

第八章 活灵活现 —— 动画

PPT 中的动画分为幻灯片中对象的动画和幻灯片切换动画。想到动画我们一定还会想到 Flash 动画，PPT 中的实现动画的原理其实是在 Flash 中实现动画效果是不一样的，大多数人都认为只有 Flash 做出来的动画才好看，PPT 中的动画就随便设置一下，让文字、图片从各个角度飞进来就好了，在 PowerPoint 2013 版本中这种思维就不应该再出现，如今在 PPT 界中已经将 PPT 动画开发到极其深入的境界了，号称 Flash 可以做到的，在 PPT 中就可以给你完美仿制出来。你需要的是 PPT 的动画效果，或许你认为它这是“不务正业”，但你要知道 Photoshop 如今也是可以制作动画的，比起 Photoshop 动画，PPT 动画似乎更靠谱一些。

随着软件的不开发，PPT 动画逐渐显示了它的强大，静止不动的演示已经离我们远去，接下来的让动画出现在各个角落，融合入演示文稿中，给演示带有非同凡响的视觉震撼，而这也为在 PPT 动画上奋斗的人带来了各种奇迹的展现。

PPT 动画不仅仅是将元素“飞”入演示文稿，用好它，它将让你的演示“活”起来，让你的演示效果翻倍提升。

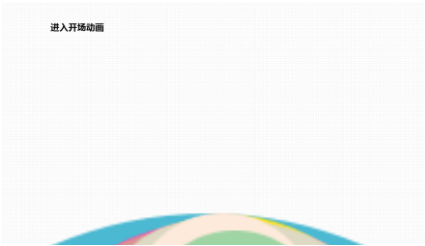


图 8-1



图 8-2



图 8-3

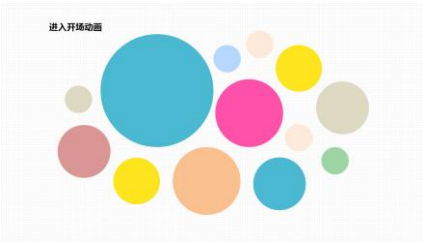


图 8-4

8.1 插入动画

在“动画”选项下，是有关对象动画的动画和动画效果的设置，如图 8-5 所示。



图 8-5

在“动画”选项卡中，默认状态下的选项卡下的动画命令是灰色不可选的状态，只有当选中幻灯片的某个元素后，选项卡内命令才会被激活成为单击使用状态。

单击动画的下拉按钮将显示更多类型的动画效果，如图 8-6 所示。

为对象设置了某个动画后，可以在动画选项旁的“效果选项”中修改一些动画的效果，例如方向等，如图 8-7 所示，在设置了“擦除”动画后，单击“效果选项”我们可以选择擦除的方向。



图 8-6



图 8-7

为幻灯片中的某个对象添加了一个动画后，若想要再次添加动画，则不能直接在动画的命令里选择，直接选择就将覆盖第一上一次选择的动画效果，若需要多个动画同时存在，则应该使用的是“添加动画”按钮。

选中对象后，可以直接在动画中选中添加动画，软件会自动为用户提供预览，“自动预览”是默认开启的，若出现意外使得无法预览，则单击图 8-8 的右侧“预览”，勾选“自动预览”，如图 8-8 所示。若页面中已有动画，单击“预览”则可以预览页面中的全部动画效果。



图 8-8

在“切换”选项卡组中可以为幻灯片的转场添加动画，选择各种不同的切换方式，和设置对象动画是一样的，可以设置切换的方式、速度等等，如图 8-9 所示。



图 8-9

页面切换动画可以成为对象动画的一个很好的互补，两者相结合，能组合出意想不到的效果，每一种不同的组合都是另外的一种的感觉，若需要在动画上发展得更远，那么不断的组合和尝试各种组合动画就是非常有必要的了，组合动画可是能做出动画片的感觉到感觉的，例如做出你需要的如同 AE 般的效果。

8.2 动画的 5 种类型

幻灯片中的动画多种多样，不同的动画间的排列组合更是成百上千，总的来说，这些动画归纳起来可以算作 5 类：进入动画、强调动画、退出动画、路径动画、幻灯片的页面切换动画。

动画的高阶技巧必然涉及到组合动画，但组合动画前需要的肯定是熟悉各种基础动画，只有将每个动画的特征都认识了，才有能力去组合各种各样不同的动画。

进入动画

进入动画的设置对象可以是文本、图形、图片、声音、视频等对象，它的动画效果是体现出对象从无到有的出现在一个幻灯片中的动态过程，它包括出现、淡出、擦除、浮入、劈裂、基本缩放等常用的一些动画效果。

