

Phần mềm soạn giáo án ActivInspire



GIÁO TRÌNH HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM ACTIVINSPIRE



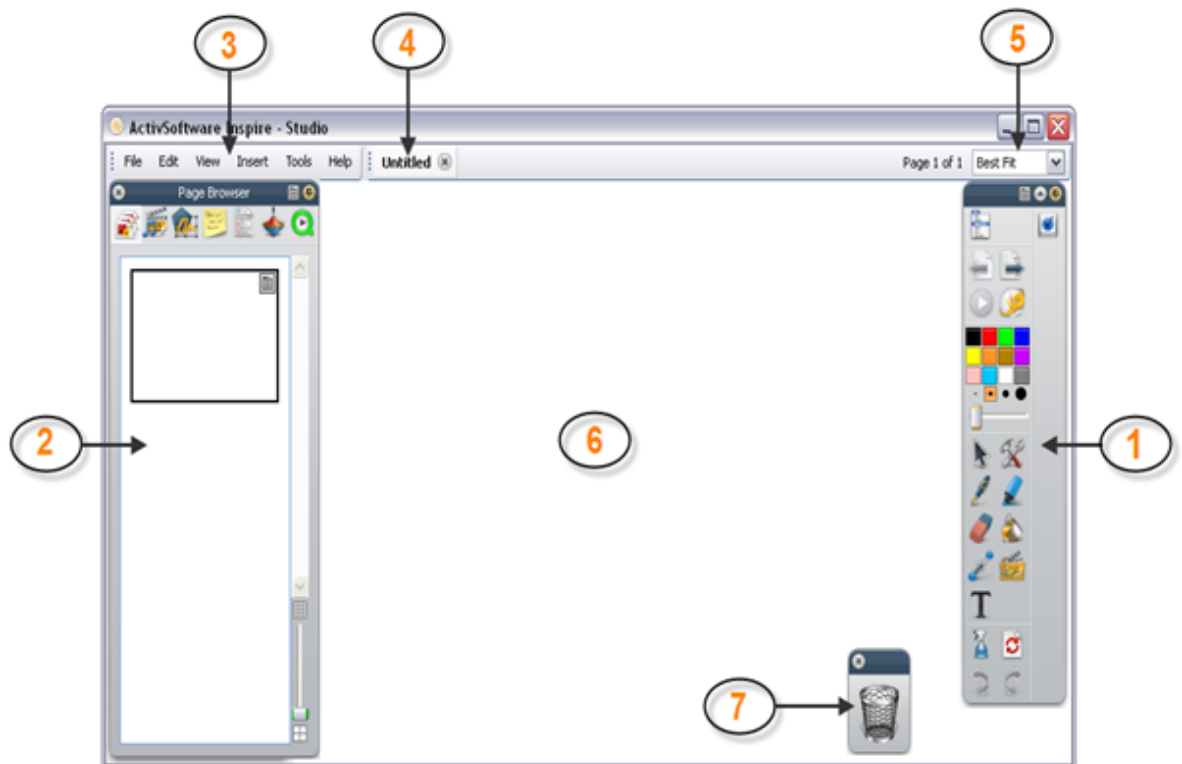
MỤC LỤC

Phần I-	Giới thiệu tổng quát về phần mềm ActivInspire	3
Phần II-	Hướng dẫn sử dụng	4
A.	HỘP CÔNG CỤ CHÍNH.....	4
B.	TÙY BIẾN HỘP CÔNG CỤ	6
C.	KHÁM PHÁ CÁC CÔNG CỤ	8
D.	CÁC CÔNG CỤ THƯỜNG SỬ DỤNG NHIỀU NHẤT	10
E.	CÁC TRÌNH DUYỆT CỦA ACTIVINSPIRE.....	10
I.	Trình duyệt trang	12
II.	Trình duyệt tài nguyên	13
III.	Trình duyệt đối tượng	15
IV.	Trình duyệt ghi chú.....	16
V.	Trình duyệt thuộc tính.....	17
1.	Thuộc tính chứa (Container)	17
2.	Thuộc tính nhãn (Label).....	20
3.	Thuộc tính xoay (Rotate)	21
4.	Bộ hạn chế (Restrictor)	22
VI.	Trình duyệt thao tác (Action Browser).....	23
1.	Các thao tác lệnh (Command Action).....	23
2.	Thao tác trên trang (Page Action).....	24
3.	Các thao tác đối tượng (Object Action)	25
a)	Thuộc tính ẩn/hiện (Hidden)	25
b)	Thuộc tính trong mờ hơn (More Translucency)	26
c)	Thuộc tính ít mờ hơn (Less Translucency)	27
d)	Thuộc tính định vị (Position)	27
e)	Thuộc tính vị trí tăng dần (Position Incremeatally)	29
f)	Thuộc tính gương trên trục X (hoặc trục Y).....	29
g)	Thuộc tính đưa về trước (Bring to front)	30
4.	Tài liệu/các thao tác phương tiện (Document/Media Action)	32
a)	Mở tài liệu, tập tin hoặc âm thanh (Open Document, File or Sound).....	32
b)	Mở trang Web (Open Website)	35
Phần III-	CÁC KỸ NĂNG NÂNG CAO.....	36
I.	Tạo kính lúp nhìn thấu qua 1 lớp	36
II.	Thay đổi giá trị văn bản.....	39

PHẦN I: GIỚI THIỆU TỔNG QUÁT VỀ PHẦN MỀM ACTIVINSPIRE

Phiên bản ActivInspire Professional:

Bức ảnh sau sẽ hiển thị một hình ảnh thu nhỏ của của sổ phiên bản **ActivInspire Professional**. Danh sách bên tay trái sẽ chỉ cho bạn thấy những thành phần được đánh số:



- 1/ Hộp công cụ chính
- 2/ Trình duyệt
- 3 / Thanh Menu
- 4 / Tên **Flipchart**
- 5 / Chi tiết các kích cỡ
- 6 / Trang **Flipchart**
- 7 / Thùng rác **Flipchart**

Tạo 1 Flipchart mới:

Tập tin (**File**) → Mới (**New**) → Chọn độ phân giải phù hợp. Tuy nhiên, nên chọn Bảng lật kích cỡ màn hình (Screen size **Flipchart**).

Mở một Flipchart đã soạn sẵn:

Tập tin (File) → Mở ... (**Open**) → Xuất hiện cửa sổ → Chỉ đường dẫn đến nơi lưu trữ **Flipchart** cần mở → Chọn **Flipchart** cần mở → Nhấp **Open**.

Lưu trữ một Flipchart:

Vào Trình đơn chính / Tập tin (Menu **File**) → Lưu (**Save**) → Xuất hiện cửa sổ → Chỉ đường dẫn đến nơi cần lưu trữ **Flipchart** → Đặt tên **Flipchart** trong mục File name → Nhấp **Save**.

Nhấp vào mũi tên  để di chuyển tới lui giữa các trang trình bày.

PHẦN II: HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHẦN MỀM ACTIVINSPIRE

(CHUYỂN GIAO DIỆN **TIẾNG ANH** SANG GIAO DIỆN **TIẾNG VIỆT**.
- File / Settings / Language / Vietnamese)

A – HỘP CÔNG CỤ CHÍNH (MAIN TOOLBOX)

Hộp công cụ chính xuất hiện trên màn hình khi khởi chạy **ActivInspire**. Khi khởi chạy **ActivInspire** trong lần đầu tiên, hộp công cụ bao gồm một loạt các công cụ phổ biến nhất.

Những khoản mục trong hộp công cụ chính chỉ là chọn lựa của một vài công cụ sẵn có. Có thể truy nhập vào rất nhiều các công cụ bổ sung từ menu công cụ. Lần tiếp theo khi khởi chạy **ActivInspire**, nó sẽ nhớ nơi đặt hộp công cụ lần cuối và công cụ nào bao gồm trong đó.



ActivInspire
Professional



ActivInspire
Personal



Tools



Main Menu



Previous Page



Start/Stop
Flipchart Vote



Color Palette



Pen Width
selectors



Select



Pen



Switch
Profile



Next
Page



Express
Poll



Connector



Insert
media
from file



Tools



Highlight



Eraser



Fill



Shape



Connector



Insert
media
from file



Text



Clear



Undo



Redo



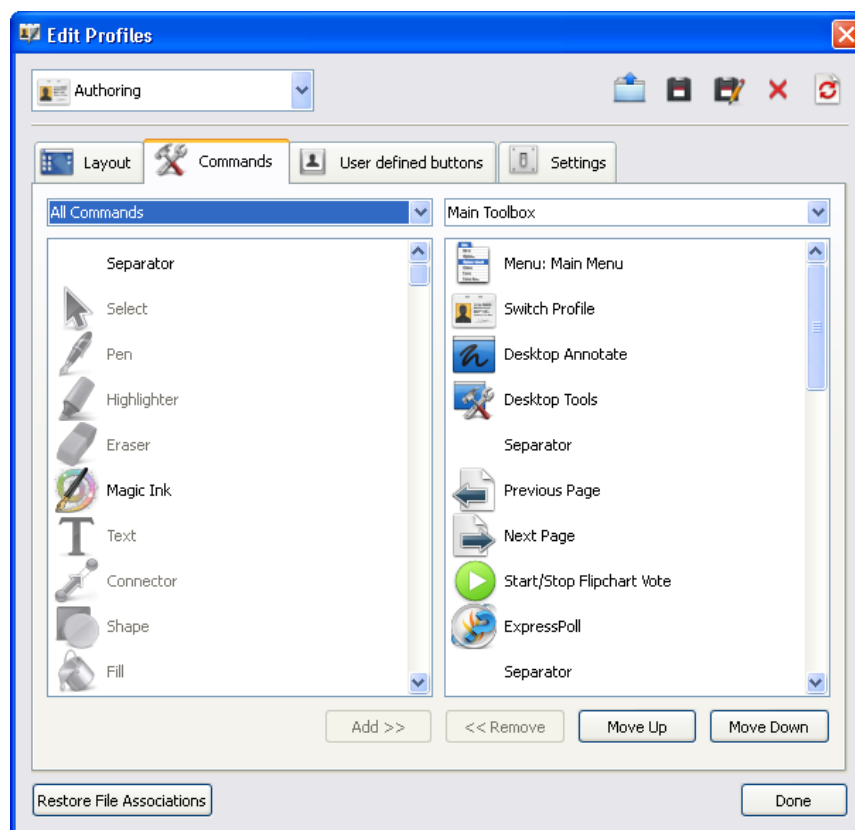
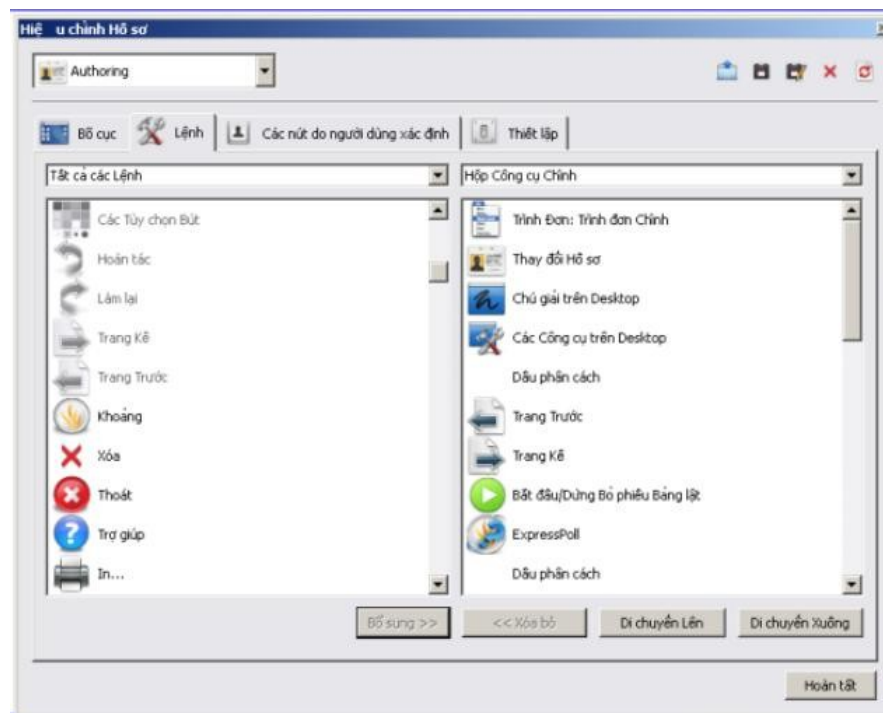
Reset
Page



