



Piccola guida all'uso di Power Point

Sommario

1. La tavolozza di Power Point	1
2. Lo sfondo delle diapositive	2
3. Oggetti comuni presenti in tutte le diapositive	3
4. Aggiungere, togliere e duplicare diapositive	5
4.1 Aggiungere diapositive	5
4.1 Duplicare diapositive	5
4.1 Togliere diapositive	5
5. La scelta del layout di una diapositiva	6
6. L'aggiunta di elementi a una diapositiva	7
6.1 Aggiungere un elenco numerato	7
6.2 Aggiungere un collegamento ipertestuale	7
6.3 Aggiungere un filmato o un audio.....	8
6.4 Aggiungere un diagramma	8
6.5 Aggiungere un oggetto di un altro programma .	9
6.6 Aggiungere un'immagine	9
7. Le animazioni	10
7.1 Animazione di entrata	10
7.2 Animazione di messa in evidenza	11
7.3 Animazione di uscita	11
7.4 Animazione personalizzata	11
7.5 Presentazione di un testo a paragrafi	12
8. Attivare un diaporama con Power Point	13
9. Appendice	
I cinque standard grafici più conosciuti	14
9.1 La memorizzazione dei pixel e dei colori	14
9.2 La dimensione dell'immagine	15
9.3 Il formato Bitmap (bmp)	16
9.4 Il formato Gif (gif)	16
9.5 Il formato Tiff (tif)	16
9.6 Il formato Portable Network Graphics (png) ...	16

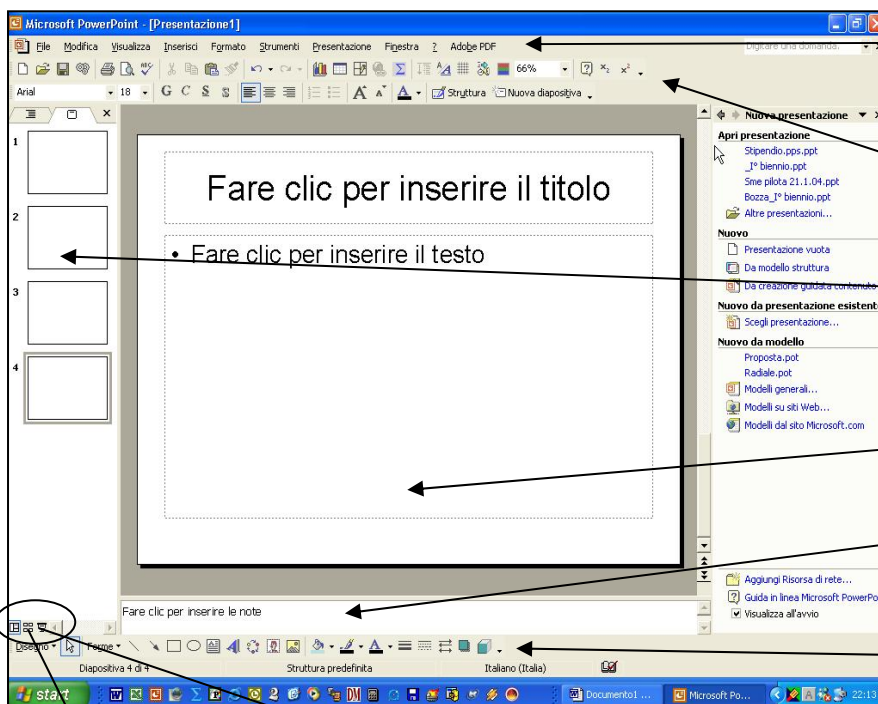
Piccola guida all'uso di *Power Point*

1. La tavolozza di *Power Point*

Nel corso che si sta affrontando si intende lasciare all'utente la possibilità di confezionare una presentazione originale con un'impronta personale limitando all'essenziale l'impiego di risorse preconfezionate.

Al lancio di *Power Point* versione XP appare la finestra riportata sotto.

È opportuno subito familiarizzarsi con la tavolozza di composizione per acquisire un minimo di confidenza. Iniziamo con il descrivere le aree di lavoro che ci concernono.



Barra dei menu. Comune e simile a tutte le applicazioni di Office.

La barra con le icone dei comandi più importanti. Sono facilmente personalizzabili!

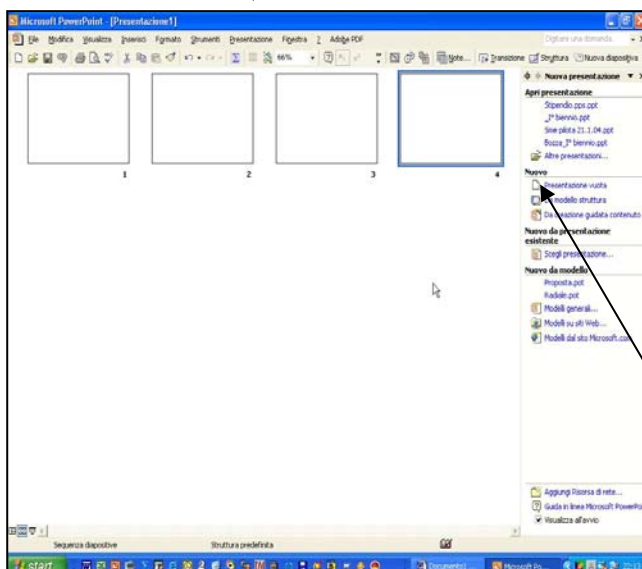
Colonna con l'elenco miniaturizzato delle diapositive. Consente lo spostamento veloce da una diapositiva all'altra.

Diapositiva attiva pronta per essere personalizzata.

Area destinata a eventuali osservazioni (non visualizzata durante la presentazione).

Barra con le icone dei comandi grafici.

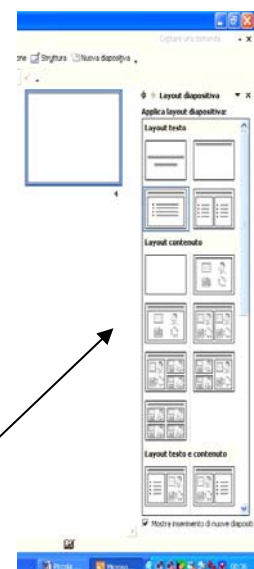
Particolare importanza assumono queste tre piccole icone. In sequenza, da sinistra verso destra, la prima visualizza la finestra riportata sopra, mentre la seconda visualizza la sequenza delle diapositive in miniatura come nella finestra che sta sotto.



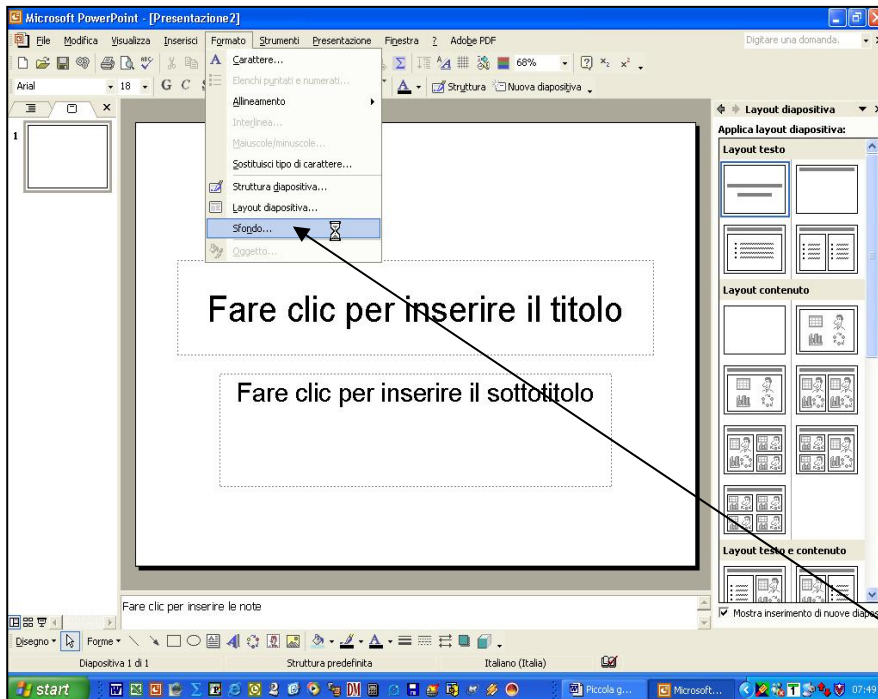
La terza icona avvia il processo di presentazione. Per uscire dalla presentazione sarà necessario digitare il tasto **ESC**.

