



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ

ΤΕΤΡΑΔΙΟ ΜΑΘΗΤΗ



Κασταμονής 99α & Μακρυγιάννη
142 35 Ν. Ιωνία
Tel. 210-2719100, fax :210-2718133
www.sdc.gr

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

που συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση/Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Φορέας Υλοποίησης και Τελικός Δικαιούχος



Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων
Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Προγραμμάτων ΚΠΣ

Φορέας Λειτουργίας



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

Επιστημονικός Τεχνικός Σύμβουλος



Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών

Υπεύθυνος Πράξης

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



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το συγκεκριμένο τετράδιο μαθητή παρουσιάζει τις μεθόδους και τις τεχνικές για τη δημιουργία και την επεξεργασία εντύπου.

Ταυτόχρονα είναι και εργαστηριακός οδηγός για το εκπαιδευόμενο. Αποτελεί και είναι ένα εγχειρίδιο αναφοράς σε περίπτωση που ο μαθητής χρειαστεί να αναζητήσει πληροφορίες απαραίτητες, για την ολοκλήρωση μιας εργασίας του στο σπίτι. Ο ρόλος του συγκεκριμένου τετραδίου, είναι δεικτικός, υποδειγματικός και συμβουλευτικός.

Σε καμία περίπτωση δεν αντικαθιστά το ρόλο του εκπαιδευτικού στη τάξη.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Προσδοκώμενα αποτελέσματα

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

Εκκίνηση και έξοδος από το Quark XPress 8

- Μπορείτε να *ανοίξετε* το Quark XPress 8 με τους εξής τρόπους :
 - Έναρξη → Προγράμματα → Quark Xpress 8 → QuarkXPress
 - Διπλό κλικ στο εικονίδιο του στη επιφάνεια εργασίας.
- Μπορείτε να *τερματίσετε* το Quark XPress 8 ως εξής :
 - File → Exit
 - Control και Q

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
- Για τη *βοήθεια (Help)* κάνετε τα εξής :
 - Help → help Topics
 - F1

Μπορείτε να αναζητήσετε βοήθεια στο μενού help ως εξής :

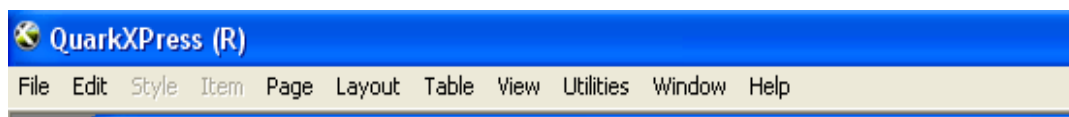
- Με βάση τα περιεχόμενα.
- Με βάση το αλφαβητικό ευρετήριο.

- Με βάση την αναζήτηση.

Εργαστηριακός οδηγός

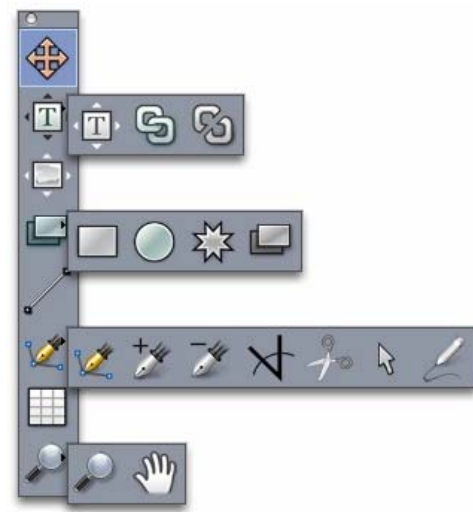
Ο παρακάτω εργαστηριακός οδηγός διατίθεται στους μαθητές για κατανόηση και εμπέδωση της ύλης της συγκεκριμένης ενότητας. Συγχρόνως παρέχεται και σαν οδηγός για να γνωρίσουν το περιβάλλον και να εξασκηθούν στα εργαστήρια.











Η γραμμή μενού













- File → εντολές που έχουν σχέση με τη διαχείριση των αρχείων.
- Edit → εντολές που έχουν σχέση με τη επεξεργασία μέρους των αρχείων όπως (αντιγραφή, αποκοπή, επικόλληση κλπ.)
- Style → εντολές που έχουν σχέση με τη εφαρμογή στυλ στα αντικείμενα.
- Item → εντολές που έχουν σχέση με τη διαχείριση αντικειμένων.
- Page → εντολές που έχουν σχέση με τη διαχείριση σελίδων.
- Layout → εντολές που έχουν σχέση με τη διάταξη σελίδων.
- Table → εντολές που έχουν σχέση με τη διαχείριση πινάκων.
- View → εντολές που έχουν σχέση με την εμφάνιση των ανοικτών αρχείων (μεγέθυνση, σμίκρυνση, εμφάνιση χάρακα).
- Utilities → εντολές που έχουν σχέση με εργαλεία που παρέχει το Quark για διευκόλυνση των ενεργειών σας.
- Window → εντολές που έχουν σχέση με την εμφάνιση του Quark (παράθεση αρχείων, εμφάνιση-απόκρυψη εργαλειοθήκης, παλέτες κλπ.)
- Help → εντολές που έχουν σχέση με τη παροχή βοήθειας.

Η εργαλειοθήκη.



 Item	Εργαλείο επιλογής αντικειμένων
 Text Content	Εργαλείο προσθήκης και επεξεργασίας κειμένου.
 Linking	Εργαλείο διασύνδεσης αντικείμενων
 Unlinking	Εργαλείο αποσύνδεσης αντικειμένων.
 Picture	Εργαλείο προσθήκης και επεξεργασίας εικόνας.
 Rectangle Box	Εργαλείο δημιουργίας ορθογωνίων σχημάτων.
 Oval Box	Εργαλείο δημιουργίας κυκλικών σχημάτων
 Star Box	Εργαλείο προσθήκης αστεριών.
 Composition Zones	Εργαλείο χειρισμού «σύνθετων ζωνών».
 Line	Εργαλείο προσθήκης γραμμών.

 Bezier	Εργαλείο Bezier, για να δημιουργήσετε γραμμές και κουτιά Bezier.
 Add Point	Προσθήκη ενός σημείου σε μία διαδρομή.
 Remove Point	Διαγραφή ενός σημείου από μία διαδρομή.
 Convert Point	Μετατροπή γωνιών σε καμπύλες.
 Scissors	Αποκοπή ενός αντικειμένου σε διαφορετικές διαδρομές.
 Point Selection	Επιλογή σημείων ώστε να μπορέσεις να τα μετακινήσεις ή να τα διαγράψεις.
 Freehand Line	Ελεύθερη σχεδίαση αντικειμένου.
 Table	Εργαλείο προσθήκης πινάκων
 Zoom	Μεγένθυση ενός αντικειμένου.
 Pan tool	Εργαλείο επαναπροσδιορισμού διάταξης σελίδων.

Η γραμμή ιδιοτήτων.

Εμφανίζεται στο κάτω μέρος της επιφανείας εργασίας και ρυθμίζετε τις παραμέτρους ενός αντικειμένου, ανάλογα με ποιο αντικείμενο είναι επιλεγμένο.



Παλέτες

Για να εμφανίσετε μία παλέτα κάνετε τα εξής :

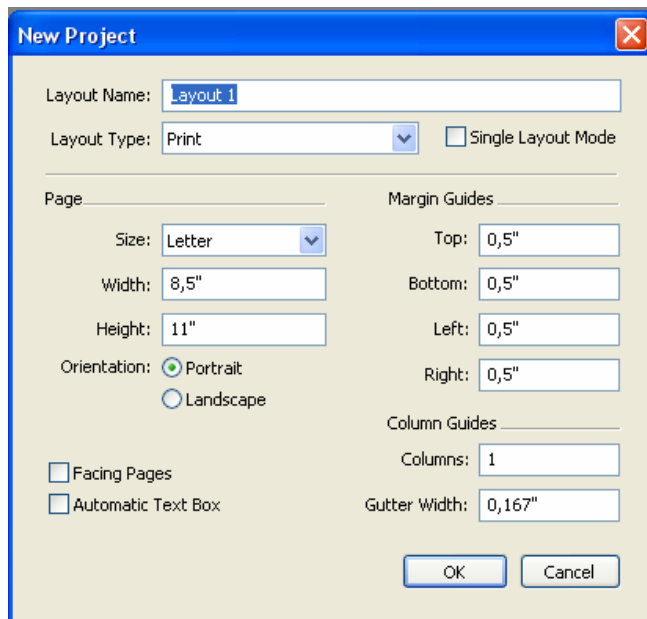
Κλικ στο μενού Window → κλικ στη επιθυμητή παλέτα. Οι διαθέσιμες παλέτες είναι :

Page layout	: περιέχει εργαλεία διαχείρισης της διάταξης των σελίδων.
Style Sheets	: χρησιμοποιείται για εφαρμογή στυλ στα αντικείμενα.
Colors	: χρησιμοποιείται για διαχείριση χρώματος.
Shared Content	: χρησιμοποιείται για να αποθηκεύετε και για να επαναχρησιμοποιείτε ρυθμίσεις αντικειμένων.
Trap information	: χρησιμοποιείται για τη παγίδευση χρώματος.
List	: χρησιμοποιείται για τη διαχείριση λίστας.
Profile information:	χρησιμοποιείται για τη εμφάνιση προφίλ.
Glyphs	: εισαγωγή ειδικών χαρακτήρων.
Hyperlinks	: διαχείριση υπερσυνδέσμων.
Index	: διαχείριση δεικτών.
Layers	: διαχείριση στρώσεων.
Picture Effects	: εφαρμογή εφέ σε εικόνες.
Psd import	: εισαγωγή εικόνας από το Photoshop.

Ολοκλήρωση της διαδικασίας ανοίγματος ενός αρχείου.

- Για να δημιουργήσετε ένα αρχείο πρέπει :
Κλικ στο μενού File → New → Project

Θα εμφανιστεί το παρακάτω παράθυρο :

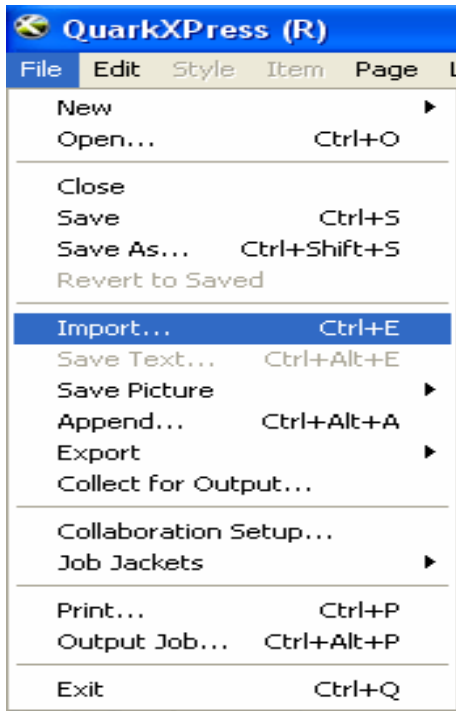


- Layout Name:** πληκρολογείτε το όνομα του αρχείου.
- Layout Type** : ορίστε το τύπο σελιδοποίησης (print ή web).
- Size** : ορίστε το μέγεθος εκτύπωσης (A4, A3 κλπ.).
- Width** : ορίστε το πλάτος της σελίδας.
- Height** : ορίστε το ύψος της σελίδας.
- Orientation** : ορίστε το προσανατολισμό της σελίδας (portrait, landscape).
- Margin Guides:** ορίστε τα περιθώρια της σελιδοποίησης.
- Columns** : ορίστε το αριθμό των στηλών της σελίδας.
- Gutter Width** : ορίστε τη απόσταση ανάμεσα τους.

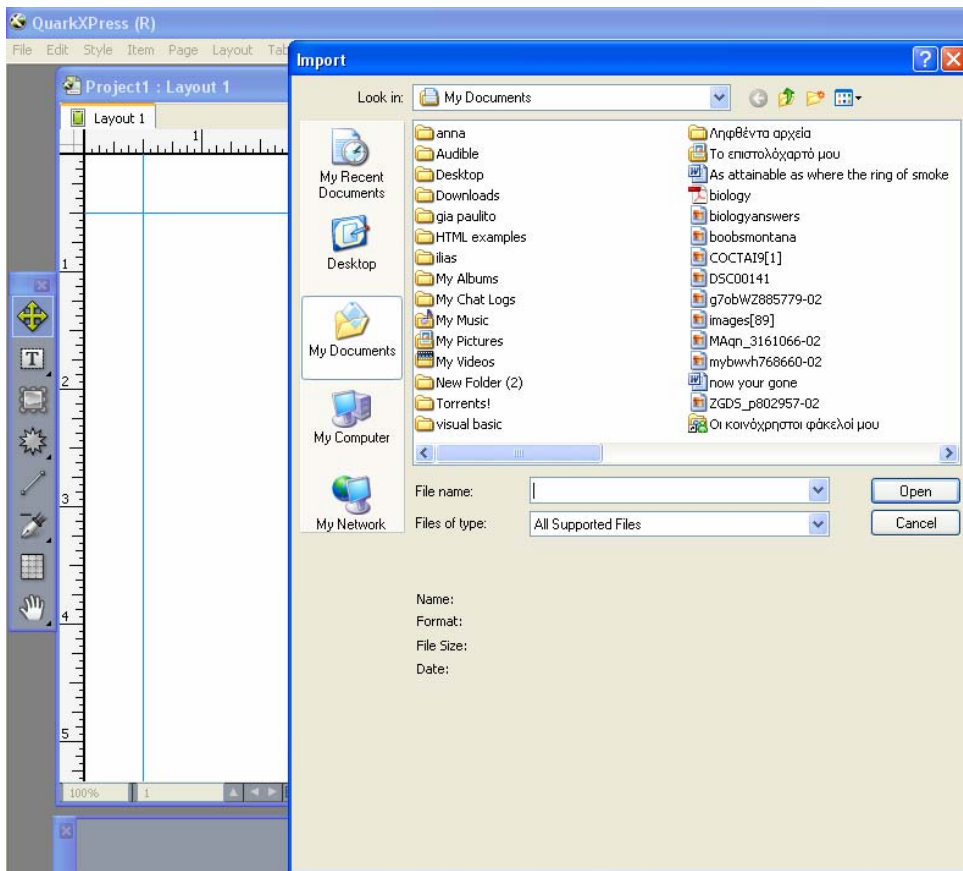
Εισαγωγή αρχείου.

Αφού επιλέξετε το κατάλληλο εργαλείο από τη εργαλειοθήκη :

Α) εισαγωγή κειμένου από αρχείο.



Και ακολουθεί το επόμενο παράθυρο :



B) Εισαγωγή αρχείου εικόνας.

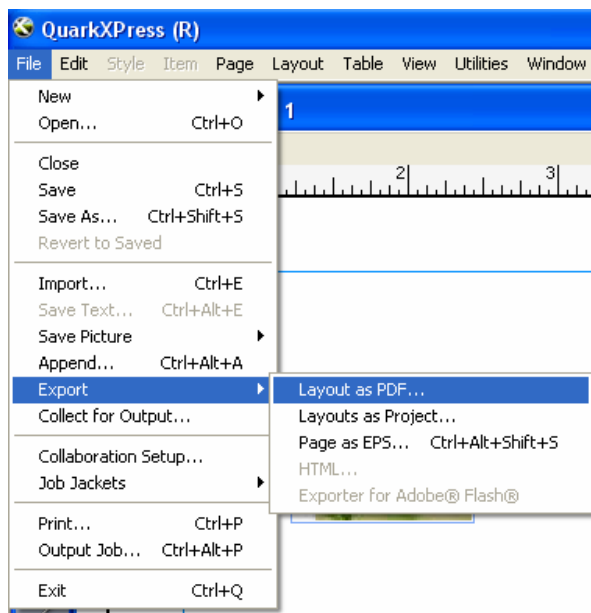
Οι εικόνες εισάγονται με το ίδιο τρόπο όπως και το κείμενο δηλαδή :
File → Import και στη συνέχεια επιλέγεις το αρχείο της εικόνας.

Εξαγωγή αρχείου.

