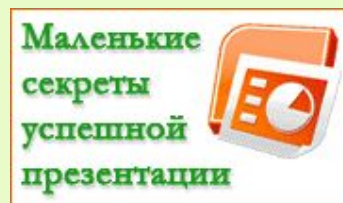


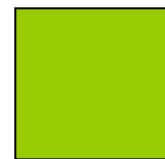
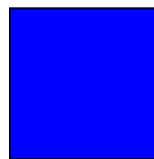


# Триггеры в презентации. Применение. Создание слайда с триггерами.

## Материал Мастерской



Плахотник Лариса Юрьевна,  
учитель начальных классов  
МОУ СОШ № 9 г.Сочи

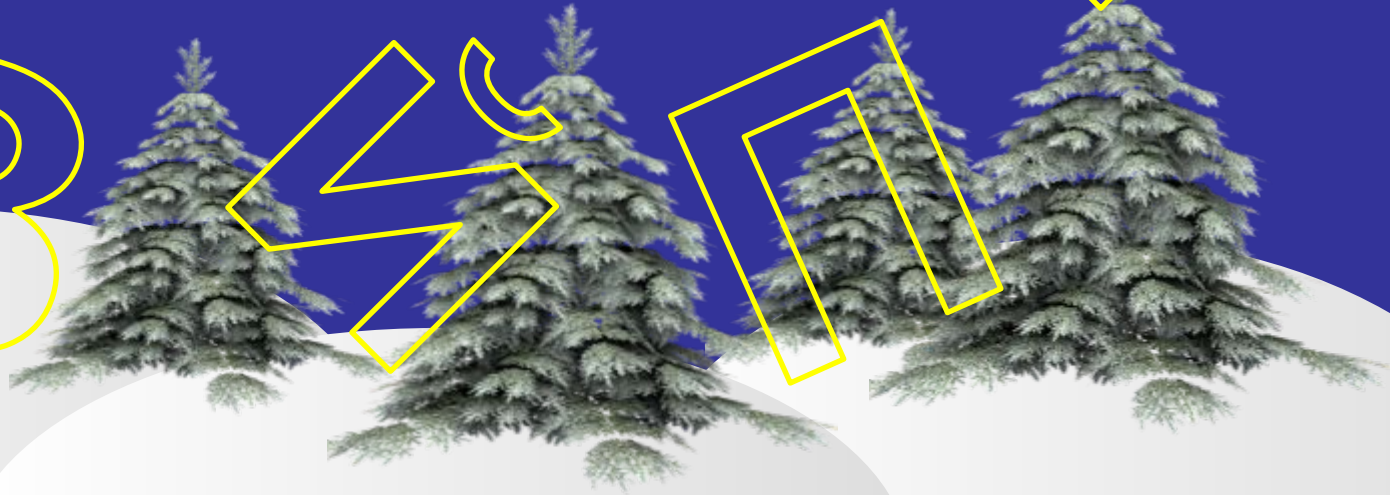




А Л И Ъ

Р О Т

З К П





120 cm

10 cm



120 cm

35 cm

30 cm

60 cm

15 cm

30 cm



30 cm



35 cm

35 cm



40 cm





36

7

18

2

9

6

3

$36 : 6$

6

54

48

30

56

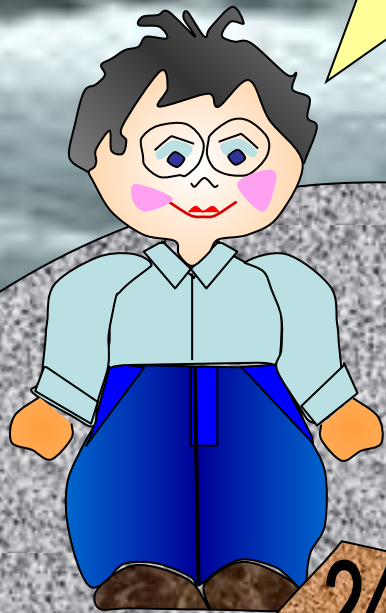
12

42

8

4

24





36

7

18

2

9

3

$6 \cdot 9$

54

54

48

30

56

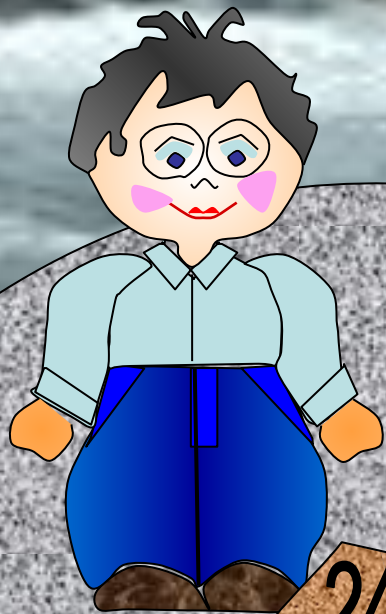
12

42

8

4

24







36

7

18

2

9

3

$48 : 6$

6

54

8

48

30

56

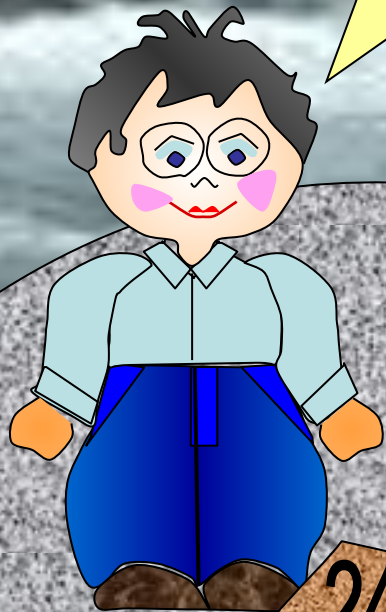
12

42

8

4

24



# Спряжение глаголов – это

 изменение глагола по падежам

 изменение глагола по числам

 изменение глагола по родам и числам

 изменение глагола по числам и падежам

 изменение глагола по числам и лицам

 изменение глагола по родам и лицам





Формат Сценки Показ слайдов Окно Справка

Переход

Ресурсы

- Начать показ F5
- Настройка презентации...
- Настройка времени
- Звуковые...
- Управляющие кнопки
- Настройка действий...
- Эффекты анимации...
- Настройка анимации...
- Смена слайдов...
- Скрыть слайд
- Произвольный показ...

