

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

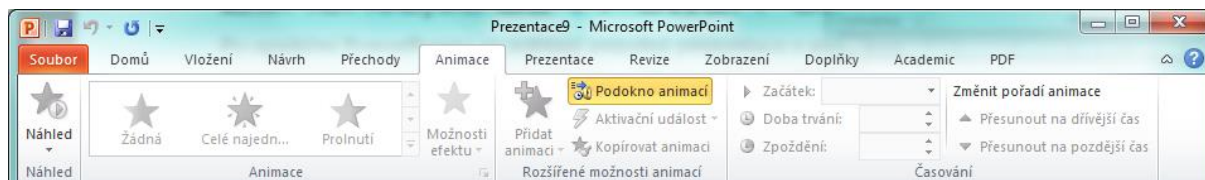
Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0499
Název školy	Soukromá střední odborná škola Frýdek-Místek, s.r.o.
Název Materiálu	VY_32_INOVACE_155_IVT_MSOFFICE_08_PP
Autor	Ing. Pavel BOHANES
Tematický okruh	IVT_MSOFFICE_08_PowerPoint
Ročník	4 Forma denní, 5 Forma dálková
Datum tvorby	Srpen '13
Anotace	Text slouží k výuce a samostudiu, celek tvoří základy z tvorby prezentací, obsahuje také cvičení, pro práci, úpravu prezentace. Společná kontrola činností je prováděná pomoci dataprojektoru nebo na PC.
Zdroje	Ilustrace, pokud není uvedeno jinak, jsou screeny obrazovky a jejich úprava, archiv autora a kliparty MSOFFICE.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

