Автор: Ильина Ольга Сергеевна, Челябинск, 2018

Практическая работа «Использование триггеров в презентациях, создание сложных анимационных эффектов»

Теория:

Презентация – рекламное мероприятие, включающее в себя демонстрацию товара, сопровождаемое кино-, видеофильмами, слайдами, а также раздачей информационно-рекламных материалов.

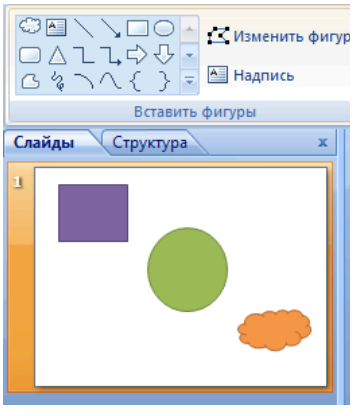
Microsoft PowerPoint – программа для создания и проведения презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и Mac OS.

Триггер - это средство анимации, позволяющее задавать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку. Например, с помощью триггеров можно создать интерактивный тест на базе презентации. В качестве вариантов ответа могут выступать слова, цифры или изображения. Если ученик нажимает на неправильный вариант ответа, то ответ исчезает, в противном случае срабатывает любой эффект анимации, изменяющий размер, цвет или местоположения объекта. Кроме того, с помощью триггеров в PowerPoint могут быть созданы викторины, игры, интерактивные плакаты и многое другое.

Ход работы:

Задание №1. Алгоритм создания триггера. Создание простой игры

1. Запустите MS PowerPoint, создайте новую презентацию, дайте ей имя **Простые триггеры.pptx.** Для первого слайда выберите **Макет - Пустой слайд**;
2. В меню **Вставка - Фигуры** выберите произвольную фигуру (например четырехугольник) и поместите его на слайд;
3. Аналогичным образом поместите на этот же слайд еще две разные фигуры;
4. С помощью панели **Средства рисования** раскрасьте их в разные цвета. В итоге на слайде должно быть три разноцветные фигуры;
5. В меню **Анимация** выберите пункт **Настройка анимации**, в правой части экрана должно появиться окно;

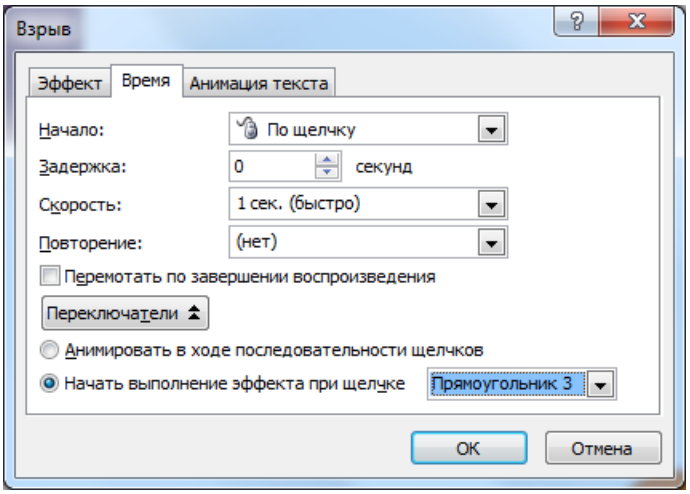


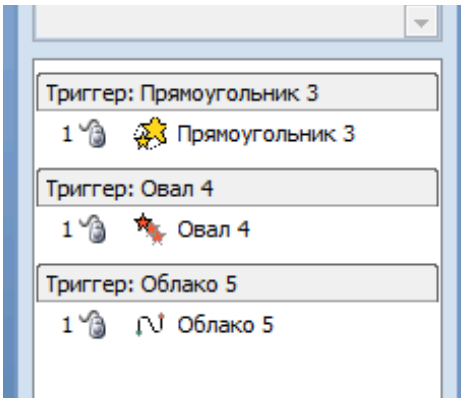
6. Выделите первую фигуру. В правом окне нажмите кнопку **Добавить эффект - Выделение** и выберите понравившийся вам эффект анимации (например, взрыв). В правом окне появится новый эффект анимации.

