενός κοστολογίου;
10. Αναφέρετε ένα πλήρες τηλεοπτικό σύστημα.

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.7

1. Να αναφέρετε τρόπους ανάγνωσης σεναρίου
2. Ποια είναι τα στάδια ανάγνωσης σεναρίου;
3. Ποια είναι η σχέση μεταξύ του τρόπου και των σταδίων ανάγνωσης ενός σεναρίου;
4. Τι περιλαμβάνει ένα σενάριο;
5. Πώς αναπτύσσεται και τι περιλαμβάνει ένας "μύθος" ενός σεναρίου;
6. Πώς αναπτύσσεται η δεύτερη πράξη ενός σεναρίου;
7. Τι γνωρίζετε για την κρίσιμη σκηνή;
8. Ποια είναι η δυναμικότητα της σεκάνς;
9. Τι είναι το σενάριο και ποιος ο σκοπός του ;
10. Γιατί η λογοτεχνική γραφή δεν μπορεί αυτούσια να είναι και σενάριο;
11. Ποια είναι η διαφορά σεναρίου και λογοτεχνικής γραφής;



12. Τι λαμβάνουμε υπόψη μας κατά τη σύνταξη ενός διαλόγου σεναρίου;
13. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα ενός διαλόγου σ' ένα σενάριο;
14. Τι λαμβάνουμε υπόψη κατά τη σύνταξη ενός σεναρίου ενημερωτικών εκπομπών;
15. Ποια είναι τα είδη σκηνών σ' ένα σενάριο;

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.8

1. Τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας σειράς
2. Τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας τηλεταινίας
3. Τι είναι ντοκυματέρ
4. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά ενός ντοκυματέρ;
5. Πώς καθορίζεται ένα τηλεπαιχνίδι;
6. Αναφέρετε χαρακτηριστικά γνωρίσματα σ' ένα τηλεπαιχνίδι.
7. Τι είναι Video clip;
8. Να συντάξετε το σενάριο ενός υποθετικού Video clip.
9. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα μιας μουσικοχορευτικής εκπομπής;
10. Να συντάξετε ένα υποθετικό σενάριο επηρεασμένο από μυθιστόρημα ή διήγημα ή ποίημα ή είδηση ή προσωπικό γεγονός ή από φανταστικό γεγονός κλπ.

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.9

1. Με ποιες ιδιότητες γίνονται αντιληπτά τα χρώματα από τον οφθαλμό;
2. Δώστε ορισμό της φωτεινότητας, της απόχρωσης ή χροιάς και του κόρου των χρωμάτων.
3. Ποια είναι τα τρία βασικά ή πρωτογενή χρώματα;
4. Ποια είναι η σχέση λευκού φωτός με τα τρία βασικά χρώματα; Ποια θέση καταλαμβάνει στο χρωματικό τρίγωνο;
5. Ποια είναι τα πρότυπα λευκού φωτός ή λευκά αναφοράς;
6. Τι καλούμε μαύρο χρώμα;
7. Τι είναι θερμοκρασία χρώματος;
8. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των αντικειμενικών φακών;
9. Τι είναι ο οπτικός διαχωριστής και ποια τα είδη των οπτικών διαχωριστών;
10. Τι είναι το «C. C. D.» σ' ένα εικονοσκόπιο;

