



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

## ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ



Κασταμονής 99α & Μακρυγιάννη  
142 35 Ν. Ιωνία  
Tel. 210-2719100, fax :210-2718133  
[www.sdc.gr](http://www.sdc.gr)

Το παρόν εκπονήθηκε στο πλαίσιο  
του Υποέργου 13 «Προσαρμογή Λογισμικού-Φάση III»  
της Πράξης «Επαγγελματικό λογισμικό στην ΤΕΕ: επιμόρφωση και εφαρμογή»  
(Γ' ΚΠΣ, ΕΠΕΑΕΚ, Μέτρο 2.3, Ενέργεια 2.3.2)

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση/Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

#### Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων  
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

#### Φορέας Λειτουργίας



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων  
Διεύθυνση Σπουδών Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης-Τμήμα Β'

#### Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών

#### Υπεύθυνος Πράξης

2003-2007 Προϊστάμενος Μονάδας Α1-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠΕΠΘ.  
2007- Προϊστάμενος Μονάδας Α1β-Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ-ΥΠΕΠΘ.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ  
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ  
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Εκπαίδευσης και Αρχικής  
Επαγγελματικής Κατάρτισης

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Ενδεικτικός προγραμματισμός ωρών διδασκαλίας.....	4
Quark XPress 8 .....	4
Προτεινόμενες διδακτικές ενέργειες.....	5
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.....	6
Το περιβάλλον του Quark XPress 8 – Διαχείριση αρχείων .....	6
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.....	9
Βασικές Λειτουργίες του Quark XPress 8 .....	9
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.....	11
Επεξεργασία σελίδων.....	11
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.....	13
Διαχείριση αντικειμένων .....	13
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.....	18
Διαχείριση χρώματος και εφέ .....	18
ΕΝΟΤΗΤΑ 6.....	21
Διαχείριση κειμένου.....	21
ΕΝΟΤΗΤΑ 7.....	26
Διαχείριση εικόνων .....	26
ΕΝΟΤΗΤΑ 8.....	30
Διανυσματική σχεδίαση.....	30
ΕΝΟΤΗΤΑ 9.....	33
Διαχείριση Πινάκων.....	33
ΕΝΟΤΗΤΑ 10.....	37
Στρώσεις (layers) .....	37

## Ενδεικτικός προγραμματισμός ωρών διδασκαλίας Quark XPress 8

ΕΝΟΤΗΤΕΣ	ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΩΡΕΣ
1) Το περιβάλλον του Quark XPress 8 – Διαχείριση αρχείων.	2
2) Λειτουργίες του Quark XPress 8	1
3) Επεξεργασία σελίδων	2
4) Διαχείριση αντικειμένων	3
5) Διαχείριση χρώματος και εφέ	2
6) Διαχείριση κειμένου	3
7) Διαχείριση εικόνων	3
8) Διανυσματική σχεδίαση	3
9) Διαχείριση Πινάκων	3
10) Στρώσεις (layers)	2
<b>ΣΥΝΟΛΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΩΡΩΝ</b>	<b>24</b>

## Προτεινόμενες διδακτικές ενέργειες

Κατά τη διάρκεια της πρώτης ώρας της κάθε ενότητας, παρουσιάζεται συνοπτικά, με τη βοήθεια εποπτικών μέσων, το θέμα που εξετάζεται για το Quark XPress 8.

Θέτοντας απλές και κατανοητές εισαγωγικές ερωτήσεις, ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να καταλάβει αν έγιναν κατανοητές οι έννοιες οι οποίες παρουσιάστηκαν. Στη συνέχεια οι μαθητές, ανοίγοντας τους υπολογιστές, θα πρέπει να εξασκηθούν, χρησιμοποιώντας το τετράδιο του μαθητή και κάτω από τις οδηγίες του καθηγητή, ώστε να εξοικειωθούν με το συγκεκριμένο θέμα το οποίο διδάχθηκε.

Αφού ολοκληρωθεί η παραπάνω διαδικασία, υλοποιούν τις προτεινόμενες δραστηριότητες στο τετράδιο μαθητή. Επιλογή του διδάσκοντα είναι επίσης να προτείνει και δικές του ασκήσεις, αφού αυτός γνωρίζει το ακροατήριο του και τις δυνατότητές τους.

Καλό θα ήταν οι μαθητές να χωρίζονται σε ομάδες δύο ή τριών ατόμων για να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες τους, καθώς έτσι είναι ευκολότερο ο καθηγητής να ελέγξει την πρόοδό τους και να απαντά στις απορίες τους.

### **Αξιολόγηση :**

Οι μαθητές υλοποιούν όλη τη παραπάνω διαδικασία, συμβουλευόμενοι το τετράδιο μαθητή, έτσι ώστε με τη ενεργή συμμετοχή τους να μπορούν να γνωρίσουν το περιβάλλον του Quark XPress 8.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της διαδικασίας, ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τις ενέργειες των μαθητών και τη συμμετοχή τους.

Παράλληλα κατά τη διάρκεια της διδακτικής ώρας γίνονται ερωτήσεις για να διαπιστωθεί η κατανόηση των εννοιών από τους μαθητές. Ολόκληρη η παραπάνω διαδικασία θα πρέπει να ακολουθηθεί για όλες τις ώρες διδασκαλίας, ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν πλήρως το αντικείμενο.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 1

### Το περιβάλλον του Quark XPress 8 – Διαχείριση αρχείων

#### Βασικές έννοιες

- Εκκίνηση και έξοδος από το Quark XPress 8.
- Τα βασικά τμήματα από τα οποία αποτελείται το περιβάλλον του.
- Τις βασικές λειτουργίες που περιέχουν τα μενού του.
- Να γνωρίσετε τα εργαλεία του καθώς και τη λειτουργία καθενός από αυτά.
- Τους τρόπους αναζήτησης βοήθειας (help του Quark XPress 8).
- Ποια είναι τα διαφορετικά formats των αρχείων εντύπου.
- Πώς θα ανοίξετε, θα κλείσετε, θα δημιουργήσετε και θα αποθηκεύετε ένα αρχείο στο Quark Xpress 8.
- Πώς θα εισάγετε στο Quark XPress 8 αρχεία από άλλα προγράμματα σχεδίασης.
- Πως θα εξάγετε αρχεία του Quark XPress 8 σε άλλα προγράμματα.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Μπορείτε να *ανοίξετε* το Quark XPress 8 με τους εξής τρόπους :

- Έναρξη → Προγράμματα → Quark XPress → QuarkXPress
- Διπλό κλικ στο εικονίδιο του στη επιφάνεια εργασίας.

Μπορείτε να *τερματίσετε* το Quark XPress 8 ως εξής :

- File → Exit
- Control και Q.

Τη *γραμμή τίτλου*, όπου μπορείτε να εκτελείτε λειτουργίες διαχείρισης της εφαρμογής του Quark.

Τη *γραμμή μενού* που μπορείτε να προσπελάσετε όλες τις λειτουργίες του.

Την *εργαλειοθήκη* που περιέχει τα εργαλεία για τη επεξεργασία ενός αρχείου. Κάντε κλικ πάνω σε ένα εργαλείο για να το επιλέξετε. Κάντε κλικ στο βέλος στη πάνω δεξιά γωνία του εργαλείου για να εμφανίσετε το υπομενού του. Κάνοντας κλικ σε ένα από τα εργαλεία του υπομενού, αυτό αντικαθιστά το πρώτο εργαλείο στη εργαλειοθήκη. Μπορείτε να αποκρύψετε τη εργαλειοθήκη από τη επιλογή Windows → Tools.

*Γραμμή ιδιοτήτων*, που εμφανίζεται στο κάτω μέρος της σελίδας και σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τις παραμέτρους των αντικειμένων.

Τις *παλέτες*, που ανοίγουν σαν παράθυρα, και περιέχουν ομαδοποιημένες τις βασικότερες λειτουργίες του Quark. Μπορείτε να εμφανίσετε και να αποκρύψετε μία παλέτα από τη επιλογή Window → όνομα παλέτας.

