

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM AVINA

1. GIỚI THIỆU	4
2. TẠO BÀI ELEARNING CƠ BẢN	8
2.1. Tạo bài Elearning	8
2.2. Chọn [Mẫu]	8
2.3. Lưu bài Elearning.....	9
2.4. Lưu đề lên [Tập] đã lưu trước đó (Lưu).....	10
2.5. Mở [Tập] đã lưu	10
2.6. Xuất tập	12
2.7. Tùy chọn.....	12
3. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG CÁC CHỨC NĂNG CỦA HỆ THỐNG	14
3.1. Làm việc với văn bản	14
3.1.1. Chèn [Văn bản].....	14
3.1.2. Canh chỉnh văn bản	14
3.1.3. Công thức toán.....	28
3.2. Làm việc với [Biểu đồ]	29
3.2.1. Chèn [Biểu đồ]	29
3.2.2. Bảng dữ liệu.....	31
3.2.3. Bảng phân tử biểu đồ.....	33
3.2.4. Định dạng biểu đồ	35
3.2.5. Thiết kế biểu đồ	36

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 [CHUYỂN TRANG]	125

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 [Hiện 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! Bookmark not defined.
3.19. Thuyết minh	163
3.20. Làm việc với Đối tượng web.....	163
3.21. Làm việc với Bản đồ 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 Cờ 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.....	202
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.....	203

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,

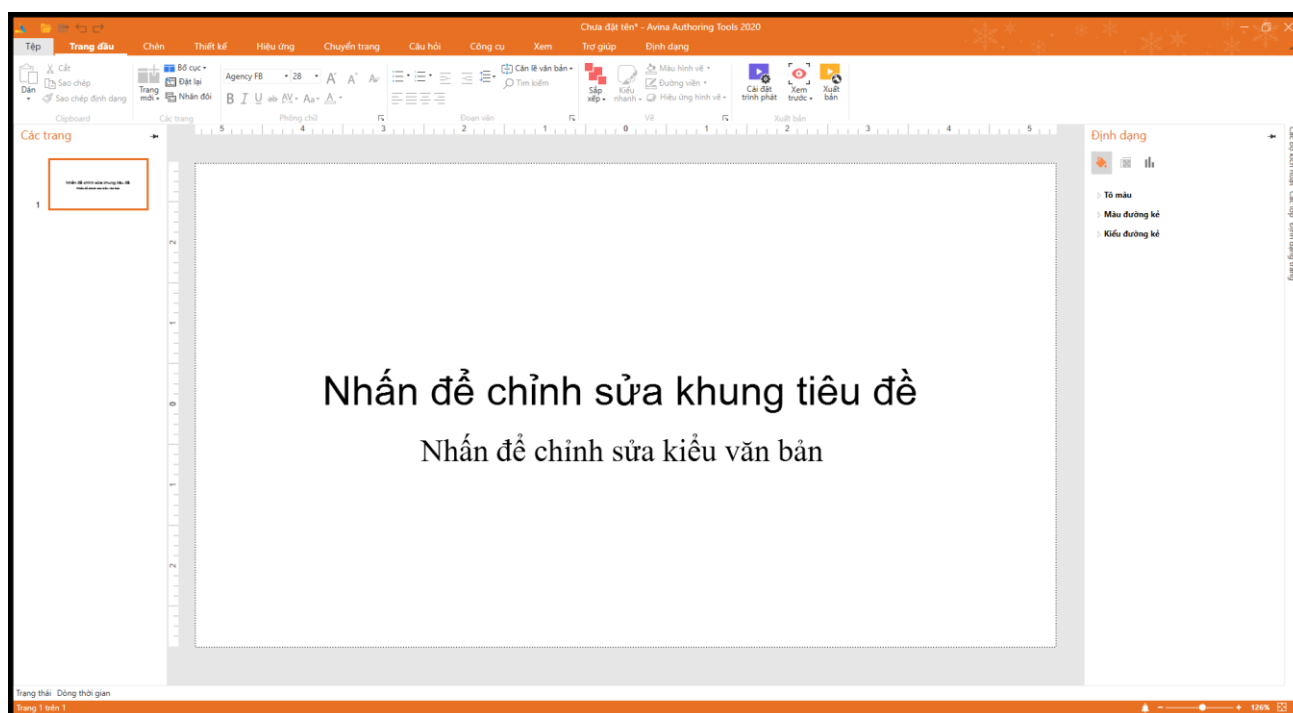
hiệu chỉnh các tư liệu media...); Các công cụ soạn thảo văn bản, tạo trang tài liệu. Các công cụ trình diễn; Các công cụ đóng gói hoàn thiện và xuất bản khóa học, đặc biệt các công cụ chuyên biệt cho hoạt động câu hỏi tương tác, trigger (tương tác người dùng).

- 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 sổ Windows bạn chọn **Start**
- Chọn **All Programs**
- Nhấp đúp chuột trái lên biểu tượng AVINA ở màn hình desktop.



Giao diện chính của chương trình AVINA

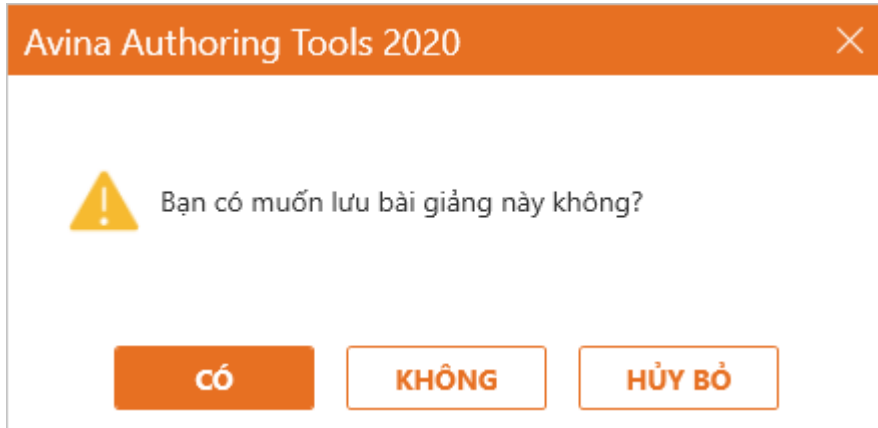
❖ Thoát AVINA

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.

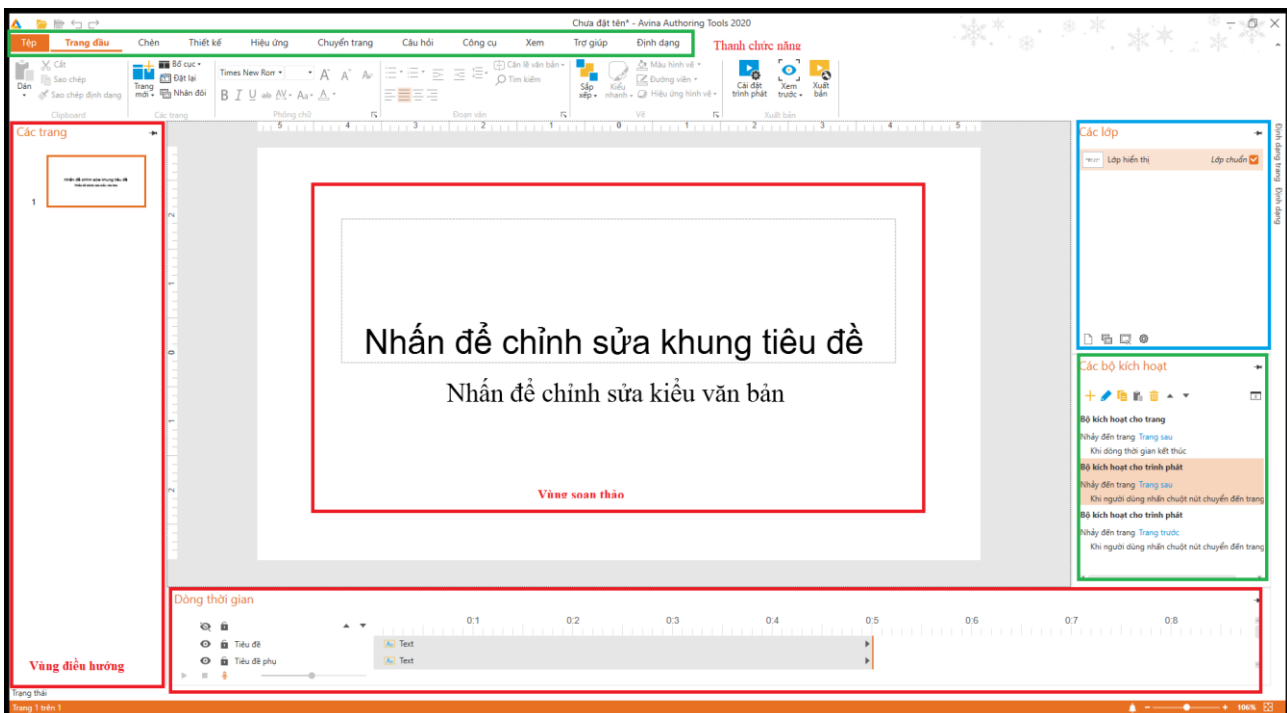
- Chọn [YES]: sẽ lưu lại các thay đổi trước khi thoát
- Chọn [NO]: sẽ thoát chương trình AVINA mà không lưu lại các thay đổi
- Chọn [CANCEL]: để hủy lệnh thoát AVINA



Hộp thoại nhắc nhở lưu các thay đổi trong tài liệu

Các thành phần trên cửa sổ chương trình AVINA

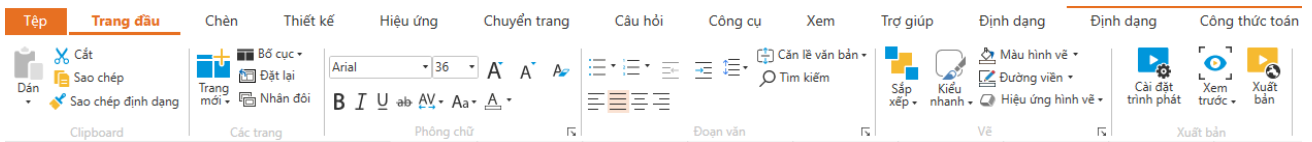
Cửa sổ chính của AVINA bao gồm các thành phần chính sau:



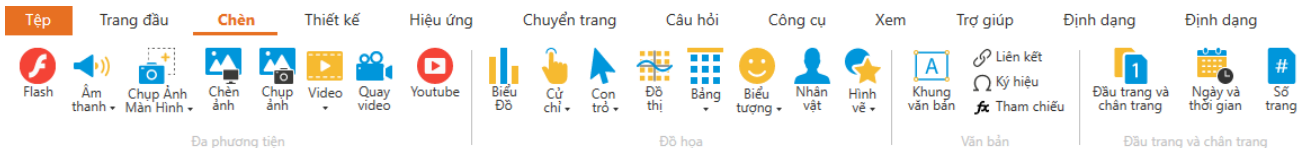
- **Thanh tiêu đề:** chứa thông tin về phần mềm AVINA
- **Thanh chức năng:** chứa tất cả các chức năng được chia theo từng nhóm với nhiều tùy chọn khác nhau.
- **Vùng điều hướng:** thể hiện cấu trúc của tài liệu, cho phép người dùng tùy chỉnh và di chuyển giữa các phần trong tài liệu.
- **Trang soạn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



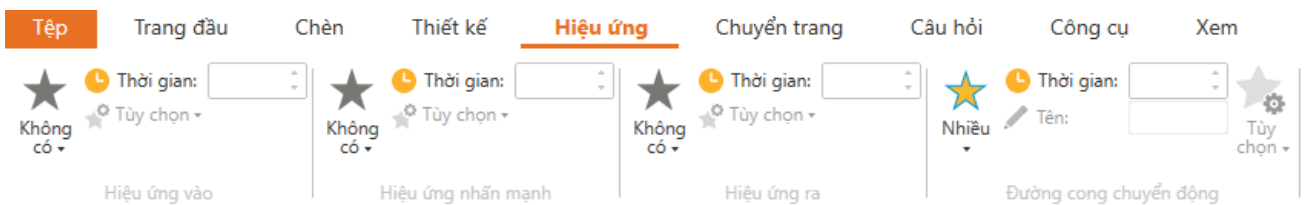
Chèn: Thực hiện các lệnh chèn, thêm tất cả các đối tượng mà chương trình AVINA hỗ trợ: Đa phương tiện, Hình vẽ, Nhập từ PowerPoint, Khung văn bản, Hình ảnh, Biểu đồ



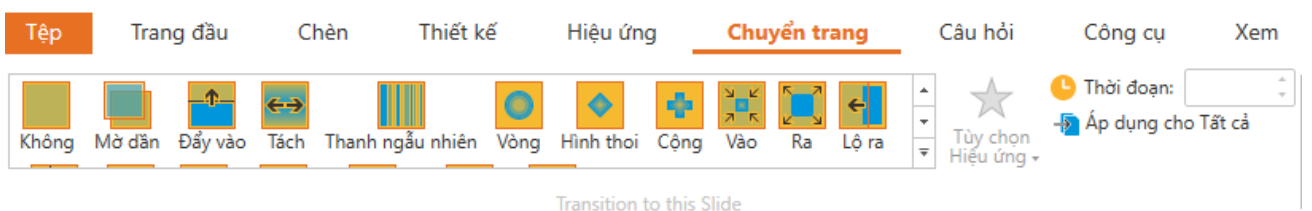
Thiết kế: Chủ đề, bố cục, màu sắc



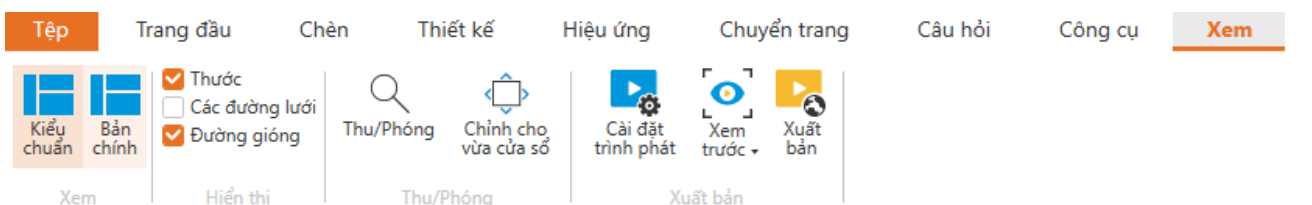
Hiệu ứng: Thiết lập thời gian và kiểu hiệu ứng chuyển động cho đối tượng trên trang tài liệu



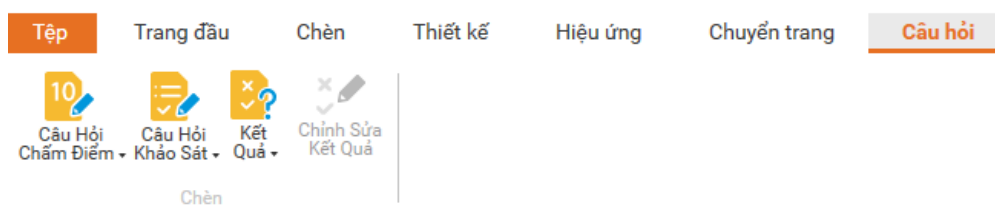
Chuyển trang: Thiết lập thời gian và kiểu hiệu ứng chuyển động cho trang tài liệu:



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

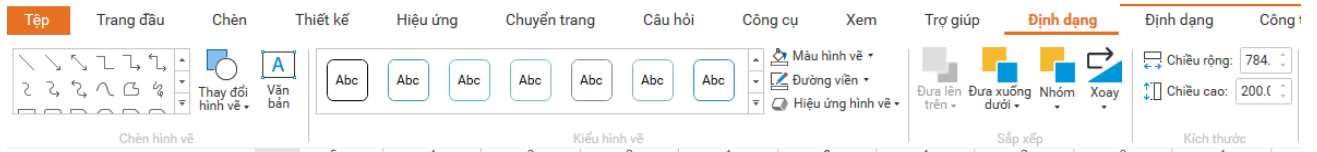


Câu hỏi: Hỗ trợ người dùng soạn thảo câu hỏi tương tác



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

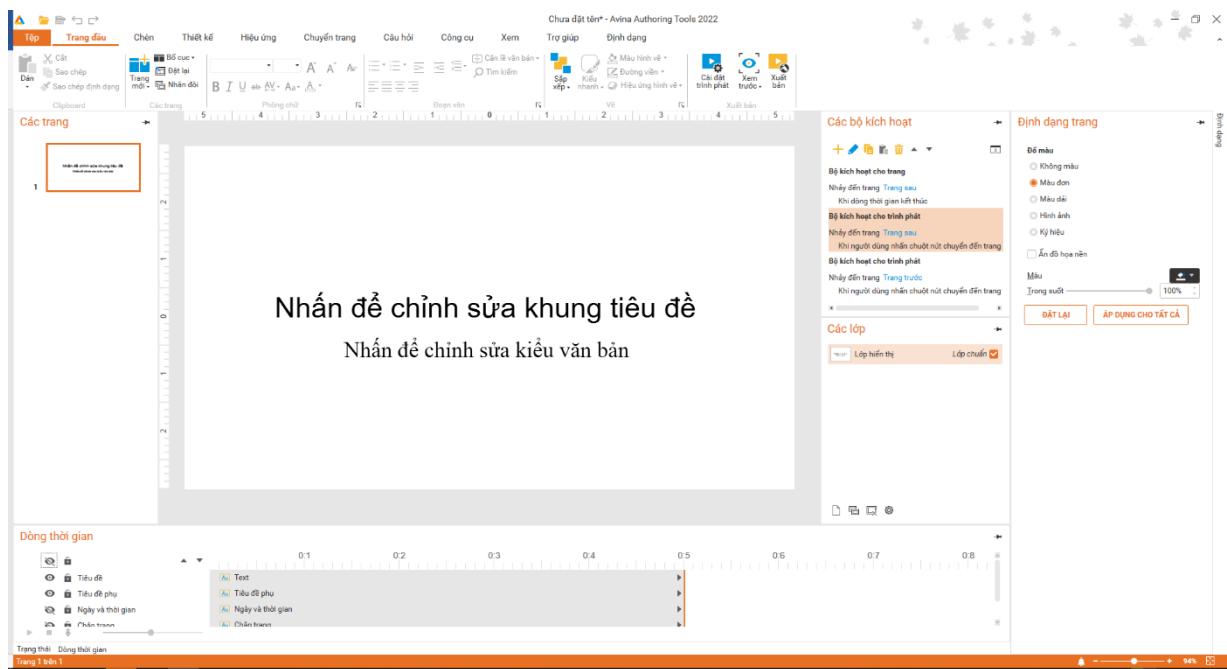
Ví dụ: Định dạng của đối tượng [Hình vẽ]:



2. TẠO BÀI ELEARNING CƠ BẢN

2.1. Tạo bài Elearning

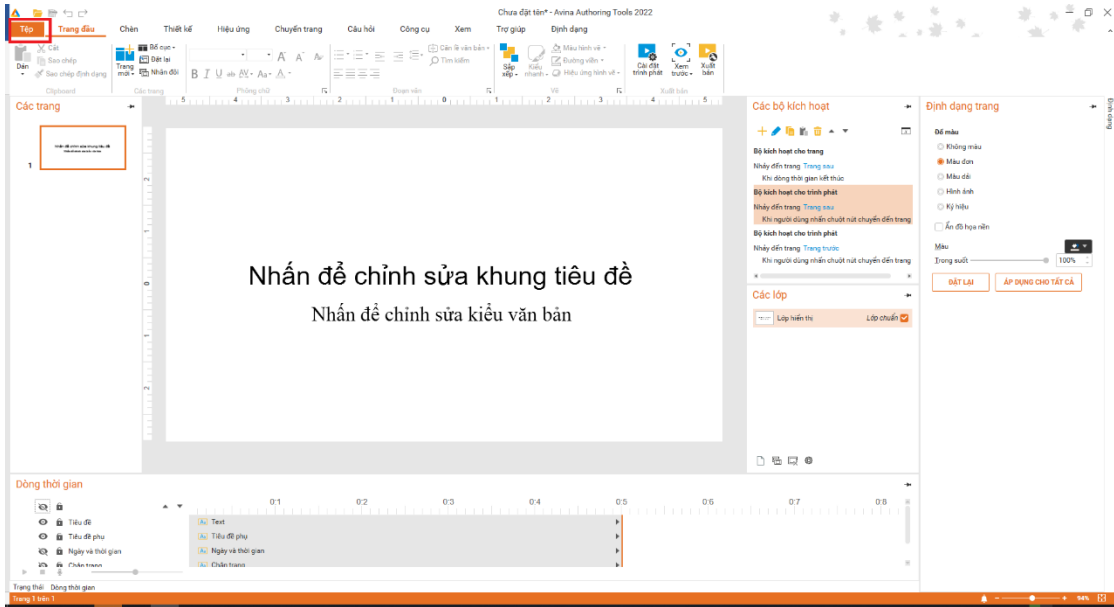
- Mặc định khi mới khởi động chương trình AVINA đã tạo sẵn một tài liệu trống:



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 [Tập]

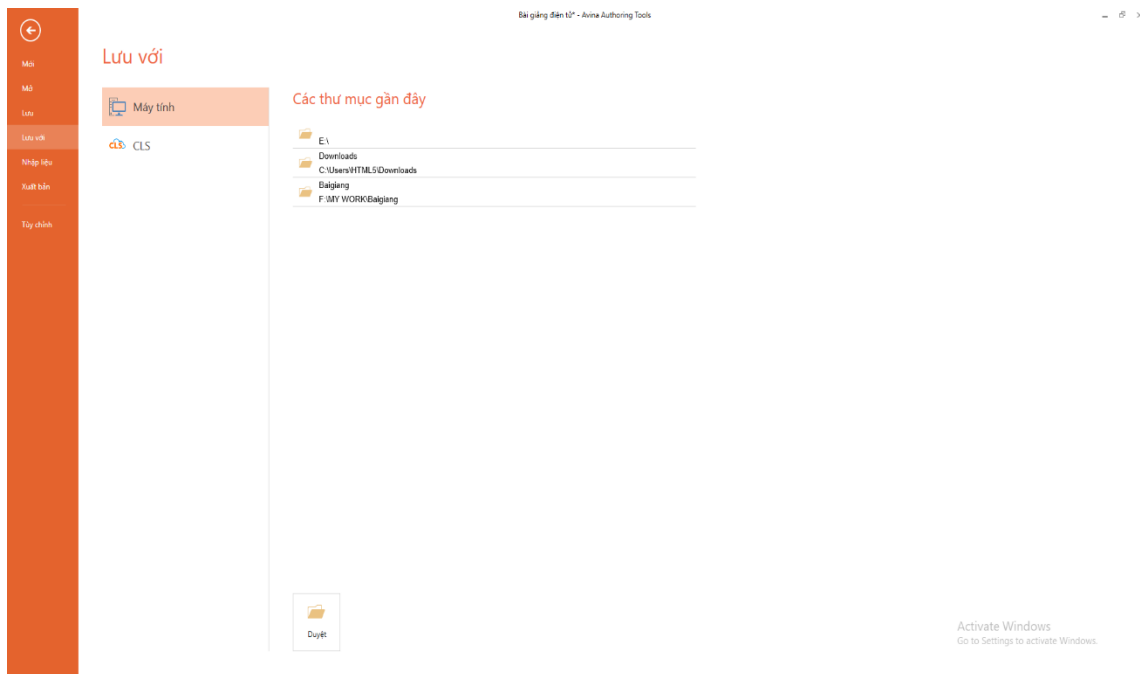



- Tại [Tập] => Chọn [Mới] => chọn [Mẫu] người dùng mong muốn => chọn [Tạo]




2.3. Lưu bài Elearning

- Tại [Tập] => Chọn [Lưu với]:



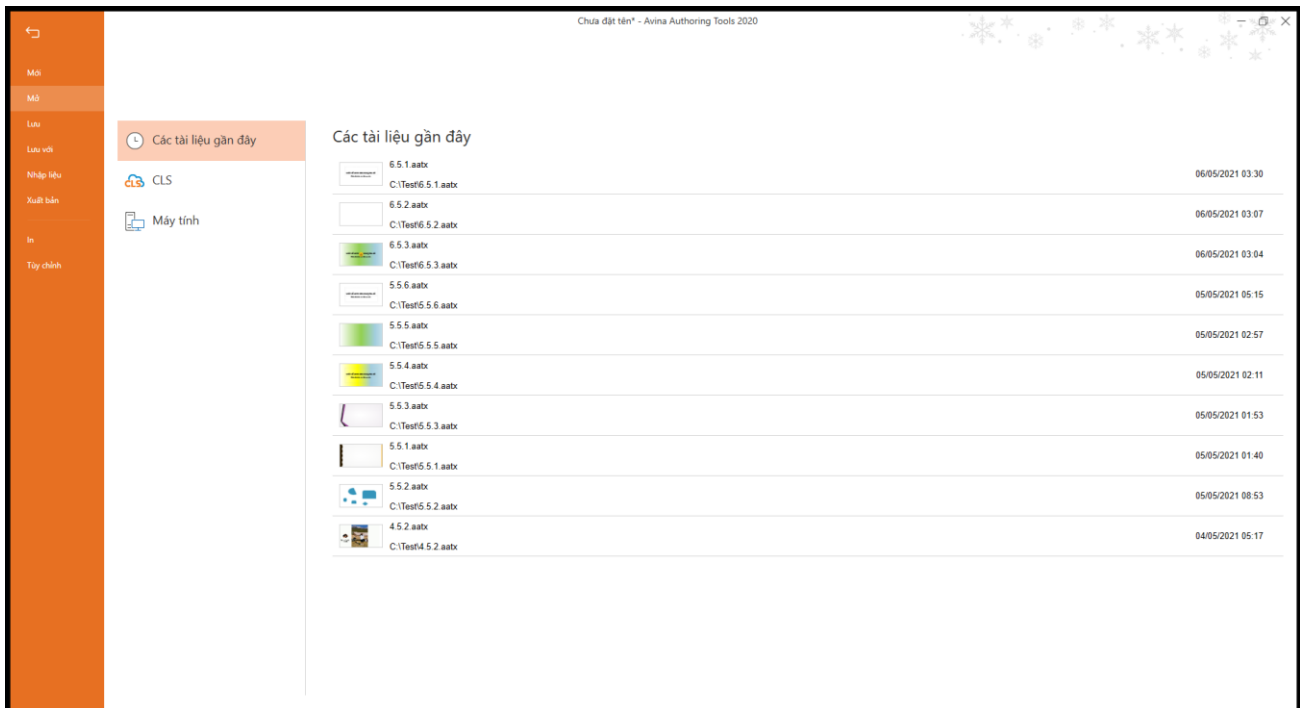
- Chọn [**Máy tính**] => chọn [**Thư mục**] để lưu.
- Chọn [**Duyệt**] => Đến vị trí [**Thư mục**] muốn lưu
- Nhấn tổ hợp phím [**Ctrl + S**]
- Chọn icon [**Lưu**] 

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

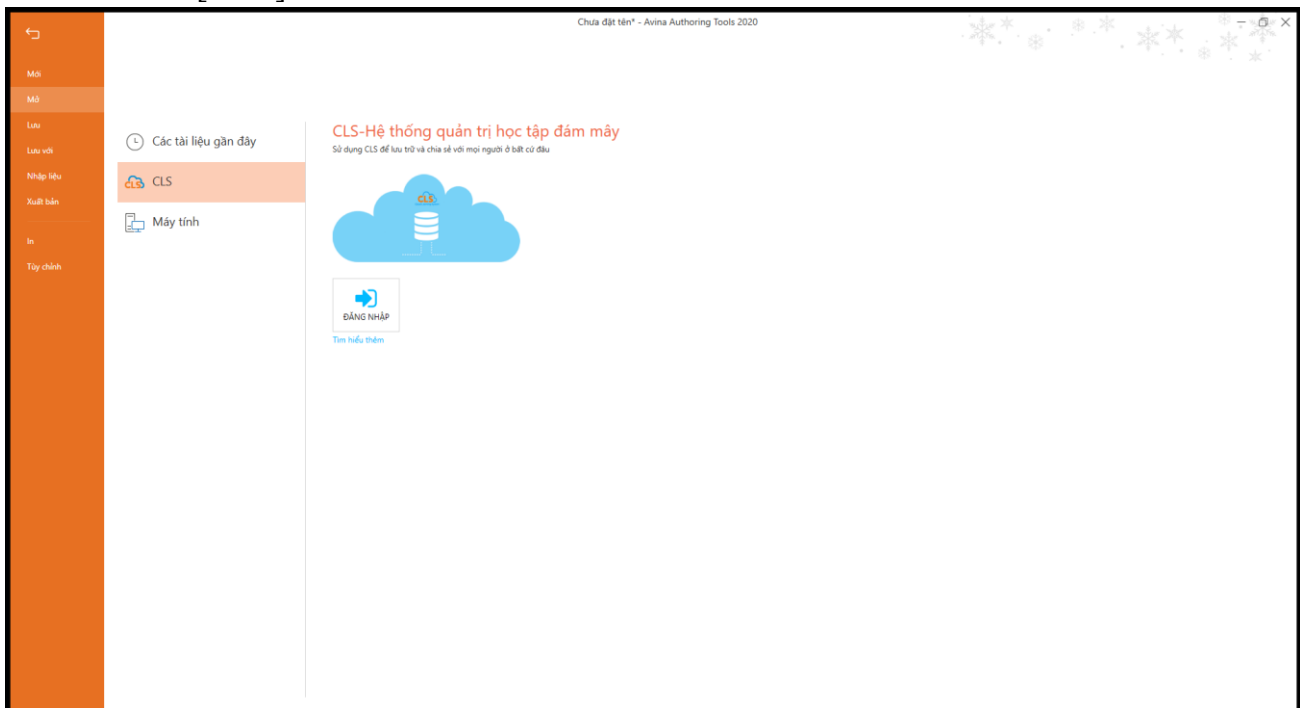
- Tại [**Tệp**] => Chọn [**Lưu**] (Điều kiện: đã lưu trước đó)
- Nhấn tổ hợp phím [**Ctrl + S**]
- Chọn icon [**Lưu**] 

2.5. Mở [**Tệp**] đã lưu

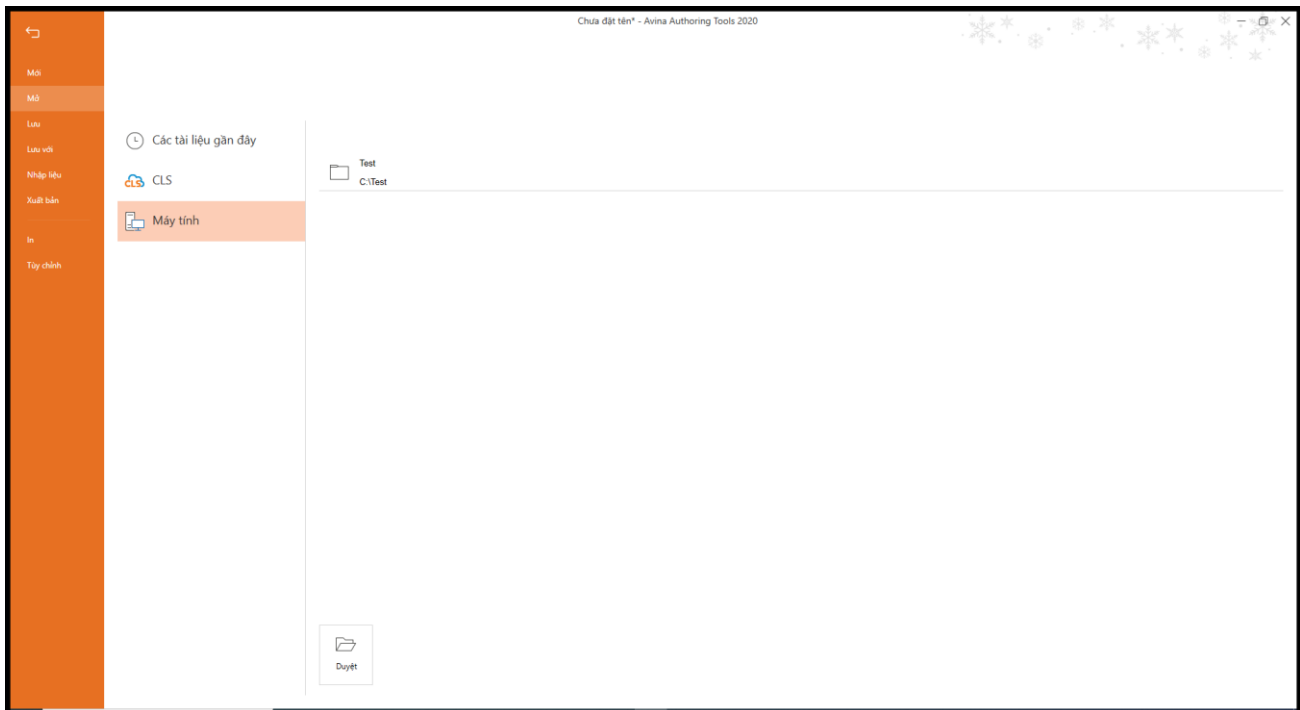
- Tại [**File**] => Chọn [**Mở**]
- Chọn [**Các tài liệu gần đây**]



- Chọn [CLS]



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



- 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 tự động sau mỗi: phút

Đường dẫn lưu tập tin tự động: ...

Đường dẫn lưu tập tin tự động: ...

Thay đổi lựa chọn ngôn ngữ

Cá nhân hóa

Nền:

Chủ đề:

Tự động lưu các cài đặt bố cục

[Đặt lại bố cục hiển thị](#)

Cài đặt ghi log

Mở Mức độ

Cập nhật

Kiểm tra phiên bản mới khi mở chương trình

Cửa sổ khởi động

Hiển thị cửa sổ khởi động

LƯU

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 [Tập] tự động
 - [Đường dẫn lưu tập tin tự động]: Chọn địa chỉ lưu [Tập] 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

- 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 nhật thì chọn vào [**Kiểm tra phiên bản mới khi mở chương trình**]

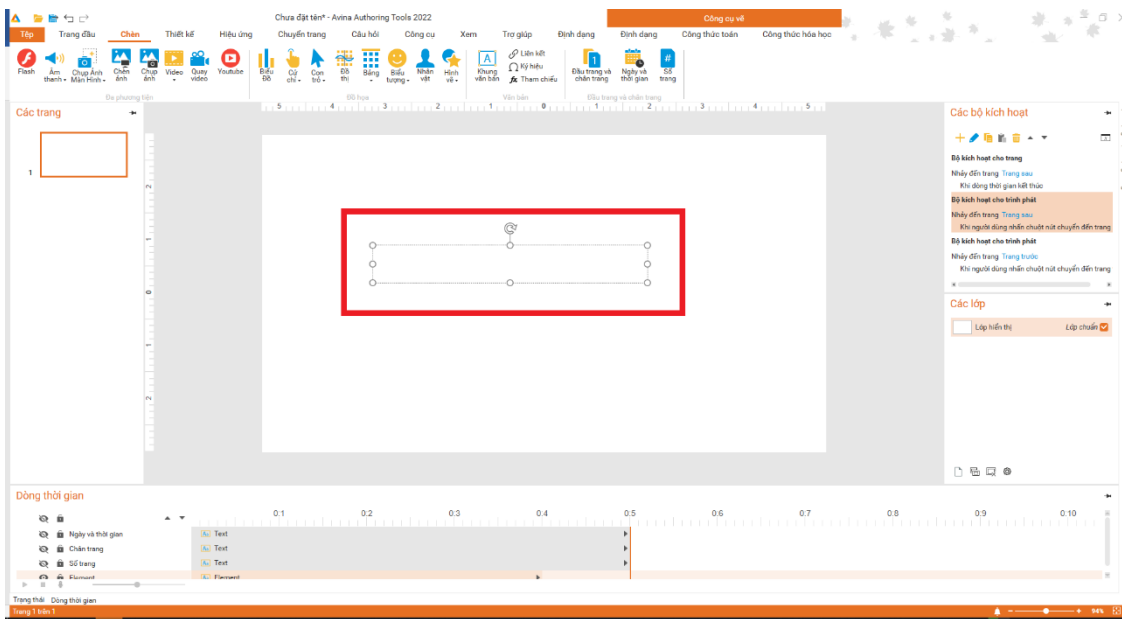
3. HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG CÁC CHỨC NĂNG CỦA HỆ THỐNG

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]
- Hiện thị ra [**Khung văn bản**] để nhập văn bản từ bàn phím.



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

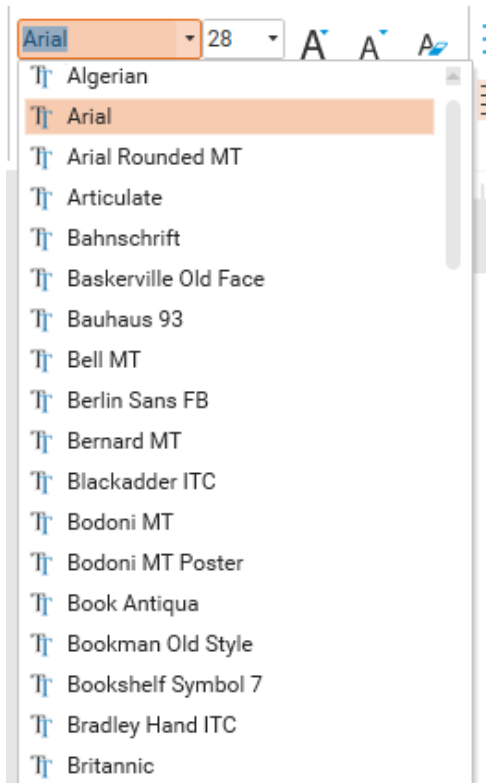
3.1.2.1. Chỉnh sửa [Văn bản]

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



- Chọn [**Phông chữ**]

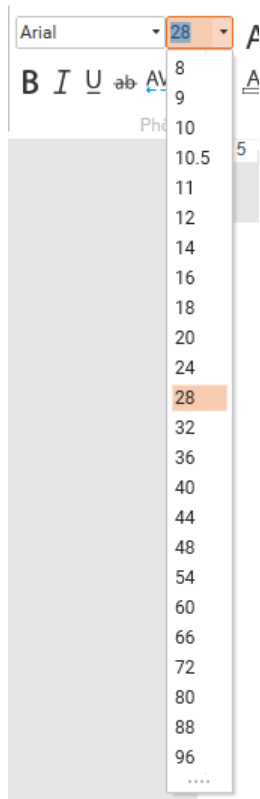
- Tại [**Phông chữ**]



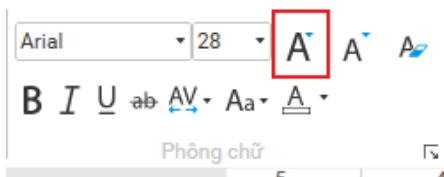
- Nhập tên [**Phông chữ**] => Nhấn Enter

- Chọn [**kích cỡ chữ**]

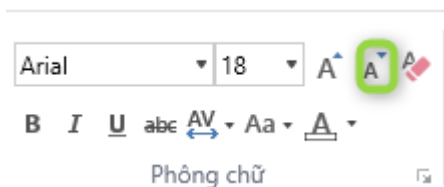
- Chọn [**Kích cỡ chữ**]





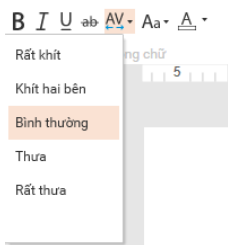
- Nhập số vào [**Kích cỡ chữ**] => Nhấn Enter
- Tăng kích cỡ chữ => chọn [**Tăng kích cỡ chữ**]



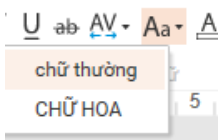
- Giảm kích cỡ chữ => chọn [**Giảm kích cỡ chữ**]



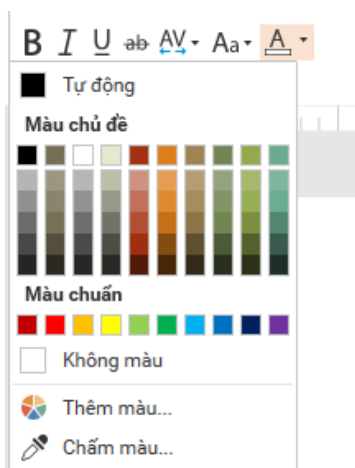
- Xóa tất cả Format => chọn [**Xóa tất cả định dạng**] ()
- In đậm văn bản => chọn [**B**]
- In nghiêng văn bản => chọn [**I**]
- Gạch dưới văn bản => chọn [**U**]
- Gạch xuyên thân văn bản => chọn ()
- Thay đổi khoảng cách giữa các kí tự => chọn [**Khoảng cách kí tự**]



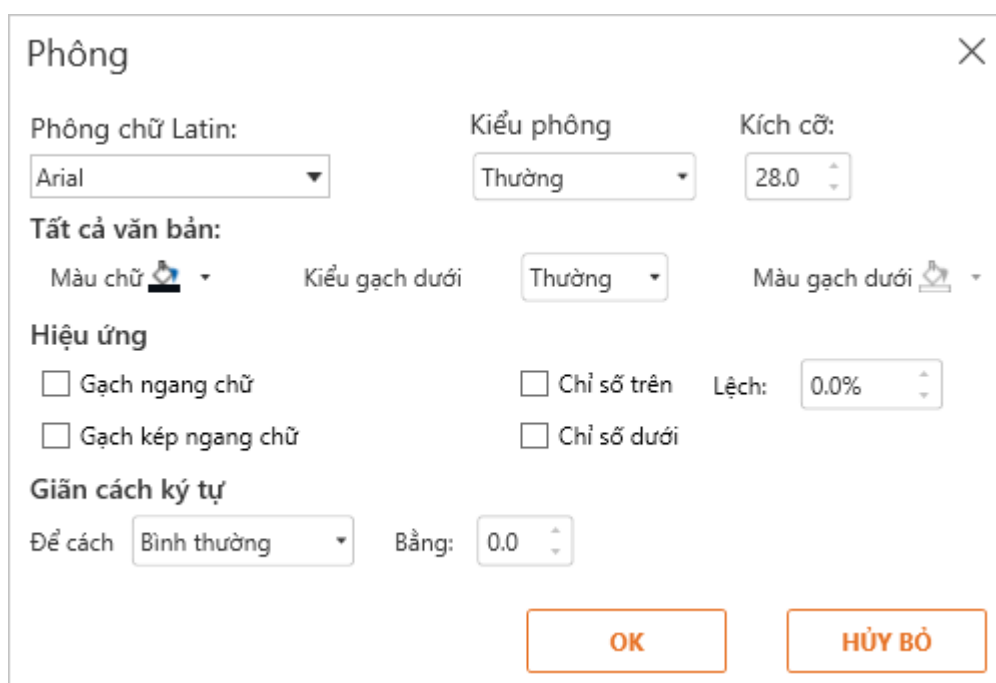
- Thay đổi chữ thường thành chữ hoa hoặc ngược lại => chọn **Aa**



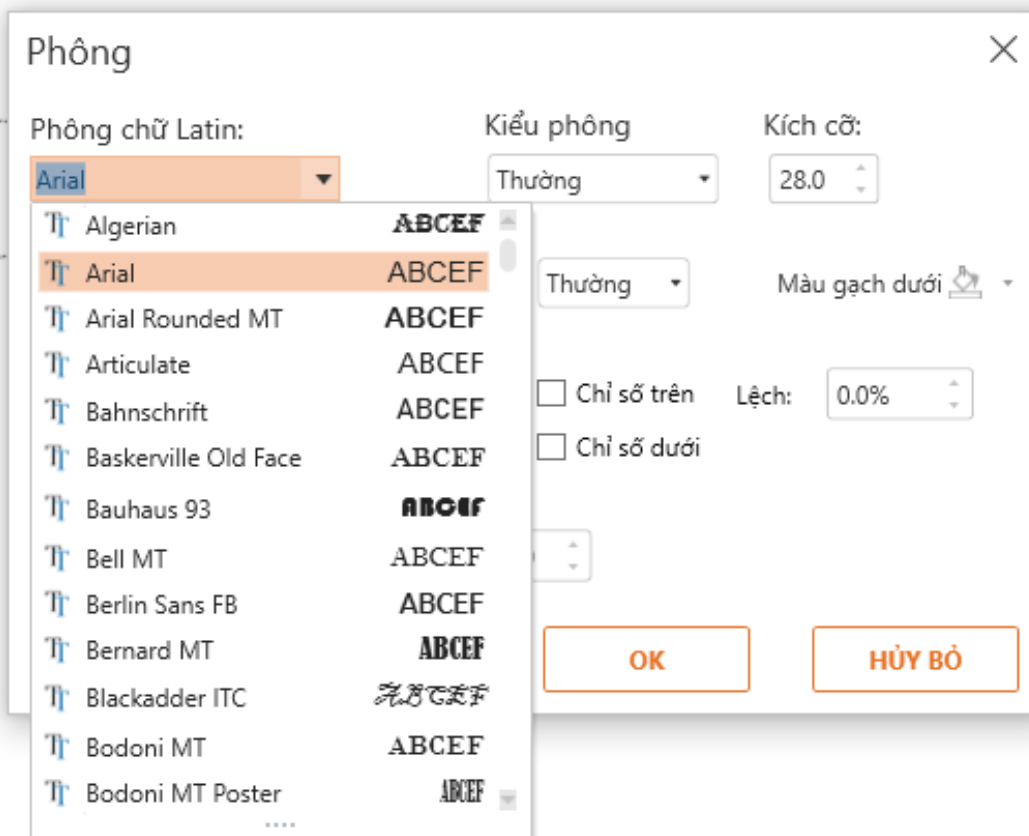
- Thay đổi màu sắc văn bản => chọn [**Màu sắc phông chữ**]



- Hiện thị chi tiết giao diện [**Phông chữ**] => chọn icon [**mũi tên**] ở góc phải



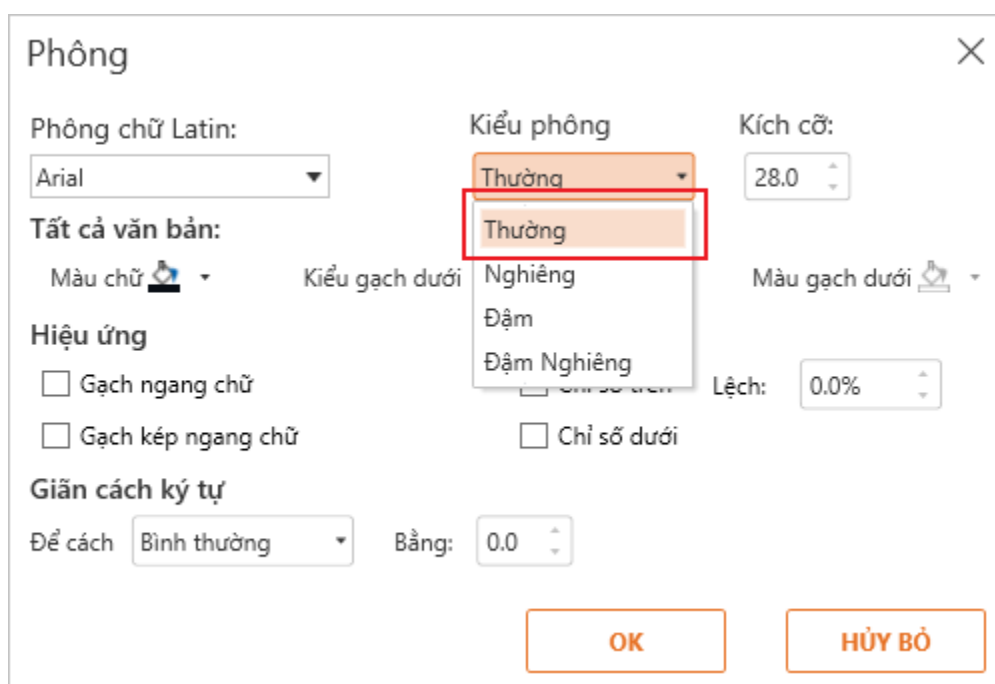
- Tại [**Phông chữ Latin**] gồm danh sách [**phông chữ**]: Arial, Times New Roman...



- Chọn [**phông chữ**] mong muốn => Chọn button [**ok**]

- Nhập [**phông chữ**] mong muốn => Chọn button [**ok**]

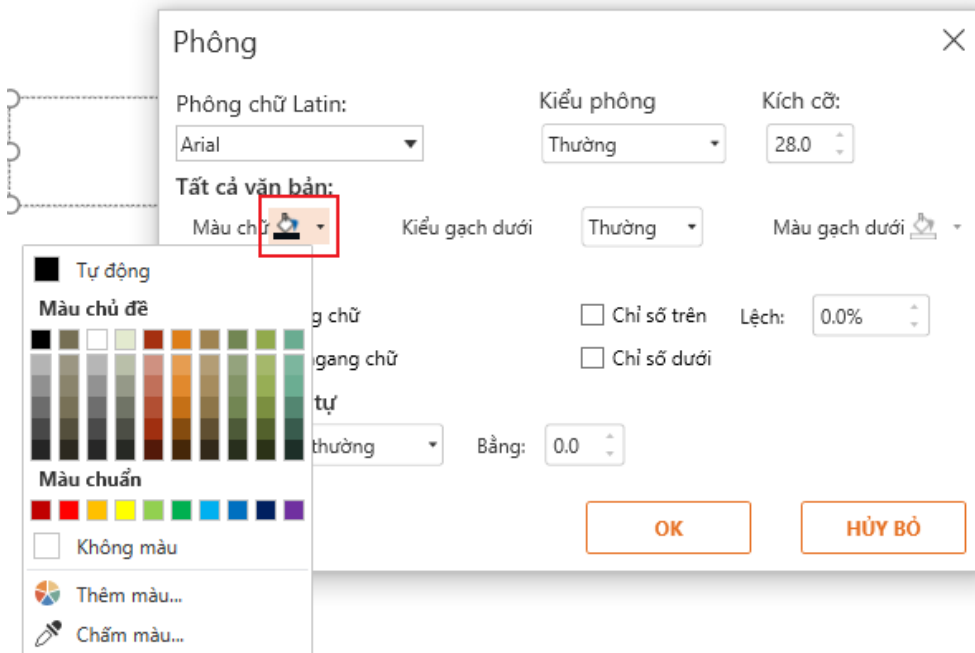
- Tại [**Kiểu phông**] gồm danh sách [**kiểu phông**]: Thường, nghiêng, đậm, đậm nghiêng.



