

SCUOLA MEDIA STATALE “B. CROCE” – TEST CENTER ECDL - PESCARA

Via Scarfoglio 66 – tel/fax 08561789

Sito Web <http://mediacrocepescara.interfree.it>

E-mail: testcentercroce@tin.it oppure pemm0003@bdp.it

Quaderno didattico n. 6

Introduzione alla grafica e alle presentazioni

a cura di L. De Panfilis e G. Manuppella

Pubblicazione ad uso interno dei corsi per il conseguimento della Patente Europea del Computer

Edizione fuori commercio

Elementi di grafica

Inizialmente la grafica non era concepita per il computer. Ai tempi in cui il Dos era il sistema operativo più diffuso, la maggior parte dei programmi creati per girare su questo sistema operativo utilizzavano esclusivamente il modo testo.

Oggi la grafica svolge una funzione importantissima nell'informatica e i PC sono tutti concepiti per lavorare in modo grafico.

I vantaggi di questo cambiamento sono molto evidenti:

- nel modo testo abbiamo a disposizione solo 16 colori, in quello grafico possiamo arrivare anche a 16 milioni secondo il tipo di scheda video installata;
- la risoluzione nel primo caso è di 80 righe per 25 colonne, nel secondo la minima è di 640 righe per 480 colonne;
- il modo testo utilizza solo un tipo di font di carattere, col modo grafico abbiamo a disposizione molti altri font di carattere.

L'unico inconveniente, peraltro banale, che possiamo rilevare è che la modalità testo viene elaborata più velocemente della modalità grafica; ma tale differenza va divenendo sempre più irrilevante se messa di fronte alla potenza dei nuovi elaboratori.

1 - Risoluzione e colori

Per risoluzione grafica di un'immagine, si indica la sua precisione di visualizzazione in termini di qualità grafica.

Per capirne meglio il concetto iniziamo con l'introdurre la modalità video; questa è rappresentata dalla combinazione fra risoluzione del video (numero complessivo di righe e colonne che si intersecano per formare l'aspetto dello schermo) e ampiezza della tavolozza di colori (numero di colori che è possibile visualizzare contemporaneamente sullo schermo).

La modalità video dipende dalla scheda video installata. Ad esempio, una VGA consente una risoluzione massima di 640 x 480 punti in 16 o 256 colori, una Super VGA permette di utilizzare differenti risoluzioni quali 640 x 400, 640 x 480, 800 x 600 e 1024 x 768 e una gamma di colori fino a più di 16 milioni.

Maggiore è la risoluzione del video più le immagini vengono rimpicciolite nella visualizzazione e minori sono le palette di colori disponibili: con una risoluzione di 1024 x 768 possiamo usare generalmente 256 colori e con quella di 640 x 480 (la più utilizzata) possiamo utilizzarne 16,8 milioni.

La risoluzione di un'immagine è data dal numero di righe e colonne che lo compongono e può anche non coincidere con quella del video: se è minore o uguale l'immagine potrà essere visualizzata per intero a dimensione normale, se è maggiore potremo vedere solo parte dell'immagine e tutt'al più scorrerla mediante le barre di scorrimento che appaiono, a meno che non ne riduciamo le dimensioni di visualizzazione.

L'intersezione fra le righe e le colonne che determinano la risoluzione dell'immagine viene chiamata pixel e viene utilizzata come unità di misura della risoluzione.

Se i colori utilizzati in un'immagine sono minori o uguali a quelli della modalità video potremo vederli chiaramente tutti, se sono maggiori verranno persi in visualizzazione e sostituiti con quelli disponibili più vicini per gradazione.

Più la gamma di colori utilizzata è ampia e più i bit di memoria utilizzati saranno maggiori per definirli. Ad esempio, la gamma di 16 colori utilizza massimo 4 bit, quella a 16,8 milioni ne utilizza fino a 24; è quindi chiaro che le immagini composte di più colori sono più pesanti (occupano, cioè, più spazio sul disco) di quelle che ne hanno meno.

2 - Grafici bitmap, vettoriali e metafile

Un grafico può essere salvato su disco in tre formati fondamentali: bitmap, vettoriale e metafile.

I grafici **bitmap** utilizzano una mappa che rappresenta, bit per bit, tutte le caratteristiche del grafico. Questa mappa immagazzina sequenzialmente tutti i bit della figura che vengono poi riletti a partire dal pixel della riga 0 e colonna 0 fino alla riga 639 e colonna 479 nella risoluzione VGA.

I grafici **vettoriali** utilizzano un metodo totalmente differente. Non immagazzinano il contenuto della figura, ma custodiscono le istruzioni

matematiche che permettono di costruire la figura. Per esempio, due raggi diagonali a forma di X saranno memorizzati con l'istruzione "tracciare un vettore diagonale dal pixel 0,0 al pixel 639,479 e un altro vettore dal pixel 0,479 al pixel 639,0".

A seconda del tipo di figura, risulterà conveniente il metodo bitmap o quello vettoriale. Se stiamo lavorando con un'immagine con un'ampia varietà di colori sarà più indicato salvarla col metodo bitmap, particolarmente indicato per la riproduzione dei particolari; se invece lavoriamo con immagini semplici, come ad esempio la pianta di una casa, sarà più opportuno utilizzare il metodo vettoriale che occupa meno spazio in memoria; oltretutto un'immagine vettoriale ridotta di dimensioni perde meno in risoluzione di una bitmap.