Το *Help* (βοήθεια στο Quark XPress 8), απαραίτητο εργαλείο για να βρείτε πληροφορίες για κάποιο θέμα που δεν γνωρίζετε. Ενεργοποιείται ως εξής :

Κλικ στο μενού Help → κλικ σε μία από τρεις επιλογές Contents, Index, Search

Το Quark διαχειρίζεται αρχεία τύπου **qxp**.

Για να *ανοίξεις* ένα αρχείο πρέπει να κάνεις τα εξής :

- Κλικ στο μενού File → Open
- Control + O.

Για να *αποθηκεύσεις* ένα αρχείο πρέπει :

- Κλικ στο μενού File → Save
- Control + S
- Μπορείτε να αποθηκεύετε το αρχείο με διαφορετικό όνομα από το αρχικό : File → Save As

Για να *αλλάξετε* τη διάταξη του εντύπου σας πρέπει :

Κλικ Layout → Layout properties

Για να δημιουργήσετε ένα αρχείο πρέπει :

- Κλικ στο μενού File → New → Project

Για να κλείσετε ένα αρχείο πρέπει :

- Κλικ στο μενού File → Close
- Από το κουμπί κλεισίματος στη γραμμή τίτλου.

Το Quark σας επιτρέπει να εισάγετε στο τρέχον αρχείο σας, αρχεία κειμένου τα οποία έχουν δημιουργηθεί από άλλα προγράμματα ως εξής :

κλικ στο File → Import .

Μπορείτε επίσης να εισάγετε εικόνες στο Quark μέσω της διαδρομής: κλικ στο File → Import .

Η εξαγωγή αρχείων είναι η λειτουργία μετατροπής των αρχείων από μία μορφή αποθήκευσης σε άλλες μορφές. Για να το κάνετε αυτό πρέπει :

- Κλικ στο File → Export → Layout As PDF : αν θέλετε να αποθηκεύετε το αρχείο σας σαν εικόνα.
- Κλικ στο File → Export → Layout As HTML : αν θέλετε να αποθηκεύετε το αρχείο σας σαν ιστοσελίδα.
- Κλικ στο File → Save Page As EPS : αν θέλετε να εξάγετε το αρχείο σε μορφή encapsulated postscript.



## ΕΝΟΤΗΤΑ 2

### Βασικές Λειτουργίες του Quark XPress 8

#### Βασικές έννοιες

- Κάνοντας πλοήγηση στο παράθυρο του αρχείου.
- Αλλαγή της κλίμακας προβολής του αρχείου.
- Αναίρεση των αλλαγών που έγιναν σε ένα αρχείο.
- Δείτε και χρησιμοποιείτε τα εργαλεία ακρίβειας.

#### Σχέδιο μαθήματος.

- Για να πλοηγηθείτε στο παράθυρο ενός αρχείου κάνετε τα εξής :
  - Να χρησιμοποιήσετε τις *μπάρες*
  - Να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο *Page Grabber Hand*
- Αν τα αρχεία περιέχουν περισσότερες από μία σελίδες, τότε η πλοήγηση γίνεται ως εξής :
  - Στο κάτω μέρος του παραθύρου εμφανίζεται η *περιοχή εμφάνισης της ενεργής σελίδας* με τη περιγραφή *Page*.
  - Από τη *παλέτα Page Layout*.
- Μπορείτε να αλλάξετε τη κλίμακα προβολής των αρχείων σας με τους παρακάτω τρόπους :
  - Κλικ στο μενού *View*.
  - Με το εργαλείο *Zoom* που βρίσκεται στη εργαλειοθήκη.
  - Στο κάτω μέρος του παραθύρου του αρχείου εμφανίζεται η κλίμακα.

Για προβολή σε κανονικό μέγεθος : *View* → *Actual Size*.

Για να χωράει το αρχείο στο ενεργό παράθυρο :  
*View* → *Fit in Window*.

- Η αναίρεση των αλλαγών μπορεί να γίνουν ως εξής :
  - Για να *αναιρέσετε τη τελευταία εντολή* : *Edit* → *Undo*.

- Τα εργαλεία ακρίβειας είναι ο χάρακας, οι γραμμές οδηγού (guidelines), και το πλέγμα.
  - Για να εμφανίσετε το *χάρακα* πρέπει να κάνετε :  
View → Rulers
  - Οι *γραμμές οδηγού* σας βοηθούν να ορίσετε τα περιθώρια της σελίδας και να στοιχίσετε τα αντικείμενα. Για να τους εμφανίσετε κάντε το εξής :  
View → Guides.
  - Μπορείτε να *ευθυγραμμίσετε τα αντικείμενα* ενός αρχείου με μια γραμμή οδηγό ως εξής :  
View → Snap to Guides
  - Αν απαιτηθεί μεγάλη ακρίβεια και τέλεια στοίχιση, τότε πρέπει να εμφανίσετε τις *γραμμές πλέγματος* :  
View → Page Grids
  - Μπορείτε να *αλλάξετε τις μονάδες μέτρησης του χάρακα* από  
Edit → Preferences → measurements.  
  
Μπορείτε να *αλλάξετε τις παραμέτρους του πλέγματος* από :  
Edit → Preferences → Paragraph.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3

### Επεξεργασία σελίδων.

#### Βασικές έννοιες

- Κύριες σελίδες και σελίδες εγγράφου.
- Πώς θα δημιουργήσετε και πως θα διαγράψετε μία κύρια σελίδα.
- Προβολή μιας κύριας σελίδας στη οθόνη.
- Πως θα δημιουργήσετε και πως θα διαγράψετε μια σελίδα εγγράφου.
- Μετακίνηση και προβολή μιας σελίδας εγγράφου.
- Μορφοποίηση μιας κύριας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου.

#### Σχέδιο μαθήματος.

- Οι *κύριες σελίδες* είναι πρότυπα βάσει των οποίων δημιουργούνται οι σελίδες του αρχείου σας. Μπορείτε να τις διαχειριστείτε μέσω της παλέτας *Page Layout*.
  - *Επιλογή* κύριας σελίδας → κλικ στη γραμμή της σελίδας στη παλέτα *Page Layout*.
  - *Προβολή* κύριας σελίδας → διπλό κλικ στο εικονίδιο *Page*, στη γραμμή της σελίδας στη παλέτα *Page Layout*.
  - *Δημιουργία* κύριας σελίδας → κλικ στο εικονίδιο *Blank Single Page* της παλέτας *Page Layout*, και μετά σύρετε το εικονίδιο στη περιοχή κύριων σελίδων.
  - *Αναπαραγωγή* κύριας σελίδας → κλικ στο εικονίδιο *Duplicate* της παλέτας *Page Layout*
  - *Μετονομασία* κύριας σελίδας → διπλό κλικ στο όνομα της σελίδας στη παλέτα *Page Layout* και μετά πληκτρολογήστε το νέο όνομα.

- Διαγραφή κύριας σελίδας → επιλογή σελίδας και μετά κλικ στο εικονίδιο Delete της παλέτας Page Layout.
  
- Οι σελίδες εγγράφου είναι οι σελίδες από τις οποίες αποτελείται το αρχείο σας. Βλέπετε τις σελίδες εγγράφου από τη παλέτα Page Layout.
  - Δημιουργία σελίδας εγγράφου → κλικ στο μενού Page , μετά κλικ στη επιλογή insert
  
  - Επιλογή σελίδας εγγράφου → κλικ στο εικονίδιο της επιθυμητής σελίδας στη παλέτα Page Layout.
  
  - Προβολή σελίδας εγγράφου → διπλό κλικ στο εικονίδιο της επιθυμητής σελίδας στη παλέτα Page Layout.
  
  - Διαγραφή σελίδας εγγράφου → αφού επιλέξετε τη επιθυμητή σελίδα , κλικ στο μενού Page και μετά κλικ στη επιλογή Delete.
  
