

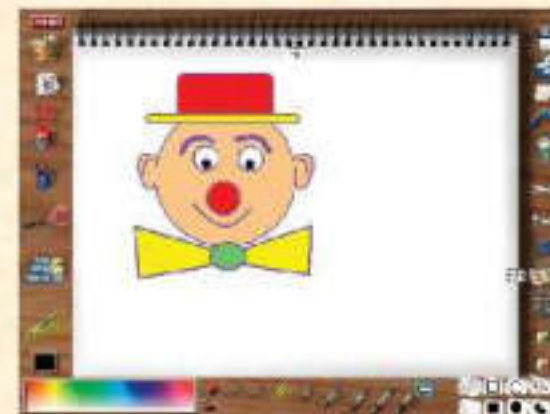
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντγραφή, αποθήκευση



Το περιβάλλον του προγράμματος ζωγραφικής «Ζωγραφική»



Το περιβάλλον του προγράμματος ζωγραφικής Designer



Το περιβάλλον του προγράμματος ζωγραφικής Tux-Paint



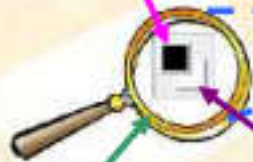
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντιγραφή, αποθήκευση

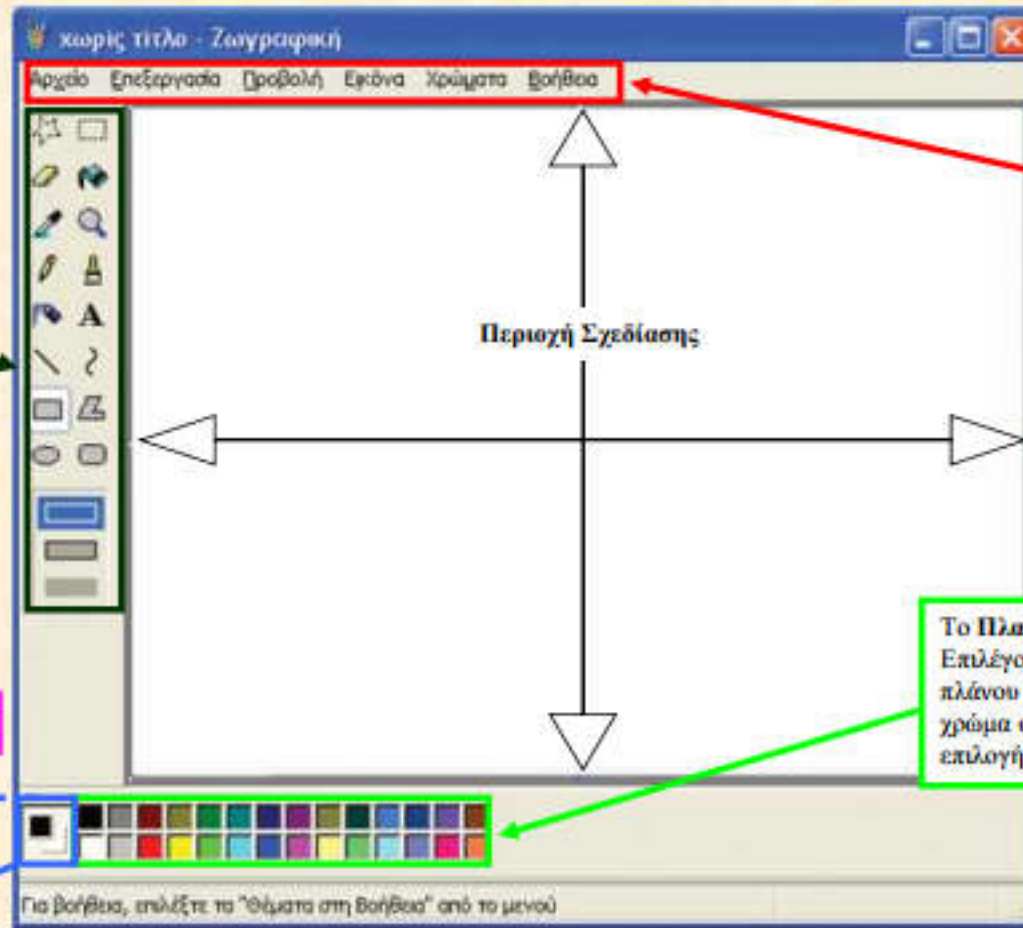
Η Εργαλειοθήκη του προγράμματος

Χρώμα Πρώτου Πλάνου



Στην περιοχή αυτή εμφανίζονται τα χρώματα πρώτου πλάνου και φόντου.

Χρώμα Φόντου



Η Γραμμή Μενού.

Το Πλαίσιο Χρωμάτων: Επιλέγουμε το χρώμα πρώτου πλάνου με απλή επιλογή και το χρώμα φόντου με δεξιά επιλογή.

