# HƯỚNG DÃN SỬ DỤNG PHẦN MỀM AVINA

I. GIUI IHIĻU	
2. TẠO BÀI ELEARNING CƠ BẢN	
2.1. Tạo bài Elearning	
2.2. Chọn [Mẫu]	
2.3. Lưu bài Elearning	
2.4. Lưu đè lên [Tệp] đã lưu trước đó (Lưu)	
2.5. Mở [Tệp] đã lưu	
2.6. Xuất tệp	
2.7. Tùy chọn	
3. HƯỚNG DẫN SỬ DỤNG CÁC CHỨC NĂNG CỦA HỆ	THÔNG 14
3.1. Làm việc với văn bản	14
3.1.1. Chèn [Văn bản]	
<ul><li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li><li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li></ul>	
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> </ul>	
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> <li>3.2. Làm việc với [Biểu đồ]</li> </ul>	
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> <li>3.2. Làm việc với [Biểu đồ]</li> <li>3.2.1. Chèn [Biểu đồ]</li> </ul>	
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> <li>3.2. Làm việc với [Biểu đồ]</li> <li>3.2.1. Chèn [Biểu đồ]</li> <li>3.2.2. Bảng dữ liệu</li> </ul>	14 
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> <li>3.2. Làm việc với [Biểu đồ]</li> <li>3.2.1. Chèn [Biểu đồ]</li> <li>3.2.2. Bảng dữ liệu</li> <li>3.2.3. Bảng phần tử biểu đồ</li> </ul>	14 
<ul> <li>3.1.1. Chèn [Văn bản]</li> <li>3.1.2. Canh chỉnh văn bản</li> <li>3.1.3. Công thức toán</li> <li>3.2. Làm việc với [Biểu đồ]</li> <li>3.2.1. Chèn [Biểu đồ]</li> <li>3.2.2. Bảng dữ liệu</li> <li>3.2.3. Bảng phần tử biểu đồ</li> <li>3.2.4. Định dạng biểu đồ</li> </ul>	14 

	3.3. Làm việc với [Video]	39
	3.3.1. Thêm video	39
	3.3.2. Chỉnh sửa video	40
	3.3.3. Phụ đề	43
	3.3.4. Quay video	46
	3.3.5. Quay màn hình	49
	3.4. Flash	51
	3.5. Youtube	52
	3.6. Làm việc với [Âm thanh]	54
	3.6.1. Chỉnh sửa âm thanh	55
	3.6.2. Thêm phụ đề	58
	3.6.3. Ghi âm audio	62
	3.7. Làm việc với Dòng thời gian	62
	3.8. Làm việc với Câu hỏi tương tác	63
	3.8.1. Câu hỏi chấm điểm	63
	3.8.2. Câu hỏi khảo sát	82
	3.8.3. Kết quả	95
	3.9. Làm việc với [Hình vẽ_shapes]	99
	3.9.1. Chèn hình vẽ_shapes	99
	3.9.2. Kiểu hình vẽ	100
	3.10. Làm việc với [Hình ảnh]	109
	3.10.1. Chèn hình ảnh	109
	3.10.2. Điều chỉnh	109
	3.10.3. Sửa chữa	109
	3.10.4. Màu	110
	3.10.5. Các hiệu ứng mỹ thuật	110
	3.10.6. Các kiểu hình ảnh	111
	3.11. Làm việc với [Hiệu ứng]	118
	3.11.1. Hiệu ứng vào, Hiệu ứng nhấn mạnh và hiệu ứng ra:	118
	3.11.2. Đường cong chuyển động:	121
	3.12. Làm việc với [CHUYỀN TRANG]	125
ht	tps://o2.edu.vn	2

	3.13. Làm việc với [Bộ kích hoạt]	126
	3.13.1. Các loại bộ kích hoạt	127
	3.13.2. Tạo mới một [bộ kích hoạt]	127
	3.13.3. Thao tác với điều kiện của bộ kích hoạt	131
	3.13.4. Sửa bộ kích hoạt	133
	3.13.5. Sao chép bộ kích hoạt	134
	3.13.6. Xóa bộ kích hoạt	135
	3.13.7. Sắp xếp bộ kích hoạt	135
	3.13.8. Làm việc với biến	135
	3.14. Làm việc với [Cài đặt trình phát]	140
	3.14.1. Cài đặt tính năng	141
	3.14.2. Cài đặt mục lục	142
	3.14.3. Cài đặt nguồn dữ liệu	143
	3.14.4. Cài đặt bảng chú giải	146
	3.14.5. Màu và hiệu ứng	148
	3.14.6. Trình phát hiện tại	150
	3.14.7. Người trình bày	150
	3.15. Làm việc với [Nhập liệu từ powerpoint]	153
	3.16. Xem	154
	3.16.1. Chức năng Bản chính	154
	3.16.2. Giới thiệu [Bản chính] và [Bố cục]	155
	3.16.3. Tạo và quản lý [Bản chính] và [Bố cục]	155
	3.16.4. Chức năng khung [Hiển thị]	156
	3.16.5. Chức năng khung [Thu/Phóng]	156
	3.17. Xem trước	157
	3.18. Xuất bản	159
	3.18.1. Có 3 hình thức xuất bản slide: Web, LMS, CD Error! Bookm	ark
not c	lefined.	
	3.19. Thuyêt minh	163
	3.20. Làm việc với Đôi tượng web	163
	3.21. Làm việc với Bản đô tư duy	165

3.22. Làm việc với Đồ thị hàm số 170
3.23. Làm việc với Bảng biểu 175
3.24. Làm việc với Cử chỉ 179
3.25. Làm việc với Con trỏ 180
3.26. Làm việc với Thu phóng 181
3.27. Làm việc với Nhân vật 181
3.28. Làm việc với Biểu tượng 182
3.29. Làm việc với các nút điều khiển 183
3.30. Làm việc với Ngân hàng trang 192
3.30.1. Thêm slide bank 193
3.30.2. Quản lý slide bank 193
3.30.3. Chèn slide từ side bank vào bài giảng 194
3.30.4. Soạn thảo nội dung slide bank 196
3.31. Quản lý thuyết minh 196
3.31.1. Chỉnh sửa thời gian của slide 199
3.31.2. Chèn video thuyết minh từ tệp 200
3.31.3. Chèn video thuyết minh từ webcam
3.31.4. Đồng bộ video với bài giảng 202
3.31.5. Xem trước toàn bộ bài giảng 202
3.32. Làm việc với thiết kế

# 1. GIỚI THIỆU

#### Tổng quan

**AVINA** là phần mềm Elearning (Authoring tool) do công ty TNHH Trí Việt Quốc Tế phát triển mới hoàn toàn từ năm 2018. Phiên bản AVINA là bản có sự cải tiến vượt bậc cả về công nghệ lẫn tính năng giúp phần mềm không chỉ đạt chuẩn quốc tế mà còn nổi trội hơn hẳn các công cụ tạo bài giảng Elearning khác về số lượng tính năng, độ mềm dẻo, linh hoạt trong thao tác sử dụng.

# Ưu điểm:

 Phần mềm cung cấp đầy đủ và nhiều nhất các tính năng, công cụ phục vụ việc biên soạn, trình diễn, xuất bản các bài giảng, khóa học theo chuẩn quốc tế về E-Learning. Các tính năng gồm nhóm các công cụ multimedia (quay video, làm hiệu ứng, ghi âm, chụp ảnh, hiệu chỉnh các tư liệu media...); Các công cụ soạn thảo văn bản, tạo trang tài liệu. Các công cụ trình diễn; Các công cụ đóng gói hoàn thiện và xuất bản khóa học, đặc biệt các công cụ chuyên biệt cho hoạt động câu hỏi tương tác, trigger (tương tác người dùng).

 Phần mềm vừa tương đồng lại tương thích với các phần mềm office phổ biến hiện nay như Microsoft Office, Open Office.

#### Khởi động AVINA

Tùy theo phiên bản Windows mà bạn đang sử dụng mà đường dẫn đến chương trình AVINA sẽ khác nhau đôi chút. Nhưng hầu hết các bước khởi động như sau:

- Từ cửa số Windows bạn chọn Start
- Chon All Programs
- Nhấp đúp chuột trái lên biểu tượng AVINA ở màn hình desktop.



#### Giao diện chính của chương trình AVINA

#### Thoát AVINA

Thoát chương trình AVINA rất đơn giản, bạn làm theo các cách sau:

- Cách 1: Nhấn vào nút Đóng (X) ở góc trên cùng bên phải cửa sổ AVINA.
- Cách 2: Dùng tổ hợp phím tắt <Alt+F4>

Khi có sự thay đổi trong nội dung tài liệu mà bạn chưa lưu lại thì phần mềm sẽ hiện hộp thoại nhắc nhở bạn.

- Chọn [YES]: sẽ lưu lại các thay đổi trước khi thoát
- Chọn [NO]: sẽ thoát chương trình AVINA mà không lưu lại các thay đổi
- Chọn [CANCEL]: để hủy lệnh thoát AVINA



Hộp thoại nhắc nhở lưu các thay đổi trong tài liệu

# Các thành phần trên cửa sổ chương trình AVINA

Cửa sổ chính của AVINA bao gồm các thành phần chính sau:



- Thanh tiêu đề: chứa thông tin về phần mềm AVINA
- Thanh chức năng: chứa tất cả các chức năng được chia theo từng nhóm với nhiều tùy chọn khác nhau.
- Vùng điều hướng: thể hiện cấu trúc của tài liệu, cho phép người dùng tùy chỉnh và di chuyển giữa các phần trong tài liệu.
- Trang soạn thảo: thể hiện trang tài liệu đang được người dùng thao tác trực tiếp.

#### Các nhóm chức năng

Trang đầu: chứa các chức năng nổi bật trong quá trình soạn thảo tài liệu



**Chèn**: Thực hiện các lệnh chèn, thêm tất cả các đối tượng mà chương trình AVINA hỗ trợ: Đa phương tiện, Hình vẽ, Nhập từ PowerPoint, Khung văn bản, Hình ảnh, Biểu đồ

Tệp	Trang đầu	Chèn		Thiết k	œ́	Hiệu ứng		Chuyển	trang	С	âu hỏi	Cô	ng cụ	Xe	m	Trợ giúp	Định dạng	Định dạn	g
Flash	Âm Chụp Ảnh thanh - Màn Hình	Chèn ảnh	Chụp ảnh	Video	Quay video	Youtube	Biểu Đồ	Cử chỉ •	Con trở •	Đồ thị	Bảng	Biểu tượng +	Nhân vật	<b>∰</b> Hình vẽ +	A Khung văn bản		Đầu trang và chân trang	Ngày và thời gian	# Ső trang
		Đa phương	y tiện							Đã	họa					Văn bản	Đầu tran	g và chân tra	ing

#### Thiết kế: Chủ để, bố cục, màu sắc

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển tran	ıg Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Ð	ịnh dạn	g	Công thứ
Aa	Aa	Aa	Aa	Aa						×	Màu sắc •	A Font chữ •	Màu nền -	Kích thước trang <del>-</del>
		C	hủ đề				В	Số cục				Mà	u nền	

Hiệu ứng: Thiết lập thời gian và kiểu hiệu ứng chuyển động cho đối tượng trên trang tài liệu

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứn	g	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem
Không có •	Thời gian: ☆ Tùy chọn •	€ ★ Không có ↓	<mark>└ Thời gian:</mark> ☆ Tùy chọn •	* *	★ Không có •	C Thời gian:	Û 📩 Nhiều	<mark>└</mark> Thời gian: ∥ Tên:	t Tùy chọn -
	Hiệu ứng vào		Hiệu ứng nhấn mạ	anh		Hiệu ứng ra		Đường cong chuy	/ển động

Chuyển trang: Thiết lập thời gian và kiểu hiệu ứng chuyển động cho trang tài liệu:

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem
Không	Mờ dần Đẩy vào	↔ Tách Thanh	ngẫu nhiên Vòng	g Hình thoi Cộn	g Vào Ra Lộ ra	<ul> <li>▲</li> <li>Tùy chọn</li> <li>➡</li> <li>Hiệu ứng ↓</li> </ul>	🕒 Thời đoạn: - 🔊 Áp dụng cho Tất	÷. cả

Xem: Thiết lập trên Xem, hiển thị, Thu/Phóng, xuất bản

Tệp	Trang đầu	Chèn Tr	niết kế	Hiệu ứng	Chuyể	'n trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem
Kiểu Bản chuẩn chín	Thước Các đường lư Đường gióng	ới Thu/Phóng	Chỉnh cho vừa cửa số	Cài đặt trình phát	Xem trước +	Xuất bản			
Xem	Hiển thị	Thu/	Phóng	Xu	iất bản				

Câu hỏi: Hỗ trợ người dùng soạn thảo câu hỏi tương tác



Định dạng: Tùy theo đối tượng hiện tại đang được chọn mà các chức năng trong nhóm định dạng sẽ khác nhau.

Ví dụ: Định dạng của đối tượng [Hình vẽ]:

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Định dạng	Công
<pre> 2 2, </pre>	<, L L, L, . <, ∧ G %	Thay đổi hình vẽ •	Văn bản	Abc Abc	Abc Abc	Abc Abc	▲ 🏠 Màu H → 🔀 Đườn ▼ 📿 Hiệu	nình vẽ ▾ g viền ▾ ứng hình vẽ ▾	Đưa lên <b>Đưa</b> : trên ≁ du	kuống Nhóm Xoay	⊊ Chiều rộng: Ĵ Chiều cao:	784. ‡ 200.( ‡
	Chèn hình vẽ				Kiểu hìn	h vẽ				Sắp xếp	Kích thư	ớc

# 2. TẠO BÀI ELEARNING CƠ BẢN

#### 2.1. Tạo bài Elearning

- Mặc định khi mới khởi động chương trình AVINA đã tạo sẵn một tài liệu trống:



Người dùng tiến hành soạn thảo nội dung trên tài liệu trống này là tiến hành lưu lại để được một tài liệu mới.

# 2.2. Chọn [Mẫu]

- Sau khi phần mềm mở lên, click [Tệp]

🛕 📴 🕾 🙄 🗁 Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2022	* * *	* * * • • ×
Tép Trang đầu Chên Thiết kế Hiệu ứng Chuyến trang Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp Định dạng		14-75 - 14-17 - 1
Image: Section of the section of t		
Các trang *	Các bộ kích hoạt 🔹	Định dạng trang 🔹 💈
	+ 🥕 🖻 🛍 🤠 🔺 💌 🗔	Đố màu
take di etta se angles. A	Bộ kịch hoạt cho trang	Chông màu
	Nhảy đến trang Trang sau	🛞 Màu đơn
	Khi dòng thời gian kết thúc	O Mêu dêi
	Bộ kịch hoạt cho trình phát	C Ké báby
	Khi người dùng nhân chuột nút chuyển đến trang Bộ kịch hoạt cho trình phật	🗌 Ấn đô họa nền
	Nhảy đến trang Trang trước	Mau 💌 💌
	Khi người dùng nhấn chuột nút chuyển đến trang	Irong suất
Nhan de chinh sựa khung tieu de		ĐẶT LẠI ÁP DỤNG CHO TẤT CẢ
	Các lớp 🔹	
Nhấn để chỉnh sửa kiểu văn bản	🐨 🖓 Lớp hiện thị Lớp chuẩn 🔽	
	0600	
Dòng thời gian	*	
<b>Q û</b> ▲ ▼ 0.1 0.2 0.3 0.4 0.5 0.5	0:7 0:8	
👁 🏛 Tiku đē 🚯 Text		
🗢 🗓 Titu đề phụ 🕼 Titlu đề phụ		
Co to Najivi kindi gan Isa Najivi kindi gan P		
Trang thei Deng the gan		≜ - <u> </u>

Tại [Tệp] => Chọn [Mới] => chọn [Mẫu] người dùng mong muốn => chọn [Tạo]

## 2.3. Lưu bài Elearning

- Tại [**Tệp**] => Chọn [**Lưu với**]:

		Bài giảng điện tử" - Avina Authoring Tools	_ 8 ×
Mai	Lưu với		
Mô	Máy tính	Các thư mục gần đây	
Lưu với Nhập liệu Xuất bản	áš CLS	EL CVUmvYHTRL5Downloads Beiglang FM/YVORKEBagiang	
Tùy chinh			
		Digit:	Activate Windows Go to Settings to activate Windows.

- Chọn [**Máy tính**] => chọn [**Thư mục**] để lưu.
- Chọn [**Duyệt**] => Đến vị trí [**Thư mục**] muốn lưu
- Nhấn tổ hợp phím [Ctrl + S]
- Chọn icon [Lưu] 🖥

## 2.4. Lưu đè lên [Tệp] đã lưu trước đó (Lưu)

- Tại [**Tệp**] => Chọn [**Lưu**] (Điều kiện: đã lưu trước đó)
- Nhấn tổ hợp phím [Ctrl + S]
- Chọn icon [Lưu] 🖥

#### 2.5. Mở [Tệp] đã lưu

- Tại [File] => Chọn [Mở]
  - Chọn [Các tài liệu gần đây]

÷		Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020	**********
Mới Mở			· · *
	Các tài liệu gần đây     Cas     CLS     Máy tính	Các tài liệu gần đây  C:Test6.5.1.aux 6.5.2.aux C:Test6.5.2.aux	06/05/2021 03.30 06/05/2021 03.07
		C:Treaf6 5.3 aatx C:Treaf6 5.3 aatx	06/05/2021 03 04 05/05/2021 05 15
		C.TestO.5.6 autx 5.5.6 autx C.TestO.5.5 autx	05/05/2021 02:57
		5.5.4 aatx C:Testf5.5.4 aatx 5.5.3 aatx	0505/2021 02:11
		5.5.1 aatx C.Testf5.5.1 aatx C.Testf5.5.1 aatx	05/05/2021 01:40
		5.2 aatx C:Trest6.5.2 aatx 4.5 2 aatx	0505/2021 08 53
		Cilled 52 aatx	

#### • Chọn [CLS]

¢		Chua đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020	*******
Mai			· 45 · 34
Mð			
ເຫນ ເມນ ທີ່	Các tài liệu gần đây	CLS-Hệ thống quản trị học tập đám mây Sở dụng CLS để lưu trở và chia sẻ với mọi người ở biết cử đầu	
Nhập liệu Xuất bản	🙃 CLS	ci3.	
	🛄 Máy tính		
Tùy chỉnh			
		eJano Nerian	
		Tim hiểu thêm	

- Chọn [Máy tính] => Hiển thị [Các thư mục gần đây]
  - Chọn [**Thư mục**] muốn mở
  - Chọn [Duyệt] => Đến vị trí [Thư mục] muốn mở

÷			Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020	***********
Mdi				
Mð				
Lưu Lưu với	(L) Các tài liệu gần đây	Test		
Nhập liệu	🖧 CLS	C:\Test		
Xuat ban	🔔 Máy tính			
Tùy chỉnh				
		nahár		
-				f 184 83 1

- Hoặc nhấn tổ hợp phím [Ctrl + O] => Đến [Thư mục] => chọn [Tệp] muốn mở

# 2.6. Xuất tệp

- Tại [Tệp] => Chọn [Xuất bản]
  - Xuất bản ra PowerPoint
  - Xuất ra Word
  - Xuất ra PDF



#### 2.7. Tùy chọn

- Tại [**Tệp**] => Chọn [**Tùy chỉnh**]

# Tùy chọn cài đặt

Lưu tài liệu				
🗹 Lưu thông tin t	ự động sau mỗi: 1 🗍 phút			
Đường dẫn lưu tập	tin tự động: C:\Test			
Đường dẫn lưu tập	tin tự động: C:\Test			
Thay đổi lựa chọn	ngôn ngữ			
★ Tiếng Việt				
Cá nhân hóa				
Nën:	Snowflake 🔻			
Chủ đề:	Màu trắng 🔍			_
🔽 Tự động lưu cá	c cài đặt bố cục		Đặt lại bố cục hiển thị	
Cài đặt ghi log				
🔽 Mở	Mức độ T	hông '	tin	T
Cập nhật				
🗌 Kiểm tra phiên	bản mới khi mở chương trình			
Cửa sổ khởi động				
🗌 Hiển thị cửa sổ	khởi động			
			ເໜ	HỦY

- Chức năng tại [Lưu tài liệu]
  - [Lưu thông tin tự động sau mỗi phút]: Chọn vào checkbox này đồng thời thiết lập thời gian để phục hồi công việc của bạn nếu bạn gặp sự cố cúp điện hoặc ứng dụng tắt bất ngờ
  - [Đường dẫn lưu tập tin tự động]: Chọn địa chỉ lưu [Tệp] tự động
  - [Đường dẫn lưu tập tin tự động]: Chọn địa chỉ lưu [Tệp] mặc định
- Tùy chỉnh ngôn ngữ => chọn combobox [Thay đổi lựa chọn ngôn ngữ], người dùng có thể chọn ngôn ngữ cho phiên bản sử dụng bằng Tiếng anh or Tiếng Việt

Х

Để đáp ứng tốt hơn cho việc nhận biết các vấn đề, nguyên nhân xảy ra lỗi, người hỗ trợ cần bật Chức năng [Cài đặt ghi log] => chọn [Mở] => chọn [Mức độ] gồm: Lỗi nghiêm trọng, cảnh báo, Lỗi, thông báo, thông tin, tất cả. Tự động cập nhập thì chọn vào [Kiểm tra phiên bản mới khi mở chương trình]

# 3. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG CÁC CHỨC NĂNG CỦA HỆ THỐNG

## 3.1. Làm việc với văn bản

# 3.1.1. Chèn [Văn bản]

Muốn chèn được văn bản vào [Trang trình bày] thực hiện các bước sau:

- Tại Tab [Chèn] -> chọn [Khung văn bản]
- Hiển thị ra [Khung văn bản] để nhập văn bản từ bàn phím.

🔺 🍃 🖿 🔩 🖻	Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2022	Công cụ về	* * * = = ×
Tép Trang đầu Chèn Thiết kế Hiệu ứng	Chuyển trang Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp Định dạng	Định dạng Công thức toán Công thức hóa học 🐁 👫 🔔 🕸	# 12 . <u>*</u> * * *
Flash Âm Chup Ânh Chến Chup Video Quay Youtube Bi Hành - Min Hinh - Ânh Chến Chup Video Quay Youtube Đ	Ο         Λ	và Ngày và SS g thời gian trang	
Da phương tiện	00 hpa I Văn bin I Gaut 5 +++ 4 +++ 3 +++ 2 +++ 1 ++ 1 +++ 0 +++ + 1	rang và chân trang I	Các bộ kích hoạt 🔹 🖌
			+/ 10 10 0 + 7
			Bộ kích hoạt cho trang
1			Nhảy đến trang Trang sau Khi dòng thời gian kết thúc
			Bộ kịch hoạt cho trình phát
-	¢.		Nhày đến trang Trang sau Khi nguồi dùng nhắn chuột nút chuyển đến trang Đồ kích hoạt cho trình phát
	0 0	ç.	Nháy đến trang Trang trước Khi người dùng nhận chuột nút chuyển đến trang
	0	o	× ×
0			Các lớp 🔸
			Lớp hiển thị Lớp chuẩn 🗹
-			
N			
			0600
Dòng thời gian			*
© û ▲ ▼	0:1 0:2 0:3 0:4	0:5 0:6 0:7 0:8	0:9 0:10
🐼 🏛 Ngày và thời gian 🕼 Text		•	
🎨 🛍 Chân trang		Þ	
🐼 🏛 Số trang		- P	
D m Flamant Da Flamant	,		
Trạng thái Dòng thời gian			
Trang 1 trên 1			<u> </u>

## 3.1.2. Canh chỉnh văn bản

Có 2 cách:

- Chọn các tab chức năng tại khung [Phông chữ] hoặc [Đoạn văn]
- Sử dụng phím chức năng

## 3.1.2.1. Chỉnh sửa [Văn bản]

- Chọn [**văn bản**] muốn chỉnh sửa => Tại khung [**Phông chữ**]



#### - Chọn [Phông chữ]

• Tại [Phông chữ]



• Nhập tên [**Phông chữ**] => Nhấn Enter

#### - Chọn [kích cỡ chữ]

• Chọn [Kích cỡ chữ]



- Nhập số vào [Kích cỡ chữ] => Nhấn Enter
- Tăng kích cỡ chữ => chọn [Tăng kích cỡ chữ]



- Giảm kích cỡ chữ => chọn [Giảm kích cỡ chữ]



- Xóa tất cả Format => chọn [Xóa tất cả định dạng] (
- In đậm văn bản => chọn [**B**]
- In nghiêng văn bản => chọn [I]
- Gạch dưới văn bản => chọn [<u>U</u>]
- Gạch xuyên thân văn bản => chọn (\*\*)
- Thay đổi khoảng cách giữa các kí tự => chọn [Khoảng cách kí tự]

B I U ab AY - Aa - A -	
Rất khít ng chữ	
Khít hai bên	
Bình thường	
Thưa	
Rất thưa	

- Thay đổi chữ thường thành chữ hoa hoặc ngược lại => chọn Aa -

U ab Ay - Aa	•• <u>A</u>
chữ thường	5
CHỮ HOA	5

- Thay đổi màu sắc văn bản => chọn [Màu sắc phông chữ]



Hiển thị chi tiết giao diện [Phông chữ] => chọn icon [mũi tên] ở góc phải G

Phông			×
Phông chữ Latin:		Kiểu phông	Kích cỡ:
Arial	•	Thường 🔹	28.0 🌲
Tất cả văn bản: Màu chữ 💁 👻	Kiểu gạch dưới	Thường 👻	Màu gạch dưới 🆄 🔹
Hiệu ứng			· · · · [ • • • · · • ]
Gạch ngang chư		Chi so tren	Lệch: 0.0% -
Gạch kép ngang chí	ú	🔄 Chỉ số dưới	
Giãn cách ký tự			
Để cách Bình thường	<ul> <li>Bång:</li> </ul>	0.0 Ĵ	
		ОК	HỦY BỎ

- Tại [Phông chữ Latin] gồm danh sách [phông chữ]: Arial, Times New Roman...

Phông chữ Latin:	Kiế	u phông Kích cỡ:
Arial	▼ Th	ường 🝷 28.0 🌻
Tr Algerian	ABCEF	
Tr Arial	ABCEF	Thường 🔹 Màu gạch dưới 🖄 🗸
∏ Arial Rounded MT	ABCEF	
T Articulate	ABCEF	
T Bahnschrift	ABCEF	Chi so tren Lệch: 0.0%
T Baskerville Old Face	ABCEF	Chỉ số dưới
T Bauhaus 93	ABORF	
T Bell MT	ABCEF	* *
T Berlin Sans FB	ABCEF	
Tr Bernard MT	ABCEF	ΟΚ ΗỦΥ ΒΟ΄
T Blackadder ITC	たけてます	
ी Bodoni MT	ABCEF	
ी Bodoni MT Poster	ABCEF 🚃	

- Chọn [**phông chữ**] mong muốn => Chọn button [**ok**]
- Nhập [**phông chữ**] mong muốn => Chọn button [**ok**]
- Tại [Kiểu phông] gồm danh sách [kiểu phông]: Thường, nghiêng, đậm, đậm nghiêng.

