

HOÀNG HƯỞNG

Soangiang.edu.vn



GIÁO TRÌNH E-LEARNING



soangiang.edu.vn



0355.936.256



Soan giang TV



STORYLINE 3



MỤC LỤC – GIÁO TRÌNH STORYLINE 3

I-Bắt đầu với storyline 3	1
1- Giới thiệu về storyline 3-Tại sao sử dụng storyline 3	1
a) Câu hình máy tính yêu cầu:	1
b) Giới thiệu đôi nét về storyline 3:	1
d) Giao diện thiết kế của storyline 3:	3
2-Hiểu cơ bản về thiết kế bài giảng e-learning	9
3-Mở một dự án: Tìm hiểu về tương tác của Storyline 3	13
4-Chỉnh một số thông tin của storyline 3: Storyline options	13
II- Thiết kế slide bài giảng storyline 3	14
1-Tạo một dự án mới- New Project	14
2-Tạo một dự án từ tệp Powerpoint.	15
3-Tạo và kết nối một cảnh với dự án.	18
4-Chèn chữ-text và định dạng	23
5-Chèn shape and text và định dạng	24
6-Chèn hình ảnh và định dạng:	27
7-Chèn hiệu ứng đối tượng (animation)	29
8-Tạo hiệu ứng chuyển động- Motion path.	30
9-Thêm nền và mẫu nền vào bài giảng.	33
a-Thay đổi khung hình slide	33
b-Thay đổi màu nền cho slide:	34
c-Thay đổi mẫu sẵn.	35
10-Tạo hiệu ứng chuyển cảnh (transition).	36
III- Sử dụng các thành phần, trigger, states, layer	37
1-Tạo và sửa các button	37
2-Sử dụng macker	45
3-Làm việc với states (trạng thái đối tượng).	48
5-Thêm layer cho slide	55
6-Chèn hotspot:	59





IV- Làm việc với Timming và Ghi chèn và đồng bộ âm thanh, video.	62
1-Làm việc với Timeline	62
a-Đặt tên đối tượng	62
b-Chèn âm thanh và đồng bộ với nội dung slide	63
c-Chèn âm thanh nền: Audio background	66
2-Chèn Video	68
V- Quiz- Chèn câu hỏi tương tác	69
1-Giới thiệu câu hỏi tương tác	69
2-Cách chèn câu hỏi tương tác	71
a-Chèn câu hỏi từ mẫu sẵn Storyline 3:	71
b-Chèn câu hỏi Free form- Câu hỏi tự do	73
3-Chèn slide báo cáo kết quả câu hỏi	81
4-Tùy chỉnh Slide phản hồi câu hỏi.	84
Giúp cho slide phản hồi cho các câu hỏi đẹp hơn, đỡ tốn thời gian khi thiết kế hệ thống câu hỏi.	84
VI- Thay đổi giao diện và xuất bản dự án elearning	87
1-Thay đổi giao diện	87
2-Xuất bản.	93





GIÁO TRÌNH SOẠN E-LEARNING STORYLINE 3

CHƯƠNG TRÌNH CƠ BẢN-LEVEL 1

I-Bắt đầu với storyline 3

1- Giới thiệu về storyline 3-Tại sao sử dụng storyline 3

Storyline 3 là một trong những ứng dụng giúp chúng ta có thể tạo ra những bài giảng e-learning với khả năng tương tác cao.

a) Câu hình máy tính yêu cầu:

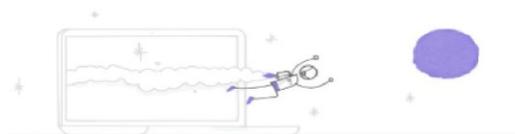
CPU	Bộ xử lý 2 GHz trở lên (32 bit hoặc 64 bit)
Ram	Tối thiểu 2 GB
Dung lượng đĩa trống	Tối thiểu 1 GB
Độ phân giải màn hình	1.280 x 800 trở lên
Đa phương tiện	Card âm thanh, micrô, webcam

b) Giới thiệu đôi nét về storyline 3:

Chúng ta có thể phân theo các phần sau để tiện cho việc tìm hiểu và học tập:

- + Phần thiết kế slide (Powerpoint)
- + Phần câu hỏi tương tác sẵn.
- + Phần trigger và layer, states khá chặt chẽ
- + **Phần hiệu ứng và đồng bộ nội dung, âm thanh, video.**
- + Phần tùy biến giao diện và xuất bản.

c) Khởi động phần mềm: Nhấp vào biểu tượng storyline 3 trên màn hình nền-> xuất hiện cửa sổ giao diện của Storyline 3 (Hình minh họa)



Get Articulate 360 for the latest version of Storyline and much more

In 2020, we added more than 30 features to Articulate 360 to help make you more productive. Next year, we'll add even more goodness to help you:

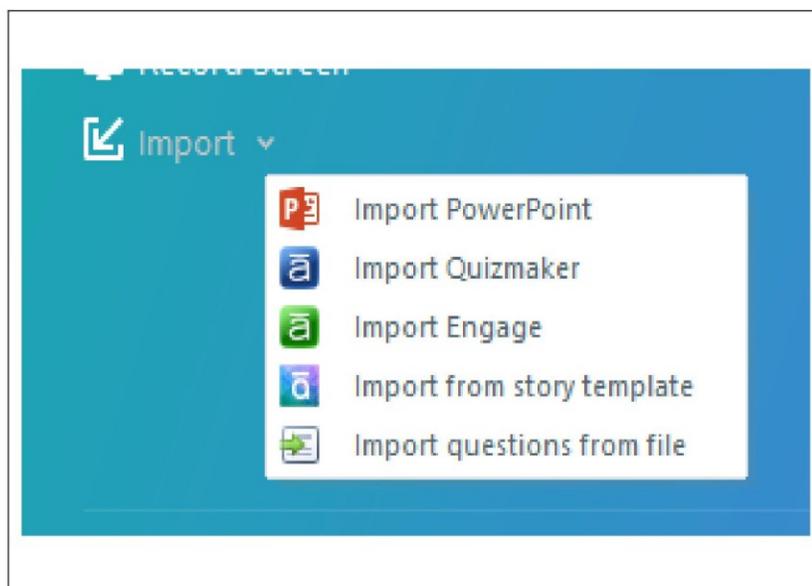
- Collaborate more easily
- Improve course accessibility
- Wow your learners

Start a [free trial of Articulate 360](#) to get everything you need to create e-learning.

+ **New project: Tạo một bài giảng (dự án) mới.**

+ **Record Screen: Quay màn hình máy tính.**

+ **Import: Có nhiều lựa chọn (hình minh họa)**

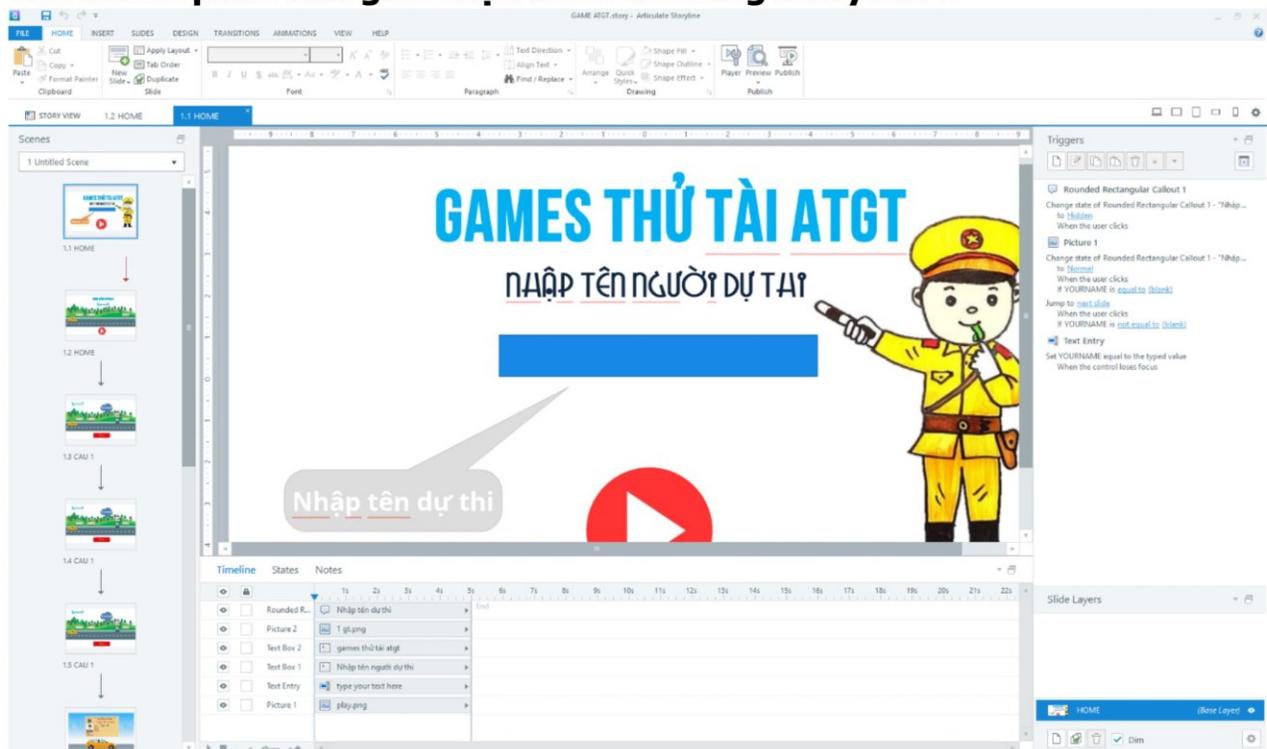


- **Import powerpoint: Chèn dự án từ file Powerpoint.**
- **Import quizmaker: Chèn tương tác từ quizmaker ispring suite**
- **Import from story template: Chèn dự án từ mẫu sẵn của story**
- **Import questions from file: Chèn câu hỏi từ file excel**



d) Giao diện thiết kế của storyline 3:

Các thành phần của giao diện thiết kế trong storyline 3



+ Thanh menu: File, Home, Insert, Slides, Design....

+ Thanh công cụ: Chứa các công cụ của các menu mà giáo viên chọn lựa.

+ Giao diện thiết kế: Gồm có phần

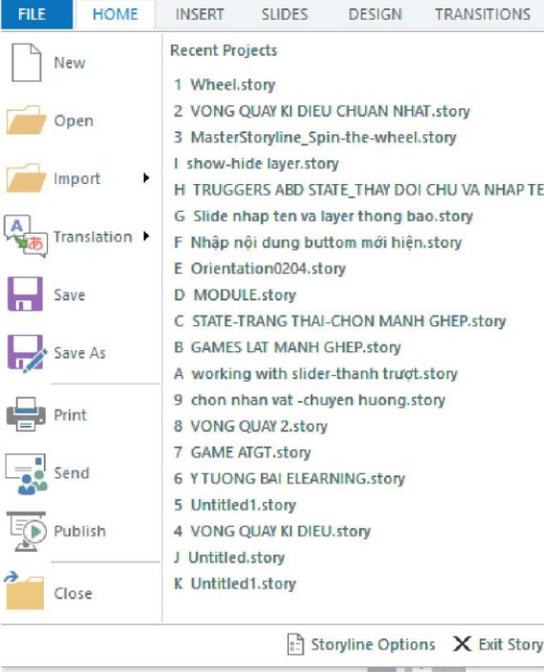
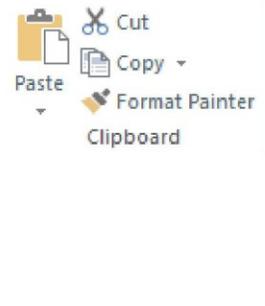
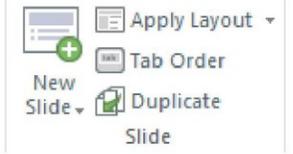
- Story view: Hiển thị cấu trúc câu chuyện bài giảng(dự án)
- Tab kế: Hiển thị giao diện thiết kế của từng slide...

+ Thanh timing: Timeline, States, Notes: Là thanh làm việc với các đối tượng trong slide thiết kế.

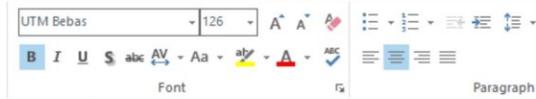
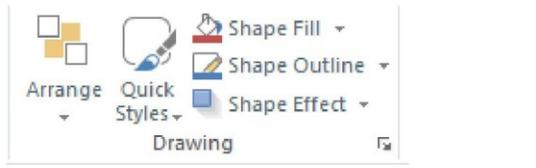
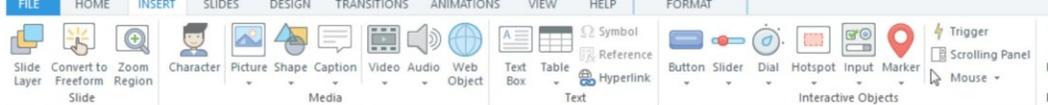
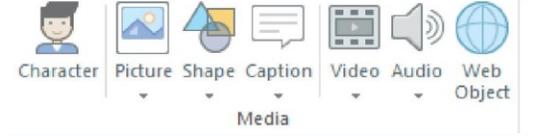
+ Cửa sổ Triggers và variable: Làm việc với trigger và variable

+ Cửa sổ Layer: Làm việc với các lớp (layer) trong slide.

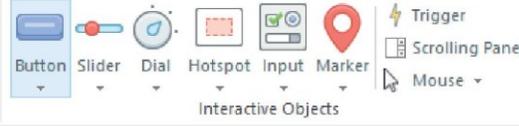
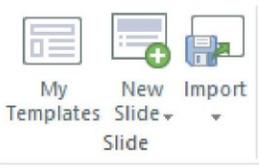


Stt	Minh họa	Công cụ
<p>1-Menu File</p>		<ul style="list-style-type: none"> - New: Tạo một dự án mới - Open: Mở dự án có sẵn - Import: Chèn các dự án từ ứng dụng thứ 3. - Save: Lưu dự án - Save as: Lưu dự án với tên khác. - Publish: Xuất bản - Storyline Option: Thiết lập một số thông số và thuộc tính dự án.
<p>1-Home</p>		
<p>Clipboard</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Cut: Công cụ di chuyển - Copy: Công cụ sao chép - Paste: Công cụ dán - Format painter: Công cụ sao chép định dạng.
<p>Slide</p>		<ul style="list-style-type: none"> - New slide: Tạo slide mới - Apply layout: Áp dụng bố cục cho slide đang chọn. - Tab order: Sắp xếp thứ tự đối tượng trong slide.. - Duplicate: Nhân đôi slide

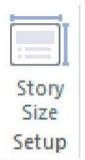


<p>Font and paragraph</p>		<p>Nhóm công cụ định dạng chữ (text) và đoạn văn bản.</p>
<p>Drawing</p>		<p>Nhóm công cụ định dạng shape và Picture + Arrange: Sắp xếp đối tượng + Shape Fill: Định dạng màu nền Shape outline: Định dạng đường viền + Shape effect: Định dạng hiệu ứng cho đối tượng.</p>
<p>Publish</p>		<p>Nhóm công cụ xuất bản: + Player: Chỉnh giao diện bài giảng (dự án) + Preview: Xem trước bài giảng (dự án) Publish: Xuất bản dự án.</p>
<p>2- Insert</p>		
<p>Slide</p>		<p>Làm việc với chèn đối tượng slide + Slide layer: chèn một lớp-layer mới trong slide. + Convert to free form: Chèn một form tương tác câu hỏi tùy chỉnh. + Zoom: phóng to một vùng trong slide.</p>
<p>Media</p>		<p>+ Character: Chèn thư viện nhân vật sẵn. + Picture: Chèn hình ảnh vào slide + Shape: Vẽ đối tượng shape... Caption: Chèn chú thích...</p>



		<p>+ Video: Chèn phim vào slide. + Audio: chèn âm thanh hoặc ghi âm vào slide + Web object: chèn đối tượng web vào slide.</p>
<p>interactive</p>		<p>+ Button: Chèn nút lệnh + Slider: chèn một slider + Dial: Chèn kim vòng quay + Hotspot: Chèn một điểm lựa chọn + Input: chèn công cụ nhập liệu hoặc tương tác chọn lựa. + Maker: Chèn một điểm chú thích tương tác. + Trigger: Chèn một trigger + Scrolling panel: Chèn công cụ thanh trượt đọc. + Mouse: Chèn biểu tượng con chuột.</p>
<p>3- Slides</p>		
<p>Slide</p>		<p>+ My templates: Chèn một mẫu sẵn + New Slide: Chèn một slide mới + Import: Chèn một mẫu sẵn từ ứng dụng khác.</p>
<p>Quizing</p>		<p>+ Graded question: Chèn câu hỏi phân loại (Câu hỏi có tính điểm) + Survey Question: Chèn câu hỏi khảo sát (không tính điểm)</p>

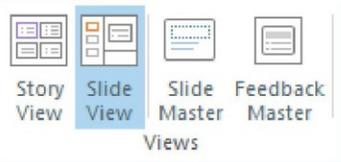


		<p>+ Freerom question: Chèn câu hỏi tương tác tùy biến..</p> <p>+ Results: Chèn báo cáo kết quả tương tác..</p> <p>+ Question banks: Chèn thư viện câu hỏi.</p>
<p>4- Design</p>		
		<p>Thay đổi khung hình và tỷ lệ khung hình của slide.</p> <p>+ 4:3</p> <p>+ 16:09</p> <p>+ Tùy chỉnh.</p>
		<p>Chọn mẫu thiết kế sẵn.</p>
		<p>+ Colors: Thay đổi mẫu màu sắc cho dự án.</p> <p>+ Font: thay đổi phong chữ cho dự án.</p> <p>+ Background styles: Thay đổi kiểu màu nền cho dự án</p>
<p>5- Transitton</p>		
		<p>Chọn hiệu ứng chuyển trang</p>
		<p>Effect options: Chọn thuộc tính của hiệu ứng chuyển trang.</p>



		<p>+ Duration: Thay đổi thời gian chuyển trang + Apply to all: áp dụng hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các slide trong dự án.</p>
6- Animation		
Painter		<p>Công cụ sao chép hiệu ứng.</p>
Entrance		<p>Hiệu ứng Entrance: Nhóm hiệu ứng xuất hiện + Duration: Thời gian xuất hiện. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.</p>
Exit		<p>Nhóm hiệu ứng biến mất + Duration: Thời gian biến mất của hiệu ứng. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.</p>
Motion paths		<p>Nhóm hiệu ứng chuyển động + Duration: Thời gian biến mất của hiệu ứng. + Effect options: Lựa chọn thuộc tính và điều hướng hiệu ứng theo ý muốn.</p>
7-View		



<p>Vews</p>		<p>+ Story View: Hiển thị toàn bộ bài giảng + Slide view: hiển thị dạng từng slide + Slide master: Công cụ chỉnh sửa và tùy chỉnh các định dạng của slide + Feedback master: công cụ tùy chỉnh phản hồi cho hệ thống câu hỏi tương tác.</p>
<p>Show</p>		<p>Hiển thị: + Ruler: thước đo slide + Gridlines: Đường lưới + Guides: Lưới</p>
<p>zoom</p>		<p>+ Zoom: phóng to slide + Fit to window: Điều chỉnh slide phù hợp với kích thước khung hình của máy tính.</p>
<p>8- Format</p>		
	<p>Đây là thẻ công cụ tạm thời, xuất hiện khi chọn vào một đối tượng và mang các thuộc tính định dạng cho đối tượng được chọn. + Text + Shape + Picture + Media</p>	

2- Hiểu cơ bản về thiết kế bài giảng e-learning

Bài giảng e-learning là loại bài giảng theo chuẩn LMS, HTML5 với khả năng tương tác cao và giúp người học có thể tự học, tự kiểm tra đánh giá mà không cần có giáo viên chỉ dẫn trực tiếp.



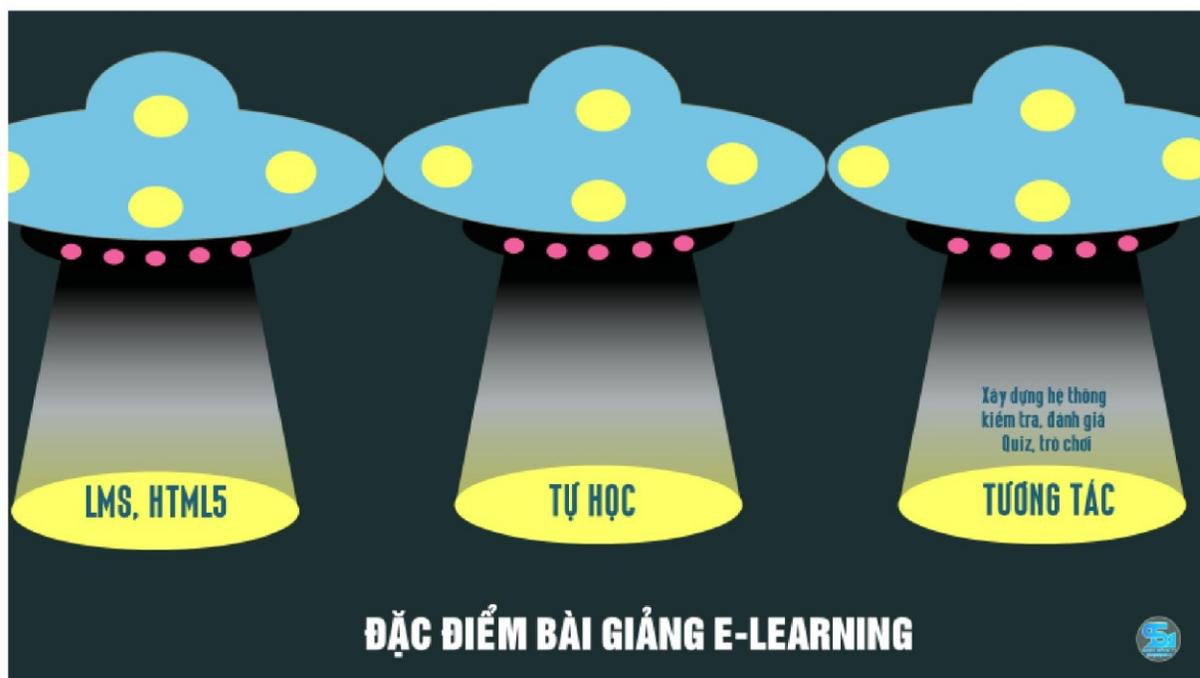


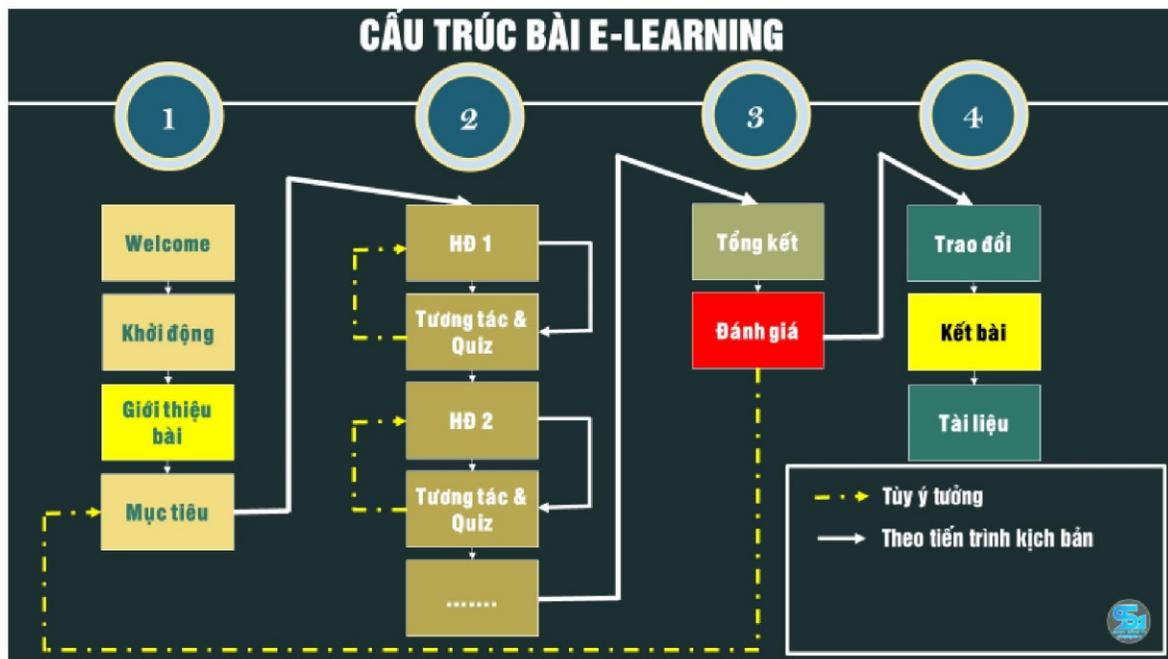
Môi trường học tập thông qua bài giảng e-learning là môi trường cá nhân, tự học thông qua các thiết bị: Điện thoại, Ipad, Máy tính, ti vi thông minh...vv và rèn luyện khả năng tự học cao.

Chính vì thế các bài giảng e-learning cần được xây dựng có tính tương tác cao, toàn bộ hệ thống kiến thức phải được thuyết minh thông qua các kênh: Chữ, hình, âm thanh, video...vv các câu hỏi tương tác, bài tập được tự động hóa để người học có thể tự kiểm tra, đánh giá sau mỗi nội dung kiến thức hoặc toàn bài từ đó học sinh có thể hiểu được bài học và rèn luyện các kỹ năng, năng lực.

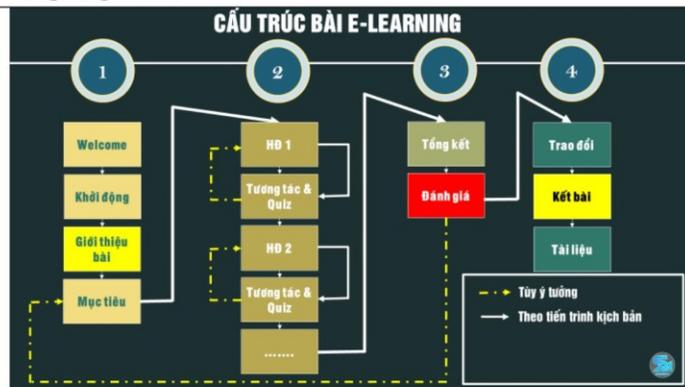
Để thiết kế một bài e-learning cần xây dựng một kịch bản- hoạt động như một câu chuyện với các phần: Khởi động; Khám phá kiến thức mới; Kiểm tra đánh giá; bài tập; Trò chơi...

Về cơ bản bài e-elearning cần đạt được bố cục cơ bản như sau:





Tiến trình



Giải thích

Slide: trang bì- Ghi thông tin bài giảng, người soạn, đơn vị, tổ chức (Thời gian slide tầm 30 giây đổ lại)

+ Thiết kế chèn chữ và nền bình thường

+ Dùng video intro.

Slide: Khởi động- Tạo hoạt động khởi động cho bài giảng: Trò chơi, video, hình ảnh, câu hỏi kiểm tra...(toàn bộ phải được thiết kế tự động hóa.

Slide: Giới thiệu bài- Slide này giáo viên nên ghi hình, tách nền, ghép nội dung liên quan bài học-xuất bản thành video chèn vào cho sinh động.

Slide: Mục tiêu bài học- Giáo viên xác định mục tiêu: Kiến thức, kỹ năng, thái độ, năng lực, phẩm chất rèn luyện trong bài.

**Slide: Cấu trúc bài học- Content:**

Ghi tiến trình hoạt động của bài để học sinh hình dung ra cấu trúc bài học.

Slide Khám phá kiến thức mới-

Giáo viên xây dựng kịch bản theo từng hoạt động tìm hiểu kiến thức mới- Sau mỗi hoạt động, đơn vị kiến thức giáo viên nên cho một bài kiểm tra đánh giá hoạt động đó.

Slide Kiểm tra, đánh giá: Giáo viên sẽ đưa ra hệ thống kiểm tra đánh giá toàn bài- gồm nhiều câu hỏi hoặc trò chơi (game) với mục đích là kiểm tra kiến thức học sinh.

Slide Tổng kết: Chốt lại kiến thức, cung cấp thêm tài liệu...cho học sinh.

Slide: Kết bài- Giáo viên nên ghi hình, tách nền, ghép nền...chào tạm biệt và dặn dò học sinh.

Slide- Tài liệu tham khảo- Giáo viên liệt kê toàn bộ những tài liệu được sử dụng tham khảo trong bài giảng

- + Phần mềm sử dụng
- + Tài liệu tham khảo
- + Hình ảnh, video, âm thanh nguồn từ đâu?

Trên là cấu trúc cơ bản của một bản giảng e-learning, muốn bài giảng sinh động, đẹp mắt và tương tác cao đòi hỏi khả năng sáng tạo của giáo viên.



3- Mở một dự án: Tìm hiểu về tương tác của Storyline 3

Storyline 3 là có thể:

+ Xây dựng một bài giảng theo một câu chuyện với các tình tiết và chuyển hướng theo cấp độ hoặc theo lộ trình của một chủ đề giảng dạy, truyền đạt.

+ Xây dựng câu hỏi với khả năng tùy biến cao.

+ Xây dựng games tương tác.

+ Xuất bản chuẩn LMS, HTML5 để đưa lên hệ thống e-learning.

(Phần này xem video để xem một số demo về dự án làm bằng storyline)

4- Chỉnh một số thông tin của storyline 3: Storyline options

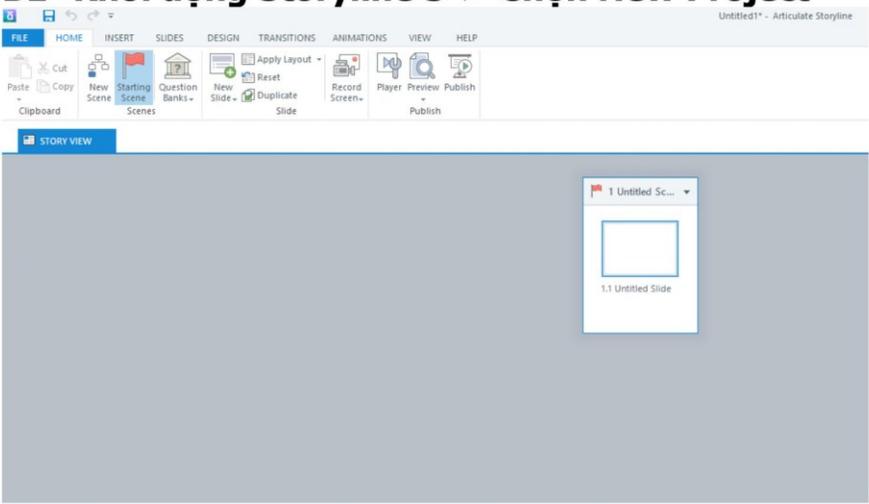
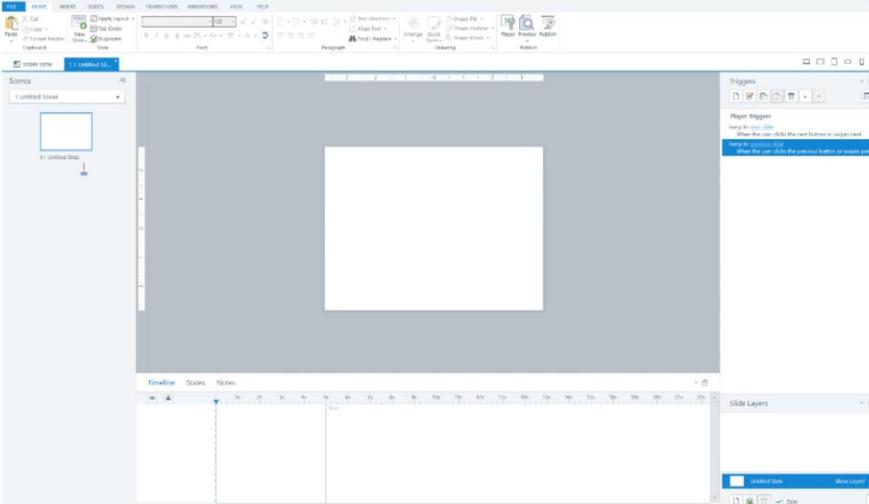
Ý nghĩa: Thiết lập tùy chỉnh cho phần mềm storyline hoạt động.

Minh họa	Giải thích
<p>B1- Vào File-> Storyline Options</p>	<p>Chỉnh các thông tin sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Check For updates:Phần này ta có thể tắt đi. + Save Autorecovery Infomaton every: Tự động lưu trong bao nhiêu phút (Phần này chỉnh thời gian tầm 5 phút để storyline tự động lưu) + Spelling options: Kiểm tra chính tả- cái này dùng cho ngôn ngữ được hỗ trợ thôi. + Autocorrect options: Tạo các chữ viết tắt nhanh. + language: Chọn ngôn ngữ
<p>B2- Sau khi xong nhấn OK.</p>	



II- Thiết kế slide bài giảng storyline 3

1- Tạo một dự án mới- New Project

Minh họa	Giải thích
<p>B1- Khởi động Storyline 3-> Chọn New Project</p> 	<p>+ Cửa sổ story View: Hiển thị slide trắng (Cảnh 1) + Muốn tạo thêm cảnh: Ta nhấn vào New Scene.</p>
<p>B2- Nhấp đúp vào cảnh cần thiết kế-> xuất hiện cửa sổ thiết kế.</p> 	<p>Cửa sổ thiết kế- Đã được giới thiệu ở bài đầu tiên.</p>
<p>B3- Lưu dự án vừa tạo mới: File-> Save</p>	<p>Chọn nơi lưu và đặt tên bài giảng.</p>



B5- Tiến hành thiết kế bài giảng.

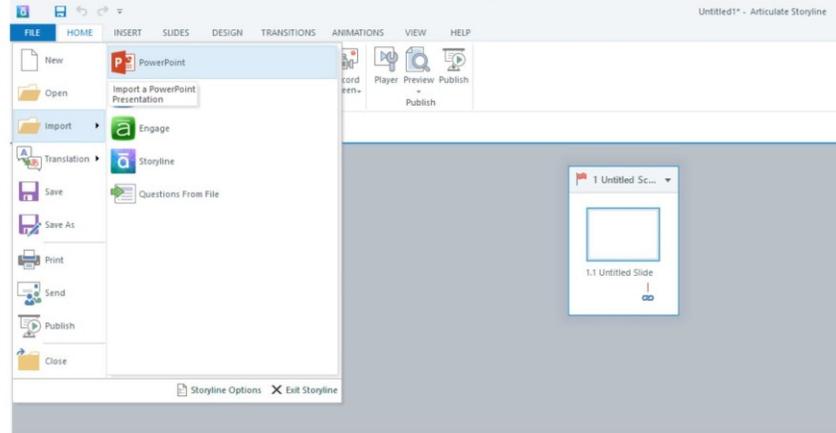
2- Tạo một dự án từ tệp Powerpoint.

Ý nghĩa: Tính năng này giúp cho giáo viên có thể chèn một bài giảng sẵn từ tệp Powerpoint vào storyline.

