

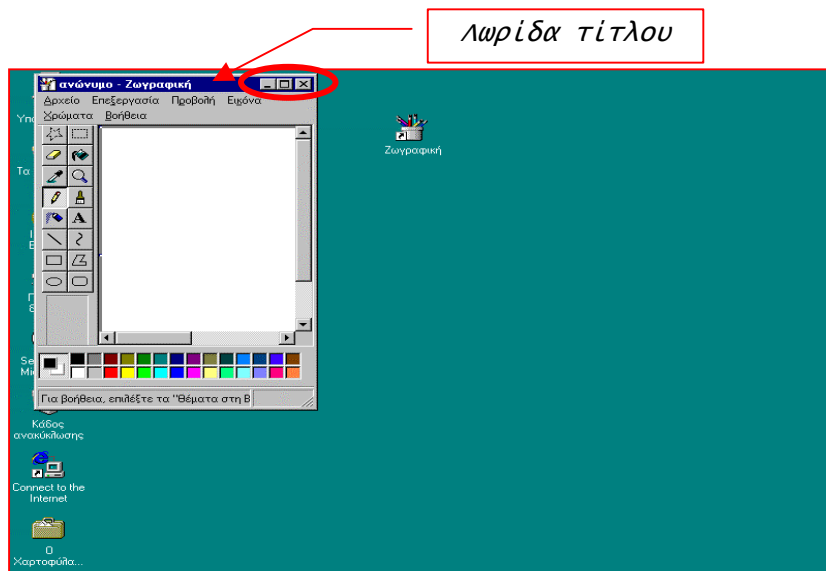
Ζωγραφίζοντας με τον υπολογιστή

Μια από τις εργασίες που μπορούμε να κάνουμε με τον υπολογιστή είναι και η ζωγραφική. Για να γίνει όμως αυτό πρέπει ο υπολογιστής να είναι εφοδιασμένος με το κατάλληλο πρόγραμμα. Τα windows περιέχουν το πρόγραμμα *Ζωγραφική*, που μας βοηθά στο σκοπό αυτό.



πώς ξεκινάμε τη Ζωγραφική


Για να ξεκινήσουμε τη Ζωγραφική διπλοπατάμε στο εικονίδιο που βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια εργασίας και σε ένα παράθυρο εμφανίζεται το περιβάλλον του



προγράμματος με το οποίο θα ζωγραφίζουμε.

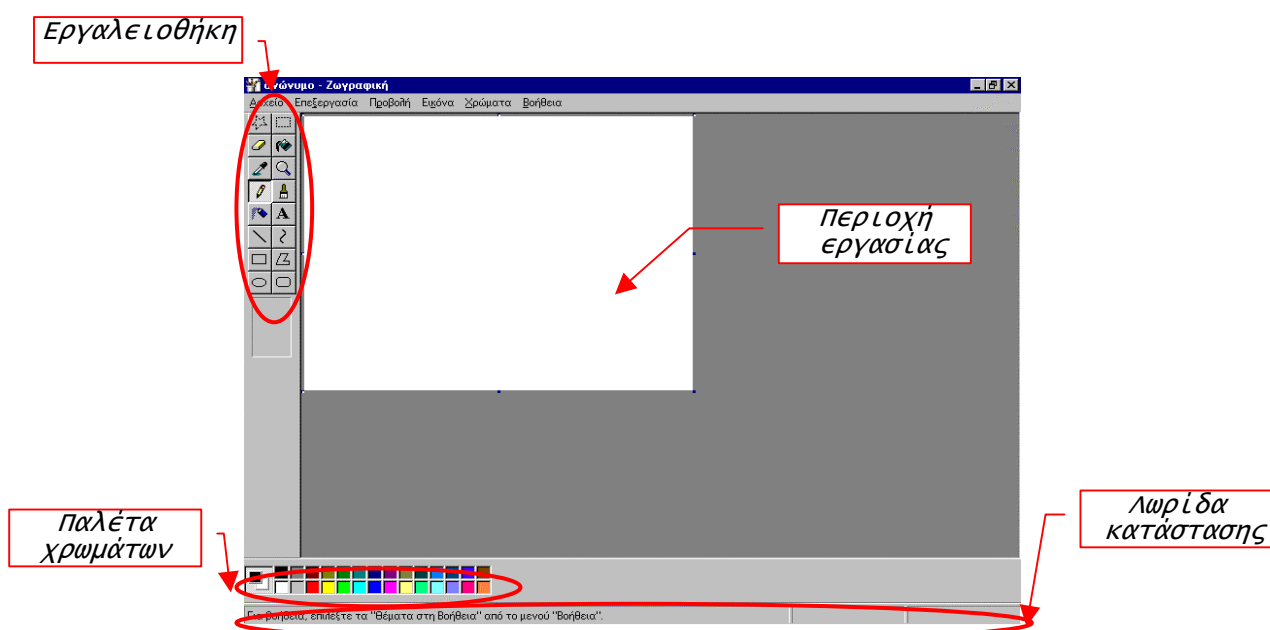
Στην προηγούμενη εικόνα παρατηρούμε ότι το παράθυρο της Ζωγραφικής είναι ένα συνηθισμένο παράθυρο των windows και

έχει λωρίδα τίτλου, λωρίδες και ράβδους για την μετακίνηση του περιεχομένου του, πλήκτρα για να το μεγαλώσουμε, το μικρύνουμε, το κλείσουμε, κ.ά.

Αν το παράθυρο είναι μικρό, όπως αυτό που φαίνεται στην προηγούμενη εικόνα, τότε με το πλήκτρο  μπορούμε να το μεγαλώσουμε.

το περιβάλλον της Ζωγραφικής

Όταν ζωγραφίζουμε με το χέρι χρησιμοποιούμε συνήθως χαρτί, μολύβια, πινέλα και χρώματα κ.ά. Τα ίδια υλικά, αλλά σε ηλεκτρονική μορφή, μας προσφέρει και η Ζωγραφική στον υπολογιστή μας.



Αν παρατηρήσουμε το παράθυρο της εφαρμογής θα δούμε ότι υπάρχουν :

η εργαλειοθήκη

Στο πάνω αριστερό μέρος του παραθύρου υπάρχει μια συλλογή από εικονίδια τα οποία αντιπροσωπεύουν εργαλεία με τα οποία θα ζωγραφίσουμε. Η συλλογή αυτή λέγεται **εργαλειοθήκη**

και περιέχει μολύβια, πινέλα σε διάφορα μεγέθη, γόμες, ψαλίδια κ.ά.



