

ΘΕΜΑΤΑ ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ

**ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΑΠΟΦΟΙΤΩΝ ΕΠΑ.Σ.
ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ ΚΑΙ Π.ΕΠΑ.Σ. ΜΑΘΗΤΕΙΑΣ της
Δ.ΥΠ.Α.**

**ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ ΕΠΑ.Σ.: “ΤΕΧΝΙΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ
ΛΗΨΕΩΝ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ”**

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 1.** Θεσμικό Πλαίσιο Εξετάσεων Πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας και Π.ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης (Δ.ΥΠ.Α.)
- 2.** Κατάλογος Ερωτήσεων Θεωρητικής Κατεύθυνσης
- 3.** Κατάλογος Ερωτήσεων Πρακτικής Κατεύθυνσης
- 4.** Απαντήσεις Ερωτήσεων Θεωρητικής Κατεύθυνσης
- 5.** Απαντήσεις Ερωτήσεων Πρακτικής Κατεύθυνσης

1.Θεσμικό Πλαίσιο Εξετάσεων Πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας και Π.ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης (Δ.ΥΠ.Α.)

Οι Εξετάσεις Πιστοποίησης των αποφοίτων ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας και Π.ΕΠΑ.Σ. Μαθητείας της Δημόσιας Υπηρεσίας Απασχόλησης (Δ.ΥΠ.Α.) της ειδικότητας «**ΤΕΧΝΙΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΛΗΨΕΩΝ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ**» διεξάγονται σύμφωνα με τα οριζόμενα στις διατάξεις της υπ' αριθμ. 51/κ6/29.12.2023 (ΦΕΚ 1/Β/2.1.2024) Κοινής Υπουργικής Απόφασης Εθνικής Οικονομίας και Οικονομικών και Παιδείας Θρησκευμάτων και Αθλητισμού.

2. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

1		<i>Ποιοι είναι οι παράγοντες που επηρεάζουν το βάθος πεδίου;</i>		
	α.	Το είδος της φωτογραφικής μηχανής		
	β.	Η ταχύτητα του κλείστρου		
	γ.	Διάφραγμα, εστιακή απόσταση, απόσταση αντικειμένου		
	δ.	Η ποιότητα φιλμ (ASA) ή ευαισθησία αισθητήρα (ISO)		
2		<i>Φωτομέτρηση ανακλώμενου φωτισμού ονομάζεται:</i>		
	α.	Η μέτρηση του φωτός της πηγής		
	β.	Η μέτρηση του φωτός, μόνο από το κέντρο του κάδρου		
	γ.	Η μέτρηση του φωτός περιμετρικά του κάδρου		
	δ.	Η μέτρηση του φωτός που ανακλάται από το θέμα που φωτογραφίζουμε		

3		Ένας φακός για full frame camera με εστιακή απόσταση 16mm είναι:		
	α.	Νορμάλ (κανονικός)		
	β.	Ευρυγώνιος		
	γ.	Ζουμ		
	δ.	Τηλεφακός		
4		Τις μεσημεριανές ώρες η θερμοκρασία χρώματος του ήλιου είναι περίπου:		
	α.	10.000 βαθμούς KELVIN		
	β.	5.500 βαθμούς KELVIN		
	γ.	3.400 βαθμούς KELVIN		
	δ.	3.200 βαθμούς KELVIN		
5		Το διάφραγμα είναι ένας μηχανισμός ο οποίος		
	α.	βρίσκεται στο σώμα της φωτογραφικής μηχανής και κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει στον αισθητήρα της μηχανής.		
	β.	βρίσκεται πάντα στον φακό και κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει από αυτόν για να πέσει στον αισθητήρα της μηχανής.		
	γ.	βρίσκεται πάντα στον φακό και κανονίζει την χρονική διάρκεια του φωτός που θα περάσει από αυτόν για να πέσει στον αισθητήρα της μηχανής.		
	δ.	κανονίζει την ευαισθησία του αισθητήρα.		
6		Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές έχουν αισθητήρα ευαίσθητο στο χρωματικό χώρο:		
	α.	RGB (Red, Green, Blue)		

	β.	CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black)		
	γ.	LAB (perceptual lightness, red/green, blue/yellow)		
	δ.	Index color		
7		Τα ηλεκτρονικά φλας (φορητά, ενσωματωμένα, studio) παράγουν φως θερμοκρασίας χρώματος:		
	α.	32000 K		
	β.	65000 K		
	γ.	48000 K		
	δ.	55000 K		
8		Τα spot φωτόμετρα είναι φωτόμετρα τα οποία:		
	α.	μετρούν το προσπίπτον φως		
	β.	είναι φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού και μετρούν μια πολύ μικρή περιοχή στο κέντρο του κάδρου.		
	γ.	είναι φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού και μετρούν ολόκληρη τη περιοχή του κάδρου.		
	δ.	είναι φωτόμετρα προσπίπτοντος φωτισμού και μετρούν μια πολύ μικρή περιοχή στο κέντρο του κάδρου.		
9		Το φλασόμετρο είναι ένα εργαλείο το οποίο μας βοηθά να:		
	α.	Μετρήσουμε την ένταση του φωτός από μια φωτιστική πηγή συνεχούς ροής.		
	β.	Μετρήσουμε την ένταση του φωτός από ένα ηλεκτρονικό φλας.		
	γ.	Μετρήσουμε τη θερμοκρασία χρώματος της φωτιστικής πηγής.		
	δ.	Μετρήσουμε τη θερμοκρασία χρώματος του περιβάλλοντος φωτισμού.		

10		<i>To custom white balance στη φωτογραφική μας μηχανή είναι:</i>		
	α.	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 32000K		
	β.	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 55000K		
	γ.	Ρύθμιση για θερμοκρασία χρώματος 34000K		
	δ.	Εξειδικευμένη ρύθμιση θερμοκρασίας χρώματος ανάλογη της ποιότητας φωτισμού.		
11		<i>Ο όρος camera profile αναφέρεται:</i>		
	α.	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με ειδική χρωματική κάρτα και ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.		
	β.	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας κάνοντας custom white balance.		
	γ.	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με γκρι κάρτα και ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.		
	δ.	Στη χρωματική ρύθμιση της κάμερας για συγκεκριμένο φωτισμό και γίνεται με ειδικό software ηλεκτρονικού υπολογιστή.		
12		<i>Το φωτογραφικό portfolio είναι:</i>		
	α.	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και είναι πάντα ασπρόμαυρες φωτογραφίες		
	β.	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και χωρίς κοινό αισθητικό αποτέλεσμα.		
	γ.	Ένα οποιοδήποτε σύνολο εικόνων.		
	δ.	Ένα σύνολο εικόνων με κοινή θεματολογία και κοινά αισθητικά χαρακτηριστικά.		
13		<i>Τα φίλτρα ND (neutral density) τα χρησιμοποιούμε:</i>		

	α.	Για να έχουμε ουδέτερα χρωματικά αποτελέσματα.		
	β.	Για να έχουμε πιο αργές ταχύτητες.		
	γ.	Στην ασπρόμαυρη φωτογραφία.		
	δ.	Στην έγχρωμη φωτογραφία.		
14		Το πιο ήσυχο – ήρεμο κάδρο όπως λέμε στη φωτογραφία είναι:		
	α.	όρθιο (portrait) με αναλογία 2:3		
	β.	Πλάγιο πανοραμικό με αναλογία 1:3		
	γ.	Τετράγωνο 1:1		
15		Το δυναμικό εύρος του αισθητήρα δηλώνει:		
	α.	Τη δυνατότητα καταγραφής εύρους stop ενός αισθητήρα		
	β.	Τη δυνατότητα καταγραφής καλύτερης ευκρίνειας		
	γ.	Τη δυνατότητα σωστής χρωματικής απόδοσης		
	δ.	Τη δυνατότητα καταγραφής των χρωμάτων σε CMYK		
16		Το μέγεθος του αρχείου αποθήκευσης μίας εικόνας τύπου RGB 24 bit σε σχέση με μία εικόνα CMYK 32 bit του ίδιου αριθμού pixel ή διάστασης είναι:		
	α.	Μεγαλύτερο		
	β.	Μικρότερο		
	γ.	Ίδιο		
	δ.	Το βάθος χρώματος δεν παίζει ρόλο στο μέγεθος		
17		Πόσους τόνους περιέχει μία ασπρόμαυρη εικόνα των 8 bit;		
	α.	512 διαφορετικούς τόνους		
	β.	320 διαφορετικούς τόνους		

