

Πρόγραμμα ΕΠΕΑΕΚ: ΑΝΑΜΟΡΦΩΣΗ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Γ.Π.Α.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Γ.Π.Α.

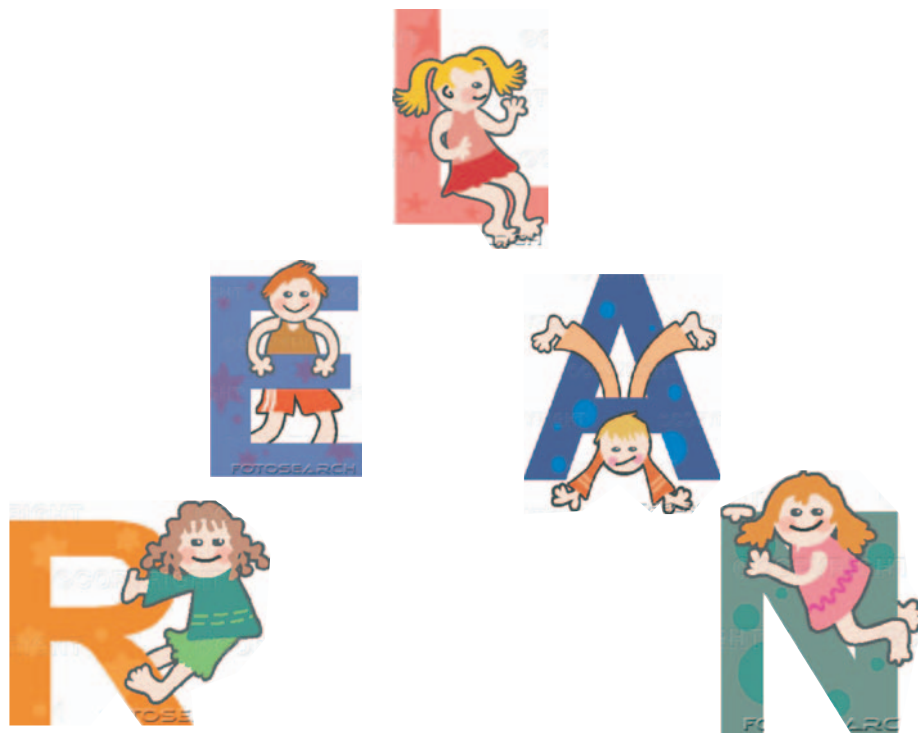
Δημιουργία Γραφικών Εφαρμογών
και Σχεδιασμός Εντύπου
Ιούνιος 2005

*Κεντρικό Γραφείο Υποστήριξης
Εκπαιδευτικού Έργου Κ.Τ.Υ.Ε.Ε.*

Περιεχόμενα

Οπτική Επικοινωνία	1
Vector και Bitmaps.....	2
Περιβάλλον εργασίας.....	3
Στοιχεία που διαχειρίζεται-δημιουργεί το πρόγραμμα.....	4
Εργασία με τα αντίγραφα αρχείων (back up files).....	
Ρυθμίσεις.....	5
Εισαγωγή/Εξαγωγή (Import/Export).....	6
Εργασία με το κείμενο.....	7-8
Οδηγοί - Guidelines.....	9
Χάρακες.....	10
Ρυθμίσεις και Ιδιότητες Σελίδων.....	11
Βασικά Εργαλεία.....	12
Εργαλείο σχεδιασμού τετραγώνων - παραλληλογράμμων (Rectangle Tool).....	
Εργαλείο Επιλογής (Pick Tool).....	
Εργαλείο Σχεδιασμού (Shape Tool).....	13
Εργαλείο Ελεύθερης σχεδίασης (Freehand Tool).....	14
Bezier Tool.....	
Εργαλείο Περιγράμματος (Outline Tool).....	
Εργαλείο Χρώματος (Fill Tool).....	

Χαρτί για σχεδίαση γραφικών (Graph Paper Tool).....	15
Βασικά μενού (Menu).....	16
Μενού Αρχείο (File Menu).....	
Μενού Διαμόρφωσης (Edit Menu).....	
Μενού Επισκόπησης (View Menu).....	17
Μενού με Ειδικά εφέ (Effects Menu).....	18
Menu Bitmaps.....	
Μενού Εργαλείων (Tools Menu).....	
Ξεκινώντας το CorelDraw βήμα - βήμα.....	19-20



Οπτική Επικοινωνία

«ΟΠΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ»



«ΟΠΤΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ»



Γραφικές Εφαρμογές

Από την κλασική τυπογραφία ως τη σχεδίαση ιστοσελίδων στο Διαδύκτιο,
από τη τρισδιάστατη κινούμενη ψηφιακή εικόνα ως τη σχεδίαση λογότυπων,
από τη διαφήμιση ως τη συσκευασία,
από τη σελιδοποίηση ως την ηλεκτρονική σχεδίαση εντύπων,

Γραφικά για βιβλία, περιοδικά,
Αφίσα (Poster),
Φυλλάδιο (Brochures, flyer, leaflet, prospectus),
Εξειδικευμένη περιοδική έκδοση (Newsletter),
Σχεδιασμός λογότυπου και εφαρμογές.

Vector και Bitmaps

Υπάρχουν δύο βασικοί τύποι στις γραφικές μας εφαρμογές και είναι πολύ ουσιαστικό να κατανοήσουμε τη λογική τους. Η οπτική τους διαφορά είναι δυσδιάκριτη, αλλά ο τρόπος δημιουργίας τους είναι τελείως διαφορετικός.

Γενικά τα **vector images δημιουργούνται σαν ομάδες από διανύσματα ή γραμμές**. Το πρόγραμμα τα αντιλαμβάνεται βάση της μαθηματικής τους τοποθέτησης: πληροφορίες ενός σχήματος, μεγέθους και θέσης στη σελίδα μας.

Έτσι είναι κατά **πολύ μικρότερα σε μέγεθος** από ένα bitmap, καθώς περιέχουν λιγότερη πληροφορία για το ίδιο αποτέλεσμα.

Τέλος έχουμε τη δυνατότητα να αλλάξουμε το μέγεθος τους χωρίς να επηρεάσουμε την ποιότητα, την ανάλυση ακόμη και το μέγεθος του αρχείου μας.

Τα bitmap images είναι μια σύνθεση από κουκίδες ή τελείες ή σημεία. (φωτογραφίες)

Κάθε pixel μπορεί να έχει διαφορετικό χρώμα. Δεν έχει τη δυνατότητα να αλλάξει σημαντικά μέγεθος.

Όταν μεγενθύνουμε ένα bitmap image στην ουσία μεγαλώνουμε το μέγεθος του σημείου - δεν υπάρχει όμως αρκετή πληροφορία για να διατηρήσουμε την ποιότητα.

Παράδειγμα:

Τα δύο σχήματα φαίνονται ίδια.

Το ένα αριστερά είναι ένα bitmap image, μεγέθους 122,888 bytes, ενώ το άλλο δεξιά είναι ένα vector image, μεγέθους 11,227 bytes.



Επίσης μπορούμε να μετατρέψουμε εύκολα μια εικόνα vector σε bitmap, αλλά το αντίθετο είναι μια ολόκληρη διαδικασία που χρησιμοποιούμε μόνο σε ειδικές περιπτώσεις (π.χ. ο σχεδιασμός ενός λογοτύπου).

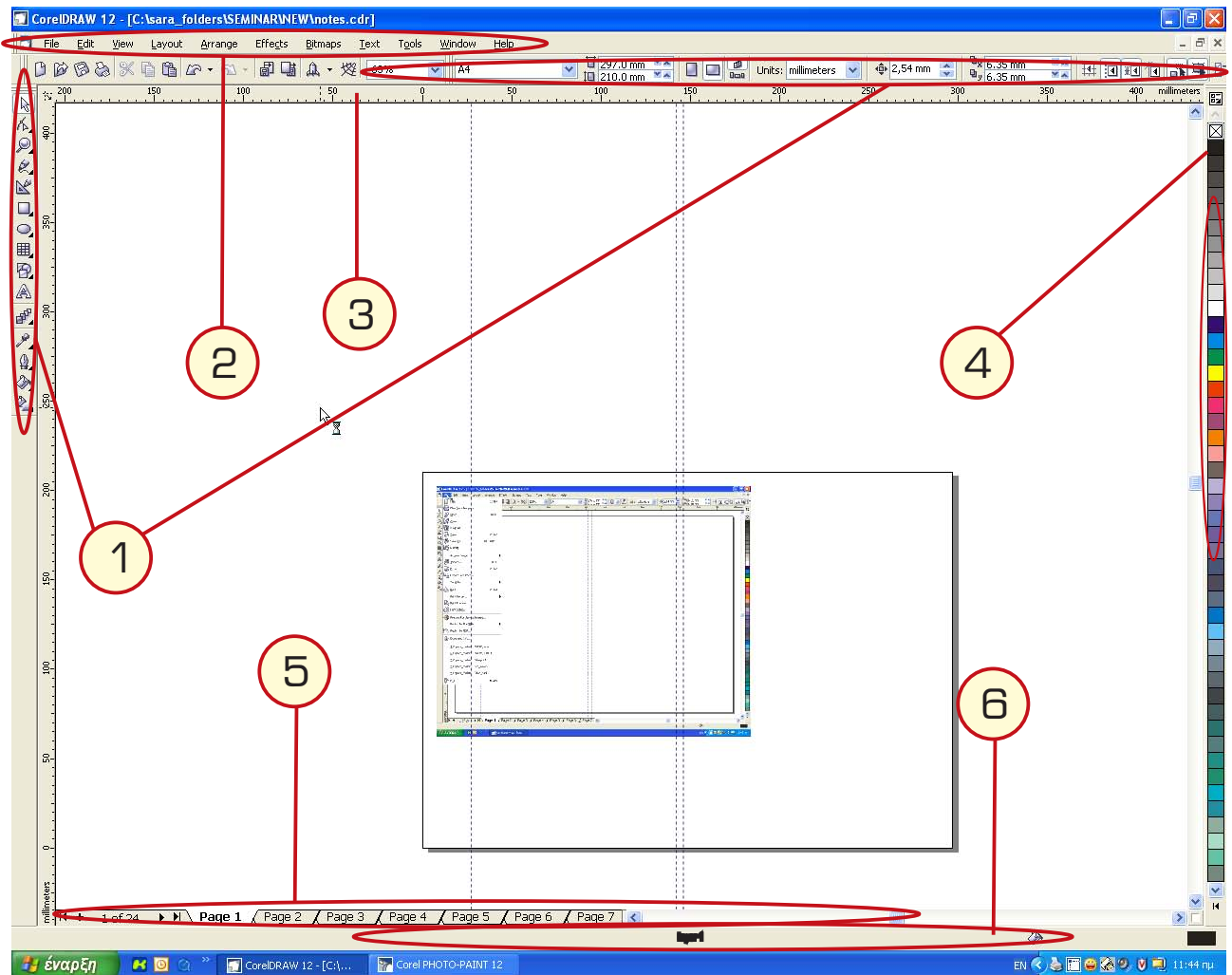


Το CorelDraw είναι ουσιαστικά ένα πρόγραμμα σχεδιασμού vector images.

Το Corel PhotoPaint ή το Adobe Photoshop είναι προγράμματα που δημιουργούν και χειρίζονται bitmap images. Συνεργάζονται άψογα μεταξύ τους ώστε να εξυπηρετούνται όλες οι ανάγκες που υπάρχουν για τη δημιουργία των γραφικών μας εφαρμογών.