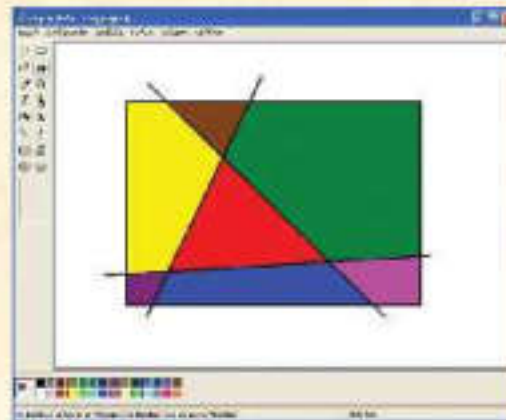
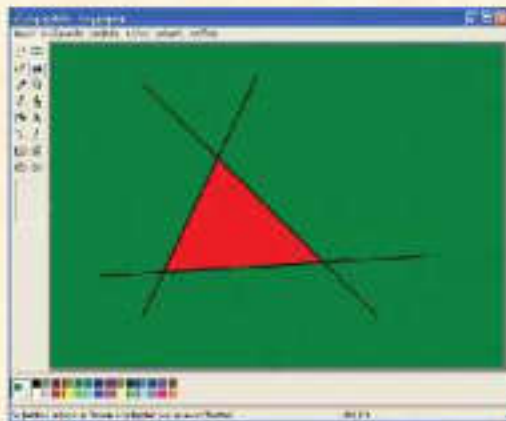
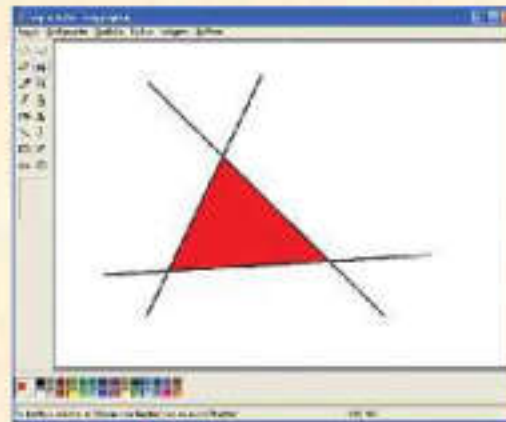
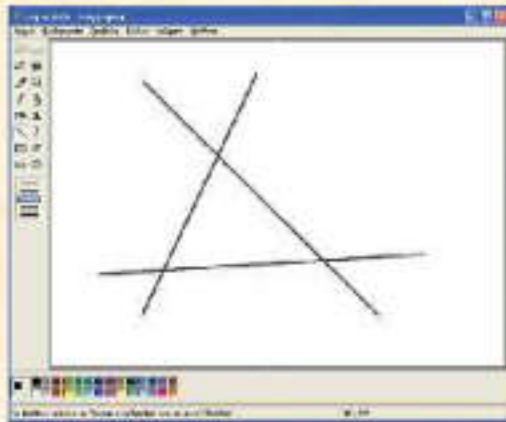


ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία
ζωγραφικής, αντιγραφή,
αποθήκευση

Δημιουργία ενός μωσαϊκού χρωμάτων

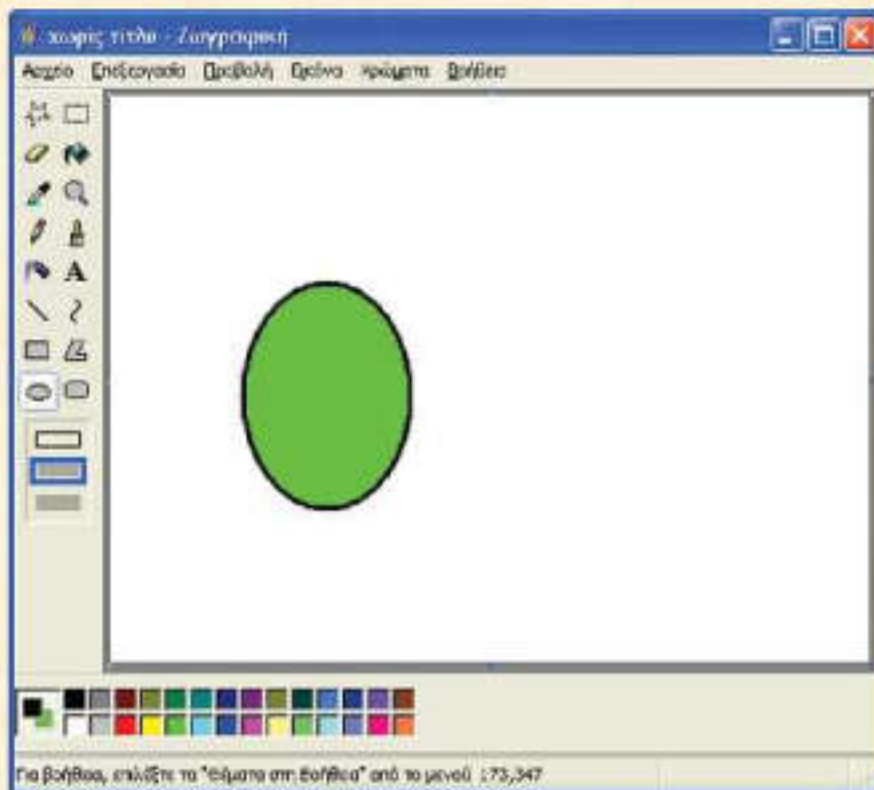


ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Δημιουργία ενός ελεύθερου σχεδίου από έγχρωμες ελλείψεις

