



EURÓPSKA ÚNIA

Európsky sociálny fond
Európsky fond regionálneho rozvoja



OPERAČNÝ PROGRAM
ĽUDSKÉ ZDROJE



Modul 6: Prezentácie

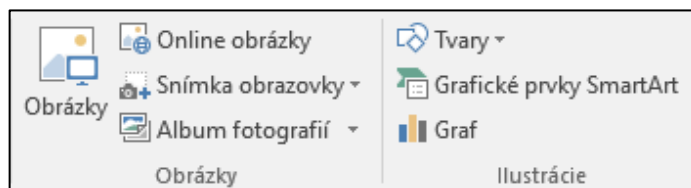
Grafické objekty

5 Grafické objekty

5.1 Vkládanie, upravovanie

5.1.1 Vkladať grafický objekt (obrázok, kreslený objekt) do snímky.

Prezentácia môže obsahovať niekoľko typov grafických objektov, ktoré ju obohatia vizuálne alebo informačne. Možnosti, ako tieto objekty pridať do prezentácie sa nachádzajú na karte **Vložiť** a skupinách **Obrázky** a **Ilustrácie** (Obrázok 1).



Obrázok 1 – Karta Vložiť, skupiny Obrázky a Ilustrácie

- **Obrázky** – Otvorí dialógové okno Vložiť obrázok, v ktorom na disku nájdeme konkrétny obrázok (väčšinou formáty .jpg, .png, .gif...) a vloží ho do snímky.
- **Online obrázky** – Umožňuje vyhľadávať obrázky online podľa vyhľadávaného výrazu, veľkosti, farby alebo licencie. V prípade nezadania žiadneho výrazu ponúkne kategórie obrázkov.
- **Snímka obrazovky** – Zobrazí náhľady práve otvorených okien. Po vybratí jedného z nich ich zosníma a vloží do prezentácie ako obrázok. (vhodné napríklad pri tvorbe postupov a manuálov).
- **Album fotografií** – Vytvára z obrázkov na disku prezentáciu (každý obrázok na novej snímke).
- **Tvary** – Umožňuje pridávať rôzne typy kreslených objektov (šípky, obdĺžniky...).
- **Grafické prvky SmartArt** – Vkladá do prezentácie organizačné diagramy.
- **Graf** – Vkladá grafy.

5.1.2 Označovať/ vyberať jeden alebo viacero grafických objektov.

Pri manipulovaní (zmena polohy, zmena farieb...) s grafickými objektmi ich najprv musíme označiť. To je možné vykonať dvoma spôsobmi:

- držaním klávesy **Shift** alebo **Ctrl** a klikaním na jednotlivé objekty,
- kliknutím myši do prázdnej oblasti snímky, držaním a ťahaním vytvoríme oblasť, v ktorej sa označia všetky objekty.

5.1.3 Kopírovať, presúvať grafické objekty, grafy v rámci prezentácie, medzi otvorenými prezentáciami.

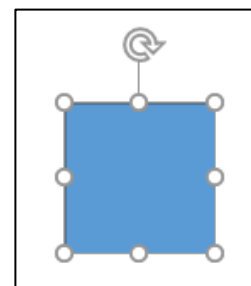
Ak chceme objekt skopírovať v rámci jednej prezentácie do inej snímky, prípadne do ďalšej otvorenej prezentácie, klikneme pravým tlačidlom myši na objekt a vyberieme z kontextového menu **Kopírovať**. Prepne sa do cieľovej snímky (v rámci prezentácie alebo v druhej prezentácii) a klikneme pravým tlačidlom na voľnú plochu. V kontextovom menu v časti **Možnosti prilepenia** vyberieme podľa potreby tlačidlo **Použiť cieľový motív** alebo **Obrázok**. Pri presune objektu použijeme rovnaký postup, ale v prvom kroku vyberieme z kontextového menu **Vystrihnúť**.

5.1.4 Meniť veľkosť grafického objektu so zachovaním alebo bez zachovania pomeru. Meniť veľkosť grafu.

Zmenu veľkosti väčšiny objektov na snímke môžeme vykonať niekoľkými spôsobmi.