Περιβάλλον Εργασίας



1. (TOOLBAR) Γραμμή εργαλείων (αριστερά / κάθετα) και (PROPERTY BAR) Γραμμή Ιδιοτήτων (των εργαλείων) πάνω από το χάρακα που αλλάζει κάθε φορά που επιλέγω κάποιο εργαλείο.
2. (MENUS) Τα Μενού στην κορυφή οριζόντια και οι επιλογές που εμφανίζονται όταν κάνω κλικ πάνω σε κάποιο από αυτά.
3. (RULERS, GRID, GUIDES) Χάρακες, Κάνναβος (πλέγμα), Οδηγοί.
4. (FILL, OUTLINE) Χρώμα, Περίγραμμα στο επιλεγμένο αντικείμενο, κείμενο.
5. (PAGES - LAYERS) Σελίδες ή Επίπεδα.
6. (STATUS BAR) Βοηθητικές πληροφορίες για τα βήματα που ακολουθώ κάθε στιγμή.
7. (POP UP MENU) Κάθε φορά που κάνω δεξί κλικ εμφανίζεται ένα βοηθητικό μενού.
8. Το γρήγορο μονοπάτι είναι τα (SHORTCUT KEYS) από το πληκτρολόγιο.

Στοιχεία που διαχειρίζεται-δημιουργεί το πρόγραμμα

Τι εννοούμε με τον όρο Αντικείμενα (Objects)?

Στο CorelDraw, Αντικείμενο (Object) αποτελεί κάθε στοιχείο που εισάγω ή δημιουργώ στο έγγραφό μου. Μπορεί να είναι ένα τετράγωνο, ένας κύκλος, κείμενο ή φωτογραφία. Όλες οι εργασίες που επιθυμούμε να εκτελέσουμε γίνονται μέσω της επιλογής ενός Αντικειμένου (Object). Πολλά είναι τα εφέ τα οποία έχουν εφαρμογή σε ένα Object.



Αντικείμενα, Κείμενα, Clipart, Φωτογραφίες είναι τα στοιχεία που διαχειρίζεται - δημιουργεί το πρόγραμμα.

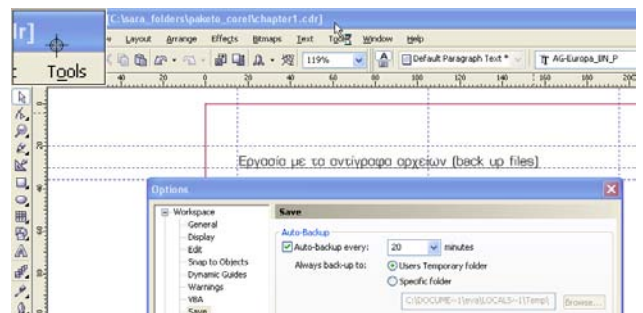
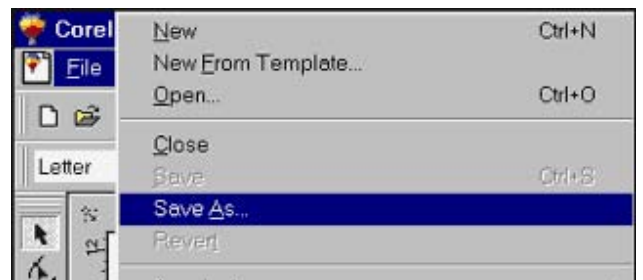
Εργασία με τα αντίγραφα αρχείων (back up files)

Αποθήκευση και Αντίγραφο αρχείου

Επιλέγουμε από το μενού file, την εντολή Save as, δίνουμε ένα όνομα στο αρχείο μας.

Από την στιγμή που έχουμε αποθηκεύσει για πρώτη φορά νέο αρχείο μας, μπαίνει σε λειτουργία ο μηχανισμός του **αυτόματου αντιγράφου**. Καλό είναι να αποθηκεύουμε το αρχείο μας από τη στιγμή της έναρξης εργασίας μας.

Μπορώ επίσης να αλλάξω τη **συχνότητα** με την οποία θέλω να γίνετε ανανέωση του αντιγράφου μου, καθώς εργαζομαι σε αυτό. Επιλέγουμε από το Μενού Tools, την εντολή options και την επιλογή save.

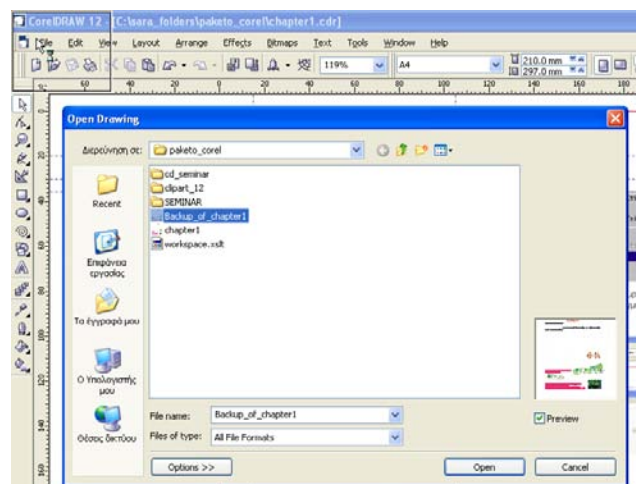


Όταν χρειάζεται να ανοίξουμε ένα αντίγραφο αρχείου:

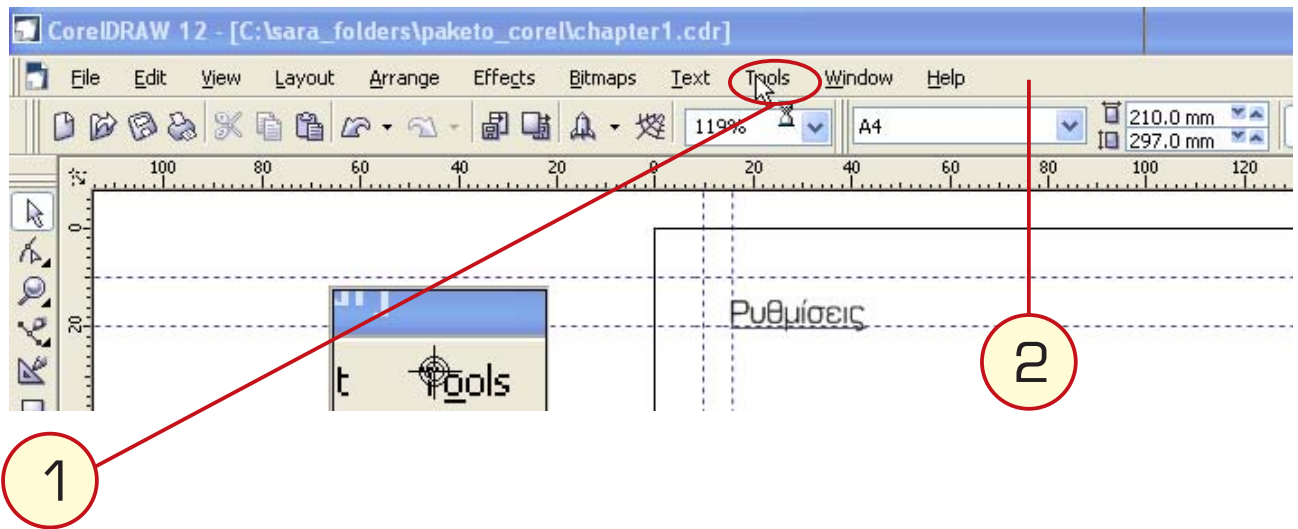
Επιλέγουμε από το μενού file, την εντολή open και την επιλογή Backup of και το όνομα που έχουμε δώσει αρχικά το αρχείο μας.

Καλό είναι σε περίπτωση που χρησιμοποιούμε back up αρχείο να αλλάξουμε αμέσως το όνομα γιατί, σύντομα θα αντικατασταθεί από το "νέο" αυτόματα δημιουργημένο αντίγραφο του.

Το CorelDraw δεν σβήνει αυτόματα τα αντίγραφα που δημιουργεί.

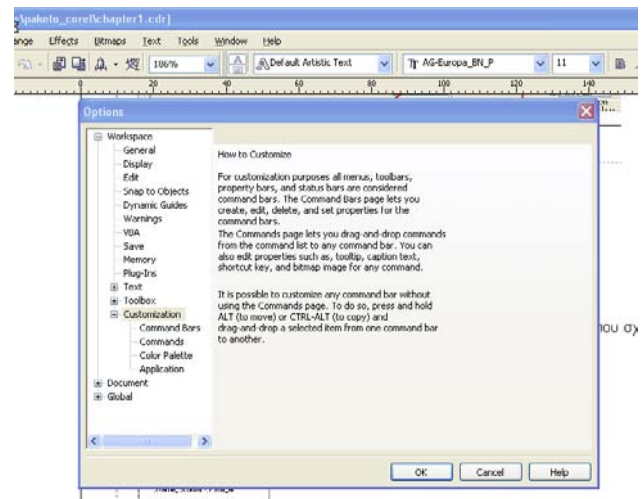
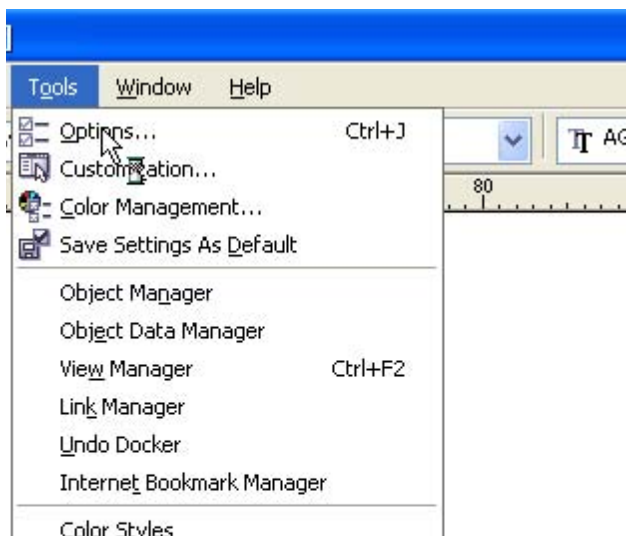


Ρυθμίσεις



Είναι η δυνατότητα καθορισμού μορφοποιήσεων για το σύνολο του εγγράφου. Η πρόσβαση γίνεται:

1. Από το μενού εργαλεία (tools/customization) ή
2. με δεξί κλικ δίπλα στη γραμμή των μενού όπου εμφανίζεται ένα νέο μενού από το οποίο μπορούμε να επιλέξουμε τις ρυθμίσεις του εντύπου που σχεδιάζουμε: είτε αφορά το κείμενο, είτε αφορά το layout, είτε τους χαρακες και τους οδηγούς.



Έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε (export) εξαγωγή των ρυθμίσεων με τη μορφή *.xslt (workspace file) από το μενού εργαλείων: tools/customization/workspace/export και να μεταφέρουμε όλες μας τις ρυθμίσεις σε ένα άλλο αρχείο με την εντολή: tools/ customization/ workspace/ import το αρχείο μας *.xslt.

Ειδικά σε περιπτώσεις πολυσέλιδων εγγράφων ή εντύπων που έχουν την ίδια λογική και σχεδιασμό μας δίνει τη δυνατότητα να έχουμε μια ολοκληρωμένη δουλειά χωρίς προβλήματα και εξοικονόμηση χρόνου.

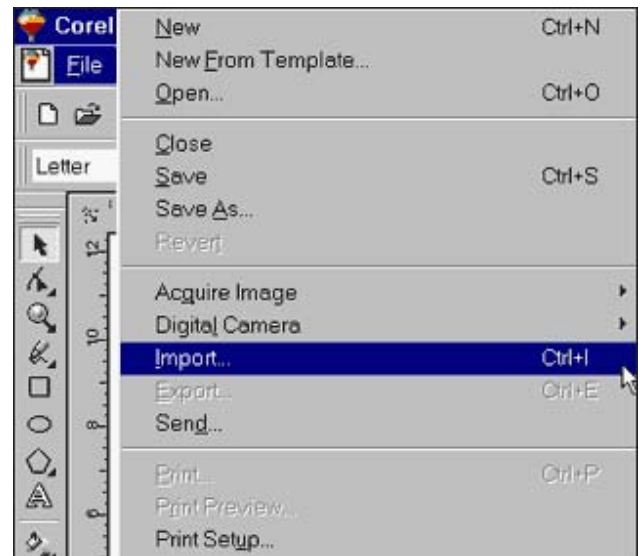
Εισαγωγή/Εξαγωγή (Import/Export)

Υποστηρίζει πάνω από 100 τύπους αρχείων (filters).

