

Grafika prezentacyjna

Lekcja 8. Animacje w Microsoft Power Point



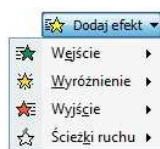
KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”
Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Rys. 3. Rodzaje efektów



Szerzej poszczególne rodzaje efektów omówiono w poniższej tabeli.

EFEKT ANIMACJI	OPIS
Animacje wejścia	<p>Animacje wejścia określają sposób pojawienia się danego obiektu na slajdzie.</p>
Animacje wyróżnienia	<p>Animacje wyróżnienia również określają sposób pojawienia się danego obiektu na slajdzie. Warto zwrócić uwagę, że ten rodzaj efektu umożliwia animowanie tekstu dodanego do grafiki np. zmianę czcionki.</p>
Animacje wyjścia	<p>Animację wyjścia określają sposób usunięcia obiektu ze slajdu. Animacje wyjścia posiadają takie same rodzaje efektów jak animacje wejścia.</p>

Ścieżki ruchu

Ścieżki ruchu określają trajektorię wlotu obiektu na slajd.

Dodaj efekt
Węście
Wyróżnienie
Wyjście
Ścieżki ruchu

1. Ukośnie w dół w prawo
2. Ukośnie w górę w prawo
3. W dół
4. W górę
5. W lewo
6. W prawo
Rysuj ścieżkę niestandardową
Więcej ścieżek ruchu...

Linia
Krzywa
Dowolny kształt
Bazgroły

Podstawowe

Gwiazda 4-ramienna
Gwiazda 6-ramienna
Kwadrat
Okrąg
Pięciokąt
Półksiężyc
Równoległobok
Sześciokąt
Trójkąt prostokątny
Gwiazda 5-ramienna
Gwiazda 8-ramienna
Łza
Ośmiokąt
Piłka rugby
Romb
Serce
Trapez
Trójkąt równoboczny

Linie i krzywe

Fala
Lejek
Łuk w górę
Łuk w prawo
Odwroćenie w dół w prawo
Odwroćenie w górę w prawo
Podskoki w prawo
Sinusoida
S-krzywa 2
Spiralnie w prawo
Ukośnie w dół w prawo
W dół
W lewo
Zakręt w lewo
Zanikająca fala
Kardiogram
Łuk w dół
Łuk w lewo
Odwroćenie w dół
Odwroćenie w górę
Podskoki w lewo
Schody w dół
S-krzywa 1
Spiralnie w lewo
Sprężyna
Ukośnie w górę w prawo
W górę
W prawo
Zakręt w prawo
Zygzak

Specjalne

Fasola
Gwiazda zakrzywiona
Odwroćony kwadrat
Orzeszek ziemny
Ósemka pozioma
Piła tarczowa
Podziagnięcie pędzla
Skrzyżowane ósemki
Gwiazda wklęsła
Kwadrat zakrzywiony
Odwroćony trójkąt
Ósemka pionowa
Pętla w pętli
Plus
Rozeta
X zakrzywione

Każdemu obiektowi można przypisać więcej niż jeden efekt. W takim przypadku na pokazie slajdów animacje zostaną pokazane jedna po drugiej.

3. Opcje dostosowywania animacji

Po wyborze dowolnego efektu animacji pojawiają się dwie podstawowe opcje jej dostosowania: sposób aktywacji animacji i prędkość animacji (rys. 4a). W zależności od rodzaju wybranego efektu, użytkownik może otrzymać do dyspozycji dodatkową opcję ściśle związaną z rodzajem efektu (rys. 4b).

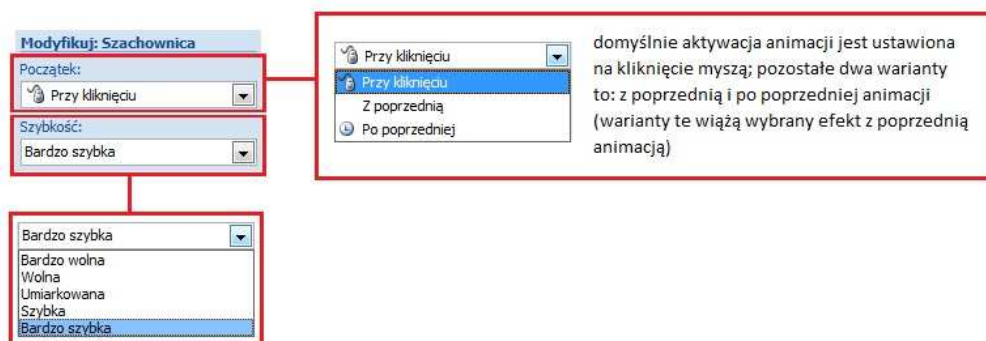
KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”
Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

