

Создание триггеров в презентации

Цель работы:

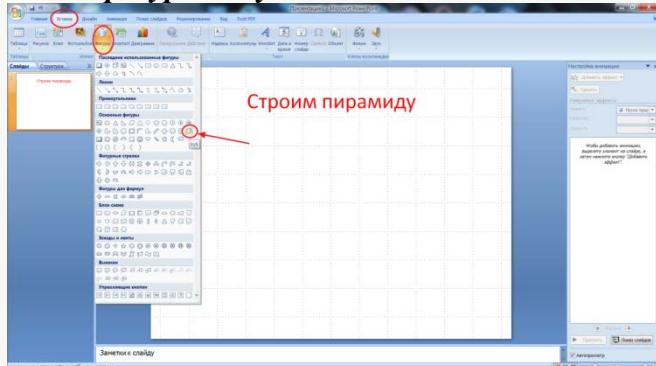
- получение практических умений и навыков использования анимации и триггеров в программе PowerPoint,
- возможность практического применения полученных знаний.

Теоретические основы

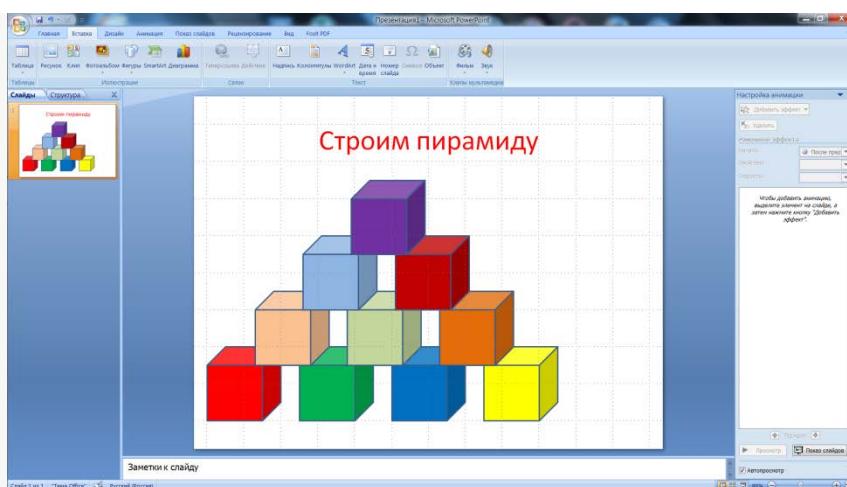
Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. В презентации триггер — это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов. Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке, а не по очереди, как это происходит обычно. С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

Задание Создание пирамиды

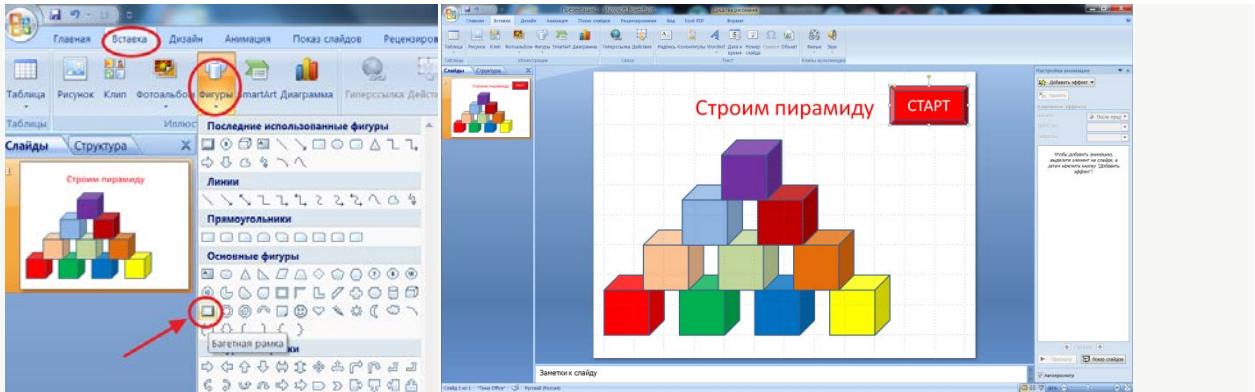
1. Создаем новую презентацию MS Power Point 2007.
2. Создаем первый слайд с макетом «**Только заголовок**». В поле «**Заголовок**» вводим надпись «Строим пирамиду».
3. Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка **Вставка – Фигуры - Основные фигуры – Куб**.



