

Creation of the second second

Graphic design education program - beginner level -





Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Unio

ΑΠΟΠΟΙΗΣΗ ΕΥΘΥΝΩΝ:

Αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα / φυλλάδιο αντικατοπτρίζει μόνο την άποψη των συγγραφέων και ο Οργανισμός και η Επιτροπή δεν φέρουν καμία ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχει.

Project implemeted by **RES POLIS** Centar za omladinski i društveni razvoj

















Hello!

Τίτλοι συνεδριών:

INTRO (ΕΙΣΑΓΩΓΗ)	Σελ. 1
PHOTOSHOP	Σελ. 3-17
ILLUSTRATOR	Σελ. 19-30
INDESIGN	Σελ. 33-44
REVIEW (ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ)	Σελ. 45

Σύμβολα:





Ē

ρισμός ενός εργαλείου



Εημαντικό να γνωρίζετε

Ουμηθείτε να αναζητήσετε νέους πόρους / συνδέσμους και σεμινάρια

ΙΝΤRΟ (ΕΙΣΑΓΩΓΗ)

Στόχοι: Συνολική εισαγωγή.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Εισαγωγή

Συνάντηση και γνωριμία μεταξύ των συμμετεχόντων Εισαγωγή στους κανόνες της τάξης, τις εργασίες και την τεχνική προετοιμασία Εισαγωγή στη μορφή της τάξης και τη φόρμα του προγράμματος Icebreakers (Σπάσιμο του πάγου) - **το Παιχνίδι Ονομάτων** - **25min** Photoshop εισαγωγική παρουσίαση + Photoshop or not - παραδείγματα-παιχνίδι - **30 min** Συζήτηση Προσδοκιών Προσδοκίες των συμμετεχόντων και των multiplikators Παρουσίαση των σχεδίων ΚΑΗΟΟΤ quiz - **20min**

Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: 75 λεπτά

Σύνδεσμοι για εμπνεύση:

https://dribbble.com/ https://www.behance.net/ https://www.instagram.com/?hl=en https://www.pinterest.com/categories/design/ https://www.flatuicolorpicker.com/ https://color.adobe.com/create/color-wheel/ https://color.adobe.com/create/color-wheel/ https://www.ronenbekerman.com/freebies/ http://www.ronenbekerman.com/freebies/ http://prettycolors.tumblr.com/ http://prettycolors.tumblr.com/ http://prettycolors.tumblr.com/ http://prettycolors.tumblr.com/ http://thenounproject.com/ https://thenounproject.com/ https://slipsum.com/lite/ http://slipsum.com/lite/ http://radiooooo.com/



INTRODUCTION



Τίτλοι συνεδριών:

Εργαστήρι 2	
PHOTOSHOP 1:	
PATCH TOOL	Σελ. 3
HEALING BRUSH	Σελ. 3
STAMP TOOL	Σελ. 3
BRUSH & FILL TOOLS	Σελ. 4

Εργαστήρι 3 PHOTOSHOP 2: SELECTION TOOLS......Σελ. 5-6 CONTENT-AWARE MOVE TOOL.....Σελ. 6

Εργαστήρι 4 **ΡΗΟΤΟSHOP 3:**

LAYERS - ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ	Σελ. 7-12
REFINE EDGE TOOL	Σελ. 10-11
LAYER MASKS	Σελ. 12

Εργαστήρι 5 PHOTOSHOP 4: BLENDING MODES.....Σελ. 13-14 ADJUSTMENT LAYERS.....Σελ. 15 MOCKUPS.....Σελ. 16-17







PHOT BLEND ADJUS MOCK

PATCH TOOL, HEALING BRUSH, STAMP TOOL, BRUSH&FILL TOOLS

Στόχοι:

Βασική εισαγωγή στο Photoshop, εισαγωγή και επίδειξη των retouching tools (εργαλείων ρετουσαρίσματος)

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

PHOTOSHOP 1

Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασιών - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>95 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:

 \bigcirc

Εδώ θα σας παρουσιάσουμε μερικά από τα κύρια εργαλεία της εργαλειοθήκης του Photoshop! Πρόκειται απλά για μία συνοπτική γενική περιγραφή, όπως το που μπορείτε να τα βρείτε και για ποιό λόγο χρησιμοποιούνται.

Patch Tool

To patch tool βρίσκεται κάτω από το spot healing brush στην εργαλειοθήκη. To patch tool είναι μέρος της ομάδας εργαλείων healing brush.

Χρησιμοποιείται συνήθως όταν κάνουμε retouching (ρετουσάρισμα) ή repairing images (επιδιόρθωση εικόνων). Είναι πολύ χρήσιμο στην επιδιόρθωση μεγάλων περιοχών.

Healing brush / Stamp Tool:

To spot healing brush tool είναι το προεπιλεγμένο healing tool στο Photoshop και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κλωνοποίηση περιοχών μιας εικόνας και την ανάμιξη των pixels από την περιοχή του δείγματος με την περιοχή στόχου. Με άλλα λόγια χρησιμοποιεί δείγματα από κοντινές περιοχές για επιδιόρθωση της επιλεγμένης περιοχής.

To stamp tool είναι περίπου το ίδιο, αλλά χρησιμοποιείται η αρχή της σφραγίδας, όπως επιλέγετε την στοχευμένη περιοχή σας και τη χρησιμοποιείτε ως δείγμα για τη σφραγίδα σας.









Before



PATCH TOOL, HEALING BRUSH, STAMP TOOL, BRUSH&FILL TOOLS

PHOTOSHOP 1

Brush και Fill Tool:

To fill tool σας επιτρέπει να αλλάξετε το χρώμα της επιλεγμένης περιοχής. Βρίσκεται στο gradient tool ή μπορείτε να χρησιμοποιήσετε **την συντόμευση** alt+f. Για να χρησιμοποιήσετε το fill tool, απλά επιλέξτε μια περιοχή, το χρώμα που θέλετε και μετά απλά κάντε κλικ στην περιοχή.



Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=YNg1sqsQhoI http://tricky-photoshop.com/healing-brush-tool-in-photoshop/

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

SELECTION TOOLS CONTENT-AWARE MOVE TOOL

Στόχοι:

Εισαγωγή και επίδειξη των selection tools και του content-aware move tool & μέθοδος.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασιών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασιών - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: **110 λεπτά**

ΔΙΑΛΕΞΗ:



Selection Tools:

To selection tool είναι μια περιοχή που ορίζετε εσείς σε μία φωτογραφία. Μπορείτε να κάνετε μια επιλογή με ένα εργαλείο επιλογής ή μια εντολή επιλογής. Μπορείται να αλλάξετε, αντιγράψετε ή να διαγράψετε pixels μέσα στα όρια επιλογής, αλλά δεν μπορείτε να πειράξετε περιοχές έξω απο τα όρια επιλογής μέχρι να αποεπιλέξετε την επιλογή.

Σχετικά για τα selection tools:

Τα selection tools βρίσκονται στο tools panel, που είναι στην αριστερή πλευρά της οθόνης σας.

Rectangular Marquee Tool - σχεδιάζει τετράγωνα ή ορθογώνια όρια επιλογής. Elliptical Marquee Tool - σχεδιάζει στρογγυλά ή ελλειπτικά όρια επιλογής. Lasso Tool - σχεδιάζει ελεύθερα όρια επιλογής, καλύτερα για ακρίβεια. Polygonal Lasso Tool - σχεδιάζει πολλά ευθεία τμήματα ενός περιγράμματος επιλογής. Magnetical Lasso Tool - σχεδιάζει ένα περίγραμμα επιλογής που κουμπώνει αυτόματα στις

άκρες όταν σύρετε τη φωτογραφία.



Magical Wand Tool

Επιλέγει pixels παρόμοιου χρώματος με ένα κλικ.





PHOTOSHOP 3

SELECTION TOOLS CONTENT-AWARE MOVE TOOL



Σχετικά για τα selection tools:

Quick Selection Tools - Γρήγορα και αυτόματα επιλέγει με βάση το χρώμα και την υφή, όταν κάνετε κλικ σε μια περιοχή.

Select Brush Tools - επιλέγει αυτόματα ή αποεπιλέγει την περιοχή που ζωγραφίζετε, ανάλογα με το αν είστε σε selection ή mask mode.