65%

18 Ж А Ч S

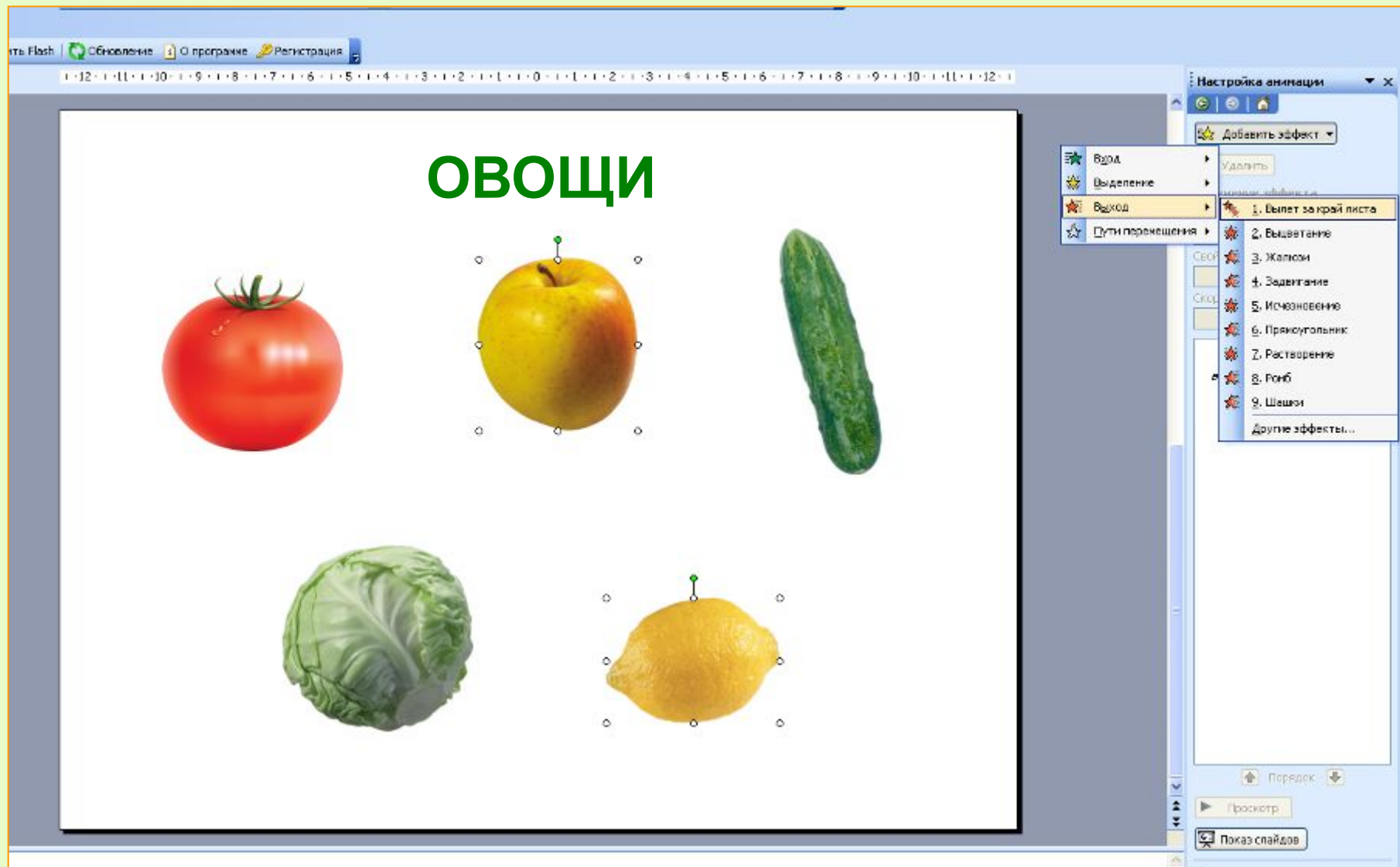
Конструктор Создать слайд

Прогрессione Регистрация

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

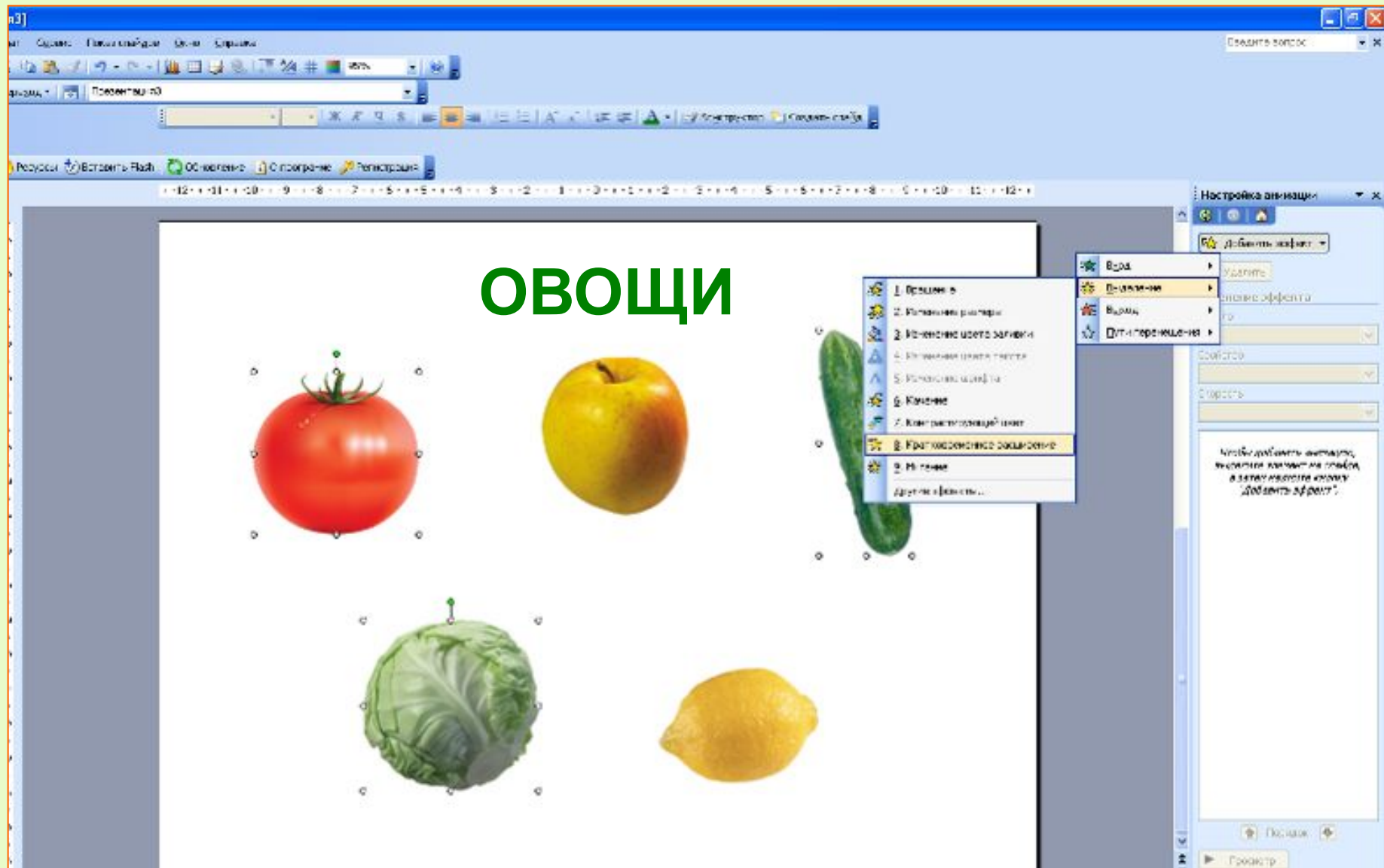
# ОВОЩИ





Присваиваем анимацию.

В данном случае фруктам - анимацию выхода.



Овощам присваиваем анимацию выделения.



# ОВОЩИ

1) Щелкаем по стрелочке

Запустить щелчком  
Запустить вместе с предыдущим  
Запустить после предыдущего  
Параметры эффектов...  
Время...  
Показать расширенную временную шкалу  
Удалить