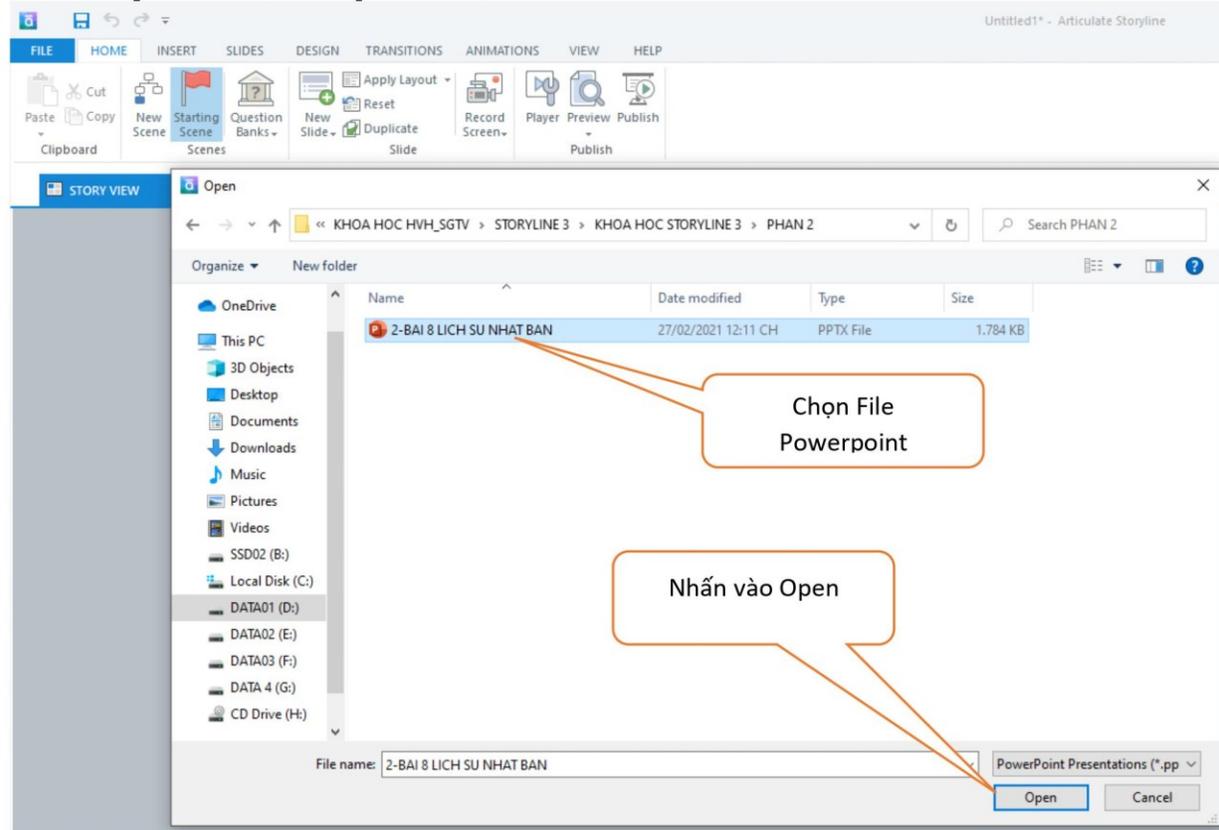
Minh họa	Giải thích
<p>B1-Chèn tệp tin từ Powerpoint Cách 1: Từ giao diện khởi động Import-> Import Powerpoint</p> <p>Cách 2: Từ giao diện thiết kế.</p>	<p>Chèn bài giảng từ file Powerpoint vào storyline</p>



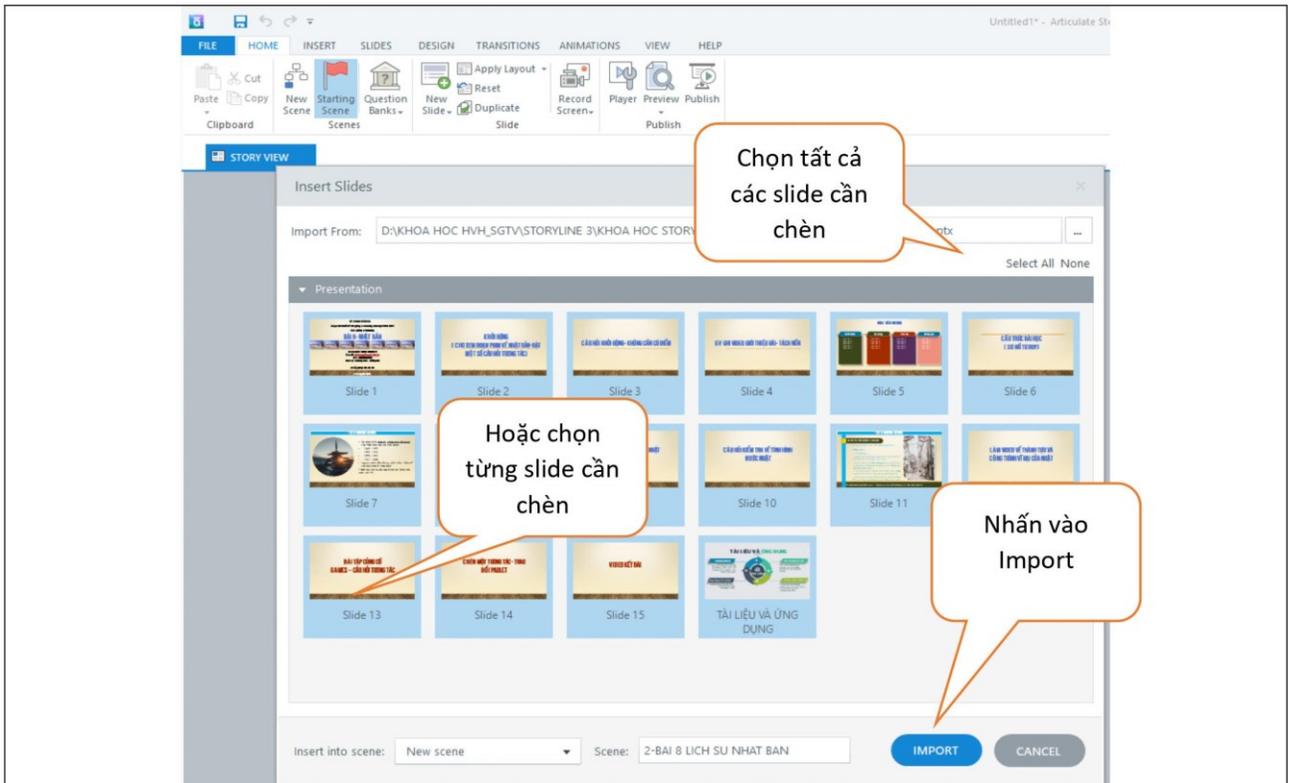
Vào File-> Import-> Powerpoint



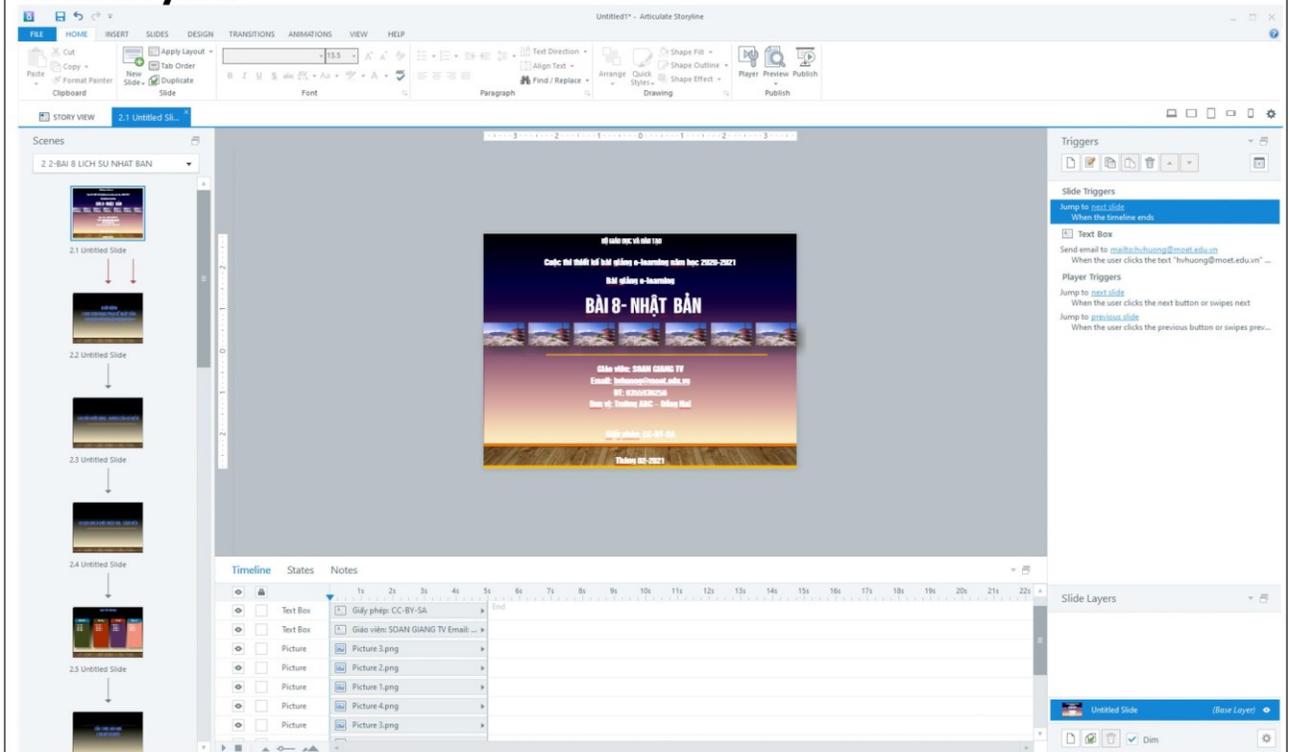
B2- Chọn file Powerpoint cần chèn...

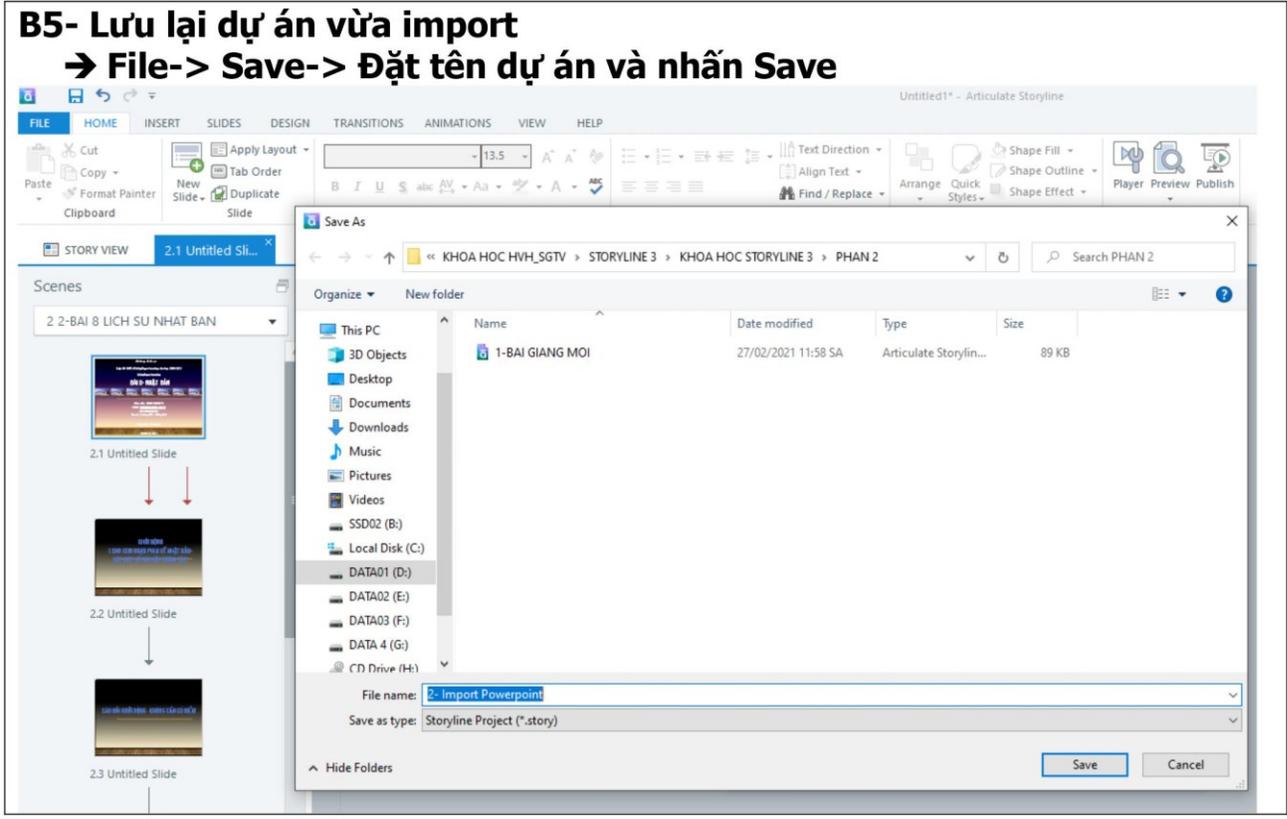


B3- Ở cửa sổ mới-> Chọn slide cần chèn-> Nhấn vào Import



B4- Sau khi xong-> tiến hành chỉnh sửa các đối tượng vừa được chèn vào storyline

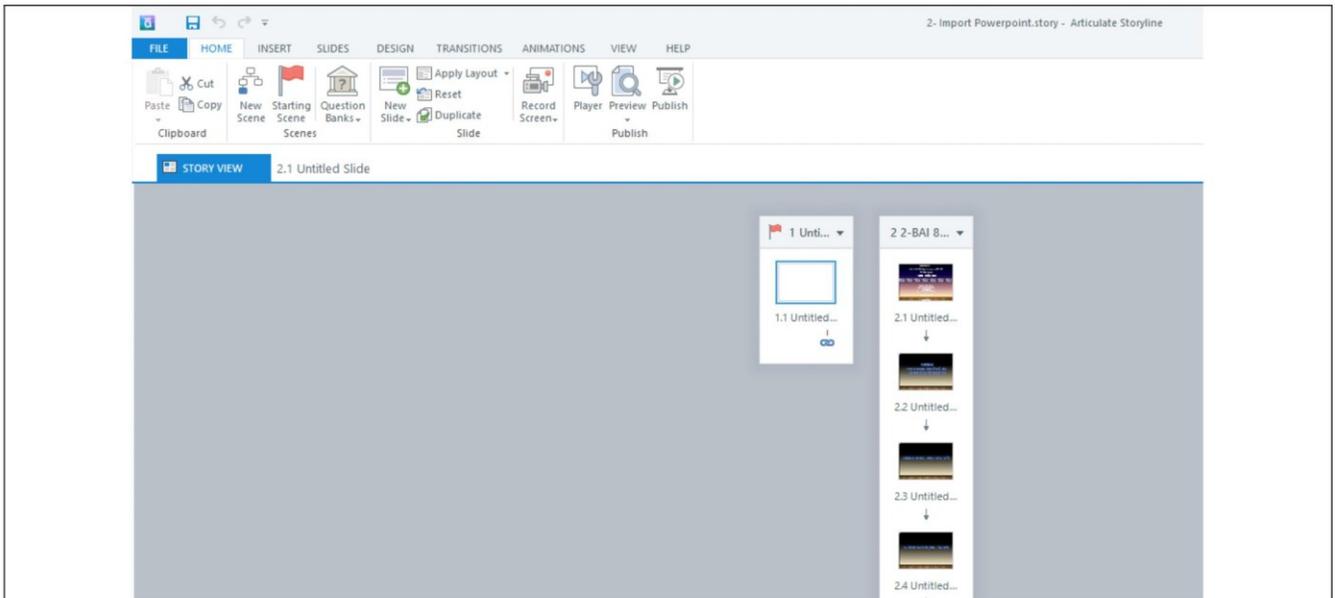




3- Tạo và kết nối một cảnh với dự án.
+ Tạo cảnh mới

Ý nghĩa: Để xây dựng bài giảng với nhiều chủ đề, chuyên mục, cấp độ đánh giá khác nhau thì ta có thể tạo ra nhiều cảnh trong một bài giảng tạo thành một câu chuyện thú vị cho bài giảng.

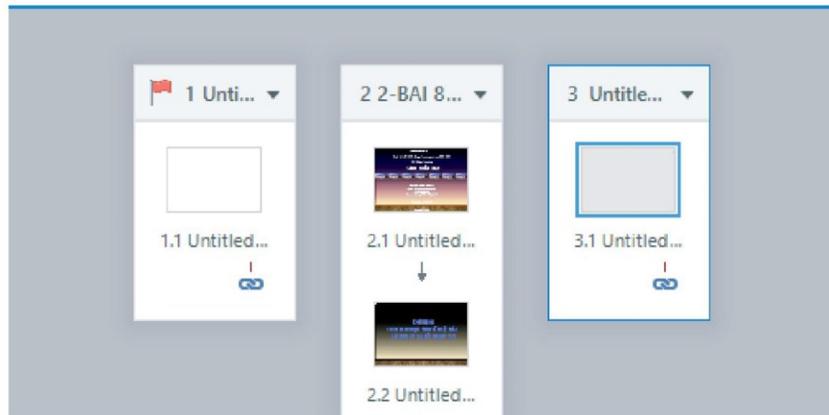
Thao tác và minh họa	Giải thích
<p>B1- Từ giao diện thiết kế bài giảng-> Chọn vào Story View-> Cửa sổ Story view (hình ảnh) + Ta thấy ở dự án này có 2 cảnh.</p>	



B2- Tạo một cảnh mới ở thành công cụ-> Nhấp vào New Scene-> Một cảnh mới sẽ được tạo.

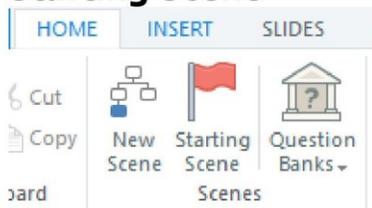


New scene: Tạo cảnh mới.



(Dự án có 3 cảnh)

B3- Để ghim cảnh bắt đầu cho bài giảng ta chọn: Starting Scene

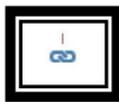


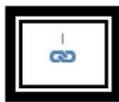
Starting scene: Ghim cảnh mở đầu khi xem thử hoặc xuất bản bài giảng.

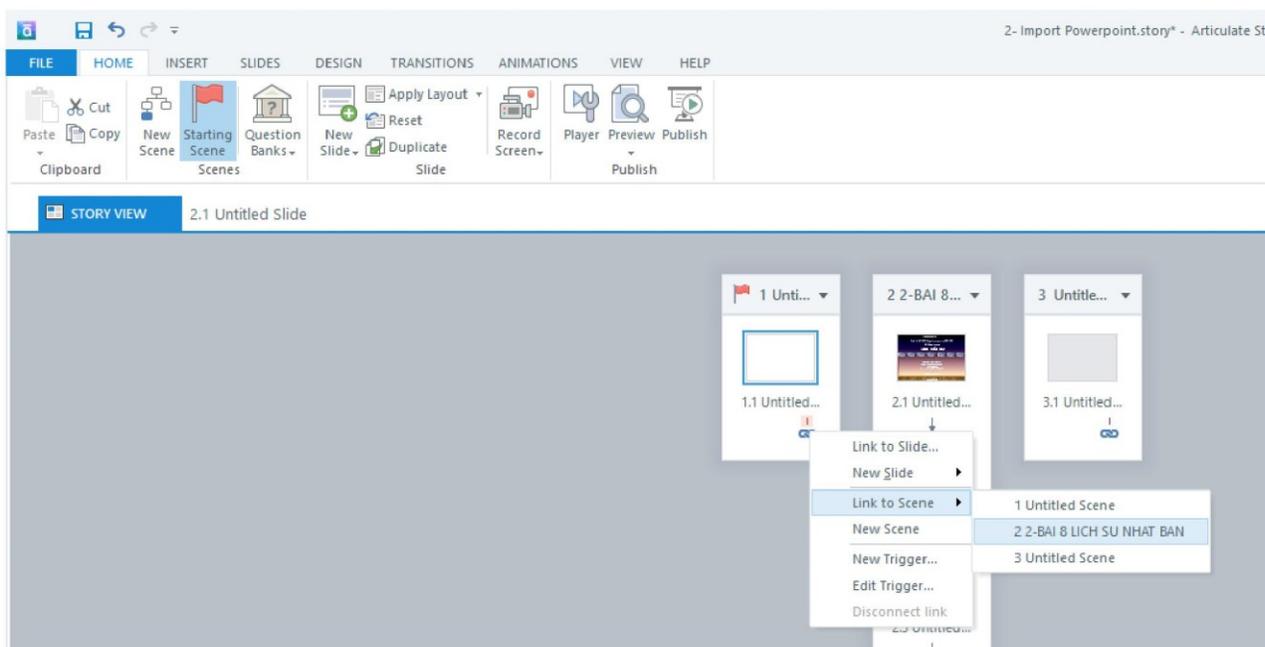


+ Liên kết

Ý nghĩa: Các cảnh được tạo trong cùng một dự án nhưng chưa được liên kết với nhau. Để liên kết các cảnh cho bài giảng ta làm như sau:



Cách 1: Nhấp vào biểu tượng  -> chọn Link to Scene-> Chọn cảnh cần liên kết.



(Trong hình link đến cảnh 2.2 Bài 8)



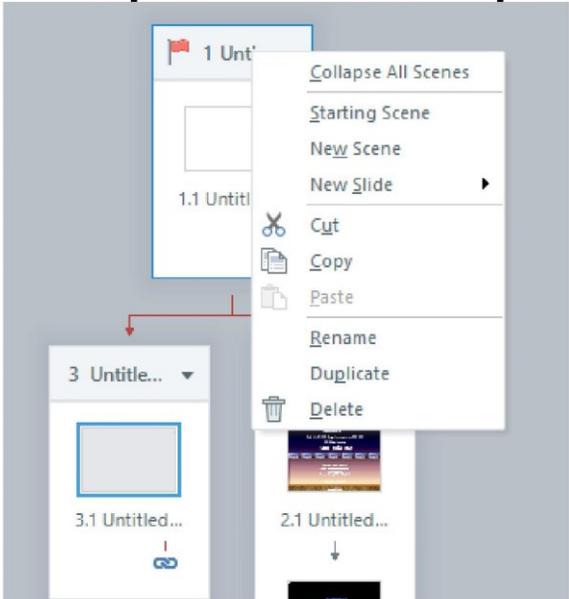
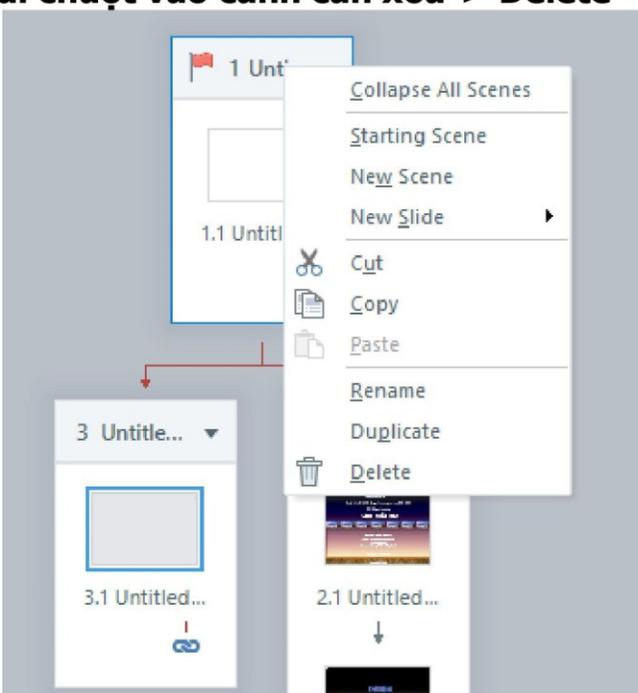
Cách 2: Ta có thể tạo một trigger: Nhấp vào biểu tượng Link-> New trigger

	<p>Trigger: Action: Chọn Jump to Scene (tức là liên kết tới cảnh) Scene: Chọn cảnh cần liên kết When: Chọn Timeline starts: Trên dòng thời gian bắt đầu.. Object: Đối tượng cảnh 1.</p>
	<p>Kết quả: Sau khi liên kết Cảnh 1 với cảnh 2 và 3.</p>



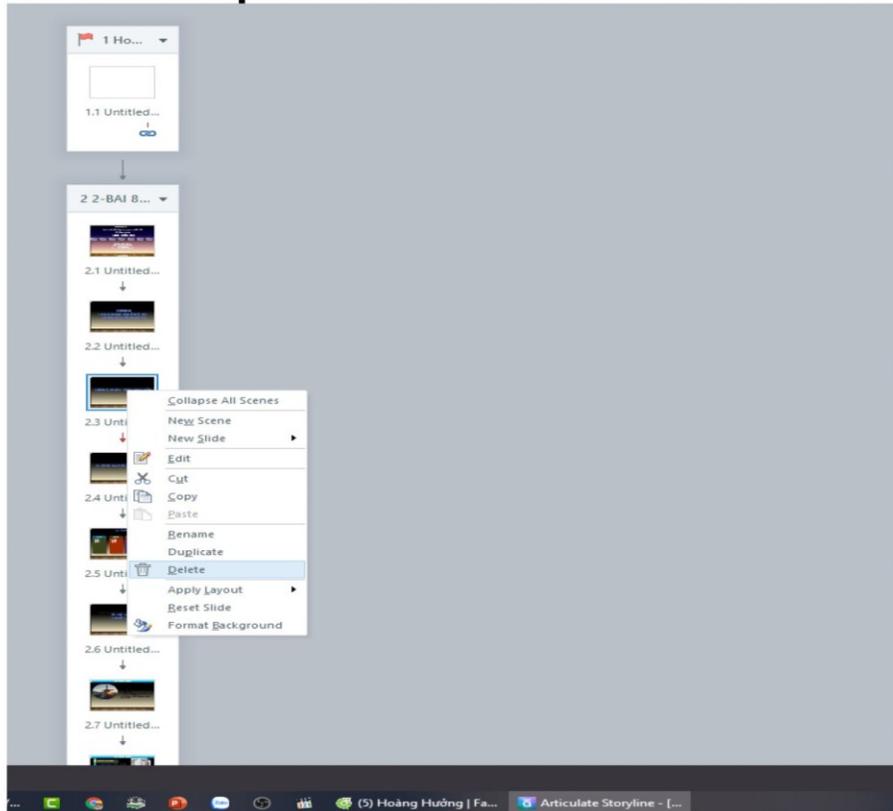
+ Đổi tên và xóa cảnh.

Ý nghĩa: Đổi tên để tiện quản lí các slide, cảnh và xóa cảnh không cần thiết trong bài giảng(dự án).

Thao tác và minh họa	Giải thích
<p>1- Đổi tên cảnh: Phải chuột vào tên cảnh-> Chọn Rename.</p> 	
<p>2- Xóa cảnh: Phải chuột vào cảnh cần xóa-> Delete</p> 	



3- Xóa slide: Phải chuột vào slide-> Delete

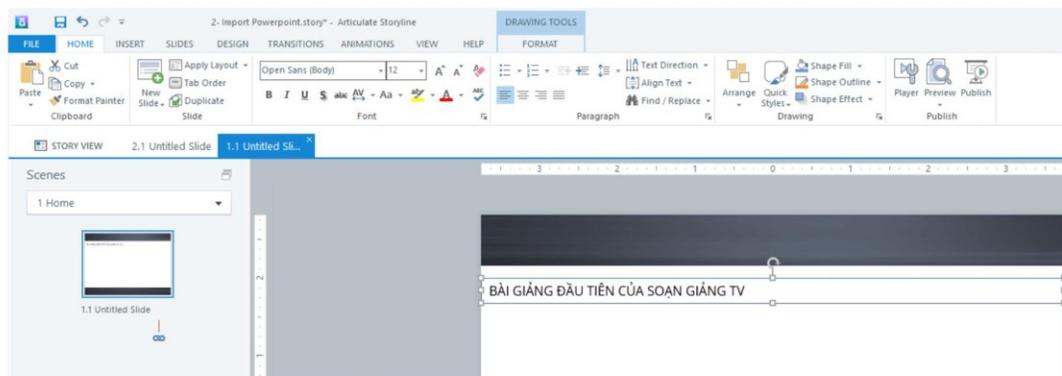


4- Chèn chữ-text và định dạng

B1- Vào menu Insert-> Chọn Text box

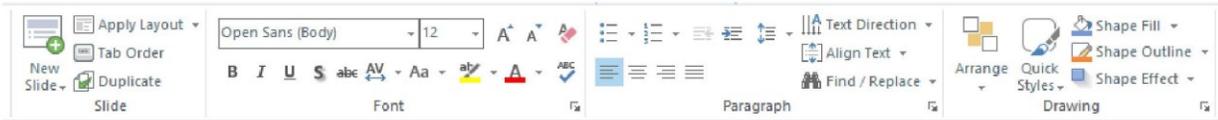


B2- Ở màn hình thiết kế-> Dùng chuột trái giữ kéo thả để xuất hiện text box-> Gõ nội dung vào.





B3- Ở menu Home-> Dùng các công cụ định dạng

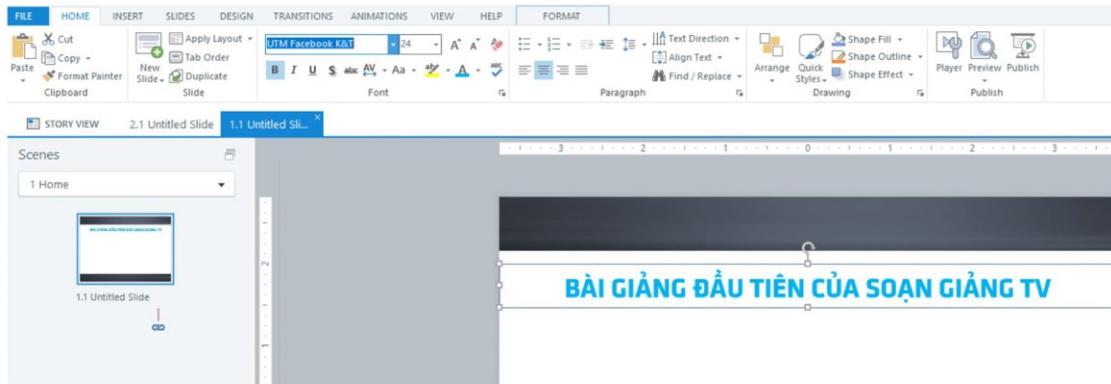


+ : color: màu chữ

+ : Font chữ và Cỡ chữ

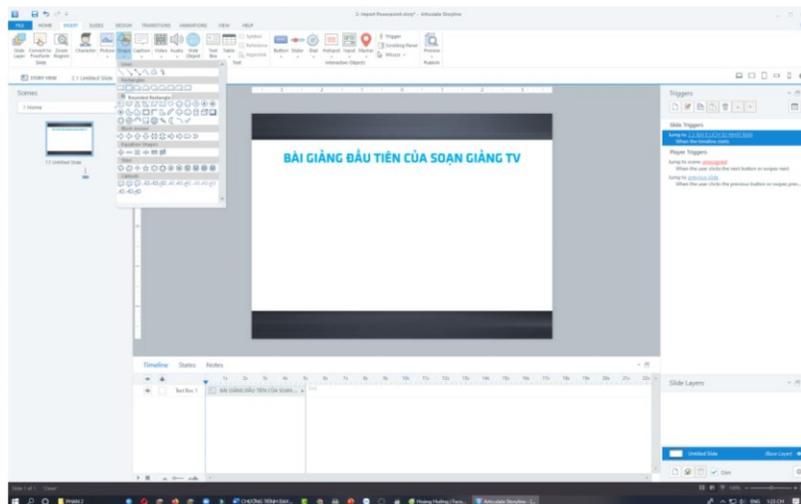
+ : Kiểu chữ

+ Shape Fill: Nền chữ (nếu muốn)



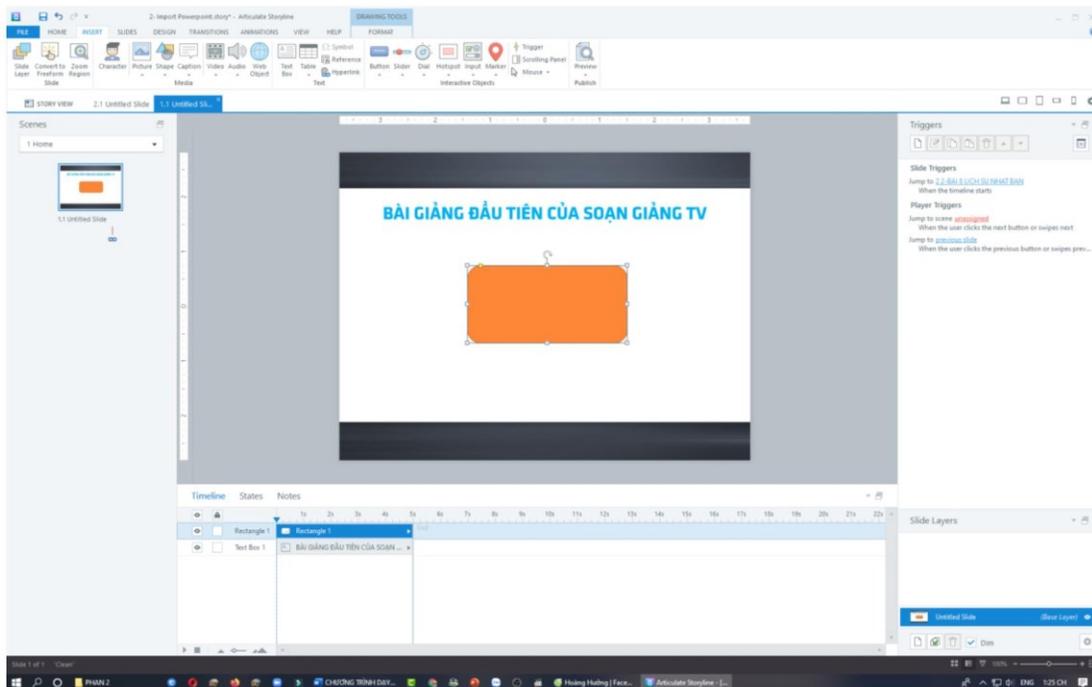
5- Chèn shape and text và định dạng

B1- Vào menu Insert-> Chọn Shape-> chọn một shape cần vẽ...

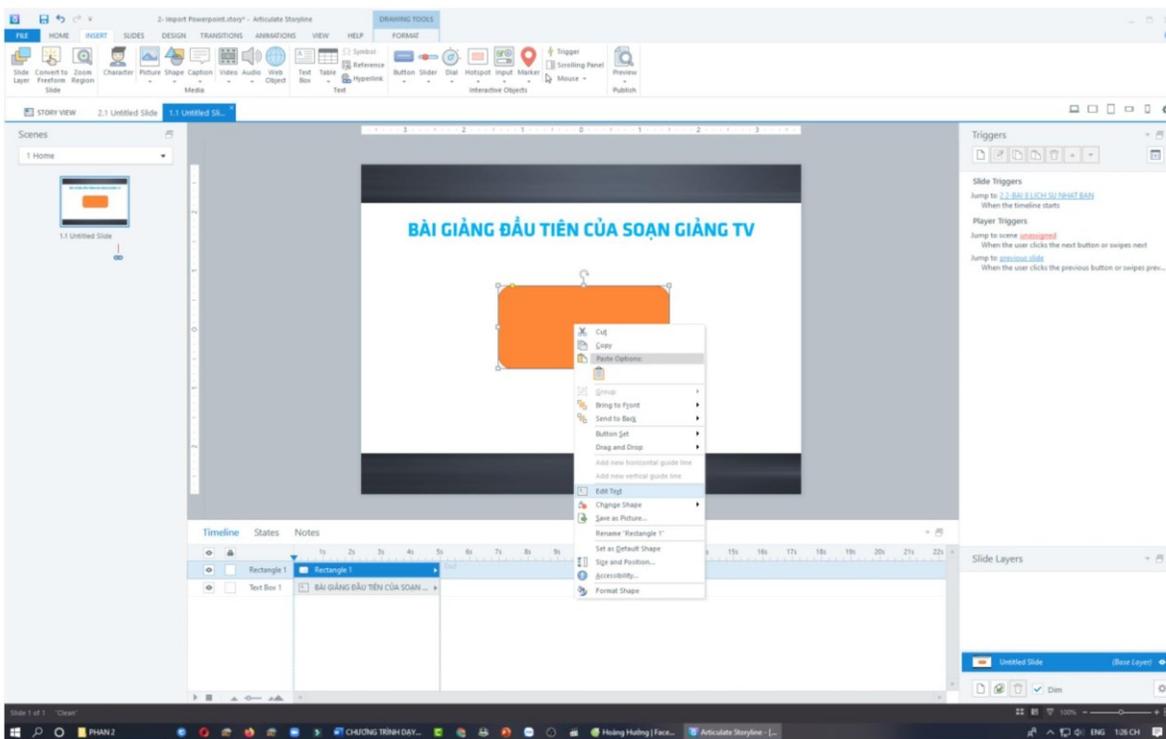




B2- Kéo thả shape trong màn hình thiết kế tạo shape theo ý muốn:



B2- Thêm chữ (text) vào shape: Phải chuột vào shape-> Chọn Edit text-> Gõ nội dung vào shape.





