

# Klasa Beamer

czyli jak tworzyć prezentacje w Latex-u

Angelika Krupa

19.10.2017

# Wprowadzenie

Przygotowanie prezentacji w programie Latex to nic innego, jak stworzenie dokumentu o klasie beamer. Na początku musimy zdefiniować naszą klasę, która zostanie użyta do przetwarzania dokumentu:

## Kod źródłowy

<code>\documentclass[t]{beamer}</code>	klasa dokumentu
<code>\usepackage{ucs}</code>	konfiguracja kodowania pliku
<code>\usepackage[utf8x]{inputenc}</code>	i wprowadzanych znaków
<code>\usepackage[polish]{babel}</code>	konfiguracja języka polskiego
<code>\usepackage{polski}</code>	
<code>\usepackage[T1]{fontenc}</code>	konfiguracja kodowania czcionki

Kolejne komendy dotyczą tego, jak nasza prezentacja ma wyglądać:

Kod źródłowy

`\usetheme{Warsaw}` domyślny styl prezentacji

(do wyboru: AnnArbor, Antibes, Bergen, Berkeley, Berlin, Boadilla, Copenhagen, Darmstadt, Dresden, Frankfurt, Ilmenau, Luebeck, Madrid, Marburg, Pittsburgh, Rochester, Singapore, Warsaw.)

Dla każdego stylu można wybrać kolor:

Kod źródłowy

`\usecolortheme{beaver}` kolor stylu prezentacji

(do wyboru: default, albatross, beaver, beetle, crane, dolphin, dove, fly, lily, orchid, rose, seagull, seahorse, whale, wolverine.)

Możemy zmodyfikować wygląd slajdów, zmieniając nagłówek i stopkę każdego slajdu przy pomocy komendy:

Kod źródłowy

```
\useoutertheme{miniframes}
```

 styl nagłówka i stopki

(do wyboru: *infolines*, *miniframes*, *shadow*, *sidebar*, *smoothbars*, *smoothtree*, *split*, *tree*.)

Mamy również możliwość modyfikacji wnętrza slajdu komendą:

Kod źródłowy

```
\useinnertheme{rectangles}
```

 wnętrze slajdu

(do wyboru: *circles*, *inmargin*, *rounded*, *rectangles*.)

Następnie możemy podać informacje, które zostaną wykorzystane do stworzenia strony tytułowej:

#### Kod źródłowy

<code>\author[Angelika Krupa]{Angelika Krupa}</code>	imię i nazwisko
<code>\title[Beamer]{Klasa Beamer}</code>	tytuł krótki i długi
<code>\subtitle{czyli jak tworzyć prezentacje w Latex-u}</code>	podtytuł
<code>\date{19.10.2017}</code>	data

Należy pamiętać o tym, aby wszystkie komendy przedstawione powyżej umieścić w preambule.

Dopiero po tym kroku można rozpocząć tworzenie dokumentu.

# Tworzenie dokumentu

Aby utworzyć dokument należy posłużyć się komendą:

Kod źródłowy

```
\begin{document}  
:  
\end{document}
```

W miejsce kropek wstawimy kolejne komendy, które utworzą nam poszczególne slajdy.

# Tworzenie strony tytułowej

Do stworzenia slajdu tytułowego potrzebujemy następującej komendy:

Kod źródłowy

```
\begin{frame}  
\titlepage  
\end{frame}
```

Zostaną na nim umieszczone informacje, które podaliśmy w preambule tj.

- imię i nazwisko autora
- tytuł
- podtytuł
- data.

## Kolejne slajdy

Aby dodać następne slajdy wystarczy wpisać:

Kod źródłowy

```
\begin{frame}{Kolejne slajdy}  
:  
\end{frame}
```

a w miejsce kropek wstawić treść slajdu.

Klamra  $\{Kolejne\ slajdy\}$  jest opcjonalna, zawiera ona tytuł slajdu, który wyświetla się u góry.

Każda taka komenda generuje osobny, pojedynczy slajd.



## Przykład

```
\begin{frame}
```

To jest pierwszy slajd, który nie zawiera tytułu.

```
\end{frame}
```

```
\begin{frame}{Drugi slajd}
```

To jest drugi slajd, który ma tytuł *Drugi slajd*.

```
\end{frame}
```

# Bloki

Dzięki klasie beamer możemy tworzyć bloki, które wyglądają tak:

## Blok

To jest zwykły blok, wykorzystywany do informacji, w kolorze stylu prezentacji.

## Alertblock

To jest alertblok, informuje o czymś **ważnym**.

