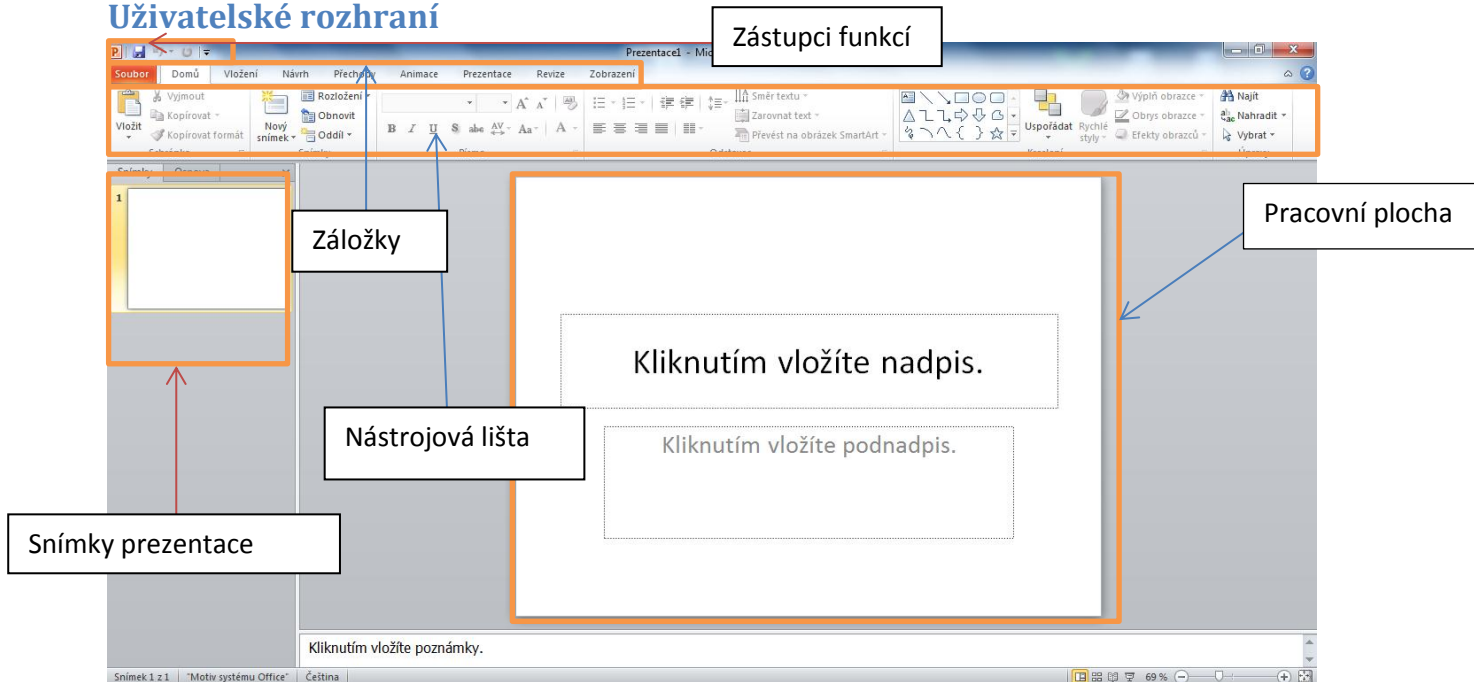


MS OFFICE – POWER POINT 2010

Program Power Point patří do rodiny programů Microsoft Office a slouží ke tvorbě prezentací. Prezentace je tvořena snímky, které jsou postupně zobrazovány a to buď po nějaké akci (kliknutí myší, stisknutí klávesy ...) nebo automaticky po uplynutí definovaného času.

Součástí prezentace mohou být texty, obrázky, zvuky a další objekty jako například videa.

Uživatelské rozhraní



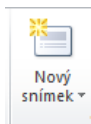
Uživatelské rozhraní je podobné ostatním programům z rodiny Microsoft Office. V horní části je malý panel se zástupci funkcí. Standardně zde jsou „Uložit“, „Zpět“ a „Odvolat zpět“. Volitelně lze dodefinovat jiné.

Pod tímto panelem se nachází záložky „Soubor“, „Domů“, „Vložení“, „Návrh“, „Přechody“, „Animace“, „Prezentace“, „Revize“ a „Zobrazení“. Po kliknutí na konkrétní záložku se otevře příslušná nástrojová lišta s funkcemi náležejícími pod tuto záložku.

Hlavní část pracovního prostředí je pak tvořena sloupcem snímků v levé části a vpravo pak největší část zabírá pracovní plocha, kde editujeme aktuální snímek.

