



Триггеры в презентации. Применение. Создание слайда с триггерами.



Перминова Е.В.
ГБПОУ СО «Свердловский областной педагогический
колледж»





Задачки от ёжика



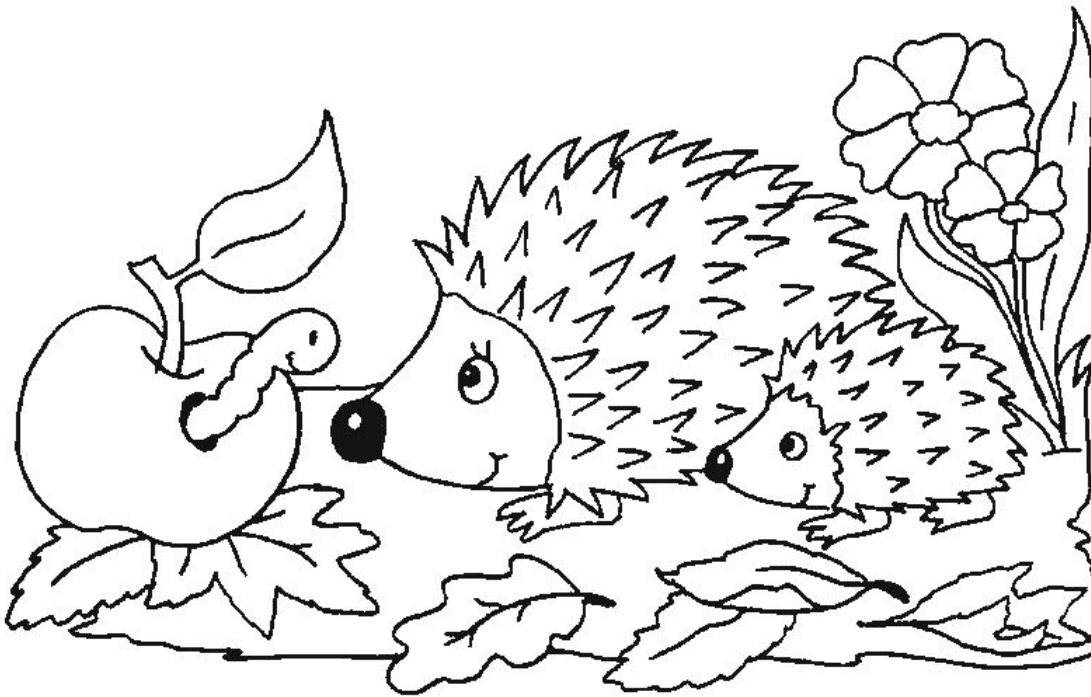
Дорогой друг!

Предлагаю тебе решить несколько задач. Если ты ответишь правильно, картинка раскрасится.

Удачи!



На кроватке у Танюшки
Лежат целых три подушки!
Положили еще пять.
Сможешь все их сосчитать?



1

6

2

7

3

8

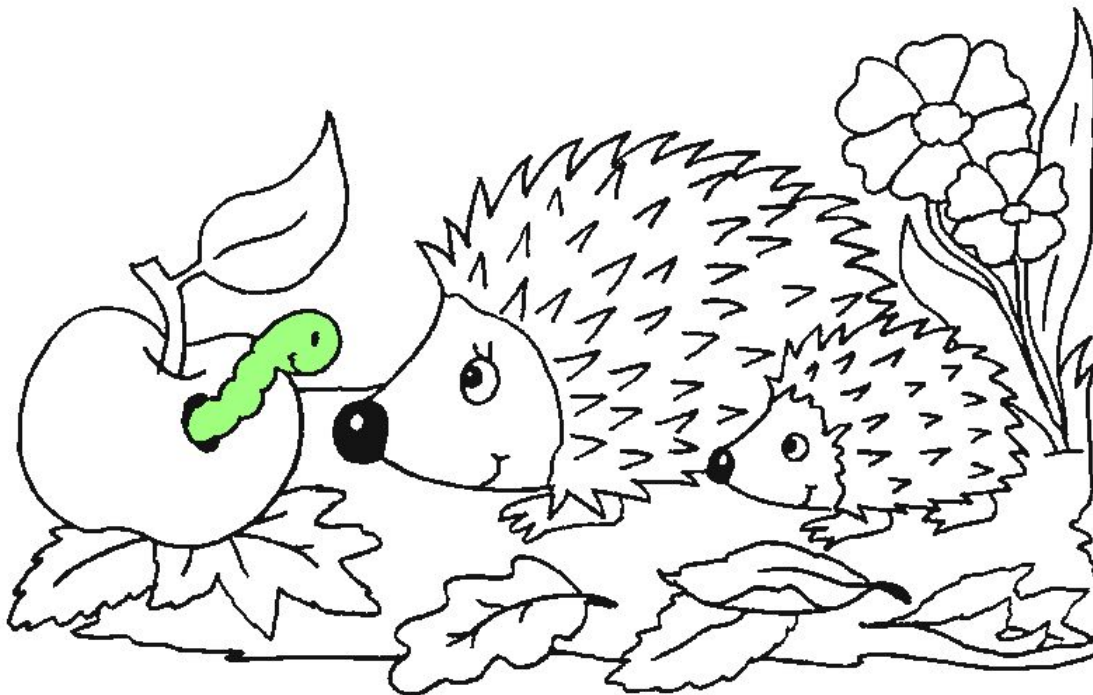
4

9

5

10

Ира кукле платье сшила
И в коробку положила.
Сколько платьишек сочти,
Если раньше было три?