Un metodo alternativo a quelli già considerati di immagazzinamento di immagini è il **metafile**, nei quali viene utilizzata una base vettoriale in grado di comprendere anche dei bitmap. Con questa soluzione di mezzo si risolvono gran parte dei problemi di perdita di precisione in figure complesse o perdita di flessibilità in tracciati omogenei.

Sono stati creati diversi formati grafici che applicano questi tre metodi. Fino a qualche tempo fa ogni programma utilizzava il suo formato grafico, incompatibile, il più delle volte, con gli altri formati esistenti. Successivamente sono stati imposti degli standard, e la maggior parte dei programmi di grafica sono stati dotati di utility per la conversione da un formato grafico ad un altro.

Di seguito vengono elencati alcuni tra i più diffusi formati grafici, classificati a seconda del metodo utilizzato per il salvataggio del file:

- Metodo bitmap: BMP, DIB, GIF, PCX, PICT, TGA, TIFF
- Metodo vettoriale: DXF, HPGL, PIC, PCL, EPS, CDR
- Metodo metafile: CGM, WMF

3 - Un semplice programma di grafica: PAINT

Paint è un programma di grafica per creare semplici immagini in formato BMP (Bitmap) ed è incluso nel pacchetto di utility fornito con Windows.

Col Paint possiamo creare disegni fantasiosi e ricchi di colore con estrema facilità.

Esso dispone di un insieme di strumenti (Fig. 1) che consentono di creare figure di vario genere e di modificarle, una tavolozza di 28 colori (Fig. 2) che è possibile modificare utilizzando anche una gamma di 16,8 milioni di tonalità e una varietà di funzioni, alle quali si accede dalla barra dei menù.



Fig.1



Fig.2

3.1 Casella degli strumenti

Per attivare i pulsanti della casella degli strumenti basta cliccarvi sopra, questi rimarranno funzionali fino a che non se ne attiva un altro.

In ordine elenchiamo le funzioni dei tasti che ha a disposizione la casella degli strumenti:

- **Seleziona parte** – Consente di selezionare un'area ben delineata del grafico; per effettuare la selezione bisogna portarsi all'estremità dell'area e, tenendo premuto il pulsante del mouse, delinearne i contorni; rilasciando il pulsante del mouse apparirà attorno alla zona selezionata una linea tratteggiata.

- **Seleziona** – Seleziona un'area rettangolare (o quadrata) del grafico; portandoci in uno degli angoli dell'oggetto, clicchiamo sul pulsante del mouse e senza lasciarlo trasciniamo nella direzione dell'angolo opposto; rilasciando il pulsante vedremo l'area tratteggiata che delimita la selezione.
- **Cancella/Cancella colore** – Si comporta come una vera gomma, cancellando la parte di figura dove viene passata; possiamo scegliere fra quattro dimensioni di gomma. Oppure possiamo utilizzarla per cancellare un determinato singolo colore da un'immagine multicolore.
- **Riempi** – Permette di sostituire uniformemente il colore di un area: dopo aver scelto il colore da utilizzare ci portiamo col mouse sulla zona da colorare e vi clicchiamo sopra.
- **Preleva colore** – Consente di utilizzare un colore già esistente nella figura per colorare altre zone.
- **Ingrandisci** – Cliccando su questo pulsante e scegliendo su una delle opzioni proposte otterremo l'ingrandimento del grafico; possiamo anche scegliere la zona da ingrandire, posizionando il rettangolo che apparirà al momento del click sul pulsante.
- **Matita** – Con questo strumento possiamo tracciare linee come se stessimo disegnando a mano libera.
- **Pennello** – Mette a disposizione diverse punte da utilizzare con gli strumenti di disegno.
- **Aerografo** – Disegna spruzzi di vernice che possono essere più o meno ampi.
- **Testo** – Permette di inserire del testo all'interno dell'immagine e di sceglierne le caratteristiche di formattazione quali dimensioni e tipo di font.
- **Linea** – Consente di tracciare delle linee rette di diverso spessore; cliccando sul punto d'inizio della linea si trascina fino a definirne la lunghezza e la traiettoria, quindi si rilascia il pulsante.
- **Curva** – Consente di tracciare delle linee curve di diverso spessore; dopo aver definito una linea retta, cliccando e muovendo il mouse è possibile modellarla facendole assumere un aspetto curvo.
- **Rettangolo, Ellisse, Rettangolo arrotondato** – Tracciano rispettivamente una forma rettangolare, ellittica e rettangolare con gli angoli arrotondati; portandosi sul grafico basta cliccare e trascinare diagonalmente fino a raggiungere la dimensione desiderata. Se si vuole ottenere un quadrato o un cerchio perfetto tale operazione va fatta tenendo premuto il tasto Maiuscolo. Le forme possono essere di tre tipi: un bordo, una figura piena bordata, una figura piena senza bordo (il colore interno

della figura sarà determinato dal colore di sfondo, vedi paragrafo 4.2); lo spessore del bordo è determinato dallo spessore selezionato per le linee.

