

CorelDRAW X4



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ

Ανάδοχος Εργου

 **SDC** A.E.

Κασταμονής 99α & Μακρυγιάννη
142 35 Ν. Ιωνία
τηλ. 210-2719100 fax 210-2718133
url : 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



ΕΙΔΙΚΗ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ
Κ.Π.Σ. & Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ.

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

1. Εισαγωγή στο CORELDRAW	5
Δραστηριότητα 1.....	5
Δραστηριότητα 2.....	6
Δραστηριότητα 3.....	6
Δραστηριότητα 4.....	7
Δραστηριότητα 5.....	8
Δραστηριότητα 6.....	8
2. Σχεδιάζοντας με γραμμές, περιγράμματα και βούρτσα στο CorelDraw x4.	9
Δραστηριότητα 1: Σχεδίαση γραμμών.....	9
Δραστηριότητα 2: Διαμόρφωση γραμμών και περιγραμμάτων	11
Δραστηριότητα 3: Κλείσιμο πολλαπλών τμημάτων γραμμών	12
Δραστηριότητα 4: Ψεκασμός αντικειμένων σύμφωνα με μια γραμμή.....	13
3. Σχεδιασμός σχημάτων	14
Δραστηριότητα 1: Σχεδίαση ορθογώνιων και τετραγώνων.....	14
Δραστηριότητα 2: Σχεδίαση ελλείψεων, κύκλων, τόξων και πίτας.....	15
Δραστηριότητα 3: Σχεδίαση πολυγώνων, αστεριών και σπυράλ	16
Δραστηριότητα 4: Σχεδίαση προκαθορισμένων σχημάτων.....	17
4. Δουλεύοντας με αντικείμενα	19
Δραστηριότητα 1: Επιλογή αντικειμένων.....	19
Δραστηριότητα 2: Αντιγραφή, ακριβές αντιγραφή και διαγραφή αντικειμένων	20
Δραστηριότητα 3: Αντιγραφή των ιδιοτήτων, των διαμορφώσεων και των εφέ του αντικειμένου.....	21
Δραστηριότητα 4: Προσδιορισμός θέσης αντικειμένων.....	22
Δραστηριότητα 5: Μέγεθος και κλίμακα αντικειμένων	23
Δραστηριότητα 6: Περιστροφή και αντανάκλαση αντικειμένων	24
Δραστηριότητα 7: Ομαδοποίηση αντικειμένων.....	25
5. Μορφοποίηση αντικειμένων	26
Δραστηριότητα 1: Αντικείμενα καμπύλης.....	26
Δραστηριότητα 2: Τέντωμα και διαστρόφη αντικειμένων	27
Δραστηριότητα 3: Μουτζούρωμα αντικειμένων	28
Δραστηριότητα 4: Εισαγωγή εφέ παραμόρφωσης.....	29
Δραστηριότητα 5: Χωρισμός και διαγραφή μεριδίων από τα αντικείμενα	29
Δραστηριότητα 6: Κόψιμο αντικειμένων με καλούπι (Trimming).....	31
6. Διαχείριση συμβόλων στο CORELDRAW	32
Δραστηριότητα 1.....	32
Δραστηριότητα 2.....	33
Δραστηριότητα 3.....	35
Δραστηριότητα 4.....	36
Δραστηριότητα 5.....	37
Δραστηριότητα 6.....	38
7. Χρήση του εργαλείου χρωματισμού Fill στο CORELDRAW	40

Δραστηριότητα 1.....	40
Δραστηριότητα 2.....	42
Δραστηριότητα 3.....	43
Δραστηριότητα 4.....	44
Δραστηριότητα 5.....	45
Δραστηριότητα 6.....	46
8. Προσθήκη τρισδιάστατων εφέ σε αντικείμενα.....	47
Δραστηριότητα 1.....	47
Δραστηριότητα 2.....	48
Δραστηριότητα 3.....	49
Δραστηριότητα 4.....	49
Δραστηριότητα 5.....	50
Δραστηριότητα 6.....	51
Δραστηριότητα 7.....	52
Δραστηριότητα 8.....	53
Δραστηριότητα 9.....	54
Δραστηριότητα 10.....	55
9. Χρήση εργαλείων επεξεργασίας σελίδας.....	57
Δραστηριότητα 1.....	58
Δραστηριότητα 2.....	58
Δραστηριότητα 3.....	58
Δραστηριότητα 4.....	59
Δραστηριότητα 5.....	59
Δραστηριότητα 7.....	60
10. Working with bitmaps.....	61
Δραστηριότητα 1.....	61
Δραστηριότητα 2.....	62
Δραστηριότητα 3.....	62
Δραστηριότητα 4.....	63
Δραστηριότητα 5.....	63
Δραστηριότητα 6.....	63

Φύλλο εργασίας

1. Εισαγωγή στο CORELDRAW

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί Στόχοι:

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα είστε ικανοί:

- Να δημιουργείτε, να αποθηκεύετε και να ανοίγετε ένα σχέδιο corelDRAW
- να εισάγετε clipart σε ένα σχέδιο corelDRAW
- να μεγεθύνετε/μικραίνετε ένα σχέδιο corelDRAW
- να πέρνετε πληροφορίες για τα χαρακτηριστικά ενός σχεδίου corelDRAW
- να κάνετε προεπισκόπηση ενός σχεδίου corelDRAW
- να μορφοποιείτε κείμενο σε ένα σχέδιο corelDRAW

Δραστηριότητα 1

Δημιουργήστε ένα νέο κενό σχέδιο corelDRAW, αποθηκεύστε το στην επιφάνεια εργασίας και κατόπιν ανοίχτε το χρησιμοποιώντας τις εντολές του menu επιλογών **File** της εφαρμογής CorelDRAW.

Δραστηριότητα 2

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα χρησιμοποιήστε ενδεικτικά το αρχείο εικόνας 1.bmp, αφού το τοποθετήσετε στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) του υπολογιστή σας. Δημιουργήστε ένα νέο σχέδιο corelDRAW. Εισάγετε στο σχέδιο την εικόνα 1.bmp.

Αποθηκεύστε στην επιφάνεια εργασίας (Desktop) του υπολογιστή το σχέδιο corelDRAW με το όνομα **graphic1.cdr**

Δραστηριότητα 3

Εισάγετε το template **Landscaping – Flyer** της κατηγορίας **Flyers** από το menu για να το χρησιμοποιήσετε ως βάση για τη σύνθεση ενός νέου σχεδίου CorelDRAW.

Αλλάξτε το χρώμα του κειμένου σε κίτρινο επιλέγοντας ένα-ένα τα πλαίσια κειμένου με το ποντίκι.

Αλλάξτε επίσης τη διάταξη των εικόνων, έτσι ώστε να συμφωνούν με την εικόνα 5.

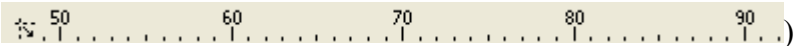


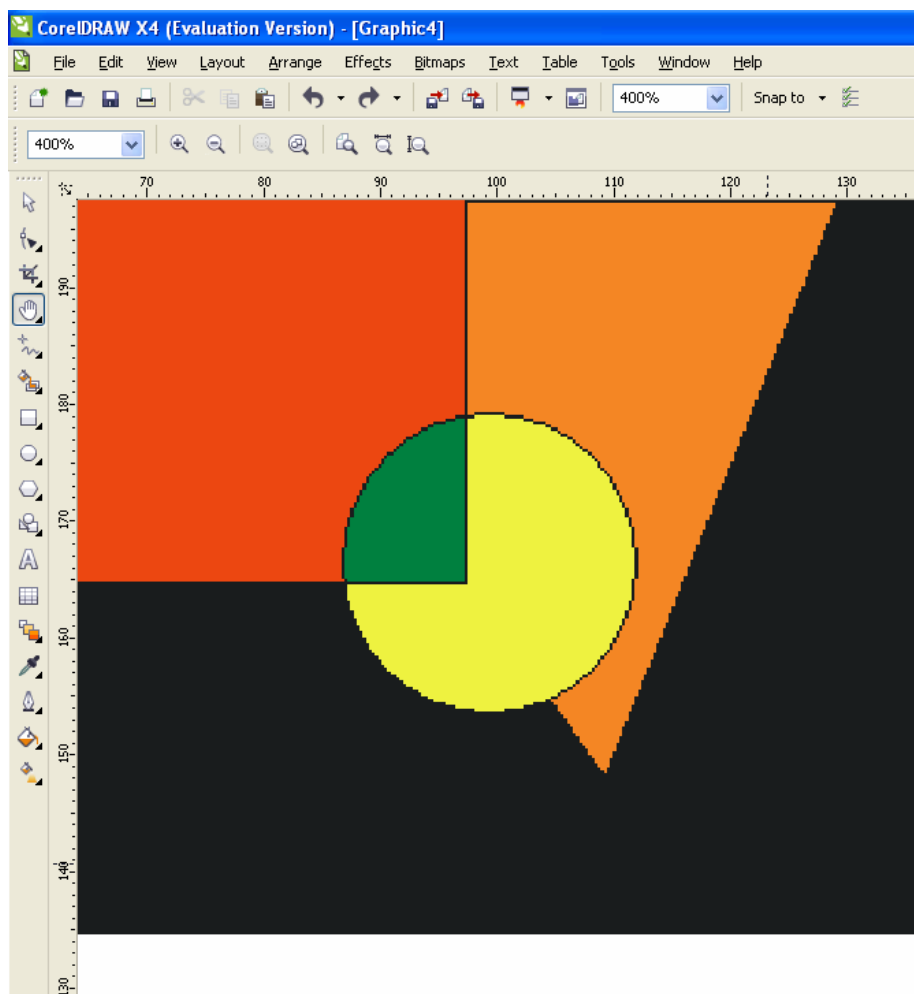
Εικόνα 5. Αναδιάταξη εικόνων και αλλαγή χρώματος κειμένου στο template Landscaping – Flyer

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW με νέο όνομα **Landscaping_Flyer_new.dcr** στην επιφάνεια εργασίας.

Δραστηριότητα 4

Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **graphic1.cdr** που δημιουργήσατε στη δραστηριότητα 2 και μεγεθύνετε το σχέδιο CorelDRAW με τη χρήση του ποντικιού σε κλίμακα 400%

Μετακινήστε την επιφάνεια του σχεδίου ώσπου να τοποθετήσετε την πάνω αριστερή γωνία του κόκκινου τετραγώνου στα όρια της πάνω αριστερής γωνίας του κεντρικού παραθύρου της εφαρμογής, όπως φαίνεται από την εικόνα 6, έτσι ώστε να μπορείτε να μετρήσετε το μήκος της πλευράς του τετραγώνου με την οριζόντια κλίμακα μέτρησης ()



Εικόνα 6. Τοποθέτηση της εικόνας στην πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου της εφαρμογής

Μετρήστε την πλευρά του κόκκινου τετραγώνου.

Δραστηριότητα 5

Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **Landscaping _Flyer_new.dcr** που έχετε δημιουργήσει στη δραστηριότητα 3 και κάνετε συνολική προεπισκόπηση του σχεδίου CorelDRAW.

Επιστρέψτε στη οθόνη σχεδιασμού της εφαρμογής και επιλέξτε το ένα από τα δύο πράσινα φύλλα δένδρου στο σχέδιο CorelDRAW και κάντε μερική προεπισκόπηση, έτσι ώστε να εμφανιστεί μόνο το επιλεγμένο φύλλο και όχι ολόκληρο το σχέδιο.

Αναζητήστε και προβάλετε τις ιδιότητες του σχεδίου μέσα από το menu επιλογών **File**. Σημειώστε την ανάλυση του σχεδίου σε dpi.

Δραστηριότητα 6

Ανοίξτε το αρχείο με το όνομα **Landscaping _Flyer_new.dcr** που έχετε δημιουργήσει στη δραστηριότητα 2 και επιλέξτε έναν-έναν τους τίτλους με το ποντίκι. Στη συνέχεια, επιλέξτε τα πλαίσια κειμένου και αλλάξτε τη γραμματοσειρά σε **arial** και μέγεθος **12 pt**, χρησιμοποιώντας την επιλογή **Character Formatting** από το menu επιλογών **Text**.

Έχοντας επιλεγμένο το πλαίσιο κειμένου εφαρμόστε υπογράμμιση με παράμετρο **Double Thin**.

Φύλλο εργασίας

2. Σχεδιάζοντας με γραμμές, περιγράμματα και βούρτσα στο CorelDraw x4.

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

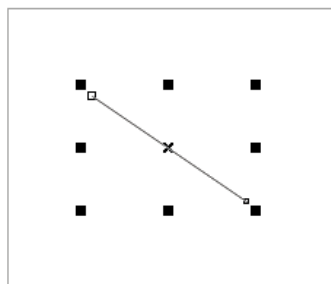
Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας:

- Θα μάθετε να σχεδιάζετε γραμμές
- Θα μάθετε να διαμορφώνετε γραμμές και περιγράμματα
- Θα μάθετε να κλείνετε πολλαπλά τμήματα γραμμών
- Θα μάθετε να κάνετε ψεκασμό με τα κατάλληλα εργαλεία

Δραστηριότητα 1: Σχεδίαση γραμμών

1) Για να σχεδιάσετε μια ευθεία γραμμή:

- Ανοίξτε το «Curve flyout» και κάντε κλικ στο «Freehand tool»
- Κάντε κλικ εκεί που θέλετε να ξεκινήσει η γραμμή και έπειτα επιλέξτε το σημείο που θέλετε να τελειώσει.



Κάντε το ίδιο με το εργαλείο γραφίδα, και με διπλό κλικ την απενεργοποιείτε

κλικ ενεργοποιείτε την

Για να σχεδιάσετε μια ευθεία γραμμή με το «Bezier tool»

- Επιλέξτε το από το «Curve flyout»

- Επιλέξτε το σημείο που θέλετε να αρχίσει η γραμμή και έπειτα το σημείο που θέλετε να τελειώσει.

Δοκιμάστε να κάνετε το ίδιο και με το «pen tool»

2) Για να σχεδιάσετε μια κυρτή γραμμή:

- Επιλέξτε το «Freehand tool »
- Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να αρχίσει η γραμμή
- Κρατήστε πατημένο το κουμπί και σχεδιάστε

3) Για να σχεδιάσετε μια κυρτή γραμμή με το «Polyline tool» :

- Κάντε κλικ και σχεδιάστε κρατώντας το κουμπί πατημένο.
- Πατήστε δεύτερο κλικ όταν τελειώσετε για να απενεργοποιήσετε τη γραφίδα.

