9.3 Předvádění prezentace

Předvádění prezentace

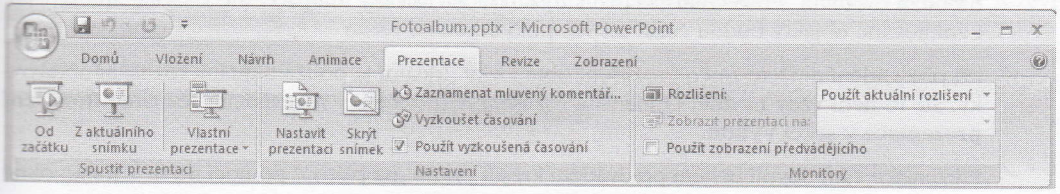
Dostáváme se ke konečné fázi tvorby prezentace – musíme doladit způsob, jakým ji budeme předvádět publiku. Podle předchozích kapitol máte sice prezentaci sestavenou, jsou do ní vloženy všechny snímky a na nich jsou rozmístěny všechny potřebné objekty. Problémem je, že takto ji ukazovat publiku vůbec nemůžete. Jen si to vyzkoušejte – stiskněte klávesu F5 a vžijte se do role nezúčastněného. Kromě těch nejjednodušších prezentací, například fotoalb, byste se asi daleko nedostali. Jistě, neexistují přechody mezi snímky, není určeno pořadí, v jakém se budou zobrazovat objekty, není nastaveno časování.

Způsoby předvádění

Existují dvě metody, jak předvádět prezentaci:

- ✓ automatické předvádění s časováním,
- ✓ předvádění ovládané lektorem; prezentace přechází na další snímek až na pokyn lektora. Jsou-li objekty animovány, i ony čekají na pokyn lektora.

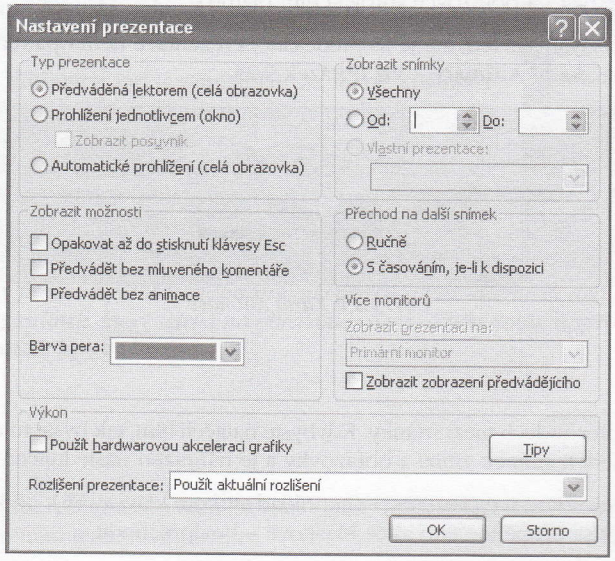
Neuškodí ale, když se připravíte na obě alternativy. O tom, jakým způsobem bude prezentace předváděna, budete rozhodovat na kartě **Prezentace** – viz obrázek 9.21.



Obr. 9.21: Karta Prezentace

Nastavení prezentace

K základnímu nastavení prezentace je určeno dialogové okno **Nastavení prezentace** – viz obrázek 9.22. Otevřete je stiskem tlačítka **Nastavení prezentace** ve skupině **Nastavení** na kartě **Prezentace**.



Obr. 9.22: Nastavení prezentace

Typ prezentace

Základní způsob předvádění určíte v přepínači **Typ prezentace**. Jsou zde k dispozici tři typy:

- ✓ Pro manuální ovládání přechodů mezi snímky a postupného zobrazování objektů a předvádění na celé obrazovce slouží poloha **Předvádění lektorem**.
- ✓ Pro manuální ovládání přechodů mezi snímky a postupného zobrazování objektů a předvádění v okně je určena poloha **Předvádění jednotlivcem**.
- ✓ Automatické předvádění, tedy bez zásahu lidské ruky, bude spuštěno, nastavíte-li přepínač do polohy **Automatické prohlížení**.