Για να επιλέξουμε ένα εργαλείο πατάμε το αντίστοιχο εικονίδιο το οποίο τότε φαίνεται πιο μέσα, όπως βλέπουμε στη αριστερή εικόνα, όπου επιλεγμένο είναι το εργαλείο μολύβι. Όταν ο δείκτης του ποντικιού παραμένει πάνω σε ένα από τα εικονίδια της εργαλειοθήκης εμφανίζεται το όνομά του σε ένα κίτρινο πλαίσιο. Αυτό φαίνεται στην δεξιά εικόνα.

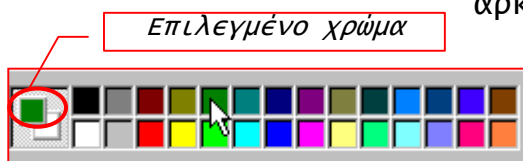


η παλέτα χρωμάτων

Όταν ζωγραφίζουμε με το χέρι παίρνουμε τα χρώματα που χρειαζόμαστε από την παλέτα με το πινέλο. Στη ζωγραφική με τον υπολογιστή παίρνουμε τα χρώματα από μια συλλογή με χρωματιστά τετραγωνάκια, που βρίσκεται στο κάτω μέρος του παραθύρου. Από τη συλλογή αυτή, η οποία λέγεται **παλέτα χρωμάτων**, επιλέγουμε χρώματα για τις ζωγραφιές μας με τη βοήθεια του ποντικιού.



Για παράδειγμα, αν θέλουμε να διαλέξουμε το πράσινο χρώμα αρκεί να οδηγήσουμε το δείκτη του ποντικιού στο πράσινο τετραγωνάκι και να πατήσουμε το αριστερό πλήκτρο του.



Τότε το χρώμα αυτό εμφανίζεται και στο μπροστινό τετραγωνάκι στο αριστερό πλαίσιο της παλέτας και είναι το χρώμα που θα γράφει το επιλεγμένο εργαλείο.


η λωρίδα κατάστασης

Στο κάτω μέρος του παραθύρου βρίσκεται η **λωρίδα κατάστασης**, όπου εμφανίζονται βοηθητικά μηνύματα και πληροφορίες, ανάλογα με το σημείο της οθόνης που βρίσκεται ο δείκτης του ποντικιού.

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

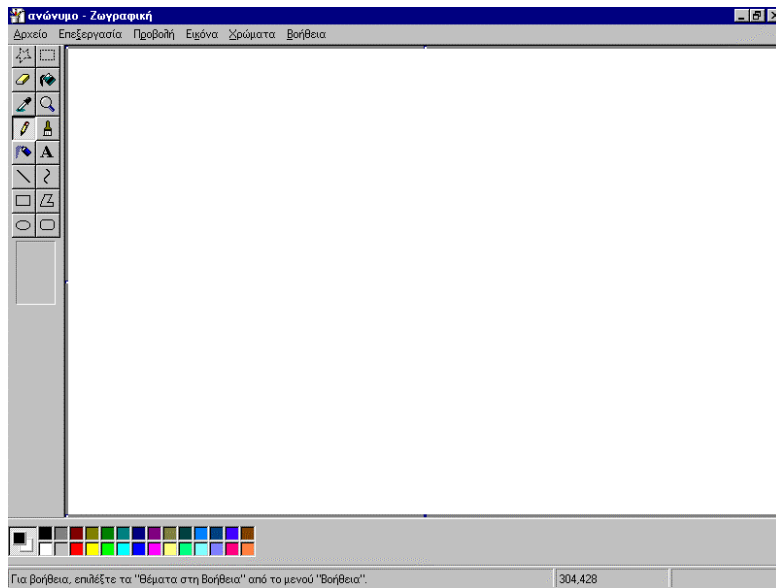
η περιοχή εργασίας

Η **περιοχή εργασίας** είναι το μέρος του παράθυρου όπου ζωγραφίζουμε, όπως το λευκό χαρτί στη ζωγραφική με το χέρι. Όταν οδηγούμε το δείκτη του ποντικιού μέσα σε αυτή, τότε παίρνει τη μορφή του εργαλείου που είναι επιλεγμένο στην εργαλειοθήκη.

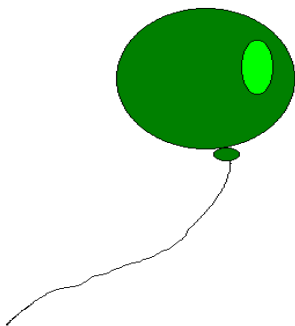
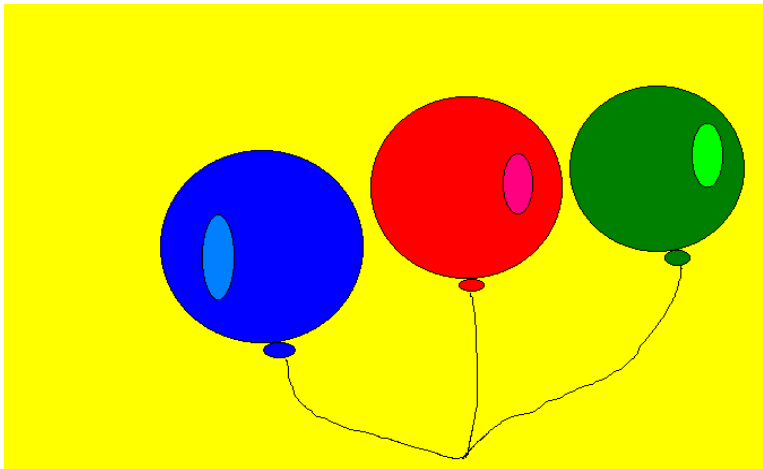
Για παράδειγμα εάν στην εργαλειοθήκη είναι επιλεγμένο το μολύβι, τότε ο δείκτης γίνεται .