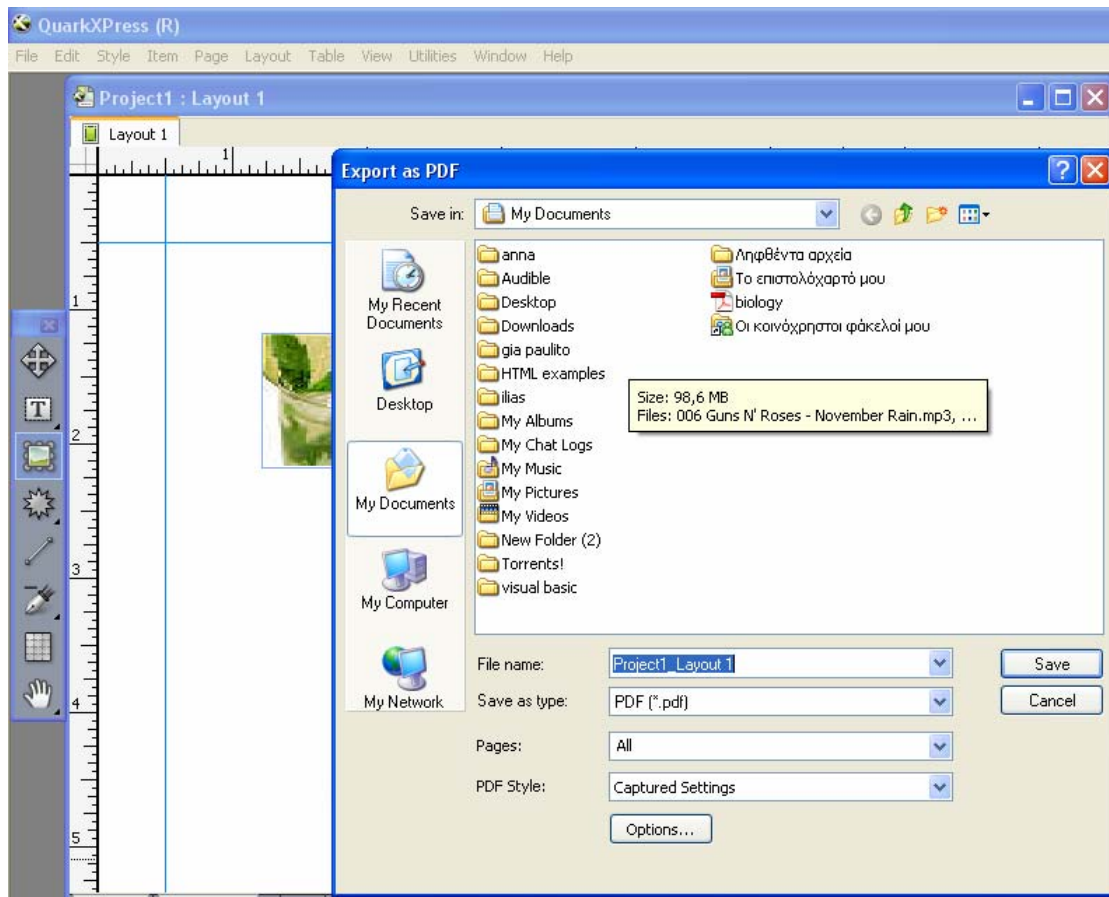
Εξαγωγή αρχείου είναι η λειτουργία μετατροπής των αρχείων από μία μορφή αποθήκευσης σε άλλες μορφές.

1. Κλικ στο μενού File → Export → κλικ στο Layout as PDF αν θέλετε να το αποθηκεύετε σαν εικόνα.
2. Κλικ στο μενού File → Export → κλικ HTML αν θέλετε να το αποθηκεύετε σαν ιστοσελίδα.

Ακολουθεί η διαδικασία :



Κάνοντας κλικ εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο :



ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

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. Για να το επιτύχετε ακολουθείτε τη παρακάτω διαδικασία :

Ενεργοποιείτε το εργαλείο *Page Grabber Hand* → κλικ πάνω στη εικόνα → σύρετε τη εικόνα προς όλες τις κατευθύνσεις μέχρι να φθάσετε στο επιθυμητό σημείο.

- 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*.



Μπορείτε να κάνετε τα ακόλουθα :

- A) πληκτρολογήστε το αριθμό της επιθυμητής σελίδας στο πλαίσιο με το αριθμό → πατήστε enter.
- B) Κάνετε κλικ στο βελάκι δεξιά του αριθμού. Θα εμφανιστούν όλες οι μικρογραφίες των σελίδων του αρχείου. → κάνετε κλικ στη επιθυμητή σελίδα.

- Επίσης, όπως παρατηρείτε, εμφανίζονται τα εξής εικονίδια :

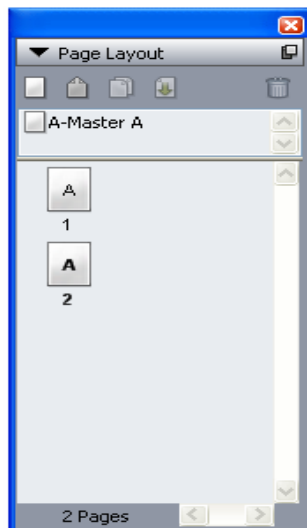


Κάνοντας κλικ στο πρώτο εμφανίζονται σαν μικρογραφίες οι σελίδες του αρχείου, οπότε επιλέγεις αυτή που θέλεις.

Το δεύτερο εικονίδιο σε πηγαίνει στη προηγούμενη σελίδα.

Ενώ το τελευταίο εικονίδιο σε πηγαίνει στη επόμενη σελίδα.

- Από τη παλέτα *Page Layout*.



Στη παλέτα εμφανίζονται σε μικρογραφίες οι σελίδες του αρχείου σας. Κάντε κλικ στη σελίδα που θέλετε και αυτή θα εμφανιστεί στο παράθυρο του αρχείου σας.

- Επίσης στη περιοχή εμφάνισης της ενεργής σελίδας εμφανίζονται και τα εξής εικονίδια :



Το πρώτο εικονίδιο σου εμφανίζει τη κύρια σελίδα (master page), που είναι στη ουσία το πρότυπο βάση της οποίας δημιουργούνται οι σελίδες του αρχείου σας.

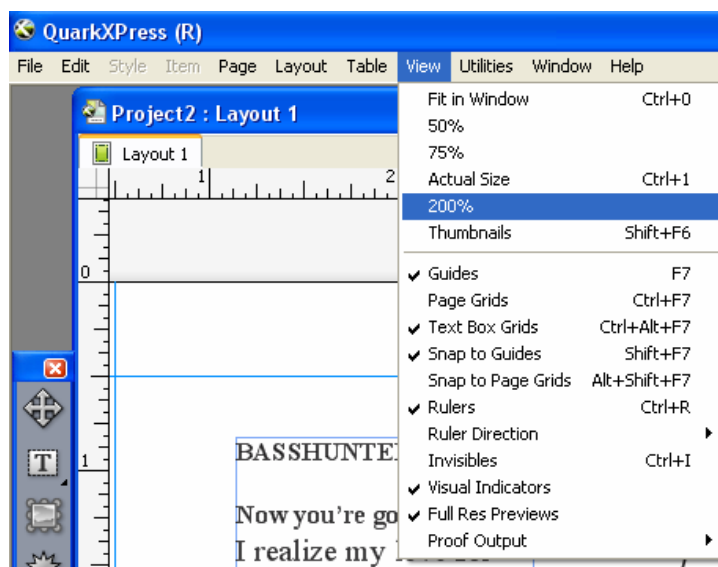
Το δεύτερο εικονίδιο διαιρεί τη σελίδα οριζόντια.

Το τρίτο εικονίδιο διαιρεί τη σελίδα κάθετα.

Το τέταρτο εικονίδιο είναι το export, δηλαδή η εξαγωγή αρχείου, που είναι η λειτουργία μετατροπής των αρχείων από μία μορφή αποθήκευσης σε άλλες μορφές όπως αναλύθηκε στη προηγούμενη ενότητα.

Κλίμακα προβολής του αρχείου

- Μπορείτε να αλλάξετε τη κλίμακα προβολής των αρχείων σας με τους παρακάτω τρόπους :
 - Κλικ στο μενού View.



Κλικ στο μενού View → κλικ σε όποια διαθέσιμη επιλογή θέλετε.

- Με το εργαλείο Zoom που βρίσκεται στη εργαλειοθήκη.

Επιλέξτε το εργαλείο Zoom → Κάντε κλικ πάνω στη εικόνα και το αρχείο θα μεγεθυνθεί.

Αν θέλετε να κάνετε σμίκρυνση τότε :

Επιλέξτε το εργαλείο Zoom → κάντε κλικ στη εικόνα έχοντας ταυτόχρονα πατημένο το πλήκτρο ALT.

- Στο κάτω μέρος του παραθύρου του αρχείου εμφανίζεται η κλίμακα.



Κάντε κλικ αριστερά από το νούμερο, στο σημείο που φαίνεται η κλίμακα προβολής του. → πληκρολογείστε το νέο ποσοστό → enter.

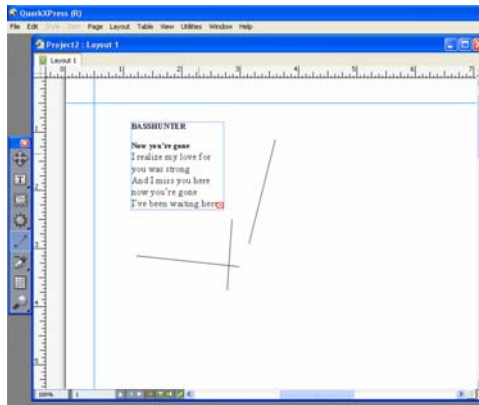
- Για προβολή σε κανονικό μέγεθος : View → Actual Size.
- Για να χωράει το αρχείο στο ενεργό παράθυρο : View → Fit in Window.

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.

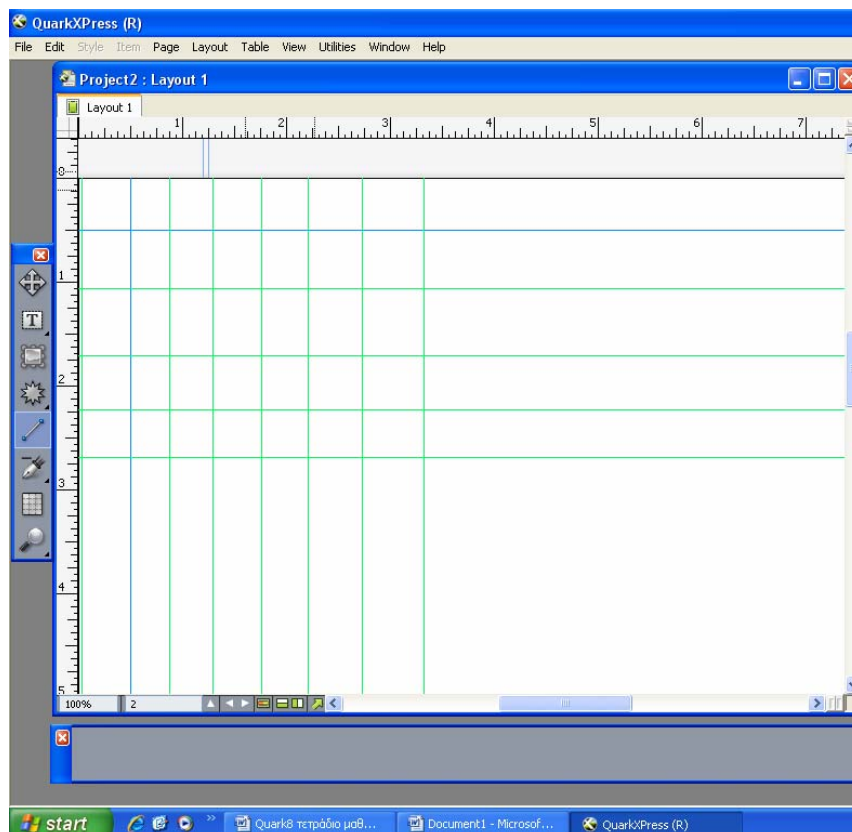
Τα εργαλεία ακρίβειας

- Τα εργαλεία ακρίβειας είναι ο χάρακας, οι γραμμές οδηγού (guidelines), και το πλέγμα.
 - Για να εμφανίσετε το χάρακα πρέπει να κάνετε : View → Rulers



Το σημείο αρχής των χαρακών βρίσκεται στη πάνω αριστερή γωνία της εικόνας. Ο οριζόντιος χάρακας έχει φορά προς τα δεξιά, και ο κατακόρυφος προς τα επάνω.

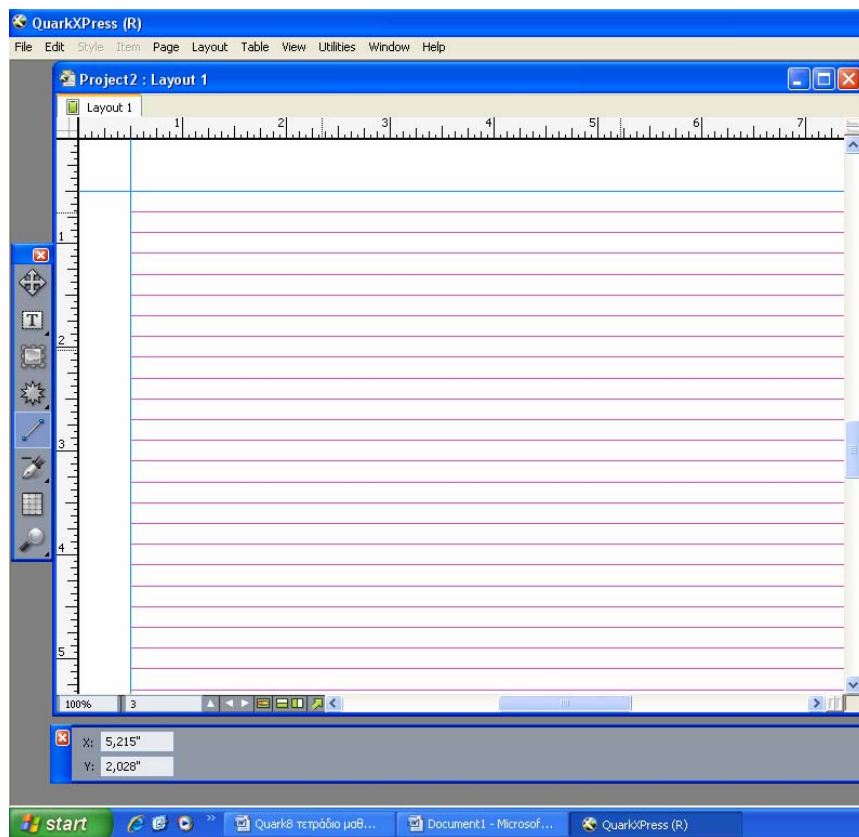
- Οι γραμμές οδηγί σας βοηθούν να ορίσετε τα περιθώρια της σελίδας και να στοιχίσετε τα αντικείμενα. Για να τους εμφανίσετε κάντε το εξής :
View → Guides.



Για να προσθέσετε μία γραμμή οδηγό κάνετε τα εξής :
Κλικ σε κάποιον από τους χάρακες → κλικ πχ πάνω στο οριζόντιο χάρακα → σύρετε στο σημείο που επιθυμείτε να εμφανιστεί η γραμμή οδηγός.

Για να καταργήσετε μία γραμμή οδηγό κάνετε τα εξής :
Κλικ πάνω στη γραμμή οδηγό → μετά σύρατε έξω από το παράθυρο του αρχείου.

– Αν απαιτηθεί μεγάλη ακρίβεια και τέλεια στοίχιση, τότε πρέπει να εμφανίσετε τις γραμμές πλέγματος :
View → Page Grids



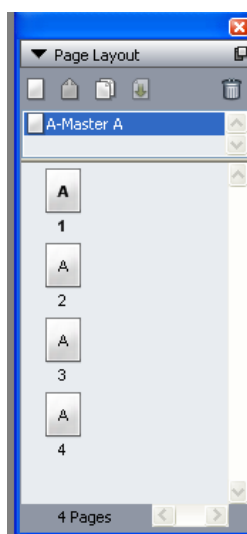
ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

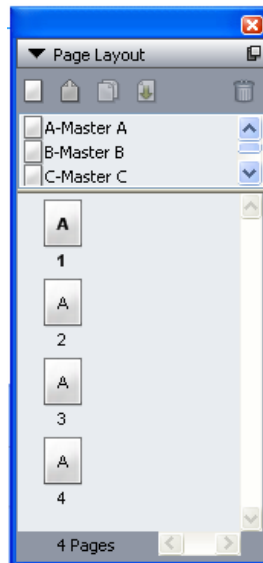
Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

Κύριες σελίδες

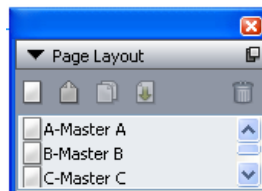
- Οι *κύριες σελίδες* είναι πρότυπα βάσει των οποίων δημιουργούνται οι σελίδες του αρχείου σας. Μπορείτε να τις διαχειριστείτε μέσω της παλέτας *Page Layout*.



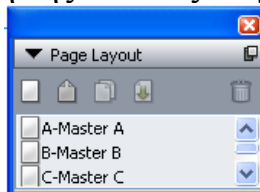
- *Δημιουργία* νέας κύριας σελίδας → κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού στο A-Master A → κλικ στη επιλογή new single Page Master οπότε έχουμε τη παρακάτω οθόνη :



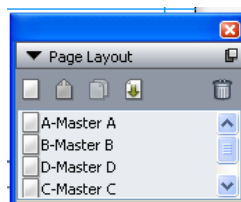
- *Επιλογή* κύριας σελίδας → κλικ στη γραμμή της σελίδας στη παλέτα Page Layout.



- *Προβολή* κύριας σελίδας → διπλό κλικ στο εικονίδιο Page, στη γραμμή της σελίδας στη παλέτα Page Layout.



- *Δημιουργία* κύριας σελίδας → κλικ στο εικονίδιο Blank Single Page της παλέτας Page Layout, και μετά σύρετε το εικονίδιο στη περιοχή κύριων σελίδων. (Βρίσκεται κάτω από τη λέξη Page Layout, το πρώτο εικονίδιο από αριστερά).

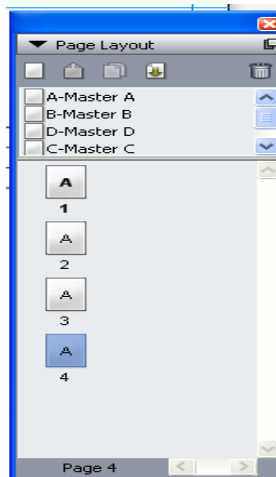


- *Αναπαραγωγή* κύριας σελίδας → κλικ στο εικονίδιο Duplicate της παλέτας Page Layout. (Βρίσκεται κάτω από τη λέξη Page Layout, το τρίτο εικονίδιο από αριστερά).