1

6

2

7

3

8

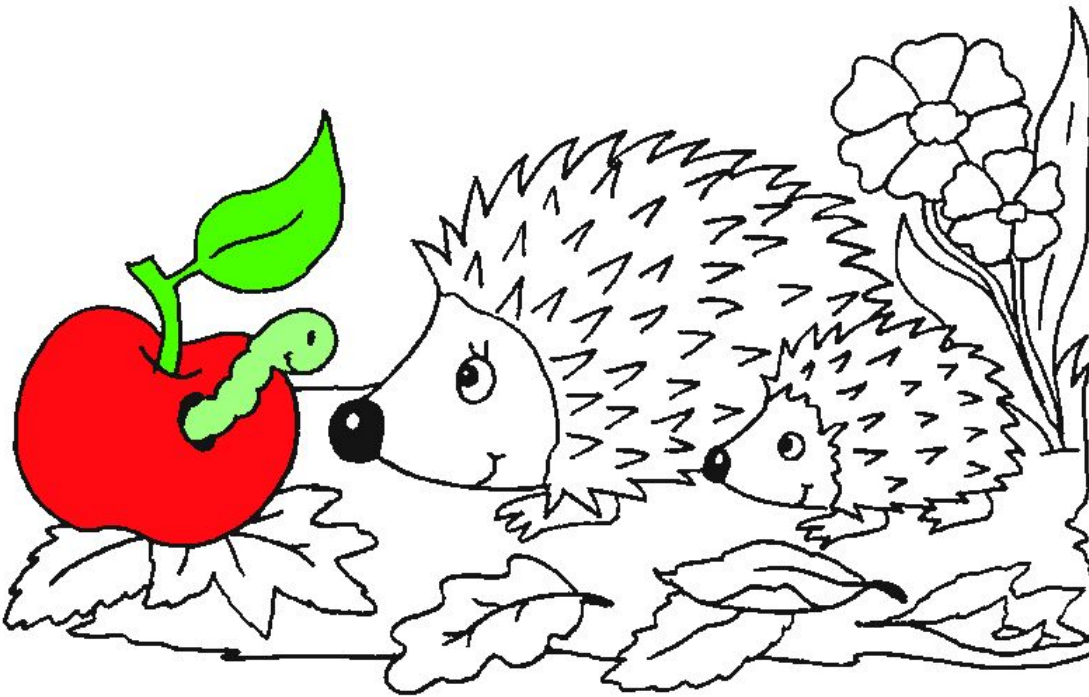
4

9

5

10

У наседки шесть цыплят.
Рядом с мамой два сидят.
Сосчитай-ка остальных,
Непослушненьких таких?



1

6

2

7

3

8

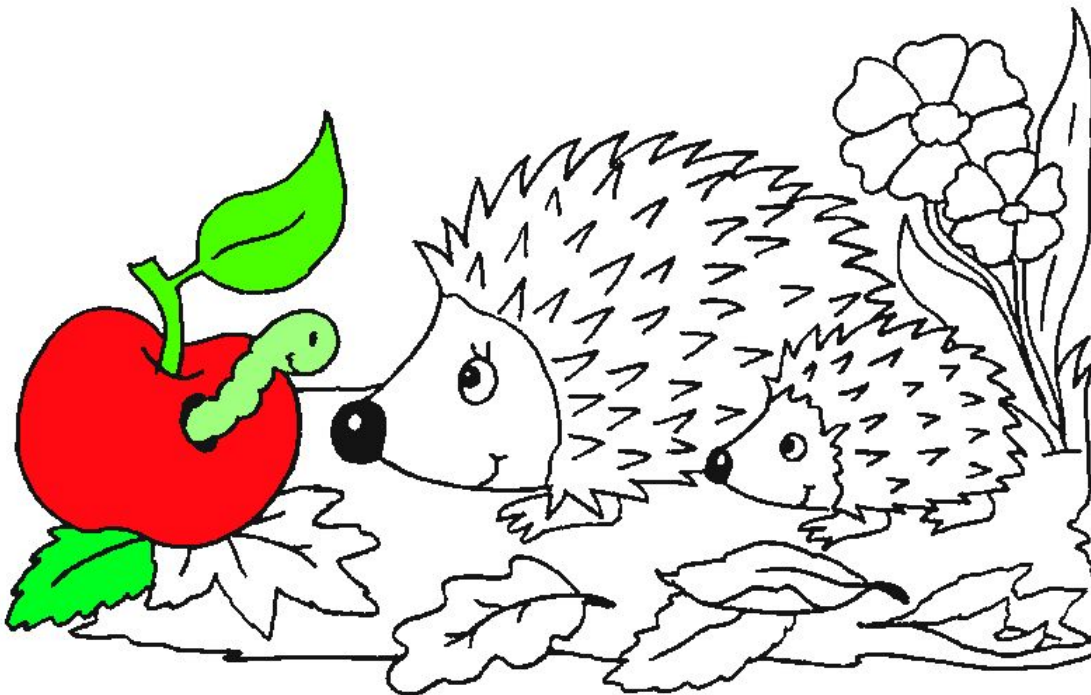
4

9

5

10

Табуретки мы купили.
Ножки сосчитать решили.
Насчитали ровно восемь.
Сколько табуреток, спросим?



1

6

2

7

3

8

4

9

5

10

У стены стоят кадушки.
В каждой ровно две лягушки.
Если было пять кадушек,
Сколько в них всего лягушек?



