

# PowerPoint für Microsoft 365

## Animationen





## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	<b>3</b>
<b>Eine Animation einem Objekt zuweisen</b> .....	<b>3</b>
Start, Dauer und Verzögerung .....	7
Der Animationsbereich.....	9
Eigenschaften einer Animation ändern .....	11
Ein Diagramm bzw. eine SmartArt-Grafik animieren .....	16
3D-Modell animieren .....	18
Vorschau auf die Animationen.....	19
Einem Objekt mehrere Animationen zuweisen.....	19
Animation von einem Objekt auf ein anderes übertragen.....	20
Animation entfernen.....	21
<b>Animationspfade</b> .....	<b>21</b>
<b>Trigger</b> .....	<b>25</b>
<b>Animationen aus dem Folienmaster kopieren</b> .....	<b>26</b>
<b>Der Auswahlbereich</b> .....	<b>27</b>
<b>Besonderheiten bei Textfeldern</b> .....	<b>28</b>
<b>Präsentation ohne Animationen ausführen</b> .....	<b>29</b>

## Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: <i>Liste der angebotenen Animationen</i> .....	4
Abb. 2: <i>Dialogfeld <b>Hervorhebungseffekt ändern</b>, Kontrollkästchen <b>Effektvorschau</b></i> .....	6
Abb. 3: <i>Die Nummer zeigt an, dass das Objekt animiert worden ist</i> .....	7
Abb. 4: <i>Gruppe <b>Anzeigedauer</b>, Register <b>Animationen</b></i> .....	7
Abb. 5: <i>Erstes Beispiel für eine Animationsreihenfolge, Nummern rot umrahmt</i> .....	8
Abb. 6: <i>Zweites Beispiel für eine Animationsreihenfolge, Nummern rot umrahmt</i> .....	9
Abb. 7: <i>Der Animationsbereich mit den aufgelisteten Animationen</i> .....	9
Abb. 8: <i>Infokasten mit Angabe zum Startzeitpunkt und zur Dauer</i> .....	10
Abb. 9: <i>Verschiedene Beispiele für das Symbol <b>Effektoptionen</b></i> .....	11
Abb. 10: <i>Listen mit Effektoptionen, passend zu den Symbolen in Abbildung 9</i> .....	11
Abb. 11: <i>Dialogfeld <b>Effektoptionen</b>, Register <b>Effekt</b></i> .....	12
Abb. 12: <i>Dialogfeld <b>Effektoptionen</b>, Register <b>Anzeigedauer</b></i> .....	13
Abb. 13: <i>Dialogfeld <b>Effektoptionen</b>, Register <b>Textanimation</b></i> .....	14
Abb. 14: <i>Dialogfeld <b>Effektoptionen</b> im Animationsbereich aufrufen</i> .....	15

Abb. 15: Dialogfeld <b>Effektoptionen</b> , Register <b>Diagramanimation</b> .....	16
Abb. 16: Dialogfeld <b>Effektoptionen</b> , Register <b>SmartArt-Animation</b> .....	17
Abb. 17: Gruppe von Animationen, geschlossen.....	17
Abb. 18: Gruppe von Animationen, geöffnet.....	18
Abb. 19: Die Effektoptionen für Diagramme bzw. SmartArt-Grafiken.....	18
Abb. 20: Eine beispielhafte Auswahl an Effektoptionen bei 3D-Modellen .....	19
Abb. 21: Objekt mit drei Animationen, beim Klicken bzw. Mit/Nach Vorherigen.....	20
Abb. 22: Mehrere Animationen eines Objekts im Animationsbereich .....	20
Abb. 23: Das Symbol <b>Benutzerdefiniert</b> in der Liste der Animationen .....	21
Abb. 24: Animationspfad über die schwarzen Punkte bearbeiten .....	23
Abb. 25: Beispiele für die Befehle <b>Eckpunkt</b> , <b>Punkt glätten</b> und <b>Übergangspunkt</b> .....	24
Abb. 26: Beispiel für das Löschen eines Punkts, vorher und nachher.....	24
Abb. 27: Position eines Objekts zu Beginn und am Ende des Animationspfads .....	25
Abb. 28: Auswahl des Objekts für den Trigger; hier: Stern (24 Zacken 1) .....	25
Abb. 29: Die Animation des Objekts wird mit einem Trigger ausgelöst.....	26
Abb. 30: Name des anzuklickenden Objekts für den Trigger .....	26
Abb. 31: Effekte aus dem Folienmaster kopieren, vorher und nachher.....	27
Abb. 32: Der Auswahlbereich mit den Namen der Objekte auf der Folie .....	27
Abb. 33: Dialogfeld <b>Bildschirmpräsentation einrichten</b> .....	29

## Einleitung

Eine Besonderheit einer Präsentation ist die, dass Sie Objekte mittels Animationen auf der Folie bewegen können, um somit die Aufmerksamkeit des Publikums auf diese Objekte zu lenken. PowerPoint bietet eine ganze Reihe an Animationen an. Auch wenn Sie der Meinung sind, dass Animationen in einer Präsentation etwas ganz Tolles sind, so sollten Sie doch etwas zurückhaltend damit sein. Gemäß dem Motto: *weniger ist mehr*. Ganz auf Animationen verzichten müssen Sie auch nicht, aber Sie sollten nur die Objekte animieren, auf die es in der Präsentation auch wirklich ankommt. Außerdem sollten Sie nicht zu viele unterschiedliche Animationen verwenden, sondern für einheitliche Objekte (z.B. Folientitel oder Aufzählungen) immer dieselbe Animation verwenden.

In diesem Skript bekommen Sie nun einen Überblick über die Vorgehensweise, wie Objekte animiert werden. Das Skript bezieht sich auf **PowerPoint für Microsoft 365**. Die wesentlichen Bestandteile gelten aber auch noch für die älteren Versionen (auf alle Fälle ab Version 2016).


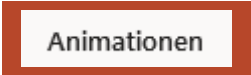
## Eine Animation einem Objekt zuweisen

Zunächst einmal sollten Sie wissen, dass Sie **jedem** Objekt (Textfeld, Grafik, Video, Audio, Tabelle, Diagramm, SmartArt, usw.; siehe auch Skript **PowerPoint für Microsoft 365 – Folienmaster**) eine Animation zuweisen können, auch wenn dieses Objekt später auf der Folie evtl. gar nicht zu sehen ist (z.B. bei einer Audiodatei). Außerdem können Sie jedem Objekt mehrere Animationen zuweisen.

Bevor Sie einem Objekt eine Animation zuweisen, sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie das im Folienmaster machen oder nicht. Wenn Sie einem Objekt im Folienmaster (siehe Skript **PowerPoint für Microsoft 365 – Folienmaster**), z.B. dem Titel in der Masterfolie, eine Animation zuweisen, wird später auf jeder Folie der Präsentation die Animation für den Titel ausgeführt. Wenn Sie dagegen ein Objekt für nur genau eine bestimmte Folie der Präsentation animieren wollen, müssen Sie das außerhalb des Folienmasters direkt auf der Folie machen.

PowerPoint stellt vier Gruppen von Animationen zur Verfügung, die für unterschiedliche Zwecke verwendet werden können:

<b>Animationsgruppe</b>	<b>Bedeutung</b>
<b>Eingang</b> (Grünes Symbol, z.B. ★)	Das Objekt ist zu Beginn der Animation nicht sichtbar und wird mittels Animation sichtbar. Nach Beendigung der Animation bleibt das Objekt sichtbar.
<b>Betont/Hervorgehoben</b> (Gelbes Symbol, z.B. ★)	Das Objekt ist zu Beginn der Animation sichtbar und bleibt nach Beendigung der Animation sichtbar.
<b>Ausgang</b> (Rotes Symbol, z.B. ★)	Das Objekt ist zu Beginn der Animation sichtbar und wird mittels Animation von der Folie entfernt. Nach Beendigung der Animation bleibt das Objekt unsichtbar.
<b>Animationspfad</b> (Animationssymbol, z.B. ○)	Das Objekt wird entlang eines Pfades bewegt. Ob das Objekt vor bzw. nach Beendigung der Animation sichtbar ist bzw. bleibt, hängt von der Position des Start- bzw. Endpunkts des Pfades ab.

Wenn Sie nun einem Objekt eine Animation zuweisen wollen, markieren Sie zunächst das Objekt und wählen dann die gewünschte Animation im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation**. Öffnen Sie die Liste (Symbol **Weitere** ) und wählen aus  der Liste die Animation aus einer der vier Gruppen (siehe Abbildung 1)<sup>1</sup>. Da nicht alle zur Verfügung stehenden Animationen aufgelistet werden, können Sie auch einen der vier Befehle **Weitere Eingangseffekte**, **Weitere Hervorhebungseffekte**, **Weitere Ausgangseffekte** und **Weitere Animationspfade** wählen und dann in einem Dialogfeld sich die gewünschte Animation aussuchen.

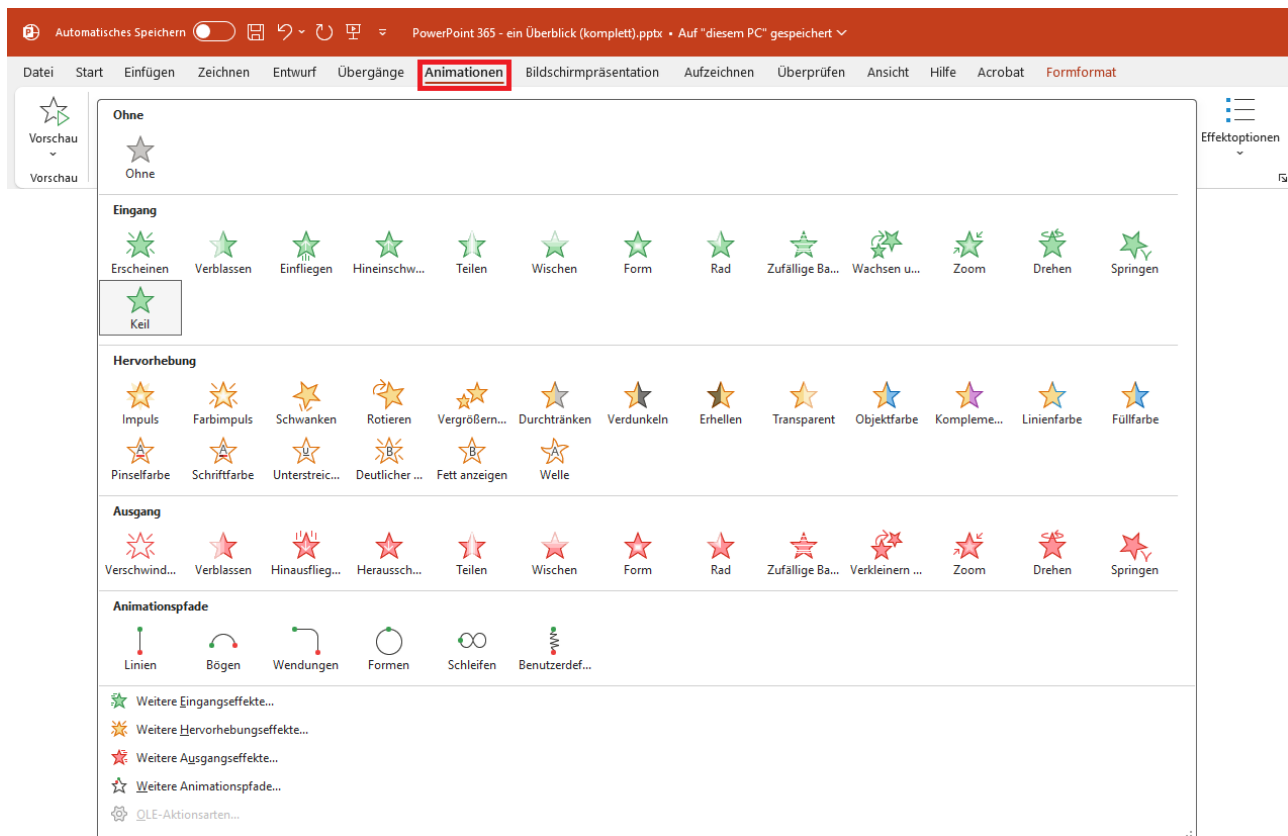


Abb. 1: Liste der angebotenen Animationen

Nachfolgend eine Auflistung aller zur Verfügung stehender Animationen. Bedenken Sie bitte, dass die Auflistung für PowerPoint für Microsoft 365 gilt. Bei den älteren Versionen kann die Auflistung sich von dieser hier unterscheiden. Wenn Sie im jeweiligen Dialogfeld eine Animation auswählen und sehen wollen, wie sich die Animation auf das markierte Objekt auswirkt, aktivieren Sie im jeweiligen Dialogfeld das Kontrollkästchen **Effektvorschau** (siehe Abbildung 2, Seite 6, am Beispiel des Dialogfelds **Hervorhebungseffekt ändern**).

Bei den *Animationspfaden* gibt es die drei Untergruppen **Einfach**, **Linien und Kurven** und **Spezial**. Wählen Sie eine Animation aus den Gruppen **Einfach** oder **Spezial**, ist der Endpunkt des Animationspfades identisch mit dem Startpunkt. Das bedeutet, dass nach Beendigung der Animation das Objekt genau an der Stelle zu sehen ist, wo es sich vor Beginn der Animation befunden hat. Das ist bei der Gruppe **Linien und Kurven** nicht der Fall. In diesem Fall befindet sich das Objekt nach Beendigung

<sup>1</sup> Sie können die Breite und Höhe der Liste verändern. Dazu bewegen Sie das Maussymbol in die rechte untere Ecke der Liste (dort sehen Sie drei kleine Punkte), dann drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt und ziehen die Maus in die gewünschte Richtung. Dann lassen Sie die Maustaste los. Allerdings speichert PowerPoint diese Größenänderung nicht ab. Beim nächsten Mal hat die Liste wieder ihre ursprüngliche Größe.

der Animation an einer anderen Stelle. Auch bei einigen Animationen in den Gruppen **Eingang**, **Be-  
tont** und **Ausgang** gibt es welche, wo sich das Objekt nach Beendigung der Animation wieder an  
seinem Ausgangspunkt befindet und welche, bei denen das nicht der Fall ist.