淡出



图 8-9

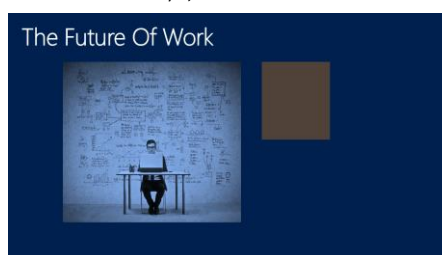


图 8-10

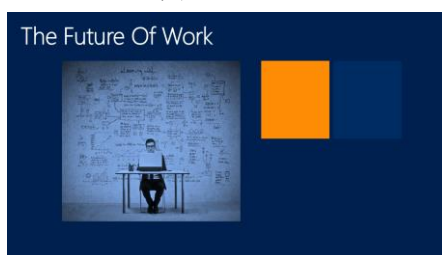


图 8-11

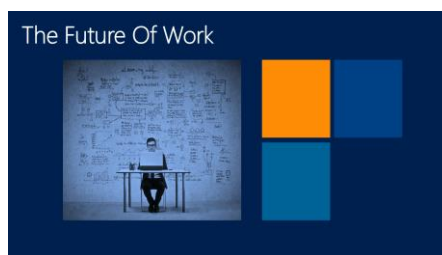


图 8-12



图 8-13

擦除

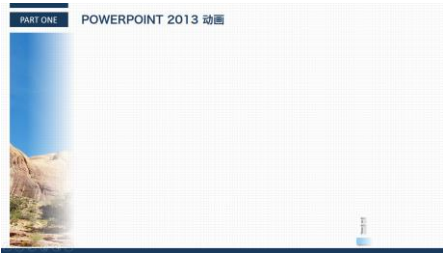


图 8-14



图 8-15

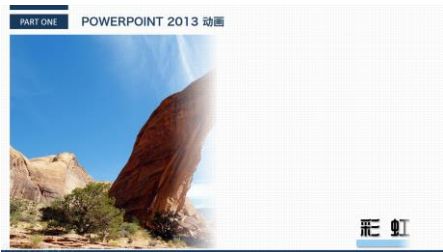


图 8-16

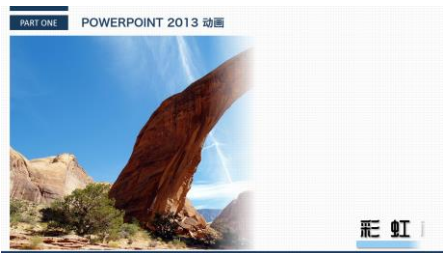


图 8-17

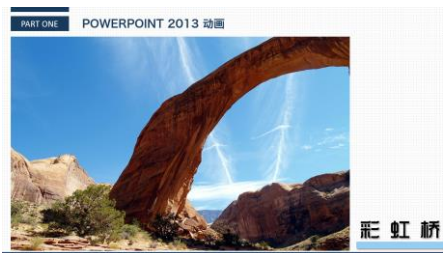


图 8-17

劈裂



图 8-18



图 8-19



图 8-20



图 8-21



图 8-22

基本缩放



图 8-23



图 8-24

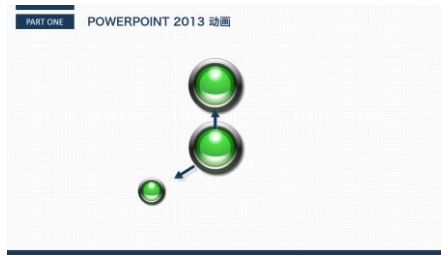


图 8-25

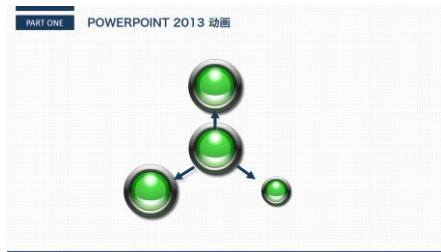


图 8-26

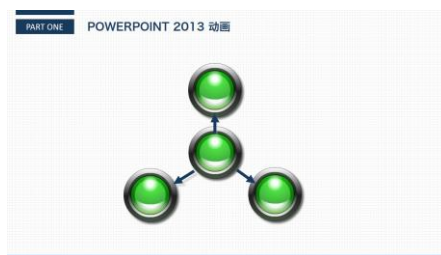


图 8-27

在单击“动画”旁的小三角进入更多动画命令的选择时（或单击“添加动画”命令），若已有的进入动画还是不能满足使用需求，则可以单击选择下拉菜单底部的“更多进入效果”，如图 8-28 所示。



图 8-28



图 8-29

在“更多进入效果”中，软件将进入动画分为 4 个种类。



图 8-30



图 8-31



图 8-32



图 8-33

- | 细微型 | |
|------|------|
| ★ 淡出 | ★ 缩放 |
| ★ 旋转 | ★ 展开 |

图 8-33

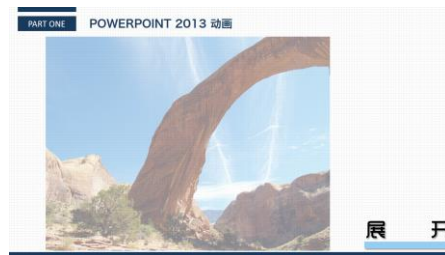


图 8-34

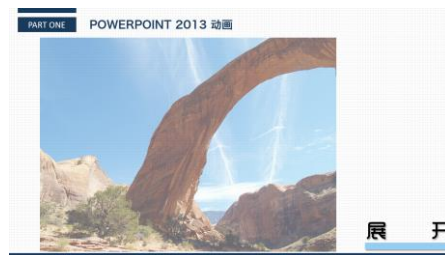


图 8-35



图 8-36

- | 温和型 | |
|-----------|------|
| ★ 翻转式由远及近 | ★ 回旋 |
| ★ 基本缩放 | ★ 上浮 |
| ★ 伸展 | ★ 升起 |
| ★ 下浮 | ★ 压缩 |
| ★ 中心旋转 | |

图 8-37



图 8-39



图 8-40



图 8-41



图 8-41



图 8-42



图 8-43



图 8-44

在如图 8-41 所示中，有三个动画效果在设置时是灰色的，显示为不能设置，这是因为我们设置的动画对象是图片，对图片我们不能设置这样的动画，只有当设置对象是文本框时，我们才能使用，对于这样的动画，我们也称之为文本框动画，而文本框动画是可以融入图片之中的，并且效果为人称赞，在后面我们会有所讲述。