  - Μετακίνηση σελίδας εγγράφου → κλικ στο μενού Page, και μετά κλικ στη επιλογή Move.
  
- Εάν επιθυμείτε να εφαρμόσετε τη μορφοποίηση μιας κύριας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου, τότε πρέπει να κάνετε τα εξής →  
  
Επιλογή στη κύρια σελίδα από τη παλέτα Page Layout κάνοντας κλικ επάνω σε αυτή, και μετά σύρετε πάνω στο εικονίδιο της σελίδας εγγράφου.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 4

### Διαχείριση αντικειμένων

#### Βασικές έννοιες

- Επιλογή ενός αντικειμένου και επιλογή πολλών περιοχών του σχεδίου
- Αντιγραφή αντικειμένου στο πρόχειρο και επικόλληση του σε ένα αρχείο.
- Αποκοπή, διαγραφή, μετακίνηση , αναπαραγωγή αντικειμένου.
- Αλλαγή της ιεραρχίας ενός αντικειμένου και πως θα γίνεται η στοίχιση αντικειμένων.
- Ομαδοποίηση και αποομαδοποίηση αντικειμένων,
- Κλείδωμα και ξεκλείδωμα αντικειμένων.
- Μετακίνηση και αλλαγή διαστάσεων ενός αντικειμένου.
- Περιστροφή και κόψιμο ενός αντικειμένου.
- Συγχώνευση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες.
- Διάσπαση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Για να επιλέξετε ένα αντικείμενο πρέπει :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item → κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο.

Για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item → κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → πατημένο το πλήκτρο Shift κάντε κλικ στα υπόλοιπα αντικείμενα.

Για να επιλέξετε μία περιοχή του σχεδίου σας :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item → κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → Σύρετε το ποντίκι γύρω από τη περιοχή που θέλετε να επιλέξετε.

Για να επιλέξετε όλο το σχέδιο σας :  
Κλικ στο μενού Edit → κλικ Select All.

Για να αντιγράψετε ένα αντικείμενο στο πρόχειρο πρέπει :

Επιλέγετε το αντικείμενο → κλικ στο μενού Edit → κλικ Copy.

Για να επικολλήσετε ένα αντικείμενο από το πρόχειρο σε ένα αρχείο  
Κλικ στο επιθυμητό σημείο → κλικ Edit → κλικ Paste.

Για να αποκόψετε ένα αντικείμενο και συγχρόνως να το  
τοποθετήσετε στο πρόχειρο :  
Κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → κλικ στο Edit → κλικ Cut.

Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο πρέπει :  
Επιλέγετε το επιθυμητό αντικείμενο και μετά το σύρετε στη  
επιθυμητή θέση.

Για να διαγράψετε ένα αντικείμενο πρέπει :  
Κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → κλικ στο Edit → κλικ Delete.

Για να αναπαράγετε ένα αντικείμενο πρέπει :  
Κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → κλικ στο Item → κλικ  
Duplicate.

Για να αλλάξετε τη ιεραρχία ενός αντικειμένου ακολουθείτε τα  
παρακάτω βήματα :

Επιλέγετε το αντικείμενο → κλικ στο μενού Item → και μετά :

Επιλέγετε *Bring to Front* : αν θέλετε το αντικείμενο να μεταφερθεί  
σε πρώτο πλάνο.

Επιλέγετε *Bring Forward* : αν θέλετε το αντικείμενο να μεταφερθεί  
ένα επίπεδο εμπρός.

Επιλέγετε *Bring to Back* : αν θέλετε το αντικείμενο να μεταφερθεί  
στο φόντο.

Επιλέγετε *Bring Backward* : αν θέλετε το αντικείμενο να μεταφερθεί  
ένα επίπεδο πίσω.

Για να *στοιχίσετε* ένα αντικείμενο πρέπει :

Κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → κλικ Item → κλικ Space/Align  
→ κλικ Item Relative. Το αντικείμενο θα κλειδωθεί. Μετά επιλέξτε :

Left Align → για αριστερή κατακόρυφη στοίχιση.

Center Align (Horizontal) → για κατακόρυφη στοίχιση στο κέντρο.

Right Align → για δεξιά κατακόρυφη στοίχιση.

Top Align → για οριζόντια στοίχιση στο πάνω μέρος των  
αντικειμένων.

Center Align (Vertical) → για οριζόντια στοίχιση στο μέσον των  
αντικειμένων.

Bottom Align → για οριζόντια στοίχιση στο κάτω μέρος των  
αντικειμένων.

Όταν *ομαδοποιείτε* αντικείμενα μπορείτε να τα διαχειριστείτε σαν  
ένα αντικείμενο. Για να ομαδοποιήσετε αντικείμενα ακολουθείτε τη  
παρακάτω διαδικασία :

Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Group

Για να αποομαδοποιήσετε αντικείμενα κάντε τα εξής :

Επιλέξτε τη ομάδα αντικειμένων → κλικ Item → κλικ Ungroup.

Με τη έννοια *κλείδωμα* αντικειμένου εννοούμε ότι το αντικείμενο  
δεν μπορεί πλέον να επεξεργαστεί. Για να κλειδώσετε ένα  
αντικείμενο πρέπει :

Επιλέγεις το αντικείμενο → κλικ Item → κλικ Lock → κλικ  
Position.

Μπορείτε να ξεκλειδώσετε αντικείμενα με το ίδιο τρόπο.

Μπορείτε να *αλλάζετε τη θέση* ενός αντικειμένου ως εξής :

Επιλέξτε το εργαλείο Item → κλικ στο αντικείμενο → σύρετε το  
αντικείμενο στη επιθυμητή θέση.

Μπορείτε να *αλλάζετε τις διαστάσεις* ενός αντικειμένου ως εξής :

Επιλέξτε το εργαλείο Item → κλικ στο αντικείμενο → πηγαίνετε σε  
κάποια από τις λαβές του και σύρετε το αντικείμενο μέχρι να πάρει  
τις επιθυμητές διαστάσεις.

Η *περιστροφή* ενός αντικειμένου γίνεται ως εξής :

Κλικ στο εργαλείο Item → κλικ στο επιθυμητό αντικείμενο → πηγαίνετε σε κάποια από τις λαβές του και σύρετε το αντικείμενο μέχρι να πάρει τη επιθυμητή κλίση.

Το *κόψιμο* ενός αντικειμένου γίνεται ως εξής :

Επιλέγετε το αντικείμενο → επιλέγετε το εργαλείο Scissors από τη εργαλειοθήκη → κλικ πάνω στο περίγραμμα του αντικειμένου , εκεί που θέλετε να κοπεί το αντικείμενο.

Έχετε τη δυνατότητα να *συγχωνεύσετε δύο ή περισσότερα* αντικείμενα δημιουργώντας ένα σύνθετο αντικείμενο. Οι λειτουργίες συγχώνευσης είναι : η τομή, η ένωση, η αφαίρεση, η αντίστροφη αφαίρεση , ο αποκλειστικός συνδυασμός και ο συνδυασμός.

- Η *τομή* δίνει τη επικαλυπτόμενη περιοχή των επιλεγμένων αντικειμένων. Πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Intersection.
- Η *ένωση* ενοποιεί τα σχήματα δύο αντικειμένων. Πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Union.
- Η *αφαίρεση* αφαιρεί τα επιλεγμένα αντικείμενα από το χαμηλότερο σε ιεραρχία σχήμα. Πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Difference.
- Η *αντίστροφη αφαίρεση* αφαιρεί τα επιλεγμένα αντικείμενα από το υψηλότερο σε ιεραρχία σχήμα. Πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Reverse Difference.
- Το αποτέλεσμα του αποκλειστικού συνδυασμού είναι η ένωση των αντικειμένων αφαιρώντας τη τομή τους. Η διαφορά του από τον συνδυασμό (που ακολουθεί) είναι ότι στη επικαλυπτόμενη περιοχή δημιουργούνται δύο ξεχωριστές διαδρομές περιγράμματος. Πρέπει να κάνετε τα εξής :



Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Exclusive Or.

