

ACTIVEPRESENTER 7

HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG



Mục lục

Mục lục	2
Giới thiệu ActivePresenter	12
Giao diện ActivePresenter	12
Màn hình khởi động	12
Không gian làm việc.....	13
Các phiên bản ActivePresenter	16
Yêu cầu hệ thống	17
Cài đặt ActivePresenter	18
Kích hoạt và hủy kích hoạt ActivePresenter	19
Kích hoạt ActivePresenter.....	19
Hủy kích hoạt ActivePresenter	20
Các kênh hỗ trợ người dùng	21
Tạo bài giảng	22
Tạo bài giảng trống.....	22
Thay đổi kích thước slide.....	22
Tạo các bài giảng Responsive.....	25
Khung nhìn của bố cục Responsive.....	26
Quản lý các bố cục Responsive	26
Tạo các bài giảng từ PowerPoint.....	30
Tạo bài giảng từ các chủ đề hoặc mẫu có sẵn	31
Tạo bài giảng từ các tệp Video	32
Chuyển đổi giữa các bài giảng	32
Chuyển đổi từ bài giảng Responsive sang bài giảng không responsive	32
Chuyển đổi từ bài giảng không responsive sang bài giảng responsive	33
Lưu bài giảng	33
Lưu bài giảng.....	33
Lưu bài giảng thành các tệp tin khác.....	34
Tối ưu bài giảng	35
Mở các bài giảng có sẵn	35
Ghi bài giảng.....	36
Quay video	36
Vùng quay video	36
Vùng Âm thanh và Webcam.....	37
Nút ghi và các cài đặt.....	39

Quay mô phỏng phần mềm	40
Vùng quay bài giảng mô phỏng.....	41
Vùng Âm thanh	41
Nút ghi và các cài đặt.....	41
Dừng quay bài giảng mô phỏng phần mềm	41
Làm việc với các chủ đề trong ActivePresenter.....	42
Sử dụng các chủ đề trong ActivePresenter	42
Áp dụng các mẫu	43
Tùy chỉnh các chủ đề được thiết kế sẵn trong ActivePresenter và lưu lại như các chủ đề tự tạo	44
Làm việc với các màu chủ đề.....	44
Làm việc với phong chủ đề	47
Làm việc với các kiểu nền có sẵn	50
Sử dụng Bản cái slide	52
Mở và đóng Bản cái slide.....	52
Thêm các bản cái slide và bố cục	53
Quản lý bản cái slide và bố cục.....	54
Thiết kế bản cái slide và bố cục	55
Áp dụng các bố cục cho các slide	58
Sử dụng Bản cái trang phản hồi	59
Tổng quan về Bản cái trang phản hồi.....	59
Mở và đóng chế độ xem Bản cái trang phản hồi	60
Thêm các lớp phản hồi mới	62
Quản lý Bản cái trang phản hồi và các lớp.....	62
Làm việc với Slide.....	64
Thêm Slide	64
Thêm Slide.....	64
Sao chép các slide	68
Xóa các slide	69
Thay đổi thuộc tính Slide	69
Tên Slide.....	69
Sắp xếp các slide.....	70
Tự chuyển slide	70
Thay đổi kiểu tô màu nền.....	70
Thêm ảnh nền cho các slide	71
Thêm các hiệu ứng chuyển tiếp slide	72
Thêm các hiệu ứng chuyển tiếp	72
Loại bỏ các hiệu ứng chuyển tiếp	73

Quản lý các slide	73
Cắt và ghép các slide.....	73
Thay đổi chế độ xem Slide	73
Lưu các slide thành ảnh.....	74
Thêm và quản lý các đối tượng.....	75
Thêm các đối tượng	75
Thêm và xóa các đối tượng	75
Thêm và xóa các đối tượng trong nhiều slide	75
Sao chép các đối tượng.....	77
Thay đổi các thuộc tính của đối tượng.....	78
Sắp xếp lại vị trí, điều chỉnh kích thước và góc quay các đối tượng.....	78
Thay đổi kiểu và hiệu ứng.....	79
Các chế độ hiển thị của đối tượng	80
Tạo hiệu ứng cho các đối tượng.....	80
Chỉnh sửa các hiệu ứng hoạt hình	83
Xóa các hiệu ứng hoạt hình	84
Thêm và sửa các đường chuyển động	84
Sắp xếp các đối tượng	86
Sắp xếp vị trí các đối tượng	86
Nhóm các đối tượng	86
Căn chỉnh các đối tượng.....	89
Sử dụng các trạng thái của đối tượng	91
Các trạng thái tích hợp.....	92
Mở cửa sổ trạng thái của đối tượng.....	93
Thêm trạng thái.....	93
Chỉnh sửa các trạng thái	94
Quản lý các trạng thái	95
Gọi các trạng thái thông qua các hành động	96
Sử dụng mẫu đối tượng	96
Mở cửa sổ đối tượng mẫu	96
Thêm các đối tượng vào đối tượng mẫu	97
Sử dụng các mục mẫu đối tượng.....	98
Lưu và chia sẻ các mẫu đối tượng.....	98
Cài đặt các đối tượng mặc định.....	99
Các đối tượng chú thích.....	100
Hình dạng.....	101
Thêm các hình dạng	101

Vẽ hình tự do	102
Chỉnh sửa hình tự do	104
Hộp văn bản	106
Highlight	106
Spotlight	107
Phương trình	107
Thêm các phương trình tích hợp.....	108
Viết và soạn thảo phương trình.....	108
Biểu tượng	109
Hiệu ứng cử chỉ.....	110
Chân trang	111
Ảnh.....	112
Thêm ảnh.....	112
Chỉnh sửa ảnh	113
Xuất ảnh ra tập tin.....	113
Chụp màn hình máy tính.....	113
Video YouTube.....	116
Đối tượng Web.....	118
Đường di con trỏ	120
Thêm các đường di con trỏ	120
Thay đổi kiểu con trỏ chuột	121
Thay đổi thời gian và tốc độ di chuyển của con trỏ chuột.....	122
Thêm các điểm nhấp và hiệu ứng.....	123
Tiếp tục các đường di con trỏ giữa các slide.....	124
Mẹo để chỉnh sửa các đường dẫn con trỏ.....	125
Zoom-n-Pan	126
Tạo các hiệu ứng phóng to	126
Tạo các hiệu ứng lia bằng nhiều vùng thu phóng.....	127
Tự chế độ thu phóng trở lại chế độ xem thông thường	127
Phụ đề.....	127
Thêm và nhập các phụ đề.....	128
Định dạng phụ đề.....	129
Điều chỉnh phụ đề trên dòng biểu diễn thời gian	129
Chuyển đổi phụ đề thành âm thanh	131
Các mẹo khác.....	133
Âm thanh và Video.....	135
Thêm âm thanh và video	135