A questo punto possiamo configurare la nostra tavolozza di composizione in modo da disporre sulla scrivania tutti gli strumenti che ci necessitano.

Con un click su questo collegamento il *frame* cambia. A pag. 6 ne sarà spiegato l'impiego.



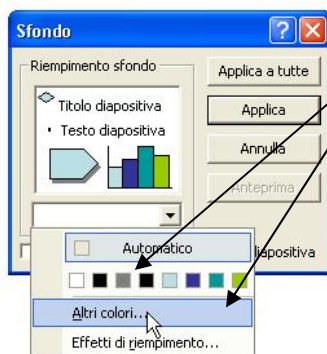
2. Lo sfondo delle diapositive



La colonna scorrevole di destra ora propone una vasta scelta di layout preconfezionati personalizzabili in seconda battuta. Scegliamo il modello opportuno per la creazione della prima diapositiva.

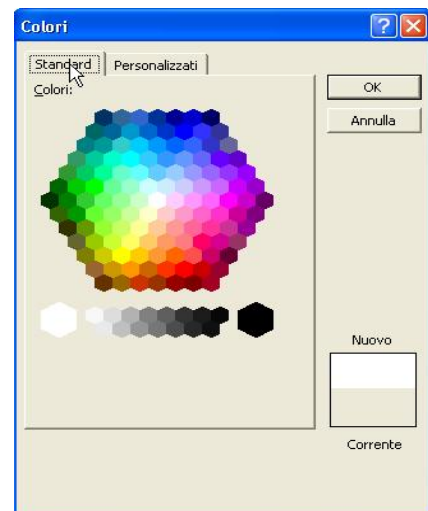
È ora opportuno fissare uno sfondo da assegnare a tutte le diapositive. Qualsiasi modifica sarà sempre possibile anche in fase avanzata del lavoro e limitatamente a una o più diapositive.

Procedere attivando la voce **Sfondo ...** del menu **Formato!** Appare la finestra sotto a sinistra..



I colori proposti non ci soddisfano e desideriamo visualizzare un'offerta di colori più vasta.

Appare la finestra di destra.

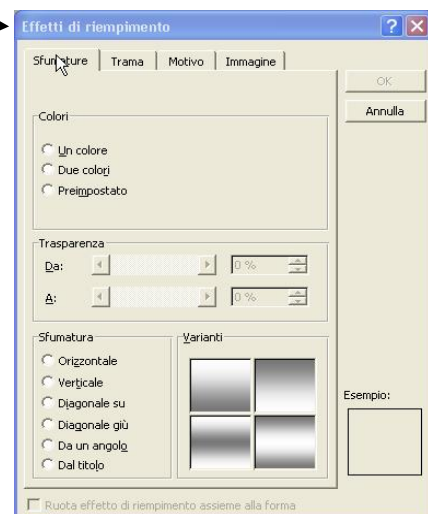


Vogliamo anche operare effetti di riempimento personalizzati e originali.



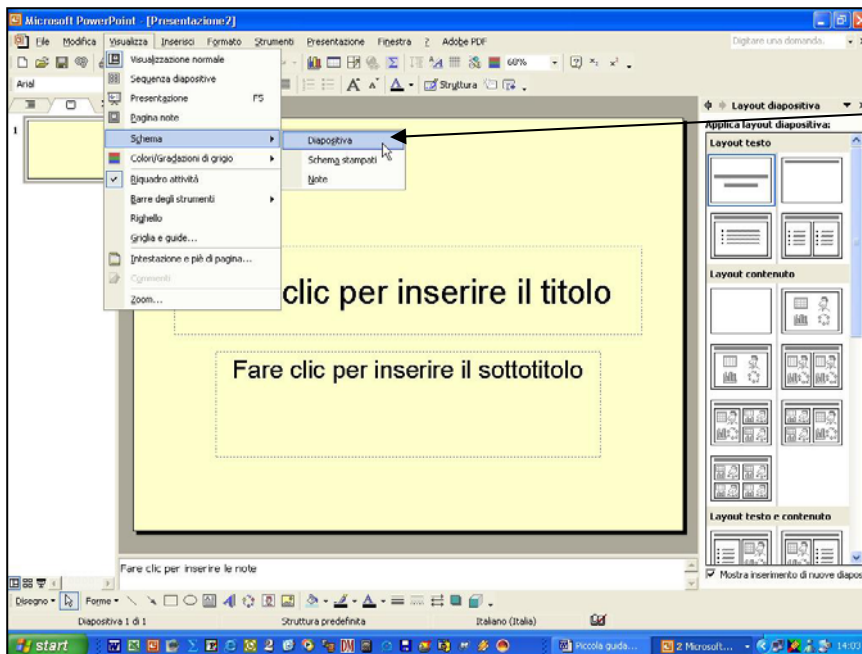
Ovviamente dopo le scelte che ci sono congeniali dobbiamo decidere:

- se applicare quanto scelto a tutte le diapositive;
- se limitare le nostre scelte alla diapositiva attiva.

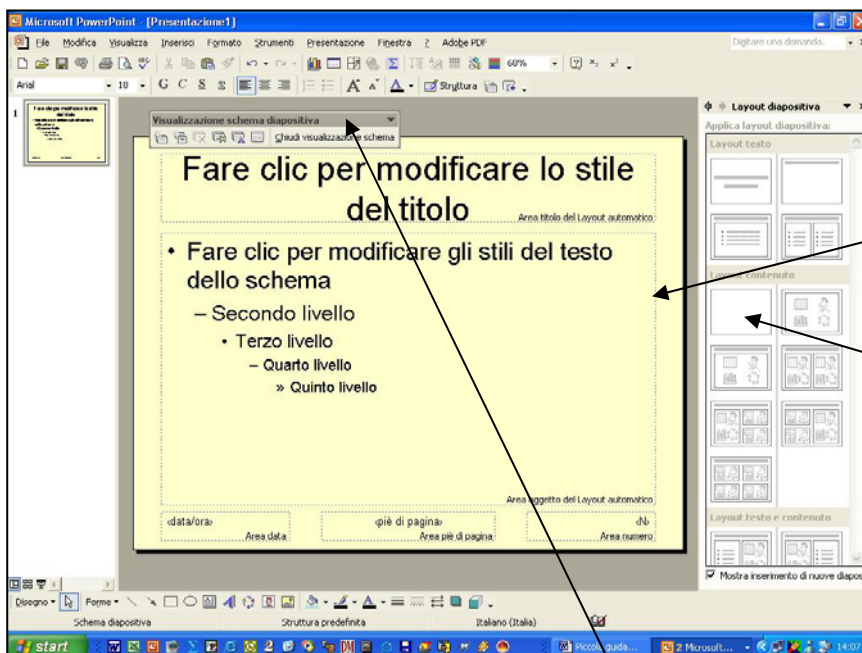


3. Oggetti comuni presenti in tutte le diapositive

Frequentemente capita di voler far apparire in tutte le diapositive della presentazione delle immagini, delle animazioni o semplicemente delle icone che servono alla gestione della presentazione come ad esempio un pulsante di avanzamento o di ritorno.