Phông	×
Phông chữ Latin:	Kiểu phông Kích cỡ:
Arial 🔻	Thường • 28.0 🌻
Tất cả văn bản:	Thường
Màu chữ 垫 🔹 🛛 Kiểu gạch dướ	i Nghiêng Màu gạch dưới 🖄 🔹
Hiệu ứng	Đậm
Gạch ngang chữ	Đậm Nghiêng Lệch: 0.0%
🗌 Gạch kép ngang chữ	🗌 Chỉ số dưới
Giãn cách ký tự	
Để cách 🛛 Bình thường 🔹 Bằng:	0.0
	OK HỦY BỎ

=> chọn kiểu chữ mong muốn => Chọn button [**ok**]

- Kích cỡ: - Tại 18.0 🛟 :
  - Chọn [Kích cỡ chữ] mong muốn => Chọn button [ok]
  - Nhập [Kích cỡ chữ] mong muốn => Chọn button [ok]
- Tại [Màu chữ] => chọn [Màu chữ] => Hiển thị [Màu sắc]



- Tại [Màu chủ đề] => Chọn màu sắc mong muốn => Chọn button [ok]
- Tại [Màu chữ] => Chọn màu sắc mong muốn/ chọn [Không màu] => Chọn button [ok]
- Chọn [**Thêm màu**] => Hiển thị giao diện



- Tại [Màu cơ bản]/ [phổ màu] => Chọn màu mong muốn => Chọn [Lưu]
- Tùy chỉnh các giá trị màu trên các trường R/G/B/A => Chọn [Luu]
- Tại [Màu tùy chọn] => Chọn màu mong muốn (Nếu chưa có màu tại [Màu tùy chọn] thì chọn [Màu sắc] trên màn hình => Chọn [Thêm vào màu tùy chọn] => Chọn [Lưu]
- Tùy chỉnh và có thể xem màu của mình đã chọn trên màn hình = > Giữ
   [Chấm màu] => Kéo đến vị trí màu mong muốn => Chọn [Lưu]
- Xem màu hiện tại và màu thay thế => Quan sát (màu xanh là màu mới thay thế cho màu bạc là màu hiện tại) => Chọn [Luru]
- Tùy chỉnh và có thể xem màu của mình đã chọn trên màn hình => Giữ [Chấm màu] => Kéo đến vị trí màu mong muốn => Chọn [Lưu]

- Tại
   Chọn [OK]
   Thường Thường gồm: Thường, Đơn, Kép => Chọn Kiểu gạch chân =>
- Tại Màu gạch dưới A \* (điều kiện hiển thị khi [Kiểu gạch dưới]: Đơn, Kép) => chọn màu sắc gạch chân (Như tại [Màu chữ] => Chọn [Ok]
- Gạch ngang chữ ⇒ chọn checkbox [Gạch ngang chữ] ( Gạch ngang chữ ) ⇒ Chọn [Ok]
- Gạch xuyên thân double => chọn checkbox [Gạch kép ngang chữ] (
   ☑ Gạch kép ngang chữ ) => Chọn [Ok]
- Chỉ số trên => chọn  $\checkmark$  Chỉ số trên với độ dịch chuyển  $\overset{\text{Lêch:}}{\overset{-30.0\%}{\ddagger}}$  => Chọn  $[\mathbf{Ok}]$
- Chỉ số dưới => chọn  $\checkmark$  Chỉ số dưới với độ dịch chuyển  $\circ$  Offset  $\rightarrow$  30.0%  $\Rightarrow$  => Chọn [Ok]
- Giảm khoảng cách giữa các chữ => chọn [Súc tích] với [Bằng] tương ứng => Chọn [Ok]
- Tăng khoảng cách giữa các chữ => chọn [**Bung rộng**] với [**Bằng**] tương => Chọn [**Ok**]

Giãn cáo	Giãn cách ký tự						
Để cách	Bình thường 🔹 🔻	Bằng:	0.0	* *			
	Bình thường						
	Bung rộng			ОК	HŮ	ĴY BĊ	
	Súc tích					]	

#### 3.1.2.2. Làm việc với [Khung Đoạn văn]



- Tạo danh sách có dấu đầu dòng chọn combobox ( 🚞 •)

_	• —	o —
	•	o —
	•	o —
• —	o —	÷ —
•	□	*
• —	□	۰ —
> —	✓	
>	✓	
>	✓	

Tạo danh sách có số đầu dòng chọn combobox (<sup>i≡\*</sup>)

	1. ——	1) —
	1. —	1) ——
	1. —	1) ——
I. —	A. —	a) —
I. ——	A. —	a) —
I. ——	A. —	a) ——
а. —	i. —	
a. ——	i. —	
а. ——	i. —	

- Giảm lề => chọn  $(\overline{\Xi})$
- Tăng lề => chọn  $(\overline{\Xi})$
- Khoảng cách giữa các dòng => chọn combobox (<sup>1</sup>)



- Canh chỉnh đoạn text so với khung => chọn [Căn lễ văn bản]

-	- <sub>1=</sub> 🗄	) Căn lề văn	bản •
+		Đỉnh	5
		Giữa	
		Đáy	

- Tìm kiếm => chọn <sup>Q</sup> Tìm kiếm
- Canh trái => chọn ( $\equiv$ )
- Canh giữa => chọn (≡)
- Canh phải => chọn (≡)
- Canh đều => chọn ( $\blacksquare$ )
- Hiển thị giao diện chi tiết [Đoạn văn] => chọn icon [mũi tên] ở góc phải khung [Đoạn văn]

Đoạn văn								$\times$
Chung								
Căn chỉnh	Trái	•						
Thụt lề								
Trước văn bản:	1.3 cm	÷ E	)ặc biệt	Thường	•	Bằng:	0.0 cm	31 14
Để cách								
Trước	10.0 pt	÷ E	)ộ giãn dòng:	Ðơn	•	Tại:	0.0 pt	ih. T
Sau	0.0 pt	* *						
								_
				OK			HỦY BỎ	

- Tại combobox [Căn chỉnh] gồm: Trái, chính giữa, phải, phân bố
- Tại [Thụt lề]
  - Canh lè trước đoạn văn bản
     Canh lè trước đoạn văn bản

•	Canh lề dòng đầu tiên so vớ	i đoạn Đặc	c biệt	Dòng (	đầu 🔻	Bằng:	0.0 cm	\$
		Trước	10.0	pt 🗘				
•	Khoảng cách giữa các đoạn	Sau	0.0 p	t 🗘				
•	Khoảng cách giữa các dòng	Độ giãn dòng:	1.5 c	dòn∈▼	Tại:	0.0 pt	*	

# 3.1.2.3. Làm việc với [tổ hợp phím]

Những phím tắt hay dùng trong văn bản. (Các chữ cái kết hợp không phân biệt chữ hoa hay chữ thường).

- Ctrl + L: Căn trái đoạn văn bản.
- **Ctrl** + **R**: Căn phải đoạn văn bản.
- Ctrl + E: Căn giữa đoạn văn bản.
- Ctrl + I: In nghiêng văn bản.
- Ctrl + U: Gạch chân văn bản.
- Ctrl + A: Chọn cả văn bản
- Ctrl + home: Con trỏ di chuyển về đầu văn bản
- Ctrl + end: Con trỏ di chuyển về cuối văn bản
- Ctrl + [: Giảm kích cỡ chữ
- Ctrl + ]: Tăng kích cỡ chữ
- Ctrl+Right: Chuyển sang từ liền sau
- Ctrl+Left: Chuyển sang từ liền trước
- Ctrl+Down: Chuyển vị trí đầu tiên của đoạn liền sau đó
- Ctrl+Up: Chuyển vị trí đầu tiên của đoạn liền trước đó
- Ctrl + shift + mũi tên lên/xuống: Chọn hết phần đoạn văn bản từ con trỏ về đầu đoạn/ từ con trỏ trở về cuối đoạn văn bản.
- Ctrl + shift + mũi tên phải: Chọn một chữ bên phải con trỏ
- Ctrl + shift + mũi tên trái: Chọn một chữ bên trái con trỏ
- **Ctrl** + **shift** + =: Chỉ số trên (Ví dụ:  $2^2$ ).
- Ctrl + =: Chỉ số dưới (Ví dụ: H<sub>2</sub>O)
   <u>https://o2.edu.vn</u>

- Shift + "a, b, ..., z": Viết kí tự in hoa.
- Shift + "A, B, ..., Z": Viết kí tự thường.
- Shift + mũi tên lên: Chọn một dòng từ vị trí con trỏ lên dòng trên.
- Shift + mũi tên xuống: Chọn một dòng từ vị trí con trỏ xuống dòng dưới.
- Shift + mũi tên phải: Chọn một kí tự bên phải con trỏ.
- Shift + mũi tên trái: Chọn một kí tự bên trái con trỏ.

#### 3.1.2.4. Làm việc với chức năng tại khung Văn bản

- Chức năng [Tham chiếu]: Cho phép người dùng chèn biến tại biến
  - Chèn [Khung văn bản] => Chọn Tham chiếu => Hiển thị giao diện [**Biến**]:

Biến			
Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Variable	Ðúng/Sai	True 🔹	0
Variable1	Ðúng/Sai	True 🔹	0
II / F. K. Y			

=> Chọn đối tượng biến => Click [Đồng ý]

- Chức năng [Liên kết]: Cho phép người dùng chèn liên kết link vào đoạn text
  - Chọn đoạn text => Chọn  $\mathscr{O}^{\text{Liên kết}}$  => Hiển thị giao diện [Chèn siêu kết nối]

🔺 Chèn sié	eu kết nối X
Văn bản	f
Đường dẫn:	shsh
	OK HỦY BỎ

=> Thực hiện chèn [Liên kết] => Click [OK]

- Chức năng [Ký hiệu]: chèn kí hiệu vào văn bản
  - Chọn đối tượng text muốn chèn => chọn  $\Omega^{Ký hiệu}$  => Hiển thị giao diện [Ký hiệu]

lôr	ng	Ager	cy Fl	3				V.																	
	!		#	\$	%	8	I	(	)	*	+	,	-		/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
3	:	;	<	=	>	?	a	А	В	С	D	E	F	G	Н	I	J	К	L	М	Ν	0	Р	Q	1
2	S	T	U	V	W	χ	Y	Z	[	\	]	^	_	-	а	b	C	d	e	f	g	h	i	j	
(	I	m	n	0	р	q	r	S	t	U	٧	W	Х	у	Z	{		}	2		i	¢	£	я	
ŧ	I I	§		C	a	«	7		R	-	0	±	2	3		μ	q		ა	1	₽	»	1/4	1/2	
4	į	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	ĺ	Î	Ϊ	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	
¢	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	þ	ß	à	á	â	ã	ä	å	æ	Ç	è	é	ê	ë	1	í	Î	Ï	
}	ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	÷	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	ý	þ	ÿ										
į h	iệu	đã d	ùng g	gần c	đây:																				
																							Т	hêm	
													Mã k	cý tự:						từ: 🖌	ASCII	(dec	imal)		

• Người dùng có thể thay đổi phông biểu tượng tại mục [Phông]:

hôn	g Agency FB	•																
	Agency FB	<b>(</b>	)	*	+		-		1	0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	Algerian Arial	А	В	С	D	Ε	F	G	Н	Τ	J	K	L	М	Ν	0	Р	Q
R	Arial Rounded MT	Z	[	\	]	^	_	-	а	Ь	С	d	e	f	g	h	i	j
k	Articulate	S	t	u	٧	w	Х	у	z	{	Ι	}	2		i	¢	£	я
¥	Baskerville Old Face		R	-	0	±	2	3	-	μ	q		3	1	Ū	»	1/4	1/2
3/4	Bauhaus 93	4	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ϊ	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö
×	Bell MT Berlin Sans FB	ß	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	1	í	î	ï
ð	Bernard MT	8	Ù	Ú	Û	ü	ý	þ	ÿ									
ýh	iệu đã dùng gần đây:																	
									_				_			L	_	hem
							Mã k	cý tự:						từ:	ASCII	(dec	imal)	

- Thay đổi mã kí tự tại từ gồm: ASCII (decimal) và Unicode(hex)
- Sau đó nhấn chọn [**Thêm**] => Chọn [**Chèn**]
- Chức năng [Đầu trang và chân trang]: chèn nội dung đầu trang và chân trang cho slide
- Chức năng [Ngày và thời gian]: chèn ngày cho slide
- Chức năng [Số trang]: chèn trang cho slide

Khi chọn [Đầu trang và chân trang], [Ngày và thời gian], [Số trang] thì hiển thị giao diện:

✓ Ngày và thời gian ✓ Số trang	
🗹 Chân trang	
Chân trang	
ÁP DỤNG ÁP DỤNG TẤT CẢ HỦY BỔ	

Người dùng có thể tick chọn/ không chọn vào checkbox [**Đầu trang và chân trang**], [**Ngày và thời gian**], [**Số trang**] tương ứng với việc ẩn/ hiện các nội dung như trên. Ngoài ra có thể thay đổi nội dung chân trang tại textbox nhập [**Chân trang**]

#### 3.1.3. Công thức toán

➢ Ký hiệu



- Chọn ký hiệu cần chèn vào
- Chọn các nhóm ký hiệu
  - Toán học cơ bản
  - Mẫu kí tự Hy Lạp
  - Ký hiệu giống chữ
  - Toán tử
  - Mũi tên
  - Quan hệ phủ định
  - Chữ viết tay
  - Hình học

	$\checkmark$	Toán học cơ bản	
		Mẫu kí tự Hy Lạp	$\times \begin{array}{c} \div \end{array} \begin{array}{c} \cdot \\ \cdot $
		Ký hiệu giống chữ	$\varnothing \ \textcircled{\ } \ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @\ @$
ł		Toán tử	$\gamma \ \delta \ \varepsilon \ \epsilon \ \theta \ \vartheta \ \mu \ \pi \ \rho \ \sigma \ \tau \ \varphi \ \omega \ * \ \cdot \ \vdots \ \cdots$
1		Mũi tên	
		Quan hệ phủ định	
		Chữ viết tay	-
-		Hình học	

Cấu trúc



- Chọn cấu trúc cần chèn vào
- Phương trình



Chọn phương trình có sẵn cần chèn vào

# 3.2. Làm việc với [Biểu đồ]

# 3.2.1. Chèn [Biểu đồ]

- Tại tab [Chèn] => Chọn [Biểu đồ] => hiển thị ra các loại biểu đồ:



- Biểu đồ cột.

•



- Cột được xếp chồng
- 100% Cột xếp chồng
- Biểu đồ đường.
  - Đường



- Đường xếp chồng 100%
- Biểu đồ tròn



Biểu đồ miền.
 <u>https://o2.edu.vn</u>

- Miền
- Miền xếp chồng
- Miền xếp chồng 100%
- Biểu đồ kết hợp
  - Cột Đường bó cụm
  - Cột Đường bó cụm trên trục thứ cấp
    - Khu vực xếp chống cột liên cụm
  - Tổ hợp tùy chỉnh
- Biểu đồ Radar

•

- Radar
- Radar xếp chồng
- Radar xếp chồng 100%
- Chọn loại biểu đồ mong muốn => chọn [OK]

## 3.2.2. Bảng dữ liệu

- Cách 1: Tại tab [Thiết kế] => Chọn [Sửa dữ liệu]
- Cách 2: Click chuột phải vào biểu đồ => Chọn [Sửa dữ liệu]



🔺 📁 🚔 ← 🗁	Chưa đã tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2020 Công cụ biểu.	* <sup>©</sup> - @ ×
Têp Trang đầu Chèn	Thiết kế Hiệu ứng Chuyển trang Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp Định dạng Thiết kế	· 本本:本作:
Thêm Thành Bố Trí Đối Đối -		
Bố trí Biểu Đồ Các trang +	i Cifu Bén Db i Do Lipu i Loui i i i i i i i i i i i i i i i i i i	Các lớp 🔸 💡
1		Lip hiến hị       Lập chuẩn ở       Việp chuẩn ở         Lip hiến hị       Lập chuẩn ở       Việp chuẩn ở         Lip hiến hị       Lập chuẩn ở       Việp chuẩn ở         Các bộ kích hoạt       Image chuẩn ở       Image chuẩn ở         Bộ kích hoạt chu trug       Image chuẩn ở       Image chuẩn ở         Bộ kích hoạt chu trug Trang sau       Nhỏ giới nghi gin kith tước       Image chuẩn ở         Bộ kích hoạt chu trug Trang sau       Nhỏ giới nghi gin kith tước thự trug trug sau       Image chuẩn ở         Bộ kích hoạt chu trug Trang sau       Nhỏ giới nghi gin kith tước thự trug thược đến trang       Bộ kích hoạt chu trug hiện sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện sau       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện sau       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện sau       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện sau       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện sau       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt chu trug hiện chuột nực thuyển đến trang       Image sau       Image sau       Image sau         Bộ kích hoạt sau       Image sau       Image sau       Image sau       Image sau       Image sau
		x
	uong thoi gian	7 0:8
	Q: B A Y A Y A Y A Y A Y A Y A Y A Y A Y A	
	v c la contrary contrary r b = 5 − − − − r	*
Trạng thái		
irang i uen i		+ 106% [23

# - Hiển thị giao diện [Bảng số liệu]

Α	В	С	D		
	Chuỗi 1	Chuỗi 2	Chuỗi 3		
Thể loại 1	4.3	2.4	2		
Thể loại 2	2.5	4.4	2		
Thể loại 3	3.5	1.8	3		
Thể loại 4	4.5	2.8	5		

- Thay đổi giá trị trên bảng => Nhập [số] vào bảng từ cột [B] dòng [2] => Nhấn [Enter]
   => Quan sát [Biểu đồ] thay đổi giá trị theo
- Thay đổi [Thể loại] => Nhập [kí tự] vào cột [A] => Nhấn [Enter] => Quan sát [Biểu đồ] thay đổi [Thể loại] theo
- Thay đổi [Chuỗi] => Nhập [kí tự] vào dong [1] => Nhấn [Enter] => Quan sát [Biểu đồ] thay đổi [Chuỗi] theo (Chú ý: nếu nhập trùng [Chuỗi] thì phần mềm tự động sinh số để [Chuỗi] không được trùng)

Thêm/xóa [dòng/cột] => Chọn [chuột phải] => Chọn [dòng/cột] muốn chọn (Chú ý: tùy theo vị trí đứng của con trỏ => hiển thị các chức năng tương ứng)





3.	2.3.	Rång	nhần	tır	hiểu	đầ
J.	4.0.	Dung	pnun	in	DICH	uv

Biểu đồ	Trục	Tiêu đề biểu đồ	Nhãn dữ liệu	Bảng dữ liệu	Đường lưới	Chú giải
Cột	X	X	X	X	X	X
Đường	X	Х	Х	Х	Х	Х
Tròn		Х	X			Х
Miền	Х	Х	Х	Х	Х	Х
Radar	X	Х	Х	Х	Х	Х
Tổng hợp	Х	Х	X	Х	Х	Х

# Các tùy chỉnh của các loại biểu đồ

<u>Chú ý:</u> Các biểu đồ có thuộc tính này gần giống nhau nên sẽ demo trên biểu đồ cột

- Hiển thị [**Phần tử biểu đồ**] => Chọn vào biểu đồ => Chọn dấu [+]



# Các tùy chỉnh trục biểu đồ



# Các tùy chỉnh Tiêu đề biểu đồ



# Các tùy chỉnh Nhãn dữ liệu biểu đồ



Các tùy chỉnh Bảng dữ liệu biểu đồ



Các tùy chỉnh Đường lưới

# 3.2.4. Định dạng biểu đồ

- Tại tab [Trang đầu] => Chọn mũi tên ở góc phải khung [Vẽ]  $\[ \baselinewidth{\sc vertheta}\]$ 
  - Chọn [Chú giải] tại [Biểu đồ] => Chọn [Chú giải] tại [Định dạng hình vẽ] => Chọn [Vị trí chú giải] mong muốn.



 Chọn [Chuỗi] tại [Biểu đồ] => Chọn [Chuỗi] tại [Định dạng hình vẽ] => Chọn Trục chính/Trục phụ tại [Vẽ các chuỗi trên] => Điều chỉnh Chồng chéo / Độ rộng khe giữa các chuỗi



Chọn đối tượng bảng tại biểu đồ => Chọn [Bảng dữ liệu] tại [Định dạng hình vẽ]
 => Chọn [Viền bảng]/ Chọn [Hiện khóa chú giải]

# 3.2.5. *Thiết kế biểu đồ* 3.2.5.1. *Bố trí biểu đồ*


- **Thêm thành phần**: Trục, Tiêu đề biểu đồ, Nhãn dữ liệu, Bảng dữ liệu, Đường lươi, Chú giải



- Bố trí nhanh: Bố trí 1, bố trí 2



3.2.5.2. Kiểu biểu đồ



- Đổi màu: Sặc sỡ, Đơn sắc



## 3.2.5.3. Loại biểu đồ

- Thay đổi loại biểu đồ



## 3.3. Làm việc với [Video]

### 3.3.1. Thêm video

⇒ Tại tab [Chèn] => Chọn [Video] => Chọn [Video] thuộc khung [Đa phương tiện] (Chú ý: dữ liệu video với các định dạng: .mp4; .flv; .mkv; .avi; .wmv)



=> Chọn video muốn chèn => Xử lý video (nếu video không phải đuôi .mp4 hoặc thời gian giữa video và audio không đồng bộ)

- Tại tab [Tùy chọn]:



Phát

- Video hoạt động => chọn
- Điều chỉnh âm thanh => chọn [Âm lượng]



• Cài đặt khi xuất bản => tại [**Hiển thị video**]

돈 Hiển thị Video:	Trên trang chiế 🔹				
Phát Video:	Trên trang chiếu				
	Trên cửa sổ mới				

[Trên trang chính] (có 3 cách [phát video]: Tự động, Khi nhấn vào video, Khi có sự kiện kích hoạt



[Trên cửa sổ mới]: Phát video khi click vào slide hiển thị lên browser mới

Chọn Combobox [Thanh điều khiển]: Không (Không hiển thị thanh control), bên dưới video.

Thanh điều khiển:	Bên dưới video 🔻
	Bên dưới video
	Không

### 3.3.2. Chỉnh sửa video

\_







- Xuất âm thanh có trong Video => chọn thanh
- Cắt hình ảnh của video => chọn



- Tăng chỉnh âm thanh => chọn

Bắt đầu phát video chuyển trạng thái từ [đen] đến [sáng] dần => chọn
 Sáng dăn: 0.0

Lúc chuẩn bị kết thúc chuyển trạng thái từ [sáng] đến [đen] dần => chọn
 Mờ dần:
 0.0

- Thêm video => chọn (<sup>Thêm</sup> )



- Xóa video (điều kiện: có 2 đoạn video => hiển thị [**Delete video**]) => chọn <sup>Xóa</sup> video
- Tắt tiếng (ko nghe âm thanh video) => chọn (<sup>Tắt</sup> tiếng )

[Insert logo] (thêm logo) => [Remove logo] (xóa logo) => [Opacity] (độ mờ logo)

24	Chèn Logo
2	Gỡ Logo
33	Trong suốt: 0.0 🗘
-	Độ sáng của video => chọn 🌞 Sáng tối: ———
-	Độ tương phản của video => chọn Tương phản:
-	Độ bão hòa của video => chọn 🌢 Độ bão hòa —
-	Thanh [ <b>TimeLine</b> ]

https://o2.edu.vn

	00.51.50.500 60.02.50.500				00:03:00:000	00:04:00:000			00:05:00:000			_					
Video_2021-03	-22			QWBKOR63Usm.mp4													
00:00:16.9/00:03	3:32.0				Þ									• 19	20x1080	1920x	1080

- Thời gian bắt đầu phát video [Thời gian hiện tại]
- Thời gian phát của video [Thời lượng]
- Phát video => chọn
  Tạm dừng video => chọn
- Dừng video => chọn
- Có 2 cách lưu và đóng [Chỉnh sửa video]
  - Cách 1:

0



Lưu chỉnh sửa => chọn



- $\circ$  Lưu về máy => chọn Xu
- Cách 2:
  - Lưu hoặc đóng khi chọn [Tập tin]



- Chú ý: Khi có thay đổi:
  - Chọn Close tại [Tập tin]
  - Chọn ×

https://o2.edu.vn

## ⇒ Hiển thị Message



- Chọn [Có]: Lưu thay đổi
- Chọn [Không]: Không lưu thay đổi
- Chọn [Hủy bỏ]: Quay về Form [Chỉnh sửa video]





- Tại tab [**Tùy chọn**] => Chọn <sup>F</sup>





Phát video => chọn <sup>Phát</sup>



- Tạm dừng video => chọn



Thêm phụ đề => chọn

Quay về [phụ đề trước] (điều kiện: trước con trỏ đang đứng có phụ đề) => chọn
 [Phụ đề trước đó]



Tiến về [Phụ đề tiếp theo] (điều kiện: sau con trỏ đang đứng có phụ đề) => chọn
 [Phụ đề tiếp theo]





Xóa từng phụ đề => chọn



- Xóa tất cả phụ đề => chọn
- Có 2 cách [Nhập/Xuất/Lưu và đóng] phụ đề
  - Cách 1:
    - Thêm phụ đề từ trong máy (Điều kiện: Đã có file caption.vtt) => chọn





Lưu phụ đề vào máy => chọn <sup>phụ đề</sup>



- Lưu và đóng Form [Cửa sổ chỉnh sửa phụ đề] => chọn
- Cách 2:
  - Chọn [**Tập tin**] => chọn chức năng tương ứng



- Chú ý: Khi có thay đổi:
  - Chọn
     Dóng
     trong [**Tập tin**]
  - Chọn ×
  - ⇒ Hiển thị message:



- Chọn [Có]: Lưu thay đổi
- Chọn [Không]: Không lưu thay đổi
- Chọn [Hủy bỏ]: Quay về Form [Thêm phụ đề]

## 3.3.4. Quay video

- Điều kiện: Cắm Webcam vào máy tính
- Tại tab [chèn] => Chọn [Quay video] thuộc khung [Đa phương tiện]



- Hiển thị giao diện [Ghi hình Webcam]



• Cài đặt thiết bị: [Thiết bị video], [Thiết bị âm thanh]

Cửa sổ cài đặt thiết bị							
Cài đặt thiết bị							
Thiết bị video:	Webcam C170	•					
Thiết bị âm thanh:	Microphone (2- Webcam C170)	•					
	ſ		_				
	l	ĐÓNG					



\_



- Lưu video vào máy tính chọn icon [Lưu]
- Xóa video chọn icon [Xóa]

• Lưu video vào phần mềm chọn button [Đồng ý]

## 3.3.5. Quay màn hình

- **Điều kiện**: Cắm Webcam vào máy tính hoặc mic thu (Thu âm tiếng của người tạo)

- Tại tab [Chèn] => Chọn [Quay màn hình] thuộc khung [Đa phương tiện]



## - Hiển thị giao diện [Quay màn hình]



- Chọn [**F7**] dừng
- Chọn icon [**âm thanh**] điều chỉnh âm thanh
- Chọn [vùng quay]

\_

\_



- Chọn icon [cài đặt]

Cài đặt ghi hìnl	n X
Phím tắt	
Dừng/Tiếp tục	F8
Hủy bỏ	Escape
Dừng	F7
Ghi âm	
<u>M</u> icrophone	Microphone (z 🔻 🎍 🚥 🖿
Âm <u>t</u> hanh hệ thố	Speakers / He 🔻 🌡 🌑
Tùy chọn	
Hiển thị <u>b</u> iểu tượi	ng
🗌 Di chuyển cửa sổ	được <u>m</u> ở đến vùng ghi
🗌 Hiển thị c <u>o</u> n trỏ	FPS 15 💌
	ĐỒNG Ý HỦY BỎ

- Phím tắt:
  - Dừng/ Tiếp tục => Nhập [phím] cài đặt từ bàn phím
  - Hủy bỏ => Nhập [phím] cài đặt từ bàn phím
  - Dừng => Nhập [phím] cài đặt từ bàn phím
- Ghi âm: Microphone (mic từ webcam, thiết bị mic thu âm thanh), System sound (âm thanh từ trong máy tính)
- Tùy chọn:

- Hiển thị biểu tượng (Hiển thị icon AVINA ở góc dưới phải màn hình cho biết người dùng đang thực hiện quay video)
- Di chuyển cửa sổ được mở đến vùng ghi
- Hiển thị chuột trên màn hình
- FPS (Viết tắt của Frames Per Secord là số lượng khung hình trên 1 giây)
- Chọn button [ $\mathbf{D}$ ổng ý] để lưu lại

#### 3.4. Flash

- Chức năng này sử dụng để thêm tệp tin flash vào trang bài giảng giúp bài giảng thêm phần sống động.