Ak si objekt (napr. obrázok, kreslený objekt, graf...) označíme ľavým kliknutím myši, okolo objektu sa vykreslí rám s ôsmymi úchyty pre zmenu veľkosti a jedným úchytom pre otáčanie (Obrázok 2).

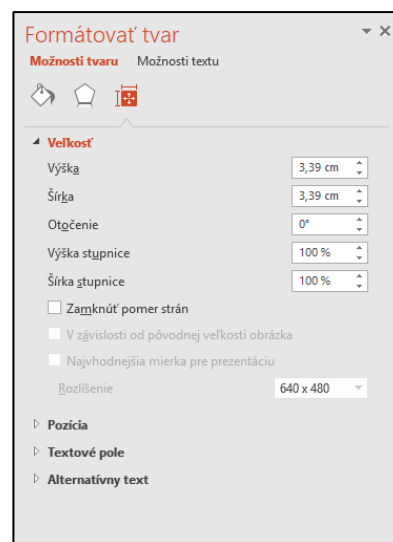
Ak klikneme a držíme úchyt, posunom meníme veľkosť objektu. **Veľkosť sa mení od protiahlého úchyty.**



Obrázok 2 – úchyty okolo objektu pre zmenu veľkosti a otáčanie

Úchyt v strede vertikálnej hrany mení veľkosť horizontálne a opačne. Úchyty v rohoch menia veľkosť aj vertikálne aj horizontálne. Držanie klávesy **Shift** pri zmene veľkosti bude udržiavať pomer strán a kláves **Ctrl** mení veľkosť nie od protiahlého úchyty, ale od stredu objektu.

Veľkosť zmeníme aj číselne. Ponuku pre číselné zadávanie šírky a výšky nájdeme po označení objektu v karte **Formát** a skupine **Veľkosť**. Ikonou v pravom dolnom rohu skupiny otvoríme podokno s ďalšími možnosťami pre zmenu veľkosti (otvoríme ho aj pravým kliknutím na objekt a tlačidlo **Veľkosť a pozícia** z kontextového menu). Otvorí sa podokno **Formátovať {typ objektu}** (Obrázok 3) v časti **Veľkosť a vlastnosti** označenej piktogramom.



Obrázok 3 – podokno Formátovať {typ objektu}

5.1.5 Vymazávať grafický objekt, graf v prezentácii.

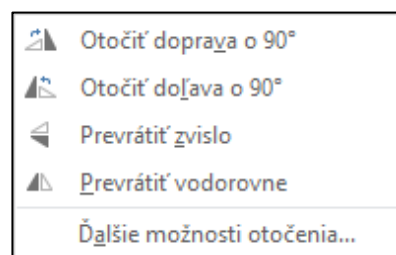
Objekty na snímke vymazávame ich označením (kliknutím na ne) a stlačením klávesy **Delete**.

5.1.6 Otáčať, prevracat' grafický objekt.

Popri spomínaných úchytoch pre zmenu veľkostí máme aj deviaty úchyt pre otáčanie objektu. Jeho držaním a posunom otáčame objektom, a ak popri tom držíme kláves **Shift** otáčame v 15 stupňových krokoch.

Pre presné otáčanie objektom môžeme zadávať jeho hodnotu v stupňoch aj číselne. Pravým kliknutím na objekt a výberom **Veľkosť** a pozícia z kontextového menu otvoríme podokno **Formátovať {typ objektu}**. V ponuke **Otočenie** zadáme požadovanú hodnotu.

V karte **Formát** a skupine **Usporiadať** sa nachádza tlačidlo **Otočiť**. Po kliknutí naň máme na výber otočenie o 90 stupňov a prevracanie (zrkadlenie) objektu horizontálne a vertikálne (Obrázok 4).



