

გ. გოგინაიშვილი, თ. შეროზია, ლ. პეტრიაშვილი,
მ. კაშიბაძე, მ. ოხანაშვილი

საინფორმაციო ტექნოლოგიები

ელექტრონული პრეზენტაცია **Ms PowerPoint.**

მეთოდური მითითებები, ლაბორატორიული სამუშაოების
შესასრულებლად

სარჩევი

შესავალი

თავი I. ლაბორატორიული სამუშაო №1	4
პროგრამის გაშვება და ფანჯრის ელემენტების დანიშნულება	
§ 1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება.	4
§ 2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.	4
§ 3. საკონტროლო კითხვები.	8
§ 4. დავალება.	10
თავი II. ლაბორატორიული სამუშაო №2	16
პრეზენტაციის ფაილის გახსნა სლაიდის დიზაინის განსაზღვრა	
§ 1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება.	16
§ 2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.	16
§ 3. საკონტროლო კითხვები.	20
§ 4. დავალება.	22
თავი III. ლაბორატორიული სამუშაო №3	24
სლაიდების და სლაიდებზე ობიექტების შენაცვლების ეფექტები. პრეზენტაციის ჩვენების ხერხები. პრეზენტაციის შექმნა „ოსტატის“ საშუალებით.	
§ 1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება.	24
§ 2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.	24
§ 3. საკონტროლო კითხვები.	31
§ 4. დავალება.	34

შესავალი

პრეზენტაცია (ანუ წარმოდგენა, დემონსტრირება) ფართოდ გამოიყენება ისეთ საჯარო გამოსვლებში, როგორცაა ლექცია, მოხსენება, სემინარები, კონფერენცია. კარგად გაფორმებული პრეზენტაცია აადვილებს მოხსენების შინაარსის აღქმას და უფრო საინტერესოს ხდის მას. პრეზენტაციის დროს ფართოდ გამოიყენებოდა სხვადასხვა პლაკატები (ქალაქის), სლაიდები, დიაპოზიტივები, ტექნიკური საშუალებები. ალბათ არ არსებობს დარგი, იქნება ეს ბიზნესი, განათლება, კულტურა, მედიცინა, ტურიზმი და სხვა. სადაც ფართოდ არ გამოიყენებოდეს პროექტების, მომსახურების თუ პროდუქტების პრეზენტაცია.

ამჟამად პრეზენტაციის პროცესში ფართოდ გამოიყენება კომპიუტერული საშუალებები. პროგრამებს, რომელთა საშუალებითაც ხდება პრეზენტაციის შექმნა და დემონსტრირება კომპიუტერის ეკრანზე, ან დიდ ეკრანზე (დაპროექტების საშუალებით), ეწოდებათ ელექტრონული პრეზენტაცია.

ელექტრონული პრეზენტაცია, სახელით MS Power Point, წარმოადგენს MS Office-საოფისე პროგრამების პაკეტში შემავალ პროგრამას, რომელიც დღესდღეობით ყველაზე უფრო პოპულარულია.

თავი I. ლაბორატორიული სამუშაო № 1

პროგრამის გაშვება და ფანჯრის ელემენტების დანიშნულება.

§ 1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება.

ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულებაა შევისწავლოთ:

- პროგრამის გაშვება;
- ძირითადი ფანჯრის ელემენტების დანიშნულება;
- ფანჯრის არეების დანიშნულება;
- სტრუქტურის არის გამოჩენა / დამალვა;
- ამოცანათა არის გამოჩენა / გაქრობა;
- სატიტულო სლაიდის შექმნა;
- ახალი სლაიდების დამატება;
- სლაიდების სტრუქტურის მზა შაბლონების გამოყენება;
- ობიექტების ჩასმა სლაიდებში;
- სამომხმარებლო სლაიდის სტრუქტურის შექმნა;
- მოქმედებები სლაიდებზე;
- ობიექტთა არეების ზომების შეცვლა და გადაადგილება;
- პრეზენტაციის შენახვა;

§ 2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.


MS Power Point-ი გვაძლევს საშუალებას:

- შექმნათ პრეზენტაცია და შევინახოთ;
- გავხსნათ უკვე შექმნილი პრეზენტაცია და გავუკეთოთ მას რედაქტირება;
- მოვახდინოთ შექმნილი პრეზენტაციის წინასწარი დათვალიერება;
- გავუშვათ პრეზენტაცია დისკლეს, ან დიდ ეკრანზე;

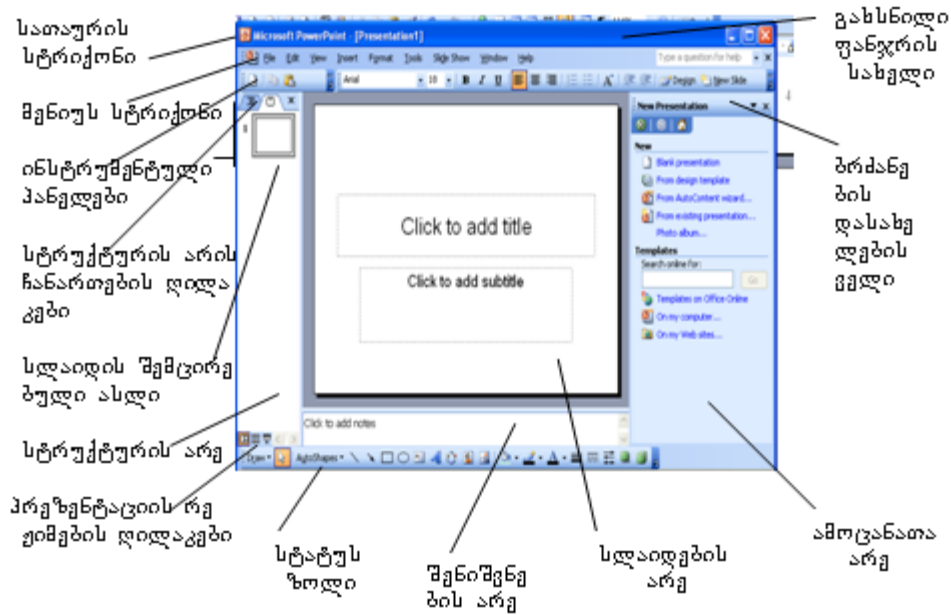
პრეზენტაცია წარმოადგენს სლაიდების ერთობლიობას, ამიტომ პრეზენტაციის შექმნაში იგულისხმება: სლაიდების რაოდენობისა და თანამიმდევრობის განსაზღვრა; მათი სტრუქტურის განსაზღვრა; ტექსტების, ნახატების, ნახაზების, ცხრილების, დიაგრამების განთავსება მათზე; სლაიდების დიზაინის განსაზღვრა; ანიმაციური და ხმოვანი ეფექტების გამოყენება სლაიდებზე.

პროგრამის მუშაობა იწყება:

ან **Start→Programs→Ms Office→Ms Power Point.**

ან მის  პიქტოგრამაზე დაწკაპუნებით.

ორივე შემთხვევაში გამოვა მისი ძირითადი ფანჯარა (ნახ.1.1), სათაურით **Presentation 1.**



ნახ 1.1

სათაურის სტრიქონი, მენიუს სტრიქონი, ინსტრუმენტული პანელები და სტატუს ზოლი ანალოგიურია სხვა საოფისე პროგრამების ფანჯრებისა. ამას გარდა ფანჯარა დაყოფილია ოთხ არედ (ნაწილად), რომლებსაც სხვადასხვა დანიშნულება აქვთ: სლაიდების არე (**Slide pane**), სტრუქტურის არე (**Outline Pane**), ამოცანათა არე (**Task pane**), შენიშვნების არე (**Notes pane**).

სლაიდების არეში შესაძლებელია სხვადასხვა სლაიდებზე მუშაობა, დაწყებული პირველიდან. პროგრამის გაშვებისას, ამ არეში ავტომატურად გამოდის პირველი სლაიდის სტრუქტურა. აქ ასევე შესაძლებელია დანარჩენი სლაიდების გამოტანა და მათზე მუშაობა, რაც გულისხმობს ტექსტების, ნახაზების, ნახატების, დიაგრამების, ცხრილების განსაზღვრას, სლაიდის გაფორმებას ანიმაციური და ხმოვანი ეფექტებით.


სტრუქტურის არეში გვაქვს ორი რეჟიმი: (ჩანართი) სტრუქტურის რეჟიმი (**Outline**) და სლაიდის რეჟიმი (**Slide**), რომლებიც შეირჩევა სტრუქტურის არის შესაბამისი ღილაკებით. თავდაპირველად ავტომატურად დადგება **Slide** რეჟიმი. რეჟიმის დაყენება მოხდება მის ღილაკზე დაწკაპუნებით. სლაიდის რეჟიმში (**Slide**), სტრუქტურის არეში გამოტანილია შექმნილი სლაიდების მიკრო ასლები. იგი იძლევა საშუალებას: გავააქტიუროთ ნებისმიერი სლაიდი (სლაიდის არეში) მასზე დაწკაპუნებით; გადავაადგილოთ სლაიდი მაუსის ჩავლებით; დავაწკაპუნოთ მასზე და წავშალოთ იგი კლავიატურის **Delete** ღილაკით.



სტრუქტურის რეჟიმში (**Outline**), შექმნილი სლაიდები სტრუქტურის არეში წარმოდგენილია მხოლოდ ტექსტებით, ისე რომ შესაძლებელია მათი რედაქტირება. სტრუქტურის არის დამალვა შესაძლებელია რეჟიმების მარჯვნივ **X** ღილაკით. ხოლო თუ იგი დამალულია, მისი გამოჩენა ხორციელდება **View→Normal (Restore Panes)**.

ამოცანათა არე შეიცავს მენიუს ხშირად გამოსაყენებელ ბრძანებებს. თუ ეს არე არ ჩანს და დამალულია მას გამოვაჩენთ, **View→ Task Pane** ჩამრთველით. მუშაობის დაწყებისას აქ ავტომატურად გამოიტანება ბრძანებათა ჯგუფი,

დასახელების ველში სახელით **Get setting an New Presentation**. რომელიც გვაძლევს საშუალებას ვნახოთ უკვე შექმნილი პრეზენტაციები, ან შევქმნათ ახალი. ბრძანებათა ჯგუფის შერჩევა მოხდება სახელის მარჯვნივ ▶ ღილაკის დაწკაპუნებით და ჩამონათვალში შესაბამისი ბრძანების სახელის გააქტიურებით.

შენიშვნების არეში შენიშვნები შეიძლება გავუკეთოთ თითოეულ სლაიდს, რომელიც განხორციელდება მასთან დაკავშირებულ ინფორმაციის შეყვანით კლავიატურიდან. იგი შეიძლება შემდეგ გამოყენებულ იყოს პრეზენტაციის ჩვენებისას.

სტრუქტურის არის ქვევით არის პრეზენტაციის რეჟიმების ღილაკები: 

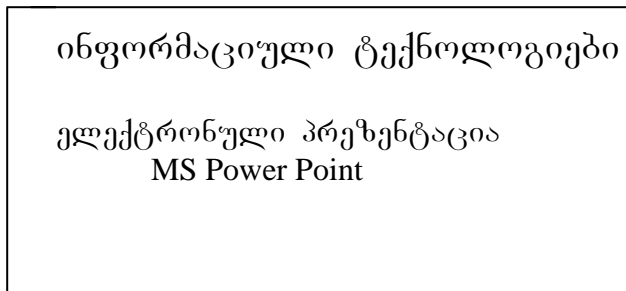
Normal (ნორმალური),  **Slide sorter** (სლაიდების დახარისხება),  **Slide show** (სლაიდის ჩვენება). ავტომატურად თავიდან დგება **Normal** რეჟიმი. რეჟიმის შერჩევა ხდება მის ღილაკზე დაწკაპუნებით.

როგორც აღვნიშნეთ, პროგრამის გაშვებისას სლაიდების არეში ავტომატურად გამოჩნდება პირველი სლაიდის სტრუქტურა, ხოლო სტრუქტურის არეში – მისი მიკრო ასლი. როგორც წესი პრეზენტაცია იქცევა სატიტულო სლაიდით. ამიტომ პირველ სლაიდს აქვს სატიტულო სლაიდის სტრუქტურა (ნახ.1.2). იგი შედგება ორი განყოფილებისაგან- **Title** (სათაური) და **Subtitle** (ქვესათაური), რომლებიც წყვეტილი ხაზებით შემოსაზღვრულ მართკუთხედებს წარმოადგენენ. რადგან სათაური და ქვესათაური ტექსტებია, ამიტომ ამ განყოფილებებს ტექსტური ობიექტები ეწოდებათ. მათში ტექსტის ჩასაწერად უნდა დავაწკაპუნოთ მათზე. ისინი გადავლენ აქტიურ რეჟიმში და მოგვცემენ საშუალებას ტექსტის ჩაწერისა. ტექსტებისათვის შეიძლება შევარჩიოთ ფონტები, სტილი, ზომები, და სხვა პარამეტრები (**Format** → **Font**).

