



ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ
ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΡΧΙΚΗΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ
ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ Ι.Ε.Κ.

**"ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ – ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ-
ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Ν.4186/2013)"**

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. ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	4
ΟΜΑΔΑ Β. ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	9
4. Πρακτικό Μέρος: Κατάλογος Στοχοθεσίας Πρακτικών Ικανοτήτων και Δεξιοτήτων (Στοχοθεσία Εξεταστέας Ύλης Πρακτικού Μέρους)	14

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 «**ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ- ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Ν.4186/2013)**» 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 «**ΤΕΧΝΗ ΣΚΙΤΣΟΥ- ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑΣ- ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ (Ν.4186/2013)**» καθορίζεται σε **τρεις (3) ώρες**.

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

ΟΜΑΔΑ Α. ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Τι γνωρίζετε για τις παλαιολιθικές τοιχογραφίες ως προς το θεματολόγιο, την απεικόνιση των μορφών και προέλευση των χρωμάτων;
2. Ποια ήταν η τεχνική κατασκευής των τοιχογραφιών από το Ακρωτήριο της Θήρας;
3. Τι γνωρίζετε για το θεματολόγιο των μινωικών τοιχογραφιών;
4. Να αναφέρετε τα μορφολογικά χαρακτηριστικά των «κούρων» και των «κορών» της αρχαϊκής γλυπτικής.
5. Να αναφέρετε τα κύρια χαρακτηριστικά του μελανόμορφου και του ερυθρόμορφου ρυθμού στα αρχαία ελληνικά αγγεία.
6. Να αναφέρετε τα βασικά χαρακτηριστικά της ζωγραφικής των μακεδονικών τάφων.
7. Να αναφέρετε τις τεχνικές κατασκευής των πορτρέτων φαγιούμ.
8. Να αναφέρετε τα τεχνοτροπικά στοιχεία ως προς την απεικόνιση των μορφών και του χώρου στις βυζαντινές εικόνες.
9. Ποιες είναι οι αρχές και τα βασικά χαρακτηριστικά της αναγεννησιακής ζωγραφικής;
10. Περιγράψτε τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των κινήματων Μπαρόκ και Ροκοκό στη ζωγραφική.
11. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των νεοκλασικιστικών έργων ζωγραφικής και από πού αντλούν τη θεματολογία τους;
12. Ποιες οι πηγές έμπνευσης και ποια τα βασικά χαρακτηριστικά του έργου του ρομαντικού ζωγράφου και χαράκτη William Blake (Γουίλιαμ Μπλέικ);
13. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του Ιμπρεσιονισμού στη ζωγραφική;
14. Ποια είναι η συνεισφορά του έργου του Toulouse Lautrec (Τουλούζ Λωτρέκ) στη λιθογραφία και την αφίσα;
15. Τι εννοούμε με τον όρο «Γερμανικός Εξπρεσιονισμός»; Αναφέρετε τις δύο (2) βασικές ομάδες του και τα χαρακτηριστικά τους.
16. Ποια η σχέση του έργου του Vincent Van Gogh (Βίνσεντ Βαν Γκογκ) με το κίνημα του εξπρεσιονισμού;
17. Να συγκρίνετε τα κινήματα του Φωβισμού και του Κυβισμού.
18. Ποιος ζωγράφος θεωρείται πρόδρομος του κινήματος του Κυβισμού;
19. Ποιες είναι οι αρχές του Φουτουρισμού;
20. Να αναφέρετε τα χαρακτηριστικά του καλλιτεχνικού ρεύματος «Ντε Στιλ» (De Stijl).
21. Ποια τα βασικά χαρακτηριστικά του Κονστρουκτιβισμού;
22. Τι γνωρίζετε για το κίνημα του Νταντάισμού και πώς οι εκφραστές του χρησιμοποίησαν τη φωτογραφική μηχανή στην τέχνη τους;
23. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά του κινήματος του Υπερρεαλισμού στη ζωγραφική;
24. Ποια είναι η προσφορά της σχολής του Bauhaus (Μπαουχάους) στην ζωγραφική του 20ου αιώνα;
25. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά του κινήματος της «Νέας Τυπογραφίας»;
26. Τι εκφράζει ο Αφηρημένος Εξπρεσιονισμός; Ποια είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των έργων ζωγραφικής του συγκεκριμένου κινήματος;

27. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά του κινήματος της Op Art (Οπ Art) ;
28. Ποια είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του κινήματος της Pop Art (Ποπ Art) και από πού αντλεί τη θεματογραφία του;
29. Τι γνωρίζετε για την τέχνη του κινήματος της Video Art; Ποια είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του;
30. Τι ορίζεται ως "Τέχνη των δρόμων" (Street Art); Τι εκφράζει και ποια εκφραστικά μέσα χρησιμοποιεί;
31. Ποια προγράμματα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας γνωρίζετε; Αναφέρατε τουλάχιστον δύο (2).
32. Τι εννοούμε εκτυπώσιμη περιοχή σελίδας σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
33. Τι είναι χάρακας και τι ονομάζουμε αρχή χάρακα σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
34. Για ποιο λόγο κλειδώνουμε αντικείμενα ή ομάδες αντικειμένων σε μια ορισμένη θέση;
35. Ποια η διαφορά μεταξύ εργαλείου επιλογής και εργαλείου άμεσης επιλογής σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
36. Ποια είναι τα βασικά εργαλεία σχεδίασης σχημάτων σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
37. Σε πόσες κατηγορίες κατατάσσονται τα μουσικά όργανα;
38. Τι καλούμε μέτρο στη μουσική; Ποια μέτρα ονομάζονται απλά;
39. Τι είναι μοτίβο, φράση, πρόταση στη μουσική;
40. Τι είναι το κλειδί της Μουσικής και πόσων ειδών κλειδιά γνωρίζετε;
41. Τι είναι οι παύσεις στη Μουσική; Να αναφέρετε τρία (3) παραδείγματα.
42. Πόσες αξίες γνωρίζετε και ποια είναι η αξία του φθογγόσημου;
43. Τι είναι τόνος και τι ημιτόνιο; Ποια η διαδοχή τόνων και ημιτονίων σε μια μείζονα κλίμακα;
44. Ποια τα φυσικά χαρακτηριστικά του ήχου;
45. Σε ποια κατηγορία μουσικών οργάνων ανήκει η βιόλα; Να αναφέρετε άλλα δύο όργανα της ίδιας κατηγορίας.
46. Τι είναι ο μετρονόμος;
47. Ποιους ονομάζουμε αρμονικούς φθόγγους;
48. Ποιες είναι οι συμφωνικές μορφές;
49. Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός soundtrack;
50. Ποια μέτρα λέμε σύνθετα;
51. Τι είναι Αρμονία και τι Αντίστιξη;
52. Ποια είναι η σημασία της γνώσης βασικών στοιχείων ανατομίας ανθρώπων και ζώων; Έχει σημασία για τον εικονογράφο παιδικών βιβλίων;
53. Πως οι βασικές γνώσεις προοπτικής βοηθούν στην εικονογράφιση, ώστε να αποδίδεται το θέμα με ρεαλιστικό τρόπο ;
54. Η σχεδίαση φόντων – σκηνικών με ρεαλιστικό τρόπο σε συνδυασμό με χαρακτήρες σε μια εικονογράφιση απαιτεί γνώση βασικών στοιχείων προοπτικής;
55. Αναφέρατε κάποιους γνωστούς εικονογράφους (Έλληνες ή ξένους)
56. Τι σημαίνει ο όρος «μικτή τεχνική» στην εικονογράφιση;
57. Ποιες είναι οι χαρακτηριστικές ιδιότητες των χρωμάτων ακουαρέλας (υδατογραφίας) εικονογράφιση παιδικών βιβλίων;
58. Ποιες οι διαφορές των χρωμάτων τέμπρας, ακουαρέλας στην εικονογράφιση ;
59. Τι είναι οι χρωματιστές ξυλομπογιές, ποια η διαφορά τους με τις υδατοδιαλυτές ξυλομπογιές;
60. Τι είναι ο ραπτινογράφος;