4) Για να σχεδιάσετε μια κυρτή γραμμή με το «Bezier tool»:

- Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να τοποθετήσετε τον πρώτο κόμβο και σύρετε το σημείο ελέγχου προς την κατεύθυνση που θέλετε να λυγίσει η καμπύλη
- Τοποθετήστε τον δρομέα εκεί που θέλετε να μπει ο επόμενος κόμβος και σύρετε το σημείο ελέγχου για να δημιουργήσετε την καμπύλη που θέλετε.
 - Πατήστε το «ENTER» για να απενεργοποιηθεί η γραφίδα.

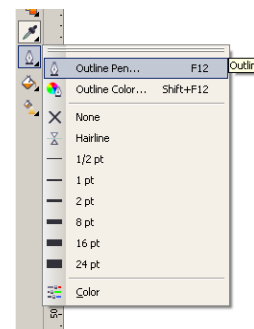
Ακολουθήστε τα ίδια βήματα, για να σχεδιάσετε κυρτή γραμμή με το «Pen tool»

5) Για να σχεδιάσετε μια καμπύλη, ορίζοντας το ύψος και το πλάτος:

- Επιλέξτε το «3 point curve tool».
- Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να αρχίσει η καμπύλη και σύρετε το δρομέα μέχρι το σημείο που θέλετε να τελειώσει.
- Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να είναι το κέντρο της καμπύλης.

6) Για να δημιουργήσετε καλλιγραφικό περίγραμμα

- Επιλέξτε ένα αντικείμενο
- Επιλέξτε το εργαλείο «Outline Pen dialog option»
- Διαλέξτε μια από τις επιλογές της γωνίας (Corners)
- Αλλάξτε τις τιμές στα κουτιά «Stretch» και «Angle»

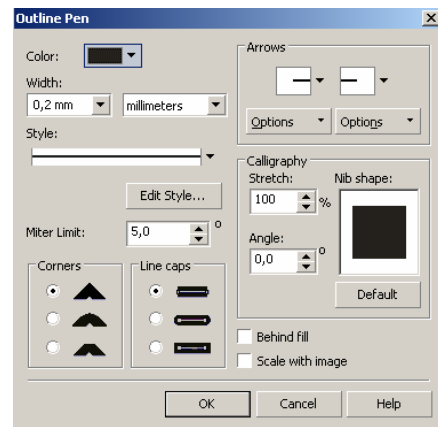


Τι θα συμβεί στο περίγραμμα του σχήματός σας, αν ακολουθήσετε την παραπάνω διαδικασία;

.....
.....
.....

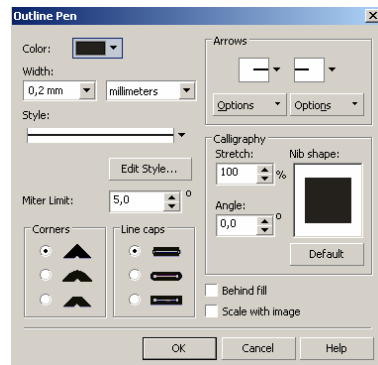
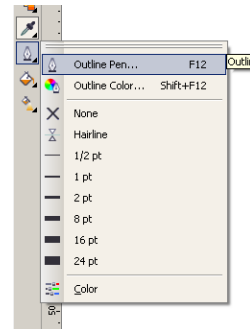
Τι ακριβώς κάνουν οι ρυθμίσεις «Stretch» και «Angle»;

.....
.....
.....



Δραστηριότητα 2: Διαμόρφωση γραμμών και περιγραμμάτων

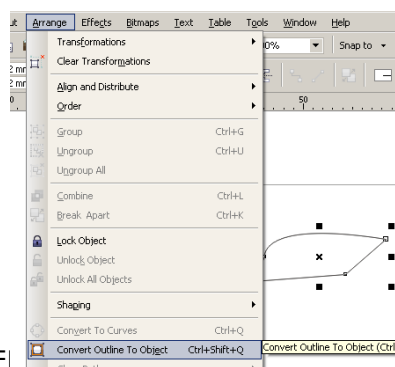
- 1) Για να καθορίσετε τις ρυθμίσεις των γραμμών:
 - Δημιουργήστε ένα αντικείμενο και επιλέξτε το.
 - Ανοίξτε το «Outline tool» και επιλέξτε «outline pen dialog».
 - Δοκιμάστε να αλλάξετε τις ρυθμίσεις πάχους (width) και στυλ (style).



2) Για να

μετατρέψετε ένα περίγραμμα σε αντικείμενο

- Σχεδιάστε ένα σχήμα και επιλέξτε το.
- Πατήστε την επιλογή «Arrange» -«Convert outline to object» για να το μετατρέψετε σε αντικείμενο (object).



Δραστηριότητα 3: Κλείσιμο πολλαπλών τμημάτων γραμμών

- Σχεδιάστε κάποια αντικείμενα της επιλογής σας.
- Επιλέξτε το εργαλείο «Pick tool».
- Κρατώντας πατημένο το «SHIFT» επιλέξτε τα αντικείμενα.
- Πατήστε από το Μενού «Arrange»-«Close path» και επιλέξτε καθεμιά από τις παρακάτω εντολές:
 - Closest nodes with straight lines
 - Closest nodes with curvy lines
 - Start to end with straight lines
 - Start to end curvy lines

Ποιο είναι το αποτέλεσμα που παρατηρείτε;

.....
.....
.....

Περιγράψτε τι κάνουν οι επιλογές «Closest nodes with curvy lines» και «Closest nodes with straight lines».

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ποιος είναι ο ρόλος του «SHIFT» στην επιλογή των αντικειμένων ;

.....

.....
.....

Δραστηριότητα 4: Ψεκάσμός αντικειμένων σύμφωνα με μια γραμμή

Για να ψεκάσετε μια γραμμή:

- Επιλέξτε το «Artistic media tool».
- Επιλέξτε το «Sprayer button» από την μπάρα ιδιοτήτων (property bar).
- Επιλέξτε ένα σχέδιο βαφής από το «Spraylist file list box» στην μπάρα εργαλείων.
- Σχεδιάστε την γραμμή με το ποντίκι.

Μπορείτε να περιστρέψετε το αντικείμενο που σχεδιάσατε ; Αν ναι, ποιο κουμπί θα χρησιμοποιήσετε από την μπάρα ιδιοτήτων;

.....
.....
.....
.....

Φύλλο εργασίας

3. Σχεδιασμός σχημάτων

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

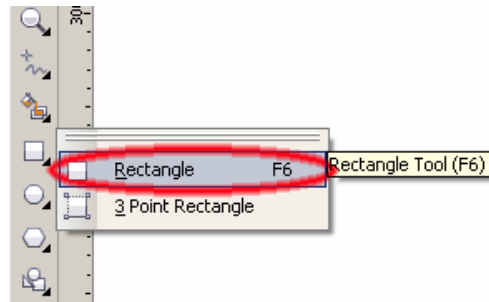
Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας θα μάθετε :

- Να σχεδιάζετε ορθογώνια και τετράγωνα
- Να σχεδιάζετε ελλείψεις, κύκλους, τόξα και πίτες
- Να σχεδιάζετε πολύγωνα, αστέρια, σπυράλ και πλέγματα
- Να σχεδιάζετε προκαθορισμένα σχήματα.

Δραστηριότητα 1: Σχεδίαση ορθογωνίων και τετραγώνων

1) Για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο:

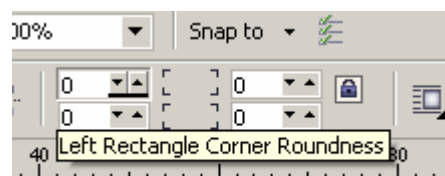
- Επιλέξτε το εργαλείο «Rectangle Tool».
- Σχεδιάστε με το ποντίκι ένα ορθογώνιο στο μέγεθος που θέλετε.



2) Για να σχεδιάσετε τετράγωνο, χρησιμοποιείστε πάλι το «Rectangle Tool» και κρατήστε πατημένο το «CONTROL».

3) Για να στρογγυλέψετε τις γωνίες απο ένα ορθογώνιο ή τετράγωνο:

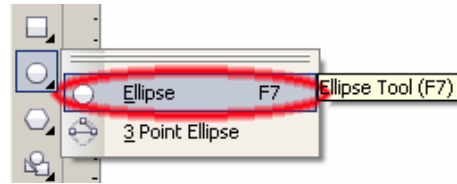
- Επιλέξτε πρώτα το σχήμα.
- Αλλάξτε τις τιμές στην περιοχή Corner roundness πάνω στην μπάρα ιδιοτήτων.



Δραστηριότητα 2: Σχεδίαση ελλείψεων, κύκλων, τόξων και πίτας

1) Για να σχεδιάσετε μια έλλειψη:

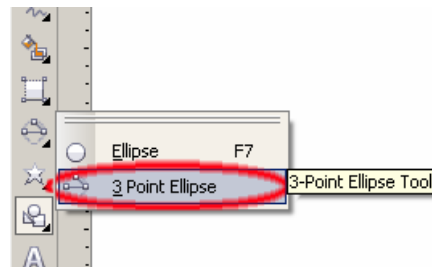
- επιλέξτε το εργαλείο «Ellipse tool».
- Σχεδιάστε με το ποντίκι μια έλλειψη στο μέγεθος που επιθυμείτε.



2) Για να σχεδιάσετε τέλειο κύκλο, χρησιμοποιείτε το «Ellipse tool» και κρατήστε πατημένο το «CONTROL» κατά την σχεδίαση.

3) Για να σχεδιάσετε μια έλλειψη, οριζοντιας πλάτος και ύψος:

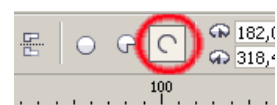
- Επιλέξτε το εργαλείο «Point Ellipse Tool».
- Σύρετε τον κέρσορα για να σχεδιάσετε την διάμετρο και κατόπιν αφήστε το κουμπί.



- Μετακινήστε τον δείκτη ώστε να καθορίσετε το ύψος της έλλειψης και πατήστε κλικ στο σημείο που θέλετε να σχεδιαστεί.

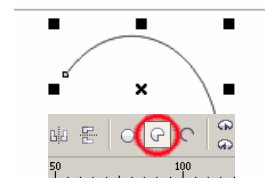
4) Για να σχεδιάσετε ένα τόξο:

- Επιλέξτε απο την μπάρα ιδιοτήτων το «Arc button»
- Σύρετε τον κέρσορα για να σχεδιάσετε το τόξο.



5) Για να σχεδιάσετε μια πίτα

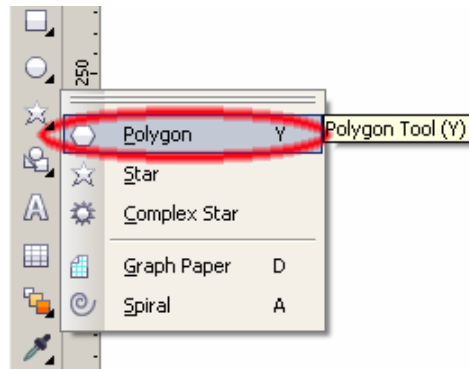
- Επιλέξτε απο την μπάρα ιδιοτήτων το «Pie button».
- Σύρετε τον κέρσορα για να σχεδιάσετε την πίτα.



Δραστηριότητα 3: Σχεδίαση πολυγώνων, αστεριών και σπυράλ

1) Για να σχεδιάσετε ένα πολύγωνο:

- Επιλέξτε το «Polygon tool» από το «Object flyout».
- Σύρετε τον κέρσορα, μέχρι να πάρει το πολύγωνο τις διαστάσεις που θέλετε.

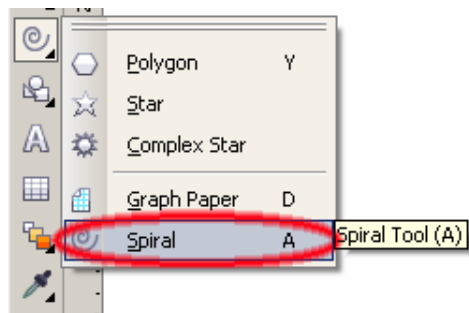


2) Για να σχεδιάσετε αστέρι:

- επιλέξτε το εργαλείο «Star tool».
- Σύρετε τον κέρσορα, μέχρι να πάρει τις διαστάσεις που θέλετε.

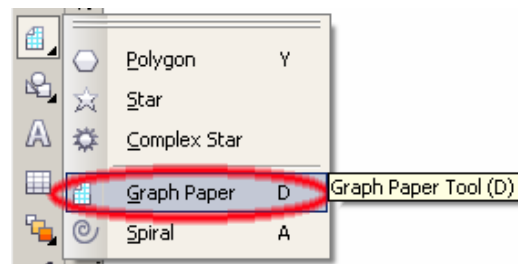
3) Για να σχεδιάσετε σπυράλ:

- Επιλέξτε το «Spiral tool».
- Σύρετε τον κέρσορα, μέχρι να πάρει τις διαστάσεις που θέλετε.



4) Για να σχεδιάσετε πλέγμα:

- Επιλέξτε το «Graph Paper tool»
- Βάλτε τιμές στο «Graph paper columns and rows box» στην μπάρα ιδιοτήτων.
- Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να εμφανίζεται το πλέγμα.
- Σύρετε τον κέρσορα διαγώνια, για να σχεδιάσετε το πλέγμα.



-Σχεδιάστε το ίδιο, χρησιμοποιώντας το «Table tool» από την γραμμή εργαλείων.

Ποια η διαφορά με το «Graph Paper tool»;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

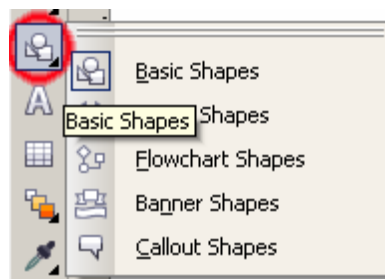
.....

Δραστηριότητα 4: Σχεδίαση προκαθορισμένων σχημάτων

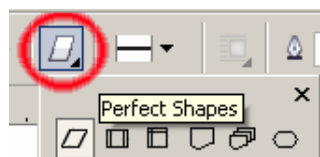
1) Για να χρησιμοποιήσετε προσχεδιασμένα σχήματα, ανοίξτε το «Predefined shape flyout» και επιλέξτε μια απο τις κατηγορίες

έτοιμων σχημάτων:

- Basic shapes
- Arrows shapes
- Flowchart shapes
- Star shapes
- Callout shapes



Ανοίξτε το «Perfect Shapes picker» στην μπάρα ιδιοτήτων και επιλέξτε ένα σχήμα. Σχεδιάστε σύροντας τον κέρσορα μέχρι να πάρει τις διαστάσεις που θέλετε.



2) Για να τροποποιήσετε ένα προκαθορισμένο σχήμα:

- Επιλέξτε ένα σχήμα με «glyph».
- Σύρετε τον κέρσορα και σταματήστε μέχρι να πάρει τις διαστάσεις που θέλετε.