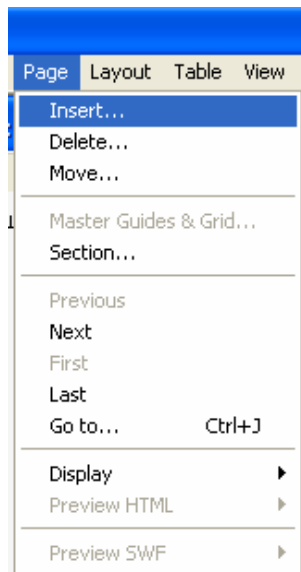
- Μετονομασία κύριας σελίδας → διπλό κλικ στο όνομα της σελίδας στη παλέτα Page Layout και μετά πληκτρολογήστε το νέο όνομα.
- Διαγραφή κύριας σελίδας → επιλογή σελίδας και μετά κλικ στο εικονίδιο Delete της παλέτας Page Layout. (Βρίσκεται κάτω από τη λέξη Page Layout, το τελευταίο εικονίδιο από αριστερά).

Σελίδες εγγράφου

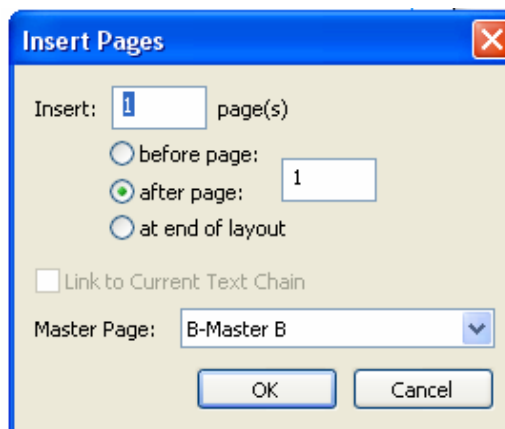
- Οι σελίδες εγγράφου είναι οι σελίδες από τις οποίες αποτελείται το αρχείο σας. Βλέπετε τις σελίδες εγγράφου από τη παλέτα Page Layout.



- Δημιουργία σελίδας εγγράφου → κλικ στο μενού Page , μετά κλικ στη επιλογή insert



Μετά εμφανίζεται το ακόλουθο παράθυρο :



Οι επιλογές του μενού κάνουν τα εξής :

Insert → εισάγετε αριθμό σελίδων.

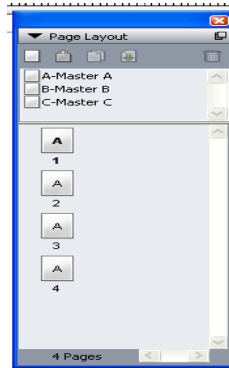
Before page → αν θέλετε η νέα σελίδα να προστεθεί πριν τη συγκεκριμένη σελίδα.

After page → αν θέλετε η νέα σελίδα να προστεθεί μετά τη συγκεκριμένη σελίδα.

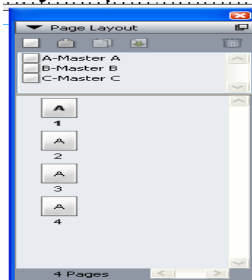
At end of Layout → αν θέλετε η νέα σελίδα να προστεθεί στο τέλος του αρχείου.

Master Page → επιλέξτε τη κύρια σελίδα βάσει της οποίας θα δημιουργηθεί η νέα σελίδα εγγράφου.

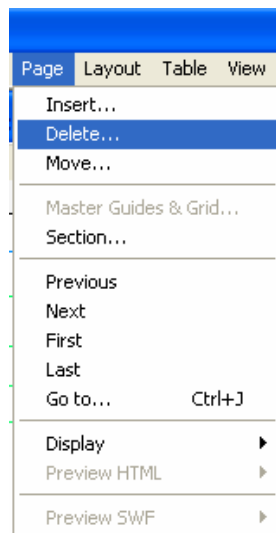
- *Επιλογή* σελίδας εγγράφου → κλικ στο εικονίδιο της επιθυμητής σελίδας στη παλέτα Page Layout.



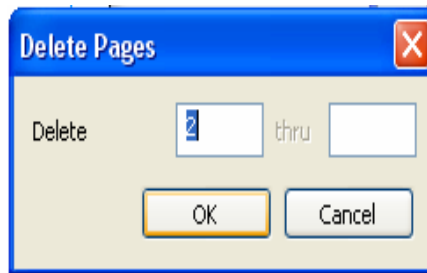
- Προβολή σελίδας εγγράφου → διπλό κλικ στο εικονίδιο της επιθυμητής σελίδας στη παλέτα Page Layout.



- Διαγραφή σελίδας εγγράφου → αφού επιλέξετε τη επιθυμητή σελίδα , κλικ στο μενού Page και μετά κλικ στη επιλογή Delete.

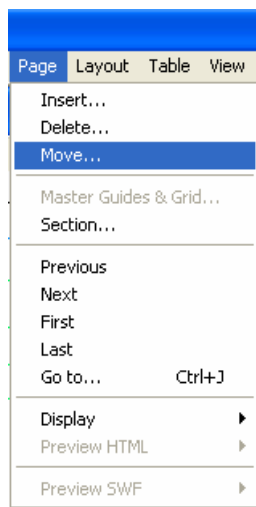


Θα εμφανιστεί το παρακάτω πλαίσιο :

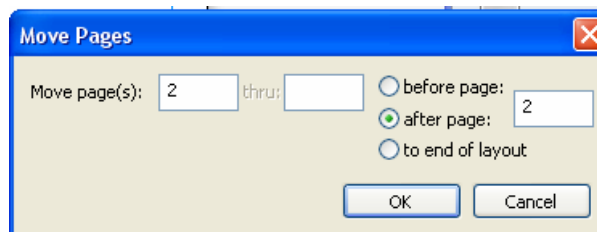


Στη περιοχή “Delete” θα εμφανισθεί ο αριθμός της επιλεγμένης σελίδας προς διαγραφή. Αν θέλετε να διαγράψετε και άλλες σελίδες, διαδοχικές προς τη επιλεγμένη, στο πεδίο “thru” εισάγετε τον αριθμό της σελίδας μέχρι τη οποία θέλετε να διαγράψετε όλες τις ενδιάμεσες σελίδες.

- Μετακίνηση σελίδας εγγράφου → κλικ στο μενού Page, και μετά κλικ στη επιλογή Move.



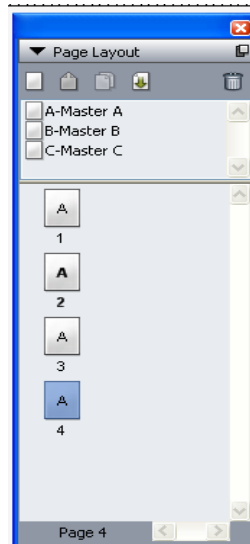
Μετα εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο



Μορφοποίηση μιας κύριας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου

- Εάν επιθυμείτε να εφαρμόσετε τη μορφοποίηση μιας κύριας σελίδας σε μια σελίδα εγγράφου, τότε πρέπει να κάνετε τα εξής →

Επιλογή στη κύρια σελίδα από τη παλέτα Page Layout κάνοντας κλικ επάνω σε αυτή, και μετά σύρετε πάνω στο εικονίδιο της σελίδας εγγράφου.



ΕΝΟΤΗΤΑ 4

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

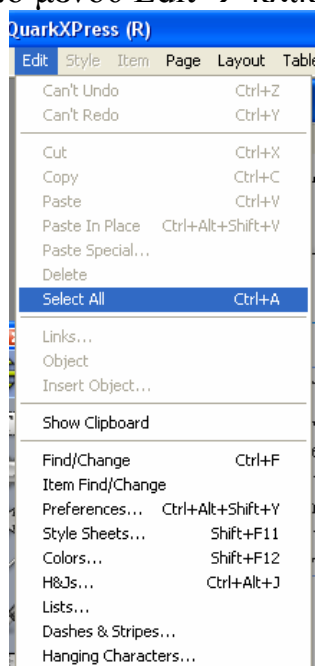
Επιλογή ενός ή πολλών αντικειμένων

- 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

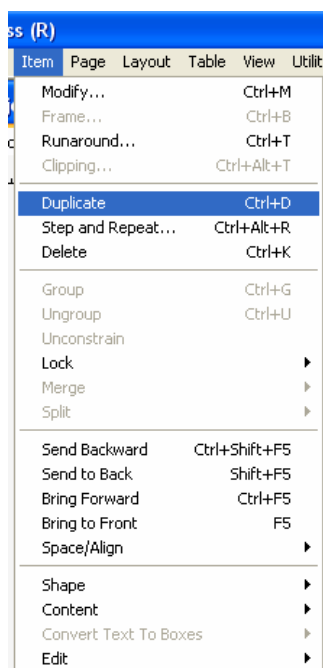
Αποκοπή – μετακίνηση – διαγραφή – αναπαραγωγή αντικειμένου

- 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 αντικειμένου

- Το υψηλότερο σε ιεραρχία αντικείμενο είναι αυτό που δημιουργήσατε τελευταίο. Για να αλλάξετε τη ιεραρχία ενός αντικειμένου ακολουθείτε τα παρακάτω βήματα :

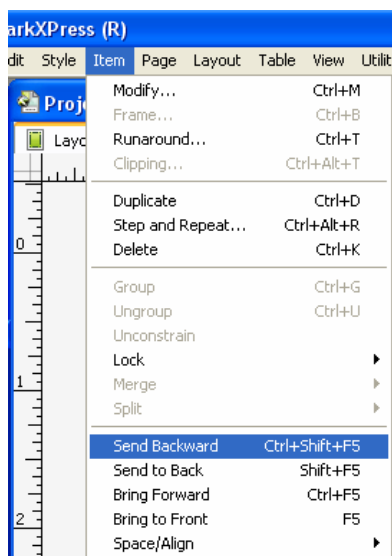
Επιλέγετε το αντικείμενο → κλικ στο μενού Item → και μετά :

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.



Στοιχισή αντικειμένου

- Όταν τα αντικείμενα είναι στοιχισμένα σημαίνει πως είναι ευθυγραμμισμένα προς μία κοινή πλευρά των ακμών τους. 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.

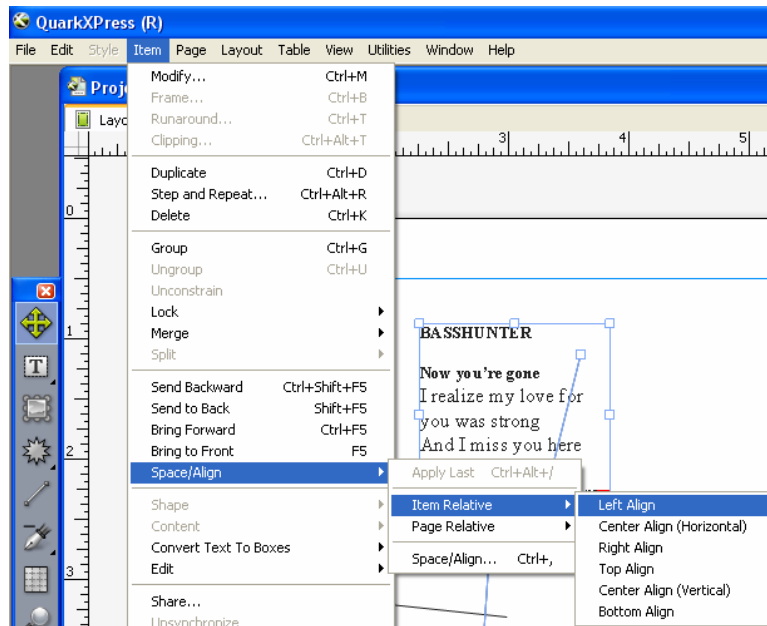
Center Align (Horizontal) → για κατακόρυφη στοίχιση στο κέντρο.

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.



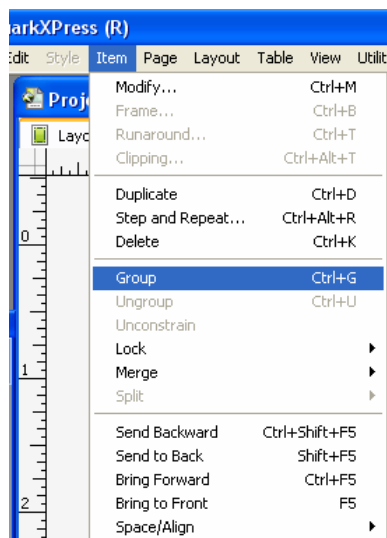
Ομαδοποίηση και αποομαδοποίηση αντικειμένων

- 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.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη γραμμή ιδιοτήτων για να κάνετε μετασχηματισμούς σε ένα αντικείμενο :



X → βάζετε τη οριζόντια συντεταγμένη του σημείου αρχής του αντικειμένου σας.

Y → βάζετε τη κατακόρυφη συντεταγμένη του σημείου αρχής του αντικειμένου σας

W → βάζετε τη οριζόντια διάσταση του αντικειμένου.

H → βάζετε τη κατακόρυφη διάσταση του αντικειμένου.

Στο εικονίδιο με τις μοίρες βάζετε τη κλίση του αντικειμένου σας ως προς τον οριζόντιο άξονα.

Το *κόψιμο* ενός αντικείμενου γίνεται ως εξής :

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

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 :

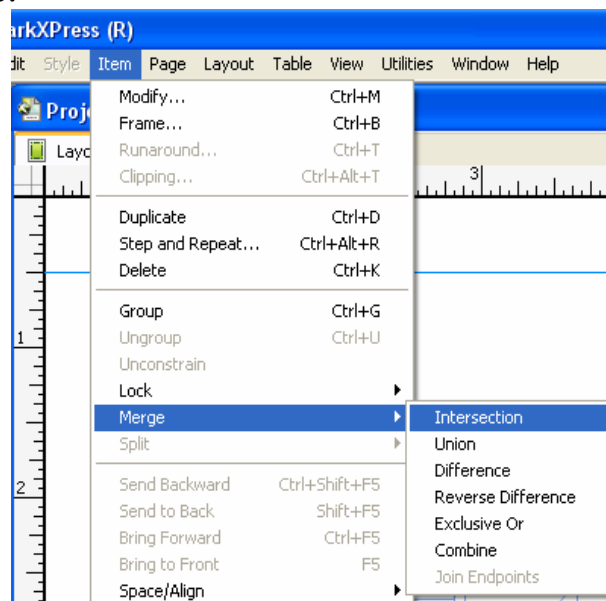
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Reverse Difference.

- 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.

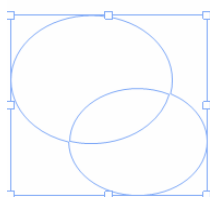
- Το αποτέλεσμα του συνδυασμού είναι η ένωση των αντικειμένων αφαιρώντας τη τομή τους. Η διαφορά του από τον αποκλειστικό συνδυασμό αναφέρθηκε παραπάνω. Πρέπει να κάνετε τα εξής :

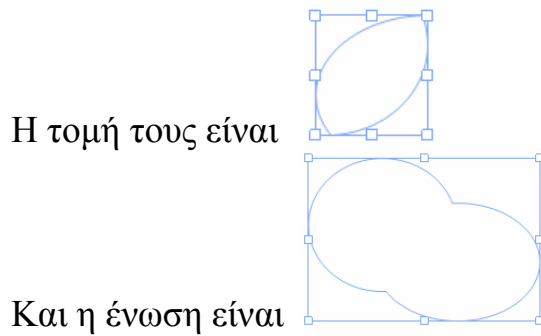
Επιλέξτε τα αντικείμενα → κλικ Item → κλικ Merge → κλικ Combine.



Παράδειγμα

Αν έχετε τα παρακάτω αντικείμενα





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.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

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.

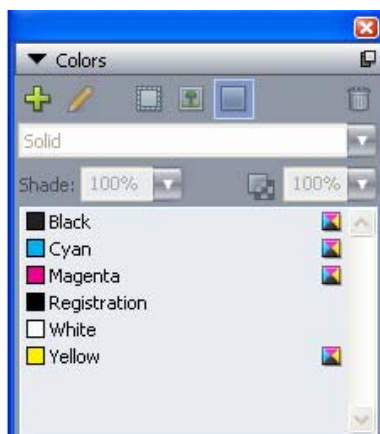
CMYK Color: Το χρώμα αναπαρίσταται με τη βοήθεια τεσσάρων συνιστωσών. Η πρώτη είναι του κυανού (Cyan) χρώματος, η δεύτερη του Magenta χρώματος, η τρίτη του κίτρινου (Yellow) χρώματος και η τέταρτη ενός χρώματος κλειδιού (Key) που συνήθως είναι το μαύρο (Black) χρώμα.

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° έως 360° , 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 γεμίματος, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο «Background Color» της παλέτας Colors → επιλέξτε ένα από τα χρώματα της παλέτας, κάνοντας κλικ πάνω στην γραμμή του χρώματος.

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

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

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

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 που φαίνεται παρακάτω της παλέτας Colors εισάγετε το ποσοστό αδιαφάνειας χρώματος που επιθυμείτε.



