

SUNU YAZILIMLARI III



İÇİNDEKİLER

- Asıl Slayt
- Animasyonlar
- Geçişler
- Eylemler
- Slayt Gösterisi
- Yazdırma İşlemleri



HEDEFLER

- Bu üniteyi çalıştıktan sonra;
 - Asıl Slayt özelliğini kullanabilecek,
 - Nesnelere animasyon efekti ekleyebilecek,
 - Slaytlara geçiş efekti uygulayabilecek,
 - Eylem düğmelerini kullanabilecek,
 - Sunucu görünümü, not paneli ve prova özelliklerini kullanarak daha etkili sunumlar yapabilecek,
 - Anlaşılması ve takip edilmesi kolay sunumlar hazırlayabilecek,
 - Slayt gösterisi sırasında kalem ve diğer vurgulayıcıları kullanabilecek,
 - Sunuları slayt ya da dinleyici notu şeklinde yazdırabileceksiniz.



Atatürk Üniversitesi
Açıköğretim Fakültesi

**TEMEL BİLGİ
TEKNOLOJİLERİ II**
Öğr. Gör. Dr. Orhan
ÇELİKER

**ÜNİTE
3**

GİRİŞ

Sunu yazılımlarıyla ilgili önceki bölümlerde PowerPoint programı üzerinden çalışma ortamı tanıtılmış ve sunulara eklenebilecek nesnelere ve özelliklerine değinilmişti. Bu bölümde ise sunuların tasarımı ve slayt düzenlerine ait bilgilerin depolandığı **Asıl Slayt** düzeni anlatılmış, sunumun etkileyici ve akılda kalıcı bir görünüme kavuşmasına yardımcı olan animasyon ve geçiş efektlerine de yer verilmiştir. Ayrıca slaytlar arası ve başka dosyalara köprü gibi işlemleri gerçekleştirme veya eylem atama konusu da yer almıştır.

Sunularda görselliği ve akılda kalıcılığı artırmak adına animasyon ve geçiş efektleri sıklıkla kullanılır. Animasyon efektleri metin, tablo, grafik gibi nesnelere uygulanabilir. Geçişler ise slayt gösterisi sırasında bir slayttan diğerine geçerken görüntülenen efektleri ayarlama kullanılır. PowerPoint programı bu efektlere yönelik birçok seçenek içerir.

Sunum sırasında bir başka belgeyi göstermesi veya geride kalan bir slayda tekrar dönülmesi gerekebilir. Bu işlem için PowerPoint programının eylem atama özelliği öne çıkar. Slayt bileşenlerine eylemler atanarak makro çalıştırma, farklı bir slayda gitme gibi çeşitli işlemler gerçekleştirilebilir.

Söz konusu bu özelliklerin yanı sıra bu ünite sunuların daha etkili ve anlaşılır bir şekilde tasarlanmasını ve sunulmasını kolaylaştıracak araçlara da yer verilmiştir. Ayrıca etkili sunumlar oluşturmak için ipuçlarından bahsedilmiş ve sunumlar üzerine not veya açıklama ekleme gibi seçeneklerin kullanımı açıklanmıştır. Sunuların hem tasarım aşamasında üzerinde çalışmak hem de sunum aşamasında dinleyicilerin sunumu takip etmelerini ve not almalarını kolaylaştırmak için sıkça kullanılan yazdırma işlemlerine de bu ünite değinilmiştir.

ASIL SLAYT GÖRÜNÜMÜ

Sunu içerisindeki tüm slaytlar veya bir grup slayt içerisinde belli nesne ya da biçimlerin yer almasına ihtiyaç duyulabilir. Örneğin, bir sununun tüm slaytlarına kurum logosunu yerleştirmek isteyen bir kullanıcı, normalde tek tek tümüne resim eklemesi gerekir. Ancak **Asıl Slayt** özelliği sayesinde logoyu tek bir adımda tüm slaytlara eklemek mümkündür. Asıl slayt, sununun tasarımı ve slayt düzenleri ile ilgili olarak arka plan, renk, yazı tipi, efekt, yer tutucu veya konumlandırma gibi ayarların bilgilerinin depolandığı üst slayttır. Asıl slaytları kullanmak, sunudaki her slayda genel stil değişiklikleri yapmak için büyük kolaylık sağlar.

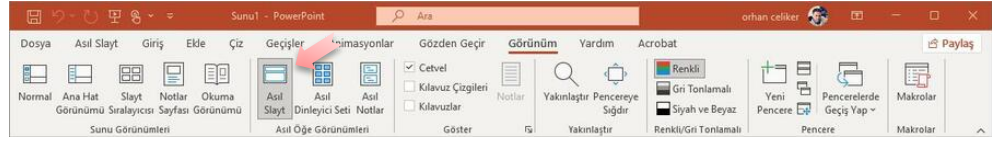
Asıl slayt özelliğini kullanmak sununun hazırlanmasında zaman kazandırır. Asıl slayt özellikle çok sayıda slayt içeren uzun sunularda oldukça kullanışlıdır. Asıl slayt genellikle aşağıdaki amaçlar için kullanılmaktadır;

- Yazı tipi veya madde işaretlerini değiştirme
- Birden fazla slaytta görünmesi istenilen logo, resim vb. bileşenleri ekleme
- Yer tutucu konumlarını, boyutlarını veya biçimlendirmesini değiştirme



Asıl Slayt özelliği birden fazla slayt üzerinde geçerli olacak işlemler için kolaylık sağlar.

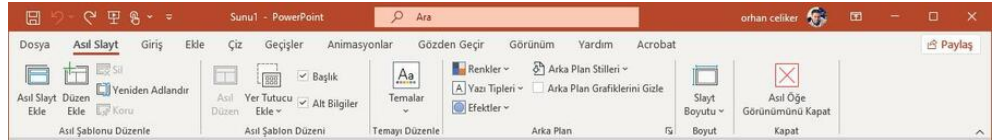
Asıl Slayt penceresine ulaşmak ve düzenleme yapmak için **Görünüm** sekmesinde bulunan **Asıl Öğe Görünümler**, grubundaki **Asıl Slayt** seçeneği kullanılır (Görsel 3.1).



Görsel 3.1. Görünüm Sekmesi – Asıl Öğe Görünümleri

Bu seçeneğin kullanımı ile Asıl Slayt görünümüne geçilir. Yeni bir Asıl Slayt oluşturmak için **Asıl Slayt** sekmesinde bulunan **Asıl Şablonu Düzenle** grubundaki **Asıl Slayt Ekle** seçeneği tıklanır. Bu seçenek ile hazır bir formda hem asıl slayt yapısı hem de Asıl Slayt bağlamsal sekmesi görüntülenir (Görsel 3.2). Bu sekmede yer alan bileşenler yardımı ile Asıl Slayt tasarımı organize edilebilir.

Asıl Slayt sekmesinden gerekli ayarlamalar yapıldıktan sonra yeni slayt düzenini kullanmak için asıl görünümünden normal görünüme geçilmelidir. Bu işlem için **Asıl Slayt** sekmesinde bulunan **Asıl Öğe Görünümünü Kapat** seçeneği kullanılır.

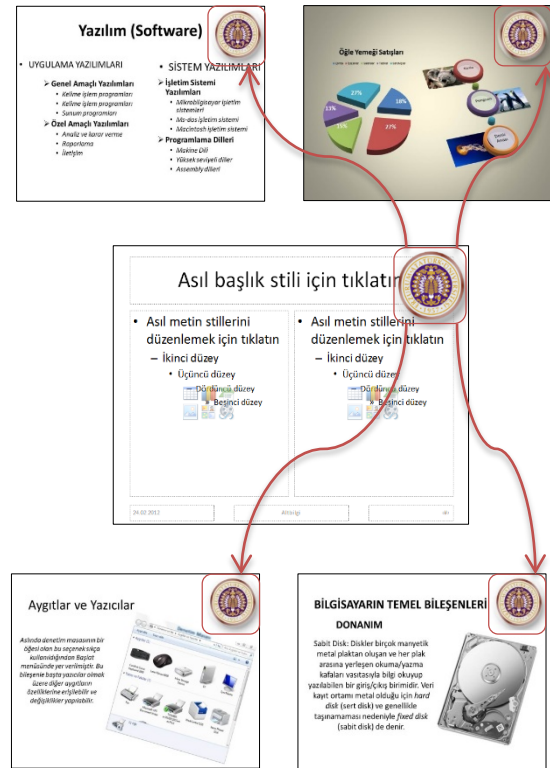


Görsel 3.2. Asıl Slayt Bağlamsal Sekmesi

Asıl Slayt ile Çalışma

Önceki bölümlerde anlatıldığı gibi PowerPoint içerisinde başlık, karşılaştırma ve iki içerik gibi slayt düzenleri bulunmaktadır. Aslında bu düzenler asıl slayt içerisindeki ön tanımlı şablonlardır. Asıl slayt görünümünde bu düzen şablonu üzerinde yapılan değişiklikler, ilgili düzenlerin kullanıldığı slaytları etkiler. Örneğin, Asıl Slayt görünümünde iki içerikli düzen içine yeni bir slayt eklendiğinde sadece iki içerikli düzene göre oluşturulan slaytlar etkilenir.

Asıl slayt içerisindeki slayt düzenleri biçimsel olarak değiştirilebildiği gibi slayt düzenlerinin isimleri değiştirilerek yeni düzenlerde elde edilebilir.

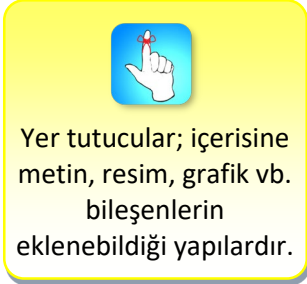


Görsel 3.3. Asıl Slayt Örneği

Görsel 3.3'te yer alan örnekten de görüldüğü gibi Asıl Slayt düzenine eklenen bir nesne normal görünümde ilgili düzenlere de eklenir. Bu örnekte iki içerikli düzene logo eklenmiştir. Böylece sunuda bulunan tüm iki içerikli slayt düzenleri asıl slayda göre yapılandırılmıştır.