Λέξεις Κλειδιά:

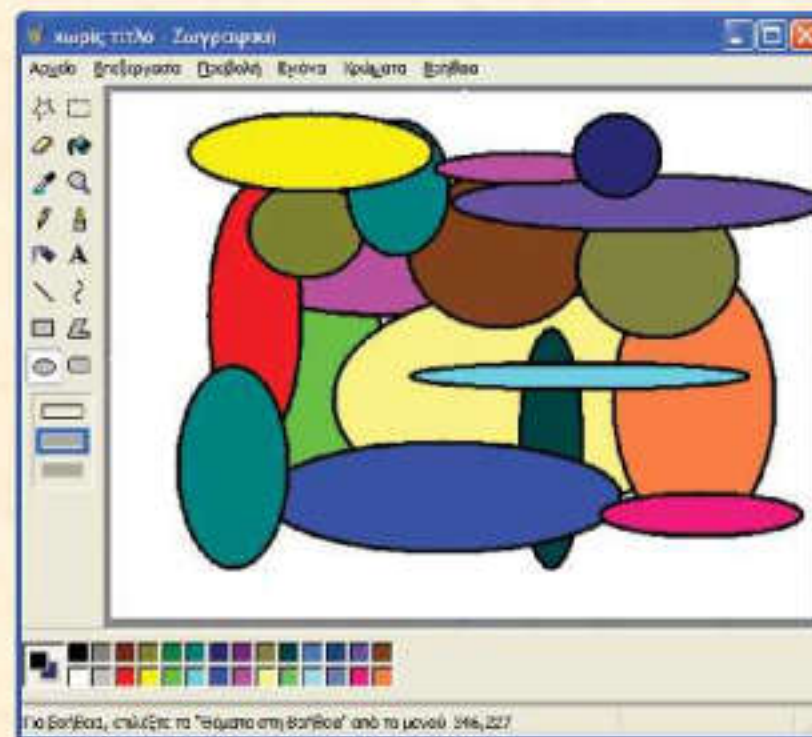
Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντιγραφή, αποθήκευση



1. Επιλέγουμε το εργαλείο Έλλειψη και το δεύτερο στυλ γεμίματος.

2. Επιλέγουμε το χρώμα πρώτου πλάνου και το χρώμα φόντου.

3. Με τη λειτουργία σύρε και άφησε δημιουργούμε μια τυχαία έλλειψη.



4. Επαναλαμβάνουμε τη διαδικασία της διπλανής εικόνας, επιλέγοντας κάθε φορά ένα άλλο χρώμα με διαφορετική έλλειψη. Στο τέλος παίρνουμε ένα σχέδιο παρόμοιο με το διπλανό.