მაგ ნახ. 1.3-ზე წარმოდგენილია სატიტულო სლაიდის სტრუქტურა, რომლის სათაურია „ინფორმაციული ტექნოლოგიები“, ხოლო ქვესათაური-„ელექტრონული პრეზენტაცია **MS Power Point**“.

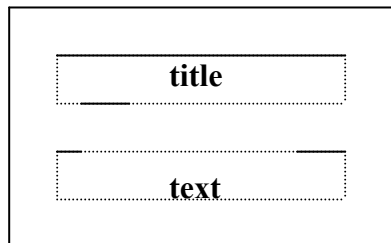


ნახ 1.2



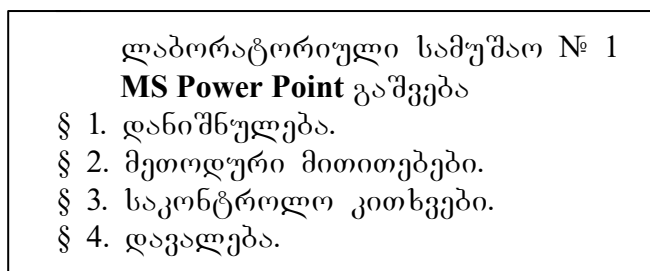
ნახ. 1.3

სლაიდების დამატება. ყოველი ახალი სლაიდის დასამატებლად ვირჩევთ **Insert→Slide**, ან ინსტრუმენტულ პანელზე **New Slide** ღილაკს, რის შედეგადაც სლაიდების არეში გამოვა ახალი სლაიდის სტრუქტურა. ყოველ დამატებულ სლაიდს აქვს ერთი და იგივე სტრუქტურა. (ნახ 1.4) და იგი შედგება **title** (სათაური) და **text** (ტექსტი) განყოფილებებისაგან და რომლებიც ასევე ტექსტური ობიექტებია.



ნახ 1. 4

მათში ტექსტის შეტანა ანალოგიურია სატიტულო სლაიდებში ტექსტის შეტანისა. მაგ. ნახ. 1.5-ზე წარმოდგენილია ასეთი სლაიდის შევსებული სტრუქტურა.



ნახ. 1. 5

სლაიდების სტრუქტურების მზა შაბლონების გამოყენება. თუ სლაიდზე საჭიროა სხვა ობიექტების (ცხრილები, დიაგრამები, ნახაზები, ნახატები, სურათები) გამოტანა, ცხადია ზემოთ განხილული სლაიდების ორი ტიპი (ნახ.1.2 ნახ. 1.4) არ გამოგვადგება, ამიტომ შეიძლება გამოვიყენოთ სლაიდების სტრუქტურების მზა შაბლონები. ამისათვის ამოცანათა არეში ვირჩევთ პუნქტს **Slide Layout**, ან მენიუში **Format →Slide Layout**. რის შედეგადაც ამოცანათა არეში გამოვა 12 შაბლონი. თითოეული შაბლონი წარმოადგენს სლაიდის სხვადასხვა ტიპის ობიექტთა სხვადასხვა კომბინაციებს.

შაბლონები გაერთიანებულია ჯგუფებად. გვაქვს ტექსტური (**Text**), გრაფიკული (**Content**), და ტექსტურ-გრაფიკული (**Text and content**) ჯგუფები. ტექსტურ ჯგუფებში გვაქვს ისეთი შაბლონები როგორცაა: სათაური და ვესათაური; სათაური და ტექსტი; სათაური და ორგანოფილებიანი ტექსტი და სხვა. გრაფიკულ ჯგუფებში გვაქვს: ცარიელი შაბლონი, შაბლონი სათაურით და ორი გრაფიკული განყოფილებით; სათაურით და ერთი განყოფილებით და სხვა. ხოლო ტექსტურ-გრაფიკულ ჯგუფებში მოთავსებულია შაბლონები სათაურების, ტექსტების და გრაფიკული განყოფილებების სხვადასხვა ვარიანტებით.

საჭირო შაბლონის არჩევა ხორციელდება მასზე დაწკაპუნებით, რის შედეგადაც შერჩეული შაბლონი აღმოჩნდება სლაიდების არეში. სლაიდის შემოსახდურული არეების და ობიექტების გააქტიურება ხორციელდება მათზე დაწკაპუნებით (შესაბამის გრაფიკულ გამოსახულებაზე), რის შედეგადაც მოგვეცემა შესაძლებლობა გამოვიტანოთ სლაიდში შესაბამისი ობიექტები. ობიექტები, რომელთა გამოტანაცაა

შესაძლებელი სლაიდში ექვსი ტიპისაა: ცხრილები (**Table**), დიაგრამები (**Chart**), ნახატები (**Picture**), სურათები (**Clip Art**), აუდიო (**Audio**), და ვიდეო (**Video**) ფრაგმენტები. ისინი შაბლონებში შესაბამისი პიქტოგრამებითაა წარმოდგენილი. პიქტოგრამაზე დაწკაპუნებით გამოდის შესაბამისი ფანჯარა, რომელიც ობიექტის განსაზღვრის საშუალებას მოგვცემს.

სლაიდში ობიექტის ჩასმა შესაძლებელია აგრეთვე მენიუს სტრიქონში **Insert** ბრძანების გამოყენებით. რის შედეგადაც გამოდის მენიუ ობიექტების დასახელებებით. ობიექტის შერჩევა მოხდება მასზე დაწკაპუნებით. საერთოდ ამ ობიექტებთან მუშაობა ანალოგიურია **MS Word**-თან მუშაობისა, ამიტომ შეგვიძლია მიღებული ცოდნა გამოვიყენოთ.

თუ სლაიდისათვის არც ერთი შაბლონი არ გვაკმაყოფილებს, ვაწკაპუნებთ მათ ჩამონათვალში ცარიელ (**Blank**) შაბლონზე და გამოსულ სლაიდში ჩვენ თვითონ განვსაზღვრავთ მის სტრუქტურას. ანუ ნებისმიერ ადგილას ჩავსვავთ სათაურს, ქვესათაურს, ტექსტებს და გრაფიკულ ობიექტებს.

მოქმედებები სლაიდებზე. სლაიდებზე სხვადასხვა მოქმედებებისათვის შეიძლება გამოვიყენოთ სტრუქტურის არის სლაიდების რეჟიმი (**Slide**) (ნახ 1.1), რომელშიც წარმოდგენილია შექმნილი სლაიდების დანომრილი, მინიატურული სლაიდები. სლაიდის გადასაადგილებლად შეგვიძლია მას ჩავავლოთ მაუსი და გადავიტანოთ ნებისმიერ ადგილას. თუ ამ დროს გამოვიყენებთ **Ctrl** ღილაკს, მოხდება კოპირება, თუ ახალი სლაიდი გვინდა ჩავამატოთ სლაიდებს შორის, ჯერ მოვნიშნავთ დაწკაპუნებით, სლაიდს, რომლის მერეც გვინდა ახალი სლაიდის ჩამატება და **Enter**. რამოდენიმე სლაიდის მონიშვნას, მაუსთან ერთად ვახორციელებთ **Ctrl** ღილაკით. ხოლო სლაიდის (სლაიდების) წასაშლელად, ჯერ მოვნიშნავთ მას (მათ) და **Delete**.

სლაიდების სტრუქტურის შაბლონზე ობიექტთა ჩასმის არეებს აქვთ თავიანთი ზომები და განლაგება. შესაძლებელია მათი შეცვლა. მაგალითად ობიექტის გადასაადგილებლად საჭიროა ჩავავლოთ მაუსი მის ჩარჩოს და როდესაც კურსორი შეიცვლის ფორმას, თან წავიღოთ. ხოლო არის ზომების შესაცვლელად, მაუსი დავაწკაპუნოთ მის არეში, რის შედეგადაც ჩარჩოს გვერდებზე და კუთხეებში გამოჩნდება პატარა წრეები. შეგვიძლია ჩავავლოთ მაუსი ნებისმიერ მათგანს და თან წავიღოთ სასურველ ზომამდე.

პრეზენტაციის შენახვა. მთლიანად ან ნაწილობრივ შექმნილი პრეზენტაცია შეიძლება შევინახოთ. ამისათვის ვიყენებთ **File → Save** (ან **File → Save As**). გამოსული ფანჯრის **Save in** ველში ვუთითებთ ფოლდერის სახელს, რომელშიც შევინახავთ პრეზენტაციას, **File name** ველში შექმნილი პრეზენტაციის ფაილის სახელს, რომელიც შემდგომში აისახება პრეზენტაციის გახსნილი ფანჯრის სათაურის ზოლში, **File type** ველში ვუთითებთ პრეზენტაციის ტიპის ფაილის გაფართოებას, ანუ **.ppt** – ს.

§ 3. საკონტროლო კითხვები.

1. რა არის პრეზენტაცია?
2. სად გამოიყენება იგი?
3. რას იყენებენ პრეზენტაციის დროს?
4. რატომ გამოიყენება პრეზენტაცია?
5. რა არის ელექტრონული პრეზენტაცია?
6. რა საშუალებებით ხდება ელექტრონული პრეზენტაცია?
7. რის საშუალებას გვაძლევს ის დამატებით?
8. რა არის **MS Power Point**?

9. რის საშუალებას გვაძლევს **Power Point**?
10. რას ნიშნავს პრეზენტაციის შექმნა და რისგან შედგება იგი?
11. რომელი ბრძანებებით ხდება **Power Point**-ის გაშვება? რომელი პიქტოგრამით?
12. რა და რა არეებისაგან შედგება პრეზენტაციის ძირითადი ფანჯარა?
13. რისთვის გამოიყენება სლაიდების არე?
14. რა გამოდის აქ ავტომატურად მუშაობის დაწყებისას?
15. რის საშუალებას გვაძლევს იგი კიდევ?
16. რა და რა ჩანართებისაგან (რეჟიმებისაგან) შედგება სტრუქტურის არე?
17. რომელი ჩანართია გააქტიურებული ავტომატურად მუშაობის დაწყებისას?
18. როგორ ხდება ჩანართის შერჩევა?
19. რა გამოიტანება სტრუქტურის არეში **Slide** ჩანართით?
20. რის საშუალებას გვაძლევს **Slide** ჩანართი?
21. რომელი ღილაკით ხდება სტრუქტურის რეჟიმის განსაზღვრა?
22. რა გამოიტანება **Outline** რეჟიმით სტრუქტურის არეში?
23. რის საშუალებას გვაძლევს იგი?
24. როგორ ხდება სტრუქტურის არის გამოჩენა? დამალვა?
25. რა არის მოცემული ამოცანათა არეში?
26. როგორ ხდება მისი დამალვა? გამოჩენა?
27. რომელი ბრძანებათა ჯგუფია გამოტანილი აქ ავტომატურად?
28. როგორ ხდება ბრძანებათა ჯგუფების გამოტანა?
29. რის საშუალებას გვაძლევს **New Presentation** ბრძანება?
30. რისთვის გამოიყენება შენიშვნების არე? რა დანიშნულება აქვს მას?
31. როგორ ხდება მისი გააქტიურება?
32. რის საშუალებით იწერება შენიშვნები?
33. პრეზენტაციის რა და რა რეჟიმები არსებობს?
34. რომელი რეჟიმია დაყენებული ავტომატურად მუშაობის დაწყებისას?
35. როგორ ხდება პრეზენტაციის რეჟიმების შერჩევა?
36. რა სტრუქტურა აქვს პირველ სლაიდს მუშაობის დაწყებისას და რას წარმოადგენს იგი?
37. რითაა გამოყოფილი არეები სლაიდში?
38. როგორ ხდება შემოსაზღვრული არის გააქტიურება?
39. რა იწერება **title** არეში?
40. რა იწერება **subtitle** არეში?
41. რას წარმოადგენენ ისინი?
42. რას ვიყენებთ ტექსტის ფორმატირებისათვის?
43. რომელი მოქმედებებით ხდება ახალი სლაიდის დამატება? რომელი ღილაკით?
44. რა სტრუქტურა აქვს ყოველ დამატებულ სლაიდს?
45. თუ გამოტანილი სლაიდების სტრუქტურები არ გვაკმაყოფილებს, რას ვიყენებთ?
46. რომელი ბრძანებით ხდება ამოცანათა არეში, სლაიდების მზა შაბლონების გამოტანა? რომელი ბრძანებებით მენიუში?
47. სად გამოიტანება მზა შაბლონები? რამდენია ისინი?
48. რას წარმოადგენს თითოეული შაბლონი?
49. რამდენი სხვადასხვა ობიექტის გამოტანაა შესაძლებელი სლაიდში?
50. რომელი ობიექტების გამოტანაა შესაძლებელი სლაიდების შაბლონში?
51. როგორ ხდება ობიექტების გამოტანა შაბლონის არეებში?
52. რამდენი ობიექტის გამოტანა შეიძლება შაბლონში?