ας ζωγραφίσουμε με τον υπολογιστή

Επειδή, πολλές φορές ξεκινώντας την εφαρμογή της *Ζωγραφικής*, η επιφάνεια εργασίας είναι μικρή, καλό είναι να την επεκτείνουμε, ώστε να πάρει το μέγεθος που θέλουμε. Για να το πετύχουμε αυτό εργαζόμαστε με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που αλλάζουμε το μέγεθος των παραθύρων. Οδηγούμε τον δείκτη του ποντικιού στη μαύρη κουκίδα που βρίσκεται στο κάτω δεξί μέρος της επιφάνειας εργασίας και αυτός παίρνει τη μορφή διπλού βέλους. κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού σύρουμε προς τα κάτω και δεξιά μέχρι να καταλάβει η επιφάνεια εργασίας το χώρο που θέλουμε. Όταν θέλουμε το μεγαλύτερο διαθέσιμο χώρο τότε το παράθυρο της εφαρμογής θα έχει τη μορφή που ακολουθεί:



Ας δοκιμάσουμε τώρα να ζωγραφίσουμε τα μπαλόνια που φαίνονται στην εικόνα που ακολουθεί:

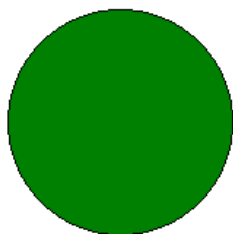


θα ξεκινήσουμε από το πράσινο μπαλόνι και στη συνέχεια θα ζωγραφίσουμε τα υπόλοιπα.

Για να ζωγραφίσουμε ένα μπαλόνι πρέπει να σχεδιάσουμε τα μέρη του ακολουθώντας τα επόμενα βήματα.

Βήμα 1°:

Θα ξεκινήσουμε από το σώμα του μπαλονιού το οποίο μοιάζει με κύκλο ο οποίος είναι γεμάτος με πράσινο χρώμα. Για να σχεδιάσουμε κυκλικά σχήματα επιλέγουμε το εργαλείο Έλλειψη που βρίσκεται στο κάτω αριστερό άκρο της εργαλειοθήκης.



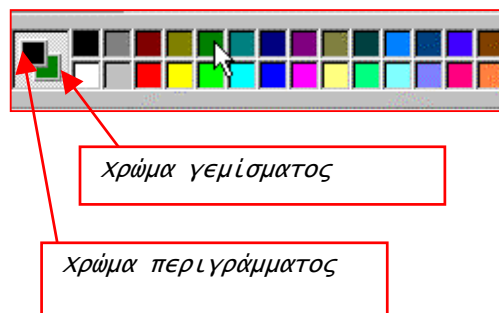
Τότε στο πλαίσιο που βρίσκεται κάτω από την εργαλειοθήκη εμφανίζονται τρία εικονίδια με τα οποία επιλέγουμε τον τρόπο γεμίσματος του σχήματος που θα δημιουργήσουμε.




Από τα εικονίδια αυτά επιλέγουμε το δεύτερο για να δημιουργήσουμε σχήμα με περίγραμμα και χρώμα στο εσωτερικό του.

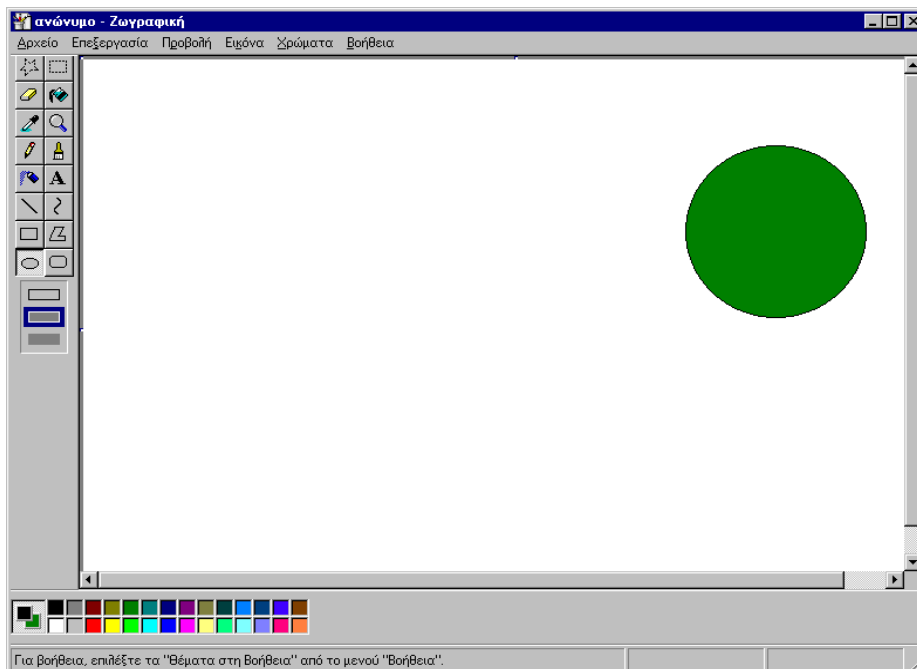
Βήμα 2°:

Επιλέγουμε ως χρώμα περιγράμματος το μαύρο, πατώντας με το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού στο μαύρο τετραγώνάκι της παλέτας και ως χρώμα γεμίσματος το πράσινο, πατώντας με το δεξί πλήκτρο στο αντίστοιχο τετράγωνο της παλέτας χρωμάτων. Στο αριστερό πλαίσιο της παλέτας εμφανίζονται τα χρώματα που έχουμε επιλέξει. Μαύρο για το περίγραμμα και πράσινο για το γέμισμα.

Βήμα 3°:

Μεταφέρουμε το δείκτη του ποντικιού στην περιοχή εργασίας και στο σημείο που θα αρχίσουμε να ζωγραφίζουμε. Επειδή είναι επιλεγμένο το εργαλείο Έλλειψη, ο δείκτης του ποντι-

κιού παίρνει τη μορφή σταυρού . Για να δημιουργήσουμε το σώμα του μπαλονιού στο σημείο της περιοχής εργασίας που έχουμε επιλέξει σύρουμε, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο, το ποντίκι μέχρι να αποκτήσει το μπαλόνι το μέγεθος που μας αρέσει. Επειδή θέλουμε το σώμα του μπαλονιού να είναι κύκλος πρέπει πρώτα να κρατήσουμε πατημένο το πλήκτρο