<b>Animationsgruppe</b>	<b>Effekte</b>
<b>Eingang</b>	<b>Einfach</b>
	Blenden, Einfliegen, Erscheinen, Hineinblitzen, Karo, Kasten, Keil, Kreis, Manifestieren, Plus, Rad, Schachbrett, Streifen, Teilen, Wischen, Zufällige Balken
	<b>Dezent</b>
	Ausdehnen, Drehen, Verblässen, Zoom
	<b>Klassisch</b>
Abwärts schweben, Aufwärts schweben, Erheben, Komprimieren, Strecken, Um Zentrum drehen, Wachsen und Bewegen, Wirbeln, Zoom einfach	
<b>Spektakulär</b>	
Abspann, Bumerang, Drehen einfach, Fallen lassen, Fegen, Gekrümmt nach oben, Schwimmen, Spiegeln, Spirale, Springen, Sprossenrad	
<b>Hervorhebung</b>	<b>Einfach</b>
	Füllfarbe, Linienfarbe, Rotieren, Schriftfarbe, Transparent, Vergrößern/Verkleinern
	<b>Dezent</b>
	Deutlicher Blitz, Durchtränken, Erhellen, Impuls, Komplementärfarbe, Komplementärfarbe 2, Kontrastfarbe, Objektfarbe, Pinselfarbe, Unterstreichen, Verdunkeln
	<b>Klassisch</b>
Farbimpuls, Mit Farbe zunehmend, Schimmer, Schwanken	
<b>Spektakulär</b>	
Blinken, Fett anzeigen, Welle	
<b>Ausgang</b>	<b>Einfach</b>
	Auflösen, Blenden, Hervorblitzen, Hinausfliegen, Karo, Kasten, Keil, Kreis, Plus, Rad, Schachbrett, Streifen, Teilen, Verschwinden, Wischen, Zufällige Balken
	<b>Dezent</b>
	Drehen, Verblässen, Zoom, Zusammenziehen
<b>Klassisch</b>	
Abwärts schweben, Aufwärts schweben, Dehnen, Hinabsinken, Reduzieren, Um Zentrum drehen, Verkleinern und Drehen, Wirbeln, Zoom einfach	

Animationsgruppe	Effekte
<b>Ausgang</b> <i>(Fortsetzung)</i>	<b>Spektakulär</b> Abspann, Bumerang, Drehen einfach, Fallen lassen, Fegen, Gekrümmt nach unten, Schwimmen, Spiegeln, Spirale hinaus, Springen, Sprossenrad
<b>Animationspfad</b>	<b>Einfach</b> Achteck, Fünfeck, Fußball, Gleichseitiges Dreieck, Halbmond, Herz, Karo, Kreis, Parallelogramm, Quadrat, Rechtwinkliges Dreieck, Sechseck, Stern mit 4 Zacken, Stern mit 5 Zacken, Stern mit 6 Zacken, Stern mit 8 Zacken, Träne, Trapez
	<b>Linien und Kurven</b> Abnehmende Welle, Bogen nach links, Bogen nach oben, Bogen nach rechts, Bogen nach unten, Diagonal nach oben rechts, Diagonal nach unten rechts, Herzschlag, Kurvig nach links, Kurvig nach rechts, Links, Links aufprallen, Nach oben, Nach oben drehen, Nach unten, Nach unten drehen, Nach oben rechts drehen, Nach rechts unten drehen, nach unten, Nach unten drehen, Rechts, Rechts aufprallen, Sinusschwingung, S-Kurve 1, S-Kurve 2, Spirale, Spirale links, Spirale rechts, Treppen nach unten, Trichter, Welle, Zickzack
	<b>Spezial</b> Acht übereinander, Bohne, Erdnuss, Gepunkteter Stern, Horizontale Acht, Invertiertes Dreieck, Invertiertes Quadrat, Kurviger Stern, Kurviges Quadrat, Kurviges X, Neutron, Pinselstrich, Plus, Vertikale Acht, Zwei Schleifen
<b>3D</b> <i>(steht nur zur Verfügung, wenn es sich um ein 3D-Modell handelt)</i>	<b>Ankommen</b> (Eingang), <b>Drehteller</b> (Hervorhebung), <b>Schwingen</b> (Hervorhebung), <b>Springen und Drehen</b> (Hervorhebung), <b>Verlassen</b> (Ausgang)

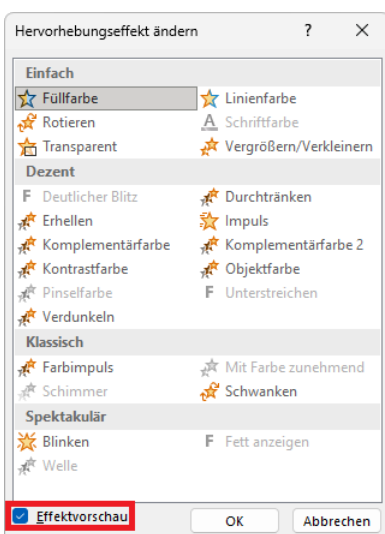


Abb. 2: Dialogfeld **Hervorhebungseffekt ändern**, Kontrollkästchen **Effektvorschau**



## Start, Dauer und Verzögerung

Sobald ein Objekt eine Animation zugewiesen bekommen hat, sehen Sie links oben vom Objekt eine Nummer (siehe Abbildung 3). Beim ersten Objekt, dem Sie eine Animation zugewiesen haben, steht die Nummer 1. Das Objekt, das Sie anschließend animieren, bekommt die Nummer 2, usw. Die Nummern geben also die Reihenfolge wieder, in der die Objekte animiert werden.



Abb. 3: Die Nummer zeigt an, dass das Objekt animiert worden ist

Wenn Sie ein Objekt animiert haben, müssen Sie PowerPoint noch mitteilen, wie bei der späteren Präsentation die Animation des Objekts gestartet werden soll, wie lange die Animation dauern soll und ob evtl. die Animation mit einer Verzögerung gestartet wird. Diese drei Angaben können Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Anzeigedauer** festlegen (siehe Abbildung 4; zuvor das betreffende Objekt auswählen).

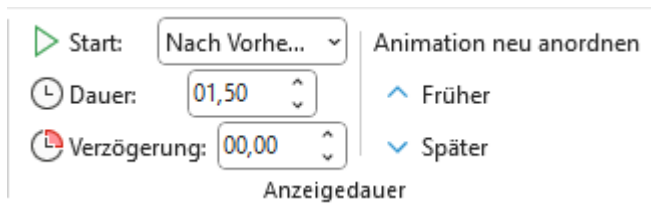
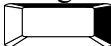

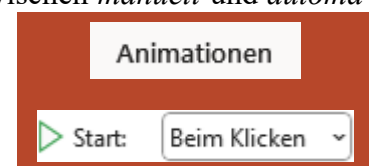
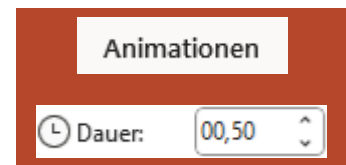


Abb. 4: Gruppe **Anzeigedauer**, Register **Animationen**

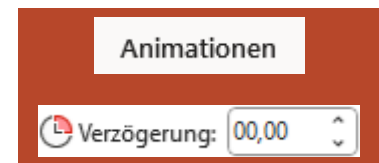
Bei der Frage, wie soll die Animation gestartet werden, können Sie zwischen *manuell* und *automatisch* wählen. Bei der manuellen Methode müssen Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Anzeigedauer** in der Liste **Start** den Eintrag **Beim Klicken** wählen. Dabei handelt es sich um die Standardvorgabe, d.h. jedes Objekt bekommt bei der Zuweisung einer Animation diese Startvorgabe. Das bedeutet, dass die Animation später erst gestartet wird, wenn Sie mit der Maus klicken oder z.B. die Taste  oder  drücken (es gibt noch weitere mögliche Tasten, sie sind identisch mit den Tasten, mit denen Sie zur nächsten Folie wechseln können; siehe Skript **PowerPoint für Microsoft 365 – Tastenkombinationen**, Kapitel **Starten und Durchführung einer Präsentation**, Seite 15). Soll die Animation dagegen automatisch gestartet werden, wählen Sie in der Liste **Start** den Eintrag **Mit Vorherigen** oder **Nach Vorherigen**. Der Unterschied zwischen diesen beiden Einträgen wird erst ersichtlich, wenn mindestens zwei Objekte auf derselben Folie animiert worden sind. Welche Startangabe das „erste“ Objekt besitzt ist eigentlich unerheblich. Weisen Sie dem „zweiten“ Objekt die Angabe **Mit Vorherigen** zu, wird die Animation des „zweiten“ Objekts zeitgleich mit der Animation des „ersten“ Objekts ausgeführt. Wählen Sie die Angabe **Nach Vorherigen**, wird zunächst die Animation des „ersten“ Objekts ausgeführt und wenn diese beendet ist dann die Animation des „zweiten“ Objekts.



Als nächstes können Sie festlegen, wie lange die Animation dauern soll. Geben Sie die gewünschte Zeit in dem Zahlenfeld **Dauer** an. Sie können die Dauer bis auf die hundertstel Sekunde angeben. Wenn Sie die kleinen grauen Pfeile mit der Maus anklicken, wird die Dauer in Viertelsekundenschritte geändert. Welche Dauer bei welcher Animation am besten geeignet ist, müssen Sie gegebenenfalls ausprobieren. Eine Animation sollte natürlich nicht zu lange dauern (die Animation wird dann quasi wie in Zeitlupe ausgeführt), aber auch nicht zu kurz (evtl. wird die Animation vom Publikum kaum wahrgenommen).



**Optional** können Sie noch im Zahlenfeld **Verzögerung** eine Angabe machen (Standardvorgabe: **00,00** Sekunden). Wenn Sie mehrere Objekte animiert und für alle Objekte als Startwert **Nach Vorherigen** gewählt haben, kann es passieren, dass die Animationen der Objekte für das Publikum viel zu schnell hintereinander ablaufen, selbst wenn Sie bei **Dauer** einen verhältnismäßig großen Wert gewählt haben. In solchen Fällen ist eine Verzögerung zwischen den Animationen sinnvoll. Diese braucht auch nicht unbedingt sehr groß zu sein. In den meisten Fällen reicht ein Wert von vielleicht **0,5** bis **1,0** Sekunde.



Die zu Anfang in diesem Artikel beschriebene Nummerierung der animierten Objekte ändert sich, wenn Sie in der Liste **Start** den Eintrag **Mit Vorherigen** oder **Nach Vorherigen** wählen. Die genaue Nummerierung soll an zwei Beispielen mit denselben vier Objekten gezeigt werden. Die gewählten Animationen und auch die Dauer und die Verzögerung sind dabei ohne Bedeutung, es kommt hier nur auf die Reihenfolge der Animationen an und ob die Objekte manuell oder automatisch gestartet werden. Im ersten Beispiel (siehe Abbildung 5) bekommt das orangefarbene Dreieck (Nr. 1) den Startwert **Beim Klicken** zugewiesen, also eine **1**. Die blaue Ellipse (Nr. 2) besitzt den Startwert **Nach Vorherigen** und bekommt auch die **1**, da sie *automatisch* nach dem orangefarbenen Dreieck animiert wird. Das grüne Rechteck (Nr. 3) hat den Startwert **Mit Vorherigen**, wird also auch *automatisch* gestartet (zusammen mit der blauen Ellipse) und bekommt daher auch die **1** zugewiesen. Der schwarze Stern (Nr. 4) hat den Startwert **Beim Klicken**, wird also später manuell gestartet und bekommt daher die Nummer **2**. Die Animationsnummern werden also immer erst dann erhöht, wenn es sich um einen manuellen Animationsstart handelt.

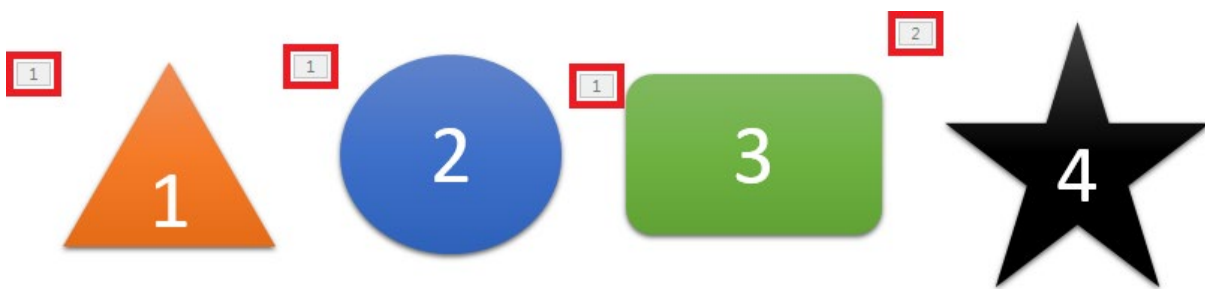


Abb. 5: *Erstes Beispiel für eine Animationsreihenfolge, Nummern rot umrahmt*

Im zweiten Beispiel wird allen vier Objekten (Dreieck, Ellipse, Rechteck, Stern) der Startwert **Nach Vorherigen** zugewiesen. Da es hier keine manuelle Animation gibt, bekommen alle vier Objekte die Nummer **0** (siehe Abbildung 6, Seite 9).

