

«Спусковой крючок» анимации

А.И. Азевич (Москва)

*Встречалось ли вам когда-нибудь звучное слово триггер? На первый взгляд кажется, это что-то из области физики. Близко, да не совсем. А может это остров, пока еще неизвестный даже заядлым путешественникам? Нет, такого острова на карте не найти. Впрочем, зачем гадать, заглянем лучше в энциклопедию. Она наверняка знает о триггере все. Вот что о нем написано в Большой советской энциклопедии: «**Триггер** (англ. **trigger**) – спусковое устройство (спусковая схема), которое может сколь угодно долго находиться в одном из двух (реже многих) состояний устойчивого равновесия и скачкообразно переключаться из одного состояния в другое». По свидетельству умной книги триггер – это что-то вроде спускового крючка...*

На панели задач программы MS Power Point тоже встречается триггер. Но подготовка компьютерных презентаций к переключателям и спусковым крючкам не имеет никакого отношения. Что же тогда тут делает триггер? Попробуем разобраться.

В школе часто приходится готовить презентации. Мир растений, ареалы обитания животных, история вычислительной техники, великие географические открытия – великое множество увлекательных визуальных докладов! Они демонстрируются на уроках, конференциях, форумах. Одни презентации выглядят живыми, содержательными и интерактивными. Их хочется смотреть. Щелкаешь мышкой по слайду: цветы распускаются; зайчики прыгают; пути мореплавателей светятся на карте замысловатой кривой, огибающей материк. Другие школьные презентации – непрерывное чередование скучного текста и статических картинок. Их создатели наверняка не имеют понятия о триггере. Жаль, ведь с помощью «компьютерного щелчка» любое выступление будет смотреться куда интересней!

В чем же суть триггера? Триггер - это интерактивное средство анимации, позволяющее задать действие выделенному элементу. Анимация запускается по щелчку. Триггер можно применить к любому объекту на слайде. Он, как и управляющая кнопка, срабатывает при наведении курсора по щелчку левой кнопки мышки, при этом в момент наведения курсор меняет внешний вид на «ладошку».

Чтобы не осталось никаких неясностей относительно триггера, подготовим анимацию для какого-нибудь объекта презентации. И совсем неважно, что это за объект: фрагмент текста, изображение или звук.

Можно предположить, что группе старшеклассников поручено подготовить игру для дошкольников. Небольшое, но ответственное поручение классного руководителя, и к нему стоит отнестись серьезно и ответственно. В игре много конкурсов. В первом задании дети должны выбрать из предложенного набора растений ягоду. Овощи и грибы должны исчезнуть с экрана компьютера или с интерактивной доски, как только к ним прикоснется мышка или стилус.

Подготовим необходимый материал: картинки ягод, овощей, грибов, а также звуковые файлы (одобрительные – для верных ответов, насмешливые – для ошибочных). Сделать это несложно: изображений и звуков в Интернете – сколько угодно! Выполнив вспомогательную работу, приступим к созданию первого триггера. Их будет столько, сколько изображений на слайде.