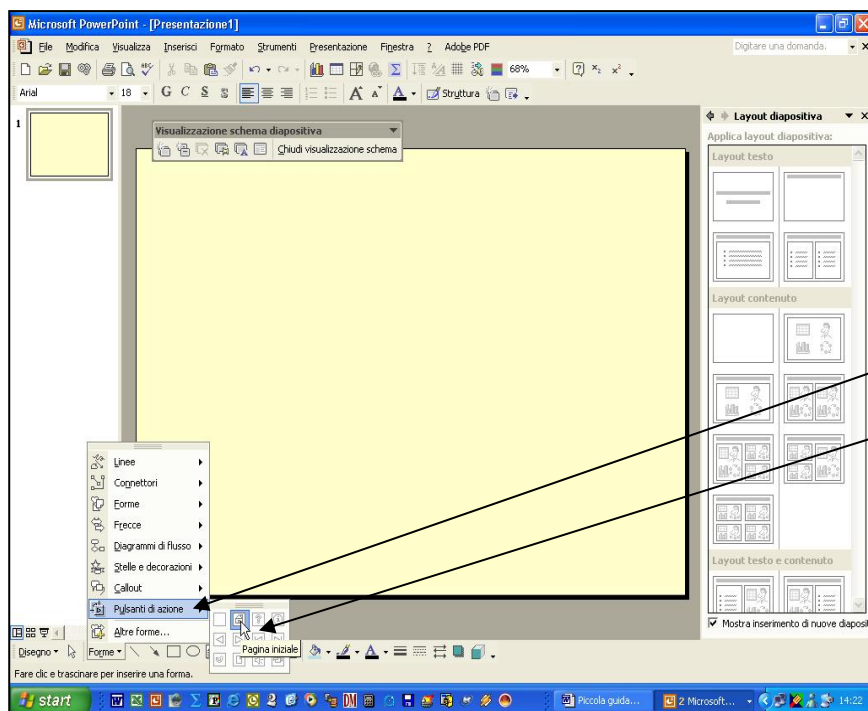


Appare la seguente schermata.



È importante lasciare sulla scrivania questa piccola finestra. A conclusione della personalizzazione dello sfondo essa ci consentirà di ritornare nel normale modo di operare sulla singola diapositiva, cliccando sul bottone **Chiudi visualizzazione schema**.

A questo punto l'inserimento di testo, immagini, link, bottoni, ecc. li renderà presenti in tutte le diapositive della presentazione.



È frequente la necessità di avere in tutte le diapositive dei bottoni che consentano la facile navigazione fra una diapositiva e l'altra durante la presentazione.

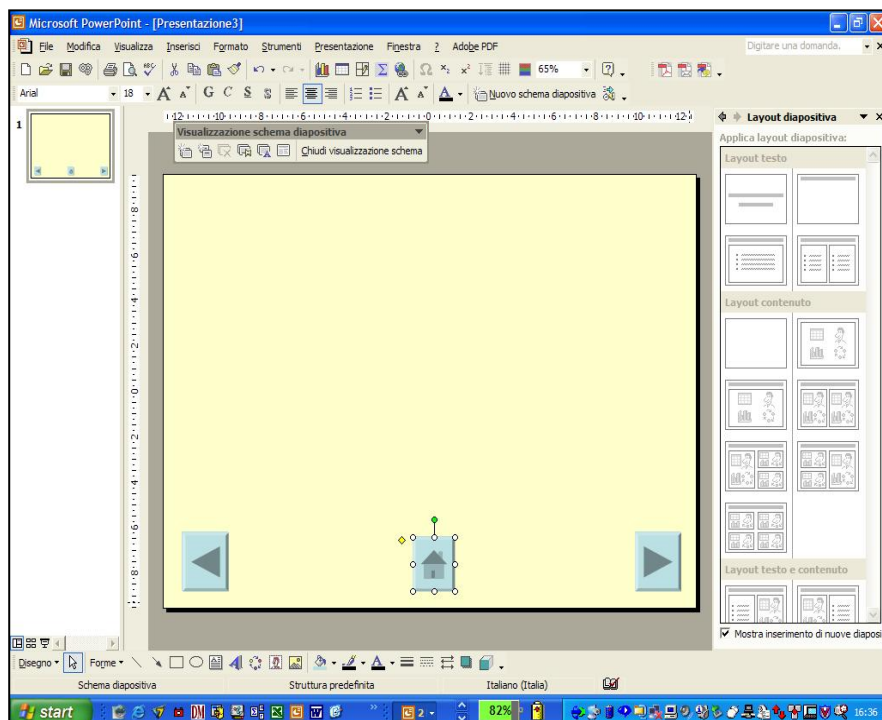
Per costruire questi bottoni selezionare nel menu della grafica:

Forme
Pulsanti di azione

Questa finestra consente di selezionare il pulsante necessario.

Il mouse si trasforma in una crocetta; posizionandola nello sfondo della diapositiva, con un click trascinato, sarà possibile inserire il bottone.

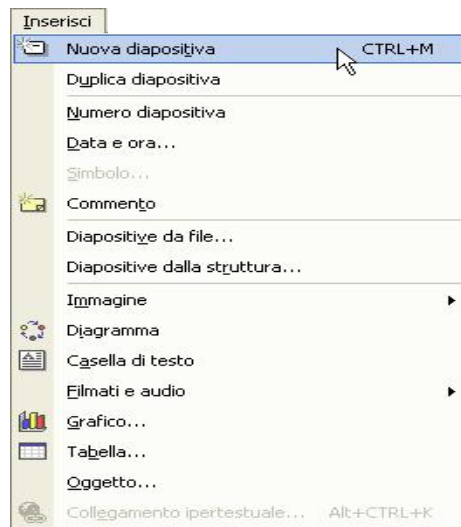
Il risultato è riportato nella schermata che segue.



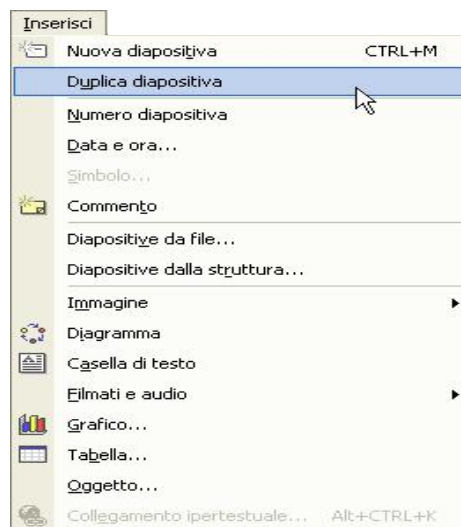
Per concludere l'operazione di configurazione dello sfondo delle diapositive è necessario schiacciare sul bottone **Chiudi visualizzazione schema**.

