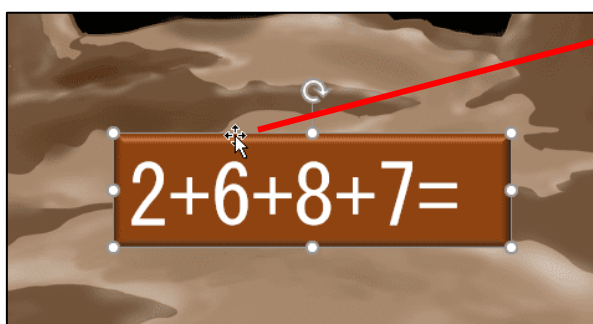
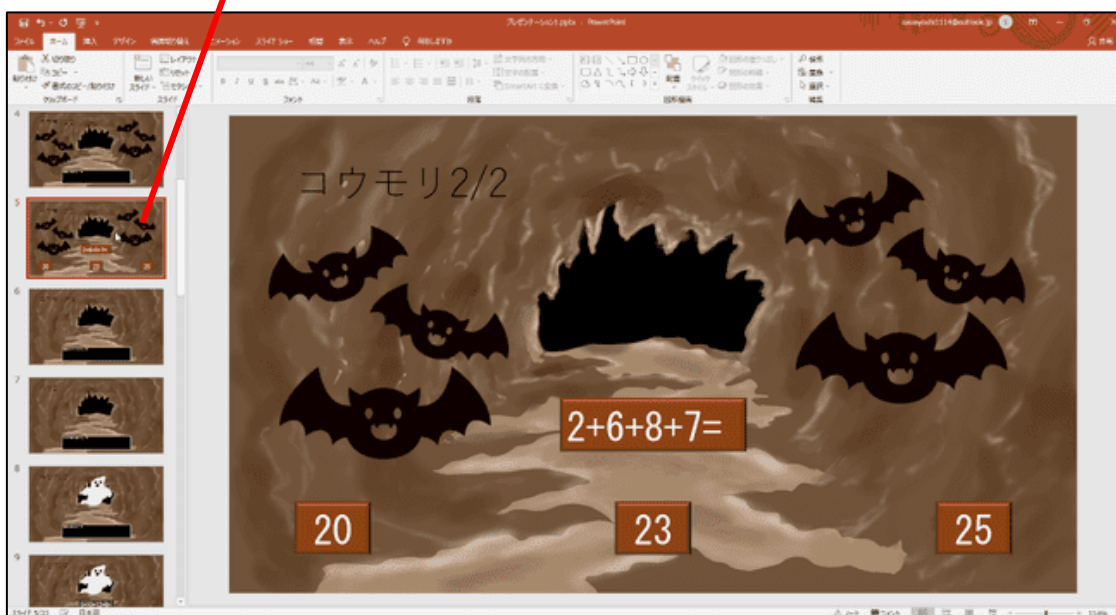