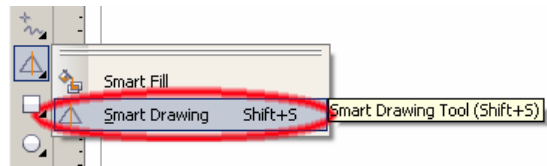
3) Για να προσθέσετε κείμενο σε ένα προκαθορισμένο σχήμα:

- Επιλέξτε το «Text tool»

- Τοποθετήστε τον κέρσορα μέσα στο περίγραμμα του σχήματος, έως ότου γίνει κέρσορας κειμένου.
- Γράψτε ένα κείμενο και διαμορφώστε την γραμματοσειρά μέσα στο σχήμα.

4) Δημιουργία σχημάτων με την χρήση της αναγνώρισης σχήματος

- Επιλέξτε το εργαλείο «Smart Drawing tool»
- Δοκιμάστε να σχεδιάσετε έναν κύκλο και ένα τρίγωνο με το χέρι. Τι παρατηρείτε;



.....

.....

.....

.....

- Αλλάξτε τις ρυθμίσεις των «Shape Recognition Level» και «Shape Smoothing Level» απο την μπάρα ιδιοτήτων και ξανασχεδιάστε τα σχήματα. Ποια η χρήση αυτών των επιλογών; Είδατε καμιά διαφορά στον τρόπο σχεδίασης;

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Φύλλο εργασίας

4. Δουλεύοντας με αντικείμενα

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας θα μάθετε να:

- επιλέγετε αντικείμενα
- κάνετε αντιγραφή, διαγραφή και ακριβή αντιγραφή (duplicate) αντικειμένου
- αντιγράφετε ιδιότητες, μετασχηματισμούς και εφέ αντικειμένου
- προσδιορίζετε τη θέση αντικειμένων
- αλλάζετε το μέγεθος και την κλίμακα αντικειμένων
- κάνετε περιστροφή και αντανάκλαση αντικειμένων
- ομαδοποιείτε αντικείμενα

Δραστηριότητα 1: Επιλογή αντικειμένων

Δημιουργήστε 4 αντικείμενα (objects), π.χ. μια ευθεία γραμμή, μια καμπύλη, ένα ορθογώνιο και ένα κύκλο.

1) Για να επιλέξετε ένα από αυτά:

- Επιλέξτε το εργαλείο «Pick tool» και πατήστε πάνω στο αντικείμενο.



2) Για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα μαζί:

- Κρατήστε πατημένο το πλήκτρο «SHIFT» και στη συνέχεια επιλέξτε όποια αντικείμενα θέλετε.

3) Για να επιλέξετε ένα αντικείμενο με βάση την σειρά που δημιουργήθηκε:

- Κρατήστε πατημένο το «SHIFT» και διαδοχικά το «TAB», μέχρι να επιλέξει το αντικείμενο που θέλετε.
- 4) Δοκιμάστε να επιλέξετε ένα αντικείμενο χρησιμοποιώντας το πλήκτρο «TAB», αλλά χωρίς να έχετε πατημένο αυτή τη φορά το «SHIFT»

Τι παρατηρείτε; Με ποια σειρά γίνεται η επιλογή;

.....

.....

.....

- 5) Για να επιλέξετε όλα τα αντικείμενα:

- Πηγαίνετε στο μενού και επιλέξτε «Edit» - « Select all» - «Objects»

- 6) Πατήστε με το «Pick tool» σε κενό διάστημα της σελίδας. Τι θα γίνει στα αντικείμενα;

.....

.....

- 7) Πατήστε τον συνδυασμό πλήκτρων «CTRL» + «A». Τι συμβαίνει στα αντικείμενα;

.....

.....

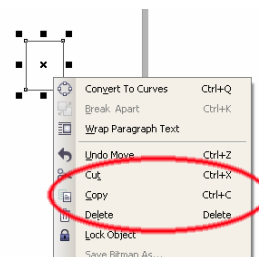
Δραστηριότητα 2: Αντιγραφή, ακριβές αντιγραφή και διαγραφή αντικειμένων

- 1) Για να αντιγράψετε ή να αποκόψετε ένα αντικείμενο:

- Επιλέξτε το και στη συνέχεια πατήστε από το μενού «EDIT» -«COPY» (για αντιγραφή) ή «CUT» (για να αποκόψετε).

- 2) Κάντε το ίδιο (αντιγραφή ή αποκοπή) πατώντας δεξί κλικ πάνω στο αντικείμενο

- Εξασκηθείτε στην χρήση των συντομεύσεων



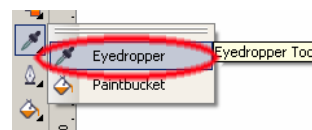
που απεικονίζονται δίπλα από κάθε ενέργεια («CTRL»+ «C», «CTRL» + «X»).

- 3) Δημιουργήστε ένα αντικείμενο και αποκόψτε το. Για να το κάνετε επικόλληση:
 - Πατήστε από το Μενού «EDIT» - «PASTE»
- 4) Για να δημιουργήσετε ακριβές αντίγραφο ενός αντικειμένου:
 - Επιλέξτε το και πατήστε «EDIT» - «DUPLICATE» από το Μενού

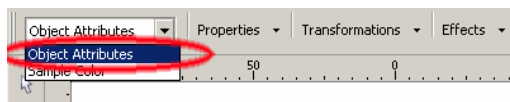
Δραστηριότητα 3: Αντιγραφή των ιδιοτήτων, των διαμορφώσεων και των εφέ του αντικειμένου.

1) Για να αντιγράψετε το γέμισμα, το περίγραμμα ή τις ιδιότητες κειμένου ενός αντικειμένου σε ένα άλλο, ακολουθήστε τα εξής βήματα:

- Δημιουργήστε 2 αντικείμενα με διαφορετικά χαρακτηριστικά μεταξύ τους (χρώμα, κείμενο, περίγραμμα)



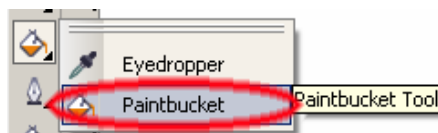
- Επιλέξτε το «Eyedropper flyout» και έπειτα το εργαλείο «Eyedropper tool».
- Επιλέξτε «Object attributes» από την λίστα στην μπάρα ιδιοτήτων.



- Πατήστε το κουμπί «Properties» από την μπάρα ιδιοτήτων και ενεργοποιήστε τις επιλογές «Outline», «Fill», «Text».

• Επιλέξτε την άκρη του αντικειμένου, του οποίου θέλετε να αντιγράψετε τις ιδιότητες.

- Επιλέξτε το εργαλείο «Paintbucket tool».



• Επιλέξτε την άκρη του αντικειμένου, στο οποίο θέλετε να αντιγραφούν οι ιδιότητες του προηγούμενου.

- 2) Δημιουργήστε δύο αντικείμενα με διαφορετικό μέγεθος, περιστροφή και θέση και προσπαθήστε να αντιγράψετε αυτές τις ιδιότητες στο άλλο αντικείμενο, ακολουθώντας την παραπάνω διαδικασία.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Στην μπάρα ιδιοτήτων, θα επιλέξετε το «Transformations flyout» με τα αντίστοιχα «size», «rotation», «position» και όχι το «Properties flyout».

Γράψτε τις παρατηρήσεις σας εδώ

.....
.....
.....
.....

- 3) Δημιουργήστε δύο αντικείμενα στα οποία θα εφαρμόσετε διαφορετικά εφέ στο καθένα και ακολουθώντας τα παραπάνω βήματα, κάντε αντιγραφή των εφέ του ενός αντικειμένου στο άλλο.

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ: Στην μπάρα ιδιοτήτων θα επιλέξετε το «Effects flyout» με τα αντίστοιχα εφέ που θέλετε να αντιγράψετε «Perspective», «Envelope», «Blend», «Extrude», «Contour», «Lens», «PowerClip», «Drop shadow», «Distortion».

Γράψτε τις παρατηρήσεις σας εδώ

.....
.....
.....
.....

Δραστηριότητα 4: Προσδιορισμός θέσης αντικειμένων

- 1) Δημιουργείστε ένα αντικείμενο.

Για να το μετακινήσετε σε μια νέα θέση:

- Χρησιμοποιείστε τη μέθοδο «Drag and Drop» (σύρε και άφησε) σε ένα άλλο σημείο.

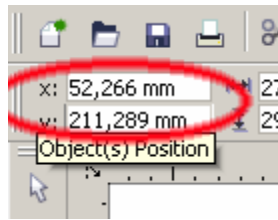
Για να το μετακινήσετε βήμα-βήμα σε συγκεκριμένη θέση:

- Επιλέξτε το και μετακινήστε το χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα του πληκτρολογίου με τα βελάκια.



Για να το μετακινήσετε σύμφωνα με συντεταγμένες X και Y:

- Επιλέξτε το αντικείμενο
- Στην μπάρα ιδιοτήτων, βάλτε τις τιμές που θέλετε στα αντίστοιχα κουτιά.



-Βάλτε τις παρακάτω τιμές

στην θέση του αντικειμένου:

X:100 Y:50, X:70 Y:200, X:300 Y:30

-Με την μέθοδο «Drag and drop» μετακινήστε σε διάφορες θέσεις το αντικείμενο και καταγράψτε τις συντεταγμένες σας εδώ:

α) X: Y:

δ) X: Y:

β) X: Y:

ε) X: Y:

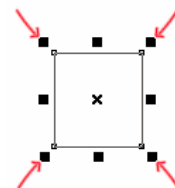
γ) X: Y:

στ) X: Y:

Δραστηριότητα 5: Μέγεθος και κλίμακα αντικειμένων

1) Για να αλλάξετε το μέγεθος ενός αντικειμένου:

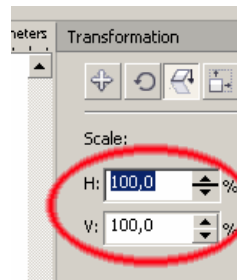
- Δημιουργήστε και επιλέξτε ένα αντικείμενο.
- Σύρετε μια από τις λαβές επιλογής, που βρίσκονται στις γωνίες του αντικειμένου.



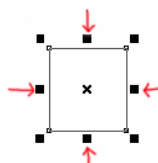
2) Για να αλλάξετε την κλίμακα ενός αντικειμένου:

- Επιλέξτε το αντικείμενο.

- Επιλέξτε από το μενού «Window» - «Dockets» - «Transformations» - «Scale».
- Στο παράθυρο «Transformation» βάλτε τις αντίστοιχες τιμές στα κουτιά «H» (οριζόντια) και «V» (κατακόρυφα).



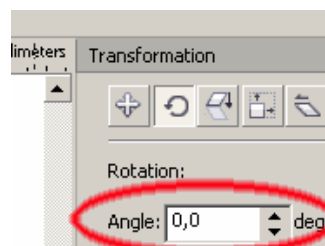
Δοκιμάστε να αλλάξετε την κλίμακα του αντικειμένου χρησιμοποιώντας τις λαβές επιλογής.



Δραστηριότητα 6: Περιστροφή και αντανάκλαση αντικειμένων

1) Για να περιστρέψετε ένα αντικείμενο:

- Επιλέξτε το αντικείμενο.
- Επιλέξτε από το μενού «Window» - «Dockets» - «Transformations» - «Rotate».
- Απενεργοποιείτε την επιλογή «Relative center» στο παράθυρο «Transformations».
- Βάλτε μια τιμή στο «Angle box».



2) Για να κάνετε αντανάκλαση ενός αντικειμένου:

- Επιλέξτε το αντικείμενο.
- Επιλέξτε από το μενού «Window» - «Dockets» - «Transformations» - «Scale».
- Στο παράθυρο «Transformations» ενεργοποιήστε τα κουμπιά «Horizontal mirror» και «Vertical mirror».
- Βάλτε τις αντίστοιχες τιμές «H» και «V».

- Πατήστε «Apply».

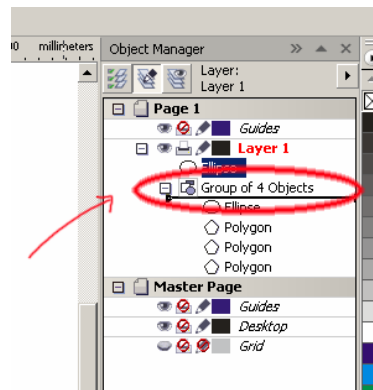
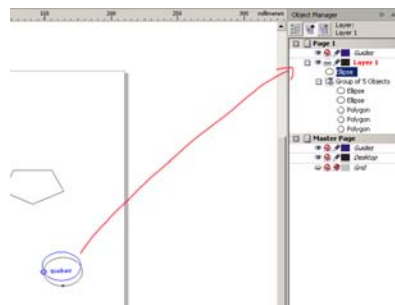
Δραστηριότητα 7: Ομαδοποίηση αντικειμένων

1) Για να ομαδοποιήσετε αντικείμενα κάντε τις εξής ενέργειες:

- Επιλέξτε τα αντικείμενα που θέλετε να ομαδοποιήσετε (αφού πρώτα τα έχετε δημιουργήσει).
- Επιλέξτε από το μενού «Arrange» - «Group».

2) Για να προσθέσετε άλλο ένα αντικείμενο στην ομάδα:

- Ανοίξτε το παράθυρο «Window» - «Dockers» - «Object manager».
- Με την μέθοδο «Drag and Drop» τοποθετήστε το αντικείμενο μέσα στην αντίστοιχη ομάδα αντικειμένων.



3) Για να διαγράψετε ένα αντικείμενο από ένα γκρουπ:

- Ανοίγεται το παράθυρο «Object manager».
- Πατήστε διπλό κλικ στο γκρουπ που θέλετε.
- Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να διαγράψετε.
- Πατήστε το πλήκτρο «DELETE».

4) Για να αφαιρέσετε ένα αντικείμενο από μια ομάδα:

- Ανοίγεται το παράθυρο «Object manager».
- Πατήστε διπλό κλικ στην ομάδα που θέλετε.
- Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αφαιρέσετε και σύρετε το πίσω στον καμβά εργασίας σας.

