

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9:
Ζωγραφική

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική



Ζωγραφική, Εργαλειοθήκη,
Αποθήκευση, Ανάκτηση,
Αντιγραφή, Επικόλληση,
Χρώμα Πρώτου Πλάνου, Χρώμα Φόντου

Μεταξύ των προγραμμάτων που υπάρχουν στον υπολογιστή μας βρίσκεται συνήθως και κάποιο πρόγραμμα για ζωγραφική και δημιουργία σχεδίων. Το πρόγραμμα αυτό, που ανήκει στη κατηγορία του Λογισμικού Εφαρμογών, μας προσφέρει διάφορα εργαλεία με τα οποία μπορούμε να φτιάξουμε τις δικές μας ζωγραφιές και τα δικά μας γραμμικά σχέδια.

- Πόσο εύκολα μπορούμε να δημιουργήσουμε μια ζωγραφιά με το πρόγραμμα της Ζωγραφικής.
- Πώς μπορούμε να δημιουργούμε πολλά αντίγραφα της ίδιας εικόνας.
- Πώς αποθηκεύουμε και εκτυπώνουμε τις ζωγραφιές μας.
- Πόσο εύκολο είναι να εργαστούμε πάλι με μια εικόνα που έχουμε αποθηκεύσει στον υπολογιστή.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

Μια πρώτη ματιά στο πρόγραμμα Ζωγραφική

Η Εργαλειοθήκη του προγράμματος

Χρώμα Πρώτου Πλάνου

Χρώμα Φόντου

Στην περιοχή αυτή εμφανίζονται τα χρώματα Πρώτου Πλάνου και Φόντου

Χωρίς τίτλο - Ζωγραφική

Αρχείο Επεξεργασία (Γραφή) Επέλα Χρώματα Βοήθεια

Η Γραμμή Μενού

Περιοχή Σχεδίασης

Το Πλαίσιο Χρωμάτων. Επιλέγουμε:

- το χρώμα Πρώτου Πλάνου με απλή επιλογή και
- το χρώμα Φόντου με δεξιά επιλογή

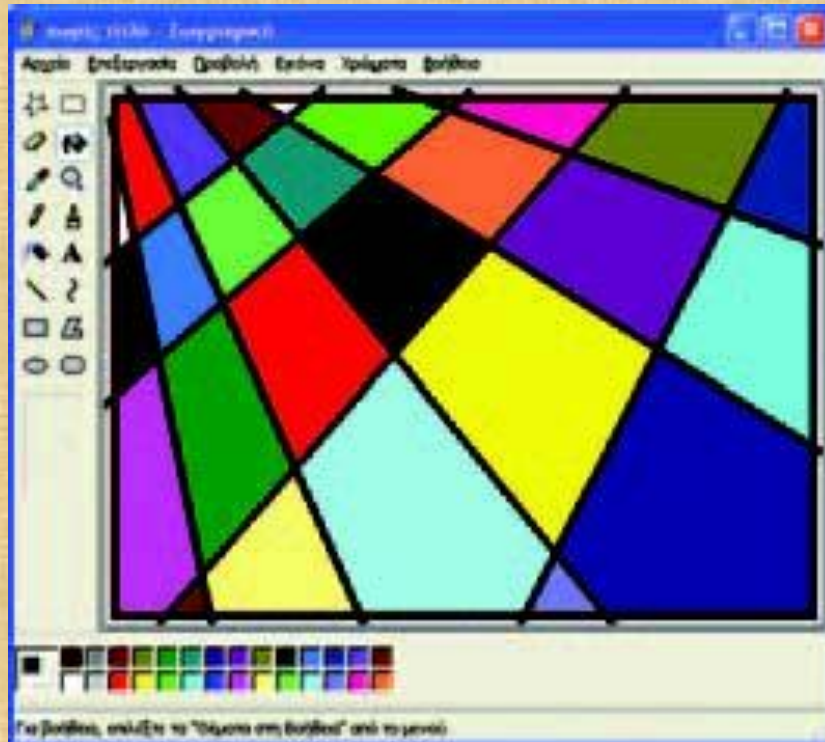
Για βοήθεια, επιλέξτε το "Επίμασ στη βοήθεια" από το μενού

The image shows a screenshot of the Microsoft Paint application window. The window title is "Χωρίς τίτλο - Ζωγραφική". The menu bar at the top contains "Αρχείο", "Επεξεργασία (Γραφή)", "Επέλα", "Χρώματα", and "Βοήθεια". On the left side, there is a vertical toolbar with various drawing tools. At the bottom, there is a color palette. A magnifying glass is positioned over the color palette, highlighting two color swatches: a black one and a white one. Arrows point from text boxes to these elements: "Η Εργαλειοθήκη του προγράμματος" points to the toolbar, "Χρώμα Πρώτου Πλάνου" points to the black swatch, "Χρώμα Φόντου" points to the white swatch, "Η Γραμμή Μενού" points to the menu bar, and "Το Πλαίσιο Χρωμάτων. Επιλέγουμε:" points to the color palette. A list of instructions follows, explaining how to select the foreground and background colors. A small inset image shows a mouse cursor clicking on the color swatches.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