53. რითია წარმოდგენილი ობიექტები შაბლონში?
54. კიდევ რომელი ხერხით შეიძლება ობიექტის გამოტანა შაბლონის არეში?
55. თუ არც ერთი შაბლონი არ გვაკმაყოფილებს, როგორ ხდება სამომხმარებლო შაბლონის გამოტანა?
56. რომელ რეჟიმს ვიყენებთ სტრუქტურის არეში სლაიდებზე მოქმედებებისათვის?
57. რა და რა მოქმედებების განხორციელება შეგვიძლია სლაიდებზე?
58. როგორ ხდება სლაიდის გადაადგილება სხვა ადგილას?
59. როგორ ხდება სლაიდის კოპირება სხვა ადგილას?
60. როგორ ხდება ახალი სლაიდის ჩამატება სლაიდებს შორის?
61. როგორ ხდება რამოდენიმე სლაიდის მონიშვნა?
62. რა მოქმედებებით შეიძლება სლაიდის (სლაიდების) წაშლა?
63. როგორ ხდება შაბლონებზე ობიექტთა არის გადაადგილება?
64. როგორ ხდება შაბლონზე ობიექტთა არის ზომების შეცვლა?
65. რა გაფართოება (ტიპი) აქვს MS Power Point-ის ფაილებს?
66. როგორ ხდება პრეზენტაციის შენახვა ფაილში?

§4. დავალები

1. შექმენით საქალაქო მანქანურ მატარებელზე თქვენი გვარით;
2. გამოიდასწეთ პროგრამა **Power Point**;
3. გამოაჩინეთ / დამალეთ სტრუქტურის არე;
4. შეუცვალეთ მას ზომები, აღადგინეთ ძველ მდგომარეობაში;
5. გამოაჩინეთ / დამალეთ ამოცანათა არე;
6. გამოაჩინეთ ამ არეში სხვადასხვა ბრძანებები, აღადგინეთ საწყისი;
7. შექმენით პრეზენტაციის პირველი სლაიდი (სლაიდი 1). გამოიყენეთ სათაურისა და ქვესათაურის სატიტულო სლაიდის შაბლონი;
8. შექმენით მეორე სლაიდი (სლაიდი 2) გამოიყენეთ სათაურისა და ტექსტის შაბლონი. ჩამონათვალი გადანომრეთ;
9. შექმენით მესამე სლაიდი (სლაიდი 3) გამოიყენეთ სათაურისა და გრაფიკული ობიექტის არის შაბლონი. ობიექტად ინტერნეტიდან (www.bog.ge) ჩასვით საქართველოს ბანკის ემბლემა;
10. შექმენით მეოთხე სლაიდი (სლაიდი 4) გამოიყენეთ სათაურისა და ტექსტის სვეტებად წარმოდგენის შაბლონი. აბზაცები წარმოადგინეთ მარკირებული ჩამონათვალის სახით;

11. შექმენით მესუთი სლაიდი (სლაიდი 5) გამოიყენეთ სათაურისა და ერთი გრაფიკული ობიექტის არის შაბლონი, არეში ააგეთ ცხრილი ;
12. შექმენით მეექვსე სლაიდი (სლაიდი 6) შაბლონად გამოიყენეთ სათაურისა და ერთი გრაფიკული ობიექტის არის შაბლონი, არეში ააგეთ წინა სლაიდზე მოცემული ცხრილის შესაბამისი დიაგრამა;
13. შექმენით მეშვიდე სლაიდი (სლაიდი 7) შაბლონად გამოიყენეთ სათაურისა და ერთი გრაფიკული ობიექტის არის შაბლონი, არეში ააგეთ ორგანიზაციული ბლოკ-სქემა;
14. შექმენით მერვე სლაიდი (სლაიდი 8), გამოიყენეთ ცარიელი შაბლონი, მასზე განათავსეთ სათაური და რვა გრაფიკული გამოსახულება საქართველოს ბანკის ინტერნეტ გვერდიდან (www.bog.ge);
15. შეცვალეთ სლაიდების თანამიმდევრობა. მე-3 სლაიდი გადაიტანეთ პირველ ადგილას. პირველი სლაიდი მეორეზე. მე-2 გადაიტანეთ მე-3-ზე დანარჩენი სლაიდები დატოვეთ უცვლელად;
16. სლაიდებზე განახორციელეთ ობიექტთა ჩასმის, არეების ზომების შეცვლის და მათი გადაადგილების და მობრუნების ოპერაციები;
17. შეინახეთ შექმნილი პრეზენტაცია საქალაქში, ფაილს დაარქვით სახელი „ლაბორატორია 1 PowerPoint“;
18. დახურეთ ფანჯარა;
19. დაამთავრეთ მუშაობა.

საქართველოს ბანკის ღახმარებით
შესაძლებელია შემდეგ ოპერაციათა წარმოება

ინვესტორებთან ურთიერთობა, ინტერნეტ საბანკო
ოპერაციები, ონლაინ გადახდები

საქართველოს ბანკი ბთავახობთ შემდეგ სერვისს:

1. საბანკო ანგარიშები
2. ბარათები
3. ანაბრები
4. სესხები
5. დისტანციური არხები
6. სადეპოზიტო სეიფები
7. კომუნალური გადასახადები
8. სამგზავრო ჩეკები
9. ავტომატური გადახდები

საქართველოს ბანკი - ეს ჩემი ბანკია



ბარათები: საკრედიტო –საღებუბო

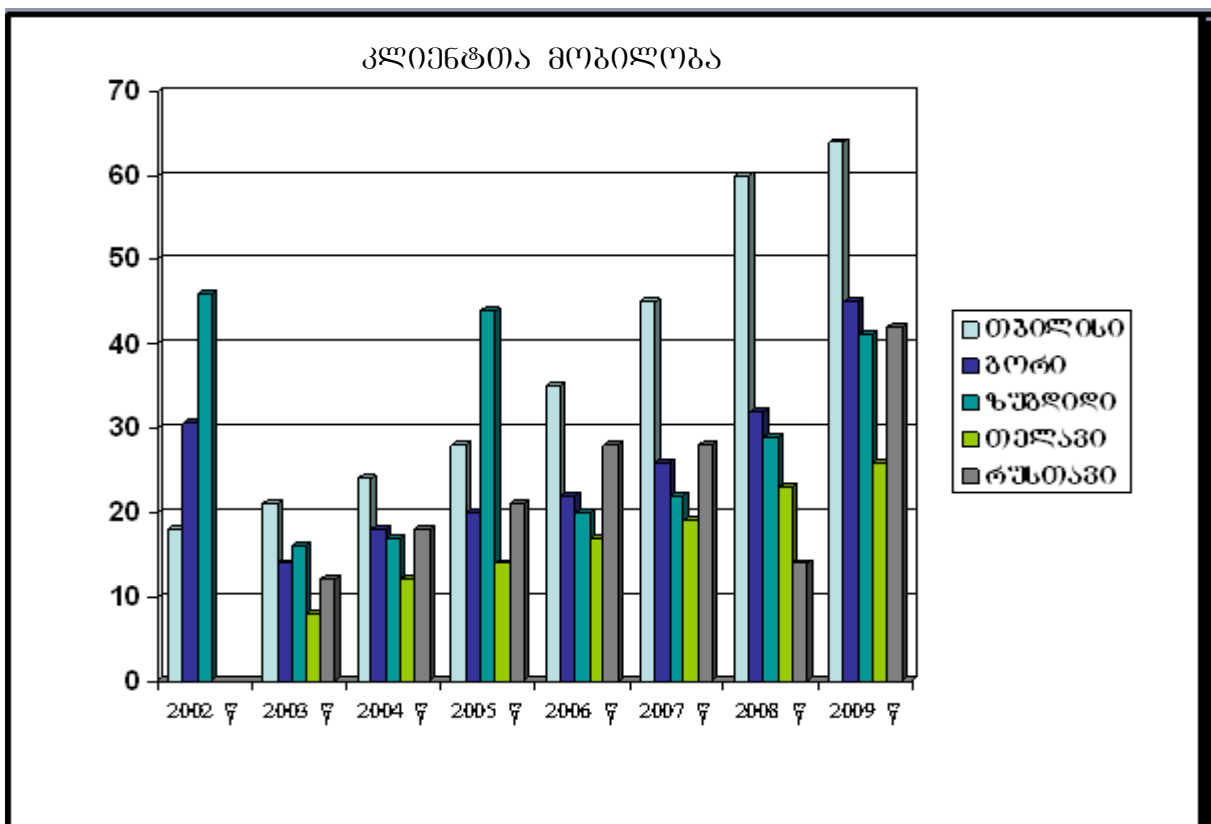
- American Express
- Orange Card
- ზღარბი კრედიტი

- ✓ Visa
- ✓ MasterCard
- ✓ სტუდენტური ბარათი
- ✓ ერთობლივი

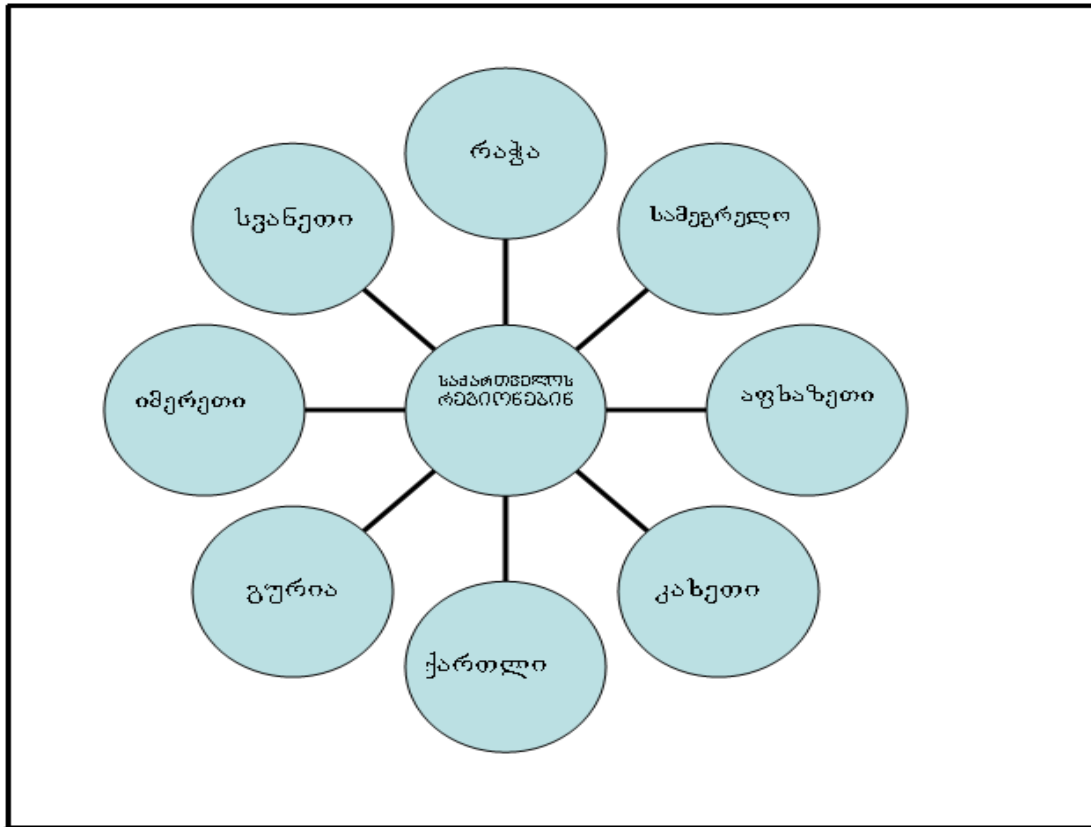
სლაიდი №5

შემოსავლების სტატისტიკური ანალიზი								
პერიოდი	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009
რეგიონი								
თბილისი	18%	21%	24%	28%	35%	45%	60%	64%
გორი	14%	18%	20%	22%	26%	29%	32%	45%
ზუგდიდი	16%	17%	19%	20%	22%	23%	29%	41%
თელავი	8%	12%	14%	17%	19%	21%	23%	26%
რუსთავი	12%	18%	21%	24%	28%	31%	34%	42%

სლაიდი №6



სლაიდი №7



სლაიდი №8

რა სარგებელი ურთივება ჩემს სტუდენტურ ბარათს?

