

Практическая работа №21

«Создание и использование триггеров в презентациях»

Цель работы: Формирование знаний, умений и навыков использования триггеров в программе PowerPoint, возможность практического применения полученных знаний.

Задачи:

1. научиться создавать презентации,
2. научиться создавать объекты и применять к ним триггеры.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Понятие о триггерах и область их применения

В программе PowerPoint можно создавать различные эффекты анимации. Одним из таких средств является триггер.

Триггер – средство анимации, позволяющее задать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку.

Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Причем последовательность этих действий мы можем выбирать в зависимости от желания и ситуации. Открывая задание можно по мере его выполнения. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

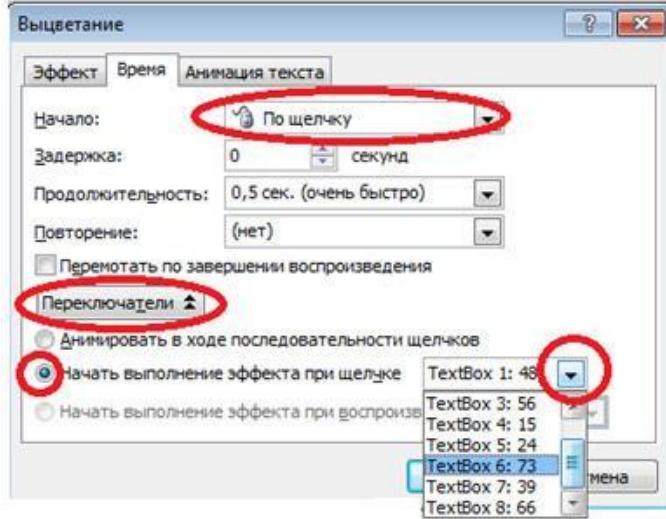
Создание слайда с триггерами

Сначала надо придумать, что же мы хотим и создать сам слайд.

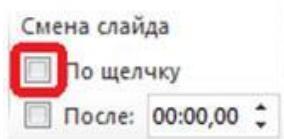
Допустим, мы хотим выбрать из предложенных устройств ПК устройства ввода. Остальные устройства, при щелчке по ним должны будут исчезнуть.

1. Присваиваем устройствам, кроме устройств ввода анимацию выхода (например «исчезновение»), а устройствам ввода – выделение (например «качание»).
2. В Области анимации нажимаем на треугольник и в выпавшем окне выбираем Время.
3. 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. Нажимаем OK, для одного числа триггер готов.

Так настраиваем триггеры для всех объектов.



4. Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. И тогда произойдет смена слайдов на следующий. А возможности доделать задание на слайде не будет. Чтобы исключить эту возможность надо убрать "галочку" в Смене слайдов "По щелчку". Находится она во вкладке "Анимация" (Office 2007) или "Переходы" (Office 2010).



Для перехода на другой слайд можно настроить управляющую кнопку.

5. В режиме Показа слайдов проверьте правильность работы настроенных триггеров.

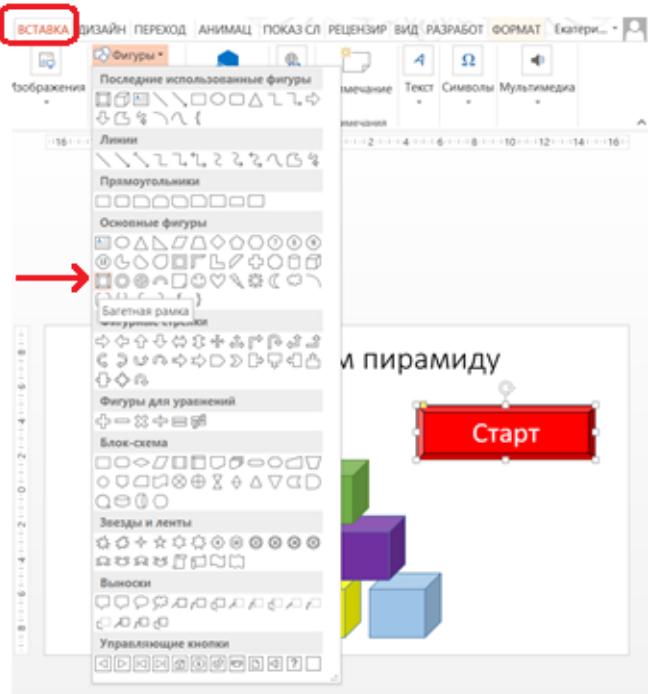
ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Создаем новую презентацию MS Power Point.