- Το αποτέλεσμα του συνδυασμού είναι η ένωση των αντικειμένων αφαιρώντας τη τομή τους. Η διαφορά του από τον αποκλειστικό συνδυασμό αναφέρθηκε παραπάνω. Πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Combine.

Το Quark σας δίνει τη δυνατότητα να *διασπάσετε ένα σύνθετο αντικείμενο*, δημιουργώντας ξεχωριστά αντικείμενα. Οι διαθέσιμες λειτουργίες είναι διάσπαση σε εξωτερικές διαδρομές και διάσπαση σε όλες τις διαδρομές.

- Με τη διάσπαση σε εξωτερικές διαδρομές μπορείτε να διασπάσετε ένα αντικείμενο σε διαδρομές οι οποίες δεν επικαλύπτονται. Για να διασπάσετε ένα αντικείμενο σε εξωτερικές διαδρομές πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το αντικείμενο → κλικ Item → κλικ Split → κλικ Outside Paths.
- Με τη διάσπαση σε όλες τις διαδρομές μπορείτε να διασπάσετε ένα αντικείμενο σε όλες τις κλειστές διαδρομές από τις οποίες αποτελείται. Για να διασπάσετε ένα αντικείμενο σε όλες τις διαδρομές πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το αντικείμενο → κλικ Item → κλικ Split → κλικ All Paths.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 5

### Διαχείριση χρώματος και εφέ

#### Βασικές έννοιες

- Τα χρωματικά μοντέλα.
- Χρωματισμός ενός αντικειμένου – χρωματισμός στο περίγραμμα ενός αντικειμένου.
- Ρύθμιση αδιαφάνειας χρώματος – ποσοστού εφαρμογής χρώματος – κατάργηση χρώματος ενός αντικειμένου.
- Δημιουργία χρώματος βάση ενός χρωματικού μοντέλου.
- Διαβαθμίσεις χρώματος – χρωματισμός αντικειμένου με διαβαθμίσεις χρώματος.
- Εφέ σκίασης σε αντικείμενα.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Χρωματικό μοντέλο είναι το μοντέλο που χρησιμοποιείται για να αναπαρασταθεί το χρώμα στους υπολογιστές. Το Quark υποστηρίζει τα εξής χρωματικά μοντέλα :

**RGB Color, CMYK Color, Lab Color** και το **HSB Color**

Μπορείτε να *χρωματίσετε ένα αντικείμενο* από την παλέτα Colors.

Για να χρωματίσετε ένα αντικείμενο κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε ως ενεργό χρωματισμό τον χρωματισμό γεμίματος, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο «Background Color» της παλέτας Colors → επιλέξτε ένα από τα χρώματα της παλέτας, κάνοντας κλικ πάνω στην γραμμή του χρώματος.

Για να *χρωματίσετε το περίγραμμα ενός αντικειμένου*, πρέπει να κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → κλικ στο εικονίδιο «Frame Color» της παλέτας Colors → επιλέξτε ένα από τα χρώματα της παλέτας κάνοντας κλικ πάνω στην γραμμή χρώματος.

Εναλλακτικά, μπορείτε να χρωματίσετε περίγραμμα ενός αντικειμένου από τις καρτέλες Classic και Frame της γραμμής ιδιοτήτων.

Για να ρυθμίσετε την *αδιαφάνεια* χρώματος, σε ένα αντικείμενο κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε τον ενεργό χρωματισμό (ή το γέμισμα ή το περίγραμμα) → στο πεδίο Opacity της παλέτας Colors εισάγετε το ποσοστό αδιαφάνειας χρώματος που επιθυμείτε.

Μπορείτε να ρυθμίσετε το *ποσοστό εφαρμογής* χρώματος ενός αντικειμένου, ως εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε τον ενεργό χρωματισμό (ή το γέμισμα ή το περίγραμμα) → στο πεδίο Shade της παλέτας Colors εισάγετε το ποσοστό εφαρμογής χρώματος.

Για να *καταργήσετε* το χρώμα ενός αντικειμένου, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε τον ενεργό χρωματισμό (ή το γέμισμα ή το περίγραμμα) → κλικ στο χρώμα None της παλέτας Colors.

Για να *δημιουργήσετε* ένα χρώμα το οποίο δεν υπάρχει στην παλέτα χρωμάτων, ακολουθείτε τα εξής :

Κάντε κλικ στο εικονίδιο στα δεξιά της γραμμής τίτλου της παλέτας Colors → κλικ στο New, στο παράθυρο που εμφανίζεται κάνετε τα εξής :

Name: εισάγετε το όνομα νέου χρώματος.

Model: επιλέγετε το χρωματικό μοντέλο.

Ο *χρωματισμός διαβάθμισης* είναι η *ανάμειξη δύο χρωμάτων* κατά μήκος του αντικειμένου. Υπάρχουν τα εξής *στυλ διαβάθμισης* χρώματος : **Linear, Mid-Linear, Rectangular, Diamond, Circular, Full Circular.**

Η εφαρμογή των διαβαθμίσεων χρώματος σε ένα αντικείμενο, γίνεται από την παλέτα Colors. Για να χρωματίσετε ένα αντικείμενο ή το περίγραμμά του με διαβαθμίσεις χρώματος, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε τον ενεργό χρωματισμό (ή το γέμισμα ή το περίγραμμα) στο οποίο θέλετε να

εφαρμόσετε διαβάθμιση → κλικ στο βελάκι στα δεξιά της περιοχής που εμφανίζεται «Solid» → επιλέξτε τον επιθυμητό τύπο χρωματισμού διαβάθμισης → κλικ στην περιοχή #1 της παλέτας Colors → κλικ και επιλέγετε ένα από τα χρώματα της παλέτας → από την περιοχή Shade ορίστε το ποσοστό εφαρμογής του πρώτου χρώματος → ορίστε την αδιαφάνεια του πρώτου χρώματος → κλικ στην περιοχή #2 της παλέτας Colors για να ορίσετε το δεύτερο χρώμα → κλικ σε ένα από τα χρώματα → κλικ στην περιοχή Shade και περιοχή για αδιαφάνεια χρώματος όπως και πριν → κλικ στην περιοχή Angle, για να ορίσετε γωνία διαβάθμισης.

Εφαρμόζετε εφέ σκίασης σε αντικείμενα από τη καρτέλα Drop Shadow της γραμμής ιδιοτήτων. Για να εμφανίσετε τη καρτέλα Drop Shadow : Επιλέγετε το αντικείμενο → κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 6

### Διαχείριση κειμένου

#### Βασικές έννοιες

- Εισαγωγή κειμένου και μορφοποίηση κειμένου.
- Μορφοποίηση παραγράφων και επιλογή – μετακίνηση κειμένου.
- Μετασχηματισμός κειμένου.
- Δημιουργία στηλών σε κείμενο.
- Μορφοποίηση πλαισίων κειμένου.
- Εισαγωγή κειμένου που ρέει πάνω σε μία διαδρομή.
- Μορφοποίηση διαδρομών κειμένου.
- Σύνδεση με πλαίσια κειμένου.
- Υπεκφυγή και ρύθμιση παραμέτρων πλαισίων κειμένου.
- Δημιουργία και επεξεργασία πλαισίων κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα χαρακτήρων.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Για να εισάγετε κείμενο πρέπει πρώτα να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο κειμένου. Το εργαλείο δημιουργίας πλαισίων κειμένου βρίσκεται στη εργαλειοθήκη και είναι το Text Content Tool.

Για να εισάγετε κείμενο σε ήδη υπάρχον πλαίσιο κειμένου πρέπει να κάνετε το εξής :

Επιλέγετε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο → κλικ στο εργαλείο Text Content → πληκτρολογήστε το κείμενο.

