

## Практическая работа по теме «Триггеры в MS Power Point»

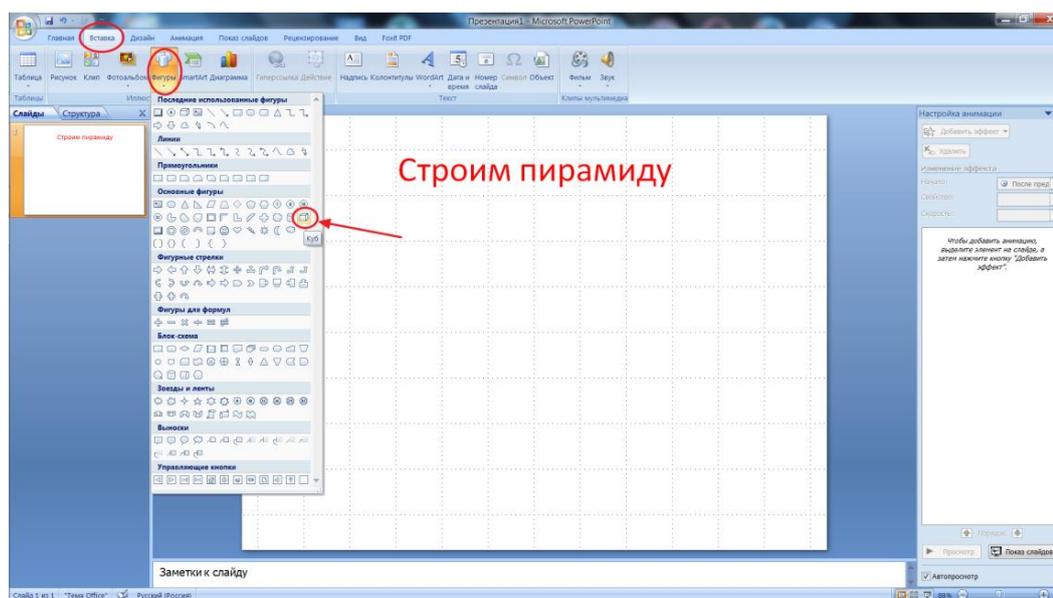
Триггер в переводе с английского означает – спусковой крючок, затвор. В презентации триггер — это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов. Использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном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