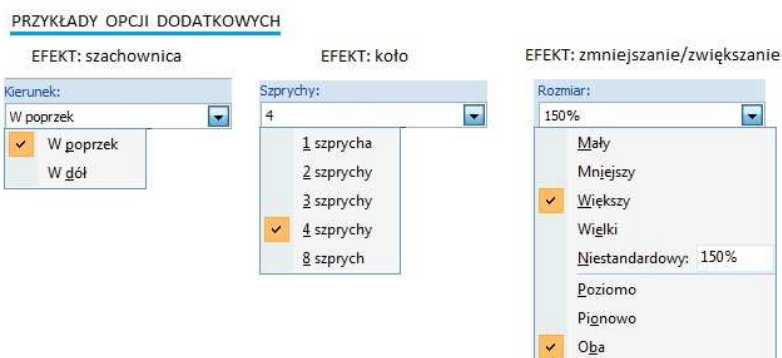
UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

Rys. 4. Dostosowywanie efektu animacji

a) sposób aktywacji animacji i prędkość animacji

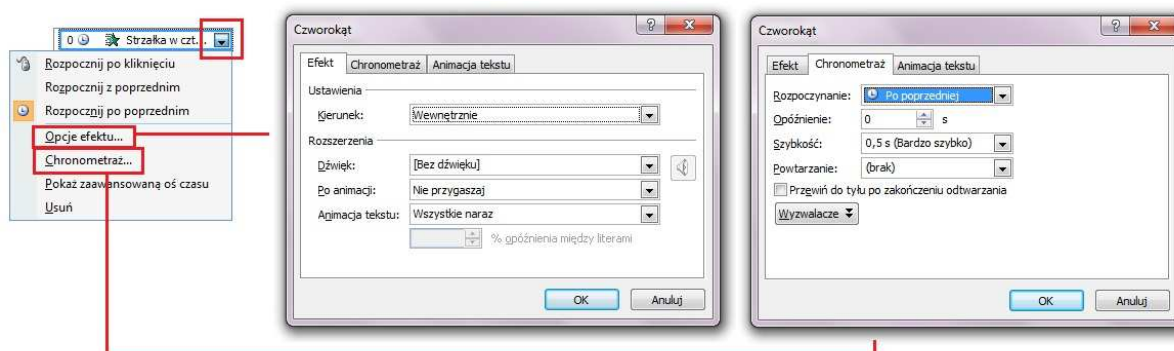


b) opcje dodatkowe



Każdy wybrany efekt posiada dodatkowe szczegółowe ustawienia. Są to opcje efektu i chronometraż (rys. 5).

Rys. 5. Szczegółowe ustawienia efektów



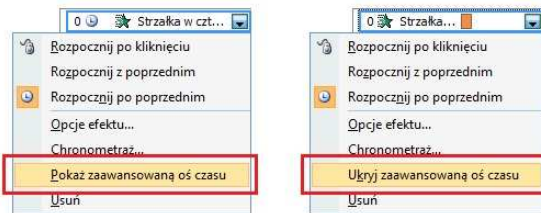
Jeżeli animowany obiekt posiada dołączony tekst to dodatkowo pojawia się zakładka „animacja tekstu” (powyższy rysunek).

4. Oś czasowa

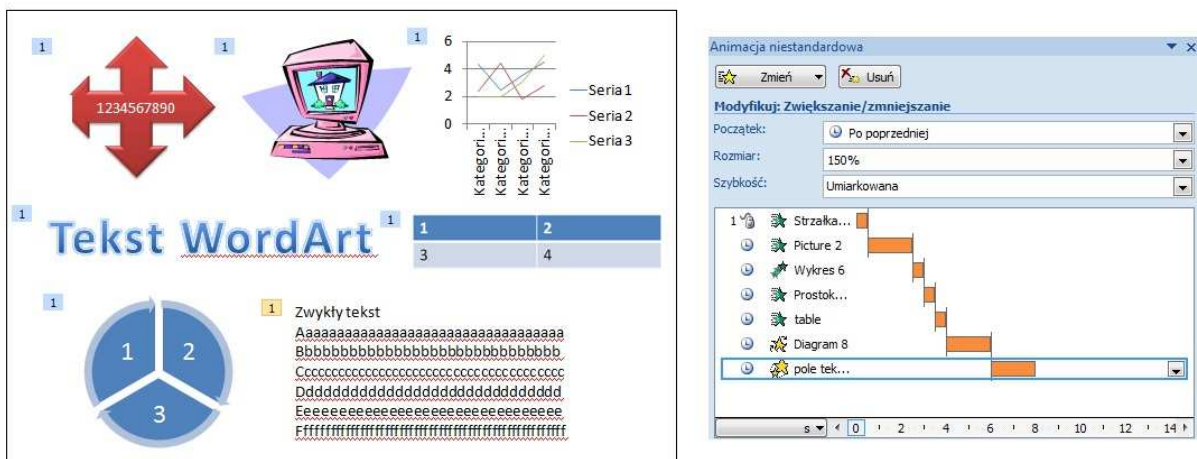
W przypadku, kiedy slajd posiada wiele animowanych obiektów, bardzo przydatnym narzędziem jest listwa czasowa. Umożliwia ona w sprawny sposób skoordynowanie ze sobą animacji poszczególnych elementów oraz długości ich trwania – rys. 6.

