



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

## GETTING STARTED



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

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>Το περιβάλλον του Quark XPress 8 – Διαχείριση αρχείων.....</b>	<b>4</b>
Εκκίνηση και έξοδος από το Quark XPress 8.....	4
Το περιβάλλον Quark XPress 8 .....	4
Help (βοήθεια στο Quark XPress 8) .....	4
Formats των αρχείων εντύπου στο Quark .....	5
Άνοιγμα, κλείσιμο, δημιουργία, αποθήκευση στο Quark.....	5
Εισαγωγή – εξαγωγή αρχείων από αρχείο στο Quark .....	5
<b>Βασικές Λειτουργίες του Quark XPress 8 .....</b>	<b>6</b>
Πλοήγηση στο παράθυρο ενός αρχείου .....	6
Κλίμακα προβολής του αρχείου .....	6
Αναίρεση των αλλαγών που έγιναν σε ένα αρχείο .....	7
Τα εργαλεία ακρίβειας .....	7
<b>Επεξεργασία σελίδων.....</b>	<b>8</b>
Κύριες σελίδες .....	8
Σελίδες εγγράφου.....	8
Μορφοποίηση μιας κυρίας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου.....	9
<b>Διαχείριση αντικειμένων .....</b>	<b>9</b>
Επιλογή ενός ή πολλών αντικειμένων .....	9
Αντιγραφή – επικόλληση αντικειμένου .....	9
Αποκοπή – μετακίνηση –διαγραφή – αναπαραγωγή αντικειμένου .....	10
Ιεραρχία αντικείμενου .....	10
Στοίχιση αντικειμένου .....	10
Ομαδοποίηση και αποομαδοποίηση αντικειμένων.....	11
Κλείδωμα και ξεκλείδωμα αντικειμένων.....	11
Μετακίνηση και αλλαγή διαστάσεων ενός αντικειμένου .....	12
Περιστροφή και κόψιμο ενός αντικειμένου.....	12
Συγχώνευση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες .....	12
Διάσπαση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες.....	13
<b>Διαχείριση χρώματος και εφέ .....</b>	<b>14</b>
Τα χρωματικά μοντέλα .....	14
Χρωματισμός ενός αντικειμένου – χρωματισμός στο περίγραμμα ενός αντικειμένου.....	15
Ρύθμιση αδιαφάνειας χρώματος – ποσοστού εφαρμογής χρώματος – κατάργηση χρώματος ενός αντικειμένου.....	15
Δημιουργία χρώματος βάση ενός χρωματικού μοντέλου.....	16
Διαβαθμίσεις χρώματος – χρωματισμός αντικειμένου με διαβαθμίσεις χρώματος.....	16
Εφέ σκίασης σε αντικείμενα .....	17
<b>Διαχείριση κειμένου .....</b>	<b>18</b>
Εισαγωγή κειμένου και μορφοποίηση κειμένου.....	18
Μορφοποίηση παραγράφων και επιλογή – μετακίνηση κειμένου .....	18
Μετασχηματισμός κειμένου .....	19
Δημιουργία στηλών σε κείμενο .....	19
Μορφοποίηση πλαισίων κειμένου .....	19
Εισαγωγή κειμένου που ρέει πάνω σε μία διαδρομή.....	20
Μορφοποίηση διαδρομών κειμένου .....	20
Σύνδεση με πλαίσια κειμένου .....	21
Υπεκφυγή και ρύθμιση παραμέτρων πλαισίων κειμένου .....	21