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

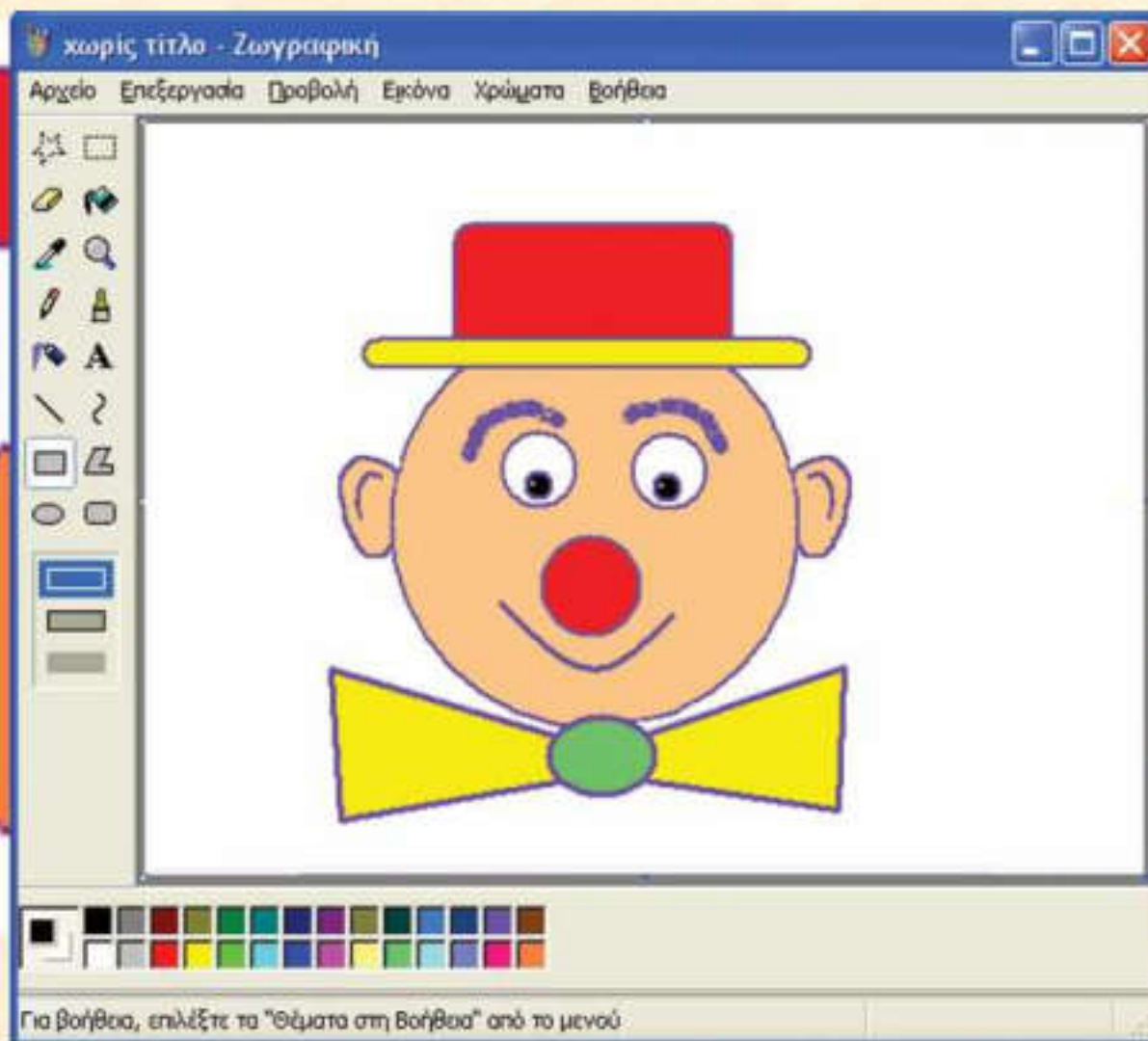
Δημιουργία ενός κλόουν



Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία
ζωγραφικής, αντιγραφή,
αποθήκευση

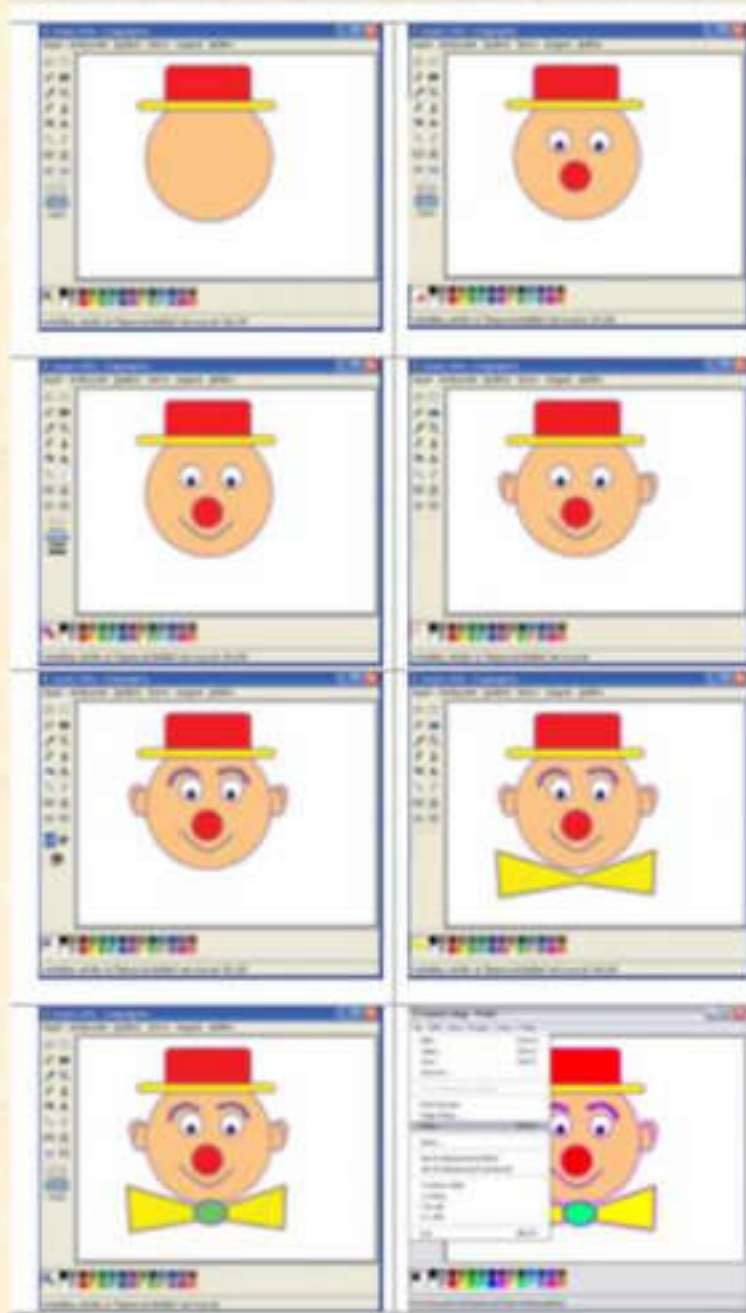
Ο κλόουν αποτελείται από μερικά απλά γεωμετρικά και ελεύθερης σχεδίασης σχήματα....



Αριστερό κλικ
για συνέχεια



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Αποθήκευση της εικόνας μας

Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντιγραφή, αποθήκευση

1. Με απλή επιλογή ανοίγουμε το μενού *Αρχείο*.