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

**Задание:** Создать презентацию «Пирамида», используя эффекты анимации и триггеры в программе MS Power Point.

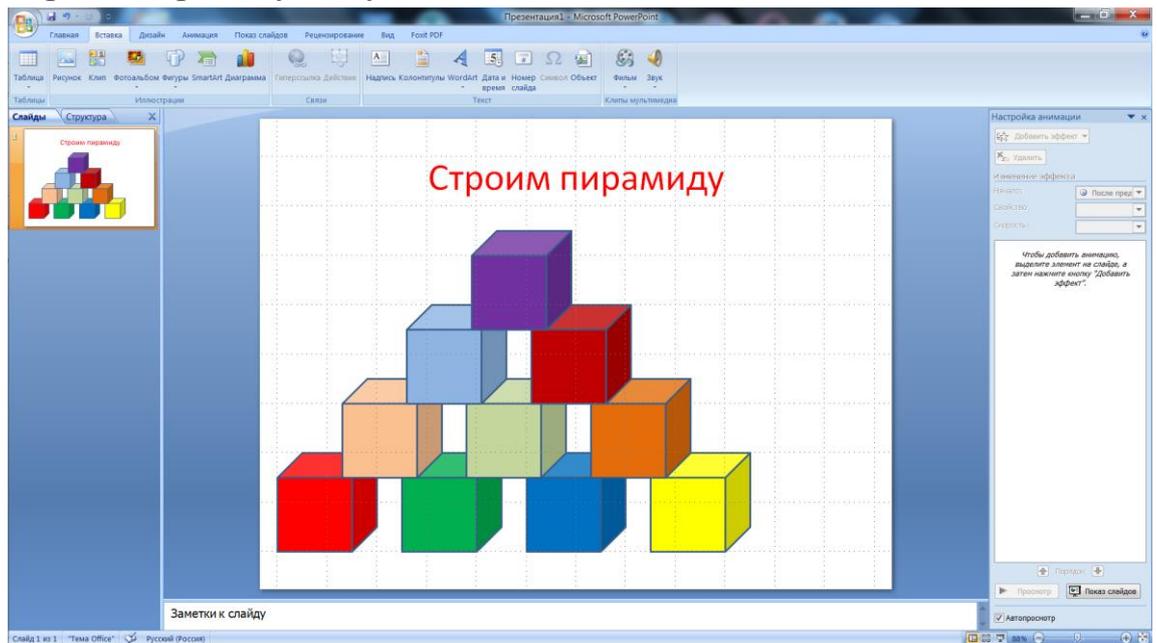
**Ход работы:**

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**.

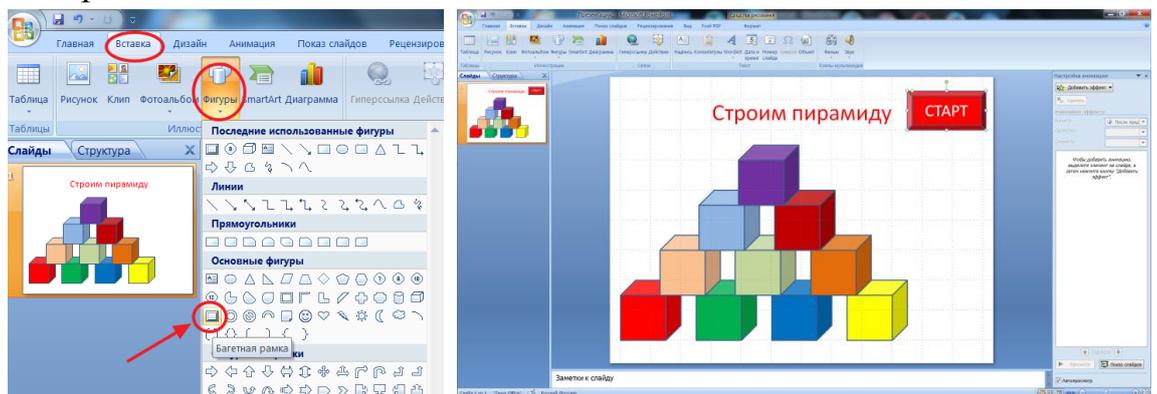


4. Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав левую кнопку мыши, нажав и удерживая клавишу Ctrl на клавиатуре).
5. Раскрашиваем кубики в разные цвета.

## 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».

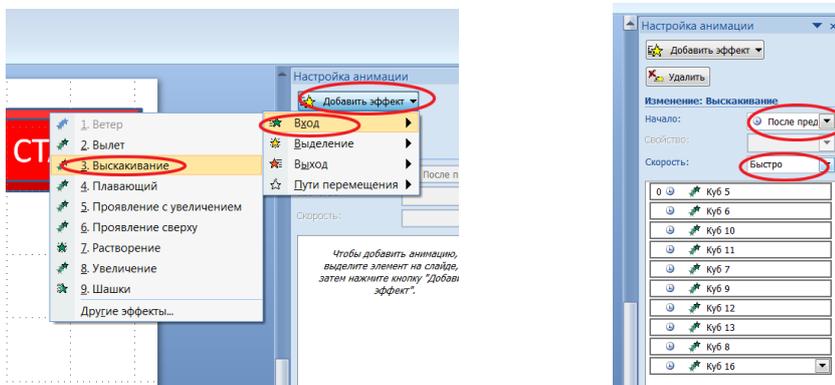


8. Дублируем слайд 1. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши по слайду в левой области экрана и выбираем пункт «**дублировать слайд**».