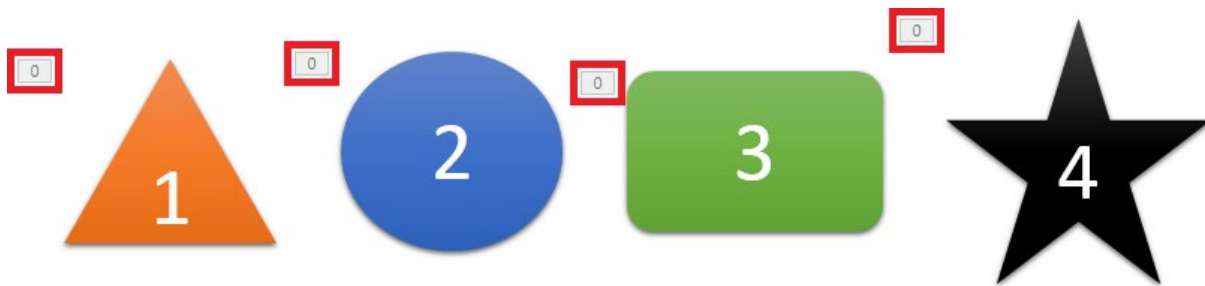


Abb. 6: Zweites Beispiel für eine Animationsreihenfolge, Nummern rot umrahmt

## Der Animationsbereich

Wenn Sie mehrere Objekte auf einer Folie animiert haben, verlieren Sie sehr schnell den Überblick über die Eigenschaften (*Start, Dauer, Verzögerung*) der einzelnen Animationen. Sie können natürlich die Objekte einzeln markieren und sich dann die Eigenschaften im Register **Animationen** in der Gruppe **Anzeigedauer** anschauen, aber das ist keine sinnvolle Vorgehensweise. Sie können sich aber den Aufgabenbereich **Animationsbereich** anzeigen lassen. Dort bekommen Sie alle für die aktuelle Folie festgelegten Animationen aufgelistet (siehe Abbildung 7). Wählen Sie hierfür im Register **Animationen** in der Gruppe **Erweiterte Animation** das Symbol **Animationsbereich**. Der Animationsbereich wird standardmäßig rechts neben der Folie angezeigt.

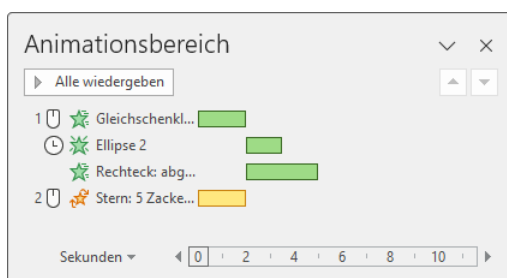
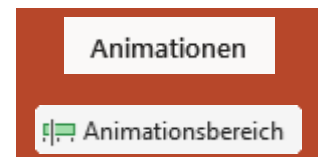


Abb. 7: Der Animationsbereich mit den aufgelisteten Animationen

Mit der Schaltfläche **Alle wiedergeben** (bzw. **Auswahl wiedergeben**, wenn nur einige Animationen ausgewählt sind; bzw. **Wiedergeben ab**, wenn nur eine Animation ausgewählt ist) können Sie die Animationen direkt wiedergeben, ohne dass Sie in die Präsentationsdarstellung wechseln müssen. Mit den beiden Pfeilsymbolen (**▲ ▼**) können Sie die Reihenfolge der Animationen ändern<sup>2</sup>. Dazu die zu verschiebende Animation im Animationsbereich anklicken und mit den Pfeilsymbolen nach oben oder unten verschieben (alternativ können Sie eine Animation auch direkt mit der Maus verschieben: Maussymbol auf die zu verschiebende Animation bewegen, bis ein weißer Doppelpfeil (**↕**) als Mausymbol erscheint und dann bei gedrückter linker Maustaste nach oben oder unten verschieben).

Als nächstes bekommen Sie die einzelnen Animationen aufgelistet. Bei einigen, vielleicht auch allen, steht eine Nummer vor dem Objektnamen. Wenn eine Nummer zu sehen ist, handelt es sich um eine manuelle Animation (zusätzlich sehen Sie das Symbol **⏸**)<sup>3</sup>. Ist keine Nummer angegeben, handelt es sich um eine automatische Animation (bei **Nach Vorheriger** wird eine kleine Uhr (**🕒**) angezeigt, bei **Mit Vorheriger** ist kein Symbol zu sehen; siehe Kapitel **Start, Dauer und Verzögerung**, Seite 6).

<sup>2</sup> Sie können auch die beiden Symbole **Früher** oder **Später** (Register **Animationen**, Gruppe **Anzeigedauer**) verwenden.

<sup>3</sup> Wenn Sie das Maus- bzw. Uhrsymbol nicht sehen, müssen Sie die Breite des Animationsbereichs vergrößern (Vorgehensweise siehe nächste Seite).

Dann folgt ein farbiges Symbol, an dem Sie erkennen können, zu welcher Animationsgruppe die Animation gehört (Eingang: grünes Symbol ★, Betont/Hervorgehoben: gelbes Symbol ★, Ausgang: rotes Symbol ★, Animationspfad: Pfadsymbol, z.B. ↷)<sup>4</sup>. Hinter dem Symbol kommt der Name des Objekts, wobei PowerPoint jedem Objekt einen Namen gefolgt von einer Nummer vorgibt. Bei Bedarf können Sie den Namen aber ändern (siehe Kapitel **Der Auswahlbereich**, Seite 27). Rechts neben den Objektnamen folgen noch farbige Rechtecke (in den Farben der Animationsgruppen; bei Animationspfaden sehen Sie einen hellblauen Balken). Die Breite der Rechtecke gibt die Dauer der Animation wieder und an der Position können Sie erkennen, ob die Animation eines Objekts nach oder mit der Animation des vorherigen Objekts ausgeführt wird. In Abbildung 7, Seite 9, sehen Sie z.B., dass die *Ellipse* nach dem *Gleichschenkligen Dreieck* animiert wird, während das *abgerundete Rechteck* zusammen mit der *Ellipse* animiert wird. Sie können die Breite der Rechtecke mit der Maus verändern oder auch das Rechteck nach links bzw. rechts verschieben. Für die Breitenänderung bewegen Sie das Maussymbol auf den Rand des Rechtecks, bis das Maussymbol als zwei senkrechte Linien mit schwarzen Pfeilen links und rechts dargestellt wird (↔). Verändern Sie bei gedrückter linker Maustaste die Breite des Rechtecks und damit die Dauer der Animation. Bewegen Sie das Maussymbol auf das Rechteck, bekommen Sie einen schwarzen Doppelpfeil (↔). Damit können Sie bei gedrückter linker Maustaste das Rechteck verschieben, womit Sie die Verzögerung der Animation ändern. Wenn Sie nur das Maussymbol auf das Rechteck bewegen und gar nichts weiter machen, sehen Sie in einem Infokästchen, wann die Animation beginnt und wann sie endet (siehe Abbildung 8).

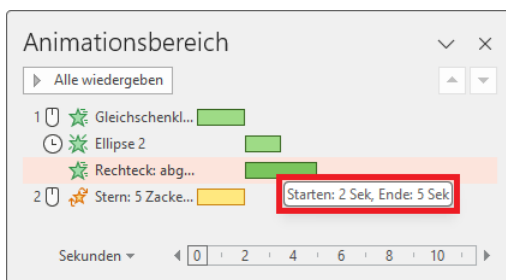


Abb. 8: Infokasten mit Angabe zum Startzeitpunkt und zur Dauer

Am unteren Ende des Animationsbereichs sehen Sie dann noch die Zeitachse. Mit dieser können Sie die Gesamtzeit aller Animationen ablesen. Dabei können Sie die Einteilung der Achse vergrößern oder verkleinern. Klicken Sie auf das Symbol **Sekunden** und wählen den Befehl **Vergrößern** oder **Verkleinern**. Mit Änderung der Zeitachse werden auch die Breiten der Rechtecke geändert. Bei Bedarf können Sie die Zeitachse auch ausschalten. Klicken Sie eine beliebige Animation im Animationsbereich an. Damit markieren Sie die Animation und Sie sehen am rechten Ende der Markierung einen kleinen grauen Pfeil, der nach unten zeigt (▼). In der Befehlsliste wählen Sie den Befehl **Erweiterte Zeitachse ausblenden**. Möchten Sie die Zeitachse wieder angezeigt bekommen, wählen Sie den Befehl **Erweiterte Zeitachse anzeigen**.

Sie können auch die Breite des Animationsbereichs verändern (was aber zur Folge hat, dass die Folie für die Bearbeitung gegebenenfalls kleiner wird; wenn Sie die Breite des Animationsbereichs vergrößern). Die Änderung der Breite des Animationsbereichs kann dann sinnvoll sein, wenn Sie sehr viele Animationen auf der Folie haben und sich mit Hilfe der Zeitachse orientieren wollen, wie lange die gesamte Animation aller animierten Objekte dauert. Wenn Sie die Breite ändern wollen, bewegen Sie das Maussymbol auf den linken Rand des Animationsbereichs (Sie sehen einen weißen Doppelpfeil als Maussymbol; ↔) und ändern die Breite bei gedrückter linker Maustaste. Der Animationsbereich

<sup>4</sup> Es gibt auch Ausnahmen, insbesondere wenn es sich um eine Animation aus der Gruppe **Hervorgehoben** handelt (z.B. die Animation **Schriftfarbe**).

muss auch nicht zwangsläufig immer am rechten Fensterrand verbleiben. Sie können ihn bei Bedarf frei bewegen. Setzen Sie das Maussymbol an den oberen Rand des Animationsbereichs. Sie sehen nun vier weiße Pfeile als Maussymbol (☞). Nun können Sie den Animationsbereich bei gedrückter linker Maustaste frei bewegen. Dadurch ändert sich auch die Größe (genauer gesagt: die Höhe) des Animationsbereichs. Wenn Sie den Animationsbereich wieder am rechten Fensterrand „verankern“ wollen, bewegen Sie das Maussymbol erneut auf das obere Ende des Animationsbereichs und machen einen Doppelklick mit der linken Maustaste.

### Eigenschaften einer Animation ändern

Neben *Start*, *Dauer* und *Verzögerung* können Sie noch weitere Eigenschaften für die Animation festlegen. Einige Eigenschaften gelten für alle Animationsarten, egal aus welcher Animationsgruppe, während es auch Eigenschaften gibt, die von Animationsart zu Animationsart unterschiedlich sein können. Wählen Sie im Animationsbereich (siehe vorheriges Kapitel) die Animation aus und dann im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** das Symbol **Effektoptionen**. Je nach Animationsart kann das Symbol **Effektoptionen** ein anderes Aussehen haben. In Abbildung 9 sehen Sie einige Beispiele für das Symbol **Effektoptionen**.

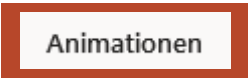


Abb. 9: Verschiedene Beispiele für das Symbol **Effektoptionen**

Auch die angebotene Auswahl an Eigenschaften, die Sie erhalten, wenn Sie das Symbol **Effektoptionen** anklicken, ist von Animationsart zu Animationsart unterschiedlich. Abbildung 10 zeigt auch hierfür ein paar Beispiele (passend zu den Symbolen in Abbildung 9). Es würde an dieser Stelle zu weit führen, jede einzelne Effektoption für jede einzelne Animation näher zu beschreiben. Am besten probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten einfach mal aus. Dann sehen Sie selbst, wie das Ergebnis aussieht.

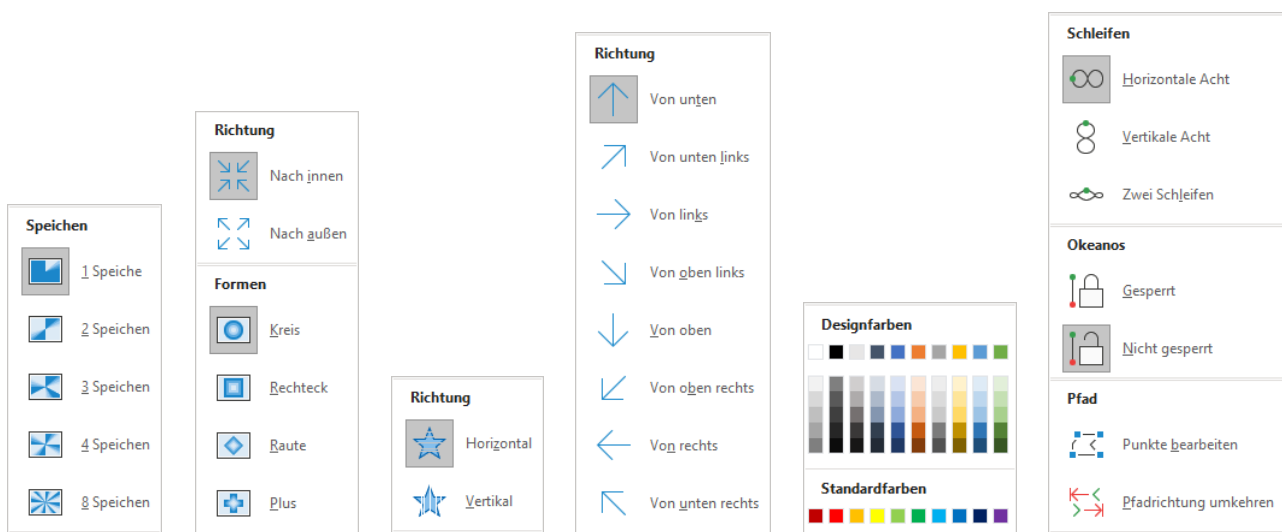


Abb. 10: Listen mit Effektoptionen, passend zu den Symbolen in Abbildung 9

Allgemeine Eigenschaften, die für alle Animationsarten gelten (na ja, für fast alle), können Sie im Dialogfeld **Effektoptionen** festlegen<sup>5</sup>. Dieses Dialogfeld bekommen Sie, wenn Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** auf das Symbol *Startprogramm für Dialogfelder* (☒) klicken. Im Dialogfeld sehen Sie standardmäßig die drei Register **Effekt** (siehe Abbildung 11), **Anzeigedauer** (siehe Abbildung 12, Seite 13) und **Textanimation** (siehe Abbildung 13, Seite 14). Werden Diagramme bzw. SmartArt-Grafiken animiert, gibt es noch die Register **Diagrammanimation** (siehe Abbildung 15, Seite 16) und **SmartArt-Animation** (siehe Abbildung 16, Seite 17).