Για να προσθέσετε κείμενο σε ήδη υπάρχον κείμενο πρέπει :

Επιλέγετε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο → κλικ στο εργαλείο Text Content → πληκτρολογήστε το νέο κείμενο.

Για να εισάγετε κείμενο από προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε το πλαίσιο κειμένου και μετά μπορείτε να εισάγετε το κείμενο ως εξής :

File → Import.

Για να μορφοποιήσετε το κείμενο σας, πρέπει να εμφανίσετε τη καρτέλα *Character Attributes* από τη γραμμή ιδιοτήτων. Επιλέγετε

το τμήμα του κειμένου που θέλετε να μορφοποιήσετε και στη συνέχεια εφαρμόζετε κάποια από τις επιλογές μορφοποίησης.

Μπορείτε να ρυθμίσετε τις *ιδιότητες των παραγράφων* από τη καρτέλα *Paragraph Attributes* της γραμμής ιδιοτήτων.

Για να *επιλέξετε και να μετακινήσετε* κείμενο πρέπει να επιλέξετε το πλαίσιο κειμένου. Για να επιλέξετε πλαίσιο κειμένου πρέπει :  
Επιλέγετε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο.

Για να *μετακινήσετε* πλαίσιο κειμένου πρέπει :  
Επιλέξτε το πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool → σύρετε στη θέση που θέλετε.

Μπορείτε να *επιλέξετε τμήμα κειμένου* ως εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Text Content → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε το ποντίκι μέχρι εκεί που θέλετε.

Μπορείτε να *εισάγετε ειδικούς χαρακτήρες* ως εξής :  
Επιλέξτε το κείμενο με το εργαλείο Text Content → κλικ στο σημείο που θέλετε να μπει ο χαρακτήρας → κλικ για να εμφανίσετε τη παλέτα Glyphs από τη επιλογή του μενού Window, εμφανίζεται το παράθυρο με τους χαρακτήρες από Window → και μετά κλικ στο επιθυμητό χαρακτήρα.

Μπορείτε να *μετασχηματίσετε* το κείμενο ενός πλαισίου κειμένου από τη καρτέλα Text της γραμμής ιδιοτήτων. Οι διαθέσιμοι μετασχηματισμοί είναι :

- Περιστροφή
- Στρέβλωση
- Οριζόντιος και κατακόρυφος Κατοπτρισμός.

Μπορείτε να *δημιουργήσετε στήλες κειμένου* από τη καρτέλα Text της γραμμής ιδιοτήτων.

Μπορείτε να *μορφοποιήσετε το πλαίσιο κειμένου* από τη καρτέλα Frame της γραμμής ιδιοτήτων.

Μπορείτε να *μορφοποιήσετε το σχήμα του πλαισίου κειμένου* ως εξής

Επιλέξτε το πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Shape → επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο.

Για να εισάγετε κείμενο που ρέει πάνω σε μία διαδρομή, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε τη διαδρομή. Τα εργαλεία διαδρομών κειμένου βρίσκονται στη εργαλειοθήκη, είναι το Line Tool, το Bezier Pen Tool και το Freehand Drawing Tool.

Για τη δημιουργία μιας διαδρομής κειμένου κάνετε τα εξής :  
Επιλέγετε τα εργαλεία δημιουργίας διαδρομών κειμένου → κλικ στη εικόνα στο σημείο που θέλετε να εισάγετε τη διαδρομή → σύρετε το ποντίκι πάνω στη εικόνα.

Για να εισάγετε κείμενο πάνω σε μία διαδρομή κειμένου :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στη διαδρομή → κλικ στη επιλογή του μενού Item → Runaround. Από το αναδυόμενο μενού επιλέξτε None, Item, Manual. → κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στη διαδρομή → κλικ στη επιλογή Content → κλικ Text. Μετά επιλέγεις το εργαλείο Text Content Tool από τη εργαλειοθήκη, και ο δρομέας είναι επάνω στη διαδρομή. Οπότε στη συνέχεια πληκτρολογείς το κείμενο.

Μπορείτε να μορφοποιήσετε τη εμφάνιση των χαρακτήρων της διαδρομής κειμένου από τη καρτέλα Text Path της γραμμής ιδιοτήτων. Επιλέξτε πρώτα τη διαδρομή και στη συνέχεια εφαρμόστε κάποια από τις επιλογές μορφοποίησης.

Για να επιλέξετε διαδρομή κειμένου κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στη διαδρομή.

Για να μετακινήσετε τη διαδρομή κειμένου κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool → σύρετε τη διαδρομή στο επιθυμητό σημείο.

Επιλέγετε κείμενο που ρέει σε μια διαδρομή κειμένου ως εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο κείμενο που θέλετε να επιλέξετε → σύρετε το ποντίκι στη επιθυμητή περιοχή.

Μπορείτε να μετατρέψετε ένα πλαίσιο κειμένου σε διαδρομή κειμένου ώστε το κείμενο να ρέει γύρω από το πλαίσιο αυτό ως εξής :

Κλικ στο μενού Item → κλικ Shape → κλικ Freehand Path. Το πλαίσιο κειμένου μετατρέπεται σε διαδρομή κειμένου. Μετά εισάγετε κείμενο ως εξής : κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού → κλικ Content → κλικ Text → κλικ στο εργαλείο Text Content Tool και στη συνέχεια πληκτρολογείτε το κείμενο.

Λέγοντας *σύνδεση πλαισίων κειμένου*, εννοούμε τη δυνατότητα να συνδέετε πλαίσια κειμένου έτσι ώστε αν το κείμενο δεν χωράει σε ένα πλαίσιο, τότε να έχει τη δυνατότητα να ρέει σε άλλο πλαίσιο.

Συνδέετε δύο πλαίσια ως εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Text Linking Tool → κλικ πάνω στο πρώτο πλαίσιο → κλικ πάνω στο πλαίσιο κειμένου με το οποίο θέλετε να συνδέσετε το πρώτο πλαίσιο. Το κείμενο αρχίζει να ρέει από το πρώτο πλαίσιο στο δεύτερο. → εάν επιθυμείτε το κείμενο να ρέει σε περισσότερα πλαίσια κάντε κλικ στα υπόλοιπα πλαίσια.

Για να *αποσυνδέσετε δύο συνδεδεμένα πλαίσια* κάνετε το εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Text Unlinking Tool → κλικ στο πρώτο πλαίσιο κειμένου → κλικ στο πλαίσιο με το οποίο θέλετε να αποσυνδέσετε το πρώτο πλαίσιο.

Λέγοντας *υπεκφυγή* εννοούμε που θα τοποθετηθεί το εξωτερικό αντικείμενο το οποίο επικαλύπτεται με το κείμενο του πλαισίου μας. Υπεκφυγή είναι δηλαδή η ρύθμιση των παραμέτρων επικάλυψης του πλαισίου κειμένου με άλλα αντικείμενα.

Η ρύθμιση των παραμέτρων γίνεται από τη καρτέλα Runaround της γραμμής ιδιοτήτων.

*Δημιουργείτε πλαίσιο με σχήμα χαρακτήρα* ως εξής :

Εισάγετε το κείμενο ή χαρακτήρα σε ένα πλαίσιο κειμένου → επιλέξτε το επιθυμητό κείμενο με το εργαλείο Text Content Tool → κλικ Item του μενού. → κλικ Convert Text to Boxes. Θα δημιουργηθεί ένα πλαίσιο με σχήμα το σχήμα των επιλεγμένων χαρακτήρων. Μετά πρέπει να μετατρέψετε το πλαίσιο σε πλαίσιο κειμένου ως εξής :  
Επιλέξτε το πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο μενού Item → κλικ Content → κλικ Text.