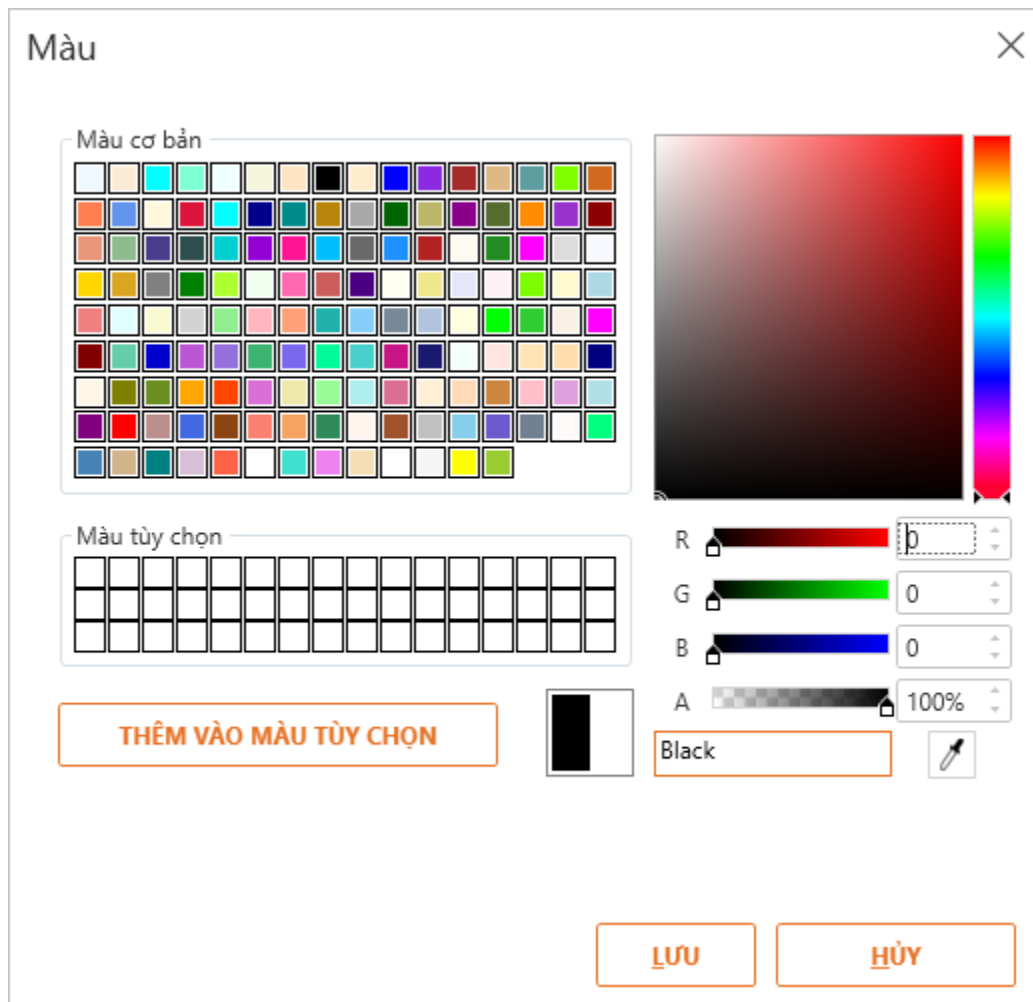
=> chọn kiểu chữ mong muốn => Chọn button [**ok**]


Kích cỡ:
- Tại :


- 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**]

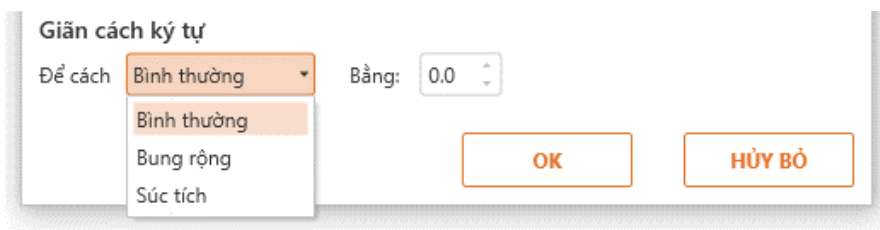


- Tại [**Màu chủ đề**] => Chọn màu sắc mong muốn => Chọn button [**ok**]
- Tại [**Màu chữ**] => Chọn màu sắc mong muốn/ chọn [**Không màu**] => Chọn button [**ok**]
- Chọn [**Thêm màu**] => Hiển thị giao diện

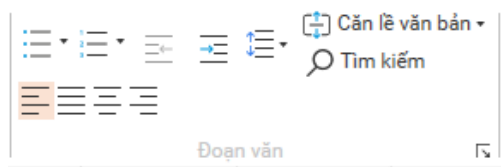



- Tại [**Màu cơ bản**]/ [**phổ màu**] => Chọn màu mong muốn => Chọn [**Lưu**]
- Tùy chỉnh các giá trị màu trên các trường R/G/B/A => Chọn [**Lưu**]
- Tại [**Màu tùy chọn**] => Chọn màu mong muốn (Nếu chưa có màu tại [**Màu tùy chọn**] thì chọn [**Màu sắc**] trên màn hình => Chọn [**Thêm vào màu tùy chọn**] => 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 [**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**]

- Tại Kiểu gạch dưới gồm: Thường, Đơn, Kép => Chọn Kiểu gạch chân => Chọn **[OK]**
- Tại Màu gạch dưới  (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 Chỉ số trên với độ dịch chuyển Lềch: => Chọn **[Ok]**
- Chỉ số dưới => chọn Chỉ số dưới với độ dịch chuyển Offset => 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 ứng => Chọn **[Ok]**



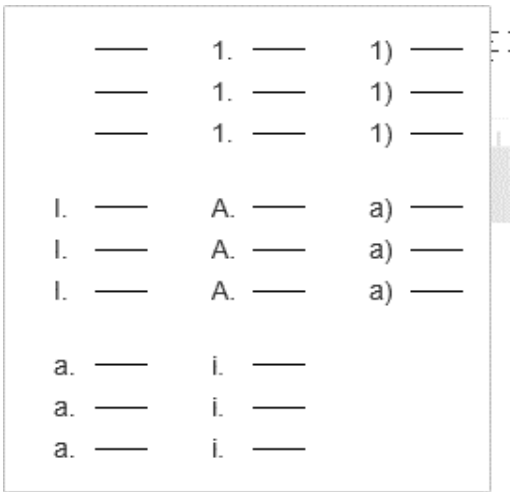
3.1.2.2. Làm việc với [Khung Đoạn văn]



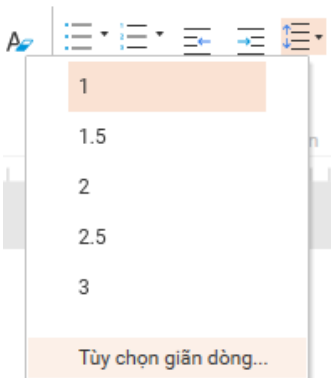
- Tạo danh sách có dấu đầu dòng chọn combobox ()



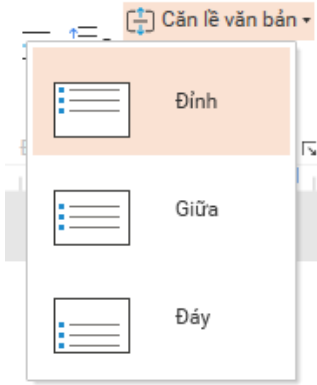
- Tạo danh sách có số đầu dòng chọn combobox (☰)









- Giảm lề => chọn (☰)
- Tăng lề => chọn (☰)
- Khoảng cách giữa các dòng => chọn combobox (☰)



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



- Tìm kiếm => chọn  Tìm kiếm
- Canh trái => chọn ()
- Canh giữa => chọn ()
- Canh phải => chọn ()
- Canh đều => chọn ()
- Hiện thị giao diện chi tiết [**Đoạn văn**] => chọn icon [mũi tên] ở góc phải khung [**Đoạn văn**] 

Đoạn văn ✕

Chung

Căn chỉnh: Trái

Thụt lề

Trước văn bản: 1.3 cm Đặc biệt Thường Bằng: 0.0 cm

Để cách

Trước: 10.0 pt Độ giãn dòng: Đơn Tại: 0.0 pt

Sau: 0.0 pt

OK
HỦY BỎ

- Tại combobox [**Căn chỉnh**] gồm: Trái, chính giữa, phải, phân bố
- Tại [**Thụt lề**]
 - Canh lề trước đoạn văn bản Trước văn bản: 0.2 cm

- Canh lề dòng đầu tiên so với đoạn Đặc biệt Bảng:
- Khoảng cách giữa các đoạn Trước
Sau
- Khoảng cách giữa các dòng Độ giãn dòng: Tại:


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: 2²).
- **Ctrl + =**: Chỉ số dưới (Ví dụ: H₂O)






- **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 => Hiện thị giao diện [**Biến**]:

Biến ✕

Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Variable	Đúng/Sai	True	0
Variable1	Đúng/Sai	True	0

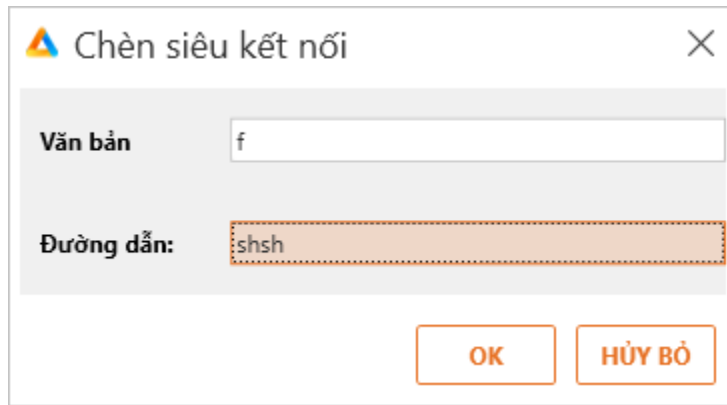






ĐỒNG Ý

HỦY BỎ

=> 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  Liên kết => Hiện thị giao diện [**Chèn siêu kết nối**]



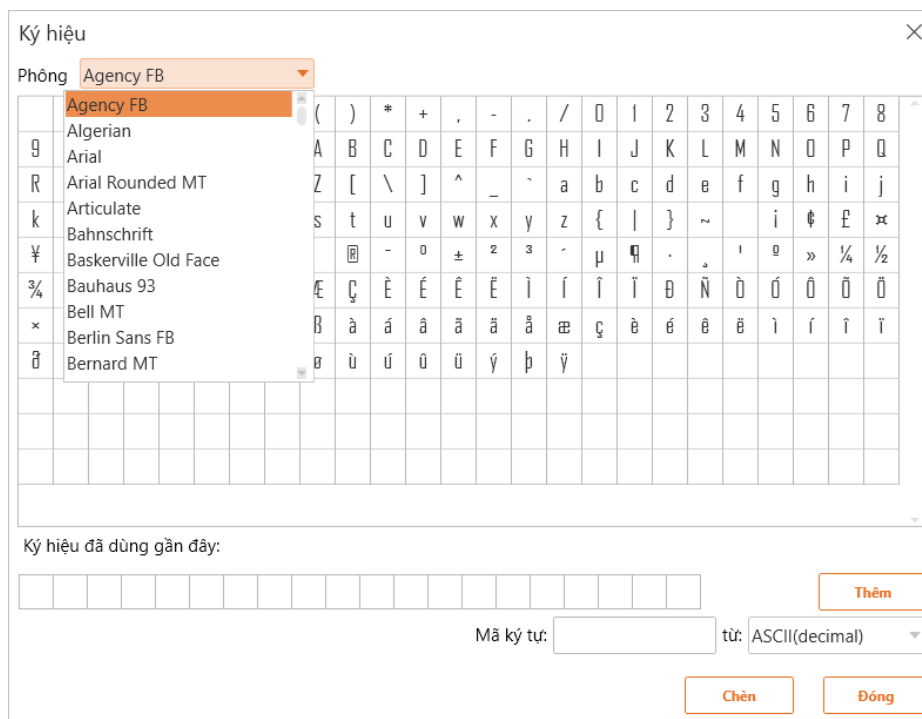
=> Thực hiện chèn [**Liên kết**] => Click [**OK**]

- Chức năng [**Ký hiệu**]: chèn kí hiệu vào văn bản

- Chọn đối tượng text muốn chèn => chọn Ω Ký hiệu => Hiện thị giao diện [**Ký hiệu**]



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



- 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:



5/12/2021

Chân trang

1

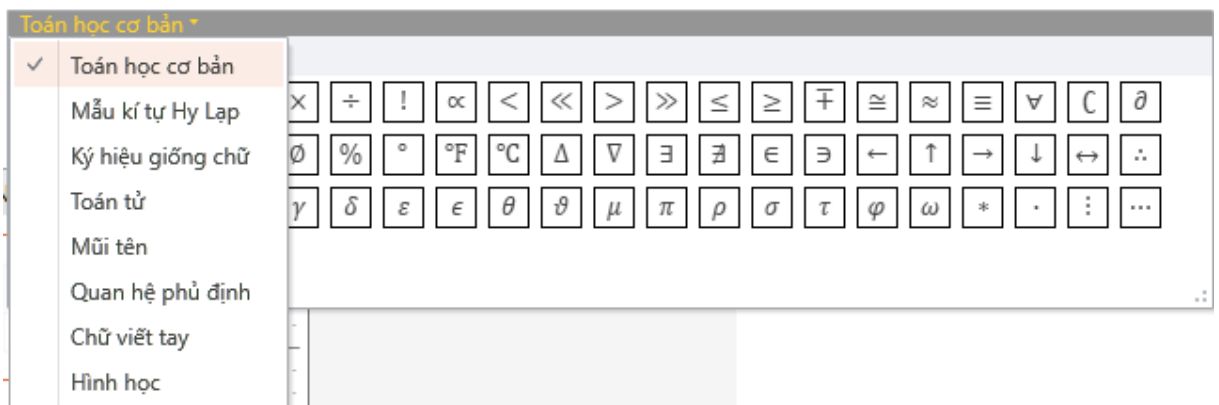
Người dùng có thể tick chọn/ không chọn vào checkbox [**Đầu trang và chân trang**], [**Ngày và thời gian**], [**Số trang**] tương ứng với việc ẩn/ hiện các nội dung như trên. Ngoài ra có thể thay đổi nội dung chân trang tại textbox nhập [**Chân trang**]

3.1.3. Công thức toán

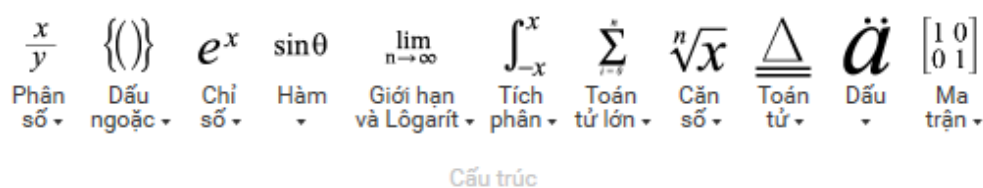
➤ Ký hiệu



- 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



➤ Cấu trúc



- Chọn cấu trúc cần chèn vào
- Phương trình

Diện tích hình tròn

$$A = \pi r^2$$

Định lí nhị thức

$$(x + a)^n = \sum_{k=0}^n \binom{n}{k} x^k a^{n-k}$$

Mở rộng một tổng

$$(1 + x)^n = 1 + \frac{nx}{1!} + \frac{n(n-1)x^2}{2!} + \dots$$

Chuỗi Fourier

$$f(x) = a_0 + \sum_{n=1}^{\infty} \left(a_n \cos \frac{n\pi x}{L} + b_n \sin \frac{n\pi x}{L} \right)$$

Định lí Pi-ta-go

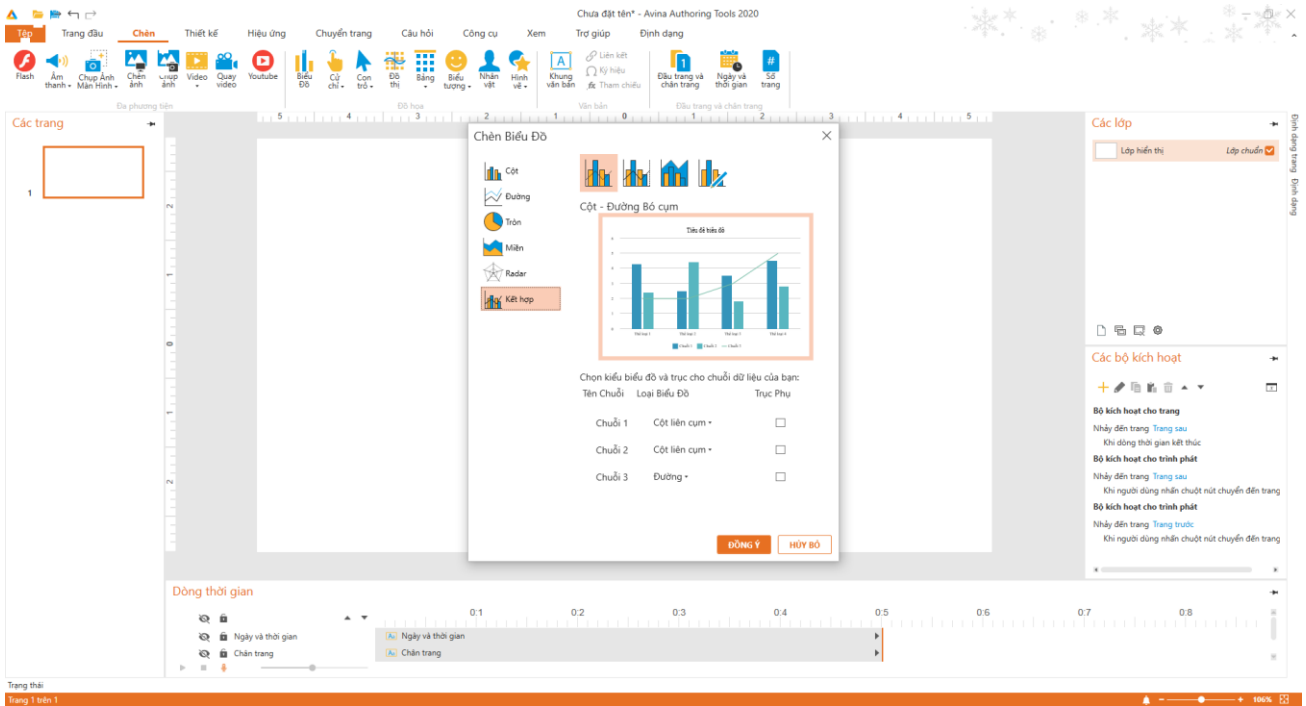
$$a^2 + b^2 = c^2$$

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 liên cụm 


- Cột được xếp chồng 

- 100% Cột xếp chồng 

- Biểu đồ đường.

- Đường 

- Đường xếp chồng 


- Đường xếp chồng 100% 


- Biểu đồ tròn

- Tròn 


- Biểu đồ miền.


- 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 chồng – cột liên cụm 

- Tổ hợp tùy chỉnh 

- Biểu đồ Radar

- Radar 

- Radar xếp chồng 

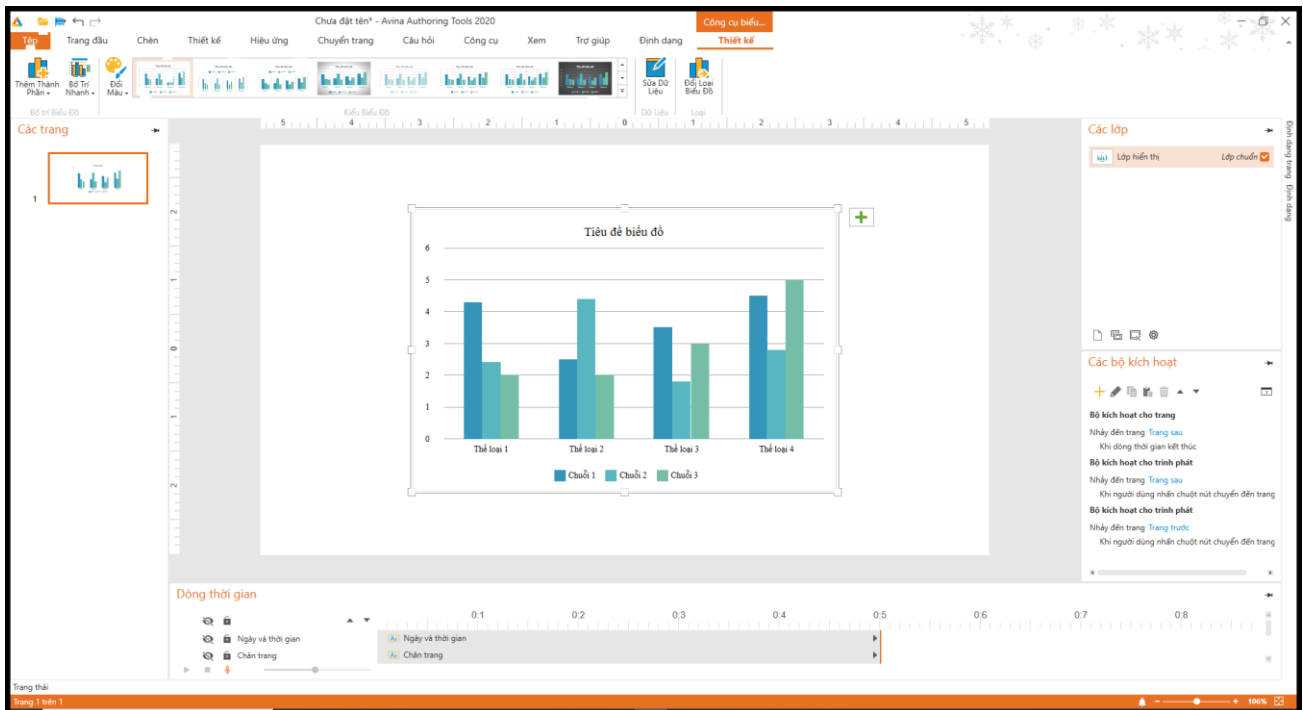
- Radar xếp chồng 100% 

- 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]**

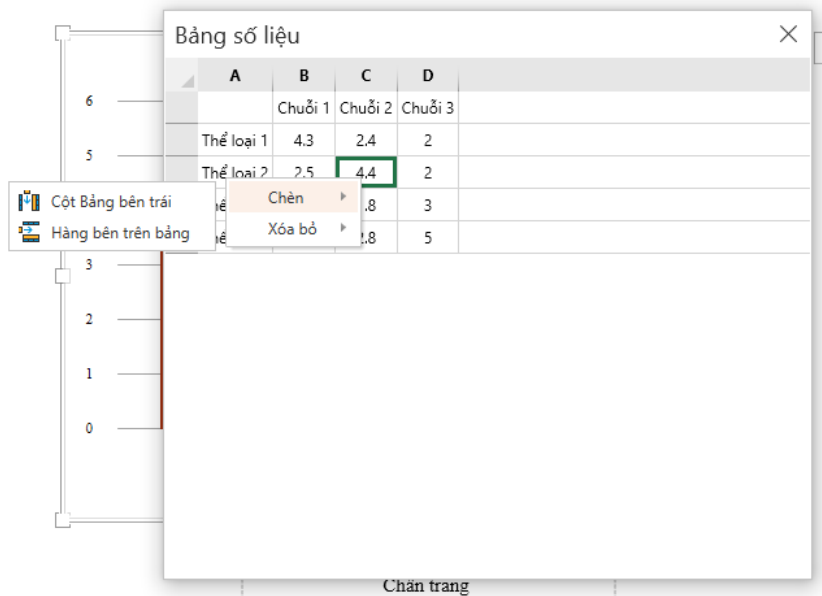


- Hiện thị giao diện [**Bảng số liệu**]

	A	B	C	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 dòng [**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)



Chú ý: Bảng data của biểu đồ. Các biểu đồ: Đường, tròn, miền, tổng hợp tương tự

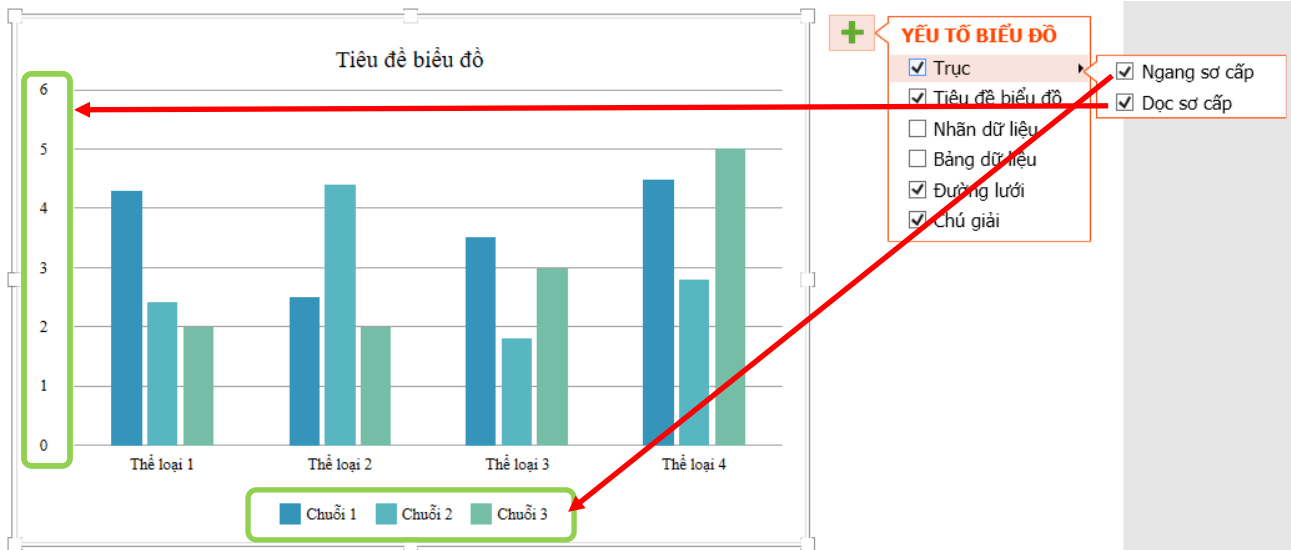
3.2.3. Bảng phân tử biểu đồ

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	X	X	X	X	X
Tròn		X	X			X
Miền	X	X	X	X	X	X
Radar	X	X	X	X	X	X
Tổng hợp	X	X	X	X	X	X

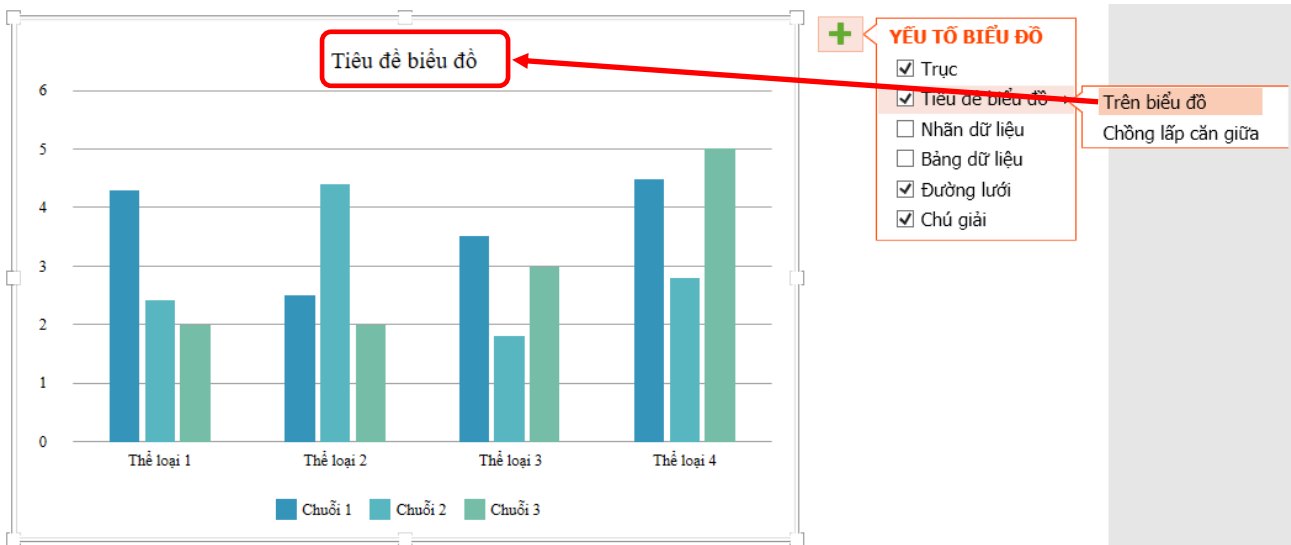
Các tùy chỉnh của các loại biểu đồ

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

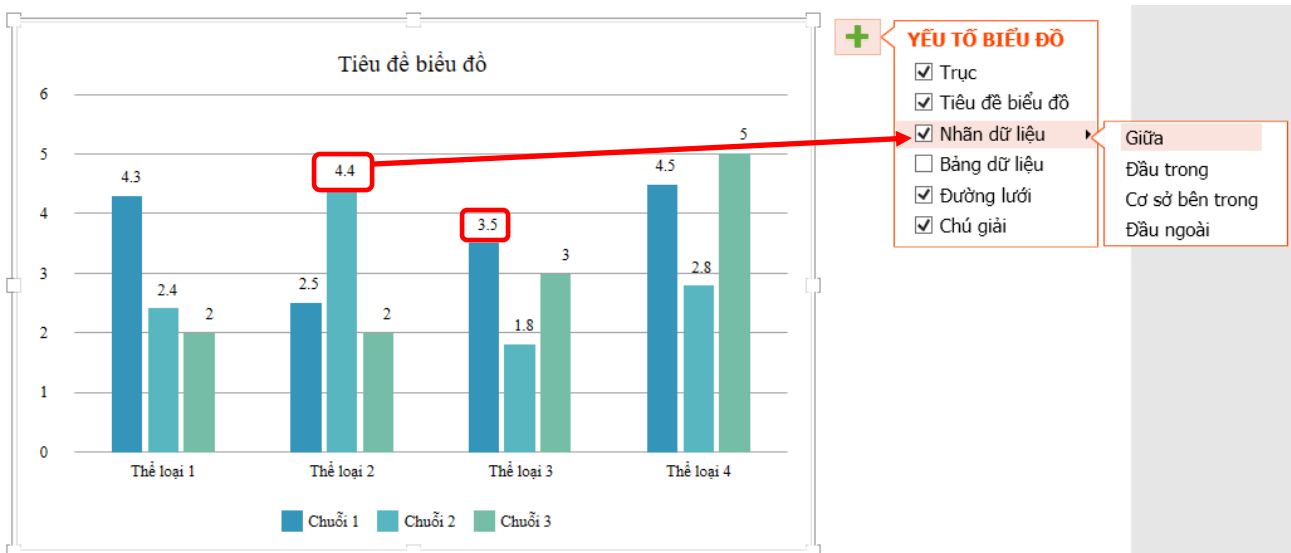
- Hiển thị [Phân tử biểu đồ] => Chọn vào biểu đồ => Chọn dấu [+]



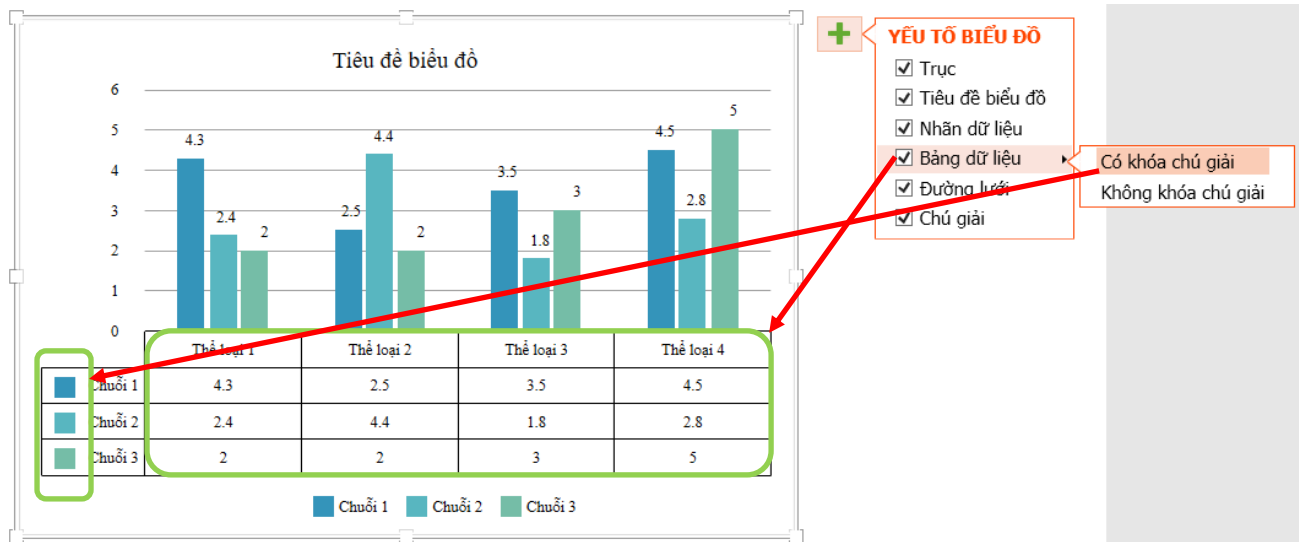
Các tùy chỉnh trục biểu đồ



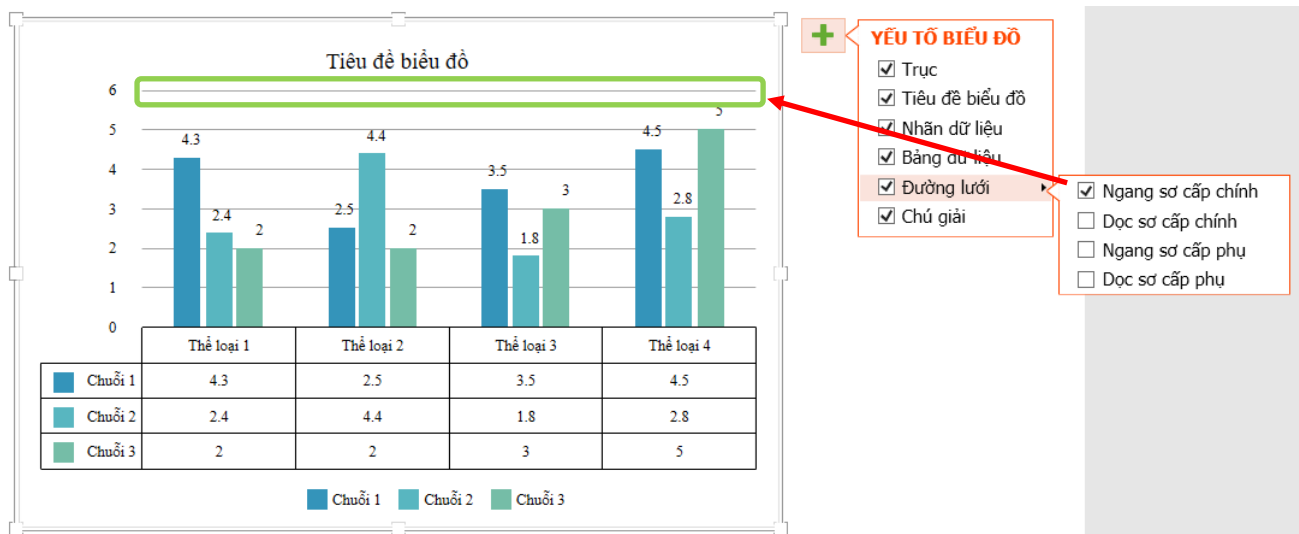
Các tùy chỉnh Tiêu đề biểu đồ



Các tùy chỉnh Nhân dữ liệu biểu đồ



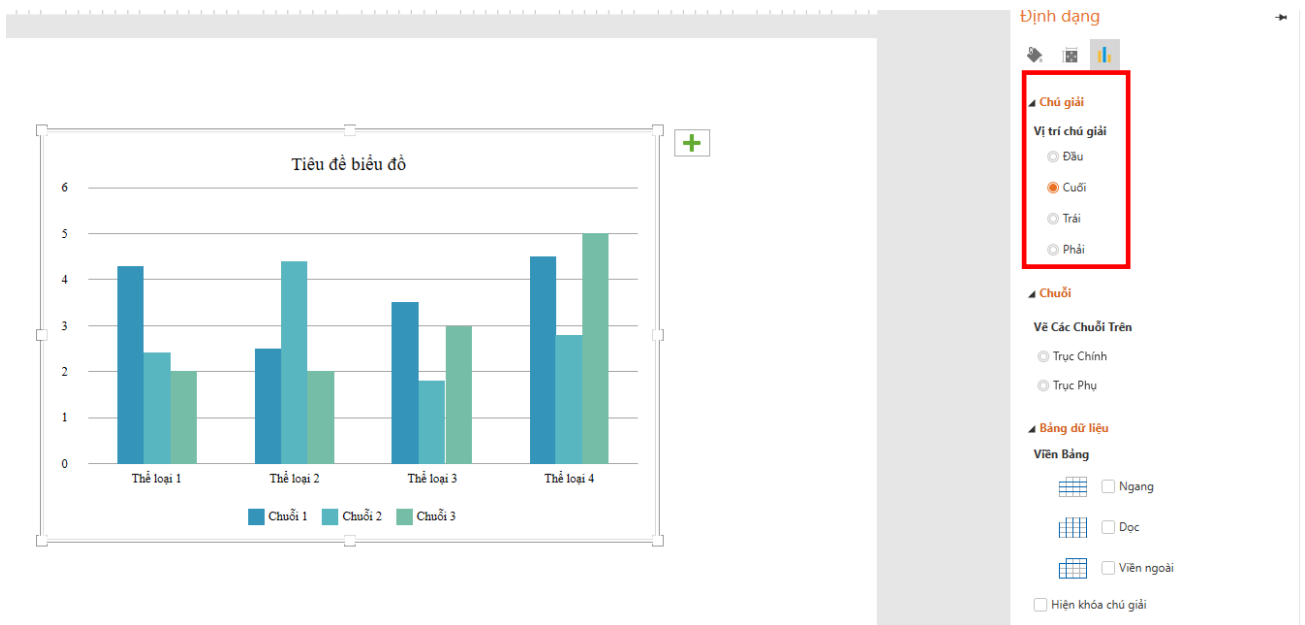
Các tùy chỉnh Bảng dữ liệu biểu đồ



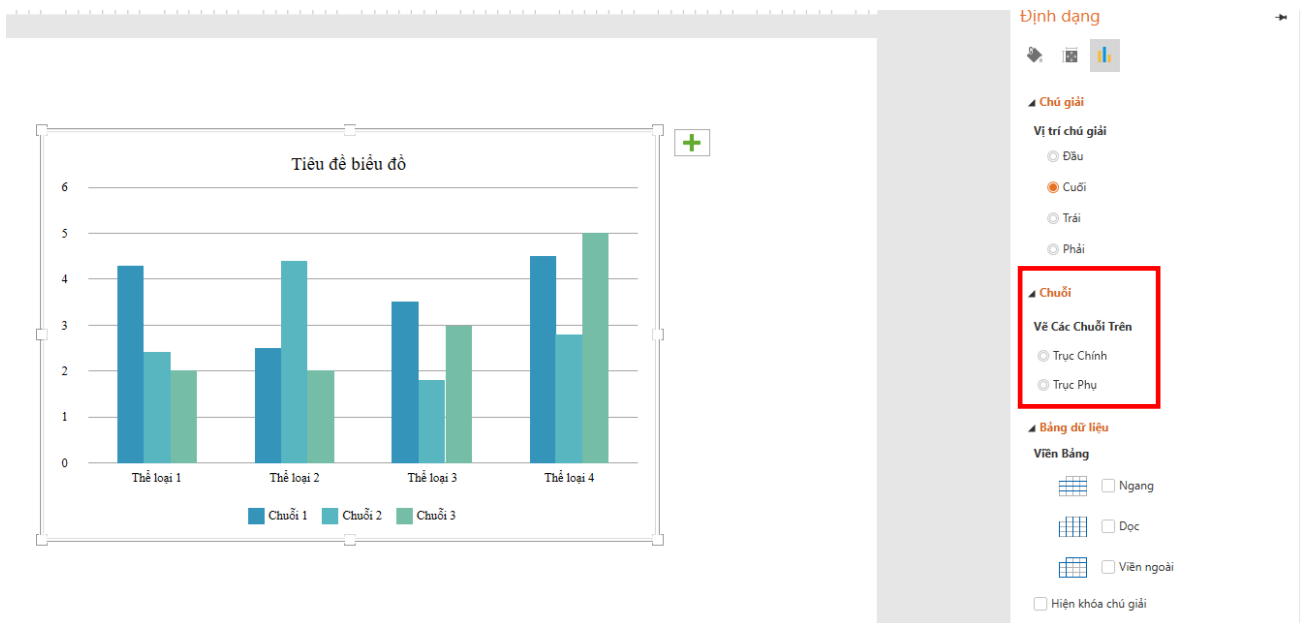
Các tùy chỉnh Đường lưới

3.2.4. Định dạng biểu đồ

- Tại tab [Trang đầu] => Chọn mũi tên ở góc phải khung [Vẽ]
 - 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 Trực chính/Trực phụ tại [Vẽ các chuỗi trên] => Điều chỉnh Chồng chéo / Độ rộng khe giữa các chuỗi



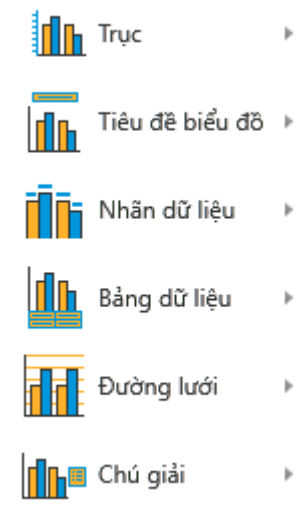
- Chọn đối tượng bảng tại biểu đồ => Chọn [Bảng dữ liệu] tại [Định dạng hình vẽ] => Chọn [Viền bảng]/ Chọn [Hiện khóa chú giải]

3.2.5. Thiết kế biểu đồ

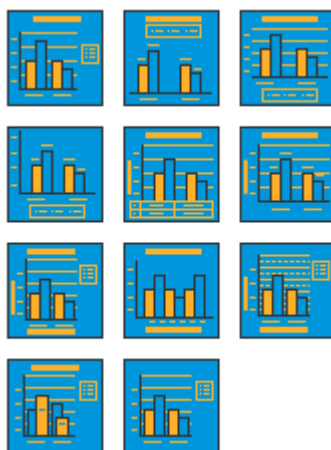
3.2.5.1. Bố trí biểu đồ



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



- **Bố trí nhanh: Bố trí 1, bố trí 2**



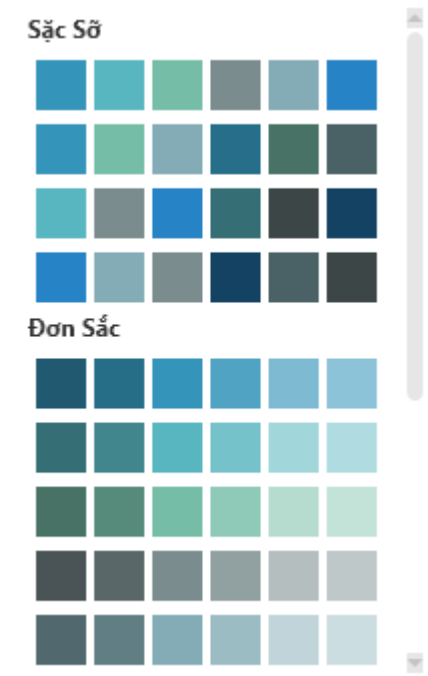
3.2.5.2. Kiểu biểu đồ



- **Kiểu biểu đồ: Kiểu 1, Kiểu 2, ...**



- **Đổi màu:** Sặc sỡ, Đơn sắc



3.2.5.3. Loại biểu đồ

- Thay đổi loại biểu đồ

Đổi Loại Biểu Đồ ✕

- Cột
- Đường
- Tròn
- Miền
- Radar
- Kết hợp

Cột liên cụm

Tiêu đề biểu đồ

	Thứ loại 1	Thứ loại 2	Thứ loại 3	Thứ loại 4
Chuỗi 1	4.5	2.5	3.5	4.5
Chuỗi 2	2.4	4.4	1.8	2.8
Chuỗi 3	2	2	3	5

ĐỒNG Ý
HỦY BỎ

3.3. Làm việc với [Video]

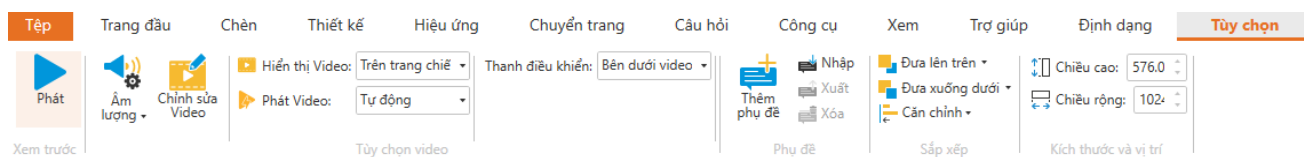
3.3.1. Thêm video


⇒ 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]:



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



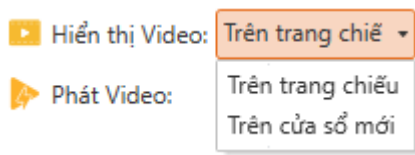
Cao

✓ Trung

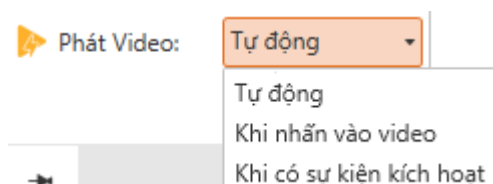
Thấp

Tắt tiếng

- Cài đặt khi xuất bản => tại [Hiện thị video]

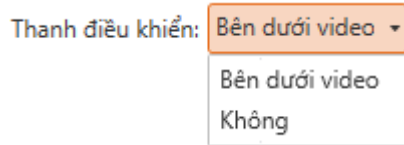


[Trên trang chính] (có 3 cách [phát video]: Tự động, Khi nhấn vào video, Khi có sự kiện kích hoạt




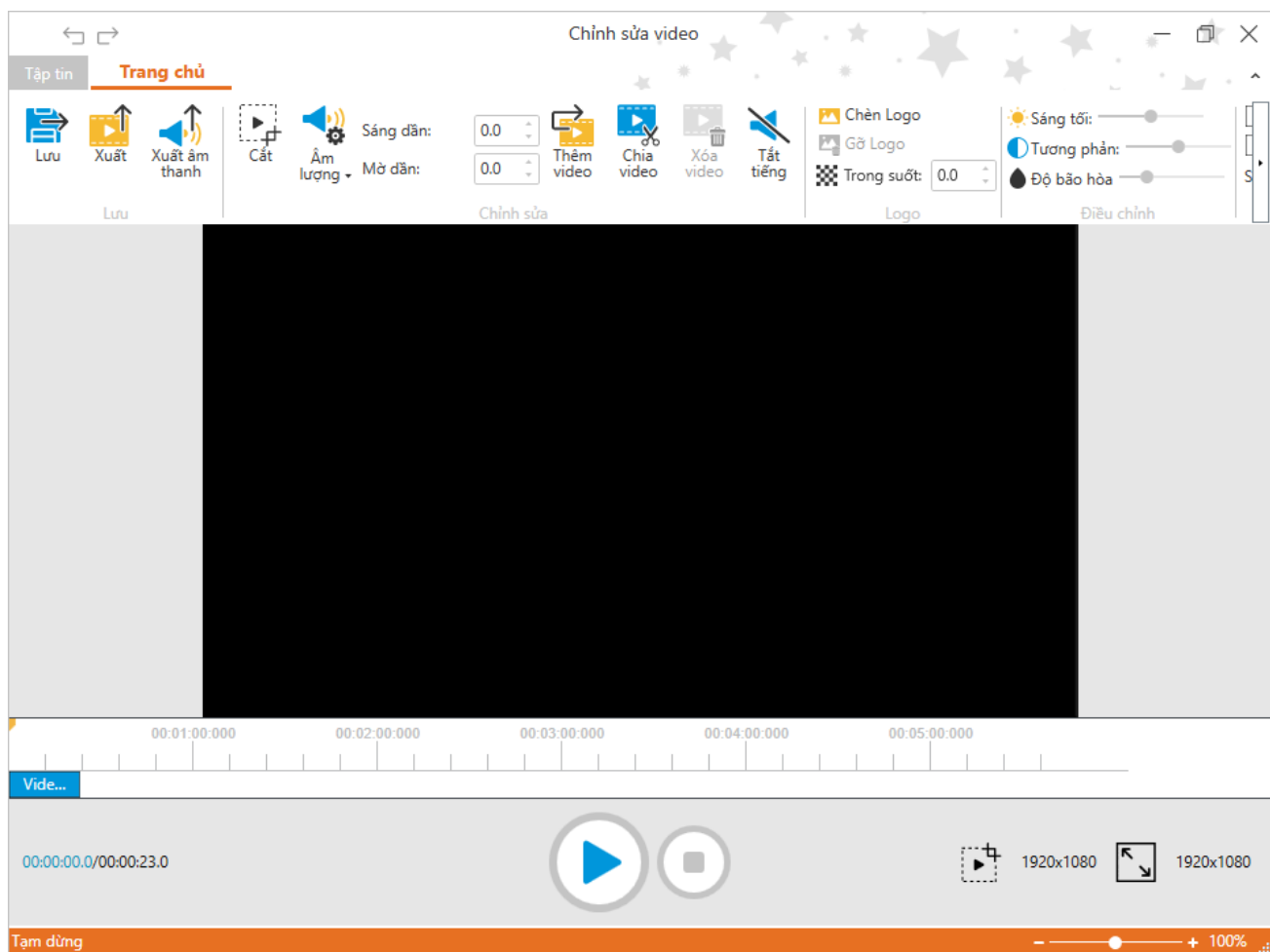
[Trên cửa sổ mới]: **Phát video khi click vào slide hiển thị lên browser mới**


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




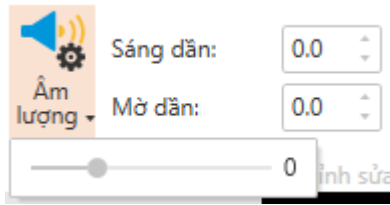
3.3.2. **Chỉnh sửa video**

- Tại Tab [Tùy chọn] => Chọn 



- Xuất âm thanh có trong Video => chọn 

- 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 dẫn:

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

Mờ dần:



- Thêm video => chọn ()




- Chia nhỏ video => ()





- Xóa video (điều kiện: có 2 đoạn video => hiển thị [Delete video]) => chọn




- Tắt tiếng (ko nghe âm thanh video) => chọn ()


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


 Chèn Logo

 Gỡ Logo

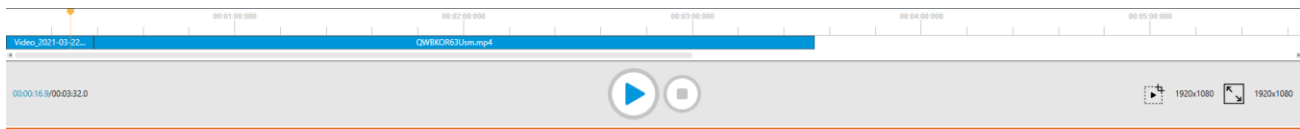
 Trong suốt:

- 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 [TimeLine]



- 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**]

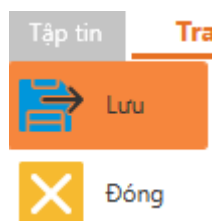
- Cách 1:

○ Lưu chỉnh sửa => chọn  Lưu

○ Lưu về máy => chọn  Xuất

- Cách 2:

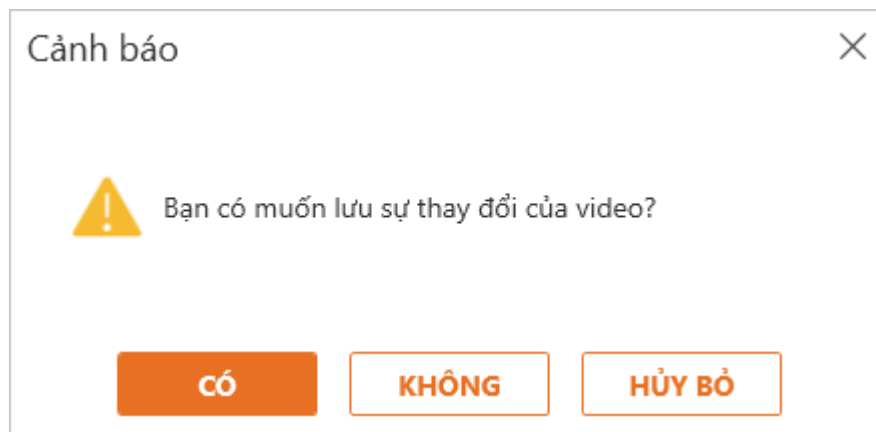
○ Lưu hoặc đóng khi chọn [**Tập tin**]



- **Chú ý:** Khi có thay đổi:

- Chọn  Close tại [Tập tin]
- Chọn 

⇒ Hiện thị Message

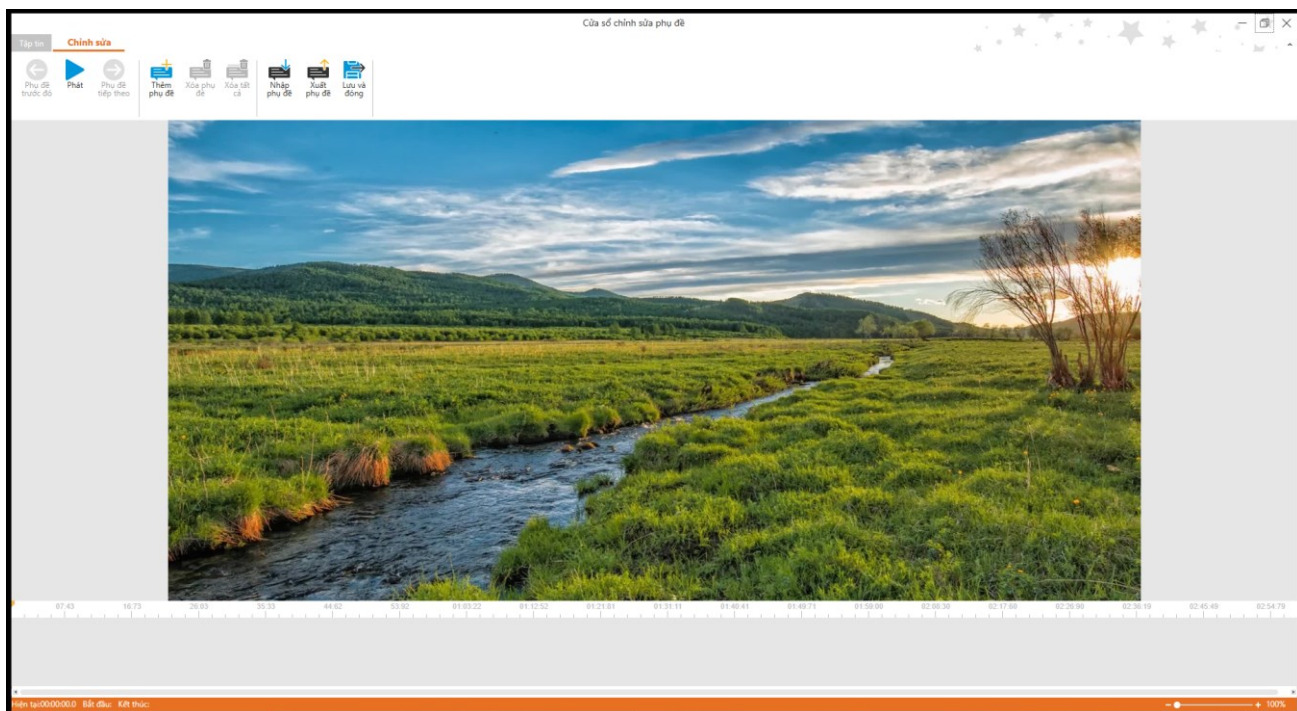



- Chọn [**Có**]: Lưu thay đổi
- Chọn [**Không**]: Không lưu thay đổi
- Chọn [**Hủy bỏ**]: Quay về Form [**Chỉnh sửa video**]