Zmíním se ještě o několika dalších důležitých možnostech tohoto okna:

Skrytí snímků

- ✓ Při předvádění nemusíte ukazovat všechny snímky prezentace. Některé snímky můžete skrýt, u dalších můžete rozhodnout v sekci **Zobrazit snímky** tím, že určíte první a poslední snímek, které se ještě mají při předvádění zobrazit.

Přechod na další snímek

- ✓ O tom, jakým způsobem se bude přecházet k dalšímu snímku, rozhodnete přepínačem **Přechod na další snímek**. Implicitně je nastaven přechod **S časováním**, ale snadno můžete přepnout na ruční ovládání. Při ručním ovládání zůstanou zachovány animace, ale jak celé snímky, tak i animované objekty budou čekat na váš pokyn.

Rozlišení prezentace

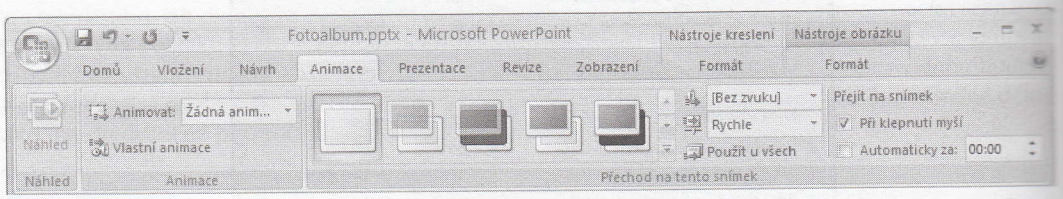
- ✓ Při předvádění můžete změnit rozlišení obrazovky. Ideální je použít aktuální rozlišení obrazovky, ale to není vždy možné. O menším rozlišení rozhodnete v rozevíracím seznamu **Rozlišení prezentace** v sekci **Výkon**.

Barva pera

- ✓ Prezentace vám dovolí během předvádění kreslit přímo „na plátno" pomocí myši. V tomto okně lze pro tyto účely nastavit **Barva pera**.

Když si teď ale nastavíte přepínač do polohy pro automatické prohlížení a spustíte předvádění prezentace, zjistíte, že to prostě – nefunguje. Ano, je třeba ještě nastavit časování, tedy dobu, po kterou má snímek nebo objekt setrvat na obrazovce (projekčním plátnu).

Mohli byste nastavit časování už teď, ale je to předčasné. Prezentace není opatřena přechody a animacemi. Ty se nastavují na kartě **Animace** – viz obrázek 9.23.



Obr. 9.23: Karta Animace

Přechody

Přechody

Nejdříve se zmíním o přechodech mezi snímky. Kdybyste natáčeli film, tak byste tuto akci nazvali střihem. Jde o způsob, jakým jeden snímek zmizí z obrazovky a je nahrazen následujícím snímkem.

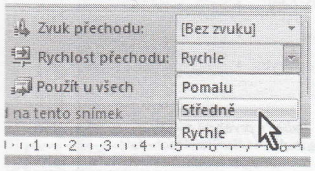
Pokud teď spustíte předvádění své prezentace (například stiskem klávesy F5), při každém klepnutí myší nebo stisku klávesy ENTER proběhne tato akce bleskově – bez přechodu.

Jestliže chcete, aby přechod byl aspoň trochu efektní, pak můžete začít vybírat v sekci **Přechod na tento snímek** mezi 59 různými přechody – viz obrázek 9.24. Zobrazují se jako šestice tlačítek s názornými

piktogramy; k dalším přechodům se dostanete pomocí posuvníku. Celou nabídku můžete zobrazit, stisknete-li tlačítko **Více**, umístěné pod posuvníkem.

Obr. 9.24: *Nastavení přechodu snímku*

Sám snímek na pracovní ploše vám vzápětí po najetí na tlačítko předvede, co přechod dokáže.



Obr. 9.25: *Zvuk a rychlost přechodu*

Rychlost přechodu

Vybírejte tak dlouho, dokud se vám daný přechod snímku nelíbí. Potom ještě zvolte v rozevíracím seznamu **Rychlost přechodu**. Obrázek 9.25 naznačuje, že můžete volit mezi **Pomalu**, **Středně** nebo **Rychle**.