Τι εννοούμε εισαγωγή;

Η εισαγωγή δεν θα πρέπει να συγχέεται με το άνοιγμα ενός αρχείου. Όταν κάνουμε εισαγωγή στην πραγματικότητα μεταφέρουμε ένα αντίγραφο και το αρχικό αρχείο μας παραμένει ανεπηρέαστο.

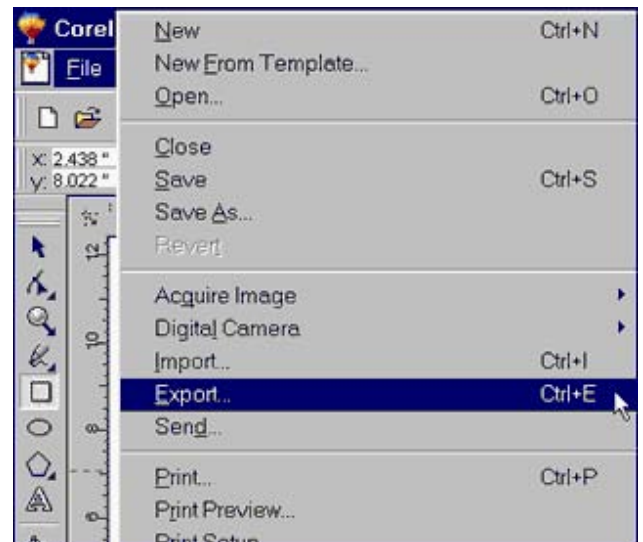
Έχουμε τη δυνατότητα να εισάγουμε ένα μεγάλο αριθμό αρχείων και στοιχείων.



Τι εννοούμε εξαγωγή;

Εξαγωγή σημαίνει ότι αποθηκεύουμε ένα αντίγραφο του αρχείου μας ή κάποιου στοιχείου, σε ένα συγκεκριμένο format προκειμένου να χρησιμοποιηθεί από άλλες εφαρμογές.

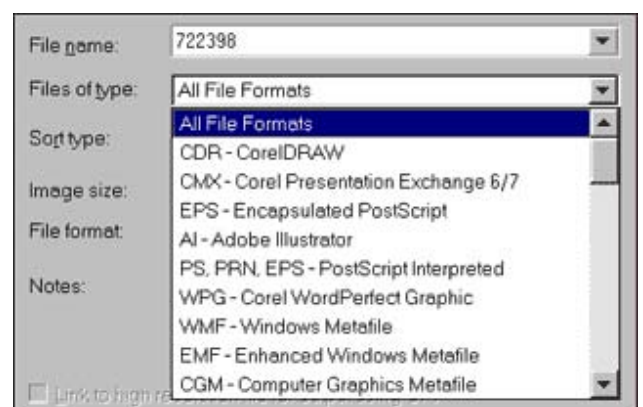
Παράδειγμα: Εάν σχεδιάσουμε ένα λογότυπο στο CorelDRAW και θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε αυτό το λογότυπο σε Web site, τότε θα πρέπει η εξαγωγή να γίνει σε ένα format που υποστηρίζεται από τους Web browsers (GIF or JPG). Το αρχικό μας αρχείο CorelDRAW (*.cdr) δεν είναι αναγνώσιμο στο Web. Η εξαγωγή δεν επηρεάζει με κανένα τρόπο το αρχικό αρχείο. Το CorelDRAW εξαγεί σε τόσους τύπους γραφικών που είναι περισσότεροι από όσους θα χρειαστούμε.



Εισαγωγή/Εξαγωγή (Import/Export File Types)

Επιλέγουμε από το μενού file, την εντολή import ή export και δίνουμε το όνομα του αντιγράφου του αρχείου μας.

Μπορούμε επίσης να προσθέσουμε ή να διαγράψουμε φίλτρα (Import and Export filters), παρόλου που υπάρχει ήδη μια μεγάλη λίστα και για τις πιο ειδικές εφαρμογές.

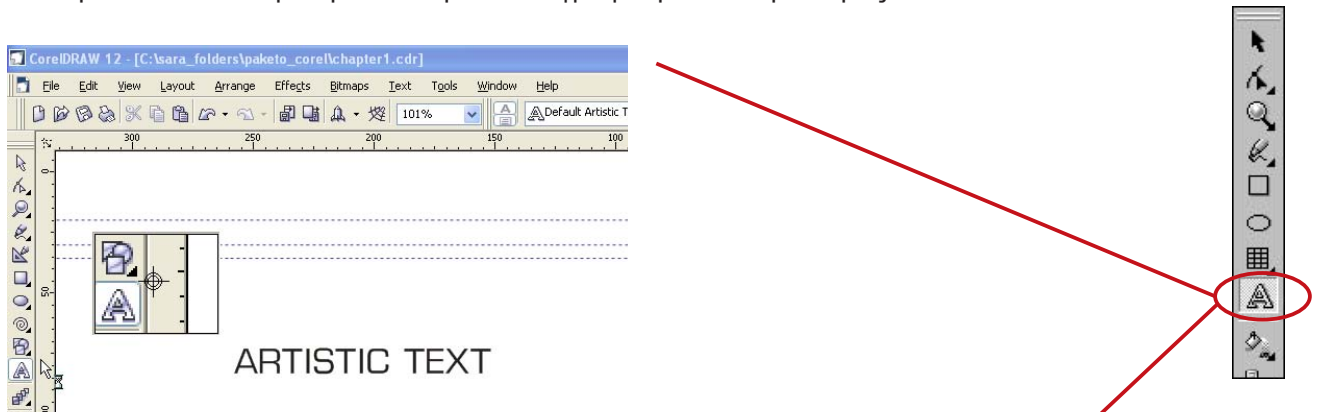


Εργασία με το κείμενο

Εχουμε δύο κατηγορίες κειμένου: **Artistic Text** και **Paragraph Text**

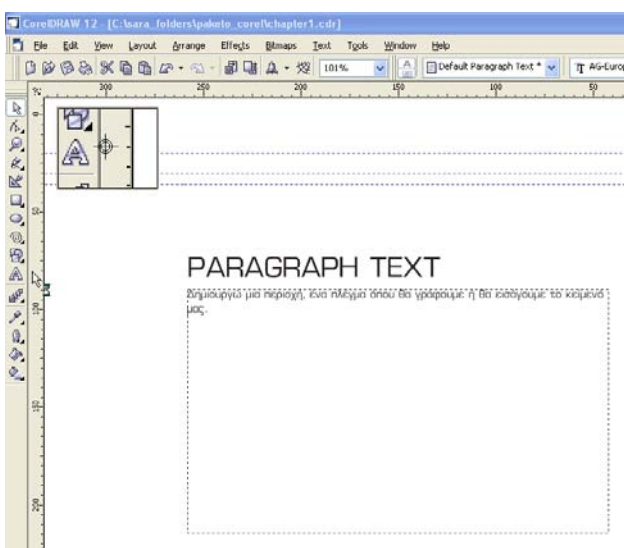
Το Artistic Text χρησιμοποιείται για μικρά κείμενα και όταν χρειαζόμαστε απόλυτη ευελιξία στη μορφοποίηση του. Το Artistic Text έχει όλες τις δυνατότητες που έχει και ένα αντικείμενο, (όσον αφορά το χρώμα, περίγραμμα, ειδικά εφέ...)

Επιλέγουμε το εργαλείο κειμένου από την Γραμμή Εργαλείων. Κάνουμε ένα κλικ στο σημείο που θέλουμε να τοποθετήσουμε το κείμενο και γράφουμε το κείμενό μας.



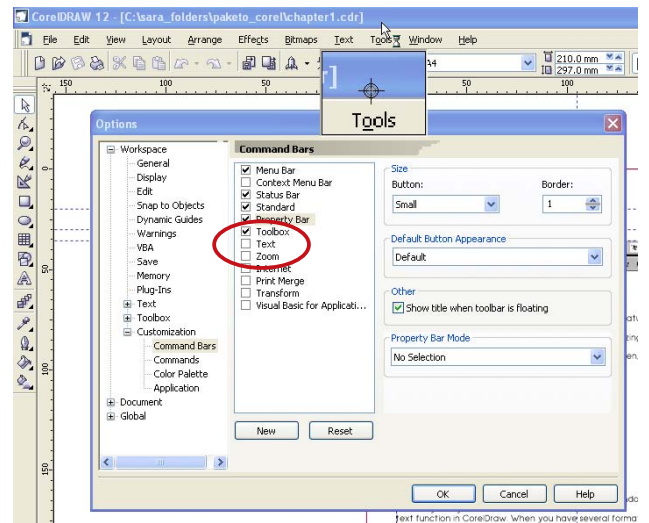
Το Paragraph Text δημιουργεί ένα μίνι χώρο επεξεργασίας κειμένου, όπου μορφοποιούμε αυτόματα το κείμενο. Μπορούμε να προσαρμόσουμε το κείμενό μας, σε ένα σχήμα, να δημιουργήσουμε στήλες και δημιουργήσουμε συνδέσεις ανάμεσα σε όποιες περιοχές και σελίδες θέλουμε.

Επιλέγουμε το Εργαλείο Κειμένου από την Γραμμή Εργαλείων. Κάνουμε ένα κλικ στο σημείο που θέλουμε και σύρουμε το ποντίκι ώστε να δημιουργήσουμε μια περιοχή, ένα πλέγμα όπου θα γράφουμε ή θα εισάγουμε το κείμενό μας.

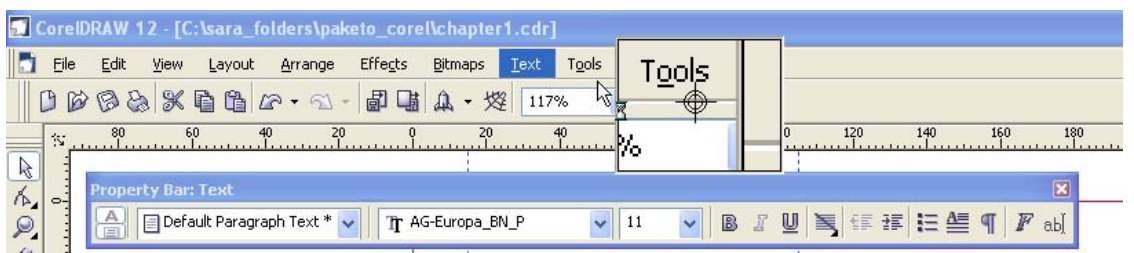


Property Bar, Text

Είναι η Γραμμή Ιδιοτήτων που αφορά το κείμενο και ενεργοποιείται από το Μενού Tools την επιλογή customization, command bars, property bar.



Έτσι έχω την ευκαιρία να έχω πρόσβαση σε μια σειρά επιλογές με ένα απλό κλικ.