4. Aggiungere, togliere e duplicare diapositive

4.1 Aggiungere diapositive alla presentazione



4.2 Duplicare diapositiva

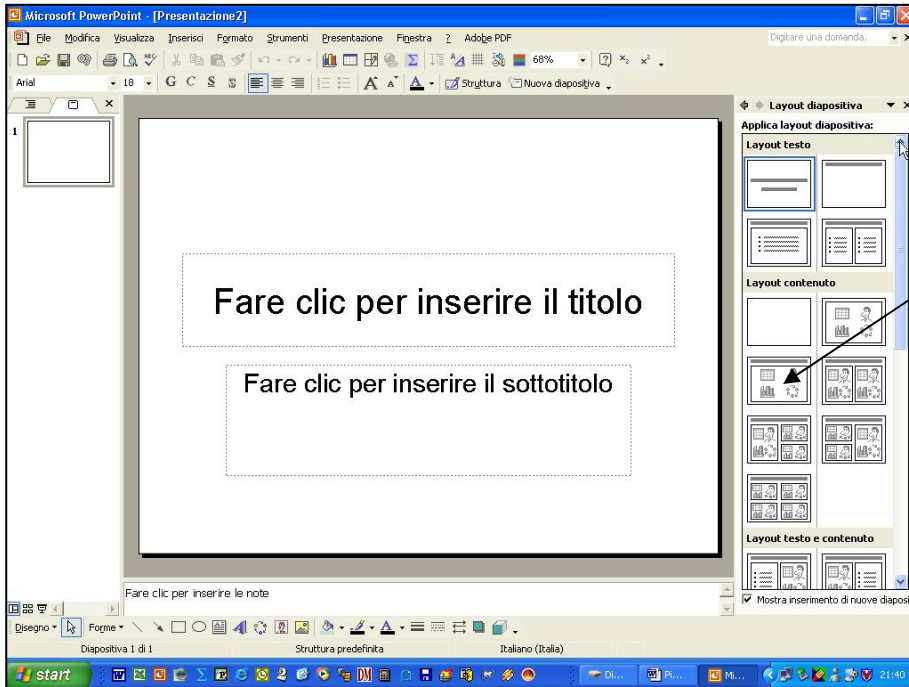


4.3 Eliminare la diapositiva corrente



5. La scelta del *layout* di una diapositiva

Si tratta ora di impostare in modo grossolano la struttura della nostra prima diapositiva. Per facilitare il lavoro si suggerisce di scegliere una delle possibilità offerte nei *layout* riportati nel *frame* di destra della finestra che segue.

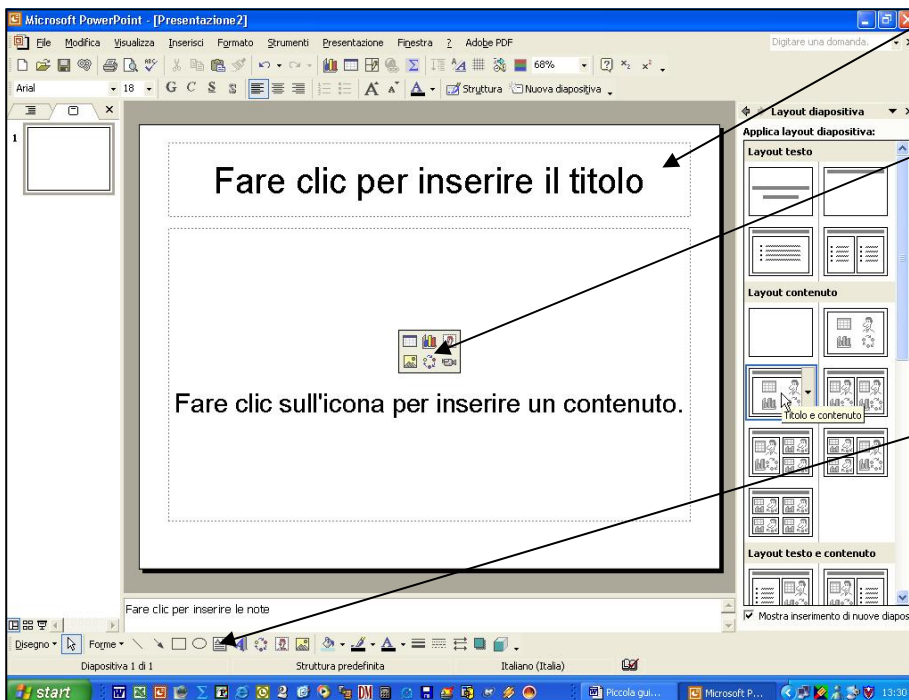


Per iniziare è necessario pensare alla prima diapositiva che normalmente rimane in esposizione in attesa dell'avvio della presentazione.

Scegliamo ad esempio questo layout.

In esso vi è la possibilità di inserire un titolo e un'immagine.

Apparirà la videata che segue.



In quest'area è possibile scrivere il titolo della presentazione.

Mentre in questa finestra si seleziona un'icona coerentemente con ciò che si desidera inserire.

Le aree sono dimensionabili a piacimento così come il rispettivo colore.

Per inserire del testo aggiuntivo si seleziona questa icona e con un click trascinato si definisce l'area necessaria.

Le proprietà del testo sono personalizzabili come in tutte le applicazioni di Office.

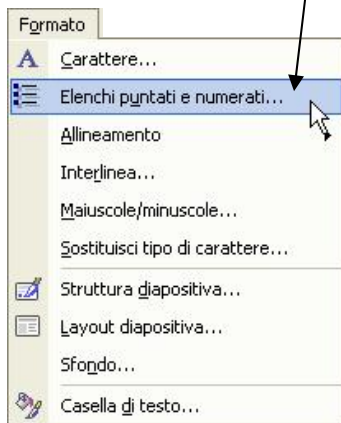
6. L'aggiunta di elementi a una diapositiva

6.1 Aggiungere un elenco numerato o puntato

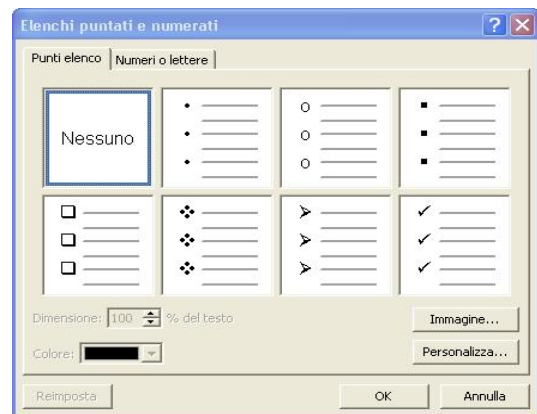
Come indicato nella precedente sezione inserire una casella di testo a partire dalla barra con le icone della grafica.



Selezionare **Formato – Elenchi puntati e numerati...**



Nella finestra che appare selezionare ciò che fa al caso.



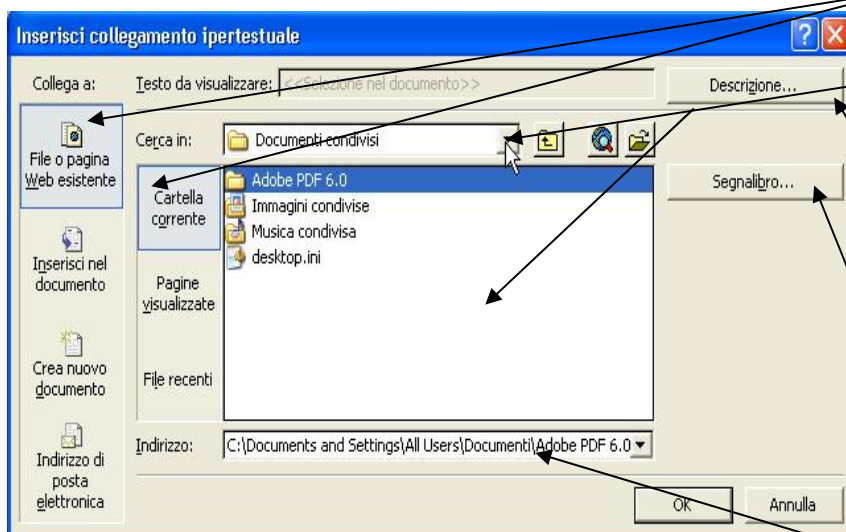
6.2 Aggiungere un collegamento ipertestuale (Link)

Bisogna innanzitutto selezionare l'oggetto, la porzione di testo o l'immagine alla quale si vuole agganciare un collegamento ipertestuale.