Yer tutucu

Yer tutucular; içerisine metin, resim, grafik vb. bileşenlerin eklenebildiği yapılardır. Bu yapılar her bir slayda eklenebildikleri gibi asıl slaytlarda da organize edilerek standart bir yapıya kavuşturulabilir. Sunu içerisinde yer tutucularla ilgili ekleme, kaldırma, yeniden boyutlandırma gibi temel işlemler yapılabilir. Sunuya yeni bir yer tutucu eklemek için istenilen asıl slayt düzeni seçilir ve **Asıl Slayt** sekmesinde bulunan **Asıl Şablon Düzeni** grubundaki **Yer Tutucu Ekle** açılır listesinden herhangi biri seçilerek işlem tamamlanır (Görsel 3.4).

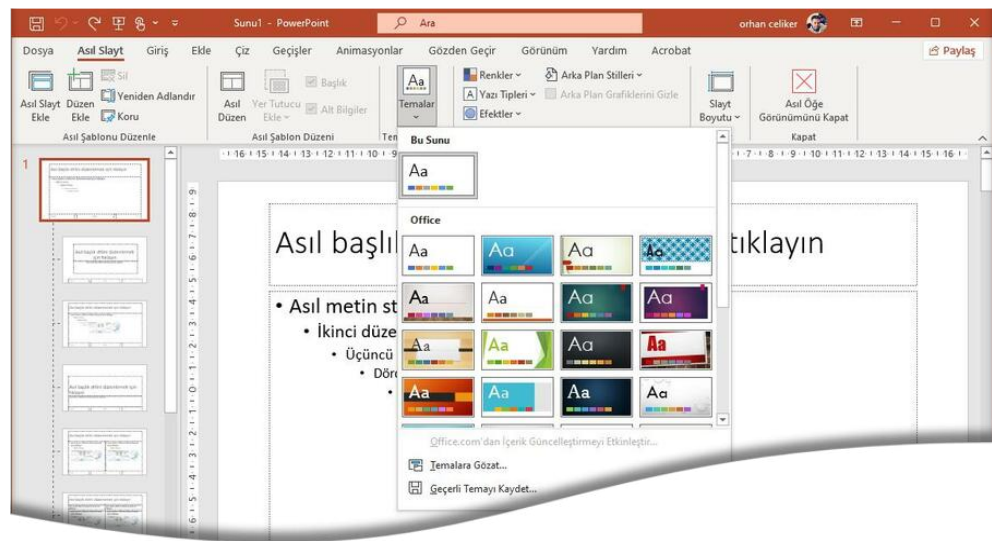


Görsel 3.4. Asıl Şablon Düzeni Grubu

Asıl slayda yerleşik tema uygulama

Temalar; renk, tasarım ve yazı tipi gibi biçimsel ayarların tutulduğu şablonlardır. Bir tema seçildiğinde bu özellikler, otomatik olarak tüm slaytlara uygulanır. Asıl slayt sekmesinde temaların düzenlenmesini sağlayan seçenekler bulunur. **Asıl Slayt** sekmesinde bulunan **Temayı Düzenle** grubunda **Temalar** listelenir (Görsel 3.5). Bu temalar üzerinde çeşitli düzenlemeler yapmak mümkündür.

Örneğin herhangi bir asıl slayt düzeni için bir tema seçilebilir ve bu temadaki renk tonları, şekiller, şekil boyutları veya konumları gibi birçok özellik yeniden organize edilebilir.



Görsel 3.5. Asıl Şablon Düzeni Grubu

ANİMASYONLAR

Slayt içerisindeki nesnelere hareket kazandırmak ve sunu esnasında bunları vurgulamak için animasyon efektleri kullanılır. En yaygın animasyon efektleri arasında nesnelere ekranda görünmeleri (giriş) ve kaybolmaları (çıkış) yer alır. Ayrıca animasyon efektlerinin etkisini artırmak için animasyonlara ses de eklenebilir. Örneğin, animasyonlar kullanılarak sunudaki bir metnin madde işareti noktalarının bir defada bir sözcük olmak üzere soldan uçarak gelmesi veya bir resim ortaya çıktığında alkış sesi duyulması sağlanabilir.



Animasyon efekti eklenirken önizleme yapmak, animasyonun hızını ayarlamak ve nesnelere görüntülenme sırasını değiştirmek mümkündür.

Sunuda bulunan herhangi bir nesneye animasyon eklemek için *Animasyonlar* sekmesindeki komutlar kullanılır. Animasyon efekti eklenirken önizleme yapmak, animasyonun hızını ayarlamak ve nesnelere görüntülenme sırasını değiştirmek mümkündür. Bu işlemler için kullanılan *Animasyonlar* sekmesinde *Önizleme*, *Animasyon*, *Gelişmiş Animasyon* ve *Zamanlama* grupları bulunur (Görsel 3.6). Aşağıda her bir grup işlevlerine göre anlatılmıştır.



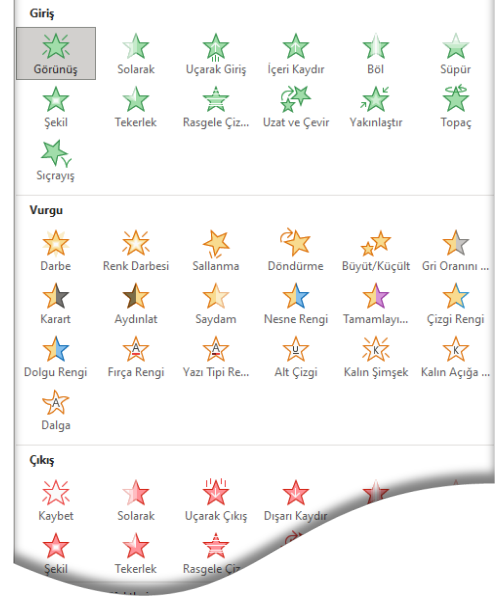
Görsel 3.6. Animasyonlar Sekmesi

- 1 **Önizleme Grubu:** Bu grupta bulunan *Önizleme* seçeneği ile herhangi bir slayt bileşenine uygulanan animasyonlara önizleme yapılabilir. Bu sayede slayt gösterisi başlatılmadan animasyonun sunumu nasıl etkilendiği görülür ve ona göre yeniden düzenleme yapılır.
- 2 **Animasyon Grubu:** Slayt bileşenlerine uygulanabilecek tüm animasyonlar bu grupta listelenir. Animasyonlar *Giriş*, *Vurgu* ve *Çıkış* kategorileri altında toplanmıştır.
 - ❖ *Giriş* kategorisi, nesnenin slayt gösterisi esnasında nasıl görüntüleneceğini belirleyen animasyonları içerir.
 - ❖ *Vurgu* kategorisi, konunun akılda kalıcılığını artırmak için sunum esnasında nesnenin renginin değiştirilmesi, sallandırılması, karartılması gibi animasyonları içerir.
 - ❖ *Çıkış* kategorisindeki animasyonlar ise nesnelere arasındaki geçişi belirler.
- 3 **Gelişmiş Animasyon Grubu:** Bu gruptaki *Tetikleyici* seçeneği yardımıyla nesnelere uygulanan animasyonun özel bir şarta bağlı olarak başlatılması sağlanır. Örneğin, slayt gösterisi sırasında bir nesne tıkladığında veya sunudaki videonun bir bölümü oynadığında animasyon efektinin başlaması sağlanabilir.
- 4 **Zamanlama Grubu:** Bu gruptaki seçenekler yardımıyla, animasyonların zamanlaması, başlama sırası, tekrar edip etmeyeceği gibi çeşitli ayarlar özelleştirilebilir. *Başlat* açılır listesinden animasyon efektinin ne zaman yürütülmeye başlanacağı belirlenir. Bu listedeki bileşenler kullanılarak animasyon; slaydı tıklatınca, önceki animasyonla birlikte veya önceki

animasyondan sonra başlatılabilir. Zamanlama grubundaki *Süre* seçeneği ile animasyon efektinin uzunluğu, *Gecikme* seçeneği ile de animasyonun saniye cinsinden ne kadar süre sonra başlatılacağı belirlenir.

Animasyon efektleri

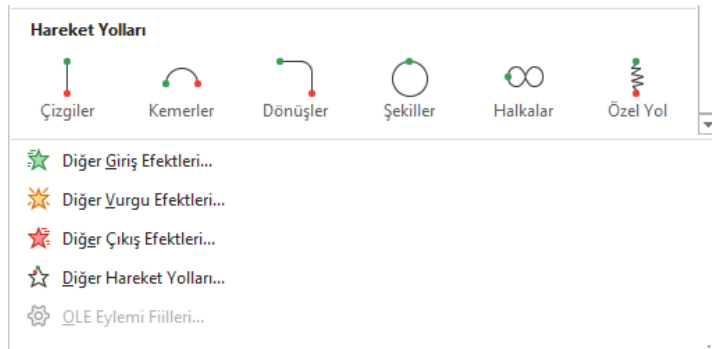
Slayt içerisindeki nesnelere hareket kazandırmak için animasyon efektlerinden faydalanılır. Bir nesneye animasyon efekti uygulamak için *Animasyonlar* sekmesinde bulunan komutlar kullanılır. Animasyonlar sekmesindeki komutların kullanılabilir olması için animasyon uygulanacak nesnenin seçili olması gerekmektedir. Seçimin ardından animasyon grubundaki solarak, uçarak giriş, topaç, sıçrayış, darbe, döndürme, süpür gibi efektlerden herhangi biri kullanılabilir. Bu komutlar nesnelere ekranda görüntülenmesi (*giriş*), vurgulanması (*vurgu*) veya kaybolması (*çıkış*) sırasında uygulanmak üzere kategorize edilmiştir (Görsel 3.7).



