

Практическая работа

Тема: Триггеры.

Цель: Освоить навыки создания анимации с помощью триггеров в программе Power Point

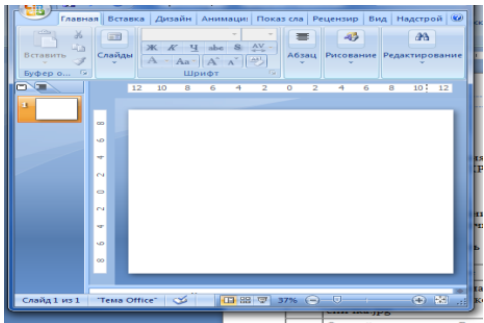


I. Теоретическая часть

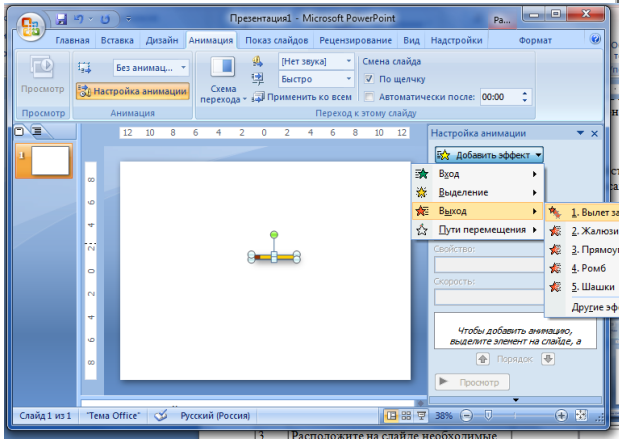
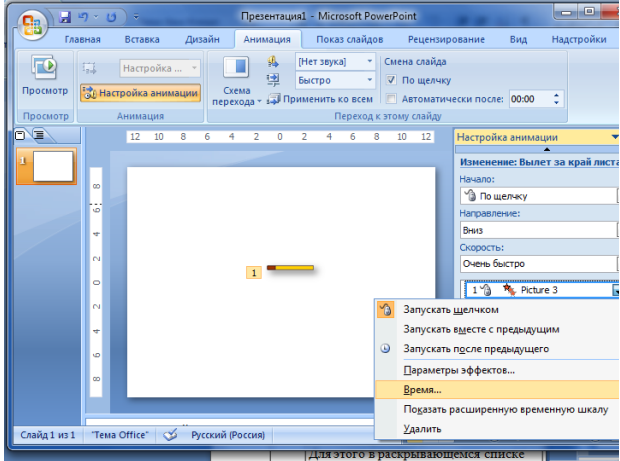
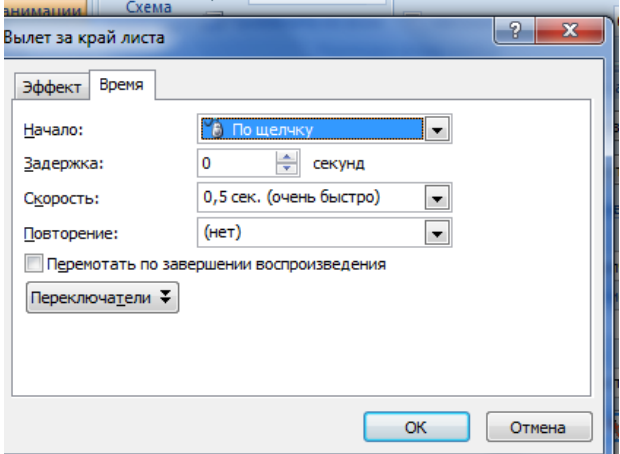
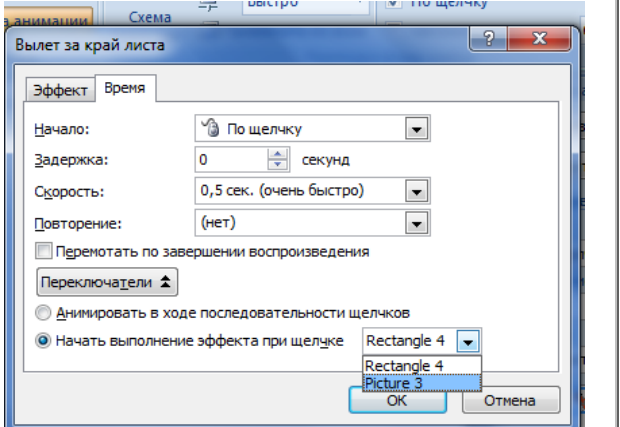
Триггеры - одно из средств анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу. Анимация запускается по щелчку мышки, а на интерактивной доске – касанием.