第7章 図形にアニメーションを設定

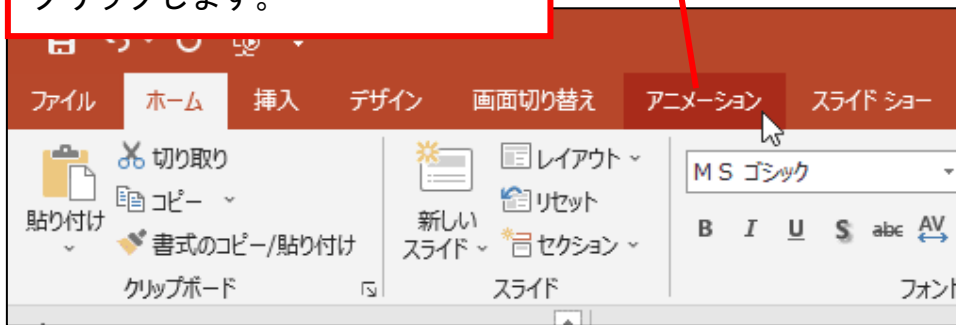
●数式と答えの数字の図形にアニメーションを設定

左のスライダーにマウスポインタを合わせ、上へドラッグしてスライド5（コウモリ 2/2）をクリックしてスライドを表示させます。

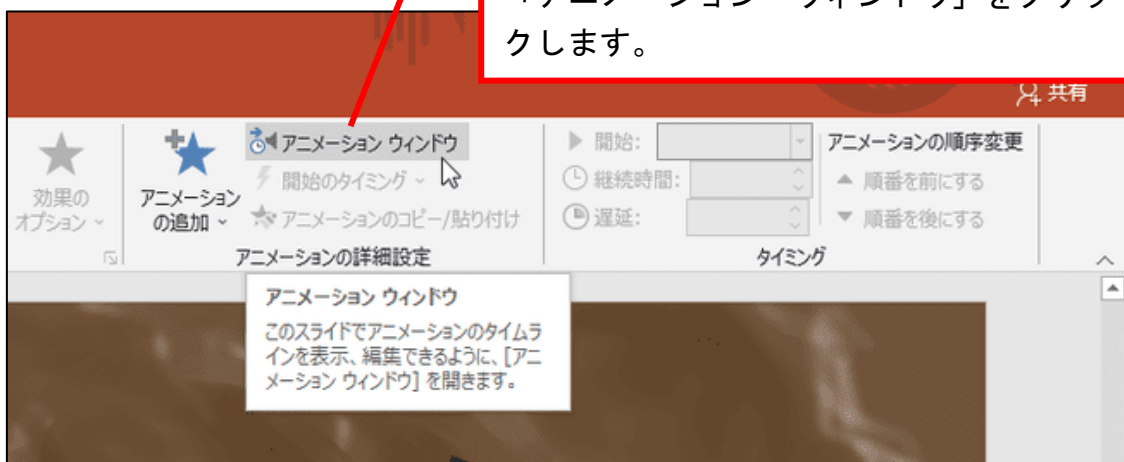


数式の縁をクリックして、数式の図形を選択します。