Görsel 3.7. Animasyonlar

Bir nesneye efekt eklendiğinde animasyon, belli bir hareket yolu izler. Bu animasyonların kendilerine ait hareket yolları vardır. Fakat *Hareket Yolları* kategorisinden *Çizgiler*, *Kemerler*, *Dönüşler*, *Şekiller* ve *Halkalar* seçeneklerinden biri kullanılarak animasyonlara farklı bir yol belirlenebilir. Ayrıca aynı kategoride bulunan *Özel Yol* seçeneği kullanılarak animasyon için istenilen yeni bir yol da tasarlanabilir (Görsel 3.8).

Animasyonlar listesindeki kategorili yapıda sadece sık kullanılan animasyonlar ve hareket yolları listelenmektedir. Tüm animasyonlara ve hareket yollarına erişmek için listenin alt tarafında bulunan *Diğer Giriş Efektleri*, *Diğer Vurgu Efektleri*, *Diğer Çıkış Efektleri*, *Diğer Hareket Yolları seçenekleri* kullanılmalıdır (Görsel 3.8).

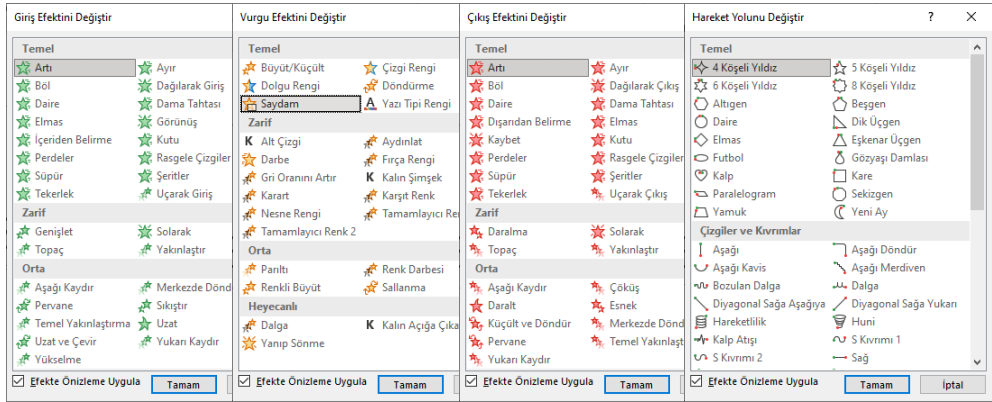


Görsel 3.8. Metin Kutusu



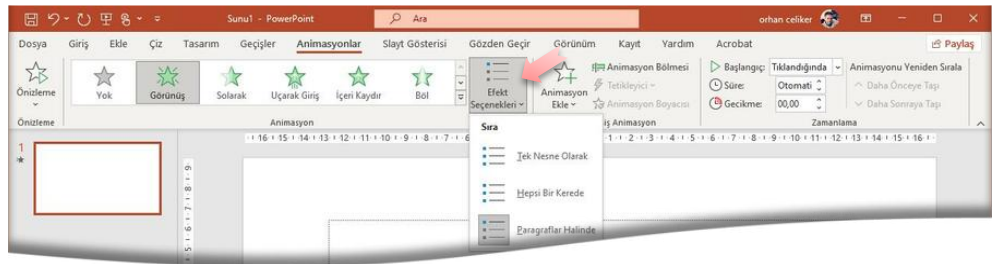
Hareket Yolları kategorisinden Çizgiler, Kemerler, Dönüşler, Şekiller ve Halkalar seçeneklerinden biri kullanılarak animasyonlara farklı bir yol belirlenebilir.

Bu seçeneklerin kullanımı ile seçilen kategoriye ait tüm animasyonların bulunduğu pencere görüntülenir. Örneğin *Diğer Giriş Efektleri* seçeneği kullanılırsa tüm giriş animasyonlarının yer aldığı pencere görüntülenir (Görsel 3.9). Aşağıda her kategoriye ait animasyonlar ve hareket yolları gösterilmiştir.



Görsel 3.9. Animasyonlar ve Hareket Yolları

Animasyon grubundaki bir diğer bileşen ise *Efekt Seçenekleri* açılır listesidir. Bu listedeki seçenekler yardımıyla animasyon, nesnenin tümüne veya nesnenin her bir bileşenine ayrı ayrı uygulanabilir (Görsel 3.10).



Görsel 3.10. Efekt Seçenekleri

Efekt seçenekleri ayarlandıktan sonra efektlerin ne zaman başlatılacağı belirlenmelidir. Bu işlem için slaytta bulunan nesnelere birtakım özel animasyonlar uygulanabilir. Zamanlama işlemi için *Animasyonlar* sekmesinde bulunan *Zamanlama* grubundaki komutlar veya *Gelişmiş Animasyon* grubundan erişilen *Animasyon Bölmesi* paneli kullanılır (Görsel 3.11).

Nesnelere benzer animasyonları uygulamak için *Animasyon Boyacısı aracı* kullanılır (Görsel 3.11). Bu araç, tıpkı biçim boyacısı aracında olduğu gibi nesnelere animasyon özelliklerini kopyalar ve diğer nesnelere aktarır. Bu işlem için öncelikle animasyon uygulanmış bir slayt bileşeni seçilir ardından Animasyon Boyacısı aracı tıklanır ve animasyon özellikleri aktarılacak slayt bileşeni seçilerek işlem tamamlanır.



Görsel 3.11. Zamanlama – Animasyon Bölmesi – Animasyon Boyacısı



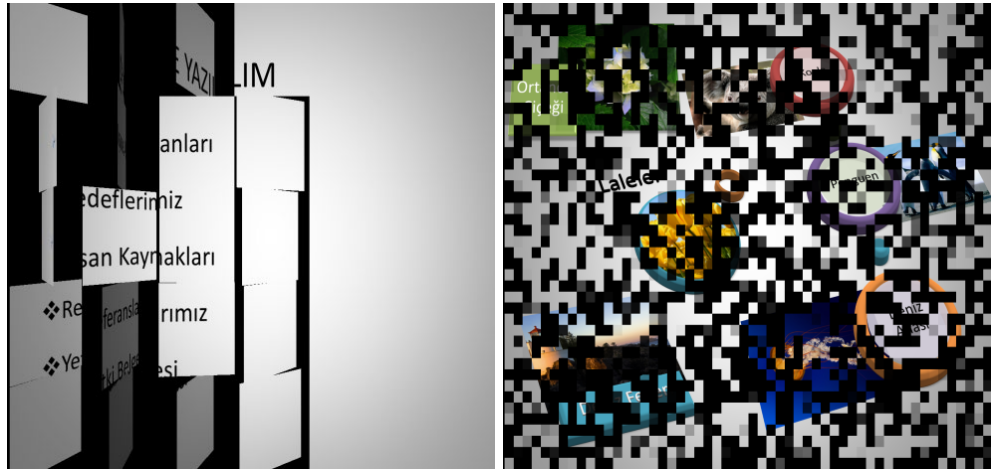
Animasyon Boyacısı, tıpkı Biçim Boyacısı aracında olduğu gibi nesnelere animasyon özelliklerini kopyalar ve diğer nesnelere aktarır.

GEÇİŞLER



Animasyonlar, slayt içerisindeki bileşenlere yönelik efektler olarak tanımlanırken Geçişler, iki slayt arasındaki efekt olarak tanımlanır.

Sunu esnasında bir slayttan diğerine geçmek için genellikle tıklama yapılır. Ancak bir sonraki slayda geçiş otomatik bir şekilde de yaptırılabilir. Bu tür ayarlar için *Geçişler* sekmesi kullanılır. Slayt geçişleri, sunu sırasında bir slayttan diğerine geçerken oluşan hareket efektleridir. Her slayt geçiş efektinin hız, yön gibi özellikleri düzenlenebilir ve bunlara ses eklenebilir. Animasyonlar, slayt içerisindeki bileşenlere yönelik efektler olarak tanımlanırken geçişler, iki slayt arasındaki efekt olarak tanımlanır. Görsel 3.12’de sırasıyla “Dama Tahtası” ve “Dağılma” geçiş örnekleri gösterilmiştir.



Görsel 3.12. Slayt Geçiş Örnekleri

İki slayt arasına geçiş efekti eklemek için slayt simgeleri bölümünden geçiş uygulanacak slayt seçilir ve *Geçişler* sekmesinde bulunan *Bu Slayda Geçiş* grubundaki seçenekler kullanılır (Görsel 3.13). Bu Slayda Geçiş grubunda bulunan Efekt Seçenekleri açılır listesindeki bileşenler yardımıyla seçilen geçiş efektinin yönü (sağdan, soldan, aşağıdan, yukarıdan) belirlenebilir.

Bir slayt geçişini tüm slaytlara uygulamak için *Geçişler* sekmesinde bulunan *Zamanlama* grubundaki *Tümüne Uygula* seçeneği kullanılır. Bu grupta bulunan diğer seçenekler yardımıyla da iki slayt arasındaki geçiş süresi ve slaytlar arasındaki geçişin nasıl yapılacağı belirlenebilir. Ayrıca zamanlama grubundan geçiş sırasında yürütülmesi için ses ekleme işlemi de gerçekleştirilebilir.



Görsel 3.13. Geçişler Sekmesi

EYLEMLER

Slayt gösterisi esnasında slaytlar arasında kolaylıkla geçiş (ileri, geri) yapmak veya başka bir dosyayı tek tıklama ile çalıştırmak için Eylemler adı verilen seçenekler kullanılır. Bu işlemler için hazır düğmeler bulunduğu gibi bir nesneye de eylem atanabilir. Örneğin, bir resim üzerine tıkladığında belli eylemlerin yapılması sağlanabilir.