Zvuk přechodu

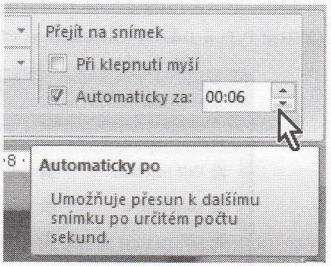
Přechod můžete doplnit zvukovou kulisou, kterou si zvolíte v rozevíracím seznamu **Zvuk přechodu**.

Tip

*Pokud má být stejný přechod použit u celé prezentace, stiskněte tlačítko **Použít u všech**.*

Způsob přechodu

Už v tomto okamžiku můžete určit, zda se má k dalšímu snímku přejít **Při klepnutí myší**, nebo **Automaticky po** (zde nastavte čas ve formátu mm:ss) – viz obrázek 9.26. Není ale nic méně spolehlivé než odhadovat správný čas, ale pokusit se o to můžete. Víte přece, že automatiku lze vypnout.



Obr. 9.26: *Nastavení přechodu s časováním*

K tomu jen několik drobných rad – pamatujte, že méně znamená více. Budete-li používat v jedné malé prezentaci celou kaskádu nejrůznějších přechodů, rozptýlíte pozornost diváka a odvedete ji od hlavního motivu. Přechody používejte střídmě a účelně. Měly by dát jasně najevo, kdy je jeden snímek oddělen od dalšího, zejména tehdy, pokud se nemění pozadí, ale například jen textové údaje na ploše.

Tip

Jestliže je vybraný přechod příliš nenápadný, neváhejte a zařaďte mezi dva následující snímky jeden úplně černý snímek, který setrvá na obrazovce jen krátkou dobu, například jednu vteřinu, a který přechod může lépe zvýraznit.

Animace

Animace

Zatímco u přechodů jste řešili nástup snímku jako celku, při animaci rozhodujete o tom, jak se budou objevovat na ploše snímku jednotlivé objekty.

Proto je třeba před nastavením animace vybrat na ploše snímku objekt (nebo objekty). Animaci pak můžete nastavit na kartě **Animace** v sekci **Animace** v rozevíracím seznamu **Animovat** – viz obrázek 9.27.

Po najetí na položku s animací můžete přímo na ploše snímku sledovat, jakým způsobem bude objekt na danou animaci reagovat.

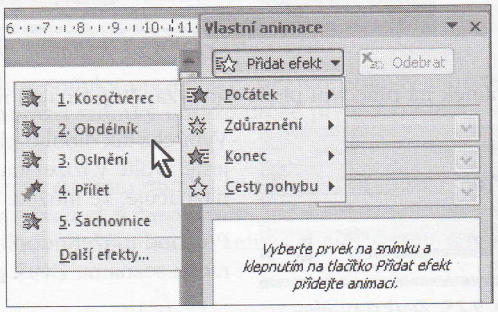
Podokno Vlastní animace

Základní nabídka však obsahuje pouhé čtyři položky, což vás asi příliš neuspokojí. Proto stiskněte tlačítko **Vlastní animace**; vzápětí se po pravé straně okna zobrazí podokno **Vlastní animace**.

Přidat efekt

Animační efekty se přidávají postupně jednotlivým objektům. Vyberte objekt, který chcete animovat, a pak stiskněte tlačítko **Přidat efekt**. Rozevře se nabídka, z níž zvolíte jeden ze čtyř základních způsobů animace, v podnabídce již vybíráte přímo konkrétní efekt – viz obrázek 9.28.

Obr. 9.27: Nastavení animace

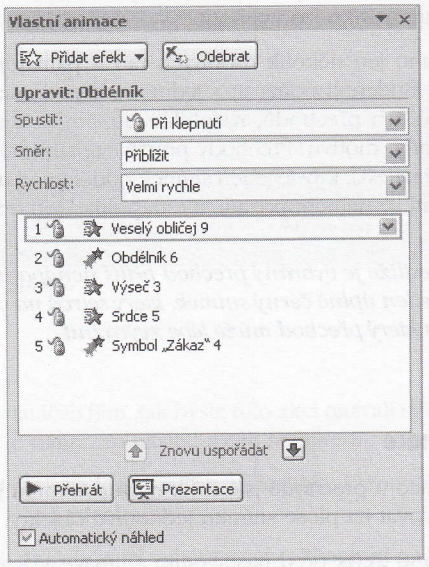


Obr. 9.28: Vlastní animace

Jestliže vám nabídka efektů nestačí, pak zvolte položku **Další efekty** a vyberte některý z efektů v dialogovém okně **Přidat efekt** – viz obrázek 9.29.