Edit
user-
defined
buttons

B – TỰ BIẾN HỢP CÔNG CỤ

Trình đơn chính / Xem (*Menu View*) → Tùy chỉnh (*Customize*) ... (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + U**)
Tại thẻ Lệnh (**Command**).



- Cửa sổ bên tay trái: Bao gồm tất cả các công cụ có trong phần mềm **ActivInspire**. Những công cụ bị mờ là những công cụ hiện đã có trên hộp công cụ chính, ngược lại.
- Cửa sổ bên tay phải: Hiện thị các công cụ hiện có trên hộp công cụ chính (**Main toolbox**)

Muốn thêm công cụ mới vào hộp công cụ:

Chọn công cụ cần thêm → Nhấp nút **Bổ sung (Add)** → Công cụ mới sẽ xuất hiện trên hộp công cụ chính (**Main toolbox**).

Muốn thay đổi vị trí công cụ trên hộp công cụ:

Chọn công cụ cần thay đổi → Nhấp **Di chuyển lên (Move Up)** hoặc **Di chuyển xuống (Move Down)** để thay đổi vị trí công cụ.

C - KHÁM PHÁ CÁC CÔNG CỤ

ActivInspire bao gồm một số công cụ giúp tạo ra những bài học sống động nhằm thu hút các học sinh và sự quan tâm của các em khi học tập tại bảng.

Hộp công cụ chính bao gồm những công cụ phổ biến nhất và thêm nhiều công cụ sẵn có trong menu các công cụ.

Sau đây, là sự hướng dẫn khám phá một vài công cụ :



Chú thích trên màn hình nền (Annotate over Desktop): Đây là một công cụ cho phép viết những chú thích lên màn hình nền của máy tính.

Trong cửa sổ của **ActivInspire**, một **Flipchart** mở được gọi là một **Flipchart** màn hình nền, được đặt ngay trên màn hình. Sau đó, có thể sử dụng các công cụ trong

hộp công cụ chính để tạo ra các chú thích. Có thể nhấp vào biểu tượng  **Chọn (Select)** để mở một tài liệu trong một ứng dụng phần mềm khác và chú thích tài liệu.



Camera: Công cụ này cho phép thực hiện một bức ảnh chụp nhanh tức thời những gì trên màn hình và đặt nó vào **Flipchart**, bảng ghi tạm hoặc trong thư mục tài nguyên của tôi (My Resources) và tài nguyên dùng chung (Shared Resources).

Một loạt những tùy chọn cho phép điều chỉnh kích cỡ và hình dạng của những bức ảnh chụp nhanh phù hợp với nhu cầu.



Chức năng biểu quyết (Express Poll): Công cụ này cho phép nhanh chóng hỏi các học sinh một câu hỏi và ghi lại những câu trả lời của các em bằng cách sử dụng các thiết bị **Activote** và **ActivExpression**. Một công cụ hữu dụng để xác nhận sự hiểu biết hoặc để khuyến khích khả năng tranh luận.



Trình thu âm (Sound Recorder): Công cụ này cho phép ghi lại âm thanh thành 1 tập tin trong **Flipchart**. Ví dụ, có thể tạo ra các trích đoạn âm thanh và liên kết chúng vào các từ nhằm giúp học sinh phát âm hoặc ghi lại âm thanh trong khi thực hiện chức năng quay phim màn hình bằng  **trình quay phim màn hình (Screen Recorder)**.



Trình quay phim màn hình (Screen Recorder): Công cụ này cho phép thu lại bất cứ những gì xảy ra trên màn hình thành 1 tập tin video (*.avi). Có thể giữ file âm thanh trong **Flipchart**, hoặc lưu đến một thư mục tài nguyên và phát lại mỗi khi cần thiết.



Công cụ vén màn hình (Revealer): Công cụ này che phủ trang **Flipchart**.



Công cụ đèn chiếu điểm (Spotlight tool): Công cụ này cho phép chọn lọc ẩn hiện các vùng trong trang **Flipchart**.

Có thể di chuyển đèn chiếu điểm xung quanh và:

- Ẩn màn hình, nhưng chỉ **hiển thị** vùng hình tròn hoặc hình chữ nhật của đèn chiếu.
- Hiện màn hình, nhưng chỉ **ẩn** vùng hình tròn hoặc hình chữ nhật của đèn chiếu.



Các công cụ sẽ nhớ các thiết lập của chúng. Khi chuyển qua lại giữa các công cụ, mỗi một công cụ sẽ nhớ lựa chọn cuối cùng. Ví dụ, công cụ bút (Pen) và công cụ bút tô sáng (Highlighter) sẽ nhớ các thiết lập về màu và độ dày của nét bút.

D - CÁC CÔNG CỤ THƯỜNG ĐƯỢC SỬ DỤNG NHIỀU NHẤT



Khi đang làm việc với phần mềm **ActivInspire**, thanh tắt của hộp công cụ nằm bên phải hộp công cụ chính sẽ dần dần lấp đầy các biểu tượng. **ActivInspire** sẽ tự động đặt các công cụ thường được sử dụng thường xuyên nhất vào đó, sao cho chúng có thể dễ dàng được truy nhập.

Trong các bức hình sau đây, thanh tắt của hộp công cụ bao gồm một số công cụ đã được khám phá trong chủ đề trước.



Chú thích trên màn hình nền (**Annotate over Desktop**)



Công cụ quay phim màn hình (**Screen Recorder**)



Trình thu âm (**Sound Recorder**)



Công cụ vén màn hình (**Revealer**)



Công cụ thu phóng trang (**Page Zoom**)



Công cụ chụp ảnh quay phim

E - CÁC TRÌNH DUYỆT CỦA ACTIVINSPIRE



Phần này giới thiệu các trình duyệt của **ActivInspire**:

Trình duyệt là gì?

Một **Flipchart** có thể chứa nhiều trang và nhiều yếu tố. Mỗi trang và mỗi phần tử bao gồm nhiều đặc điểm và thuộc tính.

ActivInspire giúp thao tác với các đặc điểm và thuộc tính này được đơn giản bằng cách cung cấp một trình duyệt đối với mỗi khoản mục quan trọng.

Các trình duyệt này cho phép xem nhanh:

- **Flipchart** bao gồm những gì ?
- Có thể thêm hay tùy chỉnh những thứ gì khác ?
- Làm như thế nào để thực hiện điều này ?

Dùng các trình duyệt để nhanh chóng xây dựng, tinh lọc và cải tiến **Flipchart** của mình và các **Flipchart** của người khác.

Mỗi trình duyệt:

- Được xây dựng để mang lại thông tin chi tiết và rõ ràng hơn về khu vực đang duyệt tìm.
- Có chứa menu pop up và/hoặc một loạt các biểu tượng để hoạt động hiệu quả với **Flipchart**.

Thêm vào đó, có thể làm cho trình duyệt rộng hơn hoặc hẹp hơn và điều chỉnh mức độ chi tiết có thể thấy phù hợp với nhu cầu bài giảng.

Trong phần này bao gồm những trình duyệt nào?

Có 7 trình duyệt trong ActivInspire:

- Trình duyệt trang (Page Browser) 
- Trình duyệt tài nguyên (Resource Browser) 

- Trình duyệt đối tượng (Object Browser) 
- Trình duyệt ghi chú (Note Browser) 
- Trình duyệt thuộc tính (Properties Browser) 
- Trình duyệt thao tác (Action Browser) 
- Trình duyệt biểu quyết (Voting Browser) 

I/. Trình duyệt trang (Page Browser)  : giúp nhanh chóng kết hợp các cơ sở cho trang **Flipchart**.



Nhấp chuột vào trình duyệt trang (biểu tượng được bao quanh bởi hình vuông màu xanh ở hình trên).

Ngoài việc cung cấp các chức năng giống với những phiên bản trước, Trình duyệt trang còn cho phép sắp xếp lại các trang bằng lật (**Flipchart**) bằng cách kéo và thả chúng trực tiếp trong Trình duyệt. Cũng có thể kéo các trang từ Trình duyệt Trang và thả chúng lên bất kỳ

tab bảng lật nào để sao chép các trang giữa các bảng lật đang mở.

- Để việc sắp xếp các trang được dễ dàng, kéo thanh trượt (góc phải, phía dưới trong hình phía dưới).
- Có thể sao chép đối tượng giữa các trang với nhau: Chọn đối tượng muốn copy qua trang khác, kéo đối tượng từ trang hiện tại sang trang mới trong Trình duyệt trang.