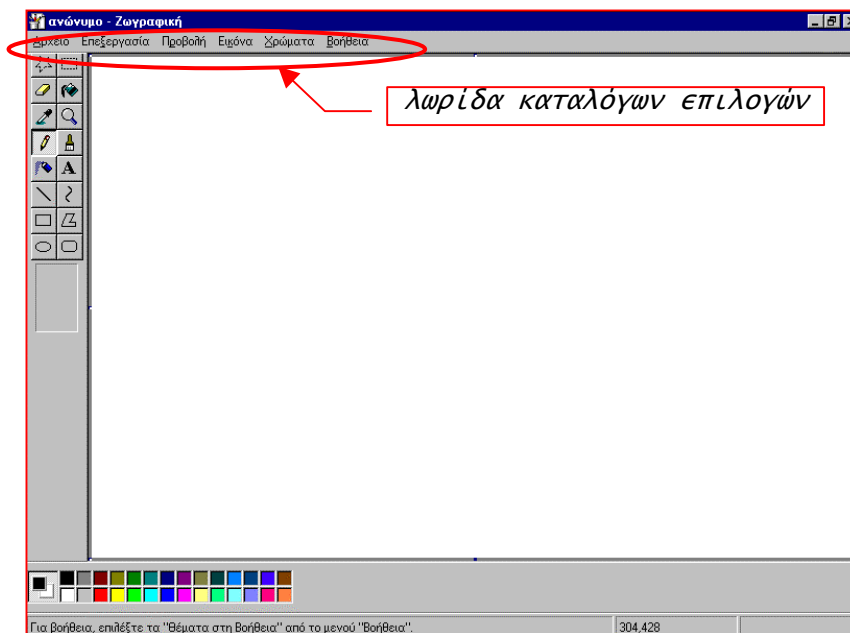


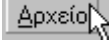
ΠΡΟΣΟΧΗ!

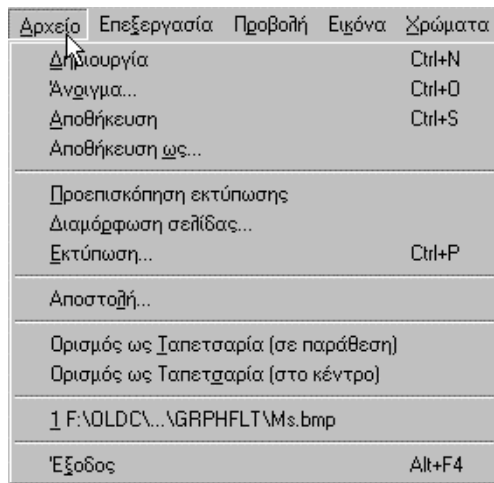
Επειδή είναι πιθανό να μην πετύχουμε με την πρώτη φορά το σημείο όπου πρέπει να τοποθετήσουμε το μπαλόνι η εφαρμογή μας δίνει τη δυνατότητα να ακυρώνουμε την τελευταία μας ενέργεια. Για να το πετύχουμε αυτό καθώς και άλλες ενέργειες χρησιμοποιούμε τους καταλόγους επιλογών.

κατάλογοι επιλογών

Στα παράθυρα των εφαρμογών κάτω από τη λωρίδα τίτλου συνήθως υπάρχει μια λωρίδα με λέξεις. Κάθε μία από τις λέξεις αυτές αποτελεί την επικεφαλίδα ενός κρυμμένου καταλόγου επιλογών, ο οποίος εμφανίζεται όταν οδηγήσουμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω στην επικεφαλίδα και πατήσουμε το αριστερό πλήκτρο. Η λωρίδα με τις επικεφαλίδες ονομάζεται *λωρίδα καταλόγων επιλογών*.



Για παράδειγμα, αν επιλέξουμε το  θα εμφανιστεί ο κατάλογος που φαίνεται στην ακόλουθη εικόνα:



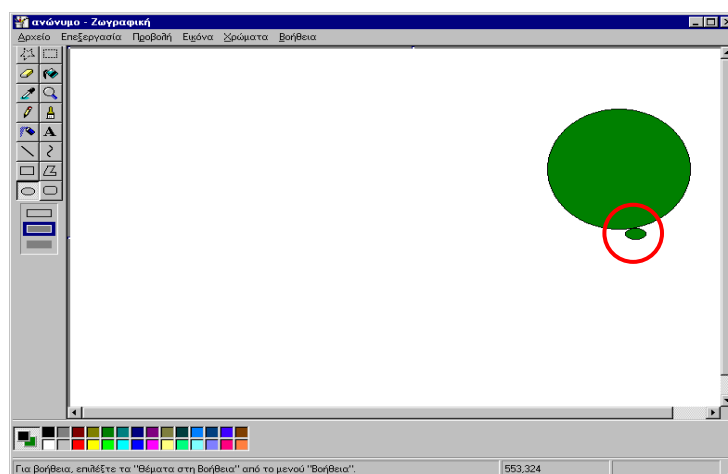
ΠΡΟΣΟΧΗ!

Αν κατά τη διάρκεια της σχεδίασης κάνουμε ένα λάθος μπορούμε να το διορθώσουμε ακυρώνοντας την τελευταία μας ενέργεια. Για να γίνει αυτό επιλέγουμε με **Ανάίρεση** (Ctrl+Z) από τον κατάλογο επιλογών

Επεξεργασία .

Βήμα 4^ο:

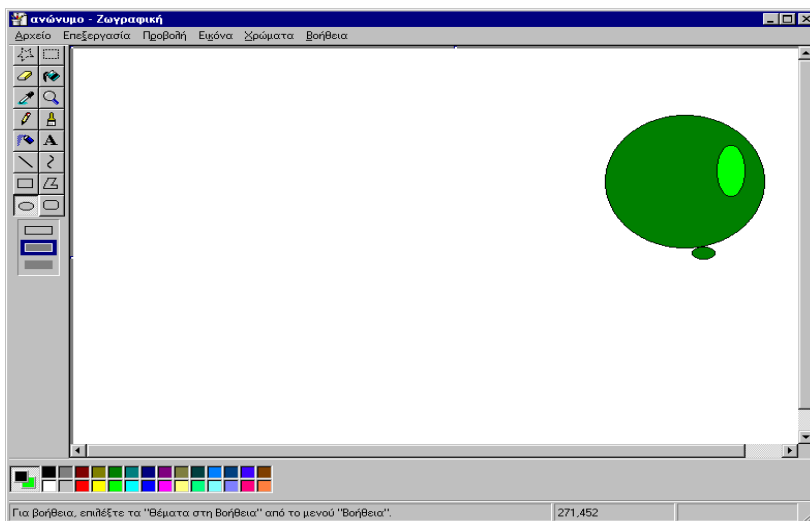
Για να παραστήσουμε τον λαιμό του μπαλονιού χρειαζόμαστε μια μικρή έλλειψη. Για αυτό, χρησιμοποιώντας τα ίδια εργαλεία και χρώματα, οδηγούμε το δείκτη το ποντικιού στο κάτω μέρος του μπαλονιού και προσθέτουμε αυτή τη μικρή έλλειψη.




μέρος του μπαλονιού και προσθέτουμε αυτή τη μικρή έλλειψη.