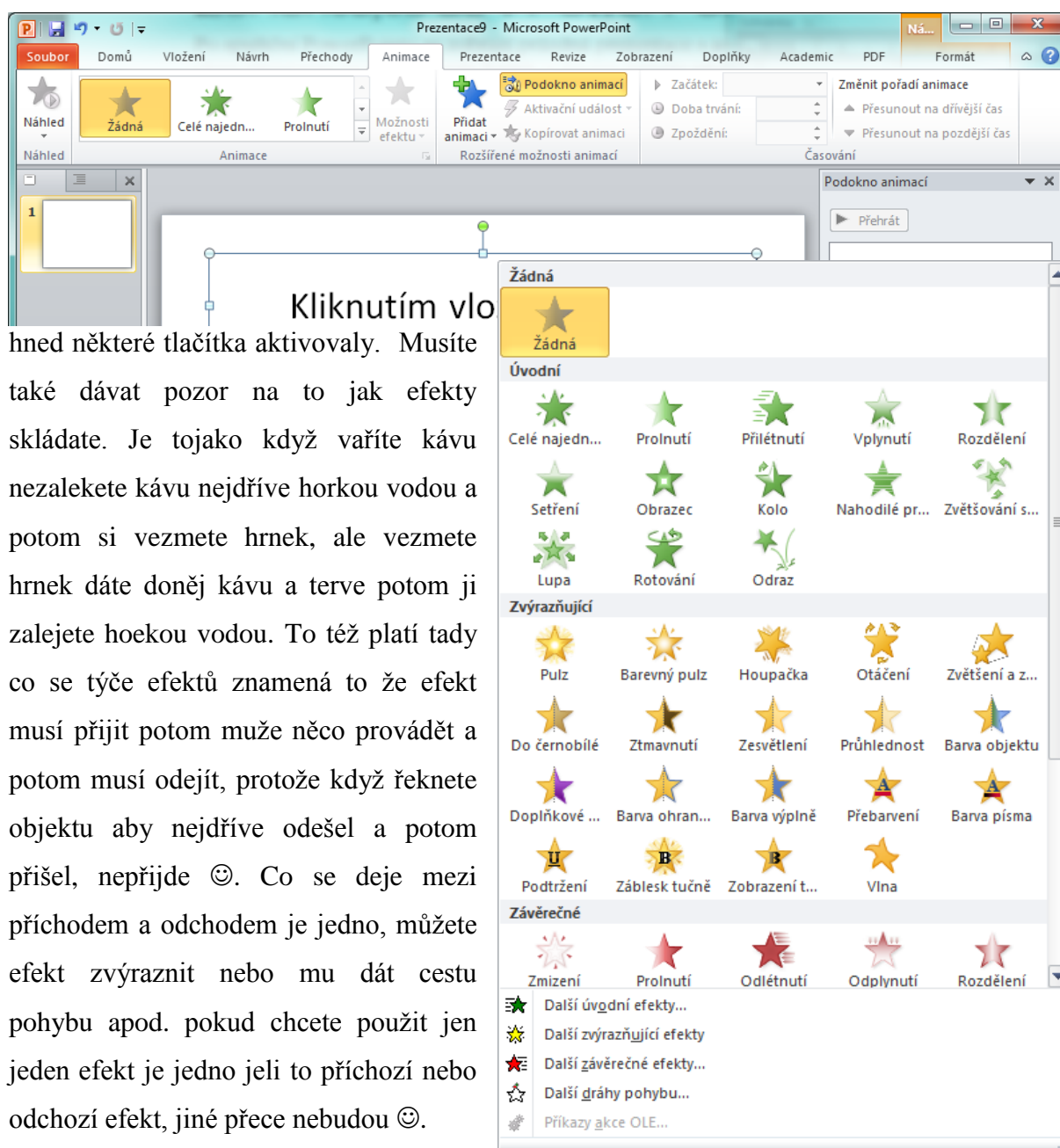
Vkládání animací

Veškerá práce s animacemi se provádí v pásu karet **Animace** a aktivním okně **Podokno animací**.

Uvědomme si, že celý pás karet je podsvícený neaktivní, to znamená, že není čemu

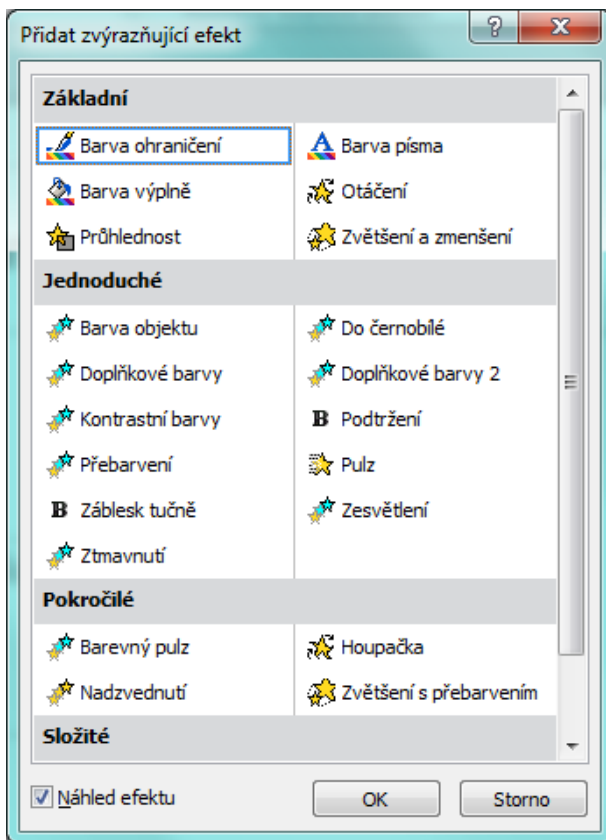


tento efekt přiřadit. Takže budeme-li mít podokno s nadpisem, klipart, obrázek nebo jen textové pole a klikneme na něj, aby byl tento objekt aktivní, jako na obrázku dle vidíte, že se