B3- Định dạng shape và text: Chọn shape cần định dạng-> Chọn Format

*Định dạng shape:

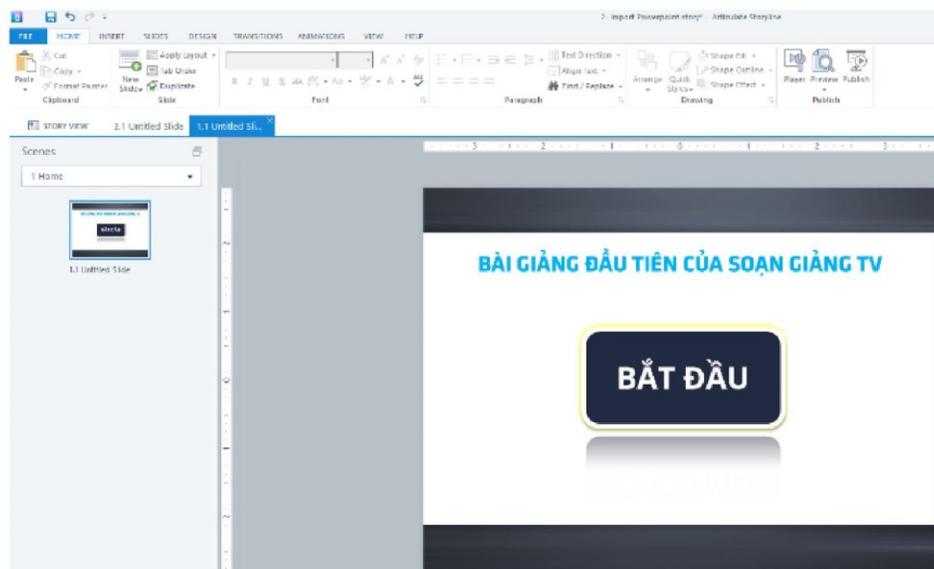
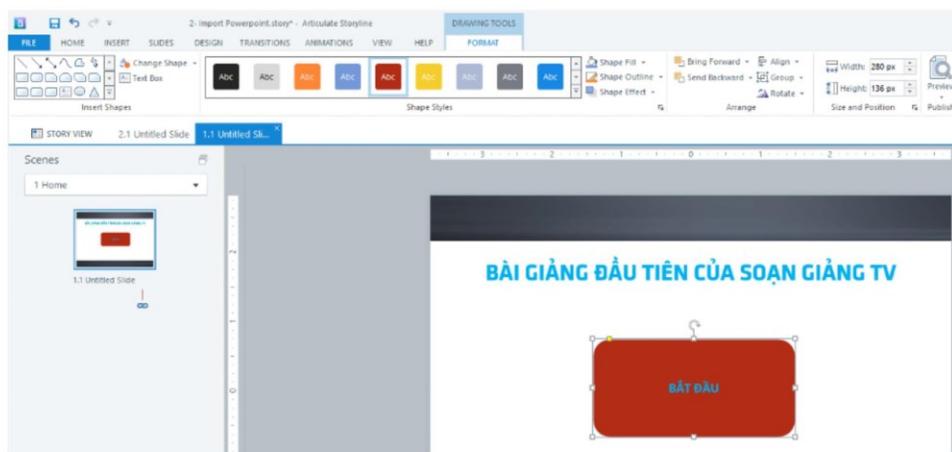
+ Shape Styles: Kiểu shape

+ Shape Fill: Màu sắc nền cho shape

+ Shape outline: Màu sắc đường viền và kiểu đường viền.

+ Shape Effect: Hiệu ứng cho shape....(Tùy chỉnh theo ý muốn)

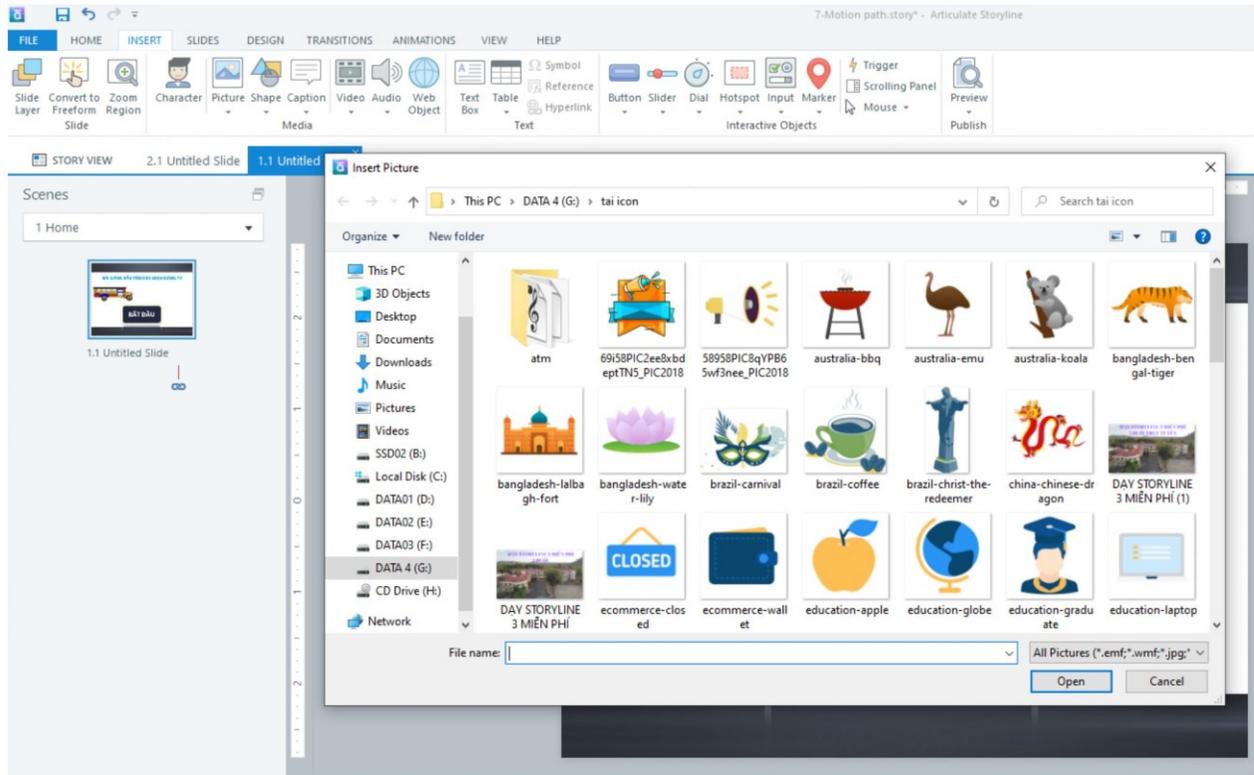
* Định dạng chữ: Như B3 của bài 3 trên.





6- Chèn hình ảnh và định dạng:

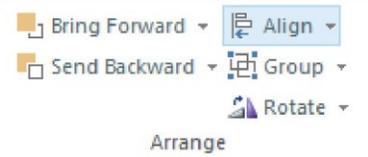
B1- Chọn slide cần chèn-> vào menu Insert-> Chọn Picture From file-> Chọn vị trí ảnh cần chèn-> Chọn ảnh và Open



B2-Định dạng hình ảnh: Chọn hình ảnh-> Vào Format





Thao tác- Minh họa	Giải thích
	<p>Nhóm công cụ định dạng ảnh.</p> <ul style="list-style-type: none"> + Brightness: Độ sáng. + Contracst: Đen trắng + Recolor: Đổi màu ảnh... + Replace Picture: Thay hình ảnh khác... + Reset Picture: Đưa hình ảnh về trạng thái mặc định (ban đầu)
	<ul style="list-style-type: none"> + Picture styles: Chọn kiểu định dạng ảnh sẵn + Picture Shape: Đổi ảnh thành hình dạng của một shape + Picture Border: Đường viền của ảnh + Picture Effect: Hiệu ứng của ảnh.
	<ul style="list-style-type: none"> + Bring Forward: Đưa ảnh lên lớp trên + Send Backward: Đưa ảnh xuống lớp sau. + Align: Sắp xếp ảnh với ảnh khác hoặc với slide. + Group: Nhóm các đối tượng + Rotate: Xoay ảnh..
	<ul style="list-style-type: none"> + Zoom Picture: Công cụ phóng to một vùng trong hình ảnh + Crop: Cắt bớt hình + Width và height: thay đổi độ rộng và cao của hình.



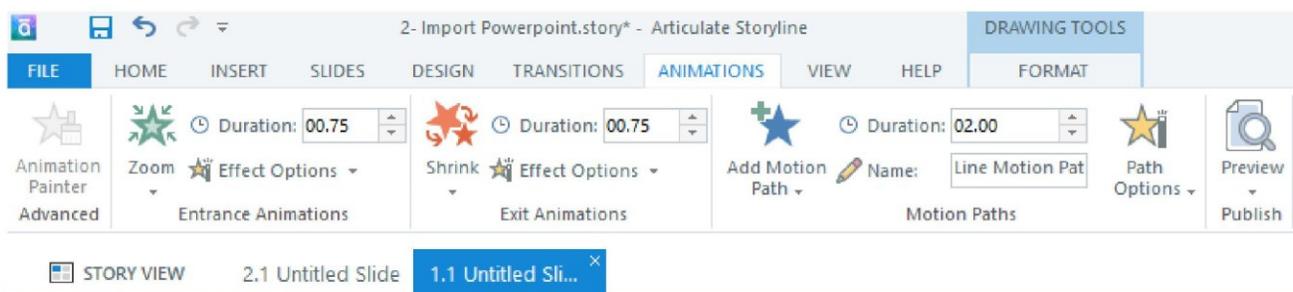
7- Chèn hiệu ứng đối tượng (animation)

Trong storyline có 3 dạng hiệu ứng tương tự như Powerpoint:

+ **Entrance:** Hiệu ứng xuất hiện đối tượng.

+ **Exit Animation:** Hiệu ứng biến mất

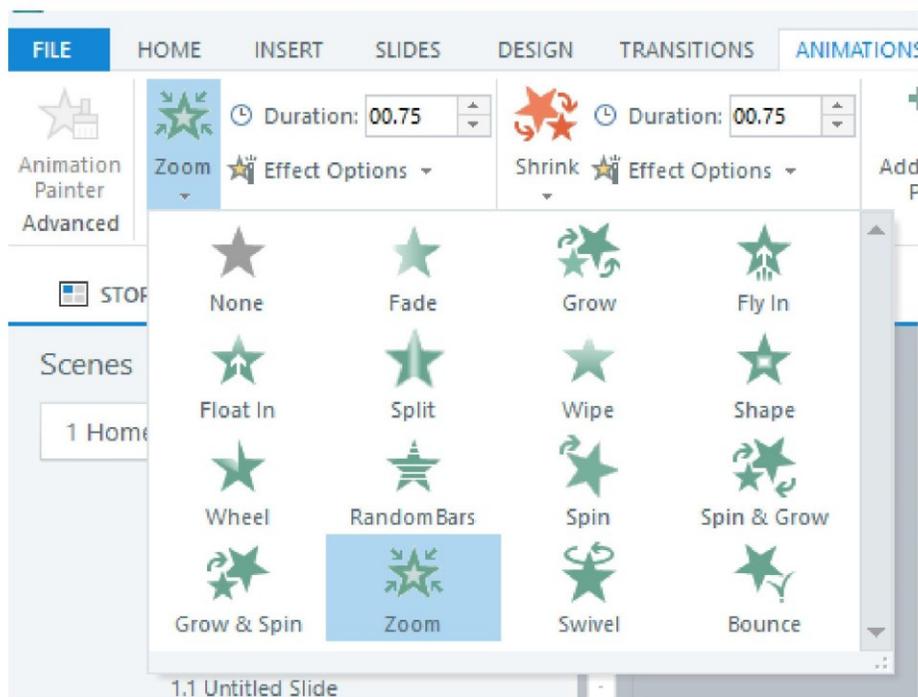
+ **Motion path:** Hiệu ứng chuyển động cho đối tượng.



Thao tác sử dụng:

B1- Chọn đối tượng cần tạo hiệu ứng

B2- Trên menu Animation-> Chọn công cụ dạng hiệu ứng cần tạo (nhấp vào mũi tên tam giác) -> Chọn hiệu ứng cần tạo.

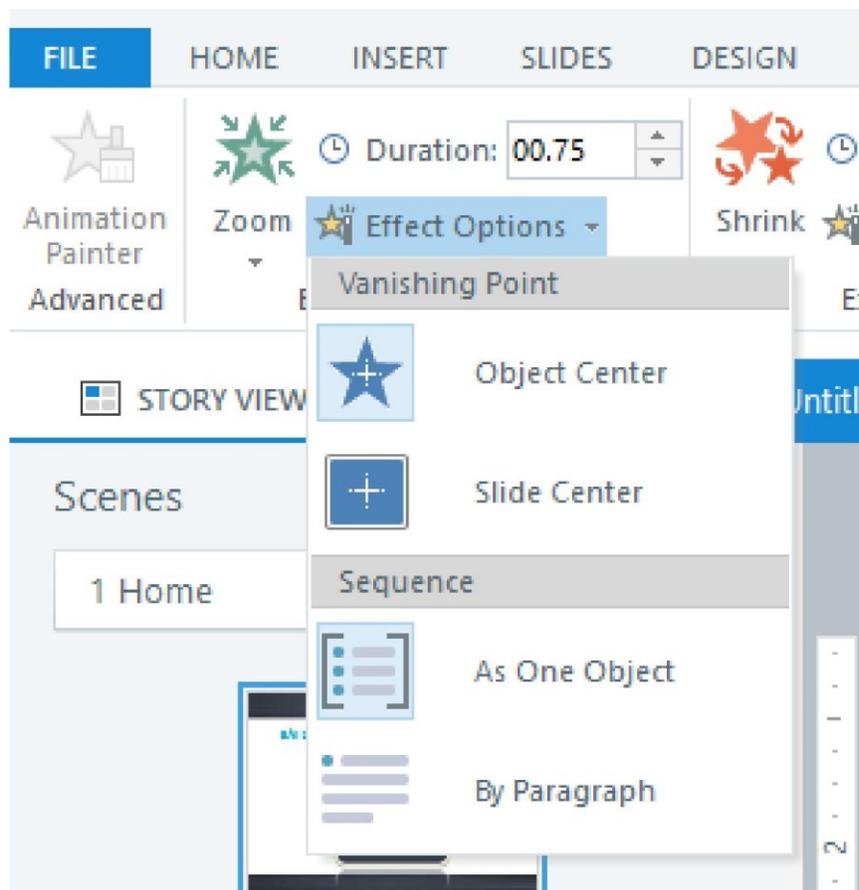


B3- Chính thời gian xuất hiện cho hiệu ứng ở hộp: Duration

⌚ Duration: 00.75

B4- Tùy chỉnh thuộc tính hiệu ứng: Nhấp vào mũi tên Effect Options

★ Effect Options ▾

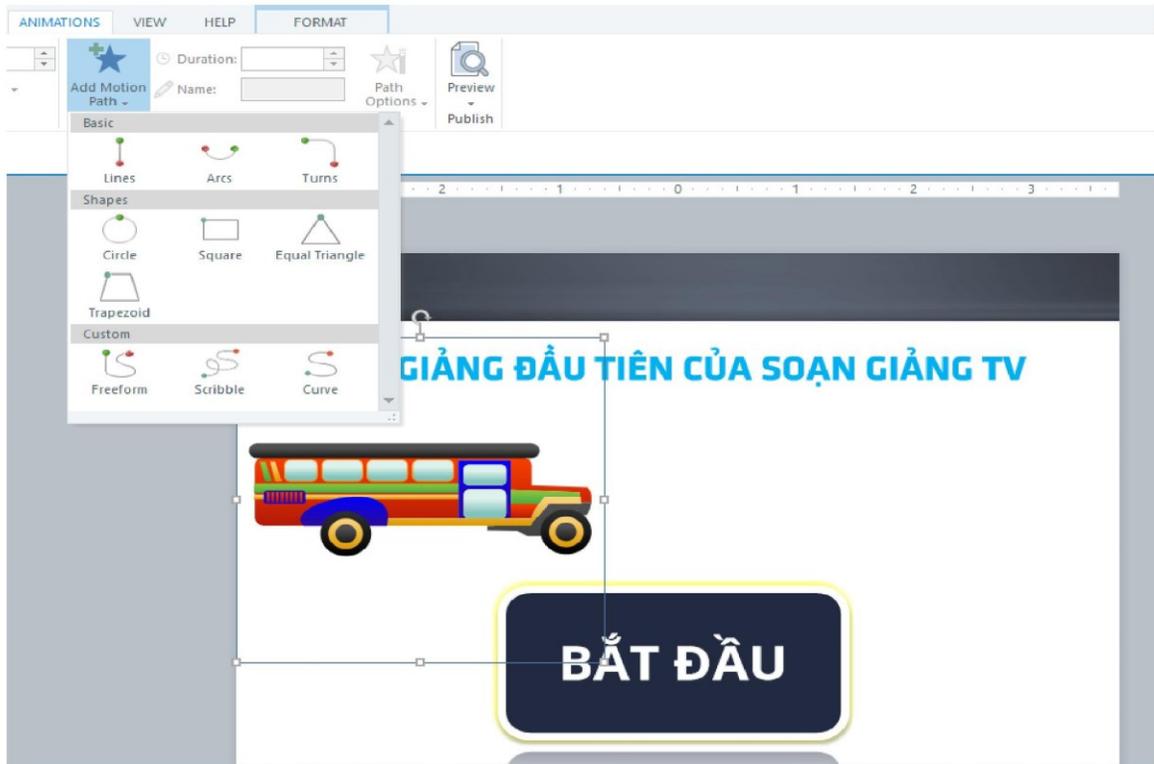


Lưu ý: Tùy vào hiệu ứng và dạng hiệu ứng mà có các tùy chỉnh khác nhau.

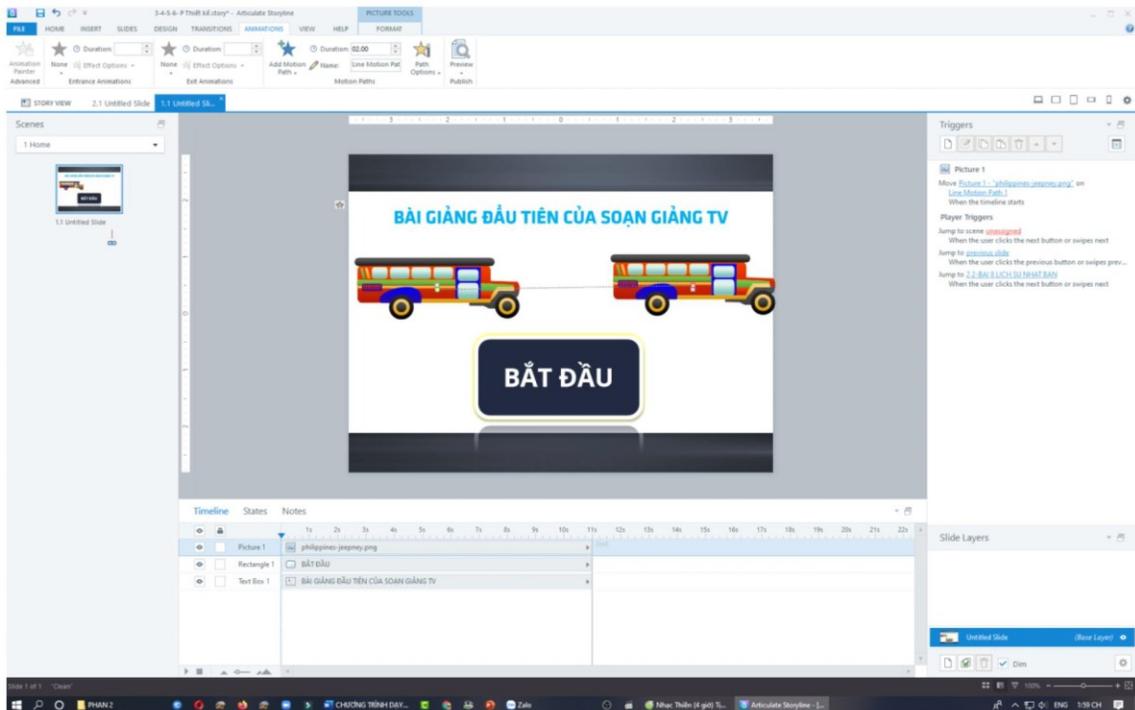
8- Tạo hiệu ứng chuyển động- Motion path.

B1- Chọn đối tượng cần tạo hiệu ứng chuyển động

B2- Chọn vào Animation-> Nhấp vào mũi tên Add Motion path-> Chọn hiệu ứng cần chèn.

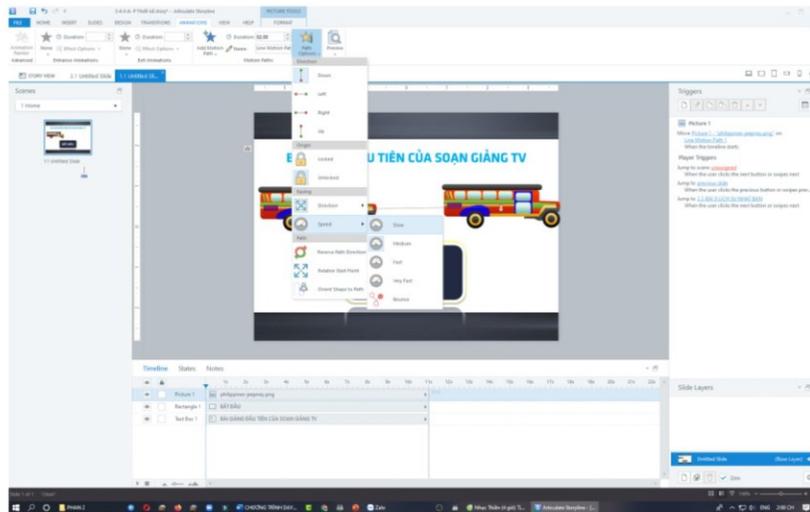


B3- Điều chỉnh hiệu ứng theo hướng mong muốn (Nhấp giữ chuột vào chấm tròn đỏ để di chuyển và chuyển hướng chuyển động)

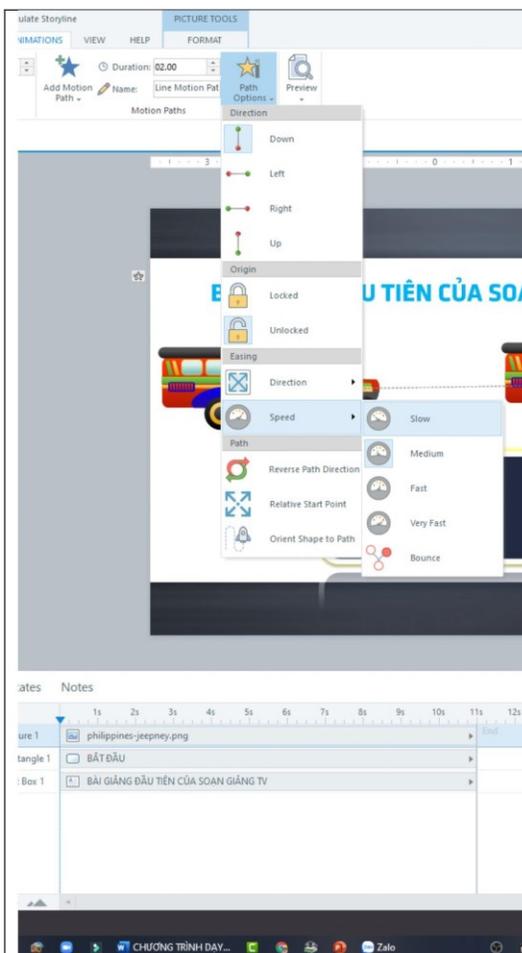




B4- Vào Path Options -> Tùy chỉnh chuyển động theo ý tưởng:



(Trong hình này tôi chọn tốc độ slow: Chậm)

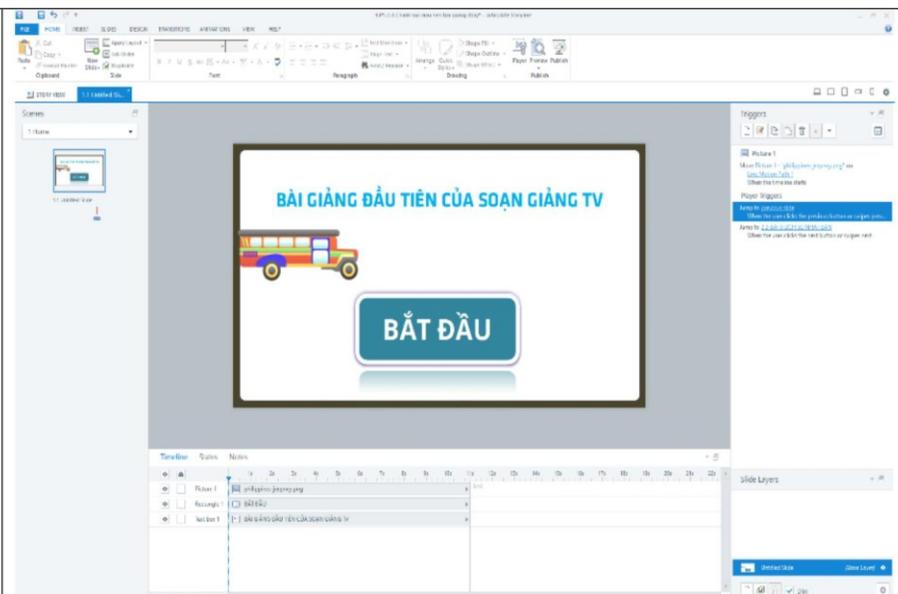


Một số tùy chỉnh:
Path Options: Tùy chỉnh thuộc tính hiệu ứng
 + **Direction:** Điều hướng hiệu ứng
 + **Origin:** Khóa hoặc mở khóa hiệu ứng (cố định hiệu ứng)
 + **Speed:** Tùy chỉnh tốc độ hiệu ứng chuyển động
 + **Reverse...:** Điều hướng hiệu ứng ngược lại.

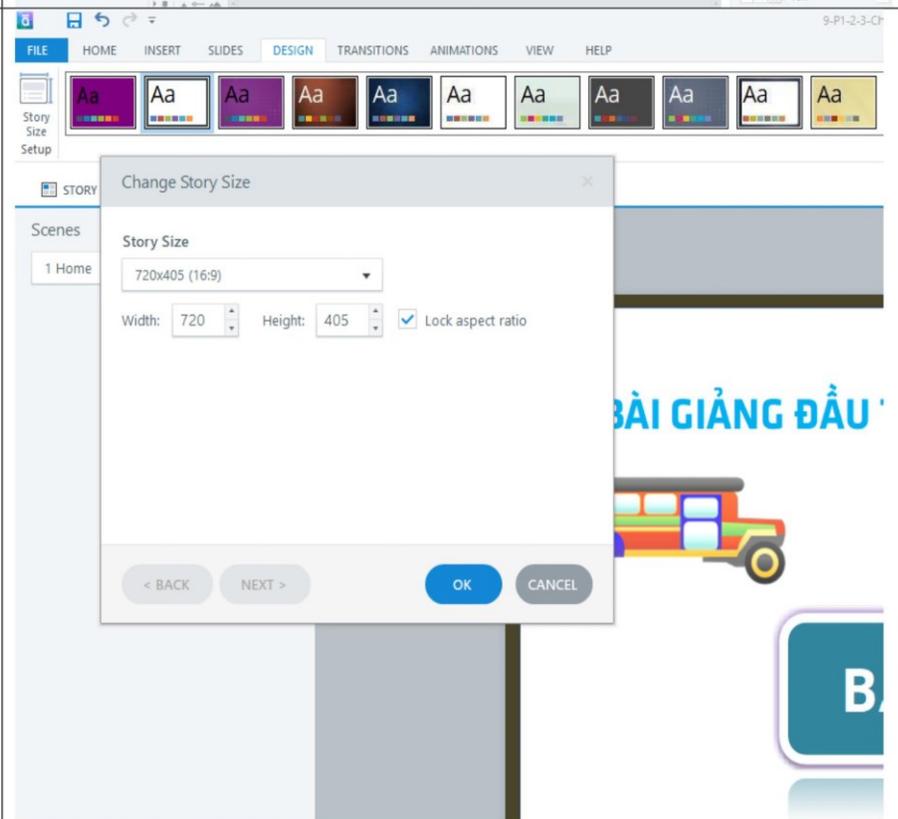


**9- Thêm nền và mẫu nền vào bài giảng.
a-Thay đổi khung hình slide**

B1- Chọn cảnh cần chỉnh sửa khung hình (Tỷ lệ) slide.



**B2- Chọn Design-> Story size setup.
+ Ở mục Story size: Chọn tỷ lệ phù hợp (thường nên chọn 16:09)
+ Ngoài ra ở mục: Width và height ta có thể chọn độ phân giải tùy chỉnh bằng cách nhập cụ thể thông số vào ô.
B2- Sau khi xong nhấn OK hoàn thành.**





b-Thay đổi màu nền cho slide:

Có 2 cách:

Cách 1:

B2-Chọn thực đơn Design-> nhập vào mũi tên ở mục Background style-> Chọn Format background-> Xuất hiện một cửa sổ mới.

*** Ở tab Fill:**

+ **Solid Fill:** Chọn màu đơn ở mục color-> Kéo thanh transparency để thay đổi độ trong của màu...

+ **Gradient Fill:** Ta có thể phối nhiều màu cho nền.

+ **Picture or texture Fill:** dạng nền sẵn hoặc dùng hình ảnh làm nền.

+ **pattern fill:** mẫu nền sẵn.

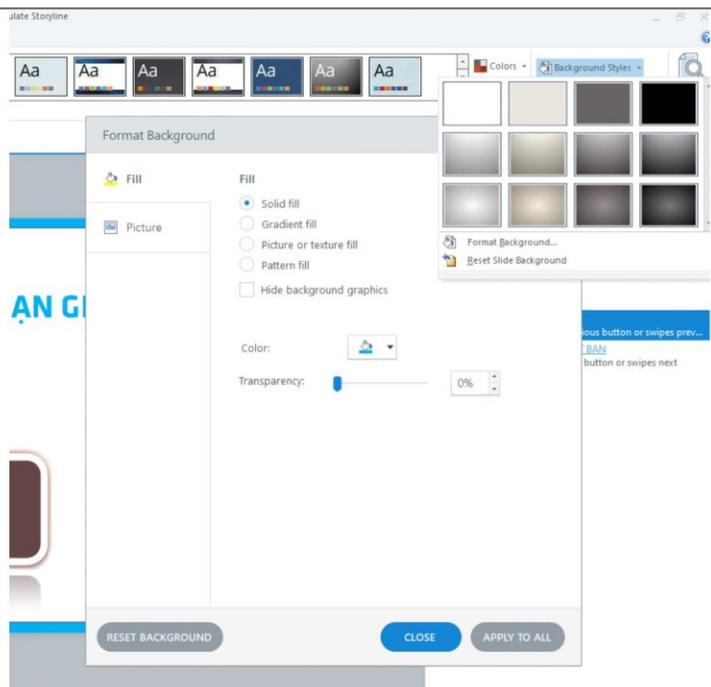
*** Ở mục: Picture-> chọn xử lí ảnh nền...**

B2- Sau khi xong ta có thể:

+ **Nhấn Apply to all:** áp dụng toàn bộ nền cho toàn bộ trang chiếu..

+ **Reset Background** để về mặc định.

Cách 2: Phải chuột vào slide cần thiết lập nền-> Chọn Format background-> Xuất hiện cửa sổ như cách 1 và thực hiện thao tác như HD cách 1.

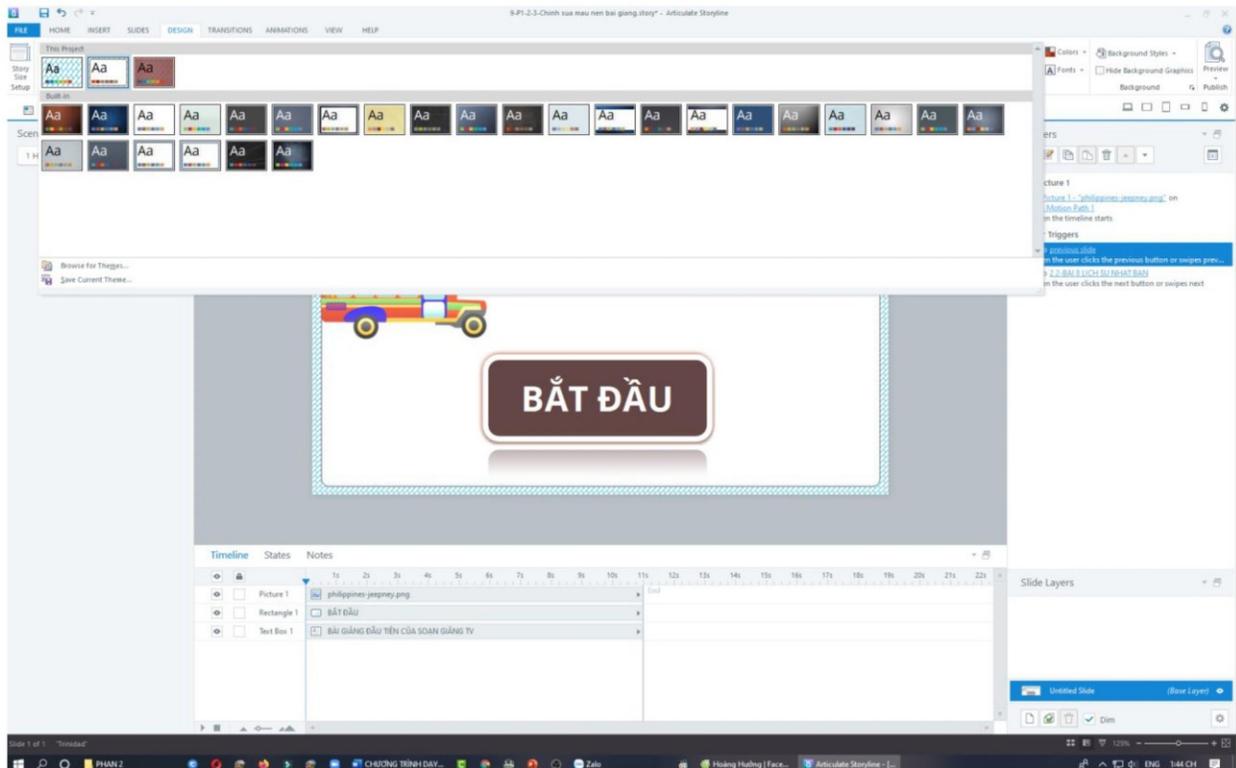




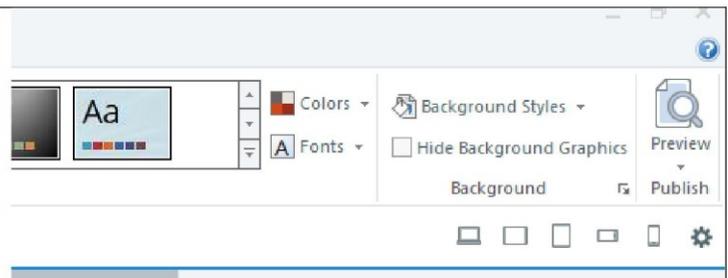
c-Thay đổi mẫu sẵn.

Mục đích: Giáo viên có thể chọn sẵn các mẫu giao diện do Storyline 3 cấp để rút ngắn thời gian làm bài.

B1- Nhấp chọn Design-> Ở mục themes -> Chọn mẫu sẵn theo sở thích.



B2- Sau khi chọn xong mẫu → Ta có thể đổi màu sắc và font chữ cho toàn bộ giao diện.