Con un click del mouse su questa icona si attiva la procedura per creare il collegamento.



Appare la seguente finestra



Non modificare le impostazioni preselezionate.

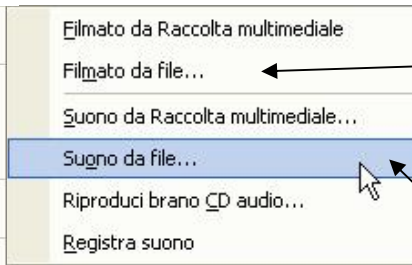
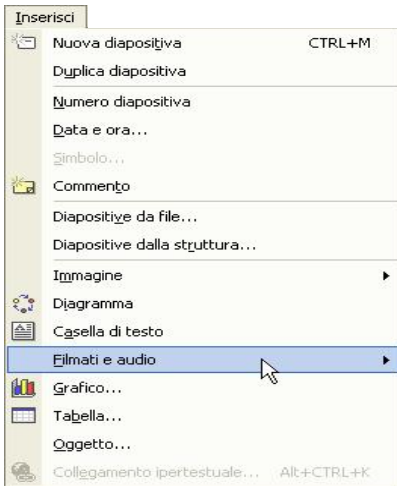
Ricerca il documento da collegare sfogliando in questa casella a tendina.

Con il pulsante **Descrizione** è possibile inserire un testo esplicativo del collegamento, che apparirà sovrappo-
nendo il puntatore del mouse.

Con il pulsante **Segnalibro** il collegamento è indirizzato a una diapositiva della pre-
sentazione.

Per creare un collegamento a un sito in Internet basta inserire in questa casella l'indirizzo Web.

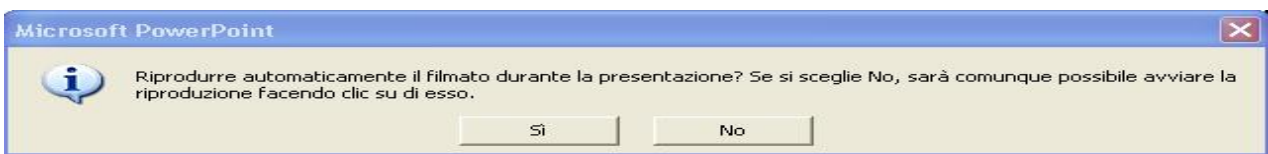
6.3 Aggiungere un filmato o un audio



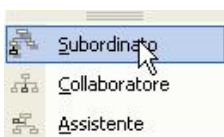
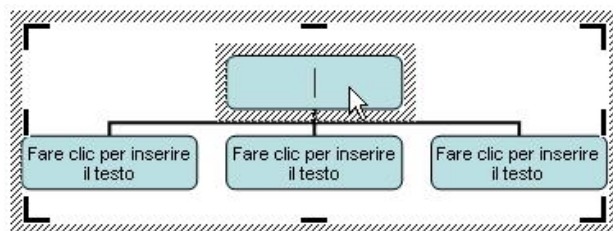
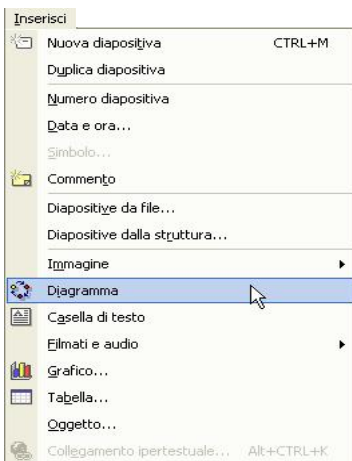
Per inserire un filmato si consiglia di scegliere l'opzione **Filmato da file ...**. Nella finestra che si apre è possibile selezionare il filmato da avviare nella presentazione.

Per riprodurre un suono nella presentazione scegliere **Suono da file ...**

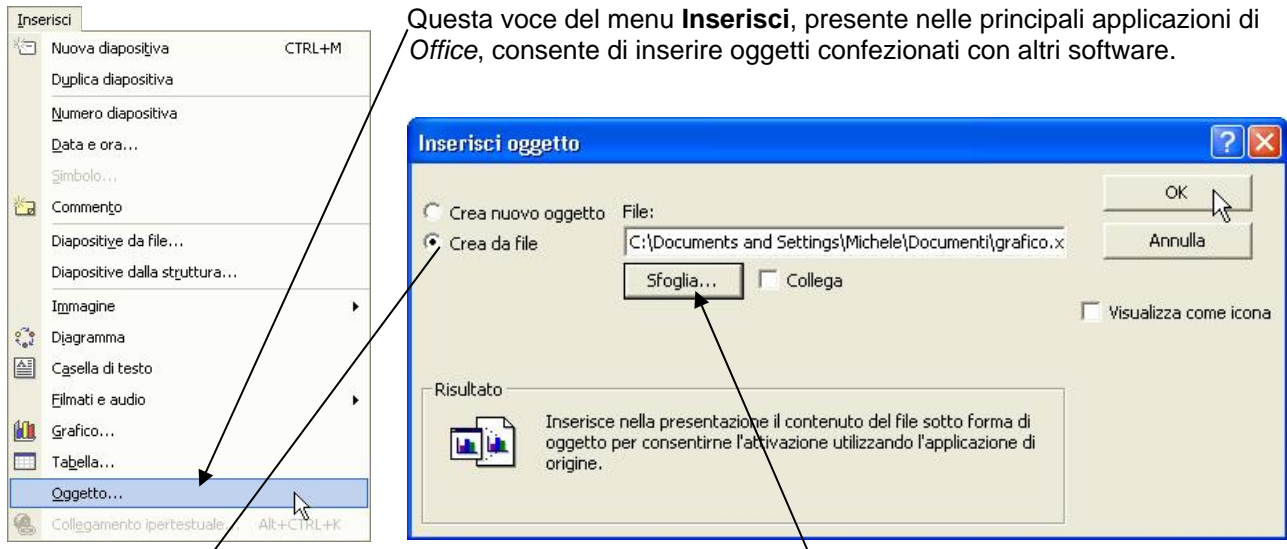
In ambedue le scelte si apre la finestra di dialogo riportata sotto che consente di scegliere l'avvio automatico durante la presentazione. Nel caso si desiderasse un avvio non automatizzato si genera un pulsante nella diapositiva che avvia la riproduzione con un click.



6.4 Aggiungere un diagramma



6.5 Aggiungere un oggetto di un'altra applicazione (ad es. di Excel)



Questa voce del menu **Inserisci**, presente nelle principali applicazioni di *Office*, consente di inserire oggetti confezionati con altri software.

È importante selezionare questa opzione se il file è già esistente.

Questo bottone attiva una finestra che consente di selezionare il file oggetto.