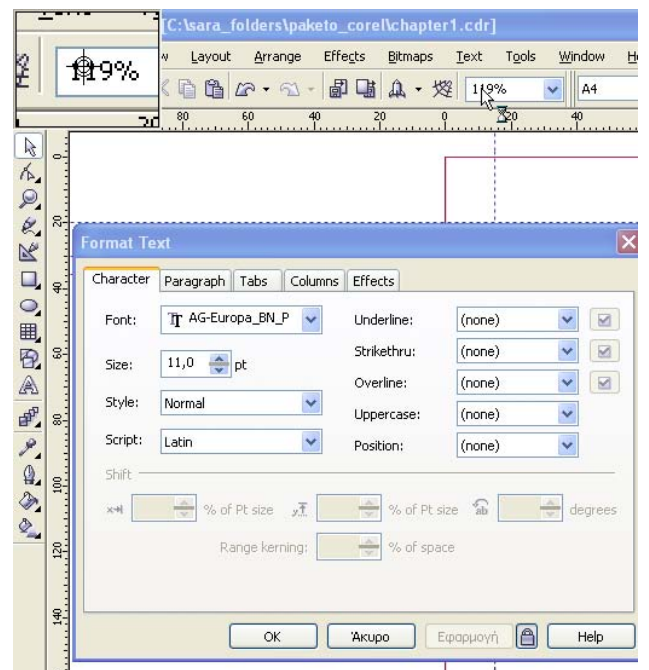


Μενού Κειμένου (Text Menu)

Επιλέγουμε από το Μενού Κειμένου την εντολή format text.

Είναι μια επιλογή που χρησιμοποιώ όταν θέλω να μορφοποιήσω ένα συγκεκριμένο κείμενο.

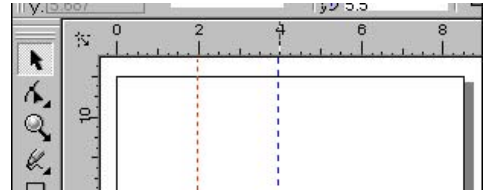
Με διευκολύνει να έχω πολλές διαφορετικές επιλογές μέσα στο ίδιο κείμενο.



Οδηγοί - Guidelines

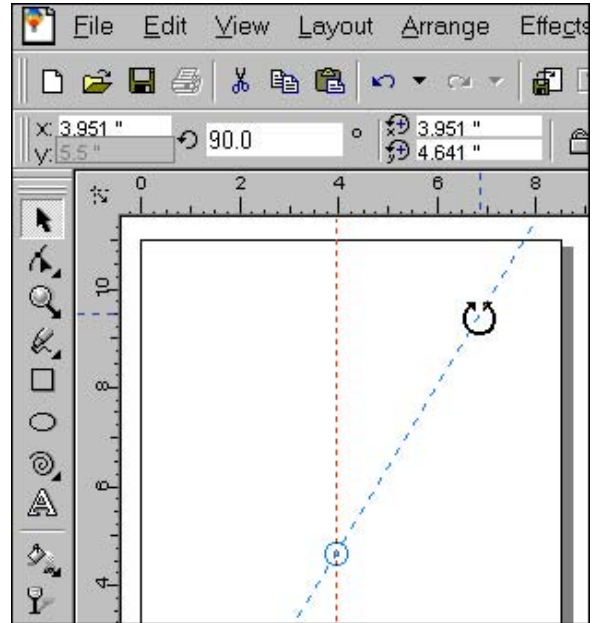
Δημιουργία οδηγού

Κάνουμε κλικ στον κάθετο χάρακα και σύρουμε το ποντίκι για να δημιουργήσουμε ένα κάθετο οδηγό στη σελίδα. Το αντίστοιχο ισχύει και στη δημιουργία οριζόντιων οδηγών.



Μετακίνηση οδηγού

Έχοντας επιλέξει το Εργαλείο Επιλογής (Pick Tool) κάνω κλικ πάνω στον οδηγό. Γίνεται κόκκινος, το οποίο σημαίνει ότι τον έχω επιλέξει. Καθώς μετακινούμε το Εργαλείο Επιλογής πάνω στον οδηγό μετατρέπεται σε ένα βέλος. Κλικάρουμε και σύρουμε σε νέα θέση.

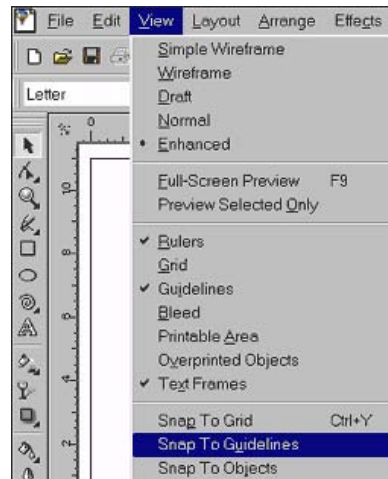


Περιστροφή οδηγού.

Δύο αργά κλικ πάνω στον οδηγό. Στο πρώτο γίνεται κόκκινος και στο δεύτερο κλικ εμφανίζεται η ένδειξη περιστροφής και δύο βέλη στις άκρες του οδηγού. Κάνουμε κλικ και σύρουμε το βέλος στην κλίση που θέλουμε και αφήνουμε το ποντίκι. Αν θέλουμε μία συγκεκριμένη περιστροφή π.χ. 30ο μπορούμε να δώσουμε την θέση που θέλουμε κάνοντας ένα γρήγορο διπλό κλικ στο μενού που εμφανίζεται ή από το αποσπώμενο μενού Property Bar.

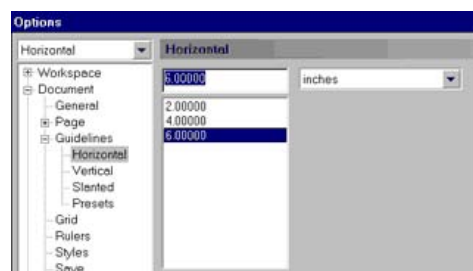
Εφαρμογή ενός αντικειμένου σε οδηγό.

Επιλέγουμε το μενού View και τσεκάρουμε την επιλογή Snap to Guidelines.



Δημιουργία οδηγών σε θέσεις με απόλυτη ακρίβεια.

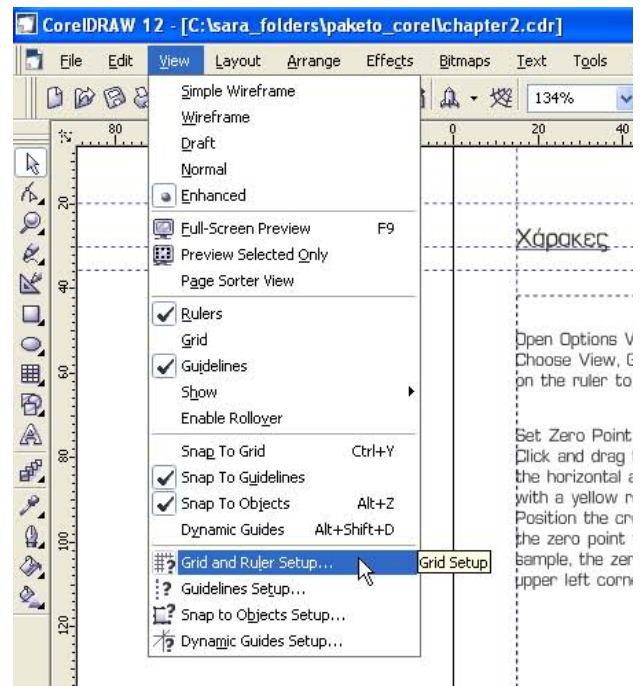
Επιλέγουμε View, Guidelines Setup και δίνουμε τις τιμές που επιθυμούμε στο μενού που εμφανίζεται. Κάθε φορά που δημιουργώ έναν νέο οδηγό κάνω κλικ στο add.



Χάρακες

Επιλέγουμε το μενού **View, Grid and Ruler Setup** ή κάνουμε δεξί κλικ πάνω στο χάρακα για να ανοίξει το παράθυρο επιλογών.

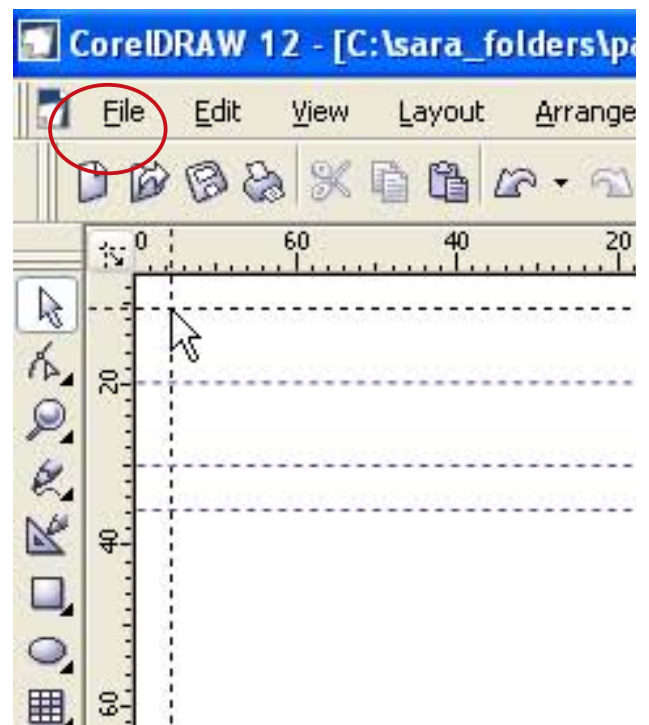
Στη συνέχεια δημιουργούμε τους χάρακες με τη μονάδα μέτρησης που θέλουμε.



Επιλογή θέσης της αρχής των αξόνων.

Για να ορίσουμε με ακρίβεια τους οδηγούς θέτουμε το σημείο μηδέν στο επιθυμητό σημείο.

Πηγαίνουμε στη αρχή των αξόνων (στις τιμές 0), κλικάρουμε πάνω στο διακεκομένο βέλος και σύρουμε το ποντίκι στο σημείο που θέλουμε.



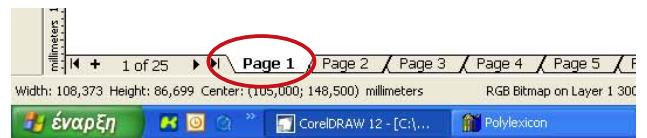
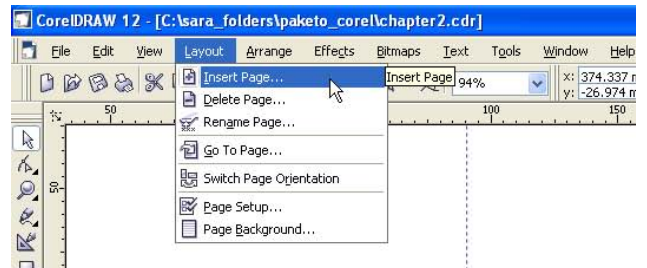
Ρυθμίσεις και Ιδιότητες Σελίδων

Εισαγωγή σελίδων

Επιλέγουμε το μενού Layout, Insert Page για να ανοίξει το παράθυρο εισαγωγής. Δίνουμε τον αριθμό σελίδων που θέλουμε να προσθέσουμε, τη θέση που θέλουμε να έχουν μέσα στο έγγραφο μας και τις διαστάσεις για τις νέες σελίδες.

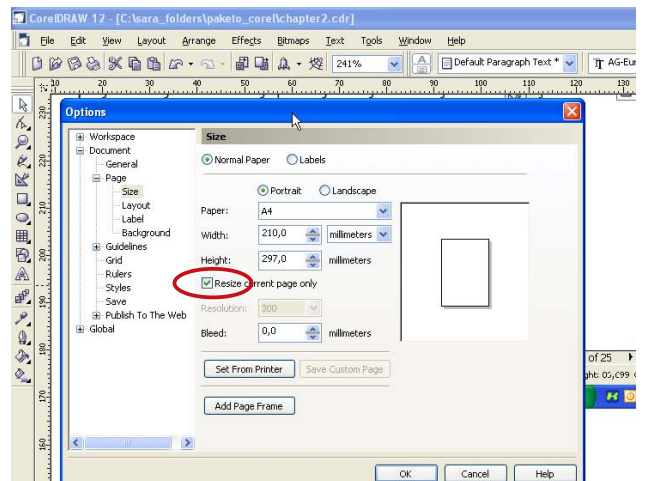
Αυτό δεν επηρεάζει τις ήδη υπάρχουσες σελίδες του εγγράφου.