Smart Brush Tool - εφαρμόζει χρώμα, τονική ρύθμιση και εφέ σε μια επιλογή. Το εργαλείο δημιουργεί αυτόματα ένα επίπεδο προσαρμογής για μη καταστρεπτική επεξεργασία.





Content-Aware Move:

Χρησιμοποιήστε το Content-Aware Move Tool για να επιλέξετε και να μετακινήσετε ένα μέρος από μια εικόνα.

Η εικόνα επανασυντίθεται και η τρύπα που μένει, γεμίζει χρησιμοποιώντας ταιριαστά στοιχεία από την εικόνα.



Στη γραμμή εργαλείων, κρατήστε πατημένο το Spot Healing Brush και επιλέξτε το Content-Aware Move Tool Στη γραμμή επιλογών, κάντε τα εξής:



Χρησιμοποιείστε το Move mode για να τοποθετήσετε επιλεγμένα αντικείμενα σε διαφορετική τοποθεσία.

Χρησιμοποιήστε το Extend mode για επέκταση ή σύμβαση αντικειμένων.



https://www.youtube.com/watch?v=zgi74GhtJk4

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

Στόχοι:

Εισαγωγή στα layers και επίδειξη του refine edge tool, επεξήγηση των layer masks.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:

Ένα από τα πιο σημαντικά πράγματα στο Photoshop είναι τα layers. Φανταστείτε τα σαν τα κενά φύλλα χαρτιού, που μπορείτε να στοιβάσετε το ένα πάνω στο άλλο.

Ας πούμε ότι θέλουμε να τραβήξουμε αυτήν την κενή εικόνα ενός πεδίου, και θέλουμε να προσθέσουμε ένα σπίτι και ένα σκυλί σε αυτό. Το πεδίο θα ήταν σαν μια κύρια φωτογραφία που δεν θέλουμε να κατστρέψουμε (θέλουμε να την κρατήσουμε όπως είναι). Αυτό ονομάζεται background layer- που προσθέτουμε από πάνω του, χρησιμοποιώντας διαφορετικά φύλλα χαρτιού, δηλαδή layers νέων εικόνων οπως (σπίτι, σκύλος).

Βάζοντας ένα σπίτι και ένα σκυλί σε νέα layers, μπορούμε να τα μετακινήσουμε ανεξάρτητα, να τα διαγράψουμε, να τα επεξεργαστούμε ή οτιδήποτε άλλο, και με αυτό δεν αλλάζουμε το φόντο μας (φωτογραφία ενός πεδίου). Ας το προσπαθήσουμε!







7

PHOTOSHOP 3

PHOTOSHOP 3



Ας ανοίξουμε ένα νέο έγγραφο (photo of a field), και μετά κλικ στην καρτέλα window/ layers. Αν είναι επιλεγμένο, τότε θα πρέπει να εμφανίζεται στη δεξιά πλευρά της οθόνης. Μπορείτε να δείτε μόνο ένα επίπεδο, το photo of a field.

Το μικρό eye icon δίπλα του σηματοδοτεί την ορατότητα. Κάντε κλικ σε αυτό και θα δείτε πώς ενεργοποιείται / απενεργοποιείται (on/off).

Στο πάνω μέρος της κάρτας υπάρχει ένα εικονίδιο κλειδώματος (lock icon), κάνοντας κλικ πάνω του κάνει την εικόνα επεξεργάσιμη, αλλά διατηρώντας το κλειδωμένο, η εικόνα είναι βασικά κλειδωμένη. Για να προσθέσετε ένα νέο layer κάντε κλικ στο μικρό εικονίδιο στην κάρτα layer (ή layer, new layer). Το καρό layer είναι διαφανές κομμάτι χαρτιού. Μπορείτε να δείτε ότι στη δεξια πλευρά - το ενεργό layer έχει επισημανθεί.







Visible Eye Icon

Τώρα θα προσθέσουμε το σπίτι και έναν σκύλο σε δύο ξεχωριστά layers. Μην φοβάστε να χρησιμοποιείτε layers, μπορούμε αργότερα να σας δείξουμε πώς να τα συγχωνεύσετε σε ένα ή να τα ομαδοποιήσετε. Περισσότερα layers είναι πάντα καλύτερα!

Εάν δεν χρειάζεστε κάποιο από τα layers και θέλετε να το διαγράψετε, πάρτε το με το χέρι κρατώντας πατημένο το αριστερό κλικ του ποντικιού και σύρετε και αποθέστε (drag and drop) στον κάδο απορριμμάτων στο κάτω μέρος της κάρτας layer. Η μετονομασία των layers σας είναι ένας καλός τρόπος για να τα διατηρήσετε οργανωμένα, κάντε διπλό κλικ πάνω του, και πληκτρολογήστε.



PHOTOSHOP 3

Κάτι που συνδέεται στενά με τα layers είναι: Το **Adjustment palett**-ακριβώς πάνω από την κάρτα layer. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτήν την παλέτα για να αλλάξουμε το **στυλ** του layer μας, όπως

αλλάξουμε το *στυλ* του layer μας, όπως την φωτεινότητά του,

Contrast, Saturation, Hue, Color Balance... Αυτό εφαρμόζεται σε όλα τα layers και μπορεί να κάνει τις φωτογραφίες μας να φαίνονται καλύτερες, με περισσότερο βάθος ή οτιδήποτε θέλουμε.

Και πάλι, τα layers προστίθενται, ώστε να μην χρειάζεται να αλλαξουμε μόνιμα οποιαδήποτε χαρακτηριστικά της εικόνας, αλλά καθώς προσθέτουμε τις αλλαγές στυλ (style changes) στα layers, θα αλλάξουμε μόνιμα το στυλ του layer.





Clipping Masks:

Γι αυτό έχουμε τις μάσκες. **Οι μάσκες είναι παρόμοιες με τα layers** και μπορούν να απομονώσουν ένα μέρος της εικόνας και να το σώσουν από τη μόνιμη αλλαγή. Ακριβώς όπως τις τυπικές μάσκες.

Χρησιμοποιώντας μάσκες σε μερικά τμήματα μπορούμε να αλλάξουμε κάποιο μέρος της εικόνας ή να σώσουμε το μέρος αυτό από αλλαγές. Υπάρχουν πολλοί τύποι από μάσκες στο Photoshop.

 \bigcirc

Θα δοκιμάσουμε τον απλούστερο τρόπο χρήσης μιας μάσκας. Έχουμε μία background εικόνα, οπότε ας προσπαθήσουμε να φτιάξουμε μία μάσκα. Στο background layer, χρησιμοποιήστε ό,τι selection tool προτιμάτε. Lasso, rectangle, ellipse... Επιλέξτε ένα μέρος της εικόνας και μπορείτε να δείτε ότι αυτό το μέρος έχει επιλεχθεί με μια λεπτή γραμμή γύρω του, με τα ακρα να τρεμοπαίζουν. Μόλις φτιάξατε μια μάσκα!

PHOTOSHOP 3



Αυτό το κομμάτι της εικόνα είναι απομονωμένο από την υπόλοιπη. Ας το δούμε αυτό. Χρησιμοποιήστε το πινέλο σας για να βάψετε πάνω από αυτό το τμήμα.



Βλέπετε ότι το χρώμα δεν διασχίζει τα περιγράμματα της επιλεγμένης περιοχής. Αν δεν σας αρέσουν οι αλλαγές, μπορείτε να τις διαγράψετε χρησιμοποιώντας το delete button. Βλέπετε τώρα, χρησιμοποιούμε τη μάσκα μας στο background layer, χωρίς να προσθέτουμε το διαφανές κομμάτι του χαρτιού ενδιάμεσα, οπότε τώρα έχουμε μια τρύπα στο πεδίο μας. Γι αυτό τα layers είναι σημαντικά. Ας επιστρέψουμε στην άθικτη εικόνα.

Πάμε να το κάνουμε σωστά. Δημιουργήστε ένα νέο transparent layer, πάνω απο το background. Επιλέξτε κάτι και μόλις δημιουργήσατε μία μάσκα. Δοκιμάστε ξανά με το πινέλο και παρατηρήστε οτι είναι απομωνομένο.

Δοκιμάστε να το διαγράψετε. Ναι!