Obrázok 4 – ponuka Otočiť

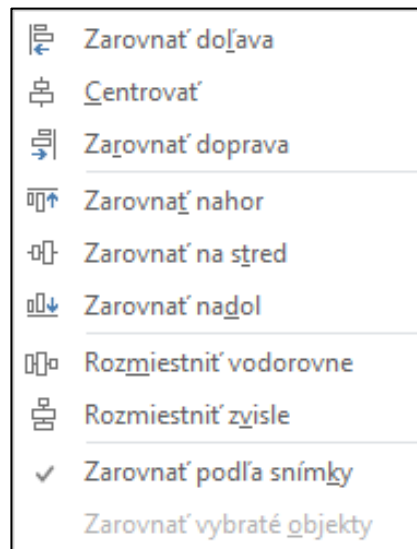
5.1.7 Zarovnávať grafický objekt v snímke: naľavo, na stred, napravo, hore, dole.

Pre presnejšie umiestnenie objektov na snímke je možné použiť funkciu zarovnania.

Po označení objektu alebo objektov na karte **Formát** a skupine **Usporiadať** klikneme na tlačidlo **Zarovnať** (Obrázok 5).

Prvých 6 tlačidiel umožňuje zarovnávať podľa popisov označené objekty po vertikálnej alebo horizontálnej línii.

V prípade, že máme označené aspoň 3 objekty, nasledujúce dve tlačidlá **Rozmiestniť vodorovne/zvisle** rozmiestnia objekty v rovnakých vzdialenostiach od seba.



Obrázok 5 – ponuka Zarovnať

5.2 Kreslenie

5.2.1 Pridávať rôzne typy kreslených objektov na snímku: čiaru, šípku, obrysovú šípku, obdĺžnik, štvorec, kružnicu, elipsu, textové pole.

Kreslené objekty rozširujú možnosti pri vytváraní prezentácie, najmä čo sa týka jej grafickej pútavosti a názornosti. Jedná sa o jednoduché kreslené objekty, ktoré je možno bez menších či väčších problémov upravovať a prispôbiť tak našim požiadavkám a predstavám.

Kreslené objekty pridávame cez kartu **Vložit**, skupinu **Ilustrácie** a tlačidlo **Tvary**. Po kliknutí naň sa zobrazí zoznam symbolov pre dostupné objekty rozdelený do skupín (Obrázok 6).

Objekt nakreslíme kliknutím na jeho symbol v zozname. Klikneme myšou do snímky (počiatočný bod), držíme a ťahaním po ploche vytvoríme objekt (určíme jeho veľkosť).

Pri kreslení nám môžu pomôcť klávesové skratky a niektoré vlastnosti kreslených objektov.

Ak kreslíme čiary a šípky, držaním klávesy **Shift** počas kreslenia sa budú objekty orientovať v 45 stupňových uhloch. Pri kreslení iných objektov (napr. obdĺžnik, ovál) môžeme počas kreslenia použiť klávesy **Shift** a/alebo **Ctrl**.

Shift bude zachovávať rovnaké proporcie šírky a výšky, preto pri kreslení obdĺžnika vznikne štvorec alebo pri kreslení oválu kruh.

Ctrl zarovná pri vykresľovaní stred objektu k počiatočnému bodu (prvé miesto kliknutia).

Ak v zozname vyberieme čiary, šípky alebo spojnice a podržíme kurzor nad iným objektom ako napríklad štvorec (ešte pred samotným kreslením čiar/šípky), objaví sa v stredoch jeho strán kotviace body. Ak kreslenie čiar/šípky/spojnice v týchto bodoch začneme alebo ukončíme, uzamkne sa na tomto mieste aj keď zmeníme polohu objektu (štvorca). Je to ďalšia možnosť ako vytvoriť diagram, ak nechceme použiť SmartArt.



Obrázok 6 – ponuka tvarov

5.2.2 Vkladať text do textového poľa, obrysovej šípky, obdĺžnika, štvorca, elipsy, kružnice.

Kliknutím pravým tlačidlom na kreslený objekt otvoríme kontextové menu, z ktorého vyberieme možnosť **Upraviť text**. To nám vloží do objektu textové pole, do ktorého môžeme pridať text. Ak chceme upraviť vlastnosti textového poľa, klikneme pravým tlačidlom myši na objekt a z kontextového menu vyberieme **Formátovať tvar**, ktoré otvorí podokno z nastaveniami. Vlastnosti upravíme v záložke **Možnosti textu** kde je možné nastavovať rôzne veci ako farbu poľa a textu, textové efekty, veľkosť textového poľa a mnoho iného.

