

使用 Beamer 制作幻灯片

取材于 Lambert E. Murray 的介绍

土の人
戊戌年
丙辰月
甲戌日

之江畔
完颜侃数

这是一个例子

使用 \LaTeX 制作幻灯片,
推荐使用`Beamer`.

通常,你的文档需要
有个标题,作者,每一
章幻灯片应该有个
`frame`环境.

因此,你的的第一个幻
灯片大概看起来是这
个样子.

```
\documentclass[options]{beamer}
\usetheme{Boadilla}
\setbeamercovered{transparent}
\title{Long Title}
\subtitle{Short Title}
\author{Your Name}
\institute[HU]{Harding University}
\begin{document}
\begin{frame}

. . .

\end{frame}
\end{document}
```

第一张幻灯片

这是第一张幻灯片的,使用了默认的位置选项.

```
\begin {frame}[option]
```

option: [t] - top; [b] - bottom; [c] - center (默认选项)

块标题

幻灯片里的文本可以放在附带标题的块环境中.

```
\begin {block}{块标题}
```

如果不需要块标题,可以置空.

```
\begin {block}{}{}
```

第一张幻灯片

这是第一张幻灯片的,使用了默认的位置选项.

```
\begin {frame}[option]
```

option: [t] - top; [b] - bottom; [c] - center (默认选项)

块标题

幻灯片里的文本可以放在附带标题的块环境中.

```
\begin {block}{块标题}
```

如果不需要块标题,可以置空.

```
\begin {block}{}
```

第一张幻灯片

这是第一张幻灯片的,使用了默认的位置选项.

```
\begin {frame}[option]
```

option: [t] - top; [b] - bottom; [c] - center (默认选项)

块标题

幻灯片里的文本可以放在附带标题的块环境中.

```
\begin {block}{块标题}
```

如果不要块标题,可以置空.

```
\begin {block}{}{}
```

第二张幻灯片

这是第二张幻灯片.



这里使用了[t]选项使文本位于幻灯片顶部.

```
\begin {frame}[t]{第二张幻灯片}
```

第三张幻灯片

在幻灯片里可以使用典型的 \LaTeX 指令输入公式,例如

$$\vec{F} = m\vec{a}. \quad (1)$$

还可以使用列表.

- 首先
- 其次
- 然后

也可以使用有序列表.

1. 首先
2. 其次
3. 然后

第三张幻灯片

在幻灯片里可以使用典型的 \LaTeX 指令输入公式,例如

$$\vec{F} = m\vec{a}. \quad (1)$$

还可以使用列表.

- 首先
- 其次
- 然后

也可以使用有序列表.

1. 首先
2. 其次
3. 然后

第三张幻灯片

在幻灯片里可以使用典型的 \LaTeX 指令输入公式,例如

$$\vec{F} = m\vec{a}. \quad (1)$$

还可以使用列表.

- 首先
- 其次
- 然后

也可以使用有序列表.

1. 首先
2. 其次
3. 然后

可以将文本或公式放在不同的栏.

这里我们设置两栏,每一栏设为幻灯片文本宽度的一半.

第一栏

内容可以是简单的文本,
也可以使用块环境.

第二栏

公式

$$\vec{F} = m\vec{a}$$

文本
这是一句话.

可以将文本或公式放在不同的栏.

这里我们设置两栏,每一栏设为幻灯片文本宽度的一半.

第一栏

内容可以是简单的文本,
也可以使用块环境.

第二栏



$$\vec{F} = m\vec{a}$$



可以将文本或公式放在不同的栏.

这里我们设置两栏,每一栏设为幻灯片文本宽度的一半.

第一栏

内容可以是简单的文本,
也可以使用块环境.

第二栏

公式

$$\vec{F} = m\vec{a}$$

文本
这是一句话.

可以将文本或公式放在不同的栏.

这里我们设置两栏,每一栏设为幻灯片文本宽度的一半.

第一栏

内容可以是简单的文本,
也可以使用块环境.

第二栏

 公式

$$\vec{F} = m\vec{a}$$

 文本
这是一句话.

多栏

可以将文本或公式放在不同的栏.

这里我们设置两栏,每一栏设为幻灯片文本宽度的一半.

第一栏

内容可以是简单的文本,
也可以使用块环境.

第二栏

 **公式**

$$\vec{F} = m\vec{a}$$

 **文本**
这是一句话.

常见的分项列表信息,诸如

- 第一条
- 第二条
- 第三条

可以使用 *overlays* 每次展示一项来强化效果。

这实际上是由编译器创建独立的重复帧,
根据覆盖规范添加额外的项。

常见的分项列表信息,诸如

- 第一条
- 第二条
- 第三条

可以使用 *overlays* 每次展示一项来强化效果。

这实际上是由编译器创建独立的重复帧，
根据覆盖规范添加额外的项。

常见的分项列表信息,诸如

- 第一条
- 第二条
- 第三条

可以使用 *overlays* 每次展示一项来强化效果。

这实际上是由编译器创建独立的重复帧,
根据覆盖规范添加额外的项。

代码

```
\begin{itemize}
  \item<1->第一条
  \item<2->第二条
  \item<3->第三条
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- 第二条
- 第三条

代码