Επόμενος τρόπος για να το κάνετε: Μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα Pixel Mask Tool. Για να κάνετε αυτή την μασκα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε Selection Tools και Brushes για να ζωγραφίσετε μια μάσκα που δημιουργήσατε. Μπορείτε να επιλέξετε με αυτά τα εργαλεία και στη συνέχεια κάντε κλικ στο εικονίδιο add layer mask στο κάτω μέρος της κάρτας layer.

Στην επιλογή *Forground color*, όταν η μάσκα είναι επιλεγμένη, υπάρχει μονο μαύρο και άσπρο χρώμα. Το Foreground color pallet είναι δύο μικρά τετράγωνα χρώματος στην αριστερή σας πλευρά, κοντά στο κάτω μέρος. Το μαύρο χρώμα χρησιμοποιείται για την απόκρυψη των επιλεγμένων τμημάτων στις μάσκες και το λευκό είναι για αποκάλυψη. Δοκιμάστε το, δεν είναι και τόσο δύσκολο.

> Layers Ø Kind

Pass Through

Opacity: 100% -

÷.

Για εξάσκηση, ας φτιάξουμε τη μάσκα αυτού του αφράτου σκύλου όπως παραπάνω. Μπορείτε να πείτε ότι το χνούδι χρειάζεται κάποια δουλειά να γίνει. Η άκρη της μάσκας χρειάζεται κάποιες διορθώσεις. Για αυτό χρησιμοποιούμε το **Refine Edge.**

Αποεπιλέξτε τα πάντα. Κρατήστε πατημένο το <mark>CTRL button</mark> στο πληκτρολόγιο και κάντε <mark>κλικ</mark> στη μικρή όψη μάσκας. Στις πάνω μπάρες θα δείτε το <mark>Refine Edge button.</mark> Κάντε <mark>κλικ.</mark>





PHOTOSHOP 3

PHOTOSHOP 3



Υπάρχουν πολλές επιλογές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εδώ. Sliders που μπορείτε να δοκιμάσετε να τραβήξετε λίγο και να ελέγξετε τι είναι καλύτερο για refining the edges. Δοκιμάστε το View mode για να δείτε τι σας βολεύει καλύτερα. Διαλέξτε από το drop down menu.

Χρησιμοποιείστε Feather Slider, Smooth και Contrast.



Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=jI-9Mr7cLBY



Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

BLENDING MODES, ADJUSTMENT LAYERS, MOCKUPS



PHOTOSHOP 4

Στόχοι:

Εισαγωγή στα layers και επίδειξη blending modes και Adjusment Layer. Επεξήγηση της σημασίας και παρουσίαση της δημιουργίας mockup.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου:<mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:



Blending modes:

Τα blending modes ελέγχουν με ποιον τρόπο αναμιγνύονται τα χρώματα των pixels για κάθε layer και εικόνα που μπορείτε να δείτε από κάτω στα layers. Ωστόσο, είναι πολύ καλύτερα να το κάνετε αυτό σε layers εάν δεν θέλετε να κάνετε καταστροφικές αλλαγές. Εάν ανοίξετε το αναπτυσσόμενο μενού Blending Modes που βρίσκεται στην κορυφή του πίνακα επιπέδων, μπορείτε να δείτε όλες τις ανάλογες επιλογές από τις ομάδες. **Αυτές είναι:**

Normal modes Normal - Disolve Darken modes - για σκοτείνιαμα της εικόνας Multiply - Darken Color- burnLinear- burnDark color Lighten modes - για φωτεινότητα Lighten - screen - Colordodge - Lineardodge - Lighter color Contrast modes - για αντίθεση Overlay - Hard light - Soft light - Linear light - Pin mix Comparative modes - για σύγκριση όπως διαφορές και ομοιότητες Diference- Exclusion - Subtrcact - Divide Composite modes - γου mix only hue and saturation or lightnes of blendingg model with basic color Hue - Saturation - Color - luminosity



PHOTOSHOP 4



When 2 blend modes are commuted versions of each other, if you apply one blend mode to the active layer, you will get the same results if you add the other (commuted) blend mode to the underlying layer, and then reverse the order of the layers.



BLENDING MODES, ADJUSTMENT LAYERS, MOCKUPS



PHOTOSHOP 4

Adjusment Layer:

Ένα adjustment layer είναι ένα layer που σας επιτρέπει να εφαρμόσετε χρωματικές και τονικές προσαρμογές στην εικόνα σας χωρίς μόνιμη αλλαγή τιμών pixel. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το adjustment layer για να πειραματιστείτε με χρώματα και χρωματικούς τόνους και να δείτε πώς λειτουργούν στην εικόνα σας. Μπορείτε να σκεφτείτε το adjustment layer ως ένα πέπλο μέσω του οποίου φαίνονται τα υποκείμενα στρώματα.

Μπορείτε να δημιουργήσετε το adjustment layer επιλέγοντας το layer στο οποίο θέλετε να κάνετε προσαρμογές, κάνοντας κλικ σε αυτό και

δημιουργώντας ένα νέο adjustment layer, επιλέξτε μια προσαρμογή και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο ΟΚ.









BLENDING MODES, ADJUSTMENT LAYERS, MOCKUPS

PHOTOSHOP 4





Mock-Up:

Στο graphic design, το mockup ή mock-up, είναι μια κλίμακα (scale) ή πλήρους μεγέθους μοντέλο (full-size model) ενός σχεδίου ή συσκευής, που χρησιμοποιείται για επίδειξη, προώθηση και άλλους σκοπούς. Τα Mock-ups χρησιμοπούνται από τους σχεδιαστές κυρίως για να λάβουν αξιολόγηση από τους χρήστες.

Πρακτικά, αντιπροσωπεύουν αντικείμενα, στα οποία βάζετε το σχέδιό σας για να έχετε συγκεκριμένη οπτική για το πως φαίνεται στην πραγματικότητα.



Αρχικά ανοίξτε ένα νέο αρχείο.

Μετά File - Place - Επιλέξτε την εικόνα από τον υπολογιστή (ανοίξτε την) Τοποθετήστε την εικόνα του mock-up στον καμβά (artspace) χρησιμοποιώντας το shift.



Βάλτε τους χάρακες στο μέρος που θα τοποθετήσετε το σχέδιο.



File - Place - Επιλέξτε την εικόνα από τον υπολογιστή σας (open) Μετατρέψτε την εικόνα, χρησιμοιποιήστε το ctrl ή command για να ταιριάξετε την εικόνα στην οθόνη με ακρίβεια.



Σύνδεσμοι:

https://99designs.com/blog/design-tutorials/how-to-use-adobes-adjustment-layers-pho-toshop-cs6/



Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!



Τίτλοι συνεδριών:

Εργαστήρι 6 ILLUSTRATOR 1: RECTANGLE TOOL.....Σελ. 19-20 ELIPSE TOOL....Σελ. 19-20 FILL/GRADIENT TOOL....Σελ. 21-22 STROKE....Σελ. 21-22 ALIGN OPTIONS....Σελ. 22

Εργαστήρι 7

ILLUSTRATOR 2:

 SHAPE BUILDER TOOLS.....Σελ. 23-24

 PATHFINDER - OPTIONS.....Σελ. 24

 DIRECT SELECTION TOOL

 (MOVING ANCHOR POINTS).....Σελ. 25

Εργαστήρι 8

ILLUSTRATOR 3:

PEN TOOL.....Σελ. 27 BRUSH TOOL (WITH LIBRARIES)...Σελ. 27-28 ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ.....Σελ. 28

Εργαστήρι 9 ILLUSTRATOR 4: TRACING IMAGES.....Σελ. 29-30

Στόχοι:

Εισαγωγή στο Illustrator - κύριες διαφορές μεταξύ Illustrator και Photoshop. Επίδειξη των shape tools, Fill and stroke, align options. **ILLUSTRATOR 1**

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:



Όταν ξεκινάτε το Illustrator, ο πίνακας Tools εμφανίζεται στην αριστερή μεριά της οθόνης. Τα εργαλεία στον πίνακα Tools χρησιμοποιούνται για δημιουργία, επιλογή, και χειρισμό αντικειμένων. Κάποια εργαλεία εμφανίζουν επιλογές όταν κάνεις διπλό-click. Αυτά περιλαμβάνουν εργαλεία που σας επιτρέπουν να επιλέξετε, να γράψετε, να ζωγραφίσετε, να σχεδιάσετε, να επεξεργαστείτε και να μετακινήσετε εικόνες. Για να δείτε το όνομα του εργαλείου, περάστε με τον δείκτη από πάνω.



