CÔNG TY CỔ PHẦN IUEDU

TÀI LIỆU
Hướng dẫn sử dụng phần mềm AIR

07/2014

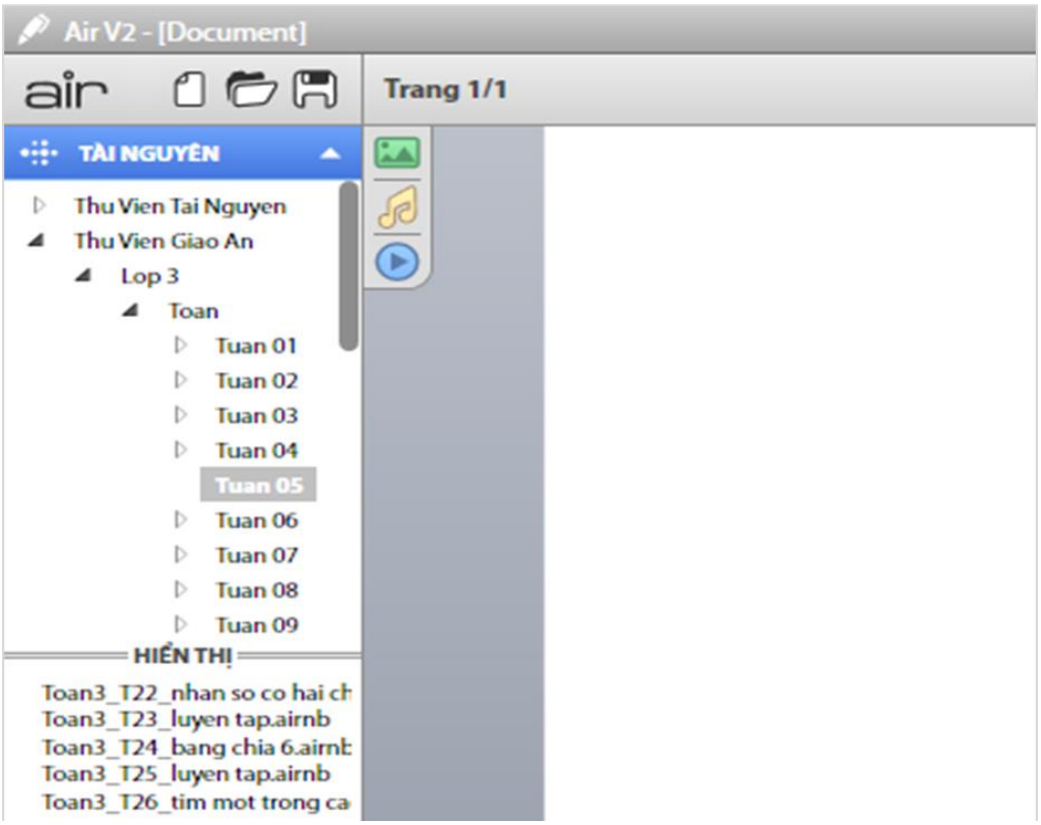
1. LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM AIR

2. GIẢNG DẠY TRÊN PHẦN MỀM AIR

2.1. MỞ GIÁO ÁN

2.1.1. Giáo án trong thư viện tài nguyên

Kích vào "Tài Nguyên", chọn "Thu Vien Giao An", chọn lớp, chọn môn học, chọn tuần, sau đó chọn bài. Kích đúp vào tên bài và đợi trong giây lát để giáo án được mở.



Kích vào nút "Tài nguyên" để hiện thư viện giáo án, kích thêm một lần nữa nếu muốn ẩn

2.1.2. Tệp tin giáo án riêng lẻ trong máy tính

- Cách 1: Tìm tới nơi lưu giáo án trong máy tính và kích đúp vào tệp tin để mở

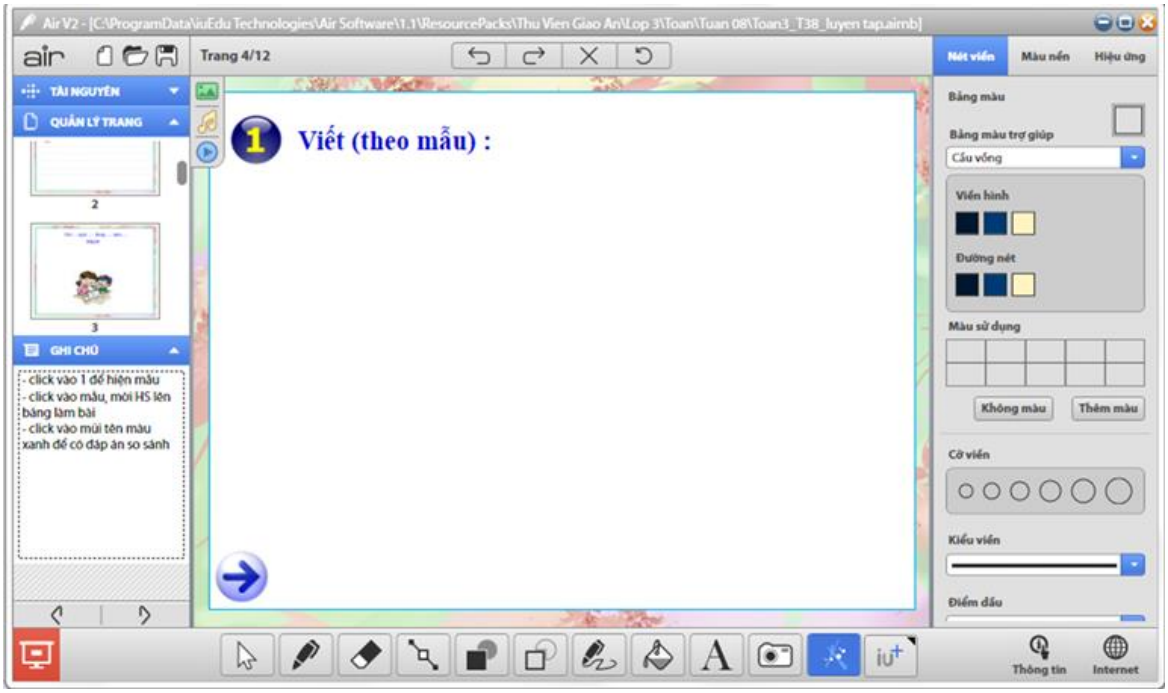
- Cách 2: Mở phần mềm Air trước, kích vào nút "Mở tệp tin" sau đó tìm tới tệp tin trong máy tính, kích nút Open và đợi trong giây lát.

2.2. TÌM HIỂU NỘI DUNG, KIỂM TRA GIÁO ÁN TRƯỚC KHI DẠY

Để hiểu được nội dung và ý tưởng của giáo án do người khác chia sẻ ta làm như sau:

2.2.1. Hiểu được cấu trúc của giáo án

- Kích vào nút "Quản lý trang" để hiện hình ảnh thu nhỏ của các trang giáo án. Dựa vào đó ta biết được giáo án gồm mấy phần (giới thiệu, kiểm tra bài cũ, bài mới, củng cố, mở rộng, ...), được chia làm bao nhiêu trang, các nội dung được sắp xếp như thế nào.



Kích vào nút "Quản lý trang" để hiện danh sách các trang, kích thêm một lần nữa nếu muốn ẩn

2.2.2. Hiểu ý tưởng và cách dùng mỗi trang giáo án

- Sau khi hiểu được cấu trúc của giáo án, ta sẽ đi tìm hiểu ý tưởng và cách sử dụng từng trang.

- Kích vào nút "Ghi chú" để đọc những hướng dẫn của người soạn về ý tưởng và cách thực hiện hiệu ứng. Duyệt lần lượt qua từng trang giáo án, thao tác thử để kiểm tra các hiệu ứng và ý tưởng giảng dạy

- Ở chế độ Toàn màn hình ta cũng có thể xem được hình ảnh thu nhỏ của các trang và đọc ghi chú.

2.3. CHẾ ĐỘ SOẠN THẢO - CHẾ ĐỘ THỰC HIỆN HIỆU ỨNG - CHẾ ĐỘ TOÀN MÀN HÌNH

2.3.1. Chế độ soạn thảo

- Chế độ này phù hợp cho việc soạn, sửa các đối tượng

- Không thực hiện được hiệu ứng. Các đối tượng được đặt hiệu ứng Hiện lên vẫn xuất hiện để chỉnh sửa

- Khi kích chọn một đối tượng sẽ có biểu hiện viền bao quanh

Kích vào nút có biểu tượng hình người để chuyển chế độ:
có nền xanh là chế độ thực hiện hiệu ứng, không có nền là chế độ soạn thảo.

2.3.2. Chế độ thực hiện hiệu ứng

- Chế độ này phù hợp cho việc kiểm tra trang giáo án, dạy thử

- Cho phép thực hiện các hiệu ứng: hiện lên, ẩn đi, thùng chứa, lên đầu, về sau, trở lại vị trí cũ. Các đối tượng được đặt hiệu ứng Hiện lên sẽ tự động ẩn đi.

- Khi kích chọn một đối tượng sẽ không có biểu hiện, khó chỉnh sửa.

2.3.3. Chế độ toàn màn hình

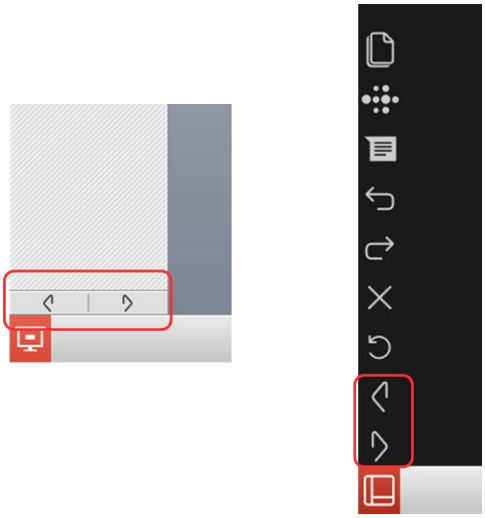
- Chế độ này phù hợp cho việc giảng dạy

- Kích vào nút có biểu tượng chiếc màn hình màu cam, ở góc dưới, bên trái màn hình để chuyển chế độ

- Một số thanh công cụ sẽ ẩn đi, giúp học sinh tập trung hơn vào bài giảng
- Kích nút có biểu tượng mũi tên tam giác màu xanh để thay đổi vị trí thanh công cụ điều khiển.

2.4. CÔNG CỤ CHUYỂN TRANG

- Để chuyển lần lượt qua các trang giáo án, ta kích vào nút công cụ chuyển trang có hình mũi tên



Vị trí của 2 nút công cụ chuyển trang ở chế độ thường và chế độ Toàn màn hình.

- Ta cũng có thể kích vào hình ảnh thu nhỏ của trang trong "Quản lý trang" để chuyển nhanh qua các trang giáo án không nằm liền nhau.

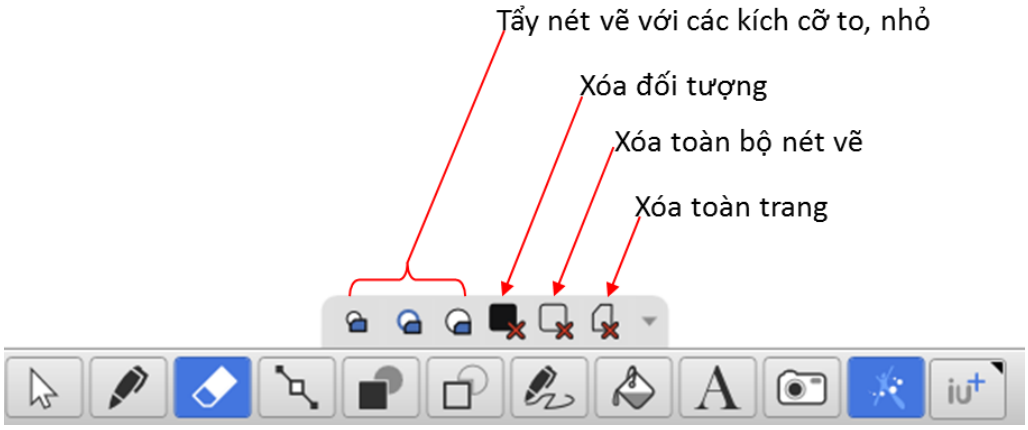
2.5. CÔNG CỤ BÚT

Công cụ bút có các chức năng sau đây:

- Viết, vẽ
- Đánh dấu dòng, nhấn mạnh và các đoạn, các từ trong câu
- Gạch chân, vẽ đường thẳng
- Gạch nối

Kích chọn công cụ bút, thanh công cụ Chức năng bút xuất hiện.
Chọn các kiểu hình, màu sắc, cỡ nét trước khi viết, vẽ

2.6. CÔNG CỤ TẨY



Kích vào nút công cụ Tẩy sẽ xuất hiện thanh công cụ chức năng Tẩy.
Mỗi kiểu tẩy có cách thao tác khác nhau.

Có 4 cách tẩy như sau:

2.6.1. Tẩy nét vẽ

- Đây là kiểu tẩy mặc định (chọn công cụ tẩy là có ngay chức năng này)
- Thao tác: Giữ và rê chuột để xóa các nét vẽ tạo ra từ công cụ bút (trừ các nét vẽ đã bị khóa)
- Có 3 cỡ tẩy: tẩy nhỏ, tẩy trung bình, tẩy lớn

2.6.2. Xóa đối tượng

- Chọn nút công cụ này, sau đó kích chuột vào đối tượng để xóa
- Có thể tẩy được nhiều loại đối tượng: văn bản, hình vẽ, tranh, phim... (trừ các đối tượng bị khóa)

2.6.3. Xóa toàn bộ nét vẽ: Kích vào nút công cụ này trên thanh công cụ chức năng Tẩy, tất cả các nét vẽ sẽ bị xóa (trừ các nét vẽ đã bị khóa).

2.6.4. Xóa toàn trang: Kích vào nút công cụ này trên thanh công cụ chức năng Tẩy, tất cả các đối tượng có trong trang giáo án sẽ bị xóa (trừ các đối tượng đã bị khóa).

2.7. CON TRỎ: KÉO THẢ, THỰC HIỆN HIỆU ỨNG

Muốn kéo thả hoặc thực hiện hiệu ứng, ta phải dùng công cụ Con trỏ.