Επίσης μπορούμε να κάνουμε εισαγωγή, διαγραφή, μετονομασία και να καθορίσουμε τη θέση της σελίδας με δεξί κλικ πάνω στα κουμπιά που αναγράφονται οι σελίδες.



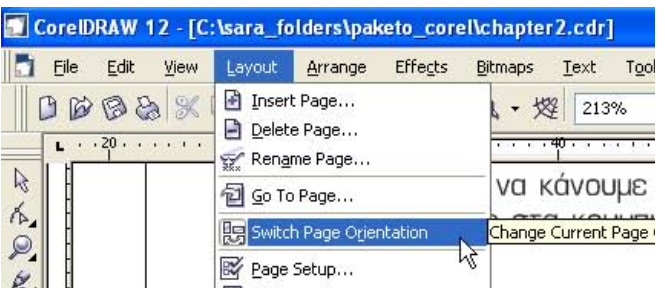
Αλλαγή μεγέθους μίας μόνο σελίδας.

Επιλέγουμε το μενού Layout, Page Setup και τσεκάρουμε την επιλογή Resize Current Page Only.



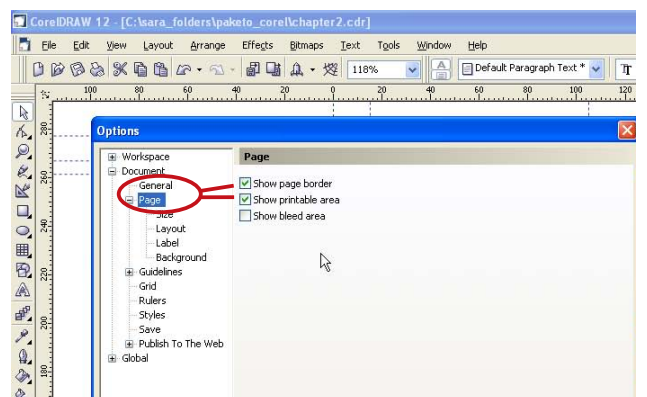
Αλλαγή προσανατολισμού μίας μόνο σελίδας.

Επιλέγουμε το μενού Layout, Switch Page Orientation.



Πως μπορούμε να δούμε την περιοχή εκτύπωσης και το πλαίσιο σελίδας.

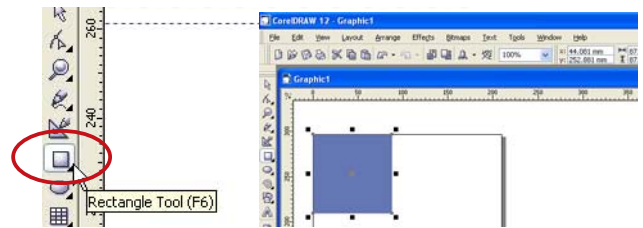
Επιλέγουμε το μενού Layout, Page Setup για να ανοίξει το παράθυρο επιλογών. Επιλέγουμε Page από την Λίστα Επιλογών (Options List). Κλικ πάνω στην επιλογή Show Printable Area για να βλέπουμε την περιοχή εκτύπωσης. Κλικ πάνω στην επιλογή Show Page Border για να βλέπουμε το πλαίσιο της σελίδας μας.



Βασικά Εργαλεία

Εργαλείο σχεδιασμού τετραγώνων-παραλληλογράμμων (Rectangle Tool)

Επιλέγουμε το εργαλείο σχεδιασμού τετραγώνων. Για να σχεδιάσουμε τετράγωνο, κρατάμε πατημένο το ctrl και σύρουμε το ποντίκι στο σημείο που θέλουμε, ενώ για παραλληλόγραμμο απλά σύρουμε το ποντίκι.

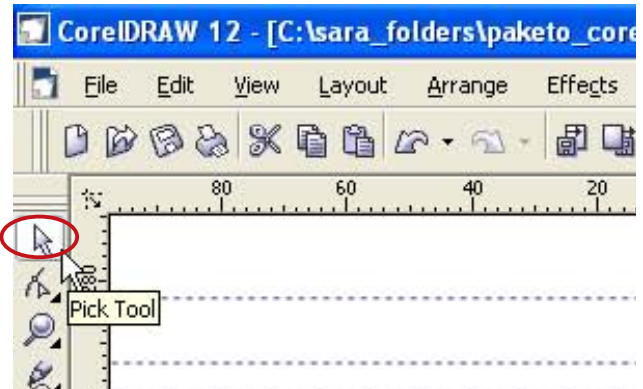


Εργαλείο Επιλογής (Pick Tool)

Επιλέγουμε το εργαλείο επιλογής και κλικάρουμε πάνω στο τετράγωνο. Παρατηρούμε ότι εμφανίζονται 8 μικρά τετράγωνα γύρω από το αντικείμενο μας. Αυτή είναι η ένδειξη ότι το αντικείμενο είναι επιλεγμένο- ενεργό.

Μπορούμε να αλλάξουμε αναλογικά το μέγεθος κάνοντας κλικ και σύροντας κάποια από τα τετράγωνα στις γωνίες.

Με τα μεσαία τετραγωνάκια αλλάζουμε το μέγεθος οριζόντια ή κάθετα αντίστοιχα.



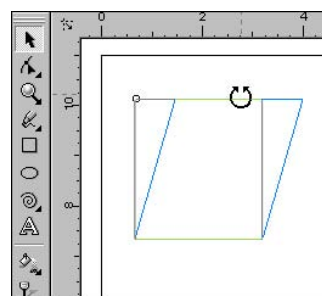
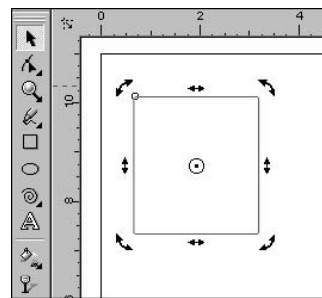
Μετακίνηση Αντικειμένου

Κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο (στο χρώμα ή στο περίγραμμα) και σύρουμε στο σημείο που θέλουμε. Αφήνουμε το ποντίκι όταν το αντικείμενο είναι στην επιθυμητή θέση. Κάνω κλικ οπουδήποτε έξω από την περιοχή προκειμένου να αποεπιλέξω το αντικείμενο.

Περιστροφή - Κλίση Αντικειμένου (Rotate - Skew Object)

Διπλό κλικ πάνω στο τετράγωνο. Παρατηρούμε ότι τα τετραγωνάκια αλλάζουν σε βέλη. Αυτό σημαίνει ότι το αντικείμενο μπορεί να περιστραφεί (rotate) ή να πάρει κλίση (skew). Κλικ και σύρουμε τα γωνιακά βέλη για να περιστρέψουμε το αντικείμενο. (CTRL και κλικ για να το περιστρέψουμε σε γωνία 15°).

Για να δώσουμε κλίση στο αντικείμενο, χρησιμοποιούμε τα μεσαία βέλη και σύρουμε το ποντίκι, είτε στον οριζόντιο είτε στον κάθετο άξονα, μέχρι να εφαρμοστεί η κλίση που επιθυμούμε.



Μπορώ να αναιρέσω μια σειρά από μορφοποιήσεις και να φέρω το αντικείμενο στην αρχική του κατάσταση από το μενού **Arrange, Clear transformations**, όποια στιγμή επιθυμούμε.

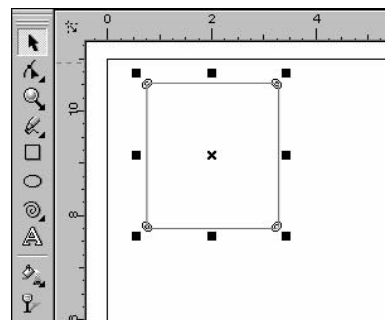
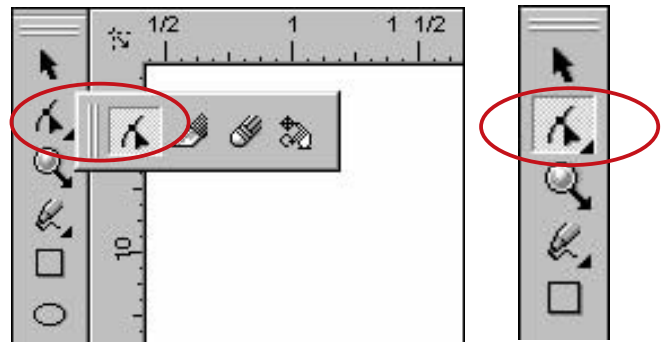
Εργαλείο Σχεδιασμού (Shape Tool).

Όταν κάνουμε κλικ πάνω σε ένα αντικείμενο με το εργαλείο σχεδιασμού, εμφανίζονται τέσσερα τετραγωνάκια που το περιβάλλουν.

Μετακινώντας κάποιο από αυτά τα τετράγωνα παρατηρούμε ότι οι γωνίες μετατρέπονται σε καμπύλες. Αυτό το εργαλείο εκτελεί εντελώς διαφορετικές εργασίες από το εργαλείο επιλογής. Αν θέλουμε να επέμβουμε σε κάθε τετραγωνάκι χωριστά ακολουθούμε τα εξής βήματα:

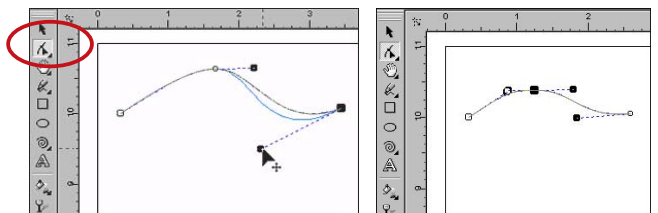
Από το **Menu Arrange**, επιλέγουμε την εντολή, **convert to curves**, έχοντας ήδη επιλεγμένο (με το εργαλείο επιλογής) **Pick Tool** το αντικείμενο. Τώρα μπορούμε να προσαρμόσουμε κάθε σημείο στο σχήμα που θέλουμε. Τα τετραγωνάκια έχουν μετατραπεί σε κόμβους. Μπορούμε να προσθέσουμε κόμβους (nodes), να αφαιρέσουμε, να δώσουμε όποια κλίση ή καμπυλότητα μας χρειάζεται.

Όταν επιλέγω κάποιο κόμβο, εμφανίζονται δυο ακόμη σημεία που με βοηθούν να μορφοποιήσω το αντικείμενο.



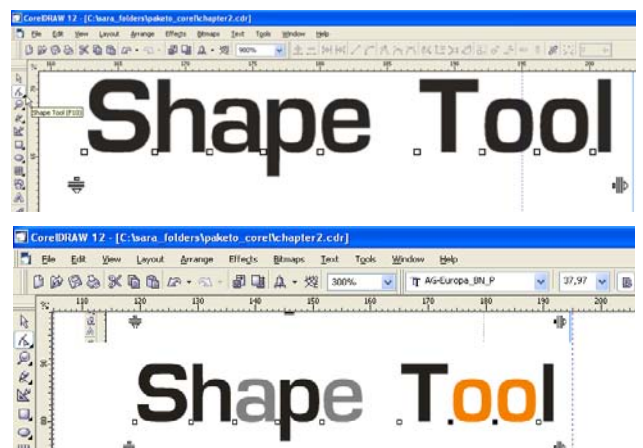
Επιλογή κόμβου (Node Selection)

Επιλέγουμε στο δεύτερο εργαλείο (Shape Tool), το τρίγωνο. Κλικ και σύρουμε το ποντίκι προκειμένου να σχεδιάσουμε μια ελεύθερη γραμμή. Αφήνουμε το ποντίκι και έχουμε δημιουργήσει μια καμπύλη γραμμή, όπου εμφανίζονται κάποιοι κόμβοι που μας επιτρέπουν να τελειοποιήσουμε το σχήμα μας. Σε κάθε κόμβο αντιστοιχούν δύο βοηθητικά σημεία.