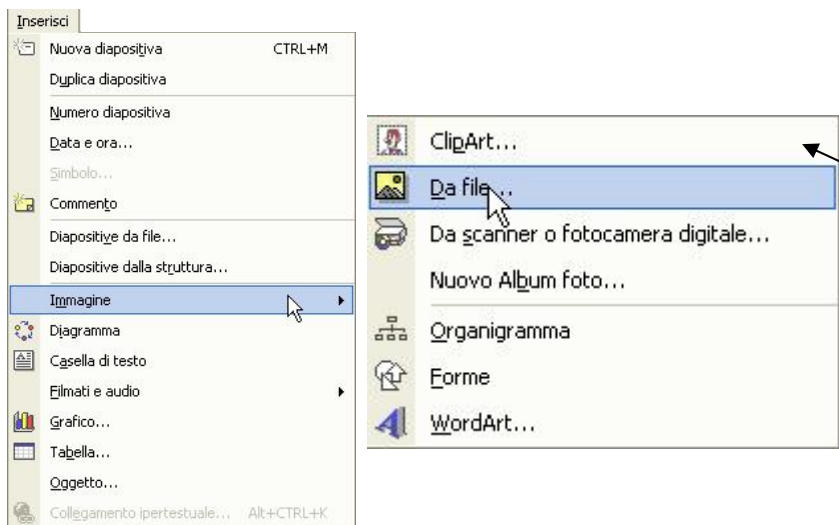
The image shows the 'Inserisci' menu with 'Oggetto...' selected. The 'Inserisci oggetto' dialog box is open, showing the 'Crea da file' option selected. The 'File:' field contains 'C:\Documents and Settings\Michele\Documenti\grafico.x'. The 'Sfogli...' button is highlighted. The 'OK' button is also visible. The 'Risultato' section shows a preview of the object and the text: 'Inserisce nella presentazione il contenuto del file sotto forma di oggetto per consentirne l'attivazione utilizzando l'applicazione di origine.'

6.6 Aggiungere un'immagine

In appendice si trova un approfondimento sul formato ideale delle immagini.

Per immagini si intendono fotografie digitali, disegni, *ClipArt*, o semplicemente forme geometriche. L'immissione è realizzata partendo da un file realizzato in un'altra applicazione. Rimane comunque possibile, anche se spesso poco soddisfacente la qualità, operare con la tecnica del "Copia e incolla".

Nel *Floppy* allegato si trova anche il programma **Gadwin** che consente la cattura di oggetti o finestre presenti sul video e registrabili come file in formato *Jepg*.



Se l'immagine già esiste è sufficiente ricercarla attivando una di queste scelte.

Se invece si desidera recuperare un'immagine esistente in forma cartacea bisogna digitalizzarla con lo scanner o eventualmente con una fotocamera.

The image shows the 'Inserisci' menu with the 'Immagine' sub-menu open. The 'Da file...' option is highlighted. Other options in the sub-menu include 'ClipArt...', 'Da scanner o fotocamera digitale...', 'Nuovo Album foto...', 'Organigramma', 'Forme', and 'WordArt...'. The 'OK' button is visible in the background.

7. Le animazioni

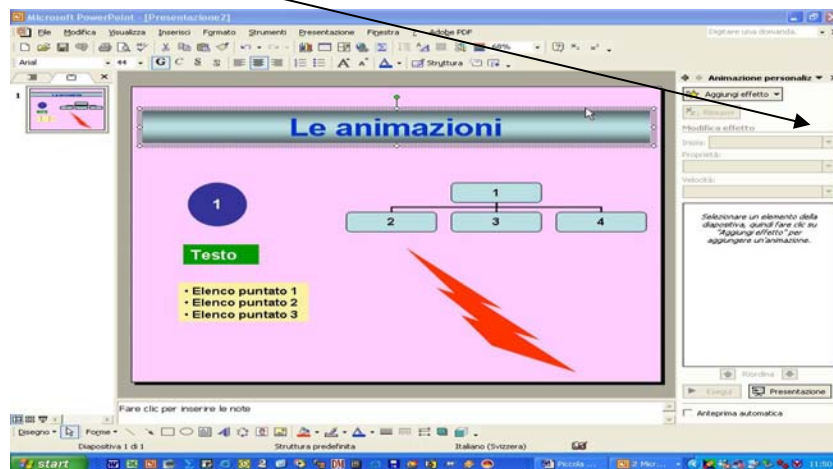
Particolare interesse rivestono le animazioni che per comodità suddivideremo in:

- animazioni di entrata;
- animazioni di messa in evidenza;
- animazioni di uscita;
- animazioni personalizzate;
- presentazione di un testo a paragrafi.

Prima di passare in rassegna tutte queste possibilità è opportuno attivare il *frame* per la gestione delle animazioni a partire dalla barra con le icone dei comandi più importanti. Questa è l'icona delle animazioni!



Con un click è attivato il *frame* di destra con tutti i comandi per la gestione e il controllo delle animazioni.



Senza animazione un oggetto appare con la proiezione della nuova diapositiva. Se un oggetto deve apparire quando lo desideriamo e nel modo che riteniamo opportuno è necessario selezionarlo nella diapositiva e conferirgli un'animazione.

7.1 Animazione di entrata

Si supponga di voler far apparire automaticamente il titolo della diapositiva un istante dopo la sua proiezione con uno stiramento. Per prima cosa è necessario selezionare l'area riservata al titolo. Poi ...



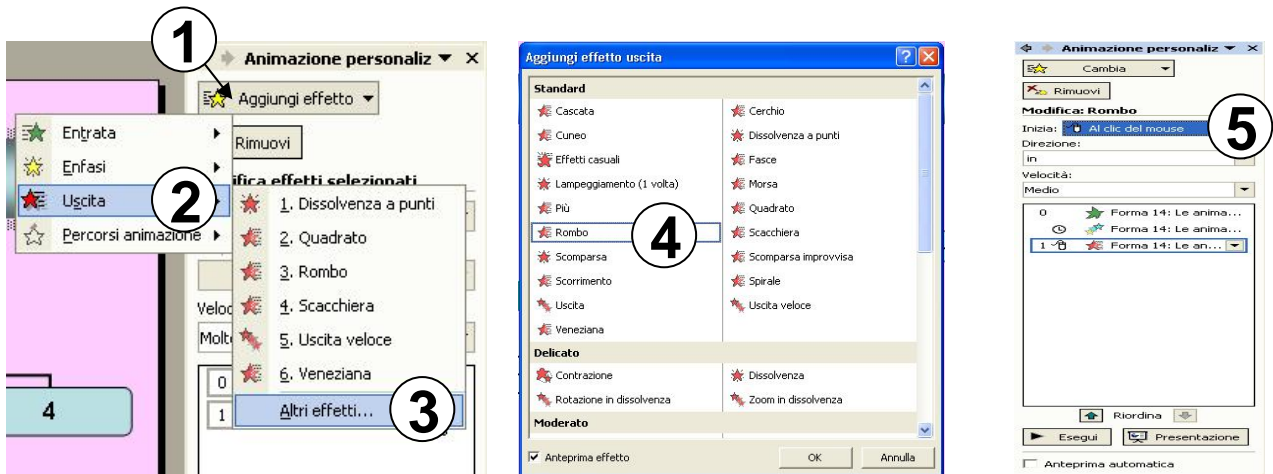
7.2 Animazione di messa in evidenza

Per catturare l'attenzione si potrebbe fare in modo che, ad esempio, il titolo subisca automaticamente un effetto ad onda. Selezionare nuovamente l'area del titolo. Poi...