Ngay khi mở phần mềm là đang chọn công cụ con trỏ

Lưu ý

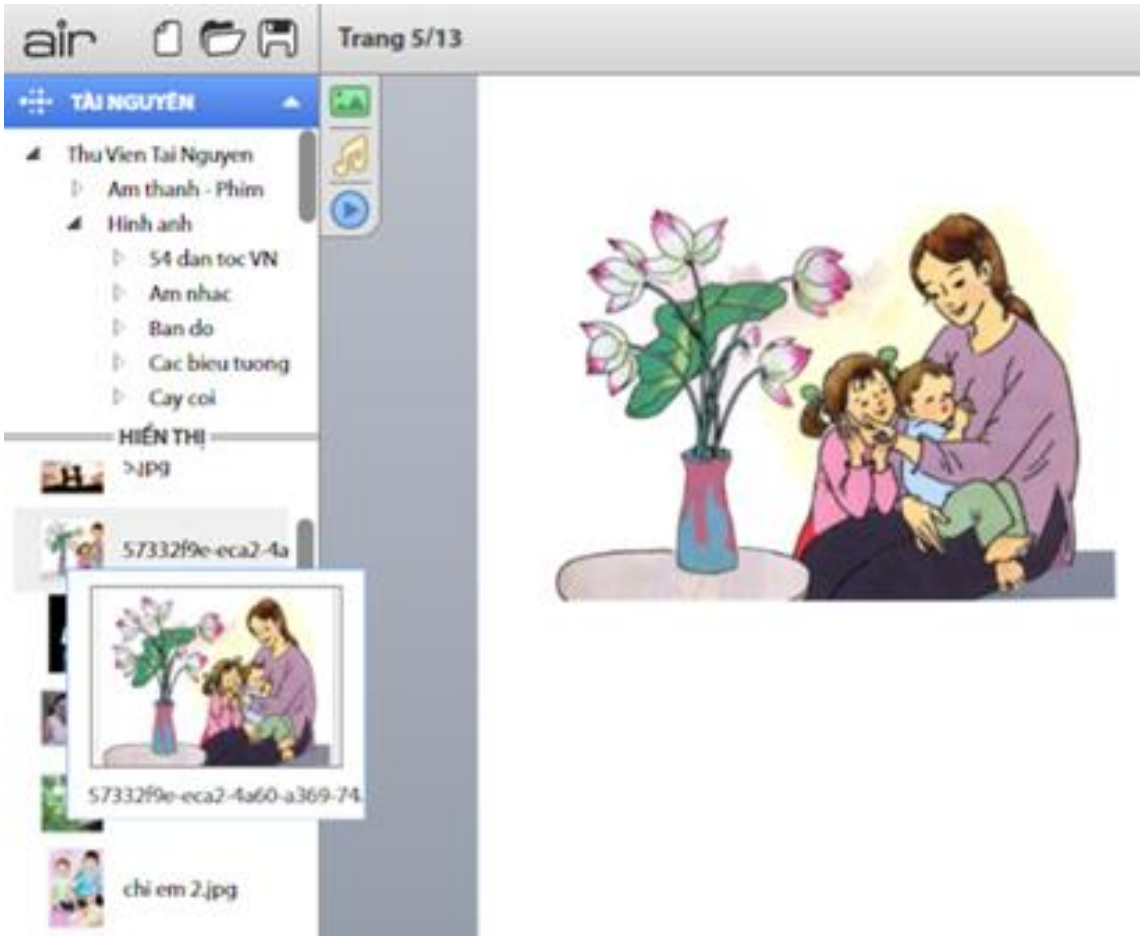
- Khi đang chọn bút, tẩy hoặc các công cụ khác, muốn thực hiện hiệu ứng hoặc kéo thả đối tượng, phải chọn công cụ Con trỏ
- Khi chỉ chuột vào đối tượng được đặt hiệu ứng, Con trỏ có hình ảnh là hình vuông 4 màu.
- Ngoài việc hỗ trợ kéo thả, thực hiện hiệu ứng, Con trỏ còn giúp chỉnh sửa đối tượng.

3. HÌNH ẢNH - ÂM THANH - PHIM - HÌNH NỀN

3.1. CHÈN HÌNH ẢNH

3.1.1. Chèn hình ảnh từ thư viện tài nguyên

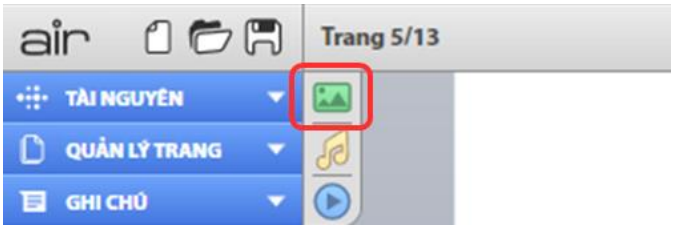
Kích vào "Tài Nguyên", chọn "Thu Vien Tai Nguyen", chọn tới thư mục con chứa ảnh cần chèn. Chỉ chuột vào bức ảnh để xem qua nội dung, nếu nội dung bức ảnh là phù hợp, ta kích đúp vào nó để chèn.



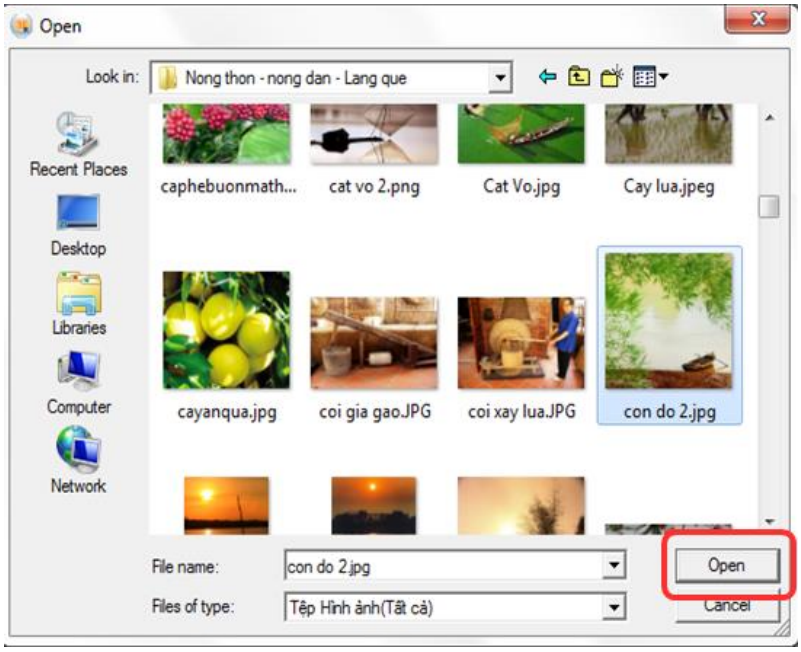
Hình ảnh thu nhỏ của tài nguyên hiển thị trong thư mục, kích đúp để chèn vào trang GA

3.1.2. Chèn ảnh từ tệp tin nằm ngoài thư viện

- Kích vào nút "Hình ảnh".



- Ở hộp thoại hiện ra, chọn tới nơi lưu tệp tin ảnh, chọn tệp tin ảnh cần chèn và kích "Open"



3.2. CHÈN ÂM THANH – PHIM

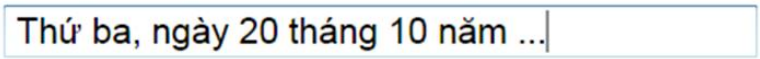
Tương tự như chèn hình ảnh, chỉ khác nút nhấn trong hình sau, nhấn nút số 2 nếu muốn chèn âm thanh, số 3 nếu muốn chèn phim.

4. SOẠN, SỬA CÁC DÒNG VĂN BẢN

4.1. SOẠN CÁC ĐỐI TƯỢNG VĂN BẢN

Để soạn ra các dòng chữ trên trang giáo án, ta sử dụng công cụ Văn Bản (có biểu tượng chữ A)

- Kích vào nút công cụ Văn Bản, kích tiếp vào vùng trống trên trang giáo án, sau đó gõ chữ.



Thanh công cụ soạn văn bản với các lựa chọn font chữ, cỡ chữ quen thuộc

- Các thao tác bôi đen, chỉnh font, cỡ vẫn theo quy tắc chung của soạn văn bản.
- Khi đang chọn công cụ Văn Bản, ta có thể tạo ra nhiều đối tượng khác nhau bằng cách kích chuột vào vị trí trống trên trang và gõ các chữ. Vì vậy, không thể vừa soạn đối tượng mới vừa sửa các đối tượng cũ.

Mẹo soạn nhanh văn bản

- Trong một giáo án có nhiều đối tượng văn bản có hình thức giống nhau. Ta soạn một đối tượng có hình thức đẹp, sau đó copy và sửa nội dung thành đối tượng mới.

- Phím tắt để chọn nhanh các ký tự trong một đối tượng: Ctrl+A

- Phím tắt để tăng cỡ chữ: Ctrl+] (dấu móc vuông phải)

- Phím tắt giảm cỡ chữ: Ctrl+[(dấu móc vuông trái)

- Phím tắt chuyển chữ đậm: Ctrl+B

- Phím tắt chuyển chữ nghiêng: Ctrl+I

- Phím tắt chuyển chữ gạch chân: Ctrl+U

4.2. SỬA CÁC ĐỐI TƯỢNG VĂN BẢN

Để sửa bất kỳ các đối tượng nào ta cũng phải bắt đầu từ công cụ Con trỏ.

- Kích chọn công cụ Con trỏ, sau đó kích đúp chuột vào dòng chữ để sửa.

- Khi con trỏ nhấp nháy trong khung văn bản, ta có thể chỉnh sửa chính tả, nội dung dòng chữ.
- Nên dùng phím tắt để chỉnh sửa cỡ, kiểu chữ (to, nhỏ, nghiêng, đậm, ...)
- Nếu muốn chỉnh font chữ ta phải kích chọn vào công cụ Văn Bản.
- Nếu muốn sửa màu chữ, ta dùng công cụ đổ màu

Lưu ý: Nếu dòng chữ bị khóa, nhóm thì phải mở khóa, mở nhóm trước khi sửa

4.3. ĐỔI MÀU CHO CHỮ

Để đổi màu cho dòng chữ, ta dùng công cụ "Đổ màu"

- Hoàn thành việc sửa các dòng chữ bằng cách kích chọn công cụ Con trỏ trước khi đổ màu.
- Kích chọn công cụ đổ màu, chọn màu phù hợp, sau đó kích chuột vào vị trí của dòng chữ để thay đổi

- Có thể chọn màu theo gợi ý bằng cách vào mục "Màu nền", chọn chủ đề và màu chữ phù hợp

5. VẼ HÌNH - SỬA HÌNH

5.1. VẼ ĐƯỜNG THẲNG, MŨI TÊN, ĐƯỜNG CONG

Để vẽ đường thẳng, mũi tên, đường cong ta chọn công cụ Đường thẳng cung tròn

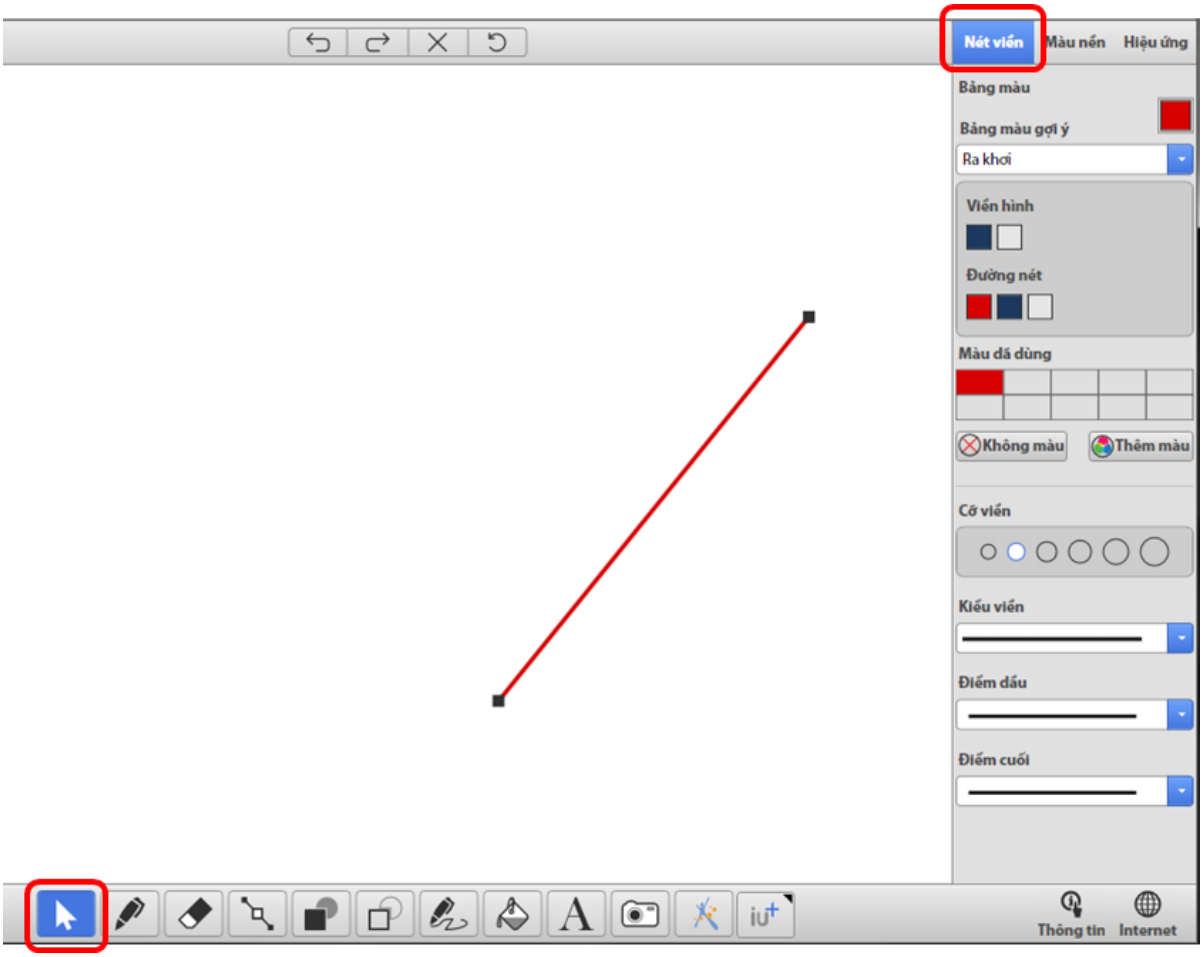
- Chọn màu sắc, kiểu hình, cỡ nét trước khi vẽ

- Khi chọn nút công cụ sẽ vẽ ra nhiều hình liên tiếp. Nếu muốn chỉnh sửa vị trí, kích thước của hình vừa vẽ ra thì phải chọn công cụ con trỏ

Nếu các kiểu hình, cỡ nét và màu sắc trên thanh công cụ chức năng chưa phù hợp, ta sẽ vẽ tạm một hình gần giống, sau đó chỉnh sửa như sau:

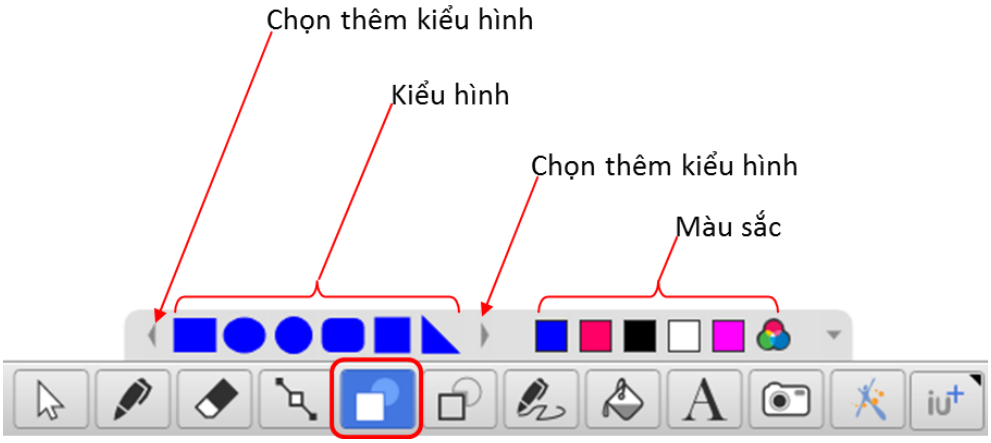
- Kích chọn công cụ Con trỏ, kích chọn hình vừa vẽ cần sửa

- Vào mục Nét viền và lựa chọn các lại màu sắc theo bảng màu gợi ý, chọn cỡ viền, kiểu viền.