	γ.	128 διαφορετικούς τόνους		
	δ.	256 διαφορετικούς τόνους		
18		Ποια είναι η χρήση των σαρωτών (scanners);		
	α.	Μετατρέπει εικόνες και φωτογραφίες από RGB σε CMYK		
	β.	Εκτυπώνει εικόνες και φωτογραφίες που είναι τυπωμένες σε φιλμ ή χαρτί		
	γ.	Ψηφιοποιεί εικόνες και φωτογραφίες που είναι τυπωμένες σε φιλμ ή χαρτί		
19		Στα προγράμματα επεξεργασίας εικόνας τα Layers είναι:		
	α.	Επίπεδα όπου μπορούμε να το επεξεργαστούμε χωρίς να επηρεάζεται η υπόλοιπη εικόνα.		
	β.	Επιλογές		
	γ.	Τρόπος αποθήκευσης διαφόρων εκδόσεων της εικόνας		
20		Τα κανάλια (channels) ή αλλιώς μάσκες μπορούν να μας βοηθήσουν:		
	α.	να αποθηκεύσουμε επιλογές path		
	β.	να αποθηκεύσουμε επιλογές και να διορθώσουμε επιλογές		
	γ.	να αποθηκεύσουμε διάφορες εκδόσεις της εικόνας		
	δ.	να αποθηκεύσουμε ρυθμίσεις χρώματος		
21		Τα εργαλεία και η παλέτα των Path μας βοηθούν στο να:		
	α.	επεξεργαζόμαστε τα layers		
	β.	δημιουργούμε νέα Layers		
	γ.	αποθηκεύουν περίπλοκες επιλογές		
	δ.	δημιουργούν και αποθηκεύουν επιλογές		

22		Τα βασικά προσθετικά χρώματα όπου επεξεργαζόμαστε την έγχρωμη εικόνα είναι:		
	α.	INDEX COLOR		
	β.	CMYK		
	γ.	RGB		
23		Τα Smart Object περιλαμβάνουν ορισμένες ιδιότητες όπως:		
	α.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας τις ιδιότητες του Layer.		
	β.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, δεν μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας τις ιδιότητες του Layer.		
	γ.	Αυξομείωση μεγέθους Layer χωρίς πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers.		
	δ.	Αυξομείωση μεγέθους Layer με πρόβλημα στην ανάλυση και ποιότητα της εικόνας, μπορεί να περιλαμβάνει πολλά Layers, αντικατάσταση κάποιου Layer με κάποια εικόνα διατηρώντας τις ιδιότητες του Layer.		
24		Το ιστόγραμμα (Histogram) μας δείχνει:		
	α.	το πλήθος των pixels σύμφωνα με την φωτεινότητα τους, αλλά και το πλήθος των pixels σύμφωνα με το χρώμα τους.		
	β.	το πλήθος των pixels μόνο σύμφωνα με την φωτεινότητα τους.		
	γ.	το πλήθος των pixels σύμφωνα μόνο με το χρώμα τους.		
	δ.	το πλήθος των pixels σύμφωνα με την φωτεινότητα τους, το πλήθος των pixels σύμφωνα με το χρώμα τους και την ανάλυση της εικόνας.		

25		Τα χρώματα εκτός γκάμας (out of Gamut) είναι χρώματα:		
	α.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του CMYK αλλά όχι του RGB.		
	β.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του LAB COLOR αλλά όχι του RGB.		
	γ.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του RGB αλλά όχι του CMYK.		
	δ.	τα οποία ανήκουν στο χρωματικό χώρο του CMYK αλλά όχι LAB COLOR.		
26		Με τη χρήση soft box σε ένα ηλεκτρονικό φλας, ο φωτισμός είναι:		
	α.	Μαλακός, χωρίς έντονες σκιές.		
	β.	Σκληρός, με έντονες σκιές.		
	γ.	Ψυχρός, χωρίς έντονες σκιές.		
	δ.	Εξαρτάται από την ένταση του φλας για το αν θα είναι σκληρός η μαλακός φωτισμός.		
27		Ένας ευρυγώνιος φακός προκαλεί:		
	α.	Έντονα χρωματικά σφάλματα		
	β.	Έντονα σφάλματα ευκρίνειας		
	γ.	Έντονα γεωμετρικά σφάλματα		
28		Όταν φωτογραφίζουμε κόντρα στο φως πρέπει να:		
	α.	Κάνουμε διόρθωση στη φωτομέτρηση αλλιώς η εικόνα θα βγει υποφωτισμένη.		
	β.	Κάνουμε διόρθωση στη φωτομέτρηση αλλιώς η εικόνα θα βγει υπερφωτισμένη.		
	γ.	Δεν κάνουμε καμιά διόρθωση στη φωτομέτρηση.		
	δ.	Δεν κάνουμε καμιά διόρθωση, αλλά χρησιμοποιούμε φλας σε ρύθμιση υπερφώτισης.		

29		Θέλοντας να φωτογραφίσω ένα πορτραίτο χρησιμοποιώ φακό:		
	α.	ευρυγώνιο		
	β.	Μεγάλο τηλεφακό (πάνω από 200mm)		
	γ.	Τηλεφακό (περίπου 85mm με 135 mm)		
	δ.	Κανονικό (normal) φακό		
30		Η χρήση του φακού <i>micro</i> είναι για να:		
	α.	Φωτογραφίζουμε μεγάλα αντικείμενα από μακριά.		
	β.	Φωτογραφίζουμε μικρά αντικείμενα από κοντά.		
	γ.	Φωτογραφίζουμε πορτραίτα.		
	δ.	Φωτογραφίζουμε σε εσωτερικούς χώρους.		
31		Μια <i>DSLR crop frame</i> ψηφιακή μηχανή σε σχέση με μια <i>DSLR full frame</i> μας δίνει:		
	α.	Μεγαλύτερο βάθος πεδίου		
	β.	Καλύτερη ποιότητα εικόνας ως προς την ευκρίνεια		
	γ.	Μικρότερο βάθος πεδίου		
32		Όσο πιο μεγάλες είναι οι διαστάσεις του ψηφιακού αισθητήρα τότε:		
	α.	Έχουμε λιγότερο ψηφιακό θόρυβο		
	β.	Έχουμε περισσότερο ψηφιακό θόρυβο		
	γ.	Έχουμε χειρότερη ευκρίνεια		
	δ.	Έχουμε μεγαλύτερο αρχείο		
33		Το πιο κοινό αποδεκτό συμπιεσμένο αρχείο βίντεο είναι:		

	α.	Το αρχείο .mp3		
	β.	Το αρχείο .pdf		
	γ.	Το αρχείο .tiff		
	δ.	Το αρχείο .mp4		
34		«Μοντάζ» είναι η σύνθεση		
	α.	όλων των εικόνων μιας ταινίας		
	β.	όλων των ήχων μιας ταινίας		
	γ.	όλων των εικόνων και των ήχων μιας ταινίας		
	δ.	όλων των τίτλων μιας ταινίας		
35		To storyboard είναι:		
	α.	Η αρχική συγγραφή του σεναρίου		
	β.	Το πρώτο δοκιμαστικό γύρισμα του σεναρίου		
	γ.	Η επιλογή των ηθοποιών		
	δ.	η οπτική εκδοχή του σεναρίου με σχέδια, όπως μια ιστορία κόμικς		
36		Η εστιακή απόσταση ενός φακού είναι:		
	α.	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το άπειρο		
	β.	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το μάτι μας		
	γ.	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως τον αισθητήρα ή φιλμ, όταν ο φακός εστιάζει στο άπειρο.		
	δ.	η απόσταση από το κέντρο του φακού έως το θέμα μας		
37		Η κανονική (normal) γωνία λήψης είναι:		

	α.	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται στο ύψος των ματιών του ηθοποιού		
	β.	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται στο ύψος της μέσης του ηθοποιού		
	γ.	Όταν η μηχανή λήψης τοποθετείται σε ύψος 2 μέτρων από το έδαφος		
38		Στη λήψη «κοντρπλονζέ» ο φακός βρίσκεται		
	α.	ψηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	β.	στο ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	γ.	Στον κατακόρυφο άξονα πάνω από το κεφάλι ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	δ.	χαμηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
39		Το «ρεπεράζ» είναι		
	α.	Η έρευνα για χορηγούς		
	β.	Το τελικό μοντάζ μιας ταινίας		
	γ.	Η έρευνα για τους κατάλληλους ηθοποιούς μιας ταινίας		
	δ.	Η έρευνα για να βρούμε τους κατάλληλους χώρους για γυρίσματα		
40		Το «υποκειμενικό πλάνο»		
	α.	Είναι το τελευταίο πλάνο της ταινίας		
	β.	αποδίδει την οπτική ενός συγκεκριμένου προσώπου της ταινίας		
	γ.	αποδίδει την οπτική του ακροατή		
	δ.	Είναι το πρώτο πλάνο της ταινίας		
41		«Σκηνή» ονομάζουμε τμήμα της δράσης μιας ταινίας που λαμβάνει χώρα:		

