

2.5. Krótka historia

Sterowanie animacją

Potrafisz już dodawać animacje do elementów prezentacji utworzonej w programie PowerPoint. Na tych zajęciach nauczysz się sterować animacjami, między innymi określać sposób pojawiania się elementów na slajdzie.



Po nitce do kłębka

Lubisz czytać śmieszne opowiadania i oglądać humorystyczne scenki? Na zajęciach utworzysz prezentację, w której przedstawisz zabawną historyjkę. Wszystkie potrzebne elementy umieścisz na jednym slajdzie, a następnie dodasz do nich animacje i ustawisz kolejność ich wyświetlania.

Oto kolejne etapy pracy:

1. utworzenie prezentacji i dodanie animacji do jej elementów,
2. poznanie metod ustawiania kolejności animacji,
3. ustawienie dodatkowych opcji animacji.

1 Utworzenie prezentacji i dodanie animacji do jej elementów

Utwórz w programie PowerPoint nową prezentację zawierającą jeden pusty slajd. Zapisz ją w *Teczce ucznia* pod nazwą *krótka_historia*. Następnie przejdź do karty **Wstawianie** i znajdź w **Obiektach clipart** ilustracje przedstawiające kota i mysz. Umieść je na slajdzie: kota z lewej strony, a mysz – z prawej. Wyszukane przez siebie obrazy powinny być rysunkami, a nie fotografiami. Jeśli nie uda ci się znaleźć odpowiednich rysunków w **Obiektach clipart**, poszukaj ich w internecie.

Bohaterowie twojej prezentacji wypowiedzą podane poniżej kwestie.
Kot: Chętnie bym się z kimś pobawił...

Kot: Ooo... mysz! Zaraz cię złapię!

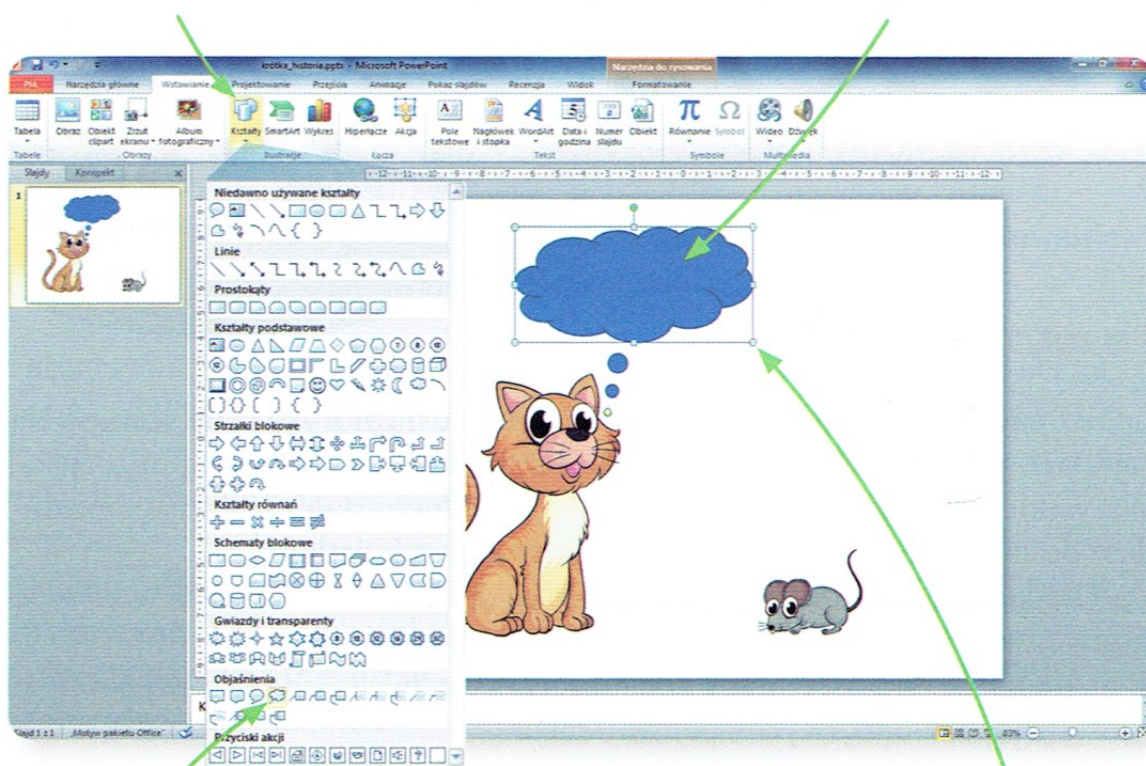
Mysz: Myślę, że nie dasz rady. Spróbuj!