Sử dụng Menu Popup (biểu tượng đánh dấu đỏ) để làm việc với các trang.

II/. Trình duyệt tài nguyên (Resource Browser)

Trình duyệt này giúp nhanh chóng xem, định hướng và sử dụng các tài nguyên được cung cấp cùng **ActivInspire** để làm giàu **Flipchart**. Thư viện Tài nguyên có rất nhiều trò chơi và các hoạt động, chú giải, đánh giá, hình nền, các bản đồ khái niệm, hình ảnh, hình dạng, âm thanh và những hạng mục khác ...

Có thể dễ dàng mở rộng thư viện của mình bằng các tài nguyên của chính mình và của người khác cũng như bổ sung các gói tài nguyên từ trang web Promethean Planet tại www.prometheanplanet.com, hoặc từ các đồng nghiệp.

Sử dụng Trình duyệt Tài nguyên để:

- Nhanh chóng định hướng đến và xem tất cả các tài nguyên trong một thư mục cụ thể, ví dụ như Tài nguyên Của tôi (**My Resources**)  , Tài nguyên Dùng chung (**Shared Resources**)  hoặc những địa điểm khác trên máy tính .
- Hiện thị các hình nhỏ và tên tập tin của các tài nguyên đã chọn trong trình duyệt.
- Kéo và thả các tài nguyên chẳng hạn như mẫu trang, các trang hoạt động và các trang câu hỏi từ trình duyệt vào bảng lật.
- Kéo và thả tài nguyên từ một trang bảng lật vào một thư mục trong Thư viện Tài nguyên.

Thay đổi độ trong suốt (**Toggle Transparency**)  của một tài nguyên trong bảng lật.



Sử dụng **Con dấu cao su** (Rubber Stamp On/Off)  để nhanh chóng tạo ra nhiều bản sao của một tài nguyên trong bảng lật.

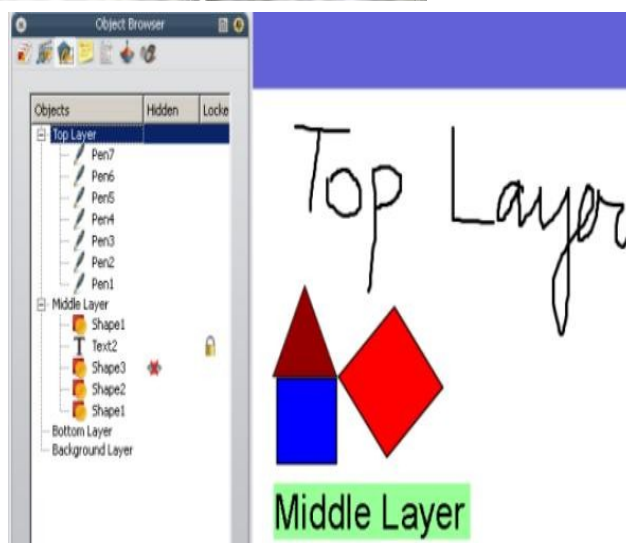
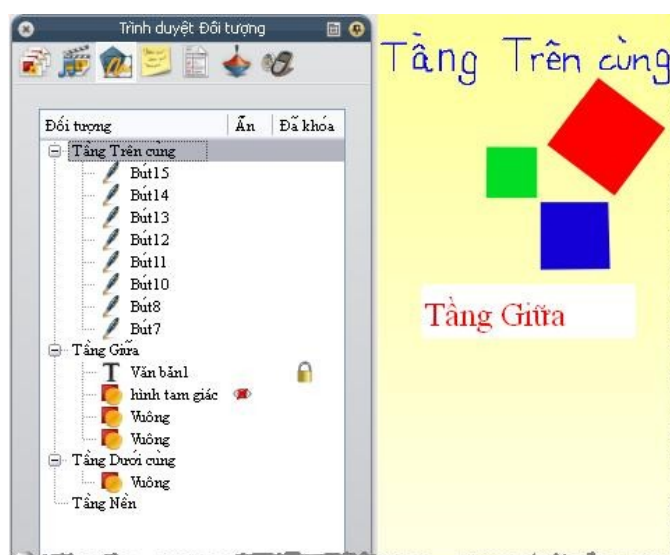
Ví dụ: Theo mặc định, Trình duyệt Tài nguyên sẽ mở thư mục Tài nguyên dùng chung. Hình ở phía trên minh họa một số tài nguyên trong thư mục Tài nguyên dùng chung.

III/. Trình duyệt đối tượng (Object Browser) :

Có tất cả 4 lớp trong trang Flipchart:

- Lớp trên cùng: là các đối tượng được tạo ra bởi các công cụ **Bút (Pen)** , **Bút dạ quang (Highlight)** , **Magic Ink** .
- Lớp giữa gồm: hình ảnh, hình dạng và các đối tượng văn bản.
- Lớp dưới cùng: có thể kéo và thả các đối tượng khác lên tầng này.
- Lớp nền: nền, lưới và màu trang.

Nhấp chuột vào  trên thanh  để vào trình



Trong trình duyệt đối tượng hiển thị tất cả các đối tượng có trên trang **Flipchart** dưới dạng biểu tượng đã tạo ra chúng và tên đối tượng.

Trình duyệt hiển rõ đối tượng nào ở tầng trên (**Top layer**), tầng giữa (**Middle layer**) và tầng dưới cùng (**Bottom layer**).

***Lưu ý:**

- Biểu tượng  phía sau văn bản trong trình duyệt cho biết đối tượng này đã được khoá. Có thể “**mở khoá**” bằng cách nhấp đôi chuột vào biểu tượng  trong trình duyệt, sau đó chọn “**mở khoá**”.

- Hình tam giác và các hình vuông được tạo ra bằng công cụ **Hình dạng**  ở tầng giữa theo mặc định.

- Biểu tượng con mắt gạch chéo  kế bên đối tượng trong trình duyệt. Biểu tượng này cho biết đối tượng đã được ẩn. Cho đối tượng “không ẩn” bằng cách nhấp đôi chuột vào biểu tượng , chọn **Hiển thị**.

- Có thể thay đổi lớp (tầng) cho các đối tượng bằng cách chọn đối tượng trong **Trình duyệt đối tượng** và kéo đến lớp (tầng) theo ý muốn.

Cũng có thể thay đổi lớp của đối tượng bằng cách nhấp chuột phải vào đối tượng muốn phân lớp / Sắp xếp lại / chọn lớp theo ý muốn (Đến tầng trên cùng, Đến tầng giữa hoặc đến tầng dưới cùng).

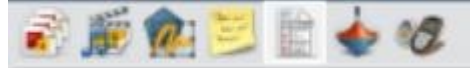
IV/. Trình duyệt ghi chú (Note Browser) : Sử dụng trình duyệt ghi chú để bổ sung ghi chú và nhận xét cho trang **Flipchart**, giúp cho việc chia sẻ và tái sử dụng được dễ dàng.

Nhấp chuột vào biểu tượng  để mở trình duyệt ghi chú.



Nhấp chuột vào khung Trình duyệt ghi chú để gõ ghi chú dưới dạng văn bản đơn giản. Hoặc sử dụng thanh công cụ định dạng văn bản để điều chỉnh văn bản.

V/. Trình duyệt thuộc tính (Properties Browser)  : giúp xem sơ bộ tất cả các thuộc tính của một đối tượng.

Nhấp chuột vào  trên  để mở trình duyệt thuộc tính.

Cách thiết kế một số hiệu ứng trong trình duyệt thuộc tính:

- 1. Thuộc tính chứa (Container)**: tạo ra các hoạt động. Trong đó, các đối tượng chứa được những đối tượng khác.

Lưu ý: Đối tượng chứa phải to hơn đối tượng được chứa.

*Khi muốn thiết lập hiệu ứng cho đối tượng nào thì phải **chọn** đối tượng đó.*

a) Chứa một đối tượng:



- Đối tượng chứa:

- + **Có thể chứa (Can Contain)**: Đối tượng cụ thể (*Specific Object*).
- + **Chứa đối tượng (Contain Object)**: nhấp chuột vào biểu tượng  và chọn đối tượng được chứa.
- + **Âm thưởng (Reward Sound)**: Chọn **Đúng** nếu muốn có âm thanh phát ra khi kéo chính xác đối tượng được chứa vào đối tượng chứa.
- + **Địa điểm âm thưởng (Reward Sound Location)**: nhấp chuột vào biểu tượng  và chọn file âm thanh tùy ý.

- Đối tượng bị chứa:

Chọn tất cả các đối tượng bị chứa (dù được chứa hay không được chứa) thì trong khung **Trở lại nếu không chứa** (Return if not contained) chọn **Đúng** (True).

Thùng chứa

Có thể Chứa: Không có gì

Chứa Đối tượng: [Empty field]

Chứa Từ: [Empty field]

Chứa Quy tắc: Chứa Hoàn toàn

Âm Thưởng: Sai

Địa điểm Âm Thưởng: [Empty field]

Trở lại nếu Không chứa: **Đúng**

Container

Can Contain: Nothing

Contain Object: [Empty field]

Contain Words: [Empty field]

Contain Rule: Completely Cor

Reward Sound: False

Reward Sound Location: [Empty field]

Return if not Contained: True

b). Chứa nhiều hơn một đối tượng:

- Đối tượng bị chứa:

+ Chọn tất cả các đối tượng bị chứa (dù được chứa hay không được chứa) thì trong khung **Trở lại nếu không chứa** (Return if not contained) chọn **Đúng** (True).

+ Tạo từ khoá cho đối tượng được chứa: Trong mục **Nhận dạng** (Identification).

Nhấp chuột vào  phía sau khung **Từ khoá** (Keywords). Nhập từ khoá cho đối tượng.

Nhận dạng

Tên: Hình dạng14

Từ khoá: [Empty field] 

Đuôi Câu hỏi: Không có

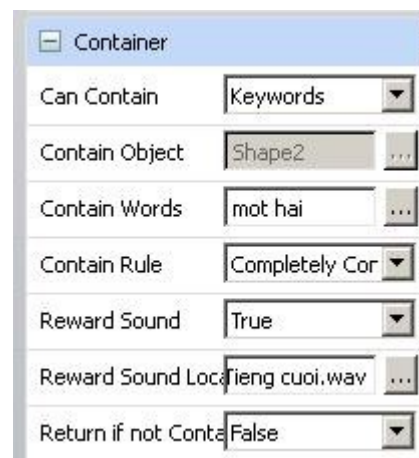
Identification

Name: Image3

Keywords: [Empty field] 

Question Tag: None

- Đối tượng chứa:



+ **Có thể chứa (Can contain):** chọn *Từ khoá (Keywords)*.

