

軟體協助論文寫作工具

教師：曾國尊

Chap 05 Power Point 動畫製作

F1線上幫助



- * 於Power Point中、任意處按下「F1」鍵，並輸入關鍵字 (F1鍵於MS Office系之軟體皆適用，線上幫助之意)
- * 請按下「F1」鍵、並輸入「動畫」，即可得知動畫相關之操作方式

動畫製作觀念 1：物件

- * 物件為動畫最小之單位、不可分割使用
- * Power Point 中，文字、圖案、圖片、SmartArt、圖表、...、等等，均被視為物件
- * 物件可合併組成「群組」物件、方便同時處理，例如SmartArt有時即可視為群組物件

動畫製作觀念 2：時間順序

- * 動畫製作時，使用者需熟知各物件出場順序為何並設定，以使動畫流暢進行
- * 製定好之動畫仍可以更動其出場順序、但若同為群組物件則無法更改、需取消群組方可更改

動畫製作觀念 3：效果

- * 效果為動畫之設定，決定物件及其出場(或退場)序之後，需設定其如何動作(淡出、飛入、爆炸)，此即稱為效果
- * 效果通常有參數需設定，最基本之參數為「時間長度」，即此效果需時多長...

動畫製作觀念 4：效果分類

* 進入

* 強調

* 結束

* 移動路徑

動畫製作觀念 4：觸發時機

- * 按一下滑鼠開始：不按滑鼠、就不會開始
- * 與前動畫同時：兩個動畫同時作動
- * 接續前動畫：之前的動畫結束後、自動開始

動畫實作一、文字飛入效果

選取欲飛入
之文字項目

切換至動畫
頁籤、點選
新增動畫

選取飛入效
果

依需求設定
飛入順序及
觸發時機

動畫實作一、文字飛入效果

- * 第一項
- * 第二項
- * 第三項
- * 第四項
- * 第五項
- * 第六項
- * 第七項

動畫實作二、SmartArt

選取
SmartArt

切換至動畫
頁籤、點選
新增動畫

選取放大及
旋轉效果

選取效果選
項-一個接
一個

SmartArt為
群組、故無
法更換出現
順序

動畫實作二、SmartArt

使用外部軟體

使用自有功能

SAS

Splus

R

其他

內部
插入

Excel

動畫實作三、走路圖案