Δημιουργία και επεξεργασία πλαισίων κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα χαρακτήρων .....	21
<b>Διαχείριση εικόνων .....</b>	<b>22</b>
Εισαγωγή εικόνων .....	22
Τροποποίηση και μορφοποίηση πλαισίων εικόνων .....	23
Μετατροπή πλαισίων εικόνων σε πλαίσια κειμένου και απλά αντικείμενα .....	23
Μετασχηματισμός εικόνας και διαθέσιμοι μετασχηματισμοί .....	23
Υπεκφυγή πλαισίων εικόνας και ρύθμιση παραμέτρων .....	24
Προσαρμογή του μεγέθους εικόνας ώστε να χωράει μέσα στο πλαίσιο και το αντίστροφο .....	24
Αποκοπή εικόνας – ρύθμιση παραμέτρων – και επεξεργασία της διαδρομής αποκοπής .....	25
<b>Διανυσματική σχεδίαση .....</b>	<b>26</b>
Τι είναι διαδρομή, κόμβος, σημείο ελέγχου και ποια η χρήση τους σε ένα σχέδιο .....	26
Σχεδιασμός διαδρομών .....	26
Πώς μετακινείτε σημεία ελέγχου, κόμβους, διαδρομές καθώς και πώς θα αλλάξετε τη καμπυλότητα μιας διαδρομής .....	27
Εμφάνιση μιας διαδρομής .....	28
Επεξεργασία σημείων ελέγχου, κόμβων, διαδρομών .....	28
Σχεδιασμός και εμφάνιση διανυσματικών σχημάτων .....	29
Εισαγωγή κειμένου σε διαδρομή και σχήμα καθώς και εισαγωγή εικόνας σε σχήμα .....	30
<b>Διαχείριση Πινάκων .....</b>	<b>30</b>
Σχεδιασμός πινάκων – Εισαγωγή κειμένου και εικόνας – Εισαγωγή από Excel ....	30
Τροποποιήσεις σε Πίνακες .....	31
Χρώμα στα κελιά ενός πίνακα – χρώμα στο περίγραμμα ενός πίνακα .....	32
Χρώμα στο πλέγμα – ορισμός πάχους και στυλ πλέγματος .....	32
Μορφοποίηση σε κελιά κειμένου και εικόνας .....	33
Μετατροπή πίνακα σε κείμενο – κείμενο σε πίνακα – πίνακα σε σύνθετο αντικείμενο .....	34
<b>Στρώσεις (layers) .....</b>	<b>35</b>
Τι είναι στρώση και που χρησιμοποιείται .....	35
Δημιουργία – απόκρυψη – κλείδωμα μιας στρώσης .....	35
Αναπαραγωγή – διαγραφή μιας στρώσης .....	36
Μετακίνηση αντικειμένου από στρώση σε στρώση .....	36
Αλλαγή στη ιεραρχία των στρώσεων – συγχώνευση στρώσεων .....	36

## Το περιβάλλον του Quark XPress 8 – Διαχείριση αρχείων

### **Εκκίνηση και έξοδος από το Quark XPress 8**

- 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.

### **Το περιβάλλον Quark XPress 8**

- Το περιβάλλον του Quark XPress 8 αποτελείται από τα εξής:
  - Τη γραμμή τίτλου, που περιέχει στο αριστερό της άκρο το εικονίδιο ελέγχου και το όνομα της εφαρμογής και στο δεξί του άκρο τα εικονίδια ελαχιστοποίησης, μεγιστοποίησης και κλεισίματος εφαρμογής.
  - Τη γραμμή μενού που αποτελείται από δέκα μενού.
  - Την εργαλειοθήκη που περιέχει τα εργαλεία για τη επεξεργασία ενός αρχείου
  - 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.

### **Help (βοήθεια στο Quark XPress 8)**

- 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

### **Formats των αρχείων εντύπου στο Quark**

- Το Quark διαχειρίζεται αρχεία τύπου **qxp**.

### **Άνοιγμα, κλείσιμο, δημιουργία, αποθήκευση στο Quark**

- 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 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.

### **Εισαγωγή – εξαγωγή αρχείων από αρχείο στο Quark**

- 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 εξαγάγετε το αρχείο σε μορφή encapsulated postscript.

## Βασικές Λειτουργίες του Quark XPress 8

### ***Πλοήγηση στο παράθυρο ενός αρχείου***

- Για να πλοηγηθείτε στο παράθυρο ενός αρχείου κάνετε τα εξής :
  - Να χρησιμοποιήσετε τις *μπάρες κύλισης* που εμφανίζονται στα άκρα του παραθύρου του αρχείου.
  - Να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο *Page Grabber Hand*, το οποίο ενεργοποιείται πατώντας το πλήκτρο ALT.
- 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*.