强调动画

强调动画作用于出现了的元素或正在出现的元素，元素若没有出现，那么强调动画是不会显示出来的，这点应该和进入动画区别开来。让幻灯片中的对象能瞬间抓住人们的眼球那么加入动画则可迅速达到聚焦的效果。

放大/缩小



图 8-45



图 8-46



图 8-47



图 8-48



图 8-49

陀螺螺旋



图 8-50



图 8-51



图 8-52



图 8-53



图 8-54

跷跷板



图 8-55



图 8-56



图 8-57



图 8-58



图 8-59

彩色脉冲



图 8-60



图 8-61



图 8-62



图 8-63



图 8-64

同样地，界定强调动画的不同效果，强调动画也分为了四个种类。

基本型			
★ 放大/缩小	★ 填充颜色		
★ 透明	★ 陀螺旋		
★ 线条颜色	A 字体颜色		

图 8-65



图 8-66



图 8-67



图 8-68



图 8-69



图 8-70



图 8-71



图 8-72



图 8-73



图 8-74



图 8-75



图 8-76



图 8-77



图 8-78

退出动画

退出动画和进入动画相似，动画效果都很相似，只不过退出动画是进入动画的逆过程，即幻灯片中的对象从有到无、逐渐消失的动态过程，退出动画能让画面元素在指定时间消失，这样整个版面的元素出现就会显得非常有秩序，而不会造成元素过多，互相干扰，拥挤不堪，我们也把“退出动画”称之为“无缝动画”。

形状



图 8-79



图 8-80



图 8-81



图 8-82



图 8-83

轮子



图 8-84



图 8-85



图 8-86



图 8-87

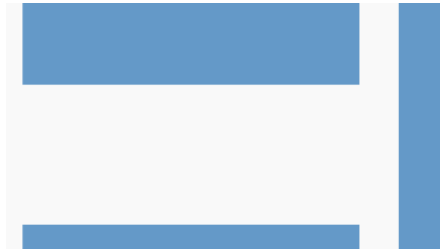


图 8-88

盒状

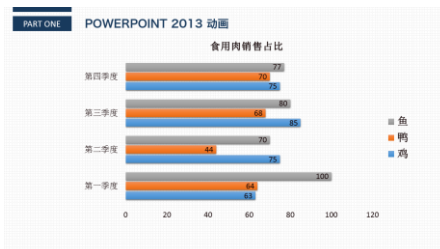


图 8-89



图 8-90



图 8-91

飞出



图 8-92



图 8-93



图 8-94

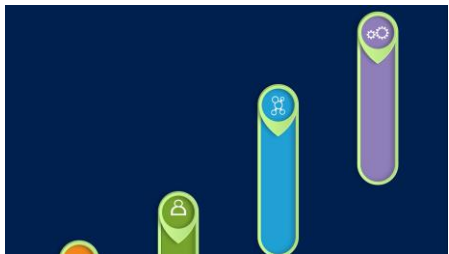


图 8-95



图 8-96

除去这些，还有另外一些退出动画的效果。

基本型	
★ 百叶窗	★ 擦除
★ 飞出	★ 盒状
★ 阶梯状	★ 菱形
★ 轮子	★ 劈裂
★ 棋盘	★ 切出
★ 十字形扩展	★ 随机线条
★ 向外溶解	★ 消失
★ 楔入	★ 圆形扩展

