

7. Karta Animace

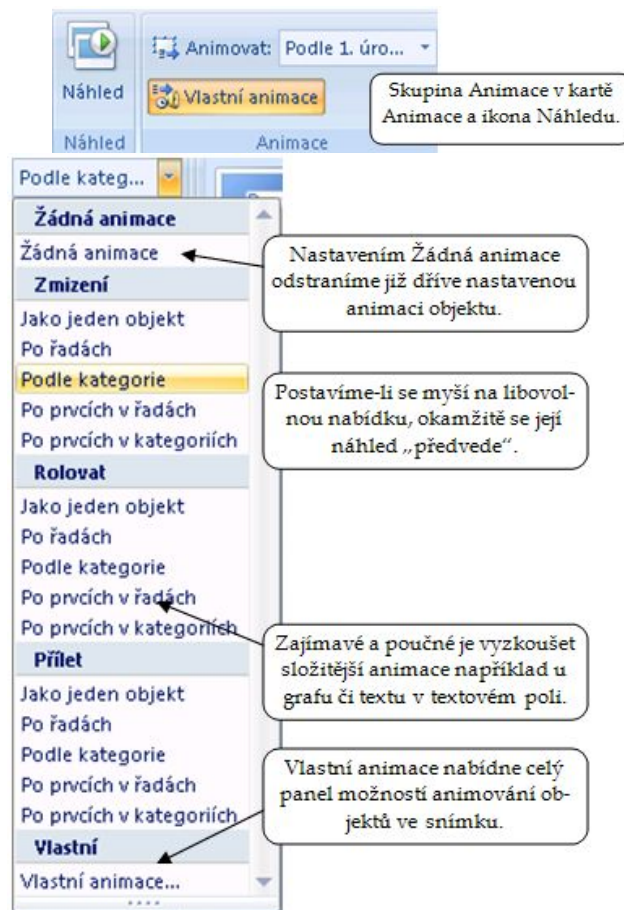
Chceme-li informace zvýraznit nebo zobrazovat postupně, můžeme k obrázkům, tvarům nebo textům přidat animaci. Nabízí se zde možnost nastavit rychlost a způsob objevení konkrétní informace, ovlivnit pořadí zobrazení dat, nebo zobrazení snímku. Navíc všechny kroky animování můžeme doprovodit vybranými zvuky či efekty.

Animaci snímku si můžeme rozdělit do dvou etap.

1. Animace jednotlivých objektů ve snímku.
2. Přechod celého snímku.

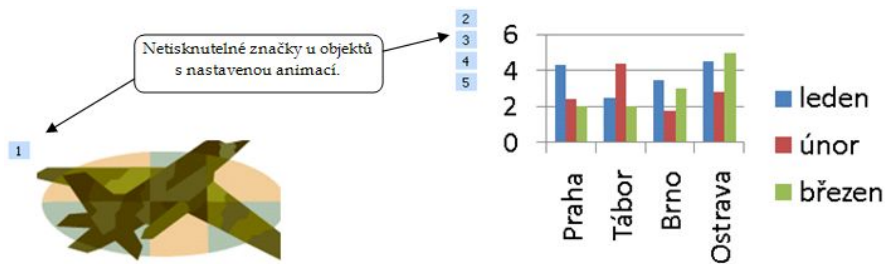
7.1. Animace jednotlivých objektů

Pro úkol vytvořit animaci jednotlivých objektů ve snímku máme k dispozici nabídky skupiny *Animace*. Aby tyto nabídky byly přístupné, musíme mít některý objekt ve snímku aktivní (to je vybraný myší).



Šipka vpravo u nabídky *Animovat* nabízí mnoho způsobů animací jednotlivých objektů. Je dobré si je vyzkoušet. Zjistíme, že mezi animací textu, SmartArtu a obrázku jsou drobné rozdíly, které ale nedělají uživateli problémy. Text se může animovat například po úrovních (podle nastavení odrážek), SmartArt po jednotlivých položkách, obrázek jako celek.

Animované položky jsou na snímku označeny netisknutelnými číslovanými značkami:



Značky na obrázku odpovídají pořadí animací snímku, a také seznamu *Vlastní animace*. V tomto seznamu můžeme měnit pořadí animací a nastavovat jejich další vlastnosti. Značky se zobrazují pouze v zobrazení *Normální*, kdy je také možné zobrazit podokno úloh *Vlastní animace*. Ve spuštěné prezentaci již tyto značky identifikovatelné nejsou.

Dostupnost animací je závislá na zvoleném typu ilustrace, ale vždy lze animovat aktivní objekt či skupinu vybraných objektů najednou. Potřebujeme-li animovat více objektů najednou, vybereme je obvyklým způsobem, to jemyší při stisknutí klávese *Shift*.

7.1.1.1. Tutoriál PP32 – Animace jednotlivých objektů

Účel animací, nabídka *Animovat*, dynamický náhled animací. Nastavení vlastností animace. Náhled. Nastavení stejných vlastností animace u více objektů. Odebrání animace.