61. Τι ονομάζουμε κολάζ (collage) και ποια η σημασία του για την εικονογράφηση ;
62. Ποια η διαφορά επίπεδου κολλάζ με ανάγλυφο κολλάζ;
63. Τι είναι τα καρβουνομόλυβα (Charcoal leads); Ποια η διαφορά με τα χρωματιστά μολύβια
64. Πότε χρησιμοποιούμε το φιξατίφ (fixative) στην εικονογράφηση ;
65. Ποιες είναι οι χαρακτηριστικές ιδιότητες των χρωμάτων ακουαρέλας; (υδατογραφίας) . Ποια η διαφορά τους με τα ακρυλικά/τέμπρες;
66. Ποια είναι τα βασικά πλεονεκτήματα των χρωμάτων τέμπρας, γκουας, ακουαρέλα στην εικονογράφηση;
67. Τι ονομάζουμε σαλόι στην εικονογράφηση παιδικού βιβλίου?
68. Τι εννοούμε με τον όρο Post Production;
69. Πόσα καρέ (frames) στο δευτερόλεπτο προβάλλονται σε ένα σύστημα NTSC ;
70. Πόσα καρέ (frames) στο δευτερόλεπτο προβάλλονται σε ένα σύστημα PAL ;
71. Ποια είναι τα τρία βασικά μεγέθη των πλάνων μιας παραγωγής;
72. Αναφέρατε κάποιες βασικές θέσεις της κάμερας;
73. Ποιες είναι οι βασικές κινήσεις της κάμερας;
74. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρία (3) προγράμματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην παραγωγή μιας multimedia εφαρμογής.
75. Ποιες είναι οι βασικές αρχές του μοντάζ;
76. Τι είναι το «storyboard»;
77. Να αναφέρετε βασικά στοιχεία ενός storyboard
78. Ποιες είναι οι ανάγκες που καλύπτει το storyboard σε μια παραγωγή;
79. Τι σημαίνει ο όρος διαδραστικότητα «interactivity» ;
80. Να αναφέρετε τρία (3) περιφερειακά μηχανήματα ενός σταθμού παραγωγής εφαρμογών πολυμέσων (multimedia)
81. Ποια είναι τα δύο (2) πιο κοινά αρχεία videos μιας multimedia εφαρμογής;
82. Να αναφέρετε δύο (2) προγράμματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατά τη διάρκεια του μοντάζ μίας παραγωγής.
83. Αναφέρατε δύο (2) κοινά αρχεία audio μίας multimedia εφαρμογής;
84. Η εικονογράφηση αφίσας έχει ως βασικό παράγοντα τη σύνθεση που αφορά στην προβολή τόσο της εικόνας όσο και του σύντομου μηνύματος - κειμένου; Εξηγήστε σύντομα.
85. Με ποιους τρόπους επιτυγχάνουμε στο έγχρωμο σχέδιο τη σκιά ενός χρώματος;
86. Αναφέρατε δύο (2) βασικά είδη cuts στο μοντάζ
87. Αναφέρατε τρία (3) βασικά είδη transitions στο μοντάζ
88. Τι είναι το flip book;
89. Τι είναι το animatic; Που χρησιμοποιείται;
90. Ποια η διαφορά animatic με το storyboard;
91. Τι είναι το pre-production;
92. Ποια η διαφορά Animatic με το τελικό Animation;
93. Ποια τα οφέλη του storyboard;
94. Τι είναι το stop motion animation;
95. Εξηγήστε τι σημαίνει στο μοντάζ το slow motion effect
96. Τι είναι η σημαίνουσα μορφή σε ένα Έργο Τέχνης;
97. Ποια είναι τα συμπληρωματικά χρώματα στη ζωγραφική και πώς παράγονται;
98. Με ποιο τρόπο απεικονίζουμε το βάθος χρωματικά στο ελεύθερο σχέδιο με χρήση χρώματος;