1

6

2

7

3

8

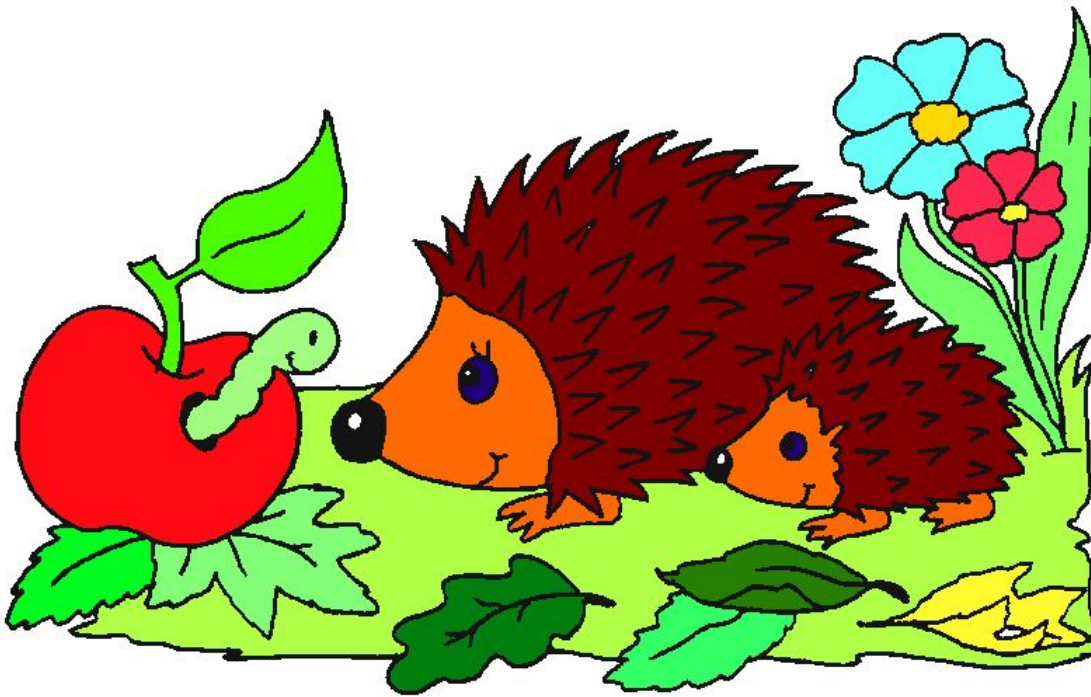
4

9

5

10

В первом классе нашей школы
Учатся Егорка, Коля,
Шесть Сергеев, две Наташи.
Скажет кто-нибудь сейчас,
Сколько девочек у нас?



1

6

2

7

3

8

4

9

5

10



Спасибо за работу!



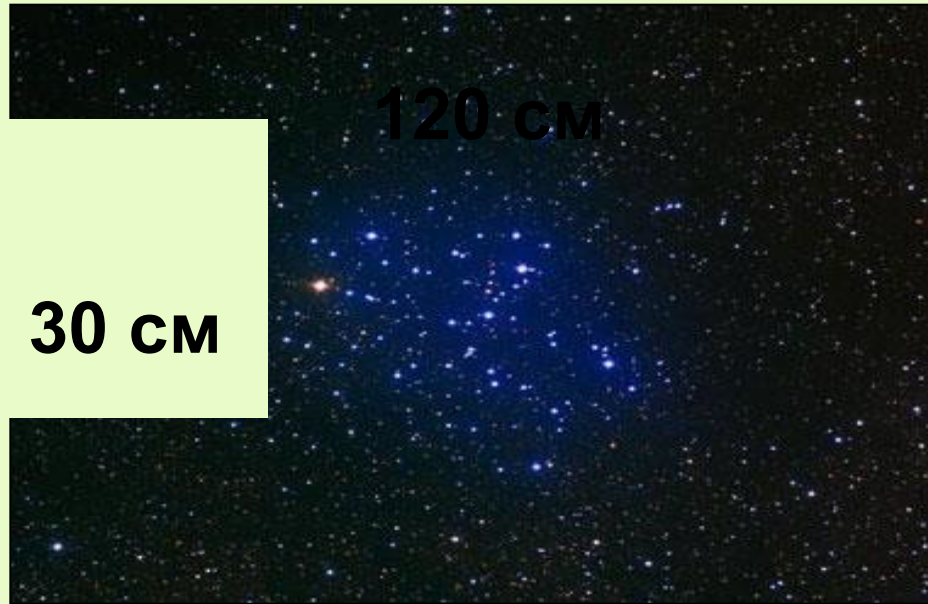


120 cm

10 cm

35 cm

15 cm



60 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

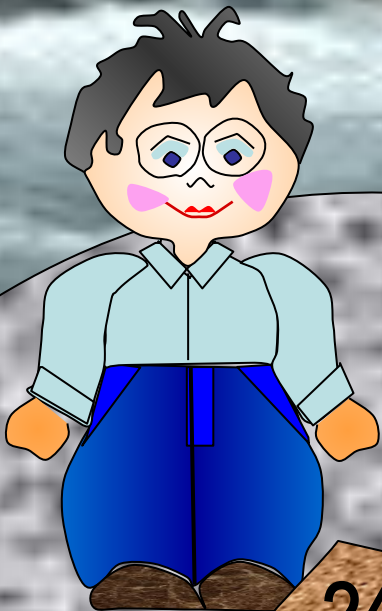
24

12

42

8

4





36

7

18

2

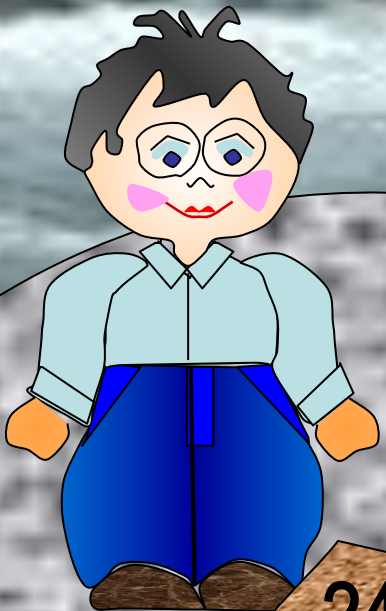
9

3

$6 \cdot 9$

6

54



54

48

30

56

24

12

42

8

4



36

7

18

2

9

3

$48 : 6$

6

54

8

48

30

56

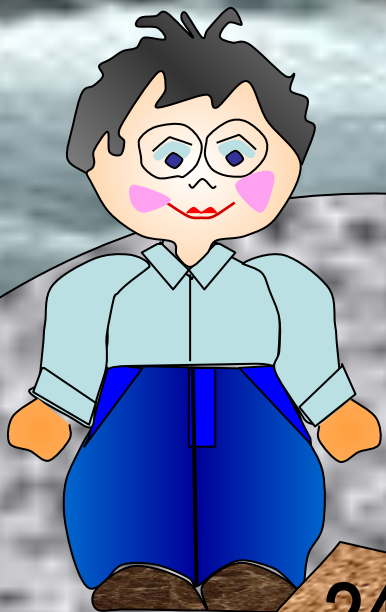
12

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



Презентация 3]

Формат Сценки Показ слайдов Справка

Начать показ F5

Настройка презентации...

Настройка времени

Звуковые...

Управляющие кнопки

Настройка действий...