7.3 Animazione di uscita

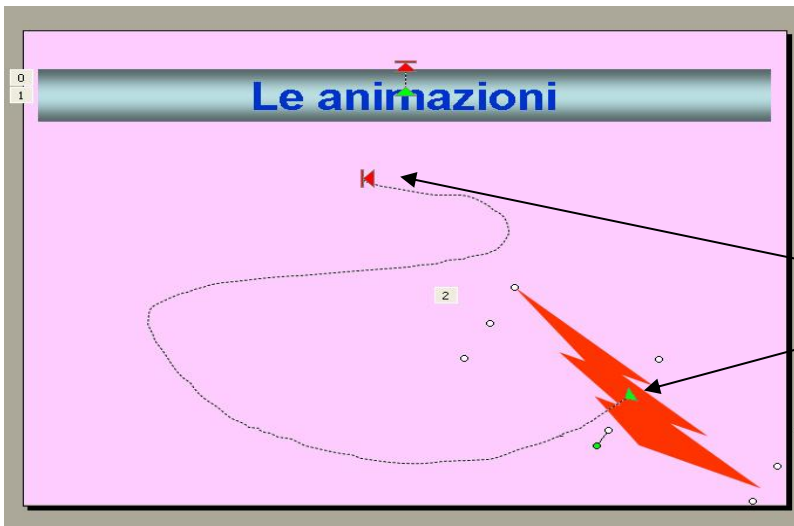
Questa animazione consente l'allontanamento animato di un oggetto dalla diapositiva.



7.4 Animazione personalizzata

Con questa tecnica di animazione è possibile definire un percorso di animazione per l'oggetto selezionato.

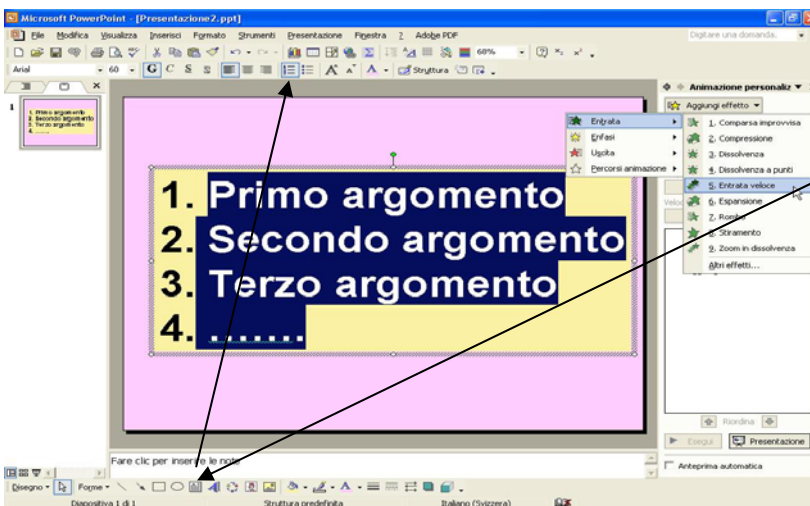




In questa fase, con la matita che appare nella diapositiva, sarà possibile definire un percorso tra-
scinando la matita con un click
continuato. Il percorso apparirà
sottoforma di linea punteggiata
con una freccia rossa (fine del
percorso di animazione) e una
freccia verde (inizio del percorso
di animazione).

7.5 Presentazione di un testo a paragrafi

Capita spesso di voler presentare un testo a paragrafi separati in modo da farli apparire quando lo si desidera.



Per realizzare tale effetto è
necessario aprire un'area di
testo. Attivare un elenco nume-
rato (o puntato). Digitare il
testo e selezionarlo.



A questo punto è sufficiente dare un'ani-
mazione di entrata.

Nello spazio con l'elenco delle animazioni
appaiono in sequenza i titoli dei paragrafi
evidenziati precedentemente.

In esso solo il primo appare con un click
del mouse.

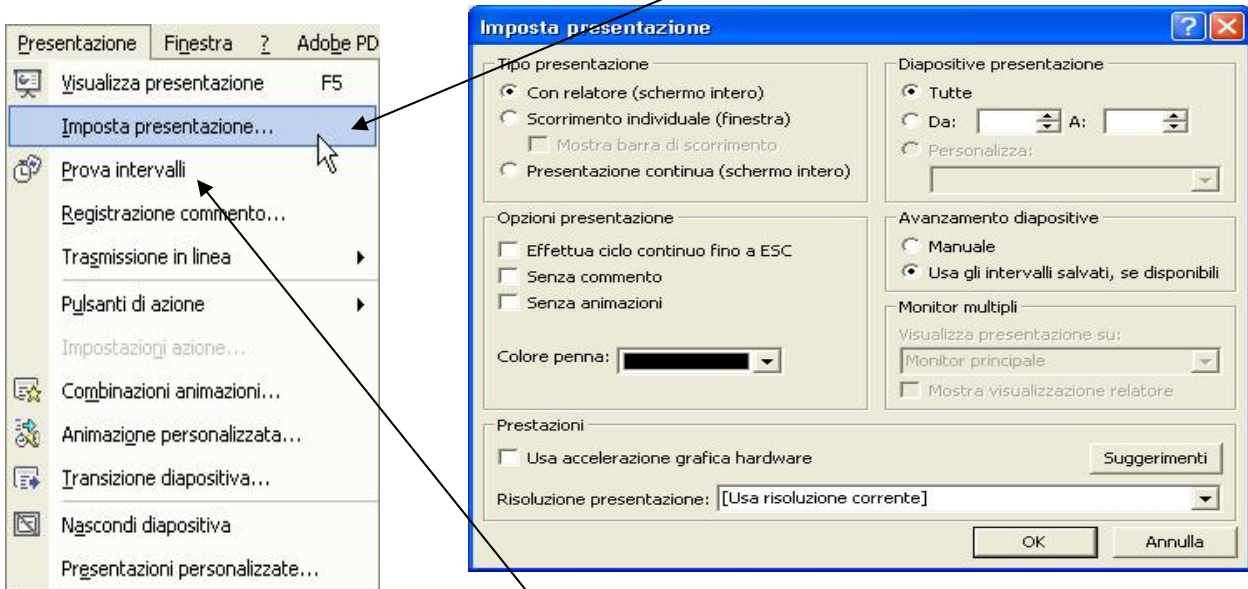
Per fare in modo che l'apparizione sia ge-
stita dal relatore, con un click del mouse
durante la presentazione, è sufficiente
selezionare i titoli degli altri paragrafi e at-
tivare tale caratteristica.



8. Attivare un diaporama con *Power Point*

Una volta creata la sequenza di diapositive da proiettare, procedere nel seguente modo.

1. Aprire la voce del menu di **Presentazione** e attivare l'opzione **Impostazione presentazione**.
Appare la finestra di dialogo qui sotto a destra da configurare a propria discrezione.



2. A questo punto è necessario fissare gli intervalli di avanzamento delle diapositive attivando nuovamente la voce del menu **Presentazione** e l'opzione **Prova intervalli**. Automaticamente il comando mette in proiezione il diaporama e appare nell'angolo superiore sinistro del monitor una piccola finestra di nome **Prova**.



In essa troviamo:

- Una freccia ➡ che consente, con un click, di passare alla prossima diapositiva fissando automaticamente il tempo di esposizione.
- Due barrette verticali || che consentono di impostare un arresto momentaneo della registrazione intervalli. È attivata una pausa per l'operatore; non influisce sulla presentazione.
- Un primo cronometro digitale che indica il tempo trascorso nella proiezione della diapositiva in esposizione.
- Un secondo cronometro digitale che indica il tempo complessivo trascorso.

Quando sono passate tutte le diapositive è sufficiente confermare la registrazione per memorizzare gli intervalli di esposizione.