2) Выбираем строку «Время».

# Присваиваем триггер к объекту «яблоко»

2



2

Выцветание

Эффект Время

Начало: По щелчку

Задержка: 0 секунд

Скорость: 5 сек. (очень медленно)

Повторение: (нет)

☐ Перенотать по завершении воспроизведения

Переключатели

☐ Анимировать в ходе последовательности щелчков

☒ Начать выполнение эффекта при щелчке

помидор

помидор

огурец

капуста

лимон

яблоко

Отмена

1) Нажимаем кнопку «Переключатели»

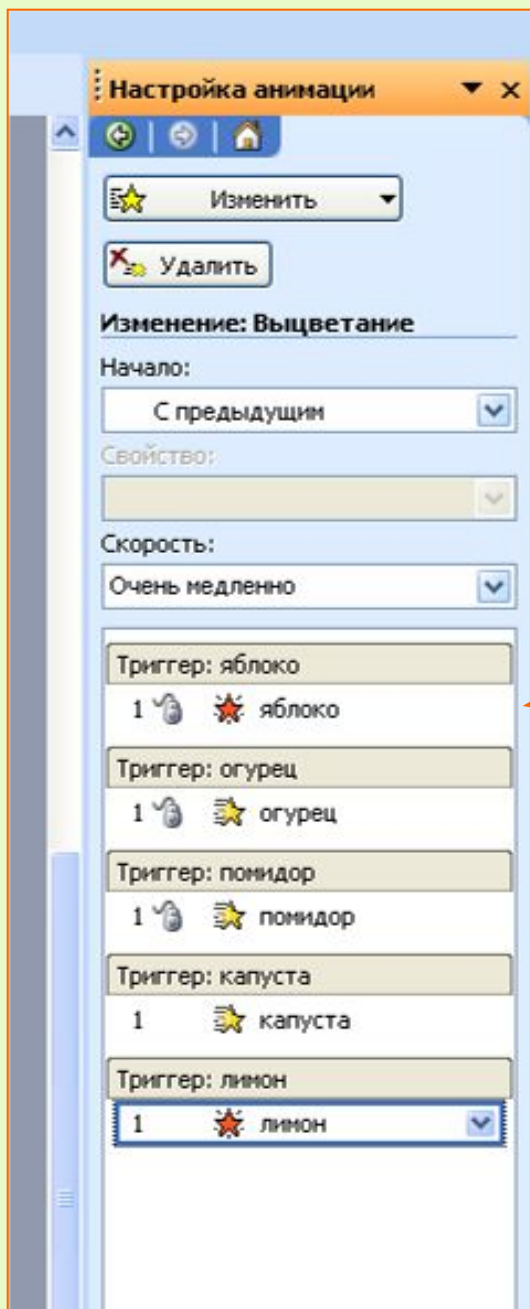


2) Переставляем метку в строку «Начать выполнение эффекта при щелчке»