2. Επιλέγουμε την επιλογή *Αποθήκευση*.

5. Γράφουμε το όνομα που θα αποθηκεύσουμε τη ζωγραφιά μας: *κλόουν*

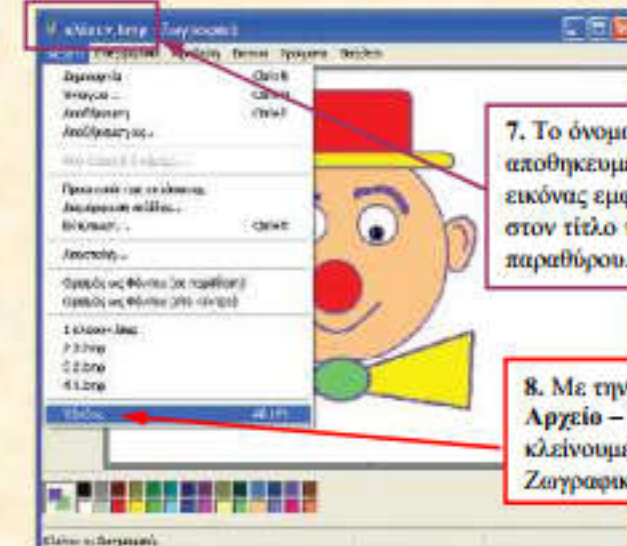
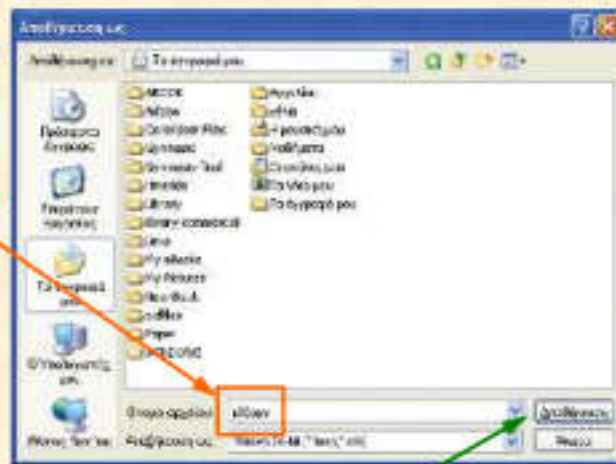
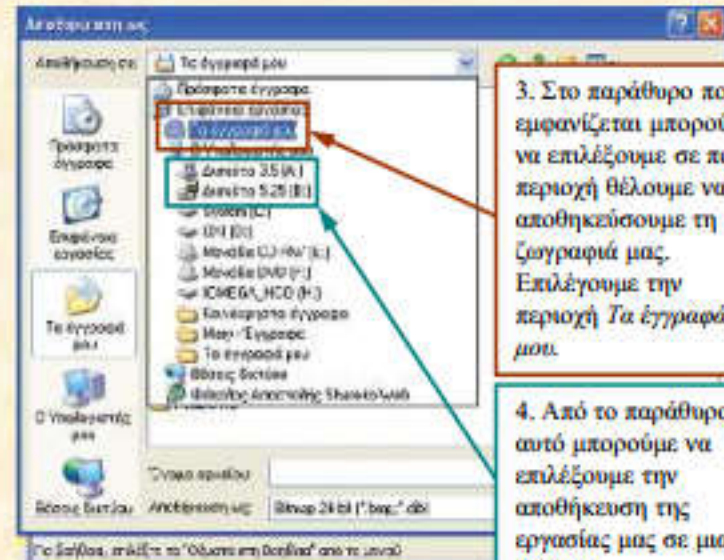
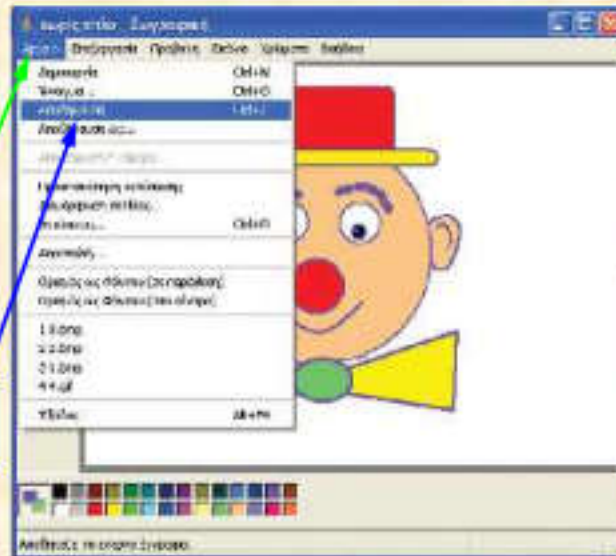
6. Επιλέγουμε το κουμπάκι *Αποθήκευση*.

3. Στο παράθυρο που εμφανίζεται μπορούμε να επιλέξουμε σε ποια περιοχή θέλουμε να αποθηκεύσουμε τη ζωγραφιά μας. Επιλέγουμε την περιοχή *Τα έγγραφα μου*.