ახალი მომსახურება
სააუთომატოს ბანკისგან

ინსაიზაბ
ბანკი

შეხედე >

SOLO
ბაჩათი

შესანიშნავი
კაზინოს ბანკსადასახე

100

100 გამარჯვებული
საქართველოს ბანკში

აქედან შემოიკ
ჩვენი საქმიანობა
ბაჩათია

თავი II. ლაბორატორიული სამუშაო №2 პრეზენტაციის ფაილის გახსნა სლაიდის დიზაინის განსაზღვრა

§1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება

ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულებაა შევისწავლოთ:

- შენახული პრეზენტაციის ფაილის გახსნა;
- სლაიდების დიზაინის განსაზღვრა, რაც გულისხმობს სლაიდების დიზაინის შაბლონების, ფერთა სქემების და ანიმაციური ეფექტების გამოყენებას;
- სლაიდების ობიექტების ფერთა რედაქტირება;
- ანიმაციური სქემების დემონსტრირება;
- ტექსტების რედაქტირება;
- სლაიდების დახარისხება.

§2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.

შენახული პრეზენტაციის ფაილის გახსნისთვის და ეკრანზე გამოსატანად ვახორციელებთ, ან ძირითადი მენიუდან **File** → **Open**, ან ინსტრუმენტული პანელიდან **Open** ღილაკზე დაწკაპუნებით. გამოსულ ფანჯარაში ვუთითებთ ფოლდერის სახელს და ფაილის სახელს, რის შედეგადაც ეკრანზე გამოვა ფაილში შენახული პრეზენტაცია. იგივე შეიძლება განვახორციელოთ ამოცანათა არეში **New Presentation** ბრძანების **Open Presentation** განყოფილებაში მოთავსებული ღილაკების საშუალებით. გახსნილი ფანჯარა გვაძლევს საშუალებას გავაგრძელოთ მუშაობა შექმნილ სლაიდებზე და გავუკეთოთ მათ რედაქტირება.

გარდა სლაიდების სტრუქტურის განსაზღვრისა, მათზე ტექსტური და გრაფიკული ობიექტების გამოტანისა, **Power Point**-ი გვაძლევს საშუალებას შევიმუშაოთ სლაიდების დიზაინი, რომელიც უკეთესად წარმოაჩენს პრეზენტაციის თემატიკას და დანიშნულებას. სლაიდის დიზაინი ნიშნავს: დიზაინის შაბლონების განსაზღვრას, ფერთა სქემების და ანიმაციური ეფექტების გამოყენებას სლაიდებზე. ამისათვის ამოცანათა არეში უნდა გავააქტიუროთ **Slide Design** ბრძანება, ან ინსტრუმენტის პანელზე დავაწკაპუნოთ მის შესაბამის **Design** ღილაკზე. ამოცანათა არეში გამოსულ პუნქტებს აქვთ შემდეგი დანიშნულება:

Designe Templettes – დიზაინის შაბლონები

Color Schemes – ფერთა სქემები

Animation Schemes – ანიმაციური სქემები

დიზაინის შაბლონები (**Designe Templettes**). ამ პუნქტის გააქტიურებით ამოცანათა არეში გამოჩნდება დიზაინის მზა შაბლონები, სხვადასხვა ფონებითა და ფერებით. თითოეულ შაბლონს აქვს თავისი სახელი. დიზაინის შაბლონის გააქტიურება ხდება მასზე დაწკაპუნებით, რის შედეგადაც ყველა შექმნილი სლაიდი იქნება ამ დიზაინის, რომელიც გამოჩნდება სტრუქტურის არის სლაიდის (**Slide**) რეჟიმში. მაგრამ თუ გვინდა დიზაინის შაბლონები გამოვიყენოთ ამორჩევით, სხვადასხვა სლაიდებისათვის, საჭიროა შევასრულოთ შემდეგი მოქმედებები. ჯერ მოვნიშნოთ სლაიდი (სლაიდები), რომლისთვისაც გვინდა გამოვიყენოთ დიზაინის შაბლონი. ამის შემდეგ კურსორი დავაყენოთ შერჩეული შაბლონის არეში, და როდესაც შაბლონის მარჯვენა კიდესთან გამოჩნდება რუხი ფერის ზოლი, დავაწკაპუნოთ მასზე და გამოსულ მენიუში შევარჩიოთ პუნქტი **Apply to selected slides**. შერჩეული შაბლონის გამოყენება მოხდება მხოლოდ მონიშნული სლაიდისათვის (სლაიდებისათვის).

თუ გვინდა გამოყენებული შაბლონის გაუქმება ყველა სლაიდისათვის, **Designe templettes** ჩამონათვალში მოვძებნოთ **Default Designe** სახელის შაბლონი და დავაწკაპუნოთ მასზე.

ხოლო თუ გვინდა შაბლონები გავაუქმოთ სლაიდებზე ამორჩევით, ჯერ მოვნიშნოთ ეს სლაიდი (სლაიდები), შემდეგ კურსორი დავაყენოთ **Default Designe** შაბლონის არეში და როდესაც მის მარჯვენა კიდესთან გამოჩნდება რუხი ფერის ზოლი დავაწკაპუნოთ მასზე. გამოსულ მენიუში მოვნიშნოთ ბრძანება **Apply to selected slides**.

ფერთა სქემები (**Color schemes**). დიზაინის თითოეულ შაბლონს აქვს რამოდენიმე ალტერნატიული ფერთა ვარიანტი, რომლებიც გამოვა ამოცანათა არეში **Color schemes** ბრძანების გააქტიურებით. ალტერნატიული ვარიანტის შერჩევა მოხდება მასზე დაწკაპუნებით, რის შედეგადაც პრეზენტაციის ყველა სლაიდი შეიცვლის ფერთა სქემას. თუ ფერთა სქემის გამოყენება გვინდა ცალკეული სლაიდებისათვის, ჯერ მოვნიშნავთ ამ სლაიდებს და ისევე როგორც წინა შემთხვევებში გამოვიყენებთ **Apply to selected slides** ბრძანებას.

აღვნიშნოთ რომ ფერთა სქემის გამოყენება შეიძლება დიზაინის შაბლონების გარეშეც. ფერთა სქემის გაუქმებისათვის ვიყენებთ **Defult** ფერთა სქემას.

სლაიდის დიზაინის ფერთა სქემაში გამოყენებულია ერთმანეთთან შესამებული რვა ფერი, რომელთაგან ძირითადია სლაიდის ფონის ფერი. დანარჩენი ფერები, სხვადასხვა ობიექტისათვის, შერჩეულია ამ ფერის შესაბამისად.

არის საშუალება ყველა ამ ფერის რედაქტირებისა. ამისათვის დავაწკაპუნოთ ამოცანათა არეში **Slide Design** პანელის ქვედა კიდესთან არსებულ **Edit color schemes** ღილაკზე. გამოსული ფანჯრის ელემენტებს აქვთ შემდეგი დანიშნულება:

- **Background** – სლაიდის ფონის ფერი
- **Text and Line** – ტექსტების და ნახატის ობიექტების კონტურის ფერი
- **Shadows** – ჩრდილების ფერი
- **Title text** – სათაურებისა და ქვესათაურების ფერი
- **Fills** – შეკრული ნახატი ფიგურების ფონის ფერი
- **Accent** – მეორე ფერი გრაფიკებსა და დიაგრამებში
- **Accent and hyperlink** – ჰიპერმიმართვის ფერი
- **Accent and followed hyperlink** – გამოყენებული ჰიპერმიმართვის ფერი

ამ ჩამონათვალში მოვნიშნავთ ობიექტს რომლის ფერის შეცვლასაც ვაპირებთ, ვაწკაპუნებთ ფანჯრის **Change color** ღილაკზე და გამოსულ ფერთა პალიტრაში შევარჩევთ ახალ ფერს. ახალი ფერთა სქემის დასაფიქსირებლად ვაწკაპუნებთ **Add standard schemes** ღილაკზე.

სლაიდის მხოლოდ ფონის ფერის შესაცვლელად ვირჩევთ ბრძანებას **Format** → **Background**, და გამოსულ ფერთა პალიტრაში მოვნიშნავთ სასურველ ფერს. აქვე შეგვიძლია განვსაზღვროთ ფონის სხვადასხვა ეფექტები. კერძოდ თუ ფონად გვინდა რაიმე ნახატის გამოყენება ფერთა პალიტრაში ვირჩევთ **File Effects** პუნქტს, ვააქტიურებთ **Picture** ჩანართს, ვაწკაპუნებთ **Select Picture** ღილაკზე და მოვნიშნავთ საჭირო ნახატის ფაილს. შერჩეული ნახატი შეავსებს სლაიდის ფონს.

ფერთა სქემების რედაქტირება ხორციელდება ყველა სლაიდზე. თუ საჭიროა მისი გამოყენება ცალკეულ სლაიდებზე, საჭიროა ისინი წინასწარ მოინიშნოს.

ანიმაციური სქემები (**Animation schemes**). ანიმაციური სქემები გამოიყენება სლაიდებზე სხვადასხვა სახის ვიზუალური (სანახაობრივი) ეფექტების განხორციელებისათვის ტექსტებისათვის, როგორცაა: სათაურები, მარკირებული სიები და აბზაცები.

ამისათვის პირველ რიგში გავააქტიუროთ სლაიდი, რომლისთვისაც ვაპირებთ ანიმაციური სქემის განსაზღვრას. ამის შემდეგ, ან ამოცანათა არეში ვააქტიურებთ **Animation schemes**, ან **Slide show** → **Animation schemes**, რის შედეგადაც ამოცანათა არეში გამოვა ეფექტების სახელების ჩამონათვალი, რომელიც დაჯგუფებულია ჯგუფებში, სახელებით: **Subtle** (ფაქიზი); **Moderate** (ზომიერი); **Exciting** (ამღვზნები). ეფექტის გამოყენებისათვის ვაწკაპუნებთ მის სახელზე, რის შედეგიც მაშინვე აისახება აქტიურ სლაიდზე. თუ გვსურს ეფექტი განხორციელდეს ყველა სლაიდზე, ამოცანათა არეში ვაწკაპუნებთ **Apple to all slides** ღილაკზე. თუ გვსურს ეფექტის ხელახლა დემონსტრირება ვაწკაპუნებთ **play** ღილაკზე. **Slide show** ღილაკით მოხდება ეფექტის დემონსტრირება მთელ ეკრანზე. ფანჯარაში უკან დასაბრუნებლად ამ შემთხვევაში ვაწკაპუნებთ კლავიატურის **Esc** ღილაკზე. თუ საჭიროა ანიმაციური ეფექტების გაუქმება, ეფექტების სახელის ჩამონათვალში ვაწკაპუნებთ **No Animation** ღილაკზე.

სტრუქტურის რეჟიმი (**Outline**). როგორც აღვნიშნეთ თუ პრეზენტაცია შეიცავს ბევრ ტექსტურ მასალას, როგორცაა: სათაურები; ქვესათაურები; მარკირებული და დანომრილი სიები; აბზაცები და სხვა, მათი რედაქტირებისათვის და დათვალიერებისათვის მოსახერხებელია გამოვიყენოთ სტრუქტურის რეჟიმი. ამისათვის სტრუქტურის არეში ჩავრთავთ **Outline** ჩანართს, (ნახ. 1.1) რის შედეგადაც სტრუქტურის არეში სლაიდებზე აისახება მხოლოდ ტექსტური ობიექტები, რომელიც გავგიადგილებს, მონიშვნის შემდეგ, მათ რედაქტირებას. ამისათვის კი შეიძლება გამოვიყენოთ სტრუქტურის არის მარცხნივ კიდეში გამოსული ინსტრუმენტული პანელი, რომლის ღილაკებს აქვთ შემდეგი დანიშნულება (ნახ.2.1)

Promote – მონიშნული აბზაცის გადაადგილება ზედა დონეზე.

Demote – მონიშნული აბზაცის გადაადგილება ქვედა დონეზე.

Move up – მონიშნული აბზაცის ან სლაიდის გადაადგილება ზემოთ.

Move down – მონიშნული აბზაცის ან სლაიდის გადაადგილება ქვემოთ.

Collapse – მონიშნული სლაიდის ძირითადი ტექსტის დამალვა.

Expand – მონიშნულ სლაიდში დამალული ტექსტის გამოჩენა.

Collapse All – ყველა ტექსტის დამალვა.

Expand All – ყველა ტექსტის გამოჩენა.

Summary slide – იქმნება ახალი სლაიდი ყველა მონიშნული სლაიდის სათაურებით.

Show Formatting – ტექსტების ფორმატირების გამოჩენა.