十字形扩展

图 8-97



图 8-98

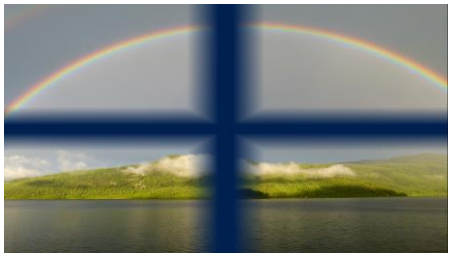


图 8-99



图 8-100

- 细微型
- ★ 淡出

★ 收缩

★ 缩放

★ 旋转

图 8-101

缩放



图 8-102



图 8-103

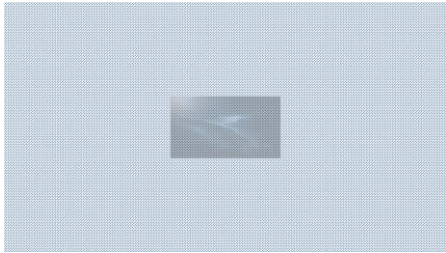


图 8-104

温和型	
★ 层叠	★ 回旋
★ 基本缩放	★ 上浮
★ 伸缩	★ 收缩并旋转
★ 下沉	★ 下浮
★ 中心旋转	

图 8-105

基本缩放



图 8-106



图 8-107

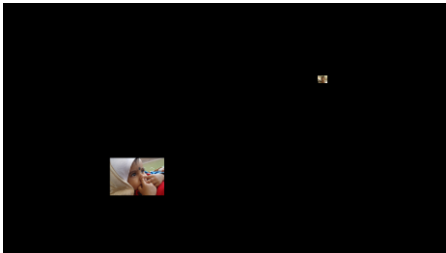


图 8-108

华丽型	
★ 弹跳	★ 飞旋
★ 浮动	★ 挥鞭式
★ 基本旋转	★ 空翻
★ 螺旋飞出	★ 玩具风车
★ 下拉	★ 向下曲线
★ 字幕式	

图 8-109

螺旋飞出

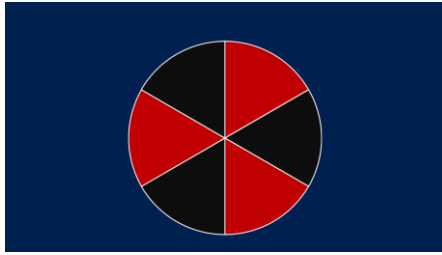


图 8-110

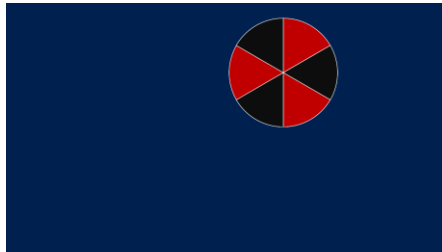


图 8-111



图 8-112

上面我们有给出缩放和基本缩放例子，缩放和基本缩放很是相似，都具有缩放功能，但仔细观察就会发现不同，两者相对比，缩放可以说是基本缩放+淡出动画的结合，所以在使用缩放动画时，对象会有一个渐变的过程，但基本缩放是不会有这样的过程，所以在使用这两种动画时不可直接将两种动画混为一谈，既然实际效果不同，那么在实际使用中运用的方向也会有所不同，不同之处需要谨记。

路径动画

路径动画是极其灵活的一种动画，最大的原因就是可以自定义的路径，不必局限于已有的运动路径，那么只要能画，用得好，路径动画的灵活性能给你带来意想不到的惊喜。



图 8-113

不管是文字还是图片、图形，都可以使用路径动画，路径动画不一定是直来直去，还可以有不同的形状可供选择，例如插入一个桃心的形状，然后使用心形路径。

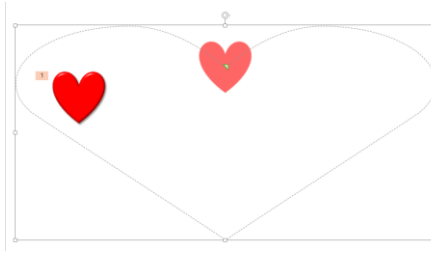


图 8-114

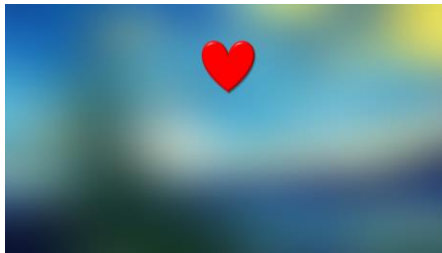


图 8-115

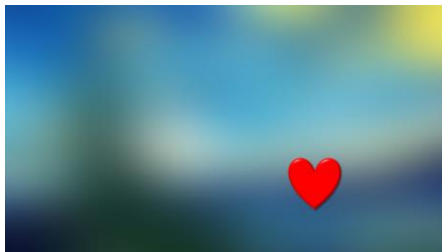


图 8-116

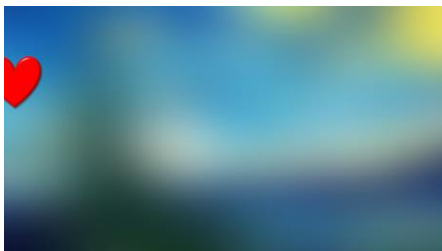


图 8-117

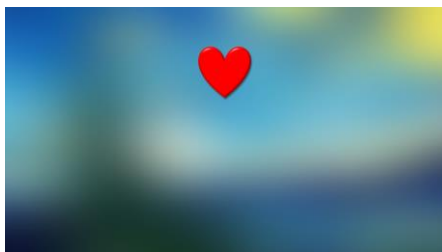


图 8-118

其他的一些复杂的路径，例如中子、弹簧、螺旋向右等，这些复杂路径由于路径复杂，所以不适合用于大面积的对象，路径复杂说明路径多，为大型对象加上这种路径，不仅完全看不出路径轨迹，反而会显得对象的动画非常的凌乱。所以虽然在 PPT 中有如此众多的预设路径的存在，但却鲜有人去使用的原因，还有另外一个原因就是，在平时使用过程中，你

会发现简单的路径配合其他的动画就可以做出很好的动画效果了，而复杂的路径动画反而有些派不上用场，同时这也是有原因的，路径动画的灵活性是可以让使用者随心所欲，发挥出自己独特的创造能力去创造路径，但是很不幸的是，平时所见到需要或可以使用路径动画的情况比想的多得多得多，这就意味着不仅预设路径帮不上忙，而且你手绘路径的功底必须要十分深厚，这样你才能将自己所想路径具现化到实际使用中去，总之，能完全沿着某一路径绘制出一些复杂的路径是非常困难的，手工制作至少很是麻烦，得不偿失。

动画是可取的，但将动画本身当作是 PPT 中的主体这是不可取的，一场演示可能用不到动画，那么你需要做的第一件事是在内容上下功夫，当这方面已经满足时，还有富余的时间，那你就去制作动画，简单的路径动画再组合上其他各种各样有趣的动画，只要使用符合要求，就将提升 PPT 的整体观感，但这所有的前提都是内容精致。路径动画的复杂绘制和使用对于一般的初学者或入门水平的人来说完全是没可能碰到的，也没有那个必要去使用，因为一定会有替代它的方法，没有，那是因为你还没有找到，那么现在，就耐着性子将各种基础动画熟悉过后，你再思考这样的问题。

例如使用“直线”路径动画，如下图所示。



图 8-119



图 8-120



图 8-121

同时这样的效果就可以被“飞入”动画替换，效果虽然有所区别，但实际运用起来却是基本相同的。

页面切换效果

页面切换效果是从上一张幻灯片切换到此张幻灯片的过程，设置切换动画效果，它显示的方式就在幻灯片的切换上，它的存在能有效的避免幻灯片在切换过程中的生硬，结合画面版式或对象动画，将会创造出让人觉得非常流畅的播放效果来。

