

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|---|-----------|
| 1. Εξετάσεις Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Αποφοίτων Ι.Ε.Κ. | 3 |
| 2. Διάρκεια του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων | 3 |
| 3. Θεωρητικό Μέρος: Θέματα Εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης Ειδικότητας Ι.Ε.Κ. | 4 |
| ΟΜΑΔΑ Α | 4 |
| ΟΜΑΔΑ Β | 6 |
| ΟΜΑΔΑ Γ | 14 |
| 4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (Στοχοθεσία Εξεταστέας Ύλης Πρακτικού Μέρους) | 16 |

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 «**Εικονογράφος – Σκιτσογράφος**» 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. Διάρκεια του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων

Η διάρκεια εξέτασης του Πρακτικού Μέρους των εξετάσεων Πιστοποίησης Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης αποφοίτων Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης (Ι.Ε.Κ.) της ειδικότητας «**Εικονογράφος - Σκιτσογράφος**» καθορίζεται σε **τρεις (3) ώρες**.

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

ΟΜΑΔΑ Α

1. α) Να αναφέρετε τρεις χαρακτηριστικές τοιχογραφίες από τη Μινωική τέχνη.
β) Ποιο το χρωματολόγιο που χρησιμοποιούσαν στην τέχνη αυτή;
2. Να αναφέρετε τα διαφορετικά είδη τάφων στην Μυκηναϊκή τέχνη.
3. Τι γνωρίζετε για την «Μεγάλη Γλυπτική» κατά την Αρχαϊκή περίοδο;
4. Ποια η διαφορά μεταξύ κιονόκρανων Δωρικού και Ιωνικού ρυθμού;
5. Σε ποια περίοδο δημιουργείται ο ερυθρόμορφος ρυθμός και ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του;
6. Ποιος γλύπτης φιλοτέχνησε το άγαλμα της Αθηνάς στον Παρθενώνα και τι γνωρίζετε γι' αυτό;
7. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της Βυζαντινής Τέχνης;
8. Τι γνωρίζετε για την Μακεδονική Αναγέννηση; (9ος – 11ος αιώνας)
9. Τι γνωρίζετε για τις Ιαπωνικές ξυλογραφίες και ποια η επίδρασή τους στη Δυτική τέχνη ;
10. Τι γνωρίζετε για τους κορυφαίους ζωγράφους της Ιταλικής Αναγέννησης Λεονάρντο ντα Βίντσι και Ραφαήλ; Να αναφέρετε από δύο έργα τους.
11. Τι γνωρίζετε για το κίνημα του Μπαρόκ και ποιες οι δύο τάσεις του; Να αναφέρετε τρεις εκπροσώπους του κινήματος.
12. Ποιες αιτίες συντέλεσαν στην ανάπτυξη του ρεύματος του Ροκοκό;
13. Τι εκφράζει ο Νεοκλασικισμός και από πού αντλεί τη θεματολογία του;
14. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του Ιμπρεσιονισμού στη ζωγραφική;
15. Τι εννοούμε με τη χρήση του όρου «Μεταϊμπρεσιονισμός»;
16. Ποια είναι η συνεισφορά του έργου του Τουλούζ Λωτρέκ στη Λιθογραφία και την Αφίσα;
17. Να συγκρίνετε τα κινήματα Φωβισμού και Κυβισμού.
18. Ποια τα κύρια χαρακτηριστικά της τέχνης των Φωβιστών ζωγράφων;
19. Ποιος καλλιτέχνης θεωρείται πρόδρομος του κυβισμού και γιατί;
20. Τι εννοούμε με τον όρο «Γερμανικός Εξπρεσιονισμός» και ποιες ήταν οι βασικότερες ομάδες του;
21. Ποιες οι αρχές του Φουτουρισμού και ποιος ήταν ο σημαντικότερος εκπρόσωπός του;
22. Γιατί ο Πικάσο θεωρείται ο μεγαλύτερος ζωγράφος του 20ου αιώνα; Να αναφέρετε τρία έργα του και να εξηγήσετε ποιο είναι σπουδαιότερο και γιατί.
23. Με ποιο τρόπο συνδέεται ο Βαν Γκογκ με το κίνημα του εξπρεσιονισμού;
24. Τι γνωρίζετε για το κίνημα του ΝΤΑ–ΝΤΑ και πώς οι εκφραστές του χρησιμοποίησαν τη φωτογραφική μηχανή στην τέχνη τους;

