

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO
DỰ ÁN ĐÀO TẠO GIÁO VIÊN THCS**

**HỘI THẢO TẬP HUẤN
ĐỔI MỚI NỘI DUNG,
PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC TIN HỌC**

**CHỦ ĐỀ
XÂY DỰNG VÀ TRIỂN KHAI
ĐÀO TẠO TRỰC TUYẾN**

HÀ NỘI, 12 – 2006

MỤC LỤC

	Trang
Phần 1: Tổng quan về E-learning	11
1./ Khái niệm về đào tạo trực tuyến (elearning)	11
2./ Định nghĩa một khóa học trực tuyến (online courses)	13
3./ So sánh cách học trực tuyến với cách học truyền thống.	15
3.1./ Cần làm gì cho một khóa học trực tuyến.	15
3.2./ Giáo viên cần trang bị gì khi tham gia dạy học trực tuyến.	16
4./ Kiến trúc hệ thống dạy học trực tuyến (elearning).	17
5./ Các thành phần của Elearning:	18
5.1.1/ Hệ thống xây dựng nội dung bài giảng - CAS.	19
5.1.2/ Hệ thống quản lý học trực tuyến (LMS).	19
6./ Quy trình xây dựng một bài giảng điện tử.	21
6.1./ Những khái niệm có liên quan.	21
6.2./ Chương trình hóa quá trình dạy – kịch bản.	22
6.3./ Bản thiết kế phần mềm dạy học.	23
6.3.1/ Đánh giá các yếu tố tác động:	23
6.3.2/ Đơn vị hóa tri thức và xác định lược đồ thực hiện	23
6.3.3/ Mô tả mô đun.	24
6.4./ Phần cài đặt	24
7./ Các tiêu chí xây dựng một courseware cho elearning	24
7.1./ Yêu cầu chung của một courseware	25
7.1.1/ Các tiêu chí cần thiết.	25
7.1.2/ Các tiêu chí đánh giá tương đối.	25
7.2./ Định hướng cấu trúc của một courseware	25
Phần 2: Các công cụ xây dựng và triển khai đào tạo khóa học trực tuyến	28
E-Learning XHTML Editor	28
1./ Giới thiệu	28

2./ Cài đặt, cập nhật và hỗ trợ phát triển exe.	30
2.1./ Cài đặt exe trên Windows	30
2.2./ Cập nhật và hỗ trợ phát triển exe	35
3./ Bắt đầu làm việc với exe	35
3.1./ Khởi động và thoát khỏi exe	35
3.2./ Giao diện của exe	35
4./ Xây dựng nội dung cho khoá học	37
4.1./ Xây dựng cấu trúc nội dung của khoá học	37
4.1.1/ Mô hình cấu trúc nội dung khoá học	37
4.1.2/ Xây dựng cấu trúc tài liệu trong exe	37
4.1.2.1/ Thêm một nhánh trên cây đề cương	38
4.1.2.2/ Đổi tên một nhánh trên cây đề cương:	38
4.1.2.3/ Xoá một nhánh trên cây đề cương:	38
4.1.2.4/ Thay đổi vị trí các trang	38
4.2./ Xây dựng nội dung cho các nút thông qua các iDevice	39
4.2.1/ Cấu trúc của một trang tài liệu trong exe	39
4.2.2/ Cách thức điều khiển các iDevice	41
4.2.3/ Các iDevice xác định mục tiêu, yêu cầu đào tạo	41
4.2.3.1/ iDevice xác định mục tiêu của bài học	41
4.2.3.2/ iDevice xác định các kiến thức cần biết trước (preknowledge)	42
4.2.4/ Các iDevice nhập nội dung	43
4.2.4.1/ Nhập nội dung là văn bản đơn thuần với iDevice Free Text	43
4.2.4.2/ Nhập nội dung cùng với hình ảnh bằng iDevice Image with text	44
4.2.4.3/ Nhập nội dung là một thư viện ảnh bằng iDevice Image Gallery	46
4.2.4.4/ Nhập nội dung là một hình ảnh có thể phóng to bằng kính lúp (Image Magnifier)	47
4.2.4.5/ Nhập nội dung là một đoạn film Flash	49
4.2.4.6/ Nhập nội dung là một file Flash kèm văn bản	50
4.2.4.7/ Nhập nội dung là một file âm thanh MP3	51
4.2.4.8/ Nhập nội dung là các ký hiệu toán học	52
4.2.4.9/ Nhập nội dung là một file RSS	53
4.2.4.10/ Nhập nội dung là một file đính kèm	54
4.2.4.11/ Nhập nội dung là một khung (frame) chứa website bên ngoài	55
4.2.5/ Các iDevice điều khiển hoạt động học tập	56
4.2.5.1/ Câu hỏi điền khuyết	56
4.2.5.2/ Câu hỏi đúng sai	58
4.2.5.3/ Câu hỏi đa lựa chọn	60
4.2.5.4/ Các hoạt động thông thường (Activity)	62

4.2.5.5/ Các hoạt động thảo luận (case study) 63 4.2.5.6/ Các hoạt động đọc hiểu (Reading activity) 64 5./ Xuất bản nội dung 65 5.1./ Các định dạng file của eXe 65 5.2./ Xuất bản gói nội dung dưới dạng web 66 5.3./ Xuất bản gói nội dung dưới dạng các gói nội dung SCORM/IMS 66 6./ Các tính năng khác của eXe 67 6.1./ Xây dựng một iDevice mới với iDevice Editor 67 6.1.1/ Tạo một iDevice 67 6.1.2/ Bảng điều khiển iDevice Editor (iDevice Editor Actions Panel) 69 6.2./ Thay đổi ngôn ngữ sử dụng 70 6.3./ Thay đổi giao diện của tài liệu 70 6.4./ Chèn một gói nội dung đã có sẵn 70 7./ Bảng thuật ngữ 71	
Hệ thống thông tin quản lý học trực tuyến Moodle 73	
1./ Bắt đầu làm việc với Moodle 73 1.1./ Giới thiệu về phần mềm Moodle 73 1.2./ Đăng ký và xác thực tài khoản 73 1.3./ Thiết lập lại các thông tin cá nhân 74 1.4./ Thiết lập Layout cho khoá học 76 2./ Điều hành khóa học 77 2.1./ Thiết lập các thông tin cho khoá học 77 2.2./ Quản lý người dạy 78 2.3./ Quản lý học viên 79 2.4./ Sao lưu khoá học 81 2.5./ Phục hồi khoá học 83 2.6./ Import nội dung khoá học từ khoá học khác 88 2.7./ Quản lý điểm học viên 89 3./ Làm việc với các tài nguyên của khóa học 90 3.1./ Quản lý tài nguyên là trang văn bản 90 3.2./ Quản lý tài nguyên là trang Web 95 3.3./ Tạo một liên kết tới File hoặc trang Web khác 98 3.4./ Quản lý tài nguyên là thư mục trên máy chủ 100 3.5./ Quản lý và cập nhật nội dung 102	

3.6./ Quản lý tài nguyên là nhãn trong khoá học:	103
3.7./ Quản lý tài nguyên là các gói SCORM(gói bài giảng).	105
4./ Làm việc với cá hoạt động của khóa học	109
4.1./ Tạo lập và quản lý diễn đàn	109
4.2./ Quản lý diễn đàn	120
4.3./ Tạo lập và quản lý phòng chat	121
4.4./ Tạo lập và quản lý các nhiệm vụ (bài tập về nhà)	127
5./ Làm việc với bài thi trực tuyến	134
5.1./ Câu hỏi đúng sai	135
5.2./ Câu hỏi trả lời ngắn	138
5.3./ Câu hỏi đa lựa chọn.	139
5.4./ Câu hỏi nhiều câu trả lời.	141
5.5./ Câu hỏi so khớp	142
5.6./ Xuất 1 file soạn ra các dạng khác nhau	142
Phụ lục A: MACROMEDIA CAPTIVATE	144
1./ Tạo ra một đoạn phim	144
1.1./ Lập kế hoạch để sản xuất phim	144
1.2./ Ghi hình	144
2./ Chính sửa đoạn phim	147
2.1./ Chính sửa chú giải của đoạn phim	148
2.2./ Thay đổi kích thước của dự án	148
2.3./ Xem trước đoạn phim	150
2.4./ Một số thao tác khác	150
3./ Tạo ra nội dung cho các hoạt động e-learning	153
3.1./ Câu hỏi đa lựa chọn (multiple choice)	154
3.2./ Câu hỏi đúng sai (True/False)	158
3.3./ Câu hỏi điền khuyết thiếu (Fill the blank)	159
3.4./ Câu hỏi trả lời ngắn (short answer question)	161
3.5./ Câu hỏi so khớp (matching question)	162
3.6./ Câu hỏi sắc thái (likert question)	164
3.7./ Các thiết lập cho sản phẩm của e-learning	165
4./ Xuất bản dự án	167
5./ Ngôn ngữ kịch bản (scenario) và ứng dụng	171
5.1./ Xây dựng kịch bản nhờ trợ giúp hoặc khuôn mẫu	171

5.2./ Xây dựng kịch bản từ hộp chọn và nút lệnh	175
5.3./ Xây dựng kịch bản nhờ công cụ tạo lập menu (Menu Builder)	179
Phụ lục B: MACROMEDIA FLASH	184
1./ Giới thiệu một số khái niệm	184
1.1./ Vùng làm việc (Stage):	184
1.2./ Tiến trình (Timeline):	185
1.3./ Lớp (Layer):	186
1.4./ Hộp công cụ (Toolbox):	186
1.5./ Hoạt hình:	187
2./ Thực hiện dự án – tạo các hoạt hình đơn giản	187
2.1./ Các bước thực hiện	187
2.2./ Một số ví dụ	188
3./ Làm việc với lớp	189
3.1./ Làm việc với lớp	189
3.2./ Lớp dẫn	191
3.2.1/ Cách tạo ra một lớp dẫn có chứa đường dẫn chuyển động:	191
3.2.2/ Bài thực hành	191
3.3./ Lớp mặt nạ	192
3.3.1/ Cách tạo ra một lớp mặt nạ:	192
3.3.2/ Bài thực hành:	192
4./ Tạo biểu tượng và sử dụng thư viện quản lý hình ảnh và âm thanh	193
4.1./ Biểu tượng	193
4.1.1/ Tạo biểu tượng	193
4.1.2/ Chỉnh sửa biểu tượng	194
4.2./ Thư viện	194
4.3./ Đưa hình ảnh vào Flash	194
4.4./ Đưa âm thanh vào Flash	195
4.5./ Đưa đoạn phim vào Flash	196
4.6./ Đưa file dự án tạo bởi Captivate vào Flash	198
5./ Xuất bản phim Flash	200
5.1./ Một số lưu ý để tối ưu phim Flash	200
5.2./ Xem trước khi xuất bản phim Flash	201
5.3./ Thiết lập thông số để xuất bản phim Flash	201
Phụ lục C: LECTORA ENTERPRISE	205

1./ Tổng quan về Lectora Enterprise 2006	205
1.1./ Giới thiệu chung	205
1.2./ Hướng dẫn cài đặt	205
1.2.1/ Trước khi cài đặt	205
1.2.2/ Cài đặt Lectora Enterprise Edition	206
2./ Làm việc với Lectora Enterprise Edition	206
2.1./ Khởi động	206
2.2./ Kết thúc	207
2.3./ Màn hình làm việc	207
3./ Những khái niệm cơ bản	207
3.1./ Một số thành phần cơ bản	207
3.2./ Đối tượng	208
4./ Chuỗi công việc (workflow) để tạo một chủ đề	209
5./ Quản lý nội dung và media	210
5.1./ Tổ chức các nội dung bên trong	210
5.2./ Tổ chức nội dung bên ngoài	212
5.3./ Sự kế thừa	212
5.4./ Các dạng media Lectora hỗ trợ	213
6./ Xây dựng một chủ đề	215
6.1./ Bắt đầu một chủ đề mới	215
6.2./ Tạo một chủ đề mới sử dụng Title Wizard	215
6.3./ Tạo chủ đề mới, trống	217
6.4./ Tạo một chủ đề mới sử dụng khuôn mẫu	218
7./ Sử dụng hộp thoại Properties của chủ đề	220
7.1./ Thủ General	220
7.2./ Thủ Background	221
7.3./ Thủ Content	222
7.4./ Thủ Frames	222
7.5./ Thủ Additional files	223
7.6./ Thủ Author Control	223
7.7./ Thủ Transitions	224
8./ Hộp thoại References	224
8.1./ Thủ General	225
8.2./ Thủ Editors	227
8.3./ Thủ CourseMill	228

8.4./ Thẻ Auto Save	229
8.5./ Thẻ Auto Update	230
8.6./ Thẻ Notes	230
8.7./ Thẻ Grid/Guides	232
8.8./ Thẻ Publish String	233
8.9./ Thẻ Warning Messager	235
9./ Sử dụng các Frame	235
9.1./ Các kiểu frame	236
9.2./ Thêm các frame	238
10./ Sử dụng Background Wizard	240
11./ Thêm chương, mục, trang trong chủ đề	241
11.1./ Thêm các chương	241
11.2./ Thêm một mục	241
11.3./ Thêm một trang	242
12./ Xem trước chủ đề	242
12.1./ Edit Mode (F12)	242
12.2./ Run Mode (F10)	243
12.3./ Preview Mode (F11)	244
12.4./ Preview in Browser (F9)	244
13./ Sử dụng Action	246
13.1./ Giới thiệu	246
13.1.1/ Thẻ General	246
13.1.2/ Thẻ Condition	248
13.2./ Thêm Action	248
14./ Làm việc với các đối tượng	250
14.1./ Giới thiệu các đối tượng	250
14.2./ Thêm các đối tượng	251
14.3./ Sử dụng menu	252
14.4./ Sử dụng thanh công cụ	252
14.5./ Sử dụng kéo và thả đối tượng	253
14.6./ Sử dụng chuột phải	253
14.7./ Một số thuộc tính chung của các đối tượng	254
14.7.1/ Thuộc tính kề thừa	254
14.7.2/ Lựa chọn Preload for HTML Publish trong thẻ General	255
14.8./ Di chuyển đối tượng	256

14.8.1/ Dùng bàn phím	256
14.8.2/ Dùng chuột	256
14.9./ Xác định vị trí, kích thước các đối tượng	256
14.10./ Cố định vị trí và kích thước	257
14.11./ Kích thước đối tượng	257
14.11.1/ Dùng chuột	257
14.11.2/ Dùng hộp thoại thuộc tính	257
14.12./ Vị trí của đối tượng	258
14.13./ Sắp xếp thẳng hàng và khoảng cách đều cho nhiều đối tượng	258
14.13.1/ Nhóm Align (Sắp xếp thẳng hàng theo lề)	259
14.13.2/ Nhóm Center (Sắp xếp chính giữa)	259
14.13.3/ Nhóm Space Evenly (Sắp xếp bằng nhau về khoảng cách)	260
14.14./ Nhóm các đối tượng	260
14.15./ Tạo hiệu ứng hiển thị cho các đối tượng	260
14.16./ Một số đối tượng phổ biến	262
14.16.1/ Ảnh (Image)	262
14.16.2/ Hoạt hình	264
14.16.3/ Phim	265
14.16.4/ Nút	266
14.16.5/ Sử dụng thao tác “thủ công”(Manually)	266
14.16.6/ Sử dụng Button Wizard để tạo nút	269
14.17./ Cây nội dung (Table of Content)	272
14.18./ Menu	274
14.19./ Danh sách tham chiếu (Preference List)	276
14.20./ Công thức toán	278
14.21./ Tài liệu (Document)	279
14.22./ Hình vẽ và đường kẻ (shapes and lines)	280
14.22.1/ Giới thiệu	280
14.22.2/ Thêm một hình vẽ và đường kẻ	281
14.22.2.1/ Sử dụng thanh menu	281
14.22.2.2/ Sử dụng thanh công cụ vẽ	281
15./ Làm việc với văn bản	282
15.1./ Giới thiệu về văn bản	282
15.2./ Thêm một khối văn bản (Text Block)	283
15.3./ Định dạng văn bản	283
15.3.1/ Phông chữ	283
15.3.2/ Một số định dạng khác	284
15.4./ Thêm đối tượng vào trong khối văn bản	284
15.5./ Thêm các siêu liên kết vào văn bản	284

16./ Tạo các khuôn mẫu (Form)	286
16.1./ Tạo mới một khuôn mẫu	286
16.2./ Các đối tượng trong khuôn mẫu	289
16.2.1/ Nhóm nút lựa chọn (Radio Button Group)	289
16.2.2/ Nút lựa chọn (Radio Button)	290
16.2.3/ Hộp đánh dấu (Check Box)	291
16.2.4/ Ô nhập nội dung (Entry)	292
16.2.5/ Danh sách (List)	294
16.2.6/ Hộp danh sách (List Box)	295
17./ Tạo câu hỏi và bài kiểm tra	295
17.1./ Giới thiệu	295
17.2./ Tạo một bài kiểm tra	296
17.3./ Tạo các câu hỏi	302
17.3.1/ Thêm một câu hỏi	302
17.4./ Các kiểu câu hỏi	304
17.4.1/ Câu hỏi đúng sai (True/False)	306
17.4.2/ Câu hỏi có nhiều lựa chọn (Multiple choice)	306
17.4.3/ Câu hỏi trả lời ngắn (Short Answer)	308
17.4.4/ Câu hỏi tự luận (Essay)	308
17.4.5/ Câu hỏi điền vào chỗ trống (Fill in the Bank)	308
17.4.6/ Câu hỏi so khớp (Matching)	309
17.4.7/ Câu hỏi kéo thả (Drag and Drop)	311
17.4.8/ Câu hỏi tìm vị trí (Hot Spot)	315
18./ Kiểm tra lỗi, phát hành chủ đề	317
18.1./ Kiểm tra lỗi	317
18.2./ Xuất bản chủ đề	318
18.2.1/ Xuất bản dạng HTML	318
18.2.2/ Xuất bản chủ đề ra CD-ROM	320
18.2.3/ Xuất bản chủ đề lên CourseMill Enterprise	320
18.2.4/ Xuất bản ra một file chạy độc lập	321
Phụ lục D: PHOTOSHOP CS	323
1./ Phần I: Làm quen với Photoshop	323
1.1./ Thao tác cơ bản trên ảnh	323
1.1.1/ Tạo và lưu ảnh	323
1.1.2/ Chế độ nén ảnh	323
1.1.3/ Lựa chọn và tô màu cho ảnh	324

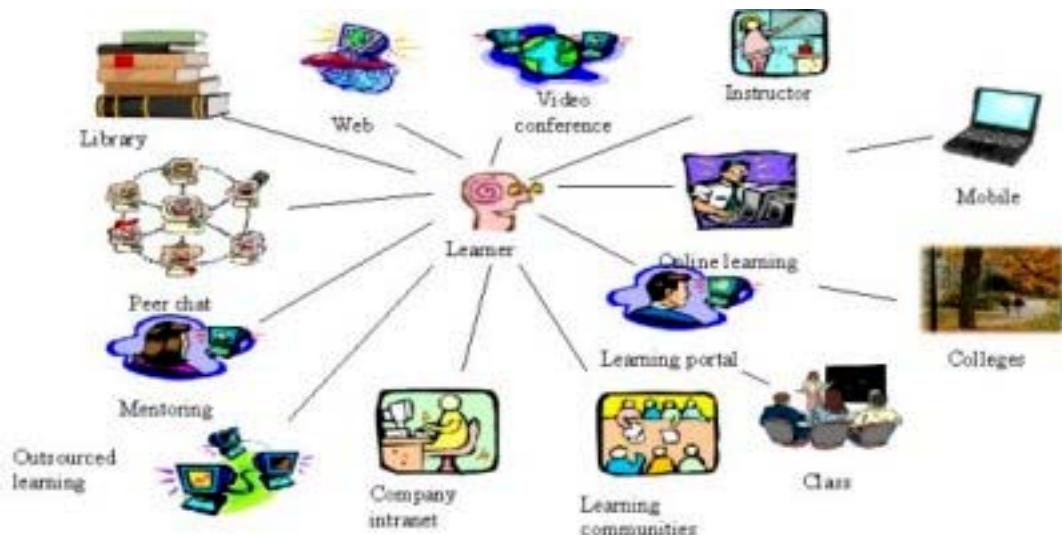
1.1.3.1/ Lựa chọn một vùng ảnh	324
1.1.3.2/ Tô màu cho vùng ảnh chọn	325
1.1.3.3/ Tô vùng ảnh theo mẫu	325
1.2./ Lựa chọn và hiệu chỉnh chi tiết	326
1.2.1/ Lựa chọn vùng ảnh và hiệu chỉnh biên chọn	326
1.2.2/ Lưu trữ và lấy lại vùng biên chọn	326
1.2.2.1/ Lưu trữ vùng biên chọn	326
1.2.2.2/ Lấy lại vùng biên chọn đã lưu	327
1.2.3/ Hiệu chỉnh độ sáng tối của ảnh bằng công cụ	328
1.3./ Đồ màu cho ảnh	328
1.3.1/ Chuyển đổi chế độ màu	328
1.3.2/ Đồ màu vào vùng ảnh chọn	328
1.4./ Làm việc với lớp	330
1.4.1/ Thao tác cơ bản trên lớp ảnh	330
1.4.2/ Tạo mặt nạ lớp	331
1.5./ Hiệu chỉnh kích cỡ và xoay ảnh	332
1.5.1/ Thao tác hiệu chỉnh vùng chọn hoặc lớp hiện hành	332
1.5.2/ Hiệu chỉnh toàn ảnh	333
1.6./ Tạo chữ trong Photoshop	333
1.7./ Bộ lọc ảnh của Photoshop	334
1.7.1/ Bộ lọc mịn ảnh	334
1.7.2/ Bộ lọc làm nhòe ảnh	334
1.8./ Chọn vùng ảnh bằng đường dẫn	335
1.8.1/ Các thao tác tạo đường dẫn	335
1.8.1.1/ Sử dụng các công cụ vẽ đường dẫn	335
1.8.1.2/ Chuyển biến chọn thành một đường dẫn	336
1.8.2/ Làm việc với đường dẫn	336
1.8.2.1/ Hiệu chỉnh độ bám sát đường dẫn vào vùng ảnh chọn	336
1.8.2.2/ Chuyển biến chọn sang biến chọn ảnh	336
1.8.2.3/ Các thao tác lưu trữ và tô đường dẫn	336
2./ PHẦN 2: MỘT SỐ BÀI HƯỚNG DẪN	338
2.1./ Bài 1. Tạo nhãn đĩa CDROM	338
2.2./ Bài 2. Tạo hình hộp 3D	345
2.3./ Bài 3. Ghép ảnh	350

Phần 1: Tổng quan về E-learning

1./ Khái niệm về đào tạo trực tuyến (elearning)

Giáo dục từ xa trên máy tính đang trở lên rộng khắp và ngày càng là nhu cầu của sinh viên. Nhưng điều đó không có nghĩa rằng giáo dục trên internet hiển nhiên đảm bảo một môi trường học tập phong phú. Các nghiên cứu tiếp tục khẳng định rằng các loại hình dạy học khác nhau mang lại kết quả không khác nhau là mấy. Vì vậy chúng ta luôn nhớ rằng giáo dục học trên internet đang là quan trọng trong thời kỳ kỷ nguyên số này. Những ai trong số chúng ta đang làm việc dựa vào sự chỉ dẫn trên internet là họ đang góp phần phát triển môi trường học tập trực tuyến. Như chúng ta đã biết World Wide Web là một môi trường rất hấp dẫn, phong phú về tài nguyên để phục vụ một số lượng lớn sinh viên khắp nơi trên thế giới với giá tương đối rẻ. Một mô hình giáo dục khác với mô hình cổ điển, nó hỗ trợ thiết kế, phát triển và thực hiện sự dạy học có chất lượng cao trên internet. Nghĩa là tạo ra cho người học có cơ hội học mọi nơi, mọi lúc và học tập suốt đời theo xu hướng tự học, tự nghiên cứu là chính.

Theo thời gian, với sự phát triển của khoa học công nghệ, nhiều hình thức đào tạo mới ra đời với sự hỗ trợ ngày càng cao của công nghệ hiện đại. Trong đó sự xuất hiện và phát triển mạnh mẽ của công nghệ thông tin và truyền thông đã và đang mang lại nhiều lợi thế cho dạy học. Các hình thức đào tạo tiên tiến ra đời như đào tạo dựa trên máy tính (Computer Based Training); đào tạo dựa trên dịch vụ World Wide Web (Web Based Training) mà đỉnh cao là hình thức học điện tử - đào tạo trực tuyến, thuật ngữ của nó là “Elearning”.



Môi trường đào tạo trực tuyến – elearning

Sau đây là một vài định nghĩa về e-learning

E-Learning là hình thức học tập dưới sự trợ giúp của công nghệ thông tin và truyền thông. E-learning được biểu hiện ra qua các hình thức hỗ trợ học tập như: Sự kết hợp giữa dạy học truyền thống với e-learning cho đến các hoạt động học tập hoàn toàn trực tuyến.

<internal.bath.ac.uk/web/cms-wp/glossary.html>

Hình thức học tập thông qua internet, mạng máy tính, CD-ROM, truyền hình tương tác hay đài truyền dẫn vệ tinh.

<www.worldwidelearn.com/elearning-essentials/elearning-glossary.htm>

Hình thức học tập dựa trên bất cứ định dạng nào có tính điện.

(<www.teach-nology.com/glossary/terms/e/>)

Hình thức học tập được hỗ trợ bởi nội dung và các công cụ số. Nó đảm bảo nhiều định dạng tương tác trực tuyến giữa người học và người dạy, giữa người học với nhau.

(<www.digitalstrategy.govt.nz/templates/Page60.aspx>)

Bao trùm số lượng lớn các quá trình và ứng dụng như: học tập dựa trên công nghệ web, học tập dựa trên máy tính, lớp học ảo, sự cộng tác số. Việc phân phối nội dung được thực hiện thông qua internet, intranet, băng hình, tiếng, vệ tinh và CD-ROM.

<www.neiu.edu/~dbehrlic/hrd408/glossary.htm>

Việc triển khai các chương trình học tập, đào tạo hay giáo dục thông qua các phương tiện có tính điện. e-learning liên quan đến việc sử dụng máy tính hay thiết bị điện tử để cung cấp học liệu cho học tập, đào tạo hay giáo dục.

<www.intelera.com/glossary.htm>

E-learning phần lớn được hiểu là một cách tiếp cận nhằm tạo điều kiện thuận lợi để nâng cao chất lượng học tập, thông qua việc sử dụng các thiết bị dựa trên công nghệ máy tính và truyền thông. Các thiết bị có thể bao gồm máy tính cá nhân, CD-ROMs, máy thu hình số, P.D.A và máy điện thoại di động. Công nghệ truyền thông cho phép sử dụng internet, thư điện tử, diễn đàn thảo luận và các phần mềm tương tác.

<en.wikipedia.org/wiki/E-learning>:

Vậy có thể hiểu: *E-learning là một loại hình đào tạo chính qui hay không chính qui hướng tới thực hiện tốt mục tiêu học tập, trong đó có sự tương tác trực tiếp giữa người dạy với người học cũng như giữa cộng đồng học tập một cách thuận lợi thông qua công nghệ thông tin và truyền thông.*

2./ Định nghĩa một khoa học trực tuyến (online courses)

Khi sự phân phát(delivery) tài nguyên học dựa trên Web còn là mới đối với nhiều tổ chức vì vậy chưa có một định nghĩa chuẩn về những gì sẽ tạo nên một khoa học trực tuyến. Cho tới bây giờ thì đa số các khoá học giáo dục từ xa trên Web vẫn có kiểu như cũ, có nghĩa là nó chứa văn bản (text), chỉ có điều là nó được chuyển thành dạng điện tử và đưa lên các trang Web để cho sinh viên đọc hoặc in ra rồi đọc:

Yêu điểm cách làm này là:

- Có thể chuyển tải tài liệu cho sinh viên một cách nhanh chóng, loại bỏ được thời gian khi phải chuyển qua bưu điện;
- Tạo điều kiện thuận lợi cho sinh viên trong việc tìm kiếm và các thao tác trên văn bản (text);
- Loại bỏ được chi phí xuất bản và vận chuyển;
- Tăng sự dễ dàng trong việc phát triển (thường dùng các khuôn mẫu về khoá học (course template), cập nhật và sửa chữa).

Hạn chế của cách làm này là:

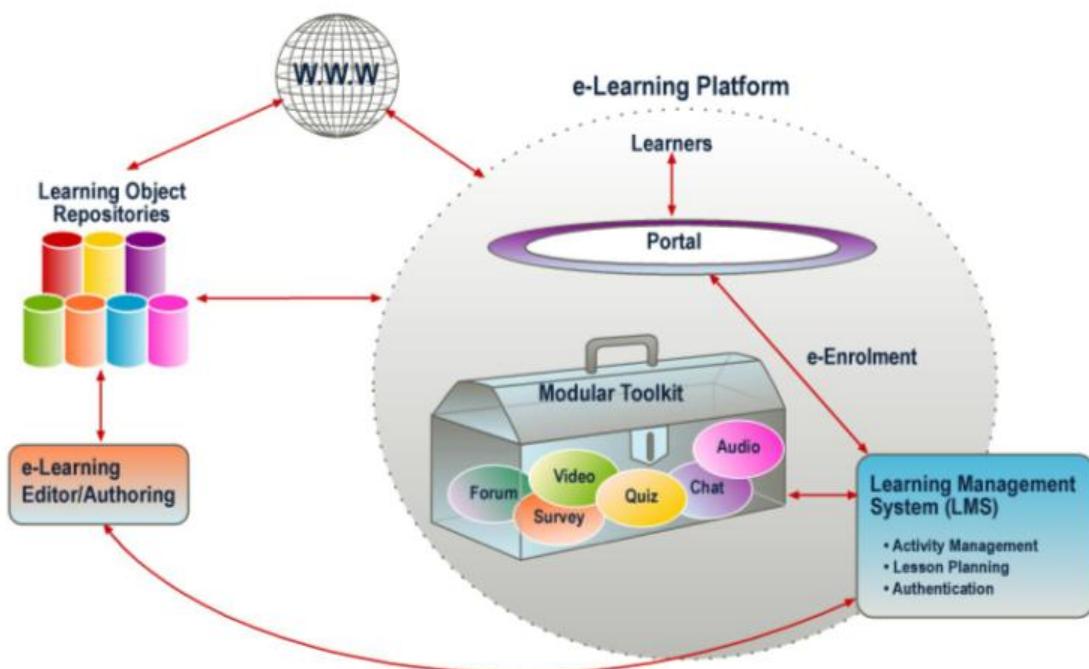
- Các khoá học này là không hỗ trợ sử dụng đa phương thức (multi-modal), các phương tiện dạy học trung gian (các máy tính) và các chi phí in ấn đều nhắm vào sinh viên.
- Các khoá học trực tuyến dựa trên văn bản (text-based) thường được bổ xung thêm bằng các công cụ tương tác (electronic interactive tools) như các diễn đàn, chats, mà tác dụng của nó thường không hiệu quả, khả năng hỗ trợ trực tuyến của người thầy không phải lúc nào cũng có thể thực hiện được.

Thể loại thứ hai của các khoá học trực tuyến đang được phổ biến, nó sử dụng được sức mạnh của internet như một môi trường dạy và học. Môi trường đó là công khai (open), phân bố (distributed), mềm dẽo (dynamic), mang tính truy cập toàn cục (globally accessible), được sàng lọc (filtered) và tương tác lẫn nhau (interactive).

Trong hình thức đào tạo trực tuyến này thì mọi tài liệu và hoạt động của các khoá học đều được cung cấp từ các dịch vụ của internet (internet-based). Tuy văn bản (text) chiếm một phần trong tài liệu song nó chỉ xuất hiện trong những đoạn ngắn gọn, xúc tích. Hoạt động dạy học cũng được phân bố giữa các thành phần đa truyền thông khác (multimedia components). Những thành phần trực tuyến này, được biết với cái tên các đối tượng học (learning objects), gồm có:

- Văn bản (text);

- Thư điện tử, các bàn thảo luận (discussion boards), các công cụ để nói chuyện (chat utilities), tiếng nói (voice), thông điệp (instant messaging);
- Âm thanh đồng bộ (synchronous audio);
- Video clips;
- Các hoạt động tương tác lẫn nhau (interactive activities), các mô phỏng (simulations);
- Các bài tập tự đánh giá (selfgrading exercises), các bài thi vấn đáp (quizzes), các bài kiểm tra;
- Các kho thông tin (trang Web).



Một mô hình hoàn chỉnh được xây dựng xung quanh các thành phần trên vừa có thể dùng để tổ chức đào tạo vừa có thể dùng để tự đào tạo, vừa có thể áp dụng đối với hình thức đào tạo tập trung vừa có thể áp dụng đối với hình thức đào tạo từ xa và phân tán.

3./ So sánh cách học trực tuyến với cách học truyền thống.

Một vài khía cạnh có thể so sánh giữa lớp học truyền thống và e-learning như sau.

Yếu tố	Lớp học truyền thống	e-learning
Lớp học	<ul style="list-style-type: none"> - Phòng học, kích thước giới hạn - Học đồng bộ 	<ul style="list-style-type: none"> - Không giới hạn - Mọi lúc, mọi nơi
Nội dung	<ul style="list-style-type: none"> - Powerpoint, bản trong - Sách giáo khoa, thư viện - Video - Hợp tác 	<ul style="list-style-type: none"> - Đa phương tiện, mô phỏng - Thư viện số - Theo yêu cầu - Truyền thông đồng bộ hay không đồng bộ
Thích ứng cá nhân	Một con đường học tập chung cho mọi người.	Con đường và nhịp độ học tập được xác định bởi người học.

3.1./ Cần làm gì cho một khóa học trực tuyến.

Một khoá học trực tuyến nên có những thành phần để giúp người dạy tổ chức, chuẩn bị và để giúp đỡ sinh viên, đặc biệt khi họ còn bỡ ngỡ đối với việc học trực tuyến. Những thành phần này có thể bao gồm:

- Một bức thư được cá nhân hoá (personalized letter) để chào đón mỗi một sinh viên mới.
- Những thông tin chung về khoá học trực tuyến, các yêu cầu về công nghệ và các tài nguyên có thể để giúp đỡ sinh viên về mặt kỹ thuật, giúp sinh viên có được những phần mềm tốt và các dịch vụ của internet cần thiết cho khoá học.
- Những thông tin về việc làm thế nào để có truy cập (access) một khoá học trên Web và làm thế nào để thành công.
- Những thông tin về việc đăng nhập (log-in) và về mật khẩu của sinh viên cho một khoá học trên Web.
- Các nguyên tắc, các thủ tục và sự trợ giúp (help) để sử dụng các công cụ tương tác (interactive tools);
- Danh sách các vấn đề của một khoá học – tốt nhất là đặt ở các trang chủ (home pages) để những sinh viên truy cập vào có thể nhìn thấy những gì họ sẽ nhận được từ khoá học; sự miêu tả chung của khoá học (course overview); lịch làm việc của khoá học (course schedule); danh sách các tài

- liệu cần thiết (nếu có thể sử dụng được); yêu cầu về kiến thức lý thuyết và kỹ năng về máy tính; sự chỉ dẫn về các hoạt động (activities), nhiệm vụ (assignments) và thời hạn (deadlines); các thông tin liên hệ với khoa, thời gian làm việc...;
- Các điều lệ (administrative regulations), bao gồm các chỉ dẫn (guidelines), sự riêng tư (privacy), các thư viện, lời khuyên...

3.2./ Giáo viên cần trang bị gì khi tham gia dạy học trực tuyến.

Để thành công trong một khoá học trực tuyến thì giáo viên không những phải phát triển những kỹ năng sư phạm mới mà còn phải tiếp thu những kỹ năng mới về quản lý và kỹ thuật. Sau đây là một số những kỹ năng chủ yếu:

- o Sự thành thạo về sư phạm:
 - Phải nghĩ rằng môi trường trực tuyến là một dạng khác so với môi trường lớp học trong sự tương tác với sinh viên;
 - Tham khảo các khoa học trực tuyến khác từ các đồng nghiệp hoặc từ Internet.
 - Sẵn sàng đầu tư công sức và thời gian để phúc đáp các câu hỏi của sinh viên.
 - Hãy sáng tạo trong việc lập kế hoạch làm thế nào để sử dụng công nghệ để dạy hiệu quả hơn.
- o Kỹ năng quản lý:
 - Hãy xây dựng các nguyên tắc riêng của mình và yêu cầu sinh viên thực hiện theo các nguyên tắc đó và hãy kiên trì với các nguyên tắc đã đề ra.
 - Hãy thường xuyên liên hệ để được hỗ trợ từ các chuyên gia về công nghệ thông tin và truyền thông của đơn vị mình.
- o Kỹ năng về kỹ thuật
 - Trang bị những kỹ năng cơ bản về máy tính. Ví dụ tối thiểu phải quen thuộc với cấu trúc file, với việc mở, sao chép và di dời file, với các chức năng của bàn phím, chuột, với các đặc tính của màn hình, Windows và các chức năng của Web;
 - Xác định xem bạn có cần phải học thêm các chương trình ứng dụng mới cho việc dạy học trên Web hay không, nếu có thì bạn có nguyện vọng để học chúng hay không và cần được sự hỗ trợ này từ đâu;
 - Xác định xem trường của bạn có thường xuyên cung cấp các đợt huấn luyện để sử dụng các chương trình ứng dụng mới hay không;

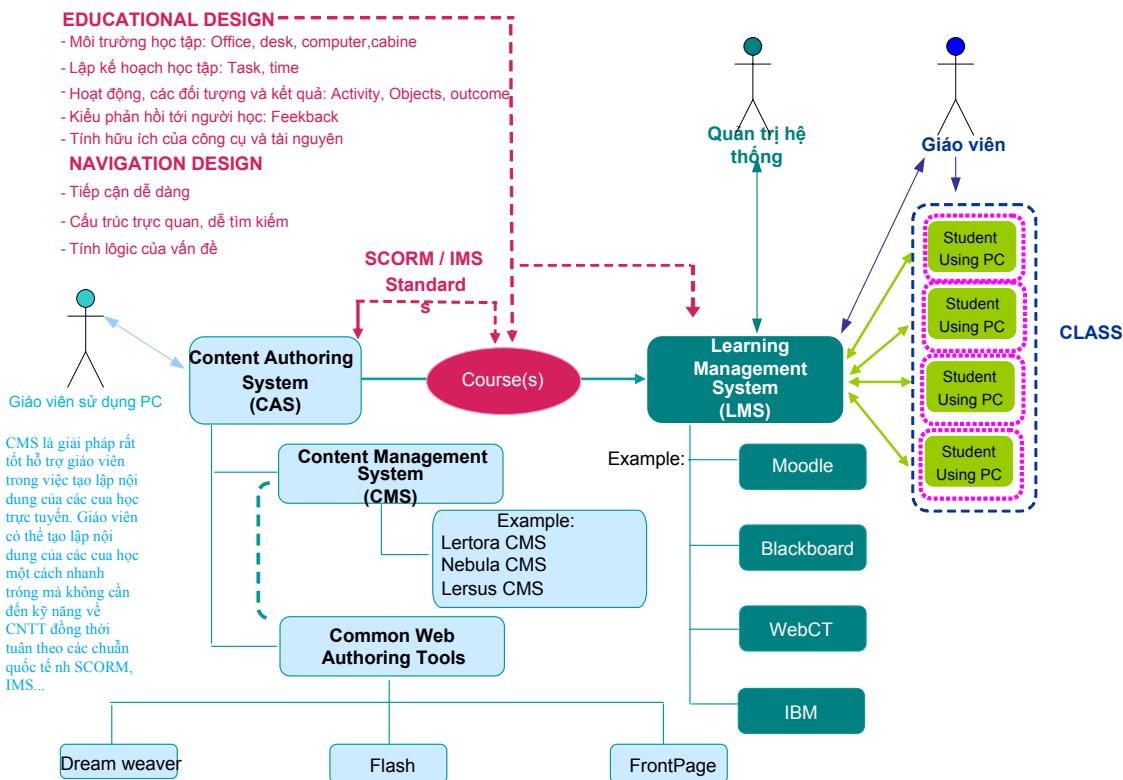
- Thường xuyên sử dụng e-mail. Nó sẽ là phương tiện thông dụng nhất để liên lạc với sinh viên;
- Hiểu được những chức năng cơ bản của Internet, băng thông và tốc độ truyền thông (bandwidth and connections speed issues). Biết sử dụng mạng LAN, kết nối internet bằng modem ..;
- Hiểu biết cơ bản về việc Windows và Web browser trên các loại máy tính khác nhau sẽ ảnh hưởng đến việc thực hiện các chức năng của hệ thống.



Các kỹ năng tổng hợp của người dạy khi thực hiện elearning

4./ Kiến trúc hệ thống dạy học trực tuyến (elearning).

Một cái nhìn tổng quát thì kiến trúc của hệ thống đào tạo trực tuyến (elearning) như sau:



Sơ đồ trên có thể được giải thích như sau:

Đối tượng tham gia vận hành hệ thống:

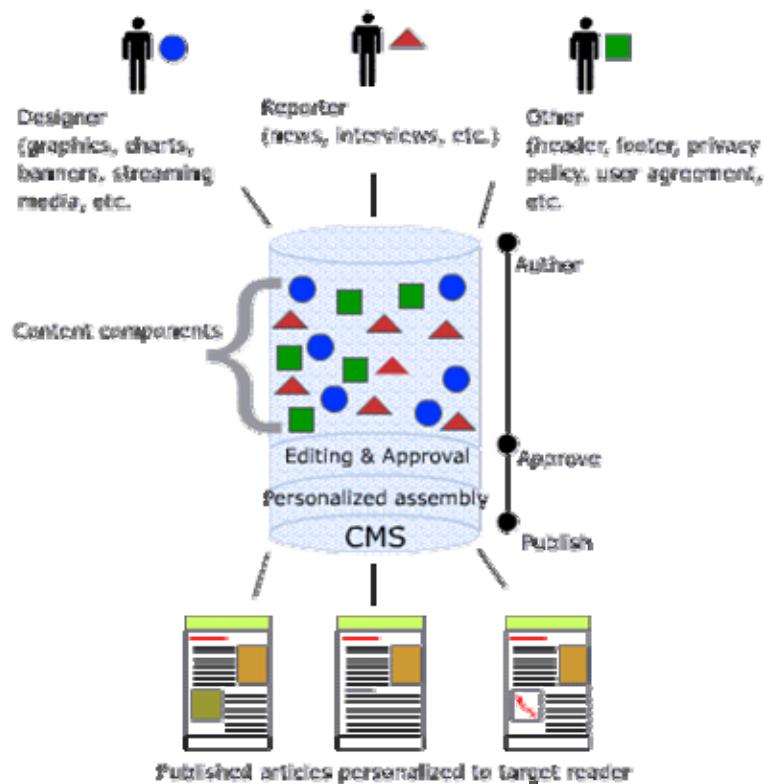
- Người quản lý:** Là những người quản trị hệ thống, giáo vụ khoa và các lãnh đạo.
- Giáo viên:** Cung cấp kiến thức cho người học thông qua các hoạt động học tập, các nhiệm vụ, các thông báo và một phần không thể thiếu đó là học liệu.
- Người học:** Đối tượng phục vụ chính của elearning, họ tham gia vào để thu nhận kiến thức từ giáo viên cung cấp. Việc tham gia vào hệ thống phải được sự cho phép của người quản lý:

5./ Các thành phần của Elearning:

Elearning gồm 2 thành phần chính đó là “Hệ thống xây dựng nội dung bài giảng – Content Authoring System (CAS)” và “Hệ thống quản lý học trực tuyến – Learning Management System (LMS)”. Sản phẩm trung gian để kết nối hai hệ thống này chính là các khóa học trực tuyến(Courses). Trong khi CAS cung cấp các phần mềm hỗ trợ giáo viên tạo lập nội dung của khóa học thì LMS lại là nơi quản lý và phân phát nội dung khóa học tới sinh viên.

5.1.1/ Hệ thống xây dựng nội dung bài giảng - CAS.

Là dòng sản phẩm dùng để hỗ trợ giáo viên xây dựng nội dung bài giảng trực tuyến (học liệu điện tử). Giáo viên có thể xây dựng bài giảng điện tử từ các phần mềm tạo web như: FrontPages, Dreamweaver; các phần mềm mô phỏng như: Flash, Simulation tools,; các phần mềm soạn thảo như: word, excel, PowerPoint, Pdf; các phần mềm tạo câu hỏi trắc nghiệm: Hot Potatoes, CourseBuilder.. Đặc biệt là những phần mềm chuyên dụng để xây dựng nội dung bài giảng trực tuyến gọi là Content Management System (Reusable Learning Objects). Các phần mềm này giáo viên có thể tạo ra cấu trúc bài giảng, soạn thảo nội dung bài giảng, xây dựng bộ câu hỏi đánh giá và nhúng multimedia vào một cách dễ dàng mà không cần nhiều đến kỹ năng về công nghệ thông tin.



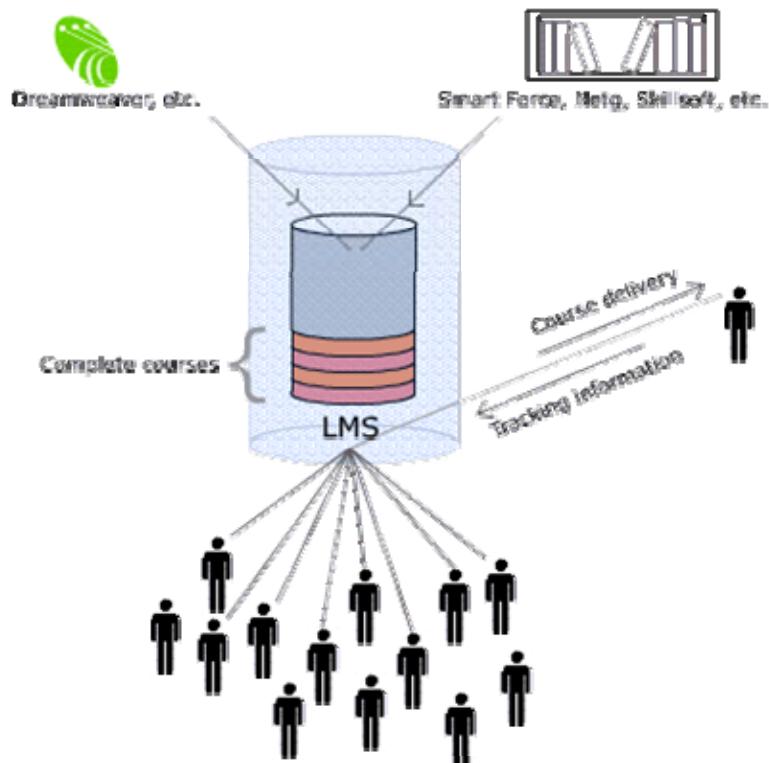
Kiến trúc hệ thống xây dựng bài giảng CMS

5.1.2/ Hệ thống quản lý học trực tuyến (LMS).

Phần mềm LMS (Learning Management System) cho phép tạo một cổng dịch vụ đào tạo trực tuyến (Elearning Portal) phục vụ người học ở mọi nơi, mọi lúc miễn là họ có Internet. LMS cho phép thực hiện các nhiệm vụ sau:

- Quản lý các khóa học trực tuyến (Courses Online) và quản lý người học đó là nhiệm vụ chính của LMS.

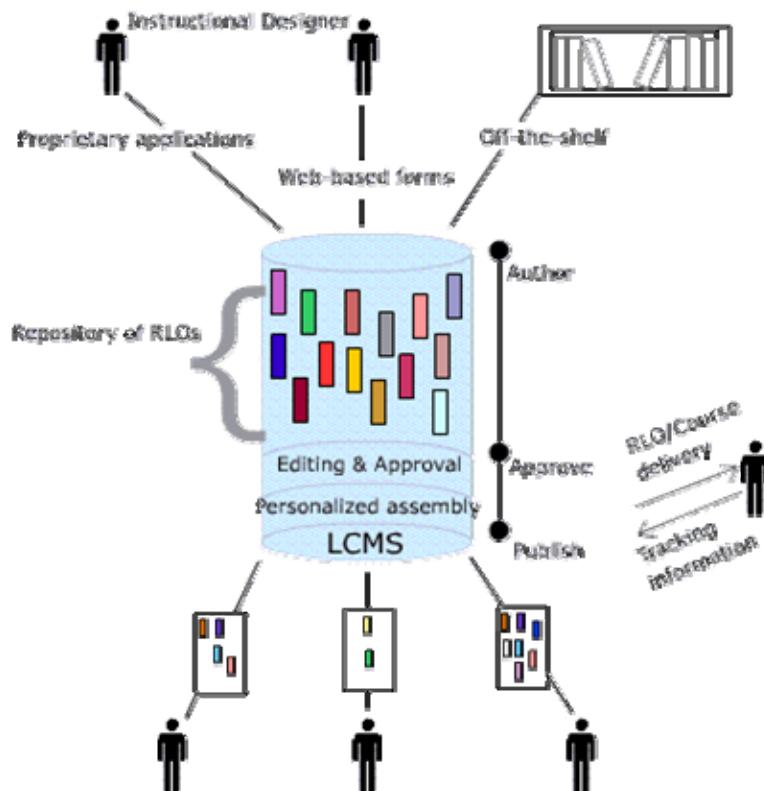
- Quản lý quá trình học tập của người học và quản lý nội dung dạy học của các khóa học.
- Quản lý người học, đảm bảo việc đăng ký người học, kết nạp người học, theo dõi quá trình tích lũy kiến thức của người học.
- Báo cáo kết quả học tập của của người học và tích hợp với hệ thống quản lý đào tạo của Nhà trường.
- Ngoài ra hệ thống còn tích hợp các dịch vụ cộng tác hỗ trợ trong quá trình trao đổi giữa giáo viên với học viên; giữa học viên với học viên. Các dịch vụ bao gồm:
 - Giao nhiệm vụ tới người học
 - Thảo luận của khóa học
 - Trao đổi thông điệp điện tử
 - Mail điện tử
 - Thông báo
 - Lịch học



Kiến trúc hệ thống quản lý học trực tuyến LMS

Đôi khi có những hệ thống bao gồm cả CMS và LMS tích hợp với nhau cung cấp cho người sử dụng một hệ thống vừa có thể tạo lập và quản lý nội dung bài

giảng vừa có thể quản lý người học và phân pháp nội dung học, hệ thống đó gọi là “*Hệ thống quản lý nội dung học trực tuyến – Learning Content Management System (LCMS)*”



Hệ thống quản lý nội dung học trực tuyến(LCMS)

6./ Quy trình xây dựng một bài giảng điện tử.

Hiện nay việc ứng dụng CNTT vào đổi mới dạy-học đang phát triển mạnh mẽ và đã đạt được những hiệu quả giáo dục rất to lớn. Một trong những yếu tố thành công là xuất hiện những phần mềm dạy học có chất lượng cao. Tuy nhiên, hiện nay việc phát triển những phần mềm này còn có nhiều khó khăn và chưa đạt được hiệu quả cao. Bản tham luận đề xuất một quy trình xây dựng phần mềm dạy học, đi từ nội dung giáo trình giáo khoa đến bản thiết kế và cài đặt. Quy trình này tách biệt hai giai đoạn, giai đoạn đầu được thực hiện bởi những giáo viên có kinh nghiệm sư phạm, sản phẩm của giai đoạn này là các bản thiết kế (hoặc còn gọi là kịch bản) của phần mềm. Giai đoạn tiếp theo là cài đặt, những người làm công nghệ thông tin chuyển kịch bản thành chương trình

6.1./ Những khái niệm có liên quan.

Quá trình dạy-học là những hoạt động giao tiếp giữa thày và trò. Trong các hoạt động giao tiếp đó thày có hoạt động dạy, trò có hoạt động học. Mục tiêu của quá trình này là một lượng kiến thức xác định được chuyển từ người thày sang học trò.

Các yếu tố chủ yếu có tác động vào quá trình dạy-học bao gồm: Nội dung, mục đích, môi trường dạy-học, đối tượng học sinh, phương tiện dạy học và phương pháp. Trong những yếu tố đó thì 5 yếu tố nội dung, mục đích, môi trường dạy-học, đối tượng học sinh, phương tiện dạy học là những yếu tố khách quan và có vai trò quyết định đến sự hình thành của phương pháp dạy học.

N : Nội dung

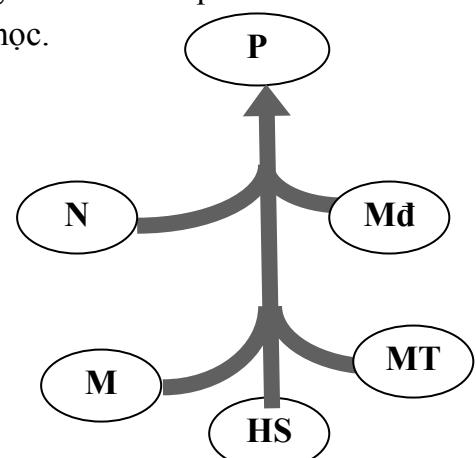
Mđ : Mục đích

MT : Môi trường

HS : Đối tượng học

M : Phương tiện

P : Phương pháp



Vai trò của CNTT trong quá trình dạy học được xác định thông qua yếu tố phương tiện. Hệ thống máy tính và các chương trình máy tính được sử dụng làm phương tiện để chuyển tải tri thức.

Phần mềm dạy học theo nghĩa rộng là bao gồm tất cả các chương trình máy tính được sử dụng trong quá trình dạy học nhằm trợ giúp việc chuyển tải tri thức từ người thầy đến học trò. Phần mềm dạy học có thể phân thành nhiều lớp khác nhau, có loại phần mềm trợ giúp được giáo viên sử dụng trong các hoạt động dạy học, có loại phần mềm làm cho máy tính trở thành “thày giáo” thay thế hoàn toàn giáo viên trong một công đoạn nào đó của quá trình dạy-học. Trong tham luận này đề cập chủ yếu đến loại phần mềm “thày giáo”.

Sự phân lớp phần mềm dạy học cũng có thể được đề cập theo mô hình hoạt động. Có loại phần mềm mô phỏng hoạt động dạy học của giáo viên được chương trình hóa, có loại phần mềm mô phỏng thế giới hoạt động của tri thức (ta còn gọi là các phần mềm vi thế giới).

Hoạt động dạy của thầy giáo bao gồm các thao tác: Diễn giảng, viết bảng, trình diễn tri thức, mô phỏng tri thức.

Hoạt động học của học sinh bao gồm các thao tác: Quan sát, nghe, phân tích, khái quát, ghi nhớ, làm bài tập.

6.2./ Chương trình hóa quá trình dạy – kịch bản.

Việc chương trình hóa quá trình dạy-học bắt nguồn từ tư tưởng của giải thuật. Chúng ta coi quá trình dạy học là một bài toán xác định, nội dung của quá trình này được chia nhỏ thành những lượng tri thức sao cho việc truyền đạt nó được thực hiện bởi một hoặc một vài thao tác của thầy và trò. Như vậy bài toán – dạy

học được giải quyết bởi việc thực hiện một dãy các thao tác xác định, mỗi thao tác này có kết quả xác định là chuyển một lượng tri thức từ thầy sang trò.

Mô đun dạy học bao gồm một lượng kiến thức (đủ nhỏ như đã nói ở trên), các thao tác của thầy để truyền thụ, các thao tác học của trò và hoạt động đánh giá xác định kết quả lĩnh hội tri thức của học trò.

Mô đun dạy học = Kiến thức + Tập thao tác của thầy + Tập hoạt động của trò + Đánh giá lĩnh hội

Kịch bản (hay là giáo án chương trình hóa) là sự mô tả các mô đun dạy học và xác định tiến trình thực hiện các mô đun đó. Kịch bản thể hiện tất cả chiến lược sư phạm của thầy giáo.

6.3./ Bản thiết kế phần mềm dạy học.

Quy trình được đề xuất có sự tách biệt hai giai đoạn độc lập nhau. Thực hiện giai đoạn thứ nhất là các giáo viên có kinh nghiệm giảng dạy, những người có nghiệp vụ sư phạm. Sự tách bạch này mang lại những yếu tố thuận lợi cho chất lượng phần mềm, điều đầu tiên ta có là phần mềm sẽ hoạt động theo những chiến lược sư phạm được thiết kế bởi những nhà giáo có kinh nghiệm dạy-học, điều thứ hai là sự sáng tạo về mặt sư phạm không bị ảnh hưởng bởi các yếu tố kỹ thuật. Giả sử phần mềm được một chuyên gia CNTT xây dựng từ thiết kế đến cài đặt thì thường chất lượng sư phạm được tích hợp trong phần mềm rất kém. Ngược lại phần mềm dạy học được một giáo viên xây dựng thì yếu tố công nghệ để chuyển tải chiến lược sư phạm rất yếu từ đó bị hạn chế sự sáng tạo sư phạm. Việc tồn tại cả chuyên gia CNTT và nhà giáo có kinh nghiệm trong một cá nhân là rất ít.

Một khung thiết kế được đề xuất như sau:

6.3.1/ Đánh giá các yếu tố tác động:

- Xác định nội dung, mục đích bài học mà phần mềm thực hiện
- Xác định môi trường tổ chức dạy-học có sử dụng phần mềm dạy học này.
- Xác định tập hợp các đối tượng sử dụng, phân tích tâm lí nhận thức của từng loại đối tượng.

Từ các yếu tố đó rút ra các kết luận về chiến lược sư phạm thích hợp.

6.3.2/ Đơn vị hóa tri thức và xác định lược đồ thực hiện

Đây là quá trình chia nhỏ nội dung kiến thức cần giảng dạy thành những lượng kiến thức nhỏ phù hợp với hoạt động của mô đun giảng dạy. Giả sử khối lượng của nội dung kiến thức kí hiệu là N thì quá trình này phân tích N thành các

khối lượng N_1, N_2, \dots, N_k . Sự phân nhỏ này phải đảm bảo không mất kiến thức và sự giao nhau kiến thức giữa các cặp N_i, N_j là tối thiểu:

$$N = \bigcup N_i$$

Xác định thứ tự thực hiện giảng dạy các lượng kiến thức này, thông thường sự thực hiện là tuyến tính và lặp, nhưng nếu ta xét đến cả các yếu tố tác động thì có thể phân nhánh theo đối tượng học hoặc môi trường thực hiện.

6.3.3/ Mô tả mô đun.

Bao gồm hai phần: Phần tóm tắt ý đồ sư phạm và phần mô tả giao diện và tương tác.

Phần tóm tắt:

- Nội dung kiến thức cần truyền đạt và mục đích, kỹ năng cần đạt được qua mô đun này.
- Tập các thao tác của thày: Diễn giảng, trình diễn kiến thức (dạng text, tranh ảnh, movie, mô phỏng, hoạt hình, ...)
- Tập các hoạt động của học trò (quan sát, ghi nhớ, tương tác với các nhiệm vụ của thày giao, ...)
- Đánh giá sự linh hôi của trò

Phần mô tả chi tiết giao diện và tương tác: Phần này phải mô tả chi tiết cách thức thể hiện các hoạt động của thày và trò trên giao diện. (ví dụ thông qua các phụ lục kèm theo).

6.4./ Phần cài đặt

Phần này do các chuyên gia về CNTT đảm nhiệm. Việc lựa chọn công cụ phải phù hợp với ý đồ thiết kế, hiện nay có những công cụ khá tốt như Lectora, eXe, Violet thể hiện được khá nhiều hoạt động tương tác giảng dạy. Quá trình cài đặt phải luôn có sự trao đổi giữa người thiết kế và cài đặt nhằm đạt được hiệu quả cao nhất.

7./ Các tiêu chí xây dựng một courseware cho elearning

Courseware là một phần mềm mang nội dung của một khóa học trực tuyến, có khả năng tương tác với người học và tuân theo các chuẩn của elearning. Nó chứa đựng toàn bộ kế hoạch cũng như kịch bản dạy học của người dạy nhằm cung cấp kiến thức cho người học.

7.1./ Yêu cầu chung của một courseware

7.1.1/ Các tiêu chí cần thiết.

1. Thể hiện rõ ràng mục tiêu học tập (objective)
2. Thể hiện những điều kiện tiên quyết khi tham gia khoá học. (pre-requisite knowledge)
3. Có những thông tin mô tả tóm tắt về nội dung courseware. (brief description)
4. Cấu trúc rõ ràng, logic (structure)
5. Có nội dung chính xác, phù hợp với mục tiêu học tập. (content)
6. Đảm bảo người học biết bắt đầu từ đâu, tiến trình học tập như thế nào, trong điều kiện gì. (flowchart of lesson)
7. Việc học tập của người học được thể hiện phần lớn thông qua các hoạt động cụ thể. (educational activities)
8. Đảm bảo tính tương tác với nội dung, cho phép trải nghiệm để hình thành một số kỹ năng điển hình. (interactive)
9. Đầy đủ về tài liệu tham khảo. (reference)
10. Tài nguyên học tập đa dạng, hợp lý. (multimedia)
11. Phù hợp chuẩn SCORM 1.2 hoặc SCORM 2004 (technology standard)

7.1.2/ Các tiêu chí đánh giá tương đối.

1. Giao diện thân thiện, dễ sử dụng, thuận tiện khi duyệt qua nội dung học tập. (interface)
2. Thể hiện mối quan hệ giữa học tập với courseware với các hình thức học tập khác (blended learning)
3. Tích hợp các lý luận dạy học hiện đại nhằm phát huy tối đa tính tích cực, chủ động, sáng tạo của người học. (pedagogy)
4. Người học có thể tự đánh giá mức độ tiến bộ trong quá trình học tập. (test, quiz)
5. Giúp cho người học hoàn thành được những bài tập vận dụng (assignment)

7.2./ Định hướng cấu trúc của một courseware

Courseware được xây dựng dựa trên những qui ước dưới đây:

- Một khoá học (course) là tập hợp các phần. (section)
- Một phần bao gồm tập hợp nhiều chủ đề. (topic)
- Một chủ đề bao gồm tập hợp các hoạt động học tập (educational activities)
- Một hoạt động học tập bao gồm tập hợp các hành động, thao tác (primitive activities)

Một hoạt động học tập có thể là sự kết hợp của nhiều hành động, động tác như, đọc một đoạn văn bản, nhìn và quan sát một hình ảnh, lắng nghe một âm thanh, quan sát một hoạt hình, thí nghiệm, thực hành ảo, mô phỏng hay một vài hướng dẫn để thực hiện các bài tập...nhằm giúp người học lĩnh hội được kiến thức, kỹ năng trong hành động.

Gợi ý về cấu trúc của một courseware:

Có rất nhiều cách để thể hiện cấu trúc của một khoá học, dưới đây là một gợi ý bòm 4 nội dung chính: **Thông tin chung về khoá học; Hướng dẫn học tập; Nội dung khoá học; Tài liệu tham khảo chung**. Chi tiết về các nội dung có thể là:

- **Thông tin chung về khoá học:** Trong phần này, cần thể hiện những thông tin cơ bản về khoá học. Những nội dung này được sinh viên tham khảo đầu tiên khi bắt đầu khoá học. Trên cơ sở đó, một bức tranh tổng thể về khoá học được hình thành. Có thể bao gồm các thông tin sau đây:
 - Tên khoá học
 - Người xây dựng
 - Số đơn vị học trình
 - Mục tiêu tổng thể của khoá học
 - Mô tả tóm tắt về nội dung khoá học
 - Điều kiện tiên quyết
 - Thông tin đánh giá của khoá học
 - Cấu trúc các chương, bài, mục
 - Sự phối hợp giữa hoạt động học tập này với các hình thức khác.
 - Thông tin về bản quyền
- **Hướng dẫn học tập:** Khác với một cuốn sách điện tử (e-book), nội dung courseware được thiết kế giúp cho người học thực hiện theo những hướng dẫn, tham gia vào các hoạt động học tập một cách tối ưu. Trên cơ sở đó, đảm bảo tính hiệu quả cao khi sinh viên tự lực học tập với nó. Nội dung phần này

có thể gồm những thông tin:

- Giới thiệu về giao diện, cách thức di chuyển giữa các nội dung
- Ý tưởng sư phạm của courseware
- Hướng dẫn cụ thể một số hoạt động học tập
- Thông tin về kế hoạch học tập.
- **Nội dung khoá học:** Nội dung chính của courseware được thể hiện trong phần này. Thường được thể hiện dưới dạng cây thư mục (tree view) hoặc sử dụng hệ thống liên kết theo cấu trúc (up, down, next, previous, top).

Ví dụ: thể hiện theo cây thư mục:

- Phần 1
 - Chủ đề 1
 - Chủ đề 2
 - Chủ đề 3
- Phần 2
 - Chủ đề 1
 - Chủ đề 2

Với nội dung trên sử dụng cấu trúc (up, down, next, previous, top). Giả sử chủ đề hiện thời là “chủ đề 2” ta có:

Up: chuyển lên phần 1

Down: Không xác định

Next: chuyển tới chủ đề 3

Previous: chuyển tới chủ đề 1

Top: chuyển lên mức cao nhất

● Tài liệu tham khảo chung

- Các tài liệu tham khảo dưới dạng in ấn
- Các tài liệu tham khảo trên mạng

Phần 2: Các công cụ xây dựng và triển khai đào tạo khóa học trực tuyến

E-Learning XHTML Editor

1./ Giới thiệu

Trước đây, khi Internet chưa phát triển, máy tính đã trở thành một công cụ đắc lực hỗ trợ giáo viên xây dựng các bài giảng điện tử, các phần mềm mô phỏng... qua đó giúp cho học viên có thể hiểu bài học một cách dễ dàng hơn.

Cùng với sự phát triển mạnh mẽ của Internet, một hình thức đào tạo khác đã xuất hiện, đó là phương thức đào tạo trực tuyến, trong đó quá trình học tập và đào tạo diễn ra chủ yếu ở trên mạng. Hình thức này được gọi là E-Learning.

Trong phương thức đào tạo này, học viên và giáo viên không nhất thiết phải gặp mặt nhau theo hình thức “mặt đối mặt”. Thay vào đó, học viên sẽ tiến hành hoạt động học tập của mình thông qua các thao tác với các trang web được sinh ra bởi một hệ thống quản lý đào tạo trực tuyến gọi là LMS (Learning Management System). Bản thân hệ thống này cũng chịu trách nhiệm quản lý các học viên, tổ chức các hệ thống hoạt động học tập dành cho học viên... Người giáo viên lúc này không cần thiết phải có những buổi dạy trực tiếp trên mạng. Thay vào đó, họ tập trung vào việc xây dựng các nội dung đào tạo, kiến tạo những hoạt động trên các hệ thống LMS để giúp học viên tiếp thu được các kiến thức cần thiết.

Một trong những bước quan trọng nhất của E-Learning là việc xây dựng nội dung dành cho từng khóa học cụ thể. Nội dung này được xây dựng trên nền tảng của web và internet. Web cho phép học viên thảo luận (về nội dung) cũng như biện pháp để nắm được các cuộc hội thoại (tương tác) thông qua các ngôn ngữ kịch bản.

Trước đây, khi chưa có các công cụ chuyên biệt hỗ trợ quá trình thiết kế bài giảng trực tuyến, người dùng phải tự xây dựng các nội dung cho bài giảng thông qua những ngôn ngữ được sử dụng trên web như HTML, XML... Điều này đã hạn chế rất nhiều đến sự phát triển của E-Learning, vì việc sử dụng thành thạo HTML hay XML, hay các ngôn ngữ kịch bản ứng dụng trên trang web là một cái gì đó khó khăn, rắc rối và xa vời đối với các giáo viên. Họ không đủ kiến thức, kỹ năng, kỹ xảo để xây dựng các trang web riêng của mình, vì thế phải dựa vào các nhà phát triển phần mềm để sinh ra các nội dung đào tạo trực tuyến theo chuyên môn của

mình. Vì thế, việc xuất hiện các phần mềm hỗ trợ soạn thảo nội dung đào tạo trực tuyến là một bước đi quan trọng để phát triển E-Learning trong cộng đồng Internet.

eLearning XHTML editor (eXe) là một công cụ xây dựng nội dung đào tạo (authoring) được thiết kế chạy trên môi trường web để giúp đỡ các giáo viên và các học viên trong việc thiết kế, phát triển và xuất bản các tài liệu dạy và học trên web mà không cần phải thành thạo về HTML, XML hay các ứng dụng xuất bản web rắc rối khác. eXe đã được phát triển để dễ dàng vượt qua những giới hạn:

Các phần mềm xây dựng nội dung trên web truyền thống đòi hỏi những kiến thức không hợp lý, chúng không trực quan và các ứng dụng trước đây không được thiết kế để xuất bản nội dung kiến thức. Do vậy các giáo viên và các học viên đã không chấp nhận các kỹ thuật này để xuất bản nội dung kiến thức trực tuyến. eXe nhắm đến việc cung cấp một công cụ trực quan, dễ sử dụng cho phép các giáo viên xuất bản các trang web chuyên nghiệp để dạy học.

Hiện nay, các hệ thống learning management system – LMS không cung cấp các công cụ authoring phức tạp cho nội dung web (khi so sánh khả năng của phần mềm web-authoring hoặc các kỹ năng của các nhà phát triển web có kinh nghiệm). eXe sẽ phát triển một công cụ cho phép cung cấp những khả năng chuyên nghiệp về web – publishing, sao cho chúng có thể tham chiếu một cách dễ dàng hoặc được import bởi các hệ thống tương thích LMS chuẩn.

Phần lớn các hệ quản lý nội dung và LMS sử dụng mô hình web server tập trung, vì thế yêu cầu sự kết nối để soạn thảo. Điều này sẽ giới hạn các nhà biên soạn có kết nối băng thông thấp hoặc không kết nối mạng. eXe được phát triển như là một công cụ authoring offline mà không cần thiết phải kết nối mạng.

Rất nhiều các hệ quản trị nội dung và LMS không cung cấp môi trường trực quan wysiwyg để các tác giả có thể nhìn thấy nội dung của họ sẽ trông ra sao trên trình duyệt khi đã xuất bản, đặc biệt là khi làm việc offline. eXe sẽ bắt chước các tính năng wysiwig cho phép người dùng nhìn thấy được nội dung của họ sẽ như thế nào khi xuất bản lên mạng.

Các ứng dụng như Frontpage và Dreamweaver có thể cung cấp cho người dùng một công cụ khá tinh vi để thiết kế web. Tuy nhiên, trong việc thiết kế bài giảng thì các công cụ này yêu cầu bạn phải có một trình độ khá cao, tiêu tốn nhiều thời gian.

Cùng với eXe, các tác giả đã cố gắng định danh rất nhiều các phần tử để tạo tài nguyên học tập và biểu diễn chúng trong các mẫu với kỹ thuật đơn giản và dễ dùng. Trong môi trường eXe, các mẫu này được biết đến dưới dạng các iDevices. Bằng cách xây dựng một trình tự học tập bao gồm cấu trúc nội dung và một số các iDevices, người dùng có thể bắt đầu để phát triển các mẫu của riêng mình để tạo ra

và tái sử dụng nội dung. Nếu như các iDevice có sẵn không đủ dùng, eXe cho phép chúng ta có thể tự xây dựng các iDevice khác. Trên mỗi iDevice cũng có sẵn những dòng tip hỗ trợ, chỉ dẫn việc sử dụng các iDevice để dạy học. Các tip còn được cung cấp gần các trường trên mẫu biểu của iDevice's để giúp đỡ người soạn trong việc sinh ra các nội dung thích hợp.

2./ Cài đặt, cập nhật và hỗ trợ phát triển exe.

2.1./ Cài đặt exe trên Windows

Windows đưa ra hai loại file có thể download được. File exe_install_windows.exe là file thực thi cho phép cài đặt trực tiếp eXe lên ổ cứng của máy tính. Khi bạn không có quyền ghi các ứng dụng đã download, file exe_ready_to_run có thể được download về một thiết bị nhớ ngoài, VD như USB, và chạy trực tiếp trên thiết bị đó.

Để cài đặt exe trên Windows, ta làm theo các bước sau:

Bước 1: Tải phiên bản exe mới nhất tại địa chỉ: <http://www.exelearning.org>

Đây là nơi cung cấp các thông tin mới nhất về dự án phát triển phần mềm exe, bao gồm cả liên kết đến phiên bản mới nhất của exe, các thông báo lỗi, các bản vá lỗi dành cho exe.

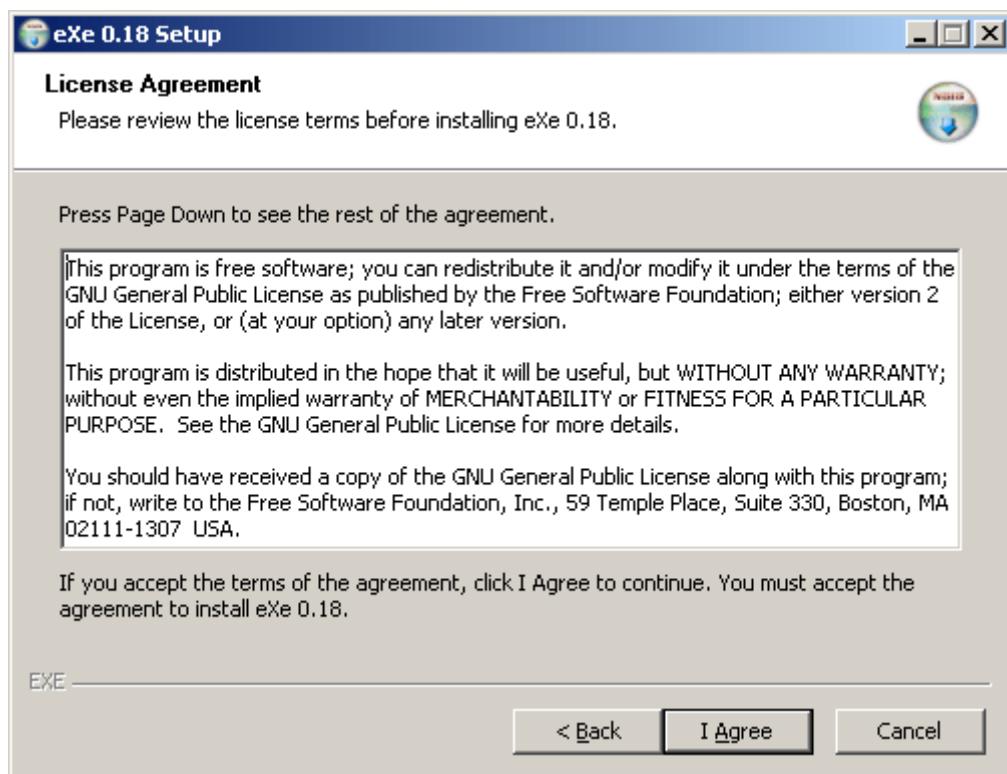
Phiên bản mới nhất tại thời điểm này là exe 0.18, có thể được tải về trực tiếp từ địa chỉ: <https://eduforge.org/frs/download.php/300/exe-install-0.18.exe>.

Bước 2: Chạy chương trình cài đặt exe vừa download (trong trường hợp trên là file exe-install-0.18.exe):

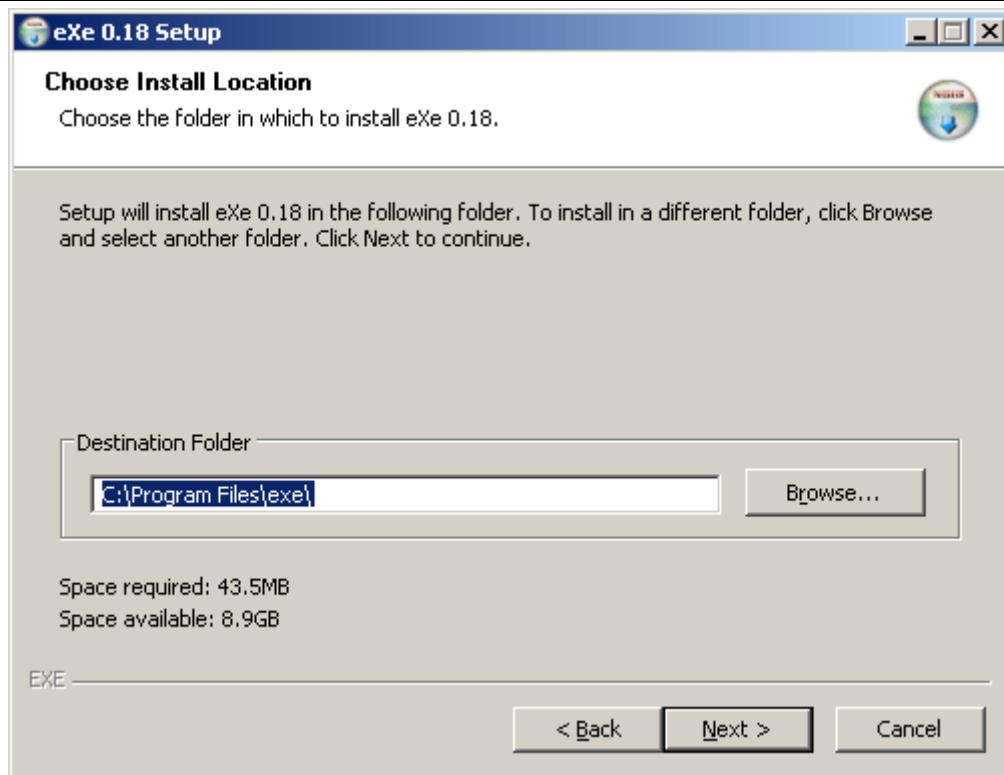
Kích đúp chuột vào file eXe installer. Điều này sẽ kích hoạt eXe Setup Wizard:



Kích chọn Next, chương trình sẽ hiển thị thông tin về các điều khoản cam kết khi sử dụng exe:



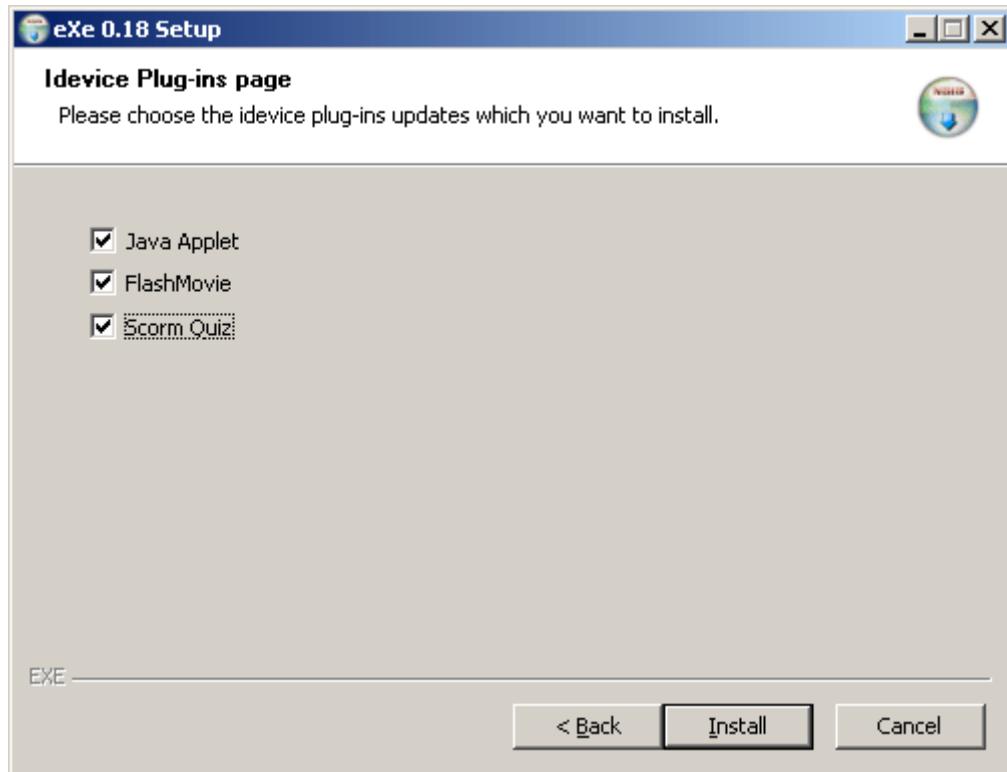
Bấm chọn I Agree để tiếp tục quá trình cài đặt. Chương trình sẽ hiển thị cửa sổ lựa chọn thư mục cài đặt:



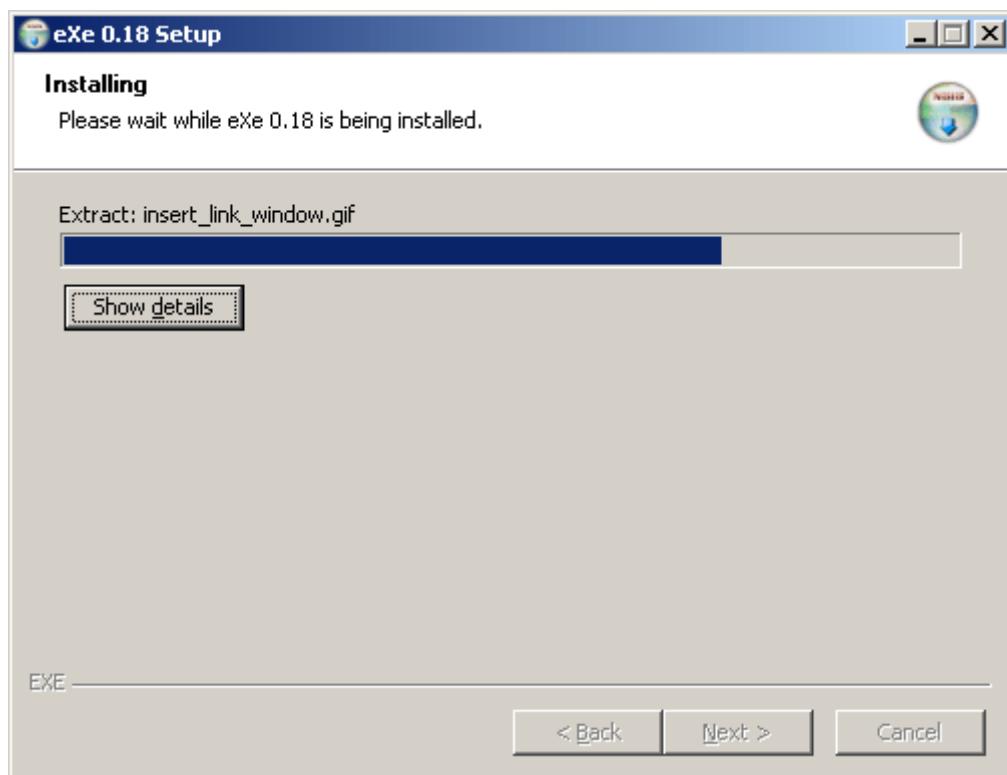
Bộ cài đặt sẽ cài eXe vào thư mục mặc định là C:\Program Files\exe\ . Nếu không muốn cài đặt vào thư mục này, ta có thể kích chọn **Browse** để lựa chọn thư mục khác. Bấm chọn **Next** để tiếp tục quá trình cài đặt:

Kích chuột vào **Next** để chấp nhận thư mục mặc định này, hoặc '**Browse**' để lựa chọn thư mục khác để cài đặt.

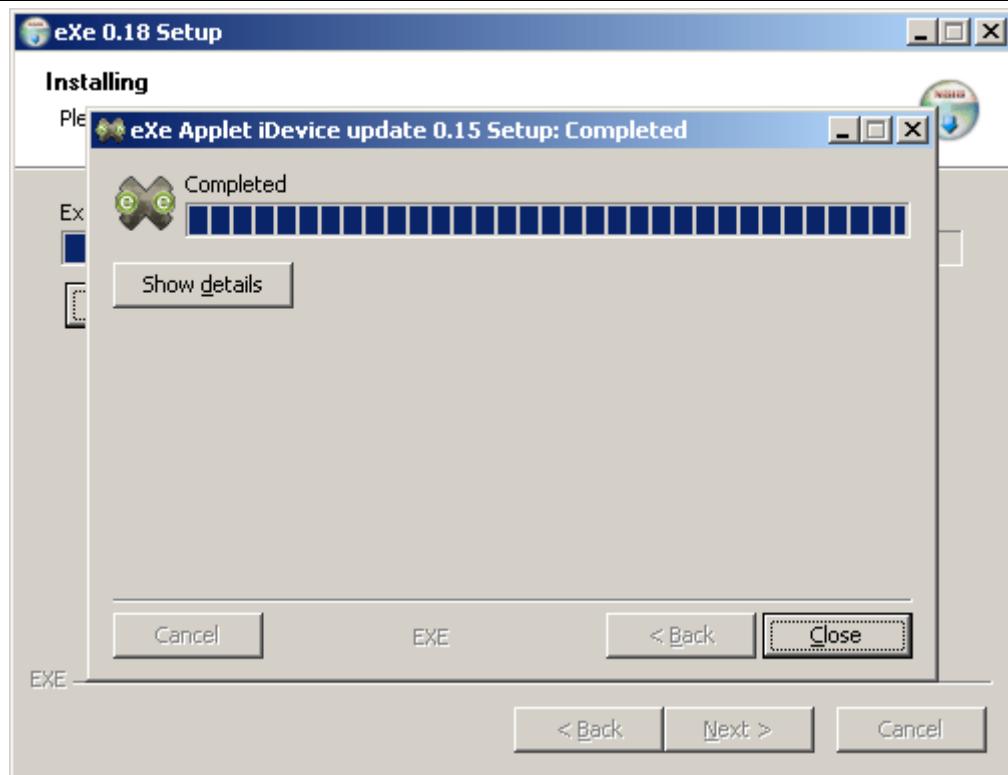
Sau khi lựa chọn thư mục cài đặt, chương trình sẽ hỏi bạn việc cập nhật các thành phần bổ sung. Kích chọn tất cả các thành phần bổ sung (plug in):



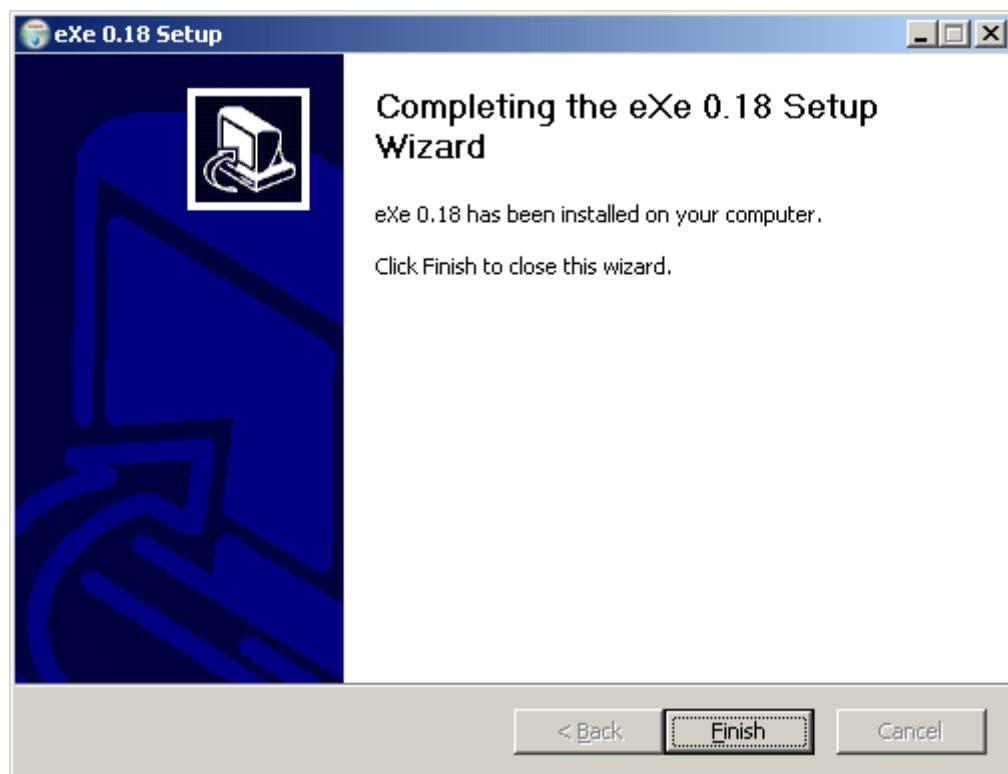
Tiếp đó, kích chọn nút **Install** để bắt đầu quá trình cài đặt.



Sau khi cài đặt thành công, nếu chúng ta lựa chọn các cài đặt cập nhật iDevice, hệ thống sẽ tự động cập nhật các thành phần này. Bấm Close để hoàn tất việc cập nhật các iDevice:



Sau khi hoàn thành việc cập nhật các iDevice, bấm chọn Finish để kết thúc quá trình cài đặt:



Như vậy, chúng ta đã cài đặt xong exe.

Chú ý rằng: Giao diện trên chỉ sử dụng đối với phiên bản exe 0.18. Đối với mỗi phiên bản khác nhau, cửa sổ giao diện có thể khác nhau. Thông thường, chúng

ta có thể lựa chọn kích chuột vào các nút I Agree, I Accept, Next, OK, Finish... để hoàn thành quá trình cài đặt.

2.2./ Cập nhật và hỗ trợ phát triển exe

Exe là một chương trình miễn phí. Các phiên bản mới thường xuyên được cập nhật. Chúng ta có thể vào website <http://www.exelearning.org> để có được các phiên bản mới nhất.

Exe luôn mong đợi phản hồi của cộng đồng người dùng. Nếu bạn có bất kỳ vấn đề nào, hoặc muốn gửi các thông tin phản hồi, xin vui lòng thông báo trên diễn đàn hỗ trợ của nhóm phát triển eXe tại địa chỉ: http://eduforge.org/forum/forum.php?forum_id=298 hoặc gửi tới địa chỉ email: exe@exelearning.org

Trong trường hợp phát hiện ra lỗi trong quá trình sử dụng, chúng ta có thể vào địa chỉ trên để góp ý cho các nhà phát triển. Việc thông báo các lỗi tìm thấy của chương trình sẽ đóng góp rất nhiều cho các nhà phát triển trong quá trình hoàn thiện chương trình này.

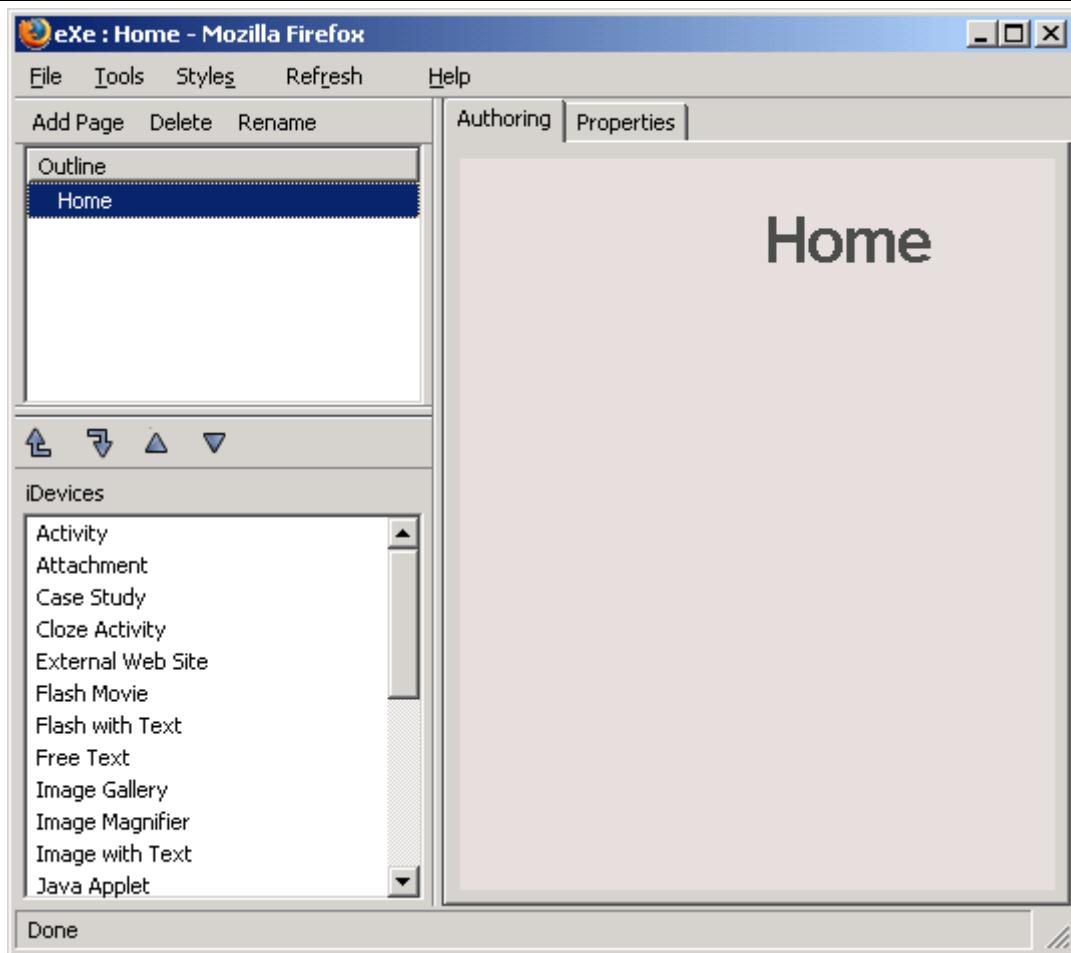
3./ Bắt đầu làm việc với exe

3.1./ Khởi động và thoát khỏi exe

Để khởi động eXe, kích đúp chuột lên biểu tượng của eXe (thường xuất hiện trên desktop của máy tính sau khi cài đặt). Nếu bạn không tìm thấy biểu tượng của eXe, bạn cần phải tìm ra biểu tượng của ứng dụng trên menu Start -> Programs. Sau khi đã khởi động, chương trình sẽ chạy trình duyệt Firefox. Bạn nên phóng to cửa sổ của Firefox để tận dụng tất cả các khoảng trống để làm việc.

3.2./ Giao diện của exe

Giao diện của eXe như sau:



Thanh công cụ và các mục chọn Sidebar của eXe

Rất nhiều người sử dụng sẽ cảm thấy thân thiện hơn với thanh công cụ và một menu thả xuống được hiển thị ở phía trên của màn hình. eXe đã cài đặt tính năng chuẩn này trong phiên bản 0.4 và đưa rất nhiều chức năng chuẩn (như new, save, export ...) vào định dạng này. Điều này cho phép chúng ta giảm bớt các tài nguyên khoảng trống thực sự trên bảng authoring để tạo nội dung.

Mục chọn Outline và iDevice trong các phiên bản trước đã trở thành menu biên cho phép người dùng linh động hơn với các công cụ thường sử dụng để có thể biến đổi đẽ cương và lựa chọn iDevices.

Outline

Mục chọn Outline cho phép người dùng thiết kế một đẽ cương phản chiếu cấu trúc theo thứ tự và phân loại ưu tiên, ví dụ: topics-sections-units, hoặc books-chapters-verses, v.v.. Chúng ta có thể tự thiết lập được chúng.

iDevice

Mục chọn iDevice (instructional device) bao gồm một tập các phần tử có cấu trúc đẽ mô tả nội dung học tập VD: objectives, pre-knowledge, case studies, free text. Nội dung học tập (learning content) được biên soạn bằng cách lựa chọn các

iDevices từ menu iDevice và nhập nội dung học tập của bạn vào. Một tài nguyên học tập có thể bao gồm một số hoặc nhiều các iDevices tùy theo yêu cầu thực tế của nội dung bài giảng. Các iDevice hiện đang được phát triển, tùy theo từng phiên bản cụ thể sẽ có thể có những iDevice khác nhau. Bộ soạn thảo iDevice cho phép người dùng thiết kế các mẫu và các iDevice của riêng mình.

Authoring

Đây là vùng soạn thảo nội dung chính của exe. Nội dung tài liệu được đưa vào thông qua các iDevice tương ứng.

4./ Xây dựng nội dung cho khoá học

4.1./ Xây dựng cấu trúc nội dung của khoá học

4.1.1/ Mô hình cấu trúc nội dung khoá học

Trong môi trường E-Learning, một khoá học được phân thành nhiều mô đun khác nhau. Trong mỗi mô đun, có thể tách thành các mô đun nhỏ hơn...(chúng ta có thể hình dung một cấu trúc cây các mô đun). Như vậy, chúng ta có thể coi một khoá học như là một mô đun chính, chứa các mô đun nhỏ hơn:

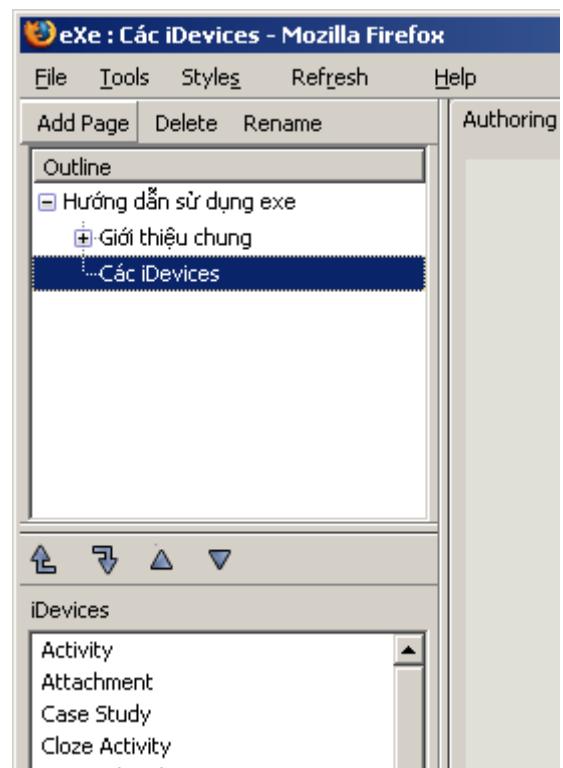
Việc phân chia thành các môđun như vậy sẽ đem lại nhiều lợi điểm:

Người kiến tạo nội dung có thể đưa ra một cấu trúc cây nội dung hoàn chỉnh, sau đó có thể phân chia cho những người tham gia viết nội dung, mỗi người phụ trách một hoặc một số môđun nào đó.

Bản thân mỗi mô đun sẽ được đóng gói lại theo các chuẩn định trước. Mỗi gói này khi đóng gói sẽ có kích thước khác nhau. Việc tách nhỏ nội dung sẽ cho phép chúng ta dễ dàng tải từng phần lên mạng rồi ghép lại với nhau. Đối với những gói quá lớn, khả năng bị ngắt mạng hoặc lỗi truyền tải sẽ rất cao.

4.1.2/ Xây dựng cấu trúc tài liệu trong exe

Tương tự như theo mô hình SCORM, các gói nội dung (môđun) trong exe được phân chia thành các trang (page).



Để xây dựng đề cương cho tài liệu, chúng ta sử dụng ô Outline và các nút xung quanh ô này:

4.1.2.1/ Thêm một nhánh trên cây đề cương

Để thêm một nhánh của cây đề cương, ta làm như sau:

Bấm chọn vị trí cần đưa vào cây đề cương

Bấm chọn nút Add page

Sau khi bấm nút Add Page, cây đề cương sẽ xuất hiện một trang mới.

4.1.2.2/ Đổi tên một nhánh trên cây đề cương:

Để đổi tên một nhánh trên cây đề cương, ta làm như sau:

Kích đúp chuột vào nhánh cần đổi tên. Hộp thoại sẽ hiển thị như hình bên.

Nhập tên mới cho nhánh (trang) vào ô Enter the new name.



Bấm OK để hoàn thành việc đổi tên.

4.1.2.3/ Xoá một nhánh trên cây đề cương:

Để xoá một nhánh trên cây đề cương, ta làm như sau:

Kích chọn nhánh cần xoá

Kích chọn nút Delete

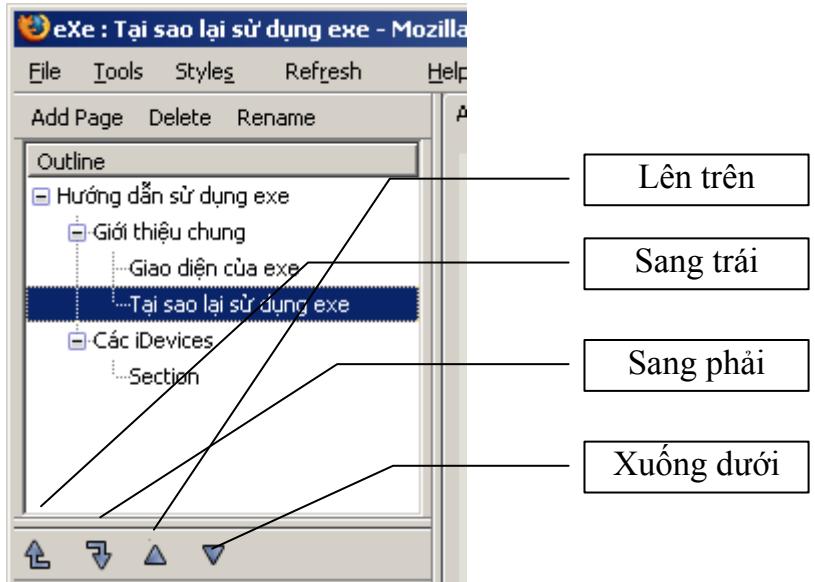
Bấm chọn OK để xác nhận xoá trang.

4.1.2.4/ Thay đổi vị trí các trang

Để thay đổi vị trí của một trang, ta có thể sử dụng các nút điều khiển ở ngay phía dưới ô **Outline**:

Để thay đổi cấp độ sâu của một nhánh, ta sử dụng các phím

Để thay đổi vị trí của các nhánh trong cùng một cấp, ta có thể sử dụng các nút ▲ (lên trên một nấc) hay ▼ (xuống dưới một nấc).



4.2./ Xây dựng nội dung cho các nút thông qua các iDevice

4.2.1/ Cấu trúc của một trang tài liệu trong exe

Một trang tài liệu trong exe được cấu thành bởi một hoặc nhiều thành phần riêng biệt gọi là các iDevice nằm xen kẽ lẫn nhau. Mỗi iDevice sẽ xác định một nội dung cụ thể, chẳng hạn có iDevice để hiển thị một hình ảnh, có iDevice để xây dựng một thư viện ảnh, có iDevice cho phép nhập nội dung xác định mục tiêu của bài học...

Bảng. Danh sách một số iDevice trong exe:

Activity	Các hoạt động xảy ra trong quá trình học
Attachment	Đính kèm một file vào nội dung học tập
Case Study	Một câu chuyện có liên quan đến nội dung học tập, qua đó có thể đưa vào các câu hỏi thảo luận và rút ra các kết luận.
Cloze Activity	Các câu hỏi điền khuyết hỗ trợ học viên nắm được nội dung bài học
External Website	Đưa một trang web vào nội dung học tập, qua đó học viên có thể duyệt nội dung của website ngay trong bài học mà không cần mở cửa sổ khác.
Flash Movie	Đưa một đoạn film flash (*.flv) vào nội dung tài liệu
Flash with text	Đưa một file hoạt hình flash (*.swf) và văn bản mô tả (nếu cần) vào nội dung tài liệu

Free Text	Nhập văn bản đơn thuần vào nội dung tài liệu
Image Gallery	Nhập một thư viện ảnh vào nội dung tài liệu
Image Magnifier	Cho phép xem phóng đại một ảnh được chèn vào.
Image with text	Chèn một ảnh và văn bản (nếu cần) vào tài liệu
Multi choice question	Câu hỏi đa lựa chọn
Objective	Mục tiêu, mục đích của quá trình học
Preknowlege	Các kiến thức cần có để có thể tham gia khoá học
Reading Activity	Một thu gọn của Case study với một hoạt động
Reflection	Cho phép đưa vào các câu hỏi phản chiếu
Scorm Quiz	Câu hỏi đa lựa chọn theo chuẩn SCORM
True - False Question	Các câu hỏi đúng sai
Wikipedia Article	Đưa vào các nội dung của bộ từ điển bách khoa trực tuyến Wikipedia

Thông thường, một bài học trong exe có cấu trúc như sau:

Phần đầu: Xác định những mục tiêu cần đạt được, các yêu cầu đối với người học, các kiến thức cần biết để có thể hoàn thành khoá học

Tiếp đó là phần nội dung của bài học. Nội dung của bài học có thể chứa các hoạt động học tập như: các hoạt động đọc – trả lời câu hỏi, xem các đoạn video mô phỏng, giải quyết các bài tập, các thao tác thực hiện... Mỗi hoạt động này sẽ được thể hiện bởi một iDevice có chức năng tương đương.

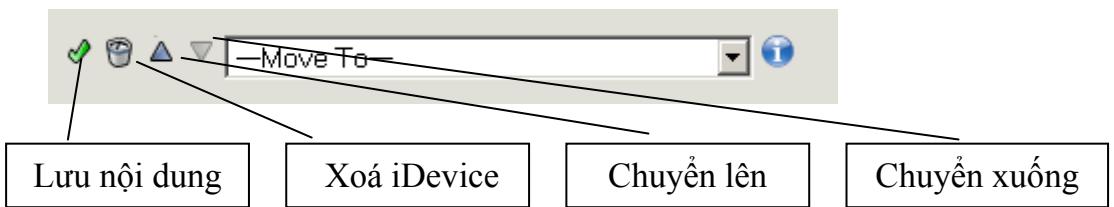
Sau mỗi bài học là các bài tập dưới dạng các câu hỏi trắc nghiệm.

Chú ý rằng trong quá trình đào tạo trực tuyến, người giáo viên không trực tiếp gặp mặt học sinh, vì vậy không thể thực hiện trực tiếp các thao tác giảng dạy thông thường như trên lớp. Vì vậy, việc xây dựng nội dung đào tạo trực tuyến yêu cầu người giáo viên phải xây dựng ra các kịch bản, các thao tác ngắn gọn, dễ hiểu, cuốn hút người học vào nội dung học tập một cách tự giác.

4.2.2/ Cách thức điều khiển các iDevice

Để đưa một iDevice vào trang tài liệu, ta kích chuột vào iDevice tương ứng. Khi đó, khung làm việc bên phải sẽ hiển thị mẫu biểu nhập thông tin cho iDevice.

Trong quá trình nhập thông tin cho iDevice, phía dưới mỗi iDevice sẽ có một thanh điều khiển với các nút như sau:



Nút có dấu check màu xanh được sử dụng để lưu lại nội dung của iDevice đó.

Nút Thùng rác được dùng để xoá iDevice

Nút tam giác hướng lên: Chuyển vị trí của iDevice trong trang nội dung lên phía trên

Nút tam giác hướng xuống: Chuyển vị trí của iDevice trong trang nội dung xuống phía dưới

Ô sổ xuống Move To sẽ cho phép chuyển iDevice từ trang nội dung hiện thời sang trang nội dung khác.

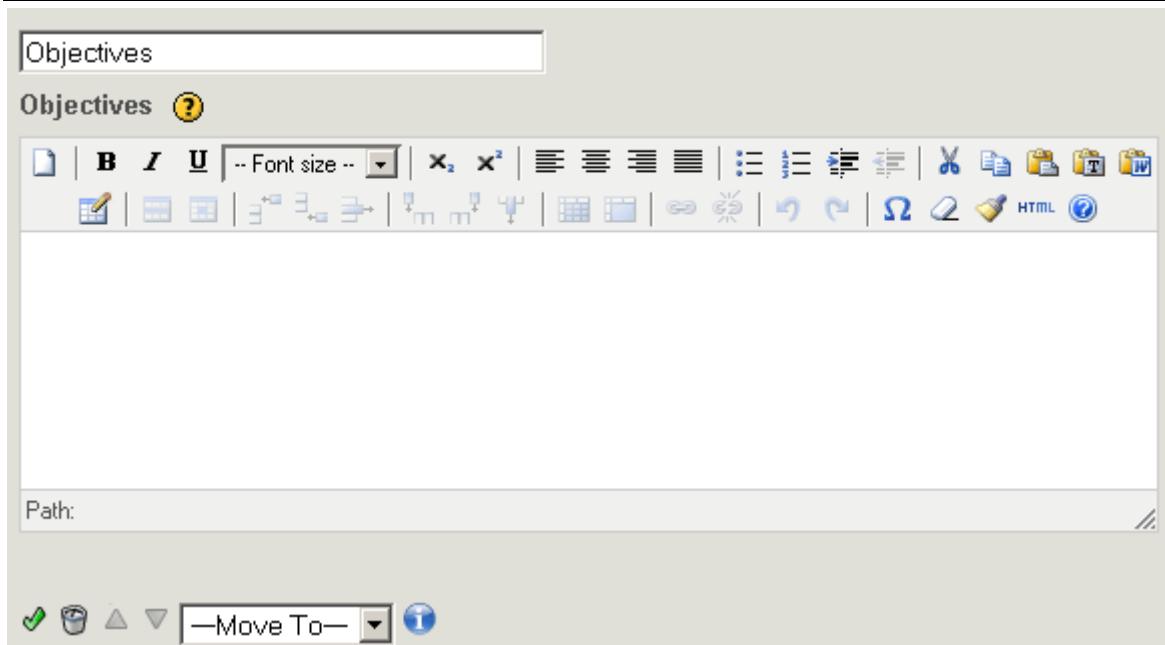
Để thay đổi nội dung chứa trong một ô iDevice, chúng ta kích đúp chuột vào iDevice đó. Khi đó, màn hình soạn thảo iDevice tương ứng sẽ hiển thị cho phép chúng ta soạn thảo hoặc xoá iDevice.

4.2.3/ Các iDevice xác định mục tiêu, yêu cầu đào tạo

4.2.3.1/ iDevice xác định mục tiêu của bài học

Để đưa phần nội dung xác định mục tiêu vào bài học, ta sử dụng iDevice Objective. Thao tác cụ thể như sau:

Bước 1: Kích chọn iDevice Objective trong danh sách iDevice. Khi đó, phần nội dung bên phải sẽ hiển thị ra mẫu có dạng sau:



Bước 2: Ta có thể thay đổi tiêu đề Objectives bởi một tiêu đề khác bằng tiếng Việt, ví dụ như: “Mục tiêu” hay “Mục đích”...

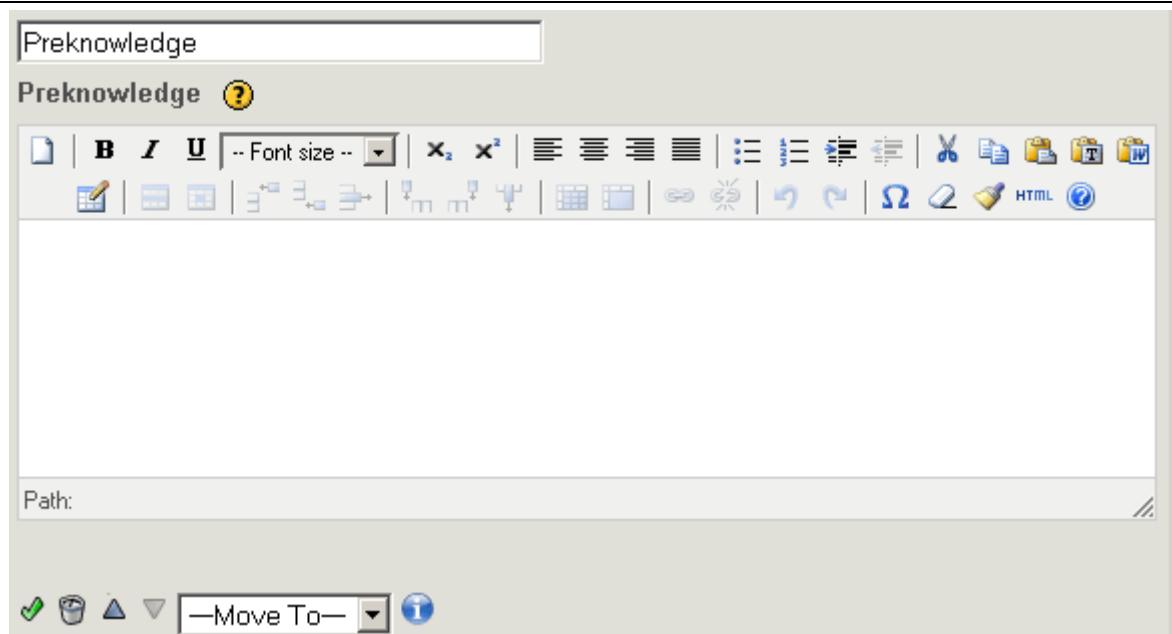
Bước 3: Trong ô soạn thảo ở dưới, ta có thể nhập nội dung của mục tiêu. Ta cũng có thể sử dụng các công cụ để soạn thảo, trình bày nội dung cho đẹp (giống như trên Word).

Bước 4: Kích chuột vào nút dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái của iDevice để lưu lại nội dung của iDevice đó.

4.2.3.2/ iDevice xác định các kiến thức cần biết trước (preknowledge)

Tương tự như iDevice Objective, iDevice này cho phép chúng ta nhập các yêu cầu về các kiến thức tối thiểu cần phải biết trước khi tiến hành bài học.

Để đưa iDevice Preknowledge vào nội dung, ta kích chuột vào iDevice Preknowledge ở bên trái. Khi đó, phần nội dung sẽ hiển thị mẫu nhập thông tin như sau:



Ta có thể thay đổi chữ Preknowledge bằng nội dung tiếng Việt, chẳng hạn như: “Yêu cầu về kiến thức đã được biết:”

Trong ô soạn thảo, ta nhập các nội dung yêu cầu học viên cần phải biết trước khi tham gia bài học.

Sau khi nhập nội dung, kích chọn vào nút check màu xanh ở góc dưới bên trái của iDevice để lưu nội dung.

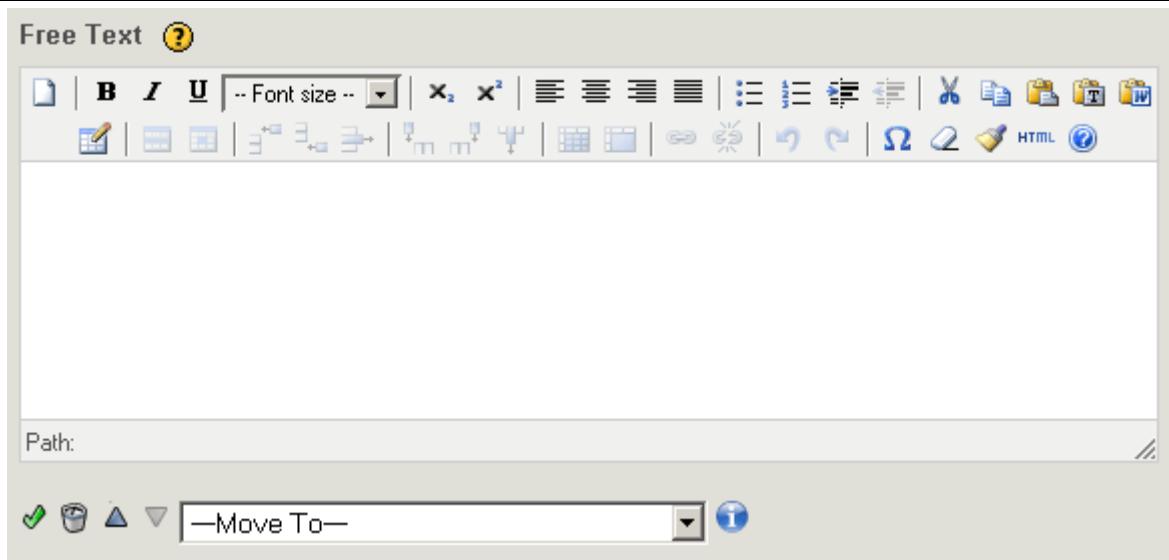
4.2.4/ Các iDevice nhập nội dung

4.2.4.1/ Nhập nội dung là văn bản đơn thuần với iDevice Free Text

iDevice Free Text cho phép chúng ta nhập một đoạn văn bản đơn thuần (không có hình ảnh) vào bài học. iDevice này cũng cho phép định dạng văn bản đơn giản và chèn bảng biểu cũng như một số ký tự đặc biệt.

Để thực hiện điều này, ta làm như sau:

Bước 1: Kích chọn iDevice Free text từ danh sách iDevice. Khi đó, mẫu nhập nội dung văn bản có dạng sau:



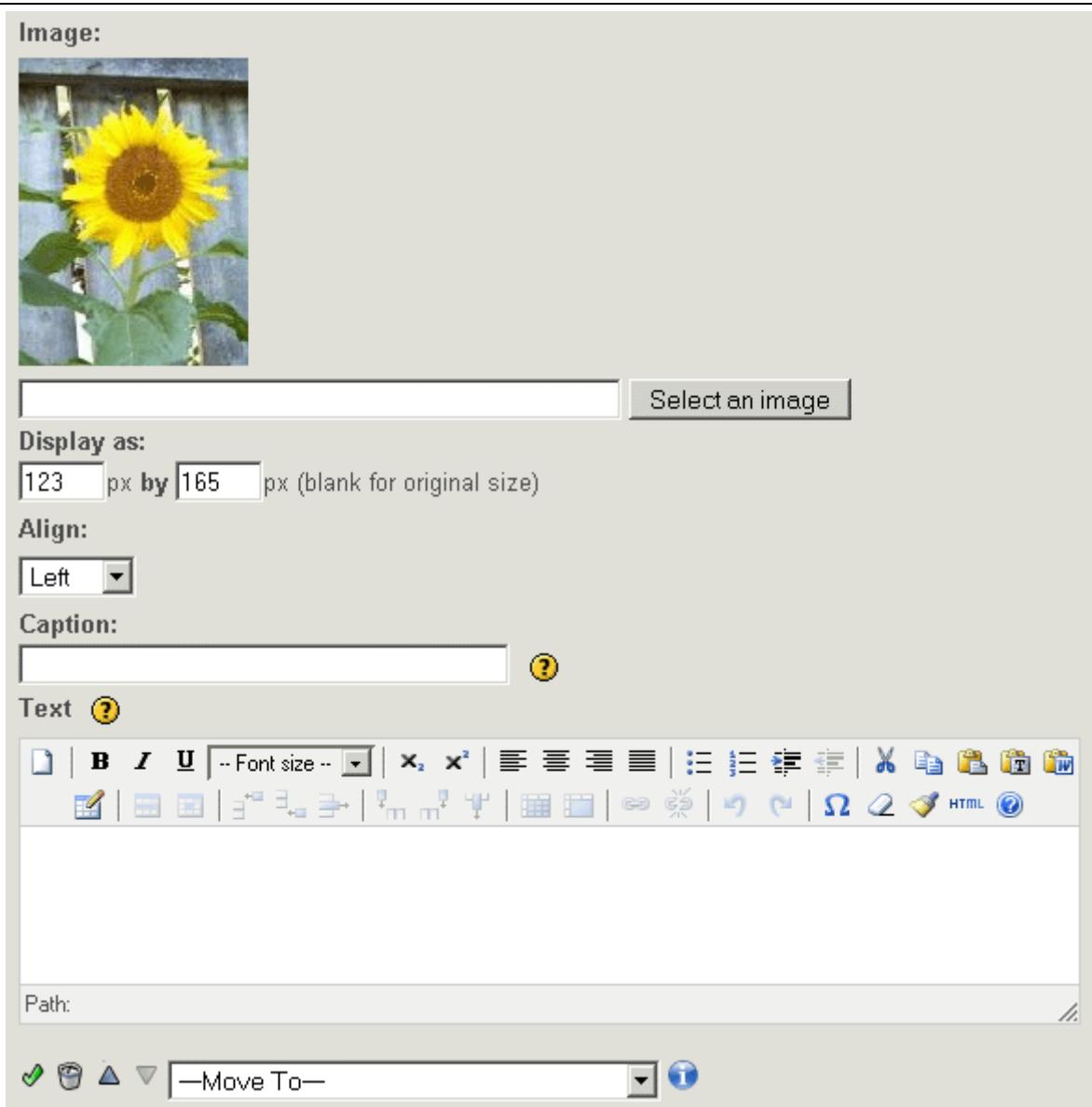
Bước 2: Nhập nội dung văn bản vào ô soạn thảo. Ta có thể thực hiện chèn bảng biểu, một số ký tự đặc biệt, định dạng nghiêng, đậm, gạch dưới...

Bước 3: Kích chọn vào nút check màu xanh ở góc dưới bên trái của iDevice để lưu nội dung.

4.2.4.2/ Nhập nội dung cùng với hình ảnh bằng iDevice Image with text

Để nhập hình ảnh vào nội dung bài học, chúng ta sẽ sử dụng iDevice Image with text. iDevice này cho phép chúng ta nhập hình ảnh, căn chỉnh hình ảnh và phần văn bản đi kèm hình ảnh nếu có.

Bước 1: Kích chọn **iDevice Image** with text từ danh sách iDevice. Mẫu nhập nội dung iDevice có dạng như sau:



Bước 2: Kích chọn nút **Select an image** để mở hộp thoại chọn hình ảnh. Sau khi chọn được hình ảnh, ảnh sẽ được hiển thị thay chỗ bông hoa.

Bước 3: Nếu bạn muốn thay đổi kích thước ảnh, hãy nhập chiều rộng và chiều cao của ảnh tương ứng vào hai ô **Display as**. Chiều dài và chiều rộng ảnh được tính bằng pixel. Nếu để trống hai ô này, ảnh sẽ được hiển thị theo kích thước nguyên bản.

Bước 4: Kích chọn ô xổ xuống **Align** để lựa chọn chế độ canh lề ảnh (left: canh trái, right: canh phải, none: Không canh chỉnh).

Bước 5: Nhập tiêu đề của ảnh vào ô **Caption**. Tiêu đề này (nếu được nhập) sẽ hiển thị ở phía dưới ảnh.

Bước 6: Nhập nội dung đi kèm với ảnh. Nội dung này có thể là chú thích cho bức ảnh, cũng có thể chỉ là một đoạn văn bản bình thường bao quanh bức ảnh.

Bước 7: Kích chọn vào nút check màu xanh ở góc dưới bên trái của iDevice để lưu nội dung.

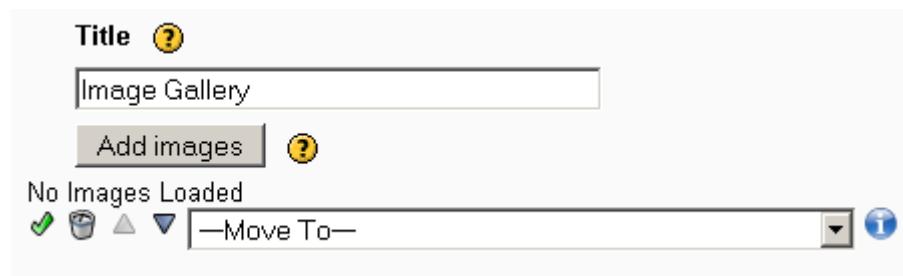
4.2.4.3/ Nhập nội dung là một thư viện ảnh bằng iDevice Image Gallery

Thư viện ảnh có thể coi là một album với nhiều hình ảnh có cùng một chủ đề nào đó. Trên Internet, mỗi thư viện ảnh sẽ hiển thị hình ảnh thu nhỏ của các ảnh trong thư viện, khi người dùng kích chuột vào ảnh thì ảnh đó sẽ được mở ra với kích thước thực sự của nó.

Khi xây dựng nội dung dạy học, trong một số trường hợp chúng ta cần đưa vào những thư viện ảnh để giúp học viên có thể hiểu nội dung một cách nhanh chóng. Đây là một trong những khác biệt lớn đối với các tài liệu là sách báo truyền thống.

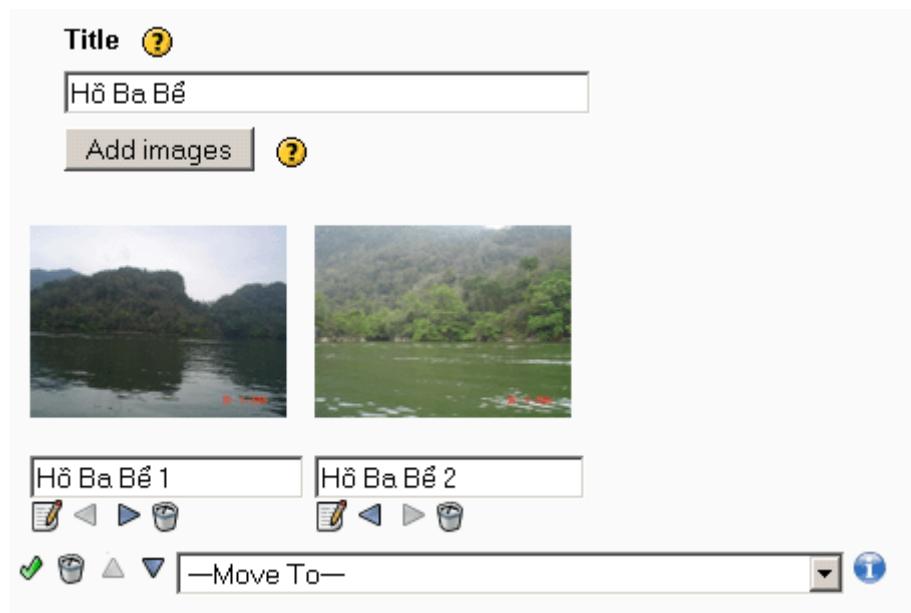
Để đưa một thư viện ảnh vào nội dung, ta làm như sau:

Bước 1: Kích chọn **iDevice Image Gallery**. Khi đó, màn hình nhập nội dung iDevice hiển thị như sau:



Bước 2: Nhập tiêu đề cho thư viện ảnh trong ô Title

Bước 3: Để đưa một ảnh vào thư viện, ta kích chọn nút Add images. Khi đó, exe sẽ hiển thị hộp thoại cho phép ta lựa chọn hình ảnh cần đưa vào.



Ở dưới mỗi hình ảnh sẽ có một số hộp điều khiển

Ô nhập tiêu đề: Mỗi hình ảnh đều có thể có một tiêu đề riêng. Chúng ta nhập tiêu đề cho hình ảnh trên ô này.

Nút hình thùng rác được sử dụng để xoá ảnh khỏi thư viện

Các nút mũi tên được sử dụng để thay đổi vị trí của ảnh trong thư viện. Nút mũi tên sang trái sẽ dịch chuyển ảnh sang bên trái, nút mũi tên hướng sang phải sẽ dịch chuyển hình ảnh sang bên phải.

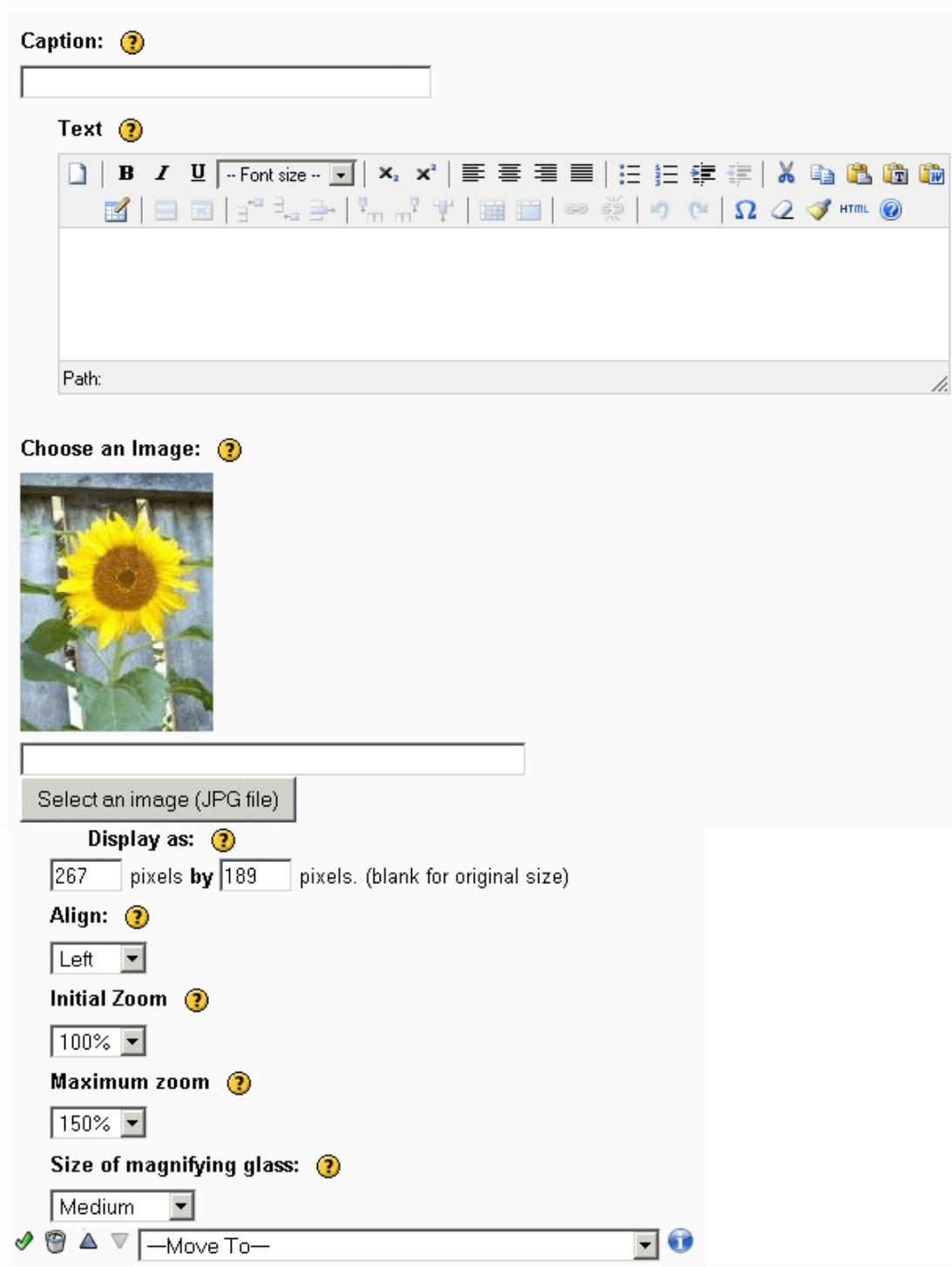
Sau khi hoàn thành nhập thư viện ảnh, ta bấm dấu check màu xanh ở góc dưới iDevice để lưu lại nội dung của iDevice.

4.2.4.4/ Nhập nội dung là một hình ảnh có thể phóng to bằng kính lúp (Image Magnifier)

iDevice này được dùng để đưa một ảnh vào bài giảng, và cho phép phóng to từng phần của ảnh thông qua một “kính lúp” ảo. Nếu ảnh đưa vào có độ phân giải càng lớn thì độ phóng to càng lớn.

Để làm điều này, ta thực hiện như sau:

Kích chọn **iDevice Image Magnifier**. Khi đó, màn hình soạn thảo nội dung cho iDevice này có dạng như sau :



Trong ô **Caption**, ta nhập tiêu đề cho bức ảnh

Trong ô soạn thảo văn bản, ta nhập đoạn văn bản hiển thị cùng với ảnh. Đoạn văn bản này có thể được sử dụng để mô tả hình ảnh.

Để đưa ảnh vào, ta kích chọn **Select an image (JPG file)**. Chú ý rằng hệ thống chỉ chấp nhận ảnh với định dạng JPEG (có đuôi là *.jpg).

Trong hai ô **Display as**, ta chọn kích thước hiển thị của ảnh (tính theo pixel). Nếu muốn giữ nguyên kích thước ảnh, ta để trống hai ô này

Trong ô **Align**, ta kích chọn chế độ canh chỉnh giữa hình ảnh và đoạn tài liệu đi kèm (left: trái, right: phải)

Trong ô **Initial zoom**, ta chọn chế độ phóng to ban đầu (tối thiểu là 100%)

Trong ô **Maximun zoom**, ta chọn chế độ phóng to tối đa. (tối đa là 200%)

Trong ô **Size of magnifying glass**, ta chọn kích thước kính.

Sau khi lựa chọn xong, kích chọn dấu check màu xanh để lưu nội dung của iDevice.