### ***Κλίμακα προβολής του αρχείου***

- 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.

### **Αναίρεση των αλλαγών που έγιναν σε ένα αρχείο**

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

### **Τα εργαλεία ακρίβειας**

- 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.

## Επεξεργασία σελίδων.

### Κύριες σελίδες

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

### Σελίδες εγγράφου

- 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.

### **Μορφοποίηση μιας κυρίας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου**

- Εάν επιθυμείτε να εφαρμόσετε τη μορφοποίηση μιας κυρίας 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.

## **Διαχείριση αντικειμένων**

### **Επιλογή ενός ή πολλών αντικειμένων**

- 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.

### **Αντιγραφή – επικόλληση αντικειμένου**

- 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.

## **Αποκοπή – μετακίνηση – διαγραφή – αναπαραγωγή αντικειμένου**

- 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.

## **Ιεραρχία αντικείμενου**

- Το υψηλότερο σε ιεραρχία αντικείμενο είναι αυτό που δημιουργήσατε τελευταίο. 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.

## **Στοίχιση αντικειμένου**

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.

### **Ομαδοποίηση και αποομαδοποίηση 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.

### **Κλείδωμα και ξεκλείδωμα αντικειμένων**

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.

## **Μετακίνηση και αλλαγή διαστάσεων ενός αντικειμένου**

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

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

Μπορείτε να *αλλάξετε 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.

## **Περιστροφή και κόψιμο ενός αντικειμένου.**

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 αντικείμενου γίνεται ως εξής :

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

## **Συγχώνευση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες**

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.

### **Διάσπαση αντικειμένων και διαθέσιμες λειτουργίες**

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.

## Διαχείριση χρώματος και εφέ

### Τα χρωματικά μοντέλα

- Χρωματικό μοντέλο είναι το μοντέλο που χρησιμοποιείται για να αναπαρασταθεί το χρώμα στους υπολογιστές. Το Quark υποστηρίζει τα εξής χρωματικά μοντέλα :  
**RGB Color:** Το χρώμα αυτό αναπαρίσταται με τη βοήθεια τριών συνιστωσών. Η πρώτη είναι του κόκκινου (Red) χρώματος, η δεύτερη του πράσινου (Green) χρώματος και η τρίτη του μπλε (Blue) χρώματος.  
**CMYK Color:** Το χρώμα αναπαρίσταται με τη βοήθεια τεσσάρων συνιστωσών. Η πρώτη είναι του κυανού (Cyan) χρώματος, η δεύτερη του Magenta χρώματος, η τρίτη του κίτρινου (Yellow) χρώματος και η τέταρτη ενός χρώματος κλειδιού (Key) που συνήθως είναι το μαύρο (Black) χρώμα.  
**Lab Color:** Το Χρώμα αναπαρίσταται με τη βοήθεια τριών συνιστωσών. Η πρώτη είναι της φωτεινότητας (Lightness) της εικόνας και έχει τιμές από 0 έως 100, η δεύτερη είναι συνδυασμός

πράσινου – κόκκινου και έχει τιμές από -120 έως 120 και η τρίτη είναι συνδυασμός μπλε – κίτρινου και έχει τιμές από -120 έως 120.

**HSB Color:** Το χρώμα αναπαρίσταται με τη βοήθεια τριών συνιστωσών. Η πρώτη είναι η χροιά (Hue) ενός χρώματος, με τιμές από  $0^{\circ}$  έως  $360^{\circ}$ , η δεύτερη είναι ο κορεσμός (Saturation) ενός χρώματος και αναπαρίσταται με το γκρι χρώμα και η τρίτη είναι η φωτεινότητα (Brightness) ενός χρώματος, με τιμές από το μαύρο μέχρι το άσπρο χρώμα.

### **Χρωματισμός ενός αντικειμένου – χρωματισμός στο περίγραμμα ενός αντικειμένου.**

- 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 γεμίσματος, 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.