Spuštění prezentace se provádí stisknutím klávesy F5.

Vytvoření snímku prezentace



Přidat snímek do prezentace lze několika způsoby. Můžeme například na záložce „Domů“ zvolit možnost „Nový snímek“. Nabídnou se nám možnosti výběru schématu snímku (Nadpis a obsah, Záhloví části ...), kde můžeme vybrat vzhled. Také nám je nabídnuta možnost

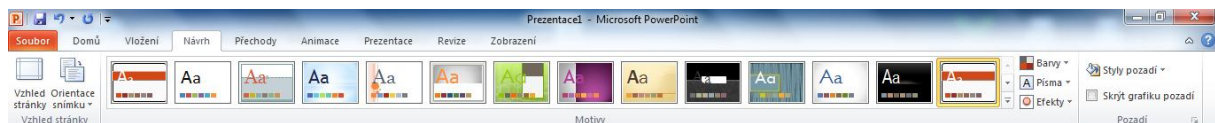
duplikace již existujícího snímku.

Druhou možností, jak rychle vytvořit snímek v prezentaci je kliknutí pravým tlačítkem do prázdného místa v panelu snímků a z následné nabídky vybrat „Nový snímek“.

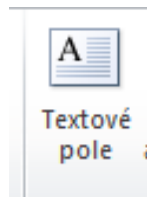
Použití předdefinovaného motivu snímku

V aplikaci Powe Point je předdefinováno několik motivů, které můžeme pro svou prezentaci použít. Motiv se skládá z barevné kompozice, rozmístění textu a případně i dalších objektů.

Pokud chceme použít nějaký motiv na aktuální snímek, vybereme příslušný snímek v levém sloupci kliknutím k editaci, otevřeme záložku „Návrh“ a vybereme si motiv, jaký se nám líbí.



Vložení textového pole do snímku



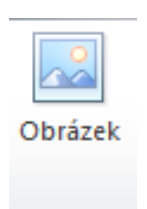
Pokud chceme do snímku přidat textové pole, otevřeme si záložku „Vložení“ a zvolíme volbu „Textové pole“. Kurzor se při najetí do pracovní plochy změní na šipku s hrotem směřujícím dolů a po stisknutí a stálého držení levého tlačítka myši mohou opsat obdélník odpovídající velikosti textového pole.

Kliknutím do tohoto obdélníku pak mohou začít s vkládáním textu. Formát textu (barva, velikost ...) se definuje na záložce „Domů“ stejně jako v aplikaci MS Word.

Textové pole lze přemístit na libovolné místo. Přemístění provedu najetím myši na hranu pole, po změně kurzoru na kříž stisknu levé tlačítko a tahem přemístím objekt na požadované místo.

Mohou dodatečně také změnit rozměry pole, stačí uchytit objekt za bublinu v rohu a tažením nastavi požadovaný nový rozměr.

Vložení obrázku do snímku



Vložení obrázku je podobné vkládání textového pole. Otevřou si záložku „Vložení“ a následně ikonu „Obrázek“. Otevře se mi okno s procházením souborů, kde vyberu soubor s obrázkem, který chci vložit.

Obrázek lze vložit také přímo z internetového prohlížeče. V internetovém prohlížeči kliknu na obrázek pravým tlačítkem, zvolím možnost „Kopírovat obrázek“, v aplikaci Power Point pak vyberu snímek, kam budu vkládat a použiji klávesovou zkratku pro vložení CTRL+V.

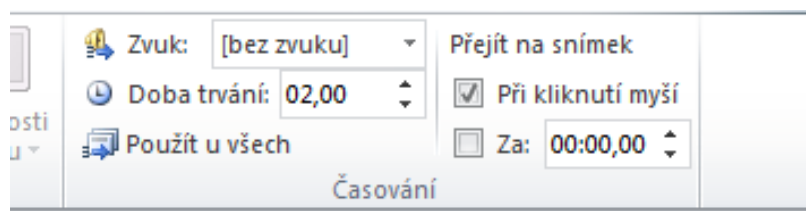
Vložení dalších objektů

Na záložce „Vložení“ pak máme možnost vkládat další objekty mimo nejčastěji používaných textů a obrázků. Doporučuji se seznámit s „Word Art“, což je nástroj na vkládání efektního barevného a 3D písma nebo „Rovnice“, což je nástroj na vkládání složitějších matematických výrazů.

Přechod mezi snímky

Po spuštění prezentace klávesou F5 mezi snímky přecházíme kliknutím myši nebo stisknutím klávesy. Lze však nastavit i další možnosti jako je automatické překlapanutí snímku na další po uplynutí určitého časového úseku. Navíc při přecházení mezi snímky mohou použít i několik efektů jako například prolnutí, které prezentaci obohatí.