7.1.2. Průběh animací u obrázků SmartArt:

- *Jako jeden objekt* – animace bude aplikována tak, jakoby celý obrázek SmartArt byl jeden obrázek nebo objekt.
- *Všechny najednou* – všechny tvary v obrázku SmartArt jsou animovány současně. Rozdíl mezi touto animací a předcházející je v tom, že v animacích, kde se tvary otáčejí nebo rostou, se každý tvar otáčí nebo roste samostatně. Při použití možnosti *Jako jeden objekt* se otáčí nebo roste celý obrázek SmartArt.
- *Postupně* – jednotlivé tvary jsou animovány postupně, každý zvlášť.
- *Postupně po větvích* – všechny tvary v jedné větvi jsou animovány současně. Tato animace je vhodná pro větve organizačního diagramu nebo jiná hierarchická rozložení.
- *Najednou po úrovních* – všechny tvary na stejné úrovni jsou animovány současně. Pokud máme například rozložení se dvěma tvary obsahujícími text úrovně 1 a dvěma tvary obsahujícími text úrovně 2, budou nejprve společně animovány oba tvary s textem úrovně 1, a následně tvary s textem úrovně 2.
- *Postupně po úrovních* – tvary v obrázku SmartArt jsou animovány po úrovních, a to po jednom v jednotlivých úrovních. Máme-li například rozložení se třemi tvary obsahujícími text úrovně 1 a dvěma tvary obsahujícími text úrovně 2, budou nejprve postupně animovány tři tvary s textem úrovně 1 a potom budou postupně animovány tři tvary s textem úrovně 2.

Poznámka: Animace doporučujeme používat střídavě, aby nepřebily obsah prezentace a neunavily diváky! Nepředvádíme jim, co vše v prezentaci dokážeme nastavit, ale zpřístupňujeme informace, zlepšujeme jejich názornost a pochopitelnost.

Poznámka: Jestliže objekt s nastavenou animací zkopírujeme přes schránku do dalšího snímku, zkopírujeme s ním i animaci.

Odebrání animace

Klepeme na objekt s animací, kterou chceme odebrat. V kartě *Animace* klepneme ve skupině *Animace* v seznamu *Animovat* na položku *Žádná animace*.

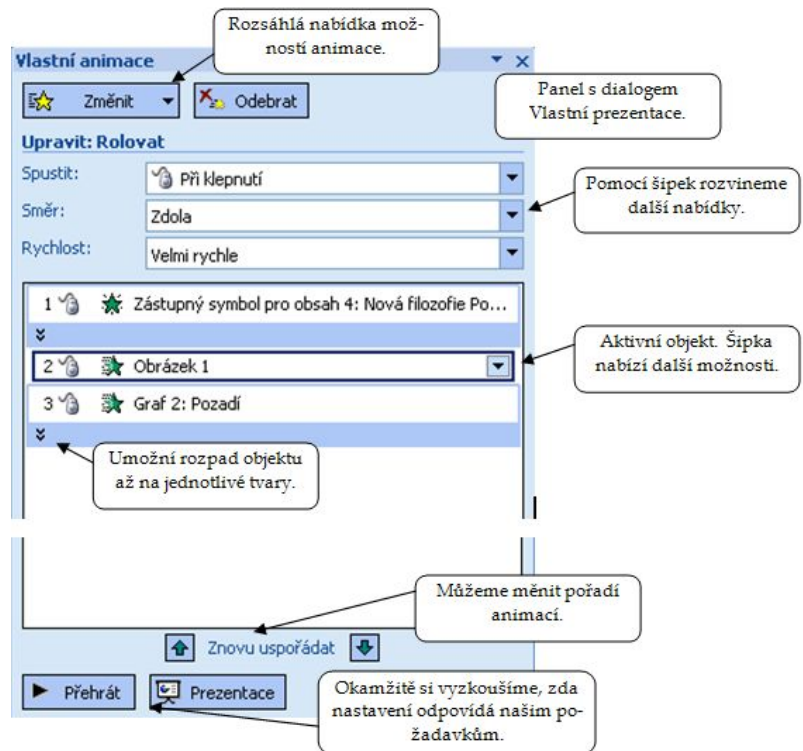
7.1.3. Vlastní animace

Ve skupině *Animace* je nabídka *Vlastní animace*. Jestliže je tato nabídka aktivní, zabarví se a nabídne nám v pravé části obrazovky svislý panel *Vlastní animace*. Panel umožňuje pracovat s vybraným objektem nebo skupinou objektů, řídit pořadí animací, měnit jejich vlastnosti apod.

Kdykoli si můžeme přehrát nastavené animace či spustit prezentaci. K dispozici je i časová osa průběhu jednotlivých kroků, či celková doba animace.

Nabídky panelu *Vlastní animace* jsou na sousedním vyobrazení. Nastavování vlastností animací vybraného objektu je zcela intuitivní, zpočátku je nutné výsledky vždy vyzkoušet.

Znovu připomínám – cílem animace není účastníka prezentace ohromit naší dovedností, ale upoutat ho, zpřístupnit mu informace a zjednodušit jejich pochopení.