+ **Chứa từ (Contain Object):** nhấp chuột vào biểu tượng . Nhập từ khoá bằng cách nhấp chuột vào **Bổ sung (Add)** trong bảng **Hiệu chỉnh từ khoá (Keywords Editor)**. Gỡ từ khoá cho các đối tượng được chứa.

***Lưu ý:**

- *Khi ta đặt tên của đối tượng bị chứa ở trên, ta phải nhớ tên của nó để ta đánh vào mục chứa từ.*

+ **Âm thưởng (Reward sound):** Chọn **Đúng (True)** nếu muốn có âm thanh phát ra khi kéo chính xác đối tượng được chứa vào đối tượng chứa.

+ **Địa điểm âm thưởng (Reward sound Location):** nhấp chuột vào biểu tượng  và chọn file âm thanh tùy ý.

Thuộc tính nhãn (Label):

Bổ sung nhãn (các ghi chú, các chú giải) vào một đối tượng và xác định hình thức và tính năng của nhãn.

- **Tiêu đề** (Caption): là phần chú giải, chú thích sẽ được hiện ra cạnh đối tượng.
- **Tên Font chữ** (Font name): lựa chọn font cho “tiêu đề” (Caption).
- **Kích thước font chữ** (Font size): lựa chọn kích thước font chữ cho "tiêu đề".
- **Màu font chữ** (Font color): lựa chọn màu font chữ cho “tiêu đề”.
- **Kiểu phác thảo** (Outline Style): lựa chọn kiểu đường viền bao quanh “tiêu đề”.
- **Chế độ nền** (Background Color): lựa chọn màu nền cho “tiêu đề”.
- **Hành vi** (Behaviour):
 - + **Luôn bật** (Always on): “tiêu đề” luôn hiện ra cạnh đối tượng.
 - + **Chú giải công cụ** (Tooltip): “tiêu đề” chỉ hiện ra khi đưa chuột lại gần đối tượng.

2. Thuộc tính xoay (Rotate): điều khiển cách xoay một đối tượng trên trang.

Có thể Xoay	Tự do
Bước Xoay	0
Xoay Khoảng	Trung tâm
Xoay Đối tượng	
Điểm Xoay x	0
Điểm Xoay y	0

Can Rotate	Clockwise
Rotate Step	0
Rotate About	Center
Rotate Object	
Rotate Point x	0
Rotate Point y	0

- **Có thể xoay (Can Rotate):** Chọn kiểu xoay

- + Tự do (Freely)
- + Theo chiều kim đồng hồ (Clockwise).
- + Ngược chiều kim đồng hồ (Anticlockwise).
- + Không xoay (No).

3. Bộ hạn chế (Restrictors): Đặt ra các quy tắc hạn chế sự di chuyển của các đối tượng.

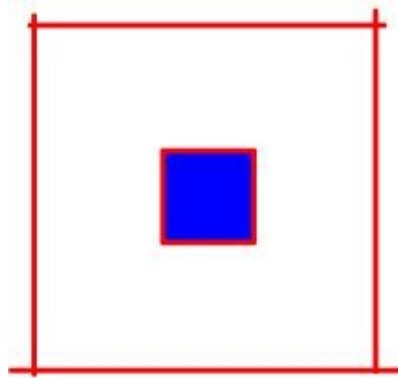
Có thể Chặn	Sai
Có thể Chụp	Đúng
Điểm Chụp x	0
Điểm Chụp y	0
Chụp đến	Dưới Trái
Có thể Di chuyển	Tự do
Di chuyển Đường dẫn	
Có thể Định cỡ	Tự do

Can Block	True
Can Snap	True
Snap Point x	0
Snap Point y	0
Snap To	Bottom Left
Can Move	Horizontally
Move Path	
Can Size	Freely

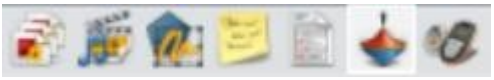
Ví dụ : Muốn hình vuông màu xanh bên dưới không di chuyển ra khỏi « hàng rào ». Ta thiết lập như sau :

- Chọn đối tượng là « hàng rào » (« hàng rào » được nhóm lại bởi 4 đối tượng riêng lẻ).

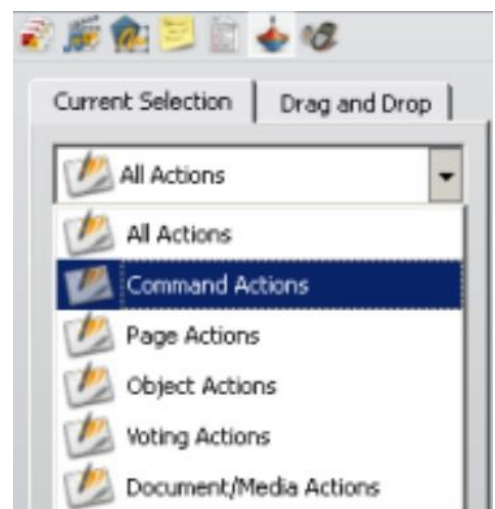
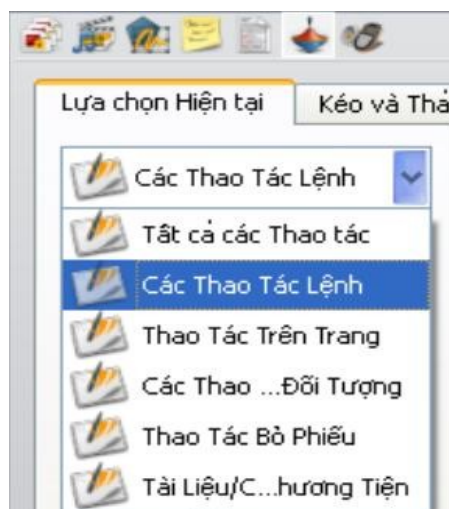
- Trong **Bộ hạn chế** (Restrictors) -> **Có thể chặn** (Can Block): chọn **Đúng** (True).



VI/. Trình duyệt thao tác (Action Browser)  : giúp liên kết nhanh chóng một thao tác với một đối tượng. Điều này có nghĩa là khi chọn đối tượng thì thao tác đã liên kết với đối tượng sẽ được thực hiện.

Nhấp chuột vào  trên  để mở trình duyệt thao tác.

1. Các thao tác lệnh (Command Actions):

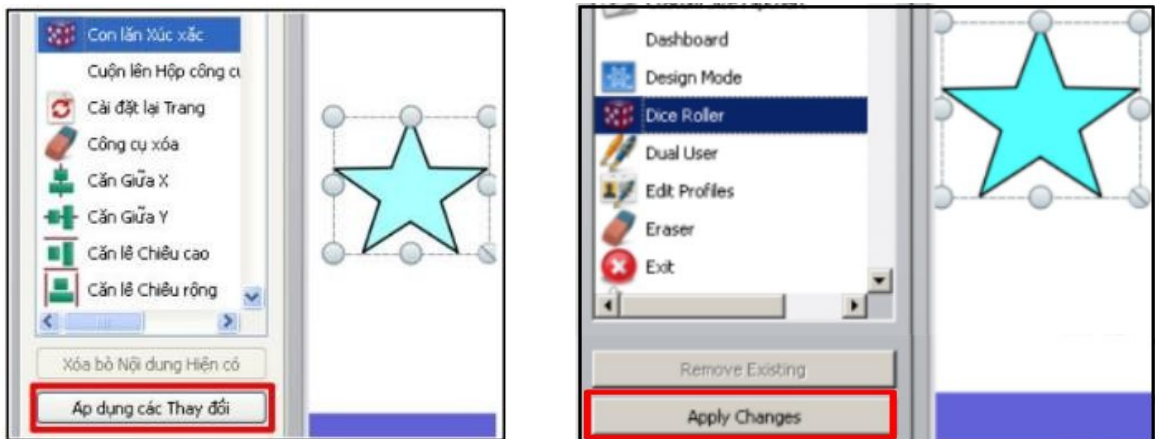


Thực hiện một thao tác lệnh cho một đối tượng.

Ví dụ: Khi nhấp chuột vào ngôi sao sẽ hiện ra công cụ **Con lăn xúc xắc** (Dice Roller) .

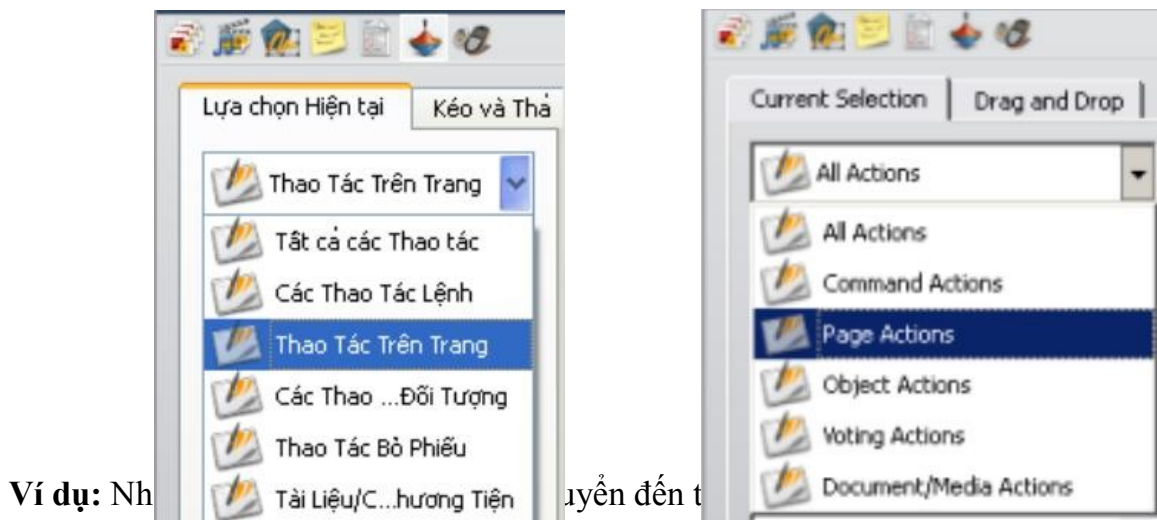
- Chọn ngôi sao màu xanh.
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Thao tác lệnh** (*Command Actions*).
- Kéo thanh trượt chọn **Con lăn xúc xắc**.
- Nhấp chọn **Áp dụng các thay đổi** (Apply Changes).