Thêm âm thanh.....	135
Thêm video	136
Thay đổi các tùy chọn phát	139
Xuất Âm thanh và Video	139
Chỉnh sửa âm thanh và video cơ bản	139
Chỉnh sửa một đoạn	139
Chèn khoảng thời gian.....	144
Phân chia và Nối âm thanh/video.....	146
Thay đổi tốc độ âm thanh/video	147
Điều chỉnh âm lượng.....	147
Các hiệu ứng âm thanh nâng cao.....	148
Tăng dần/Giảm dần âm thanh.....	148
Giảm nhiễu cho âm thanh	149
Chuẩn hóa âm thanh	150
Các hiệu ứng làm mờ video	151
Áp dụng các hiệu ứng làm mờ	151
Làm mờ các đối tượng di chuyển.....	152
Xóa các hiệu ứng làm mờ	153
Hiệu ứng màn hình xanh của video	153
Hiệu ứng Ảnh trong ảnh	154
Hiệu ứng con trỏ trong video được quay	155
Nhạc nền.....	155
Các đối tượng tương tác.....	157
Hộp nhấp chuột.....	158
Thêm hộp nhấp chuột	158
Thiết lập các giá trị đúng	159
Hộp gõ phím.....	159
Thêm các hộp gõ phím	159
Thiết lập các giá trị đúng	160
Hộp văn bản.....	161
Thêm hộp văn bản	161
Thiết lập các giá trị đúng	162
Ô kéo thả.....	162
Thêm ô kéo thả	162
Thiết lập các giá trị đúng	163
Cài đặt các thuộc tính ô kéo thả.....	164
Chuyển đổi các đối tượng thành nguồn kéo.....	165

Nút	165
Thêm nút.....	165
Làm việc với các trạng thái của nút.....	166
Thêm sự kiện-hành động cho nút	167
Ô đánh dấu và nút radio	167
Thêm các ô đánh dấu và nút radio	167
Định dạng ô đánh dấu và nút radio	167
Làm việc với các trạng thái của ô đánh dấu/nút radio	168
Thêm sự kiện-hành động cho các ô đánh dấu và nút radio	168
Bộ đếm thời gian	168
Thêm bộ đếm thời gian	169
Thêm các sự kiện hành động cho bộ đếm thời gian.....	169
Câu hỏi.....	170
Tạo câu hỏi.....	171
Các thuộc tính chung của câu hỏi.....	171
Các thành phần của một slide câu hỏi	171
Các chế độ câu hỏi: Chấm điểm và Thăm dò ý kiến	172
Tạo câu hỏi	172
Đúng/Sai.....	173
Nhiều lựa chọn	173
Nhiều đáp án	175
Bài luận.....	176
Điền vào chỗ trống.....	176
Điền vào các chỗ trống	177
Tuần tự	179
Kéo-Thả.....	180
Đánh giá (Thăm dò ý kiến).....	181
Câu hỏi ngẫu nhiên	183
Tạo các kho slide	183
Thêm slide vào kho slide.....	184
Nhập các kho slide.....	184
Sử dụng các slide ngẫu nhiên để lấy slide từ các kho slide	185
Thêm các slide báo cáo.....	187
Xem lại các khóa học	188
Thêm tương tác	190
Thêm Sự kiện – Hành động.....	190
Thêm và xóa các sự kiện	190

Thêm và xóa các hành động của sự kiện.....	191
Thêm và xóa các điều kiện của hành động	193
Sao chép các sự kiện, hành động và điều kiện	195
Sự kiện – Hành động	196
Thêm các hành động nâng cao	202
Tạo các hành động nâng cao mới.....	203
Tạo tham số.....	204
Thêm các hành động	204
Thêm điều kiện cho các hành động.....	205
Thêm hành động nâng cao cho các sự kiện.....	205
Sử dụng biến.....	206
Tạo các biến	206
Thêm tham chiếu tới các biến	208
Sử dụng hành động để điều chỉnh biến.....	208
Quản lý các biến	209
Danh sách các biến hệ thống.....	210
Tùy chỉnh JavaScript trong đầu ra HTML5.....	214
Xuất bài giảng.....	224
Xuất ra hình ảnh.....	224
Xuất ra Video.....	226
Tab thông tin chung	226
Tab nâng cao.....	228
Xuất Video lên YouTube.....	228
Xuất ra tài liệu HTML.....	230
Xuất ra tài liệu PDF	231
Tab thông tin chung	231
Tab nâng cao.....	233
Tab kiểu chữ.....	233
Xuất ra tài liệu Microsoft Word.....	233
Tạo giao diện mẫu cho Word	235
Xuất ra Microsoft Excel.....	236
Xuất ra Microsoft PowerPoint	237
Xuất ra HTML5	239
Tab thông tin chung	240
Báo cáo LMS	244
Thêm báo cáo.....	245
Cài đặt trình phát	252

