

## Создание триггеров в презентации

### Цель работы:

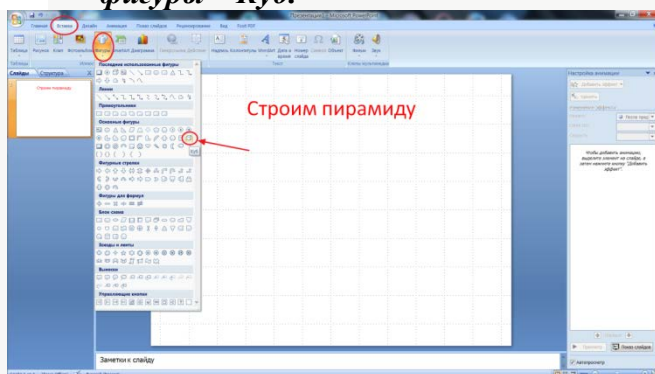
- получение практических умений и навыков использования анимации и триггеров в программе PowerPoint,
- возможность практического применения полученных знаний.

### Теоретические основы

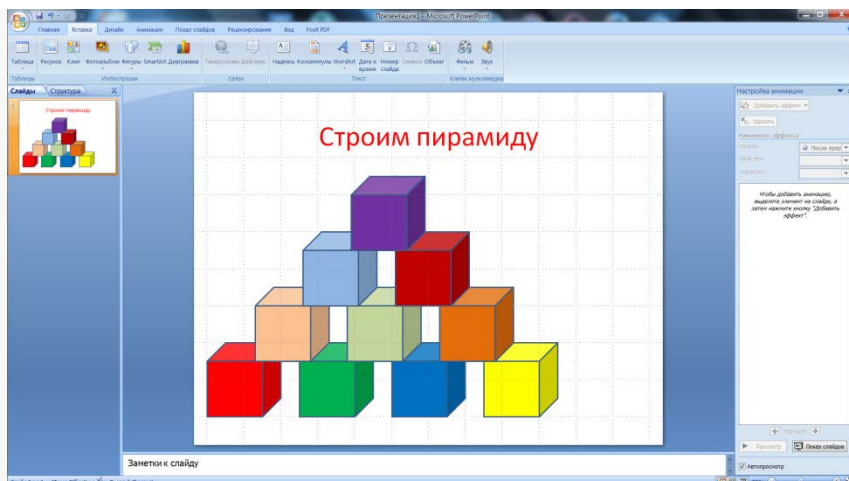
Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. В презентации триггер — это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов. Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном 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

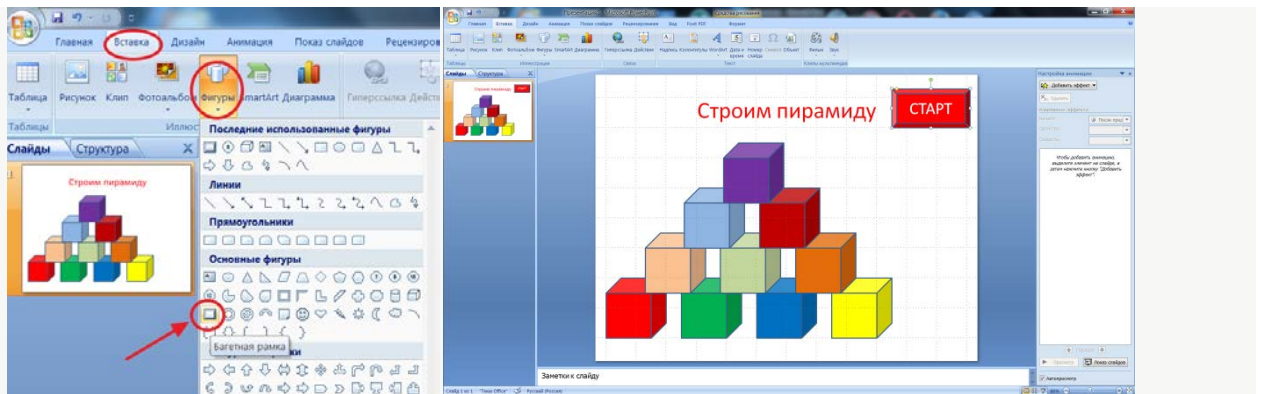
1. Создаем новую презентацию MS Power Point 2007.
2. Создаем первый слайд с макетом «*Только заголовок*». В поле «*Заголовок*» вводим надпись «*Строим пирамиду*».
3. Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка **Вставка – Фигуры – Основные фигуры – Куб**.



