

Дзеянне	Вынік
Змяніць колеравую схему прэзентацыі і прагледзець гатовую прэзентацыю	

Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

§ 14. Элементы мультимедия ў прэзентацыі

14.1. Паняцце аб мультимедия

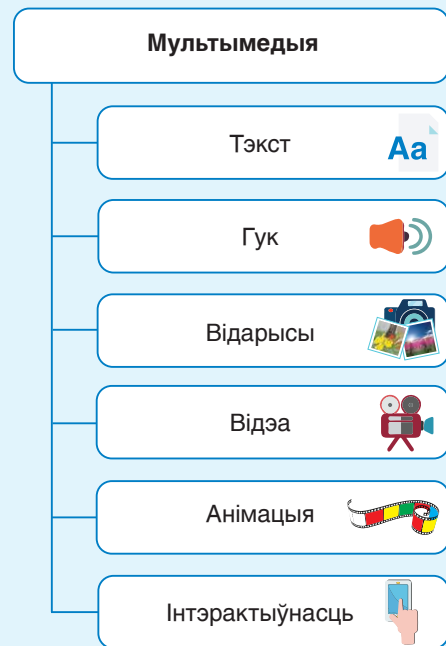
Сучасныя камп'ютарныя прэзентацыі змяшчаюць даныя, прадстаўленыя ў выглядзе тэксту, графікі, гуку, музыкі, анімацыі, відэа і інш.

Спецыяльныя камп'ютарныя тэхналогіі, якія забяспечваюць з дапамогай тэхнічных і праграмных сродкаў сумеснае выкарыстанне даных у розным прадстаўленні, называюць **мультимедыйнымі** (прыклад 14.1).

Для рэалізацыі тэхналогіі мультимедия неабходны спецыяльныя апаратныя і праграмныя сродкі камп'ютара.

Прэзентацыі дазваляюць рэалізаваць лінейны і інтэрактыўны (з адвольным пераходам ад слайда

Прыклад 14.1. Элементы і ўстройства мультимедия.

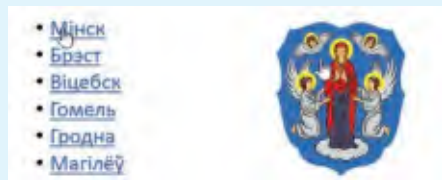


Тэрмін *мультымедыя* (англ. *multimedia*) утвораны са слоў *мульты* (шмат) і *медыя* (асяродзе, носьбіт, сродкі паведамлення). Даслоўна яго можна перакласці як шматасяроддзе.

Прыклад 14.2. Узор тэксту.



Прыклад 14.3. Гіперспасылкі.



Прыклад 14.4. Відарысы.



Калі слайды прэзентацыі не змяшчаюць тэкставых запаўняльнікаў, то можна:

- уставіць на слайд аб'ект **Надпіс** для ўводу патрэбнага тэксту;

- уставіць на слайд аб'ект **Фігура**, для ўводу тэксту выкарыстаць каманду **Изменить текст** кантэкставага меню фігуры;

- уставіць на слайд аб'ект **WordArt**.

да слайда) спосабы прадстаўлення мультымедыйнай інфармацыі.

Адным з асноўных элементаў мультымедыя з'яўляецца **тэкст**. Для прадстаўлення тэксту выкарыстоўваюць розныя шрыфты і тэкставыя эфекты (прыклад 14.2).

У мультымедыя прымяняецца **гіпертэкст** — тэкст, які мае спасылкі (гіперспасылкі) на іншыя элементы мультымедыя. **Гіперспасылка** звычайна выглядае як падкрэслены тэкст, пры наведзенні на які паказальнік мышы прымае выгляд . Выкананьшы пстрычку левай кнопкай мышы па гіперспасылцы, можна перайсці да патрэбнага слайда, прапусціўшы некаторыя слайды (прыклад 14.3). Так забяспечваецца інтэрактыўная арганізацыя пераходаў паміж слайдамі.

Важным элементам мультымедыя з'яўляюцца відарысы, створаныя ў графічных рэдактарах, атрыманыя з дапамогай лічбавых фотаапаратаў, сканераў і г. д. (прыклад 14.4). Відарысы таксама могуць быць гіперспасылкамі.

Для ўзмацнення зрокавага ўражання ў тэхналогіі мультымедыя ўжываюць **анімацыю** і **відэа**.

