

Power Point

Program je namenjen za predstavitve, predavanja ipd. Je enostavno, močno in pregledno orodje za izdelavo predstavitev.

Nova predstavitev

Novo predstavitev lahko odpremo na več načinov:

- Ko zaženemo program, se nam pojavi čarovnik.
- Uporabimo `Datoteka | Nova . Okno Nova predstavitev`:
 - **Prazna predstavitev.** Prazna predstavitev. Prva stran je naslovno. Strani dodajamo po potrebi. Pri tem lahko izbiramo razne privzete razporeditve osnovnih elementov na strani.
 - **Iz predloge načrta.** Tu si lahko izberemo oblikovne predloge, ki nam določajo oblikovanje.
 - **Iz čarovnika za vsebino** Čarovnik, ki nam ponudi nekaj vsebinskih predlog za izdelavo predstavitev. Glede na temo. Predloge vsebujejo polja in navodila za izpolnjevanje polj ter oblikovanje.
 - **Iz obstoječe predstavitve.** Vsebinske predloge.
 - **Album s fotografijami**

Pomembno je ločiti *vsebinske predloge* in *oblikovne predloge*. Vsebinske predloge so praktično že narejene predstavitve, v katere namesto generične vpišemo svojo vsebino. Oblikovne predloge določajo obliko strani (ozadje, pisava, barva,...) na dveh tipih strani: naslovne in navadne.

Delo s predstavitevijo in pogledi

Na predstavitev lahko pogledamo s pomočjo različnih pogledov. Pogleda lahko izbiramo s pomočjo menija `View`. Imamo naslednje možne poglede:

- **Navaden.** Osnovi pogled, ki je sestavljen iz dveh podoken. V levem manjšem podoknu je takojimenovana zasnova, v desnem večjem pa je trenutna stran predstavitve, ki jo lahko oblikujemo. Ta pogled je navadno privzet pogled, v katerem največ časa delamo.
- **Razvrstilnik diapozitivov.** Pogled na zaporedje strani predstavitve z več stranmi na zaslonu. Omogoča nam pregled nad celo predstavitevijo ter lažje izvajanje operacij, ki so povezane z določevanjem vrstnega reda strani in akcij med prehodi iz ene in druge strani.
- **Stran opomb.** Poleg izdelovanja predstavitve si vzporedno lahko delamo zapiske, ki nam bodo v oporo pri izvedbi predstavitve. S tem pogledom odpremo vzporedno stran, ki vsebuje kopijo trenutne strani predstavitve, pod njo pa še polje za zapiske (besedilo, ki ga ob predstavitvi govorimo, ...).
- **Diaprojekcija.** Dejanski izgled predstavitve.

Do pogledov lahko dostopamo tudi preko gumbov na dnu levega podokna. V večini pogledov lahko nastavimo povečavo pogleda. To lahko storimo s pomočjo izbire Pogled|Povečava... ali pa kar z nastavitvijo povečave v eni od orodnih vrstic.

Orodne vrstice vklapljam in izklapljam s pomočjo izbire Pogled|Orodne vrstice. S pomočjo izbire Pogled|Ravnilo lahko vklopimo/izklopimo ravnilo, ki nam pomaga pri razporeditvi objektov na stran. Izbira Pogled|Mreža in vodila V oknu je možna nastavitve mrežo in vklop/izklop vodilne črte, ene horizontalne, ene pa vertikalne. Črti nam služita kot pomoč pri razporejanju objektov po strani. Črti lahko premikamo po strani v pravokotnih smereh glede na robove strani. To storimo tako, da z miško črto primemo in jo premaknemo. Pri tem se nam izpisujejo horizontalne/vertikalne koordinate trenutnega položaja vodilne črte. Vsaka stran ima tudi glavo in nogo. Izbira Pogled|Glava in noga nam omogoča urejanje in oblikovanje glave in noge.

Izdelava predstavitev brez predlog

Izdelava predstavitev s predlogami je dokaj enostavna, zato se vanjo ne bomo spuščali. Raje si bomo ogledali, kako sami ustvarjamo razne objekte in jim določamo lastnosti ter s tem določamo samo obliko predstavitve.

Če odpremo novo prazno predstavitev (*Prazna predstavitev*), se nam ponavadi ponudi prva stran, ki je tipa *naslovna stran*. Novo stran lahko dodamo s pomočjo menuja Vstavi | Nov diapozitiv. Pri tem se nam ponudi nekaj osnovnih struktur strani, ki vsebujejo pogosteje uporabljene oblike in strukture objektov. Izberemo ustrezno. Če hočemo narediti vse sami, pač izberemo prazno stran, sicer pa še kaj na njej.