25. Ποια είναι η προσφορά της σχολής του BAUHAUS στον 20ο αιώνα;
26. Τι γνωρίζετε για τον Σουρεαλισμό και ποια είναι η συνεισφορά του ισπανού Σαλβαντόρ Νταλί στο κίνημα αυτό;
27. Τι εκφράζει ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός;
28. Ποιες είναι οι ιδιαιτερότητες της Οπ αρτ και ποιος ο κύριος εκπρόσωπός της;
29. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά της Ποπ αρτ;
30. Τι γνωρίζετε για την τέχνη του Video art;
31. Τι εννοούμε με τον όρο Σενάριο;
32. Ποια είναι τα στάδια ανάπτυξης ενός Σεναρίου;
33. Να αναφέρετε τουλάχιστον δύο βασικές αφηγηματικές τεχνικές που δημιουργούν ρυθμό και ατμόσφαιρα.
34. Υπάρχει κοινά αποδεκτός τρόπος ανάπτυξης ενός σεναρίου; Δικαιολογήστε με απλά λόγια την απάντησή σας.
35. Ποια είναι η Θεμελιώδης σεναριακή δομή;
36. Περιγράψτε με ένα παράδειγμα την αφηγηματική τεχνική «suspense».
37. Περιγράψτε με ένα παράδειγμα την αφηγηματική τεχνική «urgency».
38. Ποια είναι τα τέσσερα στοιχεία που καθορίζουν την Αριστοτελική δραματική δομή ενός σεναρίου;
39. Τι είναι Αρμονία και τι Αντίστιξη; Τι γνωρίζετε για τη χρήση της Αντίστιξης το 16ο αιώνα;
40. Τι είναι το κλειδί της Μουσικής και πόσων ειδών κλειδιά γνωρίζετε;
41. Τι είναι το μέτρο στη Μουσική και τι εκφράζει ο κλασματικός αριθμός που αναγράφεται στην αρχή του πενταγράμμου;
42. Τι είναι οι παύσεις στη Μουσική; Να αναφέρετε τρία παραδείγματα.
43. Ποιες είναι οι συμφωνικές μορφές;
44. Πόσων ειδών γυναικείες φωνές και πόσων ανδρικές έχουμε σε μια χορωδία;
45. Τι είναι τόνος και τι ημιτόνιο;
46. Ποια η διαδοχή τόνων και ημιτονίων σε μια μείζονα κλίμακα;
47. Πόσες αξίες γνωρίζετε και ποια είναι η αξία του φθογγοσήμου;

ΟΜΑΔΑ Β

1. Στο ελεύθερο σχέδιο η προσέγγιση του θέματος πάνω στο χαρτί, μετά από προσεκτική παρατήρηση, πρέπει να γίνει γενική και συνολική ή να δοθεί προσοχή πρώτα στις λεπτομέρειες και στις μικρές φόρμες; Εξηγήστε εν συντομία.
2. Ποια είναι η σημασία του φωτός στο ελεύθερο σχέδιο;
3. Στο ελεύθερο σχέδιο η προσεκτική παρατήρηση του θέματος συντελεί στην αρτιότερη εφαρμογή του στοιχείου αναλογία-μέτρηση. Εξηγήστε εν συντομία.
4. Ποια είναι η χρησιμότητα των οριζοντίων και καθέτων αξόνων στο ελεύθερο σχέδιο;
5. Ποια είναι τα βασικά – πρισματικά χρώματα;
6. Ποια ονομάζουμε δευτερογενή ή παράγωγα χρώματα;
7. Ποιο χρώμα θα παραχθεί εάν αναμείξουμε στην παλέτα μας κίτρινο και κόκκινο;
8. Εξηγήστε γιατί στο ελεύθερο σχέδιο πρέπει να σχεδιάζουμε τις σκιερές σκούρες φόρμες με την ίδια προσοχή και ενδιαφέρον που επεξεργαζόμαστε τις φωτεινές περιοχές.
9. Πώς πρέπει να αποδίδονται οι σκιές στο ελεύθερο σχέδιο προκειμένου για επεξεργασία με μολύβι ή κάρβουνο; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.
10. Το σημείο, η γραμμή, η κατεύθυνση της γραμμής είναι τρία βασικά στοιχεία του ελεύθερου σχεδίου. Τα παραπάνω στοιχεία συντελούν στη γέννηση ποιου άλλου πλαστικού στοιχείου;
11. Όταν σε ένα σχέδιο έχουμε μόνο κύκλους, τόξα και ελλείψεις, λέμε ότι υπάρχουν αντιθέσεις ή αρμονίες σχημάτων;
12. Σε μια χρωματική σύνθεση έχουμε παράθεση σχημάτων με χρώματα: κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο. Πρόκειται για έργο με αρμονικές αποχρώσεις ή αντιθετικές;
13. Ποιο βασικό χρώμα έχει ως συμπληρωματικό ή αντίθετο χρώμα το βιολέ; Να εξηγήσετε γιατί.
14. Εάν σε ένα έργο ελεύθερου σχεδίου έχουμε μόνο επαναληπτική γραφή πλαγίων γραμμών, λέμε ότι το σχέδιο είναι στατικό ή δυναμικό; Αιτιολογήστε εν συντομία.
15. Ποια χρώματα καλούμε συμπληρωματικά ή αντίθετα;
16. «Η οπτική γωνία από τη θέση του σχεδιαστή καθόλη τη διάρκεια της σχεδίασης πρέπει να παραμένει σταθερή». Να αιτιολογήσετε την άποψη.
17. Η ύλη των διαφόρων αντικειμένων απαιτεί και διαφορετική αντιμετώπιση στην σχεδίαση ή τη χρωματική της απόδοση;
18. Στο ελεύθερο σχέδιο πρωταρχική και κυρία επιδίωξή μας είναι η μεταφορά του τρισδιάστατου συνολικού χώρου του θέματος στο χαρτί των δύο διαστάσεων. Πρέπει σ' αυτή τη μεταφορά να επεξεργαζόμαστε το θέμα και το φόντο σαν ένα όλο ταυτόχρονα; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.
19. Ποια ονομάζουμε υδατοδιαλυτά χρώματα;
20. Η τοποθέτηση του θέματος στο χαρτί αποτελεί πρωταρχική και βασική προϋπόθεση της σύνθεσης στο ελεύθερο σχέδιο; Να αιτιολογήσετε την απάντησή σας.
21. Να αναφέρετε τρία ψυχρά χρώματα της παλέτας των υλικών χρωμάτων (τέμπερα,