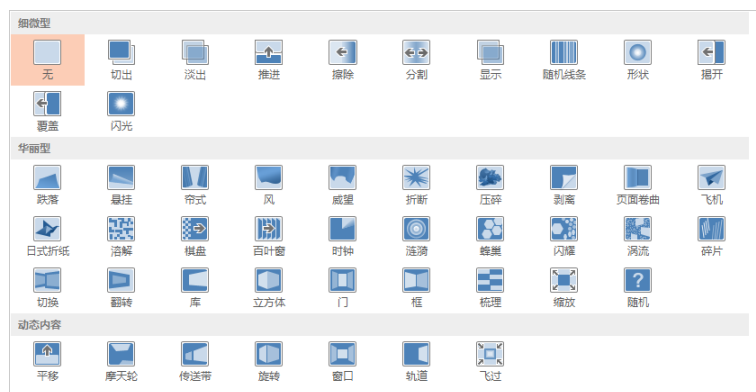


图 8-122

一般的在展示中，我们基本上只会选择一些简单的“细微型”切换动画，这些动画已经基本满足了我们要求，用的最多的是“淡出”的切换效果，当然其他的切换效果不是说不行，而是在大多数情况下不适合用到，例如图 8-123 所示的“涡流”效果，从视觉上来说确实是非常炫酷，让人一眼难以忘记这样的切换效果，一般正常的演示中是不需要太过夸张、炫酷的动画的，这样容易造成“客大欺主”的现象，所以在使用中对于切换效果是有着严格的要求，不能随着性子随意使用。

在什么时候需要使用它呢，例如在一些非正式场合或娱乐性较强的场合，页面中对象动画较多，幻灯片相互之间或许有些不协调，那么完全可以考虑使用切换动画，合适的切换动画能轻松的消除幻灯片间的“隔阂”。

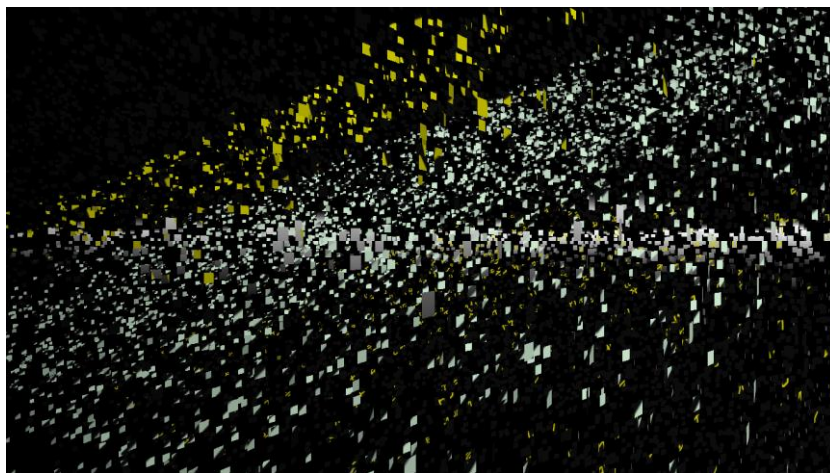


图 8-123

8.3 设置动画参数

8.3.1 “高级动画” 工具栏



图 8-124

从图 8-124 中可以看到，“高级动画”组由四个命令组成，分别是添加动画、动画窗格、触发、动画刷。

“添加动画”命令可以为对象添加第一个动画，也可以在第一个动画的基础上再次添加多个动画。

“动画窗格”这个功能是非常实用的一个功能，可以说没有这样的一个窗格存在，那么制作组合动画的困难程度至少要提升一倍以上，PPT 中有两个窗格——“动画窗格”和“选择窗格”，这两个窗格在幻灯片的使用中是经常需要使用到的，“选择窗格”在制作版式时经常用到，可以说是如今 PPT 的一大神器，而“动画窗格”则是 PPT 动画中的神器。

在 PPT 制作中将这两者结合起来使用是非常省时省力的一种方法，对比图 8-125 和图 8-126 所示，动画效果极其之多，这样会让人难以辨认，制作起来非常麻烦，每次添加动画时还需要确认是否添加正确，顺序是否正确等等问题，很是麻烦。

但我们仔细观察会发现图 8-126 中的动画设置对象都有一个特殊的名字，这些名字可不是原来就有的，这些名字是后来为了制作方便，让这些对象辨识度更高才添加上去的，有了这些名字，那不管在设置动画，还是设置版式中都是一个极好的辨识符号。

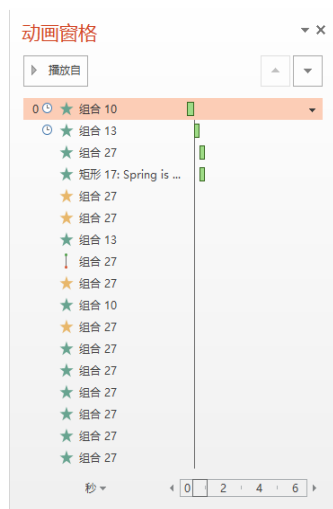


图 8-125



图 8-126

调出选择窗格，在选择窗格中双击某个元素的原始名称，当出现可编辑框时，对名称进行编辑即可。



图 8-126

在“选择窗格”中编好名称后，打开“动画窗格”会显示编辑后的名称，这样的一个小改变体现的好处是很大的，在元素很少的时候或许体会不到，但当元素超过十个以上，甚至出现堆叠的时候，这样的命名方法将会让你知道你需要编辑的元素在哪里，这里再提一点，当你需要改变元素的层次的时候，可以直接在“选择窗格”中拖动对象的名称，在上面就是在上层，在下面就是在下层，这样就能非常方便的调整元素的层级，而不用使用单击鼠标右键后中的“置于顶层”（或“置于底层”）命令了。