11. Τι είναι το σήμα video ενός εικονοσκοπίου και από τι χαρακτηρίζεται;
12. Από τι αποτελείται ένα σήμα composite;
13. Από τι αποτελείται ένα σήμα component;
14. Τι σήματα video έχουμε στην έξοδο ενός εικονοσκόπιου;
15. Τι είναι η «σύγκλιση» (registration);
16. Τι είναι ευκρίνεια (resolution) κατά την οριζόντια και κατά την κατακόρυφο διάκριση μιας συσκευής εικονολήπτη;
17. Τι είναι το white balance (ισορροπία λευκού φωτός);
18. Τι είναι το Black Balance (ισορροπία στα μαύρα);
19. Τι είναι το «gain» σε ένα εικονοσκόπιο;
20. Τι είναι ο θόρυβος Smear and Moire μιας εικόνας;
21. Τι είναι το ηλεκτρονικό Shutter ενός εικονοσκοπίου;
22. Τι είναι το C. C. U.;
23. Ποιες εντολές μεταφέρονται από το C. C. U. στην κεφαλή της κάμερας;
24. Ποιες είναι οι δυνατότητες του καλωδίου TRIAX;
25. Ποιες είναι οι κατηγορίες των εικονοσκοπίων ανάλογα με τη χρήση τους;
26. Ποιος ο προορισμός και τι περιλαμβάνει ένα εικονοσκόπιο E.F.P.;
27. Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ των εικονοσκοπίων E. N. G. και E. F. P. ;
28. Από τι αποτελείται ένα τηλεοπτικό σήμα;
29. Τι περιλαμβάνει μια κονσόλα μίξης ενός studio;
30. Να αναφέρετε τύπους διαδοχικών εναλλαγών εικόνων που διαθέτει μια κονσόλα EFFECT.
31. Τι είναι ένθεση (KEY);
32. Τι είναι Chroma KEY;
33. Τι είναι το «Time code» και ποια είναι η χρησιμότητά του;

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.10

1. Πότε είναι απαραίτητη η χρήση εξωτερικού συγχρονισμού;
2. Με ποιον τρόπο μπορούμε να διαπιστώσουμε αν δύο σήματα είναι συγχρονισμένα;
3. Ποιος είναι ο λόγος που χρησιμοποιούμε εισόδους RGB;

4. Ποια πλεονεκτήματα και ποια μειονεκτήματα έχουν οι κωδικοποιημένες συνδέσεις σε μια εγκατάσταση Studio;
5. Από ποια χαρακτηριστικά εξαρτάται ο χαρακτηρισμός ενός video σε επαγγελματικό ή ερασιτεχνικό;
6. Να αναφέρετε τους λόγους για τους οποίους είναι σημαντική η μείωση του πλάτους της ταινίας που χρησιμοποιούν στο video
7. Ποια προβλήματα αντιμετωπίζουμε μειώνοντας το πλάτος της video ταινίας;
8. Ποιες ήταν οι βασικές τεχνικές βελτίωσης που επέτρεψαν να χρησιμοποιούμε video με μικρότερο πλάτος ταινίας ;
9. Σε τι πλεονεκτεί η ελικοειδής εγγραφή εικόνας στο video;
10. Ποιος είναι ο λόγος που κινείται η κεφαλή εγγραφής εικόνας του video;
11. Ποια είναι τα μειονεκτήματα του video Beta έναντι του Beta SP;
12. Είναι επιτρεπτή η χρήση video ταινίας με την ένδειξη "Betacam SP" σε video Veta (απλό);
13. Σε τι είδους λήψεις είναι προτιμότερη η χρήση VTR ενσωματωμένου σε εικονοσκόπιο και γιατί;
14. Σε τι είδους λήψεις είναι προτιμότερη η ξεχωριστή χρήση VTR από το εικονοσκόπιο και γιατί;
15. Είναι δυνατό μια εικόνα γραμμένη σε VTR Beta SP σε σύστημα PAL να αναπαραχθεί σωστά από αντίστοιχο VTR συστήματος SEGAM και γιατί;
16. Ποιες είναι οι απαραίτητες συνδέσεις μεταξύ δύο VTR, για να γίνει μοντάζ ήχου και εικόνας;
17. Σχεδιάστε τις εισόδους και εξόδους εικόνας και ήχου ενός VTR Beta SP, ώστε να μπορεί να συνδεθεί σωστά σε εγκαταστάσεις video.
18. Ποιες είναι οι δυνατότητες με αργή, γρήγορη και η προς τα πίσω κίνηση:
  - σε VTR lin
  - σε Beta SP
19. Τι εικόνα χρησιμοποιούμε για να ρυθμίσουμε ένα video monitor;
20. Ποια είναι τα ρυθμιστικά που έχει εξωτερικά ένα video monitor;
21. Σχεδιάστε τις συνδέσεις που χρειάζονται ανάμεσα σε ένα VTR και ένα video monitor (ήχου και εικόνας) στην περίπτωση που για την εικόνα χρησιμοποιούμε:
  - I. κωδικοποιημένη είσοδο
  - II. είσοδο RGB
22. Σε ένα WFM:
  - α. Πόση είναι η τάση του σήματος;
  - β. Πόσο ποσοστό του σήματος είναι η στάθμη εικόνας και πόσο παλμός συγχρονισμού;