სლაიდის ძირითადი ტექსტის დამალვის (**Collapse**) შემთხვევაში მონიშნულ ადგილას გამოჩნდება რუხი ფერის ზოლი. მის გამოსაჩენად **Expand** ღილაკის მაგივრად შეიძლება ორჯერ დავაწკაპუნოთ ამ ზოლზე.

საჭიროების შემთხვევაში შეიძლება სტრუქტურის არის გაგანიერება/დავიწროება. ამისათვის კურსორი უნდა დავაყენოთ არის მარჯვენა კიდეზე და როდესაც იგი შეიცვლის ფორმას, თან წავიღოთ მარცხნივ ან მარჯვნივ.

სლაიდების დახარისხების (სორტირების) რეჟიმი (**Slide Sorter**). სლაიდების დახარისხების რეჟიმის ჩასართავად ვაწკაპუნებთ სტრუქტურის არის ქვემოთ განთავსებულ შესაბამის **Slide Sorter** ღილაკზე, ან ვირჩევთ ბრძანებას **View→ Slide Sorter**, რის შედეგადაც მოხდება ყველა სლაიდის ასახვა ეკრანზე. ასეთი სახით განლაგებულ სლაიდებზე მოსახერხებელია ზოგიერთი ოპერაციის ჩატარება, როგორცაა, სლაიდების გადაადგილება, წაშლა, ასლების გაკეთება, ანიმაციური ეფექტების მოქმედების შემოწმება და სხვა.

ნორმალური რეჟიმის აღსადგენად შეიძლება ვისარგებლოთ **View→Normal** ბრძანებით.

§3 საკონტროლო კითხვები

1. რა და რა საშუალებით ხდება შექმნილი პრეზენტაციის ნახვა?
2. რა მიზნით ხდება შენახული პრეზენტაციის გამოტანა ეკრანზე?
3. გარდა სლაიდების სტრუქტურის განსაზღვრისა, რისი განსაზღვრა შეიძლება **Power Point**-ით? რა მიზნით?
4. რომელი მოქმედებით ხდება სლაიდის დიზაინის განსაზღვრა?
5. რას გულისხმობს სლაიდის დიზაინის შემუშავება?
6. ამოცანათა არის რომელი ბრძანებით ხდება დიზაინის შაბლონების გამოტანა?
7. რომელი მოქმედებით ხდება დიზაინის შერჩეული შაბლონის გამოყენება?
8. რომელი სლაიდებისათვის შეიძლება შერჩეული შაბლონის გამოყენება?
9. რომელი მოქმედებებით ხდება დიზაინის შაბლონების გამოყენება ცალკეული სლაიდებისათვის?

10. რომელი მოქმედებებით ხდება დიზაინის შაბლონების გაუქმება ყველა სლაიდისათვის? ცალკეული სლაიდებისათვის?
11. რომელი ბრძანება განსაზღვრავს ფერთა სქემების გამოყენებას?
12. რას წარმოადგენს ფერთა სქემები?
13. როგორ ხდება შაბლონის ალტერნატიული ვარიანტის გამოყენება ყველა სლაიდისათვის? ცალკეული სლაიდებისათვის?
14. რომელი მოქმედებით ხდება ფერთა სქემის გაუქმება?
15. რამდენი ფერია გამოყენებული ფერთა სქემაში?
16. რომელი ობიექტების ფერები განსაზღვრავენ ფერთა სქემას?
17. რომელი ღილაკებით ხდება ფერთა სქემის რედაქტირება?
18. რომელი მოქმედებით ხდება ფერის შეცვლა?
19. რომელი ღილაკით ხდება ახალი ფერთა სქემის დაფიქსირება?
20. რომელი ბრძანებით ხდება სლაიდის მხოლოდ ფონის რედაქტირება?
21. რომელი მოქმედებით ხდება ფონის სხვადასხვა ეფექტების განსაზღვრა?
22. რომელი ბრძანებით ხდება ამოცანათა არეში ანიმაციური სქემების გამოტანა?
23. რომელი ობიექტებისათვის შეიძლება გამოვიყენოთ ანიმაციური ეფექტი?
24. ანიმაციური სქემების რა ჯგუფები გამოტანება ამოცანათა არეში?
25. როგორ ხდება ანიმაციური სქემის შერჩევა? რა შედეგი მოყვება მას?
26. რომელი ღილაკით ხდება ანიმაციური ეფექტის განხორციელება ყველა სლაიდზე?
27. რომელი ღილაკით შეიძლება ანიმაციური ეფექტის გამეორება?
28. რომელი ღილაკით ხდება ანიმაციური ეფექტის დემონსტრირება მთელ ეკრანზე?
29. რომელი ღილაკით ხდება ჩვეულებრივ რეჟიმში დაბრუნება?
30. რომელი ღილაკით ხდება ანიმაციური ეფექტების გაუქმება?
31. რომელი ღილაკით ხდება სტრუქტურის რეჟიმის გამოტანა?
32. რა დანიშნულება აქვს მას?
33. რა გამოიტანება სლაიდებზე ამ რეჟიმის დროს?
34. რა დანიშნულება აქვს ღილაკებს ინსტრუმენტულ პანელზე სტრუქტურის არეში?
35. რა მიგვანიშნებს დამალული ტექსტის არსებობას?
36. როგორ ხდება დამალული ტექსტის გამოჩენა?

37. რომელი მოქმედებით ხდება სტრუქტურის არის გაგანიერება?
38. პრეზენტაციის რეჟიმის რომელი ღილაკი განსაზღვრავს სლაიდების დახარისხების რეჟიმს?
39. რომელი ბრძანებით შეიძლება იგივეს განხორციელება?
40. რა მოყვება შედეგად სორტირების რეჟიმში გადასვლას?
41. რომელი ოპერაციის შესრულებას მოსახერხებელი სორტირების რეჟიმში?
42. რომელი ბრძანებით ხდება ნორმალურ რეჟიმში დაბრუნება?

§ 4 დავალება

1. გახსენით ეკრანზე თქვენს მიერ შექმნილი პრეზენტაცია.
2. შეარჩიეთ ყველა სლაიდისათვის ერთნაირი დიზაინის შაბლონი.
3. მე-2, მე-5 და მე-6 სლაიდებისათვის გააუქმეთ დიზაინის შაბლონები.
4. მე-2, მე-5 და მე-6 სლაიდებისათვის შეარჩიეთ სხვადასხვა დიზაინის შაბლონები.
5. ყველა სლაიდისათვის შეარჩიეთ ერთნაირი ფერთა სქემა.
6. მე-2, მე-5 და მე-6 სლაიდებზე გააუქმეთ ფერთა სქემა.
7. მე-2, მე-5 და მე-6 სლაიდებისათვის შეარჩიეთ სხვადასხვა ფერთა სქემა.
8. პირველ სლაიდზე შეცვალეთ ფერი და ნახატი ფიგურის ფერი.
9. მეორე სლაიდზე შეცვალეთ ტექსტების კონტურის ფერი.
10. მე-3 სლაიდზე შეცვალეთ ჩრდილების ფერი.
11. მე-4 სლაიდზე შეცვალეთ სათაურის ფერი.
12. მე-5 სლაიდზე შეცვალეთ ცხრილის კონტურის ფერი.
13. მე-6 ნახაზზე შეცვალეთ მეორე გრაფიკის ფერი.
14. სლაიდების ფონად გამოიტანეთ რაიმე ნახატი.
15. თითოეული სლაიდის ტექსტებისათვის განსაზღვრეთ სხვადასხვა ანიმაციური სქემები. გაიმეორეთ თითოეული ეფექტი.
16. განახორციელეთ ანიმაციური ეფექტების დემონსტრირება მთელ ეკრანზე.
17. სტრუქტურის რეჟიმის გამოყენებით გამოიტანეთ სლაიდები სტრუქტურის არეში.
18. მეორე სლაიდზე მონიშნეთ ქვესათაური და გადაადგილეთ იგი ზედა დონეზე. დააბრუნეთ იგი ძველ ადგილას.

19. მონიშნეთ მესამე სლაიდი და გადაადგილეთ იგი ზემოთ. დააბრუნეთ იგი ძველ ადგილას.
20. პირველ სლაიდში დამალეთ ძირითადი ტექსტი. გამოაჩინეთ იგი.
21. დამალეთ ყველა ტექსტი. გამოაჩინეთ იგი.
22. შექმენით სლაიდი ყველა სლაიდის სათაურებით. წაშალეთ იგი.
23. გამოაჩინეთ ტექსტების ფორმულები. დამალეთ იგი.
24. ჩართეთ დახარისხების რეჟიმი და ჩაატარეთ სლაიდებზე ანიმაციური ეფექტების შემოწმება.
25. აღადგინეთ ნორმალური რეჟიმი.
26. შეინახეთ შექმნილი პრეზენტაცია.
27. დაამთავრეთ მუშაობა.

თავი III. ლაბორატორიული სამუშაო № 3

სლაიდების და სლაიდებზე ობიექტების შენაცვლების ეფექტები. პრეზენტაციის ჩვენების ხერხები. პრეზენტაციის შექმნა „ოსტატის“ საშუალებით.

§ 1. ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულება.

ლაბორატორიული სამუშაოს დანიშნულებაა შევისწავლოთ:

- სლაიდების ერთმანეთის შენაცვლების ეფექტების გამოყენება;
- სლაიდებზე ობიექტების ერთმანეთის შენაცვლების ეფექტების გამოყენება;
- სამართავი ღილაკების დასმა სლაიდებზე;
- პრეზენტაციის ჩვენება მაუსის საშუალებით;
- პრეზენტაციის ჩვენება ავტომატურ რეჟიმში;
- პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენების რეპეტიცია;
- ახალი პრეზენტაციის შექმნა „ოსტატის“ რეჟიმში;


§ 2. მეთოდური მითითებები ლაბორატორიული სამუშაოს შესასრულებლად.

სლაიდების შენაცვლების ეფექტები. პრეზენტაციის დროს სლაიდების ჩვენებისას ისინი ენაცვლებიან ერთმანეთს. **Power Point**-ით შეიძლება განისაზღვროს ამ შენაცვლების ვიზუალური (ვიდეო) და ხმოვანი (აუდიო) ეფექტები. ამისათვის ჩაერთოთ დახარისხების რეჟიმი (**Slide sorter** ან ღილაკით ან **View** ბრძანებით).

ეკრანზე გამონათდება ყველა სლაიდი (თუ ყველა არ ეტევა, ვიყენებთ გადახვევის ზოლებს). ამოცანათა არეში ავირჩიოთ ბრძანება **Slide Transition**, ან **Slide show** → **Slide Transition**. ამოცანათა არეში გამოჩნდება შესაბამისი პანელი. მოვნიშნოთ სლაიდი (სლაიდები), რომლისთვისაც (რომელთათვისაც) ვაპირებთ ეფექტის განსაზღვრას. **Apply to selected** ჩამონათვალში ავირჩიოთ სლაიდების შენაცვლების (გადასვლის) ვიზუალური ეფექტი (**No Transition** გამოიყენება ეფექტის მოხსნისათვის). ეფექტის მონიშვნისას მოხდება მისი დემონსტრირება მონიშნულ სლაიდზე (სლაიდებზე). **Speed** ველში შეიძლება შევარჩიოთ ამ შენაცვლების სისწრაფე. **Fast**- სწრაფი; **Medium**-

საშუალო; **Slow**-ნელი. **Sound** ჩამონათვალი გვაძლევს საშუალებას შევარჩიოთ ხმოვანი ეფექტი. (**No Sound**) გამოიყენება ხმოვანი ეფექტის გაუქმებისათვის.

Advance slide ჩამონათვალში ჩამრთველებით შეიძლება განვსაზღვროთ სლაიდების შენაცვლების ხერხები: **On mouse click**- მაუსის დაწკაპუნებით ან **Automatically after**- ავტომატურად. მეორე შემთხვევაში მის ქვემოთ მოცემულ მთვლელებში უნდა განისაზღვროს მონიშნულ სლაიდზე გადასვლის დრო წამებში, წინა სლაიდიდან.



ეფექტების განსაზღვრისას, სლაიდებს, რომლებისთვისაც განსაზღვრულია ეფექტები, ქვედა კიდესთან უნდა დაემატოს პიქტოგრამა , რომელზეც, ან **Play** ღილაკზე დაწკაპუნებით შეიძლება ეფექტის განმეორებითი დემონსტრირება. **Slide show** ღილაკით მოხდება ეფექტის დემონსტრირება მთელ ეკრანზე.