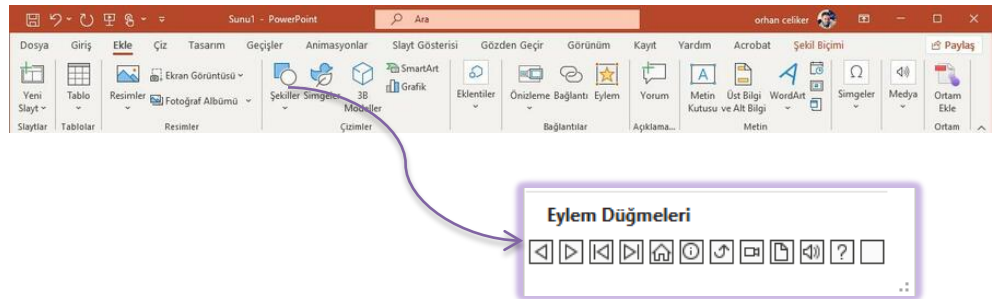
Eylem düğmeleri, sunuya eklenip ilgili köprüler tanımlanabilecek hazır düğmelerdir. Eylem düğmeleri, sol ve sağ oklar gibi şekiller ve sonraki, önceki, ilk ve son slaytlara gitmeye, film veya ses yürütmeye yarayan simgeler içerir.

Bir nesneye eylem atamak için öncelikle eylem atanacak nesne seçilmelidir. Seçimin ardından *Ekle* sekmesinde bulunan *Bağlantılar* grubundaki *Eylem* aracı kullanılır (Görsel 3.14).



Görsel 3.14. Eylem Aracı

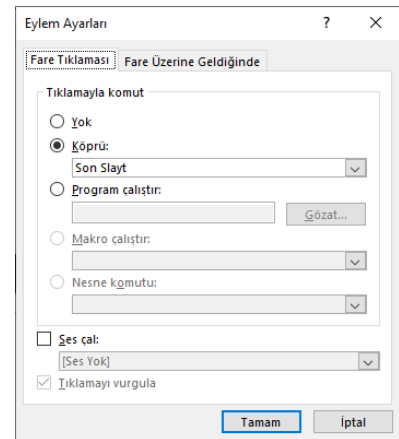
Hazır eylem düğmeleri *Ekle* sekmesinde bulunan *Çizimler* grubundaki *Şekiller* açılır listesinde yer alır (Görsel 3.15).



Görsel 3.15. Şekiller – Eylem Düğmeleri

Bu listede bulunan *Eylem Düğmeleri* kategorisindeki herhangi bir araç sunuya eklendiğinde *Eylem Ayarları* penceresi görüntülenir (Görsel 3.16). Bu pencere *Fare Tıklatması* ve *Fare Üstünde* sekmelerinden oluşmaktadır.

Fare Tıklatması sekmesinde tıklamayla birlikte yapılacak işlev belirlenir. Fare tıklanarak slaytlar arası geçiş, farklı bir programı çalıştırma, makro çalıştırma, ses çalma veya tıklamayı vurgulama gibi eylemler gerçekleştirilebilir (Görsel 3.16).



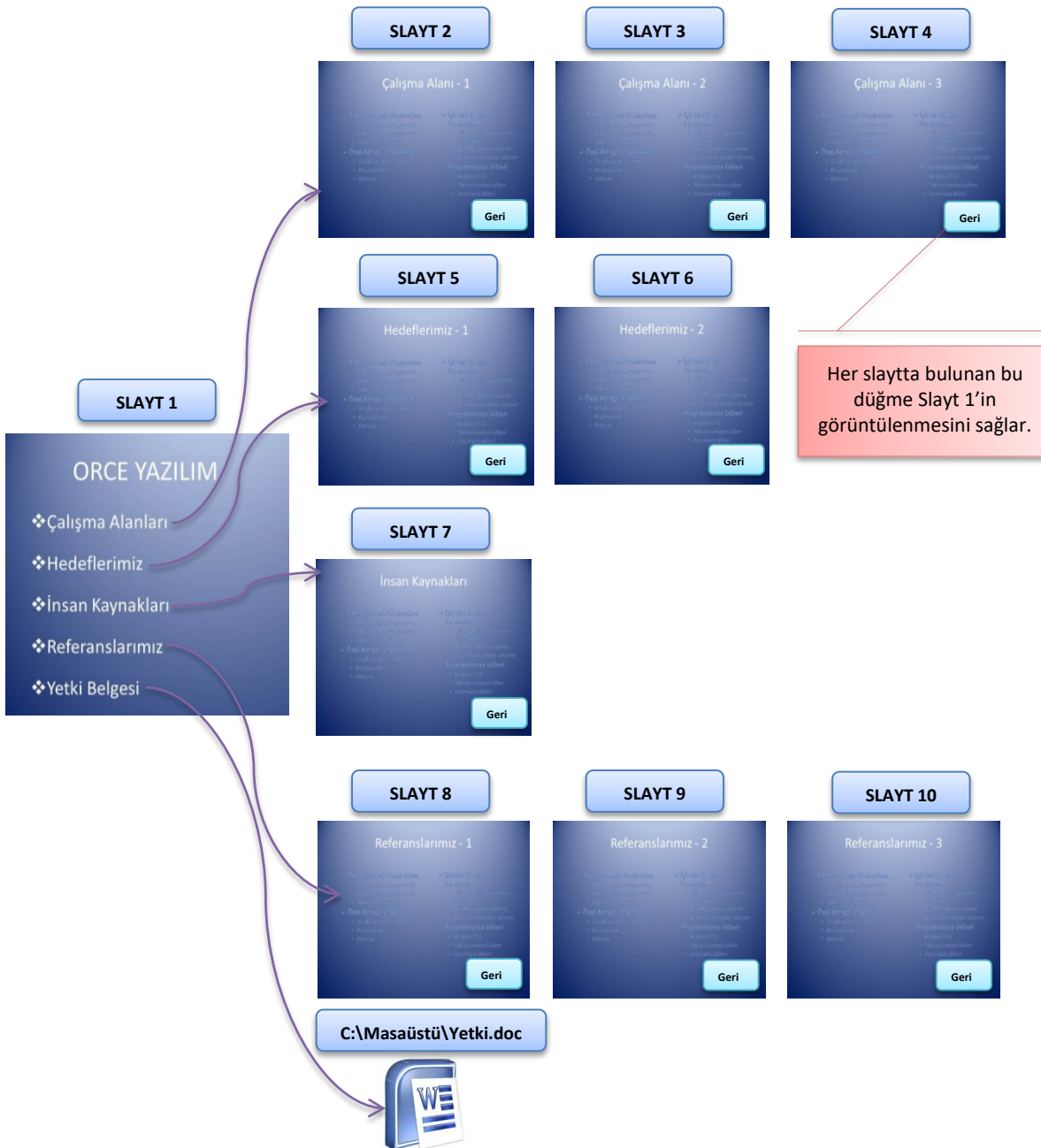
Görsel 3.16. Eylem Ayarları

Fare Üstünde sekmesinde ise diğer sekmede yapılan eylemlerin aynısı tıklamayla değil de imlecin nesne üzerine getirilmesiyle gerçekleştirilir.

Hazır eylem düğmelerinin yanı sıra slayt içerisindeki herhangi bir nesneye de eylem atanabilir. Şekil, resim veya metin gibi nesnelere eylem atamak için öncelikle nesne seçilir, ardından *Ekle* sekmesinde bulunan *Bağlantılar* grubundaki *Eylem* aracı kullanılır. Sonrasında yapılacak işlemler hazır düğmelere eylem atama süreciyle paraleldir.

Eylemlerle etkileşim sağlama

Eylem özellikleri kullanılarak etkileşimli sunular hazırlamak mümkündür. Örneğin, bir kurumu tanıtan sunu, kurum web sayfasına benzer bir şekilde hazırlanabilir. Aşağıdaki gibi bir giriş slaydı hazırlanıp, her bir başlığa ilgili slayda geçişi sağlayan köprüler eklenebilir. Görsel 3.17’de bu tür bir sunumun yapısı gösterilmiştir.



Görsel 3.17. Eylem Düğmesi Örneği

Örnekte, slayt 1 içerisinde konu başlıklarının listelendiği görülmektedir. Her bir başlık için değişen sayıda slayt hazırlanmıştır. Bu başlıklara ilgili slayda geçişi sağlayan köprüler (eylem) tanımlanmıştır. Örneğin, sunum esnasında “İnsan Kaynakları” başlığına tıkladığında 5. Slayt görüntülenecektir. Benzer şekilde “Hedefler” için 8, “Referanslar” için 10 numaralı slaytların görüntülenmesi sağlanmıştır. Her bir slayt içinde slayt 1’e geçişi sağlayacak eylem düğmesinin yer aldığına dikkat edilmelidir. Bu düğme sayesinde herhangi bir slayttan slayt 1’e otomatik geçiş sağlanır.



HATIRLATMA

Tüm slaytlarda bulunan eylem düğmesi asıl slayt kullanılarak tek seferde kolaylıkla eklenebilir.

Slayt 1’deki “Yetki Belgesi” başlığının masaüstündeki bir Word belgesine köprü içerdiği görülmelidir.

Görsel 3.17’de görüldüğü gibi normalde belli bir sıra takip eden slayt yapısı eylem özelliği sayesinde dallanmalı bir yapıya bürünmektedir.

SLAYT GÖSTERİSİ

PowerPoint programında hazırlanan sunuların tam ekran olarak sunu görünümünde sunulması *Slayt Gösterisi* olarak tanımlanır. Herhangi bir sunuyu, sunum modunda görüntülemek için *Slayt Gösterisi* sekmesinde bulunan *Slayt Gösterisini Başlat* grubundaki komutlar kullanılır (Görsel 3.18). Bu gruptaki *Baştan (F5)* komutu kullanılarak ilk slayttan itibaren slayt gösterisi başlatılır. Aynı grupta bulunan *Geçerli Slayttan (Shift+F5)* düğmesi ile seçili slayttan itibaren gösterim başlatılır.