99. Σε τι χρησιμεύουν στο σκίτσο τα διάφορα πάχη της γραμμής;
100. Να αναφέρετε, όσον αφορά το χρώμα, τρεις (3) τρόπους με τους οποίους μπορούμε να αποδώσουμε το βάθος
101. Τι ονομάζουμε ματιέρα;
102. Ποια είναι η διεύθυνση που εκφράζουν τα τρία βασικά σχήματα σε μια σύνθεση και τι εκφράζουν οι διευθύνσεις: οριζόντια, κάθετη, διαγώνια, περιστροφική;
103. Ποια είναι τα θερμά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς προσλαμβάνονται από τον θεατή;
104. Ποια είναι τα ψυχρά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς προσλαμβάνονται από τον θεατή;
105. Ποιά είναι τα δομικά στοιχεία ενός εικαστικού έργου;
106. Αναφέρετε μερικές από τις κυριότερες τεχνικές ζωγραφικής (όχι ελευθέρου σχεδίου) και αναφερθείτε ιδιαίτερος στο παστέλ
107. Τι καθορίζει τη φωτεινότητα μιας φόρμας στο ελεύθερο σχέδιο;
108. Αναφέρατε τρόπους απόδοσης στο σχέδιο, χωρίς τη χρήση χρωμάτων
109. Τι προσέχουμε όταν μετατρέπουμε μια τονική φωτογραφία σε σχέδιο γραμμικής μορφής;
110. Παρουσιάστε με δύο (2) τρόπους: πως μπορούμε να προβάσουμε, με τη χρήση μόνο του χρώματος, ένα αντικείμενο πιο μπροστά από ένα άλλο.
111. Πώς μπορούμε να αποδώσουμε την εντύπωση σχεδιαστικά ότι ένα αντικείμενο είναι: α) ελαφρύ, β) βαρύ και γ) κινείται στο χώρο;
112. Επιλέξτε δύο (2) χρώματα της αρεσκείας σας και γράψτε τι συμβολίζουν, αναλύστε τα συναισθήματα που δημιουργούν.
113. Ποιες είναι διαδικασίες, από την αρχή μέχρι το τέλος, κατασκευής ενός κινούμενου σχεδίου;
114. Τι προκύπτει: α) από την ανάμειξη ενός ζεύγους συμπληρωματικών χρωμάτων, β) όταν τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο, γ) σε απόσταση μεταξύ τους και δ) όταν είναι σε απόσταση αλλά παρεμβάλουν ενδιάμεσα χρώματα ανάμεσά τους;
115. Τι εννοούμε με τον όρο σενάριο και ποια είναι τα στάδια ανάπτυξης ενός σεναρίου;
116. Αναφέρετε τα βασικά χαρακτηριστικά του κινηματογραφικού κινήματος "Dogma 95."
117. Τι ονομάζουμε σκηνή και τι πλάνο;
118. Τι είναι το μοντάζ και τι ονομάζουμε μοντάζ συνέχειας; (continuity)
119. Τι είναι χρώμα;
120. Ποια χρώματα περιλαμβάνονται στον χρωματικό κύκλο του Itten και σε ποιες κατηγορίες ομαδοποιούνται;
121. Ποια ονομάζουμε θερμά και ποια ψυχρά χρώματα;
122. Πώς αντιλαμβάνεσθε τον όρο «τετράχρωμη εκτύπωση»;
123. Αναφερθείτε στα βασικά στάδια της Ροής Εργασίας (workflow) του κλάδου των Γραφικών Τεχνών
124. Τι ονομάζουμε γραμμικό και τι τονικό θέμα; Να αναφερθείτε σε παραδείγματα και για τις δύο (2) περιπτώσεις.
125. Ποιος ο ρόλος των γραμμών και ποιος της εικόνας σε ένα έργο γραφιστικής;
126. Τι είναι το προσχέδιο και ποια τα χαρακτηριστικά του;
127. Τι είναι το τυφλό κείμενο και για ποιο λόγο χρησιμοποιείται.
128. Τι θεωρείται φόρμα και αντιφόρμα σε ένα γράμμα
129. Τι γνωρίζετε για το κολάζ και με ποιον τρόπο χρησιμεύει στη γραφιστική;
130. Τι εννοούμε με τον όρο σελιδοποίηση;
131. Τι ονομάζουμε φόντο και ποια είναι η χρησιμότητά του στη γραφιστική;
132. Τι είναι η τελική μακέτα;
133. Με ποιο χρωματικό μοντέλο επεξεργαζόμαστε μακέτα που προορίζεται για εκτύπωση;

134. Τι εννοούμε όταν λέμε μαύρο χρώμα σε ποσοστό 50% σε μια γραφιστική εφαρμογή;
135. Ποιο το κύριο πλεονέκτημα της τεχνικής σχεδίασης που βασίζεται στην αφαίρεση;
136. Ποια είναι η διεύθυνση που εκφράζουν τα τρία βασικά σχήματα σε μια σύνθεση και τι εκφράζουν οι διευθύνσεις: οριζόντια, κάθετη, διαγώνια, περιστροφική;
137. Ποια είναι τα συμπληρωματικά χρώματα στη ζωγραφική και πώς παράγονται;
138. Τι είναι τονική σκάλα ενός χρώματος;
139. Υπάρχουν δύο (2) βασικά είδη σχεδίου. α) ποιά είναι αυτά; β) πού χρειάζεται το καθένα; και γ) ποιά μέσα χρησιμοποιούμε;
140. Ποια είναι τα βασικά χρώματα στη ζωγραφική και γιατί τα ονομάζουμε βασικά;
141. Ποια είναι τα θερμά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς προσλαμβάνονται από το θεατή;
142. Ποια είναι τα ψυχρά χρώματα στη ζωγραφική; Πώς προσλαμβάνονται από το θεατή;
143. Τι εννοούμε όταν λέμε χροιά, τόνος και φωτεινότητα ενός χρώματος;
144. Γνωρίζετε εάν η προσθήκη μαύρου σ' ένα χρώμα το μετατρέπει σε ποιο σκούρο; Υπάρχει άλλος τρόπος να κάνουμε ένα χρώμα πιο βαθύτερο;
145. Γνωρίζετε ποια λέγονται αρμονικά θερμά χρώματα; Ονομάστε τρία (3) από τον χρωματικό κύκλο
146. Τι σημαίνει ο όρος αδιαφανή (opaque) χρώματα;
147. Τι γνωρίζετε για τα συμπληρωματικά ή αντίθετα χρώματα; Να αναφέρετε δύο (2).
148. Τι προκύπτει: α) από την ανάμειξη ενός ζεύγους συμπληρωματικών χρωμάτων, β) όταν τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο, γ) σε απόσταση μεταξύ τους και δ) όταν είναι σε απόσταση αλλά παρεμβάλουν ενδιάμεσα χρώματα ανάμεσά τους;
149. Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ γραμμικής, τονικής (Grayscale) και έγχρωμης εικόνας;
150. Ποια είναι τα δύο (2) βασικά συστήματα ανάλυσης χρωμάτων σε ένα σύστημα επεξεργασίας χρωμάτων;
151. Ποια είναι η συνηθέστερη μορφή αρχείου που χρησιμοποιούμε για εκτύπωση;
152. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά ενός αρχείου JPEG;
153. Να ορίσετε διαφορές των αρχείων της μορφής α)Tiff β)JPEG γ)PSD.
154. Τι εννοούμε όταν ένα αρχείο εικόνας είναι σε μορφή grayscale;
155. Πώς ορίζεται η ανάλυση (Resolution) της ψηφιακής εικόνας;
156. Τι είναι το contrast και τι η φωτεινότητα;
157. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των ψηφιογραφικών εικόνων bitmap; Να αναφέρετε τέσσερις (4) μορφές αρχείων ψηφιογραφικών εικόνων (bitmap) και πού χρησιμοποιούνται, συνήθως, αντίστοιχα.
158. Με ποιους τρόπους φροντίζω η αναγνωσιμότητα των κειμένων να μην διαταράσσεται κατά την ένθεσή τους πάνω σε μια εικόνα σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας;
159. Ποια η διαφορά μεταξύ των εντολών save as και export και με ποια λογική εφαρμόζω καθεμία από αυτές;
160. Ποιες είναι οι βασικές διαφορές μεταξύ bitmap graphics και vector graphics;
161. Τι σημαίνει και τι προσδιορίζει ο κάθε ένας από τους όρους: LPI, DPI, PPI;