βήμα 5°:

Για να σχεδιάσουμε την έλλειψη με τη διαφορετική απόχρωση, που βρίσκεται πάνω από το πράσινο μπαλόνι, χρησιμοποιούμε το ίδιο εργαλείο, αλλά πρέπει πρώτα να επιλέξουμε από την παλέτα ως χρώμα γεμίματος το πιο ανοιχτό πράσινο. Κατόπιν οδηγούμε το δείκτη του ποντικιού πάνω στο δεξιό τμήμα του μπαλονιού και σχηματίζουμε μια έλλειψη όπως φαίνεται και στην εικόνα που ακολουθεί.

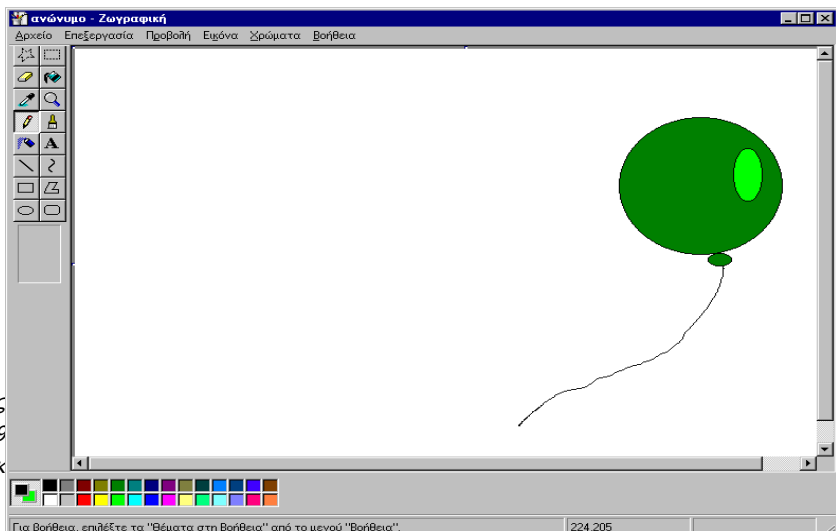


βήμα 6°:


Για να σχεδιάσουμε το σχοινί με το οποίο είναι δεμένο το μπαλόνι χρειάζεται επιλέγουμε ως εργαλείο σχεδίασης το **Μολύβι**. Κατόπιν οδηγούμε το δείκτη του ποντικιού, που έχει πάρει τη μορφή , στο λαιμό του μπαλονιού. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του σύρουμε το ποντίκι και γράφουμε τη γραμμή που παριστάνει το σχοινί.

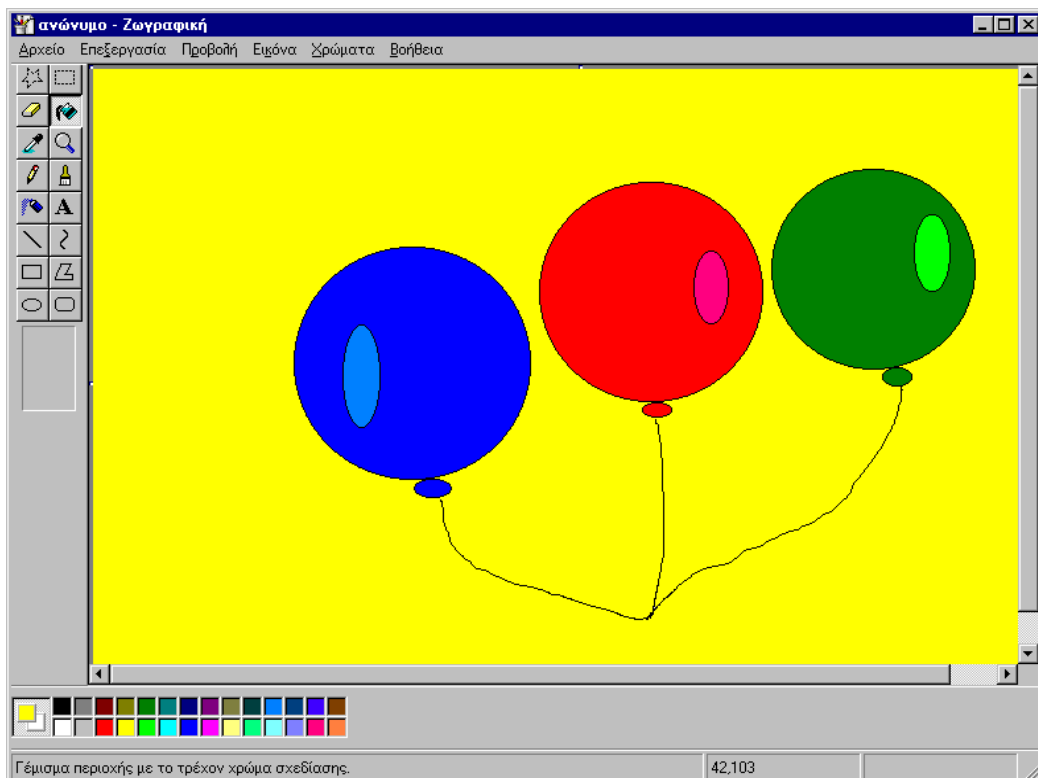
Ακολουθώντας την ίδια δια-

*Πρόγραμμα πειραματικής
Α/βάθμια Εκπαίδευση 15
παν. Πειραιώς-Τμ. Πληρ/κ*



δικασία σχεδιάζουμε και τα υπόλοιπα μπαλόνια.

Για να βάψουμε κίτρινη την επιφάνεια που βρίσκονται τα μπαλόνια, επιλέγουμε ως χρώμα περιγράμματος το κίτρινο και ως εργαλείο το *Γέμισμα με χρώμα* . Τοποθετούμε τον δείκτη του ποντικιού μέσα στην επιφάνεια εργασίας, προσέχοντας να μην βρίσκεται πάνω στην επιφάνεια κάποιου μπαλονιού και πατάμε το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού. Τότε η οθόνη πλημμυρίζει με κίτρινο χρώμα και η ζωγραφιά μας είναι έτοιμη.



Πριν ασχοληθούμε με κάτι άλλο, καλό είναι να εξασφαλίσουμε ότι δεν θα την χάσουμε και δεν θα χρειαστεί να την ξαναφτιάξουμε. Γι' αυτό πρέπει να την αποθηκεύσουμε.