Na koniec mysz ucieknie, a kot ruszy za nią w pogoń.

Aby zapisać na slajdzie poszczególne wypowiedzi, musisz wstawić trzy dymki: dwa przy kocie i jeden przy myszy. W tym celu skorzystaj z opcji **Kształty** (rys. 1). Znajdziesz tam różne rodzaje komiksowych dymków. Wybierz odpowiadające ci kształty i umieść je w swojej prezentacji. Wpisz w nie właściwe teksty.

Po kliknięciu w ten przycisk pojawi się okno z kształtami, które możesz wstawić do prezentacji.

Dymek narysowany po wybraniu odpowiedniego kształtu



Kształt wybrany do wstawienia

Kształt wstawionego obiektu możesz zmienić przez manewrowanie punktami na obramowaniu.

Rys. 1. Wstawianie dymku, w którym zostanie zapisany fragment dialogu

Teraz sformatuj wstawione obiekty. Aby to zrobić, kliknij w jeden z nich prawym przyciskiem myszy i wybierz z wyświetlonego menu podręcznego opcję **Formatuj kształt**  **Formatuj kształt...**. W oknie, które się pojawi, możesz na przykład zmienić kolor wypełnienia kształtu czy styl obramowania. W podobny sposób sformatuj pozostałe obiekty.

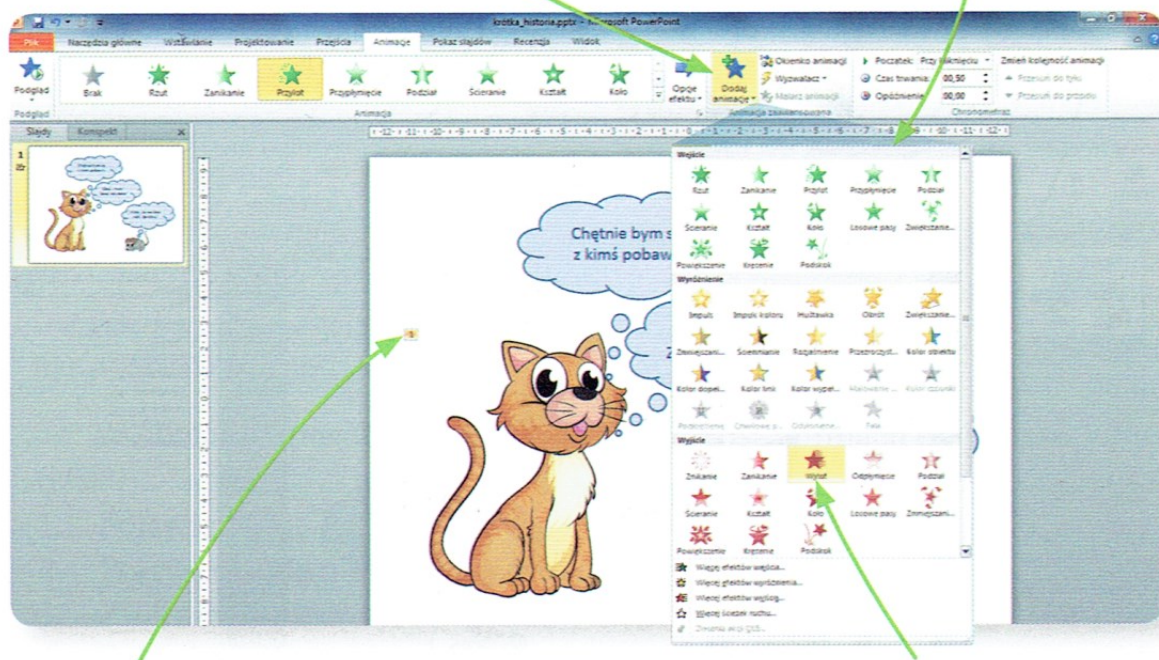
Wygląd wstawionych obiektów możesz również zmieniać za pomocą opcji dostępnych na karcie **Formatowanie**.

Czas na dodanie animacji do elementów umieszczonych na slajdzie. Rysunek kota ożywisz dwiema animacjami: nasz bohater najpierw pojawi się na slajdzie, a później pobiegnie za myszą.