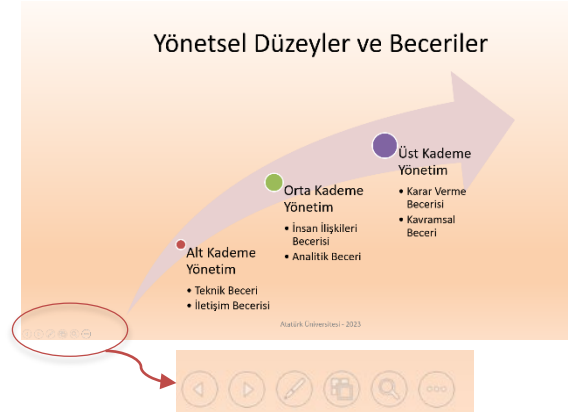
Slayt gösterisini baştan başlatmak için F5, geçerli slayttan başlatmak için SHIFT+F5 kısayolları kullanılır.



Görsel 3.18. Slayt Gösterisi Sekmesi

Slayt gösterisi seçenekleri

Slayt gösterisi sırasında, sunumun sol alt köşesinde yerleşik olarak slaytlar arası geçişi sağlayan düğmeler (ileri, geri) ve önemli noktaları vurgulamak için kullanılan kalem ve vurgulayıcı araçları bulunmaktadır. Ayrıca sunudaki herhangi bir slayda erişmeyi sağlayan bir menü de slayt gösterisi sırasında görüntülenebilir (Görsel 3.19).



Görsel 3.19. Slayt Gösterisi Geçiş ve Vurgu Düğmeleri



Sunum esnasında ilgiyi konuşmacı üzerine çekmek için ekran karartma veya aydınlatma seçenekleri kullanılabilir.

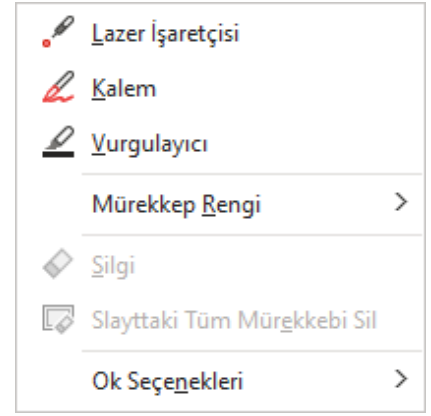
İleri – Geri düğmeleri yardımıyla önceki ve sonraki slaytlara geçiş yapılabilir. Bu işlem sunum üzerinden açılan menüden de yapılabilir (Görsel 3.20). **Gösteriyi Sonlandır (Escape)** komutu ile gösteri sonlandırılabilir. Ayrıca menü üzerinde bulunan **Ekran** seçeneği ile slayt gösterisi esnasında ekran karartılabilir veya beyazlaştırılabilir. Örneğin, sunuma ara verildiğinde veya sunumun soru cevap bölümünde slayt içeriğinin görüntülenmesi istenmezse ekran karartılabilir veya beyazlaştırılabilir.

Slayt gösterisi sırasında görüntülenene bir diğer düğme ise **Kalem** seçeneğidir (Görsel 3.21). Kalem seçeneği ile açılan menüde bulunan araçlar yardımıyla sunum sırasında notlar alınabilir, çeşitli çizimler veya istenilen nesneye vurgu yapılabilir. Ayrıca bu menüdeki **Silgi** aracı ile hatalı çizimler silinebilir ve **Mürekkep Rengi** seçeneği kullanarak kalem rengi değiştirilebilir. Benzer şekilde **Lazer İşaretçisi** kullanılarak imleç lazer şeklini alır ve istenilen alan vurgulanabilir. Slayt gösterisi sırasında **CTRL** tuşu ile birlikte fare sol düğmesi basılı tutulursa bir lazer işaretçisi görüntülenir. Lazer işaretçisi, sunum sırasında konuşmacının anlattığı veri üzerine vurgu yapmasını sağlar.

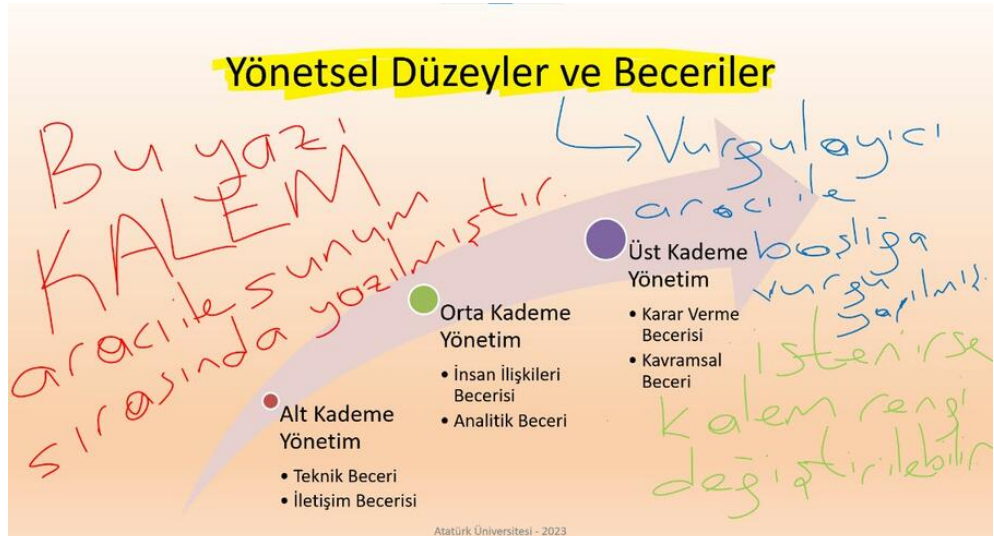
Görsel 3.22’de slayt gösterisi sırasında **Kalem** ve **Vurgulayıcı** araçları kullanılarak yapılan vurgulamalar ve çizimler gösterilmiştir.



Görsel 3.20. Slayt Gösterisi Sağ Tuş Menüsü



Görsel 3.21. Lazer İşaretçisi – Kalem – Vurgulayıcı



Görsel 3.22. Kalem ve Vurgulayıcı Örneği

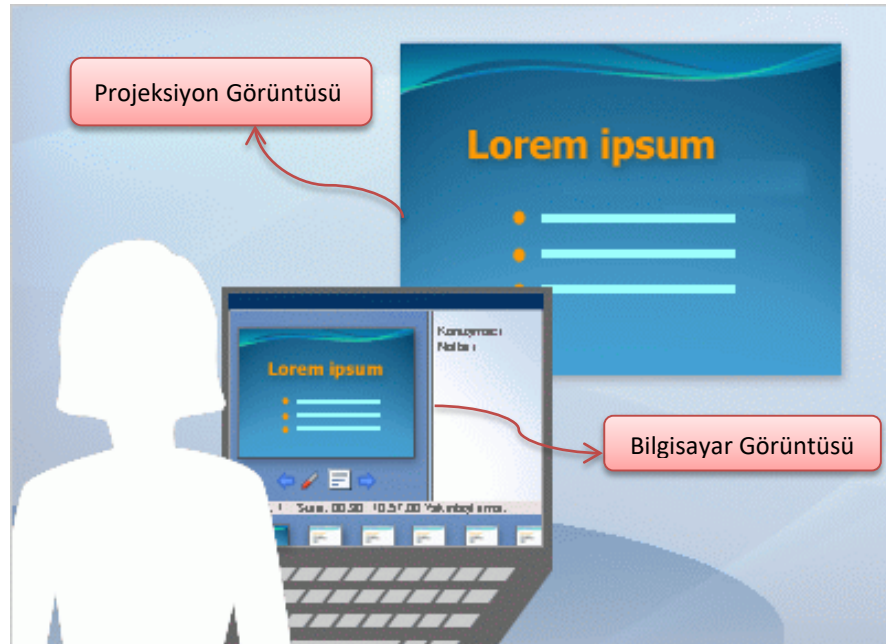
Sunucu görünümü

Sunucu görünümü kullanılarak, sunu konuşmacı notlarıyla birlikte bir konuşmacının bilgisayarında ve aynı anda notların görünmediği şekilde başka bir ekranda (projektör görüntüsü) görüntülenebilir. Slayt gösterisini sunucu görünümünde başlatmak için *Slayt Gösterisi* sekmesinde bulunan *Monitörler* grubundaki *Sunucu Görünümünü Göster* seçeneği kullanılır (Görsel 3.23).



Görsel 3.23. Slayt Gösterisi Sekmesi

Örneğin, sunu hazırlanırken bazı slaytlara hatırlatıcı notlar eklenebilir. Bu notları dinleyicilerin değil, sadece konuşmacının görmesi sağlanabilir (Görsel 3.24).¹ *Sunucu Görünümü* sunum yapan kişi açısından büyük kolaylıklar sağlamaktadır.



Görsel 3.24. Sunucu Görünümü Örneği¹

Sunucu Görünümü, normal slayt gösterisinden farklı olarak konuşmacıya aşağıdaki kolaylıkları sunmaktadır;

- Dinleyiciler için özelleştirilmiş sunular oluşturulabilir.
- Konuşmacı notlarından faydalanılabilir.
- İstenilen slayda kolayca erişilebilir.
- Sunu süresi etkin bir şekilde kullanılabilir.

¹ Bu resim Microsoft Office yardımından alınmıştır.

Kendi kendine çalışan sunular

PowerPoint programında hazırlanan bir sunu, konuşmacı olmadan kendi kendine çalışan bir slayt gösterisi olarak hazırlanabilir. Örneğin, bir gösteri alanında bulunan tanıtım stantlarından birinde konuşmacı olmadan sesli ve görüntülü olarak sunu oynatılabilir. Bu şekilde hazırlanan sunular bir tanıtım videosu şeklini alır. Bir sunuyu kendi kendine çalışan biçimde ayarlamak için *Slayt Gösterisi* sekmesinde bulunan *Ayarla* grubundaki *Slayt Gösterisi Ayarla* seçeneği kullanılır (Görsel 3.25).