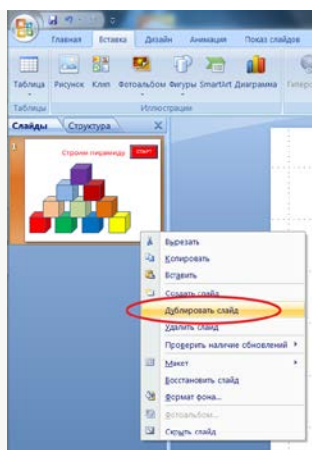
4. Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав левую кнопку мыши, нажав и удерживая клавишу Ctrl на клавиатуре).
5. Раскрашиваем кубики в разные цвета.
6. Строим пирамиду из кубиков.



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».

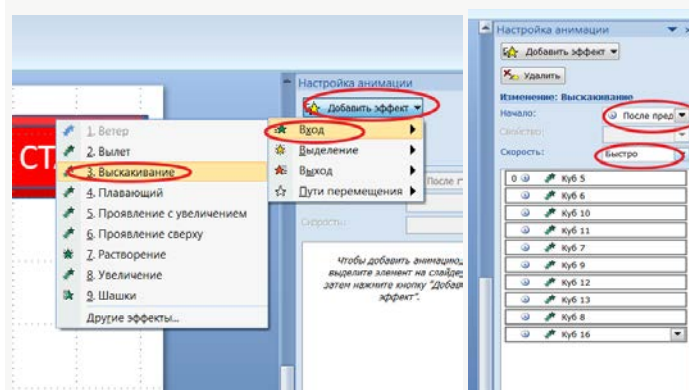


8. Дублируем слайд 1. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши по слайду в левой области экрана и выбираем пункт **«дублировать слайд»**.



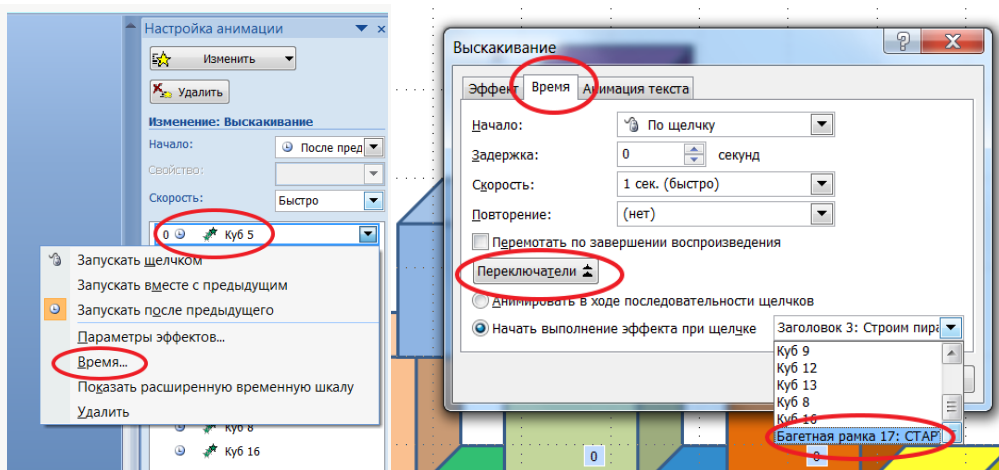
9. Возвращаемся к слайду 1. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики левой кнопкой мыши, нажав и удерживая клавишу Shift на клавиатуре. Используем вкладку **Анимация - настройка анимации - добавить эффект – вход - высказывание**.

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 **ОК**.



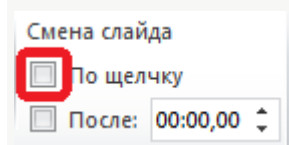
11. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.



