

## MS PowerPoint III.

### Efekty objektů

Výhodou prezentačního programu je, že nemusíme jednotlivé snímky vykreslovat najednou. Daleko efektnější je, když jednotlivé komponenty snímku nastupují na scénu postupně. Na začátku se třeba zobrazí pouze pozadí, po chvílce vyjede točící se nadpis, pak nějaký text, vedle něj začne blikat obrázek atp. Prezentace je atraktivnější a uživatel spíše udrží pozornost, než kdyby měl prostě vidět celou stránku najednou.

Důležité je rozhodnout se, zda chceme, aby prezentace postupovala dopředu **sama**, nebo aby vždy reagovala na nějaký **pokyn** (nejčastěji klepnutí myši kamkoliv do prezentace). Například zda se má zobrazit nadpis, pak chvílku počkat, pak se sám zobrazí text, chvílku se počká a tak dál. Anebo - zobrazí se nadpis, počká se, dokud někdo nestiskne tlačítko myši nebo klávesy na klávesnici. Teprve potom se zobrazí text a zase se čeká na pokyn myši.

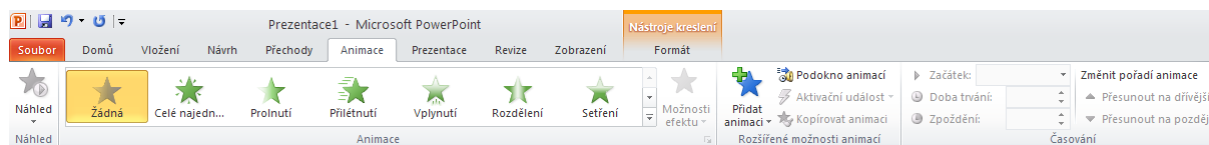
Stejně rozhodnutí jako u objektů na stránce musíme udělat i u stránek. Má se dokončit jedna stránka a sama po určité době přejít na další, nebo počkat na pokyn z klávesnice?

Je poměrně těžké rozhodnout se správně, protože obě možnosti mají něco do sebe. Záleží na situaci, na uživatelích, co zrovna pro ně bude v danou chvíli lepší.

Než začneme pracovat s efekty, naskládejme si na jednu stránku alespoň 5 objektů. Řekněme jeden nadpis, jedno textové pole s minimálně dvěma odstavci (nebo ještě lépe - dvě textová pole, každé s aspoň jedním odstavcem) a dva obrázky, které budou nějakým způsobem popisovat oba odstavce.

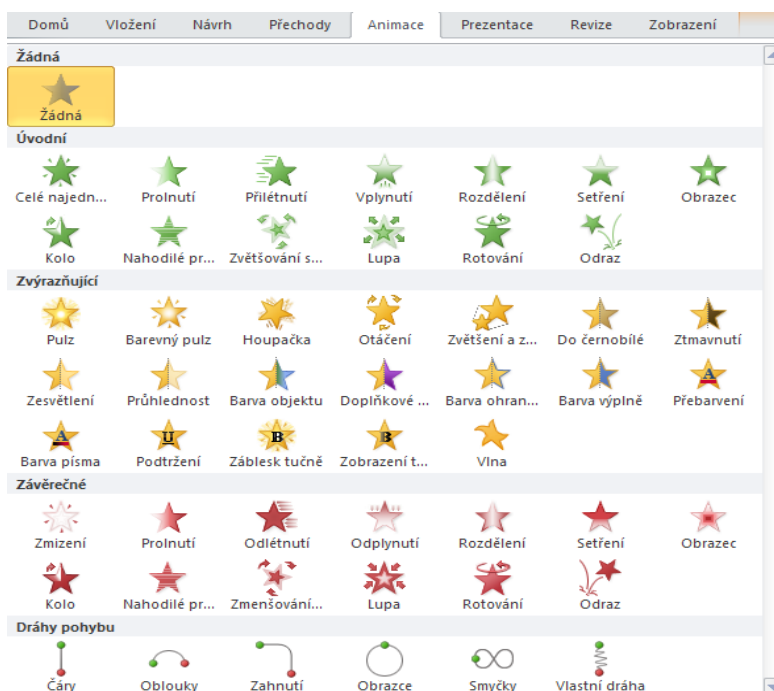
*Poznámka: Správné načasování efektů je velmi důležité. Proto si dopředu dobře rozmysleme, jaká strategie bude pro váš případ nejvhodnější.*