23. Σε τι χρησιμεύει ο εσωτερικός και σε τι ο εξωτερικός συγχρονισμός σε ένα VTR;
24. Πώς επηρεάζουν την ποιότητα του ήχου οι διαδοχικές μεταγραφές του από ταινία σε ταινία;
25. Κατά την εγγραφή ήχου, το είδος της διαμόρφωσης ή το φάσμα είναι σημαντικότερο για την ποιότητά του;

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.11

1. Να αναφέρετε τις συσκευές και όργανα του μοντάζ ,τις δυνατότητες και τα είδη (format) ταινιών που χρησιμοποιούνται.
2. Γραμμικό και μη γραμμικό μοντάζ
3. Περιγράψτε τα: DISC BASED SYSTEMES, THE MACINTOSH PLATFORM, THE PC PLATFORM, AVID 800, 8000
4. Πώς λειτουργεί τοEMC2 και πού χρησιμοποιείται;
5. Μοντάζ με τη χρήση Η/Υ
6. Πώς ορίζουμε το AB Roll και πώς το AB Roll με FX.;
7. Πώς λειτουργεί το σύστημα μοντάζ HENRY;
8. Τι πρέπει να προσέχουμε όταν κάνουμε μοντάζ από ταινία σε δίσκο;

## ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.12

1. Τα αναφέρετε τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα των ήχων.
2. Διαχωρισμός σε ενότητες και κατηγορίες ήχων.
3. Τι είναι ρυθμολογία;
4. Τι είναι ολόκληρο - ήμισυ - τέταρτο - όγδοο - δέκατο έκτο - παύσεις;
5. Πώς επιτυγχάνεται το μοντάζ διαφορετικών μουσικών ενοτήτων;
6. Οργάνωση υλικού
7. Συμπίεση και ανάπτυξη του χρόνου (time compressor - χρονοσυμπιεστής).
8. Πώς γράφουμε και πώς μοντάρουμε σε ταινία video (π.χ. BETACAM SP) τους ήχους: speakaz, bacgraund, διεθνή ήχο, εφέ κλπ., και πώς αυτοί οι ήχοι μιξάρονται;
9. Να αναφέρετε τις διαφορές και πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα του αναλογικού και ψηφιακού ήχου.
10. Πώς λειτουργούν τα Noise Reduction Systems;

**ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.13**

1. Ποιοι είναι οι χρονικοί σταθμοί στην εξέλιξη του ραδιοφώνου;
2. Ποιοι είναι οι χρονικοί σταθμοί στην εξέλιξη της τηλεόρασης;
3. Ποια είναι η τεχνολογική μορφή του ραδιοφώνου;
4. Ποια είναι η εξέλιξη των ραδιοφωνικών προγραμμάτων;
5. Οι διαφορές ραδιοφωνικών προγραμμάτων στην Ελλάδα πριν και μετά την ιδιωτικοποίηση του ραδιοφώνου
6. Ποια είναι η τεχνολογική εξέλιξη της τηλεόρασης;
7. Ποια είναι η διαφορά ανάμεσα σε μια απ' ευθείας μετάδοση και ένα μαγνητοσκοπημένο πρόγραμμα;
8. Ποια ήταν η μορφή των πρώτων τηλεοπτικών προγραμμάτων;
9. Ποιες είναι οι βασικές αρχές λειτουργίας ενός ραδιοφωνικού σταθμού;
10. Ποιες είναι οι βασικές αρχές λειτουργίας ενός τηλεοπτικού σταθμού;
11. Ποια είναι η διαφορά της καλωδιακής από την κωδικοποιημένη τηλεόραση;
12. Ποια η σχέση και διαφορά της κοινής τηλεοπτικής εκπομπής και αυτής της κωδικοποιημένης;

**ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.14**

1. Κάνετε μια σύντομη ανάλυση της θεωρίας της επικοινωνίας.
2. Ποιες οι επιδράσεις της τηλεόρασης στο θεατή, την κοινωνία, και την πολιτική ζωή ενός τόπου;
3. Τι είναι Interactive Television;
4. Ποια είναι η σχέση Multimedia και τηλεόρασης;
5. Ορισμός του Multimedia.
6. Ποιες είναι οι σύγχρονες τάσεις - εξελίξεις στον τρόπο επικοινωνίας ;
7. Τι είναι το Internet;
8. Ποια είναι ή θα έπρεπε κατά τη γνώμη σας να είναι η διαφορά των κρατικών καναλιών από τα ιδιωτικά;
9. Σε τι αναφέρεται η Κοινοτική Οδηγία "Τηλεόραση Χωρίς Σύνορα" και ποιος ο λόγος για τον οποίο εκδόθηκε;

**ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.15**

1. Συνδεσμολογία συσκευών μοντάζ
2. Τι είναι χρηματοδιαφορές και πώς δημιουργούνται;
3. Παράλληλη / σειριακή ψηφιακή συνδεσμολογία
4. Περιγράψτε τις συσκευές editor, VTRS, MIXER, DVE, CHARACTER GENERATOR, SPGS, TBCS, και τη χρησιμότητά του.
5. Πώς ορίζεται το σύνθετο εικονόσημα (composite);
6. Πώς ορίζεται το διαχωρισμένο εικονόσημα (separated video, s-video);
7. Πώς ορίζεται το εικονόσημα συνιστωσών (composite);

### **ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.16**

1. Να αναφέρετε τη συνδεσμολογία μοντάζ σε μία μεταπαραγωγή (post - production studio).
2. Vision mixing in ob VBNS
3. Vision mixing in Live transmissions

### **ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.17**

1. Περιγράψτε το μοντάζ CUT to CUT (DECK TO DECK)
2. CUT to CUT με κονσόλα μοντάζ
3. Περιγράψτε πώς λειτουργεί το Remote σε σύνδεση Deck to Deck.

### **ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.18**

1. Πώς γίνεται το γραμμικό μοντάζ με χρήση σκληρού;
2. Τι είναι λόγος συμπίεσης;
3. Τι είναι ψηφιακό μοντάζ;
4. Αναφέρετε για Creating Bins και Preparing board.
5. Τι είναι Motion FM και Digital cut;

### **ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.19**

1. Πόσους και ποιους διαφορετικούς ήχους μπορούμε να γράψουμε ταυτόχρονα σε ένα VTR Beta SP; (Να αναφερθούν)
2. Τι επίδραση έχει στην ποιότητα της εικόνας ο χαμηλός φωτισμός;
3. Γιατί κατά τη λήψη μιας συνέντευξης χρησιμοποιούμε εξωτερικά μικρόφωνα;
4. Με ποιες προϋποθέσεις ,κατά τη λήψη μιας συνέντευξης, γράφουμε δύο διαφορετικά κανάλια ήχου;

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.20

1. Τι είναι μοντάζ AB ROLL με TIME Code;
2. Σε τι χρησιμεύει η γεννήτρια χαρακτήρων;
3. CUT TO CUT (DECK TO DECK)
4. CUT TO CUT με κονσόλα μοντάζ
5. Σε τι χρησιμεύουν τα wave form monitors;
6. Τι γνωρίζετε για τα dissolves;
7. Αναλύστε τη διαδικασία υποτιτλισμού με χρήση character Generator.