Lúc này khi nhấp chuột vào ngôi sao sẽ hiện ra con lắc xúc xắc.



Thực hiện thao tác tương tự với các công cụ khác trong Thao tác lệnh (*Command Actions*).

2. Thao tác trên trang (Page Actions): Thực hiện một thao tác trang đến một đối tượng ví dụ như đến trang kế tiếp.

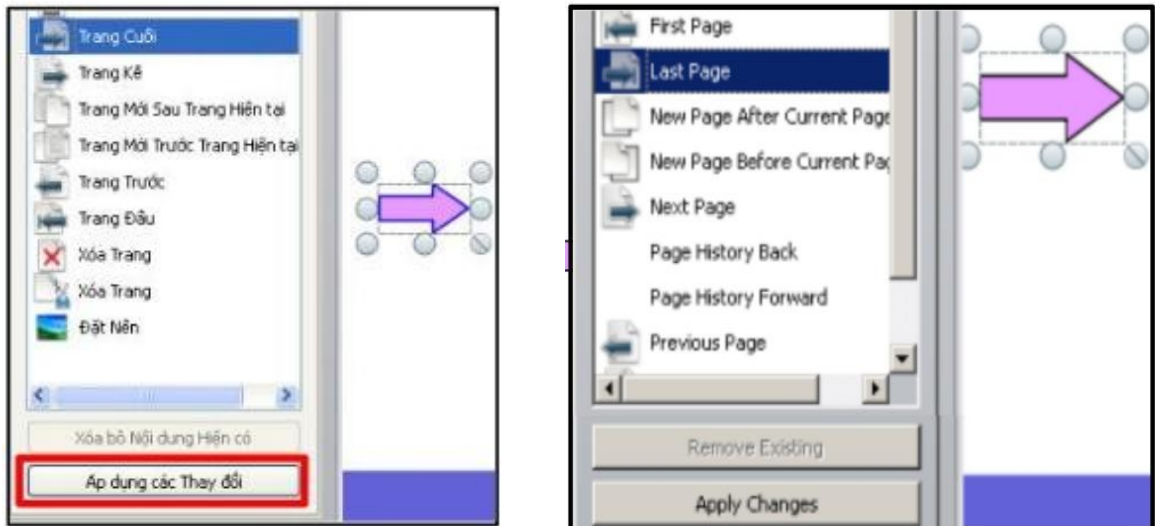


Ví dụ: Nhấn chuột vào ngôi sao sẽ chuyển đến trang kế tiếp.

- Chọn mũi tên màu hồng.
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Thao tác trên trang** (Page Actions).

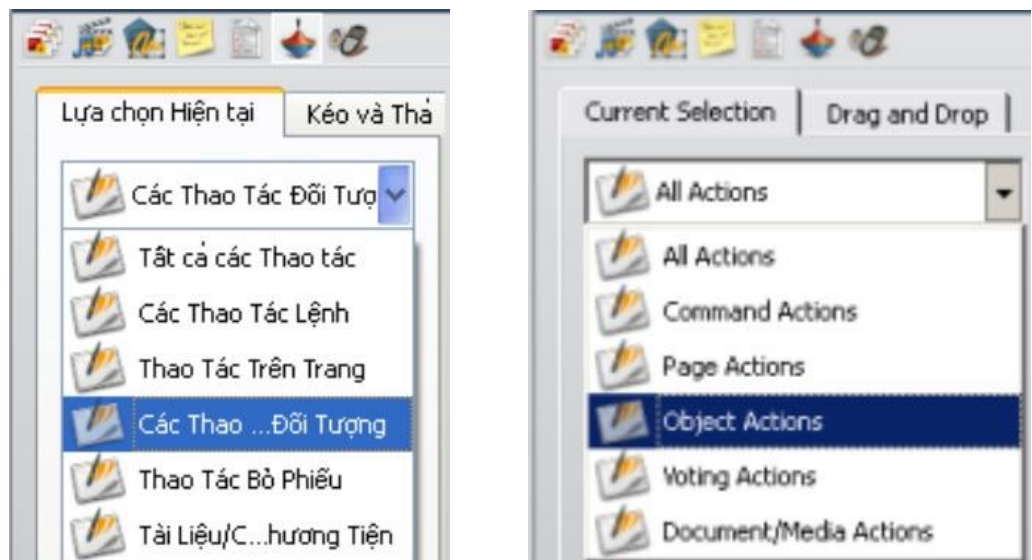
- Kéo thanh trượt chọn **Trang cuối** (Last page).
- Nhấp chọn **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

Lúc này khi nhấp chuột vào mũi tên màu hồng sẽ hiện ra trang cuối.



3. Các thao tác đối tượng (Object Actions):

Các thao tác đối tượng đối với một đối tượng; ví dụ như: Thay đổi kích thước, vị trí, độ trong mờ của đối tượng ...



a) Thuộc tính ẩn/hiện (Hidden) ✖: Nhấp chuột vào một đối tượng sẽ làm cho một đối tượng (có thể là chính đối tượng được chọn hoặc đối tượng khác trên trang) ẩn/hiện.

Ví dụ: Nhấp chuột vào hình chữ nhật làm cho hình chữ nhật ẩn/hiện.

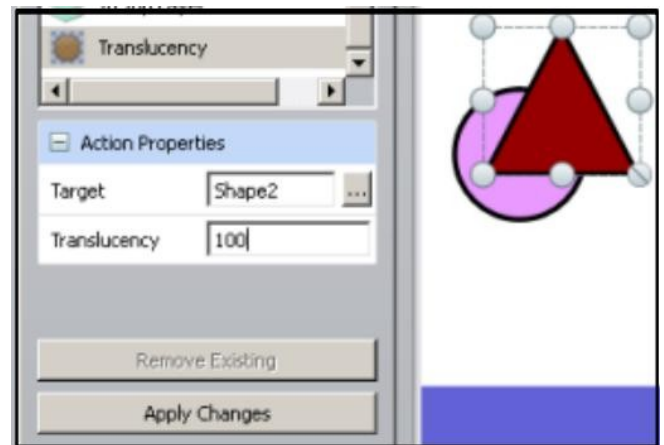
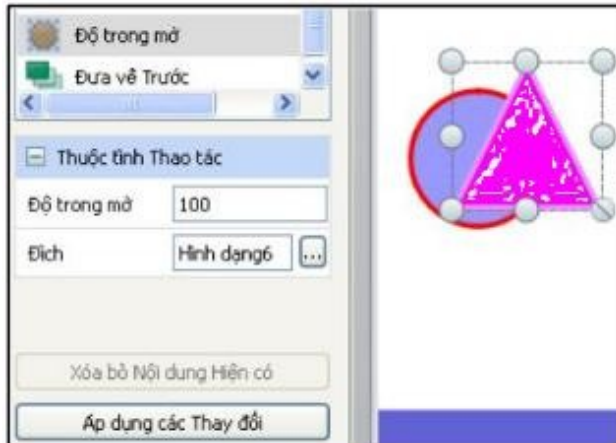
- Chọn đối tượng là hình chữ nhật.

- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).

- Kéo thanh trượt tìm  Ẩn ( Hidden)

- Nhấp chuột vào  phía sau khung **Đích** (Target) chọn đối tượng muốn ẩn/hiện.

- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).



b) Thuộc tính trong mờ hơn (More Translucency)  : Mỗi lần nhấp chuột sẽ làm cho đối tượng mờ dần cho tới khi không còn nhìn thấy đối tượng.

Ví dụ: Mỗi lần nhấp chuột vào con vịt sẽ làm cho con vịt mờ dần → thấy mấy quả trứng bên trong.

- Chọn đối tượng là con vịt (phía trong con vịt có mấy quả trứng).

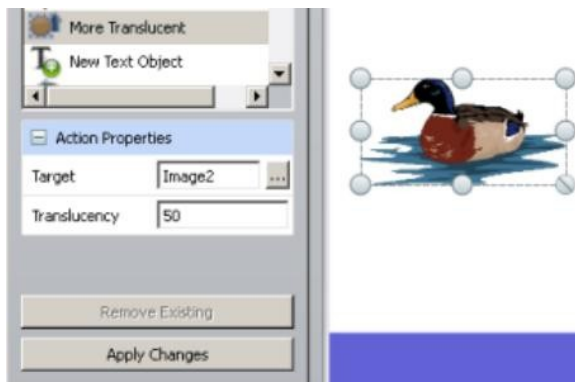
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).

- Kéo thanh trượt tìm  Trong mờ Hơn ( More Translucent)

- Trong ô **Độ trong mờ** (More Translucent): gõ một thông số (tối đa là 255, số càng nhỏ thì cần nhấp chuột nhiều lần để làm cho đối tượng mờ dần).

- Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng sẽ được làm mờ dần.

- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

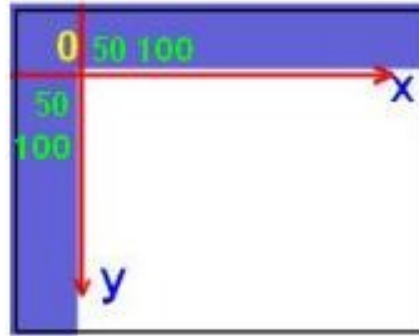


c) Thuộc tính ít mờ hơn (Less Translucency)  (thuộc tính này ngược với thuộc tính trong mờ hơn): mỗi lần nhấp chuột sẽ làm cho đối tượng đã được làm mờ (đã gán thuộc tính trong mờ hơn) phục hồi lại.