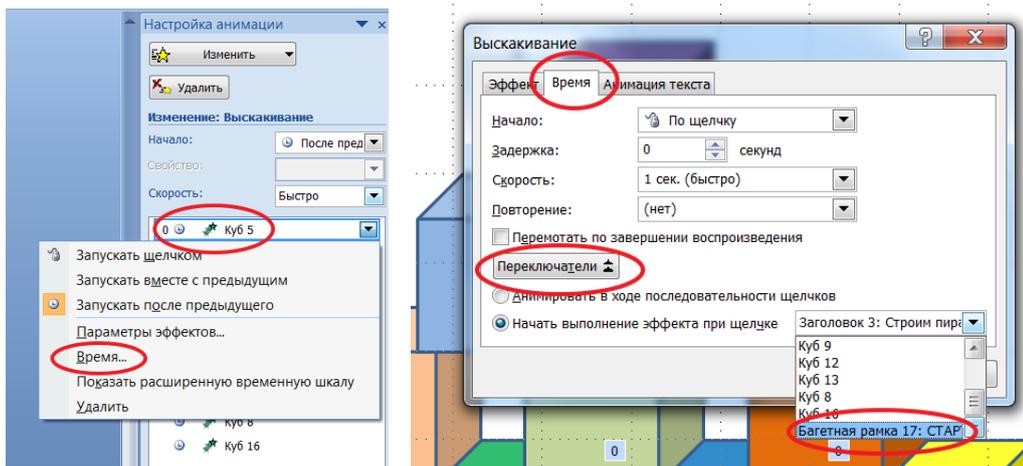


9. Возвращаемся к слайду 1. Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики левой кнопкой мыши, нажав и удерживая клавишу Shift на клавиатуре. Используем вкладку **Анимация - настройка анимации - добавить эффект – вход - выскакивание**.

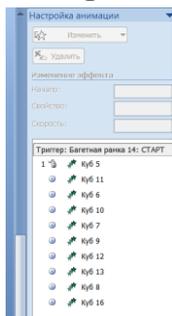
В графе **Скорость** выбираем **быстро**, в графе **начало** - **после предыдущего**.



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**.

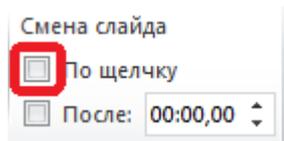


11. Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.

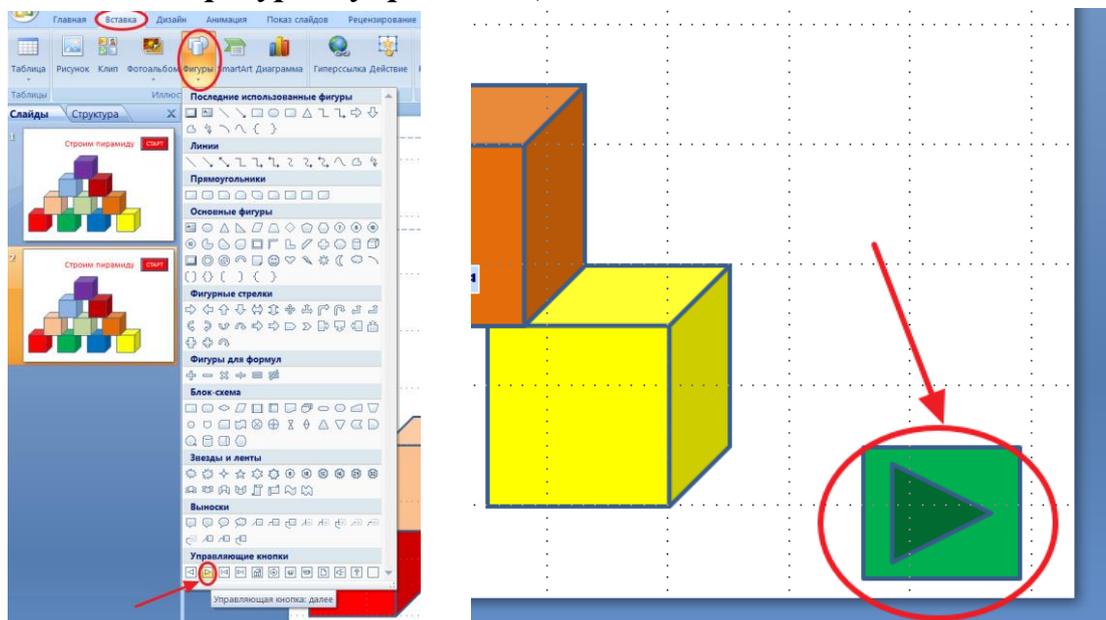


Область анимации выглядит следующим образом.