Levo podokno nam omogoča, da vidimo osnovno strukturo strani ter samo zaporedje strani. S pomočjo levega podokna lahko označujemo (izbirmo) strani, zamenjujemo vrstni red strani in brišemo nepotrebne strani. Stran označimo tako, da kliknemo na kvadrateg, ki se pojavlja ob številki strani. Pri tem se kvadrateg zasenci in v desnem podoknu se pojavi označena stran. Če hočemo to stran brisati, potem ko smo jo označili pritisnemo tipko Del in potrdimo brisanje.

Označeno stran lahko premikamo po levem podoknu in ji s tem določimo položaj v predstavitvi.

Pisanje teksta

Na predstavitvi se besedila piše v tekstovna okna. Besedilu lahko določimo klasične lastnosti, kot so oblika pisave, velikost, poravnava. Pomagamo si s pomočjo menuja Oblika oz. z ustreznimi gumbi. Obliko črk določamo z izbiro Oblika|Pisava, poravnavo z Oblika|Poravnava, razmike med vrsticami pa s pomočjo izbire Oblika|Razmik vrstic.

Položaj besedila določimo s tem, da tekstovno okno postavimo na pravo mesto. Privzeta tekstovna okna, ki se že pojavijo na novi strani zaradi predloge, se imenujejo *Placeholder*, ostala okna, ki pa jih sami dodamo pa se imenujejo *polje z besedilom*. Glede upravljanja in oblikovanja se tekstovna okna po tipih ne razlikujejo.

Deloma lahko nastavimo poravnavo besedila s tem, da določimo dimenzije tekstovnega okna. Tekstovno okno je v bistvu grafični objekt. Upravljanje teh pa je dokaj enostavno, kot si bomo ogledali malo kasneje.

Pogosto se v besedilu uporabljajo alineje in oštevilčevanje. Te določimo s pomočjo menujske izbire **Oblika|Označevanje in oštevilčenje...** Izberemo lahko tip alinej/oštevilčenja. Kot nosilce alinej lahko postavimo lastne slike (gumb **Slike**) in poljubne znake (gumb **Znaki**). Te lahko relativno povečamo (**Velikost**) in jim določimo barvo (**Barva**). Če so predstavitve relativno enostavne, potem so ponavadi zapisane v obliki alinej. V levem podokencu normalnega pogleda (*Navadni pogled*), se te alineje poleg kvadratka ob številki strani in naslova strani tudi izpišejo. Lahko pa jih tudi tam pišemo in se potem same napišejo na stran. Ta način je priročen, če ustvarjamo predstavitev tako, da najprej napravimo zasnovo, potem pa predstavitev šele oblikujemo.

Grafični objekti in oblikovnje.

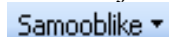
Grafične objekte rišemo/ustvarjamo s pomočjo orodne vrstice **Risanje**. Oglejmo si osnovne gumbe in izbire:



gumb za vklop navadnega označevanja.



gumb za vklop rotacijskega načina transformiranja objekta. Okoli označenega objekta se na vogalih pojavijo zeleni krogi. Če primemo kakega od teh krogcev in ga premaknemo, lahko objekt zarotiramo.



Menu za risanje grafičnih objektov imenovanih Samooblike. Ti objekti obsegajo črte, puščice, enostavne krivulje, prostoročne krivulje, poligone, povezovalne črte in krivulje, razne oblačke, znake, ... Vsi objekti so vektorski, kar pomeni, da so definirani z zaporedjem kontrolnih točk, med dvema kontrolnima točkama pa je ravna črta ali pa Bezierjeva krivulja. Bezierjeva krivulja je polinomska krivulja, ki je določena z robnima točkama ter s kontrolnima daljicama. Če so objekti sklenjeni jih lahko tudi pobarvamo.



gumbi za risanje osnovnih grafičnih objektov.



Tekstovna okna.



WordArt. Program za oblikovanje krajših besedil z različnimi grafičnimi efekti nad črkami kot grafičnimi objekti.



Izrezki. Zbirka že narisanih vektorskih objektov, ki jih lahko vstavimo v predstavitev kot grafične objekte.



Orodje za barvanje notranjosti sklenjenih grafičnih objektov.