Правила игры очень просты: при нажатии на ягоду изменяется положение

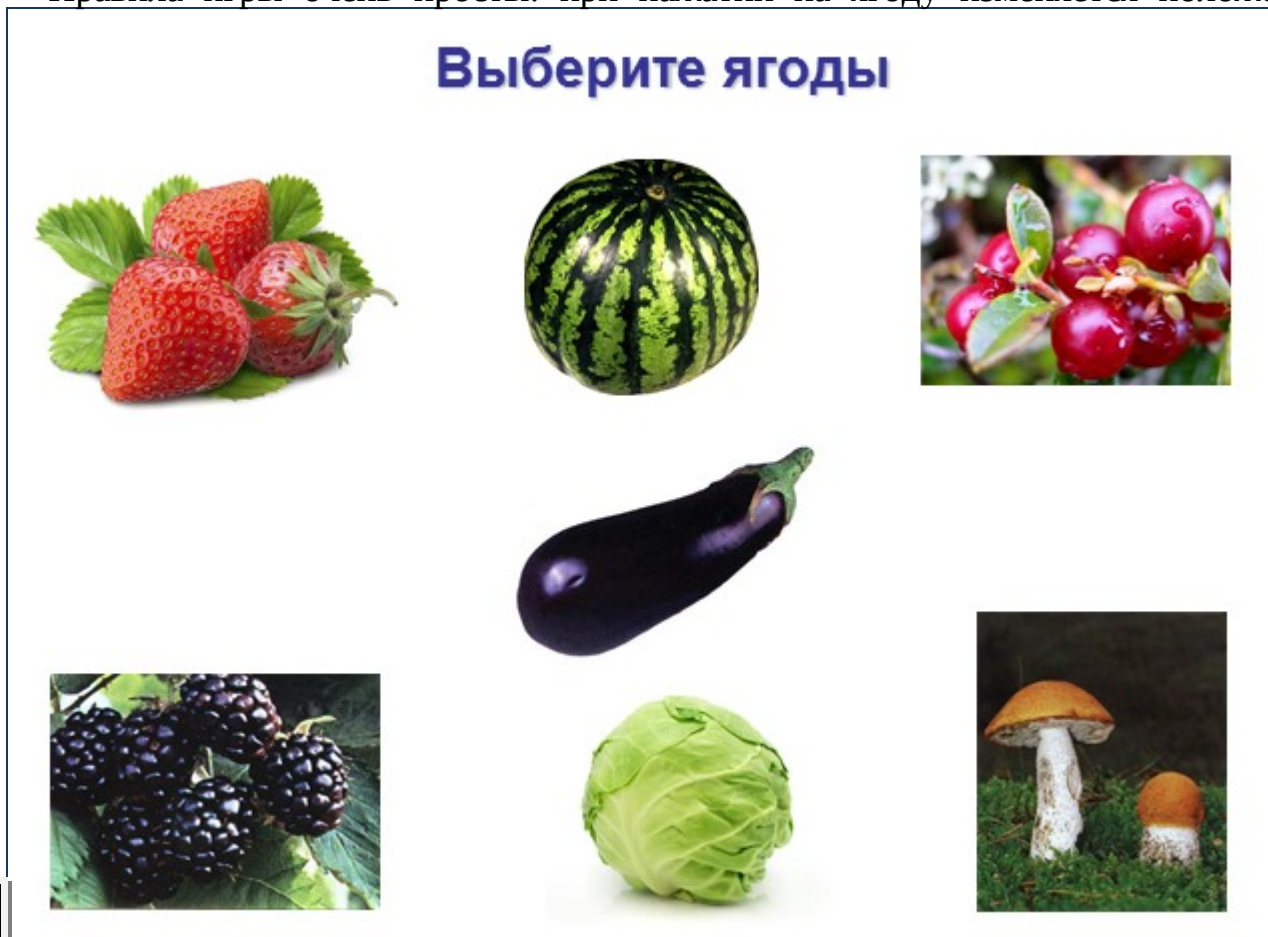


Рис.

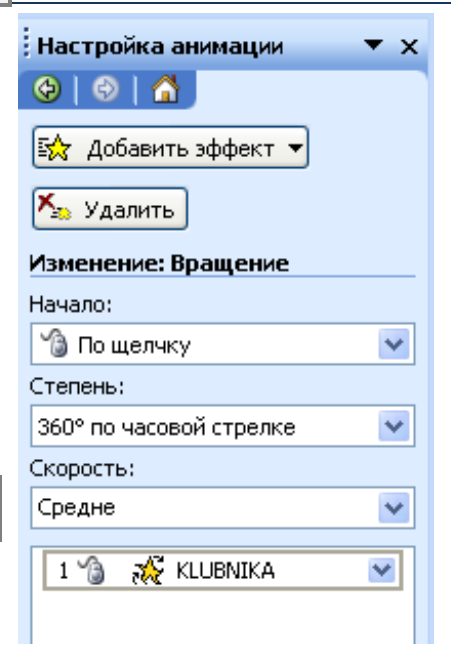


Рис.