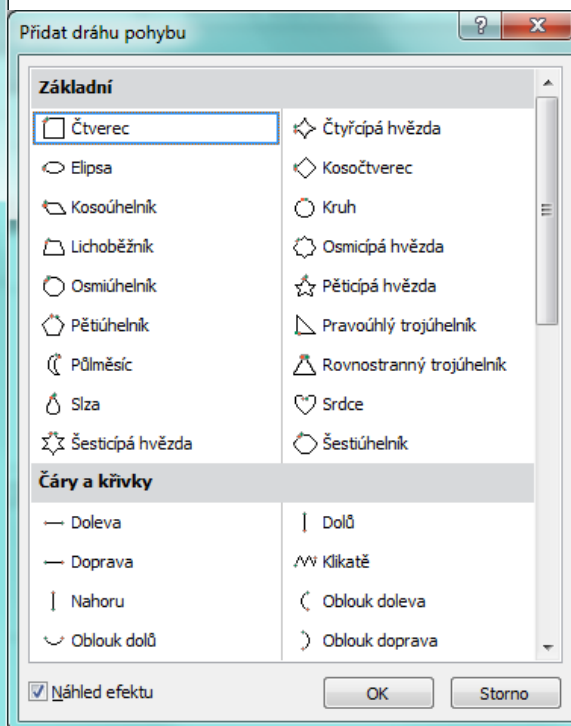


Kliknutím vlo
hned některé tlačítka aktivovaly. Musíte také dávat pozor na to jak efekty skládáte. Je to jako když vaříte kávu nezalekete kávu nejdříve horkou vodou a potom si vezmete hrnek, ale vezmete hrnek dáte doně kávu a teprve potom ji zalejete horkou vodou. To též platí tady co se týče efektů znamená to že efekt musí přijít potom může něco provádět a potom musí odejít, protože když řeknete objektu aby nejdříve odešel a potom přišel, nepřijde ☺. Co se deje mezi příchodem a odchodem je jedno, můžete efekt zvýraznit nebo mu dát cestu pohybu apod. pokud chcete použít jen jeden efekt je jedno jeli to příchodí nebo odchodí efekt, jiné přece nebudou ☺.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

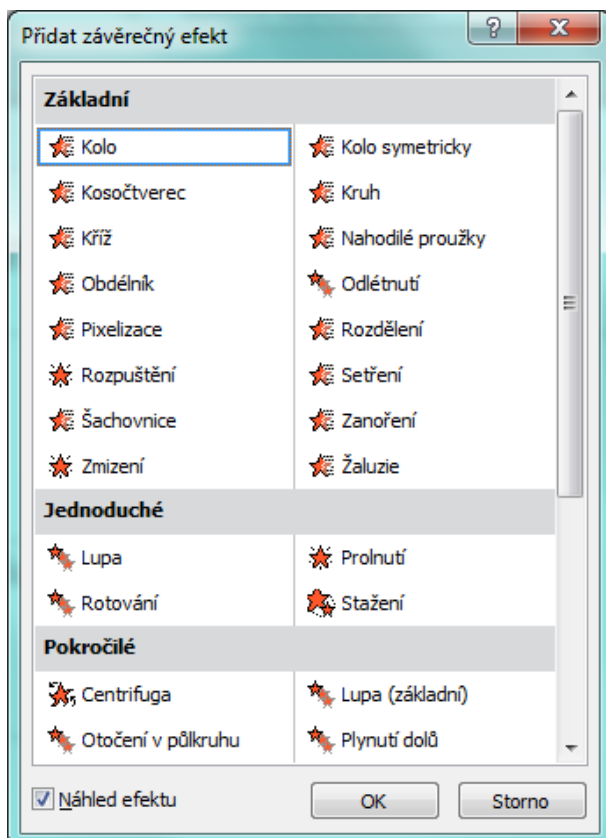


Možnosti pro zvýraznění efektu

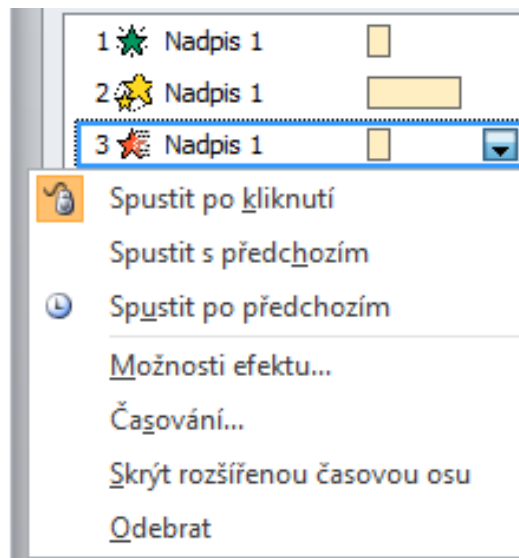


Možnosti pro dráhu pohybu.