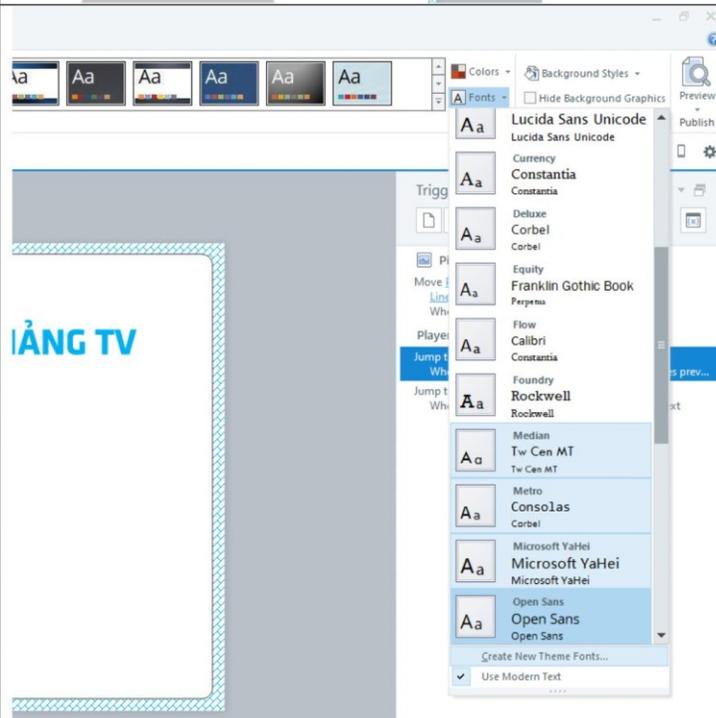
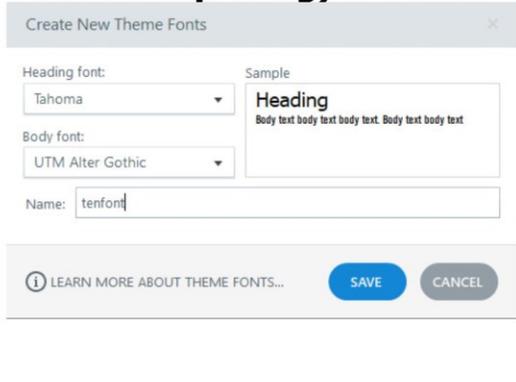




+ Nhấp mũi tên ở lệnh Colors: Chọn dải màu cho phù hợp.



Nhấp Font: Để thay đổi font chữ.
+ Chọn font sẵn
+ Hoặc chọn Create new theme font: Để tự tạo mẫu font mới cho slide (Heading font: Tiêu đề; Body Font: Font cho nội dung)-> Save.

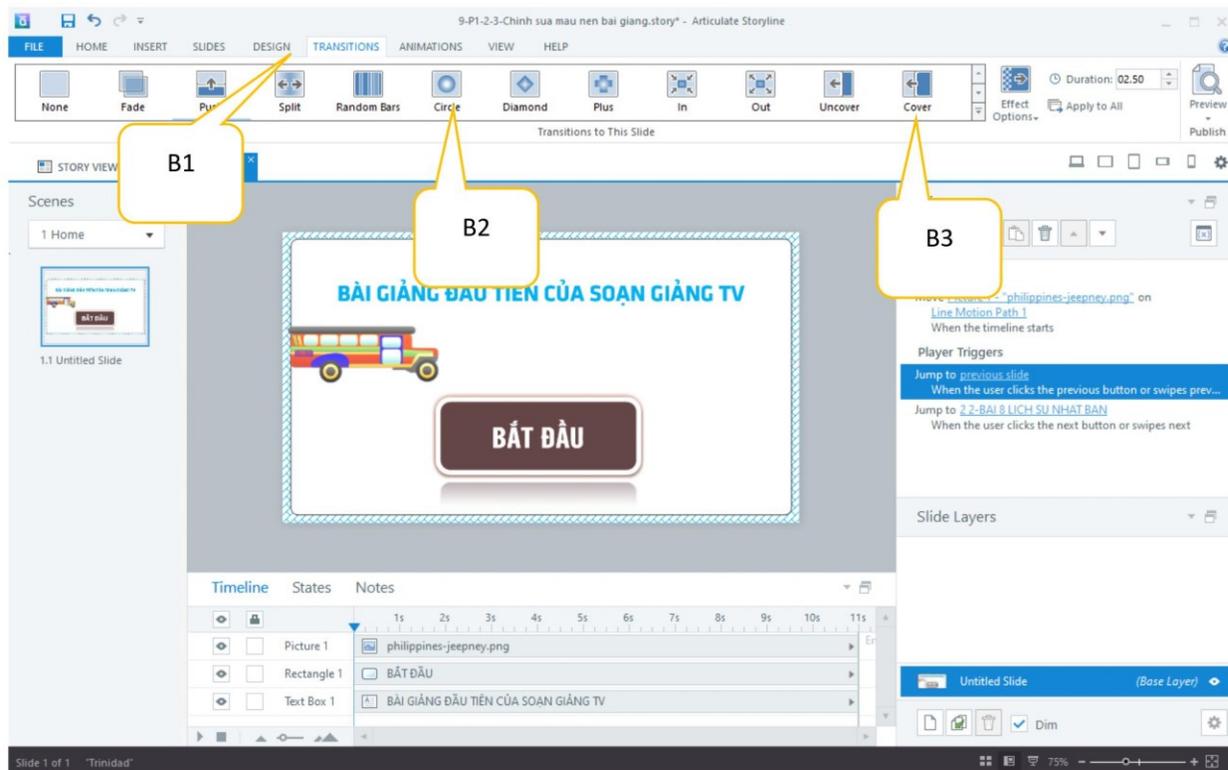


10- Tạo hiệu ứng chuyển cảnh (transition).

Đây là hiệu ứng chuyển cảnh hay còn gọi là chuyển trang- Tương tự như ở trong Powrpoint. Nhưng storyline 3 thì hỗ trợ ít hiệu ứng hơn Powerpoint.



B1- Chọn: Transition ở thanh menu storyline 3.



B2- Chọn hiệu ứng thích hợp.

B2- Thay đổi thuộc tính hiệu ứng ở mục: Effect Options.

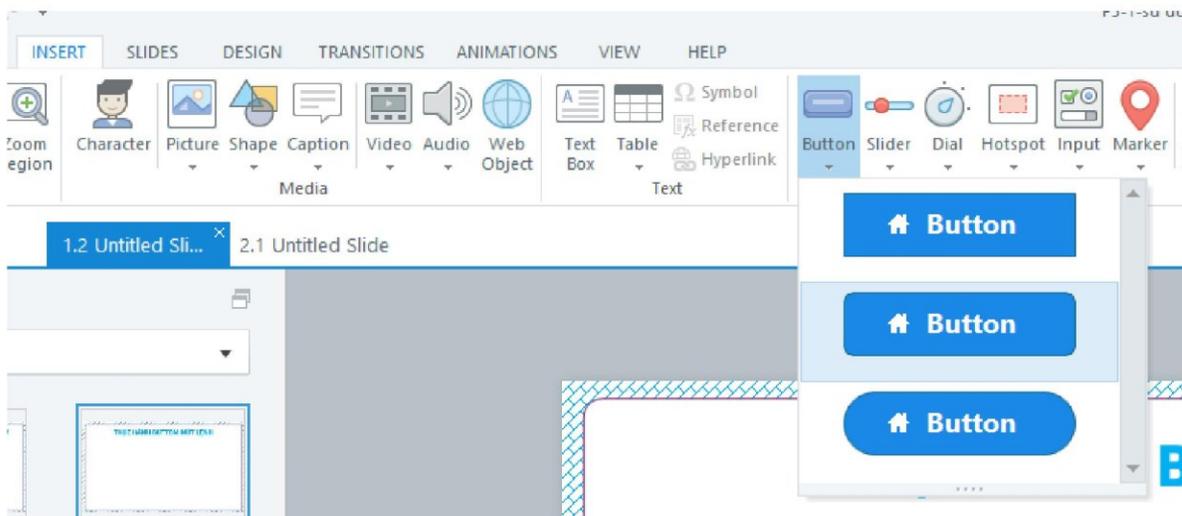
B3- Nhấn Apply to all để áp dụng hiệu ứng cho toàn bộ bài giảng.

III- Sử dụng các thành phần, trigger, states, layer

Đối với phần này thì nó khá là trừu tượng vì thế mình sẽ không dạy kỹ thuật đơn giản mà sẽ gắn liền nó với một vài tình huống sử dụng trong bài giảng để mọi người thực hành hiệu quả hơn.

1- Tạo và sửa các button

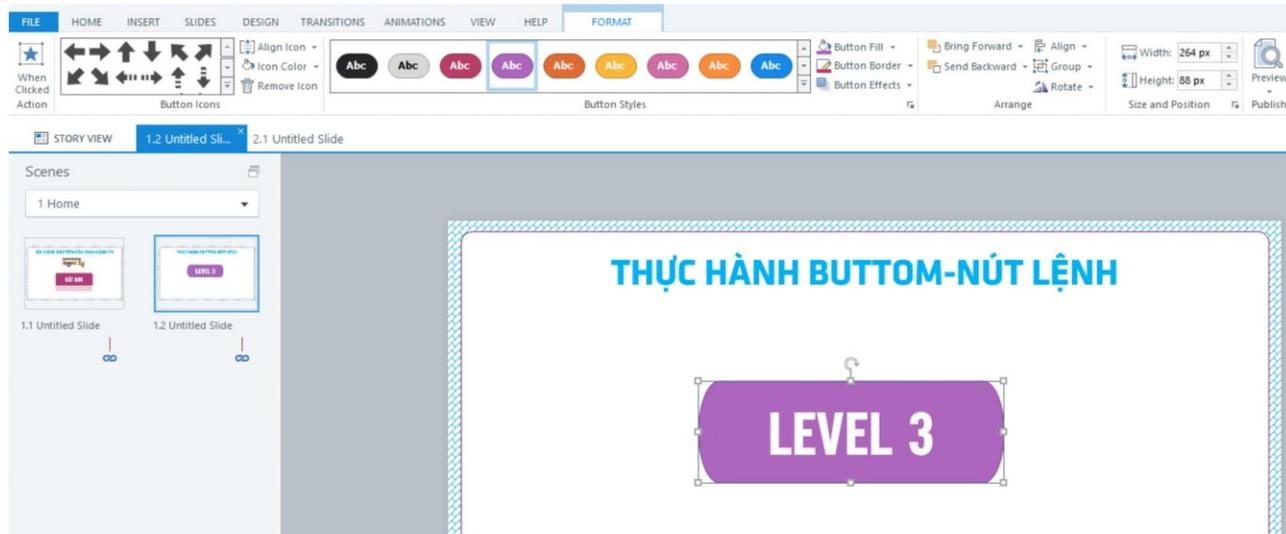
B1- Ở menu Insert-> Nhấp chọn mũi tên lệnh Button-> Chọn nút cần tạo-> Tiến hành vẽ, kéo thả nút lệnh ở slide.

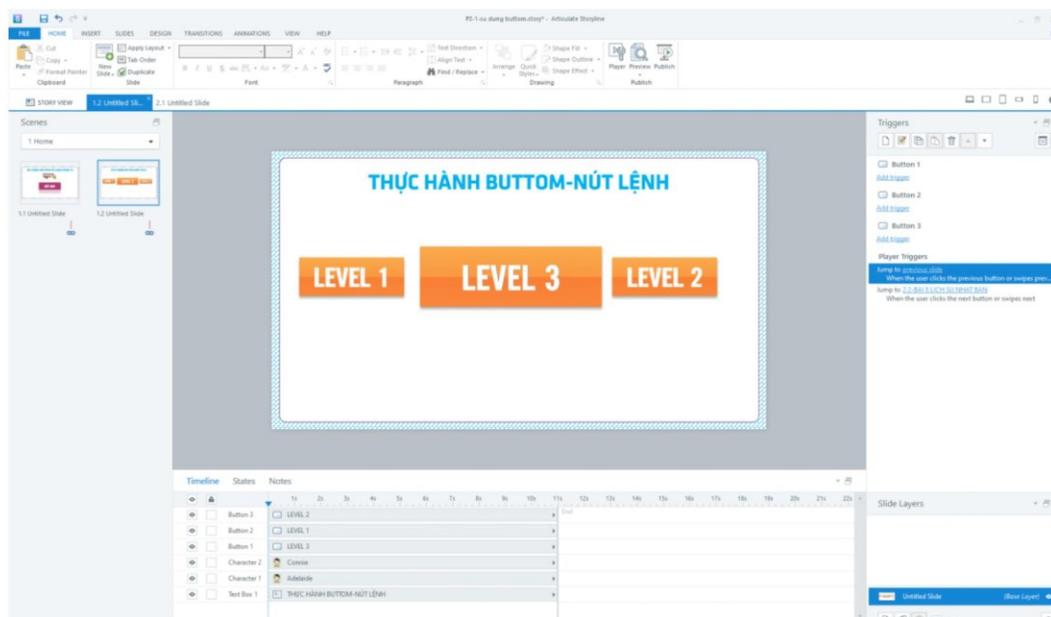


B2- Chèn chữ và định dạng nút lệnh cho đẹp.

+ Chèn chữ: Phải chuột vào nút lệnh vừa tạo-> Chọn Edit text-> Gõ chữ vào.

+ Định dạng: Chọn nút lệnh-> Chọn format-> Định dạng như: Màu sắc, viền, nền...

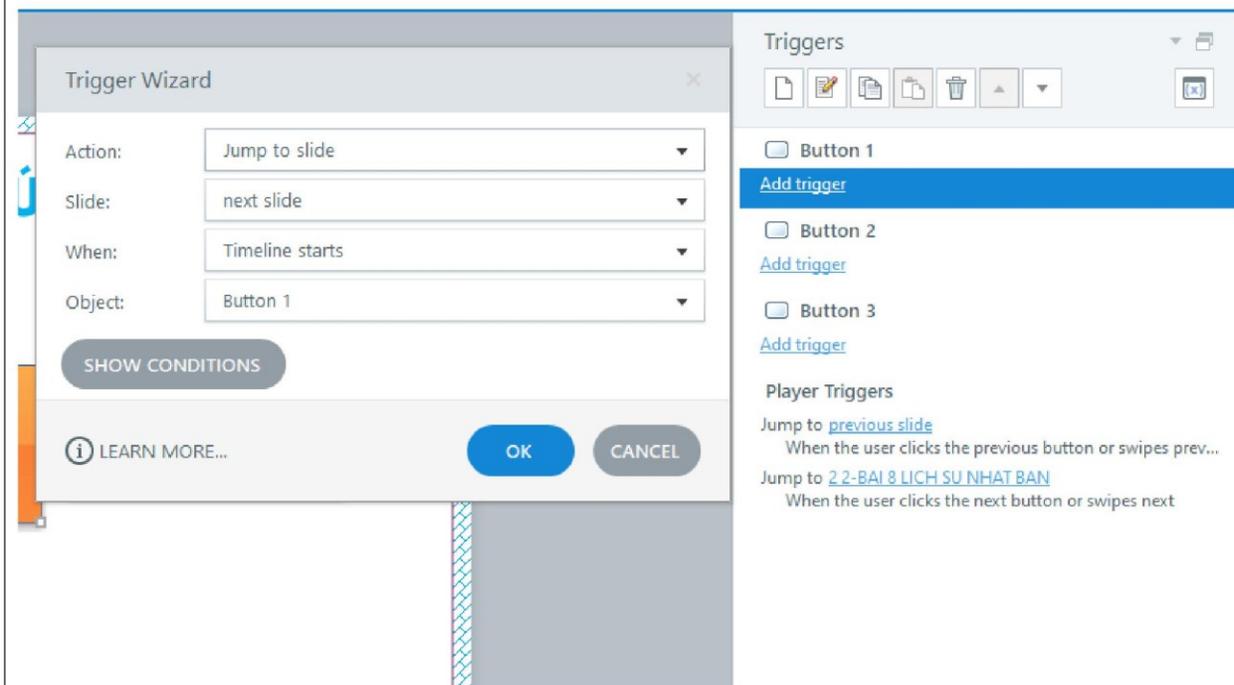




B3- Thiết lập Add triggers cho nút lệnh.

- Ở cửa sổ bên phải-> Chọn nút lệnh cần tạo triggers-> Nhấn Add triggers

+ Action: Chọn hành động cho nút lệnh...



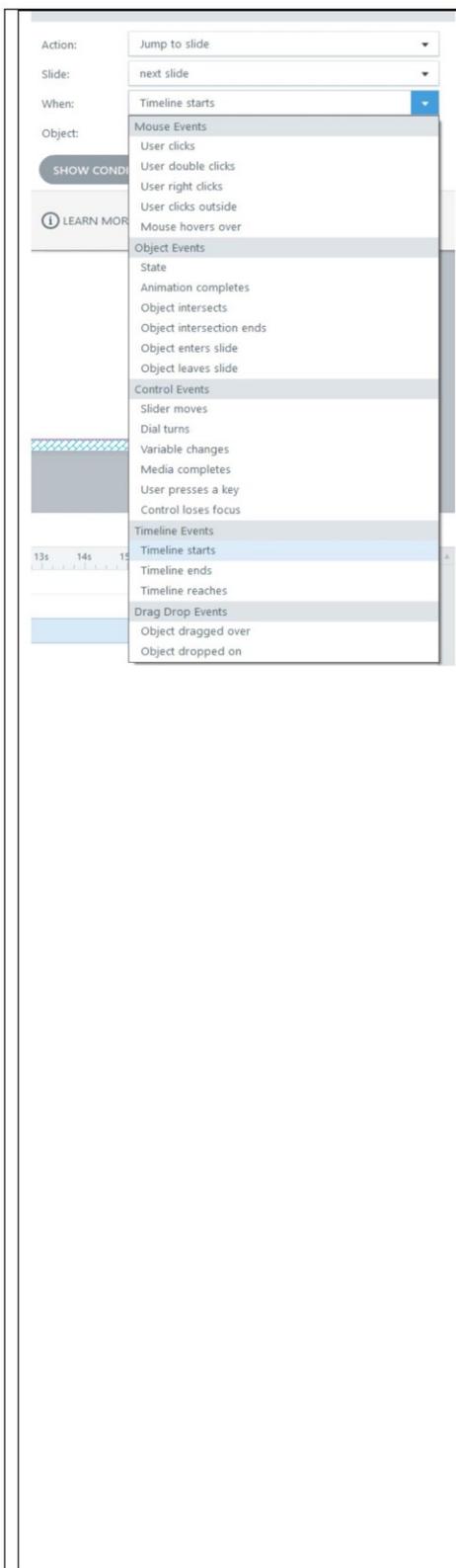


<p>Trigger Wizard</p> <p>Action: Jump to slide</p> <p>Slide: Common</p> <p>When: Change state of</p> <p>Object: Show layer</p> <p>Hide layer</p> <p>Jump to slide</p> <p>Jump to scene</p> <p>Lightbox slide</p> <p>Close lightbox</p> <p>Move</p> <p>Media</p> <p>Play media</p> <p>Pause media</p> <p>Stop media</p> <p>Project</p> <p>Restart course</p> <p>Exit course</p> <p>More</p> <p>Adjust variable</p> <p>Pause timeline</p> <p>Resume timeline</p> <p>Jump to URL/file</p> <p>Send email to</p> <p>Execute JavaScript</p> <p>Quiz</p> <p>Submit interaction</p> <p>Submit results</p> <p>Review results</p> <p>Reset results</p> <p>Print results</p>	<p>1- Common:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Change state of: trạng thái..đôi tượng. + Show layer: Hiện lớp + Hide layer: Ẩn lớp + Jump to slide: Chuyển đến slide + Jump to Scene: Chuyển đến cảnh khác.. + Lightbox slide: Hiện hộp thoại. + Close lightbox: Đóng hộp thoại. + Move: Di chuyển. <p>2-Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Play media: Mở đa phương tiện (âm thanh, video) + Pause: Tạm dừng âm thanh, video.. + Stop: Dừng <p>3- Project:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Restart Course: Khởi động lại khóa học. + Exit Course: Đóng khóa học. <p>4- More: Thêm</p> <ul style="list-style-type: none"> + Adjust Variable: Thực hiện biến. + Pause timeline: Dừng trang chiếu... + Resume timeline: Tiếp tục trang chiếu.. + Jumpe to Url/File-> Mở liên kết hoặc tệp tin.. + Send email to: Gửi mail. <p>5- Quiz: Lệnh với bài tập...</p> <ul style="list-style-type: none"> + Submit Interation: Trả lời tương tác... + Submit results: Kết quả tương tác... + Review results: Xem kết quả quiz.. + Reset results: Reset kết quả. + Printer result: In kết quả.
---	---

+ Slide: Hành động gì??

Lệnh này sẽ tùy vào action chọn mà sẽ có những lựa chọn hành động khác nhau...

+ When: Hành động khi nào?



1- Mouse event:

+ **User clicks:** Khi nhấp chuột vào đối tượng.
 + **User double clicks:** Khi nhấp đúp chuột vào đối tượng.

+ **User right clicks:** Khi nhấp phải chuột vào đối tượng.

+ **User click outside:** Khi người dùng bấm bên ngoài đối tượng.

+ **Mouse hovers over:** Khi đưa chuột vào đối tượng.

2- Object Events:

+ **State:** khi trạng thái đối tượng thay đổi...

+ **Animaton completes:** Khi đối tượng thực hiện xong hiệu ứng.

+ **Object intersects:** Khi 2 đối tượng giao nhau.

+ **Object intersection ends:** Khi hai đối tượng kết thúc giao nhau.

+ **Object enters slide:** khi vào slide thực hiện hành động.

+ **Object leaves slide:** Khi đối tượng rời khỏi trang chiếu

3- Control Event:

+ **Slider moves:** Khi di chuyển slider..

+ **Dial turns:** Khi quay kim lần lượt.

+ **Variable changes:** Khi biến thành đối...

+ **Media completes:** Khi hoàn thành video, âm thanh...

+ **User Presses a key:** Nhấn nút bất kỳ..

+ **Control loses focus:** khi kiểm soát mục tiêu..

4- Timeline Event:

+ **Timeline Starts:** Bắt đầu slide.

+ **Timeline ends:** Kết thúc slide.

+ **Timeline reaches:** Tính thời gian..

5- Drag drop event:

+ **Object dragged over:** Khi kéo thả sai..

+ **Object dropped on:** Khi kéo thả đúng.

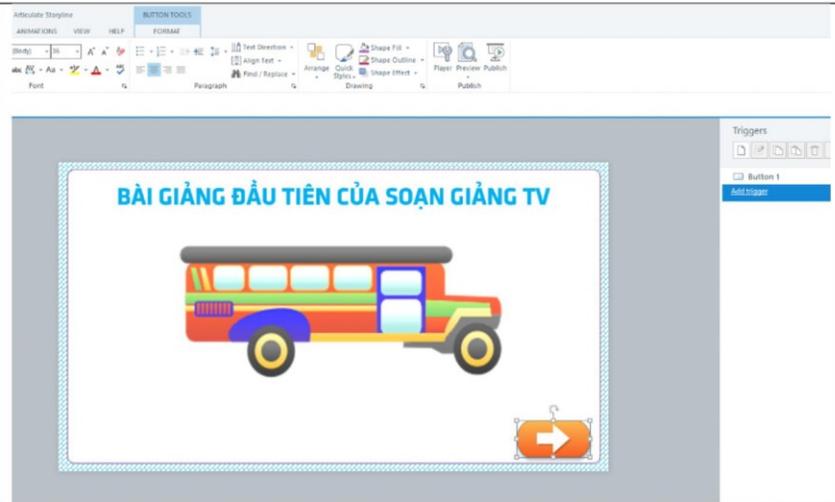
+ **Object:** Chọn nút lệnh nào?



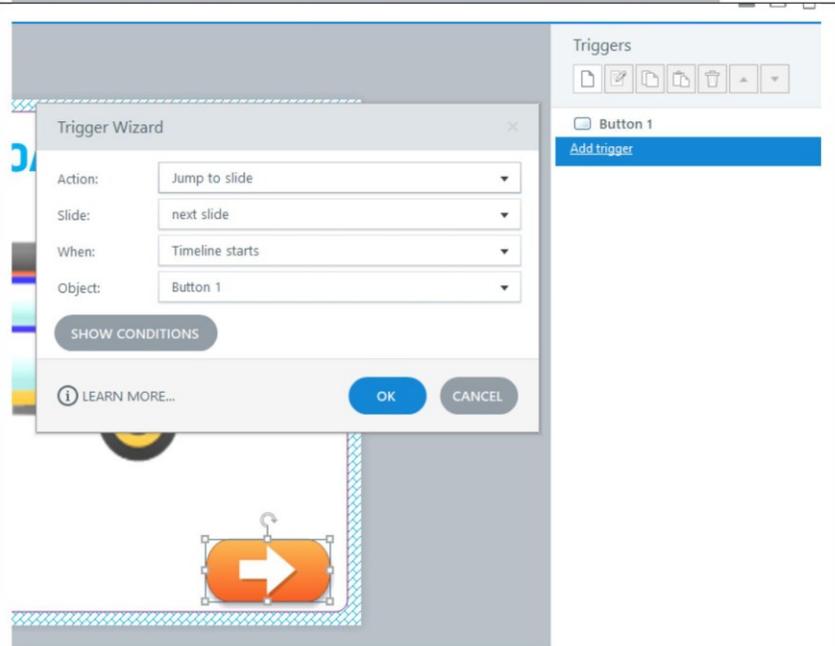
BÀI TẬP TÌNH HUỐNG:

BÀI TẬP 1: Tình huống: Tạo button (nút lệnh) nhấp vào thì sẽ chuyển đến một cảnh hoặc một slide khác.

B1- Tạo nút lệnh và định dạng (Xem ở trên)



B2- Ở cửa sổ triggers- > Nút lệnh vừa tạo (button 1) -> Chọn Add triggers-> Xuất hiện cửa sổ như hình.





B3- Thiết lập hành động chuyển slide jump to slide hoặc chuyển cảnh Jump to scene.

(Chọn như hình ảnh- Ý nghĩa đã HD B3 phần trên)

Như hình trên thì thiết lập chuyển đến slide 2.

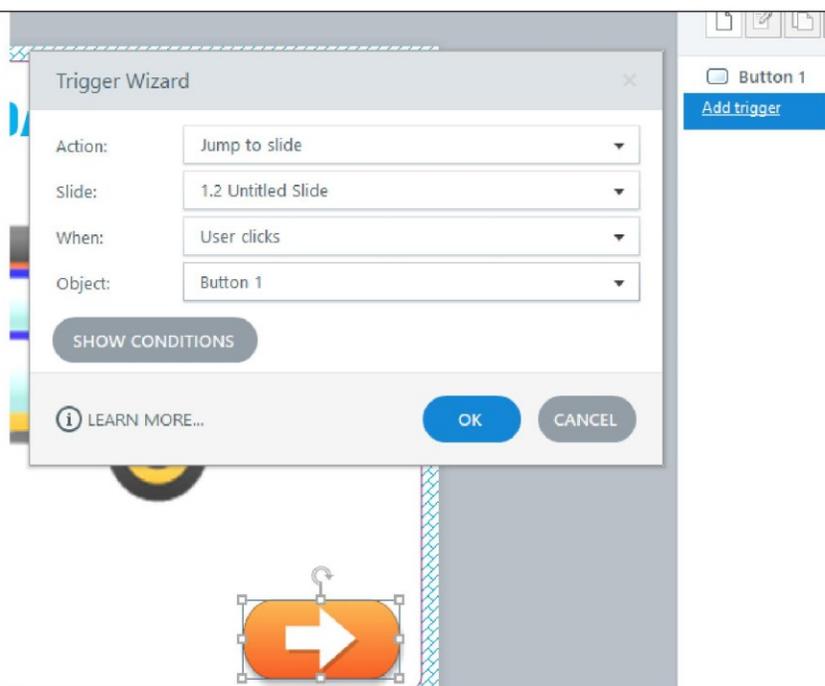
+ Action: Jump to slide- Tức là chuyển đến slide..

+ Slide: Slide nào-> Slide số 1.2 (Tức là slide 2 của cảnh 1)

+ When: Khi nào-> khi thực hiện lệnh nhấp chuột vào nút lệnh.(User clicks)

+ Object: Đối tượng nhấp nào?-> Đối tượng button 1 (màu cam)

=> Sau khi xong chúng ta nên Preview lên để kiểm tra việc thiết lập có đúng chưa.

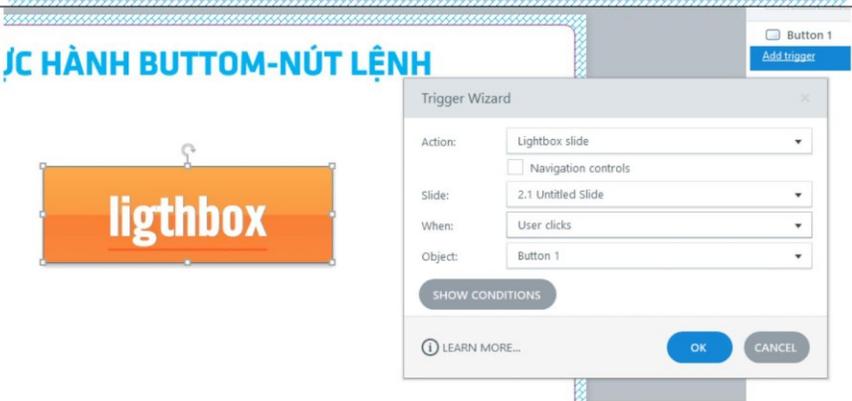


BÀI TẬP 2: Tình huống: Tạo một nút lệnh-> thiết lập khi nhấp vào nút lệnh sẽ xuất hiện một lighthbox (một slide hoặc một cảnh trong bài giảng)

B1- Tạo một thông báo bằng tính năng Insert -> Shape-> tạo shape và ghi chữ.



B2-Ở cửa sổ phải-> Chọn Add trigger-> Thiết lập các lệnh như hình bên.
 + Action: chọn lightbox slide
 + Navigation control: Check vào nếu muốn slide mới lên có thể điều khiển được.
 + Slide: Chuyển đến slide nào (trong htifnh là slide 1 cảnh 2)
 + When: Khi thực hiện User click (tức là nhấp chuột vào)
 + Object: Đối tượng nhấp vào là Button 1.



KẾT QUẢ:





2- Sử dụng macker

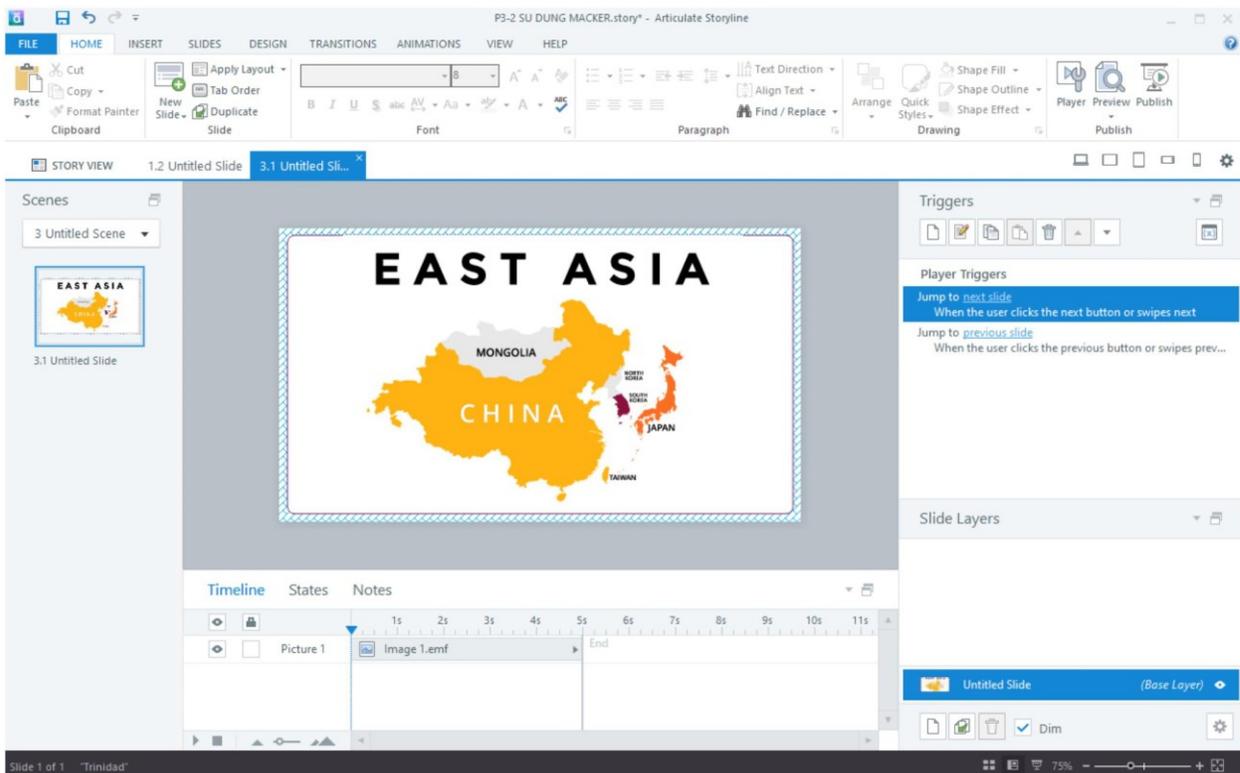
Công dụng: Tạo ra các maker để ghi chú trong slide hoặc để chú giải trên hình ảnh, bản đồ...vvv

+ Chèn âm thanh vào macker.

+ Ghi âm thanh vào macker

+ Ghi nội dung chú thích.

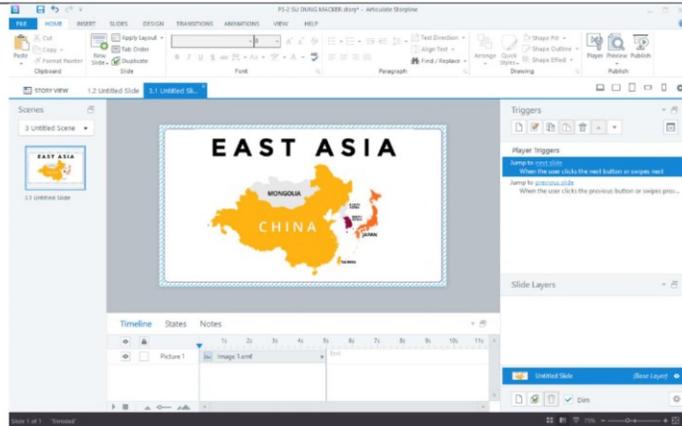
Bài tập tình huống: Có một bản đồ -> cần ghi chú vị trí và thông tin của các quốc gia.



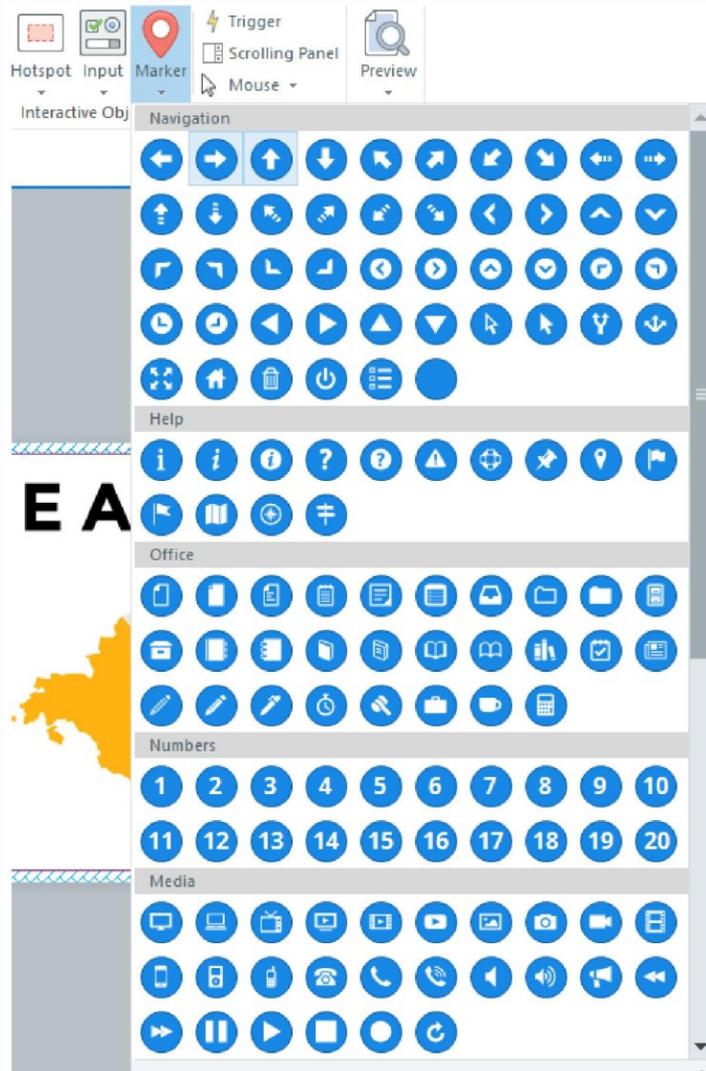


THỰC HIỆN

B1- Chèn hình ảnh bản đồ vào.