Xem trước HTML5	263
Khác	264
Chỉnh sửa các thuộc tính của bài giảng.....	264
Tab thông tin chung	265
Tab tác giả.....	265
Tab sự kiện.....	265
Tạo tiếp cận bài giảng	265
Mẹo tạo tiếp cận bài giảng	265
Chỉnh sửa nhãn tiếp cận cho các slide.....	266
Tùy chỉnh nhãn tiếp cận cho các đối tượng.....	267
Bản địa hóa bài giảng.....	267
Xử lý bản địa hóa.....	267
Xuất ra XLIFF	267
Thay thế ảnh nền của slide	268
Nhập vào từ XLIFF	270
Cửa sổ hoạt động.....	270
Các cửa sổ ActivePresenter.....	272
Canvas	272
Thay đổi màu sắc của Canvas	272
Thu phóng Canvas.....	272
Bắt dính Canvas	273
Cửa sổ biểu diễn thời gian	273
Tổng quan về dòng thời gian	273
Quản lý các dòng thời gian	273
Sử dụng nhiều dòng thời gian.....	274
Thanh thời gian của đối tượng.....	274
Ẩn các đối tượng khi bắt đầu	275
Thay đổi thời gian bắt đầu và thời lượng của đối tượng.....	275
Đặt nhiều đối tượng trên cùng một dòng.....	276
Thêm các đối tượng bằng cách sử dụng Playhead.....	276
Bắt dính Timeline	277
Cách sử dụng các công cụ trên dòng thời gian.....	277
Cửa sổ Thuộc tính.....	281
Tab Kiểu & Hiệu ứng	281
Tab Kích thước & Thuộc tính.....	285
Tab Tương tác.....	288
Tab Âm thanh	291

Tab Phương tiện.....	293
Tab thuộc tính slide.....	295
Cửa sổ tài nguyên	298
Tab hình ảnh.....	298
Tab âm thanh & video.....	299
Tab tài nguyên khác.....	299
Hộp thoại các thuộc tính tài nguyên	300
Cửa sổ chọn.....	300
Hộp thoại Hiệu chỉnh đầu vào âm thanh.....	302
Hiệu chỉnh thủ công	302
Hiệu chuẩn tự động	302
Hộp thoại cài đặt quay Video.....	303
Tab Âm thanh & Video	303
Tab Con trỏ chuột	305
Tab Phím tắt	307
Hộp thoại cài đặt Webcam.....	309
Các thuộc tính Webcam.....	309
Format Settings.....	311
Menus, Thanh công cụ và Phím tắt.....	312
Menu chính ActivePresenter.....	312
Thanh công cụ truy cập nhanh	313
Tab Trang đầu.....	314
Tab Slide.....	317
Tab Chú thích.....	319
Tab tương tác.....	320
Tab Thiết kế	321
Tab Chuyển tiếp	321
Tab Hoạt hình.....	322
Tab Xuất.....	323
Tab Khung nhìn.....	323
Tab Trợ giúp.....	325
Tab Định dạng.....	325
Tab Phương trình.....	326
Tab Vẽ.....	326
Bản cái slide Tab.....	329
Tab Bản cái trang phản hồi.....	330
Tùy chọn ActivePresenter	331


Tùy chọn Ngôn ngữ.....	331
Tùy chỉnh Giao diện người dùng	331
Ẩn và Hiện các thanh công cụ và cửa sổ	331
Thay đổi vị trí các cửa sổ	331
Thay đổi kích thước cửa sổ	332
Chỉnh sửa các tùy chọn.....	332
Tab Thông tin chung	333
Tab Tự động chú thích văn bản	334
Tab phím tắt.....	335
Tab Thanh công cụ	336
Tab Trình chỉnh sửa mã.....	338
Tab Khác	339