Cách thực hiện tương tự như thuộc tính trong mờ hơn nhưng chọn

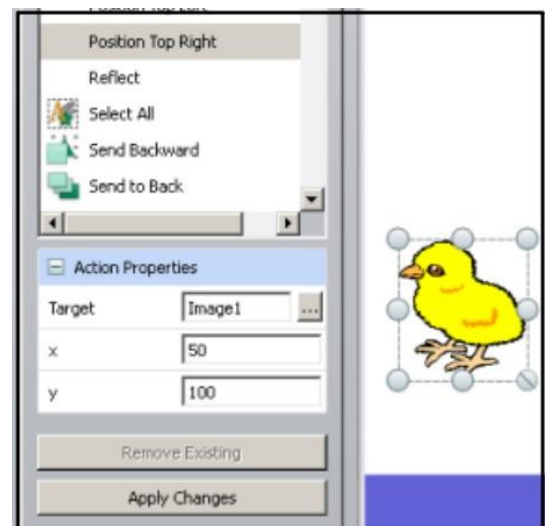
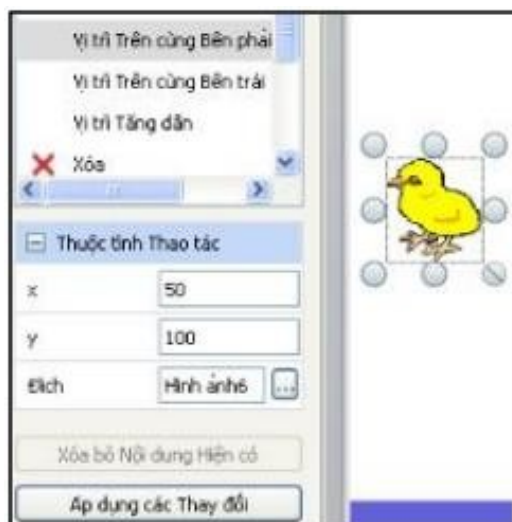
 Ít trong mờ Hơn ( Less Translucent).

d) Thuộc tính vị trí (Position) ... (bên phải, bên trái, trung tâm,...) : Nhấp chuột vào một đối tượng sẽ làm cho một đối tượng (đối tượng khác hoặc chính đối tượng đó) di chuyển (tùy theo tọa độ XY).



Ví dụ: Nhấp chuột vào con gà, con gà sẽ di chuyển đến một vị trí có toạ độ (50; 100). Trục toạ độ XY như hình trên.

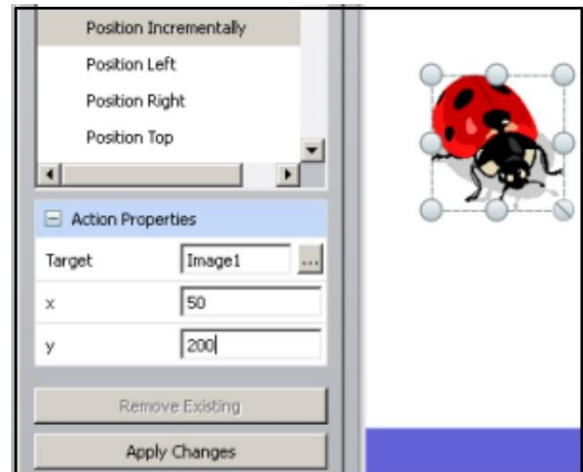
- Nhấp chuột chọn đối tượng (con gà).
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).
- Kéo thanh trượt tìm **Vị trí trên cùng bên phải** (Position top right) - (có thể chọn vị trí khác như: vị trí trên cùng bên trái, vị trí trung tâm,...). Vì vị trí di chuyển của đối tượng không phụ thuộc vào tên gọi vị trí nào mà chỉ phụ thuộc vào toạ độ XY).
- Gõ toạ độ X : 50, Y : 100.
- Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng sẽ được di chuyển (đối tượng khác hoặc chính nó).
- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).



e) Thuộc tính vị trí tăng dần (Position Incrementally): Mỗi lần nhấp chuột vào đối tượng sẽ làm cho một đối tượng (đối tượng khác hoặc chính đối tượng đó) di chuyển (tuỳ thuộc vào toạ độ XY).

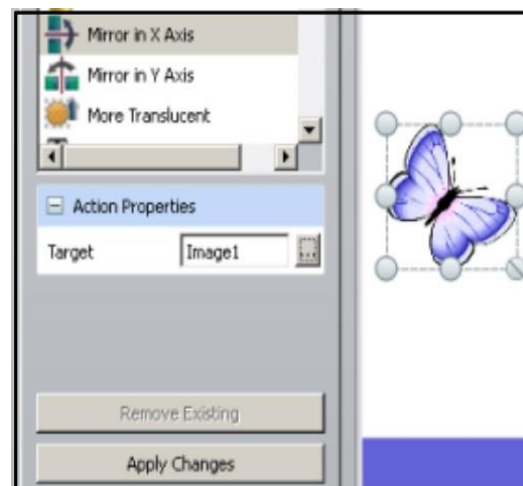
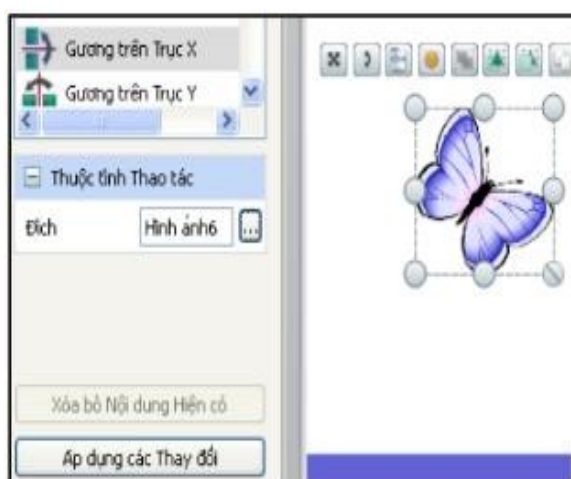
Ví dụ: Mỗi lần nhấp chuột vào bộ cánh cam, đối tượng sẽ di chuyển theo toạ độ (50; 200).

- Nhấp chuột chọn bộ cánh cam.
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).
- Kéo thanh trượt tìm **Vị trí tăng dần** (Position Incrementally).
- Gõ toạ độ X : 50, Y : 200.
- Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng sẽ được di chuyển (đối tượng khác hoặc chính nó).
- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).



1) Thuộc tính gương trên trục X (Mirror in X Axis) - (hoặc trục Y): Mỗi lần nhấp chuột vào đối tượng sẽ copy thêm một đối tượng đối xứng qua trục X (hoặc Y). Tiếp tục nhấp chuột vào đối tượng vừa được copy sẽ tạo ra một đối tượng mới đối xứng qua trục X (hoặc Y), ...

Ví dụ: Mỗi lần nhấp chuột vào con bướm sẽ copy thêm một con bướm qua trục X. Tiếp tục nhấp chuột vào đối tượng vừa được copy sẽ copy tiếp 1 đối tượng mới qua trục X, ...



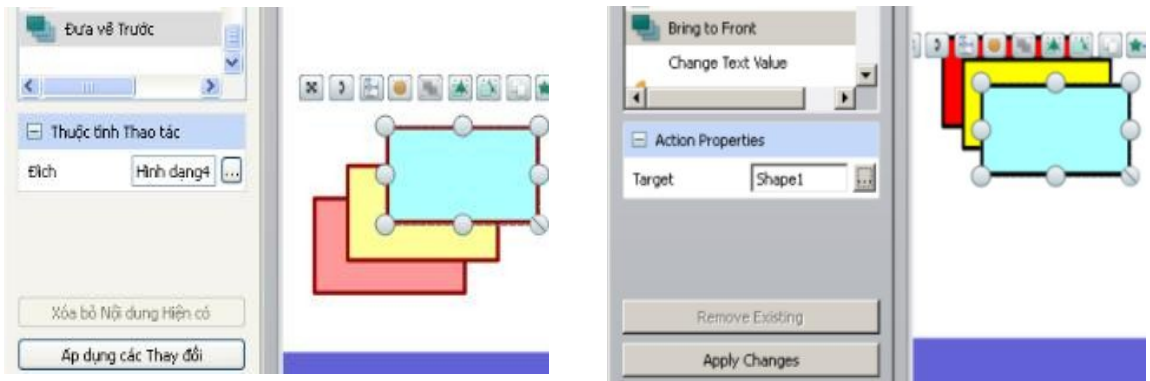
- Nhấp chuột chọn con bướm.
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).
- Kéo thanh trượt tìm **Gương trên trục X** (Mirror in X Axis) .
- Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng sẽ được copy đối xứng qua trục X.
- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

g) Thuộc tính đưa về trước (Bring to front)  : Mỗi lần nhấp chuột vào một đối tượng sẽ đưa một đối tượng khác ra phía trước đối tượng đó.

Ví dụ: Có 3 đối tượng là:

- + **Đối tượng 1:** hình chữ nhật màu xanh.
- + **Đối tượng 2:** hình chữ nhật màu vàng.
- + **Đối tượng 3:** hình chữ nhật màu đỏ.

Khi nhấp chuột vào **đối tượng 1**, **đối tượng 2** sẽ hiện ra trước. Nhấp chuột vào **đối tượng 2**, **đối tượng 3** sẽ hiện ra phía trước.



- Chọn đối tượng **1**:

- + Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).

- + Kéo thanh trượt tìm  **Đưa về Trước** ( **Bring to Front**).

- + Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng thứ **2** (đối tượng sẽ được đưa lên trước).

- +Cuối cùng nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply Changes).

- Chọn đối tượng **2**:

- + Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions)..

- + Kéo thanh trượt tìm  **Đưa về Trước** ( **Bring to Front**) .

- + Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng thứ **3** (đối tượng sẽ được đưa lên trước).

- + Cuối cùng nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

+Chọn đối tượng **3**:

+ Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Các thao tác đối tượng** (Object Actions).

+ Kéo thanh trượt tìm  Đưa về Trước ( Bring to Front).

+ Nhấp chuột vào  phía sau ô **Đích** (Target) và chọn đối tượng thứ **1** (đối tượng sẽ được đưa lên trước).

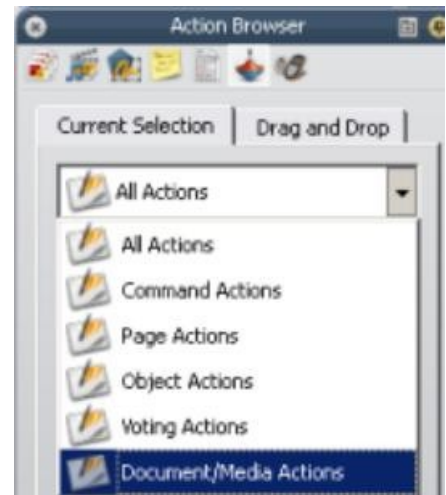
+ Cuối cùng nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (*Apply changes*).

Có bao nhiêu đối tượng cũng thực hiện các thao tác giống nhau.

Sau đó, có thể sắp xếp lại các đối tượng theo ý muốn. Để dễ sắp xếp các đối tượng, nên chuyển sang chế độ thiết kế (Design Mode) – (biểu tượng màu đỏ ).