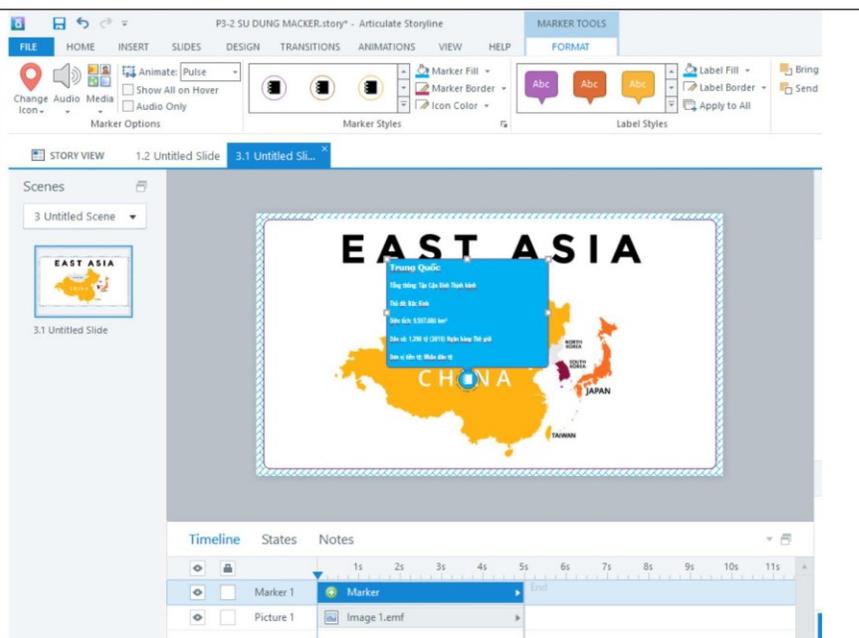
B2-Tạo macker: Insert-> Macker-> chọn macker cần tạo.





B2- Thực hiện thao tác kéo thả để tạo macker vào vị trí cần tạo và nhập các thông tin cần thiết theo ý tưởng:

- + **Label Styles:** Đổi kiểu chú thích..
- + **Macker Fill:** Màu nền macker..
- + **Label Fill:** Màu nền của chú thích...
- + **Animate:** Hiệu ứng macker.
- + **Media:** Chèn hình ảnh và video..vào macker.
- + **Audio:** Chèn hoặc ghi âm thanh vào macker
- + **Change Icon:** Đổi macker khác..



BÀI TẬP THỰC HÀNH:

Tình huống 1: Chèn một bản đồ Việt Nam và tạo ghi chú 3 tỉnh, thành phố: Dân số, diện tích...vv

Tình huống 2: Chèn một cây hoa-> Tạo các macker ghi chú các bộ phận của cây hoa.



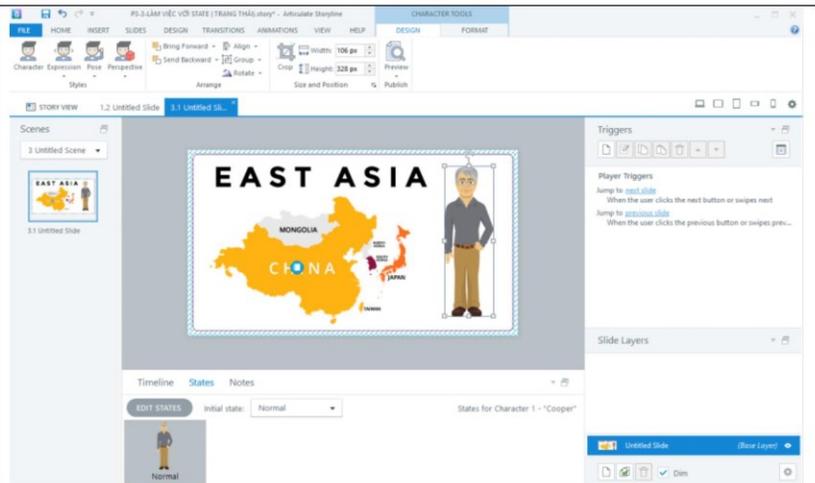


3- Làm việc với states (trạng thái đối tượng)

Ý nghĩa states: Đây là tính năng thiết lập các trạng thái khác nhau của đối tượng trong slide

Tình huống 1: Chèn một nhân vật (character)-> sau đó thực hiện thay đổi trạng thái nhân vật.

B1- Chèn nhân vật:
Insert-> Character->
chọn nhân vật cần
chèn..(Cách chèn và định
dạng nhân vật đã có HD
trước đó)



B2-Ở thanh timeline->
Chọn states-> Thiết lập
trạng thái của nhân vật
theo ý muốn
+ Ở mục Inial state:
Thiết lập đối tượng là
Hide (ẩn)hoặc Normal (
không ẩn)
+ Mở lệnh Edit States:
Nhập vào để tạo các
trạng thái của nhân vật...
(XEM B3)





B3- Nhấp Edit states chỉnh trạng thái nhân vật-> Để tạo states mới ta nhấp vào biểu tượng tờ giấy trắng.

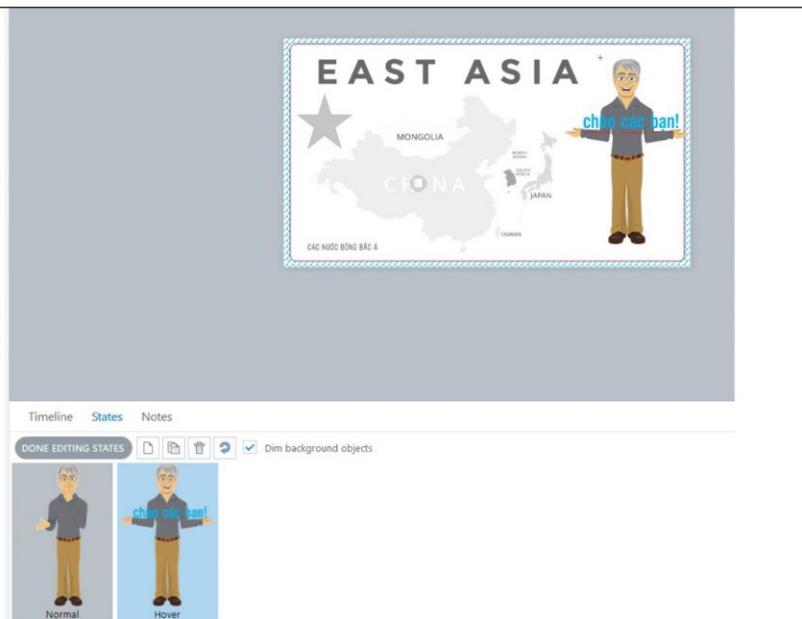
- * **Buil-in:** Trạng thái
- + **Hover:** Đưa chuột vào đối tượng sẽ như thế nào.
- + **Down:** Khi nhấp giữ vào đối tượng..
- + **Visited:** Khi nhấp vào đối tượng
- + **Selected:** Khi chọn đối tượng..
- + **Disabled:** Vô hiệu hóa đối tượng.
- * **Drag and drop:**
- + **Drag over:** Khi kéo quá đối tượng
- + **Drop Correct:** Khi kéo vào đúng đối tượng..
- + **Drop Incorrect:** Khi kéo vào sai đối tượng.
- * **Expression:** Các trạng thái của nhân vật...

The screenshot shows the Storyline 3 interface. At the top, there are tabs for 'Timeline', 'States', and 'Notes'. Below the tabs, there is a 'DONE EDITING STATES' button and a 'Dim background objects' checkbox which is checked. A character named 'Normal' is shown in a blue box. Below the character, there is a large 'EAST ASIA' text box. An 'Add' dialog box is open, showing a list of states to add. The 'State name' field contains 'New State'. The list includes 'Built-In' (with sub-items: Hover, Down, Visited, Selected, Disabled), 'Drag and Drop' (with sub-items: Drag Over, Drop Correct, Drop Incorrect), and 'Expression' (with sub-items: Alarmed, Angry, Asking, Confused, Disappointed, Happy, Neutral, Stressed, Surprised, Talking, Thinking, Worried). The 'Dim background' checkbox is also visible at the bottom left of the dialog.



B4- Sau khi tạo một states mới-> Ta có thể chọn states mới và thêm bất đối tượng vào states: Màu sắc, hành động khác, cử chỉ khác, thêm chữ, thêm ảnh...vv

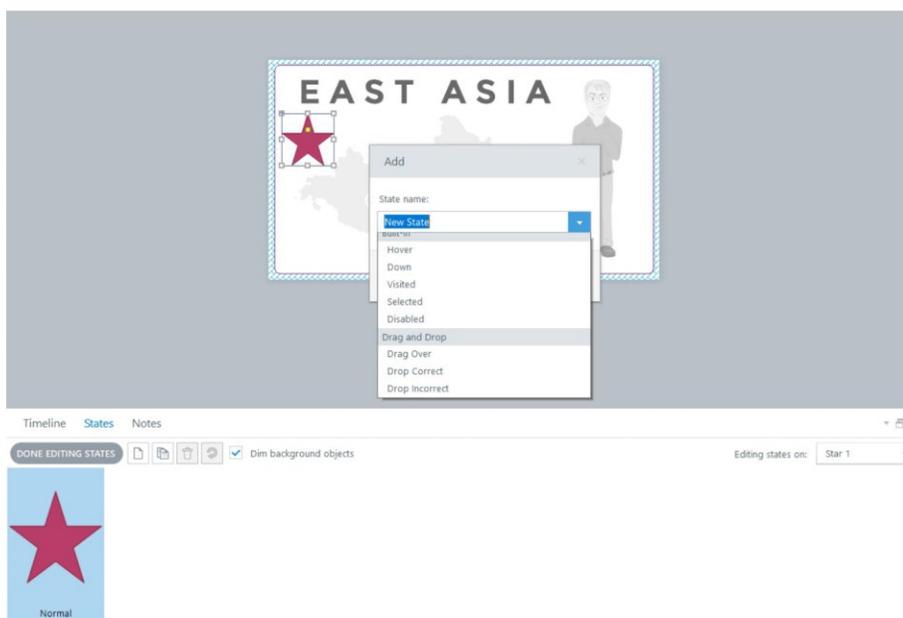
⇒ Sau đó nhấn Done Edit states-> Để hoàn thành



Tình huống 2: Khi chèn một đối tượng là text, shape chúng ta sẽ có các trạng thái khác (Thực hiện các tình huống từ B2 tình huống 1)

+ Để chỉnh trạng thái của đối tượng tương tự trên

+ Các đối tượng là text, shapre...sẽ chỉ có: Buil-in và Drag and drop.





BÀI TẬP THỰC HÀNH:

Câu 1: Chèn một character sau đó tiến thành thay đổi trạng thái (states) của nhân vật như sau:

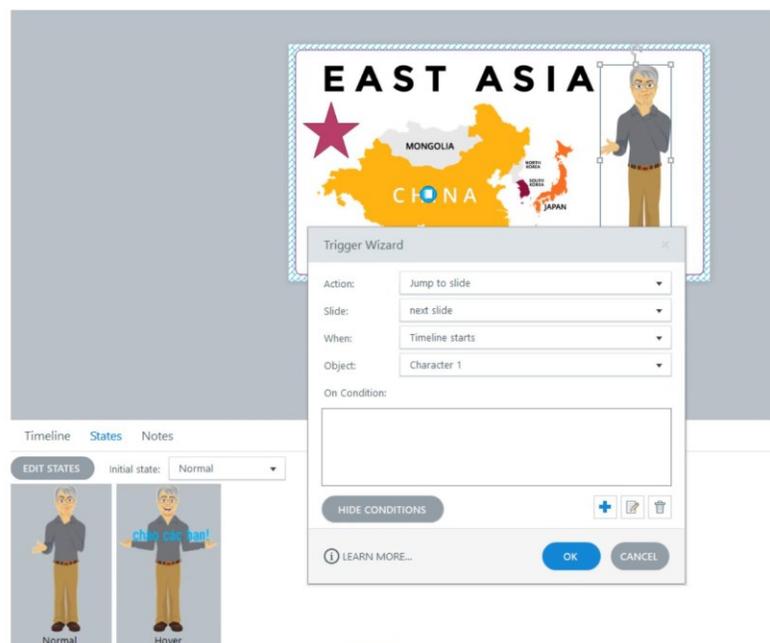
- + Trạng thái khi đưa chuột vào đối tượng
- + Xuất hiện trạng thái khác, Chèn thêm chữ minh họa vào nhân vật.

Câu 2: Chèn một shape hoặc text bất kỳ vào slide sau đó:

- + Thay đổi trạng thái của shape, text đó: Khi nhấp dũ vào (Down)
- + Đổi màu shape hoặc text ở trạng thái mới.

4- Làm việc với triggers

Ý nghĩa: Đây là một trong những tính năng mạnh nhất của storyline 3. Triggers trong storyline nó phong phú và biến hóa cao hơn so với các triggers trong Powpowerpoint. Tức là khi ta thực hiện một hành động nào đó thì đối tượng trong slide sẽ thực hiện điều gì? Để hiểu về triggers ta cần nắm được ý nghĩa các dòng lệnh trong bảng triggers: Action; Slide; when, On conditons; Object...vv ngoài ra sẽ có một số dòng lệnh phát sinh khi ta chọn Action khác nhau...

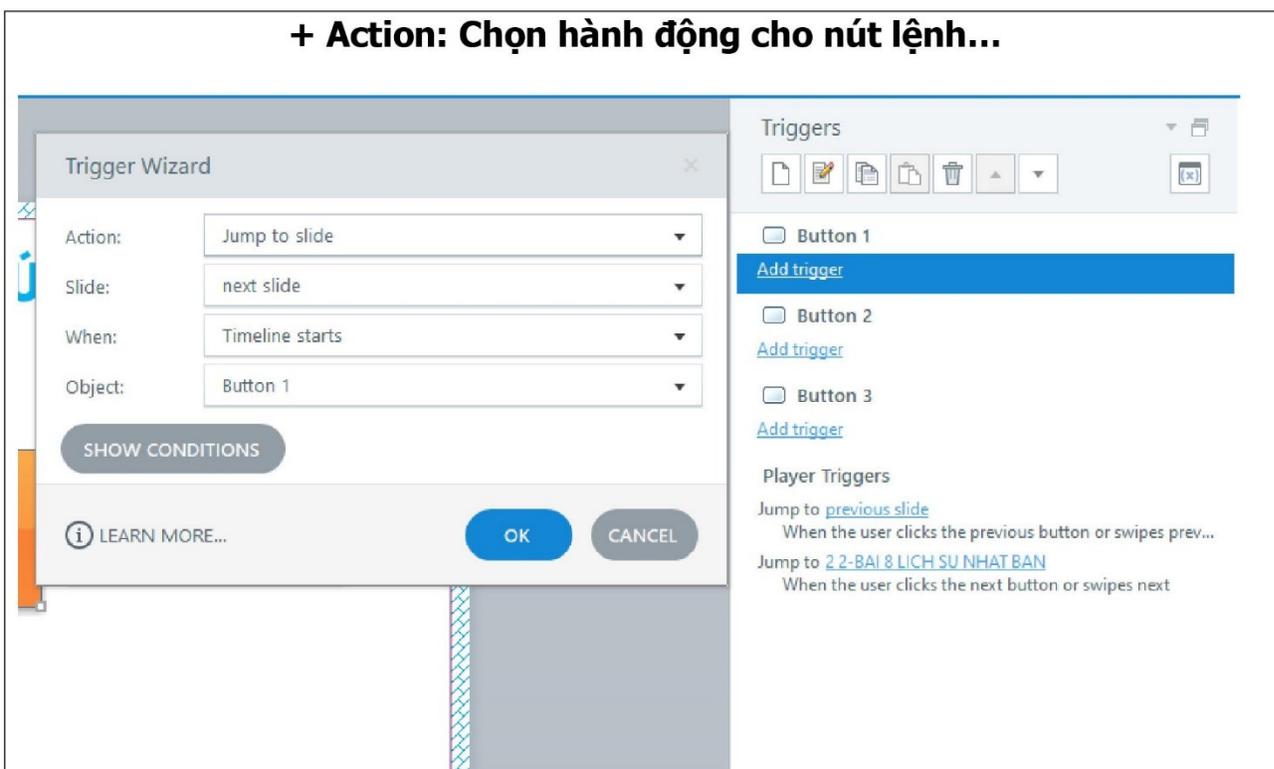




Ý nghĩa của các dòng lệnh thì mình đã có chú giải ở phần hướng dẫn về Button.

Thiết lập Add triggers cho nút lệnh: Ở cửa sổ bên phải-> Nhấp vào biểu tượng tờ giấy: Triggers 

+ Action: Chọn hành động cho nút lệnh...



The screenshot displays the Storyline 3 interface. On the left, the 'Trigger Wizard' dialog box is open, showing the following settings: Action: Jump to slide, Slide: next slide, When: Timeline starts, and Object: Button 1. Below these settings are buttons for 'SHOW CONDITIONS', 'LEARN MORE...', 'OK', and 'CANCEL'. On the right, the 'Triggers' panel is visible, listing three buttons: Button 1, Button 2, and Button 3. Each button has an 'Add trigger' link. Below the buttons, there are 'Player Triggers' listed: 'Jump to previous slide' (When the user clicks the previous button or swipes prev...) and 'Jump to 2 2-BÀI 8 LỊCH SỬ NHẬT BẢN' (When the user clicks the next button or swipes next).

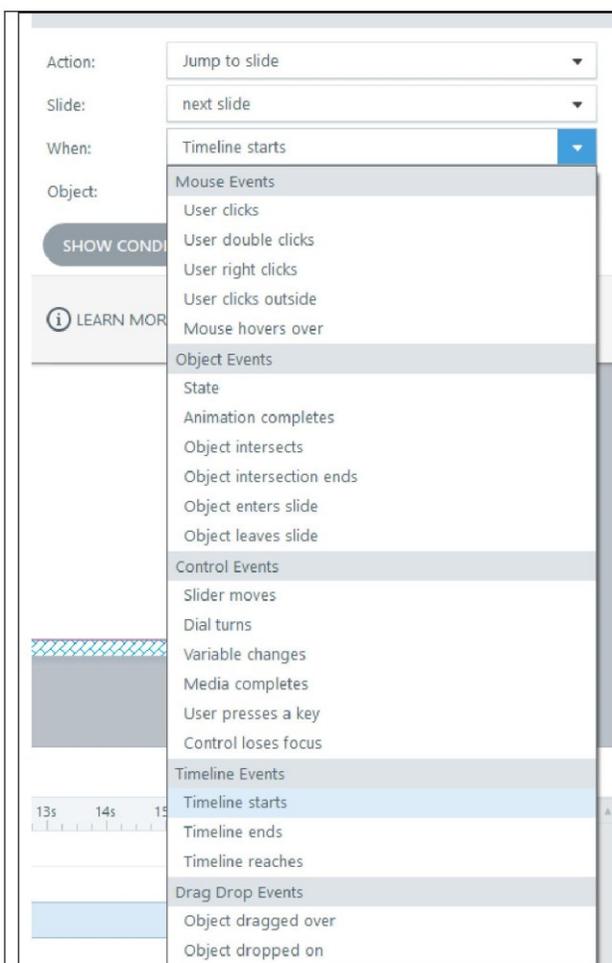


<p>Trigger Wizard</p> <p>Action: Jump to slide</p> <p>Slide: Common</p> <p>When: Change state of</p> <p>Object: Show layer</p> <p>Hide layer</p> <p>Jump to slide</p> <p>Jump to scene</p> <p>Lightbox slide</p> <p>Close lightbox</p> <p>Move</p> <p>Media</p> <p>Play media</p> <p>Pause media</p> <p>Stop media</p> <p>Project</p> <p>Restart course</p> <p>Exit course</p> <p>More</p> <p>Adjust variable</p> <p>Pause timeline</p> <p>Resume timeline</p> <p>Jump to URL/file</p> <p>Send email to</p> <p>Execute JavaScript</p> <p>Quiz</p> <p>Submit interaction</p> <p>Submit results</p> <p>Review results</p> <p>Reset results</p> <p>Print results</p>	<p>1- Common:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Change state of: trạng thái..đôi tượng. + Show layer: Hiện lớp + Hide layer: Ẩn lớp + Jump to slide: Chuyển đến slide + Jump to Scene: Chuyển đến cảnh khác.. + Lightbox slide: Hiện hộp thoại. + Close lightbox: Đóng hộp thoại. + Move: Di chuyển. <p>2-Media:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Play media: Mở đa phương tiện (âm thanh, video) + Pause: Tạm dừng âm thanh, video.. + Stop: Dừng <p>3- Project:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Restart Course: Khởi động lại khóa học. + Exit Course: Đóng khóa học. <p>4- More: Thêm</p> <ul style="list-style-type: none"> + Adjust Variable: Thực hiện biến. + Pause timeline: Dừng trang chiếu... + Resume timeline: Tiếp tục trang chiếu.. + Jump to Url/File-> Mở liên kết hoặc tệp tin.. + Send email to: Gửi mail. <p>5- Quiz: Lệnh với bài tập...</p> <ul style="list-style-type: none"> + Submit Interaction: Trả lời tương tác... + Submit results: Kết quả tương tác... + Review results: Xem kết quả quiz.. + Reset results: Reset kết quả. + Printer result: In kết quả.
---	---

+ Slide: Hành động gì??

Lệnh này sẽ tùy vào action chọn mà sẽ có những lựa chọn hành động khác nhau...

+ When: Hành động khi nào?



4- Timeline Event:

- + **Timeline Starts:** Bắt đầu slide.
- + **Timeline ends:** Kết thúc slide.
- + **Timeline reaches:** Tính thời gian..

5- Drag drop event:

- + **Object dragged over:** Khi kéo thả sai..
- + **Object dropped on:** Khi kéo thả đúng.

+ **Object:** Chọn nút lệnh nào?

1- Mouse event:

- + **User clicks:** Khi nhấp chuột vào đối tượng.
- + **User double clicks:** Khi nhấp đúp chuột vào đối tượng.
- + **User right clicks:** Khi nhấp phải chuột vào đối tượng.
- + **User click outside:** Khi người dùng bấm bên ngoài đối tượng.
- + **Mouse hovers over:** Khi đưa chuột vào đối tượng.

2- Object Events:

- + **State:** khi trạng thái đối tượng thay đổi...
- + **Animation completes:** Khi đối tượng thực hiện xong hiệu ứng.
- + **Object intersects:** Khi 2 đối tượng giao nhau.
- + **Object intersection ends:** Khi hai đối tượng kết thúc giao nhau.
- + **Object enters slide:** khi vào slide thực hiện hành động.
- + **Object leaves slide:** Khi đối tượng rời khỏi trang chiếu

3- Control Event:

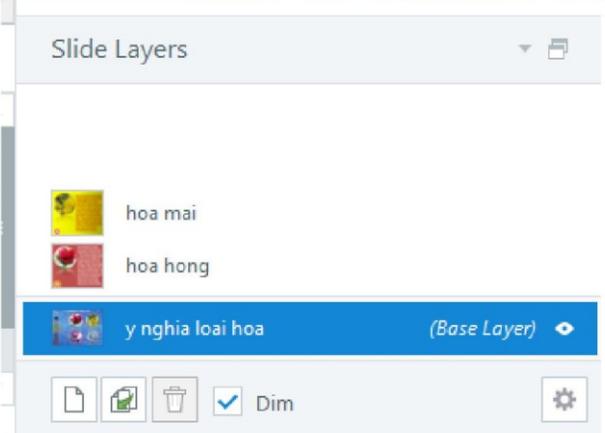
- + **Slider moves:** Khi di chuyển slider..
- + **Dial turns:** Khi quay kim lần lượt.
- + **Variable changes:** Khi biến thành đổi...
- + **Media completes:** Khi hoàn thành video, âm thanh...
- + **User Presses a key:** Nhấn nút bất kỳ..
- + **Control loses focus:** khi kiểm soát mục tiêu..

5- Thêm layer cho slide

Ý nghĩa: Đây là một tính năng khá thú vị của Storyline 3- Giúp người soạn có thể tạo ra nhiều lớp trình bày khác nhau kết hợp với triggers

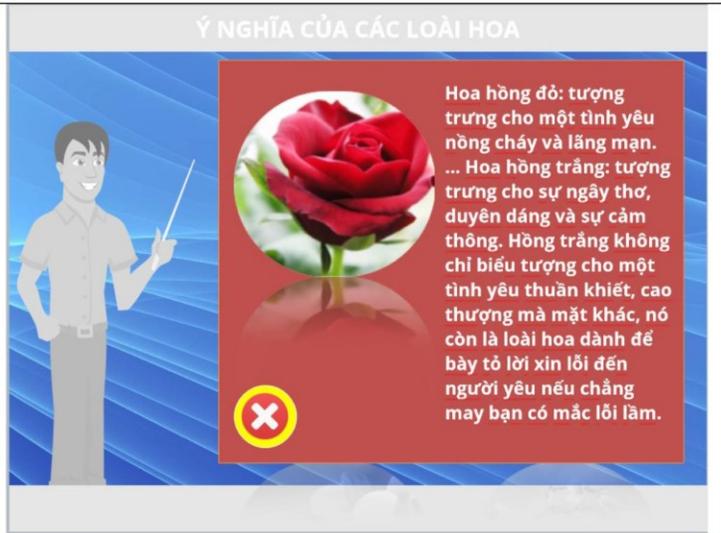
Ý tưởng: Tạo một slide nói về ý nghĩa của các loài hoa-Mỗi khi nhấp vào hoa nào thì sẽ hiển thị lớp nói về ý nghĩa loài hoa đó-có nút tắt để chọn loài hoa khác.

a) Chèn một lớp mới: Insert player

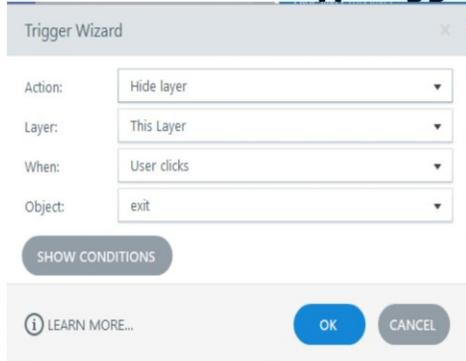
B	Thao tác	Minh họa
1	<p>Tạo một slide và thực hiện chèn các đối tượng vào slide chính (Home)</p>	
2	<p>Tạo layers ý nghĩa của hoa hồng. Thao tác: Ở cửa sổ Slide Players->Nhấp vào biểu tượng  để tạo players mới.</p>	



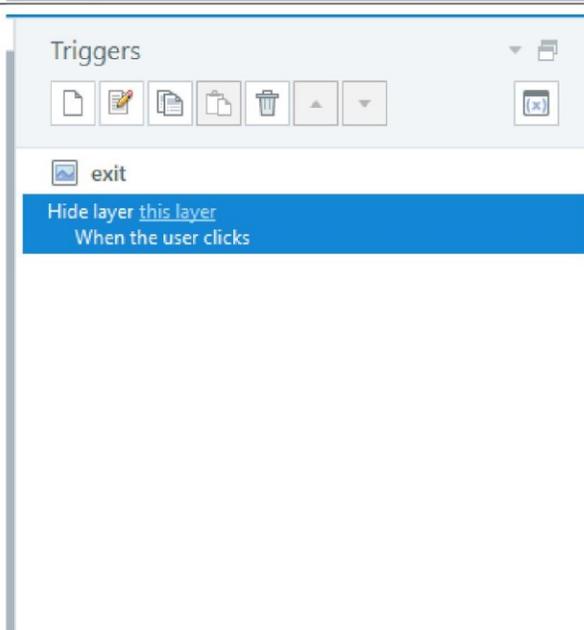
- 3** Ở players mới chèn các đối tượng vào (Như hình minh họa)
 + Vẽ một shape (hình) làm nền.
 + Chèn hình hoa hồng.
 + Chèn nội dung ý nghĩa hoa hồng
 + Chèn nút exit.



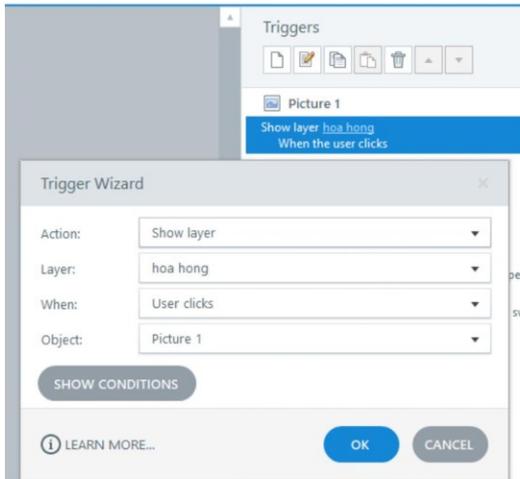
- 4** Thiết lập trigger ẩn layers nói về ý nghĩa của hoa hồng->
 Khi nhấp vào nút Exit 
 như sau:
 + Ở cửa sổ triggers-> Nhấp vào  và thiết lập triggers.



- Action: Hide layer: ẩn lớp
 - Layer: This layer- lớp hiện tại
 - When: user clicks-> Nhấp vào
 - Object: Exit-> Tên của biểu tượng 
- + Sau khi thiết lập xong-> OK.



- 5 Chọn lại lớp Home chính của slide để thiết lập nhấp vào hoa hồng sẽ hiện layers ý nghĩa hoa hồng.**
- Chọn đối tượng hoa hồng
 - Nhấp vào biểu tượng tạo triggers mới ở của số triggers
 - Thiết lập hiện lớp layers ý nghĩa hoa hồng:



- Thiết lập triggers như trên > OK

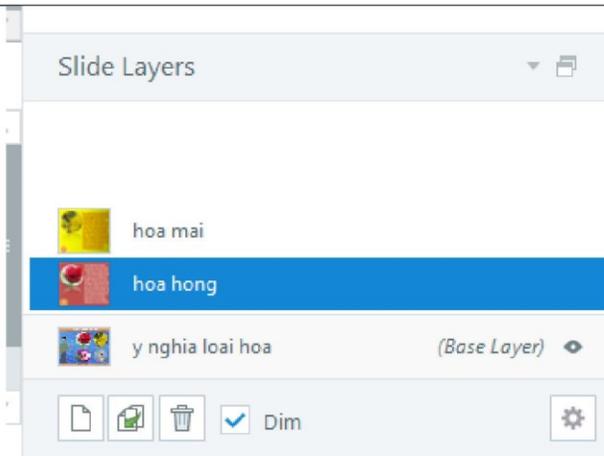


- 6 Preview lên xem thử...**

- 7 Để làm các lớp ý nghĩa: Hoa mai, hoa lan...ta làm lại tương tự 5 bước trên hoặc có thể làm nhanh hơn bằng cách + Chọn vào lớp: Ý nghĩa hoa hồng**

+ Nhấp vào biểu tượng: để nhân đôi lớp "hoa hồng" sau đó đổi tên thành "hoa mai".

+ Tiếp theo ta chỉ việc sửa nội dung của lớp mới nhân ra (vậy là xong thao tác lớp)

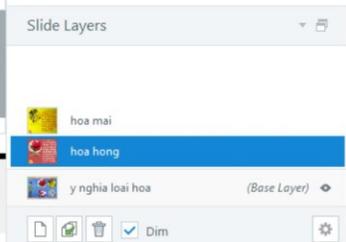
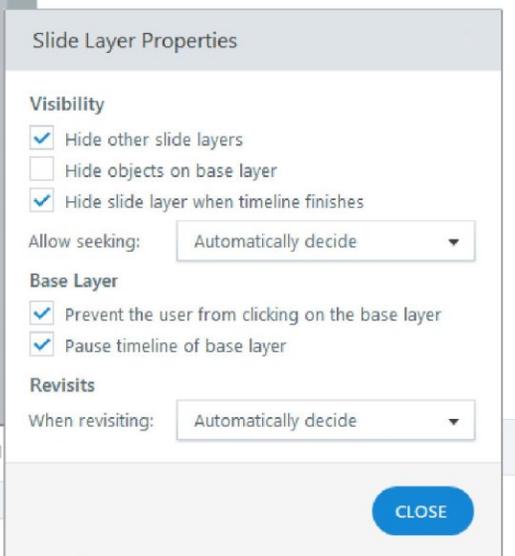


+ Thực hiện lại "**bước số 5**" để khi nhấp vào hoa mai ở trang chính sẽ hiện lớp ý nghĩa hoa mai.



b- Thiết lập thuộc tính hoạt động của lớp (working with slide properties)

Ý nghĩa: Sau khi thực hiện xong một slide có ý tưởng là sử dụng các lớp để hiển thị nội dung, đôi tượng thì ta có thể tinh chỉnh hoạt động của thuộc tính lớp giúp cho slide hoạt động như ý tưởng người thiết kế.

B	Thao tác	Minh họa
1	<p>Chọn vào lớp cần thiết lập thuộc tính của lớp</p>	
2	<p>Nhập vào biểu tượng bánh răng: Edit properties for selected player</p>  <p>thiết lập theo ý tưởng:</p> <ul style="list-style-type: none"> + Hide other slide layers: Ẩn layers theo thiết lập + Hide objects on base layer: Ẩn layers chính + Hide slide layer when timeline finishes: Ẩn layer khi hoàn thành slide. + Automatically decide: Tự động theo quyết định. + Prevent the user from clicking on the base layer: Ngăn người học nhấp vào lớp cơ sở (lớp chính) + Pause timeline of base layer: Tạm dừng thời gian của lớp cơ sở (lớp chính) + When revisiting: Khi xem lại.. - Automatically decide: Tự động theo quyết định. + Resume saved...: Hiện kết quả lần xem trước... 	



BÀI TẬP THỰC HÀNH:

- Tạo một layer cơ sở (chính) như trên
- Tạo layer phụ: Chèn đối tượng hình ảnh và nội dung, chèn nút exit.
- Thiết lập hide layer khi nhấp vào nút Exit.
- Quay trở lại layer cơ sở: Thiết lập show layers (hiện lớp) layer phụ đã tạo ở bước b.
- Thiết lập thuộc tính layer phụ: *Visibility (Hide other slide layers; Hide slide layer when timeline finishes; allow seeking (Auto); When revisiting (Auto).*

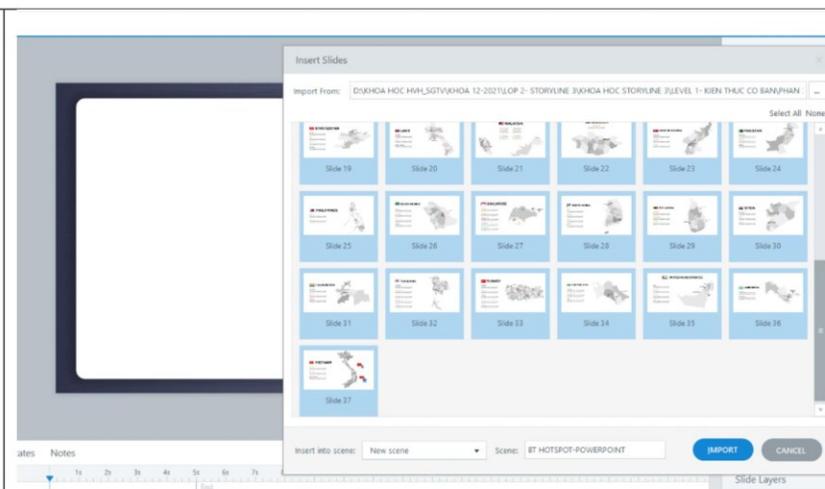
6- Chèn hotspot:

Ý nghĩa: Dùng đánh dấu, chú thích các vị trí của đối tượng trong slide soạn giảng, thiết kế. Dùng hotspot sẽ tạo ra một lớp phủ lên đối tượng cần giải thích hay chú thích thêm. Khi sử dụng hotspot ta sẽ kết hợp với layer và triggers

THỰC HIỆN- HOTSPOT, TRIGGER, LAYER

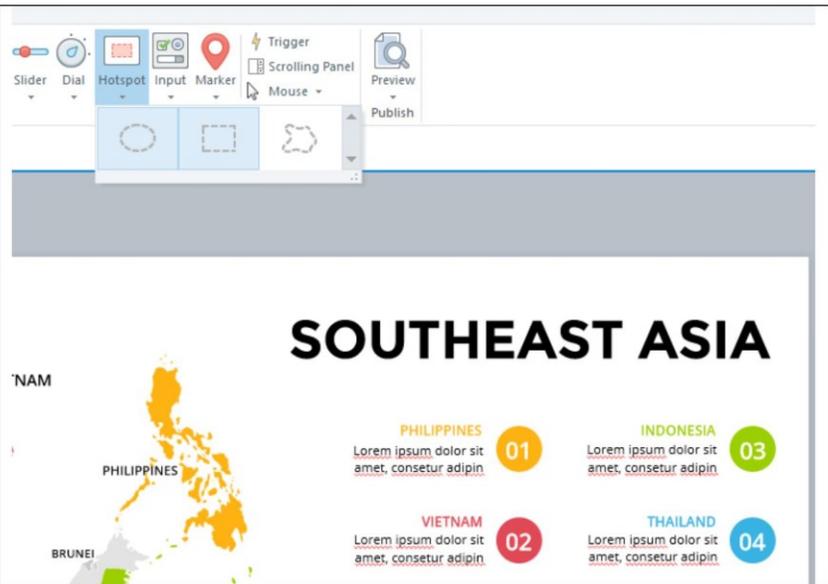
Ý TƯỞNG: CHÈN BẢN ĐỒ CHÚ THÍCH VỀ MỘT VÙNG TRONG BẢN ĐỒ.

