Как создать игру в Power Point с использованием триггеров

Автор статьи и скриншотов: Осьмакова Марина Васильевна - преподаватель высшей категории Тюменского педагогического колледжа №1

http://viki.rdf.ru/trigger/

Программа PowerPoint позволяет устанавливать различные эффекты анимации. Одно из средств анимации – триггеры.

Триггер - средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу, анимация запускается по щелчку.

Использование триггеров в обучающих играх позволяет сделать их интерактивными. Рассмотрим, как используются триггеры на примере готовой презентации «Загадки про животных»

В игре мы должны отгадать загадку и выбрать ответ из трех предложенных ниже вариантов. Давайте разберем эту игру.

	Прыгает ловко, любит морковку. Кто это?	
белка	заяц морковка	

Мы хотим, чтобы при нажатии на неправильные ответы появилось слово «нет», а при нажатии на правильный ответ, появилась картинка – отгадка и звуковой сигнал. Напишем слово «Нет» и будем использовать триггеры. С верхней панели «Показ слайдов» Откроем настройку анимации.

и	д Вст <u>а</u> вка	Фор <u>м</u> ат	Сервис	Пок	аз слайдов	<u>О</u> кно	<u>С</u> правка			
3	🛕 🗳 🛱	1 X D	1 🔁 🍼	Q	На <u>ч</u> ать пок	аз	F5	1/2 🏢 📕 66%	- 💿 💂	
3	- Ж. <i>К</i>	чs			Настро <u>й</u> ка	презента	ции	🕶 🛛 🖅 Ко <u>н</u> структор 🧯	🛅 Создать слайд	
				Č٦	Настройка	вр <u>е</u> мени				
					<u>З</u> вукозапис	ъ				
					<u>У</u> правляюц	цие кнопк	и 🕨			
					<u>Н</u> астройка	действия.		(0)		
				R	<u>Э</u> ффекты а	нимации		(Ο,		
				1	Настройка	ан <u>и</u> мации.		вку.		
				1	Смена с <u>л</u> ай	дов				
					Скр <u>ы</u> ть сла	ийд				
					Произвольн	ный пок <u>а</u> з				
		(белк	a		зая	4	морко	вка	
						He	ет			
2.										

Если требуется запускать эффект только по щелчку объекта, необходимо задать для него использование интерактивности. Правой кнопкой мыши выделим объект «белка». Добавляем эффект: выделение - кратковременное расширение.

				Ha	стройка анимации
Прыгает ло	BKO,	*	В <u>х</u> од	+	Удалить
пюбит мо*	1. Высветление	*	<u>В</u> ыделение	÷	енение эффекта
x x	2. Изменение начертания	☆ ≣	В <u>ы</u> ход	•	ло:
KTO OTO?	3. Изменение размера	☆	Пути перемеще	ня 🕨	
Â	 Изменение цвета заливки 			Сво	йство:
белка зади	5. Качание				
	<u>6</u> . Кратковременное расширение			CKO	рость:
	<u>7</u> . Мерцание				
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	<u>8</u> . Мигание				Чтобы добавить анимаци.
**	9. Перекрашивание		- 14	1	выделите элемент на слай а затем нажмите кнопк)
	Другие эффекты				"Добавить эффект".
нег					
2					Порядок

В области задач Настройка анимации щелкаем значок со стрелкой вниз на выбранном элементе и выбираем вариант Время.



На вкладке Время нажимаем кнопку Переключатели, выбираем параметр Начать выполнение эффекта при щелчке. И из предложенных фигур находим фигуру «белка».

	-	Іастройка анимации 🛛 🔻 🛪
		9 9 6
		☆ Добавить эффект 🔻
Прыгает ловко,	0	🐅 Удалить
	И	зменение: Кратковременное ра
пратковременное расширение	H	ачало:
Эффект Время Анимация текста	Ľ	🕲 По щелчку 📉 📉
Начало: 🖄 По шелчку 🔽		войство;
1 бе задержка: 0 Секуна		<u>×</u>
		корость:
		1 🎲 🎲 Фигура 2: белка 💌
Перенотать по завершении воспроизведения		
Переключа <u>т</u> ели х		
Анимировать в ходе последовательности щелчков		
О Начать выполнение эффекта при щелчке Фигура 1: Прыгает ловкс Фигура 1: Прыгает ловкс Фигура 1: Прыгает ловкс		
Фигура 1: прыгает ловко, им- Фигура 2: белка		
Фигура 3: заяц Ц		
Фигура 5: нет		
		🚹 Порядок 🛃
	1	Просмотр
5.	÷,	

Таким образом, при нажатии на слово «белка» у нас начнется анимация. Выделяем слово «Нет». Добавляем эффект: вход – появление. Начало эффекта – с предыдущим. Смещаем элемент «фигура 5: нет» в списке под фигуру «белка».



Теперь, надо сделать, чтобы слово «Нет» исчезло. Аналогично выделяем слово «Нет». Добавляем эффект: выход – исчезновение. Начало эффекта – после предыдущего. Смещаем элемент «фигура 5: нет» в списке вниз.