Tại tab [chèn] => Chọn [Flash] thuộc khung [Đa phương tiện] => Chọn Flash muốn chèn



<u>Chú ý:</u> Chỉ hiển thị Flash khi Xem trước/ Xuất bản (Điều kiện Browser đã được cài đặt Flash)

- Sao chép - dán tệp tin flash

#### Cách 1:

- Nhấn chọn tệp tin flash, bấm tổ hợp phím [Ctrl +C], bấm vào nền trang bài giảng rồi nhấn tổ hợp phím [Ctrl+V].
- Tệp tin flash mới được sao chép sẽ nằm trên tệp tin flash cũ, bạn dùng con trỏ chuột kéo tệp tin flash đó sang vị trí khác.

## Cách 2:

- Nhấp chuột phải vào tệp tin flash, chọn [Sao chép] rồi nhấp chuột phải vào nền trang bài giảng chọn [Dán].
- Tệp tin flash mới được sao chép sẽ nằm trên tệp tin flash cũ, bạn dùng con trỏ chuột kéo tệp tin flash đó sang vị trí khác.
- Cắt dán tệp tin flash

#### Cách 1:

#### https://o2.edu.vn

 Nhấn chọn tệp tin flash, bấm tổ hợp phím [Ctrl+X], nhấp chuột vào nền trang bài giảng rồi nhấp tổ hợp phím [Ctrl+V].

Cách 2:

- Nhấp chuột phải vào tệp tin flash, chọn [Cắt] rồi nhấp chuột phải vào nền trang bài giảng chọn [Dán].
- Thay thế tệp tin flash **bằng** tệp tin flash khác
  - Nhấp chuột phải vào tệp tin flash rồi chọn
- Xóa tệp tin flash
  - Nhấn chọn tệp tin flash rồi nhấn phím [Xóa].

### 3.5. Youtube

- Tại Tab [Chèn] => Chọn [Youtube] thuộc khung [Đa phương tiện]
- Hiển thị giao diện



Thay đổi Flash



Cài đặt hiển thị khi xuất ra trình duyệt:

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Youtube
C Thạy đổi	✓ Tự động phát ○ Cho phép toàn m	iàn hình 🗌 ,	Ẩn chú thích Ẩn thanh điều khiểr	Bắt đầu: <sup>1</sup> Kết thúc:	00:00.00	Phát phần đượ	rc chọn				
Thay đổi				Tùy chọn							

- [Thay đổi]: Thay đổi đường link video
- [**Tự động phát**]: Tự động phát
- [Cho phép toàn màn hình]: Mở full màn hình
- [Ân chú thích]: Ân các chú thich, quảng cáo trên youtube
- [Ån thanh điều khiển]: Ấn thanh control

- [Phát phần được chọn] (Có 2 cài đặt [Bắt đầu] và [Kết thúc]): Đoạn thời gian phát
- Lưu ý: Với trường hợp xuất bản file có chứa video khi cho "play video" theo hình thức "Tự động" ở các trình duyệt "Coc coc", "Chrome" thì sẽ hiển thị:



Người dùng chỉ cần click vào icon phát giữa màn hình video => phát video

## 3.6. Làm việc với [Âm thanh]

Thêm âm thanh từ tập tin

Tại Tab [Chèn] => Chọn [Âm thanh] => Chọn [Chèn tệp] thuộc khung [Đa phương tiện]



- Chọn file audio muốn chèn.
- Điều chỉnh âm thanh chọn [**Tùy chọn**]:

Tệp	Trang đầu	Chèn 1	lhiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Định dạng
Phát	Âm Iượng - Việt Xuy	ên suốt bài giảng hi hết bài phát	Chỉnh sửa âm thanh	🛃 Thay đổi âm tha 📣 Xuất âm thanh	nh Thêm phụ đề	📫 Chèn phụ đề 🚔 Xuất phụ đề 📑 Xóa					
Xem trư	Tùy chọn âr	m thanh	Trì	nh chỉnh sửa		Phụ đề					

https://o2.edu.vn



## 3.6.1. Chỉnh sửa âm thanh

- Tại tab [Tùy chọn] => Chọn [Chỉnh sửa âm thanh]



#### https://o2.edu.vn



• Chèn thêm âm thanh => chọn <sup>th</sup>



- Xuất âm thanh = > chọn
- Tùy chỉnh âm thanh => chọn [Âm lượng]



• Bôi đen đoạn âm thanh



- Khung [Chỉnh sửa]
  - Xóa đoạn được bôi đen => chọn



Cắt

- Cắt đoạn được bôi đen => chọn
- Đoạn được bôi đen không có tiếng => chọn
- Khung [Xem]



lm

lặng

Phóng to đoạn được bôi đen => chọn vùng ch



- Khung [Bång tạm]
  - $\circ$  Cắt đoạn được bôi đen => chọn  $\stackrel{\scriptstyle \mathsf{X}}{\leftarrow}$  Cut

0

<ul> <li>Copy đoạn được bôi đen =&gt; chọn  <sup>Copy</sup></li> </ul>									
○ Dán đoạn [ <b>sao chép/ dán</b> ] => chọn <sup>✓</sup> Paste									
○ Xóa đoạn được bôi đen => chọn <sup>★</sup> Delete									
○ Phát đoạn boi đen => chọn Play									
Chú ý: Khi có thay đổi:									
<ul> <li>Lưu và đóng [Chỉnh sửa âm thanh] =&gt; chọn</li> <li>Chọn</li> <li>tại [Tệp]</li> </ul>									
o Chọn ×									
➡ Hiển thị Message									
Cảnh báo!									
Bạn có muốn lưu lại thay đổi?									
CO KHÔNG HỦY BÔ									

- Chọn [Có]: Lưu thay đổi
- Chọn [Không]: Không lưu thay đổi

## 3.6.2. *Thêm phụ đề*

Tại tab [Tùy chọn] => Chọn [Thêm phụ đề]

 $\times$ 





- Phát audio => chọn
- Tạm dừng audio => chọn Dừng



- Thêm phụ đề => chọn
- Quay về [Phụ đề trước] (điều kiện: trước con trỏ đang đứng có phụ đề) => chọn [Phụ đề phía trước]



Tiến về [Phụ đề sau] (điều kiện: sau con trỏ đang đứng có caption) => chọn [Phụ đề kế tiếp]





Xóa từng phụ đề => chọn



Xóa tất cả phụ đề => chọn



- Thêm phụ đề từ trong máy (Điều kiện: Đã có caption.vtt) => chọn



Lưu captions vào máy => chọn



- Lưu và đóng => chọn
- Có thể chọn chức năng tương tự tại [Tệp]



- Chú ý: Khi có thay đổi:



- Chọn ×
- ⇒ Hiển thị message:



- Chọn [Yes]: Lưu thay đổi
- Chọn [No]: Không lưu thay đổi

## 3.6.3. Ghi âm audio

- Điều kiện: Máy phải có thiết bị thu âm
- Chọn Tab [Chèn] => Chọn [Âm thanh] => Chọn [Ghi âm] thuộc khung [Đa phương tiện]



- Hiển thị giao diện [**Trình ghi âm**]:



Microphone (2- Webcam C170)

- [Luu] luu vào slide
- [Hůy] thoát và không lưu âm thanh.

## 3.7. Làm việc với Dòng thời gian

- Quan sát khung timeline

Dòng thời gian

Ø	î	A <b>V</b>		0:0:800	0:2	0:3	0:4	י דיריין	0:5
~	۲	Heu de	Mi neu de						r
$\otimes$	Ô	Ngày và thời gian	🔼 Ngày và thời gia	n				I	►
Q	î	Chân trang	🗛 Chân trang					I	►
Q	Ô	Ső trang	🗛 Số trang					1	►
0	Ô	Hình chữ nhật có bốn góc bo tròn		Hình chữ nh	nật có bốn góc bo tròn			1	►
E 11	.8.								

• Icon [Hiện/ẩn]: Hiển thị/ ẩn đối tượng

- Icon [Khóa/mở khóa]: Khóa/Mở khóa thao tác với đối tượng
- [Tên đối tượng]: Tên đối tượng khác nhau (Cung 1 đối tượng tự sinh ra số thứ tự)
- [Điểm đầu]: Điểm đầu phát đồi tượng
- Tạo [Điểm bổ sung]: là điểm đánh dấu mà bạn chèn vào các điểm chính xác trên dòng thời gian. Giúp chúng ta xác định trực quan các đối tượng xuất hiện hay biến mất.

Click chuột phải => Chọn [Tạo điểm bổ sung tại điểm đầu]

Dòng	thời gian				Ж	Di chuyển Sao chép		
8	â	A <b>T</b>		0:0:700	ĥ	Dán	0:4	
O	🖬 Tiêu đề		Aa Text			Tạo điểm bổ sung tại điểm đầu		
8	🌔 💼 Ngày và thời	igian	🚹 Ngày và thờ	gian	<b> </b>	Gióng với điểm đầu		
C	🕨 💼 Tiêu đề phụ			Aa Text		Hiện đến cuối trang trình chiếu		
8	🗧 💼 Chân trang		🗛 Chân trang			Hiện trong suốt thời gian trình chiếu		
ø	🏚 🖬 Số trang		🗛 Số trang		0	Cài đặt thời gian		
O	🕨 💼 Hình chữ nhà	ật	🔲 Hình chữ nh	àt	_			
•	ę —							

- Xóa tất cả [Điểm bổ sung]: Click chuột phải => Chọn [Xóa tất cả các điểm bổ sung
- [Điểm kết thúc]: điểm kết thúc

## 3.8. Làm việc với Câu hỏi tương tác

## 3.8.1. Câu hỏi chấm điểm

Với chức năng này người dùng có thể dễ dàng tạo ra các dạng câu hỏi ở những slide tổng kết của bài giảng để kiểm tra quá trình tiếp thu kiến thức của học sinh một cách dễ dàng đồng thời làm cho bài thuyết trình thêm hấp dẫn và thú vị.

- Tại Tab [Câu hỏi] => Chọn [Câu hỏi chấm điểm] => Hiển thị các loại câu hỏi



- Câu hỏi [Đúng/Sai]: Là câu hỏi có 2 đáp án lựa chọn đúng hoặc sai.

Chọn [**Đúng Sai**] => Hiển thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập nội dung câu hỏi.

Nhập câu hỏi										
Câu hơ	Câu hỏi đúng sai?									
Nhập câu	Nhập câu trả lời									
	Ðúng	Lựa chọn								
А	●	Đúng								
В		Sai								
Thiết lập	phản hồi và rẽ i	nhánh								
	Phản hồi									
	Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác. 🧷	10							
Kho	Không chính xác Câu trả lời chưa chính xác. 🖉									

## https://o2.edu.vn

Hiển thị câu ở [Trang trình bày]: -

## Bấm để thêm văn bản



Câu hỏi [Một lựa chọn]: Là câu hỏi có chỉ chọn được 1 đáp án đúng \_

> Chọn [Một lựa chọn] => Hiển thị câu hỏi trên [Trang trình bày] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời.

Nhập câu hỏi					
Bấm để thi	èm văn bản				
Nhập câu trả l	ời				
Đúng			Lựa chọn		
: •	Lựa chọn 1				
: 0	Lựa chọn 2				
: 0	Lựa chọn 3				
: 0	Lựa chọn 4				
00					
			Phản hồi	Điể	m số
Chín	h xác	Đúngi Câu trả lời chính xác.		2 10	:
Không ơ	hính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		<u>⊘</u> 0	

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn •
- Hiển thị trên [Trang trình bày] •

# Bấm để thêm văn bản



Câu hỏi [Nhiều lựa chọn]: Là câu hỏi có nhiều đáp án chỉ chọn được 1 đáp án đúng (tối thiếu là 2 đáp án và tối đa là 10 đáp án)

Chọn [**Nhiều lựa chọn**] => Hiển thị câu hỏi trên [**Trang trình bày**] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời.

Nhập câu hỏi						
Bấm để th	Bấm để thêm văn bản					
Nhập câu trả	lời					
Đúng			Lựa chọn			
	Lựa chọn 1					
: □	Lựa chọn 2					
÷ 🗆	Lựa chọn 3					
÷ 🗆	Lựa chọn 4					
00						
			Phản hồi		Điểm số	
Chí	nh xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.		0	10	
Không	chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		Ø	0	

00

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

## Bấm để thêm văn bản

Lựa chọn 1
Lựa chọn 2
Lựa chọn 3



Câu hỏi [Văn bản]: là câu hỏi điền vào trường trống (tối thiểu 1 đáp án và tối đa 10 đáp án được chấp nhận)

Chọn [Văn bản] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời được chấp nhân.

Nhập câu hỏi					
Bấm để thêm văn bản					
Nhập các đáp án được chấp	nhận				
	Lựa ch	ọn			
Lựa chọn					
0					
	Pł	hản hồi		Điểm số	
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.		2	10	÷
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		2	0	•

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị [Trang trình bày]

# Bấm để thêm văn bản

## Bấm để thêm văn bản

- Câu hỏi [kéo thả đáp án]: là câu hỏi kéo thả đáp án đúng vào hộp trống (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
- Chọn loại câu hỏi [kéo thả đáp án] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời.

Nhập câu hỏi						
Bấm để th	nêm văn bản					
Nhập câu trả	lời					
Đúng			Lựa chọn			
: •	Lựa chọn 1					
: 0	Lựa chọn 2					
: 0	Lựa chọn 3					
: 0	Lựa chọn 4					
00						
			Phản hồi		Điểm số	
Chí	ính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.		Ø	10	•
Không	chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		Ø	0	•

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

## Bấm để thêm văn bản

Lựa chọn 1		
Lựa chọn 2		
Lựa chọn 3		
Lựa chọn 4		

- Câu hỏi [Điền vào chỗ trống]: là loại câu hỏi người làm sẽ điền câu trả lời đúng vào chỗ trống.
  - Sau khi thêm câu hỏi sẽ hiện ra giao diện biểu mẫu soạn thảo như hình.
  - Nhập tiêu đề câu hỏi vào vùng nhập câu hỏi.
  - Nhập nội dung đoạn văn cần điền khuyết vào vùng nhập câu trả lời.
  - Nhấn [**Thêm chỗ trống**] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung trắng.

- Nipp clu h3i
   (1 Thêm ch ở trấng)

   Nàp clu h3 lôi
   (1 Thêm ch ở trấng)

   It 10 v C clu t h3 lôi
   (1 Thêm ch ở trấng)
- Bội đen đoạn văn bản và nhấn [Thêm chỗ trống] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung vừa bội đen.

 Nhấn vào vị trí điền khuyết sẽ xổ xuống một danh sách nhập các đáp án đúng cho vị trí điền khuyết-> nhập vào ô thêm văn bản sau đó nhấn [Enter] để tạo thêm đáp án đúng như hình

câu trả lời	Ðáp án đúng 🗸		
	Đáp án đúng	x	
	Thêm văn bảr	:	

• Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

## Câu hỏi



- Câu hỏi [Kéo thả từ]

Nhấn [Câu hỏi chấm điểm] ở vùng [Câu hỏi] chọn [Kéo thả từ].

Nhập câu hỏi			
Câu hỏi kéo thả từ			
Nhập câu trả lời			Thêm chỗ trống
Câu trả lời đúng là Av Câu trả lời thứ 2 là Avin	na a 2020		
Từ bổ sung			
Nhập để thêm từ mới			Thêm từ
Aroma x Alibaba x	Aquafina x		
	Phản hồi		Điểm số
Chính xác	Đúngi Câu trả lời chính xác.	2	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	2	•

- Sau khi thêm câu hỏi sẽ hiện ra giao diện biểu mẫu soạn thảo như hình.
- Nhập tiêu đề câu hỏi vào vùng nhập câu hỏi.
- Nhập nội dung đoạn văn cần điền khuyết vào vùng nhập câu trả lời.
- Nhấn [Thêm chỗ trống] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung trắng.
- Bội đen đoạn văn bản và nhấn [Thêm chỗ trống] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung vừa bôi đen.
- Nhập văn bản vào vùng [Nhập để thêm từ mới] ở vùng [Từ bổ sung] sau đó nhấn [Enter] hoặc nhấn [Thêm từ] để thêm các đáp án gây nhiễu.

## Câu hỏi kéo thả từ

Câu trả lời đúng là	
Câu trả lời thứ 2 là	



- Câu hỏi lựa chọn từ danh sách
  - Câu hỏi sẽ có giao diện trang trình bày như hình. ->ở đây người dùng có thể tùy chỉnh định dạng văn bản cho câu hỏi cũng nhứ thêm các nội dung như một trang bình thường.
  - Nhấn [Câu hỏi chấm điểm] ở vùng [Câu hỏi] chọn [Lựa chọn từ danh sách].
| Nhập câu hỏi          |                              |   |                  |
|-----------------------|------------------------------|---|------------------|
| Lựa chọn từ dnah sách |                              |   |                  |
| Nhập câu trả lời      |                              |   | 🖞 Thêm chỗ trống |
| Câu trả lời 🔺 🧹       |                              |   |                  |
|                       |                              |   |                  |
|                       | Phản hồi                     |   | Điểm số          |
| Chính xác             | Đúng! Câu trả lời chính xác. | L | 10               |
| Không chính xác       | Câu trả lời chưa chính xác.  | Z | •                |

- Sau khi thêm câu hỏi sẽ hiện ra giao diện biểu mẫu soạn thảo như hình.
- Nhập tiêu đề câu hỏi vào vùng nhập câu hỏi.
- Nhập nội dung đoạn văn cần điền khuyết vào vùng nhập câu trả lời.
- Nhấn [Thêm chỗ trống] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung trắng.
- Bôi đen đoạn văn bản và nhấn [Thêm chỗ trống] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung vừa bôi đen.

Nhập câu trả lời



- Nhấn vào vị trí điền khuyết sẽ xổ xuống một danh sách nhập các đáp án đúng cho vị trí điền khuyết-> nhập vào ô thêm văn bản sau đó nhấn [Enter] để tạo thêm đáp án đúng như hình.
- Nhấn vào [Nút chọn] để lựa chọn đáp án đúng cho vị trí điền khuyết.

# Lựa chọn từ dnah sách

Câu trả lời -lựa chọn-

- Câu hỏi sẽ có giao diện trang trình bày như hình -> ở đây người dùng có thể tùy chỉnh định dạng văn bản cho câu hỏi cũng nhứ thêm các nội dung như một trang bình thường.
- Lưu ý: Đối với các dạng câu hỏi: Nhiều lựa chọn, Nhiều đáp án, Nhập văn bản, Kéo-thả đáp án, Ghép đôi (kéo –thả), Ghép đôi (danh sách), Tuần tự (kéo-thả), Tuần tự(danh-sách):
- Tại [Biểu mẫu] chọn đối tượng đáp án => click chuột phải:

ivnąp cau	i tra loi		
	Lựa chọn		Ghép đôi
A	Đáp án 1	Đáp án 2	
B	∬ Xóa ∃ Nhân Đôi	Đáp án 4	Į.
с	Di chuyển Lên Trên Di Chuyển Xuống Dưới	Đáp án 6	Į.
D	📑 Dáp án 7	Đáp án 8	Į.

- + Xóa đáp án => Click [**Xóa**]
- + Nhân bản nội dung đáp án đã có => Click [Nhân đôi]
- + Di chuyển đáp án lên trên đáp án khác => Click [Di chuyển lên trên]

+ Di chuyển đáp án xuống dưới đáp án khác => Click [Di chuyển xuống dưới]

- Câu hỏi [Ghép đôi (kéo-thả)]: là loại câu hỏi ghép đáp án từ 2 cột [A] và [B] theo hình thức kéo thả (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
  - Chọn [Ghép đôi (kéo-thả)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi (nội dung: [văn bản], [Hình ảnh]) và nội dụng câu trả lời [Lựa chọn] giống [Ghép đôi].

Nhập câu hỏi		
Bấm để thêm văn bản		
Nhập câu trả lời		
Lựa chọn	Ghép đôi	
📴 Đáp án là 8	В	<u>ل</u> ې
📴 Đáp án là A	A	<u>ل</u> ې
Đáp án là C	c	æ
- Dáp án là D	Ą	
	0.1.12	Different
	man noi	Diem so
Chính xác Đúng! Câu trả lời chính xác.	2	10
Không chính xác Cầu trả lời chưa chính xác.	<u>e</u>	0 <b>.</b>

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

## Câu hỏi ghép đôi

Đáp án là B	ССв
Đáp án là A	
Đáp án là C	
Đáp án là D	

<u>Chú ý:</u> Người dùng muốn thay đổi hình ảnh => click chuột phải vào đối tượng hình ảnh => chọn [**Thay đổi hình ảnh**], còn nếu muốn xóa hình ảnh thì chọn [**Xóa hình** ả**nh**]



- Câu hỏi [Ghép đôi (danh -sách)]: là loại câu hỏi ghép đáp án từ 2 cột [A] và [B] theo hình thức thả xuống và chọn (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
  - Chọn [Ghép đôi (danh -sách)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dung câu trả lời [Lựa chọn] giống [Ghép đôi].

Nhập câu hỏi					
Bấm để thêm văn bản					
Nhập câu trả lời					
	Lựa chọn	Ghép đôi			
Lựa chọn 1		Ghép đôi 1			
Lựa chọn 2		Ghép đôi 2			
Lựa chọn 3		Ghép đôi 3			
Lựa chọn 4		Ghép đôi 4			
0 🗢					
		Phản hồi		Điểm :	ső
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.		2	10	÷
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		Ø	0	;

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

# Bấm để thêm văn bản

Lựa chọn 1	Ghép đôi 1 🔹
Lựa chọn 2	Ghép đôi 2 🗸
Lựa chọn 3	Ghép đôi 3 🗸 🗸
Lựa chọn 4	Ghép đôi 4 🗸

Câu hỏi [Tuần tự (kéo-thả)] là loại sắp xếp theo thứ tự đúng theo hình thức kéo thả (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)

Chọn lại câu hỏi [Tuần tự (kéo-thả)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời theo thứ tự đúng

Nhập câu hỏi			
Câu hỏi tuần tự kéo thả			
Nhập câu trả lời			
	Lựa chọn		
Lựa chọn 1			
Lựa chọn 2			
Lựa chọn 3			
Lựa chọn 4			
00			
	Phản hồi		Điểm số
Chính xác	Đúngi Câu trả lời chính xác.	2	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	Ø	•

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

## Câu hỏi tuần tự kéo thả

1	Lựa chọn 1
2	Lựa chọn 2
3	Lựa chọn 3
4	Lựa chọn 4

- Câu hỏi [Tuần tự (danh sách)] là loại sắp xếp theo thứ tự đúng theo hình thức thả xuống và chọn (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
  - Chọn [Tuần tự (danh sách)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời theo thứ tự đúng

Nhập câu hỏi			
Câu hỏi tuần tự danh sả	ch		
Nhập câu trả lời			
	Lựa chọn		
Lựa chọn 1			
Lựa chọn 2			
Lựa chọn 3			
Lựa chọn 4			
00			
	Phản hời		Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	0	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	<u>@</u>	0

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

### Câu hỏi tuần tự danh sách

Lựa chọn 1	-
Lựa chọn 2	-
Lựa chọn 3	-
Lựa chọn 4	•

- Câu hỏi [Điền số] là loại câu hỏi chỉ điền giá trị là số thỏa mãn điều kiện đã được cấu hình (Nếu chọn "Tất cả" là giao giữa các [Giá trị] còn nếu là "Bất kỳ" thì là tập hợp giữa các [Giá trị])
  - Chọn [Điền số] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi => chọn [Giá trị là]

Nhập câu hỏi			
Bấm để thêm văn bản			
Nhập các con số chấp nhận			
Giá trị là Bằng			
Câu trả lời là đúng nếu	Bāt Ký - những điều trên là đúng		
00			
	Phản hồi	Điển	n sõ
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	<u>م</u> 10	•
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	<u>Ø</u> 0	•

• Điều kiện của [Giá trị là]

Bằng ,	Ŧ
Bằng	
Ở Giữa	
Nhỏ Hơn	
Nhỏ Hơn hoặc Bằng	
Lớn Hơn	
Lớn Hơn hoặc Bằng	
Không Bằng	
Không Ở Giữa	

• Thêm/Xóa điều kiện => Chọn



• Hiển thị trên [Trang trình bày]

1+1=?

Bấm để thêm văn bản

Câu hỏi [Điểm nóng] là loại câu hỏi tương tác ghi nhớ vị trí điểm trên bức ảnh.

Chọn [Điểm nóng] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Chèn ảnh vào biểu mẫu
 => Thêm điểm nóng vào ảnh

Nhập câu hỏi				
Chọn khu vực đúng trêr	hình ảnh.			
Điểm nóng		Hình ảnh		22
	Tên Hotspot			
1	Hình chữ nhật 1	x		
:	Hình Ovan 1	x		
Thêm hotspot				They Đối Ánh
		Phản hồi	<u>ب</u> هم :	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	• 1997 - 1997	L	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.		2	•

- Thêm xóa điểm nóng
- Thay đổi ảnh bằng ảnh khác
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

# Chọn khu vực đúng trên hình ảnh.



#### 3.8.1.1. Chỉnh sửa phản hồi

Set Feedback and Branching				
	Feedback		Points	
Correct	That's right! You selected the correct response.	>	10	÷
Incorrect	You did not select the correct response.	<u>&gt;</u>	0	÷

- [Phản hồi] khi trả lời [Đúng] tương ứng với [Số điểm]
- [Phản hồi] khi trả lời [Sai] tương ứng với [Số điểm]
- Chọn tại [Chỉnh sửa phản hồi ] trong [Biểu mẫu] của các loại câu hỏi => Hiển thị giao diện chi tiết [chỉnh sửa phản hồi]

Chỉnh sửa phản hồi	x
Nhập phân hồi:	
Đúng! Câu trả lời chính xác.	
Thêm âm thanh:	Rẽ nhánh theo:
Không có âm thanh	Trang sau 🔻

- [Nhập phản hồi]: Chỉnh sửa vản bản thông báo khi trả lời.
- [Thêm âm thanh]: Thêm audio để khi trả lời thì có âm thanh.
  - Chọn 🔄 : Chọn file audio muốn chèn
  - Chọn 🔄 : chỉnh sửa file audio
  - Chọn (): xóa file audio

- [**Rẽ nhánh theo**]: Chuyển tiếp đến trang được chọn sau khi đã hoàn thành câu hỏi đó.
  - Chọn [**Trang trình bày**] thuộc danh sách để rẽ nhánh.