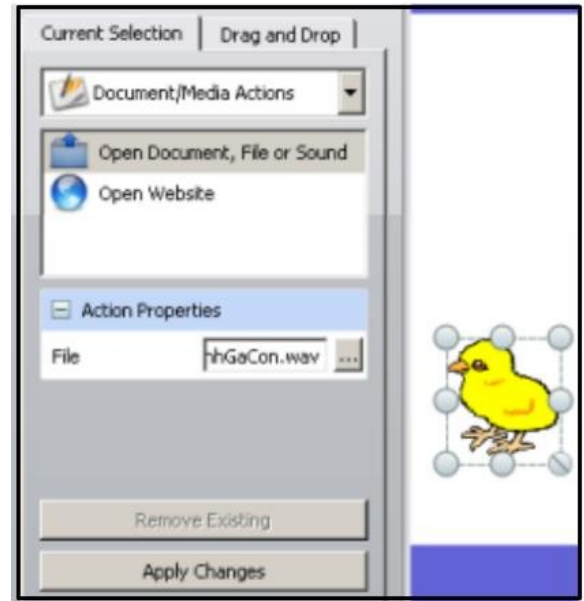
4. Tài liệu / các thao tác phương tiện (Document / Media Actions):

Thực hiện một thao tác tài liệu hoặc phương tiện đối với đối tượng. Ví dụ như gán một file hay website vào đối tượng.



a) Mở tài liệu, tập tin hoặc âm thanh (Open Document, File or sound):

Gán một tập tin (file) vào một đối tượng có sẵn trên trang. Khi đó, chỉ cần nhấp chuột vào đối tượng sẽ mở được file vừa gán.



Ví dụ: Nhấp chuột vào con gà con sẽ nghe được tiếng gà con.

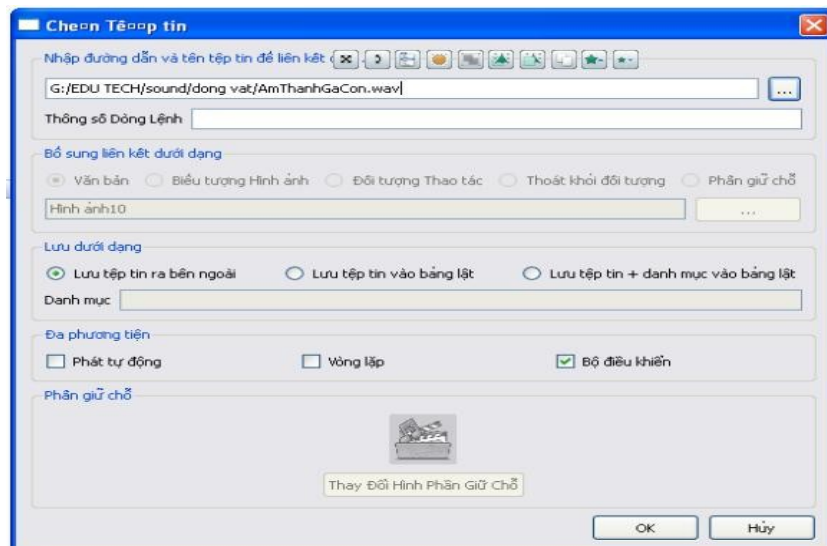
- Chọn con gà (đối tượng).

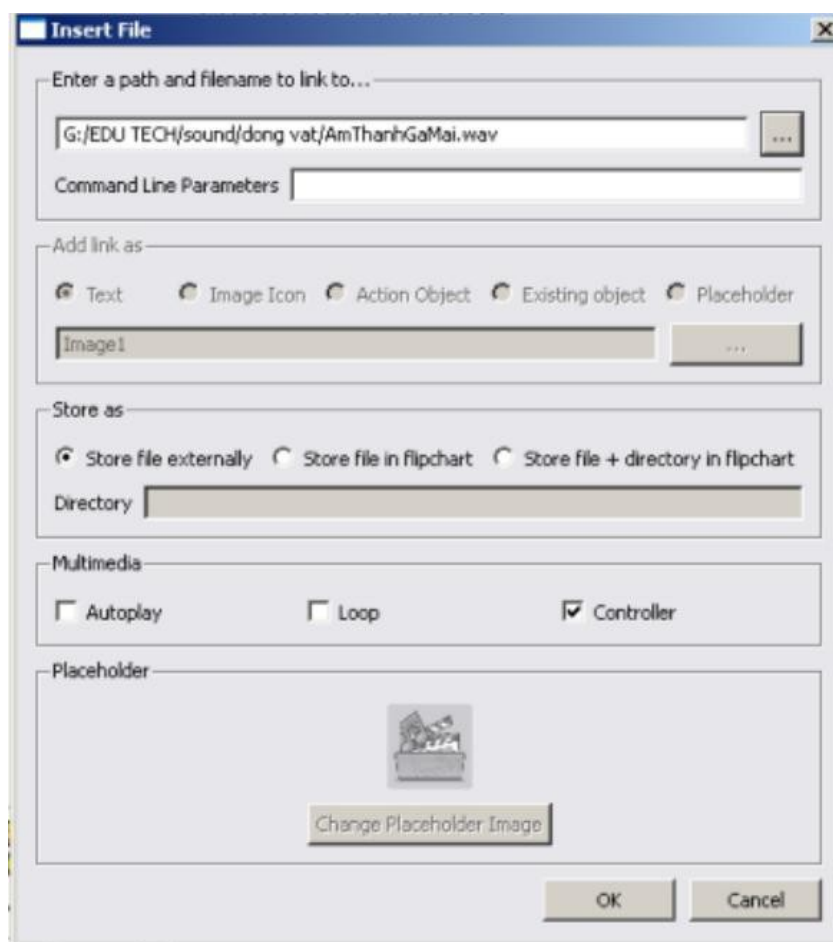
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Tài liệu, các thao tác phương tiện** (Document / Media Actions) → **Mở tài liệu, tập tin hoặc âm thanh** (Open Document, File or sound).

- Nhấp chuột vào  trong ô **Tập tin** (File) phía dưới chọn file âm thanh cần gắn (file đã được chuẩn bị trước).

- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

Lúc này, hiện ra bảng **Chèn tập tin** (Insert file):





Giải thích bảng Chèn tập tin (Insert file):

+ Bổ sung liên kết dưới dạng(Add link as ...)

- Văn bản (Text): Bổ sung liên kết dưới dạng chuỗi văn bản.
- Biểu tượng hình ảnh (Image Icon): Bổ sung liên kết dưới dạng một biểu tượng hình ảnh trên trang.
- Đối tượng thao tác (Action Object): Bổ sung liên kết dưới dạng một đối tượng thao tác.
- Phần giữ chỗ (Placeholder): Chèn một phần giữ chỗ (đối với các tập tin đa phương tiện)

+ Lưu dưới dạng (Store as):

- Lưu tập tin ra bên ngoài (Store file externally): Lưu tập tin tách khỏi **Flipchart** (bảng lật).
- Lưu tập tin vào bảng lật (Store file in **Flipchart**): Đưa tập tin vào bảng lật. Tùy vào kích thước và đặc điểm của tập tin. Điều này có thể tăng đáng kể dung lượng của bài **Flipchart**.

- Lưu tập tin + danh mục vào bảng lật (Store file + directory in **Flipchart**): Đưa tập tin vào bảng lật cũng như vào danh mục bạn chọn.

+ Đa phương tiện (Multimedia):

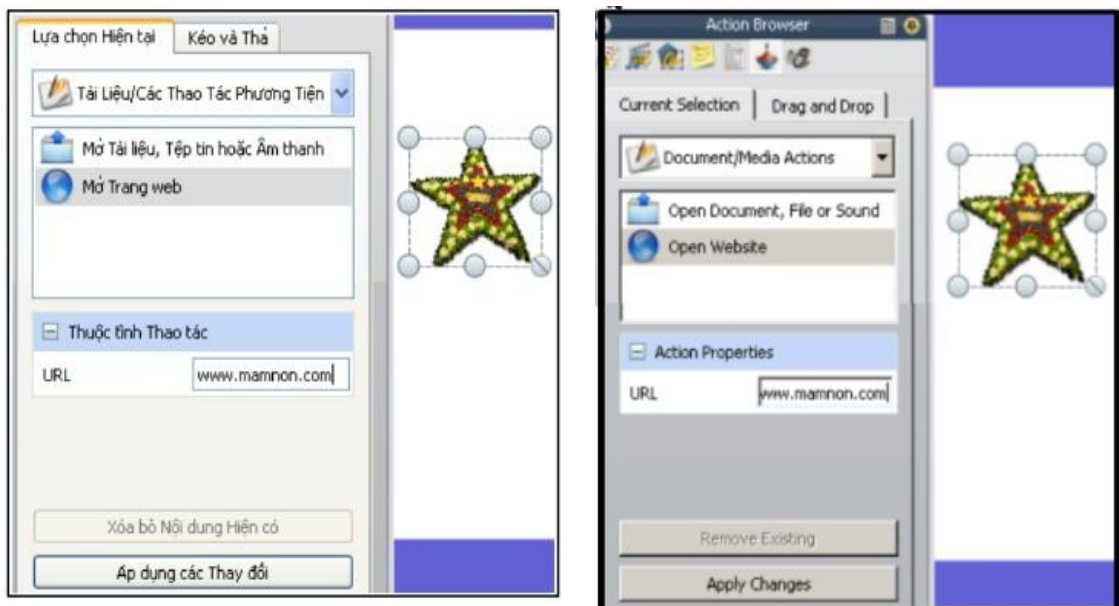
- Phát tự động (Autoplay): Tự động phát tập tin khi mở trang **Flipchart**.
- Vòng lặp (Loop): Tập tin được phát lặp lại liên tục.
- Bộ điều khiển (Controller): Tập tin được mở khi nhấp chuột vào đối tượng.

+ Phân giữ chỗ (Placeholder):

Bổ sung liên kết dưới dạng một hình ảnh giữ chỗ. Có thể chấp nhận hình ảnh mặc định hoặc lấy một hình ảnh khác.

b) Mở trang web (Open Website):

Gán một website vào đối tượng có sẵn trong trang **Flipchart**.



Ví dụ: Nhấp chuột vào ngôi sao (đối tượng) sẽ mở website

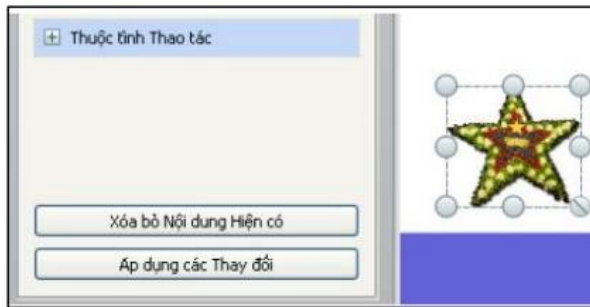
- Chọn ngôi sao.
- Bên cửa sổ **Trình duyệt thao tác** (Action Browser) chọn **Mở trang web** (Open website).