	α.	σε ένα συγκεκριμένο χώρο		
	β.	σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα		
	γ.	σε ένα συγκεκριμένο χώρο και σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.		
	δ.	μια γενική ενότητα χρόνου		
42		«Σεκάνς» (séquence) είναι ένα σύνολο σκηνών που απαρτίζουν		
	α.	μια γενική ενότητα χρόνου		
	β.	μια γενική ενότητα χώρου, χρόνου ή δράσης		
	γ.	μια γενική ενότητα δράσης		
	δ.	μια γενική ενότητα χώρου		
43		Στο «ντεκουπάζ»		
	α.	Τεμαχίζουμε το σενάριο σε σκηνές και πλάνα		
	β.	Ολοκληρώνουμε την τελική σύνθεση του κινηματογραφικού υλικού		
	γ.	Ψάχνουμε το χώρο για τα γυρίσματα		
	δ.	Το πρώτο δοκιμαστικό γύρισμα του σεναρίου		
44		Η διάσταση ενός βίντεο (π. χ. 1920X1080) μετριέται σε ;		
	α.	cm		
	β.	pixels		
	γ.	inches		
	δ.	Mb		
45		Όταν μεγαλώνει το frame rate (frames per second) ενός αρχείου βίντεο		
	α.	Μεγαλώνει και το μέγεθος του αρχείου		

	β.	Μικραίνει το μέγεθος του αρχείου		
	γ.	Το μέγεθος του αρχείου παραμένει σταθερό		
46		<i>Το διεθνές πρότυπο PAL (Phase Alternate Line),</i>		
	α.	είναι το Γερμανικό στάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
	β.	είναι το Γαλλικό στάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
	γ.	είναι το Αμερικάνικο στάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
47		<i>Οι διαστάσεις του φορμά «4K UHD» σε pixels είναι:</i>		
	α.	320 x 240		
	β.	640 x 480		
	γ.	1920X1080		
	δ.	3840×2160		
48		<i>Ο όρος fps σημαίνει:</i>		
	α.	Films per second		
	β.	Frame per second		
	γ.	Films per second ²		
	δ.	Frame per second ²		
49		<i>Σε ποιά λειτουργικά συστήματα μπορεί να τρέξει το Adobe Premiere Pro;</i>		
	α.	Scientific Linux 4,5		
	β.	Linux		
	γ.	Mac OS X and Windows		

	δ.	Microsoft Windows		
50		Στο <i>Premiere Pro</i> , ποιιά επιλογή χρησιμοποιούμε για να ρυθμίσουμε το χρώμα σε ένα βίντεο;		
	α.	Lumetri Color panel		
	β.	Pen tool		
	γ.	Hand tool		
	δ.	Razor tool		
51		Η χρήση ενός τρίποδου μας βοηθά:		
	α.	Στο να έχουμε μικρό βάθος πεδίου		
	β.	Στο να μπορώ να χρησιμοποιήσω ηλεκτρονικό φλας σε studio		
	γ.	Στο να έχουμε σταθερή εικόνα με αργές ταχύτητες		
	δ.	Στο να έχουμε σταθερή εικόνα με γρήγορες ταχύτητες		
52		Με τη χρήση φωτιστικών συνεχούς ροής μπορούμε να:		
	α.	Έχουμε μεγάλα διαφράγματα και υψηλές ταχύτητες		
	β.	Έχουμε πάγωμα της κίνησης του αντικειμένου		
	γ.	Έχουμε καλύτερη ευκρίνεια στις εικόνες μας		
	δ.	Έχουμε καταγραφή κίνησης του αντικειμένου		
53		Στην τελική μονταρισμένη ταινία, «πλάνο» αποκαλούμε:		
	α.	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο διαδοχικών τομών (cut).		
	β.	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο «σεκάνς»		
	γ.	το τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο «Σκηνών»		

54		Στη λήψη «πλονζέ» ο φακός βρίσκεται		
	α.	ψηλότερα από το φυσικό ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	β.	στο ύψος του βλέμματος ενός ανθρώπου μέσου ύψους		
	γ.	στο ύψος του εδάφους		
55		Στο «Αμερικάνικο πλάνο» οι άνθρωποι καδράρονται:		
	α.	Από το κεφάλι έως τη μέση		
	β.	Από το κεφάλι έως τον μηρό		
	γ.	Από το κεφάλι έως τα πέλματα		
	δ.	Από το κεφάλι έως το στέρνο		
56		Στο «γενικό πλάνο» οι άνθρωποι καδράρονται		
	α.	Από το κεφάλι έως τη μέση		
	β.	Από το κεφάλι έως τον μηρό		
	γ.	Από το κεφάλι έως τα πέλματα		
	δ.	Από το κεφάλι έως το στέρνο		
57		Η μετακίνηση της κάμερας (συνήθως πάνω σε ράγες) ονομάζεται:		
	α.	Ντεκουπάζ		
	β.	Ζούμ		
	γ.	Πλονζέ		
	δ.	Τράβελινγκ		

58		<i>Οι διαστάσεις του φορμά «full HD» σε pixels είναι:</i>		
	α.	320 X 240		
	β.	640 X 480		
	γ.	768 X 576		
	δ.	1920 X 1080		
59		<i>Στο ψηφιακό βίντεο ο λόγος πλευρών (aspect ratio), είναι:;</i>		
	α.	2:1		
	β.	4:3		
	γ.	16:9		
	δ.	1:1		
60		<i>Οι διαστάσεις του φορμά «8K UHD» σε pixels είναι:</i>		
	α.	7680 X 4320		
	β.	640 X 480		
	γ.	1920 X 1080		
	δ.	3840 X 2160		
61		<i>Πως ονομάζεται η συσκευή που επιτρέπει την εισαγωγή δεδομένων σε έναν υπολογιστή, όπως το πληκτρολόγιο ή το σκάνερ;</i>		
	α.	Εισόδου		
	β.	Εξόδου		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
62		<i>Ποια είναι η έννοια ενός συστήματος αρίθμησης που χρησιμοποιείται από τους υπολογιστές, βασισμένο στον αριθμό 2;</i>		

	α.	Διψήφιο		
	β.	Δίγραμμο		
	γ.	Δυσμικό		
	δ.	Δυαδικό		
63		Ποια είναι η έννοια των φυσικών στοιχείων ενός υπολογιστή, όπως ο επεξεργαστής και η μνήμη RAM;;		
	α.	Λογισμικό (Software)		
	β.	Υλικό (Hardware)		
	γ.	Περιφερειακά (Peripheral Devices)		
	δ.	Αναλώσιμα (Consumables)		
64		Ποιο είναι το εργαλείο που ελέγχει την εισερχόμενη και εξερχόμενη κίνηση σε ένα δίκτυο;		
	α.	Firewire		
	β.	Firewall		
	γ.	Switch		
65		Ποιο είναι το είδος δικτύου που συνδέει υπολογιστές σε μικρές γεωγραφικές περιοχές, όπως σε ένα σπίτι ή γραφείο;		
	α.	MAN		
	β.	WAN		
	γ.	LAN		
	δ.	HOME-TO-OFFICE		
66		Ποιο είναι το πρωτόκολλο που χρησιμοποιείται για την ταυτοποίηση και δρομολόγηση των δεδομένων στο Διαδίκτυο;		
	α.	FTP		
	β.	SSL		

	γ.	SMTP		
	δ.	IP		
67		Ποιο είναι το μοντέλο που περιγράφει τον τρόπο μετάδοσης δεδομένων σε ένα δίκτυο σε επίπεδα;		
	α.	HTTP		
	β.	OSI		
	γ.	UML		
	δ.	ISO		
68		Ποιο από τα παρακάτω είναι πλατφόρμα για τη δημιουργία και δημοσίευση blogs;		
	α.	WordPress		
	β.	YouTube		
	γ.	Instagram		
	δ.	TikTok		
69		Ποιο από τα παρακάτω είναι εργαλείο για την ανάλυση και τη διαχείριση των κοινωνικών μέσων;		
	α.	Hootsuite		
	β.	Spotify		
	γ.	WhatsApp		
	ε.	Netflix		
70		Ποιο είναι το πλεονέκτημα της χρήσης hashtags στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;		
	α.	Αυξάνει τον αριθμό των φίλων		
	β.	Βοηθάει στην κατηγοριοποίηση και εύρεση περιεχομένου		
	γ.	Προσφέρει μια εύκολη δυνατότητα συνδρομής		

	δ.	Εξασφαλίζει την ασφάλεια του λογαριασμού		
71		Ποιο είναι το πιο δημοφιλές κοινωνικό δίκτυο για επαγγελματίες;		
	α.	Instagram		
	β.	LinkedIn		
	γ.	Twitter		
72		Ποιο από τα παρακάτω είναι δημοφιλές κοινωνικό δίκτυο για τη δημοσίευση φωτογραφιών;		
	α.	Facebook		
	β.	LinkedIn		
	γ.	Instagram		
	δ.	Twitter		
73		Πώς μπορείτε να αυξήσετε την οργανική απήχηση (reach) μιας δημοσίευσης στο Facebook		
	α.	Χρησιμοποιώντας hashtags		
	β.	Προωθώντας την ως διαφήμιση		
	γ.	Ενθαρρύνοντας τα σχόλια και τις κοινοποιήσεις		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
74		Ποιο από τα ακόλουθα ΔΕΝ αποτελεί μετρήσιμο στοιχείο (metric) για έναν λογαριασμό Instagram;		
	α.	Αριθμός Reels		
	β.	Αριθμός ακολούθων (followers)		
	γ.	Αριθμός δημοσιεύσεων		
	δ.	Κλικ στον σύνδεσμο (link clicks)		