#### 3.8.1.2. Cài đặt câu hỏi

Tệp	Câu hỏi	Trợ giúp	Câu hỏi (	Công thức tơ	bán				
🔏 Cắt 📄 Sao ché <mark>ề Dán</mark>	<b>В I <u>U</u></b>	Phản hồi 3 Xáo Trộn	Theo Câu Hỏi 🔹 🔹 Không 🔹	Điểm: 🕡 Thử Lại	Theo Câu Hỏi 1	•	Cài đặt trình phát	Xem trước •	Xuất bản
Bảng tạm	Văn bản		Hiển thị		Điểm Số		Xu	ất Bản	

- [Phản hồi]: [Theo câu hỏi]/[Không phản hồi]: Hiển thị/ không hiển thị feedback
- [Xóa Trộn]: [Theo câu trả lời]/[không]: Xáo trộn/ không xáo trộn câu trả lời
- [Điểm]: [Theo câu hỏi]: Điểm của câu hỏi
- [Thử lại]: Số lần lặp nếu bạn trả lời sai

#### 3.8.2. Câu hỏi khảo sát

- Tại tab [Câu hỏi] => Chọn [Câu hỏi khảo sát]



- Câu hỏi [Đánh giá]: Là câu hỏi cho phép chọn câu trả lời thể hiện quan điểm so với một loạt câu mệnh đề (Tối thiểu 2 mệnh đề và tối đa 10 mệnh đề)
  - Chọn [**Đánh giá**] => Hiển thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập các mệnh đề.

Nhập câu hỏi		
Bấm để thêm văn bản		
Nhập câu lệnh		
	Lựa chọn	
Lựa chọn 1		
Lựa chọn 2		
Lựa chọn 3		
Lựa chọn 4		
00		Mức Độ
	Phản hồi	
Cảm ơn	Cảm ơn.	Ø

• Hiển thị trên [Trang trình bày]

Câu hỏi đánh giá, Avina tốt hay không?

Rát tốt	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$
Xuất sắc	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$
Tốt	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$
Bình thường	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\bigcirc$

Chú ý: Khi xuất bản thì người dùng có thể thấy mức độ đánh giá khi hover

chuột vào 🔘

• Chỉnh sửa cái thang đánh giá => Chọn [**Mức độ**]

Th	nang Đo Likert	<
	Mức độ	
	Rất không đồng ý	
	Không đồng ý	
	Trung bình	
	Đồng ý	
	Rất đồng ý	
	Hien thị chỉ số trên mức độ danh gia	_
	ĐÔNG Ý HỦY	
0	Chỉnh sửa [ <b>Mức độ</b> ]	
0	Hiển thị số thứ tự thang đánh giá => chọn	n thị chỉ số trên mức độ đánh giá
0	Thêm/Xóa nội dung thang đánh giá => Chọn	

- Lưu hoặc không lưu thay đổi trên [**Mức độ**] => Chọn [**Đồng ý**]/ [**Hủy**]
- Câu hỏi [Chọn một đáp án]: Là câu hỏi chỉ chọn được 1 đáp án (tối thiếu là 2 đáp án và tối đa là 10 đáp án)
  - Chọn [Chọn một đáp án] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời.

Nhập câu hỏi		
Bấm để thêm văn bản	n	
Nhập câu trả lời		
	Lựa chọn	
Lựa chọn 1		
Lựa chọn 2		
Lựa chọn 3		
Lựa chọn 4		
00		
	Phản hõi	
Cảm ơn	Cảm ơn.	2

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

# Chọn một đáp án

$\bigcirc$	Lựa chọn 1
$\bigcirc$	Lựa chọn 2
$\bigcirc$	Lựa chọn 3
$\bigcirc$	Lựa chọn 4

Câu hỏi [Chọn nhiều đáp án]: Là câu hỏi chọn được nhiều đáp án (tối thiếu là 2 đáp án và tối đa là 10 đáp án)

Chọn [Chọn nhiều đáp án] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời.

Nhập câu hỏi	
Bấm để thêm văn bản	
Nhập câu trả lời	
	Lựa chọn
Lựa chọn 1	
Lựa chọn 2	
Lựa chọn 3	
Lựa chọn 4	
0 🗢	
	Phản hồi
Cảm ơn	Cảm ơn.

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [Trang trình bày]

# Câu hỏi chọn nhiều đáp án



- Câu hỏi [Kéo thả lựa chọn]: là câu hỏi kéo thả đáp án đúng vào hộp trống (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
  - Chọn loại câu hỏi [Kéo thả lựa chọn] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dung câu trả lời.

Nhập câu hỏi	
Bấm để thêm văn bản	
Nhập câu trả lời	
	Lựa chọn
Lựa chọn 1	
Lựa chọn 2	
Lựa chọn 3	
Lựa chọn 4	
0 🗢	
	Phản hồi
Cảm ơn	Cảm ơn.

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

## Kéo thả lựa chọn

Lựa chọn 1			
Lựa chọn 2			
Lựa chọn 3			
Lựa chọn 4			

- Câu hỏi [Câu trả lời ngắn]: là loại câu hỏi nhập câu trả lời vào khung [textbox] (dài tối đa 256 kí tự)
  - Chọn [Câu trả lời ngắn] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi.

Nhập câu hỏi		
Câu trẳ lời ngắn		
	Câu trà lới có thể dải tới 256 kỷ tự	
	Phản hồi	
Cảm ơn	Cảm ơn.	
Cảm ơn	Phản hỏi Cảm ơn.	

• Hiển thị trên [Trang trình bày]

# Câu trẳ lời ngắn

Bấm để thêm văn bản

- Câu hỏi [**Tiểu luận**]: là loại câu hỏi nhập câu trả lời vào khung [textbox]
  - Chọn [Tiểu luận] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi.

Nhập câu hỏi				
Câu hỏi tiểu luận				
Số lượng ký tự tối đa	5000.0 0			
		Phản hồi		
Cảm ơn	Cảm ơn.			Ø
		Số lượng ký tự tối đa	5000.0 🛟	

- Điều chỉnh độ dài kí tự => chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

# Câu hỏi tiểu luận

Bấm để thêm văn bản

Câu hỏi [Cấp bậc (kéo-thả)] là loại sắp xếp theo thứ tự đúng theo hình thức kéo thả (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)

Chọn lại câu hỏi [Cấp bậc (kéo-thả)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dụng câu trả lời theo thứ tự đúng

Nhập câu hỏi		
Câu hỏi cấp bậc kéo th	å	
Nhập câu trả lời		
	Lựa chọn	
Lựa chọn 1		
Lựa chọn 2		
Lựa chọn 3		
Lựa chọn 4		
00		
••		
	Phan i	101
Cảm ơn	Cảm ơn.	₫
	Thêm/Xóa nội dụng cậu trả lời => Choi	

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn •
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**] •

# Câu hỏi cấp bậc kéo thả

1	Lựa chọn 1
2	Lựa chọn 2
3	Lựa chọn 3
4	Lựa chọn 4

- Câu hỏi [Cấp bậc (danh sách)] là loại sắp xếp theo thứ tự đúng theo hình thức thả xuống và chọn (tối thiểu 2 đáp án và tối đa 10 đáp án)
  - Chọn [Cấp bậc (danh sách)] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dung câu trả lời theo thứ tự đúng

Nhập câu hỏi		
Câu hỏi cấp bậc danh s	ách	
Nhập câu trả lời		
	Lựa chọn	
Lựa chọn 1		
Lựa chọn 2		
Lựa chọn 3		
Lựa chọn 4		
00		
	Phản hồi	
Cảm ơn	Cảm ơn.	2

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn
- Hiển thị trên [**Trang trình bày**]

## Câu hỏi cấp bậc danh sách

Lựa chọn 1	•
Lựa chọn 2	•
Lựa chọn 3	•
Lựa chọn 4	•

- Câu hỏi [**Bao nhiêu**] là loại câu hỏi chỉ điền giá trị là số.
  - Chọn [Bao nhiêu] => Hiển thị câu hỏi trên [Biểu mẫu] => Nhập nội dung câu hỏi

Nhập câu hỏi	
Câu hỏi bao nhiêu	
	Câu hỏi 'Bao nhiệu' yêu câu người dùng trả lời bằng số
	Phản hõi
Cảm ơn	Cảm ơn.

• Hiển thị trên [Trang trình bày]

## Câu hỏi bao nhiêu

Bấm để thêm văn bản

- Lưu ý: Đối với các dạng câu hỏi: Đánh giá, chọn một lựa chọn, chọn nhiều đáp án, kéo thả lựa chọn, câu trả lời ngắn, Tiểu luận, cấp bậc (kéo-thả), cấp bậc (danh sách):
  - Tại [Biểu mẫu] chọn đối tượng câu trả lời => click chuột phải:

ivnąp (	cau tra ioi	
		Lựa chọn
А	Bậc 1	
В	Bậc 2	
с	Bậc 3	
1	Xóa	
ta	Nhân Đôi	
1	Di chuyển Lên Trên	
<b>V</b>	Di Chuyển Xuống Dưới	

- + Xóa câu trả lời => Click [Xóa]
- + Nhân bản nội dung câu trả lời đã có => Click [Nhân đôi]

+ Di chuyển câu trả lời lên trên câu trả lời khác => Click [Di chuyển lên trên]

+ Di chuyển câu trả lời xuống dưới câu trả lời khác => Click [Di chuyển xuống dưới]

#### 3.8.2.1. Chỉnh sửa phản hồi

		Phan hoi	
Cảm ơn	Cảm ơn.		2
- Chọn giao c	tại [Chỉnh sửa phản liện [Chỉnh sửa phản hồi]:	<b>hồi</b> ] trong [ <b>Biểu mẫu</b> ] của các loại câu	hỏi => Hiển thị
Chỉnh sử	a phản hồi		×
Nhập ph	ản hồi:		
Cảm ơ	n.		
Thêm âm	thanh:	Rẽ nhánh theo:	
(knong		Irang sau	
		LƯU HỦ	Y

- [Nhập phản hồi]: Chỉnh sửa nội dung hiển thị khi trả lời câu hỏi.
- Tại [Chèn âm thanh]:
  - Chọn => Chọn file audio muốn chèn
  - Chọn 🔄 : chỉnh sửa audio
  - Chọn 💼 : xóa file audio
  - [Rẽ nhánh theo]: Chuyển đến trang sau khi trả lời câu đó

#### 3.8.2.2. Cài đặt câu hỏi

\_

Tệp	C	âu h	nġi		Trợ giúp	Câu hỏi	Cé	ồng thức to	án	
🔏 Cắt		В	I	U	🔍 Phản hồi	Theo Câu Hỏi	•		$\mathbf{O}$	
Sao ch	iép				🕸 Xáo Trộn	Theo Câu Trả Lời	•	Cài đặt trình phát	L J Xem trước -	Xuất bản
Bảng tạr	n	Và	ăn ba	àn		Hiển thị		Xu	ıất Bản	

- [**Phản hồi**]: [**Theo câu hỏi**]/[**Không**]: Hiển thị/ không hiên thị feedback
- [Xáo trộn]: [Theo câu trả lời]/[Không]: Xáo trộn/ không xáo trộn câu trả lời

#### 3.8.3. Kết quả

- Chọn Tab [Câu hỏi] => Chọn [Kết quả]

Chọn [Câu hỏi] trên tab tùy chỉnh



#### 3.8.3.1. Kết quả xếp loại

- Khi chọn [Kết quả xếp loại] => Hiển thị cửa sổ [Thuộc tính trang kết quả]

uộc tính tran	ig kết quả		- ×
Phần chính			
Câu Hỏi			
	Câu Hỏi		Bao gồm
B- E 10- 0- 10-	Kéo Thả Đáp Ấn Kéo Thả Đáp Ấn		
No al Idea de Mo	Câu Trả Lời Ngắn Câu Trả Lời Ngắn		
No al 100-de Me	Điền Vào Chỗ Trống Điền Vào Chỗ Trống		✓
10- 11 (do - 10 (do	Tiểu Luận Tiểu Luận		
Điểm vượt qua:			
Số điểm vượt ơ	qua bài kiểm tra 🛛 80.0 ț %		
Thời gian giới hạ	àu		
Dừng bài kiế Thời gian giới h	ểm tra sau khi vượt quá thời gia lạn 60.0 🗍 phút	n	
Thời gian bắt đ	äu Trang đầu tiên	•	
Định dạng đếm	Đã trôi qua	•	
		ເຫ	HỦY

- [Câu hỏi]: Gồm các câu hỏi có trong bài giảng.
- [Bao gồm]: Chọn các câu hỏi hiển thị result khi [xuất bản] (<u>Chú ý:</u> Click [Bao gồm] => Chọn tất cả slide câu hỏi/ hủy chọn tất cả các câu hỏi)
- [Điểm vượ qua]: Chọn phần trăm điểm [Vượt qua] tại [số điểm vượt qua bài kiểm tra]
- [Thời gian giới hạn]: thời gian giới hạn trả lời câu hỏi.
- [Thời gian bắt đầu đếm]: Khi người dùng
  - ✓ Chọn [Trang đầu tiên]: Tính thời gian bắt đầu trả lời câu hỏi từ slide đầu tiên
  - Chọn [Câu hỏi đầu tiên]: Tính thời gian bắt đầu trả lời câu hỏi từ câu hỏi đầu tiên
- [lưu]
- [Định dạng đếm]: Khi người dùng

- ✓ Chọn [Đã trôi qua]: Hiển thị thời gian trôi qua
- ✓ Chọn [Còn lại]: Hiển thị thời gian đếm ngược

Kết quả

%Results.ScorePercent%% (%Results.ScorePoints% điểm)
%Results.PassPercent%% (%Results.PassPoints% điểm)

Xem lại bài kiểm tra

3.8.3.2. Kết quả khảo sát

• Khi chọn [Kết quả khảo sát] => hiển thị [Thuộc tính trang kết quả]

Γhι	iộc tính trang	g kết quả			– X	
	Phần chính					
	Câu Hỏi					
		Câu Hỏi			Bao gồm	
	No di Vice de					
	No ti Mundo da	Câu Trả Lời Ngắn Câu Trả Lời Ngắn				
	Bite at idea do Me	Điền Vào Chỗ Trống Điền Vào Chỗ Trống	3		V	
	Re ti like in de	Tiểu Luận Tiểu Luận				
	Điểm vượt qua:					
	Số điểm vượt q	ua bài kiểm tra 80.0	) %			
	Thời gian giới hạ	n				
	<ul> <li>Dừng bài kiểi</li> <li>Thời gian giới hạ</li> </ul>	m tra sau khi vượt quả m 60.0 0 phứ	á thời gian ít			
	Thời gian bắt đầ	u Trang đầu tiên		•		
	Định dạng đếm Đã trôi qua •					
					uùv	
				100	nur	

- [Câu hỏi]: Gồm các câu hỏi
- [bao gồm]: Chọn các câu hỏi hiển thị result khi [xuất bản] (Chú ý: Những câu hỏi được tạo trước [kết quả] sẽ mặc định chọn)
- [Thời gian giới hạn]: thời gian giới hạn trả lời câu hỏi
- [Thời gian bắt đầu]: Khi người dùng

✓ Chọn [Trang đầu tiên]: Tính thời gian bắt đầu trả lời câu hỏi từ slide đầu tiên

✓ Chọn [câu hỏi đầu tiên]: Tính thời gian bắt đầu trả lời câu hỏi từ câu hỏi đầu tiên

- [Định dạng thời gian]: Khi người dùng
  - ✓ Chọn [Đã trôi qua]: Hiển thị thời gian trôi qua
  - ✓ Chọn [Còn lại]: Hiển thị thời gian đếm ngược

• [Save]	
	Cảm ơn.
<b>~</b>	Cảm ơn bạn đã hoàn thành khảo sát này.
	Xem lại bài khảo sát

#### 3.9. Làm việc với [Hình vẽ\_shapes]

#### 3.9.1. Chèn hình vẽ\_shapes

- Tại tab [Chèn], chọn [Hình vẽ].



Chương trình sẽ hiển thị danh sách các loại hình vẽ: Các đường kẻ, Hình chữ nhật, Hình căn bản, Các khối mũi tên, Ký tự công thức, Ngôi sao, Chú thích.

Cáo	đư	ờng	kẻ								
$\overline{\}$	$\searrow$	$\mathbb{N}$	$\neg$	٦.,	٦,	2	ς,	ς,	$^{\sim}$	ß	ŝ
Hìn	nh ch	ıữ nl	hật								
	$\Box$		$\square$	$\bigcirc$	$\Box$		$\Box$	$\Box$			
Hìn	nh că	in bả	in								
A	$\bigcirc$	$\triangle$	$\[\]$	$\square$	$\square$	$\diamond$	$\bigcirc$	$\bigcirc$	0	▣	1
12	G	$\bigcirc$		$\square$	Ъ	0	Ċ	$\bigcirc$	8	đ	
$\bigcirc$	0	6		0	$\heartsuit$	B	١Ô	$\langle\!\langle$	œ	$\overline{}$	⊿
()	$\left\{ \right\}$	{	}	C	)						
Cáo	: khć	õi mi	ŭi tê	n							
$\Rightarrow$	$\Diamond$	₽	$\hat{\mathbf{U}}$	$\langle \vdots \rangle$	Û	⊳	z>	$\square$	$\geq$	¢fþ	£
£	Ĵ	P	ŕ	Û	4	₿	Ô	£	÷		
Кý	tự c	ông	thức								
÷		$\otimes$	÷		Ø						
Sơ	đồ										
	$\bigcirc$	$\diamond$	$\square$			$\Box$	ð	$\bigcirc$	$\bigcirc$	$\square$	$\Box$
0	$\Box$	$\square$	ß	$\otimes$	$\oplus$	Χ	$\ominus$	$\bigtriangleup$	$\bigtriangledown$	$\Box$	D
Q	8	()	$\bigcirc$								
Ng	ôi sa	0									
녻	344	$\diamond$	☆	ŵ	⇔	٢	⑳	12 12 12	163 163	<b>\$</b>	\$23£
Chu	ú thí	ch									
$\Box$	$\bigcirc$	$\mathcal{P}$	ģ	$\square$	/□		Æ	Ы	ු	$\sim$	10
¢.	10	ЧD	也								

Hình. Danh sách các loại hình vẽ\_shapes

Tương ứng với hình vẽ được chọn, chương trình sẽ hiển thị hình vẽ tương ứng.

#### 3.9.2. Kiểu hình vẽ

#### 3.9.2.1. Thay đổi kiểu hình vẽ

Để thay đổi kiểu của hình vẽ, có 2 cách:

- Tại tab [Trang đầu] chọn chức năng [Kiểu nhanh].
- Tại tab [Chèn], chọn [Hình vẽ].

Hệ thống hiển thị danh sách các kiểu của hình vẽ:

| Abc |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Abc |
| Abc |
| Abc |
| Abc |
| Abc |

Hình. Danh sách các kiểu hình vẽ

#### 3.9.2.2. Màu hình vẽ

Người dùng có thể thay đổi màu sắc của shape bằng cách chọn vào chức năng Màu hình vẽ • tại tab [**Định dạng**] hoặc tab [**Trang đầu**].

Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



Hình. Danh sách màu

Người dùng có thể lựa chọn màu có sẵn trong list cho shapes hoặc chọn màu khác bằng cách chọn chức năng.

• Thêm màu:

Màu ×	
Màu cơ bản   Màu tủy chọn   Màu tủy chọn   Hềm vào màu tùy chọn   Thểm vào màu tùy chọn	
(j INFO Lưu HỦY	

Hình. Danh sách màu

Người dùng lựa chọn màu sắc bất kì và thêm vào chương trình.

• Chấm màu: di chuyển chuột đến bất cứ vị trí có màu sắc mong muốn, chương trình sẽ get màu sắc tại vị trí đó cho hình vẽ.

#### 3.9.2.3. Đường viền

Người dùng có thể thay đổi màu sắc, định dạng đường viền của shape bằng cách chọn vào chức năng <sup>I</sup> Dường viền \* tại tab [**Định dạng**] hoặc tab [Trang đầu].

Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



Hình. Danh sách màu

Người dùng có thể lựa chọn màu có sẵn trong danh sách cho đường viền của hình vẽ hoặc chọn màu khác bằng cách chọn chức năng.

Basic Colors R Custom Colors 255 ÷ G ÷ 99 ÷ В 71 А 100% 🛟 200 Tomato ŀ (i) INFO...

#### • Thêm màu:



Người dùng lựa chọn màu sắc bất kì và thêm vào chương trình.

• Chấm màu: di chuyển chuột đến bất cứ vị trí có màu sắc mong muốn, chương trình sẽ get màu sắc tại vị trí đó cho shapes.

• Chiều rộng viền: thay đổi kích thước của border từ 1pt đến 6 pt.



Hình. Danh sách chiều rộng viền

• Nét đứt: thay đổi kiểu của viền như: Solid, Round Dot, Square Dot, Dash, Dash Dot, Long Dash,...



Hình. Danh sách dashes

#### 3.9.2.4. Hiệu ứng hình vẽ

Người dùng có thể thay đổi hiệu ứng của hình vẽ bằng cách chọn vào chức năng Hiệu ứng hình vẽ \* tại tab [Định dạng] hoặc tab [Trang đầu].

Chương trình sẽ hiển thị danh sách hiệu ứng:

Đổ bóng	Þ
Phản chiếu	Þ
Tỏa sáng	Þ
Làm mờ cạnh	Þ

Hình. Danh sách hiệu ứng

### a. Đổ bóng

Người dùng chọn vào chức năng [**Đổ bóng**], chương trình sẽ hiển thị danh sách đổ bóng bao gồm: Không đổ bóng, đổ bóng bên ngoài, đổ bóng bên trong...

Không đ	ổ bóng						
Đổ bóng bên ngoài							
Đổ bóng	bên trong	)					
Đổ bóng	phối cảnh	1					

#### Hình. Danh sách hiệu ứng đổ bóng

Tương ứng với hiệu ứng đổ bóng được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

#### b. Phản chiếu

Người dùng chọn vào chức năng [**Phản chiếu**], chương trình sẽ hiển thị danh sách phản chiếu bao gồm: Không phản chiếu, biến thể của phản chiếu

Không p	hản chiếu	
Biến thể	của phản	chiếu

Hình. Danh sách hiệu ứng phản chiếu

Tương ứng với hiệu ứng phản chiếu được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

#### c. Tỏa sáng

Người dùng chọn vào chức năng [**Tỏa sáng**], chương trình sẽ hiển thị danh sách glow bao gồm: Không tỏa sáng, biến thể của tỏa sáng

Không tỏa sáng									
Tỏa sáng									
Biến thể	của tỏa sá	ing							
$\Box$									
$\Box$					$\Box$				
$\bigcirc$			$\Box$		$\bigcirc$				

Hình. Danh sách hiệu ứng tỏa sáng

Tương ứng với hiệu ứng tỏa sáng được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

#### d. Làm mờ cạnh

Người dùng chọn vào chức năng [Làm mờ cạnh], chương trình sẽ hiển thị danh sách làm mờ cạnh bao gồm: Không làm mờ cạnh, biến thể của làm mờ cạnh.

Không làm mờ cạnh	
Biến thể của làm mờ cạnh	
0 0 0	

Hình. Danh sách hiệu ứng làm mờ cạnh

Tương ứng với hiệu ứng làm mờ cạnh được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

#### 3.9.2.5. Sắp xếp

Người dùng có thể thay đổi vị trí hiển thị của shape ở chức năng [**Sắp xếp**] tại tab [**Định dạng**] hoặc tab [**Trang đầu**].



### Hình. Danh sách các chức năng sắp xếp

- a. Đưa lên trên:
- Đưa lên trên cùng
- Đưa lên trên
- b. Đưa xuống dưới:
- Đưa xuống dưới cùng
- Đưa xuống dưới
- c. Nhóm:

Khi có nhiều đối tượng trên 1 slide, người dùng có thể lựa chọn các đối tượng và nhóm chúng lại để tiện cho việc quản lý và di chuyển

- Nhóm: nhóm các đối tượng lại
- Hủy nhóm: hủy bỏ nhóm các đối tượng
- Hoàn tác nhóm: nhóm lại giống như trước
- d. Xoay:
- Xoay sang trái 90<sup>0</sup>
- Xoay sang phải 90<sup>0</sup>
- Lật theo chiều dọc
- Lật theo chiều ngang

#### **3.9.2.6.** *Kích thước*

Người dùng có thể thay đổi kích thước của shape bằng cách chọn thay đổi giá trị Chiều rộng, chiều cao tại chức năng [Kích thước] ở tab [Định dạng]


hoặc thay đổi kích thước trực tiếp trên đối tượng bằng cách kéo di chuyển đổi kích thước của đối tượng.

## 3.9.2.7. Thay đổi hình vẽ

Đối với hình vẽ đã tồn tại, người dùng có thể thay thế bằng hình vẽ khác bằng chức năng thay đổi hình vẽ tại tab [**Định dạng**]

## 3.10. Làm việc với [Hình ảnh]

## 3.10.1. Chèn hình ảnh

Có 3 cách để chèn hình ảnh:

- Tại tab [Chèn], chọn chức năng [Chèn ảnh] hoặc [Chụp ảnh].
- Tại tab [Chèn], chọn chức năng [Chụp ảnh màn hình] và lựa chọn màn hình muốn chèn hoặc chọn chức năng [Chụp vùng màn hình] để khoanh vùng và chụp vị trí muốn chèn.

## 3.10.2. Điều chỉnh

Người dùng có thể thay đổi màu sắc, style của hình ảnh tại chức năng [Điều chỉnh].

## 3.10.3. Sửa chữa

Tại tab [**Định dạng**] chọn chức năng [**Sửa chữa**]. Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu: Cứng cáp/ mềm dẻo, Độ sáng/tương phản



Hình. Danh sách các định dạng sửa chữa hình ảnh

Tương ứng với các định dạng được chọn, hình ảnh sẽ hiển thị tương ứng.

## 3.10.4. Màu

Tại tab [**Định dạng**] chọn chức năng [**Màu**]. Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu: Bão hòa màu, Tool shader, Thay màu



Hình. Danh sách Colors

Tương ứng với màu được chọn, hình ảnh sẽ hiển thị tương ứng.