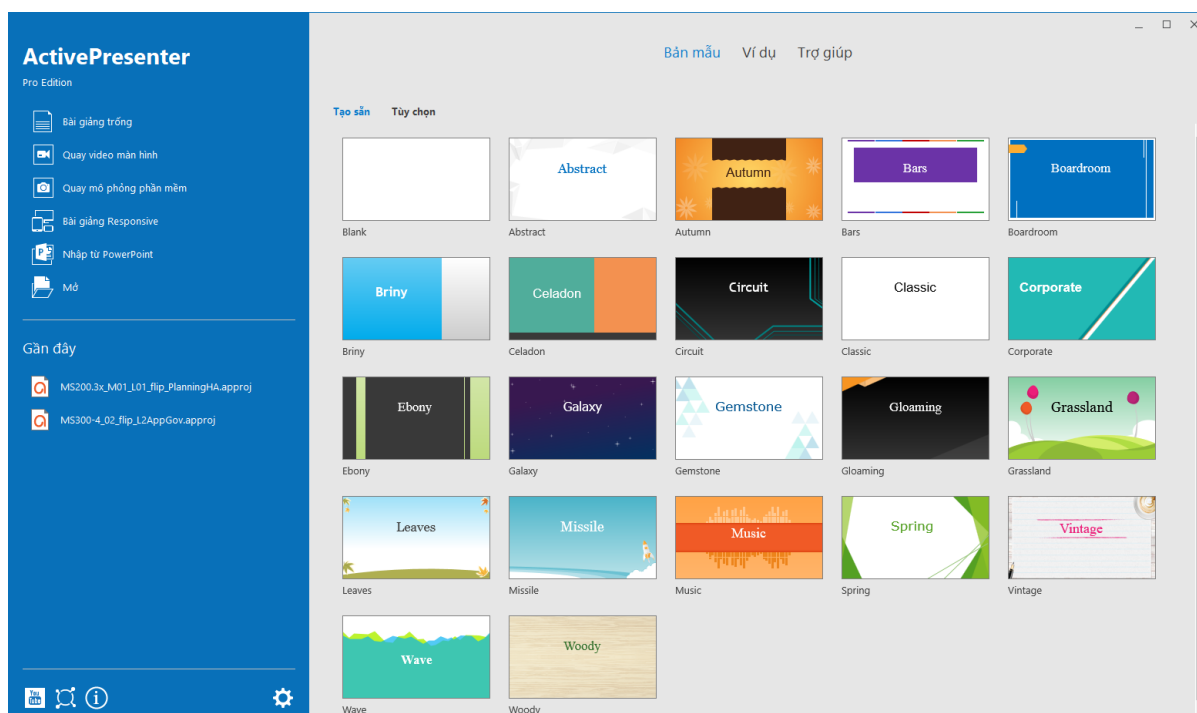
Giới thiệu ActivePresenter

ActivePresenter là phần mềm tạo bài giảng điện tử (e-Learning) tối ưu đi kèm với những tính năng nâng cao để quay và chỉnh sửa video. Phần mềm hỗ trợ người dùng tạo những nội dung bài giảng điện tử phong phú và đa dạng như video minh họa, mô phỏng phần mềm, các câu hỏi trắc nghiệm, và các trò chơi. Sử dụng thiết kế có khả năng hiển thị linh hoạt trên các thiết bị khác nhau (responsive) và HTML5, ActivePresenter giúp bài giảng điện tử của bạn không bị phụ thuộc vào các kích thước khác nhau của các thiết bị này. Giao diện của bài giảng sẽ được tự động điều chỉnh để phù hợp và có tính thẩm mỹ cao trên mọi trình duyệt và thiết bị. ActivePresenter hỗ trợ người dùng xuất bản ra các sản phẩm hoàn thiện theo tiêu chuẩn SCORM và xAPI và cho phép tích hợp bài giảng một cách hoàn hảo với hầu hết những hệ thống quản lý học tập nổi tiếng hiện nay.

Giao diện ActivePresenter

Màn hình khởi động

Sau khi nhấp đúp chuột vào biểu tượng ActivePresenter trên màn hình, màn hình khởi động (**Trang đầu**) sẽ xuất hiện. Màn hình khởi động hỗ trợ bạn thực hiện các thao tác một cách nhanh chóng để bắt đầu tạo bài giảng mới, cụ thể là bạn có thể sử dụng các tài nguyên có sẵn trong tab **Bản mẫu** và tab **Ví dụ** cho bài giảng của mình. Trong suốt quá trình tạo bài giảng, bạn có thể trở lại **Trang đầu** bất cứ lúc nào bằng cách nhấp chuột vào nút **ActivePresenter** ở góc trên cùng bên trái của màn hình và chọn **Trang đầu** .



Màn hình khởi động bao gồm nhiều thành phần được chia thành hai khu vực chính: khu vực bên trái và khu vực trung tâm.

Khu vực bên trái được chia thành hai khu vực nhỏ:

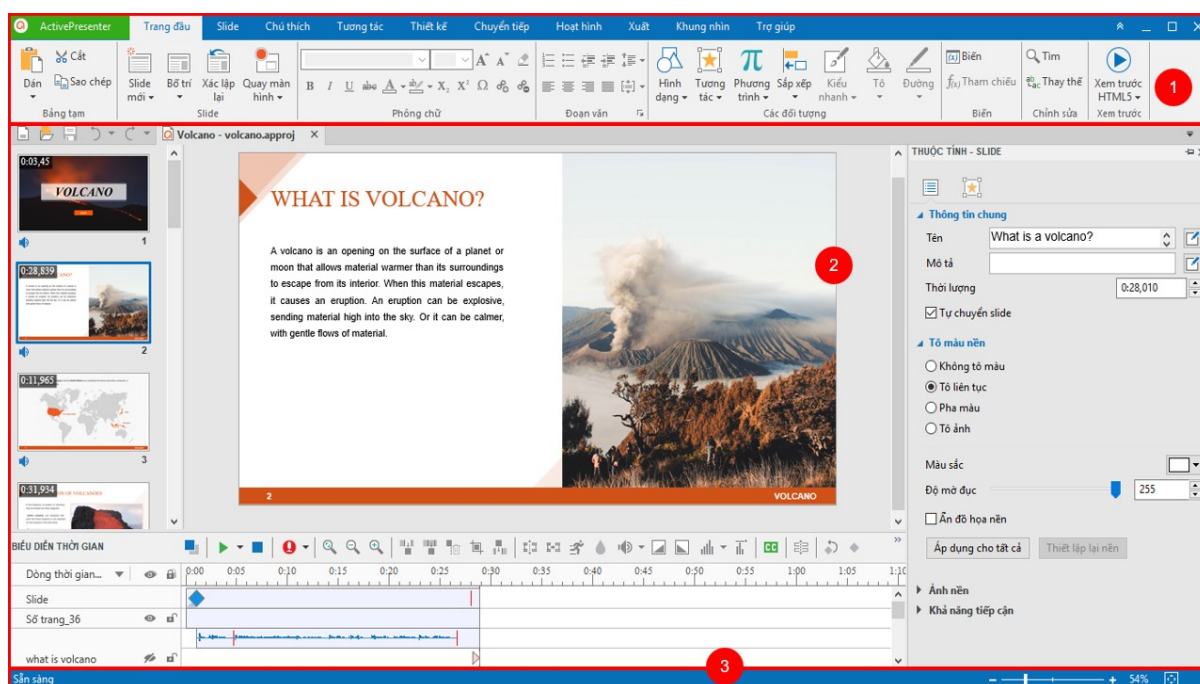
- Khu vực **Khởi Động Nhanh** bao gồm các nút để tạo các bài giảng mới và mở những bài giảng đã có.
 - Nhấp vào **Bài giảng trống** để tạo bài giảng mới sử dụng mẫu trống.
 - Nhấp vào **Quay video màn hình** để quay lại màn hình dưới dạng video.
 - Nhấp vào **Quay mô phỏng phần mềm** để ghi lại mô phỏng hoạt động của một phần mềm.
 - Nhấp vào **Bài giảng responsive** để tạo một bài giảng mới có khả năng hiển thị linh hoạt trên các thiết bị khác nhau.
 - Nhấp vào **Nhập nội dung từ PowerPoint** để chuyển đổi bản trình bày PowerPoint sang bài giảng ActivePresenter.
 - Nhấp vào **Mở** để mở một bài giảng có sẵn, slide mẫu, chủ đề, đối tượng mẫu hoặc tệp video.
- Khu vực **Bài Giảng Gần Đây** hiển thị danh sách các bài giảng đã được mở gần đây nhất:
 - Kích vào một bài giảng hoặc nhấp chuột phải vào bài giảng > **Mở** để mở một bài giảng trong danh sách.
 - Nhấp chuột phải vào bài giảng > **Xóa** để xóa bài giảng đó ra khỏi danh sách.
 - Nhấp chuột phải vào bài giảng > **Mở thư mục** để mở thư mục chứa bài giảng đó.