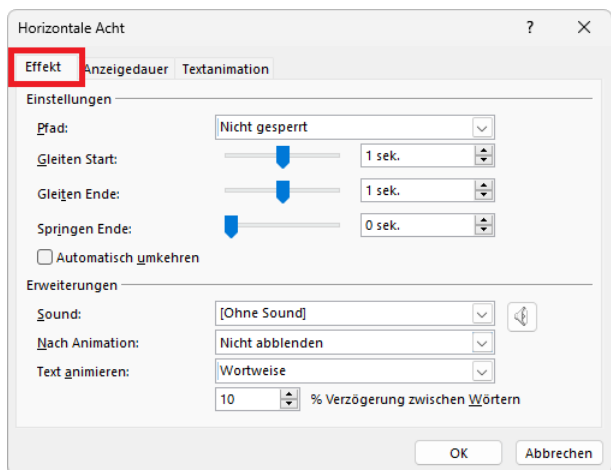
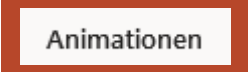


Abb. 11: Dialogfeld **Effektoptionen**, Register **Effekt**

Die Einstellungen im Register **Effekt** haben folgende Bedeutung:

Einstellung	Bedeutung
<b>Pfad</b>	Wählen Sie in der Liste den Eintrag <b>Nicht gesperrt</b> , folgt der Animationspfad dem Objekt, wenn es verschoben wird. Wählen Sie den Eintrag <b>Gesperrt</b> , folgt der Animationspfad nicht dem Objekt. Die Einstellung <b>Pfad</b> gibt es nur bei Animationspfaden.
<b>Gleiten Start</b>	Wählen Sie einen Zeitwert (oder stellen ihn mit dem Schieberegler ein), in der das Objekt auf seine endgültige Geschwindigkeit beschleunigt wird. Der maximale Zeitwert ist identisch mit der Dauer der gesamten Animation. Die Einstellung <b>Gleiten Start</b> ist nicht für alle Effektarten verfügbar.
<b>Gleiten Ende</b>	Wählen Sie einen Zeitwert (oder stellen ihn mit dem Schieberegler ein), in der das Objekt auf den Wert 0 abgebremst wird. Der maximale Zeitwert ist identisch mit der Dauer der gesamten Animation. Die Einstellung <b>Gleiten Ende</b> ist nicht für alle Effektarten verfügbar.
<b>Springen Ende</b>	Wählen Sie einen Zeitwert (oder stellen ihn mit dem Schieberegler ein), wenn am Ende dieses Zeitwerts das Objekt auf- und abwärts bzw. seitwärts springt. Die Einstellung <b>Springen Ende</b> ist nicht für alle Effektarten verfügbar.

<sup>5</sup> Eigentlich heißt das Dialogfeld nicht **Effektoptionen**, sondern trägt den Namen der Animationsart, für die die Einstellungen vorgenommen werden sollen. Es ist aber an dieser Stelle einfacher, dem Dialogfeld einen gemeinsamen Namen zu geben.

Einstellung	Bedeutung
<b>Automatisch umkehren</b>	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen und die Animation wird zweimal ausgeführt: einmal in die eine Richtung und anschließend in die entgegengesetzte Richtung. Die Einstellung <b>Automatisch umkehren</b> ist nicht für alle Effektarten verfügbar.
<b>Sound</b>	Wählen Sie in der Liste einen der vorgegebenen Sounds aus, der automatisch abgespielt wird, wenn die Animation des Objekts ausgeführt wird. Die vorgegebenen Sounds haben eine maximale Länge von ca. 1,5 Sekunden. Sie können auch den Eintrag <b>Anderer Sound</b> wählen und sich dann in einem weiteren Dialogfeld die gewünschte Sounddatei auswählen. Die Sounddatei muss vom Typ <b>WAV</b> sein. Ist die Dauer des Sounds länger als die Animation, wird der Sound automatisch abgebrochen, wenn das nächste Objekt animiert wird (und auch einen Sound zugewiesen bekommen hat) oder wenn zur nächsten Folie gewechselt wird.
<b>Nach Animation</b>	Wählen Sie in der Liste einen Eintrag, mit dem Sie bestimmen können, was mit dem Objekt nach Beendigung der Animation geschehen soll. Sie können in der Liste eine andere Farbe wählen, d.h., nach Beendigung der Animation wechselt das Objekt seine Farbe. Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Animation ausblenden</b> , wird das Objekt nach Beendigung der Animation von der Folie entfernt. Beim Eintrag <b>Mit nächsten Mausklick ausblenden</b> wird das Objekt von der Folie entfernt, wenn Sie einen Mausklick ausführen (oder eine entsprechende Taste auf der Tastatur drücken). Lediglich beim Eintrag <b>Nicht abblenden</b> passiert am Ende der Animation nichts mit dem Objekt.
<b>Text animieren</b>	Wählen Sie den Eintrag <b>Alle gleichzeitig</b> , wenn die Animation des kompletten Texts (bzw. Absatz) auf einmal ausgeführt werden soll. Beim Eintrag <b>Wortweise</b> wird die Animation für jedes einzelne Wort des Textes nacheinander ausgeführt. Beim Eintrag <b>Zeichenweise</b> wird die Animation jedes einzelnen Zeichens nacheinander ausgeführt. Die Liste steht nur zur Verfügung, wenn Text animiert werden soll.
<b>% Verzögerung zwischen Wörtern (bzw. Buchstaben)</b>	Legen Sie einen Wert als Prozentzahl fest, mit der Sie die Geschwindigkeit der Animation bei den Wörtern bzw. Zeichen bestimmen können. Je höher der Wert, desto länger dauert die Animation. Sie können nur dann einen Wert eingeben, wenn Sie in der Liste <b>Text animieren</b> den Eintrag <b>Wortweise</b> oder <b>Zeichenweise</b> ausgewählt haben.

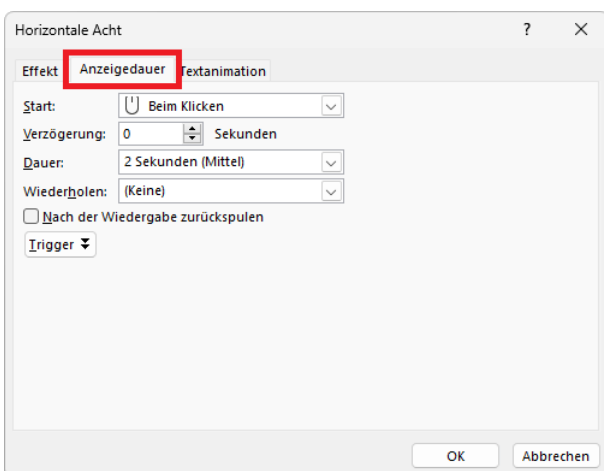


Abb. 12: Dialogfeld **Effektoptionen**, Register **Anzeigedauer**

Die Einstellungen im Register **Anzeigedauer** haben folgende Bedeutung:

<b>Einstellung</b>	<b>Bedeutung</b>
<b>Starten</b>	Wählen Sie in der Liste den Eintrag <b>Beim Klicken</b> , wenn die Animation erst bei einem Mausklick (oder bei Verwendung bestimmter Tasten auf der Tastatur) gestartet werden soll. Wählen Sie den Eintrag <b>Mit Vorheriger</b> , wenn die Animation zeitgleich mit der zuvor festgelegten Animation ausgeführt werden (es spielt dabei keine Rolle, ob es sich um dasselbe Objekt oder verschiedene Objekte handelt). Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Vorheriger</b> , wenn die Animation erst dann ausgeführt wird, wenn die vorherige Animation beendet ist.
<b>Verzögerung</b>	Tragen Sie in das Zahlenfeld den gewünschten Wert (in Sekunden) für die Verzögerung ein, die PowerPoint abwarten soll, bis die Animation ausgeführt wird.
<b>Dauer</b>	Tragen Sie in das Zahlenfeld den gewünschten Wert (in Sekunden) ein, die die Animation dauern soll. Sie können auch einen Eintrag in der Liste auswählen.
<b>Wiederholen</b>	Tragen Sie in das Zahlenfeld den gewünschten Wert ein, wie oft die Animation wiederholt werden soll. Sie können auch einen Eintrag in der Liste auswählen. Der Eintrag <b>(Keine)</b> bedeutet, die Animation wird genau einmal ausgeführt.
<b>Nach der Wiedergabe zurückspulen</b>	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn das Objekt nach Beendigung der Animation an seinen Ursprungsort zurückgesetzt werden soll. Diese Einstellung macht im Grunde nur bei Animationspfaden Sinn, wo der Startpunkt nicht mit dem Endpunkt identisch ist.
<b>Trigger</b>	Siehe Kapitel <b>Trigger</b> , Seite 25.

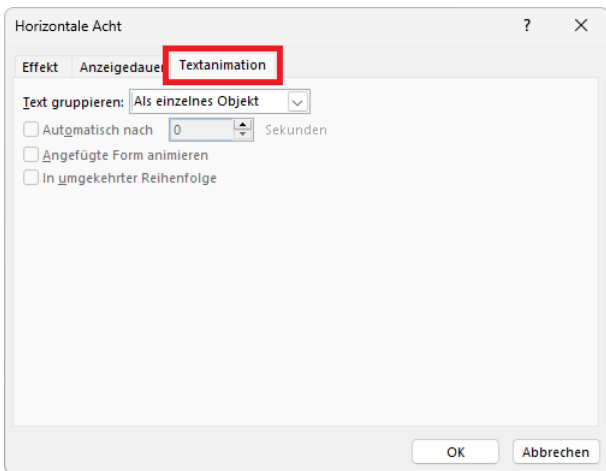


Abb. 13: Dialogfeld **Effektoptionen**, Register **Textanimation**



Die Einstellungen im Register **Textanimation** haben folgende Bedeutung:

<b>Einstellung</b>	<b>Bedeutung</b>
<b>Text gruppieren</b>	Wählen Sie in der Liste den Eintrag <b>Als einzelnes Objekt</b> , wenn die Animation für den kompletten Textinhalt des Textfelds gelten soll (auch wenn er aus mehreren Absätzen oder Aufzählungen besteht). Dabei wird der Inhalt des Textfelds als ein Objekt angesehen. Wählen Sie den Eintrag <b>Alle Absätze auf einmal</b> , wird die Animation für alle Absätze gleichzeitig ausgeführt (wenn <b>Beim Klicken</b> bzw. <b>Mit Vorheriger</b> eingestellt ist); aber trotzdem jeder Absatz für sich. Wählen Sie einen der Einträge <b>Bei 1. Abschnittsebene</b> bis <b>Bei 5. Abschnittsebene</b> , wenn eine Abschnittsebene (und alle Unterebenen) als ein Objekt angesehen werden. In diesem Fall wird die Abschnittsebene (und alle Unterebenen, die zu jeweiligen Abschnitt gehören) auf einmal animiert.
<b>Automatisch nach</b>	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen und tragen in das Zahlenfeld einen Wert in Sekunden ein, wie lange die Pause zwischen den Animationen der einzelnen Abschnittsebenen sein soll. Das Kontrollkästchen kann nur bei den Einträgen <b>Bei 1. Abschnittsebene</b> bis <b>Bei 5. Abschnittsebene</b> aktiviert werden.
<b>Angefügte Form animieren</b>	Ist der Text Bestandteil eines geschlossenen Objekts (z.B. einer Form; siehe Skript <b>PowerPoint für Microsoft 365 - Umgang mit Formen</b> , Kapitel <b>Form mit Text füllen</b> , Seite 12), können Sie das Kontrollkästchen aktivieren, wenn die Animation sowohl für die Form als auch für den Text ausgeführt werden soll. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird die Animation nur für den Text ausgeführt.
<b>In umgekehrter Reihenfolge</b>	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn in einer Aufzählung zunächst der letzte Eintrag, danach der vorletzte Eintrag, usw. animiert werden soll. Das Kontrollkästchen kann nicht aktiviert werden, wenn in der Liste <b>Text gruppieren</b> der Eintrag <b>Als einzelnes Objekt</b> gewählt wurde.

**Anmerkung:** Das Dialogfeld **Effektoptionen** bekommen Sie nicht nur über das *Startprogramm für Dialogfelder* (☑), sondern auch über den Animationsbereich. Klicken Sie im Animationsbereich die Animation an, für die Sie die Eigenschaften ändern wollen, klicken dann rechts auf den kleinen grauen Pfeil (▾) und wählen den Befehl **Effektoptionen** oder **Anzeigedauer** (siehe Abbildung 14).