# 3.10.5. Các hiệu ứng mỹ thuật

Tại tab [**Định dạng**] chọn chức năng [**Các hiệu ứng mỹ thuật**]. Chương trình sẽ hiển thị danh sách các hiệu ứng mỹ thuật.



Tùy chỉnh hiệu ứng mỹ thuật...

# Hình. Danh sách các hiệu ứng mỹ thuật

Tương ứng với các hiệu ứng mỹ thuật được chọn, hình ảnh sẽ hiển thị tương ứng.

# 3.10.6. Các kiểu hình ảnh3.10.6.1. Thay đổi kiểu hình ảnh

Để thay đổi styles của hình ảnh, thực hiện

Chọn hình ảnh → Tại tab [Định dạng], chọn [Các kiểu có sẵn].

Hệ thống hiển thị danh sách các kiểu của hình ảnh:



Hình. Danh sách các kiểu của hình ảnh

## 3.10.6.2. Đường viền hình ảnh

Người dùng có thể thay đổi màu sắc, định dạng border của hình ảnh bằng cách chọn vào chức năng <sup>I Đường viền ảnh</sup> tại tab [**Định dạng**].

Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



Hình. Danh sách màu

Người dùng có thể lựa chọn màu có sẵn trong danh sách đường viền của hình ảnh hoặc chọn màu khác bằng cách chọn chức năng.

• Thêm màu:

Màu	×
Màu cơ bản   Màu cơ bản     Màu tùy chọn     Màu tùy chọn     HÊM VÀO MÀU TÙY CHỌN     HÊM VÀO MÀU TÙY CHỌN	
<u>() INFO</u> LƯU HỦY	

Hình. Danh sách màu

Người dùng lựa chọn màu sắc bất kì và add vào chương trình.

• Chấm màu: di chuyển chuột đến bất cứ vị trí có màu sắc mong muốn, chương trình sẽ get màu sắc tại vị trí đó cho hình ảnh.

• Chiều rộng: thay đổi kích thước của viền từ 1pt đến 6 pt.

1 pt	
2 pt	
3 pt	
4 pt	
5 pt	
6 pt	
Thêm nhiều đường	

Hình. Danh sách chiều rộng viền

• Nét đứt: thay đổi các kiểu viền như: Solid, Round Dot, Square Dot, Dash, Dash Dot, Long Dash,...

,
•••••
·
<b>—</b> · · <b>—</b> · · ·
Thêm nhiều đường

Hình. Danh sách các nét đứt

# 3.10.6.3. Hiệu ứng hình ảnh

Người dùng có thể thay đổi effect của shape bằng cách chọn vào chức năng Hiệu ứng ảnh • tại tab [Định dạng]

Chương trình sẽ hiển thị danh sách hiệu ứng:



Hình. Danh sách effect

# e. Đổ bóng

Người dùng chọn vào chức năng [**Đổ bóng**], chương trình sẽ hiển thị danh sách đổ bóng bao gồm: Không đổ bóng, đổ bóng bên ngoài, đổ bóng bên trong...

Không đ	ổ bóng	-
Đổ bóng	bên ngoà	i
Đổ bóng	bên trong	1
Đổ bóng	phối cảnh	1
		-

Hình. Danh sách hiệu ứng đổ bóng

Tương ứng với hiệu ứng đổ bóng được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

# f. Phản chiếu

Người dùng chọn vào chức năng [**Phản chiếu**], chương trình sẽ hiển thị danh sách phản chiếu bao gồm: Không phản chiếu, biến thể của phản chiếu

Không p	hản chiếu	
Biến thể	của phản	chiếu

Hình. Danh sách hiệu ứng phản chiếu

Tương ứng với hiệu ứng phản chiếu được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

# g. Tỏa sáng

Người dùng chọn vào chức năng [**Tỏa sáng**], chương trình sẽ hiển thị danh sách glow bao gồm: Không tỏa sáng, biến thể của tỏa sáng

Không tơ	Không tỏa sáng					
Tỏa s	Tỏa sáng					
Biến thể	của tỏa sá	ing				
$\Box$			$\Box$		$\Box$	
$\Box$	$\Box$				$\bigcirc$	

Hình. Danh sách hiệu ứng tỏa sáng

Tương ứng với hiệu ứng tỏa sáng được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

# h. Làm mờ cạnh

Người dùng chọn vào chức năng [**Làm mờ cạnh**], chương trình sẽ hiển thị danh sách làm mờ cạnh bao gồm: Không làm mờ cạnh, biến thể của làm mờ cạnh.

Không làn	n mờ cạn	h	
Biến thể c	ủa làm п	nờ cạnh	

Hình. Danh sách hiệu ứng làm mờ cạnh

Tương ứng với hiệu ứng làm mờ cạnh được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

# a. Hình dạng hình ảnh

Người dùng chọn vào chức năng [Hình vẽ] để thay đổi định dạng cho hình ảnh.

# 3.10.6.4. Sắp xếp

Người dùng có thể thay đổi vị trí hiển thị của shape ở chức năng [**Sắp xếp**] tại tab [**Định dạng**] hoặc tab [**Trang đầu**].



Hình. Danh sách các chức năng sắp xếp

- e. Đưa lên trên:
- Đưa lên trên cùng
- Đưa lên trên
- f. Đưa xuống dưới:
- Đưa xuống dưới cùng
- Đưa xuống dưới
- g. Căn chỉnh:

- Căn trái
- Căn giữa
- Căn phải
- Căn trên
- Căn giữa
- Căn dưới
- Căn ngang
- Căn dọc
- h. Nhóm:

Khi có nhiều đối tượng trên 1 slide, người dùng có thể lựa chọn các đối tượng và nhóm chúng lại để tiện cho việc quản lý và di chuyển

- Nhóm: nhóm các đối tượng lại
- Hủy nhóm: hủy bỏ nhóm các đối tượng
- Hoàn tác nhóm: nhóm lại giống như trước
- i. Xoay:
- Xoay sang trái 90<sup>0</sup>
- Xoay sang phải 90<sup>0</sup>
- Lật theo chiều dọc
- Lật theo chiều ngang

## 3.10.6.5. Kích thước

## a. Thay đổi chiều rộng, chiều cao hình ảnh

Người dùng có thể thay đổi kích thước của hình ảnh bằng cách chọn thay đổi giá trị chiều cao, chiều rộng tại chức năng [Kích thước] ở tab [Định dạng]



hoặc thay đổi kích thước trực tiếp trên đối tượng bằng cách kéo di chuyển đổi kích thước của đối tượng.

## b. Cắt hình ảnh

Người dùng có thể thay đổi kích thước của hình ảnh bằng chức năng [Cắt] Crop tại tab [**Định dạng**] để loại bỏ những phần hình ảnh dư thừa.

## 3.10.6.6. Thay đổi hình ảnh

Đối với hình ảnh đã tồn tại, người dùng có thể thay thế bằng hình ảnh khác bằng

chức năng Thay đổi hình ảnh tại tab [Định dạng]

## 3.10.6.7. Cài đặt lại hình ảnh

Đối với hình ảnh đã thao tác chỉnh sửa, người dùng mong muốn reset lại hình ảnh ban đầu thì chọn chức năng [Cài đặt lại hình ảnh]/[Cài đặt lại ban đầu bao gồm kích thước] tại tab [Định dạng].

## 3.11. Làm việc với [Hiệu ứng]

Với chức năng này người dùng dễ dàng thêm hiệu ứng động vào trong slide của mình giúp nội dung bài thuyết trình thêm sinh động và hấp dẫn.

Hiệu ứng bao gồm 4 dạng: Hiệu ứng vào, Hiệu ứng nhấn mạnh, Hiệu ứng ra, Đường cong chuyển động



## Hình. Các loại animation

Người dùng có thể thêm hiệu ứng cho đối tượng và thay đổi thời gian, hướng của hiệu ứng theo mong muốn.

# 3.11.1. Hiệu ứng vào, Hiệu ứng nhấn mạnh và hiệu ứng ra:

Hiệu ứng vào xuất hiện khi dòng thời gian bắt đầu, hiệu ứng ra xuất hiện khi dòng thời gian kết thúc.

Thao tác để thêm hiệu ứng cho đối tượng:

- Chọn đối tượng
- Tại tab [Hiệu ứng] chọn hiệu ứng thuộc [Hiệu ứng vào].



Hình. Hiệu ứng vào



Hình. Hiệu ứng nhấn mạnh



Hình. Hiệu ứng ra

• Thay đổi thời gian hiển thị của hiệu ứng tại [**Thời gian**]. Khi thay đổi thời gian hiển thị của hiệu ứng thì tại dòng thời gian cũng hiển thị tương ứng

Dòng thời gian			
≷ û	0:1 0:2 0:3	0:4 0:5 0:6 0:7 0:8 0:9	
🐼 🏛 Chân trang	🔊 Chân trang	>	
🐼 🛍 Sõ trang	🔊 Số trang	•	
💿 💼 Dây cung	Dây cung	•	
O n Hình chữ nhật có hai góc kề vát x	ên 🔲 Hình chữ nhật có hai góc kẽ vát xiên	→	
▶ II			
Irang thái. Dòng thời gian			

Hình. Dòng thời gian của hiệu ứng ra và hiệu ứng vào

• Chọn [**Tùy chọn**] → lựa chọn hướng cho hiệu ứng

✤ Lưu ý:

• Có thể chọn nhiều đối tượng cùng 1 lúc và thêm mới hiệu ứng cho chúng.

• Khi muốn loại bỏ animation cho đối tượng hãy chọn đối tượng và chọn None tại list animation

• Đối với đối tượng là đoạn text, sẽ có thêm chức năng [**Một đối tượng**] và [**Theo** từng đoạn] tại [**Tùy chọn**].

Nếu chọn [**Theo từng đoạn**] thì đoạn text sẽ hiển thị animation theo từng đoạn và ngược lại nếu chọn [**Một đối tượng**] thì đối tượng hiển thị animation theo 1 khối.

# 3.11.2. Đường cong chuyển động:3.11.2.1. Tạo mới đường cong chuyển động cho đối tượng

Khi tạo mới hiệu ứng đường cong chuyển động cho đối tượng, đối tượng sẽ di chuyển theo đường cong chuyển động đã tạo và được điều khiển theo bộ kích hoạt (nội dung bộ kích hoạt sẽ được đề cập đến ở phần sau). Đường cong chuyển động hoạt động độc lập với timeline và chỉ phụ thuộc vào setting của bộ kích hoạt.

Thao tác để tạo mới đường cong chuyển động cho đối tượng:

- Chọn đối tượng
- Tại tab [HIỆU ỨNG] chọn animation thuộc [Đường cong chuyển động].



Hình. Đường cong chuyển động

- Thay đổi thời gian hiển thị của animation tại [Thời gian].
- Chọn [**Tùy chọn**] → thay đổi các giá trị (xem ở mục tiếp theo)

Lưu ý:

• Khi tạo mới đường cong chuyển động thì bộ kích hoạt được tự động tạo ra tương ứng và mặc định ban đầu hiển thị đường cong chuyển động là timeline start.



Hình. Bộ kích hoạt của đường cong chuyển động

# 3.11.2.2. Làm việc với đường cong chuyển động:

Đường cong chuyển động hiển thị bằng đường chấm chấm với điểm đầu là mũi tên màu xanh và điểm kết thúc là mũi tên màu đỏ.



Hình. Vị trí bắt đầu và vị trí kết thúc của Đường cong chuyển động

Khi click vào đường cong chuyển động thì hình ảnh của đối tượng sẽ xuất hiện tại vị trí bắt đầu và kết thúc.



# Hình. Đường cong chuyển động

Người dùng có thể thay đổi thời gian thực hiện đường cong chuyển động bằng cách nhập thời gian vào [**Thời gian**]

• • io	Tùy chon •							
3	Origin							
	•	Khóa		1	1 1 1	1	0	
	•	Mở khóa						
	Easing							
	8	Hướng 🙌		$\mathbb{X}$	Không	có		
	$\bigcirc$	Tốc độ		Ľ	Vào			
	Path			7	Ra			q
	Ø	Đảo chiều			Vào & F	Ra		
		Tiếp tục từ điểm cuố	i					Ĭ
	P	Xoay hình theo đười	ng					0-

Hình. Hướng của đường cong chuyển động

Đối với Hiệu ứng vào hoặc Hiệu ứng ra khi muốn thay đổi hiệu ứng thì chỉ việc chọn lại hiệu ứng khác nhưng đối với Đường cong chuyển động khi muốn thay đổi thì người dùng phải chọn đường cong chuyển động hiện tại, thực hiện xóa hiệu ứng đó và tạo thêm đường cong chuyển động mới.

# a. Origin



## Hình. Origin

• **Khóa**: khi kéo đối tượng thì đường cong chuyển động của đối tượng không di chuyển theo.

• Mở khóa: khi kéo đối tượng thì đường cong chuyển động của đối tượng không di chuyển theo.

b. Easing



## Hình. Easing

Sử dụng chức năng này để thay đổi tốc độ của đường cong chuyển động và hướng mà tốc độ sẽ di chuyển tương ứng

<u>Ví dụ:</u> Tại Hướng chọn "**Vào & Ra**" và Tốc độ chọn "**Nhanh**" thì đối tượng sẽ di chuyển có tốc độ fast ở vị trí vào và ra của đường cong chuyển động.

c. Path



Hình. Các chức năng của Path

- Đảo chiều: đảo ngược vị trí bắt đầu và kết thúc của đường cong chuyển động
- Tiếp tục từ điểm cuối:

Đối với đối tượng khi không chọn chức năng này thì đường cong chuyển động luôn bắt đầu với vị trí là vị trí của đối tượng, khi thao tác tiếp lần nữa thì đối tượng lại quay về vị trí cũ rồi mới thực hiện đường cong chuyển động.

Khi chọn chức năng này thì khi thực hiện đối tượng lần nữa đối tượng sẽ từ vị trí hiện tại và thực hiện tiếp đường cong chuyển động chứ không quay về vị trí đầu

• Xoay hình theo đường: đối tượng sẽ thay đổi hướng theo đường path.



Hình. Sự khác nhau giữa đối tượng không chọn và có chọn Xoay hình theo đường

# 3.12. Làm việc với [CHUYỄN TRANG]

Nếu như animation là hiệu ứng dành cho các đối tượng nằm trên trang thì transition là hiệu ứng dành cho trang.



# Hình. Vị trí CHUYỂN TRANG trên thanh công cụ

Người dùng có thể add hiệu ứng transition cho trang bằng cách:

- Chọn trang
- Tại tab [CHUYĒN TRANG] chọn hiệu ứng chuyển trang mong muốn.
- Thay đổi hướng di chuyển/hiển thị của transiton tại [Tùy chọn Hiệu ứng].
- Thay đổi thời gian hiển thị transition tại chức năng [Thời gian].

Người dùng có thể áp dụng transition đang lựa chọn cho tất cả các trang bằng cách click vào chức năng [Áp dụng cho Tất cả].

## 3.13. Làm việc với [Bộ kích hoạt]

Bộ kích hoạt (Bộ kích hoạt) là một kĩ thuật được sử dụng để điều khiển việc thực hiện hiệu ứng của các đổi tượng trong trang, là chức năng không thể thiếu khi tạo bài giảng Elearning. AVINA cung cấp chức năng tạo bộ kích hoạt thuận tiện cho người dùng.



# Hình. Tab CÁC BỘ KÍCH HOẠT

Mặc định khi tạo mới trang sẽ hiển thị 2 bộ kích hoạt là "Nhảy đến trang Trang sau Khi dòng thời gian kết thúc" và "Nhảy đến trang Trang trước Khi người dùng nhấn chuột nút chuyển đến trang trước".

## 3.13.1. Các loại bộ kích hoạt

**Có 3 loại bộ kích hoạt:** Bộ kích hoạt cho trang, bộ kích hoạt cho đối tượng, bộ kích hoạt cho trình phát.

• **Bộ kích hoạt cho trang:** được tạo ra khi chọn các sự kiện là: Dòng thời gian bắt đầu, Dòng thời gian kết thúc, Biến thay đổi, Người dùng nhấn phím,... và chọn đối tượng là trang

Các bộ kích hoạt	Ŧ
+ 🥒 🖻 🛍 🏛 🔺 🔻	X
Bộ kích hoạt cho trang	
Nhảy đến trang Trang sau Khi dòng thời gian kết thúc	

Hình. Bộ kích hoạt cho trang

• **Bộ kích hoạt cho đối tượng:** bộ kích hoạt được thực hiện khi tác động lên 1 đối tượng cụ thể nằm trong trang

# Hình chữ nhật có hai góc kề vát xiên Di chuyển Dây cung trên Arcs Motion Path Khi người dùng nhấn chuột

Hình. Bộ kích hoạt cho đối tượng

• **Bộ kích hoạt cho trình phát**: bộ kích hoạt được thực hiện khi tác động các đối tượng là nút [**Next**], [**Prev**], [**Submit**]

#### Bộ kích hoạt cho trình phát

Nhảy đến trang Trang sau Khi người dùng nhấn chuột nút chuyển đến trang

## Hình. Bộ kích hoạt trình phát

## 3.13.2. Tạo mới một [bộ kích hoạt]

Có 3 yếu tố chính để cấu thành nên bộ kích hoạt:

- Làm gì: Hành động
- Ở đâu: Đối tượng, Trang, Lớp
- Khi nào: Sự kiện

Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**] chọn icon [**Tạo mới bộ kích hoạt**] <sup>1</sup> để tạo mới 1 bộ kích hoạt.

Chương trình sẽ hiển thị hộp thoại [Tùy chỉnh bộ kích hoạt]:

Tùy chỉnh bộ	kích hoạt		×
Hành động			•
Khi			•
Điều kiện			
			+ 🖊 ×
		ĐỒNG Ý	HỦY BỔ

Hình. Hộp thoại Tùy chỉnh bộ kích hoạt

Tại hộp thoại [**Tùy chỉnh bộ kích hoạt**] sẽ hiển thị 22 hành động tương ứng với 19 sự kiện.

24 Hành động tương ứng với 3 nhóm: Chung, Đa phương tiện, Bài giảng, Thêm, Câu hỏi.

- Chung
  - + Thay đổi trạng thái của
  - + Hiện lớp
  - + Ân lớp
  - + Nhảy đến trang
  - + Mở hộp thoại
  - + Đóng hộp thoại
  - + Di chuyển
  - + Chạy hiệu ứng
  - Đa phương tiện
    - + Phát
    - + Tạm dừng
    - + Dừng hẳn
- Bài giảng

- + Tải lại bài giảng
- + Đóng bài giảng
- Thêm
  - + Thay đổi biến
  - + Tạm dừng dòng thời gian
  - + Phát tiếp dòng thời gian
  - + Mở URL/tệp
  - + Gởi thư điện tử
  - + Chạy kịch bản Javascript
- Câu hỏi
  - + Chấm điểm câu hỏi
  - + Chấm điểm bài kiểm tra
  - + Xem điểm bài kiểm tra
  - + Xóa điểm bài kiểm tra
  - + In điểm bài kiểm tra

19 sự kiện bao gồm 3 nhóm: sự kiện chuột, sự kiện đối tượng, sự kiện của nút điều khiển, sự kiện dòng thời gian, sự kiện kéo thả.

# - Sự kiện chuột:

• Người dùng nhấn chuột: bộ kích hoạt được thực hiện khi click lên đối tượng.

• Người dùng nhấn đúp chuột: bộ kích hoạt được thực hiện khi click double lên đối tượng.

• Người dùng nhấn phím phải chuột: bộ kích hoạt được thực hiện khi click chuột phải lên đối tượng.

• Người dùng nhấn ra ngoài: bộ kích hoạt được thực hiện khi click bên ngoài đối tượng.

• Con trỏ chuột ở trên bề mặt: bộ kích hoạt được thực hiện khi con trỏ chuột ở trên bề mặt đối tượng.

Riêng đối với sự kiện là "**Người dùng nhấn chuột**" thì sẽ có các đối tượng là [**Next**], [**Prev**], [**Submit**] và đối tượng cụ thể trên trang. Còn đối với các sự kiện khác thì chỉ có đối tượng là đối tượng cụ thể trên trang.

# - Sự kiện đối tượng:

• Hiệu ứng chạy xong: bộ kích hoạt được thực hiện khi animation của đối tượng hoàn thành.

• Đối tượng tương tác: bộ kích hoạt được thực hiện khi 2 đối tượng di chuyển chạm vào nhau.

• Đối tượng ngừng tương tác: bộ kích hoạt được thực hiện khi 2 đối tượng di chuyển chạm vào nhau và kết thúc di chuyển

• Đối tượng đi vào trang: bộ kích hoạt được thực hiện khi đối tượng ở bên ngoài trang và di chuyển vào bên trong trang.

• Đối tượng ra khỏi trang: bộ kích hoạt được thực hiện khi đối tượng ở bên trong trang và di chuyển ra bên ngoài trang.

## - Sự kiện của nút điều khiển:

- Biến thay đổi: bộ kích hoạt được thực hiện khi giá trị của biến thay đổi.
- Đa phương tiện chạy xong: bộ kích hoạt được thực hiện khi media kết thúc.

• Người dùng nhấn một phím: bộ kích hoạt được thực hiện khi press a key lên đối tượng.

 Con trỏ chuột rời khỏi hộp văn bản: bộ kích hoạt được thực hiện khi bị mất focus.

<u>Ví dụ</u>: con trỏ chuột của người dùng đang ở Text Field và người dùng click chuột ra khỏi.



- Sự kiện Dòng thời gian:

• Dòng thời gian bắt đầu: bộ kích hoạt được thực hiện khi timeline của đối tượng bắt đầu.

• Dòng thời gian kết thúc: bộ kích hoạt được thực hiện khi timeline của đối tượng kết thúc.

• Dòng thời gian đạt đến thời điểm: bộ kích hoạt được thực hiện theo thời gian cài đặt.

- Sự kiện kéo thả:

• Đối tượng được kéo vào: bộ kích hoạt được thực hiện khi dragged đối tượng này qua đối tượng kia.

• Đối tượng được thả trên: bộ kích hoạt được thực hiện khi dropped đối tượng này qua đối tượng kia.

✤ Lưu ý: Khi lựa chọn đối tượng là "unassiged" sẽ không tạo được bộ kích hoạt.

Tùy chỉnh bộ	kích hoạt X	
Hành động	Nhảy đến trang 🔹	
Trang	Trang tài liệu	
Khi	Người dùng nhấn chuột 🔹 🔻	
Đối tượng	không gán 💌	
Điều kiện		
	+ 🖊 ×	
	ĐỒNG Ý HỦY BỎ	

Hình. Không tạo được bộ kích hoạt khi chọn "không gán"

# 3.13.3. Thao tác với điều kiện của bộ kích hoạt

Nếu người dùng muốn bộ kích hoạt được thực hiện với 1 điều kiện nhất định thì có thể add condition cho bộ kích hoạt

Thao tác thực hiện:

- Tại hộp thoại bộ kích hoạt, chọn icon thêm mới điều kiện:

Tùy chỉnh bộ	kích hoạt X
Hành động	Nhảy đến trang 🔹
Trang	Trang tài liệu
Khi	Người dùng nhấn chuột 🔹 🔻
Đối tượng	không gán 🔻
Điều kiện	
	+ 🖊 ×
	ĐỒNG Ý HỦY BỎ

Hình. Thêm điều kiện cho bộ kích hoạt

- Chương trình hiển thị cửa số [Tạo mới điều kiện bộ kích hoạt]

Tạo mới điều	ı kiện bộ kích hoạt		– 0 ×
VÀ/HOẶC	VÀ		•
Danh sách	🖲 Biến	🔘 Cửa sổ	
Nếu	không gán		•
		ĐỒNG Ý	HỦY BỎ

# Hình. Hộp thoại [Tạo mới điều kiện bộ kích hoạt]

- [VÀ/HOĂC]: mặc định ban đầu khi người dùng add condition đầu tiên thì field này bị disable. Nếu đã có condition trước đó và add thêm condition khác thì field này sẽ được enable và cho phép người dùng lựa chọn giá trị là "AND" hoặc "OR"

- Danh sách: condition có thể dựa trên biến hoặc window.

Biến: có thể tạo biến trực tiếp khi click vào icon biến có sẵn

Khi lựa chọn biến thì chương trình sẽ hiển thị thêm các toán tử để lựa chọn tùy thuộc vào kiểu dữ liệu của biến được chọn, có thể là:

== bằng

== bằng (không phân biệt hoa thường)

!= không bằng

!= không bằng (không phân biệt hoa thường)

Ví du: giả sử có biến có giá trị là "MASTER ELEARNING"

 == bằng: bộ kích hoạt được thực hiện nếu biến có giá trị là "MASTER ELEARNING".

 == bằng (không phân biệt hoa thường): nếu biến có giá trị là "MASTER ELEARNING" vẫn thực hiện bộ kích hoạt.

 != không bằng: bộ kích hoạt được thực hiện nếu biến có giá trị khác "MASTER ELEARNING".

 != không bằng (không phân biệt hoa thường): nếu biến có giá trị khác "MASTER ELEARNING" và "MASTER ELEARNING" sẽ thực hiện bộ kích hoạt.

• Cửa sổ: gồm có "mở hộp thoại chứa trang này" và "trang này nằm bên trong khung nhìn của trình phát".

# 3.13.4. Sửa bộ kích hoạt

Người dùng có thể thay đổi bộ kích hoạt bằng cách:

- Cách 1:

• Tại tab [ $\mathbf{B}\mathbf{\hat{Q}}$  **KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn edit  $\rightarrow$  click chọn icon

[Hiệu chỉnh bộ kích hoạt được chọn] 🥏

• Hiển thị hộp thoại [**Tùy chỉnh bộ kích hoạt**], người dùng có thể thay đổi data theo mong muốn.

• Click button [Đồng ý].

- Cách 2:

• Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], click double vào bộ kích hoạt muốn edit.

• Hiển thị hộp thoại [**Tùy chỉnh bộ kích hoạt**], người dùng có thể thay đổi data theo mong muốn.

- Click button [Đồng ý].
- Cách 3:
- Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn edit
- Đối với những vị trí tại bộ kích hoạt cho phép edit sẽ hiển thị màu xanh.



Hình. Icon move Up, Down bộ kích hoạt

Người dùng có thể click vào để thay đổi giá trị theo mong muốn.

- Cách 4:
- Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn edit.
- Click chuột phải chọn [Hiệu chỉnh].

## 3.13.5. Sao chép bộ kích hoạt

Người dùng có thể copy bộ kích hoạt bằng cách:

- Cách 1:

• Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn copy  $\rightarrow$  click chọn icon

# [Sao chép bộ kích hoạt được chọn]

• Chọn đối tượng muốn paste bộ kích hoạt

Chọn Icon [Dán bộ kích hoạt đã được sao chép vào đối tượng được chọn]

- Cách 2:

• Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn copy → click chuột phải chọn [**Sao chép**]

• Click chuột phải chọn [Dán].