Невялікія хуткія змяненні размяшчэння аб'екта выклікаюць у чалавека ілюзію руху гэтага аб'екта (прыклад 14.5).

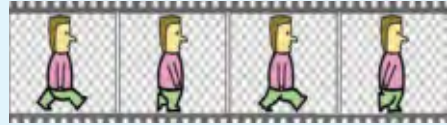
14.2. Устаўка тэксту і малюнкаў

Як вы ўжо ведаеце, для размяшчэння інфармацыі на слайдзе выкарыстоўваюцца запаўняльнікі. Тэкст на слайдзе размяшчаецца ўнутры тэкставага запаўняльніка. Работа з тэкстам унутры запаўняльніка аналагічная рабоце ў тэкставым рэдактары Word.

У тэксце прэзентацый часта даводзіцца штосьці пералічваць, таму перад абзацам тэксту з'яўляецца значок, які адпавядае аднаму пункту ў пералічэнні (маркер абзаца). Тэкст у запаўняльніку фармаціруецца ў адпаведнасці з выбранай тэмай. Фармаціраванне ўсяго тэксту ці яго фрагмента можна змяніць (прыклад 14.6).

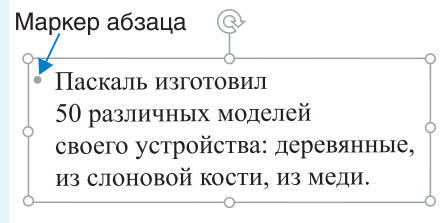
Размяшчэнне і памер запаўняльнікаў можа не адпавядаць патрабаванням. Напрыклад, вобласць для тэксту можа быць занадта малой або размешчанай не там, дзе запланавана. Пасля пстрычкі левай кнопкай мышы

Прыклад 14.5. Узор кадраў.



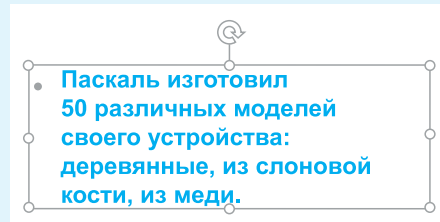
Прыклад 14.6. Змяненне фармаціравання тэксту.

1. Вылучыць тэкставы блок.



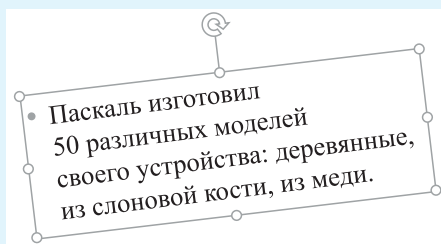
Лініі рамкі блока пасля вылучэння павінны быць суцэльнымі.

2. Прымяніць фармаціраванне, выкарыстаўшы інструменты ўкладкі **Главная**.

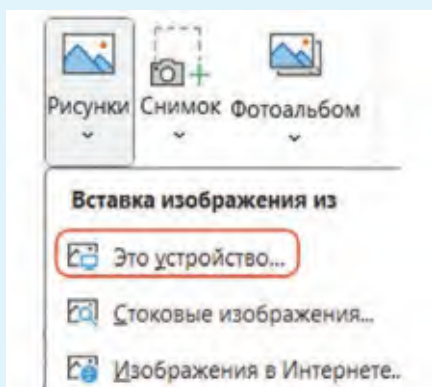


Візуальна тэкст у запаўняльніку і тэкст у фігуры можна адфармаціраваць аднолькава, і адрозніць іх будзе немагчыма. Розніца заключаецца ў тым, што тэкст, уведзены ў тэкставы запаўняльнік, будзе паказвацца ў Рэжыме структуры, а ўведзены ў простую фігуру — не.

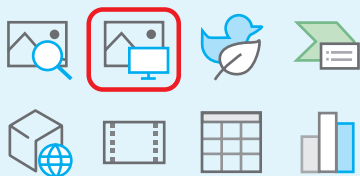
Прыклад 14.7. Паварот тэкставага блока.



Прыклад 14.8. Устаўка малюнка з файла.



Выкарыстанне кнопкі ўкладкі **Вставка**



Выкарыстанне кнопкі запаўняльніка

Прыклад 14.9. Выбар стыляў для афармлення малюнкаў.



