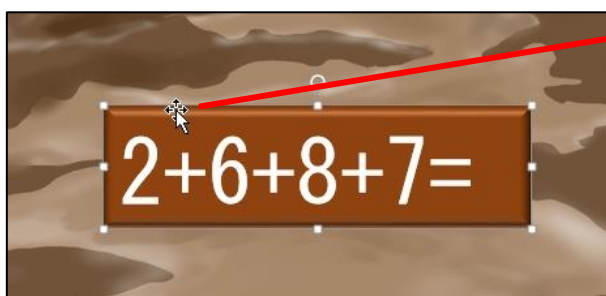
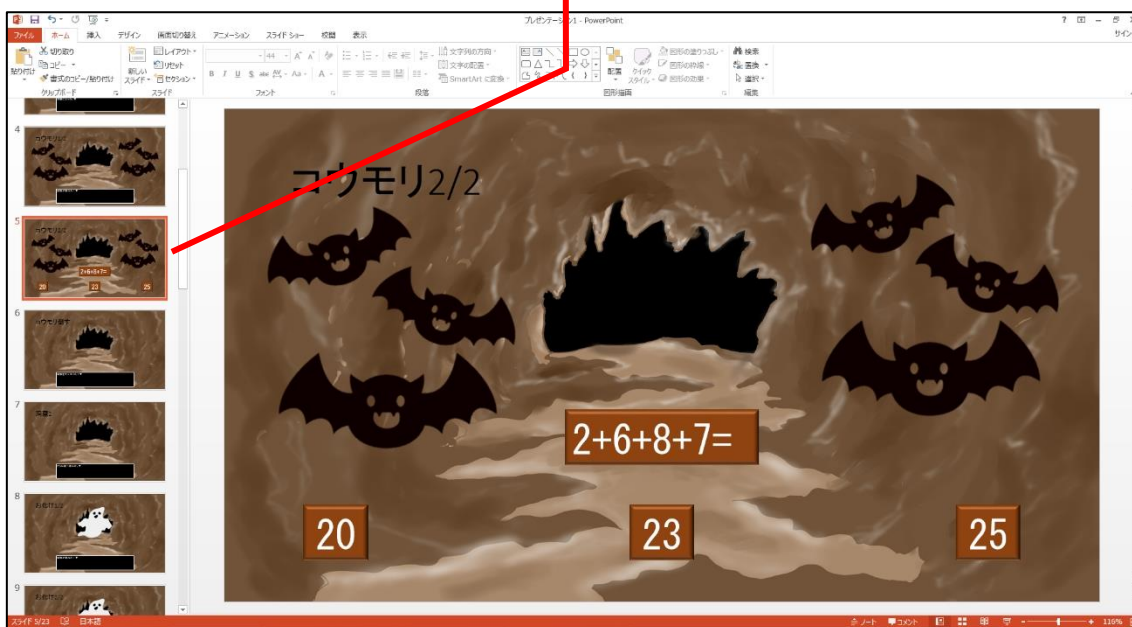