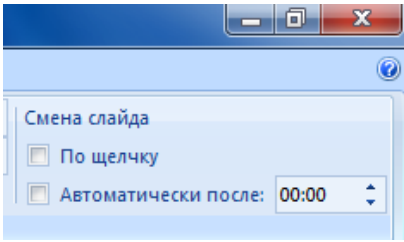
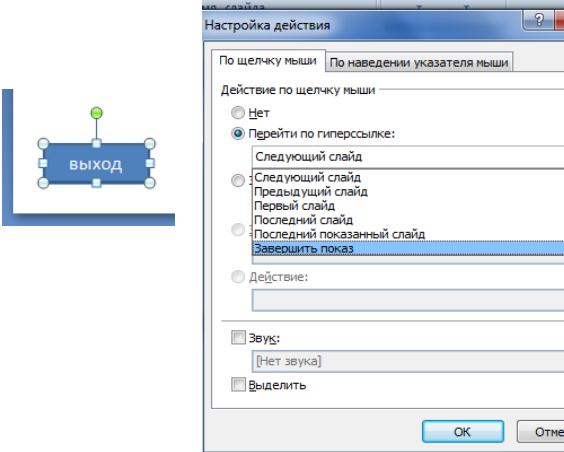
II. Практическая часть

Задание 1. Необходимо убрать шесть спичек так, чтобы остались только два квадрата.

Ход работы:

шаг	действие	скрин
1	Откройте программу Power Point и создайте новый слайд.	
2	Создайте папку Презентация4_Фамилия в папке Документы . Скачайте в папку Презентация4_Фамилия из папки Данные файл <i>спичка.jpg</i> и создайте 17 копий этого файла. Сохраните их все в папке Презентация4_Фамилия .	
3	Найдите в Интернете картинку «Ученик», сохраните в папку «Презентация4_Фамилия» и расположите все объекты на слайде (см. Образец слайда). При этом необходимо расположить ВСЕ!!! файлы-копии спички, т.е. у каждой спички должен быть свой файл – со своим уникальным именем.	

<p>4</p>	<p>Спички, которые не участвуют в построении, должны удаляться – для этого выполним действия:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Выделяем объект, 2) Активируем закладку Анимация на панели инструментов, 3) Выбираем пункт Настройка анимации (справа появится панель Настройка анимации) 4) Выбираем Добавить эффект 5) Выход - Вылет за край листа 	
	<p>б) Для того, чтобы спичка улетала только по нажатию мышки пропишем действия:</p> <p>а) В списке анимации выделим необходимый объект и в раскрывающемся списке выберем Время. Обратите внимание на название графического объекта, к которому будет применяться эффект – в нашем примере это Picture 3</p>	
	<p>б) Выйдет диалоговое окно Вылет за край листа. В диалоговом окне установите скорость – “Быстро”. Повторение – “Нет”</p>	
	<p>в) Нажмите кнопку Переключатели, выберите – “Начать выполнение эффекта при щелчке”. В раскрывающемся списке выберите “Picture 3” - это название графического объекта, который будет улетать за край листа по нажатию мышки. Таким образом, мы создаем, так называемый триггер.</p>	
	<p>Примените эту последовательность действий и к другим пяти спичкам, указав направление полета в разных направлениях.</p>	