Δημιουργία ενός μωσαϊκού χρωμάτων



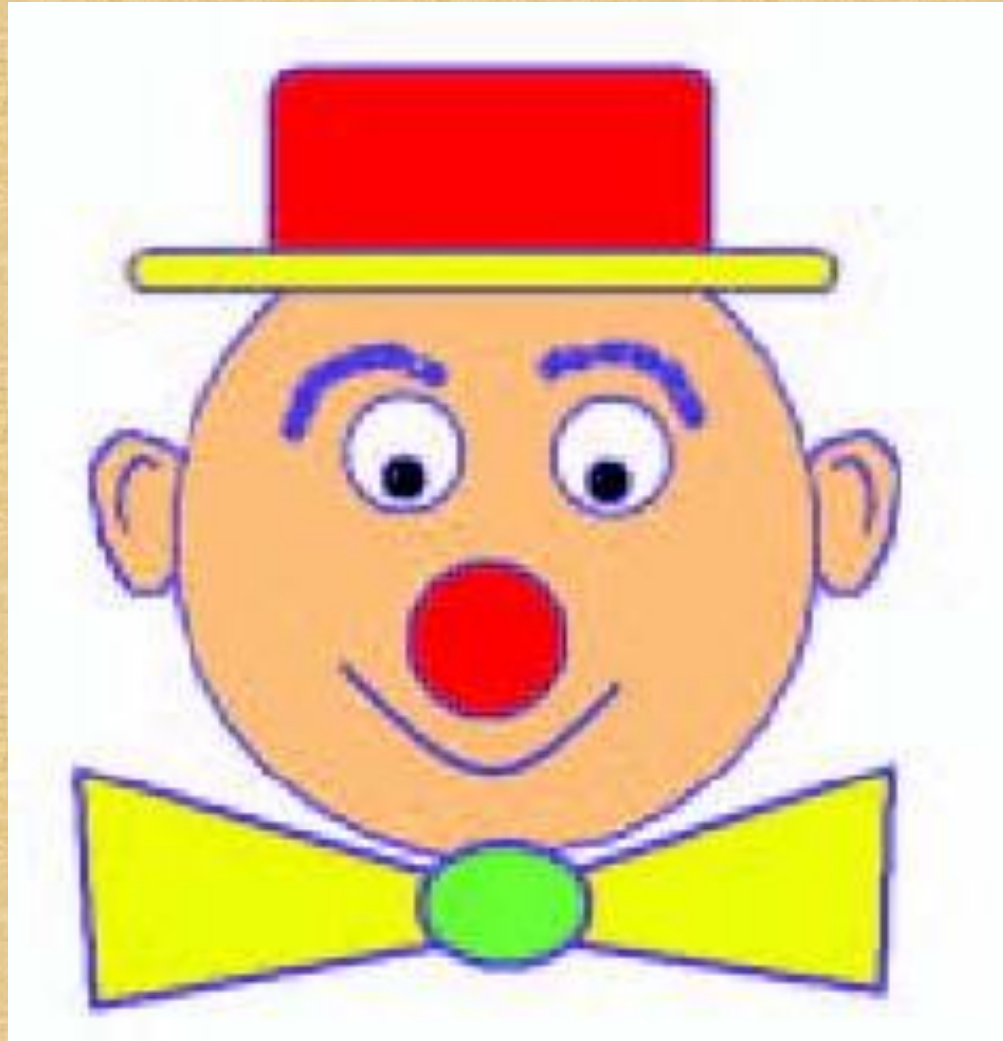
Δημιουργία ενός ελεύθερου σχεδίου από έγχρωμες ελλείψεις



ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

Δημιουργία ενός κλόουν



ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

Αποθήκευση της εικόνας μας

Άνοιγμα αποθηκευμένης εικόνας

Αντιγραφή εικόνας

Εισαγωγή κειμένου στην εικόνα

Ένωση δύο εικόνων

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική



Ερωτήσεις

1. Σε ποια κατηγορία Λογισμικού ανήκει το πρόγραμμα της Ζωγραφικής;
2. Που μπορούμε να αποθηκεύσουμε τη ζωγραφιά που δημιουργήσαμε στη Ζωγραφική, ώστε να την επεξεργαστούμε στο μέλλον;
3. Με ποιες λειτουργίες μπορούμε να δημιουργήσουμε πολλά αντίγραφα μιας εικόνας;
4. Σε ποιο σημείο μιας εικόνας μπορούμε να εισαγάγουμε κείμενο;

