

## Анимация в презентации Power Point.

Что такое триггер?

В русском языке «триггер» — это пусковая схема. В презентации триггер — это объект на слайде (надпись, фигура), при нажатии на который запускается анимация одного или нескольких объектов. Таким образом, использование триггеров в презентации позволяет запускать анимацию объектов в произвольном порядке, а не по очереди, как это происходит обычно.

### Какие технологические приёмы можно осуществить с помощью триггеров?

- Перемещение отдельного объекта.
- Изменение объекта (изменение цвета заливки, содержания текста, размера объекта, его исчезновение).
- Появление нового объекта на экране не по общему щелчку мыши или нажатии клавиши «Пробел», а по щелчку на определённый объект нашего учебного эпизода.

Как вставить триггер в презентацию?

1. Разместите на слайде необходимые объекты.
2. Выделив необходимый объект, задайте анимацию в конструкторе слайдов, например — **Выделение** — **Качание**.
3. Открыв вкладку эффекта данного объекта, выберите команду **Время**.
4. В открывшемся диалоговом окне выберите вкладку **Время** и задайте параметры эффекта анимации:

— скорость эффекта, повторение данного эффекта;

— нажав кнопку **Переключатели**, выберите – «Начать выполнение эффекта при щелчке».

В раскрывшемся списке справа укажите группу объектов или фигуру, к которым применяется данная команда.

Триггер записан.

Теперь при показе слайда, если вы сделаете клик мыши по данному объекту, он начнёт качаться до окончания слайда.

Скорее всего, ваша игра будет состоять из нескольких слайдов. Чтобы избежать случайного перехода слайда, когда ребенок будет щелкать по разным объектам, нужно отменить функцию "Смена слайда по щелчку", то есть убрать там галочку.

**Гиперссылка-** это средство организации презентаций.

Сделать гиперссылку в презентации можно на:

- сайт в Интернете;
- слайд в этой же презентации;
- слайд в другой презентации;
- открытие другого файла или запуск нужной программы;
- адрес электронной почты;
- новый документ.

### Как вставить гиперссылку?

Чтобы перейти с одного слайда на другой, вернуться на первый слайд с игровым полем после выполнения задания нам нужно научиться создавать гиперссылку. Создаем игровое поле. Это может быть слайд с картинками, табличка с категориями вопросов и номерами вопросов (для викторины). При нажатии на какой-то объект мы будем переходить к определенному слайду, а потом возвращаться обратно на игровое поле. Разберем самый простой из вариантов. Например на игровом поле несколько персонажей из мультфильма о Русалочке. Ребенок выбирает персонаж и переходит на слайд с заданием, загадкой, игрой.

Для этого выделяем объект щелчком мыши, открываем вкладку "Вставка" находим кнопку "Гиперссылка" и нажимаем на нее. Так как нам нужно создать связь с другим слайдом нажимаем слева на кнопку "Место в документе" и выбираем из списка номер слайда. На экране вы сможете просмотреть слайд, чтобы убедиться, что именно он вам и нужен. Нажимаете на ОК. Гиперссылка создана. Повторяете данную операцию с другими объектами. Если вы хотите, чтобы объект не был доступен для повторного выбора, присвойте ему триггер "исчезновение".

Но как вернуться назад на игровое поле после выполнения задания? Для этого нам понадобятся «управляющие кнопки» (выбираете кнопку) Вставка - Фигура - Настройки действия - Перейти по гиперссылке - ОК.

Такие управляющие кнопки можно поставить и для перехода на следующий слайд.