ΟΜΑΔΑ Β. ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

1. Πότε χρησιμοποιούμε χρώματα σύμπτωσης (Registration colors) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
2. Τι ονομάζουμε καμπύλη Bezier και πώς ορίζουμε το σχήμα της;
3. Τι είναι διαδρομές (paths) και τι αντικείμενα (objects) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής σχεδίασης μακέτας;
4. Περιγράψτε τρεις τρόπους με τους οποίους μπορείτε να γεμίσετε ένα αντικείμενο με χρώμα σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας.
5. Αναφέρατε δύο (2) μεθόδους δημιουργίας περιοχών κειμένου σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας.
6. Τι είναι ένα γέμισμα ντεγκραντέ σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
7. Πως μπορείτε να αποθηκεύσετε ένα χρώμα, σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
8. Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε κείμενο, το οποίο θα ακολουθεί το σχήμα μιας διαδρομής ή ενός αντικειμένου, σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
9. Πώς μπορείτε να μετονομάσετε μια περιοχή σχεδίασης (Artboard), σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
10. Τι είναι χρώματα τετραχρωμίας (process colors) και τι πλακάτα χρώματα (spot colors) σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας;
11. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της μετατροπής κειμένου σε περιγράμματα (Create outlines);
12. Αναφέρατε δυο (2) τύπους ιδιοτήτων εμφάνισης σε ένα πρόγραμμα ηλεκτρονικής επεξεργασίας μακέτας
13. Ποιες χρωματικές τροποποιήσεις μπορείτε να εφαρμόσετε σ' ένα επιλεγμένο αντικείμενο χρησιμοποιώντας εφέ;
14. Αναπτύξτε τη σημασία της τεχνικής του κολάζ στην εικονογράφηση παιδικών βιβλίων
15. Μια ιατρική έκδοση απαιτεί και μια πιο εξειδικευμένη και απαιτητική εικονογράφηση; Να εξηγήσετε τους λόγους.
16. Παίζει σημαντικό ρόλο η φωτογραφία στην εικονογράφηση βιβλίου τεχνολογίας; Εξηγήστε σύντομα.
17. Η εικονογράφηση βιβλίου φυσικής ιστορίας – βοτανολογίας απαιτεί την προσφυγή του σχεδιαστή σε πολλές πηγές (βιβλία, slides, φυτά) ώστε να υπάρξει η πλέον επιτυχής παρουσίαση; Εξηγήστε σύντομα
18. Ποια στοιχεία πρέπει να λάβει υπόψη του ο εικονογράφος εξωφύλλου ημερήσιου ή περιοδικού τύπου;
19. Ποια η διαφορά του εικονογραφημένου βιβλίου (illustrated books) από το εικονοβιβλίο (picture books)?
20. Τι ονομάζουμε μπαγκράουντ (background) στην εικονογράφηση;
21. Να εξηγήσετε με ποιους τρόπους μπορεί να τοποθετηθεί εικονογράφηση μέσα σε μια σελίδα περιοδικού τύπου.
22. Τι σημαίνει στην εικονογράφηση η τεχνική «νωπή πινελιά πάνω σε στεγνή επιφάνεια»;
23. Αναφέρατε δύο (2) καλλιτέχνες της ποπ αρτ που επηρέασαν την εικονογράφηση
24. Τι σημαίνει το sound design σε μια ταινία;

25. Τι είναι το footage;
26. Γιατί η συμπύεση των δεδομένων εικόνας βίντεο είναι απαραίτητη;
27. Εξηγήστε τι σημαίνει στο μοντάζ το fade to black
28. Εξηγήστε τι σημαίνει στο μοντάζ το fade to white
29. Τι σημαίνει ο όρος "Compositing";
30. Τι σημαίνει συγχρονισμός ήχου με εικόνα σε ένα βίντεο με διάλογο;
31. Τι είναι η εικόνα, ποιος είναι ο στόχος της, ποια τα συνθετικά στοιχεία της;
32. Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα και ποιο βασικό χρώμα αντιστοιχεί στο κάθε σχήμα κατά τον Itten και τον Kandinsky;
33. Να αναπτύξετε τους τρεις βασικούς τρόπους μετάδοσης - πρόσληψης εικαστικού μηνύματος.
34. Ποια είναι τα βασικά στοιχεία της εικόνας για την ανάγνωση της εικαστικής γλώσσας;
35. Τι είναι σήμα και τι σύμβολο;
36. Με ποια στοιχεία εκφράζουμε 'κίνηση' σε μια εικόνα;
37. Πότε θεωρούμε ότι μια σύνθεση είναι "στατική";
38. Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα; Ποιά είναι τα αρμονικά μεταξύ τους και ποιά αντίθετα;
39. Τι ονομάζουμε προσχέδιο, και ποια είναι η χρήση του;
40. Αναπτύξτε τα στάδια σχεδιασμού ενός πολύπτυχου.
41. Τα τρία (3) χαρακτηριστικά στοιχεία του χρώματος είναι η απόχρωση, ο τόνος και η ένταση. Γράψτε τι γνωρίζετε για καθένα από αυτά
42. Ποιος είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος επεξεργασίας μιας εικόνας / φωτογραφίας στον οποίο συγκεντρώνονται όλες οι εντολές κορεσμού, φωτεινότητας, οξύτητας, αντίθεσης μεταξύ άλλων σε μια παλέτα;
43. Ποιά χρώματα περιλαμβάνονται στον χρωματικό κύκλο του Itten και σε ποιες κατηγορίες ομαδοποιούνται;
44. Πώς αποδίδεται το χιούμορ σε μια εικόνα; Περιγράψτε μια σύνθεση.
45. Αναφέρετε τρεις (3) Έλληνες γελοιογράφους.
46. Με ποιο τρόπο αποδίδεται η έκφραση των μορφών;
47. Πώς μπορεί να αποδοθεί ο θυμός σε μία φιγούρα;
48. Πώς μπορεί να αποδοθεί έκπληξη σε μία φιγούρα;
49. Περιγράψτε το έργο του Paul Klee.
50. Ποιες οι ιδιότητες του κάρβουνου;
51. Περιγράψτε μια επίκαιρη καθημερινή είδηση και τρόπους απόδοσής της.
52. Περιγράψτε ένα σκίτσο για τον γκρινιάρη
53. Ποια είναι τα βασικά στοιχεία της εικόνας κατά τον Καντίνσκυ;
54. Πώς σχεδιάζεται μία ιστορία;
55. Πώς αποδίδεται ένας χαρακτήρας από διαφορετικές όψεις;
56. Αναφέρετε τα υλικά και τα εργαλεία σχεδιασμού.
57. Ποια είναι η θεμελιώδης δραματουργική δομή του σεναρίου, σύμφωνα με τον Αριστοτέλη;
58. Ποια είναι τα βασικά δραματουργικά στοιχεία του σεναρίου;
59. Ήρωες και πλοκή. Ποια είναι η μεταξύ τους σχέση και ποια τα υλικά κατασκευής τους;
60. Ποια είναι η σχέση ανάμεσα στο σενάριο και το λογοτεχνικό κείμενο; Αναφέρετε τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.
61. Αναφέρετε τα στάδια παραγωγής ενός κινηματογραφικού έργου.