7.1.3.1. Tutoriál PP33 – Vlastní animace

Nabídka *vlastní animace*. Přidání efektu *vlastní animace*, netisknutelné číslování, přehrávání efektů, změny uspořádání jednotlivých efektů, práce s více objekty najednou. Zásada – někdy je méně více.

7.2. Přechod na snímek

Přechody mezi snímky jsou animované efekty, které se používají v zobrazení prezentace při přechodu od jednoho snímku k druhému. Lze nastavit i rychlost přechodu mezi snímky, a rovněž přidat zvuk.



Animovaný efekt můžeme nastavit pro přechod aktivního snímku, pro více vybraných snímků, nebo pro všechny snímky prezentace.

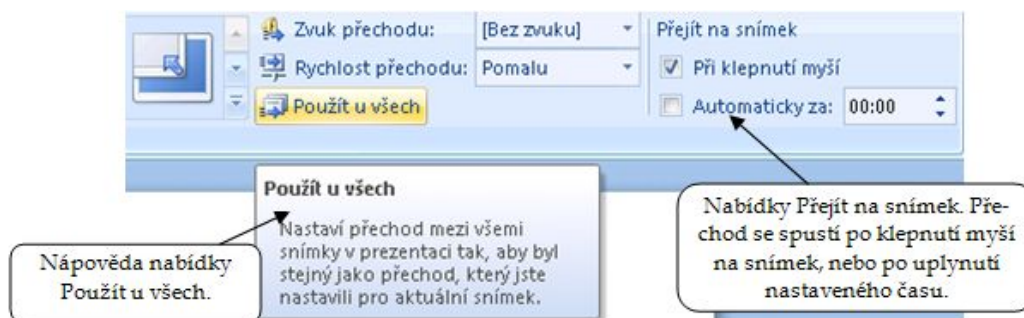
7.2.1. Nastavení přechodu aktivního snímku

- V záložce *Snímky*, v levé části obrazovky, vybereme požadovaný snímek, u kterého chceme nastavit animaci přechodu.

- Na kartě *Animace*, ve skupině *Přechod na tento snímek*, vybereme myší efekt přechodu mezi snímky.
- Chceme-li zobrazit všechny možné efekty přechodu, klepneme na tlačítko *Více*. Tlačítko je vyznačeno na předchozím obrázku.
- *Rychlost přechodu* vybereme pomocí aktivace šipky u stejnojmenné nabídky, která umožní výběr ze tří možností.
- Rozhodneme-li se animaci přechodu ozvučit, klepneme na šipku vedle nabídky *Zvuk přechodu*.
 - Vybereme-li si z nabízených zvuků uvedených v seznamu, označíme myší název zvukového souboru a vyzkoušíme.
 - Chceme-li přidat zvuk, který se nenachází v nabídce seznamu, vyberme možnost *Jiný zvuk* a vyhledáme zvukový soubor na pevném disku počítače. Výběr potvrdíme tlačítkem *OK*.
- Stejným způsobem můžeme postupovat i u dalších snímků.

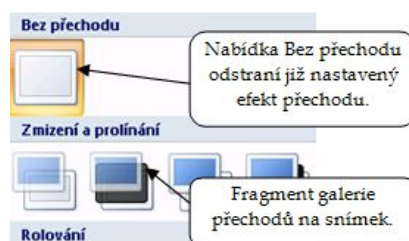
7.2.2. Nastavení stejného efektu přechodu u všech snímků

Jako aktivní snímek vybereme ten, u kterého máme nastaveny požadované hodnoty přechodu snímku. Pak ve skupině *Přechod na tento snímek* aktivujeme příkaz *Použít u všech* (viz následující obrázek):



7.2.3. Odstranění přechodu snímku

- Vybereme snímek, u kterého chceme efekt přechodu odstranit.
- V galerii *Přechod na tento snímek* hned první ikona nabízí příkaz *Bez přechodu*. Její aktivací je efekt přechodu odstraněn.
- Zvolíme-li následně příkaz *Použít u všech*, je efekt přechodu odstraněn u všech snímků prezentace.



7.2.4. Přejít na snímek

Příkazy *Přejít na snímek* umožňují uživateli nastavit okamžik přechodu z jednoho snímku na druhý. Máme dvě možnosti:

- *Při klepnutí myši* – zaškrtneme-li stejnojmennou volbu, přejdeme při spuštění prezentaci po stisknutí myši na následující snímek.

Pozor: Máme-li na klepnutí myši nastavené také spouštění animací ve snímku, budou startovat nejprve takto nastavené animace, teprve po jejich proběhnutí a opětném klepnutí dojde k přechodu na další snímek.

- *Automaticky za:* – nastavíme čas, po kterém dojde k přechodu na další snímek.

7.2.4.1. Tutoriál PP34 – Přechod na snímek

Výběr vhodného přechodu na další snímek. Nastavení rychlosti přechodu a výběr doprovodného zvuku. Zahájení přechodu na snímek myší či nastavením časového limitu. Odstranění efektů přechodu. Nastavení stejného efektu přechodu u všech snímků v prezentaci.