Έχετε τη δυνατότητα να *τροποποιήσετε το σχήμα χαρακτήρων* ως εξής :

Επιλέξτε το κείμενο με το εργαλείο Text Content Tool → μετατρέψτε το κείμενο σε πλαίσιο → επιλέξτε το πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool, τότε θα εμφανιστούν οι λαβές επιλογής → κάντε κλικ σε μία από αυτές τις λαβές → σύρετε στην επιθυμητή θέση.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 7

### Διαχείριση εικόνων

#### Βασικές έννοιες

- Εισαγωγή εικόνων.
- Τροποποίηση και μορφοποίηση πλαισίων εικόνων.
- Μετατροπή πλαισίων εικόνων σε πλαίσια κειμένου και απλά αντικείμενα.
- Μετασχηματισμός εικόνας και διαθέσιμοι μετασχηματισμοί.
- Υπεκφυγή πλαισίων εικόνας και ρύθμιση παραμέτρων.
- Προσαρμογή του μεγέθους εικόνας ώστε να χωράει μέσα στο πλαίσιο και το αντίστροφο.
- Αποκοπή εικόνας – ρύθμιση παραμέτρων – και επεξεργασία της διαδρομής αποκοπής.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Για να εισάγετε εικόνα πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε το πλαίσιο στο οποίο θα μπει η εικόνα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε οποιοδήποτε πλαίσιο από τη εργαλειοθήκη όπως Rectangle Box Tool, Oval Box Tool, Starburst Tool, FreeHand Drawing Tool κλπ.

Για να δημιουργήσετε το πλαίσιο εικόνας πρέπει :  
Επιλέξατε ένα από τα εργαλεία δημιουργίας πλαισίου → κλικ στο σημείο που θέλετε να εισάγετε τη εικόνα →σύρατε το ποντίκι.

Για να εισάγετε εικόνα σε πλαίσιο πρέπει :  
Κλικ στο πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο μενού File → κλικ Import .

Για να επιλέξετε πλαίσιο εικόνας πρέπει :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο που θέλετε.

- Η τροποποίηση του πλαισίου εικόνας γίνεται από τη καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων.

Επίσης η *μορφοποίηση του πλαισίου εικόνας* γίνεται από τη καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων.

Η *μορφοποίηση του περιγράμματος του πλαισίου εικόνας* γίνεται από τη καρτέλα Frame της γραμμής ιδιοτήτων.

Η *μορφοποίηση του σχήματος του πλαισίου εικόνας* γίνεται ως εξής:  
Κλικ στο επιθυμητό πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ Shape → επιλέξτε το σχήμα που θέλετε.

Μπορείτε να *μετατρέψετε ένα πλαίσιο εικόνας σε πλαίσιο κειμένου* :  
Επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ Content → κλικ Text.

Μπορείτε να *μετατρέψετε ένα πλαίσιο εικόνας σε απλό αντικείμενο*:  
Επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ Content → κλικ None.

Μπορείτε να *μετακινήσετε* μια εικόνα σε οποιαδήποτε θέση :  
Επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο πλαίσιο που περιέχει τη εικόνα → σύρατε στη επιθυμητή θέση.

Μπορείτε να *μετασχηματίσετε* τη εικόνα ενός πλαισίου από τη καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων.

*Υπεκφυγή πλαισίου εικόνας* είναι η ρύθμιση των παραμέτρων επικάλυψης του πλαισίου εικόνας με άλλα αντικείμενα, δηλαδή που θα τοποθετηθεί το εξωτερικό αντικείμενο το οποίο επικαλύπτεται με τη εικόνα του πλαισίου. Για να τη καθορίσετε πρέπει να δημιουργήσετε *διαδρομή υπεκφυγής*.

Ρυθμίζετε της *παραμέτρους υπεκφυγής* από τη καρτέλα Runaround της γραμμής εργαλείων.

Οι *τύποι υπεκφυγής* είναι :

*None*: ακύρωση της υπεκφυγής.

*Item*: δημιουργεί αυτόματα τη υπεκφυγή βάσει του χρώματος της εικόνας.

*Embedded path*: ορίζουμε το σχήμα της ενσωματωμένης διαδρομής σαν σχήμα της διαδρομής υπεκφυγής.

*Alpha channel*: Εάν η εικόνα έχει ενσωματωμένες μάσκες, τότε μπορώ να ορίσω το σχήμα της σαν σχήμα υπεκφυγής.

*No white areas*: Η διαδρομή υπεκφυγής ορίζεται με βάση το χρώμα της εικόνας.

*Same as Clipping*: Η διαδρομή περικοπής είναι η διαδρομή υπεκφυγής.

*Picture Bounds*: Η διαδρομή περικοπής είναι τα άκρα της εικόνας.

*Επεξεργάζεστε το σχήμα των διαδρομών υπεκφυγής ως εξής :*

Επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Edit → κλικ Runaround . Το σχήμα της διαδρομής υπεκφυγής και οι λαβές επιλογής θα εμφανιστούν στη οθόνη → κλικ σε μία από τις λαβές → σύρατε στη επιθυμητή θέση.

Μπορείτε να μετακινήσετε μία εικόνα σε οποιαδήποτε θέση μέσα στο πλαίσιο εικόνας ως εξής :

Επιλέξτε το πλαίσιο εικόνας → κλικ στο μενού Style → κλικ Center Picture

Για να αλλάξετε τις διαστάσεις μιας εικόνας ώστε να καταλαμβάνει όλο το πλαίσιο της :

Επιλέξτε το πλαίσιο εικόνας → κλικ στο μενού Style → κλικ Stretch Picture to Fit Box.

Για ομοιόμορφη προσαρμογή μιας εικόνας ώστε να καταλαμβάνει όλο το πλαίσιο της :

Επιλέξτε το πλαίσιο της εικόνας → κλικ στο Style → κλικ Scale Picture to Box.

Για να αλλάξετε τις διαστάσεις του πλαισίου ώστε να περικλείει όλη την εικόνα :

Επιλέξτε το πλαίσιο εικόνας → κλικ στο Style → κλικ Fit Box to Picture.

Με τον όρο *αποκοπή εικόνας* εννοούμε το καθορισμό της περιοχής της εικόνας που είναι ορατή. Χρειάζεται να δημιουργηθεί μία

διαδρομή αποκοπής. Το μεγάλο πλεονέκτημα της αποκοπής είναι ότι μπορείτε να ορίσετε τη περιοχή αποκοπής χωρίς να χρειαστεί να τη επεξεργαστείτε.

Η ρύθμιση των παραμέτρων υπεκφυγής γίνεται από τη καρτέλα Clipping της γραμμής ιδιοτήτων.

Οι τύποι υπεκφυγής είναι :

*Item*: Η διαδρομή αποκοπής ορίζεται από το σχήμα του πλαισίου.

*Embedded path*: όταν μία εικόνα έχει ενσωματωμένες διαδρομές τότε μπορώ να τις ορίσω σαν σχήμα της διαδρομής αποκοπής.

*Alpha channel*: Αν η εικόνα έχει ενσωματωμένες μάσκες, τότε μπορώ να τις ορίσω σαν σχήμα αποκοπής.

*Non white areas*: Η διαδρομή αποκοπής ορίζεται με βάση το χρώμα της εικόνας.

*Picture Bounds*: Η διαδρομή αποκοπής είναι τα άκρα της εικόνας.