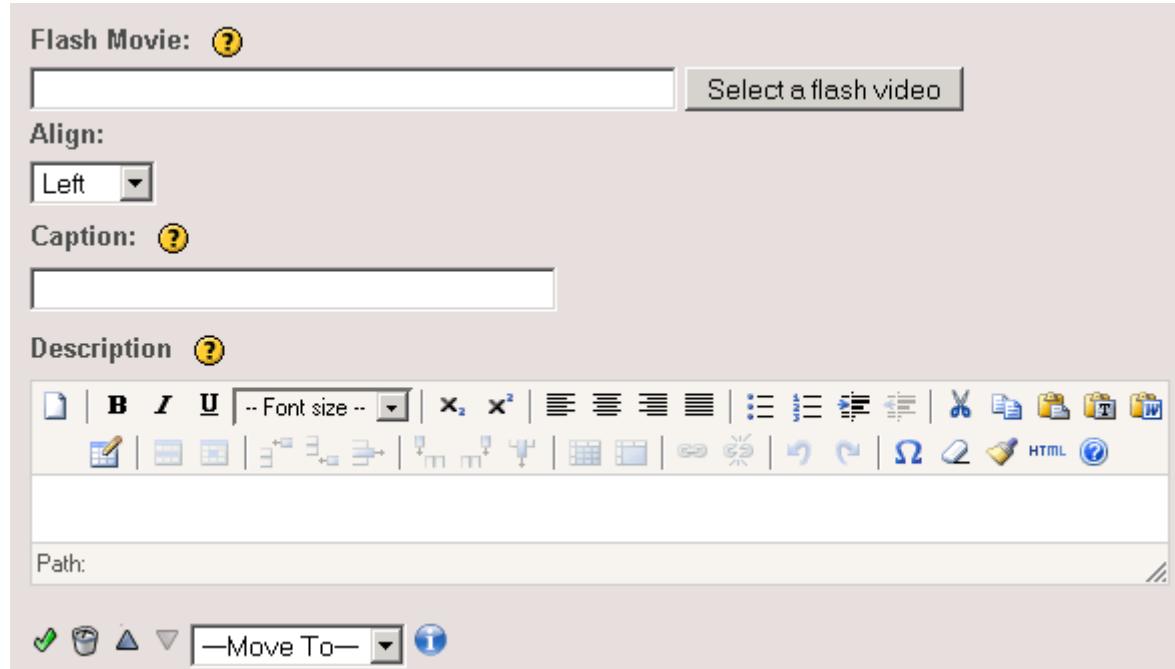
Khi đưa lên web, hình ảnh sẽ được đặt dưới một kính lúp, học viên sẽ di chuột và kích chọn vị trí cần phóng đại để xem chi tiết. Học viên cũng có thể thay đổi độ phóng đại, kích thước thấu kính để xem:



4.2.4.5/ Nhập nội dung là một đoạn film Flash

Để đưa một đoạn video Flash (đuôi *.flv) vào tài liệu, ta làm như sau:

Bước 1: Lựa chọn **iDevice Flash with text** trên danh sách iDevice. Màn hình nhập thông tin cho iDevice hiển thị như sau:



Bước 2: Kích chọn nút **Select a flash video**. Màn hình sẽ hiển thị hộp thoại cho phép chọn file flash có sẵn trên máy.

Bước 3: Kích chọn chế độ canh chỉnh file Flash trong ô **Align**.

Bước 4: Nhập tiêu đề cho file Flash trong ô **Caption**

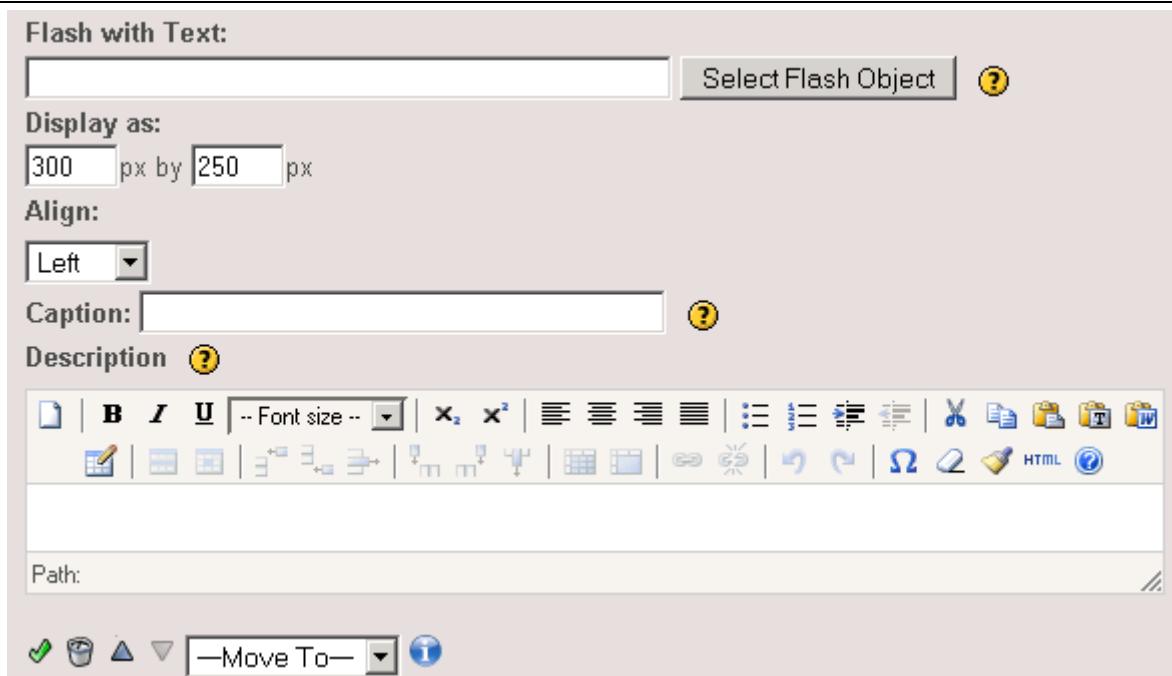
Bước 5: Nhập đoạn văn bản chú thích cho file Flash trong ô **Description**.

Bước 6: Kích chọn nút dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái để lưu nội dung của iDevice.

4.2.4.6/ Nhập nội dung là một file Flash kèm văn bản

Để đưa một file Flash (đuôi *.swf) kèm văn bản, ta thực hiện như sau:

Bước 1: Kích chọn **iDevice Flash with text** trên danh sách iDevice. Khi đó, màn hình nhập thông tin cho iDevice hiển thị như sau:



Bước 2: Kích chọn **Select Flash Object** để lựa chọn file flash.

Bước 3: Trong ô **Display as**, nhập kích thước (chiều rộng và chiều cao tính bằng pixel) của file Flash.

Bước 4: Trong ô **Align**, kích chọn chế độ canh chỉnh lề.

Bước 5: Nhập tiêu đề cho file Flash trong ô **Caption**.

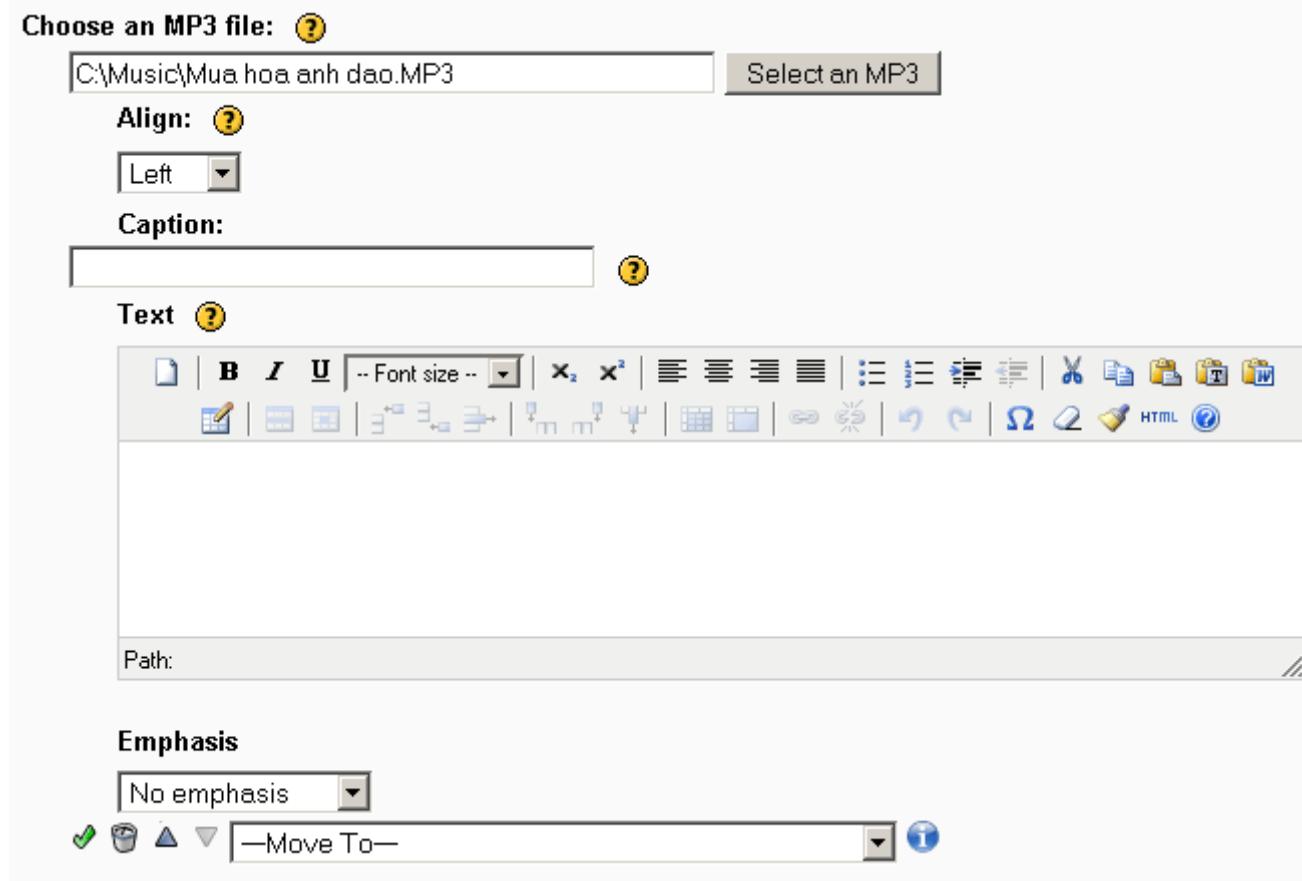
Bước 6: Nhập đoạn văn bản mô tả trong ô **Description**.

Bước 7: Kích chọn dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái để lưu nội dung trong iDevice.

4.2.4.7/ Nhập nội dung là một file âm thanh MP3

Để đưa một file âm thanh dạng MP3 vào tài liệu, ta làm như sau:

Bước 1: Kích chọn **iDevice MP3**. Khi đó, màn hình soạn thảo iDevice sẽ hiển thị ra như sau:



Bước 2: Kích chọn nút Select an MP3 để lựa chọn một file MP3 có sẵn trên máy.

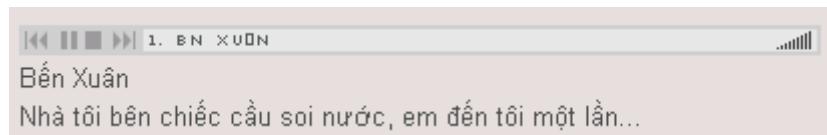
Bước 3: Kích chọn chế độ canh chỉnh lề trong ô Align

Bước 4: Nhập tiêu đề cho file âm thanh trong ô Caption.

Bước 5: Nhập đoạn văn bản đi kèm file MP3 trong ô Text.

Bước 6: Kích chọn dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái iDevice để lưu thông tin.

Sau khi hoàn thành, iDevice này sẽ được hiển thị dưới dạng sau:



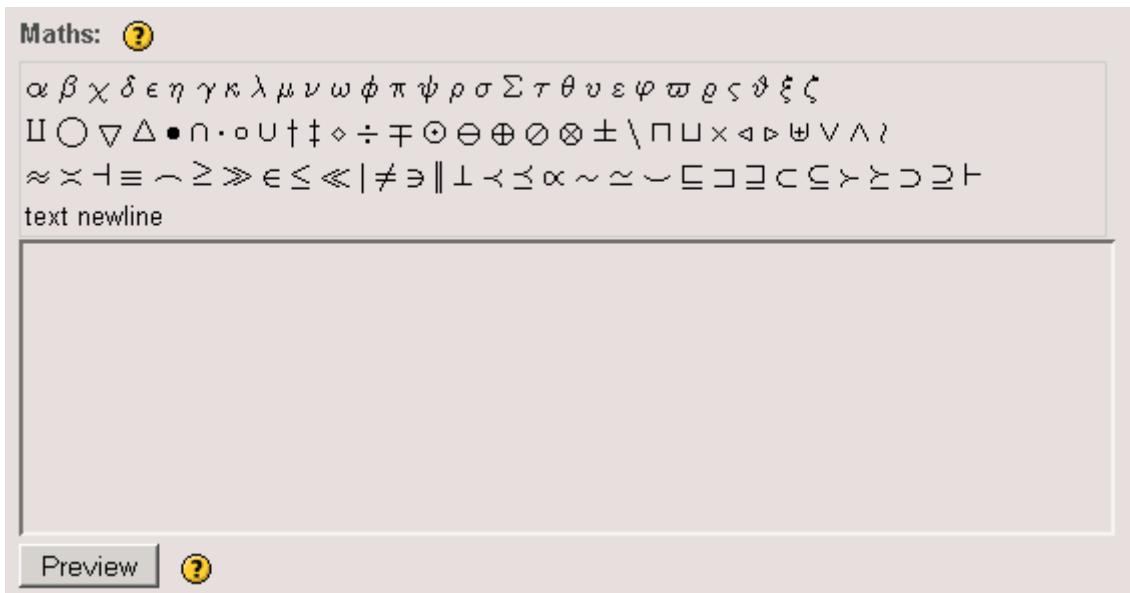
Học viên sẽ kích chuột vào nút Play để nghe nội dung trong file MP3.

4.2.4.8/ Nhập nội dung là các ký hiệu toán học

Các ký hiệu toán học có thể được đưa vào tài liệu thông qua iDevice Maths.

Thao tác như sau:

Bước 1: Kích chọn iDevice Maths từ danh sách iDevice. iDevice này sẽ hiển thị như sau:



Bước 2: Kích chọn các ký hiệu toán học cần thiết để nhập vào ô.

Ta có thể kích chọn nút Preview để xem trước.

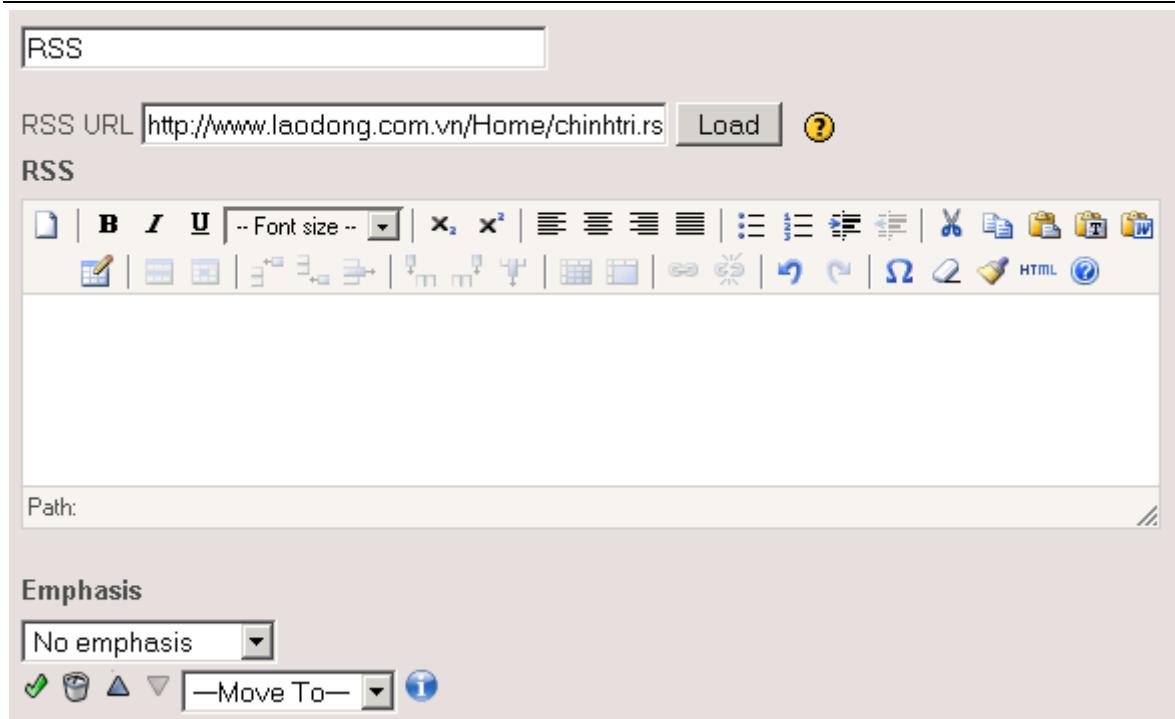
Sau khi hoàn thành, bấm chọn nút dấu check màu xanh để lưu nội dung.

4.2.4.9/ Nhập nội dung là một file RSS

RSS là một chuẩn dựa trên XML được sử dụng để trao đổi thông tin giữa các website. Mỗi bài viết sẽ được phân tách thành các phần thông tin riêng biệt thông qua ngôn ngữ đánh dấu mở rộng XML như : tiêu đề, tác giả, tóm tắt, nội dung...

Để đưa một địa chỉ RSS vào tài liệu, ta làm như sau :

Bước 1 : Kích chọn iDevice RSS. Khi đó, mẫu nhập thông tin sẽ hiển thị như sau :



Bước 2 : Nhập địa chỉ URL của file RSS vào ô RSS URL

Bước 3: Kích chọn nút **Load** để tải nội dung thông tin của file RSS.

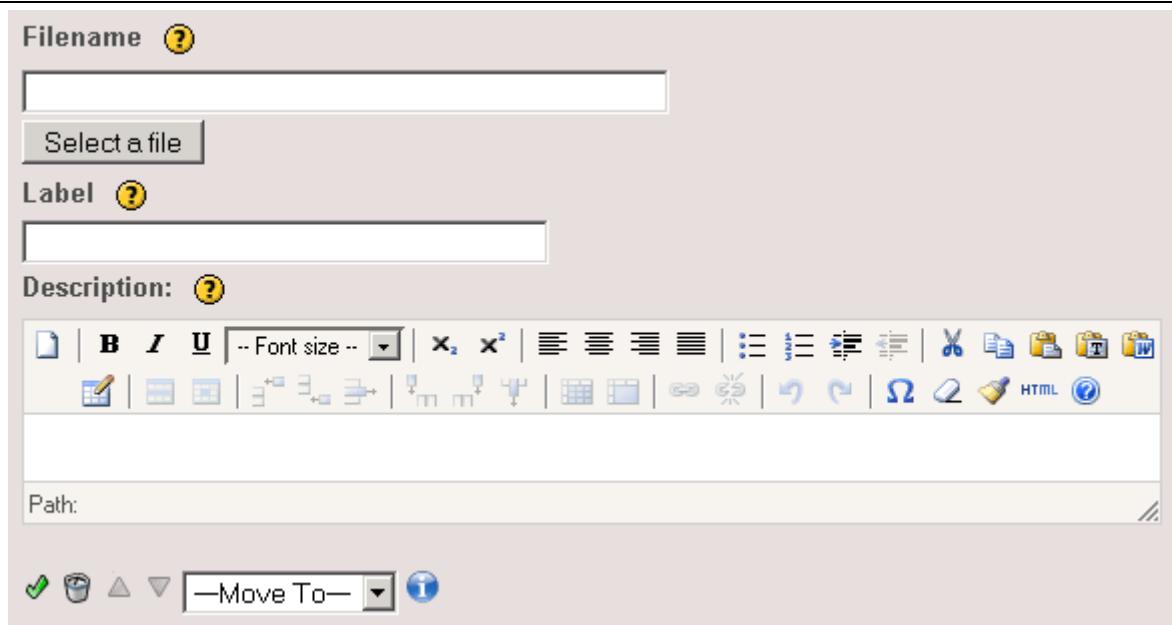
Bước 4: Kích chọn dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái để lưu nội dung thông tin.

4.2.4.10/ Nhập nội dung là một file đính kèm

Trong nhiều trường hợp, ta cần đính kèm một file tài liệu nào đó để học viên có thể tải về, chẳng hạn như các file word, hay các file trình chiếu PowerPoint hay đơn giản là các file nén khác.

Để làm điều này, ta sử dụng **iDevice Attachment** :

Bước 1 : Kích chọn **iDevice Attachment** từ danh sách iDevice. Cửa sổ soạn thảo iDevice sẽ hiển thị như sau :



Bước 2 : Kích chọn nút **Select a file** để tiến hành lựa chọn file cần đính kèm.

Bước 3: Trong ô **Label**, nhập tiêu đề cho liên kết tới file.

Bước 4: Trong ô **Description**, nhập một số thông tin mô tả nội dung của file đính kèm.

Bước 5: Kích chọn dấu check màu xanh để lưu thông tin.

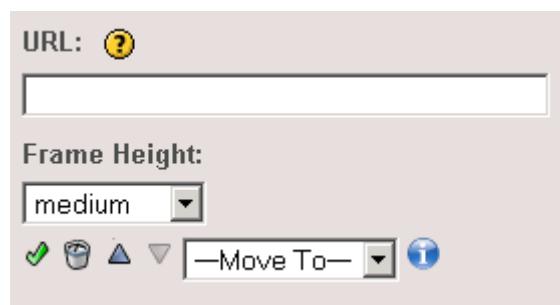
Khi đó, trang nội dung sẽ hiển thị liên kết tới file đính kèm để học viên có thể tải về.

4.2.4.11/ Nhập nội dung là một khung (frame) chứa website bên ngoài

Trong trường hợp chúng ta muốn học viên có thể duyệt một trang web chứa thông tin bên ngoài mà không phải rời khỏi trang web đang hiển thị khóa học của chúng ta, ta có thể đưa luôn trang web đó vào một khung cửa sổ hiển thị bên trong nội dung bài giảng.

Để làm điều này, ta thực hiện như sau:

Bước 1: Kích chọn **iDevice External Website**. Khi đó hệ thống sẽ hiển thị mẫu biểu như sau:



Bước 2: Nhập địa chỉ URL của website muốn đưa vào

Bước 3: Kích chọn chiều cao của khung hình hiển thị trong ô Frame Height.

Bước 4: Kích chọn nút dấu check màu xanh ở góc dưới bên trái để hoàn thành công việc.

4.2.5/ Các iDevice điều khiển hoạt động học tập

Trong exe có nhiều iDevice được thiết kế để giúp học viên tương tác với hệ thống, qua đó giúp cho học viên nắm được nội dung đào tạo. Phần lớn các hoạt động này tập trung vào việc đưa ra các câu hỏi để học viên tự trả lời.

Các câu hỏi trong exe được đưa vào nhằm mục đích hỗ trợ quá trình học tập của học viên chứ không phải là để kiểm tra, đánh giá hay tính điểm.

Exe hỗ trợ một số loại câu hỏi sau : Câu hỏi điền khuyết, câu hỏi đa lựa chọn, câu hỏi dạng đọc hiểu, câu hỏi đúng sai

4.2.5.1/ Câu hỏi điền khuyết

Câu hỏi điền khuyết (điền vào chỗ trống) cho phép giáo viên nhập vào một đoạn văn bản, sau đó ẩn một số từ và yêu cầu học viên điền đúng từ đã ẩn vào chỗ trống.

Để thực hiện điều này, ta làm như sau :

Bước 1 : Kích chọn iDevice **Cloze Activity**. iDevice này sẽ hiển thị như sau:

The screenshot shows the eXe Content Editor interface. At the top, there's a title bar with the text "Cloze Activity". Below it is a toolbar with various icons for text editing, including bold, italic, underline, font size, and alignment. A section titled "Instructions" contains the text "Read the paragraph below and fill in the missing words." Below this is a "Path:" field. The main content area is titled "Cloze Text" and contains a similar toolbar. It includes three checkboxes: "Strict Marking?", "Check Caps?", and "Instant Marking?". Below the toolbar is another "Path:" field. At the bottom of the editor window are several icons: a green checkmark, a trash can, a triangle, a dropdown arrow, a "Move To" button, and a help icon.

Bước 2: Nhập dòng tiêu đề hướng dẫn vào ô **Instructions**, chẳng hạn như: “Đọc đoạn văn bản sau đây và điền từ vào chỗ trống”:

Bước 3: Trong ô **Cloze Text**, nhập đoạn văn bản mẫu.

Bước 4: Đánh dấu từ cần ẩn, sau đó bấm chọn **Hide/Show Word**. Khi đó từ bị ẩn sẽ được đánh dấu gạch dưới để phân biệt với các từ thông thường.

The screenshot shows the "Cloze Text" section of the eXe Content Editor. The main content area displays the following text: "Sharable Content Object Reference Model (SCORM) is a collection of standards and specifications for web-based E-Learning . It defines communications between client side content and a host system called the run-time environment (commonly a function of a Learning Management System). SCORM also defines how content may be packaged into a transferable ZIP file." Below this text is a "Path:" field. At the bottom of the editor window are three checkboxes: "Hide/Show Word", "Strict Marking?", "Check Caps?", and "Instant Marking?".

Ta có thể lặp lại bước 4 nhiều lần để ẩn nhiều từ khác.

Bước 5: Kích chọn dấu check màu xanh để lưu nội dung trong iDevice.

Sau khi hoàn thành việc soạn thảo câu hỏi, trên trang soạn thảo sẽ hiển thị câu hỏi điền từ có dạng:

Read the paragraph below and fill in the missing words.

Sharable Content Object [] **Model (SCORM)** is a collection of standards and specifications for web-based E-Learning . It defines communications between client side content and a host system called the run-time environment (commonly a function of a Learning [] System). SCORM also defines how content may be packaged into a transferable ZIP file.

Submit

Học viên sẽ nhập các từ còn thiếu vào các ô trống trên đoạn tài liệu và bấm Submit, khi đó, hệ thống sẽ hiển thị các câu trả lời đúng với màu xanh, câu trả lời sai với màu đỏ, và số điểm của học viên:

Read the paragraph below and fill in the missing words.

Sharable Content Object [Reference] **Model (SCORM)** is a collection of standards and specifications for web-based E-Learning . It defines communications between client side content and a host system called the run-time environment (commonly a function of a Learning [Manager] System). SCORM also defines how content may be packaged into a transferable ZIP file.

Restart

Show Answers

Your score is 1/2.

Nếu học viên muốn làm lại, học viên có thể bấm nút **Restart**, còn trong trường hợp muốn xem đáp án, học viên có thể bấm nút **Show Answers**.

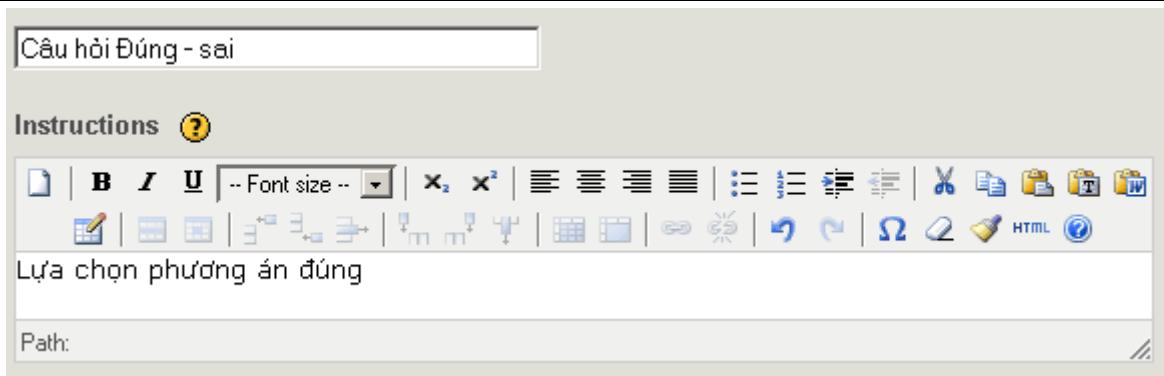
4.2.5.2/ Câu hỏi đúng sai

Câu hỏi đúng sai là dạng câu hỏi mà học viên chỉ có thể lựa chọn một trong hai phương án trả lời là đúng hoặc sai.

Để đưa một câu hỏi đúng sai vào tài liệu, ta làm như sau:

Bước 1: Chọn iDevice **True - False Question**

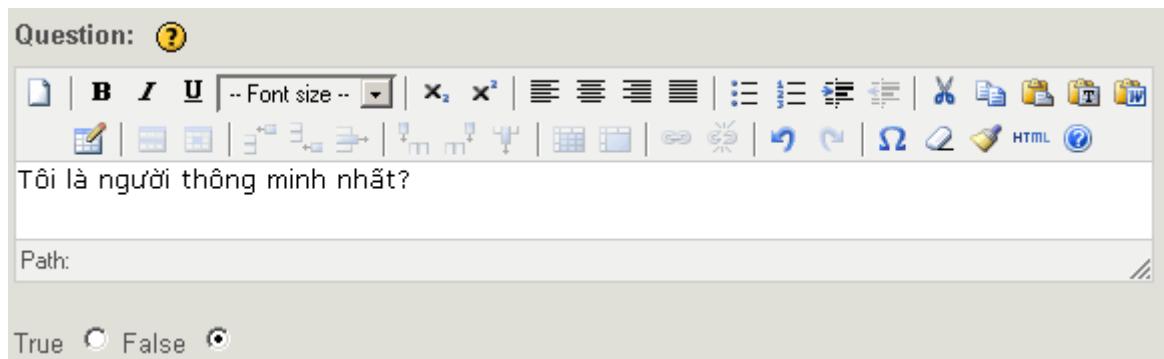
Bước 2 : Trong ô văn bản **True – False Question**, ta có thể nhập tiêu đề tiếng Việt như : Câu hỏi đúng - sai.



Bước 3 : Trong ô **Instructions**, hãy nhập những chỉ dẫn cần thiết nếu có.

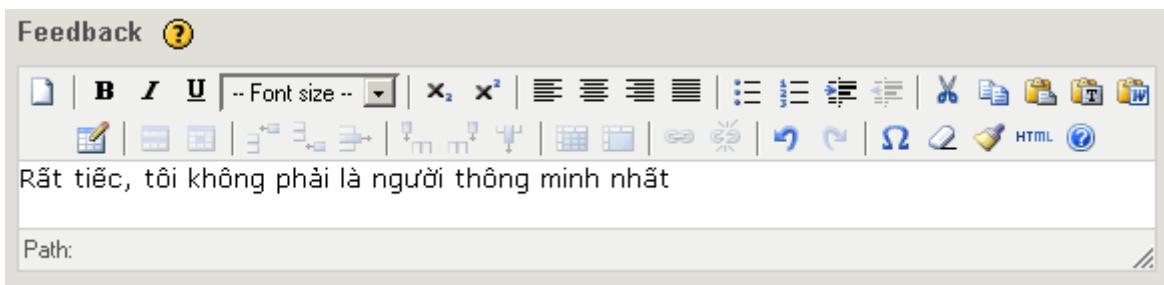
Bước 4 : Soạn thảo câu hỏi :

Trong ô **Question**, ta nhập câu hỏi. Chú ý rằng câu hỏi ở đây chỉ có thể mang giá trị đúng hoặc sai.

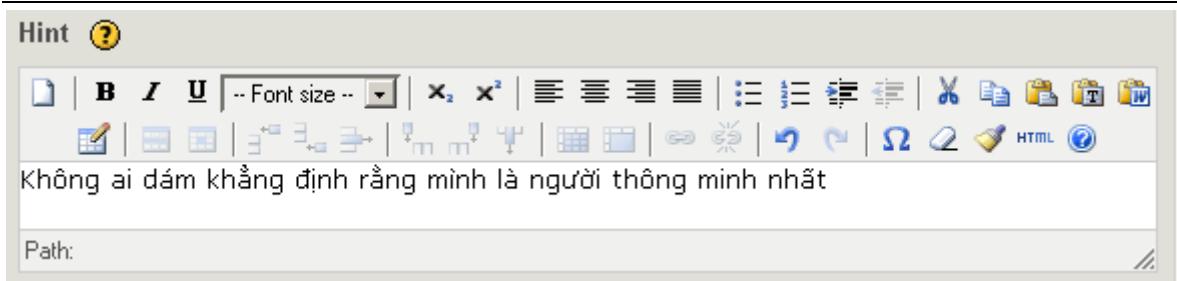


Sau khi nhập xong câu hỏi, ta lựa chọn giá trị của câu hỏi : Đúng (true), Sai (false) bằng cách kích chuột vào một trong hai giá trị True hoặc False tương ứng.

Nếu ta muốn gửi một phản hồi nào đó tới học viên khi người dùng kích chọn câu trả lời, ta có thể nhập dòng tin phản hồi vào ô Feedback :



Nếu ta muốn hiển thị phần gợi ý cho các học viên, ta có thể nhập thông tin gợi ý vào ô Hint :



Ta có thể bổ sung nhiều câu hỏi khác bằng cách kích chọn nút Add Another Question, sau đó thực hiện lại bước 4 đối với câu hỏi mới.

Trong trường hợp muốn xoá một câu hỏi, ta bấm nút gạch chéo đỏ.

Sau khi hoàn thành việc nhập câu hỏi, ta bấm chọn nút dấu check màu xanh để lưu nội dung trong iDevice.

Câu hỏi đúng sai sẽ hiển thị trên trang như sau :



Khi đó, học viên sẽ lựa chọn phương án trả lời. Nếu phương án lựa chọn của học viên trùng với phương án lựa chọn của người soạn câu hỏi, hệ thống sẽ thông báo đúng (correct), ngược lại là sai (incorrect). Học viên cũng có thể kích chuột vào biểu tượng phía bên phải của phương án trả lời để nhận được lời gợi ý (hint) đã cài sẵn.

4.2.5.3/ Câu hỏi đa lựa chọn

Câu hỏi đa lựa chọn là câu hỏi với nhiều phương án lựa chọn khác nhau.

Để đưa một câu hỏi đa lựa chọn vào phần nội dung, ta làm như sau :

Bước 1 : Kích chọn iDevice **Multi-Choice Question** từ danh sách iDevice.

Bước 2 : Trong ô văn bản Multi-Choice Question, ta nhập tiêu đề khác bằng tiếng Việt nếu cần

Bước 3 : Nhập nội dung câu hỏi vào ô Question.

Bước 4 : Nếu cần, nhập một vài gợi ý vào ô Hint. Nội dung phần gợi ý này sẽ được hiển thị khi học viên yêu cầu.

Multi-Choice Question

Question: ?

Hint: ?

Path:

Bước 5 : Nhập các phương án trả lời :

Option ?

Correct Option ?

Feedback ?

Path:

Add another option

Mỗi phương án trả lời có 3 tham số :

Nội dung của phương án trả lời. Ta nhập nội dung này vào ô Option

Hồi đáp của giáo viên khi học viên lựa chọn phương án trả lời đó. Ta nhập phần hồi đáp vào ô Feedback

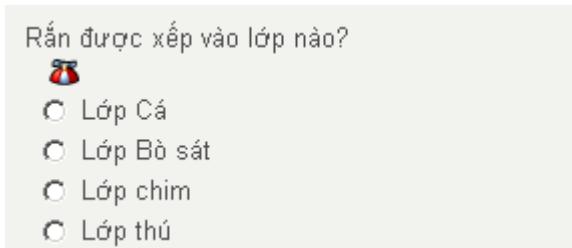
Giá trị của phương án trả lời. Nếu như đây là phương án trả lời đúng, ta kích chọn nút **Correct Option** (nằm ở bên phải phương án trả lời).

Để thêm một phương án trả lời mới, ta kích chọn nút Add another option, sau đó làm lại bước 5 để nhập thông tin cho phương án trả lời mới.

Để xoá một phương án trả lời đã có, ta kích chọn dấu gạch chéo màu đỏ cạnh nút Correct Option.

Sau khi hoàn thành câu hỏi, lưu nội dung của iDevice bằng cách kích chọn dấu check màu xanh phía dưới bên trái của iDevice

Khi đó, trên màn hình sẽ hiển thị câu hỏi có mẫu như sau :



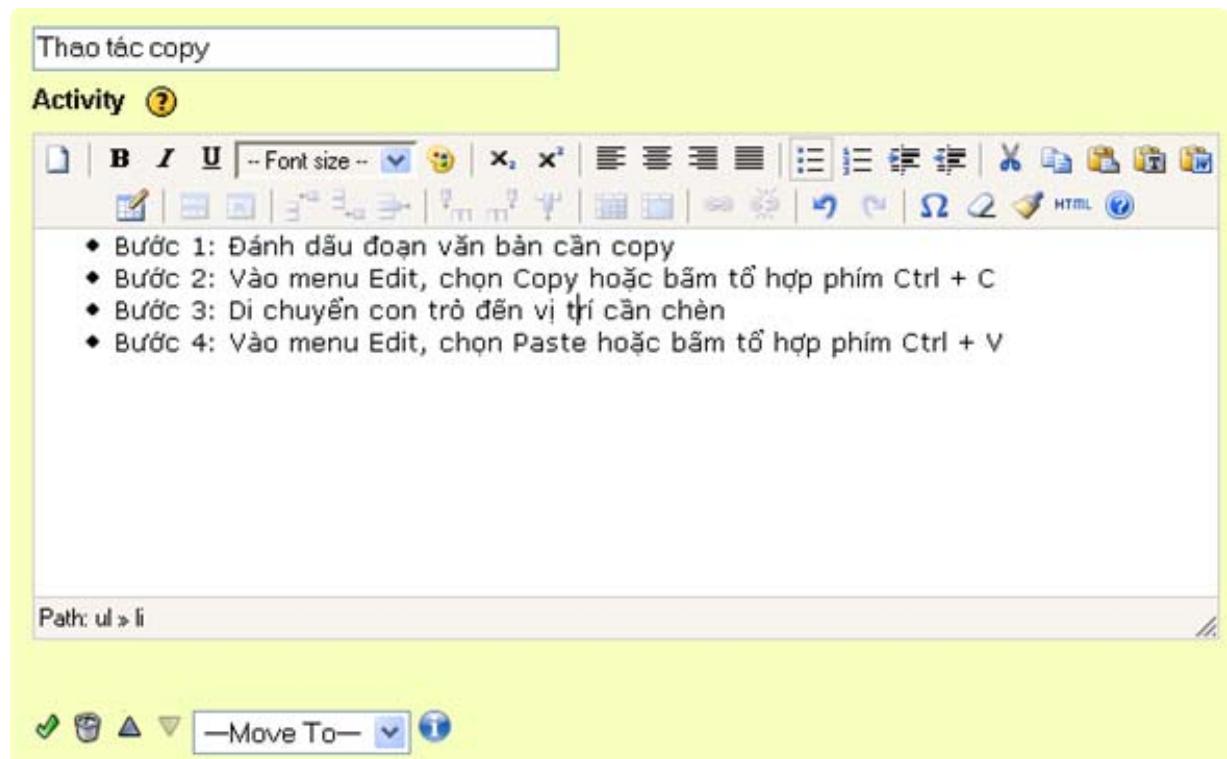
Nếu học viên kích chọn một phương án trả lời, hệ thống sẽ hiển thị hồi đáp tương ứng với phương án đó. Nếu học viên cần trợ giúp, có thể kích chuột vào biểu tượng yêu cầu hướng dẫn nằm ở giữa câu hỏi và các phương án trả lời.

4.2.5.4/ Các hoạt động thông thường (Activity)

Activity là các hoạt động hay các thao tác mà học viên sẽ sử dụng để qua đó tiếp thu được kiến thức.

Để đưa các hoạt động vào tài liệu, ta làm như sau:

Bước 1: Kích chọn iDevice **Activity**. Màn hình soạn thảo iDevice hiển thị như sau:



Bước 2: Trong ô nhập văn bản Activity, bạn có thể thay đổi tiêu đề sang tiếng Việt.

Bước 3: Nhập các thông tin về các thao tác cần thực hiện.

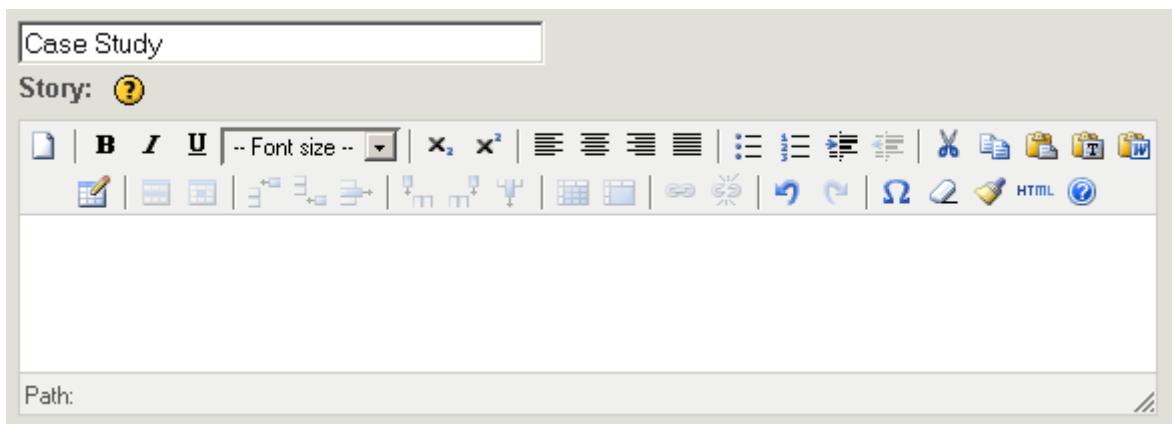
Bước 4: Đánh dấu vào nút check màu xanh ở góc dưới bên trái để lưu nội dung của iDevice.

4.2.5.5/ Các hoạt động thảo luận (case study)

Case study là một bài viết về một câu chuyện hay một vấn đề nào đó. Sau khi đọc xong bài viết, học viên sẽ phải thảo luận, trả lời một số vấn đề dựa trên nội dung bài viết.

Để đưa một case study vào tài liệu, ta làm như sau:

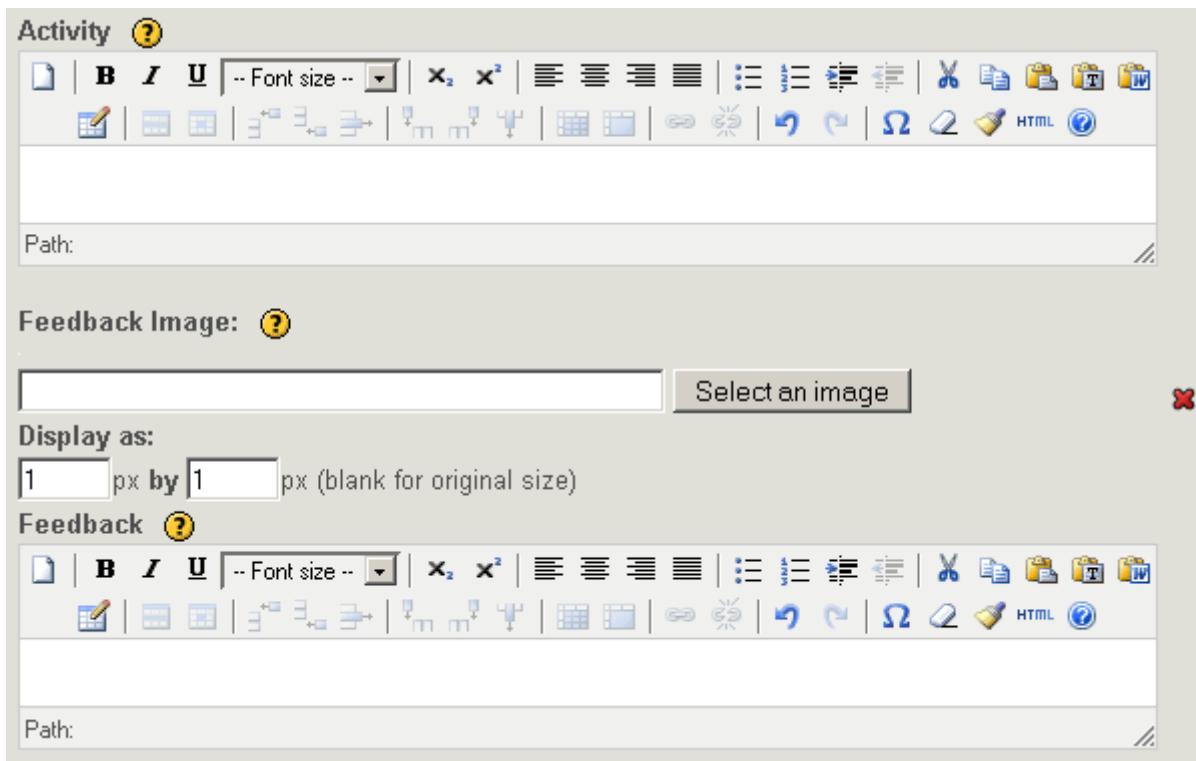
Bước 1: Kích chọn iDevice **Case Study**.



Bước 2: Thay đổi tiêu đề tiếng Anh trong ô văn bản Case Study thành tiếng Việt nếu cần.

Bước 3: Nhập câu chuyện chứa nội dung mà ta cần truyền tải tới học viên vào ô Story.

Bước 4: Nhập các câu hỏi thảo luận:



Mỗi một câu hỏi sẽ được đưa vào dưới dạng một hoạt động (activity):

Trong ô Activity, ta nhập yêu cầu (dưới dạng câu hỏi) của hoạt động đó.

Trong ô Feedback, ta nhập phản hồi. Khi học viên kích chọn Show Feedback tương ứng với câu hỏi hành động, hệ thống sẽ hiển thị phản hồi tương ứng với câu hỏi đó.

Bước 5: Nếu muốn bổ sung thêm các hoạt động khác, ta kích chọn nút Add another question và thực hiện lại bước 4 đối với hoạt động mới.

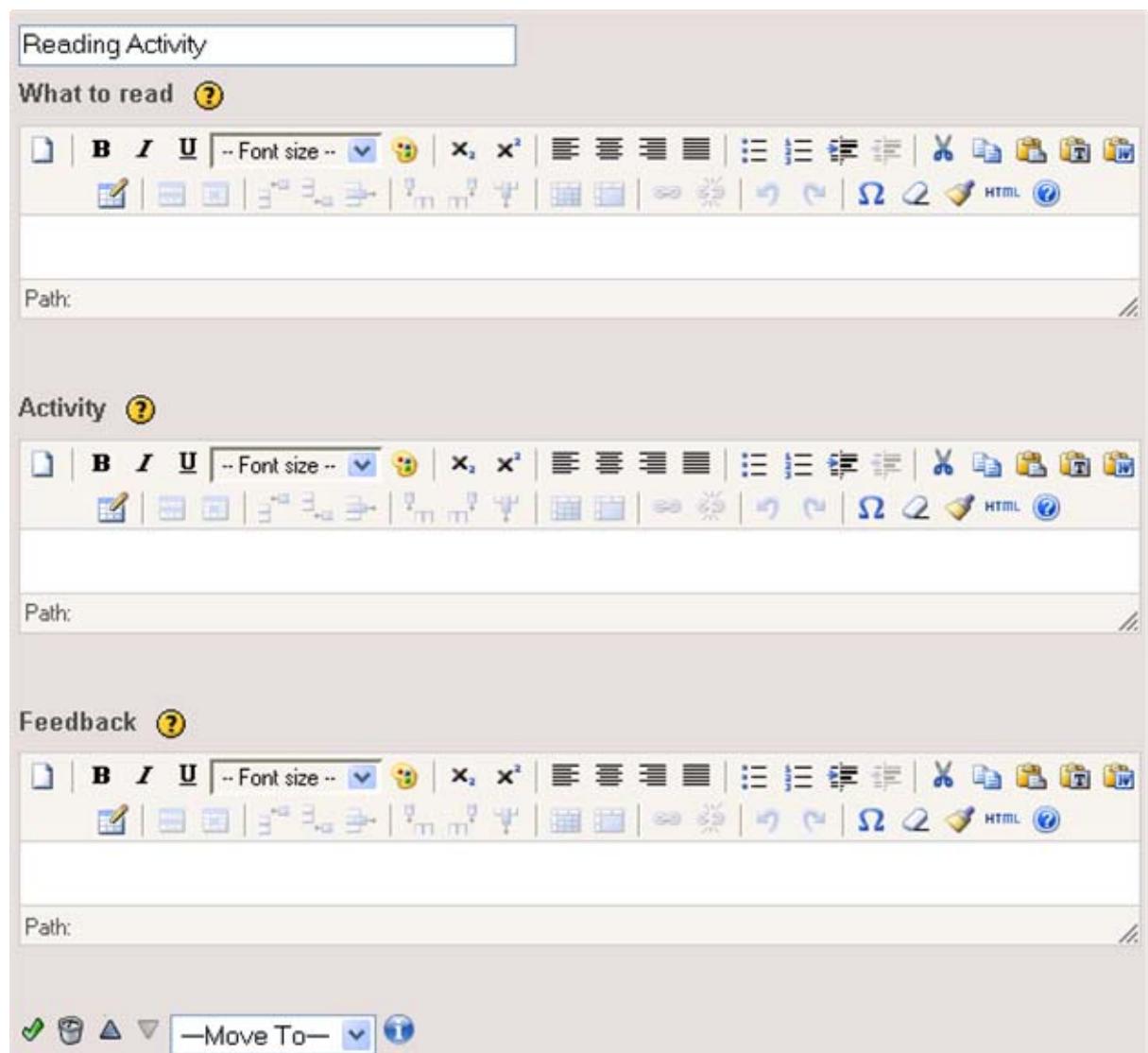
Sau khi hoàn thành, bấm chọn dấu check ở góc dưới bên trái để lưu nội dung trong iDevice.

4.2.5.6/ Các hoạt động đọc hiểu (Reading activity)

Đây có thể coi là một dạng thu gọn của Case Study với duy nhất một Activity:

Để đưa dạng hoạt động này vào tài liệu, ta làm như sau:

Bước 1: Kích chọn iDevice **Reading Activity** trong danh sách iDevice. Hệ thống sẽ hiển thị như sau:



Bước 2: Trong ô soạn thảo Reading Activity, ta thay thế bằng tiếng Việt tương ứng theo ngũ cảm của tài liệu, chẳng hạn như: Hãy đọc đoạn văn sau.

Bước 3: Nhập nội dung của phần tài liệu cần yêu cầu học viên đọc vào ô What to read.

Bước 4: Nhập các yêu cầu về các hoạt động của học viên trong ô Activity.

Bước 5: Nhập thông tin phản hồi đến học viên. Thông tin này sẽ được hiển thị sau khi học viên kích chọn nút Click here hiển thị trên tài liệu.

5./ Xuất bản nội dung

5.1./ Các định dạng file của eXe

Hiện tại eXe sử dụng 3 loại định dạng file chính như sau:

.elp	Các gói nội dung eXe content packages được lưu lại dưới các file có đuôi .elp (elearning packages); định dạng này chủ yếu được sử dụng ở bên trong của eXe, chỉ có thể được sử dụng để trao đổi nội dung giữa những người dùng cần cộng tác với nhau.
SCORM export	Gói nội dung được lưu lại dưới dạng một file nén zip, cho phép gói tất cả các trang được tạo ra cùng với một file IMSmanifest.xml để sử dụng với các hệ LMS tương thích với SCORM. Tài liệu này cung cấp cho LMS những chỉ dẫn hiển thị và cấu trúc gói nội dung.
IMS export	Định dạng này đóng gói nội dung theo cách tương tự như việc xuất ra chuẩn SCORM
HTML export	Tạo ra một thư mục chứa các trang HTML, hình ảnh và các style sheet cần thiết để xuất bản gói nội dung lên web.

Hiện tại, nếu sử dụng môi trường Windows, các file eXe sẽ được lưu vào thư mục My Documents. Đây là thư mục mặc định và có thể được thay đổi bằng cách nhập đường dẫn tới thư mục mà bạn cần lưu các file

Các nội dung được tạo ra trong eXe có thể được export thành các gói web để xuất bản lên web server, cũng như gói SCORM 1.2 để phân phát tới các hệ LMS tương thích với SCORM, một IMS Content Package, hoặc như là một trang web đơn để tiện in ấn.

5.2./ Xuất bản gói nội dung dưới dạng web

Để xuất bản nội dung dưới dạng một website, ta làm như sau:

Bước 1: Vào menu **File**, chọn **Export**

Bước 2: Chọn tiếp **Website**. Khi đó sẽ có hai lựa chọn:

Self Contained folder: Lựa chọn này để xuất bản nội dung ra một thư mục

Zip file: Lựa chọn này để xuất bản nội dung dưới dạng một file nén.

Bước 3: Sau khi lựa chọn một trong hai hình thức trên, hệ thống sẽ mở hộp thoại để chọn thư mục lưu trữ. Bấm **OK**.

5.3./ Xuất bản gói nội dung dưới dạng các gói nội dung SCORM/IMS

Như đã đề cập đến ở trên, các gói SCORM/IMS là các gói tài liệu được đóng gói theo chuẩn đặc tả SCORM hoặc IMS. Việc đóng gói theo các định chuẩn này sẽ cho phép nội dung có thể được sử dụng ở các hệ thống LMS khác nhau hỗ trợ SCORM.

Để làm điều này, ta thực hiện như sau:

Bước 1: Vào menu **File**, chọn **Export**

Bước 2: Lựa chọn SCORM 1.2 hoặc IMS Content Package. Cửa sổ <export SCORM package as> sẽ được hiển thị và bạn sẽ được nhắc để nhập tiêu đề cho gói.

Bước 3: Nhập tiêu đề cho gói và kích chọn **Save**.

Ta có thể làm tương tự với việc export sang gói IMS.

Các gói được export theo cách này sẽ được lưu dưới dạng các file nén .zip. Bạn không cần phải giải nén các file này để import và một LMS.

6./ Các tính năng khác của eXe

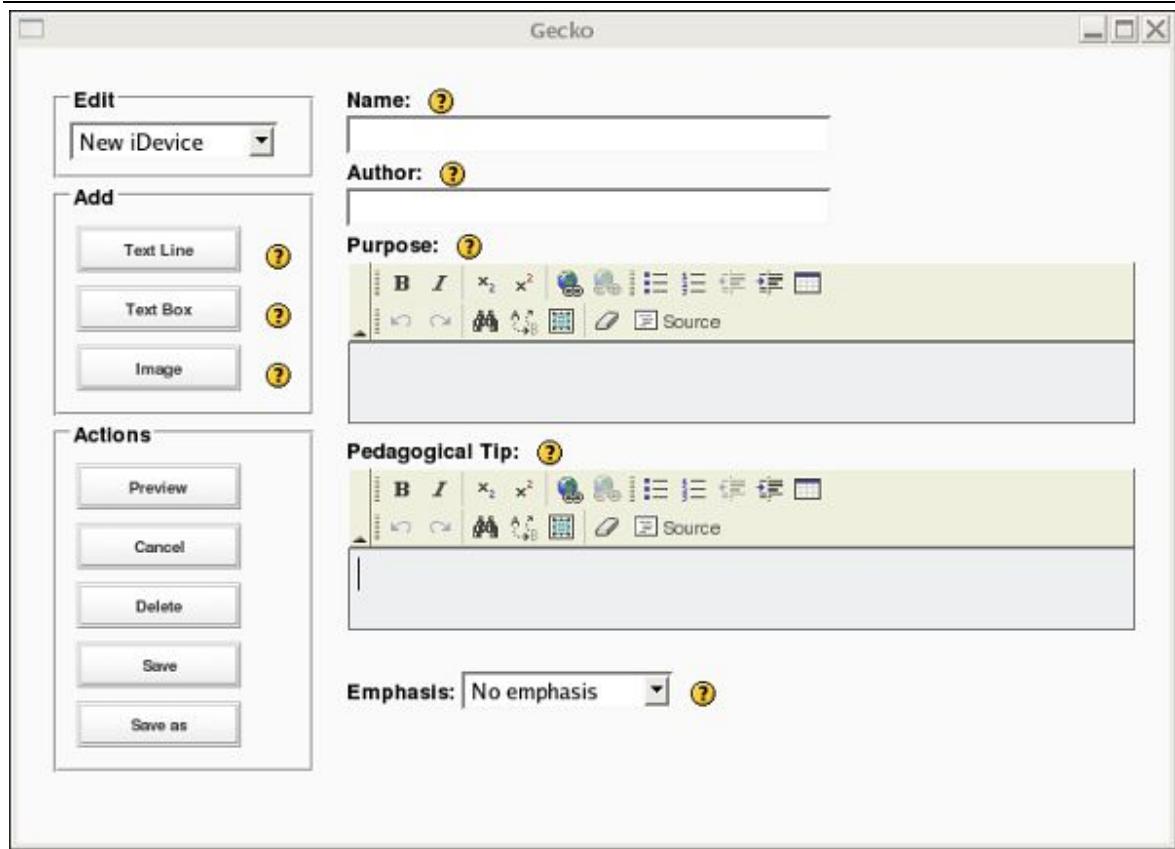
6.1./ Xây dựng một iDevice mới với iDevice Editor

Bộ soạn thảo iDevice cho phép bạn thiết kế các iDevices của riêng mình. Tính năng này hiện đang được phát triển nên các chức năng của nó sẽ được tiếp tục cải thiện trong những phiên bản sau này.

6.1.1/ Tạo một iDevice

Để tạo một iDevice, ta làm như sau:

Khi eXe đang chạy, lựa chọn menu Tool, tiếp đó chọn iDevice Editor. Cửa sổ iDevice editor sẽ mở ra:



Trong ô **Name**, nhập tên cho iDevice

Nhập tên tác giả vào ô **Author**.

Trong ô **Purpose**, nhập mục đích sử dụng của iDevice.

Trong ô **Pedagogical Tip**, nhập những chú thích hỗ trợ cần thiết cho người dùng khác khi sử dụng iDevice này, ví dụ như cách sử dụng iDevice.

Lựa chọn kiểu nhấn mạnh mà bạn muốn đặt vào trong nội dung nhập vào với iDevice này. Nếu không có sự nhấn mạnh nào (*No emphasis*, có nghĩa là nội dung sẽ được hiển thị là văn bản đơn thuần (plain text). *Some emphasis* phân biệt text slight và Strong emphasis sẽ tô sáng văn bản. Thông qua cách chọn emphasis bạn sẽ được cung cấp một menu biểu tượng (icon). Kích chọn một biểu tượng để đính kèm nó cùng với iDevice của bạn. Biểu tượng này sẽ xuất hiện bên cạnh tiêu đề của iDevice.

Bước tiếp theo là để xây dựng iDevice của bạn bằng cách lựa chọn các phần tử mà bạn muốn xuất hiện trong iDevice:

Text Line cung cấp cho bạn một trường nhập dữ liệu trên một dòng.

Text Box cho bạn một trường nhập dữ liệu trên nhiều dòng (text area)

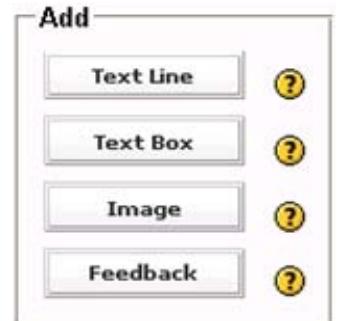


Image cho phép bạn chọn một hình ảnh từ các file hình ảnh mà bạn lưu trữ.

Feedback: Ô văn bản cung cấp các phản hồi tới học viên.

Nhập cho mỗi phần tử đưa vào một nhãn và một lời chỉ dẫn thích hợp.

Kích chọn **Save**. iDevice mới sẽ xuất hiện trên bảng iDevices . iDevice này sẽ được sử dụng theo cùng cách với các iDevices khác.

Để tạo ra các iDevice mở rộng, mở cửa sổ soạn thảo iDevice và kích nút **Reset** ở phía dưới cửa sổ.

6.1.2/ Bảng điều khiển iDevice Editor (iDevice Editor Actions Panel)

Bảng hành động cung cấp một số các chức năng soạn thảo:

Nút Preview

Nút preview cho phép bạn xem trước các trường được chọn cùng với bất kỳ các tip, hint và nhãn đã được chỉ định. Trong chế độ preview, nút Preview sẽ chuyển thành Edit. Kích chuột lên nút Edit sẽ trở về chế độ soạn thảo, nơi bạn có thể tiếp tục soạn thảo iDevice.



Nút Cancel

Nút Cancel được sử dụng với các iDevice đang tồn tại và sẽ huỷ bỏ bất kỳ một sự thay đổi nào đã được tạo ra trong thẻ hiện soạn thảo hiện tại. Tất cả các trường được thêm vào trong thẻ hiện soạn thảo mới này sẽ bị huỷ bỏ.

Nút Delete

Nút Delete sẽ gỡ bỏ một iDevice đang được lựa chọn từ danh sách iDevice.

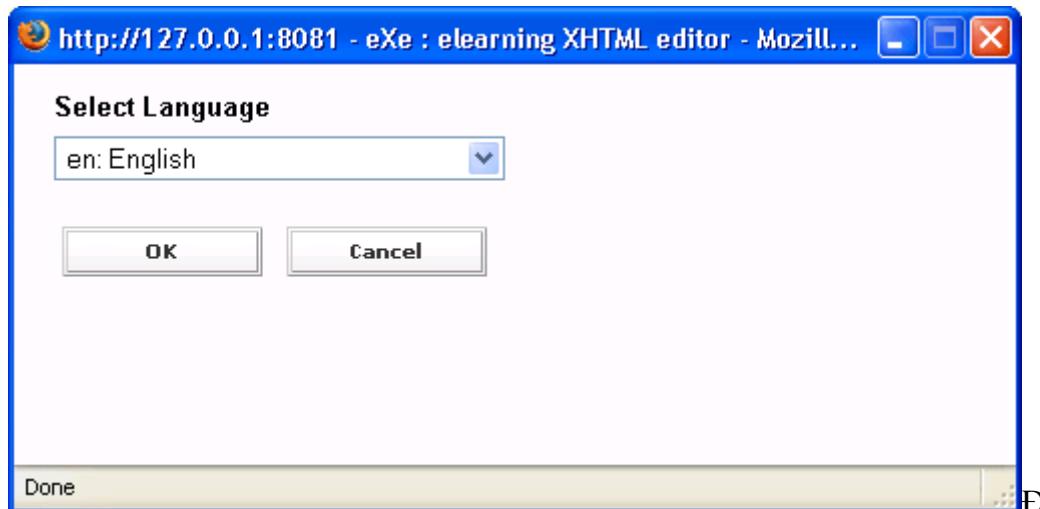
Nút Save

Nút Save lưu các thay đổi vào iDevices đang tồn tại.

Nút Save As

Nút Save As cho phép người dùng lưu lại bằng cách tạo ra một iDevices mới.

6.2./ Thay đổi ngôn ngữ sử dụng



Để thay đổi ngôn ngữ sử dụng trong exe, ta làm như sau:

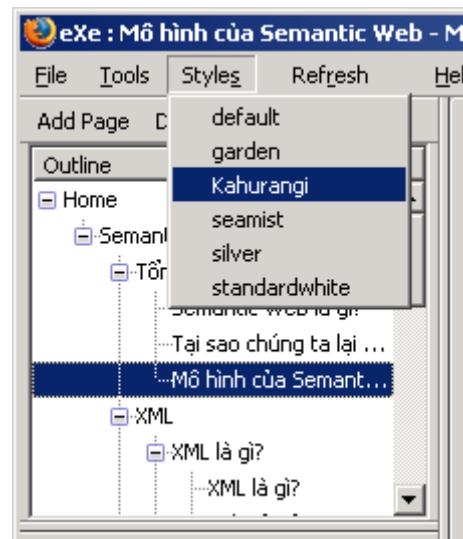
Bước 1: Kích chọn menu Tool, chọn tiếp Preferences

Khi đó exe sẽ hiển thị hộp thoại như sau:

Bước 2: Kích chọn ngôn ngữ sử dụng trong hộp Select Language.

Bước 3: Kích chọn OK để kết thúc.

6.3./ Thay đổi giao diện của tài liệu



Để thay đổi giao diện của tài liệu, ta có thể vào menu Style, sau đó kích chọn giao diện theo ý thích. Giao diện mới sẽ được cập nhật ngay sau đó.

6.4./ Chèn một gói nội dung đã có sẵn

Nếu chúng ta đã có một khóa học hay một gói nội dung đã có sẵn được tạo ra bởi exe, chúng ta có thể sử dụng tính năng Merging để nhập khẩu gói nội dung đó.

Để làm điều này, ta làm như sau :

Bước 1: Lựa chọn nhánh nội dung cần chèn trên cây đề cương Outline.

Bước 2: Vào menu File, chọn **Merging → Insert Package**.

Bước 3 : Lựa chọn file *.elp có sẵn cần chèn, sau đó bấm **Open**.

Hệ thống sẽ tiến hành nhập khẩu nội dung trong file *.elp vào nhánh đang chọn của tài liệu hiện tại.

7./ Bảng thuật ngữ

Application	Các phần mềm mà người sử dụng tương tác với chúng.
Authoring	Hành động sinh ra nội dung bài dạy từ một ý niệm hoặc một học thuyết
Authoring Tools	Các công cụ được thiết kế để cho phép người dùng soạn thảo và xuất bản nội dung dạy học.
CBT	Computer Based Training - Khóa đào tạo dựa trên máy tính
Content	Có thể được tham chiếu tới nội dung dạy học, mô tả các thông tin nhập vào hệ soạn thảo Authoring (VD như eXe)
Content Object	Các đối tượng nội dung có thể được coi như là một iDevice đã được nhập nội dung.
e-Learning	Sự thuận lợi trong đào tạo thông qua các thiết bị thu phát điện tử như: máy tính, CD/DVD, internet.
eXe	Bộ soạn thảo e-learning XHTML - một hệ authoring dựa trên môi trường web được thiết kế cho các giáo viên và các học viên
eXe Sidebar	Phần điều khiển chứa các công cụ của eXe authoring
HTML	Ngôn ngữ Hypertext Markup Language.
Icon	Một hình ảnh nhỏ được hiển thị trên các giao diện authoring và presentation
iDevice	Các phần tử chỉ dẫn (Instructional elements) cung cấp một cơ cấu tổ chức để nhập nội dung.
LMS	Learning Management System.
Node	Khai báo các đơn vị (unit) cơ bản trong cấu trúc thiết kế bài giảng (outline). Chúng được tham chiếu vào ngữ cảnh của eXe như là một trang.
Output	Một cái gì đó được xuất bản bởi eXe, VD: một gói SCORM, hoặc một website.
Package	Một gói nội dung là một tập hợp các nội dung.
Pedagogical	Một template là một gói nội dung, trong đó các đối tượng nội dung

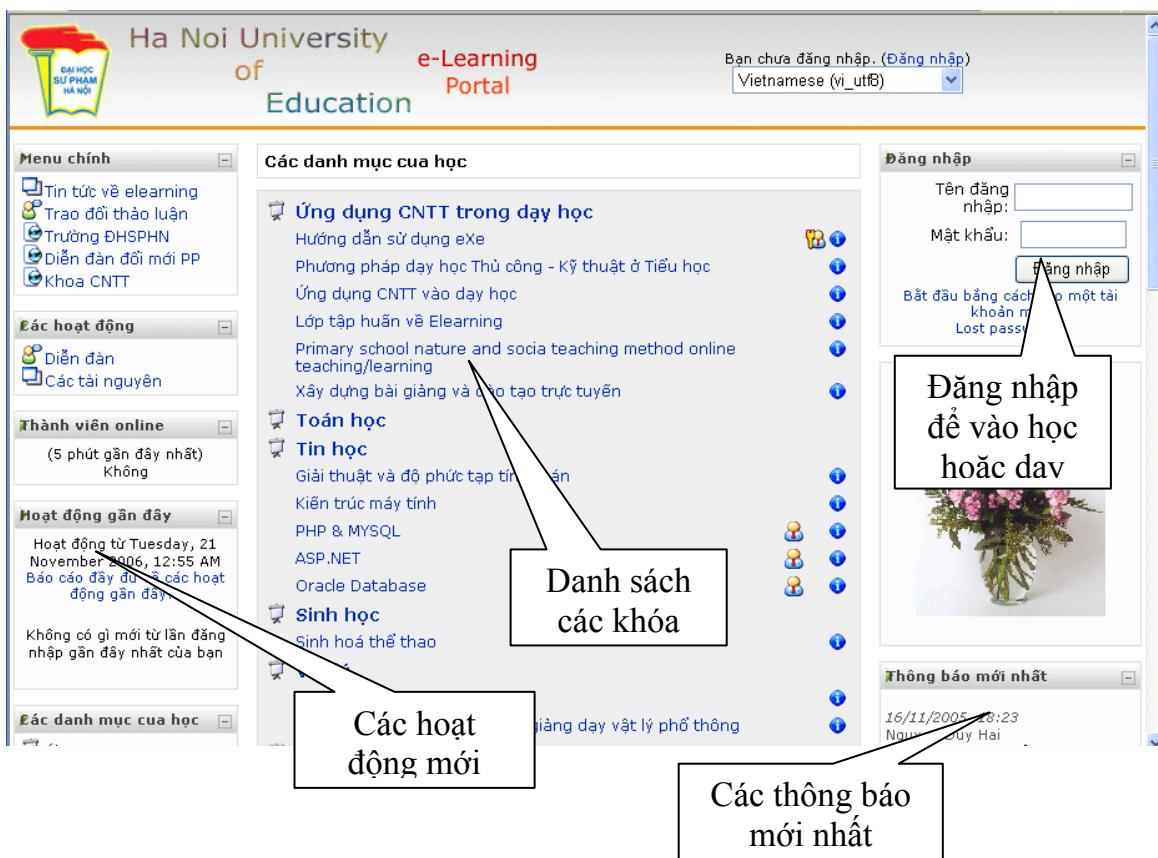
Template	chưa được điền vào.
Pedagogy	Một thuật ngữ được dùng để mô tả kế hoạch dạy học.
Presentation Template	Một khái niệm về cách trình bày một gói (Package).
Rich Text Editor	Một tập hợp các công cụ được sử dụng để định dạng văn bản điện tử.
SCORM	Mô hình tham chiếu nội dung có thể chia sẻ được (Sharable Content Object Reference Model) - Một kỹ thuật thông dụng dành cho việc học dựa trên máy tính và dựa trên web.
Tab	Folder tab styled interface.
Taxonomy	Phân lớp có thứ tự các mục (items) VD: Chapter, Page, Section.
XHTML	Extensible Hypertext Markup Language.
XML	Extensible Markup Language.

Hệ thống thông tin quản lý học trực tuyến Moodle

1./ Bắt đầu làm việc với Moodle

1.1./ Giới thiệu về phần mềm Moodle

Phần mềm moodle là một hệ thống thông tin quản lý học trực tuyến (elearning). Cho phép các tài khoản là giáo viên có thể phân tán tài liệu học tập (học liệu) môn học do giáo viên đó trực tiếp giảng dạy tới người học (sinh viên). Các tài khoản là sinh viên sẽ truy cập vào hệ thống để nhận các tài liệu, các hoạt động học tập do giáo viên thiết kế để thực hiện quá trình học tập của mình. Hệ thống quản lý danh sách sinh viên tham gia học trực tuyến, quản lý tiến trình người học, quản lý kết quả của người học... Toàn cảnh màn hình hệ thống moodle như sau:



1.2./ Đăng ký và xác thực tài khoản

- Mục đích: Cho phép khách tạo một account mới trên website
- Các bước thực hiện:

Bước 1: Đăng ký tài khoản

Từ cửa sổ đăng nhập, bạn click vào nút Tạo một tài khoản mới

<p>Quay trở lại web site?</p> <p>Vào lớp học bằng cách điền tên đăng nhập và mật khẩu vào hai ô dưới đây, sau đó nhấn nút đăng nhập: (Cookies phải được cho phép trong trình duyệt của bạn) </p> <p>Tên đăng nhập: <input type="text" value="admin"/> Mật khẩu: <input type="password"/> <input type="button" value="Đăng nhập"/></p> <p>Một số khóa học có thể cho phép khách truy cập: <input type="button" value="Đăng nhập như là khách"/></p> <p>Bạn quên tên đăng nhập hoặc mật khẩu ? <input type="button" value="Vâng, giúp tôi đăng nhập"/></p>	<p>Lần đầu tiên bạn đến đây ?</p> <p>Xin chào! Để có thể truy cập vào các khóa học bạn sẽ phải mất vài phút để tạo một account mới cho chính bạn trên web site này. Mỗi khóa học riêng biệt có thể có một "khoá truy cập", nhưng bạn chưa cần chúng bây giờ. Sau đây là các bước:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Điền vào biểu mẫu Tài khoản mới với các thông tin của bạn. 2. Một email sẽ được gửi đến địa chỉ email của bạn. 3. Đọc email của bạn, nhấn chuột vào liên kết kích hoạt có trong email của bạn. 4. Tài khoản của bạn sẽ được xác nhận và tiếp theo bạn đăng nhập. 5. Bây giờ chọn khóa học bạn muốn tham gia vào. 6. Nếu bạn bị nhắc phải điền vào "một khoá truy cập", sử dụng khoá truy cập mà giáo viên của bạn đưa cho bạn. Khi đó bạn sẽ được tham gia vào trong khóa học. 7. Bây giờ bạn có thể truy cập toàn bộ khóa học. Từ bây giờ trở đi bạn chỉ cần nhập tên đăng nhập và mật khẩu của bạn (trong biểu mẫu của trang này) để đăng nhập và truy cập các khóa học bạn đã đăng ký. <p><input type="button" value="Tạo một tài khoản mới!"/></p>
---	---

Điền vào biểu mẫu **Tài khoản mới** với các thông tin của bạn

<p>Tạo một tên đăng nhập và mật khẩu mới để đăng nhập:</p> <p>Tên đăng nhập: <input type="text" value="vannthn"/> Mật khẩu: <input type="password"/></p> <p>Vui lòng cung cấp một số thông tin về bản thân bạn: (Chú ý: Địa chỉ email phải là một địa chỉ có thực)</p> <p>Địa chỉ email: <input type="text" value="vannthvn@yahoo.com"/> Địa chỉ email (lại lần nữa): <input type="text" value="vannthvn@yahoo.com"/></p> <p>Tên của bạn: <input type="text" value="Hải Văn"/> Họ của bạn: <input type="text" value="Nguyễn"/> Thành phố/Tỉnh: <input type="text" value="Hà Nội"/> Tên nước: <input type="text" value="Việt Nam"/></p> <p><input type="button" value="Tạo tài khoản mới"/></p>
--

Lưu ý: Các thông tin của bạn phải chính xác, tên đăng nhập và email phải chưa từng được đăng ký sử dụng trên website

Bước 2: Xác thực tài khoản qua email

- Sau khi thực hiện bước đăng kí trên thành công, một email sẽ được gửi tới email bạn đăng kí. Tiếp theo, bạn đọc email và nhấp chuột vào liên kết kích hoạt tài khoản có trong email của bạn. Đến đây, tài khoản của bạn đã được kích hoạt và có thể đăng nhập vào hệ thống rồi.

Bước 3: Đăng nhập hệ thống.

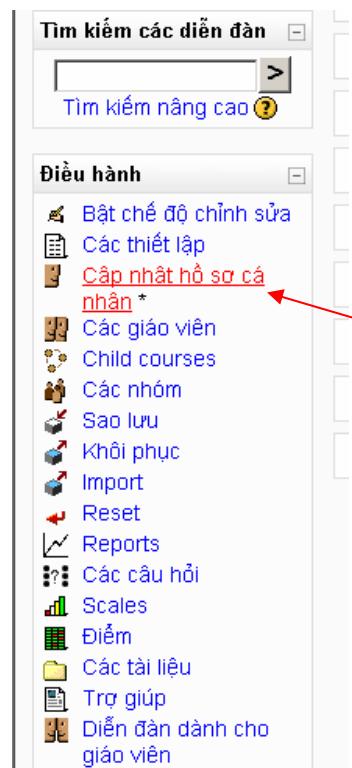
1.3./ Thiết lập lại các thông tin cá nhân

Sau khi đăng kí và kích hoạt tài khoản thành công, bạn có thể thay đổi, chỉnh sửa lại các thông tin cá nhân (họ tên, tỉnh, hình ảnh hiện hành, ...) đã khai báo khi

tạo lập tài khoản bất cứ lúc nào. Để làm được điều đó, bạn thực hiện theo các bước sau:

Trước tiên, bạn phải đăng nhập. Đây là điều kiện tiên quyết.

Sau khi đăng nhập thành công. Giao diện trang chủ sẽ mở ra. Bạn nhấp chuột vào **Cập nhật hồ sơ cá nhân** phía trên trái cửa sổ.



Tiếp theo, bạn nhập đầy đủ các thông tin cá nhân của bạn theo trình tự và click nút **Cập nhật hồ sơ** cuối trang.

Nguyễn Hải Văn

[Profile](#) [Cập nhật hồ sơ cá nhân](#) [Forum posts](#)

Tên của bạn:	Hải Văn
Họ của bạn:	Nguyễn
Địa chỉ email:	vannthvn@yahoo.com
Hiển thị Email:	Chỉ cho phép những thành viên của học khác nhìn thấy địa chỉ email
Email hoạt động:	Địa chỉ email này có hiệu lực hoạt động
Định dạng Email:	Định dạng HTML
Kiểu phân loại Email :	Không phân loại (chỉ có một email cho việc gửi thông báo lên diễn đàn)
Tham gia tự động diễn đàn:	Có: khi tôi gửi thông báo, cho phép tôi tham gia diễn đàn đó
Forum tracking:	No: don't keep track of posts I have seen
Khi soạn thảo văn bản:	Sử dụng trình soạn thảo HTML (chỉ một số trình duyệt)
Thành phố/Tỉnh:	Hà Nội
Tên nước:	Việt Nam
Miền thời gian:	GMT+7
Ngôn ngữ được dùng:	Vietnamese (vi_utf8)
Phản hồi:	Arial 1 (8 pt) 

Một cửa sổ thông báo từ hệ thống: **Mọi thay đổi đã được sao lưu** sẽ hiện ra và quá trình cập nhật hồ sơ của bạn đã thành công.

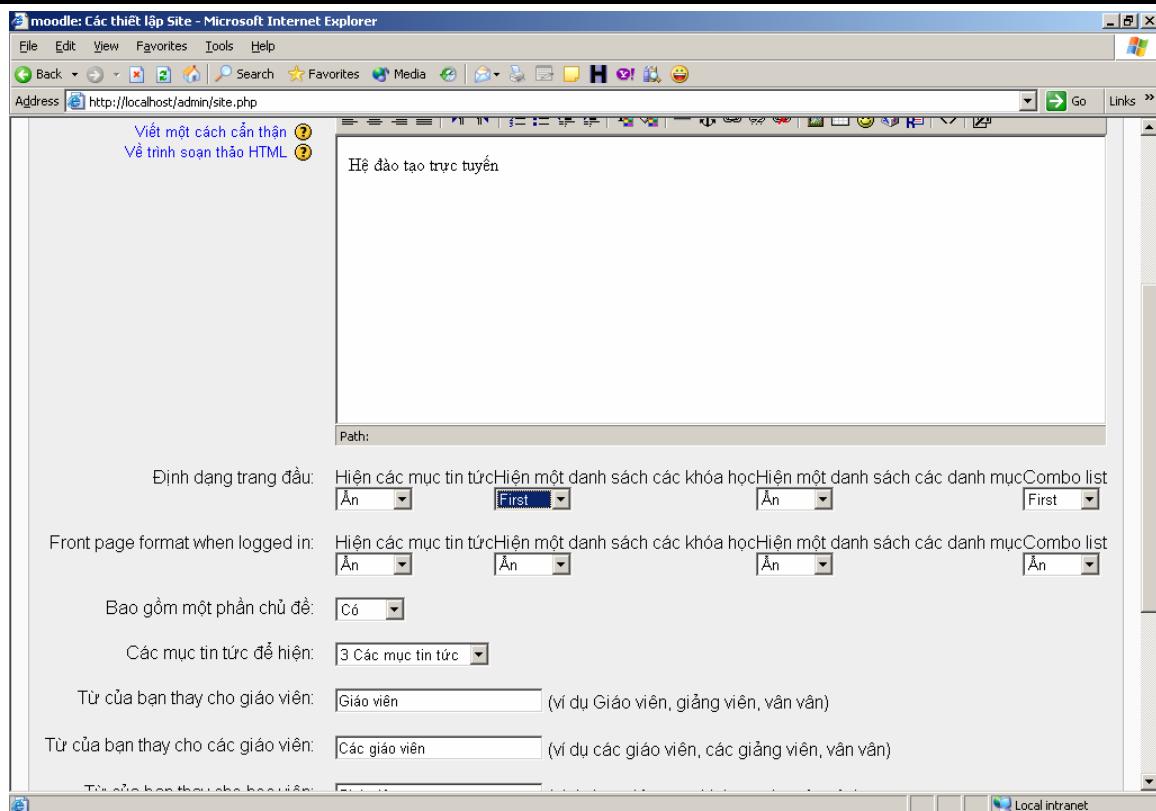
1.4./ Thiết lập Layout cho khoá học

- Người có quyền thực hiện: Quản trị hệ thống.
- Mục đích: Bố trí hiển thị các khoá học.
- Thao tác:

Từ giao diện chính của hệ thống, click link **Cấu hình** ở phía bên trái

Chọn Các thiết lập site

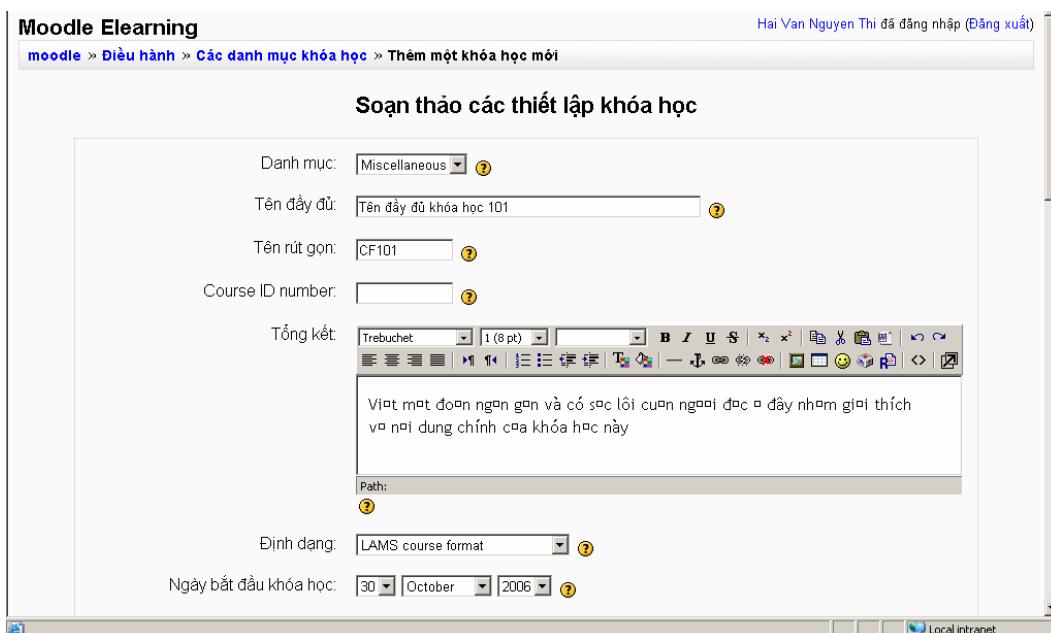
Thiết lập lựa chọn **định dạng trang đầu** và **định dạng trang sau khi login** từ các combobox. Các lựa chọn này sẽ quyết định việc ẩn hay hiện, thứ tự hiển thị các mục tin tức, danh sách các khoá học, danh sách các danh mục ra làm sao.



2./ Điều hành khóa học

2.1./ Thiết lập các thông tin cho khóa học

- Giao diện cửa sổ thiết lập các thông tin cho một khóa học:



Bạn cần thiết lập các thông tin sau cho khóa học:

Danh mục (Chẳng hạn như Hệ thống thông tin, Công nghệ phần mềm, Kỹ thuật mạng và máy tính, ...)

Tên đầy đủ của khoá học

Tên rút gọn

Số ID của khoá học (Mục đích: Khớp khóa học với các hệ thống ngoài.Thông tin này bạn có thể bỏ qua)

Giới thiệu văn tắt nội dung của khoá học.

Định dạng.

Ngày bắt đầu khoá học.

Thời gian khóa học kéo dài.

Giai đoạn được tham gia.

Số tuần/ chủ đề

Chế độ nhóm.

Hiệu lực đối với học viên

Khoá truy cập.

Quyền hạn của khách truy cập.

Ẩn các phần hay không ẩn các phần?

Số mục tin tức để hiện.

Có cho nhìn thấy điểm số hay không?

Có hiện các thông báo gần đây hay không?

Kích thước tải lên tối đa là bao nhiêu?

Có giới hạn các modules (chat, choice, data, forum, ...) hay không?

Sau khi thiết lập đủ các thông tin cần thiết của khoá học, bạn click nút **Lưu** ở cuối trang. Khi đó, toàn bộ các thông tin bạn thiết lập ở trên mới có hiệu lực đối với khoá học.

2.2./ Quản lý người dạy

Mục đích: Quản lý, phân công giáo viên giảng dạy khoá học.

Các bước thực hiện:

Chọn **khoá học** cần phân công giáo viên giảng dạy.

Chọn mục các giáo viên

Khi đó, giao diện cửa sổ **phân công giáo viên giảng dạy** hiện ra có dạng như sau:

The screenshot shows a Moodle-based application window titled "Lập trình web". The URL in the address bar is "moodle > Các khóa học > CF101 > Phân công giáo viên giảng dạy". The top right corner shows the user "Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đang xuất)". The main content area has two sections:

- Các giáo viên đã tồn tại ?**: A table with columns "Tiêu đề", "Thứ tự", "Vai trò", and "Editor". One row is shown: Nguyễn Văn, Thứ tự 1, Vai trò Giáo viên, Editor Có, with a "Gỡ bỏ giáo viên" button.
- Các giáo viên tiềm năng**: A table with columns "Tiêu đề", "Địa chỉ email", and "Thêm giáo viên". Five rows are listed:

Tiêu đề	Địa chỉ email	Thêm giáo viên
Nguyễn Thị Hải Vân	vannthvn@yahoo.com	Thêm giáo viên
Đoàn Thị Huyền Huyền	huyen721883@yahoo.com	Thêm giáo viên
Nguyễn Trung Kiên	kiennt@yahoo.com	Thêm giáo viên
Nguyễn Phương Lan	lanpcnittb@yahoo.com	Thêm giáo viên
Phạm Thị Minh Thoa	minhthoadhsphn@yahoo.com	Thêm giáo viên

Ta có thể phân thêm hoặc giảm bớt giáo viên giảng dạy cho khoá học này. Lưu ý: Sau khi việc thêm, gỡ bỏ giáo viên đã hoàn tất, bạn phải click nút **Lưu những thay đổi** trước khi chuyển sang những trang khác, nếu không những thay đổi của bạn sẽ không có hiệu lực đối với khoá học.

2.3./ Quản lý học viên

Mục đích: Quản lý học viên tương ứng với các khoá học

Các thao tác thực hiện:

Kết nạp, huỷ kết nạp học viên : Từ cửa sổ chính của khoá học tương ứng, click link: **các học viên** ở phía bên trái cửa sổ. Trang kết nạp, huỷ kết nạp học viên có dạng như sau:

Moodle Elearning

moodle » CF102 » Kết nạp các học viên (Các học viên)

Chú ý rằng: Có thể không cần thiết sử dụng trang này, trang này có khả năng kết nạp các học viên vào trong khóa học này.

2 Các học viên được kết nạp (Các học viên)

Nguyễn Phương Lan, lanpcnttb@yahoo.com
Phạm Thị Minh Thoa, minhthoadhspn@yahoo.com

3 Các học viên tiềm năng (Các học viên)

Nguyễn Thị Hải Vân, vannthvn@yahoo.com
Đoàn Thị Huyền Huyền, huyen721883@yahoo.com
Nguyễn Văn, vanth101@gmail.com

Tìm kiếm

Ta có thể kết nạp học viên hoặc loại bỏ học viên bằng cách chọn tên học viên rồi chọn mũi tên sang chiều tương ứng.

Quản lý học viên khoá học theo nhóm

Từ cửa sổ khoá học tương ứng, click link: **Các nhóm** ở phía bên trái cửa sổ. Trang các nhóm học viên hiện ra sẽ có dạng như sau:

Hệ chuyên gia

moodle » CF102 » Danh sách lớp » Các nhóm

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

People in the course	Các nhóm	Các thành viên của nhóm được lựa chọn
# Nguyễn Trung Kiên (1) Nguyễn Phương Lan (0) Phạm Thị Minh Thoa (0)	Nhóm 1 (1) Nhóm 2 (0)	# Nguyễn Trung Kiên

Thêm thành viên được lựa chọn tới nhóm ->

Thông tin về các thành viên được lựa chọn

Thông tin về những người được lựa chọn

Xoá bỏ nhóm được chọn

Xoá bỏ các thành viên được chọn

Thêm một nhóm mới

Tại đây, ta có thể thêm bớt các nhóm, kết nạp thành viên cho từng nhóm, xem thông tin chi tiết về thành viên của nhóm.

Quản lý theo danh sách lớp

Từ giao diện cửa sổ chính của khoá học tương ứng, click link: **Danh sách lớp** ở phía bên trái cửa sổ. Khi đó cửa sổ cho phép quản lý theo danh sách lớp hiện ra sẽ có dạng như sau:

The screenshot shows the 'Hệ chuyên gia' (Expert System) interface in Moodle. At the top, there are tabs for 'Danh sách lớp' (Class list) and 'Các blog' (Blogs). Below that, there are search fields for 'Các khóa học của tôi' (My courses), 'Hiển thị các người dùng không tham gia hơn' (Display users not participating), and 'Danh sách người dùng' (User list) with a 'Chi tiết hơn' (More details) button.

Các giáo viên

- Nguyễn Trung Kiên**
Địa chỉ email: kiennt@yahoo.com
Địa chỉ: Hà Nội, Việt Nam
Truy cập gần đây nhất: Chưa lần nào
- Phạm Thị Minh Thoa**
Địa chỉ email: minhthoadhsphn@yahoo.com
Địa chỉ: Hà Nội, Việt Nam
Truy cập gần đây nhất: Chưa lần nào
- Nguyễn Phương Lan**
Địa chỉ email: lanpcnttb@yahoo.com
Địa chỉ: Ninh Bình, Việt Nam

On the right side of each user profile, there is a sidebar with links: 'Các blog', 'Hoạt động', 'Đăng nhập như', 'Hồ sơ cá nhân đầy đủ...', and a checkbox.

Từ cửa sổ này, ta cũng có thể quản lý hoạt động của giáo viên, học viên tham gia khoá học.

2.4./ Sao lưu khoá học

Mục đích: Lưu lại toàn bộ thông tin, dữ liệu của một khoá học dưới dạng file nén.

Các thao tác để thực hiện sao lưu khoá học:

Chọn khoá học cần sao lưu

Chọn các thông tin sao lưu về khoá học theo form sau rồi click nút **Tiếp tục**

Sao lưu khóa học: Hệ chuyên gia (CF102)

Bao gồm: Tất cả/Không	Tất cả/Không
<input checked="" type="checkbox"/> Bài tập lớn <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Chats <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Lựa chọn <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Databases <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Bài tập <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Diễn đàn <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Diễn đàn tin tức <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Các bảng chú giải thuật ngữ <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Hot Potatoes <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Sổ nhật ký <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Các nhân <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Các bài học <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Các đề thi <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Các tài nguyên <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Scorms <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng <input checked="" type="checkbox"/> Cuộc khảo sát <input checked="" type="checkbox"/> Dữ liệu người dùng	

Nhập tiêu đề file lưu trữ rồi click tiếp tục theo form sau:

Sao lưu khóa học: Hệ chuyên gia (CF102)

Tiêu đề: <input type="text" value="sao_luu-cf102-20061029-1608.zip"/>																	
Chi tiết sao lưu: Bao gồm Diễn đàn với dữ liệu người dùng <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="padding: 5px;">Diễn đàn tin tức</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Đăng ký</td> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Số chủ đề</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Các bài viết</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">1</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Các đánh giá</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">0</td> </tr> </table> Bao gồm những người dùng khóa học <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Người dùng</td> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">4</td> </tr> </table> Bao gồm những tài liệu người dùng <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Các tài liệu</td> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">4</td> </tr> </table> Bao gồm tất cả các tài liệu khóa học <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">Các tài liệu</td> <td style="width: 50%; padding: 5px; text-align: center;">0</td> </tr> </table>		Diễn đàn tin tức		Đăng ký	0	Số chủ đề	1	Các bài viết	1	Các đánh giá	0	Người dùng	4	Các tài liệu	4	Các tài liệu	0
Diễn đàn tin tức																	
Đăng ký	0																
Số chủ đề	1																
Các bài viết	1																
Các đánh giá	0																
Người dùng	4																
Các tài liệu	4																
Các tài liệu	0																
Tiếp tục Huỷ																	

Hệ thống thông báo việc sao lưu đã thành công:

Tiêu đề: sao_l_u-cf102-20061029-1608.zip

- Tạo cấu trúc tạm thời
- Xoá dữ liệu cũ
- Tạo file XML
 - Ghi vào đầu trạng
 - Ghi thông tin tổng quát
 - Ghi dữ liệu khóa học
 - Thông tin khóa học
 - Metacourse
 - Các khối
 - Các mục
 - Ghi thông tin người dùng
 - Ghi thông tin scales
 - Ghi thông tin các nhóm
 - Ghi thông tin các sự kiện
 - Writing gradebook info
 - Ghi thông tin các módun
- Diễn đàn

- Copy các tài liệu người dùng
- Copy các tài liệu khóa học
- Đóng gói sao lưu
- Copy file dạng zip
- Làm sạch dữ liệu tạm thời

Sao lưu đã được hoàn thành một cách thành công

Tiếp tục

Đến đây, quá trình sao lưu đã hoàn tất. Để xem toàn bộ các sao lưu đã được thực hiện bạn click **Tiếp tục** để chuyển sang cửa sổ sau:

Tiêu đề	Kích thước	Được thay đổi	Thực hiện
<input checked="" type="checkbox"/> Parent folder			
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1604.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:04 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1605.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:05 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1608.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:13 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên

với các file được lựa chọn...

Tài liệu cho trang này

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

CF102

2.5./ Phục hồi khoá học

- Từ cửa sổ hiện tại, bạn click link **khôi phục** ở bên trái cửa sổ.
- Tiếp theo, click link khôi phục ở bên trái file dữ liệu tương ứng cần khôi phục trên cửa sổ:

Hệ chuyên gia

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

moodle » CF102 » Các tài liệu » backupdata

Tiêu đề	Kích thước	Được thay đổi	Thực hiện
<input type="checkbox"/> Parent folder			
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1604.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:04 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1605.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:05 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1608.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:13 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên

với các file được lựa chọn...

[Tài liệu cho trang này](#)

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

CF102

Tiếp tục thực hiện theo từng bước hệ thống chỉ dẫn.

Chẳng hạn, tôi khôi phục file sao_l_u-cf102-20061029-1604.zip:

Hệ chuyên gia

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

moodle » CF102 » Các tài liệu » backupdata

Tiêu đề	Kích thước	Được thay đổi	Thực hiện
<input type="checkbox"/> Parent folder			
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1604.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:04 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1605.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:05 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên
<input type="checkbox"/> sao_l_u-cf102-20061029-1608.zip	1.4Mb	29 Oct 2006, 04:13 PM	Giải nén Danh sách Khôi phục Đổi tên

với các file được lựa chọn...

[Tài liệu cho trang này](#)

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

CF102

Hệ chuyên gia

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

moodle » CF102 » Các tài liệu » backupdata

Bạn sắp bắt đầu khôi phục quy trình:

sao_l_u-cf102-20061029-1604.zip

Sau đó trong quy trình này bạn sẽ có một lựa chọn thêm bản sao dự phòng này tới một khóa học đã tồn tại hoặc một khóa học mới hoàn toàn.

Bạn có muốn tiếp tục ?

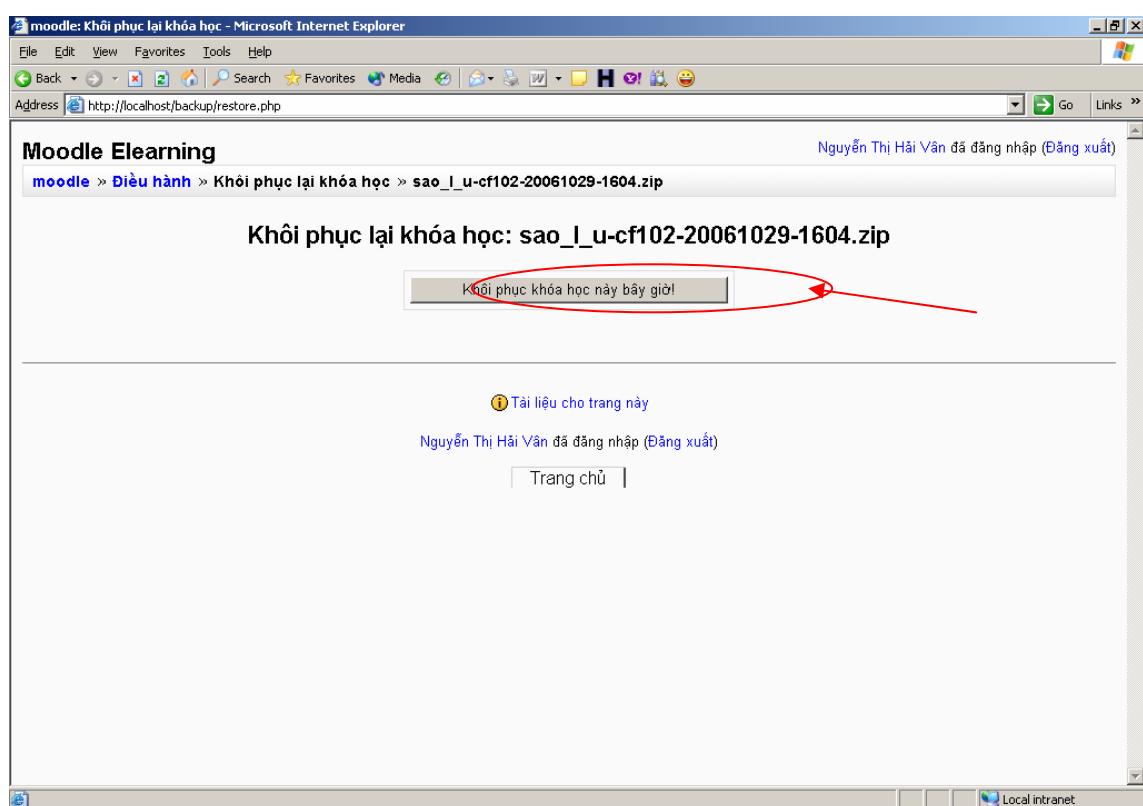
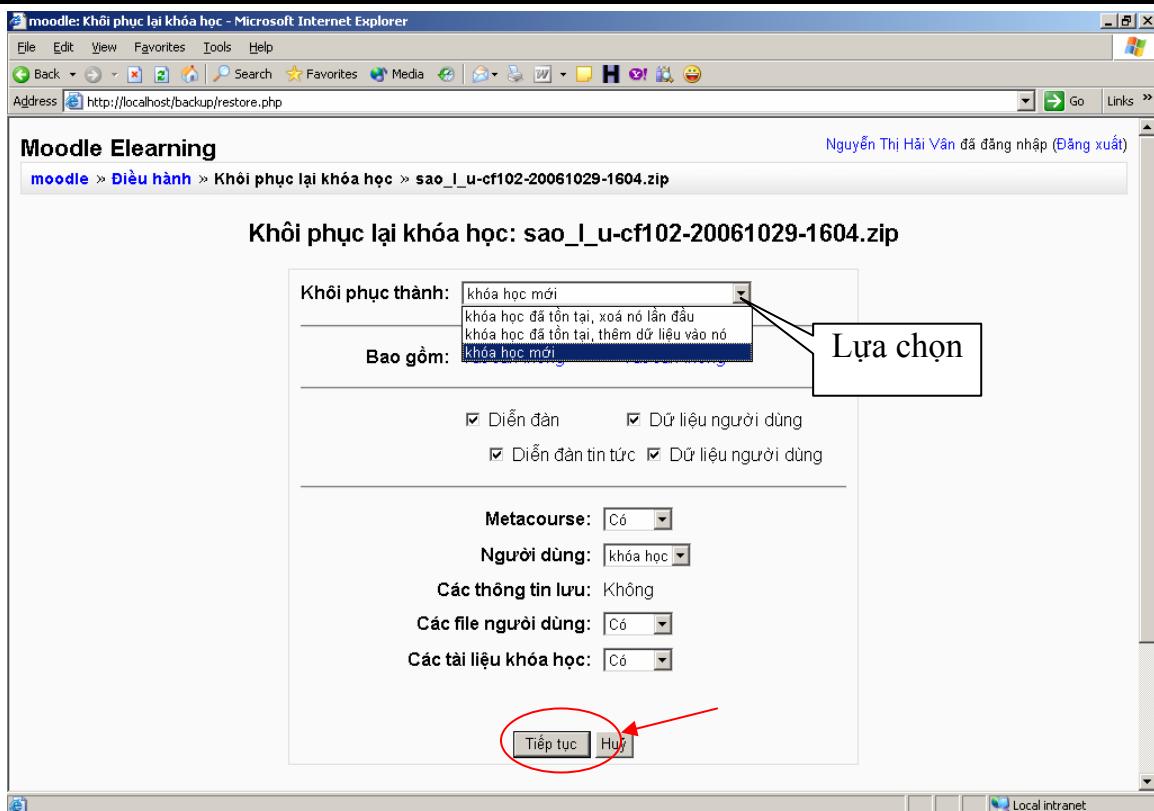
Có Không

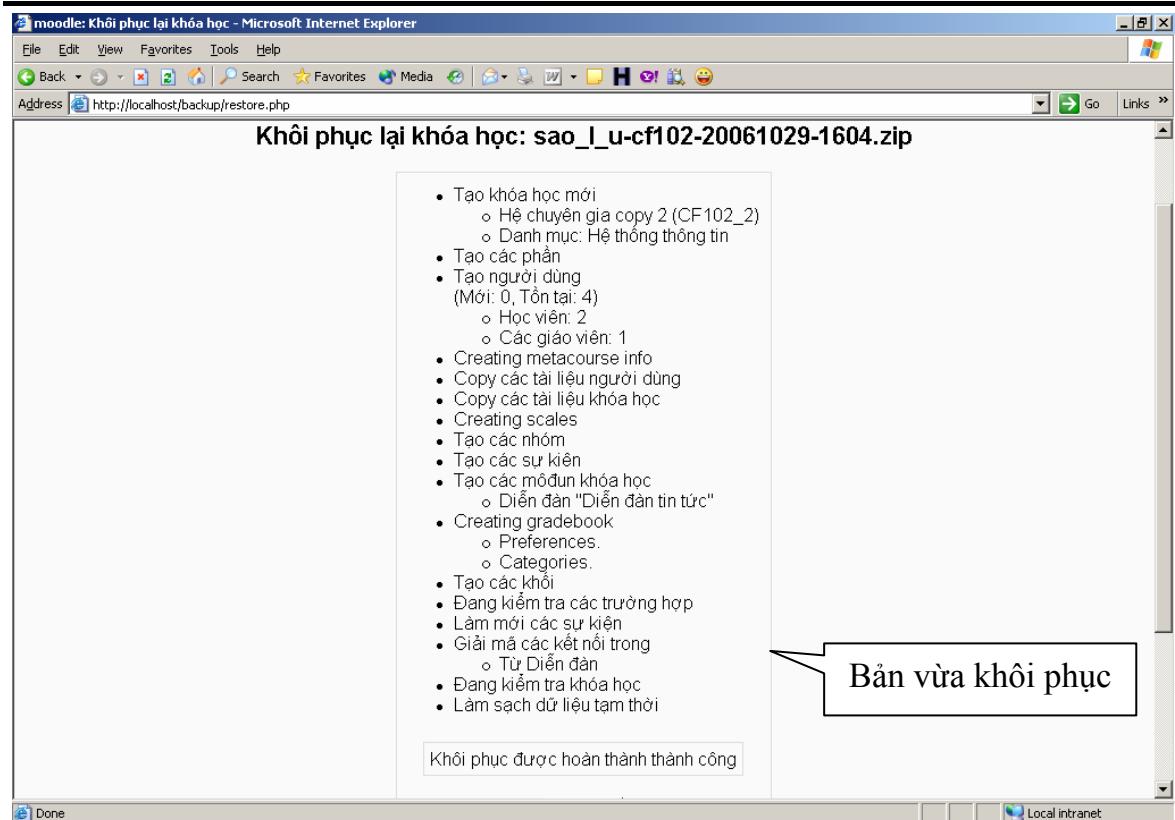
Tài liệu cho trang này

Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đăng xuất)

CF102

Moodle:	
Phiên bản sao lưu:	1.6.2 (2006082300)
Ngày sao lưu:	Sunday, 29 October 2006, 04:04 PM
Chi tiết sao lưu:	
Diễn đàn:	Bao gồm cả với dữ liệu người dùng
Diễn đàn tin tức:	Bao gồm cả với dữ liệu người dùng
Metacourse:	Có
Người dùng:	khóa học
Các thông tin lưu:	Không
Các file người dùng:	Có
Các tài liệu khóa học:	Có
Tiếp tục	





Kết quả: đã khôi phục được thành một khoá học mới là bản sao của khoá học ban đầu:

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title "Moodle Elearning - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost/". The left sidebar has a "Menu chính" section with "Tin tức Site" selected. The main content area shows a "Tin tức Site" section with a button to "Đăng ký tới diễn đàn này". Below it is a "Các khóa học hiện có" section. Three specific course entries are highlighted with red circles and arrows pointing to boxes labeled "Bản cũ" and "Bản khôi phục". The courses are:

- Hệ chuyên gia** (Giáo viên: Nguyễn Trung Kiên) - This course is circled and points to the "Bản cũ" box.
- Hệ chuyên gia copy 1** (Giáo viên: Nguyễn Trung Kiên) - This course is circled and points to the "Bản khôi phục" box.
- Hệ chuyên gia copy 2** (Giáo viên: Nguyễn Trung Kiên) - This course is circled and points to the "Bản khôi phục" box.

 To the right of the course list is a "Lịch" (Calendar) for October 2006, showing days 1 through 31. The 29th is highlighted in blue.

Tin tức Site

Đăng ký tới diễn đàn này

Bản cũ

Bản khôi phục

Các khóa học hiện có

Lịch

October 2006

1 2 3 4 5 6 7

12 13 14

15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27 28

29 30 31

2.6./ Import nội dung khoá học từ khoá học khác

Thực hiện tuần tự các bước sau:

Từ trang chủ, lựa chọn khoá học cần import nội dung

(Trường hợp import nội dung từ khoá học **Lập trình web** sang khoá học **Hệ chuyên gia**, từ trang chủ tôi chọn khoá học Hệ chuyên gia)

Click link Import phía bên trái giao diện cửa sổ của khoá học.



Lựa chọn khóa học import nội dung.

Lựa chọn các nội dung của khóa học import nội dung sang

Nhập dữ liệu khóa học: Lập trình web (CF101)

Bao gồm: <input type="checkbox"/> Tất cả/ <input type="checkbox"/> Không	<input type="checkbox"/> Tất cả/ <input type="checkbox"/> Không
<input checked="" type="checkbox"/> Bài tập lớn <input checked="" type="checkbox"/> Chats <input checked="" type="checkbox"/> Lựa chọn <input checked="" type="checkbox"/> Databases <input checked="" type="checkbox"/> Bài tập <input checked="" type="checkbox"/> Diễn đàn <input checked="" type="checkbox"/> Diễn đàn tin tức <input checked="" type="checkbox"/> Các bảng chủ giải thuật ngữ <input checked="" type="checkbox"/> Hot Potatoes <input checked="" type="checkbox"/> Sổ nhật ký <input checked="" type="checkbox"/> Các nhân <input checked="" type="checkbox"/> Các bài học <input checked="" type="checkbox"/> Các đề thi <input checked="" type="checkbox"/> Các tài nguyên <input checked="" type="checkbox"/> Scorms <input checked="" type="checkbox"/> Cuộc khảo sát	

Tiếp tục thực hiện theo hướng dẫn của hệ thống

The screenshot shows the Moodle Elearning interface. At the top, there's a navigation bar with 'moodle' > 'Điều hành' > 'Nhập dữ liệu khóa học' > 'Lập trình web (CF101)'. The main title is 'Nhập dữ liệu khóa học: Lập trình web (CF101)'. Below it, there are two sections: 'Bao gồm Diễn đàn không bao gồm dữ liệu người dùng' (which is checked) and 'Diễn đàn tin tức' (unchecked). Another section, 'Bao gồm tất cả các tài liệu khóa học', is also checked. A progress bar shows 'Các tài liệu' at 0%. At the bottom are 'Tiếp tục' and 'Huỷ' buttons.

Below this, there's a link 'Tài liệu cho trang này' and a status message 'Nguyễn Thị Hải Vân đã đăng nhập (Đang xuất)' with a 'Trang chủ' button.

The next part of the screenshot shows a list of actions under 'Nhập dữ liệu khóa học: Lập trình web (CF101)':

- Tạo cấu trúc tạm thời
- Xoá dữ liệu cũ
- Tạo file XML
- Ghi vào đầu trang
- Ghi thông tin tổng quát
- Ghi dữ liệu khóa học
 - Thông tin khóa học
 - Các khối
 - Các mục
- Ghi thông tin người dùng
- Ghi thông tin scales
- Ghi thông tin các nhóm
- Ghi thông tin các sự kiện
- Writing gradebook info
- Ghi thông tin các module
 - Diễn đàn
- Copy các tài liệu khóa học
- Đóng gói sao lưu
- Copy file dạng zip
- Làm sạch dữ liệu tạm thời

A message box says 'Exported data from 'from' course successfully. Continue to import into your 'to' course.' with 'Tiếp tục' and 'Done' buttons.

Quá trình import nội dung từ khoá học Lập trình web sang khoá học Hệ chuyên gia đã hoàn tất. Xem chi tiết khoá học Hệ chuyên gia, chúng ta sẽ thấy được các thay đổi sau quá trình import.

2.7./ Quản lý điểm học viên

Mục đích: Giúp giáo viên nắm bắt được điểm số của học viên mình trong các lần thi.

Thực hiện: Từ giao diện cửa sổ khoá học do mình phụ trách, giáo viên click link Điểm ở phía bên trái cửa sổ, một cửa sổ mới hiển thị điểm số đến thời điểm hiện tại của các học viên của khoá học như sau:

The screenshot shows a Moodle Gradebook interface. At the top, it says "Hệ chuyên gia" and "Nguyễn Trung Kiên đã đăng nhập (Đang xuất)". Below that, it shows "moodle » CF102 » Grades". There are two buttons: "View Grades" and "Set Preferences". Underneath, there are two download buttons: "Tải xuống theo định dạng Excel" and "Tải xuống theo định dạng văn bản". A table titled "Grades" displays student names, their raw scores, and percentages. The table has columns for "Student", "Thi thử", "Total", and "Percent". The rows show the following data:

Student	Thi thử	Total	Percent	Student
Đoàn Thị Huyền, Huyền	2	66.67%	2	Đoàn Thị Huyền, Huyền
Nguyễn, Vân	-	0%	-	Nguyễn, Vân
Nguyễn Phương, Lan	-	0%	-	Nguyễn Phương, Lan
Nguyễn Thị, Hải Vân	-	0%	-	Nguyễn Thị, Hải Vân
Phạm Thị, Minh Thoa	-	0%	-	Phạm Thị, Minh Thoa

At the bottom, there is a link "Tài liệu cho trang này" and the message "Nguyễn Trung Kiên đã đăng nhập (Đang xuất)".

Điểm số của các học viên trong danh sách này có được từ việc tổng hợp các kết quả các bài tập, bài thi do hệ thống thực hiện sau khi học viên làm bài theo thang điểm mà giáo viên đã xây dựng ứng với mỗi câu hỏi và bài thi.

Giáo viên có thể tải bảng điểm này về dưới dạng Exel hoặc dưới dạng định dạng văn bản bằng cách click các nút **Tải xuống dưới dạng Exel** và **Tải xuống dưới dạng văn bản tương ứng**.

3./ Làm việc với các tài nguyên của khóa học

Việc đầu tiên hầu hết mọi người muốn làm khi họ tạo 1 khoá học trên Moodle là thêm vào một số nội dung. Chúng ta sẽ sử dụng tất cả những công cụ trong menu tài nguyên.

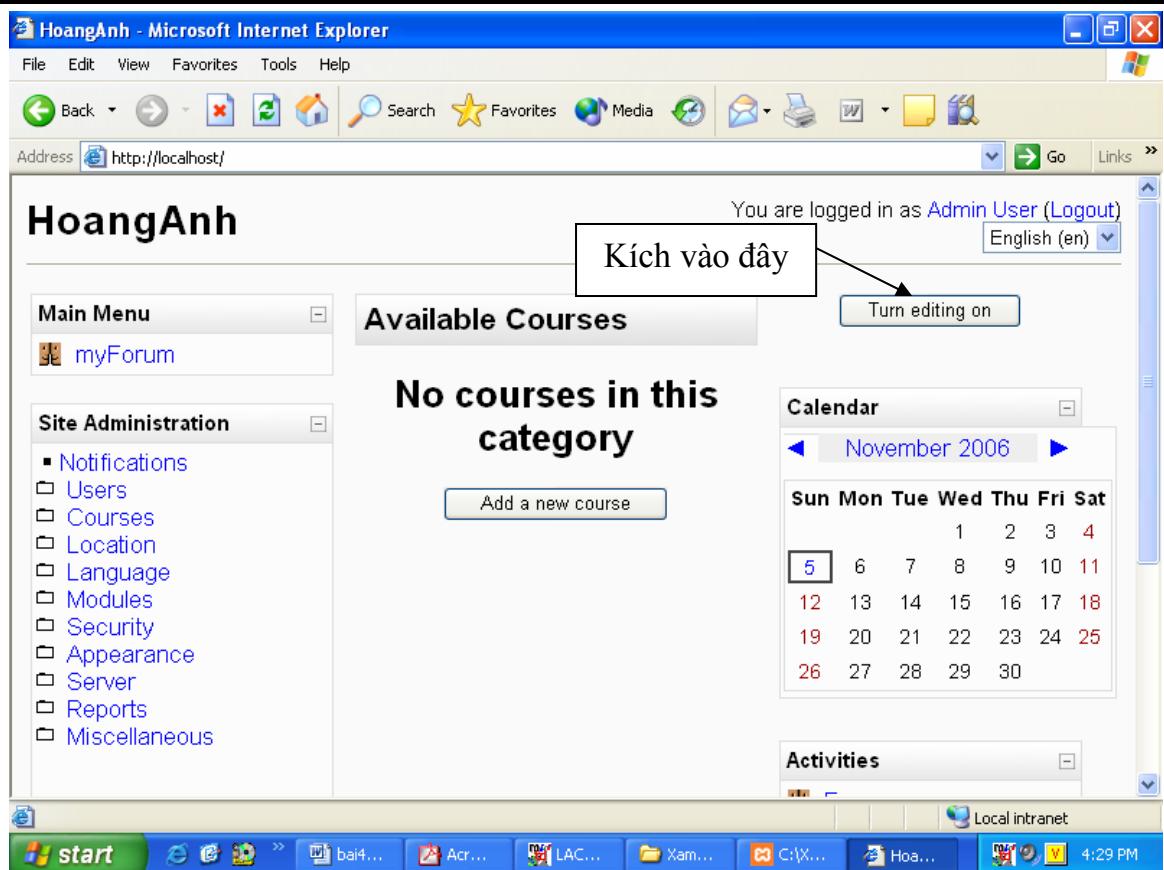
Hai công cụ đầu tiên là “Compose a text page” và “Compose a web page”, có thể sử dụng để phát triển nội dung trong Moodle. Hai công cụ tiếp theo là “Link to a file or web site” và “Display a directory” được dùng để quản lý nội dung được phát triển trong các chương trình khác nhau, như Word hay PowerPoint.

Sau đây chúng ta sẽ bắt đầu tạo một trang văn bản đơn giản cho khoá học.

3.1./ Quản lý tài nguyên là trang văn bản

Để tạo một trang văn bản là khá dễ dàng:

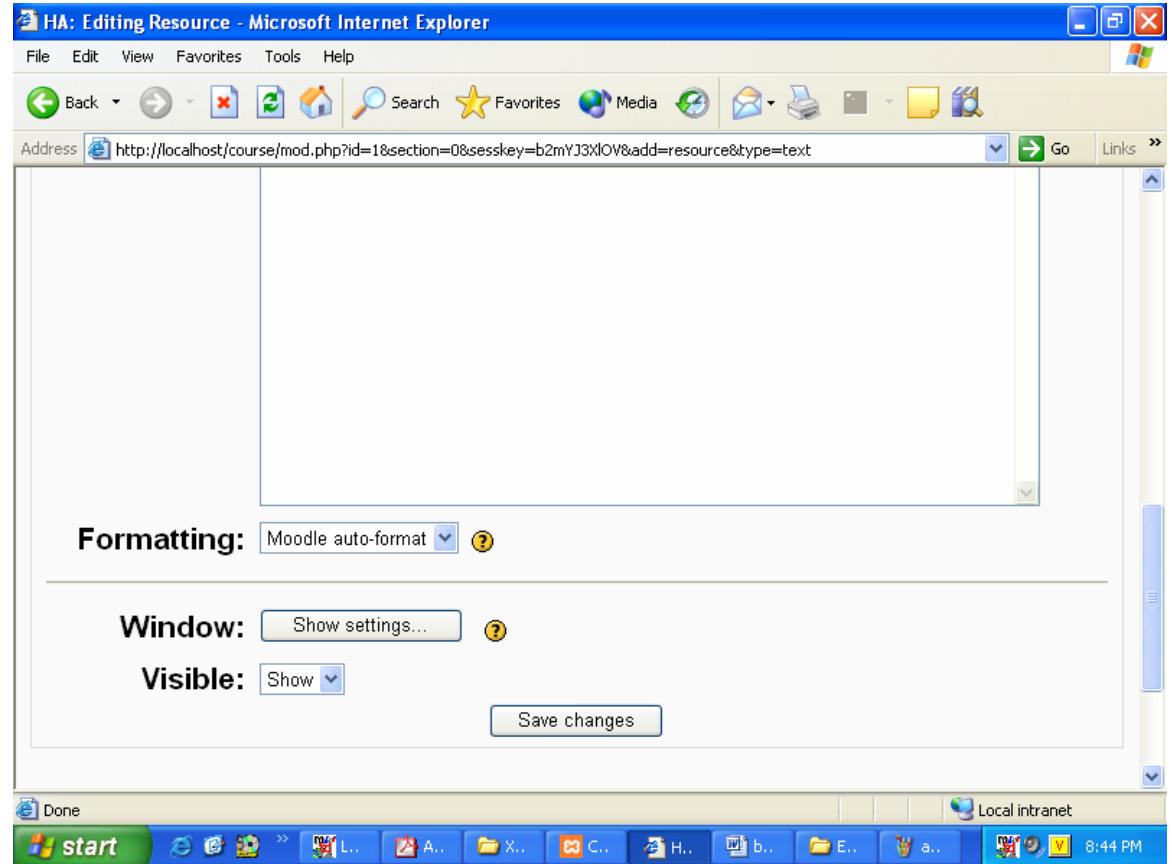
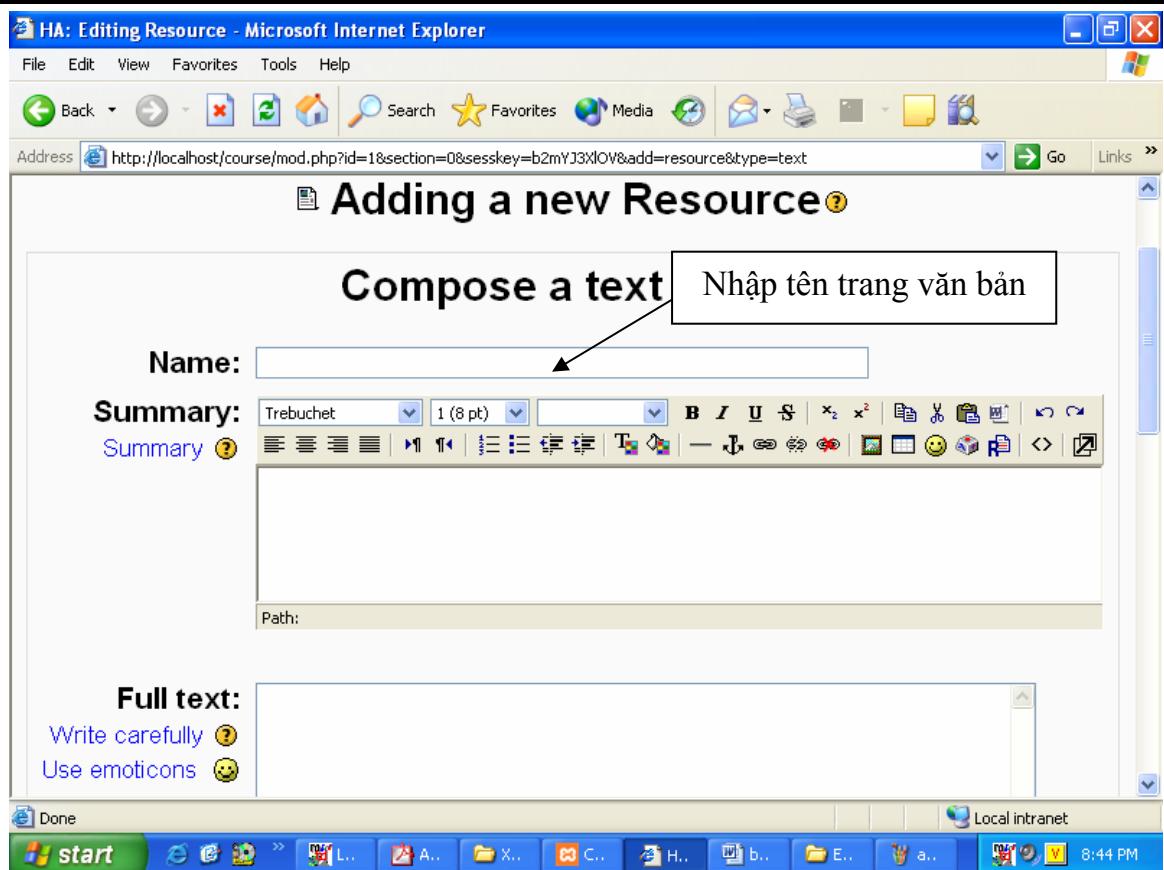
Kích vào nút Turn editing on



Tù menu “Add a Resource”, hãy chọn “Compose a text page”

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window displaying a Moodle-based website. The title bar reads "HoangAnh - Microsoft Internet Explorer". The address bar shows "http://localhost/". The main content area has a header "HoangAnh" and a message "You are logged in as Admin User (Logout) English (en)". On the left, a "Main Menu" sidebar lists "myForum", "Archive Forum", "Bạn bè", and "Bài tập". A context menu is open over the "Compose a text page" option in the sidebar. The central area is titled "Available Courses" and displays the message "No courses in this category". Below this is a button "Add a new course". To the right, there are two boxes: "Course/Site Description" containing "Day la site cua Hoang Anh" and a "Calendar" box showing the month of November 2006. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with various icons and the date/time "8:41 PM".

Ngay sau đó, Moodle sẽ hiển thị một trang để soạn thảo văn bản như hình sau:



Nhập tên trang văn bản trong trường **Name**

Viết tóm tắt về trang trong trường **Summary**

Thêm nội dung văn bản của bạn trong trường **Full Text**

Trong trường **Formatting**, hãy chọn cách định dạng:

Moodle auto – format: Sự định dạng này là tốt nhất khi bạn đang dùng mẫu Web thông thường. Khi bạn ghi lại trang văn bản, Moodle sẽ làm một số việc để tự động định dạng trang văn bản cho bạn.

Plain text format: Sự định dạng này là hữu ích khi bạn cần đến một số mã hoá hoặc HTML mà bạn muốn để hiển thị chính xác những gì bạn viết.

Markdown text format: Sự định dạng này rất tốt cho việc viết trang văn bản đẹp với một số đề mục nhỏ và một số danh sách nhưng không có nhiều liên kết và hình ảnh.

Nút **Window**: kích vào **Show settings...** để hiển thị hoặc ẩn đi bằng cách kích vào Hide settings. Nếu kích chọn **Same window** thì tài nguyên sẽ được hiển thị ngay trong cửa sổ hiện thời. Bạn có thể chọn hiển thị cả khôi hay không. Còn nếu kích chọn New window thì tài nguyên sẽ hiển thị trong một cửa sổ mới. Ở đây có thể kích chọn:

Allow the window to be resized: Cho phép người dùng thay đổi kích cỡ cửa sổ sau khi nó được mở ra.

Allow the window to be scrolled: Bạn có thể cho người dùng cuộn cửa sổ mới

Show the directory links: Hiển thị đường liên kết các thư mục

Show the location bar: Bạn có thể hiển thị thanh vị trí (chỉ ra đường dẫn)

Show the menu bar: Hiển thị thanh menu

Show the toolbar: Hiển thị thanh công cụ

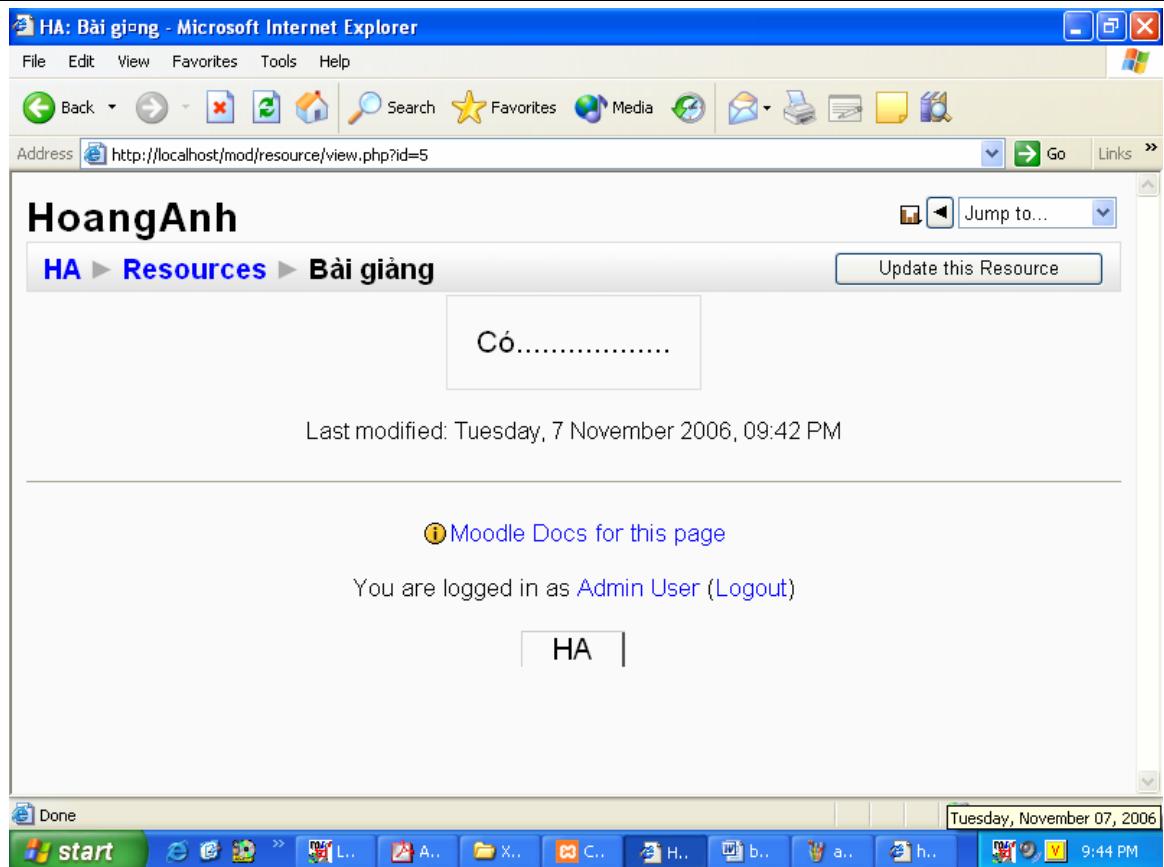
Show the status bar: Hiển thị thanh trạng thái

Default window width: Chiều rộng mặc định cho cửa sổ

Default window height: Chiều cao mặc định cho cửa sổ

Trong trường **Visible**, chọn hiển thị (**Show**) hoặc ẩn (**Hide**).

Cuối cùng, kích **Save changes** để kết thúc việc tạo trang văn bản.



Nếu muốn sửa lại trang văn bản này thì kích vào nút **Update this resource**.

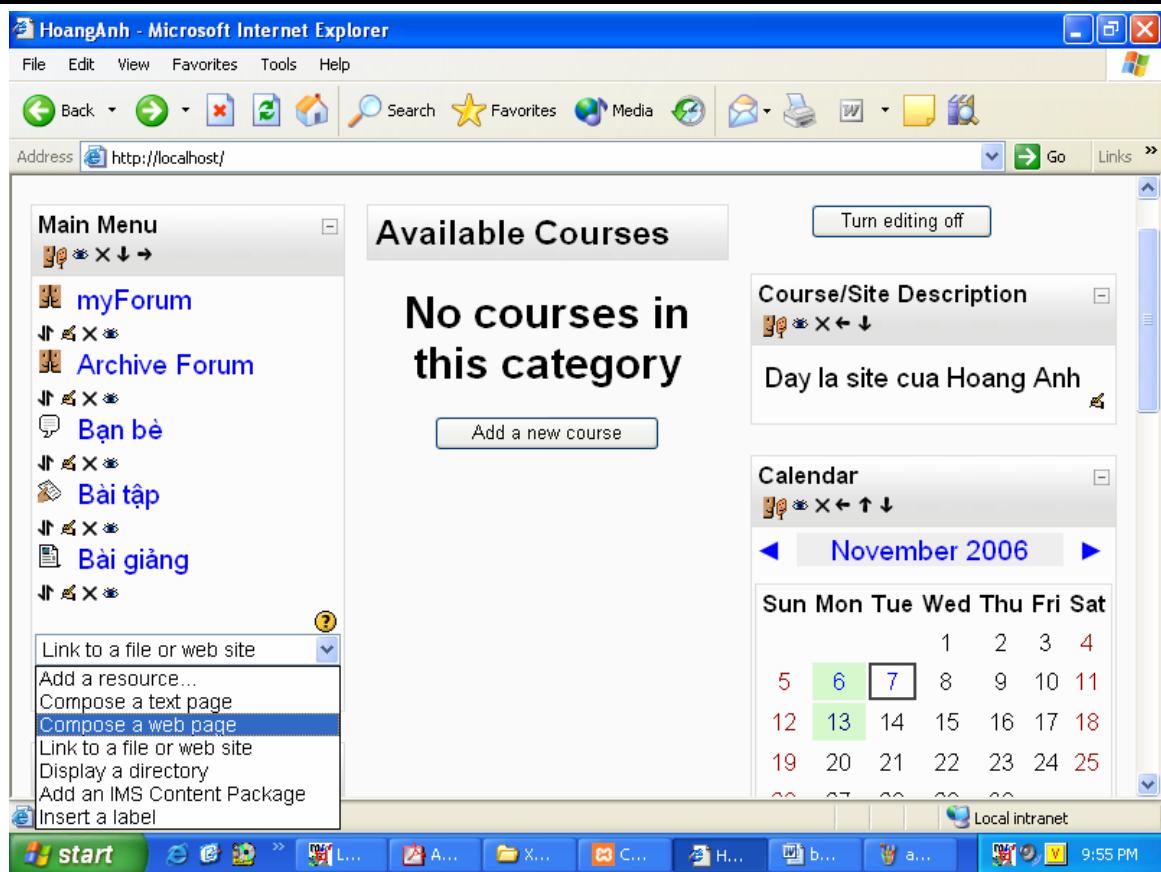
3.2./ Quản lý tài nguyên là trang Web

Việc thêm một trang văn bản thuần tuý tới Moodle không phả là cách duy nhất để thêm nội dung. Với Moodle, bạn có thể dễ dàng dùng trình soạn thảo để tạo tài liệu có thể hiển thị được trong bất kỳ một trình duyệt web nào.

