

Манипулирование виртуальными объектами

Опишем алгоритм технической реализации.

- 1) Открываем программу PowerPoint и создаём пустую презентацию.
- 2) Появится титульный лист презентации. Удалим с него все поля для текста, чтобы они не создавали неудобств.
- 3) Найдём картинку, на которой, например, будет изображён компьютер. Попробуем создать игру, в процессе которой нужно будет находить средства ввода информации. Вставляем найденную картинку на слайд (см. рис.23).

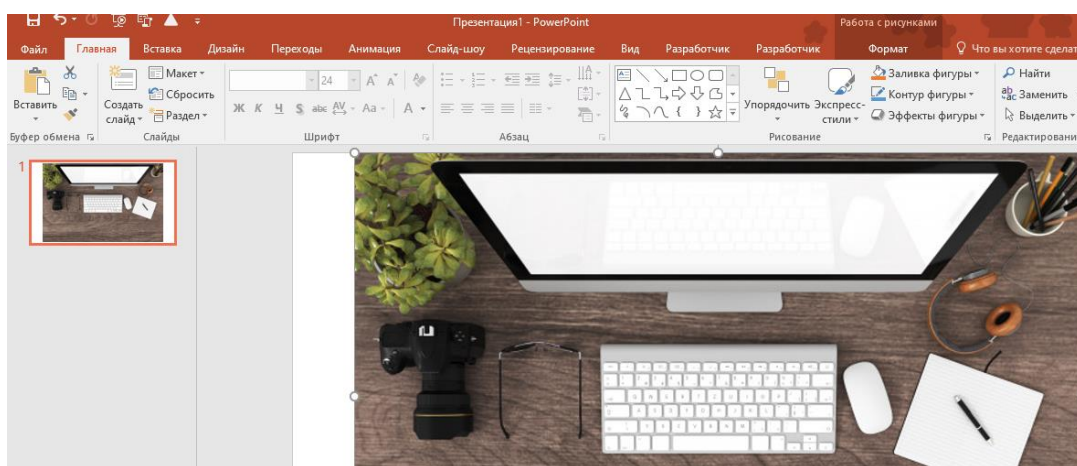


Рис. 13 Пример картинки

- 4) Теперь нам нужно создать «кнопку», при нажатии на которую, будет выводиться информация.
- 5) Создадим такое действие для нажатия на клавиатуру. Для этого сделаем «Вставка-Фигуры-Прямоугольник». Рисуем прямоугольник так, чтобы он закрывал всю поверхность клавиатуры (см. рис.24).

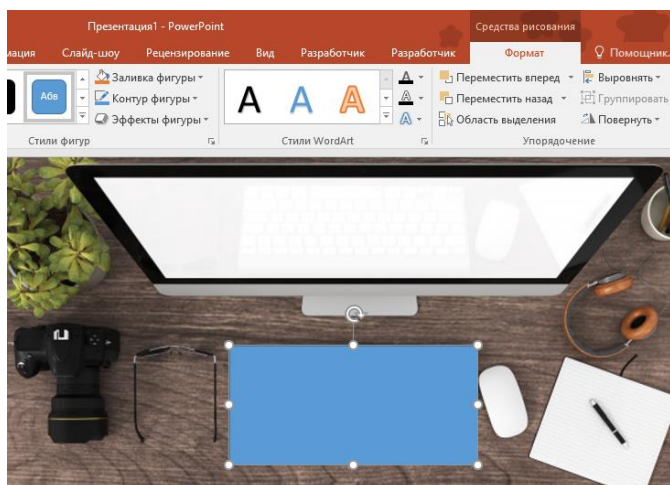


Рис. 24 Вставка прямоугольника

6) Установим параметры фигуры. Правой кнопкой мыши нажимаем на фигуру и выбираем «Формат фигуры». Должно появиться следующее окно (см. рис.25).