5.2. VẼ HÌNH KHỐI, MẢNG MÀU

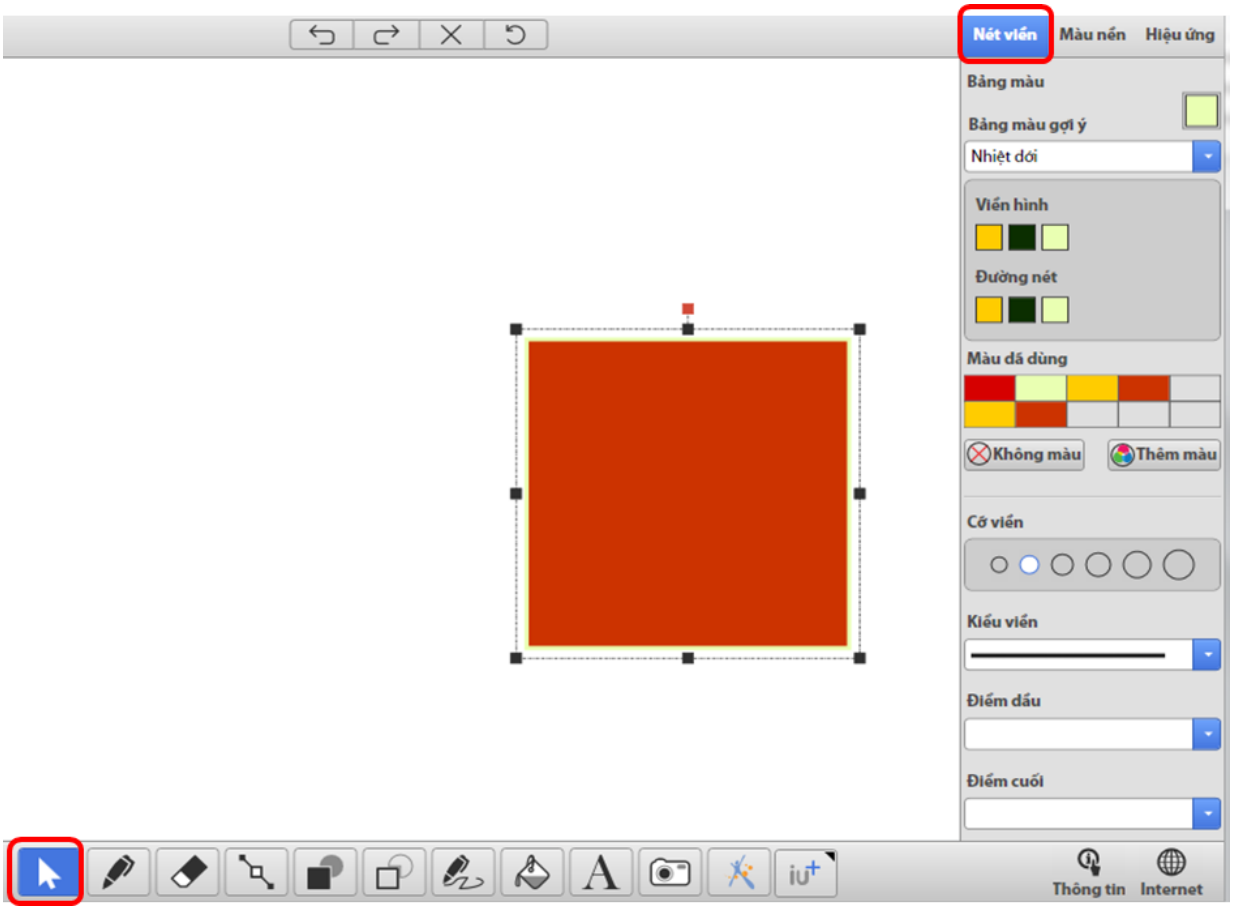
Để vẽ những hình có diện tích, có nền, ta chọn công cụ vẽ hình khối



- Chọn màu sắc, kiểu hình trước khi vẽ

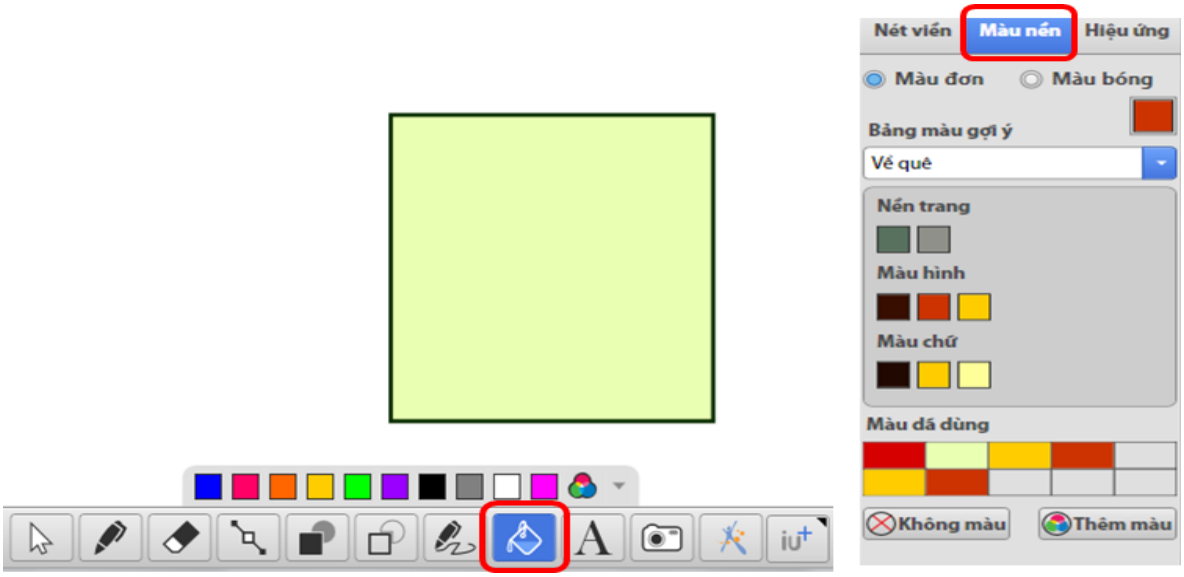
- Khi chọn nút công cụ sẽ vẽ ra nhiều hình liên tiếp. Nếu muốn chỉnh sửa vị trí, kích thước của hình vừa vẽ ra thì phải chọn công cụ con trỏ

- Nếu muốn thay đổi màu hoặc kiểu đường viền, ta dùng công cụ con trỏ để lựa chọn hình vừa vẽ. Vào mục Nét viền và lựa chọn các lại màu sắc và kiểu viền.



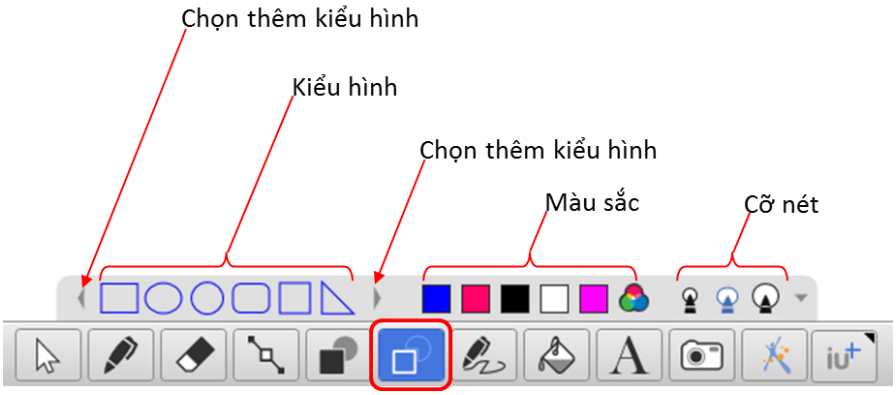
- Nếu muốn thay đổi màu nền, ta dùng công cụ con trỏ để lựa chọn hình vừa vẽ. Vào mục Màu nền (nằm bên cạnh mục Nét viền) và lựa chọn các lại màu sắc phù hợp.

- Có thể dùng công cụ Đổ màu để đổi màu nền cho hình khối: Kích chọn công cụ đổ màu, chọn màu sắc trên thanh công cụ hoặc bảng màu gợi ý. Kích chuột vào hình khối để đổ màu vừa chọn. (không đổ được cho hình bị khóa)



5.3. VẼ HÌNH CƠ BẢN

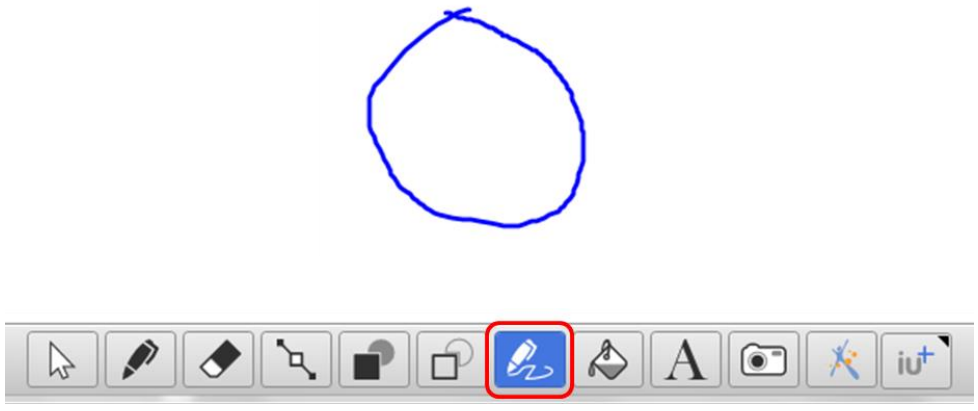
Để vẽ một số hình học thông thường, ta chọn công cụ Hình cơ bản.



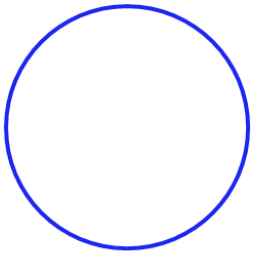
- Chọn màu sắc, kiểu hình trước khi vẽ
- Khi chọn nút công cụ sẽ vẽ ra nhiều hình liên tiếp. Nếu muốn chỉnh sửa vị trí, kích thước của hình vừa vẽ ra thì phải chọn công cụ con trỏ chuột
- Để thay đổi màu, kiểu viền, màu nền, đổ màu, ta thực hiện tương tự Mục 5.2.

5.4. NHẬN DIỆN HÌNH HỌC

Công cụ này cho phép vẽ nhanh các hình cơ bản



- Chọn công cụ nhận diện hình học, vẽ đường khép kín, nếu đường khép kín đó giống với một hình học nào đó thì nó sẽ tự mất đi và thay bằng hình học gần giống đó.



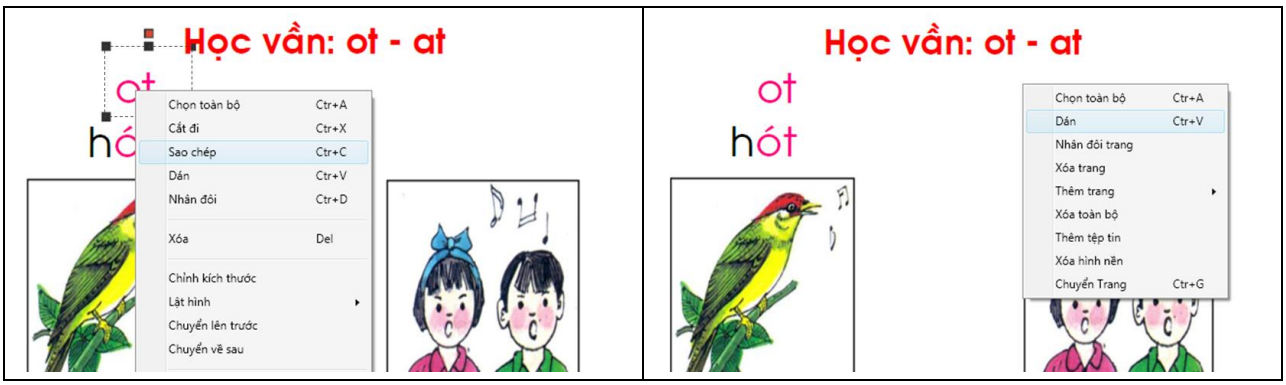
- Nếu hình vẽ ra không giống với hình cơ bản nào thì nó sẽ tự mất đi

6. CHỈNH SỬA CÁC ĐỐI TƯỢNG

6.1. SAO CHÉP, NHÂN ĐÔI ĐỐI TƯỢNG

- Để thực hiện chỉnh sửa đối tượng, trước tiên phải chọn công cụ "Con trỏ"

- Cách sao chép đối tượng thông thường như các phần mềm khác. Ví dụ, sao chép các chữ ở vần OT rồi sửa thành vần AT cho nhanh.