- **Poligono** – Permette di disegnare un qualsiasi tipo di poligono tracciando una serie di linee adiacenti; con l'ausilio del tasto Maiuscolo è possibile costruire dei poligoni regolari tracciando lati che hanno un'angolazione che va di 45° in 45°; le forme e lo spessore del bordo utilizzano gli stessi criteri già descritti per i rettangoli.

3.2 La tavolozza dei colori

Alla sinistra della tavolozza possiamo vedere il colore di primo piano e quello di sfondo.

Il colore di primo piano è quello utilizzato dai vari strumenti di disegno per tracciare linee e bordi; per cambiarlo basta fare clic su uno di quelli a disposizione nella tavolozza. Il colore di sfondo serve per il cancellino e per riempire l'area dei poligoni.

Della vasta gamma di colori che possiamo utilizzare solo 24 vengono visualizzati. Per accedere agli altri possiamo utilizzare il menù **Opzioni** e dare il comando **Modifica colori**: accederemo all'omonima finestra (Fig. 3) che ci proporrà una gamma di 48 colori fra cui sceglierne uno per sostituire quello in uso. E' inoltre possibile creare colori personalizzati premendo sul pulsante **Definisci colori personalizzati** che ci mostrerà una matrice di colori (Fig. 4): per definire il colore basterà fare clic in un qualsiasi punto al suo interno, quindi spostare la freccia di scorrimento alla sua destra per determinarne l'intensità e infine cliccare sul pulsante **Aggiungi ai colori personalizzati** per averlo sempre disponibile nella sessione di lavoro.



Fig.3

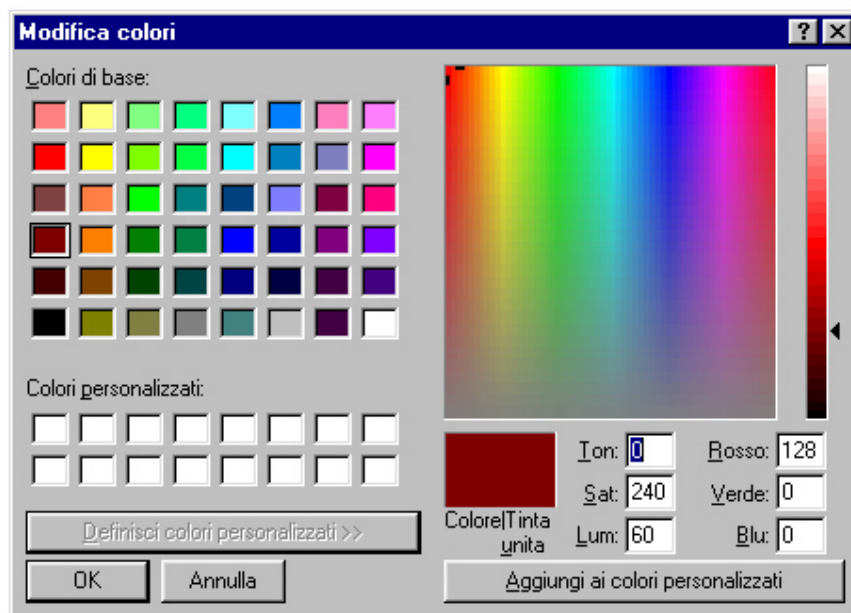


Fig.4

In questo modo possiamo creare tavolozze completamente diverse da quella di base e, scegliendo **Opzioni**, **Salva colori**, salvarle per poi utilizzarle in altre sessioni di lavoro.

Al momento in cui vogliamo utilizzare una delle nostre tavolozze personalizzate sarà sufficiente dare il comando **Carica colori**: nella finestra che viene aperta cerchiamo la cartella che la contiene, la selezioniamo e diamo **OK**.

3.3 Lavorare con le selezioni

La funzione delle selezioni è quella di poter lavorare con una parte dell'immagine spostandola, copiandola, ridimensionandola e variandone forma e attributi secondo gli strumenti che offre la barra dei menù.

Possiamo selezionare solo una parte dell'immagine o tutta: nel primo caso utilizziamo i pulsanti della casella degli strumenti, nel secondo caso scegliamo il comando **Seleziona tutto** del menù **Modifica**.

Cancellare un'immagine

Per cancellare un grafico o parte di esso abbiamo a disposizione tre metodi: selezionare e premere il tasto *Canc*; selezionare e scegliere il comando **Modifica – Cancella area selezionata**; dare il comando **Cancella immagine** dal menù **Immagine**, che risulta attivo solo quando non vi sono selezioni presenti.

Spostare, copiare e ridimensionare le immagini

Per spostare un'immagine bisogna prima di tutto selezionarla, quindi portarsi col puntatore al suo interno e, tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinarla a destinazione.

Se desideriamo spostare la figura selezionata in un altro disegno scegliamo i comandi **Taglia** e **Incolla** dal menù **Modifica**: l'immagine verrà posta in alto a sinistra nel nuovo disegno da dove possiamo trascinarla nel punto desiderato.

Per copiare un'immagine selezionata utilizziamo invece i comandi **Copia** e **Incolla** del menù **Modifica**; tale copia può essere ripetuta quante volte si vuole semplicemente dando nuovamente il comando **Incolla**.