Kliknij w rysunek kota i przejdź do karty **Animacje**. Jako efekt wejścia wskaż **Przylot** , a w **Opcjach efektu** wybierz **Od lewej** . Następnie dodaj do rysunku kota drugą animację – wybierz opcję **Dodaj animację**  i kliknij w efekt wyjścia **Wylot**  (rys. 2). W **Opcjach efektu** zaznacz **Do góry z prawej** . W polu **Czas trwania** ustaw dwie sekundy. Zauważ, że po dodaniu do obrazka drugiej animacji znajdują się obok niego dwie liczby – oznaczają one kolejno dodane efekty. Numer aktualnie edytowanej animacji jest podświetlony.

Po kliknięciu w tę opcję możesz dodać animację do zaznaczonego obiektu.

W tym oknie możesz wybrać animację, którą dodasz do obiektu.



Liczba oznaczająca daną animację

Animacja, która zostanie dodana do zaznaczonego elementu

Rys. 2. Dodanie kolejnej animacji do obiektu

W podobny sposób dodaj animacje do pozostałych elementów widocznych na slajdzie. Do rysunku myszy dodaj takie same animacje jak do rysunku kota, ale w **Opcjach efektu** animacji wejścia wskaż **Od prawej** . Do każdego z dymków ustaw jako animacje wejścia i wyjścia **Zanikanie** .

2 Metody ustawiania kolejności animacji

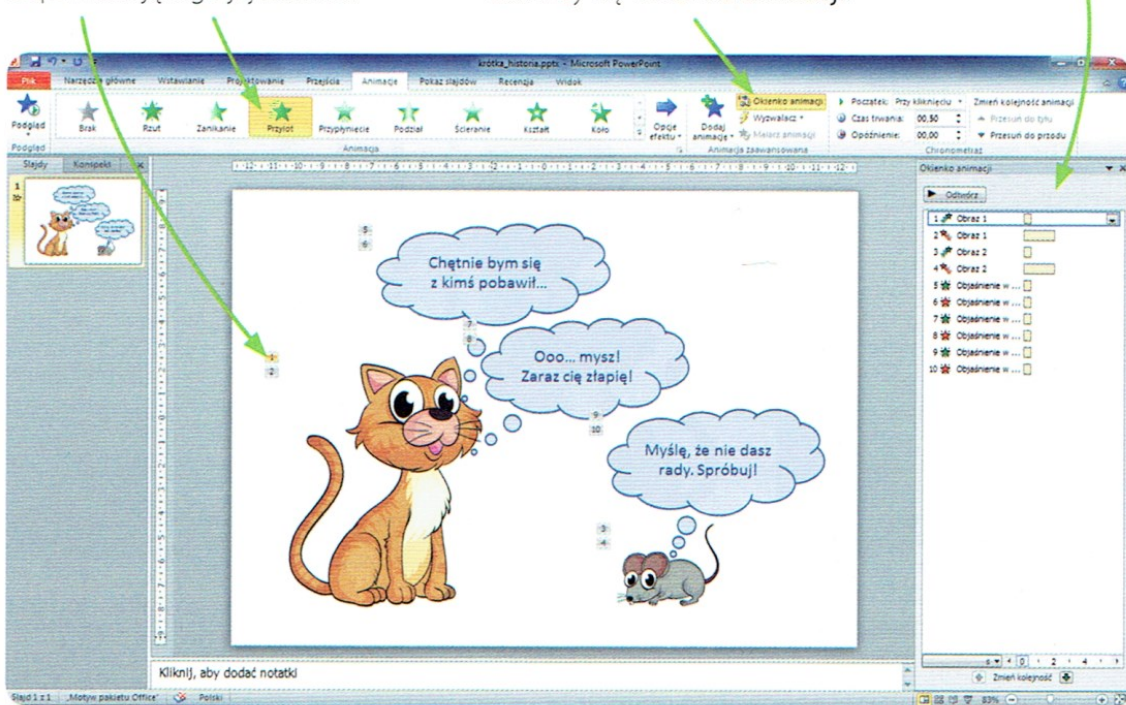
Po uruchomieniu pokazu slajdów animacje elementów będą się wyświetlały w kolejności, którą wyznaczają liczby widoczne przy ilustracjach. Za chwilę ją zmienisz.