- ακρυλικά, γκουάς, ακουαρέλα).
22. Ποια είναι η διαφορά μεταξύ ενός «κόκκινου που πορτοκαλίζει» (βερμιγιόν ή κόκκινο καδμίου ανοικτό) και ενός «κόκκινου που βιολετίζει» (καρμίν ή ματζέντα);
 23. Ποιο από τα χρώματα κόκκινο-πράσινο είναι βασικό και ποιο παράγωγο;
 24. Ποια χρώματα λέμε ουδέτερα;
 25. Μεταξύ του «μπλε κομπάλτ» και του «μπλε ουλτραμαρίν» (ψυχρά και τα δυο) ποιο είναι θερμότερο και γιατί;
 26. Τα ακρυλικά χρώματα είναι υδατοδιαλυτά;
 27. Να αναφέρετε υδατοδιαλυτά και ξερά υλικά χρώματα που προσφέρονται για έγχρωμη εικονογράφηση.
 28. Τι σημαίνει στην ακουαρέλα ή την τέμπερα – γκουάς, «νωπή πινελιά σε νωπή χρωματική επιφάνεια»;
 29. Η σινική μελάνη συμβάλλει στην επεξεργασία τονικών σπουδών ενός θέματος εικονογράφησης;
 30. Ποιες είναι οι βασικές θέσεις – όψεις ενός πορτραίτου φιγούρας;
 31. Τι είναι η γραμμική επεξεργασία ενός πορτραίτου με πένα, μαρκαδόρο ή ραπνινογράφο;
 32. Ποια από τα βασικά χρώματα είναι θερμά;
 33. Ποια από τα δευτερογενή – παράγωγα χρώματα είναι θερμά;
 34. Ποια είναι η σημασία της γνώσης βασικών στοιχείων ανατομίας ανθρώπων και ζώων; Έχει σημασία για τον εικονογράφο παιδικών βιβλίων;
 35. Εάν στην παλέτα μας, όπου έχουμε χρώματα γκουάς, τέμπερας, πάρουμε με το πινέλο μας κόκκινο και προσθέσουμε μαύρο, το μείγμα μας θα είναι σκιά ή τίντα;
 36. Εάν προσθέσουμε σε πορτοκαλί κίτρινο, τότε έχουμε τίντα ή σκιά του πορτοκαλί;
 37. Όταν σε οποιοδήποτε χρώμα προσθέσουμε μπλε , τότε θα γίνει μείγμα που θα είναι τίντα ή σκιά του αρχικού χρώματος;
 38. Σε ένα έγχρωμο σχέδιο υπάρχουν φόρμες, με αποχρώσεις ώχρας, πορτοκαλί, ανοικτό κόκκινο, ματζέντας. Σ' αυτή τη χρωματική κλίμακα λέμε ότι έχουμε αρμονία θερμών, αρμονία ψυχρών ή αντίθεση;
 39. Εάν αναμειξουμε κυανό (μπλε κομπάλτ), ματζέντα και κίτρινο (σιτρόν) μεταξύ τους σε συνδυασμούς ανά δύο, ποια χρώματα παράγονται;
 40. Πότε σε μια έγχρωμη εικονογράφηση έχουμε χρωματικές αντιθέσεις;
 41. Ποια χρώματα καλούμε γαιώδη στη ζωγραφική ;
 42. Η σχεδίαση φόντων – σκηνικών που αφορούν δρόμους, αυτοκίνητα, γέφυρες μαζί με πρόσωπα σε ένα κόμικ απαιτεί γνώση βασικών στοιχείων προοπτικής;
 43. Οι χαρακτήρες που αφορούν στην ιστορία ενός κόμικ, πρέπει αρχικά να σχεδιασθούν με πολλά προσχέδια;
 44. Εξηγήστε γιατί ένας σχεδιαστής κόμικς ή κινουμένων σχεδίων πρέπει να εναλλάσσει μακρινά και κοντινά πλάνα των χαρακτήρων του σε μία σειρά κόμικς ή ταινία