Выделите этот эффект, справа от него появится стрелка с выпадающим списком, откройте этот список и выберите пункт **Время**;

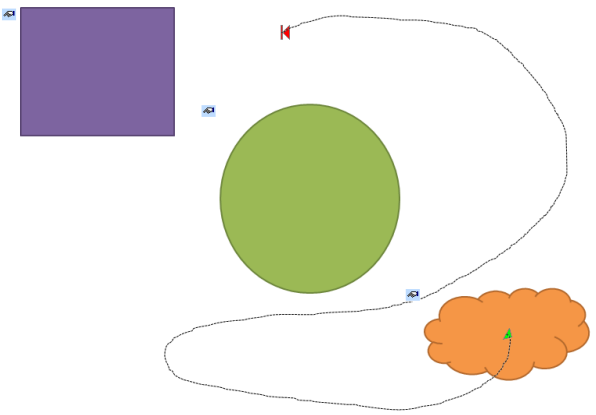


7. Появится окно с названием эффекта. На вкладке **Время** нажмите кнопку **Переключатели**, поставьте отметку на появившуюся строчку **Начать выполнение эффекта при щелчке**, из выпадающего списка выберите название вашей фигуры. Нажмите кнопку ОК;

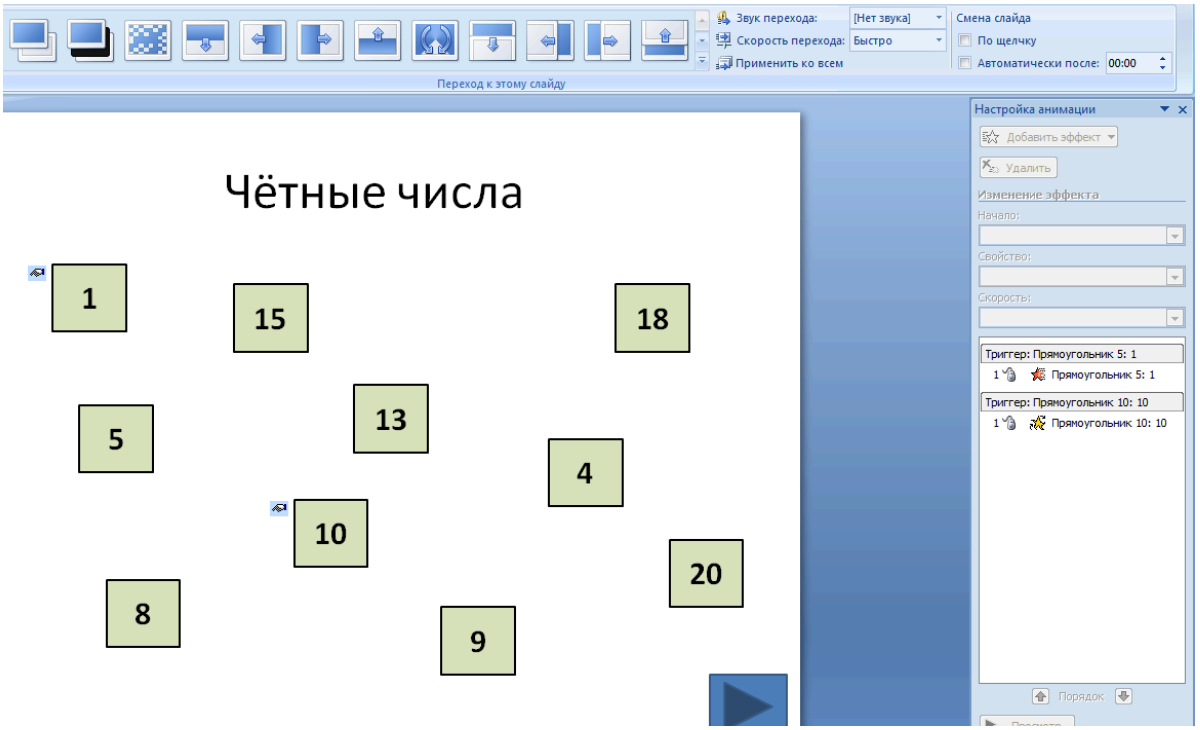




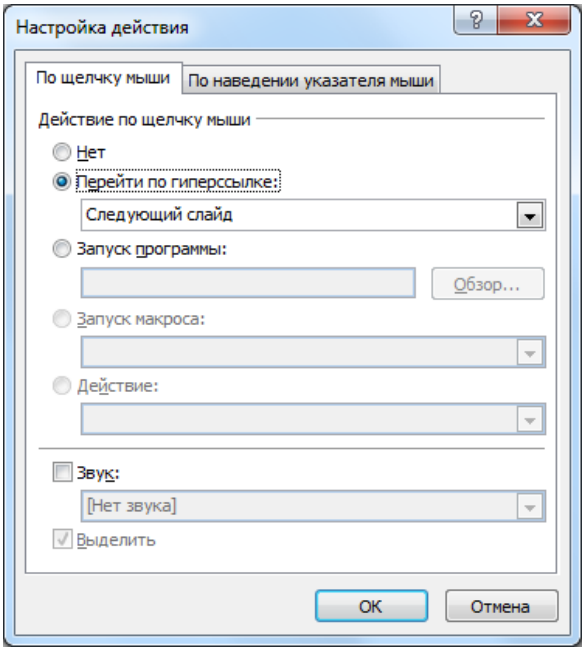
8. В окне **Настройка анимации** эффект сменился на триггер. Аналогичным образом задайте на вторую фигуру эффект триггер с исчезновением, а на третью - перемещение по произвольной траектории;