Obok przycisku **Dodaj animację** znajduje się opcja **Okienko animacji** . Gdy w nią klikniesz, po prawej stronie okna programu otworzy się **Okienko animacji** (rys. 3). Zobaczysz w nim listę wszystkich efektów dodanych do elementów umieszczonych na slajdzie. Zauważ, że numery znajdujące się przy nazwach kolejnych obiektów odpowiadają numerom animacji widocznym na slajdzie. Gdy klikniesz w wybrany element na slajdzie, w **Okienku animacji** zostaną wyróżnione wszystkie animacje dodane do tego elementu. Jeśli klikniesz w dowolną liczbę widoczną przy obiekcie, w **Okienku animacji** zostanie zaznaczony efekt, którego ona dotyczy. Z kolei kliknięcie w animację z listy w **Okienku animacji** spowoduje podświetlenie jej numeru na slajdzie.

Animacja **Przylot** i podświetlenie odpowiadającego jej numeru

Po wybraniu tej opcji otworzy się **Okienko animacji**.

Okienko animacji

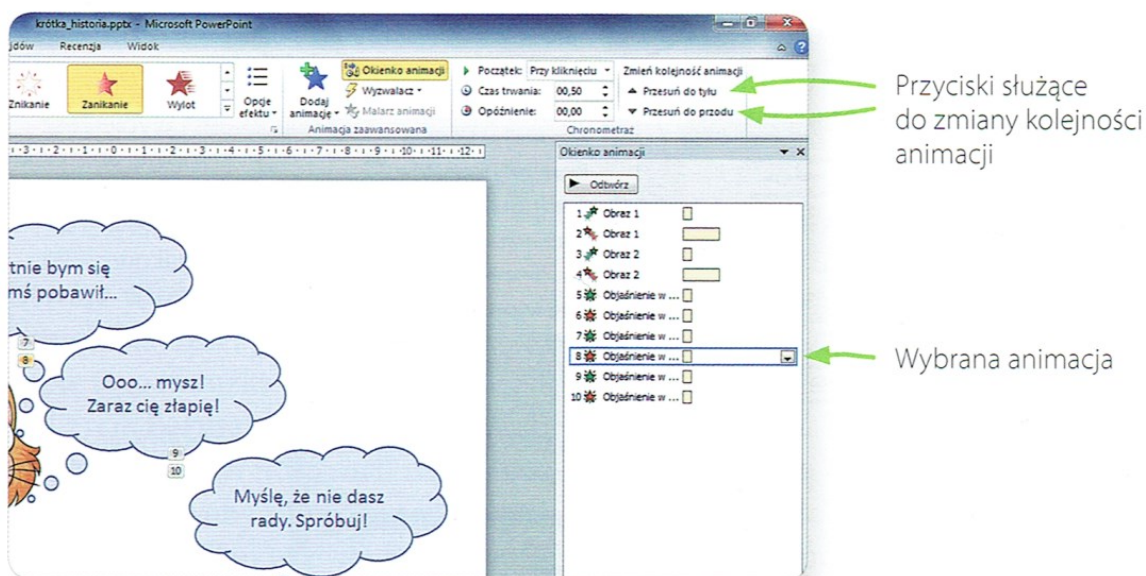


Rys. 3. Okno programu PowerPoint z wyświetlonym **Okienkiem animacji**

Obejrzyj teraz swoją prezentację. W tym celu w **Okienku animacji** kliknij przycisk **Odtwórz** . Pojawi się pionowa linia, która będzie się przesuwiała od lewej do prawej strony wzdłuż kolejnych pasków oznaczających czas

trwania poszczególnych animacji. Równocześnie na slajdzie będzie widoczny podgląd aktualnie odtwarzanej animacji. Odtwarzanie możesz zatrzymać w dowolnym momencie przez kliknięcie przycisku **Zatrzymaj** .

Teraz zmienisz kolejność animacji. W **Okienku animacji** chwyć kurso-rem wybrany element i przeciągnij go w górę lub w dół w odpowiednie miejsce. Zauważ, że po tym przesunięciu zmieniły się numery przy obiektach na slajdzie oraz na liście. Kolejność animacji możesz także ustawić za pomocą opcji **Przesuń do tyłu**  i **Przesuń do przodu** , dostępnych na karcie **Animacje** (rys. 4).