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.21

1. Το γραμμικό μοντάζ με χρήση σκληρού δίσκου.
2. Τι είναι συμπίεση χρόνου και πού χρησιμοποιείται;
3. Ψηφιοποίηση στο μοντάζ.
4. Περιγράψτε το creating BINS, Preparing story Board.

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.22

1. Ποιος είναι ο ρόλος της χρωματικότητας στην εικόνα;
2. Ποιος είναι ο ρόλος της φωτεινότητας στην εικόνα;
3. Τι είναι ο κορεσμός των χρωμάτων;
4. Πώς γίνεται η διόρθωση των χρωμάτων;
5. Η διόρθωση και τα μέσα που χρησιμοποιούν για την επίτευξή της.





### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.23

1. Περιγράψτε το ρόλο των οπτικών εφέ στο μοντάζ .
2. Τι είναι το δισδιάστατο και τρισδιάστατο ψηφιακό video FM;
3. Ψηφιακό μοντάζ PINNACLE PRISM.
4. Ψηφιακό μοντάζ ABEKAS SOLO.
5. Περιγράψτε το ψηφιακό μοντάζ με SONY DFS 500 και SONY 3200.
6. Τι γνωρίζετε για τα Wires;

### ΟΜΑΔΑ ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ 2.24

1. Ποια συσκευή είναι απαραίτητη για να χρησιμοποιηθούν οι κάμερες ενός πολυκάμερου συστήματος;
2. Τι είναι "ρύθμιση εικόνας" σε πολυκάμερο σύστημα;
3. Τι είναι "camera studio" και τι "camera ENG"; Ποιες είναι οι βασικές τους διαφορές;
4. Σχεδιάστε τα μπλοκ διάγραμμα ενός τρικάμερου αυτοκινήτου εξωτερικών μεταδόσεων, σημειώνοντας τις απαραίτητες θέσεις τεχνικών για τη λειτουργία του, συμπεριλαμβάνοντας μίξη ήχου και εγγραφή σε VTR
5. Τι είναι "ασύρματη κάμερα" και ποιος ο σκοπός της;
6. Τι είναι "κάμερα σε γερανό" και ποιος ο σκοπός της;
7. Τι είναι "ραδιοζεύξη" και πότε χρησιμοποιείται;
8. Τι είναι "τηλεχειριζόμενη κάμερα" και ποιος ο σκοπός της;
9. Τι είναι "Gue Light" και σε τι χρησιμεύει;
10. Γιατί σε πολυκάμερα συστήματα είναι απαραίτητη η παρουσία σκηνοθέτη;
11. Πώς γίνεται το slow motion κατά την κάλυψη αθλητικών γεγονότων;

## 4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (στοχοθεσία εξεταστέας ύλης πρακτικού μέρους)

Για την πιστοποίηση της επαγγελματικής ικανότητας, κατά το Πρακτικό Μέρος, οι υποψήφιοι της ειδικότητας **Χειριστής Ηλεκτρονικής Συνάρμωσης Εικόνας (Monter)**, εξετάζονται σε γενικά θέματα επαγγελματικών γνώσεων και ικανοτήτων και επίσης σε ειδικές επαγγελματικές γνώσεις και ικανότητες, που περιλαμβάνονται αποκλειστικά στη στοχοθεσία του πρακτικού μέρους της ειδικότητας.