па любым элеменце слайда вакол выбранага аб'екта з'яўляецца рамка з маркерамі. Памер запаўняльніка змяняецца гэтак жа, як і памер акна. Для перамяшчэння элемента слайда трэба яго вылучыць і, навіўшы курсор на рамку (курсор прыме выгляд $\updownarrow$), перасунуць у патрэбнае месца. Выкарыстаўшы маркер $\curvearrowright$, можна павярнуць вылучаны элемент (прыклад 14.7).

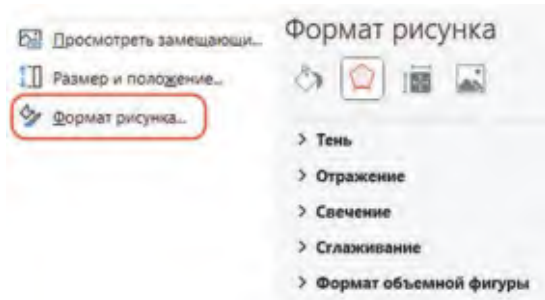
На слайд можна дадаваць малюнкі. Для гэтага выкарыстоўваюць кнопкі ўкладкі **Вставка** або кнопкі ўнутры запаўняльніка (прыклад 14.8). Пасля выбару адпаведнай кнопкі адкрываецца акно **Вставка рисунка** для выбару файла.

Відарысы на слайдах можна рэдагаваць, прымяняць да іх розныя стылі (прыклад 14.9) і эфекты (прыклад 14.10). Інструменты для рэдагавання малюнкаў размешчаны на ўкладцы **Формат рисунка**, якая з'яўляецца пры вылучэнні любога малюнка на слайдзе.

У праграме PowerPoint у распараджэнне карыстальніка прадастаўляецца калекцыя стыляў афармлення малюнкаў і эфектаў, якія можна прымяніць да вылу-

чанага малюнка (прыклады 14.11 і 14.12).

Для рэдагавання малюнкаў можна карыстацца інструментамі панэлі **Формат рисунка**, якая адлюстроўваецца пасля выбару каманды **Формат рисунка** з кантэкставага меню малюнка.

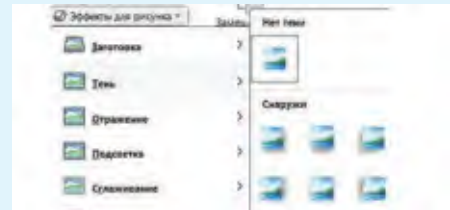


Часта ўзнікае неабходнасць зрабіць празрыстым фон малюнка. Для гэтага трэба вылучыць малюнак, перайсці на ўкладку **Формат рисунка**, разгарнуць меню кнопкі **Цвет**, выбраць пункт **Установить прозрачный цвет** і пстрыкнуць па фоне малюнка.

14.3. Устаўка дэкаратыўнага тэксту і малюнкаў SmartArt

Мастацкае афармленне тэксту дазваляе зрабіць яго больш яркім і выразным. Часцей за ўсё мастацкае афармленне прымяняецца да загаловаў тэксту. У праграмах Word і PowerPoint для

Прыклад 14.10. Выбар эфекту для афармлення малюнкаў.



Прыклад 14.11. Прымяненне стыляў да малюнкаў.



Авал
з размытымі
бакамі

Нахіленая
рамка, белая

Прыклад 14.12. Дабаўленне эфектаў да малюнкаў.

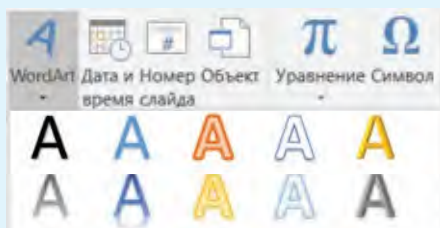


Адлюстраванне

Згладжванне

Пры афармленні заглаўкаў трэба мець на ўвазе не толькі мастацкі, але і сэнсавы аспект афармлення. Варыянты фармацыравання заглаўкаў залежаць ад ступені важнасці іх у тэксце; і наадварот, з дапамогай розных варыянтаў афармлення мы можам падкрэсліць ці парушыць падзел тэксту на сэнсавыя часткі.

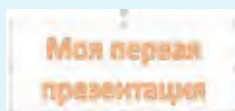
Прыклад 14.13. Устаўка і рэдагаванне дэкаратыўнага тэксту.