## 第7章 図形にアニメーションを設定

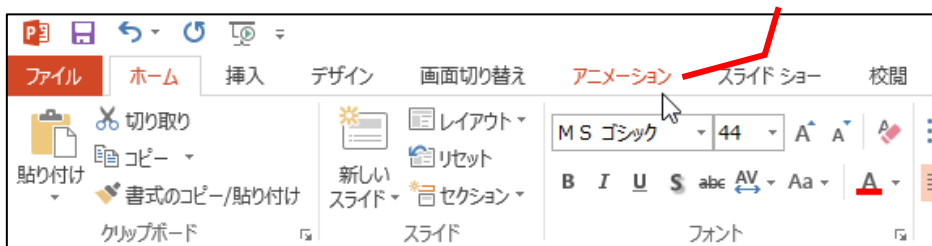
### ●数式と答えの数字の図形にアニメーションを設定

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。

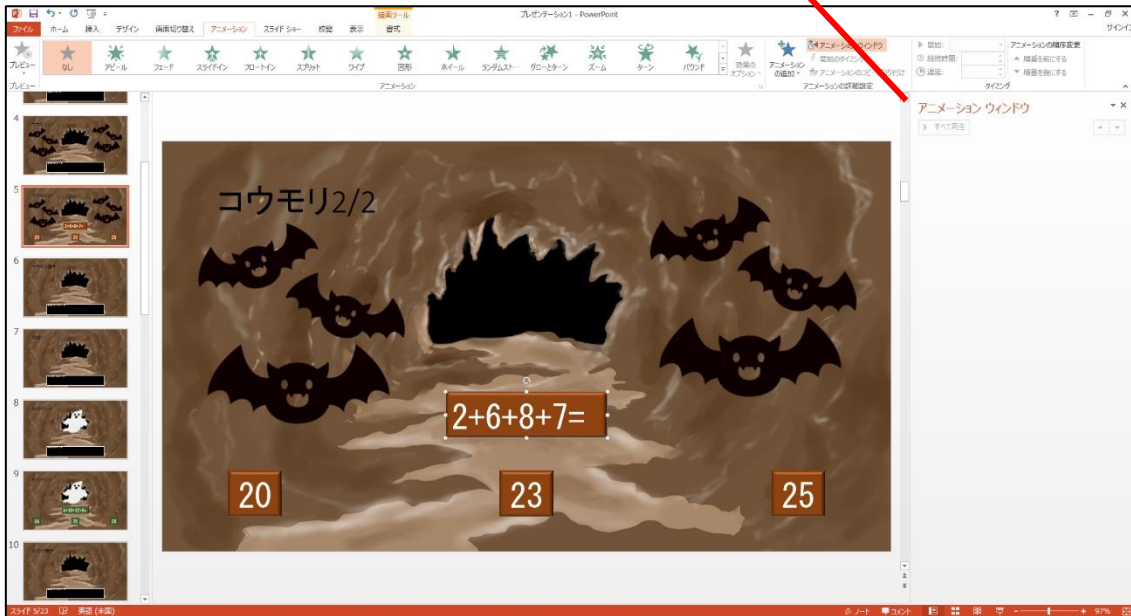
メニューの「アニメーション」をクリックします。



「アニメーション ウィンドウ」を  
クリックします。



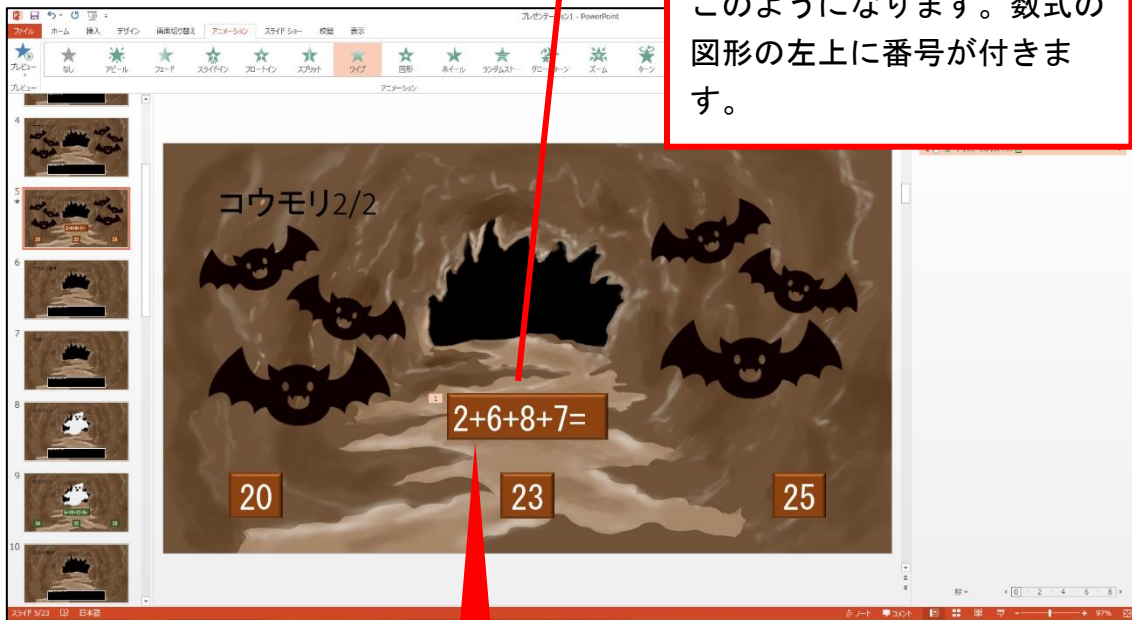
画面右に「アニメーション ウィン  
ドウ」パネルが表示されます。