Эффекты анимации...

Настройка анимации...

Смена слайдов...

Скрыть слайд

Произвольный показ...


18 Ж А Ч S

Конструктор Создать слайд

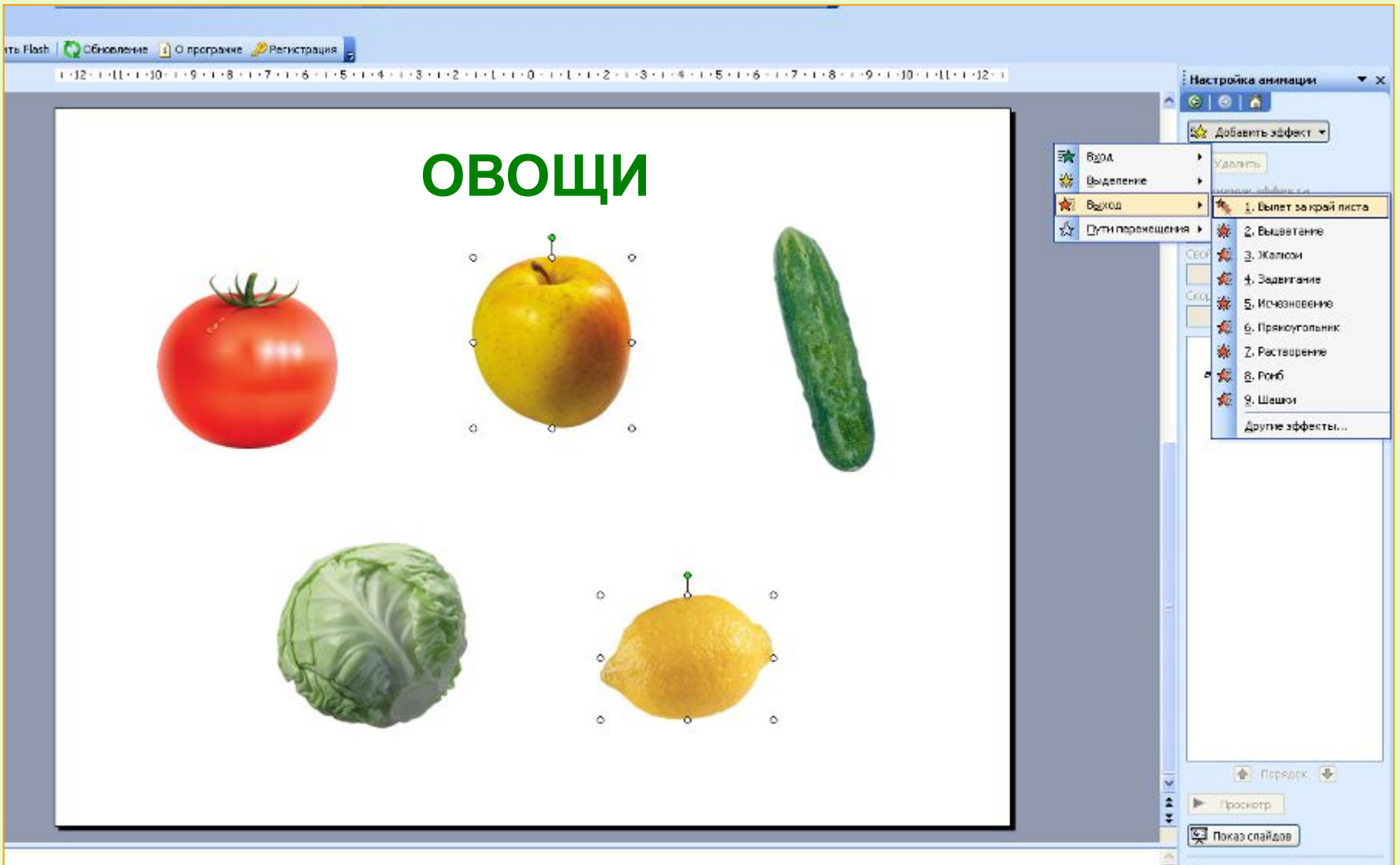
Программа Регистрация

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

ОВОЩИ

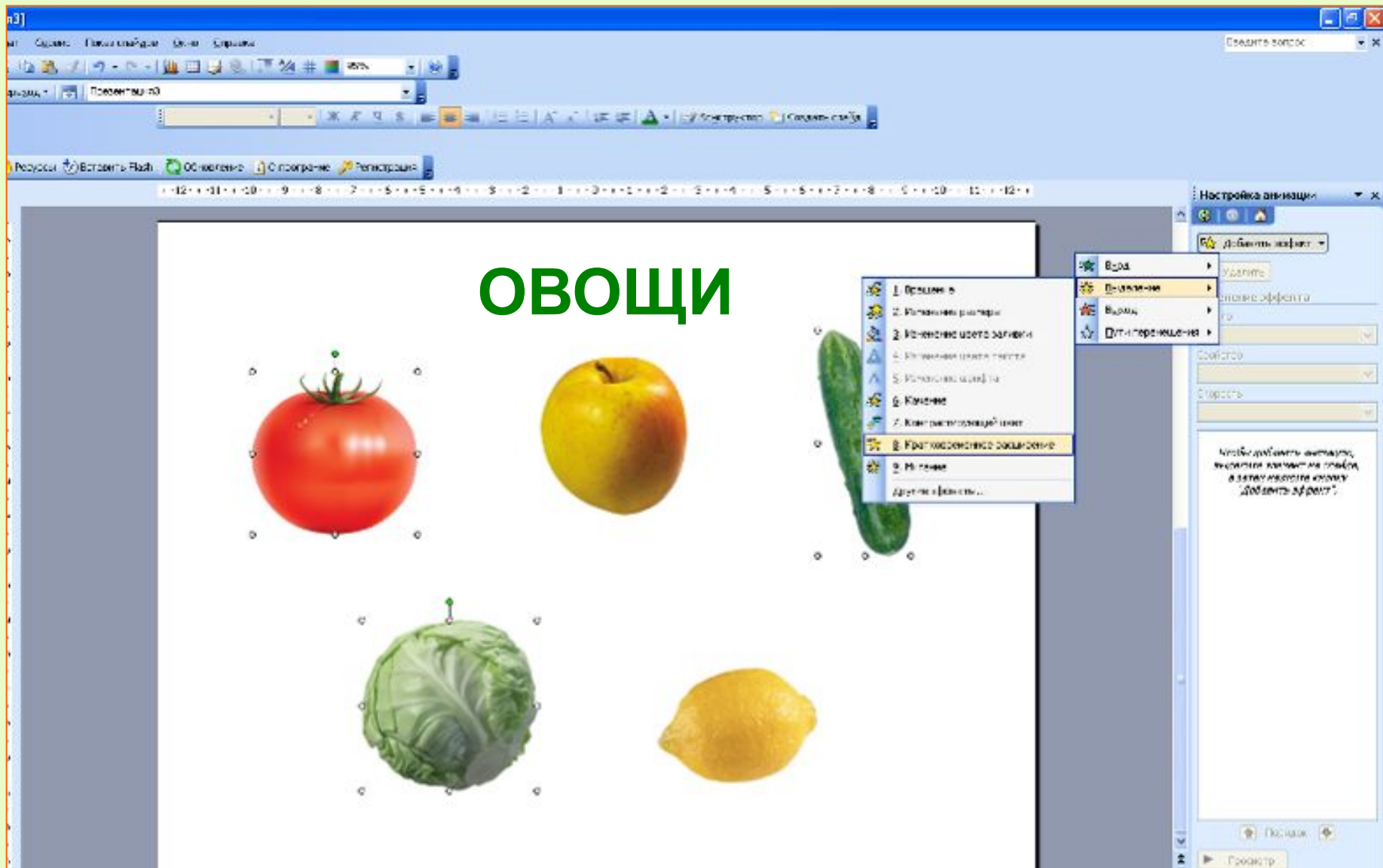