The Rectangle tool

The Rounded

σχεδιάζει τετράγωνα και ορθογώνια.

σχεδιάζει τετράγωνα και ορθογώνια με στρογγυλεμένες γωνίες.







σχεδιάζει κύκλους και οβάλ.

ILLUSTRATOR 1



Σχεδιάστε τετράγωνα και ορθογώνια:

Επιλέξτε το Rectangle tool 🦳 ή το Rounded Rectangle tool 🦳

Για να σχεδιάσετε ενα ορθογώνιο, σύρετε διαγώνια μέχρι το ορθογώνιο να είναι στο επιθυμητό μέγεθος.

Για να σχεδιάσετε ένα τετράγωνο, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift ενώ σέρνετε διαγώνια μέχρι το τετράγωνο να είναι στο επιθυμητό μέγεθος.

Για να δημιουργήσετε ένα τετράγωνο ή ορθογώνιο χρησιμοποιώντας τιμές, κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε να είναι η πάνω αριστερή γωνία. Καθορίστε ένα πλάτος και ύψος (και μια γωνιακή ακτίνα για μια στρογγυλεμένη γωνία), και πατήστε **ΟΚ.**





Σχεδιάστε Ελλείψεις (κύκλους και οβάλ):

Πατήστε και κρατήστε το Rectangle tool 🔲. Επιλέξτε το Ellipse tool 🔘





Κάντε ένα από τα ακόλουθα:

Σύρετε διαγώνια έως ότου η έλλειψη είναι στο επιθυμητό μέγεθος. Κάντε κλικ στο σημείο που θέλετε την επάνω αριστερή γωνία του πλαισίου οριοθέτησης της έλλειψης. Καθορίστε ένα πλάτος και ύψος για την έλλειψη και κλικ **ΟΚ.** Για να δημιουργήσετε έναν κύκλο, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **Shift** ενώ σέρνετε το ποντίκι. Για να καθορίσετε διαστάσεις εισαγάγετε μια τιμή πλάτους και κάντε κλικ στη λέξη Height για να αντιγράψετε αυτήν την τιμή στο κουτί Height.



Το Illustrator παρέχει δύο μεθόδους ζωγραφικής:

Ορίζοντας fill, stroke ή και τα δύο σε ολόκληρο το αντικείμενο.

Μετατρέποντας το αντικείμενο σε Live Paint Group και ορίζοντας fills ή strokes στις ξεχωριστές άκρες και όψεις των διαδρομών μέσα σε αυτό.

Τα παρόντα fill και stroke χρώματα εμφανίζονται στο Tools panel.

Fill και Stroke Colors:

Οι ρυθμίσεις για τα χρώματα του fill και του stroke είναι διαθέσιμες στο **Tools panel**, στο **Control panel** και στο **Color panel**.

Χρησιμοποιήστε οποιοδήποτε από τα ακόλουθα κουμπιά για να ορίσετε χρώμα:

Fill button: 🗌 Διπλό-κλικ για επιλογή fill color με το Color Picker.

Stroke button: Διπλό-κλικ για επιλογή stroke color με το Color Picker.

Swap Fill και Stroke button: 🗅 Κλικ για αντιστροφή μεταξύ των χρωμάτων fill και stroke. Default Fill και Stroke button: 🖵 Κλικ για επιστροφή στις προεπιλεγμέμνες ρυθμίσεις (άσπρο fill και μαύρο stroke).

Color button: Color button: Kλικ για εφαρμογή του τελευταίου επιλεγμένου solid χρώματος σε ένα αντικείμενο με gradient fill ή no stroke ή fill.

Gradient button: 🔲 Κλικ για να αλλάξετε το παρόν επιλεγμένο fill στο τελευταίο επιλεγμένο gradient.

None button: 🗹 Κλικ για να αφαιρέσετε χρώμα fill ή stroke απο το αντικείμενο.

Μπορείτε επίσης να αλλάξετε χρώμα και περίγραμμα για το επιλεγμένο αντικείμενο χρησιμοποιώντας τα ακόλουθα στο Control panel:

Fill color:

Κλικ για να ανοίξετε το Swatches panel ή <mark>Shift-click</mark> για το alternate color mode panel και διαλέξτε ένα χρώμα.

Stroke color

Κλικ για να ανοίξετε το Swatches panel ή <mark>Shift-click</mark> για το alternate color mode panel και διαλέξτε ένα χρώμα.

Stroke panel

Κλικ στην λέξη Stroke για να ανοίξετε το Stroke panel και ορίστε επιλογές. Επιλέξτε το αντικείμενο με το Selection Tool ή με το Direct Selection Tool. Κλικ στο Fill box μέσα στο Tools panel ή στο Color panel για να δηλώσετε ότι θέλετε να εφαρμόσετε ένα fill αντί ένα stroke.







ILLUSTRATOR 1

ILLUSTRATOR 1

Fill box active. Το Fill box είναι πάνω από το stroke box. Επιλέξτε ένα fill color κάνοντας ένα από τα παρακάτω:

Κλικ ένα χρώμα στο Control Panel, Color Panel, Swatches Panel, Gradient Panel, ή σε μια Swatch Library.

Διπλό-κλικ στο Fill box επιλέξτε ένα χρώμα από το Color Picker.

Επιλέξτε το Eyedropper tool και Alt + click (Windows) ή Option + click (Mac OS) ένα αντικείμενο για να εφαρμόσετε τις υπάρχουσες ρυθμίσεις, συμπεριλαμβανομένων των fill και stroke.

Κλικ το None button 🖉 για να αφαιρέσετε το υπάρχον fill που έχει το αντικείμενο. Μπορείτε επίσης να κάνετε κλικ στο None icon στο Fill menu ή στο Stroke Color menu στο Control panel.

Fill και Stroke κουτιά: A. Fill box B. Stroke box C. None button

Επιλέξτε αντικείμενα με το ίδιο fill και stroke Μπορείτε να επιλέξετε αντικείμενα με τα ίδια χαρακτηριστικά, συμπεριλαμβανομένων των fill color, stroke color και stroke weight.

Align (Ευθυγράμμιση) και Distribute (Διανομή) αντικειμένων:

Για να εφαρμόσετε align ή distribute σε επιλεγμένα αντικείμενα κατά μήκος του άξονα που προσδιορίζετε, χρησιμοποιείτε το Align panel (Window > Align) και τις align επιλογές στο Control panel. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είτε το object edges είτε το anchor points σαν σημείο αναφοράς, και μπορείτε να εφαρμόσετε align σε μία επιλογή, σε ένα artboard, ή σε ένα key object (αντικείμενο-κλειδί). Ένα key object είναι ένα συγκεκριμένο αντικείμενο σε μία επιλογή από πολλαπλά αντικείμενα.

Οι Align επιλογές φαίνονται στο Control panel όταν ένα αντικείμενο είναι επιλεγμένο. Αν δεν εμφανίζονται, επιλέξτε Align από το Control panel menu.

Επιλέξτε τα αντικείμενα για align ή distribute: Στο Align panel ή Control panel, επιλέξτε Align To Selection , και μετά κλικ στο κουμπί του τύπου alignment ή distribution που θέλετε. Align ή distribute σε σχέση με ένα anchor σημείο Κλικ στο Direct-Selection Tool, κρατήστε πατημένο το Si και επιλέξτε τα anchor σημεία που θέλετε να εφαρμόσετε align ή distribute. Το τελευταίο anchor σημείο που επιλέγετε, γίνεται το key anchor point.









SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)

Στόχοι:

Εισαγωγή και επιδείξη του Shape Builder Tool, Pathfinder και Direct Selection Tool.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:

Shape Builder Tool:

Χρησιμοποιώντας το Shape builder tool μπορείτε να συνδυάσετε, να επεξεργαστείτε και να χρωματίσετε σχήματα στο **artboard** σας.