3.3.3. Phụ đề




- Tại tab [**Tùy chọn**] => Chọn

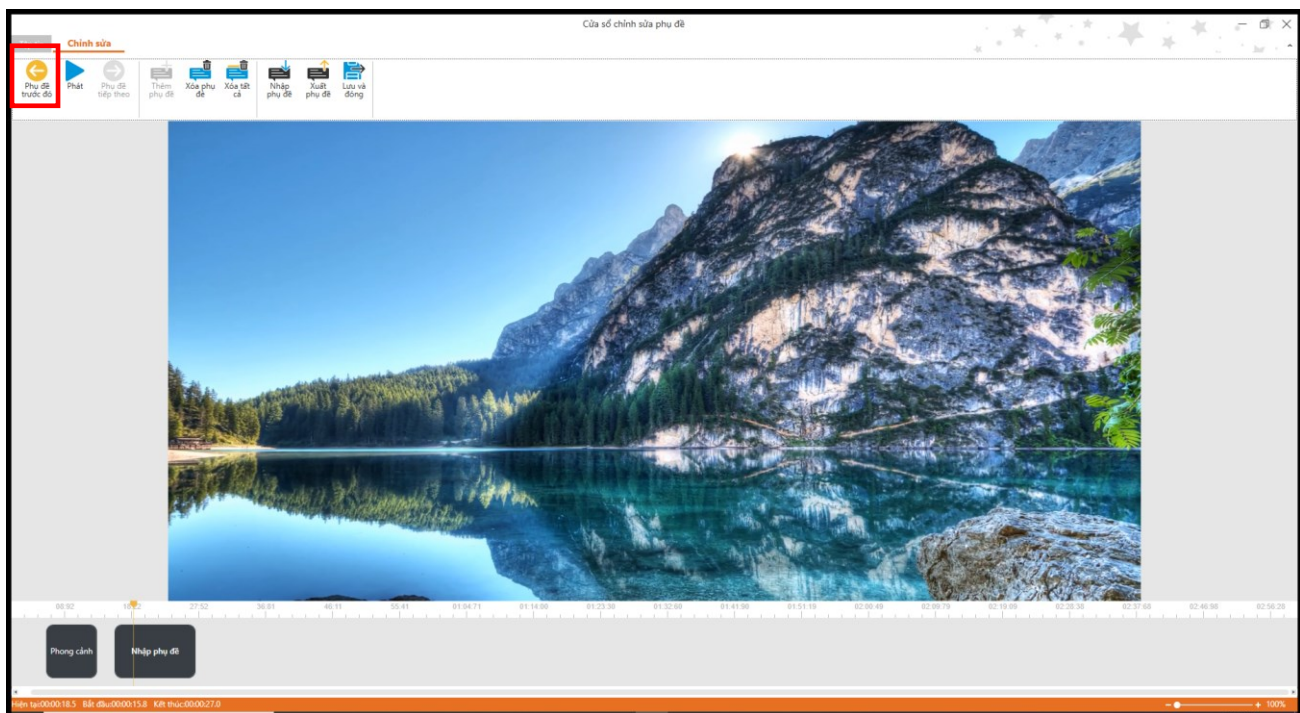


- Phát video => chọn 

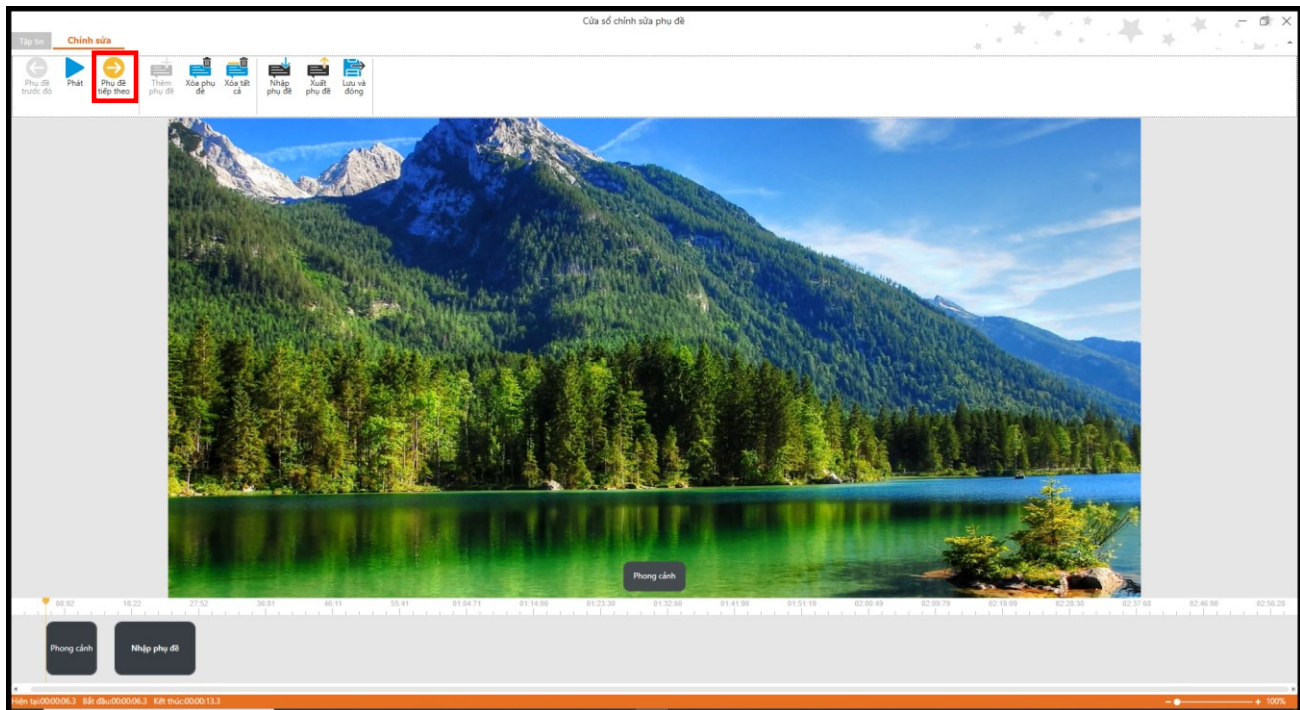
- Tạm dừng video => chọn 

- Thêm phụ đề => chọn 

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



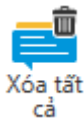
- Tiến về [Phụ đề tiếp theo] (điều kiện: sau con trỏ đang đứng có phụ đề) => chọn [Phụ đề tiếp theo]



- 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



- Lưu và đóng Form [**Cửa sổ chỉnh sửa phụ đề**] => chọn





- Cách 2:

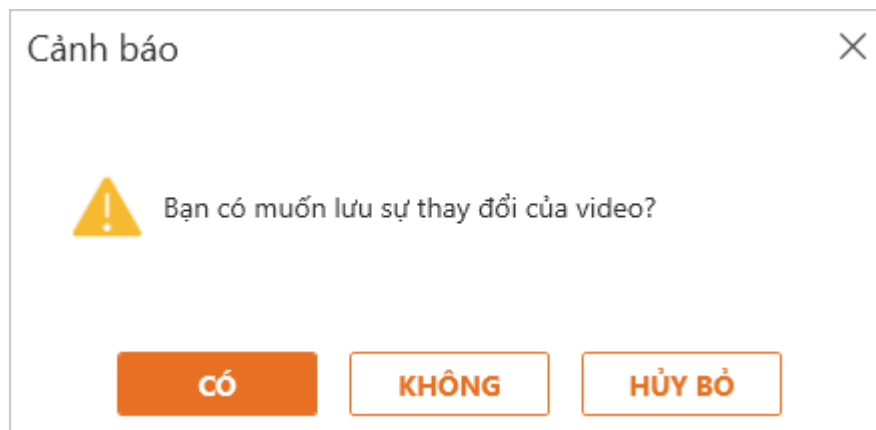
- Chọn [**Tập tin**] => chọn chức năng tương ứng



- **Chú ý:** Khi có thay đổi:

- Chọn  **Đóng** trong [**Tập tin**]
- Chọn 

⇒ Hiện 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**]

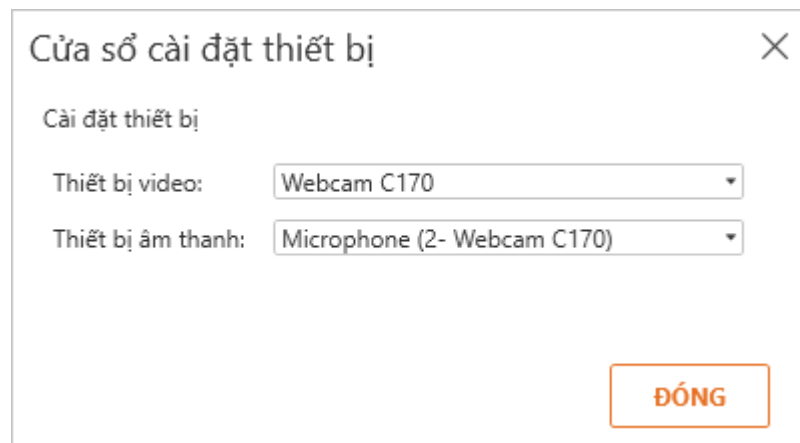


- Hiện thị giao diện [**Ghi hình Webcam**]

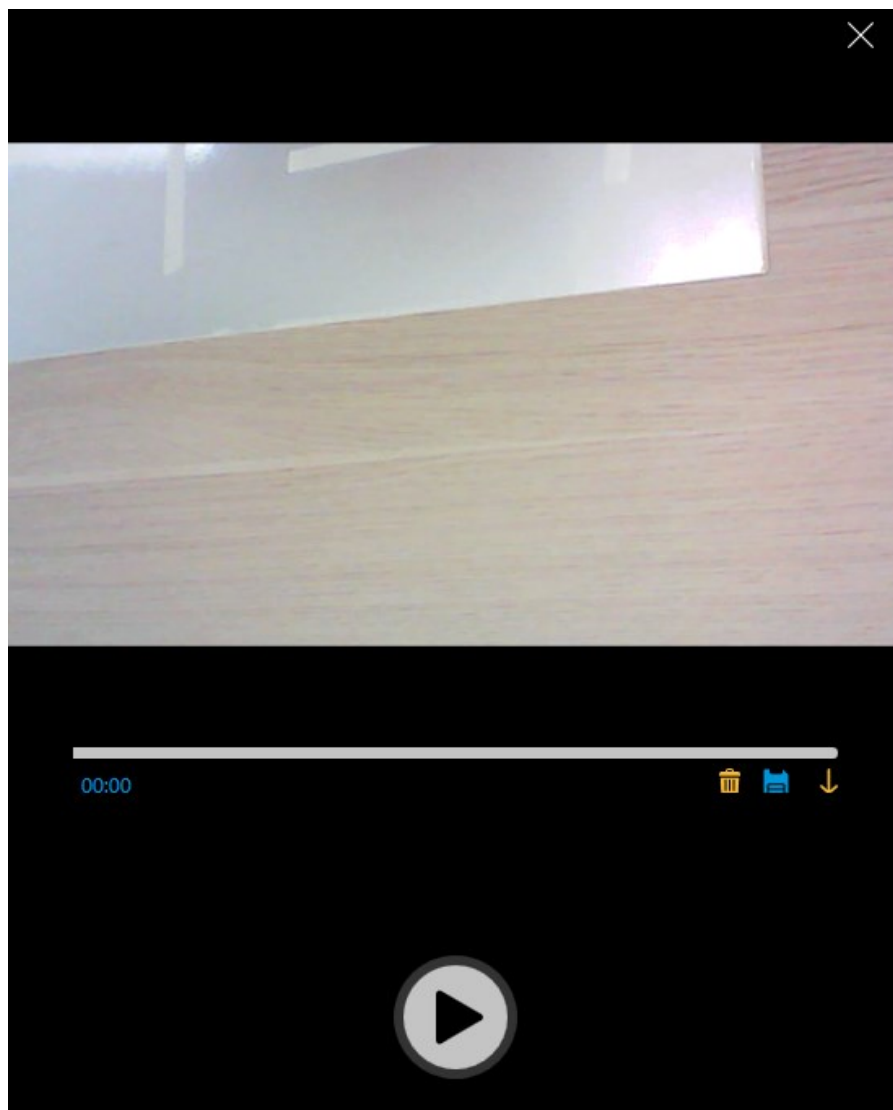


- Nhấn icon  để bắt đầu quay
- Nhấn icon  : để dừng quay
- Nhấn icon  : để quay lại
- Chọn: 

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



- Sau khi chọn:



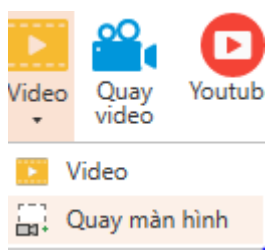
- Lưu video vào máy tính chọn icon [**Lưu**]
- Xóa video chọn icon [**Xóa**]

- Lưu video vào phần mềm chọn button [**Đồng ý**]

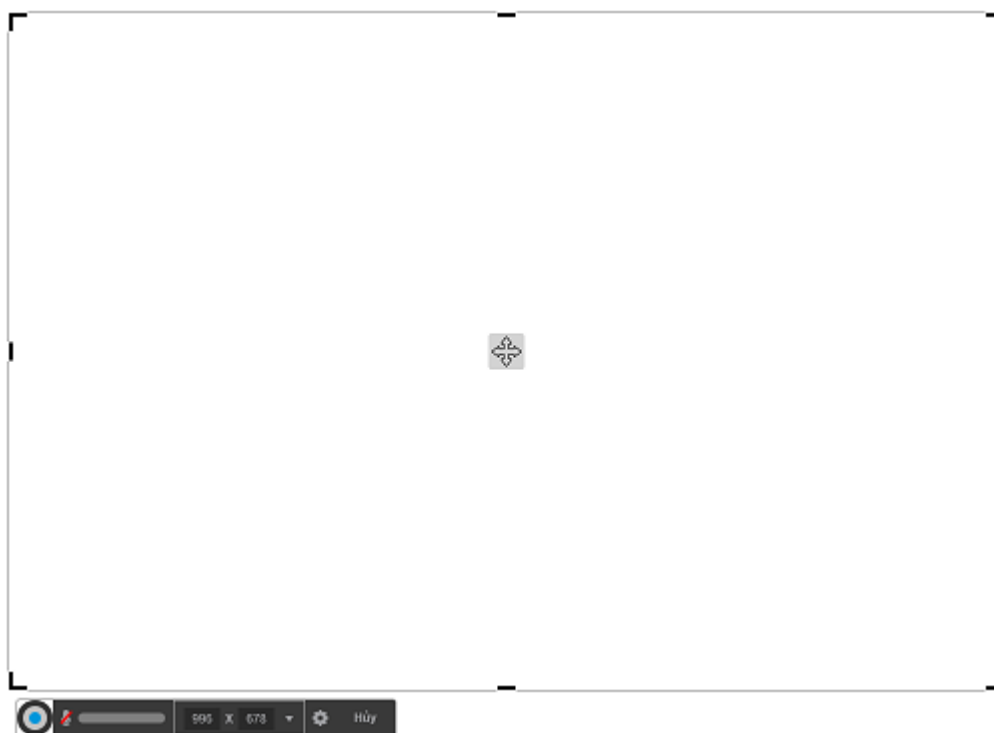
3.3.5. Quay màn hình


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

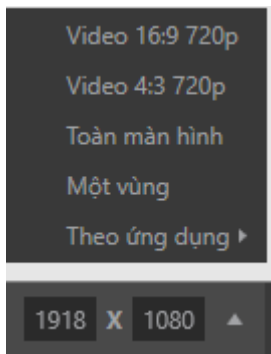
- Tại tab [**Chèn**] => Chọn [**Quay màn hình**] thuộc khung [**Đa phương tiện**]



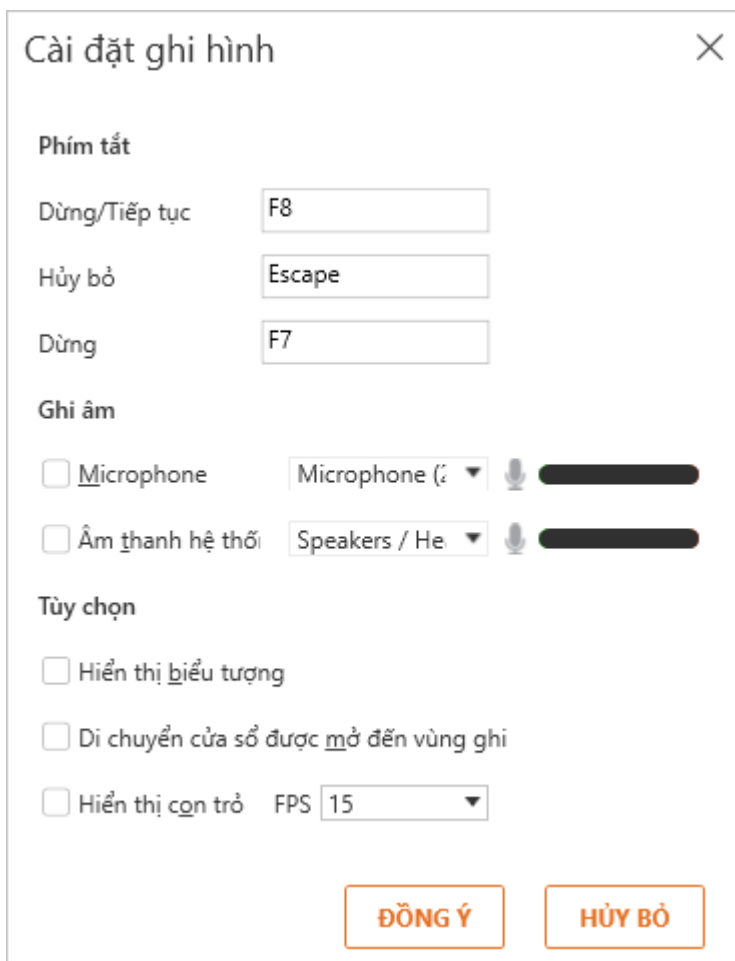
- Hiện thị giao diện [**Quay màn hình**]



- Chọn icon 
- Chọn [**F8**] tạm dừng
- Chọn [**F7**] dừng
- Chọn icon [**âm thanh**] điều chỉnh âm thanh
- Chọn [**vùng quay**]



- Chọn icon [**cài đặt**]

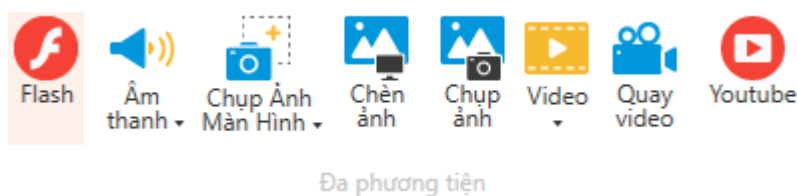


- **Phím tắt:**
 - **Dừng/ Tiếp tục** => Nhập [**phím**] cài đặt từ bàn phím
 - **Hủy bỏ** => Nhập [**phím**] cài đặt từ bàn phím
 - **Dừng** => Nhập [**phím**] cài đặt từ bàn phím
- Ghi âm: Microphone (mic từ webcam, thiết bị mic thu âm thanh), System sound (âm thanh từ trong máy tính)
- Tùy chọn:

- Hiện thị biểu tượng (Hiện 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
 - Hiện thị chuột trên màn hình
 - FPS (Viết tắt của Frames Per Second là số lượng khung hình trên 1 giây)
- Chọn button [**Đồng 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



Chú ý: 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:

- 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  Thay đổi Flash
- Xóa tệp tin flash
 - Nhấn chọn tệp tin flash rồi nhấn phím [**Xóa**].

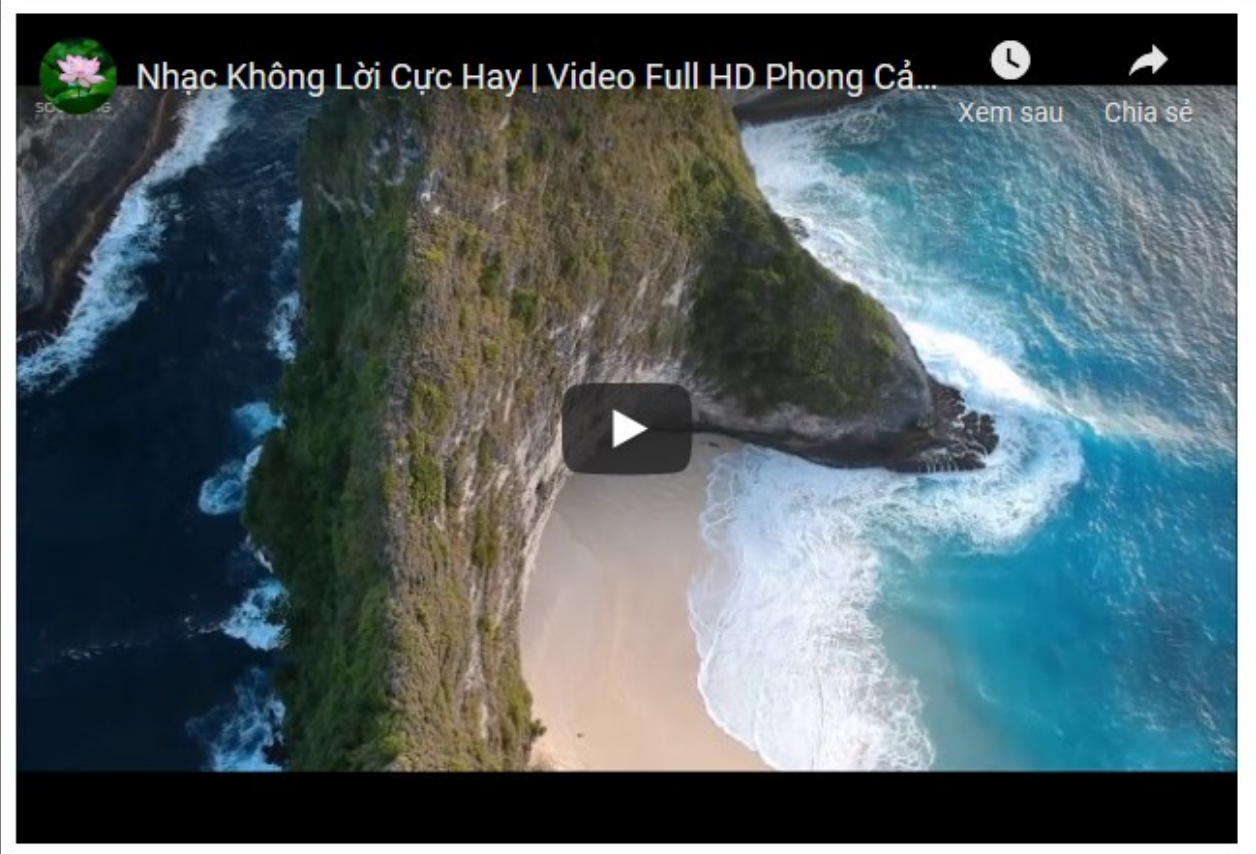
3.5. Youtube

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



Cửa sổ youtube

Địa chỉ youtube



- Nhập đường link từ [Youtube] tại [Địa chỉ youtube]
- Hiện thị video trong khung => Chọn [Xem trước]
- Chèn vào slide/ hủy chèn => chọn [Đồng ý]/[hủy bỏ]
- 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**

Tự động phát Ẩn chú thích Phát phần được chọn

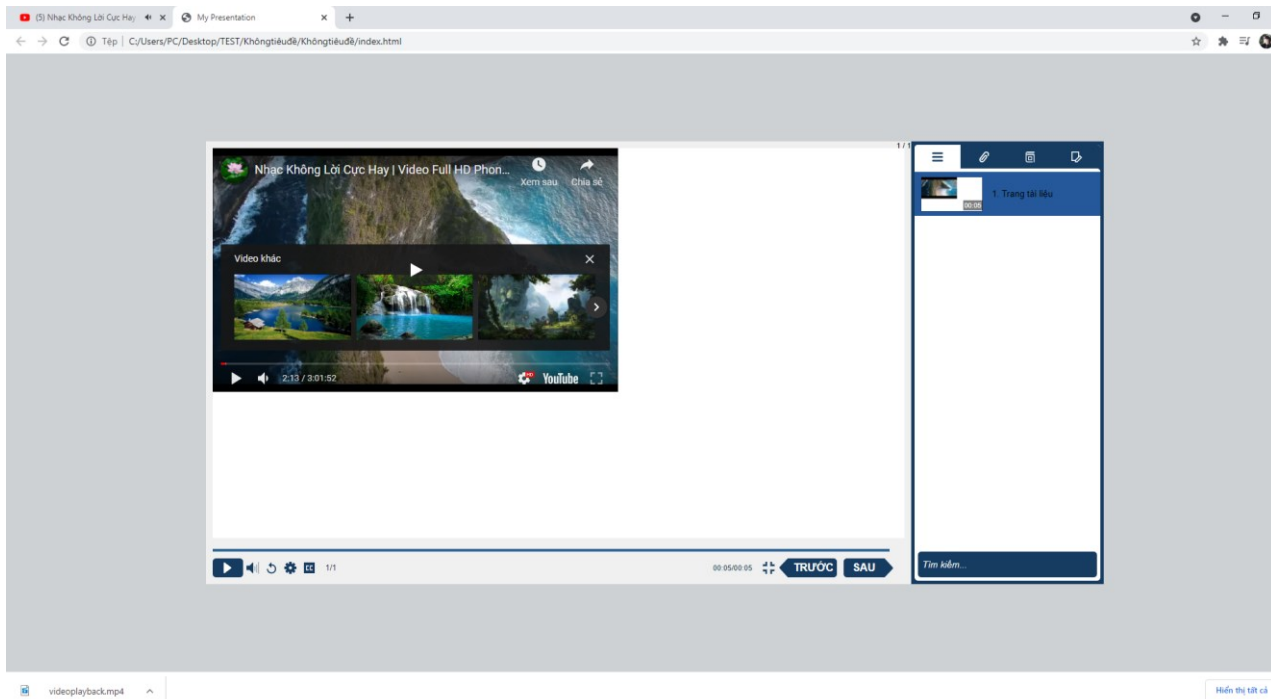
Cho phép toàn màn hình Ẩn thanh điều khiển

Bắt đầu: Kết thúc:

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
- [Ẩn chú thích]: Ẩn các chú thích, quảng cáo trên youtube
- [Ẩn thanh điều khiển]: Ẩn 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:

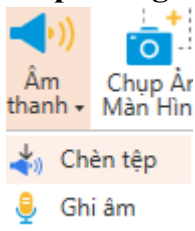


Người dùng chỉ cần click vào icon phát giữa màn hình video => phát video

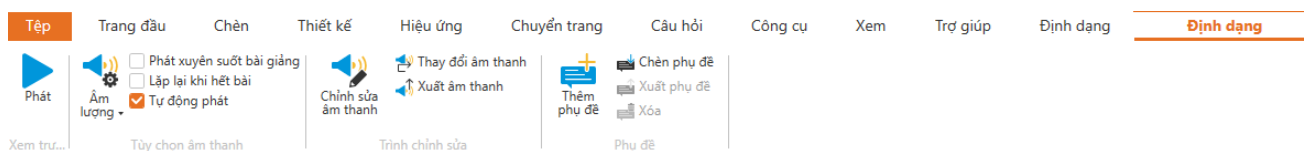
3.6. Làm việc với [Âm thanh]


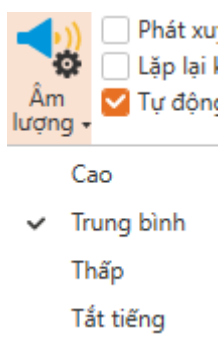




Thêm âm thanh từ tập tin

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



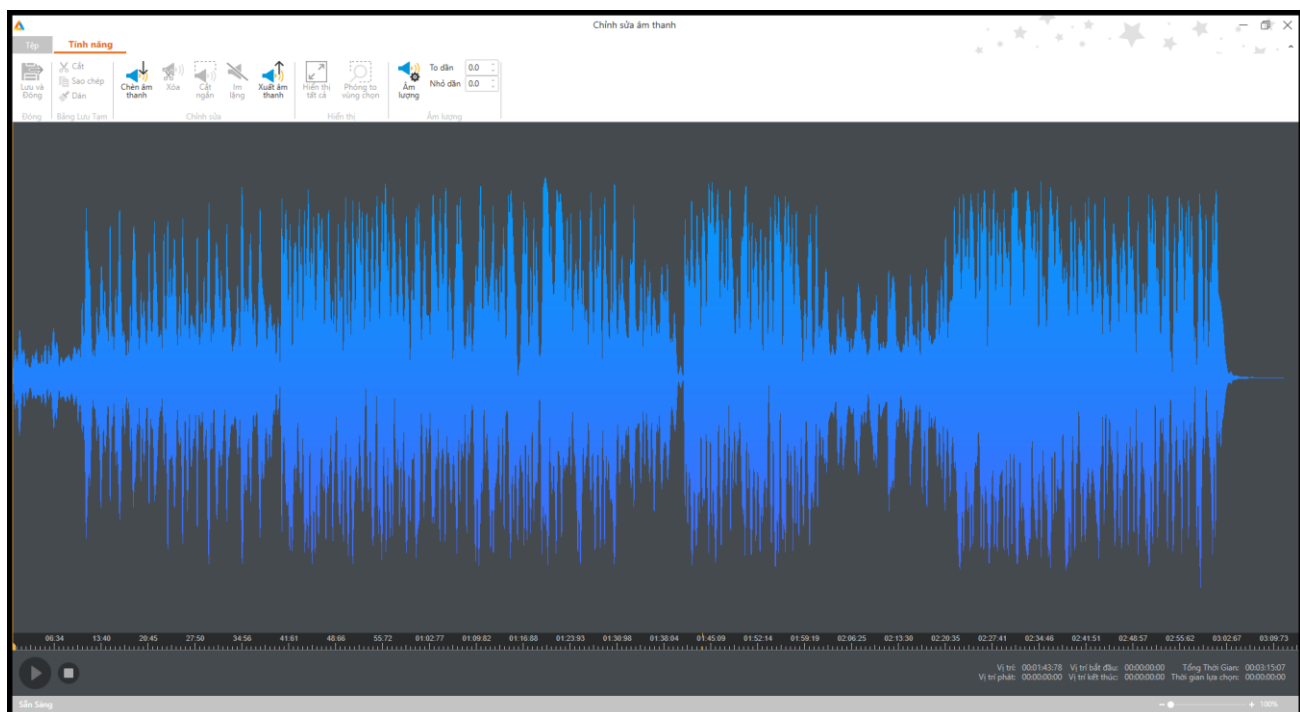
- Chọn file audio muốn chèn.
- Điều chỉnh âm thanh chọn [Tùy chọn]:



- Phát/ dừng audio => chọn  Phát / Ngừng
- Điều chỉnh âm thanh => chọn 
 - Phát xạ
 - Lặp lại l
 - Tự động
 - Cao
 - ✓ Trung bình
 - Thấp
 - Tắt tiếng
- Tạo nhạc nền cho [Slides] => chọn Phát xuyên suốt bài giảng
- Lặp lại audio [This Slide] => chọn Lặp lại khi hết bài
- Tự động phát khi trình chiếu => chọn Tự động phát
- Thay đổi audio => chọn  Thay đổi âm thanh
- Xuất audio => chọn  Xuất âm thanh
- Chỉnh sửa audio => chọn  Chỉnh sửa âm thanh
- Thêm phụ đề => chọn  Thêm phụ đề

3.6.1. Chỉnh sửa âm thanh

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



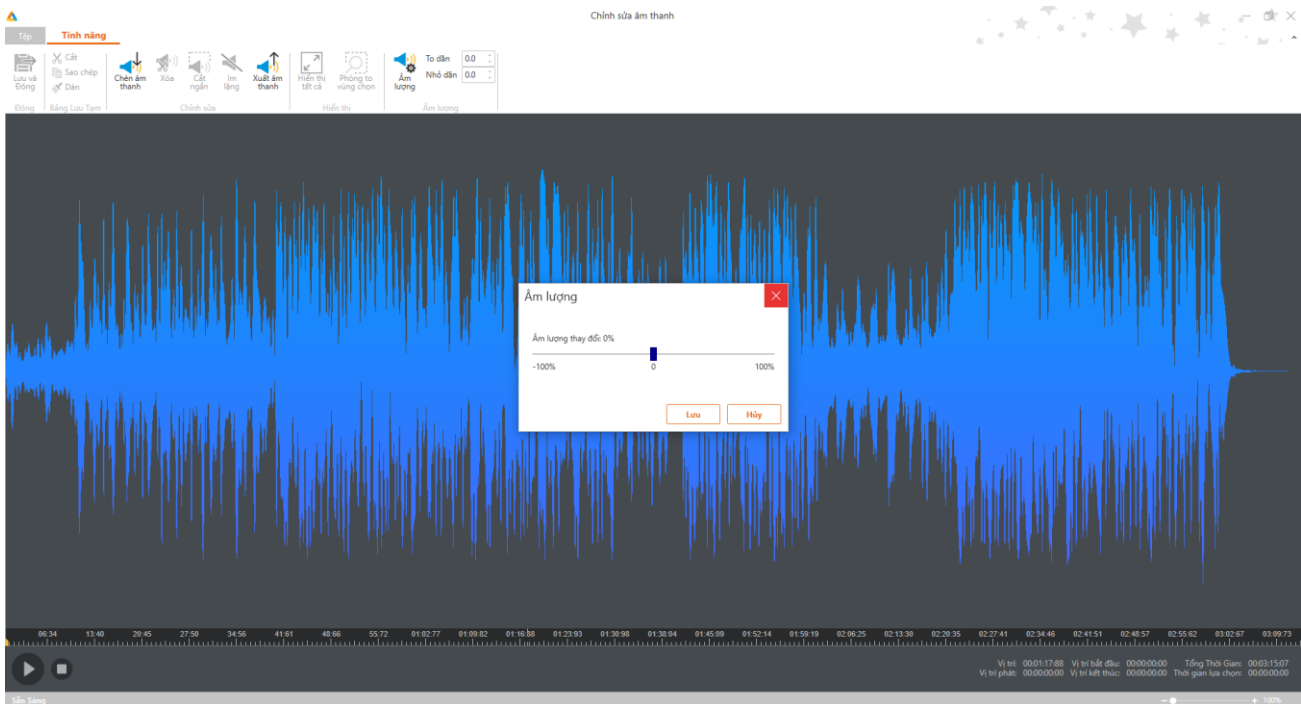
- Chèn thêm âm thanh => chọn



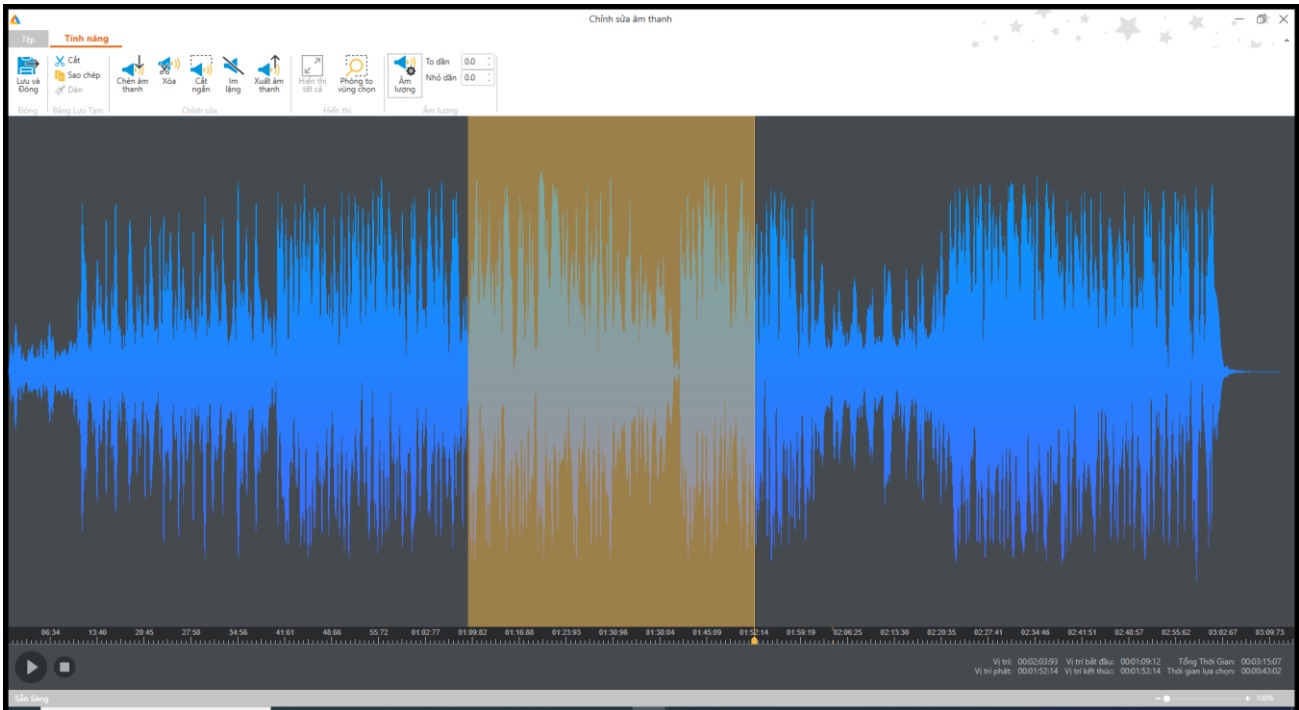
- Xuất âm thanh => chọn




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




- Bôi đen đoạn âm thanh




- Khung [**Chỉnh sửa**]


- Xóa đoạn được bôi đen => chọn 

- Cắt đoạn được bôi đen => chọn 


- Đoạn được bôi đen không có tiếng => chọn 





- Khung [**Xem**]

- Phóng to đoạn được bôi đen => chọn 




- Hiện thị tất cả audio => chọn 

- Khung [**Bảng tạm**]

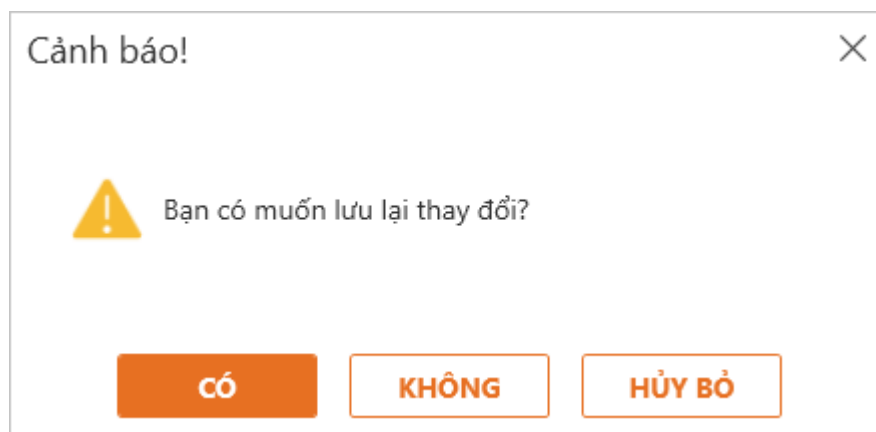
- Cắt đoạn được bôi đen => chọn 

- Copy đoạn được bôi đen => chọn  Copy
- Dán đoạn [**sao chép/ dán**] => chọn  Paste
- Xóa đoạn được bôi đen => chọn  Delete
- Phát đoạn bôi đen => chọn  Play

• **Chú ý:** Khi có thay đổi:

- Lưu và đóng [Chỉnh sửa âm thanh] => chọn 
- Chọn  Đóng tại [Tập]
- Chọn 

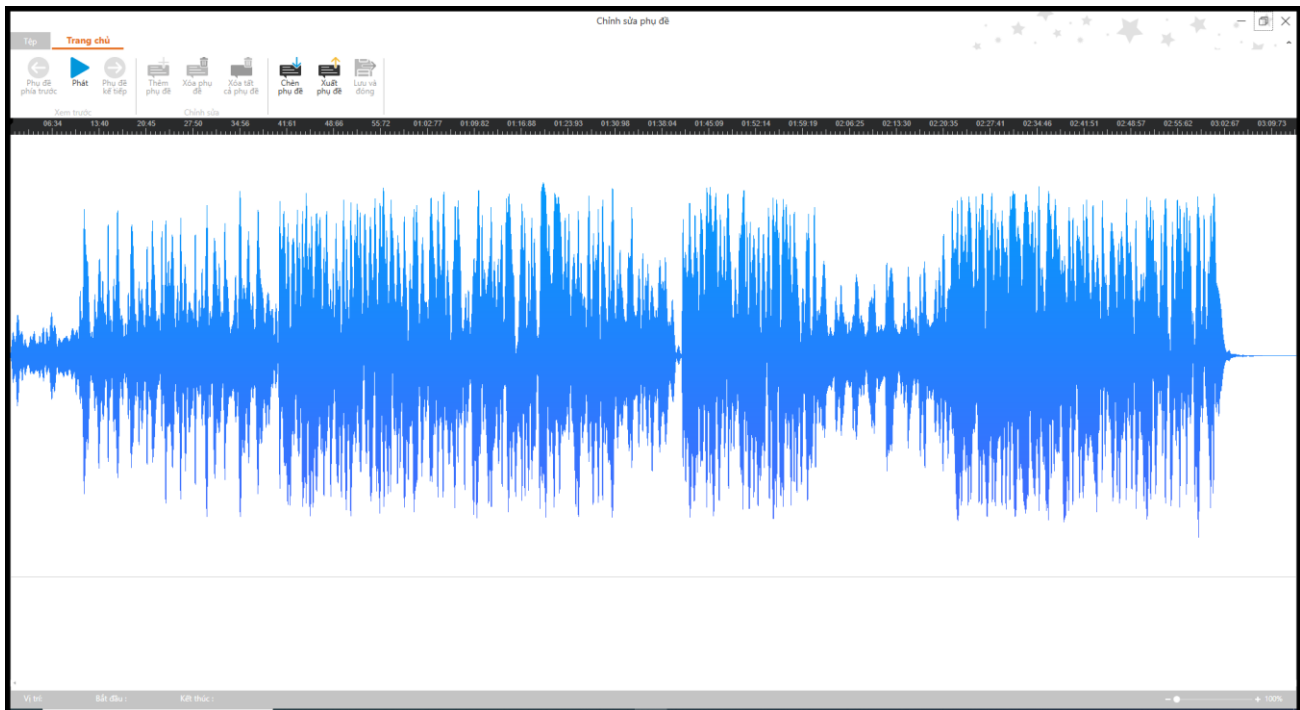
⇒ Hiện thị Message



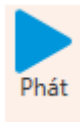
- Chọn [**Có**]: Lưu thay đổi
- Chọn [**Không**]: Không lưu thay đổi

3.6.2. Thêm phụ đề

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



- Phát audio => chọn



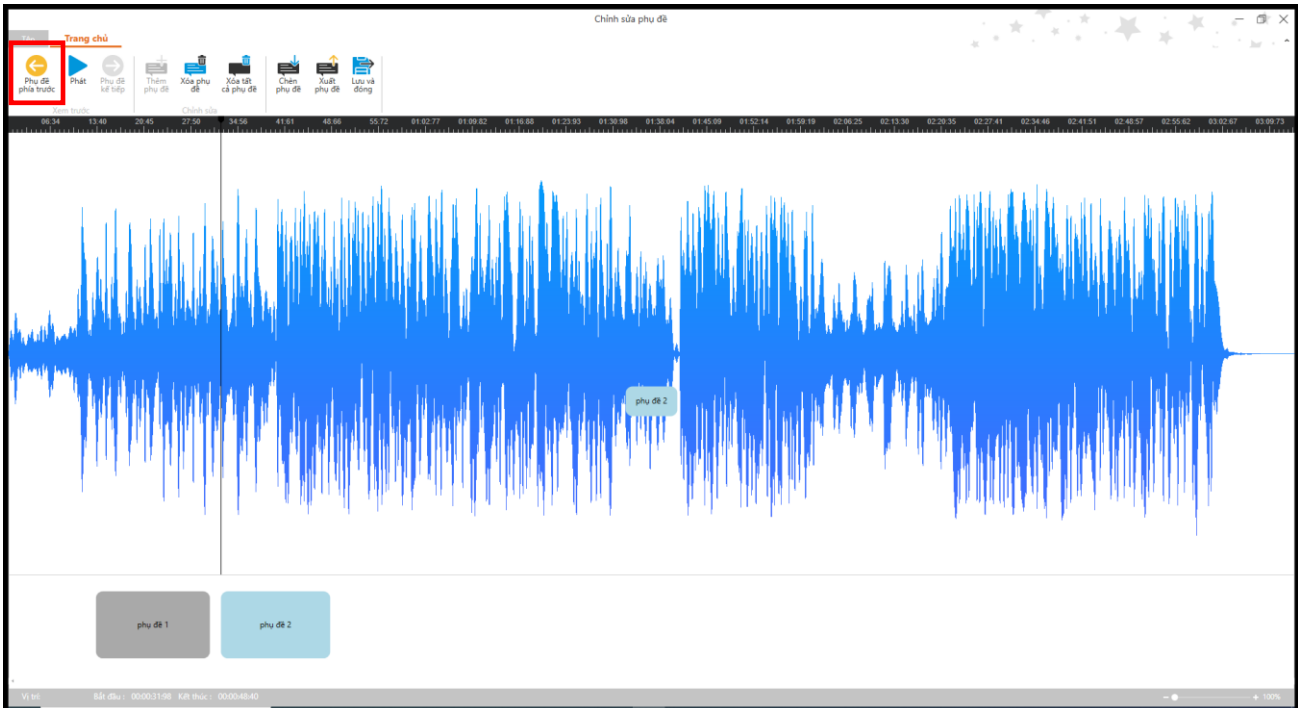
- Tạm dừng audio => chọn



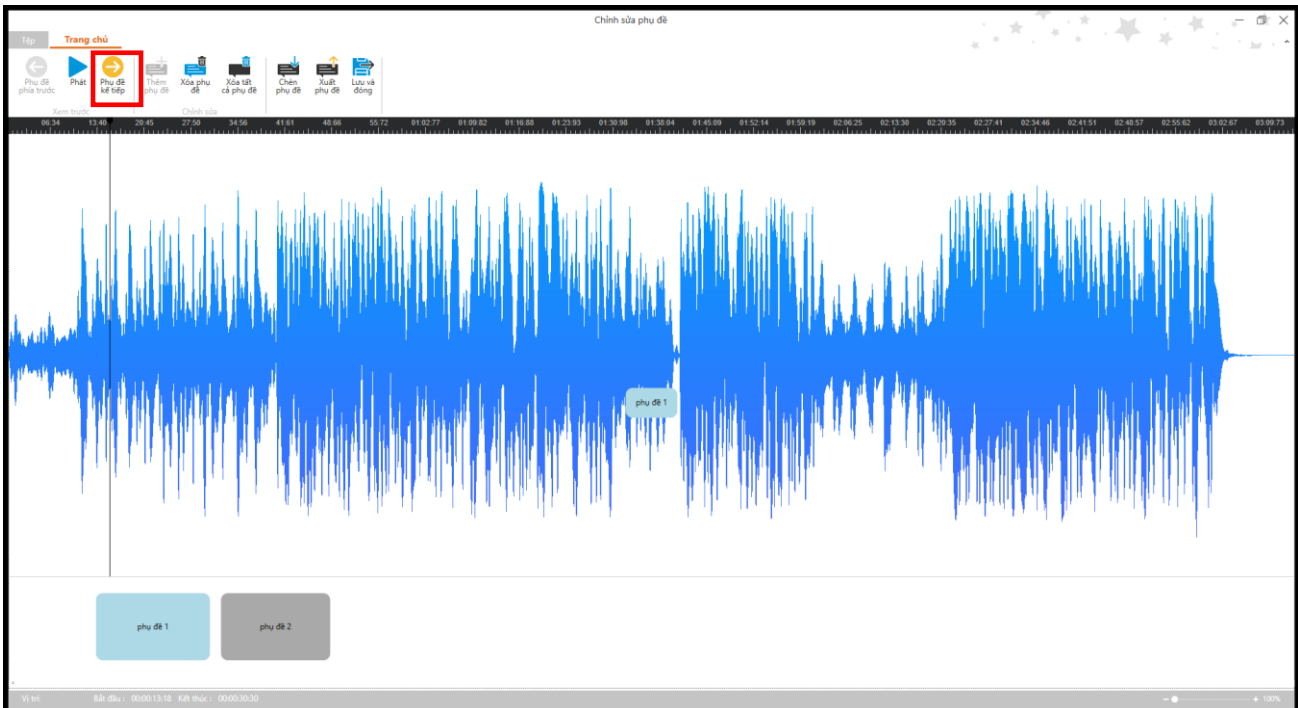
- Thêm phụ đề => chọn



- 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**]

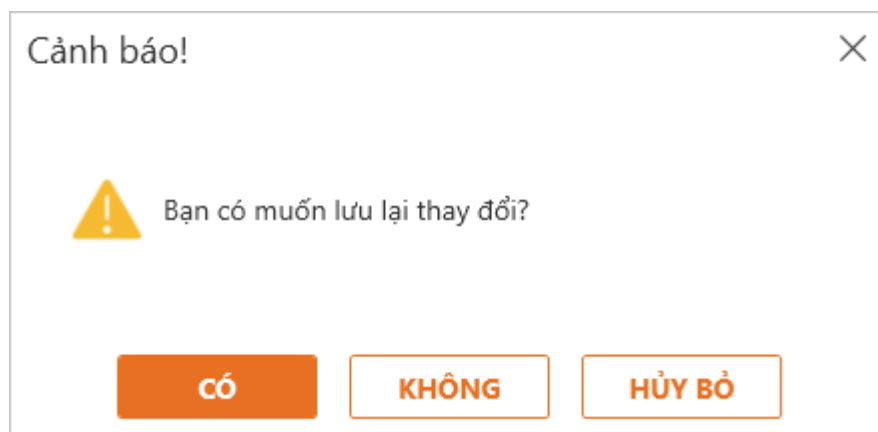


- **Chú ý:** Khi có thay đổi:

- Chọn Đóng trong [**Tệp**]

- Chọn

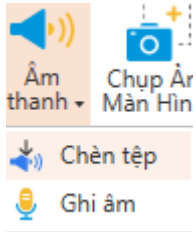
⇒ Hiện thị message:



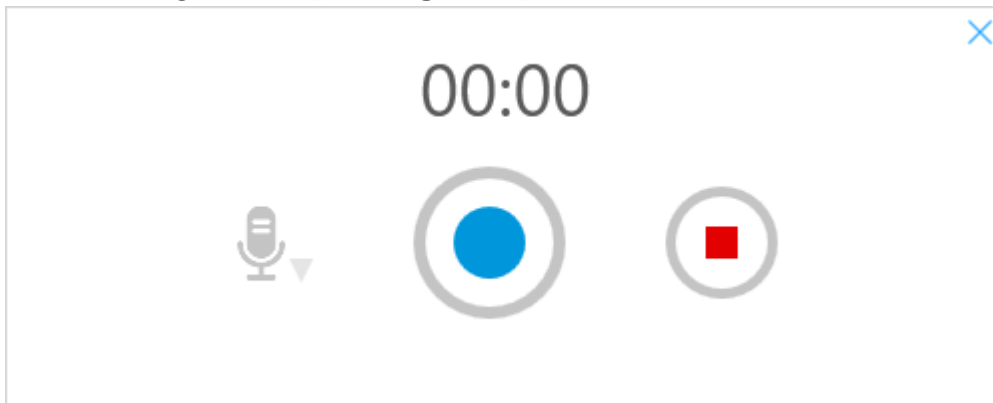
- Chọn [**Yes**]: Lưu thay đổi
- Chọn [**No**]: Không lưu thay đổi

3.6.3. Ghi âm audio

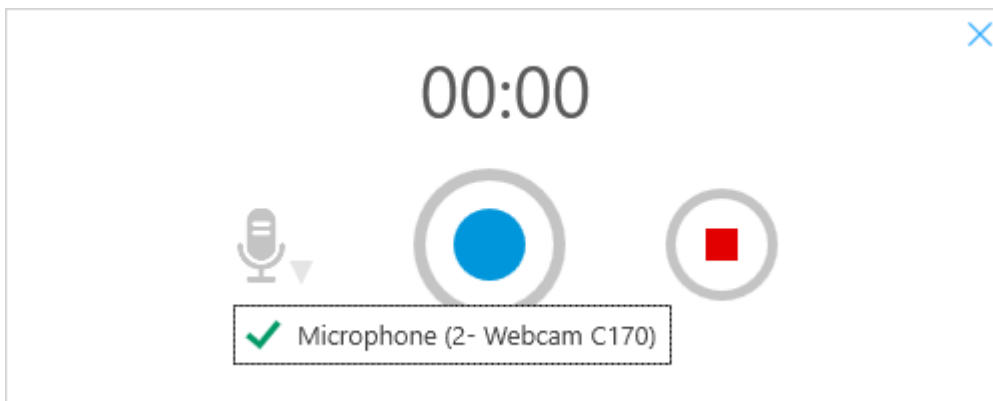
- **Điều kiện:** Máy phải có thiết bị thu âm
- Chọn Tab [**Chèn**] => Chọn [**Âm thanh**] => Chọn [**Ghi âm**] thuộc khung [**Đa phương tiện**]



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



- [**Ghi âm/Dừng**]: Ghi âm và dừng ghi âm
- Chọn thiết bị để thu âm thanh:

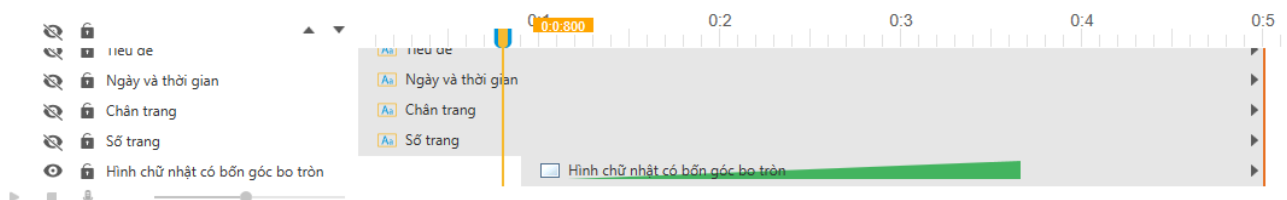


- [**Lưu**] lưu vào slide
- [**Hủy**] thoát và không lưu âm thanh.

3.7. Làm việc với Dòng thời gian

- Quan sát khung timeline

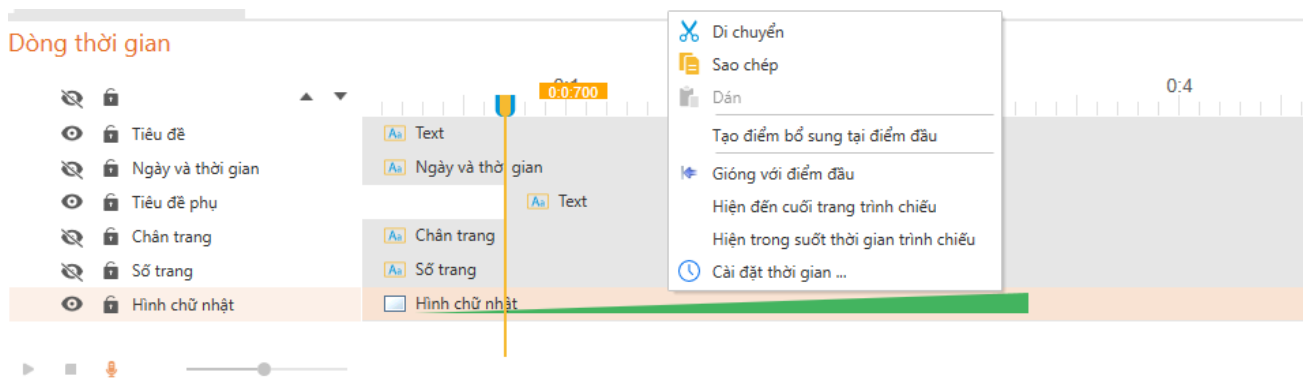
Dòng thời gian



- Icon [**Hiện/Ẩn**]: Hiện 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 đối 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*]



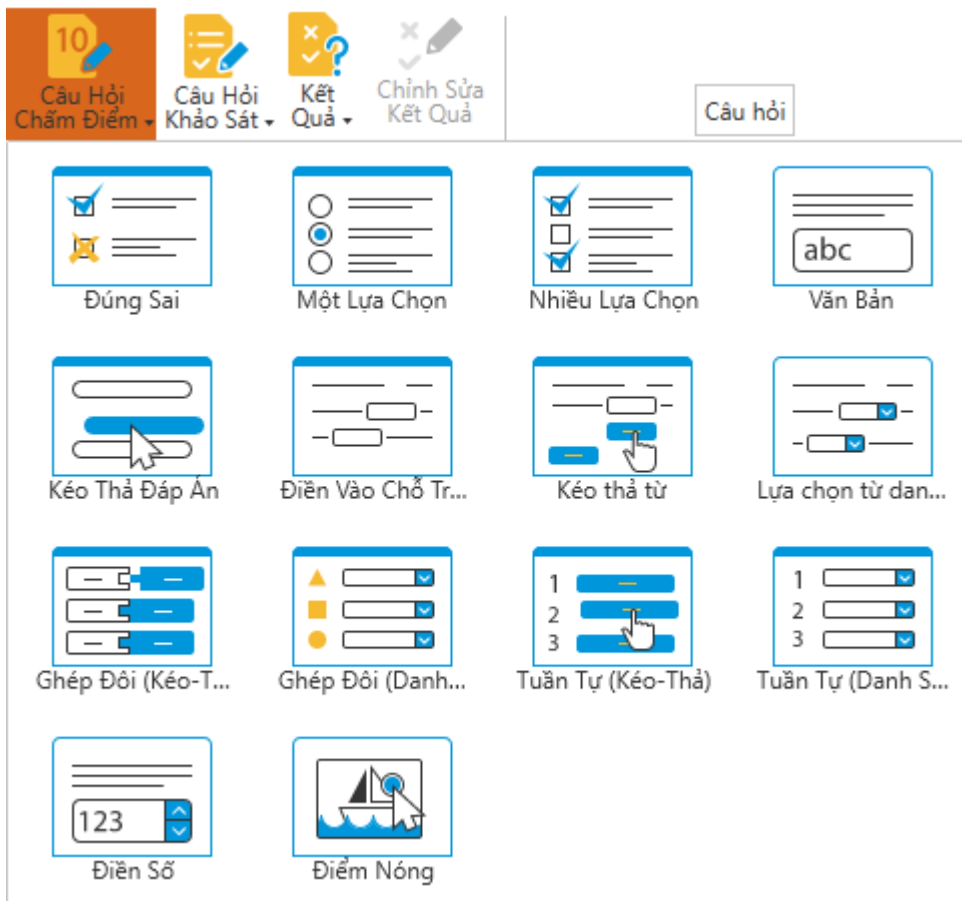
- Xóa tất cả [**Điểm bổ sung**]: Click chuột phải => Chọn [**Xóa tất cả các điểm bổ sung**]
- [**Điểm kết thúc**]: điểm kết thúc

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**] => Hiện thị các loại câu hỏi



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

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

Nhập câu hỏi

Câu hỏi đúng sai?