Φύλλο εργασίας

5. Μορφοποίηση αντικειμένων

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

Διδακτικοί στόχοι:

Στο συγκεκριμένο φύλλο εργασίας θα μάθετε :

- Να εργάζεστε με αντικείμενα καμπύλης
- Να κάνετε διαστροφή και τέντωμα αντικειμένων
- Να μουτζουρώνετε και να τραχύνετε αντικείμενα
- Να εισάγετε εφέ παραμόρφωσης
- Να χωρίζετε και να διαγράφετε μερίδια από τα αντικείμενα
- Να κόβετε αντικείμενα με βάση το καλούπι ενός άλλου (trimming objects)

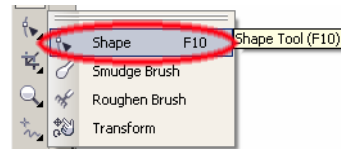
Δραστηριότητα 1: Αντικείμενα καμπύλης

1) Για να μετατρέψετε αντικείμενα σε αντικείμενα καμπύλης:

- Δημιουργήστε ένα αντικείμενο και επιλέξτε το
- Επιλέξτε από το μενού «Arrange» - «Convert to curves»

2) Για να επιλέξετε ένα κόμβο:

- Ανοίξτε το «Shape edit flyout» και επιλέξτε το εργαλείο «Shape tool»
- Επιλέξτε μια καμπύλη.
- Επιλέξτε έναν κόμβο.



3) Για να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε έναν κόμβο:

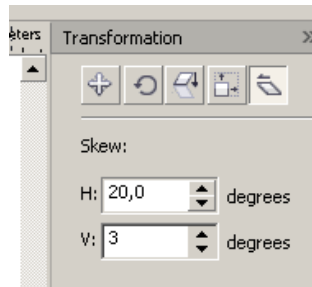
- Επιλέξτε το εργαλείο «Shape tool»
- Επιλέξτε μια καμπύλη.
- Πατήστε διπλό κλικ στο σημείο που θέλετε να εισάγετε κόμβο.

- Για να διαγράψετε ένα κόμβο πατήστε διπλό κλικ πάνω σε αυτόν.
- 4) Για να ευθυγραμμίσετε κόμβους:
- Επιλέξτε το εργαλείο «**Shape tool**»
 - Επιλέξτε μια καμπύλη.
 - Κρατήστε πατημένο το «**Shift**» και επιλέξτε με το ποντίκι τους κόμβους που θέλετε να ευθυγραμμίσετε.
- 5) Για να κάνετε μια καμπύλη ακιδωτή, ομαλή, ή συμμετρική:
- Επιλέξτε το εργαλείο «**Shape tool**»
 - Επιλέξτε έναν κόμβο
 - Στην μπάρα ιδιοτήτων (property bar), επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα buttons: - «**make node a cusp**»
 - «**make node smooth**»
 - «**make node symmetrical**»
- 6) Πώς να κάνετε τέντωμα, περιστροφή, αλλαγή κλίμακας και διαστρόφη στους κόμβους:
- Με το εργαλείο «**Shape tool**» επιλέξτε ένα κυρτό αντικείμενο (curve object).
 - επιλέξτε τους κόμβους κατά μήκος της καμπύλης που θέλετε να μετασχηματίσετε.
 - Στην μπάρα ιδιοτήτων, επιλέξτε ένα από τα ακόλουθα buttons:
 - «**Stretch and scale nodes**»
 - «**Rotate and skew nodes**»
 - Σύρετε ένα σύνολο λαβών για να μετασχηματίσετε τους κόμβους.

Δραστηριότητα 2: Τέντωμα και διαστρόφη αντικειμένων

- 1) Για να διαστρέψετε ένα αντικείμενο:

- Δημιουργήστε ένα αντικείμενο και επιλέξτε το.
- Πατήστε από το μενού «**Arrange**» - «**Transformations**» - «**Skew**».
- Στο παράθυρο «**Transformations**» εισάγετε τιμές στα X και Y, ανάλογα το βαθμό που θέλετε διαστρέψετε το αντικείμενο.



- Πατήστε «**Apply**»

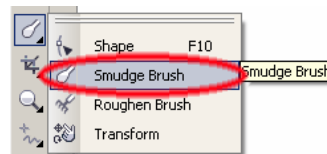
2) Για να τεντώσετε το αντικείμενο:

- Επιλέξτε «**Arrange**» - «**Transformations**» - «**Size**».
- Ενεργοποιήστε την επιλογή «**Non-proportional**».
- Βάλτε τις τιμές X και Y, ανάλογα με τον βαθμό που θέλετε να τεντωθεί το αντικείμενο, οριζόντια και κάθετα, αντίστοιχα.
- Πατήστε «**Apply**».

Δραστηριότητα 3: Μουτζούρωμα αντικειμένων

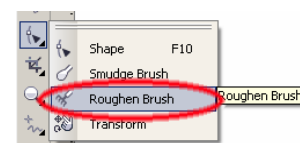
1) Για να μουτζουρώσετε ένα αντικείμενο:

- Το επιλέγετε με το εργαλείο «**Pick tool**»
- Ανοίγετε το «**Shape edit flyout**» και επιλέξτε το εργαλείο «**Smudge brush tool**»
- Σύρετε τον κέρσορα γύρω από το περίγραμμα του αντικειμένου για να το διαστρεβλώσετε.



2) Για τραχύνετε το αντικείμενο:

- Το επιλέγετε με το εργαλείο «**Pick tool**»
- Ανοίγετε το «**Shape edit flyout**» και επιλέξτε το εργαλείο «**Roughen brush tool**»



- Τοποθετήστε τον κέρσορα στην περιοχή πάνω στο περίγραμμα που θέλετε να τραχύνετε, και σύρετε το για να το διαστρεβλώσετε.

Δραστηριότητα 4: Εισαγωγή εφέ παραμόρφωσης

1) Για να διαμορφώσετε ένα αντικείμενο:

- Ανοίξτε το «**Interactive tool flyout**» και επιλέξτε το εργαλείο «**Interactive distortion tool**».
- Στην μπάρα ιδιοτήτων, επιλέξτε έναν από τους ακόλουθους τύπους παραμόρφωσης:
 - Push and Pull distortion**
 - Zipper distortion**
 - Twister distortion**
- Τοποθετήστε με τον κέρσορα όπου θέλετε να βάλετε το κέντρο της παραμόρφωσης και σύρετε μέχρι το αντικείμενο να πάρει το σχήμα που θέλετε.

2) Για να αφαιρέσετε μια παραμόρφωση:

- Επιλέξτε το παραμορφωμένο αντικείμενο
- Επιλέξτε από το μενού «**Effects**» - «**Clear distortion**»

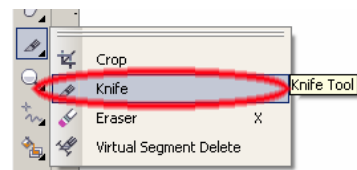
3) Για να αντιγράψετε μια παραμόρφωση:

- Επιλέξτε το αντικείμενο στο οποίο θέλετε να αντιγράψετε την παραμόρφωση.
- Επιλέξτε από το μενού «**Effects**» - «**Copy effect**» - «**Distortion from**»
- Επιλέξτε το παραμορφωμένο αντικείμενο.

Δραστηριότητα 5: Χωρισμός και διαγραφή μεριδίων από τα αντικείμενα

1) Για να χωρίσετε ένα μερίδιο από ένα αντικείμενο:

- Επιλέξτε το εργαλείο «**Knife tool**» από το «**Shape edit flyout**»
- Τοποθετήστε το «μαχαίρι» πάνω από το περίγραμμα του αντικείμενου, στο



σημείο που θέλετε να αρχίσετε το κόψιμο.

- Πατήστε κλικ και σύρετε τον κέρσορα μέχρι το σημείο του περιγράμματος στο οποίο θα κλείσει το κομμάτι του χωρισμού και ξαναπατήστε κλικ

-Επιλέξτε ξανά ένα σημείο και ξεκινήστε το κόψιμο κρατώντας πατημένο κλικ και αφήστε το στο σημείο του περιγράμματος που θέλετε να τελειώσει το κόψιμο.

Ποια η διαφορά ανάμεσα στις δύο αυτές μεθόδους κοψίματος;

.....

.....

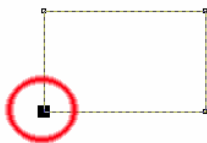
.....

.....

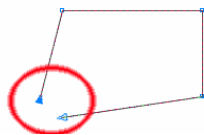
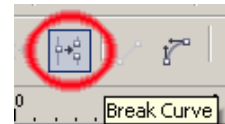
.....

2) Για να διασπάσετε το περίγραμμα σε έναν κόμβο:

- Επιλέξτε το εργαλείο «**Shape tool**»
- Επιλέξτε τον κόμβο του αντικειμένου στο οποίο θα γίνει η διάσπαση.



- Από την μπάρα ιδιοτήτων επιλέξτε το «**Break curve button**»



-Δοκιμάστε να σύρετε την άκρη των γραμμών που καταλήγουν στον κόμβο. Τι παρατηρείτε;

.....

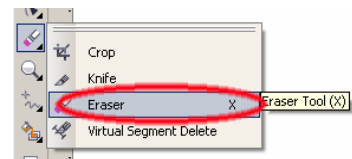
.....

-Με ποίο τρόπο μπορούμε να επιλέξουμε παραπάνω από έναν κόμβους και να τους διασπάσουμε ταυτόχρονα;

.....
.....
.....

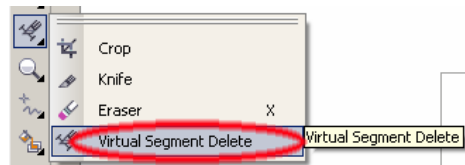
3) Για να διαγράψετε μερίδια από ένα αντικείμενο:

- Επιλέξτε το αντικείμενο.
- Επιλέξτε το εργαλείο «Erases tool» από το «Shape edit flyout»
- Σύρατε τον κέρσορα πάνω στο αντικείμενο.



4) Για να διαγράψετε ένα εικονικό τμήμα γραμμών:

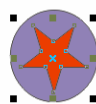
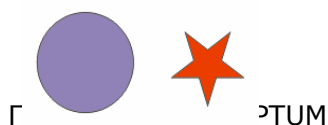
- Επιλέξτε το εργαλείο «Virtual segment delete tool» από το «Shape edit flyout»
- Μετακινήστε τον κέρσορα στο τμήμα γραμμής που θέλετε να διαγράψετε.
- Πατήστε κλικ στο τμήμα



Δραστηριότητα 6: Κόψιμο αντικειμένων με καλούπι (Trimming)

1) Για να κάνετε κόψιμο σε ένα αντικείμενο:

- Τοποθετήστε το αντικείμενο καλούπι πάνω από το αντικείμενο-στόχο.
- Επιλέξτε το αντικείμενο-καλούπι.
- Κρατήστε πατημένο το «Shift»
- Επιλέξτε το αντικείμενο-στόχο, στο οποίο θα γίνει η κοπή.
- Πατήστε από το μενού «Arrange» - «Shaping» - «Trim».
- Μετακινήστε ξανά το καλούπι στην άκρη.



-Τι παρατηρείτε;

.....
.....
.....
.....

Φύλλο εργασίας

6. Διαχείριση συμβόλων στο CORELDRAW

Όνομα:

Τάξη:

Διδακτικές ώρες: 2 ώρες

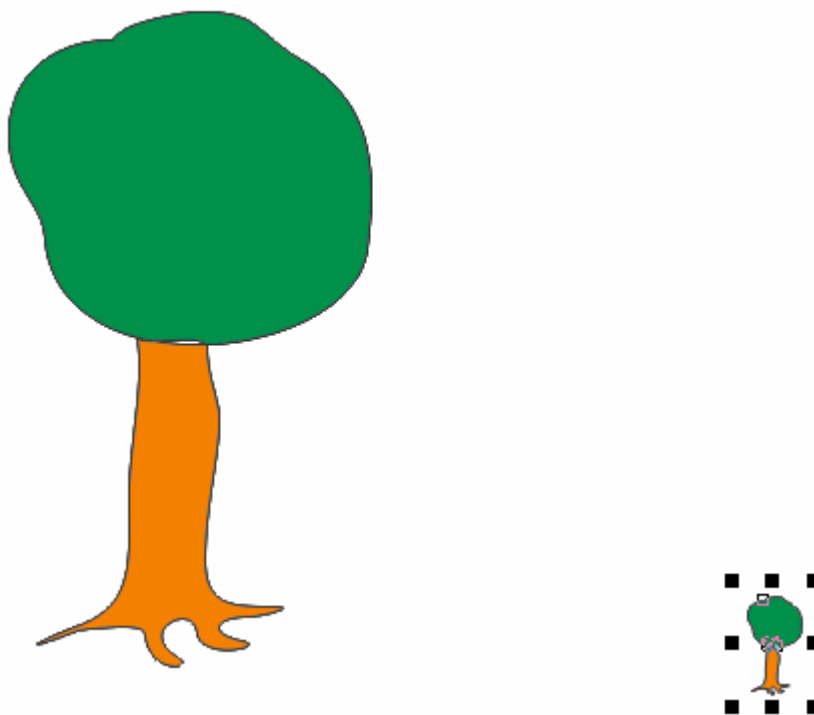
Διδακτικοί Στόχοι:

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα μάθετε:

- να δημιουργείτε και να διαγράφετε σύμβολα σε ένα σχέδιο corelDRAW
- να επεξεργάζεστε τα σύμβολα
- να μεταφέρετε σύμβολα μεταξύ των σχεδίων corelDRAW

Δραστηριότητα 1

Ανοίξτε το συνοδευτικό αρχείο tree.cdr, επιλέξτε και αντιγράψτε το αντικείμενο που απεικονίζει το δένδρο, μέσα στο ίδιο σχέδιο CorelDRAW. Επιλέξτε το αντιγραμμένο αντικείμενο και αλλάξτε τις διαστάσεις του, όπως φαίνεται στην εικόνα 1.