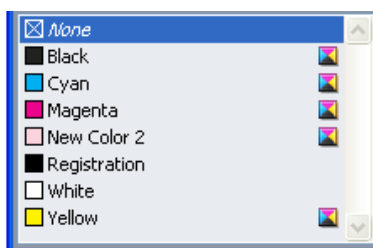
Μπορείτε να ρυθμίσετε το *ποσοστό εφαρμογής* χρώματος ενός αντικειμένου, ως εξής :

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



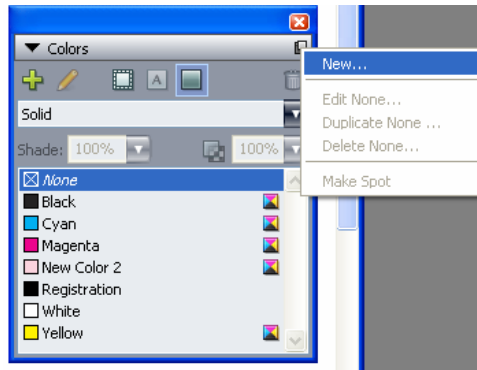
Για να *καταργήσετε* το χρώμα ενός αντικειμένου, κάνετε τα εξής :

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



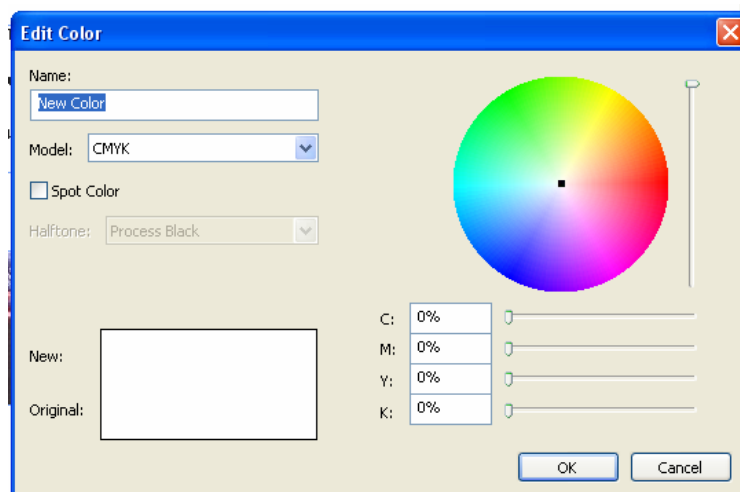
Δημιουργία χρώματος βάση ενός χρωματικού μοντέλου

- 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 παρακάτω παράθυρο που εμφανίζεται κάνετε τα εξής :



Name: εισάγετε το όνομα νέου χρώματος.

Model: επιλέγετε το χρωματικό μοντέλο.

Η παραπάνω διαδικασία δημιουργίας χρώματος γίνεται και ως εξής :

Από τη παλέτα Colors :



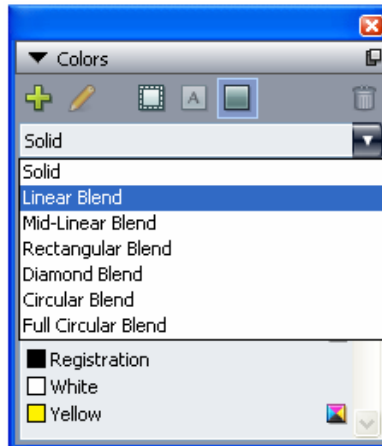
Το εικονίδιο + → δημιουργεί νέο χρώμα.

Το διπλανό εικονίδιο είναι το edit, αν θέλεις να τροποποιήσεις χρώμα που δημιουργήσαμε.

Το τελευταίο εικονίδιο, ο κάδος, διαγράφει χρώμα που δημιουργήσαμε.

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.

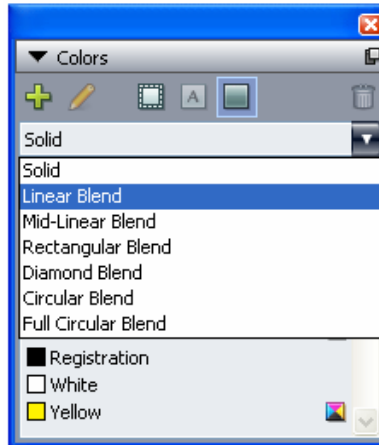
Rectangular: Η ανάμειξη των χρωμάτων γίνεται σε τετράγωνο, από το κέντρο προς τα έξω.

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 :



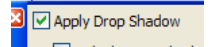
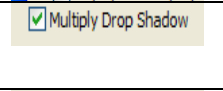
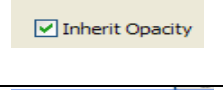
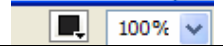
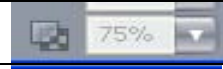

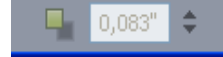


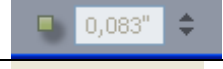
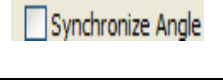
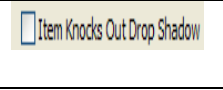
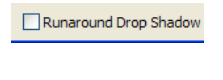
Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε → επιλέξτε τον ενεργό χρωματισμό (ή το γέμισμα ή το περίγραμμα) στο οποίο θέλετε να εφαρμόσετε διαβάθμιση → κλικ στο βελάκι στα δεξιά της περιοχής που εμφανίζεται «Solid» → επιλέξτε τον επιθυμητό τύπο χρωματισμού διαβάθμισης → κλικ στην περιοχή #1 της παλέτας Colors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

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.




	Κλικ αν θέλετε να προσθέσετε έφουε σκίασης
	Αν θέλετε το χρώμα της σκιάς να αναμειχθεί με το χρώμα του υποβάθρου.
	Αν θέλετε η σκιά να έχει τη ίδια αδιαφάνεια με το αντικείμενο.
	Χρώμα σκιάς και ποσοστό εφαρμογής χρώματος.
	Αδιαφάνεια χρώματος
	Γωνία κλίσης σκιάς.
	Γωνία στρέβλωσης σκιάς
	Ορίζετε τη απόσταση σκιάς από το αντικείμενο.
	Κλίμακα σκιάς με το αντικείμενο.
	Βαθμό οξύτητας των άκρων της σκιάς
	Αν θέλετε η γωνία της σκιάς να εφαρμοστεί και σε άλλα αντικείμενα.
	Αν δεν θέλετε η σκιά να εμφανίζεται στις περιοχές που επικαλύπτεται με το αντικείμενο.
	Αν θέλετε να ενεργοποιήσετε τη διαδρομή υπεκφυγής του αντικειμένου και γύρω από τη σκιά.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

Εισαγωγή κειμένου και μορφοποίηση κειμένου

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

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

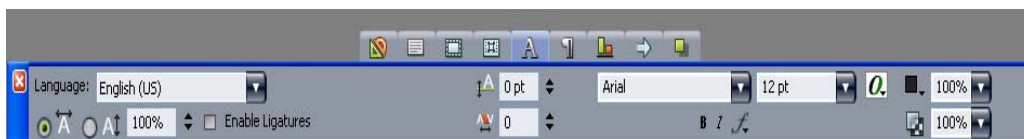
Επιλέγετε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο → κλικ στο εργαλείο Text Content → πληκτρολογήστε το κείμενο.

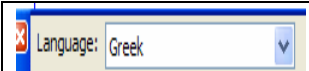
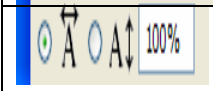
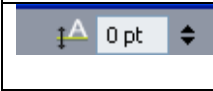
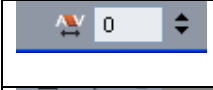
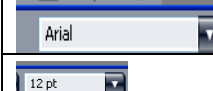
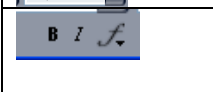

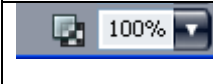

Για να προσθέσετε κείμενο σε ήδη υπάρχον κείμενο πρέπει :

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.

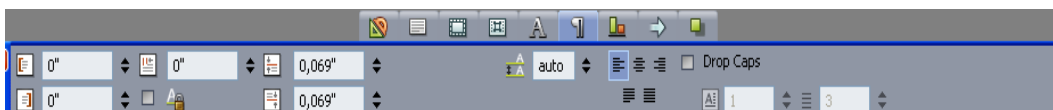
Για να μορφοποιήσετε το κείμενο σας, πρέπει να εμφανίσετε τη καρτέλα *Character Attributes* από τη γραμμή ιδιοτήτων. Επιλέγετε το τμήμα του κειμένου που θέλετε να μορφοποιήσετε και στη συνέχεια εφαρμόζετε κάποια από τις επιλογές μορφοποίησης.

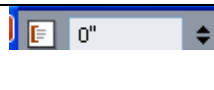
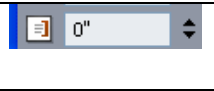
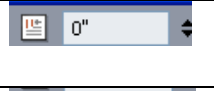
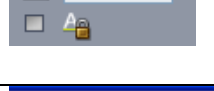
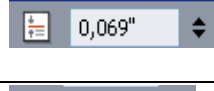
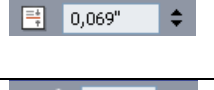





	Ορίζετε γλώσσα κειμένου
	Ορίζετε οριζόντια – κατακόρυφη κλίμακα των χαρακτήρων
	Ορίζετε τη μετατόπιση των χαρακτήρων από τη γραμμή βάσης του κειμένου.
	Ορίζετε τη απόσταση μεταξύ δύο χαρακτήρων για το κείμενο σας.
	Ορίζετε τη γραμματοσειρά.
	Μέγεθος γραμματοσειράς
	Έντονα – πλάγια γράμματα και στυλ γραφής.
	Χρώμα χαρακτήρων και το ποσοστό εφαρμογής χρώματος
	Καθορίζετε το ποσοστό αδιαφάνειας των χαρακτήρων.

Μορφοποίηση παραγράφων και επιλογή – μετακίνηση κειμένου

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



	Ορίζετε τη εσοχή της παραγράφου από το αριστερό περιθώριο
	Ορίζετε τη εσοχή της παραγράφου από το δεξιό περιθώριο
	Εσοχή πρώτης γραμμής από το αριστερό περιθώριο
	Κλειδώνετε τη απόσταση των παραγράφων από τη γραμμή βάσης του κειμένου.
	Απόσταση της επιλεγμένης παραγράφου από τη επόμενη παράγραφο.
	Απόσταση της επιλεγμένης παραγράφου από τη προηγούμενη παράγραφο.
	Απόσταση μεταξύ δύο παραγράφων

	Στυλ στοίχισης της παραγράφου.
	Ορίζετε τα αρχιγράμματα για τη παράγραφο. Στο πρώτο εισάγετε αριθμό χαρακτήρων ενώ στο άλλο αριθμό γραμμών.

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 :

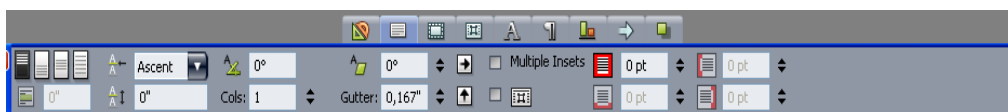
Επιλέξτε το εργαλείο Text Content → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε το ποντίκι μέχρι εκεί που θέλετε.


Μπορείτε να εισάγετε ειδικούς χαρακτήρες ως εξής :

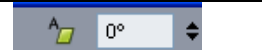


Επιλέξτε το κείμενο με το εργαλείο Text Content → κλικ στο σημείο που θέλετε να μπει ο χαρακτήρας → κλικ για να εμφανίσετε τη παλέτα Glyphs από τη επιλογή του μενού Window, εμφανίζεται το παράθυρο με τους χαρακτήρες από Window → και μετά κλικ στο επιθυμητό χαρακτήρα.

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.



	Γωνία κλίσης κειμένου
---	-----------------------

 0°	Γωνία στρέβλωσης κειμένου
	Οριζόντιος κατοπτρισμός κειμένου.
	κατακόρυφος κατοπτρισμός κειμένου.

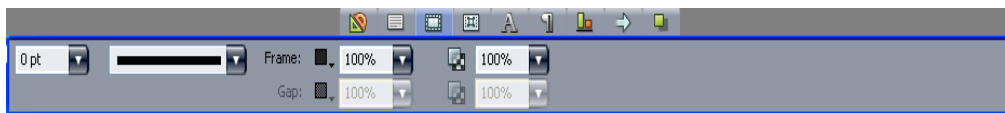
Δημιουργία στηλών σε κείμενο






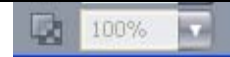
- Μπορείτε να δημιουργήσετε στήλες κειμένου από τη καρτέλα Text της γραμμής ιδιοτήτων. Δημιουργείτε ένα πλαίσιο κειμένου και οι ενδείξεις που αφορούν τη δημιουργία στηλών είναι :

Gutter: 0,167"	Ορίζετε τη απόσταση μεταξύ στηλών
Cols: 1	Ορίζετε αριθμό των στηλών

Μορφοποίηση πλαισίων κειμένου

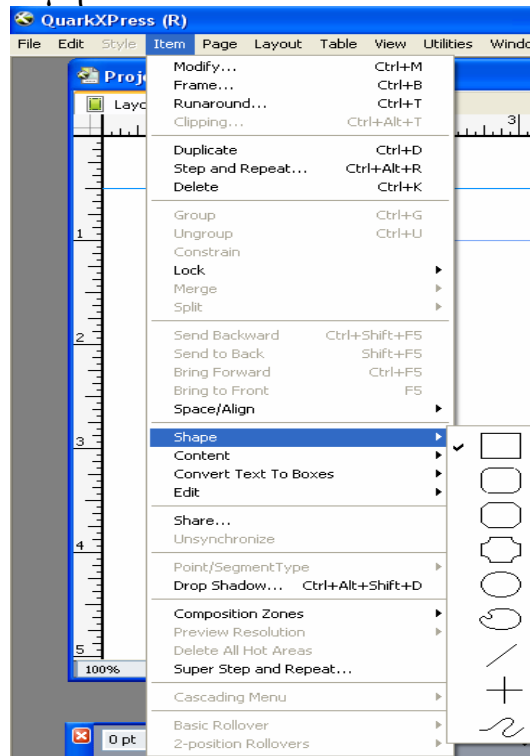
- Μπορείτε να μορφοποιήσετε το πλαίσιο κειμένου από τη καρτέλα Frame της γραμμής ιδιοτήτων.



	Πάχος περιγράμματος
	Στυλ περιγράμματος
	Χρώμα και ποσοστό εφαρμογής χρώματος
	Διάκενο περιγράμματος και ποσοστό εφαρμογής χρώματος
	Ποσοστό αδιαφάνειας για το διάκενο.
	Ποσοστό αδιαφάνειας για το χρώμα περιγράμματος .

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

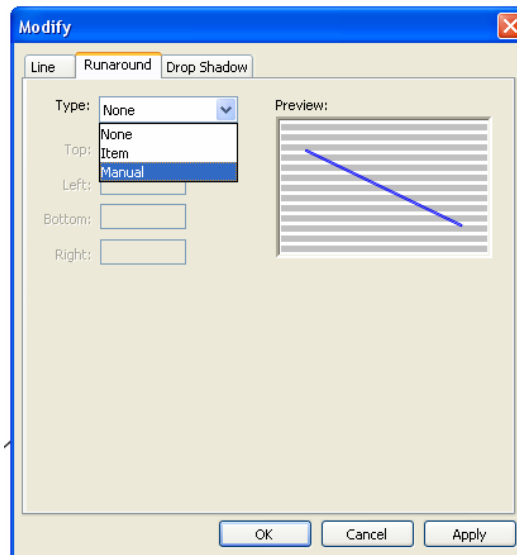
- Για να εισάγετε κείμενο που ρέει πάνω σε μία διαδρομή, πρέπει πρώτα να δημιουργήσετε τη διαδρομή. Τα εργαλεία διαδρομών κειμένου, που βρίσκονται στη εργαλειοθήκη, είναι το Line Tool, το Bezier Pen Tool και το Freehand Drawing Tool .

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. Στο παράθυρο που ανοίγει, πηγαίνετε στη καρτέλα Runaround που φαίνεται παρακάτω :

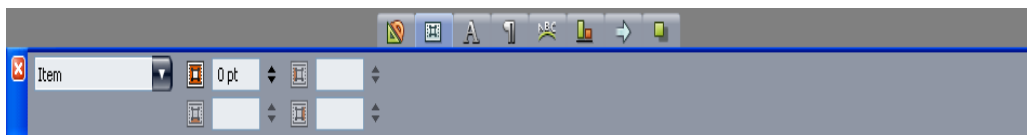


Από το αναδυόμενο μενού που φαίνεται στη εικόνα, αν επιλέξετε :

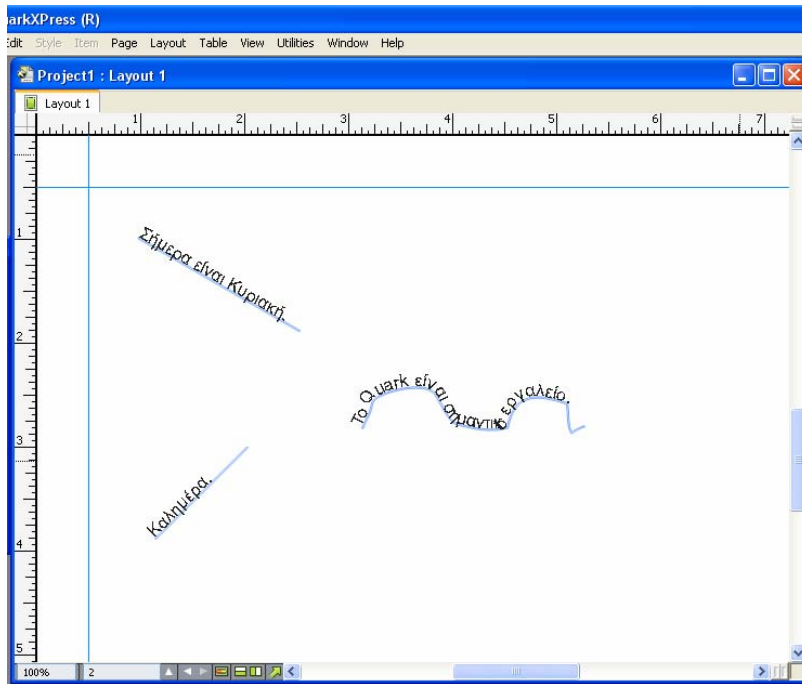
- None → το κείμενο θα ρέει πίσω από τη γραμμή.
- Item → το κείμενο θα ρέει γύρω από τη γραμμή.
- Manual → δημιουργούμε μια διαδρομή που επιδέχεται τροποποίηση.