*Upozornění: Efekty se přiřazují poměrně odlišně v jednotlivých verzích, základ je ale stejný.*



Na začátku označme kliknutím myši objekt, kterému budeme chtít animaci nastavit, např. nadpis. V panelu nabídek zvolme položku **Animace**. Program se nás zeptá, jakého druhu má efekt být. Existují v zásadě čtyři druhy animací. **Úvodní, zvýrazňující, závěrečné a dráhy pohybu**.

Zvolme **Úvodní** a v následující nabídce si můžeme prohlédnout nabízené efekty. Zde máme bohatou nabídku, Každý vybraný efekt se hned na ukázkou provede. Efekt přiřadíme objektu klepnutím na něj.

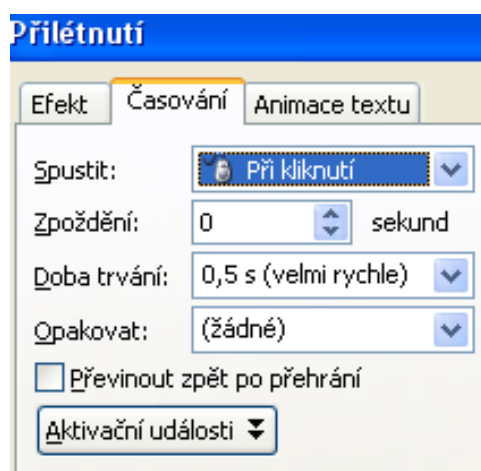
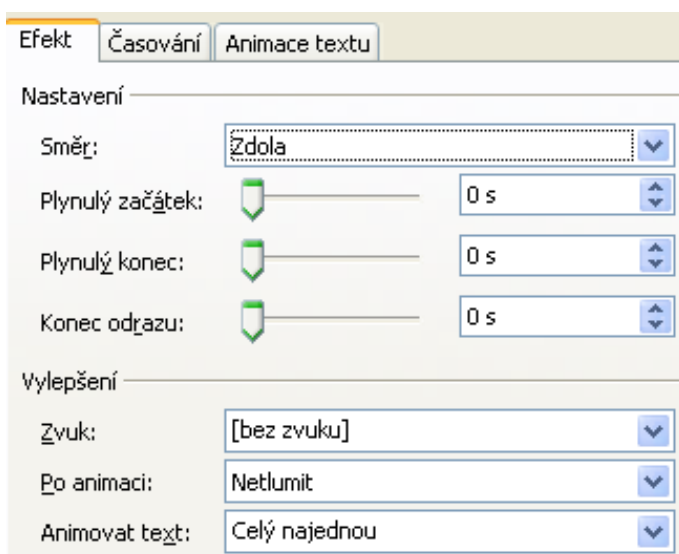


Abychom měli přehled o jednotlivých animacích, zapneme **Podokno animací**. V pravé části okna uvidíme seznam jednotlivých akcí a to v chronologickém pořadí. Pomocí tlačítka **Přehrát** lze dokonce jednotlivé animace spustit tak, jak budou na snímku následovat za sebou.

Nastavíme tedy našemu nadpisu nějakou **úvodní animaci**, např. **Přilétnutí**.

V **Podokně animací** přibude ikonka efektu. Pomocí rozbalovací šipky lze efektu nastavit některé vlastnosti:

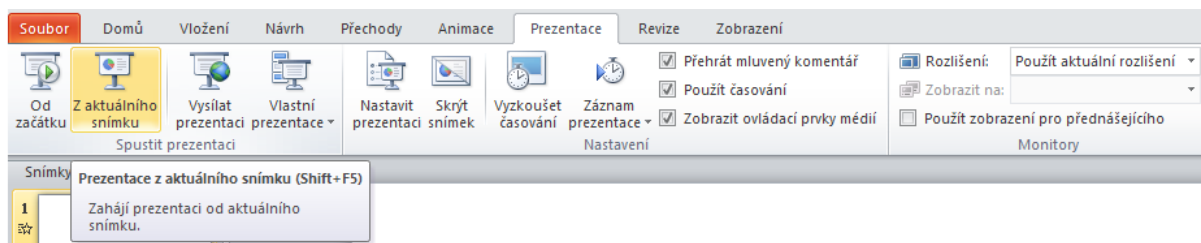
- **nastavení efektu** (v našem případě směr, plynulý začátek, plynulý konec, konec odrazu) a případné vylepšení (např. zvukem)
- **časování efektu** (spuštění, zpoždění, doba trvání, opakování efektu a aktivační události)
- **další vlastnosti efektu** (např. animace textu)