Εργαλείο Σχεδιασμού και Κείμενο (Shape Tool with Text)

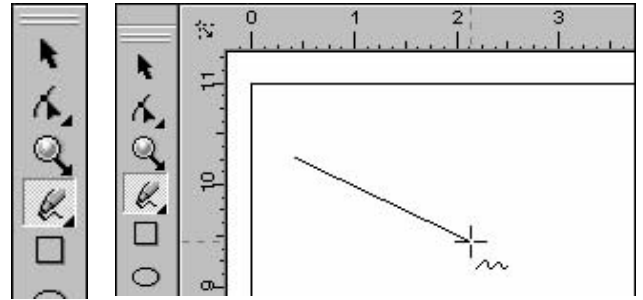
Επιλέγουμε το Εργαλείο Κειμένου και γράφουμε τις λέξεις "shape tool". Από το δεύτερο εργαλείο (Shape Tool), επιλέγουμε έναν από τους κόμβους που εμφανίζονται κάτω από τα γράμματα. Κρατώντας πατημένο το shift μπορούμε να επιλέξουμε όσους κόμβους θέλουμε. Τώρα μπορούμε να αλλάξουμε σε συγκεκριμένο γράμμα, το μέγεθος, το χρώμα κλπ.



Εργαλείο Ελεύθερης σχεδίασης (Freehand Tool).

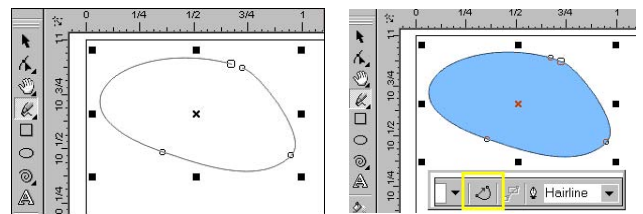
Επιλέγουμε το τέταρτο Εργαλείο από την Γραμμή Εργαλείων μας. Είναι ένα **μολύβι** που μας επιτρέπει να σχεδιάσουμε γραμμές ή ελεύθερα σχήματα.

Για να σχεδιάσουμε μια **γραμμή**, επιλέγουμε το μολύβι και κάνουμε ένα κλικ, για να ορίσουμε την αρχή της γραμμής μας, και με δεύτερο κλικ ορίζουμε το τέλος. Έχοντας πατημένο το ctrl, η ευθεία που σχηματίζεται, είναι αποκλειστικά οριζόντια ή κάθετη.



Bezier Tool

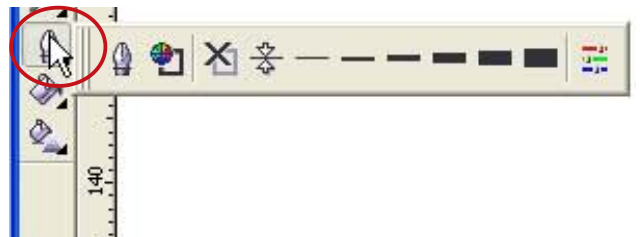
Επιλέγουμε στο τέταρτο εργαλείο, τη δεύτερη επιλογή και παρατηρούμε ότι κάθε κλικ δημιουργεί ένα κόμβο που ενώνεται με τον επόμενο παράγοντας ένα σχήμα.



Εργαλείο Περιγράμματος (Outline Tool)

Επιλέγουμε το αντικείμενο μας και μετά, από την Γραμμή Εργαλείων πάμε στο τρίτο από το τέλος εργαλείο που μοιάζει με πενάκι. Από εδώ ορίζω το πάχος του περιγράμματος και το χρώμα.

Αν ενεργοποιήσουμε την εντολή **scale with image** τότε κάθε φορά που θα αυξομειώνουμε το σχήμα, θα γίνεται και η ανάλογη μετατροπή στο πάχος του περιγράμματος.



Εργαλείο Χρώματος (Fill Tool)

Επιλέγουμε το αντικείμενο μας και μετά από την Γραμμή Εργαλείων πάμε στο δεύτερο από το τέλος εργαλείο που μοιάζει με κουβά. Από εδώ έχουμε μια τεράστια γκάμα επιλογών.

- Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα χρώμα, (fill tool),
- ένα απλό ή πολύπλοκο ντεγκραντέ, (fountain fill),
- ένα γραμμικό σχέδιο, φωτογραφία κλπ. (pattern fill),
- μία υφή από τις έτοιμες του προγράμματος, (texture fill),
- ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο (postscript fill),
- ή να αφαιρέσουμε το χρώμα από το αντικείμενο.

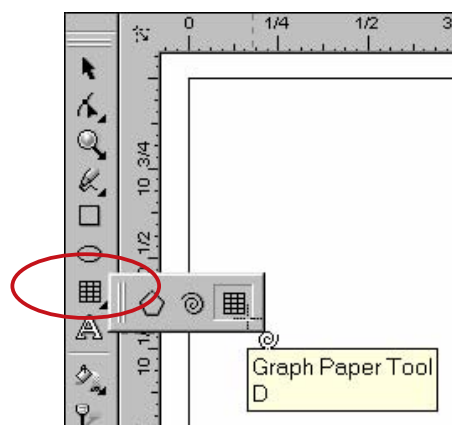


(με αριστερό κλικ βάζω χρώμα, με δεξί κλικ προσθέτω περίγραμμα).

Χαρτί για σχεδίαση γραφικών (Graph Paper Tool)

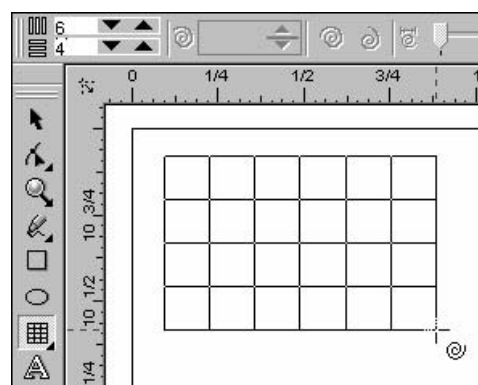
Χαρτί για σχεδίαση γραφικών

Επιλέγουμε το όγδοο εργαλείο από την Γραμμή Εργαλείων (Graph Paper Tool). Εναλλακτικά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία Spiral ή Polygon. Για να αλλάξουμε την επιλογή, κάνουμε κλικ στο τρίγωνο που εμφανίζεται στη κάτω δεξιά γωνία του εργαλείου.



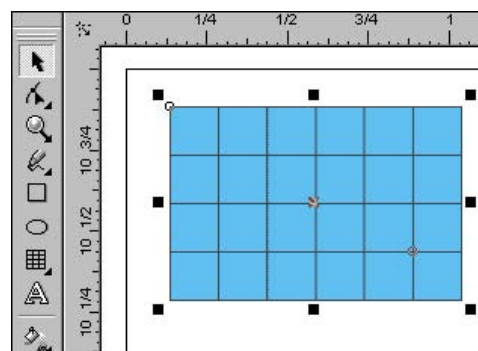
Δημιουργία καννάβου - πλέγματος

Επιλέγουμε το όγδοο Εργαλείο (Graph Paper Tool) στην Γραμμή Εργαλείων και καθορίζουμε τον αριθμό των στηλών και των γραμμών που επιθυμούμε από την Γραμμή Ιδιοτήτων (Property Bar). Κλικ και σύρουμε για να δημιουργήσουμε το μέγεθος και το σχήμα που θέλουμε.



Χρωματίζουμε τον κάνναβο

Με το Εργαλείο Επιλογής (Pick Tool). Κλικ οπουδήποτε πάνω στον κάνναβο για να τον επιλέξουμε. Κλικ σε κάποιο χρώμα. Ο κάνναβος είναι σύνθεση πολλών μικρών τετραγώνων που αποτελούν μια ομάδα (group).

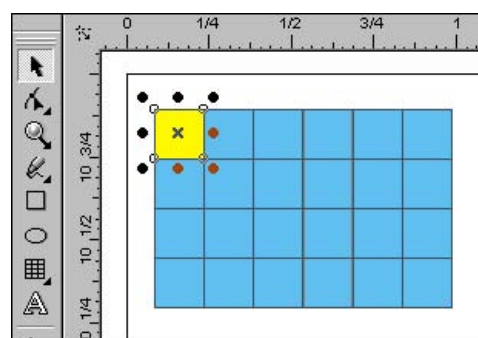


Για να χρωματίσουμε ένα κελί

Για να χρωματίσουμε ένα κελί (τετράγωνο), επιλέγουμε το Εργαλείο Επιλογής (Pick Tool) και έχοντας πατημένο το CTRL, κάνουμε κλικ σε ένα κελί.

Παρατηρούμε ότι είναι επιλεγμένο μόνο ένα κελί.

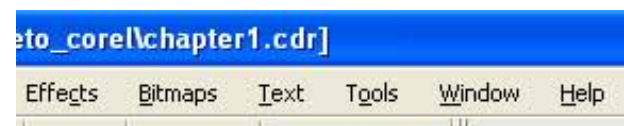
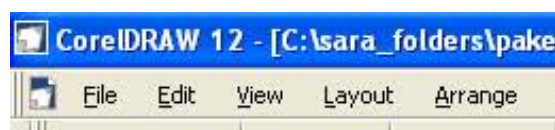
Κλικ σε όποιο χρώμα επιθυμούμε.



Βασικά μενού (Menu)

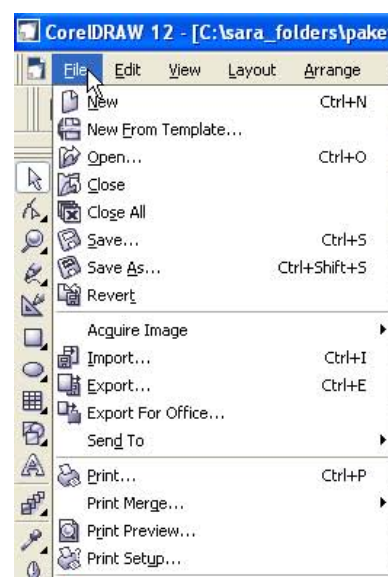
Κλικ σε κάποιο από τα μενού για να ανοίξει η επέκτασή τους και να εμφανιστούν οι επιλογές. Το κυρίως μενού παρέχει όλες τις λειτουργίες για την διαχείριση αρχείων και τον έλεγχο αντικειμένων. Δεν θα βρούμε σχεδιαστικά εργαλεία στα μενού. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί τη Γραμμή Εργαλείων για τη δημιουργία νέων θεμάτων.

Στα μενού όταν έχουμε κάνει κλικ σε κάποια επιλογή την εμφανίζει με μπλε χρώμα. Αν είναι με γκρι χρώμα σημαίνει ότι η επιλογή δεν είναι διαθέσιμη.