Quando eseguiamo le operazioni appena descritte possiamo scegliere se l'immagine trattata deve contenere il colore di sfondo o essere trasparente; se la

funzione **Opaco** del menù **Opzioni** è attivata, la selezione che andremo a fare terrà conto anche del colore di sfondo; in caso contrario questo non verrà considerato e l'immagine avrà delle aree trasparenti.

Per cambiare le dimensioni di un'immagine è sufficiente portarsi sui quadratini che vengono visualizzati con la selezione e, tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinarli verso l'interno o verso l'esterno. Possiamo anche utilizzare altri due metodi, scegliendo dal menù **Immagine** la voce **Allunga/Inclina** o quella **Attribuiti**:

- nel primo caso si aprirà la finestra di dialogo **Allunga e inclina** (Fig. 5) che ci consentirà di allungare l'immagine orizzontalmente o verticalmente in percentuale ed al contempo di inclinarla.

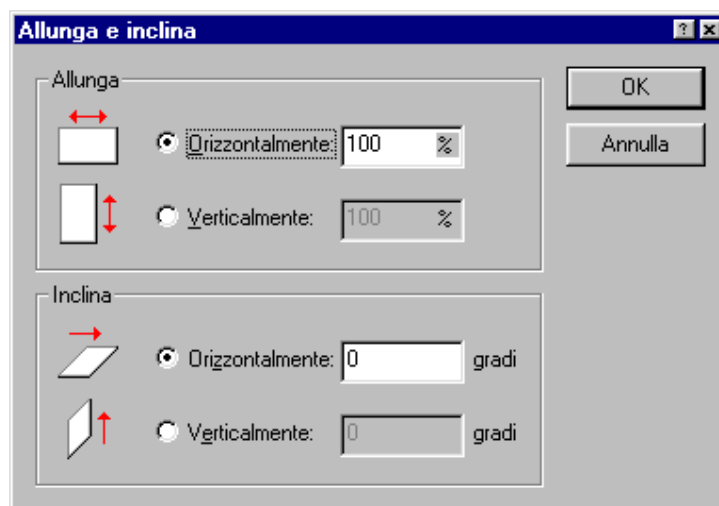


Fig.5

- nel secondo caso lavoreremo con la finestra **Attributi** che ci permette di assegnare una larghezza ed un'altezza ben precise all'immagine selezionata e in più ci consente di portare l'intero grafico in bianco e nero.

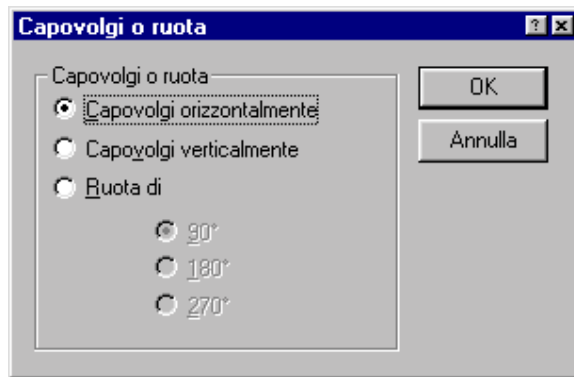


Fig.6

Nel menù **Immagine** troviamo anche il comando **Capovolgi/Ruota** (Fig. 6) tramite il quale siamo in grado di capovolgere specularmente la selezione sia orizzontalmente che verticalmente o di ruotarla di un certo numero di gradi predefinito.

3.4 Visualizzare il grafico

Se stiamo ritoccando i particolari di un'immagine può essere utile ingrandirne la visualizzazione in modo che l'operazione risulti più accurata. Tale effetto può essere realizzato, oltre che tramite il comando **Ingrandisci**, scegliendo la voce **Zoom** dal menu **Visualizza**:

tramite il comando **Ingrandisci** possiamo aumentare la dimensione di visualizzazione di quattro volte;
utilizzando il comando **Personalizza** accediamo a una finestra (Fig. 7) che ci permette di utilizzare un ingrandimento che va dal 200% all'800%;

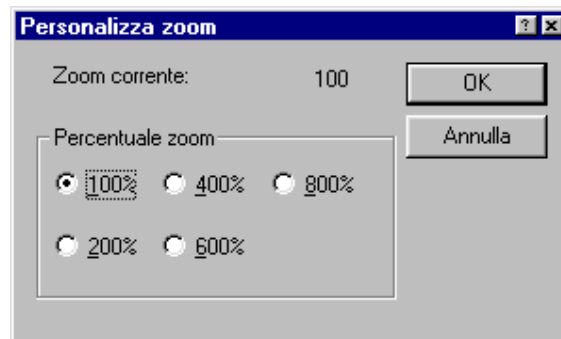


Fig 7

col comando Dimensioni normali riportiamo alla grandezza standard la visualizzazione.

Per poter vedere il grafico a pieno schermo dal menù **Visualizza** scegliamo il comando **Visualizza bitmap**: lo schermo verrà ripulito dagli elementi del programma e riempito solo con l'immagine; cliccando in un qualsiasi punto ritorniamo alla visualizzazione normale.

3.5 Stampare un'immagine

Prima di mandare in stampa un'immagine è sempre consigliato controllare le impostazioni della pagina.

Dal menù File diamo il comando Imposta pagina ed accediamo ad una finestra (Fig. 8) dove possiamo scegliere i margini e l'orientamento che deve avere il foglio.