75		Ποια είναι η μέγιστη διάρκεια ενός βίντεο που μπορεί να ανέβει στο Instagram;		
	α.	15 δευτερόλεπτα		
	β.	20 δευτερόλεπτα		
	γ.	60 δευτερόλεπτα		
	δ.	120 δευτερόλεπτα		
76		Πώς μπορείτε να αυξήσετε τις προβολές (views) σε ένα βίντεο YouTube		
	α.	Χρησιμοποιώντας hashtags και ενδιαφέροντα thumbnails		
	β.	Πρωθώντας το βίντεο σε άλλα social media		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
77		Πώς μπορείτε να κάνετε Retweet ένα Tweet;		
	α.	Μέσω της λειτουργίας "Αποθήκευση"		
	β.	Μέσω της λειτουργίας "Απάντηση"		
	γ.	Πατώντας το εικονίδιο "Share"		
	δ.	Πατώντας το εικονίδιο "Retweet"		
78		Βασικό χαρακτηριστικό των πολυμέσων είναι:		
	α.	Το ψηφιακό περιβάλλον και η μη γραμμική πρόσβαση στο περιεχόμενο		
	β.	Το ψηφιακό περιβάλλον και η γραμμική πρόσβαση στο περιεχόμενο		
	γ.	Οτιδήποτε βλέπουμε στον υπολογιστή		
	δ.	Οποιαδήποτε σύνδεση στο διαδίκτυο		

79		Τα εκφραστικά μέσα σε μια πολυμεσική εφαρμογή μπορεί να είναι:		
	α.	Εικονογράφηση με σταθερές εικόνες (σχέδια, φωτογραφίες κ.τ.λ.)		
	β.	Κείμενο, ηχητικό περιβάλλον (μουσική, αφήγηση)		
	γ.	Κινούμενη εικόνα (βίντεο, τρισδιάστατα γραφικά)		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
80		Τα υβριδικά πολυμέσα είναι τα:		
	α.	Πολυμέσα άμεσης πρόσβασης (on line πολυμέσα)		
	β.	προϊόντα πολυμέσων που προσφέρουν τη συμπληρωματική δυνατότητα σύνδεσης με έναν ή περισσότερους δικτυακούς κόμβους (site) στο διαδίκτυο		
	γ.	Πολυμέσα έμμεσης πρόσβασης με τη μορφή του οπτικού δίσκου, βιντεοδίσκου κ.λπ., τα οποία έχουν αυτόνομη ύπαρξη		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
81		Ο παραγωγός σε μια πολυμεσική εφαρμογή:		
	α.	έχει την ευθύνη της δημιουργικής προσέγγισης και του αισθητικού χαρακτήρα του προϊόντος.		
	β.	έχει την ευθύνη του σχεδιασμού και της ηλεκτρονικής υλοποίησης της εφαρμογής.		
	γ.	Είναι ο επικεφαλής της ομάδας παραγωγής και έχει την ευθύνη εξισορρόπησης της συνολικής σύλληψης του θέματος με τις τεχνικές και οικονομικές απαιτήσεις.		
	δ.	έχει την ευθύνη του προγραμματισμού και της διαδραστικής ανάπτυξης της εφαρμογής.		
82		Ο σκηνοθέτης σε μια πολυμεσική εφαρμογή:		
	α.	έχει την ευθύνη της δημιουργικής προσέγγισης και του αισθητικού χαρακτήρα του προϊόντος.		
	β.	έχει την ευθύνη του σχεδιασμού και της ηλεκτρονικής υλοποίησης της εφαρμογής.		

	γ.	Είναι ο επικεφαλής της ομάδας παραγωγής και έχει την ευθύνη εξισορρόπησης της συνολικής σύλληψης του θέματος με τις τεχνικές και οικονομικές απαιτήσεις.		
	δ.	έχει την ευθύνη του προγραμματισμού και της διαδραστικής ανάπτυξης της εφαρμογής.		
83		Στην ομάδα ηλεκτρονικής υλοποίησης ανήκουν:		
	α.	Ο σεναριογράφος και οι σύμβουλοι περιεχομένου		
	β.	Ο παραγωγός και ο υπεύθυνος έργου		
	γ.	Ο ειδικός διαδραστικού σχεδιασμού		
	δ.	Ο καλλιτεχνικός διευθυντής, η γραφιστική ομάδα, η ψηφιοποίηση υλικού		
84		Πώς μπορείτε να κάνετε Mute ή Block έναν χρήστη;		
	α.	Από το προφίλ του χρήστη		
	β.	Από την καρτέλα "Αποκλεισμένοι"		
	γ.	Από το μενού "Ρυθμίσεις"		
	δ.	Από την καρτέλα "Λίστες"		
85		Ποιο από τα παρακάτω δεν είναι εφαρμογή μηνυμάτων		
	α.	WhatsApp		
	β.	Facebook Messenger		
	γ.	LinkedIn		
	δ.	Skype		
86		Ποιο είναι το πιο κοινό αρχείο βίντεο που χρησιμοποιείται στο διαδίκτυο;		
	α.	.avi		
	β.	.mp4		

	γ.	.mov		
	δ.	.wmv		
87		Όταν η ιστοσελίδα φορτώνεται πολύ αργά, παρόλο που έχουν χρησιμοποιηθεί ελαφριά γραφικά και σχετικά μικρό περιεχόμενο. Ποιες ενέργειες μπορεί να ληφθούν για τη βελτίωση της ταχύτητας φόρτωσης		
	α.	Μείωση του μεγέθους των αρχείων εικόνας με συμπίεση		
	β.	Βελτιστοποίηση του κώδικα και χρήση CDN (Content Delivery Network) για τα αρχεία που δεν αλλάζουν συχνά		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
88		Ένας προγραμματιστής αναφέρει ότι η ιστοσελίδα που σχεδιάζει δεν εμφανίζεται σωστά σε φορητές συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και tablet. Ποια μπορεί να είναι η αιτία		
	α.	Υπάρχει πρόβλημα στην σύνδεση του internet		
	β.	Ο Η/Υ χρειάζεται καινούργια κάρτα γραφικών		
	γ.	Η ιστοσελίδα δεν έχει σχεδιαστεί με responsive design		
	δ.	Κανένα από τα παραπάνω		
89		Ένας διαχειριστής κοινωνικών μέσων αντιλαμβάνεται ότι η δημοσίευση ενός περιεχομένου δεν λαμβάνει τις αναμενόμενες αλληλεπιδράσεις από τους ακόλουθους. Πώς μπορεί να διορθωθεί αυτό το πρόβλημα;		
	α.	Αναθεώρηση των hashtags		
	β.	Αλλαγή του περιεχομένου για να προσελκύει το κοινό		
	γ.	Αναθεώρηση των ρυθμίσεων απορρήτου και ασφαλείας λογαριασμού		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
90		Ποιο είναι το πιο κοινό αρχείο εικόνας που χρησιμοποιείται στη διαδικτυακή φωτογραφία;;		
	α.	.mp3		

	β.	.pdf		
	γ.	.docx		
	δ.	.jpg		

91		Το κλείστρο ή φωτοφράχτης είναι ο μηχανισμός που κανονίζει την ένταση του φωτός που θα περάσει από τον φακό της μηχανής		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
92		Οι φωτογραφικές μηχανές έχουν πάντα φωτόμετρα ανακλώμενου φωτισμού.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
93		Το πολωτικό φίλτρο κόβει αντανακλάσεις από το νερό.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
94		Αν το τελικό αποτέλεσμα της φωτογραφίας που θέλουμε είναι ασπρόμαυρο, τότε κατά τη λήψη δεν μας ενδιαφέρει η θερμοκρασία χρώματος		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

95		Τα αρχεία RAW της ψηφιακής φωτογραφικής μηχανής θεωρούνται και ψηφιακά αρνητικά.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
96		Τα πολωτικά φίλτρα κόβουν αντανάκλασεις από μεταλλικές επιφάνειες.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
97		Οι ψηφιακές φωτογραφίες αποτελούνται από ανυσματικά γραφικά		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
98		Το photoshop δεν μπορεί να επεξεργαστεί αρχεία RAW		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
99		Το εργαλείο επιλογής Magic Wand δημιουργεί επιλογές σύμφωνα με τη φωτεινότητα και το χρώμα των pixels.		
	α.	Σωστό		