4. Από το παράθυρο αυτό μπορούμε να επιλέξουμε την αποθήκευση της εργασίας μας σε μια δισκέτα.

7. Το όνομα της αποθηκευμένης εικόνας εμφανίζεται στον τίτλο του παραθύρου.

8. Με την επιλογή *Αρχείο - Έξοδος* κλείνουμε τη Ζωγραφική.



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Άνοιγμα αποθηκευμένης εικόνας

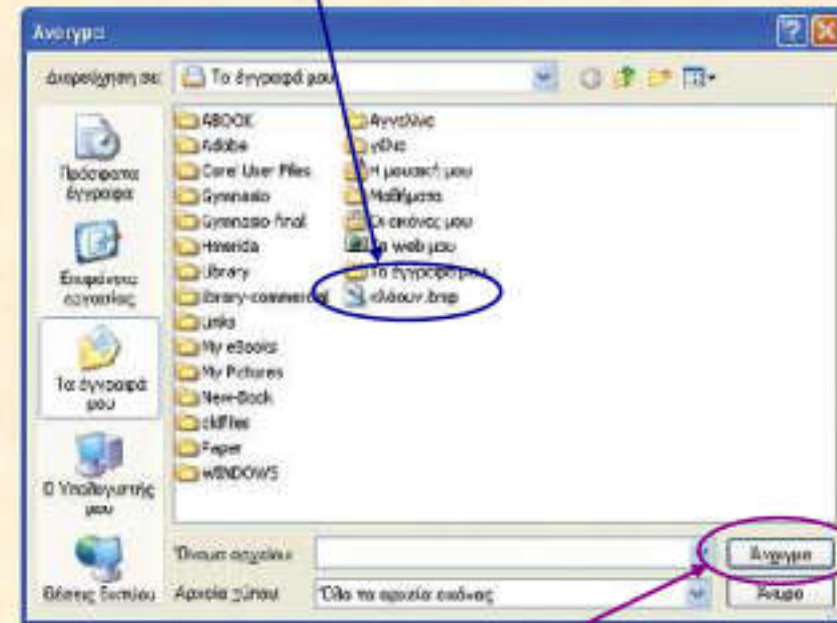
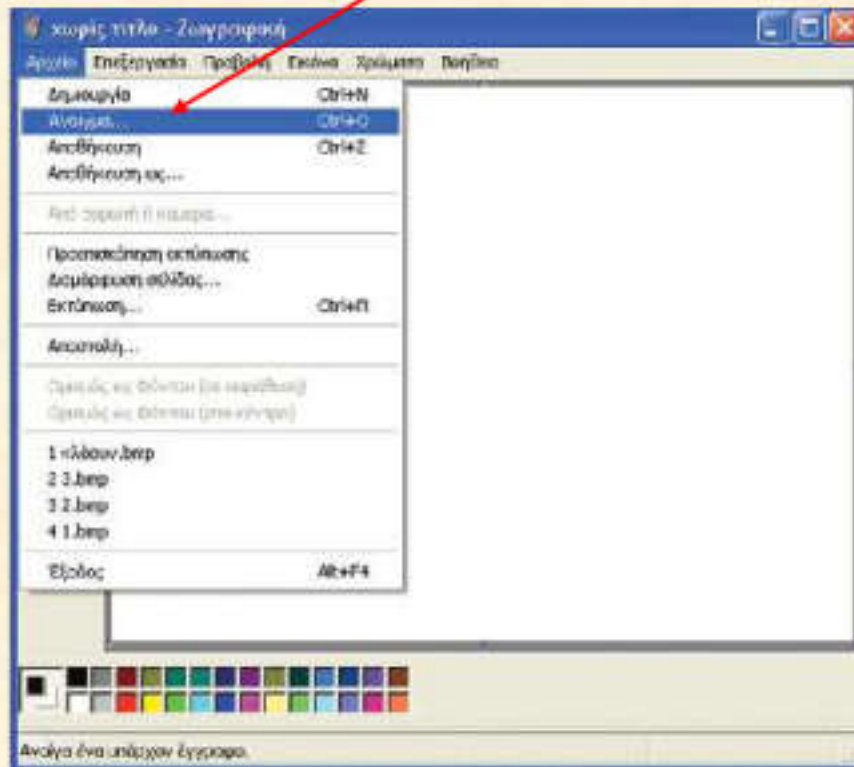
Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντιγραφή, αποθήκευση

1. Από το μενού επιλογών επιλέγουμε Αρχείο - Άνοιγμα

2. Στο παράθυρο που ανοίγει αναζητούμε τη ζωγραφιά μας με το όνομα που την αποθηκεύσαμε και την επιλέγουμε.