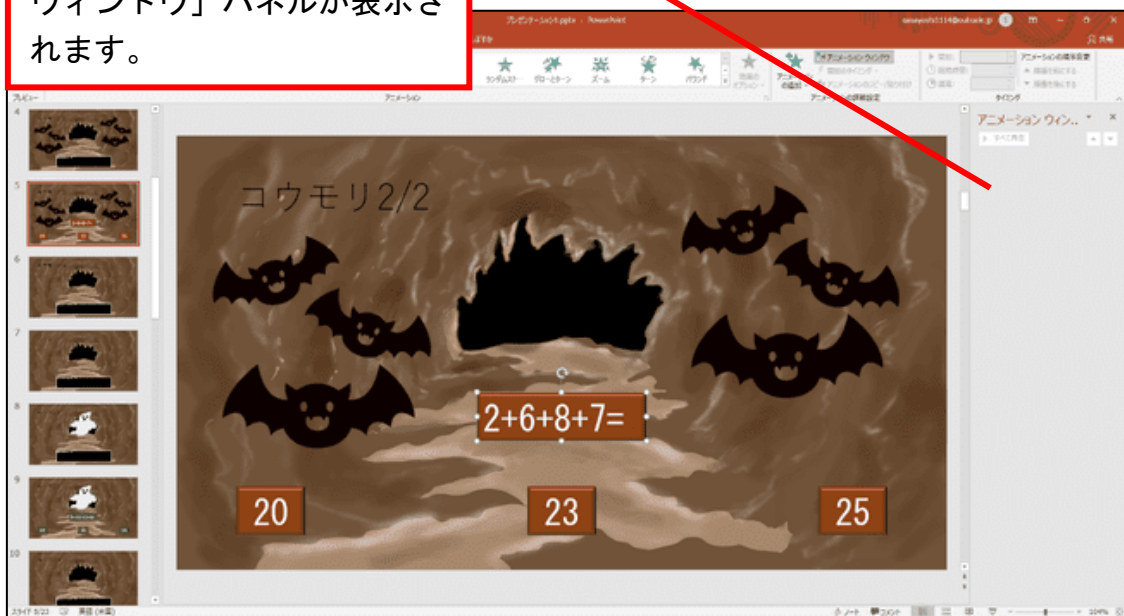
メニューの「アニメーション」をクリックします。



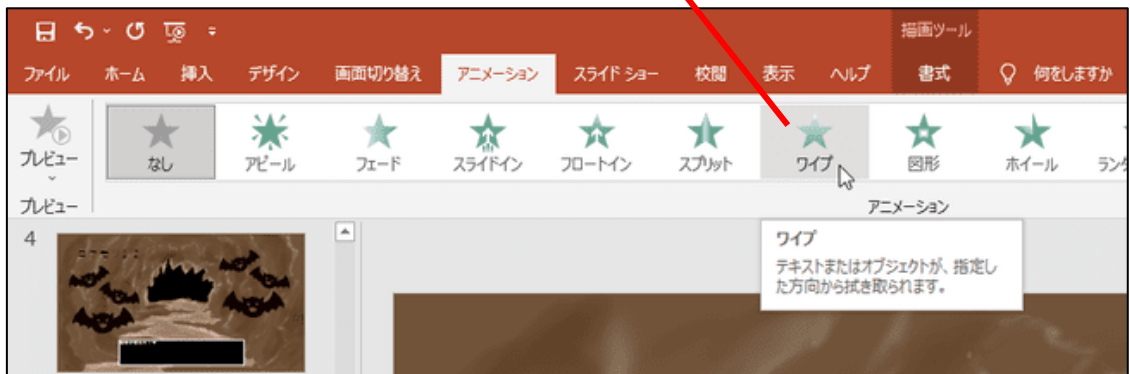
「アニメーション ウィンドウ」をクリックします。



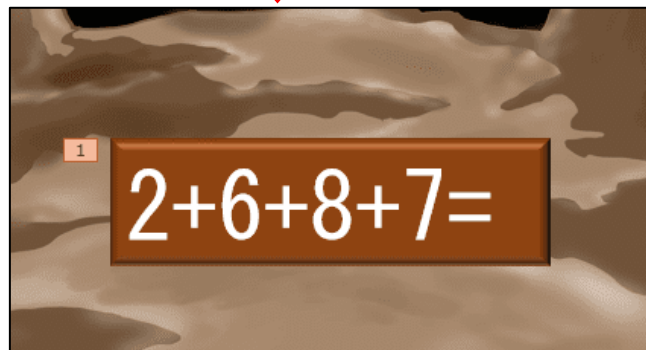
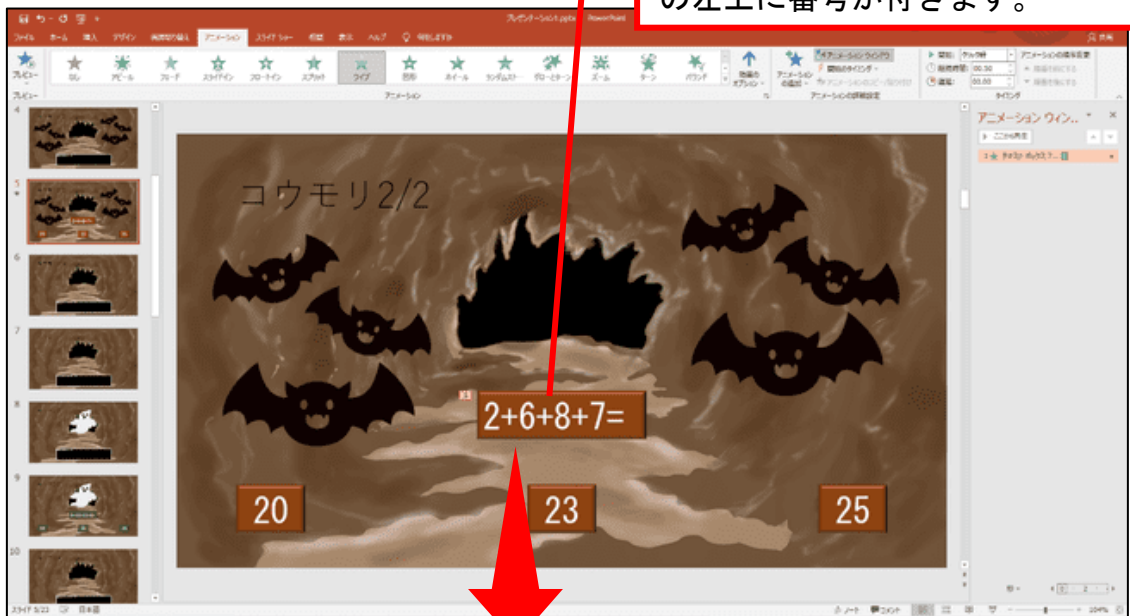
画面右に「アニメーション ウィンドウ」パネルが表示されます。