Khu vực trung tâm gồm 3 tab:

- Tab **Bản mẫu** hiển thị các chủ đề/ mẫu thiết kế có sẵn mà bạn có thể nhấp chuột để lựa chọn để **tạo bài giảng mới sử dụng chủ đề/ mẫu thiết kế này**.
- Tab **Ví dụ** gồm các bài giảng mẫu và các trò chơi mẫu được thiết kế bởi phần mềm ActivePresenter.
- Tab **Trợ Giúp** cung cấp các thông tin về hướng dẫn sử dụng, trang chủ sản phẩm, cộng đồng người dùng ActivePresenter, kích hoạt/hủy kích hoạt, kiểm tra cập nhật, và thông tin của phiên bản hiện tại.

Không gian làm việc

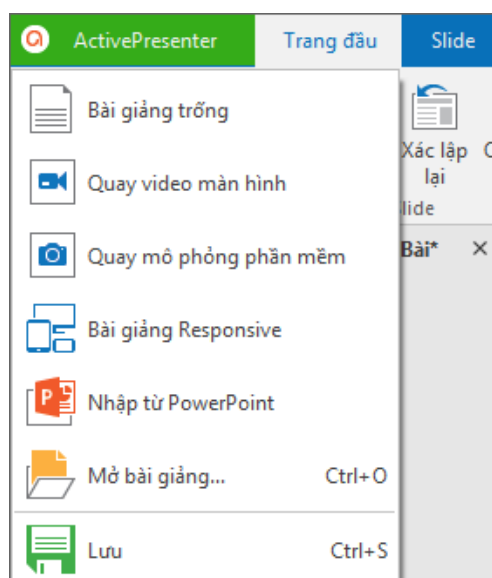
Không gian làm việc của ActivePresenter được chia thành 3 phần chính: thanh công cụ (1), cửa sổ tài liệu (2), và thanh trạng thái (3).



Thanh công cụ

Thanh công cụ nằm ở phía trên cùng của cửa sổ ứng dụng bao gồm các công cụ để soạn thảo nội dung bài giảng, trong đó có 10 tab chính luôn luôn hiển thị và một vài tab ẩn chỉ hiển thị khi một đối tượng cụ thể được chọn. Trong mỗi tab, các lệnh liên quan được gộp lại với nhau thành một nhóm. Khi bạn trỏ chuột tới một lệnh, một chú thích sẽ xuất hiện để giải thích cho chức năng của lệnh đó và hiển thị phím tắt của lệnh (nếu có).

Ở phía trên bên trái của thanh công cụ là nút **ActivePresenter**. Khi nhấp vào nút này để mở **menu chính ActivePresenter**, bạn có thể thực hiện các thao tác cơ bản với tập tin, cài đặt cấu hình, và xem danh sách các bài giảng đã mở gần đây.




Bạn có thể ẩn hoặc hiện thanh công cụ bằng cách nhấp chuột vào mũi tên kép ở góc bên phải màn hình. Bạn cũng có thể **tùy chỉnh thanh công cụ/ cá nhân hóa thanh công cụ** theo cách mà bạn muốn.

Cửa sổ tài liệu

Bạn có thể mở một hoặc nhiều bài giảng đồng thời. Khi đó, cửa sổ tài liệu sẽ hiển thị các bài giảng đang mở dưới dạng các tab để điều hướng dễ dàng. Cửa sổ tài liệu gồm các thành phần sau:

1. **Thanh công cụ truy cập nhanh** bao gồm các lệnh để tạo bài giảng mới, mở và lưu bài giảng có sẵn, khôi phục lại thao tác gần nhất đã thực hiện trước đó (undo) và khôi phục lại các thao tác đã undo (redo).
2. Cửa sổ tài liệu cho phép bạn điều hướng giữa các bài giảng đang mở. Khi bạn trở chuột vào một tab nhất định, một chú thích xuất hiện để hiển thị thư mục chứa bài giảng này. Bạn có thể mở thư mục đó bằng cách nhấp chuột phải và chọn **Mở thư mục**.
3. **Canvas** là khu vực trung tâm của cửa sổ tài liệu, khu vực này cho phép hiển thị và chỉnh sửa nội dung của các slide.
4. Cửa sổ **Slide** hiển thị chế độ xem hình thu nhỏ của tất cả các slide trong bài giảng của bạn.
5. Cửa sổ **dòng thời gian** hiển thị tất cả các đối tượng trong một slide theo trục thời gian, cho phép bạn điều chỉnh và tinh chỉnh thời gian cũng như thời lượng của các đối tượng và hiệu ứng của chúng.
6. Cửa sổ **Thuộc tính** cho bạn chỉnh sửa gần như tất cả các thuộc tính hiển thị và hành vi của các đối tượng được chọn.
7. Cửa sổ **Chọn** hiện tất cả các đối tượng của một slide. Nó cho phép bạn xem, sắp xếp lại, thay đổi lựa chọn, khóa, và chuyển trạng thái hiển thị của các đối tượng.
8. Cửa sổ **Tài nguyên** hiển thị tất cả các tài nguyên trong bài giảng.
9. Cửa sổ **Các kho Slide** chứa các nhóm slide được sử dụng để tạo các slide một cách ngẫu nhiên và tạo các câu hỏi động.
10. Cửa sổ **Trạng thái** bao gồm tất cả các trạng thái của một đối tượng, cho phép bạn thay đổi hình dạng của một đối tượng để đáp ứng với sự tương tác của người dùng.
11. Cửa sổ **Đối tượng mẫu** chứa các mẫu đối tượng hữu ích, lưu và sử dụng lại các đối tượng trên các slides trong cùng một bài giảng hoặc trên các bài giảng khác nhau.