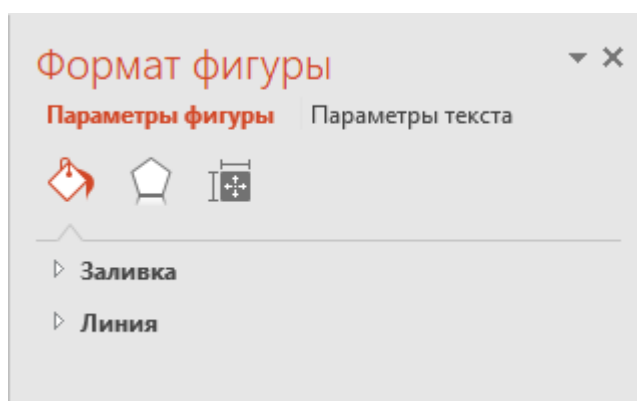


Рис. 25. Панель «Формат фигуры»

- 7) Выбираем пункт «Заливка» и делаем прозрачность 100%.
- 8) В пункте «Линия» выбираем «нет линии» (см. рис.26).

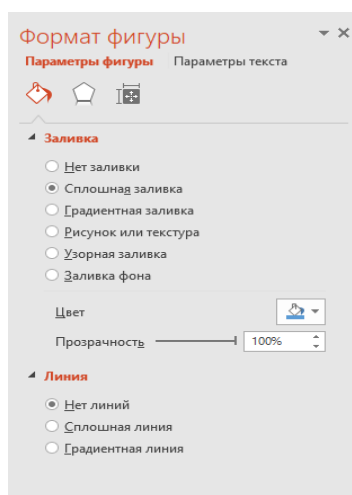


Рис. 26. Параметры изображения

9) Теперь добавим надпись, которая будет появляться при нажатии на клавиатуру. Например, «Верно, это средство ввода». Для этого делаем «Вставка – Надпись». В открывшееся поле вводим надпись (см. рис.27).

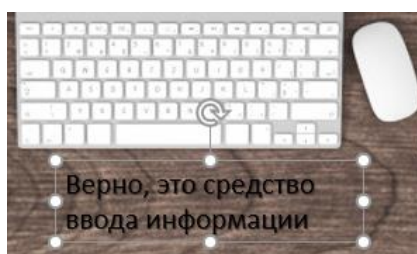


Рис.27. Вставка надписи

10) Теперь перейдем непосредственно к созданию триггера. Для этого на надпись добавляем анимацию возникновение, затем триггер «По щелчку» – «Прямоугольник» (см. рис.28).

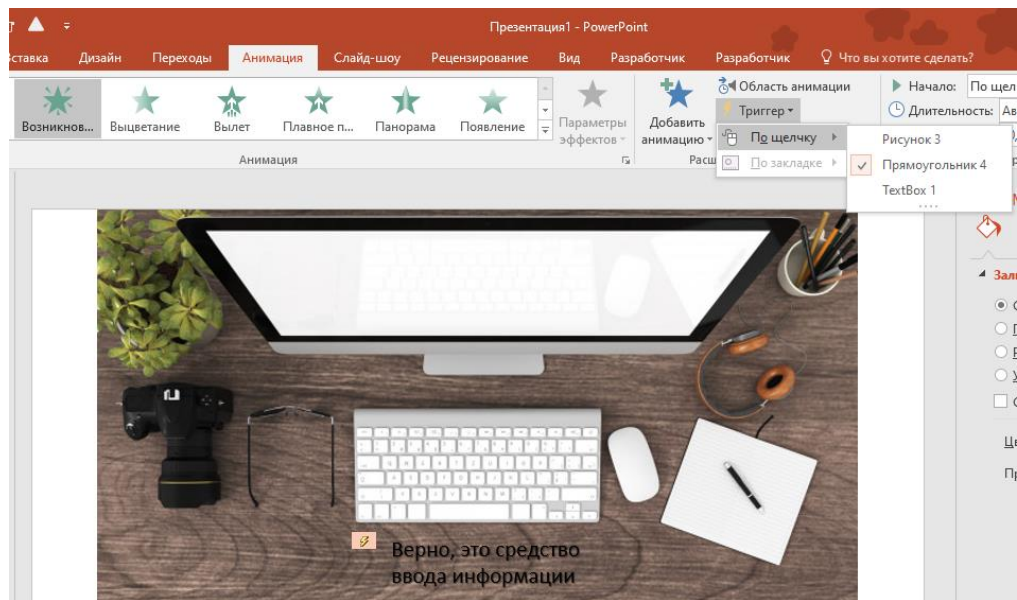


Рис.28. Создание триггера

11) Проверяем работу триггера, запускаем презентацию.

Далее аналогичным образом можно добавить нужное количество триггеров, чтобы задание было завершено.