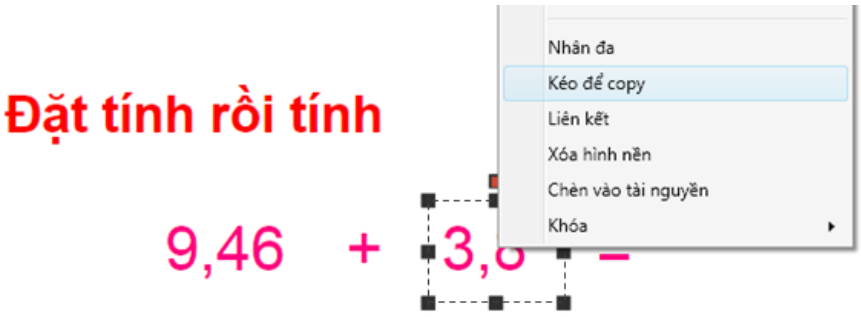
- Kích chuột phải vào chữ OT, chọn lệnh "Sao chép", tới vị trí mới, kích chuột phải và chọn lệnh "Dán"

- Để thực hiện nhanh hơn việc sao chép trong một trang giáo án, ta có thể dùng lệnh Nhân đôi.

6.2. KÉO ĐỂ COPY

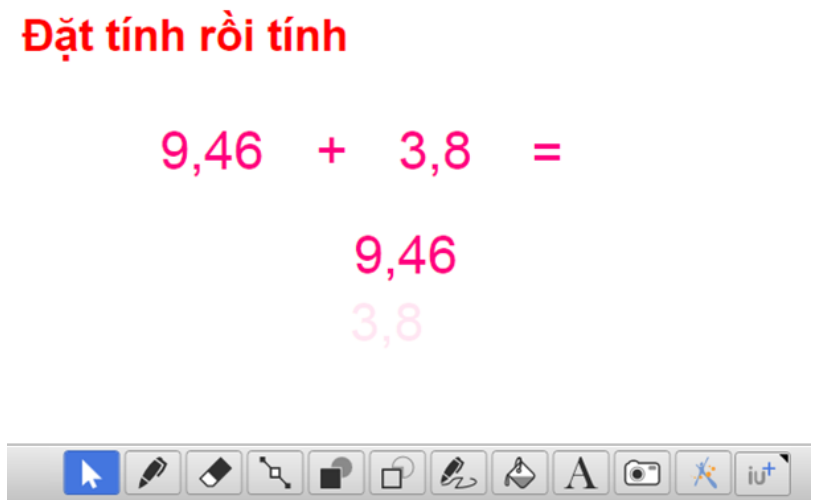
Kéo để copy là tính năng sao chép nhanh đối tượng, có thể dùng như hiệu ứng trong lúc giảng dạy.

Ví dụ: cho phép toán, yêu cầu học sinh kéo các số hạng và đặt tính đúng cách



Kích chuột phải vào các số hạng, chọn lệnh "Kéo để copy"

Kết quả: Khi giảng dạy, kéo số hạng ở đề bài ra vị trí khác sẽ tạo ra một đối tượng mới, dùng nó để đặt tính cho đúng cách.



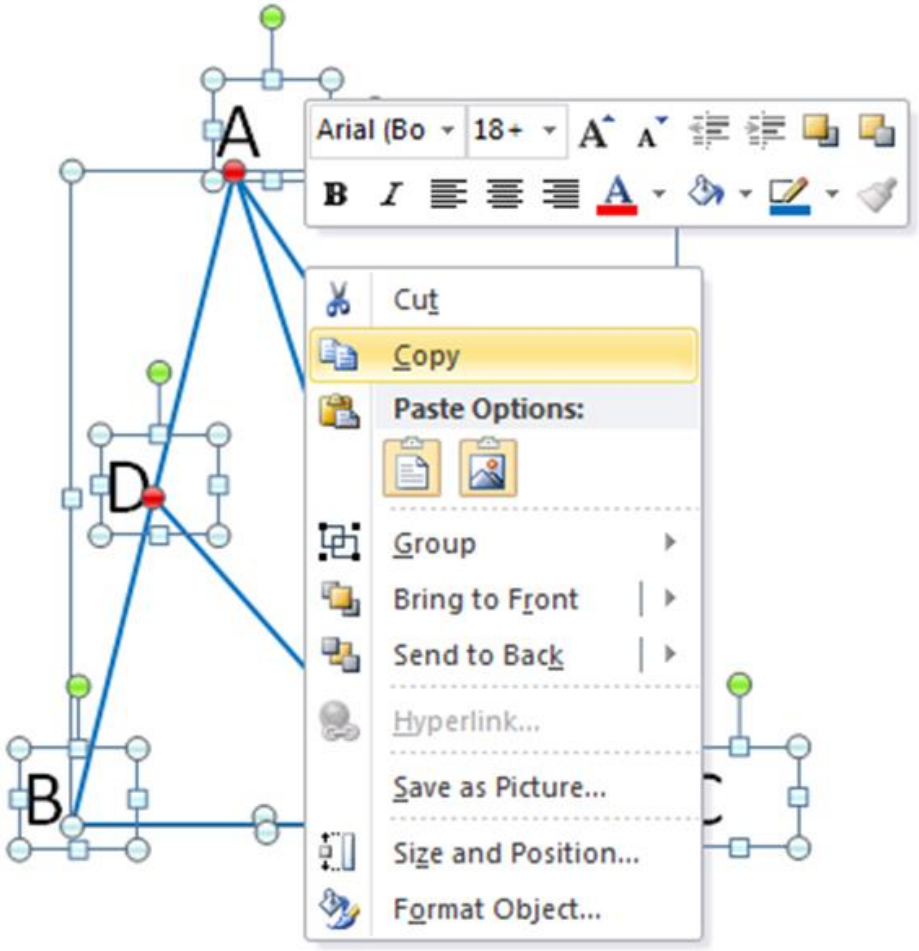
Kéo các số hạng từ đề bài, tạo thành số hạng mới để đặt tính

Hủy "Kéo để copy": Kích chuột phải vào đối tượng đã đặt lệnh, chọn dòng "Kéo để copy" để bỏ dấu tích ở đầu dòng lệnh

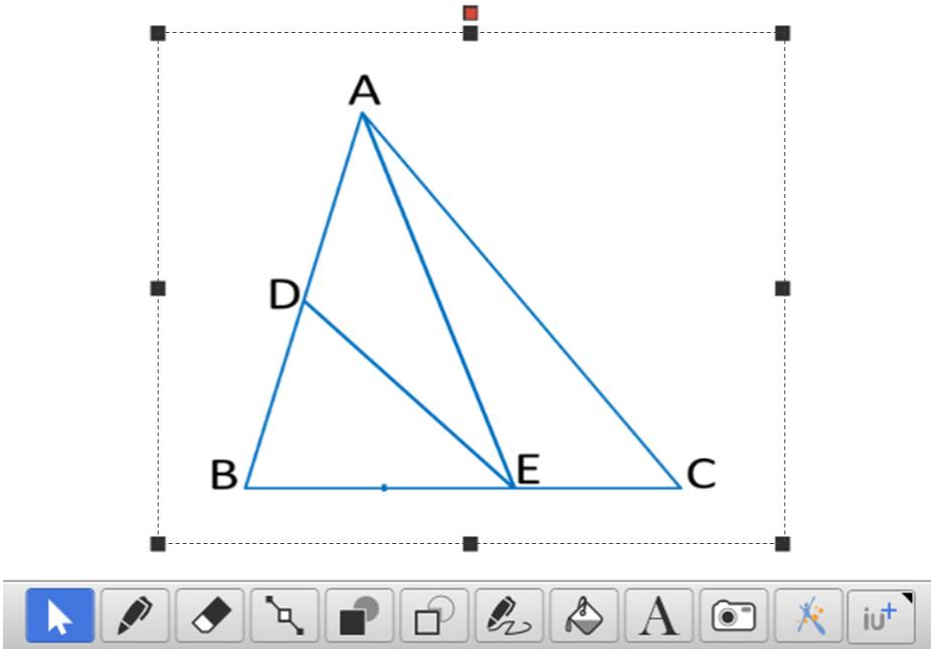
6.3. SAO CHÉP, CHUYỂN ĐỐI TƯỢNG TỪ POWERPOINT SANG AIR

Nếu có sẵn các sơ đồ, biểu đồ, tranh ảnh, textbox, hình vẽ trong PowerPoint, ta có thể tận dụng bằng cách chụp ảnh hoặc sao chép rồi dán sang trang giáo án Air. Cả 2 cách đều biến các đối tượng thành ảnh, lấy được hình dáng và chỉnh sửa được kích thước nhưng không thể chỉnh sửa nội dung.

Ví dụ, sao chép một nhóm đối tượng gồm textbox (chữ) và hình vẽ từ PowerPoint



Từ PowerPoint, lựa chọn hình vẽ và các chữ (textbox), ra lệnh Copy, sau đó sang Air, ra lệnh "Dán"



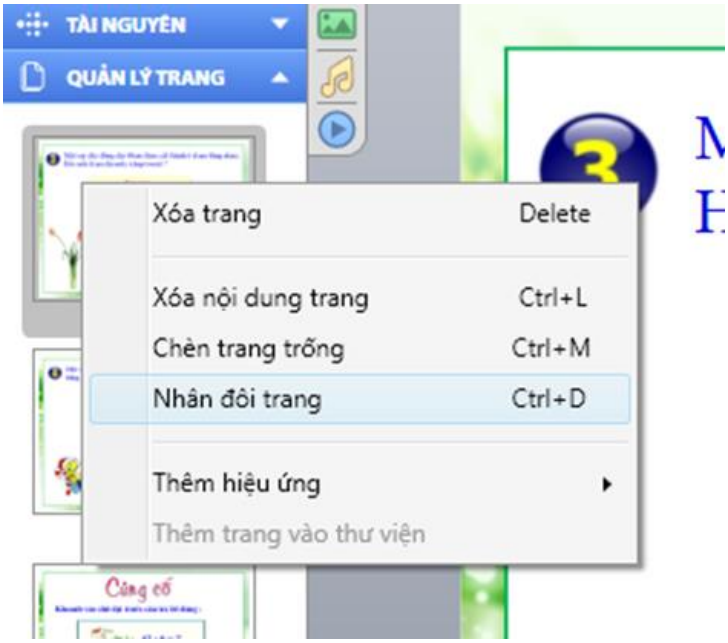
- Sau khi dán vào trang giáo án Air, đối tượng là một hình ảnh, không thể chỉnh sửa nội dung

6.4. SAO CHÉP, NHÂN ĐÔI TRANG, SOẠN NHANH GIÁO ÁN

Các trang trong cùng một giáo án thường có nhiều điểm giống nhau về hình thức. Ví dụ như 2 trang bài tập 3 và bài tập 4 dưới đây là giống nhau.

- Soạn xong hình thức của trang bài tập 3 (chưa đặt hiệu ứng), ta nhân đôi và sửa thành trang bài tập 4.

- Kích chọn "Quản lý trang" để hiện hình ảnh thu nhỏ của các trang giáo án. Tìm tới hình ảnh thu nhỏ của trang bài tập 3. Kích chuột phải và chọn lệnh "Nhân đôi trang".

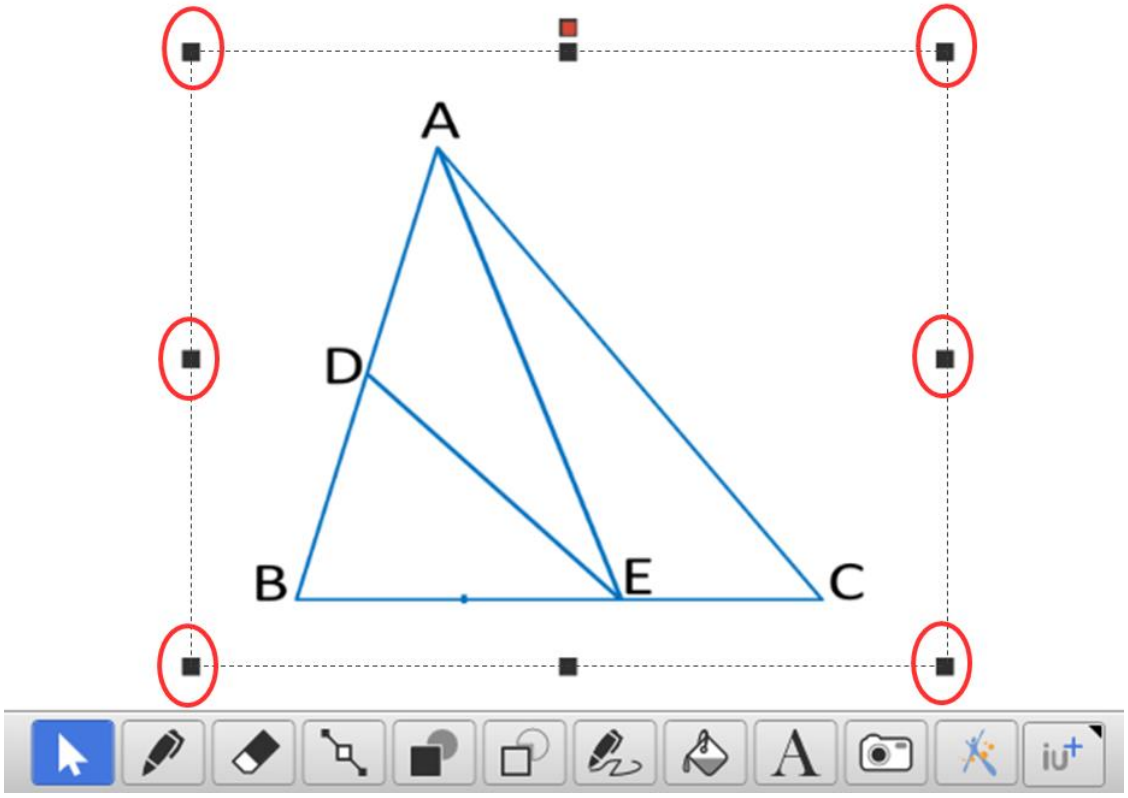


Lưu ý: Nên nhân đôi trang trước khi đặt hiệu ứng, vì đặt hiệu ứng xong thì sẽ khó chỉnh sửa.