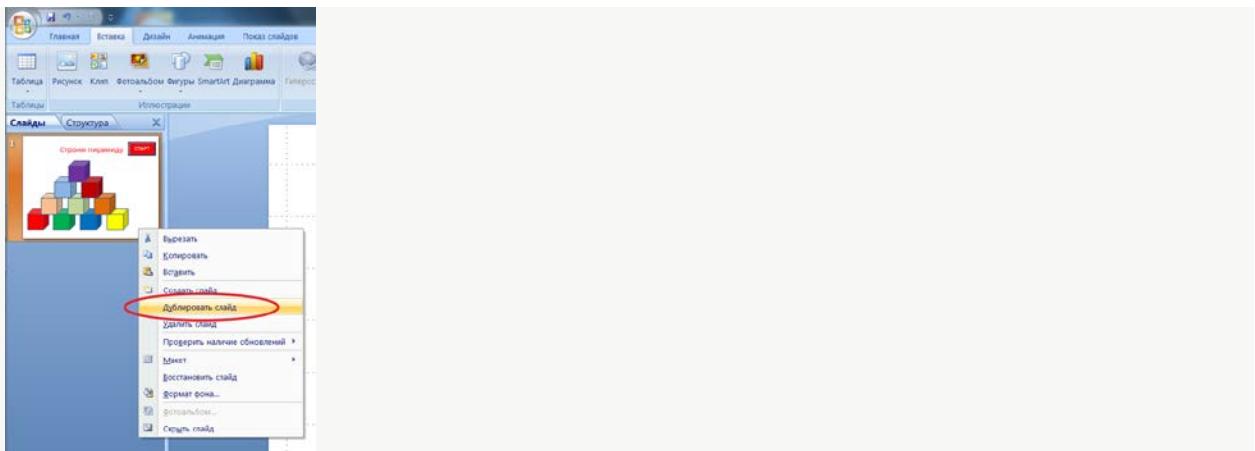
4. Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав левую кнопку мыши, нажав и удерживая клавишу Ctrl на клавиатуре).
5. Раскрашиваем кубики в разные цвета.
6. Строим пирамиду из кубиков.



7. Вставляем на поле слайда клавишу «Старт». Вкладка **Вставка -Фигуры - Основные фигуры - Багетная рамка**. Щелчком правой кнопки мыши по багетной рамке выбираем пункт **Изменить текст**. Вводим надпись «Старт».

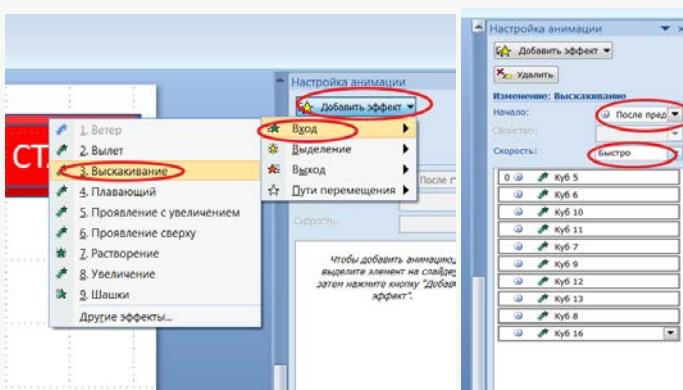


8. Дублируем слайд 1. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши по слайду в левой области экрана и выбираем пункт «**дублировать слайд**».