- κινουμένων σχεδίων.
45. Πέρα από την ενδεχόμενη γνώση και επιρροή σε κάποιο βαθμό της τεχνικής σχεδιαστών κόμικς (MANARA BILAL, MOEBIUS κ.λ.π.) ένας νέος εικονογράφος – κομίστας πρέπει να αναζητεί το δικό του στυλ; Να αναπτύξετε την άποψή σας.
 46. Υπήρξαν επιδράσεις της Ποπ – αρτ στην σύγχρονη εικονογράφιση τύπου - διαφήμισης;
 47. Ποια είναι η σημασία της τεχνικής του κολάζ που βοηθάει τον εικονογράφο στην επεξεργασία παιδικών βιβλίων;
 48. Μια ιατρική έκδοση απαιτεί και μια πιο εξειδικευμένη και απαιτητική εικονογράφιση; Να εξηγήσετε τους λόγους.
 49. Παίζει σημαντικό ρόλο η φωτογραφία στην εικονογράφιση βιβλίου τεχνολογίας; Εξηγήστε σύντομα.
 50. Ποια είναι η διαφορά ενός γκαγκ στριπ (gag strip) και ενός κόμικ δύο ή περισσότερων σελίδων;
 51. Τι είναι ο αερογράφος;
 52. Τι σημαίνει ο όρος «μικτή τεχνική» στην εικονογράφιση και γενικά σε ένα έργο εικαστικής τέχνης;
 53. Η εικονογράφιση βιβλίου φυσικής ιστορίας – βοτανολογίας απαιτεί την προσφυγή του σχεδιαστή σε πολλές πηγές (βιβλία, slides, φυτά) ώστε να υπάρξει η πλέον επιτυχής παρουσίαση; Εξηγήστε σύντομα.
 54. Ποιος είναι ο τρόπος που πρέπει να τοποθετούνται τα περιθώρια σε μια σελίδα περιοδικού;
 55. Ποια στοιχεία απαρτίζουν μια έντυπη καταχώρηση;
 56. Τι είναι το ξεγύρισμα μιας εικονογράφισης;
 57. Πόσα τουλάχιστον διαφορετικά κασέ χρειάζονται για να σελιδοποιηθεί ένα περιοδικό;
 58. Ποια είναι τα βασικά στάδια σχεδίασης μιας καρικατούρας πολιτικού προσώπου;
 59. Ποια είναι τα στοιχεία εκείνα βάσει των οποίων οργανώνεται ένα κεντρικό σαλόνι εφημερίδας ή περιοδικού;
 60. Μια μονοχρωματική καταχώρηση θα πρέπει να σχεδιάζεται: α) σε φυσικό μέγεθος, β) σε μεγέθυνση, γ) σε σμίκρυνση; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.
 61. Ποια τα κύρια χαρακτηριστικά εικονογράφισης εξωφύλλου ημερήσιου ή περιοδικού τύπου;
 62. Τι είναι το βερνίκωμα ενός εξωφύλλου περιοδικού, σε ποιο στάδιο της έκδοσης γίνεται και για ποιους λόγους;
 63. Να εξηγήσετε με ποιους τρόπους μπορεί να τοποθετηθεί εικονογράφιση μέσα σε μια σελίδα περιοδικού τύπου.
 64. Τι σημαίνει στην εικονογράφιση η τεχνική «νωπή πινελιά πάνω σε στεγνή επιφάνεια»;
 65. Ποιες είναι οι χαρακτηριστικές ιδιότητες των χρωμάτων ακουαρέλας (υδατογραφίας) ;
 66. Τι είναι το μασκάρισμα (masking) στην εικονογράφιση;

67. Ποια είναι τα βασικά πλεονεκτήματα των χρωμάτων τέμπερας, γκουας, ακουαρέλα στην εικονογράφηση;
68. Τι είναι ο ραπιντογράφος;
69. Τι ονομάζουμε κολάζ (collage) και ποια η σημασία του για την εικονογράφηση ;
70. Τι είναι τα χρωματιστά ξυλομόλυβα;
71. Τι είναι τα διάμεσα (mediums) στην επεξεργασία έγχρωμων εικονογραφήσεων;
72. Τι είναι τα καρβουνομόλυβα (Charcoal leads) ;
73. Ποια είναι η χρησιμότητα του φιξατίφ (fixative) στην εικονογράφηση ;
74. Τι είναι η μάσκα αναπνευστήρα (respirator) και σε τι χρησιμεύει στον εικονογράφο ;
75. Τι είναι το σύστημα Παντόν (Pantone Matching System);
76. Τι εννοούμε με τον όρο Post Production;
77. Εξηγήστε με απλά λόγια τη διαδικασία MOTION CAPTURE.
78. Τι είναι η «εικονική πραγματικότητα» ;
79. Δώστε τον ορισμό του όρου “Compositing” .
80. Πόσα καρέ (frames) στο δευτερόλεπτο προβάλλονται σε ένα σύστημα NTSC ;
81. Περιγράψτε τη διαδικασία «Rotoscoping».
82. Πόσα καρέ (frames) το δευτερόλεπτο προβάλλονται σε ένα σύστημα PAL;
83. Τι εννοούμε με τον όρο «Σκηνοθεσία»;
84. Ποια είναι τα στάδια μιας απλής παραγωγής;
85. Ποια είναι τα τρία βασικά μεγέθη των πλάνων μιας παραγωγής;
86. Ποιες είναι οι βασικές θέσεις της κάμερας;
87. Ποιες είναι οι βασικές θέσεις της κάμερας σε σχέση με την κίνηση αυτής;
88. Ποιες είναι οι βασικές αρχές του μοντάζ;
89. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία προγράμματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην παραγωγή μιας multimedia εφαρμογής.
90. Δώστε τον ορισμό του όρου «storyboard».
91. Να αναφέρετε δύο μορφές/τρόπους παρουσίασης ενός storyboard.
92. Τι σημαίνει ο όρος «VISUALIZATION»;
93. Πόσων kilohertz είναι η καλύτερη ποιότητα ήχου που μπορούμε να έχουμε σε μια multimedia εφαρμογή ;
94. Να αναφέρετε τρία περιφερειακά μηχανήματα ενός σταθμού παραγωγής εφαρμογών πολυμέσων (multimedia) .
95. Ποια είναι τα δύο πιο κοινά αρχεία videos μιας multimedia εφαρμογής;
96. Να αναφέρετε δύο προγράμματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του μοντάζ μίας παραγωγής.
97. Τι σημαίνει ο όρος διαδραστικότητα « interactivity » ;
98. Ποιο είναι το πιο κοινό αρχείο audio μίας multimedia εφαρμογής;