Orodje za barvanje robov grafičnih objektov.



Orodje za barvanje teksta.



Orodje za izbiro debeline črt.



Orodje za izbiro stila črt.



Orodje za delo s puščicami (določanje tipa puščice na črti).



Orodje za senčenje



Orodje za 3D pretvorbo objekta in upravljanje tega.



Izbira nam nudi širok spekter možnosti, zato si jo bomo ogledali malce podrobneje. Grafične elemente v sliki lahko grupiramo v skupine. Skupina nam omogoča, da se več objektov 'drži skupaj'. To nam včasih olajša delo z množicami objektov pri označevanju,

transformiranju in določevanju lastnosti. Če hočemo nekaj objektov postaviti v isto skupino jih najprej označimo. Imeti moramo vklopljeno orodje za označevanje objektov. Več objektov označimo tako, da klikamo po njih in pri tem držimo tipko `SHIFT`. Ko so označeni vsi objekti izberemo iz izbire `Risanje` možnost `Združi`. Sedaj se skupina obnaša kot en sam grafični objekt. Če hočemo tako skupino spet razbiti na osnovne grafične elemente, izberemo `Risanje`|`Razdruži`. Če sedaj označimo samo enega izmed objektov, ki so bili v skupini in izberemo `Risanje`|`ponovno združi`, se bo prejšnja skupina spet vzpostavila.

Ko rišemo grafične objekte, se ti zlagajo eden na drugega. Tistega, ki ga zadnjega narišemo, tisti je viden na vrhu. Če želimo spreminjati vrstni red (nivo) grafičnih objektov, uporabimo možnost `Risanje`|`Vrstni red`. Pod to možnostjo so še štiri možnosti:

- `Postavi v ospredje`. Postavi grafični objekt na vrh.
- `Postavi v ozadje`. Postavi grafični objekt na dno.
- `Postavi naprej`. Postavi grafični objekt za en nivo višje.
- `Pošlji nazaj`. Postavi grafični objekt za en nivo nižje.

Obe izbiri, tako za grupiranje kot za vrstni red dobimo tudi tako, da z desno tipko pritisnemo na grafični objekt in iz priročnega menuja izberemo bodisi `Združevanje` bodisi `Vrstni red`.

Opcija `Risanje` nam poleg tega nudi še naslednje izbire, ki jih bomo samo omenili:

- **Mreža in vodila**. V splošnem lahko grafične objekte premikamo poljubno. To ni ravno najboljše, ko npr. morajo biti nekateri grafični objekti na istih koordinatah v neki smeri. 'Na roke' in 'na oko' je to včasih težko doseči. Zato si vklopimo takoimenovane korake po mreži (`Pripni predmete na mrežo`) ali glede na objekte (`Pripni predmete na druge predmete`). Potem objektov ne moremo več transformirati/premikati poljubno ampak le glede na omejitve, ki jo določajo mreža oz. ostali objekti.
- **Zasukaj ali zrcali**. Priročne rotacije in zrcaljenja.
- **Poravnaj ali porazdeli**. Vse možne poravnave objektov glede na druge objekte ter enakomerne porazdelitve objektov po vertikali ali horizontali.
- **Krcni**. Majhni pomiki objektov v raznih smereh.

Za grafične objekte, ki jih imenujemo povezovalniki (`Connectors`) je značilno, da so vezani, na določene objekte. Izbira `Risanja` nam nudi tudi možnost `Na novo usmeri konektorje`, da lahko spremenimo povezave.

Bezierjeve krivulje imajo kup kontrolnih točk. Urejevanje teh je možno preko izbire `Risanje`|`Urejanjet točk`. Bolj priročno pa je ponavadi to, da z desno tipko kliknemo na Bezierjevo krivuljo in izberemo to izbiro. Pri tem načinu imamo tudi možnost `Dodaj točko`, ki nam omogoča, da dodamo Bezierjevi krivulji še kako kontrolno točko.

Grafični objekt lahko premikamo tako, da ga označimo in pri tem se na robu okna pojavi poseben rob s kvadratki v vozliščih. Če primemo za rob nekje, kjer ni kvadratka ali pa pri večini objektov v notranjosti, lahko objekt premikamo. Ko ga postavimo na ustrezen položaj, objekt spustimo. Če objekt primemo za enega od robnih ali kotnih kvadratkov, ga lahko raztegnemo/skrčimo. Če pri tem držimo še tipki `CTRL` in/ali `SHIFT`, dosežemo še dodatne efekte, kot so simetrično skaliranje in zrcaljenje.