Το πρώτο βήμα είναι η δημιουργία κάποιου σχήματος, για παράδειγμ ένα αστέρι (ή περισσότερα). Μετά κλικ στο Selection Tool για να το μετακινήσετε όπου θέλετε, αν θέλετε να τα συνδυάσετε ή κάτι τέτοιο. Το τελευταίο βήμα είναι ο χρωματισμός μπορείτε να γεμίσετε τα σχήματα με χρώμα, κάνοντας κλικ στο Fill και μπορείτε να επιλέξετε χρώμα. Επίσης, αν θέλετε να χρωματίσετε ένα περίγραμμα (Fill a stroke) είναι ακριβώς δίπλα του. Αν θέλετε να κάνετε το περίγραμμα πιο χοντρό, κλικ στο stroke weight (βρίσκεται στην πάνω μπάρα).

Ð,	🔹 🖘 Shape Builder Tool	(Shift+M)	
23	🏝 Live Paint Bucket	(K)	ŀ
a.	🗣 Live Paint Selection Tool	(Shift+L)	





ILLUSTRATOR 2

SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)

ILLUSTRATOR 2



Pathfinder:

Το Pathfinder tool είναι ο πιο εύκολος τρόπος για χειρισμό paths και shapes (διαχωρισμό αντικειμένων, αφαίρεση σχημάτων κ.α.). Μπορείτε να συνδυάσετε πολλαπλά αντικείμενα και να καθορίσετε πως θέλετε το κάθε ένα να αντιδρά με άλλα αντικείμενα. Αρχικά δημιουργήστε δύο οποιαδήποτε σχήματα σας αρέσουν (Π.χ. ένα ορθογώνιο και ένα αστέρι). Θα συνδυάσουμε τα paths των δύο σχημάτων για να δημιουργήσουμε ένα path. Για να κάνετε οτιδήποτε με το **Pathfinder** πρέπει πρώτα να κάνετε κλικ στο Window και να βρείτε ένα Pathfinder. Υπάρχουν **Shape modes** που μπορείτε να ενώσετε, αφαιρέσετε ένα από τα σχήματα...





SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)



ILLUSTRATOR 2

Direct Selection Tool:

To Direct selection tool σας επιτρέπει να επιλέξετε και να τροποοιήσετε paths μέσα στα σχήματα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επιλογλη μεμονωμένων Anchor σημεία ή ολόκληρου path. Κάνοντας κλικ σε ένα μέρος, δεν επιλέγει όλο το γκρουπ.

Μπορείτε να κάνετε κλικ, κρατόντας το πατημένο και σύρτε για να μετακινήσετε το σχήμα. Ο κύκλος έχει έναν μπλε κύκλο γύρω του με τέσσερα μπλε τετράγωνα που είναι γνωστά ως Anchor points. Απλά κάντε κλικ κρατημένο στα Anchor points και μετακινείστε τα. Μετά υπάρχουν γραμμές, γνωστές ως Direction points.

Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να τις σύρετε για να αλλάξετε το σχήμα/καμπύλη και κατεύθυνση.



Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=WPP7Nh_waNs



Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

R

R

T

0 0.

300 Mil

A. B.

83 E 1

°ê, Lu,

1. 0.

?

ъ,С,

r 🖵





PEN TOOL, BRUSH TOOL (WITH LIBRARIES), WORKING WITH TYPOGRAPHY

ILLUSTRATOR 3

Στόχοι:

Εισαγωγή και επίδειξη του pen tool, brush, δουλεύοντας με την τυπογραφία.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: **110 λεπτά**

ΔΙΑΛΕΞΗ:



Pen Tool:

Το pen tool είναι το <mark>πιο ισχυρό</mark> εργαλείο στο Illustrator και το πιο χρησιμοποιημένο.

Επιτρέπει να ορίσετε τα δικά σας anchor points, καθώς επίσης να προσαρμόσετε τις καμπύλες.

Οι υποκατηγορίες του είναι: πρόσθεση anchor points, ή διαγραφή. Αν κρατήσετε πατημένο το ctrl και επιλέξετε και σχεδιάσετε/μετακινήσετε το anchor που θέλετε, μπορείτε να δημιουργήσετε όποιο σχήμα επιθυμείτε.



Pen Tool (P)



Add Anchor Point Tool

(+)









Brush Tool:

To Brush tool εδώ είναι όπως και στο Photoshop, <mark>επιλέγετε χρώμα</mark> και μετακινείτε το brush γύρω-γύρω για να χρωματίσετε, όμως στο Illustrator έχετε περισσότερες επιλογές σχετικά με το brush tool, όπως περισσότερα brush μοντέλα ή τύπους.

PEN TOOL, BRUSH TOOL (WITH LIBRARIES), WORKING WITH TYPOGRAPHY

ILLUSTRATOR 3

Brush Βιβλιοθήκη:

Υπάρχουν πολλά είδη brushes όπως μπορείτε να δείτε και στην παρακάτω εικόνα.



Arrent	Ranners and S.	Charle Ball
Lenger	Wenny Cullan.	the second s
	Test Durders	Cloady Half
Live art		
Vestor Pack		Drep Down
		Great Via
		Figure Brush
		Floral Brush 2
		Roral Brush 5
		Fiscal Brush-4
		Floral Brush 5
		and some of



Type Tool:

Επιλέξτε το type tool και σχεδιάστε το κουτί όπου θέλετε να γράψετε και στη συνέχεια πληκτρολογήστε. Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος κάθε χαρακτήρα, το κενό μεταξύ τους, την κατεύθυνση των γραμμάτων και πολλά άλλα. Επίσης, μπορείτε να αναδιατάξετε τα γράμματα και μπορείτε να γράψετε σε διαφορετικά σχήματα κι ακόμα να κάνετε τα γράμματα να ακολουθήσουν το σχήμα που θέλετε.



Σύνδεσμοι:

http://bezier.method.ac



Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

TRACING IMAGES

Στόχοι:

Εισαγωγή και επίδειξη της μεθόδου και των επιλογών του Tracing images.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: **110 λεπτά**

ΔΙΑΛΕΞΗ:

Tracing Tools:

To Trace tool είναι σχεδιασμένο να μετατρέπει τα αρχεία εικόνων bitmap σε vector-based σχέδια. Το καλύτερο χαρακτηριστικό μιας vector εικόνας είναι ότι μπορεί να αλλάξει το μέγεθός της χωρίς να χάσει καθόλου ποιότητα.

Υπάρχουν πολλές tracing επιλογές, όπως μπορείτε να δείτε. Μπορείτε να τις δοκιμάσετε για να δείτε τα αποτελέσματα!







ILLUSTRATOR 3

TRACING IMAGES

ILLUSTRATOR 4



Πριν και μετά το tracing σε bitmap εικόνα με την *Live Trace* εντολή

Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=olaNSI_J36Q

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!



*Live a Less Electrical Life by Hudson-Powell



Τίτλοι Συνεδριών:

Εργαστήρι 10 INDESIGN 1: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΟΛΥΣΕΛΙΔΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ.....Σελ. 33-34 BLEED ADJUSTMENT.....Σελ. 35-36 MASTER PAGE ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ......Σελ. 34

Εργαστήρι 11 INDESIGN 2: ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΠΛΑΙΣΙΑ ΚΕΙΜΕΝΟΥ.....Σελ. 37-38 ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ILLUSTRATOR.....Σελ. 39

Εργαστήρι 12 INDESIGN 3: ΑΡΙΘΜΗΣΗ ΣΕΛΙΔΩΝ.....Σελ. 41-42 MULTI-MASTER ΣΕΛΙΔΕΣ.....Σελ. 43-44 ΕΞΑΓΩΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ.....Σελ. 44

Εργαστήρι 13 ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΟΛΟΥ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΤΩΝ ΧΑΜΕΝΩΝ ΔΙΑΛΕΞΕΩΝ.....Σελ. 45



INDESIGN 1

Σόχοι:

Βασική εισαγωγή στο InDesign, επεξήγηση του σκοπού του και συμβατότητα μεταξύ των λογισμικών (με Photoshop και Illustrator). Επίδειξη δημιουργίας ενός πολυσέλιδου εγγράφου, bleed adjustment, Master page διάλεξη.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασιών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΟΛΥΣΕΛΙΔΟΥ ΕΓΓΡΑΦΟΥ:

Το πρώτο στοιχείο που δημιουργείτε στο letterhead workflow σας είναι το κύριο γράμμα.

Το μέγεθος αυτού του εγγράφου είναι το κλασικό Α4 μέγεθος. Ανοίξτε το InDesign και επιλέξτε File > New Document για να δημιουργήσετε το πρώτο σας έγγραφο.