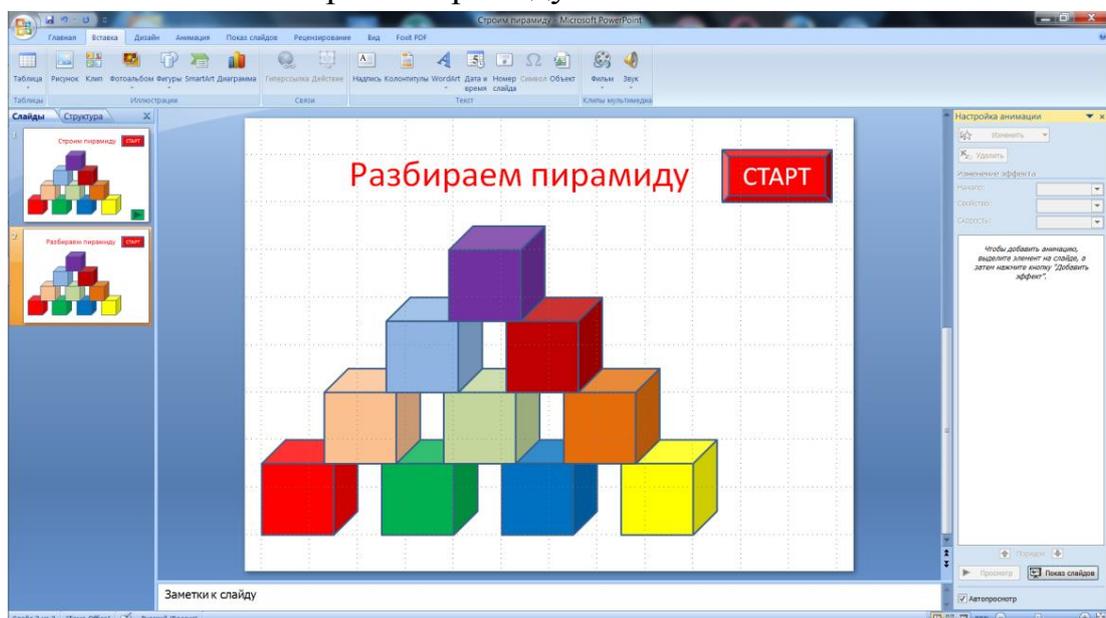
12. Проверяем правильность сборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт» в режиме показа слайдов. Вкладка **Показ слайдов – С начала**.  
Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий. Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке **Анимация - Смена слайдов** "По щелчку".