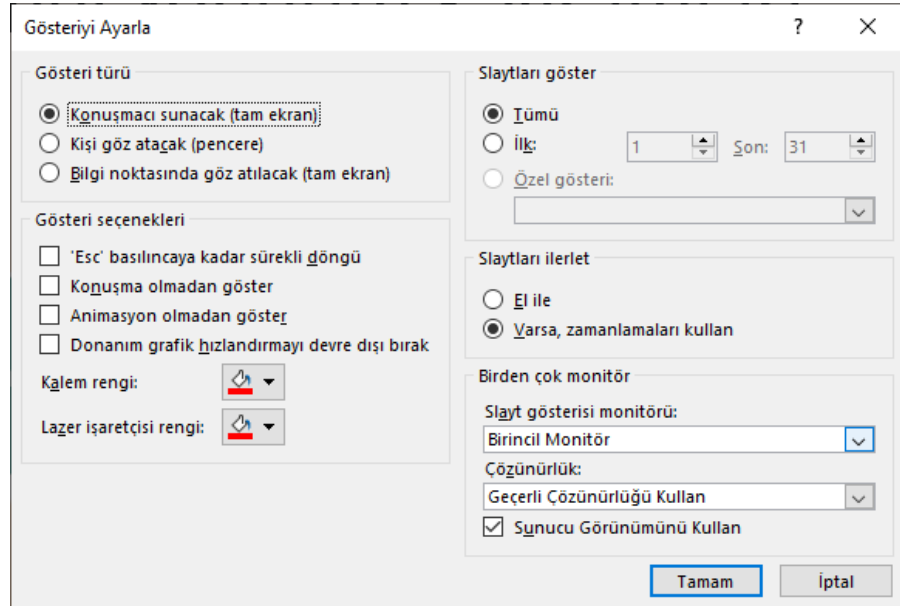
Görsel 3.25. Slayt Gösterisi Sekmesi

Bu düğmenin kullanımıyla görüntülenen *Gösteri Ayarla* penceresinden *Gösteri Türü* ve *Gösteri Seçenekleri* belirlenir (Görsel 3.26).

Gösteri türü bölümünde bulunan *Konuşmacı sunacak* seçeneği kullanıldığında sunum normal slayt gösterisi olarak başlatılır. *Kişi göz atacak seçeneği* ile sunu slayt gösterisi görünümünde sadece kullanıcı ekranında görüntülenir. *Bilgi noktasında göz atılacak* seçeneği ise sunumun kendi kendine çalışmasını sağlar. Bu seçenek kullanıldığında slayt geçişleri ve animasyon efektleri otomatik olarak ilerler. Ancak bazı slaytların veya nesnelerin diğerlerine göre daha uzun süre görüntülenmesi istenebilir. Bunun için, sunu hazırlanırken bu nesnelerin zamanlaması ayarlanarak slayt gösterisi sırasında daha uzun görüntülenmesi sağlanır.



Bilgi noktasında göz atılacak seçeneği kullanılarak tanıtım videosu havasında sunumlar hazırlanabilir.



Görsel 3.26. Gösteriyi Ayarla Penceresi

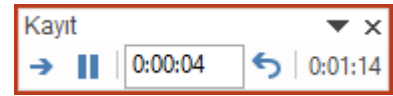
Zamanlama provası

Slayt gösterisinin etkili bir şekilde sunulması için, sunumdan önce bir zamanlama provası yapılabilir. Provanın yapılması, hem zaman ayarının nasıl yapılacağına ilişkin fikir verir hem de sunumun daha etkili, kolay ve akıcı bir şekilde yapılmasına olanak tanır. Sunumdan önce bir prova yapmak için *Slayt Gösterisi* sekmesinde bulunan *Ayarlar* grubundaki *Zamanlama Provası* seçeneği kullanılır (Görsel 3.27).



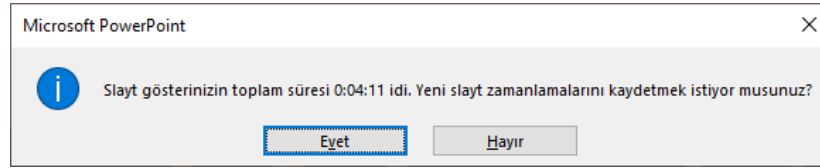
Görsel 3.27. Zamanlama Provası

Bu seçenek kullanıldığında *Kayıt* kutucuğu ile birlikte slayt gösterisi başlatılır (Görsel 3.28). Kullanıcı gerçek bir sunum yapıyormuş gibi anlatır ve slaytlar arası geçiş yapar. Bu geçişler ve slaytlarda geçen süre otomatik olarak kaydedilir. Bu kutucukta her bir slayt için ne kadar zaman harcadığı ve slayt gösterisinin toplam süresi görüntülenir. Prova bitirildiğinde slayt zamanlarının saklanıp saklanmayacağı sorulur (Görsel 3.29).



Görsel 3.29. Kayıt Kutucuğu

Bu geçişler ve slaytlarda geçen süre otomatik olarak kaydedilir. Bu kutucukta her bir slayt için ne kadar zaman harcadığı ve slayt gösterisinin toplam süresi görüntülenir. Prova bitirildiğinde slayt zamanlarının saklanıp saklanmayacağı sorulur (Görsel 3.29).



Görsel 3.28. PowerPoint İletişim Kutusu

Slayt zamanları saklanırsa sunu, *Slayt Sıralayıcısı* görünümünde açılır ve her bir slaydın altında o slayt için harcanan süre gösterilir (Görsel 3.30). Zamanlama provası sayesinde, her bir slayda harcanacak zaman bilindiği için süre daha etkili kullanılabilir.



Görsel 3.30. Slayt Sıralayıcısı Görünümü

Sunuma açıklama ekleme

PowerPoint programında metin, resim, grafik gibi tüm nesnelere **Açıklama** eklemek mümkündür. Ancak Word programında olduğu gibi değişikliklerin izlenmesi modu yoktur.

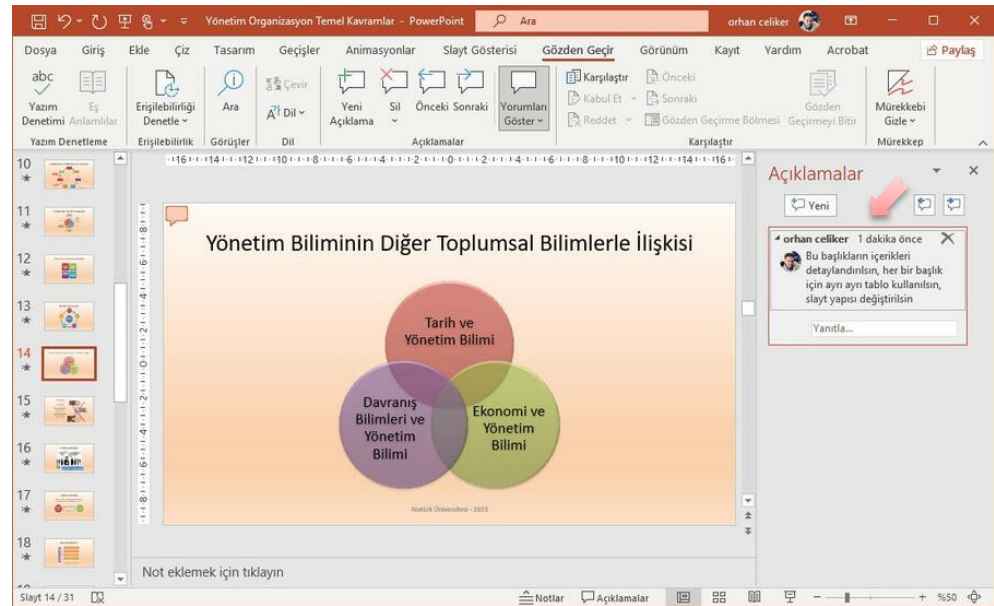
Açıklamalar, PowerPoint programının içerisindeki not ekleme işlemi ile karıştırılmamalıdır. Notlar, kullanıcıların o slaytla ilgili hatırlatıcı bilgilerin veya birtakım detayların yer aldığı metinlerdir. Slayt gösterisi esnasında sunucu modunda konuşmacı, notları kendi ekranında görebilir. Dinleyicilerin projektör üzerindeki slaydı tam ekran olarak gördüğü bu tür uygulamalarda notlar, sunum yapan kişiye tıpkı el notlarında olduğu gibi yardımcı olur. Açıklamalar ise sunum esnasında gözükmeyeceğinden, sunumun tasarım aşamasında birden fazla kişinin üzerinde çalıştığı sunularda iletişimi kolaylaştırmak amacıyla kullanılır. Bir sunuya **Açıklama** eklemek için **Gözden Geçir** sekmesinde bulunan **Açıklamalar** alanındaki **Yeni Açıklama** komutu kullanılır (Görsel 3.31).

Açıklamalar, sunum esnasında gözükmeyeceğinden, sunumun tasarım aşamasında birden fazla kişinin üzerinde çalıştığı sunularda iletişimi kolaylaştırmak amacıyla kullanılır.



Görsel 3.31. Slayt Sıralayıcısı Görünümü

Örneğin, bir şirketin yapacağı sunumu çalışanlardan oluşan bir ekibin hazırladığı ve bu sunumun şirket yöneticisi tarafından incelendiği varsayalım. Şirket müdürü, hazırlanan sunu üzerinde resim ya da şekillerle ilgili değişiklik önerilerini bu nesnelere açıklama ekleyerek belirtebilir (Görsel 3.32). Herhangi bir slayda açıklama eklendiğinde **Açıklamalar** paneli görüntülenir. Bu panelden açıklamalar okunabilir, diğer açıklamalara gidilebilir veya yapılan açıklamalara yorum eklenebilir.