Bạn có thể **tùy chỉnh không gian làm việc** bằng cách ẩn, hiện, sắp xếp lại vị trí, kích thước của các cửa sổ. Sau khi tùy chỉnh, nếu bạn muốn thiết lập lại bố cục cửa sổ như ban đầu, hãy nhấp vào tab **Khung nhìn > Thiết lập lại bố cục cửa sổ** .

Thanh trạng thái

Thanh trạng thái nằm ở dưới cùng của cửa sổ ứng dụng, hiển thị thông tin về bài giảng hiện tại. Trạng thái của thanh thay đổi phụ thuộc vào slide đang được chọn. Ngoài ra, bạn có thể sử dụng các công cụ ở góc bên phải của thanh trạng thái để **điều chỉnh mức độ phóng to/ thu nhỏ của Canvas**.



Các phiên bản ActivePresenter

ActivePresenter hiện nay gồm có 3 phiên bản: Miễn phí (Free), Tiêu chuẩn (Standard), và Chuyên Nghiệp (Pro).

1. Phiên bản miễn phí **Free**: được thiết kế dành cho những ai muốn tạo các video hướng dẫn. Bản này hỗ trợ hầu hết các chức năng cơ bản như ghi màn hình và chỉnh sửa video. Các bài giảng có thể xuất sang các kiểu video khác nhau như MP4, AVI, WMV, WebM và MKV với mục đích phi thương mại.
2. Phiên bản chuẩn **Standard**: ngoài các tính năng có sẵn như trong phiên bản Free, phiên bản Standard còn thêm một số tính năng khác như chỉnh sửa âm thanh và video nâng cao; xuất bài giảng sang nhiều định dạng khác như HTML SlideShow, PDF, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint và HTML5. Các định dạng này có thể được sử dụng cho mục đích thương mại.
3. Phiên bản chuyên nghiệp **Pro**: là bản đầy đủ các chức năng nhất, cho phép tạo các trình diễn video ấn tượng, mô phỏng phần mềm tương tác và nội dung eLearning. Phiên bản này rất phù hợp cho các nhà thiết kế học tập trực tuyến, giảng viên, nhà giáo dục, người hỗ trợ kỹ thuật và bất kỳ ai muốn tạo nội dung chuyên nghiệp.

Bạn có thể dùng thử tất cả các tính năng của bản ActivePresenter Pro trong phiên bản Free. Khi đó, Watermark sẽ được thêm vào trong các kết xuất không miễn phí.

Các tính năng giữa ba phiên bản được so sánh trong bảng dưới đây. Trong đó, các chức năng có sẵn trong cả ba phiên bản sẽ không được liệt kê.

Tính năng	Phiên bản miễn phí	Phiên bản tiêu chuẩn	Phiên bản chuyên nghiệp
Mục đích thương mại	✗	✓	✓
Báo cáo & Theo dõi trong LMS (SCORM, xAPI)	✗	✗	✓
Xuất sang HTML5	✗	✗	✓
Xuất sang Microsoft PowerPoint	✗	✓	✓
Xuất sang Microsoft Excel	✗	✓	✓
Xuất sang Microsoft Word	✗	✓	✓
Xuất sang PDF Document	✗	✓	✓
Xuất sang Video	✓	✓	✓
Xuất sang Images	✓	✓	✓
Hiệu ứng âm lượng tăng dần/ giảm dần	✗	✓	✓
Giảm tiếng ồn/ Giảm tạp âm	✗	✓	✓
Chuẩn hóa âm thanh	✗	✓	✓
Hiệu ứng làm mờ Video	✗	✓	✓
Hiệu ứng Màn hình xanh Video	✗	✓	✓

Yêu cầu hệ thống

Dưới đây là các yêu cầu của hệ thống để cài đặt ActivePresenter 7.5 trên Windows và macOS:

Hệ điều hành	<p>Windows 7 SP1 với Platform Update, Windows 8, và Windows 10. Chỉ hỗ trợ Windows 64-bit (x64).</p> <p>macOS 10.11 hoặc cao hơn.</p> <p>Các tính năng sau chỉ có sẵn trên Windows: Xuất sang Microsoft Word, Xuất sang Microsoft Excel, Xuất sang/ Nhập từ Microsoft PowerPoint.</p>
Phần cứng	<p>Bộ vi xử lý CPU: 1.0 GHz hoặc bộ vi xử lý cao hơn với SSE2 (có sẵn từ Intel Pentium 4) (khuyến khích sử dụng bộ vi xử lý đa nhân 1,5 GHz hoặc cao hơn).</p> <p>RAM: tối thiểu 2GB</p>

	Dung lượng đĩa cứng khả dụng để cài đặt và lưu trữ các bài giảng: 2 GB
	Card âm thanh và mic ghi âm.
Phần mềm	<p>Các trình duyệt web dưới đây được sử dụng để hỗ trợ trình phát HTML SlideShow và HTML5:</p> <p>Windows: Mozilla Firefox 38 trở lên, Google Chrome 43 trở lên, Internet Explorer 11, và Microsoft Edge.</p> <p>macOS: Google Chrome 43 trở lên và Safari 9 trở lên.</p> <p>iOS 10 (trở lên): Safari (bản mới nhất).</p> <p>Android 5.0 (trở lên): Chrome (bản mới nhất).</p>
	Xuất sang Microsoft Word: Microsoft Word 2013 trở lên.
	Xuất sang Microsoft Excel: Microsoft Excel 2013 trở lên.
	Xuất sang/ Nhập từ Microsoft PowerPoint: Microsoft PowerPoint 2013 trở lên.
	Để ghi lại âm thanh của hệ thống trên OS X hoặc macOS: Cần phần mềm Background Music (mã nguồn mở, miễn phí).

