



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

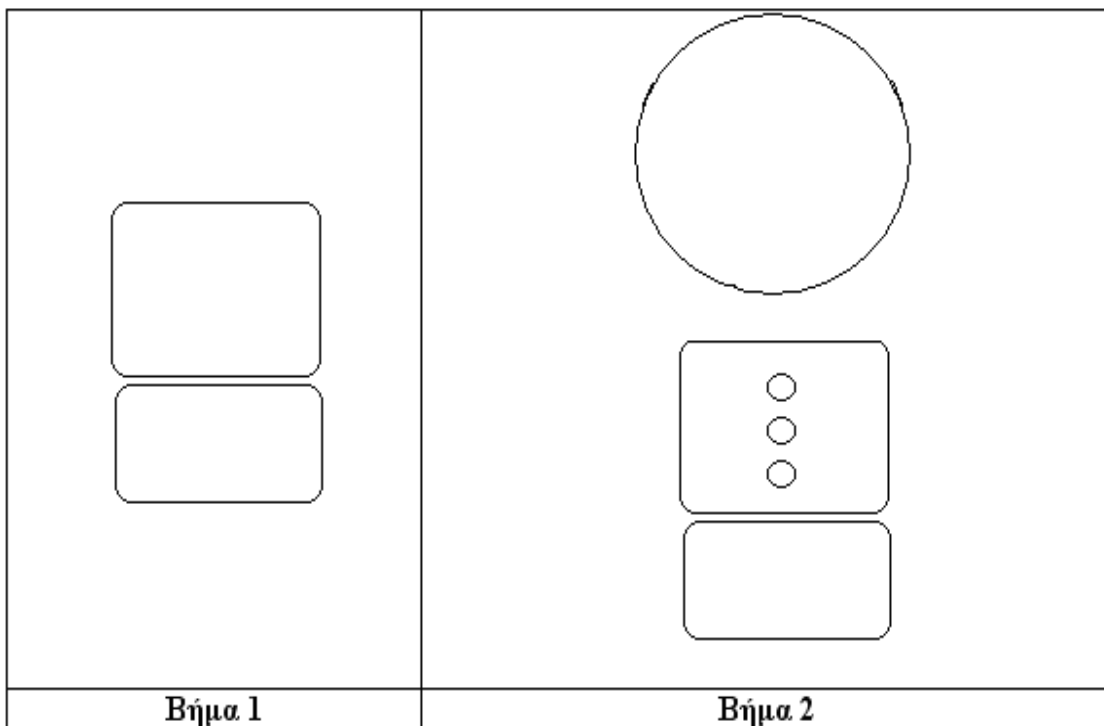
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σκοπός της παρούσας δραστηριότητας είναι να σχεδιάσουμε μια πρόσκληση για ένα πάρτυ. Ο τρόπος εξέλιξης της δραστηριότητας αποσκοπεί στη σταδιακή γνωριμία με τα εργαλεία και τις λειτουργίες του προγράμματος Ζωγραφικής. Για το σκοπό αυτό ακολουθούμε τα βήματα για την εκτέλεση της δραστηριότητας, και σε κάθε ένα από αυτά φροντίζουμε να ακολουθούμε τις υποδείξεις που αναφέρονται στη χρήση των εργαλείων και των λειτουργιών του προγράμματος.




ΠΡΩΤΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

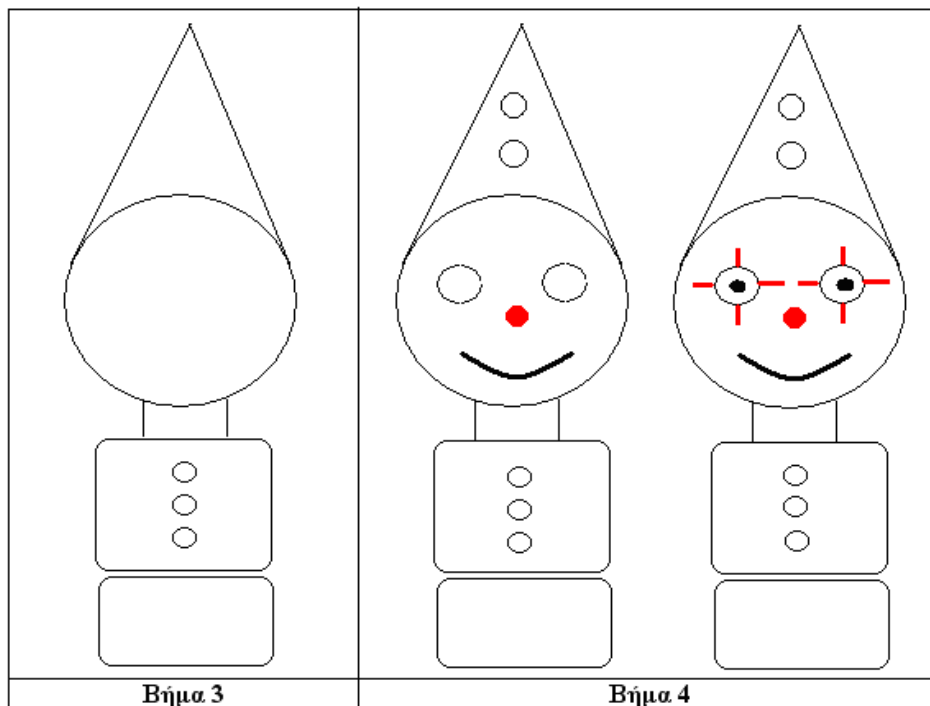
Βήμα 1^ο: Με το εργαλείο **Στρογγυλεμένο ορθογώνιο**  σχεδιάστε τα δύο μέρη που αποτελούν το σώμα του κλόουν.


Βήμα 2^ο: Χρησιμοποιήστε το εργαλείο **έλλειψη**  για να σχεδιάσετε το κεφάλι του κλόουν και προσθέστε τα κουμπιά στο πουκάμισο του όπως φαίνεται στο σχήμα.

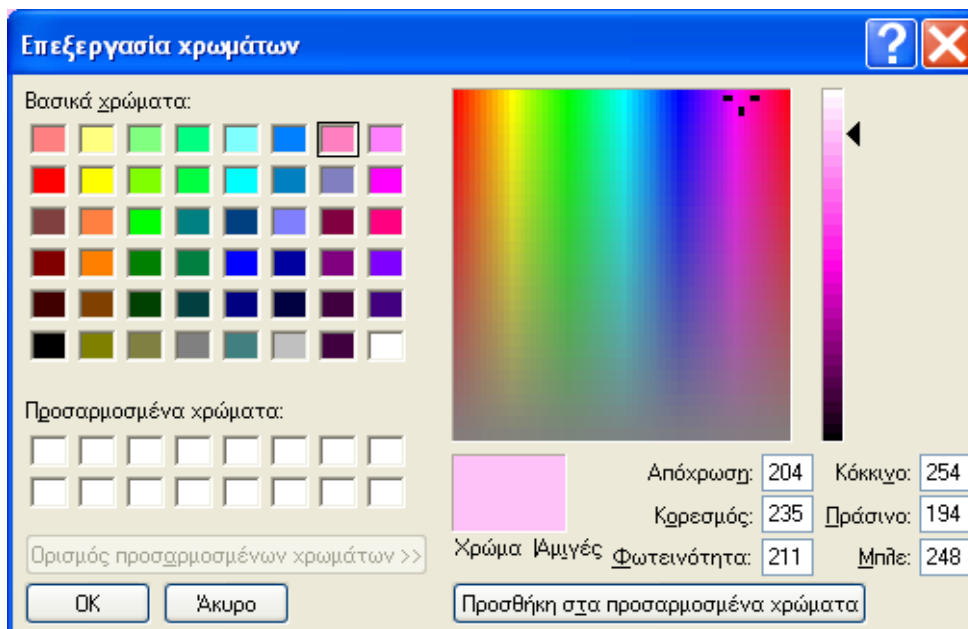


Βήμα 3^ο: Με το εργαλείο **γραμμή**  σχεδιάστε το καπέλο και το λαιμό του κλόουν.

Βήμα 4^ο: Με το εργαλείο **καμπύλη**  σχεδιάστε το στόμα του κλόουν. Χρησιμοποιήστε την **έλλειψη**  για να σχεδιάσετε τα μάτια, τη μύτη και το σχήμα στο καπέλο του. Με γραμμή χρώματος κόκκινου, σχεδιάστε το σταυρό γύρω από τα μάτια του κλόουν, ενώ με το **σπρέι**  σχεδιάστε την κόρη του ματιού.