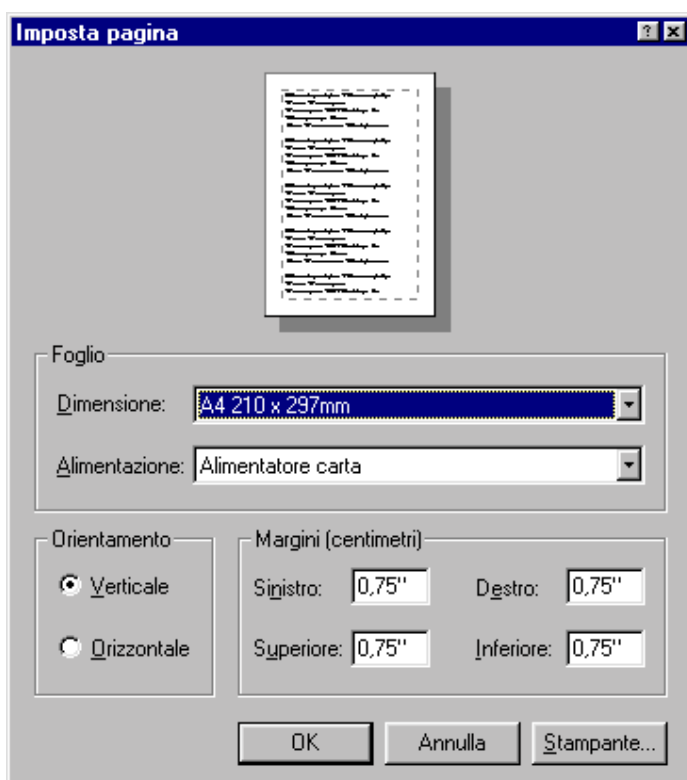


Fig 8

Per avere un'idea del risultato della stampa diamo il comando **File – Anteprima di stampa**: se ciò che vedremo non ci soddisfa rivediamo le impostazioni della pagina.

Può capitare che l'immagine sia più grande delle dimensioni del foglio. Automaticamente verrà divisa in due o più parti man mano che si riempiono le pagine, in questo caso nell'anteprima potremo vederle una ad una o tutte assieme.

Per concludere basta dare il comando di stampa e scegliere nella relativa finestra la stampante a cui assegnare il lavoro e il numero di copie che si desidera ottenere.

PowerPoint

PowerPoint è il programma Microsoft creato per realizzare presentazioni esteticamente gradevoli e persuasive, tramite l'utilizzo di diapositive elettroniche. Se si desidera è possibile visualizzare tali presentazioni sul computer, su lucidi da proiezione, su diapositive da 35 mm (ricorrendo ad un laboratorio specializzato), su stampati a colori o in bianco e nero, oppure è possibile creare presentazioni specifiche per il World Wide Web salvandole in formati compatibili con il Web, quali il formato HTML.

La diapositiva è dunque la base di una presentazione con PowerPoint; è una pagina in una presentazione, e può contenere di tutto: testo, grafici, tabelle, organigrammi, oggetti disegnati dall'utente, ClipArt e oggetti OLE creati con altre applicazioni.

PowerPoint dispone di tre strumenti per conferire alle presentazioni un aspetto professionale: l'utilizzo di schemi, di combinazioni di colori e di modelli di struttura.

Lo **Schema diapositiva** consente di memorizzare e modificare varie informazioni relative alla progettazione delle diapositive, come le immagini, il colore dello sfondo oppure il formato e la posizione del titolo; permette inoltre di aggiungere oggetti di disegno, ClipArt e immagini alla diapositiva. Si può decidere che le modifiche apportate ad uno schema abbiano efficacia rispetto a ciascuna diapositiva, o che le diapositive possano essere modificate singolarmente.

Le **combinazioni di colori** sono insiemi di otto colori coordinati, utilizzati da PowerPoint ciascuno per un particolare elemento della diapositiva. Il primo colore per lo sfondo, il secondo per testo e linea, il terzo per le ombreggiature, il quarto per il testo dei titoli, il quinto per il riempimento di oggetti e forme disegnate, il sesto, il settimo e l'ottavo sono colori di accentuazione e sono usati come secondo, terzo e quarto colore in altri oggetti che è possibile aggiungere.

I **modelli struttura** comprendono combinazioni di colori, schemi diapositive personalizzati e una selezione di tipi di caratteri e possono essere utilizzati come punto di partenza per creare numerose presentazioni. PowerPoint dispone di più di 20 modelli, e a questi è possibile aggiungere modelli personalizzati.

Come succede con tutte le altre applicazioni Windows, anche per PowerPoint è disponibile lo strumento dell'autocomposizione per creare più facilmente e più velocemente documenti in maniera professionale.

L'autocomposizione **contenuto** fornisce una struttura di base per l'organizzazione delle informazioni, mentre l'autocomposizione **presentazione portatile** semplifica lo spostamento delle presentazioni di PowerPoint da un computer ad un altro.

All'avvio di PowerPoint appare una finestra di dialogo (Fig. 9) contenente quattro opzioni: fare clic su **Autocomposizione Contenuto** e poi su **OK**.