Cài đặt ActivePresenter

Cài đặt	<p>Windows: Sau khi tải về gói cài đặt, nhấp đúp vào phần mềm và làm theo hướng dẫn. Để thực hiện cài đặt ngầm ActivePresenter sử dụng dòng lệnh, bạn có thể sử dụng đuôi /VERYSILENT. Ví dụ, gõ <code>ActivePresenter_v7.5.0_setup.exe /VERYSILENT</code> từ các tập lệnh.</p> <p>macOS: Sau khi tải về gói cài đặt, nhấp đúp vào phần mềm và làm theo hướng dẫn.</p>
Kích hoạt	Phiên bản Free không yêu cầu khâu kích hoạt phần mềm. Đối với phiên bản Standard và Pro, để kích hoạt phần mềm, ở Trang Đầu hoặc trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp Trợ giúp > Kích hoạt sản phẩm .
Cập nhật	<p>Để cập nhật tính năng mới cho phiên bản hiện có, chỉ cần tải bản mới nhất về máy và nhấp đúp chuột mà không cần gỡ bỏ bản đang được cài đặt.</p> <p>Bạn cũng có thể kích vào tab Trợ giúp > Kiểm tra cập nhật để kiểm tra các bản cập nhật mới và quá trình cập nhật sẽ được thực hiện tự động.</p>
Nâng cấp	Để nâng cấp bản quyền của bạn, xin vui lòng liên hệ với nhóm hỗ trợ .
Gỡ cài đặt	<p>Windows: Cách thông thường để gỡ bỏ ActivePresenter ra khỏi máy của bạn là mở Control Panel > Programs and Features > ActivePresenter và làm theo hướng dẫn.</p> <p>Ngoài ra, bạn cũng có thể mở thư mục mà bạn đã cài đặt ứng dụng, nhấp đúp vào tệp <code>unins000.exe</code> và làm theo hướng dẫn.</p>

macOS: Trong thanh bên Finder, nhấp vào Applications, kéo ActivePresenter từ thư mục Applications vào Trash (nằm ở cuối của Dock), sau đó chọn Finder > Empty Trash.

Kích hoạt và hủy kích hoạt ActivePresenter


Kích hoạt ActivePresenter

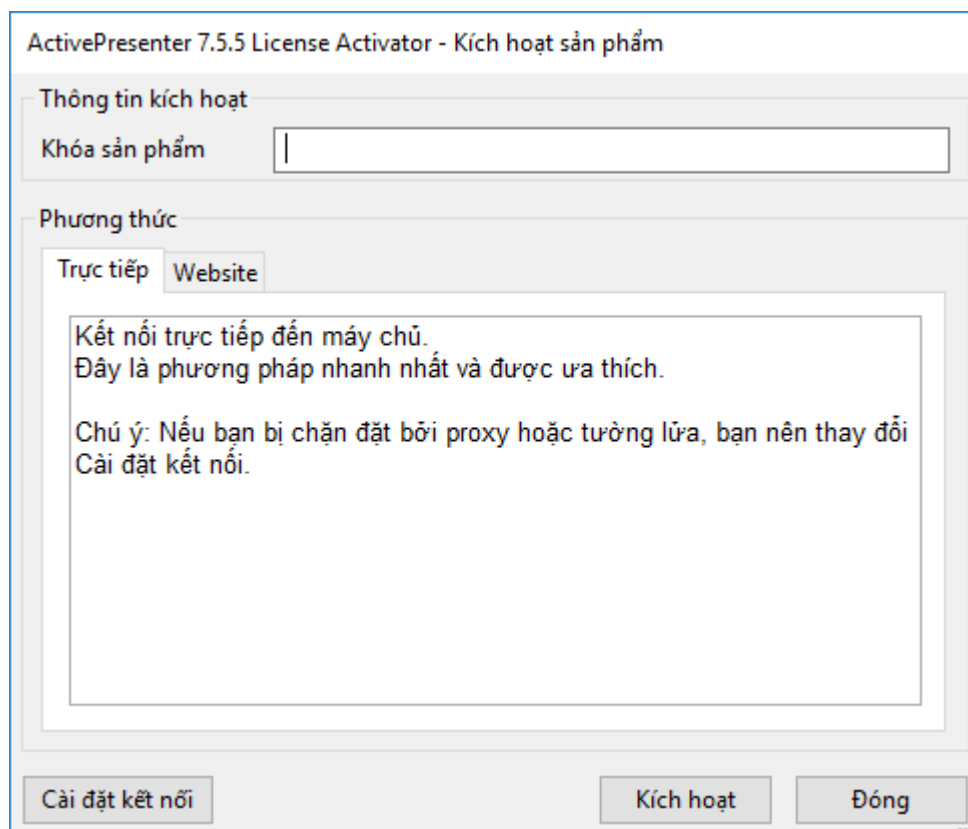
Trong khi phiên bản Free không yêu cầu khâu kích hoạt phần mềm thì với phiên bản Standard và Pro, bạn cần phải kích hoạt bằng các khóa sản phẩm. Có 2 cách để kích hoạt ActivePresenter: kích hoạt trực tiếp (tự động) và kích hoạt qua web (thủ công).

Bạn có thể đặt mua khóa sản phẩm [ở đây](#).

Kích hoạt trực tiếp

Để kích hoạt trực tiếp, máy tính của bạn phải được kết nối mạng. Làm theo các bước dưới đây:

1. Nhấp vào **Kích hoạt sản phẩm** ở góc trên cùng bên phải cửa sổ ứng dụng. Hoặc nhấp vào tab **Trợ giúp** > **Kích hoạt sản phẩm** .
2. Khi hộp thoại **Kích hoạt sản phẩm** xuất hiện, nhập khóa sản phẩm vào hộp văn bản **Khóa sản phẩm**.
3. Phương thức kích hoạt mặc định là trực tiếp. Nhấp vào **Kích hoạt** để kích hoạt ứng dụng.