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

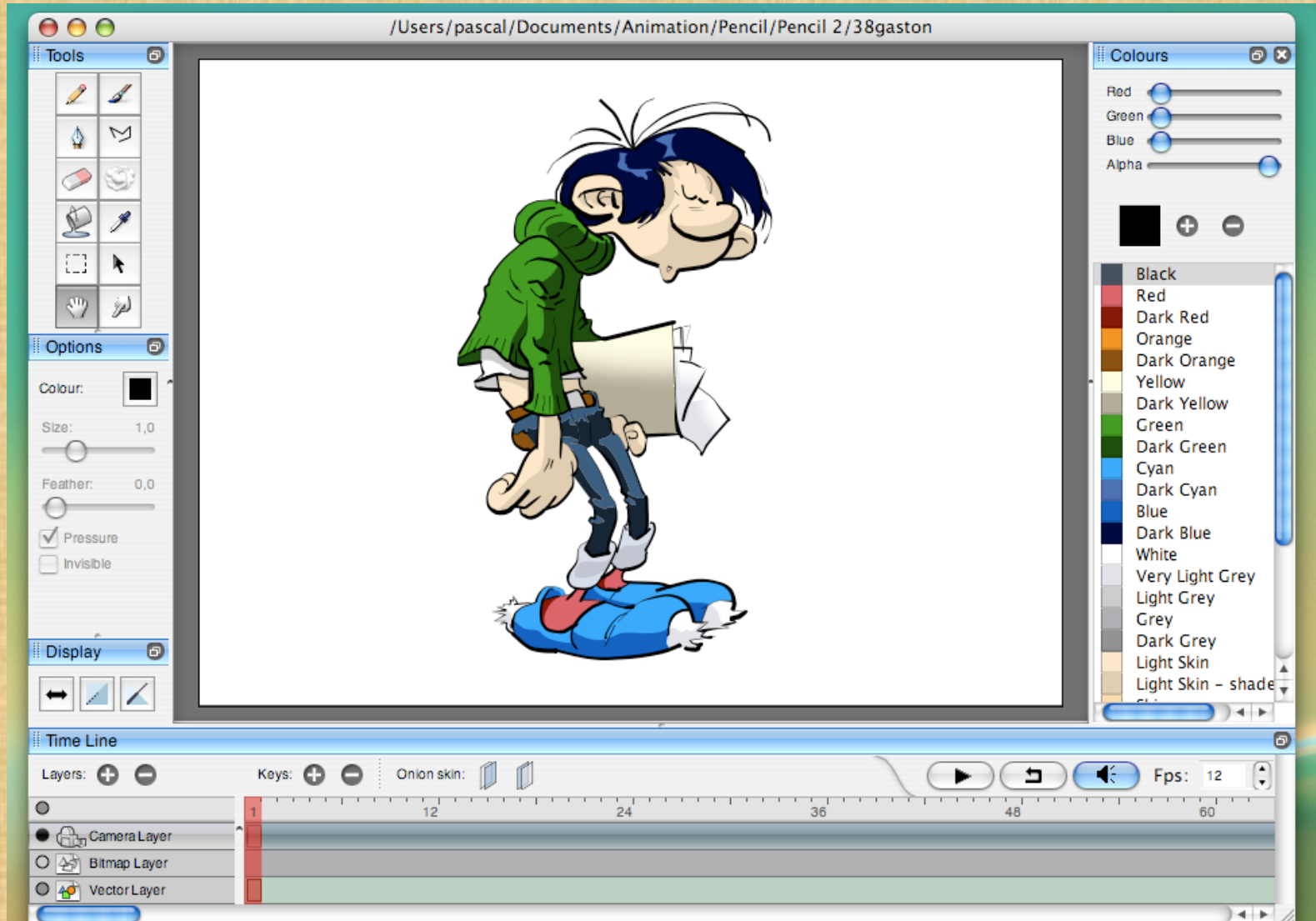
1. Με αφορμή τη διπλανή εικόνα προσπαθήστε να ζωγραφίσετε ένα πλεούμενο στη Ζωγραφική. Αν δεν σας αρέσει το παράδειγμα της διπλανής εικόνας, μπορείτε να σχεδιάσετε το δικό σας σχέδιο. Αποθηκεύστε την εικόνα με το όνομα «Καράβι». Ψηφίστε για την ανάδειξη της καλύτερης ζωγραφιάς στην τάξη σας, εκτυπώστε την και τοιχοκολλήστε την στην αίθουσά σας.