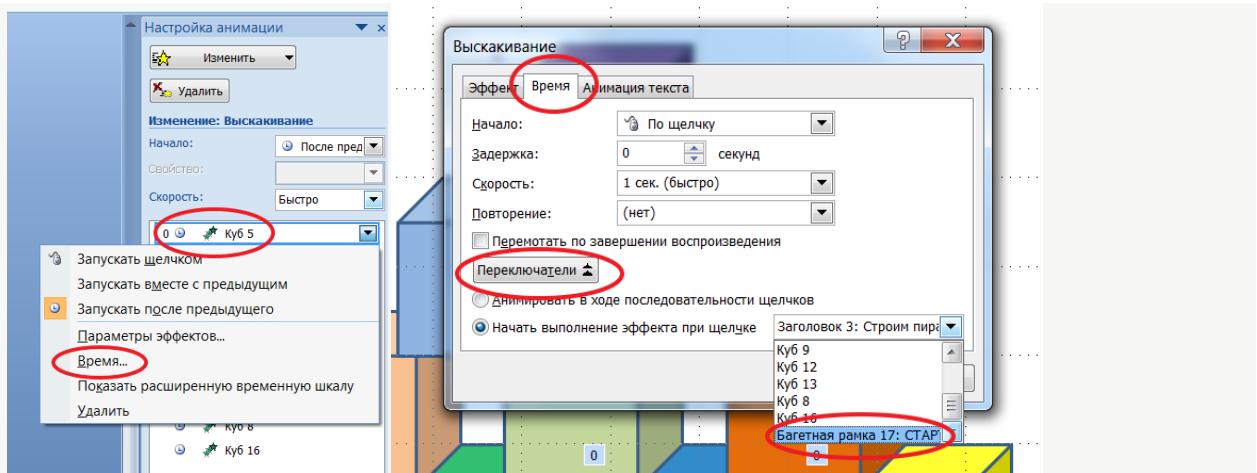
9. Возвращаемся к слайду 1. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики левой кнопкой мыши, нажав и удерживая клавишу Shift на клавиатуре. Используем вкладку **Анимация - настройка анимации - добавить эффект - вход - высокивание**.

В графе **Скорость** выбираем **быстро**, в графе **начало - после предыдущего**.



10. Назначаем триггер от клавиши «Старт» на левый нижний кубик. Для этого в области анимации нажимаем на надпись **Куб 5** (это и есть левый нижний кубик) и в

выпавшем окне выбираем вкладку **Время**. В появившемся окне выбираем **Начало по щелчку**. В области **Переключатели** отмечаем **Начать выполнение эффекта при щелчке**. При выборе этой строчки появится возможность выбрать нужный объект из списка (Багетная рамка:Старт). Нажимаем **OK**.

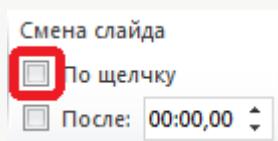


11. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.

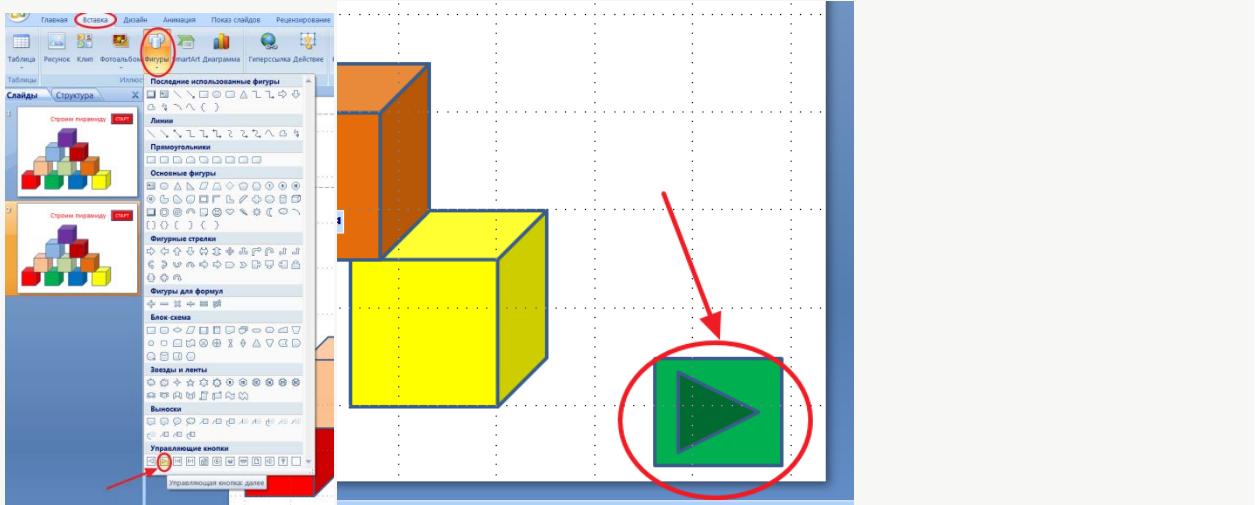


12. Проверяем правильность сборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт» в режиме показа слайдов. Вкладка **Показ слайдов – С начала**.