3) Выбираем в списке объектов нужный. В данном случае «яблоко». Нажимаем ОК

1



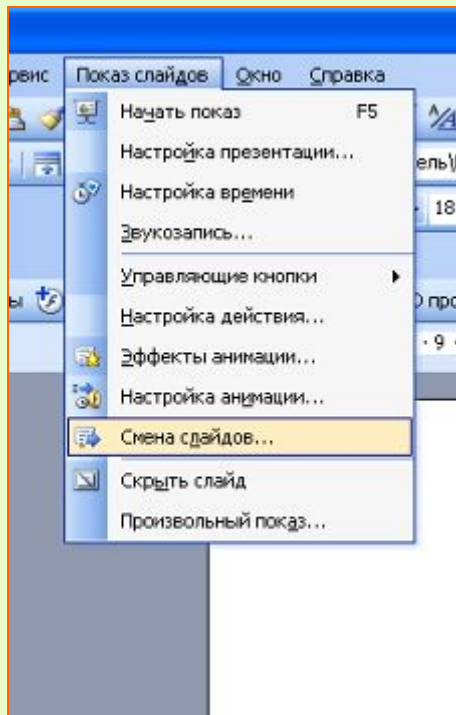


Вид панели настройки анимации объектов после присваивания триггеров всем необходимым объектам.

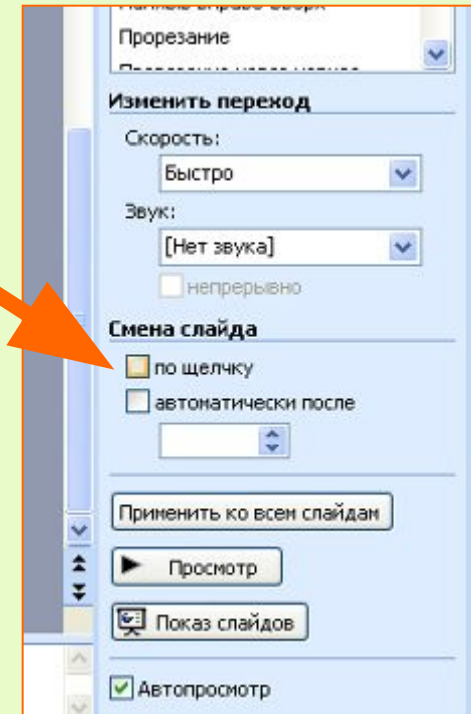


Чтобы при случайном щелчке мимо во время игры не происходила непредусмотренная смена слайдов, уберите галочки в смене слайдов «По щелчку» и установите управляющую кнопку или объект с гиперссылкой на следующий слайд.

Чтобы убрать смену слайдов:



Уберите метку  
«Смена слайда - по  
щелчку»



# ОВОЩИ



Запускаем показ слайдов.

При наведении курсора на активные зоны, он превращается в ладошку. Щелкаем по яблоку. Оно исчезает. Проверяем другие объекты.

# ОВОЩИ



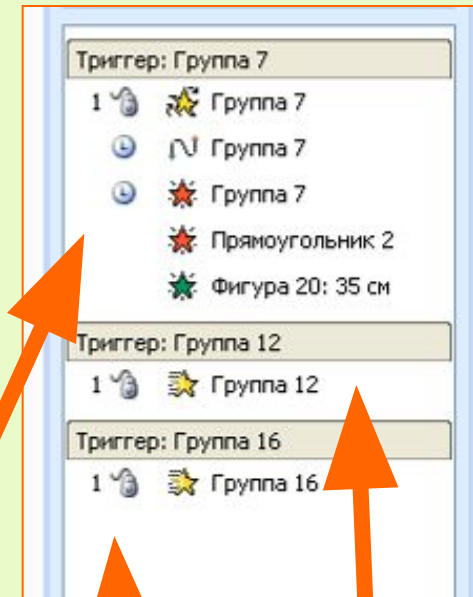
Проверьте!





**«Горячими зонами» (триггерами) могут быть любые объекты на слайде. Триггер может быть присвоен как тому объекту, с которым по замыслу будет происходить действие, так и любому другому, щелчок по которому будет анимировать другие объекты.**

**Как, например, в игре «Звездная карта» (слайд 4). Здесь щелчок по кусочку карты запускает не только его вращение и перемещение, но и исчезновение прямоугольника, наложенного на саму карту и имитирующего вырванный кусок карты.**



К «лишним» кусочкам присвоена анимация выделения по триггеру.

## Движущиеся триггеры.

Игра «Лопни пузырек!».

Задача игрока успеть лопнуть нужный пузырек пока он проплывает мимо.