სლაიდების ობიექტების შენაცვლების ეფექტები. გარდა სლაიდების შენაცვლების ეფექტებისა, შეიძლება განისაზღვროს სლაიდზე ტექსტური და სხვა სახის ობიექტების გამოტანის ვიზუალური ეფექტებიც. ამისათვის პირველ რიგში ჩავრთოთ **Normal** რეჟიმი (ღილაკით, ან მენიუს ბრძანებით). ამოცანათა არეში ავირჩიოთ ბრძანება **Custom Animation**, ან **Slide show** → **Custom Animation**. გაააქტიუროთ სლაიდი, და მოვნიშნოთ ობიექტი, რომლისთვისაც ვაპირებთ ანიმაციური ეფექტის გამოყენებას. ამოცანათა არის პანელზე ჩავრთოთ **Add Effects** ღილაკი, რის შედეგადაც გამოვა ეფექტების კატეგორიების ჩამონათვალი, შემდეგი დანიშნულებით: **Entrance**-ობიექტის გამოტანის ეფექტები; **Emphasis**- ყურადღების გამახვილების ეფექტები; **Exit**- ობიექტის ეკრანიდან გაქრობის ეფექტები; **Motion Paths**- ობიექტის მოძრაობის ტრაექტორიები, რომლებიც თავის მხრივ დაყოფილია ჯგუფებად. შევარჩიოთ კატეგორია და მის მარჯვნივ გამოსულ მენიუში ავირჩიოთ სასურველი ჯგუფის ეფექტი. თუ ჩართულია **Auto Preview**, არჩევისთანავე მოხდება მისი დემონსტრირება. ეფექტების სრული სიის გამოსატანად შეიძლება გამოვიყენოთ მის ბოლოში მოთავსებული **More effects** პუნქტი. სლაიდზე ეფექტების მქონე ობიექტები ინომრება, დაწყებული პირველით **1, 2 3** ამ თანმიმდევრობითვე მოხდება ეფექტების დემონსტრირება. **Start** ღილაკით შეიძლება შევარჩიოთ ეფექტის მოქმედების დაწყების მეთოდი: **On click**- მაუსის დაწკაპუნების შემდეგ; **With Previous**- ავტომატურად, წინა ეფექტთან ერთად; **After Previous**- ავტომატურად, წინა ეფექტის შემდეგ.

Speed ველში შეიძლება განვსაზღვროთ ეფექტის მოქმედების სისწრაფე; **Fast; Medium; Slow**. მის ქვემოთ პანელზე ნაჩვენებია ობიექტების ნომრები მინიჭებული

ეფექტების სახელებით. **Play** ღილაკით შეიძლება ეფექტების გამეორება, ხოლო **Slide show** ღილაკით მოხდება ეფექტების დემონსტრირება მთელ ეკრანზე.



თუ გვინდა ობიექტისათვის ეფექტის გაუქმება, მოვნიშნოთ ობიექტის ნომერი პანელზე და დავაწკაპუნოთ პანელის ზემოთა ნაწილში **Remove** ღილაკზე.

ობიექტისათვის მინიჭებული ეფექტის შესაცვლელად, პანელზე მოვნიშნოთ მისი ნომერი, დავაწკაპუნოთ **Change** ღილაკზე, და შევირჩიოთ ახალი ეფექტი. ეფექტების მოქმედების თანმიმდევრობის შესაცვლელად, დავაწკაპუნოთ ეფექტის ნომერზე და **Re-order** ღილაკის ისრებით   , შევცვალოთ მისი თანმიმდევრობა.

Start ველის ქვემოთ ველში ხდება არჩეულ ეფექტთან დაკავშირებული პარამეტრების განსაზღვრა, რომელთა ჩამონათვალი სხვადასხვა ეფექტებისათვის სხვადასხვაა.

ნახატი ობიექტის მსგავსად შესაძლებელია მოძრაობის ტრაექტორიის რედაქტირება, როგორცაა ზომების, ფორმის შეცვლა, ბრუნვა, გადაადგილება.

თითოეულ ეფექტთან დაკავშირებული პარამეტრების განსაზღვრისათვის, საჭიროა პანელზე მოვნიშნოთ საჭირო ეფექტის ნომერი და დავაწკაპუნოთ მონიშვნის მარჯვენა კიდესთან მოთავსებულ ისარზე. ეკრანზე გამოვა დამატებითი პარამეტრების მენიუ. მაგალითად მენიუს **Timing** ბრძანებით შეიძლება განისაზღვროს პაუზა წამებში ეფექტის ამოქმედებამდე **Delay** ველის მთვლელით, ხოლო ეფექტის გამეორების რიცხვი **Repeat** ველის მთვლელით.

ღილაკების დასმა სლაიდზე. პრეზენტაციის მართვის მიზნით შესაძლებელია სლაიდებზე დავსვათ ღილაკები, შესაბამისი წარწერებით. ამისათვის გავააქტიუროთ **Normal** რეჟიმი. მოვნიშნოთ სლაიდი, რომელზეც უნდა დავსვათ ღილაკი. შევარჩიოთ ბრძანება **Slide show→Action Buttons**. გამოსულ ფანჯარაში შევარჩიოთ და მოვნიშნოთ ღილაკის სახე. გამოვსახოთ სლაიდზე შერჩეული ფიგურა, მაუსის საშუალებით. გამოსულ ფანჯარაში ჩავრთოთ ჩამრთველი  **Hyperlink to**. ჩამოვშალოთ  ღილაკით და შევარჩიოთ ღილაკის ფუნქცია: **Last slide**-ბოლო სლაიდის გამოტანა; **End show**-პრეზენტაციის დასასრული; **Other Power Point Presentation**-სხვა პრეზენტაციაზე გადასვლა; **Slide**-სლაიდის გამოტანა მისი სახელით. (ამ შემთხვევაში გამოჩნდება ფანჯარა, რომლის **Slide title** ველში შევარჩევთ სასურველი სლაიდის სათაურს და მოვნიშნავთ). **Ok** ღილაკით სლაიდზე ღილაკის დასმის პროცედურა დასრულდება. ღილაკში შეიძლება ჩავწეროთ ტექსტი. ამისათვის მაუსის მარჯვენა ღილაკზე

დაწკაპუნებით გამოგვაქვს კონტექსტური მენიუ და მასში ვირჩევთ **Add Text**, რის შედეგადაც შესაძლებელი იქნება დილაკში რაიმე ინფორმაციის ჩაწერა. შემდგომში სლაიდის დილაკებზე დაწკაპუნებით მოხდება შერჩეული ფუნქციის განხორციელება.

პრეზენტაციის ჩვენება მაუსის საშუალებით. მიუხედავად იმისა, თუ პრეზენტაციის რამდენი სლაიდია შექმნილი, შესაძლებელია მისი ჩვენება ეკრანზე. ამისათვის პირველ რიგში სლაიდების შენაცვლების ეფექტების განსაზღვრისას, **Slide Transition** ამოცანათა პანელის **Advance slide** ჩამონათვალში ჩართული უნდა იყოს **on Mouse click** ჩამრთველი. ჩავრთოთ შესაბამისი დილაკი **Slide show** სტრუქტურის არეში, ან **View→ Slide show**, ან **Slide show → View Slide show** , ან დავაწკაპუნოთ **F5** კლავიშზე. **Normal** რეჟიმის ფანჯარა გაქრება და პრეზენტაციის პირველი სლაიდი აისახება მთელ ეკრანზე. ყოველი მომდევნო სლაიდის გამოტანა ხორციელდება მაუსის მარცხენა კლავიშზე დაწკაპუნებით, ან **Enter** კლავიშით. ბოლო სლაიდის ჩვენების შემდეგ, მომდევნო სლაიდის გამოტანის მოქმედებებით დავბრუნდებით **Normal** რეჟიმის ფანჯარაში.

გარდა სლაიდების გამოტანის ზემოთ აღწერილი ხერხებისა, პრეზენტაციის მართვისათვის შეიძლება გამოვიყენოთ სპეციალური კლავიშები და მათი კომბინაციები, რომელთაც აქვთ შემდეგი დანიშნულება.

→, ↓, Pg ↓- მომდევნო სლაიდის გამოტანა ეკრანზე.

←, ↑, Pg ↑- წინა სლაიდის გამოტანა ეკრანზე.

კლავიატურაზე სლაიდის ნომრის აკრეფა + **Enter**- აკრეფილი ნომრის სლაიდის გამოტანა.

B – შავი ეკრანის გამოტანა / გაუქმება.

W- თეთრი ეკრანის გამოტანა / გაუქმება.

A- მაუსის მაჩვენებლის დამალვა / გამოჩენა.

ctrl + P- მაუსის მაჩვენებელი მიიღებს ფანქრის ფორმას და

შესაძლებელი გახდება მაუსით ეკრანზე ხატვა.

ctrl + A- მაუსი კვლავ მიიღებს ფანქრის ფორმას.


E- ფანქრით დამატებულის წაშლა.


ESQ- პრეზენტაციის ჩვენების რეჟიმიდან გამოსვლა და **Normal** რეჟიმში დაბრუნება.

პრეზენტაციის ჩვენების დაწყებისას ეკრანის მარცხენა კუთხეში გამოჩნდება პიქტოგრამა, რომლის დაწკაპუნებითაც ეკრანზე გამოვა მენიუ პრეზენტაციის მართვის ბრძანებებით. ერთ-ერთი ბრძანების მაგ. **Pointer Options** ▷ გააქტიურებით მიღებულ ქვემენიუში მაგალითად შეიძლება განვსაზღვროთ მაუსის ფორმა: **Automatic, Hidden** (დამალვა), **Arrow, Pen** (ფანქარი). ამ ქვემენიუს **Pen Color** ▷ ბრძანების გააქტიურება მოგვცემს საშუალებას ავირჩიოთ ფანქრის ფერი.

პრეზენტაციის ჩვენება ავტომატურ რეჟიმში. **Power Point**-ში არის შესაძლებლობა შექმნილი პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენებისა, თავიდან ბოლომდე, ყოველგვარი ჩარევის გარეშე. ამისათვის ჩავრთოთ **Slide Sorter** რეჟიმი. ამოცანათა არეში ავირჩიოთ **Slide Transition** ბრძანება, რის შედეგადაც გამოვა შესაბამისი პანელი. თუ სლაიდების შენაცვლების ეფექტები განსაზღვრული არ გვაქვს, შეიძლება ისინი აქ შევარჩიოთ, ან თუ შეცვლა გვინდა- შევცვალოთ. **Advance slide** ველში გამოვრთოთ ჩამრტველი **on mouse click** და ჩავრთოთ **Automatically after**. მის ქვემოთ მთვლეელში განვსაზღვროთ თითოეული სლაიდის ჩვენების დრო წამებში. ავირჩიოთ ბრძანება **Slide show→Setup show**, და გამოსულ ფანჯარაში ჩავრთოთ **Using timings if present** და **Ok**. დავაწკაპუნოთ ამოცანათა პანელზე **Apply to All slides** ღილაკზე, რათა განსაზღვრული პარამეტრები მიენიჭოს თითოეულ სლაიდს. შედეგად მივიღებთ ავტომატური რეჟიმისათვის გამზადებულ პრეზენტაციას, რომლის გასაშვებად შევარჩევთ **Slide show** რეჟიმს. პრეზენტაციის ჩვენებისას სლაიდები ავტომატურად ცვლიან ერთმანეთს, იმ ეფექტებით და დროითი ინტერვალებით, რომლებიც წინასწარ განვსაზღვრეთ.

თუ საჭიროება მოითხოვს, რომ ბოლო სლაიდის ჩვენების შემდეგ ავტომატურად თავიდან დაიწყოს პრეზენტაციის ჩვენება, ვახორციელებთ **Slide show →Set up show** და ჩავრთავთ **Browsed at a kiosk**, ჩამრტველს.

პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენების რეპეტიცია. ავტომატურ რეჟიმში პრეზენტაციის ჩვენებისას, მნიშვნელოვანია, რომ ჩვენების პარამეტრების განსაზღვრისას, სლაიდის ჩვენებისათვის შერჩეული დრო აკმაყოფილებდეს ჩვენ მოთხოვნებს. ამისათვის მიმართავენ პრეზენტაციის ჩვენების რეპეტიციის რეჟიმს, რომლის დროსაც ზუსტად შეირჩევა თითოეული სლაიდის ჩვენების დრო. ვირჩევთ ბრძანებას **Slide show →Rehearse Timing**. ეკრანზე გამოჩნდება ინსტრუმენტული პანელი და მასზე ჩაირთვება პირველი სლაიდის ჩვენების დროის წამზომი, რომელიც განლაგებულია მარჯვენა მხარეს. პანელზე ღილაკებს აქვთ შემდეგი დანიშნულება: 

- **Pause**-წამზომის შეჩერება. ყოველი სლაიდის ჩვენების დრო დაფიქსირდება ამ ღილაკზე მაუსის დაკლიკებით; → **next**- ამ ღილაკით მოხდება ყოველი შემდეგი სლაიდის გამოტანა, რის შედეგადაც წამზომი დაიწყებს თავიდან ათვლას, გამოტანილი სლაიდისათვის;  - **Repeat**- სლაიდის ჩვენების გამეორება. თუ მიმდინარე სლაიდის დროის ათვლისას დავუშვებთ შეცდომას, ამ ღილაკით მოხდება წამზომის თავიდან ჩართვა. პანელის შუა ნაწილში აგრეთვე არის წამზომი, რომელიც ავტომატურად აფიქსირებს მთელ პრეზენტაციის ჩვენების დროს. ✕ ღილაკი გამოიყენება ინსტრუმენტული პანელის დასახურად.