Görsel 3.32. Açıklamalar Paneli

Slayt gösterisi yardımı

Slayt gösterisi sırasında, sunumu kolaylaştırmak için kullanılacak birçok kısa yol mevcuttur. Bu kısa yolların bir listesine erişmek için sunu sırasında **F1** tuşuna basılmalıdır. **F1** tuşuna basıldıktan sonra 5 kategoride gruplandırılmış **Slayt Gösterisi Yardımı** görüntülenir (Görsel 3.33).



Sık kullanılan kısayollar;

- ❖ Esc
- ❖ Enter
- ❖ W – Ö
- ❖ B
- ❖ Yön tuşları
- ❖ E
- ❖ Alt + P
- ❖ Alt + Q

The image displays five overlapping screenshots of the 'Slayt Gösterisi Yardımı' (Slide Show Help) window, showing different categories of shortcuts:

- Genel**: Lists general navigation and control shortcuts such as 'N' for next slide, 'P' for previous slide, and 'Esc' to end the presentation.
- Prova veya kayıt kısayolları**: Lists shortcuts for testing and recording, such as 'R' to record the current slide.
- Medya denetim kısayolları**: Lists shortcuts for media control, such as 'Alt+P' to play/pause and 'Alt+Q' to stop media.
- Mürekkep İşaretleme ve lazer işaretçisi kısayolları**: Lists shortcuts for using the pen and laser pointer, such as 'Ctrl+P' to switch to the pen and 'Ctrl+L' to switch to the laser pointer.
- Dokunma hareketleri**: Lists shortcuts for touch gestures, such as 'İleri doğru çek' (swipe right) to go to the next slide.

Görsel 3.33. Slayt Gösterisi Yardımı

Sunu hazırlamada dikkat edilecek hususlar

PowerPoint sunumları gerek iş dünyasında gerek eğitim ortamlarında birçok tanıtım toplantılarında etkili bir sunum aracıdır. Ancak PowerPoint sunuları; dinleyicilere verilmek istenen mesajı, iletilmek istenen duygu ve düşünceyi en iyi şekilde ulaştırmak için iyi tasarlanmış olmalıdır. Bu bağlamda özenle hazırlanmamış ya da bir ekranda çok karmaşık öğelerin bulunduğu kullanıcıların, sadece ekranda paragraf yazıların bulunduğu sunumları dinleyicilerin çok etkin bulmadıkları ve etkili bir şekilde takip edemedikleri bilinmektedir. Bu tür kullanımlar, PowerPoint programının potansiyelini kullanmayı engeller ve istenen etkinin oluşmasını zorlaştırır. Bu nedenle PowerPoint sunumlarını hazırlarken gösterimlerle ilgili bazı temel ilkelere uymak gerekir. Bu ilkeler aşağıdaki gibi sıralanabilir;

1. *Her bir slaytta mümkün olduğunca tek bir mesaj üzerinde durulması gerekir.* Birden fazla mesajın bulunduğu slaytlarda dinleyiciler bu mesajları ya da iletilmek istenen şeyleri birbirine karıştırabilirler ya da unutabilirler. Dolayısıyla her bir slaytta tek bir mesaj olursa dinleyicilerin odaklanması daha kolay olur.
2. *Sunumdan önce muhakkak bir provanın yapılması önerilir.* Provanın yapılması hem zaman ayarlamasına ilişkin fikir verecektir hem de sunumun daha rahat, etkili, kolay ve akıcı bir şekilde yapılmasına olanak tanıyacaktır. Bazı sunumlarda istenmeyen durum olan sunucunun zaman baskısı nedeniyle birtakım slaytları geçmesi dinleyicilerin dikkatini dağıtır ve profesyonel olmayan bir hava oluşur. Bu nedenle önceden muhakkak provanın yapılması önerilir.
3. *Sunum içerisinde kullanılan yazı tiplerinin mümkün olduğunca benzer ve basit olmalıdır.* Arka sıradakilerin rahatlıkla fark edebileceği, okuyabileceği yazı tiplerine ve büyüklüklerine yer verilmesi önemlidir. Bu noktada yazının okunmasını zorlaştıracak ya da arka plan ve yazı renk uyumunun yazının okunmasını zorlaştırmayacak şekilde seçilmesi önerilir.
4. *Animasyon ve sesin gerçekten gerektiği noktalarda kullanılması önerilir.* Örneğin bir slayt başlığına uygulanan animasyon konunun anlaşılması açısından çok önemli değilse kullanılmaması daha uygun olacaktır. Sürekli sesin veya animasyonun kullanıldığı sunumlar hem sunumu zorlaştırır hem de dinleyicilerin sıkılmasına neden olur.
5. *Sunumları daha etkili hâle getirmek için resim, grafik vb. görsellerden faydalanmak gerekir.* Ancak bu görseller amaca uygun olarak hazırlanmalıdır. Kullanıcıların ya da dinleyicilerin kafasında konuyla ilgisiz olan, sırf güzel görünsün diye ya da dekoratif kaygılarla konulmuş görsellerin olumlu etkisi olmayacak belki de dikkat dağıtacaktır. Ancak dinleyicilerin konuya odaklanmalarını sağlayacak, konuyla ilgili olan metni tamamlayan, metin içerisinde anlatılanları görsel biçimde sunan resimler etkili olabilir.
6. *Slaytlar içerisinde dikkat edilmesi gereken hususlardan biri de uyumdur.* Her bir slaytta kullanılan farklı arka plan renkleri, farklı madde işaretleri, bunların renginin ya da biçiminin farklılaşması slaytlar arası uyumu zorlaştırır. Daha

doğrusu slaytlar arası uyum açısından bunların benzer ya da mümkün olduğunca aynı olması önerilir.

7. *Her bir slaytta bulunan bilgi miktarının optimum şekilde ayarlanması gerekir.* Bu konuda sunucunun, bir paragrafı bir kitap sayfası gibi metinleri sunu üzerinde göstermesi dinleyicilerin bir yandan yazıyı okuması bir yandan sunumu yapan kişiyi dinlemesi durumunda bırakır. Dinleyicilerin bu şekilde her iki işi bir anda yapmaya çalışmaları nedeniyle hem sunum hem de orada verilmek istenen mesaj beklenen sonucu oluşturmayacaktır. Bu nedenle araştırmalarda mümkün olduğunca 6-8 kuralı olarak bilinen her bir slaytta 6 satır ve her satırda sekiz kelime olacak şekilde bir sınırlandırma yapılabilir. Elbette sunu içeriği, konunun doğasına, verilmek istenen mesaja ya da anlatılmak istenen şeye göre değişir. Ama mümkün olduğunca bu 6-8 kuralına uyulması önerilir. Görsel 3.34’te 6-8 kuralını temsil eden bir örnek gösterilmiştir.



Görsel 3.34. 6-8 Kuralı Örneği

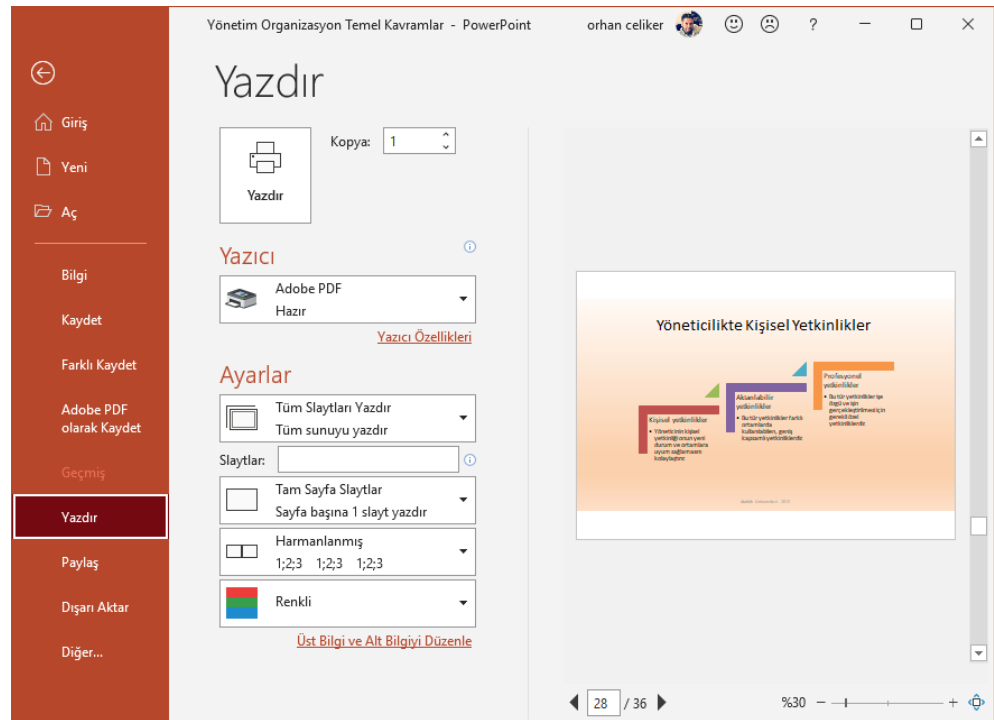
YAZDIRMA İŞLEMLERİ

Ofis paketinin diğer programlarında olduğu gibi PowerPoint programında da çeşitli yazdırma seçenekleri bulunmaktadır. Bu seçenekler genellikle birbirine benzemekle birlikte her programın kendine özgü bileşenleri de bulunmaktadır. Bu anlatımda özellikle PowerPoint programında kullanılan yazdırma seçeneklerine değinilecektir. *Dosya* menüsünde bulunan *Yazdır (Ctrl + P)* sekmesi kullanılarak görüntülenen pencereden varsayılan yazıcı özellikleri ve yazdırma seçenekleri listesi görüntülenir (Görsel 3.35).

Yazdır sekmesinde, varsayılan yazıcı özellikleri ve belgenin ön izlemesi otomatik olarak görüntülenir. Yazdır komutu ile belge, seçili ayarlara göre yazdırılır. Ayrıca yazıcı özelliklerini değiştirmek için yazıcı adı altında bulunan *YAZICI Özellikleri* bölümü kullanılabilir.