Nhập câu trả lời

	Đúng	Lựa chọn
A	<input checked="" type="radio"/>	Đúng
B	<input type="radio"/>	Sai

Thiết lập phản hồi và rẽ nhánh

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Hiện thị câu ở [Trang trình bày]:

Bấm để thêm văn bản

Đúng

Sai

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

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

Nhập câu hỏi

Bấm để thêm văn bản

Nhập câu trả lời

Đúng	Lựa chọn
<input checked="" type="radio"/>	Lựa chọn 1
<input type="radio"/>	Lựa chọn 2
<input type="radio"/>	Lựa chọn 3
<input type="radio"/>	Lựa chọn 4

+
-

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

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



Bấm để thêm văn bản

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

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

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

Nhập câu hỏi


Bấm để thêm văn bản

Nhập câu trả lời

Đúng	Lựa chọn
<input checked="" type="checkbox"/>	Lựa chọn 1
<input type="checkbox"/>	Lựa chọn 2
<input type="checkbox"/>	Lựa chọn 3
<input type="checkbox"/>	Lựa chọn 4

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

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

Bấm để thêm văn bản

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

- 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**] => Hiện thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập nội dung câu hỏi và nội dung câu trả lời được chấp nhận.

Nhập câu hỏi

Bấm để thêm văn bản


Nhập các đáp án được chấp nhận

Lựa chọn

Lựa chọn

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 
- Hiện 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**] => Hiện 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

Đúng	Lựa chọn
<input checked="" type="radio"/>	Lựa chọn 1
<input type="radio"/>	Lựa chọn 2
<input type="radio"/>	Lựa chọn 3
<input type="radio"/>	Lựa chọn 4

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 
- Hiện 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 trống.

- Bội đen đoạn văn bản và nhấn [**Thêm chỗ trống**] để thêm mới vị trí điền khuyết với nội dung vừa bội đen.

Nhập câu hỏi

Câu hỏi

Nhập câu trả lời Thêm chỗ trống

trả lời ▾ câu trả lời

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- 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

Đáp án đúng ▾

Đáp án đúng x

Thêm văn bản

- Hiện thị trên [**Trang trình bày**]

Câu hỏi

câu trả lời

- 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

Câu trả lời thứ 2 là

Từ bổ sung

Nhập để thêm từ mới Thêm từ

x x x

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- 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 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

Avina 2020

Aquafina

Aroma

Avina

Alibaba

- 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 như 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 danh sách

Nhập câu trả lời Thêm chỗ trống

Câu trả lời

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- 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

Câu trả lời

A x

B x

- 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 danh 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 như 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:

Nhập câu trả lời

	Lựa chọn	Ghép đôi
A	 Đáp án 1	Đáp án 2 
B	 Xóa	Đáp án 4 
C	 Nhân Đôi	Đáp án 6 
	 Di chuyển Lên Trên	
	 Di Chuyển Xuống Dưới	
D	 Đáp án 7	Đáp án 8 

- + 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)]** => Hiện thị câu hỏi trên **[Biểu mẫu]** => Nhập nội dung câu hỏi (nội dung: **[văn bản]**, **[Hình ảnh]**) 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
Đáp án là B	B
Đáp án là A	A
Đáp án là C	C
Đáp án là D	A

+ -

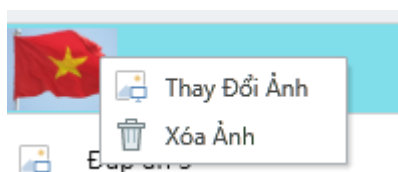
	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

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

Câu hỏi ghép đôi

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

Chú ý: 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 ảnh]



- 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)**] => Hiện 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

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 

- Hiện 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 dung 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

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- 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 dung câu trả lời theo thứ tự đúng

Nhập câu hỏi

Câu hỏi tuần tự danh sách

Nhập câu trả lời

Lựa chọn

Lựa chọn 1

Lựa chọn 2

Lựa chọn 3

Lựa chọn 4

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn



- Hiện 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**] => Hiện 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 và và

Câu trả lời là đúng nếu những điều trên là đúng

+ -

	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0

- Điều kiện của [Giá trị là]

Bảng

Bảng

Ở Giữa

Nhỏ Hơn

Nhỏ Hơn hoặc Bằng

Lớn Hơn

Lớn Hơn hoặc Bằng

Không Bằng

Không Ở Giữa

- Thêm/Xóa điều kiện => Chọn 

- Hiện 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

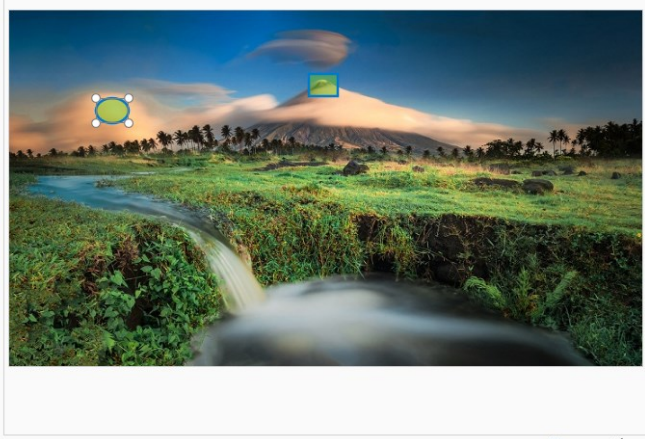
Chọn khu vực đúng trên hình ảnh.

Điểm nóng

Tên Hotspot	
Hình chữ nhật 1	x
Hình Ovan 1	x

Thêm hotspot   

Hình ảnh



	Phản hồi	Điểm số
Chính xác	Đúng! Câu trả lời chính xác.	10
Không chính xác	Câu trả lời chưa chính xác.	0


- 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.	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

Nhập phản hồi:




Đúng! Câu trả lời chính xác.

Thêm âm thanh:

Rẽ nhánh theo:

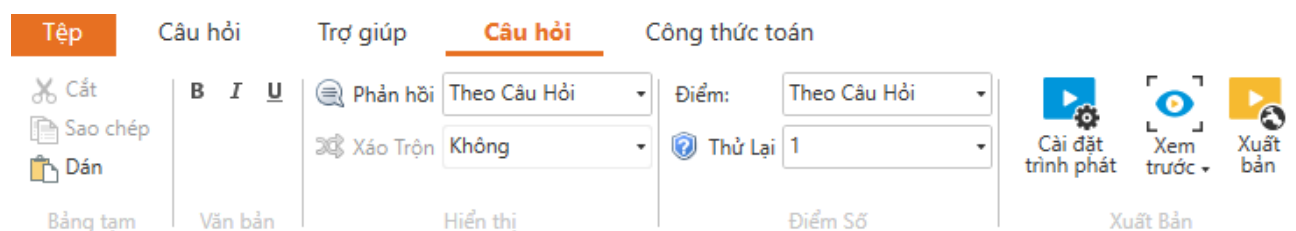
    

 INFO...

- [Nhập phản hồi]: Chỉnh sửa văn 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.

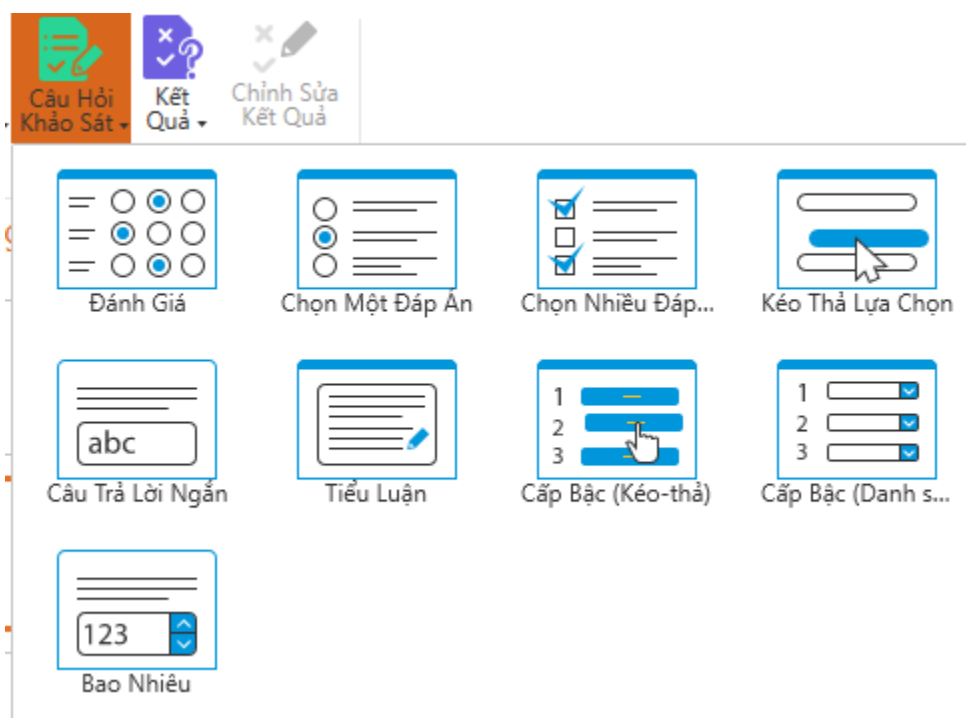
3.8.1.2. Cài đặt câu hỏi



- [Phản hồi]: [Theo câu hỏi]/[Không phản hồi]: Hiện thị/ không hiện 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] => Hiện 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

Mức Độ...

Phản hồi

Cảm ơn


Cảm ơn.

- Hiện thị trên [Trang trình bày]

Câu hỏi đánh giá, Avina tốt hay không?

Rất tốt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Xuất sắc	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tốt	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Bình thường	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

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**]

Thang Đo Likert



Mức độ
Rất không đồng ý
Không đồng ý
Trung bình
Đồng ý
Rất đồng ý



Hiện thị chỉ số trên mức độ đánh giá

ĐỒNG Ý

HỦY

○ **Chỉnh sửa [Mức độ]**

○ **Hiện thị số thứ tự thang đánh giá => chọn** Hiện thị chỉ số trên mức độ đánh giá

○ **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 thiểu là 2 đáp án và tối đa là 10 đáp án)

- Chọn **[Chọn một đáp án]** => Hiện 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

+ -

Phản hồi

Cảm ơn Cảm ơn

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

Chọn một đáp án

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

- Câu hỏi [**Chọn nhiều đáp án**]: Là câu hỏi chọn được nhiều đáp án (tối thiểu 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 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

+ -

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

Lựa chọn 1

Lựa chọn 2

Lựa chọn 3

Lựa chọn 4

- 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**] => Hiện 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

+ -

Phản hồi

Cảm ơn Cảm ơn

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 
- Hiện 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**] => Hiện thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập nội dung câu hỏi.

Nhập câu hỏi

Câu trả lời ngắn

Câu trả lời có thể dài tới 256 ký tự

Phản hồi

Cảm ơn

Cảm ơn.

- Hiện thị trên [**Trang trình bày**]

Câu trả 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**] => Hiện thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập nội dung câu hỏi.

Nhập câu hỏi

Câu hỏi tiểu luận

Số lượng ký tự tối đa

Phản hồi

Cảm ơn Cảm ơn 

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

Số lượng ký tự tối đa

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)**] => Hiện 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 kéo thả

Nhập câu trả lời

Lựa chọn

Lựa chọn 1

Lựa chọn 2


Lựa chọn 3

Lựa chọn 4

+ -

Phản hồi

Cảm ơn Cảm ơn

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 
- Hiện 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)**] => Hiện 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 sách

Nhập câu trả lời

Lựa chọn

⋮ Lựa chọn 1

⋮ Lựa chọn 2


⋮ Lựa chọn 3

⋮ Lựa chọn 4

+ -

Phản hồi

Cảm ơn Cảm ơn

- Thêm/Xóa nội dung câu trả lời => Chọn 
- Hiện 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**] => Hiện thị câu hỏi trên [**Biểu mẫu**] => Nhập nội dung câu hỏi

Nhập câu hỏi

Câu hỏi bao nhiêu

Câu hỏi 'Bao nhiêu' yêu cầu người dùng trả lời bằng số

Phản hồi

Cảm ơn

Cảm ơn.

- Hiện 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:

Nhập câu trả lời

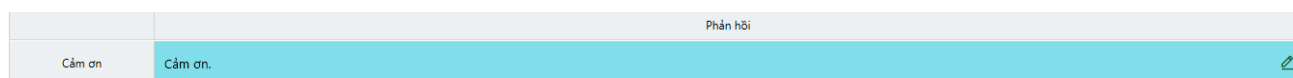
	Lựa chọn
A	Bậc 1
B	Bậc 2
C	Bậc 3


-  Xóa
-  Nhân Đôi
-  Di chuyển Lên Trên
-  Di Chuyển X 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*



- Chọn  tại [**Chỉnh sửa phản hồi**] trong [**Biểu mẫu**] của các loại câu hỏi => Hiện thị giao diện [**Chỉnh sửa phản hồi**]:

Chỉnh sửa phản hồi ✕

Nhập phản hồi:

Cảm ơn.

Thêm âm thanh:

Không có âm thanh




Rẽ nhánh theo:

Trang sau

LƯU
HỦY

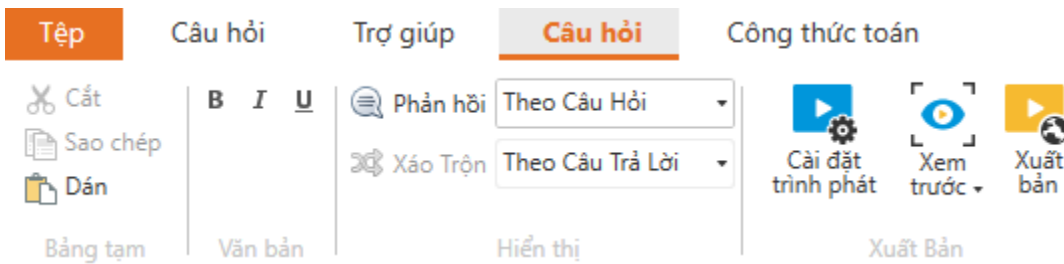
- [**Nhập phản hồi**]: Chỉnh sửa nội dung hiển thị khi trả lời câu hỏi.

- 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

- Chọn [Câu hỏi] trên tab tùy chỉnh



- [Phản hồi]: [Theo câu hỏi]/[Không]: Hiện thị/ không hiện 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]



3.8.3.1. Kết quả xếp loại

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

Phần chính

Câu Hỏi

	Câu Hỏi	Bao gồm
<small>Màu và kích thước</small>	Kéo Thả Đáp Án Kéo Thả Đáp Án	<input type="checkbox"/>
<small>Màu và kích thước</small>	Câu Trả Lời Ngắn Câu Trả Lời Ngắn	<input type="checkbox"/>
<small>Màu và kích thước</small>	Điền Vào Chỗ Trống Điền Vào Chỗ Trống	<input checked="" type="checkbox"/>
<small>Màu và kích thước</small>	Tiểu Luận Tiểu Luận	<input type="checkbox"/>

Điểm vượt qua:

Số điểm vượt qua bài kiểm tra %

Thời gian giới hạn

Dừng bài kiểm tra sau khi vượt quá thời gian

Thời gian giới hạn phút

Thời gian bắt đầu...

Định dạng đếm...

- [Câu hỏi]: Gồm các câu hỏi có trong bài giảng.
- [Bao gồm]: Chọn các câu hỏi hiển thị result khi [xuất bản] (Chú ý: Click [Bao gồm] => Chọn tất cả slide câu hỏi/ hủy chọn tất cả các câu hỏi)
- [Điểm vượt 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

Điểm:	%Results.ScorePercent%% (%Results.ScorePoints% điểm)
Điểm vượt qua:	%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**]

Thuộc tính trang kết quả

Phần chính

Câu Hỏi

Câu Hỏi	Bao gồm
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <small>Mô tả câu hỏi</small> Kéo Thả Đáp Án Kéo Thả Đáp Án </div>	<input type="checkbox"/>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <small>Mô tả câu hỏi</small> Câu Trả Lời Ngắn Câu Trả Lời Ngắn </div>	<input type="checkbox"/>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <small>Mô tả câu hỏi</small> Điền Vào Chỗ Trống Điền Vào Chỗ Trống </div>	<input checked="" type="checkbox"/>
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; margin-bottom: 5px;"> <small>Mô tả câu hỏi</small> Tiểu Luận Tiểu Luận </div>	<input type="checkbox"/>

Điểm vượt qua:

Số điểm vượt qua bài kiểm tra %

Thời gian giới hạn

Dừng bài kiểm tra sau khi vượt quá thời gian

Thời gian giới hạn phút

Thời gian bắt đầu...

Định dạng đếm...

- **[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.



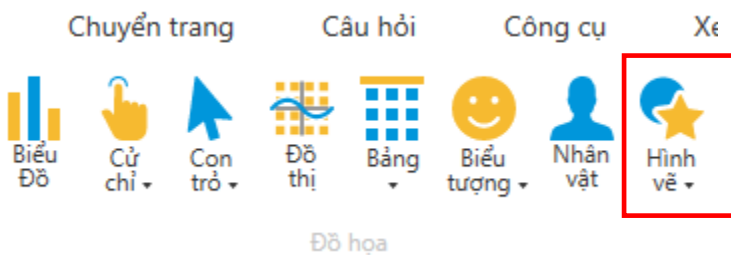
Cảm ơn bạn đã hoàn thành khảo sát này.

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.



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:



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**].

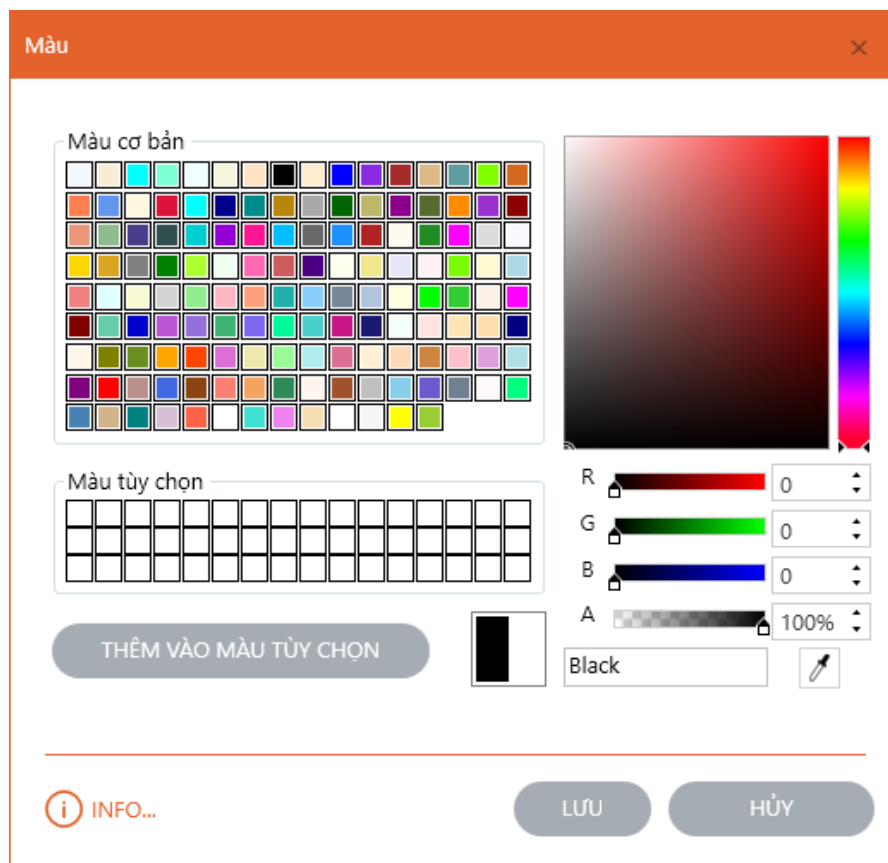
Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



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:**




Hình. Danh sách màu

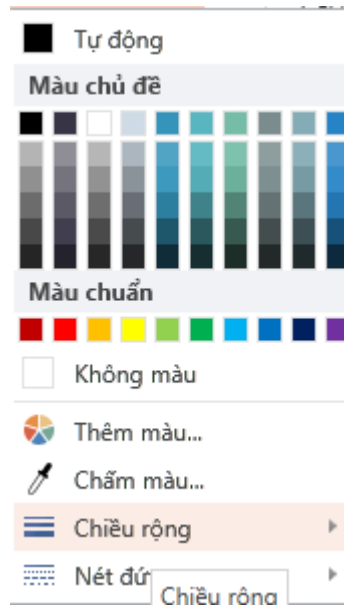
Người dùng lựa chọn màu sắc bất kỳ và thêm vào chương trình.

- **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  Đường viền ▾ tại tab [**Định dạng**] hoặc tab [Trang đầu].

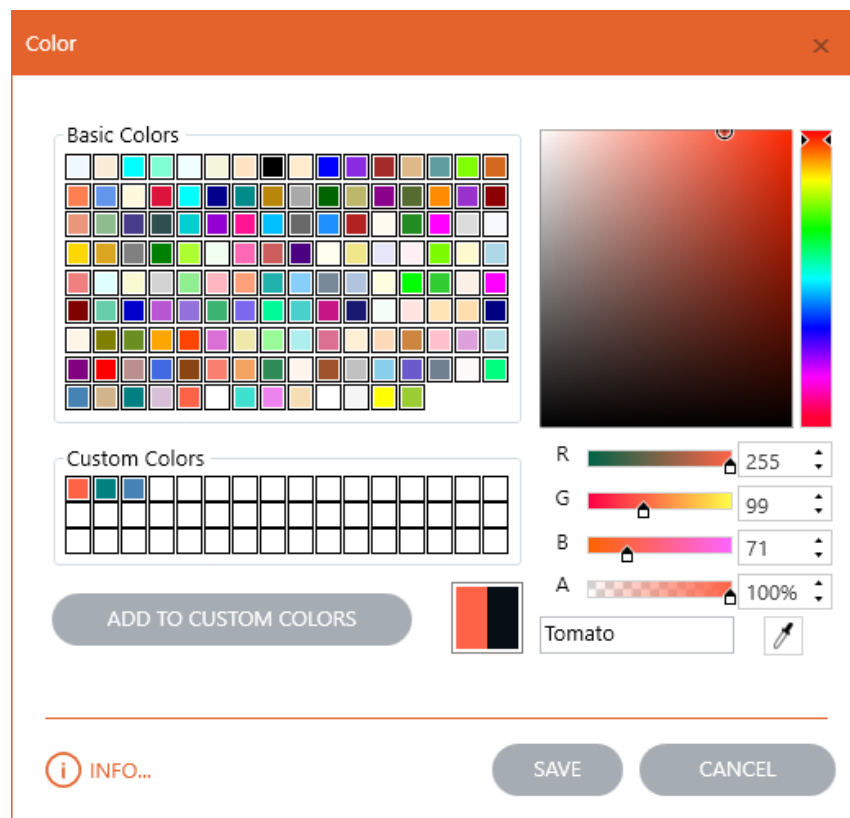
Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



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.

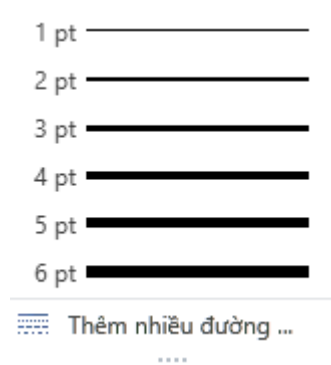
- **Thêm màu:**



Hình. Danh sách màu

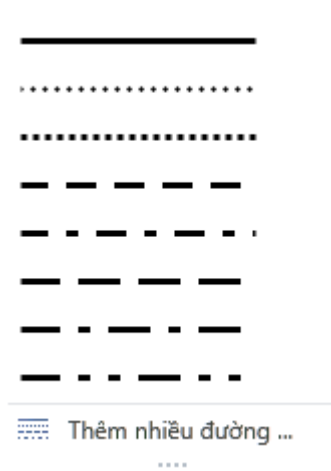
Người dùng lựa chọn màu sắc bất kỳ và thêm vào chương trình.

- **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,...

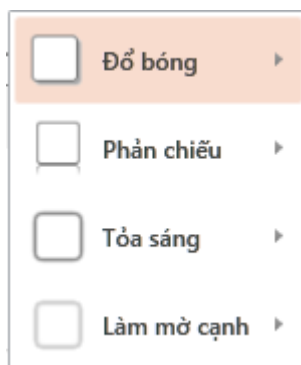


Hình. Danh sách dashes

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:



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...



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



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

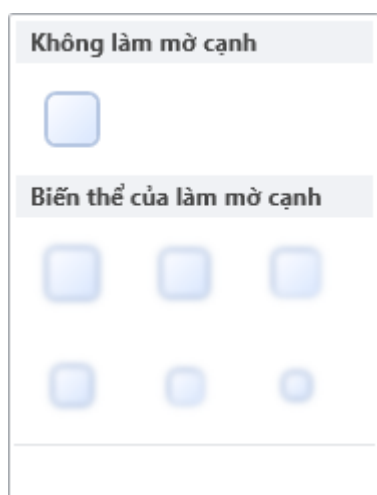


Hình. Danh sách hiệu ứng tỏa sáng

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.



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

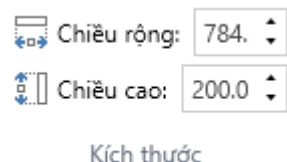
- Nhóm: nhóm các đối tượng lại
- Hủy nhóm: hủy bỏ nhóm các đối tượng
- Hoàn tác nhóm: nhóm lại giống như trước

d. Xoay:

- Xoay sang trái 90^0
- Xoay sang phải 90^0
- 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:

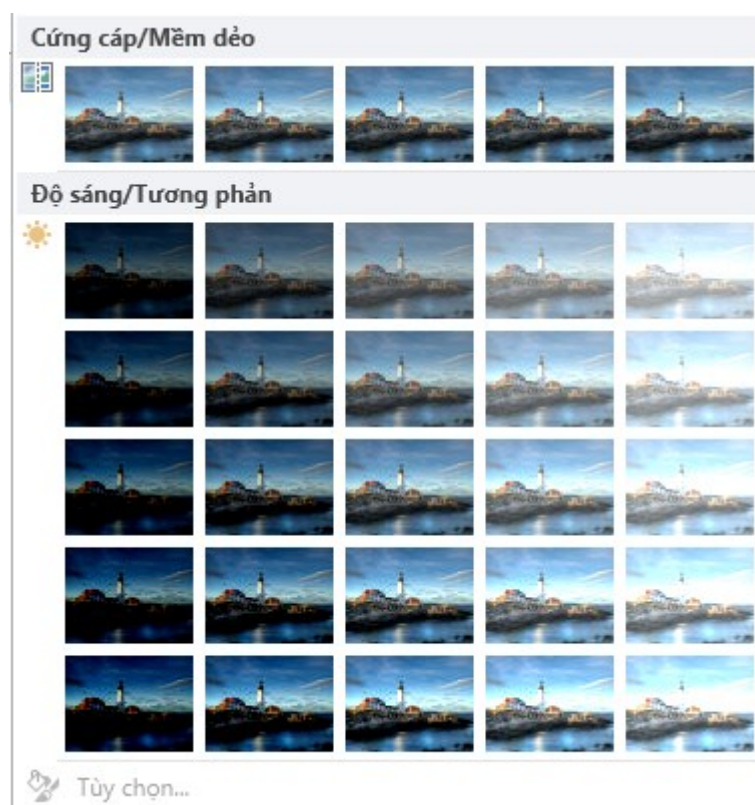
- Tại tab [Chèn], chọn chức năng [Chèn ảnh] hoặc [Chụp ảnh].
- Tại tab [Chèn], chọn chức năng [Chụp ảnh màn hình] và lựa chọn màn hình muốn chèn hoặc chọn chức năng [Chụp vùng màn hình] để khoanh vùng và chụp vị trí muốn chèn.

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

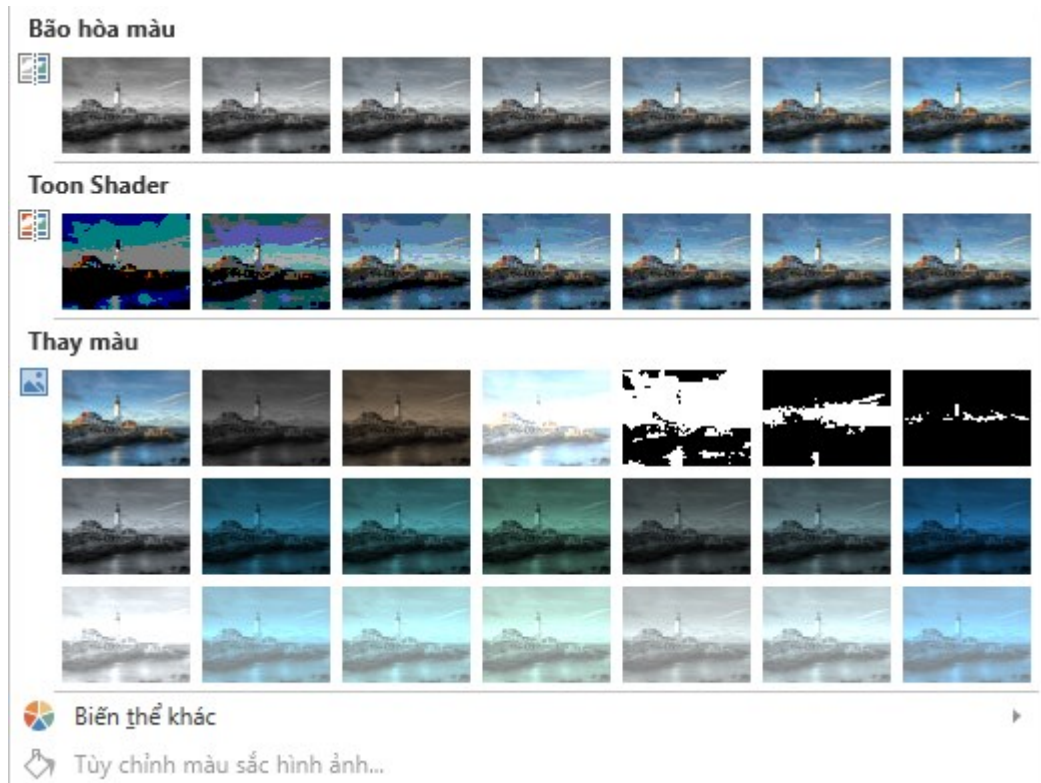


Hình. Danh sách các định dạng sửa chữa hình ảnh

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.



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 ảnh

3.10.6.1. 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:

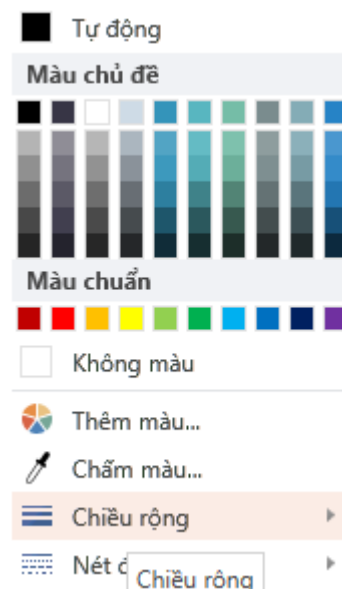


Hình. Danh sách các kiểu của hình ảnh

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  Đường viền ảnh ▾ tại tab [**Định dạng**].

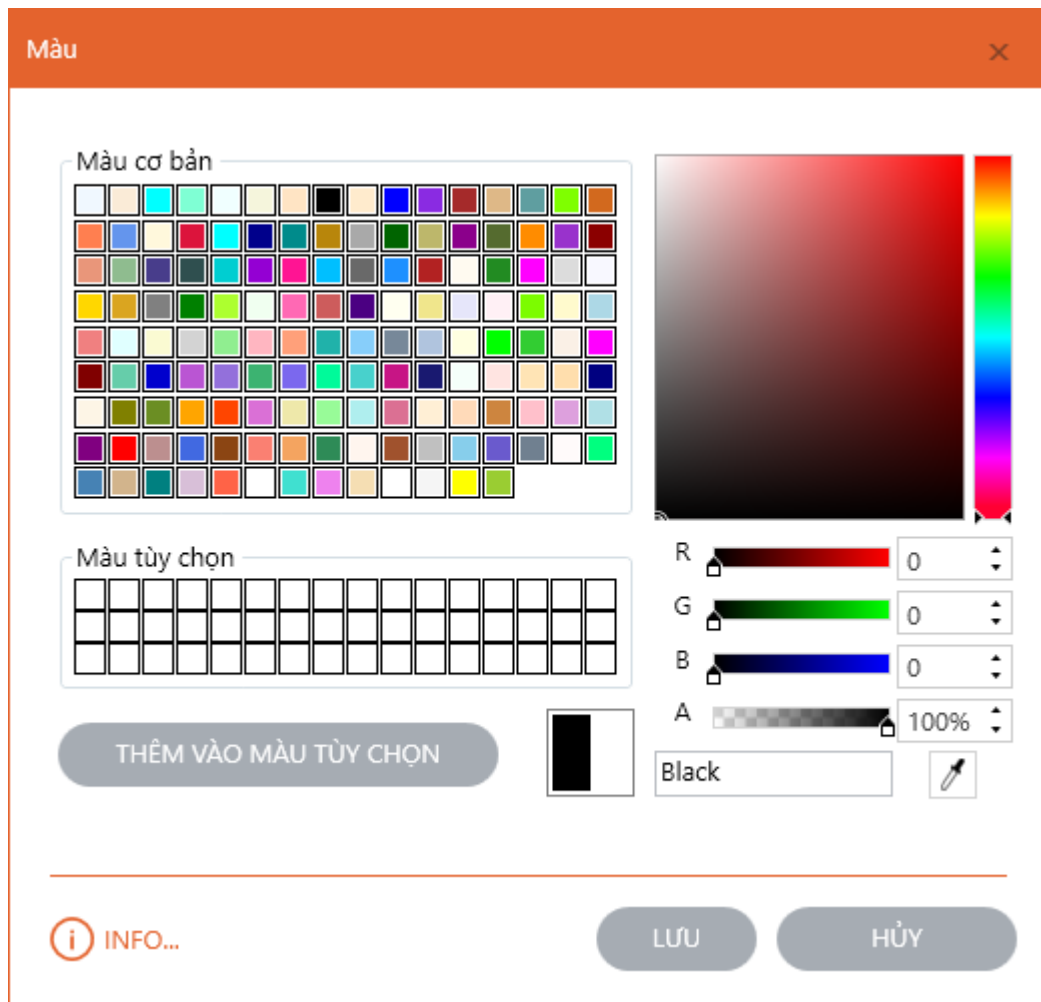
Chương trình sẽ hiển thị danh sách màu sắc:



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.

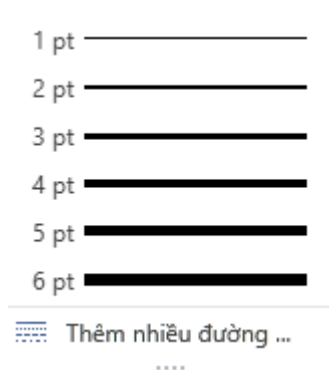
- Thêm màu:



Hình. Danh sách màu

Người dùng lựa chọn màu sắc bất kỳ 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.




Hình. Danh sách chiều rộng viền

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

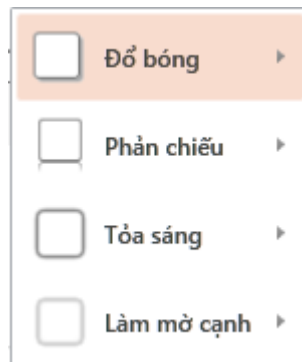


Hình. Danh sách các nét đứt

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...



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



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

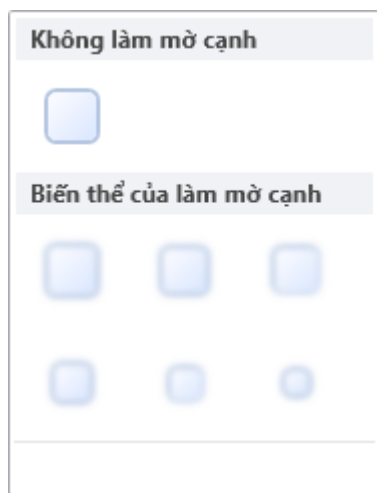


Hình. Danh sách hiệu ứng tỏa sáng

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.



Hình. Danh sách hiệu ứng làm mờ cạnh

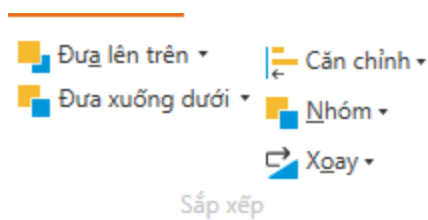
Tương ứng với hiệu ứng làm mờ cạnh được chọn, hình vẽ sẽ hiển thị tương ứng.

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

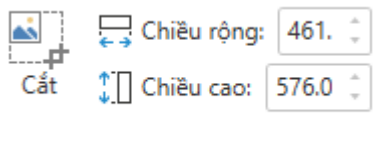
i. Xoay:

- Xoay sang trái 90⁰
- Xoay sang phải 90⁰
- 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]

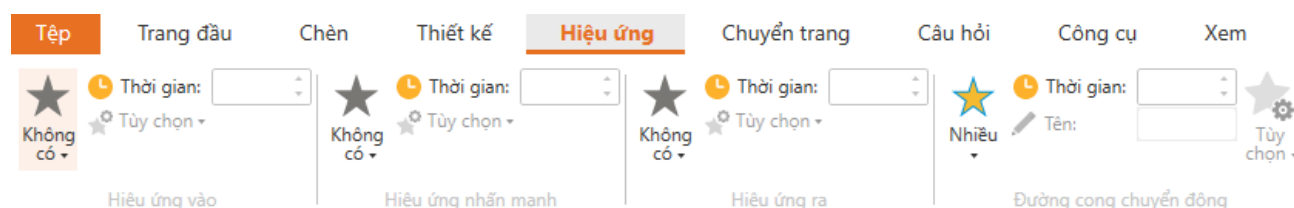
3.10.6.7. Cài đặt lại hình ảnh

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

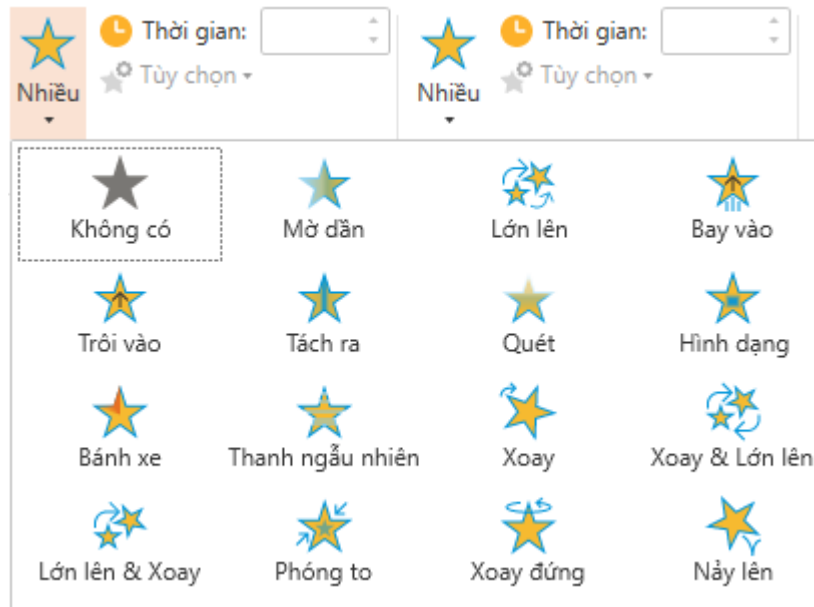
Người dùng có thể thêm hiệu ứng cho đối tượng và thay đổi thời gian, hướng của hiệu ứng theo mong muốn.

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:

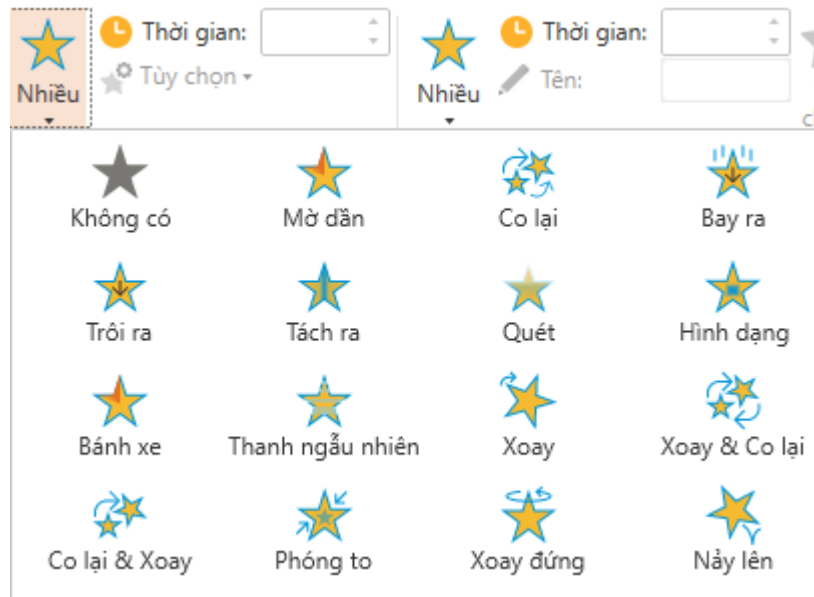
- Chọn đối tượng
- Tại tab [Hiệu ứng] chọn hiệu ứng thuộc [Hiệu ứng vào].



Hình. Hiệu ứng vào

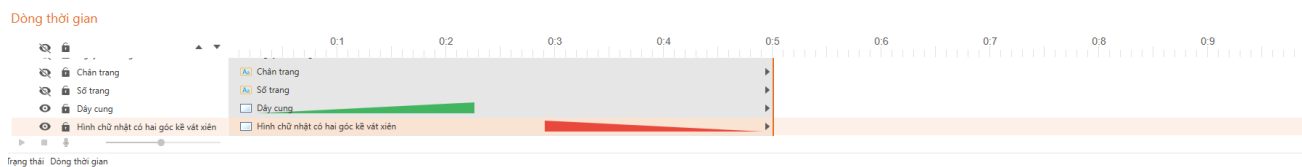


Hình. Hiệu ứng nhấn mạnh



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



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.

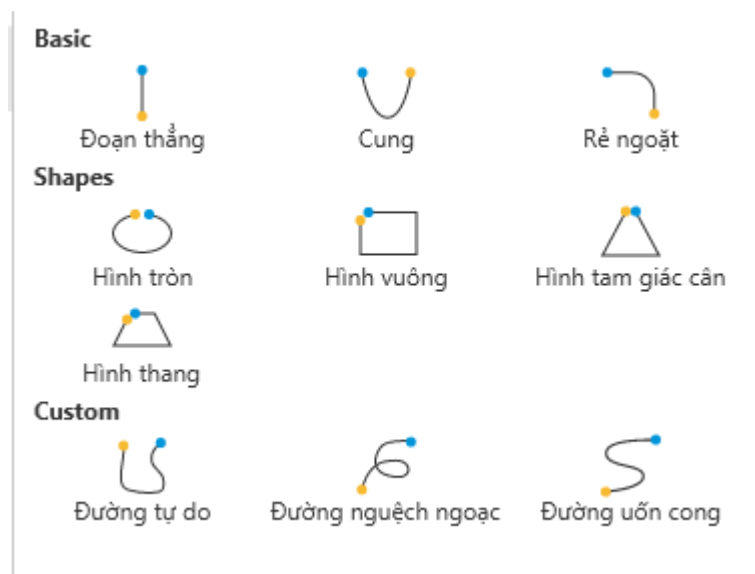
3.11.2. Đường cong chuyển động:

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**].

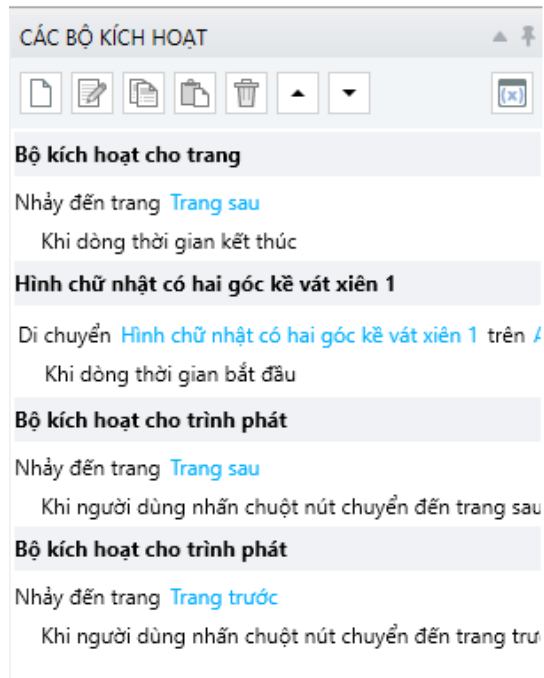


Hình. Đường cong chuyển động

- 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

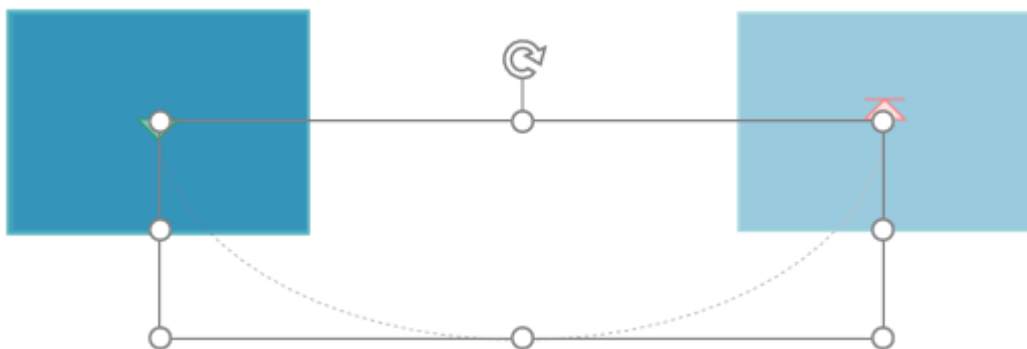
3.11.2.2. Làm việc với đường cong chuyển động:

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.



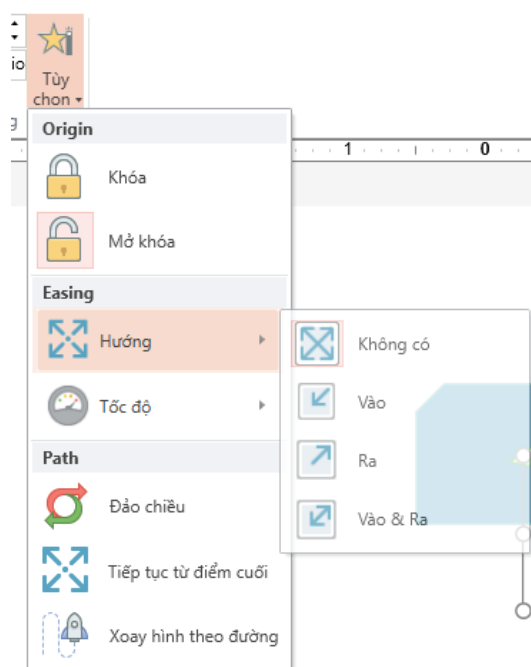
Hình. Vị trí bắt đầu và vị trí kết thúc của Đường cong chuyển động

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

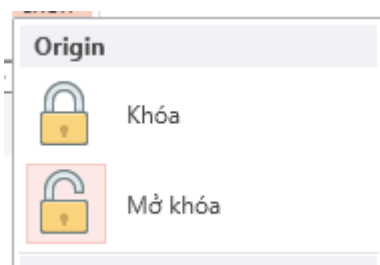
Người dùng có thể thay đổi thời gian thực hiện đường cong chuyển động bằng cách nhập thời gian vào [Thời gian]



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.

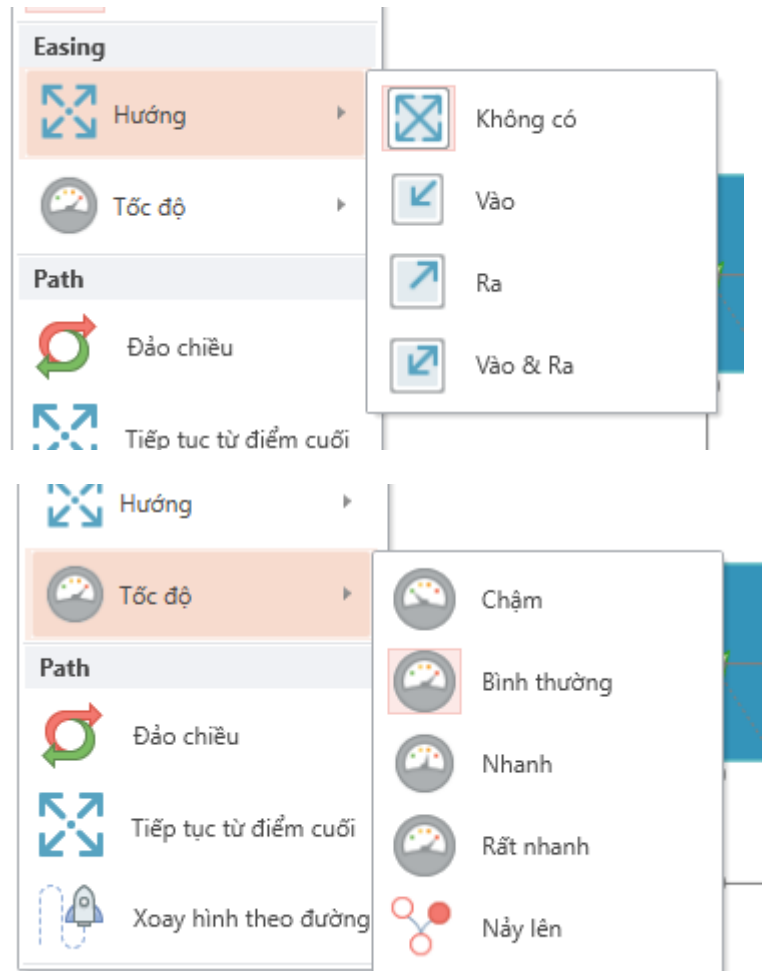
a. Origin



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

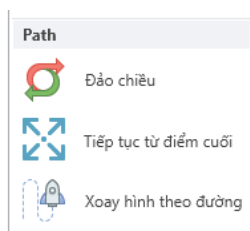


Hình. Easing

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

Ví dụ: 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:**

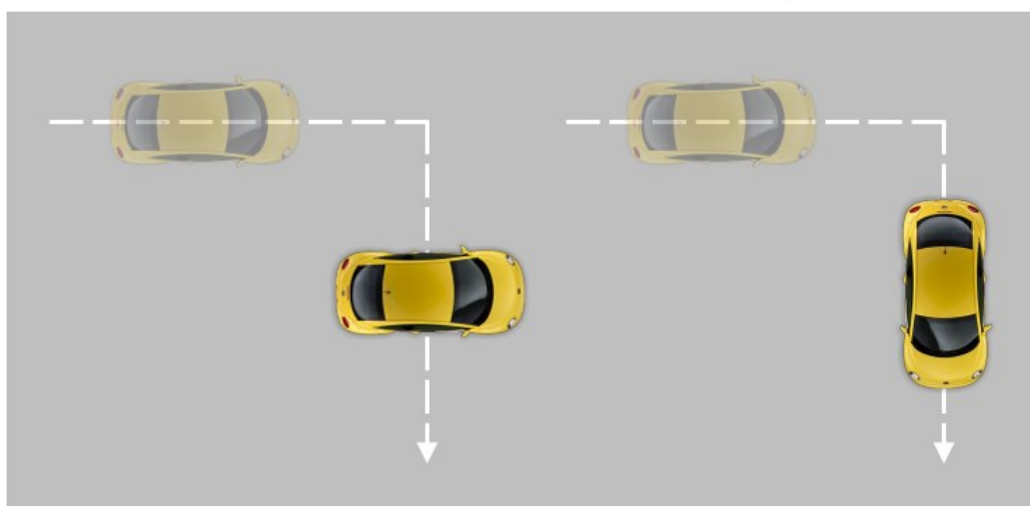
Đối với đối tượng khi không chọn chức năng này thì đường cong chuyển động luôn bắt đầu với vị trí là vị trí của đối tượng, khi thao tác tiếp lần nữa thì đối tượng lại quay về vị trí cũ rồi mới thực hiện đường cong chuyển động.

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.

Đối tượng không xoay theo đường cong chuyển động

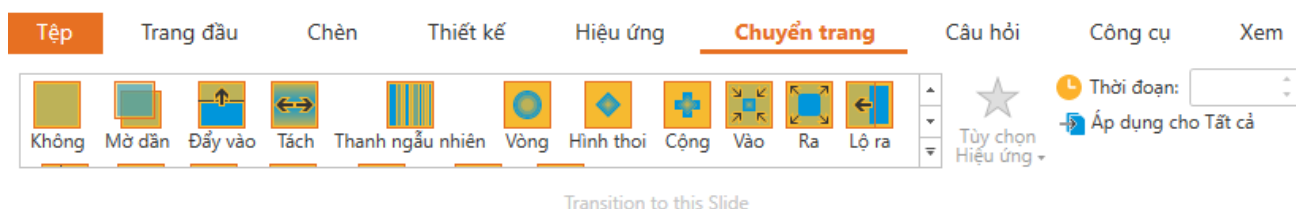
Đối tượng xoay theo đường cong chuyển động



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

3.12. Làm việc với [CHUYỂN 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 [**CHUYỂN TRANG**] chọn hiệu ứng chuyển trang mong muốn.
- Thay đổi hướng di chuyển/hiển thị của transition 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 kỹ thuật được sử dụng để điều khiển việc thực hiện hiệu ứng của các đối 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.