99. Η μεγέθυνση στοιχείων προσώπου (καρικατούρα) είναι τεχνική που συναντάμε αρκετές φορές και στην εικονογράφηση;
100. Η εικονογράφηση αφίσας έχει ως βασικό παράγοντα τη σύνθεση που αφορά στην προβολή τόσο της εικόνας όσο και του σύντομου μηνύματος - κειμένου; Εξηγήστε σύντομα.
101. Τι καλούμε στο έγχρωμο σχέδιο τίντα ή άνοιγμα ενός χρώματος;
102. Πώς επιτυγχάνουμε στο έγχρωμο σχέδιο τη σκιά ενός χρώματος;
103. Τι γνωρίζετε για την αρχαία αττική γελοιογραφία και την απεικόνισή της σε παραστάσεις αγγείων;
104. Τα γρήγορα σκίτσα με χειρονομιακό τρόπο (gesture drawings) είναι χρήσιμα για την σχεδιαστική κατάρτιση του εικονογράφου - σκιτσογράφου;
105. Τι είναι η καρικατούρα;
106. Ποια η διαφορά γελοιογραφίας με λόγια και χωρίς λόγια;
107. Τι είναι το σκίτσο;
108. Τι είναι το κόμικ - στριπ;
109. Ποια η διαφορά πολιτικής και κοινωνικής γελοιογραφίας;
110. Να αναφέρετε με συντομία τρεις έλληνες σύγχρονους γελοιογράφους.
111. Τι γνωρίζετε για το έργο των ελλήνων σκιτσογράφων - γελοιογράφων Φωκίωνα Δημητριάδη και Μποστ (Μέντη Μποσταντζόγλου);
112. Τι γνωρίζετε για τον Θέμο Άννινο;
113. Ποιος είναι ο ανιμέιτορ (animator) σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων ;
114. Τι είναι στην παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων το χρωματικό κλειδί (color key);
115. Ποιο είναι το αντικείμενο της εργασίας του μελανωτή (inker) σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων ;
116. Τι λέμε μπαγκράουντ (background) σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων;
117. Τι είναι το στόρι μπορντ ή ντεκουπάζ σε μια παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων ;
118. Ποια είναι η χρησιμότητα σχεδίασης σε μικρό φορμά (4Χ6εκ) (thumbnails) των καρτέ μιας σκηνής σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων ;
119. Σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων η κίνηση ενός χαρακτήρα (βάδισμα) όταν έχει περισσότερα ενδιάμεσα σκίτσα μεταξύ των κλειδιών,σημαίνει κίνηση πιο αργή ή πιο γρήγορη;
120. Ποια είναι η χρησιμότητα της τράπεζας – ρετουσιέρας στην παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων ;
121. Τι είναι ο χάρτης πεδίου (chart field) σε μια παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων;
122. Η προαγγελία (anticipation) στο κινούμενο σχέδιο είναι απαραίτητο στοιχείο για να έχουμε ρεαλιστική απεικόνιση μίας κίνησης, που εκφράζει έκπληξη – σοκ - Τεϊκ; Να εξηγήσετε σύντομα.
123. Τι σημαίνει σε μια παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων η επιμήκυνση (stretch) του

- χαρακτήρα;
124. Ποια είναι η χρησιμότητα του καθρέφτη στα χέρια του ανιμέιτορ για την ανάπτυξη εκφράσεων, συναισθημάτων του χαρακτήρα σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων; Να εξηγήσετε σύντομα.
 125. Τι είναι η ηχοταινία και τι ρόλο παίζει στην αρχική σχεδίαση σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων;
 126. Η μεγέθυνση – υπερβολή στοιχείων του προσώπου είναι μια αρκετά συνήθης πρακτική του ανιμέιτορ στην παραγωγή κινουμένων σχεδίων; Να εξηγήσετε σύντομα.
 127. Τι σημαίνει συγχρονισμός (syn) στην παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων;
 128. Τι είναι η σελ (cel) ή σελιλόιντ στην παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων;
 129. Τι είναι το «καθάρισμα» (clean-up) σε μια παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων;
 130. Τι είναι το κράτημα (HOLD) στην παραγωγή ταινίας κινουμένων σχεδίων;
 131. Ποια είναι η εργασία των καθαριστών στην παραγωγή μίας ταινίας κινουμένων σχεδίων;
 132. Τι σημαίνει η λέξη ΚΑΤ (CUT) που γράφει στο Φ.Π.Λ. (φύλλο προγραμματισμού λήψης) ο σκηνοθέτης ή ο ανιμέιτορ;
 133. Ποιο λέγεται μέσο σχέδιο μίας σειράς σκίτσων που περιγράφουν βάδισμα σε ταινία κινουμένων σχεδίων;
 134. Τι είναι τα Φ.Ε.Κ. (φύλλα έκθεσης) ή Φ.Π.Λ. (φύλλα προγραμματισμού λήψης) σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων;
 135. Η εικονογράφηση σκηνικών – φόντων σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων γίνεται συνήθως από ομάδα σχεδιαστών και χρωματιστών ή από τον ανιμέιτορ ;
 136. Στην τελική επιτάχυνση βαδίσματος χαρακτήρα, στο κινούμενο σχέδιο τα περισσότερα σχέδια βρίσκονται στην αρχή ή στο τέλος; Να εξηγήσετε σύντομα.
 137. Έχουν εμπλουτισθεί τις τελευταίες δεκαετίες οι παραγωγές ταινιών κινουμένων σχεδίων με την παρουσία χαρακτήρων που είναι ανδρείκελα, συρμάτινες κούκλες και πήλινες κούκλες; Εξηγήστε σύντομα.
 138. Τι είναι οι οδηγοί (regs) στην τράπεζα κινουμένων σχεδίων (ρετουσιέρα) και σε τι χρησιμεύουν;
 139. Τα προγράμματα Η/Υ έχουν συμβάλει στην ευχερέστερη ανάπτυξη των φάσεων παραγωγής ταινιών κινουμένων σχεδίων; Εξηγήστε σύντομα.
 140. Ποια η συμμετοχή της μαυρόασπρης ή και έγχρωμης ξυλογραφίας στην εικονογράφηση βιβλίων κυρίως ποιητικών συλλογών;
 141. Το μαύρο χρώμα τυπώνεται πρώτο ή τελευταίο σε περίπτωση τεσσάρων χρωμάτων σε μια εκτύπωση χαρακτηριστικών σε ξύλο; Εξηγήστε σύντομα.
 142. Πώς λέγεται το χαρακτηριστικό αντίτυπο που τυπώνεται πάνω σε ξύλινη πλάκα;
 143. Στην χαρακτηριστική υπάρχουν μελάνια υδατοδιαλυτά;
 144. Είναι απαραίτητη η παρουσία πιεστηρίου για την εκτύπωση χαρακτηριστικών σε ξύλο ή λινολεομ; Εξηγήστε σύντομα.