B1: Dùng tính năng Import Powerpoint để đưa slide có bản đồ vào slide storyline 3(có trong kho)



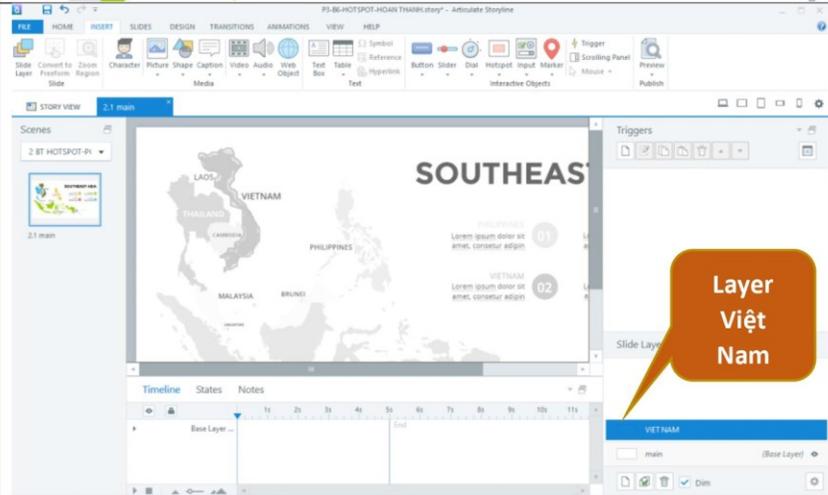
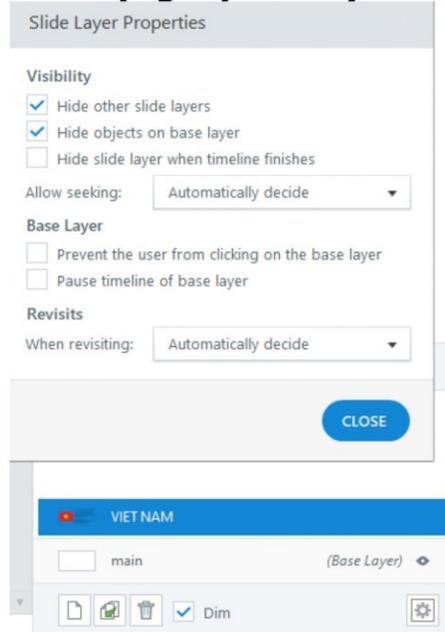


B2- Tạo một hotspot tự do để vẽ chọn vùng cần tạo (Trong ví dụ sẽ vẽ chọn Việt Nam)



B3- Tạo một layer-> Ghi thông tin về Việt Nam (cách tạo layer đã HD ở p3-5)

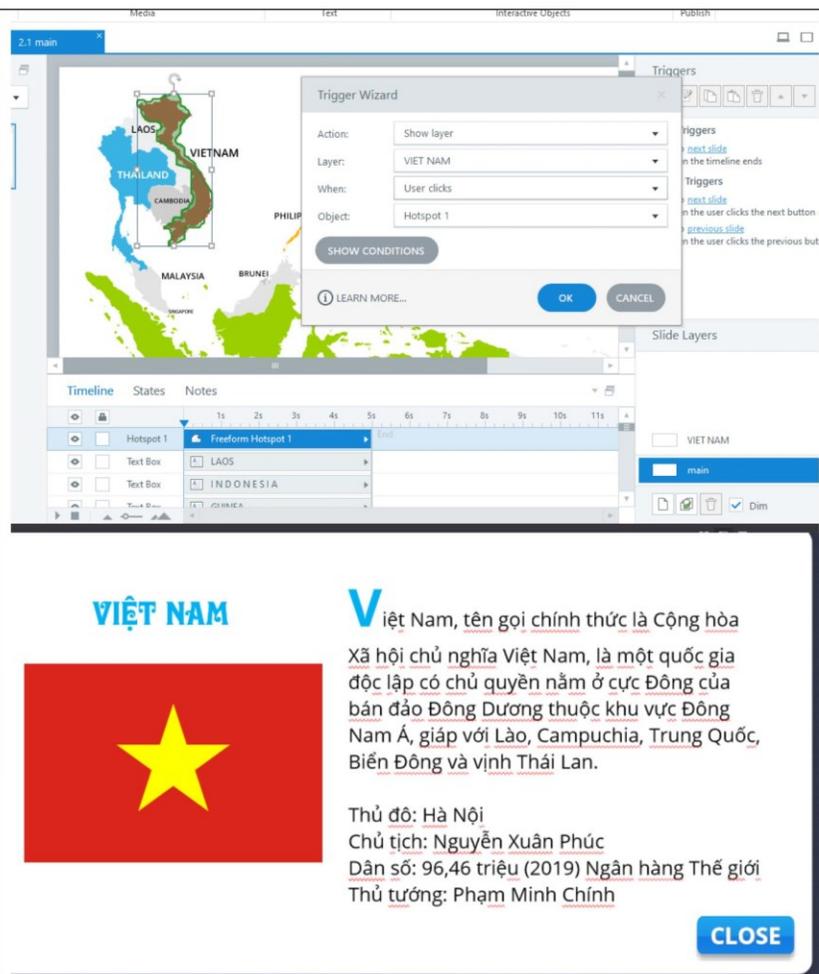
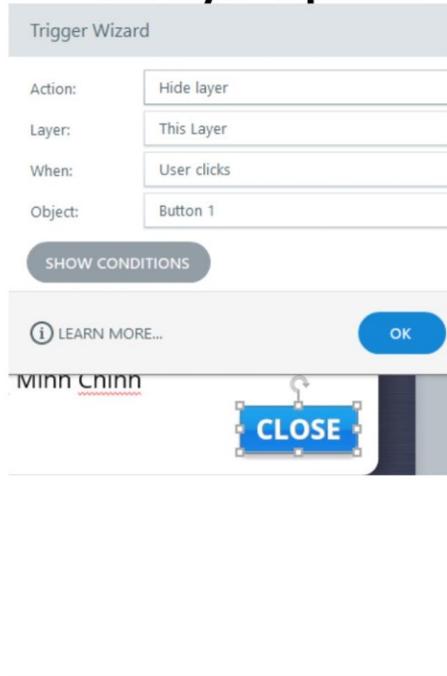
Lưu ý: Chọn layer Việt Nam-> chột biểu tượng bánh răng (chỉnh thuộc tính layer) Check Hide Object on base layer (ẩn đối tượng lớp chính)





B4-TRIGGERS hotspot -
> Hiện layer Việt Nam....(NHƯ HÌNH)

- Tạo triggers cho hotspot
- Tạo nút đóng layer cho layer Việt Nam



B5- Preview xem thử và chỉnh sửa lại nếu cần thiết

BÀI TẬP THỰC HÀNH:

- Chèn một hình, bản đồ, đối tượng...cần tạo hotspot ghi chú...(có thể dung bản đồ trong file powerepoint đã gửi trong P3 của giáo trình...)
- Tạo layer phụ: Ghi thông tin ghi chú của hotspot (đặt tên tùy ý)
- Tạo nút lệnh Close đóng layer khi cần...-> Thực hiện triggers cho nút lệnh là hide layer..
- Thiết lập triggers cho hotspot :Hiện layer (show layer) vừa tạo ở bước 2..
- Xem thử, chỉnh sửa và lưu thực hành.





IV- Làm việc với Timming và Ghi chèn và đồng bộ âm thanh, video.

1- Làm việc với Timeline

a- Đặt tên đối tượng

Để làm việc hiệu quả và chuyên nghiệp hơn chúng ta nên đặt tên cho các đối tượng trên slide để giúp cho việc phân biệt các đối tượng dễ dàng hơn, tránh nhầm lẫn khi đồng bộ cũng như thực hiện các thao tác thiết đặt thuộc tính cho đối tượng.

Thực hiện:

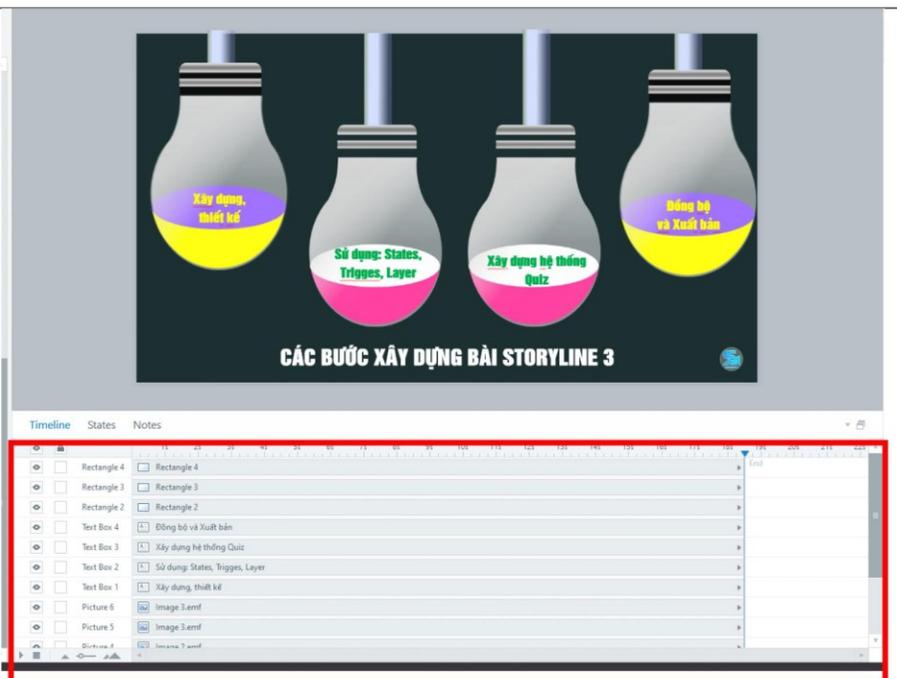
B1- Chọn slide cần đặt tên cho các đối tượng

-> ở Tab: **Timeline:**
+ Ngăn 1: Nhấp vào hình con mắt: Để ẩn, hiện đối tượng trên Slide.

+ Ngăn 2: Biểu tượng ô vuông (cái khóa) để khóa đối tượng..

+ Ngăn 3: Đặt tên cho đối tượng.

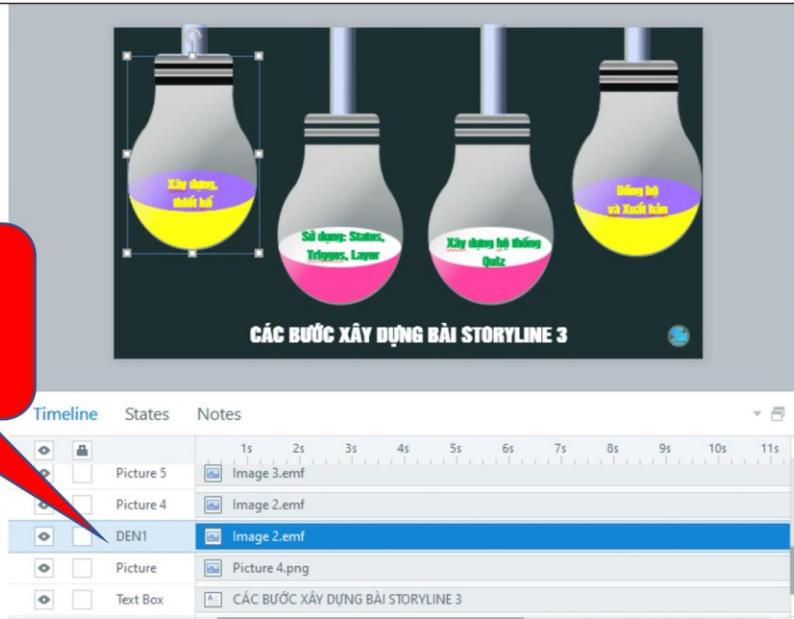
+ Ngăn 4: Sắp xếp đối tượng.





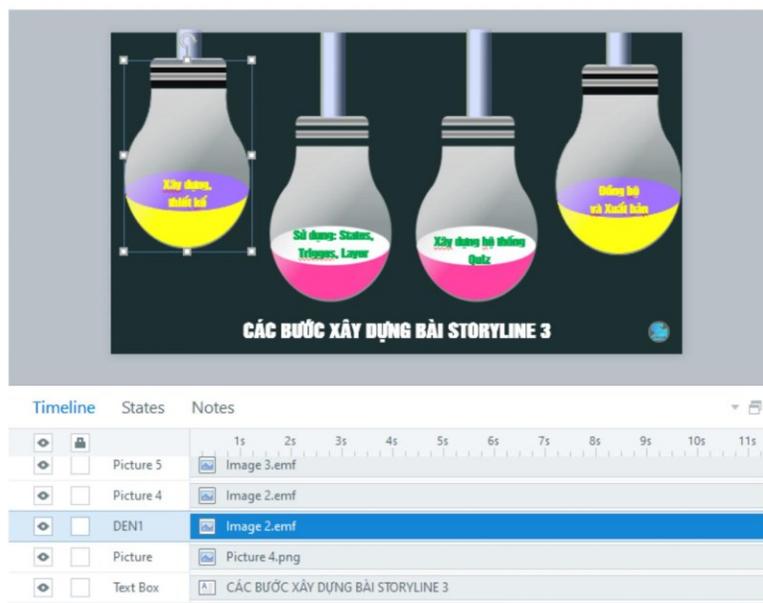
B2- Ở ngăn thứ 3- Ta nhập đúp vào hàng có đối tượng cần đổi tên-> Gõ tên cần đổi.

Đổi tên đối tượng đã chọn "Den1"



b- Chèn âm thanh và đồng bộ với nội dung slide

Tình huống: Ta muốn slide ở (P4.1) các đối tượng sẽ xuất hiện theo thứ tự trước sau theo thời gian (Ví dụ: Đèn 1: Giấy thứ 1, Chữ xuất hiện; Đèn 2- Giấy thứ 4- Chữ xuất hiện...cứ như thế) Đồng thời chèn âm thanh thuyết minh cho nội dung đó và đồng bộ.





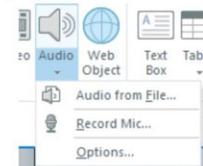
Thực hiện:

Lưu ý: Ta có thể thiết lập hiệu ứng xuất hiện, biến mất, hay motion cho đối tượng đã được HD ở phần thiết kế slide storyline 3 trước khi thực hiện các thao tác sắp xếp thời gian xuất hiện cho đối tượng.

B1- Chèn âm thanh hoặc ghi âm thuyết minh cho nội dung slide.

B1.a

+ Vào Insert-> Audio-> Record Mic



+ Kiểm tra Mic và Nhấn vào biểu tượng Record màu đỏ để bắt đầu ghi âm.

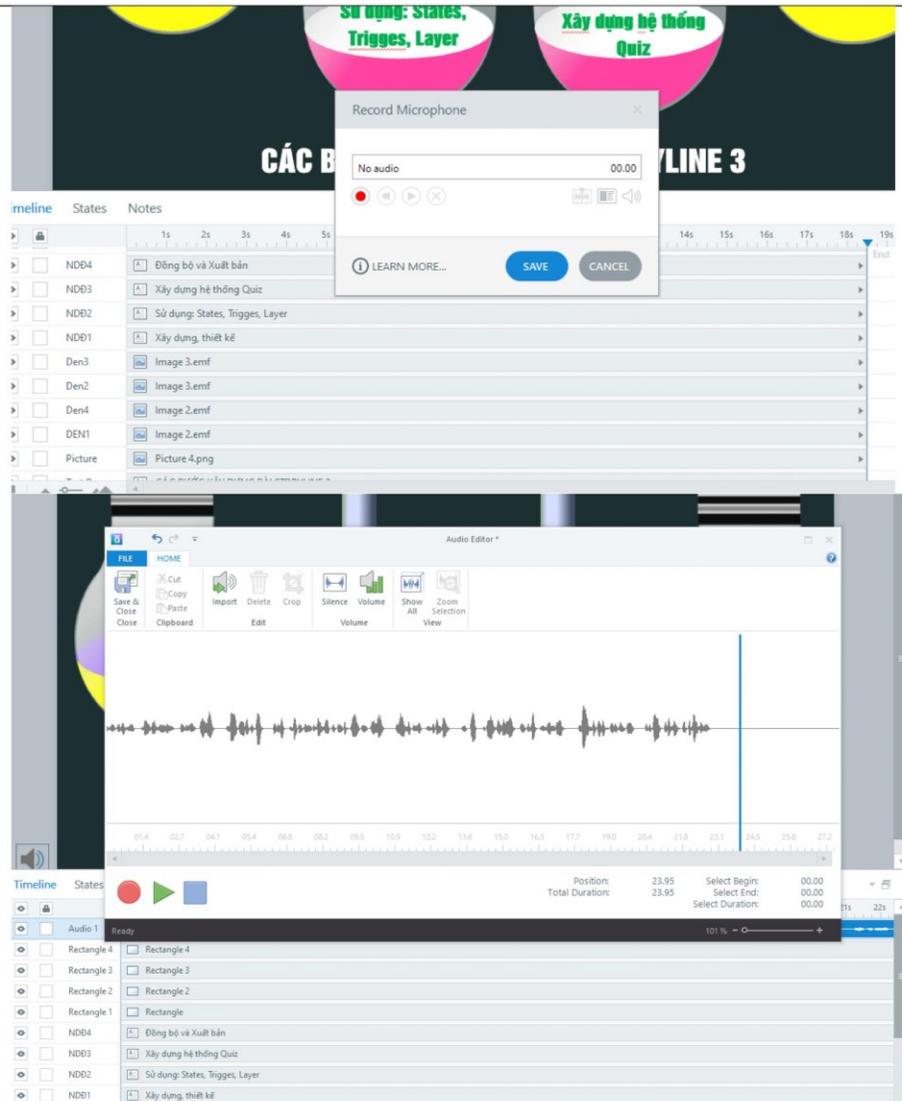
+ Sau khi ghi âm xong..Ta nhấp đúp vào âm thanh trên Timeline vừa ghi được-> Chỉnh sửa lại âm thanh theo ý muốn.

B1.b: Chèn âm thanh...

+ Vào Insert-> Audio-> Audio From File...

+ Chọn âm thanh cần chèn-> Open.

+ Chỉnh sửa như B1a.



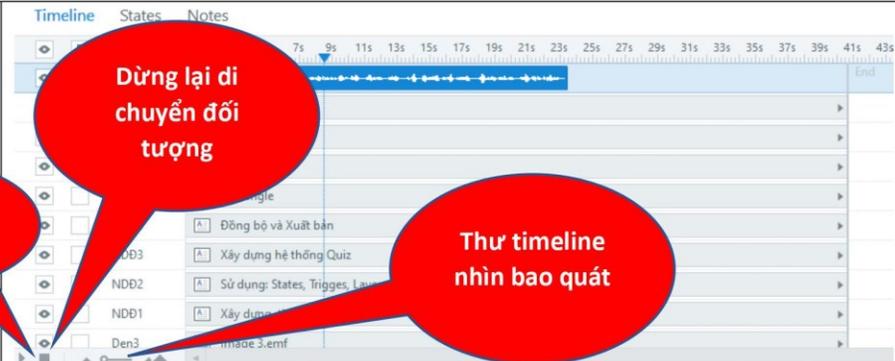


B2- Tiến hành đồng bộ các đối tượng trên Slide phù hợp với âm thanh tự minh.

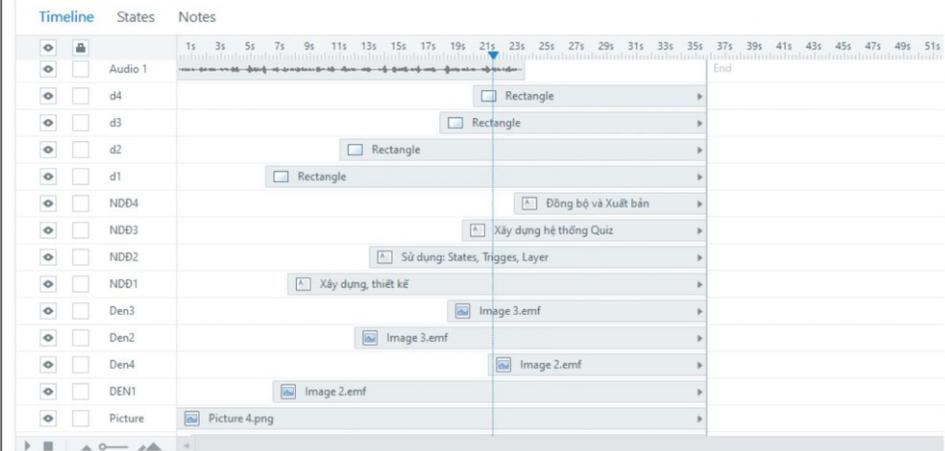
Nghe âm thanh

Dừng lại di chuyển đối tượng

Thư timeline nhìn bao quát



Thực hiện thao tác kéo thả đối tượng ở vị trí thích hợp với âm thanh (Như hình bên)



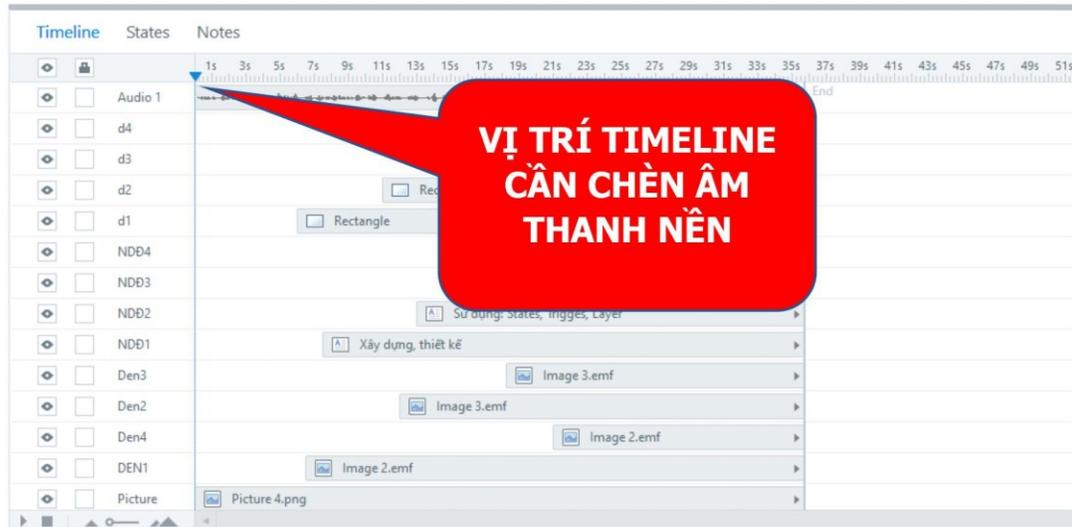
B3- Preview xem thử và chỉnh sửa nếu cần.



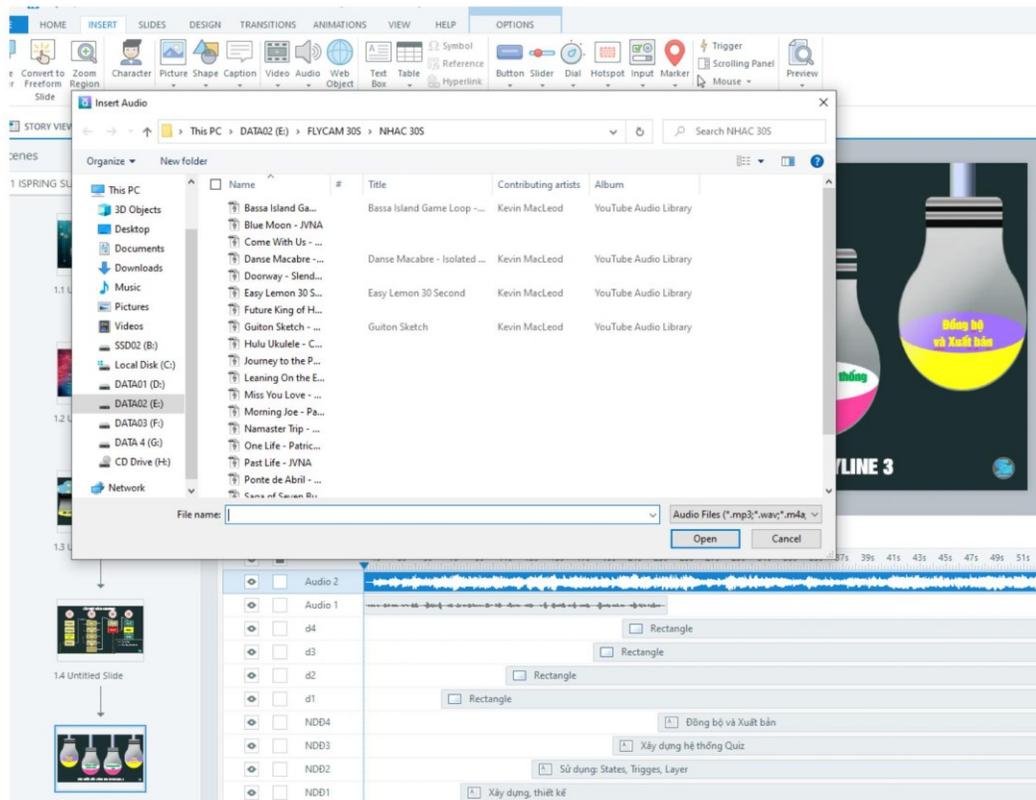


c- Chèn âm thanh nền: Audio background

B1- Kéo thanh Timeline tới vị trí cần chèn nhạc nền....

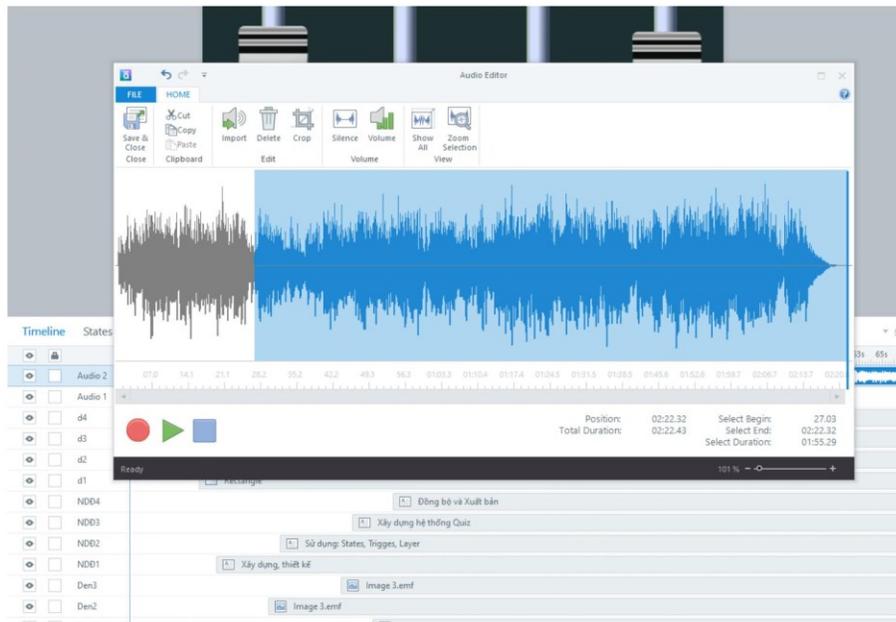


B2- Vào Insert-> Audio-> Audio From file...

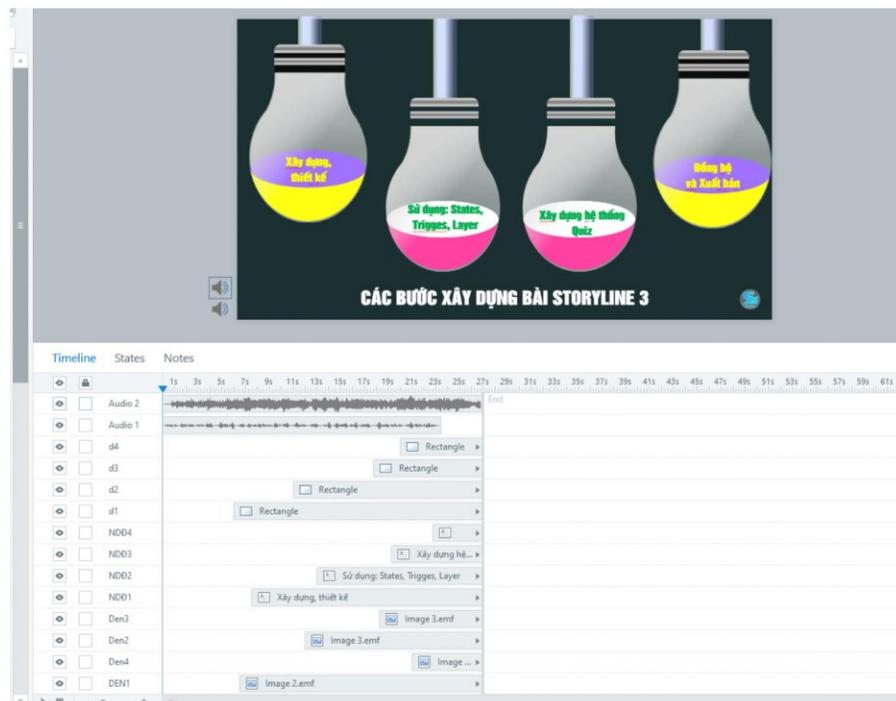




B3- Cắt bớt âm thanh và điều chỉnh cho phù hợp với nội dung trong slide..(theo thời gian đồng bộ)- Trong hình dưới cắt bỏ phần chọn...Nhớ điều chỉnh âm lượng nhỏ cho nền.



B4- Điều chỉnh thời gian trên Timeline cho phù hợp (được hình như dưới)





2- Chèn Video

B1+ Chèn video- chỉnh sửa

+ Video from file...:

Chèn video từ máy tính

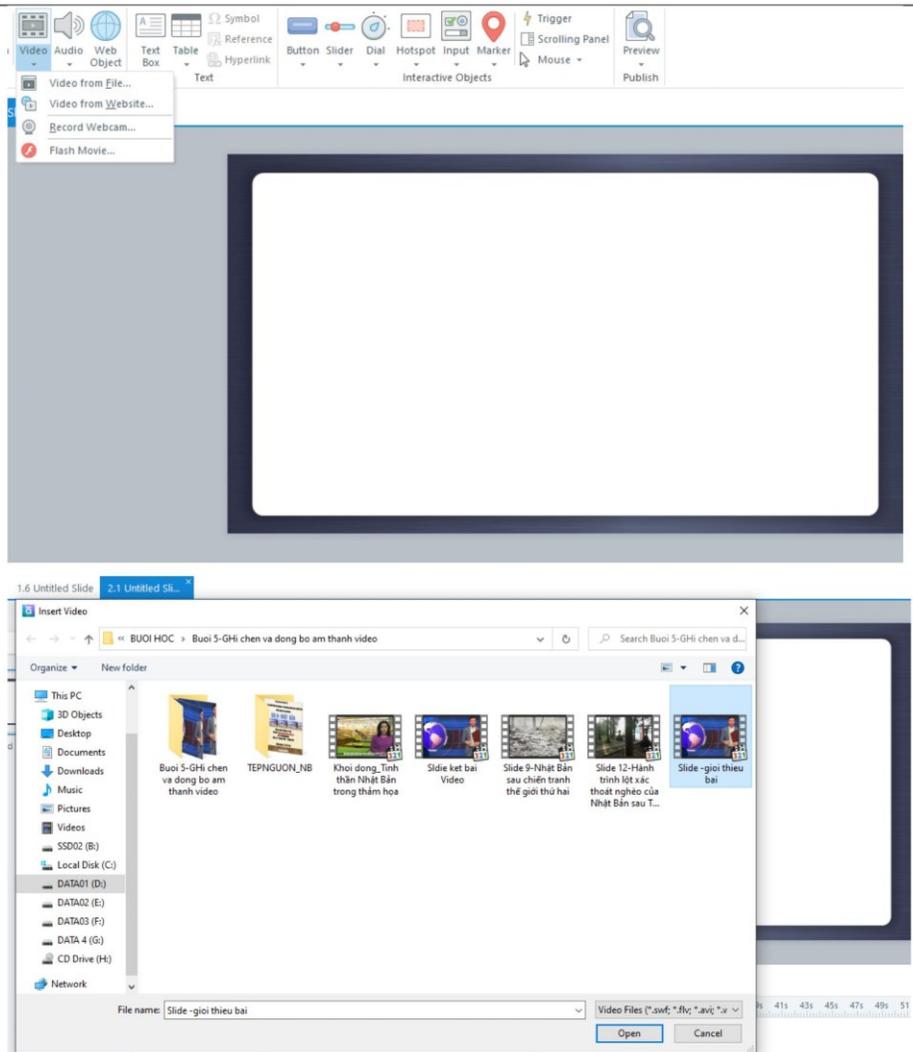
+ Video From

web...: Chèn video từ youtube, web...

+ Record

webcam...: Ghi video bằng camera của máy tính, webcam...

=>Chọn chèn video từ máy tính...



B2- Chỉnh sửa video

+ Preview: xem thử...

+ Video volume: Chỉnh âm lượng..

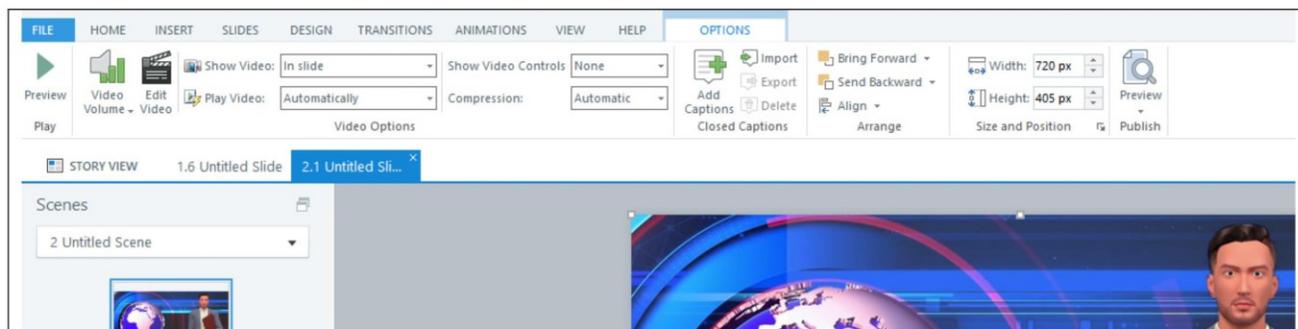
+ Edit video: Chỉnh sửa, cắt bớt video...

+ Show Video: Inside(Hiện ở slide) hoặc In new browser window..(ở cửa sổ mới)

+ Play video: Cho tự động hay phải nhấp chuột;

+ Show video Controls: HIện thanh play không..

+ Add Coption: tạo phụ đề cho video...



V- Quiz- Chèn câu hỏi tương tác.

1- Giới thiệu câu hỏi tương tác

Trong storyline 3, Hệ thống câu hỏi tương tác có tính tùy biến cao và thoải mái sáng tạo. Storyline 3 cũng cung cấp cho người dùng 2 cách để tạo ra câu hỏi tương tác.

Cách 1: Tạo câu hỏi tương tác sẵn

+ Sequence drap and drop: kéo thả sắp xếp thứ tự

+ True/false: Đạng bài tập trả lời đúng hoặc sai..

+ Mutiple choice: Câu hỏi chọn một đáp án đúng..