The slide displays five items arranged in two rows. The top row contains a red tomato, a yellow-orange apple, and a green cucumber. The bottom row contains a head of green cabbage and a yellow lemon.



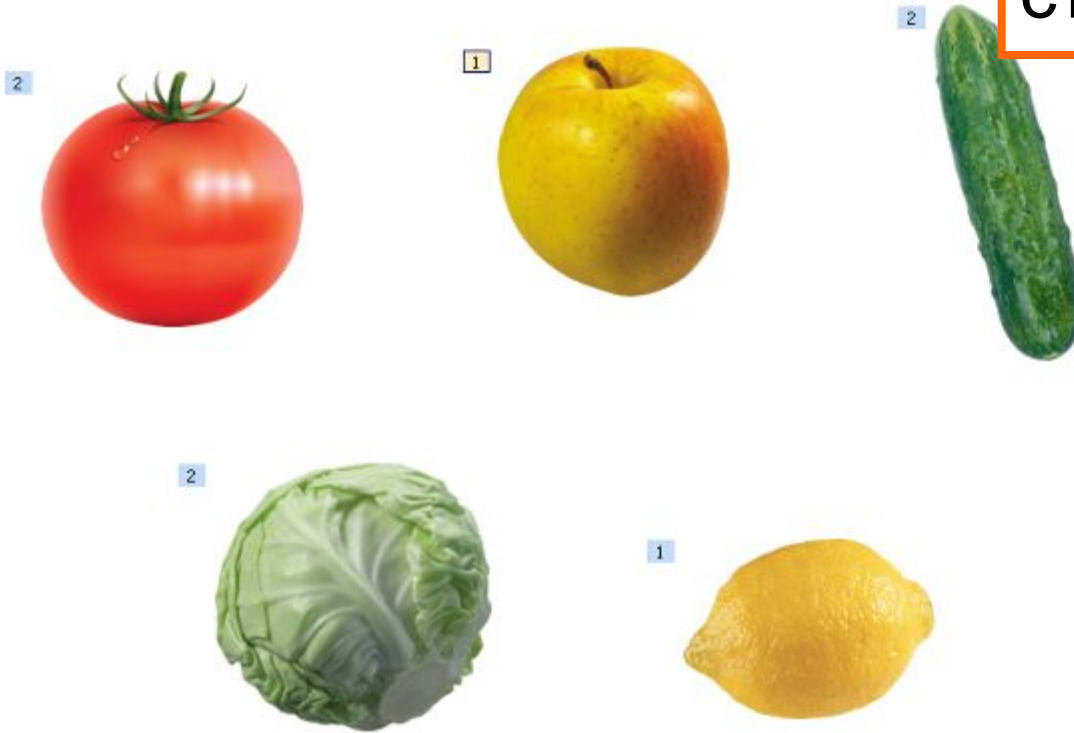
Присваиваем анимацию.

В данном случае фруктам - анимацию выхода.

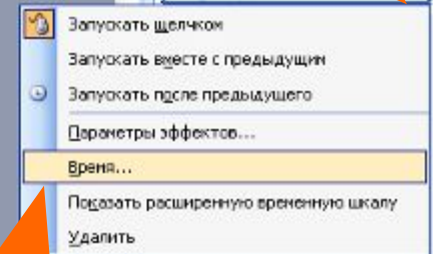


Овощам присваиваем анимацию выделения.