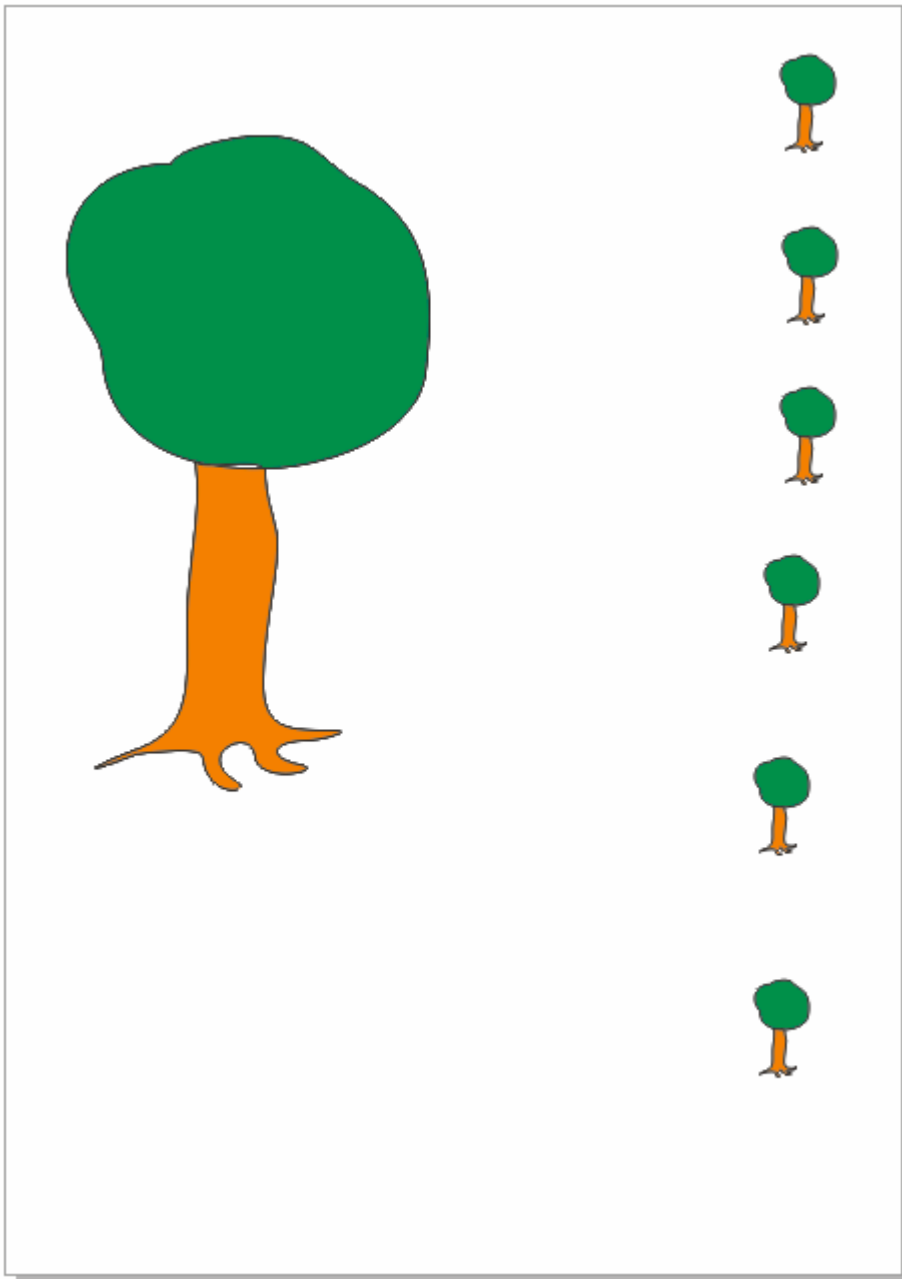
Εικόνα 1. Μεταβολή των διαστάσεων του αντιγραμμένου αντικειμένου του δένδρου

Επιλέξτε το αντιγραμμένο δένδρο, του οποίου το μέγεθος έχετε αλλάξει και χρησιμοποιήστε το για να δημιουργήσετε ένα νέο σύμβολο με προκαθορισμένο όνομα Symbol1.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία tree2.cdr.

Δραστηριότητα 2

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree2.cdr) και εισάγετε μέσα στο παράθυρο σχεδιασμού από το παράθυρο του symbol manager, το symbol1 5 φορές όπως φαίνεται στην Εικόνα 4. Σε περίπτωση που ο symbol manager δεν έχει εμφανιστεί τότε χρησιμοποιήστε το shortcut (CTRL +F3).



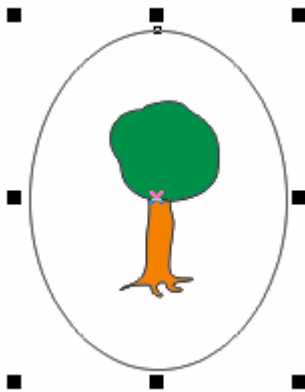
Εικόνα 4.

Αποθηκεύσετε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία tree3.cdr.

Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree3.cdr) και επιλέξτε από το symbol manager το symbol1. Χρησιμοποιήστε το βοηθητικό menu που προκύπτει εάν πιέσετε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο σύμβολο (symbol1) και επιλέξτε την εντολή **Edit**.

Στη συνέχεια επιλέξτε το εργαλείο της έλλειψης, με το πλήκτρο **F7** και δημιουργήστε με το ποντίκι ένα περίγραμμα γύρω από το δένδρο όπως φαίνεται στην εικόνα 6.



Εικόνα 6. Δημιουργία περιγράμματος

Επιλέξτε από τη στήλη των χρωμάτων το κίτρινο χρώμα και στη συνέχεια από το βοηθητικό menu, που προκύπτει με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στο επιλεγμένο αντικείμενο, επιλέξτε **Order** και **To Back Of Page** για να μεταφέρετε το χρώμα στο φόντο.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο symbol1. Τι παρατηρείτε στα σύμβολα που βρίσκονται μέσα στο παράθυρο σχεδιασμού.

.....

.....

.....

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree4.cdr.

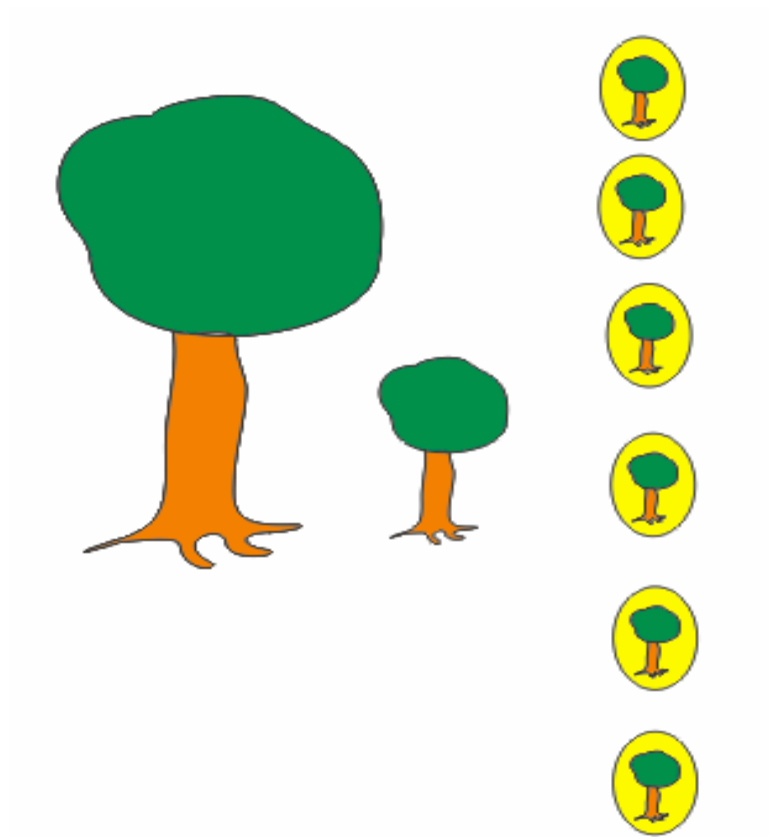
Δραστηριότητα 4

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree4.cdr) και επιλέξτε από το symbol manager το symbol1. Χρησιμοποιήστε την εντολή **Duplicate** από το βοηθητικό menu. Τι παρατηρείτε;

.....
.....
.....

Επιλέξτε το νέο σύμβολο που δημιουργήσατε και προχωρήστε στην επεξεργασία του με την επιλογή **Edit** του βοηθητικού menu. Διαγράψτε την έλλειψη που περιβάλλει το δένδρο και διπλασιάστε περίπου τις διαστάσεις του δένδρου. Αποθηκεύστε τις αλλαγές με τη χρήση της εντολής **Finish Editing Symbol**.

Τοποθετήστε το νέο σύμβολο μέσα στο σχέδιο CorelDRAW, όπως απεικονίζεται στη Εικόνα 9.

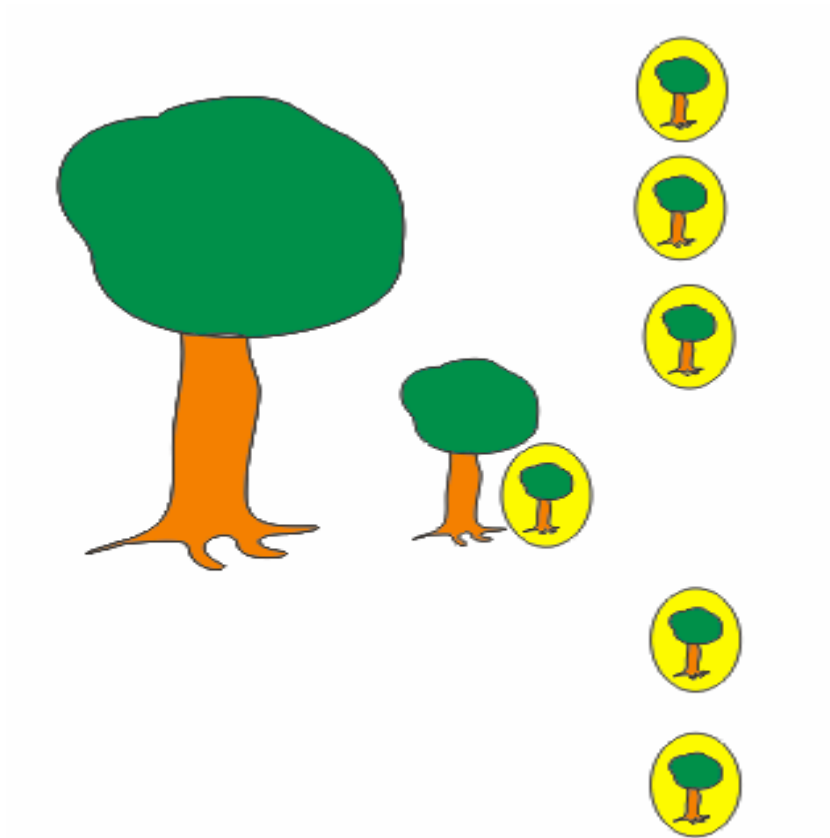


Εικόνα 9. Διάταξη αντικειμένων μέσα στο σχέδιο CorelDRAW

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree5.cdr.

Δραστηριότητα 5

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (tree5.cdr) και μεταφέρετε κοντά τούς δυο τύπους συμβόλων που έχετε δημιουργήσει με τη βοήθεια του ποντικιού, έτσι ώστε η αναδιάταξη να έχει την ακόλουθη μορφή:



Εικόνα 9. Διάταξη αντικειμένων μέσα στο σχέδιο CorelDRAW

Επιλέξτε ταυτόχρονα με το ποντίκι τούς δύο τύπους συμβόλων και με την εντολή **Group** συγχωνεύστε τους σε ένα αντικείμενο. Επιλέξτε το αντικείμενο που δημιουργήσατε από τη συγχώνευση των δυο συμβόλων και δημιουργήστε ένα νέο σύμβολο.


Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree6.cdr.

Δραστηριότητα 6

Ανοίξτε διαδοχικά το αρχείο από τη τρίτη δραστηριότητα (tree4.cdr) και το αρχείο από την πέμπτη δραστηριότητα (tree6.cdr). Αντιγράψτε από το βοηθητικό menu του symbol manager του αρχείου tree6.cdr, το σύμβολο με τα δύο δένδρα, μέσα στο symbol manager του αρχείου tree4.cdr.

Η εναλλαγή μεταξύ των δυο αρχείων, γίνεται μέσω της επιλογής τους από το menu επιλογών **Window**.

Διαγράψτε επίσης το 2^ο κατά σειρά σύμβολο από το symbol manager του αρχείου

tree6.cdr χρησιμοποιώντας το εικονίδιο  (κάτω δεξιά).

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW σε ένα νέο αρχείο με όνομα tree7.cdr.

Φύλλο εργασίας

7. Χρήση του εργαλείου χρωματισμού Fill στο CORELDRAW

Όνομα:

Τάξη:

Διδακτικές ώρες: 2

Διδακτικοί Στόχοι:

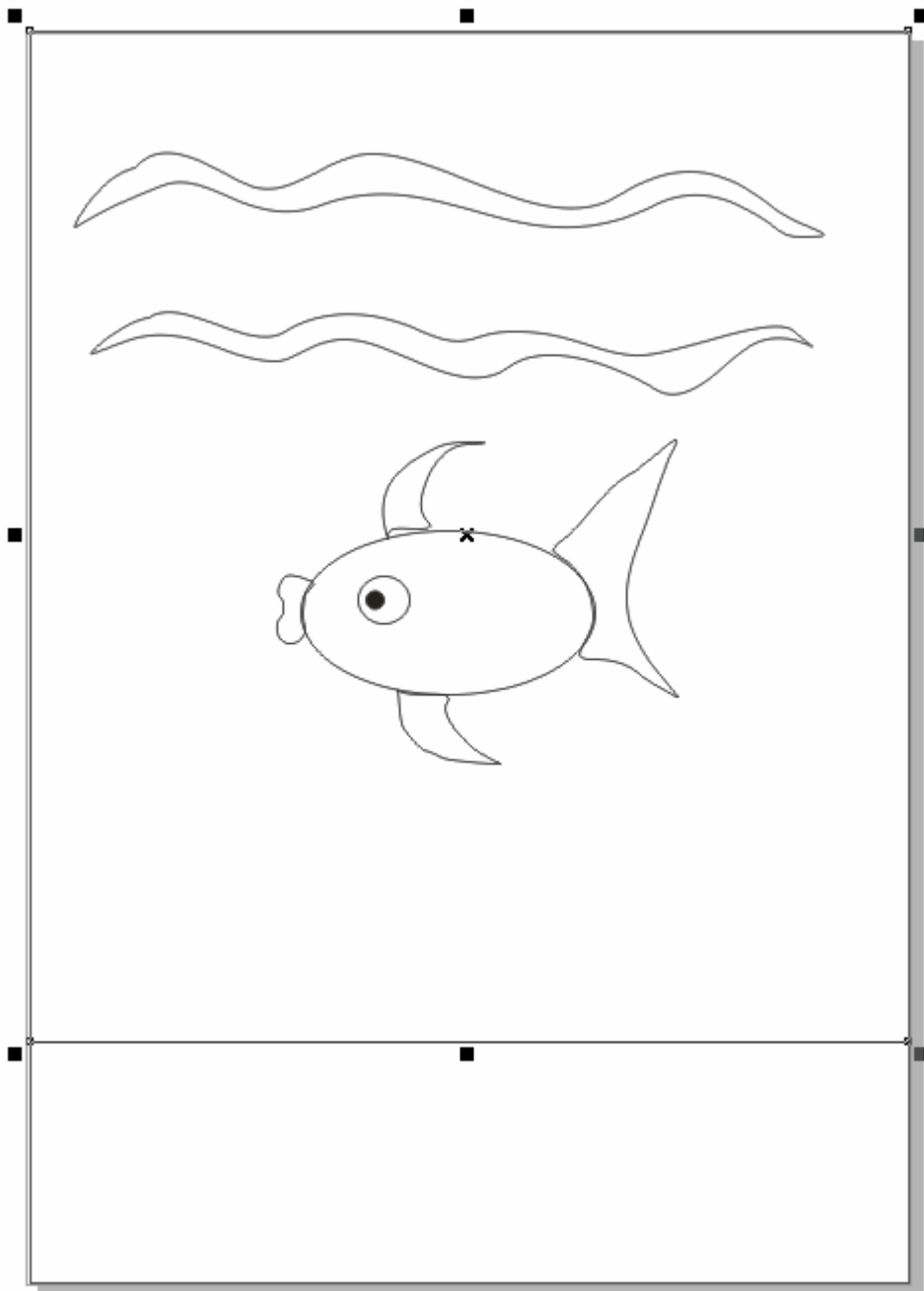
Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα είστε ικανοί:

- να κάνετε χρήση των διαφόρων μεθόδων χρωματισμού που προσφέρονται μέσα από το menu επιλογών του εργαλείου χρωματισμού Fill

Διδακτική διαδικασία του σεναρίου

Δραστηριότητα 1

Ανοίξτε το συνοδευτικό αρχείο fish1.cdr και επιλέξτε με το ποντίκι το πλαίσιο του σχεδίου που φαίνεται στην εικόνα 1.