Меню шаблонаў WordArt



Вобласць рэдагавання змесціва WordArt



Дэкаратыўны тэкст

Для прымянення да дэкаратыўнага тэксту эфекту выгіну трэба разгарнуць меню інструмента **Текстовые эффекты** , выбраць пункт **abc**  **Преобразовать** і патрэбны варыянт выгіну.



Прымяненне эфекту
Вогнутая линза

Стылі афармлення элементаў SmartArt могуць быць двухмернымі і трохмернымі. Трэхмерныя стылі можна пераўтварыць у двухмерныя з дапамогай каманды **Формат** → **Двумерное редактирование**.

гэтага выкарыстоўваецца калекцыя **WordArt**.

WordArt прадстаўляе сабой тэкст, да якога ўжо прыменены некаторыя эфекты. Для афармлення загаловка з дапамогай WordArt неабходна выканаць наступныя дзеянні:

1. У раздзеле **Текст** на ўкладцы **Вставка** разгарнуць спісак шаблонаў і выбраць шаблон WordArt.

2. Увесці тэкст у вобласці рэдагавання змесціва аб'екта WordArt. (Разгледзьце прыклад 14.13.)

Дэкаратыўны тэкст, як і звычайны, можна рэдагаваць. Каб прымяніць да тэксту розныя параметры фармацiравання, трэба скарыстацца магчымасцямі інструментаў часткі **Стили WordArt** укладкі **Формат фигуры**, якая з'яўляецца пры вылучэнні дэкаратыўнага тэксту.

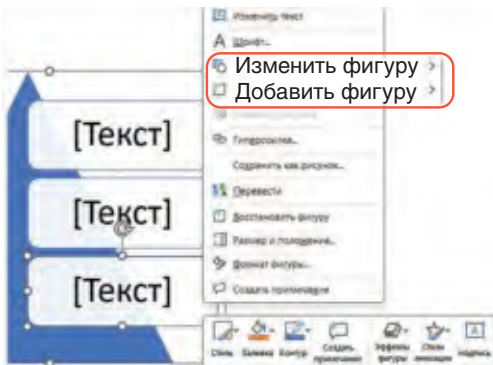


Для стварэння разнастайных схем служаць графічныя элементы **SmartArt**, якія можна стварыць на аснове розных макетаў (прыклад 14.14).

Каб уставіць графічны элемент SmartArt, трэба выбраць кнопку  укладкі **Вставка** або такую ж кнопку ў запаўняльніку. Пасля выбару кнопкі разгорнецца акно **Выбор рисунка SmartArt** для выбару тыпу аб'екта для ўстаўкі (прыклад 14.15).

Да графічных элементаў SmartArt прымяняюць аперацыі рэдагавання і фармаціравання, выкарыстоўваючы магчымасці ўкладак **Конструктор SmartArt** і **Формат**.

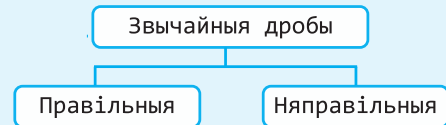
Пры рэдагаванні элементаў SmartArt часта выкарыстоўваюцца аперацыі выдалення, дабаўлення і змянення складнікаў SmartArt (фігур). Каб выдаліць фігуру, трэба вылучыць яе і націснуць клавішу Del або BS. Для дабаўлення (прыклад 14.16) і змянення фігуры зручна выкарыстоўваць яе кантэкставае меню.



Прыклад 14.14. Выкарыстанне розных макетаў графічных элементаў SmartArt.



Макет «Список»



Макет «Иерархия»

Прыклад 14.15. Устаўка графічных элементаў SmartArt.

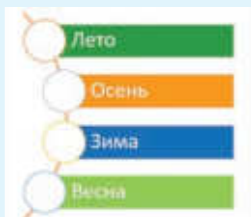


Акно **Выбор рисунка SmartArt**

Прыклад 14.16. Дабаўленне фігуры SmartArt.



Прыклад 14.17. Змяненне колеру графічнага элемента SmartArt.



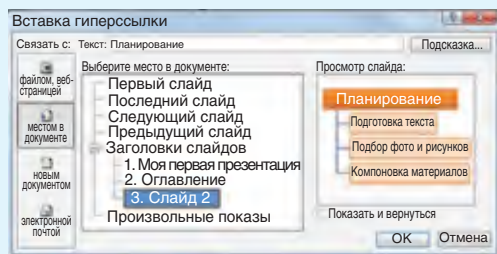
Прыклад 14.18. Змяненне стылю графічнага элемента SmartArt.