# 3.13.6. Xóa bộ kích hoạt

Người dùng có thể delete bộ kích hoạt bằng cách:

• Tại tab [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn copy  $\rightarrow$  click chọn icon

[Xóa bộ kích hoạt được chọn] 🔟

- Sử dụng phím [Xóa] để xóa bộ kích hoạt.
- Click chuột phải lên bộ kích hoạt và chọn [Xóa]

# 3.13.7. Sắp xếp bộ kích hoạt

Việc sắp xếp thứ tự của bộ kích hoạt rất quan trọng. Chương trình sẽ thực hiện bộ kích hoạt theo thứ tự xuất hiện của chúng. Người dùng có thể di chuyển bộ kích hoạt cùng loại Lên, Xuống.



Hình. Biểu tượng di chuyển bộ kích hoạt lên hoặc xuống một cấp

# 3.13.8. Làm việc với biến 3.13.8.1. Tạo

- Tại tab [BỘ KÍCH HOẠT], chọn icon [Quản lý biến]



В	iến				$\times$
	Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng	
	+ / @ # ×				
			ĐỒNG Ý	HỦY BỎ	

- Hiển thị cửa sổ [**Biến**]

Biến		×
Tên	Variable	
Kiểu dữ liệu	Ðúng/Sai	•
Giá trị	True	•
	ĐỒNG Ý	HỦY BỎ

Người dùng nhập tên, chọn kiểu dữ liệu, nhập giá trị

Có 3 kiểu dữ liệu để người dùng lựa chọn:

- Đúng/Sai
- Văn bản
- Số

- Click button [Đồng ý] để lưu biến vừa tạo, [Hủy bỏ] để hủy.

- Click button [Đồng ý] để đóng cửa sổ [Biến].

# 3.13.8.2. Hiệu chỉnh biến

Có 3 cách để edit biến:

- Cách 1:

- Tại hộp thoại [Biến], chọn biến muốn edit.
- Click icon [Hiệu chỉnh biến được chọn] 🧹 .
- Chương trình hiển thị cửa số [Biến]

Người dùng có thể thay đổi tên biến tại field [**Tên**] và giá trị của biến tại field [**Giá trị**].

- Click button [Đồng ý].
- Cách 2:
- Tại hộp thoại [Biến], click double vào biến muốn edit.
- Chương trình hiển thị cửa số [**Biến**]

Người dùng có thể thay đổi tên biến tại field [**Tên**] và giá trị của biến tại field [**Giá trị**].

- Click button [Đồng ý].
- Cách 3:

Tại hộp thoại [Biến], click vào vị trí muốn edit của biến như tên, value.

Người dùng có thể thay đổi giá trị trực tiếp trên hộp thoại [Biến].

В	iến			×	j
	Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng	
	Variable	Ðúng/Sai	True 🔹	0	
			True False		
	+ 🖊 🖻 🛍 🗙				
			ĐỒNG Ý	HỦY BỎ	

✤ <u>Lưu ý:</u>

- Không thể thay đổi kiểu dữ liệu [Kiểu dữ liệu] của biến.
- Khi thay đổi tên của biến thì tất cả vị trí có gọi đến biến đó đều được đổi tên.

# 3.13.8.3. Sao chép và dán biến

- Tại hộp thoại [Biến], chọn biến muốn copy.
- Click icon [Sao chép biến được chọn] 🤷 .
- Click icon [Dán biến được chọn] 📫.
- Click button [Đồng ý].

# 3.13.8.4. Xóa biến

- Tại hộp thoại [Biến], chọn biến muốn xóa.
- Click icon [Xóa biến được chọn] 🗡 .
- Click button [Đồng ý].

# 3.13.8.5. Tìm kiếm vị trí gọi đến biến

MASTER ELEARNING cung cấp chức năng hiển thị tất cả những vị trí có gọi đến biến thuận tiện cho người dùng dễ tìm kiếm và có cái nhìn tổng quan.

Cách thực hiện:

- Tại hộp thoại [**Biến**], click vào hyperlink tại column [**Số lần được dùng**] mà bạn muốn tìm

Bi	ến				$\times$
	Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng	
	Variable	Ðúng/Sai	True •	1	
	+ / 🖻 🛍 X				
			ĐỒNG Ý	HỦY BỎ	

Con số cho thấy số lượng vị trí đang gọi đến biến

Chương trình sẽ hiển thị tất cả những thông tin về biến đó.

Thống kê lượt sử dụng	_	đ	$\times$
<ul> <li>Được sử dụng với a shape condition by Hình chữ nhật có một góc vát xiên trên Lớp hiển thị</li> </ul>			
Văn bản bộ kích hoạt: Thay đổi biến Variable. Khi Người dùng nhấn chuột. Nế			

# 3.14. Làm việc với [Cài đặt trình phát]

Chương trình cung cấp cho người dùng các tính năng thay đổi và điều khiển setting hiển thị của player.

Để thực hiện setting cho player, tại tab [**Trang đầu**], chọn chức năng [**Cài đặt trình phát**].





Hiển thị cửa số [Thuộc tính trình phát]

Setting Player được 3 nhóm chính: Bố cục, Dữ liệu, Tùy chỉnh

## 3.14.1. Cài đặt tính năng

Tính năng [**Tính năng**] hiển thị mặc định, người dùng thay đổi các chức năng ở phía bên trái cửa sổ thì preview ở bên phải sẽ hiển thị tương ứng.

## 3.14.1.1. Tab trình phát

Người dùng có thể lựa chọn các tab hiển thị/không hiển thị bằng cách tick/bỏ tick các item.



- Mục lục: khi tick vào checkbox này có nghĩa là danh sách slide sẽ được hiển thị.

- Nguồn dữ liệu: khi tick vào checkbox này có nghĩa là tất cả các tài nguyên của bài giảng sẽ được hiển thị. Bao gồm link, file,... (xem thêm cách insert tài nguyên cho bài giảng tạo mục...)

- Bảng chú giải: khi tick vào checkbox này có nghĩa là danh sách chú giải sẽ được hiển thị (xem thêm cách insert chú giải cho bài giảng tạo mục...)

- Ghi chú: khi tick vào checkbox này có nghĩa là tất cả nội dung được note lại của từng slide sẽ được hiển thị tương ứng.

Ngoài ra, người dùng còn có thể sắp xếp vị trí hiển thị các item khi lựa chọn các chức năng tại icon

## 3.14.1.2. Thông tin

Người dùng có thể add thêm thông tin title và writer khi tick chọn và các checkbox [Tiêu đề]/[Người soạn] và các textbox tương ứng sẽ được enable để người dùng nhập data. Nếu không tick chọn thì các textbox đó sẽ bị disable.

Thông tin			
Người trình bày		-	+
Tiêu đề:	Không tiêu đề		
Người soạn:			

## 3.14.1.3. Điều khiển

Người dùng có thể cho phép hiển thị/không hiển thị khi tick chọn/bỏ tick chọn textbox [**Tìm kiếm**], [**Âm lượng**], [**Thanh trượt**]

Điều khiển		
🗹 Tìm kiếm	🗹 Âm lượng 🔽 Thanh trượt	

## 3.14.1.4. Logo

Người dùng có thể insert thêm logo vào bài giảng bằng cách tick chọn vào checkbox [**Logo**] và chọn logo có định dạng là \*.jpg, \*.jpeg, \*.jpe, \*jfif, \*.png từ máy tính.

Logo	
Logo	

## 3.14.1.5. Cài đặt thanh chức năng

Người dùng có thể tắt bật thanh Menu, thanh điều khiển cũng như chế độ toàn màn hình

Thanh	
🗹 Menu	🗹 Điều khiển 📃 Toàn màn hình

## 3.14.2. *Cài đặt mục lục*

Người dùng thay đổi setting hiển thị của mục lục bằng cách:

# Tại cửa sổ [Thuộc tính trình phát], chọn chức năng [Mục lục].



Người dùng có thể cho phép hiển thị menu lên slide hoặc ẩn đi bằng cách tick chọn vào icon lôn/xuống hoặc di chuyển thứ tự hiển thị của chúng bằng cách click vào các icon lên/xuống

# 3.14.3. Cài đặt nguồn dữ liệu

Người dùng thay đổi setting hiển thị của menu bằng cách:

Tại cửa số [Thuộc tính trình phát], chọn chức năng [Nguồn dữ liệu].



## 3.14.3.1. Mô tả

Người dùng thay đổi nội dung mô tả cho Nguồn dữ liệu tại textbox [Mô tả].

Khi thay đổi nội dung thì tại chức chức năng Nguồn dữ liệu của Xem trước cũng hiển thị tương ứng.



#### 3.14.3.2. Add Resources

Để add mới Resource, người dùng có thể "Nhấn vào đây để thêm nguồn dữ liệu" hoặc click icon [New].



Hiển thị của số [Add Resource]

Thêm ng	uồn dữ liệu	$\times$
Tiêu đề :		
URL :		KIẾM TRA
© Tập tin :		DUYỆT
	ເຫ	HỦY BỎ

- Tiêu đề: tên nguồn dữ liệu

- URL: input đường dẫn URL bất kì, có thể là đường dẫn của trang web hoặc đường dẫn đến 1 file nào đó trong máy tính

Sử dụng chức năng [KIẾM TRA] để kiểm tra đường dẫn có tồn tại hay không.

- FILE: người dùng chọn file từ máy tính bằng chức năng [DUYỆT...]

Khi add resource thành công sẽ hiển thị như bên dưới:


# 3.14.3.3. Chỉnh sửa nguồn dữ liệu

Người dùng có thể click double vào resource đã tồn tại hoặc chọn resource rồi chọn icon [**Chỉnh sửa**].



Chương trình hiển thị cửa số [**Chỉnh sửa nguồn dữ liệu**], người dùng thay đổi giá trị theo mong muốn và chọn button [**Lưu**] để lưu lại hoặc [**Hủy bỏ**] để hủy.

Chỉnh sử	a nguồn dữ liệu	×
Tiêu đề :	Avina	
🖲 URL :	https://avinasolutions.com/Product/Downloading	KIẾM TRA
◯ Tập tin :		DUYỆT
	LƯU	HỦY BỎ

## 3.14.3.4. Xóa nguồn dữ liệu

Để xóa nguồn dữ liệu đã tồn tại người dùng chỉ việc chọn nguồn dữ liệu muốn xóa và chon icon

Khi xóa resource đó thì nó sẽ không còn hiển thị ở Preview nữa.

Ngoài ra, người dùng có thể sắp xếp vị trí hiển thị của các resources bằng cách di chuyển các resource dựa vào icon Up/Down 📥 🔻 .

#### 3.14.4. Cài đặt bảng chú giải

Tính năng này cho phép người dùng add chú thích 1 cách dễ dàng.

Để thao tác với Glossary, tại cửa sổ [Thuộc tính trình duyệt] chọn chức năng [Bång chú giải].



#### 3.14.4.1. Thêm chú giải

Tương tự như thêm mới Nguồn dữ liệu, người dùng muốn thêm mới Chú giải cũng có 2 cách là Nhấn vào vùng chú giải hoặc click vào icon [**Mới**]



Hiển thị cửa số [Thuật ngữ].

Người dùng nhập data vào textbox [**Thuật ngữ**] và [**Định nghĩa**] sau đó click button [**Lưu**] để lưu lại hoặc [**Hủy bỏ**] để hủy.

Thuật ngữ				$\times$
Thuật ngữ:				
Định nghĩa:				
		LƯU	HỦY BỎ	

Khi insert thành công, glossary sẽ hiển thị như hình bên dưới:



## 3.14.4.2. Chỉnh sửa và xóa thuật ngữ

- Để chỉnh sửa thuật ngữ đã tồn tại, người dùng có thể click double vào thuật ngữ đã tồn tại hoặc chọn thuật ngữ rồi chọn icon [chỉnh sửa]

- Để xóa thuật ngữ người dùng chọn thuật ngữ muốn xóa và chọn icon [Xóa]

- Ngoài ra, người dùng có thể sắp xếp thứ tự hiển thị của glossary theo muốn bằng chức năng Up/Down

#### 3.14.5. Màu và hiệu ứng

Người dùng có thể thay đổi màu sắc hiển thị trên player nhờ chức năng [Color & Effects].

Tại cửa số [Thuộc tính trình phát], chọn chức năng [Màu & Hiệu ứng]



Chương trình hiển thị danh sách bảng màu có sẵn, người dùng có thể lựa chọn [**Bảng màu**] bất kì.

Ngoài ra, người dùng có thể tự custom màu sắc cho player tùy ý bằng cách tại vị trí muốn thay đổi màu, click chọn màu sắc theo ý muốn.



Sau đó click chọn icon [L**ưu**]

để lưu theme vừa tạo.

Nhập thông tin vào cửa số [Lưu màu được chọn] và chọn button [Lưu] để lưu thông tin vừa tạo hoặc chọn [Hủy bỏ] để hủy.

Lưu màu được	chọn		×
Tên chọn trước:			
		HỦY BỎ	

Đối với Color Scheme custom thì có thể xóa nếu chọn vào icon *×*, đối với Color Scheme mặc định không được phép xóa.

# 3.14.6. Trình phát hiện tại

Nếu người dùng đã có file .xml thì có thể sử dụng chức năng [**Nhập**] vào chương trình.



# 3.14.7. Người trình bày

Nhấn vào tag người trình bày sẽ hiện ra bảng thông tin người trình bày

Người	trình ba	ày				$\times$
Ngườ	ơi trình bà	у				
Thêm a sau khi	ảnh, tiểu sử bạn xuất bạ	và chi tiết liê ản dự án của	n lạc của ngườ mình.	i trình bày sẽ xuất h	iiện trong trình phát	
Logo	Thông	g tin			Mặc định	
T	iêm	Sửa	Xóa			
				ĐỒNG Ý	HỦY BỎ	]

Thực hiện thêm: hiển thị bảng thêm mới người trình bày

Thông tin người trình bày		×
Tên*	Logo	
Địa chỉ:		
Email:		
Website:		
Số điện thoại:		
Skype:		
Facebook:		
Twitter:	Duyệt	Mặc định
Thông tin:		
	ĐồNG Ý	HỦY BỎ

Nhấn đồng ý để thêm mới hoặc hủy bỏ để hủy thao tác:

Người trìr	nh bày	×
Người trì	nh bày	
Thêm ảnh, ti sau khi bạn t	iểu sử và chi tiết liên lạc của người trình bày sẽ xuất hiện trong t xuất bản dự án của mình.	trình phát
Logo	Thông tin	Mặc định
Ω	Avina	0
Thêm	Sửa Xóa	
	ĐỒNG Ý HỦ	ĴY BĊ

Sau khi tạo mới người trình bày có thể thực hiện sửa hoặc xóa.

# 3.15. Làm việc với [Nhập liệu từ powerpoint]

- Người dùng có thể nhập có trình bày từ Poweroint vào AVINAđể tận dụng nội dung hiện có của mình và tận dụng lợi thế bộ tính năng phong phú mà phần mềm AVINAcung cấp.
- Có 2 cách import:

+ *Cách 1*: Tại **[Tập tin]** => chọn **[Nhập liệu]** => chọn **[PowerPoint]**=> chọn file Poweroint cần import => **[Mở]** 

+ *Cách 2:* Tại tab [**Chèn**] => chọn [**Nhập từ powerpoint**] => chọn file PowerPoint cần import => [**Mở**]

Nhập tệp tin PowerPoint				_	þ	$\times$
🔘 Nhập bản chiếu như ảnh nền		) Xử lý các đối t	ượng trong bản chiếu			
TEST ADINA 1	2					4
Số bản chiếu được chọn: 2/2			CHỌN TẤT CẢ	BỔ CHỌ	N TẤT	¢ CÅ
	ĐỒNG Ý	HỦY BỎ		L		

- [Chọn tất cả]: chọn tất cả slide
- [Bổ chọn tất cả]: Không chọn tất cả slide.

(*Chú ý*: Có thể chọn/bỏ chọn slide bằng cách chọn vào slide đó)

 Import/ không import vào [MASTER ELEARNING] => chọn [Đồng ý]/[Hủy bỏView

# 3.16. Xem

- Tại Tab [Xem] => Giao diện [Xem ]



# 3.16.1. Chức năng Bản chính

- Là slide đầu tiên trong một nhánh slide cơ bản, dùng để chứa dữ liệu bao gồm theme (giao diên) và layout (bố cục) trong từng slide như nền, màu sắc, font chữ, hiệu ứng, kích thước và vị trí các [Thêm chỗ dành sẵn].
- [Thêm chỗ dành sẵn] đơn giản là những thành phần trong slide chứa các nội dung như chữ, hình ảnh, biểu đồ, bảng, audio, video, ...
- Sử dụng slide master để tiết kiệm thời gian định dạng và thao tác nhanh hơn.

## 3.16.2. Giới thiệu [Bản chính] và [Bố cục]

- Có 2 cách để chuyển sang [Bản chính]
- Tại tab [**Xem**] => Chọn [**Bản chính**]
- Chọn phím chức năng [F4]
- Giao diện slide master



Mỗi [Bố cục] sẽ thừa kế tất cả các thuộc tính của [Bản chính]. Nhưng bạn có thể tùy chỉnh nội dung [Bố cục] theo cách cụ thể

# 3.16.3. Tạo và quản lý [Bản chính] và [Bố cục]

- Tại Tab [**Trang trình bày**] => chức năng khung [**Chỉnh sửa**]



- Tạo thêm một bản chính khác => chọn [Thêm trang trình bày]
- Bổ sung một bố cục slide nhánh khác trên bản chính hiện tại => Chọn [Thêm bố cục]
- Xóa/ đổi tên/ duy trì Bản chính đang chọn => chọn [Xóa/ Đổi tên/ Ghim]
- Chọn lựa các thành phần [Chỗ dành sẵn] trong Bản chính => chọn slide [Bản chính] => chọn [Bố cục trình bày]
- Bổ sung [Chỗ dành sẵn] trong slide nhánh để định hình bố cục => chọn [Thêm chỗ dành sẵn]



- Design [**Bố cục**]
- Click "chọn/không chọn" tương ứng với việc ẩn/hiện các nội dung tại [Tiêu đề/ Chân trang] trên layout nhánh.
- Lưạ chọn chủ đề cho slide tại [Chủ đề]. Ngoài ra có thể lưu theme hiện tại vào máy khi chọn "Lưu chủ đề hiện tại" hoặc dùng themes sẵn có trong máy chọn "Tải chủ đề".
- Chỉnh sửa màu nền cho [Bố cục] => Chọn [Màu/ Phông/Màu nền/ Ấn hình nền] và có thể thay đổi theo ý muốn
- Thoát khỏi [Bản chính] => chọn [Đóng dạng xem trình bày]
- Sau khi người dùng hoàn tất việc chèn các nội dung vào layout, nhấp vào Normal ở trong phần View, và nó sẽ đưa người dùng trở lại với công việc bình thường trên bản thuyết trình, với layout đã được chỉnh sửa cho cái slide ở trang chính.

## 3.16.4. Chức năng khung [Hiển thị]

- Tại khung [Hiển thị] bao gồm các chức năng:



Hiển thị

- Khi chọn [Thước] => hiển thị "ruler" trên slide đang thực hiện.
- Khi chọn [**Các đường lưới**] => hiển thị gridline trên slide đang thực hiện.
- Khi chọn [**Đường gióng**]: hiển thị guide trên slide đang thực hiện.

# 3.16.5. Chức năng khung [Thu/Phóng]

- Tại khung [**Thu/Phóng**] bao gồm các chức năng:

	Thu/Phóng Chỉnh cho vừa cửa sổ Thu/Phóng	
	$\circ$	
Khi chọn vào icon Thu	/ <sup>/Phóng</sup> thì chương trình xuấ	t hiện hộp thoại:
	Thu/Phóng	×
	Phóng đến	
	⊘ Vừa <u>k</u> hít	
	○ <u>4</u> 00%	
	© <u>2</u> 00%	
	● <u>1</u> 00%	
	0 <u>6</u> 0%	
	0 33%	
	Phần trăm: 100%	
		J
	ĐỒNG Ý HỦY BỎ	

- Người dùng có thể phóng to kích cỡ slide tùy chọn theo các kích cỡ mặc định.
- Khi chọn [Chỉnh cho vừa cửa số]:
  - Không thay đổi khung slide đang thực hiện.
  - Ngược lại nếu đang ở chế độ Phóng/thu khác [Chỉnh cho vừa cửa sổ] => Chỉnh cho vừa cửa sổ.

## 3.17. Xem trước



- Xem trang tài liệu được chọn
- Xem toàn bộ bài giảng

Trợ giáp Xem lại Trợ giáp Xem lại Xem lại Trợ giáp Yem lại Trợ giệ Yem lại Trợ giệ Yem lại Trợ giáp Yem lại Trợ g	Chưa đặt tên* - Avina Ling Mệ tiến bảng Đặn thay gang thầng đảng năm ngang thầng đảng	Authoring Tools 2020		i i i i i i i i i i i i i i i i i i i
Lift Life	Cử đá trười A VINA Hướng dẫn sử dụng		Tim kém	
Tono 1 trên 2 - Sla ciso				+ 112% PI

- Các chức năng trong tab [Review]
  - Thoát xem lại: Đóng cửa sổ chạy slide
  - Lựa chọn: dùng để chọn lựa đối tượng slide cần xem
  - Phát lại: chạy lại slide đã được xem trước đó.
  - Chỉnh sửa trang: dùng cho việc sửa slide đã được chọn để xem



- Có thể tìm kiếm slide cần xem tại khung tìm kiếm, người dùng có thể nhập tên slide cần tìm để xem.
- Lựa chọn kiểu thiết bị khi xem như máy tính, điện thoai, máy tính bảng



# **3.18. Xuất bản**

Tại tab [Trang đầu] => chọn [Xuất bản]

Có 3 hình thức xuất bản slide: Web, LMS, CD

• Khi người dùng chọn xuất bản dưới dạng Web/ CD, hiển thị giao diện:

Web	Tiêu đề	và vị trí	
Web	Tiêu đề:	Không tiêu đề	
S CD	Mô tả:		
	Thư mục:	C:\Users\Admin\OneDrive\Documents\AvinaDoc	
	Thuộc tí Trình phát:	i <b>nh</b> Trình phát Avina	
		XUẤT BẢN	HỦY BỎ

- Chèn mô tả tại [**Mô tả**]
- Nhập tên Thư mục cần xuất bản hoặc clik chọn dung cần xuất bản => Click chọn [Xuất bản]
- để chọn đường dẫn để lưu nội
- Khi người dùng xuất bản dưới dạng LMS, hiển thị giao diện:

A Wab	Tiêu đề	và vị trí		
Web	Tiêu đề:	Avina hướng dẫn sử dụng		
🧲 LMS				
CD	Mô tả:			
	Thư mục:	C:\Users\Admin\OneDrive\Docume	nts\AvinaDoc	
	Tùy chọi	n đầu ra		
	LMS:	SCORM 1.2	<ul> <li>BÁO CÁO VÀ</li> </ul>	THEO DÕI
	<b>Thuộc tí</b> Trình phát:	<b>nh</b> Trình phát Avina		

- Tương tự như ở xuất bản dưới dạng Web, người dùng có thể chèn [Tiêu đề], [Mô tả], chọn đường dẫn xuất tại [Thư mục]
- Chọn hình thức xuất SCORM tại combobox [LMS] bao gồm: SCORM 1.2, SCORM 2004, Tin Can API. Sau khi chọn lựa xong các hình thức xuất => click chọn [BÁO CÁO VÀ THEO DÕI]

Tùy chọn báo cáo v	và theo dõi		$\times$
Báo cáo	LMS:	SCORM 1.2	
Theo dõi	Thông tin kh	óa học LMS	
	Tiêu đề:	lvina hướng dẫn sử dụng	
	Mô tả:		
	Định danh: 🛛	/U4HZHZQ2I_course_id	
	Phiên bản:	Thời lượng: hh:mm:	55
	Từ khóa:		
	Thông tin bài	học SCORM	
	Tiêu đề:	Không tiêu đề	
	Định danh:	Untitled1	
	Báo cáo LMS		
	Trạng thái báo	cáo LMS: Vượt qua/Không hoàn thành	•
		HỦY BỎ	

- Xuất bản dạng CD cũng tương tự như dạng web

Xuấ	t bản		×
		Tiêu đề và vị trí	
	Web	Tiêu đề: Avina hướng dẫn sử dụng	
	🧲 lms		
	🕠 CD	Mô tả:	
		Thư mục: C:\Users\Admin\OneDrive\Documents\AvinaDoc	
		Thuộc tính Trình phát: Trình phát Avina Chất lượng: Tối ưu hóa cd	
		XUÃT B	ẢN HỦY BỎ

Chú ý:

 Riêng đối với hình thức xuất dưới dạng SCORM 2004 thì có thêm các phiên bản [Edition] cho người dùng lựa chọn bao gồm: phiên bản 2nd Editon, phiên bản 3<sup>rd</sup> Editionn, phiên bản 4<sup>th</sup> Edition.

## 3.19. Thuyết minh

Người dùng có thể thuyết mình bài giảng của mình tại góc các chức năng bên dưới trái màn hình:

▶ ■ ፟ \_\_\_\_\_

Chọn vào <sup>4</sup> : để thu âm

Chọn vào 🕩: để preview lại âm thanh thu được

Chọn vào 💶: để dừng

**Lưu ý**: Khi kết thúc thu âm thuyết minh hệ thống sẽ mất một khoảng thời gian nhỏ để xử lý audio vừa thu được.

<u>Chú ý:</u> Phần hướng dẫn [Quizz], [Trigger] [Import Powerpoint] có kèm theo 1 file hướng dẫn bằng Video (file đính kèm

# 3.20. Làm việc với Đối tượng web

- Tại tab [Công cụ] -> chọn [Đối tượng web]



Hiển thị giao diện:

ra số đối tượng v	web			
JRL •				Xem trướ
			ĐỒNG Ý	HỦY BỎ

- Người dùng có thể chèn đối tượng Web theo 2 cách:
  - Chèn một đường link trang web vào bài giảng khi chọn vào [URL]
  - Chèn một đoạn mã nhúng vào bài giảng khi chọn [Mã nhúng]
- Sau đó chọn [Xem trước] để xem trước nội dung web hoặc mã nhúng -> chọn [Đồng ý] để chèn hoặc [Hủy bỏ] nếu muốn hủy.
- Người dùng có thể điều chỉnh đối tượng web bằng cách chọn vào đối tượng web đã chèn, sau đó chọn tab [**Tùy chọn**]:

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công	cụ Xem	Trợ giúp	Định dạng	Tùy chọn
Phát	Mở Chỉnh sửa	h 🌐 Hiểr	Tự động n thị Trên trang trì	▼ ình chi ▼	ura lên trên ▼ Dưa xuống dưới ▼ Căn chỉnh ▼	Chiều cao: Chiều rộng:	360.0 <sup>+</sup> / <sub>+</sub> 600. <sup>+</sup> / <sub>+</sub>				
Xem trước		Tùy chon đối	tương web		Sắp xếp	Kích thước và	vi trí				

- [Phát]: Mở trang web trong trình duyệt của máy tính.
- [**M**ở]: Xem trước trang web hoặc mã nhúng đã chèn trên trình duyệt
- [Chỉnh sửa]: Chỉnh sửa đối tượng web.
- [Tải]: Có 2 hình thức cấu hình tải web khi xuất bản: [Tự động] là tự động và [Khi nhấn chuột] khi thực hiện click lên đối tượng
- [Hiển thị]: Có 2 hình thức cấu hình hiển thị web khi xuất bản: [Trên trang trình chiếu] là hiển thị trong trang chiếu và [Trên cửa sổ mới] hiển thị trên cửa sổ mới.
- Ngoài ra người dùng có thể chọn vào đối tượng Web, sau đó click chuột phải để thực hiện các chức năng [Xem trước], [Chỉnh sửa], [Mở] ...