	β.	Λάθος		
100		Με το εργαλείο Crop μπορούμε να μεγαλώσουμε μια εικόνα.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
101		Με τη βοήθεια της παλέτας History (ιστορικό) μπορώ να αποθηκεύσω εντολές και να τις χρησιμοποιήσω αυτόματα σε κάποια άλλη εικόνα.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
102		Η ανάλυση μιας ψηφιακής εικόνας μετριέται σε: pixel/in.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
103		Με τα Adjustments Layers έχω τη δυνατότητα να κάνω χρωματικές, τονικές, φωτεινότητας κ.α. διορθώσεις χωρίς να επηρεάζεται το layer της εικόνας και χωρίς τη δυνατότητα να αναιρέσω τις εντολές.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

104		Αρχεία αποθήκευσης ψηφιακών φωτογραφιών τα οποία μπορούν να περιέχουν και Layers είναι: Jpeg, psd, raw		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
105		Υπάρχουν φλασόμετρα τα οποία μπορούν να μετρήσουν και το ανακλώμενο φως και το προσπίπτον.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
106		Κατά τη φωτογράφιση σε studio ένας ανακλαστήρας μπορεί να γεμίσει τις έντονες σκιές.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
107		Για να φωτογραφίσουμε ένα προϊόν με τελικό αποτέλεσμα να έχει λευκό φόντο, αρκεί ένα λευκό χαρτόνι ως φόντο.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
108		Τα ring φλας χρησιμοποιούνται για πορτραίτα.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

109		Κατά τη φωτογράφιση με την τεχνική του “light painting” χρησιμοποιούμε ηλεκτρονικά φλας.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
110		Για τη φωτογράφιση σε στούντιο χρησιμοποιώ κατά αποκλειστικότητα φωτογραφική μηχανή σουντίου (view camera).		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
111		Ένα απόσπασμα βίντεο (video clip) αποτελείται από διαδοχικές εικόνες, οι οποίες προβάλλονται γρήγορα και έτσι τα αντικείμενα εμφανίζονται ως κινούμενα.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
112		Το NTSC (National Television Standards Committee) είναι το Αμερικάνικο στάνταρ για κωδικοποίηση τηλεοπτικού σήματος		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
113		Γενικό πλάνο / Long shot: Σε αυτό το πλάνο η κάμερα είναι στη μεγαλύτερη δυνατή απόσταση από το αντικείμενο. Δίνει έμφαση στο φόντο. Συχνά είναι το πλάνο που ανοίγει μια σκηνή, μας τοποθετεί στο χώρο.		

	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
114		Μπορείτε να ανεβάσετε ένα Premiere project αρχείο απευθείας στο YouTube χωρίς να κάνετε export.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
115		Στο Premiere Pro, η επιλογή αλλαγής των χρωματικών τόνων ενός βίντεο κλιπ ονομάζεται "COLOR BALANCE"		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
116		Το πλάνο είναι μια ενότητα χώρου και χρόνου. Όταν αλλάξει ο χώρος ή ο χρόνος τότε αλλάζει η σκηνή.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
117		Το fade in: προοδευτικά ένα πλάνο από φωτεινό γίνεται σκοτεινό.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
118		Ο σεναριογράφος δημιουργεί μια πρωτότυπη ιστορία ή προσαρμόζει σε σενάριο ένα βιβλίο ή ένα θεατρικό έργο		

	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
119		Ένας τρόπος για αυξήσουμε τις προβολές (views) σε ένα βίντεο YouTube είναι να δημιουργήσουμε ενδιαφέροντα thumbnails.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
120		Μια «ιστορία» story αποτελεί τύπο δημοσίευσης στο facebook.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
121		Η μέγιστη διάρκεια ενός βίντεο που μπορεί να ανέβει σε μια σελίδα Facebook είναι 240 λεπτά.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
122		Τεχνικός γραφικών: Αναλαμβάνει τη κινηματογράφηση, ψηφιοποίηση και προσθήκη τεχνικών εφέ σε ψηφιακό video		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

123		Τεχνικός Εικόνας: Είναι συνήθως φωτογράφος με εμπειρία στην ψηφιακή επεξεργασία εικόνας. Στόχος του είναι η δημιουργία των ψηφιακών εικόνων της εφαρμογής .		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
124		Το μέγεθος μιας εικόνας μετριέται συνήθως με τον αριθμό των pixels που περιέχει στο πλάτος (width) και στο ύψος (height), ενώ η ανάλυση μιας εικόνας (image resolution) είναι ο αριθμός των pixels που περιέχει ανά ίντσα		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
125		Το storyboard αποτελεί μια κωδικοποιημένη, αναλυτική περιγραφή των βασικών χαρακτηριστικών μιας πολυμεσικής εφαρμογής με τη χρήση εικόνων και σχολίων.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
126		Το CSS χρησιμοποιείται για τη διαμόρφωση της δομής της ιστοσελίδας, ενώ η HTML χρησιμοποιείται για τη στυλοποίηση και τη μορφοποίηση των στοιχείων της ιστοσελίδας.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
127		Μια ιστοσελίδα που δεν είναι responsive δεν προσαρμόζεται σε διαφορετικές οθόνες και συσκευές, καθιστώντας τη δυσκολότερη στη		

		χρήση για τους χρήστες που χρησιμοποιούν συσκευές με διαφορετικό μέγεθος οθόνης		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
128		Η σωστή διάσταση εικόνας για μια ανάρτηση στο Instagram είναι: 600 X600 pixels.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

129		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	Ευαισθησία αισθητήρα	1.	Διάφραγμα	
	β.	Βάθος πεδίου	2.	White Balance	
	γ.	Θερμοκρασία χρώματος	3.	Ταχύτητα	
	δ.	Χρόνος έκθεσης	4.	ISO	
130		Αντιστοιχίστε τις εστιακές αποστάσεις των φακών της 1 ^{ης} στήλης με τα είδη των φακών της 2 ^{ης} στήλης.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	24 mm	1.	τηλεφακός	
	β.	50 mm	2.	ευρυγώνιος	
	γ.	135 mm	3.	Μεταβλητής εστιακής απόστασης (zoom)	

	δ.	24 – 70 mm	4.	Κανονικός (normal)		
131		<i>Αντιστοιχίστε τις φωτιστικές συνθήκες της 1^{ης} στήλης με την θερμοκρασία χρώματος της 2^{ης} στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	Μεσημέρι με ηλιοφάνεια	1.	7000 ⁰ K		
	β.	Συννεφιά	2.	5500 ⁰ K		
	γ.	Λάμπα πυράκτωσης	3.	5800 ⁰ K		
	δ.	Ηλεκτρονικό φλας	4.	3000 ⁰ K		
132		<i>Αντιστοιχίστε τα ISO (ευαισθησία αισθητήρα) της 1^{ης} στήλης με τα αποτελέσματα ψηφιακού θορύβου της 2^{ης} στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	100 ISO	1.	Υψηλός ψηφιακός θόρυβος		
	β.	800 ISO	2.	Ελάχιστος ψηφιακός θόρυβος		
	γ.	6400 ISO	3.	Μέσος ψηφιακός θόρυβος		
133		<i>Αντιστοιχίστε τα forma της 1^{ης} στήλης με τις ιδιότητες της δεύτερης στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	psd	1.	Συμπίεση με απώλεια		
	β.	jpeg	2.	Ασυμπίεστο αρχείο		
	γ.	tiff	3.	Πρότυπο forma του photoshop		

134		Αντιστοιχίστε τα χρώματα της 1 ^{ης} στήλης με τις αντίστοιχες τιμές RGB τις 2 ^{ης} στήλης.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	RED (κόκκινο)	1.	0, 255, 0		
	β.	GREEN (πράσινο)	2.	0, 0, 255		
	γ.	BLUE (μπλε)	3.	255, 0, 0		
135		Αντιστοιχίστε τα ονόματα παλετών της 1 ^{ης} στήλης με τις ενέργειες, πληροφορίες της 2 ^{ης} στήλης.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Layer	1.	Επεξεργασία επιπέδων εικόνας		
	β.	channel	2.	Ιστορικό κινήσεων		
	γ.	history	3.	Θέση και ένταση χρωμάτων		
136		Αντιστοιχίστε τις συσκευές της 1 ^{ης} στήλης με τη χρήση τους στη 2 ^η στήλη.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	φωτόμετρο	1.	Μέτρηση έντασης ηλεκτρονικού φλας		
	β.	φλασόμετρο	2.	Μέτρηση θερμοκρασίας χρώματος		
	γ.	κελβινόμετρο	3.	Μέτρηση έντασης φωτός συνεχούς ροής		
137		Να αντιστοιχίσετε τα φίλτρα της 1 ^{ης} στήλης με τις ιδιότητές τους στη 2 ^η στήλη.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Πολωτικό φίλτρο	1.	Κόβει την υπεριώδη ακτινοβολία		