145. Από ποια υλικά προέρχονται οι βασικές πλάκες όταν πάνω τους τυπώνονται χαρακτηριστικά αντίτυπα;
146. Τι είναι η λιθογραφία;
147. Τι είναι η χαλκογραφία;
148. Τι καλείται οικογένεια γραμμάτων; Να αναφέρετε τρεις διαφορετικές οικογένειες.
149. Να ορίσετε την έννοια του διάστιχου.
150. Με ποιους τρόπους μπορούμε να στοιχίσουμε κείμενο σε μια στήλη;
151. Τι είναι το δοκίμιο και σε ποια φάση της παραγωγής πρέπει να γίνεται και γιατί;
152. Τι είναι τα αυτομεταφερόμενα γράμματα και πότε τα χρησιμοποιεί ο σκιτσογράφος;
153. Τι ονομάζουμε γραμμικό και τι τονικό θέμα; Να αναφερθείτε σε παραδείγματα και για τις δύο περιπτώσεις.
154. Τι εννοούμε όταν λέμε τονική σκάλα ενός χρώματος;
155. Τι είναι η τελική μακέτα ενός εικονογραφημένου έργου;
156. Με ποιο τρόπο προσδιορίζεται το χρώμα σε μια τελική μακέτα;
157. Πόσες μακέτες απαιτούνται από τον εικονογράφο για την σχεδίαση ενός 16σέλιδου;
158. Πόσες μακέτες απαιτούνται από τον εικονογράφο για την σχεδίαση ενός εξωφύλλου βιβλίου που περιλαμβάνει οπισθόφυλλο και ράχη;
159. Από ποιο σύστημα χρωμάτων υποστηρίζεται η δουλειά του σκιτσογράφου και γιατί;
160. Για να σχεδιάσετε ως σκιτσογράφοι ένα χαρακτήρα κόμικ (comic) ποια τεχνική σχεδίασης θα επιλέγατε και γιατί;
161. Για ποιο λόγο χρησιμοποιούμε το μαύρο χρώμα στις εκτυπώσεις;
162. Τι είναι το κασέ ενός περιοδικού και πού χρησιμεύει;
163. Τι είναι η σελιδοποίηση και γιατί πρέπει να γίνεται;
164. Ποια είναι η δομή και τα στοιχεία μίας σελίδας;
165. Ποια τα κύρια στοιχεία της πρώτης σελίδας μιας εφημερίδας;
166. Τι είναι τα περιθώρια, πώς ορίζονται και πού χρησιμεύουν σε μία εφαρμογή π.χ. σελίδα περιοδικού;
167. Ποιες είναι οι συνήθεις διαστάσεις μιας αφίσας και από πού προκύπτουν αυτές;
168. Τι εννοούμε με τη χρήση του όρου «μη πλακάτα» χρώματα τετραχρωμίας;
169. Τι είναι η εταιρική ταυτότητα και ποια τα μέρη που την αποτελούν;
170. Με ποια μηχανήματα γίνεται ο διαχωρισμός των χρωμάτων μιας έγχρωμης εικονογράφησης;
171. Σε ποιο μηχανήμα προεκτύπωσης θα αναπαραχθεί μια πολύχρωμη ζωγραφική μακέτα;
172. Ένα πρωτότυπο φωτογραφίζεται σε φωτολιθογραφική μηχανή σε ποσοστό 150%. Η πράξη αυτή χαρακτηρίζεται: Μεγέθυνση, Σμίκρυνση ή Αναπαραγωγή σε φυσική διάσταση;
173. Τι είναι η ραστεροποίηση και με ποιους τρόπους γίνεται;