62. Αναφέρεται τις ειδικότητες που συντελούν στην παραγωγή κινηματογραφικού έργου.
63. Ποια είναι τα καθήκοντα του σκηνοθέτη σε μια κινηματογραφική παραγωγή;
64. Τι είναι το στόρι μπορντ (story board) και σε τι χρησιμεύει;
65. Ποια είναι τα βασικά μεγέθη των πλάνων;
66. Ποιες είναι οι κινήσεις της κάμερας σε σχέση με τον οριζόντιο και κάθετο άξονα της;
67. Ποιες είναι οι τρεις βασικές γωνίες λήψης σε σχέση με το ύψος της κάμερας;
68. Τι ονομάζουμε κινηματογραφικό ρακόρ και σε ποια στοιχεία της εικόνας οφείλουμε να το προσέχουμε;
69. Ποιος είναι ο κανόνας των 180 μοιρών, από τι ορίζεται και σε τι χρησιμεύει;
70. Τι ονομάζουμε “βάθος πεδίου;”
71. Περιγράψτε μια τυπική φωτιστική διάταξη με τρία (3) φωτιστικά σώματα και εξηγήστε πως λειτουργεί το καθένα σύμφωνα με την τοποθέτηση του.
72. Πόσα και ποιά είδη ήχου υπάρχουν στο ηχητικό μέρος ενός κινηματογραφικού έργου;
73. Επιλέξτε δύο (2) χρώματα της αρεσκείας σας και γράψτε τι συμβολίζουν, αναλύστε τα συναισθήματα που δημιουργούν.
74. Ποιές συνθήκες επηρεάζουν τα χρώματα στις Γραφικές Τέχνες;
75. Τι είναι τα πλακάτα χρώματα (spot colors) και τι τα χρώματα PANTONE;
76. Εξηγήστε πώς δημιουργούνται τα χρώματα κατά την προσθετική και πώς κατά την αφαιρετική μέθοδο
77. Αναλύστε το χρωματικό μοντέλο RGB (ποια χρώματα αντιπροσωπεύει και που εφαρμόζεται)
78. Αναλύστε το χρωματικό μοντέλο CMYK (ποια χρώματα αντιπροσωπεύει και που εφαρμόζεται)
79. Για ποιο λόγο χρησιμοποιούμε το μαύρο χρώμα στις εκτυπώσεις;
80. Τι είναι το δοκίμιο και σε ποια φάση της παραγωγής πρέπει να γίνεται και γιατί;
81. Να αναφέρετε τρεις (3) μεθόδους εκτύπωσης καθώς και το κύριο χαρακτηριστικό της κάθε μίας
82. Τι είναι το μοντάζ και ποια είναι τα σύμβολα που πρέπει να φέρει επάνω του ένα μονταρισμένο φύλλο;
83. Τι γνωρίζετε για την τυποποίηση των χαρτιών της σειράς A, B, C;
84. Τι είναι η Postscript, τι είναι ο RIP (Raster Image Processor) και ποιοί οι ρόλοι τους;
85. Περιγράψτε συνοπτικά την τεχνολογία εκτυπωτών Inkjet και των ηλεκτροφωτογραφικών εκτυπωτών Laser
86. Τι καλείται ψηφιακή εκτύπωση;
87. Αναφέρετε τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα της ψηφιακής εκτύπωσης
88. Ποιες είναι οι συνήθεις διαστάσεις μιας αφίσας και από πού προκύπτουν αυτές;
89. Τι είναι η εταιρική ταυτότητα και ποια τα μέρη που την αποτελούν;
90. Να ορίσετε το λογότυπο και το εμπορικό σήμα καθώς και τη μεταξύ τους σχέση.
91. Τι είναι το στυλιζάρισμα; Να περιγράψετε τα βασικά του χαρακτηριστικά.
92. Να εξηγήσετε πώς δημιουργείται ένα τρίπτυχο εσωτερικό φυλλάδιο και πώς ένα 16σέλιδο.
93. Ποια στοιχεία απαρτίζουν μια αφίσα;
94. Τι είναι το λογότυπο μιας εταιρείας και τι η οπτική ταυτότητα;
95. Τι ονομάζεται ανάπτυγμα και τι τρισδιάστατη απόδοση μιας συσκευασίας;
96. Σε ποιο στάδιο της εκδοτικής διαδικασίας αποφασίζεται ο τρόπος δίπλωσης ενός εντύπου και γιατί;
97. Τι είναι τα περιθώρια σε σελίδα εντύπου ή πολυμέσων και ποιοι είναι οι σκοποί που

εξυπηρετούν;