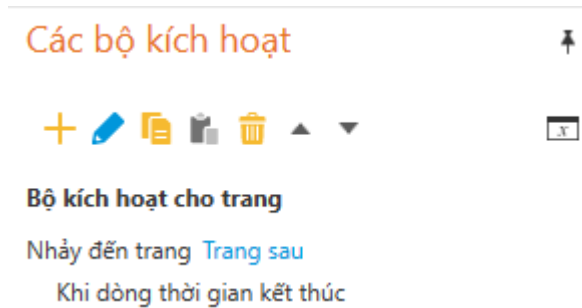
Hình. Tab CÁC BỘ KÍCH HOẠT

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

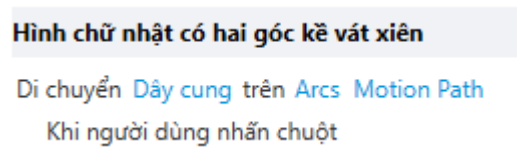
Có 3 loại bộ kích hoạt: Bộ kích hoạt cho trang, bộ kích hoạt cho đối tượng, bộ kích hoạt cho trình phát.

- **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



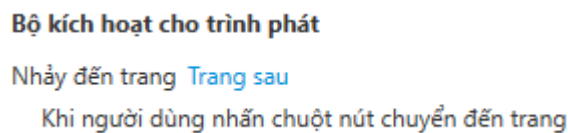
Hình. Bộ kích hoạt cho trang

- **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. 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]




Hình. Bộ kích hoạt trình phát

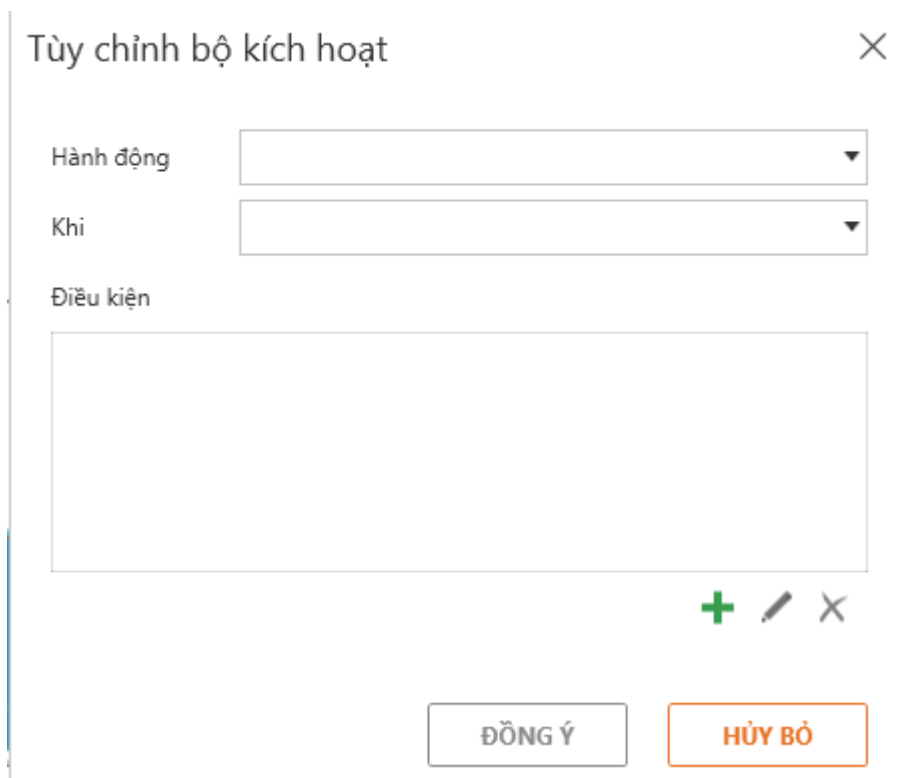
3.13.2. Tạo mới một [bộ kích hoạt]

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**]  để tạo mới 1 bộ kích hoạt.

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



Hộp thoại "Tùy chỉnh bộ kích hoạt" có tiêu đề "Tùy chỉnh bộ kích hoạt" và nút đóng "X" ở góc trên bên phải. Bên trong có ba trường nhập liệu: "Hành động" (menu thả xuống), "Khi" (menu thả xuống) và "Điều kiện" (vùng trống). Dưới vùng "Điều kiện" có ba icon: dấu cộng (+) màu xanh, bút chì (chỉnh sửa) và dấu nhân (X) màu xám. Ở phía dưới có hai nút: "ĐỒNG Ý" (trắng) và "HỦY BỎ" (cam).

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
 - + Ẩn 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 biên
 - + Tạm dừng dòng thời gian
 - + Phát tiếp dòng thời gian
 - + Mở URL/tệp
 - + Gửi 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.

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



- **Sự kiện Dòng thời gian:**

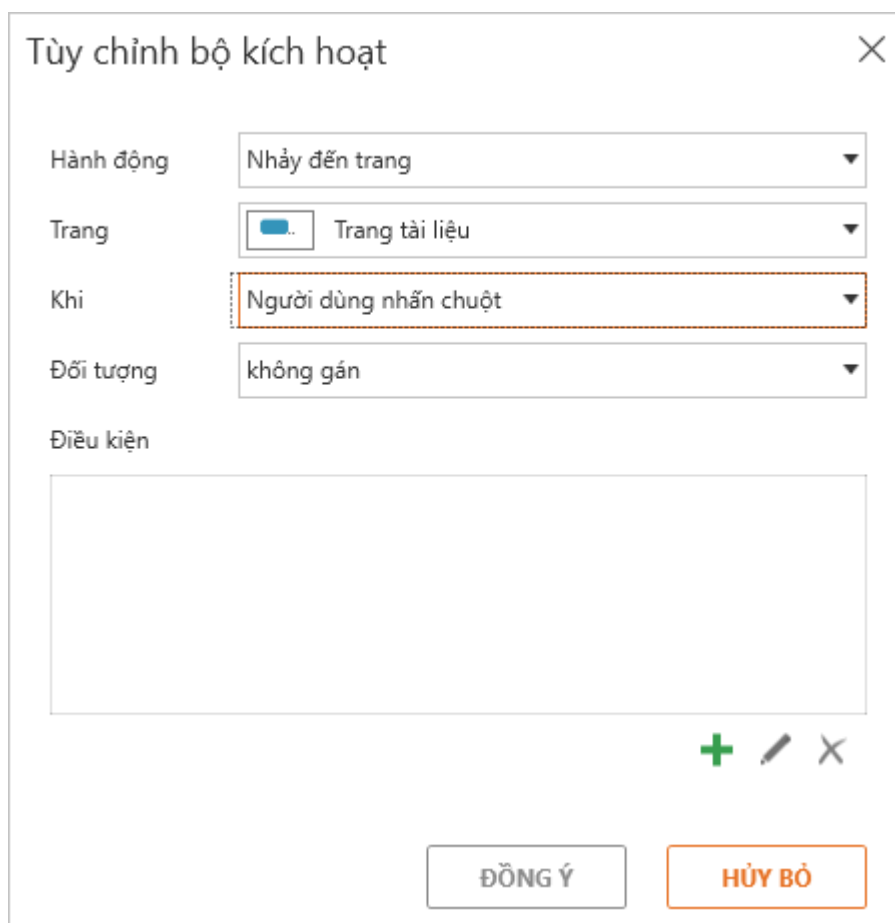
- **Dòng thời gian bắt đầu:** bộ kích hoạt được thực hiện khi timeline của đối tượng bắt đầu.

- **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 “unassigned” sẽ không tạo được bộ kích hoạt.



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:


Hình. Thêm điều kiện cho bộ kích hoạt

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

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

- [VÀ/HOẶC]: 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  hoặc lựa chọn 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 dụ: giả sử có biến có giá trị là “MASTER EARNING”

- == bằng: bộ kích hoạt được thực hiện nếu biến có giá trị là “MASTER EARNING”.

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

- != không bằng: bộ kích hoạt được thực hiện nếu biến có giá trị khác “MASTER EARNING”.


- != không bằng (không phân biệt hoa thường): nếu biến có giá trị khác “MASTER EARNING” và “MASTER EARNING” 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 [**BỘ KÍCH HOẠT**], chọn bộ kích hoạt muốn edit → 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.

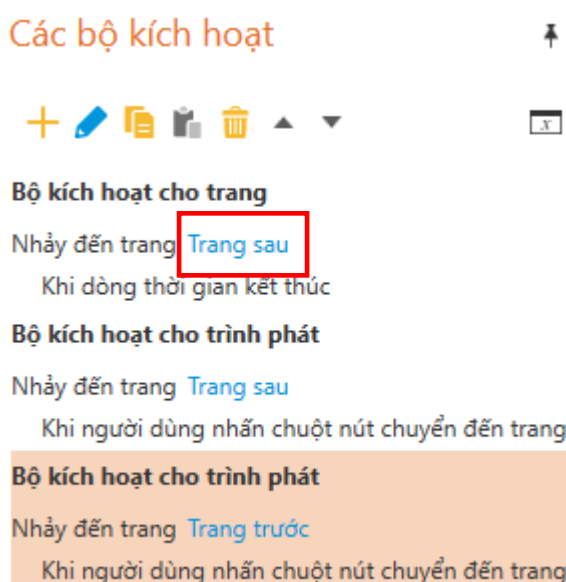
- Hiện thị hộp thoại [**Tùy chỉnh bộ kích hoạt**], người dùng có thể thay đổi data theo mong muốn.

- 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 → 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 → 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.

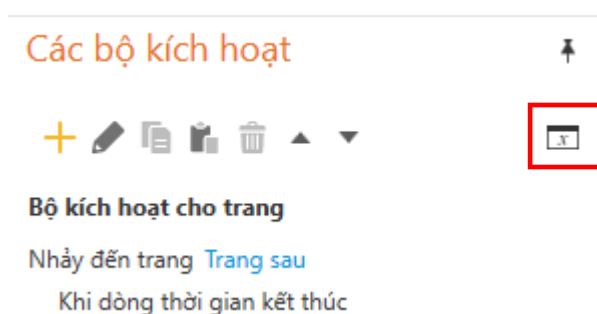


Hình. Biểu tượng di chuyển bộ kích hoạt lên hoặc xuống một cấp

3.13.8. Làm việc với biến

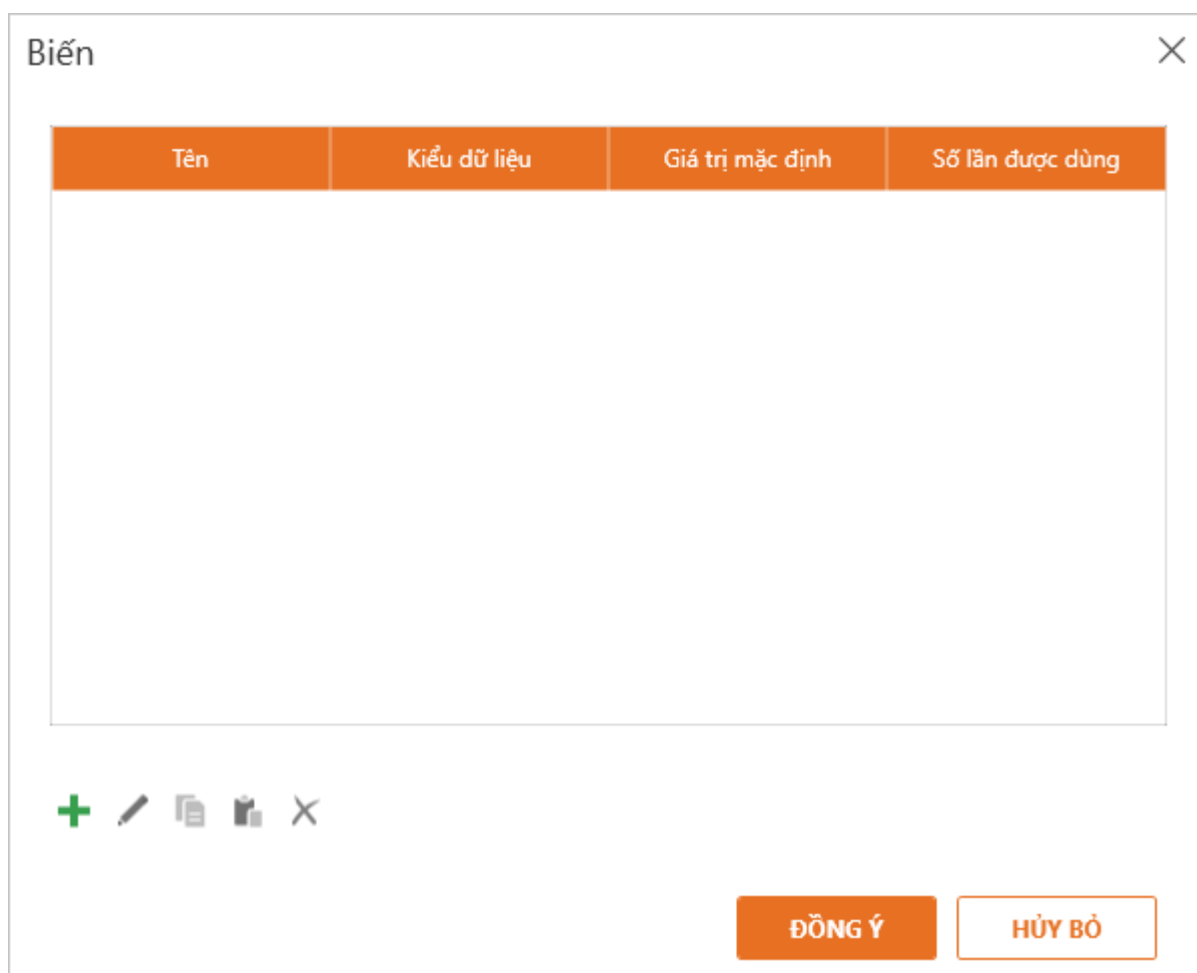
3.13.8.1. Tạo

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

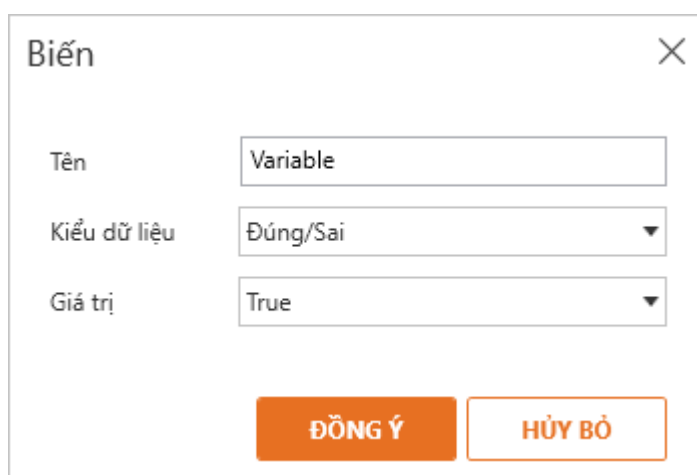


- Chương trình sẽ hiển thị hộp thoại [**Biến**]

Click chọn icon [**Tạo mới biến**]



- Hiện thị cửa sổ **[Biến]**



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 sổ [**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 sổ [**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**].

Biến
✕

Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Variable	Đúng/Sai	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block;">True</div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;">True</div> <div style="border: 1px dashed #ccc; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;">False</div>	0

+
✎
📄
🗑
✕



ĐỒNG Ý

HỦY BỎ


❖ Lưu ý:

- 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**].

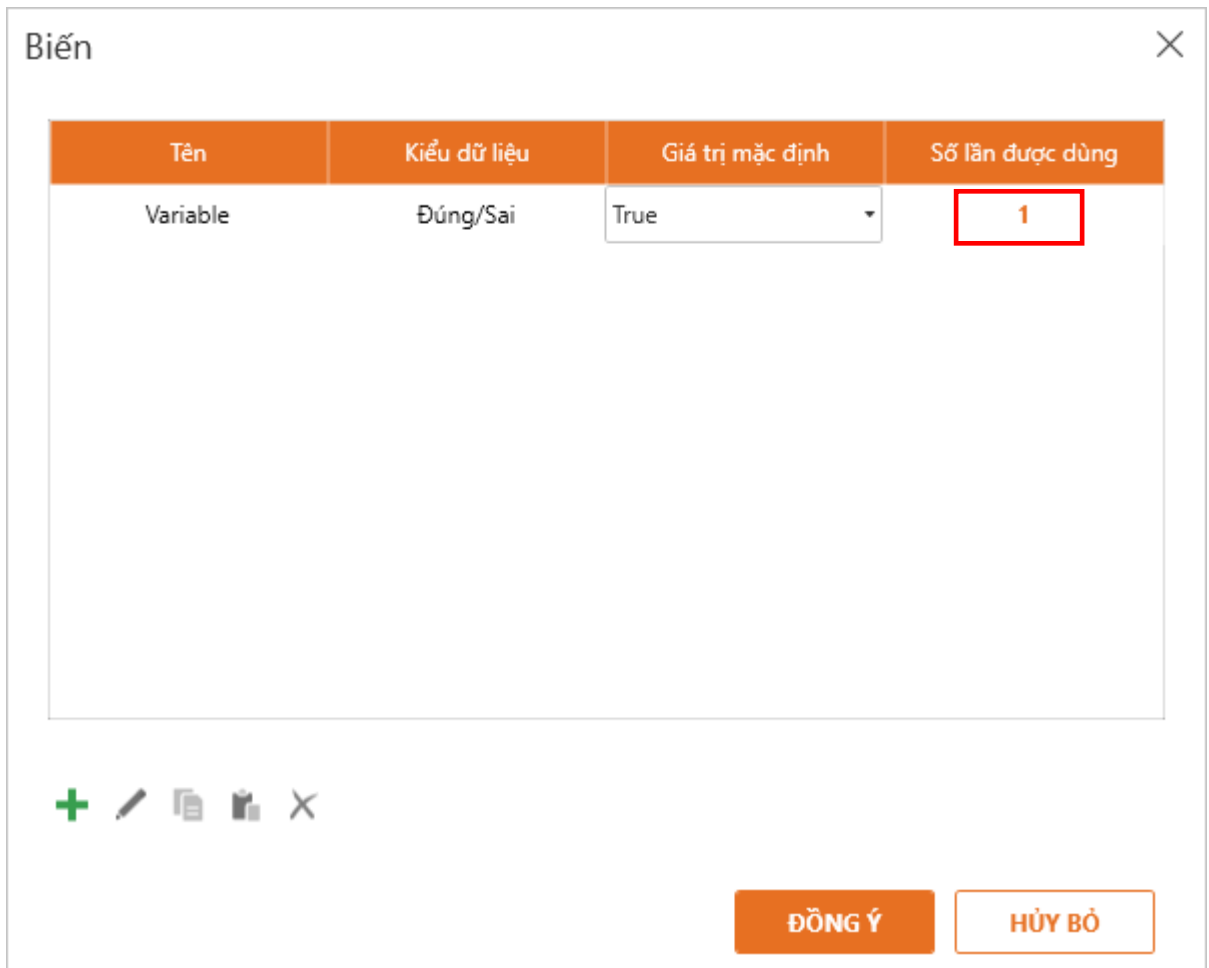
3.13.8.5. Tìm kiếm vị trí gọi đến biến

MASTER ELEARNING cung cấp chức năng hiển thị tất cả những vị trí có gọi đến biến thuận tiện cho người dùng để 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

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



Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Variable	Đúng/Sai	True	1

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



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].



Hiện thị cửa sổ [Thuộc tính trình phát]



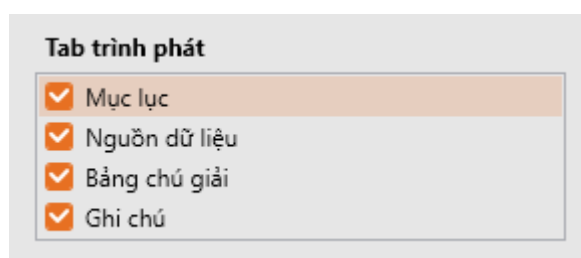
Setting Player được 3 nhóm chính: Bố cục, Dữ liệu, Tùy chỉnh

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 của 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...**)

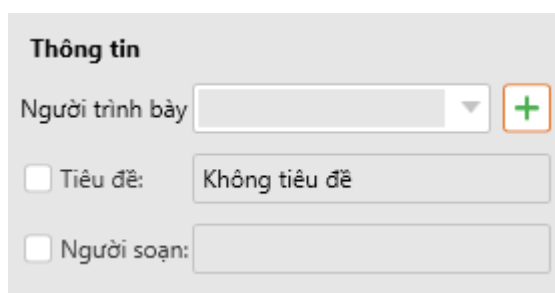
- Bảng chú giải: khi tick vào checkbox này có nghĩa là danh sách chú giải sẽ được hiển thị (**xem thêm cách insert chú giải cho bài giảng tạo mục...**)

- 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.



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  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:

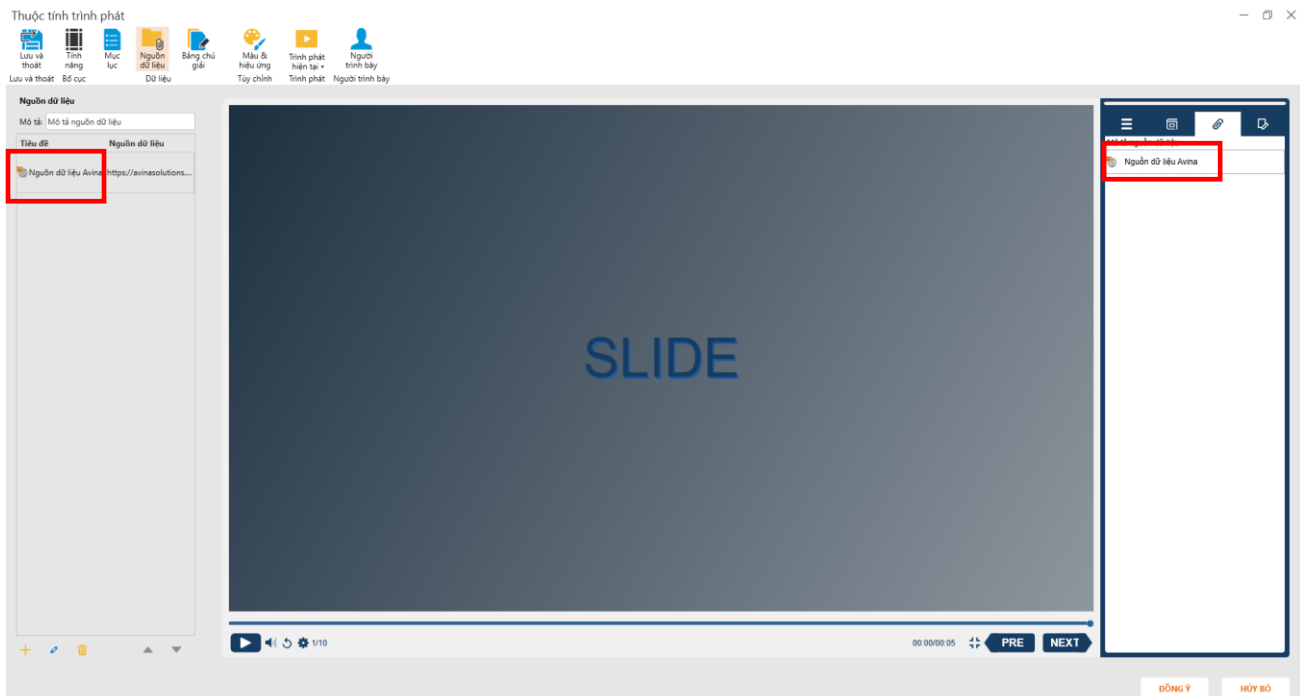
Tại cửa sổ [Thuộc tính trình phát], chọn chức năng [Nguồn dữ liệu].



3.14.3.1. Mô tả

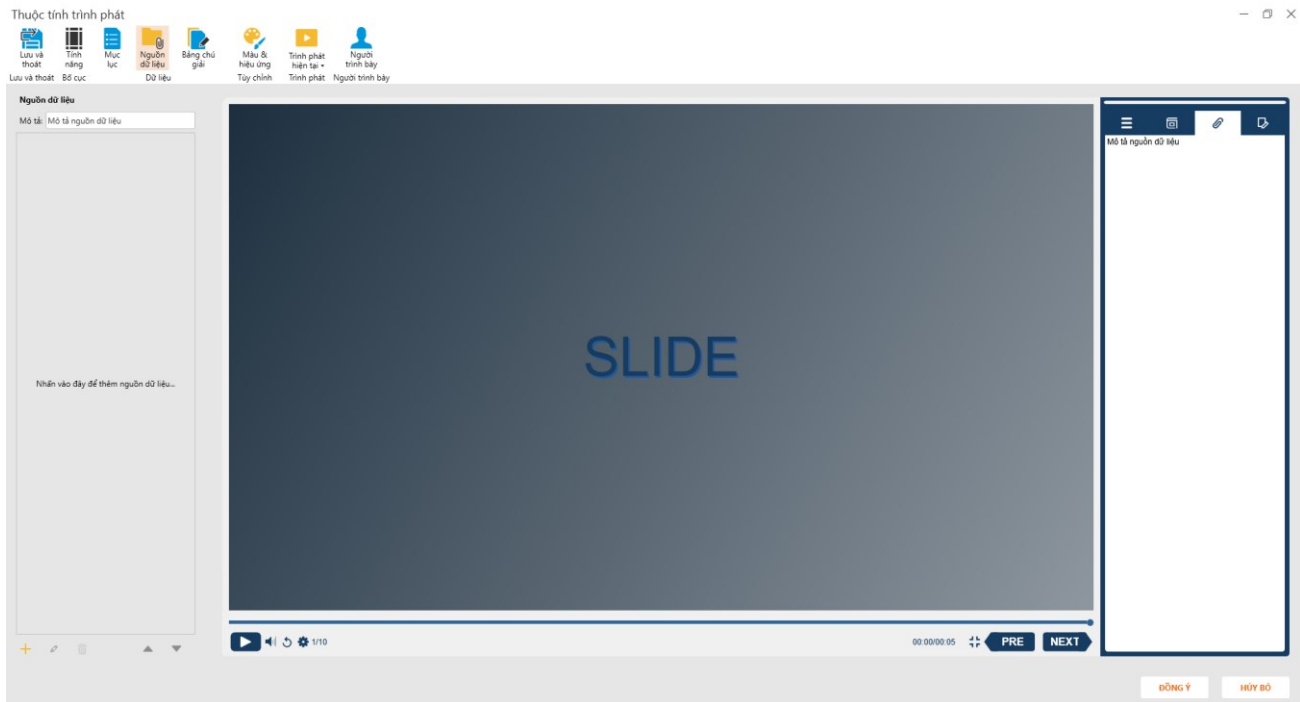
Người dùng thay đổi nội dung mô tả cho Nguồn dữ liệu tại textbox [Mô tả].

Khi thay đổi nội dung thì tại chức 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].



Hiện thị của sổ [Add Resource]

The image shows a dialog box titled 'Thêm nguồn dữ liệu' (Add Resource). It has a close button (X) in the top right corner. The dialog contains three input fields: 'Tiêu đề:' (Title), 'URL:' (URL), and 'Tập tin:' (File). The 'URL:' field has a radio button selected next to it. To the right of the 'URL:' field is a 'KIỂM TRA' (Check) button. To the right of the 'Tập tin:' field is a 'DUYỆT' (Approve) button. At the bottom of the dialog are two buttons: 'LƯU' (Save) and 'HỦY BỎ' (Cancel).

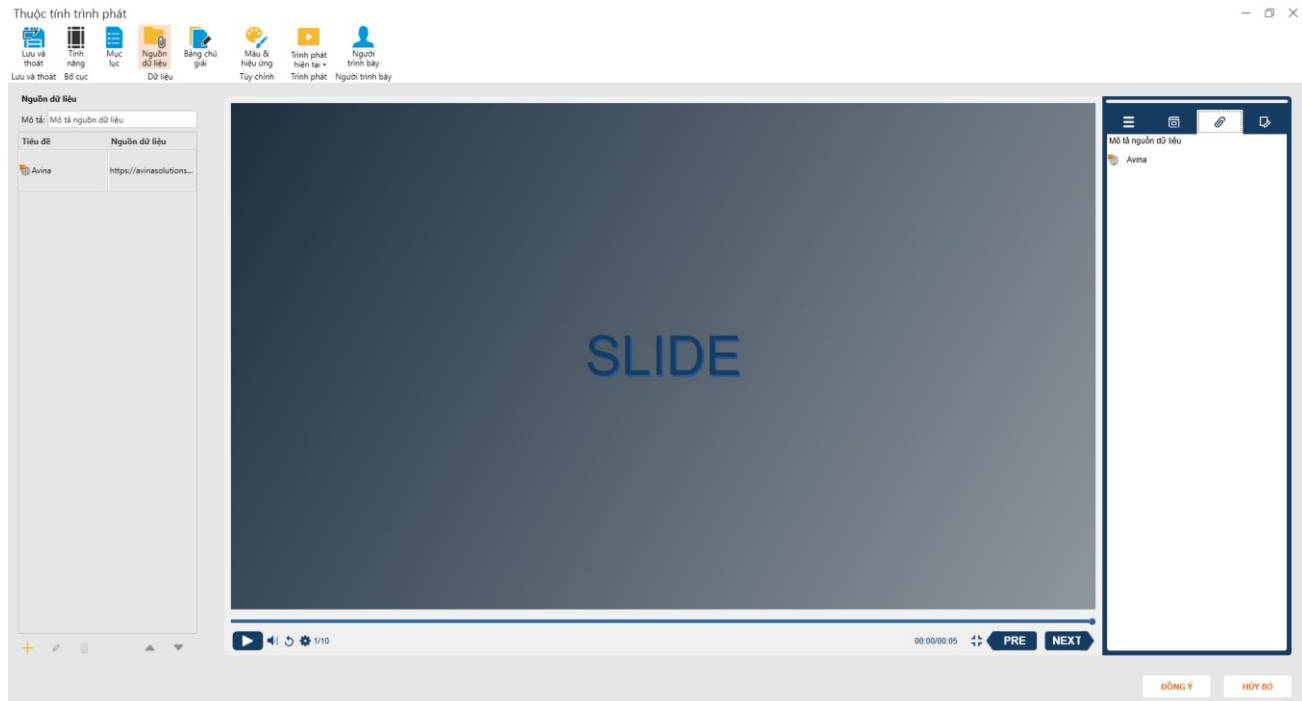
- Tiêu đề: tên nguồn dữ liệu

- 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 [KIỂM TRA] để kiểm tra đường dẫn có tồn tại hay không.

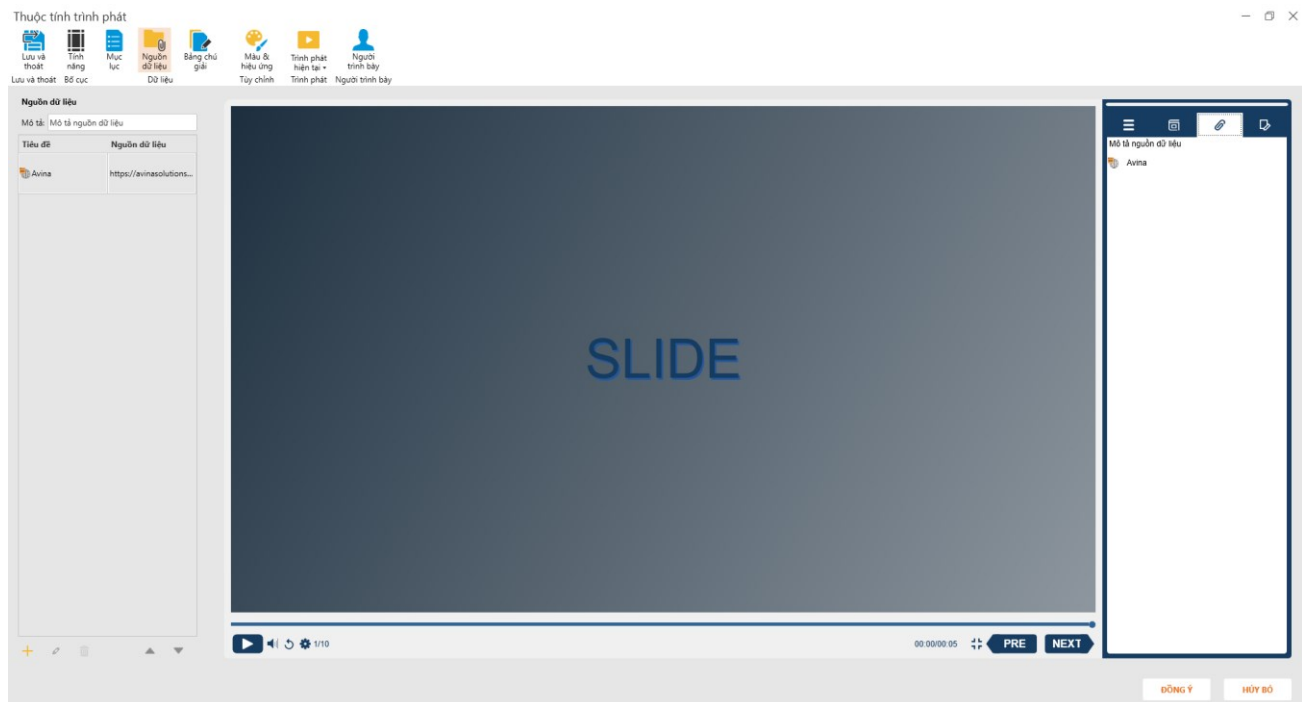
- FILE: người dùng chọn file từ máy tính bằng chức năng [DUYỆT...]

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 sổ [**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 sửa nguồn dữ liệu ✕


Tiêu đề :

URL : KIỂM 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 chọn icon 

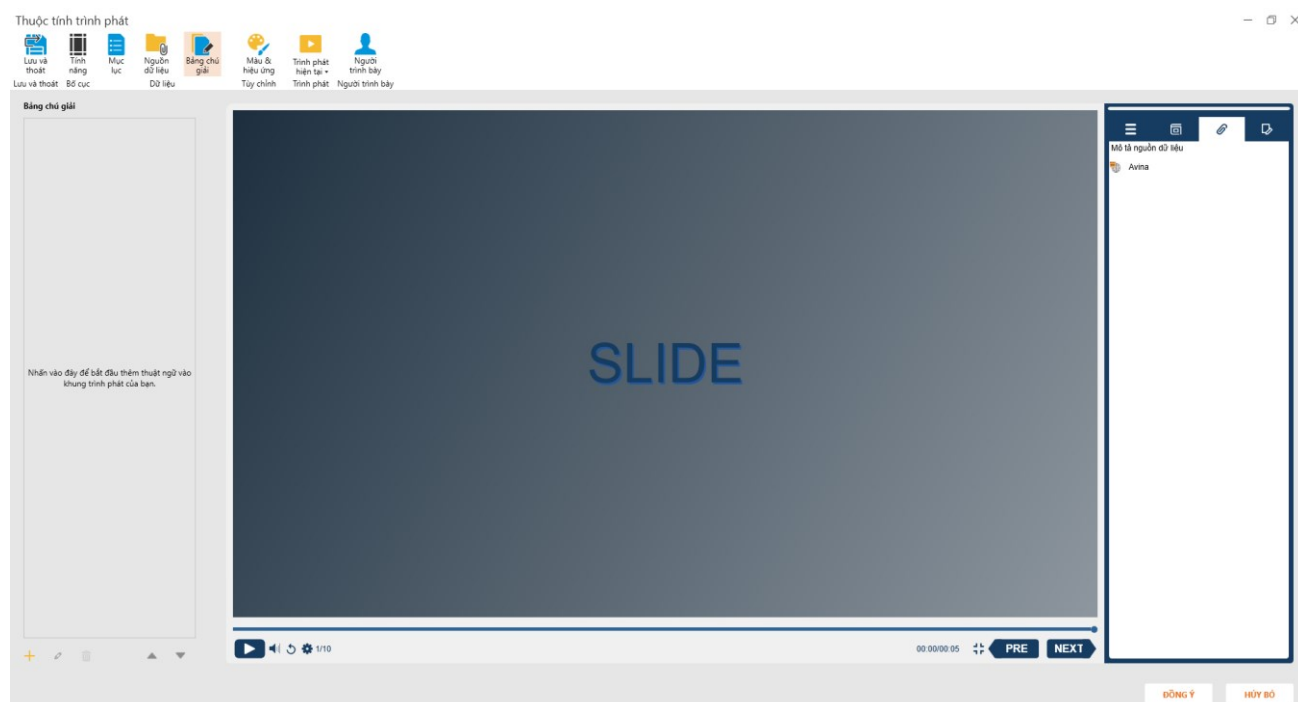
Khi xóa resource đó thì nó sẽ không còn hiển thị ở Preview nữa.

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

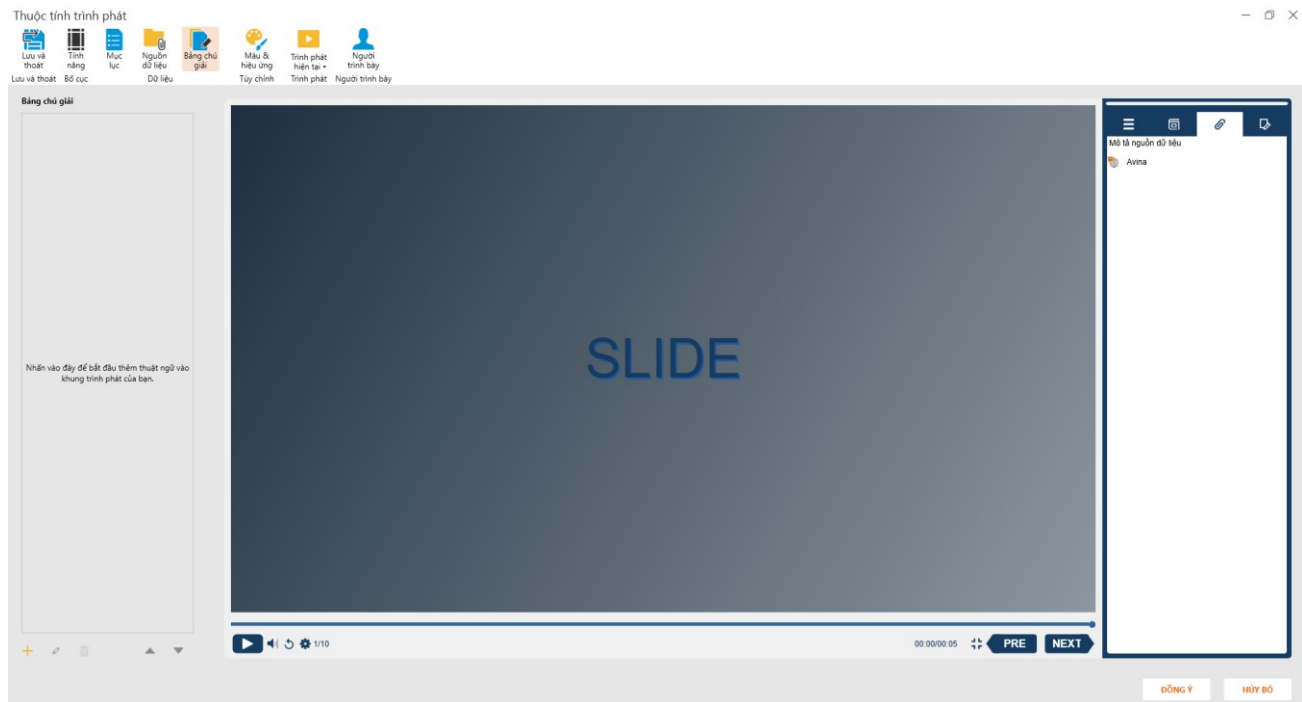
Tính năng này cho phép người dùng add chú thích 1 cách dễ dàng.

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



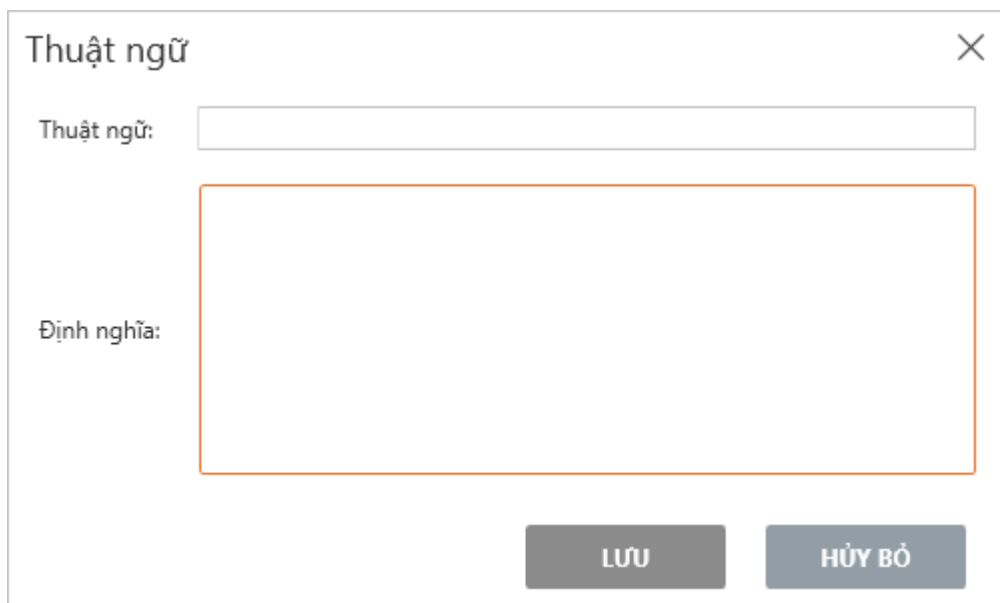
3.14.4.1. Thêm chú giải

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]**



Hiện thị cửa sổ **[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.


The image shows a dialog box titled "Thuật ngữ" (Glossary). It has a close button (X) in the top right corner. Inside the dialog, there are two input fields: "Thuật ngữ:" (Term) and "Định nghĩa:" (Definition). Below the input fields, there are two buttons: "LƯU" (Save) and "HỦY BỎ" (Cancel).



Khi insert thành công, glossary sẽ hiện 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 sổ [**Thuộc tính trình phát**], chọn chức năng [**Màu & Hiệu ứng**]



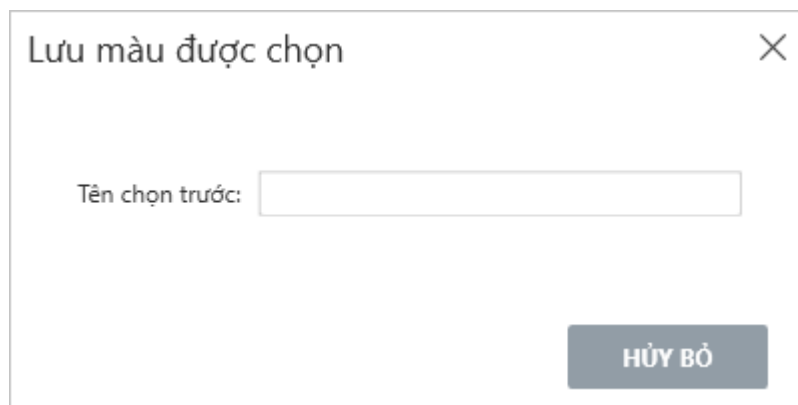
Chương trình hiển thị danh sách bảng màu có sẵn, người dùng có thể lựa chọn [**Bảng màu**] bất kì.


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 [**Lưu**]  để lưu theme vừa tạo.

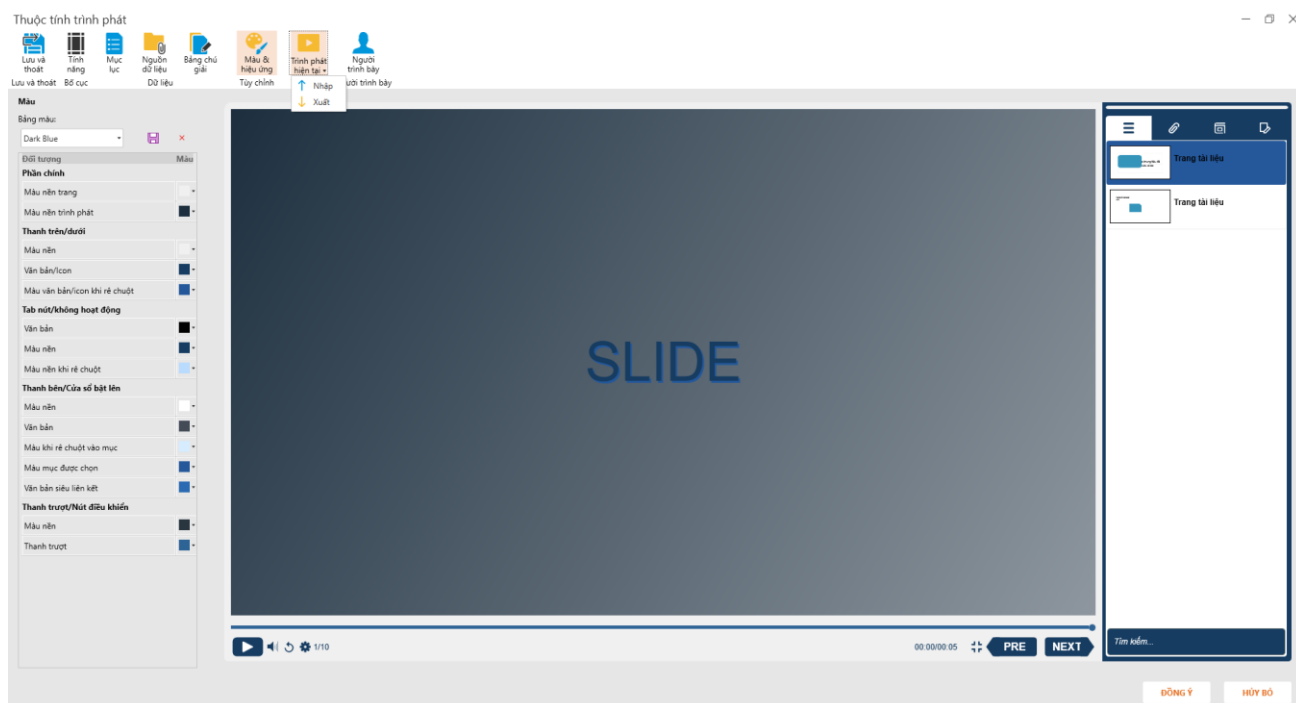
Nhập thông tin vào cửa sổ [**Lưu màu được chọn**] và chọn button [**Lưu**] để lưu thông tin vừa tạo hoặc chọn [**Hủy bỏ**] để hủy.



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 bày

Thêm ảnh, tiểu sử và chi tiết liên lạc của người trình bày sẽ xuất hiện trong trình phát sau khi bạn xuất bản dự án của mình.

Logo	Thông tin	Mặc định

Thêm **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:

Thông tin:



Duyệt **Mặc định**


ĐỒNG Ý **HỦY BỎ**

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

Người trình bày
✕

Người trình bày

Thêm ảnh, tiểu sử và chi tiết liên lạc của người trình bày sẽ xuất hiện trong trình phát sau khi bạn xuất bản dự án của mình.

Logo	Thông tin	Mặc định
	<p>Avina</p>	<input type="radio"/>

Thêm

Sửa

Xóa

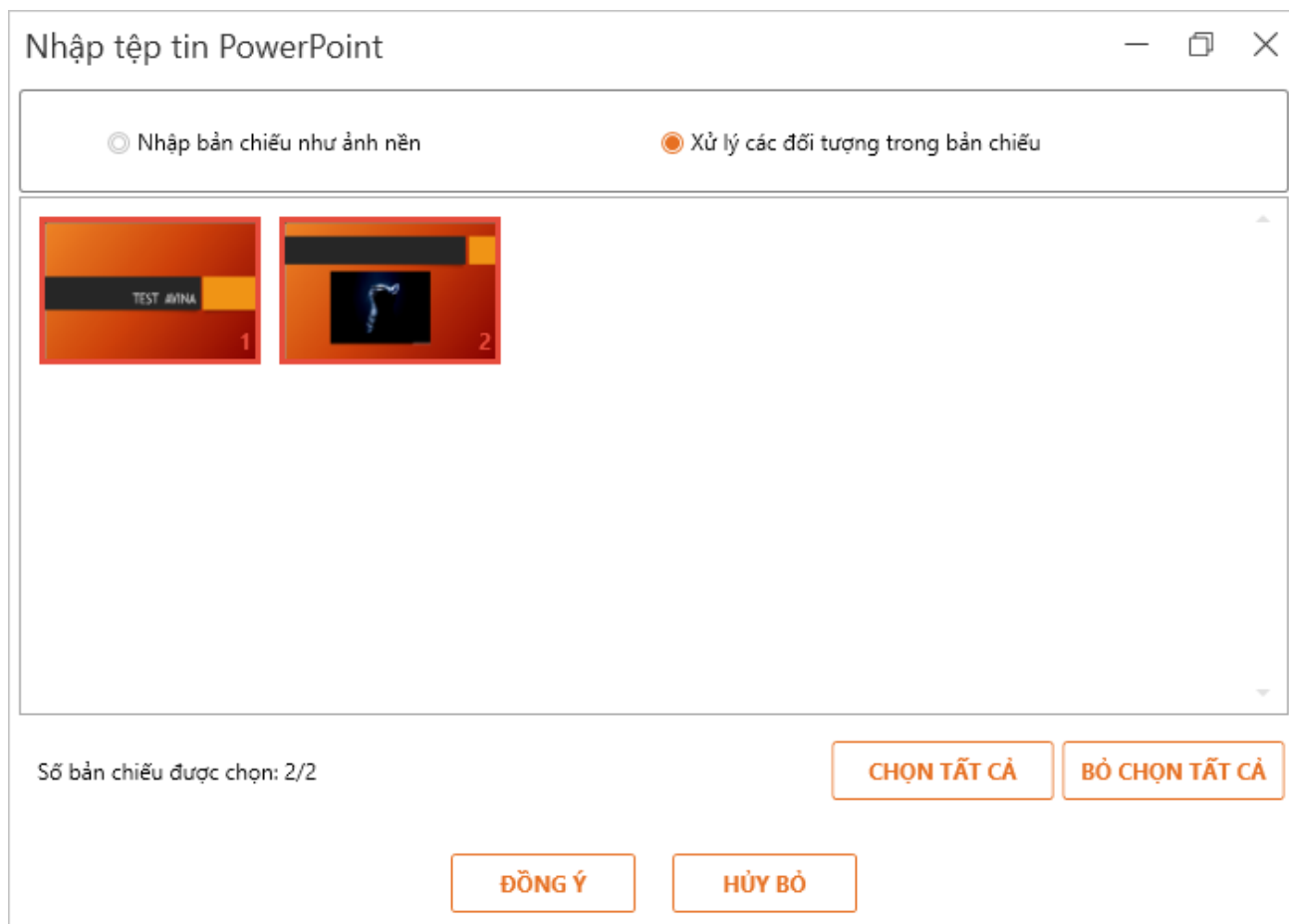
ĐỒNG Ý

HỦY BỎ

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

3.15. Làm việc với [Nhập liệu từ powerpoint]

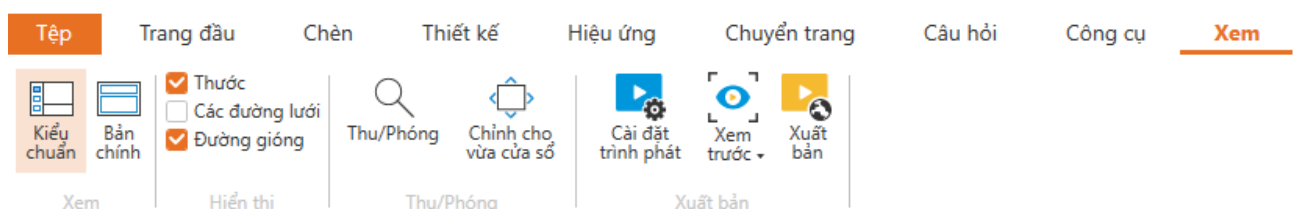
- Người dùng có thể nhập có trình bày từ Powerpoint vào AVINA để tận dụng nội dung hiện có của mình và tận dụng lợi thế bộ tính năng phong phú mà phần mềm AVINA cung cấp.
- Có 2 cách import:
 - + *Cách 1:* Tại [Tập tin] => chọn [Nhập liệu] => chọn [PowerPoint] => chọn file Powerpoint cần import => [Mở]
 - + *Cách 2:* Tại tab [Chèn] => chọn [Nhập từ powerpoint] => chọn file PowerPoint cần import => [Mở]



- [**Chọn tất cả**]: chọn tất cả slide
- [**Bỏ 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 bỏ**]

3.16. Xem

- Tại Tab [**Xem**] => Giao diện [**Xem**]

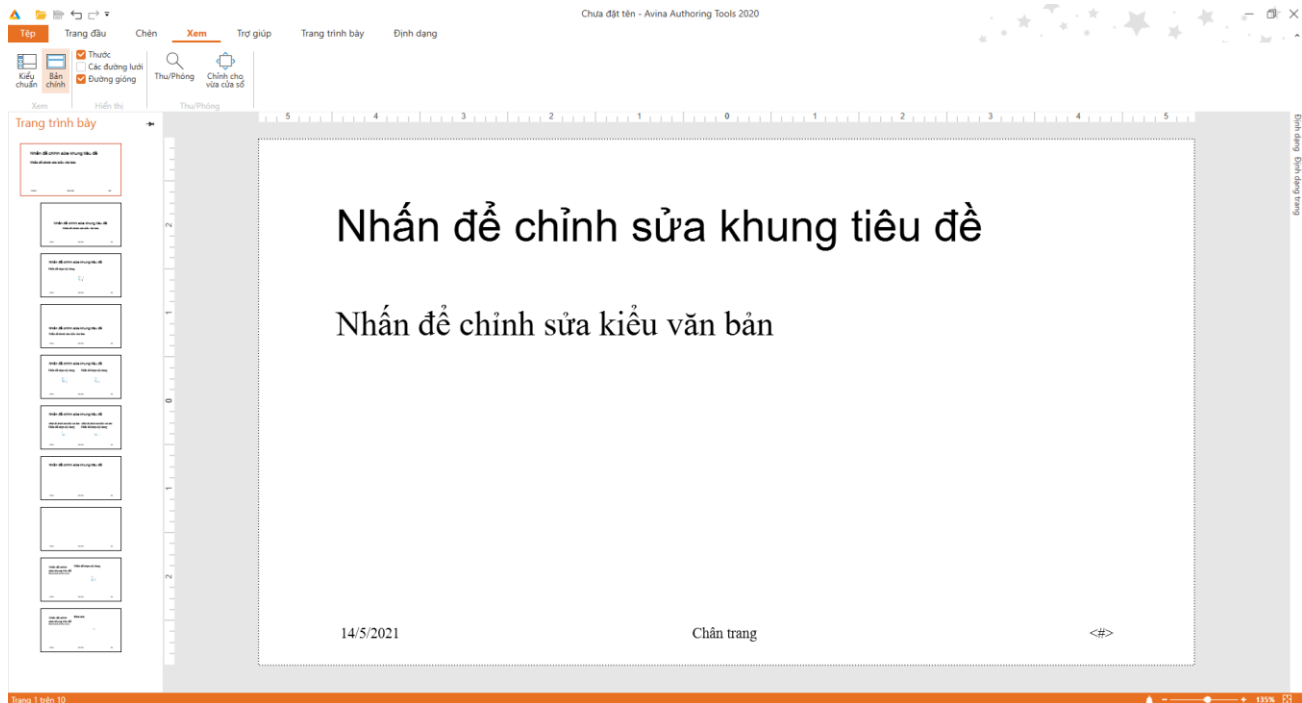


3.16.1. Chức năng *Bản chính*

- Là slide đầu tiên trong một nhánh slide cơ bản, dùng để chứa dữ liệu bao gồm theme (giao diện) 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



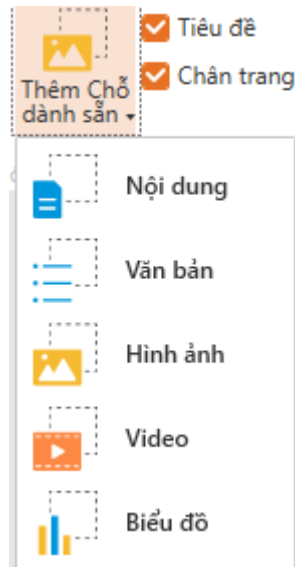
- Mỗi [Bố cục] sẽ thừa kế tất cả các thuộc tính của [Bản chính]. Nhưng bạn có thể tùy chỉnh nội dung [Bố cục] theo cách cụ thể

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

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



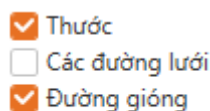
- Tạo thêm một bản chính khác => chọn [Thêm trang trình bày]
- Bổ sung một bố cục slide nhánh khác trên bản chính hiện tại => Chọn [Thêm bố cục]
- Xóa/ đổi tên/ duy trì Bản chính đang chọn => chọn [Xóa/ Đổi tên/ Ghim]
- Chọn lựa các thành phần [Chỗ dành sẵn] trong Bản chính => chọn slide [Bản chính] => 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.
 - Lựa 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**”.
 - Chính sửa màu nền cho [**Bố cục**] => Chọn [**Màu/ Phong/Màu nền/ Ẩn 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

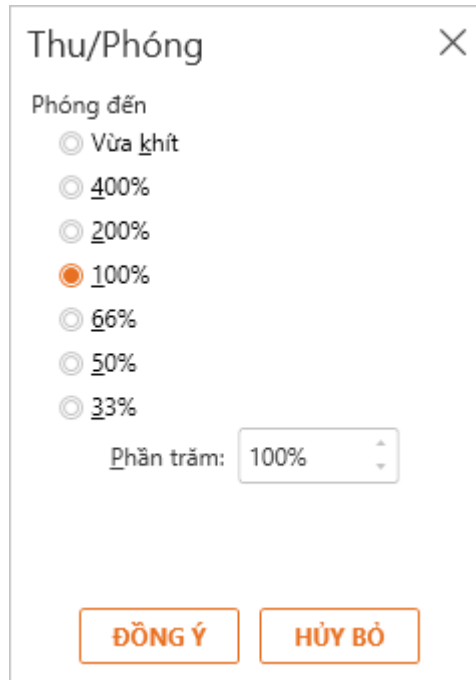
- Khi chọn [**Thước**] => hiển thị “ruler” trên slide đang thực hiện.
- Khi chọn [**Các đường lưới**] => hiển thị gridline trên slide đang thực hiện.
- Khi chọn [**Đường giống**]: hiển thị guide trên slide đang thực hiện.