### **Ρύθμιση αδιαφάνειας χρώματος – ποσοστού εφαρμογής χρώματος – κατάργηση χρώματος ενός αντικειμένου**

- 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.

### **Δημιουργία χρώματος βάση ενός χρωματικού μοντέλου.**

- 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.

### **Διαβαθμίσεις χρώματος – χρωματισμός αντικειμένου με διαβαθμίσεις χρώματος.**

- Ο χρωματισμός διαβάθμισης είναι η ανάμειξη δύο χρωμάτων κατά μήκος του αντικειμένου. Υπάρχουν τα εξής στυλ διαβάθμισης χρώματος :  
**Linear:** Γίνεται κατά μήκος μίας ευθείας γραμμής.  
**Mid-Linear:** Γίνεται κατά μήκος μίας ευθείας γραμμής.  
**Rectangular:** Η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται σε τετράγωνο, από το κέντρο προς τα έξω.  
**Diamond:** Η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται σε ρόμβο από το κέντρο προς τα έξω.



**Circular:** Η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται σε κύκλο, από το κέντρο προς τα έξω.

**Full Circular:** Η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται σε κύκλο από το κέντρο προς τα έξω.

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) στον 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 → από την περιοχή Opacity 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 Opacity, όπως και πριν → κλικ στην περιοχή Angle, για να ορίσετε γωνία διαβάθμισης.

### ***Εφέ σκίασης σε αντικείμενα***

- 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.

## Διαχείριση κειμένου

### **Εισαγωγή κειμένου και μορφοποίηση κειμένου**

- Για να εισάγετε κείμενο πρέπει πρώτα να δημιουργηθεί ένα πλαίσιο κειμένου. Το εργαλείο δημιουργίας πλαισίου κειμένου βρίσκεται στην εργαλειοθήκη και είναι το Text Content.

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 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.

### **Μορφοποίηση παραγράφων και επιλογή – μετακίνηση κειμένου**

- 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.

### **Μετασχηματισμός κειμένου**

- 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.

### **Δημιουργία στηλών σε κείμενο**

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

### **Μορφοποίηση πλαισίων κειμένου**

- 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.

## **Εισαγωγή κειμένου που ρέει πάνω σε μία διαδρομή**

- Για να εισάγετε κείμενο που ρέει πάνω σε μία διαδρομή, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε τη διαδρομή. Τα εργαλεία διαδρομών κειμένου που 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.

## **Μορφοποίηση διαδρομών κειμένου**

- 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.  
Στη συνέχεια πληκτρολογήστε το κείμενο.

### **Σύνδεση με πλαίσια κειμένου**

- 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. Επαναλαμβάνετε ολόκληρη τη προηγούμενη διαδικασία για ροή κειμένου σε πλαίσιο κειμένου. 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.

### **Υπεκφυγή και ρύθμιση παραμέτρων πλαισίων κειμένου**

- 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.

### **Δημιουργία και επεξεργασία πλαισίων κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα χαρακτήρων**

- Έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε πλαίσια με πολύπλοκα σχήματα βάσει των απλών εργαλείων που σας παρέχονται. Αυτό

γίνεται με συνδυασμό λειτουργιών μετασχηματισμών, συγχώνευσης και ομαδοποίησης αντικείμενων. Ουσιαστικά έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε πλαίσια κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα χαρακτήρων και στη συνέχεια να εισάγετε κείμενο σε αυτά τα πλαίσια.

*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 τη επιθυμητή θέση.

## **Διαχείριση εικόνων**

### ***Εισαγωγή εικόνων***

- 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.

### **Τροποποίηση και μορφοποίηση πλαισίων εικόνων**

- 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.

### **Μετατροπή πλαισίων εικόνων σε πλαίσια κειμένου και απλά αντικείμενα**

- 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.

### **Μετασχηματισμός εικόνας και διαθέσιμοι μετασχηματισμοί**

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 το εικόνα ενός πλαισίου από τη καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων.

### **Υπεκφυγή πλαισίων εικόνας και ρύθμιση παραμέτρων**

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.