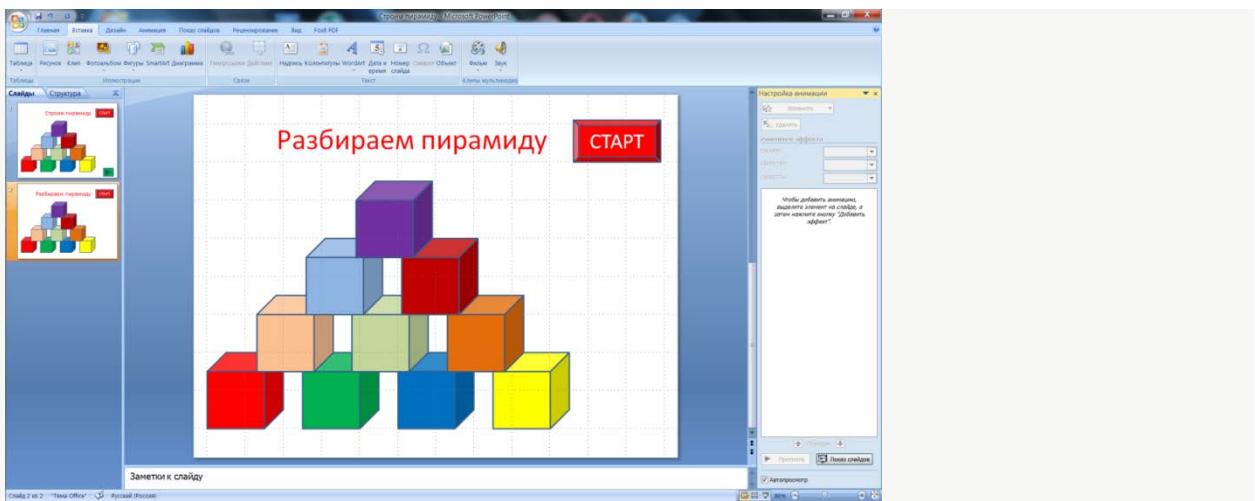
Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий. Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке **Анимация - Смена слайдов** "По щелчку".



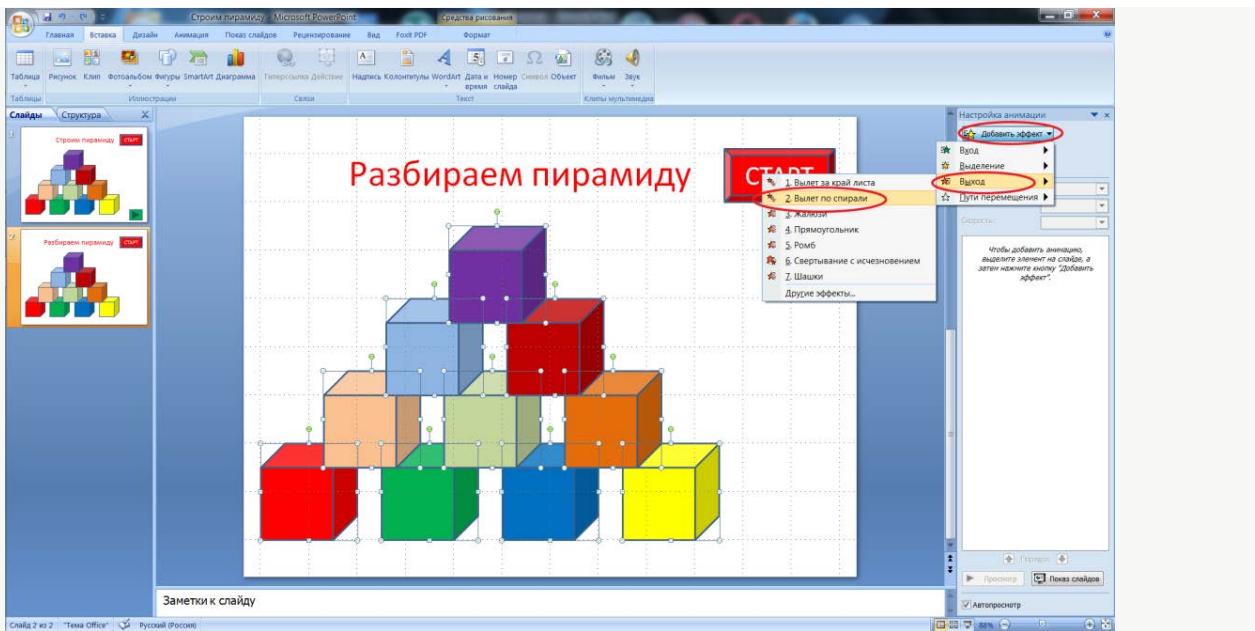
13. Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка **Вставка – Фигуры - Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее»**.