3.16.5. Chức năng khung [**Thu/Phóng**]

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



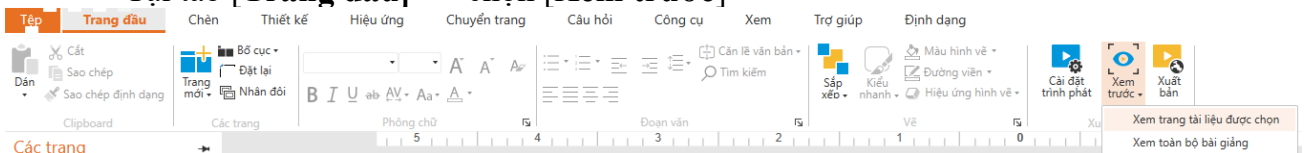
- Khi chọn vào icon  Thu/Phóng thì chương trình xuất hiện hộp thoại:



- Người dùng có thể phóng to kích cỡ slide tùy chọn theo các kích cỡ mặc định.
- Khi chọn [**Chỉnh cho vừa cửa sổ**]:
 - 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

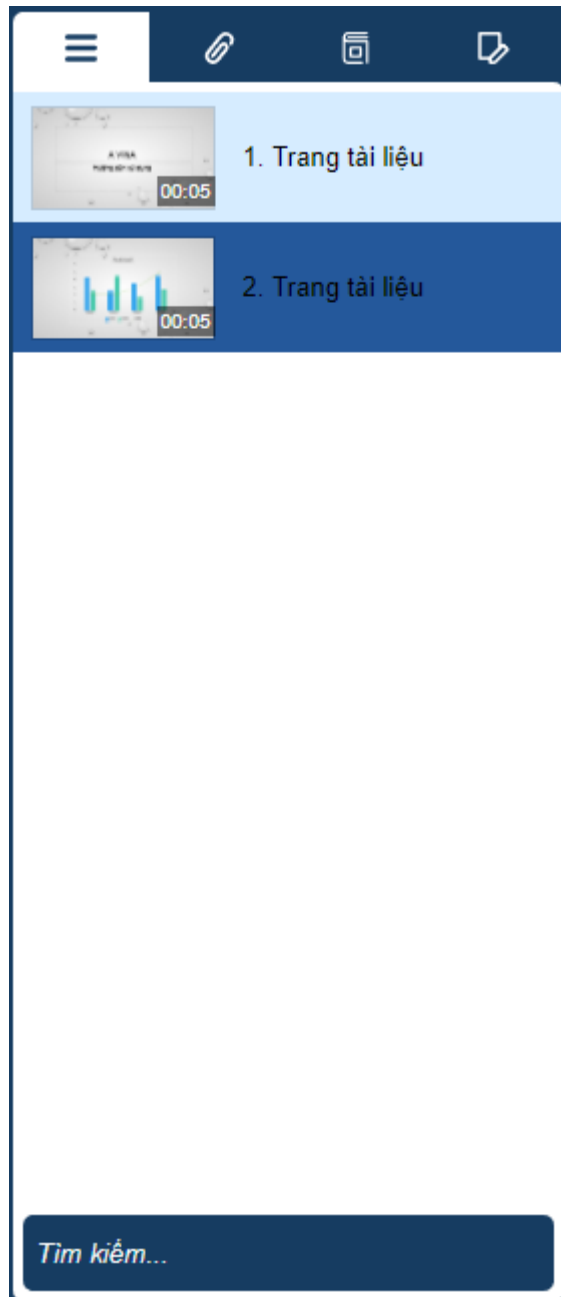
- Tại tab [**Trang đầu**] => chọn [**Xem trước**]



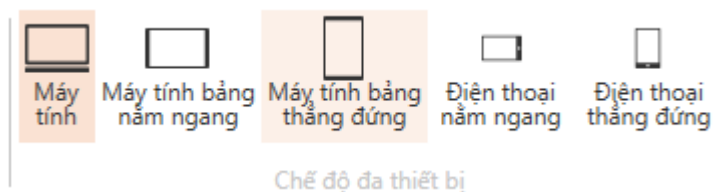
- Có thể lựa chọn 2 cách xem trước Slide là:
 - Xem trang tài liệu được chọn
 - Xem toàn bộ bài giảng



- 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 thoại, 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:

Xuất bản ✕

 Web

Tiêu đề và vị trí

Tiêu đề:

Mô tả:

Thư mục: ...


Thuộc tính


Trình phát: [Trình phát Avina](#)


XUẤT BẢN
HỦY BỎ

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

Xuất bản
✕

 Web

 LMS

 CD

Tiêu đề và vị trí

Tiêu đề:

Mô tả:

Thư mục: ...

Tùy chọn đầu ra

LMS: BÁO CÁO VÀ THEO DÕI

Thuộc tính

Trình phát: Trình phát Avina

XUẤT BẢN
HỦY BỎ

- 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 và theo dõi
✕

Báo cáo

Theo dõi

LMS:

Thông tin khóa học LMS

Tiêu đề:

Mô tả:

Định danh:

Phiên bản: Thời lượng: hh:mm:ss

Từ khóa:

Thông tin bài học SCORM

Tiêu đề:


Định danh:


Báo cáo LMS


Trạng thái báo cáo LMS:

- Xuất bản dạng CD cũng tương tự như dạng web

Xuất bản
✕

 Web

 LMS

 CD

Tiêu đề và vị trí

Tiêu đề:

Mô tả:

Thư mục: ...

Thuộc tính

Trình phát: Trình phát Avina

Chất lượng: Tối ưu hóa cd

XUẤT BẢN
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 Edition, phiên bản 3rd Edition, phiên bản 4th Edition.

3.19. Thuyết minh

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



Chọn vào  : 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.

Chú ý: 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

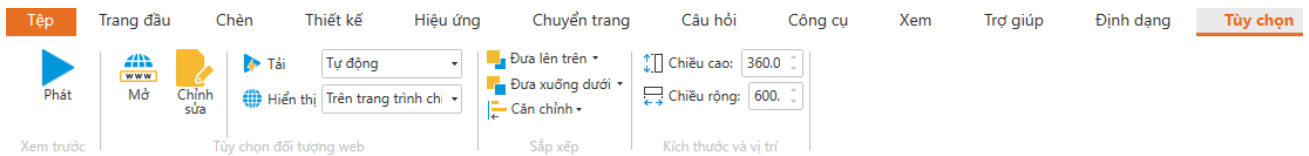
- Tại tab [Công cụ] -> chọn [Đối tượng web]



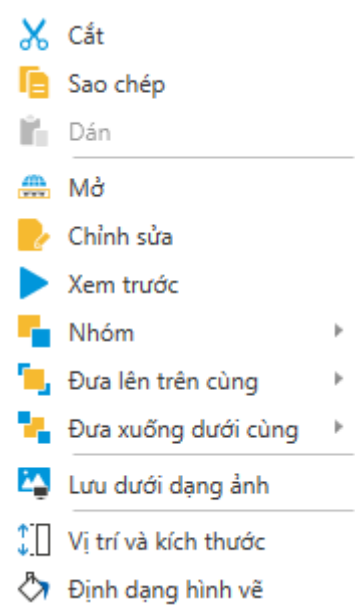
Hiện thị giao diện:



- 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]:

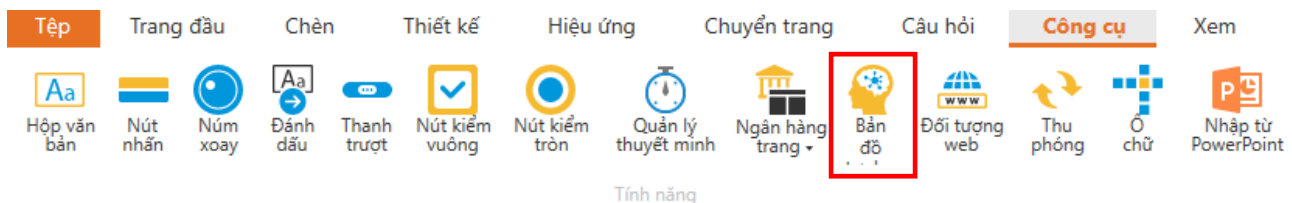


- [**Phát**]: Mở trang web trong trình duyệt của máy tính.
- [**Mở**]: Xem trước trang web hoặc mã nhúng đã chèn trên trình duyệt
- [**Chỉnh sửa**]: Chỉnh sửa đối tượng web.
- [**Tải**]: Có 2 hình thức cấu hình tải web khi xuất bản: [**Tự động**] là tự động và [**Khi nhấn chuột**] khi thực hiện click 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

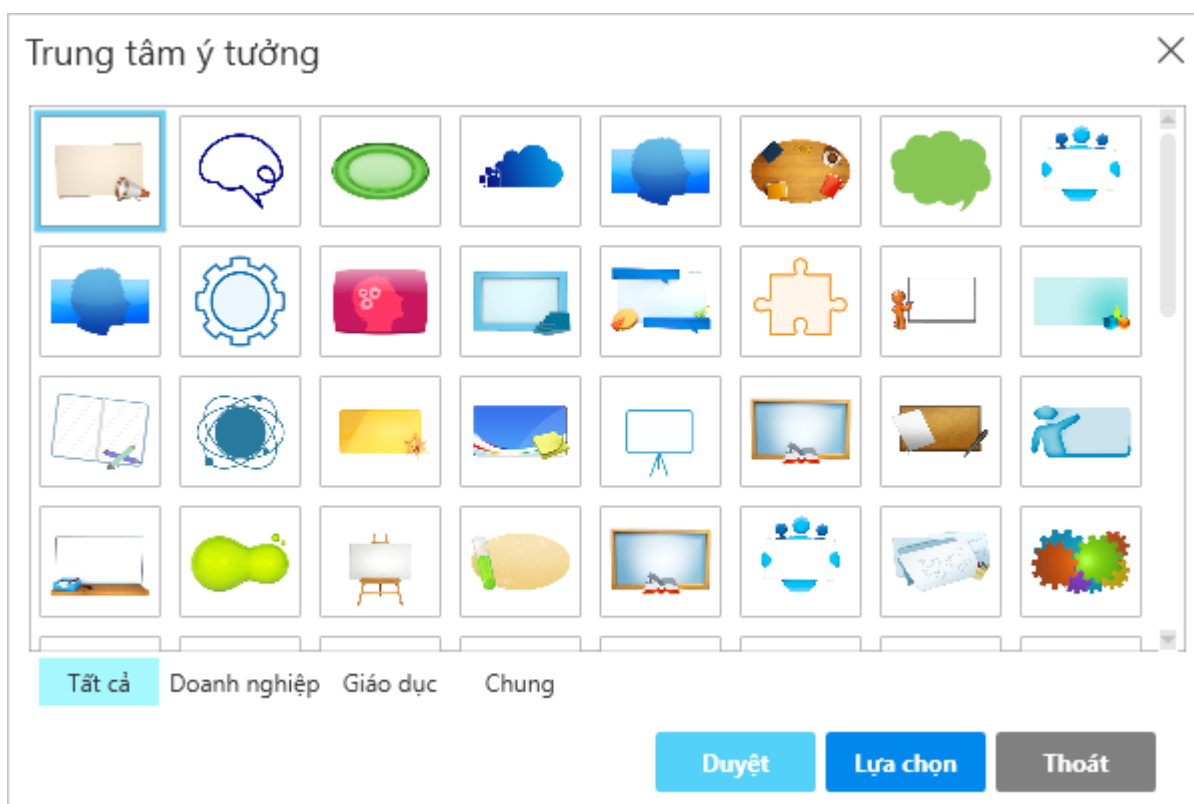
Tại tab [**Công cụ**] -> chọn [**bản đồ tư duy**]



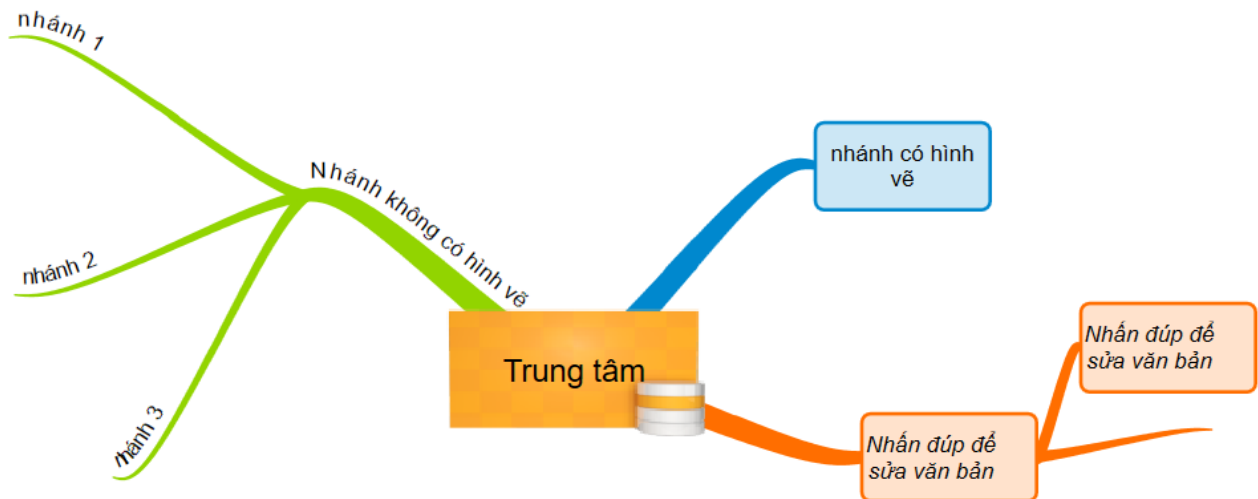
- Hiển thị hình ảnh trung tâm nhánh trong trang trình bày:



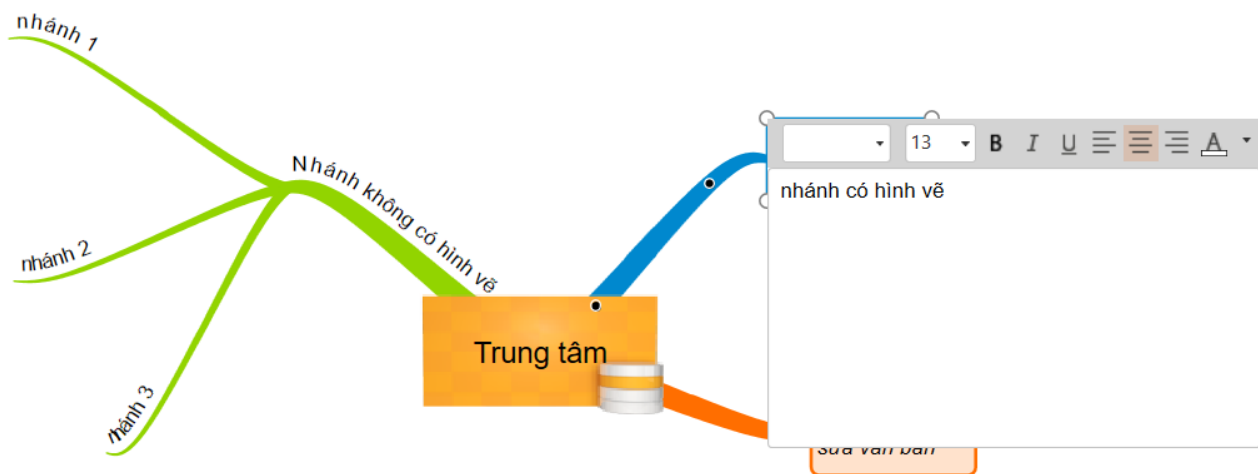
- Rê chuột vào trung tâm, sẽ hiển lên các nút điều khiển như trên:
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng  để thêm nhánh có hình vẽ.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng  để thêm nhánh không có hình vẽ.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng  để thêm đường liên kết.
- Nhấn giữ và di chuyển biểu tượng  di chuyển 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**]:



- Nhấn chọn đối tượng hình trung tâm đã chọn hoặc nhấn [**duyet**] 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:

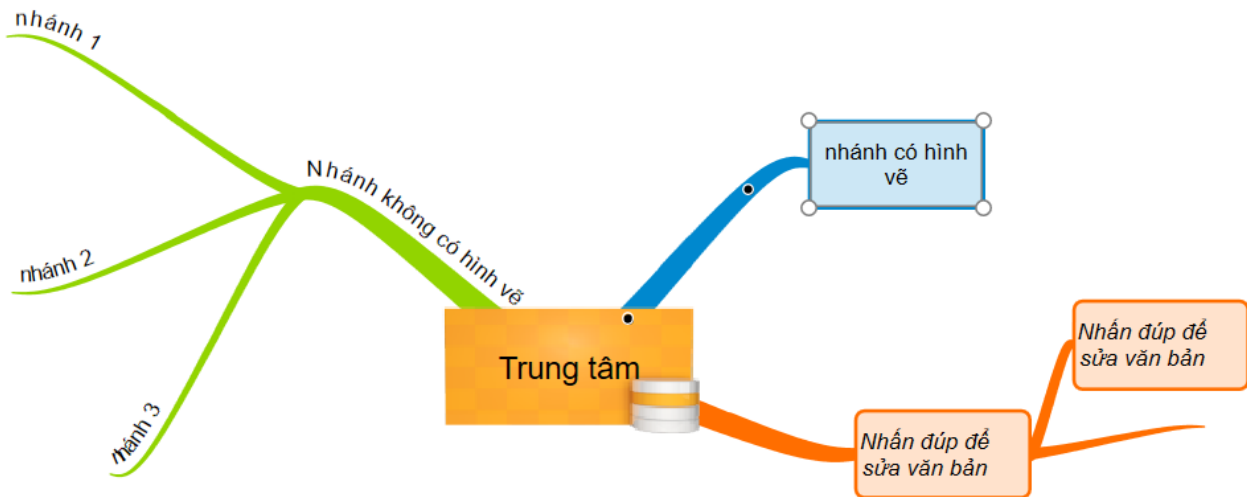


Người dùng nhấn đúp chuột vào khung để chèn nội dung văn bản đối với nhánh có hình vẽ và nhấn đúp chuột vào đường liên kết với nhánh không có hình vẽ, khung text sẽ hiển thị:

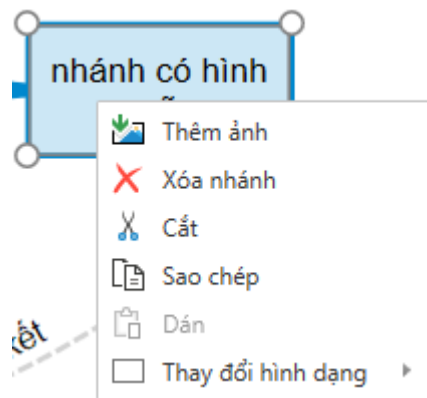


- Sau đó người dùng nhập văn bản vào vùng trắng.
- Có thể thay đổi **định dạng chữ, cỡ chữ, căn lề, màu chữ** trên đầu của khung chỉnh sửa.
- Nhấn chuột ra ngoài nhánh, hoặc nhấn **enter** trong vùng soạn thảo để tắt khung chỉnh sửa văn bản.

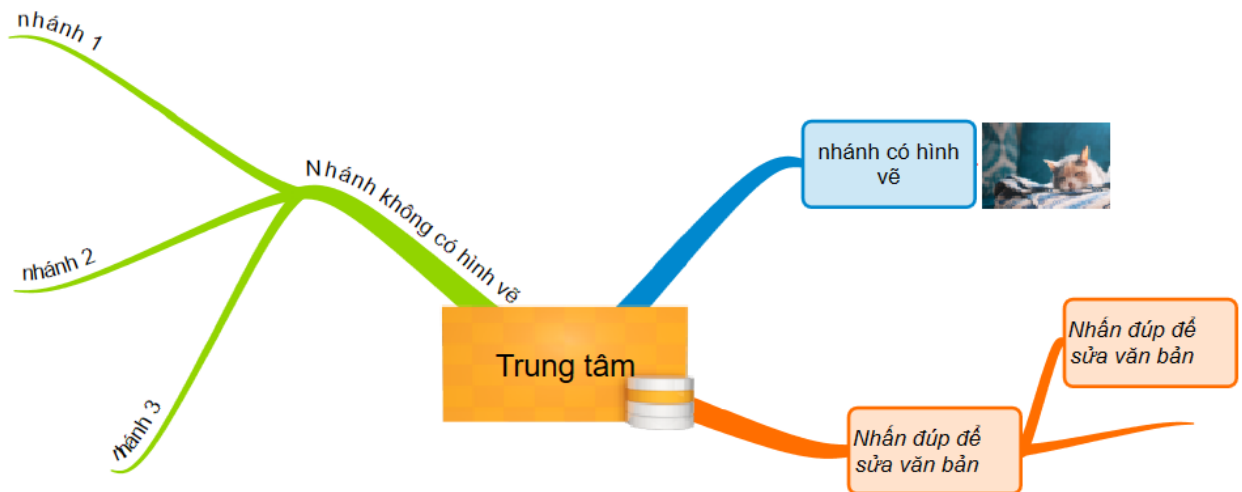
- Sau khi thực hiện chèn nội dung vào nhánh, bố cục nhánh sẽ hiển thị:



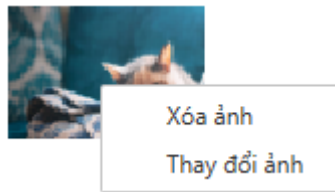
Nhấn chuột phải vào nhánh sẽ hiện menu:



- 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 với nhánh có hình vẽ
- Sau khi chèn hình ảnh, bố cục sẽ hiển thị có dạng như sau:

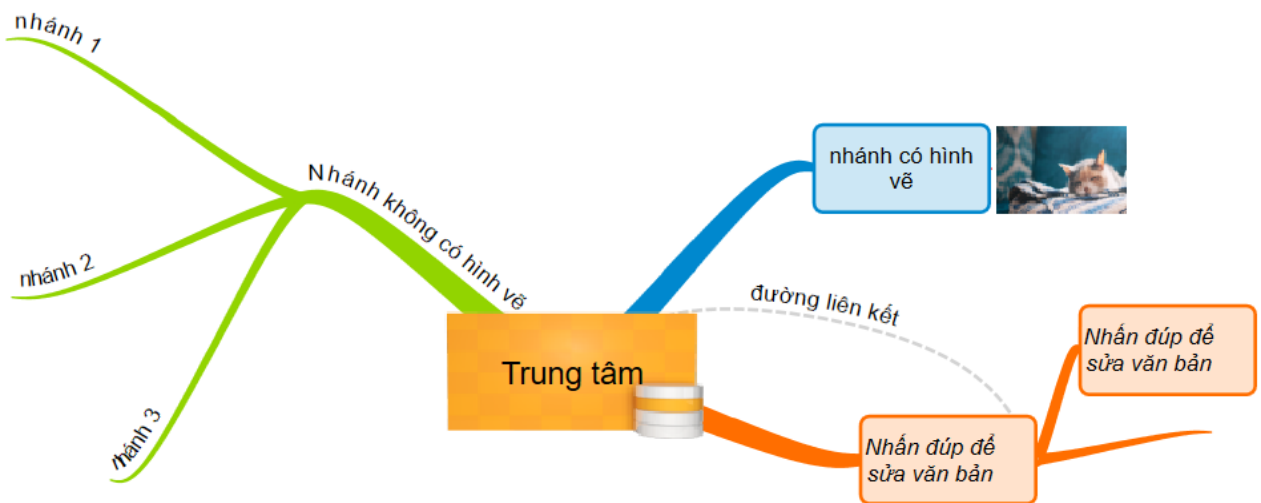


- Người dùng nhấn chuột phải vào ảnh sẽ hiển thị menu:

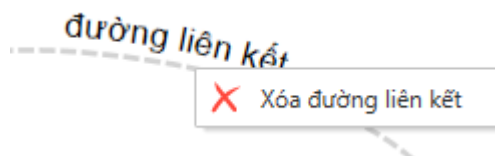


- Nhấn [**xóa ảnh**]: Xóa hình ảnh
- Nhấn [**Thay đổi ảnh**]: Thay đổi hình ảnh

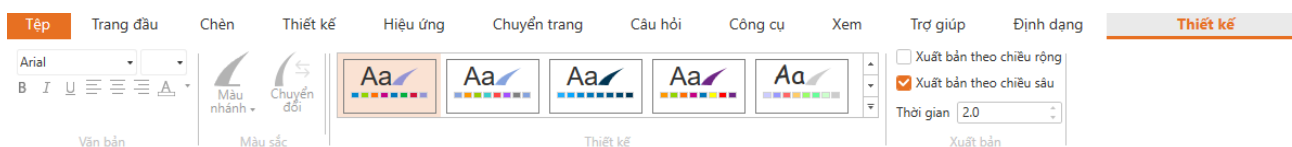
- Sau khi chèn đường liên kết, bố cục sẽ hiển thị có dạng như sau:



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



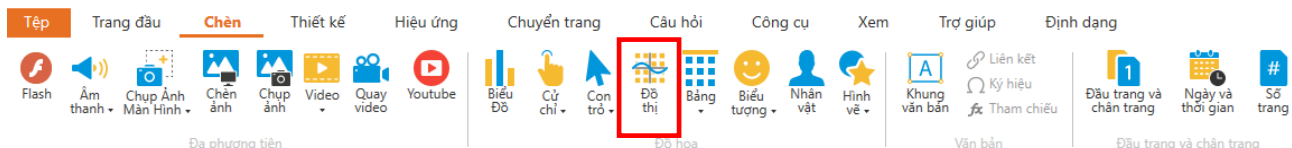
- Nhấn đúp chuột vào đường liên kết để chỉnh sửa văn bản.
- Ngoài ra người dùng có thể định dạng sơ đồ bằng cách chọn vào tab [Format]. Giao diện hiển thị:



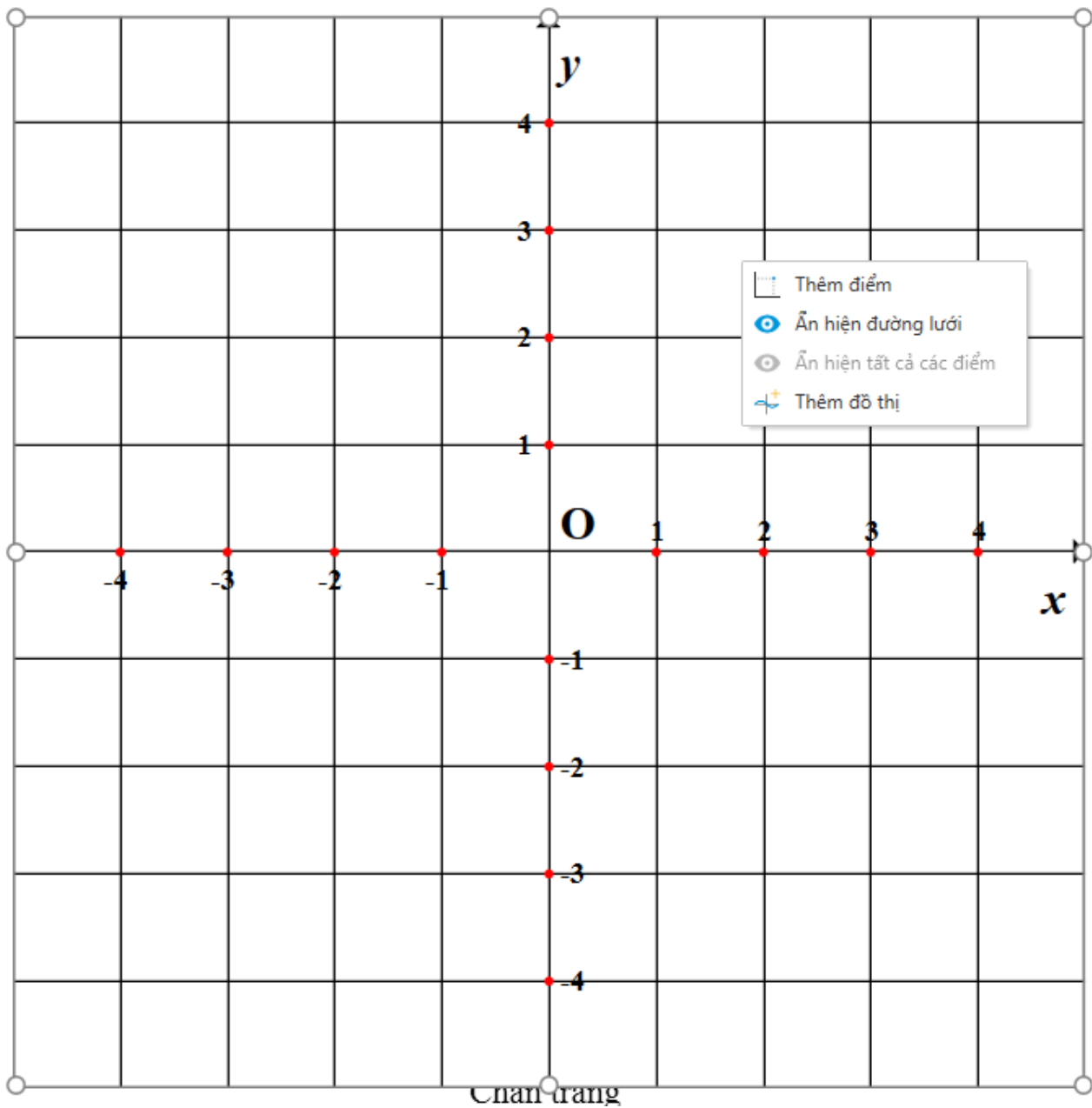
- Lựa chọn các định dạng trong vùng [văn bản] để thay đổi **định dạng chữ, cỡ chữ, căn lề, màu chữ** tương tự như trong module văn bản.
- Nhấn [màu nhánh] để thay đổi màu nhánh.
- Nhấn [độ dày] để thay đổi độ dày đường liên kết.
- Nhấn [chuyển đổi] để chuyển đổi nhánh có hình vẽ thành nhánh không có 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]



- 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 hiện 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

Tên điểm

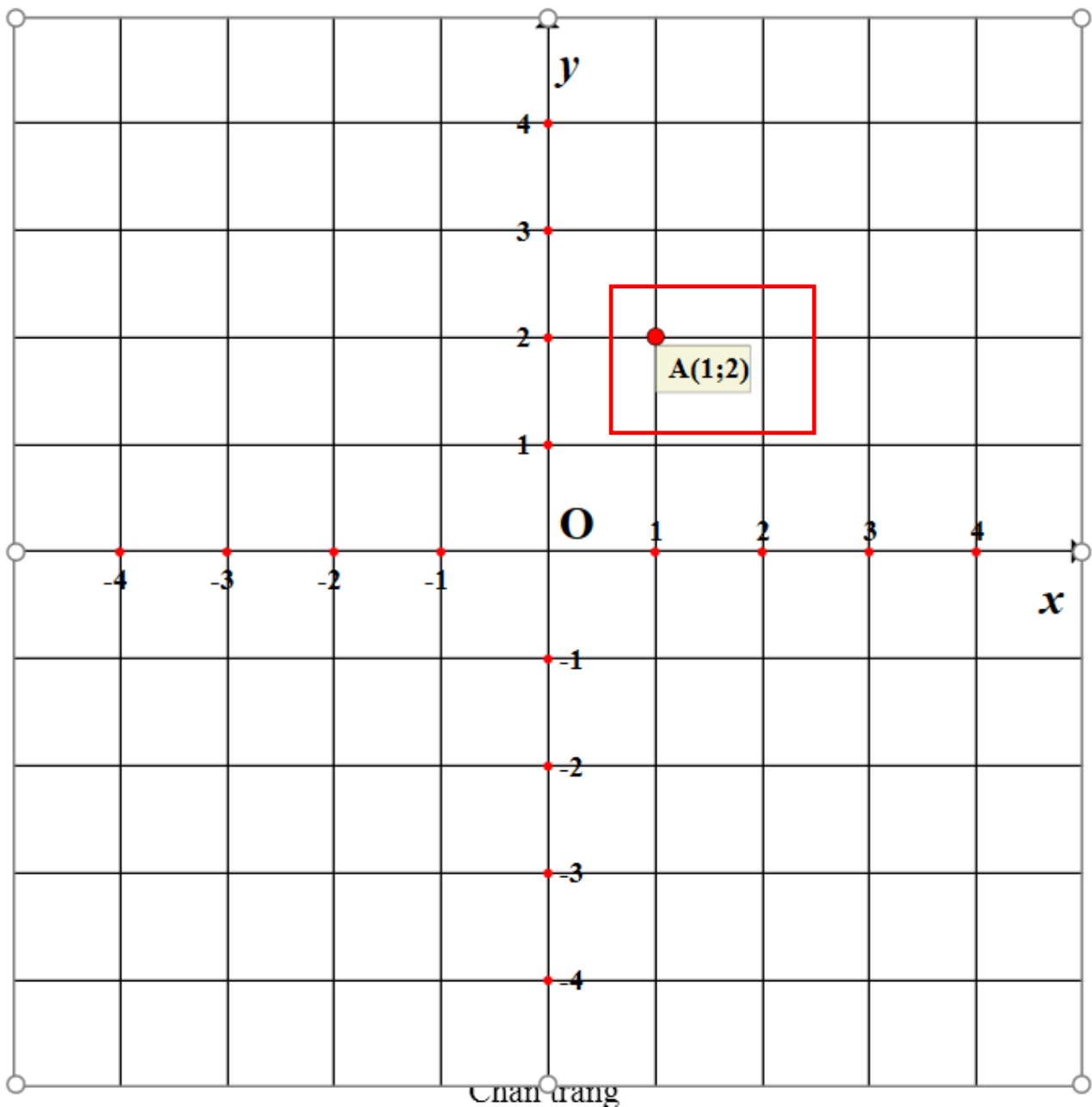
Tọa độ X

Tọa độ Y

ĐỒNG 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:



- [**Ẩn/hiện đường lưới**]: Ẩn hiện các đường lưới của đồ thị.
 - [**Ẩn/hiện tất cả các điểm**]: Ẩn 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:



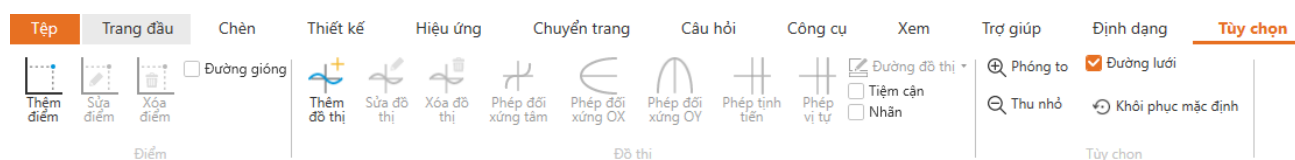
- Các tab loại đồ thị: Hiện tại phần mềm hỗ trợ các loại đồ thị bao gồm: Phương trình, hàm lượng giác, hàm mũ, hàm logarit, hàm trị tuyệt đối, hàm elip/hypebol. Người dùng có thể lựa chọn các tab để chọn loại đồ thị cần chèn/ chỉnh sửa.
- Combobox “**Kiểu đồ thị**”: Tùy thuộc vào từng loại đồ thị sẽ 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 “**Cơ 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 textbox, 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 thị => 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 giống]: Ẩn hiện thanh giống 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.

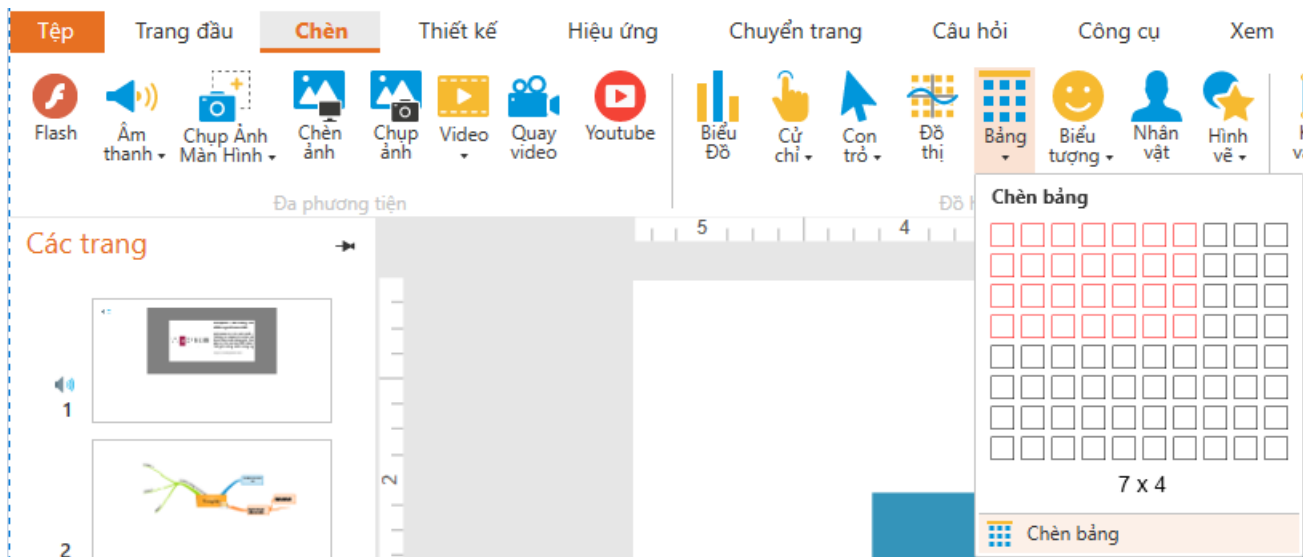
- [**Chỉnh sửa đồ thị**]: Chỉnh sửa đường đồ thị đang được lựa chọn.
- [**Xóa đồ thị**]: Xóa đường đồ thị đang được lựa chọn.
- [**Phép đối xứng tâm**]: Thực hiện phép đối xứng tâm.
- [**Phép đối xứng trục OX**]: Thực hiện phép đối xứng trục OX.
- [**Phép đối xứng trục OY**]: Thực hiện phép đối xứng 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**]: Ẩn/hiện đường tiệm cận của đồ thị (nếu có).
- [**Nhãn**]: Ẩn/hiện nhãn của đồ thị.

❖ Chức năng tại khung [**Tùy chọn**]

- Người dùng chọn vào đồ thị sau đó chọn:
 - [**Thu nhỏ**]: Thu nhỏ đồ thị.
 - [**Phóng to**]: Phóng to đồ thị.
 - [**Đường lưới**]: Ẩn/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.

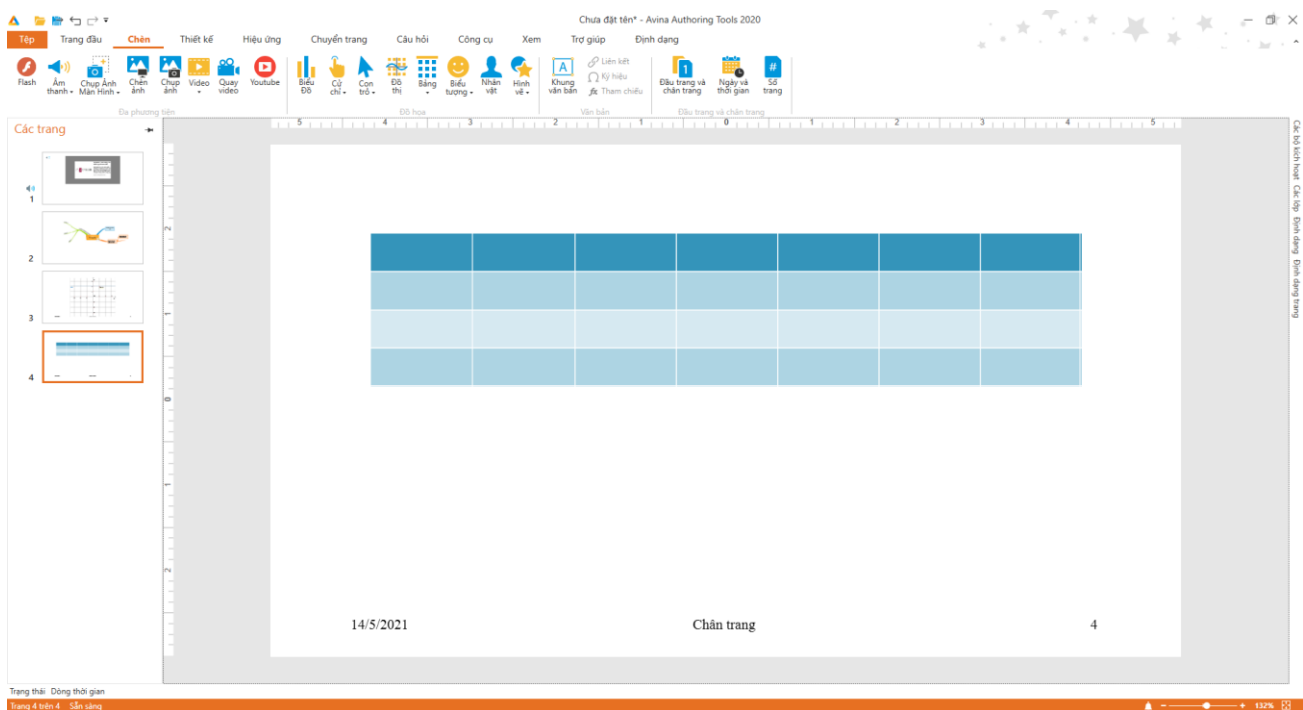
3.23. Làm việc với Bảng biểu

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:

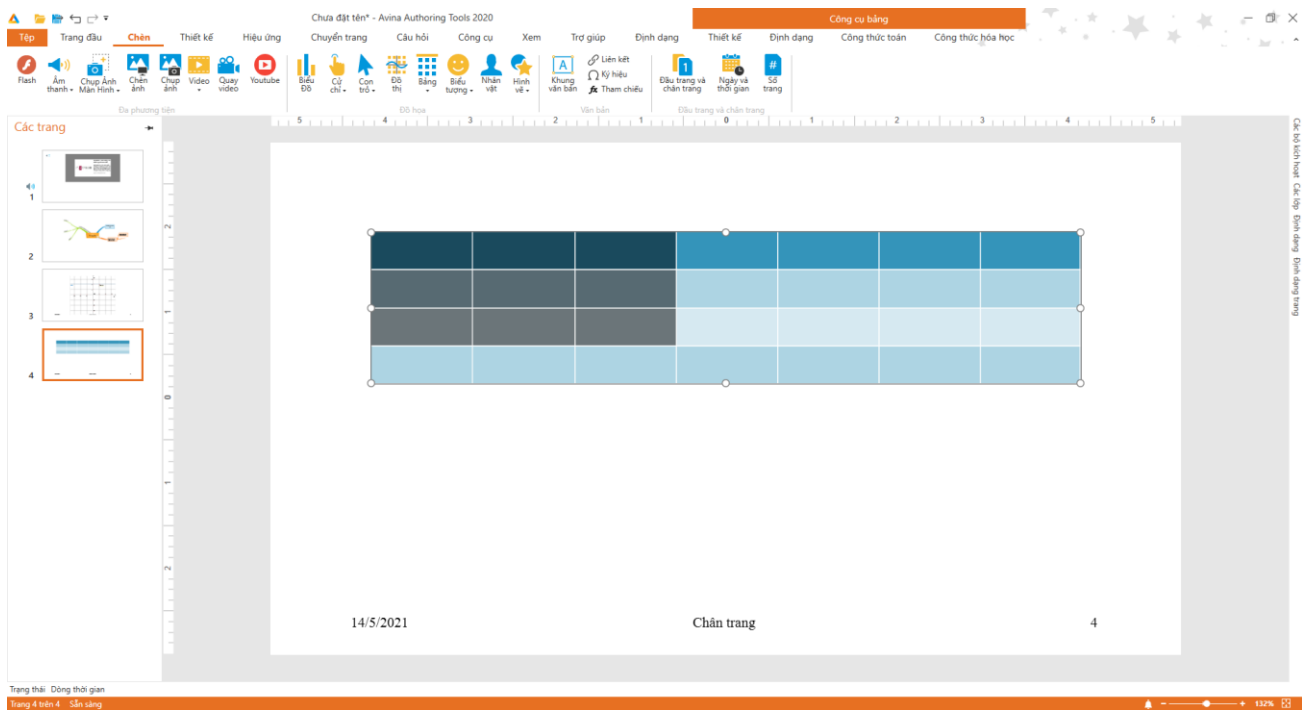


HÌNH 1: ĐỐI TƯỢNG BẢNG BIỂU SAU KHI CHÈN.

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

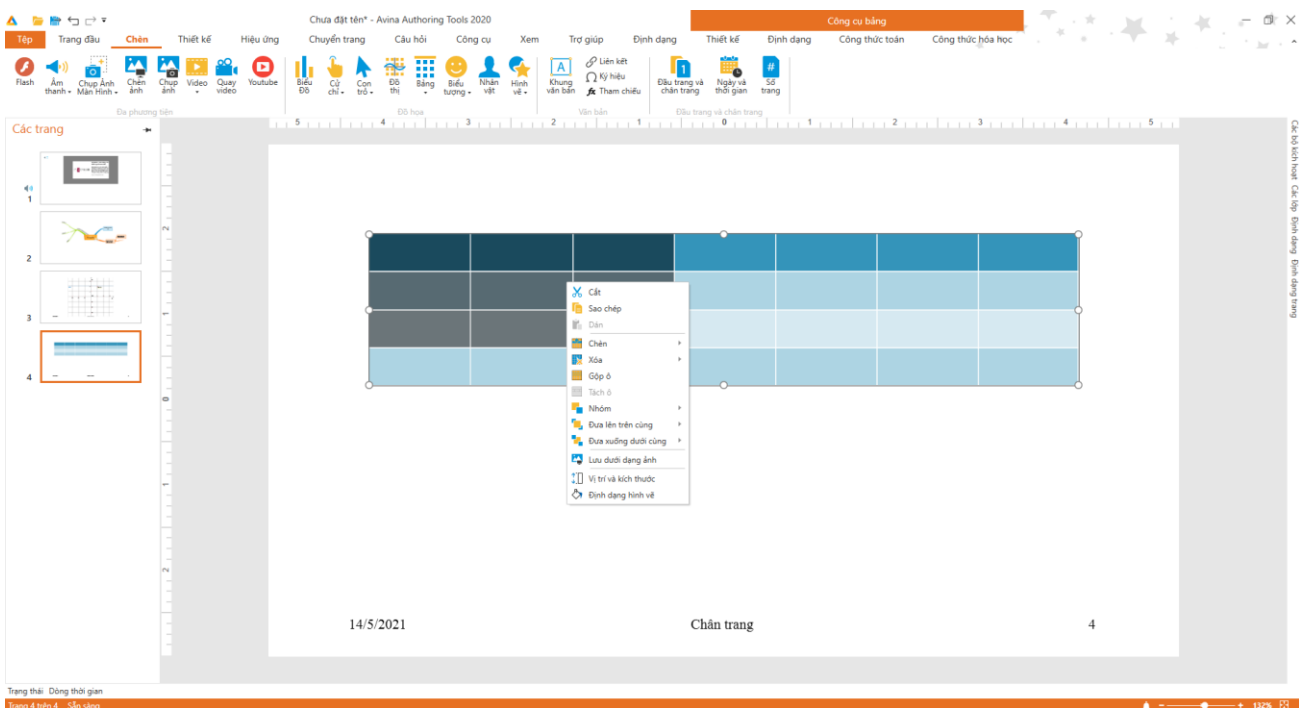
- rê chuột vào phần rìa bên ngoài của bảng để có thể chọn các hàng và cột;
- rê chuột vào phần rìa của từng ô để chọn ô và di chuột sang các ô bên cạnh để lựa chọn nhiều ô.
- Nhấn chuột vào vùng bất kỳ trên bảng và di chuột để chọn nhiều ô.

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



HÌNH 2: LỰA CHỌN NHIỀU Ô TRONG BẢNG

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



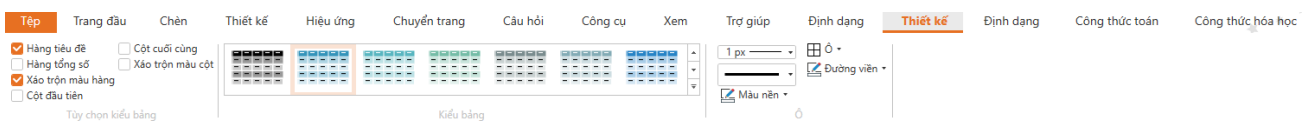
HÌNH 3: MENU CỦA BẢNG

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.

- 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 nội dung của các ô:

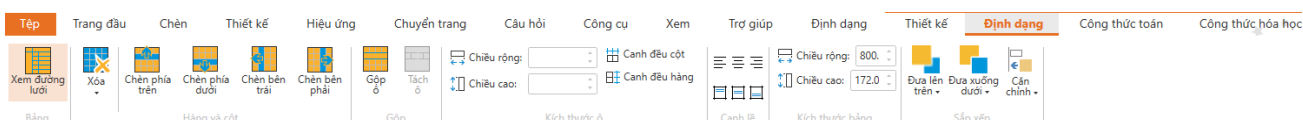


HÌNH 4: TAB THIẾT KẾ CỦA BẢNG

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.

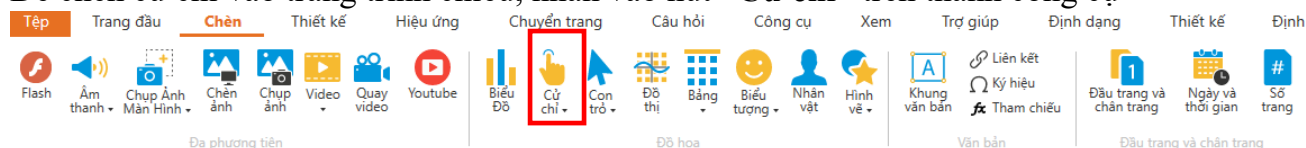
Danh sách các chức năng của tab định dạng bảng:

- 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.