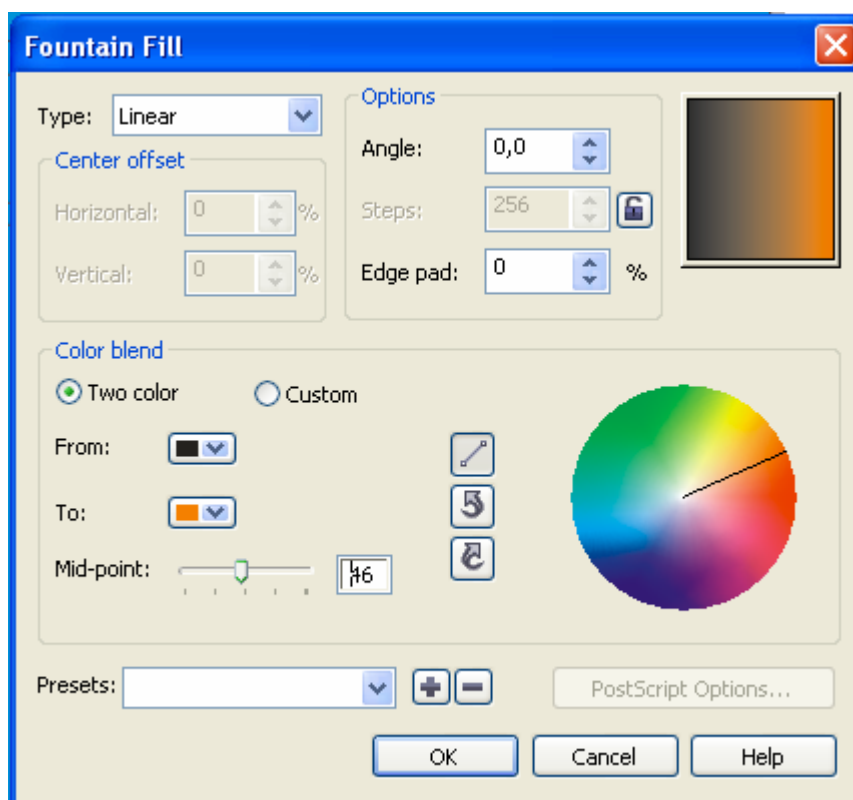
Εικόνα 1. Επιλογή πλαισίου

Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο χρωματισμού **Uniform** από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** για να χρωματίσετε το πλαίσιο. Επιλέξτε το χρώμα με χαρακτηριστικά C:79, M:7, Y:3, K:0

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish2.cdr.

Δραστηριότητα 2

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish2.cdr) και επιλέξτε την έλλειψη που αντιπροσωπεύει το σώμα του ψαριού. Στη συνέχεια, από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** επιλέξτε τη μέθοδο χρωματισμού Fountain Fill.



Εικόνα 4. menu επιλογών Fountain Fill

Από το menu επιλογών Fountain Fill επιλέξτε από την παράμετρο “To:” το πορτοκαλί χρώμα όπως φαίνεται στην Εικόνα 4.

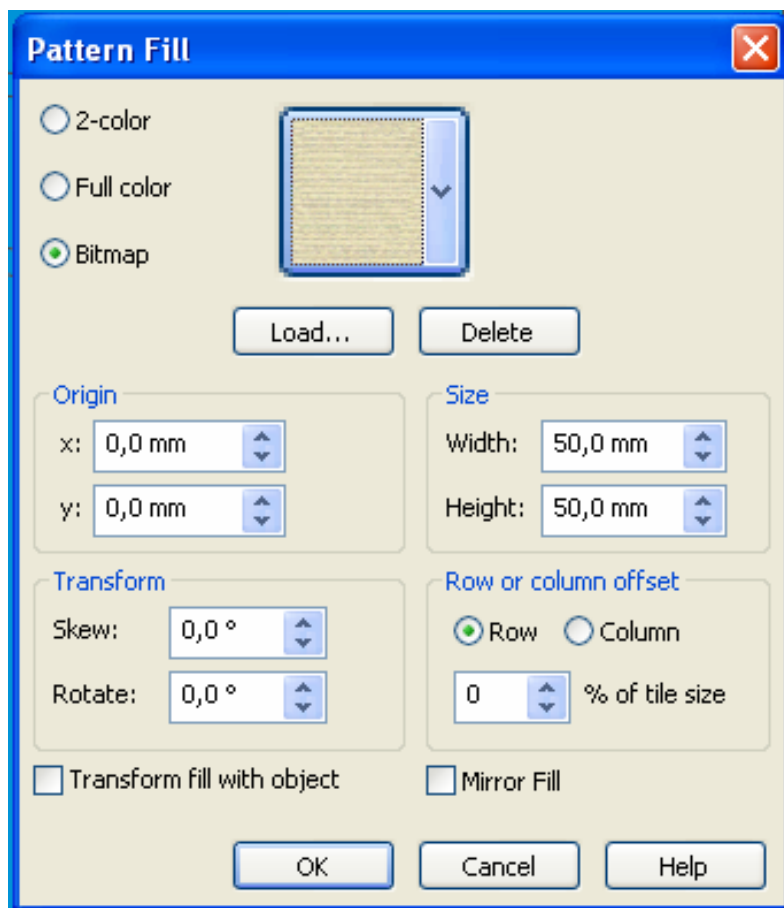
Παρατηρήστε τη διαβάθμιση του χρωματισμού στο σχέδιο σχέδιο CorelDRAW και επιστρέψτε στο menu επιλογών Fountain Fill. Αλλάξτε την τιμή της παραμέτρου “Angle:” σε 90. Επιστρέψτε στο παράθυρο σχεδιασμού. Τι αλλαγές παρατηρήτε στην αλλαγή χρωματισμού του σώματος του ψαριού.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish3.cdr.

Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish3.cdr) και επιλέξτε το κάτω περύγιο του ψαριού. Στη συνέχεια, από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** επιλέξτε τη μέθοδο χρωματισμού **Pattern Fill**.

Από το menu επιλογών Pattern Fill χρησιμοποιήστε το pattern που φαίνεται στην εικόνα 5 και την επιλογή Bitmap.



Εικόνα 5. menu επιλογών Pattern Fill

Παρατηρήστε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και επιστρέψτε στο menu επιλογών Pattern Fill για να μεταβάλλετε την τιμή της παράμετρου “Rotate:” σε 90. Τι παρατηρείτε;

.....

.....

.....

.....

.....

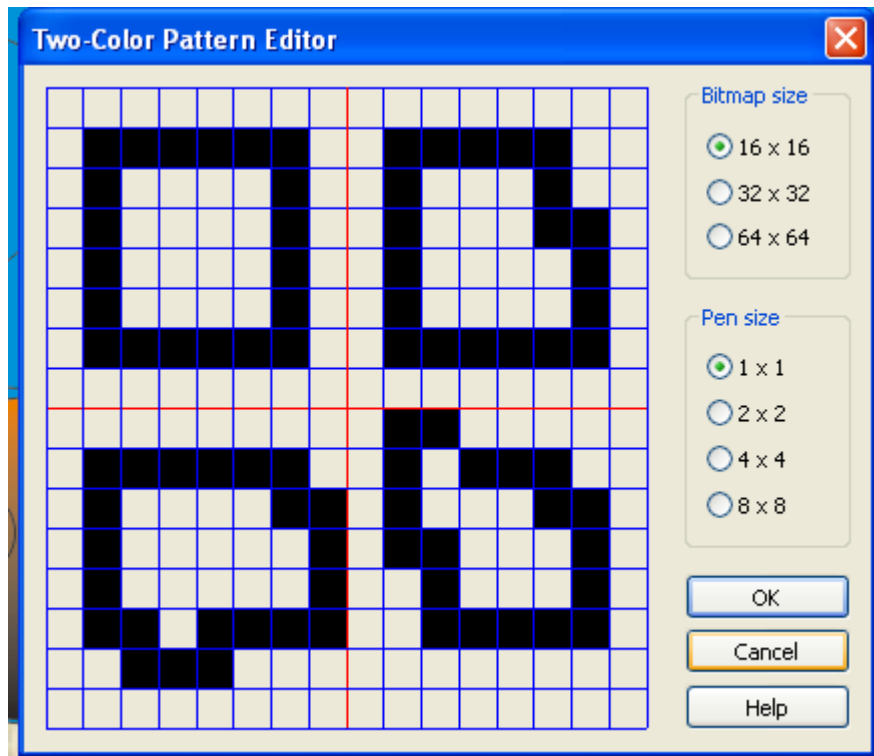
Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish4.cdr.

Δραστηριότητα 4

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish4.cdr) και επιλέξτε το πάνω πτερύγιο του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** επιλέξτε τη μέθοδο χρωματισμού **Pattern Fill** .

Επιλέξτε την επιλογή 2-color και στη συνέχεια Create για να δημιουργήσετε ένα pattern.

Στο παράθυρο σχεδιασμού pattern σχεδιάστε το Pattern της εικόνας 7.



Εικόνα 7. Παράθυρο σχεδιασμού Pattern

Επιστρέφοντας στο παράθυρο σχεδιασμού **Pattern Fill** περιορίστε τις διαστάσεις σε 5 mm, στις παραμέτρους “Width:” και “Height:” και αλλάξτε το χρώμα σε καφέ στη παράμετρο “Front:”

Παρατηρήστε την εφαρμογή του Pattern στο σχέδιο CorelDRAW. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish5.cdr.

Δραστηριότητα 5

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish5.cdr) και επιλέξτε την ουρά του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** επιλέξτε τη μέθοδο χρωματισμού **Texture Fill**.

Από το menu επιλογών Texture Fill επιλέξτεμε από τη Terxture library τη παράμετρο Samples και από τη παράμετρο Texture List τη παράμετρο Blocks.

Αφού παρατηρήσετε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο, επιστρέψτε στο menu επιλογών Texture Fill για να αλλάξτεμε τη τιμή της παραμέτρου «Brightness» σε -20 και τη Density% σε 35.

Παρατηρήστε την εφαρμογή του pattern στο σχέδιο CorelDRAW και αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish6.cdr.

Δραστηριότητα 6

Ανοίξτε το αρχείο που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα (fish6.cdr) και επιλέξτε το στόμα του ψαριού. Στη συνέχεια από το menu επιλογών του εργαλείου **Fill** επιλέγουμε τη μέθοδο χρωματισμού **PostScript Fill**

Από το menu επιλογών PostScript Texture επιλέξτε την επιλογή Patio.

Παρατηρήστε τις αλλαγές στο σχέδιο και στη συνέχεια επιλέξτε τα κυματοειδή αντικείμενα ένα – ένα για να εφαρμόσετε το ίδιο pattern αλλάζοντας τις παραμέτρους “Frequency” σε 20 και “Foreground gray” σε 50.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία fish7.cdr.

Φύλλο εργασίας

8. Προσθήκη τρισδιάστατων εφέ σε αντικείμενα.

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 3 διδακτικές ώρες

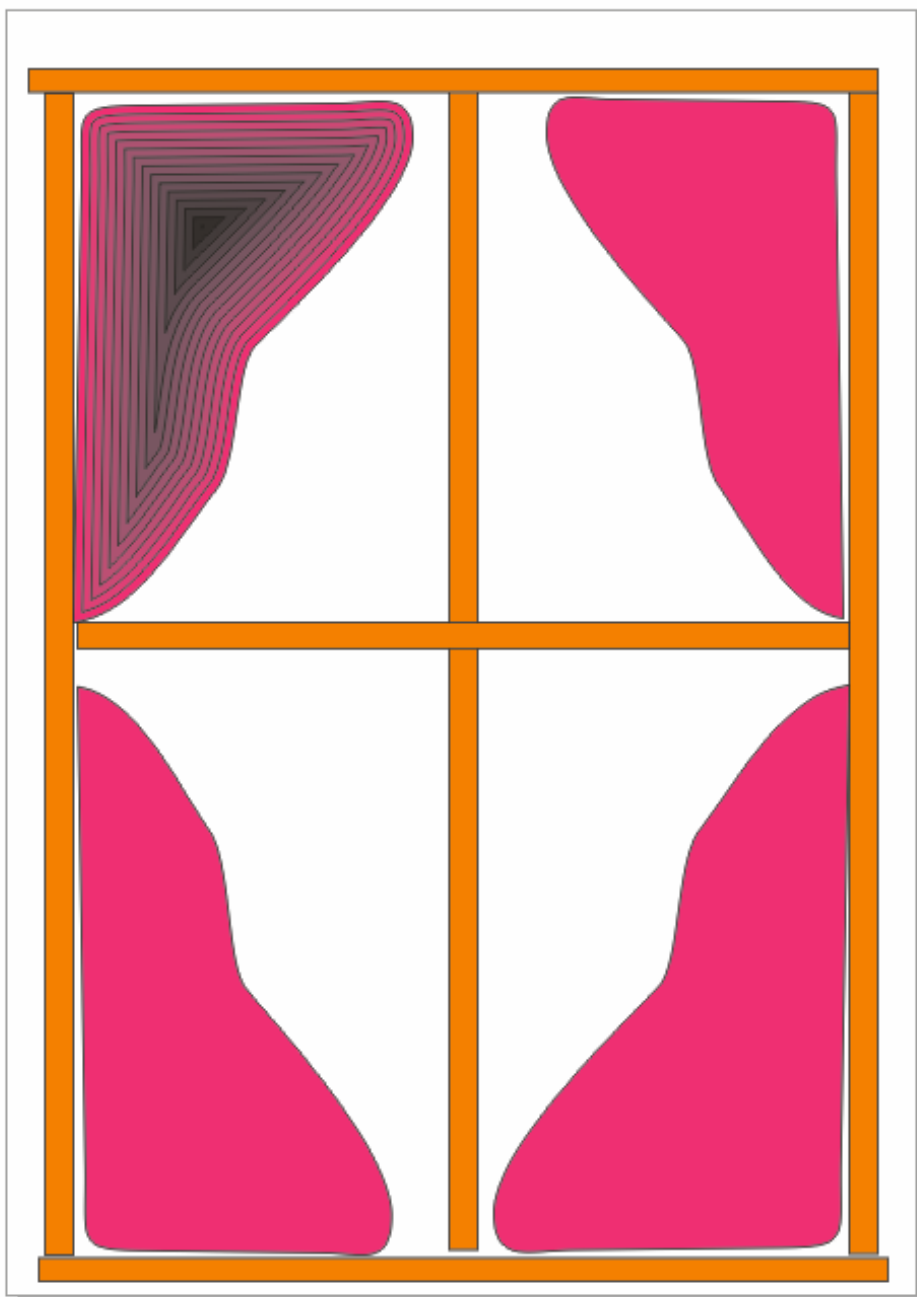
Διδακτικοί Στόχοι:

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα είστε ικανοί να κάνετε χρήση των ακόλουθων τρισδιάστατων εφέ πάνω σε αντικείμενα του CorelDRAW:

- contour
- perspective
- extrusions
- bevel effects
- drop shadows
- blend

Δραστηριότητα 1

Ανοίξτε το αρχείο window1.cdr και εφαρμόστε το ειδικό εφέ Contour στο πάνω τμήμα της αριστερής ροζ κουρτίνας του παραθύρου κατα τέτοιο τρόπο έτσι ώστε το σχέδιο να πάρει τη μορφή του ακόλουθου σχήματος:





Τι παρατηρήτε στη στήλη εργαλείων που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά του παράθυρου σχεδιασμού της εφαρμογής CorelDRAW;

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window2.cdr.