ОВОЦИ



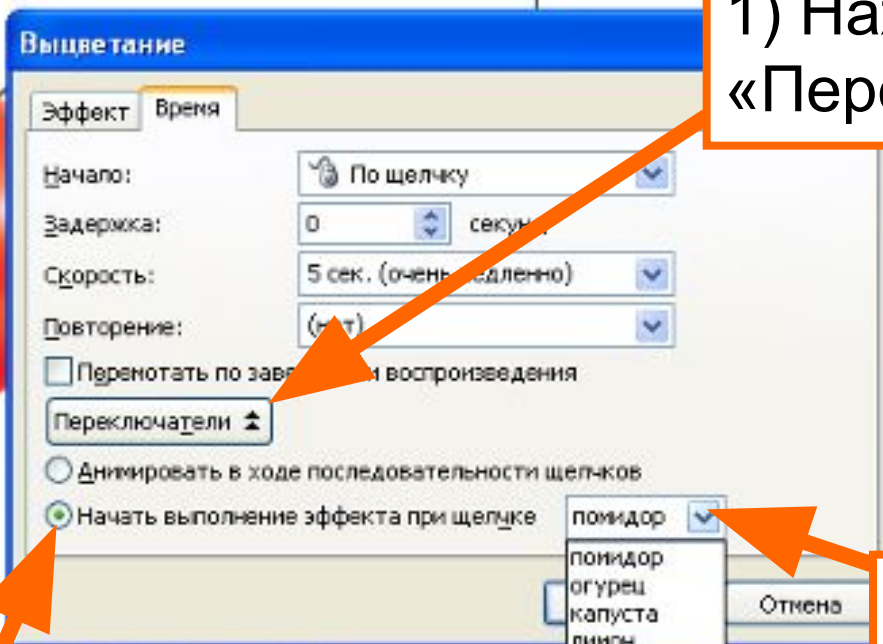
1) Щелкаем по стрелочке



2) Выбираем строку «Время».

Присваиваем триггер к объекту «яблоко»

2



1) Нажимаем кнопку «Переключатели»



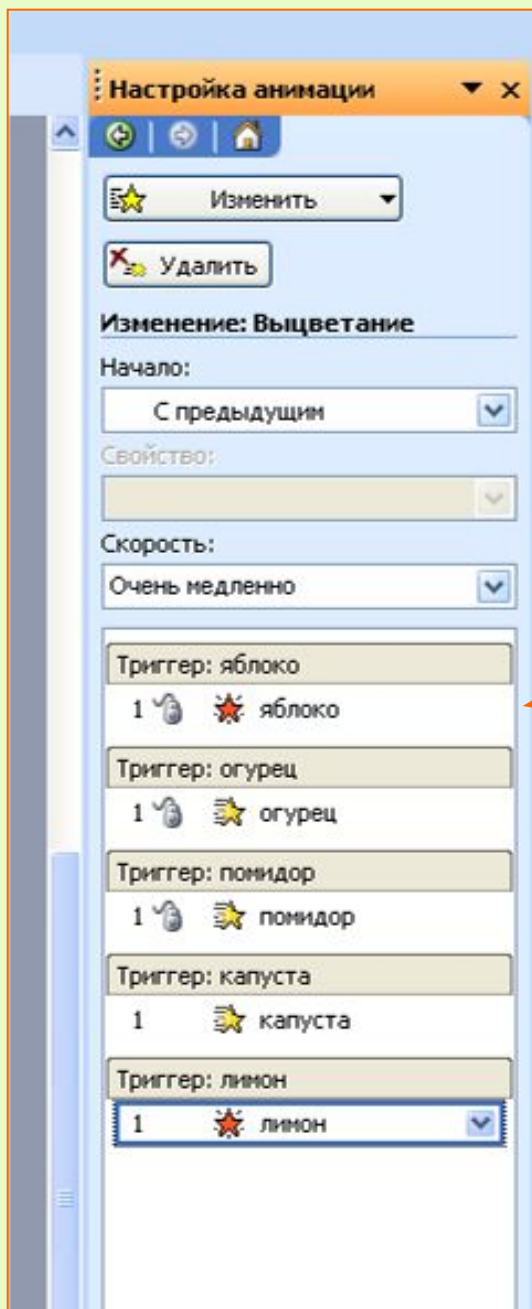
2

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

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

1

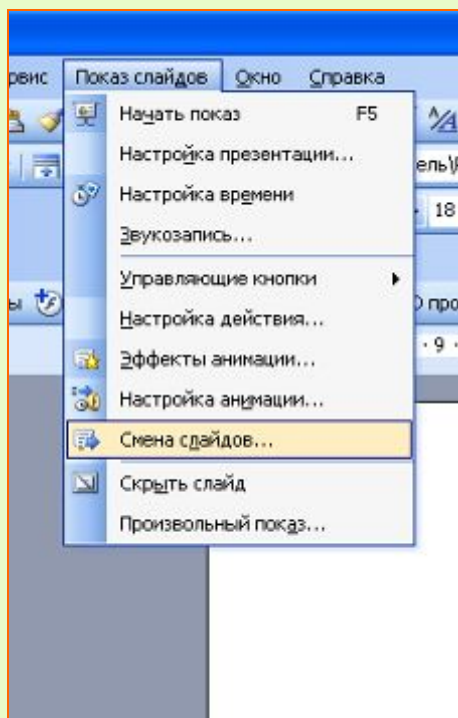




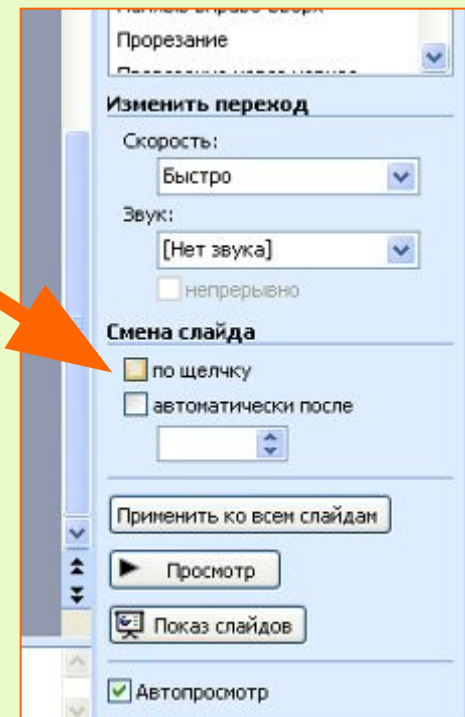
Вид панели настройки анимации объектов после присваивания триггеров всем необходимым объектам.

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»



ОВОЦИ



Запускаем показ слайдов.