Možnosti pro závěrečný efekt.

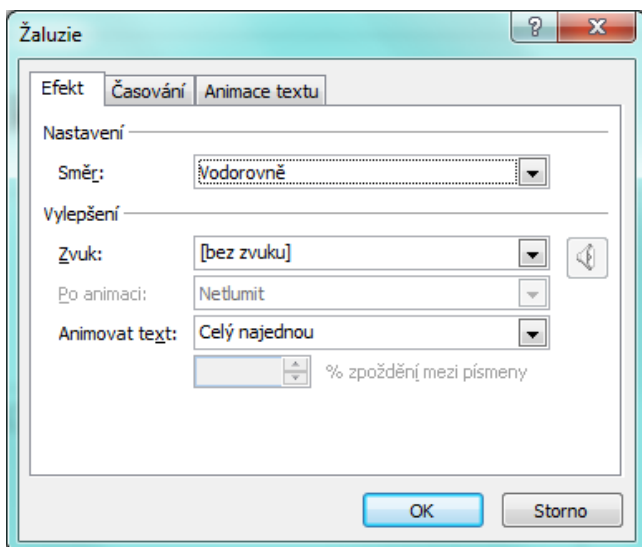


Po kliknutí na efekt pravým tlačítkem myši se zobrazí tato nabídka pro úpravu Vašeho efektu.

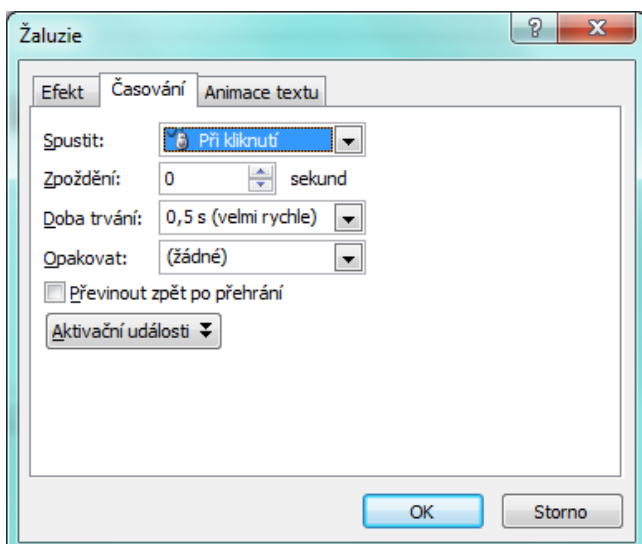


INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

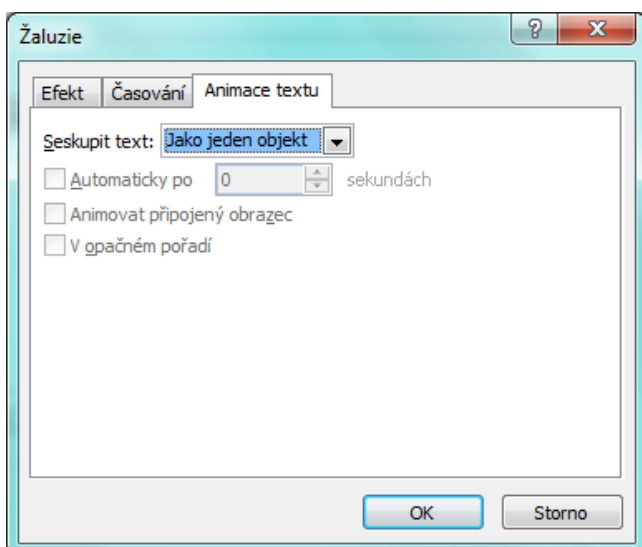
Po vybrání volby Možnosti efektu se zobrazí následující dialogové okno se 3 záložkami.