5.2.3 Meniť farbu pozadia kreslených objektov, farbu, šírku, štýl čiary.

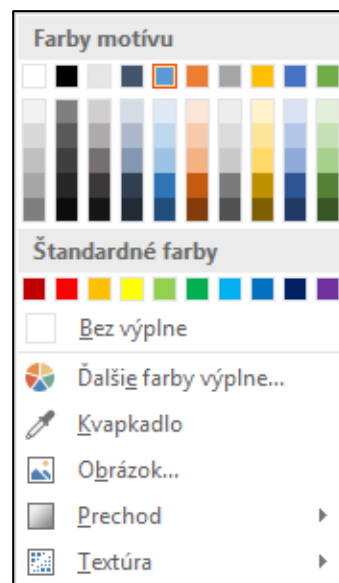
Vlastnosti kreslených objektov (pozadie, šírka a štýl čiar...) sú závislé od vybraného motívu prezentácie. Ak si označíme objekt, môžeme jeho vlastnosti zmeniť cez kartu **Formát** a skupinu **Štýly tvarov** (Obrázok 7). Väčšiu časť plochy skupiny zaberajú náhľady pripravených štýlov pre tvar.



Obrázok 7 – Štýly tvarov

Pre zmenu farby pozadia použijeme tlačidlo **Výplň tvaru** (Obrázok 8). Môžeme vidieť ponuku základných farieb, ktoré vyplnia objekt jednoliatou farbou. Ďalšie tlačidlá nám ponúknu ešte viac možností:

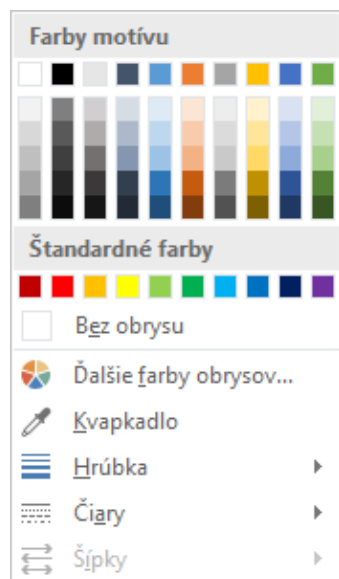
- **Bez výplne** – spriehľadní (odstráni) pozadie objektu,
- **Ďalšie farby výplne...** – otvorí okno s ponukou všetkých dostupných farieb a taktiež ich číselným zadávaním,
- **Kvapkadlo** – umožňuje vybrať farbu z akéhokoľvek miesta na pracovnej ploche
- **Obrázok...** – vyplní pozadie objektu online obrázkom alebo offline obrázkom z disku,
- **Prechod** – otvorí ponuku výplní s postupným prechodom (gradientom),
- **Textúra** – otvorí ponuku rôznych obrázkových textúr (papier, mramor, tkanina...).



Obrázok 8 – Výplň tvaru

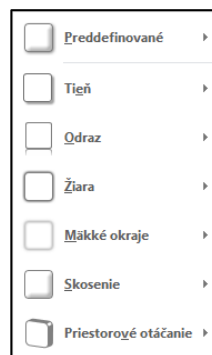
Ďalším tlačidlom v skupine **Štýly tvarov** je **Obrys tvaru** (Obrázok 9). Ponuka je podobná ako pri výplni. Rozdielne tlačidlá sú:

- **Hrúbka** – určuje hrúbku obrysu v bodoch,
- **Čiary** – ponúka rôzne druhy obrysov ako bodkovaný, prerušovaný...,
- **Šípky** – pri niektorých objektoch umožňuje určiť tvar šípky na koncových miestach obrysu.