9. Appendice 1 – I cinque standard grafici più conosciuti

Nella pratica esistono due tecniche digitali diverse per la memorizzazione delle immagini:

- la rappresentazione vettoriale;
- la rappresentazione a punti.

Le differenze fra queste due tecniche sono importanti nella gestione grafica delle immagini. I programmi di disegno basati sulla tecnologia vettoriale sono molto più potenti rispetto a quelli che orientano la loro tecnologia con la rappresentazione a punti (pixel). La rappresentazione vettoriale è più flessibile ad eventuali modifiche (per esempio ingrandimento o rimpicciolimento) ma necessita di maggiore memoria ed è poco adatta nella gestione di fotografie a colori mentre è indispensabile nella rappresentazione tecnico-grafica. La rappresentazione di immagini (fotografie) predilige la rappresentazione a punti perché consente maggiori sfumature di colori.

La rappresentazione a punti (pixel) è quella più utilizzata e attualmente i principali formati ad essa associati sono supportati praticamente da tutti i programmi grafici. Ciò significa che è possibile non solo leggerli ma anche convertire un'immagine da un formato all'altro. I più utilizzati sono:

- il formato Bitmap (*.bmp)
- il formato Graphics Interchange Format (*.gif)
- il formato Jpeg (*.jpg)
- il formato Tiff (*.tif)
- il formato Portable Network Graphics (Png)

Per scegliere il formato migliore secondo le diverse esigenze è necessario sapere come vengono memorizzate le immagini in forma digitale e quali sono le differenze tra i vari formati. Ogni formato grafico deve giungere a un compromesso per assicurare simultaneamente la qualità dell'immagine, una grandezza non eccessiva del file e la compatibilità con diverse applicazioni. Naturalmente si tratta di requisiti impossibili da soddisfare completamente allo stesso tempo. È quindi necessario operare delle scelte in funzione delle reali necessità dell'utente. Attualmente esistono centinaia di formati grafici differenti e ne vengono sviluppati continuamente di nuovi. Ogni programma di elaborazione di immagini è proprietario del proprio formato!

Prima di passare in rassegna i formati più diffusi è necessario acquisire due concetti importanti:

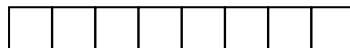
- a) La memorizzazione dei pixel e dei colori.
- b) La dimensione dell'immagine.

9.1 La memorizzazione dei pixel e dei colori

In un file grafico un pixel può essere memorizzato con un certo numero di bit (unità base di memorizzazione digitale) che dipende dal numero di colori con cui può essere memorizzato. Con due soli colori (bianco e nero) sarà rappresentabile con 1 bit (se acceso è bianco se spento è nero). Da un punto di vista numerico un bit può assumere solo i valori 0 o 1. Ovviamente la memorizzazione di un pixel a colori necessita un certo numero di bit. Più bit sono impiegati e più possibili colori lo possono rappresentare.

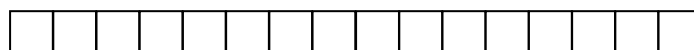
Se il pixel è a colori vi sono tre possibilità standard per rappresentarlo:

- con 2^8 possibilità di colori = 256 colori (8 bit)



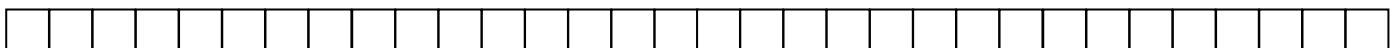
1 pixel = 1 byte = 8 bit

- con 2^{16} possibilità di colori = 65536 colori (16 bit) o High Color



1 pixel = 2 byte = 16 bit

- con 2^{24} possibilità di colori = 16'777'216 colori (24 bit per byte) o True Color



1 pixel = 3 byte = 24 bit

9.2 La dimensione dell'immagine

La risoluzione di un'immagine indica la densità dei pixel nell'immagine e viene solitamente espressa in dpi (dots per inch o pixel per pollice).

Facciamo un esempio pratico e consideriamo la seguente immagine a colori 15 cm x 10 cm che dobbiamo rappresentare con la tecnica True Color a 24 bit. Supponiamo di passarla allo scanner con una risoluzione 300 dpi (pixel per pollice).

6 pollici x 300 dpi = 1800 pixel



4 pollici x
300 dpi =
1200 pixel

I pixel totali di cui sarà composto il file passato allo scanner sarà:

$$1'200 \times 1'800 = 2'160'000 \text{ pixel}$$

Se ogni pixel necessita di 3 byte (Tecnica True color a 24 bit o 3 byte/pixel) l'immagine avrà una dimensione di:

$$2'160'000 \text{ pixel} \times 3 \text{ byte/pixel} = 6'480'000 \text{ byte} = 6,48 \text{ megabyte} = 6,48 \text{ MB}$$

9.3 Il formato Bitmap (bmp)

Utilizzo	È il formato standard per definizione nel sistema Windows. Sviluppato dalla Microsoft può essere letto da qualsiasi applicazione Windows. È normalmente impiegato per la cattura delle schermate.
Vantaggi	è letto da tutti i programmi Windows. La qualità delle immagini è ottima per l'elevata scelta di colori disponibili (24 bit o 16,8 milioni di colori)
Svantaggi	Enorme dimensione dei file che rende impossibile la pubblicazione sul Web. Il formato bmp non è riconosciuto dai browser.

9.4 Il formato Gif (gif)

Utilizzo	È il formato per lo scambio di immagini su Internet, per elementi grafici, loghi e sfondi delle pagine Web. Adatto per immagini con poche sfumature o che contengono grandi aree di colore uniforme.
Vantaggi	Occupava poco spazio, viene letto da tutti i browser, permette di visualizzare rapidamente e a risoluzione progressiva un'immagine in Internet. Consente lo sviluppo di animazioni.
Svantaggi	Scarsa scelta di colori (8 bit o 256 colori). Per salvare fotografie ricche di colori il formato gif, a causa del ridotto numero di colori, è inadatto.

9.5 Il formato Jpeg (jpg)

Utilizzo	È un formato che impiega una tecnica di compressione sofisticata e che è quindi particolarmente adatto alla riproduzione di fotografie in Internet.
Vantaggi	Ha una densità di colori a 24 bit (16,8 milioni di colori). Nella compressione non vi sono perdite di qualità. Le dimensioni delle immagini sono particolarmente contenute. È il formato ideale per la pubblicazione di immagini sul Web.
Svantaggi	Ad elevati tassi di compressione vi è un po' di perdita di qualità. Non permette le animazioni.

9.6 Il formato Tiff (tif)

Utilizzo	È il formato professionale per immagini di alta qualità. Permette il facile interscambio tra diverse piattaforme (come Mac OS, Windows, Linux). È letto dalle principali applicazioni grafiche.
Vantaggi	È utilizzabile con diversi sistemi operativi. Utilizza una densità di colore pari a 64 bit consentendo il suo impiego nelle riproduzioni fotografiche di alta qualità. Possiede diverse tecniche di compressione.
Svantaggi	L'impiego di algoritmi di compressione limita la compatibilità con programmi grafici diversi. Assolutamente inadatto per il Web.

9.7 Il formato Portable Network Graphics (png)

Utilizzo	È il successore designato dei formati Gif e Jpg
Vantaggi	È indipendente dalla piattaforma (Mac, Windows, Linux) e possiede una densità di colori a 24 bit (16,7 milioni di colori). Nel processo di compressione non vi sono perdite di qualità.
Svantaggi	È snobbato dalle case produttrici di browser. Le dimensioni delle immagini sono superiori a quelle in formato Gif e Jpg.