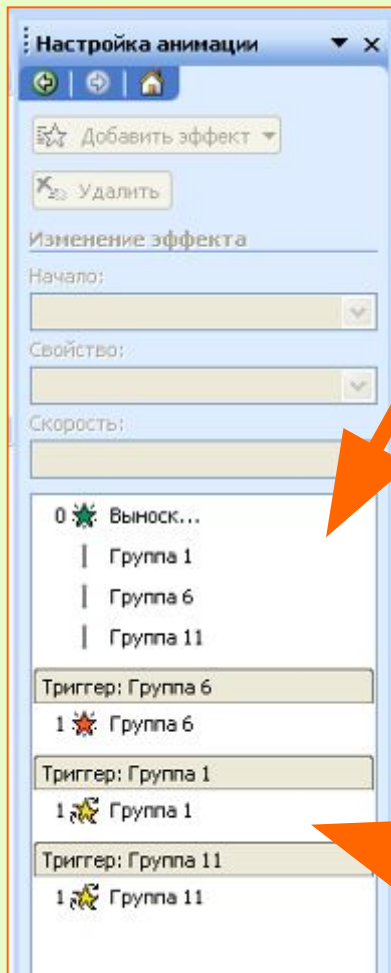
Панель настройки анимации с движущимися триггерами для игры «Лопни пузырек».

Часть объектов начинают движение автоматически при смене слайдов.

Триггеры здесь присвоены к самим пузырькам.

Обратите внимание, что «пузырьки» в игре представлены не автофигурой «Овал», а группой.

Здесь использована технология «прозрачных триггеров».