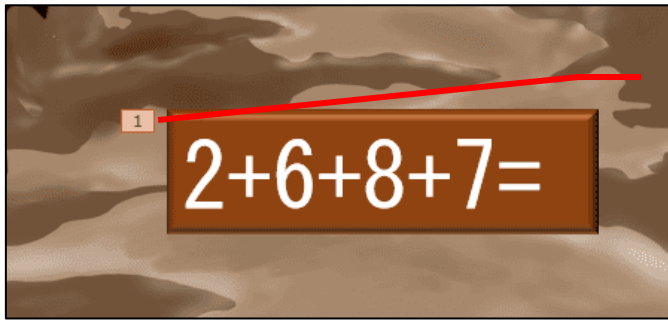
「ワイプ」をクリックします。



アニメーションが再生され、このようになります。数式の図形の左上に番号が付きます。



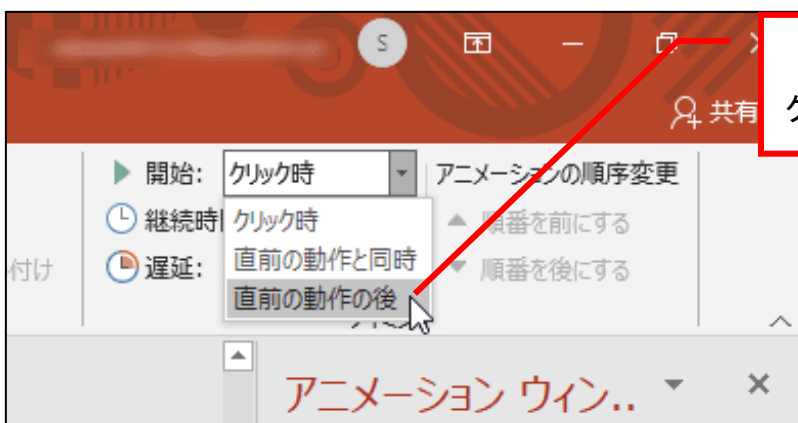
●スライドが表示された後に数式が現れるように設定



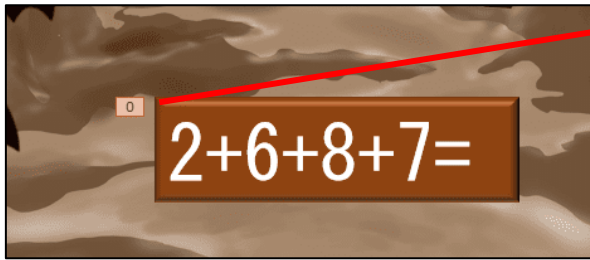
「スライド2」のアニメーションを設定した図形の左上に番号が付いていますが、ピンク色になっていることを確認します。なっていない場合は、番号をクリックしてください。