6.5. CHỈNH SỬA KÍCH THƯỚC CHO ĐỐI TƯỢNG

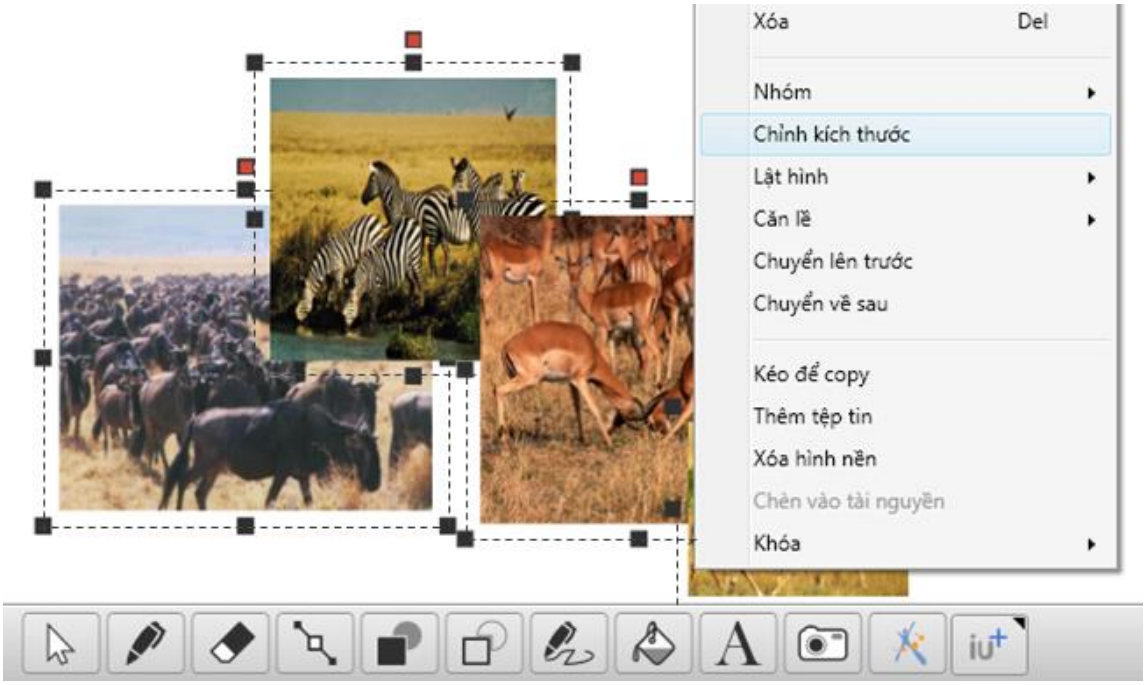
Để chỉnh sửa đối tượng, phải chọn công cụ "Con trỏ" và sửa ở chế độ "Soạn thảo" (không cho phép thực hiện hiệu ứng)

- Kích chọn đối tượng cần sửa sẽ xuất hiện các chấm đen bao quanh. Chỉ chuột vào chấm đen và kéo để thay đổi kích thước.

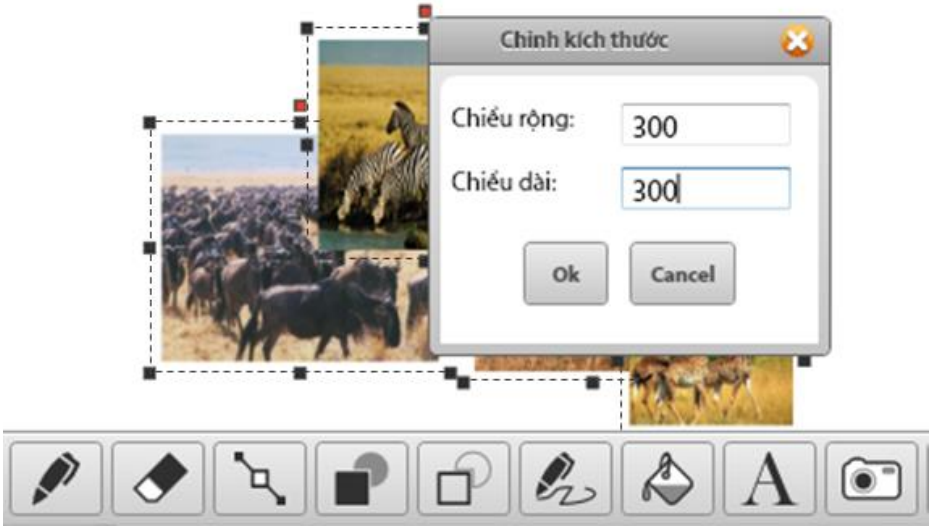


- Nếu muốn đặt cho nhiều đối tượng có kích thước bằng nhau, ta chọn lần lượt các đối tượng này, kích chuột phải và chọn lệnh "Chỉnh kích thước"

- Có 2 cách chọn nhiều đối tượng: Cách 1 là rê chuột bao quanh, chạm vào đối tượng nào là chọn được đối tượng đó. Cách 2, giữ phím CTRL và kích chọn lần lượt các đối tượng

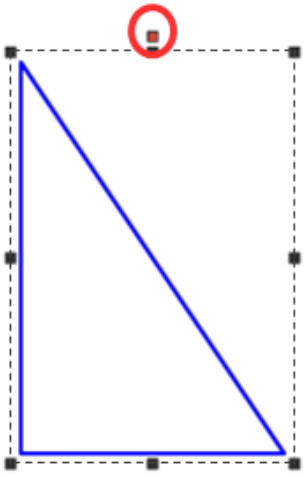


- Ở hộp thoại hiện ra, ta đặt kích thước chiều dài, chiều rộng và ấn OK



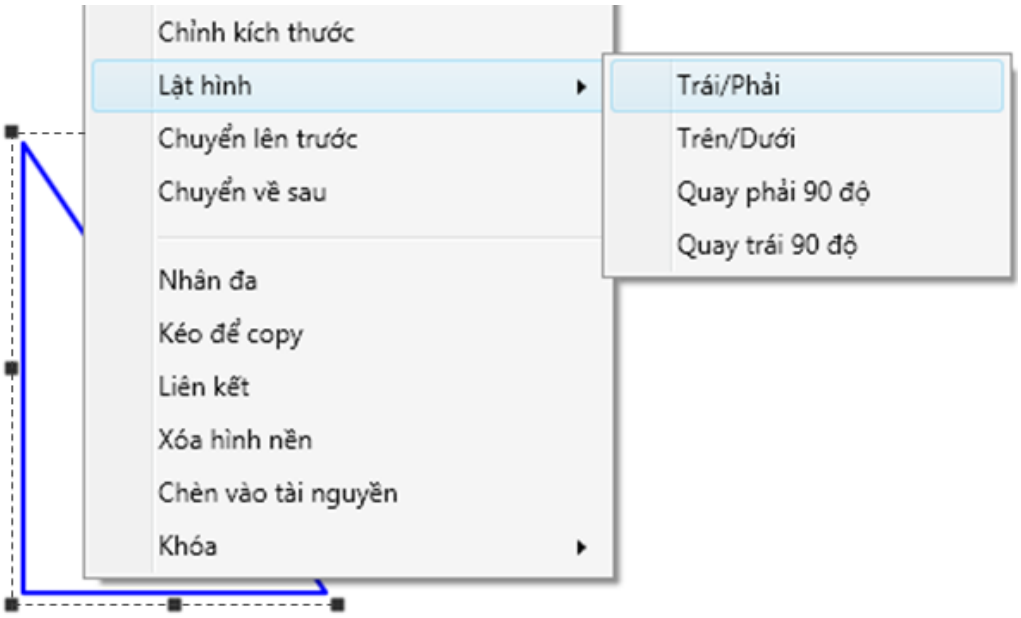
6.6. XOAY HÌNH, LẬT HÌNH

Ở chế độ soạn thảo, chọn công cụ con trỏ, kích chọn 1 lần vào đối tượng để xuất hiện các chấm đen bao quanh. Phía trên đối tượng có một chấm màu cam, chỉ chuột vào chấm này, con trỏ có hình mũi tên cong.



Giữ chuột ở chấm màu cam phía trên đối tượng, kéo để xoay hình

Nếu muốn xoay theo các góc đặc biệt (90, 180) hoặc tạo ra hình đối xứng, ta dùng chức năng lật hình



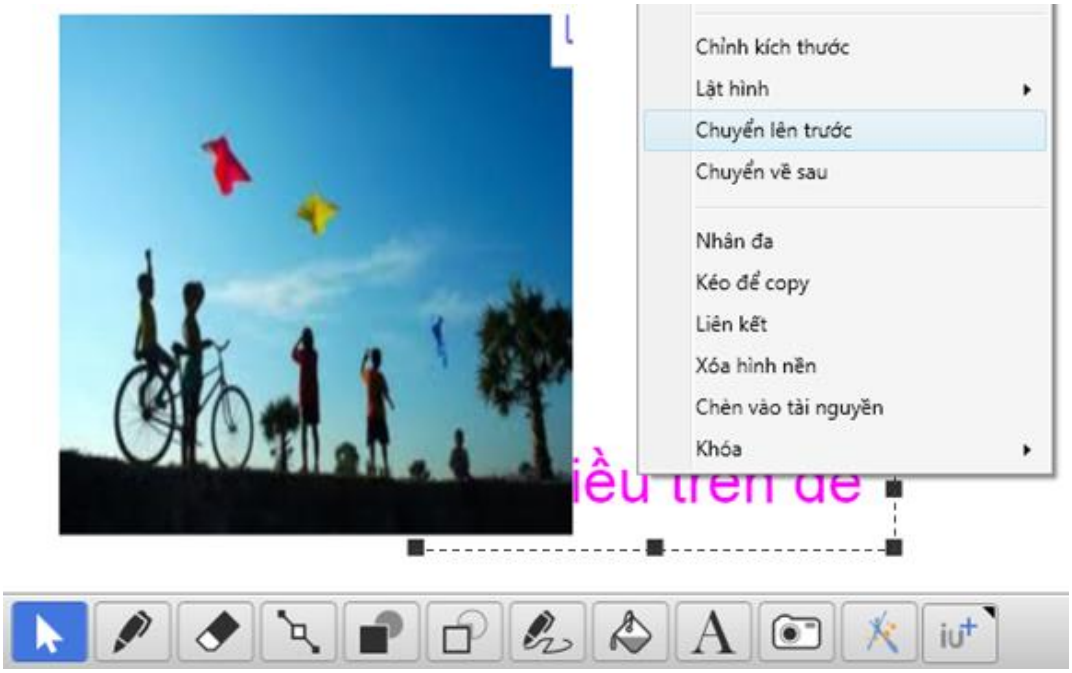
Kích chuột phải vào đối tượng, chọn lệnh lật hình và chọn kiểu phù hợp

- Lật hình trái phải: tạo hình đối xứng theo trục thẳng đứng
- Lật hình trên dưới: tạo hình đối xứng theo trục nằm ngang

6.7. CHỈNH LỚP ĐỐI TƯỢNG: TRƯỚC, SAU

Nếu nhiều đối tượng nằm trên cùng một vị trí thì sẽ có đối tượng nằm trước (trên), đối tượng nằm sau (dưới). Mặc định, đối tượng nào tạo ra trước sẽ nằm sau, đối tượng nào tạo ra sau nằm trên.

- Ví dụ, muốn chuyển dòng chữ lên trước bức tranh, ta Kích chuột phải vào dòng chữ, chọn lệnh "Chuyển lên trước"

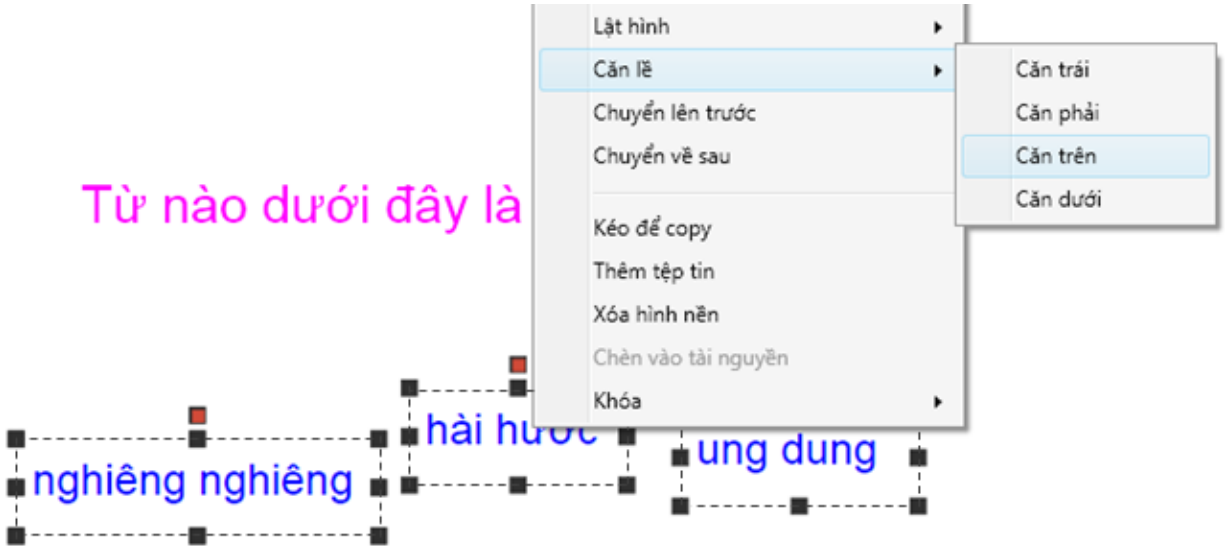


- Nếu chuyển đối tượng lên trước, nó sẽ nằm trên tất cả các đối tượng khác
- Nếu chuyển đối tượng về sau, nó sẽ nằm sau tất cả các đối tượng khác

6.8. CĂN LỀ NHIỀU ĐỐI TƯỢNG

Có nhiều đối tượng trên trang giáo án, muốn chúng nằm thẳng hàng ta sẽ dùng cách căn lề.

- Ví dụ, nếu muốn các chữ nằm thẳng hàng ngang, ta sẽ căn lề trên.