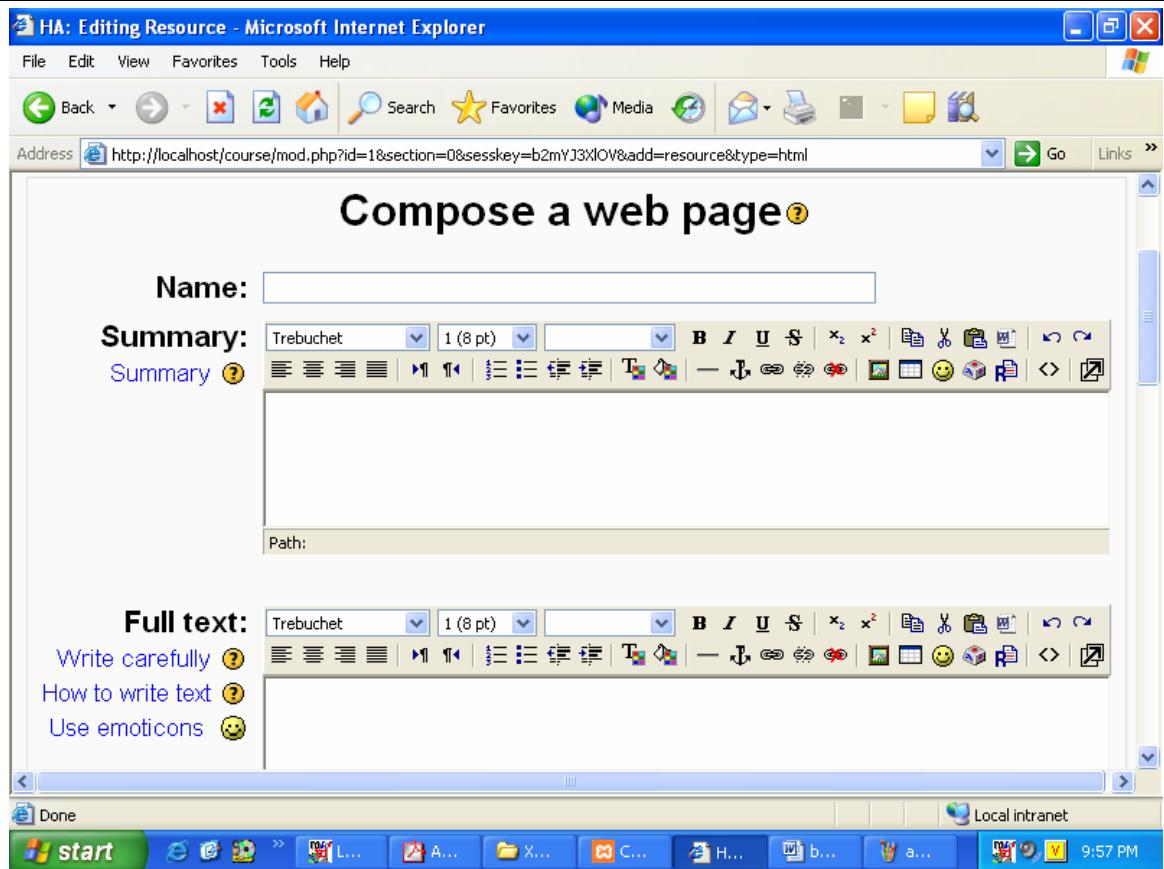
Để thêm nội dung vào trang web:

Kích **Turn editing On**

Chọn “**Compose a Web page**” từ menu “**Add a resource**”.



Trang soạn thảo hiện

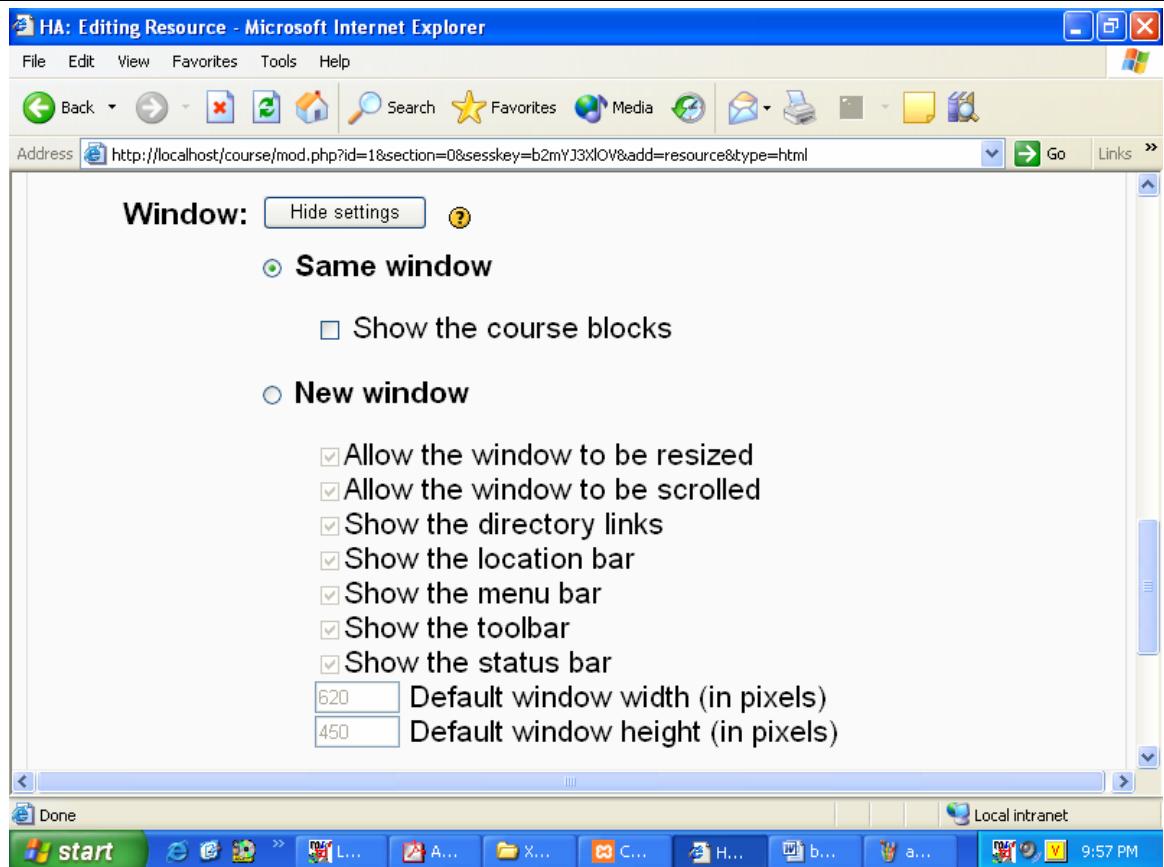


Nhập vào tên trang Web trong trường **Name**

Nhập vào tóm tắt về trang Web trong trường **Summary**

Nhập vào nội dung trang trong trường **Full Text**.

Các bước tiếp theo làm tương tự như đối với trang văn bản.



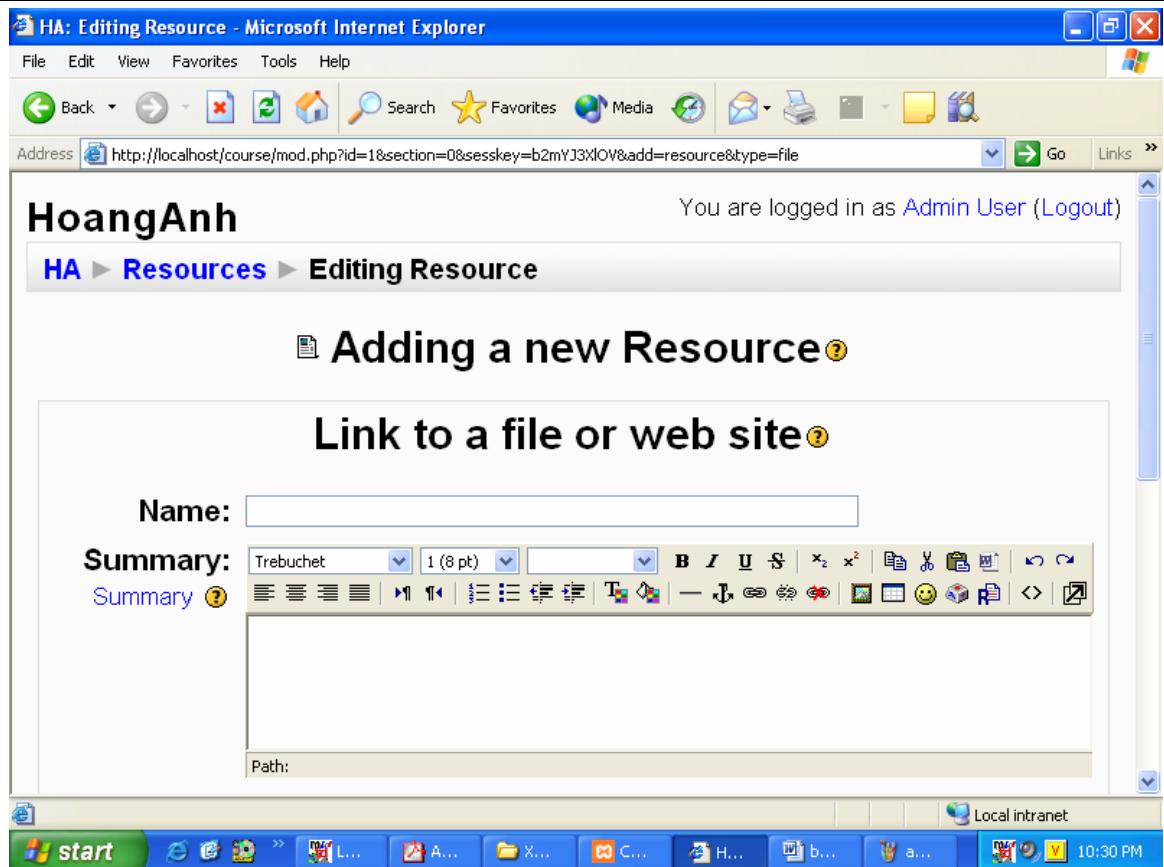
3.3./ Tạo một liên kết tới File hoặc trang Web khác

Mặc dù khá dễ dàng để đưa ra một nội dung trong Moodle, nhưng bạn cũng có thể tải lên bất kỳ một file nào bạn thích. Tất cả những gì bạn cần làm là chắc chắn các sinh viên của bạn có thể truy cập vào với phần mềm thích hợp có trong máy tính của họ.

Mỗi lần bạn thêm vào 1 file , bạn có thể dễ dàng thêm nó vào tài nguyên cho sinh viên của bạn. Có 2 kiểu tài nguyên bạn có thể dùng để thêm file. Phương pháp thứ nhất là thêm một tài nguyên “**Uploaded File**”:

Kích vào **Turn editing on**

Chọn “**Link to File or Web sites**” từ menu **Add a Resource**. Một trang soạn thảo hiện ra:



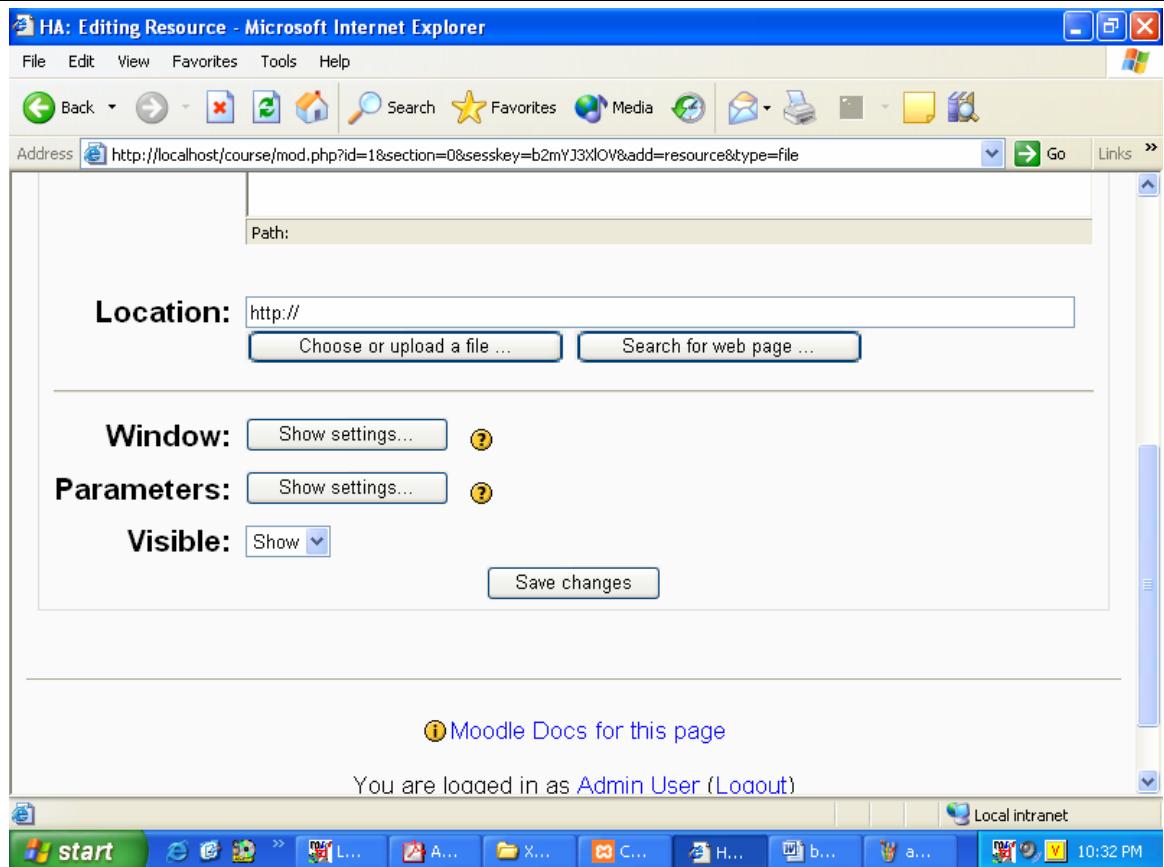
Nhập vào tên trong trường **Name**

Tóm tắt trong trường **Summary**

Trong trường Location, kích “**Choose or upload a file...**” chọn đường dẫn tới file định tải lên. Hoặc kích “**Search for web page...**” để tìm kiếm trang web nếu muốn liên kết với web sites khác.

Ở các trường phía dưới, bạn có thể làm tương tự như với trang văn bản.

Kích **Saves changes** để kết thúc.

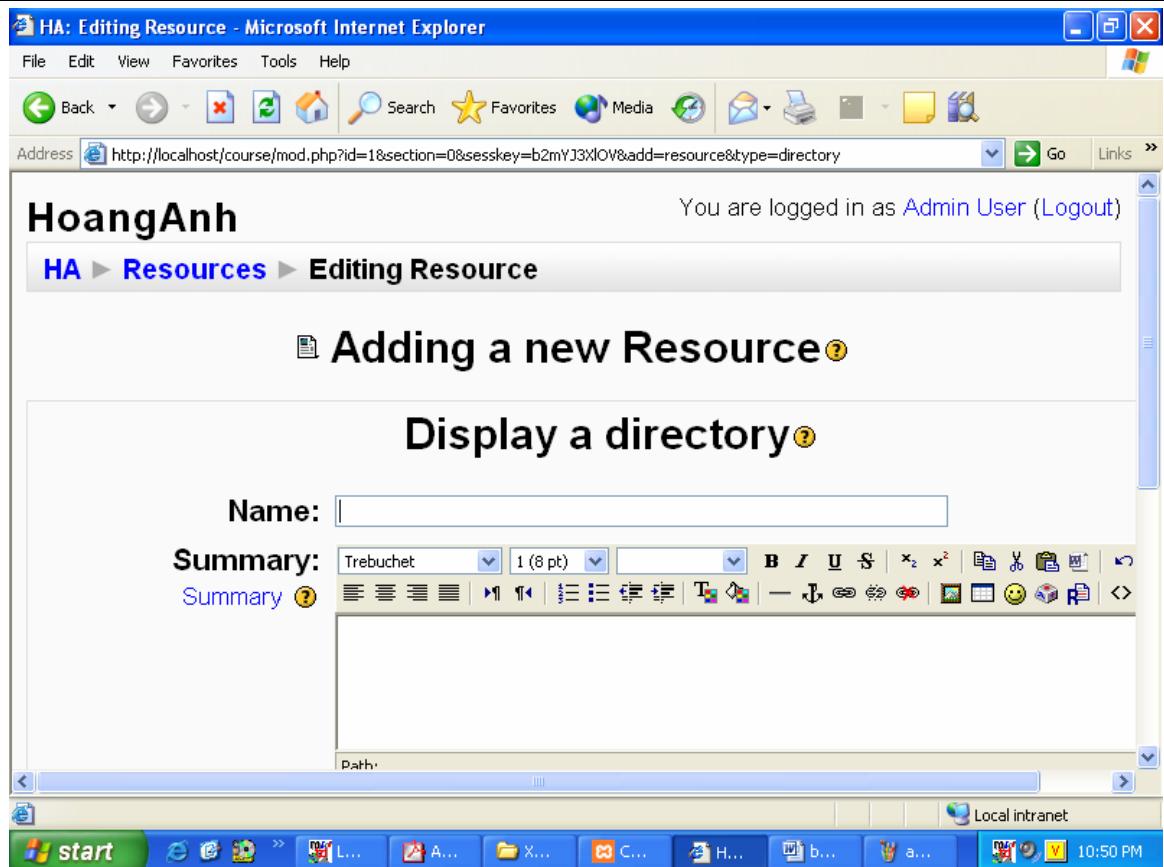


3.4./ Quản lý tài nguyên là thư mục trên máy chủ

Một tuỳ chọn khác để hiển thị file là tạo một đường liên kết tới vùng chứa file đó hoặc tới nhóm cấu trúc thư mục. Để thêm một thư mục file:

Kích Turn editing on

Chọn **Display a directory** trong menu **Add a resource**. Một trang soạn thảo hiện ra.

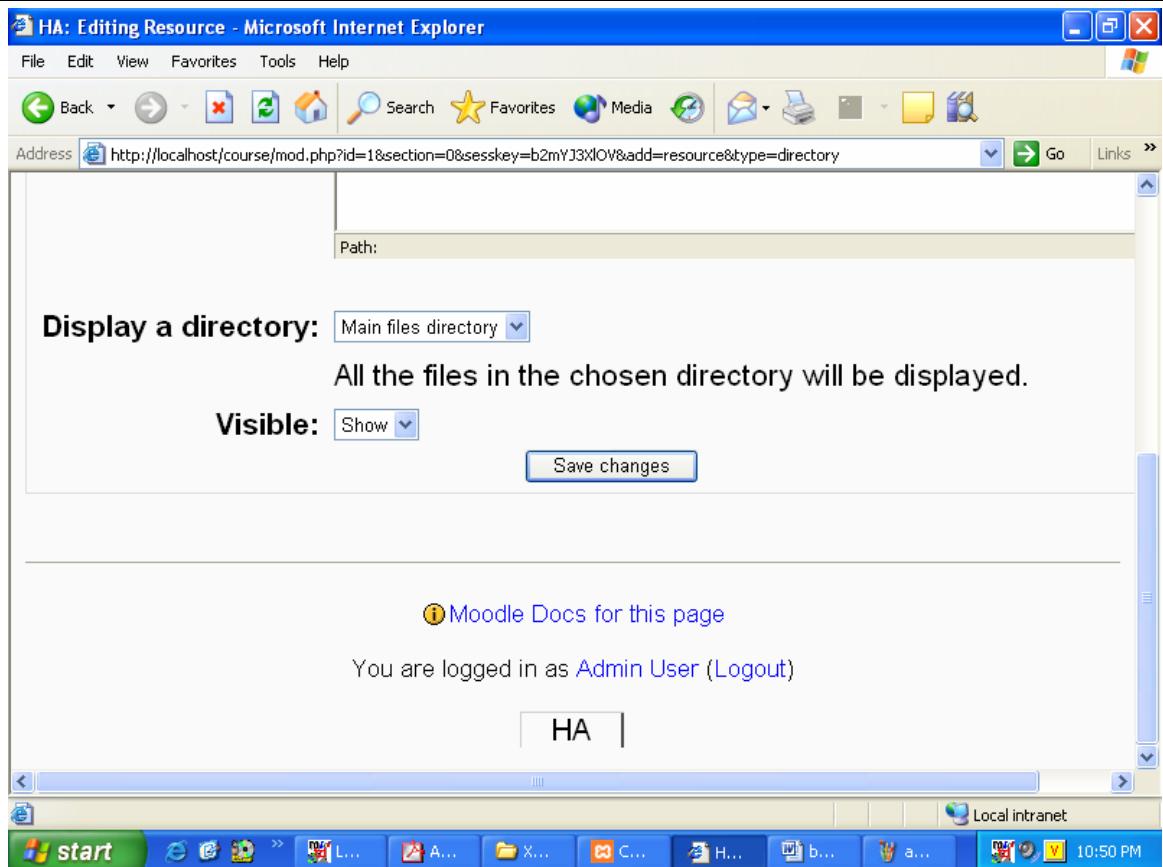


Nhập vào tên thư mục trong trường **Name**

Nhập vào tóm tắt về thư mục trong trường **Summary**

Trong trường **Display a directory**, chọn folder mà bạn muốn sinh viên có thể nhìn thấy.

Kích **Save changes** để kết thúc.



Khi sinh viên kích vào kết quả, họ sẽ thấy danh sách tất cả các file trong folder đó.

3.5./ Quản lý và cập nhật nội dung

Mỗi lần bạn tải các file lên, chúng sẽ được cất giữ trong vùng Files. Khi bạn tạo liên kết tới một file, bạn cất giữ file trong vùng Files và tạo 1 đường liên kết cho sinh viên để truy cập tới nó.

Để truy cập vùng Files , kích vào liên kết Files trong khối **Administration**. Mỗi 1 file được tải lên và một thư mục file có một ô tích ở bên cạnh. Bạn có thể chọn 1 hoặc nhiều file và sau đó di chuyển hoặc lưu trữ chúng bằng cách sử dụng các công cụ trong menu ở bên trái danh sách các file. Mặc định là “**With chosen files...**”. Nếu bạn kích vào menu, bạn sẽ thấy 3 thứ có thể làm:

Move to another folder:

Để di chuyển nội dung tải lên tới folder khác trong vùng Files:

Chọn file mà bạn muốn di chuyển

Chọn “Move to another folder”

Định hướng cho folder tới nơi mà bạn muốn chuyển tới

Bạn sẽ thấy một nút mới ở dưới đáy màn hình “Move Files here”. Hãy kích vào nút này, và các file sẽ được di chuyển tới vị trí mới.

Delete completely:

Việc này sẽ gỡ bỏ tất cả dấu vết của các file từ Moodle site.

Create zip archive:

Một zip archive là 1 file nén lưu giữ các file bạn đã chọn. Một cách dễ dàng để tạo 1 sự nén file hoặc tạo 1 tập hợp các tài liệu, cũng như tất cả các hình ảnh của bài giảng. Mỗi lần việc nén được tạo ra và di chuyển tới máy tính, bạn cần giải nén nó và truy cập nội dung bên trong. Nếu bạn muốn sinh viên tải về file nén, họ cần công cụ giải nén như WinZip, MacZip,... Moodle có xây dựng tiện ích nén cho phép bạn giải nén vào vùng file của bạn. Có một số tùy chọn cho 1 file nén:

Unzip: mở file nén vào vùng file của bạn

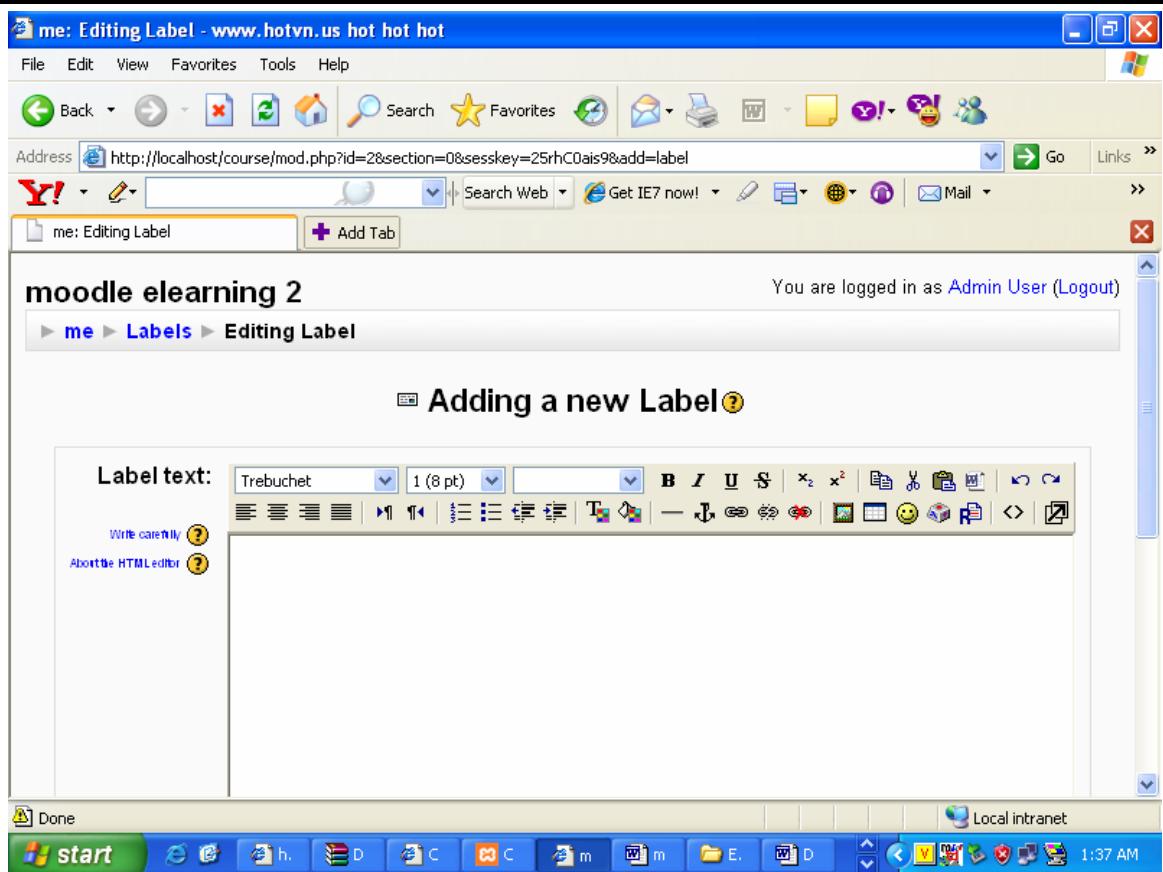
List: hiển thị danh sách các file được cất giữ trong file nén. Bạn không thể truy cập file thông qua danh sách này.

Restore: Nếu bạn sao lưu lớp Moodle của bạn nén lại, bạn có thể khôi phục lại nội dung bằng cách sử dụng câu lệnh.

3.6./ Quản lý tài nguyên là nhãn trong khoá học:

Để thêm một nhãn vào trong khoá học chúng ta làm như sau:

Bước 1:mở khoá học và chọn “Add a resource...” là “Insert a label”, giao diện hiện ra như sau:



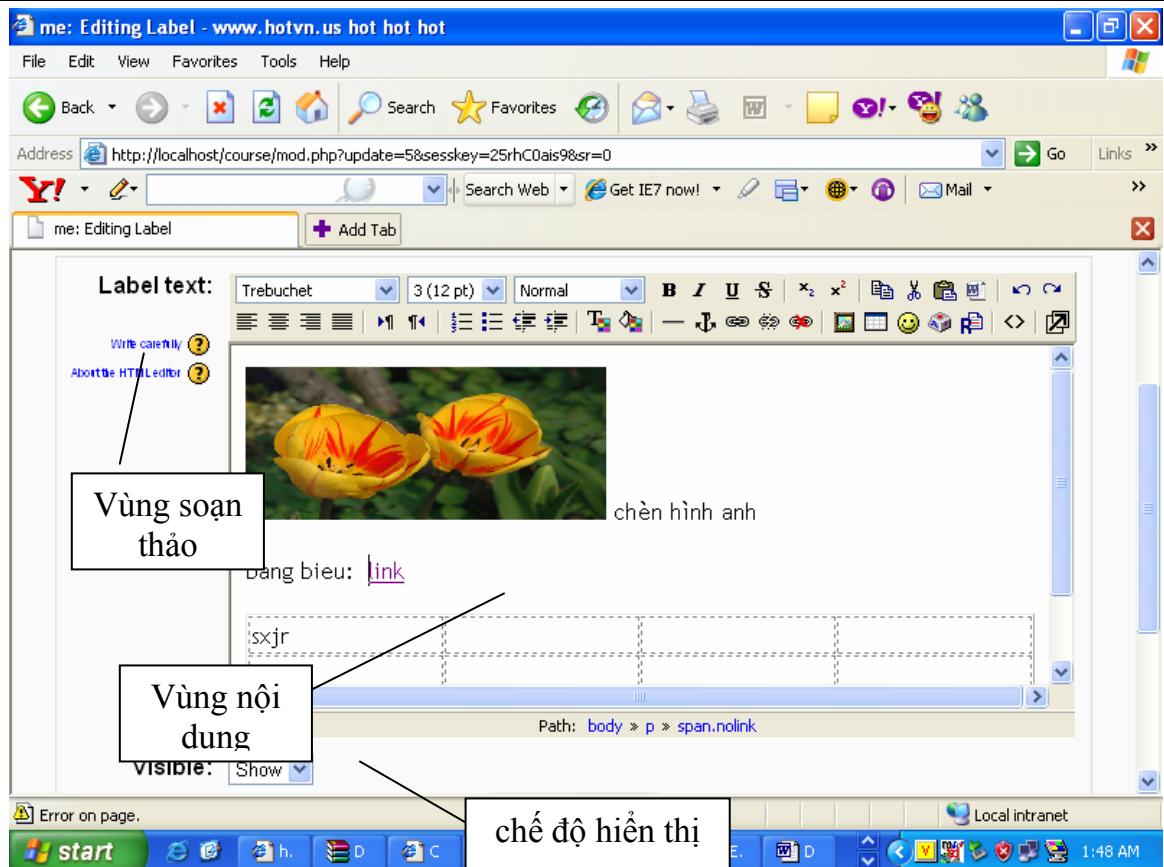
Bước 2: nhập các thông tin đầy đủ vào các thành phần của giao diện bao gồm:

Label text: nội dung label được hiển thị: hình ảnh, bảng biểu, link hoặc text.

Visible: - **Show:** chế độ hiển thị label trong khóa học

- **Hide :** ẩn không hiển thị dưới dạng chữ mờ.

Bước 3: kích vào Button “Save changes” để ghi lại nội dung trong bài giảng.

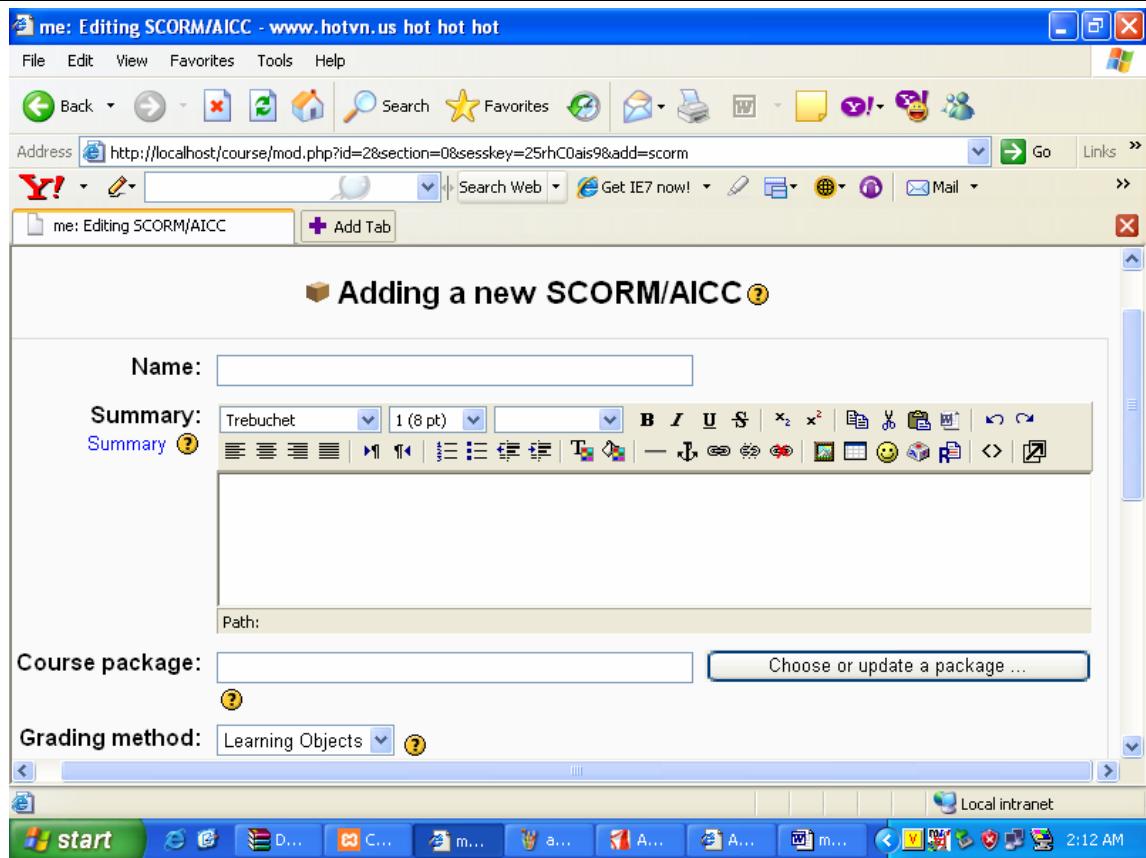


3.7./ Quản lý tài nguyên là các gói SCORM(gói bài giảng).

Trong khoá học, điều này thuộc quyền của người giảng dạy cho phép họ cách thức soạn thảo.

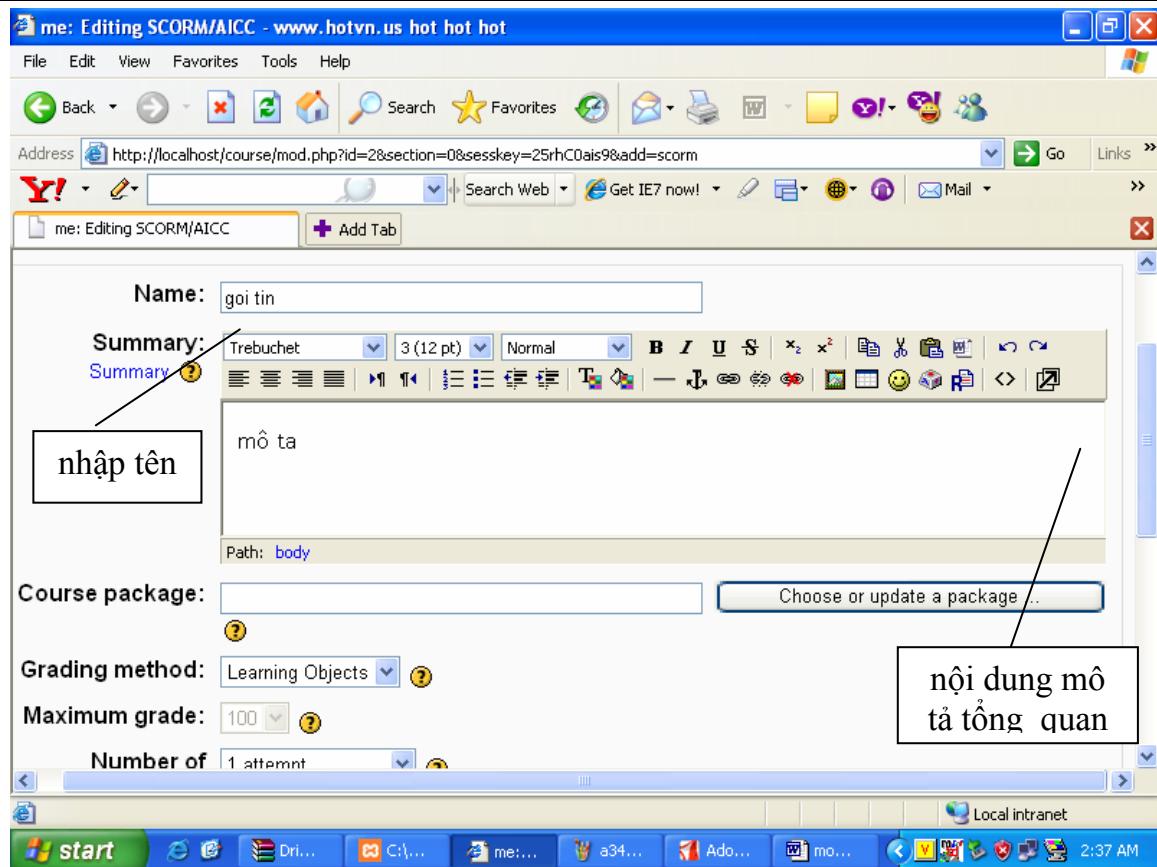
Các bước để tạo ra một SCORM:

Bước 1: chọn SCORM từ menu thả xuống ‘Add an activity’. Hoặc trong SCORM activity thiết lập ở bên trái: bạn sẽ nhìn thấy trang thiết lập của SCORM như sau:



Bước 2: nhập tên của gói tin trong trường ‘Name’ và thông tin trong vùng ‘Summary’.

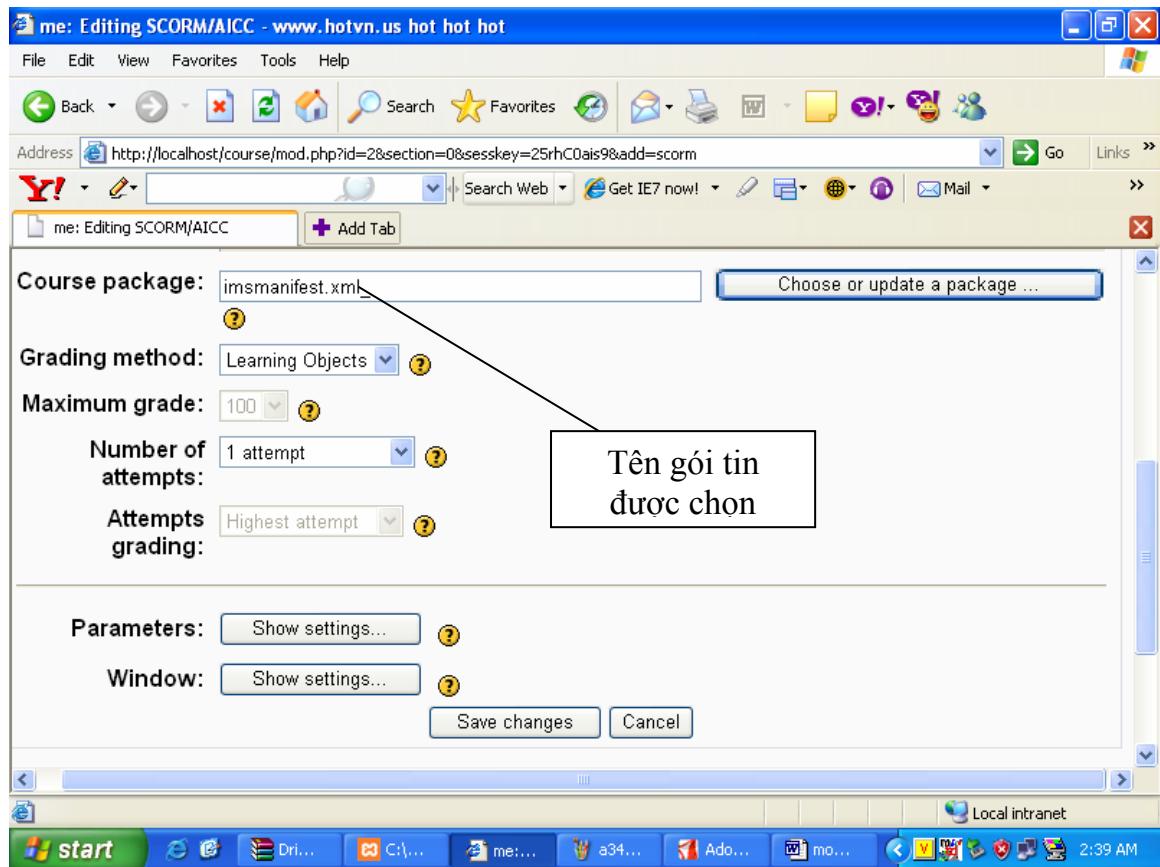
Nội dung trong vùng Summary là vùng xẽ được nhìn thấy sau tên trong danh sách thể hiện khi bạn lựa chọn "**activities > Scorm**".



Bước 3: Kích chọn button "Choose or edit a package ..." để mở vùng files của khoá học. Định vị gói SCORM đã được nén.



Bước 4: Kích vào link ‘Choose’ của gói tin.

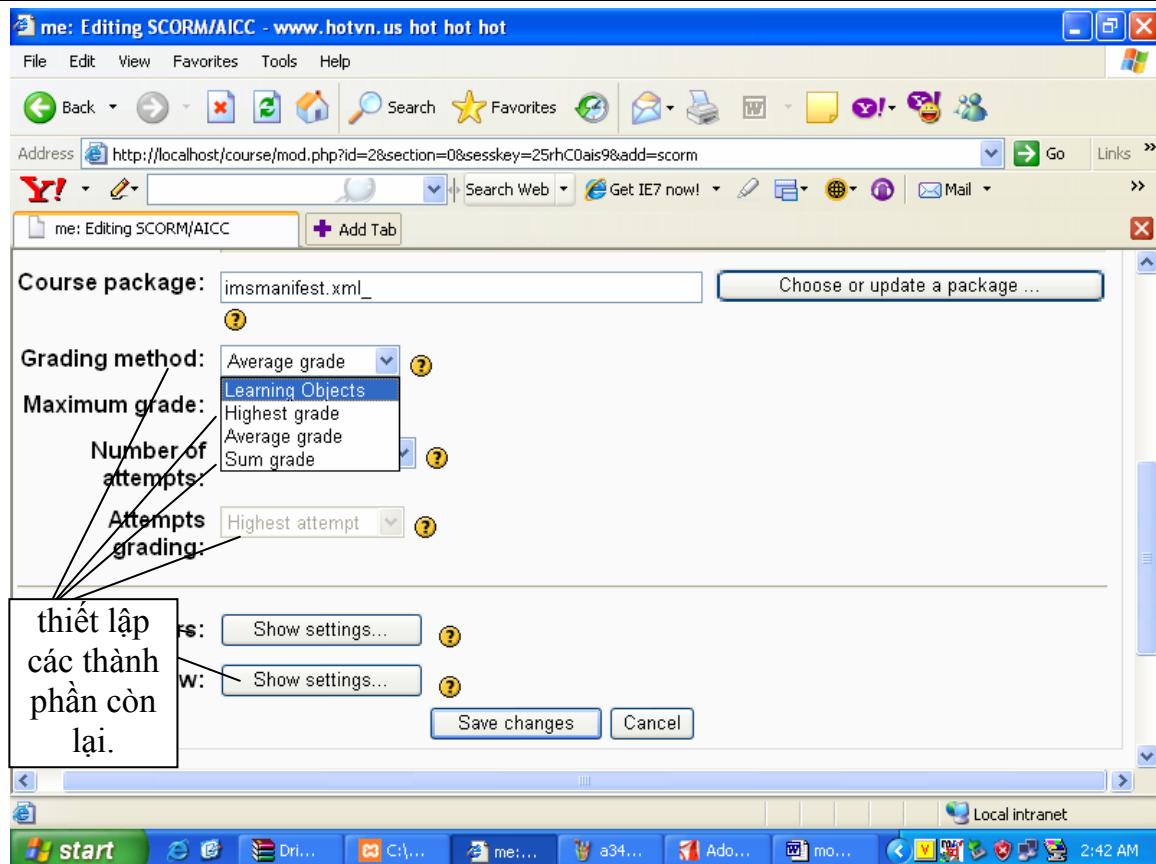


Bước 5: Thiết lập nội dung còn lại:

Grading method, Maximum grade, Number of attempts, Attempts grading, Advanced, và Window. Với các menu con:

Nhằm: tự động tiếp tục, cách thức trình chiếu, cỗ găng phân loại, và chế độ cửa sổ, dấu những nút điều hướng .

Window: Thiết lập các cỡ của chiều dài, chiều rộng và hiển thị gói tin.



Bước 6: Kích “Save changes” để hoạt động SCORM được hiển thị.

4./ Làm việc với cá hoạt động của khóa học

4.1./ Tạo lập và quản lý diễn đàn

Tạo lập diễn đàn

Tạo một diễn đàn là tương đối dễ dàng.

Moodle có 3 kiểu diễn đàn chính:

A single, simple discussion

Bạn chỉ có thể viết 1 chủ đề trong forum.

Each person posts one discussion

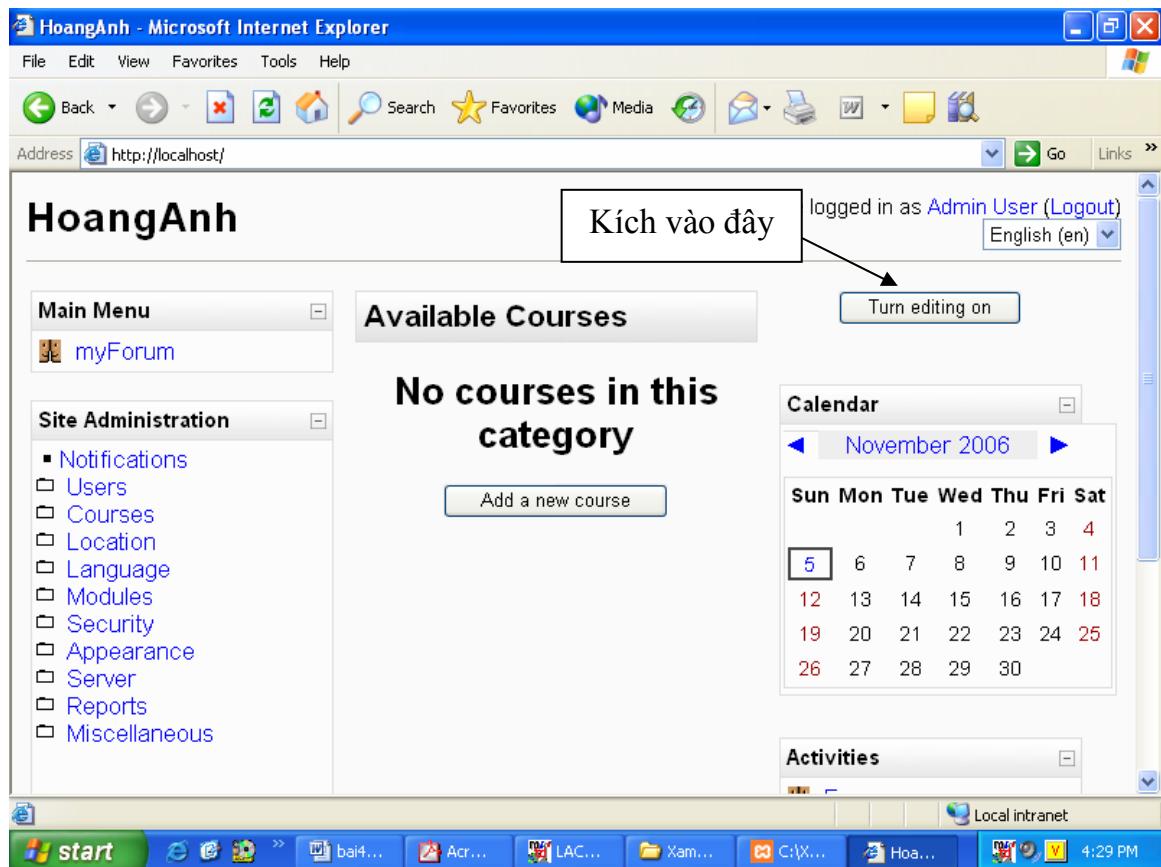
Mỗi 1 người trong lớp chỉ có thể tạo 1 chủ đề. Điều này hữu ích khi mỗi người cần viết 1 nhiệm vụ hay 1 câu hỏi. Mỗi 1 chủ đề sau đó có thể có nhiều bài viết trả lời.

Standard forum for general use

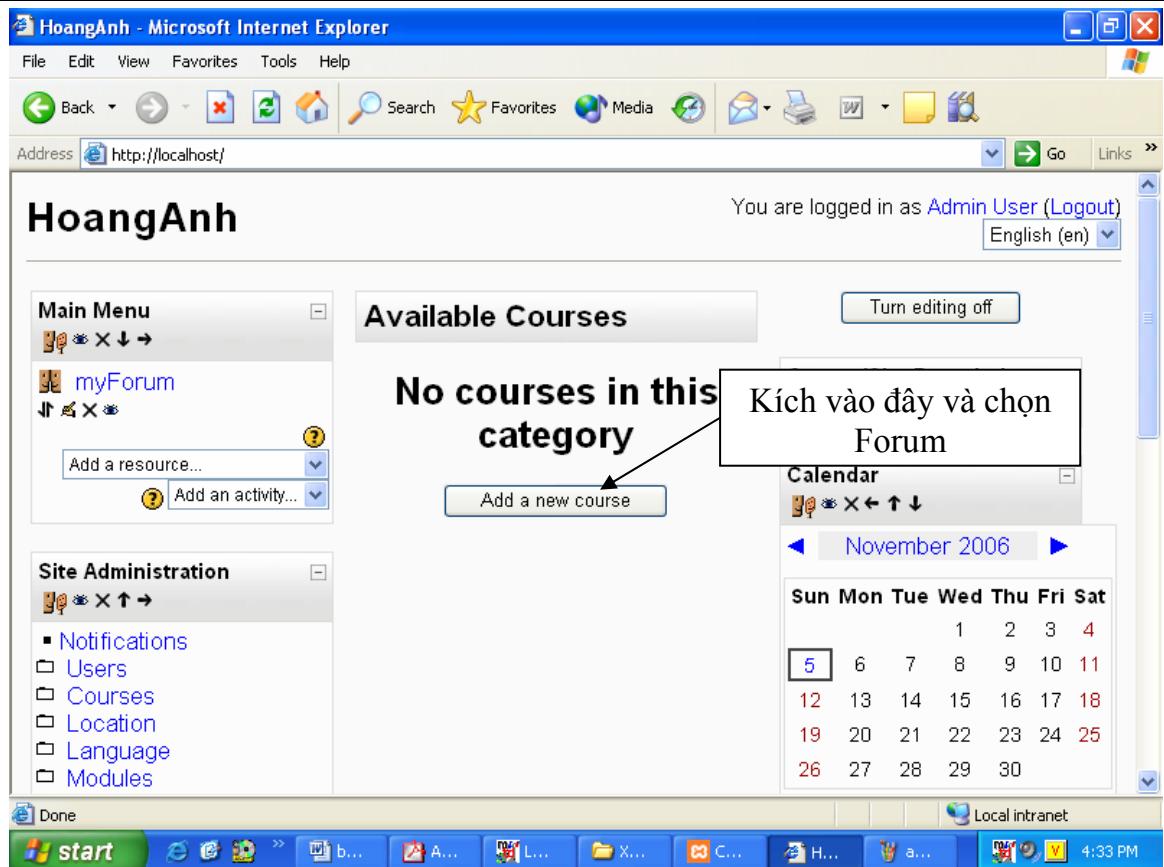
Có thể có 1 hoặc nhiều chủ đề trong diễn đàn, và bất kỳ ai được phép đều có thể viết nhiều chủ đề.

Thêm một diễn đàn vào lớp của bạn:

Kích vào nút Turn editng on.



Chọn Forum từ menu “Add an activity...”



Một trang mới hiện ra, hãy nhập tên của diễn đàn trong ô Forum name

Chọn 1 kiểu diễn đàn mà bạn muốn tạo trong ô Forum type

Viết văn tắt lời giới thiệu về diễn đàn trong phần Forum introduction



Chọn một tùy chỉnh mà bạn muốn dùng trong diễn đàn ở các phần:

Force everyone to be subscribed?

Read tracking for this forum?

Maximum attachment size

Allow posts to be rated?

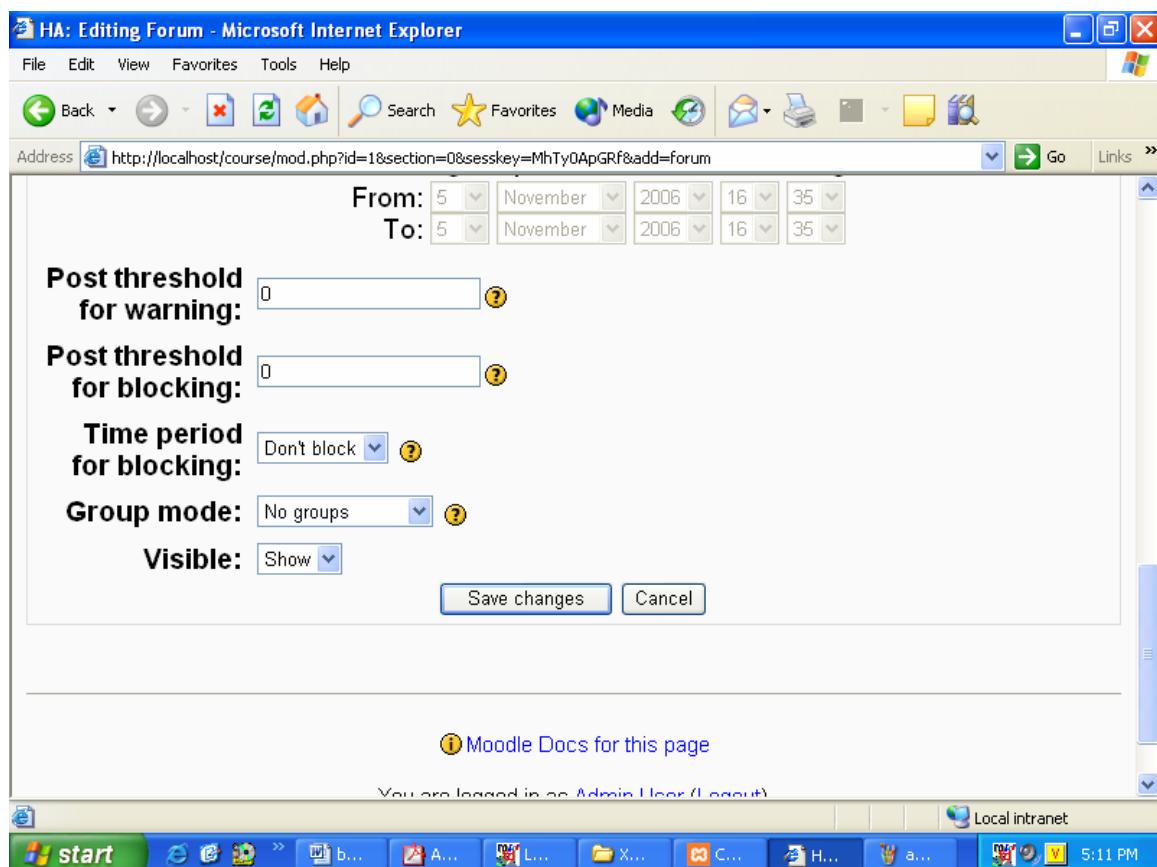
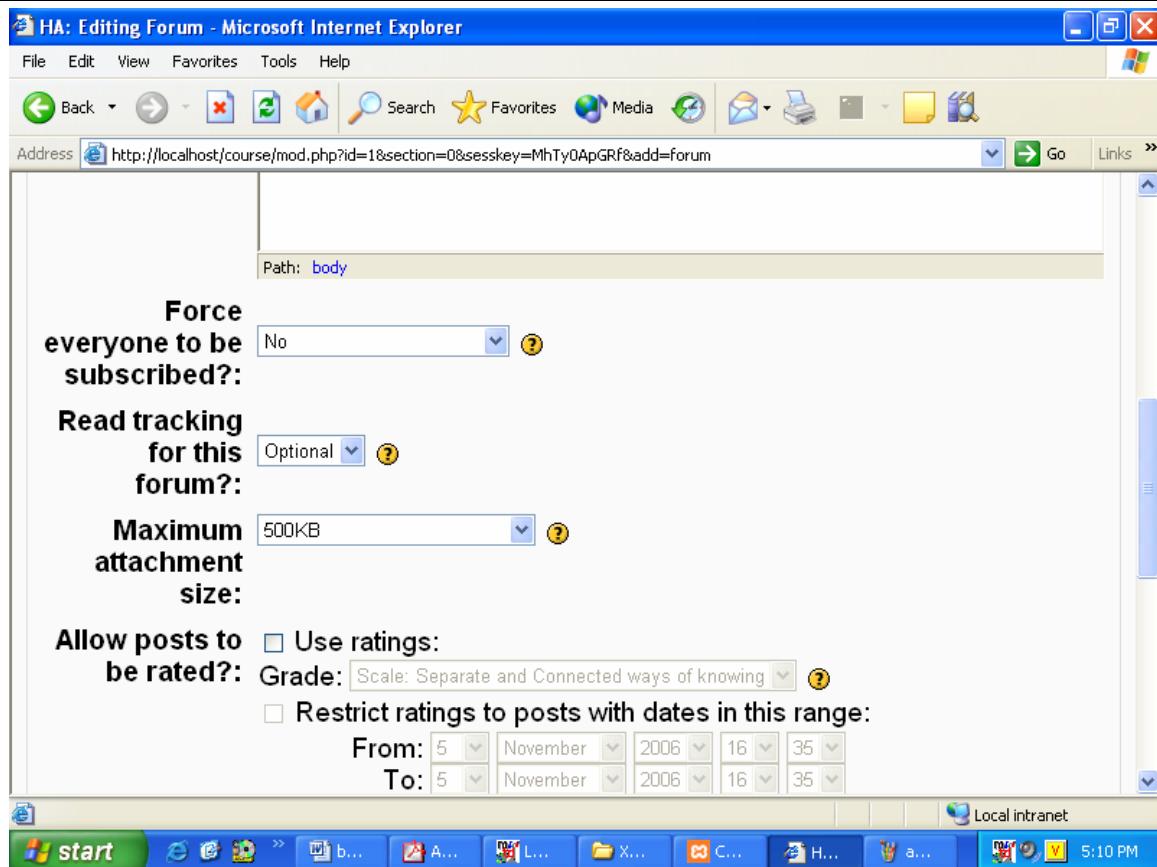
Post threshold for warning

Post threshold for blocking

Time period for blocking

Group mode

Visible



Các tuỳ chọn của diễn đàn:

Force everyone to be subscribed?

Nếu chọn “Yes, forever”, mọi người trong khoá học của bạn sẽ tự động nhận được mail mỗi khi viết bài lên diễn đàn.

Nếu chọn “Yes, initially”, mọi người sẽ tự động nhận được mail khi viết bài lên diễn đàn lần đầu tiên.

Nếu chọn No, mọi người sẽ không nhận được mail khi viết bài lên diễn đàn.

Nếu chọn “Subscriptions not allowed”, mọi người có quyền không đồng ý việc nhận mail.

Read tracking for this forum?

Nếu chọn Optional, việc đưa ra sự kiểm tra theo dõi quá trình hoạt động trên forum là không bắt buộc.

Nếu chọn Yes, đưa ra việc theo dõi quá trình hoạt động trên forum.

Nếu chọn No, không đưa ra việc theo dõi quá trình hoạt động trên forum.

Maximum attachment size

Khi sinh viên đính kèm file với bài viết của họ, bạn quy định kích cỡ lớn nhất của bài viết của họ.

Nếu bạn chọn “Uploads are not allowed” tức là không cho phép đính kèm file

Allow posts to be rated?

Diễn đàn của Moodle cho phép người dùng đánh giá, xếp loại mỗi bài viết. Bất kỳ một sự đánh giá, xếp loại nào trên forum đều được ghi lại trong gradebook.

Nếu bạn tích chọn “Use ratings” có nghĩa là bạn sử dụng việc đánh giá, xếp loại. Trong ô Grade hãy chọn mức điểm đánh giá.

Nếu bạn tích chọn “Restrict ratings to posts with dates in this range” nghĩa là bạn sẽ giới hạn việc đánh giá, xếp loại các bài viết trong khoảng thời gian từ khi nào (From) đến khi nào (To).

Post threshold for warning

Nếu sinh viên viết số lượng bài gần đến ngưỡng giới hạn cho phép, hệ thống sẽ đưa ra lời cảnh báo. Số được chọn trong ô này sẽ quy định số lượng bài viết của sinh viên mà đến thời điểm đó sẽ được cảnh báo.

Nếu chọn 0 thì sẽ không cảnh báo.

Post threshold for blocking

Nếu sinh viên viết bài quá số lượng cho phép thì hệ thống sẽ ngăn chặn việc viết bài này. Số được chọn trong ô này sẽ quy định số bài viết của sinh viên mà đến thời điểm đó sẽ bị ngăn chặn tiếp.

Nếu chọn 0 thì sẽ không ngăn chặn. Khi đó việc cảnh báo sẽ tự động được vô hiệu hóa.

Việc cảnh báo và ngăn chặn này sẽ không làm ảnh hưởng đến người quản lý diễn đàn.

Time period for blocking

Định thời gian ngăn chặn.

Group mode

Nếu chọn No groups, không có một nhóm con nào, mọi người là một phần của 1 cộng đồng lớn.

Nếu chọn Separate groups, mỗi nhóm chỉ có thể thấy nhóm của họ, những nhóm khác bị ẩn.

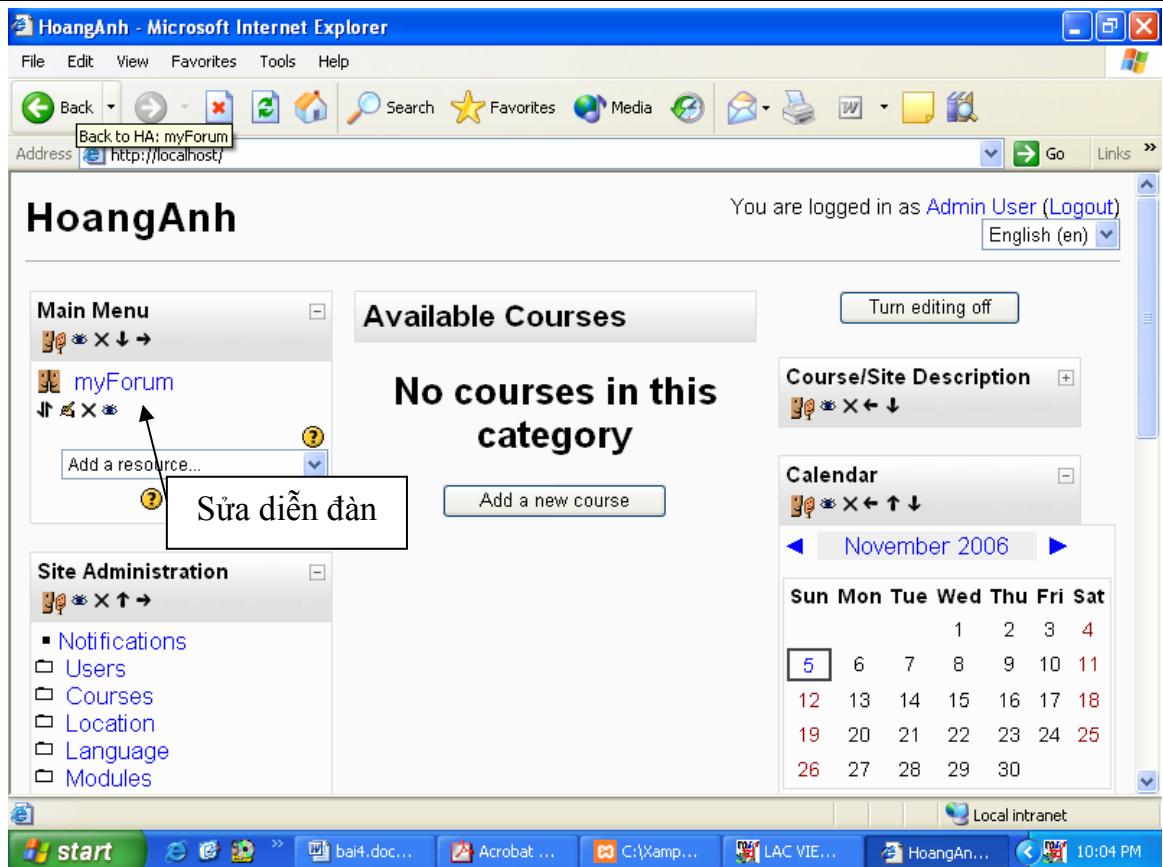
Nếu chọn Visible groups, mỗi nhóm làm việc trong nhóm của họ nhưng cũng có thể nhìn thấy những nhóm khác.

Visible

Bạn có thể chọn kiểu hiển thị (show) hay kiểu ẩn (hide).

Sau khi làm xong mọi việc, hãy kích vào “Save changes” để kết thúc việc tạo diễn đàn, hoặc kích vào “Cancel” để huỷ bỏ việc tạo diễn đàn này.

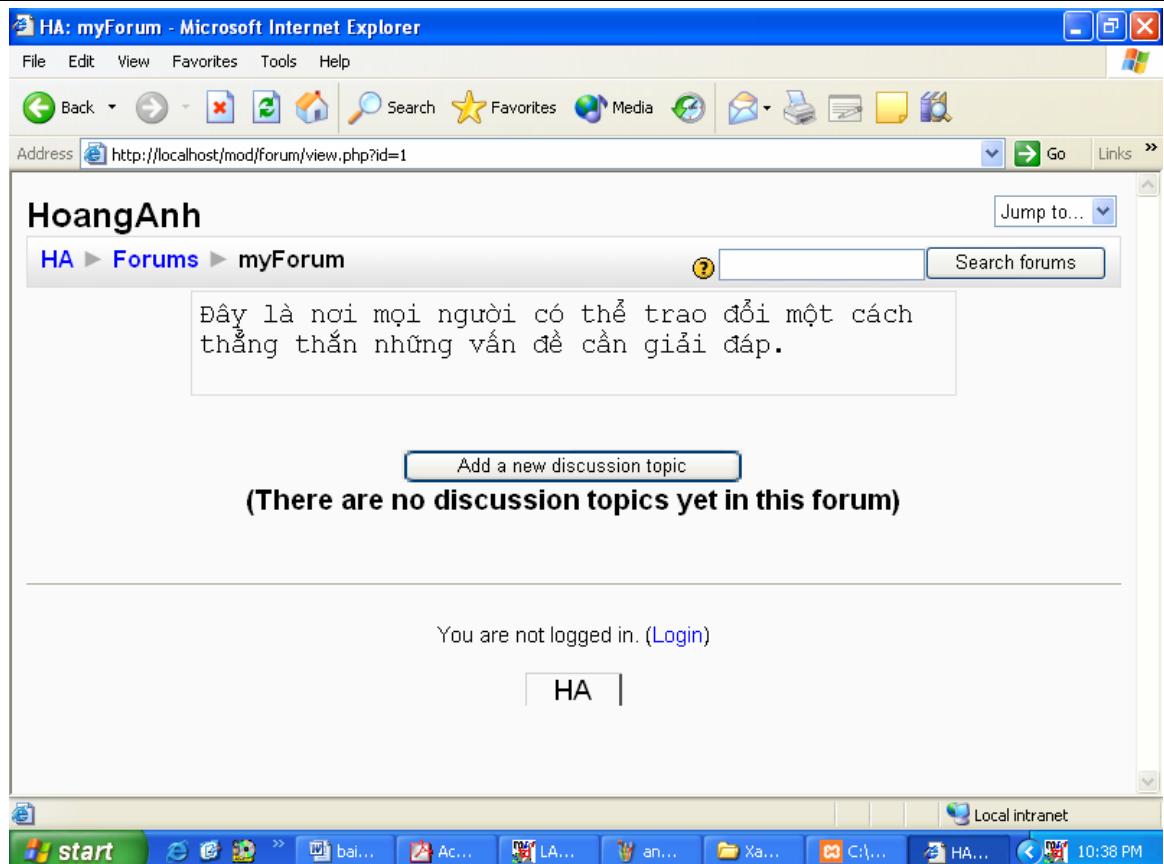
Mỗi lần bạn tạo 1 diễn đàn, tên của nó sẽ xuất hiện ở nơi mà bạn thêm nó vào trang. Nếu bạn muốn quay trở lại để thay đổi bất kỳ một tùy chọn nào, bạn có thể kích vào icon hình bàn tay ở ngay phía dưới tên diễn đàn để trở lại màn hình tạo diễn đàn.



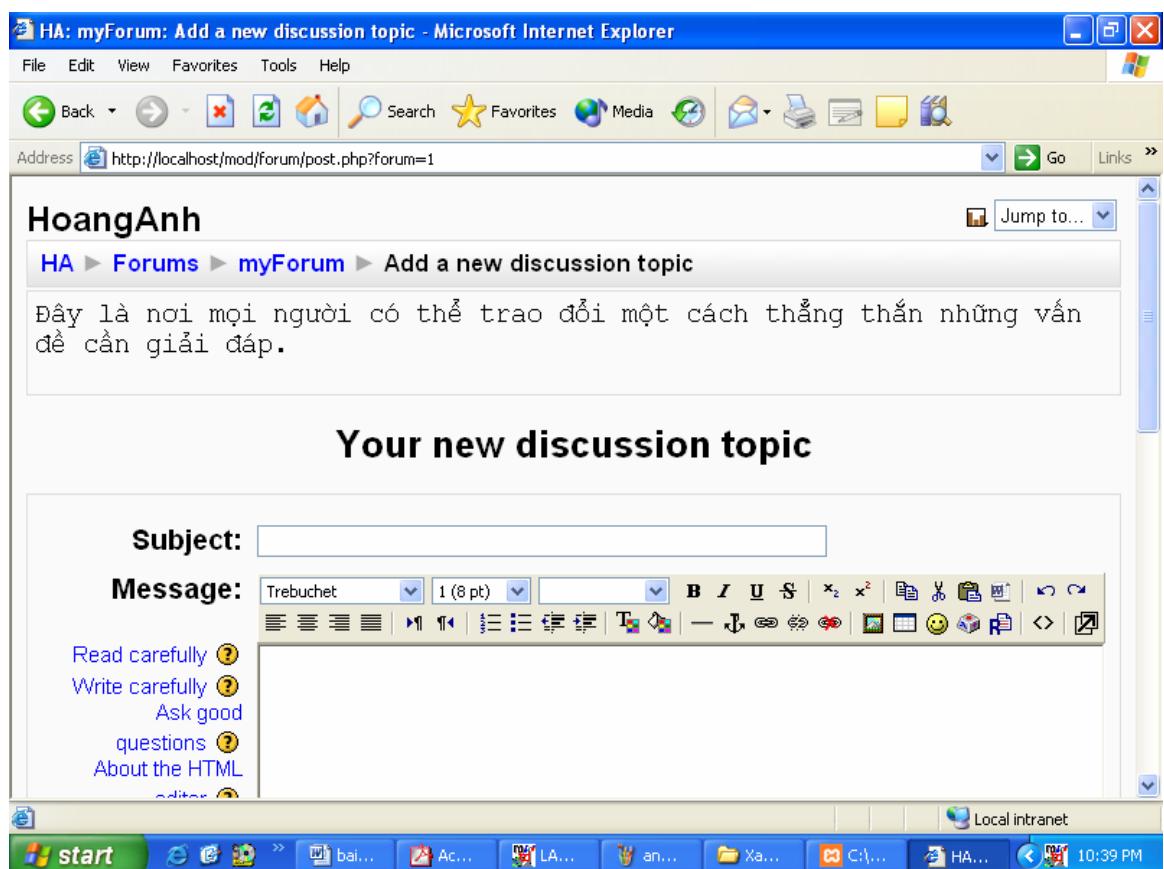
Nếu bạn kích vào tên diễn đàn, bạn sẽ thấy màn hình chính của diễn đàn.

Tạo một chủ đề mới:

Kích vào “**Add a new discussion topic**”

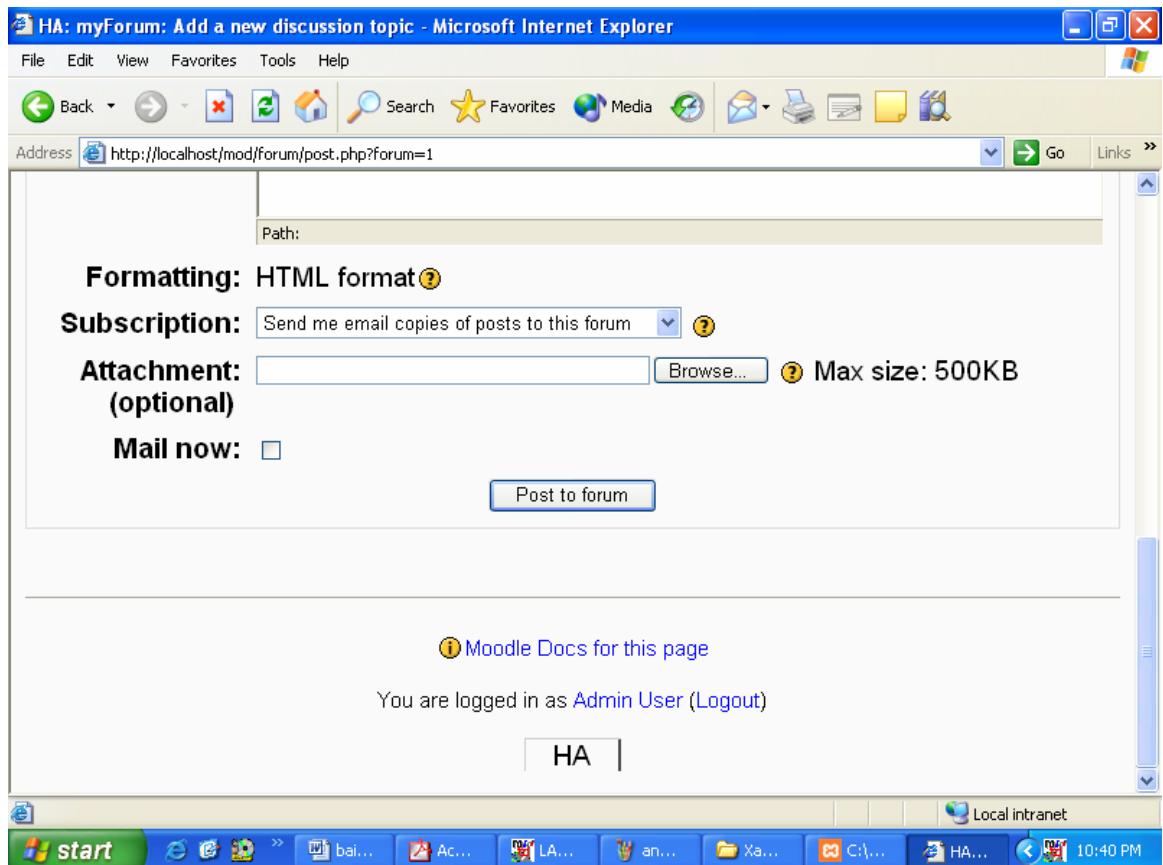


Trong ô **Subject**, nhập tên chủ đề của bạn.



Trong phần **Message**, nhập vào thông tin chính về chủ đề của bạn.

Trong ô **Subscription**, hãy chọn xem bạn muốn nhận mail về bài viết của bạn trong diễn đàn này (Send me email copies of posts to this forum) hay không (I don't want email copies of posts to this forum).



Trong ô **Attachment**, bạn có thể chọn file đính kèm bằng cách theo đường dẫn (kích vào Browse...) hay không.

Nếu bạn kích vào ô **Mail now** thì bạn sẽ nhận được ngay mail từ diễn đàn.

Xong, kích vào “Post to forum” để kết thúc.

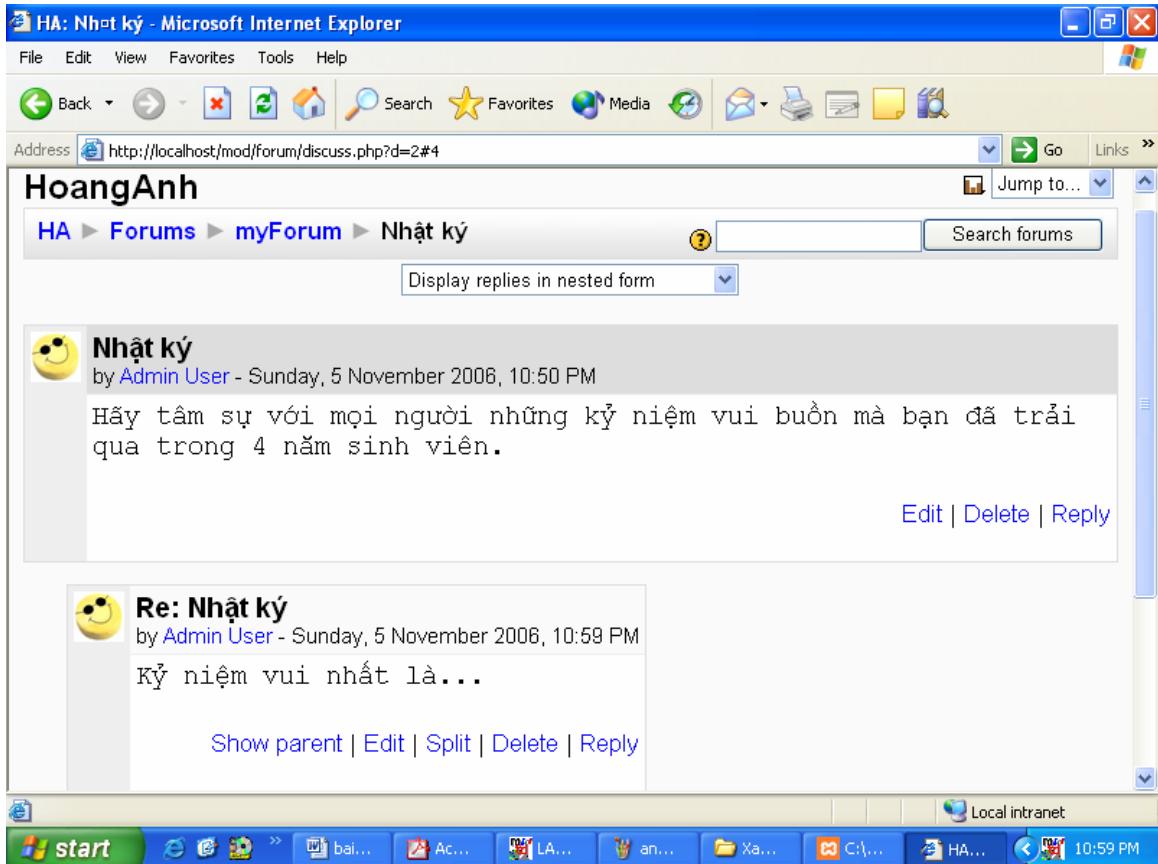
Mỗi lần bạn tạo xong một chủ đề, bạn sẽ thấy trên màn hình hiển thị rằng bạn đã gửi bài lên diễn đàn thành công và sau thời gian bao lâu để quay lại trang trước đó (mặc định là 30 giây).

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "HA: myForum - Microsoft Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://localhost/mod/forum/view.php?f=1". The main content area displays a forum titled "HoangAnh". Below the title, a breadcrumb navigation shows "HA > Forums > myForum". A button "Update this Forum" is visible. A message box contains the text: "Đây là nơi mọi người có thể trao đổi một cách thẳng thắn những vấn đề cần giải đáp." To the right of the message box are three links: "Everyone can choose to be subscribed", "Show/edit current subscribers", and "Unsubscribe from this forum". A table below lists a single discussion titled "Nhật ký" started by "Admin User" on "Sun, 5 Nov 2006, 10:50 PM". The table columns are "Discussion", "Started by", "Group", "Replies", "Unread", and "Last post". The status for "Replies" and "Unread" is "0". The "Last post" column shows the user "Admin User" and the date "Sun, 5 Nov 2006, 10:50 PM". At the bottom of the page, there is a link "Moodle Docs for this page". The taskbar at the bottom of the screen shows various open applications, including Microsoft Word.

Khi kích vào tên chủ đề, màn hình mới hiện ra.

The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "HA: Nhật ký - Microsoft Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://localhost/mod/forum/discuss.php?d=2". The main content area displays the "Nhật ký" discussion within the "HoangAnh" forum. The breadcrumb navigation shows "HA > Forums > myForum > Nhật ký". A search bar "Search forums" is present. Below the search bar is a dropdown menu "Display replies in nested form". The discussion post is shown with a yellow smiley face icon next to the title "Nhật ký" and the author "Admin User" on "Sunday, 5 November 2006, 10:50 PM". The post content reads: "Hãy tâm sự với mọi người những kỷ niệm vui buồn mà bạn đã trải qua trong 4 năm sinh viên.". Below the post are links "Edit | Delete | Reply". A message box at the bottom left says "Moodle Docs for this page". A message at the bottom center says "You are logged in as Admin User (Logout)". The taskbar at the bottom of the screen shows various open applications, including Microsoft Word.

Nếu bạn muốn sửa chữa lại thì kích vào Edit, nếu muốn xoá chủ đề của mình thì kích vào Delete, nếu muốn trả lời cho chủ đề thì kích vào Reply. Sau khi trả lời chủ đề, màn hình mới hiển thị như sau:



4.2./ Quản lý diễn đàn

Mỗi lần tạo diễn đàn, bạn cần phải quản lý nó trong suốt quá trình hoạt động của nó.

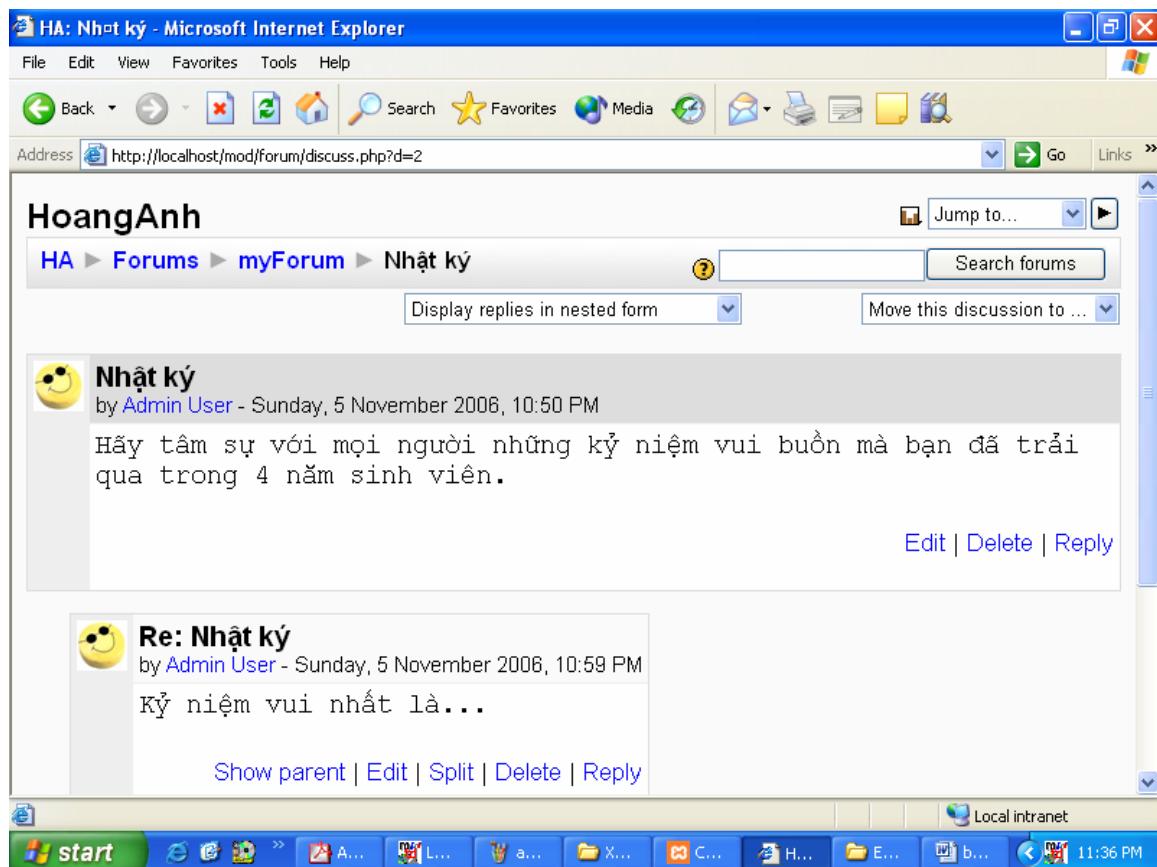
Lưu trữ diễn đàn: Mỗi lần diễn đàn quá dài, bạn có thể muốn cắt giữ chúng và bắt đầu lại cuộc đàm luận với 1 bản tóm tắt. Trong khi không có công cụ cho việc xây dựng những kho lưu trữ, với 1 chút khéo léo, bạn có thể dễ dàng tạo 1 kho để cắt giữ những cuộc đàm thoại trước.

Để lưu trữ 1 chủ đề:

Đầu tiên, tạo 1 diễn đàn được đặt tên là Archive Forum trong lớp của bạn. Bạn sẽ có thể muốn ngăn chặn viết chủ đề mới hoặc trả lời ở đây.

Kích vào diễn đàn chứa chủ đề mà bạn muốn cắt giữ.

Kích vào tên chủ đề đó, ở đầu bên phải của màn hình, bạn sẽ thấy 1 menu có nhãn là “**Move this discussion to ...**”.



Chọn diễn đàn “Archives Forum” từ danh sách

Bạn sẽ thấy chủ đề trong diễn đàn Archive Forum. Kích vào liên kết Forums trên đường dẫn hướng và chọn diễn đàn gốc từ danh sách.

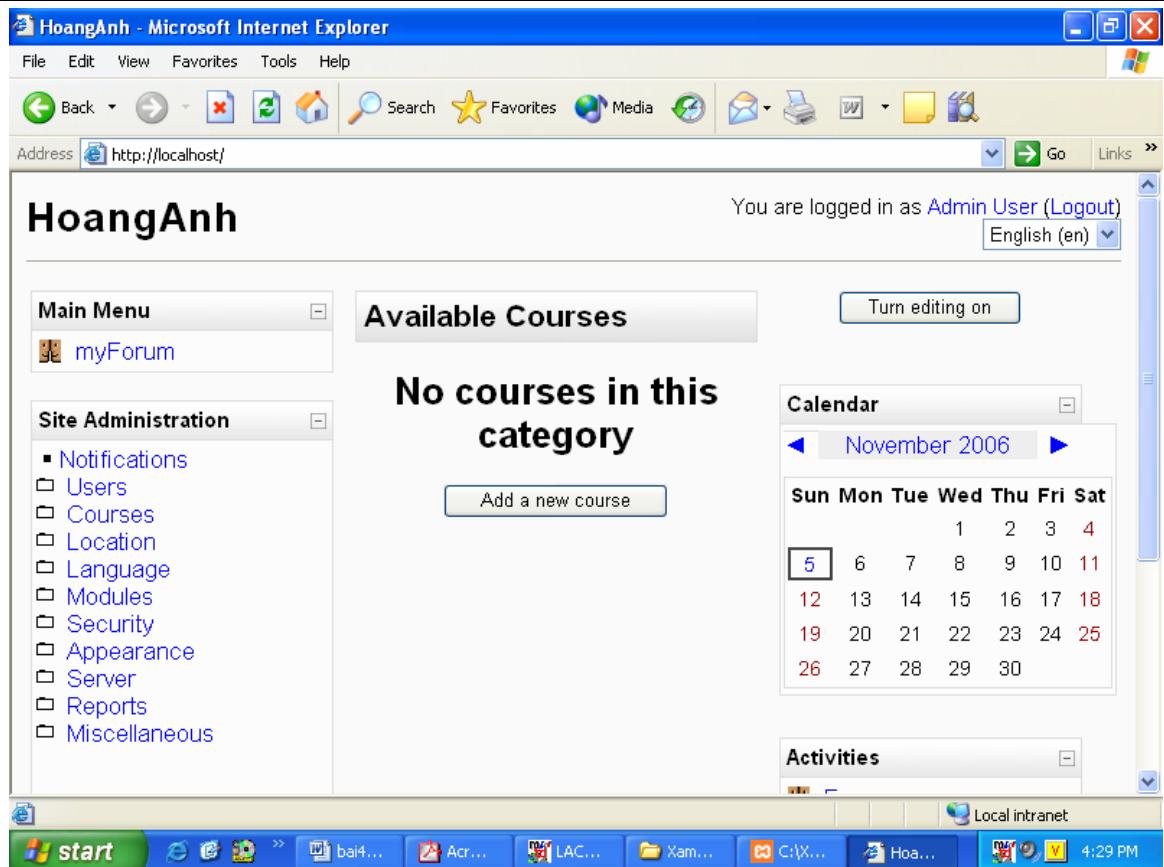
Viết một bản tóm tắt về chủ đề được cất giữ trong diễn đàn chính để bắt đầu lại chủ đề đó (như là thêm một chủ đề mới).

4.3./ Tạo lập và quản lý phòng chat

Để sử dụng công cụ chat, bạn cần tạo một phòng chat cho bạn và sinh viên của bạn, và thiết lập thời gian khi mọi người đăng nhập và gặp gỡ trong phòng chat. Bạn cần tạo 1 phiên cho toàn bộ quá trình hoặc lặp lại các phiên cho nhiều cuộc gặp gỡ.

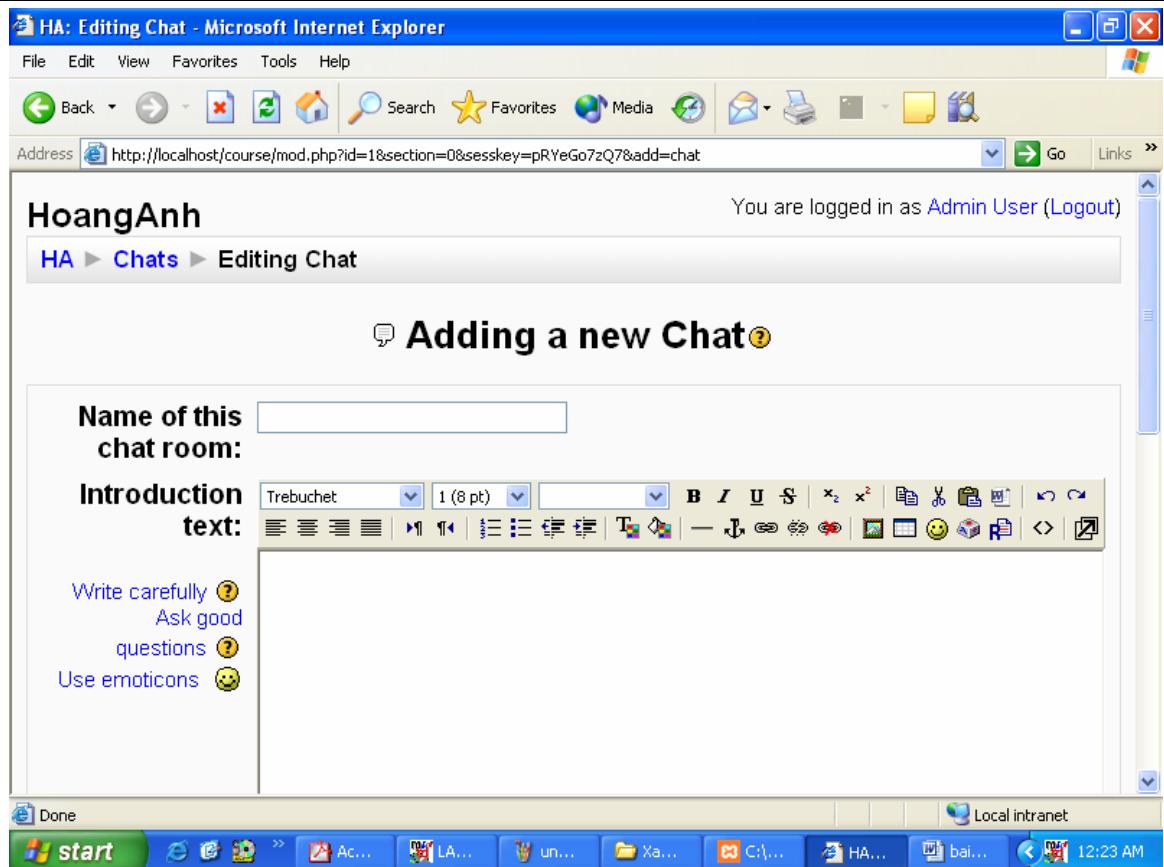
Để tạo một phiên chat:

Kích “Turn editing on”



Chọn Chat từ menu “**Add an activity...**”

Một trang mới hiện ra. Trong ô “**Name of this chat room**”, nhập vào tên phòng chat.



Trong ô “**Introduction text**”, nhập vào phần giới thiệu về phòng chat.

Trong ô “**Next chat time**”, nhập vào thời gian cho phiên chat đầu tiên.

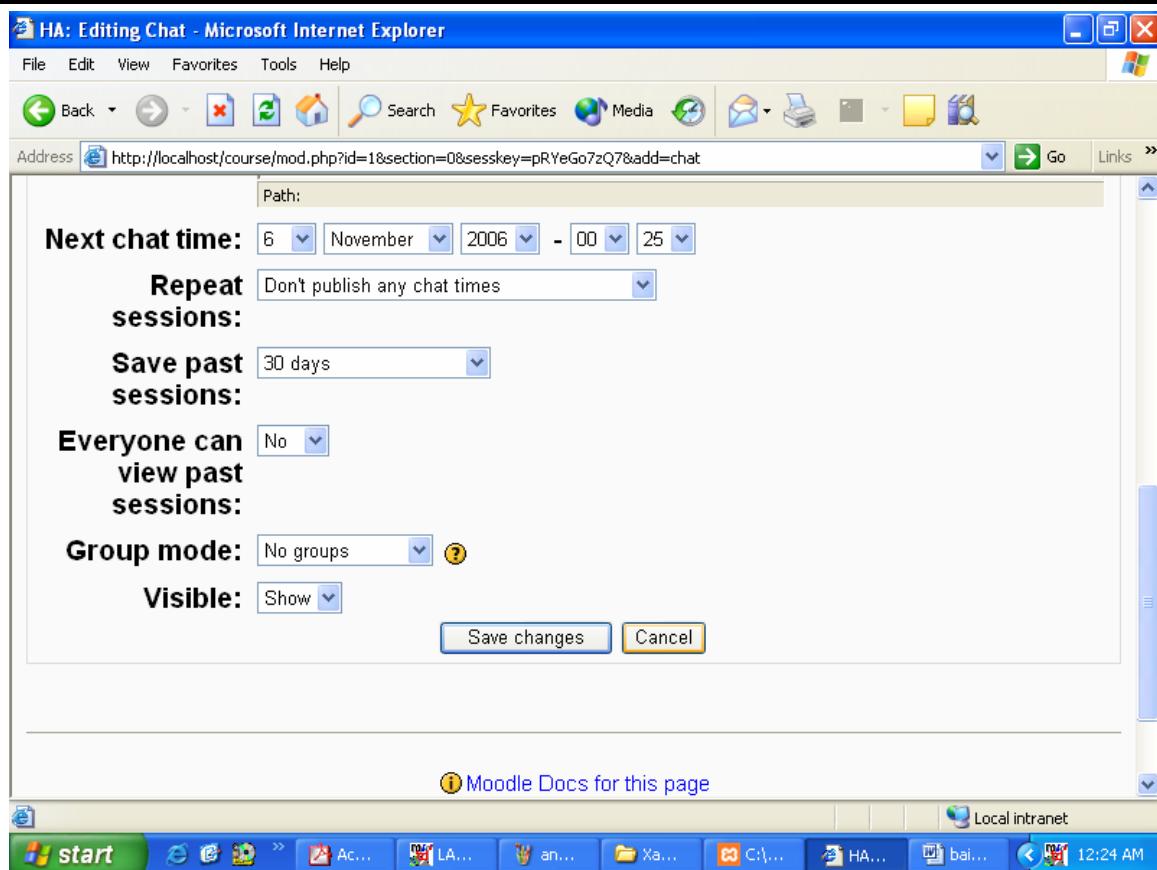
Trong ô “**Repeat sessions**” chọn:

Don't publish any chat times: Tạo 1 phòng chat luôn luôn được mở và không có thời gian gấp gõ đặc biệt nào.

No repeats: Tạo một phòng chat một lần tức là sẽ chỉ gấp gõ trong suốt một thời gian đặc biệt đã định trước ở trên.

At the same time every day: Tạo một điểm trong lịch để chat hàng ngày tại một thời điểm đặc biệt đã định ở trên.

At the same time every week: Tạo một thời điểm chat hàng tuần trong lịch.

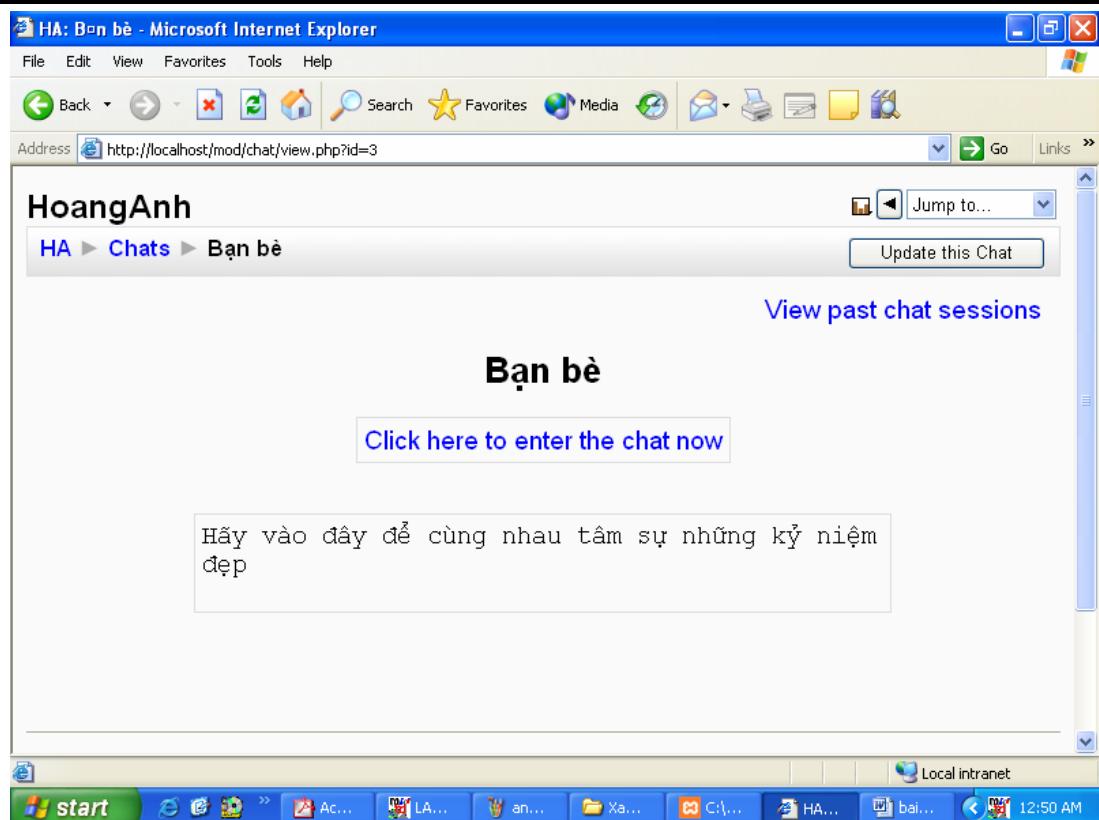


Trong ô “**Save Past Sessions**”, chọn khoảng thời gian bạn muốn lưu giữ lại cuộc chat này. Nếu chọn “Never delete messages” thì cuộc chat này sẽ không bao giờ bị xoá.

Trong ô “**Everyone can view past sessions**”, chọn xem mọi người có thể nhìn thấy phiên đã chat trước đây không.

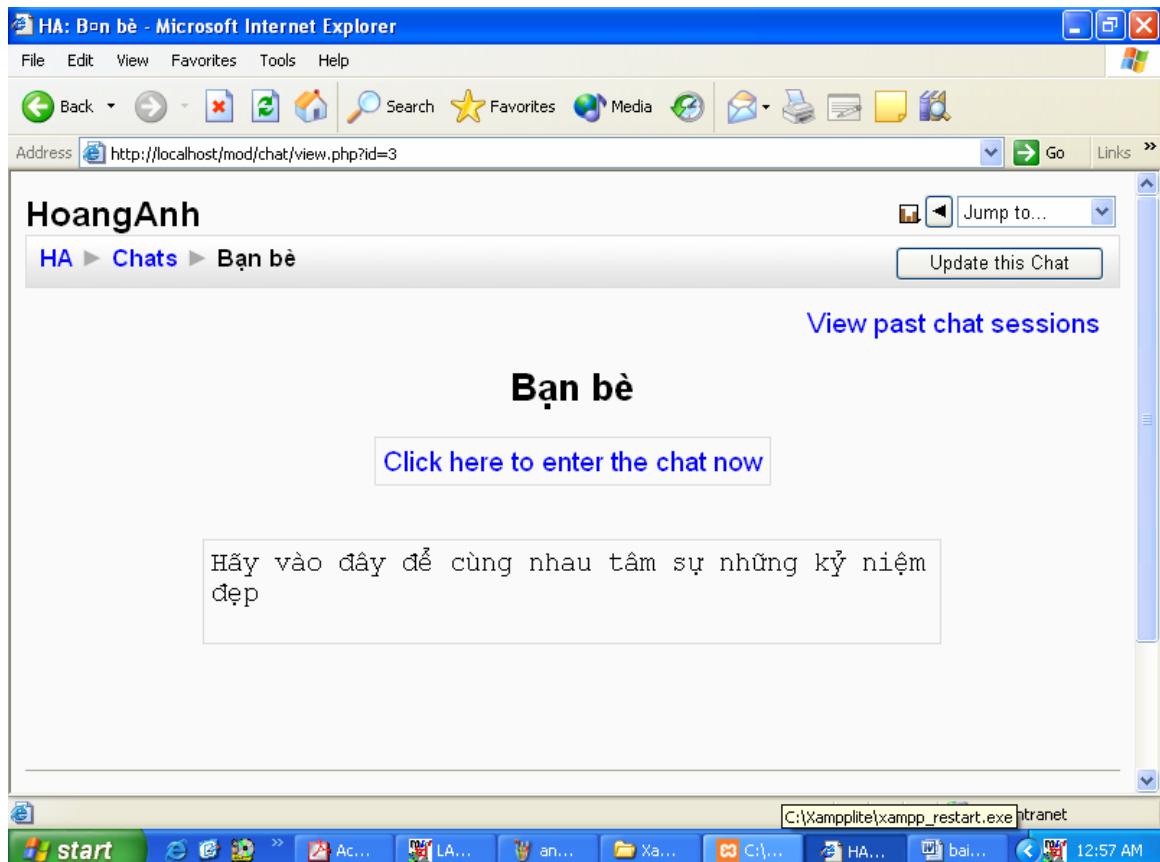
Chọn **Visible** và **Group mode** như tạo diễn đàn.

Cuối cùng, kích **Save changes** để kết thúc việc tạo phiên chat, hoặc **Cancel** để huỷ bỏ việc tạo này.

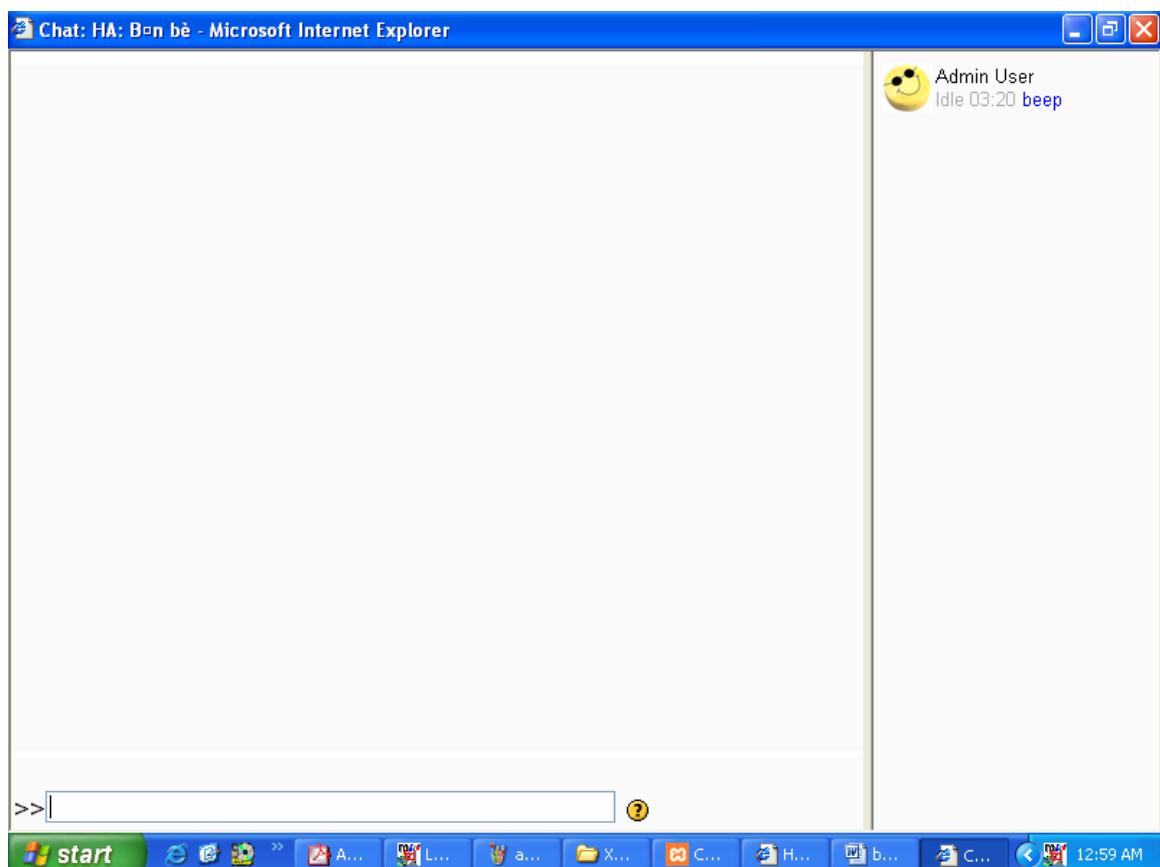


Bạn có thể sửa phòng chat bằng cách kích vào “**Update this chat**” ở góc phải hình trên hoặc có thể kích vào menu hình bàn tay ở phía dưới tên phòng chat trong trang chủ. (hình dưới)

Để bắt đầu chat, kích vào “Click here to enter the chat now”:



Một giao diện chat hiện ra:



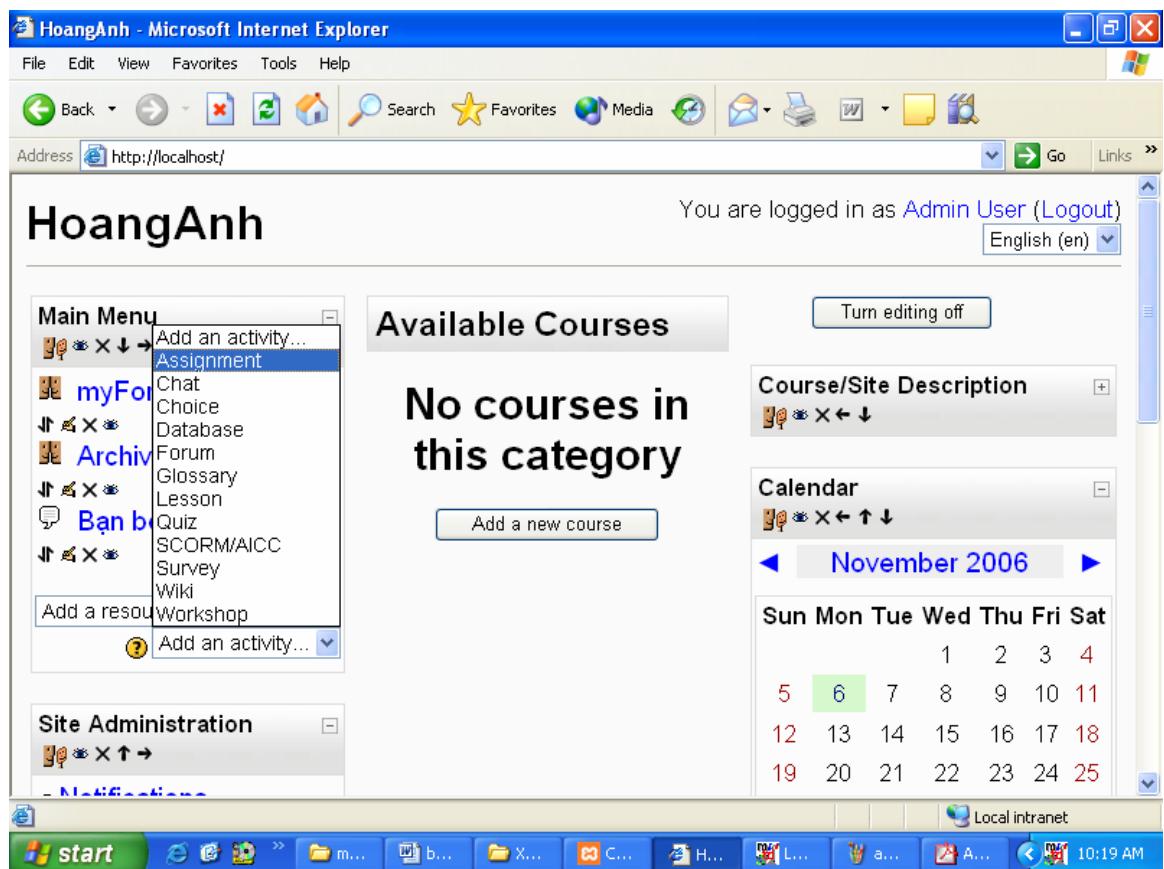
4.4./ Tạo lập và quản lý các nhiệm vụ (bài tập về nhà)

So sánh một số công cụ mà chúng ta đã xem xét thì thấy rằng việc tạo lập nhiệm vụ là dễ dàng. Về cơ bản, bạn tạo một sự mô tả của bài tập và nơi để sinh viên trả lời. Không có tiến trình hay một tuỳ chọn nào đặc biệt.

Để tạo một nhiệm vụ:

Kích Turn editing on

Chọn Assignment từ menu “Add an activity...”



Trong trang tạo lập, nhập vào tên bài tập trong ô Assignment name

Assignment name:

Description:

Write carefully [?](#)
Ask good questions [?](#)
About the HTML editor [?](#)

Grade: 100

Trong phần **Description**, hãy mô tả cẩn thận bài tập của bạn.

Trong ô **Grade**, nhập vào điểm số tối đa của bài tập.

Grade: 100

Available from: 6 November 2006 - 10 20

Due date: 13 November 2006 - 10 20

Prevent late submissions: No

Assignment type: Upload a single file

Group mode: No groups

Visible: Show

Trong phần **Available from**, nhập vào thời điểm để sinh viên bắt đầu làm bài

Trong phần **Due to**, nhập vào thời điểm sinh viên phải kết thúc việc làm bài.
Trong ô **Prevent late submissions**, hãy chọn xem có ngăn cản việc làm bài quá thời gian quy định hay không.

Trong ô **Assignment type**, hãy chọn kiểu nhiệm vụ:

Nếu chọn “**Upload a single file**”: cho phép mỗi người tham gia được đính kèm 1 file.

Nếu chọn “**Offline activity**”: sinh viên có thể thấy sự mô tả của nhiệm vụ, nhưng không thể đính kèm file hoặc bất kỳ một cái gì khác. Và sinh viên sẽ nhận được thông báo về mức độ điểm số của họ.

Nếu chọn “**Online text**”: giáo viên có thể chấm điểm một cách trực tiếp, và thậm chí thêm lời chú thích hoặc thay đổi điểm số đó.

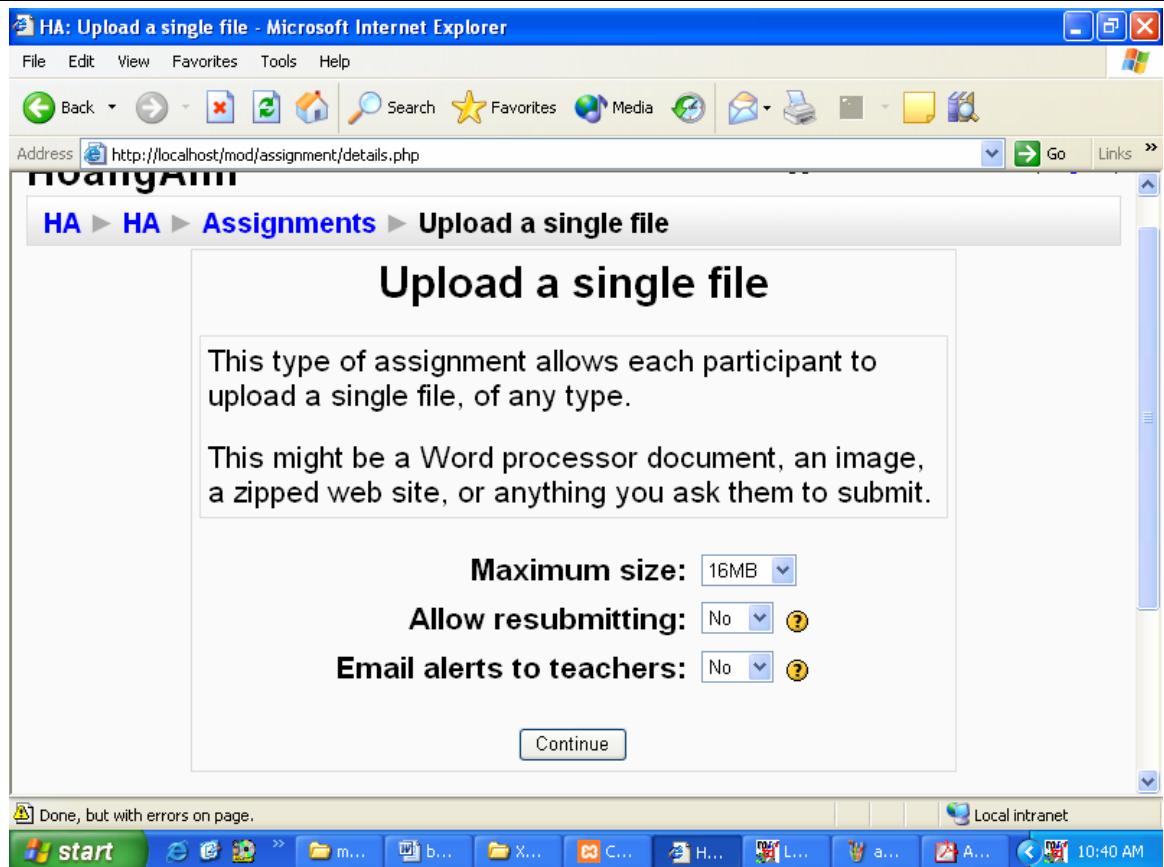
Nếu chọn “**Advanced uploading of files**”: cho phép mỗi người tham gia được đính kèm 1 hoặc nhiều file.

Trong ô **Group mode** (tương tự như tạo diễn đàn).

Trong ô **Visible** (tương tự như tạo diễn đàn).

Xong, kích **Next** để tiếp tục hoặc **Cancel** để huỷ bỏ việc tạo lập này.

Nếu trong ô **Assignment type**, chọn “**Upload a single file**”:



Tiếp tục chọn kích cỡ lớn nhất của 1 file được đính kèm trong ô **Maximum size**.

Trong ô **Allow resubmitting**, chọn xem có cho phép sinh viên phản ứng lại khi họ nhận được điểm số (Yes) hay không (No).

Trong ô **Email alerts to teachers**, chọn xem có cho phép gửi mail cảnh báo cho giáo viên (Yes) hay không (No).

Xong, kích **continue** để tiếp tục.

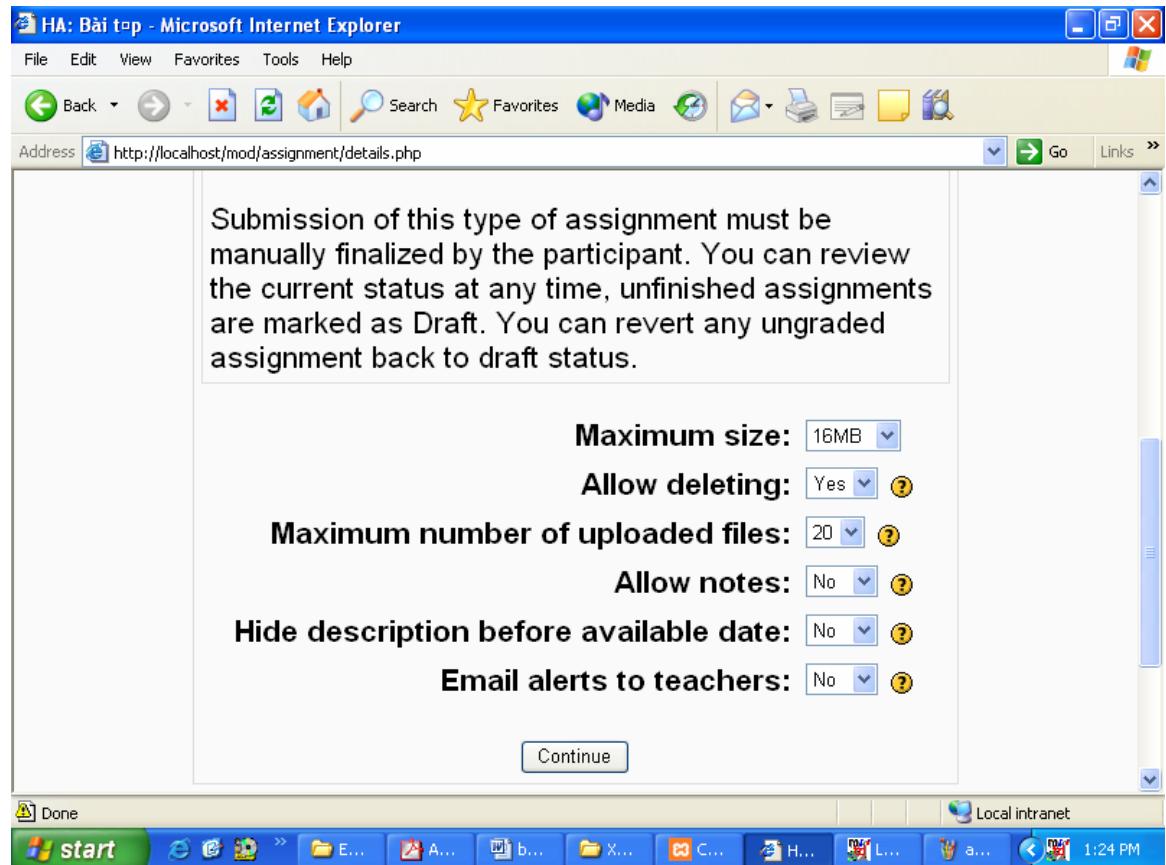
The screenshot shows a Microsoft Internet Explorer window with the title bar "HA: Assignment: Bài tập - Microsoft Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://localhost/mod/assignment/view.php?id=4". The main content area displays the assignment details for "HoangAnh". The assignment title is "Bài tập" and the status is "View 0 submitted assignments". A text input field contains the placeholder "Hãy". Below it, a box shows the availability date as "Monday, 6 November 2006, 10:55 AM" and the due date as "Monday, 13 November 2006, 10:55 AM". A message box states "You have not submitted anything yet" with a "Edit my submission" button. At the bottom, there is a link to "Moodle Docs for this page" and a status bar indicating "You are logged in as Admin User (Logout)".

Để bắt đầu làm bài, kích nút **Edit my submission**, một cửa sổ soạn thảo hiện ra. Sau khi soạn xong, kích **Save changes** để kết thúc bài.

The screenshot shows the same Microsoft Internet Explorer window after changes have been saved. The message "Your changes have been saved" is displayed prominently. The text input field now contains "Bài làm :". The assignment details box now includes the "Last edited" information: "Monday, 6 November 2006, 01:00 PM (4 words)". The status bar at the bottom shows the time as "1:00 PM".

Nếu muốn sửa bài, kích vào **Edit my submission**.

Nếu trong ô **Assignment type**, chọn **Advanced unloading of files**:



Trong ô **Maximum size**, chọn kích cỡ lớn nhất của 1 file đính kèm.

Trong ô **Allow deleting**, chọn xem có cho phép xoá file bất cứ lúc nào trước khi được chấm điểm hay không

Trong ô **Maximum number of uploaded files**, chọn số file nhiều nhất được phép đính kèm.

Trong ô **Allow notes**, chọn xem có cho phép ghi chú đi kèm với file không.

Trong ô **Hide description before available date**, chọn xem có cho phép ẩn mô tả trước khi hết thời gian không.

Trong ô **Email alerts to teachers**, chọn xem có gửi email cảnh báo cho giáo viên không.

Xong, kích **Continue** để tiếp tục.

Nếu trong ô **Assignment type**, chọn **Offline activity**:

Offline activity

This is useful when the assignment is performed outside of Moodle. It could be something elsewhere on the web or face-to-face.

Students can see a description of the assignment, but can't upload files or anything. Grading works normally, and students will get notifications of their grades.

[Continue](#)

Kích Continue để tiếp tục.

Nếu trong ô Assignment type, chọn Online text:

Online text

This assignment type asks users to edit a text, using the normal editing tools. Teachers can grade them online, and even add inline comments or changes.

(If you are familiar with older versions of Moodle, this Assignment type does the same thing as the old Journal module used to do.)

Allow resubmitting: Yes [?](#)

Email alerts to teachers: Yes [?](#)

Comment inline: No [?](#)

[Continue](#)

Trong ô **Allow resubmitting**, chọn xem có cho phép phản ứng lại khi có điểm số hay không

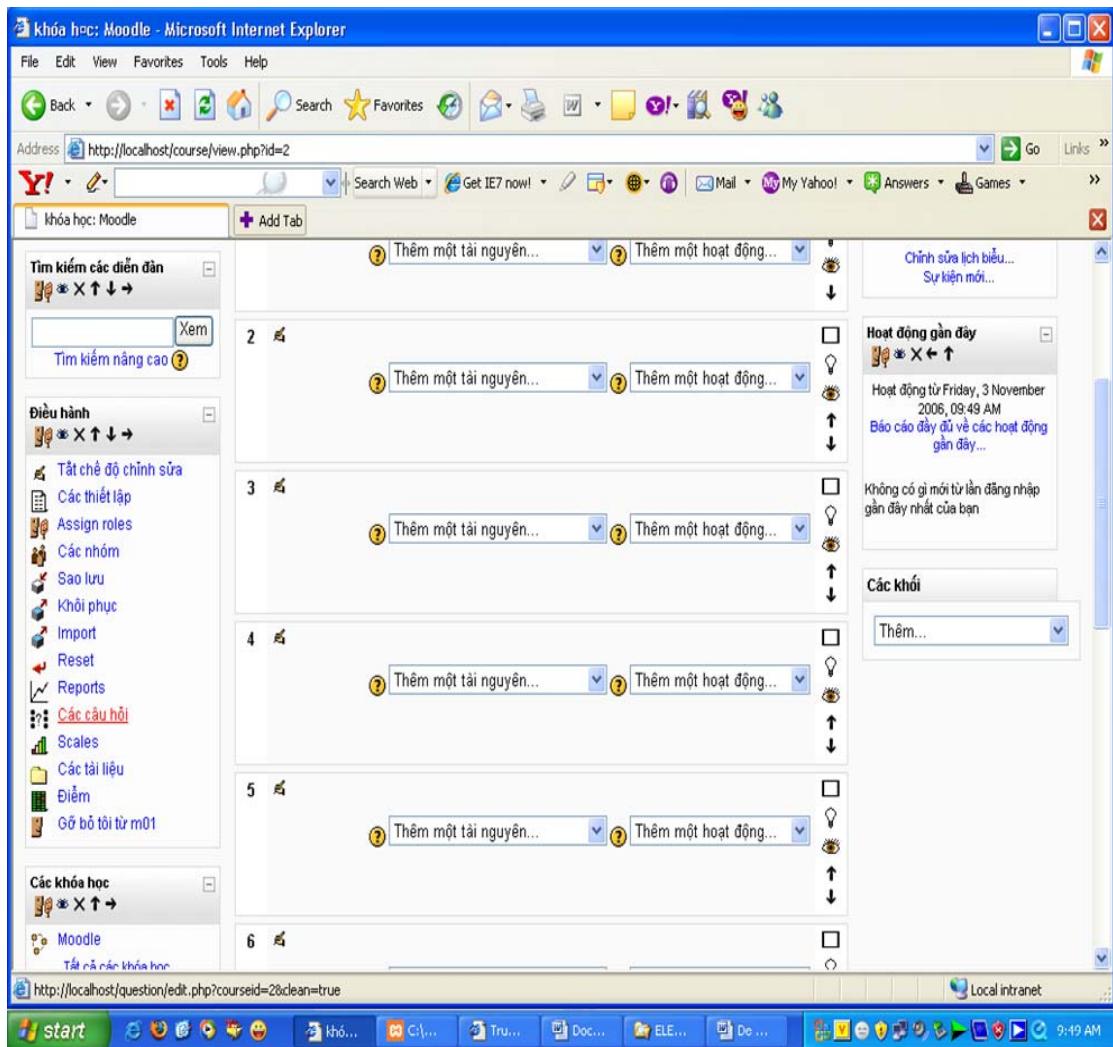
Trong ô **Email alerts to teachers**, chọn xem có gửi mail cảnh báo cho giáo viên hay không.

Trong ô **Comment inline**, chọn xem có cho phép ghi chú trực tiếp không

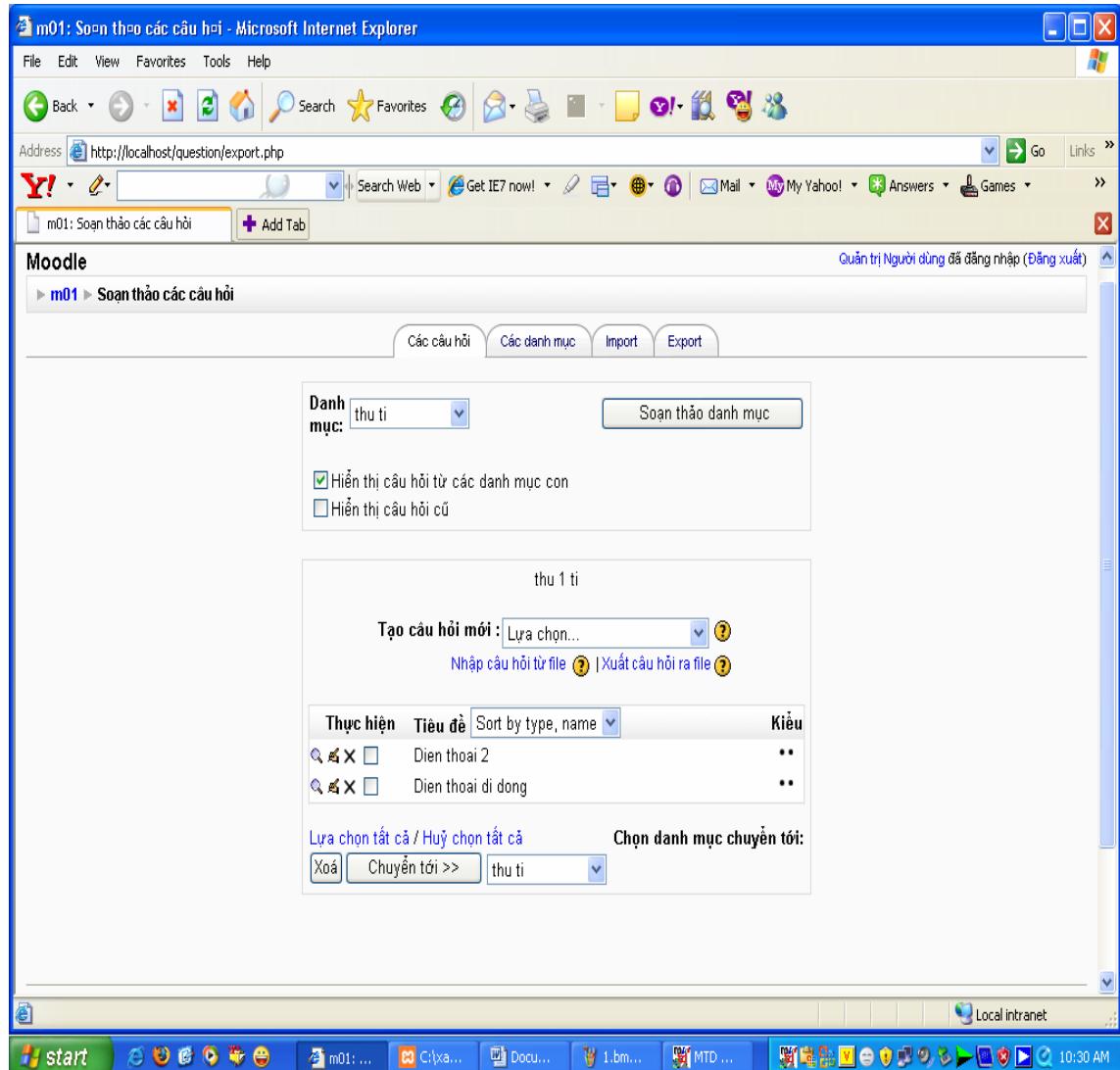
Xong, kích **Continue** để tiếp tục.

5./ Làm việc với bài thi trực tuyến

Đầu tiên, giáo viên sẽ vào trong khóa học mà mình định tạo câu hỏi. Chọn phần các câu hỏi:



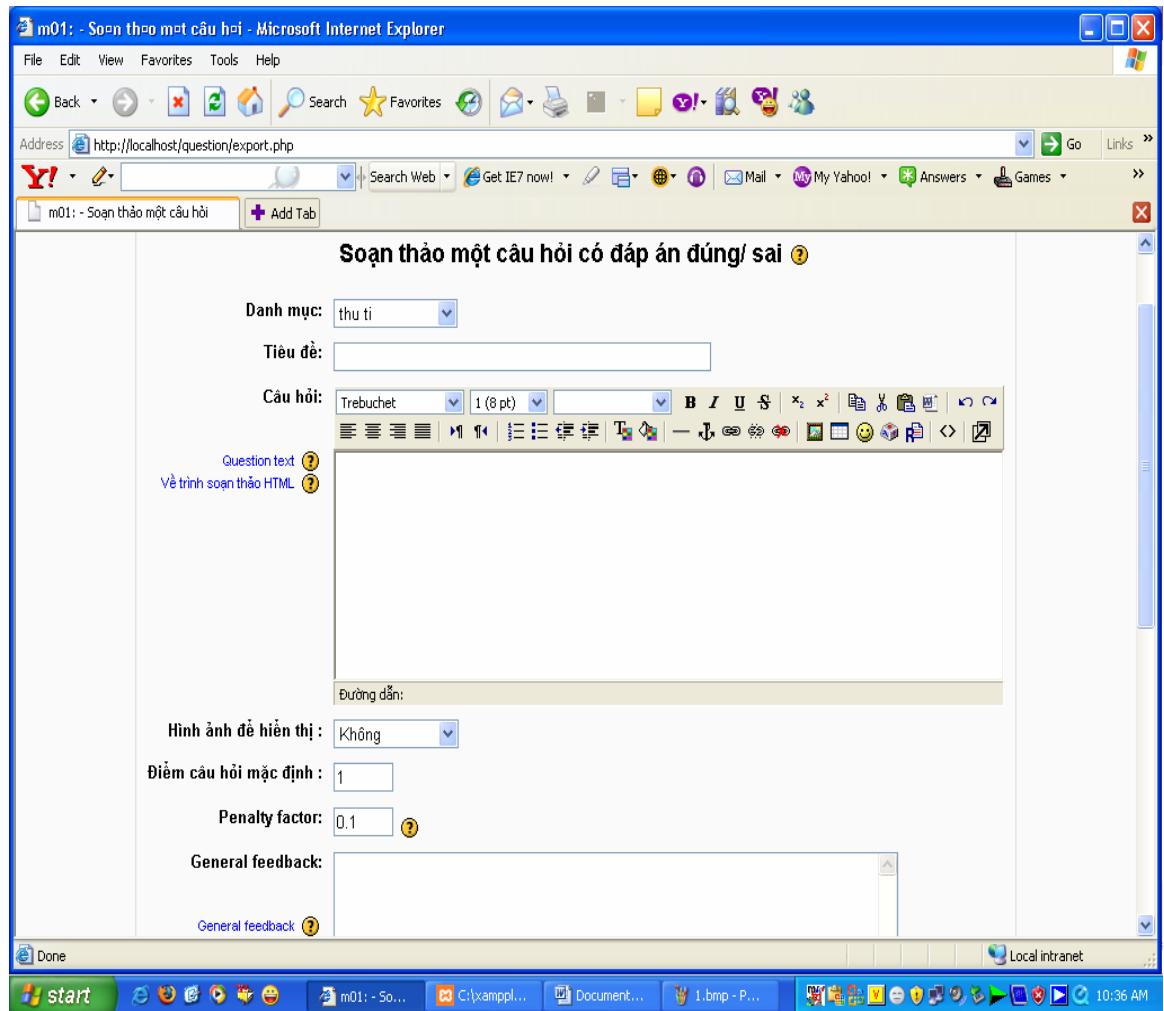
Sau đó sẽ xuất hiện một cửa sổ:



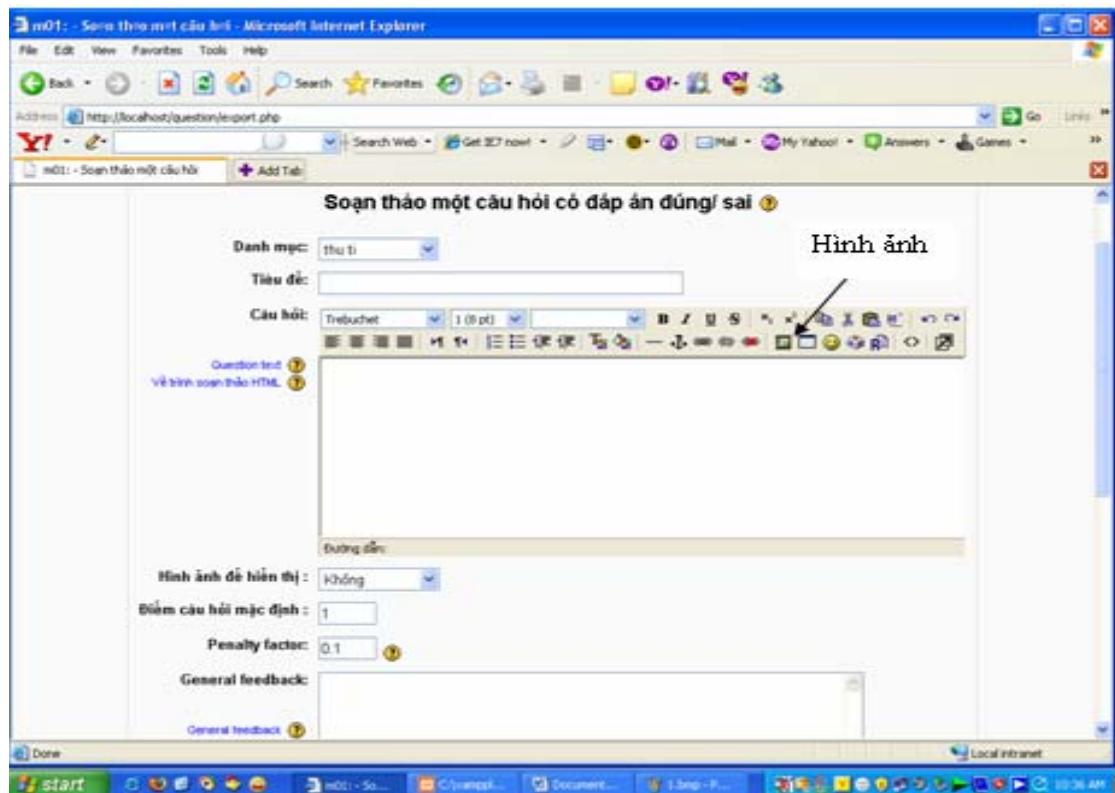
Đầu tiên bạn phải chọn 1 danh mục để chứa các câu hỏi mà mình muốn soạn thảo cho bài thi. Trong một bài thi có thể có rất nhiều loại câu hỏi khác nhau. Để lựa chọn loại câu hỏi bạn chọn ở combobox Tạo câu hỏi mới.