Rys. 6. Zaawansowana oś czasu

a) pokazywanie i ukrywanie osi czasowej



b) przykładowa oś czasowa



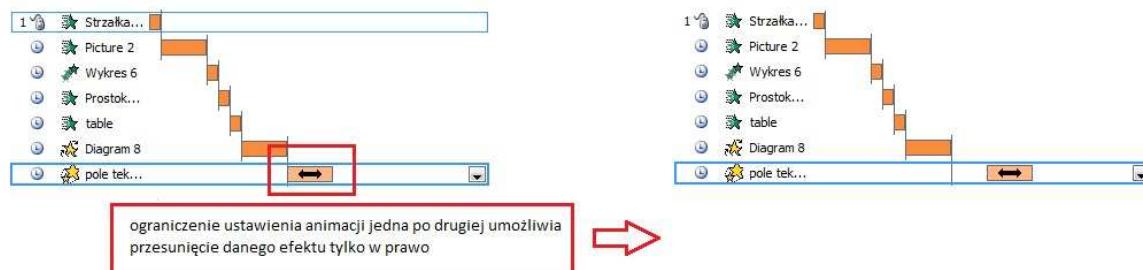
Na rysunku 6b przedstawiono przykładową oś czasową dla animacji siedmiu obiektów, przedstawionych na slajdzie. Każdemu z obiektów przypisano inny efekt animacji oraz różny czas jej trwania. Wyzwolenie pierwszej animacji ustawiono na kliknięcie myszką, natomiast kolejne efekty postępują jeden po drugim. Zaznaczyć należy, że na przedstawionym przykładzie, kiedy kończy się jedna animacja od razu rozpoczyna się druga. Można jednak oddzielić od siebie poszczególne animacje dowolnym przedziałem czasu.

Za pomocą listwy czasowej można zmieniać zarówno czas trwania animacji (jej szybkość) jak również kiedy w czasie dana animacja zostanie zainicjowana. Aby dokonać zmiany należy najechać myszką na pomarańczowy pasek. Najechanie na środek paska umożliwia przesuwanie animacji w czasie (rys. 7a), natomiast najechanie na boczną krawędź paska – zmianę długości czasu trwania animacji (rys. 7b). Oś czasowa wyposażona jest w podziałkę

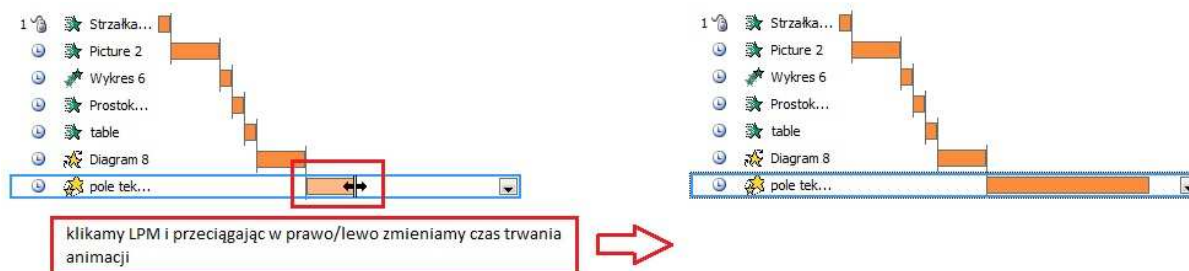
czasową, która umożliwi zachowanie pełniejszej kontroli nad końcowym efektem i skoordynowanie poszczególnych animacji. Selektywność (dokładność) podziałki może być dowolnie ustalona przez użytkownika (rys. 7c).

Rys. 7. Zmiana animacji za pomocą osi czasowej

a) przesuwanie animacji w czasie



b) zmiana długości czasu trwania animacji



c) dostosowywanie podziałki czasowej