**Προσαρμογή του μεγέθους εικόνας ώστε να χωράει μέσα στο πλαίσιο και το αντίστροφο**



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.

### **Αποκοπή εικόνας – ρύθμιση παραμέτρων – και επεξεργασία της διαδρομής αποκοπής**

- 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.

## Διανυσματική σχεδίαση

### **Τι είναι διαδρομή, κόμβος, σημείο ελέγχου και ποια η χρήση τους σε ένα σχέδιο**

Τα Διανυσματικά σχήματα αποτελούνται από κόμβους, σημεία ελέγχου και διαδρομές. *Κόμβοι* είναι τα σημεία των σχημάτων τα οποία ενώνονται μεταξύ τους με γραμμές και καμπύλες. *Σημεία Ελέγχου* είναι τα σημεία που καθορίζουν την καμπυλότητα των τμημάτων που συνδέει ο κόμβος. *Διαδρομή* είναι το εξωτερικό περίγραμμα ενός διανυσματικού σχήματος. Μία *Ανοιχτή Διαδρομή* είναι η διαδρομή που τα άκρα της δεν ενώνονται, ενώ μία *Κλειστή Διαδρομή* είναι η διαδρομή που τα άκρα της ενώνονται. Μπορείτε να προσθέσετε σε οποιοδήποτε σημείο της διαδρομής κόμβους και στη συνέχεια να αλλάξετε την καμπυλότητα των τμημάτων που συνδέουν.

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.

### **Σχεδιασμός διαδρομών**

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 στην 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.

### ***Πώς μετακινείτε σημεία ελέγχου, κόμβους, διαδρομές καθώς και πώς θα αλλάξετε τη καμπυλότητα μιας διαδρομής***

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 στην 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.

### **Εμφάνιση μιας διαδρομής**

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.

### **Επεξεργασία σημείων ελέγχου, κόμβων, διαδρομών**

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.

## Σχεδιασμός και εμφάνιση διανυσματικών σχημάτων

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 → κάνοντας κλικ πάνω στο αστέρι, εμφανίζεται ένα παράθυρο.

Στο πεδίο Star Width : Εισάγετε το πλάτος του αστεριού

Στο πεδίο Star Height : Εισάγετε το ύψος του αστεριού

Στο πεδίο Number of Spikes : Εισάγετε το πλήθος των κορυφών του αστεριού

Στο πεδίο Spike Depth : Εισάγετε την απόσταση της βάσης των ακτινών του αστεριού από το κέντρο του.

### ***Εισαγωγή κειμένου σε διαδρομή και σχήμα καθώς και εισαγωγή εικόνας σε σχήμα***

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.

## **Διαχείριση Πινάκων**

### ***Σχεδιασμός πινάκων – Εισαγωγή κειμένου και εικόνας – Εισαγωγή από Excel***

*Δημιουργείτε ένα πίνακα ως εξής :*  
Επιλέγετε το εργαλείο Table Tool → κλικ στο σημείο που θέλετε να εισαχθεί → σύρετε σχηματίζοντας τον πίνακα. Ανοίγει παράθυρο όπου επιλέγετε : στο πεδίο rows : Εισάγετε αριθμό γραμμών πίνακα.  
Στο πεδίο Columns εισάγετε αριθμό στηλών.  
Στο πεδίο Cell type επιλέγετε Text cells εάν θέλετε τα κελιά να περιέχουν κείμενο ή Picture cells εάν θέλετε τα κελιά να περιέχουν εικόνα.  
Το πεδίο Link του External Data το επιλέγετε εάν θέλετε να εισάγετε περιεχόμενα από το Excel.

*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.

## Τροποποιήσεις σε Πίνακες

*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.

### **Χρώμα στα κελιά ενός πίνακα – χρώμα στο περίγραμμα ενός πίνακα**

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.

### **Χρώμα στο πλέγμα – ορισμός πάχους και στυλ πλέγματος**



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.

### **Μορφοποίηση σε κελιά κειμένου και εικόνας**

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.