Protože nechcete, aby se efekt spouštěl až po klepnutí myši, ale hned po načtení snímku nastavte přepínač **Spustit** na položku **Po předchozím**.

Pak označme první obrázek, klepněme na tlačítko **Přidat animaci**, zvolme typ efektu a potvrďme. Opět změňme začátek efektu tak, aby začal hned poté, co skončí předchozí. Stejně nastavení provedme i pro první textové pole, pak pro druhý obrázek a druhé textové pole.

Zkusme prezentaci spustit. Použijte panel **Prezentace – Z aktuálního snímku**, abychom nemuseli čekat, až se dostaneme na požadovaný snímek.



Podobným způsobem můžeme „vybavit“ i objekty na dalších snímcích a to podle potřeby.

## Zvuk

Multimediální prezentace by nebyla tak úplně multimediální, kdyby v ní chyběla zvuková složka. Zvuk můžeme dodat každému efektu zvlášť, například při vyjždění nadpisu bude

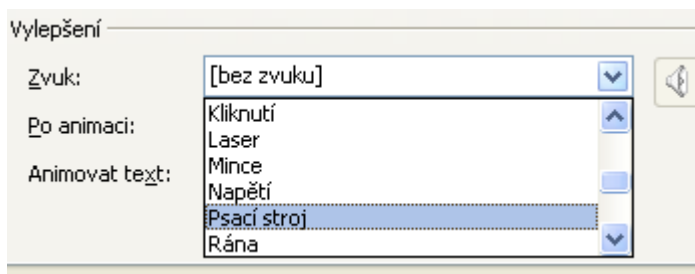
slyšet zvuk cvakajících písmen psacího stroje a při vyjždění textu se spustí zvuková nahrávka, která tento text přečte.

To v první řadě znamená, že někde musíme mít zvukovou nahrávku. Máme v podstatě dvě možnosti:

- použít přednastavené zvuky, které jsou součástí programu nebo které si stáhnete z internetu,
- použít samostatně vyrobené nahrávky

Podstatné je vědět, že pro použití v programu PowerPoint potřebujeme každý zvuk ve formátu **wav**. Při stahování zvuků tedy pozor, nebo si najdeme program, který umí převádět zvukové formáty mezi sebou.

Máme-li připravené zvuky, nastavíme objektu animaci a v jejích vlastnostech (v podokně animací) najdeme **Vylepšení efektu**. Zobrazí se okno, ve kterém můžeme danému efektu přiřadit zvuk. Standardní zvuk prostředí Windows stačí zvolit v nabídce. Zde také můžete zvolit položku Jiný zvuk a přiřadit k efektu námi nahrané dílko.



*Poznámka: Stejně jako se z internetu dají stáhnout obrázky, můžeme stáhnout i různé zvuky. Pozor, ne všechny zvuky jsou zdarma, za některé se platí a některé jsou na internetu umístěny nelegálně (!)*

## Časování

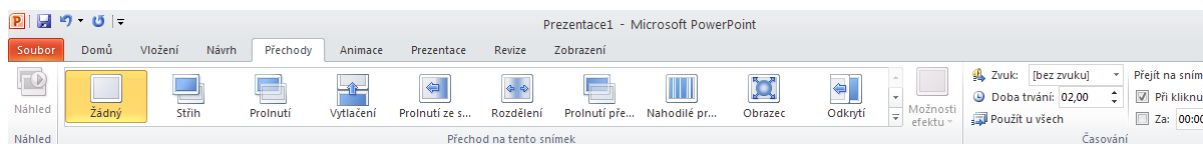
Zkusme si prezentaci ještě jednou spustit, ať vidíme výsledek. Velmi často zjistíme, že se objekty načítají příliš rychle, že uživatel, který text vidí poprvé, není schopen tak rychle reagovat - než přečte jeden text, už najíždí druhý. Proto někdy oceníme možnost zpomalit najíždění dalšího objektu. Jinými slovy - udělat pauzu mezi tím, kdy jeden efekt skončí a druhý začne.