Δραστηριότητα 2

Ανοίξτε το αρχείο window2.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 1 και επιλέξτε το τμήμα της κουρτίνας στο οποίο έχετε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Contour.

Αλλάξτε τη παράμετρο **contour steps** τοποθετώντας τη τιμή 3 καθώς επίσης αλλάξτε και τη παράμετρο **Contour Offset** τοποθετώντας τη τιμή 6 mm. Παρατηρήστε τις αλλαγές που επιφέρουν η αλλαγές των παραμέτρων στο σχέδιο.

Αλλάξτε επίσης τις παραμέτρους **Outline color** σε κίτρινο  και **Fill color** σε μπλε .

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window3.cdr.

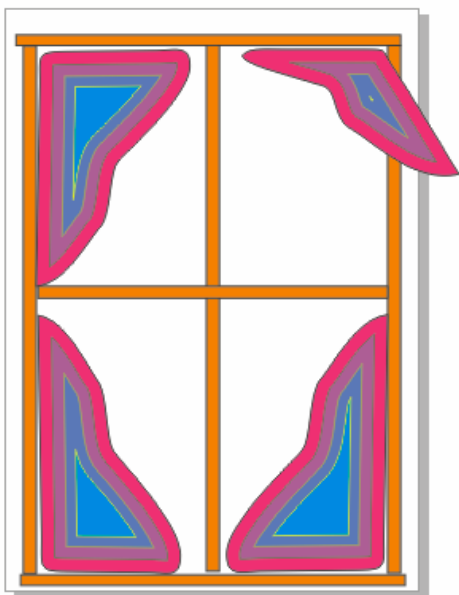
Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε το αρχείο window3.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 2 και αντιγράψτε το ειδικό εφέ Contour και στα υπόλοιπα τρία τμήματα της ροζ κουρτίνας κάνοντας χρήση των εντολής **Copy effect** για το τμήμα της κουρτίνας το οποίο βρίσκεται ακριβώς κάτω από το τμήμα που έχετε εφαρμόσει το ειδικό εφέ Contour. Για την αντιγραφή του Contour εφέ στα υπόλοιπα δυο τμήματα της ροζ κουρτίνας χρησιμοποιήστε την εντολή **Clone effect**.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window4.cdr

Δραστηριότητα 4

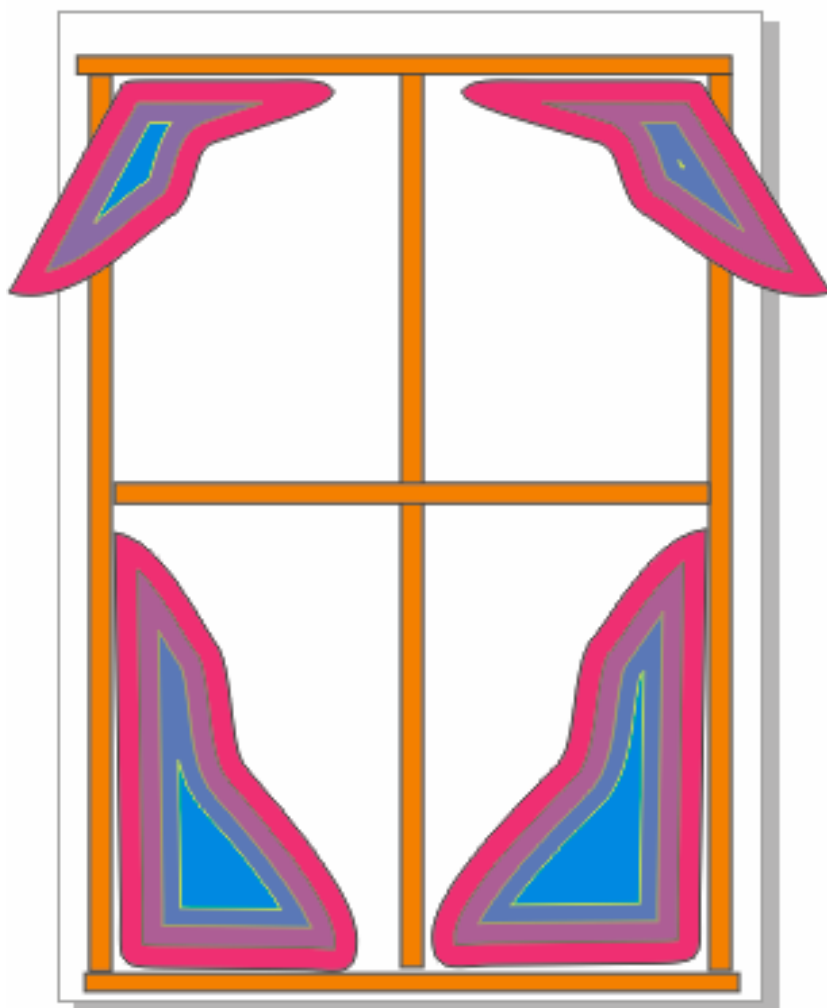
Ανοίξτε το αρχείο window4.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 3 και εφαρμόστε το ειδικό εφέ Perspective στο πάνω τμήμα της δεξιάς ροζ κουρτίνας του παραθύρου κατα τέτοιο τρόπο έτσι ώστε το σχέδιο να πάρει τη μορφή του ακόλουθου σχήματος:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window5.cdr

Δραστηριότητα 5

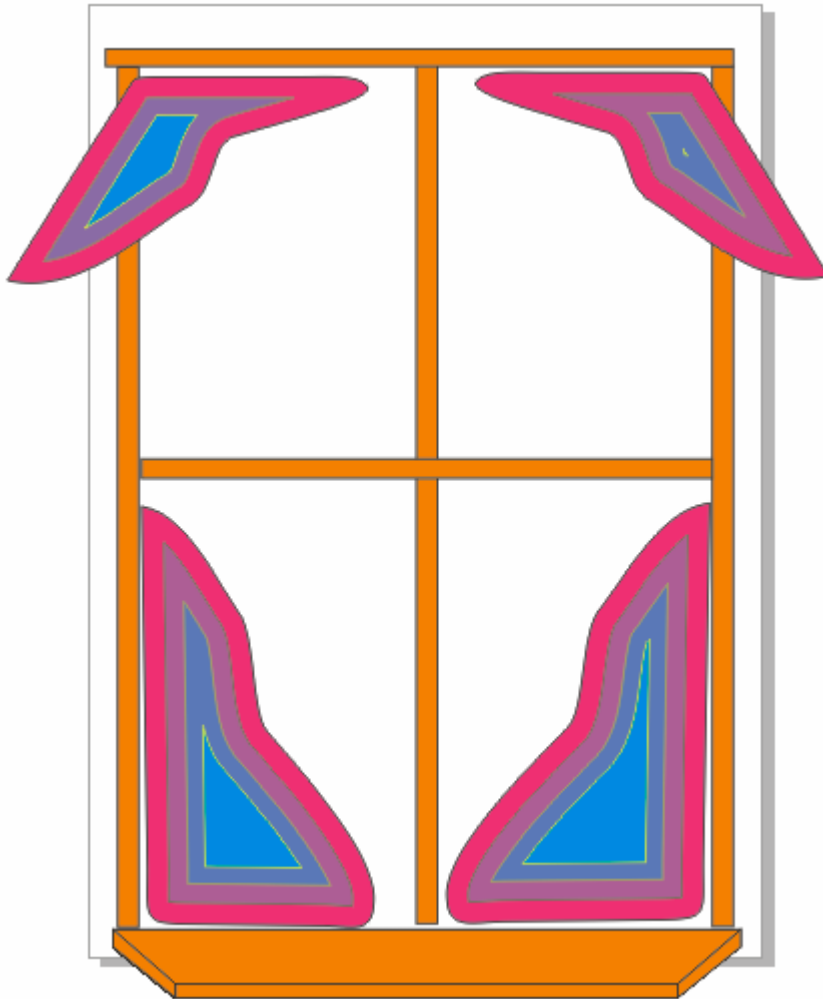
Ανοίξτε το αρχείο window5.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 4 και κάντε τις κατάλληλες ενέργειες στις οποίες θα συμπεριλαμβάνεται και η χρήση των εντολών **Copy effect** και **Perspective from** για να αντιγράψετε το ειδικό εφέ Perspective στη πάνω τμήμα της δεξιάς κουρτίνας όπως φαίνεται στο ακόλουθο σχέδιο:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window6.cdr

Δραστηριότητα 6

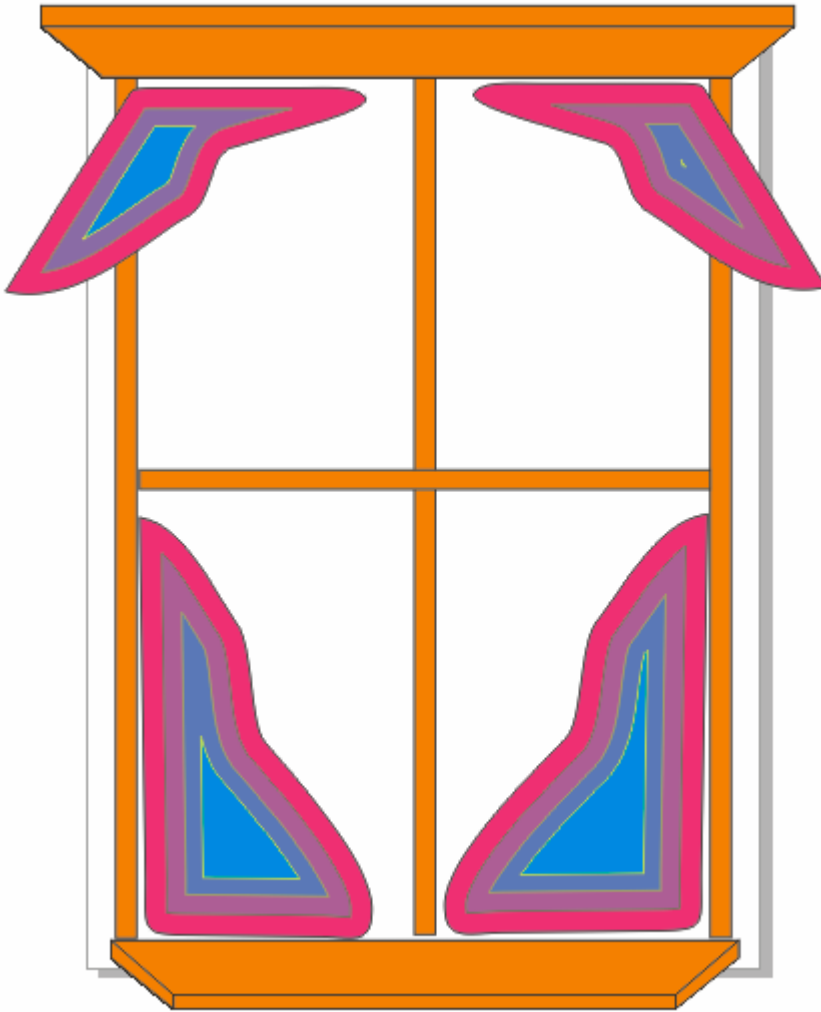
Ανοίξτε το αρχείο window6.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 5 και εφαρμόστε το ειδικό εφέ Extrude για να δημιουργήσετε το περβάζι του παραθύρου όπως φαίνεται στο ακόλουθο σχέδιο:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window7.cdr

Δραστηριότητα 7

Ανοίξτε το αρχείο window7.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 6 και χρησιμοποιώντας τις εντολές **Copy effect** και **Extrude from** αντιγράψετε το ειδικό εφέ Extrude κατά τέτοιο τρόπο ώστε να προκύψει το ακόλουθο σχέδιο:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window8.cdr

Δραστηριότητα 8

Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν να χρησιμοποιούν τα εφέ **bevel**. Ο Εκπαιδευτικός θα δείξει στους μαθητές πώς να δημιουργούν ένα **Soft Edge bevel**. Στη συνέχεια οι μαθητές θα κληθούν να εξασκηθούν στη χρήση των

συγκεκριμένων εφέ μέσα από δραστηριότητα που θα τους δοθεί να για να εκτελέσουν.

-Ανοίξτε το αρχείο window7.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα και επιλέξτε το πάνω τμήμα της αριστερής κουρτίνας του παραθύρου εφαρμόζοντας το ποντίκι πάνω στη ρόζ διαγράμμιση του αντικειμένου. Στη συνέχεια από το menu επιλογή **Effects** επιλέξτε τη παράμετρο **Bevel**.