+ Mutiple response: Câu hỏi chọn nhiều đáp án đúng...

+ Fill-in- the-blank: Câu hỏi điền vào nhiều đáp án đúng

+ Word bank: Điền khuyết kéo thả từ ngữ vào ô trống.

+ Matching Drag and word: Nôi từ ngữ....



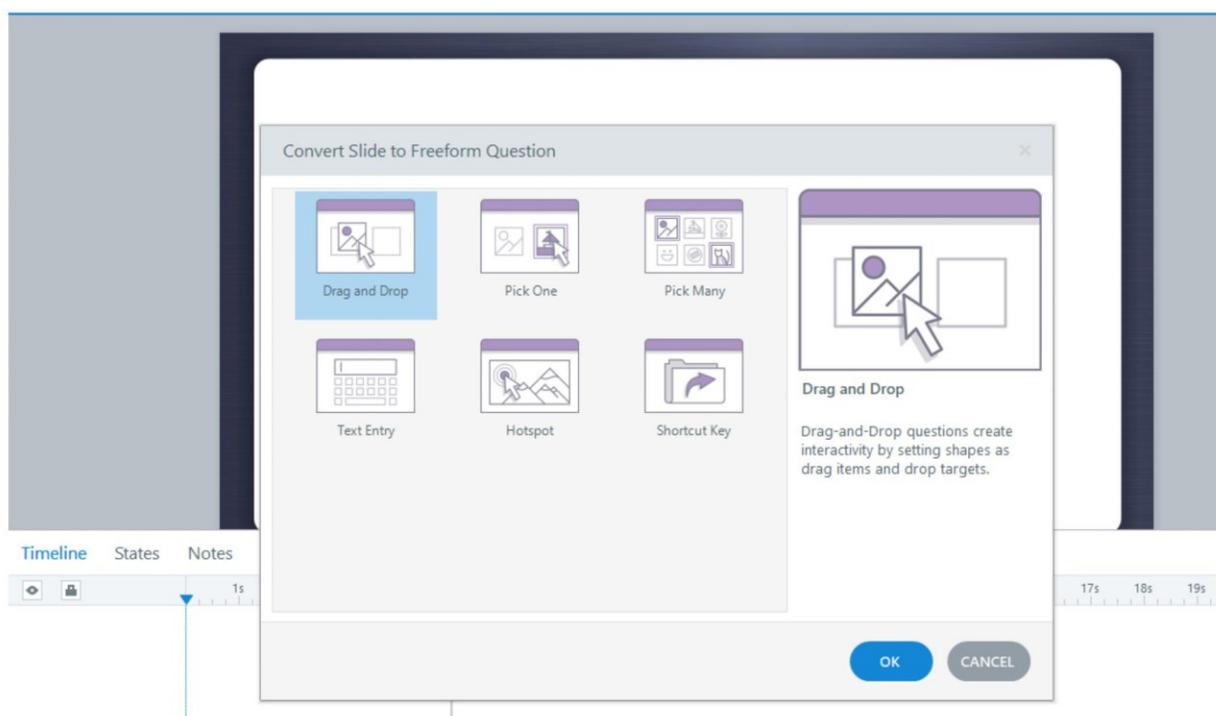
+ **Sequence drop down:** Sắp xếp lựa chọn đáp án thả xuống..

+ **Hotspot:** Chọn điểm trên bản đồ, hình ảnh, vật thể

+ **Numeric:** Câu trả lời điều kiện...

+ **Matching Drop down:** Nôi ý lựa chọn đáp án thả xuống..

Cách 2: Thiết kế đối tượng trước sau đó convert Free Form



+ **Drag and drop:** Dạng kéo thả...

+ **Pick One:** Dạng lựa chọn 1 đáp án

+ **Pick many:** Dạng lựa chọn nhiều đáp án..

+ **Text emtry:** Điền khyết...

+ **Hostpot:** CHọn điểm ở bản đồ, hình ảnh, vật thể..

+ **Sohrtcut key:** Tạo phím tắt cho slide...



2- Cách chèn câu hỏi tương tác..

a- Chèn câu hỏi từ mẫu sẵn Storyline 3:

B1- Chọn vị trí slide cần chèn câu hỏi...-> Slides-> Graded question

+ True/false: Dạng bài tập trả lời đúng hoặc sai..

+ Multiple choice: Câu hỏi chọn một đáp án đúng..

+ Multiple response: Câu hỏi chọn nhiều đáp án đúng...

+ Fill-in- the-blank: Câu hỏi điền vào nhiều đáp án đúng

+ Word bank: Điền khuyết kéo thả từ ngữ vào ô trống.

+ Matching Drag and word: Nôi từ ngữ....

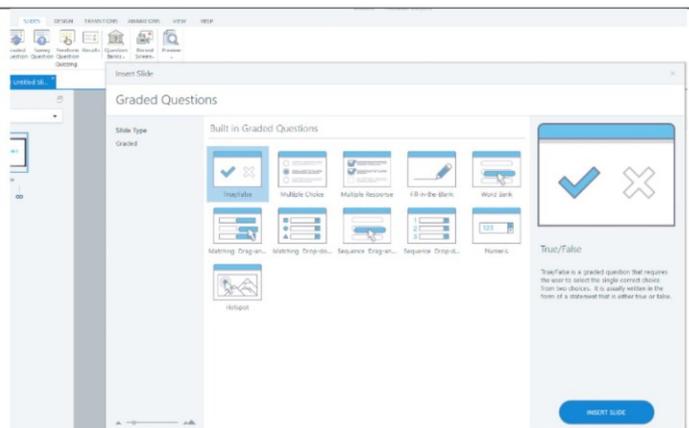
+ Matching Drop down: Nôi ý lựa chọn đáp án thả xuống..

+ Sequence drap and drop: kéo thả sắp xếp thứ tự

+ Sequence drop down: Sắp xếp lựa chọn đáp án thả xuống..

+ Hotspot: Chọn điểm trên bản đồ, hình ảnh, vật thể

+ Numeric: Câu trả lời điều kiện...



B2- Chọn dạng câu hỏi cần chèn-> Nhấp Insert Slide

* Ở mục Form view: Thiết kế...

+ Enter the question: Nhập câu hỏi vào..

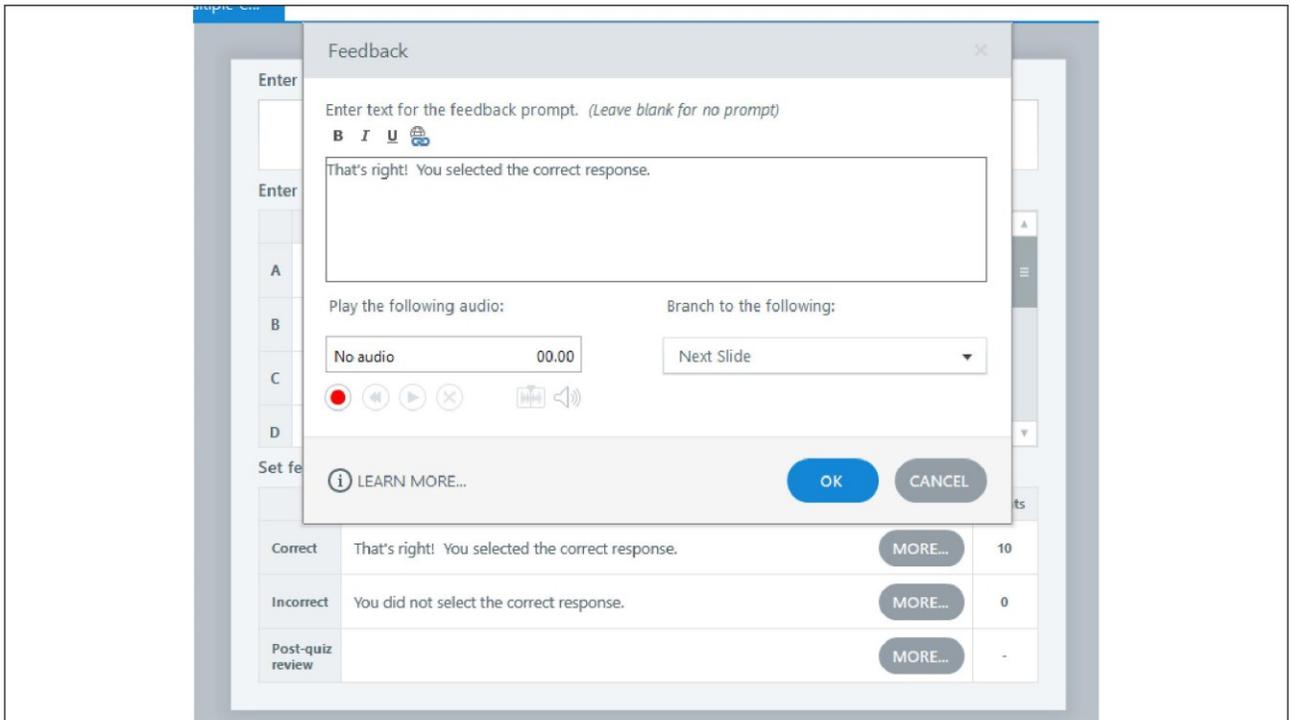
+ Enter the choices: nhập các câu trả lời và chọn đáp án đúng ở mục Correct..

+ Feedback: Thay đổi phản hồi..-> Nhấp vào more

Nhập lời phản hồi....

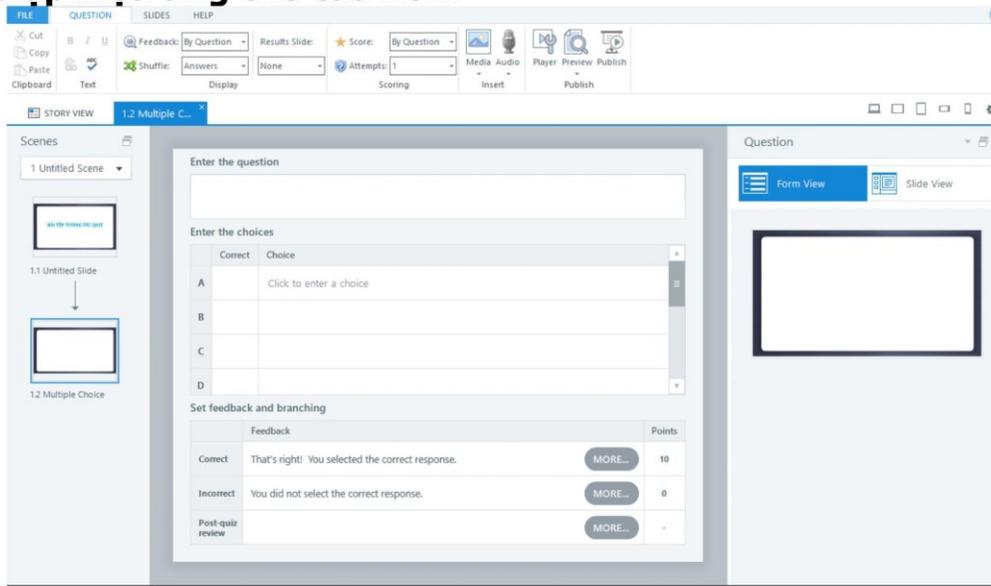
Ghi âm lời phản hồi..

Branch to the following: Chọn hướng đi khi HS trả lời xong...

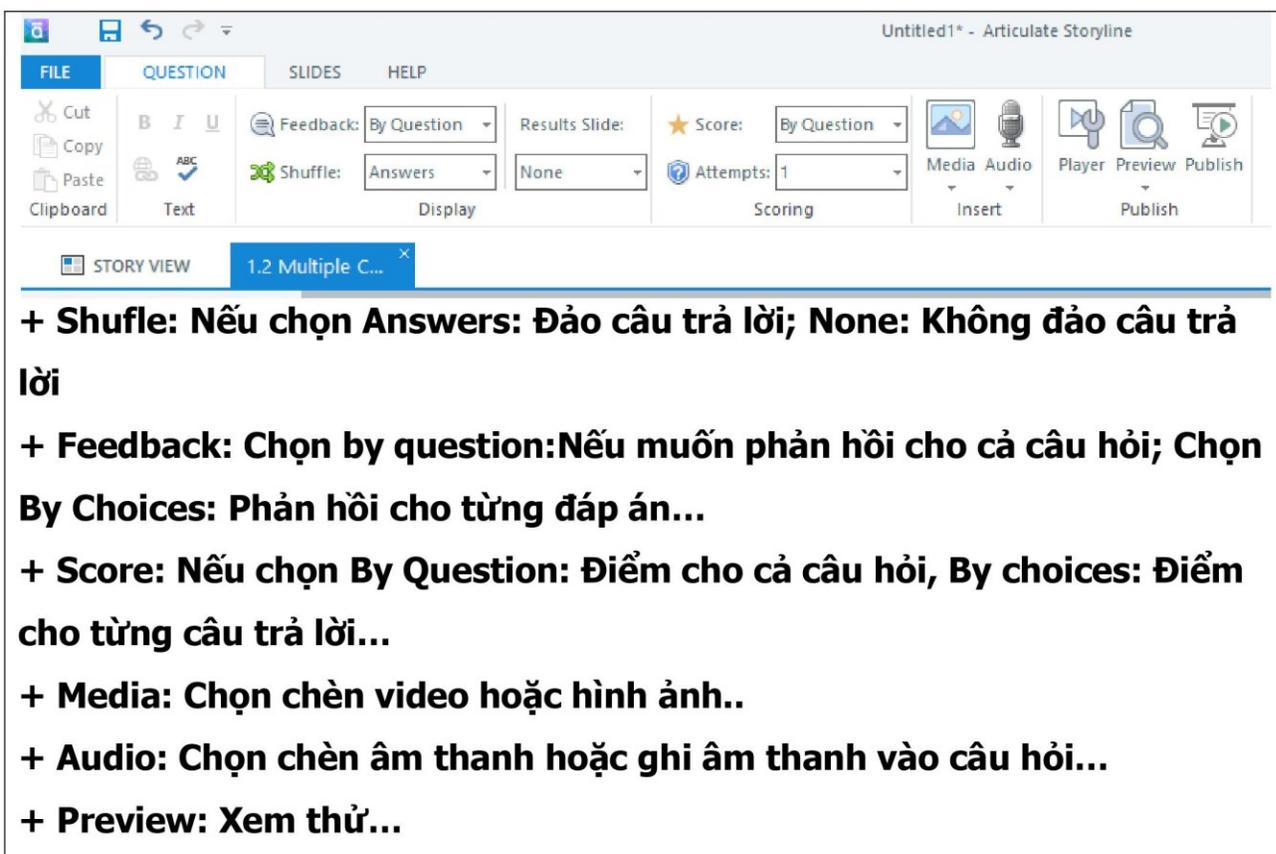


*** Ở mục Slide View**

- + Thực hiện các thao tác chèn thêm đối tượng: Ảnh, video, âm thanh...
- + Kéo thả sắp xếp đối tượng trong slide câu hỏi.
- + Định dạng nền
- + Định dạng font chữ, cỡ chữ....
- + Thiết lập hiệu ứng cho câu hỏi..



B3- Thiết lập thuộc tính cho câu hỏi...

+ Shuffle: Nếu chọn Answers: Đảo câu trả lời; None: Không đảo câu trả lời

+ Feedback: Chọn by question: Nếu muốn phản hồi cho cả câu hỏi; Chọn By Choices: Phản hồi cho từng đáp án...

+ Score: Nếu chọn By Question: Điểm cho cả câu hỏi, By choices: Điểm cho từng câu trả lời...

+ Media: Chọn chèn video hoặc hình ảnh..

+ Audio: Chọn chèn âm thanh hoặc ghi âm thanh vào câu hỏi...

+ Preview: Xem thử...

b- Chèn câu hỏi Free form- Câu hỏi tự do..

Đặc điểm: Ta có thể thực hiện các thao tác chèn đối tượng, chữ viết vào slide trước sau đó dùng tính năng convert Free form... để biến slide thành câu hỏi tương tác. Đây là một trong những khả năng mạnh mẽ, có tính tương tác cao của phần mềm Storyline 3.

Dạng 1: Drag and drop

Dạng này ta có thể tạo tương tác:

- + Một đối tượng kéo vào một đối tượng**
- + Nhiều đối tượng kéo vào một đối tượng...**

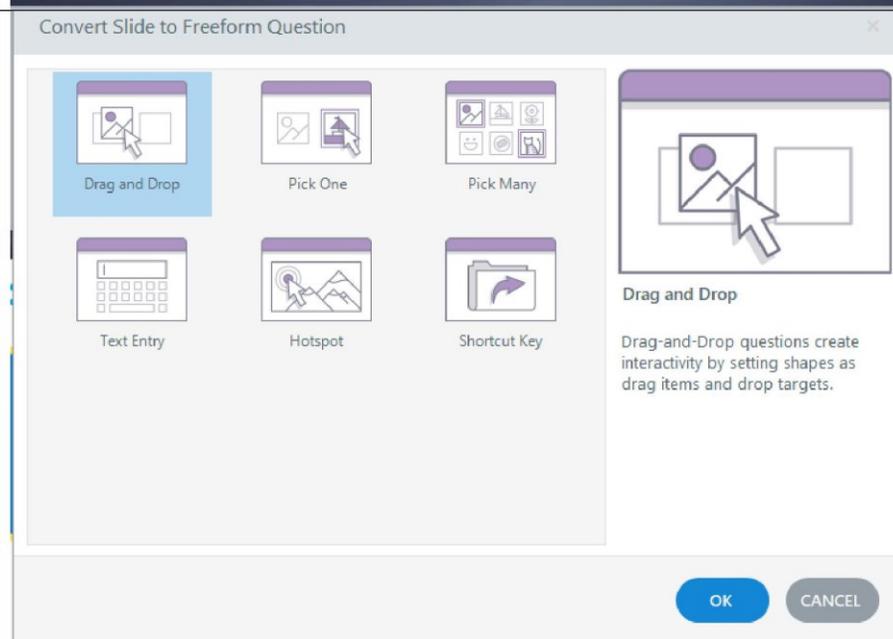
Thực hành: Ý tưởng- kéo các con vật vào ô cho phù hợp với yêu cầu...



B1- Chèn shape, text và con vật như hình..



B2- Ở của số Insert-> Conver to Freeform...-> Chọn Drag and drop...OK.

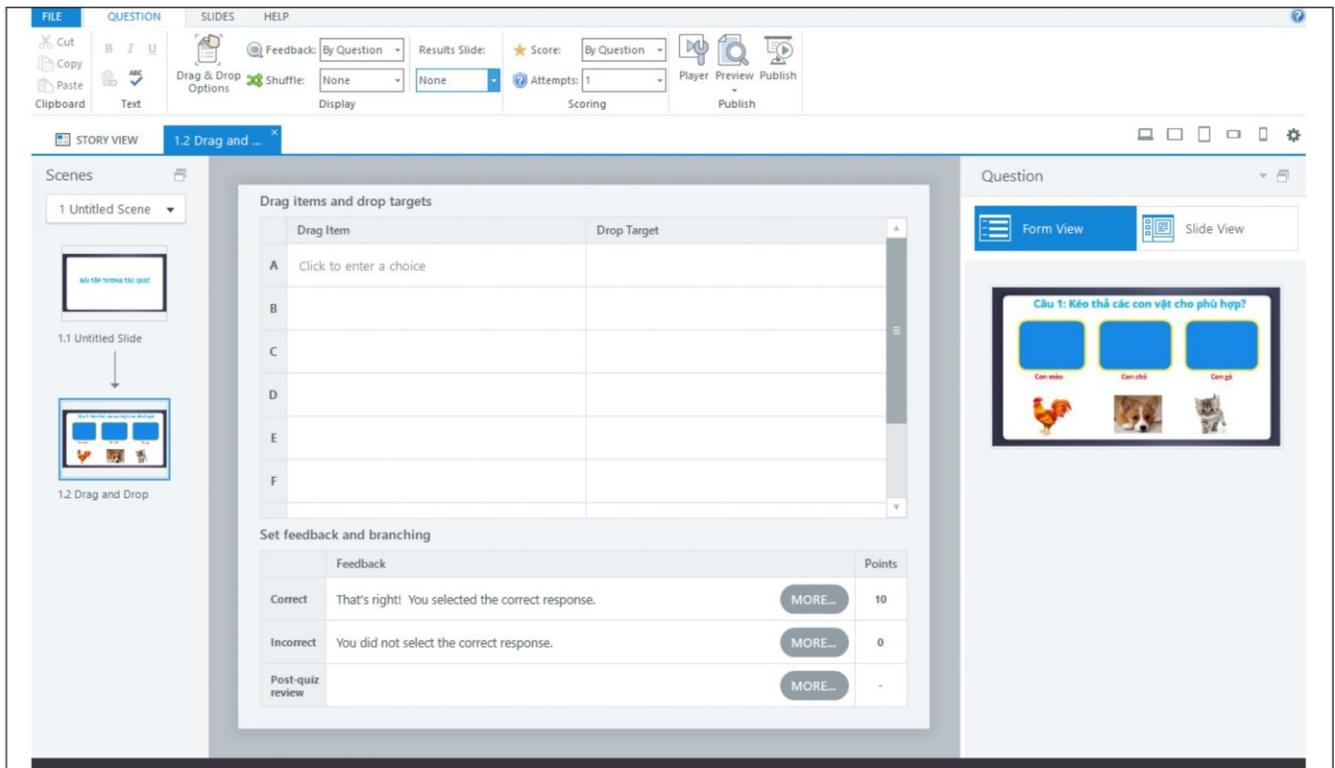


B2-Ở thẻ Form view..Thiết lập kéo thả và thuộc tính của câu hỏi..

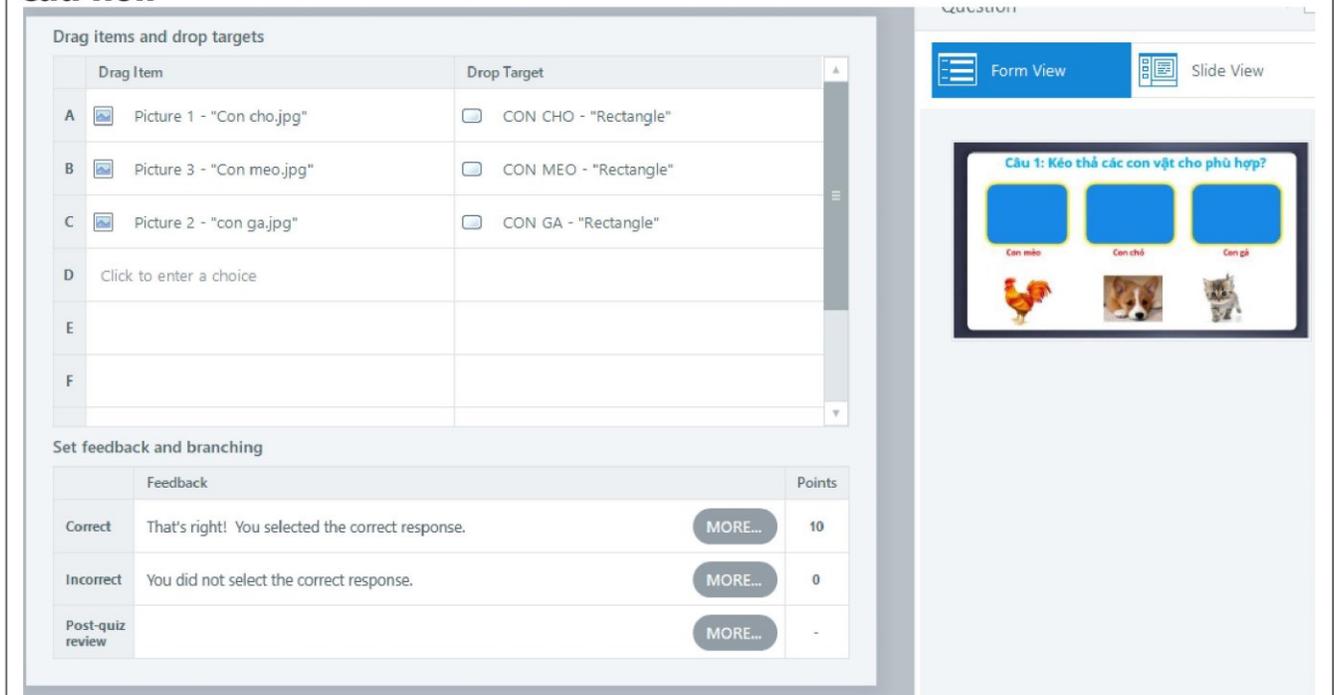
+ Drag item: Đối tượng kéo..

+ Drop target: Mục tiêu thả tới.. (thùng chứa)

+ Feedback: Thiết lập phản hồi...



Từ cửa sổ Slide View chuyển qua cửa sổ Form View để thiết lập đáp án cho câu hỏi.





B3- Đặt thuộc tính cho Drag and drop

+ Return item to start point if dropped outside: Đối tượng sẽ trở lại vị trí ban đầu nếu kéo ra ngoài mục tiêu...

- a correct drop target: Thả đúng mục tiêu...

-Any drop target: thả bất kỳ mục tiêu nào...

+ Rreveal drag items one at a time: Đối tượng kéo sẽ ra theo thời gian...

+ Snap dropped items to drop tagert: Vị trí mục tiêu khi thả vào thùng chứa...

- Stack random: Ngẫu nhiên
- Tile: Thả vào tiêu đề..
- Chồng lên...
- Snap to center: ở giữa
- Free: Thả tự do

+ Allow only one item in each drop target: Chỉ cho phép một mục tiêu thả vào thùng chứa..

Drag & Drop Options ✕

Drag Item Options

Return item to start point if dropped outside

a correct drop target ▾

Reveal drag items one at a time ⋮

Drop Target Options

Snap dropped items to drop target

Stack Random ▾

Allow only one item in each drop target

Feedback

Delay item drop states until interaction is submitted

OK
CANCEL

B4- Preview xem thử, kiểm tra..



Dạng 2: Pick One, Pick Many- Tạo dạng tương tác một lựa chọn đúng...

<p>B1- Tạo các đối tượng trên slide như hình... + Nhóm icon và text lại + Đổi tên nhóm theo tên câu trả lời..</p>	
<p>B2- Insert-> Conver Freeform...chọn Pick one hoặc Pick many-> OK. + Correct: Chọn đáp án đúng... + Choice: Chọn câu trả lời..</p>	
<p>PICK MANY</p>	
<p>B3- Preview xem thử và chỉnh sửa nếu cần</p>	



Dạng 3- Text Emtry- Điền khuyết...

B1- Insert->

Conver Freeform...-

> Chọn Text

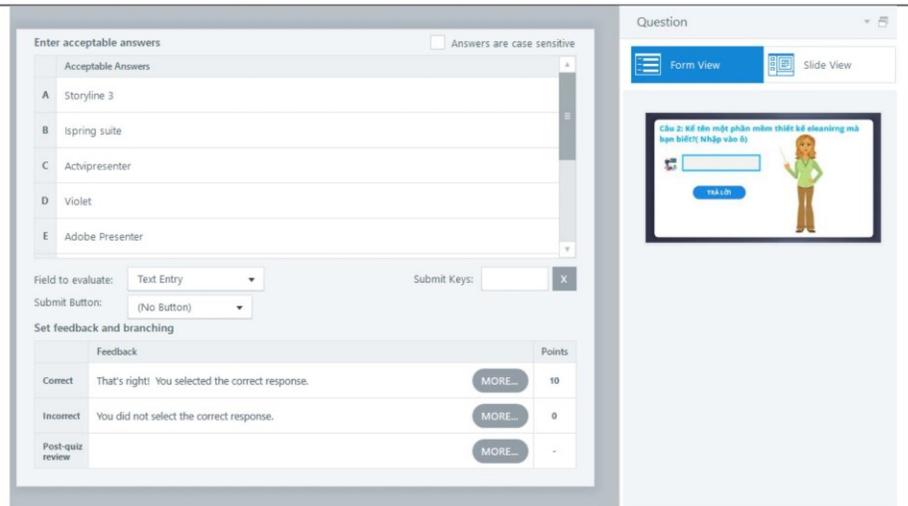
Emtry-> OK...

+ Ở thẻ Form view:

Nhập câu trả lời
đúng...

+ Thiết lập phản
hồi..

+ Thiết lập thuộc
tính..(Như dạng
sẵn)



B2- Qua tab: Slide

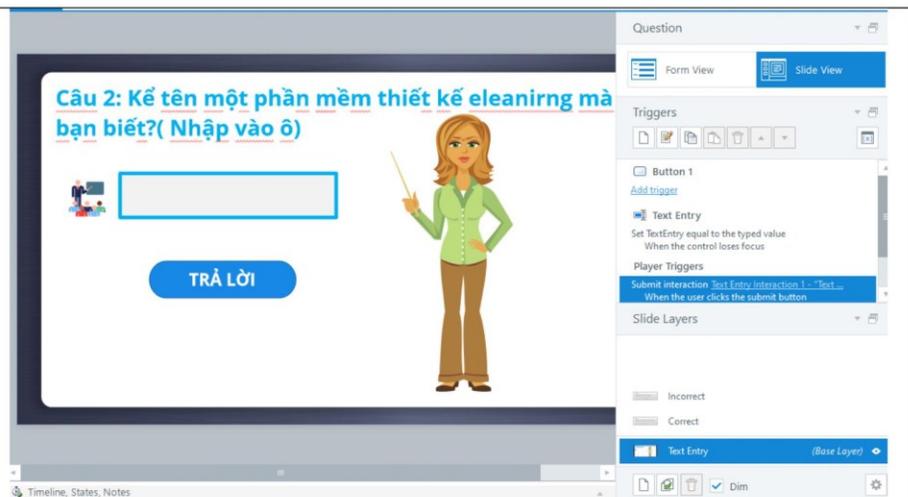
view-> + Định dạng
slide

+ Sắp đặt vị trí đối
tượng theo ý
muốn...

+ Tạo thêm nút trả
lời nếu muốn..

+ Chèn thêm minh
họa nếu muốn..

+ Chèn hình nền....





LƯU Ý: THIẾT LẬP THÊM THUỘC TÍNH...

+ Check vào: **Answers are case sensitive**: Phải gõ đúng như nhập..

(Nếu không check thì gõ thường cũng được)

+ **Submit button**: Chọn nút trả lời tự do, tùy biến..

Enter acceptable answers Answers are case sensitive

	Acceptable Answers
A	Storyline 3
B	Ispring suite
C	Actvipresenter
D	Violet
E	Adobe Presenter

Field to evaluate: Submit Keys: X

Submit Button:

Set feedback and branching

	Feedback	Points
Correct	That's right! You selected the correct response. <input type="button" value="MORE..."/>	10
Incorrect	You did not select the correct response. <input type="button" value="MORE..."/>	0
Post-quiz review	<input type="button" value="MORE..."/>	-

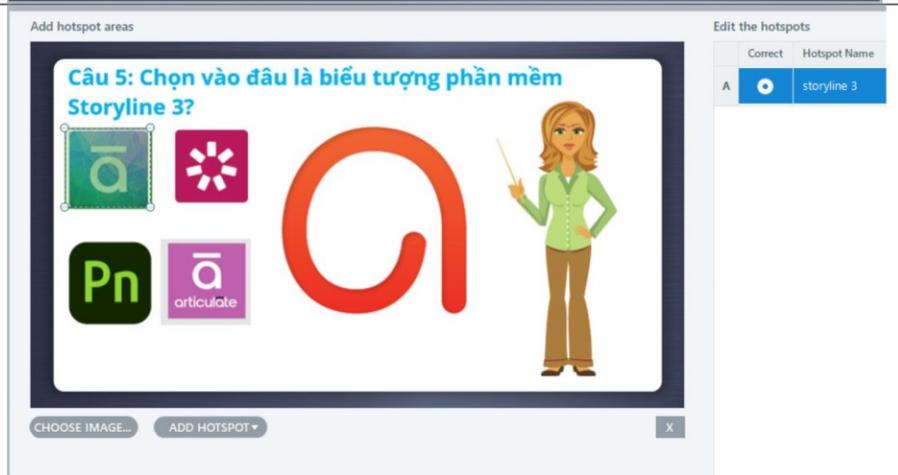
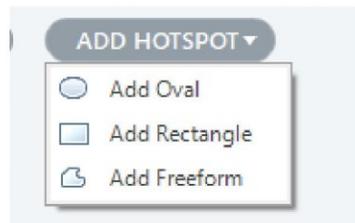


Dạng 4: Hotspot- Chọn điểm, vị trí trên hình ảnh, đối tượng....

B1- Tạo slide có các đối tượng như hình



B2- Insert-Convert Freeform-> Hotspot-> OK



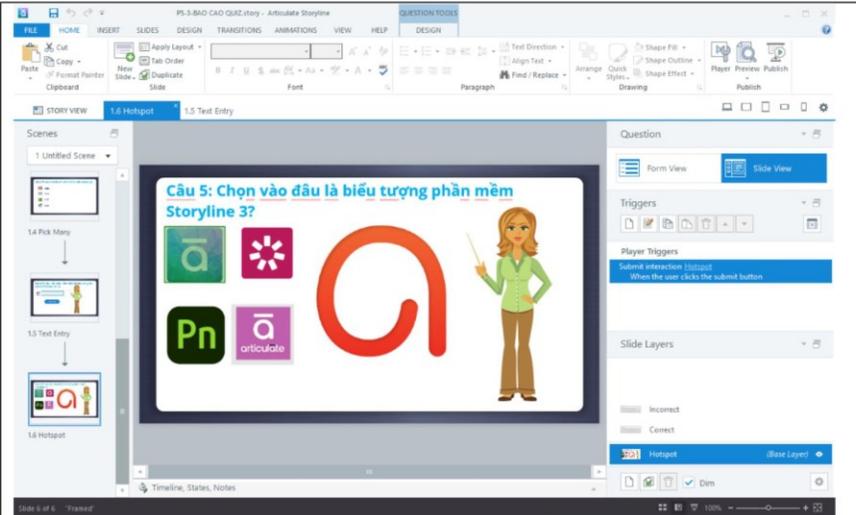
Để chọn đáp án đúng-> Nhấp vào Add hotspot-> Chọn Add Free form...hoặc các dạng phù hợp với đối tượng để vẽ chọn đáp án đúng...



3- Chèn slide báo cáo kết quả câu hỏi

Tạo báo cáo kết quả làm bài của học sinh hoặc có thể chuyển hướng khi học sinh làm đạt được theo mục tiêu bài tập đưa ra.

B1- Mở tệp BT-quiz đã tạo ở P5-3



B2-Vào Slides-> Result-> Chọn dạng báo cáo.. + Báo cáo phân loại



+ Báo cáo khảo sát

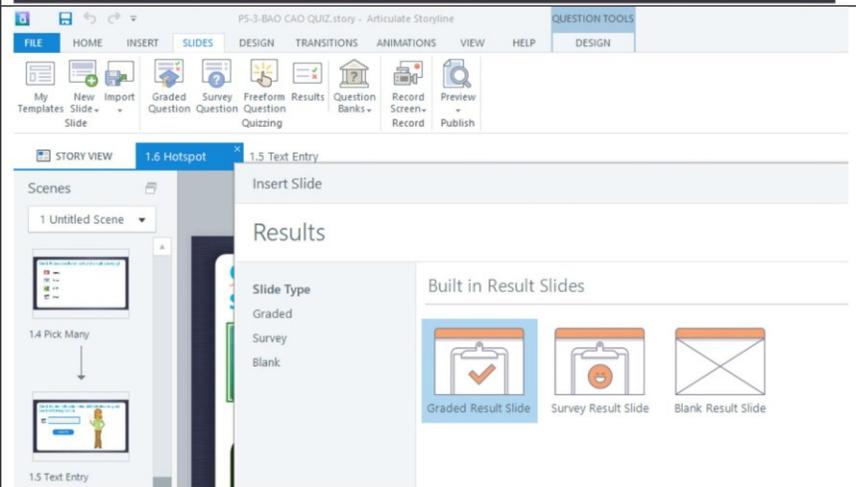


+ Báo cáo trắng...(Tự thiết kế)



Blank Result Slide

Sau đó chọn-> Insert slide...





B2- Trong ví dụ mình chọn Graded..../ Thiết lập thuộc tính cho báo cáo quiz.