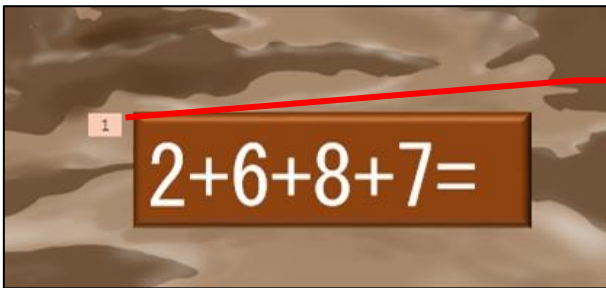
「ワイプ」をクリック  
します。



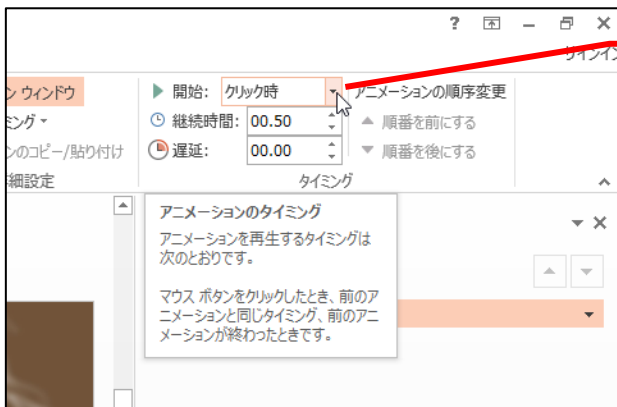
アニメーションが再生され、このようになります。数式の図形の左上に番号が付きます。



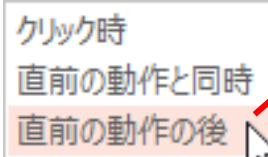
## ●スライドが表示された後に数式が現れるように設定



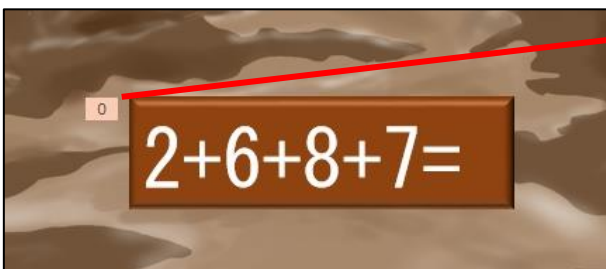
アニメーションを設定した図形の左上に番号が付いていますが、ピンク色になっていることを確認します。なっていない場合は、番号をクリックしてください。