	β.	Φίλτρο ουδέτερης πυκνότητας (ND)	2.	Κόβει γυαλάδες από νερό, γυαλί.		
	γ.	Φίλτρο UV	3.	Μειώνει την ένταση του φωτός που περνά από τον φακό		
138		<i>Αντιστοιχίστε το είδος της φωτογράφισης που θέλουμε να εκτελέσουμε της 1^{ης} στήλης με τον αντίστοιχο φακό που θα χρησιμοποιήσουμε της 2^{ης} στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Φωτογράφιση εσωτερικού χώρου	1.	85 mm		
	β.	Φωτογράφιση πορτραίτου	2.	24 mm		
	γ.	Αθλητική φωτογράφιση	3.	400 mm		
139		<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της 1^{ης} στήλης με τα στοιχεία της 2^{ης} στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	24 fps	1.	Κινηματογραφική ποιότητα		
	β.	120 fps	2.	Εξαιρετικά αργή κίνηση		
	γ.	1000 fps	3.	Αργή κίνηση		
140		<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της 1^{ης} στήλης με τα στοιχεία της 2^{ης} στήλης.</i>				
		ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Full HD	1.	7680 X 4320		
	β.	4K	2.	3840 X 2160		
	γ.	8K	3.	1920 X 1080		

141		<i>Αντιστοιχίστε τις καρτέλες του premiere της 1^{ης} στήλης με την επεξεργασία που θέλουμε να κάνουμε της 2^{ης} στήλης.</i>			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	effects	1.	Επεξεργασία ήχου	
	β.	color	2.	Χρωματική διόρθωση	
	γ.	editing	3.	transition	
	δ.	audio	4.	Βασικό μοντάζ	
142		<i>Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της 1^{ης} στήλης με τα στοιχεία της 2^{ης} στήλης.</i>			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	WB Selector	1.	Αύξηση η μείωση φωτεινότητας των σκιερών σημείων του βίντεο.	
	β.	Shadows	2.	Αυτόματη χρωματική ρύθμιση κάνοντας κλικ πάνω σε λευκό – ουδέτερο σημείο στο ωίντεο.	
	γ.	Vignette	3.	Ρύθμιση, διόρθωση του βινιεταρίσματος του βίντεο στις άκρες του λόγο φακού.	
143		<i>Να αντιστοιχίσετε τη ρύθμιση της 1^{ης} στήλης των fps που βάλαμε στην κάμερα με την ελάχιστη ταχύτητα που μπορώ να χρησιμοποιήσω της 2^{ης} στήλης.</i>			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	25 fps	1.	t: 1/60''	
	β.	60 fps	2.	t: 1/30''	
	γ.	125 fps	3.	t: 1/250''	
	δ.	240 fps	4.	t: 1/125''	

144		Αντιστοιχίστε τα αξεσουάρ φωτισμού της 1 ^{ης} στήλης με το είδος του φωτισμού που παράγουν της 2 ^{ης} στήλης.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	Soft box	1.	Σκληρός φωτισμός	
	β.	Snoot	2.	Κατευθυνόμενος σκληρός φωτισμός	
	γ.	reflector	3.	Μαλακός φωτισμός	
145		Αντιστοιχίστε τα κοινωνικά δίκτυα της 1 ^{ης} στήλης με τη μέγιστη διάρκεια βίντεο που μπορούμε να ανεβάσουμε της 2 ^{ης} στήλης.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	Facebook	1.	2 λεπτά	
	β.	Instagram	2.	240 λεπτά	
	γ.	Tik-Tok	3.	10 λεπτά	
146		Αντιστοιχίστε τα είδη πολυμέσων της 1 ^{ης} στήλης με τις δυνατότητές τους στην 2 ^η στήλη.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		
	α.	Πολυμέσα έμμεσης πρόσβασης (off line)	1.	Εφαρμογές διαδικτύου	
	β.	Πολυμέσα άμεσης πρόσβασης (on line)	2.	Οπτικός δίσκος και συμπληρωματική δυνατότητα πρόσβασης στο διαδίκτυο	
	γ.	Υβριδικά πολυμέσα	3.	Οπτικός δίσκος	
147		Αντιστοιχίστε τις ομάδες παραγωγής της 1 ^{ης} στήλης με τις ειδικότητες της 2 ^{ης} στήλης.			
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2		

	α.	Ομάδα περιεχομένου	1.	Καλλιτεχνικός διευθυντής		
	β.	Ηλεκτρονική υλοποίηση	2.	Ειδικός διαδραστικού σχεδιασμού		
	γ.	Τεχνική ανάπτυξη	3.	σεναριογράφος		
148		Αντιστοιχίστε τα προγράμματα επεξεργασίας της 1^{ης} στήλης με τις καταλήξεις των αρχείων της 2^{ης} στήλης.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Adobe Photoshop	1.	.prproj		
	β.	Adobe Premiere	2.	.pdf		
	γ.	Adobe Acrobat	3.	.psd		
149		Αντιστοιχίστε στα στοιχεία της 1^{ης} στήλης με τα στοιχεία της 2^{ης} στήλης.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Λογισμικό	1.	Software		
	β.	Υλικό	2.	Peripheral devices		
	γ.	Περιφερειακά	3.	hardware		
	δ.	Αναλώσιμα	4.	consumables		
150		Αντιστοιχίστε είδη των αρχείων της 1^{ης} στήλης με τις καταλήξεις της 2^{ης} στήλης.				
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Φωτογραφία	1.	.jpeg		
	β.	Ήχος	2.	.html		

	γ.	Βίντεο	3.	.mp3		
	δ.	Ιστοσελίδα	4.	.mp4		

3. ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

1		Ποιο από τις παρακάτω απαντήσεις είναι η σωστή ώστε να συμπληρωθούν τα κενά στις ταχύτητες; 1, 2, 4, 8,, 30, 60,, 250, 500,, 2000		
	α.	15-125-1000		
	β.	125-600-1500		
	γ.	20-150-1000		
	δ.	15-150-1500		
2		Ποιο από τις παρακάτω απαντήσεις είναι η σωστή ώστε να συμπληρωθούν τα κενά στα διαφράγματα; f/1 - f/1,4 - f/2 - f/.... - f/4 - f/.... - f/8 - f/.... - f/16 - f/22		
	α.	2,5 - 5,9 - 11,5		
	β.	2,8 - 5,6 - 11		
	γ.	2,4 - 5,5 - 11		
3		Με μια κάμερα DSLR και χρήση ηλεκτρονικών φλας studio (αυτοκέφαλα ή με γεννήτρια) μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε:		
	α.	Οποιαδήποτε ταχύτητα στη φωτογραφική μηχανή		
	β.	Ταχύτητα κάτω από 60.		
	γ.	Ταχύτητα συγχρονισμού φλας ή οποιαδήποτε μικρότερη		
4		Φωτογραφίζοντας σε ένα studio με τη χρήση ηλεκτρονικών φλας συνήθως χρησιμοποιούμε:		

	α.	Χαμηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 100		
	β.	Χαμηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 10		
	γ.	Υψηλή ευαισθησία αισθητήρα ISO 12800		
	δ.	Οτιδήποτε πάνω από 400 ISO		
5		Αν θέλουμε να περιστρέψουμε ένα Layer κατά 40⁰ μοίρες χρησιμοποιούμε την εντολή:		
	α.	Edit – transform - rotate		
	β.	Edit – transform – rotate και από την ρύθμιση των εργαλείων βάζουμε 40 ⁰ μοίρες στη γωνία περιστροφής.		
	γ.	Image – image rotation - arbitrary		
	δ.	Image – image rotation - arbitrary και από την ρύθμιση των εργαλείων βάζουμε 40 ⁰ μοίρες στη γωνία περιστροφής.		
6		Με ποιο τρόπο μεταβάλλουμε την ανάλυση ενός ψηφιοποιημένου αρχείου στο Photoshop;		
	α.	Μέσω του Image - Image size		
	β.	Μέσω του Image - Canvas size		
	γ.	Μέσω του Image - adjustment - Curves		
7		Με ποιο τρόπο μεταβάλλουμε την διάσταση του πλαισίου ενός ψηφιοποιημένου αρχείου στο Photoshop;		
	α.	Μέσω του Image - Image size		
	β.	Μέσω του Image - Canvas size		
	γ.	Μέσω του File - Print		
	δ.	Μέσω του Image – Rotation		