“动画窗格”是为了更好的制作动画而设置的，在这里可以非常直观的看到各个对象上所加的动画效果，还可以看到对象所加动画的时间长短，动画的顺序。这些东西都是可以直接通过鼠标拖动进行设置的，例如动画的顺序，和调整对象的层次是一样的，越往上面去，动画越先播放，那么只需要选中需要调整的动画，进行拖拽就可以了。

当然，不仅仅是极易观看自己的动画设置效果，如果能够拿到别人 PPT 的源文件，要想学习里面的动画设置，那么打开“动画窗格”，别人设置的动画将会一览无余。

要想深入的学习动画，使用“动画窗格”将是你的基本技能，如果连“动画窗格”都不去使用，可以说在 PPT 中将很难调适出一个好的组合动画效果，所以说“动画窗格”是必须会的一个功能。

在“高级动画”组中还有这样的一个功能——触发，触发功能就如同动画的开始按钮一样，单击“触发”命令设置对象动画的触发对象，可以选择是对象本身，也可以选择其他对象作为触发按钮，这个触发功能非常有意思，我们可以做出如同点击网站的感觉，当用户单击某个元素时，整个画面才开始动；我们还可以设置一个开始按钮在幻灯片的开头，只有当我们单击触发时，幻灯片才会往下开始播放；我们还可以设置出如抽奖的效果，用一张图片盖住奖品，当单击覆盖在奖品上的图片时，图片自动消失，显现出下面的奖品。除了这些，触发器还有很多很有意思的设置，如图 8-127 所示为设置有触发器的按钮



图 8-127

“触发”是动画中一个很好的功能，因为它能控制动画的开始，让 PPT 成为一个类似网站需要点击某个按钮就会转入另外的一个场面的东西，这就是 PPT 所能的做出来的另外一种观感。在 PPT 中，想要在组合动画中添加点其他东西，那么“触发”无疑是你的一个很好的参考对象

“动画刷”，说到“动画刷”，在 PPT 中有着另外的一个功能和它很形似，那就是“格式刷”，顾名思义，“格式刷”可以将某一对象上的格式完全应用到一个与之匹配的对象上（图形对图形，文字对文字），而“动画刷”则是将某一对象上的动画完全应用到另一个对象上，这样就不用去重复的设置，避免繁琐的事情发生，这将大大的节省使用者的时间，若需要多组的类似的动画效果，很显然就只需要设置一个类型就可以了，设置好后直接将动画刷到其他的对象上就可以了。想一想，若是某个对象上的动画设置了 5、6 个，若还需要动手去设置另外几组对象，这会是一个让人很无语的事，但现在只需要使用“动画刷”轻轻一刷，就可以将这些工作全部完成。

8.3.2 “计时” 工具栏

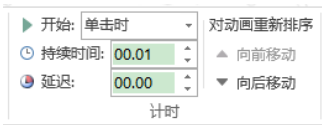


图 8-128

如图 8-128 所示，在为对象添加了动画后，可以为动画选择开始方式，开始方式有三种：单击时、与上一动画同时、上一动画之后，添加的动画，PPT 是默认添加的动画为单击时开始，有时候需要动画自动播放，则可以将动画修改为其他两种方式，若幻灯片中有许多动画，则需要判断动画间的先后顺序，再进行选择，其实在设置了动画的开始方式后，推荐的直接打开动画窗格，通过窗格可以更为直接的看到这些参数，那么就可以直接对这些参数进行调整。持续时间就是动画的播放时间，在动画窗格显示为一个带颜色的色条。延迟则是调整动画的播放顺序的，通俗点来说就是先播放哪个，后播放哪个，这可以通过设置延迟来实现，当也可以在动画窗格中通过拖动色条的位置来实现，手动设置的时间不会太精准，但是胜在简单、方便、快捷，并且动画就是一种欺骗人眼的效果，通过人眼观看来进行调试来的更直观，有时候不需要做到一百分的精准。

我们在设置完这些设置后，还是觉得这些不够满意，那么我们还可以进一步的对动画效果进行设置，打开“动画窗格”，选中某一动画，单击鼠标右键，在下拉菜单中选择“效果选项”，或者直接鼠标双击某一动画，将自动弹出“效果选项”的窗口。我们这里以文字动画“波浪形”为例。

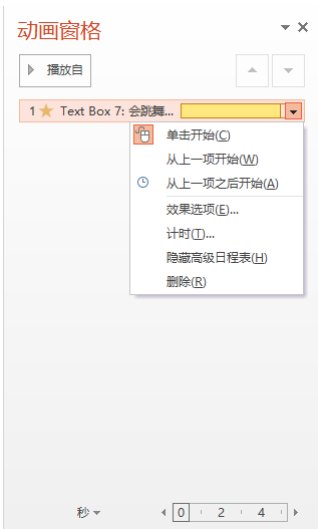


图 8-129

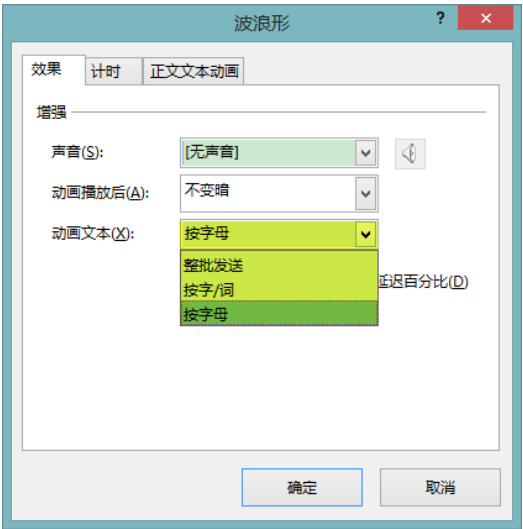


图 8-130

在这里会有更为详细的动画设置，设置的参数不同将可能让同一动画产生不同的效果。所以在这里，小改变将是大不同。对文本动画播放，有三种选择方式：整批放送、按字/词和按字母。这样的设置将造成词句顺序的差异。