174. Να ορίσετε το λογότυπο και το εμπορικό σήμα καθώς και τη μεταξύ τους σχέση.
175. Τι είναι το Στυλιζάρισμα; Να περιγράψετε τα βασικά του χαρακτηριστικά.
176. Να αναφέρετε συνήθεις τεχνικές σχεδίασης για τον εικονογράφο.
177. Ποιο είναι το κύριο πλεονέκτημα της τεχνικής που βασίζεται στην αφαίρεση και πώς το εκμεταλλεύεται αυτό ο σκιτσογράφος;
178. Με ποια μέθοδο εκτυπώνονται οι ελληνικές ημερήσιες εφημερίδες;
179. Με ποια μέθοδο εκτυπώνονται τα περιοδικά;
180. Με ποια μέθοδο θα εκτυπωθεί μια επιγραφή που προορίζεται για εξωτερικό χώρο και γιατί;
181. Τι είναι το ξάκρισμα των εντύπων;
182. Τι καλείται tabloid και ποια η διάστασή του;
183. Πότε αποφασίζεται και από ποιον ο τρόπος δίπλωσης ενός εντύπου;
184. Ποια είναι η βιβλιοδεσία που απαιτεί ένα 16σέλιδο περιοδικού;
185. Ποιο είδος βιβλιοδεσίας απαιτεί μια εγκυκλοπαίδεια; Εξηγήστε την επιλογή αυτή.
186. Τι είναι η στοιχειοθεσία στην τυπογραφία και ποιες κατηγορίες στοιχειοθεσίας γνωρίζετε;
187. Ποιος ο ρόλος της φωτολιθογραφικής μηχανής εξ αποστάσεως (reprocamera) κατά την φωτογράφιση ή φιλμοποίηση;
188. Να αναφέρετε τρεις μεθόδους εκτύπωσης καθώς και το κύριο χαρακτηριστικό της κάθε μίας;
189. Τι είναι η αναπαραγωγή και τι ο διαχωρισμός;
190. Πώς αντιλαμβάνεσθε τον όρο «τετράχρωμη εκτύπωση»;
191. Τι είναι το μοντάζ και γιατί είναι απαραίτητο στην εκδοτική διαδικασία;
192. Ποια είναι τα σύμβολα που πρέπει να φέρει επάνω του ένα μονταρισμένο φύλλο;
193. Τι είναι μια διαφημιστική καμπάνια ενός προϊόντος;
194. Τι είναι ο κύκλος ζωής ενός προϊόντος;
195. Να αναφέρετε πέντε τρόπους βιβλιοδεσίας ενός εντύπου.
196. Να εξηγήσετε πώς δημιουργείται ένα τρίπτυχο εσωτερικό φυλλάδιο και πώς ένα 16σέλιδο.
197. Ποια στοιχεία απαρτίζουν μια αφίσα;

ΟΜΑΔΑ Γ

1. Δώστε τον ορισμό του PIXEL. Από ποιες λέξεις προήλθε η σύνθεση της λέξης PIXEL;
2. Ποια είναι τα βασικά μέρη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή;
3. Τι είναι τα: α) Bit, β) Byte, γ) Gigabyte (GB);
4. Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ γραμμικής, τονικής (Grayscale) και έγχρωμης εικόνας;
5. Δώστε τον ορισμό του όρου 3D Animation.
6. Περιγράψτε το σύστημα καρτεσιανών συντεταγμένων.
7. Περιγράψτε τη μορφή ενός WIREFRAME αντικειμένου, σε ένα πρόγραμμα τρισδιάστατων γραφικών.
8. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία είδη καμπύλων (SPLINES, CURVES).
9. Να αναφέρετε δύο τρόπους με τους οποίους μπορούμε να μετατρέψουμε μία επιφάνεια σε ένα αντικείμενο.
10. Ποια είναι η χρησιμότητα του λεξικού ορθογραφίας σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου;
11. Είναι δυνατή η εισαγωγή εικόνας σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου από ένα άλλο σχεδιαστικό πρόγραμμα; Δικαιολογήστε την απάντησή σας.
12. Πώς δημιουργούμε πρωτογράμματα σε ένα κείμενο;
13. Πώς δημιουργούμε κουκίδες (bullets) σε ένα κείμενο σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου;
14. Ποια είναι τα βήματα εισαγωγής κειμένου σε πρόγραμμα σελιδοποίησης;
15. Να αναφέρετε τα βήματα με τα οποία γίνεται αυτόματη διόρθωση σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.
16. Να αναφέρετε τα βήματα που ακολουθούμε για να δώσουμε χρώμα στο κείμενο που επεξεργαζόμαστε σε ένα πρόγραμμα.
17. Τι περιλαμβάνει το ύφος (στυλ) μιας γραμματοσειράς και πώς επιλέγεται;
18. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία βοηθητικά εργαλεία που περιέχονται στο μενού tools (εργαλεία) ενός προγράμματος επεξεργασίας κειμένου.
19. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία εργαλεία που περιέχονται στο μενού (format) ενός προγράμματος επεξεργασίας κειμένου.
20. Να αναφέρετε τουλάχιστον δύο είδη εσοχών που μπορούμε να βρούμε σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου.
21. Πώς γίνεται η επικόλληση (paste) κειμένου σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου;
22. Ποια είναι τα κύρια μέρη μίας απλής φωτογραφικής μηχανής;
23. Ποιος είναι ο ρόλος του διαφράγματος μίας φωτογραφικής μηχανής;
24. Ποιος είναι ο πιο κοινός (στάνταρ) φακός μίας φωτογραφικής μηχανής και γιατί;
25. Ποιος είναι ο κύριος παράγοντας που επηρεάζει την ταχύτητα του φωτός;
26. Ποια είναι η ταχύτητα του φωτός στο κενό και στο νερό αντίστοιχα;
27. Τι αναφέρει η θεωρία μετάδοσης του φωτός μέσω κυμάτων;
28. Τι είναι η χρωματομετρία;
29. Περιγράψτε με απλά λόγια ένα σκοτεινό θάλαμο.