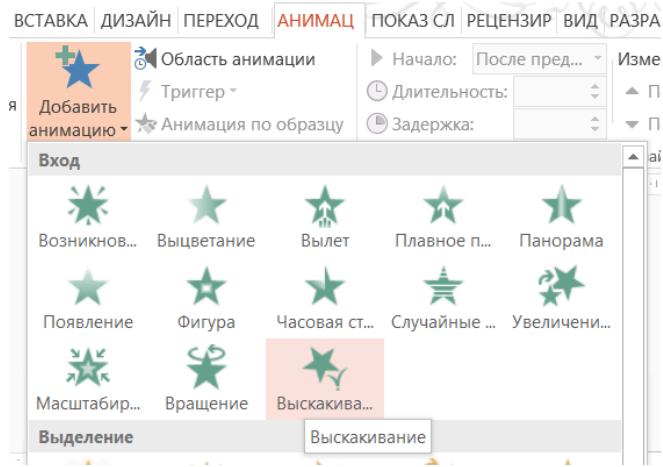
1. Создаем первый слайд с макетом «Только заголовок». В поле «Заголовок» вводим надпись «Строим пирамиду».
2. Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка Вставка - Фигуры - Основные фигуры - Куб.
3. Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав левую кнопку мыши, нажав и удерживая клавишу Ctrl на клавиатуре.).
4. Раскрашиваем кубики в разные цвета Во вкладке Формат меняем заливку и контур фигуры.
5. Строим пирамиду из кубиков. При необходимости переносим кубик на передний план (Нажимаем на кубик правой кнопкой мыши – выпираем пункт На передний план)



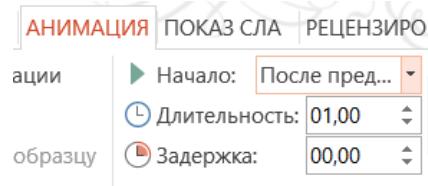
6. Вставляем на поле слайда клавишу «Старт». Вкладка Вставка - Фигуры - Основные фигуры - Багетная рамка. Щелчком правой кнопки мыши по багетной рамке выбираем пункт Изменить текст. Вводим надпись «Старт».



7. 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 - выскаивание.

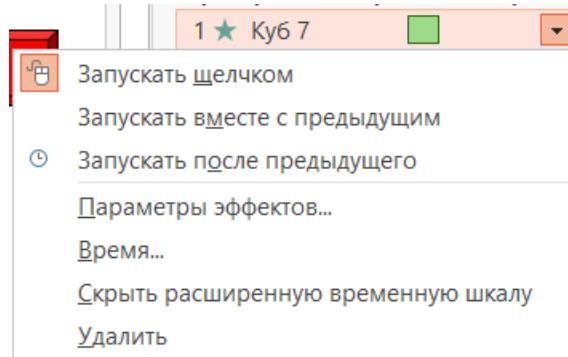


8. В графе Длительность выставляем значение 01,00 , в графе начало - после предыдущего.

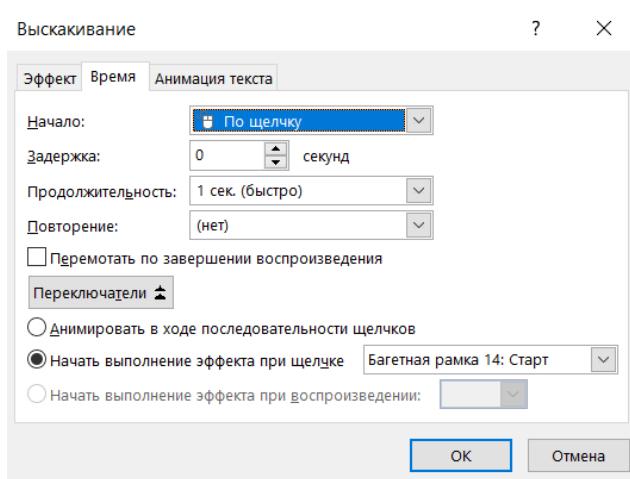


9. Нажимаем на кнопку во вкладке Анимация – Область анимации

10. Назначаем триггер от клавиши «Старт» на левый нижний кубик. Для этого в **области анимации** нажимаем на надпись **Куб 7** (это и есть левый нижний кубик) и в выпавшем окне выбираем вкладку **Время**.



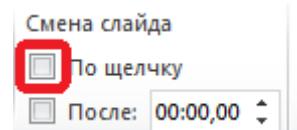
11. В появившемся окне выбираем **Начало по щелчку**. В области **Переключатели** отмечаем **Начать выполнение эффекта при щелчке**. При выборе этой строчки появится возможность выбрать нужный объект из списка (Багетная рамка: Старт). Нажимаем **OK**.



12. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.

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

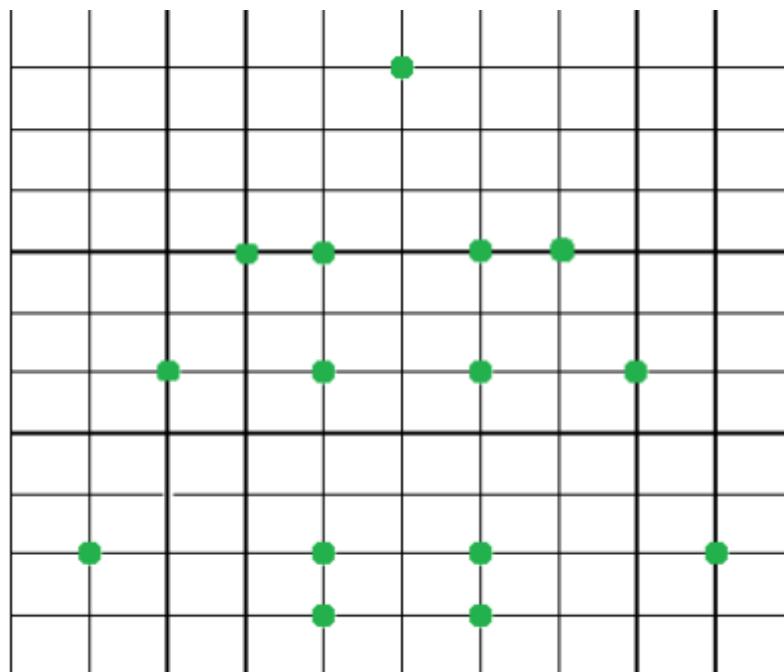
14. Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий.



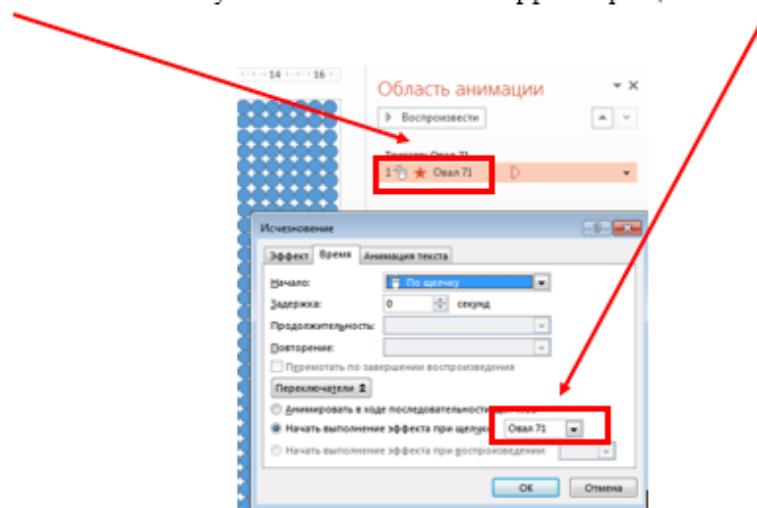
Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке **Анимация - Смена слайдов** "По щелчку".

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ

Задание 1: Создайте по образцу, сделав **все точки** триггером. Условие: Окрашиваться должны только точки указанные на рисунке **зеленым цветом**! Остальные точки должны исчезнуть. Для быстроты и удобства копируйте овалы, которые должны выполнять одинаковые действия!



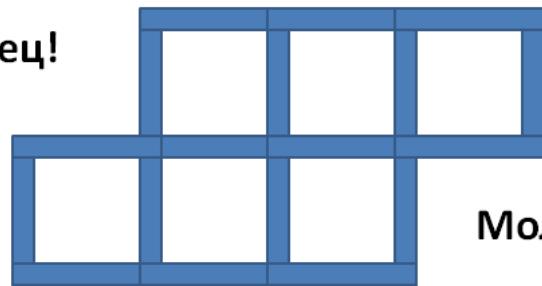
Примечание: Для каждой точки настройте свой триггер. В области анимации смотрим как называется ваш овал и в пункте Начать выполнение эффекта при щелчке на именно эту точку!



Задание 2: Создайте фигуру с помощью Линий как показано на рисунке ниже. К каждой линии примените триггер. Появление слов «Молодец!» должно происходить с верно убранной спичкой!

Заголовок слайда: Уберите 2 спички так, чтобы осталось 4 квадрата.

Молодец!



Молодец!