Ορίστε το Intent σε Print και Number of Pages σε 1 (θα προσθέσουμε περισσότερες αργότερα).

Αποεπιλέξτε Facing Pages. Κάτω από το Page Size επιλέξτε Α4.



Ορίστε το Bleed σε .125 και στις 4 πλευρές.

Θα σχεδιάσουμε μόνο το μπροστινό του φακέλου, οπότε πρέπει να προσθέσουμε μία σελίδα. Αντιγράψτε τη σελίδα που μόλις δημιουργήσατε κάνοντας κλικ και σέρνοντας τη σελίδα από το **Pages panel** στο **New Page** εικονίδιο, δίπλα από το Trash εικονίδιο. Σιγουρευτείτε ότι η δεύτερη σελίδα είναι ενεργή στο **Pages panel** και επιλέξτε το Page Tool. Θα παρατηρήσετε ότι η σελίδα είναι επιλεγμέμη με νέα anchors γύρω από τις άκρες. Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε μέγεθος κάνοντας κλικ και σέρνοντας οποιοδήποτε από τα anchors. Ωστόσο, θέλουμε να είμαστε πιο ακριβείς και αντ' αυτού θα χρησιμοποιήσουμε τις επιλογές (properties) που βρίσκονται πάνω.

INDESIGN 1

 \bigcirc

Αυτή τη φορά θα δημιουργήσετε δύο διπλότυπες σελίδες. Μία για το μπροστινό μέρος και μία για το πίσω μέρος μιας επαγγελματικής κάρτας. Αντί να εισάγετε το πλάτος και το ύψος, επιλέξτε το Customdrop down και πηγαίνετε στην US Επαγγελματική κάρτα.

Θα καταλήξετε με ένα InDesign έγγραφο που έχει τέσσερις διαφορετικού μεγέθους σελίδες. Μία για την επιστολή, μία για τον φάκελο και δύο για την επαγγελματική κάρτα. Αν κάνετε σμίκρυνση, θα παρατηρήσετε ότι τα μεγέθη σελίδων είναι διαφορετικά στο Workspace καθώς και στο Pages Panel. Αυτό θα σας βοηθήσει να δείτε ποια είναι η σελίδα στο letterhead workflow σας.

ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΤΟΥ MASTER PAGE:



Master Page είναι μία μη εκτυπώσιμη σελίδα που χρησιμοποιείται ως template για τις υπόλοιπες σελίδες του εγγράφου σας.

Οι Master σελίδες μπορούν να περιέχουν κείμενο και γραφικά στοιχεία που θα εμφανιστούν σε όλες τις σελίδες μιας έκδοσης (headers, footers, αριθμοί σελίδων, κ.α.). Είναι σαν ένα υπόβαθρο που μπορείτε να εφαρμόσετε γρήγορα σε πολλές σελίδες. Τα αντικείμενα σε μία master σελίδα εμφανίζονται σε όλες τις σελίδες με αυτήν την master εφαρμογή. Οι αλλαγές που κάνετε σε μία master σελίδα εφαρμόζονται αυτόματα σε όλες τις σχετικές σελίδες. **Οι Master σελίδες** συνήθως περιέχουν επαναλαμβανόμενα λογότυπα, αριθμούς σελίδων, κεφαλίδες (headers), και υποσέλιδα (footers). Μπορούν επίσης να περιέχουν πλαίσια κενού κειμένου ή γραφικών που χρησιμεύουν ως σύμβολα κράτησης θέσης (placeholders) σε σελίδες εγγράφων.



Don't forget to find resources and links for this class!



INDESIGN 1

Bleed

To Bleed είναι η περιοχή της εκτύπωσης έξω από το έγγραφο που κόβεται μετά την εκτύπωση. Λειτουργεί ως προφύλαξη για να βεβαιωθείτε ότι δεν υπάρχει λευκός χώρος στο έγγραφο μετά το κόψιμο.

Κατά την προετοιμασία ενός εγγράφου για εκτύπωση, είναι σημαντικό να το έχετε ακριβώς στα άκρα του bleed και ότι το κείμενο είναι ρυθμισμένο σε ασφαλή απόσταση από την γραμμή αποκοπής (trim line).



Για νέο έγγραφο File - new doc - bleed 3mm - ΟΚ

		New Do	ocument		
Dogument Preset	(Default)			÷	ОК
Intent:	Print			¥	Cancel
Number of Eages:	1	Facing	Pages Text Frame		Save Preset.
Sign: Page fer:	· .				Fewer Option
Width: 210 r Height: 297 r Columns	nm nm	Orientat	son: 🔬 🤅	à	
Bumber: 1		gutte	r [4.233	mm	
]op: 12.7 Bottom: 12.7		Jraide Qu'aide	к <mark>12.7</mark> г к 12.7 г	m	
Bleed and Slug Top	Bottom	Inside	Outside		
Bleed: 3 mm	0 mm	0 mm	0 mm	D.	
Siyg: 0 mm	0 mm	0 mm	0 mm		

Για υπάρχον έγγραφο

File – doc setup—bleed option=visible—ρυθμίστε το bleed σε 3mm

INDESIGN 1

Αν το bleed έχει τεθεί ή όχι μέχρι τώρα:

Πληκτρολογήστε το πλήκτρο W και θα εμφανιστούν οι κόκκινες γραμμές στο έγγραφο Επεκτείνετε μέχρι τις κόκκινες γραμμές

File export in pdf **(pdf /x-10;2008)** Προσέξτε τις bleed επιλογές στο

exporting.

Ευχαριστώ!

	Intent:	Print			 V 	OK
Numb	er of Pages:	1	Facing	Pages		Cancel
St	art Page Nº:	1	Master	Text Frame	£	Fewer Options
age <u>S</u> i	ze: A5		~			
Wid	th: 148 m	nm	Orientati	on: 👩	a	
Heig	ht 210 m	nm				
leed a	nd Slug	Bottom	Inside	Outside		
leed:	3 mm	3 mm	3 mm	3 mm	A	
	0	0	0.000	0	10	

Standard: PDF/X-1a:2001 General Marks Output Advanced Security Summary Bleed Marks Colour Bars Colour Bars Colour Bars Bleed and Slug Kuse Document Bleed Settings	HUDDE FUR Presec	[PDF/X-1a:2001] (modified)			
General Compression Marks and Bleeds Marks	Standard:	PDF/X-1a:2001 v	Compatibil	ity: Acrobat 4 (PDF 1.	3)
Compression Marks of Bleed All Printer's Marks All Printer's Marks All Printer's Marks All Printer's Marks Crop Marks Cro	Seneral	Marks and Bleeds			
All Printer's Marks Type: Default Advanced Crop Marks Security Bleed Marks Summary Registration Marks Offset: 2.117 mm Colour Bars Page Information Bleed and Slug Use Document Bleed Settings	Compression	Marks			
Advanced Crop Marks Weight 0.25 pt Security Bleed Marks Offset 2.117 mm Colour Bars Page Information Bleed and Slug Use Document Bleed Settings	Surgert	All Printer's Marks	Typg:	Default v	
Security Bleed Marks Exception Warks Offset 2.117 mm Colour Bars Page Information Bleed and Slug	Advanced	Crop Marks	Weight	0.25 of	
Summary Registration Marks Offset 2.117 mm Colour Bars Page Information Bleed and Slug	lecurity.	Bleed Marks	Ttodarc	ores br +	
Cotour Bars Page Information Bleed and Slug Gluse Document Bleed Settings	ummary	Registration Marks	Offset	2.117 mm	
Bleed and Slug		Colour Bars			
Bleed and Slug					
Use Document Bleed Settings		Bleed and Slug			
2		Use Document Bleed Settings			
Blord:		Blood:			
Tog: 🕻 3 mm Inside: 🛟 3 mm		Tog: 1 3 mm	Inside:	3 mm	
Bottom: 1 3 mm Qutside: 1 3 mm		Bottom: 3 mm	Qutside:	3 mm	
Include Slug Area		Include Slug Area			

Σύνδεσμοι:

http://guides.lib.umich.edu/c.php?g=282834&p=1884599

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES, IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

Στόχοι:

Εισαγωγή και επίδειξη των επιλογών των κουτιών κειμένου / εικόνας, εισάγοντας επεξεργάσιμα δεδομένα από το Illustrator.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: <mark>110 λεπτά</mark>

ΔΙΑΛΕΞΗ:

 \bigcirc

Ο γρηγορότερος τρόπος να φορτώσετε μία εικόνα στο InDesign είναι με την εντολή Place (ctrl - d) και βρίσκετε την εικόνα που θέλετε, χρησιμοποιώντας τον microsoft explorer.