Прыклад 14.19. Устаўка гіперспасылкі на іншую частку прэзентацыі.

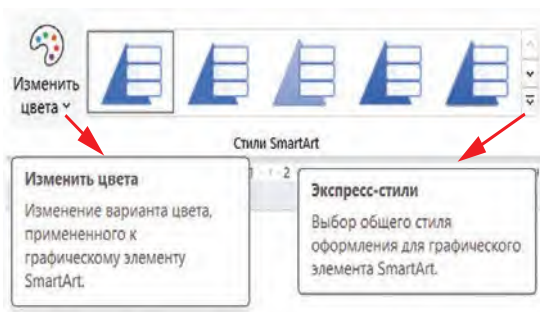
1. У вобласці **Связать с** выбраць варыянт **Местом в документе**.

2. У вобласці **Выберите место** в документе выбраць слайд, на які павінна ўказваць гіперспасылка і націснуць **OK**.



Прымяненне фармацiравання да аб'ектаў SmartArt уключае змяненне колеру і стылю фігур (прыклады 14.17 і 14.18).

Укладка **Конструктор SmartArt** прапануе наступныя інструменты фармацiравання фігур.



14.4. Устаўка гіперспасылак

Гіперспасылкі дазваляюць хутка перамяшчацца па слайдах прэзентацыі, адкрываць іншыя прэзентацыі ці файлы. З дапамогай гіперспасылак можна стварыць змест прэзентацыі. Спасылкі ў змесце даюць магчымасць пераходзіць на патрэбныя слайды.

Перад устаўкай гіперспасылкі неабходна вылучыць аб'ект, які паслужыць гіперспасылкай: тэкст, фігуру ці малюнак. Для ўстаўкі гіперспасылкі выкарыстоўваецца акно **Вставка гиперссылки**, якое выклікаецца кноп-

кай  у раздзеле **Ссылки** ўкладкі **Вставка**.

У прыкладзе 14.19 паказана, як устаўіць гіперспасылку для пераходу ў іншую частку прэзентацыі. Прыклад 14.20 дэманструе ўстаўку гіперспасылкі, якая паказвае на іншы файл.

14.5. Устаўка гуку і відэа

У прэзентацыю PowerPoint можна дабавіць гукавы файл, напрыклад музыку, закадравы тэкст або гукавыя фрагменты. Для таго каб можна было запісваць і праслухоўваць гукавыя файлы, камп'ютар павінен быць аснашчаны гукавой платай, мікрафонам і дынамікамі.

Паслядоўнасць дзеянняў для ўстаўкі гуку ў PowerPoint апісана ў прыкладзе 14.21.

Для прайгравання гуку неабходна ў рэжыме прагляду пстрыкнуць па значку гуку і націснуць кнопку **Воспроизвести**.



Для выкарыстання відэа ў прэзентацыі можна рабіць спасылкі на відэафайлы ці ўстаўляць відэа непасрэдна ў прэзентацыю.

Убудаваныя відэа зручныя, але прэзентацыі з імі патрабуюць

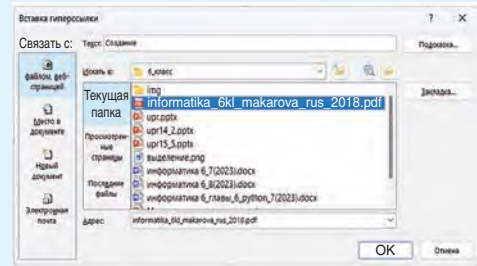
Прыклад 14.20. Устаўка гіперспасылкі на іншы файл.

1. У вобласці **Связать с** выбраць варыянт **файлом, веб-страницей**.

2. У вобласці **Искать в** выбраць папку, у якой захоўваецца файл.

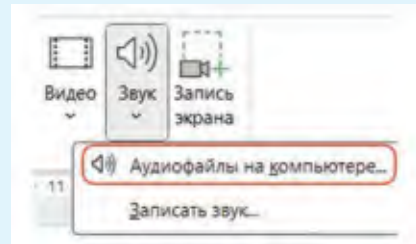
3. У вобласці **Текущая папка** выбраць файл і націснуць

OK.



Прыклад 14.21. Устаўка гуку.

1. У раздзеле **Мультимедиа** ўкладкі **Вставка** выбраць **Звук** → **Аудиофайлы на компьютере**.