Τοποθετήστε τις ακόλουθες τιμές στις ακόλουθες παραμέτρους:

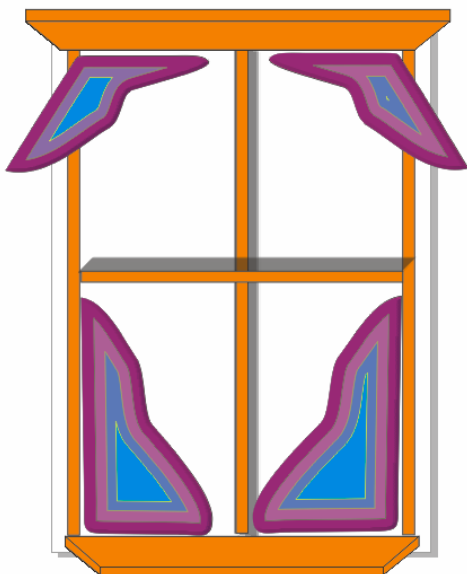
Style:	Soft edge
 Distance:	2 mm
Shadow Color:	
Light Color:	
Intensity:	100
Direction:	147
Altitude:	67

Εφαρμόστε την ίδια διαδικασία και στα υπόλοιπα τρία τμήματα των κουρτινών.

Παρατηρήστε τις αλλαγές που επερχόνται στο σχέδιο. Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window9.cdr.

Δραστηριότητα 9

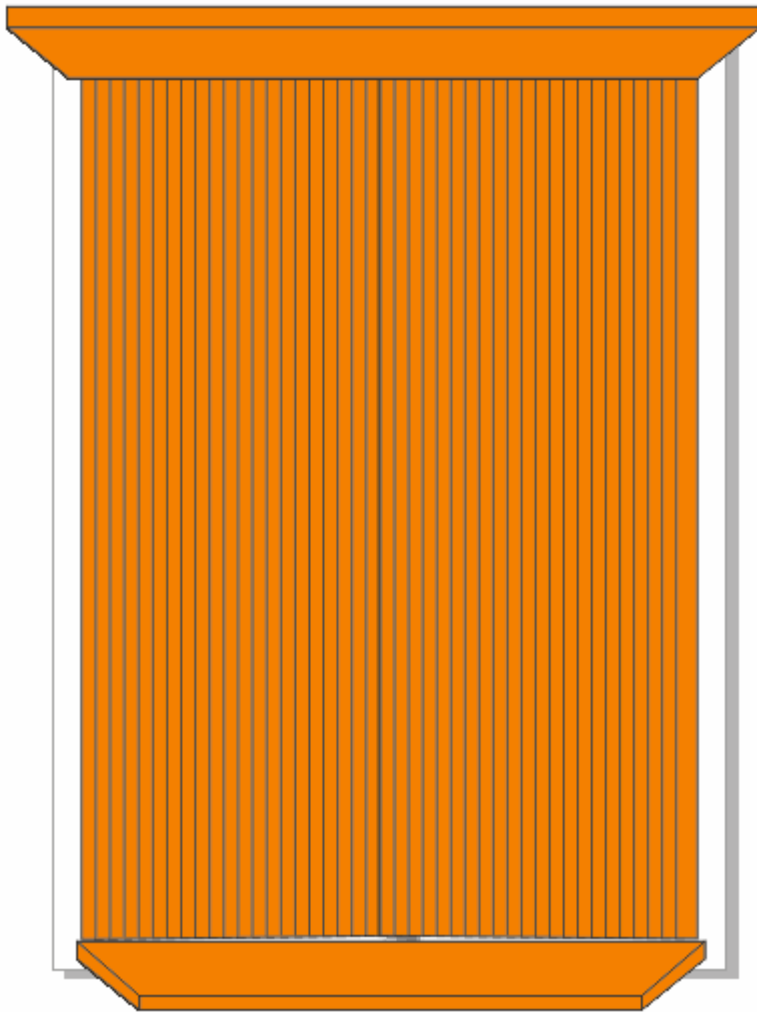
Ανοίξτε το αρχείο window9.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα και εφαρμόστε το ειδικό εφέ **drop shadows** κατά τέτοιο τρόπο ώστε να προκύψει το ακόλουθο σχέδιο:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάναμε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window10.cdr.

Δραστηριότητα 10

Ανοίξτε το αρχείο window10.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα. Διαγράψτε τα τέσσερα τμήματα των κουρτινών και εφαρμόστε το ειδικό εφέ blend στη κάθετη αριστερή ράβδο του σκελετού του παράθυρου και στην συνέχεια στην στη κάθετη δεξιά ράβδο του σκελετού του παράθυρου έτσι ώστε να να προκύψει το ακόλουθο σχέδιο:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία window11.cdr

Φύλλο εργασίας

9. Χρήση εργαλείων επεξεργασίας σελίδας

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 3 ώρες

Διδακτικοί Στόχοι

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα μπορείτε να:

- καθορίζετε τη διάταξη μιας σελίδας
- επιλέγετε το φόντο σε μια σελίδα.
- προσθέτετε, αναπαράγετε, μετονομάζετε και διαγράφετε σελίδες
- να ρυθμίζετε τα rulers
- ρυθμίζετε το grid
- να ρυθμίζετε τη κλίμακα του σχεδίου CorelDRAW

Δραστηριότητα 1

Δημιουργήστε ένα νέο σχέδιο CorelDRAW. Διαμορφώστε το «**Layout**» του σχεδίου έτσι ώστε να περιλαμβάνει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

Width : 12,94

Height : 7,59

Orientation: Landscape

Units: centimeters

Paper: Custom

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout1.cdr.

Δραστηριότητα 2

Ανοίξτε το αρχείο layout1.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα..

Τοποθετήστε για φόντο (Background) στο σχέδιο το πορτοκαλί χρώμα.

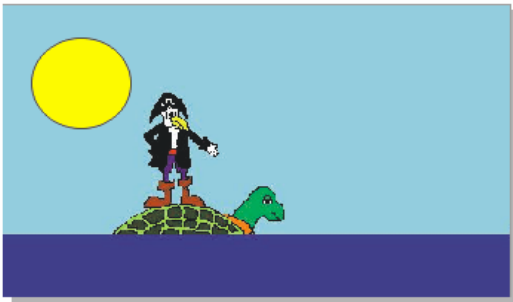
Επιλέξτε την επιλογή «**Page Background**» και αλλάξτε το φόντο του σχεδίου από πορτοκαλί χρώμα σε αρχείο bitmap, επιλέγοντας το συνοδευτικό αρχείο 2.bmp.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout2.cdr.

Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε το αρχείο layout2.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα.

Αναπαράγετε τη πρώτη σελίδα δημιουργώντας ένα αντιγραφό της και στη συνέχεια σχηματίστε ένα κίτρινο κύκλο όπως φαίνεται στην εικόνα 3.



Εικόνα 3.

Μεταβείτε στη πρώτη σελίδα του αρχείου CorelDraw, με τη χρήση της επιλογής «**Go To Page**». Τι παρατηρείτε;

Μετονομάστε τη πρώτη σελίδα σε «**first**». Αναπαράγετε τη πρώτη σελίδα χρησιμοποιώντας την επιλογή «**Duplicate Page**», με προεπιλεγμένη τη παράμετρο «**Copy layer(s) only**». Τι παρατηρείτε στη νέα σελίδα; Διαγράψτε τη σελίδα που μόλις δημιουργήσατε.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία layout3.cdr.

Δραστηριότητα 4

Να ρυθμίσετε τα «**rulers**» του σχεδίου layout3.cdr χρησιμοποιώντας την επιλογή «**Calibrate rulers**». Φροντίστε έτσι ώστε οι διαστάσεις των rulers να ταυτίζονται με τις διαστάσεις πραγματικών χαράκων.


Δραστηριότητα 5

Ανοίξτε το αρχείο layout3.cdr που δημιουργήσατε στη Δραστηριότητα 3 και να προβάλλετε πάνω στο σχέδιο πλέγμα τσεκάρουμε τη εντολή «**Grid**» μέσα από το menu επιλογών καθορίζοντας ως απόσταση μεταξύ των οριζόντιων (Horizontal) και κατακόρυφων (Vertical) γραμμών του πλέγματος (Grid) τα 9 mm.

Δραστηριότητα 6

Αλλάξτε τη κλίμακα του σχεδίου layout3.cdr σε 1:200 mm χρησιμοποιώντας την επιλογή «**Edit Scale**». Αφού αλλάξετε τη κλίμακα υπολογίστε με τη βοήθεια των **rulers** τη διάμετρο του κίτρινου κύκλου στη δεύτερη σελίδα του σχεδίου.

Δραστηριότητα 7

Δημιουργήστε ένα νέο σχέδιο CorelDRAW και εισαγάγετε μέσα σε αυτό ένα τετράγωνο πλαίσιο. Να αναπαράγετε την πρώτη σελίδα, επιλέγοντας «**Copy layer(s) and their contents**» στο menu επιλογών «**Duplicate Page**». Επιλέξτε ως φόντο στη δεύτερη σελίδα το κίτρινο χρώμα .

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο σε ένα νέο αρχείο με όνομα layout5.cdr.

Αλλάξτε τη κλίμακα του σχεδίου σε 1:10 cm και υπολογίστε το μήκος της πλευράς του τετραγώνου με τη βοήθεια των rulers. Τοποθετούμε πλέγμα (Grid) στο σχέδιο και αλλάξτε την απόσταση μεταξύ των οριζόντιων και κατακόρυφων γραμμών σε 0,05 cm. Στη συνέχεια να μεταβάλλετε τα όρια του τετράγωνου πλαισίου έτσι ώστε η πλευρά του να είναι ίση με 12 κελιά του πλέγματος.

Σχεδιάστε ένα σχέδιο με ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και αποθηκεύστε το σε μορφή bitmap. Στη συνέχεια με τη χρήση των εντολών «**Page Background**» και «**Bitmap**» να εισάγετε το συγκεκριμένο σχέδιο σαν φόντο μέσα στο σχέδιο CorelDRAW.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο, στο αρχείο layout5..cdr.

Φύλλο εργασίας

10. Working with bitmaps

Όνομα:

Τάξη:

Διάρκεια: 2 ώρες

Διδακτικοί Στόχοι

Μετά το πέρας των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων θα είστε ικανοί να:

- μετατρέπετε αρχεία vector graphics σε αρχεία bitmaps
- εισάγετε αρχεία bitmaps σε ένα σχέδιο CorelDRAW
- επιτυγχάνετε ευθυγράμμιση αρχείων bitmaps
- χρησιμοποιείτε Digimarc watermarks για να ταυτοποιήση αρχείων bitmaps
- κάνετε πιο ευκρινή τα αρχεία bitmaps με χρήση ειδικού φίλτρου
- εφαρμόζετε ειδικά εφέ σε αρχεία bitmaps

Δραστηριότητα 1

Δημιουργήστε ένα νέο σχέδιο και εισάγετε μέσα σε αυτό διάφορα σχήματα (κύκλοι, τετράγωνα). Επιλέξτε ένα –ένα τα συγκεκριμένα σχήματα και μετατρέψτε τα σε μορφή bitmap από την υφιστάμενη μορφή vector.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap1.cdr.

Δραστηριότητα 2

Ανοίξτε το αρχείο bitmap1.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα και εισάγετε μια νέα σελίδα. Στη νέα σελίδα χρησιμοποιήστε την εντολή «**Import**» για να εισάγετε ένα αρχείο εικόνας bitmap της αρεσκείας σας.

Μετά τη εισαγωγή του αρχείου εικόνας αποθηκεύστε τις αλλαγές, που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με την ονομασία bitmap2.dcr

Δραστηριότητα 3

Ανοίξτε το αρχείο bitmap2.cdr που δημιουργήσατε στη προηγούμενη δραστηριότητα και εισάγετε μια νέα σελίδα, μέσα στην οποία να εισάγετε μέσα σε αυτή το συνοδευτικό σχέδιο που ονομάζεται runner1.bmp. Επιλέξτε με το ποντίκι την εικόνα που εισάγατε και χρησιμοποιώντας την εντολή «**Straighten image**» από το menu επιλογών «**Bitmap**» τροποποιήστε την εικόνα ώστε να καταλήξει στη παρακάτω μορφή:



Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap3.cdr.

Δραστηριότητα 4

Ανοίξτε το αρχείο bitmap3.cdr που δημιουργήσατε στη 4^η δραστηριότητα. Χρησιμοποιήστε τις εντολές από το menu επιλογών «**Digimarc**» για να δημιουργήσετε ένα watermark. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε την κατάλληλη εντολή για να ανιχνεύσετε το watermark που μόλις δημιουργήσατε.

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap4.cdr.

Δραστηριότητα 5

Ανοίξτε το αρχείο bitmap4.cdr που δημιουργήσατε στη 4^η δραστηριότητα, δημιουργήστε μια νέα σελίδα, και εισάγετε σε αυτή το αρχείο bitmap με όνομα statue.bmp.

Μεγεθύνετε το σχέδιο έτσι ώστε τα γράμματα στο αρχείο εικόνας να είναι ευκρινή. Επιλέξτε με το ποντίκι το αρχείο εικόνας που εισάγατε και συνέχεια από το menu επιλογών «**Effects**» επιλέξτε τη επιλογή «**Correction**» και κατόπιν «**Dust and scratch**».

Τοποθετήστε στη παράμετρο «**Threshold**» τη τιμή 180 και στη τιμή «**Radius**» τη τιμή 5. Επιλέξτε Preview και παρατηρήστε τις αλλαγές που επέρχονται στο αρχείο bitmap. Δοκιμάστε να μηδενίσετε το «**Threshold**» και επιλέξτε Preview. Τι παρατηρείτε σε σχέση με πριν;

Αποθηκεύστε τις αλλαγές που κάνατε στο σχέδιο CorelDRAW, σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap5.cdr.

Δραστηριότητα 6

Ανοίξτε το αρχείο bitmap5.cdr που δημιουργήσατε στη 5^η δραστηριότητα και μεταβείτε στη σελίδα που περιέχει την εικόνα από το αρχείο statue.bmp, που εισάγατε στη προηγούμενη δραστηριότητα.

Επιλέξτε την εικόνα και μέσα από το menu επιλογών «**Bitmaps**» εφαρμόστε διαδοχικά τα ειδικά εφε που βρίσκονται στα menu επιλογών «**3D Effects**», «**Art Strokes**», «**Blur**», «**Camera**», «**Color Transform**», «**Contour**», «**Creative**»,

«**Distort**», «**Noise**» και «**Sharpen**» μέχρι να πάρετε το αποτέλεσμα που σας ικανοποιεί. Σε κάθε ειδικό εφέ να χρησιμοποιήσετε την επιλογή «**Preview**» για να κάνετε προεπισκόπηση των αλλαγών που θα προκληθούν από την αλλαγή των παραμέτρων.

Καταγράψτε τις τιμές των παραμέτρων των ειδικών εφέ που θα εφαρμόσετε.

Αποθηκεύστε όλο το σχέδιο CorelDRAW σε νέο αρχείο με ονομασία bitmap6.cdr



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