Če želimo objekt rotirati, vklopimo gumb za rotacijo na orodni vrstici za risanje.

Lastnosti grafičnih objektov lahko določamo tudi tako, da z desno tipko kliknemo na objekt in izberemo `Oblikuuj samooblike...`. Pri tem se nam pojavi okno z zavihki, ki so

omogočeni/onemogočeni glede na lastnosti objekta. Objekti, v katere se naprimer ne da pisati, nimajo dostopnega zavihka *Polje z besedilom* ipd. Zavihki so:

- **Barve in črte.** Nastavitve obrobljanja, barvanja notranjosti in puščic na črtah.
- **Velikos.** Velikost objekta, rotacija.
- **Položaj.** Položaj objekta glede na stran.
- **Slika.** Lastnosti slike (velikost, barve, kontrast, svetlost, izsek).
- **Polje z besedilom.** Določimo lahko notranje robove v tekstovnem polju (*Notranji rob*). V osnovi je začetna točka (*Mesto sidranja*) besedila levo zgoraj, lahko pa jo nastavimo zgoraj, v sredi ali spodaj po vertikalni smeri in levo, v sredi ali desno po horizontalni smeri. Če nastavimo izbiro *Prelomi besedilo v samoobliki*, nam program avtomatično razporedi tekst v horizontalni smeri. *Spremeni velikost samooblike, tako da se prilega besedilu* avtomatično poveča grafični objekt do te mere, da ga lahko hrani. *Zasukaj besedilo znotraj samooblike za 90°* zavrti besedilo za 90°.
- **Splet.** Nastavitve v zvezi s pretvorbo objekta pri pretvorbi dokumenta v internetno stran oz. kaj naj se pojavi namesto objekta, če ga brskalnik ne zna pokazati.

Urejanje

S pomočjo menuja *Uredi* lahko opravimo večino standardnih opravil kot pri veliki večini programov, ki delujejo v okolju Windows. Te možnosti vključujejo uporabo odložne mize (*Kopiraj, Izreži, Prilepi*), razveljavitev in ponovitev zadnje akcije (*Razveljavi, Uveljavi*), iskanja in zamenjava besed (*Najdi, Zamenjaj*), označevanje (*Izberi vse*), brisanje (*Počisti, Izbriši diapozitiv*), podvojevanje (*Podvoji*) itd.

Obstaja možnost posebnega prilepljanja (*Posebno lepljenje...*), pri čemer lahko za razne objekte določamo obliko, kako naj se določena stvar prilepi v dokument. Npr. če iz programa Word postavimo na odložno mizo neko besedilo, lahko to besedilo prilepimo v PowerPointu kot besedilo ali pa npr. kot sliko. Včasih nam to pride prav, ko želimo kontrolo nad prenosom objektov preko odložne mize.

Oblikovanje strani

Strani v predstavitvi lahko oblikujemo tako, da posebej na vsaki strani oblikujemo objekte, ki so na strani, ali pa določimo enotno obliko in barvno shemo.

Enotno obliko nastavimo glede na matrico strani. Strani imajo eno od naslednjih matic:

- navadna stran (*Matrica diapozitiva*)
- stran za zapiske (*Matrica izločka*)
- stran za opombe (*Matrica opomb*)

Oblikovne nastavitve na matrici določimo tako, da izberemo *Pogled | Matrica* in ustrezno izbiro.

Oglejmo si recimo *Matrica diapozitiva*. Ta vsebuje pet področij. To so področje za naslov strani, področje za vsebino, področje za datum, področje za nogo in področje za številko strani.

Vsako področje lahko obdelujemo kot grafični objekt. Besedilu v področju lahko določimo obliko. Določimo lahko tipe alinej in pisavo za razne nivoje. Če na *Matrico* dodamo kak grafični objekt, bo ta viden na vseh straneh tega tipa.

Iz *Matrice* se vrnemo na navaden pogled s pomočjo izbire navadnega pogleda v meniju *Pogled*.

Ozadje strani lahko nastavimo s pomočjo izbire *Oblika|Ozadje*. V oknu *Ozadje* lahko izberemo bodisi barvo, bodisi barvne efekte, teksture, vzorce ali celo slike. Vse to lahko storimo tako, da v okencu za izbiro barve bodisi izberemo barvo med barvami, ki so nam trenutno na voljo, izberemo možnost *Več barv...*, ki nam ponudi celo barvno paletu, bodisi *Učinki polnila...*, ki nam omogoča prekrivanje ozadja z gradientom, vzorcem, teksturo ali sliko.

