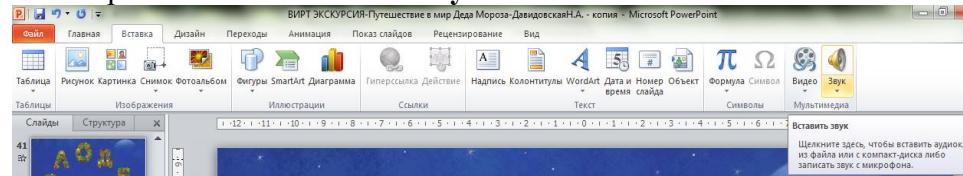


## Вставка аудио и видеофайлов

Алгоритм вставки аудио или видеофайлов одинаков. Рассмотрим на примере вставки аудиофайла.

Чтобы вставить аудиофайл, открываем вкладку «Вставка» и выбираем соответственно «Звук».

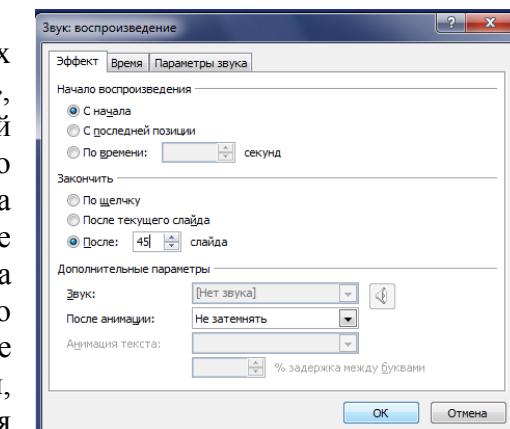


Теперь в открывшемся окне необходимо найти и указать сам аудиофайл, нажать «Вставить». На слайде появится соответствующий значок, при нажатии на который во время просмотра презентации, будет звучать выбранный аудиофайл.



В настраиваемых параметрах анимации на вкладке «Эффект», можем указать, чтобы данный аудиофайл закончился по щелчку, при переключении на следующий слайд или после любого указанного слайда. На вкладке «Время» можно настроить, чтобы после окончания воспроизведения, звуковой файл воспроизводился снова.

**В режиме «Показ слайдов» проверяйте правильность работы настроенных триггеров!!!**



## ПАМЯТКА

### Триггеры в презентации. Вставка гиперссылок, аудио и видеофайлов.

**Триггер** – средство анимации, позволяющее задать условие действия или времени выделенному элементу. При этом анимация запускается по щелчку.

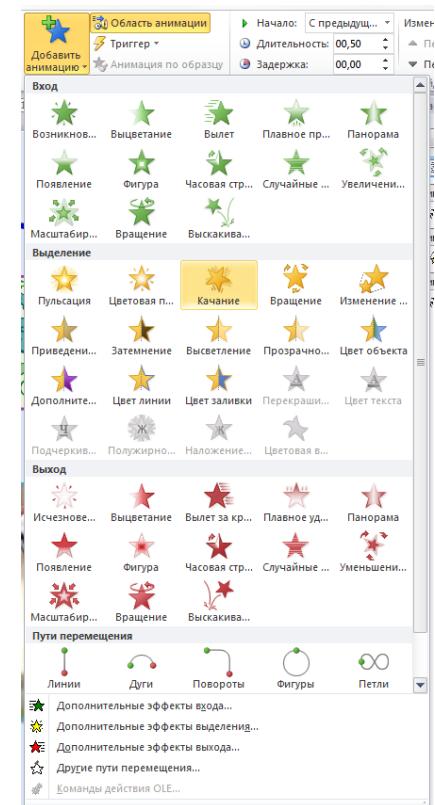
Триггер в переводе с англ. означает «спусковой крючок, затвор». С помощью триггера можно задать действие любому объекту. Причем последовательность этих действий мы можем выбирать в зависимости от желания и ситуации. Щелчок левой кнопкой мыши по объекту анимирует его, заставляя выполнять заранее заданное действие. Наличие триггеров значительно повышает интерактивность презентации.

#### Создание слайда с триггерами

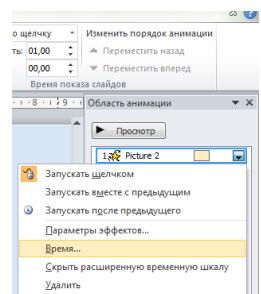
Сначала мы должны придумать, что мы хотим и создать слайд.

Допустим, мы хотим из предложенных предметов выбрать только посуду. Остальные предметы при щелчке по ним должны будут исчезнуть.

1. **Присваиваем** предметам кроме посуды **анимацию** выхода (н-р «исчезновение»), а другим – **выделение** (н-р, качание).



2. В области анимации нажимаем на треугольник и появившемся диалоговом окне выбираем «Время».

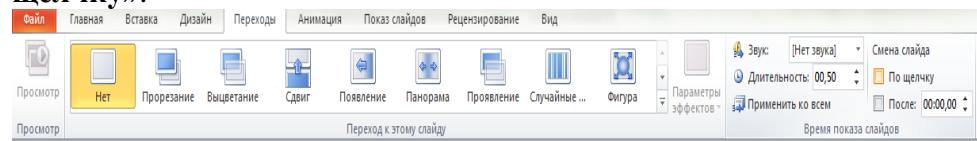


3. В появившемся окне выбираем «Начало по щелчку». В области «Переключатели» отмечаем «Начать выполнение эффекта при щелчке». При выборе этой строки появится возможность выбрать необходимый объект. Нажимаем **OK**.

Триггер для одного из объектов, который является посудой, готов.

Таким образом настраиваем триггеры для всех объектов, которые являются посудой в нашем слайде.

4. Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером, тогда произойдет смена слайда на следующий, а возможности доделать задание не нужном слайде не будет. Чтобы исключить эту возможность, необходимо во вкладке «Переходы» убрать «галочку» возле строки «По щелчку».

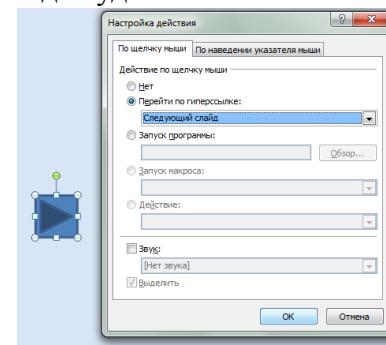


В этом случае для перехода на следующий слайд можно настроить управляющую кнопку с помощью гиперссылки.

## Создание управляющей кнопки

Для создания управляющей кнопки необходимо зайти во вкладку «Вставка» → **Фигуры** и выбрать внизу понравившуюся кнопку.

Растягиваем картинку на слайде. Появляется диалоговое окно с предложением по гиперссылке перейти к следующему слайду при нажатии на данную управляющую кнопку. Нажимаем **OK**. Окно закрылось. Теперь можно её перетащить в нижний правый угол для удобства.



## Настройка гиперссылки

Выделяем объект, во вкладке «Вставка» нажимаем «Гиперссылка». Выбираем нужный нам слайд, на который в ходе гиперссылки хотим перейти.