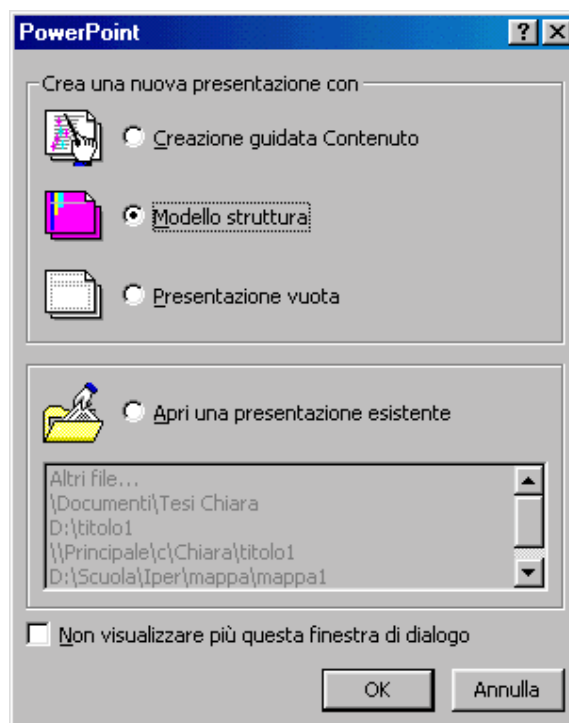


Fig 9

Verranno visualizzate alcune finestre che chiederanno di inserire una serie di informazioni da inserire nello **Schema diapositiva**, che saranno utilizzate per tutte le diapositive della presentazione:

1. facendo clic su **Avanti** nella prima finestra di dialogo viene visualizzata una seconda finestra che chiede di specificare il tipo di presentazione che si desidera creare (Generica, Società, Progetti, Risorse umane, Vendite e marketing, Personale, Corso Carnegie); per ogni tipo di presentazione è

- elencato un gruppo di descrizioni tra cui scegliere quella che meglio si crede possa adattarsi alla presentazione che si intende creare;
2. fare clic su **Avanti** e selezionare i pulsanti che meglio descrivono l'aspetto che il documento finale dovrà avere. In particolare sarà chiesto di:
 - selezionare il tipo di utilizzo previsto per la presentazione;
 - scegliere la modalità di esposizione (su schermo, su lucidi, su diapositive 35mm, ecc.);
 - impostare la pagina iniziale della presentazione;
 3. fare clic su **Avanti** e quindi su **Fine**.

Al termine viene visualizzata la **struttura** della presentazione, nella quale ogni diapositiva è numerata, il testo del relativo titolo è in grassetto e a caratteri grandi e inoltre una riproduzione ridotta della diapositiva, il cui testo è al momento selezionato, appare in anteprima in una piccola finestra. In modalità struttura si può modificare la presentazione scaturita dall'autocomposizione o si può realizzare una presentazione partendo da zero: in ogni caso è necessario compiere due operazioni, cioè fornire ogni diapositiva dei titoli e immettere del testo aggiuntivo (per esempio dei punti elenco).

Per spostarsi da una modalità all'altra si può scegliere la modalità nel menu **Visualizza** oppure fare clic su uno dei pulsantini posti accanto alla barra di scorrimento orizzontale.

La modifica e la formattazione del testo di una diapositiva comportano operazioni del tutto analoghe a quelle equivalenti nei documenti Word, alle quali si rimanda. Tuttavia sono presenti anche comandi che non si sono ancora incontrati nelle precedenti applicazioni Windows: è opportuno fare un cenno ad alcuni fra i principali comandi specifici di PowerPoint.

Nella barra degli strumenti "formattazione", per esempio, oltre agli usuali pulsanti della formattazione del testo (grassetto, corsivo, sottolineato, dimensione carattere, allineamento, ecc.), vi è il comando che aumenta e quello che riduce la dimensione dei caratteri del testo selezionato, impostando il corpo di carattere immediatamente superiore o inferiore; il comando che aumenta lo spazio tra i paragrafi e quello che lo riduce; il pulsante che alza di livello il testo selezionato (trasforma un punto elenco in un punto elenco di livello immediatamente superiore o in una nuova diapositiva) e il pulsante che abbassa di livello; infine vi è un pulsante che visualizza la barra degli strumenti "Effetti

animazione" con cui si può determinare la maniera in cui il testo delle diapositive appare sullo schermo.

Quando ci si avvale dell'Autocomposizione contenuto, PowerPoint crea automaticamente un certo numero di diapositive, e al termine può essere necessario aggiungerne altre (per es. una diapositiva contenente un oggetto creato con un altro programma).