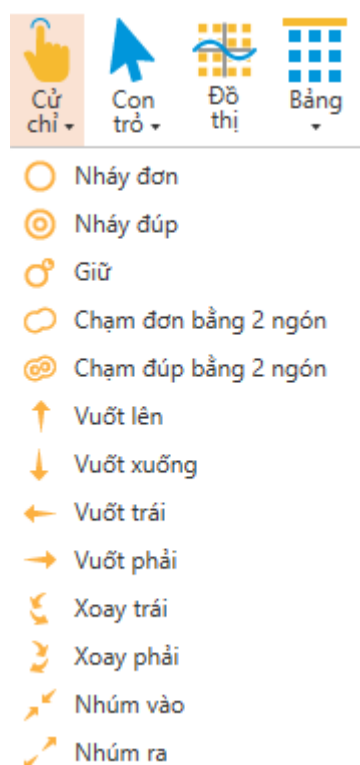
- Nút “**Chèn bên phải**” : Chèn cột bên phải cột được lựa chọn.
- Nút “**Gộp ô**” : Gộp các ô đang được lựa chọn.
- Nút “**Tách ô**” : Tách các ô đang lựa chọn đã gộp.
- Ô “**Chiều rộng**” trong nhóm “**Kích thước ô**” : Thay đổi chiều rộng của các ô đang chọn.
- Ô “**Chiều cao**” trong nhóm “**Kích 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

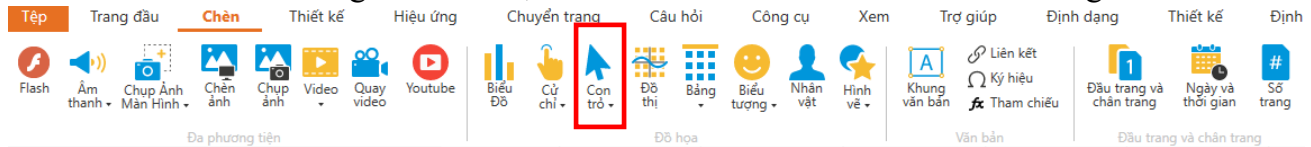


Sau khi nhấn vào sẽ hiện danh sách cử chỉ được hỗ trợ



3.25. Làm việc với Con trỏ

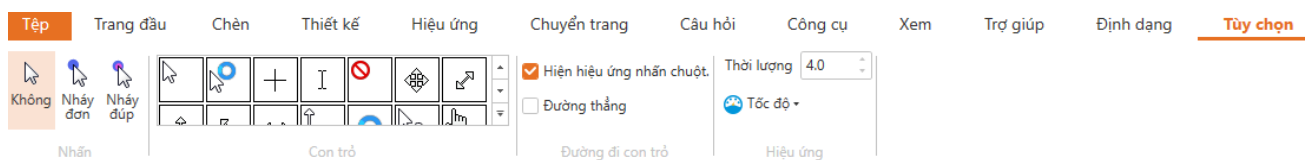
Để chèn con trỏ vào trang trình chiếu, nhấn vào nút “Con trỏ” trên thanh công cụ



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



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

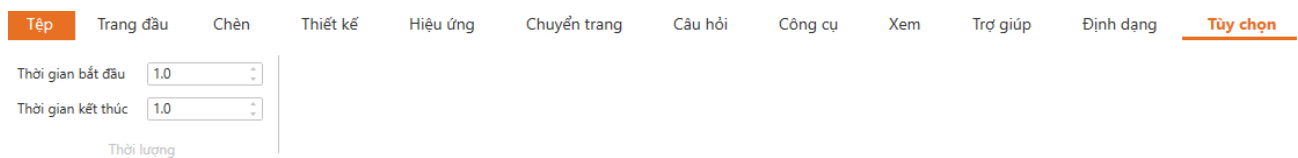
- Nút “**Không**”: Con trỏ sẽ không có hiệu ứng gì khi kết thúc hiệu ứng.
- Nút “**Nháy đơn**”: Con trỏ sẽ có hiệu ứng nháy đơn khi kết thúc hiệu ứng.
- Nút “**Nháy kép**”: Con trỏ sẽ có hiệu ứng nháy kép khi kết thúc hiệu ứng.
- Danh sách các con trỏ để thay đổi hình dạng con trỏ.
- Nút check box “**Hiện 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



Người dùng có thể chọn đối tượng thu phóng, sau đó nhấn vào tab Tùy chọn để tùy chỉnh.

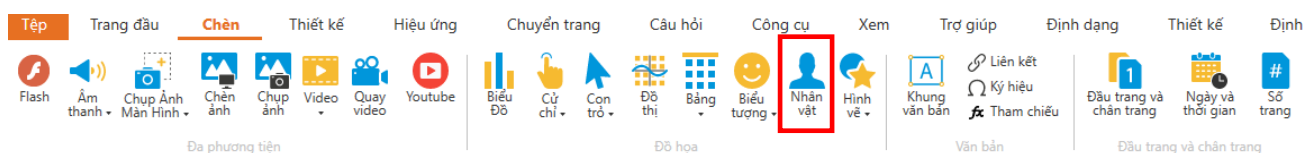


Danh sách các chức năng của tab tùy chọn thu phóng:

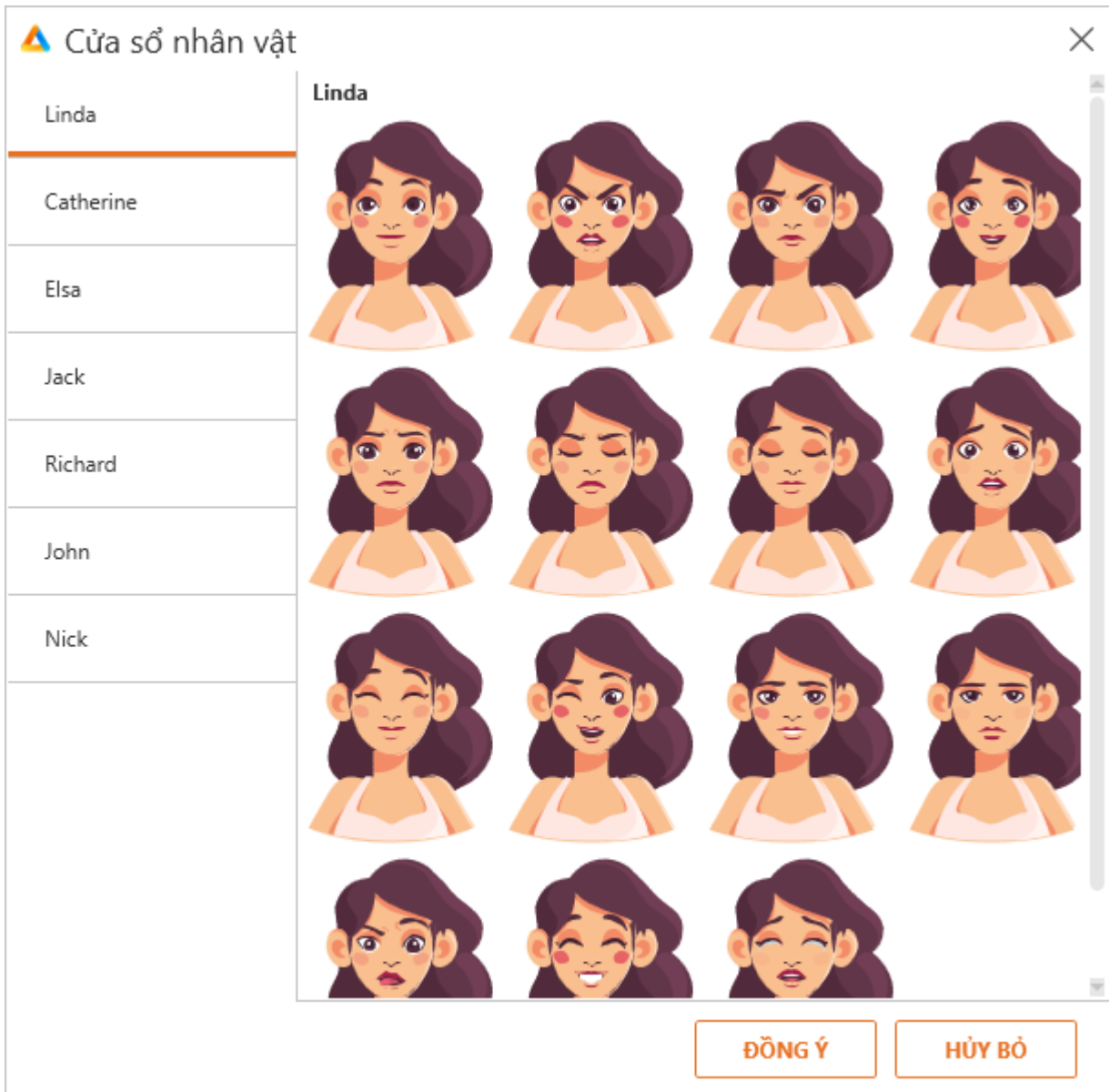
- Ô **“Thời gian bắt đầu”**: Tùy chỉnh thời gian bắt đầu hiệu ứng.
- Ô **“Thời gian kết thúc”**: Tùy chỉnh thời gian kết thúc hiệu ứng.

3.27. Làm việc với Nhân vật

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

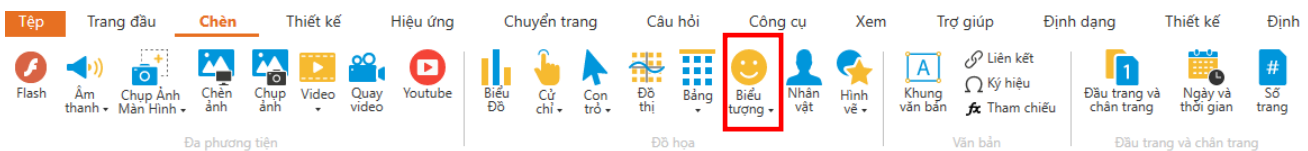


Sau khi nhấn nút, người dùng có thể chọn danh sách nhân vật được hỗ trợ để có thể chèn vào trang trình chiếu.



3.28. Làm việc với Biểu tượng

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



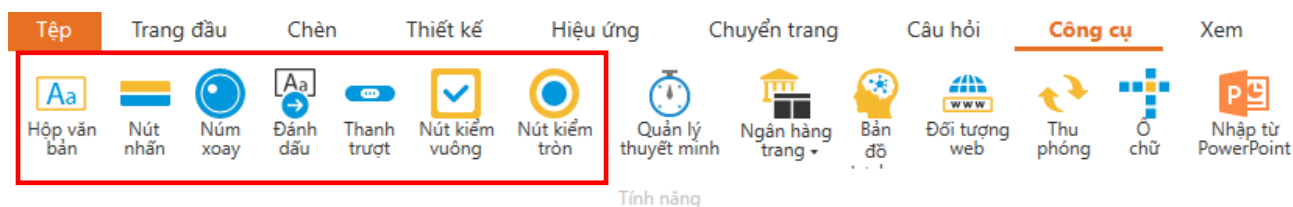
Sau khi nhấn nút, danh sách các biểu tượng được hiển thị. Người dùng chọn để có thể chèn biểu tượng để chèn vào trang trình chiếu.



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 kịch hoạt.
3. Nút 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.

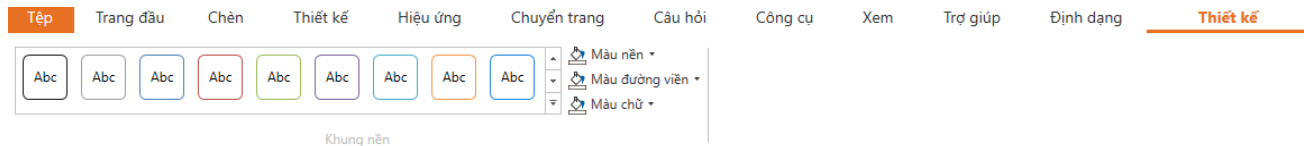
a. Hộp văn bản

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



Giao diện

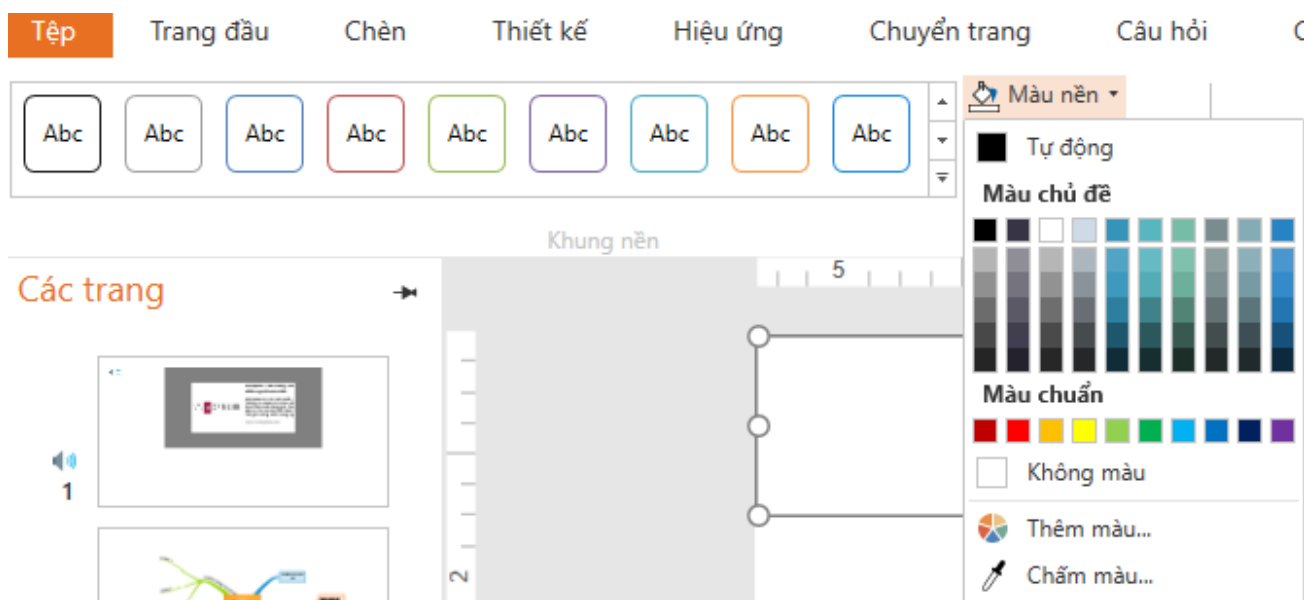
Để thay đổi kiểu dáng của hộp văn bản, ta sử dụng thẻ Thiết kế:



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

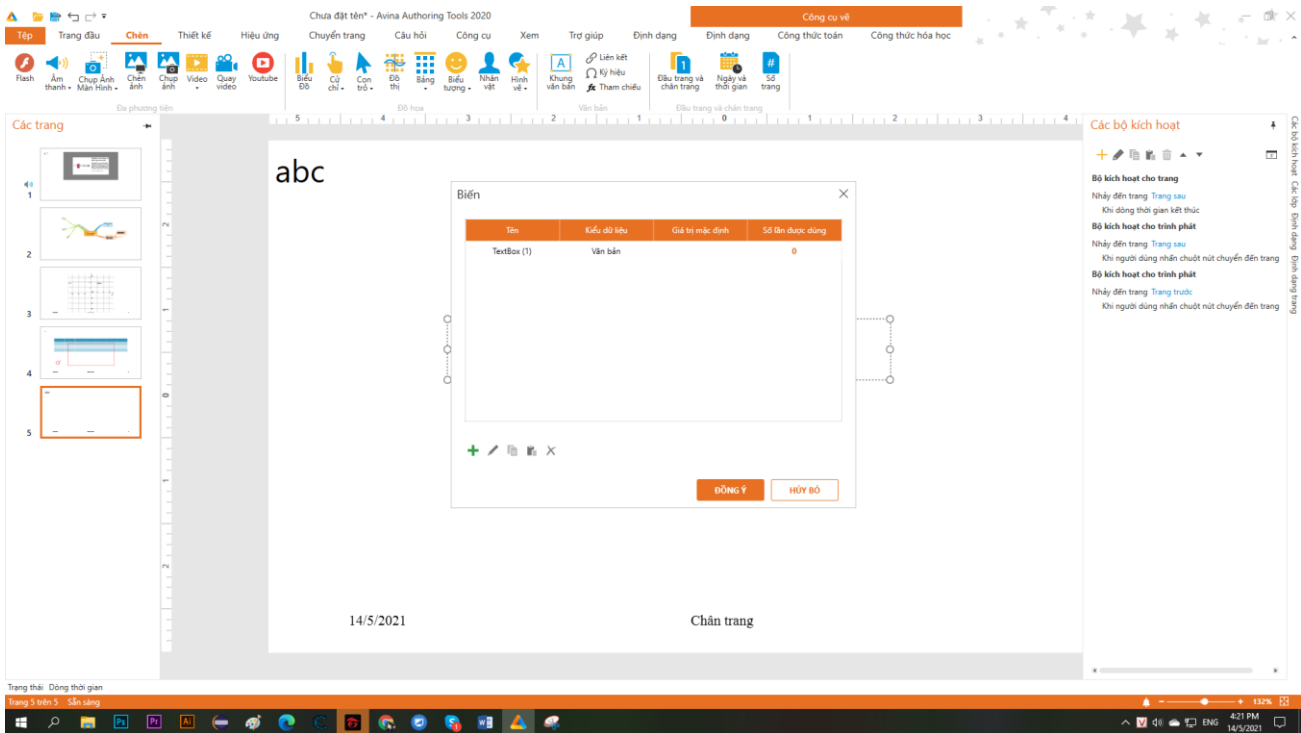


Hoặc chọn các chức năng riêng:



Chức năng

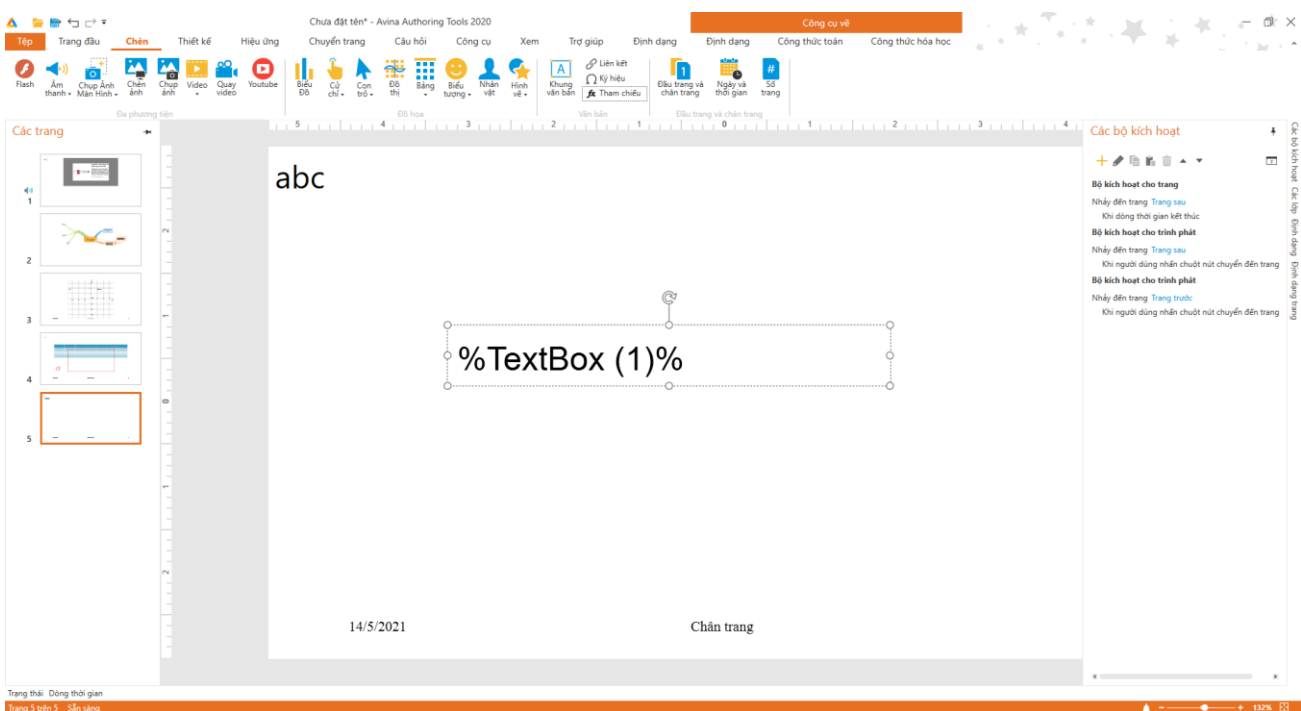
Khi hộp văn bản được tạo thì đồng thời biến số TextBox (1) cũng được tạo:



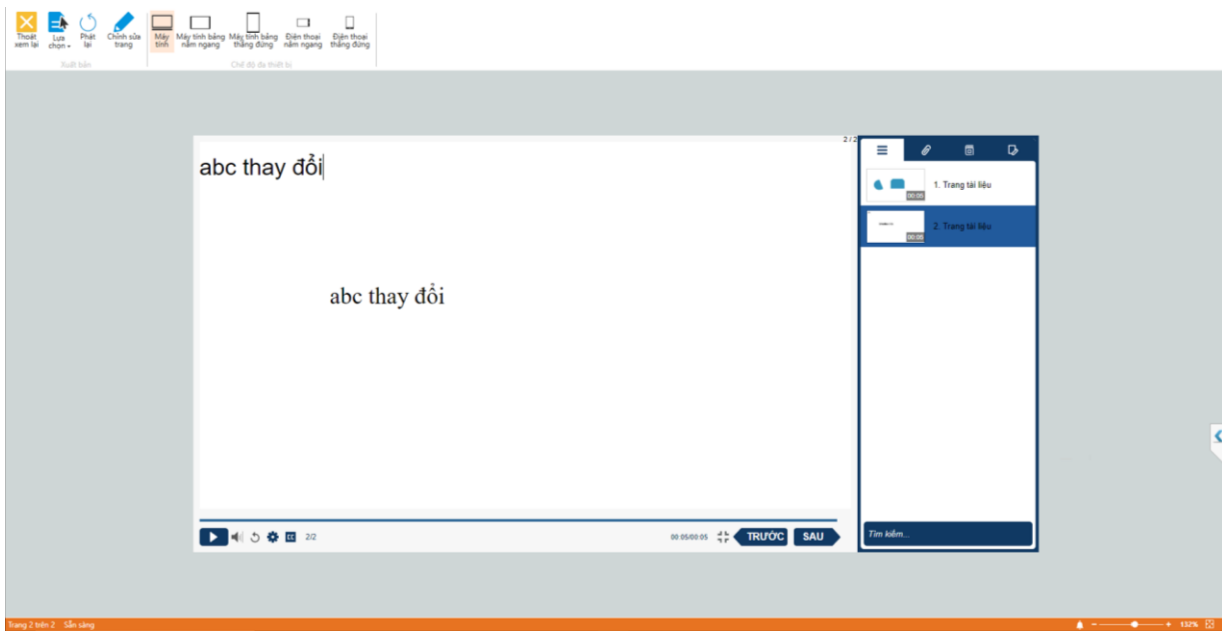
Giá trị của biến số TextBox (1) được liên kết với hộp văn bản vừa tạo. Vì vậy khi thay đổi giá trị trong hộp văn bản thì giá trị của biến TextBox (1) sẽ thay đổi theo.

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):



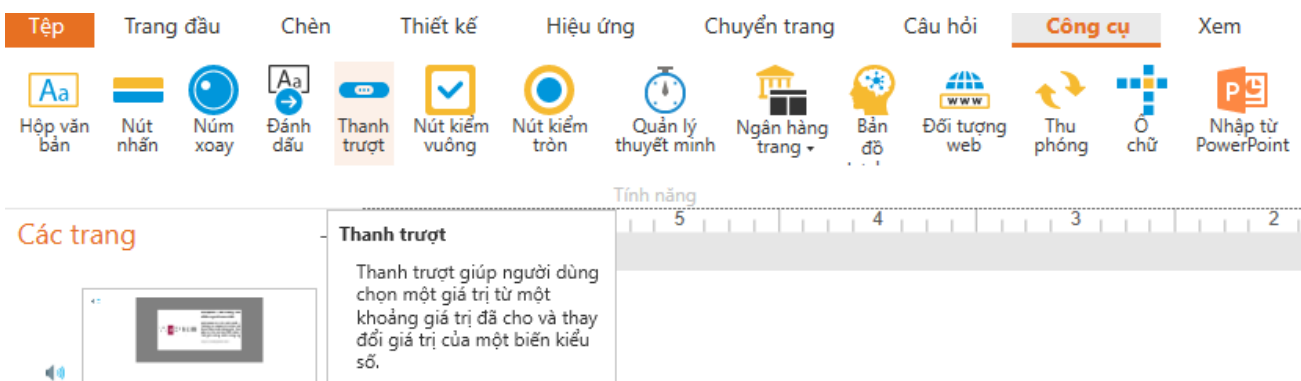
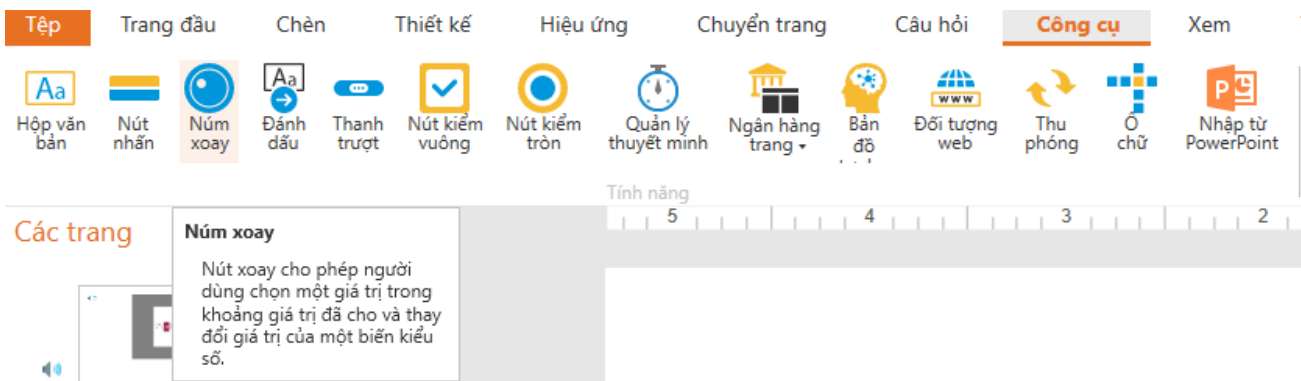
Nhấn F5 để xem trước:



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.

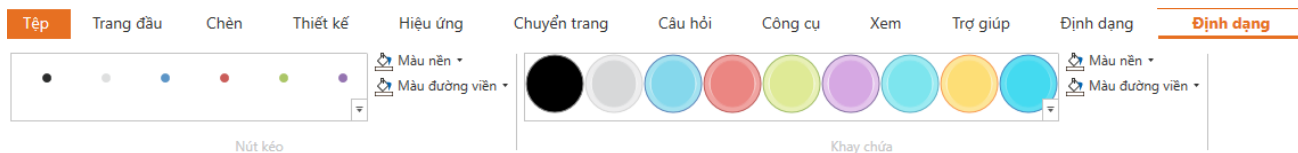
b. Nút xoay và thanh trượt

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



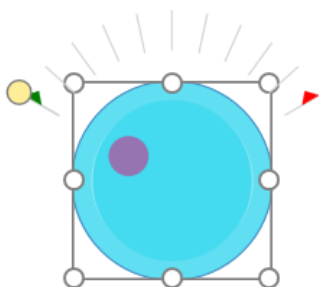
Giao diện

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



Chức năng

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



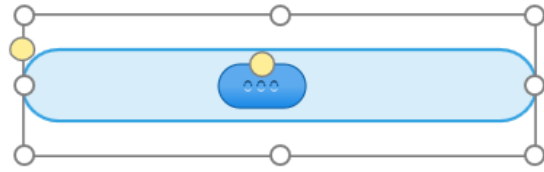
Biến ✕

Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
Dial (1)	Số	0 ▲▼	0
Slider (1)	Số	0 ▲▼	0

+
✎
📄
🗑️
✕

ĐỒNG Ý
HỦY BỎ

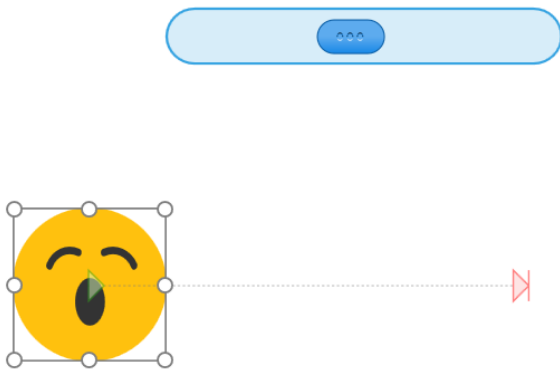
Khi kéo nút của Nút xoay/Thanh trượt thì giá trị của biến Dial (1)/Slider (1) sẽ thay đổi:



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

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.



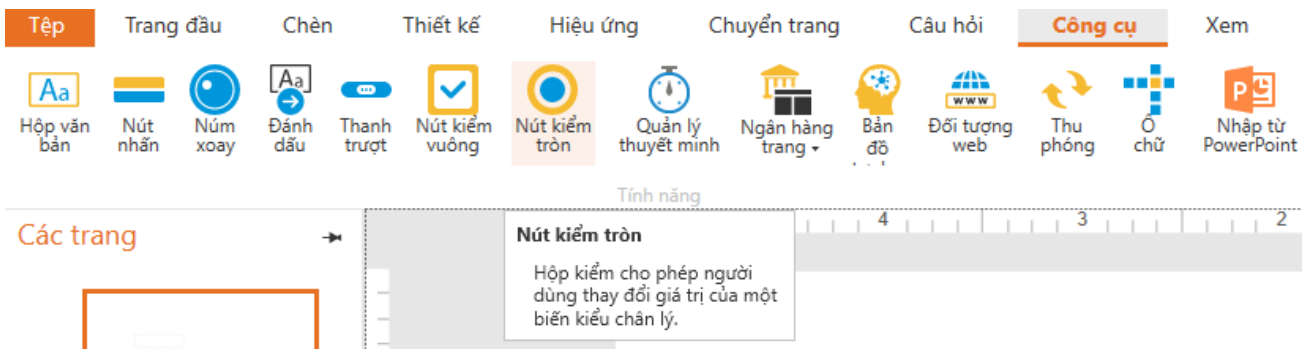
Tùy chỉnh bộ kích hoạt	
Hành động	Di chuyển
Đối tượng	<input type="checkbox"/> Buồn chán 1
Đường cong	<input type="checkbox"/> Line Motion Path
Khi	Biến thay đổi
Biến	Slider (1)
Điều kiện	Slider (1) là == bằng 50

+ ✎ ✕

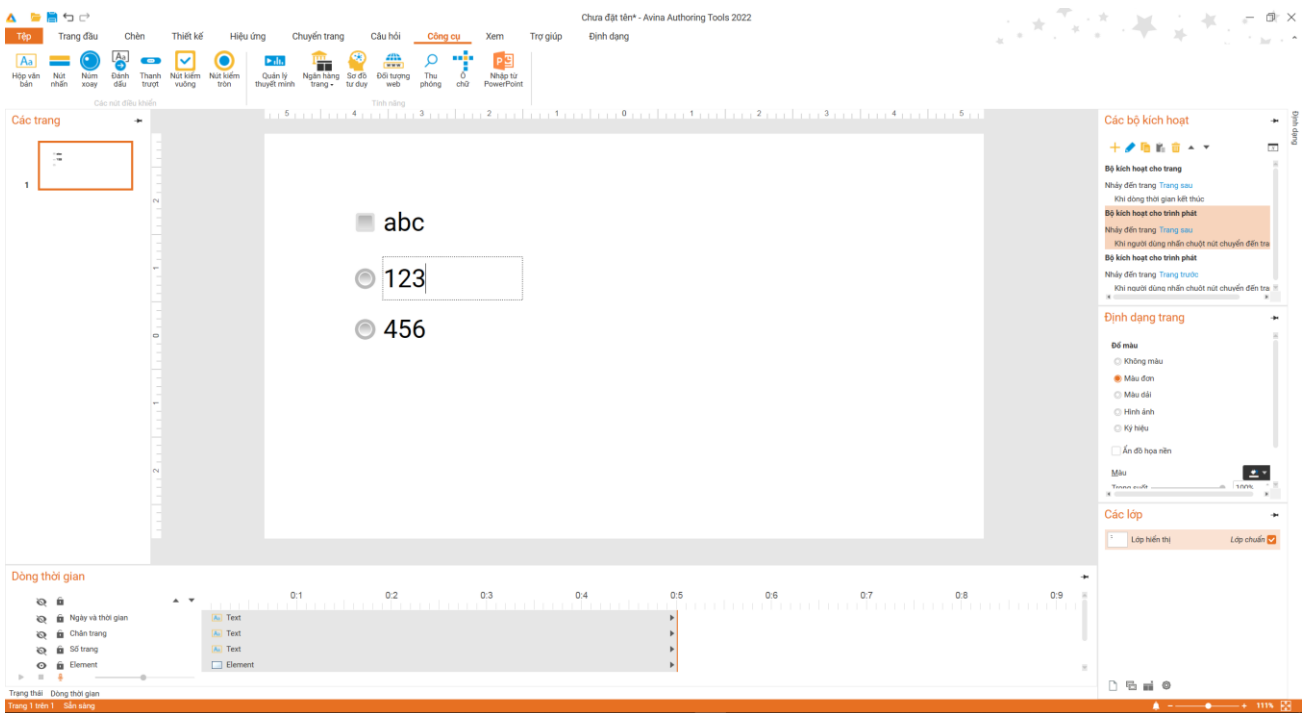
ĐỒNG Ý **HỦY BỎ**

Nút kiểm vuông/tròn

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

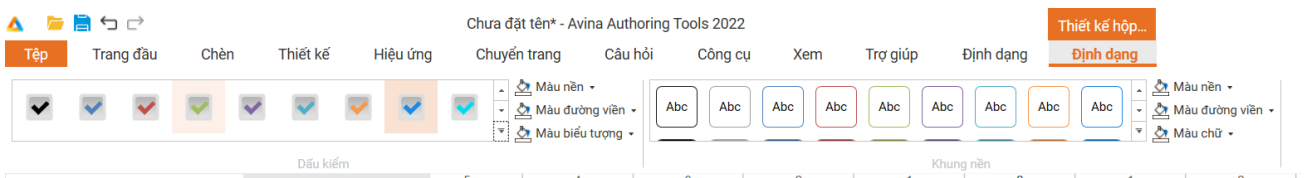


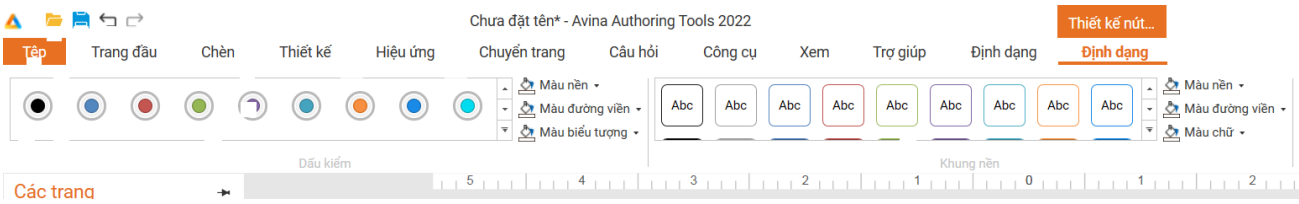
Ta được:



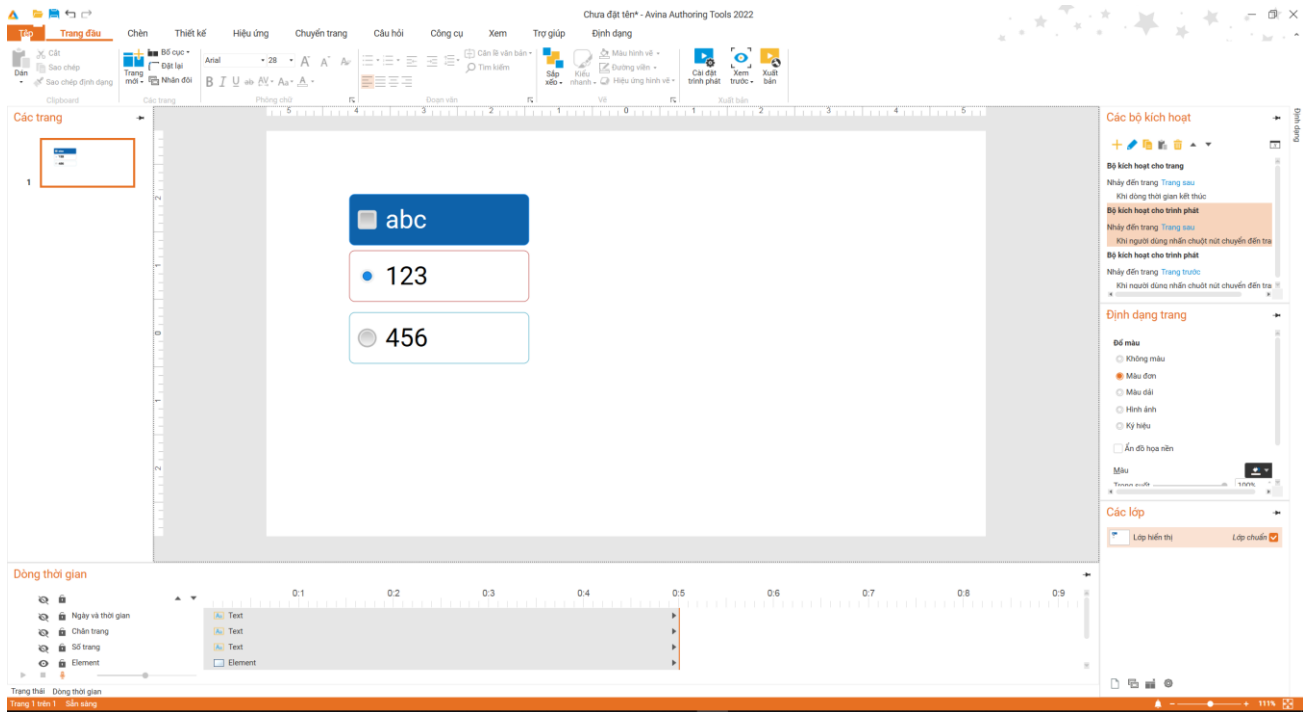
Giao diện

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



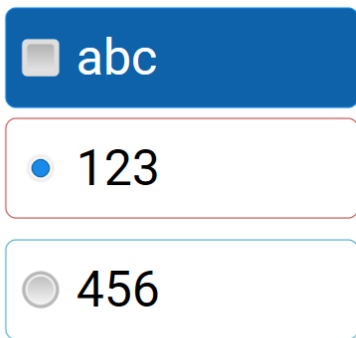


Ta được:



Chức năng

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



Tên	Kiểu dữ liệu	Giá trị mặc định	Số lần được dùng
CheckBox (1)	Đúng/Sai	False	0
Radio (1)	Đúng/Sai	False	0
Radio (2)	Đúng/Sai	False	0

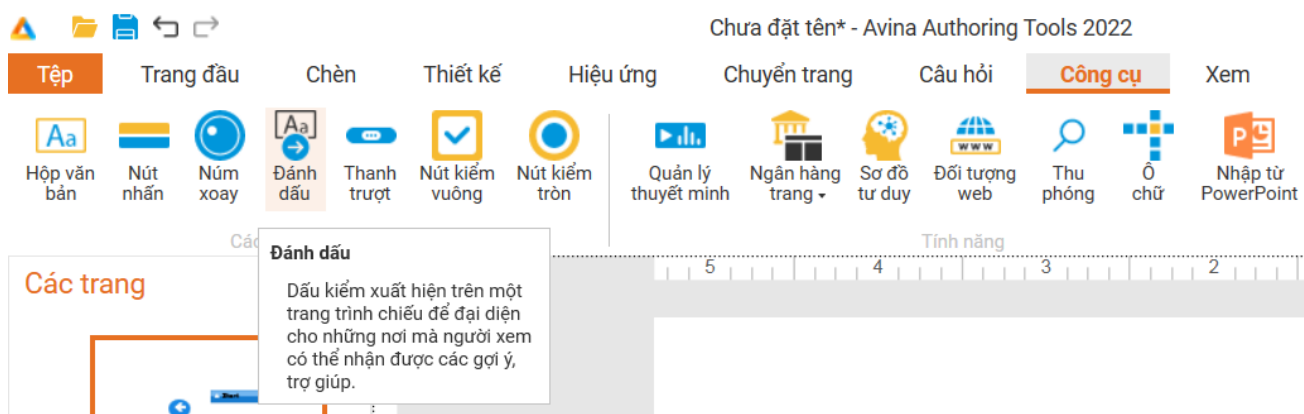
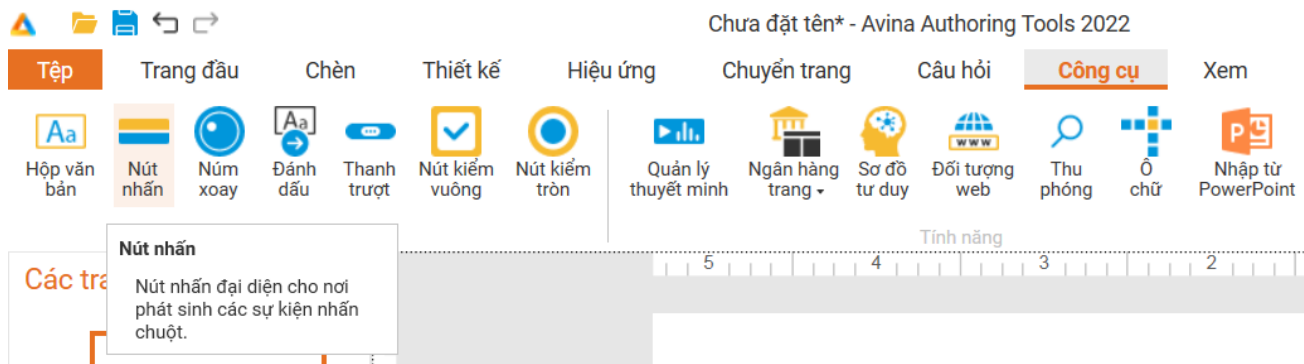
Đồng ý Hủy bỏ

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

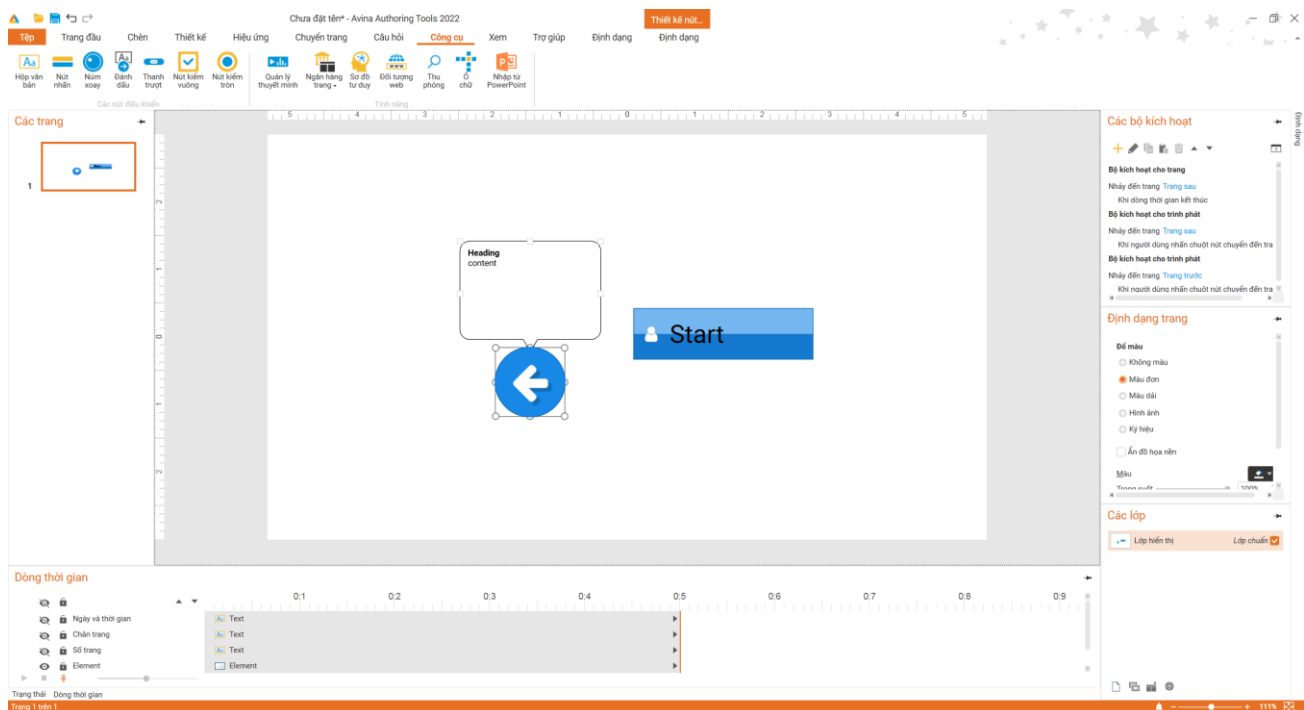
Ta có thể sử dụng các biến số này để làm điều kiện cho các Bộ kích hoạt.

Nút nhấn/Đánh dấu

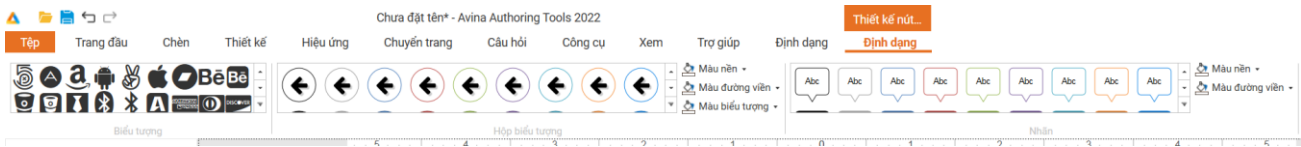
Để tạo Nút nhấn/Đánh dấu, ta thực hiện: Công cụ > Nút nhấn/Đánh dấu:



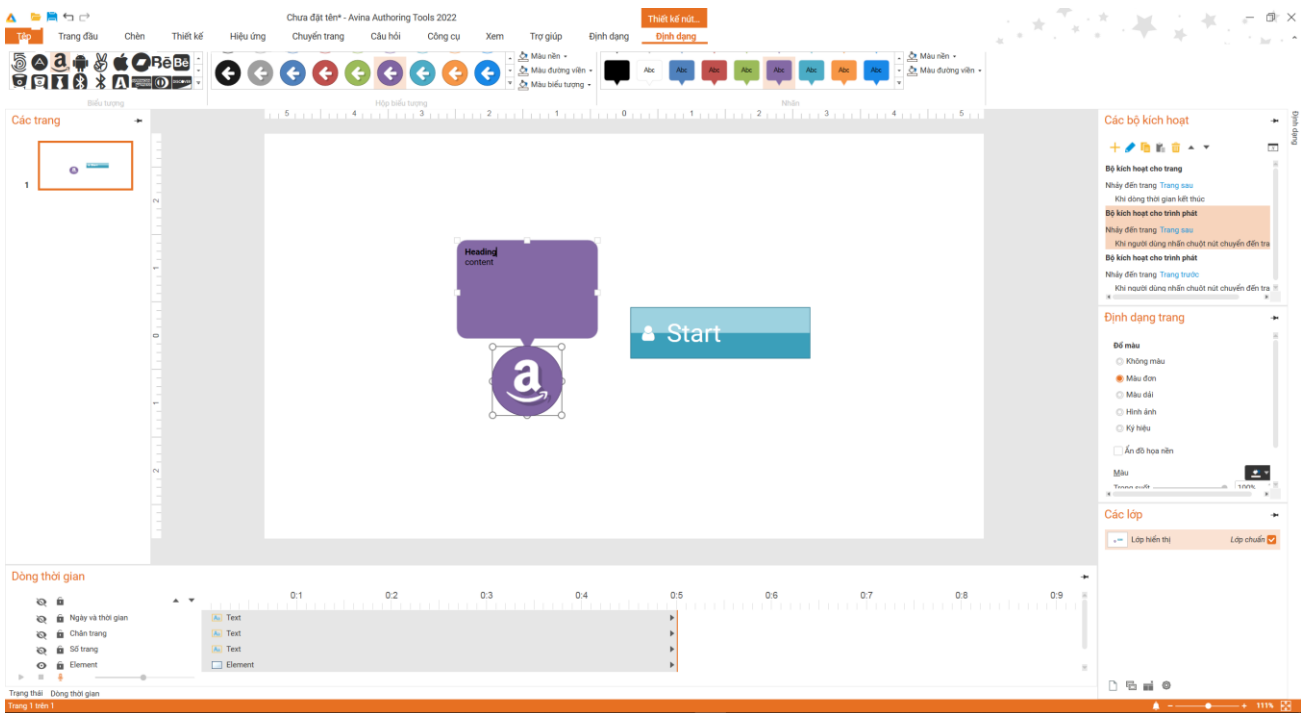
Ta được:



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

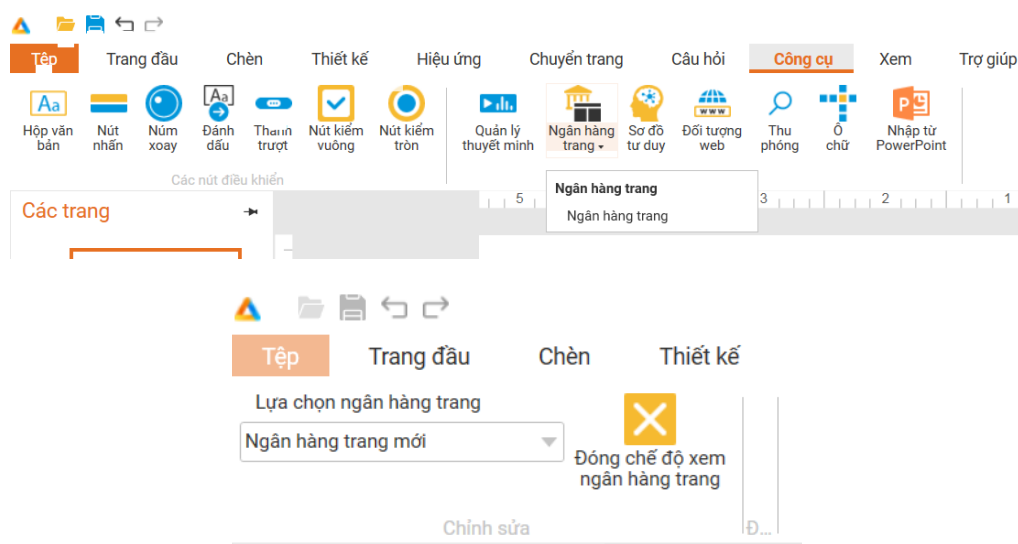


Ta được:



3.30. Làm việc với Ngân hàng trang

- Ngân hàng trang cho phép quản lý tập hợp nhiều trang trình 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



HÌNH 3-6: GIAO DIỆN TÙY CHỈNH Ồ 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.

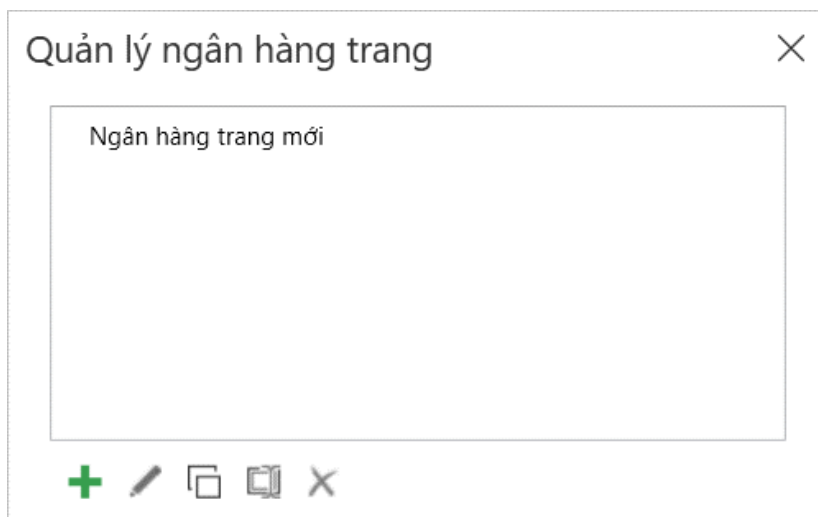


CỬA SỔ THÊM MỚI SLIDE BANK

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.