9. Запустите презентацию, посмотрите, как работают триггеры, сделайте вывод. Сохраните работу.
10. Запустите MS PowerPoint, создайте новую презентацию, дайте ей имя **Игра Чет и нечет.pptx**, создайте два слайда.
11. Заголовок первого слайда - **Чётные числа**, на слайде в произвольном порядке размещены десять разных чисел из промежутка от 1 до 30 включительно;
12. Задайте на все числа триггеры - чётные числа должны при нажатии двигаться, но оставаться на слайде (мигать, покачиваться, вращаться и т.п.), нечётные числа должны со слайда исчезать;

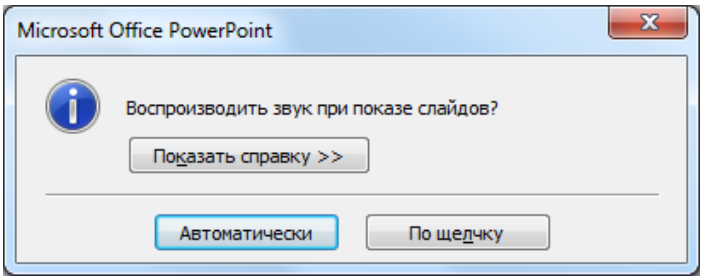


13. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **Далее** (управляющие кнопки находятся в меню **Вставка - Фигуры - Управляющие кнопки**). После размещения кнопки появится окно, убедитесь что в нём описан переход на



следующий слайд и нажмите кнопку **ОК**;

14. Поместите на первый слайд звук. Для этого выполните команду **Вставка - Звук - Звук из файла**, выберите звуковой файл **Bandinerie.mp3**, выберите режим воспроизведения Автоматически;



15. Изучите вкладку **Работа со звуком** – **Параметры**: выполните Просмотр, установите необходимую Громкость, Скрыть при показе значок, Воспроизведение – Автоматически.
16. Заголовок второго слайда - **Нечётные числа**, на слайде в произвольном порядке размещены десять разных чисел из промежутка от 1 до 30 включительно. Задайте на все числа триггеры - нечётные числа должны при нажатии двигаться, но оставаться на слайде (мигать, покачиваться, вращаться и т.п.), чётные числа должны со слайда исчезать.
17. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **В конец** (управляющие кнопки находятся в меню **Вставка - Фигуры - Управляющие кнопки**). После размещения кнопки появится окно, опишите в нем завершение показа и нажмите кнопку **ОК**;
18. Запустите презентацию, проверьте работу триггеров и переходы по кнопкам. Сохраните работу.

Автор: Ильина Ольга Сергеевна, Челябинск, 2018

Задание №2. Кроссворд

1. Создайте кроссворд согласно образцу:

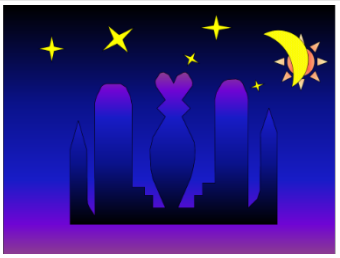
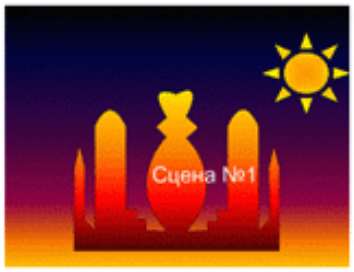
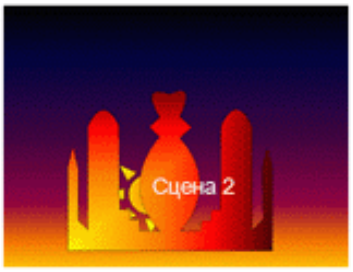
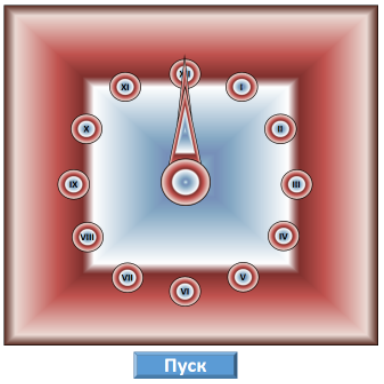
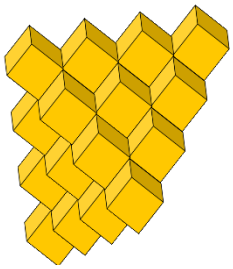
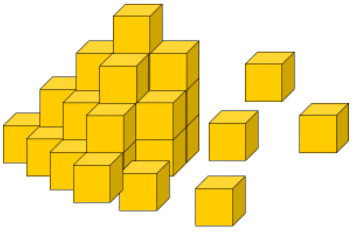