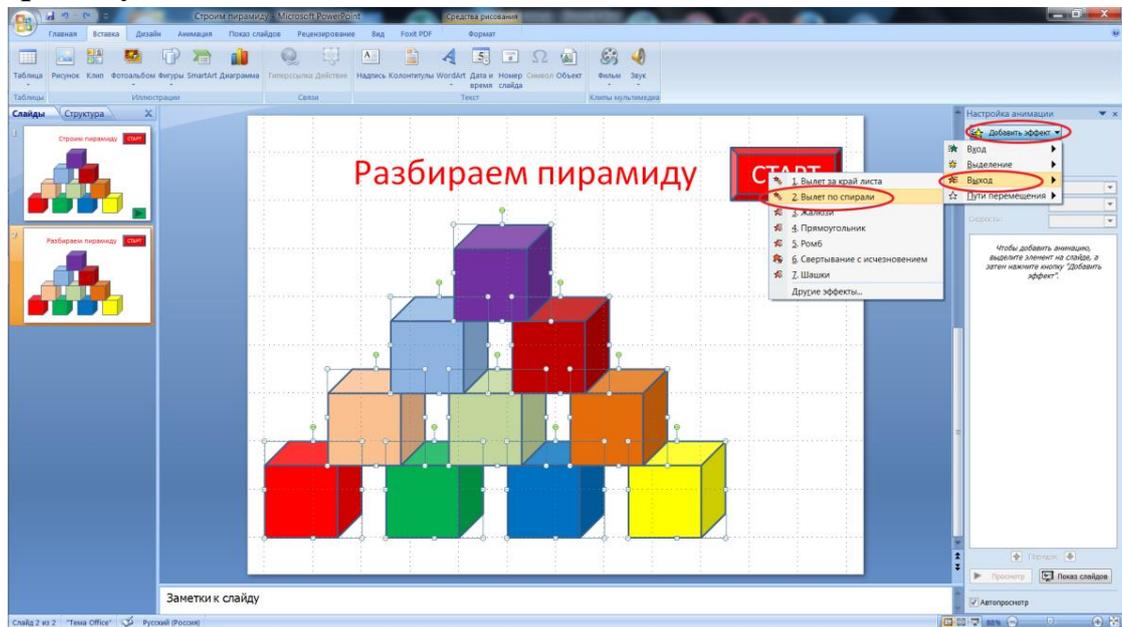
13. Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка **Вставка – Фигуры - Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее»**.



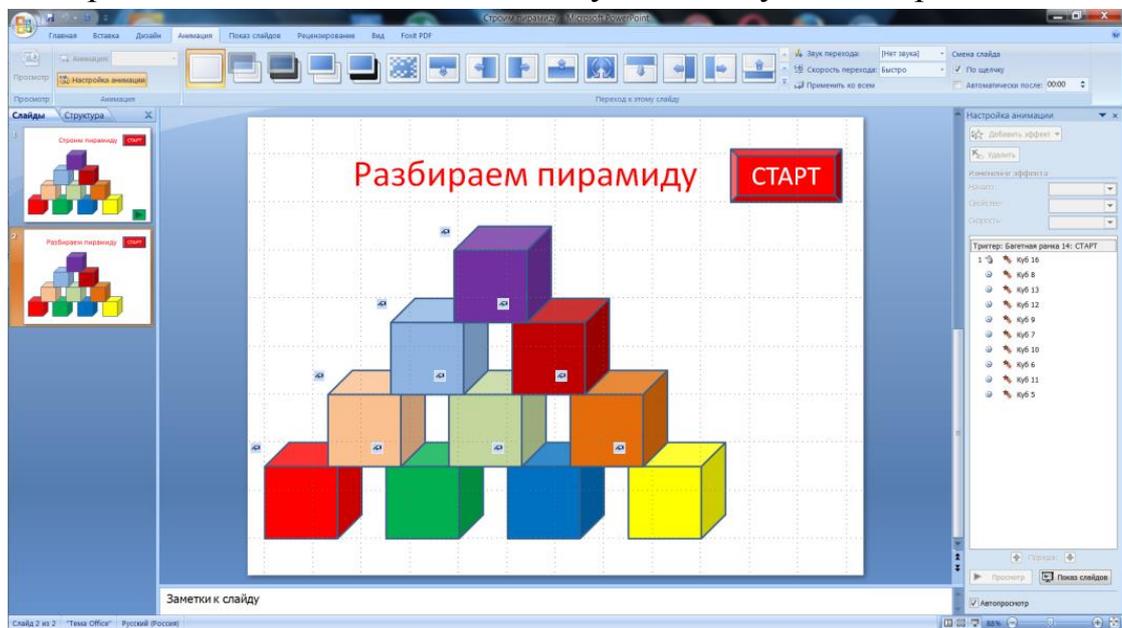
14. Переходим ко второму слайду. В поле «Заголовок» меняем текст заголовка на «Разбираем пирамиду».



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.