Επεξεργάζεστε το σχήμα των διαδρομών αποκοπής ως εξής :

Επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο εικόνας → κλικ στο μενού Item → Κλικ στο Edit → κλικ Clipping Path. Εμφανίζεται το σχήμα της διαδρομής αποκοπής και οι λαβές επιλογής → κλικ σε μία από τις λαβές → σύρατε στη επιθυμητή θέση.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 8

### Διανυσματική σχεδίαση

#### Βασικές έννοιες

- Τι είναι διαδρομή, κόμβος, σημείο ελέγχου και ποια η χρήση τους σε ένα σχέδιο.
- Σχεδιασμός διαδρομών.
- Πώς μετακινείτε σημεία ελέγχου, κόμβους, διαδρομές καθώς και πώς θα αλλάξετε τη καμπυλότητα μιας διαδρομής.
- Εμφάνιση μιας διαδρομής.
- Επεξεργασία σημείων ελέγχου, κόμβων, διαδρομών.
- Σχεδιασμός και εμφάνιση διανυσματικών σχημάτων.
- Εισαγωγή κειμένου σε διαδρομή και σχήμα καθώς και εισαγωγή εικόνας σε σχήμα.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Ορίζετε τις έννοιες : *κόμβος, σημεία ελέγχου, διαδρομή.*

Υπάρχουν τα εξής είδη κόμβων :

- Συμμετρικός : Τα σημεία ελέγχου βρίσκονται στην ίδια ευθεία και οι αποστάσεις τους από τον κόμβο είναι ίσες.
- Λείος : Τα σημεία ελέγχου βρίσκονται στην ίδια ευθεία αλλά οι αποστάσεις τους από τον κόμβο διαφέρουν.
- Ασυνέχειας : Τα σημεία ελέγχου είναι ανεξάρτητα.

Για τον σχεδιασμό μιας *Διαδρομής με Ευθύγραμμο Σχήμα* πρέπει :

Επιλέξτε το εργαλείο **Line Tool** → κλικ στο σημείο που θέλετε να αρχίσει η καμπύλη → σύρετε την ευθεία διαδρομή.

Για τον *Σχεδιασμό Ελεύθερης Διαδρομής* κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το εργαλείο **Freehand Drawing Tool** → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε σχηματίζοντας την επιθυμητή διαδρομή.

Για τον *Σχεδιασμό Διαδρομής Κόμβο προς Κόμβο* κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το εργαλείο **Bezier** που βρίσκεται στη εργαλειοθήκη → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε σχηματίζοντας την επιθυμητή κλίση

για τον κόμβο που προσθέσατε → κλικ στο σημείο που θέλετε να τοποθετήσετε τον επόμενο κόμβο → επαναλάβετε μέχρι να σχεδιαστεί η καμπύλη.

Για να *επιλέξετε μία διαδρομή* κάνετε το εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο **Item Tool** → κλικ πάνω στην επιθυμητή διαδρομή.

Για να *μετακινήσετε μία διαδρομή* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε την διαδρομή με το εργαλείο Item Tool → σύρατε στην επιθυμητή κατεύθυνση.

Για να *επιλέξετε ένα κόμβο* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ πάνω στο σχήμα, οπότε θα εμφανιστούν όλοι οι κόμβοι → κλικ στον επιθυμητό κόμβο.

Για να *μετακινήσετε ένα κόμβο* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το κόμβο με το εργαλείο Item Tool → σύρατε στην επιθυμητή κατεύθυνση.

Για να *επιλέξετε ένα σημείο ελέγχου ενός κόμβου* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το κόμβο με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο επιθυμητό σημείο ελέγχου.

Για να *μετακινήσετε ένα σημείο ελέγχου* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το σημείο ελέγχου που θέλετε να μετακινήσετε με το εργαλείο Item Tool → σύρατε στην επιθυμητή κατεύθυνση.

Για να *επιλέξετε ένα τμήμα μιας διαδρομής* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο σχήμα → κλικ στο επιθυμητό τμήμα.

Για να *μετακινήσετε το τμήμα μιας διαδρομής* κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το επιθυμητό τμήμα με το εργαλείο Item Tool → σύρατε στην επιθυμητή κατεύθυνση.

Επεξεργάζεστε την *εμφάνιση διαδρομών* από την καρτέλα **Classic** της γραμμής εργαλείων. Για να εμφανίσετε την καρτέλα Classic κάνετε το εξής :  
Επιλέγετε την διαδρομή → κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

Επεξεργάζεστε τους *κόμβους και τα σημεία ελέγχου* από την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων. Η καρτέλα Classic για τους κόμβους εμφανίζεται ως εξής :

Επιλέξτε τον κόμβο → κλικ στο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

Για να επεξεργαστείτε *τμήματα διαδρομών* χρησιμοποιείτε την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων. Η καρτέλα Classic για τμήματα διαδρομής, εμφανίζεται ως εξής :

Επιλέξτε το τμήμα → κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

Μπορείτε να *σχεδιάσετε τα βασικά σχήματα σχεδίασης* με τους εξής τρόπους :

A. *Μετατρέπετε μία διαδρομή σε κάποιο από τα βασικά σχήματα ως εξής :*  
Σχεδιάστε μία διαδρομή → επιλέξτε τη διαδρομή → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Shape → κλικ σε ένα από τα διαθέσιμα σχήματα.

B. Για να *μετατρέψετε ένα πλαίσιο κειμένου ή εικόνας σε σχήμα*, κάνετε τα εξής : Σχεδιάζετε ένα πλαίσιο εικόνας ή κειμένου → επιλέξτε το πλαίσιο → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Content → κλικ στην επιλογή None.

Για να *σχεδιάσετε αστέρια*, χρησιμοποιείτε το εργαλείο **Starburst Tool**.

Επεξεργάζεστε τις παραμέτρους ενός αστεριού ως εξής :

Επιλέξτε το αστέρι με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε το εργαλείο Starburst

Για να *εισάγετε κείμενο που ρέει σε μία διαδρομή*, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε την επιθυμητή διαδρομή → κλικ στο μενού Item → κλικ Content → κλικ στο Text → κλικ στο Text Content Tool → εισάγετε το κείμενο που θέλετε να ρέει.

Για να *εισάγετε κείμενο σε σχήμα*, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το επιθυμητό σχήμα → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Content → κλικ στο text → κλικ στο Text Content Tool → εισάγετε το κείμενο.

Για να *εισάγετε εικόνα σε σχήμα*, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το επιθυμητό σχήμα → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Content → κλικ στο picture → εισάγετε την εικόνα.



## ΕΝΟΤΗΤΑ 9

### Διαχείριση Πινάκων

#### Βασικές έννοιες

- Σχεδιασμός πινάκων – Εισαγωγή κειμένου και εικόνας – Εισαγωγή από Excel.
- Τροποποιήσεις σε Πίνακες.
- Χρώμα στα κελιά ενός πίνακα – χρώμα στο περίγραμμα ενός πίνακα.
- Χρώμα στο πλέγμα – ορισμός πάχους και στυλ πλέγματος.
- Μορφοποίηση σε κελιά κειμένου και εικόνας.
- Μετατροπή πίνακα σε κείμενο – κείμενο σε πίνακα – πίνακα σε σύνθετο αντικείμενο

#### Σχέδιο μαθήματος.

*Δημιουργείτε ένα πίνακα ως εξής :*

Επιλέγετε το εργαλείο Table Tool → κλικ στο σημείο που θέλετε να εισαχθεί → σύρετε σχηματίζοντας τον πίνακα.

*Εισαγωγή εικόνας ή κειμένου σε έναν κελί του πίνακα, ως εξής :*

Επιλέξτε τον πίνακα με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο επιθυμητό κελί → εισάγετε κείμενο ή εικόνα.

*Επιλογή ενός πίνακα, κάνετε τα εξής :*

Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ επάνω στον πίνακα

*Ο μετασχηματισμός ενός πίνακα, γίνεται από την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων. Μπορείτε να μετακινείτε πίνακες με το εργαλείο Item Tool. Μπορείτε να αλλάζετε τις διαστάσεις πινάκων με το εργαλείο Item Tool. Μπορείτε να περιστρέφετε πίνακες πηγαίνοντας το ποντίκι σε μία γωνία του πίνακα, οπότε ο δρομέας παίρνει τη μορφή της περιστροφής.*

*Επιλογή ενός κελιού του πίνακα ως εξής :*

Επιλέξτε το πίνακα με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο επιθυμητό κελί.

*Επιλέγετε γραμμή ενός πίνακα, ως εξής :*

Επιλέξτε ένα από τα κελιά της γραμμής → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Select → κλικ στην επιλογή Row.

*Επιλογή στήλης, ως εξής :*

Επιλέξτε ένα από τα κελιά της στήλης → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Select → κλικ column.