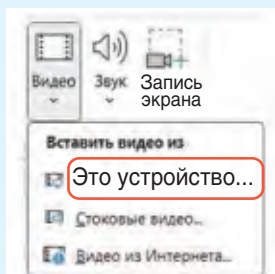


2. У акне **Вставка звука** выбраць файл і націснуць **Вставить**. На слайдзе з'явіцца значок гуку з элементамі кіравання.



Прыклад 14.22. Устаўка ўбудаванага відэа.

1. На ўкладцы **Вставка** выбраць **Видео** → **Это устройство**.

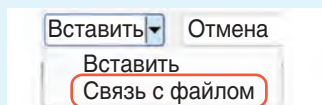


2. У акне **Вставка видеозаписи** выбраць файл і націснуць **Вставить**.

Пасля ўстаўкі відэа на слайдзе пад ім з'яўляецца Панэль інструментаў для паказу відэа.

Прыклад 14.23. Устаўка спасылкі на відэа.

У акне **Вставка видеозаписи** выбраць файл, націснуць стрэлку каля кнопкі **Вставить** і выбраць **Связь с файлом**.



больш месца ў памяці камп'ютара. Звязаныя відэаролікі практычна не ўплываюць на памер памяці, неабходнай для захоўвання прэзентацыі. Пры звязванні відэафайлаў з прэзентацыяй рэкамендуецца капіраваць іх у папку, дзе знаходзіцца прэзентацыя. Гэта дазволіць пазбегнуць магчымых праблем з непрацуючымі спасылкамі.

Для ўстаўкі ўбудаванага відэа неабходна выканаць дзеянні, апісаныя ў прыкладзе 14.22. Стварэнне спасылкі на відэа апісана ў прыкладзе 14.23.

Для выдалення гуку і відэа трэба націснуць клавішу Del ці BS, вылучыўшы адпаведны аб'ект.

Настроіць параметры гуку і відэа можна з дапамогай інструментаў укладкі **Воспроизведение**, якая становіцца актыўнай пры вылучэнні аб'ектаў.



1. Што разумеюць пад мультымедыя?
2. Што можна дадаць на слайд прэзентацыі?
3. Якія стылі афармлення можна прымяніць да відарыса?
4. Якія эфекты афармлення прымяняюцца да відарыса?
5. Што такое WordArt?
6. Для чаго можна выкарыстоўваць аб'ект SmartArt?
7. Як можна стварыць гіперспасылку на слайд?
8. Як уставіць гук у прэзентацыю?
9. Як можна выкарыстоўваць у прэзентацыі відэафайлы?



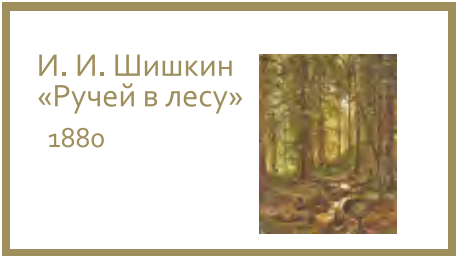
Практыкаванні

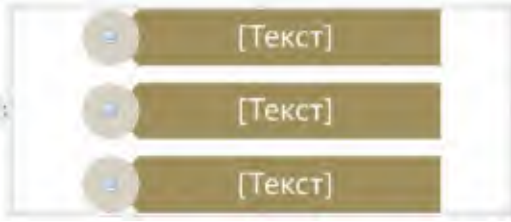
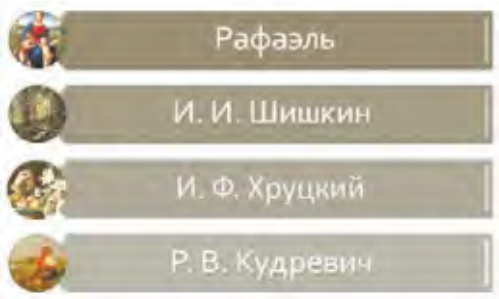
1 Загрузіце файл з прэзентацыяй «Личности в истории информатики», захаваны пры выкананні практыкавання пасля папярэдняга параграфа. Дапоўніце прэзентацыю.