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

ОВОЦИ

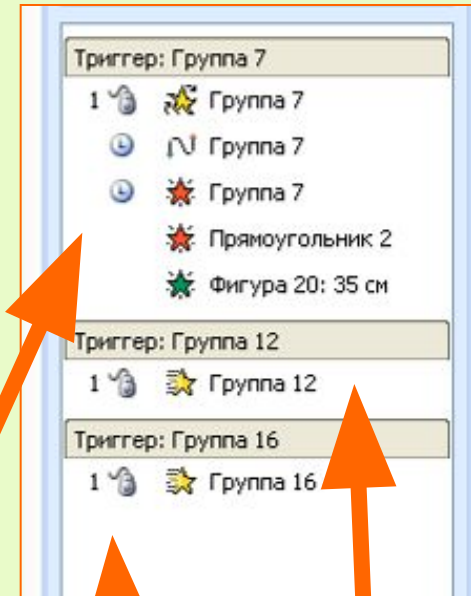


Проверъте!



«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.

$$3 + 2$$



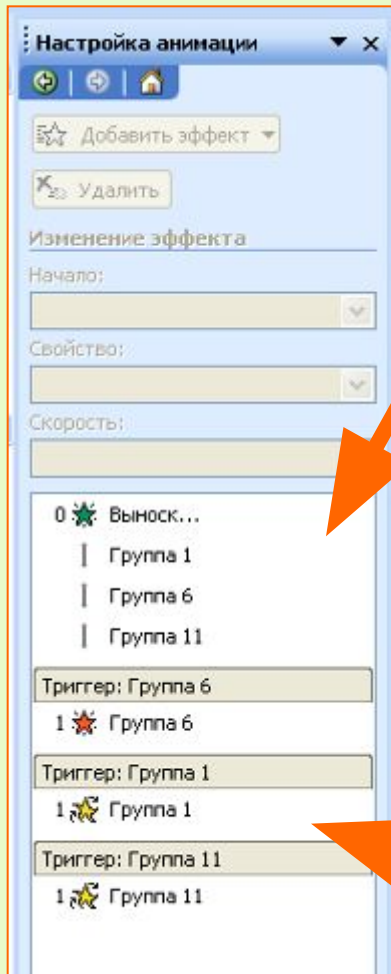
Панель настройки анимации с движущимися триггерами для игры «Лопни пузырек».

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».