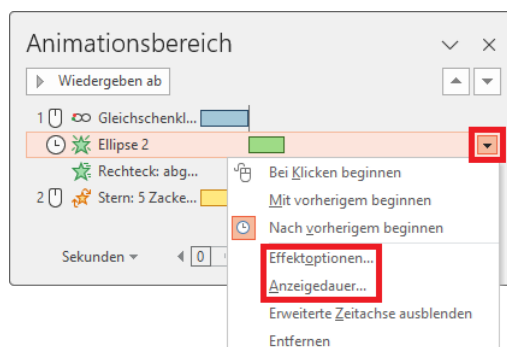


Abb. 14: Dialogfeld **Effektoptionen** im Animationsbereich aufrufen

## Ein Diagramm bzw. eine SmartArt-Grafik animieren

Eine Besonderheit gibt es bei der Animation eines Diagramms bzw. einer SmartArt-Grafik. Sie können sich entscheiden, ob Sie das gesamte Diagramm bzw. die komplette SmartArt-Grafik animieren wollen oder Teile davon separat. Bei einem Säulendiagramm beispielsweise können Sie angeben, dass die Säulen **Nach Kategorie** oder **Nach Datenreihe** einzeln animiert werden. Wenn Sie die Möglichkeit nutzen wollen, einzelne Bestandteile eines Diagramms bzw. einer SmartArt-Grafik separat zu animieren, müssen Sie dem Diagramm bzw. der SmartArt-Grafik zunächst ganz normal eine Animation zuweisen. Anschließend öffnen Sie das Dialogfeld **Effektoptionen** (siehe auch Kapitel **Eigenschaften einer Animation ändern**, Seite 11). Bei einem Diagramm gibt es dann im Dialogfeld das Register **Diagrammanimation** (siehe Abbildung 15) und bei einer SmartArt-Grafik das Register **SmartArt-Animation** (siehe Abbildung 16, Seite 17).

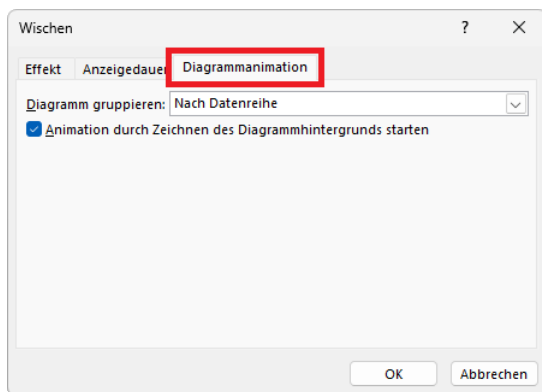


Abb. 15: Dialogfeld **Effektoptionen**, Register **Diagrammanimation**

Die Einstellungen im Register **Diagrammanimation** haben folgende Bedeutung:

<b>Einstellung</b>	<b>Bedeutung</b>
<b>Diagramm gruppieren</b>	Wählen Sie in der Liste den Eintrag <b>Als einzelnes Objekt</b> , wenn die Animation für das komplette Diagramm gelten soll (das Diagramm wird behandelt, als wäre es ein einzelnes Objekt). Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Datenreihe</b> , wird die Animation für jede Datenreihe einzeln ausgeführt. Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Kategorie</b> , wird die Animation für jede Kategorie einzeln ausgeführt. Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Element in Datenreihe</b> , wird die Animation für jedes einzelne Element in der Datenreihe separat ausgeführt. Wählen Sie den Eintrag <b>Nach Element in Kategorie</b> , wird die Animation für jedes einzelne Element in der Kategorie separat ausgeführt.
<b>Animation durch Zeichnen des Diagrammhintergrund starten</b>	Ist das Kontrollkästchen aktiviert, wird zunächst die Animation für den Diagrammhintergrund (Diagrammbereich, Zeichnungsfläche, horizontale bzw. vertikale Achse, usw.) ausgeführt, bevor die Datenreihen bzw. Kategorien animiert werden. Ist das Kontrollkästchen deaktiviert, wird der Diagrammhintergrund überhaupt nicht animiert.

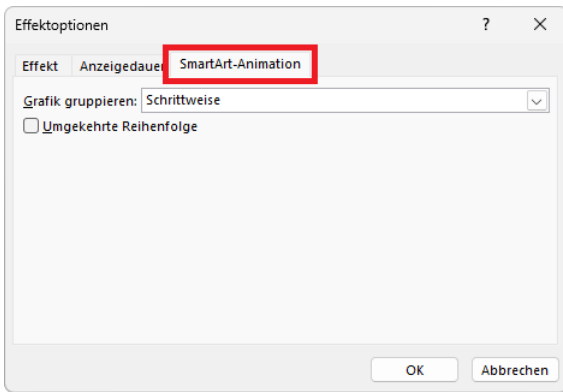


Abb. 16: Dialogfeld **Effektoptionen**, Register **SmartArt-Animation**

Die Einstellungen im Register **SmartArt-Animation** haben folgende Bedeutung:

Einstellung	Bedeutung
<b>Gruppe gruppieren</b>	Wählen Sie in der Liste den Eintrag <b>Als einzelnes Objekt</b> , wenn die Animation für das komplette SmartArt gelten soll (das SmartArt wird behandelt, als wäre es ein einzelnes Objekt). Wählen Sie den Eintrag <b>Alle gleichzeitig</b> , wird die Animation für jedes Teil des SmartArts separat ausgeführt, aber alle gleichzeitig. Wählen Sie den Eintrag <b>Schrittweise</b> , wird die Animation für jedes Teilobjekt der SmartArt-Grafik einzeln ausgeführt. Wählen Sie den Eintrag <b>Sofort nach Ebene</b> , wird jede Ebene (z.B. bei Hierarchien) separat für sich animiert. Wählen Sie den Eintrag <b>Schrittweise nach Ebene</b> , wenn jedes Teilobjekt der SmartArt-Grafik separat animiert werden soll, und zwar Ebene für Ebene.
<b>Umgekehrte Reihenfolge</b>	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, wenn die Animation der einzelnen Teilobjekte der SmartArt-Grafik in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt werden soll.

Wenn Sie bei einem Diagramm oder einer SmartArt-Grafik sich für eine separate Animation der Diagramm- bzw. SmartArt-Elemente entschieden haben, werden die Animationen der einzelnen Elemente im Animationsbereich als Gruppe dargestellt. Sie sehen nur das erste Element der Animationsgruppe und unterhalb davon einen grauen Streifen mit einem nach unten zeigenden Doppelpfeil (siehe Abbildung 17). Klicken Sie auf diesen grauen Streifen und die Gruppe der Animationen öffnet sich. Bei der geöffneten Gruppe sehen Sie ebenfalls den grauen Streifen mit den Doppelpfeilen, nur diesmal zeigen sie nach oben (siehe Abbildung 18, Seite 18). Klicken Sie den grauen Streifen erneut an und die Gruppe der Animationen schließt sich wieder.

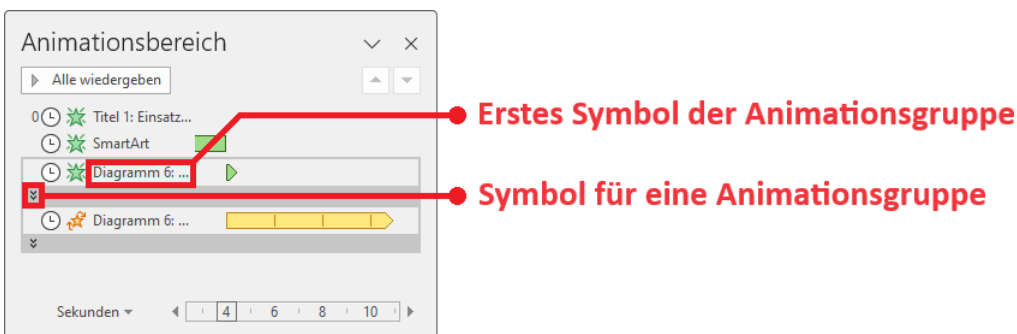


Abb. 17: Gruppe von Animationen, geschlossen

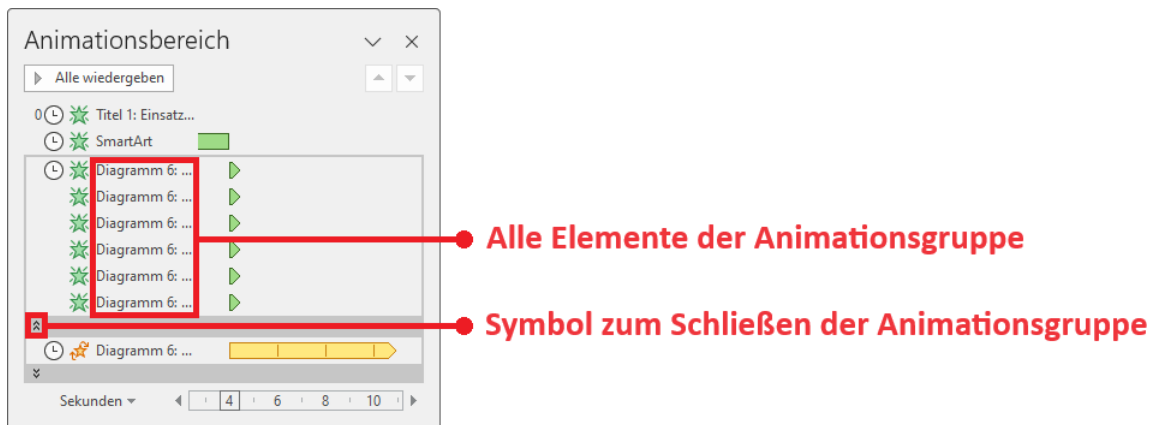


Abb. 18: Gruppe von Animationen, geöffnet

Wenn Sie bei der geschlossenen Gruppe das erste Element der Gruppe anklicken, haben Sie damit im Grunde alle anderen Animationen der Gruppe ebenfalls ausgewählt. Wenn Sie nun Änderungen an der Animation vornehmen (z.B. Animationstyp oder Einstellungen ändern), werden diese Änderungen allen Elementen der Gruppe gleichermaßen zugeordnet. Ist die Gruppe geöffnet, können Sie jedes einzelne Element separat auswählen und auch die Animation individuell ändern.

**Anmerkung:** Alternativ zum Dialogfeld **Effektoptionen** mit den beiden Registern **Diagramm-animation** bzw. **SmartArt-Animation**, können Sie die Auswahl auch direkt im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** über das Symbol **Effektoptionen** vornehmen (siehe Abbildung 19).

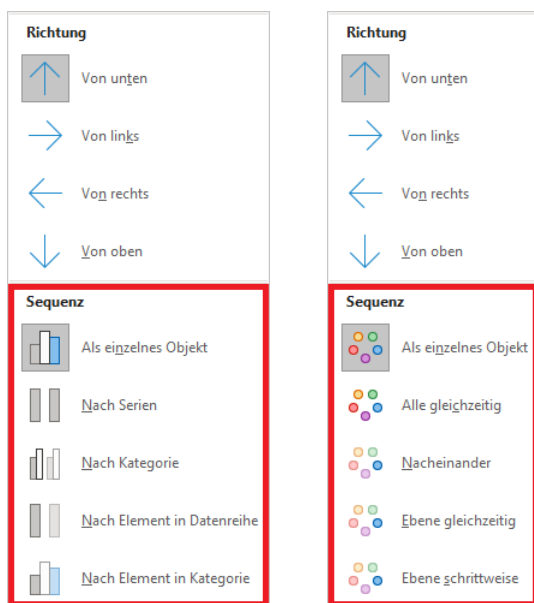


Abb. 19: Die Effektoptionen für Diagramme bzw. SmartArt-Grafiken

### 3D-Modell animieren

Seitdem es möglich ist, 3D-Modelle auf einer Folie zu platzieren (siehe Skript **PowerPoint für Microsoft 365 – 3D-Modelle**), können Sie solchen Objekten auch Animationen zuweisen. Dazu markieren Sie das 3D-Modell und wählen im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** in der Liste einen der Einträge **Ankommen**, **Drehteller**, **Schwingen**, **Springen und Drehen** oder **Verlassen**. Wie bei den meisten anderen Animationen können Sie auch

Animationen

bei den Animationen für die 3D-Modelle zusätzliche Effektoptionen festlegen. Weisen Sie dem 3D-Modell zunächst die gewünschte Animation zu. Wählen Sie dann im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** das Symbol **Effektoptionen**. Sie erhalten wieder eine Auswahlliste, wo Sie die gewünschte Effektoption auswählen können (siehe Abbildung 20).

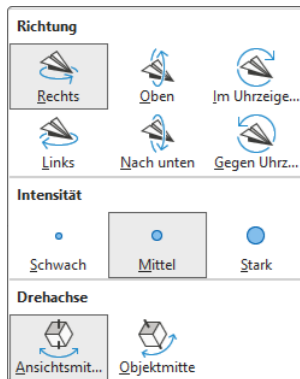
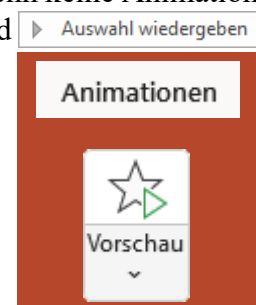


Abb. 20: Eine beispielhafte Auswahl an Effektoptionen bei 3D-Modellen



## Vorschau auf die Animationen

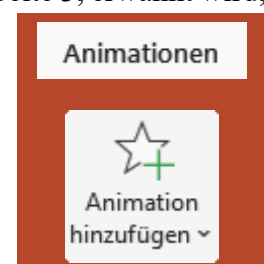
Wenn Sie einem Objekt eine Animation zuweisen, wird direkt im Moment der Zuweisung die Animation ausgeführt, so dass Sie sofort einen Eindruck erhalten, ob diese Animation passend für das Objekt ist. Wenn Sie dann aber die Eigenschaften der Animation anpassen, wird keine Livevorschau durchgeführt. Sie müssen aber nicht zwangsläufig die Präsentation starten, um sich die geänderte Animation anzuschauen, sondern können dies auch direkt während der Bearbeitung machen. Zum einen gibt es im Animationsbereich die beiden Schaltflächen **Alle wiedergeben** (wenn keine Animation ausgewählt ist), **Wiedergeben ab** (wenn eine Animation ausgewählt worden ist) und **Auswahl wiedergeben** (wenn einige, aber nicht alle Animationen ausgewählt sind). Mit diesen Schaltflächen können Sie die Animation(en) ausführen. Falls der Animationsbereich nicht aktiviert wurde, können Sie aber trotzdem eine Vorschau starten. Wählen Sie dafür im Register **Animationen** in der Gruppe **Vorschau** das Symbol **Vorschau**. Egal ob im Animationsbereich Animationen markiert worden sind oder nicht, werden beim Symbol **Vorschau** alle Animationen ausgeführt.