Дзеянні	Вынік
Прымяніць да тэкставых блокаў фармацiраванне: шрыфт Arial, памер шрыфту 28	
Прымяніць да партрэтаў вучоных стыль Прямоугольник с тенью (слайды 3–10)	
Аформіць назву прэзентацыі на тытульным слайдзе як дэкаратыўны тэкст. Шаблон WordArt выбраць самастойна	
Прымяніць да тэксту апошняга слайда фармацiраванне: шрыфт Times New Roman, напісанне паўтлусты курсіў, памер шрыфту 48, колер залацісты. Уставіць на апошні слайд малюнак з файла pero.png, падрыхтаванага настаўнікам. Прымяніць да малюнка эфект Тень	

Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

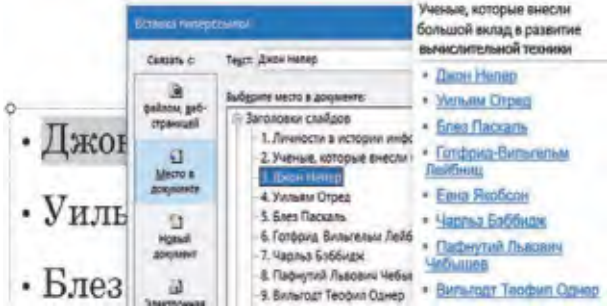
- 2 Загрузіце файл з прэзентацыяй «Искусство» і выканайце дзеянні, пералічаныя ў табліцы.

Дзеянні	Вынік
Уставіць пасля тытульнага слайда слайд з макетам Заголовок и объект	
Зрабіць копію слайда 3	
Змяніць змесціва копій слайда на інфармацыю аб карціне І. І. Шышкіна «Ручай у лесе», 1880	
На слайдзе 2 увесці тэкст у блок загалова. Прымяніць фармаціраванне: напісанне паўтлустае, памер 60	

Дзеянні	Вынік
Размясціць на слайдзе 2 аб'ект SmartArt, макет Вертикальный список со смещенными рисунками	
Дадаць да аб'екта SmartArt чацвёртую фігуру. У тэкставых палях увесці даныя аб мастаках. У вобласць для малюнкаў уставіць фота карцін, скапіраваўшы іх са слайдаў. Змяніць колер і стыль фігур	

Да малюнкаў на слайдах 3—6 прымяніце стыль або эфект на свой густ. Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

3 Загрузіце файл з прэзентацыяй «Личности в истории информатики», захаваны пасля выканання задання 1. Дапоўніце прэзентацыю.

Дзеянні	Вынік
Устаўіць на слайд 2 гіперспасылкі на слайды з інфармацыяй аб вучоных і вынайздзеных імі лічыльных устройствах. У якасці гіперспасылак выкарыстаць імёны вучоных	

Дзеянні	Вынік
На слайды 3–10 устаўіць кнопку кіравання Домой , якая будзе служыць спасылкай на слайд са зместам (для ўстаўкі карыстацка меню кнопкі , раздзел Управляючыя кнопкі).	Евна Якобсон  Евна Якобсон быў часовым мастером и механиком, которого привлек в Несвиж Михаил Радзивилл. Во 2-й половине XVIII в. (до 1770 г.) им была создана суммирующая машина. Механизм мог использоваться для выполнения операций сложения (сумма не должна была превышать 109) и вычитания чисел. Эта счетная машина сохранилась и находится в музее имени М. В. Ломоносова (Санкт-Петербург). На верхней крышке сделана надпись: «Машина изобретена и изготовлена Евной Якобсоном, часовым мастером и механиком в городе Несвиже, Минское воеводство».

Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

4* Дадайце да прэзентацыі гук з файла, падрыхтаванага настаўнікам. Праслухайце гук. Устанавіце параметры прайгравання так, каб гук суправаджаў паказ прэзентацыі. Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

5* Дадайце да прэзентацыі відэа з файла. Прагледзьце відэа. Захавайце змяненні ў прэзентацыі.

§ 15. Настройка прэзентацыі

Прыклад 15.1. Эфекты анімацыі.



15.1. Настройка анімацыі аб'ектаў

Да аб'ектаў, размешчаных на слайдзе, можна прымяняць эфекты анімацыі. Анімацыя дазваляе прыцягнуць увагу да найбольш важнай інфармацыі на слайдзе.

У PowerPoint ёсць некалькі тыпаў анімацыйных эфектаў:

- эфекты ўваходу;
- эфекты вылучэння;
- эфекты выхаду;
- эфекты шляхоў перамяшчэння.

(Разгледзьце прыклад 15.1.)