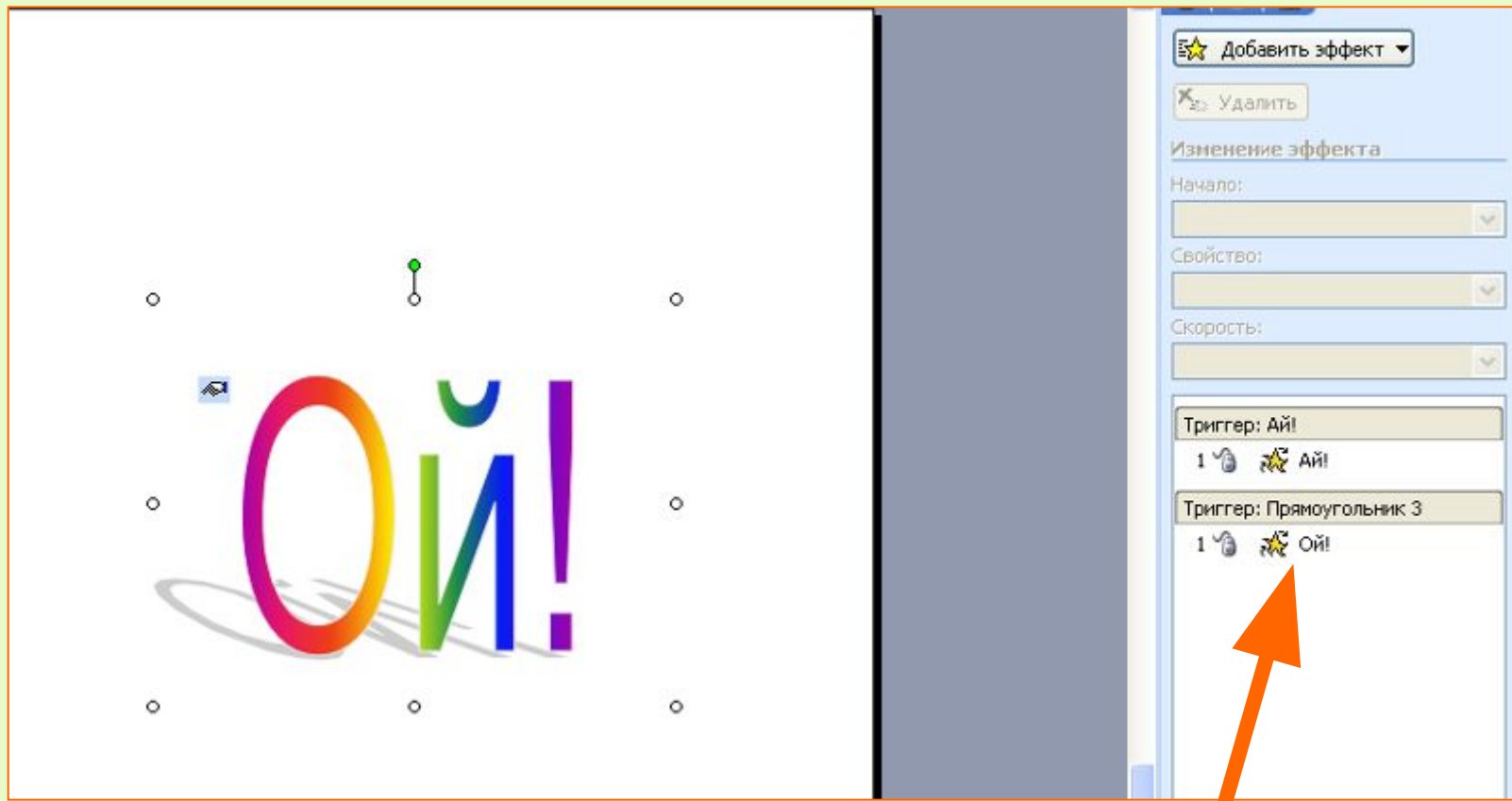


Прозрачные триггеры



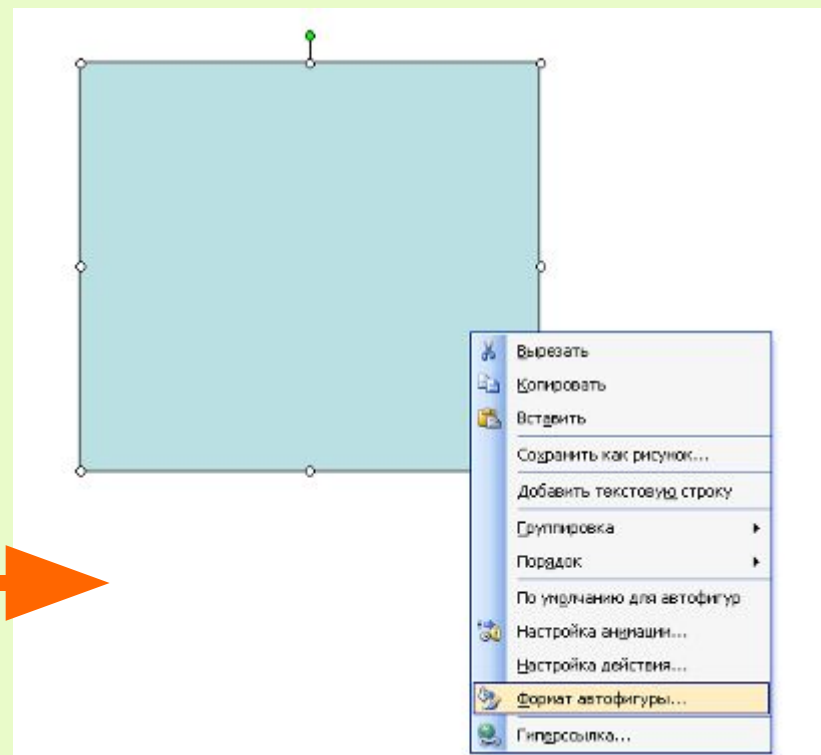
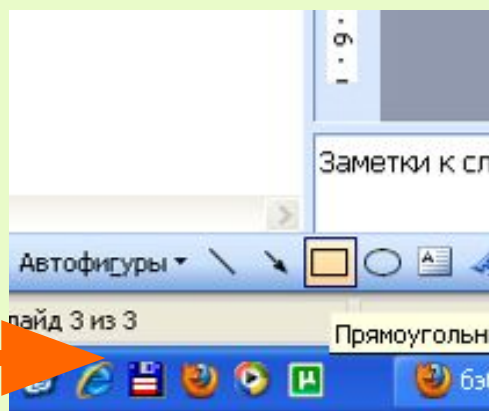
Поводите мышкой по объектам. Мы видим, что у объекта «Ай!» активна только поверхность букв. Попасть по ней труднее. У объекта «Ой!» вся поверхность активна, значит попасть по ней курсором легче.

Прозрачные триггеры

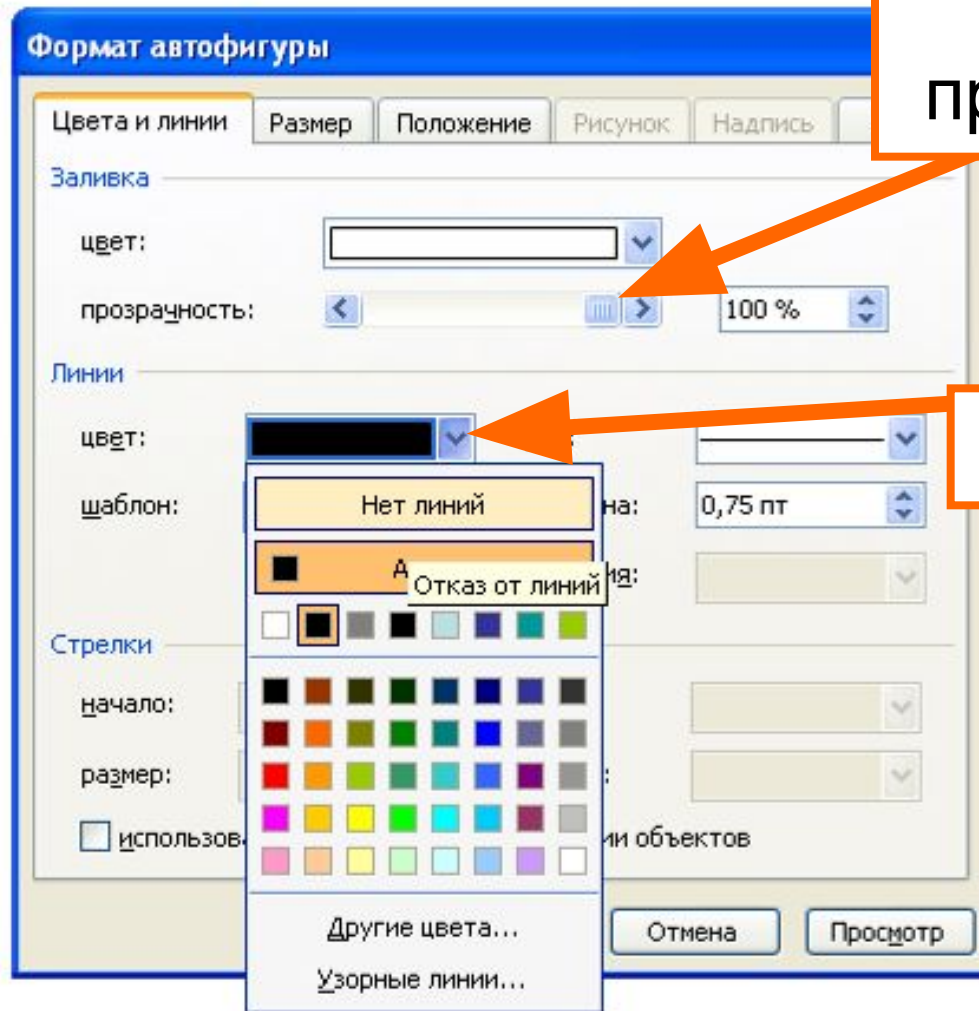


Объект «Ой!» закрыт прозрачным прямоугольником, к которому присвоен триггер с анимацией выделения для объекта «Ой!» - качание.

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