Tranziții și animații

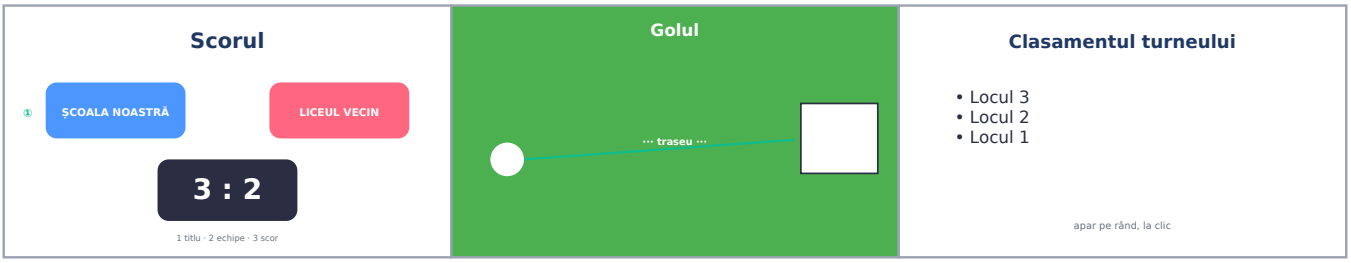
Laborator LAB6-05 · PowerPoint 2021 · clasa a VI-a

Nume: ..... Data: .....

Pui în mișcare o prezentare despre un meci de fotbal: o singură tranziție peste tot și animații pe obiecte, în ordinea potrivită, cu număr minim de clicuri.

★ Ce vei construi

așa va arăta rezultatul (schematic)



2 · intrări: Estompare, Zoom | 3 · mingea pe traseu spre poartă | 4 · problema: clasament cu suspans

PPTX

Fișier de pornire: **LAB6-05-Sportul-meu-fara-efecte.pptx** – în folderul **Resurse-start** (te ajută profesorul să-l copiezi în **Documente\Informatica-6**)

SAVE

Meci-cu-efecte.pptx, în Documente\Informatica-6

⚡ Ghid rapid

două file: Tranziții și Animații

Ce vrei să faci	Unde apeși (Office 2021, limba română)	Scurtătură
Tranziție	fila **Tranziții** → galeria **Tranziție la acest diapozitiv** → **Estompare** (Fade)	–
Durata tranziției	fila **Tranziții** → grupul **Sincronizare** → **Durată**; **Aplicare peste tot** (Apply To All)	–
Animație	selectezi obiectul → fila **Animații** → galeria **Animație**; verde = intrare, galben = accent, roșu = ieșire	–
Panoul cu efecte	fila **Animații** → grupul **Animație avansată** → **Panou animație** (Animation Pane)	–
Cum pornește	grupul **Sincronizare** → **Start**: **La clic** / **Odată cu precedenta** (With Previous) / **După precedenta** (After Previous)	–
Traseu de mișcare	**Adăugare animație** (Add Animation) → derulezi la **Trasee de mișcare** → **Linii**	–

✔ = punct de control (compară cu ecranul tău) · ★ **Încearcă singur** = nu-ți spun ce să apeși, folosește „Ghidul rapid”.

A Tranziții (aceeași pe tot)

pași ghidați

☐ **1** Deschide **LAB6-05-Sportul-meu-fara-efecte.pptx**, salvează-l ca **Meci-cu-efecte**. Selectează miniatura diapozitivului 1.

☐ **2** Fila **Tranziții** → în galerie alege **Estompare** (Fade).

✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** sub numărul diapozitivului 1 apare o steluță mică ★.

☐ **3** Grupul **Sincronizare** → la **Durată** scrie **01,00**. Apasă **Aplicare peste tot** (Apply To All).
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** toate cele 4 miniaturi au steluță ★ și aceeași durată.

☐ **4** Rulează cu **F5** și treci prin diapozitive cu săgeata dreapta.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** între diapozitive se produce o estompare lină de 1 secundă.

B Animații pe diapozitivul „Scorul” — ghidat, apoi singur

☐ **5** Mergi la diapozitivul 2. Fila **Animații** → **Animație avansată** → **Panou animație**.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** se deschide un panou în dreapta (încă gol).