3. Μαντέψτε την κατάλληλη λέξη σκισάροντας την και κερδίστε: Χωριστείτε σε δυο μεγάλες ομάδες. Η μία ομάδα, αφού σκεφτεί μία λέξη, τη λέει μυστικά σε ένα παίκτη της άλλης ομάδας. Στη συνέχεια η άλλη ομάδα πρέπει να μαντέψει τη λέξη που προσπαθεί να τους ζωγραφίσει ο συμπαίκτης τους μέσα σε χρονικό διάστημα τριών λεπτών (το χρονικό διάστημα μπορεί να αλλάξει, αν συμφωνήσουν και οι δυο ομάδες). Οι λέξεις εναλλάσσονται μεταξύ των δυο ομάδων και το παιχνίδι συνεχίζεται. Τελικά κερδίζει η ομάδα που έχει μαντέψει τις περισσότερες λέξεις. Καλή Διασκέδαση!

ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

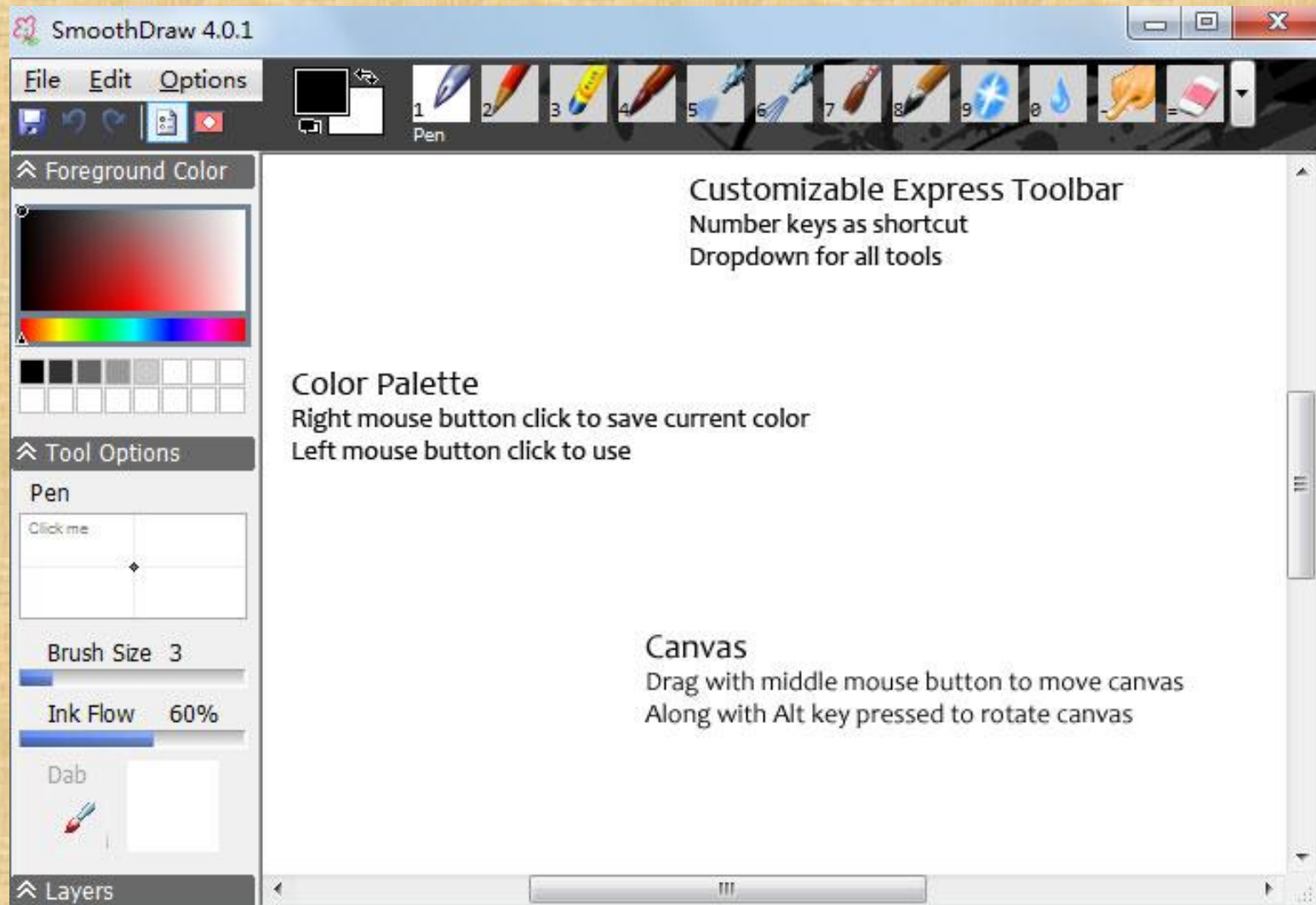
Pencil



ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

SmoothDraw 4



ΕΝΟΤΗΤΑ 3: ΧΡΗΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9: Ζωγραφική

Gimp