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。



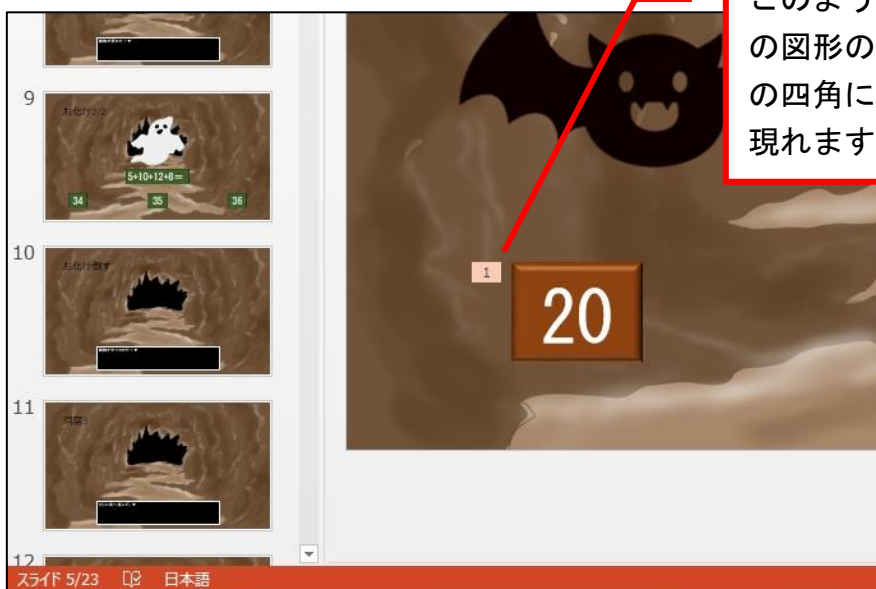
数式の図形の左上の数字が「0」に変わります。

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。

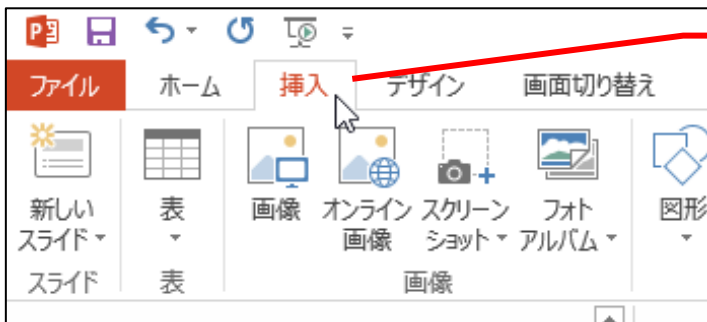
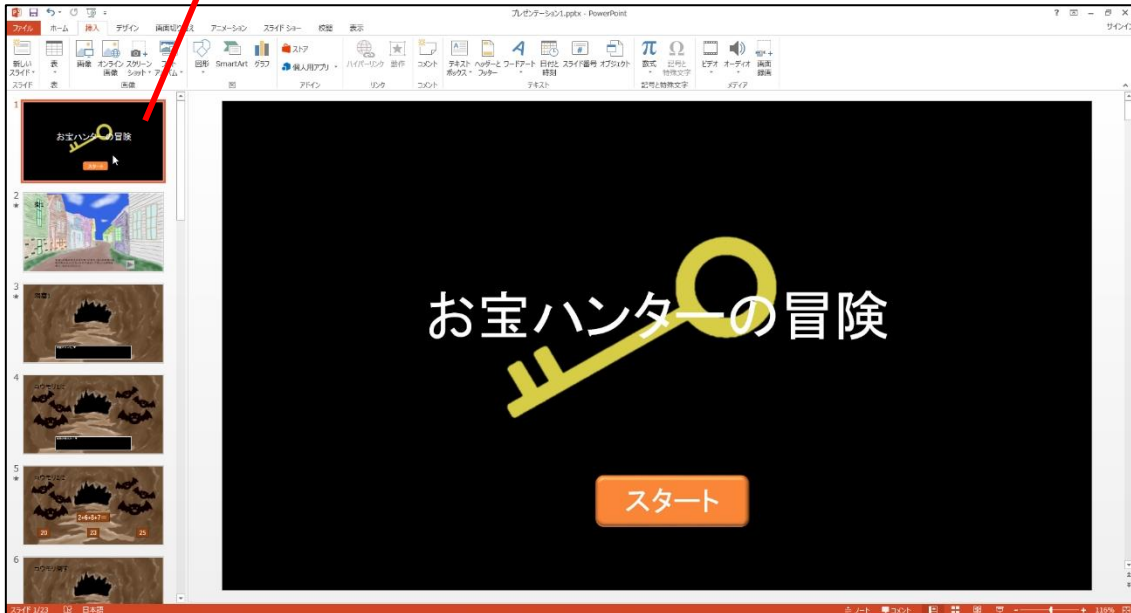