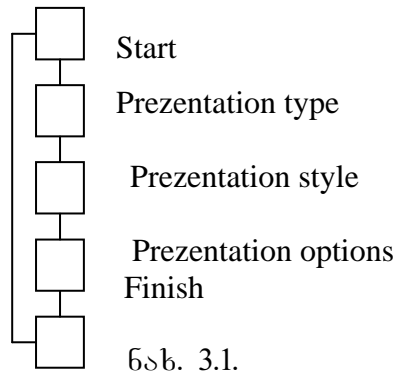
პრეზენტაციის ჩვენების დასრულების შემდეგ ეკრანზე გამოვა შეტყობინების ფანჯარა, რომელზეც ნახვენებია პრეზენტაციის ჩვენების დრო და კითხვა. გვინდა თუ არა თითოეულ სლაიდზე დახარჯული დროის დაფიქსირება? დადებითი პასუხის შემთხვევაში ვირჩევთ **Yes** ღილაკს.

ახალი პრეზენტაციის შექმნა. ახალი პრეზენტაციის შესაქმნელად ვირჩევთ ან ინსტრუმენტული პანელის **New Rilaks** ან **File →new**, ან ამოცანათა პანელის **New Presentation** ბრძანების **Blank Presentation** პუნქტს, რის შედეგადაც გამოდის ახალი პრეზენტაციის ძირითადი ფანჯარა (ნახ. 1.1), პრეზენტაციის შესაბამისი სათაურით. ყოველი ახალი პრეზენტაციის შექმნისას ფანჯრის სათაური ინომრება მიმდევრობით- **Presentation 2, Presentation 3, ...** და ა.შ.

ახალი პრეზენტაციის შექმნა „ოსტატის“ რეჟიმში. გარდა სლაიდების სტრუქტურების შაბლონების (**From Design Template**) გამოყენებით პრეზენტაციის შექმნისა, **Power Point**- ში შეიძლება შეიქმნას განსაზღვრული თემატიკის პრეზენტაცია ე.წ. „ოსტატის“ რეჟიმში. ამ დროს ვსარგებლობთ მზა თემატური შაბლონებით, სამართლის ,ეკონომიკის, სერტიფიკაციის, ტრენინგის, მარკეტინგის და სხვა სფეროში.

„ოსტატის“ რეჟიმში პრეზენტაციის შექმნისათვის ამოცანათა არეში ვირჩევთ **New Presentation** ბრძანების **From Auto content Vizard** პუნქტს.

გამოვა ფანჯარა (ნახ.3.1), ოსტატის რეჟიმში პრეზენტაციის შექმნის სტრუქტურით, რომელიც ხუთი ღილაკისაგან შედგება:



თავიდან აქტიურია პირველი დილაკი **Start**, რომელიც გამწვანებულია. ყოველ შემდეგ დილაკზე გადასვლა ხორციელდება ან მასზე დაწკაპუნებით, ან ფანჯრის **next** დილაკით, რის შედეგადაც ის გააქტიურდება და შესაბამისი დილაკი გამწვანდება. ხოლო დილაკზე გადასასვლელად შეიძლება გამოვიყენოთ ასევე ფანჯრის **Back** დილაკი.

Presentation type დილაკის გააქტიურებით გამოვა პრეზენტაციის კატეგორიები: **All, General, Corporate, Projekts, Sales/Marketing**. თავიდან აქტიურია **General** კატეგორია, ხოლო მის მარჯვნივ მოცემულია პრეზენტაციის ტიპები თემატიკის მიხედვით. კატეგორიის შერჩევა მოხდება მისი მონიშვნით, რის შედეგადაც მის მარჯვნივ გამოვა ამ კატეგორიის შესაბამისი თემატიკის პრეზენტაციის ტიპები. ტიპის შერჩევაც მოხდება მასზე დაწკაპუნებით.

Presentation stile დილაკის გააქტიურებით გამოსულ ფანჯარაში უნდა შეირჩეს მისი გამოტანის სტილი, ერთ-ერთი ჩამრთველი:

- **On screen Presentation** – გამოტანა კომპიუტერის ეკრანზე;
- **Web Presentation** – გამოტანა ინტერნეტში;
- **Black and White** – გამოტანა შავ თეთრ ეკრანზე;
- **Color Overheads** – ფერადი გამოტანა;
- **35 mm slides** – გამოტანა 35 მმ სლაიდებზე.

ეკრანზე გამოსატანად ჩაირთვება ☉ **On screen Presentation** ჩამრთველი.

Presentation options დილაკით გამოსული ფანჯრის **title** ველში უნდა ჩავწეროთ პრეზენტაციის სათაური, რომელიც შემდეგ გამოვა პირველ სლაიდზე. **Footer** ველში უნდა ჩავწეროთ ტექსტი, რომელიც იქნება ქვედა კოლონტიტული და რომელიც გამოვა ყველა სლაიდზე. **Date last update** აღმის ჩართვით, პრეზენტაციის ყველა სლაიდად ქვედა კოლონტიტულში გამოვა პრეზენტაციის ბოლო შექმნის თარიღი.

ხოლო **Slide number** აღმის ჩართვისას, ყველა სლაიდის ქვედა კოლონტიტულში გამოვა შესაბამისი ნომერი.

Finish დილაკით გამოსულ ფანჯარაში ვირჩევთ **Finish** დილაკს, რის შედეგადაც დავბრუნდებით **Normal** რეჟიმში შექმნილი პრეზენტაციის სლაიდების შაბლონებით. ეკრანზე სტრუქტურის არეში გამოვა შერჩეული თემატიკის პრეზენტაციის სლაიდების შემცირებული ასლები, მათი ნომრის, დასახელებისა და თემატური პუნქტების მითითებით, ხოლო სლაიდის არეში პირველი სლაიდი. სლაიდის ტექსტი შეიცავს მასზე განსათავსებელი ინფორმაციის შესახებ რეკომენდაციებს შერჩეული თემატიკის მიხედვით. სლაიდების გამოტანა სლაიდების არეში ხორციელდება მის შემცირებულ ასლზე დაწკაპუნებით, რაც მოგვცემს საშუალებას პრეზენტაციის გამოტანილ შაბლონებზე განვახორციელოთ სლაიდების შექმნის და რედაქტირების ოპერაციები: შევიტანოთ ტექსტები, ჩავსვათ ობიექტები, შევარჩიოთ დაფორმატებისა, თუ სხვა პროცესების პარამეტრები, ჩავსვათ ახალი სლაიდების შაბლონები, განვახორციელოთ სლაიდების შენაცვლების და სლაიდებზე ობიექტების შენაცვლების ვიზუალური და ხმოვანი ეფექტები და სხვა, რომლებიც სხვა რეჟიმებისთვის განვიხილეთ.

§4 საკონტროლო კითხვები

1. რა იგულისხმება სლაიდების შენაცვლების ეფექტებში?
2. რომელ რეჟიმში ხდება ამ ეფექტების განსაზღვრა?
3. რომელი ბრძანებები განსაზღვრავს სლაიდების შენაცვლების ეფექტებს?
4. როგორ იწყება სლაიდის შენაცვლების ეფექტების განსაზღვრა?
5. რომელ ჩამონათვალში ხდება ეფექტების შერჩევა?
6. რომელი პუნქტი განსაზღვრავს ეფექტის მოხსნას?
7. რა მოხდება ეფექტის შერჩევისას?
8. რომელ ველში მიეთითება სლაიდების შენაცვლების სისწრაფე?
9. რას ნიშნავს შენაცვლების სისწრაფის პუნქტები? **Fast? Medium? Show?**
10. რომელ ველში ხდება ხმოვანი ეფექტის განსაზღვრა?
11. რომელი პუნქტით ხდება ხმოვანი ეფექტის გაუქმება?
12. რომელ ველში ხდება სლაიდების შენაცვლების ხერხების განსაზღვრა?
13. რომელი ჩამრთველით ხდება შენაცვლება მაუსით?
14. რომელი ჩამრთველით ხდება სლაიდების ავტომატური შენაცვლება?

15. რა უნდა განისაზღვროს ამ უკანასკნელის შემთხვევაში?
16. როგორ განვასხვაოთ ეფექტიანი და უეფექტო შენაცვლების სლაიდები?
17. რომელი ღილაკებით ხდება შენაცვლების ეფექტების განმეორებითი დემონსტრირება?
18. რომელი ღილაკი განსაზღვრავს ეფექტის დემონსტრირებას მთელ ეკრანზე?
19. რომელი რეჟიმის დროს ხდება სლაიდებზე ობიექტების შენაცვლების ეფექტების განსაზღვრა?
20. რომელი ბრძანებით ხდება ობიექტების შენაცვლების ეფექტების განსაზღვრა?
21. რით იწყება ობიექტების შენაცვლების ეფექტების შერჩევა?
22. რომელი ღილაკით ხდება ეფექტების გამოტანა?
23. რა და რა კატეგორიებათაა დაყოფილი ობიექტების შენაცვლების ეფექტები?
რა და რა ჯგუფებად?
24. როგორი მოქმედებით ხდება ეფექტის შერჩევა?
25. რას განსაზღვრავს **Auto Preview** ჩამრთველი?
26. რომელი ღილაკით ხდება ეფექტების სრული სიის გამოტანა?
27. რას განსაზღვრავს ობიექტის ნომერი სლაიდზე?
28. რა განისაზღვრება **Start** ღილაკით?
29. რა დანიშნულება აქვთ **Start** ღილაკის პუნქტებს?
30. რომელი ველით განისაზღვრება ეფექტის მოქმედების სისწრაფე?
31. რა არის ნაჩვენები speed ველის ქვემოთ?
32. რომელი ღილაკით ხდება ეფექტის დემონსტრაციის გამეორება?
33. რომელი მოქმედებით ხდება ეფექტის გაუქმება ობიექტზე? ეფექტის შეცვლა?
თანმიმდევრობის შეცვლა?
34. რა დანიშნულება აქვთ ველებს **Start** ველის ქვემოთ?
35. რომელი მოქმედებით ხდება ეფექტის პარამეტრების განსაზღვრა?
36. რა დანიშნულება აქვს ღილაკს სლაიდზე?
37. რომელ რეჟიმში ხდება ღილაკის დასმა სლაიდზე?
38. რომელი ბრძანებით ხდება ღილაკის დასმა სლაიდზე?
39. როგორ ხდება ღილაკის დასმა სლაიდზე?
40. რომელი ღილაკით ხდება ფუნქციის შერჩევა ღილაკისათვის?
41. რა მართვის ფუნქციების შესრულება შეუძლია ღილაკს?
42. როგორ ხდება ღილაკით ნომრიან სლაიდზე გადასვლის ფუნქციის შერჩევა?