如果文本内容中包含有多个文本段落，那么还可以通过选项来设置不同段落间的动画设置。

在“动画”选项卡下的“效果选项”下拉菜单中可以为段落设置“作为一个对象”、“整

批发送”和“按段落”三种不同的序列方式，若选择按“段落”发送的话，观察动画窗格，我们会发现原来的文本动画被拆分成多个动作，每个段落动作都可以单独进行设置。



图 8-131

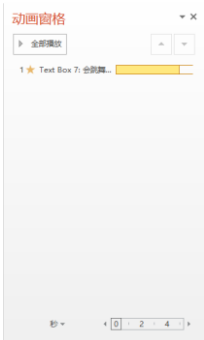


图 8-132



图 8-133

8.4 动画设置示例

跳动的心——放大/缩小



图 8-134



图 8-135

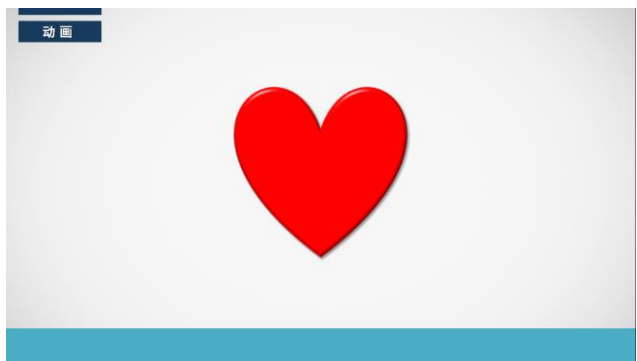


图 8-136

选中“心”，在功能区中选择“动画”选项卡，单击动画库的下拉按钮，在强调动画中选择“放大/缩小”动画。



图 8-137

然后在“动画窗格”中选中刚才添加的对象动画，单击右键，在右键菜单中选择“效果选项”命令，在打开的对话框中将“效果”中的“尺寸”设置修改为“110%”，为对象动画增加“平滑开始”的时间，还有一个需要注意的地方就是勾选上“自动翻转”。



图 8-138

图 8-139

在设置尺寸大小还有一个需要注意的地方，单击尺寸下拉按钮后，需要单击键盘的 Enter 键才能生效，否则是无法正确的输入的。



图 8-140

“效果”选项设置完成之后，还需要在“效果选项”设置“计时”中的参数，可以设置动画的开始方式，设置动画时间——期间，设置动画重复的次数，这里我们设置为“直到幻灯片末尾”。

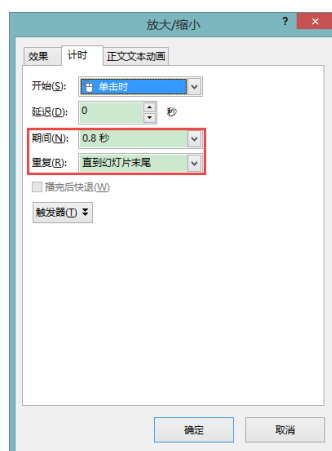


图 8-141

这样设置完成后，一颗跳动的心就设置完成了。

加载等待——陀螺螺旋

我们在上网过程中，一个页面缓冲出现时，可能会出现如图 8-142 所示的加载等待页面，这个场景是为了缓冲用户因画面没有出现的烦躁感的，而这种画面若是出现在 PPT 中的转场页或是开场中，是不是也是很有意思的一件事呢。