Μενού Αρχείο (File Menu)

Κλικ στο Μενού Αρχείο (File Menu) για να εμφανιστούν οι επιλογές. Από εδώ διαχειριζόμαστε τα αρχεία μας. Οτιδήποτε έχει σχέση με κάποιο στοιχείο που θέλουμε να φέρουμε από άλλη πηγή, ή να στείλουμε σε άλλο προορισμό σαν αρχείο, ελέγχεται από αυτό το μενού. **(Άνοιγμα αρχείου, Αποθήκευση, Εισαγωγή-Εξαγωγή στοιχείων και αρχείων, εκτύπωση...)**

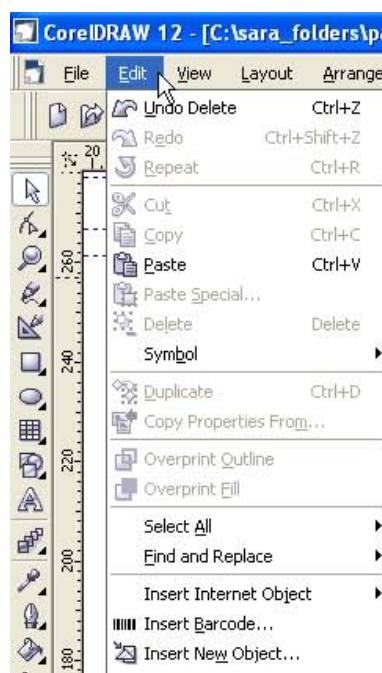


Μενού Διαμόρφωσης (Edit Menu)

Κλικ στο Μενού Διαμόρφωσης (Edit Menu) για να εμφανιστούν οι επιλογές. Είναι ένα κοινό μενού για όλες σχεδόν τις εφαρμογές που συναντάμε στα Windows.

Οι εντολές Αποκόλληση, Αντιγραφή, Επικόλληση, Διαγραφή, Διπλασιασμός (**Cut, Copy, Paste, Delete, Duplicate**) βρίσκονται πάντα σε αυτή τη θέση.

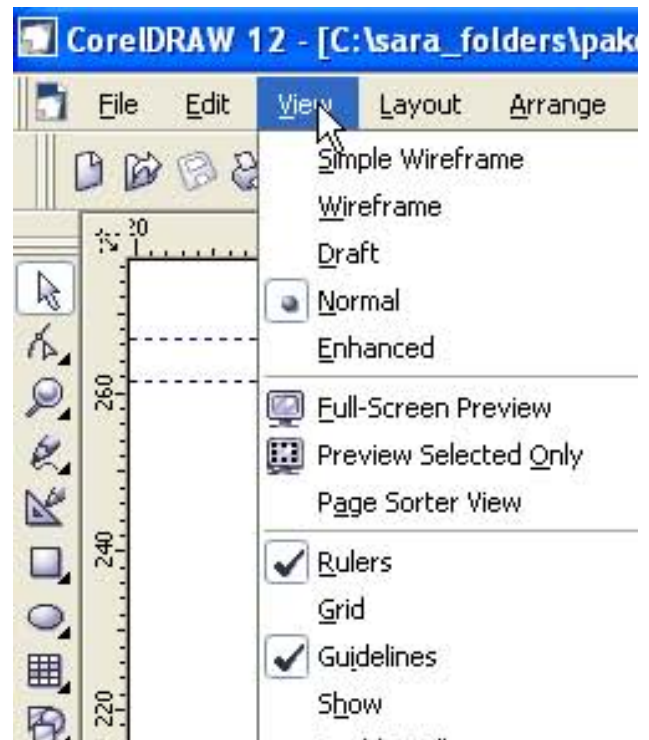
Στο πρόγραμμα συναντάμε και την εντολή: Αντιγραφή Ιδιοτήτων Από (**Copy Properties From**) που αφορά την αντιγραφή πληροφοριών από ένα αντικείμενο σε ένα άλλο. Αντιγράφουμε έτσι πληροφορίες περιγράμματος, χρώματος, χαρακτηριστικών κειμένου, (Outline Pen, Outline Color, Fill, Text Properties).



Μενού Επισκόπησης (View Menu)

Κλικ στο Μενού Επισκόπησης (View Menu) για να εμφανιστούν οι επιλογές. Έχουμε ήδη αναφερθεί αναλυτικά στους χάρακες, στον κάνναβο και στους οδηγούς (rulers, grid, guidelines) του εγγράφου μας.

Μία ακόμη σημαντική λειτουργία καθώς δουλεύουμε στο CorelDRAW είναι η επιλογή που μπορούμε να κάνουμε στον τρόπο που θα βλέπουμε το έγγραφο μας κατά την διάρκεια της εργασίας μας.



1. Simple wireframe - εμφανίζει στην οθόνη μας μόνο το περίγραμμα των αντικειμένων, κρύβοντας ουσιαστικά όλες τις πληροφορίες που αφορούν το χρώμα και τα ειδικά εφέ των αντικειμένων. Ακόμη βλέπουμε τις φωτογραφίες μονόχρωμες. Μας επιτρέπει να έχουμε μια ταχύτατη επισκόπηση των βασικών στοιχείων στο έγγραφο μας.

2. Wireframe - εμφανίζει στην οθόνη μας ότι βλέπουμε και στην επιλογή simple wireframe και επιπρόσθετα βλέπουμε και τα ενδιάμεσα στάδια των εφέ, πάλι σε μονόχρωμη απεικόνιση.

3. Draft - εμφανίζει στην οθόνη μας όλα τα στοιχεία και τα χρώματα σε χαμηλή ανάλυση. Εξαλείφει κάποιες λεπτομέρειες για να μας επιτρέψει να εστιάσουμε στη γενικότερη εικόνα του εγγράφου μας.

4. Normal - εμφανίζει στην οθόνη μας όλα τα στοιχεία και τα χρώματα όπως και στη προηγούμενη περίπτωση αλλά σε καλύτερη ποιότητα χωρίς να χρησιμοποιεί μεγάλη ανάλυση στα bitmaps. Έχει γρήγορη ανανέωση και ανοίγει πιο γρήγορα τα αρχεία μας από ότι η επόμενη περίπτωση.

5. Enhanced - εμφανίζει στην οθόνη μας όλα τα στοιχεία και τα χρώματα, μέγιστη ανάλυση bitmaps, και καθαρά γραφικά (vector).

Η επιλογή μας επηρεάζει σημαντικά το χρόνο ανανέωσης οθόνης και τη διαχείριση των αρχείων.

Χρειαζόμαστε παραδείγματος χάρη περισσότερο χρόνο για να ανοίξουμε ένα αρχείο ή να το ανανεώσουμε στη επιλογή Enhanced View από ότι στο Simple Wireframe.

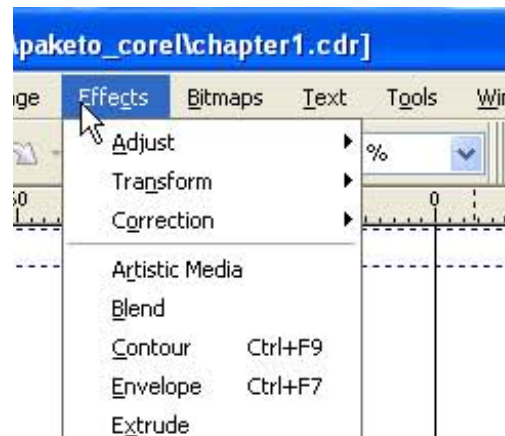
Επίσης έχουμε τη δυνατότητα να αποθηκεύσουμε το σχέδιο μας ή τμήμα αυτού, όποια στιγμή θέλουμε, σε όποιο τύπο επιλέξουμε, έτσι ώστε να συνεχίσουμε αργότερα ακριβώς από το σημείο που σταματήσαμε.

Παραδείγματος χάρη μπορούμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο μας όταν βρίσκεται στην επιλογή Wireframe View και σε μεγένθυση 250% και να επιστρέψουμε σε αυτό ανά πάσα στιγμή.

Μενού με Ειδικά εφέ (Effects Menu)

Κλικ στο Μενού Ειδικά εφέ (Effects Menu) για να εμφανιστούν οι επιλογές. Εδώ στην επιλογή Adjust συναντάμε κάποιες από τις βασικές εντολές που χρησιμοποιούν τα προγράμματα επεξεργασίας φωτογραφιών. Μπορούμε να τις εφαρμόσουμε σε όλα μας τα στοιχεία vector bitmap, έχοντας τη δυνατότητα να κάνουμε ρυθμίσεις στην τονικότητα των χρωμάτων.

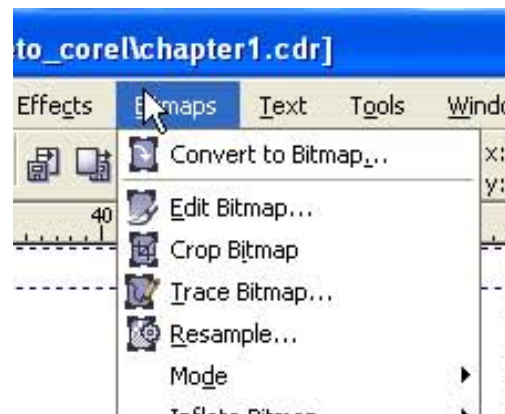
Από άλλες επιλογές, πειραματιζόμαστε με όλα τα ειδικά εφέ που αφορούν στα γραφικά μας προσδίδοντας προοπτική (extrude), διαφάνεια (lens) κλπ.



Menu Bitmaps

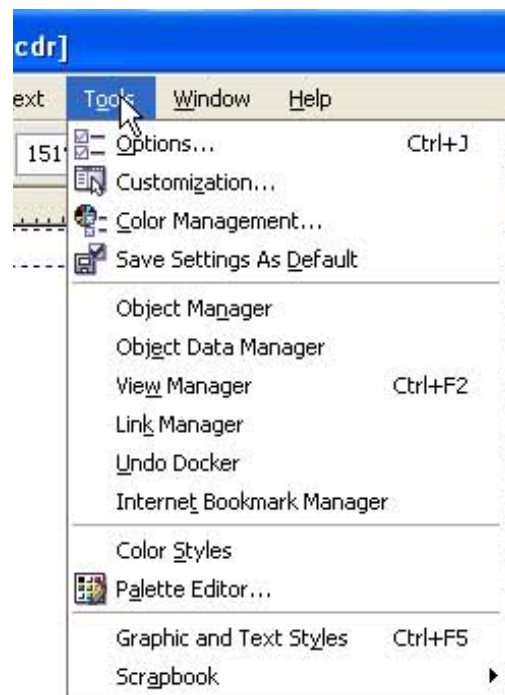
Κλικ στο Μενού Bitmaps, ώστε να εμφανιστούν οι επιλογές. Το CorelDraw είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών (vector), αλλά εδώ συναντάμε κάποια από τα απλά εφέ τα οποία μας βοηθούν να επεξεργαστούμε φωτογραφίες χωρίς να ανοίξουμε άλλο πρόγραμμα.

Μπορούμε να αφαιρέσουμε τμήματα που δεν μας χρειάζονται (crop bitmap), να χρησιμοποιήσουμε διάφορα φίλτρα κλπ.



Μενού Εργαλείων (Tools Menu)

Κλικ στο Μενού Εργαλείων (Tools Menu) για να εμφανιστούν οι επιλογές. Σε αυτό το μενού βρίσκουμε μια σειρά από επιλογές παραθύρων που μας βοηθούν να χειριστούμε πολλές από τις εντολές που συναντάμε στα Μενού ή στην Γραμμή Εργαλείων. Είναι πολύ χρήσιμα όταν εκτελούμε μια συγκεκριμένη λειτουργία-ιδιότητα και παράλληλα έχουμε να πραγματοποιήσουμε μια σειρά από διαφορετικές διαδικασίες. Κερδίζουμε χώρο στην οθόνη μας και πολύτιμο χρόνο καθώς εξοικονομάστε με το πρόγραμμα. Έχουμε ήδη αναφερθεί σε κάποιες από τις βασικές ρυθμίσεις που μπορούμε να κάνουμε στην έναρξη ενός πολύπλοκου εγγράφου.



Ξεκινώντας το CorelDraw βήμα - βήμα

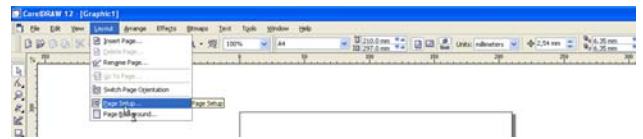
Ανοίγουμε το πρόγραμμα, και βλέπουμε την γκρι οθόνη. Αυτό σημαίνει ότι δεν έχουμε κανένα ανοιχτό αρχείο μέχρι στιγμής. Ξεκινάμε με ένα **κενό έγγραφο**.