+ Chọn câu hỏi cần báo cáo..(Question)

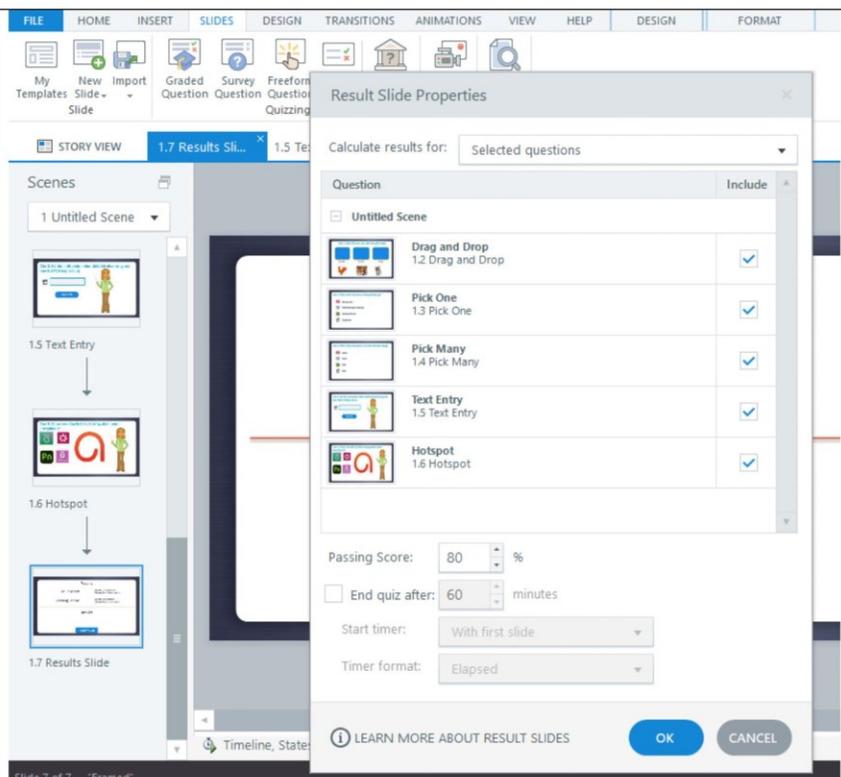
+ Passing score: Điểm học sinh được phép vượt qua..

+ End quiz after: Thời gian kết thúc quiz

- Start timer: Tính giờ ..

- Timer format: Định dạng hiển thị thời gian.

=> Sau đó nhấn OK.

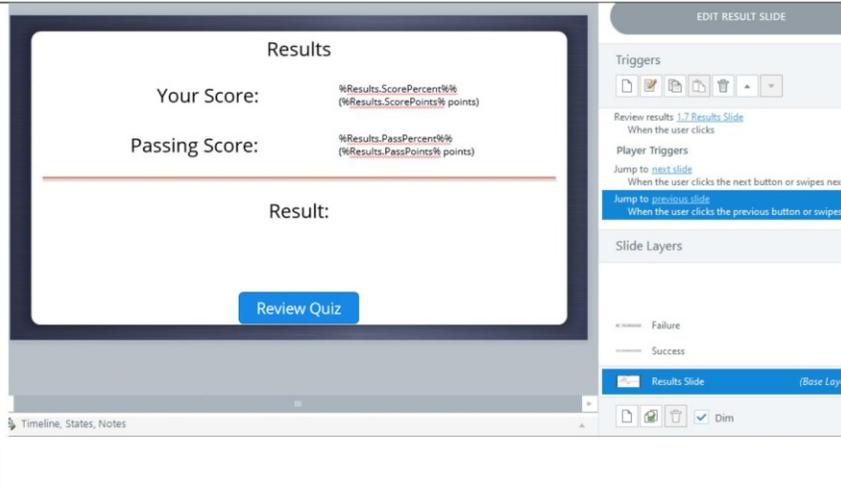


B3- Chỉnh sửa mẫu báo cáo...

+ Your score: Điểm của em

+ Passing score: Điểm vượt qua

+ Review quiz: Xem lại quiz..



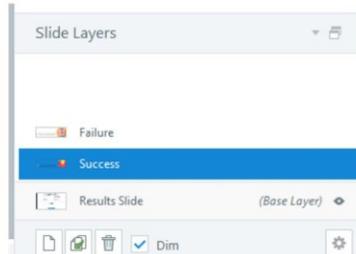


B5- Chỉnh lại phản hồi khi học sinh làm đúng hoặc sai

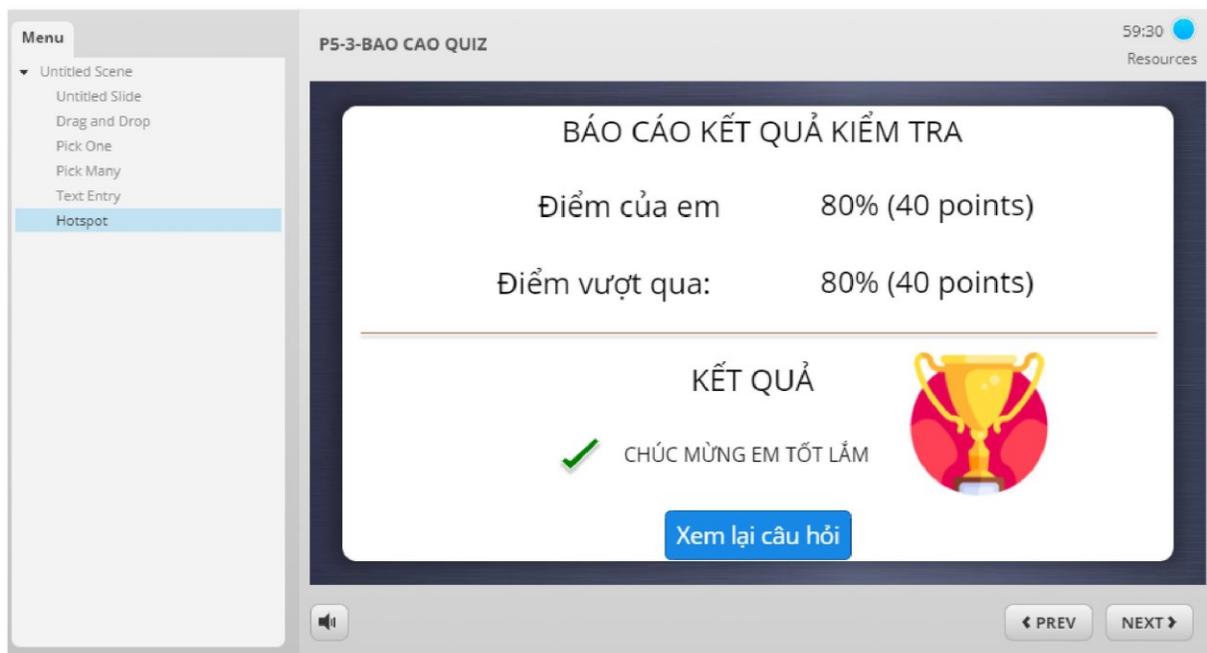
+ Success: Đúng

+ Fail: Sai

Nhập vào layer đúng và sai để thêm bớt đôi tượng báo cáo...



BẢNG KẾT QUẢ KHI PREVIEW





4- Tùy chỉnh Slide phản hồi câu hỏi.

Giúp cho slide phản hồi cho các câu hỏi đẹp hơn, đỡ tốn thời gian khi thiết kế hệ thống câu hỏi.

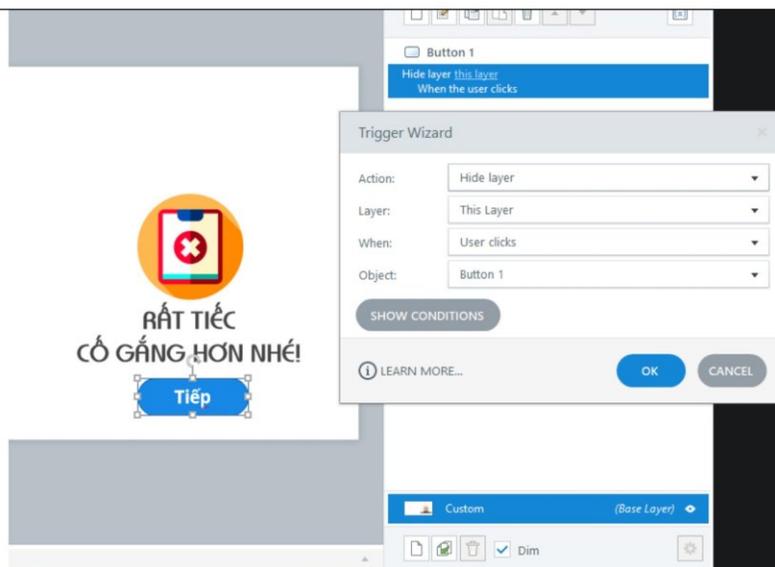
Để tùy chỉnh ta thực hiện thao tác sau:

<p>B1- Vào menu: View-> Feedback masterr (tạo mẫu phản hồi)</p>	
<p>B2- Chọn một mẫu trắng để chèn các đối tượng: + Làm slide khi HS trả lời đúng...</p>	

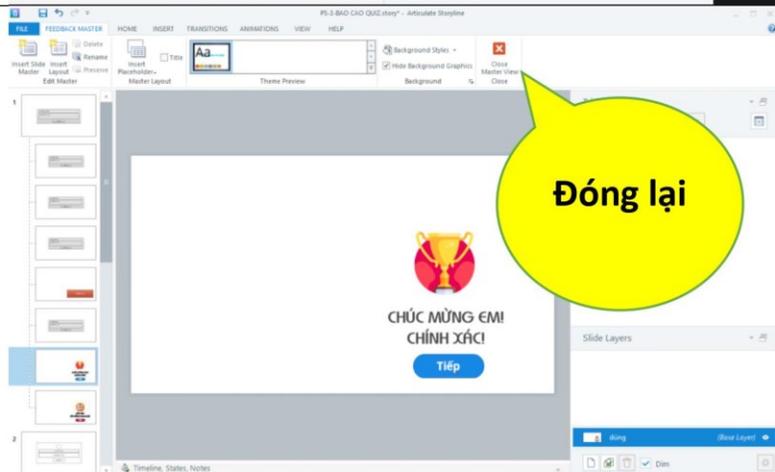




+ Làm slide khi học sinh trả lời sai..



B3- Sau khi tạo mẫu xong-> Nhấp chọn Close master



B4- Chọn câu hỏi cần thay đổi Feedback mới..





<p>B5- Chọn layout Feedback mới...</p>	
<p>Sai: Làm tương tự nhé!</p>	
<p>KẾT QUẢ ĐẸP HƠN PHẢI KHÔNG NHÌ!?</p>	



VI- Thay đổi giao diện và xuất bản dự án elearning

1- Thay đổi giao diện

Một giao diện sẽ rất xấu như thế này:



Vậy để chỉnh cho đẹp hơn!?

Thực hiện như sau:

B1- Trên công cụ: Chọn Player



Tab: Features

+ Ta có thể thêm các tab cho bài giảng ở mục Player Tabs...hoặc ẩn hiện cá tab bằng cách check hoặc bỏ check...

+ Title: Đặt tên cho bài giảng.

+ Sidebar: Chọn hiển thị của số sidebar ở bên phải hay bên trái...

+Controls: Hiện các công cụ điều khiển của bài giảng:

- Volume: Hiện chỉnh âm thanh..

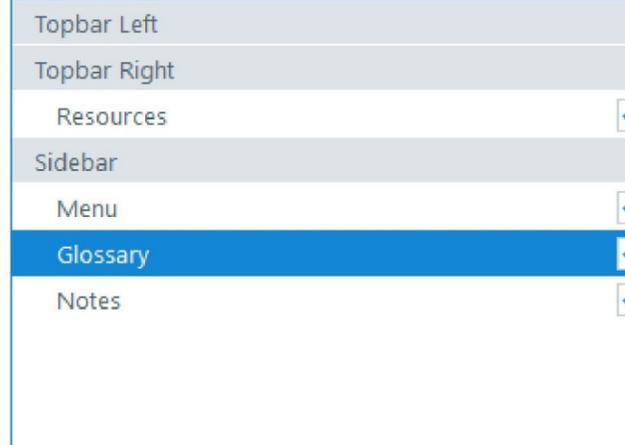
+ Search: Tìm kiếm

+ Captions: Phụ đề..

+ Seakbar: Thanh hiển thị thời gian...

+ Logo: Check vào để thêm logo cho bài giảng...

Player Tabs



Features

Title: P5-3-BAO CAO QUIZ

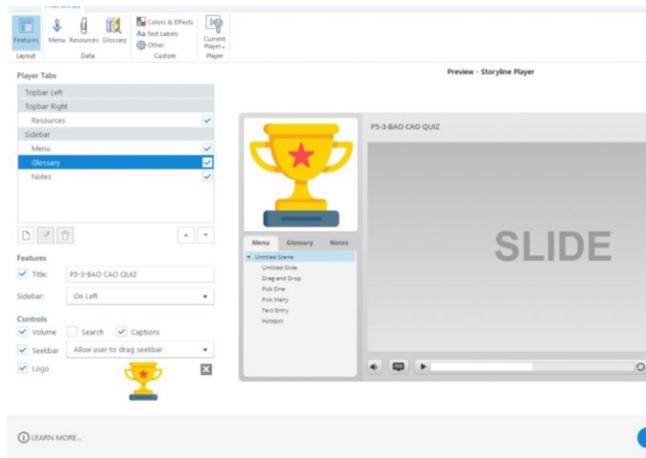
Sidebar: On Left

Controls

Volume Search Captions

Seekbar Allow user to drag seekbar

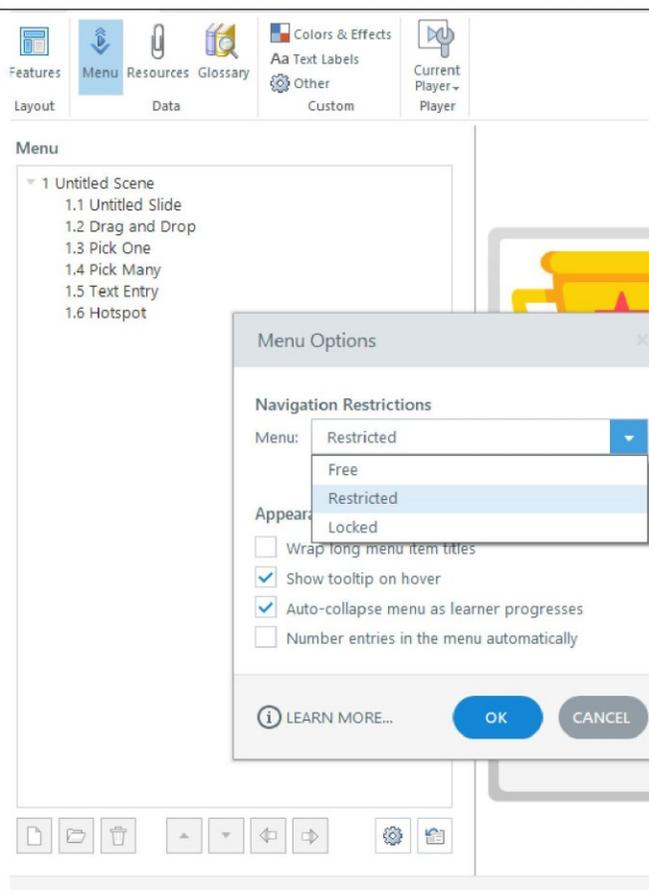
Logo Click to add a logo...





Tab: Menu

- + **Menu: Điều hướng bài giảng**
- **Free: Hs chọn tự do để di chuyển trong bài giảng.**
- + **Restricted: Theo nút lệnh...**
- + **Locked: Khóa menu bài giảng...**
- Ta có thể thêm, bớt hoặc xóa slide theo ý muốn ở công cụ dưới...**

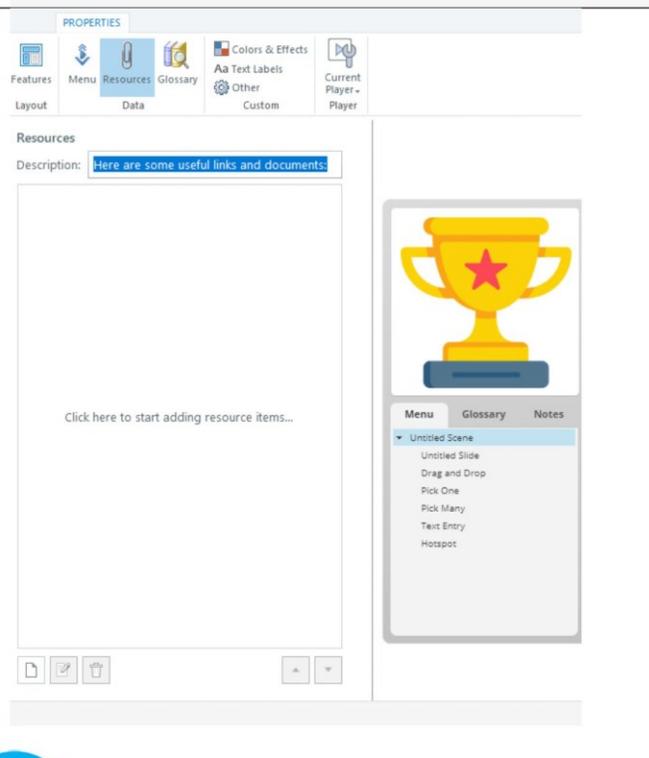


Tab: Resources

- Thêm tài nguyên cho bài giảng..**
- Để thêm: Nhấp vào biểu tượng tờ giấy.**

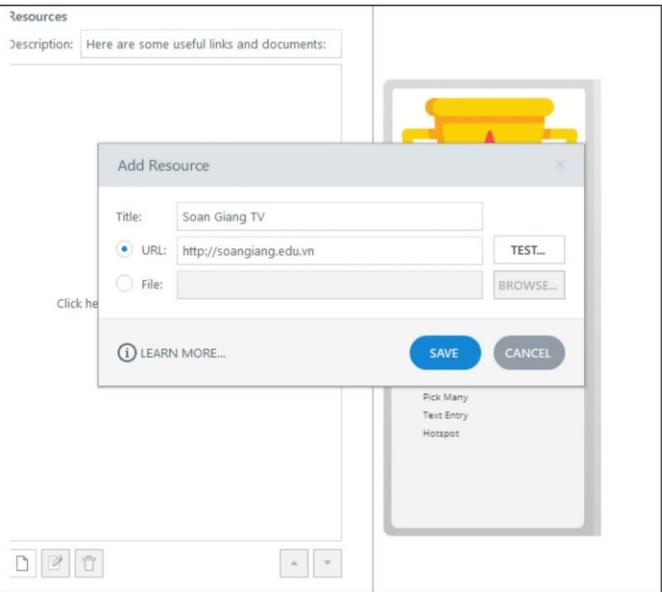


- + **Url: Thêm nguồn tài nguyên online như web, youtube, ...**

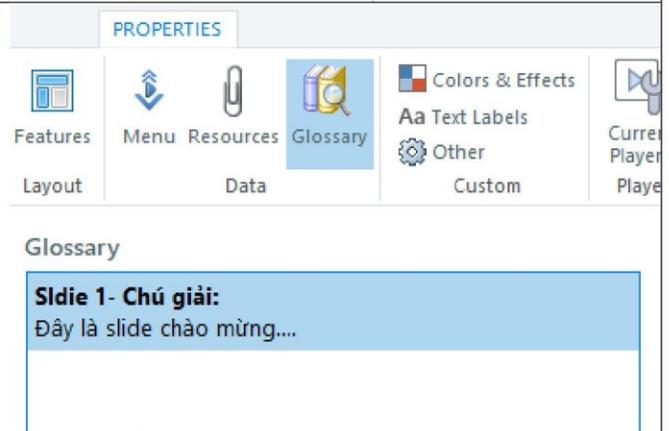




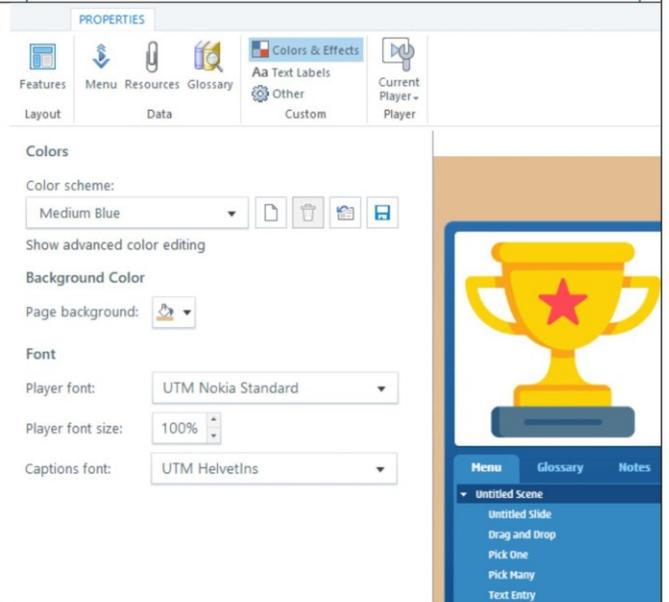
+ File: thêm nguồn tài nguyên từ máy tính...



Tab: Glossary- Thẻ chú giải...Ta có thể thêm chú giải cho bài giảng bằng cách nhấp vào biểu tượng tờ giấy...

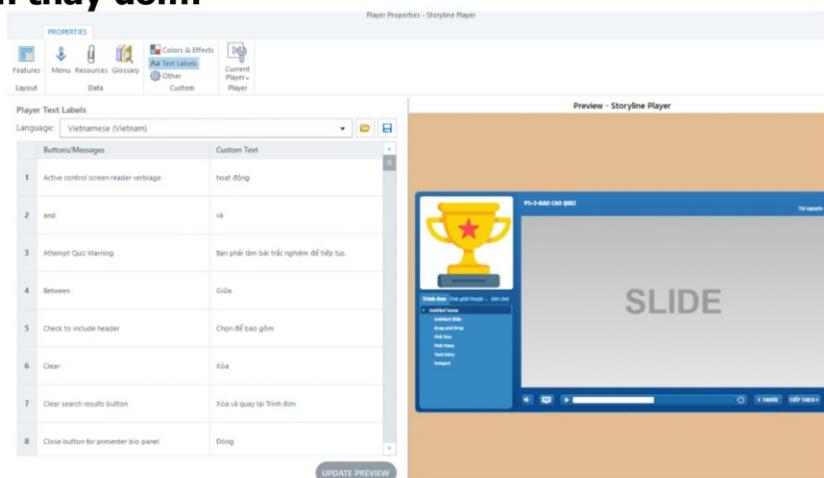


Tab: Color & Effect
+ Color scheme: Mẫu sẵn
+ Show advanced color editing: Chinh nâng cao..chi tiết hơn...
+ Background color: màu nền cho bài...
+ Font:
- Player:Font chữ cho bài giảng...
- Captions font: Chọn font chữ cho chú thích...





Tab: Text labels- Việt hóa ngôn ngữ: Nhấp vào mũi tên language-> Chọn ngôn ngữ cần thay đổi...



Tab: Other

+ Playere size: Tỷ lệ khung hình khi mở bài giảng- Chọn Scale player to fill browser window để màn hình tự điều chỉnh phù hợp với máy tính của người học.

+ Launch player in new window: Khởi động trình phát trong cửa sổ trình duyệt..

- Display window with no brower controls: Hiển thị của sổ có thể điều khiển ở trình duyệt...

- Allow user to resize browser: Cho phép người dùng thay đổi kích thước...

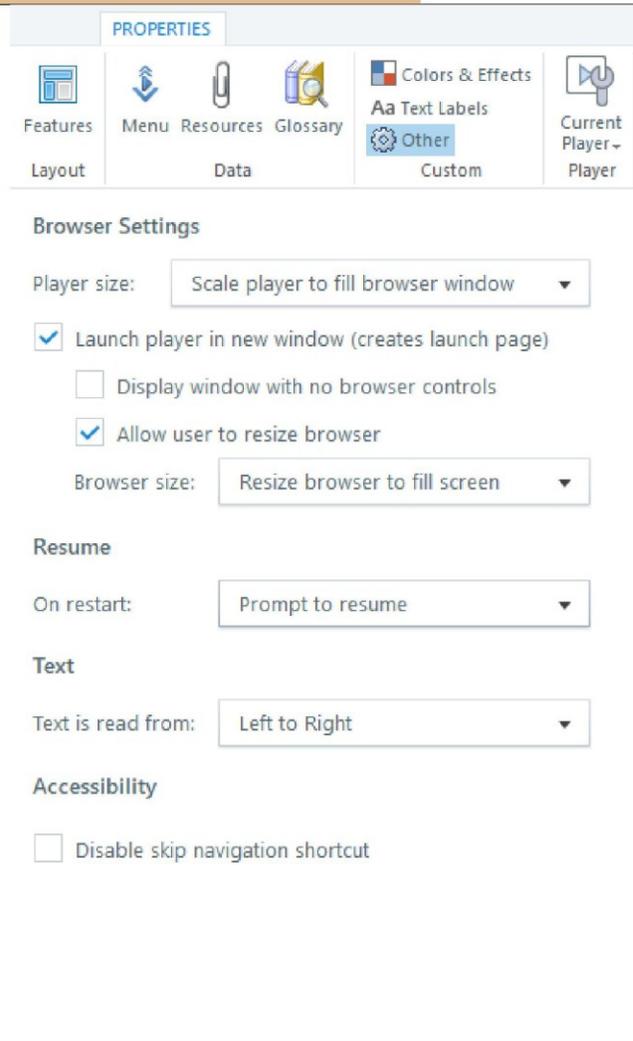
+ Resume: Lịch sử mở lại sẽ hiển thị:

- Prompt to resume: Luôn nhắc nhở người học đi tiếp hay bắt đầu lại...

+ Always Resume: Luôn tiếp tục...

+ Never Resume: Không bao giờ tiếp tục...

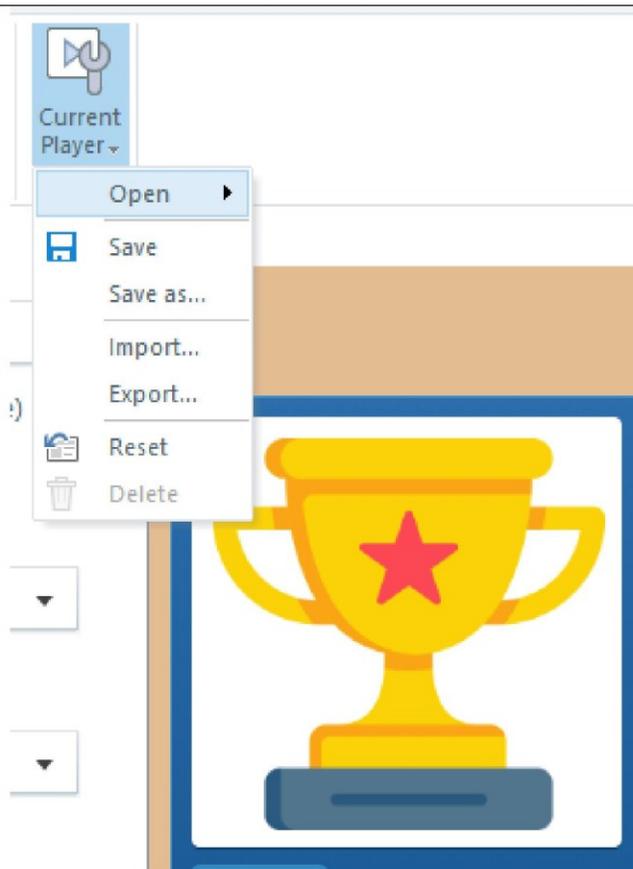
+ Rext is read from: Thay đổi vị trí hiển thị các tiêu đề.





TAB: Current player

- + **Save:** Lưu mẫu
- + **Import:** Chọn mẫu có sẵn đã lưu
- + **Export:** Xuất bản mẫu để dùng
- + **Reset:** Cho giao diện về trạng thái mặc định.



SAU KHI XONG THÌ NHẤN OK-> PREVIE ĐỂ XEM THỬ



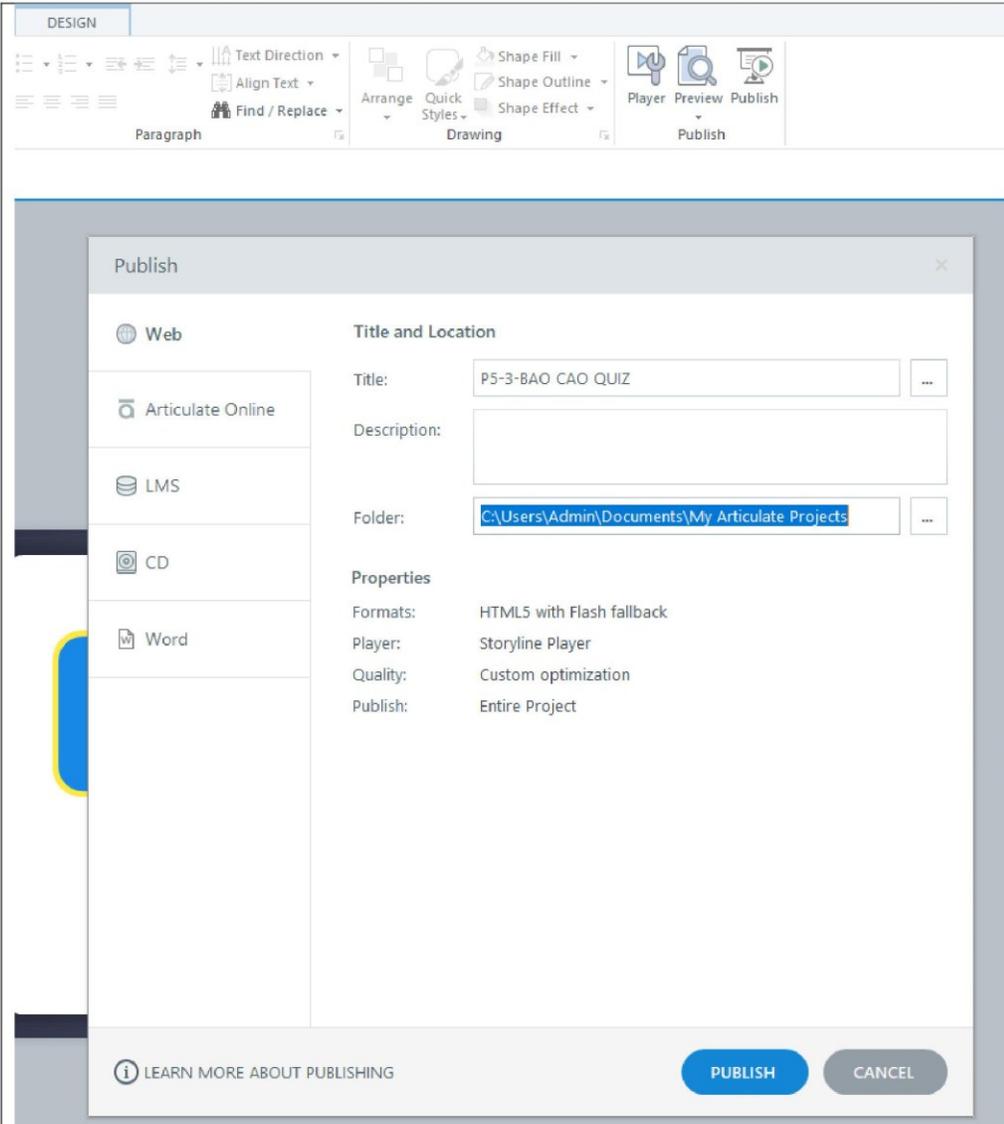


2- Xuất bản.

Sau khi hoàn thành bài giảng, giảng viên sẽ phải xuất bản bài giảng thành chuẩn LMS, HTML5 để đưa lên hệ thống web hoặc đám mây để gửi cho người học học..



B1- Nhấp vào công cụ: Publish  => Xuất hiện cửa sổ xuất bản.



Xuất HTML5
Tab: web:
Xuất bản
chuẩn HTML5
+ Title: Gõ
tiêu đề cho
bài giảng..
+
Description:
Mô tả bài
giảng...
+ Folder:
Nhập vào ...
để chọn nơi
lưu bài giảng
sau khi xuất
bản...
=> Xong
nhập vào
Publish để
chờ đợi..



Xuất bản LMS
Chọn Tab:
LMS

+ Title: Gõ tiêu đề
+ Folder: Chọn vị trí lưu bài giảng..
Lưu ý:

Output

Options:

+ Chọn Scorm 2004

+ Nhấp

Reporting

And trackin:

Để chỉnh

thông số..

+ LMS chọn:

Scorm 2004,

Edition: 4th

edition...

=>Sau khi

xong nhấn

Publish..



Name	Date modified	Type	Size	
html5	02/06/2021 2:45 CH	File folder		Hiển thị HTML5 ->Để chạy nhân vào Story_html5 để mở bài lên...
mobile	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
story_content	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
analytics-frame	13/10/2020 8:20 CH	CocCoc HTML Do...	4 KB	
launcher	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	4 KB	
meta	02/06/2021 2:45 CH	XML Document	1 KB	
story	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	11 KB	
story	02/06/2021 2:45 CH	Flash Movie	423 KB	
story_flash	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	3 KB	
story_html5	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	7 KB	
Name	Date modified	Type	Size	
common	02/06/2021 2:45 CH	File folder		Hiển thị chuẩn LMS (scorm) Lưu ý: Để đưa lên web hoặc gửi cho HS ta nén LMS lại
extend	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
html5	02/06/2021 2:44 CH	File folder		
lms	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
mobile	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
story_content	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
unique	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
vocab	02/06/2021 2:45 CH	File folder		
adlcp_v1p3.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	5 KB	
adlnav_v1p3.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
adlseq_v1p3.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	5 KB	
analytics-frame	13/10/2020 8:20 CH	CocCoc HTML Do...	4 KB	
datatypes.dtd	25/06/2020 4:48 CH	DTD File	7 KB	
ims_xml.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	2 KB	
imscp_v1p1.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	17 KB	
imsmanifest	02/06/2021 2:45 CH	XML Document	9 KB	
imsss_v1p0.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
imsss_v1p0auxresource.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	1 KB	
imsss_v1p0control.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	2 KB	
imsss_v1p0delivery.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	1 KB	
imsss_v1p0limit.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
imsss_v1p0objective.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
imsss_v1p0random.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	1 KB	
imsss_v1p0rollup.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
imsss_v1p0seqrule.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	5 KB	
imsss_v1p0util.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	4 KB	
index_lms	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	7 KB	
index_lms_flash	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	3 KB	
index_lms_html5	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	7 KB	
launcher	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	4 KB	
lom.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	4 KB	
lomCustom.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	2 KB	
lomLoose.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	2 KB	
lomStrict.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	2 KB	
meta	02/06/2021 2:44 CH	XML Document	1 KB	
metadata	02/06/2021 2:45 CH	XML Document	2 KB	
story	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	11 KB	
story	02/06/2021 2:44 CH	Flash Movie	423 KB	
story_flash	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	3 KB	
story_html5	02/06/2021 2:45 CH	CocCoc HTML Do...	7 KB	
xml.xsd	25/06/2020 4:48 CH	XSD File	3 KB	
XMLSchema.dtd	25/06/2020 4:48 CH	DTD File	16 KB	





Name	Date modified	Type	Size
<input checked="" type="checkbox"/> P5-3-BAO CAO QUIZ - Storyline output	02/06/2021 2:45 CH	File folder	

Tên và các tham số tập tin nén

Tổng quát | Nâng cao | Tùy chọn | Tập tin | Sao lưu | Thời gian | Chú thích

Tên tập tin nén: P5-3-BAO CAO QUIZ - Storyline output.zip Duyệt...

Mẫu...

Chế độ cập nhật: Thêm và thay thế các tập tin

Định dạng tập tin nén: RAR RAR5 ZIP

Tùy chọn nén:

- Xóa các tập tin sau khi nén
- Tạo tập tin nén SFX
- Tạo tập tin nén đặc
- Thêm bản ghi phục hồi
- Kiểm tra các tập tin đã nén
- Khóa tập tin nén

Phương pháp nén: Bình thường

Kích thước từ điển: 32 KB

Chia ra các phần, kích thước: [] B []

Đặt mật khẩu...

OK Cancel Help

Nén dạng Zip gửi cho HS hoặc đưa lên internet nhé...

Name
<input checked="" type="checkbox"/> P5-3-BAO CAO QUIZ - Storyline output
<input checked="" type="checkbox"/> P5-3-BAO CAO QUIZ - Storyline output

-----Chúc thành công!-----