### (2.1) Βασικές αρχές σκηνοθεσίας

- Θέσεις μηχανής - είδη πλάνων - κινήσεις μηχανής - άξονας
- VISUAL CONTINUITY - φακοί και χρήση αυτών
- Μοντάζ, διάταξη των πλάνων με νοηματική συνέχεια
- Ειδικά εφέ - Υποτιτλισμός - COMPUTER GRAPHICS

### (2.2) Μοντάζ

- Βασικές αρχές Μοντάζ
- Διάταξη των πλάνων σε σειρά. Δέσιμο των πλάνων
- Timing στο μοντάζ
- Μοντάζ ήχου, μοντάζ μουσικής
- Τα μηχανήματα του μοντάζ και η χρήση τους

### (2.3) Ήχος

- Ιστορικά στοιχεία της εξέλιξης στην εγγραφή και αναπαραγωγή ήχου
- Βασικές αρχές ακουστικής. Είδη ήχου, ηχητικές πηγές. Μαγνητική εγγραφή ήχου. Μαγνητόφωνο
- Καταλληλότητα και χρήση μικροφώνων
- Σύγχρονα ηχητικά συστήματα
- Λήψη ήχου στο γύρισμα. Ήχος στον κινηματογράφο. Χρήση BOOM
- Λήψη ήχου για την τηλεόραση
- PLAY - BACK
- Επεξεργασία ήχου. Κονσόλα ήχου. ΝΤΟΥΜΠΛΑΖ
- DUBBING, Μίξη ήχου

### (2.4) Ηλεκτρονικά 1

- ΓΕΝΙΚΑ
- Φωτομετρία
- Χρωματομετρία
- Οπτικό, Χρωματικό, Ακουστικό Φάσμα
- Τα τρία βασικά χρώματα R. G. B.
- Συστήματα μετάδοσης Εγχρώμου Τηλεόρασης
- VTR 2in, lin 3 / 4in, I / 2in

- VTR Quadreplex, VTR Ελικοειδής εγγραφής
- High band, low band
- Beta, Beta SP, Super VHS
- VTR ενσωματωμένα με εικονολήπτη
- Καθορισμός κεφαλής συντήρηση
- Μπλοκαρίσματα μηχανικού συστήματος κινήσεις ταινίας
- Επιγραφές, αναπαραγωγή, μοντάζ
- Μπλοκ διάγραμμα
- Slow motion, test motion

## (2.5) Ηλεκτρονικά 2

- MONITOR and W. F. M.
  - Μετρήσεις και αξιολόγηση οπτικών σημάτων
  - Μπλοκ διάγραμμα
  - Κωδικοποιημένες είσοδοι, είσοδος R. G. B.
  - Συγχρονισμός εσωτερικός, εξωτερικός - Ρυθμίσεις
- ΜΙΞΗ
  - Είσοδος μίξερ, effects
  - Chroma Key, Preview, δρόμος
  - Συνεργασία με άλλες μονάδες
  - Μπλοκ διάγραμμα
  - Αναλογικά μίξερ, ψηφιακά μίξερ, μίξη Lock
- ΓΕΝΝΗΤΡΙΕΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΑ
  - Τίτλος, υπότιτλος, Crowl, roll, Slash. Εγγραφές, αποθήκευση
  - Disc drive. Plopy disk. Χωρητικότητα
  - ΨΗΦΙΑΚΑ ΕΦΕ
  - Ψηφιακά εφέ δύο διαστάσεων
  - Ψηφιακά εφέ τριών διαστάσεων
  - Ψηφιακά εφέ ψευδοστέρεο
- T/ C (ΤΗΛΕΚΙΝΗΣΙΑ ΤΟΓΡΑΦΟΙ)
  - Αρχή λειτουργίας, είδη T/C
  - Zoom in, zoom out
  - Ρυθμίσεις
- ΚΩΔΙΚΟΠΟΙΗΣΕΙΣ
  - Κωδικοποιητές, PAL, SECAM, NTSC Transcoder
  - Ενδοεπικοινωνία
  - Διάγραμμα μιας εγκατάστασης
  - Ήχος, φάσμα ήχου, ήδη διαμορφώσεων και εγγραφής, παράσιτα, θόρυβος
- ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΥΨΗΛΗΣ ΕΥΚΡΙΝΕΙΑΣ (HDTV)
  - Οπτικό φάσμα, συμπίεση οπτικού φάσματος
  - Προβλήματα κατά την μετάδοση
  - Προβλήματα συμβατότητας διαστάσεις εικόνας
  - Ήχος και προβλήματα που προκύπτουν, ψηφιακή επεξεργασία
  - Φωτισμός, μακιγιάζ, καθαρισμα