Je nachdem wie viele Objekte sich auf der Folie befinden und wie viele Animationen es gibt, kann die Vorschau auch schon mal etwas länger dauern (durchaus auch mehrere Minuten). Sie können die Vorschau aber jederzeit mittendrin abbrechen. Drücken Sie entweder eine beliebige Taste auf der Tastatur oder klicken mit der Maus auf die Folie.

## Einem Objekt mehrere Animationen zuweisen

Wie bereits am Anfang des Kapitels **Eine Animation einem Objekt zuweisen**, Seite 3, erwähnt wird, können Sie einem Objekt beliebig viele Animationen aus allen Animationsgruppen zuweisen. Dabei gehen Sie so vor, dass Sie die „erste“ Animation im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** auswählen und für jede weitere Animation das Symbol **Animation hinzufügen** in der Gruppe **Erweiterte Animation** verwenden. Ob ein Objekt mehrere Animationen besitzt, können Sie an den Nummern links oben vom Objekt sehen. Wird für jede Animation bei Start der Eintrag **Beim Klicken** gewählt, stehen alle Nummern untereinander. Wird



dagegen für eine oder mehrere Animationen **Nach Vorherigen** bzw. **Mit Vorherigen** gewählt, werden die Nummern hintereinander versetzt platziert. Abbildung 21 zeigt beide Beispiele.



Abb. 21: Objekt mit drei Animationen, beim Klicken bzw. Mit/Nach Vorherigen

Wenn Sie nicht genau erkennen können, wie viele Animationen ein Objekt besitzt, klicken Sie es einfach an und schauen im Animationsbereich nach. Dort werden alle Animationen vom markierten Objekt hervorgehoben (siehe Abbildung 22). Dabei müssen die Animationen nicht unbedingt direkt hintereinander folgen. Es können zwischendurch Animationen anderer Objekte ausgeführt werden.

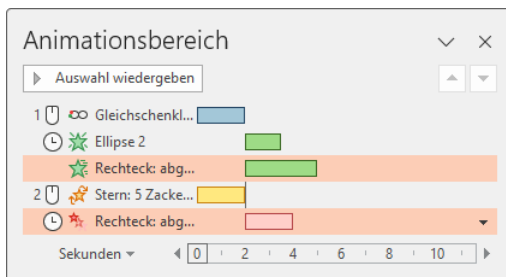
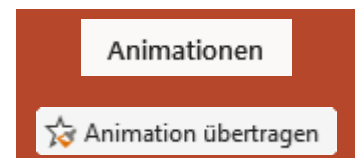


Abb. 22: Mehrere Animationen eines Objekts im Animationsbereich

## Animation von einem Objekt auf ein anderes übertragen




Seit PowerPoint 2010 können Sie die Animationen (inkl. allen Einstellungen und Effektoptionen) eines Objekts schnell auf ein anderes Objekt übertragen. Dabei müssen beide Objekte nicht einmal vom gleichen Typ sein und sich auch nicht unbedingt auf derselben Folie befinden. Wenn Sie die Animationen von einem Objekt auf ein anderes übertragen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie das Objekt an, das bereits die Animationen besitzt.
2. Wählen Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Erweiterte Animation** das Symbol **Animation übertragen**. Wenn Sie das Maussymbol zurück auf die Folie bewegen, sehen Sie einen weißen Pfeil und einen schwarzen Pinsel als Maussymbol (🖱️🖌️).
3. Klicken Sie nun das Objekt an, das die Animation zugewiesen bekommen soll. Gegebenenfalls wechseln Sie vorher die Folie, wenn sich das Objekt auf einer anderen Folie befinden sollte.



Falls Sie die zu übertragenden Animationen gleich mehreren Objekten zuweisen wollen, machen Sie einen Doppelklick auf das Symbol **Animation übertragen** und klicken nacheinander die Objekte an. Wenn Sie fertig sind, schalten Sie das Symbol **Animation übertragen** beispielsweise mit der Taste aus.

## Animation entfernen

Wenn Sie eine Animation löschen wollen (nicht das Objekt, nur die Animation), wählen Sie sie im Animationsbereich aus und drücken die Taste . Alternativ klicken Sie die kleine Nummer links oben vom Objekt an (siehe Abbildungen 5 und 6, beide Seite 8) und drücken ebenfalls die Taste . Sollten sich auf der Folie viele Objekte mit Animationen befinden, wo Sie die eine oder andere Animation löschen wollen, und Sie haben den Überblick über die Animationen im Animationsbereich verloren, klicken Sie einfach das Objekt auf der Folie an. Im Animationsbereich werden alle zum markierten Objekt gehörenden Animationen hervorgehoben. Klicken Sie die Animation an, die Sie löschen wollen und entfernen sie wie beschrieben. Wollen Sie alle Animationen des betreffenden Objekts auf einmal löschen, müssen Sie alle Animationen des betreffenden Objekts zusammen markieren. Klicken Sie eine Animation an, drücken dann die Taste  und halten sie gedrückt und klicken nacheinander die anderen Animationen an. Dann löschen Sie die ausgewählten Animationen.

## Animationspfade

Die Animationspfade stellen sicherlich eine besondere Gruppe der Animationen dar. Mit ihnen ist es möglich, ein Objekt entlang einer frei wählbaren Linie (also ein Pfad) zu führen. PowerPoint bietet bereits eine Reihe von vorgegebenen Animationspfaden an (siehe Tabelle, Seite 5), aber Sie können auch eigene Pfade erstellen und auch bearbeiten (auch die von PowerPoint vorgegebenen Pfade können Sie verändern). Wenn Sie einen eigenen Animationspfad erstellen wollen, markieren Sie zunächst das Objekt und wählen im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** in der Liste der Animationen bei der Gruppe **Animationspfade** das Symbol **Benutzerdefiniert** (siehe Abbildung 23).

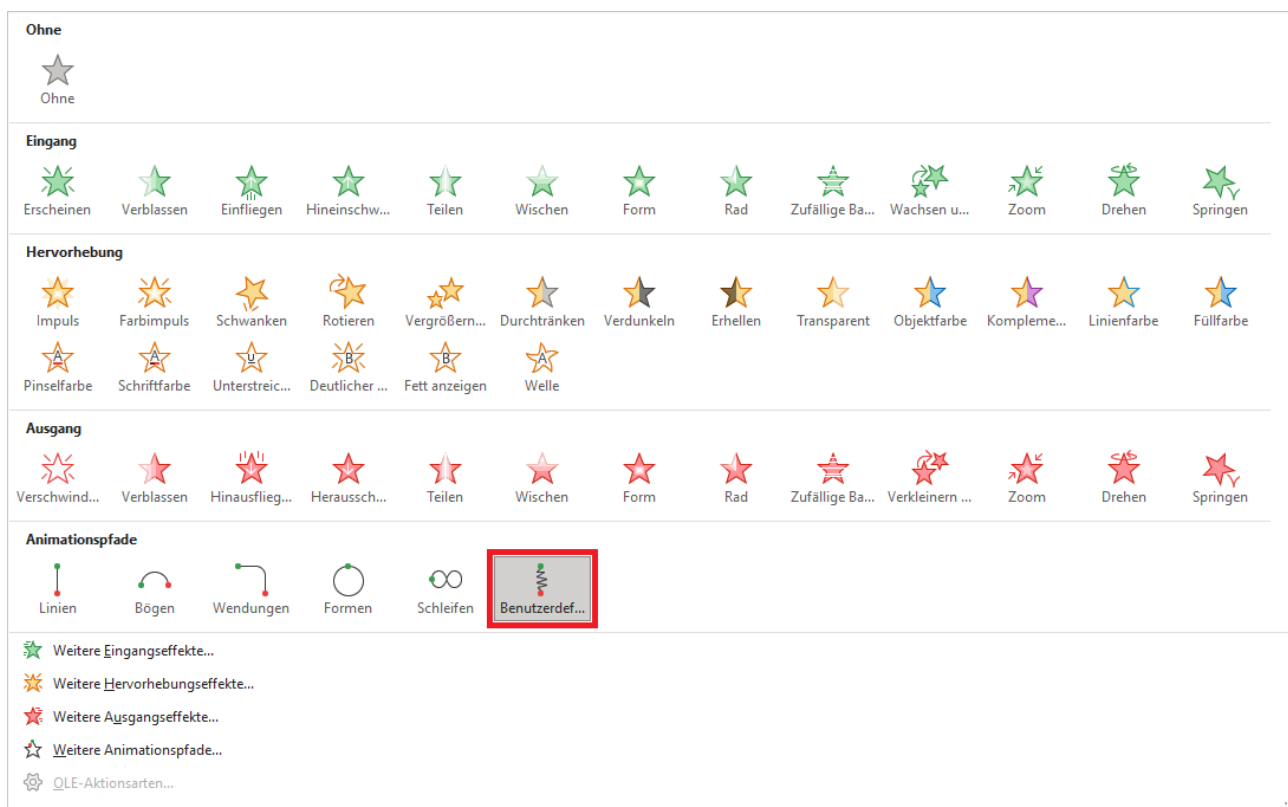
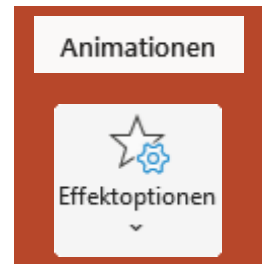

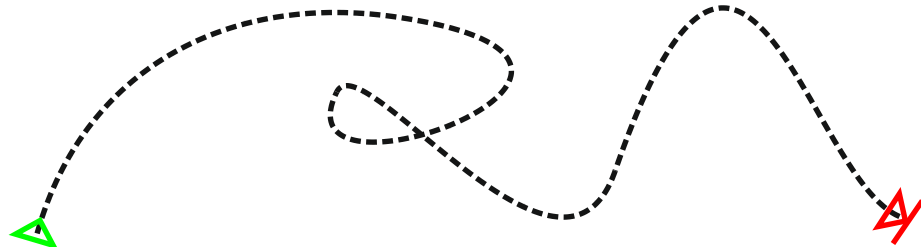


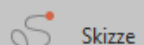
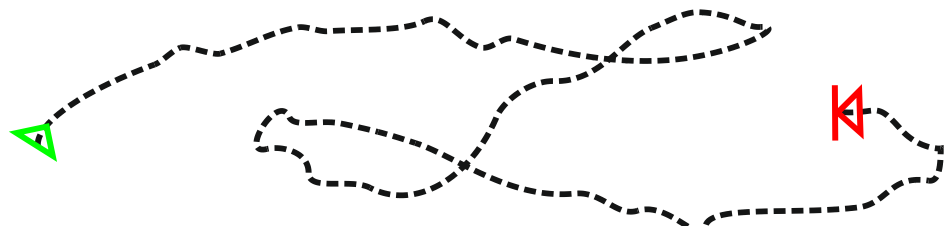


Abb. 23: Das Symbol **Benutzerdefiniert** in der Liste der Animationen

Sobald Sie das Symbol **Benutzerdefiniert** gewählt haben, können Sie natürlich sofort loslegen und einen eigenen Animationspfad mit der Maus zeichnen, aber es gibt noch eine kleine Auswahlliste, die den genauen Verlauf des Animationspfads beeinflusst. Wählen Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** das Symbol **Effektoptionen** und dann einen der Befehle **Kurve**, **Linie** oder **Skizze**. Die nachfolgende Tabelle beschreibt die Unterschiede dieser drei Befehle und zeigt auch jeweils ein Beispiel für einen Animationspfad. Bei allen drei Befehlen müssen Sie zunächst das Maussymbol an die Stelle (innerhalb oder auch außerhalb der Folie) bewegen, wo der Beginn des Animationspfads sein soll.




Befehl	Beschreibung
	<p>Klicken Sie die linke Maustaste, dann bewegen Sie das Maussymbol in die gewünschte Richtung. Sie sehen zunächst eine gerade Linie. Dann klicken Sie erneut die linke Maustaste und bewegen wieder das Maussymbol. Jetzt sehen Sie die Kurve. Durch Bewegen der Maus können Sie den Verlauf der Kurve beeinflussen. Dann wieder linke Maustaste klicken und anschließend das Maussymbol bewegen, usw. Zum Abschluss machen Sie einen Doppelklick.</p> 
	<p>Drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt, bewegen das Maussymbol in die gewünschte Richtung und lassen am Zielpunkt die Maustaste los.</p> 
	<p>Drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt, dann zeichnen Sie den Pfad so, als würden Sie mit einem Stift auf einem Blatt Papier eine Skizze zeichnen. Am Endpunkt lassen Sie die Maustaste los.</p> 

Für alle drei Methoden gelten noch folgende allgemeine Regeln:

- Der Startpunkt des Animationspfads muss sich nicht unbedingt auf dem Objekt (oder sogar in dessen genauen Zentrum) befinden, sondern kann „weit“ entfernt vom Objekt sein. Sollte bei der späteren Präsentation das Objekt schon sichtbar sein, bevor es den Animationspfad entlanggeführt wird, „springt“ das Objekt von seiner aktuellen Position zur Startposition des Animationspfads und wird dann entlang des Pfades bewegt. Dieser Sprung sieht nicht unbedingt sehr schön aus, daher sollte sich das Objekt schon beim Startpunkt des Animationspfades befinden.