Στη συνέχεια, κλικ με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πάνω στη διαδρομή → κλικ στη επιλογή Content → κλικ Text. Μετά επιλέγεις το εργαλείο Text Content Tool από τη εργαλειοθήκη, και ο δρομέας είναι επάνω στη διαδρομή. Οπότε στη συνέχεια πληκτρολογείς το κείμενο.

Η παραπάνω διαδικασία μπορεί να γίνει και από τη καρτέλλα Runaround της γραμμής ιδιοτήτων.

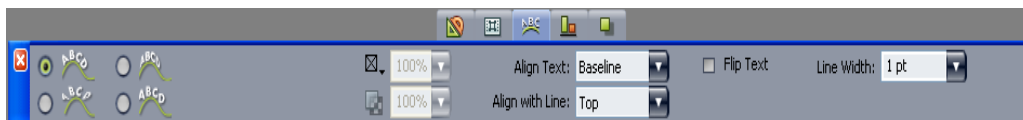


Παράδειγμα χρήσης φαίνεται από τη παρακάτω εικόνα :



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.

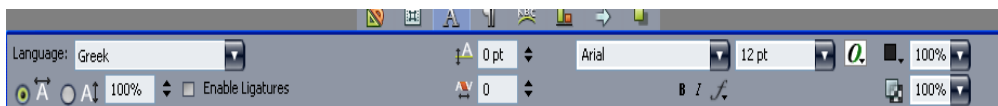


	Επιλογή για το προσανατολισμό του κειμένου
	Χρώμα διαδρομής και ποσοστό εφαρμογής χρώματος.
	Ποσοστό αδιαφάνειας της διαδρομής
	Που θα τοποθετηθεί το κείμενο σε σχέση με τη διαδρομή.
	Επιλέγετε τη γραμμή βάσει της οποίας θα τοποθετηθεί το κείμενο στη διαδρομή
<input type="checkbox"/> Flip Text	Το κείμενο αναστρέφεται
	Πάχος διαδρομής.

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.
Στη συνέχεια μορφοποιήστε το μέσω της καρτέλας Character Attributes της γραμμής ιδιοτήτων.

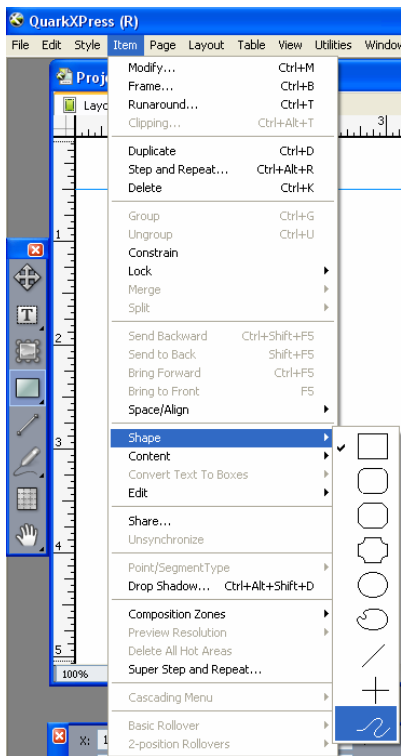


Ροή κειμένου γύρω από πλαίσιο

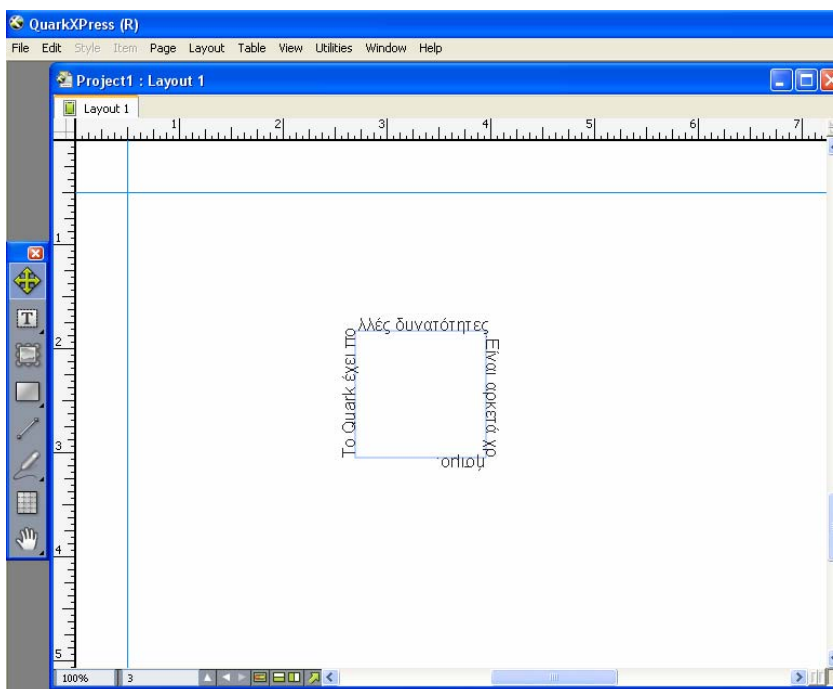
Μπορείτε να μετατρέψετε ένα πλαίσιο κειμένου σε διαδρομή κειμένου ώστε το κείμενο να ρέει γύρω από το πλαίσιο αυτό ως εξής
Κλικ στο μενού Item → κλικ Shape → κλικ Freehand Path. Το πλαίσιο κειμένου μετατρέπεται σε διαδρομή κειμένου.

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.

Η παραπάνω διαδικασία ακολουθεί :



Το αποτέλεσμα ακολουθεί.



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 :

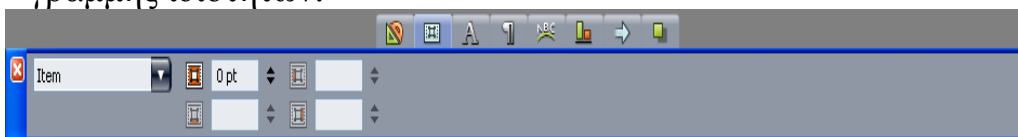
Επιλέξτε το εργαλείο Text Linking Tool → κλικ πάνω στο πρώτο πλαίσιο → κλικ πάνω στο πλαίσιο κειμένου με το οποίο θέλετε να συνδέσετε το πρώτο πλαίσιο. Επαναλαμβάνετε ολόκληρη τη προηγούμενη διαδικασία για ροή κειμένου σε πλαίσιο κειμένου. Το κείμενο θα αρχίζει να ρέει από το πρώτο πλαίσιο στο δεύτερο. → 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.



	<p>Ορίζετε το τύπο υπεκφυγής. κλικ στο Item τη επιλέγετε, κλικ στο None τη ακυρώνετε.</p>
	<p>Ορίζετε τη απόσταση του εξωτερικού αντικειμένου από τις ακμές του πλαισίου.</p>
<input type="checkbox"/> Outside Edges Only	<p>Ενεργοποιείται τη υπεκφυγή μόνο για το εξωτερικό περίγραμμα.</p>

Δημιουργία και επεξεργασία πλαισίων κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα χαρακτήρων

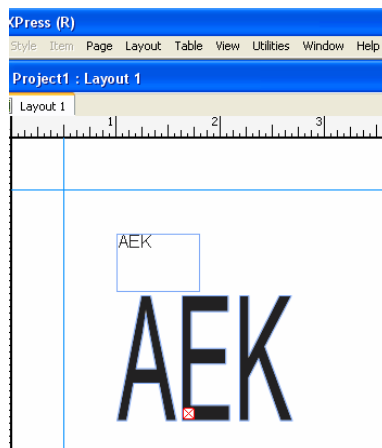
- Έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε πλαίσια με πολύπλοκα σχήματα βάσει των απλών εργαλείων που σας παρέχονται. Αυτό γίνεται με συνδυασμό λειτουργιών μετασχηματισμών, συγχώνευσης και ομαδοποίησης αντικείμενων. Ουσιαστικά έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε πλαίσια κειμένου τα οποία έχουν το σχήμα 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 στην επιθυμητή θέση.

ΕΝΟΤΗΤΑ 7

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

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 :

Επιλέξτε 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 :

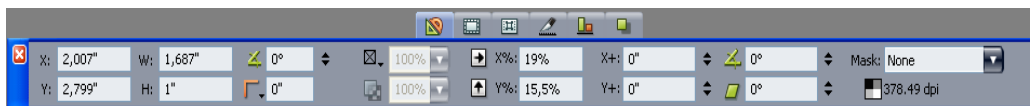
Κλικ στο πλαίσιο με το εργαλείο Item Tool → κλικ στο μενού File → κλικ Import .

Για να επιλέξετε πλαίσιο εικόνας πρέπει :


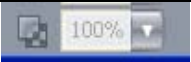
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο πλαίσιο που θέλετε.

Τροποποίηση και μορφοποίηση πλαισίων εικόνων.

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

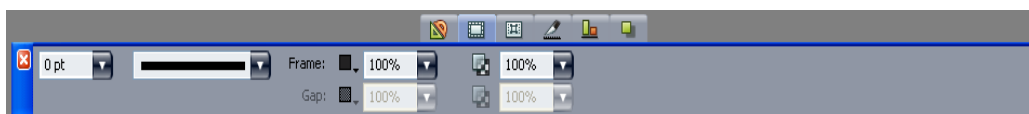




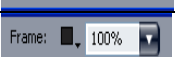
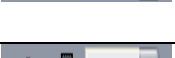

<input type="text" value="X: 2,007"/> <input type="text" value="Y: 2,799"/>	X: ορίζετε τη οριζόντια συντεταγμένη Y: ορίζετε τη κατακόρυφη συντεταγμένη.
<input type="text" value="W: 1,687"/> <input type="text" value="H: 1"/>	W : ορίζετε τη οριζόντια διάσταση του πλαισίου H : ορίζετε τη κατακόρυφη διάσταση του πλαισίου
<input type="text" value="0°"/>	Ορίζετε τη κλίση του πλαισίου.
<input type="text" value="0"/>	Ορίζετε τη καμπυλότητα των γωνιών του πλαισίου.

	Ορίζετε το χρώμα του πλαισίου.
	Ορίζετε τη διαφάνεια του χρώματος του πλαισίου.

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.



	Πάχος περιγράμματος πλαισίου
	Στυλ περιγράμματος
	Χρώμα περιγράμματος και ποσοστό εφαρμογής χρώματος
	Χρώμα για το διάκενο του περιγράμματος
	Ποσοστό αδιαφάνειας για το χρώμα του περιγράμματος του πλαισίου.

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.

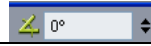
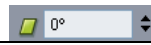
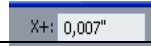
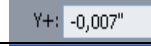
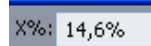
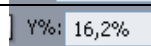


- **Μετασχηματισμός εικόνας και διαθέσιμοι μετασχηματισμοί**

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

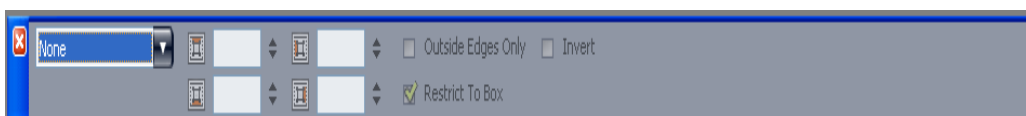



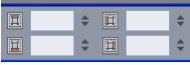



	Ορίζετε τη γωνία κλίσης της εικόνας
	Ορίζετε τη γωνία στρέβλωσης της εικόνας
	Ορίζετε τη οριζόντια μετατόπιση της εικόνας
	Ορίζετε τη κατακόρυφη μετατόπιση της εικόνας
	Ορίζετε τη κλίμακα της εικόνας στο οριζόντιο άξονα
	Ορίζετε τη κλίμακα της εικόνας στο κατακόρυφο άξονα
	Οριζόντιος κατοπτρισμός εικόνας
	Κατακόρυφος κατοπτρισμός εικόνας

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.



	Ορίζετε το τύπο υπεκφυγής
	Ορίζετε τη απόσταση του εξωτερικού αντικειμένου από τη διαδρομή υπεκφυγής.
	Ενεργοποιείτε τη υπεκφυγή μόνο για το εξωτερικό περίγραμμα του πλαισίου
	Το σχήμα υπεκφυγής δεν βγαίνει εκτός του πλαισίου εικόνας
	Η περιοχή υπεκφυγής αντιστρέφεται.

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

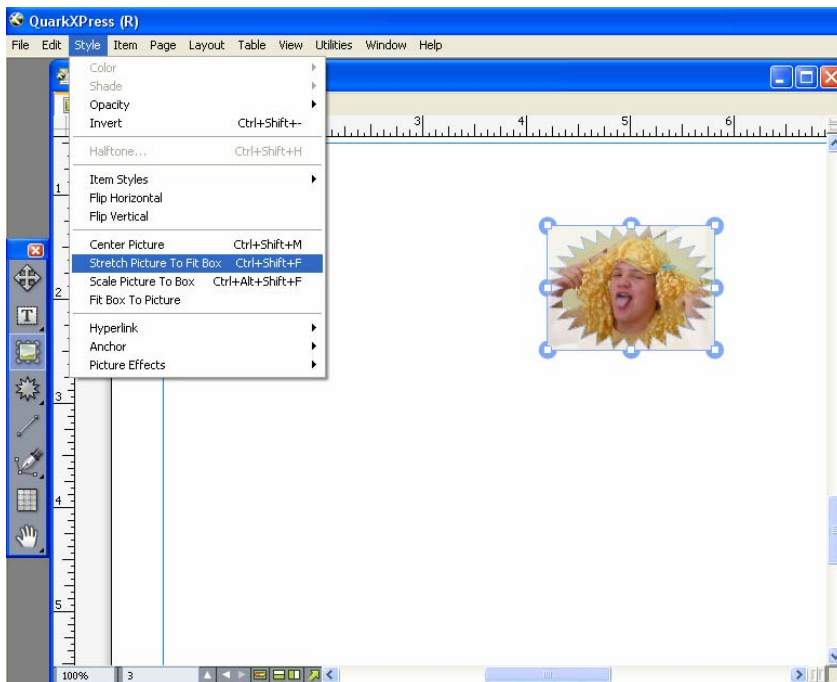
Μπορείτε να μετακινήσετε μία εικόνα σε οποιαδήποτε θέση μέσα στο πλαίσιο εικόνας ως εξής :

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.

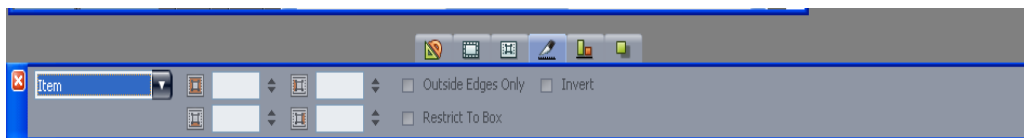
Για να αλλάξετε τις διαστάσεις του πλαισίου ώστε να περικλείει όλη την εικόνα :
Επιλέξτε το πλαίσιο εικόνας → κλικ στο Style → κλικ Fit Box to Picture.



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.



	Ορίζετε το τύπο της αποκοπής
	Ορίζετε τη απόσταση των ακμών από τη διαδρομή αποκοπής
<input type="checkbox"/> Outside Edges Only	Ενεργοποιείτε τη αποκοπή μόνο για το εξωτερικό περίγραμμα του πλαισίου.
<input type="checkbox"/> Restrict To Box	Το σχήμα της διαδρομής αποκοπής δεν θα εκτείνεται εκτός του πλαισίου εικόνας.
<input type="checkbox"/> Invert	Η περιοχή αποκοπής αντιστρέφεται.

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.

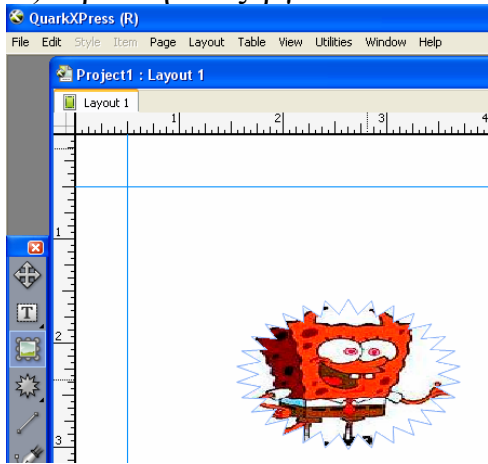
Picture Bounds: Η διαδρομή αποκοπής είναι τα άκρα της εικόνας.