Δημιουργία Νέου Εγγράφου

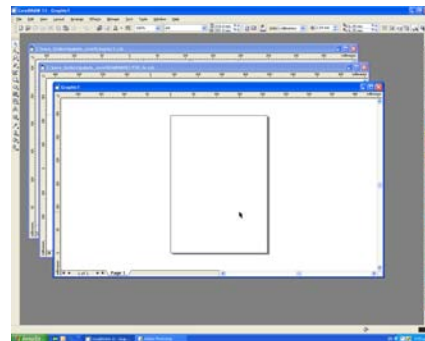
Στο μενού File, επιλέξτε File, New.



Στο μενού **Layout**, επιλέξτε **Page Setup**. Ορίζουμε το μέγεθος και το προσανατολισμό του εγγράφου μου, π.χ. A4, Portrait.

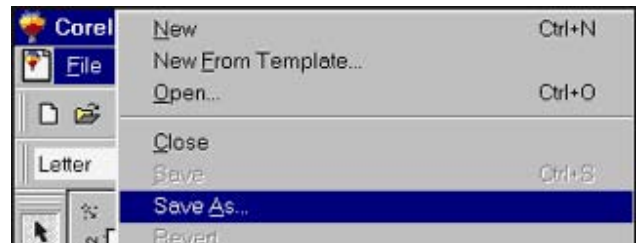


Μπορούμε να έχουμε όσα έντυπα ανοιχτά θέλουμε ή να δημιουργήσουμε κι άλλα. Ο μόνος περιορισμός είναι να μη φορτώσουμε υπερβολικά τη μνήμη (ram) του συστήματος μας. Συνήθως μπορούμε να έχουμε άνετα τρία ή και περισσότερα ανοιχτά έγγραφα, ώστε να ανταλλάσσουμε εύκολα στοιχεία.

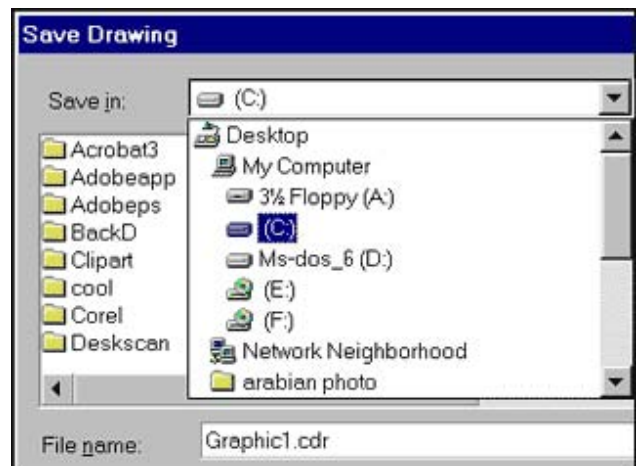


Αποθήκευση αρχείου

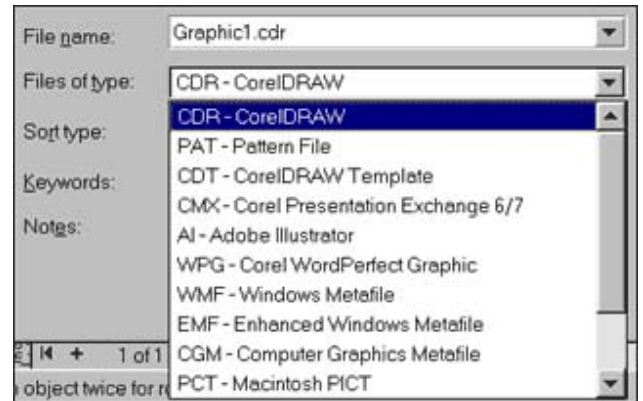
Επιλέγουμε από το Menu File, την εντολή **Save As** για να ανοίξουμε τις ρυθμίσεις μας (Save Drawing).



Επιλέγουμε **τοποθεσία** π.χ. (C:) και όνομα αρχείου π.χ. (graphic1.cdr). Ακόμη μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο φάκελλο από αυτή την οθόνη.

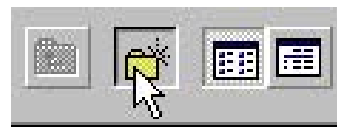


Αφήνουμε τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις για τα περισσότερα από τα έγγραφα μας. Καλό θα ήταν να προτιμήσουμε την εντολή εξαγωγή αν θέλουμε να σώσουμε σε άλλο format, διατηρώντας έτσι ένα αρχικό αρχείο με όλες τις πληροφορίες, το οποίο θα μπορούμε να χρησιμοποιούμε σε πολλές εφαρμογές. Επιλέγουμε save.



Δημιουργία Νέου Φακέλλου

Ακόμη μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα νέο φάκελλο, για την καλύτερη οργάνωση των αρχείων.

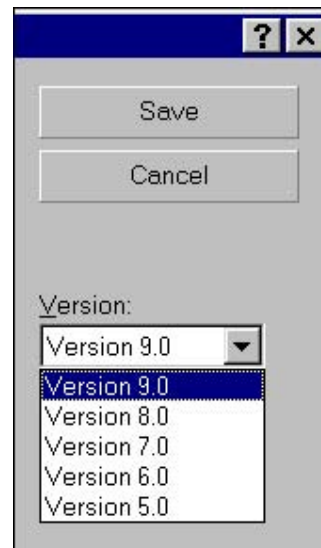


Όνομα του Νέου Φακέλλου

Στο πεδίο που ανοίγει συμπληρώστε το όνομα που θέλετε να δώσετε στο νέο σας φάκελλο. Επιβεβαιώστε ότι ο φάκελλος σας εμφανίζεται στην επιλογή save.



Όταν θέλουμε να μοιραστούμε το αρχείο μας με άλλους, χρειάζεται να ελέγχουμε την **Version** του προγράμματος. Ενδέχεται αν υπάρχει μεγάλη διαφορά να χάσουμε πληροφορίες.



Save

Στη συνέχεια της εργασίας μου μπορώ να αποθηκεύω την πρόοδό της με ένα απλό **CTRL S** ή από το Menu File, την επιλογή Save.

Παράδειγμα 1ο

Άσκηση σχεδιασμού τριπτύχου εντύπου και λογότυπου.

Αναπτύγματα τριπτύχου

Εξώφυλλο τριπτύχου

Το Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Το Γ.Π.Α. κατέχει σήμερα μία έκταση 247 στρεμμάτων, απέχει τρία χλμ. από την Ομόνοια και μόλις δύο από τους φημισμένους αρχαιολογικούς χώρους της Ακρόπολης, της Πνύκας, της Αγοράς και του Κεραμικού, ενώ διασχίζεται από την οδό, που οδηγούσε από την Αθήνα προς την Ελευσίνα και ονομαζόταν Ιερά, διότι αυτήν ακολουθούσε η πομπή των Μεγάλων Ελευσίνων Μυστηρίων.

Η Ιερά Οδός άρχισε από το βωμό των δώδεκα Θεών, ο οποίος βρισκόταν μέσα στην Αγορά και χρησίμευε ως αφηρητή για τη μέτρηση των αποστάσεων. Υπολογίζεται ότι είχε μήκος 19 χλμ. και κατεύθυνση προς τα δυτικά της πόλης. Περνούσε από την Ιερά Πύλη, από όπου έβγαιναν οι ιερείς, κρατώντας τα ιερά αντικείμενα της πομπής και έφθανε έως την Ελευσίνα.

Η χάραξη της αρχαίας οδού με ελάχιστες αποκλίσεις συμπίπτει με τη σημερινή Ιερά Οδό, η οποία αρχίζει από την οδό Πειραιώς. Κατά μήκος της Ιεράς Οδού υπήρχαν τάφοι και επιβλητικά μνημεία, τα οποία περιγράφονται από τον Πausανία και άλλους συγγραφείς και μερικά από αυτά έχουν αποκαλυφθεί με ανασκαφές.

Κοντά στην περιοχή του **Κεραμικού** και κατά μήκος της Οδού, είχε αναπτυχθεί η κεραμοποιία, επειδή η άργιλος που υπήρχε στη θέση αυτή από την αρχαιότητα έως τις αρχές του αιώνα μας είχε **άριστη ποιότητα**. Έτσι κατόρθωσαν οι Αθηναίοι να συναγωνισθούν τα αγγεία της Κορίνθου και της Σικυώνας.

Στη θέση που βρίσκεται σήμερα το Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, πρέπει να ήταν ο δήμος των

**Η ΓΕΩΡΓΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΚΑΙ ΤΟ ΓΕΩΠΟΝΙΚΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΑΘΗΝΩΝ**

έως τις αρχές του αιώνα μας είχε **άριστη ποιότητα**. Έτσι κατόρθωσαν οι Αθηναίοι να συναγωνισθούν τα αγγεία της Κορίνθου και της Σικυώνας.

Στη θέση που βρίσκεται σήμερα το Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, πρέπει να ήταν ο δήμος των Λακιάδων και το τέμενος του ήρωα Λακίου, ο βωμός του Ζεφύρου και το ιερό της Δήμητρας, όπου τιμούσαν την Αθηνά και τον Ποσειδώνα. Εδώ ο Φύτολος είχε φιλοξενήσει τη Δήμητρα και η θεά, του έδωσε σε αντάλλαγμα το δένδρο της συκιάς.

Δυτικά του Γ.Π.Α. και σε μικρή απόσταση από αυτό βρίσκεται το εκκλησάκι του Αγ. Σάββα, που έχει κτιστεί στα ερείπια του βωμού του Μελίχου Δία. Στο νότιο κράσπεδο της Ιεράς οδού και δίπλα από το εργοστάσιο της Αθηναϊκής Χαρτοποιίας υπήρχε «προστατευμένη» από ένα κινκίδωμα η ελαία του Πλάτωνα, την οποία δυστυχώς κατέστρεψε ένα λεωφορείο που έπεσε πάνω της. Ότι έχει απομείνει από το αιωνόβιο αυτό δένδρο, φυλάσσεται σήμερα στο Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών και σύντομα, αφού ολοκληρωθούν οι εργασίες συντήρησής του, θα τοποθετηθεί σε ειδική θέση.

Αναφέρεται ότι για τη διάστροση της Ιεράς Οδού είχαν χρησιμοποιηθεί μικρές ή μεγάλες πέτρες ή ακόμα και βότσαλα (ποταμού). Τα υλικά αυτά τοποθετούνταν στο ισοπέδωμένο έδαφος και η συγκράτησή τους στα όρια του δρόμου γινόταν με όρθια τοποθετημένες ακατέργαστες πέτρες που χρησιμοποιεσαν ως ρείθρο. Σε πολλά τμήματα του δρόμου υπήρχαν «αναλήμματα». Στις βραχώδεις θέσεις η οδός είχε λαξευτεί στο βράχο ή είχαν γίνει εκβραχισμοί. Στις αμμώδεις και παραθαλάσσιες θέσεις, υπήρχε θεμελίωση με

Πρόγραμμα ΕΠΕΑΕΚ: ΑΝΑΜΟΡΦΩΣΗ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Γ.Π.Α.
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΕΝΤΡΙΚΗΣ ΔΡΑΣΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ Γ.Π.Α.

για το σεμινάριο εξοικίωσης με το CorelDraw, επιμέλεια Ευα Βλάχου, e-mail: vlachou_eva@aia.gr

Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Κεντρικό Γραφείο Υποστήριξης Εκπαιδευτικού Έργου
Ιερά Οδός 75, 118 55 Αθήνα, www.aia.gr, Τηλέφωνα Επικοινωνίας: 210 5294 895, 6