Obrázok 9 – Obrys tvaru

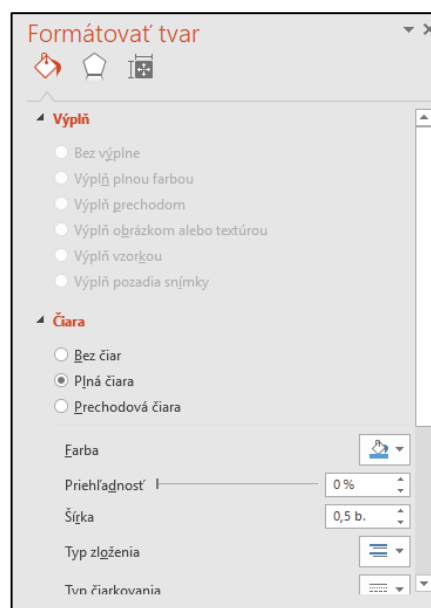
Posledným tlačidlom v skupine sú **Efekty tvaru** (Obrázok 10), ktoré ponúkajú ďalšie grafické úpravy ako napríklad tieň, odrazy a podobne.



Obrázok 10 – Efekty tvaru

5.2.4 Meniť štýl pre začiatok a koniec šípky.

Začiatok a koniec šípky upravíme pravým kliknutím myši na ňu, a výberom **Formátovať tvar** z kontextového menu. Otvorí sa podokno **Formátovať tvar** na záložke **Výplň a čiara** (Obrázok 11). Okrem iných vlastností tu nájdeme aj možnosti **Typ šípky na začiatku/konci**, v ktorých si vyberieme požadovaný tvar.

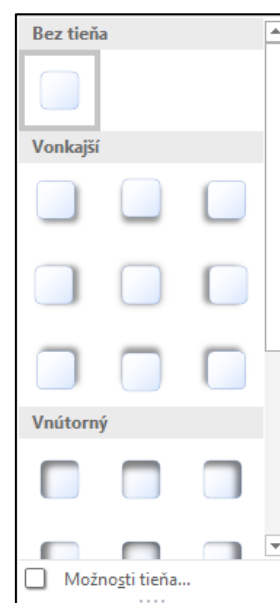


Obrázok 11 – záložka Výplň a čiara

5.2.5 Pridávať tieň ku kreslenému objektu.

Tieň objektu pridáme cez kartu **Formát**, skupinu **Štýly tvarov** a tlačidlo **Efekty tvaru**. V zozname vyberieme **Tieň**, v ktorom nájdeme niekoľko preddefinovaných typov tieňov (Obrázok 12).

Ak nám tieto nestačia, pod preddefinovanými tieňmi vyberieme **Možnosti tieňa...**. Otvorí sa podokno **Formátovať tvar** na záložke **Možnosti tvaru** a **Efekty**. Tu sa nachádzajú všetky vlastnosti tieňov ako farba, veľkosť, rozmazanie...



Obrázok 12 – ponuka preddefinovaných typov tieňov

5.2.6 Zoskupovať, rušiť zoskupenie kreslených objektov na snímke.

V prezentácii si môžeme z viacerých kreslených objektov vytvoriť väčší obrazec. Preto, aby sme pri jeho manipulácii na snímke nemuseli označovať všetky objekty, ktoré ho tvoria, môžeme ich zoskupiť do jedného celku.

V karte **Formát**, skupine **Usporiadať** vyberieme tlačidlo **Zoskupiť** (Obrázok 13), v ktorom vyberieme **Zoskupiť**. Rovnaké tlačidlo nájdeme aj v kontextovom menu po kliknutí pravým tlačidlom na jeden z označených objektov.



Obrázok 13 –
ponuka Zoskupiť

Ak chceme zoskupený objekt rozdeliť, klikneme naň a v spomínaných položkách **Zoskupiť** vyberieme možnosť **Oddeliť**.

5.2.7 Presúvať kreslený objekt o jednu úroveň dopredu, dozadu, alebo pred alebo za iný kreslený objekt.

Pri vkladaní objektov sa v aplikácii PowerPoint zachováva poradie vkladania objektov. Môžeme to pozorovať na tom, že objekty sa navzájom prekrývajú.

Zmenu poradia vykonáme, ak si označíme objekt a na karte **Domov**, skupine **Kreslenie** nájdeme tlačidlo **Usporiadať**. Po jeho rozkliknutí použijeme prvé štyri možnosti pre posun poradia objektu.

K rovnakým možnostiam sa dostaneme aj cez pravý klik na objekt a možnosti **Dopredu** alebo **Presunúť dozadu** z kontextového menu.