Rys. 4. Zmiana kolejności animacji

W dowolny sposób ustaw właściwą kolejność animacji elementów na slajdzie:

1. Pojawienie się kota.
2. Pojawienie się pierwszego dymku przy kocie.
3. Zniknięcie pierwszego dymku przy kocie.
4. Pojawienie się myszy.
5. Pojawienie się drugiego dymku przy kocie.
6. Zniknięcie drugiego dymku przy kocie.
7. Pojawienie się dymku przy myszy.
8. Zniknięcie dymku przy myszy.
9. Zniknięcie myszy.
10. Zniknięcie kota.

Po ustawieniu kolejności wyświetlania animacji kliknij przycisk **Odtwórz** i sprawdź, czy zadanie zostało wykonane poprawnie.

3 Ustawienie dodatkowych opcji animacji

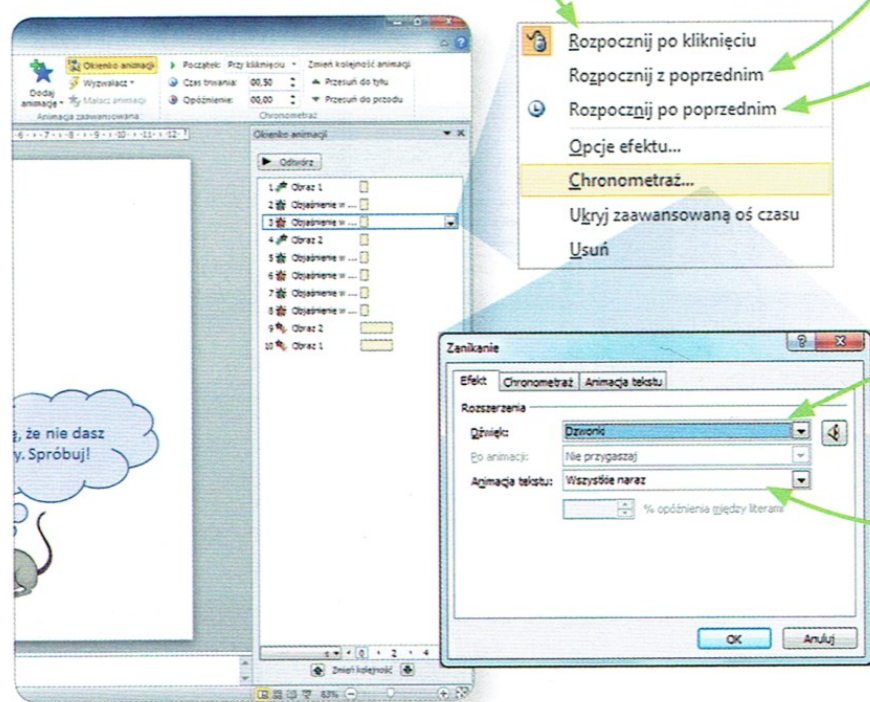
W **Okienku animacji** można ustawić różne opcje dla poszczególnych animacji. Wybierz z listy interesującą cię pozycję i kliknij w strzałkę  widoczną obok opisu. W otwartym oknie możesz określić moment rozpoczęcia animacji lub przejść do dodatkowych ustawień (rys. 5).

Po wybraniu opcji **Chronometraż**  w wyświetlonym oknie w zakładce **Efekt** możesz między innymi określić, czy podczas trwania animacji będzie odtwarzany jakiś dźwięk.

Jeśli wybierzesz pierwszą opcję, animacja rozpocznie się po kliknięciu myszą.

Po wybraniu drugiej opcji animacja rozpocznie się równocześnie z animacją poprzednią.

Jeśli wybierzesz tę opcję, animacja rozpocznie się automatycznie po zakończeniu animacji poprzedniej.



W tym polu możesz wybrać dźwięk towarzyszący animacji.

Tu możesz określić sposób pojawiania się tekstu we wstawionym kształcie.

Rys. 5. Opcje ustawień animacji

W **Okienku animacji** możesz też ustawić długość konkretnej animacji. W tym celu najedź kursorem na boczną krawędź paska oznaczającego czas trwania wybranej animacji (kursor powinien zmienić się w symbol: ) i przeciągnij go na przykład w prawo. Zauważ, że po zmianie długości paska w polu **Czas trwania** znajdującym się na karcie **Animacje** zmieniła się także liczba.

Uruchom podgląd prezentacji i oceń rezultat naniesionych przez siebie zmian. Może warto jeszcze poprawić czas wyświetlania niektórych elementów? Wprowadź konieczne zmiany i je zapisz.