5.1./ Câu hỏi đúng sai

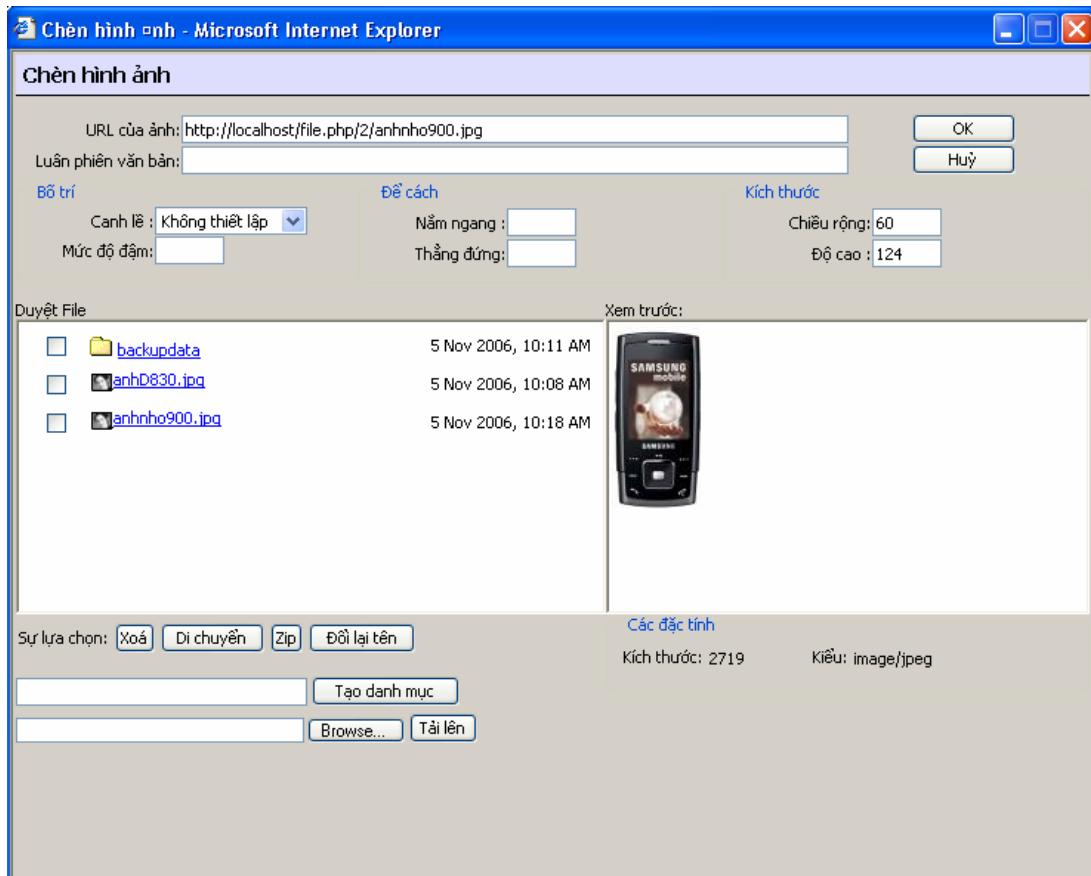
Sau khi chọn câu hỏi đúng sai: sẽ xuất hiện 1 trình soạn câu hỏi như sau:



- Danh mục: Sẽ chứa câu hỏi bạn đang soạn thảo.
- Tiêu đề: Là tiêu đề của câu hỏi.
- Question text: Là trình soạn thảo văn bản. Ở đây bạn sẽ soạn câu hỏi, có thể tải hình ảnh lên câu hỏi bằng cách nhấp vào đây:



- Sau đó sẽ xuất hiện cửa sổ:



- Sau đó nếu muốn chọn 1 ảnh chỉ việc click vào các ảnh có sẵn trong cửa sổ “Duyệt File”. Nhấn vào button “OK”
- Nếu muốn tải 1 file ảnh mới lên: chọn Browse. Chọn ảnh mình muốn đưa lên. Sau đó click vào button “Tải lên”.
- Điểm câu hỏi mặc định: Là số điểm cho câu hỏi nếu sinh viên trả lời đúng câu hỏi.
- Penalty factor: là điểm trừ nếu như sinh viên trả lời sai câu hỏi.
- General feedback: Như một lời khuyên, lời hướng dẫn giúp cho sinh viên có thể hoàn thiện bài làm hơn.
- Đáp án: Combobox này cho phép người giáo viên đưa ra đáp án đúng cho câu hỏi của mình (hoặc là lựa chọn đúng là “đúng”, hoặc là lựa chọn sai là “đúng”).
- Phản hồi đúng sai: sau khi sinh viên trả lời xong câu hỏi sẽ đưa ra những nhận định, nhận xét của giáo viên.
- Sau khi soạn thảo xong click vào button “Lưu những thay đổi”. Như vậy là ta đã soạn xong 1 câu hỏi đúng/sai.

5.2./ Câu hỏi trả lời ngắn

Các phần trên tương tự. Chỉ khác như sau:

m01 - Soạn thảo một câu hỏi - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address http://localhost/question/export.php

Y! Back Search Web Go Links

m01: - Soạn thảo một câu hỏi Add Tab

Phản biện dạng chữ : Không phản biện dạng chữ

Các đáp án đúng : Bạn phải điền ít nhất một câu trả lời đúng.

Đáp án 1 : Long Điểm: Không

Phản hồi : Bạn không được điểm.

Đáp án 2 : Như Long Điểm: 50 %

Phản hồi : Bạn được 50% số điểm.

Đáp án 3 : Đỗ Như Long Điểm: 100 %

Phản hồi : Xin chúc mừng bạn đã trả lời đúng.

Đáp án 4 : Điểm: Không

Phản hồi :

Đáp án 5 : Điểm: Không

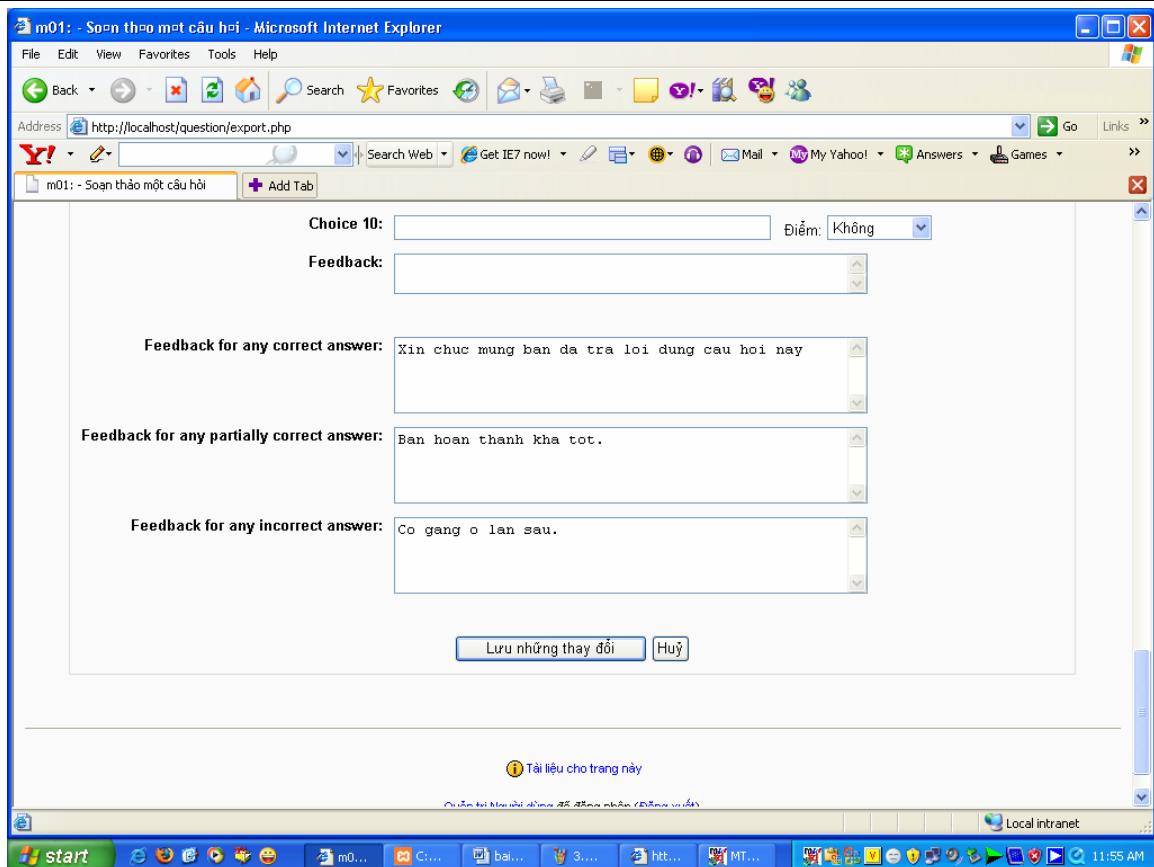
Local intranet

- Phân biệt dạng chữ: Có 2 lựa chọn có/ Không. Dùng cho những câu hỏi cần đèn sự phân biệt chữ hoa chữ thường hoặc dạng chữ giữa các lựa chọn.
- Các đáp án cho câu hỏi: Với mỗi câu hỏi sẽ có 1 phản hồi sau khi sinh viên lựa chọn xong câu trả lời. Với mỗi một câu hỏi sẽ có % số điểm cho câu trả lời. Giáo viên có thể không cho, cho 10%, 20%..... số điểm cho câu hỏi đó.
- Cuối cùng lưu câu hỏi đó lại.

5.3./ Câu hỏi đa lựa chọn.

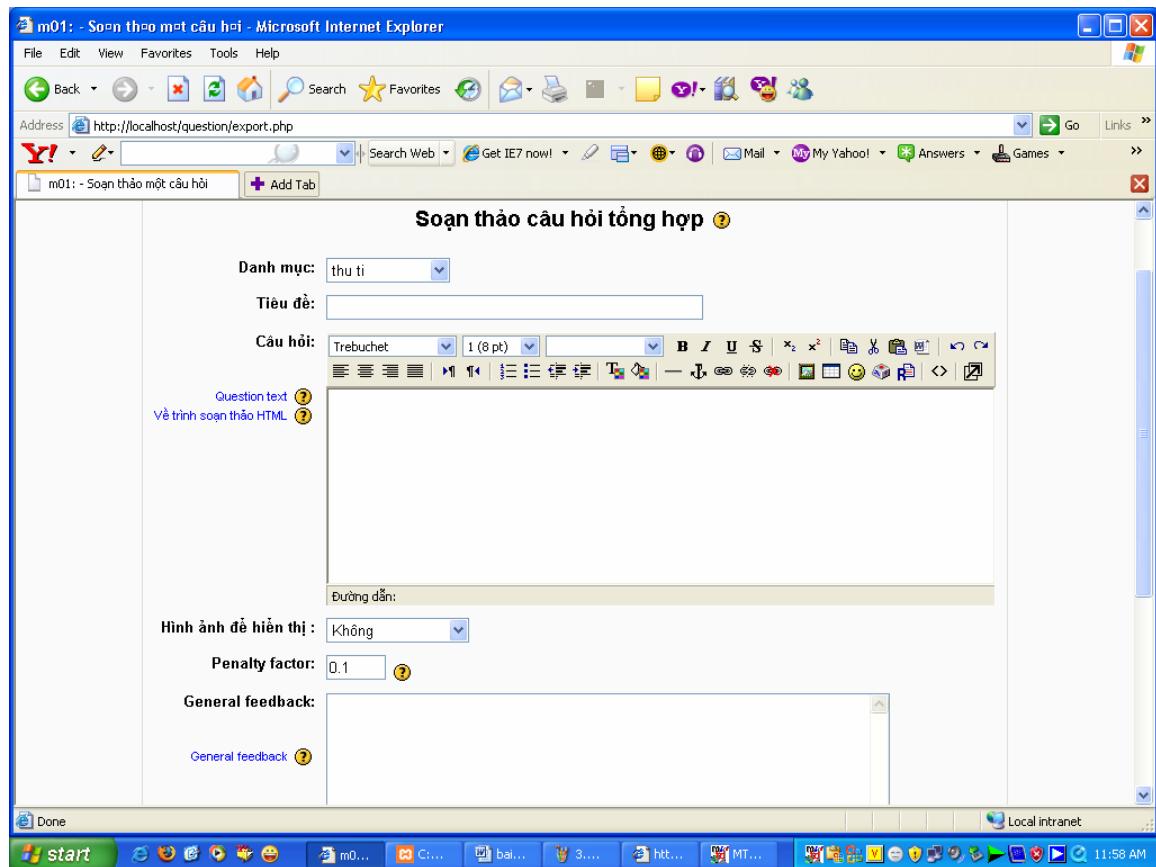
Câu hỏi đa lựa chọn là loại câu hỏi sẽ có nhiều lựa chọn cho 1 câu hỏi. Sẽ có 2 loại câu hỏi đa lựa chọn khác nhau:

- Câu hỏi có 1 câu trả lời là đúng.
- Câu hỏi có nhiều câu trả lời đúng
- One or multiple answers?: có 2 lựa chọn ở combobox này ;
 - Câu hỏi có 1 câu trả lời.
 - Câu hỏi có nhiều câu trả lời.
- Shuffle answers: Cho phép đảo thứ tự các câu trả lời của câu hỏi.
- Khác với câu hỏi ngắn. Với câu hỏi đa lựa chọn. Giáo viên có quyền trừ điểm ở mỗi câu trả lời sai. Số điểm sẽ do giáo viên tự lựa chọn.
- Một sự khác biệt nữa:



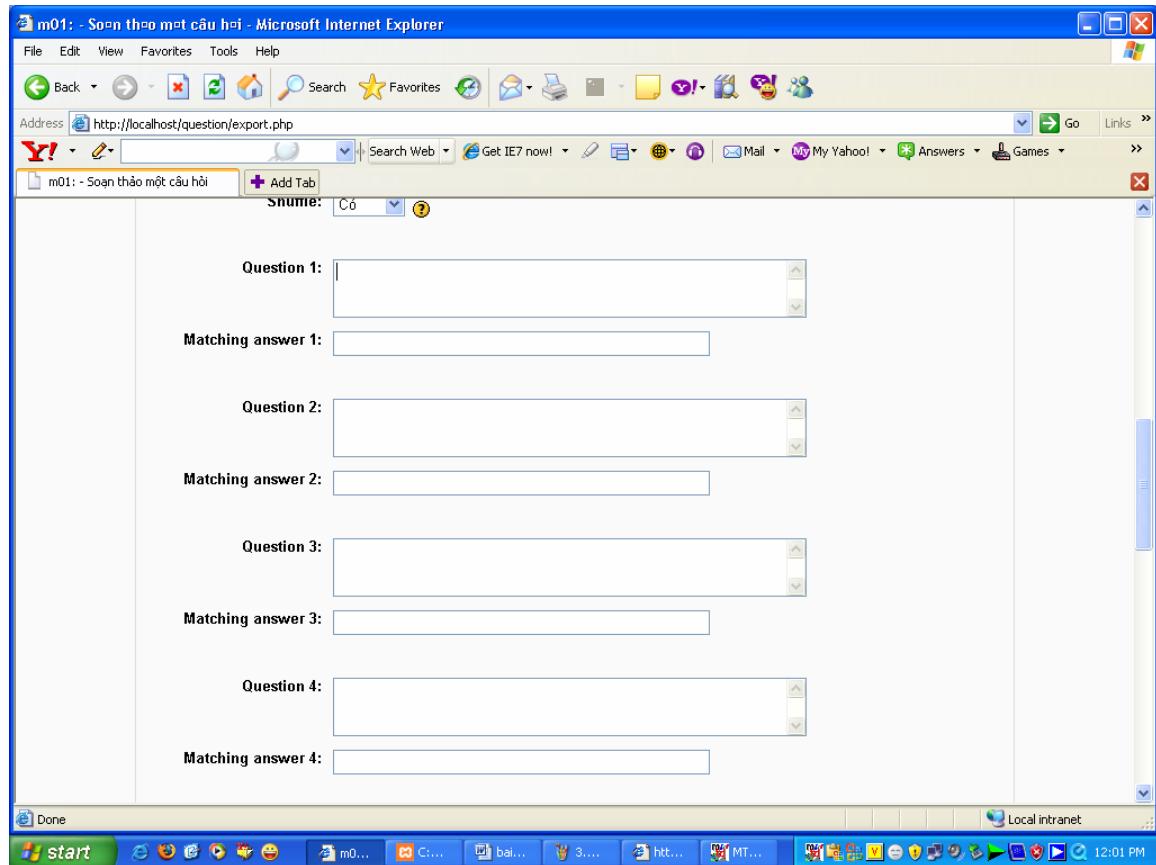
- Feedback for any correct answer: Phản hồi cho câu trả lời hoàn hảo.
- Feedback for any partially correct answer: Phản hồi cho trả lời đúng 1 phần
- Feedback for any incorrect answer: Phản hồi cho câu hỏi sai.

5.4./ Câu hỏi nhiều câu trả lời.



Loại câu hỏi này do sinh viên tự trả lời theo ý hiểu của mình.

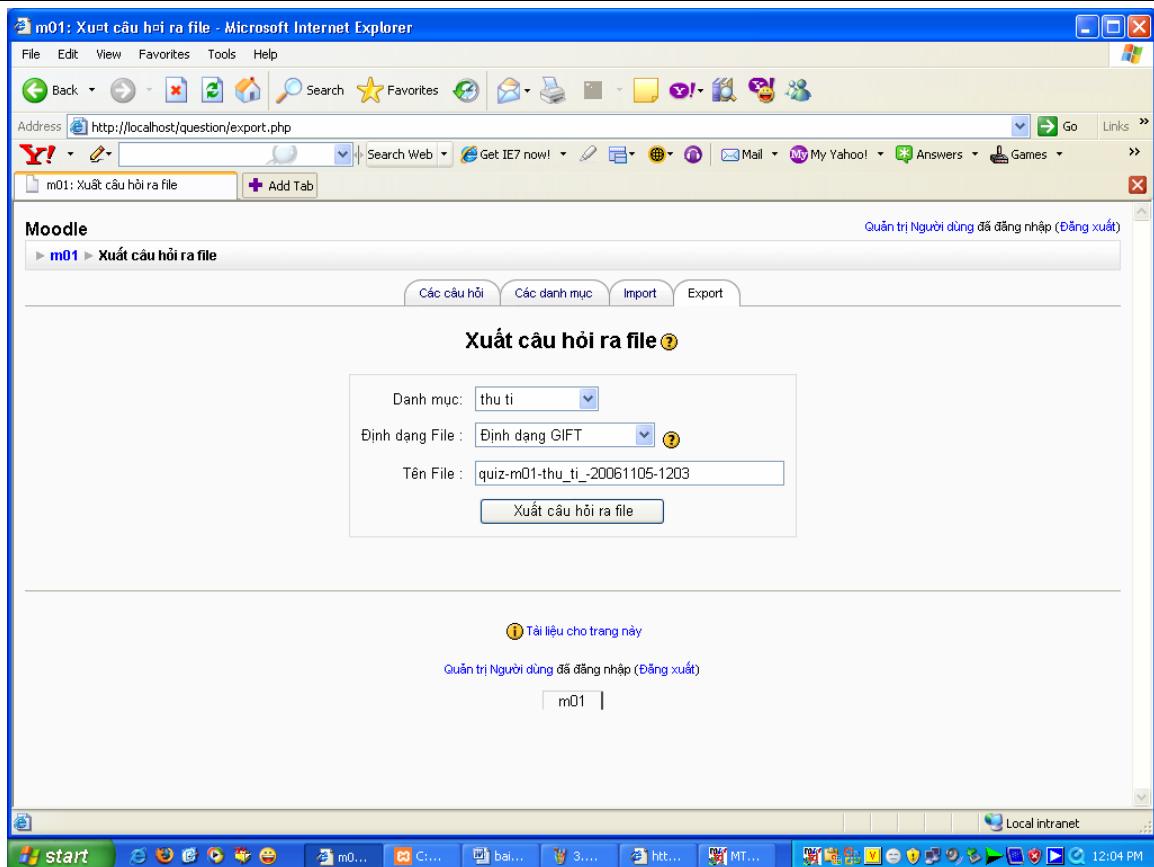
5.5./ Câu hỏi so khớp



Với loại câu hỏi này. Giáo viên phải điền ít nhất 3 câu hỏi, kèm theo đó là 3 đáp án cho 3 câu hỏi.

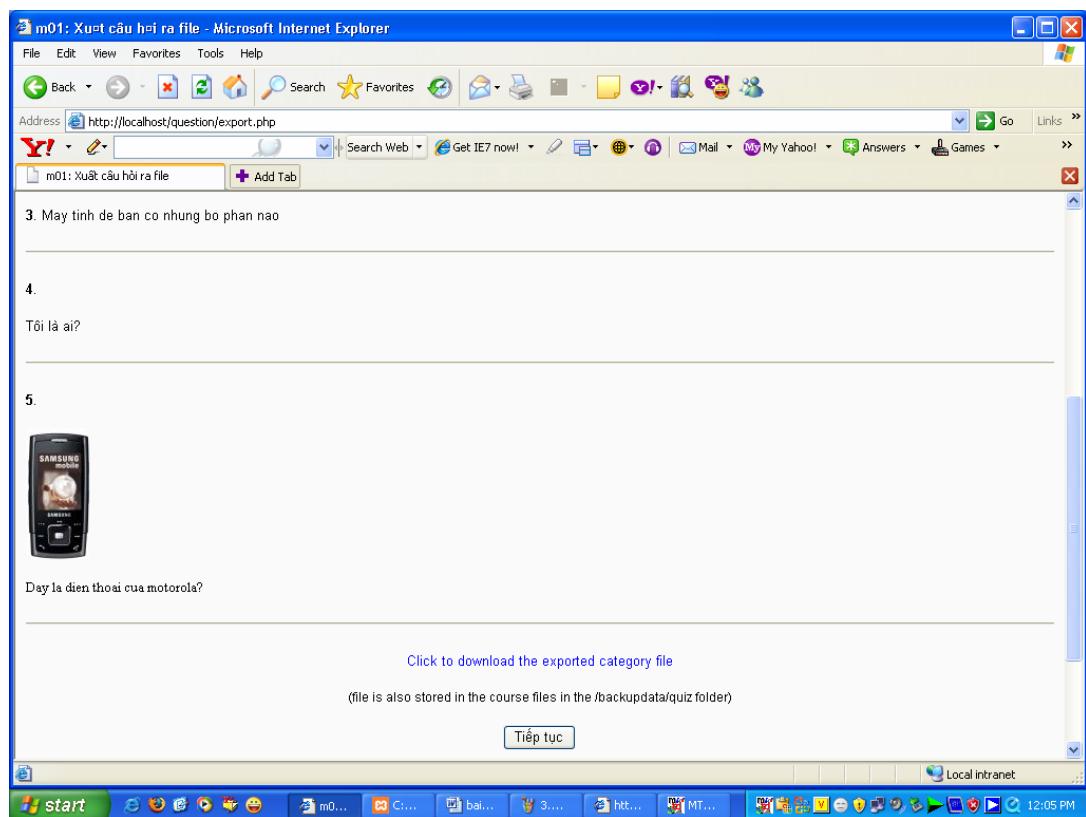
5.6./ Xuất 1 file soạn ra các dạng khác nhau

Chọn export sẽ xuất hiện cửa sổ:



Sau đó lựa chọn định dạng để xuất file.

Chọn button Xuất câu hỏi ra File. Khi đó sẽ xuất hiện cửa sổ:



Phụ lục A: MACROMEDIA CAPTIVATE

Macromedia Captivate là một phần mềm chuyên dụng cho phép tạo ra cách thức tương tác và mô phỏng dưới dạng file Flash (SWF) và EXE. Bạn có thể tạo ra ứng dụng mô phỏng ngay lập tức bằng cách ghi lại các hoạt động trong bất cứ ứng dụng nào.

Với Captivate, bạn có thể tùy biến bổ sung các thành phần như văn bản, tiếng động, phim, hoạt hình flash, hoạt hình văn bản, hình ảnh, liên kết... trong đoạn phim. Với kích thước nhỏ và độ phân giải cao, những ứng dụng mô phỏng tạo bởi Captivate có thể dễ dàng phân phối qua mạng hoặc đĩa CD...

Bạn cũng có thể dùng Captivate để tạo ra những nội dung e-learning như các trình diễn hỏi đáp tương tác, nút bấm, hộp chọn, hộp nhập văn bản. Sản phẩm xuất bản từ Captivate theo chuẩn SCORM 1.2 và 2004, đồng thời tương thích chuẩn AICC, PEN, vì thế dễ dàng tích hợp với các hệ thống quản trị nội dung (LMS).

1./ Tạo ra một đoạn phim

1.1./ Lập kế hoạch để sản xuất phim

Chuẩn bị sẵn các hoạt động cho việc ghi hình

Thiết lập lựa chọn ghi và thông số cho đoạn phim sẽ xuất bản

Ghi hình

Bổ sung các nhãn (caption), hình ảnh (images), âm thanh (sound) hoặc các văn bản động (animated text) hoặc các lựa chọn khác cho đoạn phim

Xem trước đoạn phim

Xuất bản đoạn phim

1.2./ Ghi hình

Captivate 2.0 chia làm 3 loại dự án:

1. Mô phỏng hoạt động của một phần mềm (software simulation)
2. Mô phỏng hoạt động của một kịch bản hoạt động (Scenario simulation)

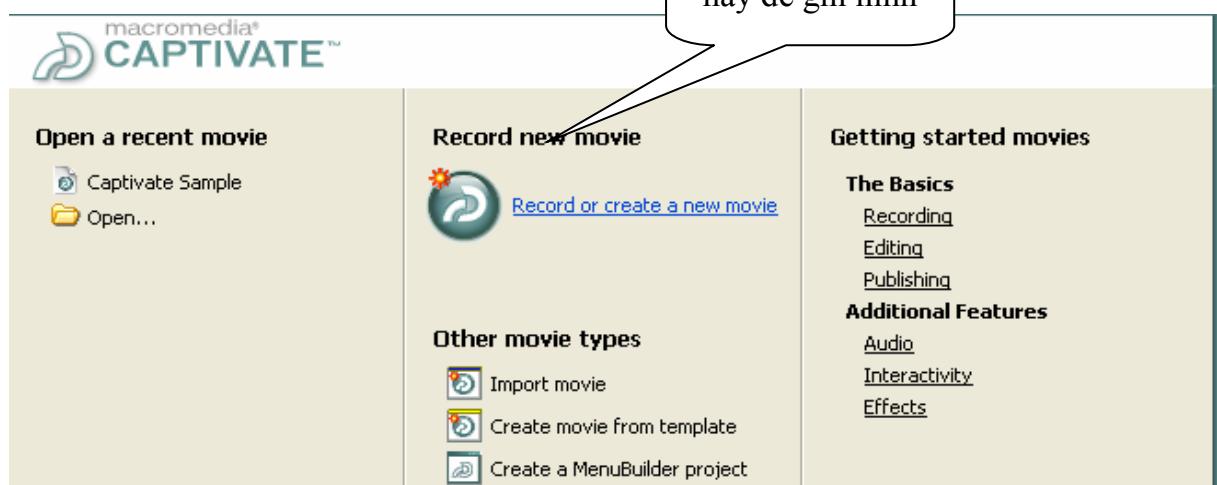
Các loại mô phỏng khác

* Để mô phỏng hoạt động của phần mềm:

1. Mở ứng dụng bạn muốn ghi hình

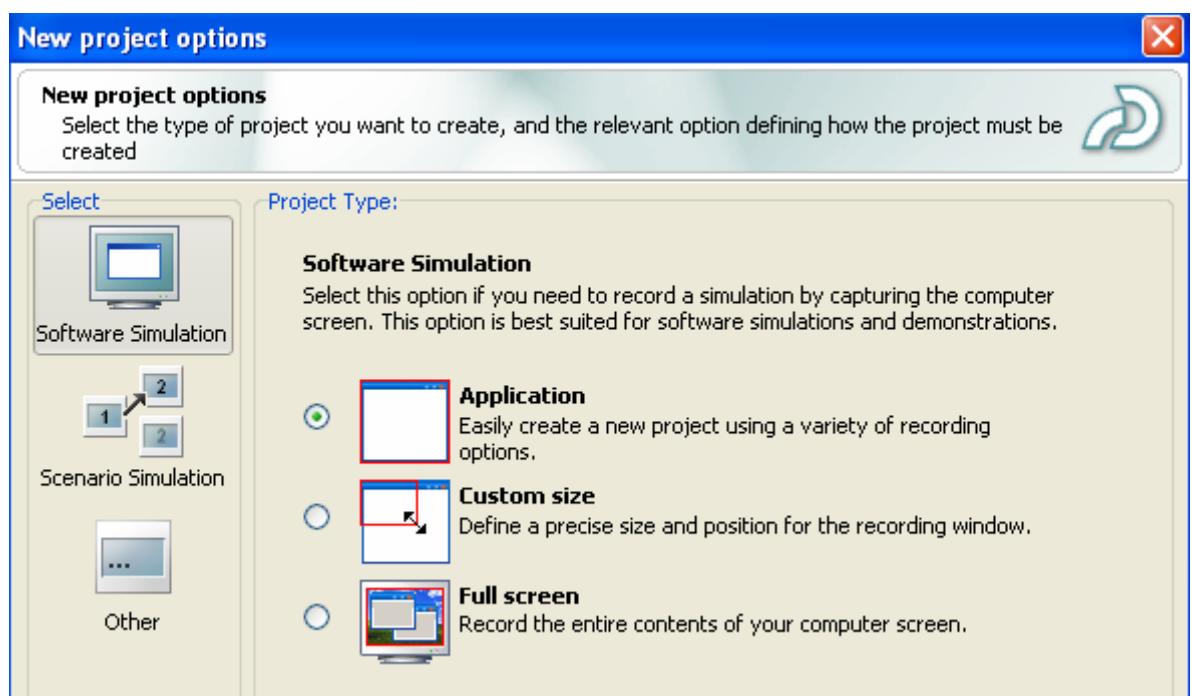
2. Mở Captivate

3. Trong trang mở đầu (Start Page), kích chọn vào nút “**Record or Create a new project**”



4. Trong mục bên trái, lựa chọn “**Software Simulation**”

5. Trong bảng bên phải lựa chọn mục “**Application**”



6. Trong cửa sổ “**Record**”, chọn ứng dụng bạn muốn ghi hình trong danh sách

7. Kích vào mục chọn “**Record narration**” nếu bạn muốn ghi âm cùng; kích vào mục chọn “**Option**” để lựa chọn các dạng ghi.

8. Bấm nút “**Record**” để bắt đầu ghi hình

9. Captivate bắt đầu ghi hình

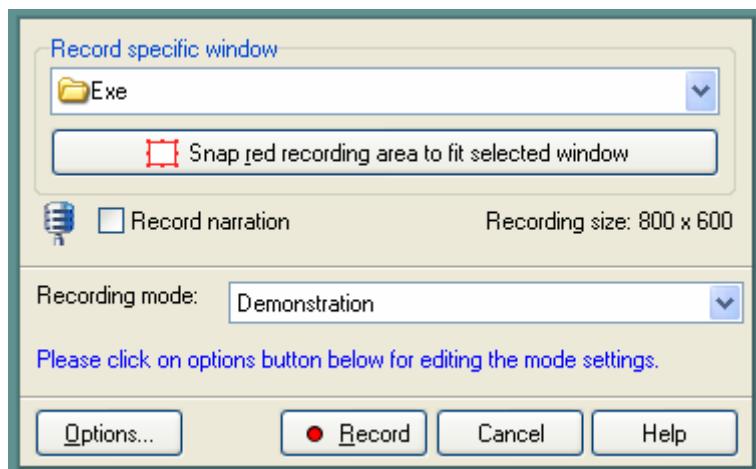
10. Kết thúc việc ghi hình, bấm phím “End”

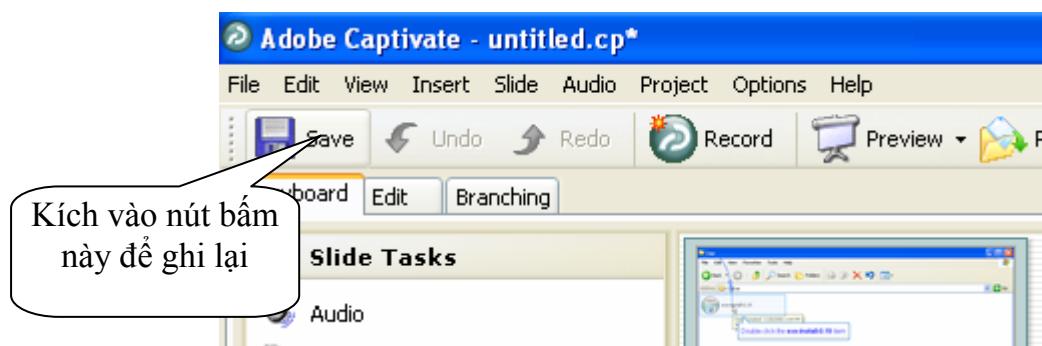
Một số dạng phim được sử dụng trong Captivate.

- **Ứng dụng (Application)**: Ghi lại tất cả những hành động tương tác trong khi một ứng dụng được chọn đang chạy.
- **Tùy biến (Custom)**: Ghi lại những thao tác trong vùng người học định nghĩa..
- **Toàn màn hình (Full Screen)**: Ghi lại tất cả những gì xảy ra trên màn hình.
- **Trống (Blank)**: Ghi lại một khuôn hình rỗng với kích thước mà bạn chọn. Tùy chọn này hữu dụng nếu bạn muốn tạo ra một đoạn phim rộng để nhập các trình diễn từ Powerpoint hoặc các trình diễn từ đoạn phim hay hình ảnh khác.
- **Phim từ tập hợp ảnh (Image movie)**: Đoạn phim bao gồm tập hợp các hình ảnh giống như là một trình diễn các ảnh.

Các tùy chọn “Record”:

- **Demonstration**: ghi lại các hộp thoại và sự di chuyển của con trỏ chuột.
- **Assessment Simulation**: không ghi lại sự di chuyển của con trỏ chuột. Trong chế độ này, người sử dụng sẽ tương tác với đoạn phim (làm theo những hướng dẫn và kích chọn vào hộp chọn hoặc nhập dữ liệu).
- **Custom**: lựa chọn đối tượng muốn ghi hình kèm theo như hộp thoại, hộp chọn...





Ví dụ: để chuẩn bị học liệu cho bài học: cài đặt ExE:

1. Mở thư mục chứa file cài đặt ExE
2. Mở Captivate
3. Lựa chọn ghi kiểu ứng dụng (Application). Nếu muốn ghi tiếng cùng với hình, kích chọn vào nút “**Record narration**”. Bắt đầu ghi hình, bấm chọn vào nút “**Record**”
4. Kích hoạt vào chương trình ExE, làm theo qui trình cài đặt, Captivate tự động ghi hình
5. Kết thúc quá trình ghi hình, bấm phím “**End**” để hoàn thành. Các kết quả ghi hình được đưa ra dưới dạng các trang trình chiếu (slide) trong cửa sổ diễn tiến (Storyboard view)
6. Kích chọn vào nút “**Save**” để ghi lại file dự án (.CP)

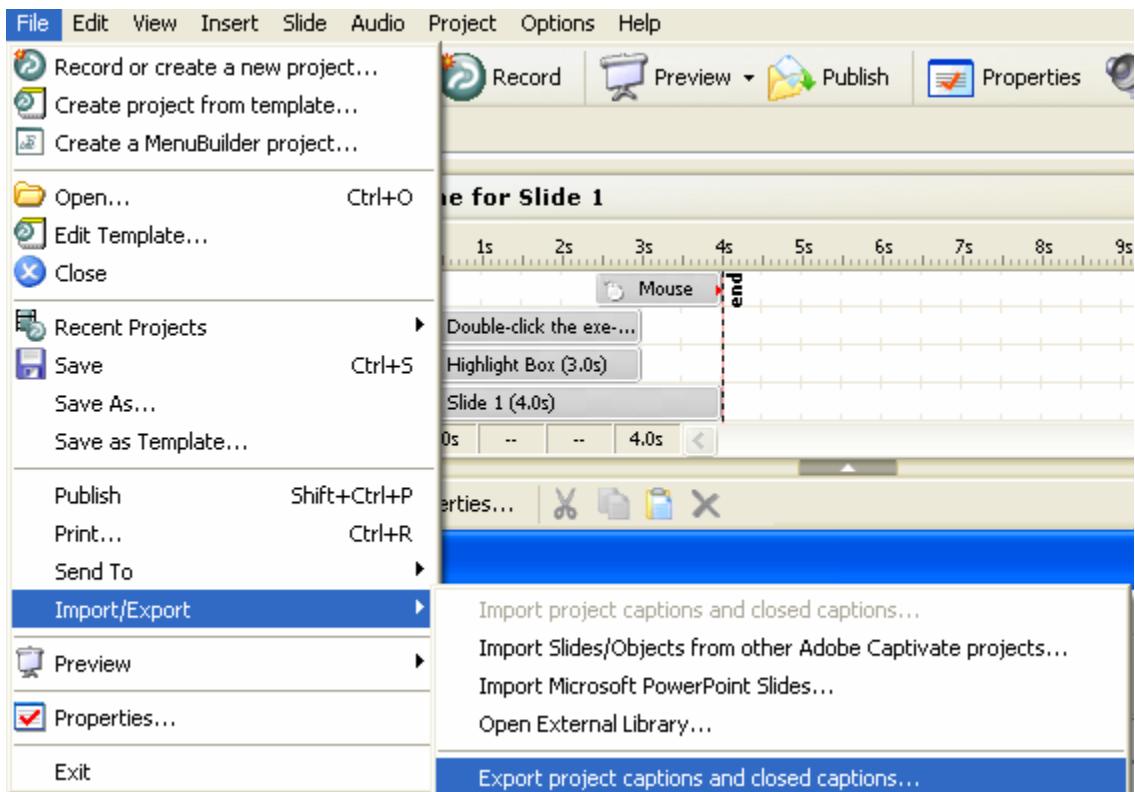
2./ Chỉnh sửa đoạn phim

Để chỉnh sửa một đoạn phim:

Mở đoạn phim muốn chỉnh sửa: kích chọn menu “File”, chọn “Open”; chọn tên đoạn phim muốn chỉnh sửa

Bấm chọn ở chế độ soạn thảo “**Edit**”

2.1./ Chỉnh sửa chú giải của đoạn phim



Mặc định, Captivate tự động đưa ra các chú giải (caption) bằng tiếng Anh cho từng hành động như kích chọn vào các nút bấm... Để chuyển đổi một cách nhanh chóng chú giải sang tiếng Việt, bạn làm theo các bước sau:

Kích chọn vào thanh menu “File”, lựa chọn mục “Import/Export” → “Export movie captions and closed captions”

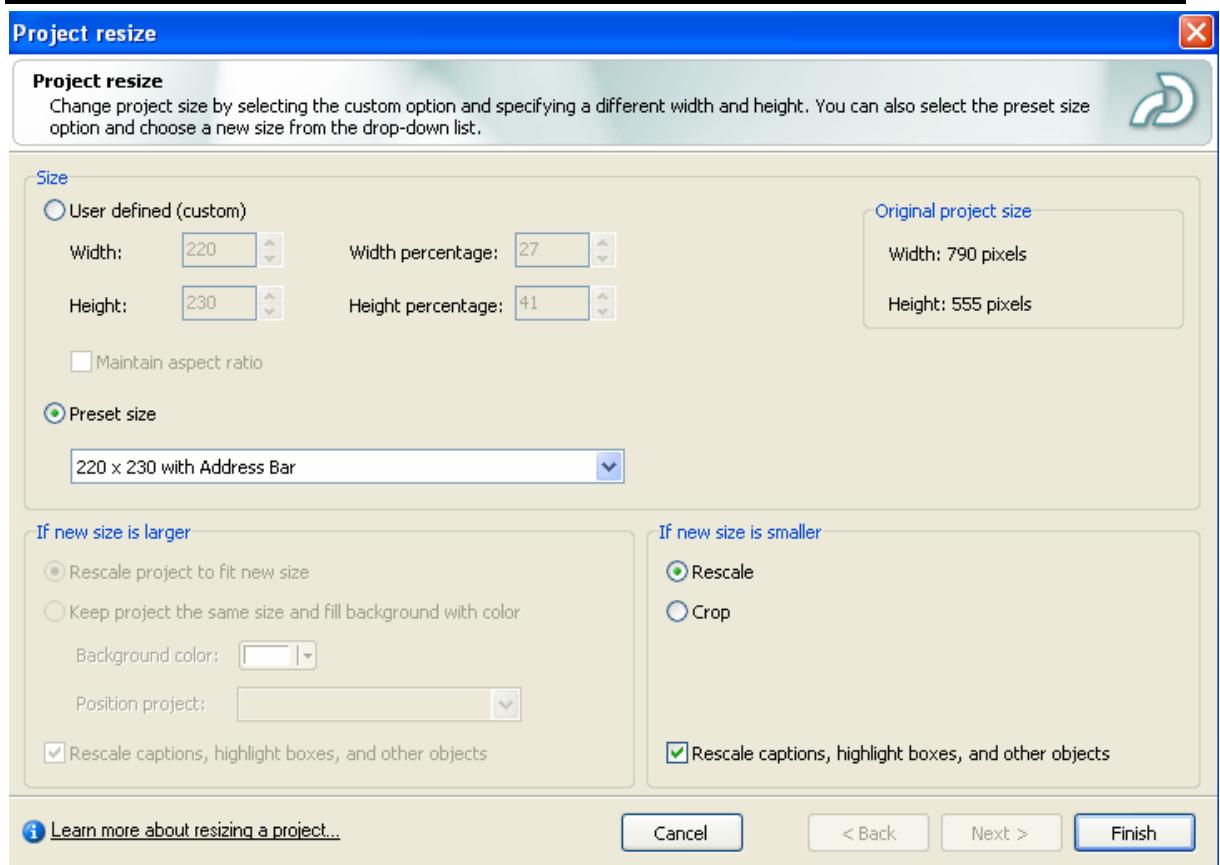
Toàn bộ các chú giải sẽ được xuất sang file dạng DOC (có dạng bảng gồm 4 cột), một bên là chú giải nguyên gốc tiếng Anh (Original Text Caption Data), một bên là chú giải được cập nhật theo ngôn ngữ bạn muốn sử dụng (Updated Text Caption Data); Nếu muốn hiển thị tiếng Việt, lựa chọn font và kiểu gõ theo dạng Unicode.

Sau khi sửa chữa, lưu lại nội dung văn bản, thoát ra khỏi Word.

Để cập nhật lại những chú giải: Kích chọn vào thanh menu “File”, lựa chọn mục “Import/Export” → “Import project captions and closed captions”, lựa chọn tên file chứa nội dung chú giải, chọn nút bấm “Open” để kết thúc

2.2./ Thay đổi kích thước của dự án

Mở đoạn phim muốn xem: kích chọn menu “File”, chọn “Open”; chọn tên đoạn phim muốn xem



Bấm chọn ở chế độ soạn thảo “Edit”

Từ menu “Project”, kích chọn mục “Resize Project”

Trong mục “Size”, nhập vào kích thước chiều rộng và chiều cao (theo pixel hoặc tỷ lệ phần trăm); hoặc bạn có thể kích vào tùy chọn “Preset” để lựa chọn kích thước (ví dụ 640x480). Kích chọn vào mục “Maintain aspect ratio” nếu muốn giữ nguyên tỷ lệ giữa chiều rộng và cao.

Một số tùy chọn:

- Rescale project to fit new size:** thay đổi kích thước của slide dự án và các đối tượng có trên slide cho phù hợp với kích cỡ bạn chọn
- Keep project the same size and fill background with color:** giữ nguyên kích thước của slide dự án, nhưng tạo ra màu sắc của nền phụ thuộc vào kích thước dự án bạn nhập vào
- Rescale captions, highlight boxes, and other objects:** thay đổi kích thước của các nhãn, hộp chọn và các đối tượng khác trên slide phù hợp với kích thước bạn chọn
- Crop:** thu bớt kích thước phù hợp với kích thước bạn chọn

Kích vào nút “Finish” để kết thúc việc thay đổi.

2.3./ Xem trước đoạn phim

Mở đoạn phim muốn xem: kích chọn menu “File”, chọn “Open”; chọn tên đoạn phim muốn xem

Bấm chọn ở chế độ soạn thảo “Edit”

Kích chọn vào nút bấm “Preview”, chọn kiểu xem tương ứng



- **Play this slide:** chỉ xem slide hiện thời
- **Movie:** xem toàn bộ đoạn phim từ khi bắt đầu đến khi kết thúc
- **From this slide:** xem từ slide hiện thời đến khi kết thúc
- **Next 5 slide:** từ slide hiện thời và 4 slide tiếp theo
- **In Web Browser:** xem đoạn phim trong trình duyệt

2.4./ Một số thao tác khác

* Để nhập các slide hoặc đối tượng từ dự án khác được tạo bởi Captivate

Mở một dự án đã có sẵn hoặc tạo ra một dự án mới

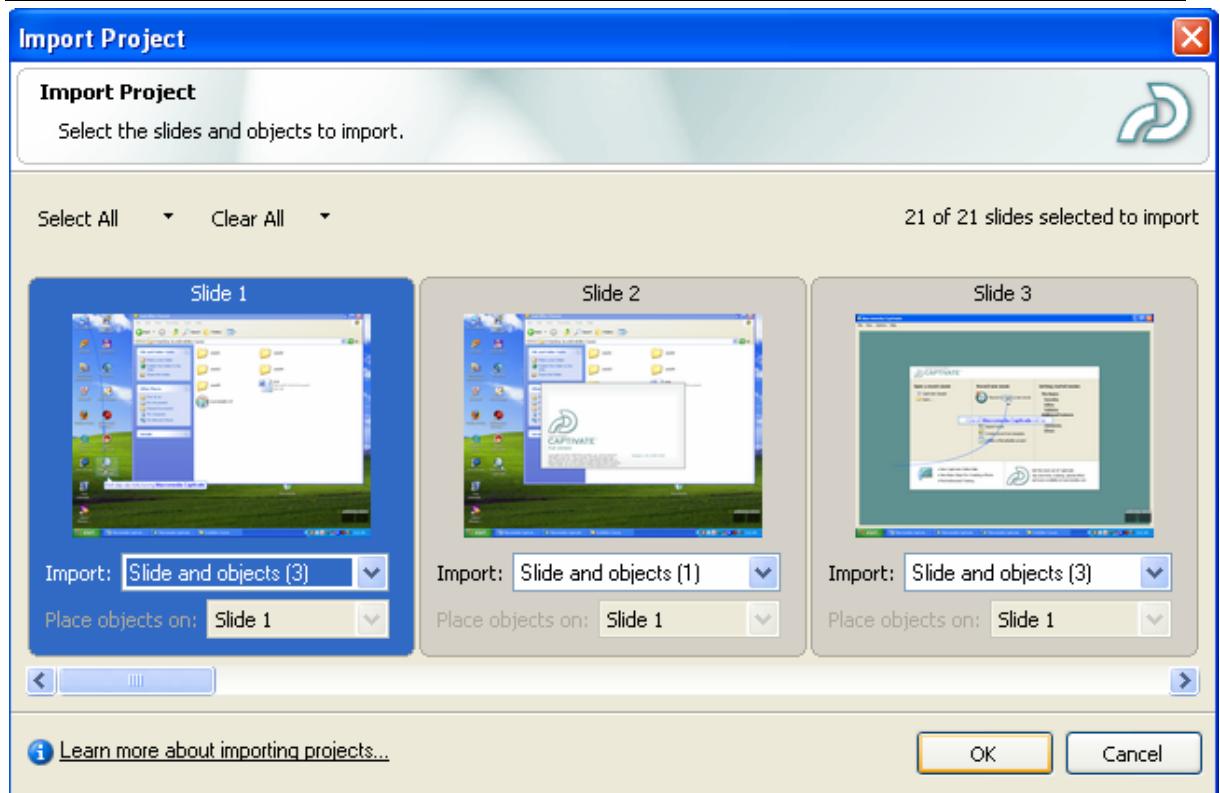
Kích chọn vào thanh menu “File”, lựa chọn mục “Import/Export” → “Import Slides/Objects from other Adobe Captivate projects”, lựa chọn các slide muốn nhập (kết hợp phím chức năng Ctrl+kích chuột trái), chọn nút bấm “Ok” để kết thúc

* Để nhập các slide của Powerpoint vào Captivate:

Mở một dự án đã có sẵn hoặc tạo ra một dự án mới

Kích chọn vào thanh menu “File”, lựa chọn mục “Import/Export” → “Import Microsoft Powerpoint Slides”, lựa chọn các slide muốn nhập (kết hợp phím chức năng Ctrl+kích chuột trái), chọn nút bấm “Ok” để kết thúc

Có 2 tùy chọn: “Import slides at the end of this project”: các slide được thêm vào sau slide cuối cùng của dự án hiện thời; “Import slides and insert after the slide selected below”: slide mới được thêm vào ngay sau slide đang được chọn của dự án hiện thời.

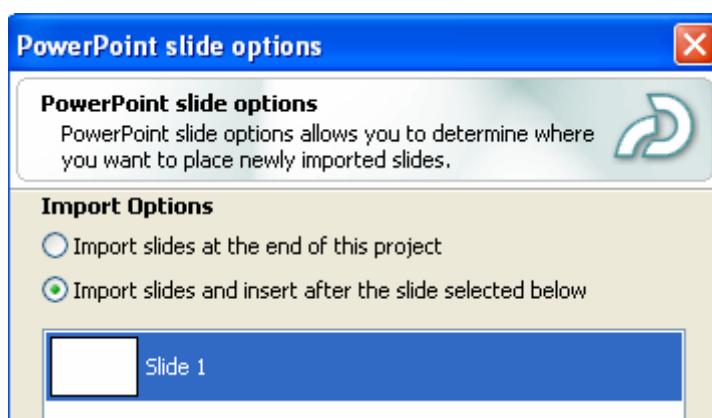


* Để thêm âm thanh:

Mở một dự án đã có sẵn hoặc tạo ra một dự án mới

Kích chọn menu “**Audio**”, chọn “**Import**”. Captivate cho phép nhập vào file dạng WAV hoặc MP3, sau đó âm thanh sẽ được chuyển đổi thành dạng WAV

* Để ghi thêm âm thanh cho slide:

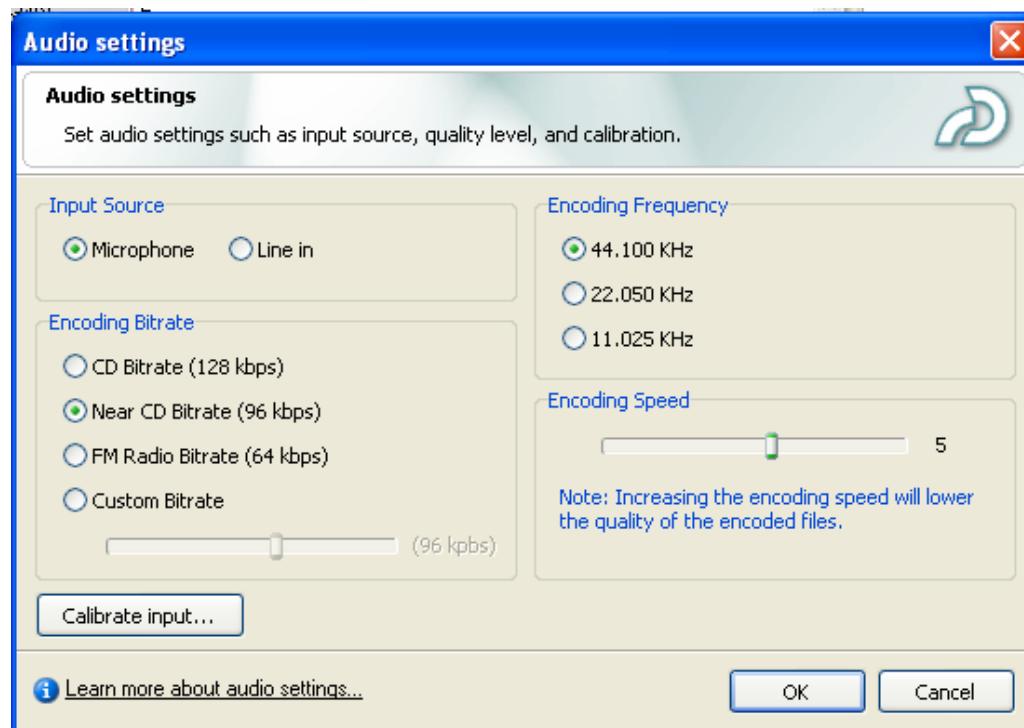


Lựa chọn slide muốn ghi thêm âm thanh

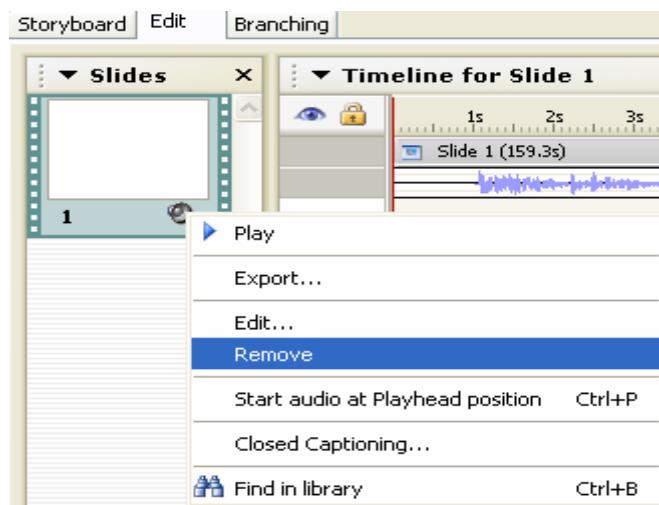
Trên menu “**Audio**” kích chọn vào mục “**Record**”. Bấm vào nút “**Record**” để ghi âm. Bấm vào nút Stop (■) để hoàn thành quá trình ghi.

Kích chọn vào nút “**Settings**” để thiết lập dạng âm thanh. Mặc định âm thanh được chọn ở dạng gần chuẩn cho đĩa CD; chất lượng âm thanh cao nhưng kích thước tập tin sẽ lớn; nếu muốn giảm kích thước tập tin, bạn có thể chọn tần số thấp

hơn ở trong mục “**Encoding Frequency**” hoặc chuẩn thấp hơn trong mục “**Encoding Bitrate**”



* Để loại bỏ âm thanh cho slide:



Mở dự án dưới dạng “**Edit**”

Lựa chọn slide muốn loại bỏ âm thanh

Kích chọn nút trái chuột lên biểu tượng cái loa, lựa chọn mục “**Remove**” trong menu popup hiện ra.

Để xóa bỏ các slide trong dự án: Mở dự án ở chế độ “**Edit**” hoặc “**Storyboard**”, kích chọn các slide cần xóa và bấm nút “**Delete**”. Bạn có thể chọn nhiều slide một lúc bằng cách kết hợp phím Ctrl và kích phím trái chuột.

3./ Tạo ra nội dung cho các hoạt động e-learning

Bạn có thể sử dụng Captivate để tạo ra đoạn phim tương tác cho hoạt động e-learning tương thích với chuẩn SCORM/AICC. Captivate có thể tạo ra những câu hỏi có khả năng tự tích hợp cùng với hệ quản trị nội dung LMS. Những thành phần tạo ra bởi Captive như hộp chọn, hộp văn bản, nút bấm, câu hỏi sẽ tự được gán thành các thành phần của hệ LMS. Ngoài ra Captivate cho phép tạo ra tập tin biểu đạt (manifest file) để dễ dàng tích hợp đoạn phim tạo bởi Captivate với hệ LMS. Các loại câu hỏi trong đoạn phim bao gồm: câu hỏi đa lựa chọn (multiple choice), đúng/sai, phù hợp, tương tự, điền từ khuyết thiêu và câu trả lời ngắn, sắc thái...



Một đặc điểm khác của Captivate là có thể tạo nhánh ngẫu nhiên trong quá trình học, tùy thuộc vào cách trả lời của người học với câu hỏi hoặc cách lựa chọn của người học, thông qua đó sẽ dễ dàng hơn trong việc phân loại học viên. Ví dụ, nếu người học trả lời đúng thì mở 1 file A, trả lời sai thì mở một liên kết B... Đây là một cách áp dụng quan trọng trong hoạt động e-learning, khi mà từng người học riêng biệt. Bạn có thể tạo ra những cách phân nhánh thông minh và phức tạp trong đoạn phim Captivate.



Có 6 loại câu hỏi trong đoạn phim được tạo bởi Captivate:

3.1./ Câu hỏi đa lựa chọn (multiple choice)

Mở dự án muốn tạo câu hỏi

Lựa chọn slide muốn tạo ra câu hỏi trong danh sách các slide của dự án. Slide câu hỏi sẽ được thêm vào sau slide được chọn

Từ menu “**Insert**”, lựa chọn “**Question Slide**”

Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**Multiple choice**” và kích chọn dạng câu hỏi cho điểm (grade question) hay câu hỏi điều tra (survey question)

Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim

Trong mục “**Question**”, gõ vào những câu hỏi

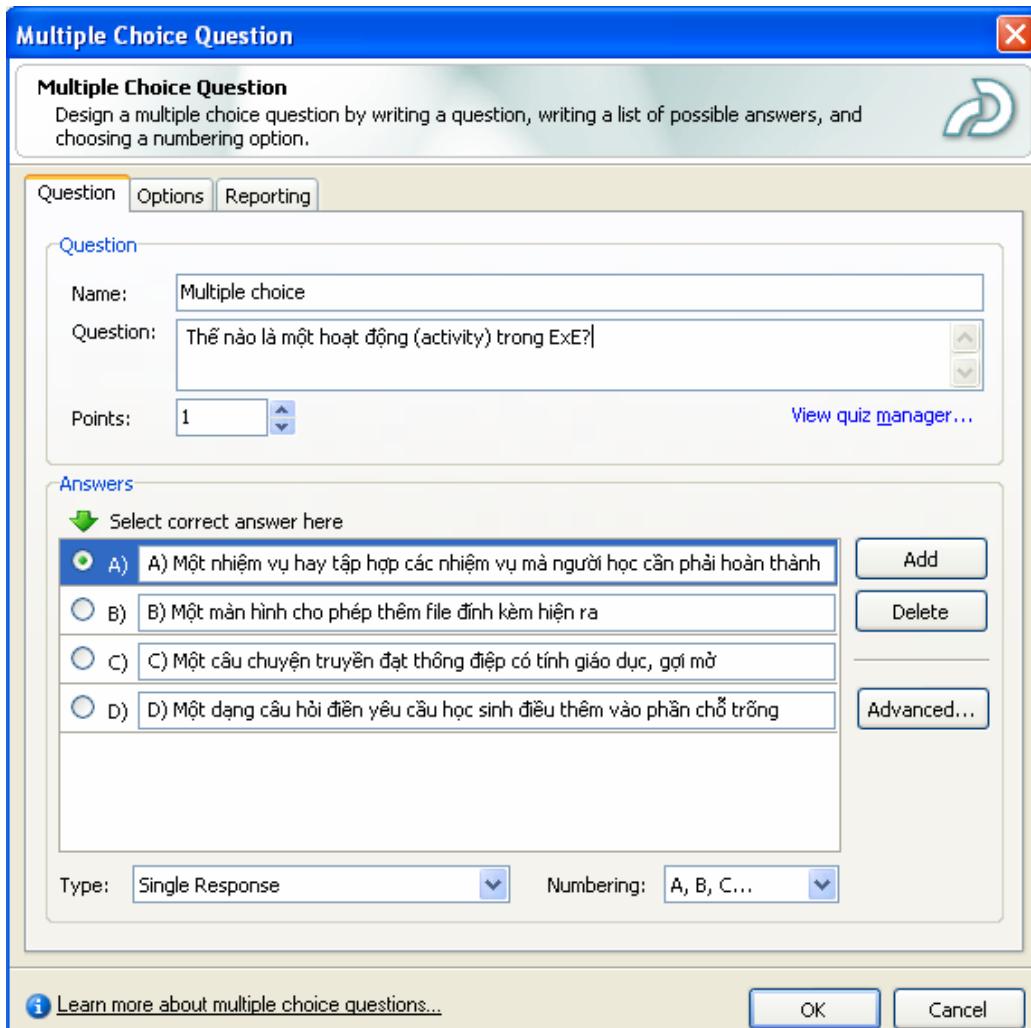
Nhập vào giá trị tính điểm cho câu hỏi này (tối đa là 100 điểm và tối thiểu là 0 điểm)

Trong mục “**Answers**”, kích chọn vào nút bấm “**Add**” và gõ vào những câu trả lời. Nếu sai có thể bấm nút “**Delete**” để xóa câu trả lời từ danh sách.

Xác định câu trả lời nào là lựa chọn đúng trong danh sách bằng cách kích chọn vào nút bấm lựa chọn (màu xanh đầu danh sách)

Trong “**Type**”, lựa chọn khả năng có nhiều câu trả lời đúng hoặc chỉ một câu trả lời đúng.

Nếu bạn muốn phân nhánh (xác định đoạn phim sẽ tương tác như thế nào khi người học chọn một phương án trả lời trong danh sách các câu trả lời):



Bạn chọn câu trả lời muốn phân nhánh

Kích vào nút bấm “**Advanced**”. Hộp thoại “**Advanced Answer**” xuất hiện

Kích chọn “**Advanced Answer**”

Mặc định câu trả lời sẽ xuất hiện trong hộp thoại trả lời, bạn có thể thay đổi nếu muốn

Trong menu xuất hiện lựa chọn một trong các khả năng sau, sau khi lựa chọn kích vào nút “**Ok**” để trở về hộp thoại chính

- **Continue:** lựa chọn này làm đoạn phim tiếp tục chạy

- **Go to previous slide:** nhảy về slide ngay trước slide hiện tại
- **Go to next slide:** nhảy về slide ngay sau slide hiện tại
- **Jump to slide:** nhảy đến một slide xác định
- **Open URL or file:** nhảy đến 1 liên kết khác hay 1 file khác. Lựa chọn dạng mà URL sẽ xuất hiện trong cửa sổ hiện thời (Current), cửa sổ mới (New), cửa sổ cha (Parent) hay cửa sổ trên cùng (Top)
- **Open other project:** cho phép chạy 1 dự án khác. Lựa chọn dạng cửa sổ tương tự như mục (5)
- **Send e-mail to:** Tùy chọn này cho phép mở trình duyệt thư điện tử mặc định
- **Execute JavaScript:** Cho phép chạy 1 đoạn mã JavaScript. Kích chọn vào “More...” nếu muốn nhập thêm mã.

Trong mục “**Numbering**”, kích chọn vào menu popup và lựa chọn chữ cái hoa, thường hoặc con số

Lựa chọn nút “**Option**”

Trong mục “**Type**”, kích chọn menu popup và lựa chọn đây là câu hỏi phân loại hay câu hỏi điều tra

Nếu bạn muốn các nút bấm điều khiển “Clear” (xóa), “Back” (quay trở về trang trước), ”Skip” (bỏ qua) xuất hiện trong slide thì kích chọn mục này

Trong mục “**If correct answer and If wrong answer**”, bạn lựa chọn khả năng phân nhánh nếu người học trả lời đúng hoặc sai

* Nếu trả lời đúng (**If correct answer**)

- **Continue:** lựa chọn này làm đoạn phim tiếp tục chạy
- **Go to previous slide:** nhảy về slide ngay trước slide hiện tại
- **Go to next slide:** nhảy về slide ngay sau slide hiện tại
- **Jump to slide:** nhảy đến một slide xác định
- **Open URL or file:** nhảy đến 1 liên kết khác hay 1 file khác. Lựa chọn dạng mà URL sẽ xuất hiện trong cửa sổ hiện thời (Current), cửa sổ mới (New), cửa sổ cha (Parent) hay cửa sổ trên cùng (Top)
- **Open other project:** cho phép chạy 1 đoạn phim khác. Lựa chọn dạng cửa sổ tương tự như mục (e)

- **Send e-mail to:** Tùy chọn này cho phép mở trình duyệt thư điện tử mặc định
- **Execute JavaScript:** Cho phép chạy 1 đoạn mã JavaScript. Kích chọn vào “More...” nếu muốn nhập thêm mã.

Show correct message: Lựa chọn thông báo nếu người học trả lời đúng.

* Nếu trả lời sai (**If wrong answer**)

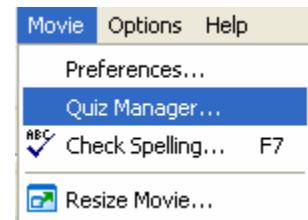
- **Allow user [#] attempts:** cho phép người học được trả lời lại bao nhiêu lần trước khi thực hiện một hành động khác.
- **Infinite attempts:** Không giới hạn số lần trả lời sai
- **Jump to:** Thực hiện khi người học trả lời sai lần cuối (có 9 khả năng từ a-i tương tự như với trả lời đúng)
- **Show error message:** Lựa chọn thông báo nếu người học trả lời sai và hết quyền trả lời
- **Show retry message:** Lựa chọn thông báo nếu người học trả lời sai nhưng vẫn còn được tiếp tục trả lời
- **Show incomplete message:** Lựa chọn thông báo nếu người học không trả lời (khuyết thiếu)

Chú ý:

Nếu sử dụng liên kết (URL). Liên kết này có thể nhìn thấy ở chế độ soạn thảo trong Captivate, nhưng không nhìn thấy đối với người sử dụng. Nếu bạn muốn người sử dụng nhìn thấy liên kết này, hãy tạo ra một hình ảnh đơn giản cùng với liên kết dạng văn bản trên bức ảnh, bổ sung bức ảnh này vào một trình diễn (slide) của đoạn phim và đặt một hộp kích chọn trên hình ảnh đó.

Bạn có thể soạn thảo nội dung thông báo đúng/sai/thứ lại/hoặc khuyết thiếu trong cửa sổ quản lý câu hỏi, bằng cách kích chọn vào menu “Movie”, chọn “Quiz Manager” và kích chọn nút “Quiz”

Nếu bạn muốn các nút bấm “Clear/Back/Next” (Xóa/Trở lại/Tiếp tục) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.



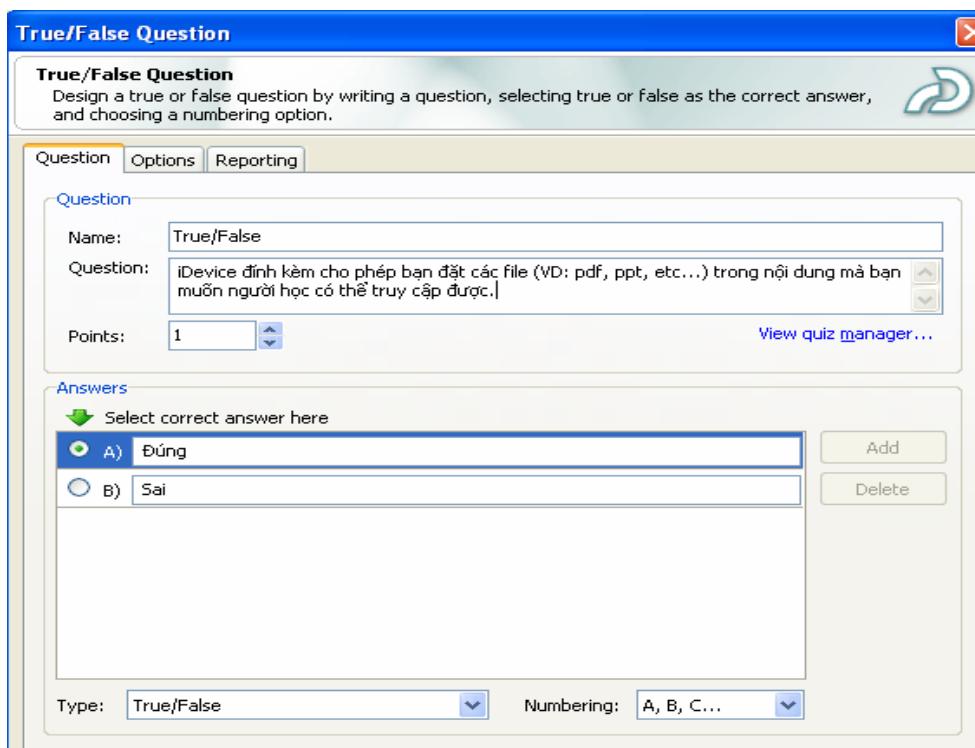
Trong mục “Reporting”, có thể lựa chọn những trường sau:

- **Report answers:** lựa chọn này chọn tính điểm câu hỏi
- **Objective ID:** tùy chọn này liên quan tới tham số sử dụng trong hệ LMS

- Interaction ID:** sử dụng tùy chọn này nếu bạn muốn đoạn phim SWF tạo bởi Captivate gửi thông tin cho hệ LMS, bạn phải dùng chỉ số ID qui định bởi hệ LMS đó.
- Time limit:** tùy chọn cho phép thời gian giới hạn để người học hoàn thành câu trả lời. Trong hộp nhập giờ, xác định thời gian tối đa bạn muốn người học phải trả lời dưới dạng giờ:phút:giây

Để kết thúc, kích chọn nút bấm “**Ok**”

3.2./ Câu hỏi đúng sai (True/False)



Mở dự án muốn tạo câu hỏi

Lựa chọn slide muốn tạo ra câu hỏi trong danh sách các slide của dự án. Slide câu hỏi sẽ được thêm vào sau slide được chọn

Từ menu “**Insert**”, lựa chọn “**Question Slide**”

Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**True/False**” và kích chọn dạng câu hỏi cho điểm (grade question) hay câu hỏi điều tra (survey question)

Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim

Trong mục “**Question**”, nhập vào câu hỏi. Nhập vào giá trị tính điểm cho câu hỏi này (tối đa là 100 điểm và tối thiểu là 0 điểm)

Trong mục “**Answers**”, kích chọn vào nút bấm “**Add**” và gõ vào những câu trả lời. Nếu sai có thể bấm nút “**Delete**” để xóa câu trả lời từ danh sách. Lựa chọn câu trả lời đúng bằng cách nhấp vào lựa chọn (màu xanh ở đầu câu trả lời).

Trong “**Type**”, lựa chọn khả năng đúng/sai (“**True or False**”, “**Yes or No**”).

Trong mục “**Numbering**”, kích chọn vào menu popup và lựa chọn chữ cái hoa, thường hoặc con số

Lựa chọn nút “**Option**”

Trong mục “**Type**”, kích chọn menu popup và lựa chọn đây là câu hỏi phân loại hay câu hỏi điều tra

Nếu bạn muốn các nút bấm “**Clear/Back/Skip**” (Xóa/Trở lại/Bỏ qua) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.

Trong mục “**If correct answer and If wrong answer**”, bạn lựa chọn khả năng phân nhánh nếu người học trả lời đúng hoặc sai (ý nghĩa của các mục tùy chọn như mục câu hỏi đa lựa chọn)

Trong mục “**Reporting**”, có thể lựa chọn những trường như mục câu hỏi đa lựa chọn.

Để kết thúc, kích chọn nút bấm “**Ok**”

3.3./ Câu hỏi điền khuyết thiếu (Fill the blank)

Như phần (1)-(3) của các câu hỏi trên

Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**Fill the blank**” và kích chọn dạng câu hỏi cho điểm (grade question) hay câu hỏi điều tra (survey question)

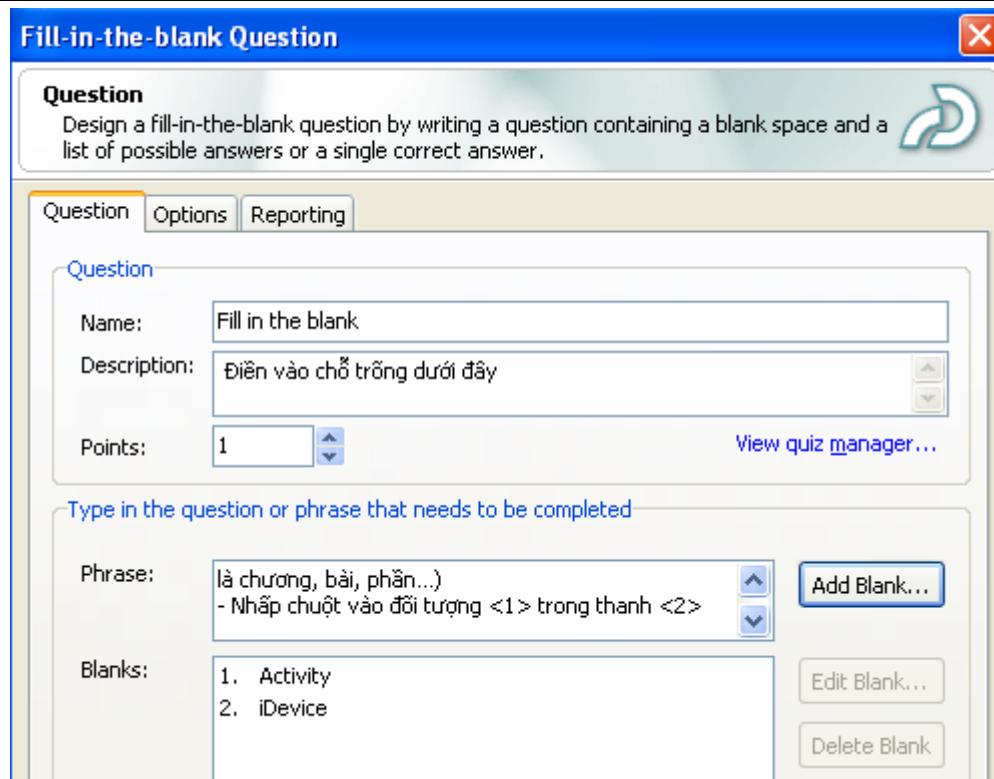
Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim. Nhập vào giá trị tính điểm cho câu hỏi này (tối đa là 100 điểm và tối thiểu là 0 điểm)

Trong hộp “**Phrase**”, gõ vào những câu có chứa khoảng trắng để điền bởi người học

Lựa chọn một từ hoặc cụm từ trong hộp “**Phrase**” và kích vào mục “**Add Blank**”

Trong hộp “**Blank Answer**”, lựa chọn loại câu trả lời:

The user will type in the answer, which will be compared to the list below: người sử dụng tự điền câu trả lời



The user will select an answer from the list below: người sử dụng lựa chọn câu trả lời trong danh sách

Kích chọn nút bấm “**Add**” và nhập vào từ hoặc cụm từ điền đúng cho chỗ trống. Kích chọn nút “**Add**” hoặc “**Delete**” để bổ sung vào danh sách lựa chọn

Tùy chọn “**The answer is case-sensitive**”: câu trả lời là khác giữa chữ hoa và chữ thường.

Kích chọn “**Ok**”

Lựa chọn “**Option**”

Trong mục “**Type**” chọn đây là câu hỏi đánh giá hay điều tra

Trong mục “**If correct answer and If wrong answer**” lựa chọn phương án nếu người sử dụng trả lời đúng hoặc sai (ý nghĩa lựa chọn như các phần trên)

Nếu bạn muốn các nút bấm “**Clear/Back/Skip**” (Xóa/Trở lại/Bỏ qua) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.

Trong mục “**Reporting**”, có thể lựa chọn những trường như mục câu hỏi đã lựa chọn.

Để kết thúc, kích chọn nút bấm “**Ok**”

Chú ý: có thể sửa đổi câu hỏi bằng cách bấm chọn vào mục “**Edit Question**” (góc trái trên của slide)

3.4./ Câu hỏi trả lời ngắn (short answer question)

Như phần (1)-(3) của các câu hỏi trên

Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**Short answer**” và kích chọn dạng câu hỏi cho điểm (grade question) hay câu hỏi điều tra (survey question)

Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim

Trong hộp “**Question**”, gõ vào chính xác câu hỏi ngắn

Nhập vào giá trị tính điểm cho câu hỏi này (tối đa là 100 điểm và tối thiểu là 0 điểm)

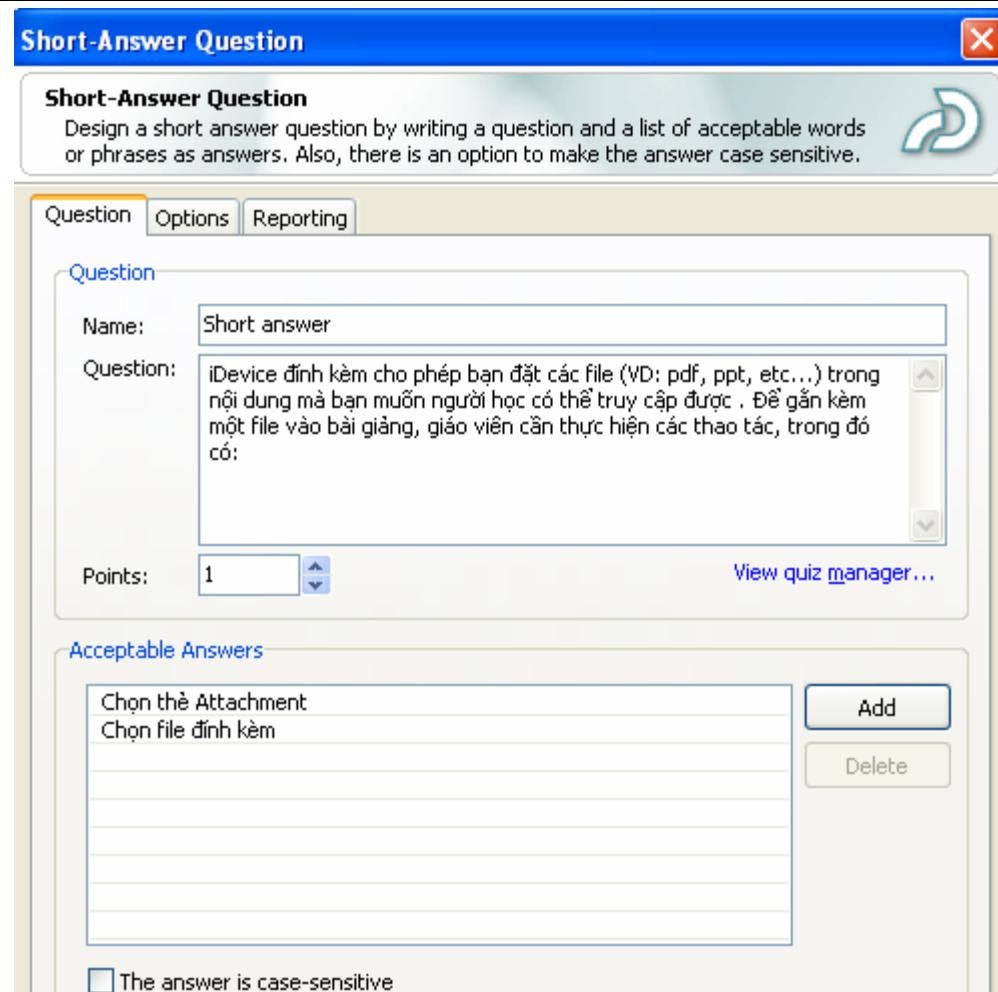
Trong mục “**Acceptable answer**”, nhập văn bản là những câu trả lời chấp nhận được vào danh sách ở dưới. Kích chọn vào nút bấm “**Add**” hoặc “**Delete**” để tạo ra danh sách các câu trả lời mong muốn.

Tùy chọn “**The answer is case-sensitive**”: câu trả lời là khác giữa chữ hoa và chữ thường.

Kích chọn mục “**Option**”: ý nghĩa như phần trên

Nếu bạn muốn các nút bấm “**Clear/Back/Skip**” (Xóa/Trở lại/Bỏ qua) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.

Trong mục “**Reporting**”, có thể lựa chọn những trường như mục câu hỏi đa lựa chọn.



Để kết thúc, kích chọn nút bấm “Ok”

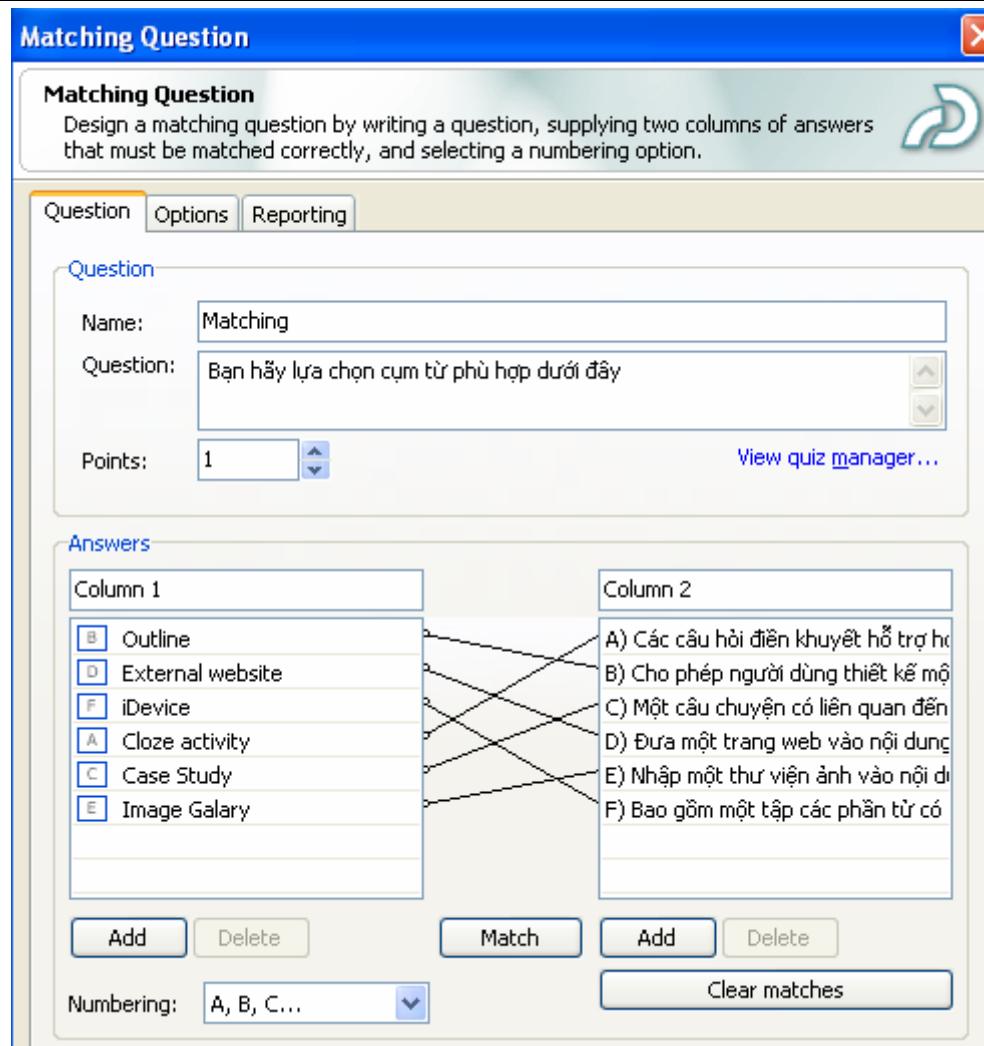
3.5./ Câu hỏi so khớp (matching question)

Như phần (1)-(3) của các câu hỏi trên

Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**Matching**” và kích chọn dạng câu hỏi cho điểm (grade question) hay câu hỏi điều tra (survey question)

Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim

Trong hộp “**Question**”, gõ vào chính xác câu hỏi so khớp



Trong hộp “Answer”, kích chọn nút “Add” dưới mỗi cột và gõ vào từ hoặc cụm từ để phù hợp với nhau. Có thể dùng nút “Delete” để loại bỏ câu trả lời hoặc di chuyển câu trả lời trong cột.

Để thiết lập các cặp hỏi/đáp phù hợp với nhau: kích chọn 1 cụm từ ở cột 1, sau đó chọn một cụm từ tương ứng ở cột 2 và kích chọn nút “Match”. Một dòng kẻ được tạo ra kết nối 2 phần này lại. Bạn có thể sửa bằng cách bấm vào nút “Clear Matches” để bỏ sự lựa chọn này.

Trong mục “Numbering” lựa chọn đánh số kiểu số, chữ cái hoa/thường

Kích chọn mục “Option”, ý nghĩa các tùy chọn như các phần trên

Nếu bạn muốn các nút bấm “Clear/Back/Skip” (Xóa/Trở lại/Bỏ qua) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.

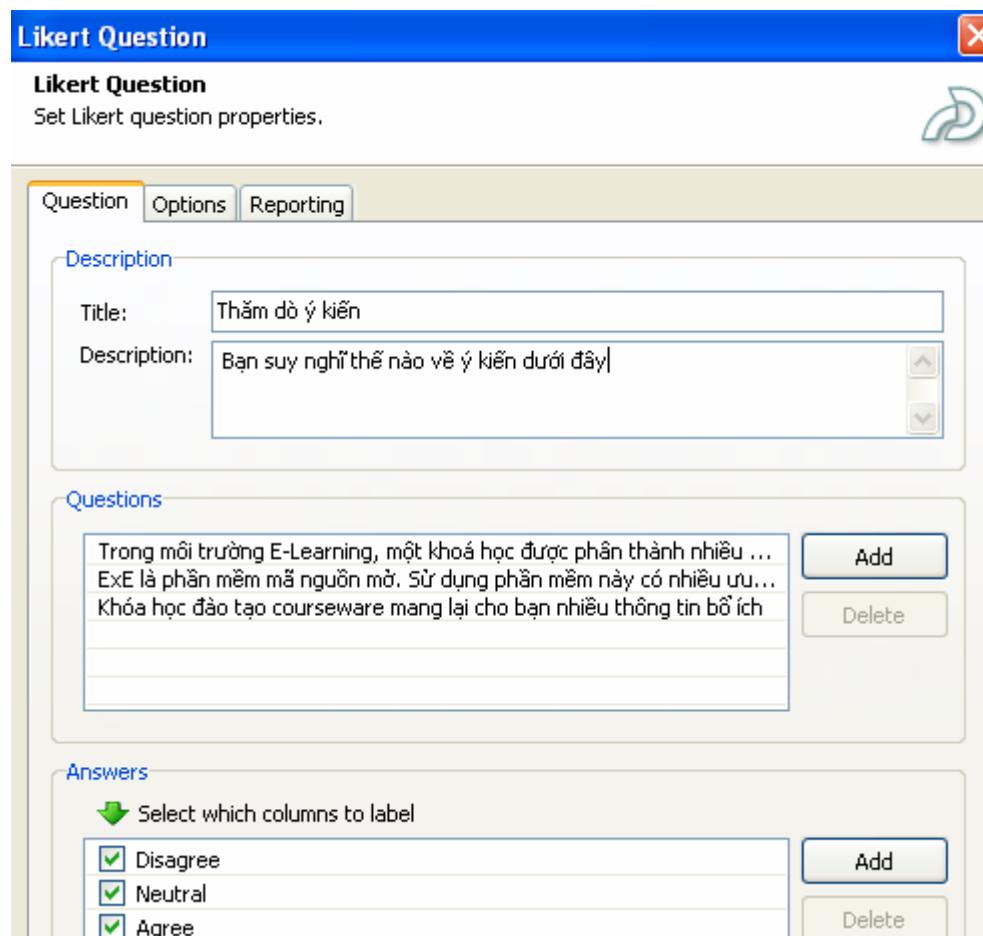
Trong mục “Reporting”, có thể lựa chọn những trường như mục câu hỏi đã lựa chọn.

Để kết thúc, kích chọn nút bấm “Ok”

3.6./ Câu hỏi sắc thái (likert question)

Câu hỏi sắc thái cho phép thể hiện thái độ của người học với một vấn đề được nêu: không đồng ý, đồng ý, trung lập... Likert là một dạng câu hỏi điều tra ý kiến, vì thế bạn không thể đánh giá trọng số cho câu hỏi hoặc xác định đúng/sai cho câu hỏi này; tuy nhiên bạn có thể quyết định xem người học sẽ tiếp tục làm gì sau khi trả lời câu hỏi điều tra này, như sang tiếp slide sau, mở một đoạn phim mới hoặc nhảy vào một liên kết

Như phần (1)-(3) của các câu hỏi trên



Trong hộp chọn “**Question Types**” lựa chọn mục “**Rating scale (Likert)**” và kích chọn nút bấm “**Create survey question**”

Giữ nguyên tiêu đề mặc định cho câu hỏi hoặc gõ vào tiêu đề mới trong hộp soạn thảo văn bản. Tiêu đề này sẽ xuất hiện trên slide câu hỏi trong đoạn phim

Trong hộp “**Question**”, gõ vào chính xác câu hỏi lựa chọn phù hợp

Trong hộp “**Answer**”, kích chọn nút “**Add**” dưới mỗi cột và gõ vào từ hoặc cụm từ để phù hợp với nhau. Có thể dùng nút “**Delete**” để loại bỏ câu trả lời hoặc di chuyển câu trả lời trong cột.

Lựa chọn thẻ “**Option**”

Trong mục “**After survey**”, sử dụng menu bật lên (popup) để lựa chọn điều gì sẽ xảy ra tiếp theo khi học viên trả lời xong câu hỏi.

Nếu bạn muốn các nút bấm “**Clear/Back/Skip**” (Xóa/Trở lại/Bỏ qua) xuất hiện trong slide, có thể kích chọn mục này.

Trong mục “**Reporting**”, có thể lựa chọn những trường như mục câu hỏi đa lựa chọn.

Để kết thúc, kích chọn nút bấm “**Ok**”

3.7./ Các thiết lập cho sản phẩm của e-learning

Captivate hỗ trợ nhiều chuẩn đầu ra như SCORM hoặc AICC. Tuy nhiên trong chế độ này, đoạn phim không chạy được ở chế độ toàn màn hình.

Thiết lập thông số đầu ra như sau:

Mở đoạn phim Captivate

Từ menu “**Movie**”, kích chọn mục “**Quiz Manager**”, cửa sổ xuất hiện.

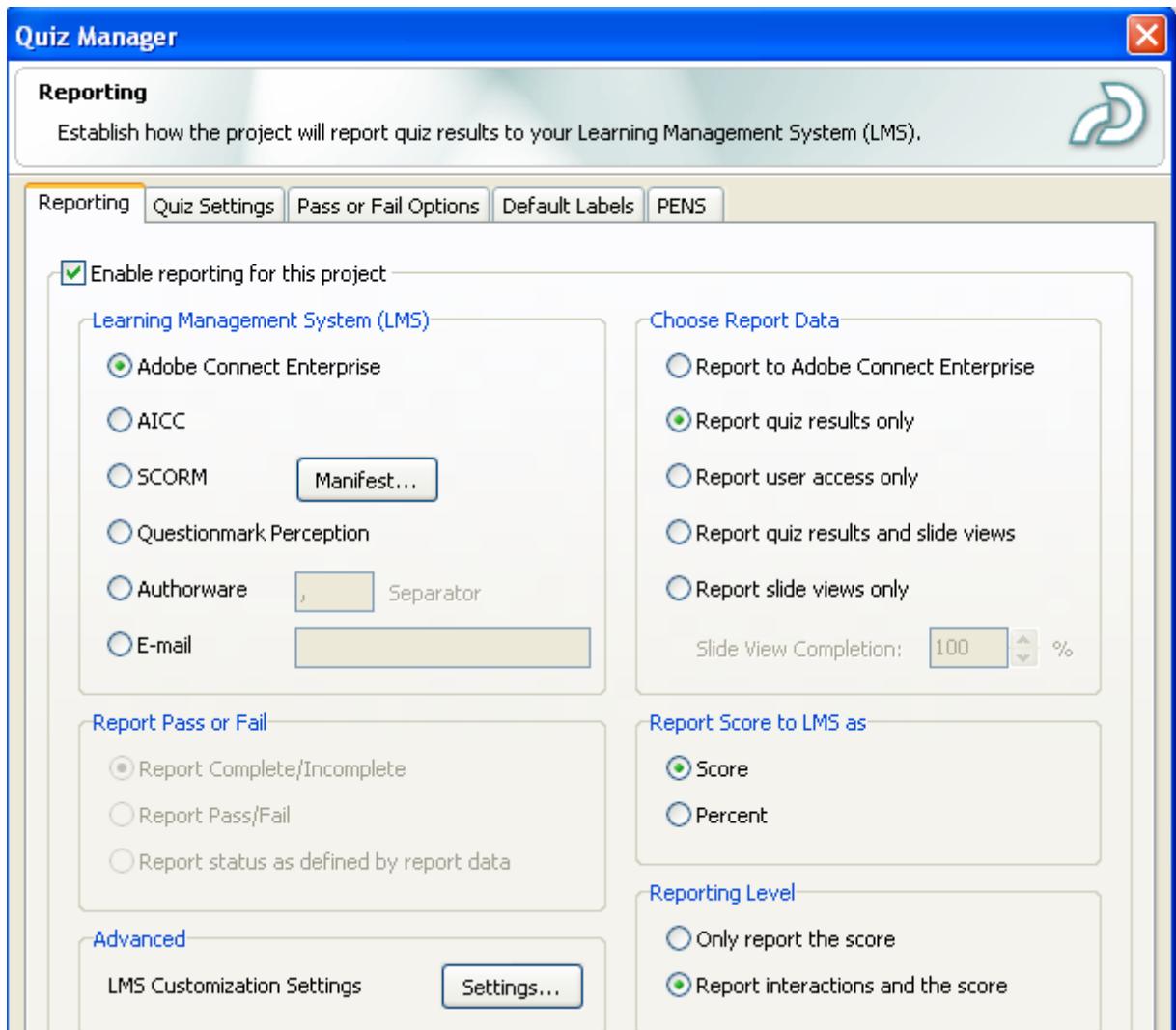
Kích chọn thẻ “**Reporting**”

Kích chọn mục “Enable output option”

Lựa chọn kiểu sản phẩm

- **Adobe Connect Enterprise:** cho phép người dùng Captivate có thể chia sẻ tài nguyên
- **AICC/SCORM:** hỗ trợ chuẩn AICC/SCORM
- **Manifest:** cho phép tạo tập tin biểu đạt được yêu cầu bởi nhiều hệ LMS
- **Question mark Perception:** cho phép tạo ra tính tương thích giữa đoạn phim Captivate với chuẩn nhận dạng câu hỏi. Captive tự động tạo ra tệp QMP và bạn có thể dễ dàng nhập (import) vào hệ nhận dạng câu hỏi.
- **Authoware:** cho phép tương thích với Macromedia Authorware.
- **Separator:** cho phép nhập vào nhận dạng phân tách trường cho Authorware
- **Email:** địa chỉ mà chương trình tự động gửi kết quả tới. Kết quả được gửi theo dạng tập tin phân tách giữa các trường bởi dấu phẩy và bạn có thể dễ dàng nhập nội dung đó vào một chương trình xử lý số liệu như Excel.

- **Reporting level:** cho phép lựa chọn những thông tin sẽ gửi tới học viên; Hoặc chỉ gửi điểm (Only report the score) hoặc gửi cả quá trình tương tác và điểm (Report interactions an the score)
- **Report pass or fail:** học viên sẽ nhận được thông báo đã “Đỗ/Trượt (Pass/Fail)”, “Hoàn thành/Chưa hoàn thành bài học” (Complete/Incomplete), hoặc gửi về tình trạng bài được định nghĩa bởi dữ liệu gửi tới (Report status as defined by report data).

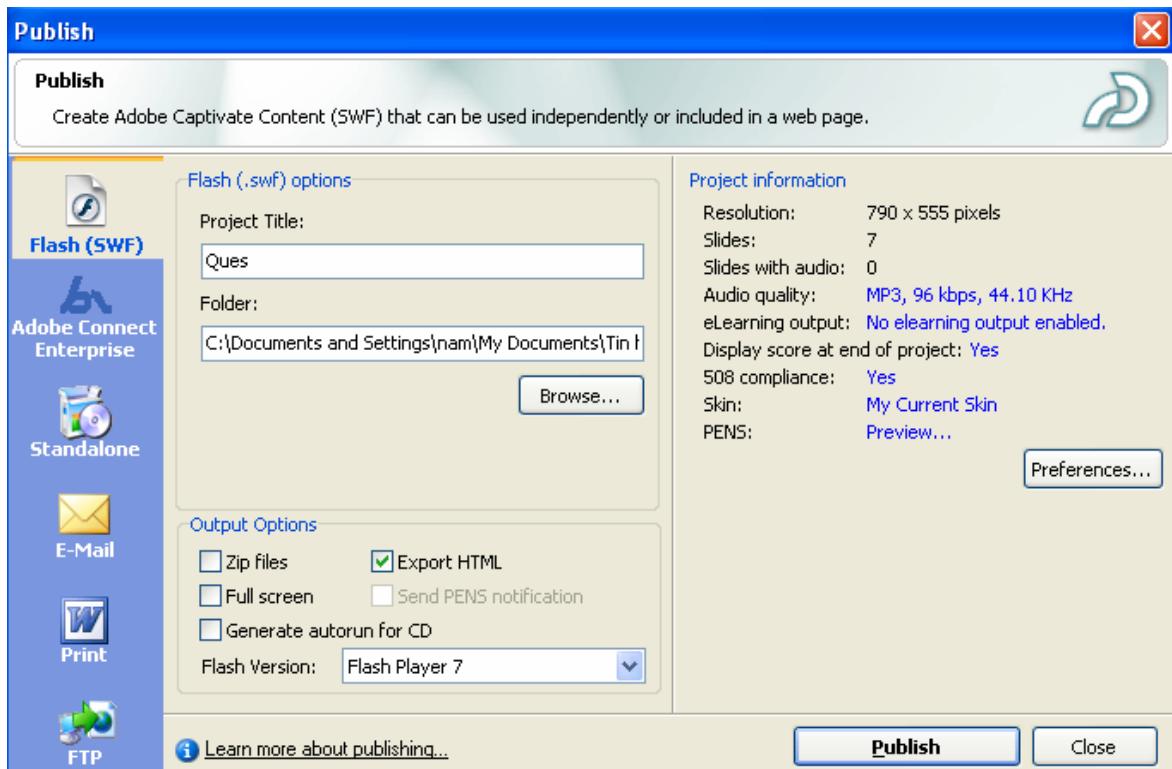


- **Report score to LMS as:** kết quả gửi tới học viên dưới dạng điểm (Score) hay tỉ lệ phần trăm (Percent) đạt được qua việc trả lời câu hỏi.
- **Choose Report data:** Báo cáo kết nối phiên làm việc/gửi kết quả trả lời câu hỏi/thông tin về truy cập của người dùng/kết quả trả lời và xem đoạn phim/chỉ xem đoạn phim

LMS Customization Settings: thiết lập thông số cho kết nối gửi tới hệ LMS
Kích chọn nút “Ok”

4./ Xuất bản dự án

Captivate hỗ trợ nhiều định dạng cho sản phẩm sẽ xuất bản. Đoạn phim có thể là dạng shockware Flash (SWF), hoặc dạng Breeze (chia sẻ giữa nhóm người dùng Captivate), một ứng dụng chạy độc lập (không cần phải cài chương trình Flash Player), gửi qua Email, dạng tài liệu Word (hand out) hoặc đưa lên máy chủ FTP.



Để xuất bản đoạn phim ta thực hiện:

Kích chọn menu “File”, lựa chọn mục “Publish”

Chon dạng film sẽ được xuất bản từ mục chọn bên trái

Kích chọn vào nút bấm “Preferences” để thiết lập thông số xuất bản

Kích chọn vào nút bấm “Publish” để xuất bản đoạn phim

Hai dạng hay được sử dụng là dạng movie Flash hoặc ứng dụng chạy độc lập (Standalone).

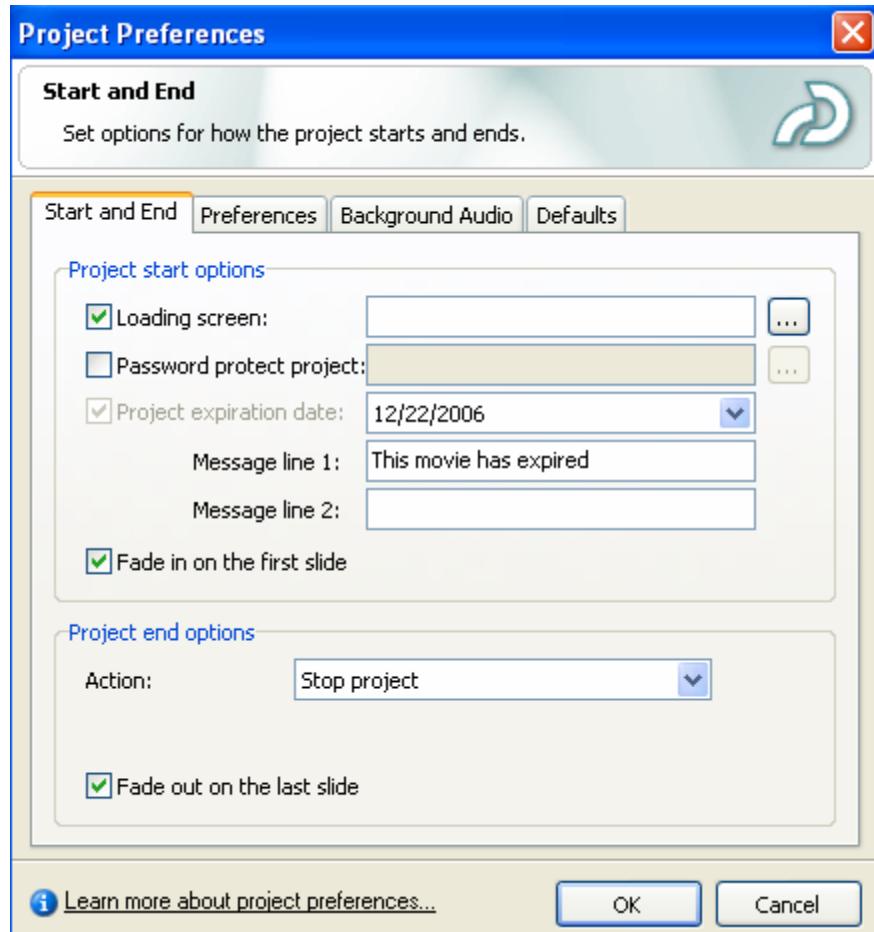
Trong dạng Flash (SWF) có các tùy chọn:

- **Zip files:** tạo ra file dạng nén có chứa file SWF (có thể tời ra bằng chương trình giải nén như WinZip, WinRAR...)
- **Full screen:** đoạn phim chạy ở dạng toàn màn hình
- **Export HTML:** tạo ra đoạn phim Flash được nhúng trong trình duyệt.

- **Generate autorun for CD:** phim được tự động chạy nếu mở đĩa CD có chứa nó.
- **Mục “Flash Version”:** xuất bản dạng phim với phiên bản của Flash tương ứng trong mục chọn

Trong dạng Standalone (EXE) có các tùy chọn:

- **Zip files:** tạo ra file dạng nén có chứa file EXE (có thể tải ra bằng chương trình giải nén như WinZip, WinRAR...)



- **Full screen:** đoạn phim chạy ở dạng toàn màn hình
- **Generate autorun for CD:** phim được tự động chạy nếu mở đĩa CD có chứa nó.

Thẻ tùy chọn “**Preferences**” có các lựa chọn sau:

1. Start and End: cách thức đoạn phim xuất hiện và kết thúc

- **Loading screen:** lựa chọn màn hình xuất hiện (kích chọn vào nút để chọn mẫu)
- **Password protect project:** mật khẩu mở đoạn phim

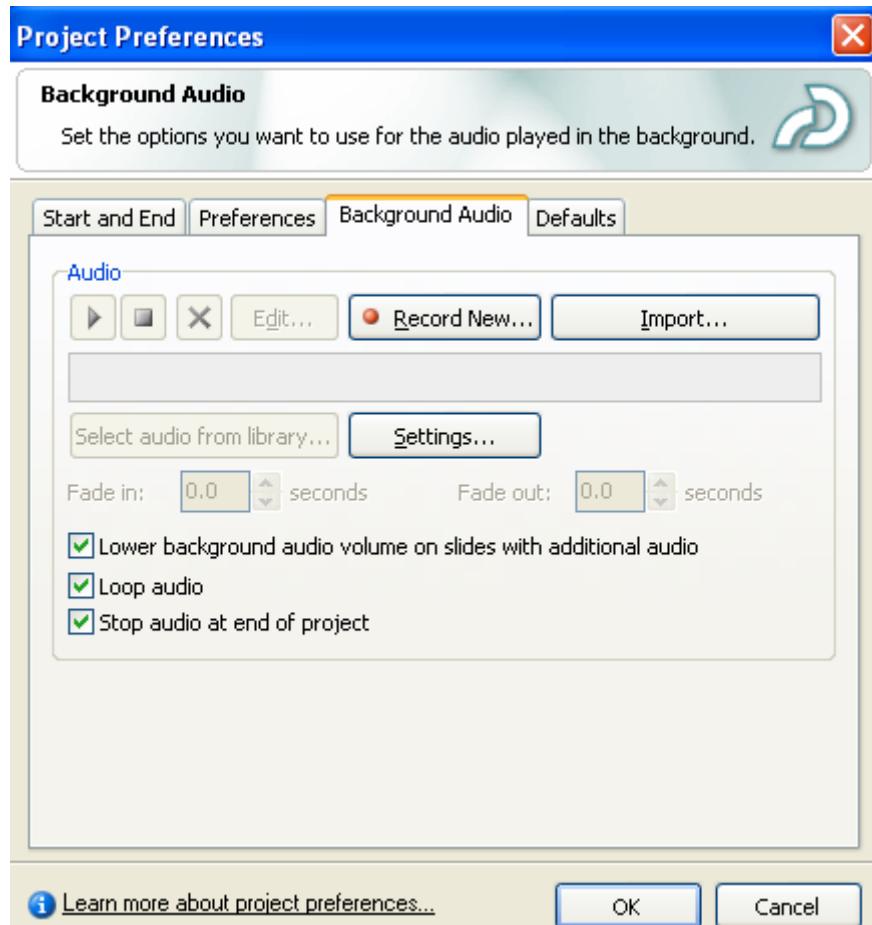
- **Movie expiration date:** thời hạn hết hiệu lực để chạy đoạn phim
- **Message line:** thông báo về tình trạng hết hiệu lực
- **Fade in on the first slide:** mờ dần khi chuyển từ trang thứ nhất sang trang thứ hai
- **Action:** chọn dạng thức khi kết thúc đoạn phim
- **Fade out on the last slide:** màn hình chuyển trắng khi kết thúc phim

2. Preferences: cách thức đoạn phim xuất hiện và kết thúc

- **Output options:** một số thông số thiết lập mặc định (có thể thay đổi cho đoạn phim, ví dụ như cho phép nén nâng cao...)
- **Visual and Sound effect:** lựa chọn màu nền đoạn phim (background); chất lượng của bức ảnh JPEG (càng cao, chất lượng ảnh càng tốt nhưng kích thước file lớn); chất lượng tiếng (càng cao, kích thước tập tin càng lớn); một số tùy chọn khác như bao gồm hình ảnh của con chuột, âm thanh, tiếng ghi âm khi bấm nút ghi...

3. Playback Control: Vị trí xuất hiện và dạng của các nút bấm điều khiển xuất hiện trong đoạn phim

4. Background Audio: chọn âm thanh nền trong khi đoạn phim đang chạy



- **Record new:** để ghi vào âm thanh mới
- **Import:** nhập âm thanh vào (dưới dạng file)

Trong mục “**Audio**” có các tùy chọn:

- **Lower background audio volume on slides with additional audio:** âm thanh nền tự động giảm nhỏ khi slide được ghi thêm âm thanh khác (giọng thuyết minh...)
- **Loop audio:** âm thanh nền được lặp lại cho đến hết đoạn phim
- **Stop audio at end of movie:** tắt âm thanh khi chạy xong đoạn phim
- **Fade in:** đưa dần âm thanh vào sau (...) giây; **Fade out:** âm thanh giảm dần sau (...) giây

Mục “**Settings**” thiết lập dạng thức âm thanh (xem lại ở mục 2.3.Các thao tác khác)

Mục “**Default**” thiết lập thời gian chuyển tiếp giữa các slide và số slide hiện thị tiếp theo.

5./ Ngôn ngữ kịch bản (scenario) và ứng dụng

Trong hoạt động e-learning, kịch bản rất được chú trọng, thể hiện thông qua cách dẫn dắt người học tiếp nhận và xử lý thông tin. Tùy thuộc vào cách lựa chọn phương án giải quyết trong từng tình huống cụ thể, mà chương trình quyết định các sự kiện tiếp theo, hiểu một cách đơn giản, đó là khả năng phân nhánh trong xử lý tình huống đối với hoạt động nhận thức. Một trong những ví dụ là mô phỏng việc bạn chọn lựa các phương án ghi hình trong Captive, bởi vì tùy thuộc vào cách bạn chọn ghi hình cho ứng dụng hay kịch bản mà Captivate hướng dẫn bạn chọn những phương án tiếp theo.

5.1./ Xây dựng kịch bản nhờ trợ giúp hoặc khuôn mẫu

Để xây dựng một kịch bản, bạn có thể chọn một trong hai khả năng:

- **Project Wizard:** chương trình trợ giúp bạn từng bước tạo ra một kịch bản
- **Create a new simulation from a template:** sử dụng tập tin mẫu để tạo ra kịch bản (tập tin này được lựa chọn trong các template của Powerpoint)

* Các bước để tạo ra một kịch bản sử dụng “**Project Wizard**”:

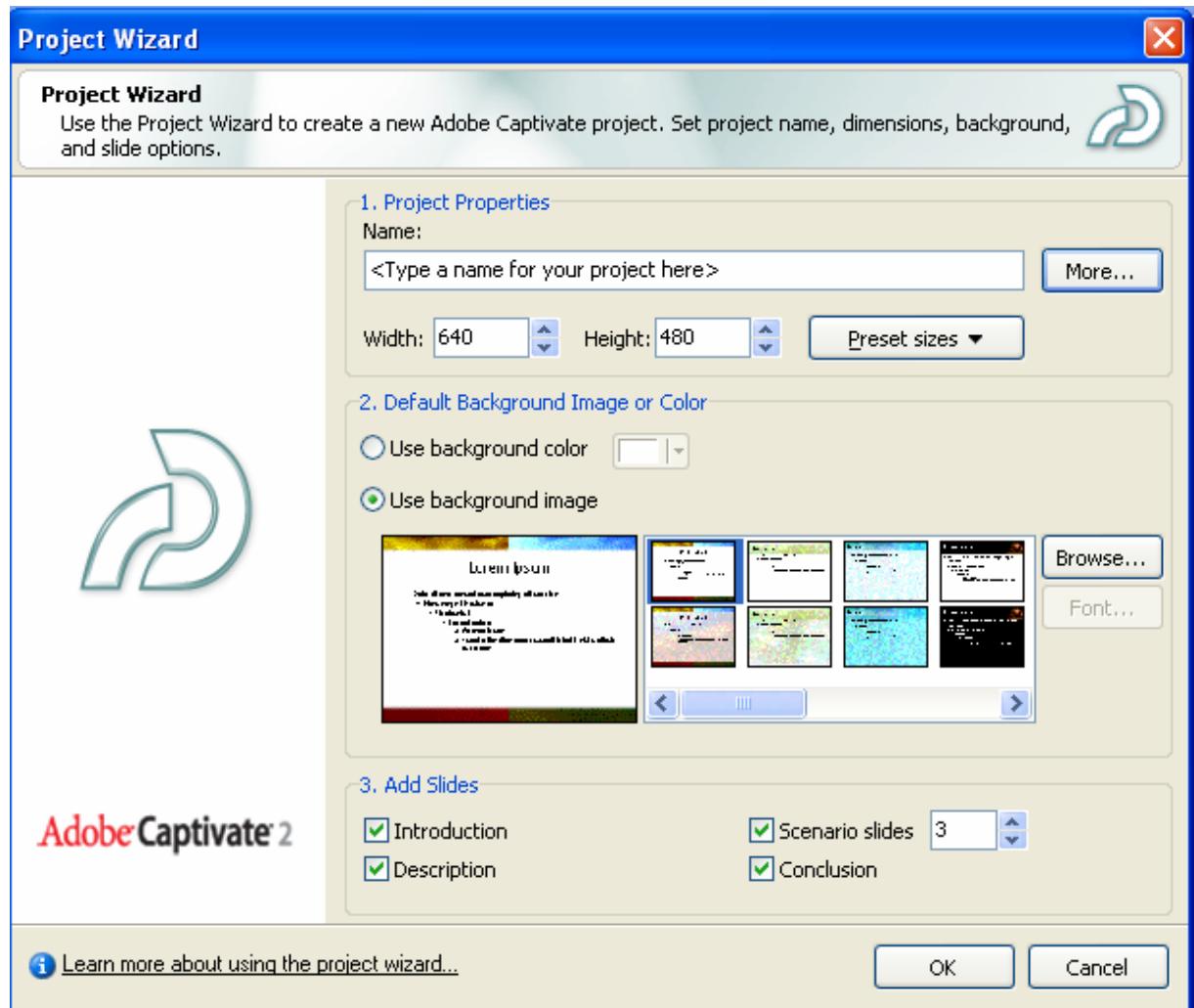
Mở Captivate

Trong trang mở đầu, kích vào mục chọn “**Record or create a new project**”

Trong hộp thoại xuất hiện, phần bên trái lựa chọn mục “**Scenario Simulation**”

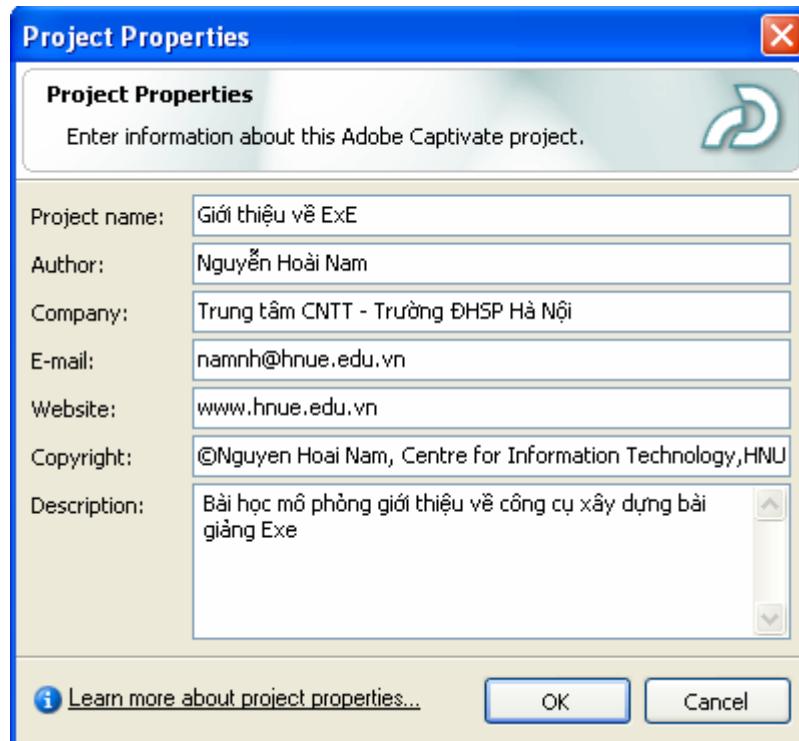
Trong mục “**Project Properties**”, phần “**Name**” bạn gõ vào tên của dự án. Kích chọn nút “**More...**” để điền thêm thông tin. Phần kích thước, chọn cỡ của slide dự án, bấm vào nút chọn “**Preset sizes**” để lựa chọn thêm.

Trong mục “**Default Background Image or Color**” lựa chọn màu nền hoặc dựa trên mẫu có sẵn (kích chọn vào mẫu để chọn)

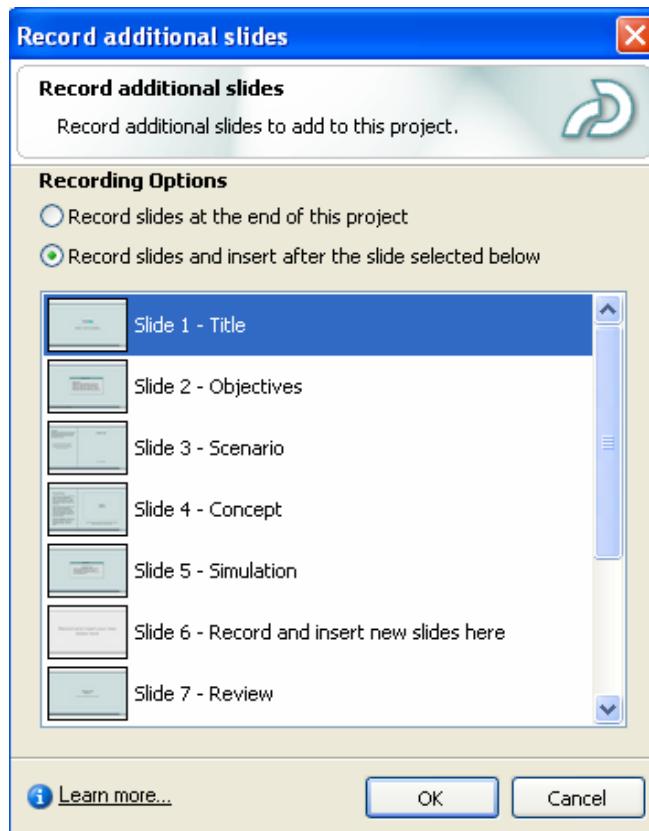


Trong vùng chọn “**Add slides area**” bạn lựa chọn các loại slide mà Captivate sẽ bổ sung vào dự án. Các slide đó là:

- **Introduction:** slide giới thiệu
- **Description:** slide mô tả về các câu hỏi bạn sử dụng trong Captivate
- **Scenario Slides:** tạo ra một số các slide như các slide về câu hỏi hoặc ôn tập; mặc định có 3 slide loại này được tạo ra, bao gồm các câu hỏi đa lựa chọn, câu trả lời ngắn và câu hỏi lựa chọn phù hợp
- **Conclusion:** slide tổng kết



* Các bước để tạo ra một kịch bản sử dụng “**Create a new simulation from a template**”:



Mở Captivate

Trong trang mở đầu, kích vào mục chọn “**Record or create a new project**”

Trong hộp thoại xuất hiện, phần bên trái lựa chọn mục “**Scenario Simulation**”

Lựa chọn mục “**Creat a new simulation from a template**”. Kích chọn nút bấm “**Browser**” để lựa chọn dạng tập tin trình bày mẫu

Trong hộp chọn “**Record additional slides**”, chọn cách thức chèn slide mới vào cuối cùng hoặc chèn ngay sau slide được chọn

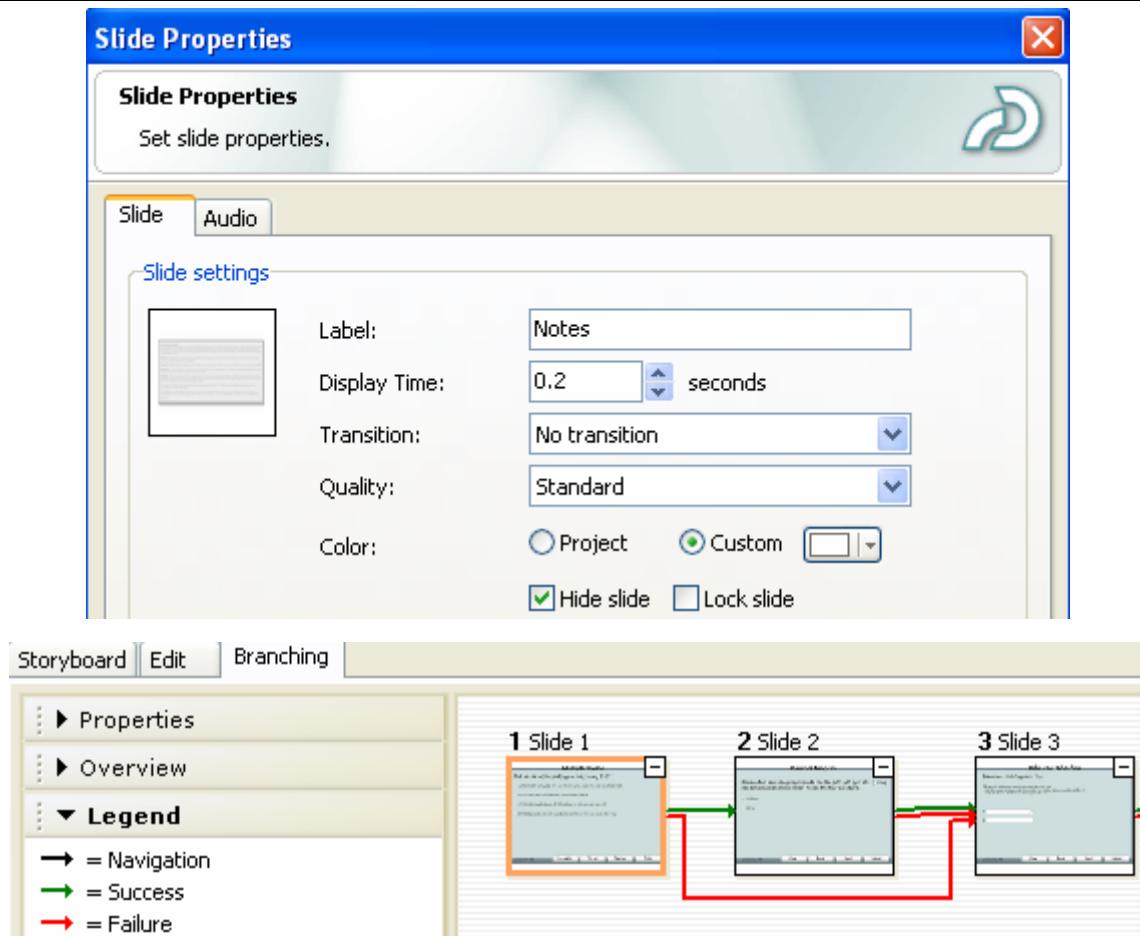
Kích chọn phím “**Ok**”

Trong phần cửa sổ mở ra, lựa chọn tên cửa sổ muốn ghi hình, tùy chọn có ghi hình cùng âm thanh, loại ghi hình: mô tả, tương tác...; lựa chọn kích thước cửa sổ cần ghi.

Bắt đầu ghi hình. Kết thúc bấm phím “**End**”

Bằng cách sử dụng khuôn mẫu này, Captivate định hướng cho hoạt động dạy học gồm những phần sau:

- **Title:** giới thiệu tên bài học, người thuyết trình...
- **Objectives:** giới thiệu về đối tượng và bài học
- **Scenario:** giới thiệu một đoạn phim ngắn (kịch bản ngắn) về bài học mà bạn định trình bày
- **Concept:** giải thích ngắn gọn về định nghĩa và về chủ đề định trình bày
- **Simulation:** giới thiệu về nội dung mô phỏng
- **Record and insert new slide here:** chèn vào đây những slide trình bày về mô phỏng cho một hoạt động nào đó.
- **Review:** ôn tập lại kiến thức đã học
- **Assessment:** chèn vào những slide kiểm tra đánh giá
- **Insert question slide:** chèn vào slide câu hỏi
- **End:** slide thông báo học viên đã hoàn thành bài học



- Note:** slide ghi những chú giải để giảng viên biết về nội dung mục đích của những slide nêu trên. Slide này không được hiển thị trong đoạn phim trình chiếu (bằng cách lựa chọn slide, bấm phím phải chuột, đánh dấu vào mục “Hide slide” trong cửa sổ hiện ra).

Thông thường, các slide được kết cấu theo trình tự tuần tự. Bạn có thể thấy rõ liên kết này dưới dạng cửa sổ branching bằng cách nhấp vào nút chọn “branching” trong khi đang mở một file dự án. Với các slide được tạo bởi “Quiz Manager”, bạn có thể dùng lựa chọn mục “**If correct answer** and **If wrong answer**” trong thẻ “**Option**” để lựa chọn việc rẽ nhánh tùy thuộc người học trả lời đúng hay sai (như hình vẽ: nếu học viên trả lời đúng, chuyển sang slide kế tiếp (slide 2), ngược lại chuyển sang slide 3).

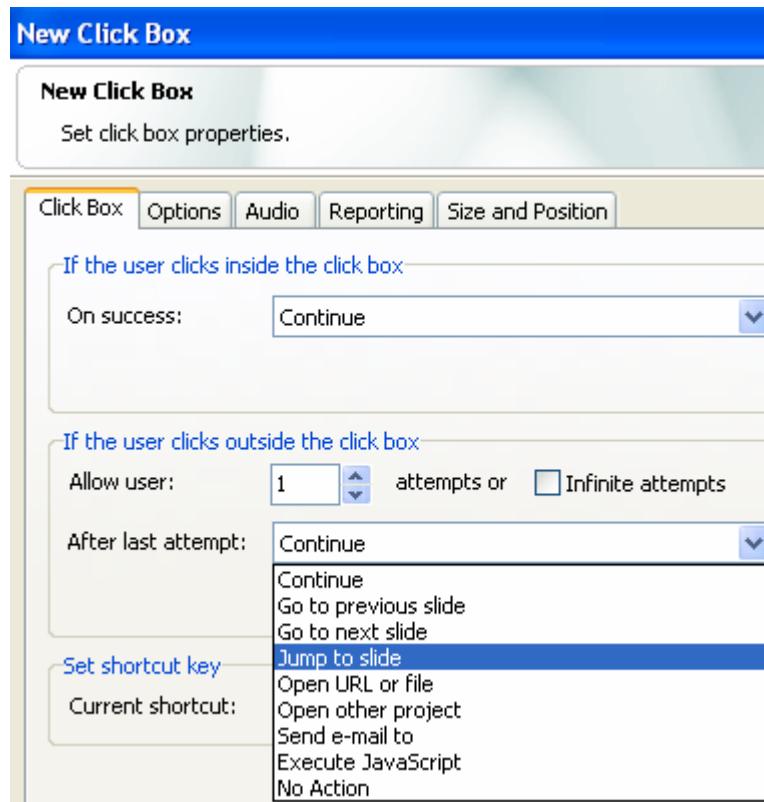
5.2./ Xây dựng kịch bản từ hộp chọn và nút lệnh

Trường hợp không sử dụng các slide được tạo bởi “Quiz Manager”, bạn vẫn có thể sử dụng phương pháp rẽ nhánh tùy thuộc học viên tương tác với các nút bấm bằng cách:

Mở file dự án

Trong chế độ soạn thảo “Edit”, lựa chọn slide cần bổ sung nút lệnh

Kích chọn vào menu “**Insert**”

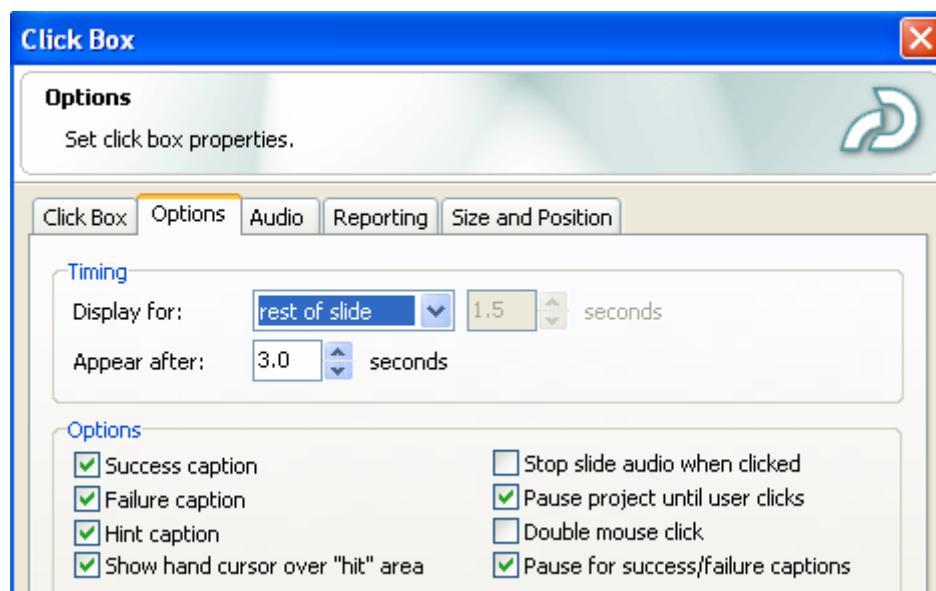


Chọn mục “**Click box**” nếu muốn bổ sung hộp chọn (khi học viên kích chọn trong phạm vi của hộp chọn này, đoạn phim sẽ tương tác với người sử dụng); chọn mục “**Button**” nếu muốn bổ sung nút bấm.