V zadnjih dveh primerih se odpreta posebni okni v katerih nastavimo ustrezne parametre in se potem spet vrnemo v trenutno okno. Trenutno okno ima možnost *Izpusti grafiko ozadja iz matrice*, ki nam, če je oključana, ne upošteva nastavitve grafičnega ozadja v *Matrici*. *Uporabi za vse* postavi izbrano ozadje na vseh straneh predstavitev. Gumb *Uporabi postavi izbrano ozadje na trenutni strani*. Gumb *Predogled* nam omogoča predpogled kar na navadnem pogledu.

Če želimo zamenjati osnovno začetno strukturo strani, uporabimo izbiro *Oblika|diapozitiva* in dobimo okno, ki smo ga že srečali pri dodajanju novih strani.

Lahko si nastavimo tudi barvne sheme. To so zbirke barv, ki so barvno usklajene in se avtomatično pojavijo na grafičnih objektih. To nam včasih olajša oblikovanje, ker nas oskrbi z dobrimi oblikovnimi rešitvami. Do nastavitve barvnih shem pridemo z izbiro *Barvne sheme*. Sheme pa si lahko sami nastavimo in s tem olajšamo delo, da nam ni potrebno vedno znova barvati grafične objekte.

Tudi ko smo predstavitev že naredili, vsaj vsebinsko, lahko uporabimo eno izmed oblikovnih predlog. To lahko storimo s pomočjo izbire *Podloge načrta*, pri čemer izberemo ustrezno predlogo.

Tabele in grafi

V *PowerPointu* lahko uporabljamo tudi strukturo tabel in grafov. Tabele in grafe lahko preko odložne mize kopiramo tudi iz programov, ki so bolj prirejani za delo s temi. To sta npr. *Excel* in *Word*. Kakorkoli s pomočjo ukazov *Vstavljanje|Tabela...* in *Vstavljanje|Grafikon* lahko vstavimo v predstavitev svoje tabele in svoje grafe. Alternativa je, da pri generiranju nove strani z ukazom *Vstavljanje|Nov diapozitiv* izberemo tako začetno stran, ki tabelo ali graf že vsebuje.

Ko vstavimo novo tabelo, ta ne izgleda nič drugače kot tekstovno polje razdeljeno v obliki tabele. S pomočjo miške lahko do neke mere spreminjamo velikost polj v tabeli. Vsebino celic v tabeli oblikujemo tako, kot smo že navajeni. Vsaka celica tabele je v resnici tekstovno polje. Če z desno tipko kliknemo v celico in izberemo *Obrobe in polnila*, lahko določamo obrobo, barvo celice in tudi poravnavo v celici, kot bi bila tekstovno polje. Če z desno tipko kliknemo na rob tabele in izberemo *Obrobe in polnila*, se nam pojavijo iste lastnosti kot za posamezno celico, le da če jih tu nastavimo, veljajo za celo tabelo. Glede na to, da se tudi sama tabela obnaša podobno kot tekstovno polje oz. kot grafični objekti, jo lahko raztegujemo in krčimo, ne moremo pa jo rotirati.

Za delo s tabelami je zelo priročen desni klik in pripadajoči menu. Tega lahko uporabimo za vstavljanje vrstic/stolpcev (*Vstavi vrstice*), brisanje (*Izbriši vrstice*) in zlivanje celic (*Spoji celice*).

Ko delamo s tabelo, se kaže miškin kazalec v obliki svinčnika. S pomočjo tega svinčnika lahko enostavno 'rišemo' in delimo tabelo na polja.

Pri delu z grafi je podobno kot pri programu *Excel*. Le da tu, ker nimamo pripadajoče tabele na listu, ta dejansko pripada grafu kot dodaten podatek. Ko dvakrat kliknemo na graf, se tabela tudi pojavi. Podatki so ponavadi postavljeni v tabeli v nekem bloku. Prvi stolpec in vrstica sta rezervirana za glave. Drugod so podatki kolikor jih pač je. Ko vstavimo graf se nam nariše nek privzet graf s privzetimi nastavitvami a po barvni shemi. Z desnim klikom na različne dele grafa dobimo različne opcije in nastavljam različne lastnosti. Kdor ima izkušnje z Excelovimi grafi tu ne bo imel težav.