Επεξεργάζεστε το σχήμα των διαδρομών αποκοπής ως εξής :

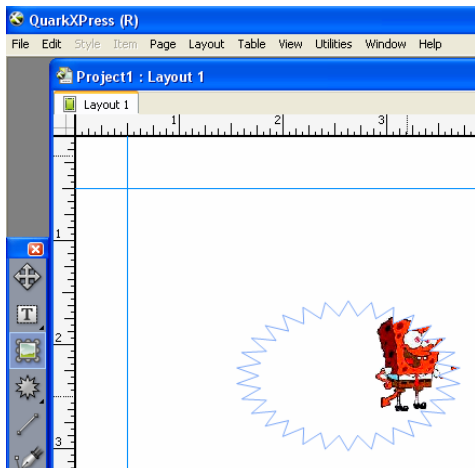
Επιλέξτε το επιθυμητό πλαίσιο εικόνας → κλικ στο μενού Item → Κλικ στο Edit → κλικ Clipping Path. Εμφανίζεται το σχήμα της διαδρομής αποκοπής και οι λαβές επιλογής → κλικ σε μία από τις λαβές → σύρατε στη επιθυμητή θέση.

Επεξεργασία σχήματος διαδρομής αποκοπής :

Α) Πριν τη επεξεργασία



Β) Μετα τη επεξεργασία διαδρομής αποκοπής.



ΕΝΟΤΗΤΑ 8

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

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

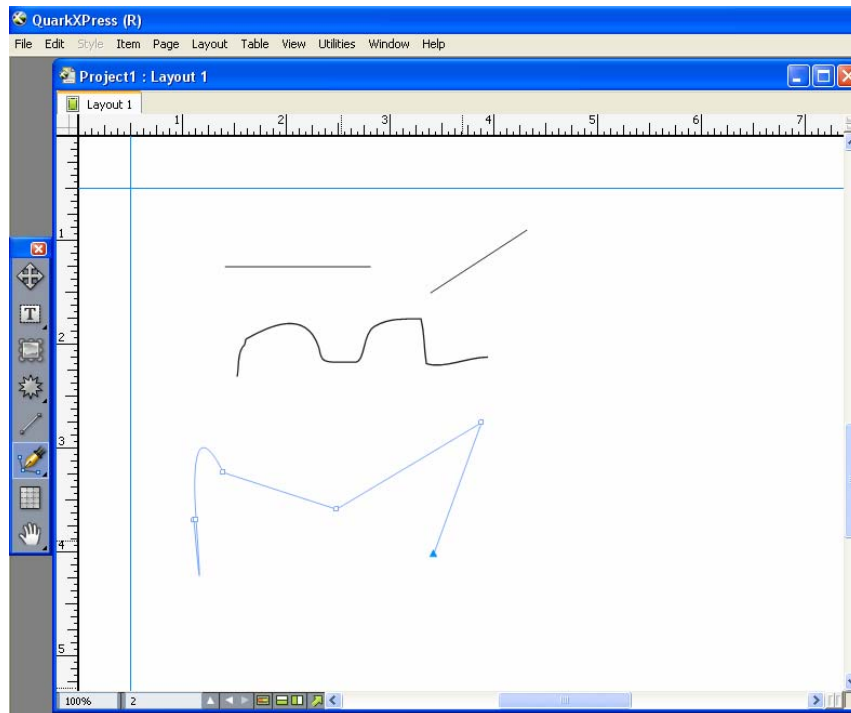
- Για τον σχεδιασμό μιας *Διαδρομής με ΕυθύγραμμοΣχήμα* πρέπει :
Επιλέξτε το εργαλείο **Line Tool** → κλικ στο σημείο που θέλετε να αρχίσει η καμπύλη → σύρετε την ευθεία διαδρομή. Οι κόμβοι της διαδρομής τοποθετούνται αυτόματα.

Για τον *Σχεδιασμό Ελεύθερης Διαδρομής* κάνετε τα εξής :

Επιλέξτε το εργαλείο **Freehand Drawing Tool** → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε σχηματίζοντας την επιθυμητή διαδρομή. Οι κόμβοι της διαδρομής τοποθετούνται αυτόματα.

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

Επιλέξτε το εργαλείο **Bezier** που βρίσκεται στη εργαλειοθήκη → κλικ στο σημείο που θέλετε → σύρετε σχηματίζοντας την επιθυμητή κλίση για τον κόμβο που προσθέσατε → κλικ στο σημείο που θέλετε να τοποθετήσετε τον επόμενο κόμβο → επαναλάβετε μέχρι να σχεδιαστεί η καμπύλη.



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.

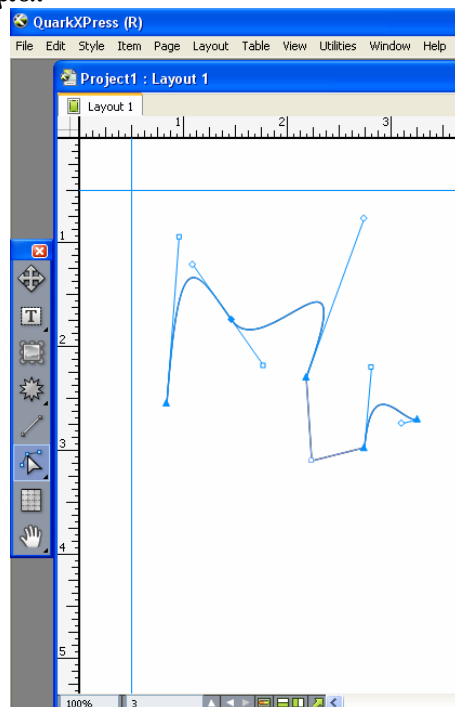
Για να επιλέξετε ένα κόμβο κάνετε τα εξής :
Επιλέξτε το εργαλείο **Item Tool** → κλικ πάνω στο σχήμα, οπότε θα εμφανιστούν όλοι οι κόμβοι → κλικ στον επιθυμητό κόμβο.

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

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

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

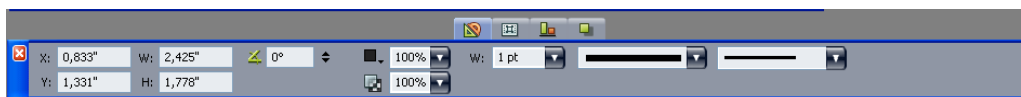
Για να επιλέξετε ένα τμήμα μιας διαδρομής κάνετε τα εξής :
Επιλέξτε το εργαλείο Item Tool → κλικ στο σχήμα → κλικ στο επιθυμητό τμήμα.



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

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.



	X: εισάγετε τη οριζόντια συντεταγμένη Y: εισάγετε τη κατακόρυφη συντεταγμένη
	W: οριζόντια διάσταση γραμμής H: κατακόρυφη διάσταση γραμμής.
	Ορίζετε κλίση διαδρομής
	Χρώμα περιγράμματος
	Ποσοστό αδιαφάνειας για το χρώμα περιγράμματος.
	Πάχος περιγράμματος
	Στυλ περιγράμματος
	Στυλ των άκρων της διαδρομής.

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.



	Ο κόμβος μετατρέπεται σε συμμετρικό
	Ο κόμβος μετατρέπεται σε λείο κόμβο.
	Ο κόμβος μετατρέπεται σε κόμβο ασυνέχειας.
	XP: οριζόντια συντεταγμένη του κόμβου YP: κατακόρυφη συντεταγμένη του κόμβου.
	Γωνία κλίσης του αριστερού σημείου του κόμβου
	Το μήκος του αριστερού σημείου του κόμβου.
	Γωνία κλίσης του δεξιού σημείου του κόμβου.
	Μήκος του δεξιού σημείου του κόμβου.

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.

	Το επιλεγμένο τμήμα μετατρέπεται σε ευθεία
	Το επιλεγμένο τμήμα μετατρέπεται σε καμπύλη.

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.

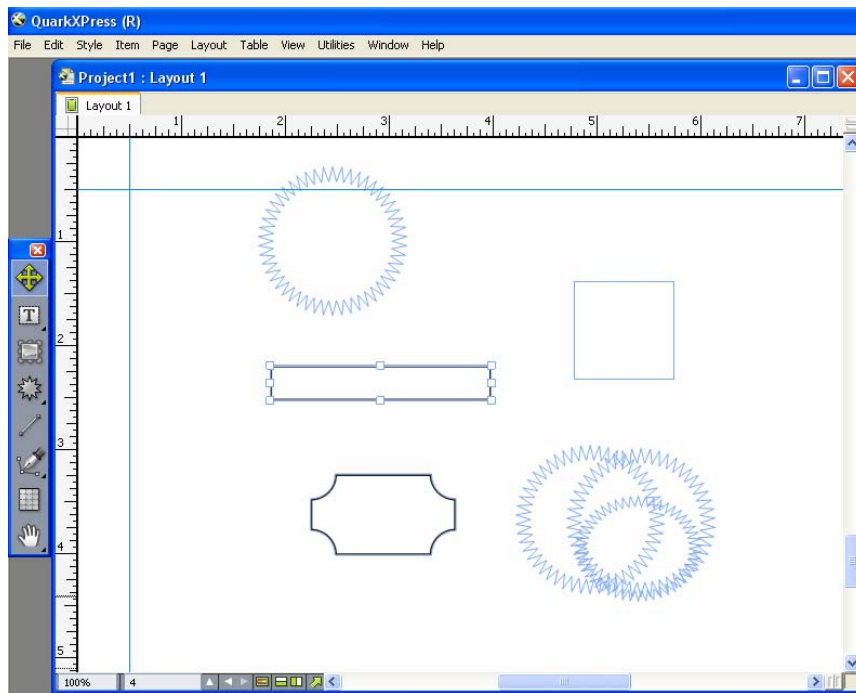
Στο πεδίο Star Width : Εισάγετε το πλάτος του αστεριού

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.

Οι παραπάνω ενέργειες φαίνονται στο παρακάτω σχήμα :



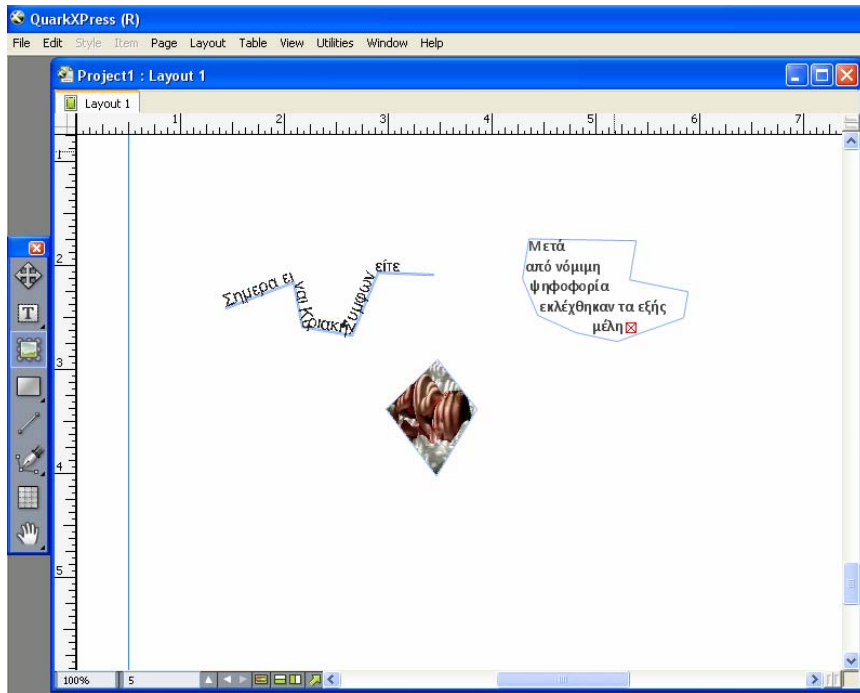
Εισαγωγή κειμένου σε διαδρομή και σχήμα καθώς και εισαγωγή εικόνας σε σχήμα.

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.

Οι παραπάνω διαδικασίες φαίνονται στο σχήμα που ακολουθεί :



ΕΝΟΤΗΤΑ 9

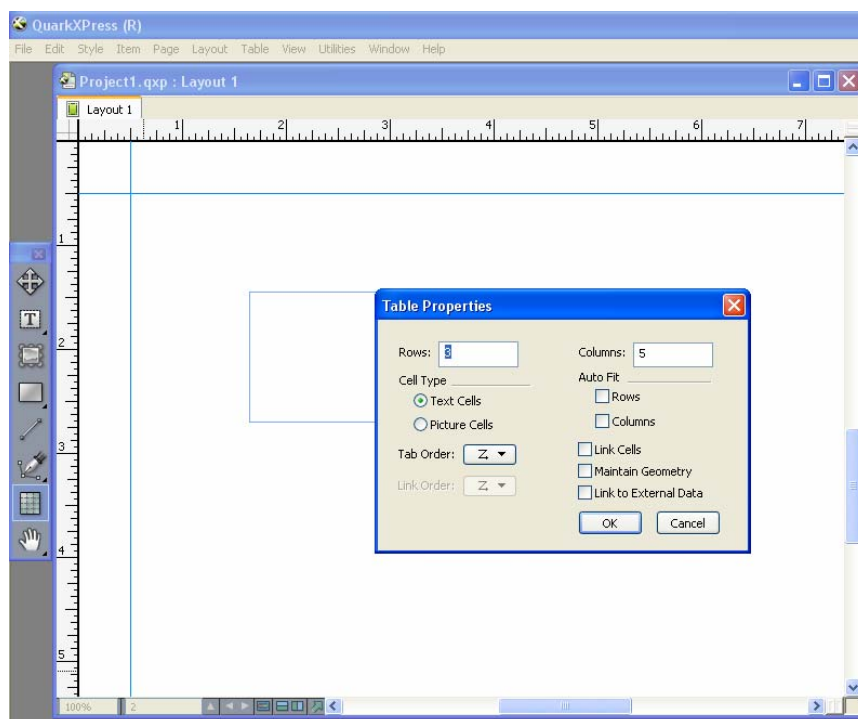
Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να :

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 :

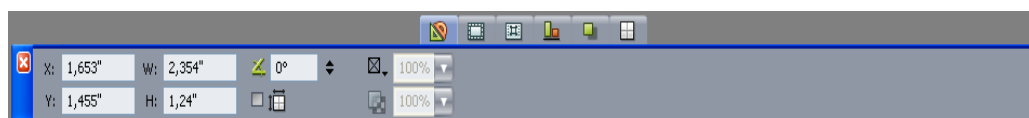
Επιλέξτε τον πίνακα με το εργαλείο Item Tool → επιλέξτε το εργαλείο Text Content Tool → κλικ στο επιθυμητό κελί → εισάγετε κείμενο ή εικόνα.

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.



<table border="1"> <tr><td>X: 1,653"</td></tr> <tr><td>Y: 1,455"</td></tr> </table>	X: 1,653"	Y: 1,455"	<p>X: εισάγετε οριζόντια συντεταγμένη για το πίνακα. Y: εισάγετε κατακόρυφη συντεταγμένη για το πίνακα</p>
X: 1,653"			
Y: 1,455"			
<table border="1"> <tr><td>W: 2,354"</td></tr> <tr><td>H: 1,24"</td></tr> </table>	W: 2,354"	H: 1,24"	<p>W: οριζόντια διάσταση πίνακα H : κατακόρυφη διάσταση πίνακα.</p>
W: 2,354"			
H: 1,24"			
<table border="1"> <tr><td>0°</td></tr> </table>	0°	<p>Κλίση του πίνακα.</p>	
0°			

- *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.

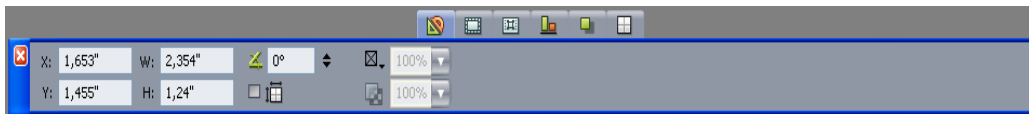
Αλλαγή περιεχομένου κελιού, ως εξής :



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

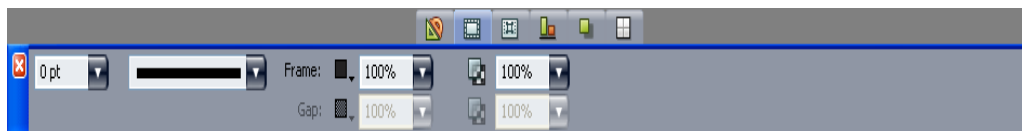
- Ορίζετε το χρώμα των κελιών ενός πίνακα, από την καρτέλα Classic της γραμμής ιδιοτήτων. Για να εμφανίσετε την καρτέλα Classic για πίνακες, κάνετε τα εξής :






Επιλέξτε τον πίνακα → κλικ στο εικονίδιο της γραμμής ιδιοτήτων



 100%	Χρώμα κελιών πίνακα και ποσοστό εφαρμογής χρώματος
 100%	Αδιαφάνεια του χρώματος του πίνακα

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.

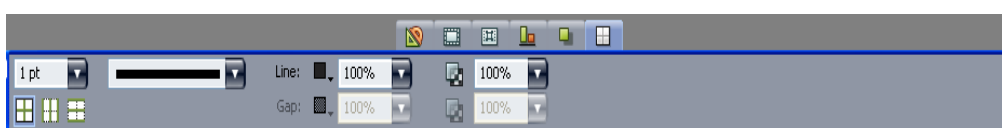


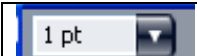




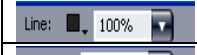
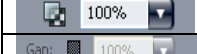
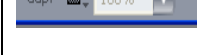
 0 pt	Πάχος περιγράμματος πίνακα
	Στυλ περιγράμματος
Frame:  100%	Χρώμα περιγράμματος
Gap:  100%	Χρώμα για το διάκενο του περιγράμματος
 100%	Ποσοστό αδιαφάνειας για το χρώμα του περιγράμματος.

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.