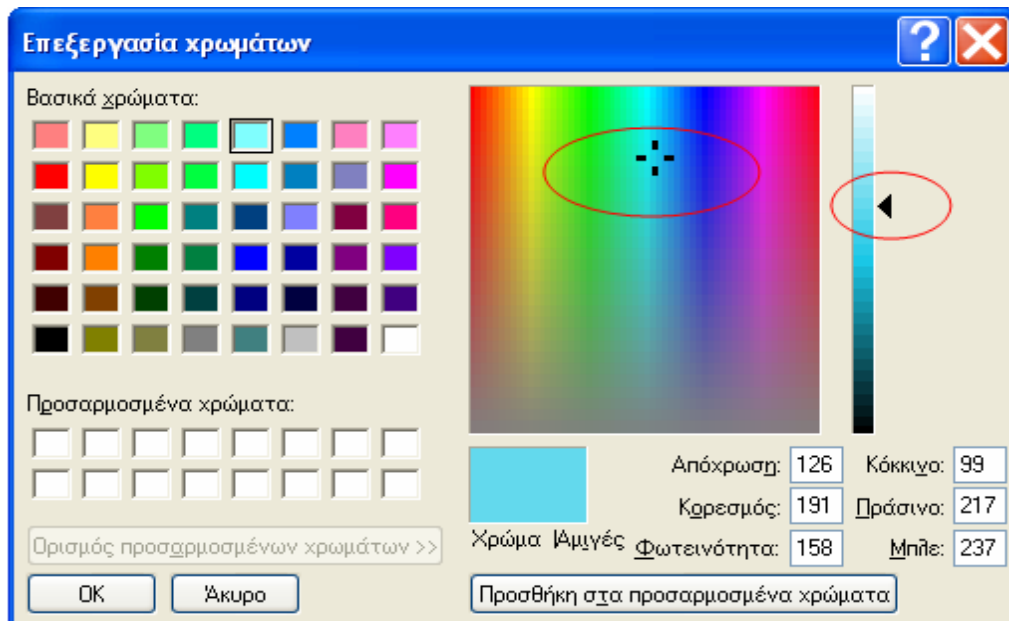
Βήμα 5^ο: Με το εργαλείο **Γέμισμα με χρώμα** , χρωματίστε ακριβώς με τα ίδια χρώματα το τμήμα της εικόνας που έχετε σχεδιάσει στην οθόνη. Όσον αφορά το χρώμα στο κεφάλι του κλόουν, επιλέξτε το χρώμα ροζ με τις τιμές απόχρωσης, κορεσμού και φωτεινότητας της ακόλουθης εικόνας:





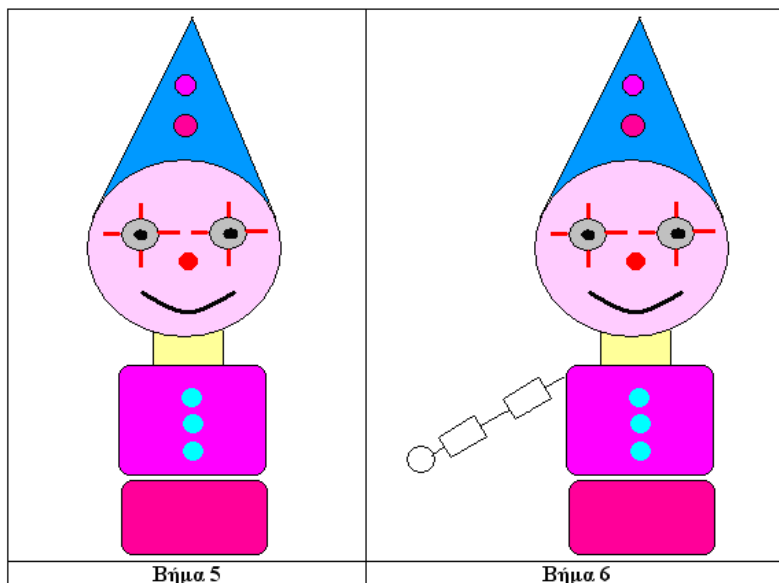
Υπενθύμιση:


Η παραπάνω εικόνα εμφανίζεται στην οθόνη μας, κάνοντας διπλό κλικ στην παλέτα χρωμάτων. Μπορούμε να επιλέξουμε την απόχρωση και τη φωτεινότητα ενός χρώματος είτε με το ποντίκι είτε πληκτρολογώντας τις κατάλληλες τιμές στα αντίστοιχα πεδία. Όσον αφορά το δεύτερο τρόπο, αν δώσουμε στην απόχρωση την τιμή **200** και στη φωτεινότητα την τιμή **182** θα δούμε το χρώμα ροζ, ενώ αν δώσουμε στην απόχρωση την τιμή **40** και στη φωτεινότητα την τιμή **182**, θα δούμε το χρώμα κίτρινο.