Objekt, kterému jste přiřadili animaci, je po levé straně opatřen bledě modrým tlačítkem s pořadovým číslem, které naznačuje pořadí nástupu objektu na scénu. Na ploše podokna **Vlastní animace** se zobrazuje typ a název objektu včetně pořadového čísla – viz obrázek 9.30. Klepnete-li na modré tlačítko

Obr. 9.29: Dialogové okno Přidat efekt



Obr. 9.30: Animované objekty v podokně Vlastní animace

s pořadovým číslem u objektu, bude vzápětí objekt v seznamu v podokně úloh vybrán. Naopak vyberete-li položku v podokně **Vlastní animace**, bude pořadové číslo u vlastního objektu zobrazeno žlutě.

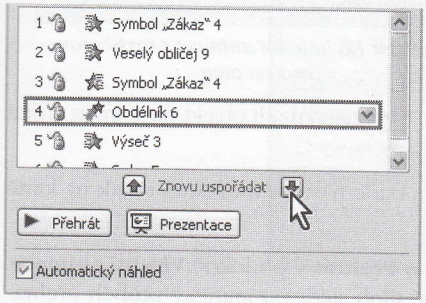
V podokně **Vlastní animace** se zobrazují jen ty objekty, které mají přiřazenu animaci. Ostatní objekty zůstávají dále na ploše snímku a při zobrazení snímku se zobrazí okamžitě a zůstanou tam po celou dobu předvádění snímku.

*Efektu se velmi snadno zbavíte, když jej v podokně **Vlastní animace** stisknete tlačítko **Odebrat**.*

Tip

Typy animací

Jak sami vidíte, animace jsou rozděleny do čtyř skupin, jejichž názvy jsou dostatečně sugestivní na to, aby naznačily, oč se bude jednat. Znamená to, že objekt se může objevit (**Začátek**), upozornit na svou přítomnost (**Zdůraznění**) a také může snímek opustit (**Konec**).



Obr. 9.31: *Změna pořadí animací*

Každému objektu můžete přiřadit několik animačních efektů. Je však třeba, abyste zachovali logiku věcí. Pokud napřed nastavíte, jak má objekt zmizet (**Konec**) a teprve potom určíte nástup objektu (**Začátek**), bude docházet k poněkud podivným věcem.

Pořadí animačních efektů (dané pořadovým číslem) můžete kdykoli změnit, pokud efekt vyberete a přesunete jej v seznamu nahoru nebo dolů pomocí dvou tlačítek **Znovu uspořádat**, jako na obrázku 9.31.

Uspořádání animací

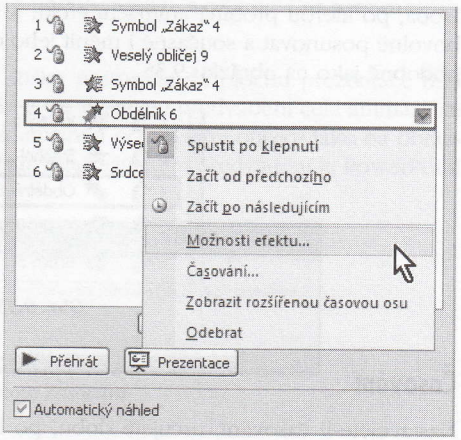
Pro každou animaci můžete nastavit ještě několik podrobností:

- ✓ Způsob spuštění v rozevíracím seznamu **Spustit**, kde lze vybrat spuštění po klepnutí myší současně s předchozím objektem nebo až po předchozím objektu.
- ✓ Směr (příletu) v rozevíracím seznamu **Směr**.
- ✓ Rychlost, s jakou se objekt zobrazuje, v rozevíracím seznamu **Rychlost**, a to od velmi pomalu až po velmi rychle.

Automatický náhled

Je-li zaškrtnuto políčko **Automatický náhled**, ihned po výběru jakékoli akce vám snímek na ploše předvede, co jste vlastně nastavili.