このように「20」の数字の図形の左上にピンク色の四角に「1」の数字が現れます。

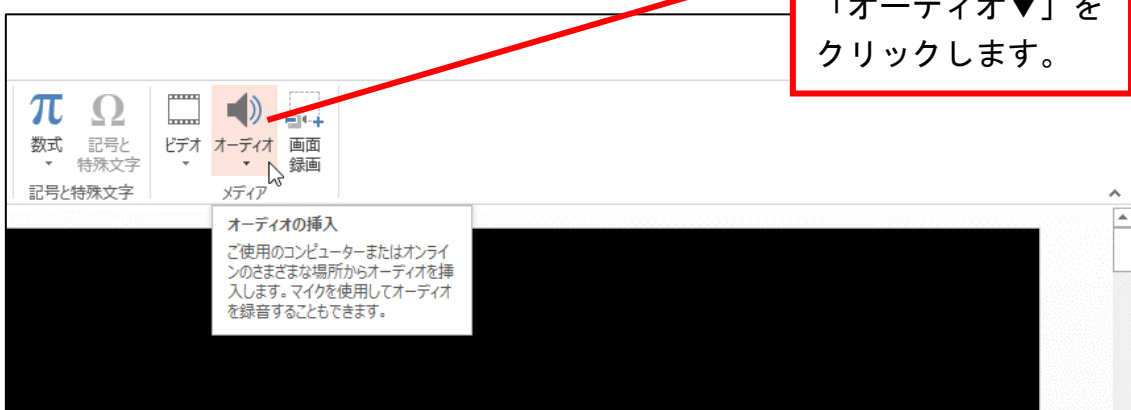
# 第11章 BGMを設定する

## ●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。

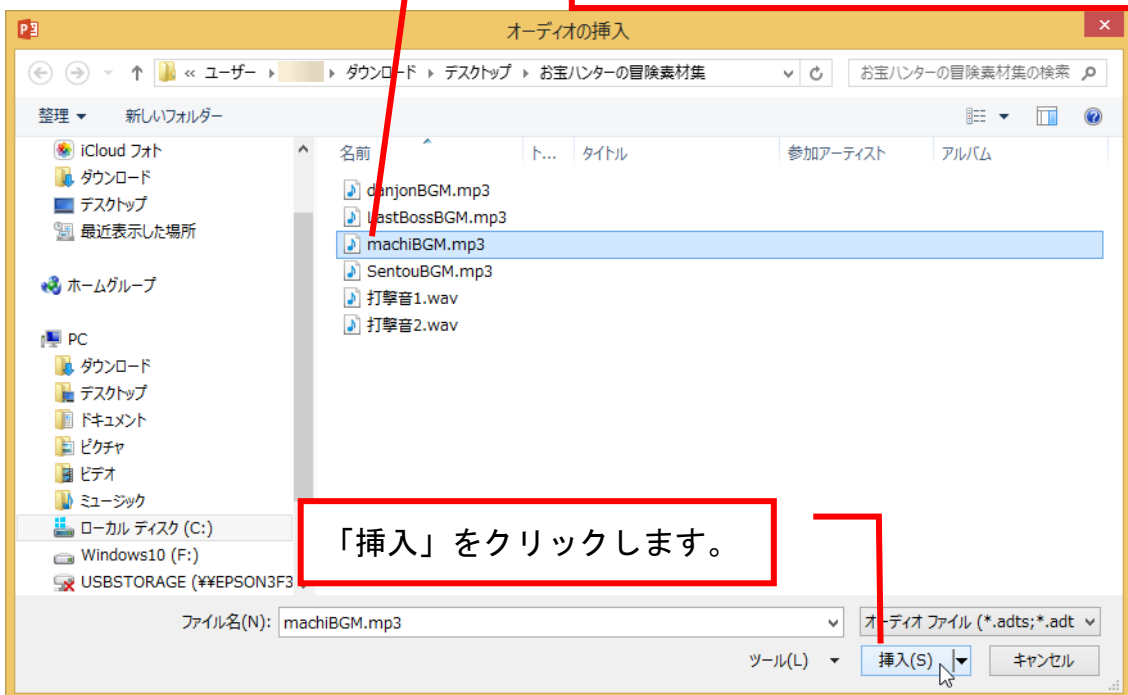


「オーディオ▼」をクリックします。

「このコンピューター上のオーディオ…」をクリックします。

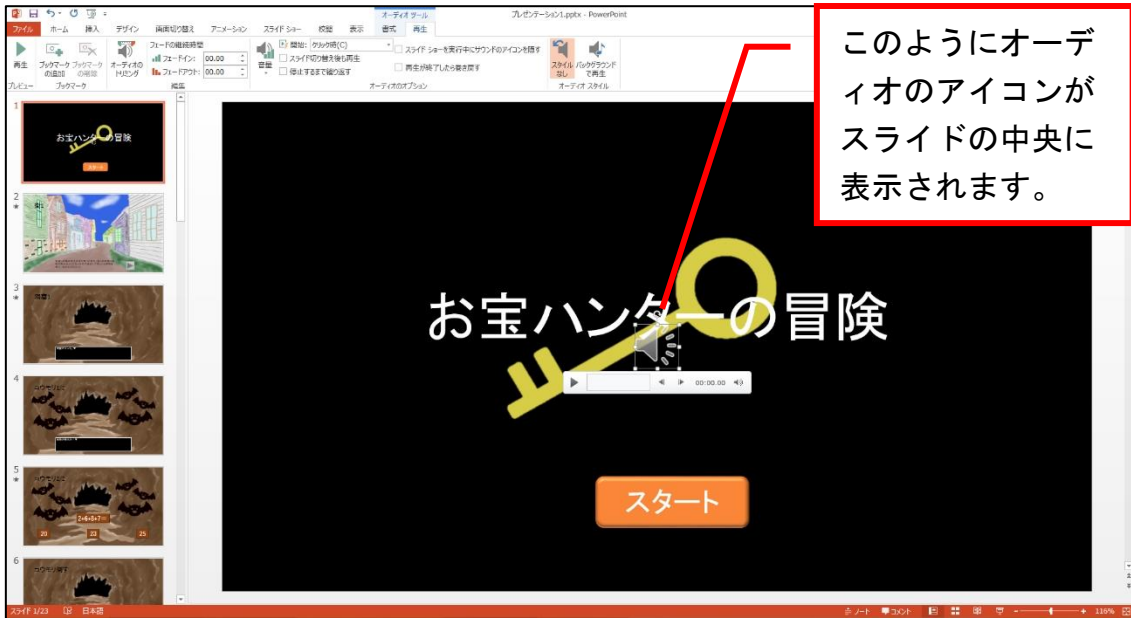