Trong thẻ “**Click Box/Button**” lựa chọn phương thức học viên tương tác với hộp chọn/nút bấm

- **On success:** Nếu học viên bấm đúng vào trong vùng lựa chọn (với hộp chọn) hoặc nút bấm, đoạn phim sẽ thực hiện yêu cầu gì tiếp theo
- **Continue:** lựa chọn này làm đoạn phim tiếp tục chạy
- **Go to previous slide:** nhảy về slide ngay trước slide hiện tại
- **Go to next slide:** nhảy về slide ngay sau slide hiện tại
- **Jump to slide:** nhảy đến một slide xác định
- **Open URL or file:** nhảy đến 1 liên kết khác hay 1 file khác. Lựa chọn dạng mà URL sẽ xuất hiện trong cửa sổ hiện thời (Current), cửa sổ mới (New), cửa sổ cha (Parent) hay cửa sổ trên cùng (Top)
- **Open other project:** cho phép chạy 1 đoạn phim khác. Lựa chọn dạng cửa sổ tương tự như mục (e)

- **Send e-mail to:** Tùy chọn này cho phép mở trình duyệt thư điện tử mặc định
- **Execute JavaScript:** Cho phép chạy 1 đoạn mã JavaScript. Kích chọn vào “More...” nếu muốn nhập thêm mã.
- **No action:** Không làm gì cả.
- **If the user click outside the click box/button:** Nếu học viên bấm ngoài vùng lựa chọn (với hộp chọn) hoặc bấm không đúng vào nút bấm, đoạn phim sẽ thực hiện yêu cầu gì tiếp theo (tùy chọn giống như phần trên). Để sử dụng lựa chọn này, bạn kích bỏ nút đánh dấu ở mục “Infinite attempts”



Trong thẻ “**Option**” lựa chọn cách thức hộp chọn/nút bấm hiển thị khi học viên tương tác với hộp chọn/nút bấm. Mục “**Timing**” thể hiện thời gian hiển thị.

- **Success caption:** Hiện thị lời nhắc nếu thao tác thành công
- **Failure caption:** Lời nhắc khi thao tác sai
- **Hint caption:** lời gợi ý
- **Show hand cursor over “hit” area:** khi di chuyển trên vùng nút bấm, con trỏ chuột có dạng bàn tay.
- **Stop slide audio when clicked:** tắt âm thanh nếu người dùng kích chuột
- **Pause project until user clicks:** dừng đoạn phim cho đến khi người dùng kích chuột
- **Double mouse click:** học viên phải kích đúp chuột

- **Pause for success/fail or captions:** dùng màn hình để hiện thị thông báo đúng/sai.

Kích chọn vào nút “Ok” để kết thúc



Riêng với nút bấm, mặc định các tùy chọn trên không được đánh dấu. Nút bấm có 3 loại: “text button” (nút bấm dạng văn bản, bạn tự nhập vào), “transparent” (dạng trong suốt), và “image” (dạng ảnh).

Đây là một ví dụ có sử dụng hộp chọn và nút bấm

Đầu tiên bạn chèn một ảnh vào vùng chọn, bằng cách kích chọn menu “**Insert**” → “**Image**”

Lựa chọn file ảnh cần chèn

Kích chọn menu “**Insert**” → “**Click Box**” để chèn hộp chọn.

Thu nhỏ kích thước của hộp chọn bằng cách dùng con trỏ chuột kéo rê các ô trống bao quanh hộp chọn.

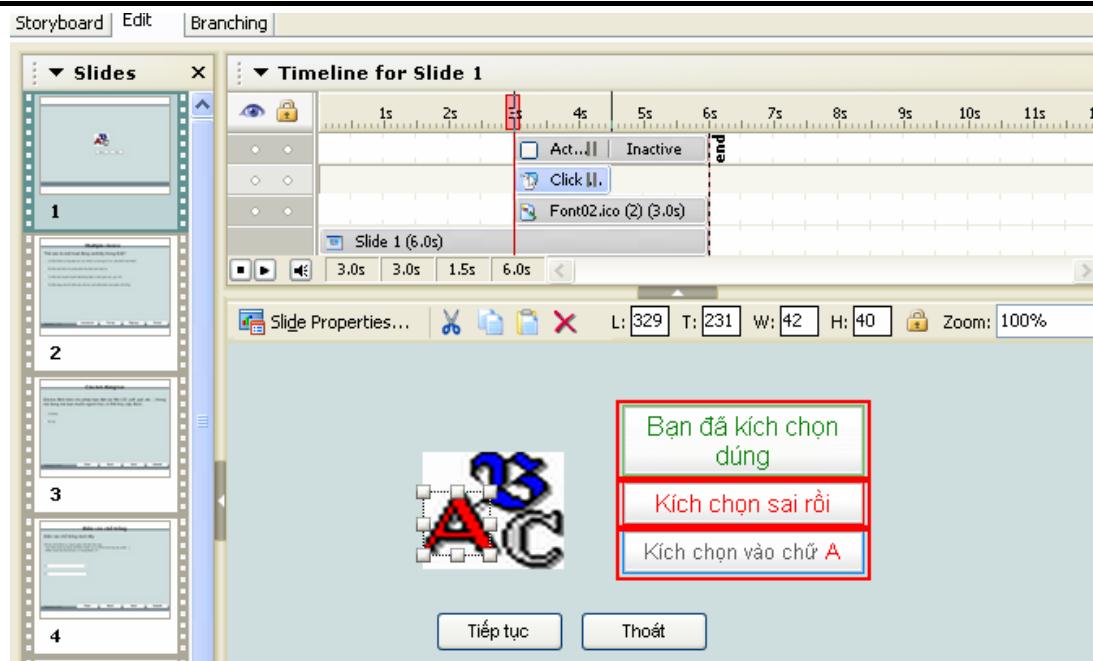
Dùng con trỏ chuột di chuyển hộp chọn lên vùng ảnh muốn người dùng bấm chọn (chữ cái A).

Kích đúp vào hộp chọn, trong mục “**Click Box**” lựa chọn phương án nếu người dùng kích đúng/sai.

Kích chọn menu “**Insert**” → “**Button**” để chèn nút bấm.

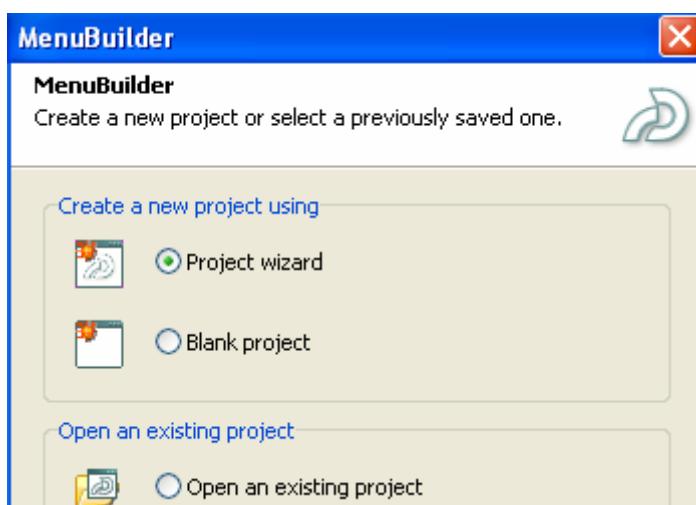
Kích đúp vào nút bấm, trong mục “**Button Type**” lựa chọn “**Text button**”

Trong mục “**Button text**” nhập vào văn bản mô tả chức năng của nút bấm



Trong mục “**Button**” lựa chọn phương án nếu người dùng kích lên nút bấm.

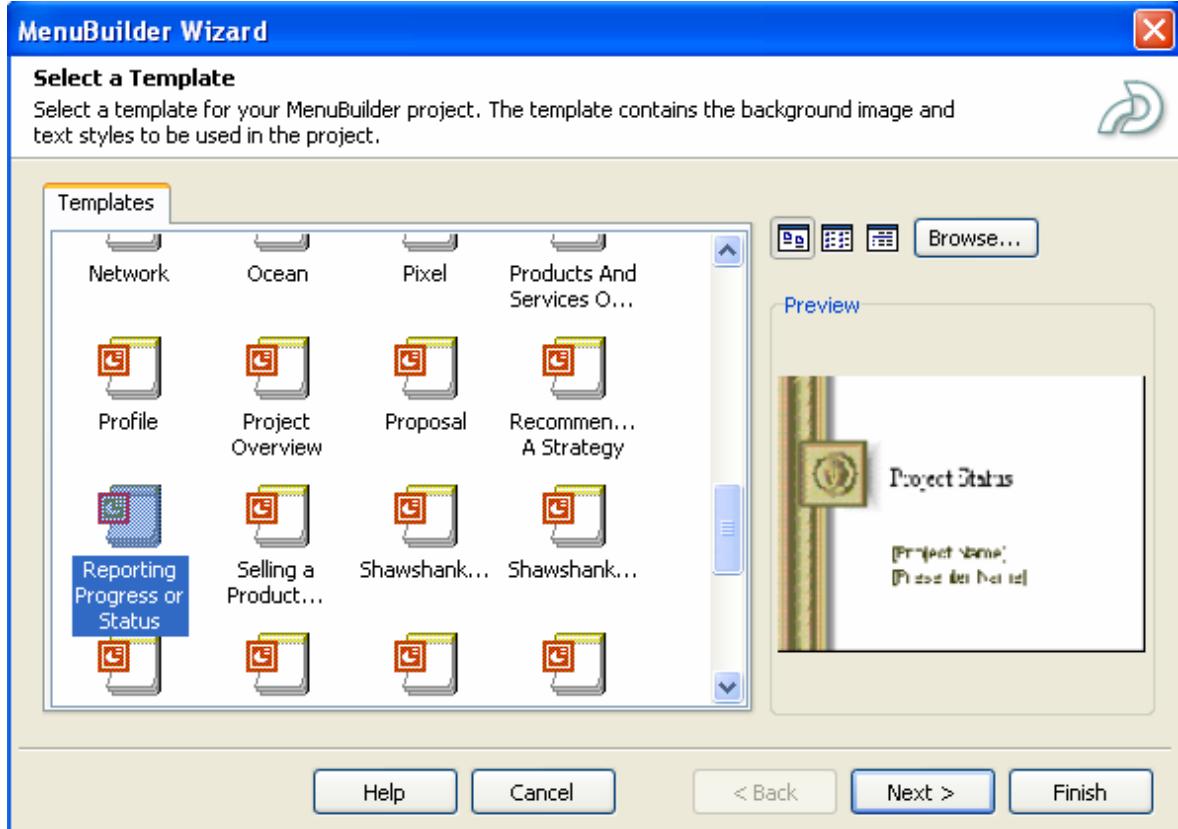
5.3./ Xây dựng kịch bản nhờ công cụ tạo lập menu (Menu Builder)



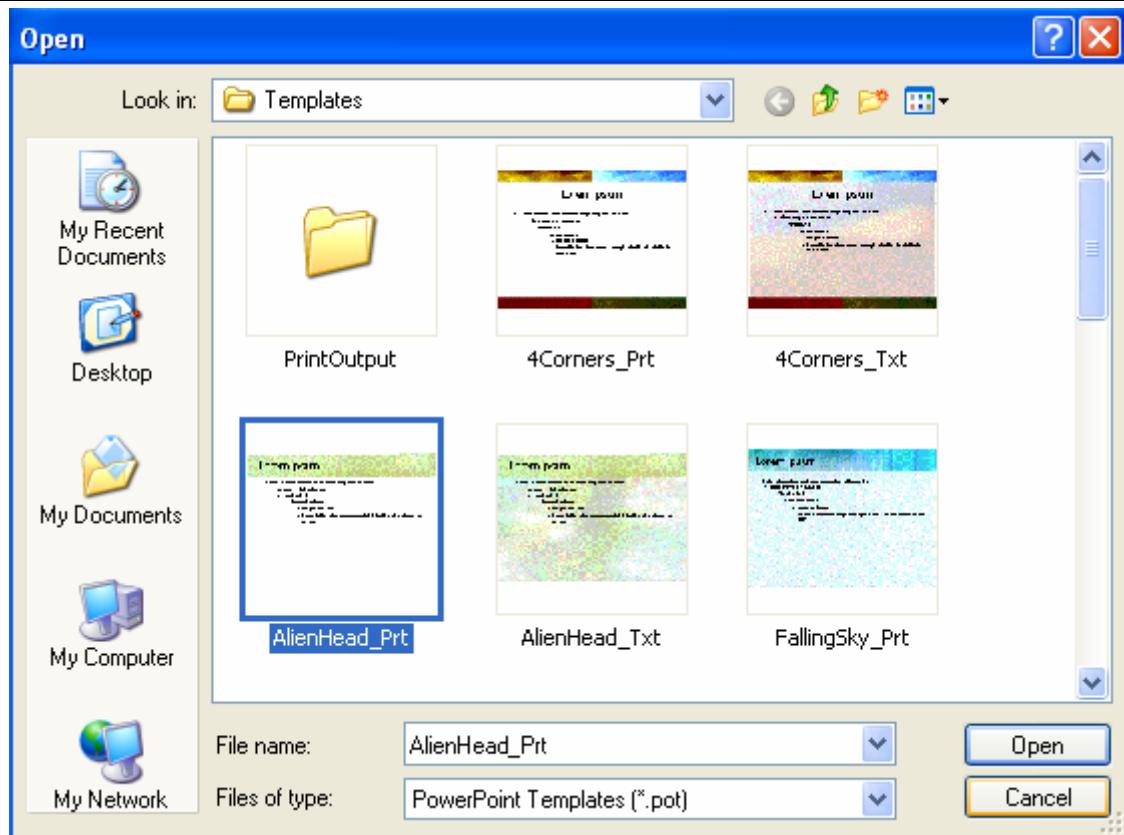
Bạn có thể xây dựng kịch bản rẽ nhánh nhờ công cụ tạo lập menu. Khi học viên kích chọn vào từng mục của menu, chương trình sẽ tương tác theo kịch bản dựng sẵn, như mở một đoạn phim, chạy một bài kiểm tra...

1. Trong màn hình bắt đầu, bạn kích chọn vào mục “**Create a MenuBuilder project**”
2. Bạn có thể chọn một trong hai cách: tạo lập menu nhờ công cụ trợ giúp (Project wizard) hoặc tạo ra một file dự án menu trắng (Blank project), sau đó bạn tự tạo ra những mục menu từ các thành phần có sẵn như ảnh (image), hộp chọn (click box)...

3. Trường hợp bạn chọn mục “Project wizard”, Captivate sẽ giúp bạn tạo ra một file dự án menu theo từng bước nhờ các khuôn mẫu (template) có sẵn trong Captivate hoặc trong Powerpoint.
4. Bấm vào nút chọn “Ok” để tiếp tục



5. Trong thẻ “Templates”, bạn kích chọn khuôn mẫu ưa thích (hình ảnh của khuôn mẫu này được thể hiện ở trong phần xem trước (Preview)).
6. Bạn có thể sử dụng cả khuôn mẫu trong Powerpoint bằng cách kích chọn vào nút bấm “Browse”. Trong cửa sổ hiện ra, phần phân loại file (File of type), kích chọn vào “Powerpoint Templates”. Lựa chọn tên file cần thiết và kích chọn vào nút bấm “Open” để mở khuôn mẫu
7. Trong cửa sổ “Add Text Items”, phần mục “Text”, bạn nhập vào văn bản là tên cho các mục chọn của menu
8. Trong mục “Link”, bạn chọn cách thức tương tác với mục chọn của menu bằng cách kích chọn vào nút để chọn phương án rẽ nhánh:

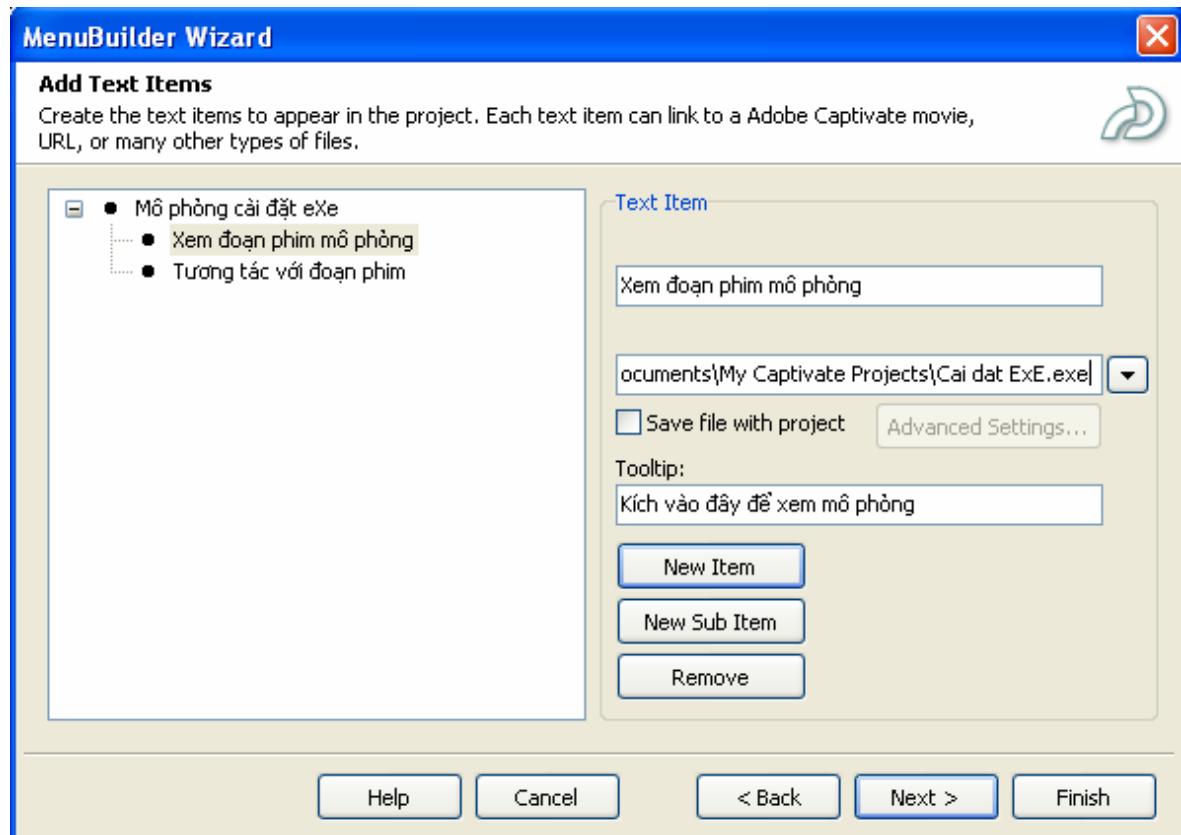


- **Macromedia SWF file:** mở file phim Flash
- **Web Address:** mở một địa chỉ trang Web.
- **Email Address:** kích hoạt chương trình gửi thư điện tử
- **FTP Address:** kích hoạt chương trình truyền file
- **Newsgroup Address:** kích hoạt liên kết tới nhóm thảo luận
- **Browse:** kích chọn nút này nếu bạn muốn Flash mở ra một file chương trình nào khác, bao gồm các file dự án Captivate, file của Flash dưới dạng SWF và HTML, file chương trình (EXE).

Nếu bạn kích chọn vào mục “**Save file with project**”, file liên quan tới tập tin bạn đã chọn để liên kết (dạng HTML) sẽ được đính kèm, mục đích là để tương thích với cách tổ chức hoạt động học e-learning (như bao gồm tính điểm...)

9. Trong mục “**Tooltip**” nhập vào đoạn văn bản nhắc khi học viên di chuyển con trỏ chuột lên trên mục chọn của menu.
10. Kích chọn vào mục “**New Item**” nếu muốn bổ sung các mục chọn của menu cùng cấp; kích chọn vào mục “**New Sub Item**” nếu muốn bổ sung

mục menu con (cấp dưới) của mục menu hiện thời; nút bấm “Remove” cho phép loại bỏ mục menu.

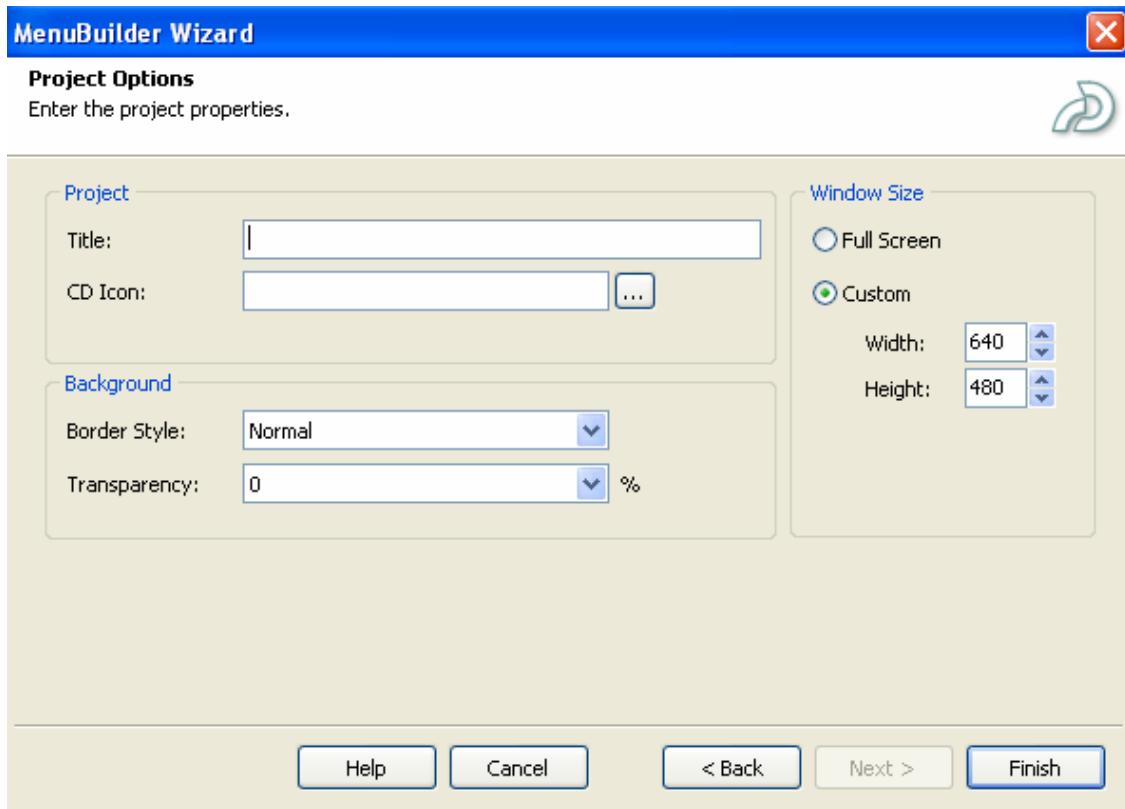


11. Bấm vào nút chọn “Next” để tiếp tục.

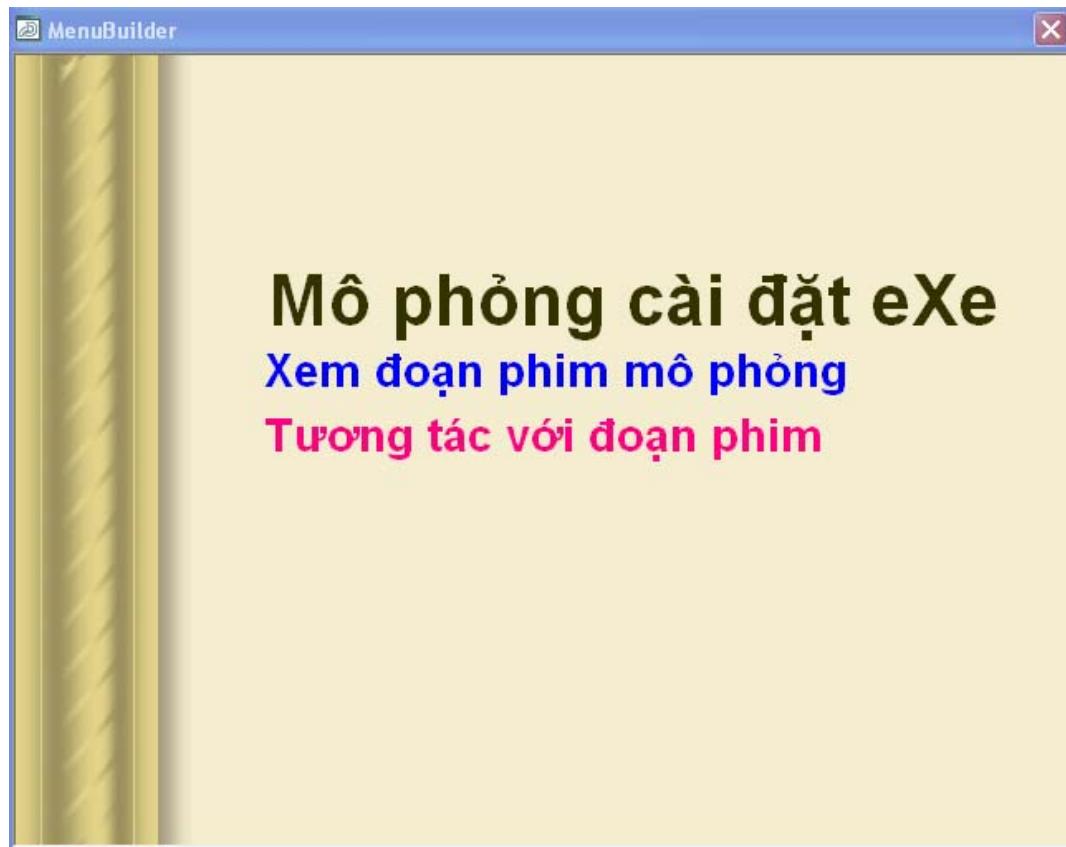
12. Trong mục “Project Option”, bạn nhập vào các thuộc tính tương ứng của file dự án

- **Title:** Tên file dự án
- **CD icon:** biểu tượng của chương trình. Bạn kích chọn vào nút [...] để lựa chọn biểu tượng.
- **Background:** lựa chọn kiểu đường viền (trong mục “Border Style”); Độ trong suốt (“Transparency”).
- **Window Size:** chọn kích thước của cửa sổ chạy slide menu, ở chế độ toàn màn hình (“Full Screen”) hay tùy biến do bạn quyết định (“Custom”)

13. Để kết thúc, kích chọn vào nút bấm “Finish”



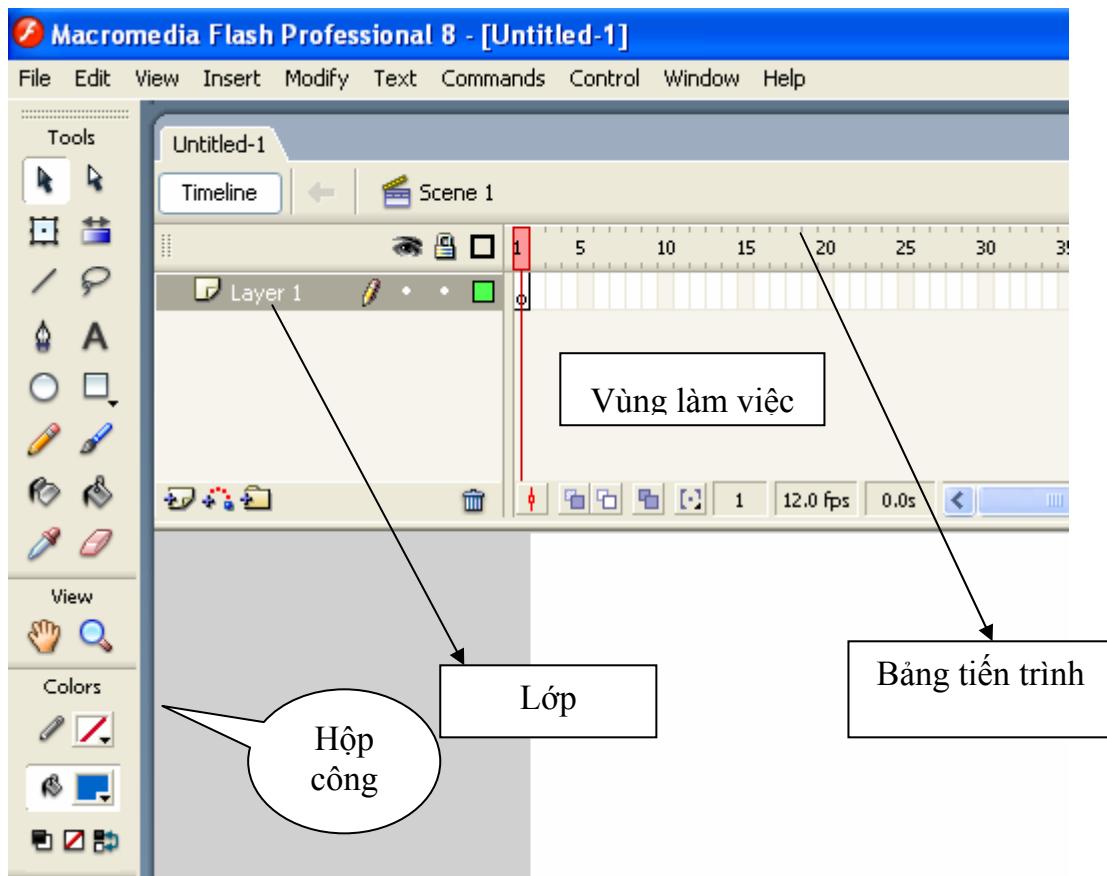
Trong ví dụ ở trên, menu được tạo ra có dạng như sau:



Phụ lục B:

MACROMEDIA FLASH

Macromedia Flash (Flash) là một công cụ tạo lập nội dung cho phép tạo ra các trình chiếu, ứng dụng và các nội dung có tương tác với người sử dụng. Tập tin dự án của Flash có thể bao gồm những đoạn hoạt hình đơn giản, đoạn phim video cho đến những trình chiếu phức tạp, các ứng dụng... Tài liệu xuất bản bởi Flash rất thuận tiện cho việc cung cấp qua mạng Internet bởi kích thước nhỏ, vì những hình tạo lập bởi Flash sử dụng đồ họa vector (sử dụng công cụ toán học để tạo ra hình vẽ). Những tập tin dự án của Flash có phần mở rộng là .FLA. Khi làm việc với Flash, bạn gặp một số khái niệm sau đây:



1./ Giới thiệu một số khái niệm

1.1./ Vùng làm việc (Stage):

Là vùng không gian để tạo ra các đoạn phim Flash. Đây là vùng trống chiếm phần lớn khoảng giữa cửa sổ Flash. Khi đoạn phim được thể hiện, bất kỳ những gì trên Stage sẽ được thấy trong đoạn phim. Mặc định, Stage có kích thước 550pixel (rộng)x400pixel (cao).

1.2./ Tiết trình (Timeline):

Kiểm soát quá trình diễn ra hoạt cảnh. Trên bảng tiến trình có các phần tử:

Đầu phát (playhead): nơi bắt đầu để phát khung hình (frame)

Số khung hình.

Menu của bảng tiến trình: cho phép tùy chọn chế độ hiển thị bảng tiến trình

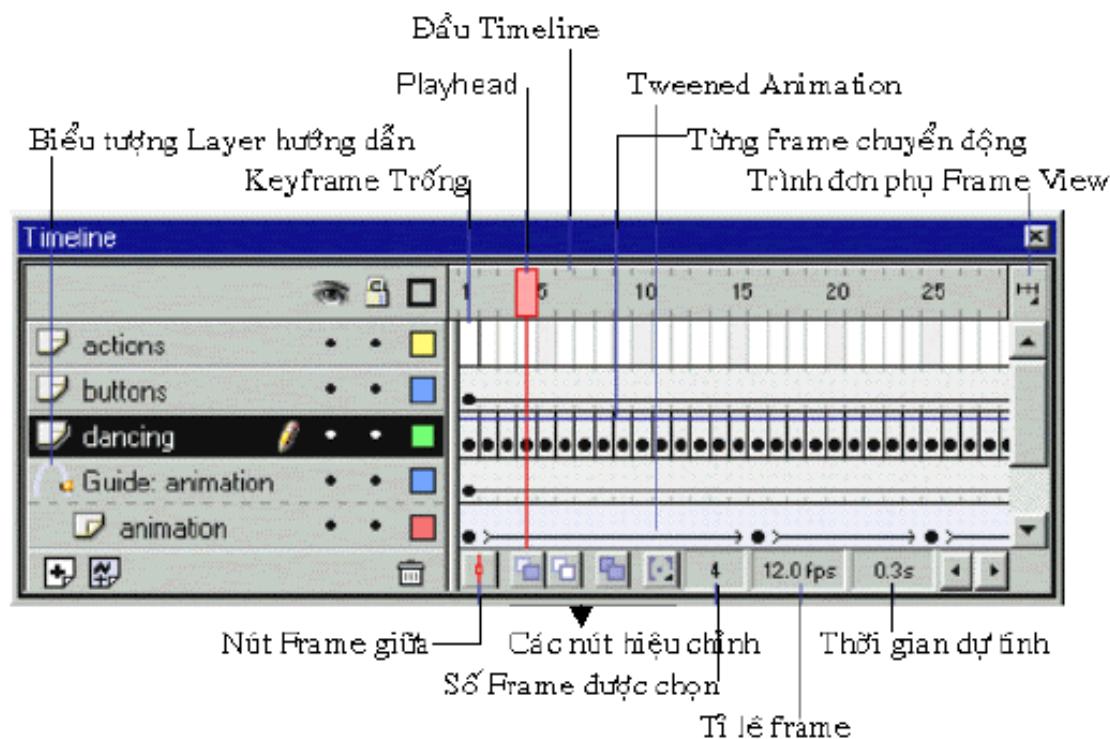
Canh giữa khung hình: khung hình hiện tại luôn được canh giữa trong vùng thấy được của bảng tiến trình

Chế độ hiển thị onion skin: hiển thị khung hình trước và sau khung hình hiện tại bằng bản tô hơi đậm

Chế độ hiển thị đường nét onion skin: như trên nhưng chỉ có đường nét được tô

Sửa đổi nhiều khung hình

Sửa đổi các điểm đánh dấu onion



Khung hình hiện tại

Tốc độ khung hình

Thời gian phát lại

Các thanh cuộn

Khung hình trong Flash có 2 loại: khung hình chính (keyframe) và khung hình thường. Khung hình chính để bạn chèn vào 1 đối tượng (khung hình này luôn được

ký hiệu bằng chấm tròn phía trong. Chấm tròn là đặc nếu khung hình có chứa nội dung và là rỗng nếu chưa chứa nội dung). Khung hình thường do Flash tự động xử lý.

1.3./ Lớp (Layer):

Giống như các tấm trong suốt trên Stage. Các đối tượng trên các lớp độc lập với nhau. Có thể kiểm soát được sự ẩn hiện của các đối tượng chứa trong một lớp. Các lớp đối tượng trong lớp ở phía trên sẽ che các đối tượng trong lớp ở phía dưới. Các lớp được lưu trữ trong tập tin dự án (.FLA). Khi xuất bản, tất cả các lớp được gộp thành 1 trong tập tin xuất bản (.SWF).

Lớp thông thường (lớp vẽ): nơi đặt các đối tượng

Lớp mặt nạ (mask): cho phép đối tượng chỉ được nhìn thấy trên một phần của Stage.

Lớp dẫn (guide): cho phép đối tượng di chuyển theo dạng nào đó

1.4./ Hộp công cụ (Toolbox):

Chứa đựng tất cả các công cụ dùng để vẽ hoặc chọn đối tượng:

Arrow (mũi tên): để chọn đối tượng

Line: vẽ đường

Pen: vẽ các đường cong

Oval: vẽ các đối tượng hình oval. Giữ Shift để vẽ đường tròn

Pencil: vẽ từng điểm hay các đường tự do

Free transform: thay đổi hình dạng đối tượng

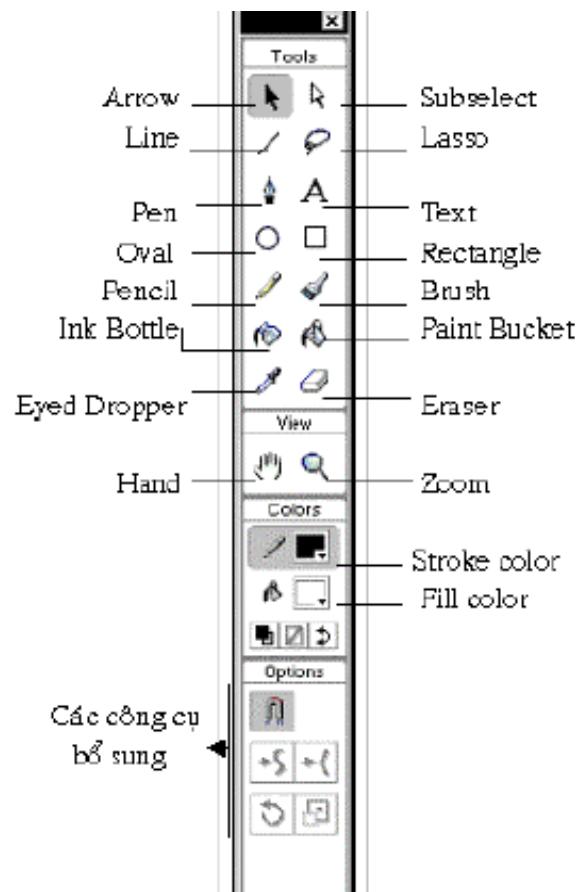
Ink Bottle (hộp mực): bổ sung hoặc sửa đổi màu một đường

Eyedropper: chọn màu từ một đối tượng.

Hand: kéo đối tượng đến một vị trí khác

Màu vẽ: chọn hộp màu cho nét vẽ

Màu tô: chọn màu tô đều hoặc tô theo kiểu gradient (biến đổi dần màu sắc) trong đối tượng đã được vẽ



Các màu mặc định: chuyển màu nét vẽ thành màu đen và màu tô thành màu trắng

Không màu: thay đổi màu vẽ hoặc màu tô hiện tại thành không màu

Subselect: sửa đổi bộ phận các đường đã vẽ bằng bút mực

Lasso: tạo một vùng chọn tùy ý

Text: nhập văn bản

Rectangle: hình chữ nhật. Giữ Shift để vẽ hình vuông

Brush (cọ vẽ): vẽ tự do

Fill Transform: thay đổi hình dạng và vị trí tô màu gradient

Paint Bucket (hộp sơn): bôi súng hoặc sửa đổi màu tô bên trong đối tượng

Eraser: tẩy xóa

Zoom: phóng to hoặc thu nhỏ bản vẽ

Hoán chuyển màu: hoán chuyển màu nét vẽ và màu tô

Lưu ý: Trong quá trình sửa đổi đối tượng, nếu muốn khôi phục lại có thể dùng lệnh “Undo” từ menu “Edit” hoặc Ctrl+Z

1.5./ Hoạt hình:

Là quá trình làm cho các đối tượng xuất hiện, di chuyển theo một chuyển động nhịp nhàng và đều đặn, bằng cách thể hiện cho người xem một chuỗi các ảnh tĩnh mà trong đó mỗi hình ảnh trong chuỗi chỉ thay đổi một chút so với hình ảnh trước ngay nó và chỉ được thể hiện trong thời gian ngắn.

Bạn sẽ đưa hình ảnh vào trong các khung hình chính (keyframe) và Flash sẽ vẽ tất cả các khung hình giữa những khung hình chính này bằng 2 phương pháp:

Biến hình chuyển động

Biến hình hình dạng

2./ Thực hiện dự án – tạo các hoạt hình đơn giản

2.1./ Các bước thực hiện

Tạo file dự án mới: “File” --> “New” (Flash document)

Trong vùng làm việc đặt vào đối tượng cho khung hình đầu tiên

Lựa chọn đối tượng --> “Modify” --> “Group” (hoặc Control+G)

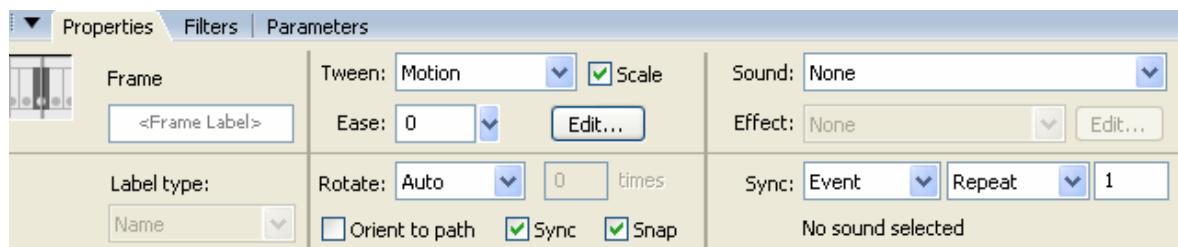
Chọn thời điểm cho khung hình cuối trên bảng tiến trình. Bấm phải chuột, chọn “Insert Keyframe” để chèn khung hình chính (hoặc bấm F6).

Dùng công cụ “**Arrow**” để chọn đối tượng, kéo đến vị trí cho khung hình cuối cùng.

Chọn tất cả các khung hình giữa khung hình đầu tiên và khung hình cuối cùng trên bảng tiến trình. Bấm phải chuột, chọn “**Create motion tween**”

Bấm “**Enter**” để chạy hoạt cảnh trong môi trường Stage hoặc vào menu “**Control**”-->”**Test Movie**” (hoặc bấm **Ctrl+Enter**) để chạy trong chương trình thể hiện Flash (với chương trình này, bấm nút “**Close**” để đóng trình thể hiện và trở về môi trường phát triển Flash)

Chọn “**File**”-->”**Save**” (hoặc **Ctrl+S**) để lưu file dự án (.FLA)



Chú ý: Các thuộc tính của chuyển động được thể hiện ở bảng chọn “**Properties**”. Nếu bảng chọn này không hiện ra, bạn hãy kích chọn vào menu “**Window**” → “**Properties**”, kích chọn vào mục “**Properties**” (hoặc phím tắt **Ctrl+F3**). Các tùy chọn:

Tween: dạng thức chuyển động: biến hình chuyển động (**Motion**) hoặc biến hình hình dạng (**Shape**).

Ease: gia tốc chuyển động: 0 – chuyển động đều; giá trị âm (nhanh dần đều); giá trị dương (chậm dần đều).

Rotate: xoay hình trong quá trình chuyển động

Orient to path: nếu lựa chọn này tâm của hình vẽ sẽ bám dính theo đường dẫn

Sound: lựa chọn âm thanh được chèn vào cùng hoạt hình.

2.2./ Một số ví dụ

2.2.1/ Bài 1: Tạo hình chữ nhật chạy từ trái sang phải

Tạo file dự án mới: “**File**” --> “**New**” (Flash document)

Nhấp vào công cụ chữ nhật để vẽ hình chữ nhật ở rìa bên trái của Stage

Nhấp vào “**Arrow**” để chọn đối tượng: **Modify** --> **Group** (hoặc **Control+G**)

Chọn thời điểm cho khung hình cuối trên bảng tiến trình (khung hình 24). Bấm phải chuột, chọn “**Insert Keyframe**” để khóa khung hình (hoặc bấm **F6**).

Dùng công cụ “Arrow” để chọn đối tượng, kéo đến vị trí cho khung hình cuối cùng ở rìa bên phải của Stage.

Chọn tất cả các khung hình giữa khung hình đầu tiên và khung hình cuối cùng trên bảng tiến trình. Bấm phải chuột, chọn “**Create motion tween**”

Bấm “Enter” để chạy hoạt cảnh trong môi trường Stage hoặc vào menu “Control”-->”Test Movie” (hoặc bấm Ctrl+Enter) để chạy trong chương trình thể hiện Flash (với chương trình này, bấm nút “Close” để đóng trình thể hiện và trở về môi trường phát triển Flash)

Chọn “File”-->”Save” (hoặc Ctrl+S) để lưu file dự án (Chunhat.FLA)

2.2.2/ Bài 2: Tạo chiếc xe tải chạy từ trái sang phải

Mẹo:Sử dụng bảng điều khiển “Properties” từ menu “Window” (phím tắt Ctrl+F3) để thay đổi thuộc tính của đối tượng (ví dụ: màu sắc, độ dày...)

2.2.3/ Bài 3: Tạo một trái bóng rơi từ trên xuống và nảy lên

Gợi ý:Hoạt cảnh gồm 2 quá trình:

Bóng rơi từ trên xuống

Bóng nảy từ dưới lên



Mẹo:: Bạn có thể trang trí tô màu cho quả bóng đẹp hơn bằng cách chọn tô màu gradient (ví dụ theo kiểu radial) từ bảng “Color Mixer” từ menu “Window” --> “Design Panels” (hoặc phím tắt Shift+F9); Thay đổi tốc độ chuyển động của quả bóng trong mỗi quá trình (nhanh hay chậm dần đều – và phải lựa chọn cả quá trình Tween) từ thuộc tính “Ease” của bảng điều khiển “Properties” (dấu -/+ tương ứng với quá trình nhanh/chậm dần). Để có chiều chuyển động thẳng đứng, giữ phím “Shift” trong khi kéo quả bóng. Để quả bóng nảy lên trở về đúng vị trí cũ dùng lệnh “Paste in Place” từ menu “Edit” hoặc phím tắt Ctrl+Shift+V

2.2.4/ Bài 4 (biến hình hình dạng): Biến đổi chữ H (font VnTime, màu đỏ) thành chữ H (font VnUniverse, màu xanh).

Gợi ý:Phép biến hình hình dạng chỉ được thực hiện trên đối tượng là đồ họa. Vì vậy cần chuyển đổi dạng text sang dạng đồ họa bằng bấm phải chuột, chọn trên menu lệnh “Break apart”.



3./ Làm việc với lớp

3.1./ Làm việc với lớp

1. *Bổ sung lớp:* Nhập vào “**Insert Layer**” ở gần cạnh dưới phía trái của bảng tiến trình

2. *Đặt tên lớp*: Mặc định, các lớp được đặt tên theo thứ tự 1,2,... Muốn đổi tên, kích đúp vào tên layer và gõ vào tên mới.

3. *Thay đổi trình tự lớp*: Kích vào tên lớp và dùng phím trái chuột để di chuyển lớp trong bảng danh sách lớp.

Lớp phía trên trong danh sách lớp sẽ xuất hiện trước lớp phía dưới. Thao tác chỉnh sửa đổi tượng lớp nào chỉ tác động trên lớp đó.

4. *Xóa lớp*: Kích vào biểu tượng thùng rác ở cạnh dưới phải của bảng tiến trình.

Một số ký hiệu về khu vực làm việc của lớp:

- * Hình con mắt cho biết nội dung lớp có được hiển thị trong vùng làm việc hay không (chức năng này chỉ có hiệu quả khi bạn làm việc, lớp có hiển thị hay không khi bạn export ra là còn tùy thuộc vào thuộc tính mà nó đang mang).

- * Hình ô khóa cho biết nội dung trong lớp đó có khả năng bị chỉnh sửa hay không (làm như vậy để chắc chắn trong quá trình làm việc không vô ý hủy hoại hay tác động ngoài ý muốn nội dung trong lớp, khi bạn chọn lớp để khóa, Flash sẽ báo cho bạn biết lớp này không chỉnh sửa được nữa bằng cách gạch chéo biểu tượng cây bút chì).

- * Hình khung viền đen: quy định màu sắc bao các đối tượng trong lớp.

- * Hình tờ giấy: đó là biểu tượng của một lớp bình thường, không mang thuộc tính khác.

Bên cạnh đó có dòng chữ "Layer 1" chính là tên lớp, đối với lớp thường thì lớp nào nằm trên sẽ hiển thị đối tượng ở lớp trên đè lên đối tượng nằm trong lớp dưới.

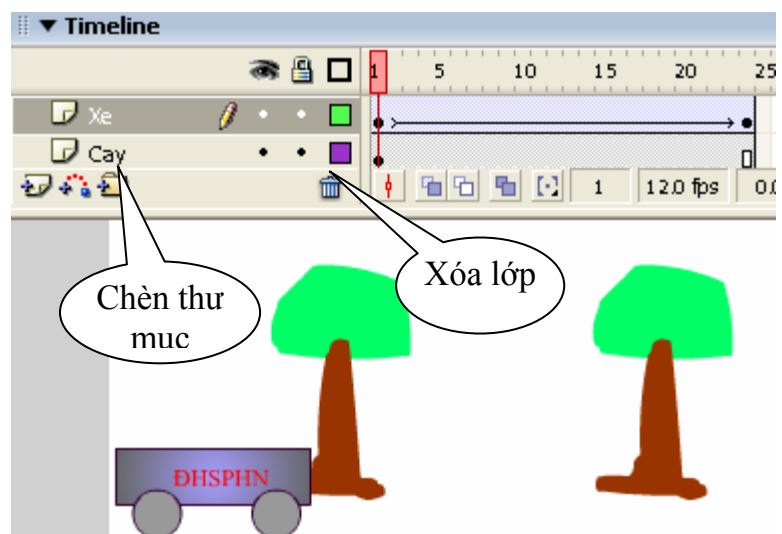
- * Hình tờ giấy có dấu +: tạo thêm một lớp thường, mặc định lớp này tạo ra sẽ nằm trên lớp hiện hành (tức là lớp mà bạn đang để trò chuột).

- * Hình dấu cộng có các chấm đỏ: như ta đã từng thực hành, đây là biểu tượng chèn lớp dẫn (Guide) cho lớp hiện hành.

- * Biểu tượng thư mục có dấu "+": chèn thư mục.

- * Biểu tượng thùng rác: xóa lớp mà bạn đang chọn.

Bài tập: Tạo 1 chiếc xe chuyển động từ trái sang phải như hình vẽ.



Gợi ý: Tạo 2 lớp: Lớp cây gồm 3 cây; Lớp xe vẽ riêng xe có hàng chữ ĐHSPHN. Trong đó lớp xe có thứ tự trước lớp cây trong danh sách lớp.

3.2./ Lớp dẫn

Lớp chứa đường dẫn chuyển động (theo hình dạng bất kỳ). Đường dẫn không thấy được khi phát phim Flash.

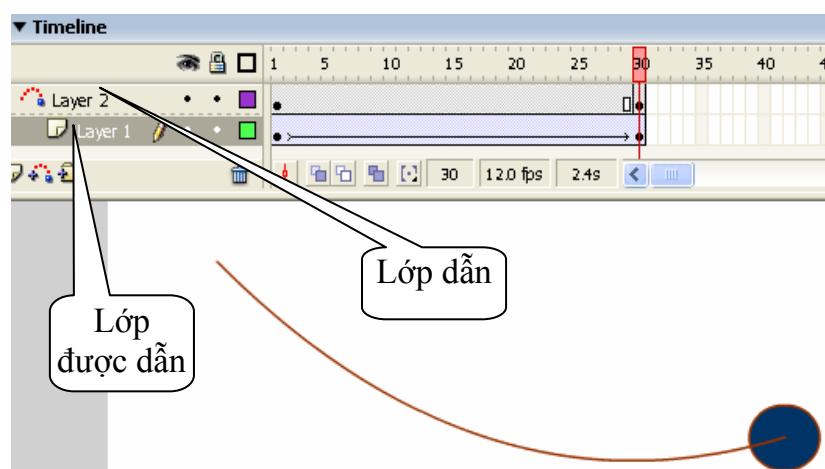
3.2.1/ Cách tạo ra một lớp dẫn có chứa đường dẫn chuyển động:

Tạo 1 lớp dẫn mới hoặc chọn một lớp sẵn có làm lớp dẫn

Nhấp vào nút “**Add Motion Guide**” gắn với góc dưới bên trái của bảng tiến trình

Dùng công cụ vẽ để vẽ 1 đối tượng dùng để hướng dẫn chuyển động

Nhấp vào nét vẽ của đối tượng để chọn --> chọn “**Edit|Copy**” để sao chép đường.



Nhấp vào lớp dẫn để chọn và dán bǎn sao của đường dẫn vào lớp dẫn tại đúng vị trí mà nó chiếm giữ trên lớp đối tượng đang tồn tại (bằng “**Edit| Paste in Place**”).

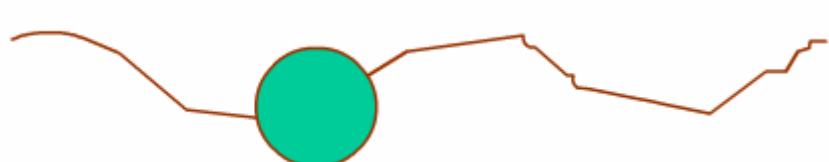
* **Lớp được dẫn (guided)**: là lớp có liên kết tới lớp dẫn (nằm dưới lớp dẫn trong bảng danh sách lớp). Các thành phần trong lớp này khi xuất ra sẽ được thấy bằng mắt thường..

3.2.2/ Bài thực hành

1/ vẽ một quả bóng dịch chuyển theo đường dẫn

2/ Vẽ quả bóng dịch chuyển theo đường đích đặc

Gợi ý: Sử dụng lớp thứ 3 (ngoài lớp *layer 1* và *guide layer 1*) để lưu giữ đường đi của quả



bóng.

3.3./ Lớp mặt nạ

Tạo ra cửa sổ kiểm soát phía trên một trong số các lớp trong phim và chỉ ảnh hưởng đến những lớp nằm ngay dưới nó trong bảng tiến trình.

3.3.1/ Cách tạo ra một lớp mặt nạ:

Vẽ các đối tượng trên lớp muôn xuất hiện trong phim

Bổ sung một lớp phía trên lớp hiện tại (“**Insert Layer**”)

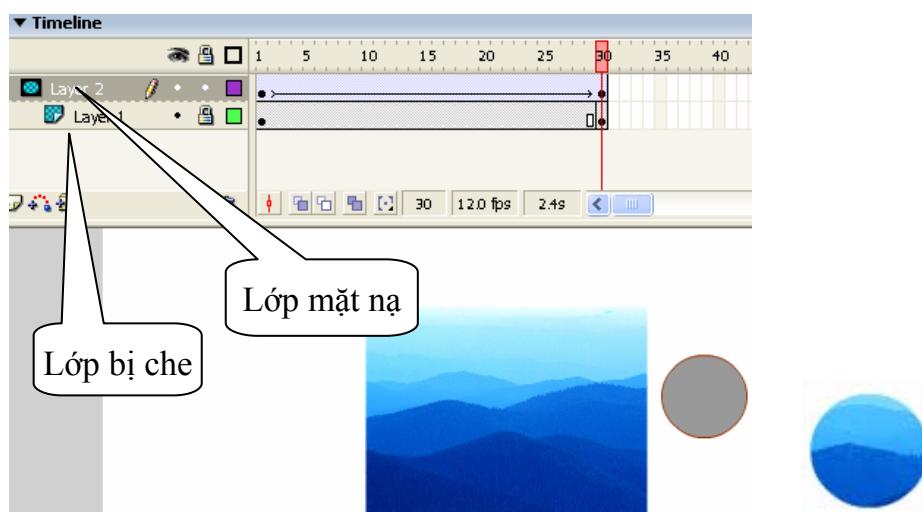
Nhấp nút phải chuột vào lớp mới và chọn “**Mask**” từ menu xuất hiện để chuyển lớp này thành lớp mặt nạ.

Nhấp vào cột khóa (có biểu tượng hình ông khóa) để mở khóa lớp mặt nạ.

Vẽ đối tượng được sử dụng làm mặt nạ.

Dánh dấu đoạn hoạt cảnh để thực hiện hiệu ứng trên cả 2 lớp mặt nạ và liên kết với mặt nạ.

Thực hiện hiệu ứng trên lớp mặt nạ (ví dụ: thực hiện biến hình chuyển động).



Nhấp vào cột khóa của lớp mặt nạ để xem hiệu ứng của mặt nạ. Hiệu ứng mặt nạ chỉ thể hiện khi lớp mặt nạ bị khóa.

3.3.2/ Bài thực hành:

3.1. Bài 1: vẽ một khung nhìn dịch chuyển ngang qua 1 bức ảnh

Gợi ý: Nhập ảnh vào Stage bằng lệnh “**Import|Import to Stage**” từ menu “**File**”

3.2. Bài 2: vẽ dòng chữ chạy từ trái sang phải

4./ Tạo biểu tượng và sử dụng thư viện quản lý hình ảnh và âm thanh

4.1./ Biểu tượng

Là các đối tượng được tạo ra để sử dụng trong các phim Flash. Các biểu tượng có thể sử dụng lại, chỉ chứa duy nhất một bản sao trong tập tin xuất bản. Thay đổi biểu tượng sẽ ảnh hưởng tới tất cả các đoạn phim có sử dụng phiên bản biểu tượng. Biểu tượng có thể được lưu lại trong các thư viện chia sẻ với các phim Flash.

Các loại biểu tượng:

Biểu tượng đồ họa: các hình ảnh (do bạn tạo ra hoặc đưa từ ngoài vào), các hoạt hình gắn với bảng tiến trình chính của phim.

Biểu tượng nút nhán: có 4 trạng thái: *Up* (mặc định, chờ tương tác với người dùng), *Over* (con trỏ chuột di chuyển trên nút nhán nhưng chưa được nhấp), *Down* (người dùng nhán trỏ chuột), *Hit*.

Các đoạn phim: các mẫu hoạt hình được đặt trong các đoạn phim khác.

4.1.1/ Tạo biểu tượng

Chọn lệnh “**Insert|Symbol**” hoặc **Ctrl+F8** để hiện hộp thoại “**Create New Symbol**”

Chọn nút tùy chọn “**Graphic**”

Nhập vào tên cho biểu tượng trong hộp văn bản “**Name**”

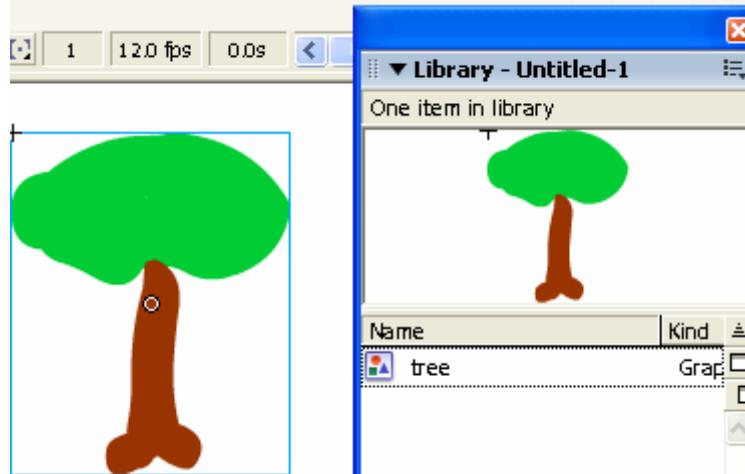
Nhấp “**Ok**” để đưa biểu tượng vào soạn thảo

Sử dụng công cụ vẽ đối tượng để dùng như là một biểu tượng đồ họa

Dùng công cụ “**Arrow**” để lựa chọn đối tượng. Chọn lệnh “**Window|Align**” hoặc nhấn **Ctrl+K** để mở bảng kiểm soát “**Align**”, chọn căn chỉnh theo ý muốn.

Đóng chế độ soạn thảo biểu tượng bằng cách nhấn nút “**Screen 1**”. Biểu tượng đã được lưu trong thư viện của phim

Thực hành: Vẽ cây và đặt tên biểu tượng là tree.



4.1.2/ Chỉnh sửa biểu tượng

Chọn lệnh “**Window|Library**” hoặc **Ctrl+L** hoặc **F11** mở cửa sổ thư viện

Chọn tên của biểu tượng muốn soạn thảo

Kéo bẩn sao biểu tượng vào Stage

4.2./ Thư viện

Là nơi lưu giữ các đối tượng có thể sử dụng chung và sử dụng nhiều lần.

Để tạo các thư viện mang tính gợi nhớ, có thể đặt các biểu tượng trong các thư mục (Folder) bằng cách nhấp vào biểu tượng thư mục (phía dưới trái của cửa sổ quản lý thư viện).

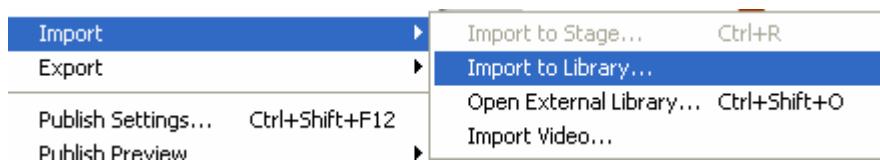
Tạo thư viện có thể dùng lại: “**File|Save As**” lưu vào thư mục “**Libraries**” của chương trình Flash (thông thường có đường dẫn là “**C:\Program Files\Macromedia\Flash 8\en\Configuration\Libraries**”).

Hoặc đơn giản hơn, lưu file dự án như thông thường, nhưng đến khi muốn sử dụng lại thành phần của nó như 1 thư viện, có thể dùng “**File|Import|Open External Library**” (hoặc **Ctrl+Shift+O**), để chọn file muốn sử dụng.

4.3./ Đưa hình ảnh vào Flash

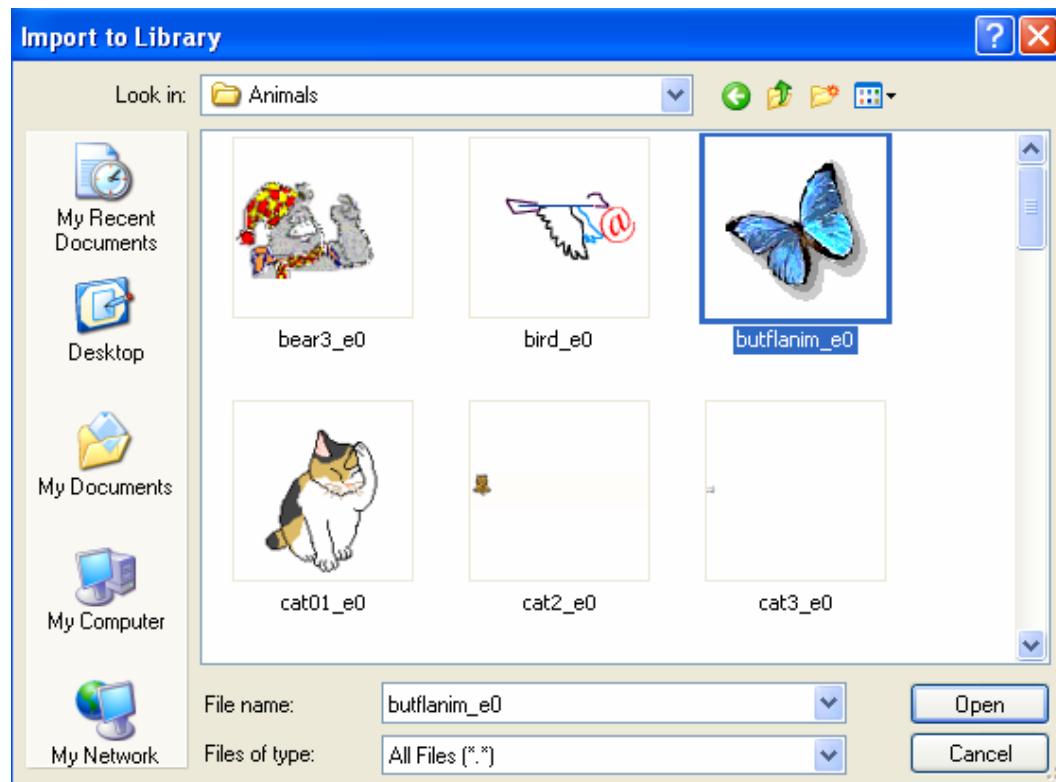
Flash làm việc với hình ảnh vectơ dễ hơn so với các hình ảnh bitmap. Các đồ họa vectơ chiếm ít không gian và dễ sử dụng hơn trong các phép biến hình.

Các bước thực hiện:



“**File|Import**” hoặc **Ctrl+R** để chọn file nhúng vào Flash.

Chọn tên file --> “**Open**”. Hình ảnh nhúng vào sẽ được tự động đưa vào thư viện của Flash



Nếu muốn chuyển đổi hình ảnh thành biểu tượng, chọn “**Modify|Convert to Symbol**”, hình ảnh sẽ được chọn thành biểu tượng.

4.4./ Đưa âm thanh vào Flash

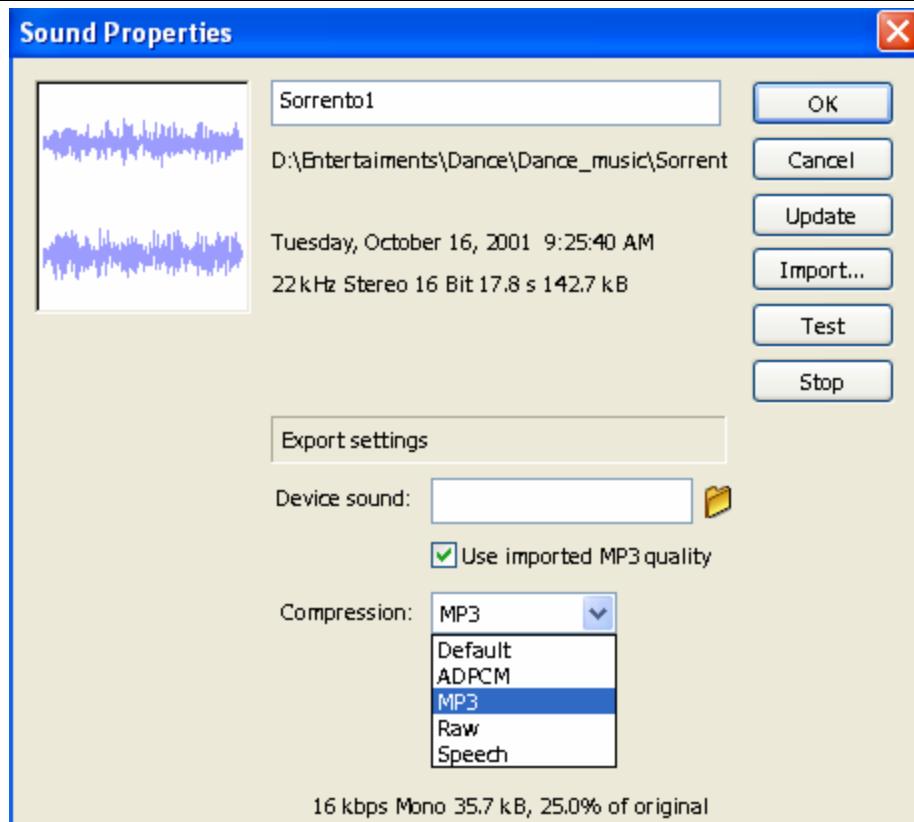
1. Các bước thực hiện:

“**File|Import**” hoặc Ctrl+R để chọn file nhúng vào Flash.

Chọn tên file --> “**Open**”. Âm thanh nhúng vào sẽ được tự động đưa vào thư viện của Flash

2. Đưa âm thanh vào các khung hình:

Đưa tập tin âm thanh vào trong Flash



Sử dụng lệnh “**Insert|Layer**” để bổ sung một lớp mới dùng cho âm thanh trong bảng tiến trình và đổi tên lớp để dễ nhận biết

Bổ sung khung hình khóa nơi muốn bắt đầu phát âm thanh, sau đó kéo biểu tượng âm thanh từ cửa sổ thư viện sang Stage.

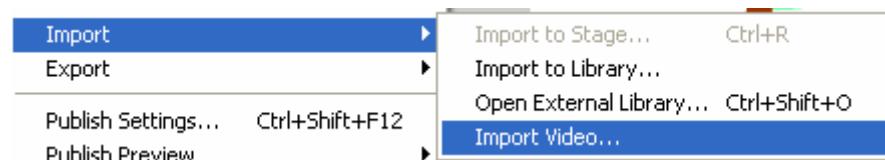
3. Soạn thảo âm thanh:

Sử dụng bảng điều khiển “**Properties**” với các thuộc tính **Effect**: thể hiện các hiệu ứng âm thanh, **Sync**: kiểu dạng đồng bộ hóa âm thanh - sự kiện (*Event*), bắt đầu (*Start*), kết thúc (*Stop*), tuôn theo dòng (*Stream*); và độ lặp lại của việc phát âm thanh (*Repeat/Loop*).

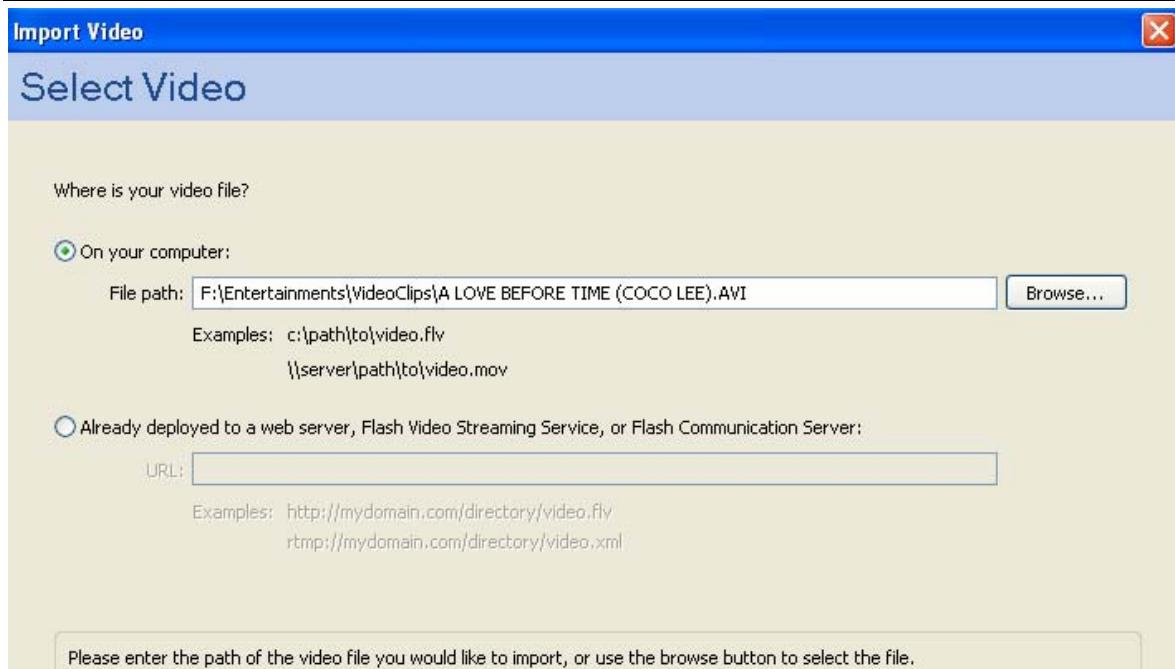
Thực hành: Nhúng hình ảnh và âm thanh vào tập tin dự án và chạy thử.

4.5./ Đưa đoạn phim vào Flash

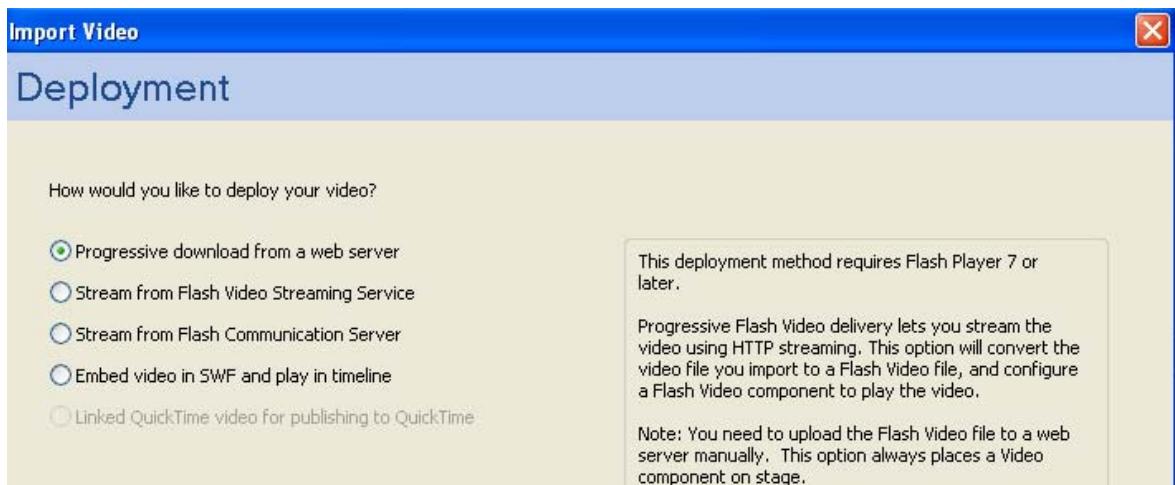
1. Các bước thực hiện:



“**File|Import**” → “Import video” để chọn file nhúng vào Flash.



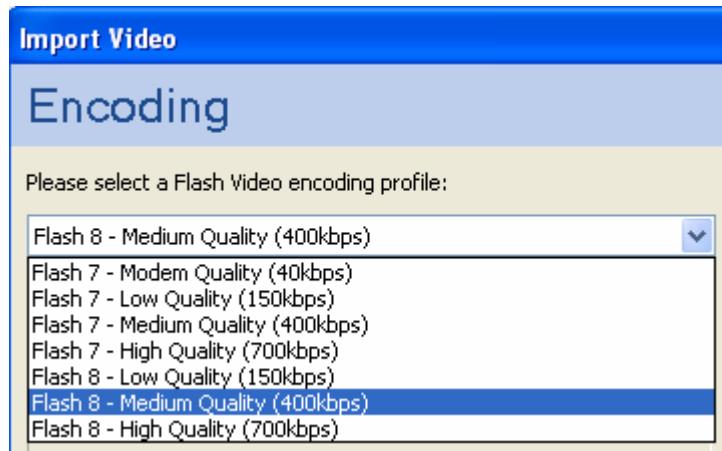
Chọn tên file --> “Open”. Đoạn phim nhúng vào sẽ được tự động đưa vào thư viện của Flash



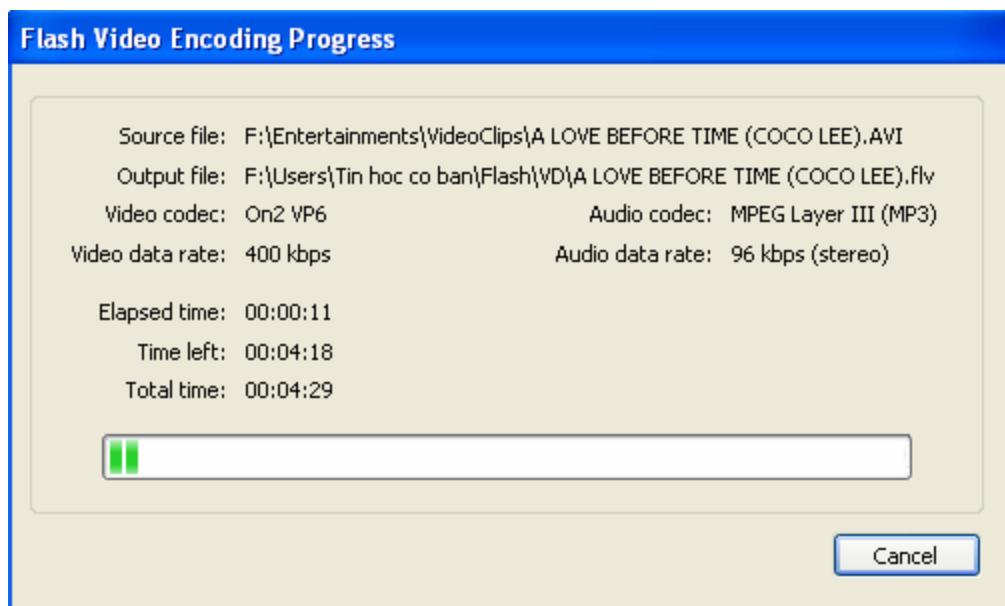
Lựa chọn cách khai thác đoạn phim flash.

Lựa chọn kiểu mã hóa. Nếu chọn chế độ bitrate cao, kích thước tập tin cũng lớn theo.

Lựa chọn kiểu nén chuyển đổi đoạn phim vào Flash (tùy theo tốc độ tải xuống mà Flash tự động chuyển đổi. Ví dụ: với modem 56kbps thì bit rate được mã hóa tương ứng là 34kbps; LAN thì 150kbps...). Nếu chọn “Advance setting” thì sẽ thiết lập thêm thông số của đoạn phim (độ sáng, kích thước phim...)



Kích chọn vào nút bấm “Finish”. Cửa sổ hiện ra cho thấy quá trình chuyển đổi phim video đang được thực hiện..



Ví dụ, 1 đoạn phim có định dạng Mpeg, kích thước ban đầu là 1,405Mb, sau khi được Flash chuyển đổi cho phù hợp với băng thông của modem 56kbps thì sẽ có kích thước là 251,4kb.

Thực hành: Nhúng đoạn phim vào tập tin dự án và chạy thử.

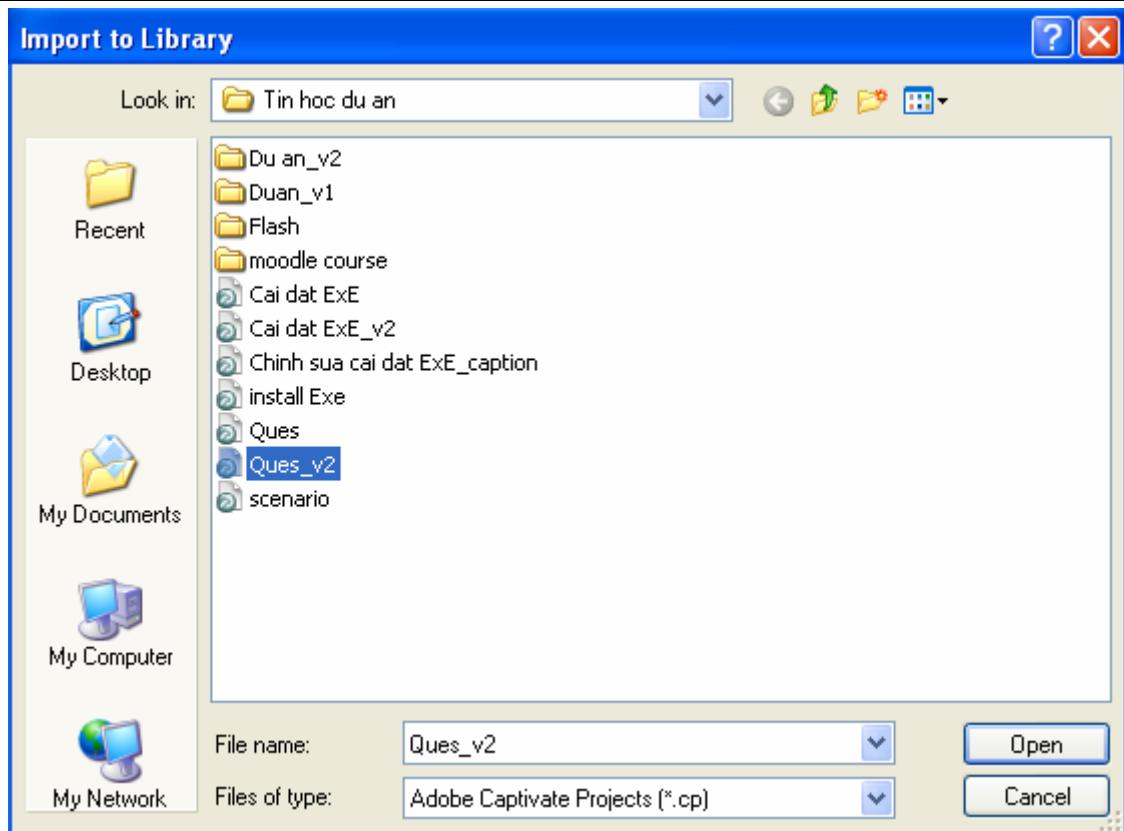
4.6./ Đưa file dự án tạo bởi Captivate vào Flash

Bạn kích chọn vào mục “File” → “Import to library”.

Lựa chọn tên file dự án cần nhập, kích vào nút bấm “Ok”

Trong bảng chọn, bạn kích chọn “**Adobe Captivate Projects**” trong mục “**File of type**”. Lựa chọn tên file dự án được tạo bởi Captivate sẽ được đưa vào Flash.

Kích vào nút bấm “**Open**”



Trong cửa sổ “Adobe Captivate Option”, bạn lựa chọn những thành phần được tạo ra bởi Captivate sẽ được nhập vào Flash.

Slide Backgrounds: nền của slide

Background Changes: các thay đổi với nền slide được ghi nhận

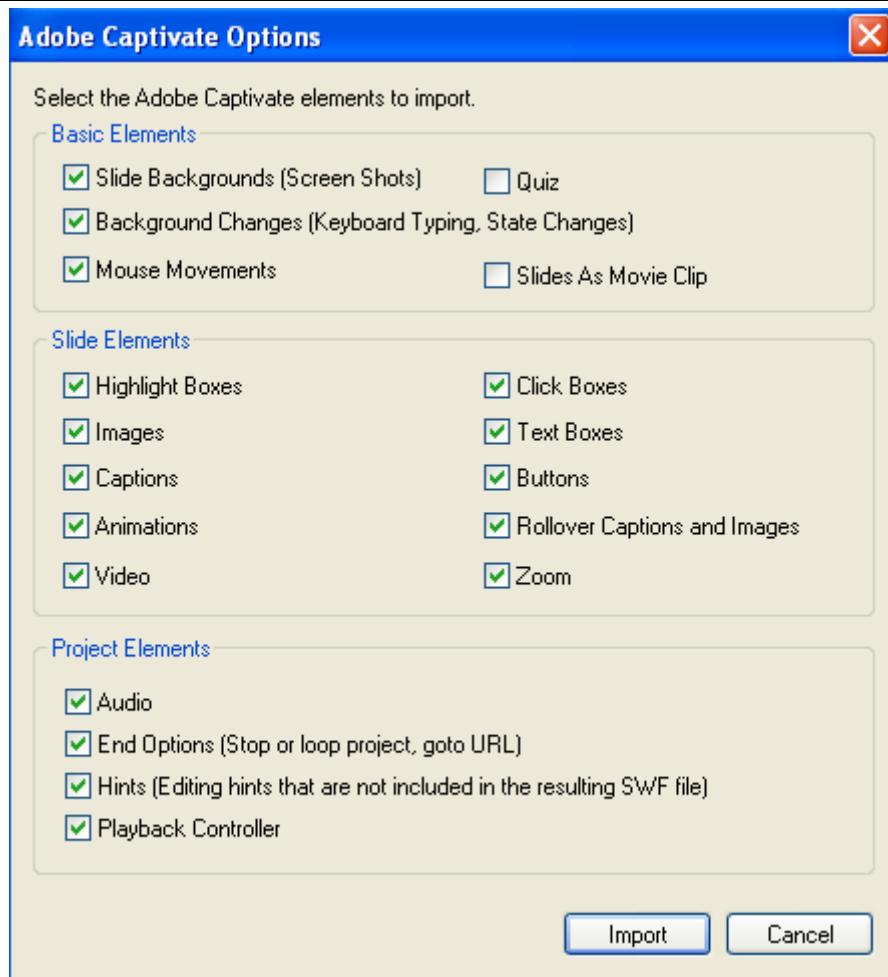
Mouse Movements: sự di chuyển của con trỏ chuột

Quiz: các slide câu hỏi được tạo bởi **Quiz Manager** trong Captivate

Slides as Movie Clip: chuyển đổi các slide thành một đoạn phim

Trong phần “**Slide Elements**” có các tùy chọn cho các thành phần của một slide, bao gồm: Highlight box, Images (ảnh), Captions (nhãn), Animation (hoạt hình), Video (đoạn phim), Click Box (hộp kích chọn), Text Box (hộp văn bản), Buttons (nút bấm), Rollover Captions and Image (vùng nhãn hoặc ảnh sẽ được hiển thị khi bạn di chuyển con trỏ chuột lên nó).

Trong mục “**Project Elements**” (các thành phần của file dự án), bao gồm các tùy chọn: Audio (âm thanh), End Options (các tùy chọn – câu lệnh cho việc dừng phát hình, lặp lại hoặc nhảy đến một liên kết nào đó), Hints (lời nhắc), Playback Controller (các phím điều khiển).



Kết thúc việc lựa chọn, bạn kích vào nút lệnh “**Import**”

Sau khi các đối tượng đã được chuyển đổi thành các hình ảnh, biểu tượng trong thư viện của tập tin dự án Flash, bạn có thể chỉnh sửa và bổ sung thêm các hiệu ứng hoạt hình cho tập tin; sau đó có thể đóng gói xuất bản hoặc nhập trở lại dự án Captivate (xem thêm phần Macromedia Captivate)

5./ Xuất bản phim Flash

5.1./ Một số lưu ý để tối ưu phim Flash

Nên sử dụng biểu tượng vì nhiều phiên bản của biểu tượng sẽ chiếm ít chỗ hơn so với bản sao của đối tượng thông thường.

Các đường cong nên đơn giản, càng phức tạp, dung lượng càng lớn.

Nên sử dụng font văn bản phổ biến trên hầu hết các máy tính, như vậy sẽ tránh phải tải xuống font nếu xuất bản dưới dạng web.

Chỉ nên sử dụng hiệu ứng gradient ở một số nơi trực quan nhất, tránh hiệu ứng Alpha làm tăng kích thước tập tin

Nên sử dụng nén âm thanh ở định dạng MP3, sử dụng âm ngắn, lặp lại thay vì âm thanh dài

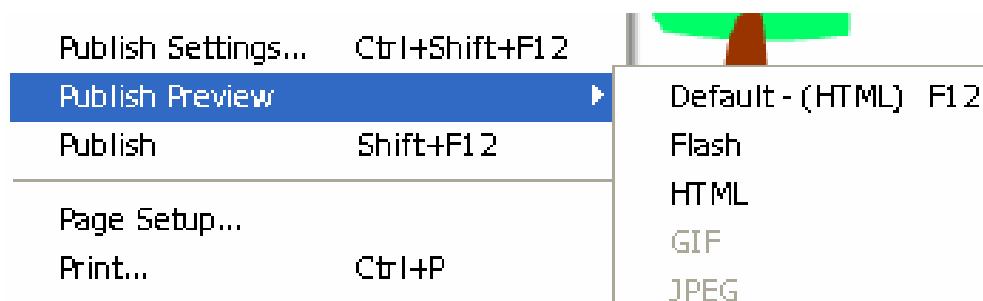
Tốt hơn dùng hình ảnh vectơ thay vì bitmap vì sẽ làm giảm dung lượng tập tin.

Các khung hình trung gian do Flash tự sinh đòi hỏi ít dung lượng hơn các khung hình chính do người dùng tạo ra

Nên sử dụng các lớp để phân tách các đối tượng hoạt hình và các đối tượng tĩnh

Các đối tượng gom nhóm chiếm ít dung lượng hơn so với các đối tượng không gom nhóm.

5.2./ Xem trước khi xuất bản phim Flash

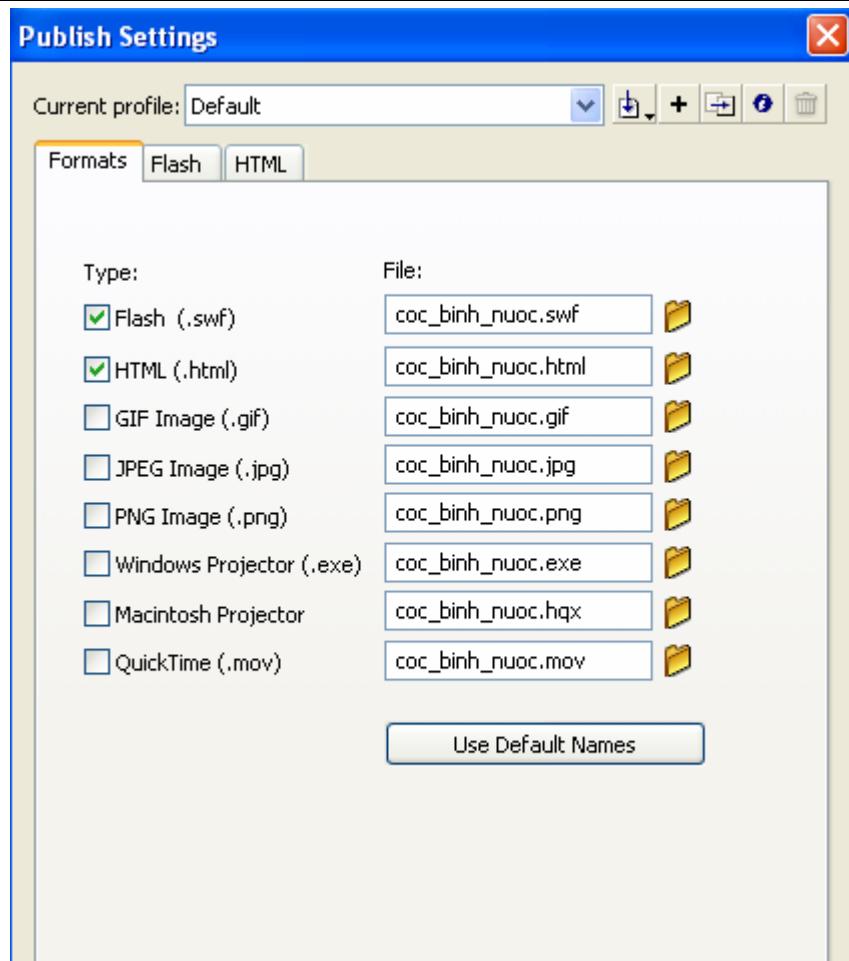


Kích chọn vào menu “File” --> ”Pulish Preview” cho phép xem trước 2 dạng: khi xuất ra dưới dạng tập tin flash thi hành (.SWF) hoặc dưới dạng web (.HTML)

5.3./ Thiết lập thông số để xuất bản phim Flash

Kích chọn vào menu “File” --> “Pulish Settings” hoặc **Ctrl+Shift+F12** để thiết lập thông số xuất bản

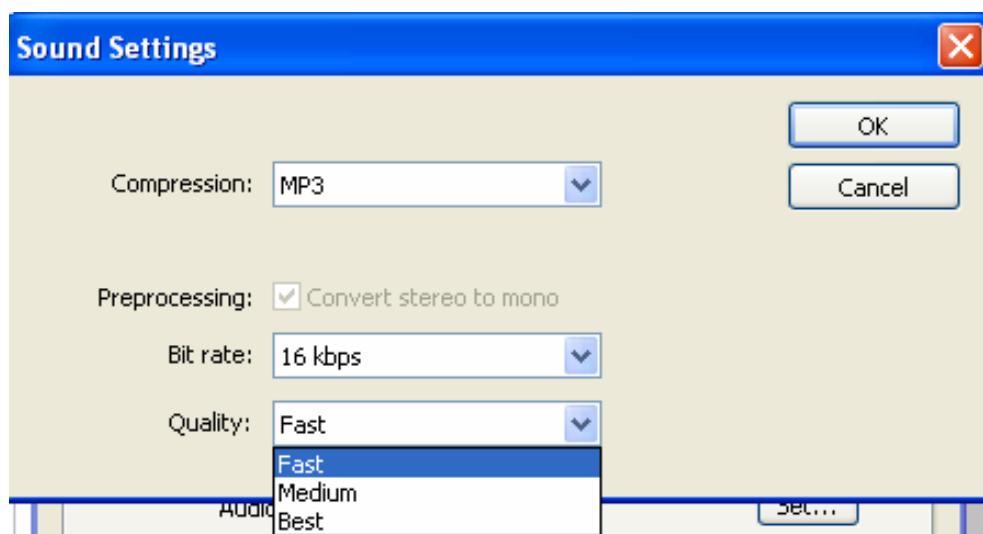
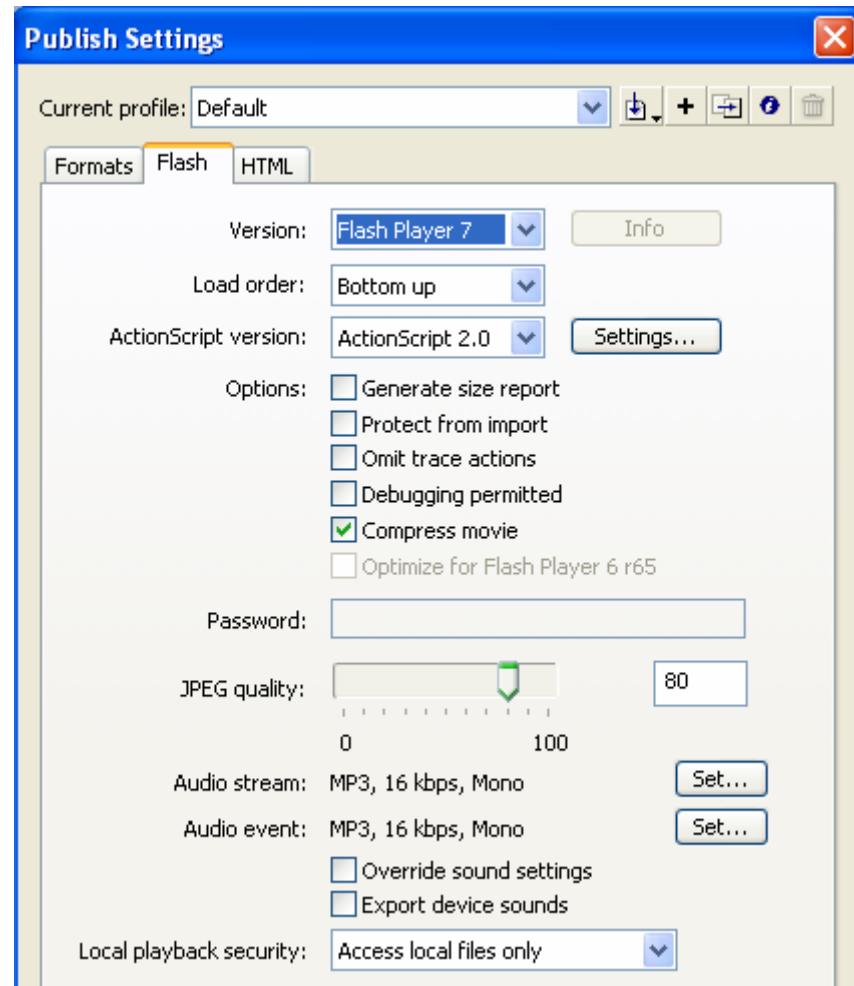
Format: lựa chọn dạng và nơi lưu giữ tập tin được xuất bản. Mặc định Flash xuất bản ra 2 dạng: tập tin Flash (SWF) và HTML; các file này được lưu giữ với cùng thư mục của tập tin dự án. Bạn có thể thay đổi vị trí lưu giữ file bằng cách kích chọn vào mục folder để chọn nơi lưu giữ mới (đồng thời có thể thay đổi tên của tập tin xuất bản bằng cách nhập vào tên mới trong mục “File name”)



Flash: các thông số cho tập tin flash được xuất bản, bao gồm: Version (phiên bản Flash), Load order (trình tự load tập tin), Actionscript Version (phiên bản của ngôn ngữ kịch bản), Jpeg quality (chất lượng ảnh nén), Audio stream/Audio event (xác định chất lượng âm thanh). Bạn có thể kích vào nút bấm “Set” để thiết lập kiểu nén, mặc định là MP3, bitrate 16kbps, chất lượng (quality) Fast; nếu chọn chất lượng là Best hoặc dùng bitrate ở chế độ cao hơn thì âm thanh sẽ tốt hơn, ngược lại tập tin sẽ có kích thước lớn hơn).

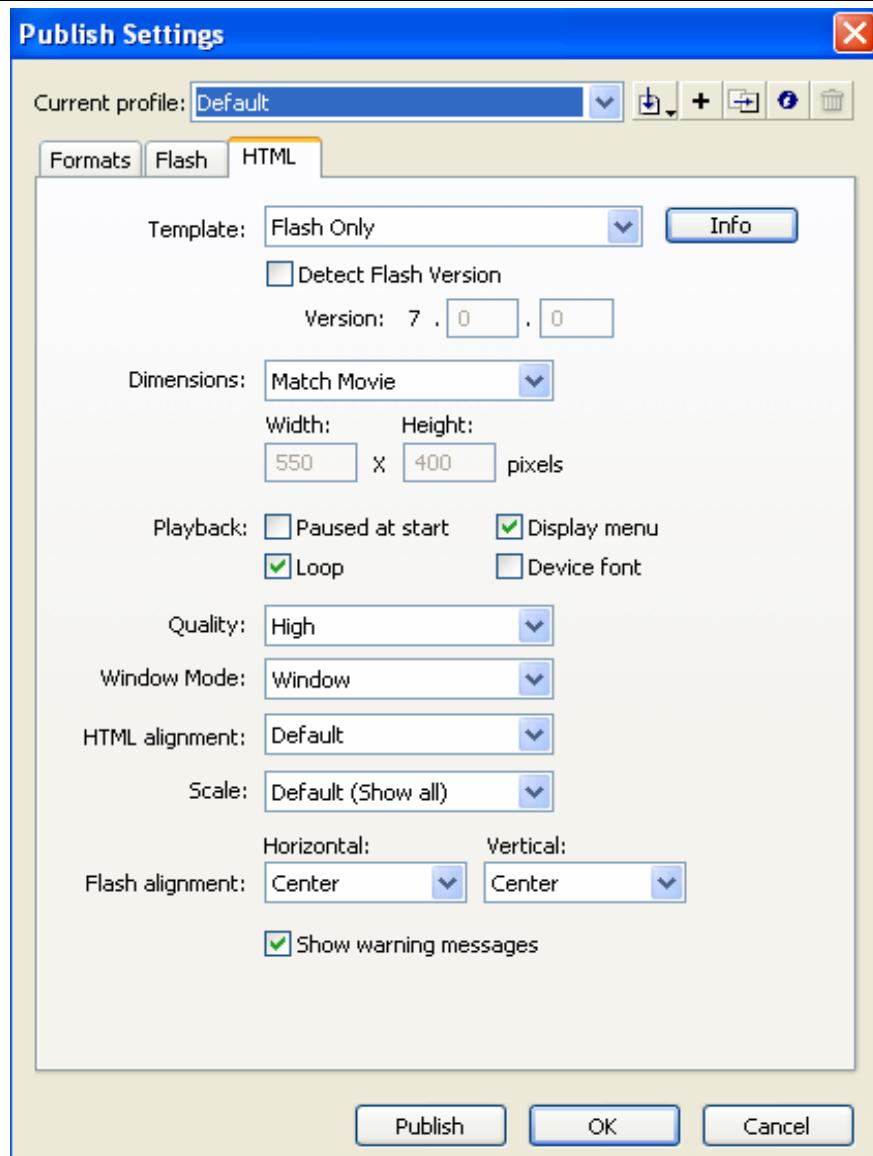
HTML: các thông số cho tập tin flash được xuất bản dưới dạng đưa lên web. Các tùy chọn này bao gồm:

Template: khuôn dạng xuất bản file Flash, mặc định chỉ là file Flash. Bạn có thể chọn dạng film khác như Quicktime...



Dimension: kích thước của khuôn cửa sổ trình duyệt trình chiếu, mặc định bằng kích thước tập tin film, ngược lại bạn có thể lựa chọn kích thước theo pixel hoặc tỉ lệ so với kích thước của khung hình.

Playback: các tùy chọn Pause at start (dừng hình khi bắt đầu), Loop (phát lại đoạn phim), Display menu (hiển thị menu chọn), Device font (bao gồm font)



Các tùy chọn khác: Quality (chất lượng film), Window mode (chế độ cửa sổ: cửa sổ, trong suốt, đặc), HTML alignment (căn chỉnh đối tượng trên cửa sổ trình duyệt), Scale (tỉ lệ trình chiếu), Flash alignment (căn chỉnh đối tượng Flash)

Kích chọn nút “Publish” để thực hiện việc xuất bản file Flash.

Thực hành: Xuất bản các tập tin dự án dưới dạng thi hành và HTML.

Phụ lục C: LECTORA ENTERPRISE

1./ Tổng quan về Lectora Enterprise 2006

1.1./ Giới thiệu chung

Nếu bạn là người mới bắt đầu với các ứng dụng của công nghệ thông tin hoặc không có kinh nghiệm trong việc thiết kế nội dung, bạn sẽ thấy rằng Lectora cung cấp một nhóm hoàn chỉnh các công cụ mà bạn cần để tạo ra một sản phẩm mang tính chuyên nghiệp mà tốn ít thời gian nhất.

Lectora làm cho việc xây dựng và được xuất bản các chủ đề một cách dễ dàng. Bạn có thể tập trung vào việc tổ chức nội dung và sáng tạo nội dung dạy học. Trong khi phần mềm sẽ tự động hoàn thiện những phần soạn chương trình phức tạp và những nhiệm vụ xuất bản cho những chức năng và sự định hướng trong chủ đề của bạn.

Sử dụng Lectora để xây dựng chủ đề hiệu quả công việc của bạn sẽ rất lorm và tiết kiệm thời gian và kinh phí. Chúng tôi tin tưởng rằng, với việc sử dụng Lectora thì bạn sẽ vượt qua được mọi giới hạn về kinh phí và việc thiết kế trước đó và cho phép bạn ngày càng hứng thú với việc phát triển nội dung hơn.

Lectora do Trivantis cung cấp, đây là một gói phần mềm cho phép một cá nhân hoặc một nhóm có thể dễ dàng tạo ra các nội dung các tác động lẫn nhau và được phát triển như là một Website hoặc là những ứng dụng chạy độc lập từ CD-ROM. Lectora hỗ trợ một cách rộng rãi những kiểu phương tiện (media) thông dụng như là văn bản, hình ảnh, âm thanh, phim, hoạt hình. Ngoài ra, có cả những công nghệ được ưa chuộng trên Internet như là Shockwave, Flash, HTML, Java, JavaScript, ASP.NET... Với Lectora, bạn sẽ tạo ra những nút bấm ba trạng thái bằng các ảnh hoạt hình mà không cần có kiến thức về lập trình, cẩn thảng hàng cho nhiều đối tượng bằng cách sử dụng công cụ cẩn chỉnh lè, kiểm tra được toàn bộ quá trình hoặc chỉ một thời điểm cụ thể...

1.2./ Hướng dẫn cài đặt

1.2.1/ Trước khi cài đặt

Trước khi cài đặt, phải kiểm tra để đảm bảo hệ thống của bạn thỏa mãn các yêu sau đây:

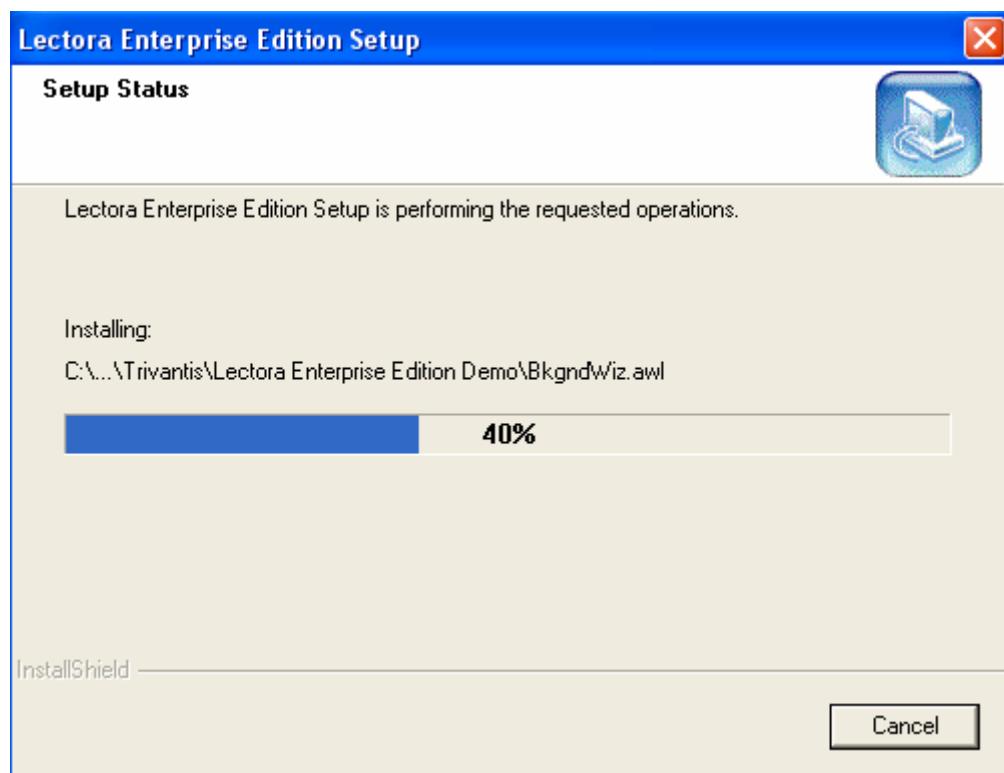
- Bộ xử lý loại Intel® hoặc AMD®.

- RAM: 32MB
- Dung lượng trống của ổ cứng: 40MB.
- Hệ điều hành: Windows® 98, NT, ME, 2000, hoặc XP.

Nội dung được xuất bản lên Internet phải tương thích với Microsoft® Internet Explorer® phiên bản 4.0 hoặc cao hơn, Netscape® phiên bản 4.7, 7.0 hoặc cao hơn và Mozilla®.

1.2.2/ Cài đặt Lectora Enterprise Edition

Để cài đặt Lectora Enterprise Edition và các file phụ trợ nó, ta dùng chương trình Setup cung cấp tùy chọn cài đặt và có hướng dẫn theo các bước. Chương trình sẽ tự động giải nén các file và di chuyển chúng đến ổ cứng.



2./ Làm việc với Lectora Enterprise Edition

2.1./ Khởi động

Start/Programs/Lectora Enterprise Demo/ Lectora Enterprise Edition

Khi khởi động, hộp thoại Lectora Enterprise Edition xuất hiện. Bạn có thể chọn các thẻ:

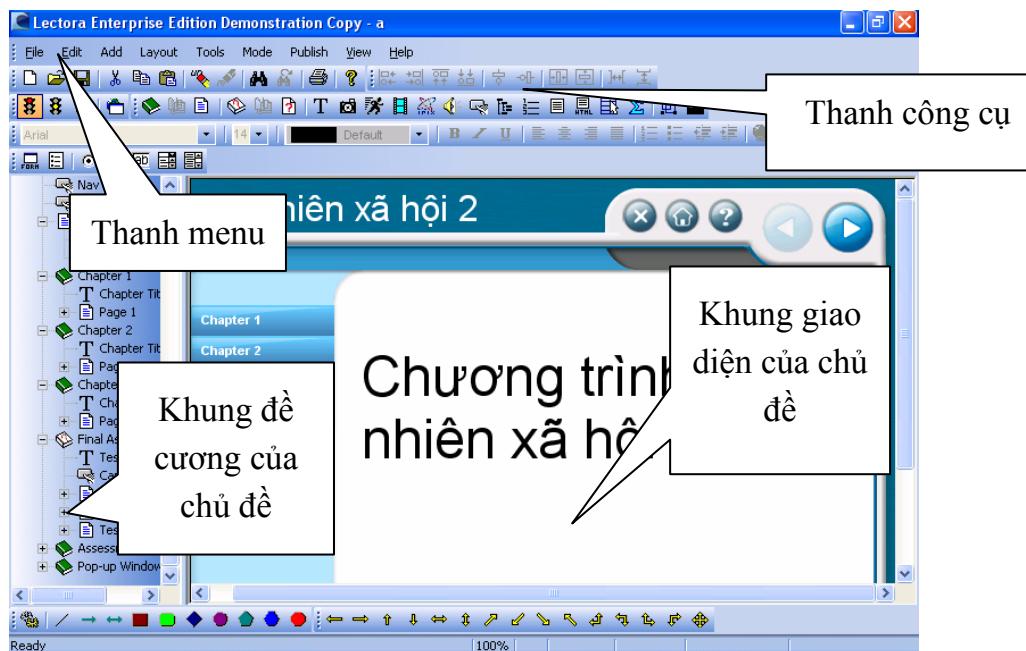
- Title Wizard: tạo một chủ đề mới sử dụng Wizard.
- New title: bắt đầu một chủ đề mới trống rỗng.
- Open title exitting: mở một chủ đề đã có.

- Templates: mở để xem khuôn mẫu hoặc sử dụng khuôn mẫu để tạo chủ đề mới.

2.2./ Kết thúc

Chọn File/Exit hoặc nhấn nút Close(X).

2.3./ Màn hình làm việc



3./ Những khái niệm cơ bản

3.1./ Một số thành phần cơ bản

Chapter (chương): là một khuôn mẫu (form) lớn nhất trong một chủ đề chuẩn của Lectora. Một chương thì không thể chứa các chương khác, nhưng nó có thể chứa các mục và các trang.

Section (mục): là một khuôn mẫu lớn thứ hai trong một chủ đề. Một Mục có thể chứa các page hoặc các mục khác.

Page (trang): là khuôn mẫu nhỏ nhất trong chủ đề. Page có thể ở vị trí độc lập trong chủ đề, tức là không thuộc vào chương hay mục nào cả. Nhưng nếu chúng ta có nhiều hơn 5 page trong một chủ đề thì nên tổ chức chúng thành các chương hoặc/và mục.

Action: sử dụng action để định hướng các hoạt động. Ví dụ như ẩn hiện các đối tượng hay nhóm đối tượng, hiện ra một trang mới cho người sử dụng, gửi mail, kết thúc chủ đề...

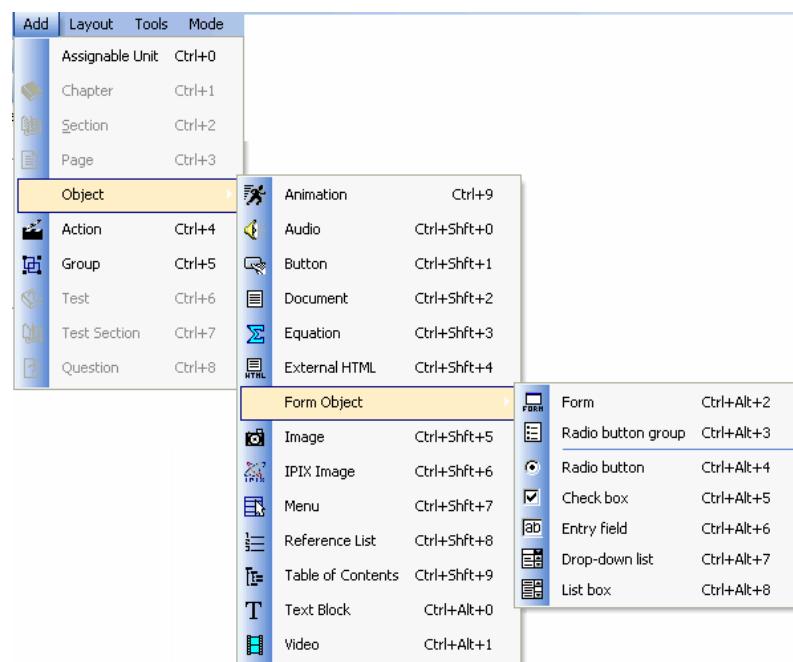
Group: dùng để nhóm các đối tượng.

Test (bài kiểm tra): đây là một đối tượng logic trong chủ đề nhưng nó không hiển thị trên một page nào cả. Nó chỉ được hiện thị ở khung đề cương của chủ đề. Hình thức của nó tương tự như việc chúng ta tổ chức một bài kiểm tra. Bao gồm có tiêu đề kiểm tra, các câu hỏi, điểm cho mỗi câu hỏi, quy định số điểm đạt yêu cầu...

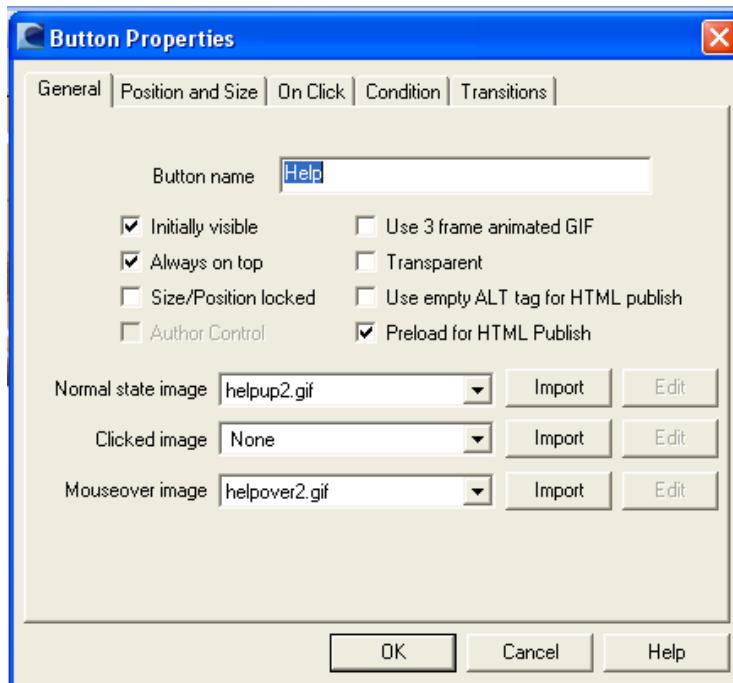
Question (câu hỏi): dùng để kiểm tra kiến thức của người sử dụng. Nó có hình thức như câu hỏi dùng để kiểm tra. Có phần để hỏi, có phần để trả lời, có đáp án...

3.2./ Đối tượng

Khi chọn **Add/Object** sẽ có một danh sách các đối tượng mà bạn có thể đưa vào chủ đề như trong hình sau.



Mỗi đối tượng hay yếu tố cơ bản đều có một tập các thuộc tính xác định sự thể hiện và hoạt động của nó. Bạn có thể thiết lập thuộc tính cho chúng bằng cách sử dụng hộp thoại Properties. Ví dụ: đây là hộp thoại Properties của đối tượng là một nút:



4./ Chuỗi công việc (workflow) để tạo một chủ đề

Để tạo hầu hết các dự án Lectora gồm có 25 bước liên tiếp sau đây. Nó sẽ đưa ra cho bạn các bước và quá trình suy nghĩ để tạo ra một chủ đề hoàn thiện và phân phối chủ đề đến mọi người.

Trước khi lập kế hoạch:

1. Xác định những kiểu media mà bạn muốn đưa vào trong chủ đề của mình.
2. Dựa trên sự lựa chọn các media, quyết định lựa chọn việc bạn muốn xuất bản chủ đề của bạn vào CD_R0M hay xuất bản lên Internet hoặc cả hai.
3. Nếu bạn sẽ xuất bản chủ đề của bạn lên Internet thì bạn hãy quyết định xem bạn có cần sử dụng một CD hướng dẫn không.
4. Xác định xem chủ đề của bạn do một người hay một nhóm phát triển.
5. Tạo ra một biểu đồ tiến trình để thể hiện rõ quá trình và chức năng của tất cả các trang màn hình (screen) trong chủ đề.
6. Dự tính cách sắp xếp chủ đề của bạn về cơ bản sẽ trông như thế nào và sẽ được cảm nhận thế nào. Về sự hiện diện của nó, các nút...
7. Xác định bạn sẽ sử dụng Lectora Title Wizard hoặc bạn sẽ bắt đầu từ một chủ đề ban đầu không có gì.
8. Hãy chú ý đến những thành phần mà sẽ xuất hiện ở nhiều trang màn hình khác nhau.

Phát triển nội dung:

9. Tạo ra một chủ đề Lectora mới hoặc sử dụng Lectora Title Wizard.

10. Xác định bạn muốn dùng frame gì trong chủ đề của bạn.
11. Tạo các chương, mục và trang mà sẽ thể hiện nội dung của bạn.
12. Tạo, chỉnh sửa và chuẩn bị tất cả các media mà chúng sẽ xuất hiện trong chủ đề của bạn.
13. Tạo và sắp xếp các khối văn bản trong chương, mục, trang.
14. Đưa vào và sắp xếp các phương tiện hỗ trợ khác trong các chương, mục, trang.
15. Thêm vào sự điều chỉnh việc sắp xếp các hoạt động của văn bản và phương tiện hỗ trợ.
16. Thêm vào một bài kiểm tra nếu bạn cần kiểm tra kiến thức thu được của người học
17. Thêm vào một form cho sinh viên để bổ sung và gửi đến cho bạn.
18. Xem thử trước và kiểm tra những chức năng trong chủ đề của bạn bằng việc sử dụng Run, Preview hoặc Preview trên chế độ Browser.
19. Thêm vào một vài đối tượng HTML mở rộng (ví dụ như Shockwave hoặc Java) nếu cần thiết.
20. Thêm vào một bảng nội dung nếu cần thiết
21. Xuất chủ đề của bạn lên môi trường đã định.
22. Ghi nhớ bất cứ những lỗi và cảnh báo trong khi xuất bản và xuất bản lại nếu cần thiết.
23. Kiểm thử chủ đề đã xuất bản để bảo đảm tất cả mọi việc đều diễn ra như cách bạn mong đợi.
24. Làm những sự thay đổi/sửa chữa cần thiết các chứng năng của chủ đề.
25. Xuất bản phiên bản cuối cùng của chủ đề Internet của bạn lên một Web server hoặc xuất bản phiên bản cuối cùng của một chủ đề CD_ROM vào ổ cứng và ghi vào một đĩa CD.

5./ Quản lý nội dung và media

Lectora cung cấp một phương thức liền mạch không có sự phân tách trong việc tích hợp nội dung và media. Tuy nhiên, điều quan trọng là phải biết nơi Lectora lưu trữ nội dung của bạn và biết cách sử dụng và tìm các media như thế nào.

5.1./ Tổ chức các nội dung bên trong

Cách đơn giản nhất để hình dung việc tổ chức nội dung của bạn là xác định xem quy cách của một cuốn sách giáo khoa như thế nào. Lectora sử dụng một phép

Đây là ví dụ về cuốn sách để giúp bạn hình dung việc tổ chức nội dung. Đặc trưng của sách giáo khoa là có một sự sắp xếp phô biến và thường được tổ chức theo kiểu sau đây:

Một cuốn sách hoặc một chủ đề:

- Chứa tất cả thông tin về một vấn đề cụ thể.
- Gồm các trang.
- Tổ chức các trang này thành các chương và/hoặc các mục.
- Có thể chứa phần mở rộng cuối trang, mà nó sẽ xuất hiện ở bất cứ trang nào của chủ đề.

Chương (Nhóm con của sách)

- Gồm những nhóm nhỏ các thông tin được phân chia chính theo logic về một vấn đề.
- Có thể được phân chia thành các mục nhỏ hơn nữa.
- Gồm các mục và các trang nhưng không chứa chương khác.
- Có thể chứa phần mở rộng ở đầu trang mà nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong chương này.

Các mục (nhóm nhỏ của chương)

- Gồm các nhóm thông tin được chia nhỏ hơn thứ yếu theo logic về vấn đề
- Có thể được phân chia thành các mục nhỏ hơn (gọi là các mục con)
- Có thể chứa phần tiêu đề đầu phần mở rộng cho mục mà nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong mục này.

Trang

- Gồm các đối tượng vật lý như là văn bản, hình ảnh, video...
- Gồm có các đoạn văn, từ, biểu đồ và các bảng.

Với Lectora, bạn có thể sử dụng cùng một phương pháp để tổ chức nội dung. Có một mối liên hệ trực tiếp giữa các thành phần của một quyển sách và các thành phần trong chủ đề của bạn. Chủ đề mà bạn tạo ra cũng như là một quyển sách. Chủ đề có thể chỉ có các trang nếu bạn muốn hoặc bạn có thể tổ chức các trang này thành các chương, các mục và các mục con.

Sau đây là một ví dụ về việc tổ chức bên trong của Lectora:



Cuốn sách ví dụ có thể là về “Automobiles”

Chương ví dụ trong cuốn “Automobiles” có thể là “American Cars”

Một mục ví dụ trong chương “American Cars” có thể là “Chevrolet”

Một mục con trong mục “Chevrolet” có thể là “Corvette”.

Mặc dù Lectora cung cấp một cách tổ chức mềm dẻo các trang thành các chương và mục sau khi các trang đã có. Nó thường rất thuận lợi để đưa thêm vài ý tưởng khi mà nội dung của bạn sẽ được phân chia thành các chương, mục và mục con trước khi bạn bắt đầu tạo nội dung.

5.2./ Tổ chức nội dung bên ngoài

Lectora tổ chức các file mà bạn dùng để tạo chủ đề. Thư mục có tên là chủ đề của bạn được tự động tạo ra trên ổ cứng. Bất cứ khi nào bạn tạo một chủ đề mới, Lectora tự động tạo một thư mục đặc biệt giành riêng cho chủ đề. Trong phạm vi của thư mục giành riêng cho chủ đề, Lectora tổ chức tất cả các file media và ảnh.

Ví dụ, nếu chủ đề của bạn được gọi là Orientation, một thư mục Orientation sẽ được tự động tạo ra trên ổ cứng của bạn. Trong phạm vi của thư mục Orientation, bạn có thể tìm thấy bản copy của tất cả file ảnh hoặc media mà bạn đã sử dụng trong chủ đề. Lectora sẽ copy những file mà bạn lựa chọn từ một đĩa CD, từ ổ đĩa trong mạng nội bộ, hoặc từ một nơi khác trong máy tính của bạn và copy chúng vào thư mục của chủ đề. Bởi vì Lectora copy tất cả các file của chủ đề, nên bạn sẽ luôn truy cập được các file gốc chẳng khác gì là nó được sử dụng trong Lectora. Sau đó thư mục Orientation có thể bao gồm một thư mục Images, một thư mục khác là Media... và thêm một file chủ đề có phần mở rộng là .awt. Ngoài ra, khi bạn xuất bản chủ đề ở dạng HTML hoặc CD-ROM, những thư mục tương ứng sẽ có trong thư mục Orientation.

5.3./ Sự kê thừa

Một trong những cách tiết kiệm thời gian nhất là Lectora cung cấp việc kê thừa. Với sự hỗ trợ này, một đối tượng có thể được đưa vào chủ đề một lần và nó có thể được kê thừa qua tất cả các trang trong phạm vi chủ đề. Điều này đem lại sự thuận tiện rất lớn khi bạn có một đối tượng hoặc một nhóm các đối tượng mà chúng cần phải xuất hiện ở nhiều hơn một trang trong chủ đề.

Tóm tắt khả năng kê thừa:

- Bất cứ một đối tượng nào ở trong một trang thì chỉ xuất hiện ở trang đó.
- Bất cứ một đối tượng nào xuất hiện ở một mục thì sẽ xuất hiện ở mọi trang trong mục đó.
- Bất cứ một đối tượng nào xuất hiện ở một chương thì sẽ xuất hiện ở mọi mục trong chương đó.
- Bất cứ một đối tượng nào xuất hiện ở chủ đề thì đều xuất hiện ở mọi mục và mọi chương trong chủ đề

5.4./ Các dạng media Lectora hỗ trợ

Lectora hỗ trợ hầu hết các dạng media thông dụng, gồm có tất cả các dạng khác nhau của đa truyền thông và internet. Với sự lựa chọn trong phạm vi rất rộng như vậy, chủ đề của bạn có thể được đưa vào những đoạn phim độc đáo, âm thanh, hoạt hình và thậm chí là cả những đoạn phim không gian ba chiều.

Chú ý rằng không phải mỗi dạng media nào cũng phù hợp cho mọi phương thức định dạng. Sau đây là các dạng media và định dạng phù hợp:

- Animation
- GIF animations (.gif)
- Flash animations (.swf)
- Documents
- Rich-Text documents (.rtf)
- Text documents (.txt)
- Images
- JPEG (.jpeg, .jpg)
- GIF (.gif)
- TIFF (.tif)
- Windows BMP (.bmp)
- Portable Network Graphics (.png)
- Windows Metafiles (.wmf)
- Enhanced Metafiles (.emf)
- Video
- Microsoft (.avi)
- Quicktime (.mov)

- MPEG (.mpg, .mpeg)
- Real Media (.rm, .rmm)
- Microsoft Streaming Video (.ASF)
- Real Media Streaming Video (.RM)
- Windows Media Video
- Hỗ trợ thông qua các đối tượng External HTML
- Shockwave
- Flash
- HTML
- Java
- JavaScript
- JSP
- ASP
- PHP Script
- CSS
- Audio
- wav (.wav)
- midi (.mid)
- mp3 (.mp3)
- sun (.au)
- Macintosh (.aiff, .aif)
- Microsoft Streaming Audio (.ASF)
- Real Media Streaming Audio (.RM)

6./ Xây dựng một chủ đề

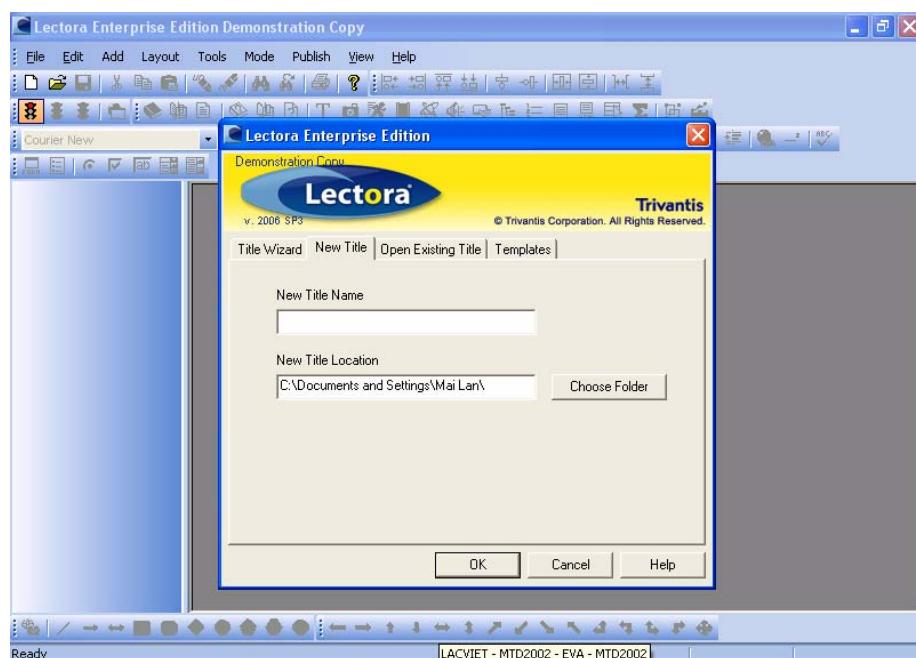
6.1./ Bắt đầu một chủ đề mới

Một chủ đề mới phải được tạo ra trước khi bạn có thể thêm các chương, các mục, các trang và các đối tượng media. Có hai cách để tạo một chủ đề mới trong Lectora:

- Tạo một chủ đề với *Title Wizard*.
- Tạo một chủ đề mới, trống.
- Tạo chủ đề mới sử dụng khuôn mẫu.

Khi bạn tạo một chủ đề mới, hãy nhớ lưu chủ đề của bạn thường xuyên thông qua một tính năng mới của Lectora 2006 là Auto Save mặc định là ON. Tính năng này cứ 5 phút sẽ lưu chủ đề của bạn một lần. Khi xuất bản và chạy chủ đề thì không lưu chủ đề. Để có thêm thông tin về tính năng Auto Save chọn File/Preferences/Auto Save.

Màn hình giao diện chính khi Lectora được khởi động. Nó cho phép bạn tạo một chủ đề mới sử dụng Title Wizard, tạo một chủ đề mới trống, mở một chủ đề đã có, tạo chủ đề bằng cách sử dụng chủ đề khuôn mẫu.



6.2./ Tạo một chủ đề mới sử dụng Title Wizard

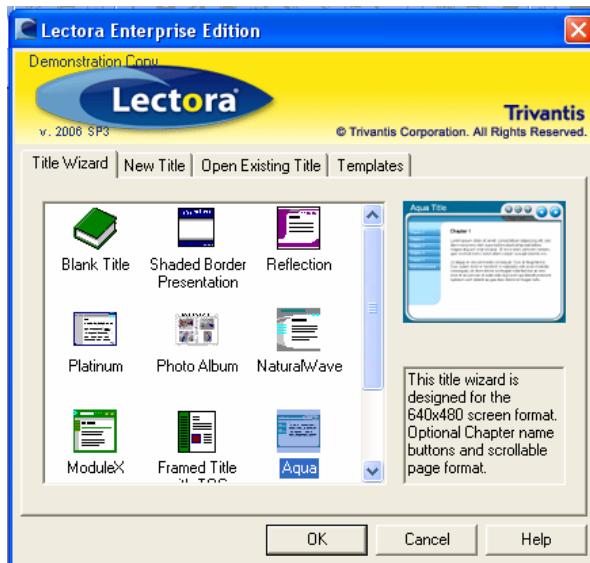
Cách này sẽ đưa ra hình thức chủ đề mà bạn muốn tạo ra và đưa ra cho bạn những câu hỏi. Lectora sẽ tự động tạo ra một framework cho chủ đề của bạn. Bao gồm có các trang màn hình, các nút và sự chuyển hướng các chức năng. Framework này sẽ đưa ra một giao diện đồ họa và cho phép bạn đưa nội dung vào các trang

màn hình mà Lectora đã tạo ra cho bạn. Cách này rất thuận tiện vì tạo chủ đề rất nhanh và đưa ra các lời khuyên cho việc tạo ứng dụng của bạn như thế nào.

1. Làm một trong các bước sau đây:

- Nếu Lectora chưa làm việc, hãy khởi động Lectora.
- Nếu Lectora đang làm việc, chọn **File/New**.

Hộp thoại Lectora Enterprise Edition sẽ xuất hiện.



2. Chọn thẻ **Title Wizard** từ hộp thoại Lectora Enterprise Edition.

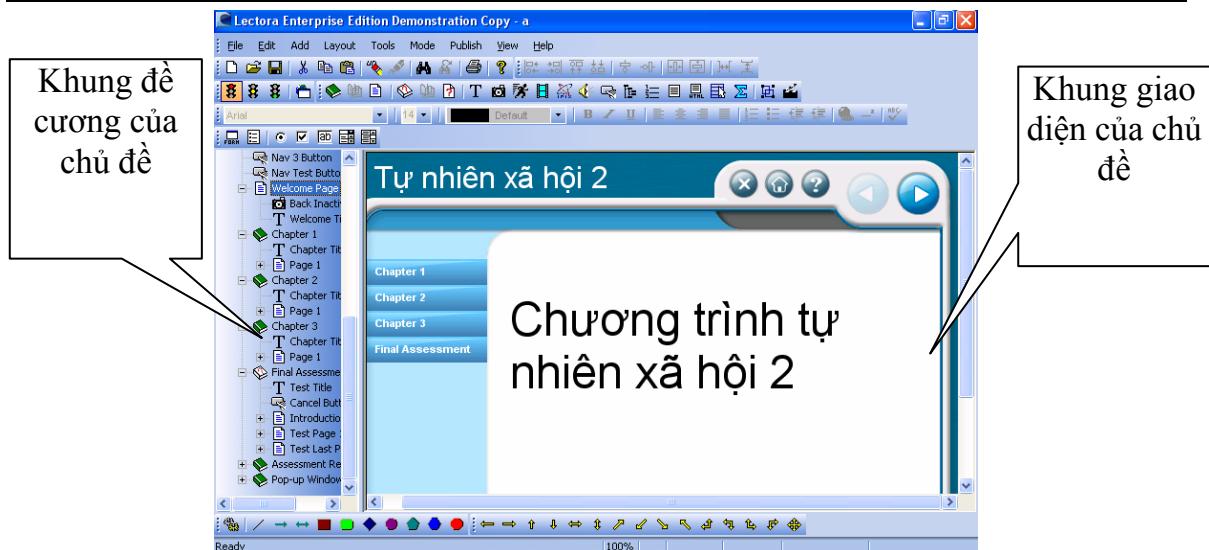
3. Chọn một hình thức mà bạn cảm thấy thích và chọn **OK**.

4. Trong hộp thoại **New Title Name**, gõ tên cho chủ đề của bạn. Trong hộp thoại **New Title Location**, đồng ý với thư mục trong hộp thoại hoặc chọn **Choose Folder** để lựa chọn một thư mục khác rồi chọn **Next**.

5. Theo sự hướng dẫn của **Title Wizard** để tạo những kiểu phù hợp của chủ đề.

6. Chọn **Finish** sau khi đã đưa vào đầy đủ thông tin.

7. Lectora sẽ hiển thị chủ đề cơ bản của bạn với đê cương ở khung bên trái và giao diện trên nền Window ở bên phải.



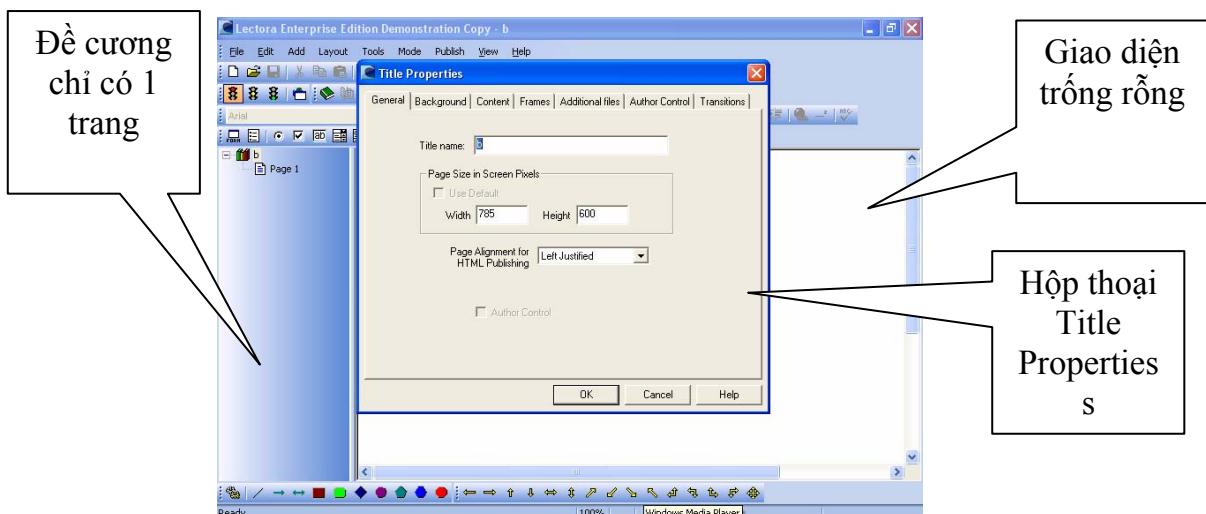
8. Kích đúp vào biểu tượng ở trong khung bên trái để hiện thị hộp thoại Title Properties.

