

Präsentationen mit \LaTeX erstellen

Florian Pözlbauer

28. Oktober 2005

Inhalt der Präsentation

- 1 Grundlegendes
- 2 schrittweiser Aufbau
 - Aufzählungen
 - zeitliche Abfolge
- 3 Strukturieren in Blöcken
- 4 Multimedia

Grundlegendes über BEAMER

Beamer ist eine \LaTeX Dokumentklasse, die es erlaubt Präsentationen (vgl. MS PowerPoint) auf der Basis von PDFs zu erzeugen. Es können somit alle bisher kennengelernten (manchmal leicht abgeändert) Konstrukte verwendet werden.

Dabei wird der Inhalt in sog. `\frame{ }`s unterteilt. Jedem frame kann man mittels `\frametitle{Titel}` einen Titel zuweisen. Innerhalb eines frames kann man den Inhalt aufbauen.

Aufzählungen

Aufzählungen aller Art (itemize, enumerate, ...) können schrittweise aufgebaut werden:

- 1 erster Eintrag

Aufzählungen

Aufzählungen aller Art (itemize, enumerate, ...) können schrittweise aufgebaut werden:

- ① erster Eintrag
- ② zweiter Eintrag
 - Unter-Eintrag

Aufzählungen

Aufzählungen aller Art (itemize, enumerate, ...) können schrittweise aufgebaut werden:

- ① erster Eintrag
- ② zweiter Eintrag
 - Unter-Eintrag
 - weiterer Unter-Eintrag

Aufzählungen

Aufzählungen aller Art (itemize, enumerate, ...) können schrittweise aufgebaut werden:

- ① erster Eintrag
- ② zweiter Eintrag
 - Unter-Eintrag
 - weiterer Unter-Eintrag
- ③ usw.

zeitliche Abfolge

Um die zeitlich Abfolge des Inhalts zu gestalten bedient man sich den spitzen Klammern $\langle \rangle$. Innerhalb dieser wird angegeben, wann ein Element zu sehen sein soll.

zeitliche Abfolge

Um die zeitlich Abfolge des Inhalts zu gestalten bedient man sich den spitzen Klammern $\langle \rangle$. Innerhalb dieser wird angegeben, wann ein Element zu sehen sein soll.

So erzeugt man beispielsweise mittels $\langle 2 - 4 \rangle$ ein Element, das in den Stufen 2-4 zu sehen ist. Lässt man die erste Angabe weg $\langle -4 \rangle$, so ist das Element ab der ersten Stufe zu sehen, lässt man die zweite Angabe weg $\langle 2 - \rangle$, so ist das Element bis zum letzten sichtbar.

zeitliche Abfolge

Um die zeitlich Abfolge des Inhalts zu gestalten bedient man sich den spitzen Klammern $\langle \rangle$. Innerhalb dieser wird angegeben, wann ein Element zu sehen sein soll.

So erzeugt man beispielsweise mittels $\langle 2 - 4 \rangle$ ein Element, das in den Stufen 2-4 zu sehen ist. Lässt man die erste Angabe weg $\langle -4 \rangle$, so ist das Element ab der ersten Stufe zu sehen, lässt man die zweite Angabe weg $\langle 2 - \rangle$, so ist das Element bis zum letzten sichtbar.

Der Fantasie in der Gestaltung ist dabei keine Grenze gesetzt.
 $\langle -2, 4 - 5, 8 - \rangle$

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

- `\visible` blendet das Element aus, lässt aber den Platz reserviert (es entsteht also eine Lücke).

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

- `visible` blendet das Element aus, lässt aber den Platz reserviert (es entsteht also eine Lücke).
- `only` blendet das Element aus und schließt die Lücke, indem es nachfolgendes nach vor rückt.

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

- `\visible` blendet das Element aus, lässt aber den Platz reserviert (es entsteht also eine Lücke).
- `\only` blendet das Element aus und schließt die Lücke, indem es nachfolgendes nach vor rückt.

Beispiel

Ich werde jetzt (in)visible. Aber ich verschwinde mittels `\only` und lasse keine Lücke zurück.

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

- `\visible` blendet das Element aus, lässt aber den Platz reserviert (es entsteht also eine Lücke).
- `\only` blendet das Element aus und schließt die Lücke, indem es nachfolgendes nach vor rückt.

Beispiel

Ich werde jetzt . Aber ich verschwinde mittels `\only` und lasse keine Lücke zurück.

only vs. visible

Um Elemente ein- bzw. auszublenden kann man sich der Befehle `\only` und `\visible` bedienen. Der Unterschied der beiden ist folgender:

- `visible` blendet das Element aus, lässt aber den Platz reserviert (es entsteht also eine Lücke).
- `only` blendet das Element aus und schließt die Lücke, indem es nachfolgendes nach vor rückt.

Beispiel

Ich werde jetzt . Aber ich verschwinde mittels `\only` und lasse keine Lücke zurück.

Blöcke

Will man inhaltlich zusammengehöriges auch so darstellen, so eignen sich Blöcke hervorragend dafür. Man unterscheidet 3 Typen:

Blöcke

Will man inhaltlich zusammengehöriges auch so darstellen, so eignen sich Blöcke hervorragend dafür. Man unterscheidet 3 Typen:

Info-Blöcke

und deren Inhalt

Blöcke

Will man inhaltlich zusammengehöriges auch so darstellen, so eignen sich Blöcke hervorragend dafür. Man unterscheidet 3 Typen:

Info-Blöcke

und deren Inhalt

Beispiel-Blöcke

in denen man beispielsweise eine Formel entwickelt

$$a^2 + b^2 = c^2 \quad (1)$$

Blöcke

Will man inhaltlich zusammengehöriges auch so darstellen, so eignen sich Blöcke hervorragend dafür. Man unterscheidet 3 Typen:

Info-Blöcke

und deren Inhalt

Beispiel-Blöcke

in denen man beispielsweise eine Formel entwickelt

$$a^2 + b^2 = c^2 \quad (1)$$

Achtung-Blöcke

wenn man etwas besonders betonen will. z.B.: „Lärmfahrer sind hörbarer!“

Abbildungen

Wie bereits erwähnt, können beinahe alle bisher kennengelernten \LaTeX Konstrukte verwendet werden. So beispielsweise auch das Einbinden von Abbildungen.

Abbildungen

Wie bereits erwähnt, können beinahe alle bisher kennengelernten \LaTeX Konstrukte verwendet werden. So beispielsweise auch das Einbinden von Abbildungen.

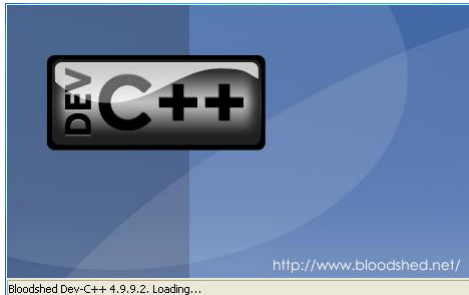


Abbildung: C++ Entwicklungsumgebung

Audio und Video einbinden

Mit dem Packet **multimedia** kann man Audio- und Video-Dateien in die Präsentation einbinden. Dies wird mit den Befehlen `\sound` bzw. `\movie` durchgeführt.

movie-label

sound-label

Klick man die entsprechenden Symbole an, wird die Wiedergabe gestartet.

Ende

Dies war nur ein **sehr** kurzer Einblick in die Möglichkeiten, die BEAMER bietet. Nicht umsonst ist der beameruserguide beinahe so umfangreich wie der des Koma-Scripts. Deshalb wird bei Fragen auf denselben verwiesen.