☐ **6** Selectează titlul „Scorul” → galeria Animație → **Estompare** (Fade, intrare, verde). La **Start**: **La clic**.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** în panou apare un rând; lângă titlu e numărul **1**.

☐ **7** Selectează caseta „ȘCOALA NOASTRĂ” → **Estompare** → **Start**: **După precedenta** (After Previous).
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** în panou: rând nou, cu pictograma de ceas.

☐ **8** ★ **Încearcă singur:** Selectează „LICEUL VECIN” → **Estompare** → Start: **Odată cu precedenta** (With Previous).
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** rândul nou pornește împreună cu cel de deasupra.

☐ **9** Selectează caseta „3 : 2” → din galeria Animație alege **Zoom** (intrare) → Start: **La clic**. La **Durată** scrie **01,00**.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** în panou 4 rânduri; ordine: titlu, școala noastră, liceul vecin, scor. Dacă ordinea e alta, selectează rândul în panou și apasă săgețile ▲▼ (Reordonare animație).

☐ **10** ★ **Încearcă singur:** Rulează diapozitivul cu **Shift+F5** (Din diapozitivul curent). Câte clicuri ai dat ca să apară totul? …
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** după 2 clicuri apare tot: primul clic pornește titlul, echipele vin singure, al doilea clic aduce scorul.

C Traseu de mișcare și ieșire (diapozitivul „Golul”) — tot mai puțin ghidat

☐ **11** Diapozitivul 3: selectează mingea (cercul alb) → **Adăugare animație** → **Trasee de mișcare** → **Linii** (Lines).
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** apare o linie punctată cu un capăt verde (start) și unul roșu (sfârșit).

☐ **12** **Opțiuni efect** → **Dreapta**. Trage capătul roșu până în poartă (dreptunghiul alb). **Durată: 02,00**. Start: **La clic**.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** la F5, mingea intră în poartă în 2 secunde.

☐ **13** ★ **Încearcă singur:** Caseta „GOL!”: animație de **intrare Zoom**, Start **După precedenta**. Apoi **Adăugare animație** → **Ieșire** (roșu) → **Dispariție**, Start **După precedenta**, **Întârziere** (Delay) **02,00**.
✔ **Dacă ai făcut corect, vezi:** după ce mingea ajunge în poartă apare „GOL!”, stă 2 secunde și dispare.

REZOLVĂ O PROBLEMĂ · Clasament cu suspans

Antrenorul vrea ca pe diapozitivul 4 să apară **mai întâi locul 3, apoi locul 2, apoi locul 1**, fiecare la câte un clic. Dar lista e scrisă în ordinea 1, 2, 3. Ai voie să **nu rescrii textul**.

☐ **a)** Selectează caseta cu lista → animația **Apariție** (Appear, intrare). Apasă **Opțiuni efect** și verifică să fie „După paragraf” (By Paragraph); în panou apare un buton „⌄” de extindere: apasă-l.
☐ **b)** Trage în panou rândul „Locul 1” la **sfârșit** și rândul „Locul 3” la început (sau folosește săgețile Reordonare animație).
☐ **c)** Câte clicuri sunt necesare? …. Ce animații ai folosit pe tot parcursul fișei? Alege cu pricepere: ce efect ar fi **în plus** (prea multe efecte obosesc)? ……

Criterii de reușită · bifează când sunt îndeplinite

- ☐ Toate cele 4 diapozitive au aceeași tranziție (Estompare, 1 s).
- ☐ Pe diapozitivul 2 panoul arată 4 efecte, iar prezentarea cere doar 2 clicuri.
- ☐ Mingea se mișcă pe un traseu spre poartă în 2 secunde.
- ☐ „GOL!” apare după minge și dispare singur după 2 secunde.
- ☐ Clasamentul apare invers: locul 3, 2, 1, la câte un clic.

Salvează ca: Meci-cu-efecte.pptx, în Documente\Informatica-6.

★ PROVOCARE BONUS
Pune pe diapozitivul 1 o animație de **accent** (galben) pe titlu, de ex. **Puls**. Apare în panou cu culoare galbenă? Ce diferență e între intrare și accent?