6.3./ Tạo chủ đề mới, trống

Cách này sẽ đưa ra cho bạn một chủ đề mới gồm các trang trống. Việc xây dựng chủ đề của bạn bắt đầu từ việc thêm vào các chương, các mục, các trang, sự tương tác và nội dung có trong chủ đề.

- Như bước 1 trong cách tạo chủ đề mới bằng Title Wizard.
- Chọn thẻ New Title từ hộp thoại Lectora Enterprise Edition.
- Như bước 4 trong cách tạo chủ đề mới bằng Title Wizard.

Lectora hiển thị chủ đề của bạn với phần khung bên trái đê cương chỉ có một trang, khung bên phải là khung trắng. Bạn hãy mở hộp thoại Title Properties, bạn có thể thiết lập các thuộc tính cho chủ đề của bạn.



6.4./ Tạo một chủ đề mới sử dụng khuôn mẫu

Để tạo một chủ đề mới sử dụng khuôn mẫu đã có sẵn, bạn thực hiện theo những bước sau:

Thực hiện tương tự bước 1 trong cách tạo chủ đề bằng Title Wizard để mở hộp thoại **Lectora Enterprise Edition**.

Chọn thẻ **Template**.



Bạn chọn một khuôn mẫu mà bạn thích rồi chọn **OK**.

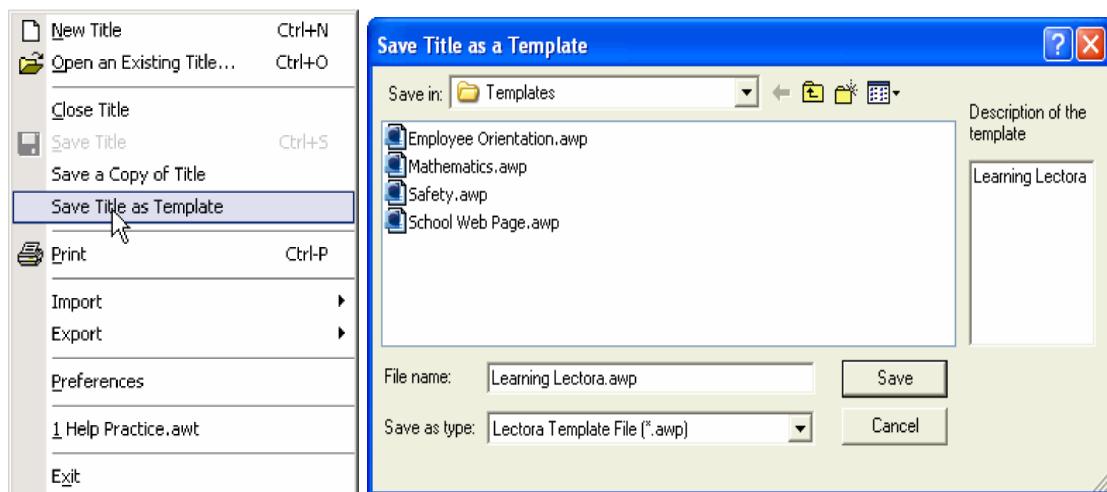
Tương tự như trên bạn đặt tên cho chủ đề và chọn thư mục lưu chủ đề.

Lectora hiện thị chủ đề của bạn theo đúng khuôn mẫu đã chọn, bạn có thể thay đổi, chỉnh sửa để phù hợp với chủ đề của mình.

Tạo một khuôn mẫu tùy ý

Một chủ đề được tạo ra thì có thể được lưu lại thành một khuôn mẫu. Sau đó bạn sẽ nhập vào tên và chọn thư mục để lưu khuôn mẫu. Lectora tự động tạo ra một ảnh chụp màn hình nhỏ nhất của trang đầu tiên của khuôn mẫu. Sau đó khuôn mẫu này được lưu lại dưới thẻ **New Templates** trong màn hình giao diện khi Lectora khởi động. Những khuôn mẫu này có thể chia sẻ với những người sử dụng khác.

Để lưu chủ đề của bạn thành một khuôn mẫu, đầu tiên tạo ra khuôn mẫu của bạn bằng Lectora như tạo các chủ đề. Một khuôn mẫu được tạo ra khi chọn **Save Title as Template** từ **File** trên thanh menu.



Nhập tên cho chủ đề và lưu nó thành một file có phần mở rộng là .awp. Chọn một phần thể hiện nào đó để miêu tả khuôn mẫu. Phần này sẽ xuất hiện ở thẻ Templates khi một khuôn mẫu nào đó được lựa chọn.



Xoá một khuôn mẫu:

- Chọn thẻ **Template** trong giao diện đầu tiên của Lectora.
- Chọn khuôn mẫu cần xoá.
- Kích vào nút **Delete**

Chú ý: Lectora không đưa ra cảnh báo trước khi bạn xoá khuôn mẫu.

Đưa vào một khuôn mẫu:

- Chọn thẻ **Template** ở giao diện đầu tiên của Lectora.
- Kích nút **Import**
- Một hộp thoại sẽ xuất hiện cho bạn thấy được vị trí của khuôn mẫu

- Chọn một khuôn mẫu cần đưa vào và chọn **Open**.

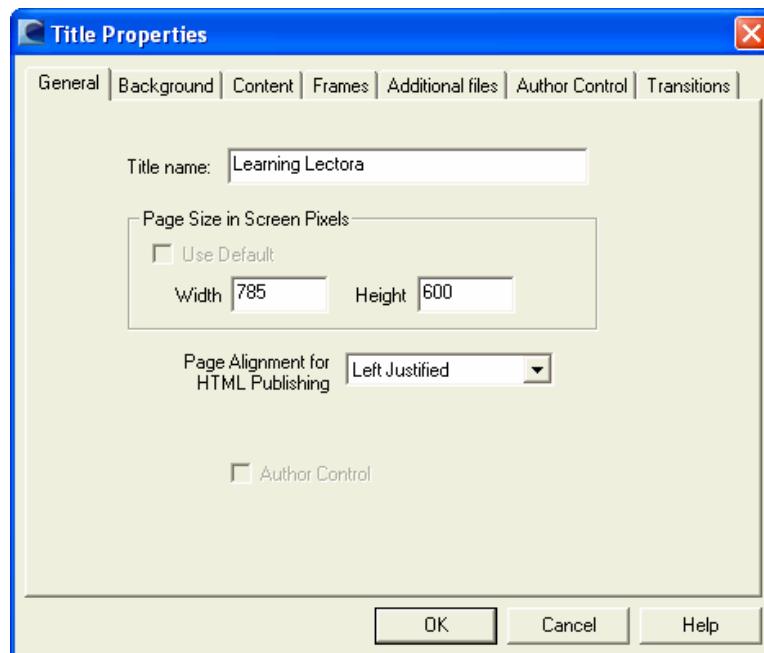
Xuất ra một khuôn mẫu

- Chọn thẻ **Template** ở giao diện đầu tiên của Lectora.
- Kích nút **Export**
- Một hộp thoại **Save as** sẽ xuất hiện cho bạn chọn thư mục để lưu khuôn mẫu.
- Chọn được thư mục để lưu thì kích nút **Open**.

7./ Sử dụng hộp thoại Properties của chủ đề

Mọi đối tượng trong Lectora, như là chủ đề, chương, ảnh hoặc những đối tượng khác, có một hộp thoại Properties. Để mở hộp thoại Properties, kích đúp vào đối tượng đó ở khung đê cương bên trái hoặc trong vùng làm việc.

Kích đúp vào biểu tượng ở khung bên trái (khung chứa đê cương của chủ đề). Hộp thoại The Title Properties sẽ xuất hiện.



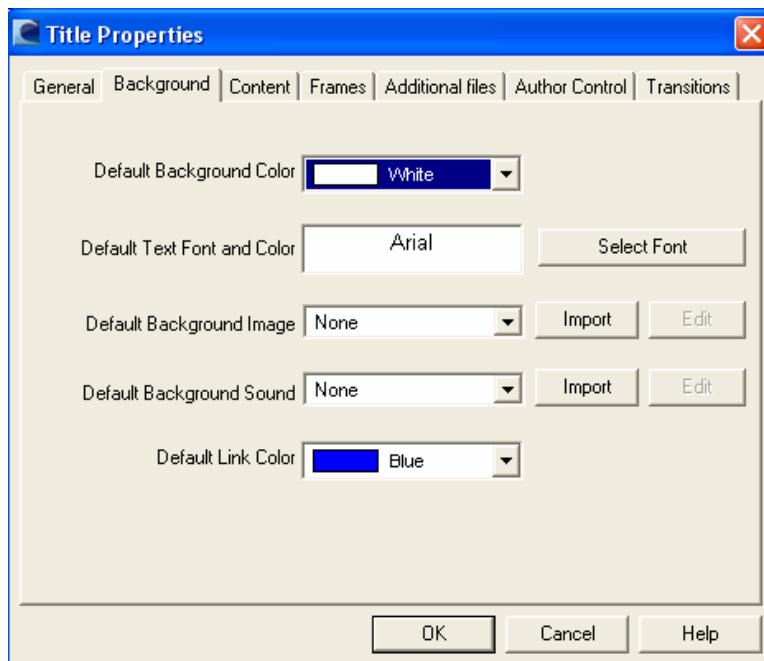
7.1./ Thẻ General

- **Title Name:** Tên của chủ đề.
- **Page size in screen pixels:** Kích thước trang màn hình được tính theo đơn vị pixel. Mặc định là 600 x 500 nếu sử dụng Title Wizard để tạo chủ đề, 785 x 600 nếu tạo chủ đề sử dụng New Title. Kích thước của trang có thể thay đổi đến bất cứ kích thước nào.
- **Page alignment for HTML publishing:** Thuộc tính này căn chỉnh các trang của bạn so với màn hình window khi bạn xuất ứng dụng ở dạng HTML.

Mặc định là **Left Justified**. Bạn có thể lựa chọn là **Center** hoặc **Right Justified**.

- **Author Control:** Khoá thẻ **Title Properties General**, khi đó sẽ không thể thay đổi các giá trị đã được thiết lập cho đến khi bạn nhập vào *password*.

7.2./ Thẻ Background



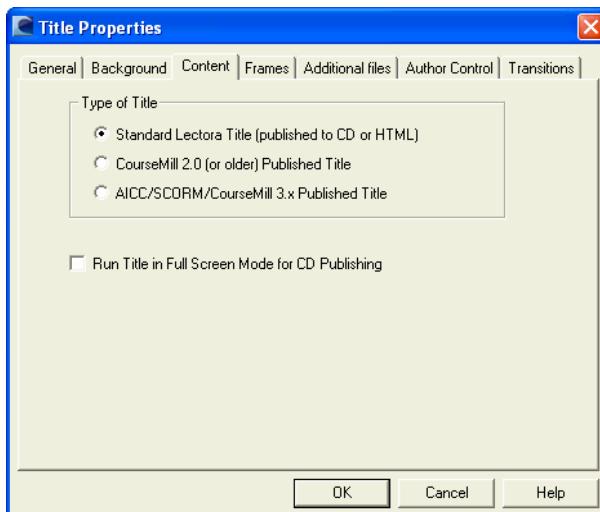
- **Default Background Color:** Thiết lập mặc định cho màu nền. Màu nền xuất hiện phía sau tất cả các hình ảnh đồ họa và văn bản trong chủ đề. Chú ý, nếu bạn chọn một ảnh nền, bạn sẽ không thấy được màu nền.
- **Default Text Font and Color:** Thiết lập mặc định cho màu và font phần văn bản. Bất cứ khi nào trong quá trình xây dựng chủ đề, bạn thay đổi sự thiết lập này, chương trình sẽ cập nhật cho tất cả các văn bản và khôi văn bản trong toàn bộ chủ đề.
- **Default Background Image:** Thiết lập mặc định cho ảnh nền. Bạn có thể có một ảnh nền mà nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong chủ đề. Bạn có thể sử dụng **Background Wizard** để tạo ảnh nền. Chú ý, nếu bạn chọn một ảnh làm nền thì nó sẽ thay thế màu nền. Nếu ảnh nền của bạn có kích thước nhỏ hơn, Lectora sẽ tự động xếp ảnh nền từ bên này sang bên kia của trang. Tuy nhiên nó sẽ làm mất nhiều thời gian hơn để tạo nền.
- **Default Background Sound:** Thiết lập mặc định cho âm thanh nền. Đây là âm thanh mà sẽ lặp đi lặp lại trong toàn bộ chủ đề. Nó được khởi động ở thời điểm mỗi trang được mở ra.
- **Default hyperlink color:** Màu mặc định cho liên kết. Thuộc tính này có thể được thiết lập trong thẻ **Background**. Màu mặc định là màu xanh. Trong

khi xây dựng chủ đề, nếu bạn thay đổi thuộc tính này thì Lectora sẽ tự động cập nhật cho tất cả các liên kết trong toàn bộ chủ đề. Tất cả các liên kết mới được tạo ra sẽ có màu mới được thiết lập.

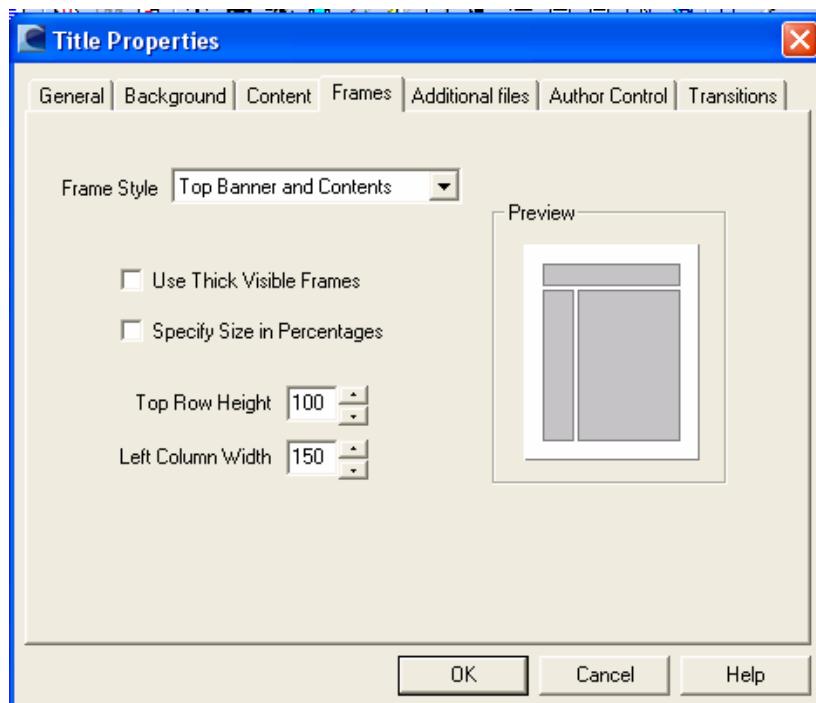
7.3./ Thẻ Content

- **Type of title:** Cách thức chủ đề của bạn khi xuất bản.

Run the Title in Full Screen Mode for CD Publishing: khi chạy chủ đề ở chế độ chiếm toàn bộ màn hình nếu bạn xuất chủ đề ra đĩa CD.



7.4./ Thẻ Frames



Bạn có thể chọn một kiểu frame xác định.

Chú ý: Những Frame này không tương thích với AICC hoặc SCROM

7.5./ Thẻ Additional files

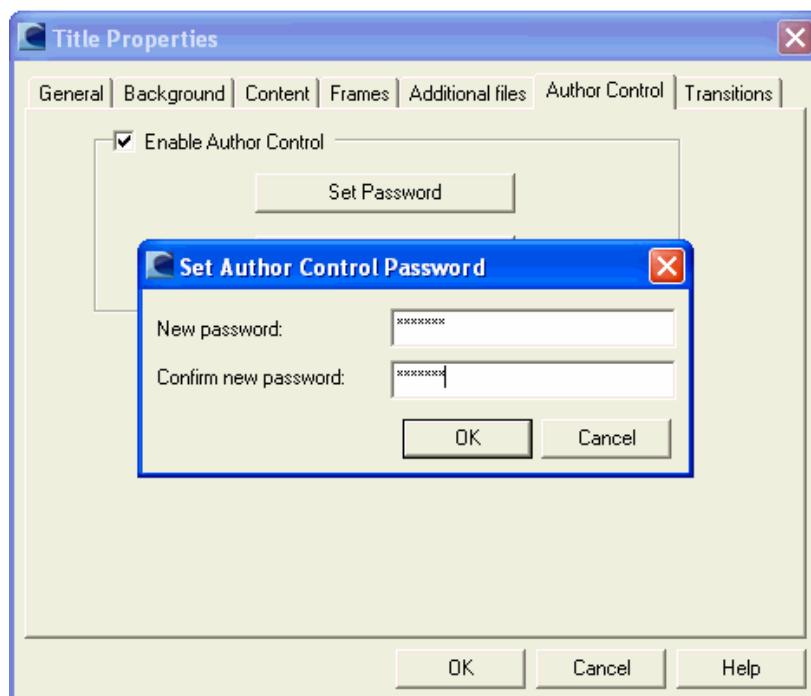
Có những dạng file mà Lectora không hỗ trợ từ ban đầu như là một file dạng .pdf hoặc .ppt. Nhưng bạn vẫn có thể thêm và chạy những file như vậy trong chủ đề của mình.

Khi thêm những file kiểu này thông qua thẻ này cho phép nó được xuất ra chủ đề cùng với tất cả các file khác mà bạn chọn để đưa vào. Khi bạn copy file mở rộng của mình trong thẻ **Additional Files**, các file này sẽ tự động được copy vào thư mục /extern. Để thêm một file đã đưa vào, chọn **Add File** và chọn tìm file mà bạn muốn thêm vào. Nhấn **Open** và khi quay lại thẻ Additional Files thì nhấn **OK**. Hoặc đơn giản là kéo và thả những file cần thêm vào trực tiếp lên trang. Lectora sẽ đưa ra một lời nhắc, nếu bạn muốn Lectora tự động thêm file này vào thẻ Additonal Files cho bạn.

Khi thiết lập những thuộc tính trong hộp thoại này sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ chủ đề. Nếu bạn muốn thay đổi thuộc tính cho một trang độc lập, kích đúp vào biểu tượng của trang để mở hộp thoại **Page Properties**.

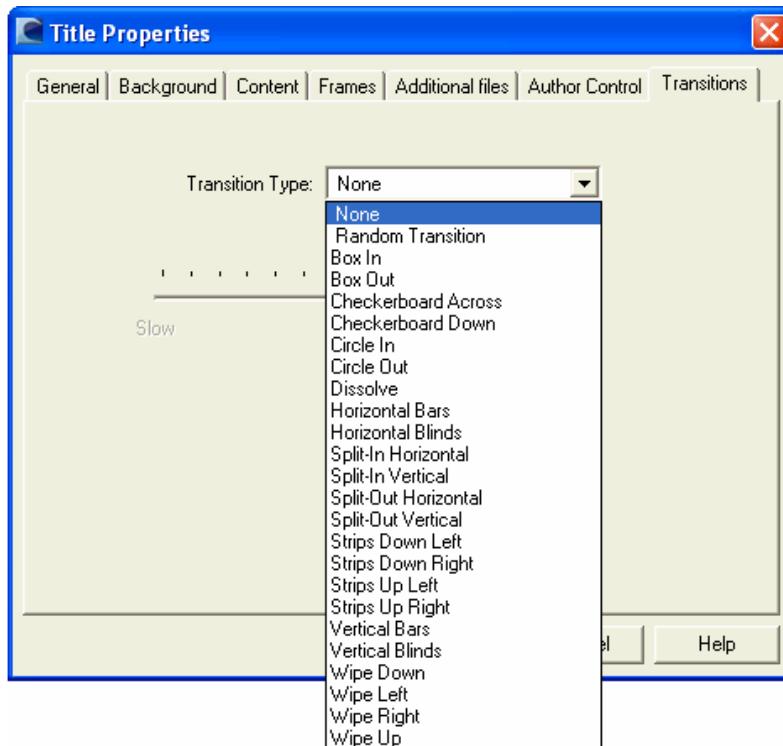
7.6./ Thẻ Author Control

Tính năng Author Control cho phép tác giả bảo vệ chủ đề của mình khỏi sự tương tác của những người khác. Tính năng này cho phép tác giả khoá cho một hoặc nhiều hơn một thành phần (có thể là một chương, mục, trang, các đối tượng khác) trong chủ đề (theo nguyên lý kế thừa, tất cả các mục con của mục bị khoá cũng sẽ bị khoá). Khi một thành phần nào đó bị khoá thì nó không bị thay đổi bằng bất cứ cách nào trong phạm vi chủ đề trừ khi người đã khoá chúng gỡ bỏ khoá đi bằng cách sử dụng password đã đặt.



7.7./ Thẻ Transitions

Thẻ này cho phép bạn lựa chọn từ hơn 20 kiểu hiệu ứng chuyển đổi trang khác nhau. Nó xác định cách mà mỗi trang trong chủ đề được xuất hiện như thế nào. Con trượt Slow – Fast xác định tốc độ của việc thực hiện hiệu ứng.



Chú ý: Mỗi chương, mục, trang đều có thẻ **Transition**. Ở tại mỗi mức thì hiệu ứng chuyển đổi trang có tính kế thừa như việc tổ chức các mức.

Các trang trong một chủ đề, một chương, một mục hoặc các trang độc lập có thể được làm cho sinh động bằng cách sử dụng tính năng **Transition**.

Thực hiện các bước sau đây để thiết lập Transition cho trang:

Mở hộp thoại Properties của chủ đề, chương hoặc của trang.

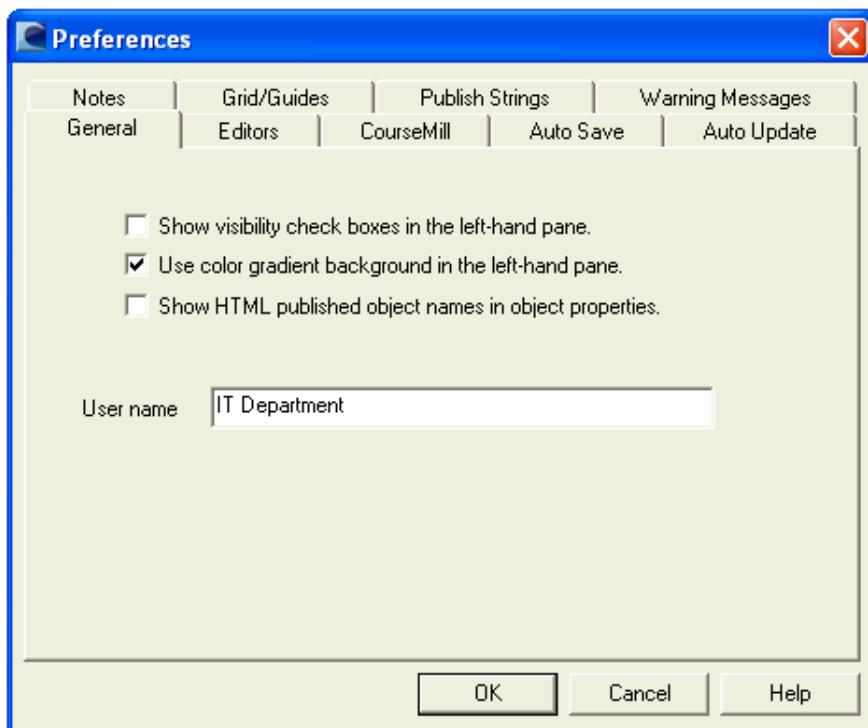
Chọn thẻ **Transition**. Chọn một kiểu chuyển đổi trong ô **Transition Type** và sử dụng con trượt tốc độ để xác định tốc độ chuyển đổi.

Chú ý: việc thiết lập Transition cho trang không được khuyến khích khi chủ đề của bạn được xuất bản thành Web. Vì Transition cho mỗi trang sẽ được thực hiện trước rồi nội dung trang mới xuất hiện. Khi đó thì mọi nút và các liên kết sẽ bị ẩn đi cho đến khi nào hiệu ứng chuyển đổi trang thực hiện xong.

8./ Hộp thoại References

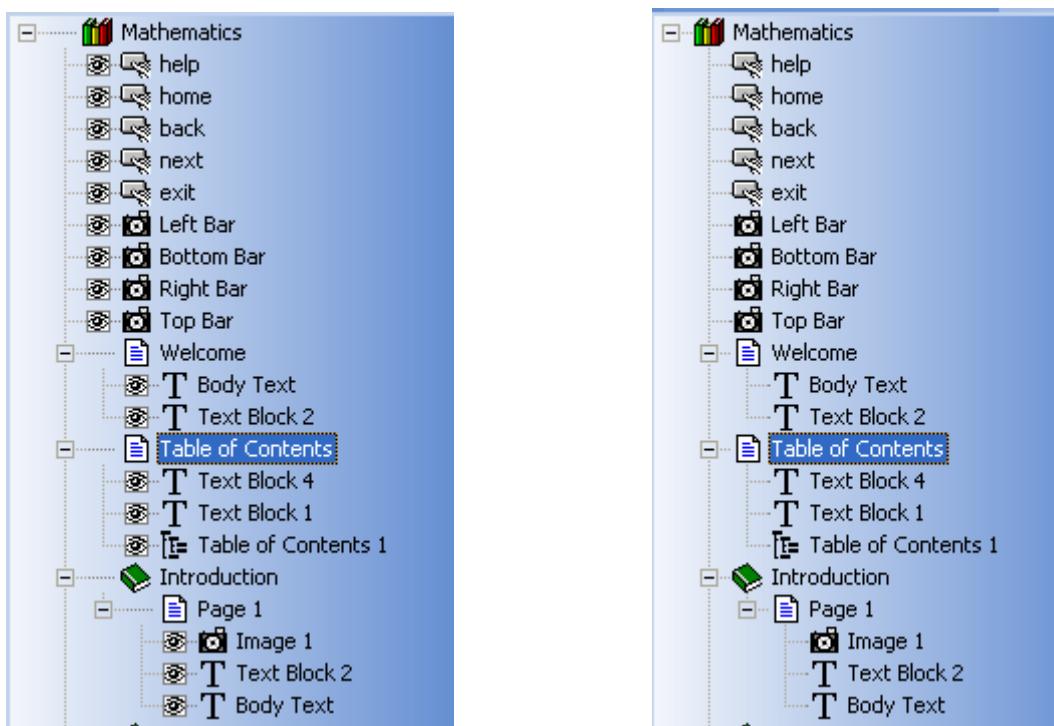
Chọn **File/References** từ thanh menu để mở hộp thoại **References**. Trong hộp thoại có một số các thẻ để xác định cách thức mà bạn muốn chương trình thực hiện.

8.1./ Thẻ General



Show visibility check boxes in the left-hand pane

- Tính năng này là hiện hộp đánh dấu để ẩn đối tượng ở khung đê cương bên trái. Tính năng này mặc định là không được chọn.
- Điều này có thể có ích khi bạn có nhiều tầng đối tượng trên một trang, bạn xem muốn vị trí chính xác của một đối tượng. Khi lựa chọn này được đánh dấu thì ở khung đê cương của chủ đề ở bên trái sẽ có hình một con mắt trước các đối tượng mà có thể tạm thời ẩn đi được. Nếu lựa chọn này không được đánh dấu thì hình con mắt sẽ biến mất. Tuy các đối tượng được tạm thời ẩn đi trong chế độ Edit Mode nhưng khi bạn chạy chủ đề ở chế độ khác thì tất cả các đối tượng sẽ được hiển thị như bạn đã định.

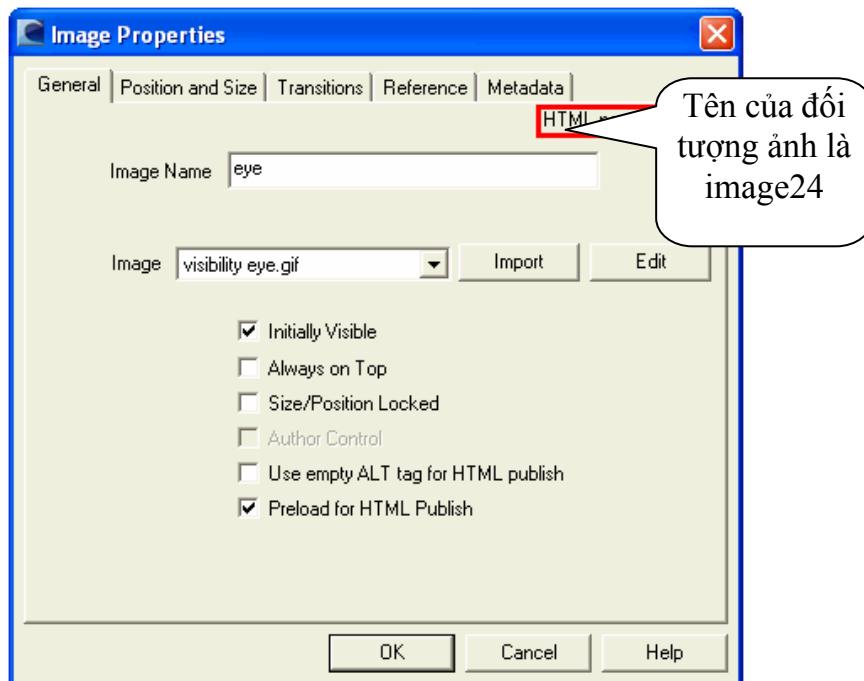


Use color gradient background in the left-hand pane

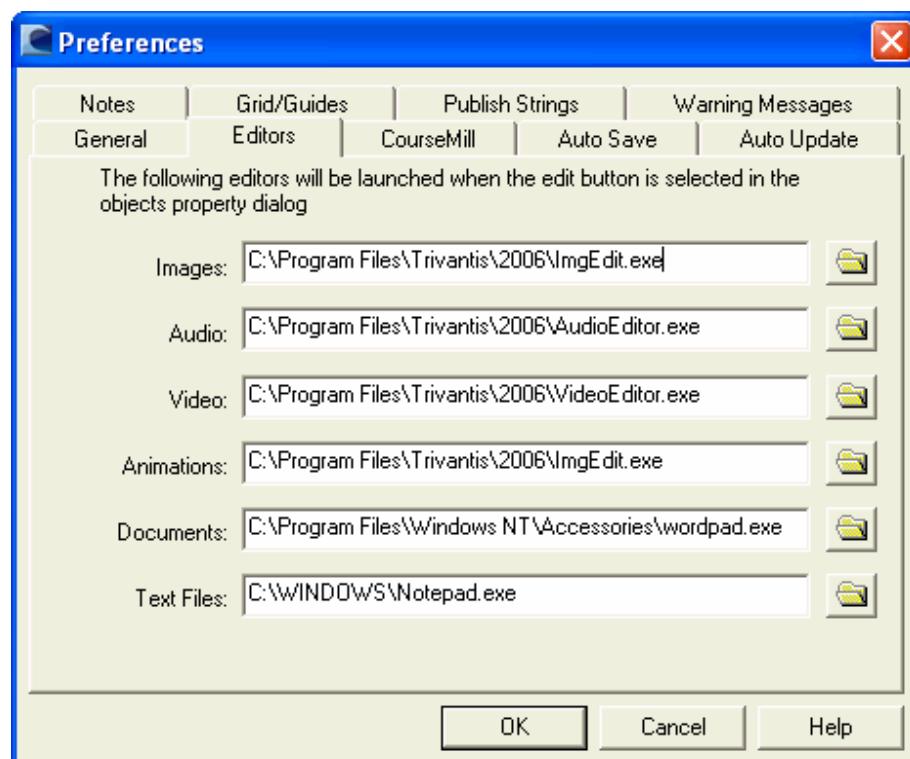
- Tính năng này là sử dụng màu nền có độ đậm dần ở khung đè cương bên trái.
- Tính năng mặc định là được chọn. Màu nền giống màu của nền của hệ thống như trong cửa sổ Control Panel. Nếu tính năng này không được chọn thì Lectora sẽ hiện nền màu trắng ở khung đè cương bên trái.

Show HTML published object names in object properties

- Tính năng này là hiện tên các đối tượng khi được xuất ra dạng HTML trong hộp thoại thuộc tính của đối tượng. Tính năng này được mặc định là không được chọn.
- Nếu tính năng này được chọn thì trong hộp thoại thuộc tính của đối tượng sẽ có tên ngẫu nhiên mà Lectora gán cho nó ở góc trên bên phải như trong hình vẽ sau. Nếu không được chọn thì sẽ không hiện tên.



8.2./ Thẻ Editors



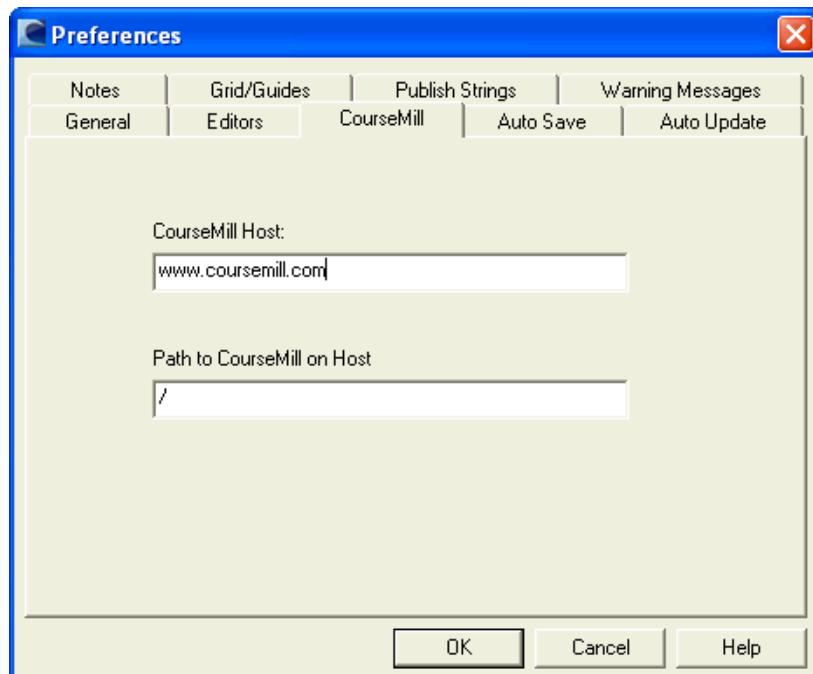
Thẻ này hiện thị đường dẫn đến các ứng dụng mà Lectora sử dụng để hiệu chỉnh ở bên ngoài giao diện Lectora các đối tượng trong chủ đề. Các đối tượng ảnh, âm thanh, phim, hoạt hình, tài liệu và các tệp văn bản được Lectora hỗ trợ khả năng hiệu chỉnh ở bên ngoài. Bạn có thể xác định một ứng dụng bên ngoài để hiệu chỉnh các đối tượng này.

Trong giao diện Lectora, bạn có thể hiệu chỉnh các đối tượng bằng cách kích chuột phải vào đối tượng, sau đó chọn **Edit** từ menu hiện ra hoặc kích chuột vào nút

Edit trong thẻ General của hộp thoại thuộc tính. Khi chọn Edit cho đối tượng thì ứng dụng được xác định trong thẻ Editor sẽ được khởi động. Nếu bạn lưu lại những sự thay đổi đối tượng trong ứng dụng chạy bên ngoài, Lectora sẽ tự động cập nhật đối tượng đã được hiệu chỉnh khi bạn quay lại chủ đề trong Lectora. Nếu bạn không chọn một ứng dụng để hiệu chỉnh các đối tượng trên thì chức năng Edit của đối tượng đó không hoạt động.

8.3./ Thẻ CourseMill

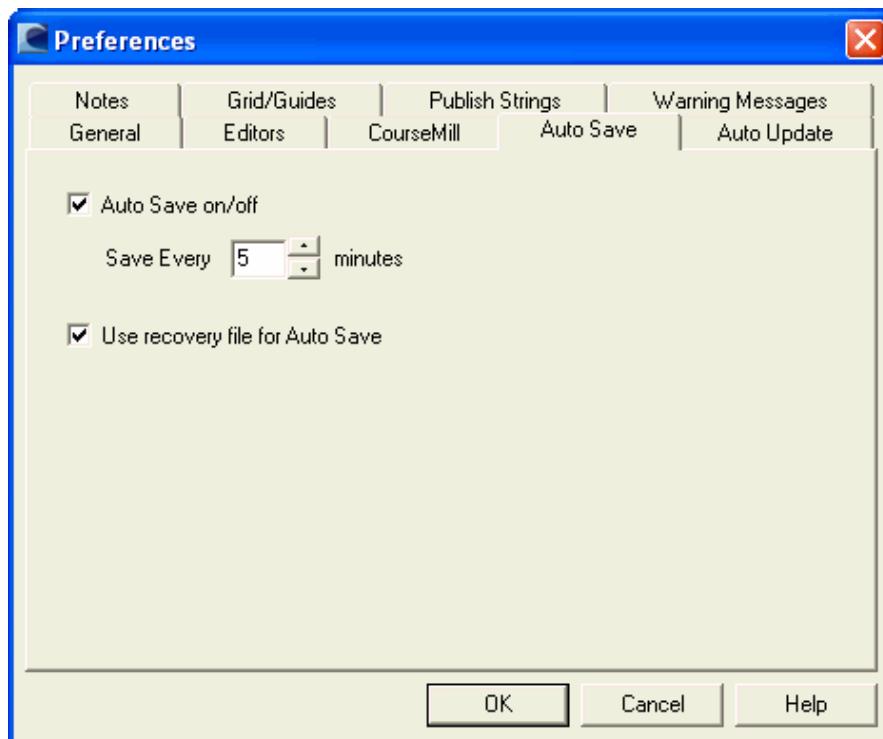
Thẻ này hiện thị các thông tin mà Lectora sử dụng để xuất bản chủ đề lên www.coursemill.com. Nếu bạn có quyền sử dụng trên CourseMill Enterprise Edition, những thông tin sau sẽ cần thiết để cập nhật vào đúng phiên bản mà bạn đang chạy trên trang web chung này.



Có hai thông tin cần cung cấp là:

- **CourseMill Host:** đây là địa chỉ trang web mà máy chủ của CourseMill cư trú. Nó được mặc định là www.coursemill.com.
- **Path to courseMill on Host:** là vị trí trên máy chủ mà hệ thống CourseMill cư trú. Được mặc định là /.

8.4./ Thẻ Auto Save



Lựa chọn **Auto Save on/off** được mặc định là có chọn và Lectora sẽ tự động lưu chủ đề 5 phút một lần. Bạn có thể thay đổi lựa chọn này và thay đổi số phút giữa các lần lưu chủ đề trong ô **Save every**. Lựa chọn **Use recovery file for Auto Save** mặc định là có được chọn.

Có hai các thức của tính năng tự động lưu:

- Nếu lựa chọn **Use recovery file for Auto Save** được chọn, Lectora sẽ không lưu đê lên bản chủ đề đã có mà lưu thành một tệp tạm thời sau mỗi khoảng thời gian xác định. Tệp tạm thời này được xác định bằng dấu “~” trước tên của chủ đề. Mỗi lần bạn lưu chủ đề, Lectora sẽ xoá tệp .awt gốc và đổi tên của bản tệp tạm thời.
- Nếu lựa chọn **Use recovery file for Auto Save** không được chọn, Lectora sẽ lưu lại bản gốc sau mỗi khoảng thời gian xác định.

Để thay đổi những thiết lập mặc định, thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Chọn **File/Preferences** từ thanh menu.

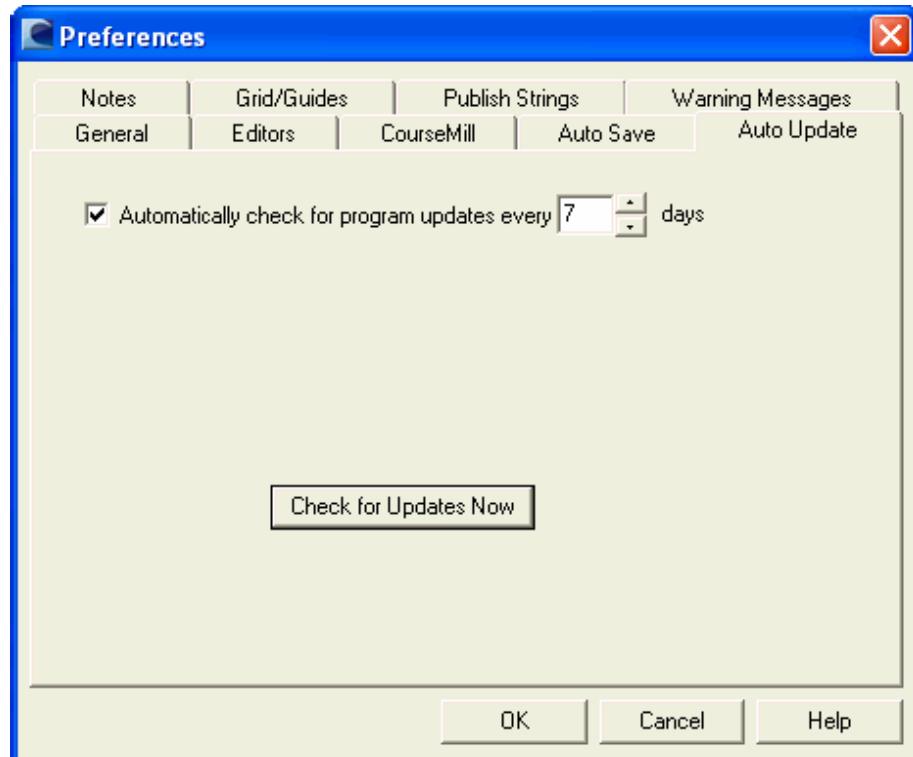
Bước 2: Chọn thẻ **Auto Save**.

Bước 3: Thay đổi những thiết lập ban đầu.

Bước 4: Chọn **OK**.

8.5./ Thẻ Auto Update

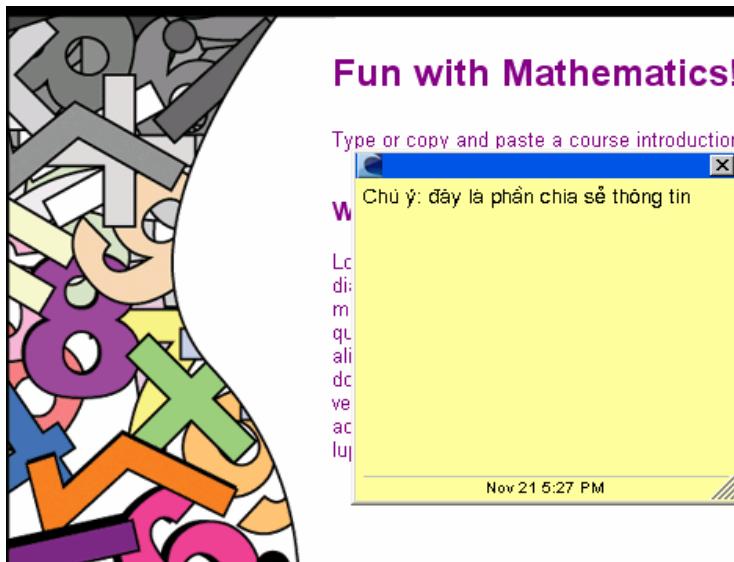
Lựa chọn **Automatically check for program updates every** này cho phép người sử dụng tự động kiểm tra những cập nhật của Lectora sau một số ngày được định trước. Người sử dụng thiết lập số ngày sẽ cập nhật. Người sử dụng phải quản lý tốt những máy tính của họ để tận dụng tính năng này.



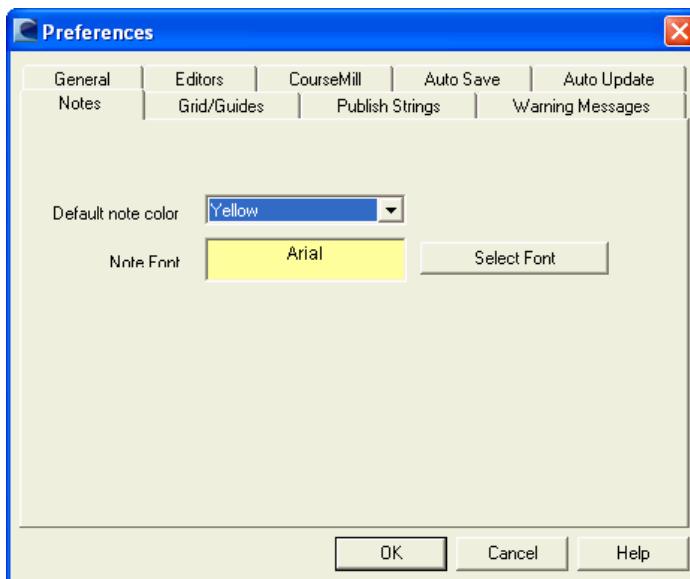
8.6./ Thẻ Notes

Thẻ này cho phép thêm lời chú ý vào bất cứ nơi nào trong chủ đề để chia sẻ ý kiến hoặc để đưa ra hướng dẫn cho tác giả.

Để thêm một lời chú ý vào một trang, chọn **Tools/Add a Note** từ thanh menu hoặc kích chuột phải tại nội dung của trang rồi chọn **Add a Note**. Một “mảnh giấy” xuất hiện trên màn hình có con trỏ nhấp nháy bên trong. Nhập nội dung lời chú ý, rồi kích vào nút đóng (X) ở góc trên bên phải. Một biểu tượng của chú ý sẽ xuất hiện ở nội dung của trang.



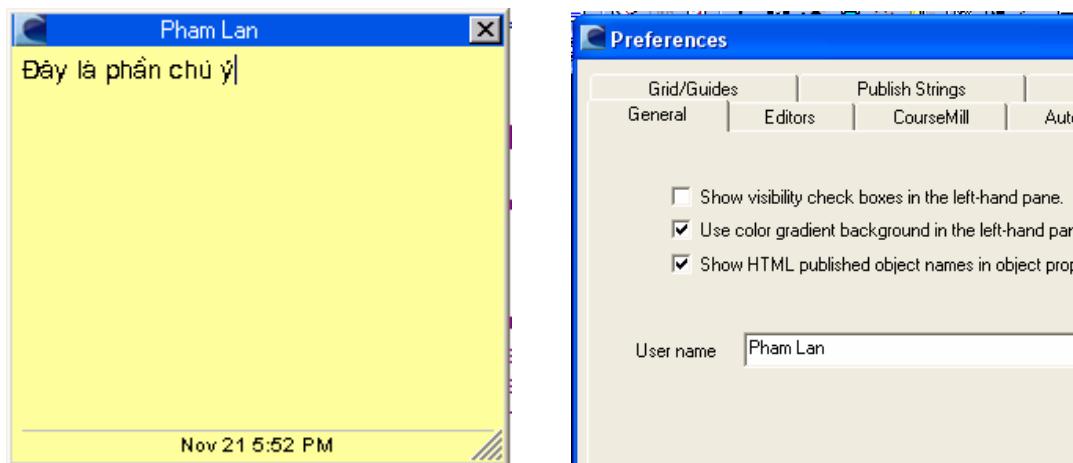
Để hiệu chỉnh chú ý, chọn **File/Preferences/Note** từ thanh menu.



Trong ô **Default note color**, có thể chọn một trong các màu sau: đỏ đậm, hồng, vàng, trắng, xanh lục, xanh lá. Thay đổi phông chữ bằng cách kích chọn **Select Font**. Thiết lập xong màu và phông chữ thì kích chọn **OK**.

Chú ý này chỉ được nhìn thấy trong chế độ hiệu chỉnh và nó xuất hiện ở trang như là một biểu tượng nhỏ

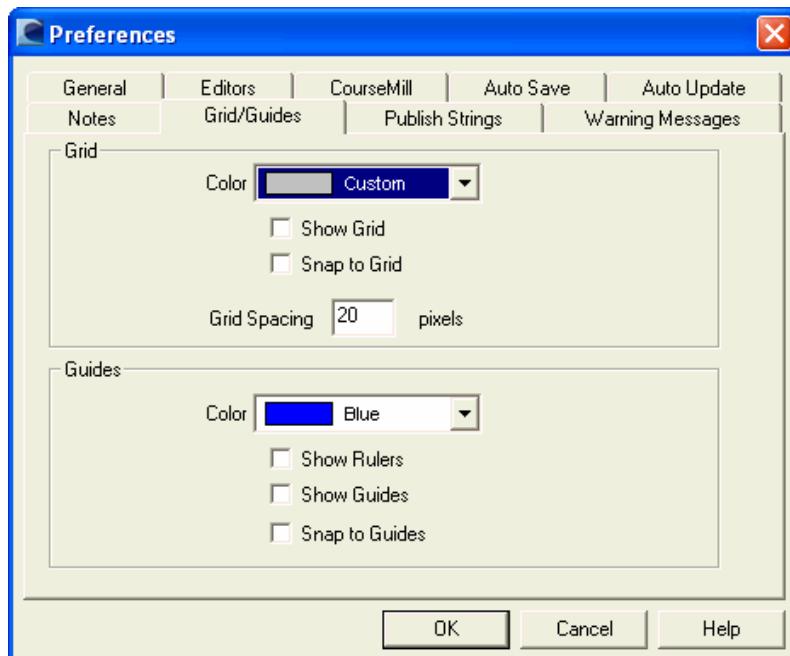
Nó có thể được di chuyển đến bất cứ nơi nào trong trang. Kích đúp vào biểu tượng của nó trong trang để mở xem nội dung được viết và ngày tháng viết.



Tên của người sử dụng trong ô **User Name** khi chọn **File / Preferences / General** được hiện thị trên thanh tiêu đề của chú ý.

Khi chú ý đang mở, kích vào biểu tượng của Lectora ở góc trên bên trái của chú ý hoặc kích chuột phải để mở một danh mục gồm các lựa chọn: in chú ý, thay đổi màu nền, xoá, đóng lại, hiệu chỉnh (cắt, sao chép, dán).

8.7./ Thẻ Grid/Guides



Khung lưới dùng để trợ giúp trong việc xác định khoảng cách và căn thẳng hàng, hiện thị như là nền của một trang. Nó này rất hữu ích trong việc căn thẳng hàng các đối tượng như là các ảnh, câu hỏi kiểm tra hoặc các đối tượng trong một mẫu.

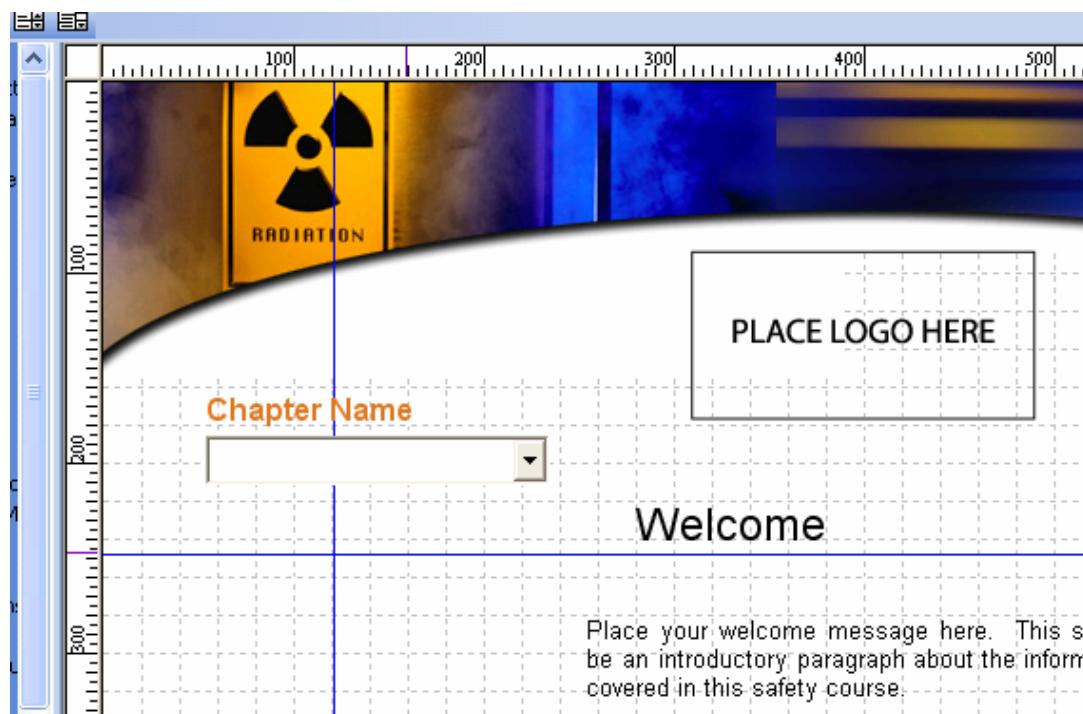
Lựa chọn **Snap to Grid** cho phép bạn di chuyển các đối tượng mà Lectora tạo ra đến gần khung lưới nhất.

Để thay đổi việc hiện thị hay không hiện thị khung lưới chọn **View>Show Grid** từ thanh menu hoặc ấn tổ hợp phím tắt Ctrl + G hoặc là mở hộp thoại **Preferences** rồi chọn thẻ **Grid/Guidelines** và đánh dấu chọn thuộc tính **Show Grid** và **Snap to Grid**.

Thước kẻ và dòng hướng dẫn được sử dụng để sắp xếp chính xác các đối tượng trên một trang. Dòng hướng dẫn là hai đường thẳng nằm ngang và dọc, chúng được bắt nguồn từ thước kẻ và có thể di chuyển đến ở bất cứ vị trí nào trên trang để căn chỉnh cho đối tượng.

Để thay đổi việc hiện thị hay không hiện thước kẻ chọn **View>Show Rulers** từ thanh menu hoặc ấn tổ hợp phím tắt Ctrl + R. Thước kẻ ngang và dọc sẽ được hiện thị.

Để tạo đường hướng dẫn kích vào một thước kẻ và kéo đường hướng dẫn vào trang. Những đường hướng dẫn có thể được di chuyển ra khỏi trang bằng cách giữ phím Ctrl và kéo nó ra khỏi trang.

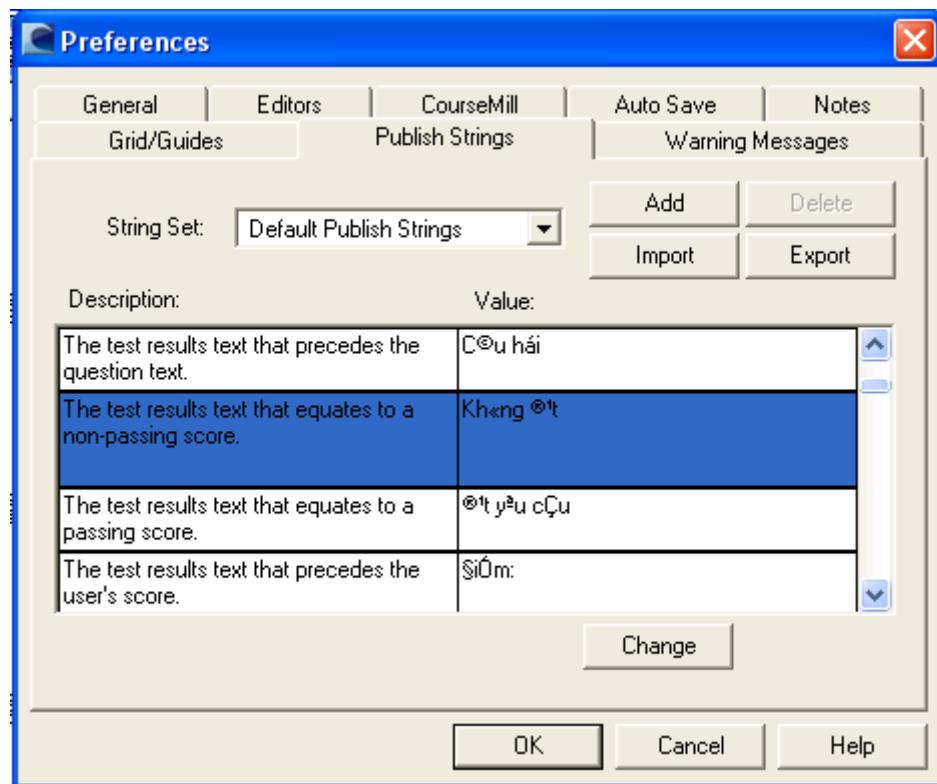


8.8./ Thẻ Publish String

Những thông báo được hiện thị trong hộp thoại kết quả kiểm tra, nội dung tạo ra các email và một số thông báo lỗi được tạo ra bằng sử dụng thẻ **Publish Strings**. Thẻ này cho phép người sử dụng thay đổi tất những thông báo được sử dụng trong khi chạy chương trình Lectora theo những gì người sử dụng muốn. Ví dụ: trong hộp thoại thông báo kết quả kiểm tra, chuỗi ký tự được hiện thị khi điểm bài kiểm tra không đạt yêu cầu có thể được thay bằng lời thông báo khác hoặc bất cứ nội dung gì.

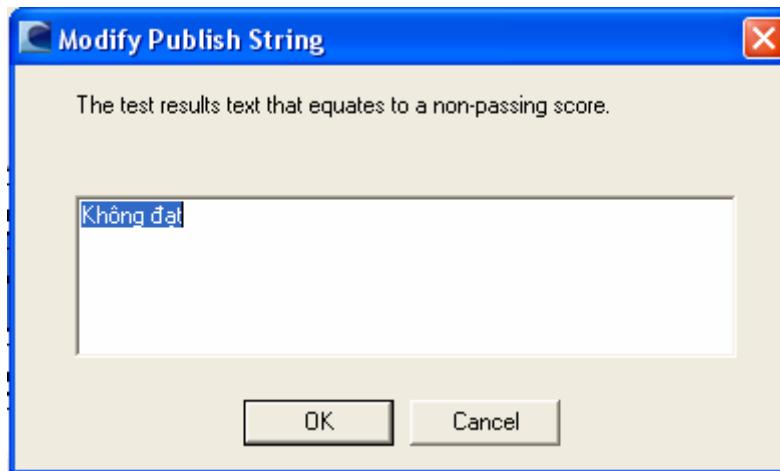
Thực hiện theo các bước sau để thay đổi những chuỗi ký tự mặc định:

Bước 1: chọn **File/Preferences** từ thanh menu và chọn thẻ **Publish Strings**.



Bước 2: cột **Description** là một danh sách các trường hợp sẽ có thông báo tương ứng trong cột **Value** được hiển thị. Cột **Value** là một danh sách những thông báo do Lectora mặc định, chúng được hiển thị cho sinh viên trong những trường hợp được miêu tả trong cột **Description**.

Bước 3: kích chọn một dòng muốn thay đổi để làm nó sáng lên. Rồi kích chọn nút **Change** sẽ có một hộp thoại **Modify Publish String** xuất hiện. Nhập nội dung mới rồi kích nút **OK**.



Bước 4: kích nút **OK** để đóng hộp thoại **Preferences** và quay về màn hình làm việc của Lectora.

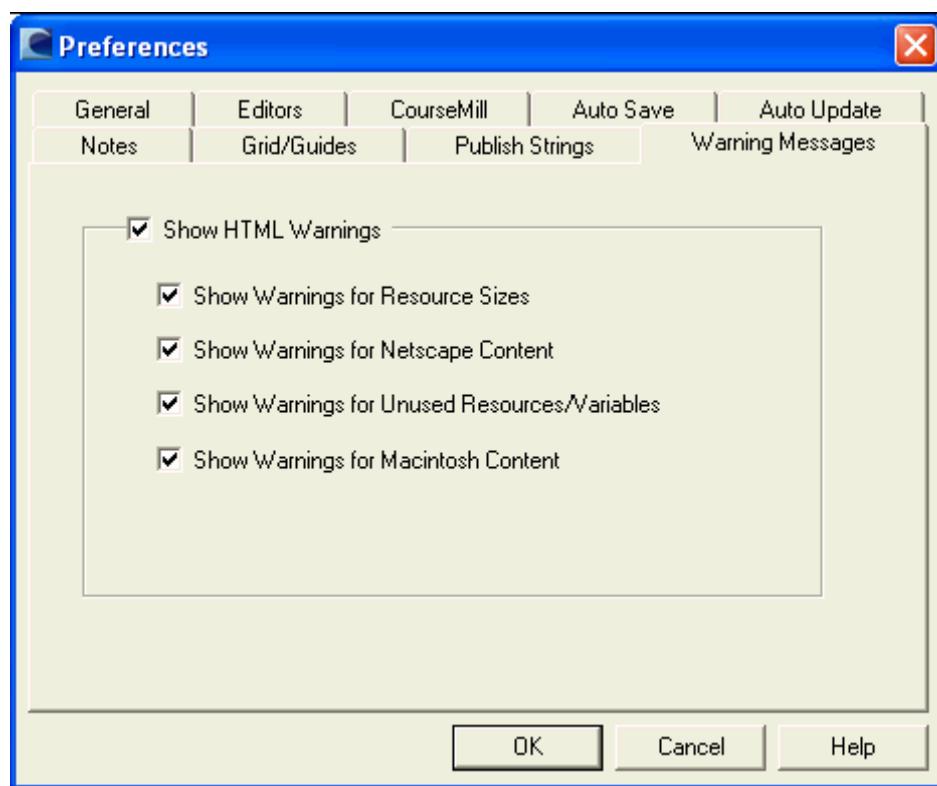
8.9./ Thẻ Warning Messager

Bạn có thể thay đổi cách hiện thị cảnh báo sau khi kiểm tra lỗi. Khi chọn **Tools/Error Check** Lectora sẽ kiểm tra những lỗi trong chủ đề và tự động hiện thị những thông báo lỗi và cảnh báo.

Thực hiện theo các bước sau để thay đổi cách hiện thị cảnh báo:

Bước 1: chọn **File/Preferences** từ thanh menu và chọn thẻ **Warning Messages**.

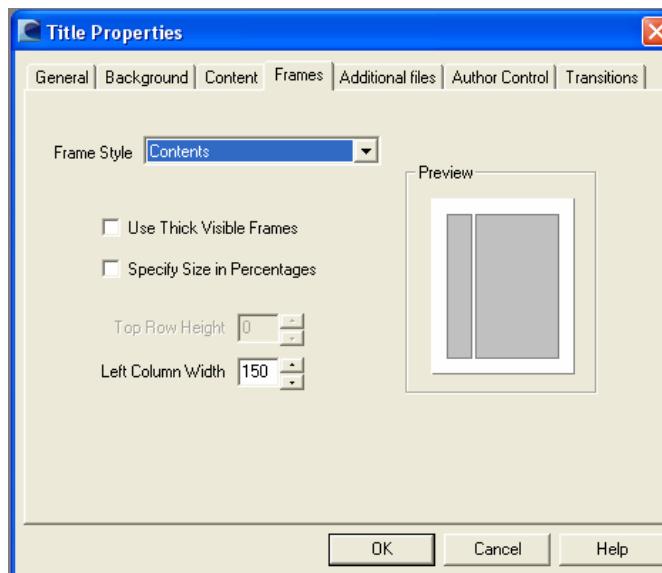
Bước 2: Bỏ đánh dấu chọn **Show HTML Warnings**, sau đó bạn có thể thay đổi việc chọn những trường hợp cảnh báo sẽ được hiện thị.



9./ Sử dụng các Frame

Sử dụng các *frame*, bạn có thể chia màn hình của chủ đề thành nhiều khung, xác định những nội dung nào sẽ ở trong khung tương ứng nào và dựa vào sự tương tác hoặc tự động thì nội dung ở mỗi khung ở những thời điểm khác nhau là khác nhau. Theo cách này, một khung sẽ luôn chứa các nút để định hướng chuyển trang trong chủ đề, một khung khác chứa nội dung thông báo hoặc hướng dẫn, một vùng khác sẽ có thể là vùng chính để hiện thông tin và/hoặc bài kiểm tra của chủ đề.

Ví dụ: một cách thiết kế chủ đề thông thường là sử dụng kiểu **frame Contents**, khi đó màn hình được chia thành hai khung:



Khung hẹp bên trái: được sử dụng để hiện những nút định hướng chuyển trang và nội dung trong khung này không thay đổi (luôn hiện thị một vài nút).

Khung rộng bên phải: chứa nội dung chính của chủ đề. Nội dung của khung này luôn thay đổi mỗi khi ta kích vào các nút ở khung bên trái.

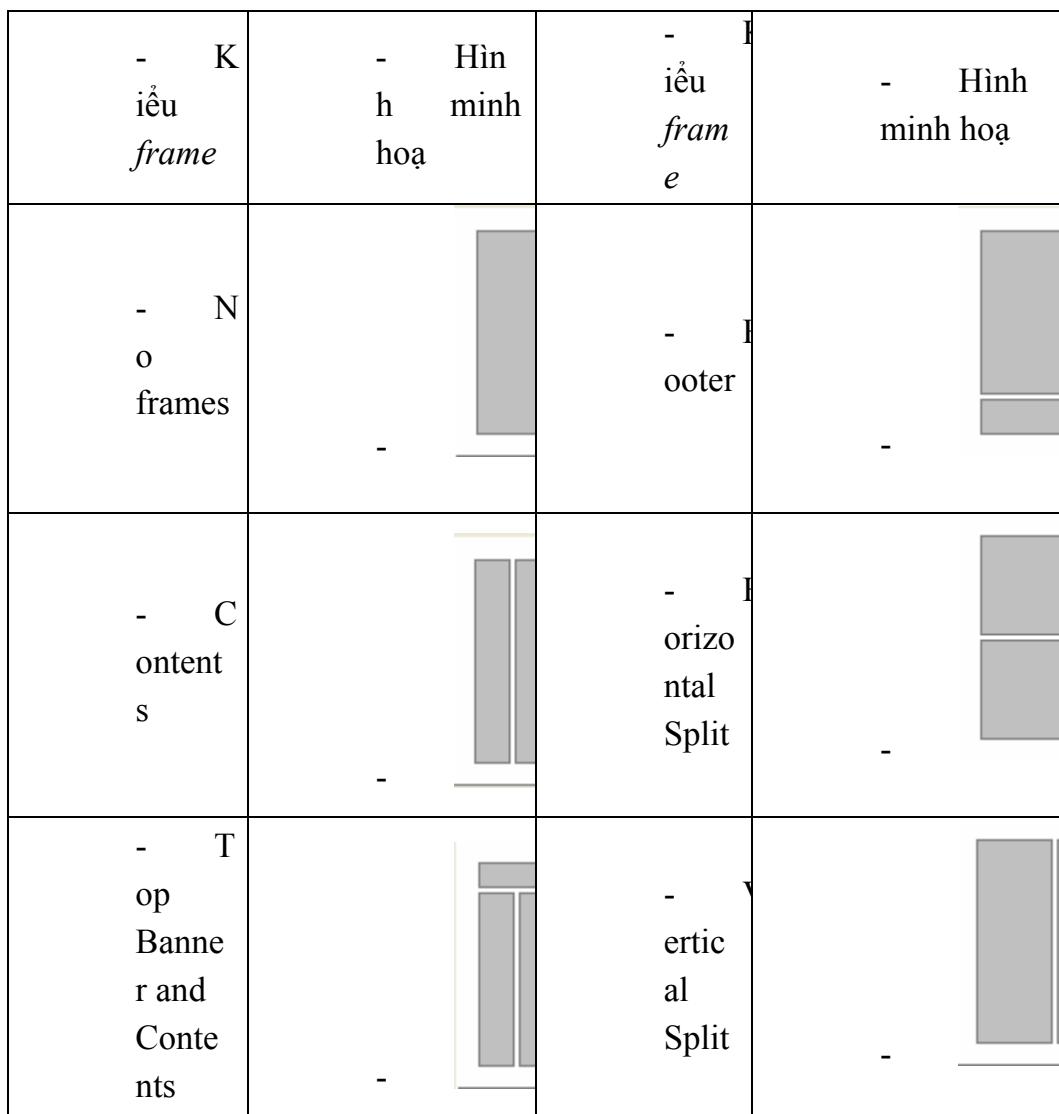
9.1./ Các kiểu frame

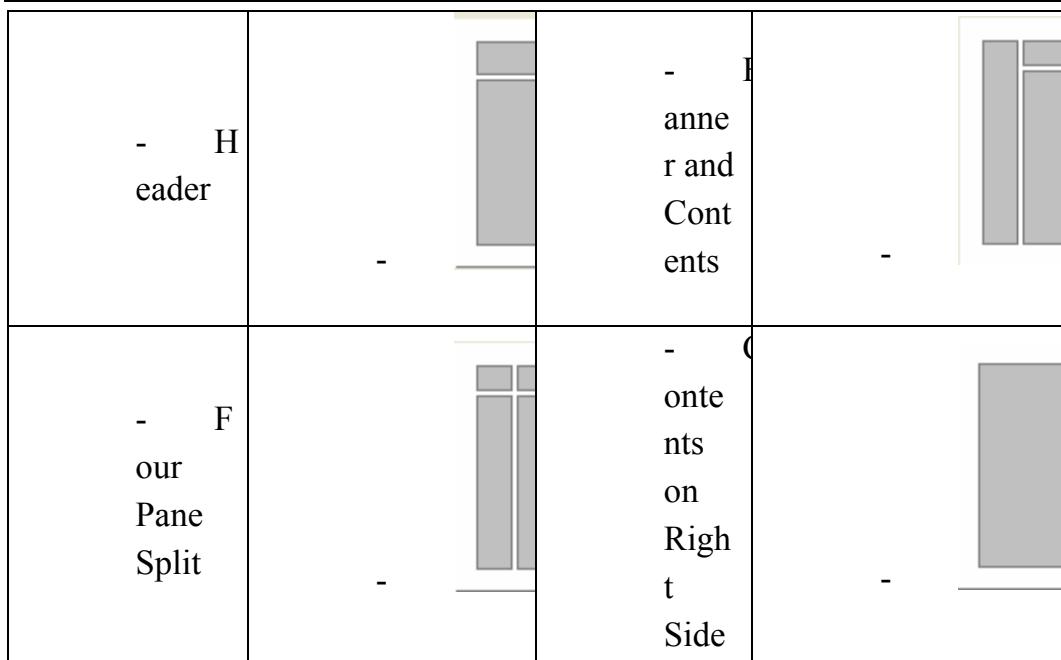
Lectora cung cấp 9 kiểu *frame* khác nhau để bạn lựa chọn. Sử dụng hộp thoại Properties để thay đổi kích thước của các *frame*. Sau khi chọn một kiểu *frame* bạn nên tạo một trang cho mỗi *frame* để chứa nội dung trong *frame* này.

- **No frames:** Các trang sẽ không bị chia ra thành các khung khác nhau. Đây là kiểu mặc định.
- **Contents:** các trang được chia thành một khung hẹp ở bên trái và một khung rộng ở bên phải.
- **Top Banner and Contents:** các trang được chia thành một khung hẹp ở trên cùng, một khung hẹp bên trái và một khung chính rộng ở bên phải. Khung nhỏ bên trên có thể chứa tiêu đề hoặc logo.
- **Header:** các trang được chia thành một khung nhỏ bên trên và một khung chính rộng ở dưới. Khung trên được sử dụng để đặt các nút định hướng chuyển trang hoặc tiêu đề.
- **Four Pane Split:** các trang được chia thành một khung hẹp bên trái chứa đề cương nội dung, một khung hẹp ở trên chứa tiêu đề, một khung ở góc trên bên trái để đặt lôゴ và một khung chính rộng để hiện nội dung.
- **Footer:** các trang màn hình được chia thành một khung nhỏ ở dưới cùng và một khung chính rộng. Khung dưới này có thể chứa tiêu đề hoặc các nút định hướng chuyển trang.

- **Horizontal Split:** các trang được phân chia thành hai khung trên và khung dưới bằng nhau.
- **Vertical Split:** các trang được phân chia thành hai khung bên trái và bên phải bằng nhau.
- **Banner and Contents:** các trang được chia thành khung hép trái chạy dọc từ trên xuống dưới. Khung chính rộng ở bên phải được chia thành hai khung là một khung hép ở trên cùng và một khung rộng ở dưới.
- **Contents on Right Side:** các trang được chia thành khung hép bên phải và khung rộng chính ở bên trái.

Hình ảnh minh họa cho các *frame*:





9.2./ Thêm các frame

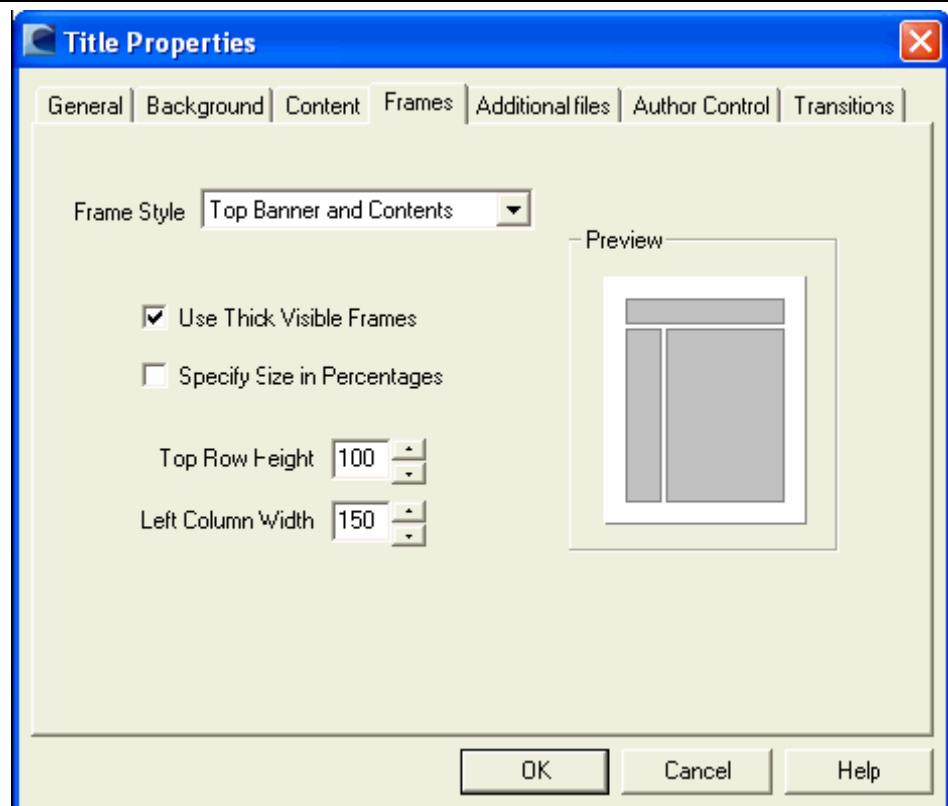
Bạn có thể thêm các *frame* vào thiết kế của bạn. Cách tốt nhất là thêm các *frame* vào chủ đề của bạn trước khi bạn tạo chương, mục hoặc trang và sau đó thêm các trang vào vị trí thích hợp trong các *frame* của bạn.

Để thêm các *frame* thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: kích chuột phải tại biểu tượng của chủ đề một menu xuất hiện.

Bước 2: chọn **Properties** để mở hộp thoại thuộc tính của chủ đề.

Bước 3: chọn thẻ Frames thì một hộp thoại xuất hiện như ở hình sau.



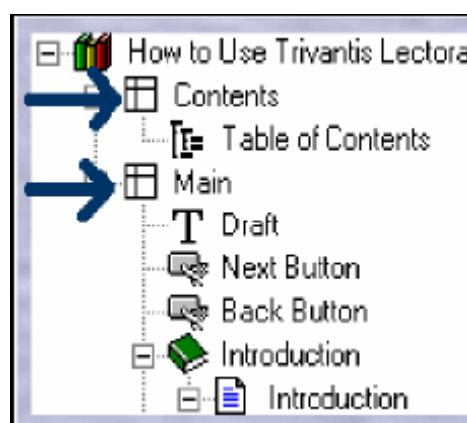
Bước 4: chọn kiểu *frame* bạn muốn sử dụng trong danh sách **Frame Style**.

Bước 5: nếu bạn muốn đường viền xung quanh *frame* dày thì chọn **Use thick visible frames**.

Bước 6: nếu bạn muốn thay đổi kích thước của *frame* và thích tính theo tỷ lệ phần trăm hơn thì đánh dấu chọn **Specify size in percentages**.

Bước 7: nếu bạn muốn thay đổi độ rộng của các *frame* khi bạn tạo ra chúng, điều chỉnh lại kích thước bằng cách thay đổi số pixel trong hai ô **Top Row Height** và **Left Column With**. Nếu bạn chọn tính theo phần trăm ở bước 6 thì hai ô này sẽ là tỷ lệ phần trăm.

Bước 8: kích **OK** để xem kiểu *frame* của bạn. Những *frame* này được hiện thị như là một biểu tượng ở khung đê cương bên trái như trong hình sau.



Bước 9: khi bạn nhìn thấy có hình ảnh như trên, bạn có thể thêm vào các chương, mục, trang hoặc các đối tượng chịu tác động mỗi *frame* trên.

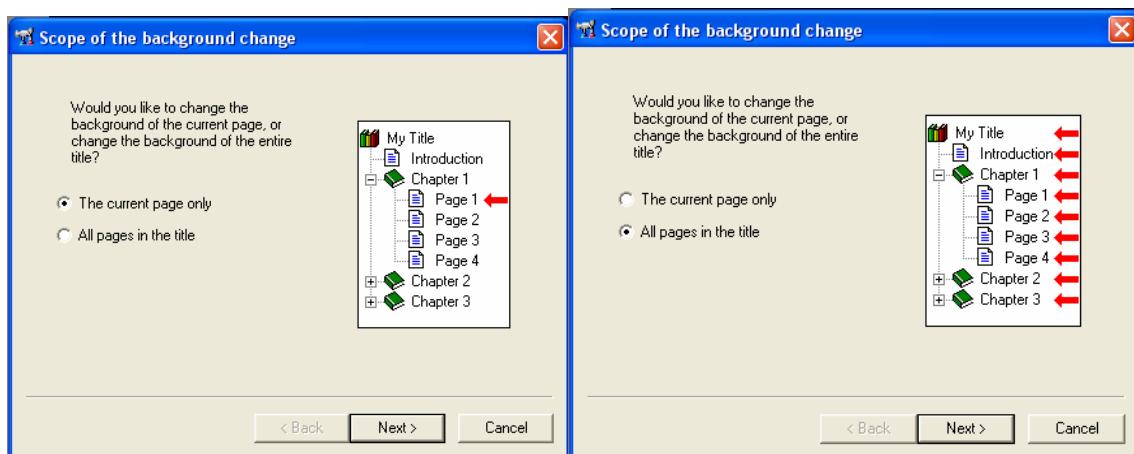
10./ Sử dụng Background Wizard

Sử dụng **Background Wizard** sẽ giúp bạn tiết kiệm thời gian và dung lượng bộ nhớ để có ảnh nền. Ảnh này có dung lượng nhỏ vì nó nhỏ hơn kích thước nền và nó sẽ được “lát nền” khắp trang màn hình và nó chỉ load một lần.

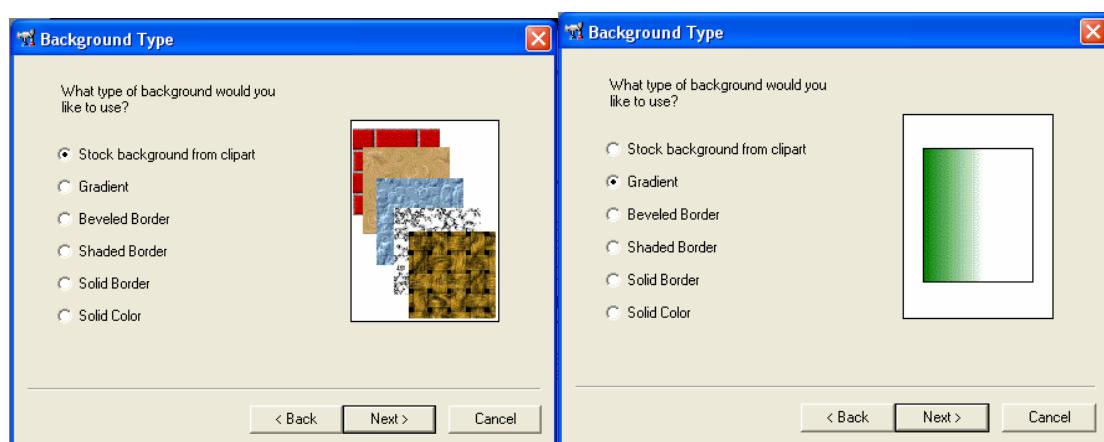
Sử dụng **Background Wizard** để thêm ảnh nền vào, thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Chọn biểu tượng của chủ đề ở khung bên trái để thêm ảnh nền cho toàn bộ chủ đề hoặc chọn một trang để thêm ảnh nền cho trang đó. Có thể chọn một chương hoặc một mục để thêm ảnh nền cho các trang thuộc chương hoặc mục đó.

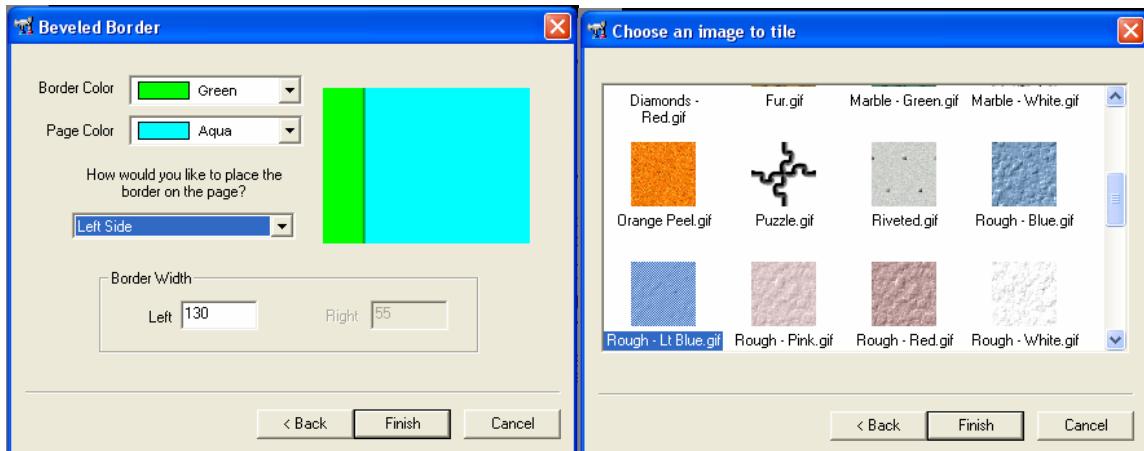
Bước 2: Chọn **Tools/Background Wizard** từ thanh menu. Hộp thoại **Scope of the background change** xuất hiện. Chọn **The current page only** để chọn ảnh nền chỉ cho trang đang được chọn (nếu một chương đang được chọn thì sẽ là **The current chapter only**, nếu một mục đang được chọn thì sẽ là **The current section only**). Chọn **All page in the title** để chọn ảnh nền cho tất cả các trang của chủ đề.



Bước 3: Kích nút **Next**. Hộp thoại **Background Type** xuất hiện



Bước 4: Chọn kiểu ảnh nền mà bạn muốn sử dụng. Tuỳ theo sự lựa chọn mà hộp thoại **Beveled Border** hay hộp thoại **Choose an image to tile** xuất hiện. Trong bước này bạn sẽ chọn kiểu ảnh nền phù hợp rồi kích **Finish**.



Chú ý: Để thay đổi nền của chủ đề/trang/chương, bạn cần mở hộp thoại Properties và chọn thẻ Background của chủ đề/trang/chương mà bạn đã thêm nền vào.

11./ Thêm chương, mục, trang trong chủ đề

11.1./ Thêm các chương

Để thêm một chương vào chủ đề, thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Kích chuột vào biểu tượng ở khung đê cương của chủ đề ở bên trái.

Bước 2: Chọn **Add/Chapter** từ thanh menu hoặc kích vào biểu tượng trên thanh công cụ hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + 1 hoặc kích chuột phải và chọn **Add/Chapter**.

Bước 3: Một biểu tượng sẽ xuất hiện ở khung đê cương của chủ đề ở bên trái. Bạn có thể thêm các mục cho chương và các trang, hoặc có thể những nội dung mà bạn muốn nó xuất hiện ở mọi trang thuộc chương này (như là tiêu đề chương).

11.2./ Thêm một mục

Để thêm một mục vào chủ đề thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Trong khung đê cương của chủ đề ở bên trái, chọn chương mà bạn muốn thêm mục vào.

Bước 2: Chọn **Add/Section** từ thanh menu hoặc chọn biểu tượng trên thanh công cụ hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + 2 hoặc kích chuột phải và chọn **Add/Section**.

Bước 3: Trong khung đề cương của chủ đề, mở chương mà bạn vừa chọn để thêm mục, mục mà bạn vừa thêm sẽ xuất hiện. Bạn có thể thêm các mục con, các trang vào nó hoặc những nội dung mà bạn muốn chúng xuất hiện ở mọi trang trong mục này (như là tiêu đề mục).

11.3./ Thêm một trang

Để thêm một trang vào chủ đề, thực hiện theo những bước sau:

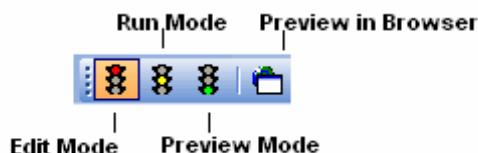
Bước 1: Trong khung đề cương của chủ đề ở bên trái, kích chọn chương hoặc mục mà muốn thêm trang vào. Nếu muốn thêm vào một trang đứng độc lập thì kích vào biểu tượng của chủ đề.

Bước 2: Chọn Add/Page từ menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + 3 hoặc kích chuột phải và chọn **Add/Page**.

Bước 3: Một biểu tượng của trang sẽ xuất hiện ở khung bên trái. Bạn có thể thêm nội dung vào trang như là văn bản, âm thanh, video, hình ảnh, hoạt hình... Nếu có media xuất hiện trong trang mà bạn không đưa nó vào trang, thì có thể nó đã được đưa vào chương hoặc mục mà chứa trang này.

12./ Xem trước chủ đề

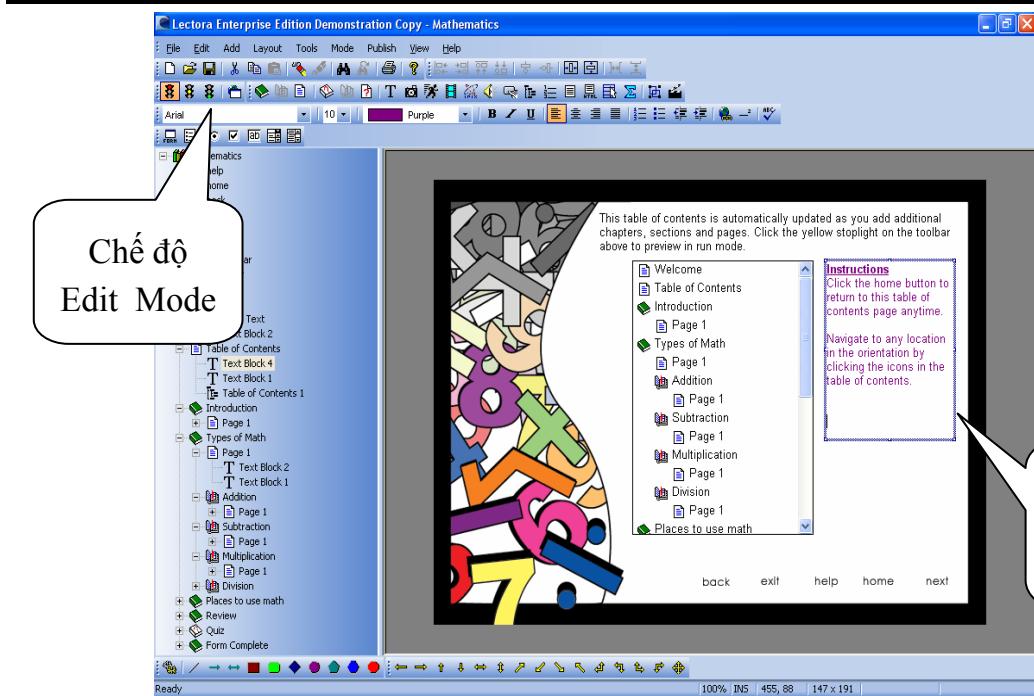
Lectora cung cấp 4 chế độ để xem trước chủ đề của bạn



12.1./ Edit Mode (F12)

Đây là chế độ hiệu chỉnh. Trong chế độ này, bạn tạo ra một chủ đề và đang hiệu chỉnh nó. Khi bạn tạo một chủ đề mới thì nó được mặc định ở chế độ này.

Ví dụ: Chủ đề chạy trong chế độ Edit Mode

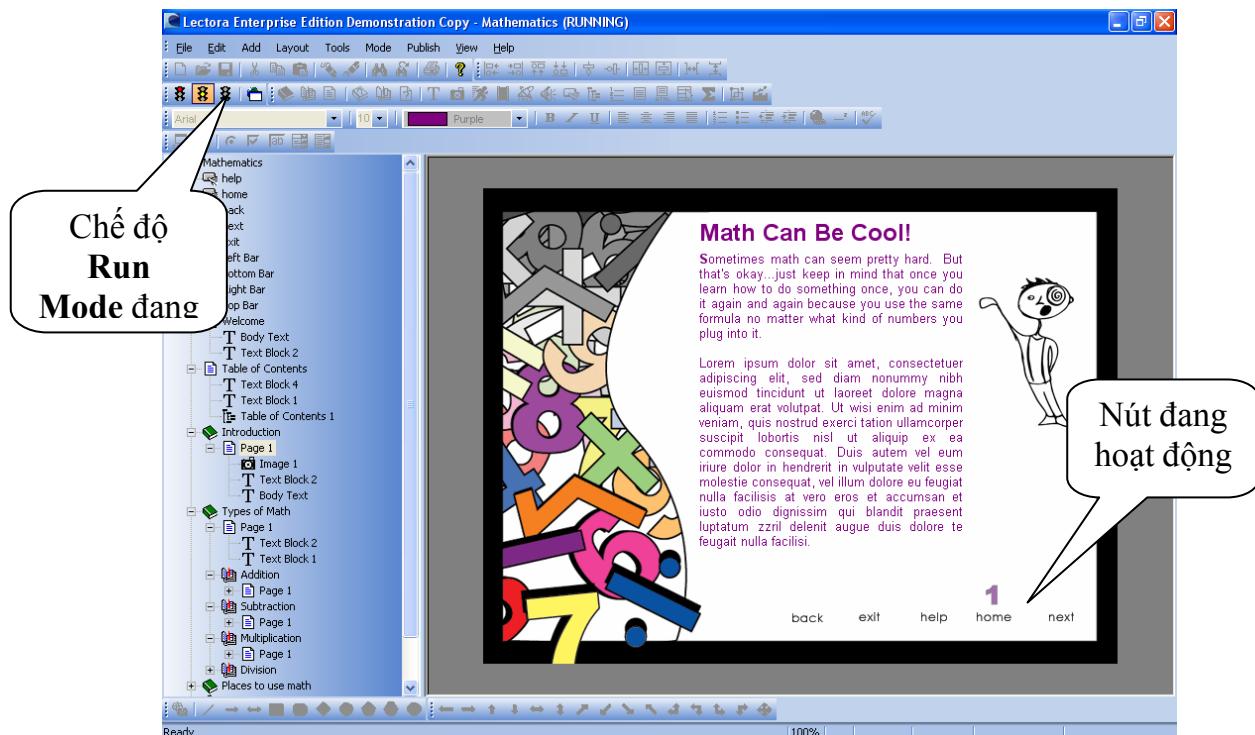


Để xem những tài liệu của bạn trong chế độ này, chọn **Mode/Edit** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ hoặc ấn phím F12 trên bàn phím.

12.2./ Run Mode (F10)

Đây là chế độ chạy. Trong chế độ này, bạn có thể chạy chủ đề của bạn ngay trong khung giao diện của chủ đề và tất cả các nút, liên kết và các action đều hoạt động.

Ví dụ: Chủ đề được chạy trong chế độ Run Mode



Để xem tài liệu của bạn trong chế độ chạy, chọn **Mode/Run** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc ấn phím F10 trên bàn phím. Bạn phải chắc chắn chuyển sang chế độ hiệu chỉnh khi bạn muốn tiếp tục hiệu chỉnh chủ đề.

12.3./ Preview Mode (F11)

Chế độ xem trước hiện thị chủ đề của bạn trong một nền được căn giữa bên ngoài giao diện của Lectora. Tất cả các nút, liên kết và các action đều hoạt động.

Ví dụ: Chủ đề được chạy trong chế độ Preview Mode.

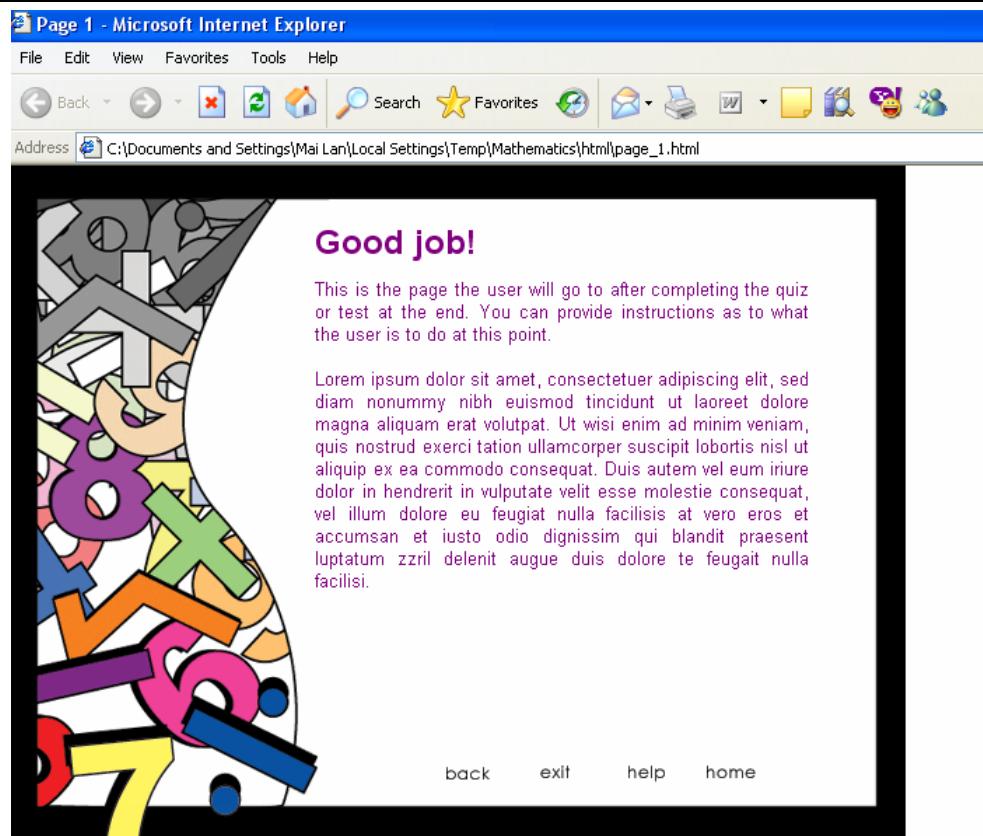


Để xem tài liệu của bạn trong chế độ xem trước, chọn **Mode/Preview** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc ấn phím F11 trên bàn phím. Để thoát khỏi chế độ này ấn phím **Escape**.

12.4./ Preview in Browser (F9)

Đây là chế độ xem trước trong trình duyệt, chế độ này sẽ hiển thị chủ đề của bạn trong một trình duyệt đã được chọn. Tất cả các action trên các trang đều hoạt động, nhưng chủ có những trang độc lập được xuất bản, những chức năng để để chuyển hướng đến các trang khác sẽ không hoạt động.

Ví dụ: Một trang của chủ đề được chạy trong chế độ Preview in Browser



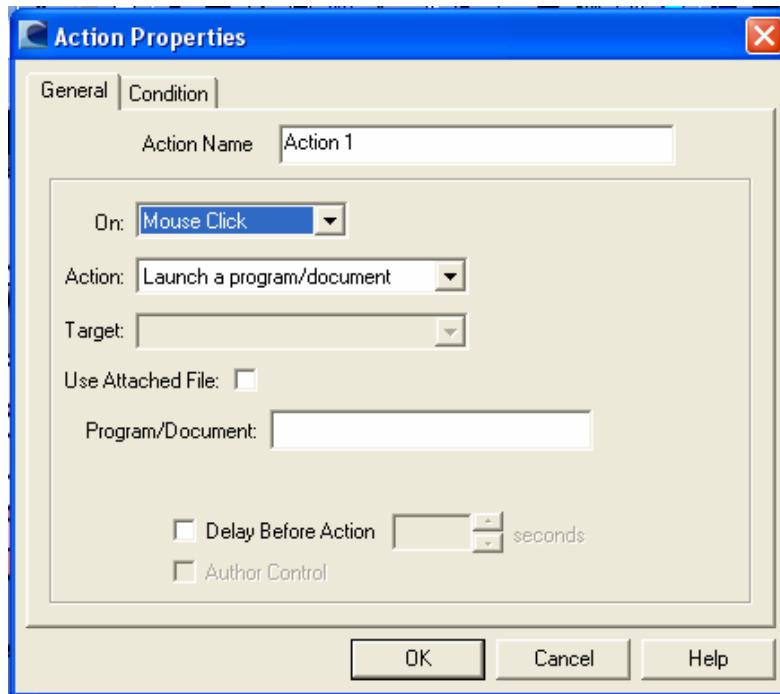
Để xem chủ đề trong chế độ xem trong trình duyệt, chọn **Mode/Preview in Browser** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ hoặc nhấn phím F9 trên bàn phím.

13./ Sử dụng Action

13.1./ Giới thiệu

Trong hộp thoại của action có hai thẻ là **General** và **Condition**.

13.1.1/ Thẻ General



Các thuộc tính trong thẻ **General** là:

- **On:** xác định sự kiện nào sẽ khởi động action.
- **Action:** xác định sự kiện nào sẽ được xảy ra sau khi sự kiện trước xảy ra.
- **Target:** xác định đối tượng bị tác động bởi sự kiện.
- **Delay Before Action:** thời gian hoãn việc thực hiện sự kiện trang ô **Action** sau khi sự kiện trong ô **On** đã được thực hiện.

Ba thành phần **On**, **Action**, **Target** này cùng xảy ra và tạo ra được kết quả cuối cùng. Tuỳ theo sự kiện trong phần **Action**, các đối tượng bị tác động trong phần **Target** sẽ có sự thay đổi. Tuỳ theo sự kiện và đối tượng, bạn sẽ phải đưa thêm một số thông tin khác. Sau đây là tất cả các action mà bạn có thể sử dụng trong một chủ đề.

Thành phần **On** gồm có:

- Keystroke: nhấn phím đã được định trước.
- Mouse Click: kích chuột trái.
- Mouse Right – Click: kích chuột phải.

- Mouse Enter: di chuyển chuột vào.
- Mouse Exit: di chuyển chuột ra.
- Mouse Double – Click: kích đúp chuột trái.
- Show: action được hiển thị.
- Any key: nhấn bất cứ phím nào.
- Thành phần **Action** gồm có:
 - Cancel Test: kết thúc bài kiểm tra.
 - Change Contents: Thay đổi nội dung.
 - Display Message: Hiện thông báo.
 - Exit Title/Close Window: Thoát khỏi chủ đề.
 - Go to: Chuyển sang một trang mới.
 - Hide:Ẩn đối tượng.
 - Launch a Program/Document: Khởi động một chương trình hay mở một tài liệu.
 - Mail to: Gửi thư điện tử.
 - Modify Variable: Thay đổi giá trị của biến.
 - None: Không thực hiện hoạt động gì.
 - Play: Bật một đoạn phim, một âm thanh, một hoạt hình.
 - Print Current Page: In trang hiện thời.
 - Reset All Variables: Thiết lập lại giá trị của tất cả các biến.
 - Reset Form: Thiết lập lại tất cả các giá trị trong mẫu.
 - Reset Test: Thiết lập lại bài kiểm tra.
 - Run Action Group: Thực hiện hoạt động của một nhóm.
 - Show: Hiện một đối tượng.
- Stop: Dừng hoạt động của một hoạt hình, phim, âm thanh, hoạt động của một nhóm.
- Submit Form: Gửi thông tin của mẫu đi.
- Submit Variable Values: Gửi giá trị của các biến đi.
- Submit/Score Test: Tính điểm bài kiểm tra và gửi kết quả đi.
- Toggle Play Mode: Thay đổi chế độ chạy hoặc không.

- Toggle Visibility State: Thay đổi giữa trạng thái ẩn hiện.

Thành phần **Target** gồm có:

- Back: trở lại trang trước.
- Chapter, Section or Page: chương, mục, trang.
- Next Chapter, Page, Section: chương, mục hoặc trang tiếp theo.
- Previous Chapter, Page, Section: chương, mục hoặc trang trước.
- Title: chủ đề.
- Web Address: địa chỉ web.
- Các đối tượng trong một trang.
- Các biến trong chủ đề.

13.1.2/ Thể Condition

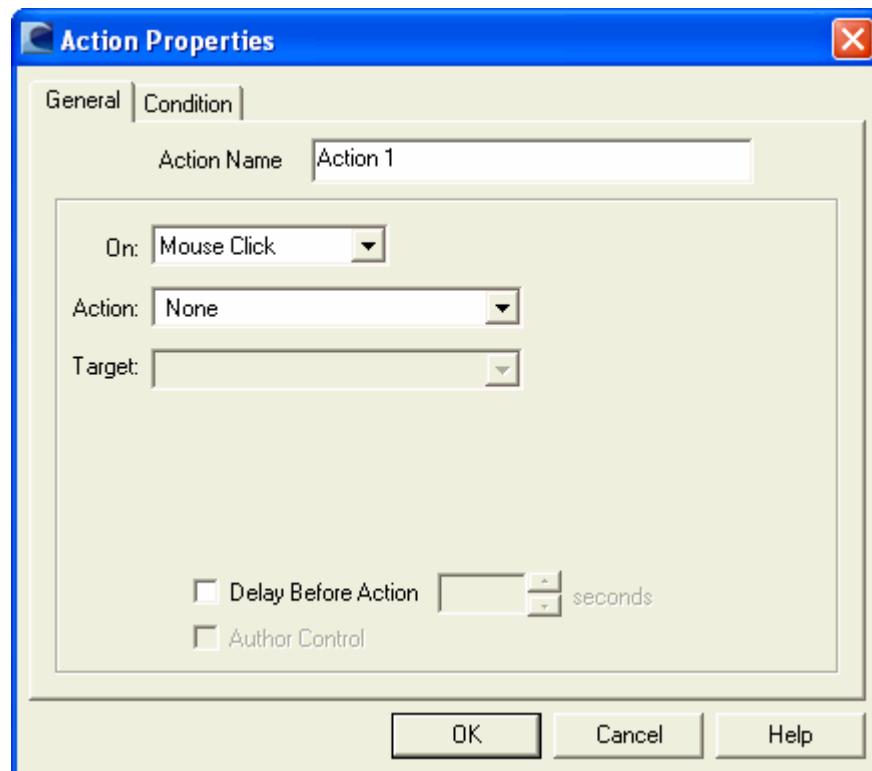
Bạn có thể đặt điều kiện để action hoạt động bằng cách đánh dấu vào hộp đánh dấu trước lựa chọn **Perform Action ONLY if the following is TRUE**. Sau đó thiết lập các điều kiện. Có thể thiết lập một hoặc nhiều điều kiện. Để hiểu thêm về thiết lập điều kiện hãy tìm hiểu các tính năng nâng cao của Lectora.

13.2./ Thêm Action

Để thêm một action cho một đối tượng, thực hiện theo các bước sau đây:

Bước 1: Chọn đối tượng mà cần thêm action.

Bước 2: Chọn **Add/Action** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của action xuất hiện.



Bước 3: Nhập tên cho action. Đây là tên gọi trong chủ đề.

Bước 4: Sử dụng hộp danh sách để thiết lập các thuộc tính **On**, **Action**, **Target**. Những lựa chọn trong các hộp danh sách này phụ thuộc vào đối tượng đã chọn ở bước 1.

Bước 5: Đánh dấu vào ô đánh dấu trước **Delay Before Action** nếu muốn đặt thời gian trễ cho việc thực hiện action. Nhập thời gian trễ vào ô bên cạnh, đơn vị tính là giây.

Bước 6: Sau khi đã thiết lập các thuộc tính thì kích **OK**.

14./ Làm việc với các đối tượng

14.1./ Giới thiệu các đối tượng

Khi sử dụng Lectora, bạn có thể thêm vài kiểu đối tượng vào trong chủ đề của bạn. Một đối tượng được định nghĩa là một trong những kiểu sau đây:

- • Images
- • Animations
- • Flash
- • Videos
- • IPIX images
- • Audio files
- • Buttons
- • Tables of Contents
-
-
- • Reference Lists
- • Documents
- • Menus
- • Equations
- • Radio Buttons
- • Check Boxes
- • Entry Fields
- • Dropdown Lists
- • List Boxes

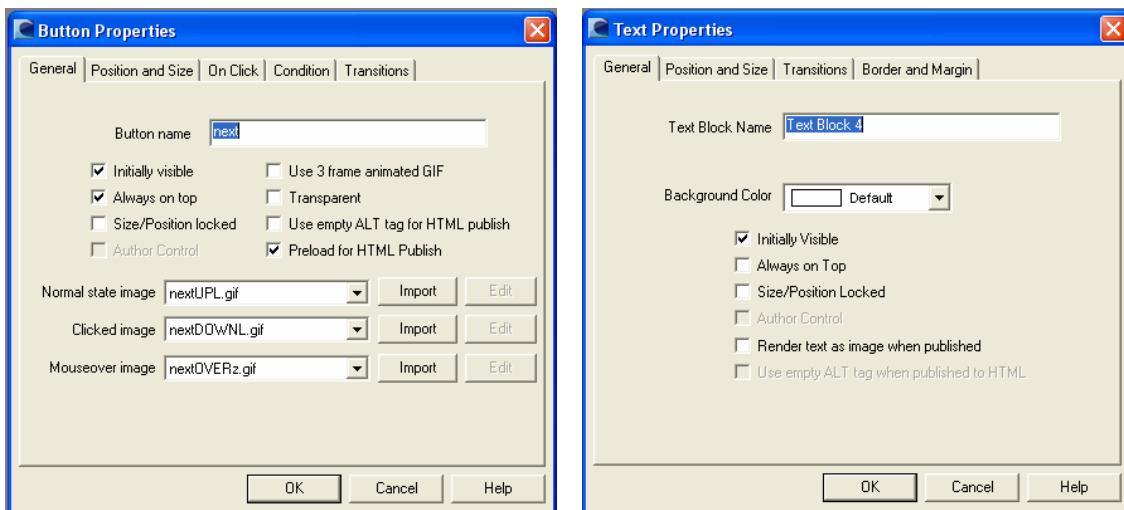
Lectora cho phép bạn hiệu chỉnh thuộc tính của mỗi đối tượng như là thay đổi kích thước, hình dạng và vị trí... Điều này được thực hiện thông qua hộp thoại Properties (thuộc tính) của mỗi đối tượng. Bạn còn có thể căn chỉnh lề và sắp xếp các đối tượng theo chiều tăng dần bằng cách chọn **Layout** trên thanh menu. Mỗi đối tượng khác nhau sẽ có những thuộc tính khác nhau.

Để mở hộp thoại **Properties** của một đối tượng thì có hai cách sau:

Cách 1: Kích đúp chuột vào biểu tượng của đối tượng ở khung đê cương bên trái (hoặc là đối tượng ở trong màn hình giao diện ở khung bên phải).

Cách 2: Kích chuột phải vào biểu tượng của đối tượng ở khung đê cương bên trái (hoặc là đối tượng ở trong màn hình giao diện ở khung bên phải) có một menu xuất hiện và chọn **Properties** từ menu đó.

Ví dụ: Hộp thoại **Button Properties** là hộp thoại thuộc tính của nút và hộp thoại **Text Properties** là hộp thoại thuộc tính của đoạn văn bản.



Những phím tắt được sử dụng để thêm các đối tượng một cách nhanh chóng.

Đối tượng	Tổ hợp phím tắt	Đối tượng	Tổ hợp phím tắt
Animation	Ctrl + 9	Table of Contents	Ctrl + Shft + 9
Audio	Ctrl + Shft + 0	Text Block	Ctrl + Alt + 0
Button	Ctrl + Shft + 1	Video	Ctrl + Alt + 1
Document	Ctrl + Shft + 2	Form	Ctrl + Alt + 2
Equation	Ctrl + Shft + 3	Radio Button Group	Ctrl + Alt + 3
External HTML	Ctrl + Shft + 4	Radio Button	Ctrl + Alt + 4
Image	Ctrl + Shft + 5	Check box	Ctrl + Alt + 5
IPIX Image	Ctrl + Shft + 6	Entry field	Ctrl + Alt + 6
Menu	Ctrl + Shft + 7	Drop-down list	Ctrl + Alt + 7
Reference List	Ctrl + Shft + 8	List box	Ctrl + Alt + 8

14.2./ Thêm các đối tượng

Ngoài cách sử dụng tổ hợp phím tắt để thêm các đối tượng vào chủ đề, Lectora cung cấp 4 cách khác để thêm đối tượng:

- Sử dụng thanh menu.
- Sử dụng thanh công cụ.
- Kéo và thả đối tượng.
- Sử dụng chuột phải.

14.3./ Sử dụng menu

Chọn Add/Object/đối tượng cần thêm trên thanh menu.

14.4./ Sử dụng thanh công cụ

Tất cả các đối tượng trong Lectora đều có thể được thêm vào chủ đề bằng cách sử dụng thanh công cụ hoặc thanh menu. Thêm một đối tượng bằng cách sử dụng thanh công cụ, bạn chỉ cần kích chuột vào biểu tượng của nó trên thanh công cụ. Sau đây là một số biểu tượng trên thanh công cụ để thêm các đối tượng

Biểu tượng	Đối tượng được thêm vào
	Hoạt hình (Amination)
	Âm thanh (Sound)
	Nút (Button)
	Tài liệu (Document)
	Biểu thức toán học (Equation)
	(External HTML)
	Ảnh (Image)
	Ảnh IPIX (IPIX Image)
	Bảng lệnh (menu)
	Danh sách tham chiếu (Reference List)
	Cây nội dung (Table of Contents)
	Văn bản (Text Block)
	Phim (Video)
	Khuôn mẫu (Form)
	Nhóm nút lựa chọn (Radio Button Group)
	Nút lựa chọn (Radio Button)
	Hộp đánh dấu (Check Box)
	Ô nhập nội dung (Entry)

	Danh sách (List)
	Hộp danh sách (List Box)

14.5./ Sử dụng kéo và thả đối tượng

Một tính năng nhanh nhất và dễ nhất của Lectora là bạn có thể kéo đối tượng cần thêm vào chủ đề từ màn hình desktop và thả nó vào trang cần thêm trong chủ đề.

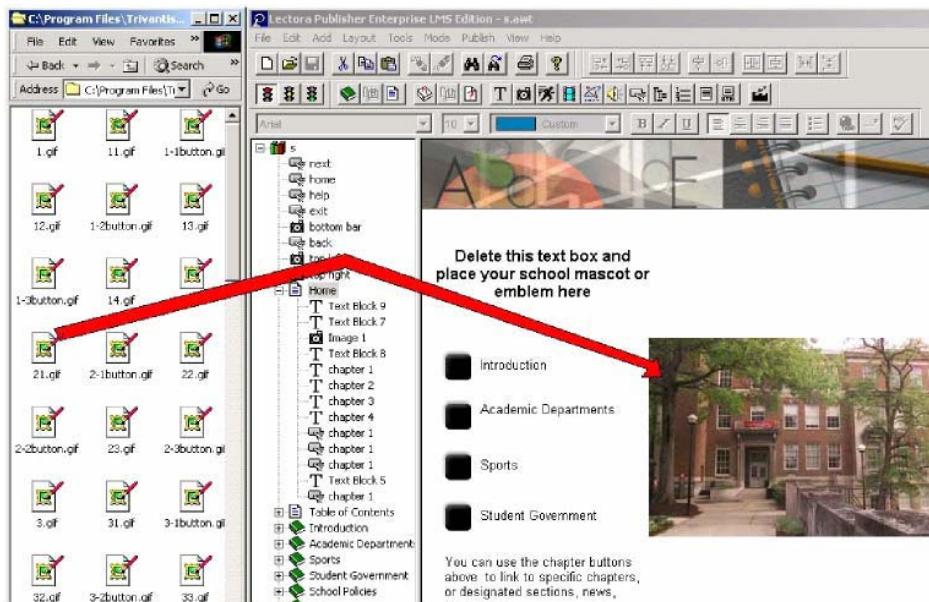
Thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Mở chủ đề trong Lectora và màn hình window có các đối tượng (các tệp văn bản, ảnh, nút...)

Bước 2: Chọn một hoặc nhiều đối tượng trên màn hình window của bạn.

Bước 3: Kéo vào thả đối tượng từ màn hình window vào chủ đề đang mở trong Lectora như trong hình sau.

Bước 4: Tất cả các đối tượng sẽ xuất hiện trong chủ đề, bạn có thể sắp xếp lại chúng theo cách mà bạn muốn. Sau đó Lectora sẽ copy các đối tượng vừa được thêm vào đúng thư mục con trong thư mục chủ đề của bạn.



14.6./ Sử dụng chuột phải

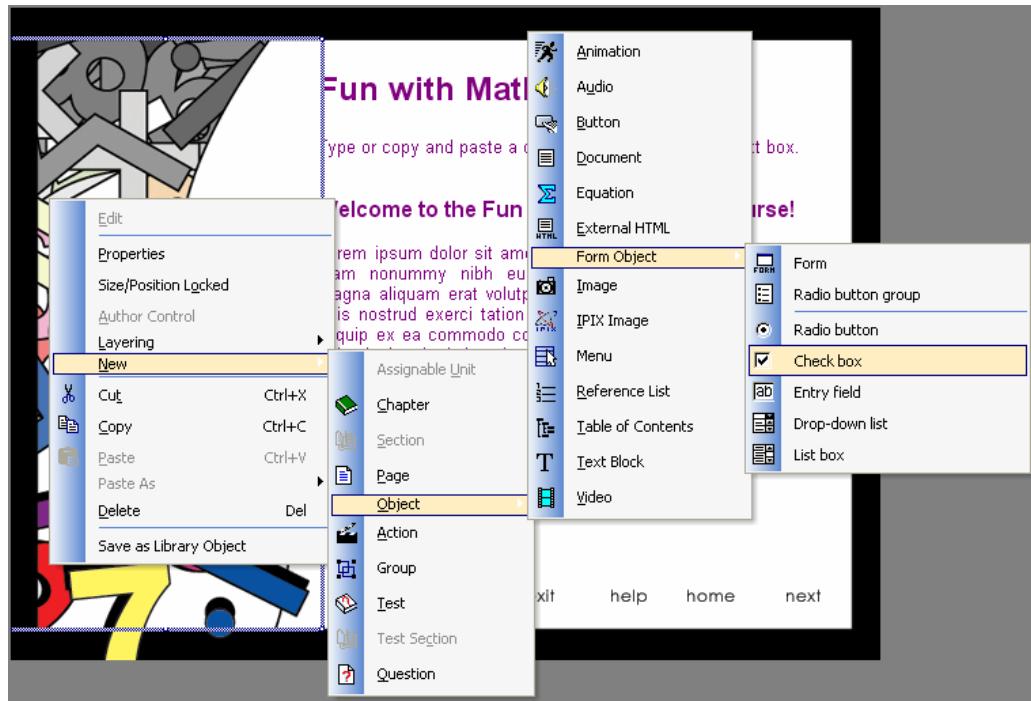
Để thêm các đối tượng bằng cách sử dụng chuột phải thì thực hiện theo các bước sau đây:

Bước 1: Kích chuột phải vào vị trí trống trong trang mà bạn muốn thêm đối tượng. Một menu xuất hiện.

Bước 2: Trong menu đó chọn **New Object** sẽ có một menu con xuất hiện và chọn đối tượng muốn thêm trong menu con này.

Bước 3: Đối tượng được thêm vào sẽ xuất hiện tại vị trí bạn kích chuột phải.

Ví dụ: Hình minh họa thêm một hộp đánh dấu vào chủ đề bằng cách dùng chuột phải.



14.7./ Một số thuộc tính chung của các đối tượng

14.7.1/ Thuộc tính kế thừa

Theo nguyên lý kế thừa, bất cứ đối tượng nào mà bạn thêm vào chủ đề thì nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong chủ đề. Bất cứ một đối tượng nào được thêm vào một chương thì nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong chương đó. Các đối tượng mà được thêm vào một mục thì nó sẽ xuất hiện ở mọi trang trong mục đó. Các đối tượng được thêm trực tiếp vào trang đó thì nó sẽ xuất hiện ở chỉ trang đó.

Thực hiện theo các bước sau để hiệu chỉnh các đối tượng được kế thừa trong một trang:

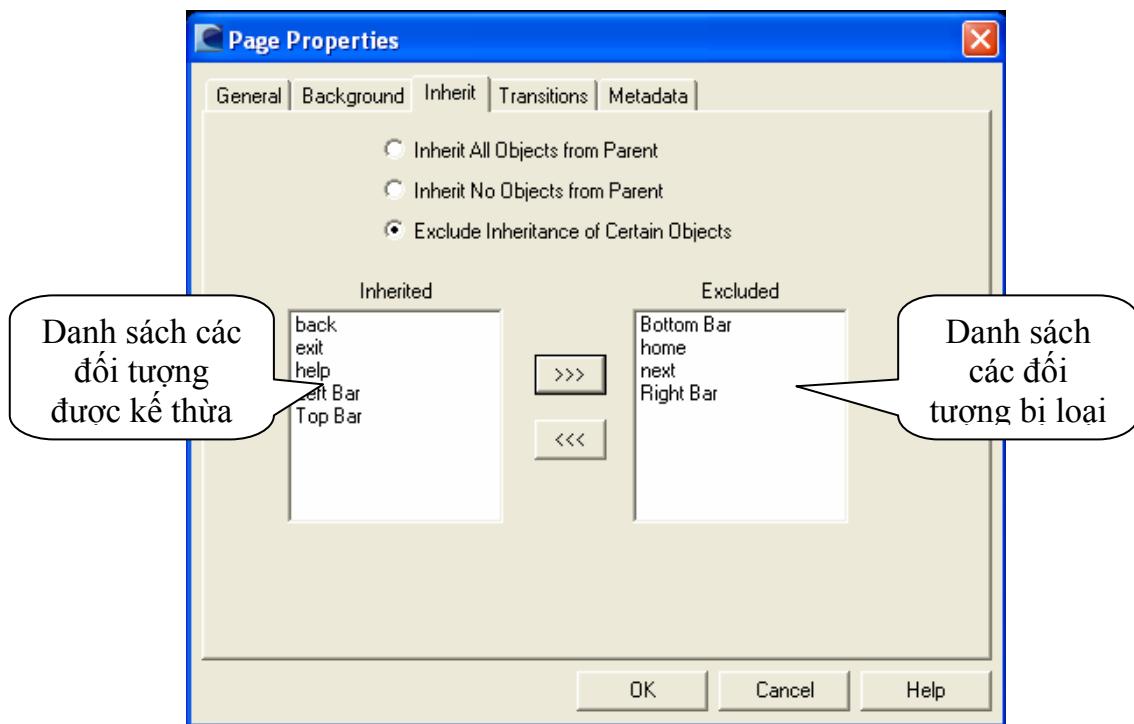
Bước 1: Mở hộp thoại **Properties** của trang. Chọn thẻ **Inherit**.

Bước 2: Đánh dấu chọn vào hộp chọn trước **Exclude Inheritance of Certain Objects**.

Bước 3: Chọn các đối tượng cần di chuyển và dùng nút có hình >>> và <<< để di chuyển các đối tượng từ danh sách thêm vào và danh sách loại bỏ ra.

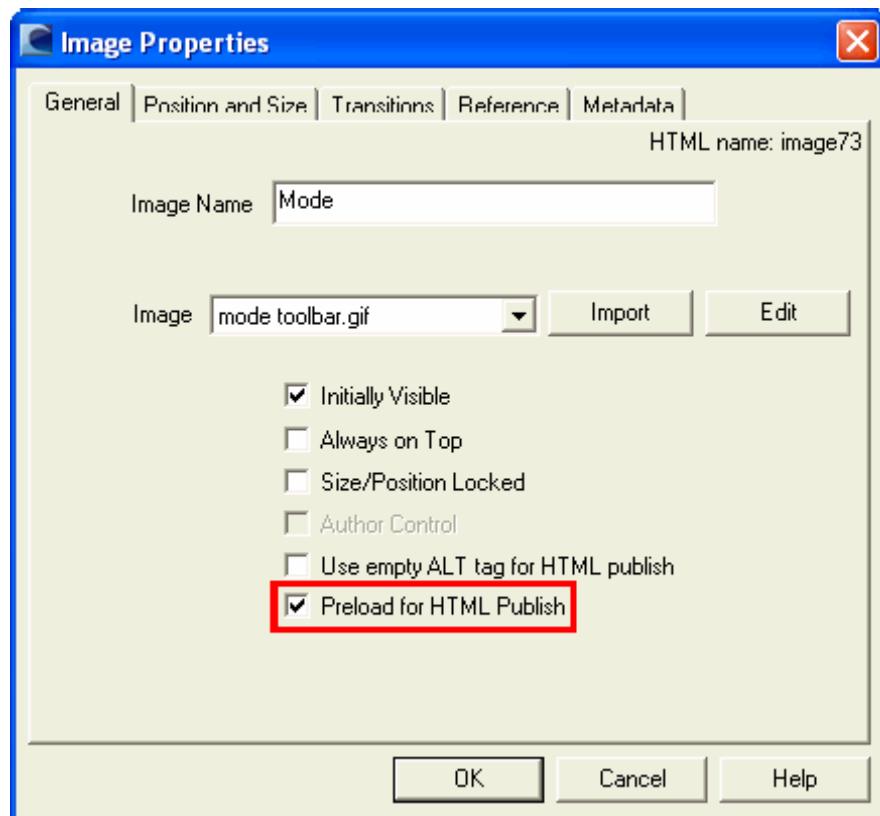
Bước 4: Sau khi di chuyển các đối tượng nhấn nút **OK**.

Chú ý: Nếu bạn cần lựa chọn nhiều đối tượng để di chuyển bạn đánh dấu nhiều đối tượng trước khi bấm nút di chuyển. Chọn nhiều đối tượng một lúc giống như là chọn nhiều thư mục trong window.



14.7.2/ Lựa chọn Preload for HTML Publish trong thẻ General

Lựa chọn **Preload for HTML Publish** có trong thẻ **General** của các đối tượng ảnh, hoạt hình, và các nút. Nó được mặc định là được chọn. Khi lựa chọn này được chọn thì các tài nguyên sẽ được nạp vào đầy đủ trước khi toàn bộ trang hiện thị. Nếu bạn muốn trang hiện thị trước khi các tài nguyên được nạp vào thì không chọn lựa chọn này.



14.8./ Di chuyển đối tượng

14.8.1/ Dùng bàn phím

Chọn đối tượng cần di chuyển trong trang bằng cách kích chuột vào đối tượng. Giữ phím Shift, sau đó dùng các phím mũi tên để di chuyển theo hướng mà bạn muốn. Khi giữ phím Shift tốc độ di chuyển là 10 pixel một lần nhấn phím mũi tên và đối tượng của bạn sẽ di chuyển thẳng theo chiều lên, xuống, sang trái, sang phải. Nếu không giữ phím Shift mà chỉ sử dụng phím mũi tên thì tốc độ di chuyển là 1 pixel một lần nhấn phím.

14.8.2/ Dùng chuột

Kích chọn đối tượng cần di chuyển. Khi con chuột có hình bàn tay thì giữ chuột và kéo đến vị trí mới rồi thả chuột ra.

14.9./ Xác định vị trí, kích thước các đối tượng

Tại một thời điểm, có những đối tượng cần phải cố định hoặc không cố định vị trí và kích thước của chúng. Trong chế độ hiệu chỉnh (Edit Mode), các đối tượng có thể được cố định vị trí và kích thước.

14.10./ Cố định vị trí và kích thước

Chọn đối tượng cần cố định vị trí và kích thước (nếu có nhiều đối tượng thì giữ phím Ctrl rồi kích chọn lần lượt các đối tượng). Sau đó, kích chuột phải sẽ xuất hiện một menu và chọn **Lock Size/Position**.

Để gỡ bỏ việc cố định vị trí và kích thước thì chọn các đối tượng rồi kích chuột phải và chọn **Unlock Size/Position**.

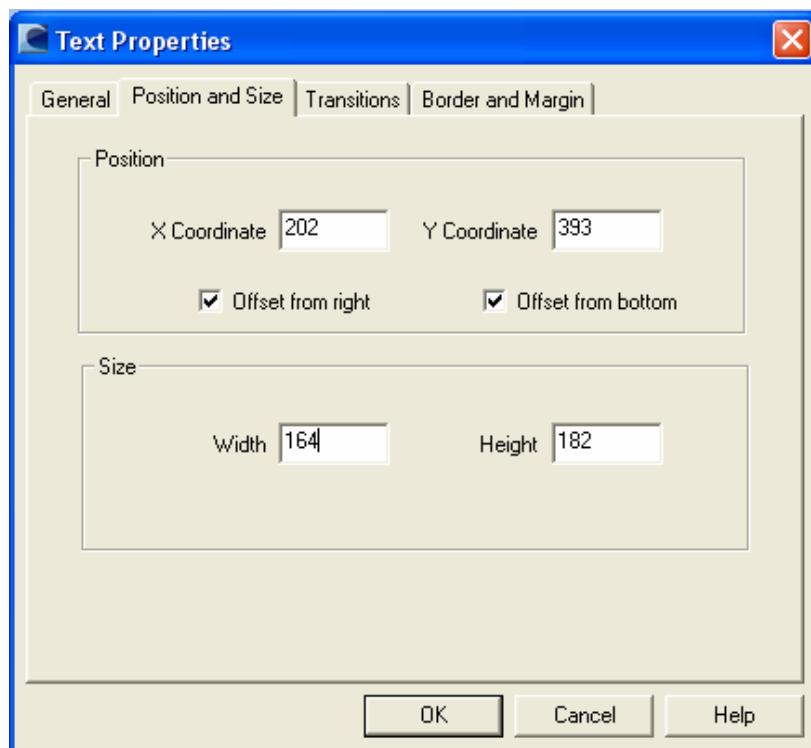
14.11./ Kích thước đối tượng

14.11.1/ Dùng chuột

Kích chọn đối tượng cần thay đổi kích thước. Di chuyển con chuột đến cạnh của đối tượng đến khi con chuột biến thành hình mũi tên hai chiều thì giữ chuột và kéo cho đến kích thước mong muốn thì nhả chuột. Nếu đặt chuột tại góc của đối tượng thì khi kéo sẽ thay đổi cả hai chiều cùng một số pixel.

14.11.2/ Dùng hộp thoại thuộc tính

Mở hộp thoại thuộc tính của đối tượng, chọn thẻ **Position and Size**. Trong khung **Size** nhập kích thước chiều rộng vào ô **With**, chiều cao vào ô **Height**. Đơn vị là pixel.



14.12./ Vị trí của đối tượng

Bạn có thể dùng chuột hoặc bàn phím để di chuyển đối tượng đến vị trí mong muốn. Để xác định chính xác vị trí của đối tượng thì ta sử dụng hộp thoại thuộc tính của đối tượng.

Mở hộp thoại thuộc tính và chọn thẻ **Position and Size**. Trong khung **Position**, hai số trong ô **XCoordinate** và **YCoordinate** xác định vị trí của đối tượng.

- Xcoordinate:

- + Nếu hộp đánh dấu **Offset from right** không được chọn thì số trong ô này là khoảng cách theo chiều rộng cách từ góc trên bên trái của trang đến góc trên bên trái của đối tượng. Số này trong khoảng từ 0 đến hiệu độ rộng của trang và độ rộng của đối tượng.
- + Nếu hộp đánh dấu **Offset from right** được chọn thì số trong ô này là khoảng cách theo chiều rộng cách từ góc dưới bên phải của trang đến góc trên bên trái của đối tượng. Số này trong khoảng từ độ rộng của đối tượng đến độ rộng của trang.

- Ycoordinate

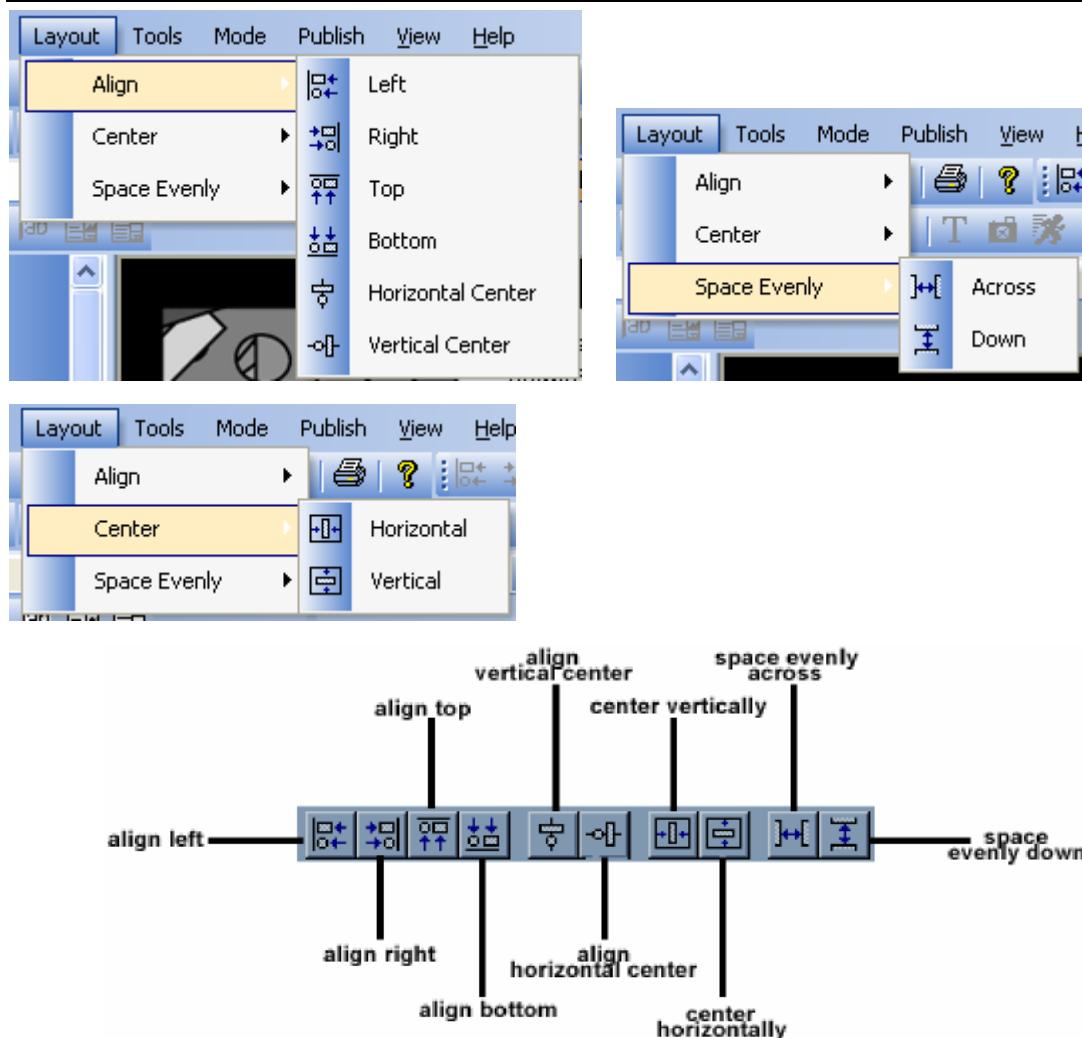
- + Nếu hộp đánh dấu **Offset from bottom** không được chọn thì số trong ô này là khoảng cách theo chiều cao cách từ góc trên bên trái của trang đến góc trên bên trái của đối tượng. Số này trong khoảng từ 0 đến hiệu độ cao của trang và độ cao của đối tượng.
- + Nếu hộp đánh dấu **Offset from bottom** được chọn thì số trong ô này là khoảng cách theo chiều cao cách từ góc dưới bên phải của trang đến góc trên bên trái của đối tượng. Số này trong khoảng từ độ cao của đối tượng đến độ cao của trang.