8		Κατά την αντιγραφή ενός πίνακα ζωγραφικής χρησιμοποιούμε:		
	α.	Ένα φωτιστικό απέναντι από τον πίνακα ζωγραφικής		
	β.	Δύο φωτιστικά σε γωνία 45 ⁰ μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
	γ.	Δύο φωτιστικά σε γωνία 15 ⁰ μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
	δ.	Ένα φωτιστικό από πάνω σε γωνία 45 ⁰ μοιρών από τον πίνακα ζωγραφικής		
9		Φωτογραφίζοντας έναν εσωτερικό χώρο:		
	α.	Χρησιμοποιούμε τηλεφάκο στη φωτογραφική μηχανή και τρίποδο		
	β.	Χρησιμοποιούμε αποκλειστικά μεσαίου φορμά κάμερα		
	γ.	Χρησιμοποιούμε ευρυγώνιο φακό και τρίποδο		
10		Ο ελάχιστος ρυθμός εναλλαγής των καρέ προκειμένου να καταγραφεί ρεαλιστικά η κίνηση του θέματος είναι:		
	α.	16 καρέ /δευτερόλεπτο		
	β.	24 καρέ /δευτερόλεπτο		
	γ.	8 καρέ /δευτερόλεπτο		
	δ.	4		
11		Ποιο από τα παρακάτω κάδρα «φορμά», καθιερώθηκε ως πρότυπο από την εποχή του βωβού κινηματογράφου και επικράτησε για αρκετές δεκαετίες;		
	α.	1.33:1		
	β.	1.85:1		
	γ.	2:1		
	δ.	2.35:1		

12		<i>Ποιό είναι το καλύτερο φορμάτ για να εξαγάγουμε από το Premiere Pro βίντεο για το διαδίκτυο;</i>		
	α.	AVI		
	β.	MPEG4		
	γ.	H.264		
13		<i>Στη γραμμή του χρόνου στο adobe Premiere η ένδειξη είναι 00:08:42:17 και κάθε αριθμός συμβολίζει:</i>		
	α.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα, καρέ		
	β.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα, κλάσμα του δευτερολέπτου		
	γ.	Ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα		
14		<i>23) Ποιο εργαλείο πρέπει να χρησιμοποιήσετε για να χωρίσετε ένα κλιπ και να δημιουργήσετε ένα σημείο κοπής;</i>		
	α.	Cut tool		
	β.	Track select tool		
	γ.	Selection tool		
	δ.	Razor tool		
15		<i>Στο Premiere Pro, ποιό εργαλείο επιλέγουμε για να ρυθμίσουμε στην timeline την ένταση ενός αρχείου ήχου;</i>		
	α.	Crop tool		
	β.	Pen tool		
	γ.	Hand tool		

16		<i>Έχετε δημιουργήσει ένα αρχείο ήχου MP3 από το αρχικό αρχείο ήχου WAV. Γιατί είναι καλύτερο να χρησιμοποιείτε το αρχείο WAV στο project Premiere Pro;</i>		
	α.	Το αρχείο ήχου MP3 είναι μια συμπιεσμένη έκδοση του πρωτοτύπου και θα έχει χαμηλότερη ποιότητα από το αρχείο WAV.		
	β.	Το αρχείο WAV είναι μικρότερο και πιο αποτελεσματικό.		
	γ.	Το Premiere Pro δεν υποστηρίζει ήχο MP3.		
	δ.	Το αρχείο WAV δεν χρειάζεται render.		
17		<i>Πώς μπορείτε να δημιουργήσετε μια playlist στο YouTube;</i>		
	α.	Από το μενού "Βιβλιοθήκη"		
	β.	Από την καρτέλα "Αγαπημένα"		
	γ.	Από το μενού "Κανάλι"		
	δ.	Από την καρτέλα "Playlists"		
18		<i>Ποια από τις ακόλουθες επιλογές ΔΕΝ αποτελεί ρύθμιση απορρήτου στο YouTube;</i>		
	α.	Επιλογή ηλικίας		
	β.	Απενεργοποίηση σχολίων		
	γ.	Απενεργοποίηση ενσωμάτωσης		
19		<i>Πώς μπορείτε να κατεβάσετε αντίγραφο των δεδομένων σας από το Instagram;</i>		
	α.	Από την καρτέλα "Λήψη αντιγράφου"		
	β.	Από το μενού "Απόρρητο"		
	γ.	Από την καρτέλα "Δεδομένα και ιστορικό"		

20		Πώς μπορείτε να προσθέσετε ετικέτες (tags) σε ένα βίντεο YouTube;		
	α.	Κατά την ανάρτηση του βίντεο		
	β.	Μετά την ανάρτηση, από το μενού "Επεξεργασία"		
	γ.	Μέσω της εφαρμογής YouTube Studio		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
21		Ένας προγραμματιστής αναφέρει ότι η ιστοσελίδα που σχεδιάζει δεν εμφανίζεται σωστά σε φορητές συσκευές, όπως κινητά τηλέφωνα και tablet. Ποια μπορεί να είναι η αιτία;		
	α.	Υπάρχει πρόβλημα στην σύνδεση του internet		
	β.	Ο Η/Υ χρειάζεται καινούργια κάρτα γραφικών		
	γ.	Η ιστοσελίδα δεν έχει σχεδιαστεί με responsive design		
	δ.	Κανένα από τα παραπάνω		
22		Ένας διαχειριστής κοινωνικών μέσων αντιλαμβάνεται ότι η δημοσίευση ενός περιεχομένου δεν λαμβάνει τις αναμενόμενες αλληλεπιδράσεις από τους ακόλουθους. Πώς μπορεί να διορθωθεί αυτό το πρόβλημα;		
	α.	Αλλαγή του περιεχομένου για να προσελκύει το κοινό και αναθεώρηση των hashtags		
	β.	Αναθεώρηση των ρυθμίσεων απορρήτου και ασφαλείας λογαριασμού		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
23		Ένας φοιτητής παραπονιέται ότι η ιστοσελίδα του φορτώνεται πολύ αργά, παρόλο που έχει χρησιμοποιήσει ελαφριά γραφικά και σχετικά μικρό περιεχόμενο. Ποιες ενέργειες μπορεί να ληφθούν για τη βελτίωση της ταχύτητας φόρτωσης;		
	α.	Μείωση του μεγέθους των αρχείων εικόνας με συμπίεση		

	β.	Βελτιστοποίηση του κώδικα και χρήση CDN (Content Delivery Network) για τα αρχεία που δεν αλλάζουν συχνά		
	γ.	Όλα τα παραπάνω		
24		Μια ασπρόμαυρη εικόνα 8 bit μπορεί να έχει:		
	α.	128 διαφορετικές φωτεινότητες		
	β.	256 διαφορετικές φωτεινότητες		
	γ.	512 διαφορετικές φωτεινότητες		
25		Ο ρυθμός ανανέωσης κάδρου του βίντεο ονομάζεται:		
	α.	Frame rate		
	β.	Frame size		
	γ.	Bitrate		
26		Όταν λέμε ότι ένα codec επιτυγχάνει βαθμό συμπίεσης 2:1 σημαίνει ότι:		
	α.	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι τα μισά από τα αρχικά		
	β.	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι το 1/4 από τα αρχικά		
	γ.	τα συμπιεσμένα δεδομένα είναι το 1/8 από τα αρχικά		
27		Το πρωτόκολλο επικοινωνίας HTTPS δηλώνει ότι η σελίδα παρέχει:		
	α.	Μεγαλύτερη ασφάλεια από το HTTP		
	β.	Μικρότερη ασφάλεια από το HTTP		
	γ.	Το ίδιο		

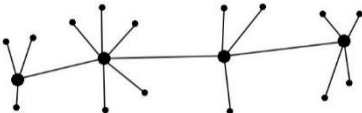
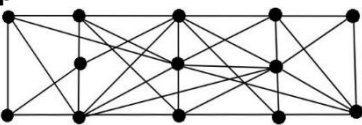
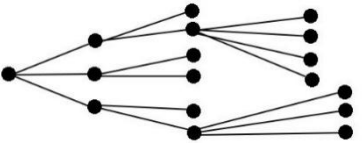
	δ.	Δεν έχει σχέση με την ασφάλεια της σελίδας		
28		Για να μειώσουμε τον όγκο δεδομένων ενός βίντεο κάνουμε:		
	α.	μείωση του ρυθμού δειγματοληψίας, του βάθους χρώματος και των καναλιών του ήχου		
	β.	μείωση του ρυθμού ανανέωσης κάδρου (frame rate)		
	γ.	μείωση των διαστάσεων του κάδρου (ανάλυση εικόνας)		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
29		Πριν από κάθε ηχογράφηση θα πρέπει να επιλεγεί:		
	α.	ο ρυθμός δειγματοληψίας		
	β.	το εύρος δείγματος		
	γ.	ο αριθμός καναλιών ήχου		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
30		Στις εικόνες RGB η αλλαγή φωτεινότητας αφορά:		
	α.	Αλλαγή του παράγοντα lightness του LAB color		
	β.	την αλλαγή τιμών φωτεινότητας και στα τρία κανάλια RGB πληροφορίας		
	γ.	Την αλλαγή δύο από τους τρεις παράγοντες του RGB όπως γίνεται στο χρώμα.		
	δ.	Όλα τα παραπάνω		
31.		Για 100 ISO ευαισθησία αισθητήρα πάρουμε τη φωτομέτρηση $t: 125$ και $f: 8$, τότε για 50 ISO μπορώ να βάλω $t: 60$ και $f: 8$.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