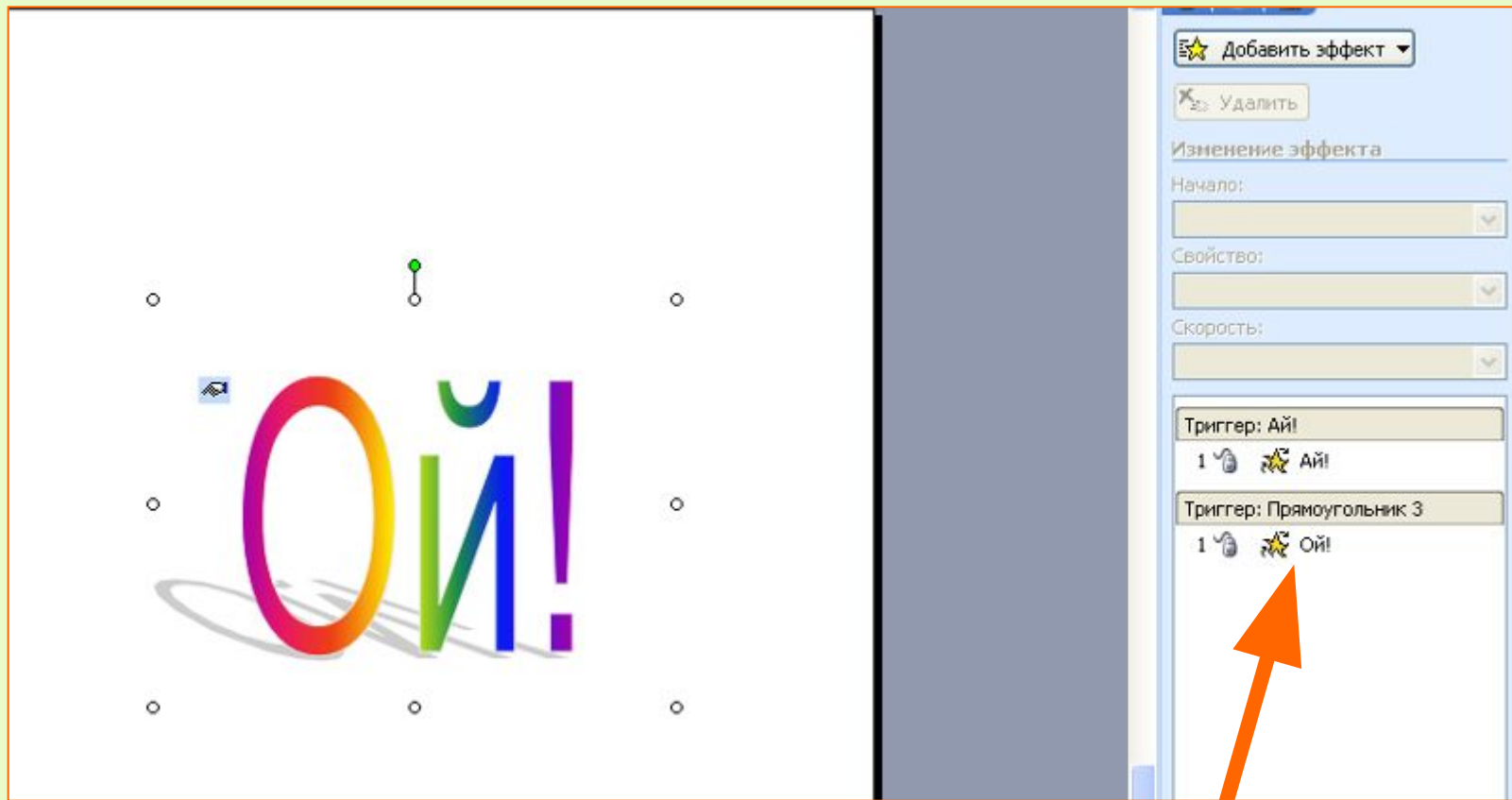


## Прозрачные триггеры

Ай! Ой!

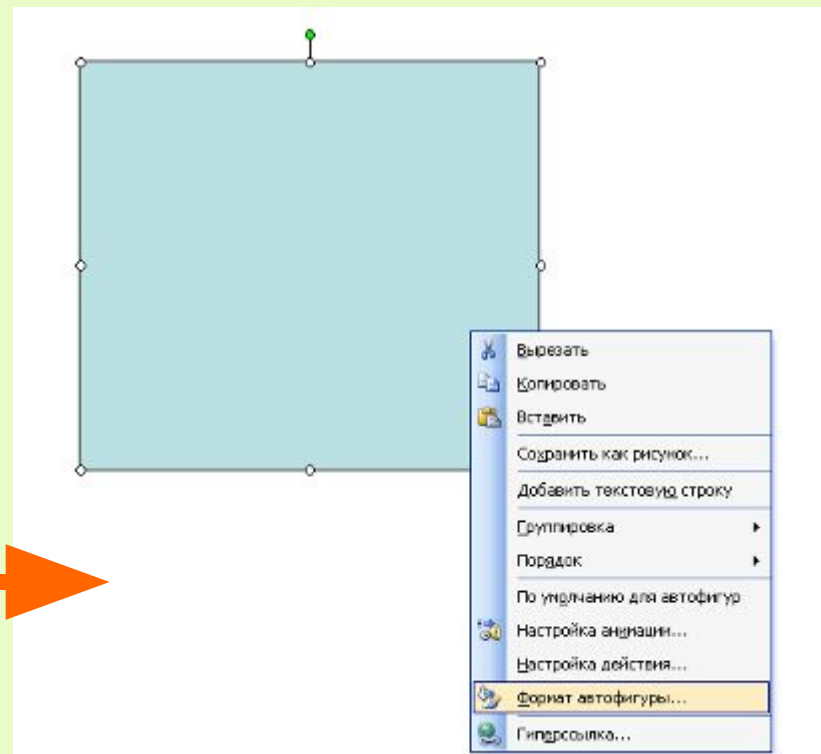
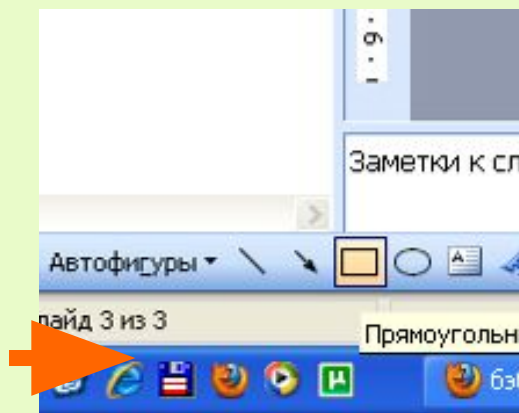
Поводите мышкой по объектам. Мы видим, что у объекта «Ай!» активна только поверхность букв. Попасть по ней труднее. У объекта «Ой!» вся поверхность активна, значит попасть по ней курсором легче.