98. Τι εννοούμε όταν λέμε τονική σκάλα ενός χρώματος;
99. Να αναφέρετε πέντε (5) τρόπους βιβλιοδεσίας ενός εντύπου.
100. Ποια είναι η βιβλιοδεσία που απαιτεί ένα 16σέλιδο περιοδικό;
101. Ποιο είδος βιβλιοδεσίας απαιτεί μια εγκυκλοπαίδεια; Εξηγήστε την επιλογή αυτή.
102. Τι είναι το ξάκρισμα των εντύπων;
103. Σε ποια φάση της παραδοσιακής εκδοτικής διαδικασίας γίνεται το ξάκρισμα των φύλλων;
104. Ποιες είναι οι κυριότερες διαφορές του παιδικού βιβλίου από οποιοδήποτε άλλο βιβλίο με τυπογραφικά και σχεδιαστικά κριτήρια;
105. Τι ονομάζουμε στήσιμο σελίδας (layout); Τι περιλαμβάνει και ποιος ο στόχος του;
106. Ποια είναι τα υλικά που χρησιμοποιούμε στο ελεύθερο σχέδιο;
107. Τι χρησιμεύει η «βελόνα» στο ελεύθερο σχέδιο;
108. Τι είναι τόνος και τι απόχρωση στο ελεύθερο σχέδιο με χρήση χρώματος; Ποιά μέσα χρησιμοποιούμε για να αλλάξουμε τον τόνο και την απόχρωση;
109. Με ποιο τρόπο απεικονίζουμε το βάθος χρωματικά στο ελεύθερο σχέδιο με χρήση χρώματος;
110. Σε τι χρησιμεύουν στο σκίτσο τα διάφορα πάχη της γραμμής;
111. Να αναφέρετε, όσον αφορά το χρώμα, τρεις (3) τρόπους με τους οποίους μπορούμε να αποδώσουμε το βάθος
112. Τι ονομάζουμε ματιέρα;
113. Ποιοι είναι οι στόχοι του ελεύθερου σχεδίου; (Να γράψετε τουλάχιστον τρεις).
114. Ποιά είναι τα δομικά στοιχεία ενός εικαστικού έργου
115. Τι καθορίζει τη φωτεινότητα μιας φόρμας στο ελεύθερο σχέδιο;
116. Αναφέρετε μερικές από τις κυριότερες τεχνικές ζωγραφικής (όχι ελευθέρου σχεδίου) και αναφερθείτε ιδιαίτερως στο παστέλ.
117. Αναφέρατε τρόπους απόδοσης στο σχέδιο, χωρίς τη χρήση χρωμάτων
118. Τι προσέχουμε όταν μετατρέπουμε μια τονική φωτογραφία σε σχέδιο γραμμικής μορφής;
119. Παρουσιάστε με δύο (2) τρόπους: πώς μπορούμε να προβάλουμε, με τη χρήση μόνο του χρώματος, ένα αντικείμενο πιο μπροστά από ένα άλλο.
120. Πώς μπορούμε να αποδώσουμε την εντύπωση σχεδιαστικά ότι ένα αντικείμενο είναι: α) ελαφρύ, β) βαρύ και γ) κινείται στο χώρο;
121. Ποιοι είναι οι παράμετροι που λαμβάνουμε υπ όψιν κατά την διάρκεια του ελευθέρου σχεδίου σε σχέση με το θέμα και τον χώρο που το περιβάλλει;
122. Περιγράψτε τα στάδια σχεδιασμού του ελευθέρου σχεδίου
123. Ποια είναι η σπουδαιότητα της παρατήρησης του θέματος πριν από τη σχεδίαση;
124. Για ποιο λόγο πρέπει να σχεδιάζονται οι σκιερές και οι φωτεινές φόρμες με την ίδια βαρύτητα; Αιτιολογήστε την απάντησή σας.
125. Πώς γίνεται η οργάνωση του χώρου στο χαρτί σε ένα ελεύθερο σχέδιο
126. Πρέπει πρώτα να σχεδιάζονται οι μεγάλες φόρμες και ύστερα οι λεπτομέρειες; Αιτιολογήστε
127. Ποια είναι η σημασία και η χρησιμότητα των αξόνων στο ελεύθερο σχέδιο;
128. Με ποιους τρόπους σύνθεσης εκφράζουμε "αντίθεση" και με ποιους «αρμονία»;
129. Πότε θεωρούμε ότι μία σύνθεση είναι "στατική";
130. Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα και ποιο βασικό χρώμα αντιστοιχεί στο κάθε σχήμα κατά τον Itten και τον Kandinsky;
131. Ποια είναι τα βασικά γεωμετρικά σχήματα; Ποιά είναι τα αρμονικά μεταξύ τους και ποιά αντίθετα; Ποιο βασικό χρώμα αντιστοιχεί στο κάθε σχήμα κατά τον Itten και τον Kandinsky;