	Πάχος πλέγματος
	Εφαρμόζονται οι μορφοποιήσεις σε όλο το πλέγμα
	Εφαρμόζονται οι μορφοποιήσεις μόνο στις στήλες του πλέγματος
	Εφαρμόζονται οι μορφοποιήσεις μόνο στις γραμμές του πλέγματος
	Στυλ του πλέγματος
	Χρώμα πλέγματος και ποσοστό εφαρμογής χρώματος
	Ποσοστό αδιαφάνειας για το χρώμα του πλέγματος
	Χρώμα για το διάκενο του πλέγματος και ποσοστό εφαρμογής χρώματος.

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 τη κατεύθυνση με τη οποία θα εξαχθεί το κείμενο στα κελιά.

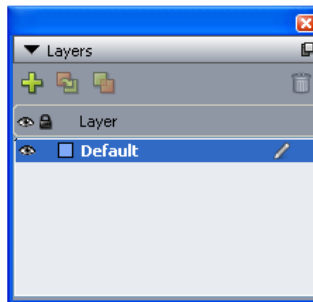
ΕΝΟΤΗΤΑ 10

Προσδοκώμενα αποτελέσματα και εργαστηριακός οδηγός.

Μετά τη ολοκλήρωση αυτής της ενότητας θα πρέπει να είστε σε θέση :

Τι είναι στρώση και που χρησιμοποιείται

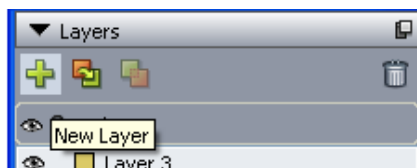
- Μια *στρώση (layer)* είναι ένα επίπεδο του αρχείου το οποίο είναι αδιαφανές στις περιοχές όπου υπάρχουν αντικείμενα και διαφανές στις υπόλοιπες περιοχές. Ένα αρχείο αποτελείται από πολλές στρώσεις. Το πλεονέκτημα των στρώσεων είναι ότι μπορούμε να χειριστούμε ανεξάρτητα τα αντικείμενα ενός αρχείου. Μπορούμε να επεξεργαζόμαστε 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.

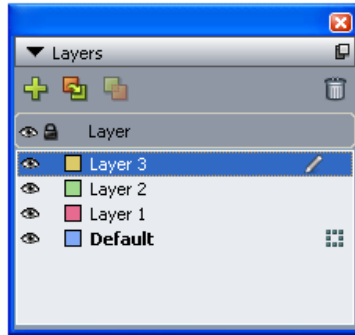


Δημιουργία – απόκρυψη – κλείδωμα μιας στρώσης

- 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 :

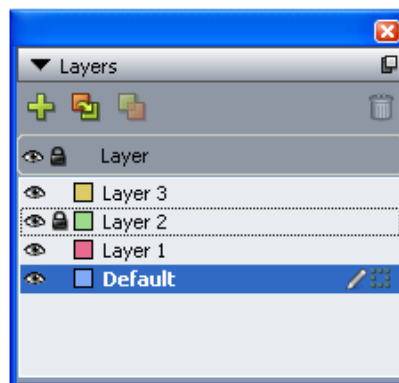
Κλικ στη συγκεκριμένη στρώση στη παλέτα Layers. Αν θέλετε να επιλέξετε περισσότερες από μία, τότε πρέπει να είναι πατημένο το πλήκτρο Control.

Για να *αποκρύψετε* μία στρώση πρέπει :

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

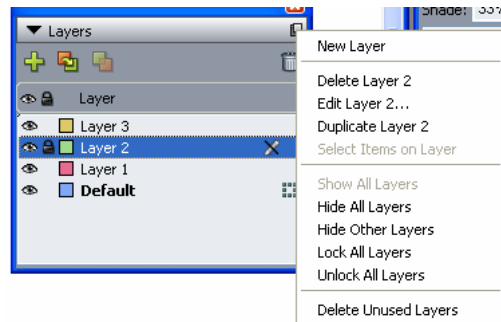
Για να *κλειδώσετε* μια στρώση πρέπει :

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

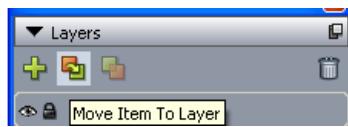
- Για να *αναπαράγετε* μία στρώση πρέπει:
Επιλέγετε τη στρώση που θέλετε → κλικ στο εικονίδιο Palette Menu της παλέτας Layers → κλικ στο Duplicate.



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 :



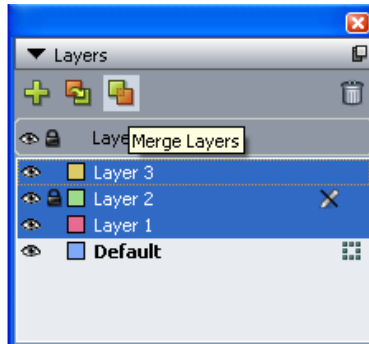
Επιλέξτε το επιθυμητό αντικείμενο → κλικ στο εικονίδιο Move Item to Layer της παλέτας Layers, οπότε εμφανίζεται ένα παράθυρο και στη περιοχή Choose Destination Layer επιλέγετε τη στρώση στη οποία θέλετε να μετακινηθεί το επιλεγμένο αντικείμενο.

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:

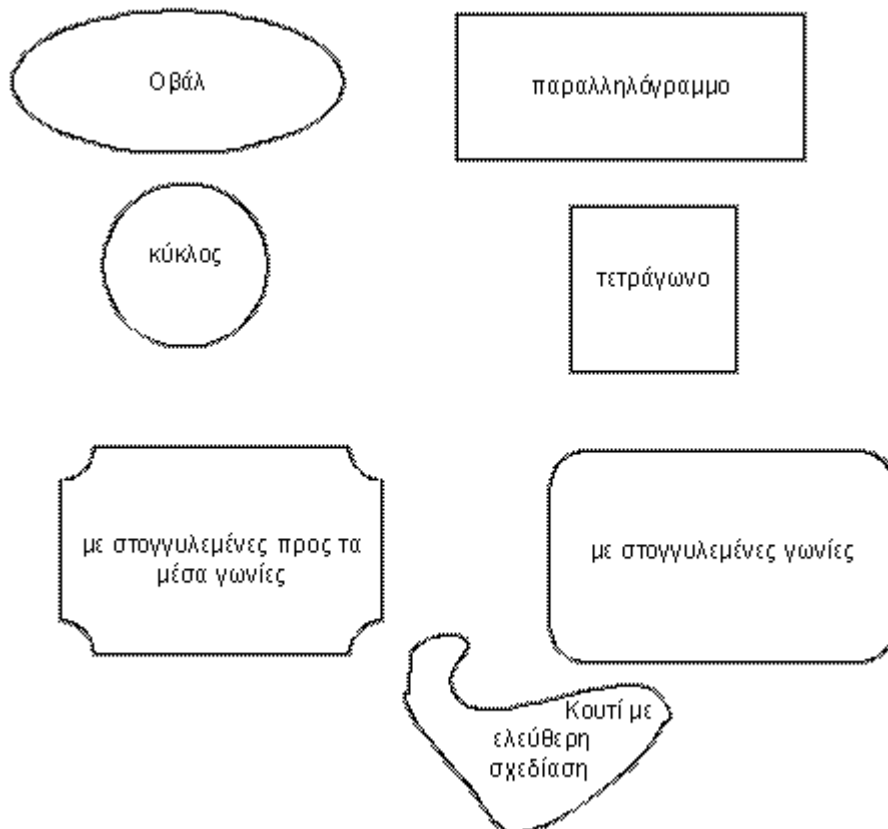


Επιλέξτε τις επιθυμητές στρώσεις → κλικ στο εικονίδιο Merge Layers της παλέτας Layers. Στο παράθυρο που εμφανίζεται, στην περιοχή Choose Destination Layer, επιλέξτε το όνομα της νέας στρώσης που θα προκύψει από την συγχώνευση των άλλων στρώσεων.

Ασκήσεις για πρακτική

Άσκηση 1'

1. Δημιουργήστε τα κουτιά κειμένων που εμφανίζονται στο παράδειγμα
2. Εισάγετε το ανάλογο κείμενο στο καθένα
3. Αποθηκεύστε το στο δίσκο με όνομα exercise



Άσκηση 2'

1. Δημιουργήστε ένα καινούργιο document στο Quark
2. Δημιουργήστε ένα κουτί κειμένου
3. Εισάγετε μέσα στο κουτί κειμένου ένα οποιοδήποτε αρχείο txt.
4. Μορφοποιήστε το ώστε να είναι όπως το υπόδειγμα
5. Αποθηκεύστε το με όνομα exercise 2
6. Εξάγετε την τελευταία παράγραφο σε μορφή κειμένου με όνομα extract1

Οι γενικές εξετάσεις θα γίνουν στον προβλεπόμενο χρόνο και με απόλυτη ομαλότητα.

Αυτό διαβεβαίωσε χθες από τη Θεσσαλονίκη, με δηλώσεις που έκανε στους δημοσιογράφους, στο περιθώριο των εργασιών του **Παγκόσμιου Συνεδρίου Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης**, ο υφυπουργός Παιδείας Γιάννης Ανθόπουλος. Εξέφρασε δε την ελπίδα ότι οι διοικητικοί υπάλληλοι θα συμβάλουν στην ομαλή διεξαγωγή των εξετάσεων και ξεκαθάρισε ότι **«η κυβέρνηση δεν δίνει πλέον επιδόματα»**. Οι υπάλληλοι από την άλλη προσανατολίζονται να μην απεργήσουν, αλλά τελικές αποφάσεις θα λάβουν σήμερα. Οι ακριβείς δηλώσεις του κ. Ανθόπουλου έχουν ως εξής: «Επαναλαμβάνω ότι οι γενικές εξετάσεις θα γίνουν από τις 25 Ιουνίου έως τις 9 Ιουλίου, στο χρόνο τον προβλεπόμενο και με απόλυτη ομαλότητα. Οι διοικητικοί υπάλληλοι πιστεύω ότι θα συμβάλουν και θα συμμετάσχουν όπως οφείλουν να το κάνουν»

Η **κυβέρνηση** στα πλαίσια του νέου μισθολογίου, τη φιλοσοφία και την εφαρμογή του οποίου δεν πρόκειται να εγκαταλείψει, αλλά θα συνεχίσει με συνέπεια να την εφαρμόζει, δεν δίνει πλέον νέα επιδόματα, όλα τα παλιά επιδόματα έχουν συγχωνευθεί στους μισθούς, δίνει μόνον εφ' άπαξ αμοιβή, όταν και εφόσον προσφέρεται επιπλέον της κανονικής εργασίας. Οι διοικητικοί υπάλληλοι θα προσφέρουν επιπλέον εργασία και γι' αυτή την εργασία

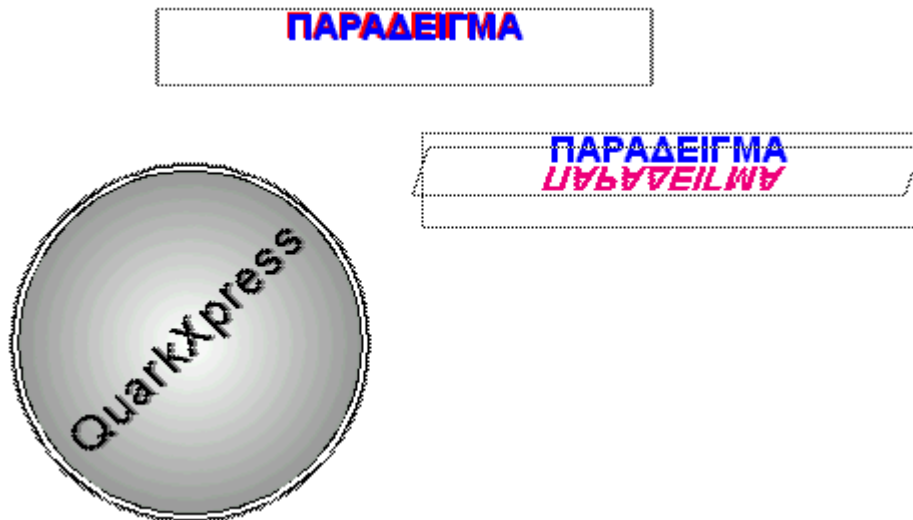
Άσκηση 3'

1. Δημιουργείστε στο Quark ένα καινούργιο έγγραφο.
2. Δημιουργείστε ένα κουτί κειμένου.
3. Εισάγετε μέσα στο κουτί το παρακάτω κείμενο.
4. Μορφοποιείστε το ώστε να είναι όπως στο υπόδειγμα.
5. Αποθηκεύστε με όνομα αρχείου exercise 3.

Tο word for windows είναι ένας επεξεργαστής κειμένου ο οποίος αποτελεί το σάνταρ στην επεξεργασία κειμένου. Είναι ο επεξεργαστής με τις περισσότερες πωλήσεις παγκοσμίως και με τη μεγαλύτερη εγκατεστημένη βάση χρηστών. Παρέχει, με εύκολο τρόπο ισχυρές δυνατότητες επεξεργασίας κειμένου, δυνατότητες προσαρμογής εικόνων, εξισώσεων και άλλων αντικειμένων στο κείμενο, ενώ ένα σύνολο συναδευτικών εργαλείων, όπως η αυτόματη διόρθωση ορθογραφικών λαθών, η εύρεση συνωνύμων κ.ά. κάνει ακόμη πιο ελκυστική τη χρήση του.

Άσκηση 4'

Στο document της προηγούμενης άσκησης εισάγετε δεύτερη σελίδα και δημιουργείστε τα παρακάτω εφέ τίτλων



Άσκηση 5'

Δημιουργείστε στο Quark της επόμενης σελίδα που αποτελείται από 5 κουτιά κειμένου και ένα κουτί εικόνας. Το πρώτο κουτί είναι ο τίτλος. Τα υπόλοιπα τέσσερα κουτιά περιλαμβάνουν κείμενο (πάρτε κείμενο από οποιοδήποτε αρχείο). Τα 4 κουτιά κειμένου συνδέονται μεταξύ τους. Σαν εικόνα ότι εικόνα θέλετε. Αποθηκεύστε το αρχείο στο δίσκο με όνομα exersice5

Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ INTERNET

ARPANET ο πρόγονος του Internet

Το 1968, το Εθνικό Εργαστήριο Φυσικής στη Μ. Βρετανία δημιούργησε το πρώτο δοκιμαστικό δίκτυο. Σύντομα, η Αμερικανική υπηρεσία DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) που κατόπιν ονομάστηκε ARPA, αποφάσισε τη δημιουργία ενός μεγαλύτερου δικτύου, που τους κόμβους του θ' αποτελούσαν οι υπερυπολογιστές (οι ισχυρότεροι υπολογιστές) της εποχής εκείνης. Το φθινόπωρο του 1969, ο πρώτος κόμβος τοποθετήθηκε στο UCLA (University of California at Los-Angeles) και μέχρι το Δεκέμβριο του 1969 οι κόμβοι έγιναν τέσσερις (στο πανεπιστήμιο Utah, στο

πανεπιστήμιο California της Santa Barbara, στο UCLA και στο ίδρυμα Stanford Research Institute International). Το δίκτυο αυτό ονομάστηκε ARPANET, προς τιμήν του στρατιωτικού χορηγού του. Οι τέσσερις αυτοί πανεπιστημιακοί υπερυπολογιστές μπορούσαν ν' ανταλλάσσουν δεδομένα μέσω ειδικών τηλεπικοινωνιακών γραμμών υψηλής ταχύτητας και μπορούσαν να προγραμματιστούν από απόσταση μέσω άλλων απομακρυσμένων κόμβων. Έτσι, οι επιστήμονες και οι ερευνητές της εποχής εκείνης, μπορούσαν να μοιράζονται ο ένας τους υπολογιστές των άλλων.

Το 1971, οι κόμβοι αυξήθηκαν σε 15 και το 1972

ο αριθμός τους ανέρχονταν σε 37. Στο δεύτερο αυτό χρόνο λειτουργίας, οι χρήστες επινόησαν το e-mail και με αυτό τον τρόπο το ARPANET μετατράπηκε σταδιακά σ' ένα υψηλής ταχύτητας ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ομοσπονδιακής έκτασης. Έτσι, ο κύριος φόρτος του δικτύου δεν ήταν η χρήση υπολογιστών εξ αποστάσεως (remote login) αλλά η συνεχής αναμετάδοση μηνυμάτων: Οι χρήστες χρησιμοποιούσαν το δίκτυο κυρίως για ανταλλαγή προγραμμάτων, σημειώσεων, ερευνητικών εργασιών, νέων και κουτσουμπολιών, καθώς οι λογαριασμοί τους (accounts) δηλ. ουσιαστικά ο χώρος στον σκληρό δίσκο της εποχής εκείνης που δεσμεύονταν αποκλειστικά γι'



αυτους, ήταν προσβασιμος απο άλλους μέσω e-mail. Σήμερα βέβαια υπάρχει μεγάλος αριθμός Mail servers για την (προσωρινή) αποθήκευση της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας των χρηστών μιας γεωγραφικής περιοχής. Η ανακάλυψη των ταχυδρομικών λιστών (Mailing lists) δεν άργησε να έρθει, εκμεταλλευόμενη την τεχνική μετάδοσης των μηνυμάτων από κόμβο σε κόμβο, καθώς το ίδιο μήνυμα μπορούσε να σταλεί ταυτόχρονα σ' όλα τα μέλη της "λίστας κοινών ενδιαφερόντων" (multicasting).