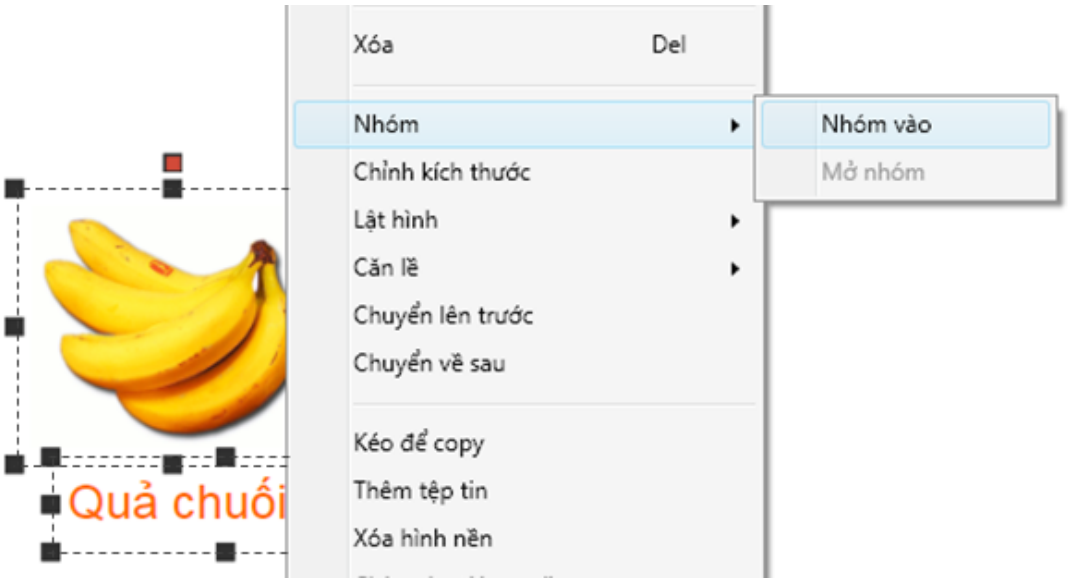
Chọn hết các chữ, kích chuột phải vào một trong các đối tượng vừa chọn, chọn lệnh "Căn lề", chọn tiếp "Căn trên"

- Có 2 cách chọn nhiều đối tượng: Cách 1 là rê chuột bao quanh, chạm vào đối tượng nào là chọn được đối tượng đó. Cách 2, giữ phím CTRL và kích chọn lần lượt các đối tượng

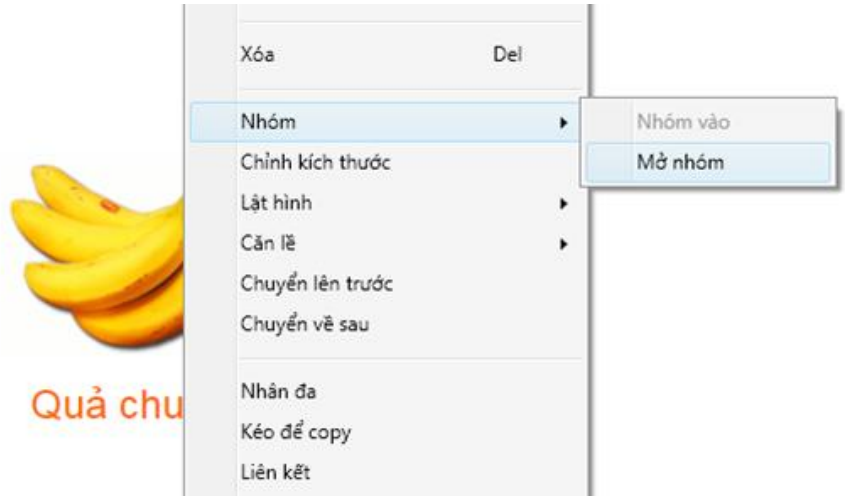
6.9. NHÓM VÀ MỞ NHÓM ĐỐI TƯỢNG

Để nhóm nhiều đối tượng làm một, ta làm như sau: chọn các đối tượng cần nhóm làm một; kích chuột phải vào một trong các đối tượng vừa chọn, chọn lệnh "Nhóm", chọn tiếp "Nhóm vào"

- Có 2 cách chọn nhiều đối tượng: Cách 1 là rê chuột bao quanh, chạm vào đối tượng nào là chọn được đối tượng đó. Cách 2, giữ phím CTRL và kích chọn lần lượt các đối tượng



Mở nhóm: kích chuột phải vào nhóm, chọn lệnh "Nhóm", chọn tiếp lệnh "Mở nhóm"



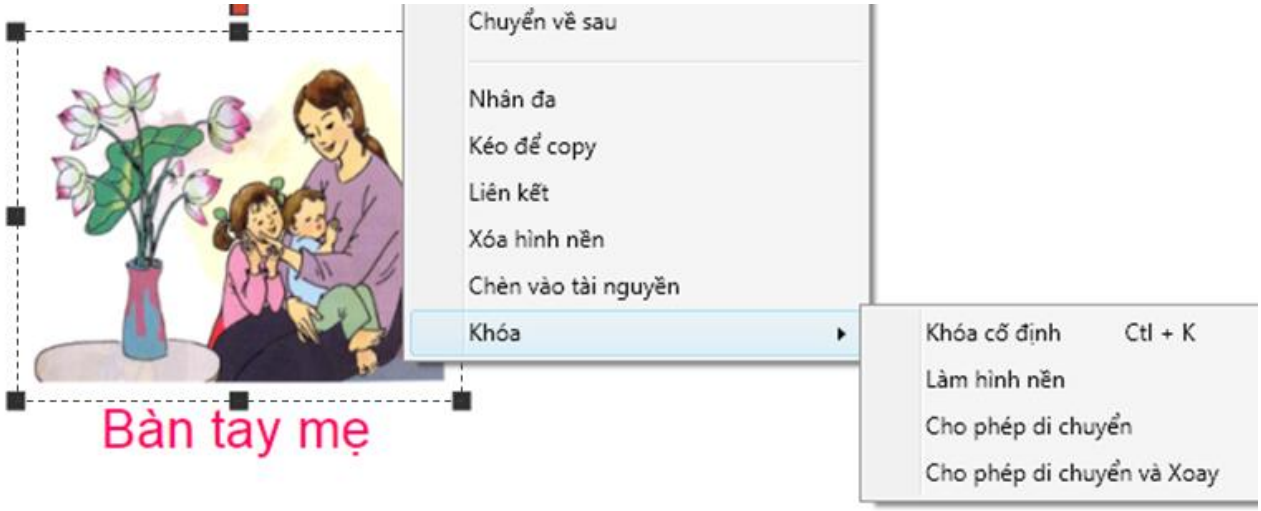
Lưu ý:

- Khi nhóm sẽ không sửa được nội dung, màu sắc của các dòng chữ

- Có thể đổ được màu cho từng đối tượng hình vẽ, nhưng không sửa được viền

6.10. KHÓA VÀ MỞ KHÓA ĐỐI TƯỢNG

Khóa đối tượng để hạn chế việc thay đổi, để khóa đối tượng ta làm như sau:



Kích chuột phải vào đối tượng cần khóa, chọn lệnh Khóa và kiểu khóa phù hợp

Mở khóa:

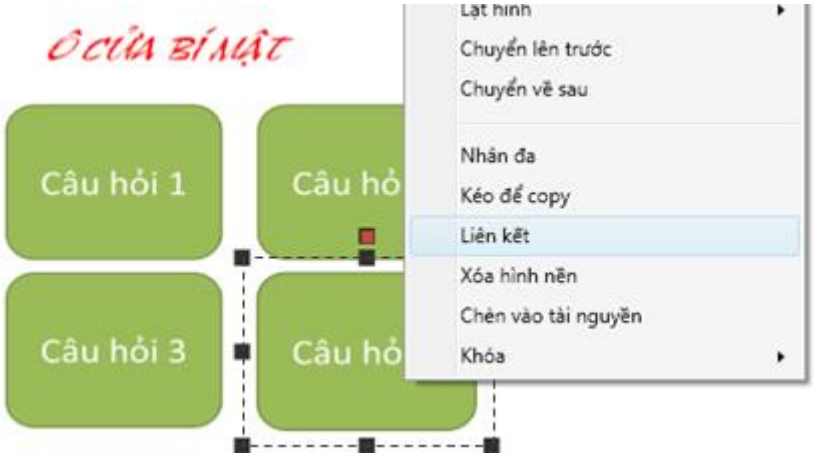
Kích chuột phải vào đối tượng đã khóa, chọn lệnh "Mở khóa"

6.11. LIÊN KẾT TRANG GIÁO ÁN

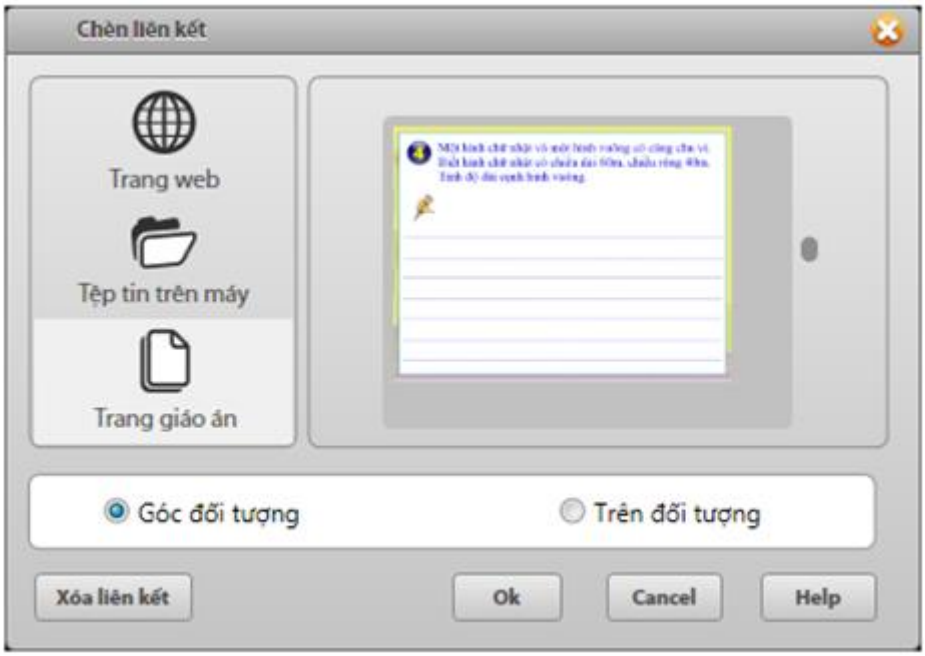
Tạo các liên kết giữa các trang giáo án để chuyển từ trang nọ sang trang kia

Ví dụ: trang 3 chứa câu hỏi, trang 7 chứa đáp án của câu hỏi số 4. Muốn chuyển nhanh từ trang 3 tới trang 7 bằng cách kích vào câu hỏi số 4 ta làm như sau

- Kích chuột phải vào câu hỏi số 4 ở trang 3, chọn Liên kết



- Ở hộp thoại hiện ra, ta chọn mục "Trang giáo án". Chọn đến trang 7, chọn biểu hiện liên kết và OK



- Làm tương tự nếu muốn chuyển kích vào câu 1, câu 2, câu 3 để chuyển đến các trang khác.

7. THIẾT KẾ HIỆU ỨNG

7.1. CÁCH THIẾT KẾ HIỆU ỨNG

Các hiệu ứng trong phần mềm Air

*- **Hiệu ứng Hiện lên**: Kích vào đối tượng A sẽ hiện lên chính nó hoặc đối tượng B.*

*- **Hiệu ứng Ẩn đi**: Kích vào đối tượng A sẽ ẩn đi chính nó hoặc đối tượng B.*

*- **Hiệu ứng Lên đầu**: Kích vào đối tượng A thì chính nó hoặc đối tượng B chuyển lên trước các đối tượng khác.*

*- **Hiệu ứng Về sau**: Kích vào đối tượng A thì chính nó hoặc đối tượng B chuyển về sau các đối tượng khác.*

*- **Hiệu ứng Thùng chứa**: Đối tượng A chứa đối tượng B khi kéo B thả vào A. Yêu cầu B có kích thước nhỏ hơn A và nằm trên A*

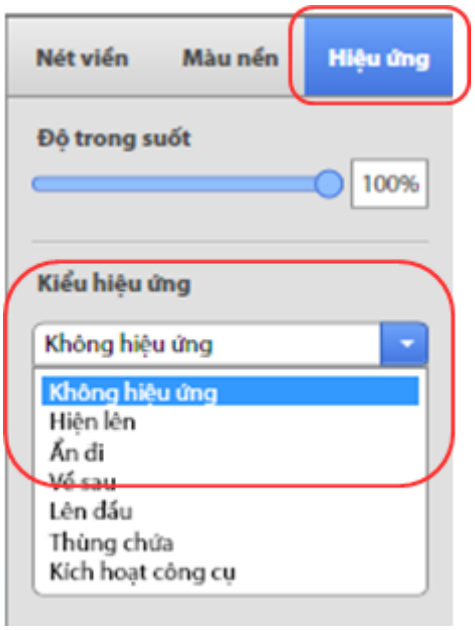
*- **Kích hoạt công cụ**: Chọn nhanh một công cụ bằng cách kích vào một đối tượng nào đó thay vì phải kích vào thanh công cụ*

*- **Trở lại vị trí cũ**: Kéo đối tượng đến vị trí nào nó cũng trở lại vị trí cũ, trừ trường hợp kéo vào thùng chứa*

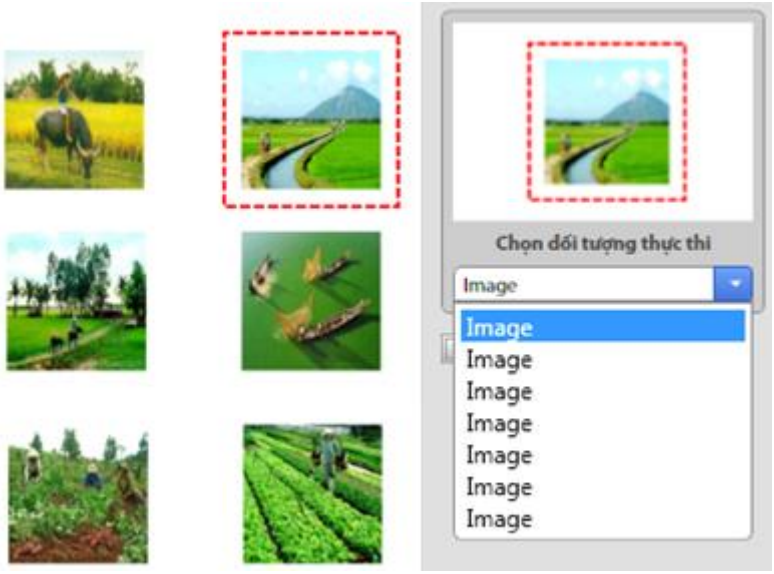
Các bước thiết kế hiệu ứng (A là đối tượng tác động, B là đối tượng thực thi).

1 - Chọn đối tượng tác động

2 - Chọn kiểu hiệu ứng



3 - Chọn đối tượng thực thi: Chỉ chuột lần lượt vào các dòng đại diện để tìm đúng đối tượng thực thi. Nếu bỏ qua bước này thì đối tượng thực thi chính là đối tượng tác động.