- Διαφορές ανάμεσα στην Αμερικάνικη Ευρωπαϊκή και Ιαπωνική τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας

### (2.6) Συστήματα Μοντάζ (Editing Systems)

- Εισαγωγή στις σημερινές editing suites και στα όργανα που τις απαρτίζουν.
- Τα διάφορα είδη (Format) συστημάτων (VHS, S-VHS, HI-8, UMATIC, BETACAM, I INCH), οι δυνατότητες και οι διαφορές τους
- Linear editing
- S - VHS / VHS, HI -8
- CUT TO CUT
- A B ROLL
- A B ROLL WITH FX
- SONY 450,600
- SONY 910, 9100
- SONY 2000
- PANASONIC 950
- ABEKAS A-34, ETC
- Non linear editing
- DISC BASED SYSTEMS
- THE MACINTOSH PLATFORM
- THE PC PLATFORM
- AVID 800, 8000
- LIGHTWORKS, HEAVYWORKS
- EMC2
- ELECTRONIC EDITING FOR FILM
- HENRY
- Off line και on line editing
- Μοντάζ με τη χρήση Η/Υ (π.χ. AVID)
- Editing to tape / disk
- Διάφορες κατηγορίες και χρήσεις των συστημάτων Digital Video Effects (DVE)

### (2.7) Μοντάζ ήχου - μουσικής

- Ανάλυση ήχων
- Διαχωρισμοί σε ενότητες και κατηγορίες ήχων
- Ανάλυση Μουσικής
- Ρυθμολογία
- Ολόκληρα - ήμισυ - τέταρτο - όγδοα - δέκατο έκτο - παύσεις
- Χρήση διαφορετικών ρυθμικών αγωγών 4/4, 3/4, 7/8 κλπ.
- Μοντάζ Soeakaz
- Μοντάζ διαφορετικών μουσικών ενοτήτων
- Μοντάζ μέσα σ' ένα μουσικό κομμάτι (επιμήκυνση - σμίκρυνση)
- Εφαρμογές
- Οργάνωση υλικού
- Βιβλιοθήκες ήχων
- Βιβλιοθήκες μουσικής

- Προετοιμασία Cue Sheetw
- Sound FX editing
- Music Track Editing
- Χρήση μουσικής και ήχων για χρωματισμό της σκηνής
- Noise Reduction Systems
- Χρήση Stereo FX
- Εργαστήρια - επαφή σπουδαστών με αναλογική και ψηφιακή τεχνολογία μοντάζ
- Projects (οι σπουδαστές παρουσιάζουν τις ικανότητές τους στις πλέον ιδιόρρυθμες συνθήκες μοντάζ).

### (2.8) Ιστορία Broadcasting (MME) 1

- Η ιστορία του broadcasting (ραδιόφωνο, τηλεόραση)
- Τεχνολογική εξέλιξη του ραδιοφώνου
- Η εξέλιξη των ραδιοφωνικών προγραμμάτων / formats (μορφολογία εκπομπών) μέχρι την σημερινή τους κατάσταση
- Η τεχνολογική εξέλιξη της τηλεόρασης / Live only, Captured on film βιντεοσκοπημένες παραγωγές
- Η εξέλιξη των τηλεοπτικών προγραμμάτων από απλές παραγωγές στο studio σε πολυκάμερα live
- Βασικές αρχές λειτουργίας ραδιοφωνικών και τηλεοπτικών σταθμών
- Η καλωδιακή τηλεόραση και η προοπτική της στην Ελλάδα