Όσον αφορά την επιλογή της απόχρωσης και της φωτεινότητας ενός χρώματος με το ποντίκι (που είναι και ο ευκολότερος τρόπος), δύο κλικ στις αντίστοιχες περιοχές αρκούν για να επιλέξουμε την απόχρωση και τη φωτεινότητα στο χρώμα. Δείτε την ακόλουθη εικόνα:

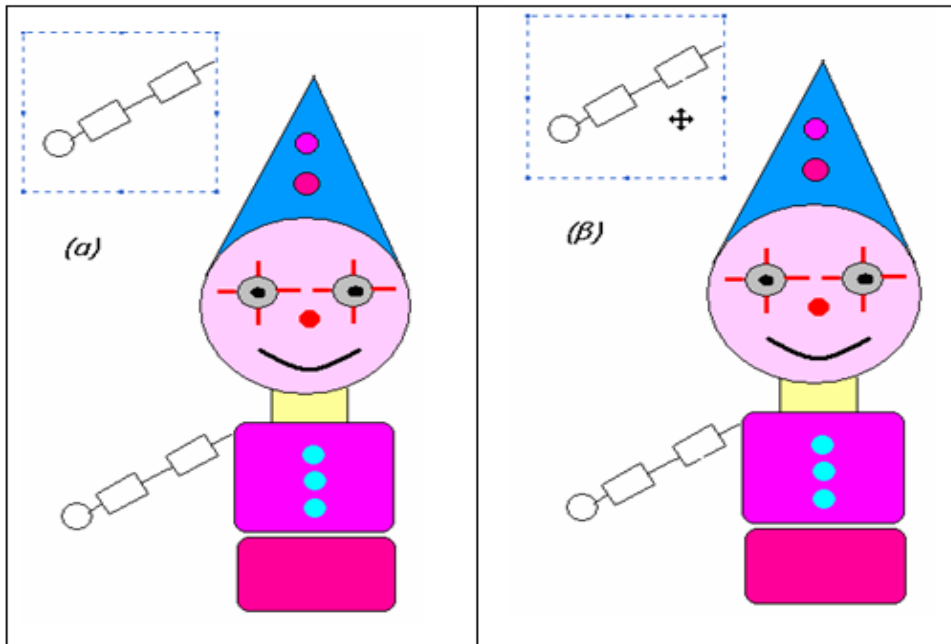


Βήμα 6^ο: Για να σχεδιάσετε το δεξί χέρι του κλόουν, χρησιμοποιήστε το εργαλείο σχεδίαση κλειστής γραμμής  και για τον καρπό χρησιμοποιήστε το εργαλείο έλλειψη. Για να ενώσετε τα σχήματα αυτά, σχεδιάστε γραμμές με το μολύβι .

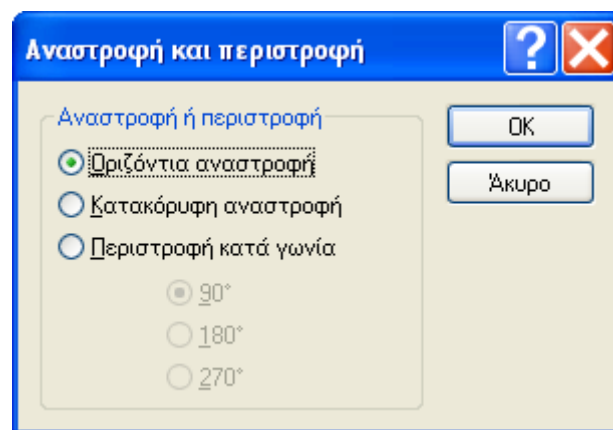


Βήμα 7^ο: Για να σχεδιάσετε το αριστερό χέρι του κλόουν, χρησιμοποιήστε το εργαλείο επιλογή  για να επιλέξετε το δεξί που έχετε ήδη σχεδιάσει. Πηγαίνοντας στο μενού **Επεξεργασία** → **Αντιγραφή**, αντιγράψτε στη μνήμη του υπολογιστή το επιλεγμένο αντικείμενο.