3. Επιλέγουμε το κουμπί Άνοιγμα



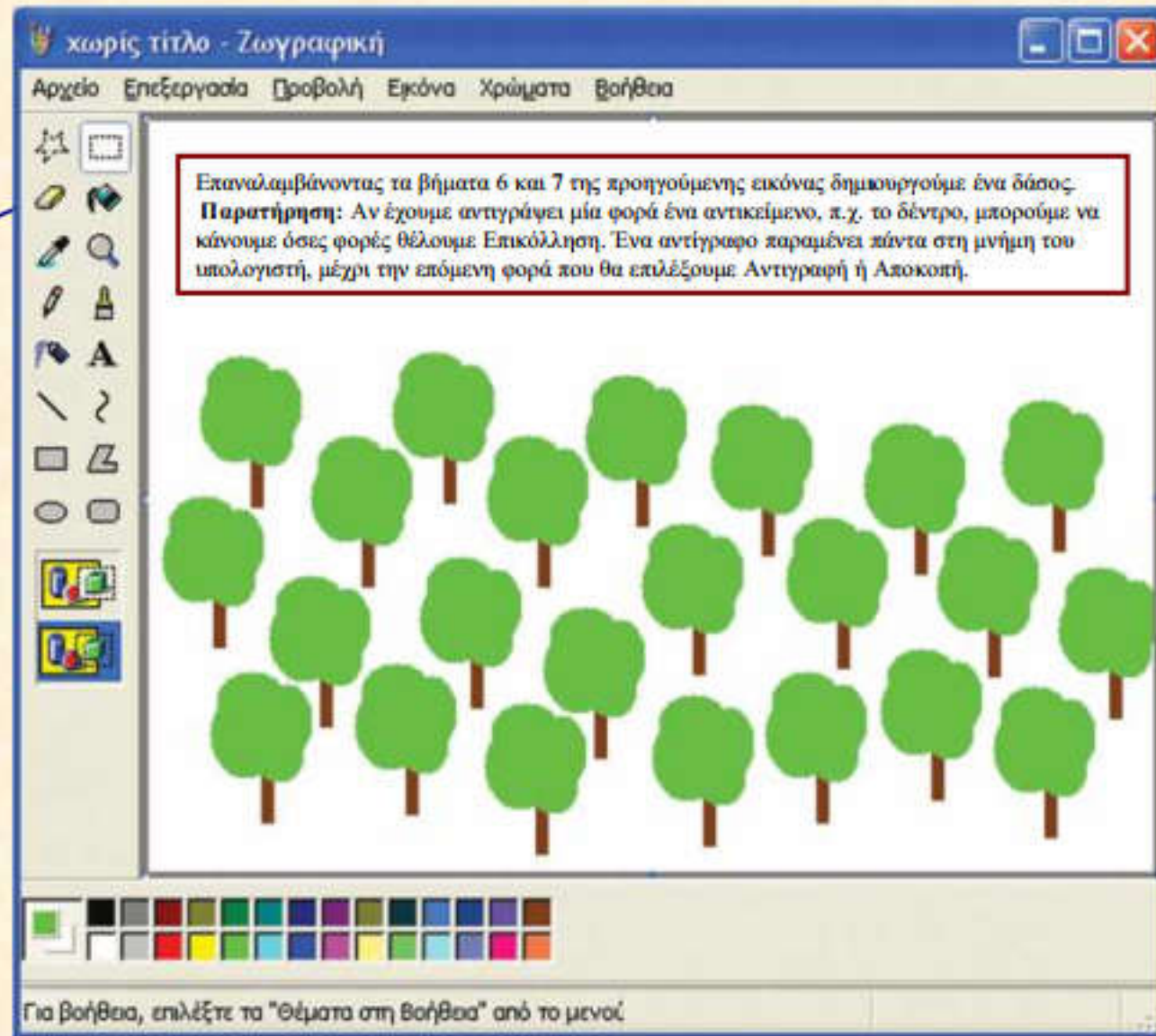
Αντιγραφή Ζωγραφιάς

Λέξεις Κλειδιά:

Ζωγραφική, εργαλεία ζωγραφικής, αντιγραφή, αποθήκευση

2. Επιλέγουμε το εργαλείο Επιλογή.