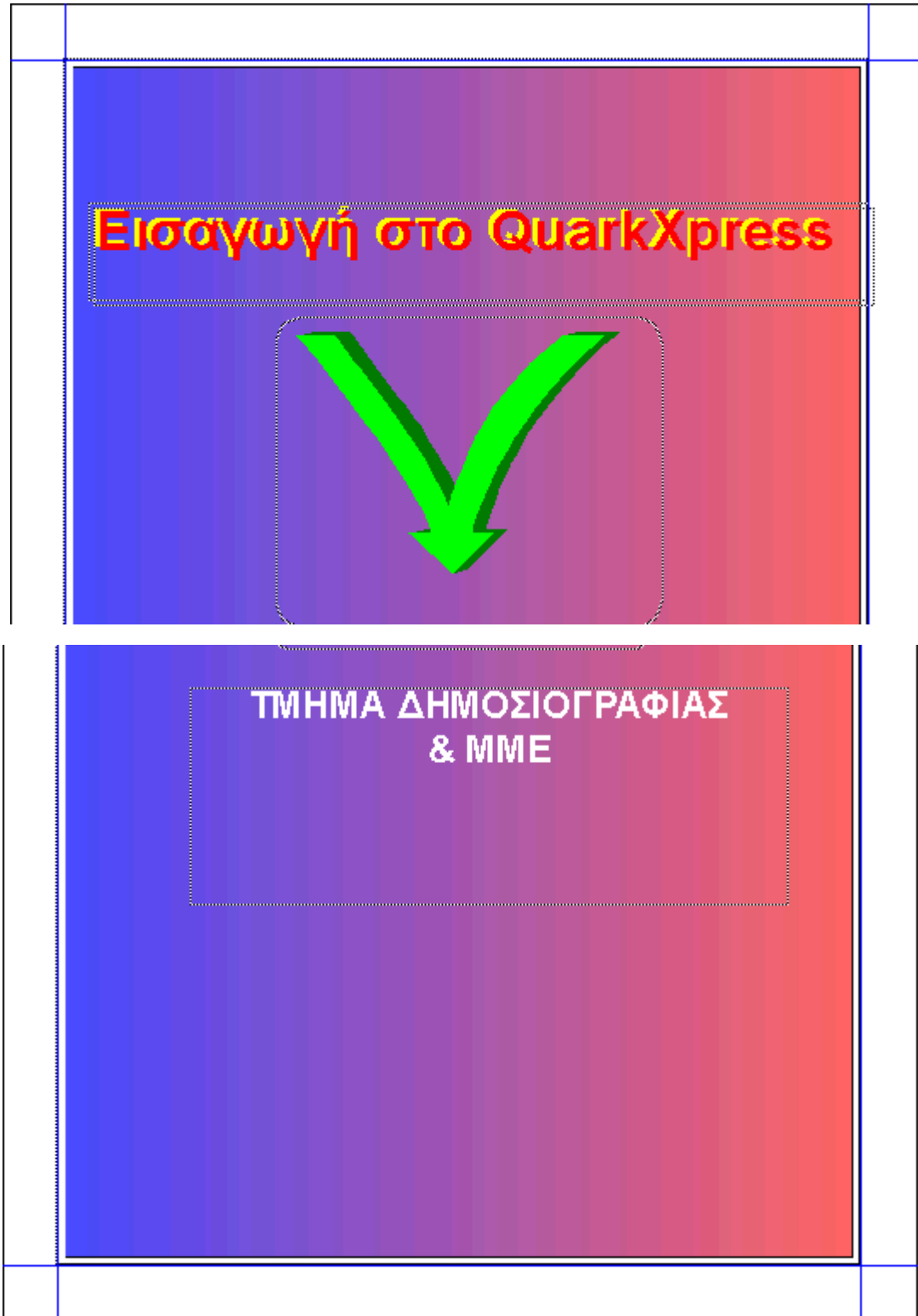
Μέσα στη δεκαετία του '70 το ARPANET μεγάλωσε. Περισσότεροι κόμβοι συνδέθηκαν και ακόμη περισσότεροι χρήστες χρησιμοποιούσαν καθημερινά τις

υπηρεσίες του δικτύου. Οι χρήστες δεν προέρχονταν πια μόνο από ακαδημαϊκές κοινότητες και ιδρύματα. Χάρη στην άναρχη δομή του δικτύου, οποιοσδήποτε μπορούσε να συνδεθεί μ' αυτό, εφ' όσον διέθετε έναν υπολογιστή που να μπορεί να μιλά τη γλώσσα του δικτύου αλλά κι ένα λογαριασμό (άδεια πρόσβασης) σε κάποιον πανεπιστημιακό υπολογιστή. Μάρκες υπολογιστών, μοντέλα και τεχνικά χαρακτηριστικά, ακόμη κι ο ιδιοκτήτης ενός κόμβου, έπαψαν να έχουν σημασία προκειμένου να μπορεί να συνδεθεί ο συγκεκριμένος κόμβος στο δίκτυο. Με τον τρόπο αυτό, ακόμη και απλοί πολίτες μπορούσαν να συνδεθούν και να επικοινωνήσουν, ν' ανταλλάξουν απόψεις και προγράμματα.

Άσκηση 6'

Δημιουργήστε στο Quark το παρακάτω εξώφυλλο.

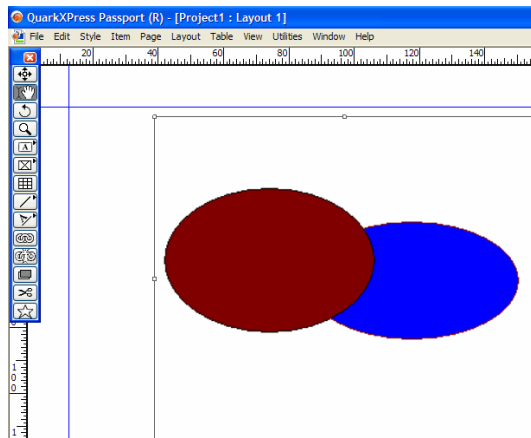
Χρησιμοποιήστε όποια εικόνα θέλετε. Αποθηκεύστε το αρχείο στο δίσκο με όνομα firstpage



Άσκηση 7'

Αφού βάλετε τα αντικείμενα όπως φαίνονται στη παρακάτω άσκηση να κάνετε τα εξής :

- 1) Να δείτε τι θα προκύψει μετά τη τομή, τη ένωση, τη αφαίρεση, τη αντίστροφη αναίρεση, τον αποκλειστικό συνδυασμό, και το συνδυασμό.
- 2) Τα αντικείμενα που θα προκύψουν ομαδοποιήστε τα και αλλάξτε τη θέση του αντικειμένου.
- 3) Περιστρέψτε το αντικείμενο και διασπάστε το αντικείμενο δημιουργώντας μικρά αντικείμενα με όποια μορφή διάσπασης επιθυμείτε.



Άσκηση 8'

Δημιουργείστε στο Quark το παρακάτω δισέλιδο εφημερίδας.

Στα δύο άρθρα και στη εικόνα καταχωρείστε ότι κείμενο και εικόνα θέλετε, πρέπει όμως να έχει τη παρακάτω δομή.

ΕΚΔΟΣΗ ΔΕΚΤΕΡΗ

ΕΙΔΗΣΕΙΣ

ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ

ΑΔΘΟΑΝΑ 8/11/99

ΔΩΡΕΑΝ ΚΟΥΠΟΝΙΑ ΓΙΑ ΟΜΠΡΕΛΑ ΚΑΙ ΜΠΟΤΕΣ

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ:

Ο Ραμίζ Αλία είναι από τους τελευταίους εν ζωή ηγέτες που διαχειρίστηκαν το σύστημα του λεγόμενου «υπαρκτού σοσιαλισμού». Γεννήθηκε το 1925 στη Σκόδρα. Το 1942 βγήκε партиζάνος στα βουνά για να πολεμήσει το φασισμό. Στη συνέχεια εντάχθηκε στο Κομμουνιστικό Κόμμα της Αλβανίας για να διαδεχτεί τον Χότζα το 1985 και να πάρει στα χέρια του την τύχη της φτωχότερης χώρας στην Ευρώπη. Τον συναντήσαμε σε ένα σπαρτιάτικης λιτότητας διαμέρισμα στα Τίρανα. Οι βιβλιοθήκες του ήταν γεμάτες με γαλλικά πολιτικά και φιλοσοφικά βιβλία.

ΕΡ.: Πώς γίναστε κομμουνιστής;

ΑΠ.: Το αρχικό κίνητρο ήταν ο πόλεμος εναντίον του φασισμού. Στη συνέχεια, τον καιρό του πολέμου, έγινα μέλος της κομμουνιστικής νεολαίας.

ΕΡ.: Ποια η κριτική σας για τον Χότζα;

ΑΠ.: Υπήρχαν λάθη τα οποία έχουν να κάνουν και με τη φύση του συστήματος αλλά και με τα λάθη της ηγεσίας της Αλβανίας. Σε αυτά τα λάθη έχει μερίδιο ευθύνης και ο Χότζα. Θα μπορούσα να αναφέρω την απαγόρευση της θρησκείας ως παράδειγμα λάθους. Προσοσιαστικό όμως ήταν το λάθος που έγινε με την κατάργηση της ιδιοκτησίας γης των αγροτών και την κρατικοποίηση των πάντων.

ΕΡ.: Ποιους ηγέτες είχατε γνωρίσει;

ΑΠ.: Πολύ καλά γνώριζα τον Χρουστσόφ, τον Μπρέζνιεφ, τον Μάο Τσε Τουνγκ...

ΕΡ.: Τι εντύπωση σας είχε κάνει ο Μάο Τσε Τουνγκ;

ΑΠ.: Τον είχα συναντήσει τέσσερις φορές. Ήταν ένας μεγάλος φιλόσοφος. Μιλούσε συνέχεια με
ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 2

ΕΠΙΣΚΕΨΗ ΚΛΙΝΤΟΝ

Η ανάκριση έγινε πριν από τέσσερα χρόνια στα γραφεία του Πρωτοδικείου Αθηνών στην Ευελπίδων χωρίς ποτέ δημοσιογράφος να γράψει για αυτήν. Η δικογραφία διαβιβάστηκε κατευθείαν στις ΗΠΑ, μέσω των ελληνικών υπουργείων Εξωτερικών και Δικαιοσύνης.



Και όμως, ανακρίθηκαν έλληνες πολιτικοί, αξιωματούχοι της ελληνικής αστυνομίας και έλληνες πολίτες για υπόθεση που εξελίχθηκε σε ελληνικό εναέριο χώρο. Η υπόθεση που αποκαλύπτουμε σήμερα είναι ενδεικτική για το πώς αντιλαμβάνονται οι αμερικανοί αξιωματούχοι τη λειτουργία ακόμη και της Δικαιοσύνης της χώρας μας σε υποθέσεις το ομοκοατίας. Αποδεικνύει, επίσης, πόσο άστέιες είναι οι καταγγελίες περί έλλειψης συνεργασίας των δύο χωρών στα θέματα αυτά.

Την άνοιξη του 1995, στο Πρωτοδικείο Αθηνών συγκροτήθηκε δικογραφία, η οποία αφορούσε την αεροπειρατεία που είχε γίνει πάνω από το αεροδρόμιο του Ελληνικού τον Ιούνιο του 1985, δέκα χρόνια νωρίτερα σε αεροπλάνο της TWA και είχε αποτέλεσμα τη δολοφονία ενός αμερικανού πολίτη.

Η υπόθεση θα ήταν ίσως συμβατή με τα δικαστικά δεδομένα, αν δεν υπήρχαν δύο λεπτομέρειες: Η δικογραφία συγκροτήθηκε βάσει εγγράφου της αμερικανικής πρεσβείας, το οποίο διαβιβάστηκε στο υπουργείο Εξωτερικών, στο υπουργείο Δικαιοσύνης και στην ανακρίτρια η οποία τελικώς ανέλαβε την υπόθεση, ενώ η όλη διαδικασία στερείτο τυπικής νομικής βάσης.

Στο έγγραφο αναφερόταν ότι το Πολιτειακό Ομοσπονδιακό Δικαστήριο της Κολούμπια ζητεί
ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 2

<p>ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 2κινεζικές παραβολές. Μια φορά που μου μίλαγε για την Πολιτιστική Επανάσταση, αναφέρθηκε στους νεαρούς επαναστάτες που εξεγείρονταν ενάντια στην μπουρζουαζία. «Και ποια είναι η μπουρζουαζία;» τον ρώτησα εγώ. «Η μπουρζουαζία είναι ο Σιάο Σι, ο Ντεγκ Ειάο Πινγκ και όλοι αυτοί» εναντίον των οποίων καταφερόταν η Πολιτιστική Επανάσταση, μου είπε.</p> <p>ΕΡ.: Πώς χαρακτήριζε τον Ντεγκ Ειάο Πινγκ «μπουρζουαζία» και δεν το έλεγε και για τον εαυτό του;</p> <p>ΑΠ.: Α, δεν τον ρώτησα. Πολλά από τα πράγματα εκείνης της εποχής δεν μπορούν να γίνουν κατανοητά σήμερα.</p> <p>ΕΡ.: Παραμένετε κομμουνιστής;</p> <p>ΑΠ.: Δεν έχω μετανιώσει γιατί αλλιώς θα έπρεπε να αυτοκτονήσω. Εχω εργαστεί με τιμιότητα. Εγώ τον κομμουνισμό τον οραματίζομαι ως μια αταξική κοινωνία ισότητας όπου δεν θα υπάρχει εκμετάλλευση ανθρώπου από άνθρωπο και όλοι θα είναι ελεύθεροι.</p> <p>ΕΡ.: Στην πράξη όμως δεν έγινε έτσι.</p>	<p>ΑΠ.: Ο κόσμος πάντα θα ελπίζει σε μια κοινωνία δικαιοσύνης και ισότητας. Η καπιταλιστική κοινωνία δεν μπόρεσε και δεν θα μπορέσει να λύσει τα προβλήματα των ανθρώπων.</p> <p>ΕΡ.: Είπατε ότι θέλετε οι άνθρωποι να ζουν ελεύθεροι. Στην Αλβανία όμως υπήρχε και η εξορία και η φυλακή.</p> <p>ΑΠ.: Πράγματι υπήρχαν, αλλά πρέπει να παίρνουμε πάντα υπόψη τις ιστορικές συνθήκες. Ο εθνικοαπελευθερωτικός αγώνας δημιούργησε τάξεις στην αλβανική κοινωνία. Από τη μία ήταν οι παρτιζάνοι και από την άλλη οι συνεργάτες του φασισμού. Οι δεύτεροι ανδρούσαν στην εγκαθίδρυση του συστήματος του σοσιαλισμού.</p> <p>ΕΡ.: Ναι, αλλά η εξορία υπήρχε και πολύ αργότερα.</p> <p>ΑΠ.: Όταν ανέλαβα εγώ, από το 1985 κατήργησα τις εξορίες και τις φυλακές. Αρχίσαμε μάλιστα την απελευθέρωση των πολιτικών κρατουμένων σιγά σιγά. Πρέπει να ξέρετε όμως ότι το 1953-55 έρχονταν στην Αλβανία ομάδες τρομοκρατών και κατασκόπων της Ιντέλιτζενς Σέρβις και της CIA, να ξεσηκώσουν το λαό. Οπότε και η αντίδραση της κυβέρνησης ήταν αυστηρή. Το λάθος ήταν ότι δεν την πλήρωναν</p>
<p>ΑΠ.: Σε αυτό δεν φταίει η φιλοσοφία ούτε τα πρόσωπα. Παίζουν ρόλο οι συγκυρίες και οι ιστορικές συνθήκες διεθνώς.</p> <p>ΕΡ.: Πιστεύετε ότι έχει μέλλον ο σοσιαλισμός;</p>	<p>μόνο αυτοί που έφταγαν, αλλά όλη η οικογένεια. Τα παιδιά τους, π.χ, δεν μπορούσαν να σπουδάσουν στο πανεπιστήμιο, δεν μπορούσαν να έχουν μια καλή δουλειά, και αυτό ήταν λάθος. ☒</p>
<p>ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΕΛΙΔΑ στοιχεία από τη χώρα μας για να στηρίξει τη δίωξη εναντίον των κατηγορουμένων Mohamad Ali Hamada, Hasan Izz-Al-Din και Ali Atwa υπό το μανδύα της δικαστικής συνδρομής. Το ελληνικό κράτος έσπευσε να αποδεχθεί το αίτημα και άρχισε η ανάκριση που προαναφέρθηκε, χωρίς πστέ να έχει υπογραφεί σύμβαση αρωγής μεταξύ των δύο χωρών.</p> <p>Σε κλίμα απόλυτης μυστικότητας εκλήθησαν πρώην υπουργοί, αξιωματικοί της αστυνομίας και αυτόπτες μάρτυρες προκειμένου να καταθέσουν για την αεροπειρατεία, αλλά και για τις συνθήκες ανταλλαγής ενός από τους αεροπειρατές με 12 Έλληνες ομήρους.</p> <p>Η αεροπειρατεία είχε καλυφθεί με πρωτοσέλιδα από τον ελληνικό τύπο. Εγμε τα ξημερώματα της 14ης Ιουλίου του 1985, λίγα λεπτά μετά την απογειώση του Μπόινγκ από το Ανατολικό Αεροδρόμιο με προορισμό τη Ρώμη.</p> <p>Στο αεροπλάνο υπήρχαν 143 επιβάτες -ανάμεσά τους 16 Έλληνες -8 μέλη του πληρώματος και 2 αεροπειρατές. Οι δράστες ήταν Άραβες, τρεις κατ' αρχήν, αλλά ο ένας απ' αυτούς δεν κατόρθωσε να επιβιβαστεί στο αεροπλάνο (ως υπεράριθμος) και τελικώς σιωελήφθη αφού το αεροπλάνο είχε</p>	



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