Pro nastavení přechodu mezi snímky 1 a 2 vyberu kliknutím snímek 2 a otevřu si záložku „Přechody“.

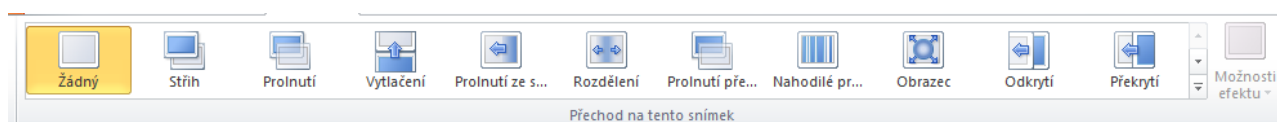


V pravé části mám možnosti „Zvuk“, kde mohu vybrat jaký zvuk se přehraje při spuštění snímku.

Dále pak „Doba trvání“, což vyjadřuje dobu trvání přechodu. Volba „Použít u všech“ pak toto nastavení aplikuje na všechny snímky.

V části „Přejít na snímek“ zatržením „Při kliknutí myši“ nastavíme vlastnost, že další snímek v pořadí (v našem případě třetí) bude spuštěn až po kliknutí myši. Pokud zatrhneme „Za“ a nastavíme čas, bude snímek spuštěn automaticky po uplynutí nastaveného času. Do té doby bude zobrazen snímek předchozí. Pokud zvolíme kombinaci „Při kliknutí myši“ a „Za“ současně, uplatní se ta vlastnost, která nastane dříve. K přechodu tedy dojde buď za nastavený čas a nebo ihned po stisknutí myši.

Pro nastavení přechodového efektu máme v levé části nástrojové lišty širokou paletu voleb, které doporučuji odzkoušet.

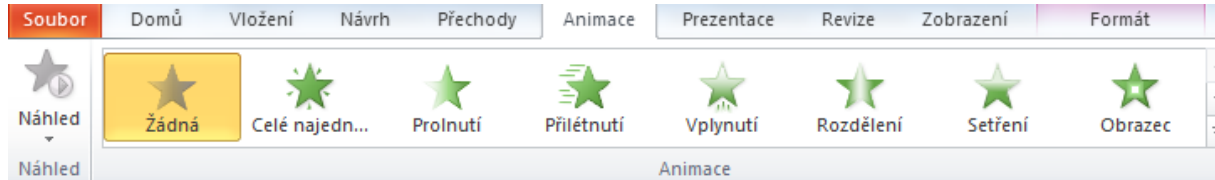


Pokud nemá být mezi snímky žádný efekt, zvolíme volbu „Žádný“. V opačném případě pak vybereme efekt, který si přejeme použít. U každého efektu pak můžeme nastavit další upřesňující nastavení pomocí tlačítka „Možnosti efektu“, které je uvedeno vpravo vedle seznamu efektů.

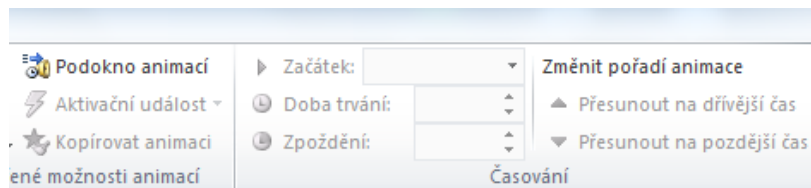
Animace objektů

Jednotlivé objekty každého snímku (text, obrázek ...) mohou mít nastavenou vlastní animaci. Text nám tak na stránku může přilétnout z dálky nebo se postupně zjevit, případně měnit barvy a podobně.

Pro vložení animace vybereme objekt, který chceme animovat a otevřeme si záložku „Animace“.



Otevře se nám nástrojová lišta s nabídkou animací, ze které vybereme požadovanou animaci. V



„Možnosti efektu“ pak opět můžeme upřesnit chování efektu. V pravé části nástrojové lišty pak nalezneme důležitý odkaz „Aktivační událost“, kde

definujeme, kdy se má animace spustit. Při volbě „Při kliknutí na“ vybereme z roletky příslušný objekt, který bude aktivovat animaci. Například pokud zvolíme „Nadpis“, tak při kliknutí na nadpis dojde ke spuštění animace.

V další části pak můžeme nastavit dobu trvání animace a volba „Zpoždění“ nám udává jaká musí uběhnout prodleva mezi aktivací animace (např. kliknutím) a provedením animace. Lze tak tedy animaci odložit o libovolný počet sekund.