Animacije

Zanimiv način popestritve predstavitve je animacija. Animacija pomeni, da raznim tekstovnim in grafičnim objektom določimo vrstni red in način pojavitve med prikazom. Način obsega določeno animacijo ali efekt, včasih popestren z zvokom. Določenim objektom lahko dodelimo tudi akcije ali pa jih uporabimo kot internetno povezavo do datotek na internetu ali tudi na lokalnem disku.

Poznamo dva načina animacij. En način so animacije grafičnih objektov na sami strani. Drug način je prehod iz ene strani na drugo. Če želimo na določeno stran dati neko animacijo, izberemo *Diaprojekcija|Animacija po meri*. Na diapozitivu izberemo objekt, ki ga želimo animirati. V zgornjem delu okna na desni strani lahko določimo način pojavitve, ki je lahko bodisi klik, bodisi se objekt sam pojavi po določenem časovnem intervalu. Nastavimo animacijo/efekt za izbran objekt. Nastavimo lahko tip animacije, parametre, morebiten zvok med animacijo, kaj se zgodi po animaciji in razne potankosti pri pojavljanju besedi. Upoštevajmo, da če nastavimo animacijo na besedilo z alinejami, se animacija izvrši na vsaki alineji posebej z vmesnimi pavzami. Za objekte določimo vrstni red animacij.

V oknu imamo že gumb *Prdvajaj*, ki nam omogoča predogled animacije.

Lahko pa nastavimo tudi prehode med stranmi. To naredimo s pomočjo izbire *Diaprojekcija|Prehod med diapozitivi*. Tu nastavimo način, kako izgine stran in se pojavi nova. Za to uporabimo efekte in ob tem lahko sprožimo razne zvoke.

Objektom lahko določimo tudi akcije ob kliku. Če na objekt kliknemo z desno tipko in iz priročnega menuja izberemo *Nastavitve dejanja...*, lahko določimo, da klik na objekt ali prehod čez objekt med animacijo sproži določeno akcijo. Ta akcija je lahko skok na internetsko povezave, zagon programa, akcija, ki je povezana z lastnostmi objekta ter sprožanje izbranega zvoka.

Predstavitev

Predstavitev zaženemo tako, da pritisnemo F5 oziroma izberemo *Diaprojekcija|Predvajaj diaprojekcijo*. Če med predstavitvijo želimo skočiti na katero od strani, vtipkamo številko strani in pritisnemo Enter. Predstavitev lahko zaključimo tako, da pritisnemo tipko ESC. Med predstavitvijo lahko uporabljamo miško. Če z desnim gumbom miške kliknemo na zaslon, se nam pojavijo razne izbire. Izbire

Naslednji, Prejšnji in Pojdi na diapozitiv nam omogočajo skakanje med stranmi. Zanimiva je izbira Možnosti kazalca|Kemični svinčnik (Flomaster ali Označevalnik), ki nam omogoči, da med predstavitvijo rišemo razne oznake kar z miško. Kar smo 'naččkali' pa zberemo s izbiro izbira Možnosti kazalca|Izbriši vse črnino na diapozitivu.

Shranjevanje predstavitev

Predstavitev lahko shranimo kot navaden dokument, kot je v navadi pri večini uporabniških programov. Zanimiva opcija pri shranjevanju je Orodja|Možnosti..., zavihek Shranjevanje, izbira Vdelaj TrueType pisave, ki nam omogoči, da hkrati s predstavitvijo shranimo še vse potrebne pisave. To nam omogoča, da smo neodvisni.

Tiskanje predstavitev

Predstavitve lahko tiskamo na različne načine. Lahko tiskamo po straneh, tako kot izgleda sama predstavitev. To naredimo tako, da v oknu, ki ga dobimo z izbiro Datoteka|Natisni... izberemo pod rubriko Natisni-kaj: izbiro Diapozitivi. Če tu izberemo izbiro Izločki, se nam bo na eno stran izpisalo več strani predstavitev (tipično 4 ali 6). To nastavimo v rubriki Izločki|Diapozitivov na stran. Če izberemo možnost Strani opomb, se nam bodo stiskale strani z zapiski, če pa izberemo možnost Orisni pogled, se nam bo natisnila samo zasnova predstavitev (tisto, kar vidimo v levem podoknu normalnega pogleda na predstavitev).