43. რომელი ღილაკით ხდება ღილაკის დასმის პროცედურის დასრულება?
44. რომელი მოქმედებით ხდება ღილაკთან დაკავშირებული ინფორმაციის ჩაწერა?
45. რომელი მოქმედებით ხდება პრეზენტაციის ჩვენება მაუსის საშუალებით?
46. რომელი მოქმედებით ხდება პრეზენტაციის გაშვება მაუსით?
47. რომელი მოქმედებით ხდება პრეზენტაციის შემდეგი სლაიდის გამოტანა ეკრანზე?
48. რა ხდება ბოლო სლაიდის ჩვენების შემდეგ დაკლიკებით?
49. რა დანიშნულება აქვთ კლავიშთა კომბინაციებს პრეზენტაციის ჩვენებისას მაუსით?
50. რომელი მოქმედებით ხდება პრეზენტაციის მართვის ბრძანებების გამოტანა?
51. როგორ ხდება ფანქრის ფორმის და ფერის მაუსის გამოტანა ეკრანზე?
52. რომელ რეჟიმში ხდება პრეზენტაციის ავტომატური გაშვება?
53. რომელი ბრძანება განსაზღვრავს პრეზენტაციას ავტომატურ რეჟიმში?
54. სად ხდება თითოეული სლაიდის ჩვენების დროის განსაზღვრა ავტომატურ რეჟიმში?
55. როგორ ხდება პრეზენტაციის ავტომატურ რეჟიმში გაშვება?
56. რომელი ბრძანებით ხდება პრეზენტაციის თავიდან გამეორება?
57. რა დანიშნულება აქვს პრეზენტაციის ჩვენების რეპეტიციას?
58. რომელი ბრძანებით ხდება ჩვენების რეპეტიცია?
59. რა დანიშნულება აქვთ ღილაკებს ამ დროს ინსტრუმენტულ პანელზე?
60. რომელი მოქმედებით ხდება ჩვენების რეპეტიციის დამთავრება?
61. რომელი მოქმედებით ხდება ახალი პრეზენტაციების შექმნა? რა სათაურებით?
62. რას გულისხმობს პრეზენტაციის შექმნა „ოსტატის“ რეჟიმში?
63. რომელი ბრძანებით ხდება „ოსტატის“ რეჟიმის გამოტანა?
64. რა სრუქტურა გამოიგანება ამ დროს?
65. რა განსაზღვრავს ღილაკის აქტიურობას სტრუქტურაში?
66. რომელი ღილაკია აქტიური თავიდან?
67. რა საშუალებით ხდება შემდეგი ღილაკების გააქტიურება? წინასი?
68. რა დანიშნულება აქვს **Prezention type** ღილაკს?
69. პრეზენტაციების რა და რა კატეგორიებია მოცემული ფანჯარაში?
70. როგორ ხდება კატეგორიის შერჩევა?

- 71. რა გამოიტანება მის მარჯვნივ ფანჯარაში?
- 72. როგორ ხდება თემატიკის შერჩევა?
- 73. რა დანიშნულება აქვს **Prezentation Style** ღილაკის ჩამრთველებს?
- 74. რა დანიშნულება აქვს **Prezentation Option** ღილაკის ველებს?

Title?

Footer?

Date last update?

Slider number?

- 75. რომელი ღილაკით მთავრდება „ოსტატის” რეჟიმში პრეზენტაციის შექმნის დამთავრება?
- 76. რა გამოვა ამ შემთხვევაში ეკრანზე?
- 77. რა არის სლაიდებზე მითითებული?
- 78. რა და რა ოპერაციების შესრულებაა შესაძლებელი სლაიდებზე „ოსტატის” რეჟიმში პრეზენტაციის შექმნისას?

§4 დავალება

1. გახსენით თქვენს მიერ შექმნილი პრეზენტაცია.
2. თითოეული სლაიდისათვის შეარჩიეთ განსხვავებული შენაცვლების ეფექტი, განსხვავებული სისწრაფით.
3. პირველ და მეხუთე სლაიდებზე მოხსენით ეფექტები.
4. პირველ და მეხუთე სლაიდებზე შეცვალეთ ეფექტები.
5. თითოეული სლაიდისათვის განსაზღვრეთ სხვადასხვა სახის ხმოვანი ეფექტი.
6. მეხუთე სლაიდზე გააუქმეთ ხმოვანი ეფექტი და შეცვალეთ იგი ახლით.
7. მოახდინეთ ეფექტების განმეორებით დემონსტრირება სხვადასხვა ხერხით.
8. გამოიტანეთ ეფექტი მთელ ეკრანზე.
9. სხვადასხვა სლაიდებზე, სხვადასხვა ობიექტებისათვის შეარჩიეთ ობიექტების შენაცვლების ეფექტები სხვადასხვა კატეგორიებიდან და სხვადასხვა ჯგუფებიდან, სხვადასხვა სისწრაფით.
10. დაუმატეთ ობიექტების შენაცვლების ეფექტები დანარჩენი ეფექტებიდან.
11. თითოეულ სლაიდზე მოხსენიეთ ეფექტების გამოტანის სხვადასხვა მეთოდები.
12. გაიმეორეთ ეფექტები.
13. გამოიტანეთ ეფექტები მთელ ეკრანზე.

14. ზოგიერთი ობიექტისათვის გააუქმეთ ეფექტი.
15. ზოგიერთი ეფექტი შეცვალეთ ახლით.
16. მეშვიდე სლაიდზე შეცვალეთ ეფექტების თანმიმდევრობა.
17. მეორე სლაიდზე შეცვალეთ ქვესათაურის გამოტანის პაუზა. გამოიტანეთ ეს ეფექტი 3-ჯერ.
18. დასვით ღილაკი პერველ სლაიდზე, მესამე სლაიდზე გადასასვლელად. მოახდინეთ მათში ტექსტის ჩაწერა „გადასვლა მესამე სლაიდზე“. შეამოწმეთ მისი მოქმედება.
19. მე-5 სლაიდზე დასვით ღილაკი პრეზენტაციის დასასრულისათვის. ჩაწერეთ მასში ტექსტი „პრეზენტაციის დასასრული“. შეამოწმეთ მისი მოქმედება.
20. ჩართეთ პრეზენტაციის ჩვენების რეჟიმი მაუსის საშუალებით.
21. მოახდინეთ სლაიდების გამოტანა კლავიატურის ღილაკებით.
22. ჩართეთ შავი ეკრანი. გააუქმეთ იგი.
23. ჩართეთ თეთრი ეკრანი. გააუქმეთ იგი.
24. გამოსახეთ ეკრანზე რომელიმე სლაიდზე რაიმე ფიგურა ფანქრის ფორმის მაუსით.
25. წაშალეთ ფიგურა.
26. შეცვალეთ მაუსის ფერი.
27. ჩართეთ პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენების რეჟიმი და განსაზღვრეთ თითოეული სლაიდის ჩვენების დრო.
28. განახორციელეთ პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენების რეპეტიცია და გაზარდეთ თითოეული სლაიდის ჩვენების დრო 3 წამით.
29. განახორციელეთ პრეზენტაციის ავტომატური ჩვენება ეკრანზე.
30. შეინახეთ შექმნილი პრეზენტაცია.
31. შექმენით ახალი პრეზენტაცია „ოსტატის“ რეჟიმში. შეარჩიეთ **General** კატეგორიის **Trening** ტიპი.
32. პრეზენტაციის სტილად აიღეთ ეკრანზე გამოტანა.
33. პრეზენტაციის სათაური იყოს „Power Point“ ტრენინგი.

“Power Point” ტრენინგი

ზოგადი მიმოხილვა

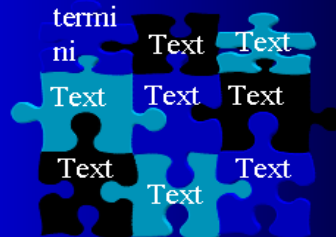
- განსაზღვრეთ ტრენინგის მიზანი
- გადმოეცით ტრენინგის თემა
- ჩამოთვალეთ რას შეისწავლის აუდიტორია ტრენინგზე
- გაარკვიეთ რა ცოდნას ფლობენ ჯგუფის წევრები აღნიშნულ თემასთან დაკავშირებით

ტრენინგის გეგმა

- ჩამოთვალეთ რა საკითხებს გაივლით ტრენინგზე
- განსაზღვრეთ რა დროს დაუთმობთ თითოეულ თემას

გავრცელებული ტერმინოლოგია

ჩამოთვალეთ და განმარტეთ
ტრენინგზე გამოყენებული
ტერმინები



გაკვეთილი პირველი

- ახსენით დეტალები
- მოიყვანეთ მაგალითი
- ჩაატარეთ პრაქტიკული საგარჯიშო

გაკვეთილი მეორე

- ახსენით დეტალები
- მოიყვანეთ მაგალითი
- ჩაატარეთ პრაქტიკული საგარჯიშო

ტრენინგის შეჯამება

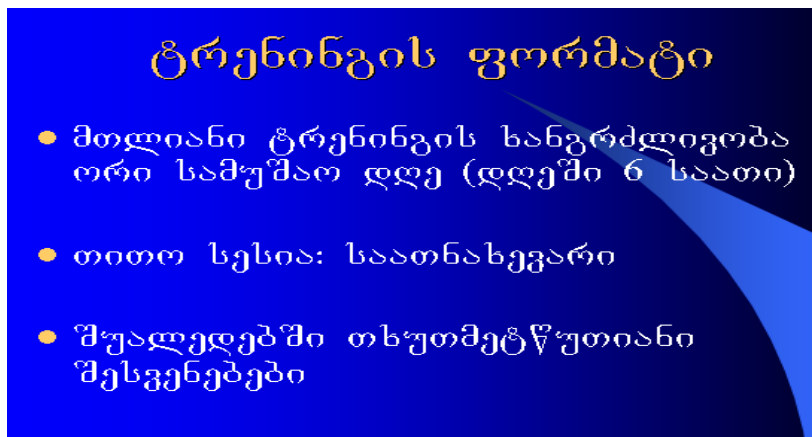
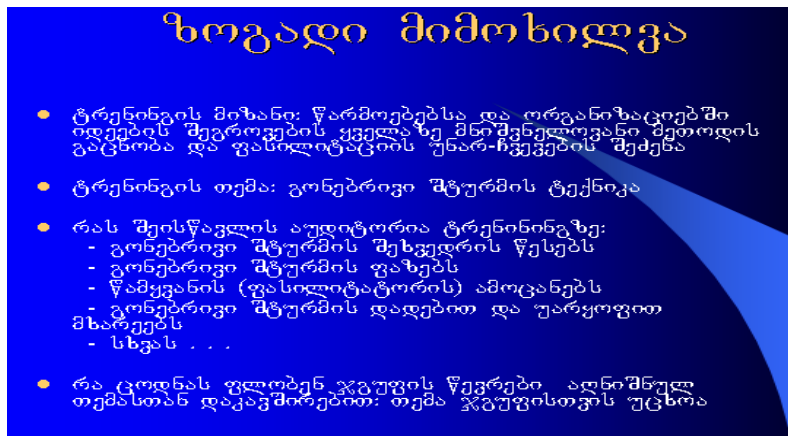
- შეაჯამეთ გავლილი მასალა
- მთითხოვეთ ტრენინგის უკუკავშირი მონაწილეებისაგან

სად შეიძლება დამატებითი მასალის მოძიება

- დამატებითი ტრენინგი
- ჩამოთვალეთ დამატებითი ლიტერატურა, სტატიები, ელექტრონული წყაროები
- საკონსულტაციო მომსახურების ცენტრები
- დამატებითი წყარო

34. ყოველ სლაიდზე ქვედა კოლონტიტულში გამოიტანეთ თქვენი გვარი, სახელი, პრეზენტაციის შექმნის დრო და სლაიდის ნომერი.
35. მოახდინეთ „ოსტატის“ რეჟიმში შექმნილი პრეზენტაციის რედაქტირება. განსაზღვრეთ დიზაინი, ანიმაციური ეფექტები, ხმოვანი ეფექტები, სლაიდების შენაცვლების ეფექტები, სლაიდებზე ობიექტების შენაცვლების ეფექტები.

36. ჩასვით ამ პრეზენტაციაში რაიმე სლაიდი თქვენს მიერ აღრე შექმნილი პრეზენტაციიდან.
37. განახორციელეთ პრეზენტაციის ჩვენება მაუსით და ავტომატურ რეჟიმში.
38. მოახდინეთ ავტომატური რეჟიმის რეპეტიცია.
39. შეინახეთ შექმნილი პრეზენტაცია.
40. შექმენით ახალი პრეზენტაცია „ოსტატის” რეჟიმში **General** კატეგორიის **Brainstorming Sesion** სტილით.



გაკვეთილი მეორე

გონებრივი შტურმის ფაზები:

1. მომზადების ფაზა
2. მიმდინარეობის ფაზა
3. დამუშავების ფაზა

პრაქტიკული მაგალითი

გავრცელებული ტერმინოლოგია

- ფასილიტატორი
- ვერბალური და არავერბალური კომუნიკაცია
- იდეების გენერირება
- ვიზუალური კონტაქტი
- პიროვნული სივრცე



გაკვეთილი პირველი

- გონებრივი შტურმის ძირითადი წესები
- მაგალითი . . .
- პრაქტიკული საგარჯიშო

ტრენინგის შეჯამება

- გაავლილი მასალის შეჯამება
- ტრენინგის უკუკავშირი

სად შეიძლება დამატებითი მასალის მოძიება

- დამატებითი ტრენინგი
- დამატებითი ლიტერატურა, სტატიები, ელექტრონული წყაროები
- საკონსულტაციო მომსახურების ცენტრები
- დამატებითი წყარო

41. განახორციელეთ მასზე სხვადასხვა ეფექტები.
42. გაუშვით იგი მაუსით და ავტომატურ რეჟიმში.
43. შეინახეთ შექმნილი პრეზენტაცია.
44. დახურეთ ფანჯარა.
45. დაამთავრეთ მუშაობა.