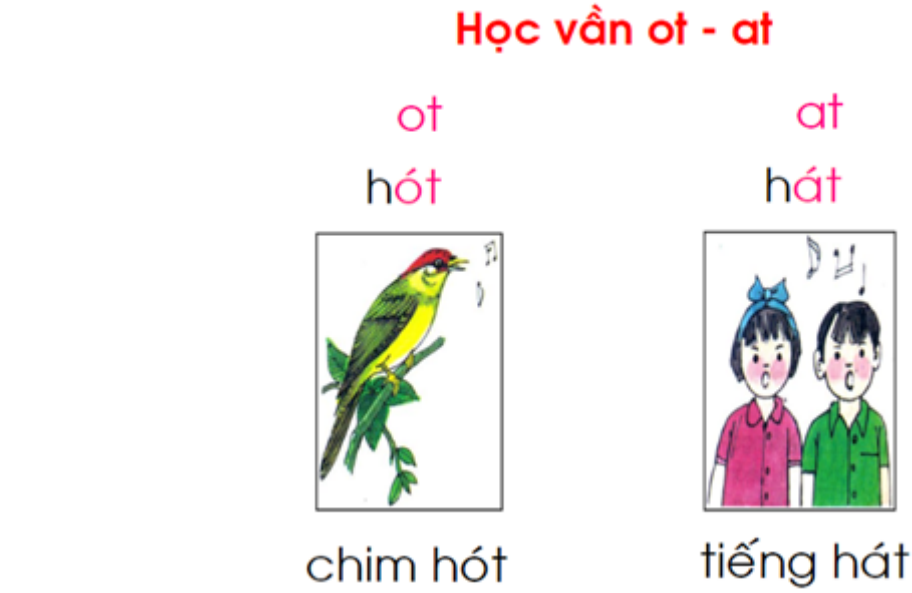


Đối tượng nào được chọn sẽ có viền đỏ bao quanh và hình ảnh thu nhỏ ngay phía trên

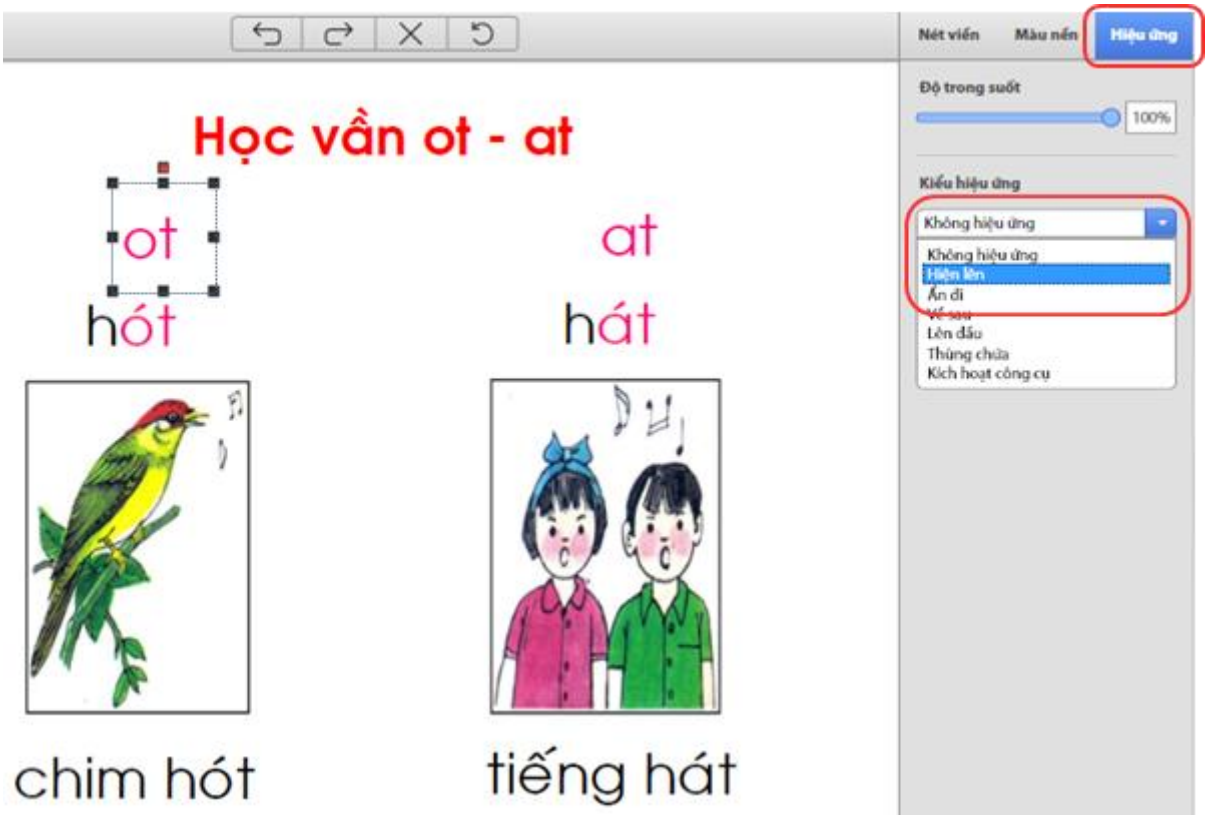
4 - Kích "Cập nhật"

7.2. VÍ DỤ THIẾT KẾ HIỆU ỨNG HIỆN LÊN

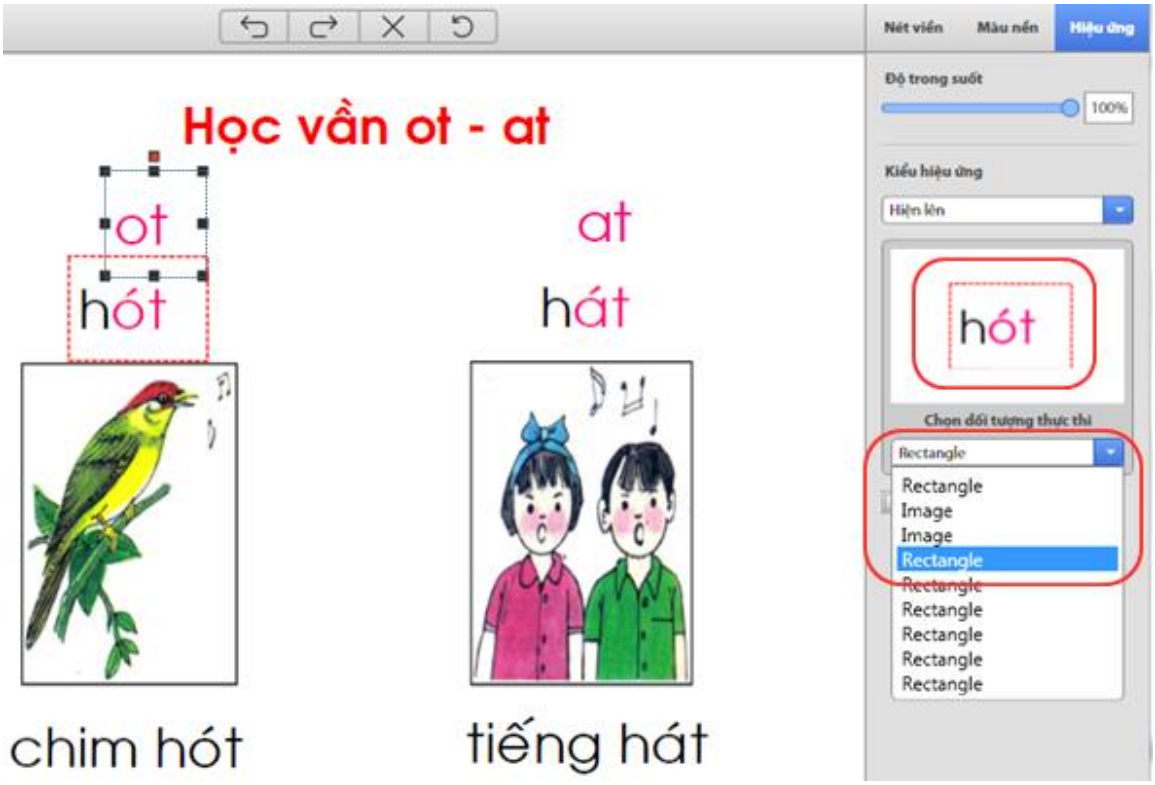
Ý tưởng thiết kế: trong trang giáo án dưới đây, kích vào vần OT hiện lên chữ HÓT, kích HÓT hiện lên tranh, tương tự cho đến hết. cách làm như sau:



- Kích chọn chữ OT, chọn mục Hiệu ứng, chọn kiểu hiệu ứng Hiện lên



- Chọn đối tượng thực thi chữ HÓT: chỉ chuột vào mũi tên ở mục Chọn đối tượng thực thi, tìm lần lượt từng dòng cho tới khi xuất hiện hình ảnh chữ HOT ngay phía trên, hoặc dòng chữ HOT có viền đỏ bao quanh.



- Cuối cùng, kích nút Cập nhật

Lưu ý:

- Sau khi đặt hiệu ứng, chỉ chuột vào chữ OT sẽ có hình vuông 4 màu

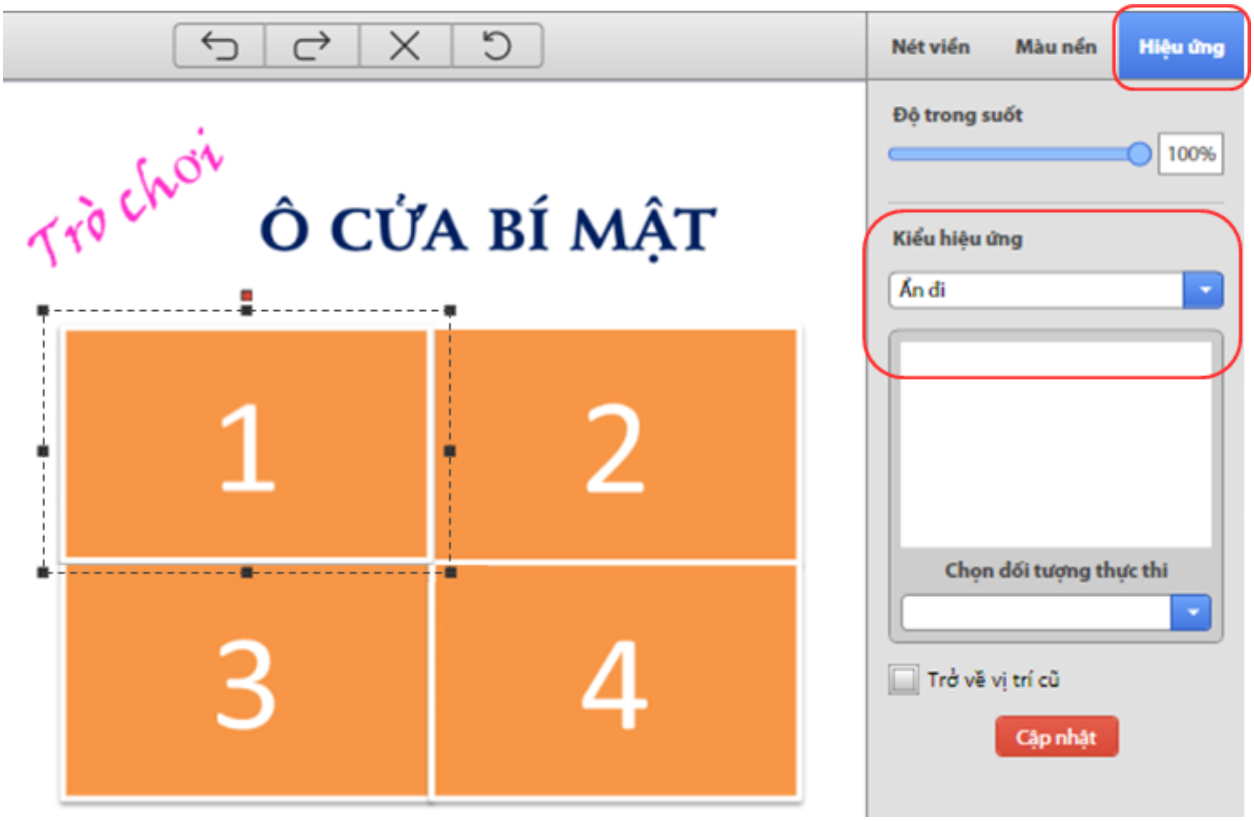
- Sau khi đặt hiệu ứng, chuyển sang chế độ cho phép thực hiện hiệu ứng, chữ HOT sẽ tự động ẩn đi, chỉ hiện lên khi nào kích vào chữ OT

- Làm tương tự nếu muốn kích vào chữ HOT để hiện lên bức tranh, kích vào bức tranh để hiện lên chữ CHIM HÓT

7.3. VÍ DỤ HIỆU ỨNG ẨN ĐI

Ý tưởng thiết kế: trong trò chơi dưới đây, một bức tranh bí mật được che bởi 4 mảnh ghép phía trên, khi học sinh trả lời đúng câu hỏi, GV kích vào mảnh ghép tương ứng để mở dần bức tranh. Để thiết kế ý tưởng trên, ta đặt hiệu ứng ẩn đi cho 4 mảnh ghép (kích vào mảnh ghép nào thì nó sẽ ẩn đi, để lộ ra bức tranh phía dưới)

- Kích chọn mảnh ghép thứ nhất, chọn mục Hiệu ứng, chọn kiểu hiệu ứng Ẩn đi



- Bỏ qua bước chọn đối tượng thực thi, kích chọn Cập nhật. Như vậy đối tượng thực thi sẽ là chính miếng ghép vừa chọn

Lưu ý:

- Sau khi đặt hiệu ứng, chỉ chuột vào từng miếng ghép sẽ có hình vuông 4 màu

- Làm tương tự cho các mảnh ghép còn lại.

7.4. VÍ DỤ HIỆU ỨNG LÊN DẦU

Ý tưởng thiết kế: có nhiều câu hỏi xếp chồng lên nhau và bị che bởi một bức tranh hoặc hình chữ nhật màu trắng. Kích vào "TÌM HIỂU BÀI" thì câu hỏi 1 chuyển lên trên cho học sinh đọc, kích vào câu hỏi 1 thì chuyển câu hỏi 2 lên trên, đồng thời che đi câu hỏi 1. Tương tự cho đến các câu hỏi tiếp theo.

Lúc đầu, các câu hỏi để rời nhau cho dễ quan sát. (khi thiết kế xong hiệu ứng ta mới xếp chồng chúng lên nhau và dùng hình chữ nhật màu trắng để che đi)

- Kích chọn chữ "TÌM HIỂU BÀI", chọn kiểu hiệu ứng Lên đầu, chọn đối tượng thực thi là câu hỏi 1

Chọn đối tượng thực thi: kích mũi tên ở mục chọn đối tượng thực thi, chọn lần lượt từng dòng cho tới khi chọn được dòng đại diện của câu hỏi 1. Quan sát hình ảnh thu nhỏ ở ngay phía trên, hoặc đường viền đỏ bao quanh đối tượng

- Kích chọn "Cập nhật"
- Làm tương tự các hiệu ứng lên đầu: Kích câu hỏi 1 thì câu hỏi 2 lên đầu, kích câu hỏi 2 thì câu hỏi 3 lên đầu, ...
- Thiết kế xong hiệu ứng, ta xếp chồng các câu hỏi lên nhau, vẽ một hình chữ nhật màu trắng che đi.