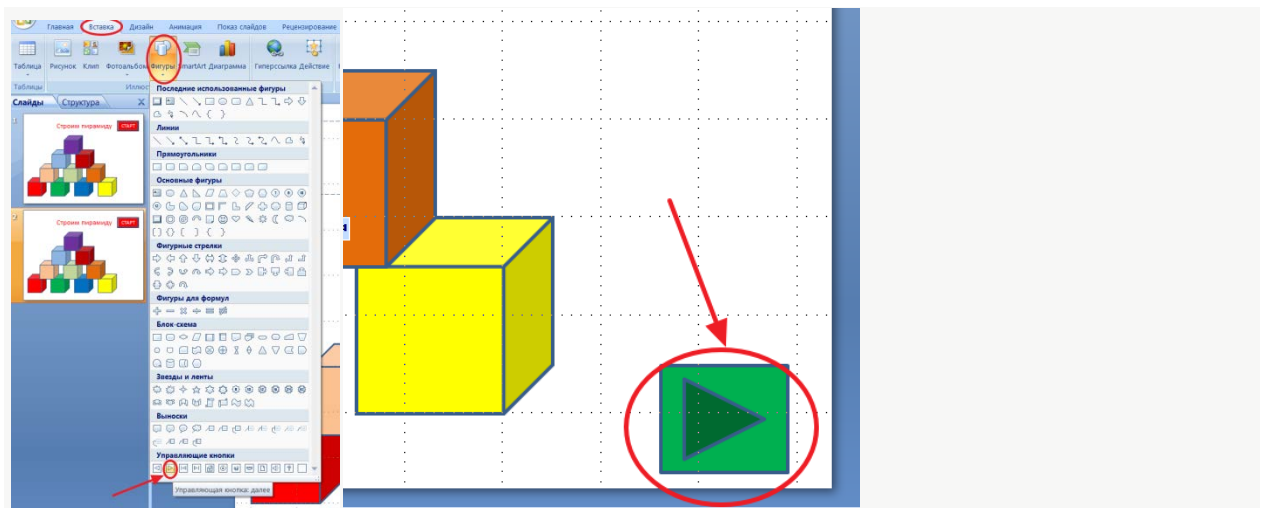
Область анимации выглядит следующим образом.

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

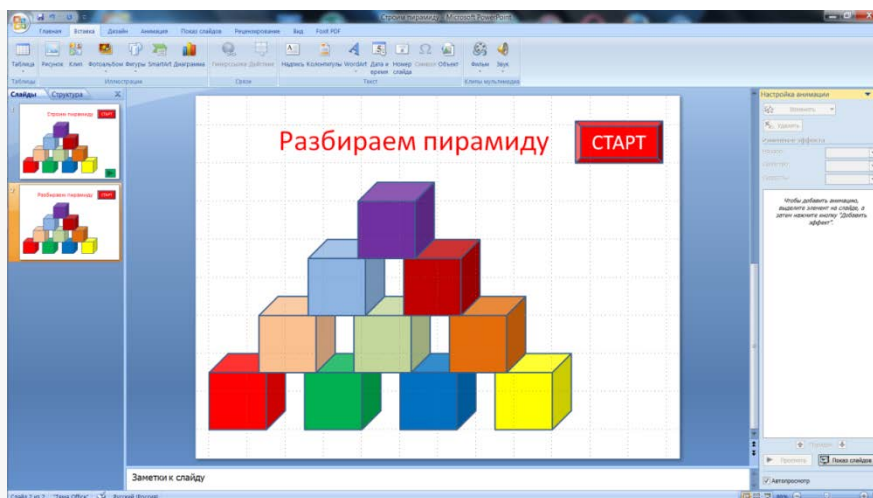
Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий. Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке **Анимация - Смена слайдов** "По щелчку".