Per aggiungere una nuova diapositiva alla presentazione aperta, andare in visualizzazione struttura (facendo clic sul comando **Struttura** nel menu **Visualizza**, o sul pulsante apposito in basso a sinistra), posizionare il cursore nel punto in cui si desidera inserire la diapositiva e fare clic:

- scegliere il comando **Nuova diapositiva** dalla barra degli strumenti o dal menu **Inserisci**;
- viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuova diapositiva** (Fig. 10) che elenca in anteprima 12 layout automatici di diapositive: selezionarne uno e fare clic su OK;

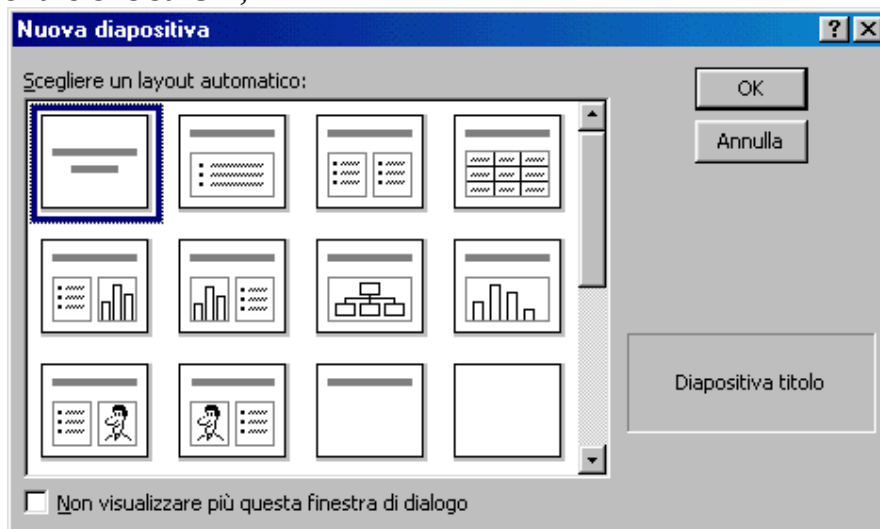


Fig 10

- per immettere dati nella diapositiva, andare in modalità struttura e fare clic sul comando **Schema/Diapositiva** nel menu **Visualizza**;
- immettere il testo e le immagini che si desidera nei segnaposto mostrati.

Se si desidera inserire un oggetto clip art, fare clic sul comando **Inserisci immagine/Clip art** nel menu **Inserisci** e scegliere una delle immagini (facendo doppio clic su di essa) mostrate dalla finestra **Microsoft Raccolta ClipArt**.

In seguito all'aggiunta di nuove diapositive può crearsi una certa confusione nell'ordine di disposizione delle diapositive, sicché si rende necessario un'operazione di riordinamento, peraltro abbastanza semplice:

- fare clic su **Sequenza diapositive** nel menu **Visualizza** (oppure sull'apposito pulsante in basso a sinistra);
- la finestra visualizzata è simile ad una tabella dove è possibile modificare l'ordine delle diapositive trascinandole nella posizione desiderata; per eliminare una diapositiva è sufficiente selezionarla e premere **Canc.**

PowerPoint fornisce una serie di modelli, come si è accennato in apertura, che permettono di dare alla presentazione un aspetto personalizzato, secondo l'argomento della presentazione stessa. È possibile scegliere una struttura personalizzata facendo clic sul comando **Applica struttura** dal menu **Formato**, oppure sul pulsante "Applica struttura" sulla barra degli strumenti:

- nella finestra di dialogo visualizzata (Fig. 11) scegliere uno dei modelli elencati sulla sinistra: facendo clic su ognuno, appare sulla destra un'anteprima in miniatura del modello struttura (purché il pulsante **anteprima** sia selezionato);

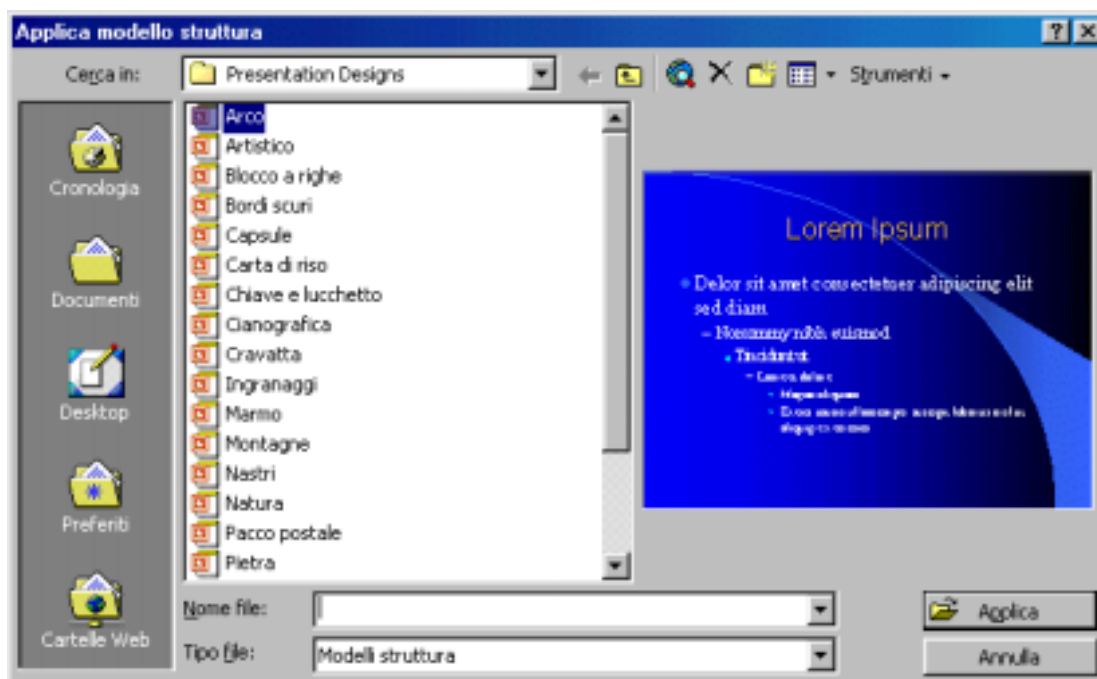


Fig 11

- quando si trova un modello che più si adatta alla presentazione che si sta preparando, fare clic su **Applica**.