αποθήκευση

Η ζωγραφιά μας υπάρχει στην μνήμη του υπολογιστή μας όσο αυτός λειτουργεί και είναι ανοικτή η εφαρμογή της ζωγραφικής. Αν κλείσουμε τη ζωγραφική ή ο υπολογιστής για οποιοδήποτε λόγο πάψει να λειτουργεί, τότε η ζωγραφιά χάνεται.

Αυτό γίνεται γενικά και με οποιαδήποτε άλλη εργασία που κάνουμε στον υπολογιστή.

Όπως τοποθετούμε τα χαρτιά μας μέσα σε φακέλους για να μη τα χάνουμε και να τα ξαναβρίσκουμε εύκολα, έτσι και στον υπολογιστή πρέπει να αποθηκεύουμε ένα αντίγραφο της εργασίας μας σε ένα μέσο, ώστε αυτή να μη χάνεται όταν τον σβήσουμε ή κλείνουμε την αντίστοιχη εφαρμογή. Το αντίτυπο αυτό λέγεται **αρχείο** και τα μέσα του υπολογιστή όπου αποθηκεύουμε τα αρχεία μας λέγονται **αποθηκευτικά μέσα**.

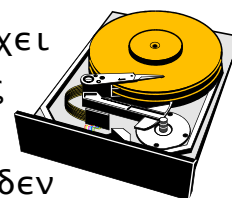


τα αποθηκευτικά μέσα

Τα κυριότερα αποθηκευτικά μέσα, με τα οποία είναι εφοδιασμένος ο υπολογιστής:

- ο σκληρός δίσκος και
- η δισκέτα.

Ο **σκληρός δίσκος** είναι μία μονάδα που περιέχει μαγνητικούς άκαμπτους δίσκους, πάνω στους οποίους αποθηκεύονται οι εργασίες μας. Βρίσκεται στο εσωτερικό του υπολογιστή και δεν μπορούμε να τον δούμε ή να τον μετακινήσουμε.

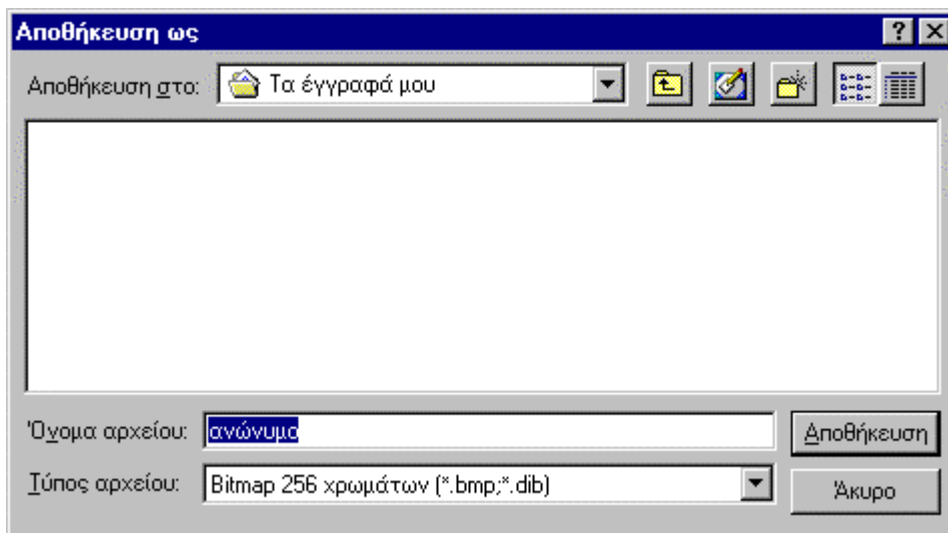


Η **δισκέτα** είναι ένας μαγνητικός πλαστικός εύκαμπτος δίσκος, που βρίσκεται μέσα σε μια πλαστική θήκη. Για να την χρησιμοποιήσουμε πρέπει να την βάλουμε στην υποδοχή του **οδηγού δισκέτας**, που βρίσκεται στο μπροστινό μέρος του υπολογιστή μας. Σε δισκέτα, συνήθως, αποθηκεύουμε εργασίες που θέλουμε να μεταφέρουμε σε άλλον υπολογιστή.




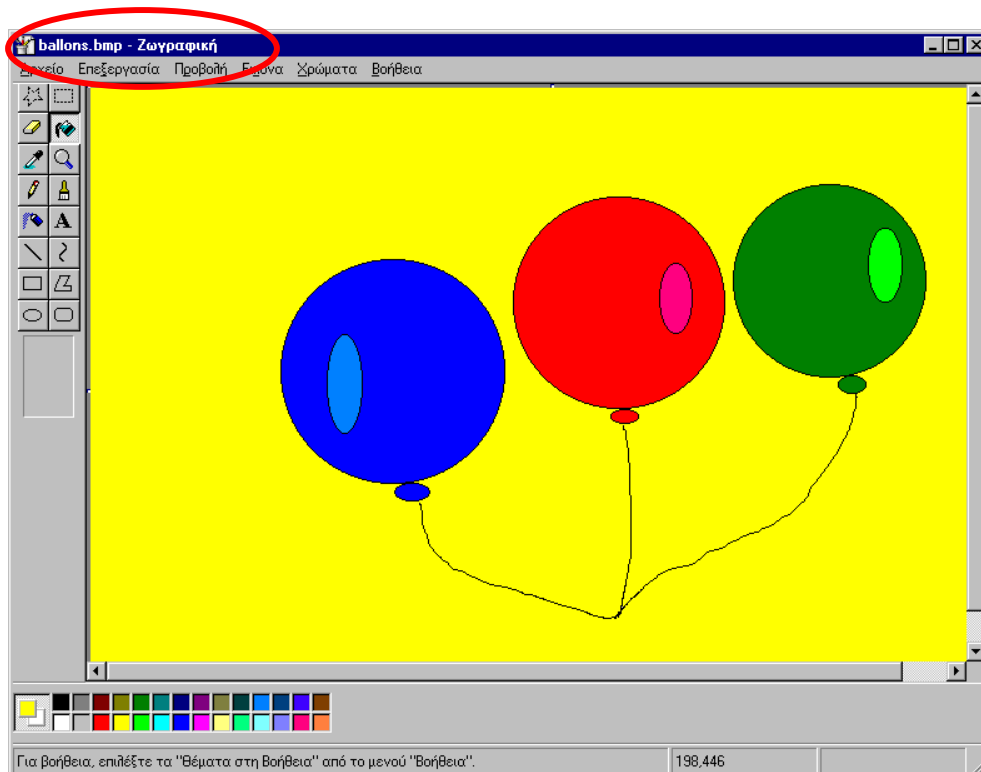
πως αποθηκεύουμε τη ζωγραφιά μας

Για να αποθηκεύσουμε την εργασία μας επιλέγουμε από τον κατάλογο **Αρχείο**, το **Αποθήκευση ως...**. Τότε εμφανίζεται ένα παράθυρο, παρόμοιο με αυτό που φαίνεται στην επόμενη εικόνα.