V záložce **Efekt**, určíte směr efektu a ve vylepšení můžete přidat efekt zvuku, je to spíš jako vyzvánění, prostě efekt, není to hudba. A jedná-li se text, můžete říci, jestli text animovat najednou nebo po jednotlivých slovech.



V záložce **Časování** určujete, zdali se má daný efekt spustit až po kliknutí myši nebo, nebo má-li se spustit s předchozím nebo po předchozím. První efekt bývá obvykle s předchozím a následující efekty bývají obvykle po předchozím a navazují na sebe. Nic ale nebrání toto změnit a spustit několik efektů najednou. Pozor nato, pokud doba efektů překročí Vámi nastavenou dobu na přechod snímku, nic se neděje, čas se uměle natáhne a všechny efekty se provedou, teprve potom až se ukončí poslední efekt, se provede přechod na další snímek. (Zde se dělají nejčastěji chyby, když animace nepracuje tak jak chcete, klikněte myškou, pokud se animace rozjede. víte kde je chyba). Doba trvání, určuje rychlost provedení efektu. A opakování Vám dovoluje opakovat efekt podle výběru, kolikrát určíte nebo třeba do konce konkrétního snímku.

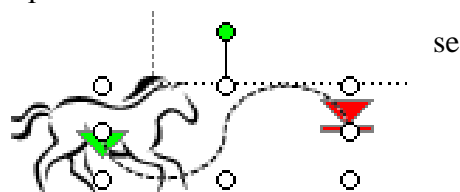


Záložka **Animace textu** může zpřesňovat volby ze záložky Efekt část Animovat text.

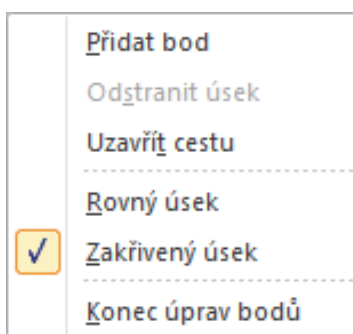
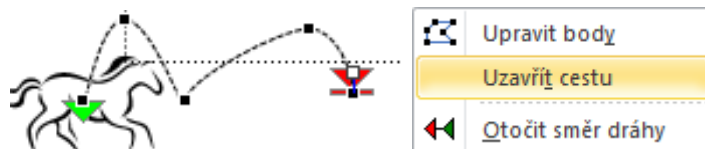
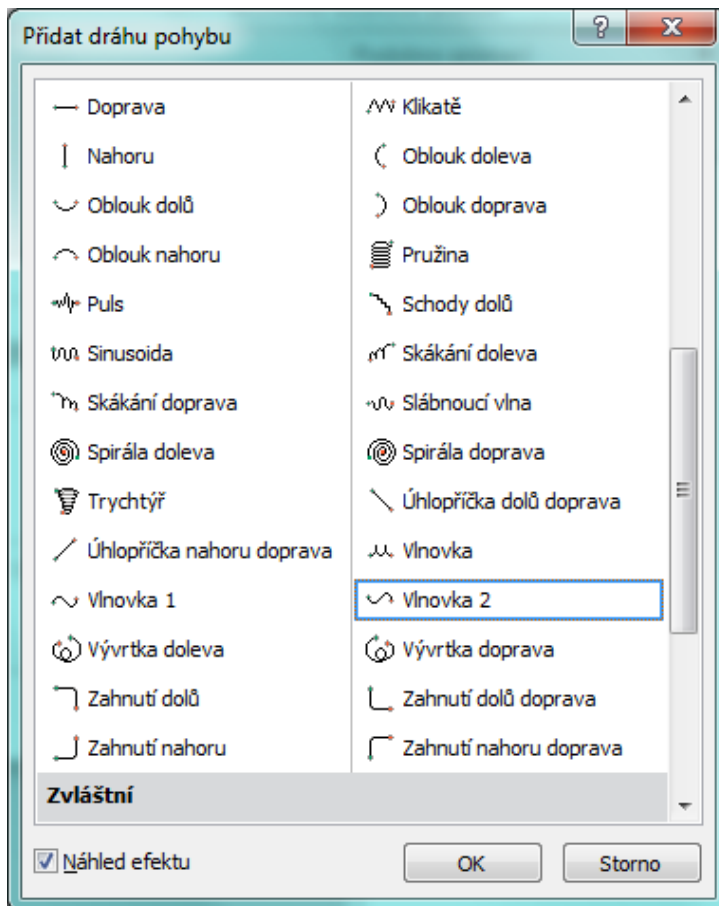
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Dráha pohybu