5.	<p>Зададим анимацию на спички, которые должны остаться в получаемых квадратах и каким-либо образом обнаружить прикосновение к ним мыши (допустим покачаться).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Выделяем объект 2) Активируем закладку Анимация на панели инструментов, 3) Выбираем пункт Настройка анимации (справа появится панель Настройка анимации) 4) Выбираем Добавить эффект 5) Выделение (другие эффекты) - Качание 	
	6) Настройте триггер на этот объект, не забывая указать в переключателях другую картинку.	
6.	Выполните п.5 для других остающихся спичек	
7.	<p>Для того, чтобы слайд не переключался или показ не прекращался - необходимо настроить режим смены слайдов. Смена слайдов по щелчку нам не подойдет.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) на панели инструментов во вкладке Анимация выберите меню “Смена слайдов” 2) Удалите флажок “по щелчку”. 	
8.	<p>Для выхода из этой игры установим на слайде управляющую кнопку “Выход”, для этого:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Вставим на слайд автофигуру Прямоугольник и сделаем на ней надпись ВЫХОД 2) Настроим действие – Вкладка панели инструментов Вставка – пункт Действие 3) В окне “Настройка действия” - ставим галочку - Перейти по гиперссылке - и выбираем - Завершить показ <p>Для последующих слайдов установите</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 управляющую кнопку ДАЛЕЕ 2 кнопку ВЫХОД перенесите на последний слайд 	

Задание 2. Создать интерактивную дидактическую игру “Системы счисления”.

Ход работы:

Каждую игру создайте на новом слайде и с новым героем. На каждом слайде разместите текст задания и цифры от 0 до 9, цифры римской системы счисления и латинские буквы от А до F. Цифры и буквы сделайте крупными (можно использовать коллекцию WordArt меню Вставка).

Слайд 1. Помоги студенту – уберите лишние цифры и оставьте цифры двоичной системы счисления.

Слайд 2. Помоги студенту – уберите лишние цифры и оставьте цифры Римской системы счисления.

Слайд 3. Помоги студенту – уберите лишние цифры и оставьте цифры шестнадцатеричной системы счисления.

Задание 3. Создать интерактивную дидактическую игру “Собери картинку”.

Ход работы:

1) Помещаем на слайд картинки, как правильные, так и лишние.

2) По нашему замыслу надо сделать так, чтобы нужные картинки перемещались на свое место, а лишние оставались. Чтобы можно было сделать выбор в произвольном порядке и даже допустить ошибку, применим триггеры с перемещением.

3) На слайде собрать фотографию, закрыть сверху фотографию прямоугольниками (желательно в цвет фона).

4) Поместить части фотографии на слайд еще раз.

5) Выбрать часть фотографии и установить ей путь перемещения, указывающий (приблизительно) на ее место.

6) Создать триггер.

7) Добавить эффект выход для данной части Растворение. Выбрать форму запуска - После с предыдущим.

8) Для прямоугольника прикрывающего часть фотографии добавить эффект выход – Растворение. Выбрать форму запуска - С предыдущим.

9) С остальными частями фотографии проделать то же самое.

Задание 4. Создать “Пузырьки”. Ставится вопрос, варианты ответов находятся на поочередно проплывающих пузырьках. Нужно лопнуть пузырь с правильным ответом, пока он поднимается на поверхность, пузырьки с неправильным ответом поворачиваются и поднимаются дальше.

Ход работы:

Помещаем на слайд картинки и надписи, причем пузырьки опускаем под нижнюю границу слайда.

Создать анимацию для каждого пузырька Добавить эффект - Пути перемещения – Вверх (за уровень верхней границы слайда). Выбрать форму запуска - С предыдущим.

Для пузырьков с неверными ответами создать анимацию Добавить эффект – Выделение – Вращение и создать триггер.

Для пузырьков с верным ответом создать анимацию Добавить эффект – Выход – Растворение и создать триггер.

III. После выполнения данной практической работы оформите отчет, ответив на следующие вопросы:

1. Назначение программы Power Point.
2. Зарисуйте окно программы и обозначьте основные элементы окна.
3. Требования, предъявляемые к деловой презентации.
4. Создать и описать этапы создания интерактивной дидактической игры на свободную тему.