# Прозрачные триггеры

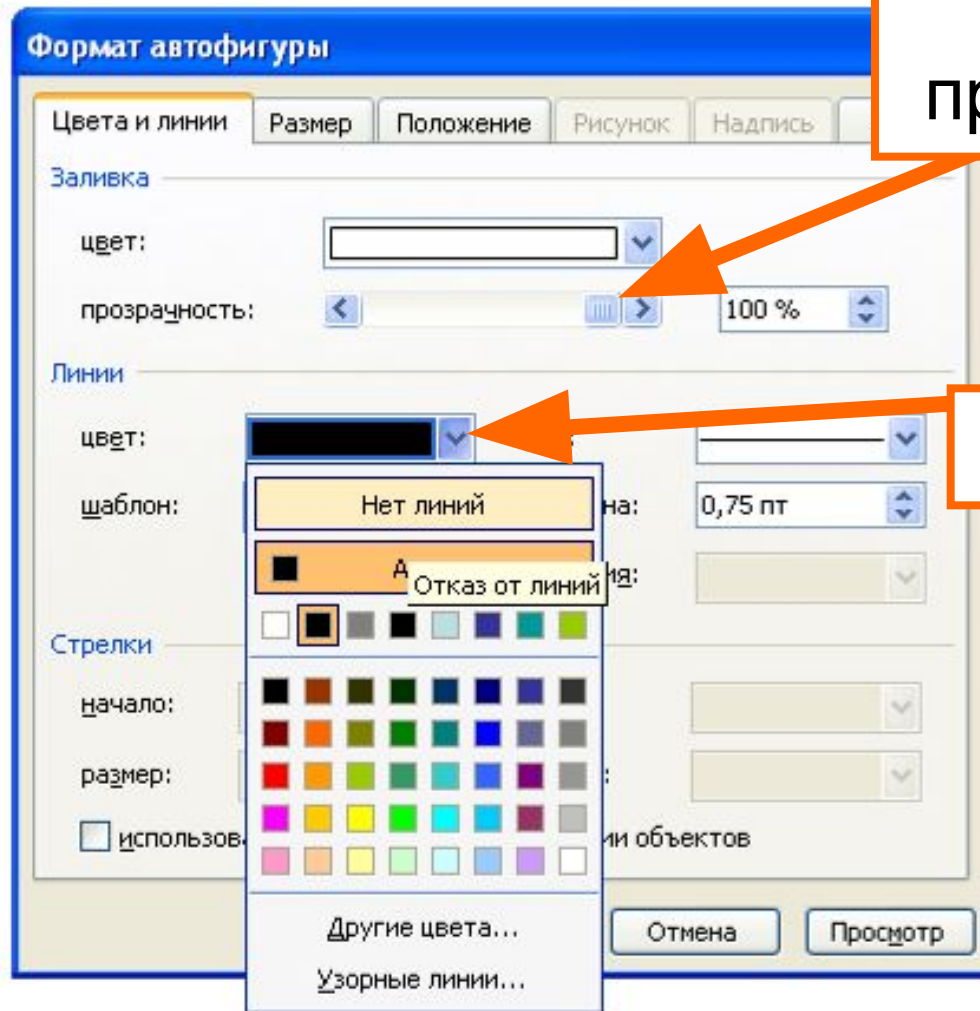


Объект «Ой!» закрыт прозрачным прямоугольником, к которому присвоен триггер с анимацией выделения для объекта «Ой!» - качание.

# Как сделать прозрачный прямоугольник?



С помощью вкладки «Автофигуры» или заготовки прямоугольника на нижней панели рисуем на слайде прямоугольник нужного размера. Выделяем его, щелкаем правой кнопкой и выбираем строку «Формат автофигуры»



1) Устанавливаем  
прозрачность 100 %

2) Убираем линии

3) Сохраняем  
изменения



Жми сюда!



В освоении триггеров!

<http://www.gifpark.ru/Gifs/HANDS/7f87cd8f8528.gif> - руки

<http://office.microsoft.com/ru-ru/clipart/results.aspx?qu=%D0%B2%D0%B7%D0%B4%D0%BE%D1%85&sc=24> – вздох

<http://www.gifpark.ru/SML.htm> - смайлики

<http://solnushki.ru/images/clipart/multi/doctor1.thumbnail.jpg> - Айболит

<http://s001.radikal.ru/i193/1001/b5/142814937e81.jpg> - рамка Африка

<http://students.uni-vologda.ac.ru/pages/pm02/hea/flybird1.jpg> - звездное небо

<http://s46.radikal.ru/i112/0811/f5/70347d27b469.png> - помидор

<http://s46.radikal.ru/i113/0811/df/73e2bcc4c513.png> огурец

<http://s47.radikal.ru/i118/0811/00/45f07457e18e.png> капуста

<http://i016.radikal.ru/0711/9b/077a5438ec1d.png> елки в снегу

<http://s50.radikal.ru/i128/0810/a9/4412f2f54b1a.png> желтое яблоко