Στη συνέχεια επιλέγουμε **Επεξεργασία** → **Επικόλληση**, οπότε στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης, εμφανίζεται ένα αντίγραφο του αντικείμενου. Στην Εικόνα 1(α) που ακολουθεί, βλέπουμε το τμήμα της ζωγραφιάς που αντιγράψαμε μέσα σε ένα μπλε πλαίσιο. Αν τοποθετήσουμε μέσα στο πλαίσιο αυτό το ποντίκι, παρατηρούμε ότι ο δείκτης αλλάζει σχήμα και παίρνει την εξής μορφή:  (βλ. Εικόνα 1(β)). Αν κάνουμε κλικ και σύρουμε με το ποντίκι το επικολλημένο αντικείμενο, μπορούμε να το μεταφέρουμε στη θέση της οθόνης που επιθυμούμε.



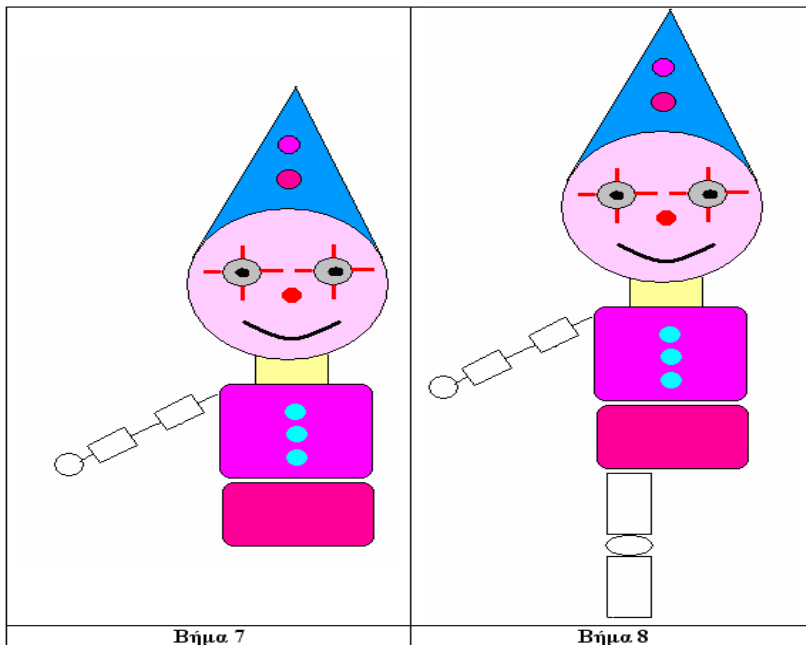
Όσον αφορά το χέρι του κλόουν, δεν αρκεί να το μεταφέρουμε μέσα στην οθόνη αλλά πρέπει πρώτα να το περιστρέψουμε κατάλληλα. Για το σκοπό αυτό και εφόσον είναι επιλεγμένο το χέρι του κλόουν, πηγαίνουμε στο μενού **Εικόνα** → **Αναστροφή** / **Περιστροφή**, οπότε εμφανίζονται στην οθόνη οι παρακάτω επιλογές:



Εικόνα 2: Το πλαίσιο διαλόγου **Αναστροφή και Περιστροφή**.

Επιλέξτε τη σωστή επιλογή ώστε να πετύχετε το επιθυμητό αποτέλεσμα.

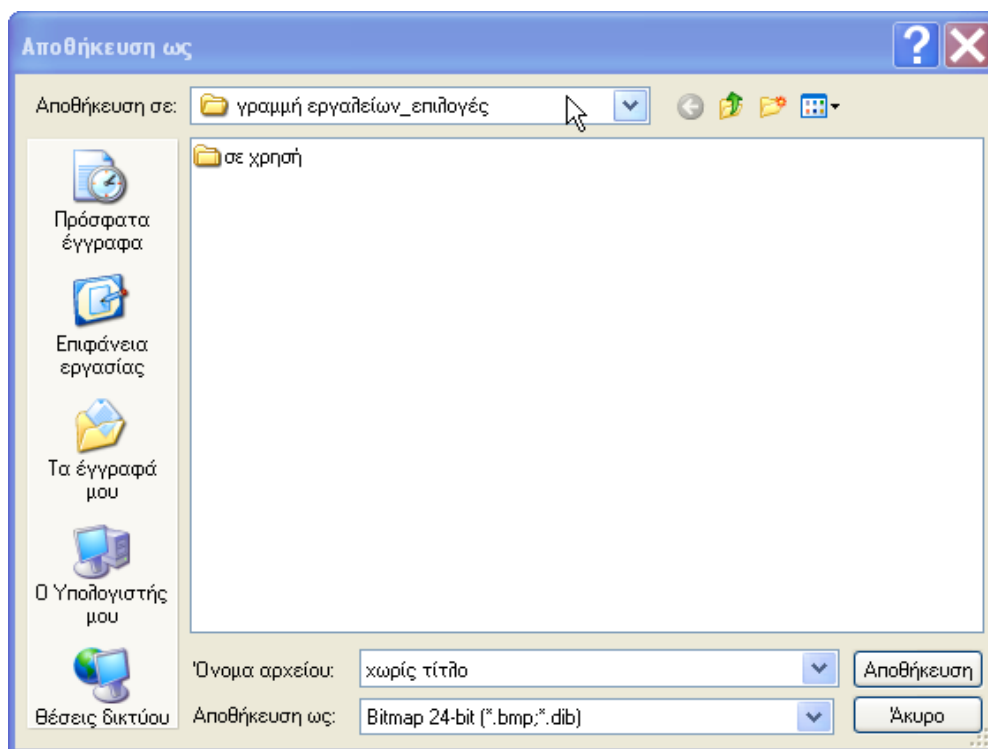
Βήμα 8^ο: Σχεδιάστε το αριστερό πόδι του κλόουν. Χρησιμοποιήστε τις λειτουργίες της αντιγραφής και της επικόλλησης για να σχεδιάσετε και το δεξί. Μην ξεχάσετε να χρωματίσετε τα χέρια και τα πόδια του κλόουν.