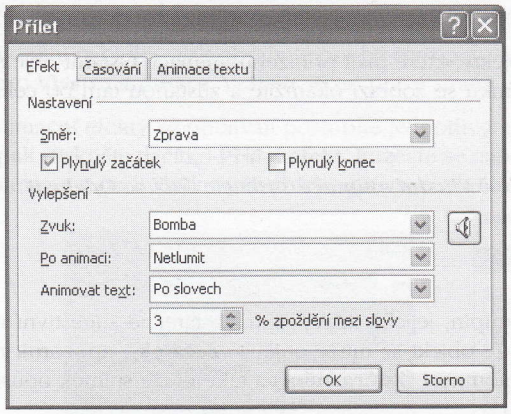
Každá položka animace je napravo opatřena rozevíracím tlačítkem, klepnutím na ně získáte nabídku jako na obrázku 9.32. Tato nabídka obsahuje některé příkazy, o kterých již v předcházejícím textu byla řeč – odebrání animace, způsob spuštění.



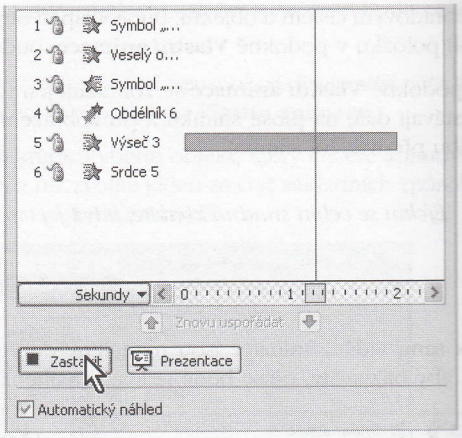
Obr. 9.32: *Nabídka položky animace*

Možnost efektu

Zadáte-li z této nabídky na položce animace příkaz **Možnosti efektu...**, otevře se dialogové okno nazvané podle typu animace – viz obrázek 9.33. Nastavení se samozřejmě může lišit, ale zpravidla lze nastavit směr, odkud se objekt objeví, plynulost začátku a konce efektu, zvuk, kterým



Obr. 9.33: Dialogové okno možností animačního efektu



Obr. 9.34: Přehrávání animací s rozšířenou časovou osou

má být animace doprovázena, a to, co se má odehrát po animaci, zejména má-li objekt na snímku zůstat nebo opět zmizet.

Animace textu

Pokud se jedná o textové pole, lze rovněž určit způsob, jakým bude nastupovat text, a to jak na kartě **Efekt**, tak i na kartě **Animace textu**.

Přehrávání animace

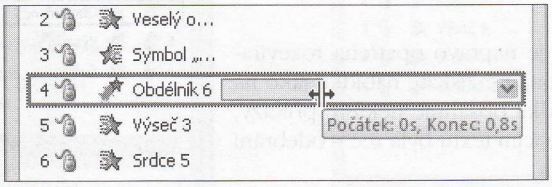
Animaci celého snímku můžete přehrát, když stisknete tlačítko **Přehrát** v podokně **Vlastní animace**. Zatímco se na ploše snímku odehrává děj, můžete v podokně úloh sledovat grafický průběh přehrávaných animací, podobně jako na obrázku 9.34. K tomu je vhodnější zobrazit rozšířenou časovou osu z nabídky některé z animací. Měřítko časové osy pak určíte z nabídky tlačítka **Sekundy**.

Tip

*Animace snímku můžete přehrát i tehdy, stisknete-li tlačítko **Náhled** na kartě **Animace**.*

Délka animace

Doba, po kterou probíhá animační efekt, je zdůrazněna vodorovným pruhem. Tento pruh můžete libovolně posunovat a současně i měnit jeho délku, a tak řídit průběh animace, její rychlost a prodlevy, podobně jako na obrázku 9.35.



Obr. 9.35: Úprava délky animace

Časování

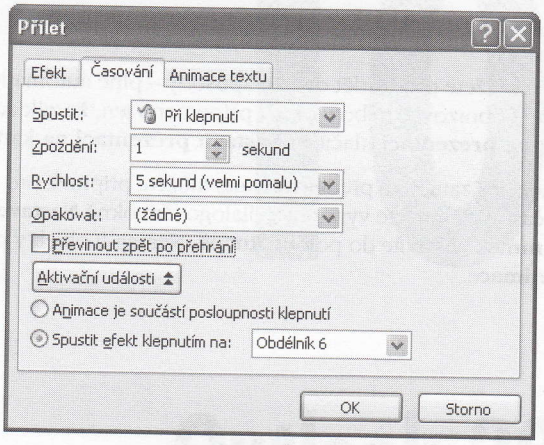
Časování

Nastavujete-li časování, určujete dobu, po kterou má být celý snímek (i jeho objekty) přítomen při automatickém předvádění na obrazovce.