BGMの保存先フォルダーが表示されます。BGMは「お宝ハンターの冒険」フォルダー内にあります。保存先については教室のインストラクターにお尋ねください。そのフォルダー内の「machiBGM」をクリックして、



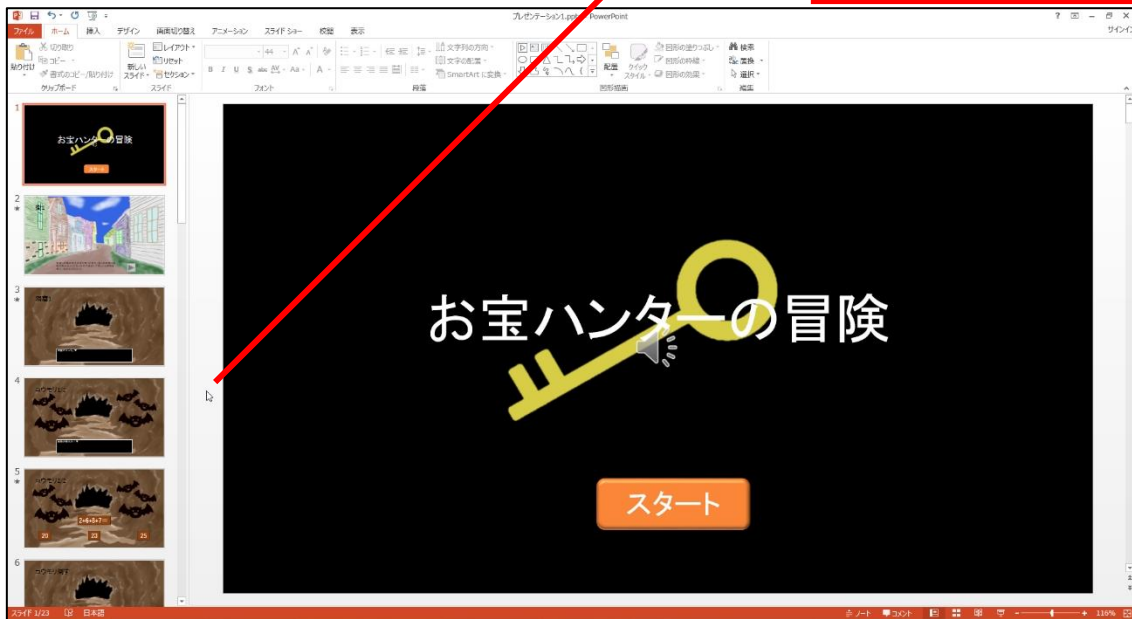
「挿入」をクリックします。





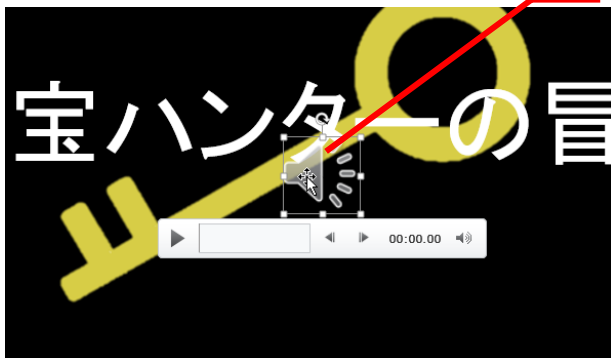


灰色部分をクリックして選択を解除します。



## ●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「クリック時」の▼をクリックします。