画面右上にある「開始：」の「クリック時」の▼をクリックします。



「直前の動作の後」をクリックします。



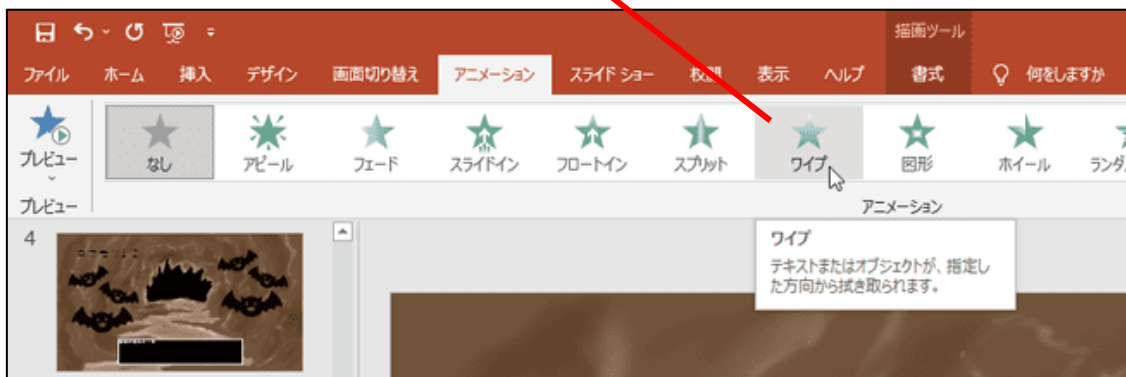
数式の図形の左上の数字が「0」に変わります。

続いて、答えの数字の図形にも同じ設定をしていきます。



「20」の図形の縁をクリックします。

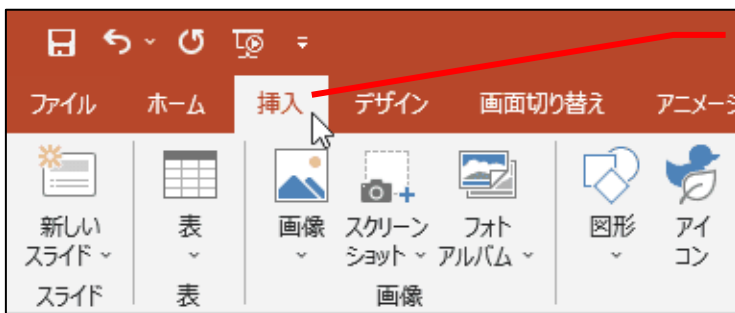
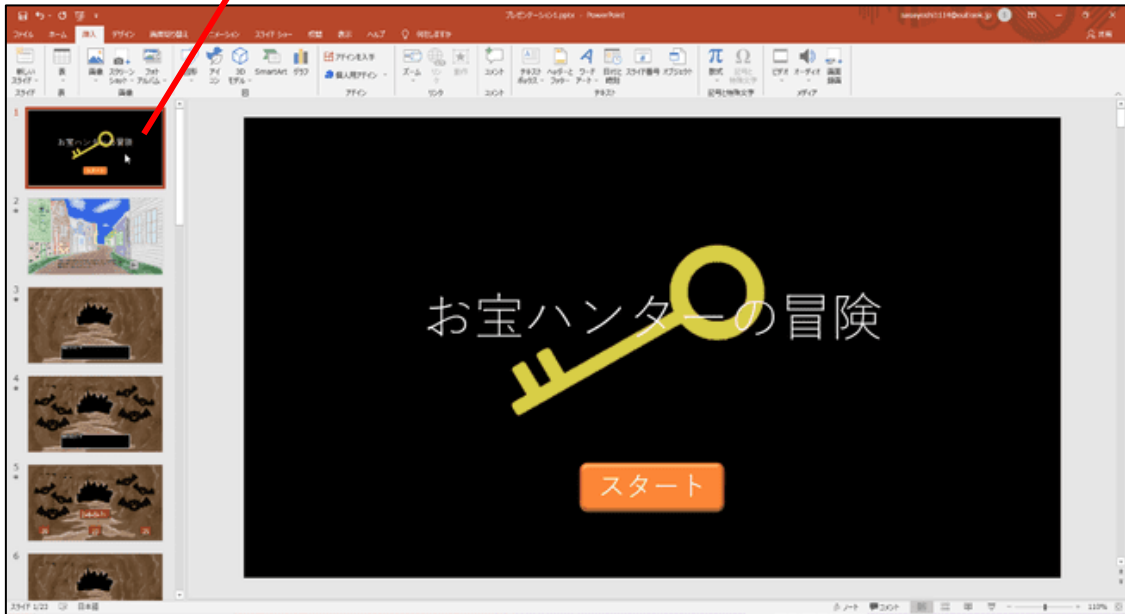
「ワイプ」をクリックします。