132. Να αναφέρετε τουλάχιστον τρεις (3) μορφές αρχείων που μπορούν να εξαχθούν από / εισαχθούν σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας.
133. Τι είναι contrast μίας ψηφιακής εικόνας;
134. Τι είναι τα layers μίας ψηφιακής εικόνας και ποια η χρησιμότητά τους;
135. Αναλύστε το χρωματικό μοντέλο HSB (τι αντιπροσωπεύει και πως εφαρμόζεται)
136. Αναλύστε τις δυνατότητες της εργαλειοθήκης (tools) προγράμματος επεξεργασίας εικόνας.
137. Με ποιο τρόπο επιτυγχάνουμε μεγέθυνση ή σμίκρυνση εικόνας;
138. Πως μπορούμε να απομακρύνουμε το φόντο (background) ενός αντικειμένου σε μια ψηφιακή εικόνα; (ξεγύρισμα). Περιγράψτε τη διαδικασία.
139. Τι ονομάζουμε «μάσκα» και πώς αυτή πραγματοποιείται στο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας;
140. Εξηγήστε τι προσδιορίζει το Hue, τι το Saturation και τι το Brightness σε ένα χρώμα
141. Με πόσους τρόπους μπορούμε να ρυθίσουμε το χρώμα σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας;
142. Με ποιες παραμέτρους ορίζεται το χρώμα στο χρωματικό μοντέλο RGB;
143. Με ποιες παραμέτρους ορίζεται το χρώμα στο χρωματικό μοντέλο CMYK;
144. Σε ποιο αρχείο υπάρχει μεγαλύτερος πλούτος χρωμάτων: α) Tiff β) Gif; Αναπτύξτε.
145. Σε τι μορφή αρχείου πρέπει να είναι αποθηκευμένο ένα ψηφιακό αρχείο για χρήση σε α) ηλεκτρονική επεξεργασία εικόνας β) ηλεκτρονική επεξεργασία μακέτας;
146. Τι περιλαμβάνει το style μιας γραμματοσειράς; Αναφέρατε τη διαδικασία επιλογής του στυλ.
147. Αναφέρατε δυο (2) τουλάχιστον εργαλεία επιλογών εικονοστοιχείων για μετακίνηση ή τροποποίηση μέρους μιας εικόνας
148. Αναφέρατε δυο (2) τουλάχιστον εργαλεία επέμβασης εικονοστοιχείων (ρετούς) για αποκατάσταση ή τροποποίηση της μιας εικόνας
149. Περιγράψτε τη διαδικασία εισαγωγής γραμμάτων σε μια εικόνα σε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας
150. Ποιοι είναι οι κατάλληλοι τύποι αρχείων στο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας για να αποθηκεύσω το αρχείο μου προκειμένου να: 1) το στείλω προς επαγγελματική εκτύπωση, και 2) ανταλλάξω προσχέδια μεταξύ συνεργατών και πελατών;
151. Για ποιο λόγο θα χρειαστεί να μετατρέψω μια εικόνα σε mode grayscale και ποιος είναι ο κατάλληλος τρόπος αυτής της μετατροπής σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας;
152. Με ποιους τρόπους μπορώ να αφαιρέσω το φόντο μιας εικόνας σε ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας; Ποιος είναι ο πιο ενδεδειγμένος για λεπτομερή αφαίρεση;
153. Τι είναι τα ψηφιακά φίλτρα σε ένα οποιοδήποτε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας; Αναφέρατε τέσσερις (4) κατηγορίες φίλτρων που εφαρμόζουμε επί εικόνων bitmap και ποια είναι τα αποτελέσματά τους.
154. Τι ονομάζουμε Bit Depth, τι ονομάζουμε Color Depth και ποιες κατηγορίες εικόνων γνωρίζετε με βάση το bit depth;
155. Πώς μπορείτε να μειώσετε το βαθμό επίδρασης ενός φίλτρου στην εικόνα σας;
156. Τι επιτυγχάνουμε με τη μετατροπή ενός επιπέδου (layer) σε smart object σε προγράμματα επεξεργασίας εικόνας και με ποιο τρόπο θα μπορώ να το επεξεργαστώ από εκείνη από εκείνη τη στιγμή και μετά;
157. Τι είναι μία διαδρομή (path) σε προγράμματα επεξεργασίας εικόνας;
158. Ποιος είναι ο πλέον ενδεδειγμένος τρόπος επεξεργασίας μιας εικόνας / φωτογραφίας στον οποίο συγκεντρώνονται όλες οι εντολές κορεσμού, φωτεινότητας, οξύτητας, αντίθεσης μεταξύ άλλων σε μια παλέτα;
159. Να αναφέρετε τα εργαλεία επιλογής σε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και να εξηγήσετε τη χρήση τους.

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 **Τέχνη Σκίτσου - Εικονογραφίας- Γραφικών Τεχνών (Ν.4186/2013)**, 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.

Τα εργαστηριακά μαθήματα της ειδικότητας είναι η Γραφιστική, Σχέδιο – Χρώμα – Σκίτσο, Ηλεκτρονική Επεξεργασίας Εικόνας, Ηλεκτρονική Επεξεργασίας Μακέτας, Εικονογράφηση, Σκίτσογραφία και η Πρακτική εφαρμογή στην ειδικότητα.

Σύμφωνα με τον οδηγό σπουδών της ειδικότητας για τα παραπάνω μαθήματα, θα πρέπει ο υποψήφιος να είναι σε θέση να:

- Να χρησιμοποιεί την ορολογία των γραφικών τεχνών και της κινούμενης εικόνας.
- Να αναγνωρίζει και να παρακολουθεί τα διάφορα στάδια παραγωγής ενός εντύπου.
- Να αναγνωρίζει τα υλικά και τα μέσα παραγωγής.
- Να δημιουργεί προσχέδια εντύπου, εικονογράφησης, κόμικς και κινούμενης εικόνας κλπ. χρησιμοποιώντας παραδοσιακά μέσα ή τη σύγχρονη τεχνολογία.
- Να διαβάζει και να εκτελεί προσχέδια εντύπων.
- Να δημιουργεί με τις βασικές τεχνικές της γραφιστικής, συσκευασίες, διαφημιστικές καταχωρήσεις, αφίσες κ.λπ. εκ του φυσικού.
- Να σχεδιάζει με την τεχνική του ελεύθερου και του γραμμικού σχεδίου.
- Να διαχειρίζεται σωστά το χρώμα και να το αποδίδει με χρήση διαφόρων υλικών και μέσων.
- Να χειρίζεται τα βασικά εργαλεία και τις τεχνικές δημιουργίας εικόνων και σκίτσων εκ του φυσικού σε έντυπα, βιβλία, κόμικς, storyboards, επιστημονικά κείμενα κ.λπ.
- Να χειρίζεται τα βασικά πακέτα εφαρμογών (Software) κατασκευής εικόνας και γραφικών σε ηλεκτρονικό υπολογιστή (Photoshop, Illustrator κ.λπ.).
- Να τροποποιεί, να συνθέτει και να επεξεργάζεται με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών προγραμμάτων τυπογραφικά στοιχεία – κείμενα, σχέδια, εικόνες, γραφικά κλπ.

- Να δημιουργεί μια εργασία ή και ένα ολοκληρωμένο έργο γραφιστικής, εικονογράφησης, σκίτσου κλπ. χρησιμοποιώντας τις βασικές τεχνικές αφήγησης για τη δημιουργία κειμένου ή σεναρίου.

Για την εξέταση του πρακτικού μέρους προτείνονται:

A. Εφαρμογές ελεύθερου σχεδίου και χρώματος με διάφορα μέσα, υλικά σε κατάλληλο υπόστρωμα.

- Εφαρμογές εικονογράφησης και κινουμένου σχεδίου.
- Υλοποίηση γραφιστικών εφαρμογών (μακέτες) .χ. κοινωνικά μηνύματα, πολιτιστικά γεγονότα, infographics ,λογότυπα κ.λ.π..
- Θέματα που αφορούν στην δημιουργία storyboard.

B. Παραγωγή γραφικών ηλεκτρονικής σχεδίασης.

- Σχεδιασμός δισδιάστατων εικόνων
- Επεξεργασία μακέτας / εικόνας
- Σύνθεση εικόνων και δημιουργία πρωτότυπης ψηφιακής εικόνας.
- Χρωματικές διορθώσεις ψηφιακής εικόνας
- Επέμβαση και τροποποίηση εικόνων ως προς την ανάλυση και το χρωματικό μοντέλο για το μέσο που θα χρησιμοποιηθεί.
- Αποθήκευση ψηφιακών αρχείων σε διάφορα πρότυπα ανάλογα με την εφαρμογή στην οποία θα χρησιμοποιηθεί π.χ. οθόνη, διαδίκτυο, έντυπο (PSD, TARGA, PNG, JPG, GIF, PICT, TIFF, EPS, κ.λπ.)