Αριστερό κλικ για συνέχεια



ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - Κεφάλαιο 9: Ζωγραφική

Εισαγωγή κειμένου στην εικόνα

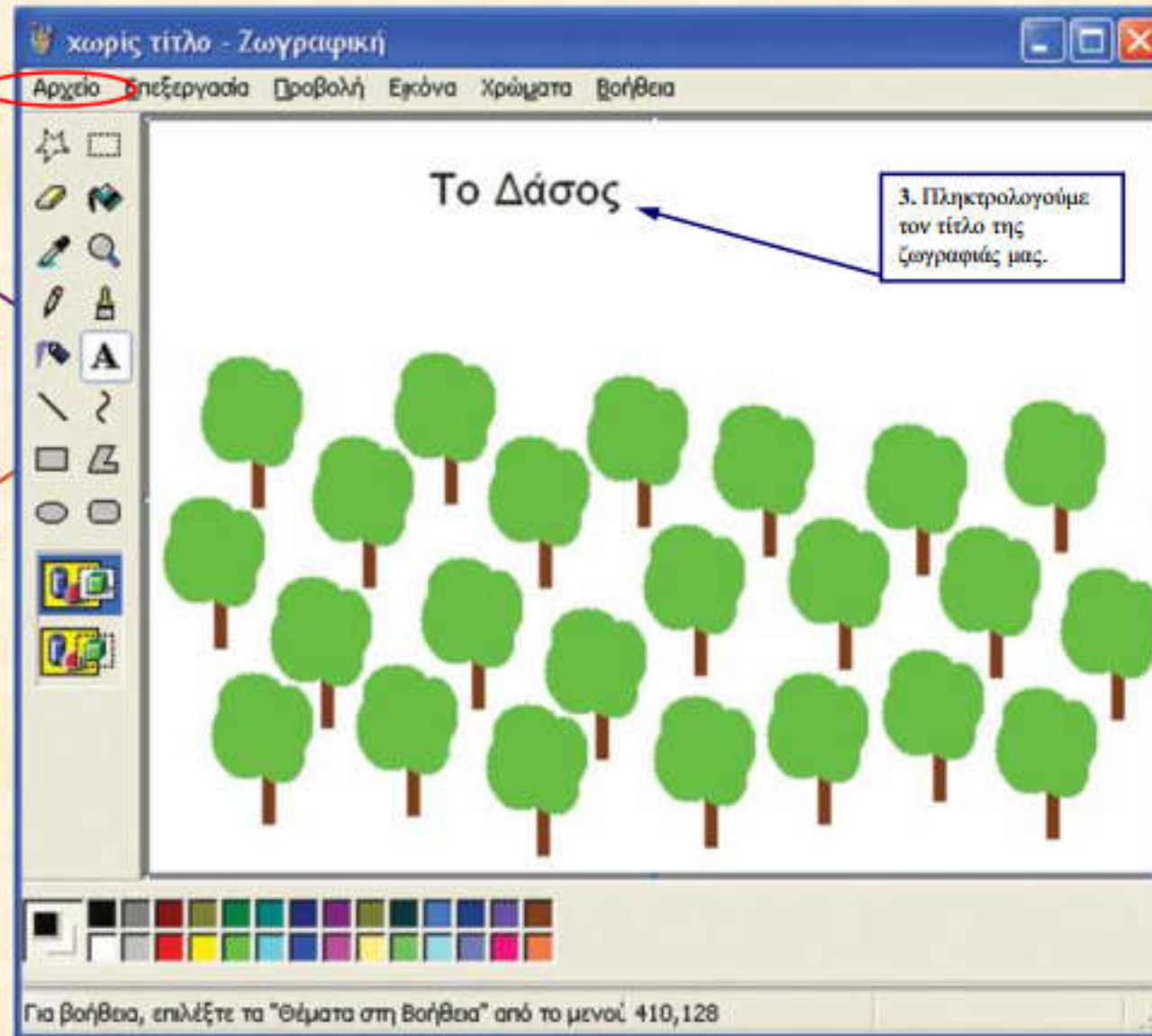
Λέξεις Κλειδιά:
Ζωγραφική, εργαλεία
ζωγραφικής,
αντιγραφή,
αποθήκευση

1. Επιλέγουμε
το εργαλείο
Κείμενο.

4. Δεν πρέπει να
ξεχνάμε να
αποθηκεύουμε τις
εργασίες που
θέλουμε να
κρατήσουμε.

δημιουργούμε
μια περιοχή για
να γράφουμε το
κείμενό μας.

**Αριστερό κλικ
για συνέχεια**



Ένωση δυο εικόνων

3. Στο αρχείο shark.bmp επιλέγουμε **Επεξεργασία - Επιλογή όλων**. Η λειτουργία αυτή, παρόμοια με τη λειτουργία του εργαλείου **Επιλογή**, επιλέγει αυτόματα όλη την εικόνα.

4. Από το μενού επιλέγουμε **Επεξεργασία - Αντιγραφή**.

5. Στην εικόνα cat.bmp επιλέγουμε **Επεξεργασία - Επικόλληση**.

Αριστερό κλικ για συνέχεια

cat.bmp - Ζωγραφική
Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Εικόνα Χρώματα Βοήθεια

shark.bmp - Ζωγραφική
Αρχείο Επεξεργασία Προβολή Εικόνα Χρώματα Βοήθεια

2. Ανοίγουμε για δεύτερη φορά το πρόγραμμα της Ζωγραφικής και με την επιλογή **Αρχείο-Άνοιγμα** επιλέγουμε το όνομα shark.bmp.

Σημείωση: Στη γραμμή εργασιών μπορείτε να δείτε ότι υπάρχει στη μνήμη του υπολογιστή δύο φορές ενεργοποιημένο το πρόγραμμα της Ζωγραφικής.

Για βοήθεια, επιλέξτε τα "Θέματα στη Βοήθεια" από το



Ένωση δυο εικόνων

6. Η εικόνα του καρχαρία αντιγράφεται, από τη μνήμη του υπολογιστή, πάνω στην εικόνα μας. Για να εξαφανιστεί το φόντο της εικόνας επιλέγουμε της δεύτερη λειτουργία της Επιλογής.

Με τη λειτουργία *αίρε και άφησε* μεταφέρουμε τον καρχαρία μέσα στη γούλα. Με απλή επιλογή, σε ένα οποιοδήποτε σημείο της εικόνας, το περίγραμμα γύρω από τον καρχαρία εξαφανίζεται και οι δύο εικόνες ενσωματώνονται σε μία.

Αριστερό κλικ
για συνέχεια