第 11 章 BGM を設定する

●スライド 1 に BGM を設定する

画面左のスクロールバーを上へドラッグしてスライド 1（お宝ハンターの冒険）をクリックしてスライドを表示させます。

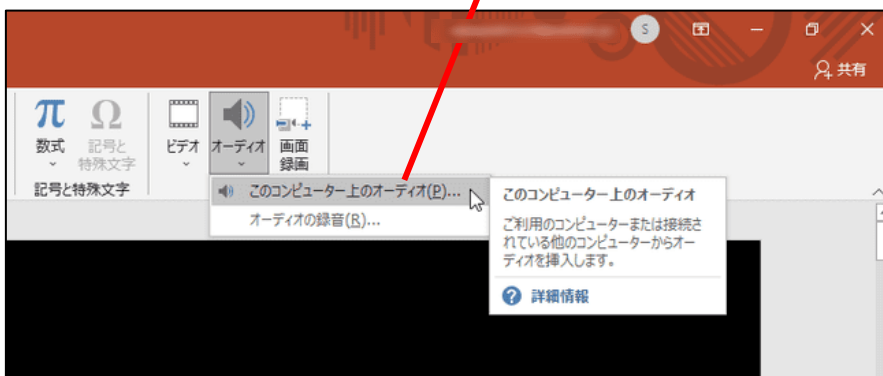


メニューの「挿入」をクリックします。

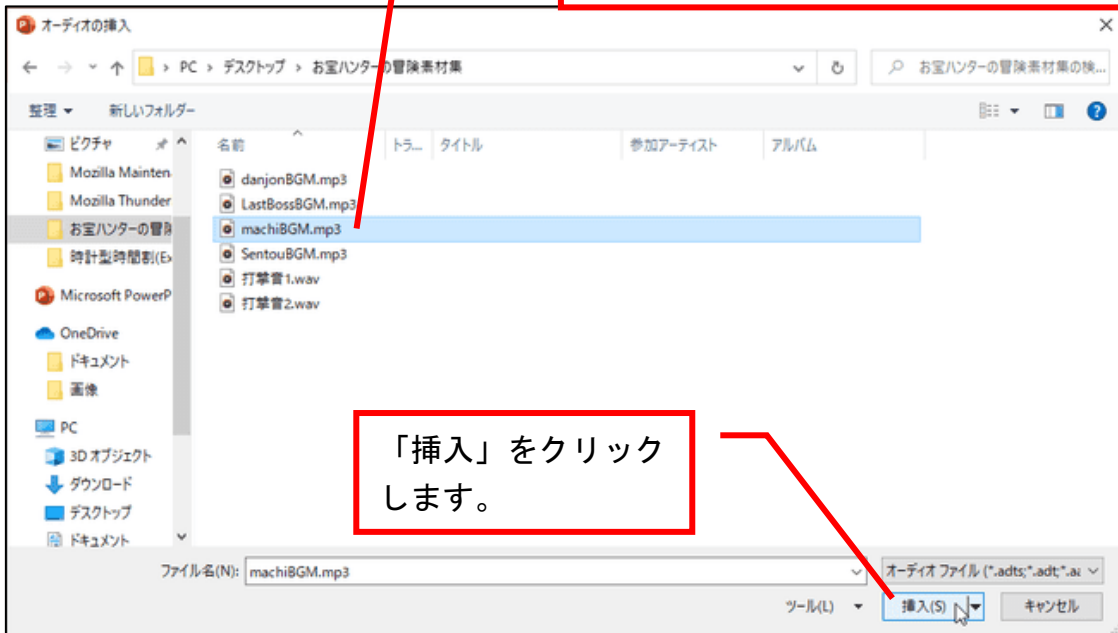
「オーディオ」をクリック
します。



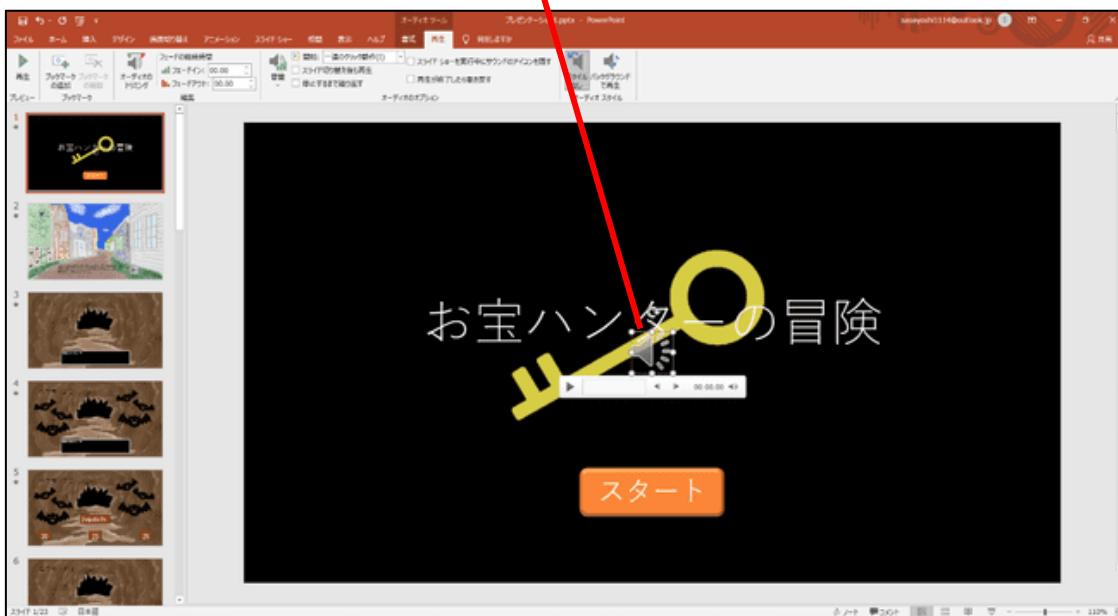
「このコンピューター上のオー
ディオ…」をクリックします。

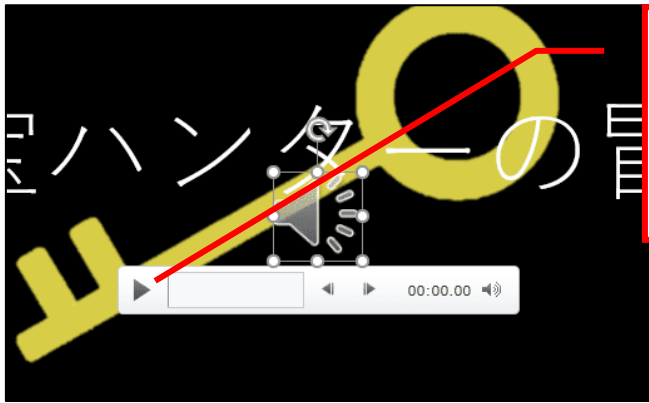


BGMの保存先フォルダーが表示されます。BGMは「お宝ハンターの冒険素材集」フォルダー内にあります。保存先については教室のインストラクターにお尋ねください。そのフォルダー内の「machiBGM」をクリックして、