Η εικόνα θα τοποθετηθεί στην γωνία του ποντικιού. Ένα πράγμα που πρέπει να έχετε υπόψιν σας καθώς δουλεύετε με εικόνες στο InDesign, είναι ότι το πρόγραμμα χρησιμοποιεί 2 μεγέθη κουτιών, ένα για το πραγματικό μέγεθος της εκόνας και ένα για την περιοχή της εικόνας που θέλουμε να φαίνεται. Αν κάνουμε δεξί κλικ στο ποντίκι θα δούμε διάφορες επιλογές για το κουτί εικόνας (image box) όπως ευθυγράμμιση εικόνας (image alignment), εφέ (effects) και λειτουργίες χρωμάτων (color modes).



INDESIGN 2

WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES, IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

INDESIGN 2

Κείμενο:

Μπορούμε να δημιουργήσουμε κουτιά κειμένου, με το **Text Tool** και drag και drop (σέρνοντας) ένα κουτί κειμένου.



Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι το μέγεθος του κειμένου δεν εξαρτάται από το μέγεθος του κουτιού του.



Μπορούμε να αλλάξουμε μέγεθος κειμένου όπως θέλουμε όπως και σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα, αλλά για να αλλάξουμε χρώμα κειμένου πρέπει να χρησιμοποιήσουμε τα swatches όπως επίσης και για το φόντο κειμένου.



Κάνοντας δεξί κλικ, βλέπουμε τη λίστα άλλων επιλογών όπως εφέ (effects), ευθυγραμμίσεις (alignments) και άλλες. Είναι σημαντικό να ξέρουμε ότι μπορούμε επίσης να συμπληρηρώσουμε (fill) το κουτί κειμένου (text box) με τυχαίο κείμενο απλά για σκοπούς παρουσίασης.

WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES, IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

ΕΙΣΑΓΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INDESIGN ΑΠΟ ΤΟ ILLUSTRATOR

INDESIGN 2

Μπορούμε να εισάγουμε ένα αρχείο από το Illustrator στο InDesign με την απλή **Place εντολή,** αλλά το πρόγραμμα θα το εισάγει σε μορφή pixel. Αν θέλουμε να εισάγουμε μία vector δουλεία από το Illustrator, πρέπει να την ανοίξουμε στο Illustrator και να το κάνουμε **αντιγραφή- επικόλληση** (copy-paste) στο InDesign, το έργο στο InDesign θα επικολληθεί ως vector based και επεξεργάσιμο όπως αυτό του InDesign.



Σύνδεσδμοι:

http://www.dummies.com/software/adobe/indesign/create-text-frames-in-indesign-cs5/ https://www.youtube.com/watch?v=_TIV8fRsqyc

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!



PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA



INDESIGN 3

Στόχοι:

Εισαγωγή και επίδειξη της Αρίθμησης Σελίδων, Multi-Master επιλογή, εξαγωγή δεδομένων.

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασειών - **15 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη - **30 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **10 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **45 λεπτά** Επεξήγηση εργασίας - **10 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: **110 λεπτά**

ΔΙΑΛΕΞΗ:



ΑΡΙΘΜΗΣΗ ΣΕΛΙΔΩΝ

Κοινές εργασίες αρίθμησης σελίδων: **προσθήκη** αρίθμησης σελίδων σε έγγραφα βιβλίου, προσθέστε αριθμούς ενότητας και αριθμούς κεφαλαίων.

Μπορείτε να προσθέσετε ένα τρέχον δείκτη αριθμού σελίδας στις σελίδες σας, για να καθορίσετε που θα εμφανίσεται ένας αριθμός σελίδας σε μια σελίδα και πως θα φαίνεται.

Επειδή ένας δείκτης αριθμού σελίδας ενημερώνεται αυτόματα, ο αριθμός σελίδας που εμφανίζεται είναι πάντα σωστός—ακόμα κι όταν προσθέτετε, αφαιρείτε, ή αναδιατάσσετε σελίδες σε ένα έγγραφο. Οι δείκτες αριθμών σελίδων μπορούν να μορφοποιηθούν και να ρυθμιστούν σαν κείμενο.

Πρόσθεση δείκτη αριθμού σελίδας σε μία master σελίδα:

Οι δείκτες αριθμών σελίδων μπαίνουν συνήθως σε master pages.

Όταν οι master σελίδες εφαρμόζονται σε σελίδες εγγράφων, η αρίθμηση σελίδων γίνεται αυτόματα, το ίδιο στα headers και footers.





Αν ο αυτόματος αριθμός σελίδας είναι σε **master page**, εμφανίζει το πρόθεμα (prefix) της master σελίδας.

Σε μια σελίδα εγγράφου, ο αυτόματος αριθμός σελίδας εμφανίζει τον **αριθμό σελίδας**.

Αριθμός σελίδας σε master Α (αριστερά) και η σελίδα 5 βασισμένη στο ίδιο master (δεξιά)



PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES EXPORTING DATA την master εφαρμογή. Οι αλλαγές που κάνετε σε μία master σελίδα εφαρμόζο αυτόματα σε όλες τις σχετικές σελίδες. Οι Master σελίδες συνήθως περιέχουν επαναλαμβανόμενα λογότυπα, αριθμοι

Τα αντικείμενα σε μία master σελίδα
εμφανίζονται σε όλες τις σελίδες με αυτήν
την master εφαρμογή. Οι αλλαγές που
κάνετε σε μία master σελίδα εφαρμόζονται
αυτόματα σε όλες τις σχετικές σελίδες. **Οι Master σελίδες** συνήθως περιέχουν
επαναλαμβανόμενα λογότυπα, αριθμούς
σελίδων, κεφαλίδες (headers), και υποσέλιδα
(footers). Μπορούν επίσης να περιέχουν
πλαίσια κενού κειμένου ή γραφικών που
χρησιμεύουν ως σύμβολα κράτησης θέσης
(placeholders) σε σελίδες εγγράφων.

INDESIGN 3

Στο Pages Panel, διπλό-κλικ στο master page στο οποίο θέλετε να προσθέσετε αρίθμηση σελίδας.

Δημιουργήστε ένα πλαίσιο κειμένου, αρκετά μεγάλο ώστε να χωράει τον μεγαλύτερο αριθμό σελίδας και οποιοδήποτε κείμενο θέλετε να εμφανίζεται δίπλα του. Τοποθετήστε το πλαίσιο κειμένου, όπου θέλετε να εμφανίζεται ο αριθμός σελίδας.

Αν το έγγραφό σας έχει αντικριστές σελίδες, δημιουργήστε ξεχωριστά πλαίσια κειμένου για αριστερές και δεξιές master σελίδες.

Στο πλαίσιου κειμένου αρίθμησης σελίδας, προσθέσετε οποιοδήποτε κείμενο θα υπάρχει πριν ή μετά τον αριθμό σελίδας (Π.χ. *Σελίδα*).

Τοποθετήστε το σημείο εισαγωγής, στο σημείο όπου θέλετε να εμφανίζεται ο αριθμός σελίδας και στη συνέχεια επιλέξτε: **Type > Insert Special Character > Markers > Current Page Number**.

Εφαρμόστε την master σελίδα στις σελίδες του εγγράφου που θέλετε να εμφανίζεται η αρίθμηση σελίδων.







PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA





MULTI – MASTER ΣΕΛΙΔΕΣ

INDESIGN 3

Μία master σελίδα είναι σαν υπόβαθρο που μπορείτε να εφαρμόσετε γρήγορα σε **πολλές σελίδες**. Τα αντικείμενα σε μία master σελίδα εμφανίζονται σε όλες τις σελίδες με αυτήν την **master** εφαρμογή. Τα Master στοιχεία που εμφανίζονται στις σελίδες ενός εγγράφου περιβάλλονται από ένα διακεκομμένο περίγραμμα. Οι αλλαγές που κάνετε σε μία master σελίδα εφαρμόζονται αυτόματα σε όλες τις σχετικές σελίδες. Οι **Master** σελίδες συνήθως περιέχουν επαναλαμβανόμενα λογότυπα, αριθμούς σελίδων, κεφαλίδες (headers) και υποσέλιδα (footers). Μπορούν επίσης να περιέχουν πλαίσια κενού κειμένου ή γραφικών που χρησιμεύουν ως σύμβολα κράτησης θέσης (placeholders) σε σελίδες αν είναι **overridden**.