## Przykład

To jest blok, który pokazuje przykłady.

## Kod źródłowy

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

To jest zwykły blok, wykorzystywany do informacji, w kolorze stylu prezentacji.

```
\end{block}
```

```
\begin{alertblock}{Alertblock}
```

To jest alertblok, informuje o czymś `\alert{ważnym}`.

```
\end{alertblock}
```

```
\begin{exampleblock}{Przykład}
```

To jest blok, który pokazuje przykłady.

```
\end{exampleblock}
```

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki sposób

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki sposób działa

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki sposób działa ta komenda.



## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki sposób działa ta komenda.

Aby oddzielić poszczególne etapy musimy użyć komendy *pause*.

## Komenda pause

Klasa beamer pozwala tworzyć proste animacje poprzez wygenerowanie dodatkowych slajdów z kolejnymi etapami.

### Przykład

W taki sposób działa ta komenda.

Aby oddzielić poszczególne etapy musimy użyć komendy *pause*.

Wygląda to następująco:

## Kod źródłowy

```
\begin{block}{Przykład}
```

W taki

```
\pause
```

sposób

```
\pause
```

działa

```
\pause
```

ta komenda.

```
\end{block}
```

## Komenda uncover

Przy pomocy tej komendy możemy tworzyć złożone slajdy z warstwami, w których ustalamy kolejność ich wyświetlania.

Komenda ta wstawia tekst w wybranych warstwach, ale rezerwuje miejsce we wszystkich slajdach.

# Komenda uncover

Przy pomocy tej komendy możemy tworzyć złożone slajdy z warstwami, w których ustalamy kolejność ich wyświetlania.

Komenda ta wstawia tekst w wybranych warstwach, ale rezerwuje miejsce we wszystkich slajdach.

To jest warstwa druga..

# Komenda uncover

Przy pomocy tej komendy możemy tworzyć złożone slajdy z warstwami, w których ustalamy kolejność ich wyświetlania.

Komenda ta wstawia tekst w wybranych warstwach, ale rezerwuje miejsce we wszystkich slajdach.

..żartowałam, to jest tak naprawdę warstwa druga..

# Komenda uncover

Przy pomocy tej komendy możemy tworzyć złożone slajdy z warstwami, w których ustalamy kolejność ich wyświetlania.

Komenda ta wstawia tekst w wybranych warstwach, ale rezerwuje miejsce we wszystkich slajdach.

..a to warstwa trzecia.

## Kod źródłowy

```
\begin{frame}
```

```
\uncover<1>{Tekst warstwy pierwszej.}
```

```
\uncover<2>{Tekst warstwy drugiej.}
```

```
\uncover<3>{Tekst warstwy trzeciej.}
```

```
\end{frame}
```



# Bibliografia

Tworząc prezentację warto podać informacje, z jakich źródeł korzystaliśmy.



Marcin Borkowski, Bartłomiej Przybylski

*Książka kucharska LaTeX.*

PTM, 2015.



<https://pl.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Kolory>

Aby stworzyć bibliografię musimy użyć komendy:

### Kod źródłowy

```
\begin{thebibliography}
\beamertemplatebookbibitems          książki
\bibitem{} Marcin Borkowski, Bartłomiej Przybylski
\newblock {\em Książka kucharska LaTeX.}      tekst pochylony
\newblock PTM, 2015.

\beamertemplatearticlebibitems      artykuły
\bibitem{}
{\em https://pl.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Kolory}
\end{thebibliography}
```

# Przejścia między slajdami

Beamer pozwala nam zmieniać wygląd przejść między slajdami. Aby ustawić przejście, wystarczy umieścić odpowiednie polecenie wewnątrz komendy wywołującej slajd:

Kod źródłowy

```
\begin{frame}  
  \nazwa przejścia  
  :  
\end{frame}
```

Do wyboru mamy kilka możliwości:

- *\transblindshorizontal*
- *\transblindsvertical*
- *\transboxin*
- *\transdissolve*
- *\transglitter*
- *\transsplitverticalin*
- *\transsplitverticalout*
- *\transsplithorizontalin*
- *\transsplithorizontalout*
- *\transwipe*























## Dodawanie grafiki

W klasie Beamer możemy również dodawać grafikę.



Rysunek: Słodycze

Aby umieścić obiekt należy wykorzystać komendę:

Kod źródłowy

```
\begin{figure}
```

```
\centering
```

centrowanie obrazka

```
\includegraphics[height=4cm]{nazwa.jpg}
```

rozmiar i nazwa

```
\caption{Tytuł obrazka}
```

tytuł

```
\end{figure}
```