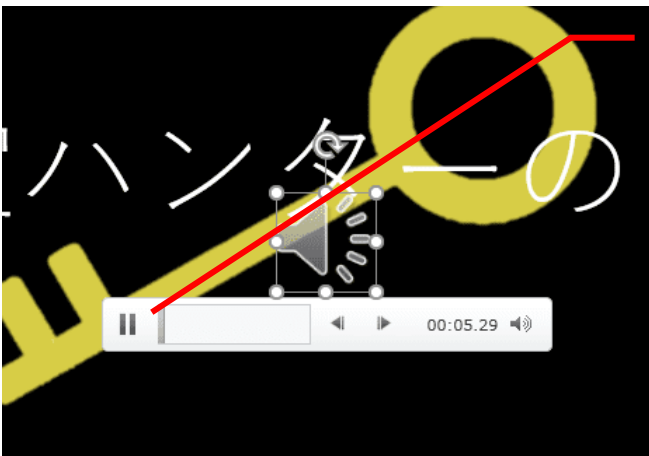


このようにオーディオのアイコンがスライドの中央に表示されます。





どのような曲なのか聴く場合は、オーディオアイコンの下にある ▶ をクリックすると曲が流れます。



止めるときは、2本の縦線をクリックしてください。



灰色部分をクリックして選択を解除します。

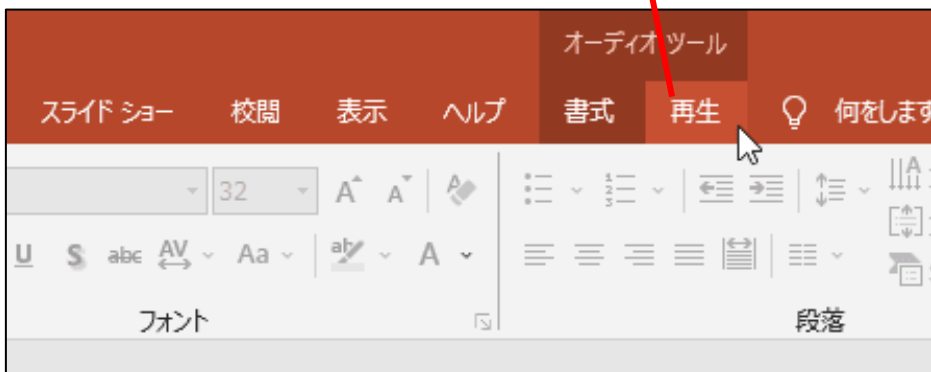
●BGM を自動再生させる

自動で BGM が再生されるようにします。



スライド1（お宝ハンターの冒険）をクリックしてスライドを表示させ、オーディオアイコンをクリックします。

メニューの「オーディオツール」の「再生」をクリックします。



「開始：」の右にある「一連のクリック動作」の▼をクリックします。