2. При нажатии на стрелку 1 – появляется слово РУЧКА, на стрелку 2 – ЛАСТИК, на стрелку 3 – ЛУК, на стрелку 4 ТУМАН, на стрелку 5 – ЗВУК, на стрелку 6 – СЛОВО. По нажатию на «плюс» появляется ключевое слово кроссворда – КАКТУС (звуковой эффект - APPLAUSE);
3. Чтобы слайд случайно не переключился при нажатии на пустое пространство, в меню **Анимация** в пункте **Смена слайда** уберите галочку с позиции **По щелчку**, а в правый нижний угол слайда поместите управляющую кнопку **В конец**;
4. Сохраните работу.

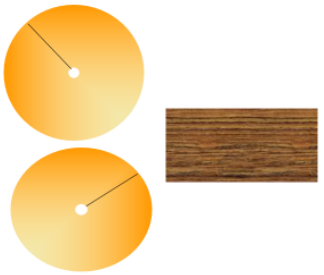
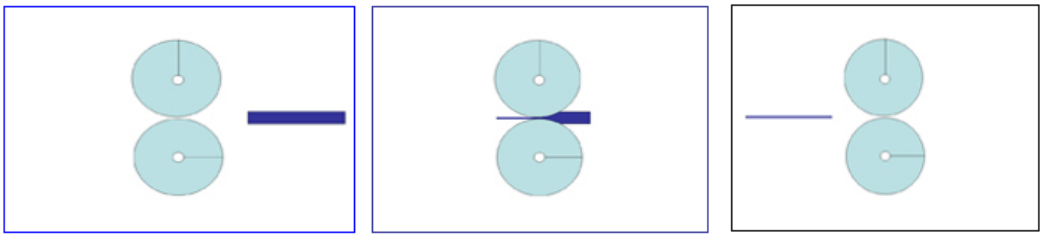
Автор: Ильина Ольга Сергеевна, Челябинск, 2018

Задание №3. Самостоятельная работа.

1. Выполните задания:

На одном слайде создайте небольшой анимированный сюжет: На фоне позднего заката — сказочный замок. Через несколько секунд солнце начинает плавно садиться и скрывается за замком. Плавно цвета позднего заката меняются на цвета сумерек. Постепенно в небе начинают по очереди проявляться звезды, вслед за которыми проявляется луна (все объекты находятся на слайде (замок на замке)).	
   Сцена 1 Сцена 2 Сцена 3	
Сюжет часы: Запуск стрелок осуществляется на кнопку Пуск, остановка — по нажатию кнопки «смена слайда». Условная минута равна 5 секундам, т.е. секундная стрелка совершает полный оборот за 5 секунд. Движения секундной и минутной стрелок должны быть согласованы	
Доделайте пирамидку из кубиков и заставьте ее вращаться (как единый объект) до нажатия кнопки «Далее» 	

Автор: Ильина Ольга Сергеевна, Челябинск, 2018

2. Создайте слайд по следующему сценарию: В центре слайда вращаются два круга-жернова. Справа по центру появляется и начинает движение прямоугольник, который проходит через жернова. В результате прямоугольник сжимается в линию и «уходит» влево за край слайда.	
	
Создайте слайд по следующему сценарию: в левом нижнем углу слайда – изображение компаса, стрелка которого показывает на север. Справа сверху появляется изображение постоянного магнита и приближается к компасу. Стрелка компаса реагирует на приближение и поворачивается в сторону магнита. Магнит начинает движение в обратном направлении и исчезает, стрелка компаса занимает свое первоначальное положение	

Домашнее задание: создайте интерактивную игру на любую из тем: «Учим буквы», «Игра в слова», «Математика», «Геометрия», «Логика» (или любая другая). В презентации должен быть титульный слайд, содержащий название игры и фамилию автора, и не менее 5 слайдов с различными заданиями. На всех слайдах (кроме титульного) должны быть триггеры, управляющие кнопки для переходов по слайдам.

Критерии оценки:

Оценка «5» ставится, если работа выполнено полностью, в соответствии с заданием, студент ответил на все вопросы преподавателя.

Оценка «4» ставится, если работа выполнена не полностью, или частично соответствует заданию, или студент ответил не на все вопросы преподавателя.

Оценка «3» ставится, если работа выполнена частично, или не соответствует заданию, или студент не может ответить на вопросы преподавателя.

Оценка «2» ставится, если работа не выполнена.