Chú ý: Nếu số bạn nhập không thỏa mãn trong khoảng giới hạn cho phép thì sẽ có thông báo lỗi và yêu cầu nhập lại.

14.13./ Sắp xếp thẳng hàng và khoảng cách đều cho nhiều đối tượng

Bạn có thể sắp xếp vị trí đồng thời cho nhiều đối tượng hoặc chỉ một đối tượng. Có ba nhóm chức năng là căn theo lề, căn giữa và căn theo khoảng cách bằng nhau.

Để sắp xếp một hoặc nhiều đối tượng, ta chọn các đối tượng cần sắp xếp. Sau đó kích chọn biểu tượng tương ứng của kiểu sắp xếp trên thanh công cụ hoặc chọn **Layout/Nhóm/Kiểu sắp xếp**.



14.13.1/ Nhóm Align (Sắp xếp thẳng hàng theo lề)

Nhóm này gồm các kiểu sắp xếp thẳng hàng theo lề của các đối tượng. Các kiểu sắp xếp trong nhóm này gồm có:

- **Left:** thẳng hàng theo lề bên trái của các đối tượng.
- **Right:** thẳng hàng theo lề phải của các đối tượng.
- **Top:** thẳng hàng theo lề trên của các đối tượng.
- **Bottom:** thẳng hàng theo lề dưới của các đối tượng.
- **Horizontal Centre:** thẳng hàng ngang vị trí chính giữa các đối tượng.
- **Vertical Centre:** xếp thẳng hàng dọc vị trí chính giữa các đối tượng.

14.13.2/ Nhóm Center (Sắp xếp chính giữa)

Chức năng này đặt đối tượng vào vị trí chính giữa của trang. Gồm có:

- **Horizontal:** Vị trí chính giữa trang tính theo chiều ngang.
- **Vertical:** Vị trí chính giữa trang tính theo chiều dọc.

14.13.3/ Nhóm Space Evenly (Sắp xếp bằng nhau về khoảng cách)

Các chức năng trong nhóm này sẽ điều chỉnh khoảng cách giữa các đối tượng bằng nhau. Gồm có:

- **Across:** khoảng cách theo chiều ngang.
- **Down:** Khoảng cách theo chiều thẳng đứng.

14.14./ Nhóm các đối tượng

Nhiều đối tượng có thể được nhóm với nhau thành một nhóm. Sử dụng tính năng **Group** để nhóm các đối tượng. Bạn có thể sử dụng hộp thoại thuộc tính của nhóm để thiết lập các thuộc tính cho nó.

Những đối tượng trong cùng một nhóm thì sẽ cùng xuất hiện hoặc cùng ẩn đi, cùng di chuyển... Hoạt động của các đối tượng này cũng được nhóm lại với nhau. Chúng ta có thể thiết lập hoạt động cho cả nhóm đối tượng đó.

Khi một nhóm bị xoá đi thì tất cả các đối tượng trong nhóm đó cũng bị xoá.

Để nhóm các đối tượng với nhau thì có hai cách sau:

- Cách 1: kích chọn biểu tượng của trang (hoặc mục, chương, chủ đề) sẽ chứa nhóm. Sau đó kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ. Khi đó một biểu tượng của nhóm xuất hiện ở khung đê cương ở bên trái, nhưng nó không xuất hiện ở trong nội dung của trang vì nó chỉ là sự thể hiện về cấu trúc. Sau đó kéo và thả các đối tượng vào trong nhóm.
- Cách 2: chọn các đối tượng cần nhóm, rồi kích chuột phải và chọn Group.

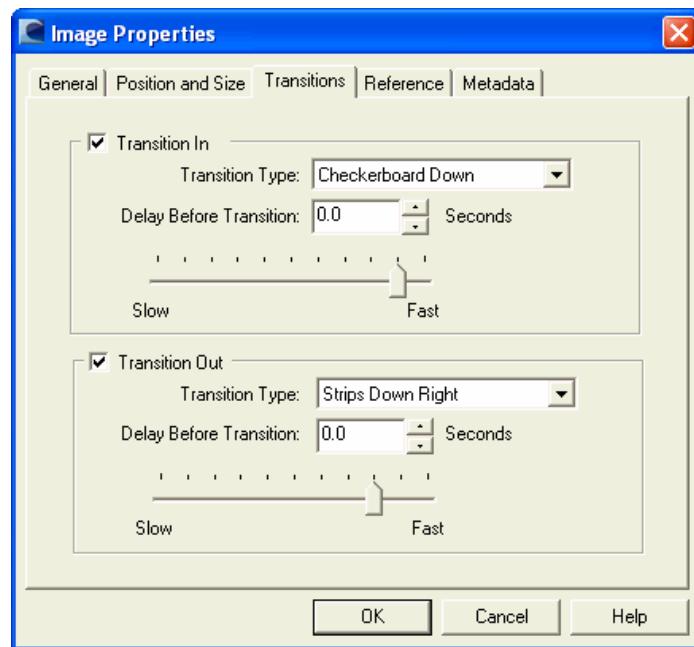
Để di chuyển các đối tượng ra khỏi nhóm thành các đối tượng độc lập thì kích chuột vào biểu tượng của nhóm ở khung đê cương bên trái và chọn Ungroup.

14.15./ Tạo hiệu ứng hiển thị cho các đối tượng

Những đối tượng trong Lectora mà được hiển thị trên một trang đều có thể được tạo hiệu ứng hiển thị bằng cách sử dụng thuộc tính Transition. Để tạo hiệu ứng hiển thị cho đối tượng, thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Mở hộp thoại Properties của đối tượng.

Bước 2: Chọn thẻ **Transition**. Tạo hiệu ứng cho việc xuất hiện trong khung **Transition In** và ẩn đi của đối tượng trong khung **Transition Out**. Chọn kiểu cho hiện ứng trong ô **Transition Type**, chọn thời gian trễ khi thực hiện hiệu ứng nếu cần thiết trong ô **Delay before Transition**, chọn tốc độ thực hiện hiệu ứng bằng cách sử dụng con trượt từ **Slow** đến **Fast**.



Các kiểu hiệu ứng có thể thiết lập là:

- Box In
- Box Out
- Circle In
- Circle Out
- Wipe Up
- Wipe Down
- Wipe Right
- Wipe Left
- Blinds Vertical
- Blinds Horizontal
- Checker Across
- Checker Down
- Dissolve
- Split in Vertical
- Split out Vertical
- Split in Horizontal
- Split out Horizontal
- Strips Down left
- Strips Up left

- Strips Downright
- Strips Upright
- Horizontal Bars
- Vertical Bars
- Fly Top
- Fly Top right
- Fly Right
- Fly Bottom right
- Fly Bottom
- Fly Bottom left
- Fly Left
- Fly Top left
- Random Effect

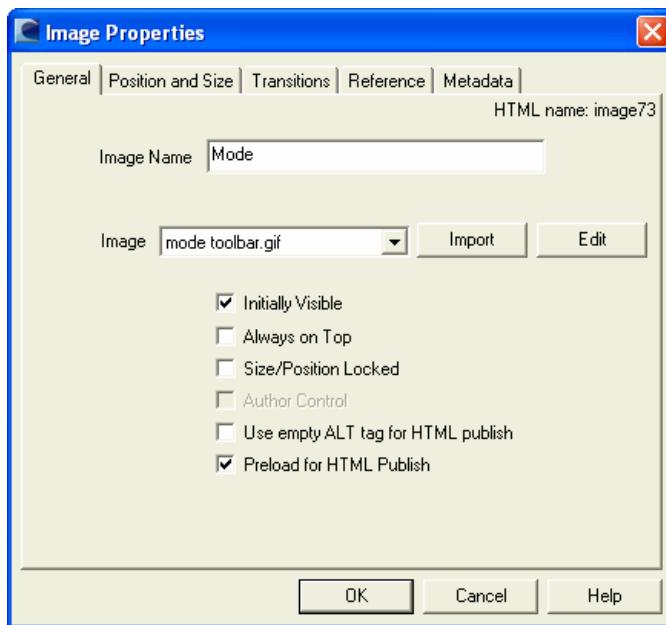
14.16./ Một số đổi tượng phổ biến

14.16.1/ Ảnh (Image)

Để chèn ảnh vào một trang thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: Trong khung đèe cương bên trái, kích chọn trang mà bạn sẽ chèn ảnh vào.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Image** hoặc kích vào biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc ấn tổ hợp phím Ctrl + Shift + 5. Hộp thoại thuộc tính của ảnh xuất hiện.



Bước 3: Vào tên cho ảnh trong ô **Image Name**. Chú ý rằng đây không phải là tên của file ảnh mà là tên đối tượng ảnh trong chủ đề của bạn và nó được sử dụng để gán nhãn HTML ALT.

Bước 4: Xác định vị trí của ảnh trong hộp danh sách **Image**. Bạn có thể sử dụng một ảnh nào đó đã có trong chủ đề bằng cách chọn trong danh sách ảnh trong hộp danh sách **Image** hoặc kích chọn **Import Image** để thêm vào một ảnh mới. Khi bạn thêm một ảnh mới vào chủ đề thì nó sẽ được Lectora copy và lưu trong thư mục con image cùng với những ảnh khác trong chủ đề.

Trong thẻ **General** của hộp thuộc tính có sáu sự thuộc tính:

- **Initially Visible**: mặc định là được chọn. Điều đó có nghĩa là ảnh này hiện ra khi mà trang được hiện ở lần đầu tiên. Nếu không được chọn thì ảnh sẽ chỉ hiện ra khi sau khi có một chỉ thị lệnh cho phép nó xuất hiện.
- **Always on Top**: mặc định là không được chọn. Nếu được chọn thì ảnh sẽ luôn được xuất hiện ở tầng trên cùng của trang khi đó thì ảnh luôn được nhìn thấy rõ không bị che bởi đối tượng khác.
- **Size/Position locked**: Nếu được chọn thì kích thước và vị trí của ảnh là cố định không thể thay đổi vị trí và kích thước.
- **Author Control**: Thuộc tính này có nghĩa là bảo vệ những thuộc tính của ảnh khỏi sự tương tác của những người khác trừ khi họ đưa vào đúng mật khẩu đã được thiết lập trong thẻ **Author Control** của hộp thoại thuộc tính của chủ đề.
- **Use Empty ALT for HTML publish**: tạo ra một thẻ ALT rỗng cho nút và không hiện thị tên của nó trong lần xuất bản.

- **Preload for HTML Publish:** Ảnh sẽ được nạp vào tài nguyên trước khi toàn bộ trang được hiện thị. Nếu bạn muốn trang hiện thị trước khi tài nguyên được nạp hoàn toàn thì không chọn thuộc tính này.

Bước 5: Chọn thẻ **Position and Size**. Những nội trong thẻ này là không bắt buộc. Bạn có thể vào số pixel để xác định chính xác vị trí của ảnh trong trang. Nhập vào chiều cao và chiều rộng của ảnh để thay đổi kích thước ảnh (đơn vị là pixel).

Bước 6: Chọn thẻ **Transition**. Mọi đối tượng trong Lectora đều có thể tạo hiệu ứng hiện thị trong một trang bằng cách sử dụng thuộc tính Transition. Để tạo hiệu ứng cho một ảnh xuất hiện và ẩn đi làm tương tự như tạo hiệu ứng cho một đối tượng.

Bước 7: Chọn thẻ **Reference**. Nếu bạn muốn thêm một tham chiếu tới ảnh này, đánh dấu vào ô đánh dấu trước **Add a Reference for this Item**. Khi đó bạn có thể điền đầy đủ thông tin vào trong các ô trống.

Bước 8: Chọn thẻ Metadata. Nếu bạn muốn xác định một sự biến đổi dữ liệu để bổ sung thêm vào việc miêu tả ảnh. Hãy xem lại **Specifying Metadata for a Resource Object** trong phần trước của trang này.

Bước 9: Khi bạn hoàn thành việc xác định các thuộc tính trong hộp thoại thuộc tính, kích chọn **OK**. Ảnh mà bạn thêm vào sẽ xuất hiện trong trang của bạn tại vị trí mà bạn đã thiết lập.

14.16.2/ Hoạt hình

Thực hiện theo các bước sau để thêm một đối tượng hoạt hình vào trang của bạn:

Bước 1: Trong khung đê cương bên trái, chọn trang mà muốn thêm hoạt hình vào.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Animation** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng của Animation trên thanh công cụ khi đó hộp thoại thuộc tính sẽ xuất hiện. Hoặc kéo và thả một file hoạt hình từ màn hình window.

Bước 3: Vào tên cho đối tượng hoạt hình. Đây không phải là tên của file mà là tên bạn sẽ sử dụng để chỉ hoạt hình này trong chủ đề và nó được sử dụng trong việc gán thẻ HTML ALT.

Bước 4: Vào vị trí của hoạt hình. Kích vào hộp danh sách chọn để chọn một đối tượng đã được sử dụng trước đó hoặc kích chọn **Import Animation** để đưa vào một đối tượng hoạt hình mới. Đối tượng hoạt hình thường gấp là ảnh động và flash. Khi bạn đưa thêm hoạt hình vào chủ đề thì Lectora sẽ tạo ra một bản copy của hoạt hình đó và lưu vào cùng với các đối tượng hoạt hình khác..

Trong thẻ **General** của hộp thoại thuộc tính có 7 thuộc tính. Chúng tương tự như đối tượng ảnh ở phần trên. Chỉ có thêm một thuộc tính là **Auto Start** được mặc định là có được chọn. Khi đó, hoạt hình sẽ bắt đầu chạy ngay khi trang được hiện thị.

Bước 5: Chọn thẻ **Transition** để tạo hiệu ứng xuất hiện và ẩn đi của hoạt hình.

Bước 6: Chọn thẻ **Parameters** thẻ này hoạt động khi hoạt hình bạn thêm vào là kiểu Flash. Khi đó phải đưa tên và giá trị vào các tham số trong thẻ này.

Bước 7: Chọn thẻ **Reference**. Nếu bạn muốn thêm vào một tham chiếu cho hoạt hình của bạn, đánh dấu vào hộp đánh dấu. Sau đó bạn điền đầy đủ thông tin vào các ô trống.

Bước 8: Chọn thẻ **Metadata**. Nếu bạn muốn xác định một sự biến đổi dữ liệu để bổ sung thêm vào việc miêu tả hoạt hình. Hãy xem lại **Specifying Metadata for a Resource Object** trong phần trước của trang này.

Bước 9: Khi đã xác định thiết lập các thuộc tính trong hộp thoại thuộc tính, kích chọn **OK**. Bạn có thể thay đổi các thuộc tính này bất cứ lúc nào bằng cách mở lại hộp thoại thuộc tính và thay đổi. Hoạt hình sẽ xuất hiện trong trang của bạn theo như những gì bạn đã thiết lập.

14.16.3/ Phim

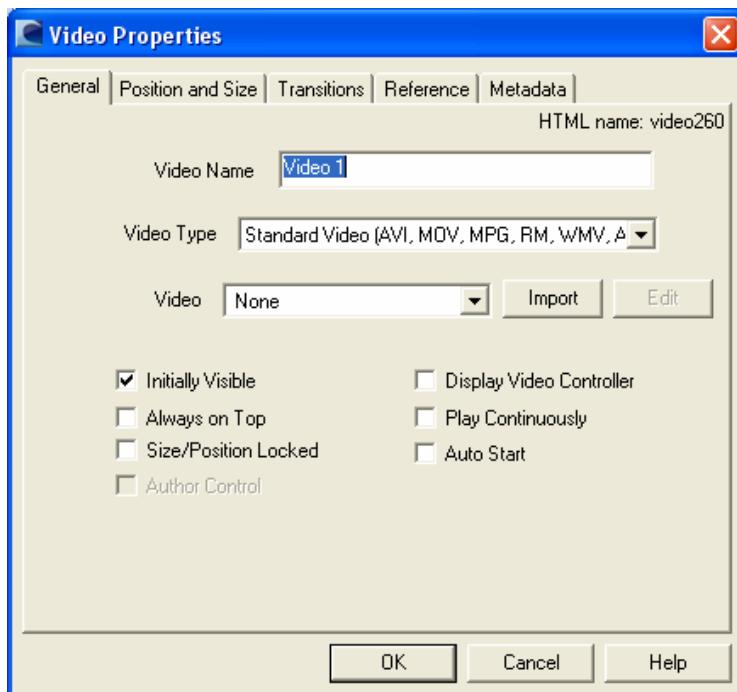
Các định dạng phim mà Lectora hỗ trợ là:

- .mov
- .avi
- .mpg, mpeg
- .wmv
- Real Media (.rm, .rmm)
- Microsoft and Real Media Streaming Video Formats

Để thêm một đoạn phim vào một trang thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Trong khung đê cương chủ đê bên trái chọn trang cần thêm phim.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Video** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc án tổ hợp phím Ctrl + Alt + 1. Hộp thoại thuộc tính của phim sẽ xuất hiện.



Bước 3: Nhập tên phim vào ô **Video Name**. Đây là tên trong chủ đề của bạn và nó sẽ được sử dụng để gán nhãn HTML ALT.

Bước 4: Chọn phim sẽ thêm vào. Bạn có thể chọn một phim đã có trước đó bằng cách kích chọn trong danh sách kéo xuống ở ô **Video** hoặc kích vào **Import** để đưa vào một phim mới. Khi bạn đưa vào một phim mới thì Lectora sẽ copy nó và lưu vào thư mục con media trong thư mục chủ đề của bạn.

Bước 5: Thẻ General trong hộp thoại thuộc tính có một số thuộc tính tương tự như đối tượng ảnh. Một số thuộc tính cần chú ý ở đây là:

- **Display Video Controller**: hiển thị bộ phận điều khiển phim cho phép người sử dụng bật, dừng và tắt phim.
- **Play Continuously**: luôn luôn chạy phim lặp đi lặp lại cho đến khi chuyển sang trang khác.

Bước 6: Các thẻ Transitions, Reference, Metadata tương tự như đối tượng ảnh.

Bước 7: Sau khi đã thiết lập các thuộc tính thì kích OK. Phim sẽ xuất hiện trong trang của bạn. Bạn có thể thay đổi kích thước, vị trí và những thuộc tính khác.

14.16.4/ Nút

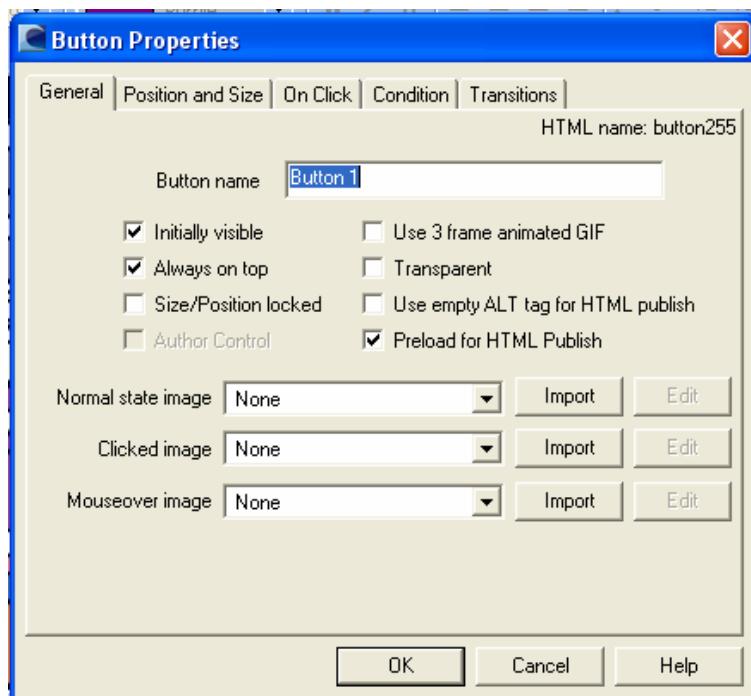
Nút là một ảnh mà khi người sử dụng kích vào thì sẽ thực hiện một hành động được thực hiện. Có hai cách để thêm một nút vào chủ đề.

14.16.5/ Sử dụng thao tác “thủ công”(Manually)

Thực hiện theo những bước sau để thêm một nút vào trang của bạn sử dụng thao tác “thủ công”.

Bước 1: Trong khung đề cương bên trái chọn trang cần thêm nút.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Button** trên thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng của nút  trên thanh công cụ hoặc ấn tổ hợp phím Ctrl + shift + 1 hoặc kích chuột phải vào trang rồi chọn **New/Object/Button**. Hộp thoại thuộc tính của nút xuất hiện.



Bước 3: Vào tên cho nút trong ô **Button Name**. Đây là tên mà bạn sử dụng trong chủ đề của bạn và nó sẽ được sử dụng khi gán nhãn HTML ALT.

Bước 4: Trong thẻ **General** có nhiều thuộc tính. Một số thuộc tính tương tự như đối tượng ảnh. Một số thuộc tính cần chú ý là:

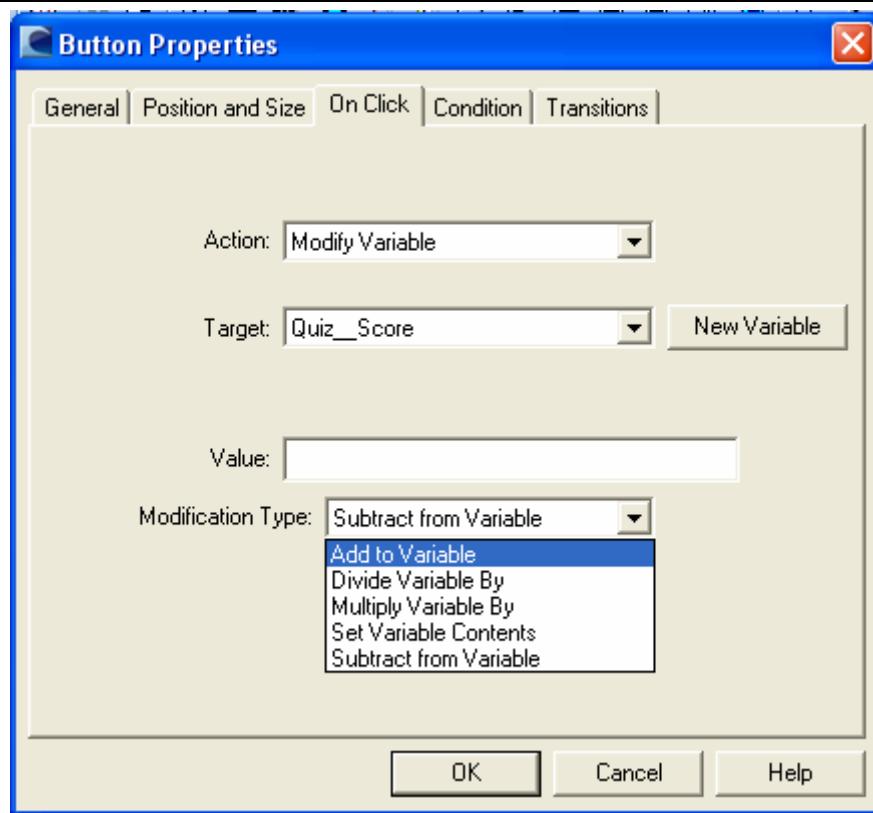
- **Transparent**: tạo ra một nút trong suốt.
- **Use 3-Frame Animated GIF**: Nếu thuộc tính này không được chọn thì bạn có thể đưa vào 3 ảnh đặt tương ứng cho ba trạng thái của nút là trạng thái bình thường tại ô **Normal State Image**, trạng thái khi có chuột di qua tại ô **Mouseover Image**, trạng thái khi kích chuột tại ô **Clicked Image**. Các ảnh này có thể chọn từ những ảnh đã có trong chủ đề hoặc đưa thêm ảnh mới. Khi đưa thêm ảnh mới thì nó sẽ được copy và lưu vào thư mục con image trong thư mục lưu chủ đề của bạn.

Bước 5: Chọn thẻ **On Click**. Trong ô **action** là thiết lập hoạt động khi người sử dụng kích vào nút. Các hoạt động đó là:

- Cancel Test: kết thúc bài kiểm tra.
- Change Contents: Thay đổi nội dung.
- Display Message: Hiện thông báo.

- Exit Title/Close Window: Thoát khỏi chủ đề.
- Go to: Chuyển sang một trang mới.
- Hide: Ẩn đối tượng.
- Launch a Program/Document: Khởi động một chương trình hay mở một tài liệu.
- Mail to: Gửi thư điện tử.
- Modify Variable: Thay đổi giá trị của biến.
- None: Không thực hiện hoạt động gì.
- Play: Bật một đoạn phim, một âm thanh, một hoạt hình.
- Print Current Page: In trang hiện thời.
- Reset All Variables: Khởi tạo lại giá trị của tất cả các biến.
- Reset Form: Khởi tạo lại tất cả các giá trị trong mẫu.
- Run Action Group: Thực hiện hoạt động của một nhóm.
- Show: Hiện một đối tượng.
- Stop: Dừng hoạt động của một hoạt hình, phim, âm thanh, hoạt động của một nhóm.
- Submit Form: Gửi thông tin của mẫu đi.
- Submit Variable Values: Gửi giá trị của các biến đi.
- Submit/Score Test: Kết thúc và tính điểm cho bài kiểm tra.
- Toggle Play Mode: Chế độ chạy “bẬP bÊNH”.
- Toggle Visibility State: Trạng thái hiện thị “bẬP bÊNH”.

Khi chọn một hoạt động nào đó thì cần phải thêm thông tin cho những hoạt động đó. Ví dụ khi hoạt động là thay đổi giá trị của biến (Modify Variable) thì phải chỉ rõ là biến nào trong ô **Target**, có thể tạo ra biến mới bằng cách kích chọn **New Variable** thay đổi biến, nhập lượng thay đổi vào ô **Value**, hình thức thay đổi (cộng thêm, bớt đi, nhân vào, chia ra, thiết lập giá trị mới) trong danh sách **Modification Type**.



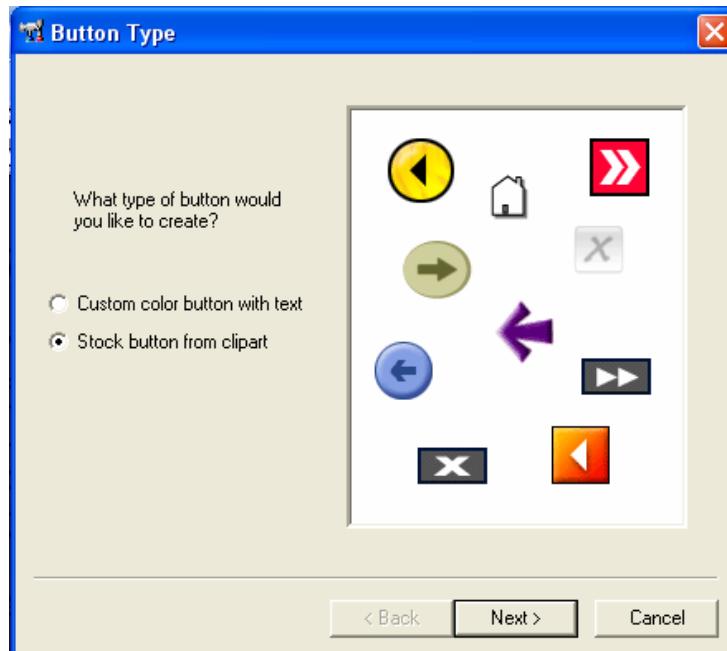
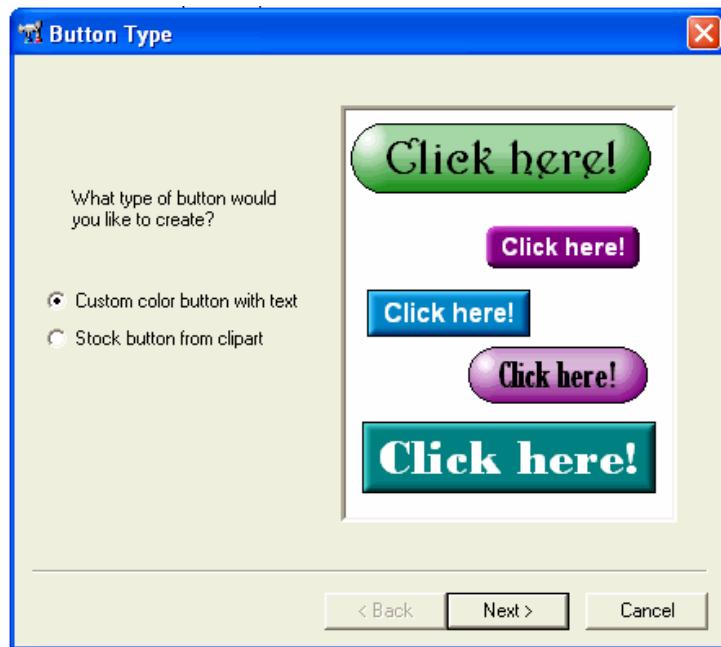
Khi chọn hoạt động là chuyển sang trang khác (Go to) thì phải chỉ rõ chuyển đến trang phía trước, trang phía sau hoặc trang thuộc vào chương nào, mục nào. Chọn trang cần chuyển đến trong danh sách Target.

14.16.6/ Sử dụng Button Wizard để tạo nút

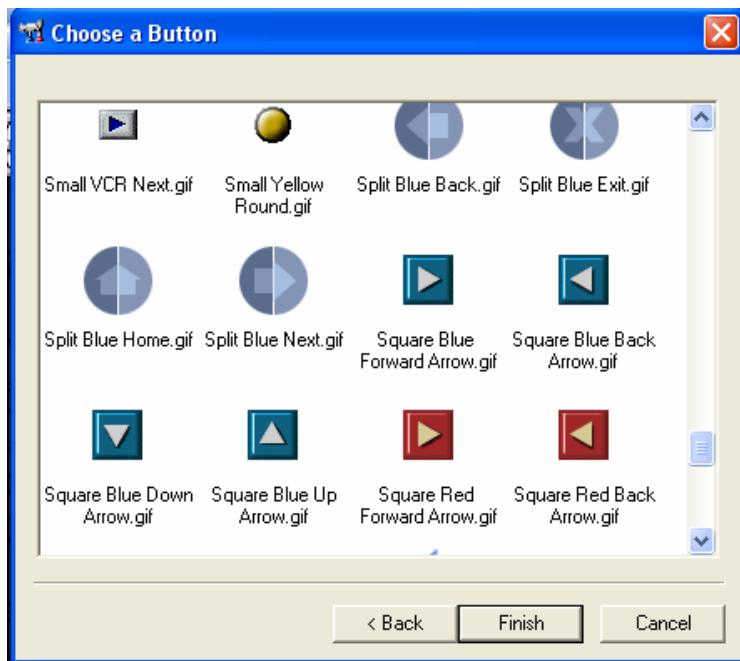
Thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Chọn **Tools/Button Wizard** từ thanh menu.

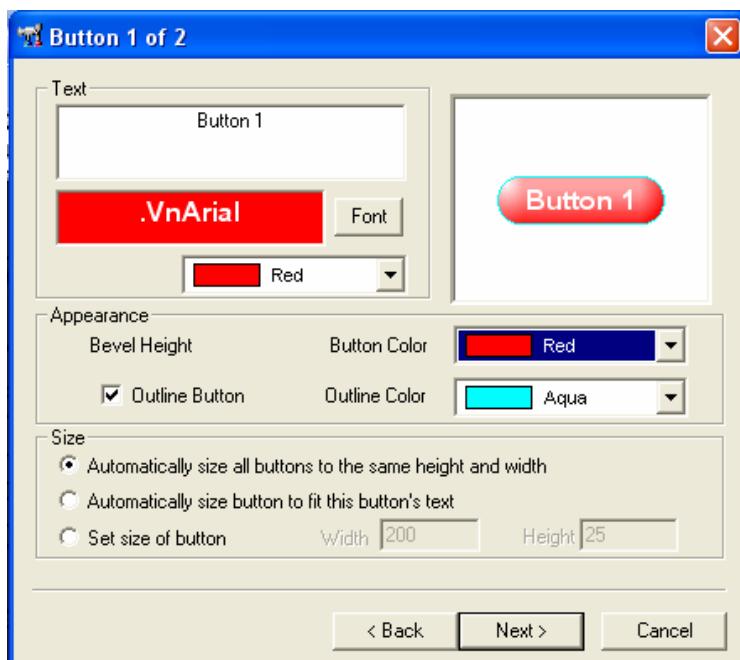
Bước 2: Hộp thoại **Button Type** xuất hiện. Chọn **Custom color button with text** nếu bạn muốn có chữ trên nút. Chọn **Stock button from clipart** nếu nút của bạn chỉ là những hình ảnh.



Bước 3: Nếu bạn chọn **Stock button from clipart** thì xuất hiện các kiểu nút để bạn chọn. Sau khi chọn xong ấn **Finish**. Nút có kiểu vừa chọn sẽ xuất hiện trong trang của bạn.



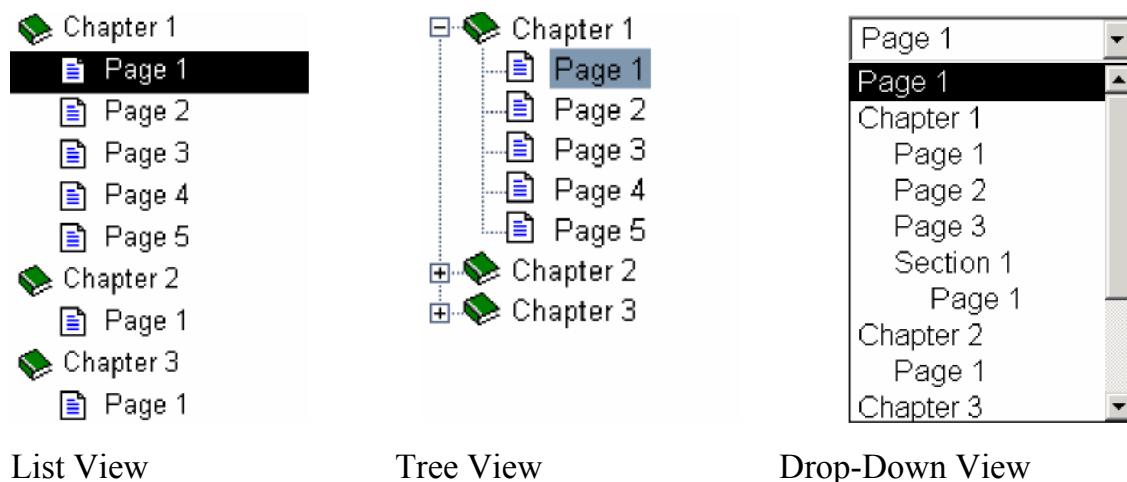
Bước 4: Nếu bạn chọn **Custom color button with text** thì hộp thoại **Custom Button Type** xuất hiện bạn thực hiện theo hướng dẫn để chọn hình dạng cho nút, chọn số nút cần thêm. Nếu có nhiều hơn một nút thì chọn chiều sắp xếp (chiều dọc – Down hoặc chiều ngang – Across), khoảng cách giữa các nút (Spacing between buttons). Sau đó bạn sẽ thiết lập màu cho từng nút, màu và kiểu của chữ trên nút. Kích **Next** để chuyển sang nút tiếp. Đến khi tất cả các nút được thiết lập thì kích **Finish**.



Chú ý: để đánh được tiếng Việt trên nút chọn bảng mã TCVN3 và chọn một kiểu phông chữ bắt đầu bằng .Vn...

14.17./ Cây nội dung (Table of Content)

Cây nội dung là một công cụ định hướng chuyển trang. Nó có thể được thêm vào ở bất cứ trang nào hoặc được thêm vào chủ đề hoặc được thêm một chương. Dù nó được xuất hiện ở đâu thì nó cũng liên kết đến tất cả nội dung trong chủ đề. Ví dụ sau là một cây nội dung của chủ đề có 3 chương. Có 3 kiểu khác nhau cho một cây chủ đề. Đó là kiểu List View, Tree View, Drop-Down View.



Thực hiện theo các bước sau để thêm cây nội dung vào một chủ đề:

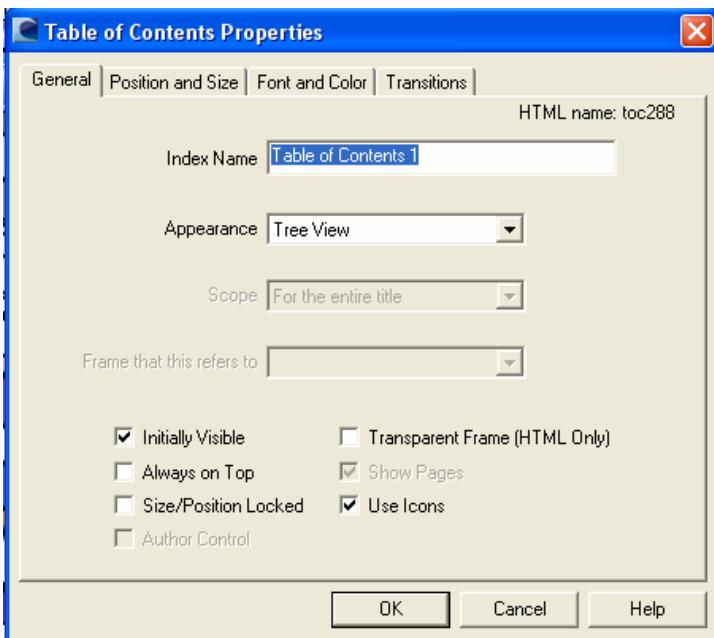
Bước 1: Kích chọn biểu tượng của chủ đề ở khung đê cương ở bên trái.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Table of Contents** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + Shift + 9. Hộp thoại thuộc tính xuất hiện.

Bước 3: Nhập tên cho cây nội dung vào ô **Index Name**.

Bước 4: Một số thuộc tính trong thẻ **General**:

- **Appearance:** Chọn hình thức xuất hiện (một trong 3 kiểu như ở trên).
- **Show Pages:** Cây thư mục có chèa đèn mức các trang nếu thuộc tính này được chọn.
- **Use Icons:** Hiện thị các biểu tượng của các trang, mục, chương nếu thuộc tính này được chọn.



Bước 5: Thiết lập những thuộc tính khác theo cách tương tự như đối với một đối tượng ảnh.

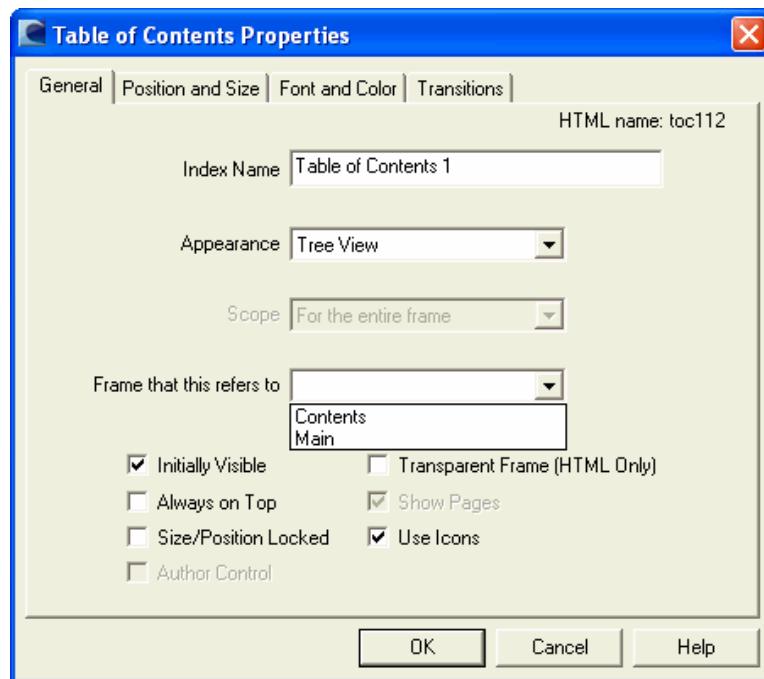
Cây thư mục được thêm vào chủ đề nên nó sẽ xuất hiện ở tất cả các trang trong chủ đề.

Nếu cây thư mục thêm vào các chương thì trong khung **Scope** của hộp thuộc tính có hai sự lựa chọn là **For this chapter** tức là cây thư mục của chương chứa nó hoặc là **For the entire title** tức là cây thư mục của toàn bộ chủ đề. Cây thư mục lúc này cũng chỉ xuất hiện ở mọi trang trong chương này nhưng nội dung của nó thì tùy thuộc vào phạm vi mà ta chọn là chương hay toàn bộ chủ đề.

Nếu cây thư mục được thêm vào một mục thì trong khung **Scope** sẽ có ba sự lựa chọn là **For this section** tức là cây thư mục của mục này hoặc là **For this chapter** tức là cây thư mục của chương chứa mục hiện thời hoặc là **For the entire title** tức là thư mục của toàn bộ chủ đề. Cây thư mục sẽ xuất hiện ở tất cả các trang thuộc mục chứa nó nhưng nội dung thì tùy thuộc vào phạm vi ta chọn trong khung **Scope**.

Nếu cây thư mục được thêm vào một trang thì tùy thuộc vào trang đó đứng ở vị trí nào mà trong khung **Scope** sẽ có những phạm vi lựa chọn tương ứng. Căn cứ vào mục đích sử dụng cây thư mục mà ta chọn phạm vi cho phù hợp.

Nếu chủ đề được chia thành các frame thì khi đó trong khung của thuộc tính **Frame that this refers to** phải chọn frame mà cây thư mục sẽ chỉ liên kết đến nội dung của frame đó.

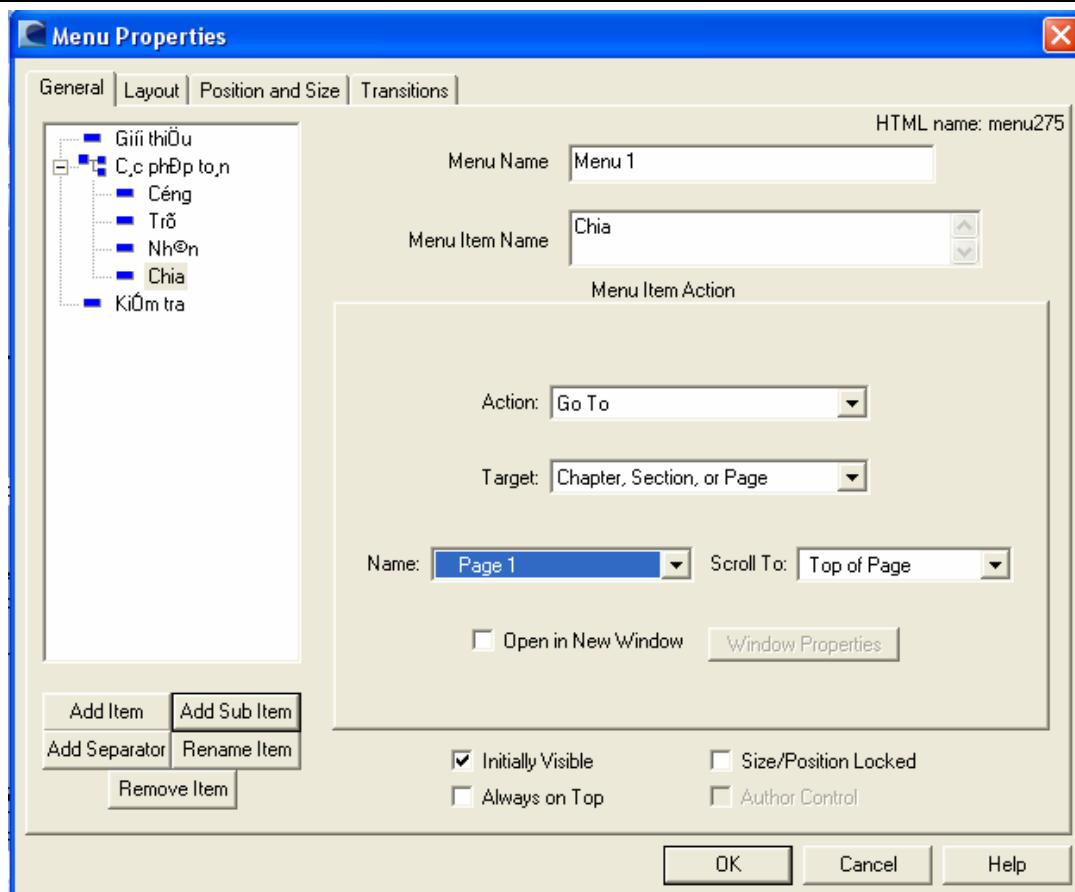


14.18./ Menu

Một menu có thể thực hiện việc chuyển hướng người học đến một trang nào đó hoặc một nội dung nào đó trong chủ đề. Những mục trong menu có thể thực hiện bất cứ hoạt động nào mà Lectora hỗ trợ.

Thực hiện theo các bước sau đây để thêm một menu vào chủ đề:

Bước 1: Chọn **Add/Object/Menu** trên thanh menu. Hộp thoại thuộc tính của menu xuất hiện.



Bước 2: Chọn thẻ **General**. Kích vào nút **Add Item** để thêm vào những mục hiện thị trên menu. Tên của mỗi mục hiện trong ô **Menu Item Name**. Tên của mỗi mục này sẽ được hiện thị trên màn hình khi xuất bản chủ đề. Tên của các mục trên menu và các mục con của nó có thể ở trên nhiều dòng. Khi nhập tên cho các mục sử dụng phím Enter để thêm một dòng mới.

Bước 3: Kích chọn một mục nào đó và kích nút **Sub-Item** để thêm một mục con cho nó. Mục con này sẽ xuất hiện khi ta di chuyển con chuột đến mục cha của nó (tức là mục chứa nó).

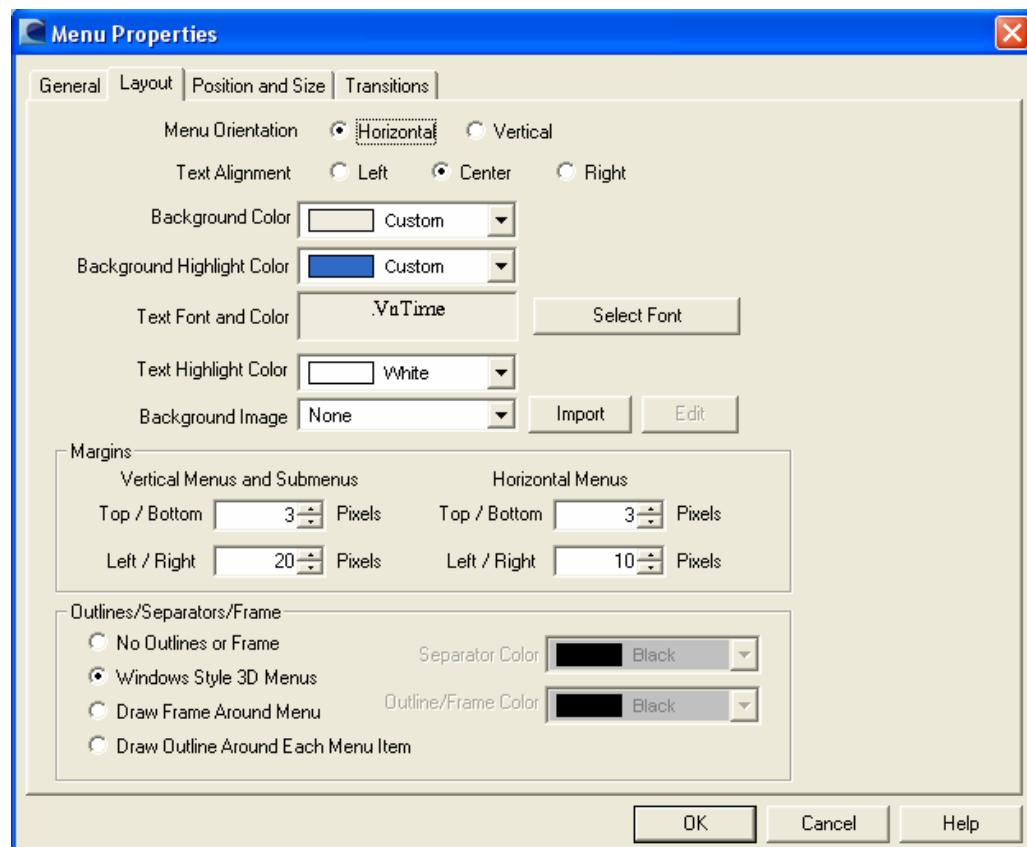
Bước 4: Thiết lập sự hoạt động, các đối tượng bị tác động của các mục này trong ô **Action** và **Target**. Làm tương tự như thiết lập các thuộc tính trong thẻ **On Click** của nút.

Bước 5: Kích chọn nút **Add Separator** nếu muốn tạo ra một đường phân cách giữa các mục.

Bước 6: Muốn xoá một mục khỏi menu thì kích chọn mục đó rồi ấn phím Delete hoặc kích chọn nút **Remove Item**.

Bước 7: Chọn thẻ **Layout** để thiết lập các thuộc tính cho sự hiển thị của menu. Một số thuộc tính: **Menu Orientation** - Hướng của menu theo chiều ngang hay chiều dọc, **Text Alignment** – Căn chỉnh tên của menu, **Text Font and Color** – kích nút **Select Font** để chọn kiểu, cỡ và màu chữ (để hiện tiếng việt thì chọn bộ mã

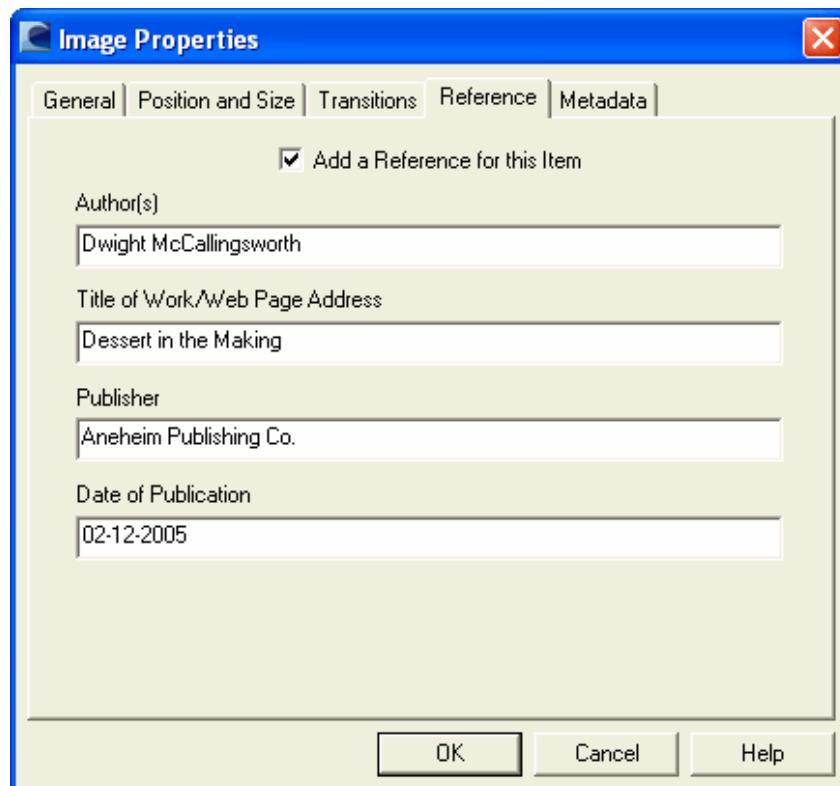
TCVN3 và các phông chữ bắt đầu bằng .Vn). Trong khung **Margins**, thiết lập khoảng cách giữa các mục trên menu và các mục con của chúng.



Bước 8: Sau khi đã thiết lập các thuộc tính xong thì kích nút **OK**.

14.19./ Danh sách tham chiếu (Preference List)

Danh sách tham chiếu là một danh sách thông tin về thư mục các tài nguyên của bạn. Trong hộp thoại thuộc tính của hầu hết các đối tượng (ảnh, phim, hoạt hình, âm thanh...) đều có thẻ **Reference**. Danh sách tham chiếu sẽ hiển thị một danh sách những thông tin trong thẻ **Reference** của các đối tượng. Danh sách tham chiếu chỉ hiện thông tin của những đối tượng mà trong thẻ **Reference** của nó thuộc tính **Add a Reference for this Item** được chọn và những thông tin về thư mục của đối tượng được nhập vào các ô bên dưới như trong hình vẽ sau.



Thực hiện theo các bước sau để thêm một danh sách tham chiếu vào chủ đề:

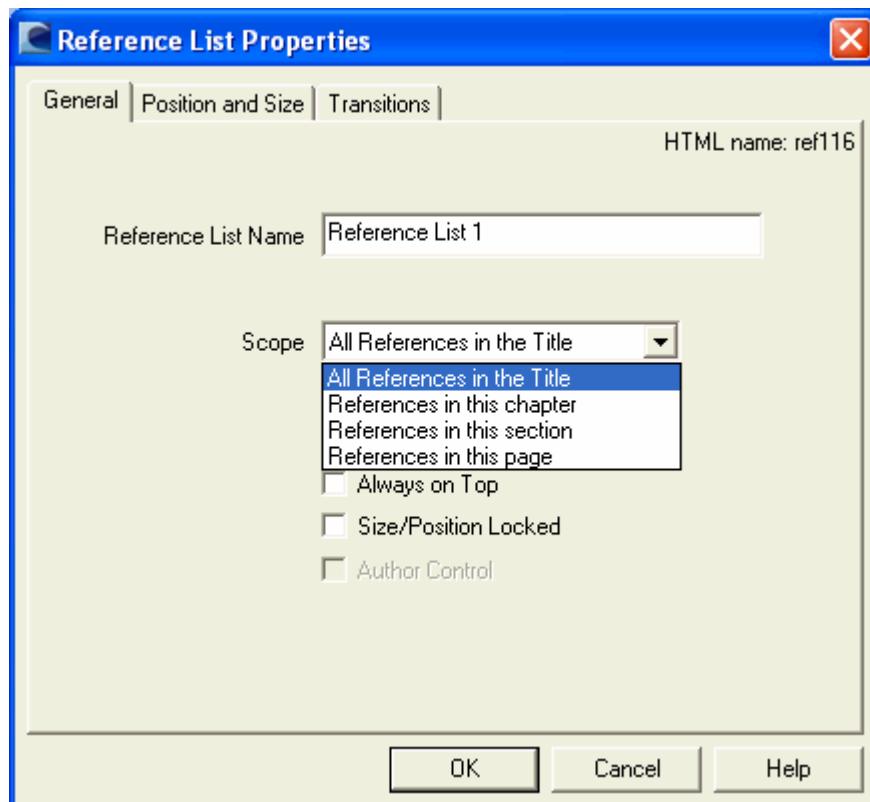
Bước 1: Trong khung đe cương của chủ đề ở khung bên trái chọn nơi (chủ đề, chương, mục, trang) mà bạn muốn thêm danh sách tham chiếu.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Reference List** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ hoặc sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Shift + 8. Hộp thoại thuộc tính của danh sách tham chiếu sẽ xuất hiện.

Bước 3: Nhập tên cho danh sách tham chiếu vào ô **Reference Name**. Đây là tên của nó trong chủ đề.

Bước 4: Chọn phạm vi cho danh sách tham chiếu trong hộp danh sách **Scope**. Có 4 phạm vi là:

- All references in the title: tất cả các tham chiếu trong chủ đề.
- References in this chapter: tất cả các tham chiếu trong chương chứa danh sách tham chiếu.
- References in this section: tất cả các tham chiếu trong mục chứa danh sách tham chiếu.
- References in this page: tất cả các tham chiếu trong trang chứa danh sách tham chiếu.

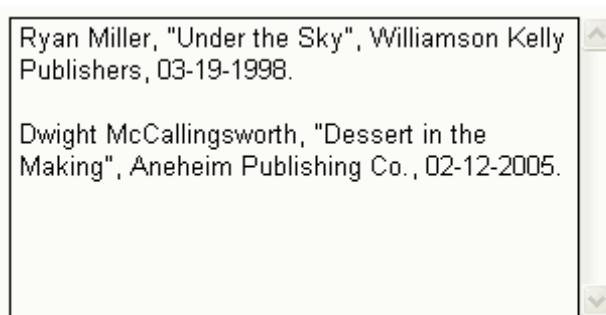


Bước 5: Những thuộc tính khác trong thẻ **General** được thiết lập tương tự như các đối tượng khác.

Bước 6: Chọn thẻ **Transition** để thiết lập hiệu ứng xuất hiện và ẩn đi.

Bước 7: Sau khi đã thiết lập xong các thuộc tính thì kích nút **OK**.

Hình sau đây là một danh sách tham chiếu trong khi chạy chủ đề của Lectora.



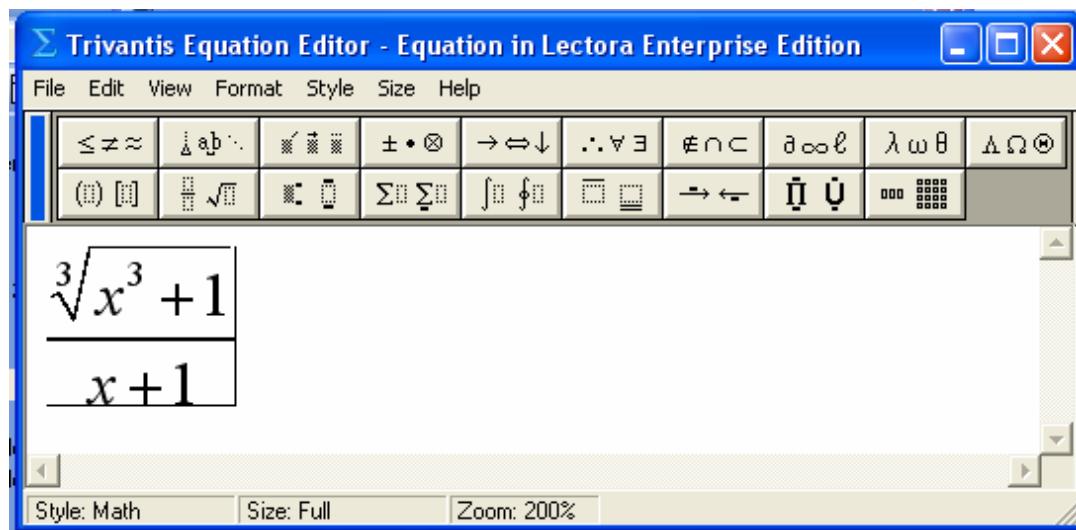
14.20./ Công thức toán

Đối tượng Equation (công thức toán) cho phép người sử dụng soạn thảo và hiện thị công thức toán một cách chính xác và dễ dàng. Công thức toán được hiện ra dưới hình thức như là một ảnh.

Thực hiện theo các bước sau để thêm một công thức toán:

Bước 1: Kích chọn nơi mà bạn muốn thêm công thức.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Equation** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ. Hộp thoại Trivantis Equation Editor xuất hiện.



Bước 3: Soạn thảo công thức toán trong hộp thoại Trivantis Equation Editor. Khi soạn thảo xong thì ấn nút để kết thúc việc soạn thảo và quay lại môi trường làm việc của Lectora.

Bước 4: Mở hộp thoại thuộc tính của công thức toán và thiết lập các thuộc tính tương tự như với các đối tượng khác.

Muốn hiệu chỉnh công thức toán thì mở hộp thoại thuộc tính và chọn **Edit** trong thẻ **General** (hoặc kích chuột phải tại công thức và chọn **Edit**). Hộp thoại Trivantis Equation Editor xuất hiện và hiển thị công thức toán đang cần hiệu chỉnh. Thực hiện hiệu chỉnh xong thì đóng hộp thoại để quay lại hộp thoại thuộc tính và ấn **OK** (hoặc quay lại môi trường làm việc của Lectora). Công thức toán đã cập nhật những gì bạn vừa hiệu chỉnh.

14.21./ Tài liệu (Document)

Lectora sẽ nạp một tài liệu có định dạng .txt hoặc .rtf vào chủ đề. Tài liệu được nạp vào Lectora có thể không hiệu chỉnh được trong Lectora và những hình ảnh sẽ không xuất hiện trong các tệp .txt hoặc rtf.

Thực hiện theo các bước sau để nạp một tài liệu vào chủ đề:

Bước 1: trong khung đề cương ở bên trái, chọn trang mà bạn muốn nạp tài liệu.

Bước 2: chọn **Add/Object/Document** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của tài liệu sẽ xuất hiện.

Bước 3: nhập tên cho tài liệu vào ô **Name**. Tên này không phải là tên của tài liệu mà là tên của đối tượng tài liệu trong chủ đề.

Bước 4: kích vào nút **Import** để tìm đến thư mục chứa tài liệu. Kích chọn tài liệu cần nạp và kích nút **Open**. Hoặc kích vào trong ô **Document** để chọn một tài liệu từ danh sách các tài liệu đã có trong chủ đề. Khi tài liệu được nạp vào chủ đề thì Lectora sẽ tạo ra một bản sao của nó và lưu trong thư mục con Extern trong thư mục mà bạn lưu chủ đề.

Bước 6: chọn thẻ **Position anh Size** để thiết lập vị trí và kích thước của tài liệu. Nếu tài liệu dài hơn trang thì sẽ tự động xuất hiện thanh cuộn.

Những thuộc tính khác được thiết lập tương tự như các đối tượng ảnh.

Bước 7: kích nút **OK** để hoàn thành việc nạp tài liệu và quay về màn hình làm việc của Lectora. Tài liệu vừa được nạp vào sẽ xuất hiện trên trang đã chọn.

14.22./ Hình vẽ và đường kẻ (shapes and lines)

14.22.1/ Giới thiệu

Những hình vẽ, đường thẳng, mũi tên khác nhau có thể được thêm vào trang nội dung trong chủ đề bằng cách sử dụng thanh công cụ **Shapes/Line**. Những đối tượng này được sử dụng để gây sự chú ý tới một phần của trang. Những ảnh này được tạo ra có định dạng là .wmf (Windows Media Format) cho phép người sử dụng thay đổi kích thước mà không làm giảm chất lượng.

Các hình vẽ gồm có:

- Hình chữ nhật góc vuông.
- Hình chữ nhật góc tròn.
- Hình thoi.
- Hình Ellipse.
- Hình ngũ giác.
- Hình lục giác.
- Hình bát giác.
- Hình thang.
- Hình bình hành.
- Hình tam giác.

Các mũi tên gồm có:

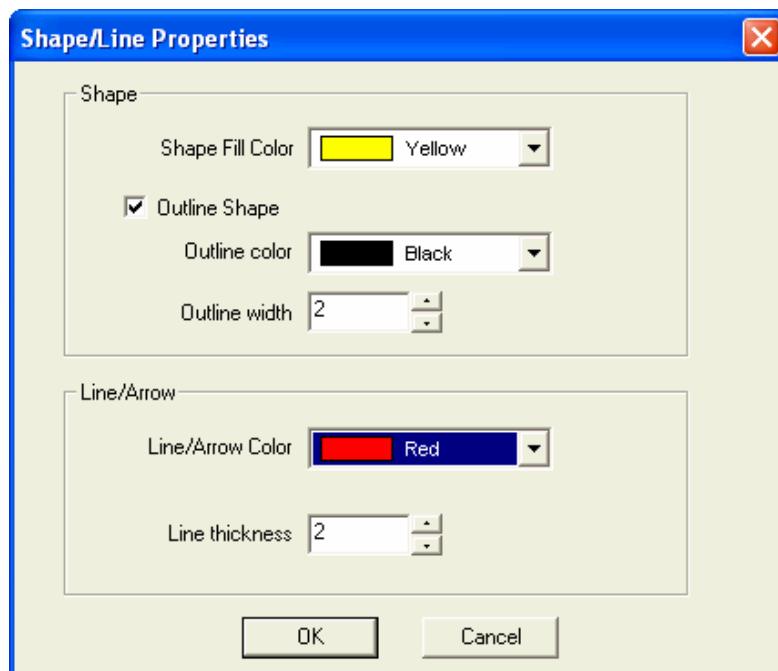
- Mũi tên một chiều.
- Mũi tên hai chiều.
- 15 mũi tên lập khối khác nhau.

14.22.2/ Thêm một hình vẽ và đường kẻ

14.22.2.1/ Sử dụng thanh menu

Thực hiện theo các bước sau để thêm một hình vẽ hoặc một đường kẻ bằng cách sử dụng thanh menu:

Bước 1: Chọn **Tools/Shapes/Lines/Set line/fill properties** từ thanh menu để mở hộp thoại thuộc tính của hình vẽ và đường kẻ.



Bước 2: Thiết lập các thuộc tính trong hộp thoại này. Trong ô **Shapes Fill Color** chọn màu cho hình vẽ. Đánh dấu vào ô đánh dấu trước **Outline Shapes** nếu muốn hình vẽ có đường kẻ bao ngoài. Sau đó thiết lập màu và độ dày cho đường bao ngoài trong hai ô **Outline Color** và **Outline With**. Nếu bạn muốn tạo đường thẳng hoặc mũi tên thì thiết lập màu trong ô **Line/Arrow Color** và thiết lập độ dày trong ô **Line thickness**. Sau khi thiết lập các thuộc tính xong thì kích nút **OK**.

Bước 3: Chọn **Tools/Shapes/Lines** / chọn dạng hình vẽ/ đường thẳng/ mũi tên cần vẽ. Chuột sẽ xuất hiện trên trang ở dạng một dấu cộng có hình vuông nhỏ ở cạnh bên. Sử dụng chuột trái để vẽ hình vẽ/ đường thẳng/ mũi tên. Hình vẽ có thể thay đổi kích thước bằng cách sử dụng chuột trái.

14.22.2.2/ Sử dụng công cụ vẽ

Thực hiện theo những bước sau đây để thêm một hình vẽ/đường thẳng/mũi tên vào trang trong chủ đề:

Bước 1: mở hộp thoại **Shapes/Lines Properties** bằng cách kích vào biểu tượng  ở góc bên phải phía dưới của màn hình làm việc.

Bước 2: thiết lập các thuộc tính trong hộp thoại và kích nút **OK**.

Bước 3: sử dụng các thanh công cụ (thanh công cụ hình chữ nhật, thanh công cụ hình thanh, thanh công cụ hình bình hành, thanh công cụ mũi tên lập khối...) để chọn kiểu hình muốn vẽ. Nếu không thấy các thanh công cụ cần thiết thì chọn View/Toolbars và kiểm tra xem nó đã được đánh dấu chưa.

Bước 4, 5: tương tự như trong cách dùng thanh menu.

Trong chế độ hiệu chỉnh, để hiệu chỉnh hình vẽ/đường thẳng/mũi tên mà đã được tạo ra hãy kích đúp chuột vào nó để mở hộp thoại thuộc tính rồi chọn **Edit** hoặc kích chuột phải rồi chọn **Edit**. Hộp thoại **Shapes/Lines** xuất hiện. Thiết lập lại những thuộc tính trong hộp thoại này. Sau đó kích nút **OK**.

15./ Làm việc với văn bản

15.1./ Giới thiệu về văn bản

Sử dụng tính năng văn bản của Lectora để tích hợp nội dung trong chủ đề. Tất cả văn bản được nhập vào trong các khối văn bản (**Text Block**). Lectora có những tùy chọn cho văn bản như sau:

- Các thuộc tính phông chữ.
- Chỉ số trên/Chỉ số dưới.
- Kiểu.
- Căn lề.
- Mức độ thụt lề lồng nhau.
- Đánh dấu đầu dòng.
- Tham chiếu.
- Siêu liên kết.
- Thêm các bảng.
- Định dạng bảng.
- Đường viền.
- Đặt lề.

Khi thêm một khối văn bản vào trang, bạn có thể thêm nội dung bằng cách kích đúp vào khối văn bản để xuất hiện con trỏ soạn thảo. Bạn hãy xoá nội dung mặc định trong khối văn bản bằng phím Delete.

Nội dung văn bản có thể vượt ra ngoài kích thước khối văn bản. Khi đó khối văn bản sẽ tự động thay đổi kích thước để có thể chứa được tất cả nội dung. Nếu

khối văn bản đã ra ngoài phạm vi của trang thì nó sẽ có một dấu cộng ở góc phải bên dưới.

Không phải tất cả mọi người sử dụng đều có cùng phông chữ như là của bạn. Do đó, tốt nhất là dùng những phông chữ thông dụng nhất như là Time New Roman, Helvetica, Arial và những phông chữ chuẩn của Window.

15.2./ Thêm một khối văn bản (Text Block)

Thực hiện theo các bước sau để thêm một khối văn bản vào trang:

Bước 1: trong khung đê cương ở bên trái, chọn trang mà bạn sẽ thêm khối văn bản.

Bước 2: Chọn **Add/Object/Text Block** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc kích chuột phải vào trang rồi chọn **New/Object/Text Block**. Một hộp văn bản sẽ xuất hiện trong trang. Kéo nó đến vị trí thích hợp và thay đổi kích thước cho phù hợp.

Bước 3: Kích đúp và phần văn bản để thay đổi nội dung. Xoá phần văn bản mặc định và nhập nội dung của bạn vào.

Bước 5: thay đổi tên của khối văn bản bằng cách kích đúp vào tên mặc định của nó ở khung đê cương bên trái hoặc kích chuột phải và chọn Properties để mở hộp thoại thuộc tính của nó và nhập tên vào ô Text Block Name.

15.3./ Định dạng văn bản

Lectora cung cấp nhiều lựa chọn để định dạng văn bản.

15.3.1/ Phông chữ

Sử dụng menu kéo xuống trên thanh công cụ để chọn những phông chữ khác nhau. Phông chữ mặc định được thiết lập trong thẻ Background trong hộp thoại thuộc tính của chủ đề. Trong khi tạo chủ đề, bạn có thể mở hộp thoại thuộc tính của chủ đề để thay đổi phông chữ mặc định. Lectora sẽ cập nhật sự thay đổi phông chữ và màu sắc đối với tất cả những khối văn bản đã có và cả những khối văn bản được thêm vào sau này. Việc thay đổi định dạng này có thể xảy ra ở tất cả các mức trong tổ chức của chủ đề. Ví dụ: sử dụng thẻ Background trong hộp thoại thuộc tính của một chương để thay đổi phông chữ mặc định và màu thì chỉ thay đổi trong chương này thôi. Nếu bạn cần sử dụng phông chữ không chuẩn trong chủ đề hãy chọn **Render text as image when published** trong hộp thoại thuộc tính của khối văn bản. Khi đó văn bản của bạn khi xuất bản sẽ là một ảnh.

15.3.2/ Một số định dạng khác

Sử dụng menu kéo xuống trên thanh công cụ để chọn cỡ chữ. Nếu bạn chuyên sang dạng HTML, Lectora sẽ tự động chọn cỡ chữ tương ứng trong HTML.

Bạn chọn văn bản rồi chọn màu từ menu màu chữ trên thanh công cụ.

Để chọn kiểu chữ đậm, nghiêng, gạch chân thì chọn văn bản rồi kích chọn các biểu tượng trên thanh công cụ.

Để tạo chỉ số trên án tò hợp phím Alt+4, tạo chỉ số dưới án tò hợp phím Alt+5.

Để căn lề cho văn bản thì trước hết phải chọn văn bản cần căn lề và kích các biểu tượng tương ứng trên thanh công cụ từ trái qua phải lần lượt là căn theo lề trái, căn thẳng giữa, căn theo lề phải, căn đều sang hai bên.

Để thêm mức độ thắt lề cho một đoạn văn trong khối văn bản, hãy đặt con trỏ vào trong đoạn đó rồi kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ để tăng độ thắt lề hoặc kích chọn biểu tượng để giảm bớt độ thắt lề của đoạn văn.

Để thêm đánh dấu đầu dòng cho đoạn văn, chọn đoạn văn và kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ để đánh dấu bằng số hoặc biểu tượng để đánh dấu bằng một dấu chấm. Để bắt đầu một đoạn văn bản mới mà không có đánh dấu đầu dòng, án phím Enter và kích chọn lại biểu tượng.

15.4./ Thêm đối tượng vào trong khối văn bản

Lectora cho phép bạn thêm vào các hoạt hình, ảnh, biểu thức toán hoặc một nút trong một khối văn bản.

Thực hiện theo các bước sau đây:

Bước 1: đặt con trỏ vào trong khối văn bản.

Bước 2: chọn **Add/Object/đối tượng cần thêm** hoặc kích chuột phải tại vị trí trong khối văn bản.

Bước 3: chọn **Insert/Image (Animation, Equation, Button)**. Đối tượng sẽ được thêm vào tại vị trí con trỏ.

15.5./ Thêm các siêu liên kết vào văn bản

Bằng cách thêm siêu liên kết vào văn bản, bạn có thể liên kết các trang khác nhau hoặc các mục khác nhau trong cửa sổ của bạn, liên kết với địa chỉ web hoặc địa chỉ mail bên ngoài chủ đề.

Thực hiện theo các bước sau đây để thêm một liên kết:

Bước 1: chọn văn bản mà bạn muốn tạo liên kết.

Bước 2: Kích vào biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc kích chuột phải và chọn **Add Hyperlink**. Hộp thoại **Text Hyperlink Properties** xuất hiện.



Bước 3: chọn **Go To** hoặc **Mail To** từ danh sách kéo xuống trong ô **Action**.

Bước 4: chọn một lựa chọn trong danh sách kéo xuống ở ô **Target**.

- Back: trở về trang trước.
- Chapter, Section, or Page: xác định trang, mục, chương sẽ chuyển đến.
- First Page In Title: chuyển đến trang đầu tiên của chủ đề.
- Next Chapter: chuyển đến chương tiếp theo.
- Next Page: chuyển đến trang tiếp theo.
- Next Section: chuyển đến mục tiếp theo.
- Previous Chapter: chuyển đến chương trước.
- Previous Page: chuyển đến trang trước.
- Previous Section: chuyển đến mục trước.
- Title: chuyển đến một chủ đề khác.
- Web Address: mở một trang web.

Bước 5: chọn một trong các liên kết trong danh sách kéo xuống các liên kết bên trong hoặc vào một vị trí mà bạn cần liên kết đến. Nếu bạn muốn liên kết ra bên ngoài hãy nhập vào một địa chỉ web đầy đủ.

Bước 6: Kích nút **OK**.

Để hiệu chỉnh các thuộc tính của liên kết bạn phải chọn được cả đoạn văn bản có liên kết bằng cách giũa phím Shift cùng các phím mũi tên hoặc giũa và rê chuột trái sau đó kích vào biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc kích chuột phải và chọn **Edit Hyperlink** để mở hộp thoại **Text Hyperlink Properties**. Bạn hiệu chỉnh lại liên kết rồi kích nút **OK**.

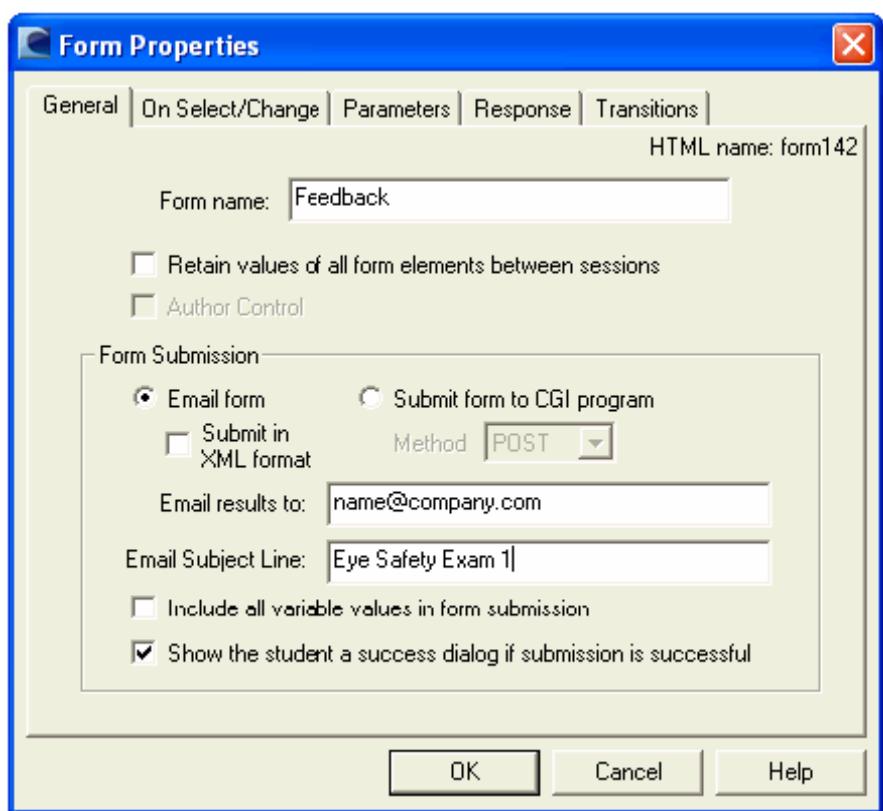
16./ Tạo các khuôn mẫu (Form)

16.1./ Tạo mới một khuôn mẫu

Thực hiện theo các bước sau đây để tạo mới một khuôn mẫu:

Bước 1: trong khung đè cương bên trái chọn trang mà bạn muốn thêm một khuôn mẫu.

Bước 2: chọn **Add/Form Object/Form** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của khuôn mẫu xuất hiện.



Bước 3: một số thuộc tính trong thẻ **General**.

- **Form Name:** nhập tên khuôn mẫu trong ô này. Đây là tên của khuôn mẫu trong chủ đề.
- **Retain values of all form elements between sessions:** lưu lại tất giá trị của các thành phần trong khuôn mẫu giũa các lần làm việc. Nếu thuộc tính này được chọn thì sau mỗi lần chủ đề được chạy trên cùng một máy, tất cả các

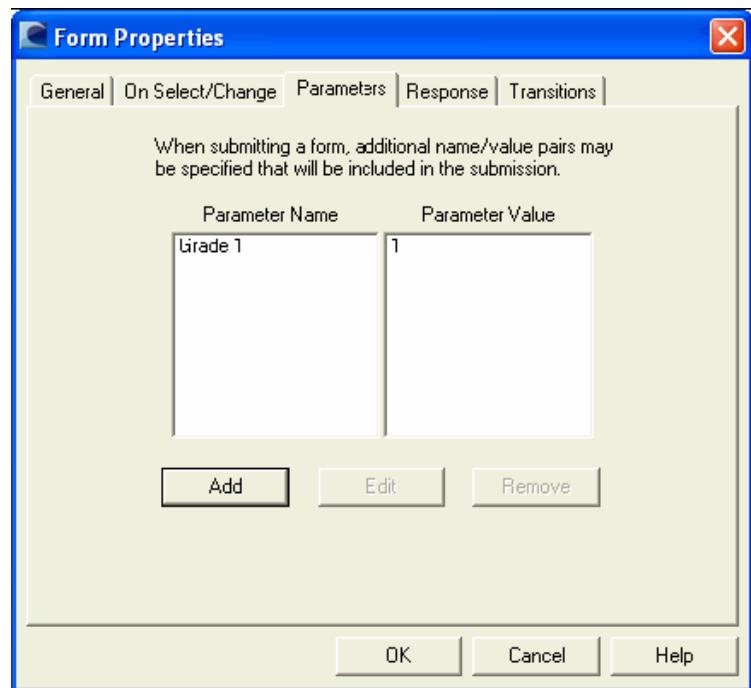
giá trị trong khuôn mẫu sẽ được lưu lại từ lần chạy trước. Tất cả các thành phần của khuôn mẫu mà có thuộc tính tương tự sẽ mặc định là đã được lựa chọn. Nếu thuộc tính này không được chọn thì mỗi lần chủ đề chạy tất cả các giá trị trong khuôn mẫu sẽ được thiết lập lại theo giá trị mặc định ban đầu.

- **Form Submission:** có hai cách để gửi thông tin khuôn mẫu là:
 - + **Email form:** nếu bạn muốn kết quả của khuôn mẫu được gửi qua email hãy chọn **Email form**. Nếu bạn muốn kết quả khuôn mẫu được gửi với định dạng XML thì hãy đánh dấu chọn **Submit in XML format**. Kết quả sẽ được gửi đi trong một văn bản rõ ràng. Nhập địa chỉ email để gửi kết quả vào ô **Email results to**, nhập tiêu đề của thư điện tử vào ô **Email Subject Line**.
 - + **CGI program:** gửi đến chương trình CGI (Common Gateway Interface). Nếu lựa chọn thuộc tính này thì phải lựa chọn phương thức gửi là POST hay GET. Tiếp đó, nhập địa chỉ trang web để nhận kết quả vào ô **Submit results to**.
- **Include all variable values in form submission:** tất cả các biến sẽ được gửi cùng khi gửi kết quả của khuôn mẫu. Nếu lựa chọn này được chọn thì khi gửi kết quả của khuôn mẫu theo cả hai cách ở trên, tất cả các biến trong chủ đề cũng sẽ được gửi đi. Nếu lựa chọn này không được chọn thì chỉ có kết quả của khuôn mẫu được gửi đi. (chọn Tools/Manage Variable để xem danh sách các biến trong chủ đề).
- **Show the student a success dialog if submission is successful:** hiện thị thông báo thành công nếu gửi kết quả thành công.

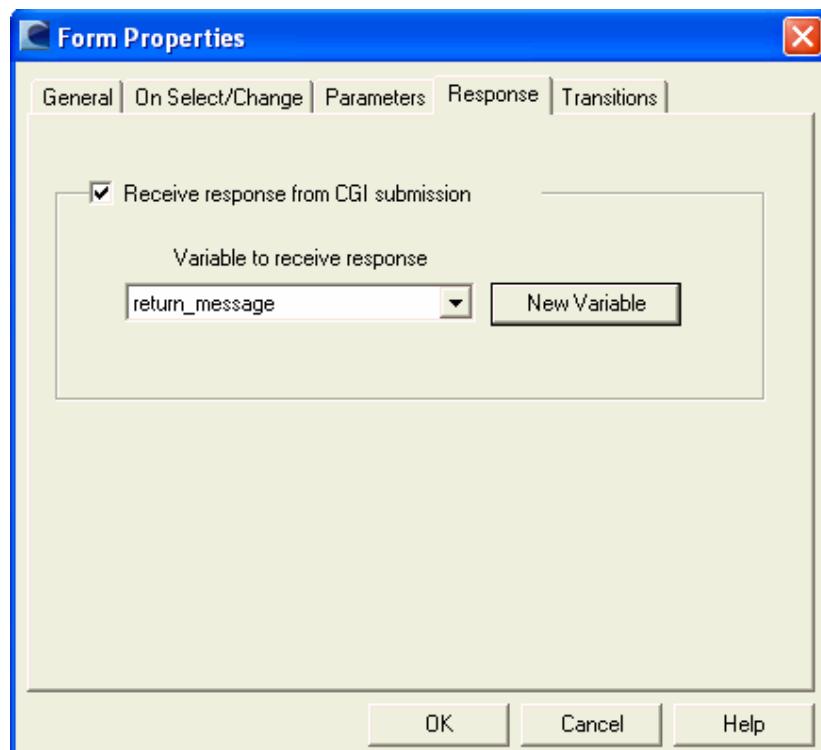
Bước 4: chọn thẻ **On Select/Change**. Bất cứ hoạt động nào được thiết lập trong thẻ này sẽ thi hành ngay khi sinh viên tích chọn hoặc thay đổi nội dung các thành phần trong khuôn mẫu.

Bước 5: chọn thẻ **Parameters**. Thêm vào bất cứ tham số nào mà bạn muốn gửi cùng với dữ liệu của khuôn mẫu. Đây là lựa chọn không bắt buộc. Tham số sẽ được gửi qua email hoặc đến chương trình CGI theo định dạng là một cặp tên/giá trị. Trong một email, các cặp tên/giá trị là một danh sách mà mỗi cặp trên một dòng. Mỗi cặp tên/giá trị được gửi đến chương trình CGI là một đầu vào theo phương thức POST hoặc là một phần của địa chỉ URL theo phương thức GET.

Kích nút **Add** để thêm một tham số mới, nhập tên của tham số vào ô **Name**, giá trị của tham số vào ô **Value**. Kích chọn một tham số trong danh sách rồi kích nút **Edit** để thay đổi tên hoặc giá trị, kích nút **Remove** để loại bỏ tham số khỏi danh sách.



Bước 6: chọn thẻ **Response**. Khi gửi dữ liệu đến chương trình CGI, thì có thẻ CGI sẽ gửi lại một trả lời. Sự trả lời này có thể được nhận và lưu vào một biến để sử dụng sau này. Nếu lựa chọn **Receive response from CGI submission** được chọn thì bạn phải xác định một biến trong ô **Variable to receive response**. Lectora sẽ nhận sự trả lời và lưu nó vào như là một xâu ký tự trong biến đặc biệt này.



Bước 7: chọn thẻ **Transitions** để thiết lập hiệu ứng xuất hiện của khuôn mẫu.

Bước 8: kích nút **OK** để xác nhận việc thiết lập khuôn mẫu mới cùng với thuộc tính của nó và trở về màn hình làm việc của Lectora.

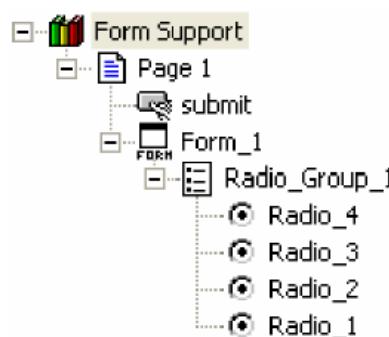
16.2./ Các đối tượng trong khuôn mẫu

16.2.1/ Nhóm nút lựa chọn (Radio Button Group)

Nhóm nút lựa chọn là đối tượng logic vì nó không được hiển thị trên trang nhưng nó có thể chứa những nút lựa chọn như là các thành phần của nó. Các nút lựa chọn này được nhóm lại với nhau thành một nhóm.

Ví dụ: bạn muốn người sử dụng chọn độ tuổi của họ. Bạn chia thành các độ tuổi khác nhau như trong hình vẽ sau. Khi đó, mỗi người chỉ thuộc vào một độ tuổi nhất định chứ không thể thuộc vào hai độ tuổi khác nhau.

- 18 - 24
- 25 - 39
- 40 - 59
- >= 60

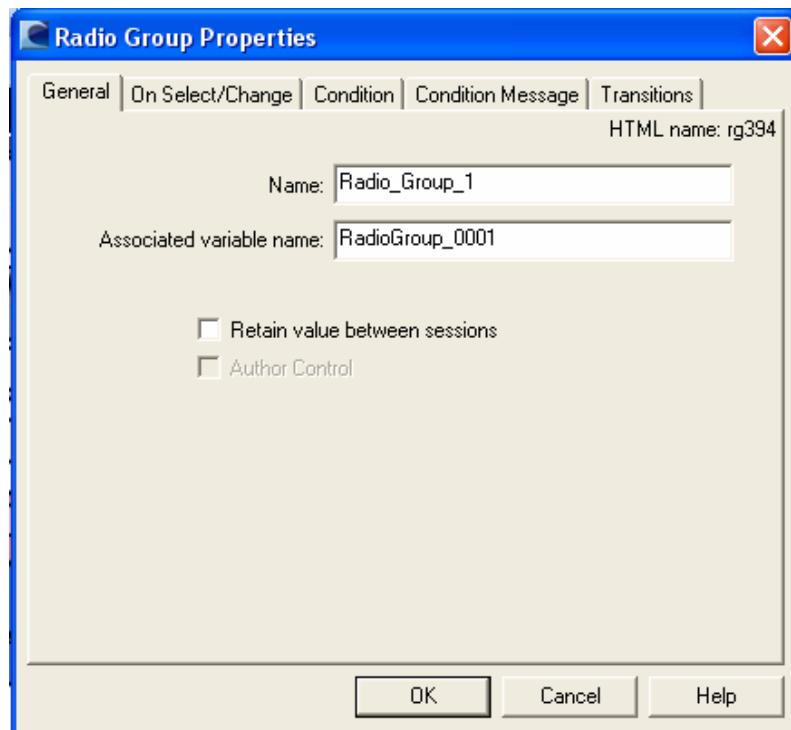


Nhóm các nút lựa chọn được đặt vào một khuôn mẫu để gửi thông tin đi. Khuôn mẫu và nhóm các nút lựa chọn đều là những đối tượng logic và bạn sẽ không thấy chúng được hiển thị ở trang trong khung bên phải, mà ta chỉ thấy sự hiện thị của chúng ở khung đê cương bên trái.

Thực hiện theo các bước sau để thêm một đối tượng nhóm nút lựa chọn vào một khuôn mẫu:

Bước 1: trong khung đê cương bên trái, chọn khuôn mẫu mà bạn muốn thêm nhóm các nút lựa chọn.

Bước 2: chọn **Add/Object/Form Object/Radio Button Group** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của đối tượng xuất hiện.



Bước 3: thuộc tính trong thẻ **General**:

- **Name:** tên của nhóm nút lựa chọn. Tên này sẽ được hiện thị ở khung đê cương bên trái của chủ đề.
- **Associated variable name:** tên biến kết hợp. Tên này sẽ được chuyển đến người quản lý chủ đề, không phải là tên hiện thị ở khung đê cương bên trái.
- **Retain value between sessions** được chọn thì sau mỗi lần chạy chủ đề các giá trị của các thành phần trong nhóm sẽ được lưu giữ lại và hiện thị ở lần chạy sau. Nếu thuộc tính này không được chọn thì mỗi lần chạy chủ đề các thành phần trong nhóm sẽ được hiện thị với giá trị đã thiết lập từ ban đầu. Nếu thuộc tính **Retain values of all form elements between sessions** của khuôn mẫu (chứa nhóm nút lựa chọn) đã được chọn thì thuộc tính này sẽ được mặc định là đã chọn.

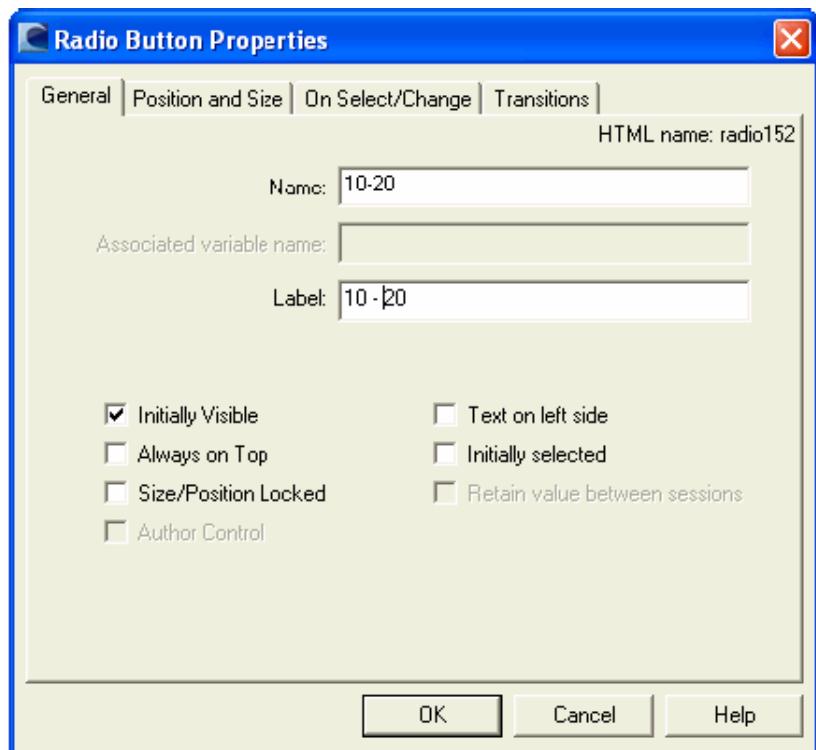
Bước 4: chọn thẻ **Transitions** để tạo hiệu ứng cho nhóm nút lựa chọn.

Bước 5: kích nút **OK** để hoàn thành việc thêm đối tượng.

16.2.2/ Nút lựa chọn (Radio Button)

Khi một nhóm nút lựa chọn đã được thêm vào khuôn mẫu, các nút lựa chọn phải được thêm vào nhóm này. Thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: chọn nhóm nút lựa chọn ở khung đê cương bên trái. Chọn **Add/Object/Form Object/Radio Button** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ để thêm một nút lựa chọn đơn vào nhóm. Hộp thoại thuộc tính sẽ xuất hiện.



Bước 2: một số thuộc tính trong thẻ **General**:

- **Name:** nhập tên cho nút lựa chọn vào ô **Name**. Tên này được hiển thị ở khung đề cương của chủ đề.
- **Associated Variable Name:** thuộc tính này bị mờ đi vì nút lựa chọn này là một thành phần của đối tượng nhóm nút lựa chọn. Nếu đây là một nút lựa chọn độc lập thì thuộc tính này sẽ không bị mờ đi và có thể thay đổi được.
- **Label:** nhãn của nút lựa chọn. Nhãn này sẽ hiển thị trên trang ở khung bên phải như là một thành phần của nút lựa chọn.
- **Text on left side:** Nếu thuộc tính này được chọn thì hiển thị nhãn ở bên trái của nút lựa chọn như sau 18 - 24 . Nếu thuộc tính này không được chọn thì nhãn được hiển thị ở bên phải như sau 25 - 39.
- **Initially selected:** chọn thuộc tính này nếu bạn muốn nút lựa chọn này đã được chọn khi hiển thị trang lần đầu.

Bước 3: kích nút **OK** để hoàn thành việc tạo nút và trở về màn hình làm việc của Lectora.

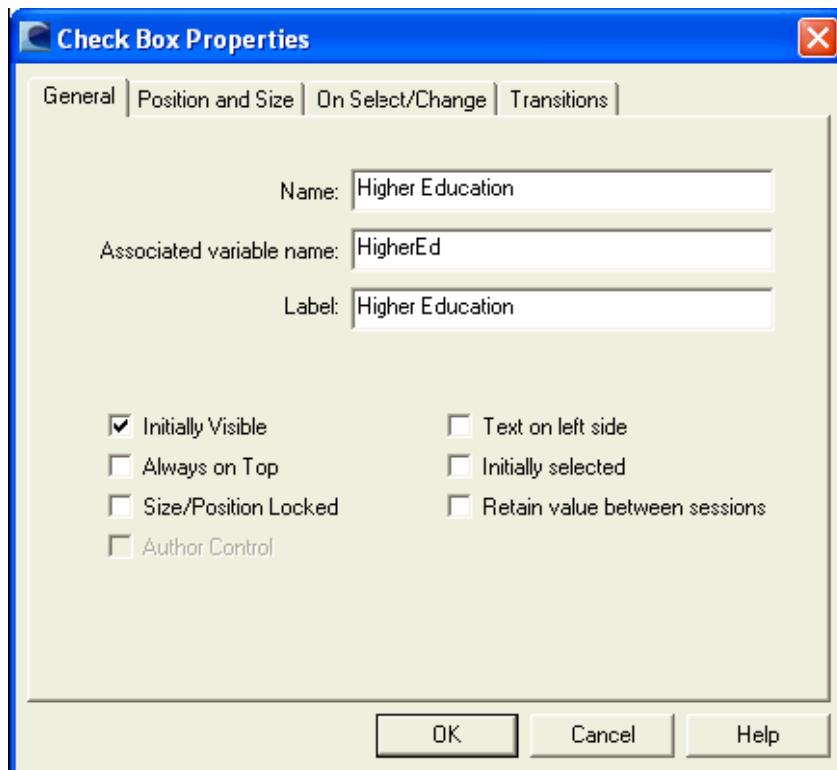
16.2.3/ Hộp đánh dấu (Check Box)

Những hộp đánh dấu được sử dụng khi bạn muốn người sử dụng chọn tất cả các phương án đúng. Hộp đánh dấu khác nút lựa chọn. Nếu chỉ có một lựa chọn đúng thì sử dụng nút lựa chọn. Nếu không có hoặc nhiều hơn một lựa chọn đúng thì sử dụng hộp đánh dấu.

Thực hiện theo các bước sau để thêm một hộp đánh dấu:

Bước 1: trong khung đè cương bên trái chọn khuôn mẫu mà bạn muốn thêm hộp đánh dấu.

Bước 2: chọn **Add/Object/Form Object/Check box** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của hộp đánh dấu xuất hiện.



Bước 3: thiết lập các thuộc tính trong hộp thoại này tương tự như đối với nút lựa chọn.

Bước 4: kích nút **OK** để hoàn thành việc thêm hộp đánh dấu và trở về màn hình làm việc của Lectora.

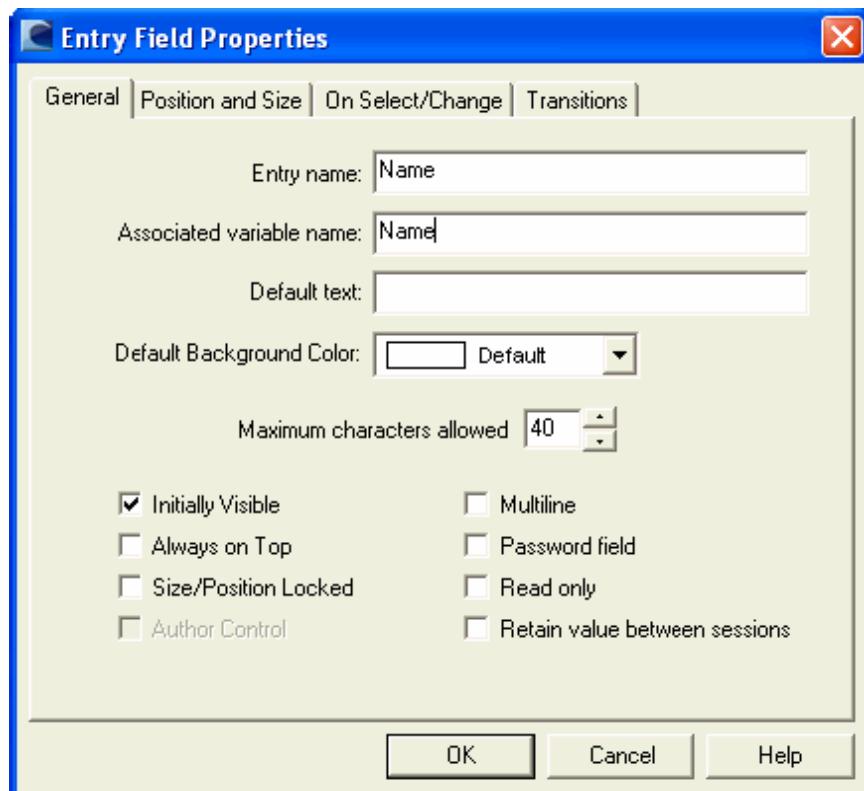
16.2.4/ Ô nhập nội dung (Entry)

Các ô nhập nội dung thường được sử dụng cho nhiều mục đích như là để nhập tên, địa chỉ, số địa thoại, địa chỉ email, chú thích.

Thực hiện những bước sau để thêm một ô nhập nội dung vào một khuôn mẫu:

Bước 1: trong khung đè cương bên trái chọn khuôn mẫu cần thêm ô nhập nội dung.

Bước 2: chọn **Add/Object/Form Object/Entry** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính xuất hiện.



Bước 3: thiết lập một số thuộc tính trong thẻ **General**:

- **Name:** nhập tên cho ô nhập nội dung vào ô **Name**.
- **Default text:** nhập nội dung mặc định cho ô nhập nội dung. Ví dụ: nếu bạn muốn người sử dụng nhập vào số điện thoại của họ, bạn có thể đưa ra những số đầu tiên và cung cấp số khoảng trống cần thiết.
- **Default Background Color:** xác định màu nền cho ô nhập nội dung bằng cách chọn từ bảng màu chuẩn hoặc màu tự chọn.
- **Maximun characters allowed:** số ký tự lớn nhất có thể nhập vào. Mặc định là 40 ký tự. Số ký tự trong khoảng từ 1 đến 1000.
- **Multiline:** nếu thuộc tính này được chọn thì người sử dụng có thể nhập thông tin trên nhiều dòng. Một thanh cuộn ở bên phải ô nhập nội dung sẽ tự động tạo ra.
- **Password field:** nếu thuộc tính này được chọn thì khi người sử dụng nhập nội dung, tất cả các ký tự sẽ hiện ra là dấu * thay cho ký tự được nhập vào.
- **Read only:** nếu thuộc tính này được chọn thì người sử dụng không thể nhập nội dung vào được mà chỉ có thể đọc nội dung mặc định ban đầu.

Bước 4: kích nút **OK** để hoàn thành việc thêm ô nhập nội dung và quay về màn hình làm việc của Lectora.

Một số thuộc tính trong các thẻ khác được thiết lập tương tự như trong các đối tượng khác.

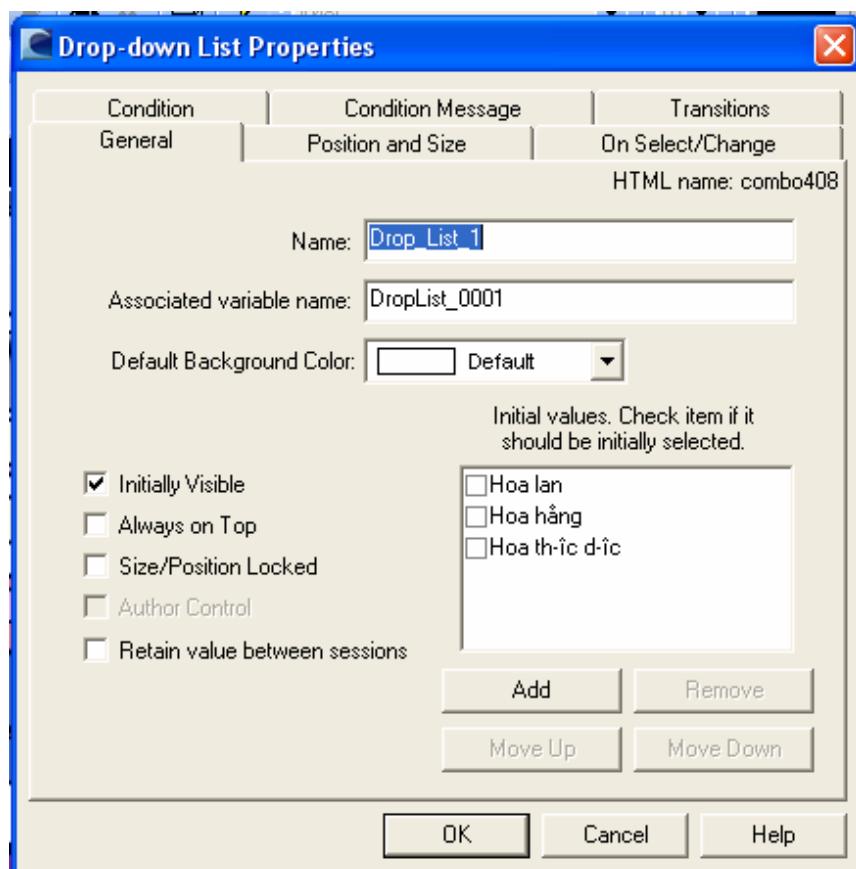
16.2.5/ Danh sách (List)

Danh sách thả xuông cho phép người sử dụng chọn một mục trong danh sách đã cho trước. Danh sách này có thể thay đổi kích thước cho phù hợp với các mục.

Thực hiện theo các bước sau để thêm một danh sách thả xuông vào một khuôn mẫu:

Bước 1: trong khung đê cương bên trái chọn khuôn mẫu cần thêm danh sách thả xuông.

Bước 2: chọn Add/Object/Form Object/Drop –down List từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng  trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính xuất hiện.



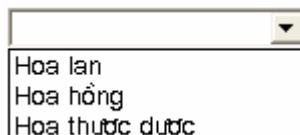
Bước 3: một số thuộc tính trong thẻ **General**:

- **Name:** nhập tên của danh sách thả xuông trong ô **Name**.
- **Initial values:** kích vào nút **Add** để thêm vào những mục chọn cho danh sách. Số lượng các mục không bị giới hạn. Kích chọn một mục trong danh sách, kích nút **Remove** nếu muốn loại nó ra khỏi danh sách, kích nút **Move up** hoặc nút **Move Down** nếu muốn thay đổi thứ tự của nó trong danh sách.

Bước 4: kích chọn nút **OK** để hoàn thành việc tạo danh sách thả xuông và quay về màn hình làm việc của Lectora.

Những thuộc tính khác được thiết lập tương tự như các đối tượng khác.

Khi chạy chủ đề thì một danh sách thả xuồng xuất hiện như hình sau.



16.2.6/ Hộp danh sách (List Box)

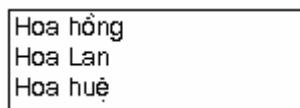
Hộp danh sách cũng là một danh sách các mục chọn tương tự như danh sách thả xuồng. Nhưng nó khác ở chỗ là tất cả các mục đều được hiện thị trong một hộp có thể thay đổi kích thước.

Để thêm một hộp danh sách vào khuôn mẫu ta thực hiện tương tự như đối với danh sách thả xuồng.

Hộp danh sách có thêm một thuộc tính là **Allow multi-select**. Nếu thuộc tính này được chọn thì người sử dụng có thể chọn một lúc nhiều hơn một mục trong hộp danh sách.

Phông chữ mặc định của trang cũng là phông chữ trong hộp danh sách.

Khi chạy chủ đề, hộp danh sách có dạng như trong hình sau.



17./ Tạo câu hỏi và bài kiểm tra

17.1./ Giới thiệu

Bạn có thể kiểm tra sinh viên bằng cách có những câu hỏi nằm rải rác trong toàn chủ đề của bạn hoặc bạn có thể tạo ra một bài kiểm tra trong Lectora mà nó sẽ gửi kết quả đến môi trường mà bạn cần. Với Lectora bạn có thể tạo ra nhiều loại câu hỏi khác nhau.

Các loại câu hỏi:

- **True/False** (câu hỏi đúng sai): câu hỏi có một phương án trả lời đúng trong hai đáp án.
- **Multiple Choice** (câu hỏi có nhiều lựa chọn): một câu hỏi có nhiều hơn một phương án đúng và có nhiều phương án trả lời.
- **Short Answer** (câu hỏi trả lời ngắn): một câu hỏi mà sinh viên phải nhập vào một câu trả lời ngắn (câu trả lời không quá 80 ký tự).
- **Essay** (câu hỏi tự luận): một câu hỏi mà sinh viên phải nhập câu trả lời dài (dài hơn 80 ký tự).

- **Fill in the Bank** (câu hỏi điền vào chỗ trống): một câu hỏi mà sinh viên phải nhập vào một câu trả lời ngắn và nó được so sánh với một danh sách những câu trả lời đúng đã có.
- **Matching** (câu hỏi so khớp): câu hỏi có một cột câu hỏi ở bên trái và một cột câu trả lời ở bên phải. Sinh viên phải đi tìm câu trả lời cho mỗi câu hỏi trong cột bên trái từ những câu trả lời trong cột bên phải.
- **Drag and Drop** (câu hỏi kéo thả): câu hỏi yêu cầu sinh viên kéo một hình ảnh thả vào trên hình ảnh khác để chứng tỏ rằng đó là sự sắp xếp hợp lý của ảnh bị kéo.
- **Hot Spot** (câu hỏi tìm vị trí): có một tập nhiều lựa chọn trực quan trong một ảnh lớn, có một hoặc nhiều hơn một phương án trả lời đúng.

Bạn có thể nhận được thông tin phải hồi từ sinh viên dựa trên những câu trả lời của họ và tự động đánh giá tất cả các câu hỏi trừ câu hỏi trả lời ngắn và câu hỏi tự luận.

17.2./ Tạo một bài kiểm tra

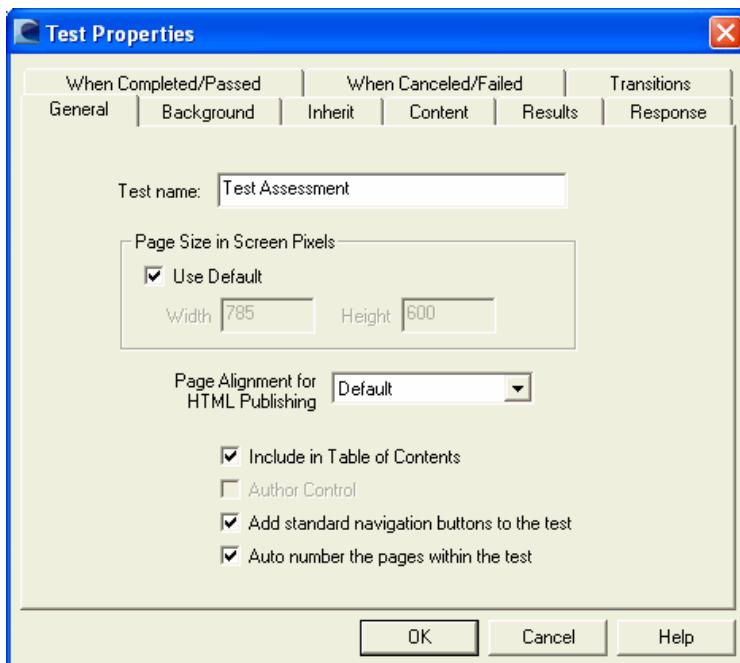
Thực hiện theo các bước sau đây để thêm một bài kiểm tra:

Bước 1: trong khung đề cương bên trái của chủ đề, chọn chủ đề chính.

Bước 2: chọn **Add/Test** từ thanh menu hoặc kích vào biểu tượng  trên thanh công cụ. Có một biểu tượng của bài kiểm tra xuất hiện ở dưới cùng trong khung đề cương của chủ đề ở bên trái. Bạn có thể di chuyển nó đến vị trí giữa hai chương hoặc đến cuối chủ đề. Kích đúp chuột vào biểu tượng của bài kiểm tra để mở hộp thoại thuộc tính của nó.

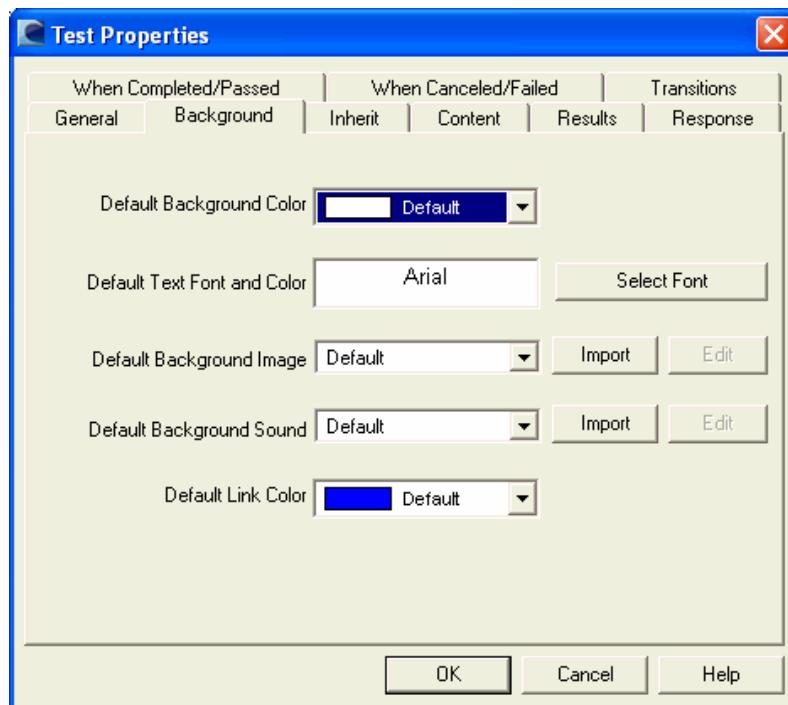
Bước 3: Chọn thẻ **General**. Các thuộc tính trong thẻ này:

- **Test Name:** Nhập tên của bài kiểm tra vào ô **Test Name**. Lectora sẽ tạo ra một biến chứa điểm kiểm tra của sinh viên. Tên của biến này phụ thuộc vào tên của bài kiểm tra. Ví dụ: nếu tên của bài kiểm tra là Lectora thì tên của biến là Lectora_Test_Score.
- **Specify the size of the test pages:** Xác định kích thước các trang của bài kiểm tra. Nếu bạn sử dụng kích thước mặc định thì nó sẽ có kích thước bằng kích thước các trang trong chủ đề.
- **Include the test in the Table of Contents:** thêm bài kiểm tra vào cây nội dung của chủ đề. Nếu bạn muốn bài kiểm tra của bạn xuất hiện trong cây nội dung của chủ đề thì đánh dấu chọn thuộc tính này.

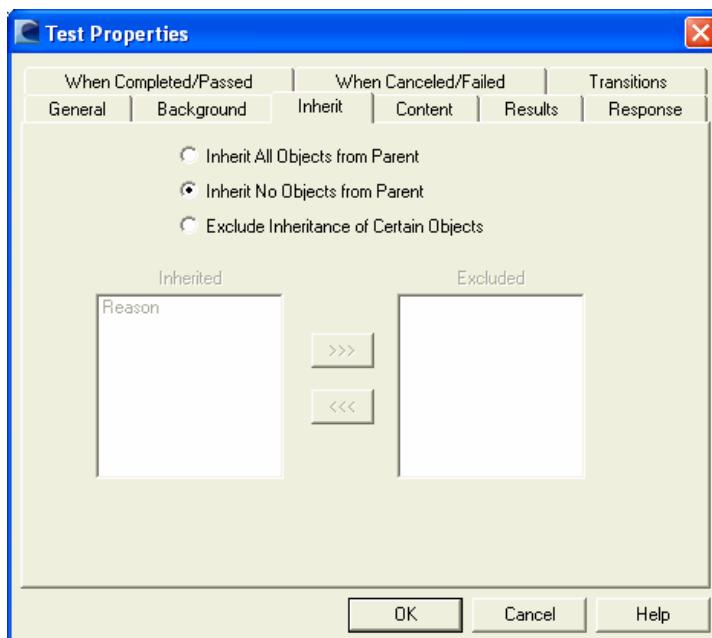


- **Add standard navigation buttons to the test:** thêm những nút định hướng chuẩn cho bài kiểm tra. Gồm có nút chuyển sang trang tiếp, nút chuyển về trang trước, nút huỷ bỏ việc làm bài kiểm tra, nút báo đã hoàn thành bài kiểm tra. Nếu bạn muốn thêm vào những nút của riêng mình thì không đánh dấu chọn thuộc tính này và hãy tự thêm vào những nút mà bạn muốn.
- **Auto number the pages within the test:** tự động đánh số trang cho các trang trong bài kiểm tra. Khi một bài kiểm tra được tạo ra, bạn sẽ thêm vào nó các trang và sau đó thêm các câu hỏi vào các trang này. Nếu bạn muốn Lectora tự động đánh số những trang trong bài kiểm tra thì đánh dấu chọn thuộc tính này. Nó sẽ bắt đầu hiển thị “Page 1 of 10” ở góc trên bên phải của mỗi trang trong bài kiểm tra.
- **Author Control:** không cho phép tương tác làm thay đổi các thuộc tính của bài kiểm tra trừ phi đưa vào mật khẩu.

Bước 4: chọn thẻ **Background**. Thiết lập các mặc định về âm thanh, màu nền, ảnh nền và phông chữ, màu chữ cho bài kiểm tra trong thẻ này.



Bước 5: Chọn thẻ **Inherit**. Trong thẻ này hãy chọn những đối tượng trong chủ đề mà sẽ xuất hiện hoặc không xuất hiện trên giao diện bài kiểm tra của bạn.

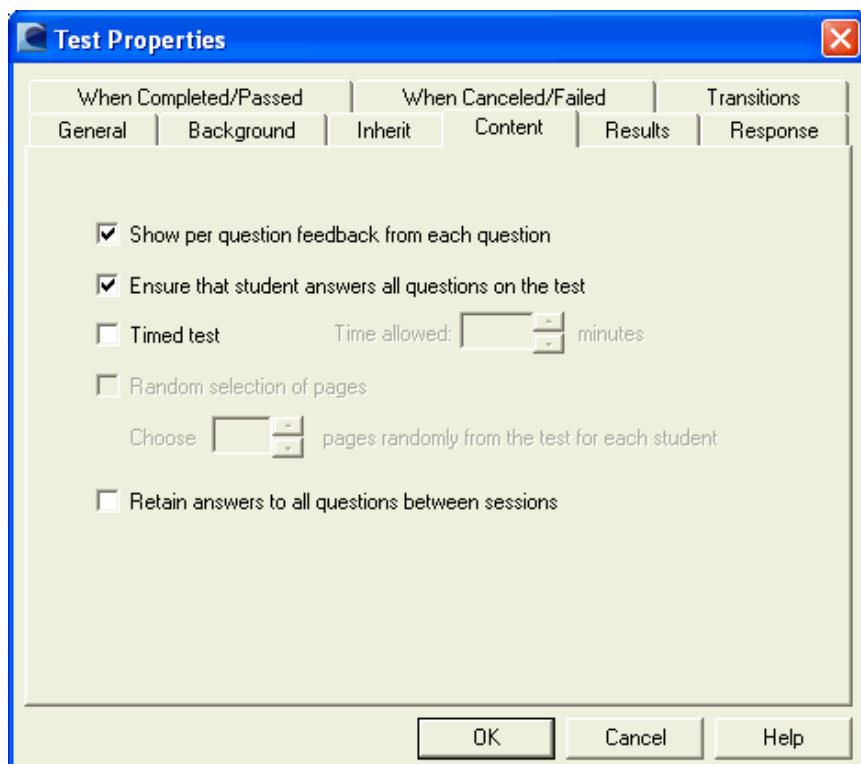


- **Inherit All Object from Parent:** kế thừa tất cả các đối tượng từ mức cha. Tức là tất cả những đối tượng thuộc mức cha của bài kiểm tra đều xuất hiện trên giao diện của bài kiểm tra. Ví dụ: nếu bài kiểm tra này thuộc vào một chương nào đó thì các đối tượng thuộc lớp cha sẽ là những đối tượng thuộc vào chương này và những đối tượng thuộc vào mức chủ đề.
- **Inherit No Object from Parent:** không có đối tượng nào được kế thừa từ mức cha.

- **Exclude Inheritance of Certain Objects:** Xác định chính xác những đối tượng sẽ được kế thừa bằng cách di chuyển chúng từ bên phải sang bên trái. Những đối tượng trong khung bên trái thì được kế thừa, còn những đối tượng trong khung bên phải thì không được kế thừa.

Bước 6: chọn thẻ **Content**. Những thuộc tính trong thẻ này gồm có:

- **Show per question feedback from each question:** Nếu lựa chọn này được chọn, bạn sẽ đưa ra lời thông báo cho mỗi câu trả lời đúng hoặc sai của sinh viên trong suốt quá trình học làm kiểm tra. Điều này không cần thiết nếu chỉ có những câu hỏi đơn lẻ.

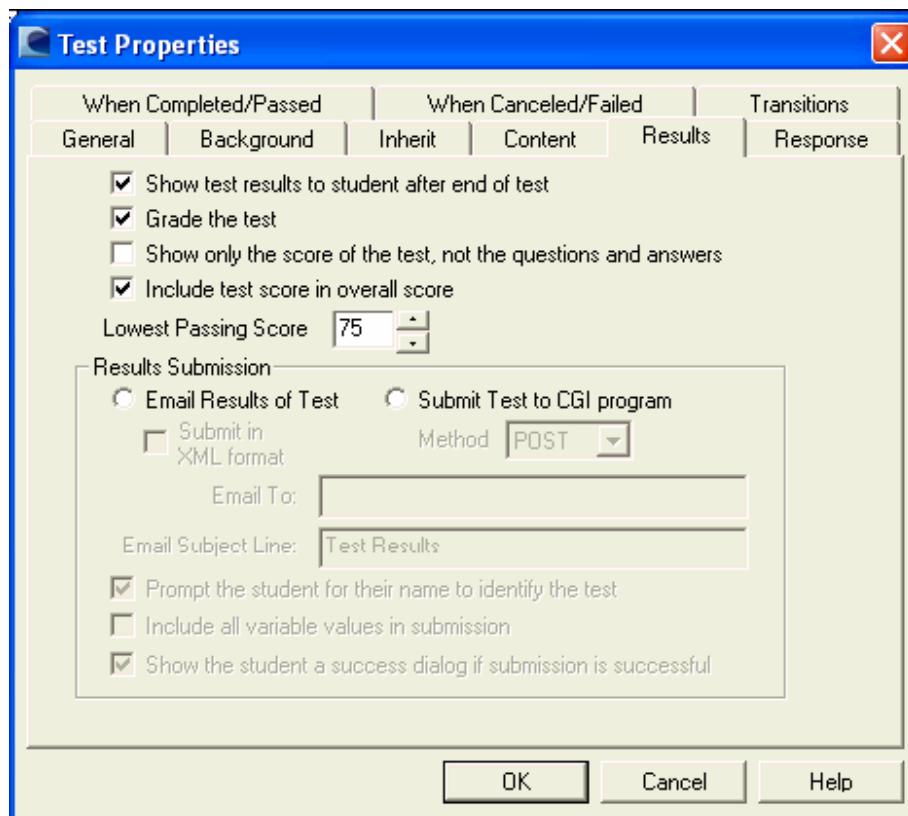


- **Ensure that student answers all question on the test:** Nếu thuộc tính này được đánh dấu, sinh viên sẽ không được phép quay về chủ đề nếu chưa hoàn thành việc làm bài kiểm tra. Nếu bài kiểm tra có giới hạn về thời gian thì thuộc tính này không có hiệu lực.
- **Timed test/time allowed:** thời gian cho phép làm bài kiểm tra. Bạn có thể quy định thời gian làm bài và xác định thời gian cho phép trong ô **Time allowed**, thời gian được tính bằng phút. Khi đã có giới hạn về thời gian, Lectora sẽ tự động chuyển đến trang mà bạn đã xác định khi bài kiểm tra hoàn thành.
- **Random selection of pages:** tự động chọn trang. Thuộc tính này cho phép bạn hiển thị những bài kiểm tra khác nhau cho mỗi sinh viên. Chọn thuộc tính này và nhập số trang sẽ sử dụng cho mỗi bài kiểm tra. Lựa chọn này

không tự động sinh ngẫu nhiên các câu hỏi trong một trang nhưng nó sẽ chọn ngẫu nhiên một số trang trong tổng số các trang để hiển thị lần lượt.

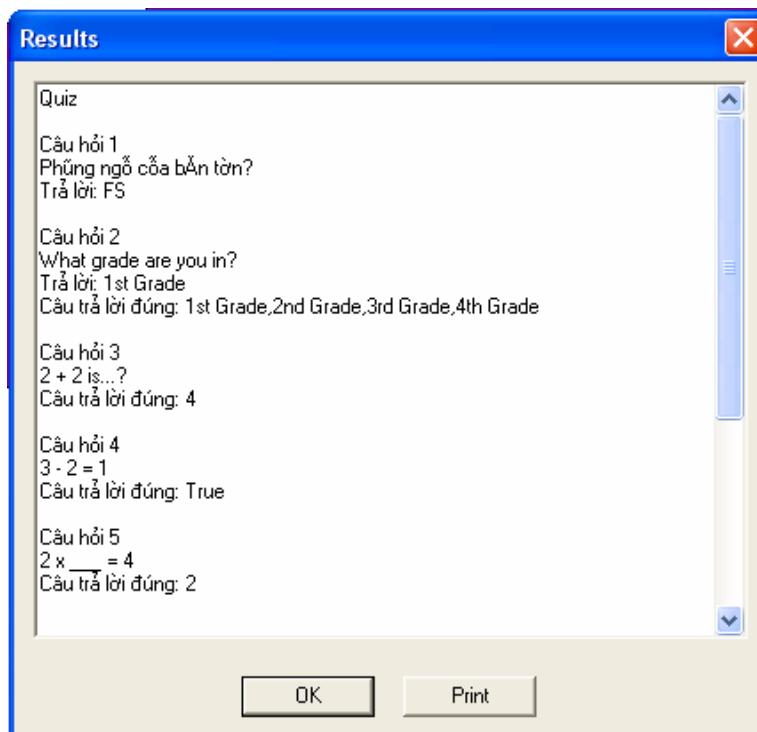
- **Retain answers to all questions between sessions:** lưu giữ lại các câu trả lời cho các câu hỏi giữa các lần làm việc. Nếu sinh viên kết thúc chủ đề trong khi đang làm bài kiểm tra hoặc sau khi đã hoàn thành bài kiểm tra, họ có thể quay trở lại bài kiểm tra vào thời điểm khác và tất cả các câu trả lời vẫn được lưu giữ lại.

Bước 7: chọn thẻ **Results**. Những thuộc tính trong thẻ này gồm có:



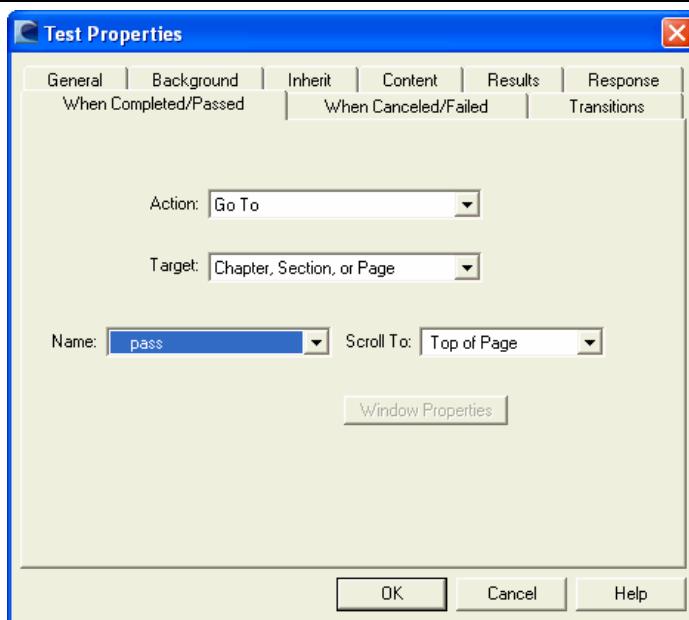
- **Show test results to student after test:** Hiển thị kết quả kiểm tra cho sinh viên sau khi làm bài. Lựa chọn này sẽ làm xuất hiện một hộp thông báo để hiện thị điểm và/hoặc tất cả câu hỏi và câu trả lời. Có thể lựa chọn chỉ hiện thị điểm mà không hiện thị câu hỏi và câu trả lời. Nếu thuộc tính lựa chọn này được chọn thì sau mỗi lần sinh viên hoàn thành bài kiểm tra sẽ có một hộp thông báo xuất hiện cùng với nút lệnh **Print** để cho phép sinh viên in kết quả.

Có thể thay đổi cú pháp của những thông báo trong hộp thông báo kết quả kiểm tra trong thẻ **Publish Strings** của hộp thoại **Preferences**.



- **Grade the test:** Tính điểm cho bài kiểm tra. Nếu thuộc tính này được chọn thì nó sẽ tính điểm cho bài kiểm tra trong khoảng từ 1 đến 100. Các câu hỏi trả lời ngắn hoặc câu hỏi tự luận sẽ không được tính điểm.
- **Show only the score of the test, not the questions and answers:** Chỉ hiện thị điểm mà không hiện câu hỏi và câu trả lời.
- **Include Test Score in Overall Score:** Cộng điểm kiểm tra vào điểm tổng hợp. Thuộc tính này chỉ có hiệu lực nếu trong thẻ **Content** của hộp thoại thuộc tính của chủ đề bạn lựa chọn kiểu xuất bản của chủ đề là AICC / SCORM / CourseMill.
- **Lowest passing score:** Thiết lập điểm thấp nhất để đạt yêu cầu qua bài kiểm tra.
- **Email results of test:** Nhập địa chỉ email để gửi kết quả bài kiểm tra. Lectora sẽ tự động gửi kết quả sau mỗi lần hoàn thành việc làm bài. Chú ý rằng địa chỉ email phải hoạt động và được thiết lập trên máy tính kiểm tra. Kết quả kiểm tra có thể được gửi qua email hoặc sử dụng XML.
- **Email subject line:** để xác định chủ đề của kết quả kiểm tra.

Bước 8: chọn thẻ **When Completed/Passed:** Trong thẻ này xác định trang mà bạn sẽ chuyển đến khi hoàn thành bài kiểm tra và điểm đạt yêu cầu. Trong thẻ này được mặc định là chuyển đến trang tiếp theo, tuy nhiên bạn có thể thay đổi. Nếu sau khi hoàn thành bài kiểm tra mà điểm không đạt yêu cầu thì sẽ được chuyển đến trang được xác định trong thẻ **When Canceled/Failed**.



Bước 9: chọn thẻ **When Canceled/Failed**. Trong thẻ này xác định trang mà bạn sẽ chuyển đến khi bạn kết thúc việc làm bài trước khi hoàn thành hoặc điểm kiểm tra không đạt yêu cầu. Mặc định là sẽ chuyển đến trang tiếp theo, tuy nhiên bạn có thể thiết lập lại trang sẽ chuyển đến.

Bước 10: sau khi thiết lập các thuộc tính trong các thẻ, kích **OK**.

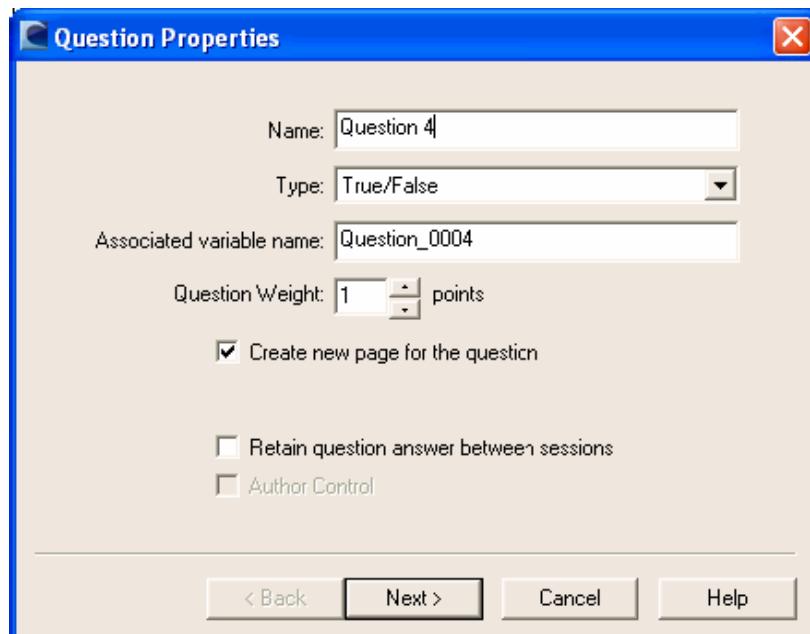
17.3./ Tạo các câu hỏi

17.3.1/ Thêm một câu hỏi

Để thêm một câu hỏi vào chủ đề thực hiện theo những bước sau:

Bước 1: Trong khung đê cương của chủ đề ở bên trái, chọn trang mà bạn sẽ thêm câu hỏi vào.

Bước 2: Chọn **Add/Question** từ thanh menu hoặc kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ. Hộp thoại thuộc tính của câu hỏi xuất hiện.



Bước 3: Nhập tên của câu hỏi vào ô **Name**. Đây không giống như câu hỏi thực sự, tên này là để gọi đối tượng câu hỏi, tên này được hiện thị ở khung đề cương của chủ đề.

Bước 4: Chọn kiểu của câu hỏi trong danh sách ở ô **Type**.

Bước 5: Nhập tên biến vào ô **Associated variable name**. Đây là tên biến để người quản lý chủ đề nhận lại kết quả trả lời câu hỏi, không phải là tên hiện thị ở khung đề cương.