Možností jak prezentaci zpomalit je několik. Jednou z nich je zpomalit každý efekt. Postupně je označíme a v pravém podokně upravíme rychlost. Většinou není nutné zpomalovat vše, nadpis a obrázky už jsou samy zpomalené nastaveným efektem. V našem příkladu bude zpomalení dobré u druhého textu, protože následuje hned po prvním, poměrně dlouhém odstavci. Uživatel musí mít dost času text přečíst.

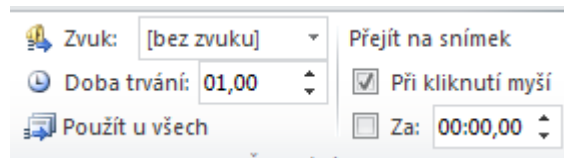
Označte druhý odstavec. V seznamu efektů klepněme levým tlačítkem myši na šipku vedle tohoto efektu. Z vyrolované nabídky zvolme položku **Časování**. Na ni se pořádně zadívejme a zkusme vymyslet jak nastavit, aby se efekt trochu zpozdil za předchozím efektem pomocí položky **Zpoždění**. Nastavme ji řekněme na 2 sekundy.

## Přechody mezi snímky

Jednotlivé snímky se mohou zobrazit buď klasickým způsobem, tzn. tak, že první zmizí a místo něho se objeví druhý, nebo můžeme použít mnohem efektnější způsob přechodu mezi snímky.



V hlavním panelu zvolme **Přechody**. V okně máme vše, co potřebujeme k nastavení přechodů. Kliknutím na každý z nich lze přechod vidět v náhledu. Každému přechodu lze současně nastavit možnosti **zvuku**, **doby trvání**, akivační události – zda se má další snímek zobrazit **při kliknutí myši** nebo sám a s jakým **zpožděním**. Lze také nastavit použití jednoho přechodu u **všech snímků**.



*Upozornění: Přechody nastavujeme to, jakým způsobem zvolený snímek přijde do prezentace, ne to, jak z ní odejde. Snažme se používat svůj smysl pro vkusnost a ucelenost celého díla.*

*Poznámka: Funkce **Přechody mezi snímky** nepracuje s objekty, ale se snímky. Říká, jak karta zmizí a jak se objeví druhá.*

Klidně zkusme přechodu stránek přidat i zvuky, ale opět se alespoň snažme rozeznat atraktivnost a přeplácanost. Některá multimédia podporují přehlednost a srozumitelnost, některá ji naopak zabíjejí, utlumují celkový dojem a odvádějí pozornost jinam.

Například pokud první stránce nastavíme typ **Převrácení**, bude to zcela adekvátně odpovídat situaci. Pro přechod mezi jednotlivými kapitolami už ale budeme spíše využívat jiný typ přechodu, například **Běžící pás**.

*Poznámka: Nejlepší způsob jak objektivně posoudit účinnost efektů a přechodů je pustit si prezentaci několikrát za sebou. Napoprvé budeme nadšeni, napodruhé okouzleni, napotřetí spokojeni sami se sebou a teprve napočtvrté uvidíme, co by se případně dalo ještě vylepšit.*

*Pozorně si projděte předchozí text a pokuste se zodpovědět následující otázky k pochopení a zopakování učiva:*

1. Co se v prezentaci myslí objektem, efektem objektu?
2. Jaké druhy efektů objektů jsou k dispozici?
3. Proč efekty objektů využívat?
4. Jak jednotlivým objektům přiřadit efekty?
5. Kolik efektů lze jednomu objektu přiřadit?
6. Jak použít časování efektů, jaké jsou možnosti?
7. Jak efektům přiřadit zvuk? Které zvukové formáty jsou podporovány?
8. Co je přechod snímku?
9. K čemu přechody snímku využít, čeho se při použití přechodů snímků vyvarovat?