Yazdır sekmesindeki ayarlar sayesinde sununun kopya sayısı, yazdırılacak slayt sayısı, bir sayfaya kaç slayt yazdırılacağı, renk seçenekleri gibi özellikler ayarlanabilir. Ayrıca *Yazdır* sekmesinde bulunan *Ayarlar* grubundaki *Slaytlar* açılır listesinden *Yazdırma Düzeni* ve *Dinleyici Notları* seçenekleri ayarlanabilir.

Konuşmacı, slayt gösterisini yapmadan önce dinleyicilere sunuyu bir sayfada 1, 2, 3, 4, 6 veya 9 slayt olacak şekilde dağıtabilir. Bu işlem için sunu, Dinleyici Notları biçiminde yazdırılmalıdır.



Görsel 3.35. Yazdır Sekmesi



Bireysel Etkinlik

- PowerPoint 2021 programında bir sunu oluşturunuz.
- Yaşadığınız il ya da bölgeyi tanıtan 6 slayt ekleyiniz.
- Tüm slaytlara geçiş efekti uygulayınız.
- Tüm slaytlara ad, soyad ve tarih ekleyiniz (İpucu: Asıl Slayt).
- 6. slayta ses ve metin nesnelere ekleyiniz.
- Görsel 3.36'da hazırlayacağınız sunuya ait slayt örnekleri verilmiştir.



Görsel 3.36. Slayt Örnekleri



Özet

- Sunu içerisindeki tüm slaytlar veya bir grup slayt içerisinde belli nesne ya da biçimlerin yer almasına ihtiyaç duyulabilir. Örneğin, bir sununun tüm slaytlarına kurum logosunu yerleştirmek isteyen bir kullanıcı, normalde tek tek tümüne resim eklemesi gerekir. Ancak Asıl Slayt özelliği sayesinde logoyu tek bir adımda tüm slaytlara eklemek mümkündür. Asıl slayt, sununun tasarımı ve slayt düzenleri ile ilgili olarak arka plan, renk, yazı tipi, efekt, yer tutucu veya konumlandırma gibi ayarların bilgilerinin depolandığı üst slayttır. Asıl slaytları kullanmak, sunudaki her slayda genel stil değişiklikleri yapmak için büyük kolaylık sağlar.
- gibi PowerPoint içerisinde başlık, karşılaştırma ve iki içerik gibi slayt düzenleri bulunmaktadır. Aslında bu düzenler asıl slayt içerisindeki ön tanımlı şablonlardır. Asıl slayt görünümünde bu düzen şablonu üzerinde yapılan değişiklikler, ilgili düzenlerin kullanıldığı slaytları etkiler.
- Yer tutucular; içerisine metin, resim, grafik vb. bileşenlerin eklenebildiği yapılardır. Bu yapılar her bir slayda eklenebildikleri gibi asıl slaytlarda da organize edilerek standart bir yapıya kavuşturulabilir. Sunu içerisinde yer tutucularla ilgili ekleme, kaldırma, yeniden boyutlandırma gibi temel işlemler yapılabilir.
- Temalar; renk, tasarım ve yazı tipi gibi biçimsel ayarların tutulduğu şablonlardır. Bir tema seçildiğinde bu özellikler, otomatik olarak tüm slaytlara uygulanır. Asıl slayt sekmesinde temaların düzenlenmesini sağlayan seçenekler bulunur. Slayt içerisindeki nesnelere hareket kazandırmak ve sunu esnasında bunları vurgulamak için animasyon efektleri kullanılır. En yaygın animasyon efektleri arasında nesnelere ekranda görünmeleri (giriş) ve kaybolmaları (çıkış) yer alır. Ayrıca animasyon efektlerinin etkisini artırmak için animasyonlara ses de eklenebilir.
- Slayt içerisindeki nesnelere hareket kazandırmak için animasyon efektlerinden faydalanılır. Bir nesneye animasyon efekti uygulamak için Animasyonlar sekmesinde bulunan komutlar kullanılır. Animasyonlar sekmesindeki komutların kullanılabilir olması için animasyon uygulanacak nesnenin seçili olması gerekmektedir. Seçimin ardından animasyon grubundaki solarak, uçarak giriş, topaç, sıçrayış, darbe, döndürme, süpür gibi efektlerden herhangi biri kullanılabilir. Bu komutlar nesnelere ekranda görüntülenmesi (giriş), vurgulanması (vurgu) veya kaybolması (çıkış) sırasında uygulanmak üzere kategorize edilmiştir.
- Sunu esnasında bir slayttan diğerine geçmek için genellikle tıklama yapılır. Ancak bir sonraki slayda geçiş otomatik bir şekilde de yaptırılabilir. Bu ayarlar için Geçişler sekmesi kullanılır. Slayt geçişleri, sunu sırasında bir slayttan diğerine geçerken oluşan hareket efektleridir. Her slayt geçiş efektinin hız, yön gibi özellikleri düzenlenebilir ve bunlara ses eklenebilir. Animasyonlar, slayt içerisindeki bileşenlere yönelik efektler olarak tanımlanırken geçişler, iki slayt arasındaki efekt olarak tanımlanır.
- Slayt gösterisi esnasında slaytlar arasında kolaylıkla geçiş (ileri, geri) yapmak veya başka bir dosyayı tek tıklama ile çalıştırmak için Eylemler adı verilen seçenekler kullanılır. Bu işlemler için hazır düğmeler bulunduğu gibi bir nesneye de eylem atanabilir. Örneğin, bir resim üzerine tıkladığında belli eylemlerin yapılması sağlanabilir.
- PowerPoint programında hazırlanan sunuların tam ekran olarak sunu görünümünde sunulması Slayt Gösterisi olarak tanımlanır. Herhangi bir sunuyu, sunum modunda görüntülemek için Slayt Gösterisi sekmesinde bulunan Slayt Gösterisini Başlat grubundaki komutlar kullanılır. Bu gruptaki Baştan (F5) komutu kullanılarak ilk slayttan itibaren slayt gösterisi başlatılır. Aynı grupta bulunan Geçerli Slayttan (Shift+F5) düğmesi ile seçili slayttan itibaren gösterim başlatılır.

DEĞERLENDİRME SORULARI

- Aşağıdakilerden hangisi herhangi bir nesnenin tüm slaytlara kolaylıkla eklenebilmesini sağlar?
 - Asıl slayt seçeneği
 - Slayt gösterisi görünümü
 - Tümüne uygula seçeneği
 - Arka plan menüsü
 - Ana hat görünümü
- Sunuları tanıtım videosu şeklinde kendi kendine çalışabilir formatta ayarlamak için, Gösteri Ayarla penceresinde bulunan seçeneklerden hangisi kullanılmalıdır?
 - Konuşma olmadan göster
 - Bilgi noktasında göz atılacak
 - Animasyon olmadan göster
 - Konuşmacı sunacak
 - Kişi göz atacak
- Aşağıdakilerden hangisi asıl slaydın amaçlarından biri değildir?
 - Yeni slayt düzenleri oluşturmak
 - Metin ve nesnelerin yer tutucu konumlarını tutmak
 - Nesnelere hareket kazandırmak
 - Yazı tipi stili gibi genel değişiklikler yapabilmek
 - Yapılan değişikliklerin sunudaki tüm slaytlara yansıtılmasını sağlamak
- Animasyonlar sekmesinde aşağıdaki gruptardan hangisi yer almaz?
 - Gelişmiş
 - Zamanlama
 - Önizleme
 - Özel animasyon
 - Animasyon
- Aşağıdaki kısayol ve işlevi eşleştirmelerinden hangisi yanlıştır?
 - Esc → Slayt gösterisini sonlandırır.
 - E → Ekrandaki çizgileri siler.
 - W → Ekranı beyazlaştırır.
 - Yön tuşları → İleri geri geçişleri sağlar.
 - Enter → Önceki slayda geçer.

6. Sunuyu hazırlayan kişiler arasında bir nevi iletişim aracı olarak kullanılabilen seçenek aşağıdakilerden hangisidir?
- Açıklama
 - Not
 - Metin
 - Vurgu
 - Ses kaydı
7. Nesnelerin animasyon özelliklerini kopyalayıp diğer nesnelere uygulamak için kullanılan araç aşağıdakilerden hangisidir?
- Nesne Boyacısı
 - Animasyon Boyacısı
 - Biçim Boyacısı
 - Tetikleyici
 - Animasyon Bölmesi
8. I.10 saniye sonra başlat
II.Tıklatınca başlat
III.Sunu açıldığında başlat
IV.Animasyon bitince başa dön
Animasyonların zamanlama grubundaki seçenekler yardımıyla yukarıdakilerden hangisi ya da hangileri yapılabilir?
- Yalnız I
 - Yalnız III
 - I, II, III ve IV
 - I ve II
 - I, II ve III
9. I.Geçişlere ses eklenebilir.
II.Geçiş hızı ayarlanabilir.
III.Geçiş süresi belirlenebilir.
Slayt geçişlerine ilişkin yukarıdaki ifadelerden hangisi ya da hangileri doğrudur?
- Yalnız I
 - Yalnız II
 - I ve II
 - I, II ve III
 - I ve III

10. I.Program çalıştırılabilir.

II.Makro çalıştırılabilir.

III.Nesneler arasında geçiş yapılabilir.

IV.Slaytlar arasında geçiş yapılabilir.

Eylem düğmeleriyle yukarıdaki ifadelerden hangisi ya da hangileri gerçekleştirilebilir?

- a) Yalnız I
- b) Yalnız III
- c) I ve II
- d) I, II, III ve IV
- e) I, II ve IV

Cevap Anahtarı

1.a, 2.b, 3.c, 4.d, 5.e, 6.a, 7.b, 8.c, 9.d, 10.e

YARARLANILAN KAYNAKLAR

Microsoft (2022), "PowerPoint yardımı ve öğrenimi". Erişim Tarihi: 23.12.2022,
<https://support.microsoft.com/tr-tr/powerpoint>