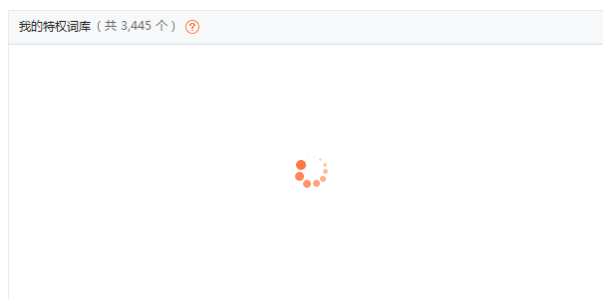


图 8-142

首先我们需要绘制出这样的一个图形，由基础的圆形就可以进行组合，选中图形，在功能区中选择“动画”选项卡，单击动画库的下拉按钮，在强调动画中选择“陀螺螺旋”动画。



图 8-143

然后在“动画窗格”中选中刚才添加的对象动画，单击右键，在右键菜单中选择“效果选项”命令，在打开的对话框中将“计时”中的“重复”设置修改为“直到幻灯片末尾”。

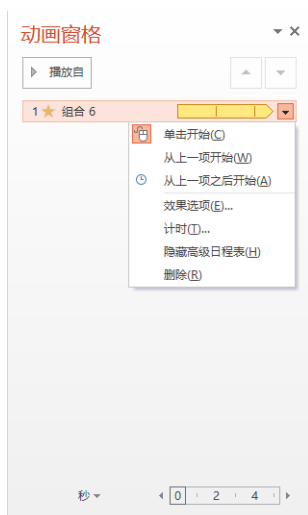


图 8-144

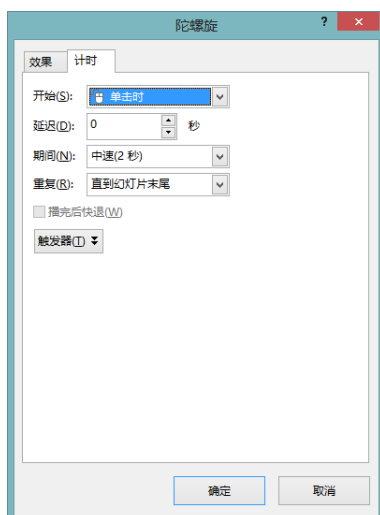


图 8-145

当然也可以如上一个动画一样在“效果”设置中勾选上“自动翻转”，这样设置后会是另外的一种动画效果，但显然和我们想仿造图 8-142 所示的效果不符合，所以我们不去设置此命令，读者可以自己设置后观察两种不同的设置。

绘制的圆形不一定是一个颜色，我们还可以设置不同的颜色显示不一样的效果。



图 8-146



图 8-147



图 8-148

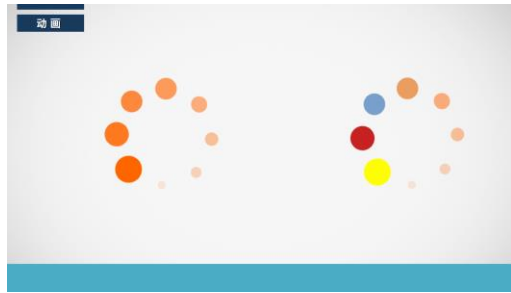


图 8-149



图 8-150

文字动画——缩放

选中文字所在的文本框，在功能区上选中“动画”选项卡，在效果库中添加进入动画“缩放”。



图 8-151

然后在“动画窗格”中选中刚才添加的对象动画，单击右键，在右键菜单中选择“效果选项”命令，在打开的对话框中将“效果”中的“动画文本”设置修改为“按字母”，然后在下方设置延迟百分比为 5，这里的延迟指的是文字之间的延迟。设置完成后，整个内容的设置就完成了。



图 8-152

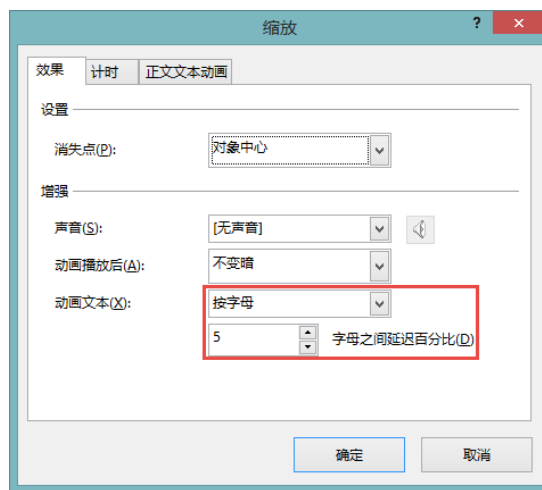


图 8-153

动画效果如下图所示：



图 8-154

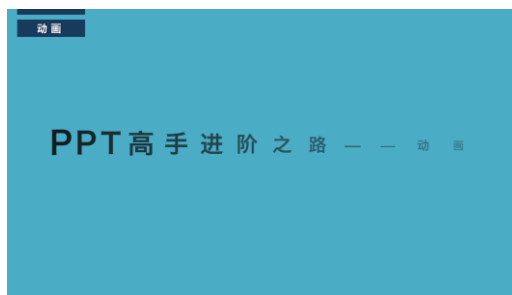


图 8-155

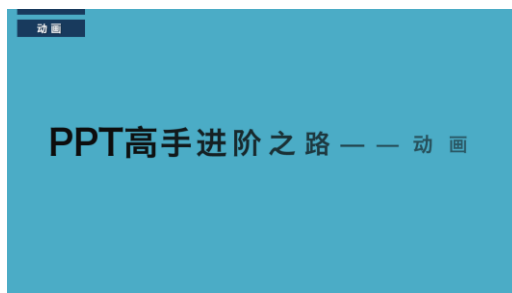


图 8-156



图 8-157

8.5 本章小结

不管是设计版式，还是设置动画，我们的目的都应该是很明确的，那就是服务于观众，所以在你不了解某个东西的属性时就不要妄自行动，让你的观众去帮你了解显然是得不到承认的，你需要的是尽量了解这些基础的设置，基础的动画是帮助你通向 PPT 高手之路的地基，没有这些基础，你是无法自由的去组合这些高级技巧的。

我们在设置动画时，一定不要忘记使用动画窗格，这样的一个“神器”将会帮助你完成各种各样神奇的事，即使是高手同样也在使用着这些简单的功能，高手和新手最大的不同在于对工具的熟悉程度，只有熟悉了你的工具，你才能高效的完成工作。

设置每个动画后，不妨进入这个动画的“效果选项”中看看，你会发现可能改变某个设置后，整体的动画效果就会有完全不同的展示，那么同一个动画就可以和其他结合出更多不一样的效果，这将大大扩大动画的使用范围，创造出各种不一样但是同样精美的效果。

我们在设置动画时需要注意的是我们设置动画的初衷，设置动画不是为了让演示成为“动画片”，而是为了增强内容的可看性，增强内容的可视性，凡是阻碍了我们的核心标准的元素，都应该去除掉，所以在设置动画效果时，我们最应该提前考虑并给自己限定的是，动画设置的最根本的目的是什么。