Do prezentace vložíme grafický objekt v mém případě klipart koně, po kliknutí myši na koně přidám efekt **Další dráhy pohybu** a vyberu např. **Vlnovka 2** a potvrdím tlačítkem **OK**. Zobrazí

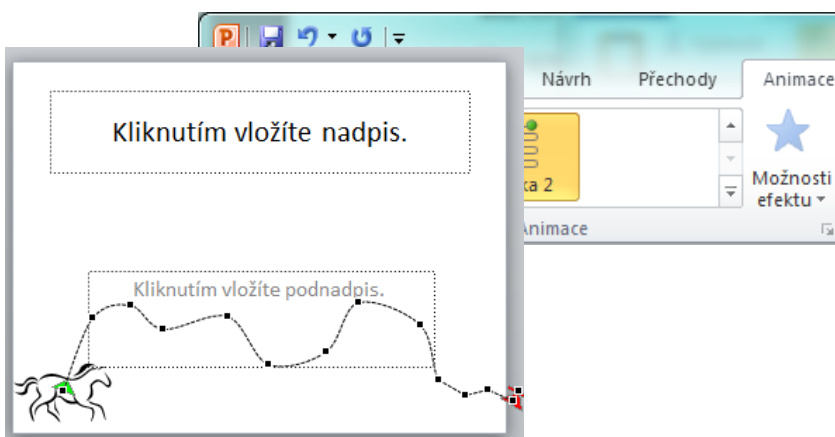


se cesta pohybu, kde zelená šipky ukazuje začátek pohybového efektu. Všimněte si, že začíná uprostřed grafického objektu, jinak vám při začátku efektu objekt poskočí na tento pomyslný střed a začne provádět efekt. Červená šipečka ukazuje konec efektu, pomoci kulatých bodu na efektu můžete tento efekt modifikovat jeho délku a podobně. Pokus vám na pohybu něco nevyhovuje tvar a podobně, můžete na dráhu kliknout



Pokud si nevyberete z žádné dráhy, vyberte

pravým tlačítkem myši a vybrat upravit body, A tak pomoci černých bodíku pravit vzhled Vaší dráhy. Pokud Vám chybí body, klikněte opět pravým tlačítkem myši a vyberte volbu Přidat bod nebo kteroukoliv jinou potřebujete. Tlačítko přehrát v podokně animací Vám potom tento aktivní efekt přehraje, nemáte-li vybraný žádný efekt, přehraje animace tohoto snímku.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

třeba tu Vlnovku a klikněte na Vlastní dráhu v sekci animace, Kurzor se změní na nitkový kříž, kde kliknete, vytvoří bod Vaší dráhy a ukončení Vaší dráhy proved'te dvojklikem na konci dráhy, původní dráha potom zmizí, pokud chcete kulaté rohy, řeší to volba Hladký bod kliknutím na bod pravým tlačítkem myši a pomoci bílých čtverečku upravte náběh k tomuto bodu.

<input type="checkbox"/>	Přidat bod
<input type="checkbox"/>	Odstranit bod
<input type="checkbox"/>	Uzavřít cestu
<input checked="" type="checkbox"/>	Automatický bod
<input type="checkbox"/>	Hladký bod
<input type="checkbox"/>	Přímý bod
<input type="checkbox"/>	Rohový bod
<input type="checkbox"/>	Konec úprav bodů