- Trong ô URL gõ: www.abc.vn
- Nhấp chuột vào **Áp dụng các thay đổi** (Apply changes).

Lưu ý: Muốn xoá bỏ thuộc tính đã gán cho đối tượng.

_Chọn đối tượng muốn xoá thuộc tính.

*_Nhấp chuột vào **Xoá bỏ nội dung hiện có** (Remove Existing).*



Phần III. CÁC KỸ NĂNG NÂNG CAO

I. Tạo kính lúp nhìn thấu qua 1 lớp.

*** Bước 1:**

- Tạo hai đối tượng: một đối tượng che và một đối tượng bị che (*giả sử 2 hình dưới*).



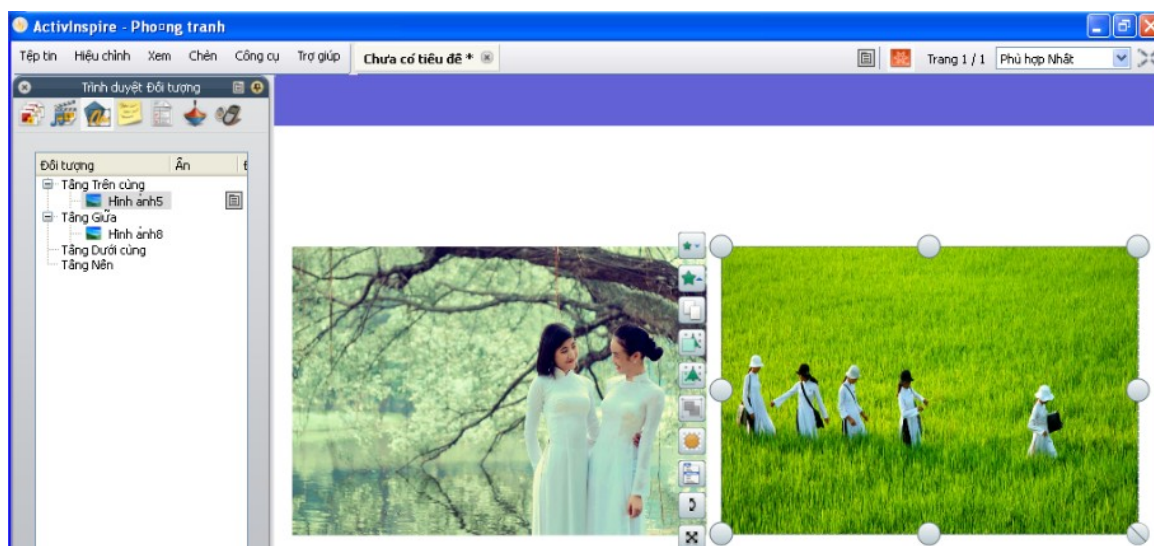
Đối tượng bị che



Đối tượng che

*** Bước 2:**

- Đưa đối tượng che lên tầng trên cùng bằng cách:
 - + Mở trình duyệt đối tượng
 - + Sau đó dùng chuột kéo đối tượng này từ tầng giữa lên tầng trên cùng.



*** Bước 3:**

- Vào biểu tượng công cụ  chọn **Mực thần kỳ**.
- Giữ chuột trái tạo 1 hình tròn theo ý thích (*chú ý: khi tạo hình tròn ta phải tạo bên đối tượng chứa mới có thể nhìn thấy hình tròn này được. Và nhớ giữ chuột trái liên tục, không nên bỏ chuột trái, vì khi thả ra nó sẽ tạo ra nhiều nét bút khác nhau*).

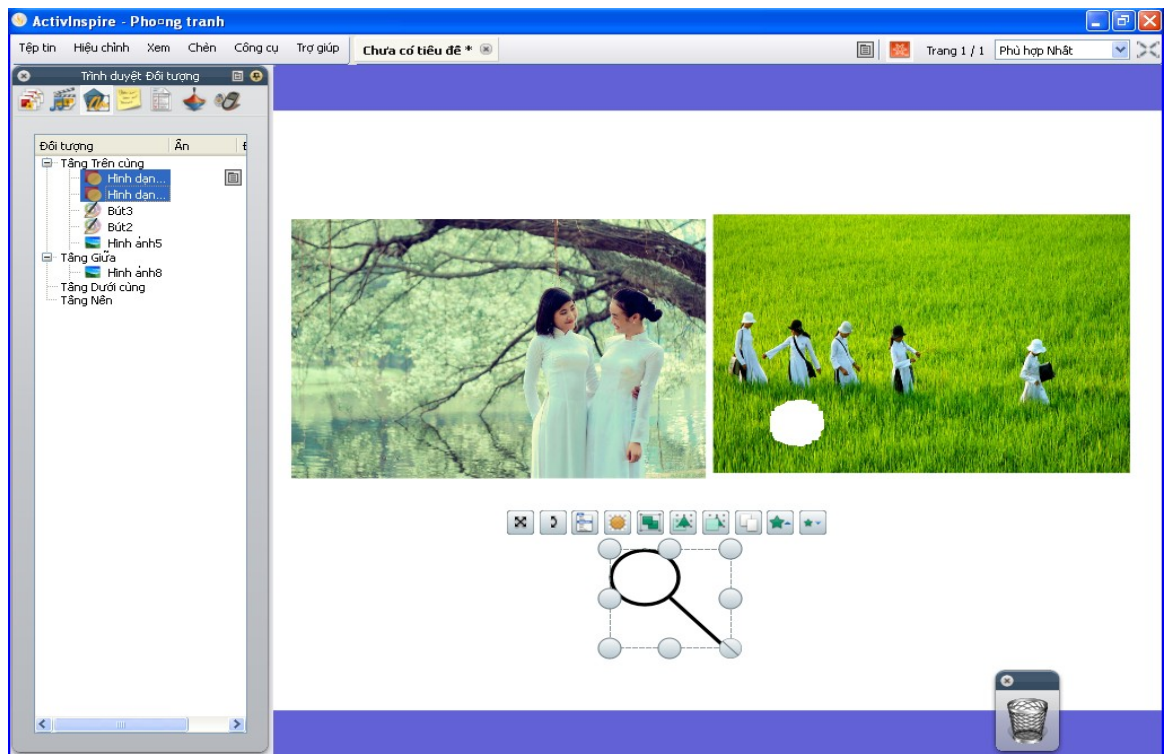


*** Bước 4:**

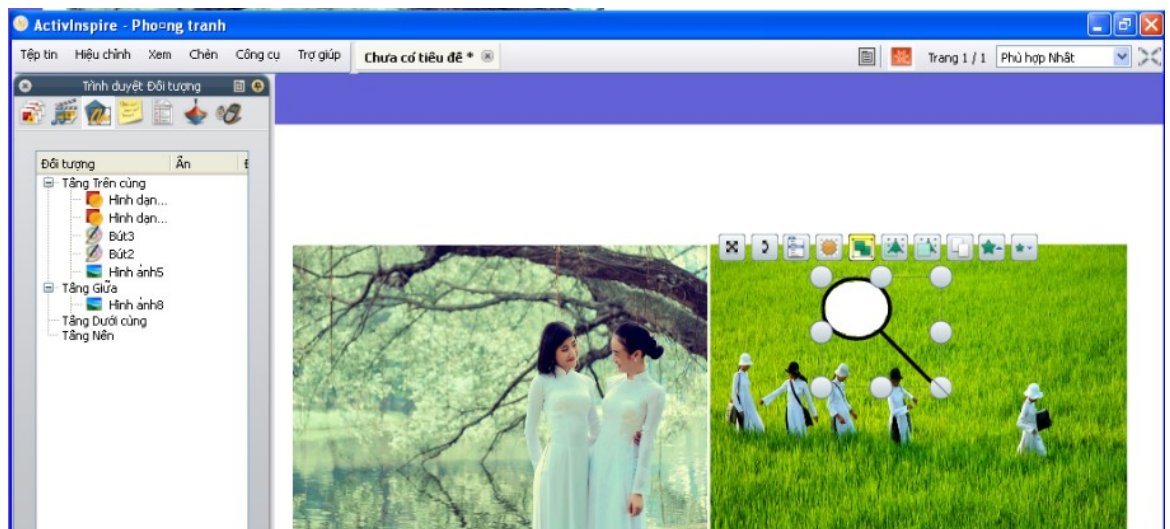
- Tạo đường viền và cán cho kính lúp bằng cách: sử dụng công cụ **hình thể**.



- Ta dùng chuột và đưa 2 hình này lên tầng trên cùng (vì 2 hình này đang nằm ở tầng giữa, chú ý phải đưa 2 hình này lên lớp trên cùng của tầng trên cùng này)



- Sau đó ta đưa đường viền và cán của kính lúp tới hình tròn của mục thần kỳ để ta nhóm chúng lại.



- Cuối cùng ta sắp xếp đối tượng che trồng lên đối tượng bị che, và kiểm tra xem kính lúp của mình vừa tạo có nhìn thấu được không.



II. Thay đổi giá trị văn bản.

* Bước 1:

- Tạo 1 văn bản chứa dấu cách trống bằng cách sử dụng công cụ văn bản.
- Tạo các đối cần click (ở đây là **Câu1**, **Câu2**).

* Bước 2:

- Chọn đối tượng cần click (ở đây ta chọn **Câu1**).
- Mở trình duyệt thao tác/Các thao tác đối tượng/Đổi giá trị văn bản.
- Trong **Thuộc tính thao tác**:
 - + Chọn **Đích (văn bản)** Click vào nút  chọn tên văn bản chứa cách trống, sau đó click nút **ok**.
 - + Trong mục **Văn bản** ta đánh nội dung cần thay thế (ở đây giả dụ ta đánh: **Câu1: Việt Nam có tất cả bao nhiêu tỉnh?**).

- ⇒ *Chú ý: Vì trong mục **Văn bản** ta không thể trình bày được văn bản, nên khi cần trình bày nội dung này, người làm cần trình bày nội dung đó ở Word trước sau đó mới copy nội dung này vào mục **Văn bản**.*
- Cuối cùng ta chọn **Áp dụng các thay đổi**, Sau đó chuyển sang chế độ trình chiếu để kiểm tra.