Οι Master σελίδες μπορούν να έχουν πολλαπλά επίπεδα (layers), ακριβώς όπως οι σελίδες στο έγγραφό σας.

Τα αντικείμενα σε ένα μονό επίπεδο (layer) επίπεδο έχουν την δική τους σειρά στοίβαξης μέσα σε αυτό το επίπεδο (layer). Τα αντικείμενα σε ένα master page επίπεδο (layer) εμφανίζονται πίσω από αντικείμενα που έχουν εκχωρηθεί στο ίδιο επίπεδο στη σελίδα του εγγράφου.



Αν θέλετε ένα master στοιχείο να εμφανίζεται μπροστά από αντικείμενα σε σελίδα του εγγράφου, αναθέστε ένα υψηλότερο επίπεδο στο αντικείμενο του master.

Ένα master στοιχείο σε υψηλότερο επίπεδο εμφανίζεται μπροστά από όλα τα αντικείμενα σε χαμηλότερα επίπεδα. Η συγχώνευση όλων των επιπέδων θα μετακινήσει τα κύρια στοιχεία πίσω από τα αντικείμενα της σελίδας εγγράφων.

Τα Master στοιχεία (πάνω αριστερά) εμφανίζονται πίσω από αντικείμενα σελίδας στο **ίδιο** layer (κάτω αριστερά). Μετακινώντας ένα master στοιχείο σε **υψηλότερο layer** (πάνω δεξιά) το μετακινεί μπροστά από όλα τα αντικείμενα σε χαμηλότερα layers (κάτω δεξιά).

Δημιουργήστε masters:

Ως προεπιλογή, οποιοδήποτε έγγραφο δημιουργείτε έχει μία master σελίδα.

Μπορείτε να δημιουργήσετε επιπρόσθετα masters από το μηδέν ή από μία υπάρχουσα master σελίδα ή σελίδα εγγράφου. Αφού εφαρμόσετε master σελίδες σε άλλες σελίδες, όλες οι αλλαγές στην πηγαία master, μεταφέρουν στις masters και στις σελίδες εγγράφου ότι είναι βασισμένες σε αυτήν. Με προσεχτικό σχεδιασμό, αυτό παρέχει έναν εύκολο τρόπο να κάνεις αλλαγές διατάξεων σε πολλαπλές σελίδες σε ολόκληρο το έγγραφό σας.



PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA

INDESIGN 3

Δημιουργήστε masters από το μηδέν:

Επιλέξτε New Master στο Pages panel menu.

Καθορίστε τις ακόλουθες επιλογές και κλικ ΟΚ:

Για Prefix (πρόθεμα), πληκτρολογείστε ένα πρόθεμα που προσδιορίζει το εφαρμοσμένο master για κάθε σελίδα στο Pages Panel. Μπορείτε να πλητρολογήσετε εώς και τέσσερις χαρακτήρες. Για Name πληκτρολογείστε ένα όνομα για το master spread.

Για **Based On Master**, επιλέξτε ένα υπάρχον master spread στο οποίο θα βασίσετε αυτό το master spread, ή επιλέξτε **None (κανένα)**.

Για Number Of Pages, πληκτρολογείστε μία τιμή για τον αριθμό των σελίδων που θέλετε στο master spread (εώς και δέκα).

ΕΞΑΓΩΓΗ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΣΕ ADOBE PDF

Εξάγετε ένα έγγραφο σε Adobe PDF και δημοσιεύστε το PDF στο web, ή χρησιμοποείστε το για prepress print material (προεκτυπωτικό υλικό εκτύπωσης). Το "PDF for web" μπορεί να περιέχει διαδραστικά στοιχεία όπως ταινίες, κλιπ ήχου, κουμπιά και μεταβάσεις σελίδων.

		Export Add	obe PDF	
Adobe PDF Preset:	[Smallest File Size	e] (modified)		8
Standard:	None	•	Compatibility:	Acrobat 6 (PDF 1.5)
General	General			
Compression Marks and Bleeds Dutput Advanced Security	Description:	[Based on '[Si Adobe PDF d mail, and the opened with	mallest File Size]'] Us ocuments best suite Internet. Created P Acrobat and Adobe	se these settings to create d for on-screen display, e- DF documents can be Reader 6.0 and later.
iummary	Pages • All • Range: Spreads	1		
	Options Embed P Optimize Create T Export Laye	age Thumbnai e for Fast Web agged PDF ers: Visible &	ils IView IView	View PDF after Exporting Create Acrobat Layers
	Include Bookmar Hyperlini Visible G	rks ks iuides and Grid	□ Non-Printin ✓ Interactive ds Multimedia ✓	ng Objects Elements Use Object Settings Link All Embed All

(B)

Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=hM5eRzJfkCI

REVIEW OF THE WHOLE PROGRAM AND REPEATITION OF MISSED TRAININGS



REVIEW

Στόχοι:

Επανάληψη των διαλέξεων που έχουν χάσει οι εκπαιδευόμενοι, Ερωτήσεις και Απαντήσεις

Χρονοδιάγραμμα & Μέθοδοι:

Ανασκόπηση εργασιών - **20 λεπτά** Διάλεξη και ζωντανή επίδειξη of missed workshops content- **40 λεπτά** Ηλεκτρονικά παραδείγματα εκπαιδευτικών βίντεο / βήμα-προς-βήμα - **20 λεπτά** Πρακτική εργασία των εκπαιδευομένων - **40 λεπτά** Αναμενόμενη διάρκεια εργαστηρίου: 120 λεπτά

Σύνδεσμοι:

https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM https://www.youtube.com/watch?v=t9OTcdc2mwc



Μην ξεχάσετε να βρείτε τις πηγές και τους συνδέσμους για αυτο το μάθημα!

Συντελεστές:

Το περιεχόμενο αυτού του Εγχειριδίου δημιουργήθηκε με την έρευνα και επιμέλεια των: Benard Palushi, Danijela Šnajder, Darrjel Novaku, Dijana Makijević, Grisilda Mema, Igor Srdanović, Jelena Dragić, Jovana Dragaš, Kristina Jurić, Matea Koreny, Matej Gregec, Nina Šešlija, Silva Isufi και Stela Plaku.

Υπό την καθοδήγηση των Boris Negeli, Nikola Radman και Tanja Mirković.

Διάταξη και σχεδιασμός Εγχειριδίου από: Jovana Dragaš και Dijana Makijević

Επανασχεδιασμός από τον Nikola Radman

Σχεδιασμός Εικονιδίων:

PNGs taken from the Noun Project, under the Creative Commons licence: post-its by Jack Knoebber Pencil by Peter Parničan Pencil by Landan Lloyd chaturanga by Minjeong Kim plank by Minjeong Kim yoga by Minjeong Kim sticky notes by Giannis Choulakis Quote by AfterGrind Sticky Note by Camila Quintero Brain by Jaime Serra company by faisalovers Glasses by corpus delicti Book by Vladimir Belochkin Marker by Darren Dutch Mortarboard hat by Phil Smith okay by Meg Clingman

Γραμματοσειρές:

Arial Calibri Cat_Meow - **Maxin Feld** Fun_Crayon - **Jonathan Harris** Loud_and_Clear - **Skyhaven Fonts** Stale_Marker - **Maxin Feld**

Τέχνη:

Live a Less Electrical Life by Hudson-Powell σελίδα 31

DYJ λογότυπο:

Tanja Mirković

Χρώματα:

Μπροστινό και πίσω εξώφυλλο

Χρώματα σελίδων περιεχομένου

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΑΠΟ:



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



















Συγγραφέας αυτών των προγραμμάτων είναι η CYSD RES POLIS, αυτά τα εκπαιδευτικά προγράμματα είναι δωρεάν και προορίζονται για μη εμπορική χρήση.



Συμμετέχοντες του προγράμματος "Design your job 2"



Συμμετέχοντες του προγράμματος "Design your job 3"

llh.