32.		Το διάφραγμα 16 επιτρέπει να περάσει από τον φακό διπλάσια σε ένταση φως από τον φακό σε σχέση με το διάφραγμα 11.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
33.		Μια εικόνα RGB 24bit μπορεί να περιλαμβάνει περίπου 16,7 εκατομμύρια χρώματα.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
34.		Φωτογραφίζοντας πχ ένα ύφασμα ή αντιγράφοντας έναν πίνακα ζωγραφικής, χρειαζόμαστε χρωματική πιστότητα. Χρησιμοποιούμε λοιπόν ειδική 24χρωμη κάρτα και ειδικό software H/Y για να δημιουργήσουμε το camera profile.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
35.		Για να φωτογραφίσουμε ένα πορτραίτο, χρησιμοποιούμε ευρυγώνιο φακό.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
36.		Η «απενεργοποίηση ενσωμάτωσης» αποτελεί ρύθμιση απορρήτου στο YouTube.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

37.		Μέσω της εφαρμογής <i>Instagram Stories</i> μπορώ να προσθέσω μουσική σε μια ανάρτηση.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
38.		Στο <i>panel «Source monitor»</i> συγκεντρώνουμε όλα τα βίντεο για να δημιουργήσουμε <i>sequence</i> .		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
39.		Η ανάπτυξη των πολυμέσων σε ψηφιακό περιβάλλον επιτρέπει την εκμετάλλευση της μεγάλης συνδυαστικής δυνατότητας των υπολογιστών.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
40.		<i>Fade out</i> : το πλάνο σκουραίνει προοδευτικά μέχρι που γίνεται μαύρο.		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		
41.		Ένα απόσπασμα βίντεο (<i>video clip</i>) αποτελείται από διαδοχικές εικόνες, οι οποίες προβάλλονται γρήγορα και έτσι τα αντικείμενα εμφανίζονται ως κινούμενα		
	α.	Σωστό		
	β.	Λάθος		

42.		Όταν μεγαλώνει το <i>frame rate (frames per second)</i> ενός αρχείου βίντεο το μέγεθος του αρχείου παραμένει σταθερό.				
	α.	Σωστό				
	β.	Λάθος				
43.		Το αρχείο φωτογραφίας με κατάληξη <i>jpeg</i> , κάνει συμπίεση δεδομένων χωρίς απώλειες.				
	α.	Σωστό				
	β.	Λάθος				
44.		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.				
		ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Θερμοκρασία χρώματος	1.	Ταχύτητα		
	β.	Χρόνος έκθεσης	2.	White Balance		
	γ.	Αρχείο αποθήκευσης	3.	RAW		
45.		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία της στήλης 2.				
		ΣΤΗΛΗ 1	ΣΤΗΛΗ 2			
	α.	Crop tool	1.	επιλογή χρωματικού χώρου		
	β.	Image mode	2.	χρωματικός χώρος		
	γ.	RGB	3.	επανακαδράρισμα		

46.		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τα στοιχεία kelvin της στήλης 2.		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2	
	α. Tungsten type B		1. 5500 ⁰ K	
	β. Daylight		2. 5800 ⁰ K	
	γ. flash		3. 3200 ⁰ K	

47.		Αντιστοιχίστε τις εικόνες της στήλης 1 με τις ονομασίες της στήλης 2.		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2	
	α.		1. Μη Ιεραρχική δομή	
	β.		2. Γραμμική αφηγηματική δομή	
	γ.		3. Ακτινωτή	
	δ.		4. Δομή Δέντρου	

--	--	--	--	--

48.		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία της στήλης 1 με τις καταλήξεις αρχείων της στήλη 2.		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2	
	α. video		1. pdf	
	β. φωτογραφία		2. mp3	
	γ. ήχος		3. AVI	
49.		Αντιστοιχίστε τα στοιχεία (κοινωνικά δίκτυα) της στήλης 1 με τις διαστάσεις εικόνων της στήλη 2.		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2	
	α. Instagram (p)		1. 1200 X 628 pixels	
	β. Pinterest (Pin εικόνα)		2. 1080 X 1080 pixels	
	γ. Linkedin (διαφήμιση)		3. 1000 X 1500 pixels	
50.		Αντιστοιχίστε τους όρους της 1 ^{ης} στήλης με τις σημασίες της 2 ^{ης} στήλης.		
	ΣΤΗΛΗ 1		ΣΤΗΛΗ 2	

	α. Sequence	1. τμήμα που περιλαμβάνεται μεταξύ δύο διαδοχικών τομών (cut).		
	β. Πλάνο	2. Γενική ενότητα χώρου και δράσης.		
	γ. Ντεκουπάζ	3. Τεμαχίζουμε το σενάριο σε σκηνές και πλάνα.		

4. ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

A/A Ερώτησης	Σωστή απάντηση
1.	Γ
2.	Δ
3.	Β
4.	Β
5.	Β
6.	Α
7.	Δ
8.	Β
9.	Β
10.	Δ
11.	Α
12.	Δ
13.	Β
14.	Γ
15.	Α
16.	Β
17.	Δ
18.	Γ
19.	Α
20.	Β
21.	Δ
22.	Γ
23.	Α
24.	Α
25.	Γ
26.	Α
27.	Γ

28.	A
29.	Г
30.	B
31.	A
32.	A
33.	Δ
34.	Г
35.	Δ
36.	Г
37.	A
38.	Δ
39.	Δ
40.	B
41.	Г
42.	B
43.	A
44.	B
45.	A
46.	A
47.	Δ
48.	B
49.	Г
50.	A
51.	Г
52.	Δ
53.	A
54.	A
55.	B
56.	Г
57.	Δ
58.	Δ
59.	Г
60.	A
61.	A
62.	Δ
63.	B
64.	B
65.	Г
66.	Δ

67.	B
68.	A
69.	A
70.	B
71.	B
72.	Г
73.	Δ
74.	A
75.	Г
76.	Г
77.	Δ
78.	A
79.	Δ
80.	B
81.	Г
82.	A
83.	Δ
84.	A
85.	Г
86.	B
87.	Г
88.	Г
89.	Δ
90.	Δ
91.	Λ
92.	Σ
93.	Σ
94.	Λ
95.	Λ
96.	Λ
97.	Λ
98.	Λ
99.	Σ
100.	Σ
101.	Λ
102.	Σ

103.	Σ
104.	Λ
105.	Σ
106.	Σ
107.	Λ
108.	Σ
109.	Λ
110.	Λ
111.	Σ
112.	Σ
113.	Σ
114.	Λ
115.	Σ
116.	Σ
117.	Λ
118.	Σ
119.	Σ
120.	Σ
121.	Σ
122.	Λ
123.	Σ
124.	Σ
125.	Σ
126.	Λ
127.	Σ
128.	Λ
129.	A.4 B.1 Г.2 Δ.3
130.	A.2 B.4 Г.1 Δ.3
131.	A.2 B.1 Г.4 Δ.3
132.	A.2 B.3 Г.1

133.	A.3 B.1 Г.2
134.	A.3 B.1 Г.2
135.	A.1 B.3 Г.2
136.	A.3 B.1 Г.2
137.	A.2 B.3 Г.1
138.	A.2 B.1 Г.3
139.	A.1 B.3 Г.2
140.	A.3 B.2 Г.1
141.	A.3 B.2 Г.4 Δ.1
142.	A.2 B.1 Г.3
143.	A.2 B.1 Г.4 Δ.3
144.	A.3 B.2 Г.1
145.	A.2 B.1 Г.3
146.	A.3 B.1 Г.2

147.	A.3 B.1 Γ.2
148.	A.3 B.1 Γ.2
149.	A.1 B.3 Γ.2 Δ.4
150.	A -1 B-3 Γ -4 Δ -2

5. ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗΣ

A/A Ερώτησης	Σωστή απάντηση
1.	A
2.	B
3.	Γ
4.	A
5.	B
6.	A
7.	B
8.	B
9.	Γ
10.	B
11.	A
12.	Γ
13.	A
14.	Δ
15.	B
16.	A
17.	A
18.	A
19.	B
20.	Δ
21.	Γ
22.	Γ

23.	Γ
24.	B
25.	A
26.	A
27.	A
28.	Δ
29.	Δ
30.	B
31.	Σ
32.	Λ
33.	Σ
34.	Σ
35.	Λ
36.	Λ
37.	Σ
38.	Λ
39.	Σ
40.	Σ
41.	Σ
42.	Λ
43.	Λ
44.	$\alpha.2$ $\beta.1$ $\gamma.3$
45.	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$
46.	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$
47.	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.4$ $\delta.2$
48.	$\alpha.3$ $\beta.1$ $\gamma.2$

49.	$\alpha.2$ $\beta.3$ $\gamma.1$
50.	$\alpha.2$ $\beta.1$ $\gamma.3$