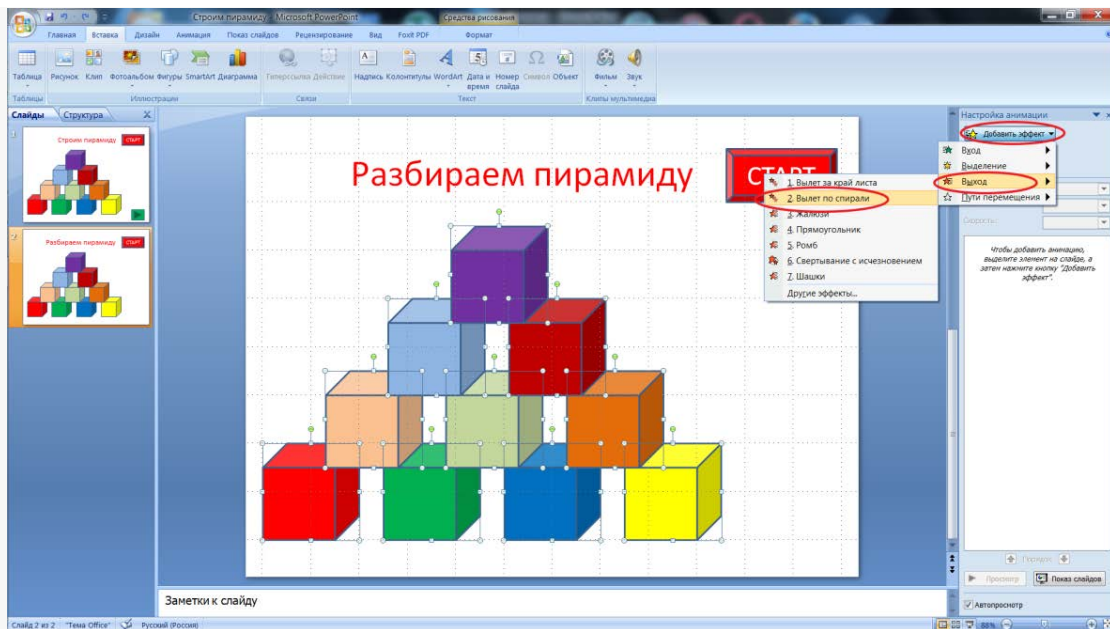
13. Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка **Вставка – Фигуры - Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее»**.



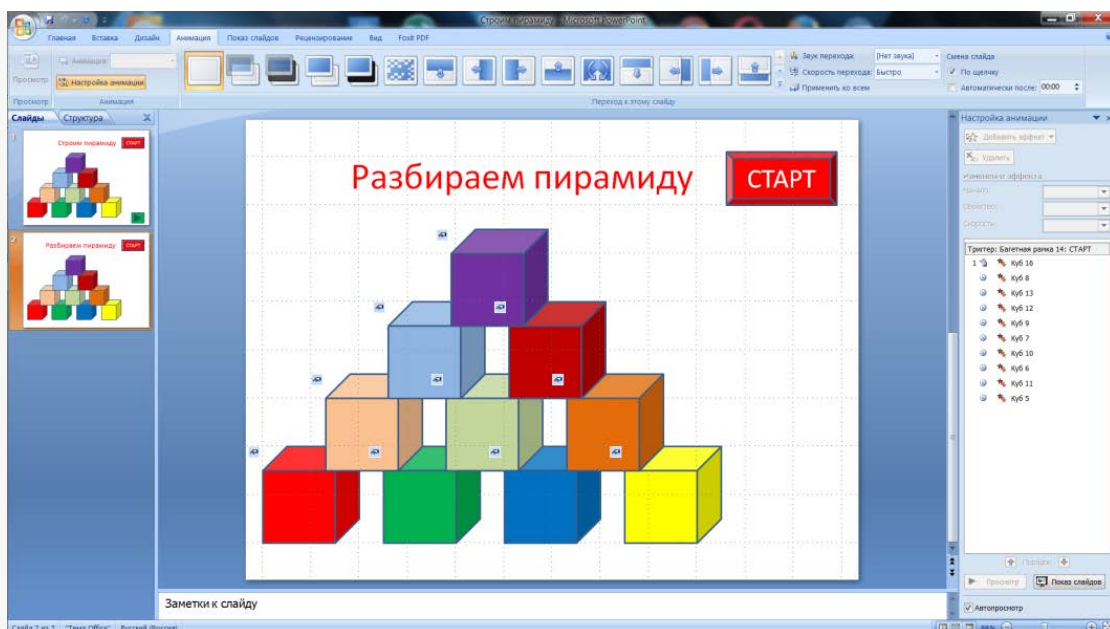
14. Переходим ко второму слайду. В поле «Заголовок» меняем текст заголовка на «Разбираем пирамиду».



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.