Riteniamo necessario, prima di concludere questa rapidissima panoramica su PowerPoint, accennare brevemente alle tecniche che consentono di personalizzare la presentazione delle diapositive. Non è un aspetto essenziale, anche perché si tratta di tecniche sperimentabili esclusivamente per presentazioni su schermo; tuttavia può risultare piacevole usare queste funzioni di PowerPoint.

Anzitutto è possibile animare il testo della diapositiva (titolo e paragrafi): ciò può risultare utile per visualizzare un singolo punto elenco alla volta, per richiamare l'attenzione sull'argomento che si sta trattando o per evitare che il pubblico si distraiga vedendo i punti successivi.

La maniera più semplice per applicare effetti di animazione è attivare la barra degli strumenti **Effetti animazione** facendo clic sul pulsante apposito:

- nella barra degli strumenti appena visualizzata fare clic sul primo pulsante (Titolo animato) per animare il titolo della diapositiva;
- scegliere una delle animazioni proposte sulla barra;
- ripetere le stesse operazioni per animare il paragrafo della diapositiva.

L'animazione comprende anche effetti sonori: è possibile stabilire che i titoli (o i paragrafi) emettano il suono di una brusca frenata di automobile quando arrivano sullo schermo, oppure che le lettere appaiano una alla volta accompagnate dal rumore di una macchina per scrivere, oppure ancora che il testo appaia dal centro della diapositiva al rumore dello scatto di una macchina fotografica.

Il secondo tipo di animazione riguarda il passaggio delle diapositive; infatti si può modificare il modo, scelto automaticamente dall'autocomposizione, in cui le diapositive entrano in scena:

- selezionare la diapositiva;

- fare clic sul comando Transizione diapositive dal menu Presentazione diapositive;
- scegliere un effetto dalla casella di riepilogo a discesa (l'effetto sarà visualizzato in anteprima nella piccola diapositiva in alto, Fig. 12);

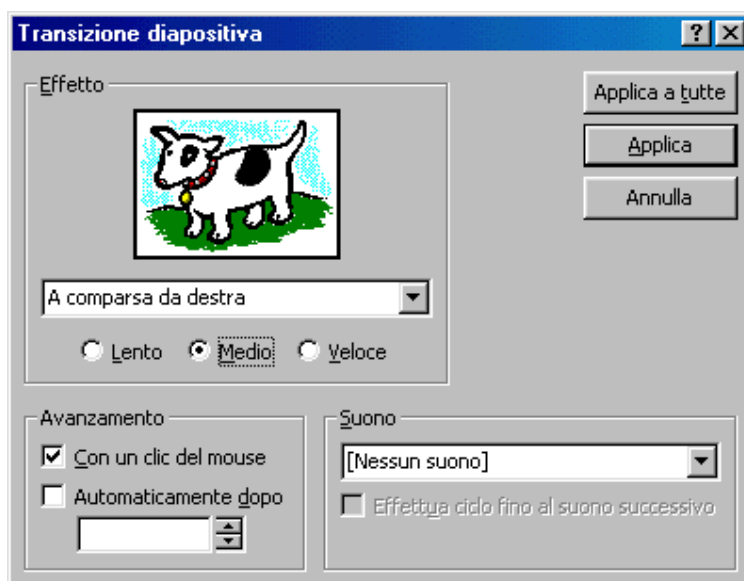


Fig 12

quando si trova un modello che più si adatta alla presentazione che si sta preparando, fare clic su **Applica**.

Riteniamo necessario, prima di concludere questa rapidissima panoramica su PowerPoint, accennare brevemente alle tecniche che consentono di personalizzare la presentazione delle diapositive. Non è un aspetto essenziale, anche perché si tratta di tecniche sperimentabili esclusivamente per presentazioni su schermo; tuttavia può risultare piacevole usare queste funzioni di PowerPoint.

Anzitutto è possibile animare il testo della diapositiva (titolo e paragrafi): ciò può risultare utile per visualizzare un singolo punto elenco alla volta, per richiamare l'attenzione sull'argomento che si sta trattando o per evitare che il pubblico si distraiga vedendo i punti successivi.

La maniera più semplice per applicare effetti di animazione è attivare la barra degli strumenti **Effetti animazione** facendo clic sul pulsante apposito:

- nella barra degli strumenti appena visualizzata fare clic sul primo pulsante (Titolo animato) per animare il titolo della diapositiva;

- scegliere una delle animazioni proposte sulla barra;
- ripetere le stesse operazioni per animare il paragrafo della diapositiva.

L'animazione comprende anche effetti sonori: è possibile stabilire che i titoli (o i paragrafi) emettano il suono di una brusca frenata di automobile quando arrivano sullo schermo, oppure che le lettere appaiano una alla volta accompagnate dal rumore di una macchina per scrivere, oppure ancora che il testo appaia dal centro della diapositiva al rumore dello scatto di una macchina fotografica.