картинки и одновременно слышится одобрительный звук; как только касаемся любого другого объекта, он исчезает и раздается грустный возглас.

Открываем слайд презентации. Первое задание для детей: «Выберите ягоды». На слайде – изображения ягод, грибов и овощей (*рис.1*). Как сделать так, чтобы при нажатии на ягоду, она завертелась, а при касании овощей и грибов картинки моментально пропадали? Кроме того, хотелось бы, чтобы одновременно с анимацией воспроизводились нужные звуки. Этим и займется триггер!

Выделяем картинку с клубникой и задаем для нее эффект анимации. Порядок действий следующий: *настройка анимации, добавить эффект, выделение, вращение (рис.2)*. При нажатии на рисунок клубники

компьютер еще должен издать одобрительный звук. Такие звуки есть в самой программе *MS Power Point*, их можно скачать из Интернета, предварительно

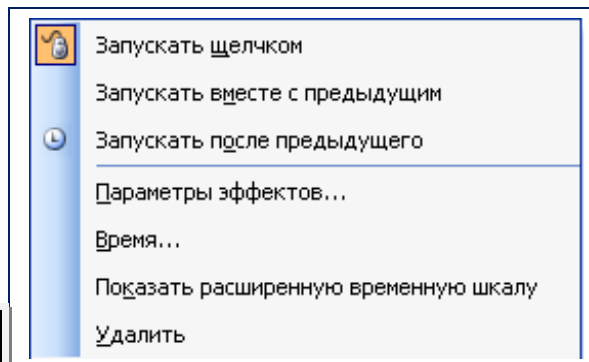
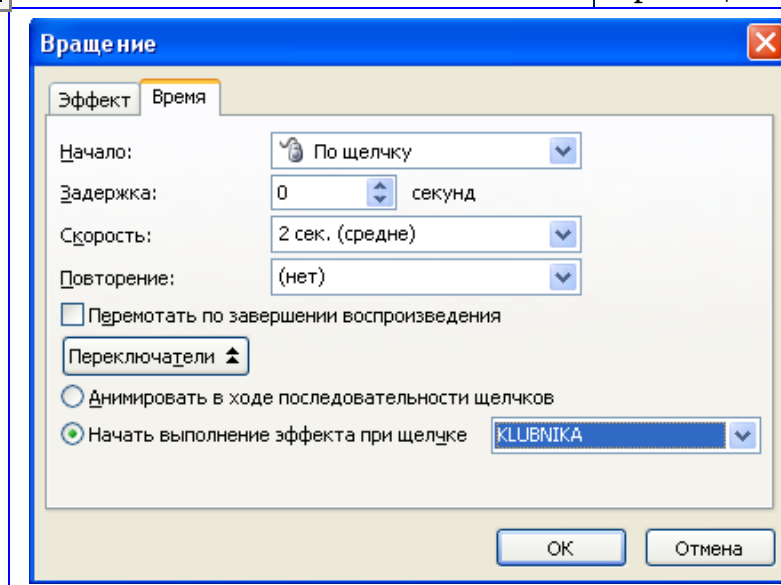


Рис.

набрав в любом из поисковых сервисов «коллекция звуков». Вставим в презентацию два звуковых файла: один одобрительно-веселый, другой пронзительно-грустный. Сделать это довольно просто: *вставка, звук из файла*. При этом стоит поместить значок звука за границы слайда, чтобы его не было видно



при показе презентации.

А дальше приступим к созданию триггера.



Рис.

Для этого

кликнем правой

кнопкой мыши на панели анимации по названию файла-картинки ягоды (пусть первой будет клубника) и в открывшемся контекстном меню выберем команду *время* (рис.3). Затем нажмем кнопку «Переключатели» и активируем радиокнопку «Начать выполнение эффекта при щелчке». Далее находим в списке

«KLUBNIKA» и нажимаем ОК (рис.4).