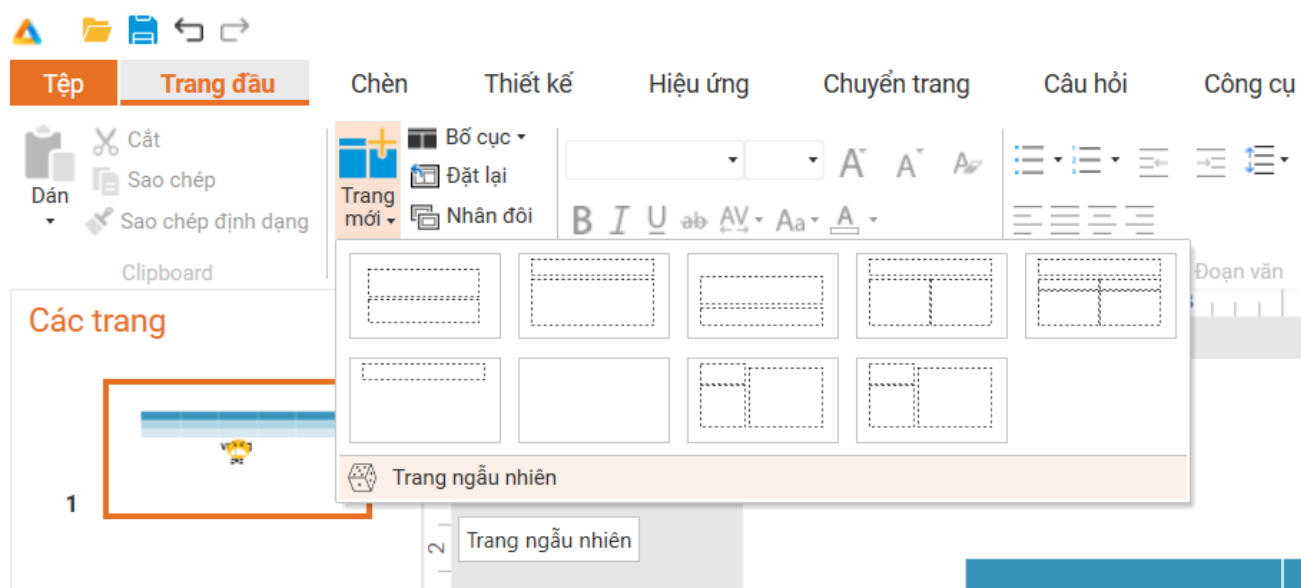
- Nhấn vào biểu tượng thêm mới để tạo mới slide bank.
- Nhấn vào biểu tượng chỉnh sửa để chuyển sang chế độ chỉnh sửa nội dung cho slide bank.
- Nhấn biểu tượng nhân đôi để tạo mới slide bank có nội dung giống với slide bank đang được chọn.
- Nhấn vào biểu tượng chỉnh sửa tên để sửa tên slide bank đang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



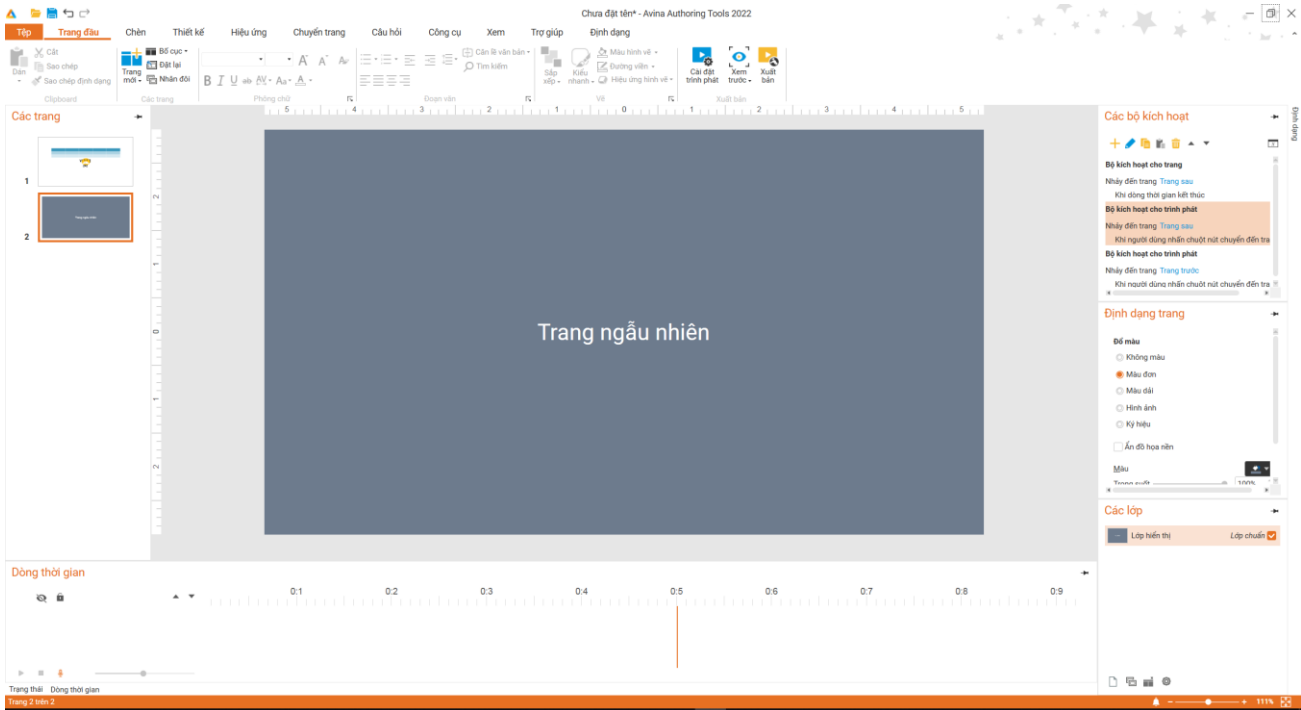
CỬA SỔ QUẢN LÝ DANH SÁCH SLIDE BANK

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:



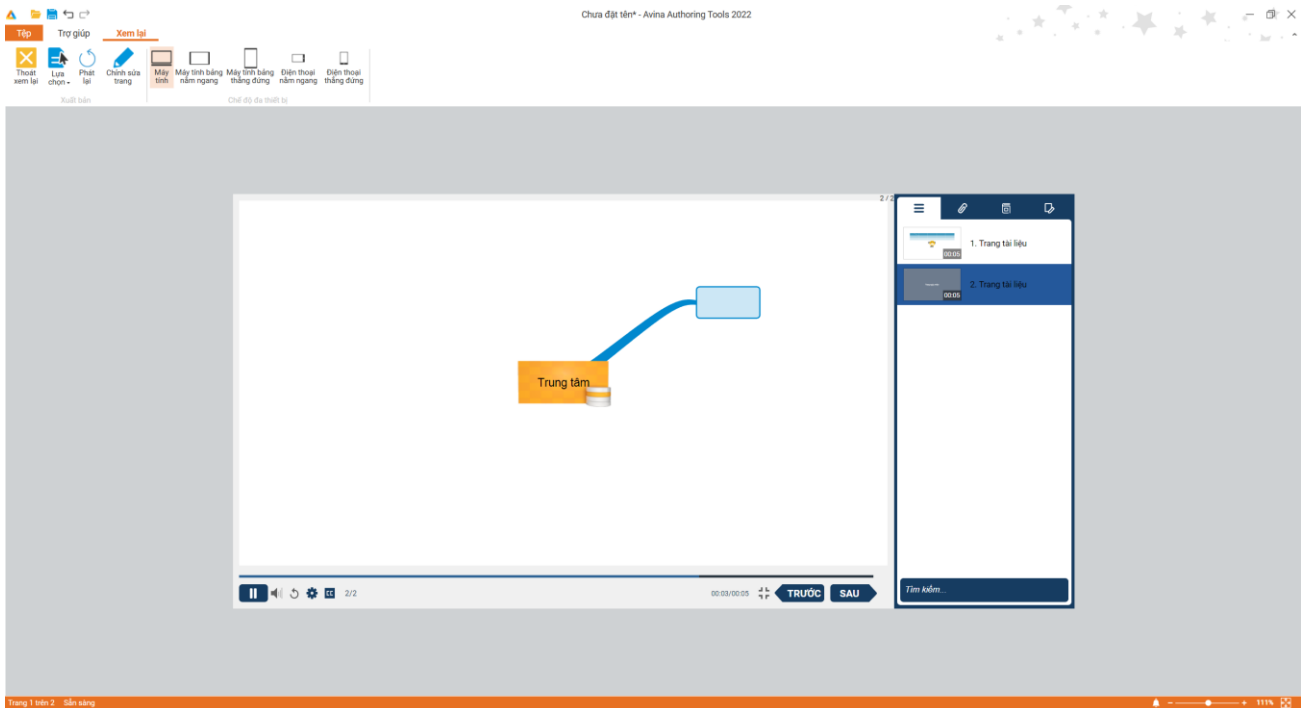
Ta được:



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

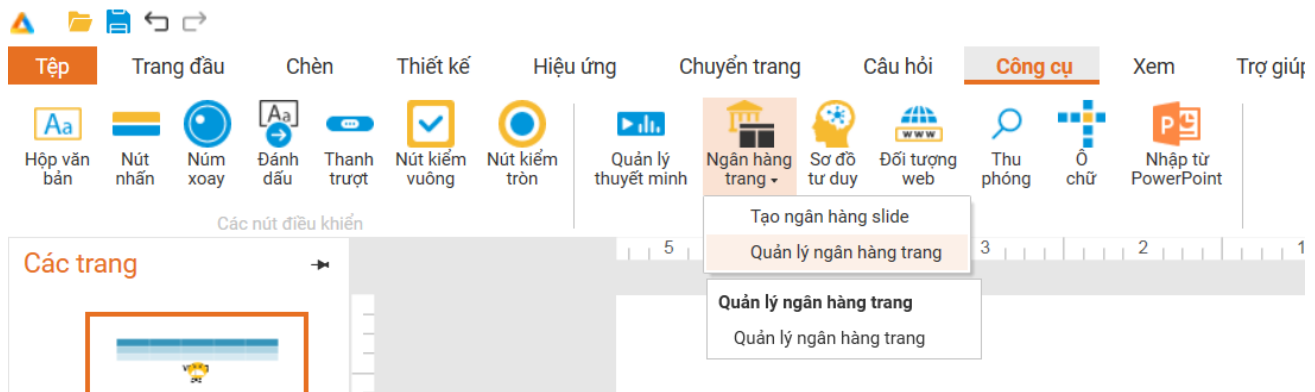


Ta được:

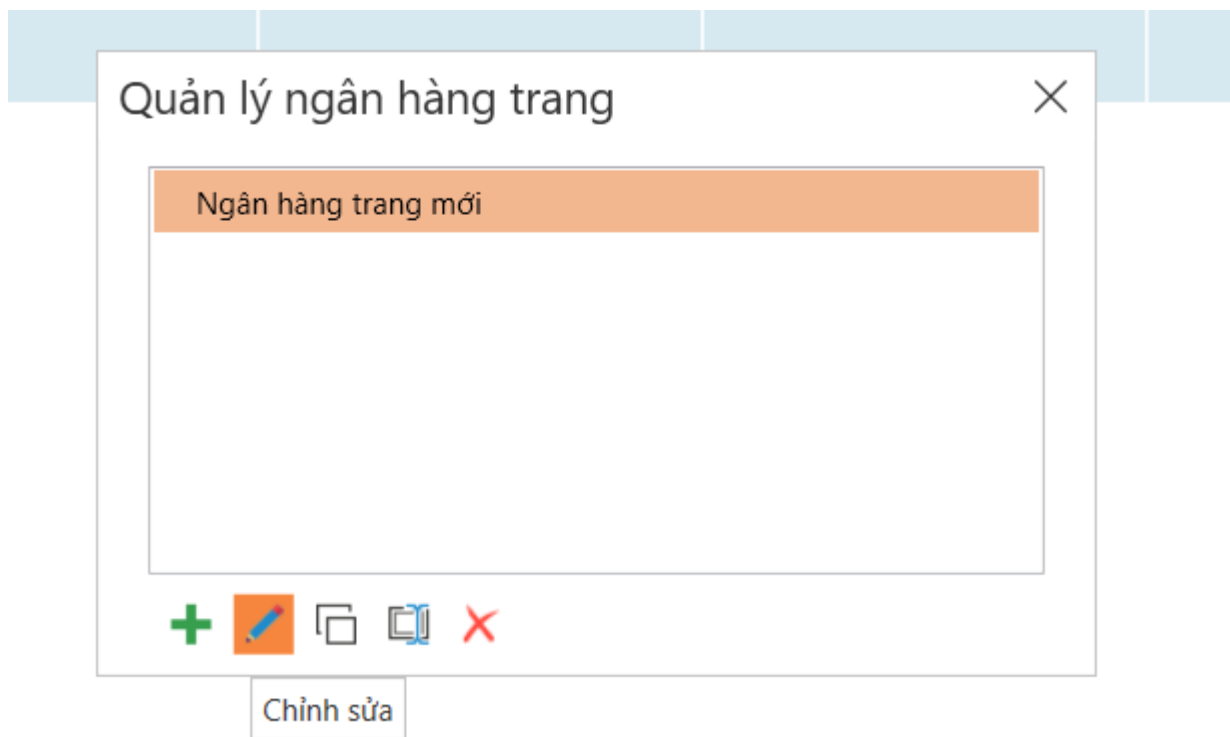


3.30.4. Soạn thảo nội dung slide bank

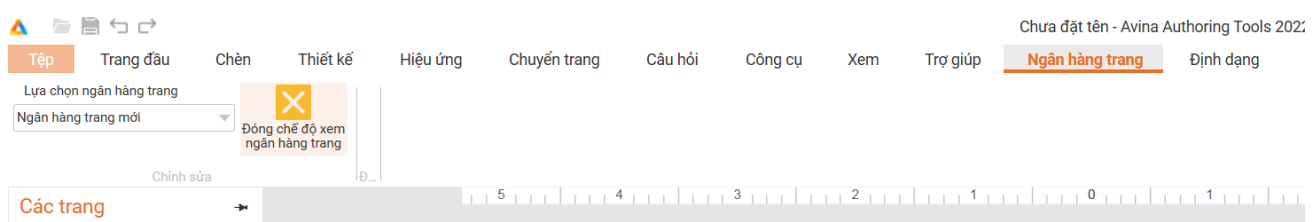
Để soạn thảo nội dung các trang trong ngân hàng, ta thực hiện:



Cửa sổ hiển thị chọn Chỉnh sửa:



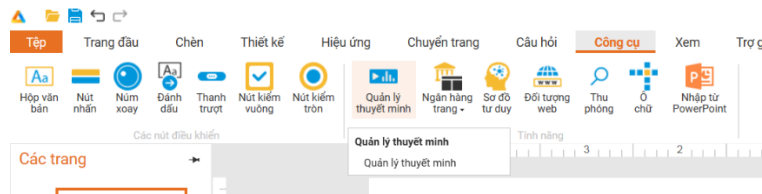
Các thao tác trong ngân hàng trang giống với các thao tác ở chế độ bình thường. Sau khi soạn thảo xong, nhấn Ngân hàng trang > Đóng chế độ xem ngân hàng trang để trở về giao diện ban đầu.



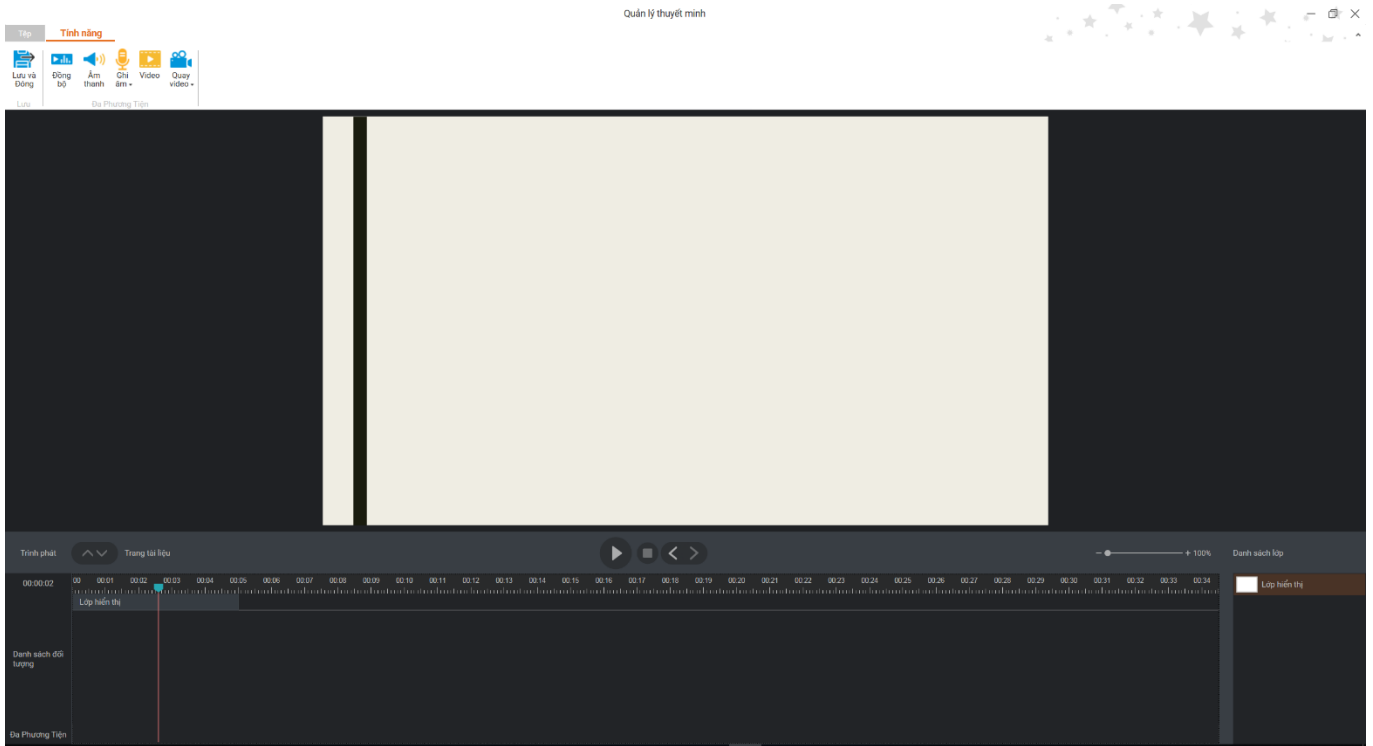
3.31. Quản lý thuyết minh

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:

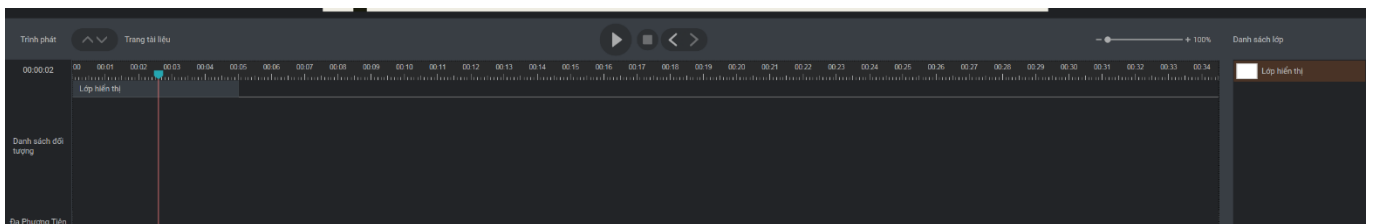


Về giao diện



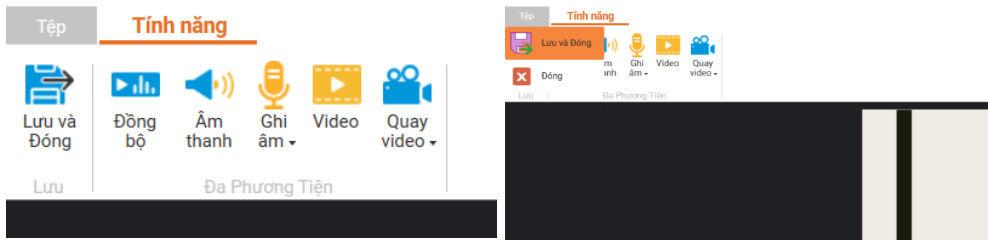
CỬA SỔ ĐỒNG BỘ THUYẾT MINH.

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 chỉnh thời điểm xuất hiện cũng như thời gian tồn tại của các đối tượng trên trang.

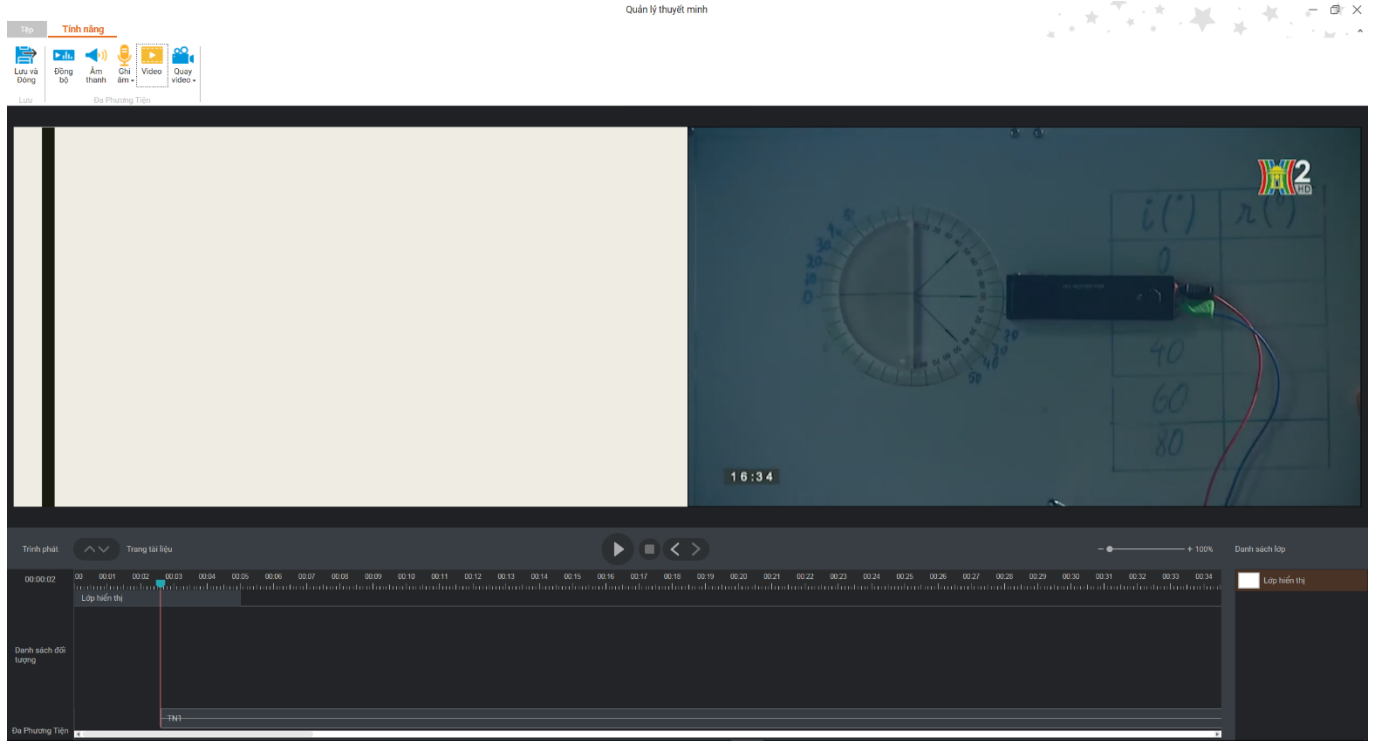


CHỈNH SỬA THỜI GIAN CỦA CÁC SLIDE

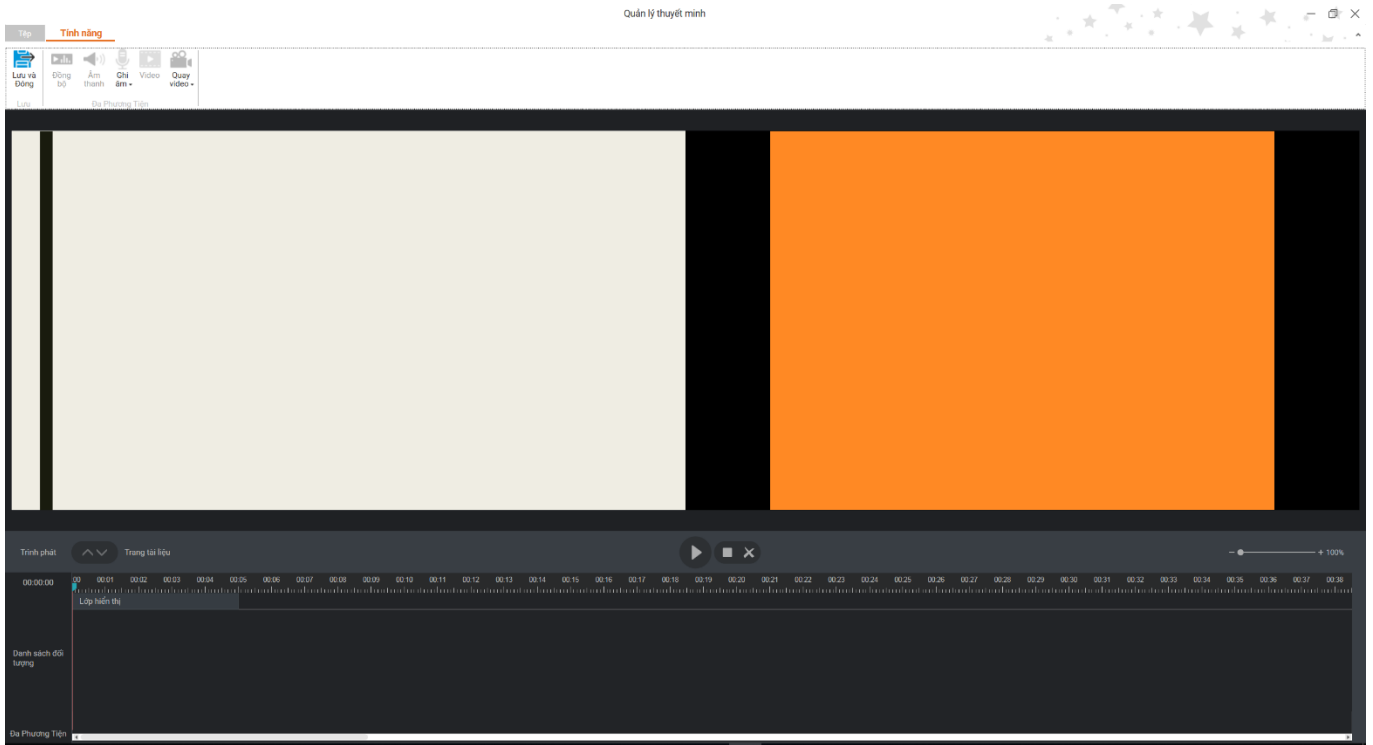
Để bắt đầu đồng bộ, ta sử dụng thực đơn thao tác:



THỰC ĐƠN THAO TÁC



GIAO DIỆN ĐỒNG BỘ VIDEO TƯỜNG THUẬT

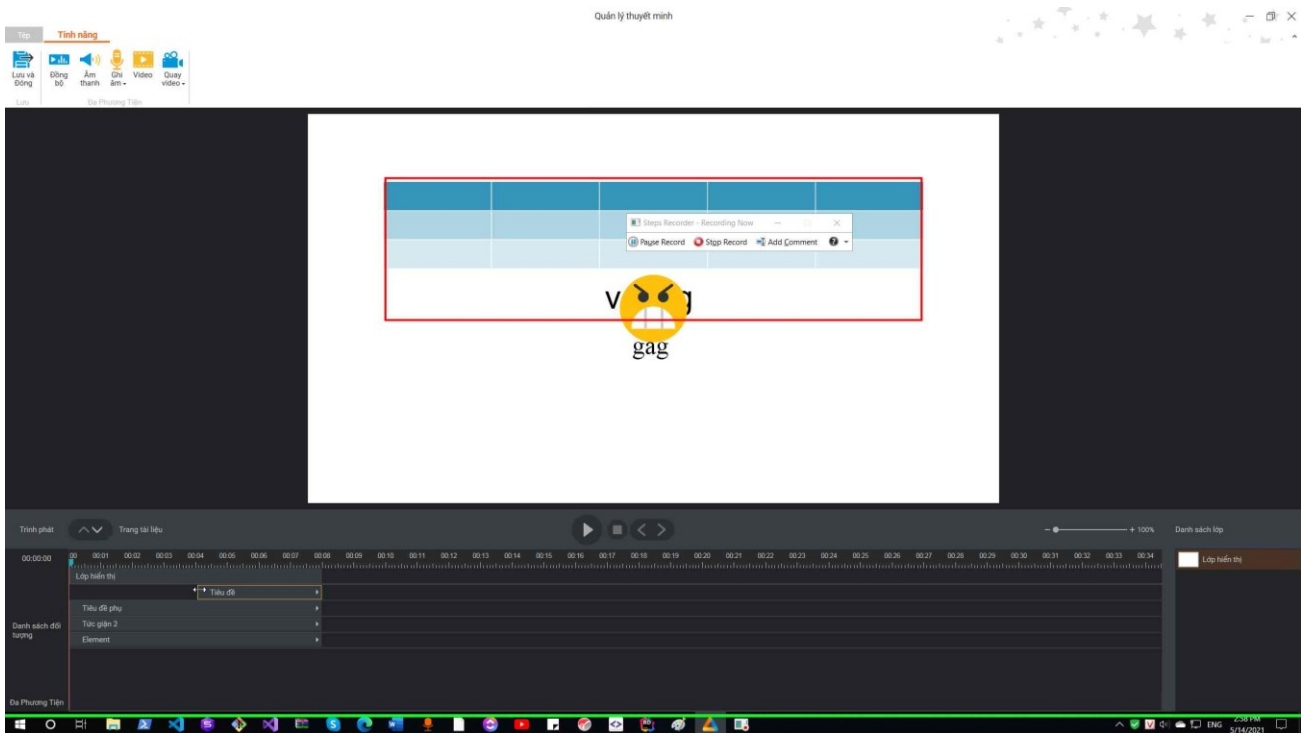


QUAY VIDEO THUYẾT MINH TỪ WEBCAM

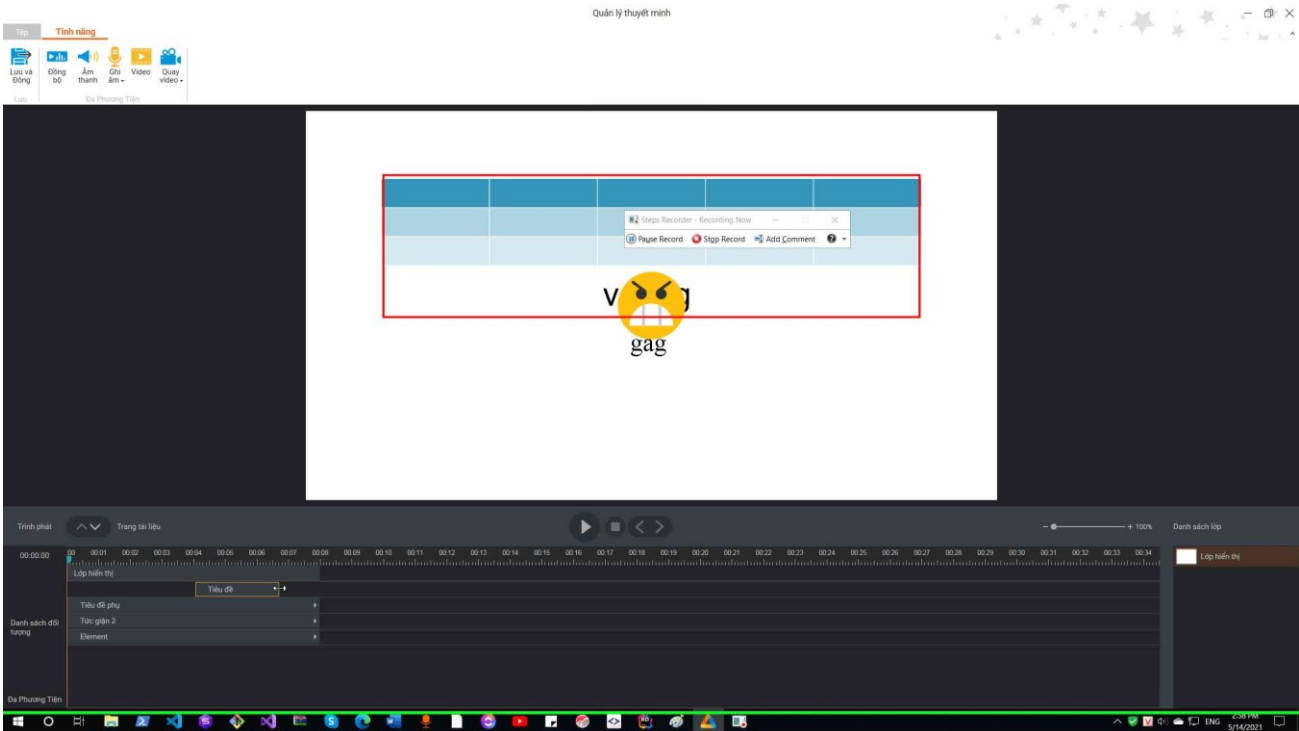
Về chức năng

3.31.1. *Chỉnh sửa thời gian của slide*

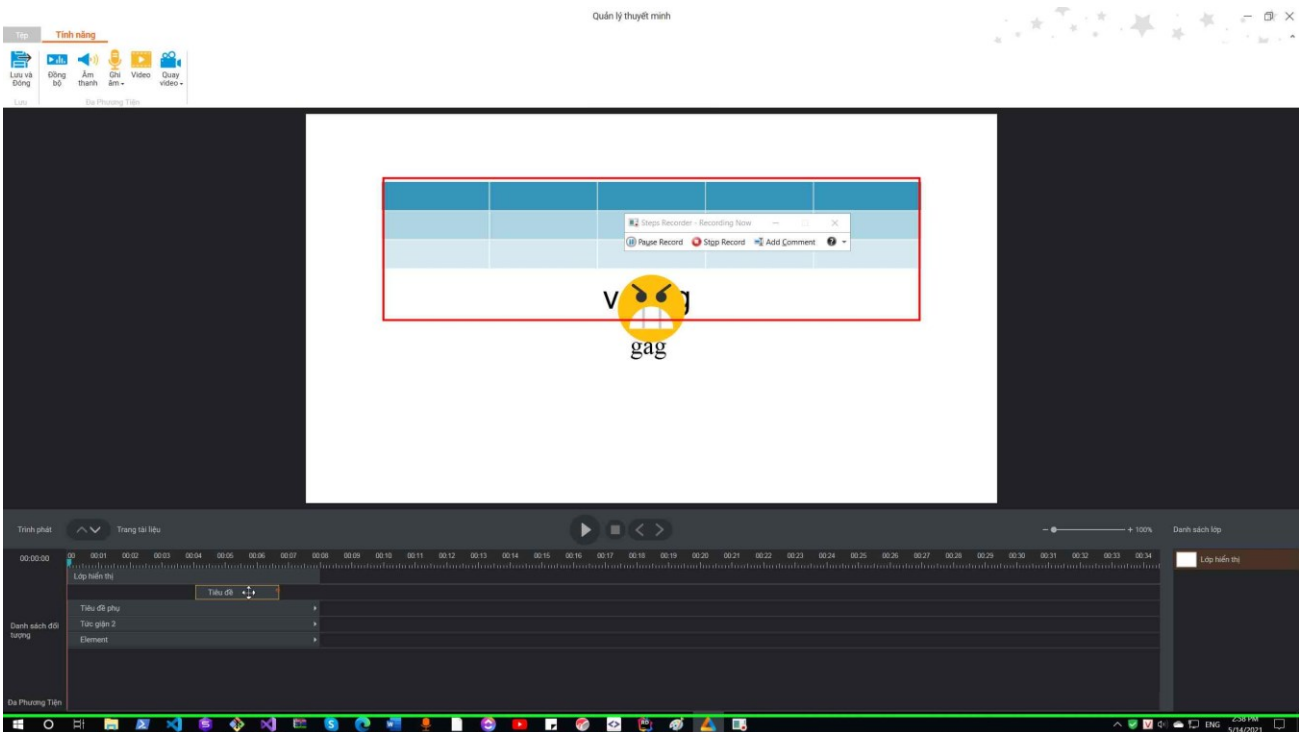
Bước 1: Đưa chuột đến điểm đầu của “Tiêu đề”, nhấn giữ chuột và kéo để thay đổi thời gian tồn tại của đối tượng.



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.

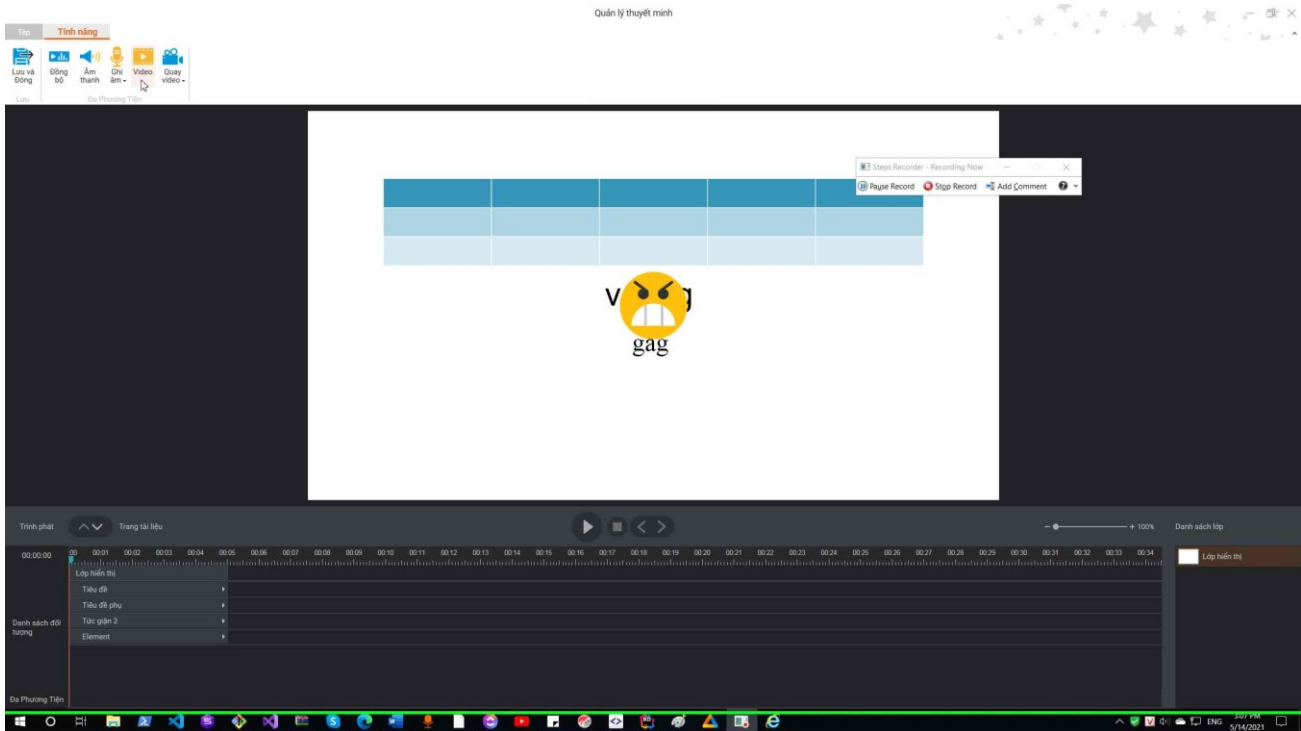


Bước 3: Đưa chuột vào giữa của “Tiêu đề”, nhấn giữ chuột và kéo để thay đổi thời điểm xuất hiện.

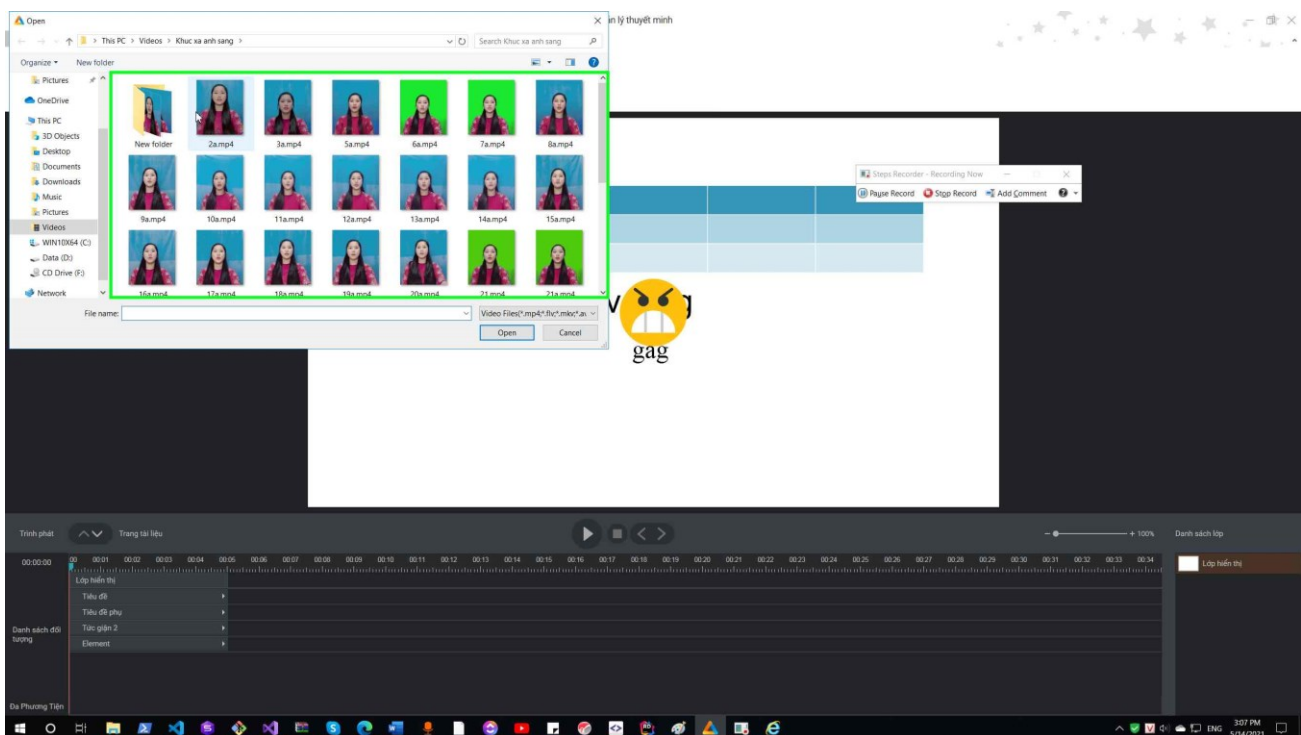


3.31.2. Chèn video thuyết minh từ tệp

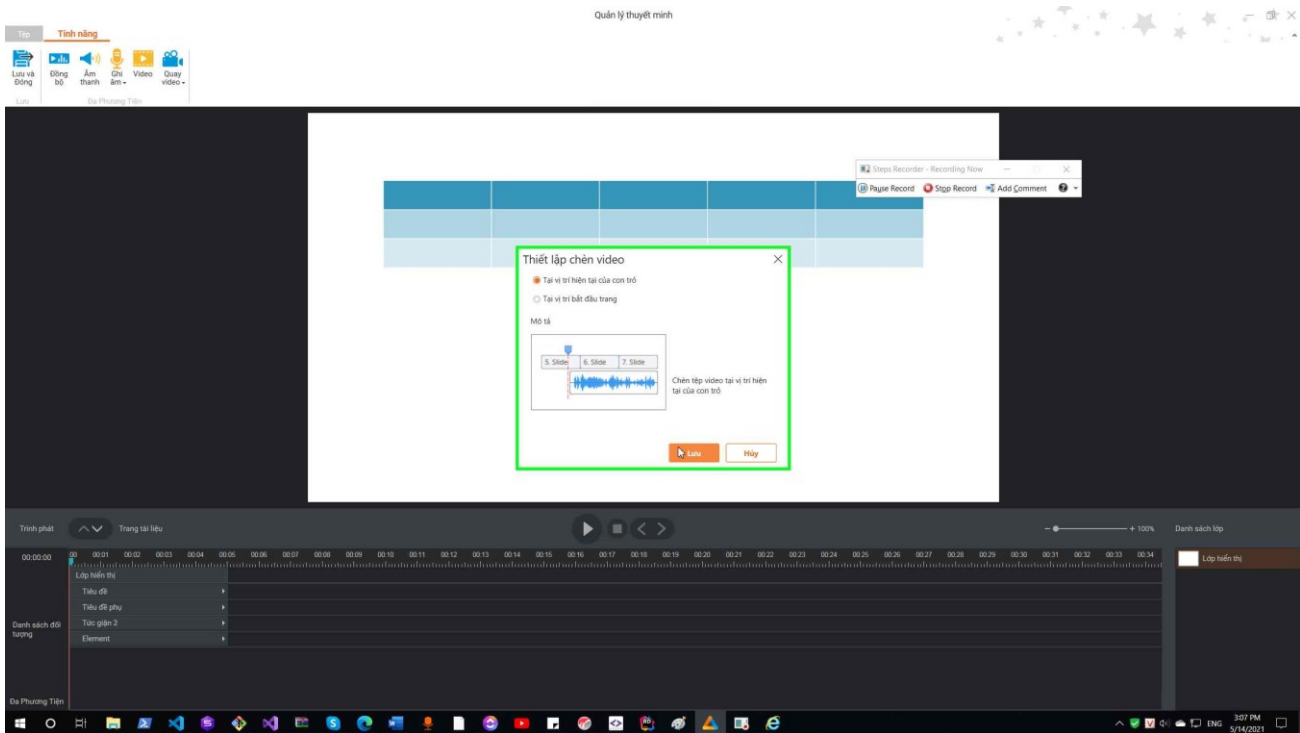
Bước 1: Trên thẻ Tính năng, chọn chức năng Video:



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

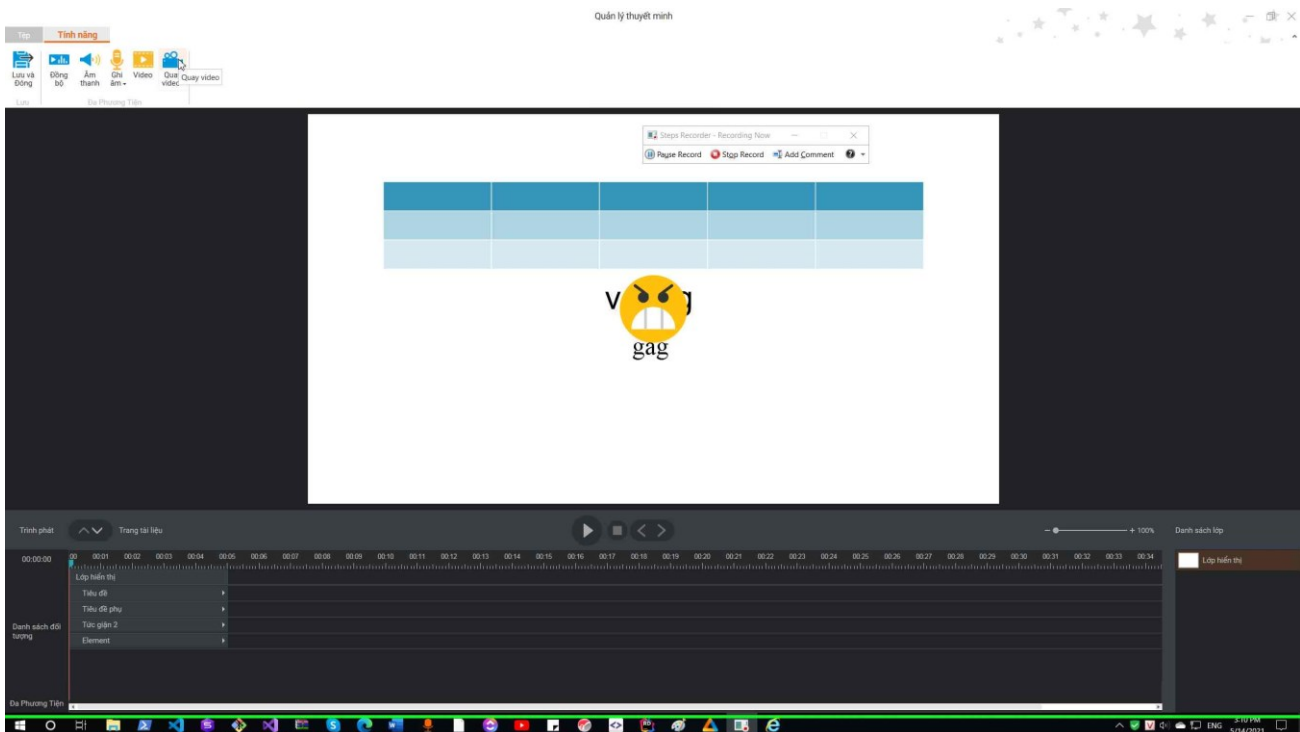


Bước 3: Chọn thời điểm chèn video sau đó nhấn Lưu:



3.31.3. *Chèn video thuyết minh từ webcam*

Trên thẻ Tính năng, chọn chức năng Quay video:



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.

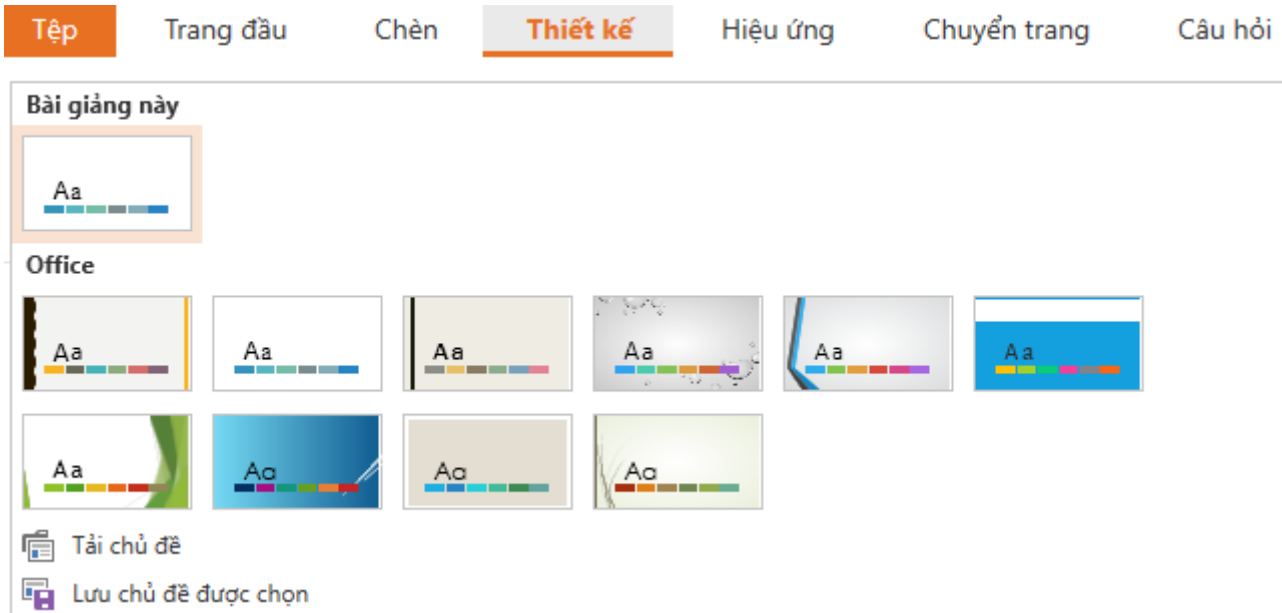
3.32. Làm việc với thiết kế

Ở thanh công cụ nhân vào **Thiết kế**

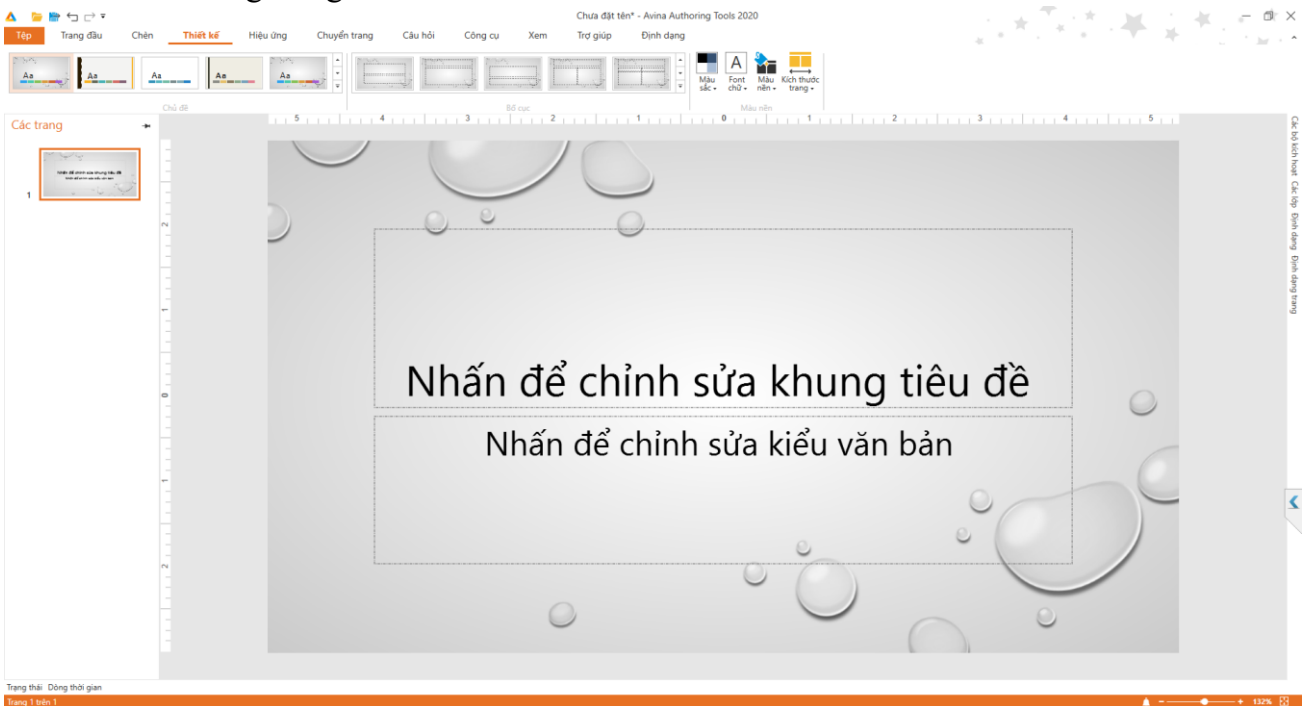


Các chức năng:

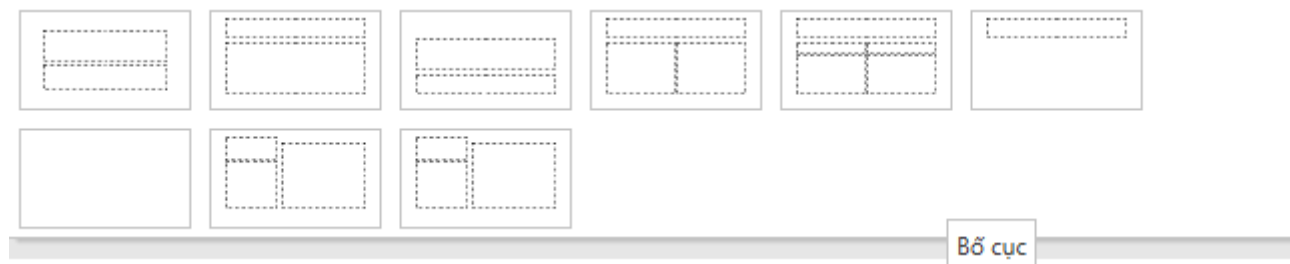
- Chọn chủ đề bài giảng



Sau khi chọn xong trang sẽ hiển thị chủ đề:



Chọn bố cục cho trang

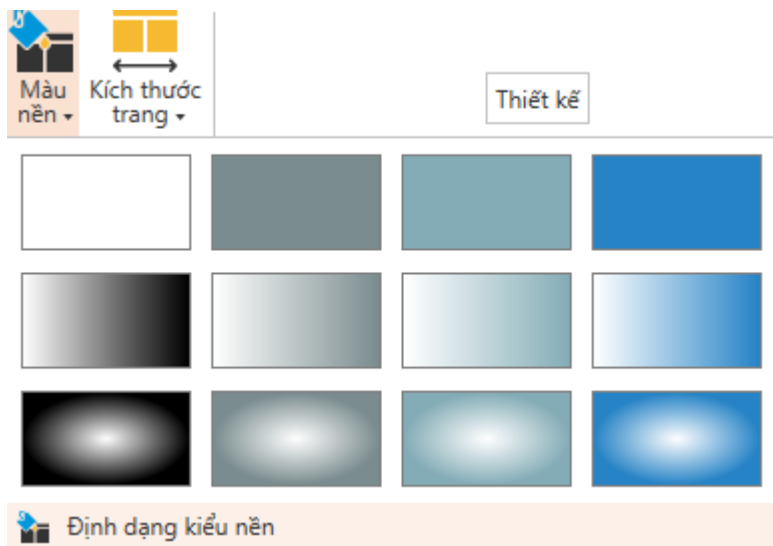


Màu sắc



Font chữ

Màu nền



Chuẩn (4:3)

Màn hình rộng (16:9)

Tùy chỉnh kích thước trang

Kích thước trang