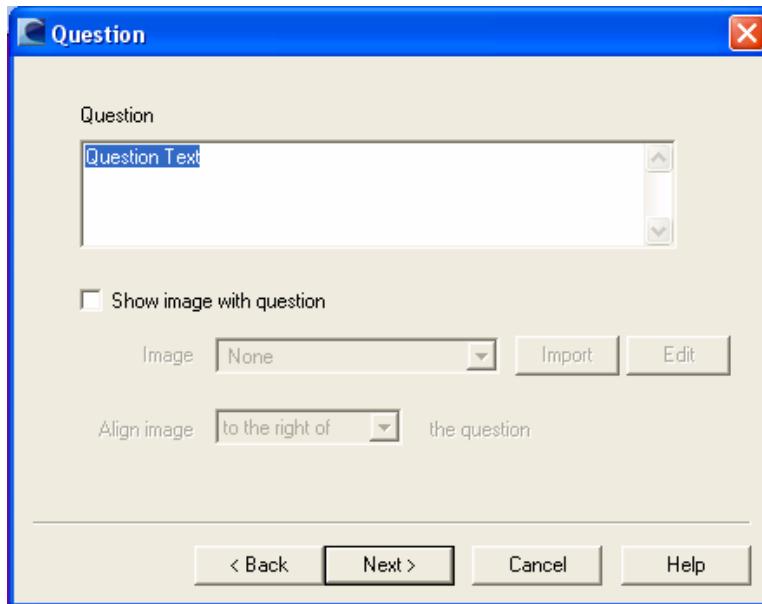
Bước 6: Chọn **Question Weight** (trọng lượng) cho câu hỏi nếu nó có giá trị hơn những câu hỏi khác. Trọng lượng này được sử dụng để tính phần trăm về giá trị cho mỗi câu hỏi. Trọng lượng mặc định cho mỗi câu hỏi là 1. Nếu không có sự thay đổi thì tất cả các câu hỏi trong một bài kiểm tra có trọng lượng bằng nhau. Nếu với mỗi câu hỏi ta đều thiết lập lại trọng lượng, Lectora sẽ sử dụng tổng trọng lượng của tất cả bài kiểm tra để tính toán giá trị riêng cho từng câu hỏi. Ví dụ: câu hỏi từ 1 đến 4 có trọng lượng là 1, câu 5 có trọng lượng là 4. Tổng trọng lượng là 8. Do đó, giá trị của câu hỏi 1 đến 4 xấp xỉ 13%, câu hỏi 5 có giá trị là 50%.

Bước 7: lựa chọn **Create new page for the question** được chọn thì mỗi câu hỏi mới được tạo ra sẽ có một trang mới được tạo ra để chứa câu hỏi đó. Nếu không đánh dấu chọn lựa chọn này thì câu hỏi sẽ xuất hiện ở trang hiện thời.

Bước 8: lựa chọn **Retain question answer between sessions** được đánh dấu chọn thì Lectora sẽ lưu lại câu trả lời của sinh viên sau khi họ kết thúc phiên làm việc. Nếu lựa chọn này không được đánh dấu chọn thì câu trả lời sẽ được xác lập lại vào lúc quay trở lại trang chứa câu hỏi.

Bước 9: Kích vào nút **Next** để tiếp tục tạo câu hỏi. Sẽ có một giao diện khác xuất hiện để bạn nhập vào phần tiêu đề của câu hỏi vào ô **Question**, phần này sẽ

được hiện thị cho sinh viên thấy được. Bạn có thể đánh dấu chọn **Show image with question** để hiện thị một ảnh cùng với nội dung câu hỏi. Sau đó kích vào nút **Import** để chọn ảnh. Trong ô **Align image** chọn vị trí tương đối của ảnh so với tiêu đề câu hỏi.



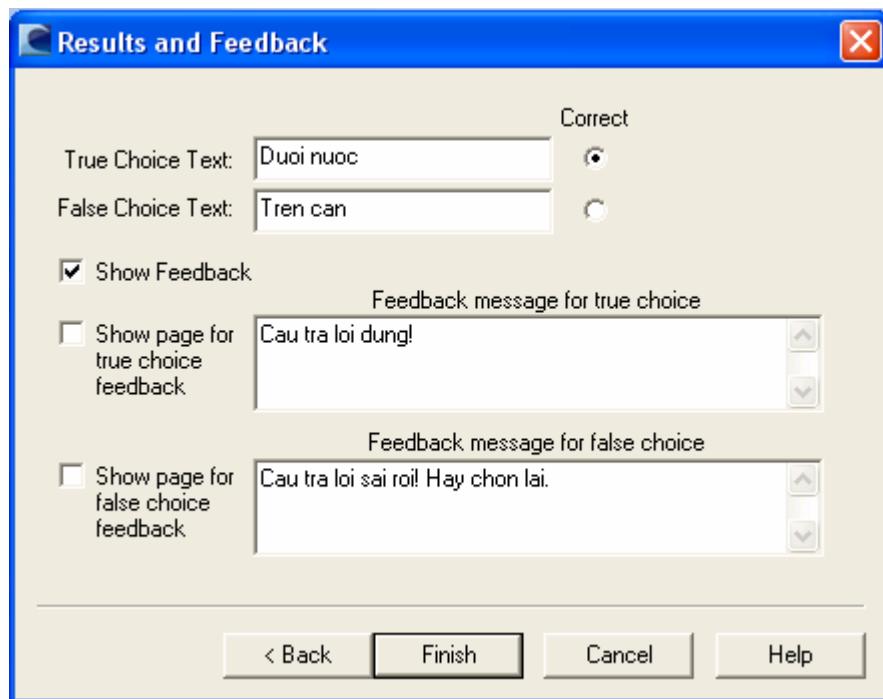
Bước 11: kích vào nút **Next** để tiếp tục. Tuỳ thuộc vào kiểu câu hỏi mà bạn đã chọn ở giao diện trước đó, bạn sẽ thấy có một hoặc nhiều hơn giao diện để nhập thông tin tiếp theo cho câu hỏi. Phần ngay sau đây sẽ trình bày về việc tạo những kiểu câu hỏi xác định.

Bước 12: sau khi nhập hết những thông tin cho các câu hỏi thì kích nút **Finish** để hoàn thành. Khi đó, câu hỏi của bạn sẽ xuất hiện ở trang xác định của chủ đề. Bạn có thể thay đổi vị trí hiện thị trên trang bằng cách dùng chuột kéo thả từng thành phần của câu hỏi. Một số thành phần của câu hỏi là văn bản (Text) thì bạn có thể thay đổi nội dung bằng cách kích đúp chuột vào thành phần đó hoặc kích chuột phải và chọn **Edit** là hiệu chỉnh lại nội dung.

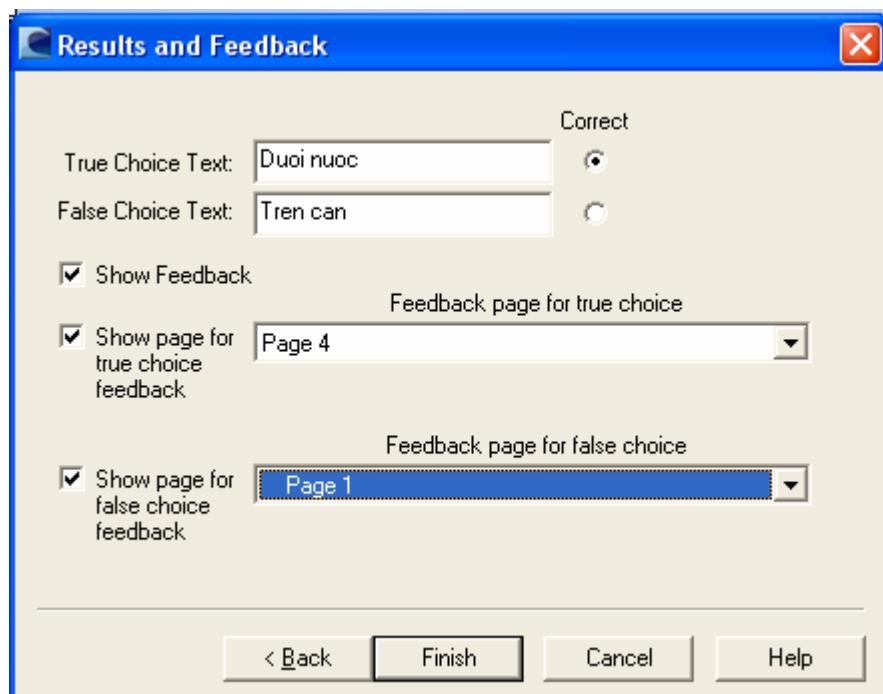
17.4./ Các kiểu câu hỏi

Trong mỗi kiểu câu hỏi đều có một lựa chọn chung là có đưa ra sự phản hồi lại đối với câu trả lời của sinh viên hay không? Trong quá trình tạo câu hỏi sẽ có lựa chọn **Show Feedback**. Nếu bạn muốn đưa ra sự phản hồi khi trả lời câu hỏi thì đánh dấu vào ô đánh dấu trước **Show Feedback**.

- Sự phản hồi có thể là một lời thông báo. Khi đó, nhập lời thông báo phản hồi khi trả lời đúng vào ô **Feedback message for true choice** và khi trả lời sai vào ô **Feedback message for false choice**.



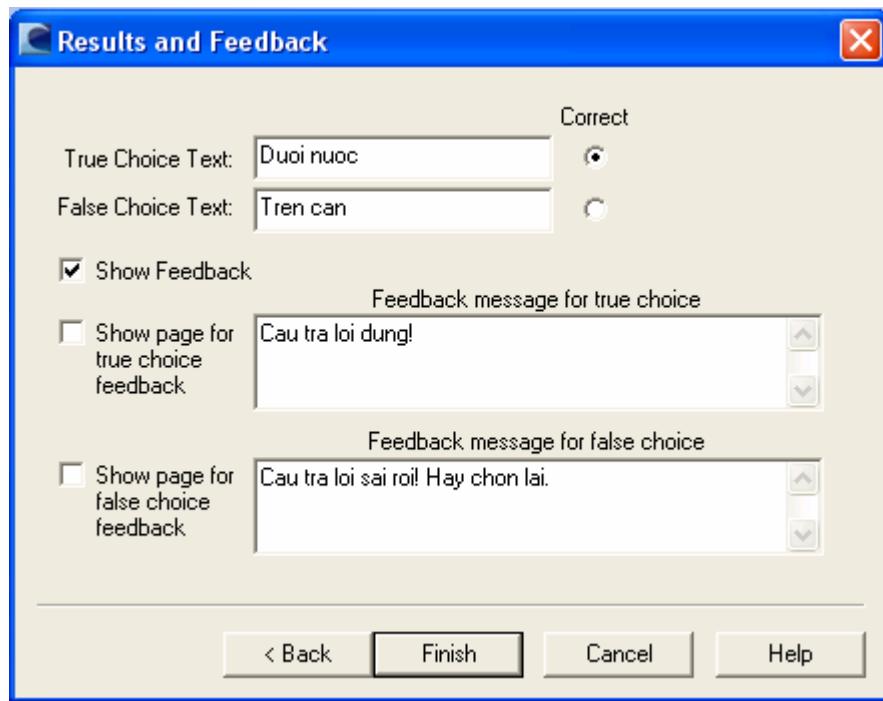
- Sự phản hồi có thể là chuyển sang một trang khác. Hãy đánh dấu chọn vào hai ô đánh dấu trước **Show page for true choice feedback** rồi chọn trang sẽ chuyển đến khi câu trả lời đúng và **Show page for false choice feedback** rồi chọn trang sẽ chuyển đến khi câu trả lời sai. Ô để nhập lời thông báo sẽ chuyển thành một ô có danh sách các trang trong chủ đề, chọn một trang trong danh sách này.



Sau đây chỉ đưa ra những bước khác nhau trong từng kiểu câu hỏi. Những bước đầu để tạo mỗi kiểu câu hỏi như đã trình bày trong phần thêm một câu hỏi.

17.4.1/ Câu hỏi đúng sai (True/False)

Một câu hỏi đúng sai đưa ra cho sinh viên hai lựa chọn, trong đó có một lựa chọn đúng.



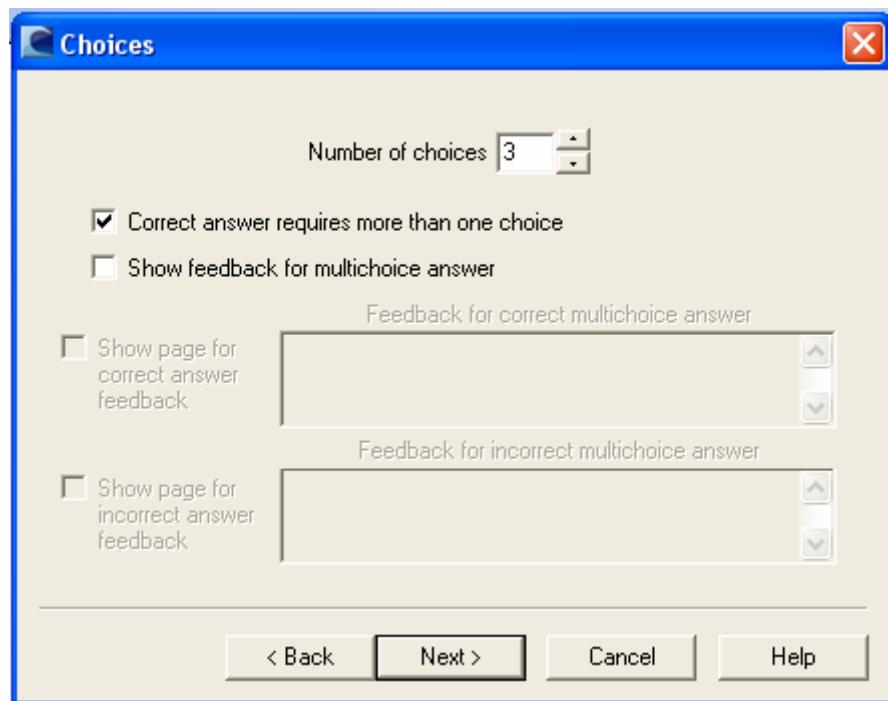
Bạn cần phải nhập thông tin cho cả lựa chọn đúng và lựa chọn sai vào hai ô **True Choice Text** và **False Choice Text**. Đánh dấu chọn phương án đúng tại cột **Correct**.

Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

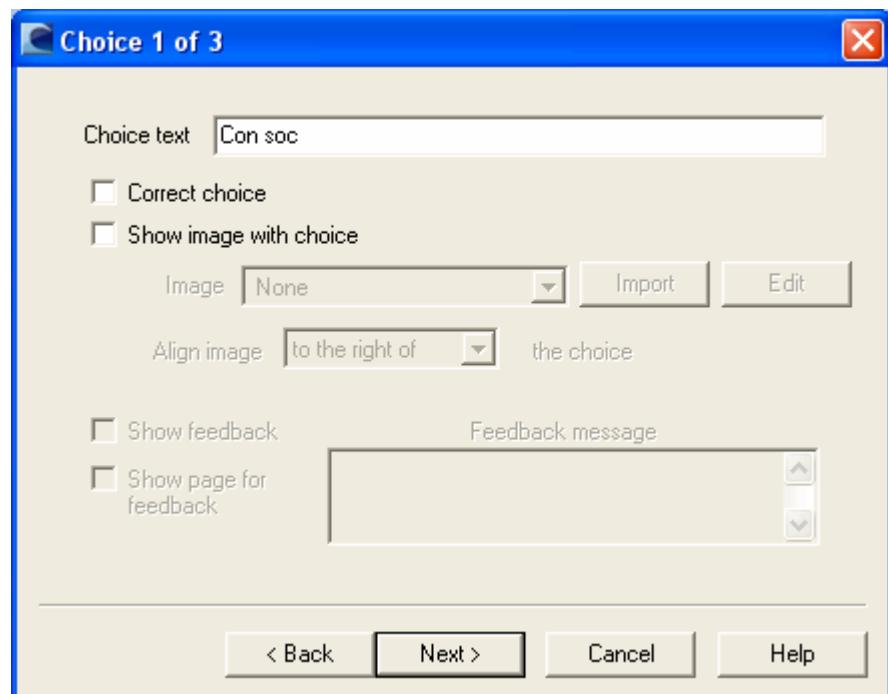
17.4.2/ Câu hỏi có nhiều lựa chọn (Multiple choice)

Một câu hỏi nhiều lựa chọn sẽ đưa ra cho sinh viên nhiều lựa chọn để chọn. Trong đó, có một hoặc nhiều hơn các lựa chọn đúng.

Bước 1: bạn phải xác định số lựa chọn của câu hỏi trong ô **Number of choices**. Bạn cũng có thể đưa ra sự phản hồi khi câu trả lời là sai hoặc đúng. Tương tự như trong câu hỏi đúng sai. Đánh dấu chọn **Correct answer requires more than one choice** để đưa ra nhiều đáp án đúng. Kích vào nút **Next** để chuyển sang bước tiếp.

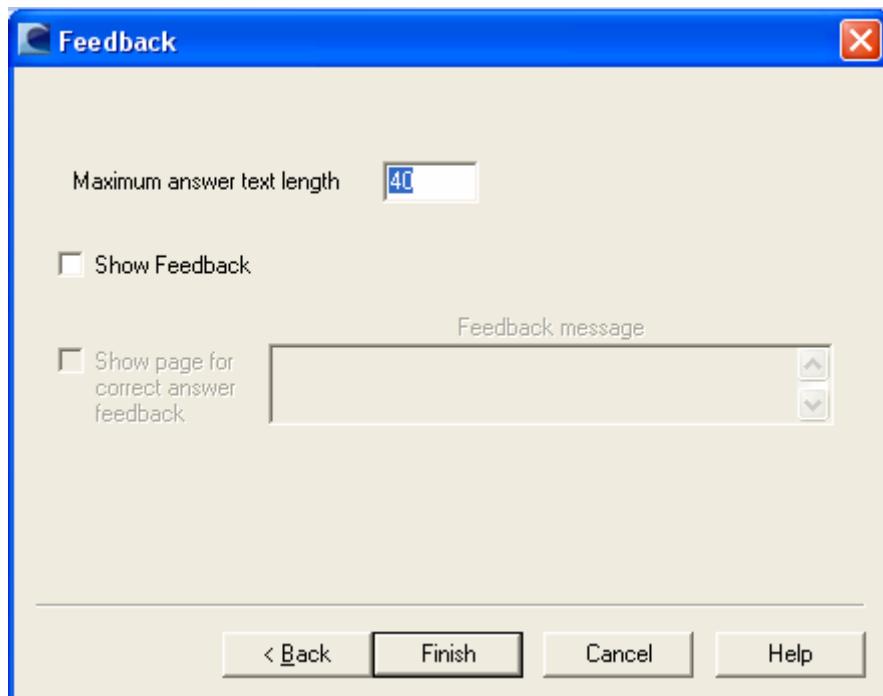


Bước 2: nhập nội dung cho từng lựa chọn vào ô **Choice text**. Nếu đây là một lựa chọn đúng thì đánh dấu vào hộp đánh dấu trước **Correct choice**. Đánh dấu vào hộp đánh dấu trước **Show image with choice** nếu muốn hiện thị một ảnh minh họa cùng với lựa chọn này. Kích vào nút **Next** để nhập thông tin cho những lựa chọn còn lại. Khi nhập thông tin cho lựa chọn cuối cùng thì nút **Next** được thay thế bằng nút **Finish**. Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.



Chú ý: bạn phải chọn ra ít nhất là một lựa chọn đúng cho câu hỏi.

17.4.3/ Câu hỏi trả lời ngắn (Short Answer)



Câu hỏi trả lời ngắn sẽ đưa ra một ô trống để sinh viên nhập câu trả lời. Với câu hỏi trả lời ngắn, Lectora sẽ không tính điểm. Bạn nhập độ dài (tính theo số ký tự) lớn nhất cho câu trả lời vào ô **Maximum answer text length**. Bạn cũng có thể tạo ra sự phản hồi sau khi sinh viên trả lời. Tương tự như trong câu hỏi đúng sai.

Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

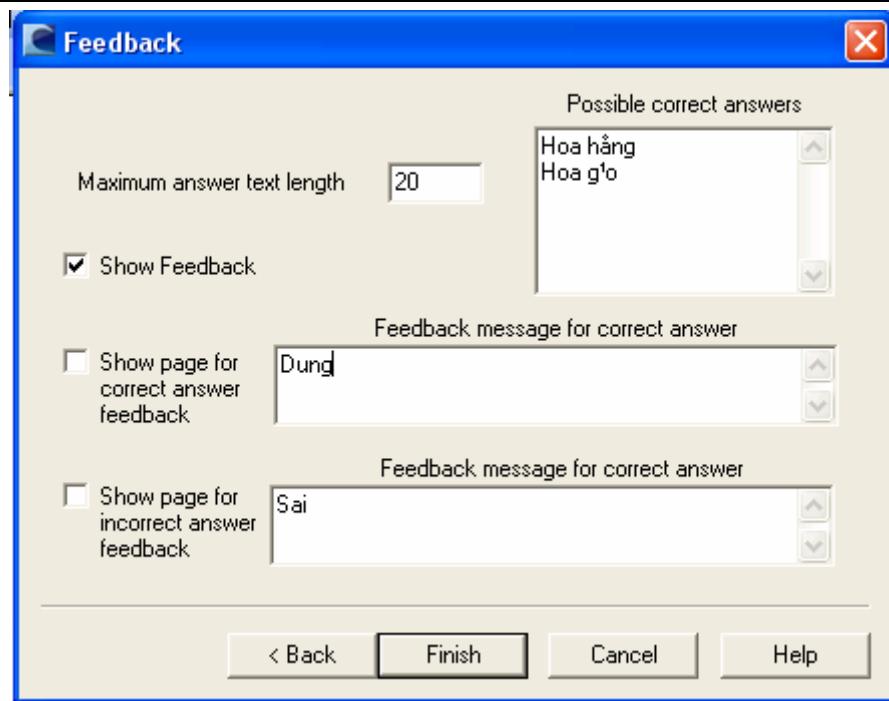
17.4.4/ Câu hỏi tự luận (Essay)

Câu hỏi tự luận sẽ đưa ra một khung trống để sinh viên nhập câu trả lời tự luận của mình. Lectora không tự động tính điểm cho câu hỏi tự luận. Bạn nhập độ dài (tính theo số ký tự) lớn nhất cho câu trả lời tự luận vào ô **Maximum answer text length** (như trong câu hỏi trả lời ngắn). Bạn cũng có thể tạo ra sự phản hồi sau khi sinh viên trả lời. Tương tự như trong câu hỏi đúng sai.

Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

17.4.5/ Câu hỏi điền vào chỗ trống (Fill in the Bank)

Câu hỏi điền vào chỗ trống cho phép sinh viên nhập câu trả lời vào một khoảng trống cho trước.



Bạn nhập độ dài (tính theo số ký tự) lớn nhất cho câu trả lời tự luận vào ô **Maximum answer text length** (như trong câu hỏi trả lời ngắn). Bạn cũng có thể tạo ra sự phản hồi sau khi sinh viên trả lời. Tương tự như trong câu hỏi đúng sai.

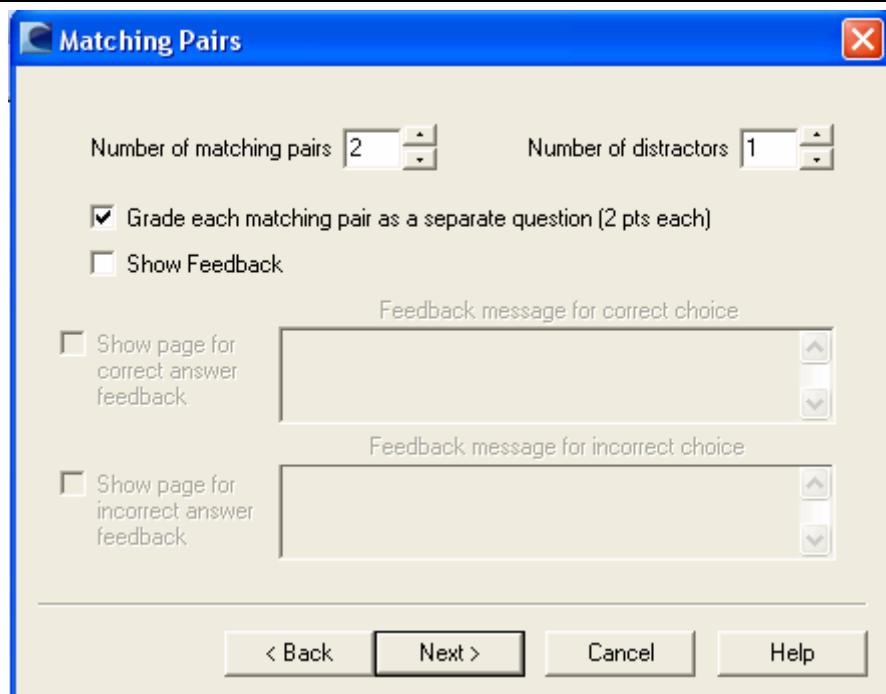
Trong ô **Possible correct answer**, nhập những câu trả lời đúng cho câu hỏi. Mỗi câu trả lời đúng được nhập trên một dòng. Nếu sinh viên đưa ra câu trả lời là một trong những câu trả lời đúng này, thì sẽ được ghi nhận là một câu trả lời đúng. Không có sự phân biệt chữ hoa và chữ thường trong các câu trả lời.

Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

17.4.6/ Câu hỏi so khớp (Matching)

Câu hỏi so khớp sẽ căn cứ trên hai cột văn bản và hình ảnh. Một thành phần ở cột này sẽ được so khớp với một thành phần ở cột kia.

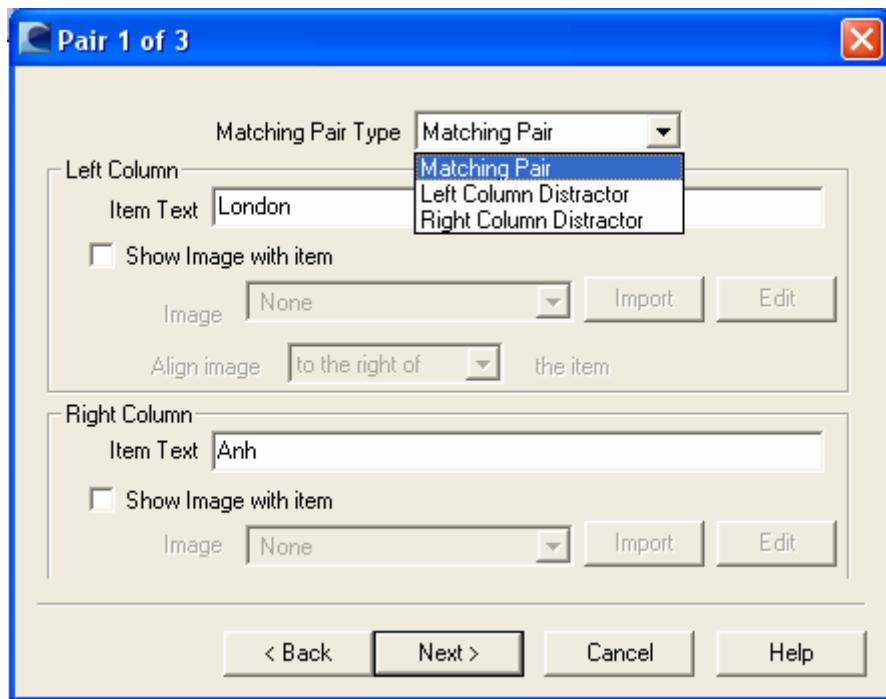
Bước 1: nếu thuộc tính **Grade each matching pair as a separate question** được chọn, Lectora sẽ tính điểm cho mỗi lần so khớp đúng như là một câu hỏi độc lập. Tất cả các lần so khớp đúng có giá trị bằng nhau. Điểm cho mỗi lần so khớp đúng có trọng lượng bằng trọng lượng của câu hỏi so khớp. Nếu thuộc tính này không được chọn thì chỉ khi tất cả các sự so khớp đều đúng thi câu trả lời mới được tính điểm. Xác định số trường hợp so khớp đúng vào ô **Number of matching pairs**. Xác định số thành phần so khớp sai vào ô **Number of distractor**. Kích vào nút Next để chuyển sang bước tiếp theo.



Bước 2: Số giao diện để nhập thông tin so khớp bằng tổng số đã nhập trong hai ô **Number of matching pairs** và **Number of distractors**. Trong mỗi giao diện đó, bạn chọn kiểu so khớp trong danh sách **Matching Pair Type**. Có ba kiểu là:

- **Matching pairs:** nhập thông tin cho cột bên trái vào khung **Left column** và cột bên phải vào khung **Right column**. Bắt buộc phải nhập thông tin vào ô **Item text**, có thể hiện thị ảnh cùng với thông tin đó nếu đánh dấu chọn **Show image with Item**. Khi hai thành phần này được so khớp với nhau thì sẽ được một sự so khớp đúng.
- **Left column distractor:** chỉ nhập thông tin cho cột bên trái. Bất cứ thành phần nào được so khớp với nó đều là sự so khớp sai.
- **Right column distractor:** tương tự như **Left column distractor**.

Kích vào nút **Next** để chuyển sang giao diện tiếp theo. Đến giao diện cho sự so khớp cuối cùng thì nút **Next** được thay thế bằng nút **Finish**. Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

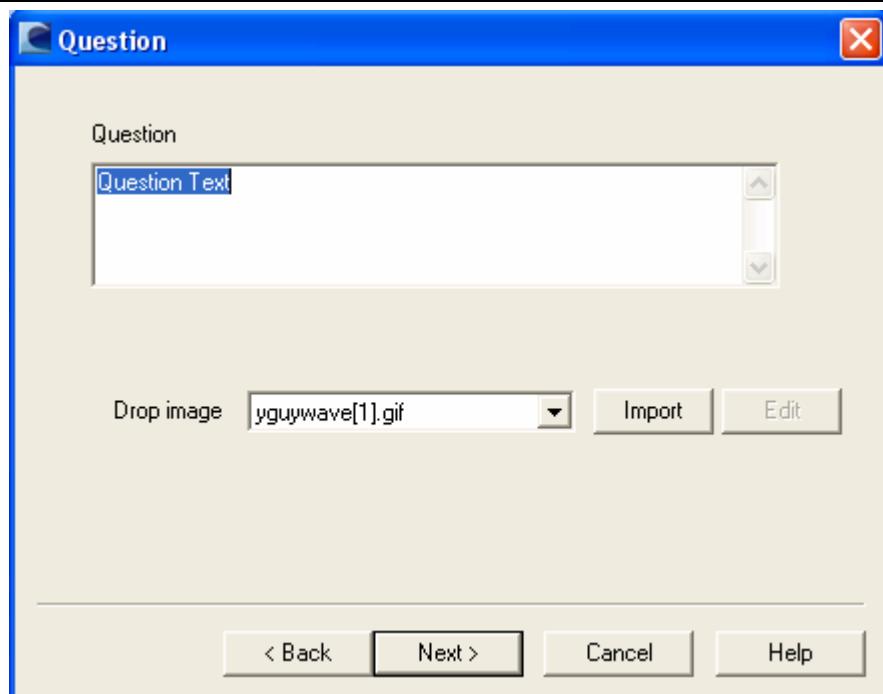


Để đơn giản trong khi hiện thị kết quả của bài kiểm tra, Lectora sẽ tự động đánh số thứ tự cho các thành phần ở cột bên trái và cột bên phải. Những số này chỉ được hiện thị trong kết quả của bài kiểm tra.

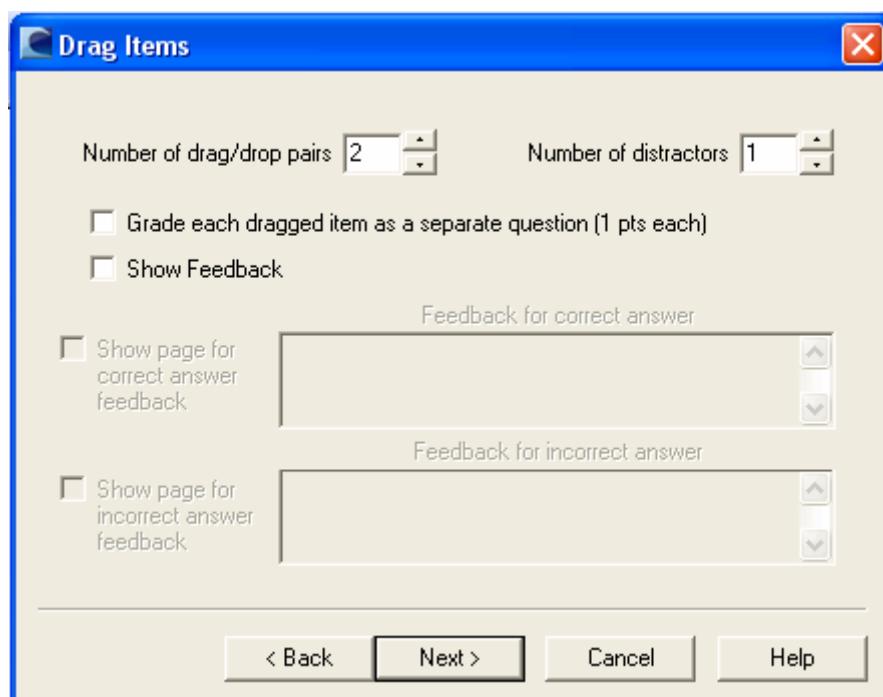
17.4.7/ Câu hỏi kéo thả (Drag and Drop)

Câu hỏi kéo thả là một câu hỏi hình ảnh, nó được tính điểm như câu hỏi so khớp. Kiểu câu hỏi này sẽ đưa ra một ảnh lớn được cố định vị trí và một số Item (ảnh hoặc chữ) có thể kéo thả lên ảnh lớn cố định. Trên ảnh lớn cố định sẽ có những vị trí mà ta có thể đặt các Item và có những vị trí không thể đặt. Khi Item được đặt đúng vị trí của nó thì sẽ được coi là một phương án trả lời đúng.

Bước 1: nhập tiêu đề cho câu hỏi vào khung **Question**. Kích vào nút **Import** để nhập vào ảnh cố định hoặc chọn một ảnh trong danh sách **Drop Image**. Kích nút **Next** để chuyển sang bước tiếp theo.

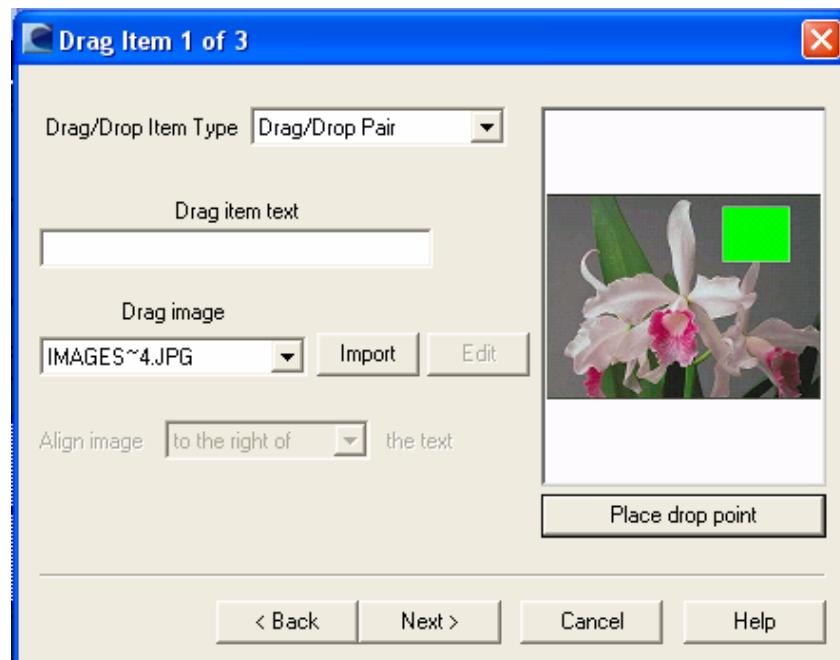


Bước 2: Xác định số Item mà có một vị trí đúng trên ảnh cố định vào ô **Number of drag/drop pairs**. Xác định số Item không có vị trí đúng nào trên ảnh cố định vào ô **Number of distractors** (số trong ô này cũng có thể là số vùng trên ảnh lớn cố định mà trong vùng này không có vị trí đúng cho bất cứ Item nào). Thuộc tính **Grade each dragged item as a separate question** có ý nghĩa tương tự như thuộc tính **Grade each matching pair as a separate question** trong câu hỏi so khớp. Kích vào nút Next để chuyển sang bước tiếp theo.



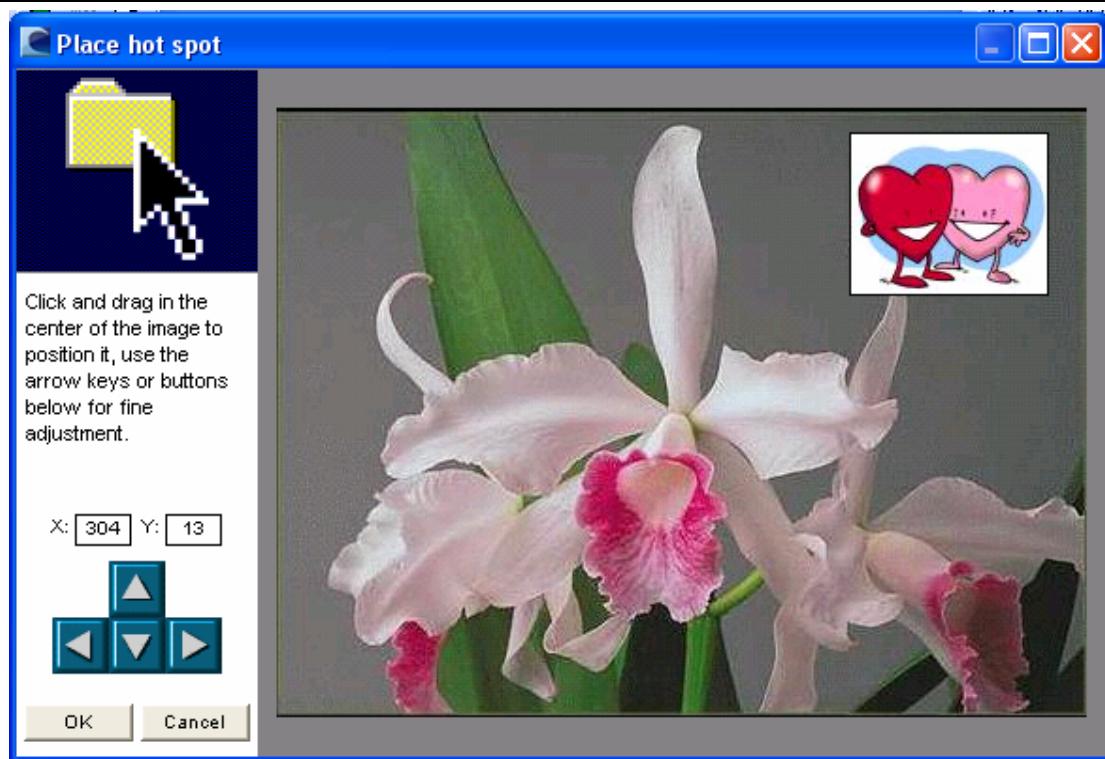
Bước 3: trong bước này lần lượt xác định từng Item sẽ được kéo và vị trí của nó trên ảnh lớn cố định.

Trong danh sách **Drag/Drop Item Type** có ba lựa chọn: *Drag/Drop Pair* (thành phần được kéo và vị trí của nó), *Drag Item Distractor* (thành phần được kéo nhưng không có vị trí nào đúng), *Drop Point Distractor* (vùng trên ảnh lớn cố định mà không có ảnh nhỏ nào được thả vào đó).

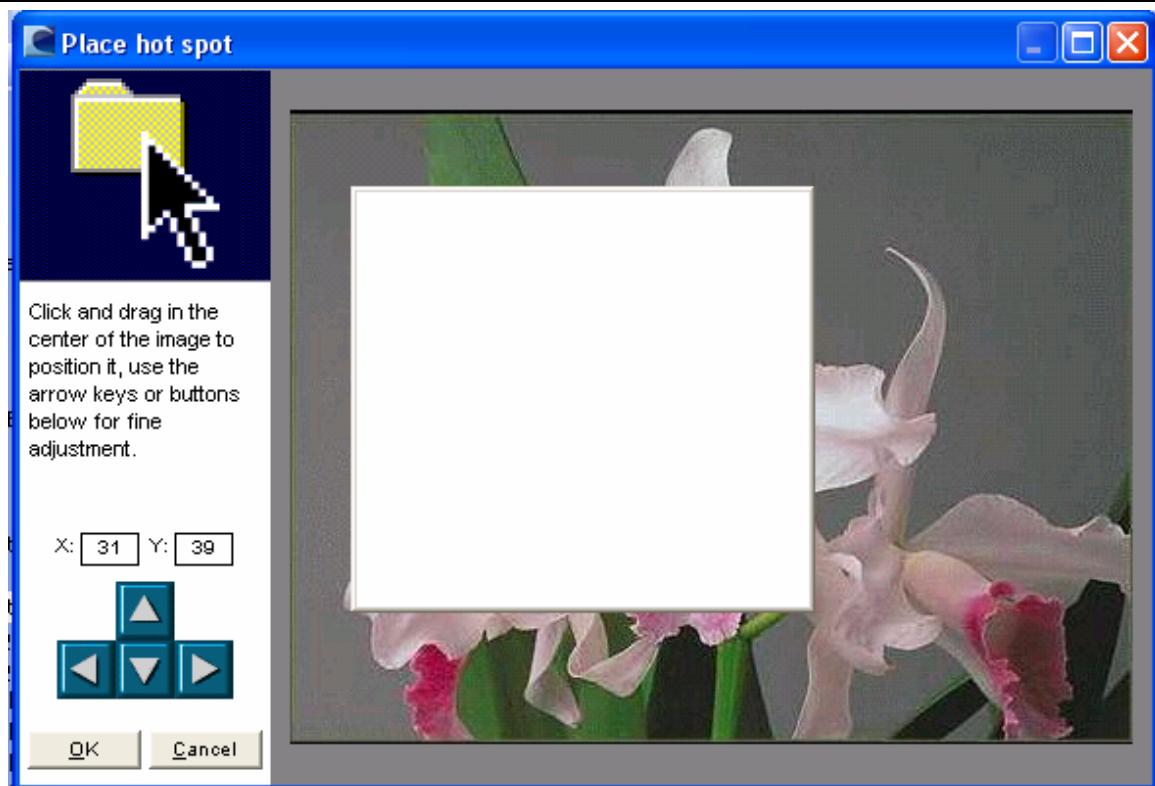


- *Drag/Drop pair*: nhập vào nội dung văn bản sẽ được kéo tại ô Drag item text, xác định ảnh sẽ được kéo tại ô **Drag image**. Kích nút Import để đưa vào một ảnh mới hoặc kích vào để chọn một ảnh đã có trong chủ đề.

Kích vào nút Place drop point để xác định vị trí trên ảnh lớn cố định cho Item này. Hộp thoại **Place hot spot** sẽ hiện ra. Kéo và thả Item vào đúng vị trí của nó (vị trí trong câu trả lời đúng). Sử dụng các phím mũi tên ở góc trái bên dưới hoặc nhập tọa độ vào hai ô X và Y để xác định vị trí cho Item. Kích nút **OK** để xác định vị trí và quay về hộp thoại **Drag Item**.



- *Drag Item Distractor*: làm như khi chọn Drag/Drop Pair. Nhưng vì đây là Item không có vị trí đúng nào trên ảnh lớn nên nút **Place drop point** sẽ không hoạt động (tức là không phải xác định vị trí đặt nó trên ảnh cố định).
- *Drop Point Distractor*: không phải nhập nội dung văn bản hay ảnh cho Item. Kích vào nút **Place drop point**, hộp thoại **Place hot spot** sẽ xuất hiện. Hiệu chỉnh vị trí và kích thước của khung trống để xác định vùng trên ảnh cố định lớn mà trong vùng này sẽ không vị trí nào đúng cho các Item. Kích chọn **OK** để xác nhận vị trí và quay về hộp thoại **Drag Item**.



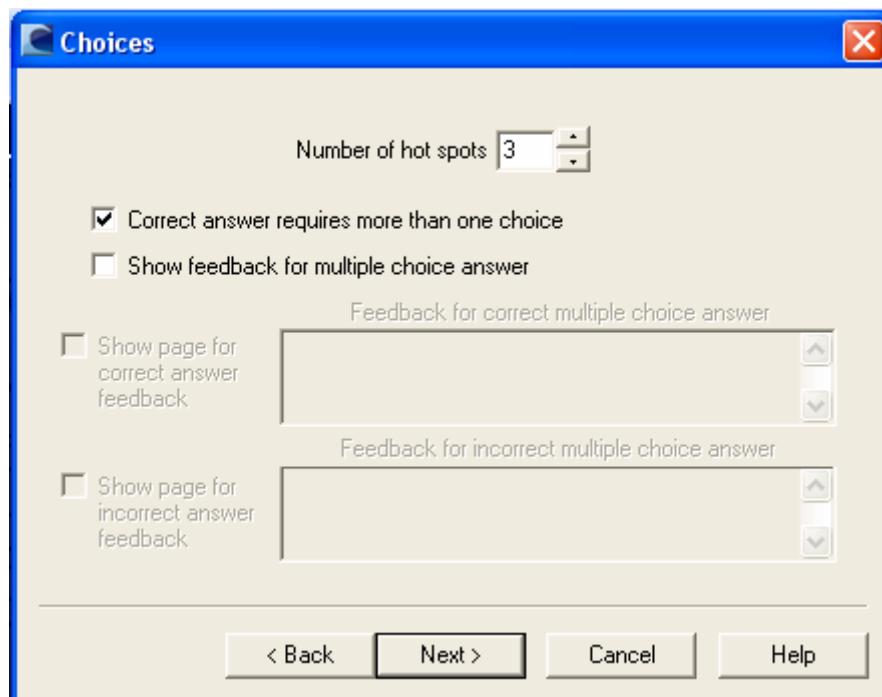
Đến giao diện xác định Item cuối cùng thì nút **Next** được thay thế bằng nút **Finish**. Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

17.4.8/ Câu hỏi tìm vị trí (Hot Spot)

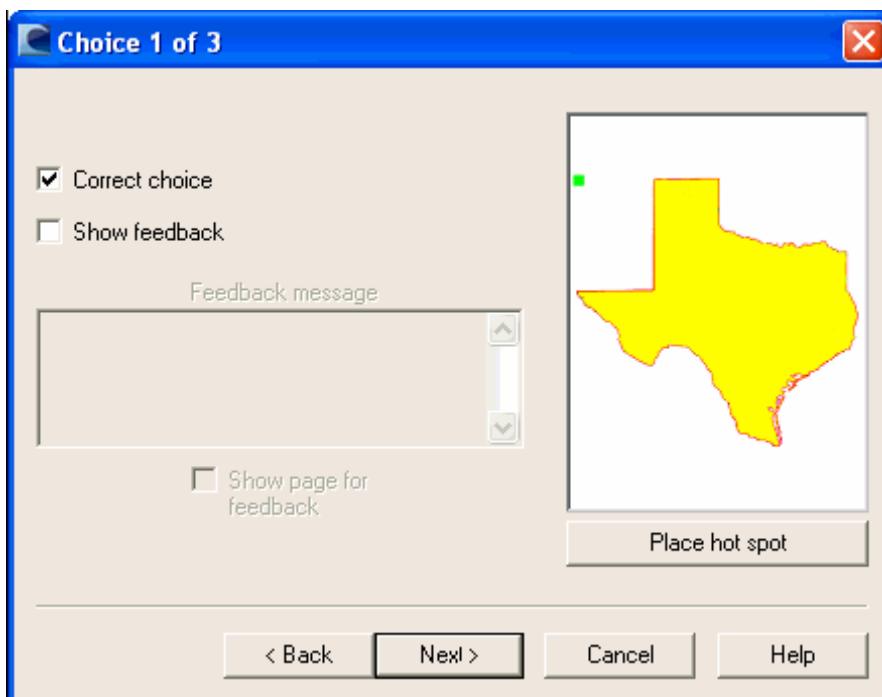
Câu hỏi tìm vị trí cũng là một câu hỏi hình ảnh và cách tính điểm như câu hỏi kéo thả. Nó sẽ hiện ra một ảnh và một số những nút đánh dấu trên ảnh. Sinh viên chỉ cần đánh dấu vào những nút đó để chọn ra vị trí đúng.

Bước 1: nhập tiêu đề câu hỏi và xác định ảnh chính như trong câu hỏi kéo thả. Kích nút **Next** để chuyển sang bước tiếp theo.

Bước 2: nhập số vị trí sẽ chọn trên ảnh chính vào ô **Number of hot spots**. Nếu câu hỏi có nhiều hơn một vị trí chọn đúng thì đánh dấu vào lựa chọn **Correct answer requires more than one choice**, nếu không đánh dấu vào lựa chọn này thì câu hỏi này chỉ có một vị trí đúng. Kích vào nút **Next** để chuyển sang bước tiếp theo.



Bước 3: trong bước này lần lượt xác định vị trí cho nút đánh dấu và xác định nút chọn nào là đúng. Đánh dấu **Correct choice** nếu nút chọn này là đúng. Kích vào nút **Place hot spot** để xác định vị trí đặt nút chọn trên ảnh chính. Cách xác định vị trí giống cách xác định vị trí cho các Item trong câu hỏi kéo thả.



Kích vào nút **Next** để chuyển sang giao diện xác định vị trí cho nút chọn khác. Đến giao diện của nút chọn cuối cùng thì nút **Next** được thay bằng nút **Finish**. Kích vào nút **Finish** để hoàn thành việc tạo câu hỏi.

18./ Kiểm tra lỗi, phát hành chủ đề

18.1./ Kiểm tra lỗi

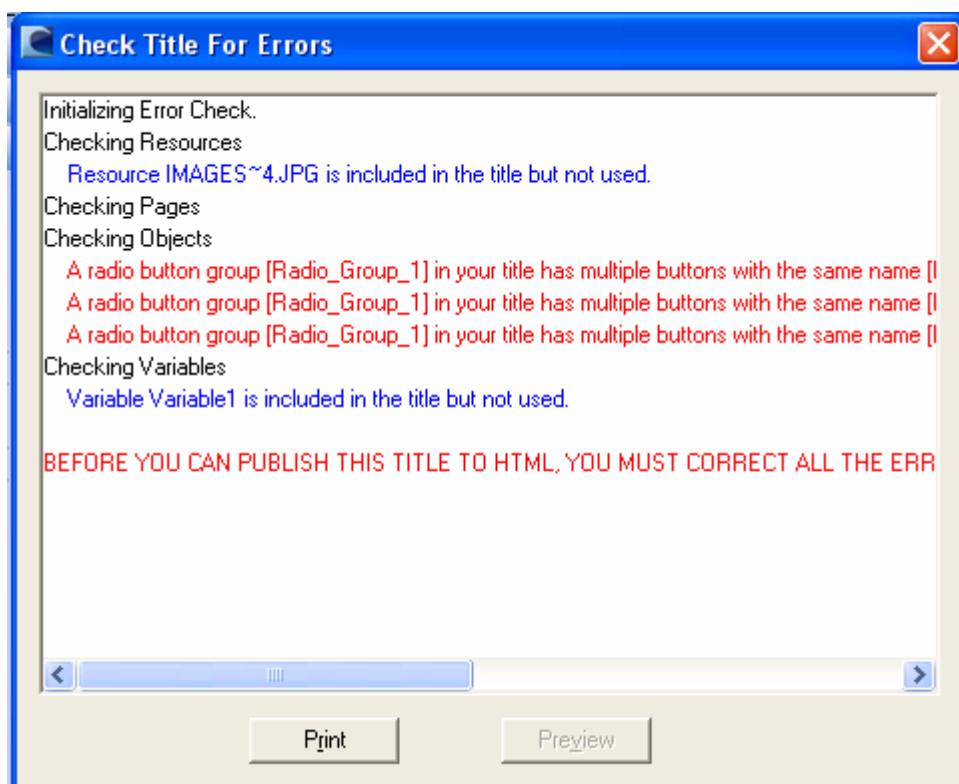
Kiểm tra lỗi là công việc cuối cùng bạn nên làm trước khi phát hành chủ đề của mình. Kiểm tra lỗi để đảm bảo là không có lỗi kỹ thuật mà có thể tạo ra những rắc rối trong khi phát hành hoặc sau khi phát hành. Bạn nên kiểm tra lỗi chính tả và ngữ pháp trong các tài liệu của bạn.

Lectora sẽ thực hiện việc kiểm tra lỗi dựa trong nội dung để tài theo những thuộc tính được thiết lập trong hộp thoại thuộc tính của chủ đề. Nếu bạn chỉ định nội dung theo chuẩn AICC, Lectora sẽ kiểm tra lỗi dựa trên những chuẩn của AICC.

Thực hiện theo các bước sau đây để kiểm tra lỗi cho chủ đề:

Bước 1: lưu chủ đề.

Bước 2: chọn Tools/Error Check từ thanh menu.



Bước 3: Lectora sẽ nhanh chóng duyệt chủ đề của bạn và hiện thị hộp thoại Check Title for Errors.

Bước 4: Duyệt lại danh sách các lỗi. Các lỗi thông thường là các trang trùng tên, trang rỗng không chứa đối tượng nào, không có các nút chuyển đến các trang không tồn tại, các ảnh được tìm thấy trong thư mục nhưng không được sử dụng.

Bước 5: Sửa những lỗi được thông báo và tiếp tục kiểm tra lỗi cho đến khi loại bỏ hết các lỗi trong danh sách lỗi.

Trong hộp thoại hiện thị kết quả việc kiểm tra lỗi hay phát hành cho phép bạn kích đúp vào mục mà ở đó là một cảnh báo (có màu xanh) hoặc là một lỗi (có màu đỏ) và Lectora sẽ tự động chuyển đến trang có lỗi. Bạn có thể in nội dung của hội thoại này sau khi xem xét.

18.2./ Xuất bản chủ đề

18.2.1/ Xuất bản dạng HTML

Nếu bạn xuất bản chủ đề ở dạng HTML, bạn có thể tải chủ đề lên Internet hoặc mạng nội bộ. Nếu chủ đề của bạn có nhiều nội dung là âm thanh và phim mà bạn muốn tải nó lên Internet, bạn có thể chọn tạo ra một cuốn sách hướng dẫn khi bạn xuất bản chủ đề sang dạng HTML.

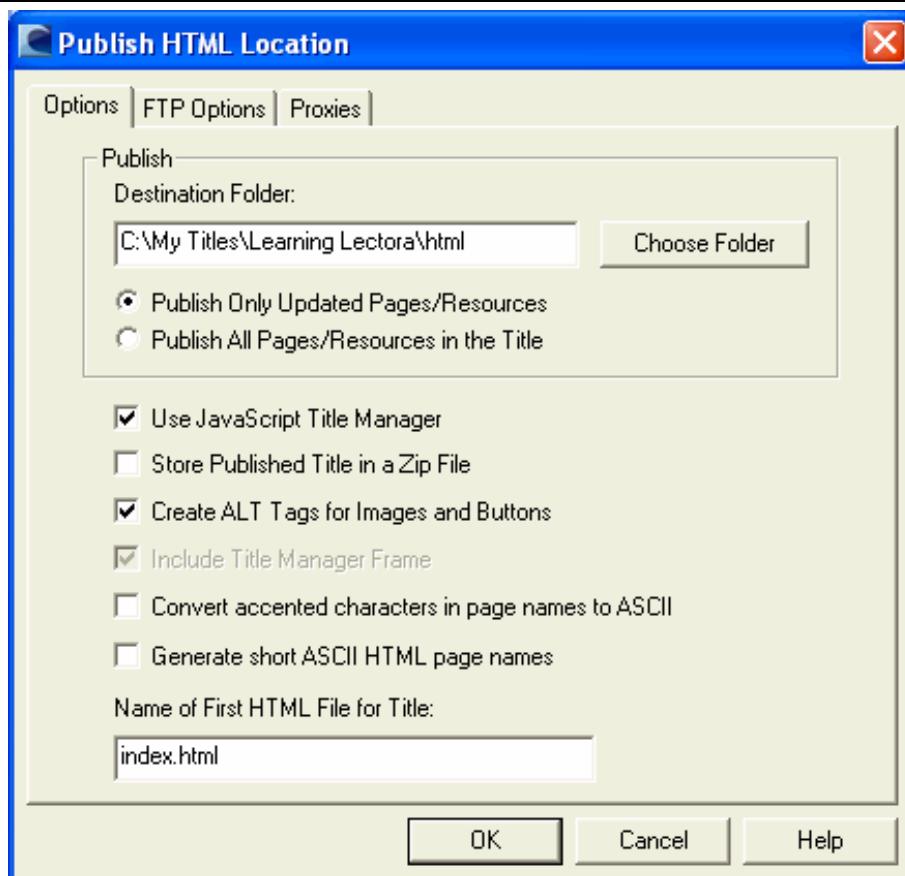
Lectora sẽ tạo ra các trang file HTML rất dễ dàng. Tất cả các hoạt động sẽ được chuyển sang mã JavaScript hoặc mã khác. Các ảnh trong chủ đề mà chưa thực sự ở định dạng .jpg hoặc .gif cũng sẽ được chuyển đổi.

Để xuất bản chủ đề phải chắc chắn là chủ đề không ở chế độ chạy, thực hiện theo những bước sau đây:

Bước 1: lưu chủ đề.

Bước 2: chọn **Publish/Publish to HTML** từ thanh menu. Lectora sẽ thực hiện việc kiểm tra lỗi và hiện thị kết quả ở hộp thoại **Publish Title to HTML**. Nếu bạn thấy hài lòng với kết quả kiểm tra lỗi, kích nút **Publish** và chuyển sang bước 3. Trong hộp thoại **Publish Title to HTML** cho phép bạn kích đúp vào những mục thông báo cảnh báo (màu xanh) hoặc mục thông báo lỗi (màu đỏ) và sẽ tự động chuyển đến trang có cảnh báo hoặc lỗi. Bạn có thể di chuyển hộp thoại này để sửa lỗi đang cảm trở việc xuất bản chủ đề của bạn. Mặt khác, bạn có thể in nội dung của hộp thoại này.

Bước 3: hộp thoại **Publish HTML Location** xuất hiện. Bạn chọn thư mục để lưu các file HTML hoặc chọn một thư mục khác bằng cách kích vào nút **Choose Folder**. Lectora sẽ tự động tạo ra một thư mục HTML trong thư mục mà bạn đang làm việc nếu bạn không xác định một thư mục để lưu.



Bước 4: một số lựa chọn trong thẻ **Options**:

- **Publish Only Updated Pages/Resources:** chỉ xuất bản lại những đối tượng đã được cập nhật. Việc này sẽ tiết kiệm thời gian khi xuất bản lại chủ đề.
- **Publish All Pages/Resources in the Title:** xuất bản tất cả các trang trong chủ đề.
- **Use JavaScript Title Manager:** hiện nay Lectora đang sử dụng một công nghệ gọi là AJAX (Asynchronous JavaScript and XML). Nó cho phép bạn tạo ra những kết nối chủ đề miễn phí. Sinh viên không cần nhiều yêu cầu để có được một kết nối xác định để tương tác đầy đủ với chủ đề được xuất bản ở dạng HTML. Trước đây, phải thực hiện những tương tác phức tạp hoặc tự động kiểm tra, sinh viên phải có môi trường Java ảo trên máy của họ. Nay chủ đề của Lectora có thể thực hiện theo hai cách kết nối với máy chủ mà không cần phải làm mới trang hoặc tải bảng chữ cái Java.
- **Store Published Title in a Zip File:** lưu chủ đề đã xuất bản trong một file nén. Lựa chọn này được chọn thì tất cả các file đã được xuất bản nằm trong một file nén trong thư mục HTML của chủ đề.

Bước 5: kích nút **Done** để xuất bản chủ đề vào thư mục của bạn. Bạn có thể kích nút **Preview** để xem chủ đề ở dạng đã xuất bản.

18.2.2/ Xuất bản chủ đề ra CD-ROM

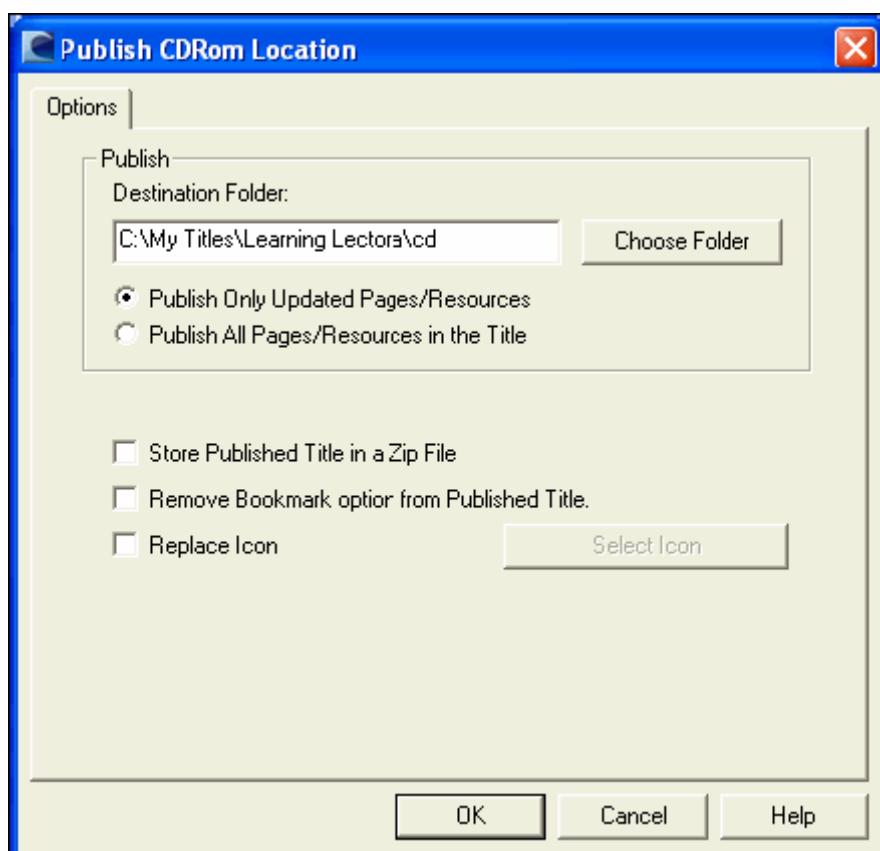
Thực hiện theo các bước sau:

Bước 1: lưu chủ đề.

Bước 2: chọn **Publish/Publish to CDRom** từ thanh menu.

Bước 3: Lectora sẽ thực hiện việc kiểm tra lỗi và hiển thị kết quả trong hộp thoại **Publish Title to CDRom**. Nếu bạn hài lòng với kết quả kiểm tra kích nút **Publish**.

Bước 4: hộp thoại **Publish CDRom Location** xuất hiện. Kích nút **Choose Folder** để chọn thư mục để lưu các file CD. Kích vào nút **OK** để trở về hộp thoại **Publish Title to CDRom**.



Bước 5: Kích nút **Done** để xuất bản chủ đề vào thư mục đã chọn.

Bước 6: mở thư mục CD và copy tất cả các file liên quan vào phần mềm ghi đĩa CD.

18.2.3/ Xuất bản chủ đề lên CourseMill Enterprise

CourseMill Enterprise là một hệ thống quản lý học tập do Trivantis tạo ra. Phần mềm này cung cấp cho bạn cách dễ dàng để tải chủ đề đã hoàn thành của bạn lên máy chủ và sử dụng các tính năng đa dạng của CourseMill để tự mình có trách nhiệm duy trì và phát triển của đề của mình.

Thực hiện theo các bước sau để xuất bản chủ đề lên CourseMill Enterprise:

Bước 1: chọn **File/Preferences** từ thanh menu.

Bước 2: trong hộp thoại **Preferences** nhập tên và đường dẫn đến máy chủ CourseMill. Người quản trị hệ thống của bạn có những thông tin này. Kích nút **OK**.

Bước 3: lưu chủ đề.

Bước 4: chọn **Publish/Publish to CourseMill** từ thanh menu.

Bước 5: xác định không có lỗi nào trong hộp thoại **Publish Title to CourseMill**.

Bước 6: kích nút **Publish**. Hộp thoại **Publish CourseMill Location** xuất hiện.

Bước 7: nhập những thông tin sau (những thông tin nên được cung cấp bởi người quản trị mạng của bạn):

- **Course ID:** tên của chủ đề.
- **Instructor ID:** nhập ID của người quản lý CourseMill.
- **Password:** nhập mật khẩu để truy cập vào CourseMill.

Bước 8: chọn thẻ **Options**. Chọn thư mục cục bộ để lưu tất cả các file HTML sẽ được xuất bản.

Bước 9: kích nút **OK**. Hộp thoại **Publish CourseMill Location** xuất hiện. Kích nút **Done** để xuất bản chủ đề thành các file trong thư mục đã xác định ở trên.

Bước 10: kích vào nút **Send to** và tiếp tục xuất bản chủ đề của bạn lên Internet.

18.2.4/ Xuất bản ra một file chạy độc lập

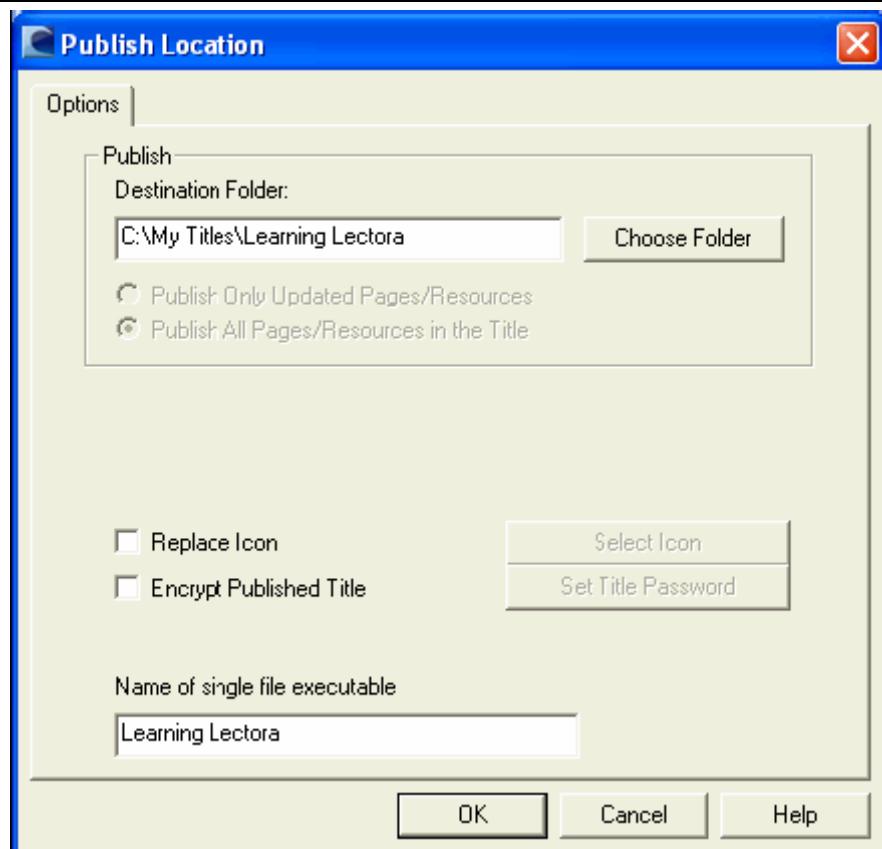
Lectora tạo ra một chủ đề chạy độc lập bằng cách sử dụng lựa chọn **Single File Executable**. Lựa chọn này sẽ kết nối toàn bộ chủ đề và các file hỗ trợ thành một file có thể chạy độc lập, file này sẽ dễ dàng phân phối hơn.

Thực hiện theo các bước sau đây:

Bước 1: lưu chủ đề.

Bước 2: chọn **Publish/Publish to Single File Executable** từ thanh công cụ.

Bước 3: Lectora sẽ thực hiện việc kiểm tra lỗi và hiện thị trong hộp thoại **Publish Title to Single File Executable**. Nếu bạn hài lòng với kết quả kiểm tra lỗi kích nút **Publish** để tiếp tục sang bước 4. Nếu không hài lòng kích nút **Cancel** và sửa lỗi đã được thông báo.



Bước 4: hộp thoại **Publish Location** xuất hiện. Chọn thư mục để lưu file chạy của bạn bằng cách kích chọn **Choose Directory**. Bạn có thể thay đổi tên file chạy được tạo ra. Nhập tên file chạy vào ô **Name of single file executable**.

Phụ lục D:

PHOTOSHOP CS

1./ Phần I: Làm quen với Photoshop

1.1./ Thao tác cơ bản trên ảnh

1.1.1/ Tạo và lưu ảnh

- Tạo ảnh mới: **Chọn File -> New (Ctrl + N)** xuất hiện hộp thoại yêu cầu nhập các thông tin

- **Name:** Tên của ảnh

- **Width:** Độ rộng của ảnh

- **Height:** Độ cao của ảnh

- **Resolution:** Độ phân giải của ảnh

(Độ phân giải càng cao thì khi phóng to sẽ không bị rạn ảnh)

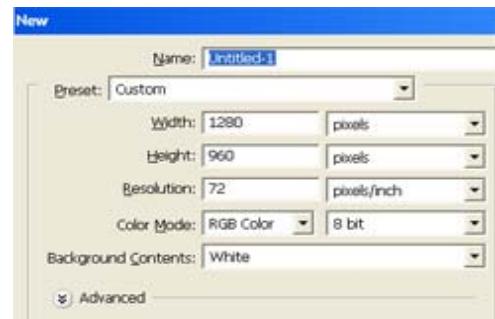
- **Mode:** Thông thường ta chọn **RGB Color**

Color đối với các ảnh dùng trong máy tính

- **Background Contents:** Chọn kiểu nền cho ảnh

- Lưu trữ ảnh đang xử lý: Chọn **File -> Save (Ctrl + S)**

- Đổi tên cho ảnh đang làm việc: Chọn **File -> Save As**

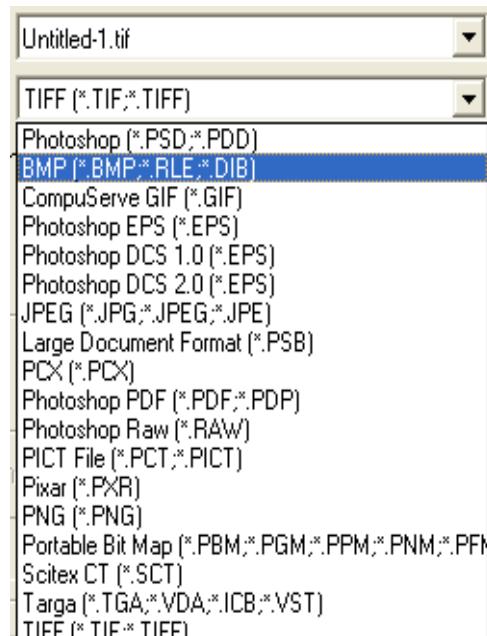


1.1.2/ Chế độ nén ảnh

- Thông thường các ảnh làm việc trong **PhotoShop** đều có phần mở rộng là .PSD (*Phần mở rộng chuẩn của chương trình*)

- Dạng ảnh chuẩn .PSD có chất lượng ảnh cao nhưng độ lớn của File ảnh thường lớn so với các ảnh nén thông thường, do vậy khi cần chuyển tải ảnh ta nên dùng chế độ nén.

Một số dạng ảnh nén chuẩn:



- **JPEG (.JPG)** ảnh nén dung lượng cao và khả năng bảo toàn chất lượng ảnh tốt
- **PCX (.PCX)** ảnh nén dung lượng cao nhưng khả năng bảo toàn chất lượng ảnh thấp
- **Bitmap (.BMP)** ché độ ảnh nén chuẩn của **WINDOWS**
- **PICT File (.PIC)** khả năng nén kém hiệu quả
- Để chuyển đổi dạng ảnh nén khác: Chọn **File -> Save As**, hoặc **File -> Save As a copy ->** xuất hiện hộp thoại:
 - **File name:** Tên File ảnh
 - **Save As:** Lựa chọn dạng nén ảnh

1.1.3/ Lựa chọn và tô màu cho ảnh

Để tiện theo dõi, chúng tôi xin ký hiệu các công cụ theo số thứ tự tương ứng như hình bên. Chú ý: các công cụ có tam giác màu đen ở góc dưới phải là tổ hợp các công cụ. Click chuột phải lên công cụ để hiện đầy đủ các công cụ trong nó.

1.1.3.1/ Lựa chọn một vùng ảnh

1.1: Cho phép chọn ảnh theo các khuôn mẫu có sẵn

1.1.1 **Rectangle Marquee Tool - M**: Chọn theo vùng chữ nhật, vuông

1.1.2 **Elliptical Marquee Tool - M**: Chọn theo vùng Ellip, tròn

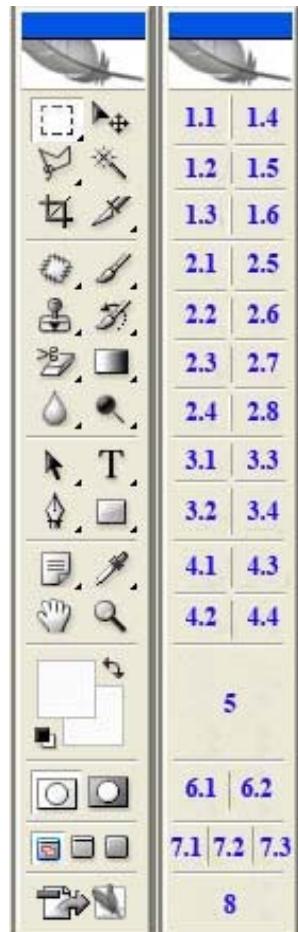
1.1.3 **Single Row Marquee Tool - M**: Chọn bằng phân vạch ngang

1.1.4 **Single Column Marquee Tool - M**: Chọn bằng phân vạch dọc

1.2: Chọn ảnh theo đường tự do

1.2.1 **Lasso Tool - L**: Bấm kéo chuột, tạo một vùng chọn tự do

1.2.2 **Polygonal Lasso Tool - L**: Bấm chuột xác định liên tiếp các đỉnh cho tới khi khép kín để tạo một vùng chọn đa giác.



1.2.3 **Magnetic Lasso Tool - L**: Bấm kéo chuột theo phân vạch màu -> tạo đường biên chọn theo phân vạch màu của ảnh.

1.3 **Crop Tool - C**: Cắt lấy vùng ảnh cần làm việc

1.5 **Magic Wand Tool - W**: Bấm chuột vào ảnh sẽ chọn được một vùng ảnh có dải màu liên tiếp nhau.

Một số thao tác trong khi chọn vùng ảnh:

- Để tạo độ mịn cho vùng ảnh chọn: Nháy kép chuột vào các công cụ chọn và thay đổi lại giá trị **Feathe** (từ 3 -> 5)

- Chọn thêm vùng: Bấm giữ **Shift** và chọn vùng kế tiếp
- Bớt vùng chọn: Bấm giữ **Alt** và chọn vùng cần bớt
- Đảo ngược vùng chọn: **Ctrl + Alt + I**
- Xoá bỏ vùng chọn: **Ctrl + D**

Chú ý: Nếu một vùng ảnh được chọn thì chỉ có vùng đó mới có khả năng hiệu chỉnh.

1.1.3.2/ Tô màu cho vùng ảnh chọn

2.5.1 **Brush - B**: Dạng bút dạ

2.5.2 **Penci - B**: Dạng bút chì

2.5.3 **Color Replacement – B**: Thay đổi màu mà không làm mất nét ảnh

Chú ý:

- Chọn màu tô: **Windows -> Show Color** và chọn màu hoặc bấm chọn trực tiếp trên thanh công cụ **Foreground Color/ Background Color**.

- Thay đổi độ lớn của nét tô: **Windows -> Show Brush** và lựa chọn nét tô cho phù hợp.

1.1.3.3/ Tô vùng ảnh theo mẫu

2.2.1 **Clone Stamp - S**: Lấy mẫu ảnh tô cho vùng lân cận

- Bấm chọn công cụ
- Giữ **Alt**, bấm chuột vào vùng cần lấy mẫu, nhả **Alt**
- Bấm kéo chuột vào vùng ảnh cần tô mẫu

2.7.1 **Gradient - G**: Tô màu cho toàn ảnh hoặc một vùng chọn giữa hai màu. Chọn công cụ, click chuột và kéo để vẽ một đường thẳng, ảnh hoặc vùng chọn sẽ được phủ bởi hai màu được chỉ định ở mục 5 của thanh công cụ

2.6.1 **History Brush Tool** - Y: Khôi phục vùng ảnh đã hiệu chỉnh, trả lại nguyên bản trước khi mở ảnh

1.2./ Lựa chọn và hiệu chỉnh chi tiết

1.2.1/ Lựa chọn vùng ảnh và hiệu chỉnh biên chọn

- Chọn vùng ảnh bằng dải màu (*chủ yếu được ứng dụng khi cần hiệu chỉnh các ảnh có cùng một dải màu đồng nhất*)

Chọn **Select -> Color Range** (*hiện hộp thoại*)

- **Select**: Lựa chọn màu ứng với vùng cần chọn (*Sampled Colors ⇔ chọn chung*)

- **Fuzziness**: Nới rộng hoặc thu hẹp dải màu chọn (*bấm kéo chuột vào thanh trượt*)

- Bấm chuột vào vùng màu trên ảnh để lựa chọn -> **OK**

- Hiệu chỉnh biên chọn

Chọn **Select -> Modify** cho các lựa chọn:

- **Border**: Chuyển biến chọn thành vùng biên chọn (*nhập vào giá trị Width ⇔ độ dày*)

- **Smooth**: Tạo độ mịn cho đường biên chọn (*nhập vào giá trị Sample Radius ⇔ bán kính mịn*)

- **Expand**: Nới rộng vùng chọn (*nhập giá trị Expand By ⇔ số điểm ảnh nới rộng*)

- **Contract**: thu hẹp vùng chọn (*nhập giá trị Contract By ⇔ số điểm ảnh thu hẹp*)

- Tạo độ mịn cho biên ảnh chọn

Chọn **Select -> Feather** (**Ctrl + Alt + D**) và nhập giá trị độ mịn khoảng 3 ->**5 pixels**

- Phóng to, thu nhỏ biên chọn

Chọn **Select -> Transform Selection**, bấm kéo chuột tại các nút ở góc vùng chọn để phóng to, thu nhỏ hoặc xoay. Gõ **Enter** để chấp nhận - **Esc** để huỷ bỏ hiệu chỉnh

1.2.2/ Lưu trữ và lấy lại vùng biên chọn

1.2.2.1/ Lưu trữ vùng biên chọn

- Lưu trữ biên chọn mới
 - Lựa chọn vùng biên ảnh cần xử lý

- Chọn **Select -> Save Selection** (*hiện hộp thoại*)

-> **Document**: Lựa chọn File lưu trữ biên (*Hiện hành hoặc New*)

-> **Name**: Tên của biên cần lưu

- Lưu thêm vùng chọn mới vào vùng đã ghi

- Lựa vùng cần thêm

- Chọn **Select -> Save Selection**

-> **Document**: Lựa File lưu trữ biên (*Hiện hành hoặc New*)

-> **Chanel**: Lựa tên cần lưu thêm

-> Chọn **Add To Chanel**

- Loại bỏ vùng chọn đã ghi

- Xác định vùng chọn đã ghi cần loại bỏ => chọn vùng cần loại bỏ

- Chọn **Select -> Save Selection**

-> **Document**: Lựa File lưu trữ biên (*Hiện hành hoặc New*)

-> **Chanel**: Lựa tên cần bớt

-> Chọn **Subtract From Chanel**

- Ghi đè vùng chọn mới vào vùng đã ghi

- Lựa chọn vùng biên ảnh cần xử lý

- Chọn **Select -> Save Selection**

-> **Document**: Lựa chọn File lưu trữ biên (*Hiện hành hoặc New*)

-> **Chanel**: Lựa tên cần ghi đè

-> Chọn **Replace Chanel**

1.2.2.2/ Lấy lại vùng biên chọn đã lưu

Chọn **Select -> Load Selection** (*hiện hộp thoại*)

+ **Document**: Lựa chọn File lưu trữ biên (*Hiện hành hoặc New*)

+ **Chanel**: Lựa chọn tên vùng cần lấy

+ **Operation** cho các lựa chọn:

- **New Selection**: Lấy thành vùng chọn mới

- **Add To Selection**: Thêm vào vùng chọn trước đó

- **Subtract From Selection**: Loại bỏ vùng chọn trước theo phương pháp bỏ phần giao

- **Intersect**: Lấy giao của vùng hiện chọn với vùng đã lưu

1.2.3/ Hiệu chỉnh độ sáng tối của ảnh bằng công cụ

2.4 Hiệu chỉnh độ mịn và tương phản của ảnh

2.4.1 **Blur Tool - R**: Tăng độ mịn cho vùng ảnh

2.4.2 **Sharpen Tool - R**: Tăng độ sắc nét của ảnh

2.4.3 **Smudge Tool - R**: Hoà trộn phân vạch giữa hai màu

2.8 Hiệu chỉnh độ sáng tối của ảnh

2.8.1 **Dodge Tool - O**: Tăng độ sáng của ảnh

2.8.2 **Burn Tool - O**: Tăng độ tối của ảnh

2.8.3 **Sponge Tool - O**: Tạo độ mờ của ảnh

1.3./ Đồ màu cho ảnh

1.3.1/ Chuyển đổi chế độ màu

* Mỗi ảnh thường được tổng hợp bởi một chế độ màu riêng tùy theo yêu cầu và khả năng thực tế. Với **PhotoShop** ta có thể chuyển đổi chế độ màu tùy theo yêu cầu riêng của ảnh tương ứng.

- Mở **File** ảnh cần hiệu chỉnh
- Chọn **Image->Mode** cho các chế độ tổng hợp màu như sau:

- **Bitmap** ảnh màu chuẩn của **Windows**
- **GrayScale** ảnh đen trắng (*khả năng chuyển sang dạng màu hết sức phúc tạp*)

- **Indexed Color** ảnh dạng kết hợp màu
- **RGB Color** chế độ ảnh tổng hợp 3 màu chuẩn RGB
- **CMYK Color** chế độ ảnh tổng hợp 4 màu chuẩn (*máy Mac*)
- **Lab Color** ảnh theo phương thức chụp
- **Multi Channel** ảnh đa kênh màu

1.3.2/ Đồ màu vào vùng ảnh chọn

- Lựa chọn vùng ảnh cần hiệu chỉnh
- Tạo độ mịn cho vùng ảnh chọn (**Select->Feather** và nhập *độ mịn viền ảnh*)
- Chọn **Image->Adjust** cho các phương thức đồ màu như sau:

a/ **Levels (Ctrl + L)** Phương thức đảo theo lớp màu

- **Channel:** Lựa chọn kênh màu cần hiệu chỉnh
- **Input Level:** Giá trị tổng hợp màu vào
- **Output Level:** Giá trị tổng hợp màu ra
(*Lựa chọn Preview để xem kết quả trực tiếp*)

b/ **Auto Levels (Ctrl + Shift + L)** Trả lại màu tổng hợp theo mặc định của chương trình.

c/ **Curves (Ctrl + M)** Phương thức đảo theo đồ thị màu

- **Channel:** Lựa chọn kênh màu cần hiệu chỉnh
- Bấm kéo chuột vào đường trên đồ thị để tăng cường hoặc giảm bớt màu tương ứng
- **Auto:** Trả lại màu tổng hợp theo phương thức mặc định của chương trình

d/ **Color Balance (Ctrl + B)** Phương thức cân bằng màu

* Mỗi màu trên thực tế đều có tối thiểu một màu đối ngược. Do vậy trong khi hiệu chỉnh màu sắc của ảnh ta có thể vận dụng điều kiện trên để tăng hoặc giảm cường độ của một màu.

- **Color Levels:** Giá trị đối nghịch của mỗi bộ màu (**-100 -> 100**)

Cyan ⇔ **Red**

Magenta ⇔ **Green**

Yellow ⇔ **Blue**

- **Tone Balance:** Lựa chọn áp lực sáng tối của hiệu chỉnh

Shadows Tối

Midtones Trung bình

HighLights Sáng

e/ **Brightness/ Contrast** Hiệu chỉnh độ sáng tối của ảnh

- **Brightness:** Tăng hoặc giảm độ sáng
- **Contrast:** Tăng hoặc giảm độ sắc

f/ **Hue/ Saturation (Ctrl + U)** Hiệu chỉnh độ sắc của màu

- **Hue**

- **Saturation:** Hiệu chỉnh sắc độ màu

- **Lightness:** Hiệu chỉnh độ sáng của màu

g/ **Desaturate** (**Ctrl + Shift + U**) Làm giảm bớt sắc độ của màu

h/ **Replace Color** Phương pháp tăng cường thêm màu

- Bấm chuột vào vùng trên ảnh cần hiệu chỉnh màu

- **Fuzziness**: Mở rộng hoặc thu hẹp vùng hiệu chỉnh

- **Transform**: Bấm kéo chuột vào các nút (*tam giác*)

i/ **Selective Color** Lựa chọn màu cần hiệu chỉnh

- **Color**: Lựa chọn kênh màu cần hiệu chỉnh

- Nhập giá trị của từng màu kết hợp cho phù hợp với yêu cầu

k/ **Channel Mixer** Phương pháp tổng hợp kênh màu

- **Output Channel**: Chọn kênh màu ra

- **Source Channels**: Thay đổi các giá trị của màu nguồn để tạo hiệu ứng màu

- **Constant**: Hiệu chỉnh hằng số màu

m/ **Invert** (**Ctrl + I**) Chuyển sang dạng ảnh âm bản

n/ **Variations** Hiệu chỉnh màu bằng phương pháp tổng hợp

- **Original**: Ảnh gốc

- **Current Pick**: Ảnh đang hiệu chỉnh

- **More...**: Tăng cường màu

- **Lighter**: Tăng sáng

- **Darker**: Tăng tối

(*Fine ⇔ Coarse* áp lực của mỗi lần hiệu chỉnh màu hoặc độ sáng tối)

1.4./ Làm việc với lớp

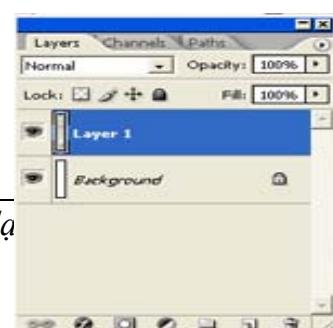
* Trong khi hiệu chỉnh ảnh ta có thể lồng ghép hoặc tách các phần ảnh phức tạp thành từng phần riêng biệt. Mỗi phần ảnh riêng biệt được đặt trên một lớp trong suốt (*phần có ảnh trên lớp sẽ che khuất các phần của lớp dưới, phần không có ảnh là trong suốt cho phép hiển thị phần ảnh của lớp dưới*)

1.4.1/ Thao tác cơ bản trên lớp ảnh

Mở **File** ảnh

Chọn **Windows -> Show Layers** (hiện hộp thoại liệt toàn bộ các lớp có trong ảnh)

Hội thảo tập huấn “Đổi mới nội dung, phương pháp dạ



kê

30 -

- Chuyển đến làm việc tại một lớp: Bấm chuột vào lớp cần chuyển đến làm việc (*phía trước của lớp có biểu tượng chổi*)
- Bật, tắt lớp ảnh: Bấm chuột vào biểu tượng **Indicates Layer Visibility** (*hình mắt*)
- Thay đổi trật tự của lớp (*trên/dưới*): Bấm chuột vào tên lớp ảnh, kéo lên trên hoặc xuống dưới để thay đổi trật tự
- Thay đổi thuộc tính chung cho một lớp: Nháy kép chuột vào lớp cần hiệu chỉnh (*hiện hộp thoại*)
 - **Name:** Tên của lớp
 - **Opacity:** Áp lực sáng tối của lớp
 - **Mode:** Chế độ tổng hợp của lớp với lớp ảnh dưới
 - **Blend If:** Lựa chọn màu cần hòa trộn
 - **This Layer:** Điều chỉnh lớp hiện hành
 - **Underlying:** Điều chỉnh lớp dưới

Chú ý: Có thể thay đổi áp lực và chế độ tổng hợp của lớp hiện hành bằng cách chọn trực tiếp giá trị trong hộp thoại **Layers**

- Thêm lớp mới: **Ctrl + Shift + N** -> Gõ tên cho lớp (**Name**)
- Xoá lớp hiện hành: Chọn **Layer -> Delete Layer**
- **Copy** lớp hiện hành sang một lớp mới: Chọn **Layer -> Duplicate Layer** (*hiện hộp thoại*)
 - **As:** Gõ tên cho lớp mới
 - **Document:** Lựa tên **File** ảnh lưu lớp **Copy**
- Hợp lớp hiện hành xuống lớp dưới: **Ctrl + E** hoặc **Ctrl + Shift + E** (*hợp toàn bộ các lớp có trong ảnh*)

1.4.2/ Tạo mặt nạ lớp

* Mặt nạ có chức năng che khuất các vùng ảnh lựa chọn và chuyển vùng đó thành trong suốt nhưng thực tế vẫn giữ nguyên bản gốc của ảnh (*giúp cho quá trình lồng ghép ảnh được thuận tiện và chuẩn xác hơn*)

Tạo **File** ảnh gốc (**Ctrl + N**)

Copy phần ảnh cần lồng ghép từ **File** khác vào **ảnh gốc**

Chuyển đến làm việc tại lớp ảnh vừa **Copy**

Lựa chọn vùng ảnh cần tạo mặt nạ (*trên lớp ảnh lồng ghép*)

Chọn **Windows->Show Layer** (*hiện hộp thoại*)

- Bấm chọn biểu tượng **Add Layer Mark**

- Chọn **Windows->Show Swatches** (*hiện hộp thoại liệt kê màu*) -> Bấm chọn màu tương ứng (*Đen: hiện ảnh & Trắng: ẩn vùng ảnh lồng ghép*) và tô để tăng cường hiệu quả lồng ghép.

1.5./ Hiệu chỉnh kích cỡ và xoay ảnh

* Trong khi lồng ghép ảnh chúng ta thường phải thay đổi kích cỡ của một phần ảnh nào đó để có thể phù hợp với tổng thể.

1.5.1/ Thao tác hiệu chỉnh vùng chọn hoặc lớp hiện hành

- Bấm chọn lớp ảnh hoặc vùng ảnh trên lớp cần hiệu chỉnh
- Chọn **Edit->Transform** sẽ cho các lựa chọn hiệu chỉnh sau:
 - **Scale** Phóng to, thu nhỏ ảnh chọn
 - **Rotate** Xoay vùng ảnh chọn
 - **Skew** Kéo xô ảnh
 - **Distort** Bóp méo ảnh
 - **Perspective** Bóp méo ảnh đối xứng

(*Sau khi chọn một trong số các chức năng trên, bấm kéo chuột tại các điểm góc ảnh để hiệu chỉnh cho phù hợp*)

- **Numeric** Hiệu chỉnh kích cỡ và xoay ảnh bằng giá trị thực (*nhập vào giá trị phóng to, thu nhỏ hoặc góc xoay ảnh*)
 - **Rotate 180°** Xoay ảnh chọn 180°
 - **Rotate 90° CW** Xoay ảnh 90° ngược chiều kim đồng hồ
 - **Rotate 90° CCW** Xoay ảnh 90° xuôi chiều kim đồng hồ
 - **Flip Horizontal** Lật ảnh theo chiều ngang
 - **Flip Vertical** Lật ảnh theo chiều dọc

Chú ý: Có thể thực hiện phóng to, thu nhỏ hoặc xoay ảnh bằng cách gõ tắt Ctrl + T (*Xoay hoặc phóng to, thu nhỏ*)

1.5.2/ Hiệu chỉnh toàn ảnh

- Chọn **Image->Rotate Canvas** cho các lựa chọn:

- 180⁰	Xoay toàn ảnh 180 ⁰
- 90⁰ CW	Xoay toàn ảnh 90 ⁰ ngược chiều kim đồng hồ
- 90⁰ CCW	Xoay toàn ảnh 90 ⁰ xuôi chiều kim đồng hồ
- Flip Horizontal	Lật toàn ảnh theo chiều ngang
- Arbitrary	Nhập giá trị hiệu chỉnh bằng số thực
- Flip Vertical	Lật toàn ảnh theo chiều dọc

Chú ý: Thao tác trên sẽ hiệu chỉnh toàn bộ các lớp có trong ảnh hiện hành

1.6./ Tạo chữ trong Photoshop

- Bấm chọn công cụ 3.3.1 (**Type tool - chữ ngang**) hoặc 3.3.2 (**Vertical type tool - chữ dọc**)
- Bấm chuột vào ảnh (vị trí bất kỳ) xuất hiện hộp thoại **Type tool**
 - **Font** Chọn Font và kiểu chữ
 - **Size** Kích cỡ chữ
 - **Kerning** Độ kéo dãn chữ
 - **Leading**
 - **Color** Chọn màu chữ
 - Hộp thoại cho phép gõ vào nội dung chữ -> Bấm chọn OK

* Thao tác hiệu chỉnh

+ Dịch chuyển chữ: Bấm chọn công cụ 1.4 (**Move tool**) -> bấm kéo chuột để dịch chuyển chữ

+ Thay đổi lại nội dung và thuộc tính chữ: Hiện hộp thoại Layer -> nháy kép chuột vào tên của lớp chữ cần sửa (*hiện hộp thoại Type tool - hiệu chỉnh lại cho phù hợp -> OK*)

1.7/ Bộ lọc ảnh của Photoshop

1.7.1/ Bộ lọc mịn ảnh

- Lựa chọn lớp ảnh cần làm mịn (*có thể lựa chọn chi tiết một vùng trên lớp ảnh*)

+ Chọn **Filter->Noise** (*có các lựa chọn hiệu ứng*)

- * **Add Noise** Tăng cường độ sạn của ảnh
 - **Amount** Độ dày của sạn ảnh
 - **Uniform** Theo khuôn mẫu chuẩn (*độ sạn đồng đều*)
 - **Gaussian** Độ sạn không đồng đều về sắc độ và độ nét
 - Lựa chọn **Monochromatic** làm cho các hạt sạn trở thành đơn sắc

- * **Despeckle** Tăng cường độ mịn của ảnh

- * **Dust & Scratches** Hiệu chỉnh các hiệu ứng mịn và sạn của ảnh
 - **Radius** Bán kính của điểm ảnh
 - **Threshold** Phân lớp áp lực

(*nên kết hợp việc thay đổi hai giá trị trên để tăng cường hiệu ứng mịn và sạn ảnh*)

- * **Median** Tăng cường độ mịn của ảnh bằng cách tăng giá trị Radius (*bán kính điểm màu ảnh*)

1.7.2/ Bộ lọc làm nhoè ảnh

- Lựa chọn lớp ảnh cần tạo hiệu ứng nhoè

- Chọn **Filter -> Blur** (*cho các lựa chọn sau*)

- * **Blur** Làm nhoè ảnh

- * **Blur more** Tăng thêm độ nhoè

* **Gaussian blur** Làm nhoè bằng phương pháp tăng độ lớn của điểm ảnh (*thay đổi giá trị Radius*)

* **Motion blur** Làm nhoè theo phương pháp điểm ảnh và chỉ thị hướng nhoè

- + **Angle** Góc hướng nhoè

- + **Distance** áp lực nhoè

* Radial Blur	Làm nhoè theo phương pháp xoáy
+ Amount	áp lực của xoáy
+ Blur center	Bấm chuột vào vị trí bất kỳ làm tâm xoáy
+ Blur Method	Phương thức xoáy (<i>Spin <=> Xoáy tròn; Zoom <=> Xoáy theo tâm</i>)
+ Quality	Chất lượng xoáy
- Draft	Yếu
- Good	Trung bình
- Best	Mạnh
* Smart blur	Làm nhoè tổng hợp
+ Radius	Thay đổi bán kính của điểm ảnh
+ Threshold	áp lực của hiệu ứng (phụ thuộc vào giá trị <i>Radius</i>)
+ Quality	Lựa chọn hiệu quả của hiệu ứng
+ Mode	Phương thức tổng hợp

1.8./ Chọn vùng ảnh bằng đường dẫn

Trong khi chọn ảnh nếu dùng các công cụ và chức năng đã học ở các phần trước thì thao tác chọn chỉ là tương đối và đòi hỏi thời gian nhiều cho thao tác lựa chọn.

Bằng phương pháp đường dẫn ta có thể chọn tương đối một vùng ảnh sau đó sử dụng các công cụ hiệu chỉnh biên đường dẫn để có được một vùng chọn ảnh tuyệt đối chính xác.

1.8.1/ Các thao tác tạo đường dẫn

1.8.1.1/ Sử dụng các công cụ vẽ đường dẫn

Lựa chọn công cụ 1.7 (P) sẽ có các chức năng tạo đường dẫn như sau:

1.7.1 **Pen Tool** Tạo đường dẫn bằng cách chọn liên tiếp các điểm (có thể bấm kéo chuột tại mỗi điểm chọn để uấn đường cong vừa tạo)

1.7.2 **Magnetic Pen Tool** Tạo đường dẫn bằng cách bấm kéo chuột đi qua phân vạch màu của ảnh (sẽ tạo được một đường dẫn đi qua phân vạch màu đó)

1.7.3 **FreeForm Pen Tool** Tạo đường dẫn bằng cách bấm kéo chuột để vẽ đường tự do

Chú ý: Khi vẽ đường dẫn cần phải tạo khép kín để có khả năng chuyển thành biên chọn ảnh

1.8.1.2/ Chuyển biên chọn thành một đường dẫn

- Lựa chọn vùng ảnh cần hiệu chỉnh (có thể là tương đối)
- Chọn **Windows -> Show Paths** (hiện hộp thoại **Paths**) -> Bấm chuột vào nút **Makes Work Path From Selection** (nút số 4 trong hộp **Path**) -> Biên chọn ảnh sẽ chuyển sang dạng đường dẫn.

1.8.2/ Làm việc với đường dẫn

1.8.2.1/ Hiệu chỉnh độ bám sát đường dẫn vào vùng ảnh chọn

- Tạo đường dẫn tương đối đi theo viền ảnh chọn
- Chọn công cụ 1.7 (**P**) có các lựa chọn hiệu chỉnh sau:

1.7.4 **Add Anchor Point Tool** (+) Thêm một số đỉnh vào đường dẫn (bấm chuột vào vị trí trên đường dẫn cần thêm đỉnh)

* Nếu đưa con trỏ đến đỉnh nào đó thì ta có thể dịch chuyển vị trí đỉnh đó hoặc bấm kéo chuột vào tay vịn để uốn cong đường dẫn.

1.7.5 **Delete Anchor Point Tool** (-) Xoá bỏ một số đỉnh trên đường dẫn (bấm chuột vào đỉnh trên đường dẫn cần loại bỏ)

1.7.6 **Direct Selection Tool** (**A**) Hiệu chỉnh đỉnh (bấm kéo chuột tại một đỉnh để dịch chuyển hoặc bấm kéo chuột tại tay vị của điểm đó để uốn cong)

1.7.7 **Convert Point Tool** Thiết lập lại tay vịn của một đỉnh bất kỳ (bấm kéo chuột tại điểm đỉnh -> tạo lại hai tay vịn đều tại đỉnh lựa chọn)

1.8.2.2/ Chuyển biên chọn sang biên chọn ảnh

- Hiệu chỉnh đường dẫn bám sát vùng ảnh cần lựa chọn (bằng các thao tác ở phần trên)
- Chọn **Window -> Show Path** (hiện hộp **Path**) -> Bấm chọn tên đường dẫn cần chuyển trong hộp Path
- Bấm chuột vào nút **Load Path as a Selection** (nút số 3 trong hộp **Path**) -> Tạo được biên chọn ảnh bám sát đường dẫn.

1.8.2.3/ Các thao tác lưu trữ và tô đường dẫn

- Tạo đường dẫn
- Chọn **Window -> Show Path** (hiện hộp thoại **Path**)

- Tô màu hiện hành vào vùng nền đường dẫn: Bấm chọn nút **Fills path with foreground color** (nút số 1)
- Tạo nét viền của biên chọn bằng màu hiện hành: Bấm chọn nút **Strokes path with foreground color** (nút số 2)
- Lưu biên chọn với một tên: Bấm chuột vào nút (►) trong hộp Path (*hiện Menu lựa chọn*) -> Chọn **Save Path** -> Gõ tên -> **OK**
- Tạo biên chọn mới: Bấm chọn nút **Creates new path** (nút số 5 trong hộp Path)
- Xoá biên chọn: Bấm chọn biên cần xoá và kéo vào biểu tượng **Deletes current path** (nút số 6 trong hộp Path)

Chú ý: - Khi không muốn thể hiện đường dẫn trên ảnh: Bấm chọn nút (►) trong hộp **Path** (*hiện Menu lựa chọn*) -> Chọn **Turn Off Path**.

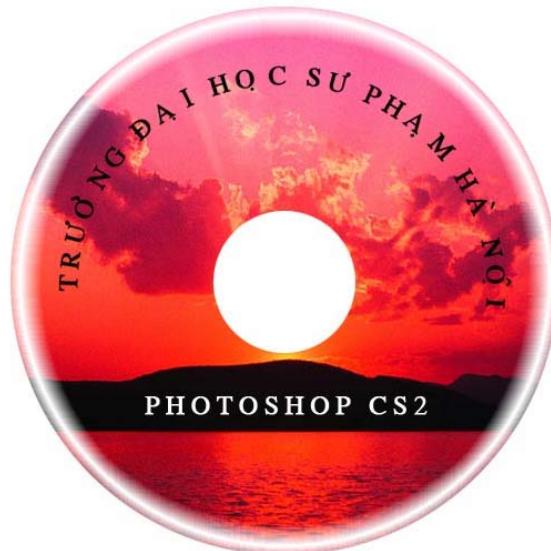
- Khi muốn thể hiện đường dẫn trên ảnh: Bấm chuột vào tên đường dẫn trong hộp **Path** cần thể hiện.

2./ PHẦN 2: MỘT SỐ BÀI HƯỚNG DẪN

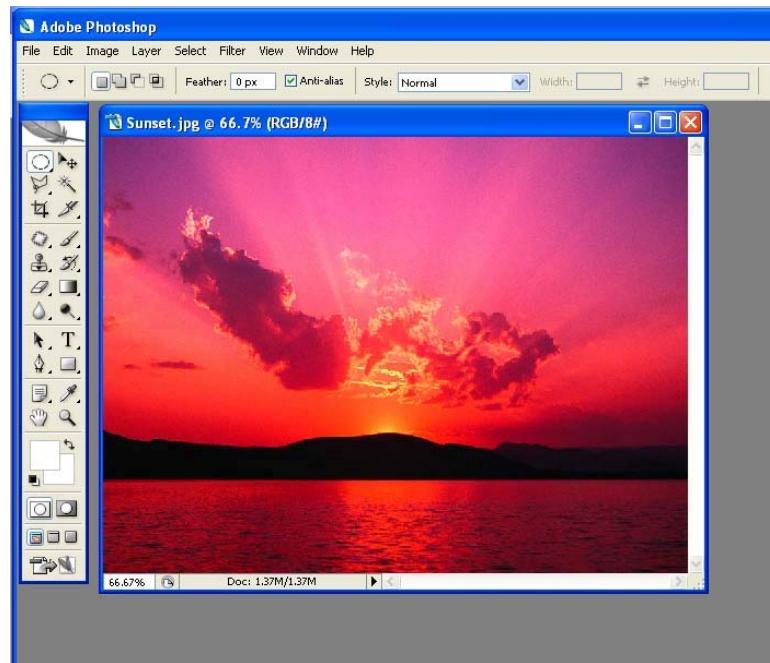
2.1./ Bài 1. Tạo nhãn đĩa CDROM

(Sử dụng công cụ chọn theo hình dáng định trước, công cụ chọn theo dải màu tương tự để chọn vùng ảnh. Đảo vùng chọn, xóa vùng chọn, sử dụng công cụ Crop, tạo chữ, uốn chữ theo ý muốn)

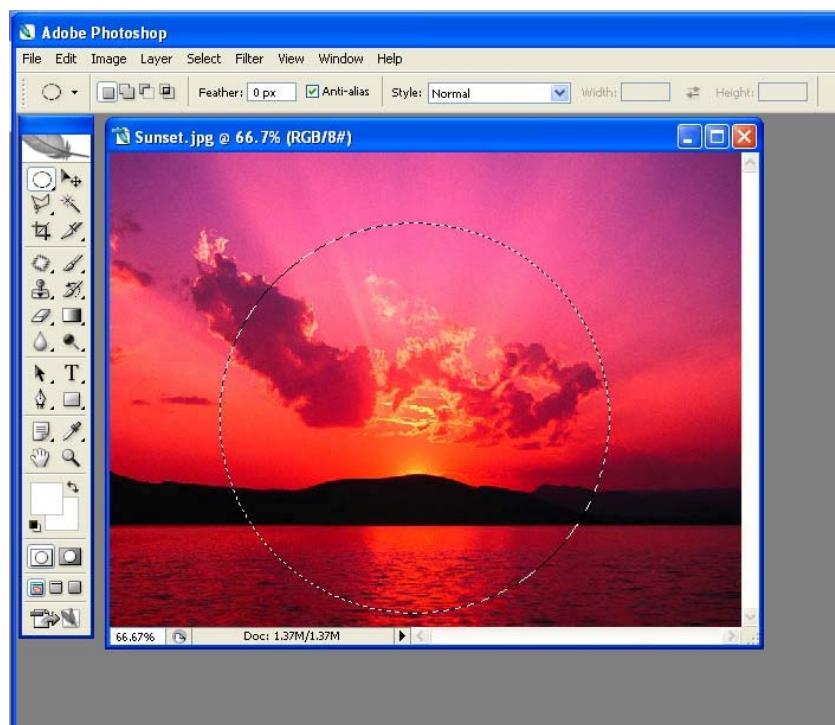
Giả sử ta muốn làm một nhãn đĩa như sau:



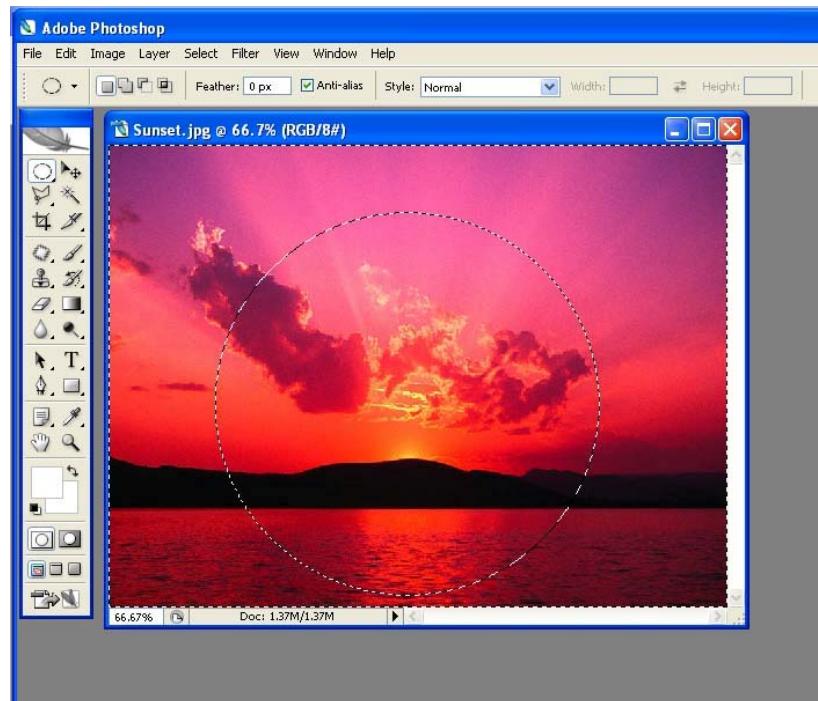
Mở một file ảnh muốn làm nhãn đĩa



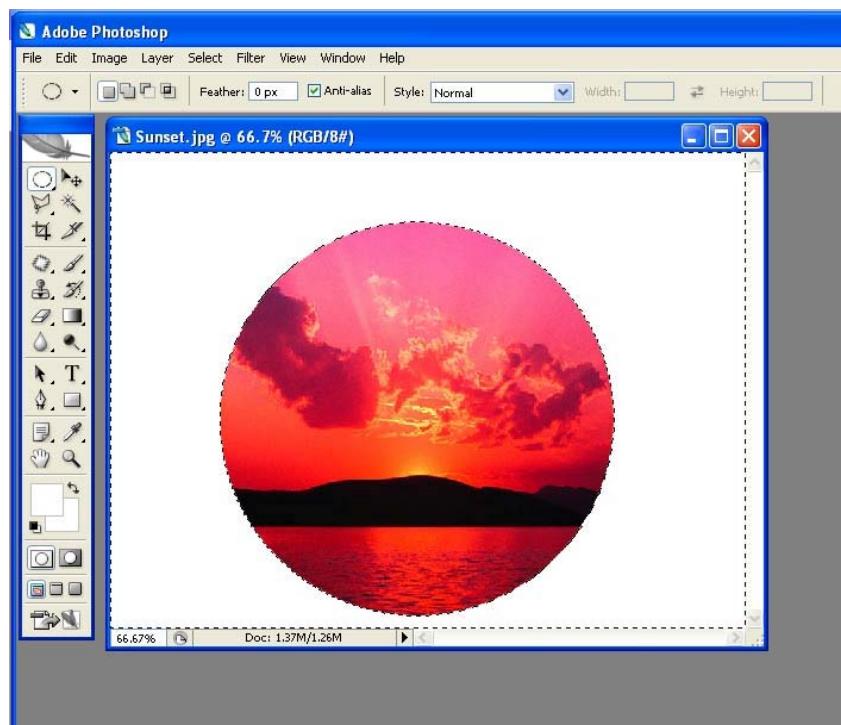
Dùng công cụ chọn Elliptical Marquee, giữ phím Shift để chọn một vùng hình tròn. Nếu vị trí của vùng chọn chưa ưng ý thì vào Select -> Transform Selection để chỉnh lại vùng chọn, chú ý giữ phím Shift để khi chỉnh không bị méo vùng chọn



Sử dụng tổ hợp phím Ctrl + Shift + I để đảo vùng chọn (tương ứng với lệnh Select -> Inverse). Ta được vùng chọn là toàn bộ bức ảnh, trừ phần trong đường tròn

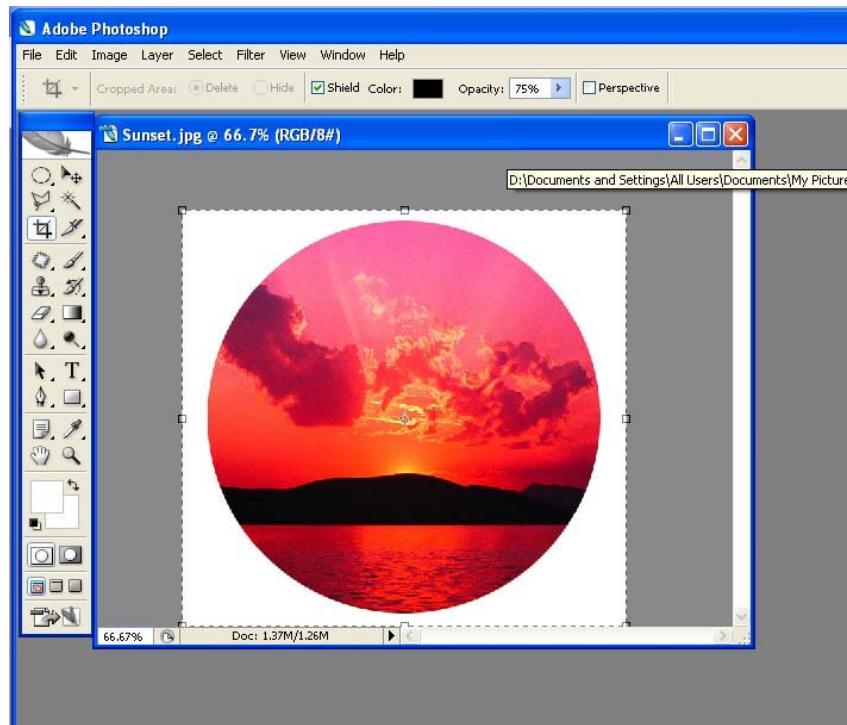


Nhấn phím Delete để xóa vùng chọn



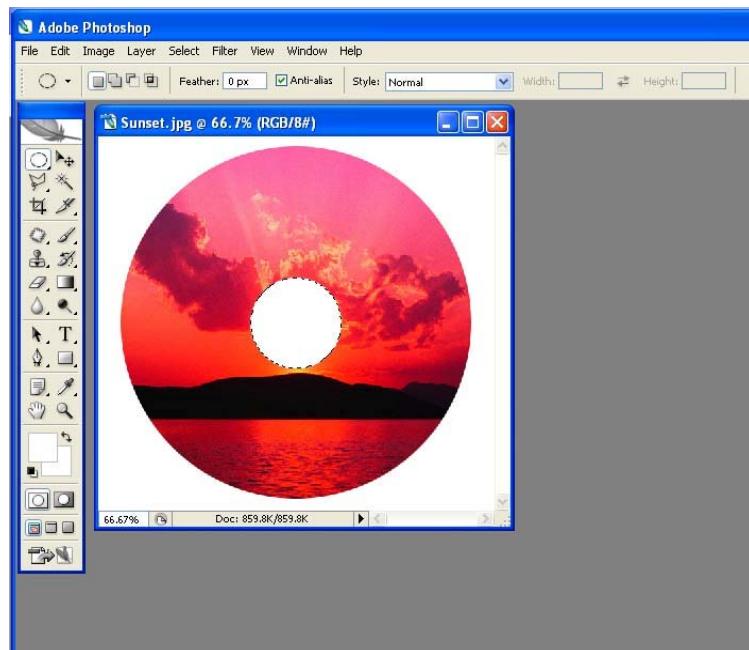
Nhấn Ctrl + D để bỏ chọn

Ta thấy ảnh thừa rất nhiều vùng không cần thiết. Để loại bỏ, ta chọn công cụ Crop rồi khoanh vùng cần giữ lại



Nhấn Enter để xóa vùng thừa.

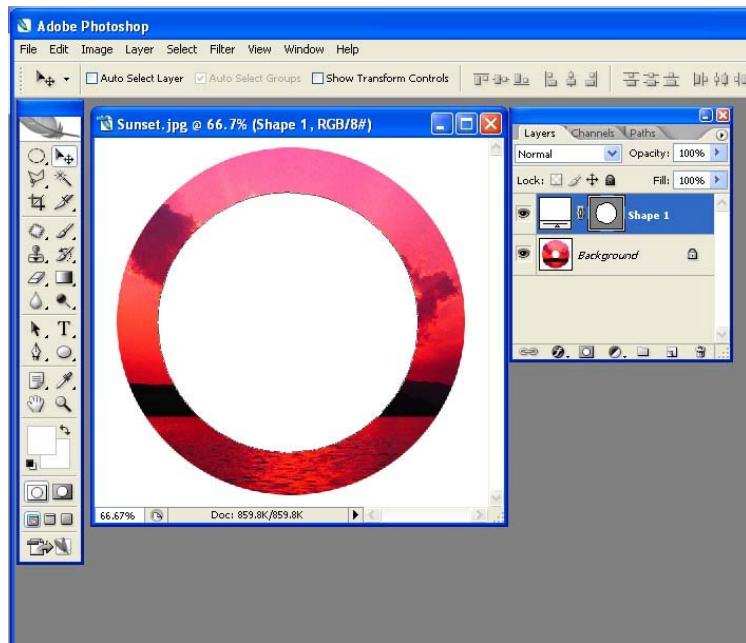
Dùng công cụ chọn hình tròn, chọn vùng tròn nhỏ giữa nhẫn đĩa, xóa để tạo lõi.



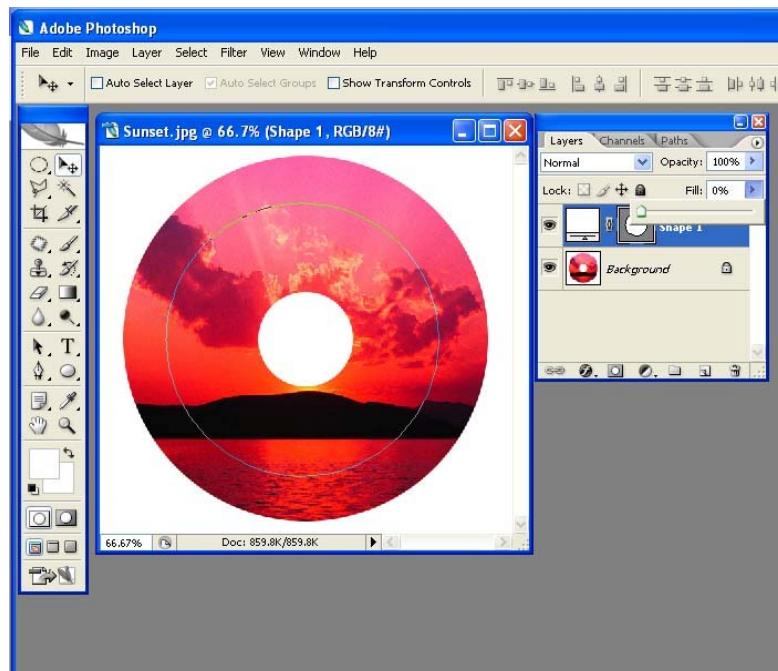
Nhấn Ctrl + D để bỏ chọn.

Tiếp theo, chúng ta sẽ thêm phần chữ cho nhẫn đĩa.

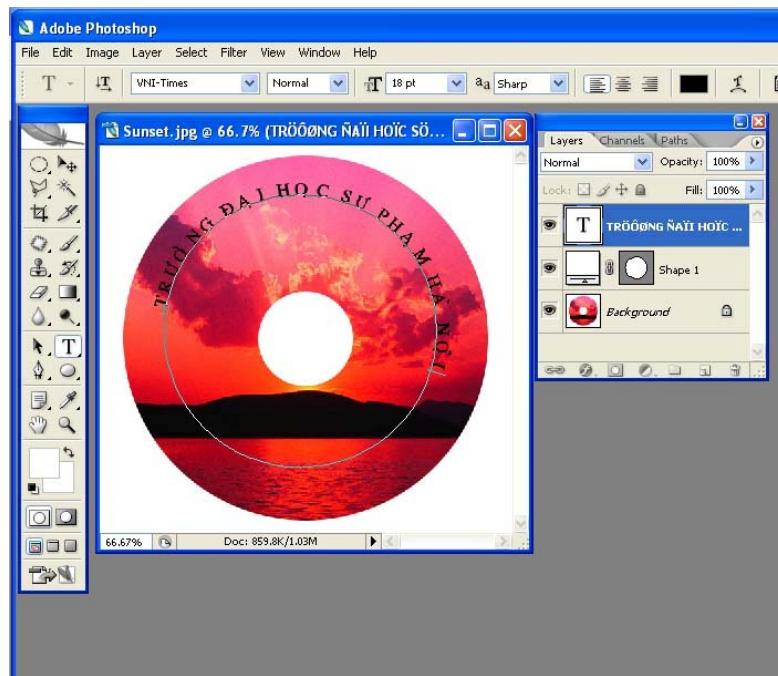
Để có chữ chạy theo vòng tròn, ta phải chỉ thị đường (path) cho nó bằng cách dùng công cụ Shape vẽ hình tròn



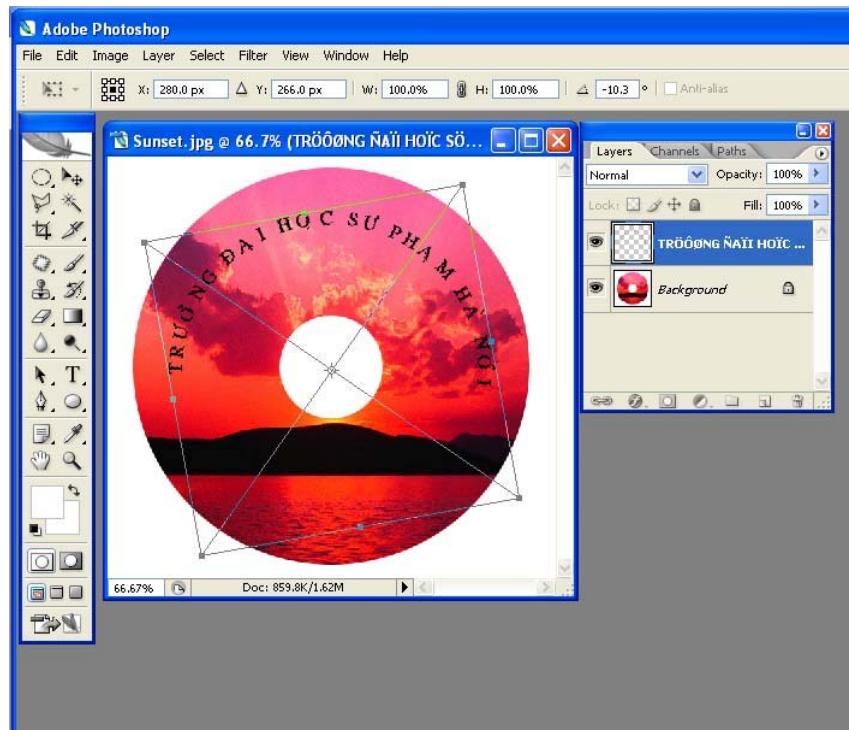
Sau đó giảm Fill của shape xuống bằng 0



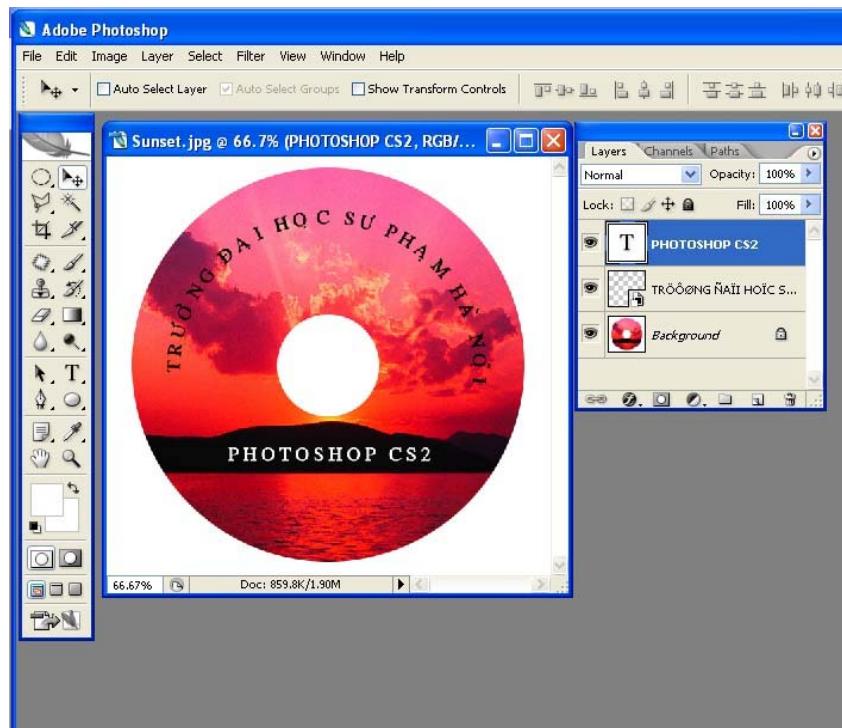
Chọn công cụ đánh chữ (Type Tool T) chỉnh thông số font, kiểu, cỡ, màu chữ, rồi đưa con trỏ chuột vào đường path sao cho hiện đường con ở giữa con trỏ thì click để nhập chữ. Lúc này, chữ sẽ chạy theo đường tròn vừa vẽ như trong hình.



Nhấn Ctrl+T để thực hiện lệnh Free Transform, xoay, chỉnh chữ theo ý rồi Enter để kết thúc lệnh.



Sau đó lại dùng công cụ Text (không cần đường path) để tạo chữ PHOTOSHOP CS2 như hình sau



Bước cuối cùng là tạo viền trắng.

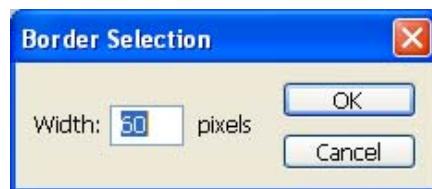
Đảm bảo màu **Foreground** đang là màu trắng như hình trên

Chọn layer Background

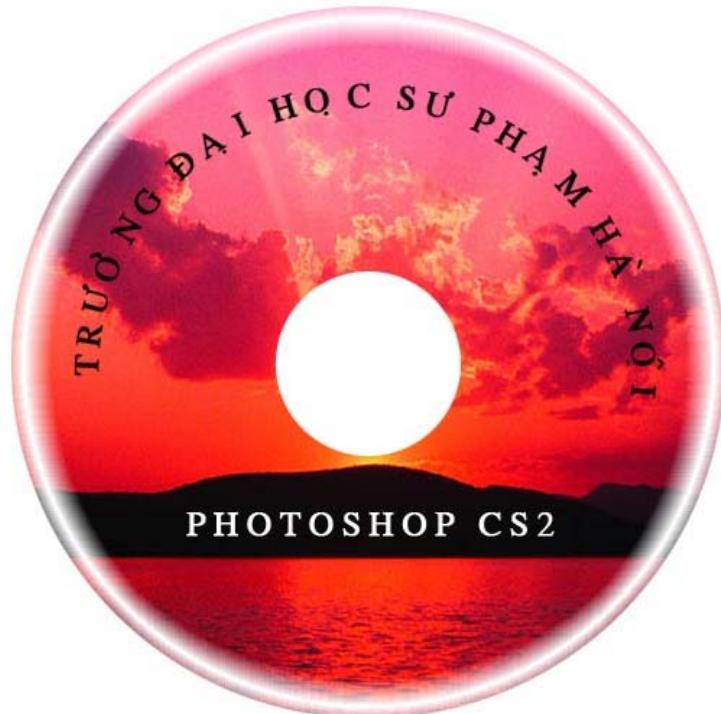
Dùng **Magic Wand Tool** click vào phần bên ngoài nhãn đĩa để chọn toàn bộ vùng trắng. (**Magic Wand Tool** là công cụ chọn theo dải màu tương tự)

Sử dụng tổ hợp phím **Ctrl+Shift+I** để đảo vùng chọn

Chọn **Select > Modify > Border** rồi nhập thông số Width tùy ý (trong bài này là 60)



Nhấn **Alt+Backspace** để xóa trắng viền. Kết quả như sau:



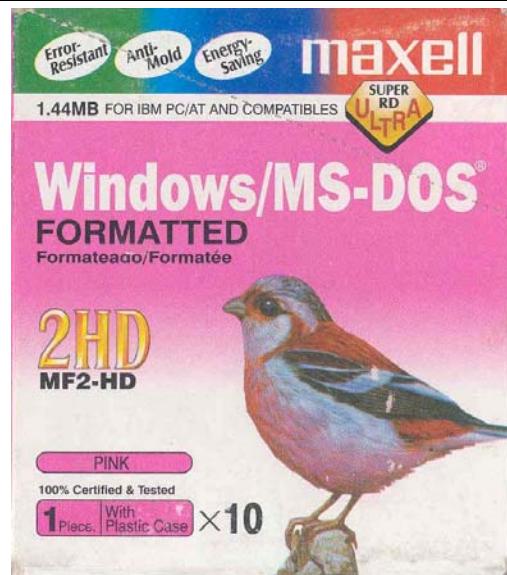
2.2./ Bài 2. Tạo hình hộp 3D

Trong bài này, chúng ta làm quen với công cụ thay đổi hình dạng đối tượng(**Transform**) được chọn qua phương pháp tạo hiệu ứng 3D.

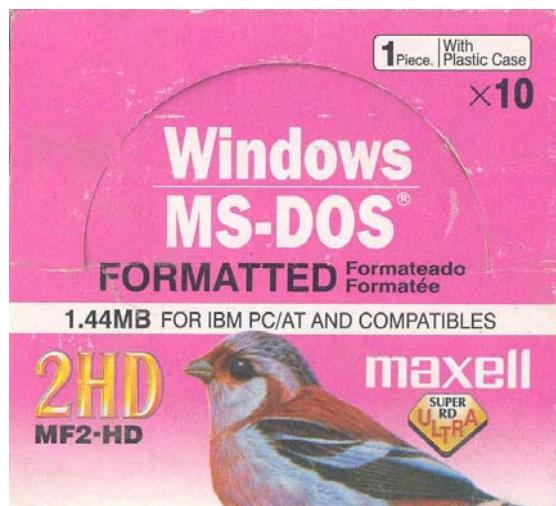
Giả sử ta có ảnh 3 mặt của cái hộp như sau



Hình 1



Hình 2



Hình 3

Ta sẽ tạo hộp đĩa mềm dạng 3D với hình 1 là mặt cạnh, hình 2 là mặt chính diện, hình 3 là nắp hộp.

Mở cả 3 file ảnh.

Tạo một file ảnh mới (**Ctrl+N**) sau đó dùng công cụ **Move (V)** để kéo hình 1 và hình 2 vào file mới. Lúc này file ảnh mới có 3 layer: **background**, **layer1** chứa hình 1 và **layer2** chứa hình 2.

Dùng công cụ **Free Transform** kết hợp với công cụ **Move** để thay đổi kích thước các hình sao cho phù hợp, đặt hình một sát cạnh với hình 2. Chiều cao của hai hình bằng nhau.

Bây giờ, ta cần nghiêng hình 1 vào phía trong.

Chọn layer1 (chứa hình 1) sau đó chọn **Edit > Transform > Distort**. Hình 1 sẽ xuất hiện đường bao ngoài cùng với 8 điểm như sau:



Dùng chuột di chuyển các điểm ở góc viền bao hình 1 để tạo cảm giác 3D. Chú ý di chuyển sao cho các cạnh đối xứng của hình song song với nhau.



Tương tự, ta làm nắp hộp.

Dùng công cụ **Move** để lấy nắp hộp từ hình 3 vào file ảnh mới. Thay đổi kích thước sao cho bè ngang của nắp hộp trùng với bè ngang mặt chính diện của hộp.

Sau đó vào **Edit > Transform > Distort**



Kéo góc trên trái của nắp trùng với góc trái của mặt cạnh hộp, kéo góc trên phải của nắp hộp sao cho các cạnh đối xứng của nắp song song với nhau. **Enter** để kết thúc, kết quả như sau:



Như vậy ta đã tạo được chiếc hộp đĩa mềm với cảm giác 3D với các thao tác đơn giản. Ta cũng có thể tạo hộp hoặc các hình khối khác với nhãn mác riêng của mình. Chú ý: Tạo nhãn mác trước khi thực hiện hiệu ứng 3D.

Ngoài thay đổi hình dạng theo kiểu 3D, Lệnh **Edit > Transform** còn hỗ trợ chúng ta thay đổi hình dạng đối tượng theo nhiều kiểu khác.

2.3./ Bài 3. Ghép ảnh

Bài này giúp ta làm quen với công cụ chọn **Polygonal Lasso**.

Sử dụng cụ **Polygonal Lasso** để chọn đối tượng, click chuột theo đường biên đối tượng cần chọn, việc này kết thúc khi lần click cuối cùng trùng vào điểm của lần click đầu tiên hoặc click đúp chuột. Để biết có trùng hay không, ta theo dõi hình dáng của công cụ, nếu trùng thì sẽ xuất hiện một vòng tròn nhỏ ở góc của công cụ.

Không cần phải click một lần đi vòng hết đường biên của đối tượng, mà ta có thể chọn làm nhiều lần, rồi mở rộng vùng chọn để có được vùng chọn hoàn chỉnh. Để mở rộng chọn, ta giữ phím **Shift** khi bắt đầu chọn tiếp.

Polygonal Lasso sẽ dựa vào những điểm ta bấm chuột để vẽ biên. Nếu ta bấm sai, thì có thể bỏ điểm vừa bấm đi bằng cách nhấn nút **Back Space**.

Nếu vùng chọn của ta bị thừa thì ta giữ phím **Alt** và chọn vùng thừa đó, vùng thừa sẽ được bỏ chọn

(Ghép ảnh hai cô gái sang khung cảnh ảnh dưới)



Để thực hiện được công việc này, ta phải tách được đối tượng cần lấy (hình hai cô gái) ra khỏi nền cũ (ảnh nguồn) bằng cách sử dụng công cụ chọn **Polygonal Lasso (L)**. Sau đó dùng công cụ **Move** để kéo đối tượng này sang ảnh bên phải (ảnh đích).

Trước hết ta chọn đối tượng bằng **Polygonal Lasso**

Mở ảnh hai cô gái



Sử dụng công cụ để chọn bình thường, chú ý vùng ảnh dưới cánh tay, giữa hai cô gái. Ta bỏ chọn vùng ảnh này bằng cách chọn nó trong khi giữ phím Alt

Sau khi chọn được ưng ý, chúng ta mở file ảnh đích và dùng công cụ **Move** ➔ để kéo đối tượng vừa chọn từ ảnh nguồn sang ảnh đích. Sau đó dùng công cụ **Free Transform** giữ phím Shift và kéo các điểm ở góc để phóng to, thu nhỏ hình hai cô gái theo ý thích. Dùng công cụ **Move** để di chuyển hình đến vị trí mong muốn