```
\begin{itemize}
  \item<1->第一条
  \item<2->第二条
  \item<3->第三条
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- 第二条
- 第三条

代码

```
\begin{itemize}
  \item<1->第一条
  \item<2->第二条
  \item<3->第三条
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- 第二条
- 第三条

列表项显示次序设定

可以通过使用叠加命令来改变显示顺序及特殊格式。

代码

```
\begin{itemize}
  \item<3>第一条
  \item<2-> \textbf<3>{第二条}
  \item<1>第三条
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- 第二条
- 第三条

列表项显示次序设定

可以通过使用叠加命令来改变显示顺序及特殊格式。

代码

```
\begin{itemize}
  \item<3> 第一条
  \item<2-> \textbf<3>{第二条}
  \item<1> 第三条
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- 第二条
- 第三条

列表项显示次序设定

可以通过使用叠加命令来改变显示顺序及特殊格式。

代码

```
\begin{itemize}  
  \item<3>第一条  
  \item<2-> \textbf<3>{第二条}  
  \item<1>第三条  
\end{itemize}
```

效果

- 第一条
- **第二条**
- 第三条

关联指令uncover示例

列表标签有如下选择: [a], [A], [i], [I], [1]

代码

```
\begin{enumerate}[1]
  \item<2-5>苹果
  \item<3-5>
  \color<5>[rgb]{0,0.6,0}猕猴桃
  \item<4-5>柠檬
\end{enumerate}
\uncover<1-5>{提示:}\\
\uncover<2-5>{苹果是圆的}\\
\uncover<3-5>{猕猴桃是毛绒绒的}\\
\uncover<4-5>{柠檬是酸的}
```

效果

- 1 苹果
- 2 猕猴桃
- 3 柠檬

提示:

苹果是圆的
猕猴桃是毛绒绒的
柠檬是酸的

关联指令uncover示例

列表标签有如下选择: [a], [A], [i], [I], [1]

代码

```
\begin{enumerate}[1]
  \item<2-5> 苹果
  \item<3-5>
  \color<5>[rgb]{0,0.6,0} 猕猴桃
  \item<4-5> 柠檬
\end{enumerate}
\uncover<1-5>{提示:}\\
\uncover<2-5>{苹果是圆的}\\
\uncover<3-5>{猕猴桃是毛绒绒的}\\
\uncover<4-5>{柠檬是酸的}
```

效果

- 1 苹果
- 2 猕猴桃
- 3 柠檬

提示:

苹果是圆的
猕猴桃是毛绒绒的
柠檬是酸的

关联指令uncover示例

列表标签有如下选择: [a], [A], [i], [I], [1]

代码

```
\begin{enumerate}[1]
  \item<2-5> 苹果
  \item<3-5>
  \color<5>[rgb]{0,0.6,0} 猕猴桃
  \item<4-5> 柠檬
\end{enumerate}
\uncover<1-5>{提示:}\\
\uncover<2-5>{苹果是圆的}\\
\uncover<3-5>{猕猴桃是毛绒绒的}\\
\uncover<4-5>{柠檬是酸的}
```

效果

- 1 苹果
- 2 猕猴桃
- 3 柠檬

提示:

苹果是圆的
猕猴桃是毛绒绒的
柠檬是酸的

列表标签有如下选择: [a], [A], [i], [I], [1]

代码

```
\begin{enumerate}[1]
  \item<2-5> 苹果
  \item<3-5>
  \color<5>[rgb]{0,0.6,0} 猕猴桃
  \item<4-5> 柠檬
\end{enumerate}
\uncover<1-5>{提示:}\\
\uncover<2-5>{苹果是圆的}\\
\uncover<3-5>{猕猴桃是毛绒绒的}\\
\uncover<4-5>{柠檬是酸的}
```

效果

- 1 苹果
- 2 猕猴桃
- 3 柠檬

提示:

苹果是圆的
猕猴桃是毛绒绒的
柠檬是酸的

关联指令uncover示例

列表标签有如下选择: [a], [A], [i], [I], [1]

代码

```
\begin{enumerate}[1]
  \item<2-5> 苹果
  \item<3-5>
  \color<5>[rgb]{0,0.6,0} 猕猴桃
  \item<4-5> 柠檬
\end{enumerate}
\uncover<1-5>{提示:}\\
\uncover<2-5>{苹果是圆的}\\
\uncover<3-5>{猕猴桃是毛绒绒的}\\
\uncover<4-5>{柠檬是酸的}
```

效果

- 1 苹果
- 2 猕猴桃
- 3 柠檬

提示:

苹果是圆的
猕猴桃是毛绒绒的
柠檬是酸的



LaTeX 指令 `\uncover` 及其效果

指令	效果
<code>\textbf<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\textit<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\textsl<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\alert<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\textrm<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\color<2>\{green\}</code> 示例Sample	示例Sample



LaTeX 指令 `\uncover` 及其效果

指令	效果
<code>\textbf<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\textit<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例 <i>Sample</i>
<code>\textsl<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例 <i>Sample</i>
<code>\alert<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\textrm<2>\{ 示例Sample\}</code>	示例Sample
<code>\color<2>\{green\} 示例Sample</code>	示例Sample