- Beginnen Sie mit dem Zeichnen des Animationspfads irgendwo innerhalb des Objekts, wird der Startpunkt nach Abschluss des Zeichnens automatisch auf den Mittelpunkt des Objekts gesetzt, d.h. der gesamte Animationspfad verschiebt sich gemeinsam mit dem Startpunkt.
- Das Objekt (und damit auch der Startpunkt des Animationspfades) können sich außerhalb der Folie befinden. Damit erzielen Sie den Effekt, dass das Objekt bei der Präsentation scheinbar aus dem Nichts auf die Folie geführt wird. Auch der Endpunkt muss sich nicht unbedingt auf der Folie befinden, sondern kann auch außerhalb der Folie liegen. So können Sie ein Objekt aus dem Nichts auf die Folie bewegen und sofort auch wieder aus der Folie hinaus.

Sie können jeden Animationspfad (sowohl die benutzerdefinierten als auch die in PowerPoint vorgegebenen) nachträglich bearbeiten. Klicken Sie den Animationspfad mit der **rechten** Maustaste an und wählen im Kontextmenü den Befehl **Punkte bearbeiten** (alternativ klicken Sie mit der linken Maustaste den Animationspfad an und wählen im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** das Symbol **Effektoptionen** und dann den Befehl **Punkte bearbeiten**). Auf dem Animationspfad (nun in der Farbe Rot) erscheinen nun eine ganze Reihe von kleinen schwarzen Punkten (siehe Abbildung 24). Sie können nun mit der Maus diese schwarzen Punkte beliebig verschieben (Maussymbol () auf einen schwarzen Punkt bewegen und bei gedrückter linker Maustaste verschieben) und damit den Verlauf des Animationspfads ändern.

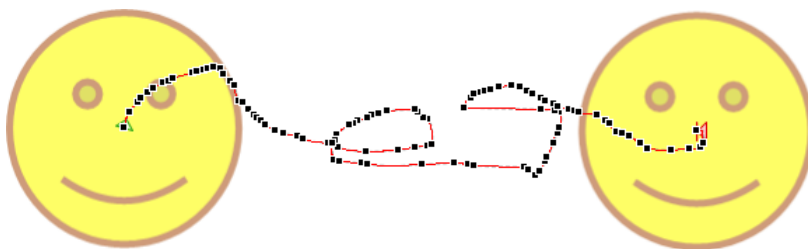


Abb. 24: Animationspfad über die schwarzen Punkte bearbeiten

Wie Sie in Abbildung 24 sehen können, sind an manchen Stellen die schwarzen Punkte sehr dicht beieinander, während es an anderen Stellen gar keine schwarzen Punkte gibt. Wollen Sie nun genau an solch einer Stelle den Verlauf des Pfades ändern, können Sie das ebenfalls machen. Bewegen Sie das Maussymbol auf die entsprechende Stelle des Animationspfades und verschieben die Stelle bei gedrückter linker Maustaste. PowerPoint platziert nun an dieser Stelle auf dem Animationspfad einen schwarzen Punkt. Somit können Sie jede Stelle des Animationspfades ändern, unabhängig davon, ob an dieser Stelle bereits ein schwarzer Punkt ist oder nicht.

Es gibt noch ein paar weitere Möglichkeiten, wenn Sie einen Animationspfad bearbeiten (Maussymbol auf einen schwarzen Punkt bewegen – kann auch eine beliebige Stelle auf dem Animationspfad sein – und dann mit der **rechten** Maustaste das Kontextmenü aufrufen):

- Befehl **Pfad schließen** bzw. **Pfad öffnen**: Sie können aus einem offenen Pfad einen geschlossenen machen (damit ist der Endpunkt des Animationspfades identisch mit dem Startpunkt) oder aus einem geschlossenen Pfad einen offenen machen (dann können Sie den Endpunkt unabhängig vom Startpunkt verschieben).
- Befehl **Übergangspunkt**, **Punkt glätten** oder **Eckpunkt**: Der Übergangspunkt, wo eine Kurve endet, und die nächste Kurve beginnt, kann symmetrisch ineinander übergehen (**Übergangspunkt**), glatt ineinander übergehen (**Punkt glätten**) spitz zulaufen (**Eckpunkt**). Wenn Sie einen schwarzen Punkt anklicken, sehen Sie zusätzlich zwei blauen Linien und an deren Ende

jeweils ein kleines weißes Quadrat. Wenn Sie mit der Maus diese Quadrate verschieben, ändern Sie damit den Verlauf der Kurvenstücke. Wurde der Befehl **Eckpunkt** gewählt, können beide blauen Linien unabhängig voneinander verschoben werden. Das gilt auch für deren Länge. Bei **Punkt glätten** bilden beide blauen Linien eine Gerade, aber die Länge können Sie noch unterschiedlich einstellen. Bei **Übergangspunkt** schließlich bilden die beiden blauen Linien nicht nur eine Gerade, sondern auch die Längen der beiden blauen Linien sind gleich. Abbildung 25 zeigt alle drei Möglichkeiten.

- Befehl **Punkt löschen**: Sie können jeden der vorhandenen Punkte löschen. Damit löschen Sie aber nicht nur den Punkt, sondern auch ein Stück des Animationspfads (siehe Abbildung 26).

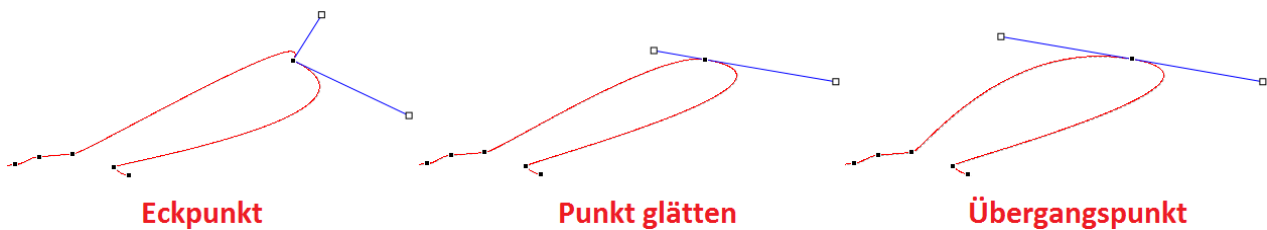


Abb. 25: Beispiele für die Befehle **Eckpunkt**, **Punkt glätten** und **Übergangspunkt**

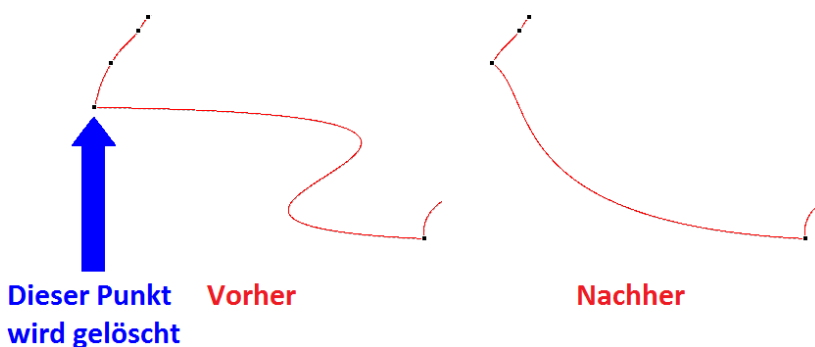


Abb. 26: Beispiel für das Löschen eines Punkts, vorher und nachher

Bei Bedarf können Sie auch die Richtung des Animationspfads umkehren. Bewegen Sie das Mausymbol auf den Animationspfad (**es wurde zuvor nicht der Befehl Punkte bearbeiten gewählt**) und klicken die **rechte** Maustaste. Im Kontextmenü wählen Sie den Befehl **Pfadrichtung umkehren** (alternativ wählen Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Animation** das Symbol **Effektoptionen** und dann den Befehl **Pfadrichtung umkehren**).

Animationen

Ab PowerPoint 2013 gibt es noch eine Neuerung bei den Animationspfaden. Die Neuerung betrifft dabei nicht den Animationspfad selbst, sondern das animierte Objekt. In Abbildung 24, Seite 23, sehen Sie das animierte Objekt „doppelt“, einmal am Anfang und einmal am Ende des Animationspfads. Damit haben Sie einen besseren Überblick, wo sich das Objekt zum Zeitpunkt des Beginns der Animation und zum Zeitpunkt des Endes der Animation befindet. Dies erleichtert die Bearbeitung der Animationspfade (z.B., wenn Sie die Endpunkte zweier Animationspfade ändern müssen, damit sich die beiden animierten Objekte am Ende an ganz bestimmten Stellen befinden). Die beiden Objekte am Anfang bzw. am Ende der des Animationspfads sehen Sie aber nur, wenn der Animationspfad markiert ist (siehe Abbildung 27, Seite 25).

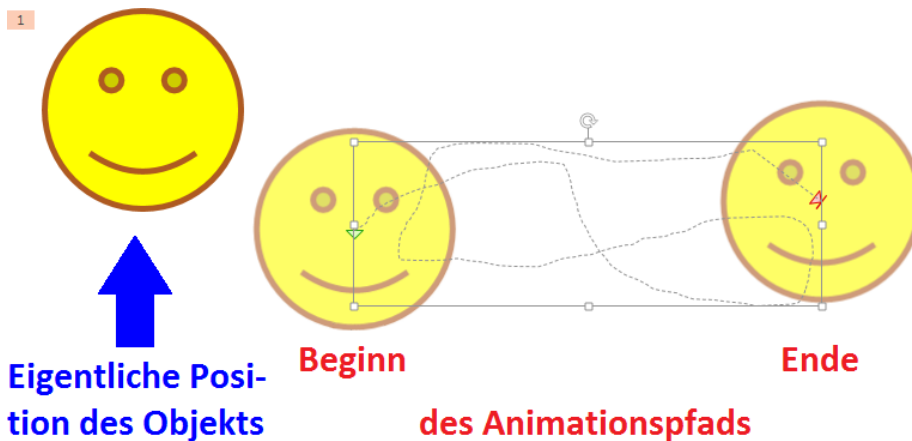


Abb. 27: Position eines Objekts zu Beginn und am Ende des Animationspfads

## Trigger

Mit dem *Trigger* (deutsch: Auslöser) können Sie in den „normalen“ Ablauf der Animationen eingreifen und z.B. ein Objekt nur dann auf die Folie bringen, wenn dieses Objekt tatsächlich für den Vortrag von Bedeutung ist. Sie bereiten z.B. ein Textfeld (natürlich mit Inhalt) vor, das Sie aber eigentlich nur dann auf der Folie erscheinen lassen wollen, wenn während des Vortrags eine ganz bestimmte Zwischenfrage aus dem Publikum kommt. Wird diese Zwischenfrage gestellt, können Sie mit Hilfe des Triggers das vorbereitete Textfeld sichtbar werden lassen. Im anderen Fall bleibt das Textfeld dauerhaft unsichtbar.

Wenn Sie den Trigger einsetzen wollen, benötigen Sie **zwei** Objekte (zumindest ist das der Normalfall). Prinzipiell ist es egal, um was für Objekte es sich dabei handelt. Es müssen noch nicht einmal beide Objekte vom selben Typ sein. Das eine Objekt bekommt die Animation (oder auch mehrere) zugewiesen (im obigen Beispiel wäre das das Textfeld). Das andere Objekt kann animiert sein, muss es aber nicht. Um nun den Trigger einzusetzen, müssen Sie folgende Schritte durchführen:

1. Markieren Sie das Objekt, bei dem die Animation per Trigger ausgelöst werden soll (im obigen Beispiel wäre das das Textfeld).
2. Wählen Sie im Register **Animationen** in der Gruppe **Erweiterte Animation** das Symbol **Trigger**, dann den Befehl **Beim Klicken auf** und dann den Namen des „zweiten“ Objekts (siehe Abbildung 28).

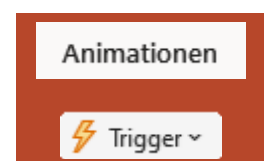
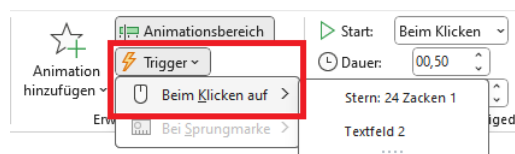


Abb. 28: Auswahl des Objekts für den Trigger; hier: Stern (24 Zacken 1)

Dass die Animation eines Objekts mittels eines Triggers ausgelöst wird, können Sie an dem kleinen Rechteck oben links des Objekts sehen. Normalerweise steht da eine Zahl drin (siehe Abbildung 3, Seite 7). Anstelle einer Zahl sehen Sie jetzt einen kleinen gelben Blitz (siehe Abbildung 29, Seite 26).



**Dieser Text wird in der späteren Präsentation erst dann sichtbar, wenn Sie mit der Maus links auf den gelben Stern klicken.**

Abb. 29: Die Animation des Objekts wird mit einem Trigger ausgelöst

Wenn Sie jetzt noch wissen wollen, auf welches Objekt Sie später in der Präsentation klicken müssen, damit die Animation ausgelöst wird, schauen Sie in den Animationsbereich. Vor dem Objektname steht das Wort *Trigger* (siehe Abbildung 30).