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ/ΣΕΝΑΡΙΑ ΠΡΑΚΤΙΚΟΥ ΜΕΡΟΥΣ

Οι εξεταζόμενοι θα μπορούν είτε με ελεύθερο χέρι, μολύβι/κάρβουνο, σινική μελάνη, χρώματα κλπ. ή με γεωμετρικά όργανα ή/και μέσω κατάλληλου σχεδιαστικού προγράμματος.

- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός διαφημιστικής αφίσας δρόμου, συγκεκριμένης υπαρκτής εταιρίας ή προϊόντων της, μέσω κατάλληλων σχεδιαστικών προγραμμάτων.
- Σχεδιασμός εικονογραφημένου σεναρίου (storyboard) για τηλεοπτική εκπομπή ή κινηματογραφική ταινία

- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός συσκευασίας σειράς προϊόντων πχ ετικέτες φιαλών κρασιού, κουτί pack γάλα, χυμός κλπ. και σε 3D.
- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός εταιρικής ταυτότητας (κάρτα, επιστολόχαρτο, φάκελος και άλλων εταιρικών εντύπων)
- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός αναπτύγματος εξωφύλλου βιβλίου
- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός DVD
- Σχεδιασμός ή επανασχεδιασμός σαλονιού ή εξωφύλλου παιδικού βιβλίου.
- Σχεδιασμός ταινίας κινουμένων σχεδίων με ενσωμάτωση ήχου, κινούμενων εικόνων κλπ, μέσω συνδυασμού κατάλληλων προγραμμάτων επεξεργασίας ήχου, εικόνας, σχεδιασμού πολυμέσων κλπ.
- Λήψη βίντεο και μοντάζ που να δημιουργούν ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα, διάρκειας το πολύ 15 δευτερολέπτων.

1. Εικονογραφήστε το εξώφυλλο ενός παιδικού βιβλίου με:

- Τίτλος: Οι Περιπέτειες του Θησέα (Τριλογία) με **Ο ΘΗΣΕΑΣ ΣΤΗΝ ΥΔΡΟΓΕΙΟ ΣΦΑΙΡΑ:**
- Διάσταση σελίδας 20cm X 20cm

Ως στόχο έχει την γνωριμία του παιδιού με τα βασικά χρώματα μέσα από το εξής παραμύθι:
Σε έναν στρογγυλό πλανήτη αυτή τη φορά, ο Θησέας θα ανακαλύψει τα χρώματα και την αξία τους στην ομορφιά του κόσμου. Τι γίνεται όμως όταν θ' αποφασίσει ν' αρπάξει τον ήλιο και το ουράνιο τόξο, τη θάλασσα και την έρημο, τα δάση και τα ποτάμια και να τα κρύψει όλα στις τσέπες του;

- 2. **Επεξεργαστείτε με τα κατάλληλα λογισμικά τις φωτογραφίες/υλικό κ.λ.π. ώστε να καταλήξετε στο τελικό που σας δίνεται**

3. Εικονογραφήστε το σαλόνι ενός παιδικού βιβλίου και μορφοποιήστε κατάλληλα το παρακάτω κείμενο

- Διάσταση σελίδας 29cm X 21cm

Κείμενο σαλονιού

-Παιδιά, τα φυλάει ο Παύλος. Και όπως είπαμε: όταν ακούτε τι λέξη «πορτοκάλι» θα κρυβόσαστε και όταν ακούτε «μανταρίνι» θα βγαίνετε.

Ο Παύλος άρχισε το μέτρημα αργά αργά:

- Ένα, δύο, τρία...

Τα υπόλοιπα παιδιά σκόρπισαν από δω κι από κει, ψάχνοντας για κρυψώνες. Ο Αλέξης σκαρφάλωσε σε μια νεραντζιά. Ο Μιχαλάκης χώθηκε κάτω από ένα σωρό κλαδιά μιας κλαδεμένης ελιάς. Η Δέσποινα στριμώχτηκε πίσω από ένα αυτοκίνητο και η Μυρτώ πίσω από μια κολόνα του ηλεκτρικού. Ο Χρήστος καβάλησε στην καρότσα μιας τρίκυκλης μοτοσικλέτας - έκανε τον τολμηρό, αλλά η καρδούλα του έτρεμε στη σκέψη ότι μπορεί να ερχόταν ο οδηγός και...Ο Κωστής κρύφτηκε πίσω από μια μάντρα και η Σοφούλα πίσω από μια αυλόπορτα. Και η Κατερίνα έτρεξε σε μια γωνιά. του κήπου του σπιτιού της και στριμώχτηκε πίσω από μια φουντωτή αγγελικούλα -αχ, τι όμορφα που μύριζαν τα κάτασπρα λουλουδάκια της .

- σαράντα οχτώ, σαράντα εννέα, πενήντα. Φτου και βγαίνω! φώναξε ο Παύλος και άρχισε το ψάξιμο.

Η Κατερίνα ούτε που ανάσαινε. Είχε μαζευτεί ένα τόσο δα κουβαράκι, με το κεφάλι χωμένο στη φούστα της. Κάποια στιγμή το ανασήκωσε λίγο, για να δει πού βρισκόταν ο Παύλος κι αν μπορούσε να βγει να φτύσει. Μα... τι ήταν εκείνο. το ασπρόμαυρο μπαλάκι στο χώμα; Έσκυψε να δει καλύτερα...

-Αχ, ένα ψόφιο πουλάκι! φώναξε έκπληκτη. Το καημενούλικο! Θα πω στα παιδιά να σκάψουμε μια λακκουβίτσα να το θάψουμε.

-Φτου, Κατερίνα. Σε άκουσα, σε είδα πίσω από την αγγελικούλα... .

Αλλά η Κατερίνα δε νοιαζόταν πια για το παιχνίδι. Με πολλή προσοχή και άλλο τόσο φόβο άπλωσε το χεράκι της να πιάσει το πουλάκι. Μόλις το άγγιξε, ένιωσε έναν αργό χτύπο - «τικ τακ, τικ τακ». Το πουλάκι πετάρισε για λίγο τα διάφανα σχεδόν βλέφαρα του κι αμέσως τα ξανάκλεισε. Ήταν ακόμα ζωντανό, αλλά τόσο, μα τόσο αδύναμο! Ξεπερνώντας τον αρχικό φόβο της, το πήρε στις χούφτες της και πετάχτηκε από την κρυψώνα της.