### (2.9) Ιστορία Broadcasting (MME) 2

- Σύντομη ανάλυση θεωρίας της επικοινωνίας
- Η "δύναμη" της τηλεόρασης και η διαφήμιση / προπαγάνδα
- Επιδράσεις στον θεατή την κοινωνία και την πολιτική της ζωή
- Σύγχρονες τάσεις / εξελίξεις στον τρόπο επικοινωνίας (Interactive television και video, multimedia)
- Η τηλεόραση και το ραδιόφωνο στην Ελλάδα / Η ιστορία της ΕΡΤ
- Η επανάσταση της ιδιωτικής τηλεόρασης
- Ο σημερινός τηλεοπτικός χάρτης / τηλεόρασης χωρίς σύνορα
- Προοπτικές μιας ενιαίας ευρωτηλεόρασης

### (2.10) Συνδεσμολογία / Systeming 1

- COMPOSITE / COMPONENT systeming
- Χρωματοδιαφορές
- PARALLEL / SERIAL DIGITAL INTERFACES
- Editor
- VTRs
- Mixer
- DVE
- Character Generator
- SPGs
- TBCs

**(2.11) Συνδεσμολογία / Systeming 2**

- Stand Alone Editing
- Editing in Post Production studios
- Vision Mixing in TV Station
- Vision Mixing in OB VANS
- Vision Mixing in Live Transmissions

**(2.12) OFF LINE EDITING TO TAPE**

- VHS / S-VHS / Hi8
- CUT TO CUT (DECK TO DECK)
- CUT TO CUT (with Editor Console)

**(2.13) OFF LINE EDITING TO DISK**

- OFF LINE Log In
- Deciding the Compression ratio
- Digitizing
- Creating BINS
- Preparing Story Board
- Trimming
- Motion FX
- Digital Cut

**(2.14) ΛΗΨΗ ΜΕ ΜΙΑ ΚΑΜΕΡΑ (EFP)**

- Συνέντευξη /τεχνικές γυρίσματος /πλάνα
- Σκηνοθετικές αρχές και τεχνικές ντοκιμαντέρ
- Φωτισμός
- Ορολογία πλάνων, γυρισμάτων, κλπ
- Κάμερα στο χέρι /κινήσεις /τεχνικές
- Ηχοληψία με μονοκάμερο /μικρόφωνα /τεχνικές / εξωτερικοί θόρυβοι/προβλήματα και λύσεις

**(2.15) ON LINE EDITING TO TAPE**

- CUT TO CUT (DECK TO DECK)
- CUT TO CUT (with Editor Console)
- A B Roll Editing with Time Code
- Dissolves
- Character Generator
- Waveform Monitors, VectorScopes
- Auto Assembly from Disc Based Systems

**(2.16) ON LINE EDITING TO DISK**

- ON LINE Log In
- Deciding the Compression ratio
- Digitizing
- Creating BINS

- Preparing Story Board
- Trimming
- Layers
- Compositions
- Lettering
- Motion FX
- Auto Assembly

**(2.17) VISION CONTROL / COLOR CORRECTION**

- Chrominance
- Luminance
- Gamma
- Hue
- Color Saturation
- Waveform Monitors, VectorScopes
- Using Color Correctors
- Auto Assembly from Disc Based Systems with Color
- Correction

**(2.18) DIGITAL VIDEO EFFECTS (DVE FX)**

- Wipes
- Digital Video FX 2D
- Digital Video FX 3D
- AMPEX ADO
- PINNACLE PRISM
- SONY DFS 500
- SONY 3200
- ABEKAS SOLO
- CHARISMA
- ABEKAS A51-A53-A57

**(2.19) ΠΟΛΥΚΑΜΕΡΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ/ LIVE (MONTEUR)**

- Βασικές αρχές Πολυκάμερων συστημάτων
- Συνδεσμολογία
- Sync Roll Editing
- Χρήση πολλαπλών πηγών εικόνας και ήχου
- Ειδήσεις
- Τηλεπαιχνίδια
- Talk Shows
- Αθλητικά Γεγονότα
- Συναυλίες
- Εκλογές
- Radio Links