ΠΡΟΣΟΧΗ!!!!!! Κατά την πληκτρολόγηση προκύπτει η ανάγκη για την αναίρεση κάποιας ενέργειας που έγινε λανθασμένα. Σε αυτήν την περίπτωση χρησιμοποιούμε τις λειτουργίες της **αναίρεσης** και της **επανάληψης**. Για την αναίρεση μιας τέτοιας ενέργειας επιλέγουμε από το μενού του προγράμματος **Επεξεργασία** → **Αναίρεση**, με αποτέλεσμα την αναίρεση της αμέσως προηγούμενης ενέργειας. Εάν επιλέξουμε ξανά την επιλογή **Αναίρεση**, θα αναιρεθεί η ενέργεια που προηγήθηκε. Το πρόγραμμα της ζωγραφικής μάς επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε έως τρεις συνεχόμενες φορές τη λειτουργία αυτή. Όσον αφορά τη λειτουργία της **Επανάληψης** πηγαίνουμε στο μενού **Επεξεργασία** → **Επανάληψη**, οπότε επαναλαμβάνεται η ενέργεια που αναιρέθηκε τελευταία.

Πώς να αποθηκεύσουμε την εργασία μας;

Δεν ξεχνάμε σε τακτά χρονικά διαστήματα να αποθηκεύουμε την εργασία μας. Για το σκοπό αυτό, πηγαίνουμε στο μενού **Αρχείο** → **Αποθήκευση ως ...**, οπότε εμφανίζεται στην οθόνη το ακόλουθο παράθυρο διαλόγου:



Εικόνα 1: Το πλαίσιο διαλόγου για την αποθήκευση

Από το πεδίο <**Αποθήκευση σε:**>, μπορούμε να επιλέξουμε τον κατάλογο στον οποίο θέλουμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο μας, ενώ στο πεδίο <**Όνομα αρχείου:**> πληκτρολογούμε το όνομα που επιθυμούμε να δώσουμε στο αρχείο μας. Τέλος, για να ολοκληρωθεί η αποθήκευση του αρχείου, κάνουμε κλικ στο κουμπί

Αποθήκευση

Αποθήκευση

Η διαδικασία αυτή ακολουθείται την πρώτη φορά που αποθηκεύουμε το αρχείο. Για τις επόμενες αποθηκεύσεις, αρκεί να πάμε στο μενού **Αρχείο** → **Αποθήκευση**.

Εάν επιθυμούμε να αποθηκεύσουμε το αρχείο που έχουμε ήδη αποθηκεύσει με νέο όνομα (αυτό το κάνουμε στην περίπτωση που θέλουμε να κάνουμε αλλαγές στο αρχείο μας και δεν επιθυμούμε να καταστρέψουμε το αρχικό του περιεχόμενο), επιλέγουμε **Αρχείο** → **Αποθήκευση ως...** και ακολουθούμε τη διαδικασία που περιγράψαμε παραπάνω. Εάν το έγγραφο δεν έχει αποθηκευτεί ξανά (κατά την πρώτη αποθήκευση), η λειτουργία της εντολής **Αποθήκευση** είναι η ίδια με την εντολή **Αποθήκευση ως**.