# **3.21. Làm việc với Bản đồ tư duy** Tại tab [**Công cụ**] -> chọn [**bản đồ tư duy**]



- Hiển thị hình ảnh trung tâm nhánh trong trang trình bày:



- Rê chuột vào trung tâm, sẽ hiển lên các nút điều khiển như trên:
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng 젿 để thêm nhánh có hình vẽ.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng 🧭 để thêm nhánh không có hình vẽ.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng 🥏 để thêm đường liên kết.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng 🔁 di chuyển nhánh hoặc trung tâm.
- Người dùng có thể chọn vào vùng trung tâm, click chuột phải chọn [Chỉnh sửa trung tâm]. Hiển thị giao diện [Trung tâm ý tưởng]:

Trung tâm ý tưởng	$\times$
	P.
Tất cả Doanh nghiệp Giáo dục Chung	
Duyệt Lựa chọn Thoát	

- Nhấn chọn đối tượng hình trung tâm đã chọn hoặc nhấn [duyệt] để chọn hình từ máy tính.
- Sau đó chọn [Lựa chọn] hoặc nhấn đúp chuột vào ảnh để thay đổi hình được chọn.
- Nhấn [Thoát] để tắt cửa sổ chỉnh sửa.
- Sau khi chèn nhánh, bố cục sẽ hiển thị có dạng như sau:



Người dùng nhấn đúp chuột vào khung để chèn nội dung văn bản đối với nhánh có hình vẽ và nhấn đúp chuột vào đường liên kết với nhánh không có hình vẽ, khung text sẽ hiển thị:



- Sau đó người dùng nhập văn bản vào vùng trắng.
- Có thể thay đổi định dạng chữ, cỡ chữ, căn lề, màu chữ trên đầu của khung chỉnh sửa.
- Nhấn chuột ra ngoài nhánh, hoặc nhấn **enter** trong vùng soạn thảo để tắt khung chỉnh sửa văn bản.
- Sau khi thực hiện chèn nội dung vào nhánh, bố cục nhánh sẽ hiển thị:



Nhấn chuột phải vào nhánh sẽ hiện menu:



- Nhấn [**Thêm ảnh**] để thêm ảnh cho nhánh.
- Nhấn [Xóa nhánh] hoặc nhấn phím [Delete] để xóa nhánh.
- Nhấn [**Cắt**] để cắt nhánh.
- Nhấn [Sao chép] để sao chép nhánh.
- Nhấn [**Dán**] để dán nhánh đã sao chép.
- Nhấn [Thay đổi hình vẽ] => chọn hình để thay đổi hình dạng hình vẽ nhánh đối vơi nhánh có hình vẽ
- Sau khi chèn hình ảnh, bố cục sẽ hiển thị có dạng như sau:



- Người dùng nhấn chuột phải vào ảnh sẽ hiển thị menu:



- Nhấn [xóa ảnh]: Xóa hình ảnh
- Nhấn [Thay đổi ảnh]: Thay đổi hình ảnh
- Sau khi chèn đường liên kết, bố cục sẽ hiển thị có dạng như sau:



Người dùng nhấn chuột phải vào đường liên kết, nhấn chuột phải chọn [xóa đường liên kết] để xóa đường liên kết.



- Nhấn đúp chuột vào đường liên kết để chỉnh sửa văn bản.
- Ngoài ra người dùng có thể định dạng sơ đồ bằng cách chọn vào tab [Format]. Giao diện hiển thị:

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Thiết kế
Arial B I U	• • • = = = A •	Màu	( Chuyển	Aa	Aa Aa	Aa	Aa	•	─ Xuất bản the ✓ Xuất bản the	o chiều rộng o chiều sâu	
	Văn bản	nnann ∓ Màu	i sắc		Thiết	kế			Thời gian 2.0 Xuất bả	ţ.	

- Lựa chọn các định dạng trong vùng [văn bản] để thay đổi định dạng chữ, cỡ chữ, căn lề, màu chữ tương tự như trong module văn bản.
- Nhấn [màu nhánh] để thay đổi màu nhánh.
- Nhấn [độ dày] để thay đổi độ dày đường liên kết.
- Nhấn [chuyển đổi] để chuyển đổi nhánh có hình vẽ thành nhánh không có hình vẽ và ngược lại.
- Chọn [**thiết kế**] để chọn các mẫu thiết kế có sẵn.
- Nhấn [**Trình diễn theo chiều rộng**] để thiết lập xuất bản theo chiều rộng.
- Nhấn [**Trình diễn theo chiều sâu**] để thiết lập xuất bản theo chiều sâu.

# 3.22. Làm việc với Đồ thị hàm số

- Tại tab [Chèn] => chọn [Đồ thị]

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	ế Hiệu ứng	CI	huyển t	rang	Câu	ı hỏi	Côn	g cụ	Xem	Tro	ợ giúp	Định dạng		
<b>Flash</b>	Âm Chụp Ảnh thanh - Màn Hình -	Chèn ảnh	Chup anh Video	Quay video	Biểu Đồ	Cử Cử chỉ •	Con trỏ •	Đồ thị	Bảng	Biểu tượng •	Nhân vật	Hình vẽ +	Khung Văn bản		t Đầu trang và chân trang	Ngày và thời gian	# Ső trang
								Đõ	nọa						i Đâu tra	ng va chân tra	ang

- Sau khi nhấn chèn đồ thị giao diện, trên trang trình chiếu sẽ hiển thị một giao diện đồ thị bao gồm các trục tọa độ và các đường lưới:
- Ở đây người dùng có thể click chuột phải trên đối tượng đồ thị sẽ xuất hiển bảng menu với các lựa chọn:



- [Thêm điểm]: Thêm một điểm vào đồ thị
  - Sau khi nhấn chọn vào [Thêm điểm], giao diện hiển thị:

Cửa sổ điểm	$\times$
Tên điểm	
Tọa độ X	-1.038
Tọa độ Y	2.747
NÕG	G Ý HỦY BỎ

- Người dùng nhập tên điểm tại [Tên điểm], Tọa độ X tại [Tọa độ X], Tọa độ Y tại [Tọa độ Y]. Sau đó nhấn chọn [Đồng ý]/[Hủy bỏ] tương ứng với Đồng ý/Hủy bỏ việc chèn điểm.
- Giao diện hiển thị sau khi chèn:



- [Ân/hiện đường lưới]: Ân hiện các đường lưới của đồ thị.
- [Ân/hiện tất cả các điểm]: Ấn hiện tất cả các điểm trên đồ thị.
- [Thêm đồ thị]: Thêm một đường đồ thị vào đồ thị.
  - Sau khi nhấn chọn vào [Thêm đồ thị], giao diện hiển thị:

Cửa sổ đồ thị hàm số			×
Phương trình	Hàm số:	y = a	
Hàm lượng giác	Kiểu:	Hàm hằng	•
Hàm mũ	Hệ số A:	0	
Hàm logarit	Biểu thức:	<i>y</i> =0	
Hàm trị tuyệt đối			
Hàm elip/hypebol			
		ĐỒNG Ý	HỦY BỎ

- Các tab loại đồ thị: Hiện tại phần mềm hỗ trợ các loại đồ thị bao gồm: Phương trình, hàm lượng giác, hàm mũ, hàm logarit, hàm trị tuyệt đối, hàm elip/hypebol. Người dùng có thể lựa chọn các tab để chọn loại đồ thị cần chèn/ chỉnh sửa.
- Combobox "Kiểu đồ thị": Tùy thuộc vào từng loại đồ thị sẽ có các kiểu đồ thị khác nhau:
  - Phương trình: Hàm hằng, hàm bậc nhất, hàm bậc hai, hàm bậc ba, hàm bậc bốn, hàm bậc một trên bậc một, hàm bậc hai trên bậc một.
  - Hàm lượng giác: Hàm sin, hàm cos, hàm tan, hàm cotan.
  - Hàm mũ: Hàm mũ cơ số A, hàm mũ cơ số E.
  - Hàm logarit: Hàm logarit cơ số A, hàm logarit cơ số 10, hàm logarit cơ số E.
  - Hàm trị tuyệt đối: Hàm trị tuyệt đối x, hàm trị tuyệt đối F(x).
  - Hàm elip/Hypebol: Hàm elip, hàm hypebol.

- Combobox "Bậc đồ thị": Lựa chọn bậc của đồ thị bao gồm: Hàm bậc nhất, hàm bậc hai, hàm bậc ba, hàm bậc bốn, hàm bậc một trên bậc một, hàm bậc hai trên bậc một.
- Textbox "Hệ số A": Nhập hệ số A của đồ thị.
- Textbox "Hệ số B": Nhập hệ số B của đồ thị.
- Textbox "Hệ số C": Nhập hệ số C của đồ thị.
- Textbox "Hệ số D": Nhập hệ số D của đồ thị.
- Textbox "Hệ số E": Nhập hệ số E của đồ thị.
- Textbox "Co số": Nhập cơ số của đồ thị đối với các hàm mũ, logarit.
- Textbox "Hệ số phụ": Nhập hệ số phụ của đồ thị.
- Nút "Đồng ý": Chèn hoặc chỉnh sửa đường đồ thị.
- Nút "Hủy bỏ": Hủy bỏ thao tác và đóng cửa sổ.

& Lưu ý:

- Đối với các ô texbox, người dùng có thể nhập các giá trị căn và phân số bằng cách:
  - Đối với căn: người dùng nhập sqrt(a) với a là số dưới căn.
  - Đối với phân số: người dùng có thể nhập frac(a,b) với a là tử số, b là mẫu số.

Ở đây người dùng còn có thể thêm, chỉnh sửa nội dung trong đồ thị, khi chọn vào đồ thì => chọn tab [**Tùy chọn**]:



# Chức năng tại khung [Điểm]

- Người dùng chọn vào đối tượng điểm trên đồ thị sau đó chọn:
  - [Thêm điểm]: Thêm một điểm vào đồ thị.
  - [Sửa điểm]: Sửa điểm đang lựa chọn trên đồ thị.
  - [Xóa điểm]: Xóa điểm đang được chọn.
  - [**Đường gióng**]: Ấn hiện thanh gióng của điểm đến các trục tọa độ.

# Chức năng tại khung [Đồ thị]

- Người dùng chọn vào đối tượng đồ thị hàm số sau đó chọn:
  - [Thêm đồ thị]: Thêm một đường đồ thị vào đồ thị.

- [Chỉnh sửa đồ thị]: Chỉnh sửa đường đồ thị đang được lựa chọn.
- [Xóa đồ thị] Xóa đường đồ thị đang được lựa chọn.
- [Phép đối xứng tâm]: Thực hiện phép đối xứng tâm.
- [Phép đối xứng trục OX]: Thực hiện phép đối xứng trục OX.
- [Phép đối xứng trục OY]: Thực hiện phép đối xứng trục OY.
- [Phép tịnh tiến] Thực hiện phép tịnh tiến.
- [Phép vị tự]: Thực hiện phép vị tự.
- [Đường đồ thị]: Thực hiện chỉnh sửa màu sắc, kiểu đường viền của đường đồ thị đang được lựa chọn.
- [**Tiệm cận**]: Ấn/hiện đường tiệm cận của đồ thị (nếu có).
- [Nhãn]: Ấn/ hiện nhãn của đồ thị.

# \* Chức năng tại khung [Tùy chọn]

- Người dùng chọn vào đồ thị sau đó chọn:
  - [Thu phỏ]: Thu nhỏ đồ thị.
  - [**Phóng to**]: Phóng to đồ thị.
  - [**Đường lưới**] : Ấn hiện các đường lưới của đồ thị.
  - [Khôi phục mặc định] : Khôi phục lại các thông số mặc định của đồ thị như độ thu phóng, dịch chuyển...
- Ngoài việc người dùng chỉnh sửa đồ thị hàm số tại tab [Tùy chọn], thì có thể chọn vào đối tượng muốn sửa sau đó click chuột phải => sẽ hiển thị list chức năng tương ứng với các đối tượng đã chọn
- Sau khi chèn đường đồ thị, người dùng có thể rê chuột vào đường đồ thị để xem thông tin đồ thị hoặc di chuyển nhãn của đồ thị theo ý thích.

# 3.23. Làm việc với Bảng biểu

Để chèn bảng biểu vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Bảng" trên thanh công cụ:



HÌNH 1: TAB CHÈN BẢNG BIỂU

- Sau khi lựa chọn số hàng và số cột của bảng, một bảng biểu sẽ được chèn trên trang trình chiếu:

▲ 🚡 🛗 🕁 🗁 🔻	a Chuyển trang Câu hỏi Công cu	Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020 Xem Trơ niún Đình dạng		i k – dr X
Image: Second	Bing Bicu Cử Con Đã Bảng Biếu Nhật Đã Chỉ trởi thị tượng. Nhật	Image         Dien kāt         Image         Dien kāt         Image         Image	4	
Da phương tiên	Dõ họa	Văn bản         Đầu trang và chín trang           1         1         1         0         1	. 2	5
				kich hoạt C
				ác lớp Định
2				dang Định
3				dạng trang
4				
-				
~				
	14/5/2021			
	14/5/2021	Chan trang	4	
Trạng thái Đòng thời gian Trạng 4 trên 4 Sản sàng				+ 132% [3]

# HÌNH 1: ĐỐI TƯỢNG BẢNG BIỂU SAU KHI CHÈN.

Để chọn các ô trong bảng có thể dùng các cách sau:

- Rê chuột vào phần rìa bên ngoài của bảng để có thể chọn các hàng và cột:
- Rê chuột vào phần rìa của từng ô để chọn ô và di chuột sang các ô bên cạnh để lựa chọn nhiều ô.
- Nhấn chuột vào vùng bất kỳ trên bảng và di chuột để chọn nhiều ô.

Các ô được lựa chọn sẽ có màu đen như trong hình:

🛕 🍃 🎬 🛨 🗁 🔻	Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020	Công c	u bảng n thức trán Căng thức bán kọc	
Image of the sector         Image of the sector	leu cu' con Di Bâng Birdy Nhân Hinh Hiếu cử con Độ Bảng Birdy Nhân Hinh	Chin ket         Dim Kang         There ket         Dim Kang         Control           Chan ket         Diau trang và         Ngày và         55           Khang         Ω Kỳ hiệu         Diau trang và         Ngày và         55	unaction congunition not	
Da phương tiên 5	∂б họa 3 , , , , , , , , , , , , , , ,	Văn bản Đầu trang và chân trang 2             1     1     0         1   1	2	Cir bộ
				kich hoạt C
	Q			ic lớp Định c
2				lang Định d
3				ạng trang
4		0		
-				
~				
	14/5/2021	Chân trang	4	
Trang thai Dong thơi gian Trang 4 trên 4 Sẵn sàng			A	

# HÌNH 2: LỰA CHỌN NHIỀU Ô TRONG BẢNG

Nhấn chuột phải vào vùng lựa chọn các ô để hiển thị menu của bảng:

🛆 🍃 🔚 🕤 🗁 🔻	Chưa đặt tên* - Avina Authoring Tools 2020			1	- 🗼 🚽 🖄 🗙
Tệp Trang đầu Chèn Thiết kế Hiệu ứn	g Chuyển trang Câu hỏi Công cụ	Xem Trợ giúp Định dạng	Thiết kế Định dạng Công thức toán	Công thức hóa học	米ゴミーム・
Image: Second	e Biểu Cử Cơn Đã Bảng Biểu Nhân Hị Đã chỉ trởi Đã bảng Biếu Lượng, Vật vật 5. 1. 1. 1	hh Khung vàn bản Văn bản 2 Văn bản C Liên kết Q Kỳ hiệu đãy hiệu Văn bản C Kỳ hiệu Đầu trang chản tran	và Ngày và 55 g thời gian trang trang và chân trang		
Các trang 🔹	1 5 1 1 1 4 1 1 1 1 3 1 1 1	2	0		S.
		✓ Cát       Sao Adap       Image: Sao Adap       Image: Sao Adap       Image: Sao Adap       Image: Chain       Image: Chain   <	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •		k Hikishivar Cik tip tip-dang Dim-dang trang
	14/5/2021	(	Chân trang	4	
				-	
Trạng thái Dòng thời gian					

## HÌNH 3: MENU CỦA BẢNG

# Danh sách các chức năng của thanh menu đối tượng bảng:

- Nút "Chèn": Chèn hàng hoặc một cột của bảng tùy theo các vị trí: trên, dưới, trái, phải.
- Nút "Xóa": Xóa hàng, cột được lựa chọn hoặc xóa cả bảng nếu đối tượng bảng đang được lựa chọn.
- Nút "Gộp ô": Gộp các ô đang được lựa chọn lại với nhau thành 1 ô duy nhất.
   <u>https://o2.edu.vn</u>

- Nút "Tách ô": Tách các ô đã gộp thành các ô riêng biệt.
- Cắt, sao chép, dán:
- Nhóm. Đưa lên trên cùng, đưa xuống dưới cùng
- Lưu dưới dạng ảnh
- Vị trí và kích thước
- Định dạng

Người dùng có thể nhấn vào đối tượng bảng, sau đó chọn tab "THIẾT KẾ" để có thể thay đổi nôi dung của các ô:



## HÌNH 4: TAB THIẾT KẾ CỦA BẢNG

#### Danh sách các chức năng của tab thiết kế bảng:

- Nút check box "Hàng tiêu đề": Bảng có hàng tiêu đề hay không.
- Nút check box "Hàng tổng số": Bảng có hàng tổng số hay không.
- Nút check box **"Xáo trộn màu hàng":** Có xáo trộn màu của các hàng hay không.
  - Nút check box "Cột đầu tiên": Bảng có cột đầu tiên hay không.
- Nút check box "Cột cuối cùng": Bảng có cột cuối cùng hay không.
- Nút check box "Xáo trộn màu cột": Có xáo trộn màu các cột hay không.
- "Kiểu bảng": Lựa chọn bảng theo các kiểu đã được định sẵn.
- Các nút bên tab Ô: Lựa chọn màu sắc, kích thước, kiểu đường viền, ẩn hiện các đường viền của các ô.

Người dùng có thể nhấn vào đối tượng bảng, sau đó chọn tab "ĐỊNH DẠNG" để định dạng lại bảng.



#### HÌNH 5: TAB ĐỊNH DẠNG LẠI BẢNG.

#### Danh sách các chức năng của tab định dạng bảng:

- Nút "Xóa": Xóa các hàng, các cột đang được chọn hoặc xóa bảng.
- Nút "Chèn phía trên": Chèn hàng phía trên hàng được lựa chọn.
- Nút "Chèn phía dưới": Chèn hàng phía dưới hàng được lựa chọn.
- Nút "Chèn bên trái": Chèn cột bên trái cột được lựa chọn.
   <u>https://o2.edu.vn</u>

- Nút "Chèn bên phải": Chèn cột bên phải cột được lựa chọn.
- Nút "Gộp ô": Gộp các ô đang được lựa chọn.
- Nút "Tách ô": Tách các ô đang lựa chọn đã gộp.
- Ô "Chiều rộng" trong nhóm "Kích thước ô": Thay đổi chiều rộng của các ô đang chọn.
- Ô "Chiều cao" trong nhóm "Kích thước ô": Thay đổi chiều cao của các ô đang chọn.
- Nút "Canh đều cột": Thay đổi chiều dài của các cột đang được lựa chọn đều nhau.
- Nút "Canh đều hàng": Thay đổi chiều cao của các hàng đang được lựa chọn đều nhau.
- Các nút trong nhóm "Canh lề": Canh lề của văn bản trong ô theo các chiều trái, phải, trên, dưới, giữa.
- Ô "Chiều rộng" trong nhóm "Kích thước bảng": Thay đổi chiều rộng của bảng.
- Ô "Chiều cao" trong nhóm "Kích thước bảng": Thay đổi chiều cao của các bảng.
- Các chức năng nhóm Sắp xếp: đưa lên trên, đưa xuống dưới, căn chỉnh.

#### 3.24. Làm việc với Cử chỉ

Để chèn cử chỉ vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Cử chỉ" trên thanh công cụ



Sau khi nhấn vào sẽ hiện danh sách cử chỉ được hỗ trợ



# 3.25. Làm việc với Con trỏ

Để chèn con trỏ vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Con trỏ" trên thanh công cụ



Sau khi nhấn vào sẽ hiện danh sách con trỏ được hỗ trợ



Người dùng có thể chọn đối tượng con trỏ, sau đó nhấn vào tab Tùy chọn để có thể chỉnh sửa con trỏ

Tệp		Trang d	fàu	Chèn		Thiết	kế	Hiệ	u ứng		Chuyển trang	Câu hỏ	i Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Tùy chọn
↓ Không	Nháy đơn	Nháy đúp	\$	<b>P</b>	+	I Ŷ	0	¢¢ ⊳_	R M	* * *	<ul> <li>Hiện hiệu ứng nhấn ch</li> <li>Đường thẳng</li> </ul>	nuột. 1	ĩhời lượng 4.0 Ĵ				
	Nhấn					Con t					Đường đi con trỏ		Hiệu ứng				

Danh sách các chức năng của tab tùy chọn con trỏ:

- Nút "Không": Con trỏ sẽ không có hiệu ứng gì khi kết thúc hiệu ứng.
- Nút "Nháy đơn": Con trỏ sẽ có hiệu ứng nháy đơn khi kết thúc hiệu ứng.
- Nút "Nháy kép": Con trỏ sẽ có hiệu ứng nháy kép khi kết thúc hiệu ứng.
- Danh sách các con trỏ để thay đổi hình dạng con trỏ.
- Nút check box **"Hiện hiệu ứng nhấn chuột"**: Cho phép hiện hiệu ứng nhấn chuột khi kết thúc hiệu ứng.
- Nút check box "Đường thẳng": Đường đi của con trỏ có đi theo đường thẳng hay đường cong.
- Ô "Thời lượng": Điều chỉnh thời gian hiệu ứng.
- Combobox "Tốc độ": Điều chỉnh tốc độ hiệu ứng,
### 3.26. Làm việc với Thu phóng

Để chèn thu phóng vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Thu phóng" trên thanh công cụ													
Tệp	Trang	đầu	Chèr	n	Thiết kế	Hiệu ứ	ứng Ch	uyển trang	(	Câu hỏi	Công	cų	Xem
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa ∂ Đánh dấu	Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	Quản lý thuyết minh	Ngân hàng trang <del>v</del>	Bản đồ	Đối tượng web	Thu phóng	Ô chữ	Nhập từ PowerPoint
Người	dùng	có th	ể chọ	n đối	tượng t	hu phói	Tính năng ng, sau đe	ó nhấn v	vào ta	b Tùy c	họn để	ể tùy d	chỉnh.
Tệp	rang đầu	Chèn	Thiê	ét <mark>k</mark> ế	Hiệu ứng	Chuyển tra	ng Câu hỏi	Công cụ	Xer	n Trợ gi	úp Đị	nh dạng	Tùy chọn
Thời gian bắt Thời gian kết t	đầu 1.0 thúc 1.0	4 7 7											

Danh sách các chức năng của tab tùy chọn thu phóng:

- Ô **"Thời gian bắt đầu"**: Tùy chỉnh thời gian bắt đầu hiệu ứng.
- Ô **"Thời gian kết thúc"**: Tùy chỉnh thời gian kết thúc hiệu ứng.

### 3.27. Làm việc với Nhân vật

Để chèn nhân vật vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Nhân vật" trên thanh công cụ



Sau khi nhấn nút, người dùng có thể chọn danh sách nhân vật được hỗ trợ để có thể chèn vào trang trình chiếu.



### 3.28. Làm việc với Biểu tượng

Để chèn biểu tượng vào trang trình chiếu, nhấn vào nút "Biểu tượng" trên thanh công cụ



Sau khi nhấn nút, danh sách các biểu tượng được hiển thị. Người dùng chọn để có thể chèn biểu tượng để chèn vào trang trình chiếu.



# 3.29. Làm việc với các nút điều khiển

Các nút điều khiển cho phép người dùng thay đổi giá trị của các biến số thông qua các thao tác kéo, xoay, nhập liệu,...

Trong Avina, các nút điều khiển nằm ở thực đơn Công cụ > Các nút điều khiển



Có 7 loại nút điều khiển gồm:

- 1. Hộp văn bản: cho phép thay đổi giá trị của biến kiểu văn bản.
- 2. Nút nhấn: cho phép thực hiện các hành động của bộ kích hoạt.
- 3. Núm xoay, Thanh trượt: cho phép thay đổi giá trị của biến kiểu số.
- 4. Nút kiểm vuông và Nút kiểm tròn: cho phép thay đổi giá trị của biến kiểu chân lý.
- 5. Đánh dấu: cho phép thêm các ghi chú lên bài trình chiếu.

### a. Hộp văn bản

Trang đầu Chèn Thiết kế Hiêu ứng Chuyển trang Câu hỏi Công cụ Xem Aa **///** ~ Aa РC . 1. www  $\rightarrow$ Nhập từ PowerPoint Hộp văn bản Nút Ðánh Nút kiểm Nút kiểm Ngân hàng trang <del>-</del> Đối tượng Thu Ô Núm Thanh Quản lý Bản nhấn dấu trượt vuông tròn thuyết minh web phóng chữ xoay đồ Tính năng

### Giao diện

Để thay đổi kiểu dáng của hộp văn bản, ta sử dụng thẻ Thiết kế:

Để thêm hộp văn bản, ta chọn: Công cụ > Hộp văn bản.

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Thiết kế
Abc	Abc Abc	Abc	Abc	Abc Abc	Abc Abc Màu đi Abc Màu đi Màu đi Màu đi Màu đi	ên ▼ ường viền ▼ nữ ▼					
			Khung	nền							_

Ta có thể thay đổi màu nền, màu đường viền, màu chữ bằng cách chọn các kiểu dáng có sẵn:



### Chức năng

Khi hộp văn bản được tạo thì đồng thời biến số TextBox (1) cũng được tạo:

Trang dBu     Chén     Thiết kế     Hiệu ứng       Việp     Trang dBu     Chén     Thiết kế     Hiệu ứng       Pisch     Am     Chuy An     Chiết     Chiết     Out       Risch     Am     Chuy An     Chiết     Chiết     Out     Out       Risch     Am     Chuy An     Chiết     Chiết     Out     Out       Bia Harris, Main Hanh     Chiết     Chiết     Chiết     Out     Out       Các trang     +     -     -     -     -	Chưa đặt tên <sup>*</sup> - Avina Authoring Chuyển trang Câu hỏi Liệu Cộ Cộn trang Biểu Cộ Cộn Đà Bảng Đô họa 5 4	fools 2020     Công cu     Xem     Trơ giúp     Định dạng       Image: State Stat	Công cụ và       Định dạng     Công thức toán     Công thức hóa học       và Ngày và Să     Să       yết tráng     Đạ       tráng thức hóa học     -	Các bộ kích hoạt + g
	abc	Biến TextBox (1) Văn bản TextBox (1) Văn bản	mic dah Sd Bin dace dang 0 0	Here Part is a set of the set of th
	14/5/2021		Chân trang	
Trang thái Dòng thời gian Trang Strên S. Sắn sảng 🟭 🔎 📻 🖭 🕅 🔝 🥌 🎻	0 0 0 0 0	8 🗉 🔺 🧟		▲ + 132% 🔀 ^ 💟 40 🛥 💭 ENG 421 PM

Giá trị của biến số TextBox (1) được liên kết với hộp văn bản vừa tạo. Vì vậy khi thay đổi giá trị trong hộp văn bản thì giá trị của biến TextBox (1) sẽ thay đổi theo.