30. Να αναφέρετε τουλάχιστον δύο είδη φωτογραφικών μηχανών.
31. Τι εννοούμε με τον όρο «φωτομετρία»;
32. Πώς ορίζεται η ανάλυση (resolution) μίας φωτογραφικής μηχανής;
33. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρεις μορφές αρχείων που μπορούν να εξαχθούν από / εισαχθούν σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
34. Να αναφέρετε τουλάχιστον δύο προγράμματα σχεδίασης ψηφιακής εικόνας.
35. Τι είναι contrast μίας ψηφιακής εικόνας;
36. Τι ονομάζουμε μάσκα σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και ποια διαφορά παρουσιάζει με το ALPHA CHANNEL;
37. Ποια είναι τα δύο βασικά συστήματα ανάλυσης χρωμάτων σε ένα σύστημα επεξεργασίας χρωμάτων;
38. Τι είναι τα layers μίας ψηφιακής εικόνας και ποια η χρησιμότητά τους;
39. Ποια είναι η συνηθέστερη μορφή αρχείου που χρησιμοποιούμε για εκτύπωση;
40. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός αρχείου JPEG;
41. Τι εννοούμε με τον όρο «grayscale» αρχείο ;
42. Τι είναι η φωτεινότητα μίας ψηφιακής εικόνας;
43. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρεις μονάδες μέτρησης του μεγέθους μίας εικόνας σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
44. Εξηγήστε τον όρο MOTION BLUR, που συναντάμε σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
45. Εξηγήστε τον όρο DESATURATION.
46. Σε τι αναφέρονται οι όροι: Targa, BMP;
47. Να ορίσετε διαφορές των αρχείων της μορφής α)Tiff β)JPEG γ)PSD.
48. Πώς ορίζουμε τον καθαρό ωφέλιμο χώρο σχεδίασης π.χ. A3;
49. Ποιος είναι ο τρόπος βάσει του οποίου μπορούμε να σχεδιάζουμε: α) γραμμές, β) παραλληλόγραμμα, γ) κύκλους και δ) ελλείψεις;
50. Να εξηγήσετε τον τρόπο που χρησιμοποιούμε τους χάρακες μέτρησης (Rulers) και γιατί;
51. Με πόσους διαφορετικούς τρόπους μπορείτε να προκαλέσετε αντιγραφή σχημάτων;
52. Τι είναι η κατάσταση bezier και ποια η χρησιμότητά της;
53. Για ποιο λόγο και με ποιο τρόπο κλειδώνουμε αντικείμενα στο χώρο;
54. Τι εννοούμε όταν ένα αρχείο εικόνας είναι σε μορφή grayscale;
55. Πώς γίνεται η στοίχιση των σχημάτων (εικόνων) στο χώρο;
56. Πώς γίνεται «αποκοπή-διάσπαση» τμημάτων ενός σχήματος με χρήση σχεδιαστικού προγράμματος σε H/Y;
57. Τι εννοούμε όταν χρησιμοποιούμε την έννοια ντεγκραντέ και πόσα διαφορετικά είδη γνωρίζετε;
58. Να ορίσετε μια εντολή η οποία να μας επιτρέπει να επιστρέψουμε ένα βήμα πίσω.
59. Να ορίσετε δύο τρόπους με τους οποίους να πραγματοποιείται περιστροφή σχημάτων.

60. Πώς μπορεί να επιτευχθεί μετατροπή σχήματος σε άλλο σχήμα (morphing);
61. Με ποια βήματα είναι εφικτή η ραστεροποίηση μιας τονικής ψηφιακής εικόνας;

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 **Εικονογράφος - Σκιτσογράφος**, 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.

A. Στοιχεία και αρχές Σχεδίου και Χρώματος, Εικονογράφησης, Τέχνης του Σκίτσου, Κινουμένου Σχεδίου και στοιχείων Χαρακτικής. Εφαρμογές Γραφιστικής. Παραγωγή Εντύπου.

A1 Στοιχεία και αρχές σχεδίου και χρώματος.

A2 Βασικές τεχνικές εικονογράφησης.

A3 Στοιχεία, αρχές και ιστορική αναδρομή της τέχνης Σκίτσου – γελοιογραφίας και κινουμένων σχεδίου.

A4 Βασικές αρχές Χαρακτικής.

A5 Εφαρμογές γραφιστικής – φάσεις παραγωγής εντύπου.

B. Μορφές παραγωγής ψηφιακής εικόνας και κειμένου. Στοιχεία Φωτογραφίας.

B1 Βασικές αρχές ηλεκτρονικής σχεδίασης και κειμένου, δημιουργία δισδιάστατων και τρισδιάστατων γραφημάτων.

B2 Αρχές λήψης και εκτύπωσης φωτογραφίας.