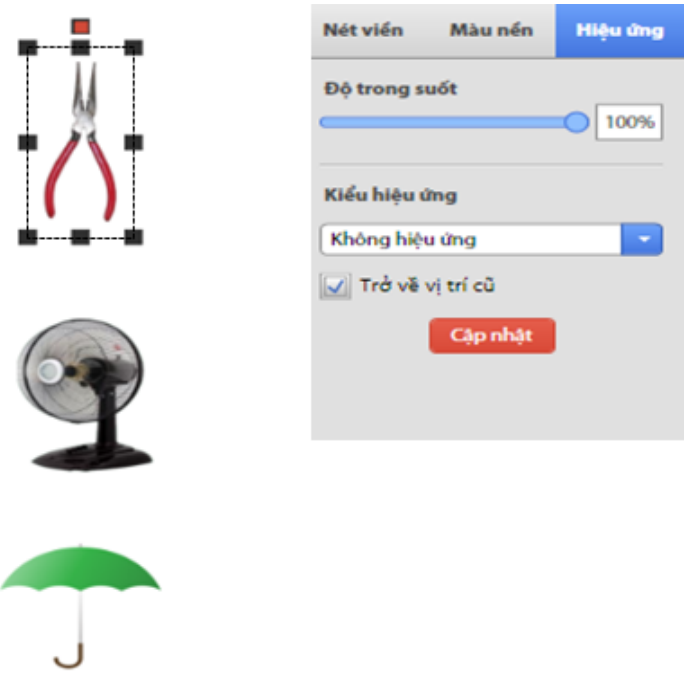
Hình ảnh của trang giáo án sau khi thiết kế xong. Ta sẽ lưu trang ở trạng thái này.

7.5. TRỞ LẠI VỊ TRÍ CŨ

Ý tưởng thiết kế: Học sinh tìm ra các đồ dùng sử dụng điện và kéo vào ô, nếu kéo sai thì nó trở lại vị trí cũ.

Cách làm: thiết đặt hiệu ứng trở lại vị trí cũ cho các bức tranh đồ dùng không sử dụng điện.

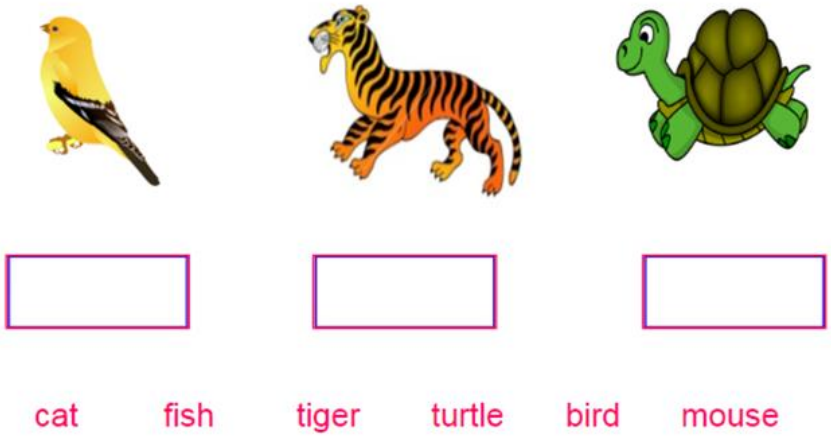
- Kích bức tranh chiếc kìm, tích vào dòng "Trở lại vị trí cũ" sau đó kích chọn cập nhật



- Làm tương tự cho các bức tranh không phải đồ dùng bằng điện khác (cái bát, rổ, bàn, ô, búa)

7.6. VÍ DỤ HIỆU ỨNG THÙNG CHỨA

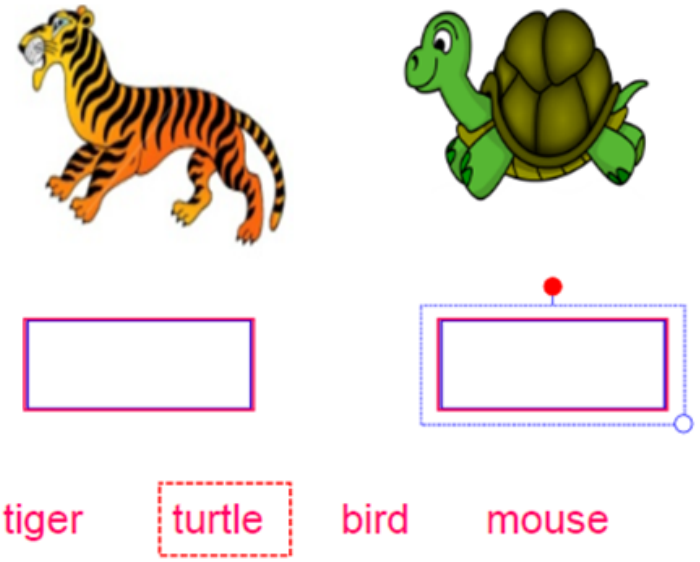
Ý tưởng thiết kế: kéo các từ và ô tương ứng với tên con vật, nếu kéo đúng thì phát ra âm thanh là phiên âm của từ tiếng Anh đó.



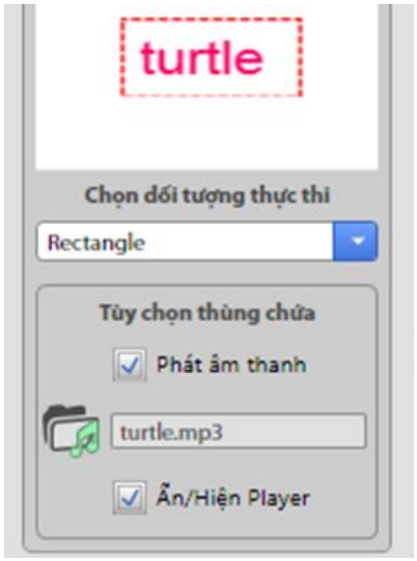
Cách thiết kế: các ô bên dưới mỗi hình là thùng chứa của dòng chữ tương ứng. (chuẩn bị các file âm thanh, là phát âm tiếng Anh của các từ)

***Lưu ý**: Các dòng chữ nằm trên các ô trống và có kích thước nhỏ hơn ô trống*

Kích chọn ô bên dưới hình ảnh con rùa. Chọn kiểu hiệu ứng Thùng chứa. Chọn đối tượng thực thi là chữ "TURTLE"



Tích vào ô "Phát âm thanh", sau đó kích vào biểu tượng ngay phía dưới để tìm file âm thanh là phát âm của từ turtle (file này phải chuẩn bị và lưu sẵn trong máy tính)

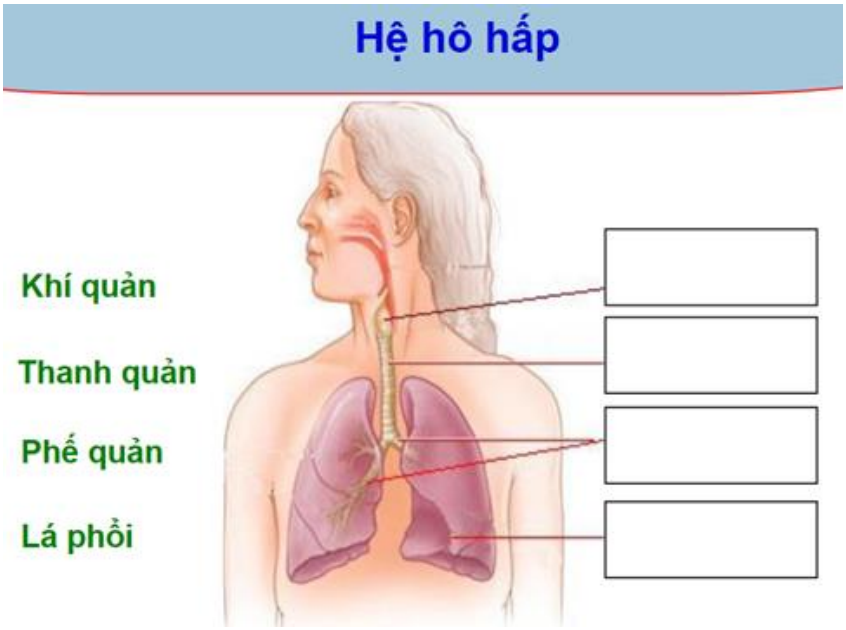


Vì file âm thanh rất ngắn, nên ta có thể tích vào dòng "Ẩn/Hiện player" (nếu file âm thanh dài thì không nên tích)

- Làm tương tự với 2 hiệu ứng thùng chứa còn lại.

7.7. VÍ DỤ HIỆU ỨNG THÙNG CHỨA KẾT HỢP TRỞ LẠI VỊ TRÍ CŨ

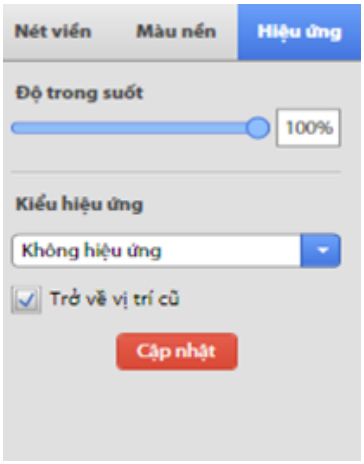
Ý tưởng thiết kế: kéo các từ và ô tương ứng với tên bộ phận, nếu kéo đúng thì đứng lại, nếu kéo sai thì quay trở lại vị trí cũ



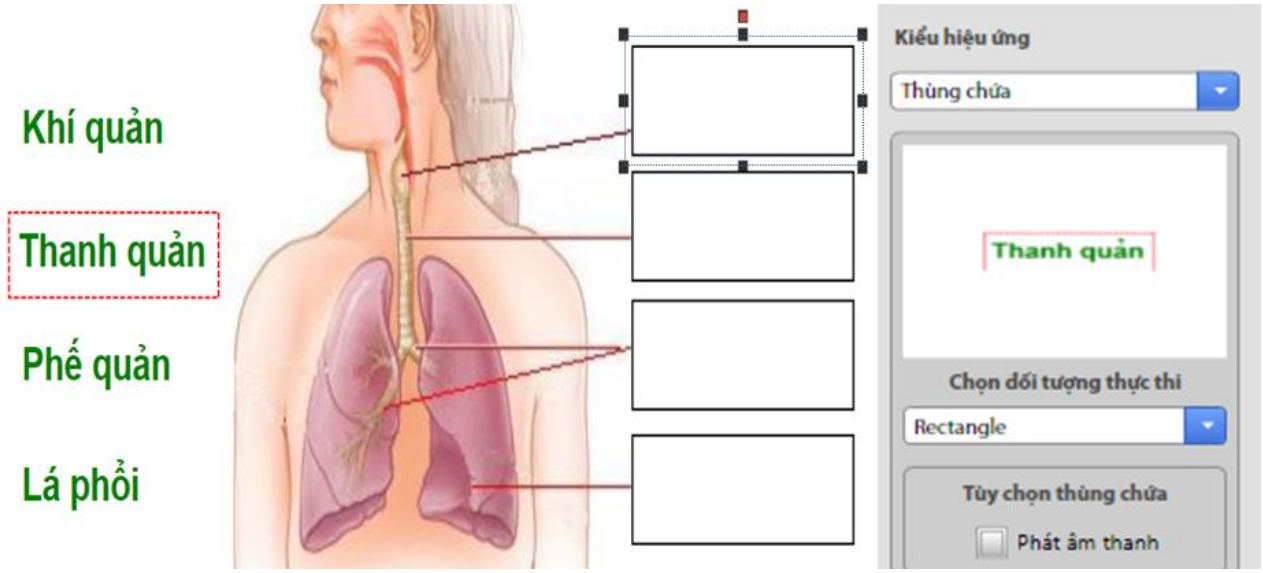
Cách thiết kế: các dòng chữ sẽ "Trở lại vị trí cũ", các ô trống là thùng chứa các chữ tương ứng.

***Lưu ý**: Các dòng chữ nằm trên các ô trống và có kích thước nhỏ hơn ô trống*

- Chọn dòng chữ "KHÍ QUẢN", tích vào dòng "Trở lại vị trí cũ", sau đó kích cập nhật. Làm tương tự cho 3 dòng chữ còn lại



- Kích chọn ô trống thứ nhất, chọn kiểu hiệu ứng "Thùng chứa", chọn đối tượng thực thi là chữ "THANH QUẢN", sau đó kích nút Cập nhật.

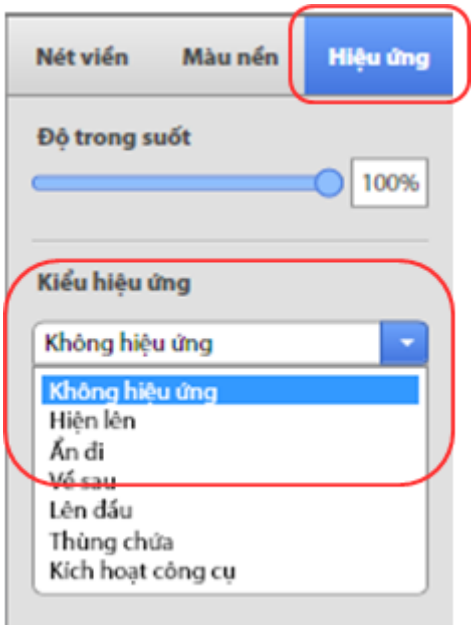


Kích chuột vào mũi tên trong mục chọn đối tượng thực thi, chọn lần lượt từng dòng để tìm đến đúng dòng chữ "THANH QUẢN". Quan sát hình ảnh thu nhỏ ở ngay phía trên hoặc viền đỏ bao quanh đối tượng.

- Làm tương tự với 3 hiệu ứng thùng chứa còn lại.

7.8. CÁCH XÓA, SỬA HIỆU ỨNG

Kích chọn đối tượng đã thiết kế hiệu ứng (đối tượng tác động) sẽ không có biểu hiện giống như chọn đối tượng chưa đặt. Nhưng có thể quan sát được hiệu ứng đã thiết kế. Ví dụ, kích vào chữ "TỪ NGỮ" ta quan sát được hiệu ứng đã thiết kế là hiệu ứng Hiện lên, đối tượng thực thi là chữ "SÔNG HỒNG".

- Có thể thay đổi kiểu hiệu ứng hoặc đối tượng thực thi giống như lúc thiết kế. Khi thay đổi xong, ta kích nút "Cập nhật"

- Để xóa bỏ hiệu ứng, ta chọn dòng "Không hiệu ứng" sau đó kích nút "Cập nhật"