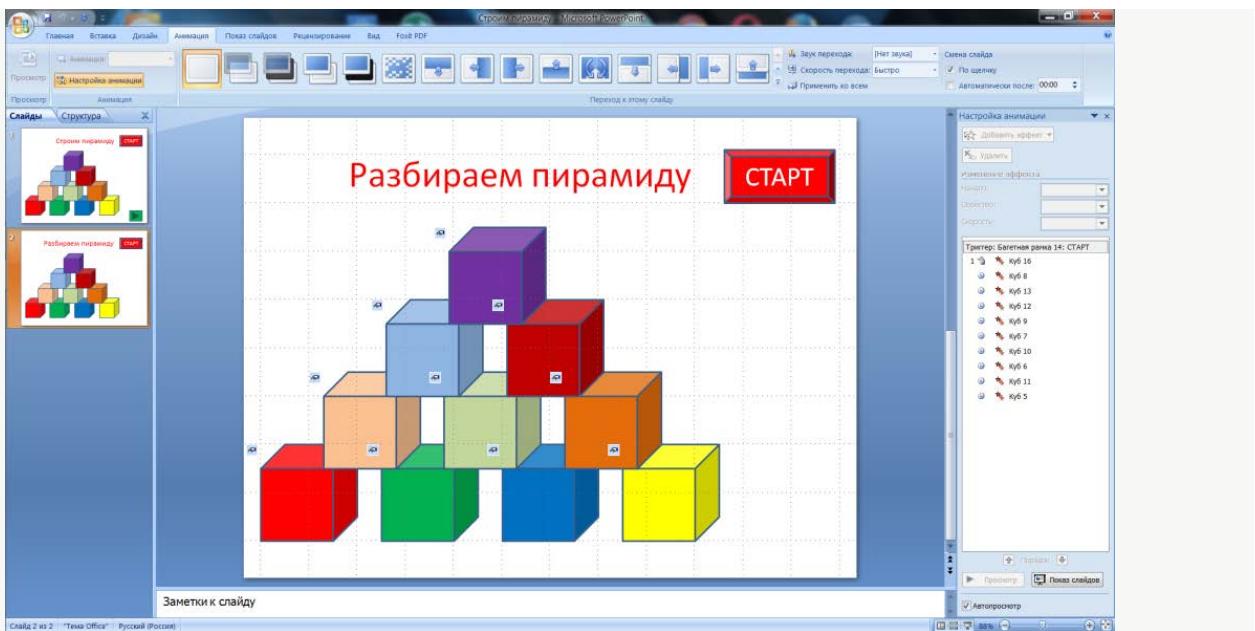
14. Переходим ко второму слайду. В поле «Заголовок» меняем текст заголовка на «Разбираем пирамиду».



15. Настраиваем анимацию для кубиков. Для этого выделяем все кубики. Далее вкладка *Анимация - настройка анимации - добавить эффект - выход - вылет по спирали. Скорость - быстро, начало - после предыдущего.*



16. Назначаем триггер от клавиши «Старт» на самый верхний кубик пирамиды.
Порядок действий аналогично пункту 10.
17. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.



18. Проверяем работу триггера и правильность разборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт».
19. Проверяем работу всей презентации: вкладка **Показ слайдов – С начала**.
20. Сохраняем презентацию.