Для предварительного просмотра данного действия в области задач Настройка анимации нажимаем кнопку Показ слайдов. Итак, получилось, при нажатии на вариант ответа «белка» мигает слово «нет». Аналогичным образом поступаем с ответом «морковка». Внимательно следим за последовательностью эффектов в списке действий. Теперь настроим правильный ответ на появление картинки и звука. Поставим изображение зайца. И проделаем все те же операции с правильным ответом «заяц», но вместо слова «нет» задействуем картинку зайца. Это правильный ответ, он не должен исчезать. Вставим звуксмех зайчишки. Внимание! Звук должен быть формата WAV!

Прыгает ловко, любит морковку.	: пастроика анинации • х • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
KTO OTO?	Начало:
	С предыдущим 💉
	Направление:
🖉 белка 🧖 зада 🧖 морковка	Скорость:
Microsoft Office PowerPoint	Очень быстро
Воспроизводить звук при показе слайдов? Показать справку >> Автоматически По щелчку	У Фигура 5: нет Триггер: Фигура 4: морковка 1 Э Фигура 4: морк > Фигура 5: нет • ₩ Фигура 5: нет • ₩ Фигура 5: нет
	Триггер: Фигура 3: заяц 1 🏠 💱 Фигура 3: заяц 💱 ani-rabbit_hop 🔍 🗸 Порядок 🔮 Порядок

В верхней панели «Вставка» находим «фильмы и звук» вставить звук из файла. Выбираем нужный файл и автоматическое воспроизведение звука при показе слайдов. Ставим этот эффект в списке самым последним. Хорошо, когда появится картинка и ребенок одновременно с этим услышит звук. Поэтому настраиваем звук - вместе с предыдущим. Появившееся изображение микрофона перетащим вверх за пределы кадра, чтобы его не было видно, или настраиваем его на невидимый режим. Просмотрим нашу работу. Ребенок отгадывает загадку и видит картинку – отгадку. Теперь добавим кнопку перехода к следующему слайду.

Вид Вставка Формат Сервис	Показ слайдов Окно Справка	Введите вопрос
≝ ≝ 2 1 7 12 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14	 Начать показ Настройка презентации Настройка времени Конструктор Создать слайд 	Настройка анимации
	Зеукозапись Управляющие кнопки Настройка действия Эффекты анимации Настройка анумации Конена сдайдов Курыть слайд Произволя	 Добавить эффект Удалить Изменение: Появление Начало: С предыдущим Направление:
[∞] белк	а Заяц Морковка Нет	Снизу Скорость: Очень быстро Э ж Фигура 5: нет Триггер: Фигура 4: морковка 1 % Фигура 4: морк. Фигура 5: нет
		Фигура 5: нет Триггер: Фигура 3: заяц 1 % * Фигура 3: заяц 1 % * Фигура 3: заяц 1 % Фигура 4: заяц 1 % Фигура 4: заяц

Кнопка даст возможность перейти к следующей загадке.



Таким же образом проделываем работу с остальными слайдами. Если данная деятельность покажется слишком утомительной, можно сэкономить время. Выделяем и копируем все с готового слайда и переносим это на новый. Заменяем слова, местоположение ответов. Справа меняются названия объектов уже автоматически! Остается заменить картинку и звук.



Игра готова! Если вы делаете игру – презентацию для маленьких, которые еще не умеют читать, то вместо слов – отгадок, мы введем картинки. Процедура применения триггеров анимации для картинок будут абсолютно аналогичными, что и для слов.



Очень часто в дидактических интерактивных играх – презентациях требуется исключить лишние объекты или понятия. Мы не знаем, с какой картинки или слова ребенок начнет работу, применение такого средства анимации как триггеры, позволяет решать проблему очередности объектов в настройках анимации. Итак, на слайде дикие и домашние животные. Играющему требуется убрать изображения диких животных.



Значит, нам требуется проставить для этих изображений в «Показе слайдов» эффект «выхода» - «исчезновение» при нажатии на них мышью. Выделяем первый объект – «лиса» и выставляем эффект «выхода» - «исчезновение». На появившемся справа типе анимации нажимаем стрелочку и выбираем пункт «Время».



В открывшемся окне раскрываем переключатели и ставим флажок на «Начать выполнение при щелчке». Раскрываем список объектов и выбираем наш – 129. Это лиса.

		1 ,	Кар Удалить •
11.20	Исчезновение		Изменение: Исчезновение Начало:
	Эффект Время		По щелчку
			Свойство:
11-	ачало:		
(°-)	<u>з</u> адержка: 0 😂 секун,	A	Скорость:
-	Скорость:	¥¥	
	Повторение:	~	1 🏠 🔆 129
- 11°	Перемотать по завершении воспроизведе	ния	
	Переключатели 🛳		
	Анимировать в ходе последовательности	щелчков	
-	Начать выполнение эффекта при щелчке	конь	
		хрюша	
		114	
Constitution of		409	
	40 00 0	ani-jaguar 🗡	

Теперь над данным действием мы увидели слово «триггер». Таким же образом проделываем описанные действия в отношении остальных диких животных.



Обратите внимание, у каждого изображения стоит маркер триггера, а справа их перечень. Нажмем кнопку «Показ слайдов» и посмотрим результат. На слайде по щелчку мыши исчезают заданные изображения, остаются домашние животные. Добавим кнопку перехода к следующему слайду. Скопируем изображения домашних животных, и обобщим результат. У нас на слайде остались только домашние животные:



По данному алгоритму можно составлять отличные задания на исключение лишнего, классификацию, как для занятий в детском саду, так и для уроков в школе. Удачи!