

## ΑΣΚΗΣΗ 1<sup>η</sup>

- ❖ Ανοίξτε τα αρχεία *Thaiboat, Temple*
- ❖ Στο πρώτο αρχείο διαλέξτε τη βάρκα και *Edit-Copy*.
- ❖ Κολλήστε την στην εικόνα *Temple*.
- ❖ Επειδή η βάρκα είναι μεγάλη, ελαττώστε τις διαστάσεις της στο μισό (*Edit-Free Transform*). Οριστικοποιείστε τις νέες διαστάσεις με διπλό κλικ μέσα στο πλαίσιο ή πατώντας ENTER.
- ❖ Η βάρκα μπαίνει σ ένα νέο επίπεδο, το *Layer1*. Μετακινήστε την πίσω από το δέντρο. Για να μην καλύπτει το δέντρο, επιλέξτε το *Layer1* και με διπλό πάτημα εμφανίστε το μενού *Layer Options*.
- ❖ Ρυθμίστε την μπάρα *Underlying* έτσι ώστε το δέντρο να καλύπτει το τμήμα της βάρκας που είναι πίσω του.
- ❖ Κάντε επίπεδη την εικόνα και σώστε την με μορφή JPEG.

## ΑΣΚΗΣΗ 2<sup>η</sup>

- ❖ Ανοίξτε τα αρχεία *BigSky* και *Bottles*
- ❖ Επιλέξτε το μπουκάλι και *Edit-Copy* και αντιγράψτε την στο *BigSky* με *Edit-Paste*.
- ❖ Φτιάξτε ένα νέο αρχείο και κολλήστε σ' αυτό την εικόνα.
- ❖ Περιστρέψτε την εικόνα κατά  $30^{\circ}$  (*Edit-Transform-Rotate*). Οριστικοποιείστε τις νέες διαστάσεις με διπλό κλικ μέσα στο πλαίσιο ή πατώντας ENTER.
- ❖ Κάντε διπλό πάτημα στο νέο επίπεδο και από το μενού *Layer Options* διαλέξτε σαν *Blend Mode* το *Hardlight* για να προβάλλουν τα σύννεφα πίσω από το μπουκάλι, και *Opacity* 80%.
- ❖ Επιλέξτε πρώτα το εργαλείο κειμένου **T**, στη συνέχεια διαλέξτε χρώμα προσκηνίου κίτρινο και γράψτε με μια χοντρή γραμματοσειρά και μέγεθος 50 τη φράση *New Taste*.
- ❖ Τα γράμματα μπαίνουν σ' ένα νέο επίπεδο. Πατήστε διπλό κλικ πάνω στο νέο επίπεδο στην παλέτα *Layers* και διαλέξτε *Layer Layers Style*. Από εδώ διαλέξτε *Drop Shadow* και σαν *Mode* διαλέξτε *Multiply* με *Opacity* 100%
- ❖ Κάντε επίπεδη την εικόνα και σώστε την με μορφή JPEG.

## ΑΣΚΗΣΗ 3<sup>η</sup>

- ❖ Ανοίξτε το αρχείο *Wilderness*
- ❖ Ανοίξτε την παλέτα *Layers* Με το μαγικό ραβδί (tolerance 10-20%) επιλέξτε τη διάφανη περιοχή γύρω από τον αετό και επιλέξτε *Select >Inverse* για να επιλεγεί μόνο ο αετός.
- ❖ Επιλέξτε *Edit >Copy*.
- ❖ Ανοίξτε το αρχείο *BigSky* και διαλέξτε *Edit >Paste*.
- ❖ Προσέξτε ότι στην παλέτα *Layers* προστέθηκε ένα νέο επίπεδο, αυτό που περιέχει τον αετό. Επιλέξτε το επίπεδο. Από το μενού *Edit* διαλέξτε *Free Transform*. Ένα πλαίσιο σχηματίζεται γύρω από την εικόνα του αετού. Σημαδέψτε σε μια γωνιακή λαβή και σύρετε προς το εσωτερικό του πλαισίου, μικραίνοντας την εικόνα του αετού στο μισό του αρχικού της μεγέθους. Πατήστε Enter.
- ❖ Επιλέξτε *Layers >Flatten Image*.
- ❖ Σώστε την εικόνα σαν αρχείο με μορφή JPEG ποιότητας 6 και όνομα *Αετός*.

