



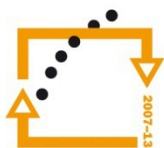
evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



**OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost**

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola technická Brno, Sokolská 1

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

Název: Počítačová grafika

Téma: Efekty pro prezentace

Autor: Ing. Jakab Barnabáš

Číslo: VY_32_INOVACE_30-07

Anotace:

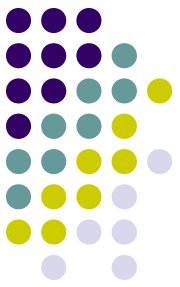
*Materiál uvádí základní nastavení prezentace, jako motivy, přechody, časování, animace.
Je určen pro žáky 1. ročníku oboru strojírenství.
Vytvořeno: květen 2013*



Efekty pro prezentace

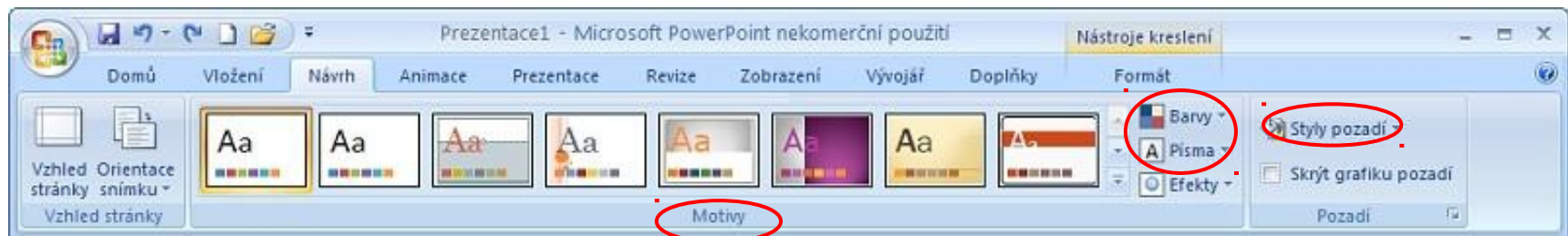


- Nastavení vzhledu snímků
- Přechody mezi snímky
- Časování
- Animace objektů



Vzhled snímků

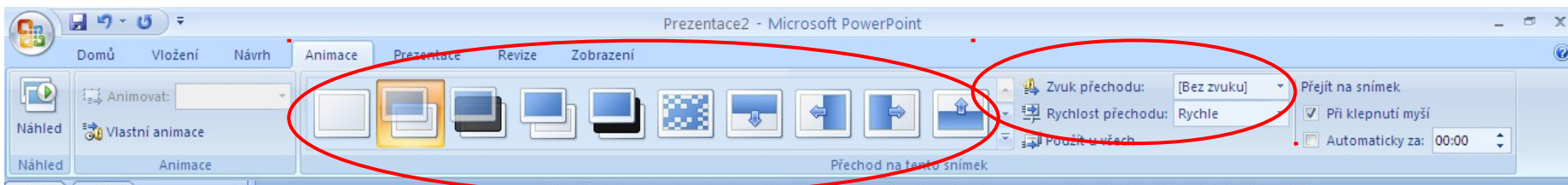
- Vzhled snímků lze nastavit na kartě **Návrh**, jako:
 - **Motivy**,
 - **Barvy**,
 - **Písma**,
 - **Styly pozadí**.



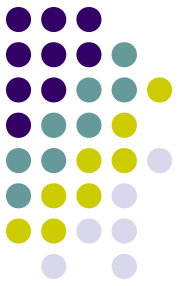


Přechodové efekty

- Je to efekt, který zajistí netradiční přechod na následující snímek.
- Pro přechod (příchod) na jednotlivé snímky si můžeme na kartě **Animace** nastavit:
 - různé efekty,
 - zvuk přechodu,
 - rychlost přechodu.



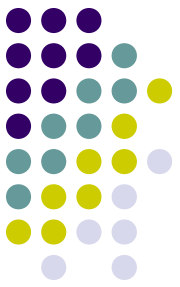
Časování



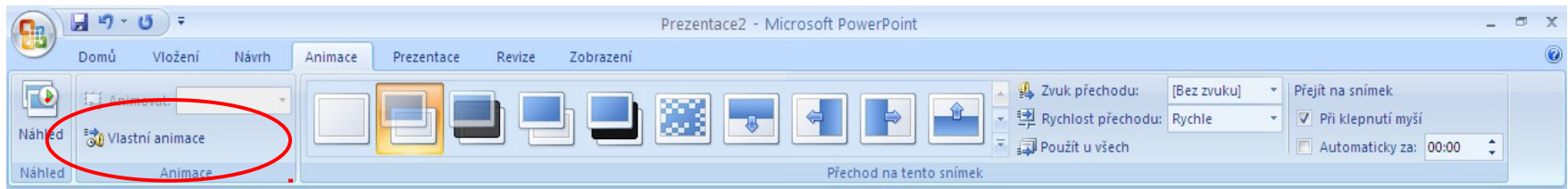
- Přejít na další snímek může být:
 - **Ručně** – pro přechod na následující snímek se používají klávesy PageUp, mezerník či Enter pro přechod na předchozí snímek PageDown. Ovládat lze i pomocí myši.
 - **Automaticky** – automatický přechod na následující snímek po určité časové prodlevě nastavíme na kartě **Animace**.



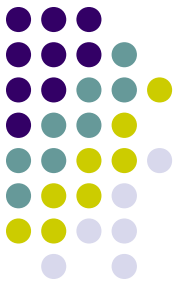
Animace objektů



- Jednotlivým objektům (text, nakreslený tvar, obrázek, ...) můžeme nastavit efekt, jak a kdy se má objekt ve snímku objevit.
- Pro jednotlivé objekty nastavujeme na kartě **Animace** tlačítko **Vlastní animace**, která slouží k tomu, abychom objekty zobrazovali postupně.



Přidávání animačních efektů



- Označit objekt, který má být animován,
- v podokně **Vlastní animace** přidat efekt,
- zvolit si počáteční či jiný efekt a typ efektu.