Οι διαθέσιμες μορφοποιήσεις είναι :

1. Classic :
  - Χρώμα κελιού
2. Text :
  - Εσοχή κειμένου
  - Στυλ κατακόρυφης στοίχισης
  - κατοπτρισμός κειμένου
  - κλίση κειμένου
  - στρέβλωση κειμένου
3. Character Attributes :
  - Χρώμα χαρακτήρων
  - Γραμματοσειρά
  - Μέγεθος
  - Στυλ γραφής
  - Γλώσσα
  - Μετατόπιση χαρακτήρων από την γραμμή βάσης
4. Paragraph Attributes :
  - Εσοχή της πρώτης γραμμής
  - Απόσταση μεταξύ παραγράφων
  - Στήλη οριζόντιας στοίχισης

Μορφοποίηση μιας εικόνας σε ένα κελί, γίνεται επιλέγοντας από την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων, τις παρακάτω επιλογές μορφοποίησης :

- Μετατόπιση εικόνας
- Κλίση εικόνας
- Χρώμα κελιού
- Αλλαγή θέσης της εικόνας σε κελί

- Κατοπτρισμός εικόνας

### **Μετατροπή πίνακα σε κείμενο – κείμενο σε πίνακα – πίνακα σε σύνθετο αντικείμενο**

- 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 . Ανοίγει ένα παράθυρο και :

Separate Rows with: επιλέγετε το χαρακτήρα που θα διαχωρίζει τις γραμμές του πίνακα.

Separate Columns with: επιλέγετε το χαρακτήρα που θα διαχωρίζει τις στήλες του πίνακα.

Text Extraction Order: επιλέγετε τη κατεύθυνση με τη οποία θα εξαχθούν τα κελία στο κείμενο.

Delete Table: αν θέλετε να διαγραφεί ο πίνακας μετά τη μετατροπή.

- 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. Εμφανίζεται ένα παράθυρο με τις εξής επιλογές :

Separate Rows with: επιλέγετε χαρακτήρα διαχωρισμού.

Separate Columns with: επιλέγετε χαρακτήρα διαχωρισμού

Rows: εισάγετε αριθμό γραμμών του πίνακα.

Columns: εισάγετε αριθμό στηλών του πίνακα.

Auto fit: αν θέλετε οι διαστάσεις του πίνακα να προσαρμόζονται με τα περιεχόμενα των κελιών.

Cell Order: επιλέγετε με πια κατεύθυνση θα εξαχθεί το κείμενο στα κελιά.

## Στρώσεις (layers)

### *Τι είναι στρώση και που χρησιμοποιείται*

- Μια στρώση (*layer*) είναι ένα επίπεδο του αρχείου το οποίο είναι αδιαφανές στις περιοχές όπου υπάρχουν αντικείμενα και διαφανές στις υπόλοιπες περιοχές. Ένα αρχείο αποτελείται από πολλές στρώσεις. Το πλεονέκτημα των στρώσεων είναι ότι μπορούμε να χειριστούμε ανεξάρτητα τα αντικείμενα ενός αρχείου. Μπορούμε να επεξεργαστούμε μόνο μία στρώση κάθε φορά, χωρίς να αλλάζουμε τις υπόλοιπες στρώσεις. Μπορούμε να ορίσουμε διαφορετικό τύπο ανάμειξης χρωμάτων για κάθε στρώση, καθώς και διαφορετικό ποσοστό αδιαφάνειας για κάθε στρώση. Η επεξεργασία των στρώσεων γίνεται από τη παλέτα Layers.

### **Δημιουργία – απόκρυψη – κλείδωμα μιας στρώσης**

- *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.

### **Αναπαραγωγή – διαγραφή μιας στρώσης**

- 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 (κάδος) της παλέτας Layers.

### **Μετακίνηση αντικειμένου από στρώση σε στρώση**

- 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.

### **Αλλαγή στη ιεραρχία των στρώσεων – συγχώνευση στρώσεων**

- 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.



Κασταμονής 99<sup>α</sup> & Μακρυγιάννη, 142 35 Ν. Ιωνία  
Τηλ. 210.2719100, Fax : 210-2718133  
[www.sdc.gr](http://www.sdc.gr)