#### ΑΣΚΗΣΗ 4<sup>η</sup>

- ❖ Ανοίξτε τα αρχεία Cine1, Cine 2, Cine3, Cine4
- ❖ Ορίστε ένα μοτίβο με βάση το Cine1. *Edit-Define Pattern-Cine1.jpg*
- ❖ Φτιάξτε ένα νέο αρχείο με ανάλυση 72 pixels/inch και διαστάσεις 800 x 600 pixels. Γεμίστε το αρχείο αυτό με το μοτίβο που φτιάξατε και σώστε το με όνομα Cine.jpg *Edit-Fill-Use Pattern - Cine1.jpg*
- ❖ Διαλέξτε τα γράμματα του αρχείου Cine3 και κολλήστε τα στο αρχείο cine. *Μαγικό ραβδί-Tolerance 10%-click πάνω στο φόντο-Select-Inverse-αφαιρετικά κλικ στα μπλε μέσα στα γράμματα.*
- ❖ Διαλέξτε το αστέρι από το αρχείο Cine2 και κολλήστε το στο αρχείο Cine. *Επιλέγω το μπλε με μαγικό ραβδί, tolerance 100%- Select-Inverse*
- ❖ Μικρύνετε τις διαστάσεις του αστεριού του αρχείου και κολλήστε το πάνω στους χαρακτήρες i της λέξης Cinemania του αρχείου Cine.
- ❖ Αντιγράψτε την εικόνα του φιλμ από το αρχείο Cine4 και κολλήστε την στο αρχείο Cine. Φροντίστε ώστε να μπει κάτω από το μεγάλο αστέρι (μετακινώντας τα Layers).
- ❖ Σώστε το τελικό αρχείο με μορφή JPEG.

#### ΑΣΚΗΣΗ 5<sup>η</sup>

- ❖ Ανοίξτε τα αρχεία Football1.jpg, Football 2.jpg, Football.jpg.
- ❖ Για το πρώτο αρχείο ρυθμίστε την ανάλυσή του σε 72 pixels/inch και τις διαστάσεις του περίπου στο μισό των αρχικών (*Image - Image size*)
- ❖ Ορίστε την εικόνα αυτή σαν μοτίβο (pattern). *Edit-Define Pattern*
- ❖ Φτιάξτε ένα νέο αρχείο με ανάλυση 72 pixels/inch και διαστάσεις 800 x 600 pixels και γεμίστε το (*Edit-Fill*) με το προηγούμενο μοτίβο. Σώστε το αρχείο σαν Football.jpg
- ❖ Από το αρχείο Football2 επιλέξτε τη μπάλα με το εργαλείο έλλειψης και αντιγράψτε την σε νέο αρχείο με ανάλυση 72 pixels/inch.
- ❖ Ορίστε τις διαστάσεις της εικόνας σε 1 x 1 cm.
- ❖ Διαλέξτε ένα πορτοκαλί χρώμα, επιλέξτε τη μπάλα (για να μην ξεφύγει το χρώμα έξω από την επιλεγμένη περιοχή) και με ένα χοντρό πινέλο (*paintbrush*) βάψτε την μπάλα με opacity 60%.
- ❖ Αντιγράψτε την μπάλα στο αρχείο Football και φέρτε την στο κάτω δεξιό άκρο.
- ❖ Δημιουργείστε σκιές ώστε η μπάλα να δίνει εντύπωση τρισδιάστατου πλήκτρου και προσθέστε τον τίτλο Exit. *F-Bevel and Emboss*
- ❖ Από το αρχείο Football3 κόψτε ένα τετράγωνο που θα χρησιμεύσει σαν πλήκτρο για το αρχείο Football. Δημιουργείστε σκιές, ώστε να φαίνεται σαν πλήκτρο τρισδιάστατο.
- ❖ Μειώστε την αδιαφάνειά του επιπέδου του πλήκτρου ώστε να φαίνεται η εικόνα του ποδοσφαιριστή από κάτω. *F - Opacity 70%*
- ❖ Φτιάξτε άλλα 3 τέτοια πλήκτρα.
- ❖ Γράψτε κατά σειρά πάνω στα πλήκτρα τα κείμενα: Teams, Stadiums, Calendar, History.
- ❖ Γράψτε τον τίτλο Football για την εφαρμογή, και δημιουργείστε σκίαση στο κείμενο. *F - Drop Shadow-Opacity 100%*.
- ❖ Σώστε το αρχείο με μορφή JPEG.

#### ΑΣΚΗΣΗ 6<sup>η</sup>

Ανοίξτε τα αρχεία Clock και Marble. Στο Clock κόψτε το άσπρο υπόβαθρο της εικόνας ώστε να γίνει διαφανές. Μεταφέρετε την εικόνα marble.tif στην εικόνα Clock έτσι ώστε και τα 3 ορατά πόδια του ρολογιού να πατάνε πάνω στο μάρμαρο. (Σέρνουμε το Layer του μάρμαρου κάτω από το Layer του ρολογιού). Ανοίξτε την εικόνα leaf και φέρτε την σαν υπόβαθρο της προηγούμενης εικόνας.