*Αλλαγή διαστάσεων μιας στήλης ή μιας γραμμής, ως εξής :*

Επιλέξτε το πίνακα με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ πάνω στην γραμμή που ορίζει τα άκρα της γραμμής ή της στήλης → σύρατε στην επιθυμητή θέση.

*Εισαγωγή γραμμών σε ένα πίνακα, ως εξής :*

Επιλέξτε τον πίνακα με τον εργαλείο Item Tool → επιλέξτε μία γραμμή ή ένα κελί με το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο μενού Table → κλικ insert → κλικ Row.

*Εισαγωγή στηλών σε έναν πίνακα, ως εξής :*

Επιλέξτε τον πίνακα με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε μία στήλη ή ένα κελί με το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο μενού Table → κλικ στο insert → κλικ στο Column.

*Διαγραφή γραμμής, ως εξής :*

Επιλέξτε την γραμμή προς διαγραφή → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Delete → κλικ στο Row.

*Διαγραφή στήλης, ως εξής :*

Επιλέξτε την στήλη προς διαγραφή → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Delete → κλικ στο Column.

*Συγχώνευση δύο ή περισσότερων κελιών, ως εξής:*

Επιλέξτε τα κελιά προς συγχώνευση → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Combine cells.

*Διάσπαση κελιού που δημιουργήθηκε από συγχώνευση, ως εξής :*

Επιλέξτε το κελί προς διάσπαση → κλικ στο μενού Table → κλικ Split cell.

*Αλλαγή περιεχομένου κελιού, ως εξής :*

Επιλέξτε την στήλη προς διαγραφή → κλικ στο μενού Item → κλικ στο Content → κλικ στο Picture, αν θέλετε να εισάγετε εικόνα ή κλικ στο Text, αν θέλετε να εισάγετε κείμενο ή κλικ στο None, αν θέλετε το κελί να μην έχει περιεχόμενο.

Ορίζετε το *χρώμα των κελιών* ενός πίνακα, από την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων. Για να εμφανίσετε την καρτέλα Classic για πίνακες, κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε τον πίνακα → κλικ στο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων

Η *μορφοποίηση του περιγράμματος* ενός πίνακα, γίνεται από την καρτέλα Frame της γραμμής ιδιοτήτων, η οποία εμφανίζεται ως εξής :

Επιλέξτε τον πίνακα → κλικ στο αντίστοιχο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

*Μορφοποιείτε το πλέγμα* ενός πίνακα, από την καρτέλα Table Grid της γραμμής ιδιοτήτων, η οποία εμφανίζεται ως εξής :

Επιλέξτε τον πίνακα → κλικ στο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων.

Για να *μορφοποιήσετε ένα κελί*, πρέπει πρώτα να το επιλέξετε. Μετά την επιλογή του κελιού θα είναι διαθέσιμες στην γραμμή ιδιοτήτων, όλες οι καρτέλες επεξεργασίας του περιεχομένου του κελιού.

*Μορφοποίηση μιας εικόνας σε ένα κελί*, γίνεται επιλέγοντας την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων

Μπορείτε να *μετατρέψετε ένα πίνακα σε κείμενο* ως εξής :

Επιλέγετε το πίνακα με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο μενού Table → κλικ στο Convert Table → κλικ To Text .

Μπορείτε να *μετατρέψετε ένα πίνακα σε αντικείμενο* ως εξής :

Επιλέξτε το πίνακα με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο μενού Table → κλικ Convert Table → κλικ στο To Group.

Μπορείτε να *μετατρέψετε ένα πλαίσιο κειμένου σε πίνακα* ως εξής :

Επιλέξτε το κείμενο από το πλαίσιο με το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο μενού Table → κλικ Convert Text to Table.

## ΕΝΟΤΗΤΑ 10

### Στρώσεις (layers)

#### Βασικές έννοιες :

- Τι είναι στρώση και πού χρησιμοποιείται.
- Δημιουργία – απόκρυψη – κλείδωμα μιας στρώσης.
- Αναπαραγωγή – διαγραφή μιας στρώσης.
- Μετακίνηση αντικειμένου από στρώση σε στρώση.
- Αλλαγή στη ιεραρχία των στρώσεων – συγχώνευση στρώσεων.

#### Σχέδιο μαθήματος.

Μια *στρώση (layer)* είναι ένα επίπεδο του αρχείου το οποίο είναι αδιαφανές στις περιοχές όπου υπάρχουν αντικείμενα και διαφανές στις υπόλοιπες περιοχές.

*Δημιουργείτε* μια στρώση ως εξής :

Κλικ στο εικονίδιο New Layer της παλέτας Layers. Το χρώμα που υπάρχει στη γραμμή της στρώσης χρησιμοποιείται για τη επιλογή αντικειμένων. Το πλαίσιο επιλογής του αντικειμένου παίρνει το χρώμα της στρώσης.

*Επιλέγετε* μία στρώση ως εξής :

Κλικ στη συγκεκριμένη στρώση στη παλέτα Layers. Αν θέλετε να επιλέξετε περισσότερες από μία, τότε πρέπει να είναι πατημένο το πλήκτρο Control.

Για να *αποκρύψετε* μία στρώση πρέπει :

Κλικ στο εικονίδιο Visible της παλέτας Layers. Αν θέλετε να εμφανίσετε μία κρυφή στρώση, ακολουθείτε τη ίδια διαδικασία.

Για να *κλειδώσετε* μια στρώση πρέπει :

Κλικ στο εικονίδιο Locked στη γραμμή στρώσης στη παλέτα Layers. Αν κλειδώσετε μία στρώση, τότε αυτή δεν είναι πλέον επεξεργάσιμη. Για να τη ξεκλειδώσετε ακολουθείτε τη ίδια διαδικασία.

Για να *αναπαράγετε* μία στρώση πρέπει:  
Επιλέγετε τη στρώση που θέλετε → κλικ στο εικονίδιο Palette Menu της παλέτας Layers → κλικ στο Duplicate.

Για να *διαγράψετε* μία στρώση πρέπει :  
Επιλέξτε τη στρώση που θέλετε → κλικ στο εικονίδιο Delete Layer της παλέτας Layers.

Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο από μια στρώση σε άλλη στρώση πρέπει να κάνετε τα εξής :  
Επιλέξτε το επιθυμητό αντικείμενο → κλικ στο εικονίδιο Move Item to Layer της παλέτας Layers, οπότε εμφανίζεται ένα παράθυρο και στη περιοχή Choose Destination Layer επιλέγετε τη στρώση στη οποία θέλετε να μετακινηθεί το επιλεγμένο αντικείμενο.

Σε περίπτωση επικάλυψης των αντικειμένων δύο διαφορετικών στρώσεων, φαίνεται το αντικείμενο της στρώσης που βρίσκεται ψηλότερα στην ιεραρχία. Η στρώση που είναι ψηλότερα σε ιεραρχία, επικαλύπτει τις άλλες στρώσεις. Η παλέτα Layers εμφανίζει τις στρώσεις με αύξουσα σειρά, ως προς την ιεραρχία στοίβαξης.

Μπορείτε να *αλλάξετε την ιεραρχία των στρώσεων* ως εξής :  
Επιλέξτε την επιθυμητή στρώση από την παλέτα Layers → σύρετε την στρώση που θέλετε στην επιθυμητή θέση.

Μπορείτε να *συγχωνεύσετε πολλές στρώσεις σε μία*, ως εξής:  
Επιλέξτε τις επιθυμητές στρώσεις → κλικ στο εικονίδιο Merge Layers της παλέτας Layers. Στο παράθυρο που εμφανίζεται, στην περιοχή Choose Destination Layer, επιλέξτε το όνομα της νέας στρώσης που θα προκύψει από την συγχώνευση των άλλων στρώσεων.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΔΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ  
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



**Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ**

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Εκπαίδευσης και Αρχικής  
Επαγγελματικής Κατάρτισης