Выполнив действия, заметим, что на правой панели появился триггер с желтой звездочкой (рис.5). На слайде самой презентации около клубники появился значок руки (это и есть триггер) (рис.6).

Выделяем дальше звуковой файл и нажимаем последовательно: *добавить эффект, действия со звуком, воспроизведение*. Перетаскиваем надпись Verno (звуковой файл) вдоль панели так, чтобы она оказалась под триггером со звездочкой (рис.5). Правой кнопкой мыши выделяем звуковой файл и в контекстном меню активируем надпись «запускать вместе с предыдущим». Это означает, что при демонстрации презентации, как только мы кликнем по ягоде, компьютер издаст одобрительный звук. Первый триггер готов!

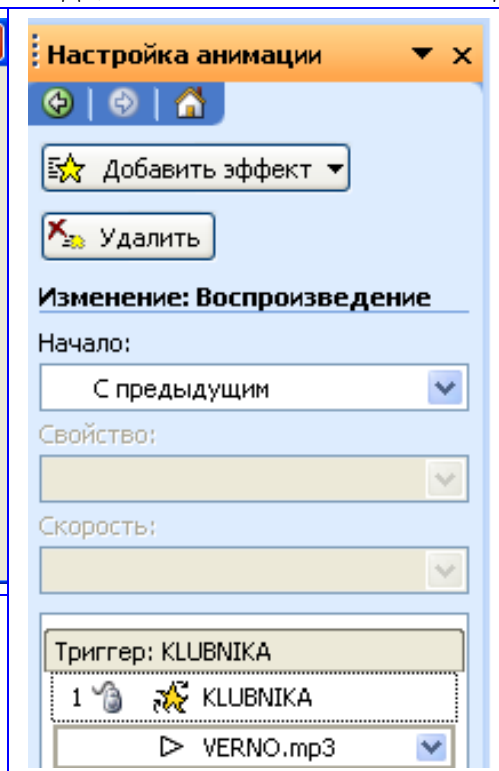


Рис.

Рис.

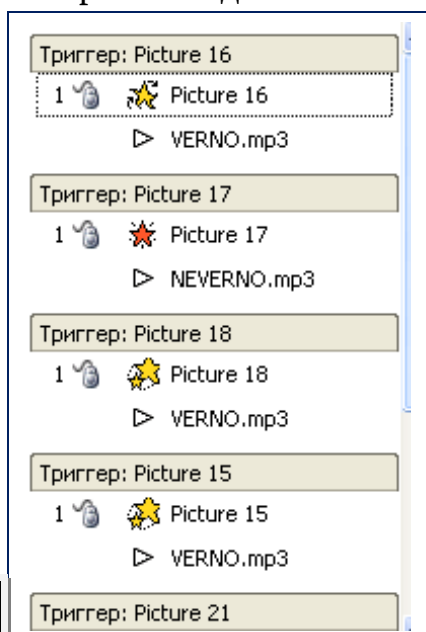
Рис.

Рис.

Аналогично подготовим триггеры для других ягод и овощей. После того, как последний триггер будет готов, у всех рисунков на слайде появится значок руки (рис.7).



А на панели анимации будет целых семь триггеров (по числу рисунков) (рис.8). Конечно, триггеров может быть и больше, это зависит от характера заданий, которые они должны выполнить. Теперь запустим презентацию и посмотрим, как



все работает. Убеждаемся, что объекты двигаются, пропадают, звучат то радостные, то грустные звуки. Ягоды остаются, овощи и грибы исчезают.

Используя триггеры несложно придумать самые разнообразные игры для малышей. Незаменимы они в случае, если надо привлечь внимание слушателей к презентации. Пригодятся они для подготовки учебных тестов, проверочных заданий, викторин. Да что говорить, с помощью триггеров можно изобрести еще не такое! Тем, кто пока не умеет пользоваться этой интерактивной функцией программы *MS Power Point*, можно посоветовать внимательно и скрупулезно ее изучить. Как знать, когда настанет момент нажать «спусковой крючок» в содержательной, интересной и живой презентации. «Выстрел» должен точным!