Existují dva způsoby – čas můžete nastavit postupně u každého snímku a u každého objektu.

Automatické časování

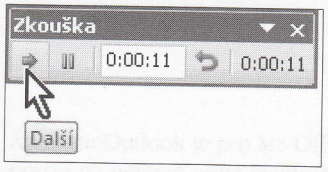
- ✓ U přechodu snímku na kartě **Animace** v sekci **Přechod snímku** zaškrtnutím políčka **Automaticky po** a určením hodnoty ve spřaženém číselném poli.
- ✓ U animovaných objektů v podokně **Vlastní animace** zadejte příkaz **Časování** z nabídky otevřené na položce objektu. Časování nastavujete v následně otevřeném dialogovém okně nazvaném stejně jako animační efekt – viz obrázek 9.36. Na kartu **Časování** můžete přejít přímo, když nastavujete možnosti efektu.



Obr. 9.36: *Časování*

Nastavit je možné jak způsob spuštění animace, tak i prodlevu po ukončení předchozí animace, dále rychlost, s jakou se děj bude odehrávat, a počet opakování. To vše v součtu dá celkový čas, po který se animace bude odehrávat.

Vyzkoušet časování

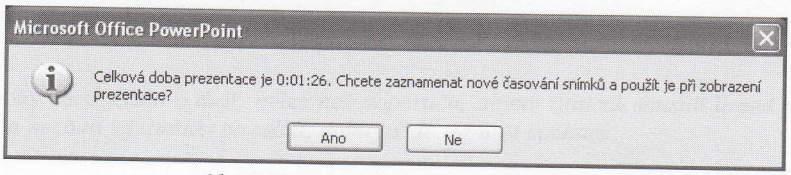


Obr. 9.37: *Jak vyzkoušet časování*

Nemáte-li chuť hrát si s detaily, můžete přejít na kartu **Prezentace** a stisknout tlačítko **Vyzkoušet časování**. Spustí se prezentace od prvního snímku a současně se zobrazí panel nástrojů **Zkouška**.

Zobrazují se na něm dva časové údaje – **Čas snímku**, který udává průběžný čas právě přehrávaného snímku, a celkový **Čas prezentace** – viz obrázek 9.37.

Průběh předvádění řídíte stiskem tlačítka **Další**; po jeho stisku nastupuje na plochu prezentace buď další objekt, nebo další snímek. Tento čas je zaznamenáván a po skončení předvádění celé animace se otevře dialogové okno, které vás informuje o průběhu přehrávání a položí vám otázku jako na obrázku 9.38. Pokud dáte souhlas, je časování uloženo a při příštím automatickém předvádění je PowerPoint použije.



Obr. 9.38: *Jak zaznamenat nové časování*

Tip

*Pokud se má akce uskutečnit ještě jednou, stiskněte tlačítko **Opakovat**.*

Tip

*Během zkoušení časování můžete chod prezentace kdykoli přerušit stiskem tlačítka **Pozastavit**; čas se ihned zastaví. Znovu se rozběhne stiskem stejného tlačítka.*

Nastavení prezentace

Už víte, že svou prezentaci můžete předvádět dvěma způsoby – plně automaticky nebo ručním ovládáním za účasti lektora na celé obrazovce nebo v okně; připomenu jen, že základní nastavení je dostupné v dialogovém okně **Nastavit prezentaci** (tlačítko **Nastavit prezentaci** na kartě **Prezentace**).

Svou prezentaci, pokud není její zaměření předem zřejmé, můžete připravit pro oba způsoby předvádění. Automatické přechody a časování můžete vypnout v dialogovém okně **Nastavení prezentace**, když přepínač **Přechod na další snímek** nastavíte do polohy **Ručně**. Nemají-li objekty být animovány, zaškrtněte políčko **Předvádět bez animace**.