Δίπλα στη φράση **Όνομα αρχείου:** η εφαρμογή προτείνει για την εργασία μας το όνομα **ανώνυμο**. Επειδή εμείς θέλουμε διαφορετικό όνομα, πληκτρολογούμε τη λέξη **balloons**, η οποία αντικαθιστά τη λέξη ανώνυμο.

Αν πατήσουμε το πλήκτρο ENTER, τότε το πλαίσιο αυτό χάνεται από την οθόνη και η ζωγραφιά μας αποθηκεύεται με το όνομα **balloons.bmp** σε μια περιοχή του σκληρού δίσκου που έχει το όνομα  Τα έγγραφά μου .
Παράλληλα βλέπουμε ότι το όνομα **balloons.bmp** εμφανίζεται και στη λωρίδα τίτλου του παραθύρου.



Τα τρία γράμματα, **bmp**, που αποτελούν την **επέκταση** του ονόματος, προστέθηκαν αυτόματα από το πρόγραμμα *Ζωγραφική* και τα *windows* και δείχνουν ότι η ζωγραφιά αυτή έγινε από την εφαρμογή *Ζωγραφική*.

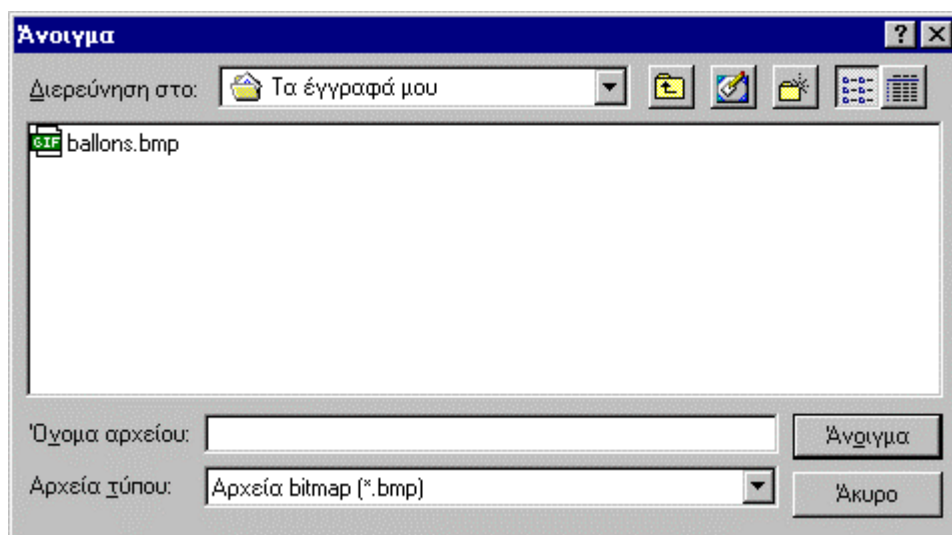
πως κλείνουμε τη *Ζωγραφική*

Αφού αποθηκεύσουμε την εργασία μας μπορούμε να κλείσουμε την εφαρμογή, επιλέγοντας **Έξοδος** από τον κατάλογο επιλογών

Αρχείο . Τότε το παράθυρο της εφαρμογής κλείνει και επιστρέφουμε στην επιφάνεια εργασίας των *windows*.

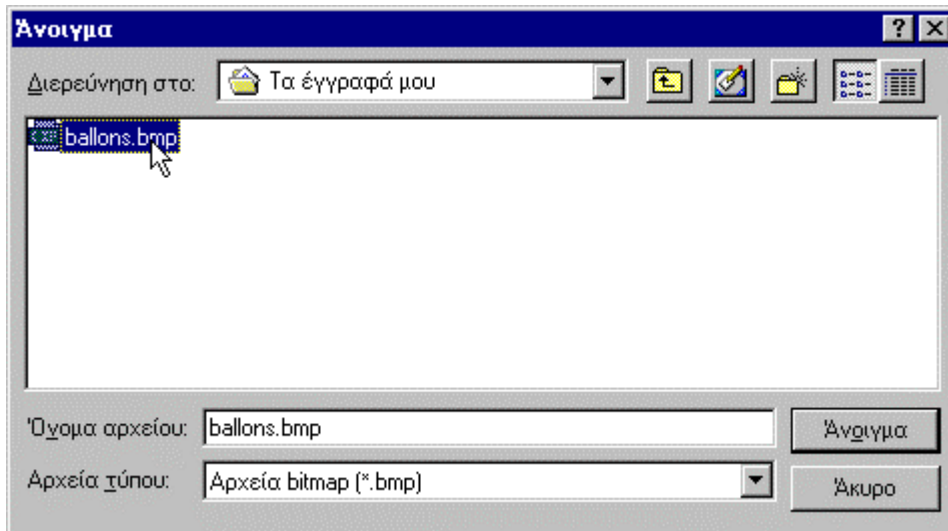
πως εμφανίζουμε στην οθόνη μια ζωγραφιά που έχουμε αποθηκεύσει

Από τη στιγμή που μια ζωγραφιά έχει αποθηκευτεί σε κάποιο μέσο, μας δίνεται η δυνατότητα να την εμφανίσουμε πάλι στην οθόνη και να την επεξεργαστούμε. Για να γίνει αυτό η *Ζωγραφική* είναι εφοδιασμένη με μια επιλογή που μας βοηθά να βρούμε το αντίτυπο της ζωγραφιάς που έχουμε στο αρχείο, και να το *φορτώσουμε* στη μνήμη του υπολογιστή. Στην περίπτωση μας από τον κατάλογο επιλογών **Αρχείο** επιλέγουμε **Άνοιγμα...**, οπότε εμφανίζεται το παράθυρο που φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Από το πλαίσιο αυτό επιλέγουμε το όνομα της ζωγραφιάς που μας ενδιαφέρει, στην περίπτωση μας **ballons.bmp**, οπότε το

όνομα αυτό εμφανίζεται και στο πλαίσιο δίπλα στη φράση
 Όνομα αρχείου: όπως φαίνεται και στην εικόνα που ακολουθεί:

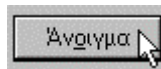


Στη συνέχεια πατάμε το πλήκτρο



ή

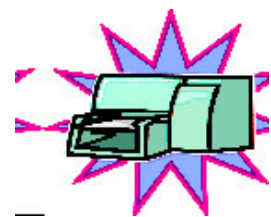
επιλέγουμε το κουμπί

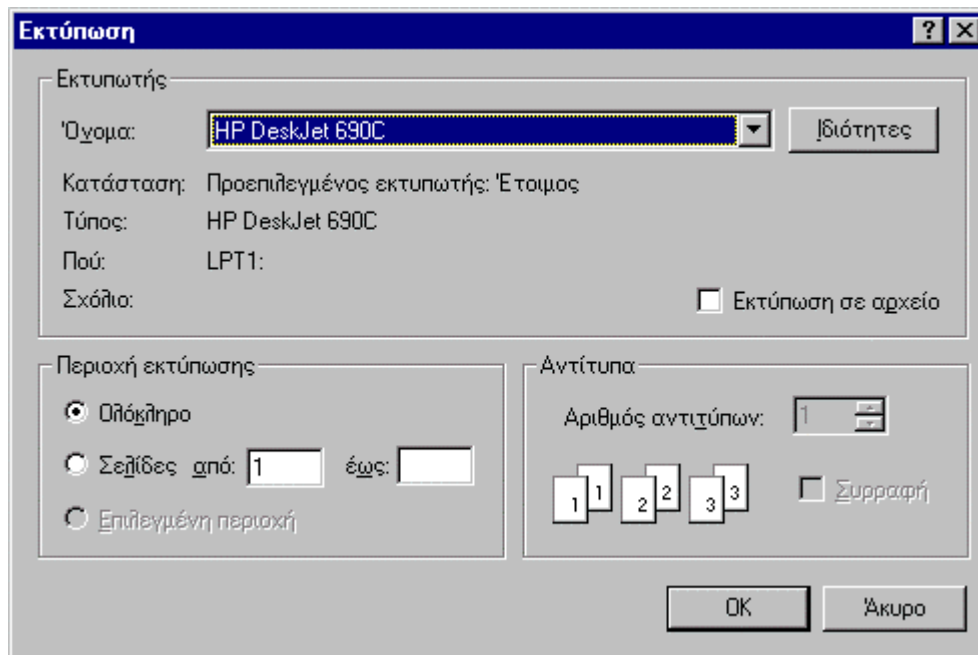


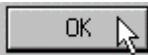
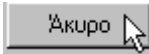
Τότε η ζωγραφιά μας εμφανίζεται στην περιοχή εργασίας της εφαρμογής Ζωγραφική.

πως εκτυπώνουμε μια ζωγραφιά


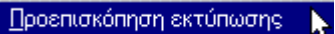
Έχοντας τη ζωγραφιά στην οθόνη μπορούμε να την τυπώσουμε σε χαρτί. Αυτό γίνεται αν από τον κατάλογο επιλογών **Αρχείο** επιλέξουμε **Εκτύπωση...**, οπότε στην οθόνη εμφανίζεται το παράθυρο που φαίνεται στην επόμενη εικόνα:



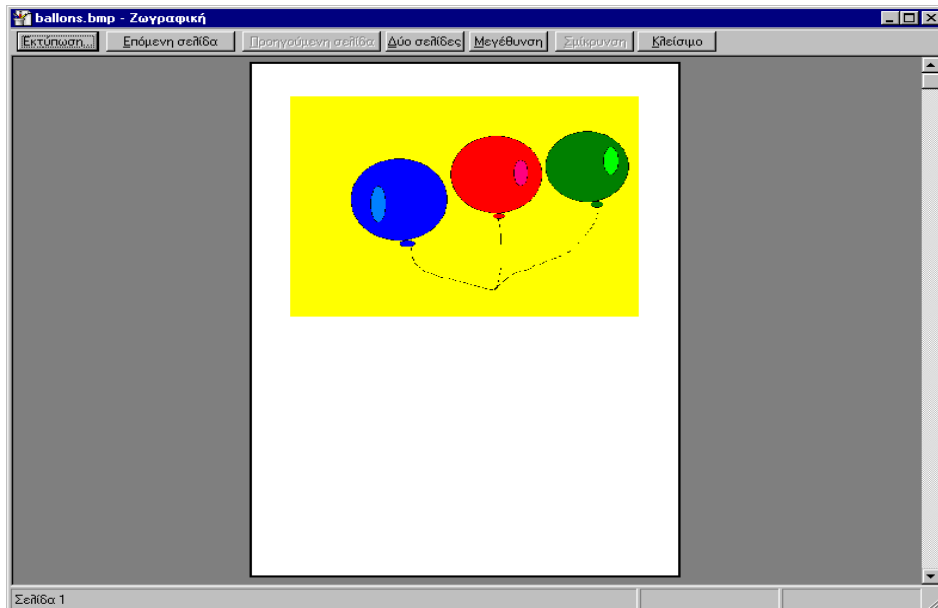



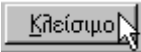
Αν επιλέξουμε  αρχίζει η εκτύπωση, ενώ αν επιλέξουμε  ακυρώνεται η εκτύπωση και επιστρέφουμε στην εφαρμογή της *Ζωγραφικής*.

ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΚΤΥΠΩΣΗ...

Πολλές φορές αφού εκτυπώσουμε τη ζωγραφιά μας, διαπιστώνουμε ότι πρέπει να τη διορθώσουμε και να την τυπώσουμε πάλι. Για να μη τυπώνουμε και ξανατυπώνουμε συνέχεια, η εφαρμογή μας δίνει τη δυνατότητα να δούμε στην οθόνη την εργασία μας, όπως ακριβώς θα τυπωθεί στο χαρτί. Αυτό γίνεται αν από τον κατάλογο επιλογών  επιλέξουμε .

Τότε εμφανίζεται στη οθόνη η εικόνα που ακολουθεί:



Αν το αποτέλεσμα μας ικανοποιεί, τότε επιλέγουμε  για να ξεκινήσει η εκτύπωση, ενώ αν κάτι δεν μας αρέσει επιλέγουμε  για να επιστρέψουμε στην περιοχή εργασίας της εφαρμογής Ζωγραφική και να κάνουμε τις απαραίτητες διορθώσεις.

Με τον τρόπο αυτόν μπορούμε να διορθώσουμε την εργασία μας πριν την τελική εκτύπωση και έτσι να μη τυπώνουμε ζωγραφιές που δεν μας αρέσουν.