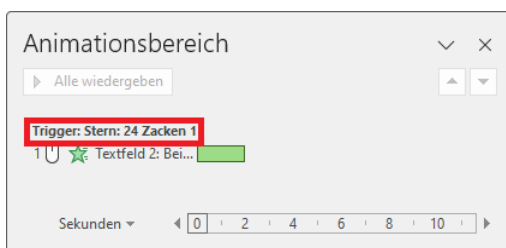


Abb. 30: Name des anzuklickenden Objekts für den Trigger

**Anmerkung:** Das Objekt, dessen Animation mit dem Trigger ausgelöst wird, kann auch selbst der Trigger sein. In diesem Fall reicht also ein Objekt für den Trigger.

## Animationen aus dem Folienmaster kopieren

Wenn Sie bestimmte Objekte (z.B. Aufzählungen) einheitlich auf allen Folien<sup>6</sup> animieren wollen, sollten Sie die Zuweisung der Animation(en) im Folienmaster (siehe Skript **PowerPoint für Microsoft 365 – Folienmaster**) vornehmen. Es gibt aber Situationen, wo Sie in der eigentlichen Präsentation nur bei ganz bestimmten Folien die Animation(en) ändern wollen. Führen Sie die Änderung im Folienmaster durch, gelten diese dann für alle Folien, also kommt eine Änderung im Folienmaster nicht in Frage. Sie können aber für einzelne Folien die Animationen aus dem Folienmaster „kopieren“ und dann abändern. Dann gilt die Änderung nur für diese spezielle Folie. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Erstellen Sie die globalen Animationen im Folienmaster. Dann beenden Sie den Folienmaster.
2. Zurück auf den eigentlichen Folien der Präsentation wählen Sie die Folie aus, für die Sie die globalen Animationen abändern wollen. Erstellen Sie bei Bedarf die Folie neu, wenn sie in der Präsentation noch gar nicht existiert.
3. Im Animationsbereich sehen Sie nun neben den lokalen Animationen auch die im Folienmaster vorgenommenen Animationen. Sie beginnen mit dem Namen **Master:**. Die Namen werden

<sup>6</sup> Eine Einschränkung gibt es, wenn Sie im Folienmaster die Zuweisung der Animationen nicht auf der Masterfolie vornehmen, sondern nur für ein bestimmtes Layout. In diesem Fall werden die Objekte nur von diesem Layout später in der Präsentation animiert.

zunächst grau angezeigt. Klicken Sie einen der grauen Namen an (es spielt wirklich keine Rolle, welchen Sie auswählen) und dann rechts auf den grauen Pfeil (▾). Wählen Sie den Befehl **Effekte auf Folie kopieren** (siehe Abbildung 31).

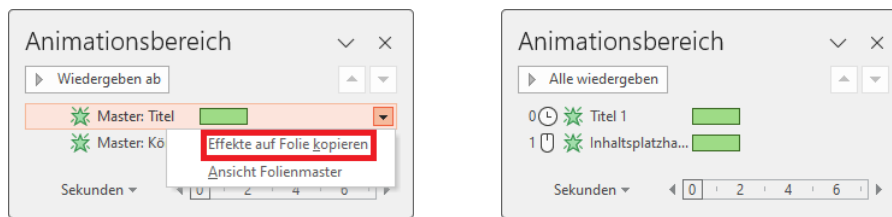


Abb. 31: Effekte aus dem Folienmaster kopieren, vorher und nachher

- Nun können Sie die Animationen auswählen und nach Wunsch abändern. Die Änderungen werden nicht in den Folienmaster übernommen.

## Der Auswahlbereich

Der *Auswahlbereich* ist für die Zuweisung der Animationen der Objekte und deren späteren Ausführung in der Präsentation eigentlich ohne Bedeutung. Allerdings können Sie mit ihm die Übersichtlichkeit der animierten Objekte im Animationsbereich deutlich erhöhen. Jedes Objekt auf der Folie besitzt einen Namen, der von PowerPoint vorgegeben wird. Hinter dem Namen steht dann noch eine Nummer, dabei zählt PowerPoint die Objekte der Reihe nach durch. Wenn Sie nun viele Objekte auf der Folie haben (dazu zählen auch Titel, Fußzeilen, usw.) und den meisten dieser Objekte haben Sie eine oder mehrere Animationen zugewiesen, dann wird die Liste im Animationsbereich schnell unübersichtlich. Sie können aber die Übersichtlichkeit deutlich verbessern, wenn Sie die vorgegebenen Namen in benutzerdefinierte Namen ändern. Dazu brauchen Sie den Auswahlbereich. Es gibt verschiedene Stellen in PowerPoint, wo Sie den Auswahlbereich aktivieren können. Wählen Sie z.B. im Register **Start** in der Gruppe **Zeichnung** das Symbol **Anordnen** und dann den Befehl **Auswahlbereich**<sup>7</sup>. Der Auswahlbereich wird nun standardmäßig am rechten Fensterrand angezeigt. Sie sehen dort die Namen der Objekte und rechts daneben eine stilisierte Darstellung eines Auges (👁️, siehe Abbildung 32)<sup>8</sup>.

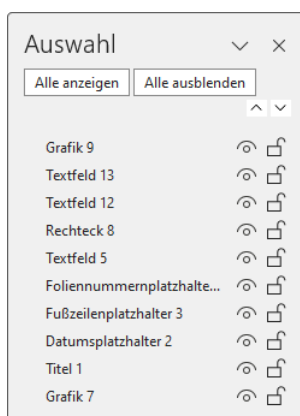







Abb. 32: Der Auswahlbereich mit den Namen der Objekte auf der Folie



<sup>7</sup> Alternativ können Sie auch im Register **Start** in der Gruppe **Bearbeiten** das Symbol **Markieren** und dann den Befehl **Auswahlbereich** wählen.

<sup>8</sup> Ist das stilisierte Auge nicht zu sehen, ist die Breite des Auswahlbereichs zu gering. Vergrößern Sie die Breite des Auswahlbereichs, bis Sie das stilisierte Auge sehen können.

Wenn Sie den Namen eines Objekts ändern wollen, klicken Sie ihn im Auswahlbereich an, warten ca. eine Sekunde und klicken ihn noch einmal an (das sind zwei einzelne Klicks, kein Doppelklick). Nun haben Sie ein Textfeld, wo Sie den vorgegebenen Namen löschen und einen neuen Namen eingeben können<sup>9</sup>. Die Eingabe bestätigen Sie mit der Eingabetaste .

Das stilisierte Auge rechts neben den Objektnamen hat auch eine Bedeutung: wenn Sie das Auge anklicken, wird das Objekt auf der Folie ausgeblendet (nicht gelöscht). Das Auge wird mit einer diagonalen Linie durchgestrichen (). Klicken Sie das Symbol an, wird das Objekt wieder sichtbar. Damit können Sie bequem Objekte, die aktuell für die Bearbeitung der Folie ohne Bedeutung sind und evtl. andere Objekte überdecken, ausblenden und später, wenn die Folie fertig ist, wieder einblenden. Mit den Schaltflächen  und  können Sie alle Objekte aus- und wieder einblenden.

Sie können die Objekte auch gegen Bearbeitung sperren. Rechts neben dem stilisierten Auge sehen Sie noch ein Schlosssymbol. Ist es geöffnet () , können Sie das Objekt bearbeiten. Klicken Sie das Symbol an, bekommen Sie ein geschlossenes Schlosssymbol (). Sie können zwar weiterhin das Objekt sehen (sofern das geöffnete Auge -  - zu sehen ist) und auch markieren, aber nicht bearbeiten. Das können Sie auch daran erkennen, dass die acht Auswahlbearbeitungspunkte bei dem markierten Objekt nicht zu sehen sind. Klicken Sie das Schlosssymbol erneut an, öffnet es sich und Sie können das Objekt wieder bearbeiten.

Auch die Reihenfolge der Namen im Auswahlbereich hat eine Bedeutung. Wenn Objekte sich teilweise oder komplett überlappen, können Sie mit der Reihenfolge der Namen im Auswahlbereich bestimmen, welches Objekt ober- oder unterhalb eines anderen Objekts liegt. Objekte, deren Namen in der Liste oben stehen, überdecken andere Objekte, die in der Liste weiter unten stehen. Wenn Sie die Reihenfolge der Objekte ändern wollen, klicken Sie den Objektnamen im Auswahlbereich an und verschieben mit den beiden Pfeilsymbolen ( ) das Objekt nach oben bzw. unten. Alternativ bewegen Sie das Maussymbol auf den Objektnamen, den Sie verschieben wollen, drücken die linke Maustaste und halten sie gedrückt und verschieben den Objektnamen nach oben bzw. unten an die gewünschte neue Position. Dann lassen Sie die Maustaste los.

## Besonderheiten bei Textfeldern

Wie Sie ja sicherlich wissen, kann ein Textfeld mehrere Absätze besitzen. Stellt sich nun die Frage: kann ich jeden Absatz des Textfeldes separat animieren? Die Antwort ist: ja. Wenn Sie auf den Textfeldrahmen klicken oder einfach nur die Schreibmarke (Cursor) irgendwo in das Textfeld setzen und dann eine Animation auswählen, gilt diese Animation für den kompletten Text des Textfelds. Wenn Sie dagegen einen Absatz komplett markieren (wirklich nur einen Absatz und diesen auch wirklich komplett, nicht nur teilweise), gilt die zugewiesene Animation nur für diesen Absatz. So können Sie jeden Absatz separat animieren.

Jetzt werden Sie sich sicherlich noch fragen: können auch einzelne Wörter oder Sätze separat animiert werden? Hier lautet die Antwort: nein. Es gibt allerdings einen kleinen Trick, wie Sie ein einzelnes Wort (oder auch Satz; oder auch ein einzelnes Zeichen) innerhalb eines Absatzes separat animieren können:

<sup>9</sup> Natürlich können Sie den vorgegebenen Namen auch teilweise oder komplett beibehalten und nur durch weitere Angaben ergänzen. Sie können auch die Nummer hinter dem Namen löschen. Die Nummer ist nicht wirklich notwendig.

1. Markieren Sie das zu animierende Wort und weisen ihm als Schriftfarbe die Hintergrundfarbe zu. Damit wird das Wort unsichtbar. **Es darf aber nicht gelöscht werden.**
2. Erstellen Sie ein neues Textfeld und geben nur das zu animierende Wort ein, mehr nicht.
3. Weisen Sie diesem Wort alle Zeichenformatierungen zu, die auch das inzwischen unsichtbare Wort (siehe Schritt 1) besessen hat (außer natürlich, dass Sie als Schriftfarbe die Hintergrundfarbe wählen; dieses Wort soll ja sichtbar bleiben).
4. Platzieren Sie das Wort (genauer: das Textfeld) exakt an die Stelle des unsichtbaren Wortes aus Schritt 1. Sie müssen das Wort so platzieren, das optisch nicht auffällt, dass es sich eigentlich um zwei Textfelder handelt.
5. Animieren Sie das Textfeld mit dem einzelnen Wort.

Diese Vorgehensweise ist schon ein wenig aufwendig. Daher ist sie nur bei wenigen Wörtern sinnvoll einsetzbar. Die einzelnen Schritte können Sie bei Bedarf auch für einen kompletten Satz oder auch einzelne Zeichen durchführen.

## Präsentation ohne Animationen ausführen

Sie können die Präsentation ablaufen lassen, ohne dass die Animationen ausgeführt werden. Das bedeutet nicht, dass sämtliche Animationen gelöscht werden, sie werden einfach nur nicht ausgeführt. Um die Präsentation ohne Animationen ablaufen zu lassen, wählen Sie im Register **Bildschirmpräsentation** in der Gruppe **Einrichten** das Symbol **Bildschirmpräsentation einrichten**. Im Dialogfeld **Bildschirmpräsentation einrichten** aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Präsentation ohne Animation** (siehe Abbildung 33). Wenn Sie später die Animationen wieder ausführen wollen, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen einfach.

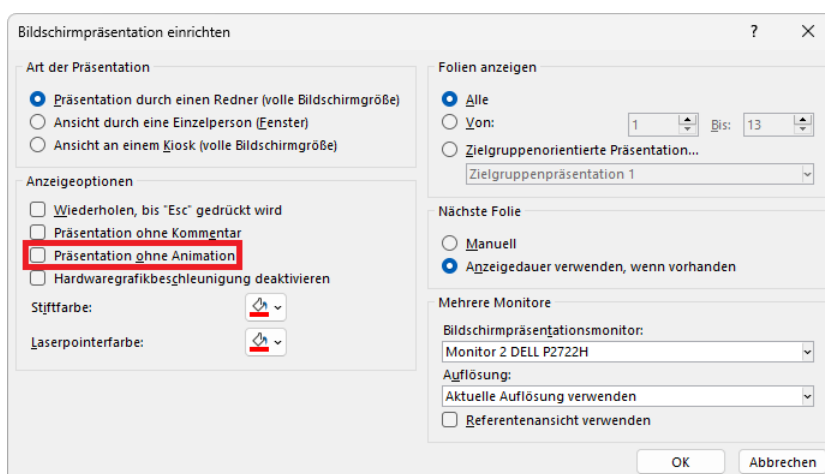
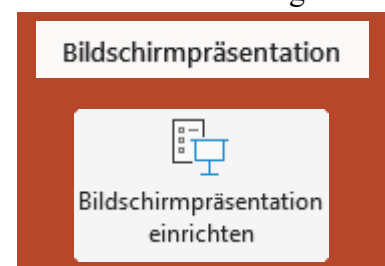


Abb. 33: Dialogfeld **Bildschirmpräsentation einrichten**