Giá trị TextBox (1) có thể được sử dụng cùng với chức năng tham chiếu biến hoặc tạo các điều kiện cho Bộ kích hoạt.

Ví dụ: Ta tạo một khung văn bản sau đó tham chiếu đến biến TextBox (1):

🛕 🍃 🗁 🕁 🗁 🔻 Têp Trang đầu Chèn Thiết kế Hiệu ứng	Chưa đặt tèn* - Avina Authoring Tools 2020 Chuyển trang Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp	Công cụ về Định dạng Định dạng Công thức toán C	ông thức hóa học	* <b>*</b> * = ¤×
Image: Second	Image: Section 1         Image: Section 1<	t Dilu trang và Ngày và 53 hilibu Dilu trang và Ngày và 53 Dilu trang thời gian trang Dilu trang và chiến trang	2	Các bà liáb haot
	ıbc	Č		Cac Do Kich Rogi + P B K D A + C Bo Kich Avast A to Tang Bo Kich Avast A to Tang Bo Kich Avast A to Tang Dia dang Hali gana kit Hui Bo Kich Avast A to Hang Hali Nahy din Hang Tang Hali
4	%TextBox (	1)%	····0	
	14/5/2021	Chân trang		
Trang thái Dùng thời gian				*

Nhấn F5 để xem trước:

Theat Live Print Chinh size May May May Xull blin	Toth blang Mag toth blang Dath thear Bullan Hoai na ngang Salag Salag Salag Salag Salag Salag Cold Salag Salag Salag Salag			
		2	12	
	abc thay đổi		E B C C	
	abc thay đổi			
	▶ 剩 ð 🖗 🗷 22		Tim kółm	
Trang 2 trên 2 - Silin sang				<b>▲+ 132%</b> 🔀

Nhấp chuột vào hộp văn bản màu đỏ và thêm vào cụm từ "thay đổi", ta thấy giá trị trong khung văn bản cũng thay đổi theo.

### b. Núm xoay và thanh trượt

Để tạo Núm xoay/Thanh trượt, ta nhấn chọn: Công cụ > Núm xoay/Thanh trượt

Tệp	Trang	đầu	Chèn		Thiết kế	Hiệu ứ	ừng Ch	uyển trang	C	Câu hỏi	Công	sų –	Xem
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa ∂ Đánh dấu	Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	Quản lý thuyết minh	Ngân hàng trang <del>-</del>	Bản đồ	Www Đối tượng web	Thu phóng	Ô chữ	P Nhập từ PowerPoint
Các tra	ng	<b>Núm xo</b> Nút xo	<b>bay</b> bay cho p	hép ngu	ời		Tính năng		4		3	1.1	2
40	•	dùng khoản đổi gi số.	chọn mộ 1g giá trị á trị của 1	t giả trị t đã cho và một biến	rong à thay kiểu								
Tệp	Trang	ı đầu	Chèi	n	Thiết kế	Hiệu	ứng C	huyển trang		Câu hỏi	Công	cņ	Xem
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa ∂ Đánh dấu	Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	Quản lý thuyết minh	Ngân hàng	Bản đồ	www Đối tượng web	Thu phóng	Ő chữ	Nhập từ PowerPoint
		-			-		Tính năng				3		2
Các tra	ing	1 + 1 L B State of the state o		Thanh Than chọn khoả đổi c sõ.	trượt h trượt giúp một giá trị ng giá trị đả jiá trị của m	) người dùng từ một á cho và thay ột biến kiểu							

### Giao diện

Để thay đổi kiểu dáng, tương tự Hộp văn bản, ta sử dụng thẻ Định dạng

Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Định dạng
•	• •	•	• •	Màu nền • Màu đường viền •						Alau nền 🔹 👌 🧄 Màu nền 🔹	viën 🔹
		Nút	kéo				Kł	iay chứa			

# Chức năng

Khi Núm xoay/Thanh trượt được tạo thì một biến kiểu số liên kết với chúng cũng được tạo:

Biến			••••
Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Dial (1)	Số	0	0
Slider (1)	Số	0	0
+ / 🖻 🛍 X			

Khi kéo núm của Núm xoay/Thanh trượt thì giá trị của biến Dial (1)/Slider (1) sẽ thay đổi:

Biế	n			
	Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
	TextBox (1)	Văn bản	abcde	0
	Dial (1)	Số	4	0
	Slider (1)	Số	46	0
	Bilder (I)			

Các biến số này có thể làm điều kiện cho các Bộ kích hoạt.

Ví dụ: Tạo một Bộ kích hoạt cho phép Di chuyển hình vẽ sang phải khi biến Slider (1) có giá trị bằng 50. Khi ta kéo núm của Thanh trượt đến vị trí chính giữa (giá trị 50) thì hình vẽ sẽ di chuyển sang phải.

000		
	Tùy chỉnh bơ	ộ kích hoạt X
00	Hành động	Di chuyển 🔻
	Đối tượng	Buồn chán 1
	Đường cong	Line Motion Path
	Khi	Biến thay đổi 🔹 🔻
00	Biến	Slider (1)
	Điều kiện	
	Slider (1) là ==	: bằng 50
		+ / ×
		• • •
		ĐỒNG Ý HỦY BỎ

# Nút kiểm vuông/tròn

Để tạo Nút kiểm vuông/tròn ta thực hiện: Công cụ > Nút kiểm vuông/tròn:

Tệp	Trang	đầu	Chèr	ı	Thiết kế	Hiệu (	ứng C	huyển trang	(	Câu hỏi	Công	cų	Xem
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa ∂ Đánh dấu	Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	Quản lý thuyết minh	Ngân hàng trang •	Bản đồ	www Đối tượng web	Thu phóng	Ô chữ	P 🕒 Nhập từ PowerPoint
							Tính năng		4		2		2
Các tra	ang			*	Nút kiểm	vuông			4				
Γ				-	Hộp kiến dùng thá biến kiểu	n cho phép ay đổi giá trị u chân lý.	người của một						
Tệp	Trang	j đầu	Chè	n	Thiết kế	Hiệu	ứng (	Chuyển trang	9	Câu hỏi	Công	g cụ	Xem
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa ∂ Đánh dấu	Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	Quản lý thuyết minh Tính năng	Ngân hàng trang <del>-</del>	Bản đồ	Đối tượng web	Thu phóng	Ő chữ	P 🕒 Nhập từ PowerPoint
Các tra	ang			-		Nút kiểm	tròn	-	4		3		2
Γ	5			_		Hộp kiế dùng th biến kiế	ểm cho phép n nay đổi giá trị c ểu chân lý.	gười ủa một					

### Ta được:

Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022     Chura đặt tên <sup>4</sup> - Avina Authoring Tools 2022	**************************************
Cac trang	Cace Lopk kich hoat +   By lick heap che kinzg   By lick
Dong thot gian         0:1         0:2         0:3         0:4         0:5         0:6         0:7         0:8           Q: B: Nalyet thot gian         ID: Text         ID: Text	

# Giao diện

Để thay đổi giao diện, ta sử dụng thẻ Thiết kế:



Δ	Þ	ك 🗎	ightarrow						Chưa đặt tên* - Av	ina Authoring	Tools 2022				Thiết kế nút	
	Têp	Trar	ng đầu	Chè	n	Thiết kế	Hiệ	èu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Định dạng	Định dạng	
			۲		0				Màu nềr Màu đư Màu đư Màu biể	òn • òng viền •	Abc	Abc Abc	Abc	Abc Abc	Abc Abc 👻	Màu nền ▾ Màu đường viền ▾ Màu chữ ▾
						Dấu ki	ểm		5 4		3	2	1 1 1	Khung nền		
	ac tra	ang		-)	н											

# Ta được:

🛕 ڬ 🖻 🗮 🖘 🗁	Chura đặt tên* - Avina Authoring Tools 2022	
Trang đầu Chèn Thiết kế Hiệu ứng Chuyển tra	g Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp Định dạng	2 * 1 × 1 * 1 <b>*</b> 1 0 × 2 ×
K Cit ben ben d Sao chip dim dyn Cipbourd	Image: State	Các bộ kích hoạt 🔹 💈
		hdang
1		Bộ kich hoạt cho trang Nhây đến trang Trang sau
		Khi dòng thời gian kết thức
	🔲 abc	Bộ kích hoạt cho trình phát Nhậy đến trạng, Trạng nay
E		Khi người dùng nhăn chuột nút chuyển đến tra
-	. 100	Bộ kích hoạt cho trình phát Nhậy đến trạng Trạng trước
	• 123	Khi người dùng nhấn chuột nút chuyển đến tra
		Định dạng trang
0	0 456	Đố màu
E		Không màu
		🖲 Màu đơn
-		O Mau dái
		O Ký hiệu
E		Án đõ họa nền
-		Mau 🖉 🔻
		Trans colt
		Các lớp 🔸
-		🐔 Lớp hiến thị Lớp chuẩn 🏹
Dòng thời gian		+
0:1	0:2 0:3 0:4 0:5 0:6 0:7 0:8	0:9
😒 🖬 Ngày và thời gian 🕟 Text	**************************************	
🗞 🧰 Chán trang	*	
🐼 🛍 Số trang	•	
Element     Element	•	
Trang thái Dòng thời gian		0 5 mi ◎
Trang 1 trên 1 Sản sáng		🌲+ 111% 🔀

# Chức năng

Khi Nút kiểm vuông/tròn được tạo thì biến số cũng được tạo theo:

abc	Biến					×
	Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc c	định	Số lần được dùng	
100	CheckBox	(1) Đúng/Sai	False	•	0	
123	Radio (1	) Đúng/Sai	False	•	0	
	Radio (2	) Đúng/Sai	False	•	0	
156						
50						
	<b>T</b> / 18					
				ĐỒNG Ý	HỦY BỎ	

Khi ta nhấn chọn/bỏ chọn các nút kiểm thì giá trị các biến số được liên kết cũng thay đổi theo.

Ta có thể sử dụng các biến số này để làm điều kiện cho các Bộ kích hoạt.

## Nút nhấn/Đánh dấu

Để tạo Nút nhấn/Đánh dấu, ta thực hiện: Công cụ > Nút nhấn/Đánh dấu:



La	ng Tools 2022 Công cụ Xem Trợ giúp H A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	Thiết kế nút       Dịnh dạng       Dịnh dạng       Ate       Ate	Acc Acc Abc Maunim -
	Mâu biểu tượng •		
Hộ biế Hộ biế Lượng Chu Tâp Trang đầu Chèn Trang đầu Chèn Trang đầu Chèn Trang đầu Chù Màu biếu tượng -	ra đặt tên* - Avina Authoring Tools 2 nuyến trang Câu hỏi Côr	022 Ig cụ Xem Trợ giúp H	Thiết kế nú Dịnh dạng Thiết kế
	Abc Abc Abc Abc	Abc Abc Abc Abc	Abc - 📩 Màu đường viền -
Biểu tượng		Mẫu định dạng	
Ta được: Trang đầu Chên Thiết kế Hiệu ứng Chuyế trang Câu bối Công cự Xem Trang đầu Chên Thiết kế Hiệu ứng Chuyến trang Câu bối Công cự Xem Số Cô	Từ giúp Định dạng Định dạng Mu nha- Mau bảng trang tra	A Marsin -	
Clic trang	▲ Start		Color by kich happet   By kich happet does water and an and and and and and and and and
Dèng thời gian         0:1         0:2         0:3           Q         để Nghy sh thời gian         15: Test         0:1         0:2         0:3           Q         để Số Hang         15: Test         15: Tes	0.4 0.5 0.6 * * *	0.7 0.8	

## Để thay đổi giao diện, ta sử dụng thẻ Thiết kế:

### 3.30. Làm việc với Ngân hàng trang

- Ngân hàng trang cho phép quản lý tập hợp nhiều trang trính chiếu. Các trang trong ngân hàng trang có thể được thêm ngẫu nhiên vào bài giảng ngay lúc bài giảng đang chạy. Tính năng này giúp tạo ra các đề thi ngẫu nhiên.
- Để sử dụng tính năng này, ta thực hiện

🔺 📁 🗮 🕁 🗁					
Têp Trang đầu (	Chèn Thiết kế Hiệ	u ứng Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem Trợ giúp
Aa Pôp văn Nút Núm Đánh bản nhấn xoay đấu	Thaun Nút kiểm Nút kiểm trượt	<b>▶ili.</b> Quản lý thuyết minh	Sơ đồ Đối tượng tư duy web	Thu Ô phóng chữ	Nhập từ PowerPoint
Các nút đ Các trang	iều khiển ➡	5 Ngân hàng Ngân hàng Ngân hàng	<b>trang</b> g trang	3	2 1
	🔺 👘 🗏 🕤 d	>			
	Tệp Trang đ	lầu Chèn	Thiết kế		
	Lựa chọn ngân hàng t	trang	$\checkmark$		
	Ngân hàng trang mới	Đống	chế đô vem		
		ngân	hàng trang		
		Chỉnh sửa	4	Ð	

### HÌNH 3-6: GIAO DIỆN TÙY CHỈNH Ở CHẾ ĐỘ SLIDE BANK

#### 3.30.1. Thêm slide bank

Để thêm mới một slide bank, nhấn vào nút "Slide Bank" ở **Error! Reference source not found.** và chọn "Create Slide Bank" cửa sổ thêm mới hiển thị, nhập tên cho slide bank và nhấn "Save" để thêm mới hoặc "Cancel" để hủy.

Thêm ngân hàng trang	>	<
Nhập tên ngân hàng trang:		
Ngân hàng trang mới		
	Lưu Hủy	

#### CỬA SỖ THÊM MỚI SLIDE BANK

#### 3.30.2. Quản lý slide bank

Để quản lý danh sách slide bank, nhấn vào nút "Slide Bank" ở Error! Reference source not found. và chọn "Manage Slide Bank" cửa sổ quản lý (Error! Reference source not found.) hiện lên mới hiển thị.

- Nhấn vào biểu tượng thêm mới để tạo mới slide bank.
- Nhấn vào biểu tượng chỉnh sửa để chuyển sang chế độ chỉnh sửa nội dung cho slide bank.
- Nhấn biểu tượng nhân đôi để tạo mới slide bank có nội dung giống với slide bank đang được chọn.
- Nhấn vào biểu tượng chỉnh sửa tên để sửa tên slide bank đang được chọn.
- Nhấn vào biểu tượng xóa để xóa slide bank đang được chọn.



# CỬA SỐ QUẢN LÝ DANH SÁCH SLIDE BANK

### 3.30.3. Chèn slide từ side bank vào bài giảng

Để chèn một trang từ Ngân hàng trang vào bài giảng, ta thực hiện: Trang đầu > Trang mới > Trang ngẫu nhiên:

Δ	i 🔁 🔁						
Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ
Dán	🗙 Cắt 间 Sao chép 🖋 Sao chép định dạng	Trang mới •	Bố cục ▾ Đặt lại Nhân đôi B	• <u>I</u> U ab AV • A	· A A A		≣≣"
Các	Clipboard trang						Đoạn văn
	2		ngẫu phiôp				
1		- N	Trang ngẫu nhi	iên			

Ta được:

A > a c	Chura đặt têm* - Avina Authoring Tools 2022	* * * * * - @ ×
Kerner (George Control C	A     A     B <th></th>	
Clipboard I Cac trang Phong chur Các trang +	rs i bogi van rs i ve rs zañ ban i san se	Các bộ kích hoạt 🔹 🖁
	Trang ngẫu nhiên	Production of the section of the sec
Dòng thời gian		
congrina gani	21 02 03 04 05 06 07 08	09
P = • Trang thái Dòng thời gian		_ ⊑ <b>≓ ⊘</b>
Trang 2 trans 2		A

Trong lúc soạn thảo, nội dung trang ngẫu nhiên không hiển thị. Để xem nội dung trang ngẫu nhiên, ta thực hiện: Trang đầu > Xem trước



### 3.30.4. Soạn thảo nội dung slide bank

Để soạn thảo nội dung các trang trong ngân hàng, ta thực hiện:

🔺 🛛 🗁	1	ightarrow												
Tệp	Tran	ng đầu	Ch	èn	Thiết kế	Hiệu	ı ứng Cł	nuyển trang	J	Câu hỏi	Công	cụ	Xem	Trợ giú
Aa Hộp văn bản	Nút nhấn	Núm xoay	Aa → Đánh dấu	<b>CON</b> Thanh trượt	Nút kiểm vuông	Nút kiểm tròn	<mark>► di.</mark> Quản lý thuyết minh	Ngân hàng trang <del>-</del>	Sơ đồ tư duy	Đối tượng web	D Thu phóng	Ô chữ	Nhập từ PowerPoint	
		Cá	c nút điềi	u khiển				Tạo ng	gân hàng	slide				
Các tra	ang			*			5	Quản	lý ngân h	àng trang	3		2	1 1 1
ſ	_	_	_	Ξ				<b>Quản lý n</b> ợ Quản lý	<b>gân hàng</b> ngân hàr	<b>trang</b> ng trang				
		N SHE												

Cửa sổ hiển thị chọn Chỉnh sửa:

Quản lý ngân hàng trang	×
Ngân hàng trang mới	
🕂 🗹 🖸 🖾 🗙	
Chỉnh sửa	

Các thao tác trong ngân hàng trang giống với các thao tác ở chế độ bình thường. Sau khi soạn thảo xong, nhấn Ngân hàng trang > Đóng chế độ xem ngân hàng trang để trở về giao diện ban đầu.

Δ 🗁	▤∽♂									Chưa đặt tên - Avina A	Authoring Tools 2022
Tệp	Trang đầu	Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi	Công cụ	Xem	Trợ giúp	Ngân hàng trang	Định dạng
Lựa chọ Ngân hàr	ọn ngân hàng trang ng trang mới	Đóng ngân	chế độ xem hàng trang								
Các tr	Chinh :	sửa +	Đ		5           4	• • • • • • • • •	3	2	1 .		1

### 3.31. Quản lý thuyết minh

Để việc đồng bộ thuyết minh dễ dàng, Avina cung cấp thêm tính năng Quản lý thuyết minh. Với tính năng này, ta có thể dễ dàng thêm các video giảng bài, thay đổi thời gian trình chiếu cũng như đồng bộ chúng với nhau.

Để mở tính năng này, ta thực hiện: Công cụ > Quản lý thuyết minh:



#### CỬA SỔ ĐỒNG BỘ THUYẾT MINH.

Vùng dưới cùng của cửa sổ chính là dòng thời gian. Các đối tượng thuộc trang sẽ xuất hiện ở đây. Vị trí của các đối tượng so với lề trái của thước cho biết thời điểm nó xuất hiện trong khi độ dài lại cho biết thời gian tồn tại của chúng. Thay đổi vị trí và độ dài giúp ta điều chính thời điểm xuất hiện cũng như thời gian tồn tại của các đối tượng trên trang.



#### CHỈNH SỬA THỜI GIAN CỦA CÁC SLIDE

Để bắt đầu đồng bộ, ta sử dụng thực đơn thao tác:



## THỰC ĐƠN THAO TÁC



#### GIAO DIỆN ĐỒNG BỘ VIDEO TƯỜNG THUẬT



### QUAY VIDEO THUYẾT MINH TỪ WEBCAM

### Về chức năng

### 3.31.1. Chỉnh sửa thời gian của slide

Bước 1: Đưa chuột đến điểm đầu của "Tiêu đề", nhấn giữ chuột và kéo để thay đổi thời gian tồn tại của đối tượng.



Bước 2: Đưa chuột đến điểm cuối của "Tiêu đề", nhấn giữ chuột và kéo để thay đổi thời gian tồn tại của đối tượng.

		Quản lý thuyết minh	* * * * * * * * *
Luu và Đông bộ	A via      A via		
		Page Record = Recording Now -	
Trinh phát	Trang tài liệu	$\bullet \bullet \diamondsuit$	+ 100%. Danh sách lóp
00:00:00	oo acan ooco acan acan acan acan acan ac	88 80.69 80.19 80.11 80.12 80.13 80.14 80.15 80.16 80.17 80.18 80.19 80.20 80.27 80.22 80.23 80.24 80.25 80.26 80.27 80.28 80.2 An daalambaalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daalaadaa daa	00:30 00:31 00:32 00:34 Lóp hiến thị
Danh sách đối tượng Đa Phương Tiện	Tiku de phy  Tiku de  Tiku de phy  Tice phy  Element		
0	8 🗖 🛛 刘 🚊 🚸 刘 🛤	S 🕐 💌 💈 🕒 🐱 🥙 🕸 🤐 🚳 📥	∧ 🦁 🔽 d=) 👄 💭 ENG 5/14/2021 🖓

**Bước 3:** Đưa chuột vào giữa của "Tiêu đề", nhấn giữ chuột và kéo để thay đổi thời điểm xuất hiện.



# 3.31.2. Chèn video thuyết minh từ tệp

Bước 1: Trên thẻ Tính năng, chọn chức năng Video:



Bước 2: Chọn video đã lưu trong ổ cứng máy tính sau đó nhấn Open:

\Lambda Open					×	in lý thuyết minh		- * T * . #	_ # _ = @×
$\leftrightarrow \rightarrow \times 1$	This PC > Videos > Khuc xa and No. 100	i sang 🦻		V O Search Khuc	xa anh sang P			*******	- 1 M - 1
Organize *	New folder				E • 🖬 🙆				
<ul> <li>Pictures</li> <li>OneDrive</li> <li>This PC</li> <li>3D Obje</li> <li>Desktop</li> </ul>	kts New folder 2	amp4	Samp4	5amp4	Bamp4				
R Docume	ents	0	0	0	0		Steps Recorder - Recording Now	- 0 ×	
& Downloa	ads	2	2				Pause Record      Stop Record	Add Comment	
Pictures									
Uideos 🖥	9a.mp4 10	a.mp4 11a.mp4	12a.mp4 1	3a.mp4 14a.mp4	15a.mp4				
U WIN100	64 (C)			9					
S CD Drive	(R)		100	1. 1.	112				
Network	<ul> <li>✓ 16a.mp4 17</li> </ul>	amn4 18a mn4	19a mol 2	Na mo4 21 mo4	21a mod V				
	File name:			~ Video Files(	*.mp4;*.flv;*.mkv;*.an $\sim$				
				Open	Cancel				
						gag			
Trình phát									
00:00:00	00 00:01 00:02 00:03 00:04	00-05 00:06 00:07 00	08 00.09 00.10 00	0.11 00.12 00.13 00.14	00:15 00:16 00	17 00:18 00:19 00:20 00:21 00:22 00:23	00.24 00.25 00.26 00.27 00.28 00.29	9 00:30 00:31 00:32 00:33 00:34	Lớp hiến thị
									and the second se
Danh sách d/i	Tức giận 2								
tượng									
Đa Phương Tiện									
<b>a</b> 0	H 🔚 🜌 刘 🌻	🚸 刘 🕮	S 🕐 📲	🔒 📄 🙆 🖡	🧇	o 😫 🐗 🔺 🖪 🤗		^ <b>♥ </b> ▼ 4	) 🌰 💭 ENG 307 PM

Bước 3: Chọn thời điểm chèn video sau đó nhấn Lưu:

	Tinh năna	and the second se	
Luru và Đông bộ Luru	Am Ghi Video Quay thanh Am -     Da Photong Tilen		
		Thiết lập chên video Thiết lậ	- X Ad Commet 0 +
			Danih sách lóp
00:00:00 Danh sách đối tượng Da Phương Tiên	ga dain Osiz des door Extendenterinterinterinterinterinterinterinter		<ul> <li>BO30 BO31 BO32 BO34 BO34 BO35 BO34 BO35 BO35 BO35 BO35 BO35 BO35 BO35 BO35</li></ul>
- 0	HR 🖿 💌 刘 🖉		A 💌 🔽 (t) 🔿 🗁 (tric 307 PM

**3.31.3.** *Chèn video thuyết minh từ webcam* Trên thẻ Tính năng, chọn chức năng Quay video:

		Quần lý thuyết minh	1 + T. 18 M	: 🚛 – 🕸 ×
Tep T	ĩnh năng		4 * * * · · · ·	4 J 1 1 1 1 1 1
Lưu và Đồn Đông bộ	ng Âm Ghi Video Quay video video			
Luy	Da Phương Tiện			
		III Deeps Recorder - Recording Now    X       (B) Paper Record     Q Sopp Record     mill Add Comment     Image Record		
		v <mark>ere</mark> j		
		gag		
Trinh phát				Danh sách lóp
00:00:00	00 00:01 00:02 00:03 00:04 00:06 00:06 00:07			Lớp hiến thị
Danh sách đối tượng	Tức giặn 2 +			
Đa Phương Tiện				
<b>0</b>	비 🔚 🜌 🐋 🛸 🐋 🖬	* 💁 🔍 📲 🐥 🗋 🍘 🖬 📕 🎯 🗳 🏝 🛷 🗛 💶 🤗	^ 👻 💟 d	

# 3.31.4. Đồng bộ video với bài giảng

Với các video được chèn làm video thuyết minh người dùng có thể kéo thả, căn chỉnh thời gian đồng bộ với bài giảng.

Video cũng được chỉnh sửa như một video bình thường trong bài giảng.

### 3.31.5. Xem trước toàn bộ bài giảng.

Nhấn play trên vùng Play back để xem trước tổng quan toàn bộ bài giảng.

# 3.32. Làm việc với thiết kế

Ở thanh công cụ nhấn vào <b>Thiết kế</b>					
Tệp Trang đầu Chèn	Thiết kế Hiệu ứng	Chuyển trang Câu hỏi	Công cụ Xem	Trợ giúp Định dạng	
<u>Aa</u> <u>Aa</u> <u>Aa</u>			Bố qực	A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	Font     Màu     Kích thước       hầu     nền -     trang -
Các chức năng:	À 1 \ · · · »				
- Chọn chủ đề	è bài giảng				
Tệp Trang đầ	iu Chèn	Thiết kế	Hiệu ứng	Chuyển trang	Câu hỏi
Bài giảng này     Aa     Aa					
Sau khi chọn xong trang sẽ hiên thị chủ đề:					
Trạng đầu Chèn Thiết kế Hiệu ứng Chuyển trạng Câu hỏi Công cụ Xem Trợ giúp Định dạng					



## Chọn bố cục cho trang



# Màu sắc



### Font chữ

# Màu nền

Màu nền <del>-</del>	←→ Kích thước trang +	Thiết kế
h Đ	inh dạng kiế	ểu nền
		Kích thước trang +
		Chuẩn (4:3)
		Màn hình rộng (16:9)
Kích	thước tra	ng Tùy chỉnh kích thước trang