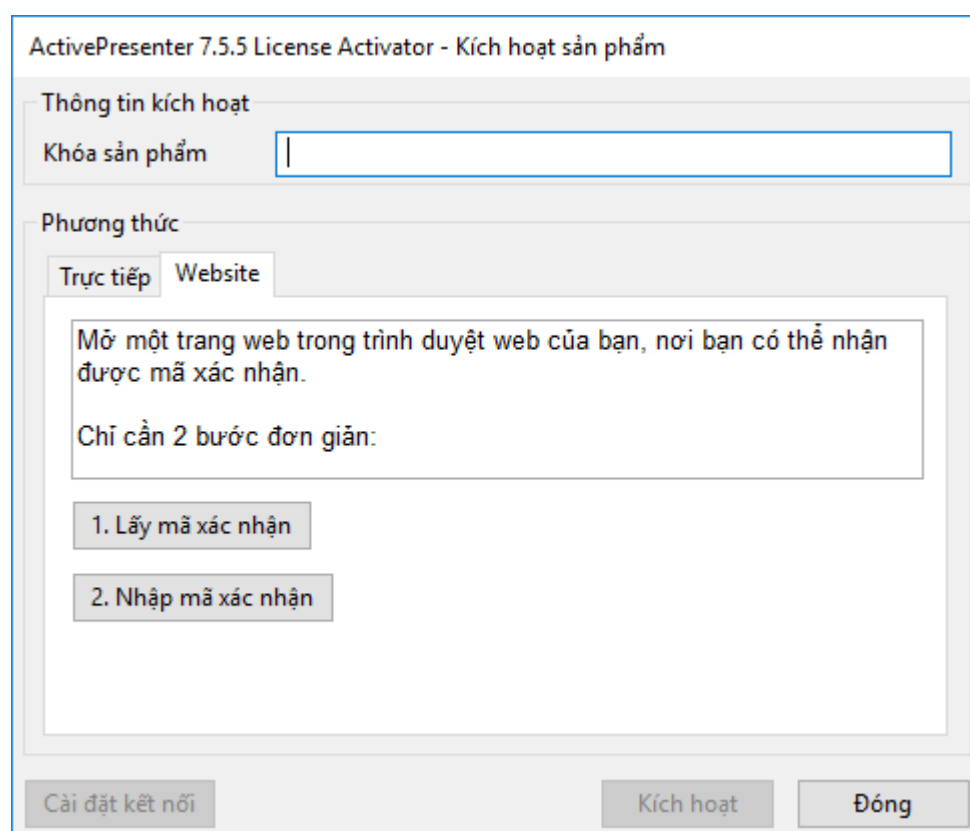


Chú ý: Nhấp **Cài đặt kết nối** để thay đổi kết nối mạng nếu máy tính của bạn bị chặn bởi proxy.

Kích hoạt qua Web


Để kích hoạt ActivePresenter thông qua website, trước hết, bạn cần thực hiện hai bước đầu tiên như trong phần kích hoạt trực tiếp ở trên, rồi tiếp tục làm theo hướng dẫn sau:

1. Trong phần **Phương thức**, mở tab **Website**.
2. Nhấp vào **Lấy mã xác nhận** để mở trang web cung cấp mã xác nhận.
3. Nhấp vào **Nhập mã xác nhận** để dán mã xác nhận vào hộp văn bản.
4. Nhấp nút **Kích hoạt**. Lưu ý nút này sẽ bị ẩn cho tới khi bạn nhập mã xác nhận.



Hủy kích hoạt ActivePresenter

Bạn có thể sử dụng khóa sản phẩm để kích hoạt ActivePresenter trên một máy tính khác. Trong trường hợp này, bạn cần phải hủy kích hoạt ActivePresenter trên máy tính đang cài đặt phần mềm trước khi sử dụng khóa sản phẩm để kích hoạt phần mềm trên một máy tính mới.

Để hủy kích hoạt sản phẩm, tại Trang Đầu hoặc cửa sổ của bài giảng đang mở, nhấp vào tab **Trợ giúp** > **Hủy kích hoạt** . Khi hộp thoại **Hủy kích hoạt sản phẩm** xuất hiện, ở phần **Phương thức** > **Hủy kích hoạt**, chọn tab **Trực tiếp** hoặc tab **Website**. Kích hoạt của ứng dụng sẽ bị hủy ngay lập tức.

Các kênh hỗ trợ người dùng

Chúng tôi cung cấp nhiều kênh hỗ trợ người dùng, bao gồm:



Hướng dẫn sử dụng	Hướng dẫn sử dụng là một tài liệu dưới dạng PDF, trong đó người dùng có thể tìm thấy tất cả mọi thông tin liên quan đến phần mềm. Bạn có thể ấn phím tắt F1 để nhanh chóng mở tài liệu này.
Khóa học thiết kế bài giảng e-Learning	Các bạn có thể xem tại https://learn.atomi.vn
Nhóm thiết kế bài giảng e-Learning với ActivePresenter	Đây là một nhóm trên Facebook, nơi mọi người có thể trao đổi kinh nghiệm cũng như đặt các câu hỏi cần hỗ trợ.
Kênh YouTube ActivePresenter VN	Kênh YouTube của ActivePresenter với các video bằng Tiếng Việt
Email hỗ trợ	Nếu bạn cần bất kỳ trợ giúp hoặc thông tin chi tiết về ActivePresenter, hãy gửi email cho nhóm hỗ trợ tại địa chỉ support@atomisystems.com .
Tổng đài hỗ trợ	Trong trường hợp cần hỗ trợ gấp, vui lòng gọi số +8424-3755-8373.

Tạo bài giảng

Tạo bài giảng trống

Một bài giảng trống là bài giảng bao gồm các slide trắng cho phép bạn có thể thêm nội dung như hình ảnh, video/âm thanh và nhập các slide từ các bài giảng ActivePresenter khác hoặc các bản trình bày Powepoint vào. Bạn cũng có thể chèn thêm các slide quay **video** màn hình hoặc quay **mô phỏng phần mềm** vào bài giảng.

Để tạo bài giảng trống, tại Trang đầu, nhấp vào **Bài giảng trống**. Hoặc khi có một bài giảng đang được mở, nhấp nút **ActivePresenter** > **Bài giảng trống**. ActivePresenter sẽ mở một bài giảng mới với **chủ đề** mặc định.

Bài giảng mới sẽ chỉ có 1 slide trắng với bố cục tương ứng với chủ đề mặc định đó. Nhấp vào tab **Trang đầu** > **Slide mới** , hoặc trong tab **Slide** > **Slide mới**  nếu bạn muốn thêm nhiều slides. Slide mới này sẽ được chèn sau slide mà bạn đang chọn.

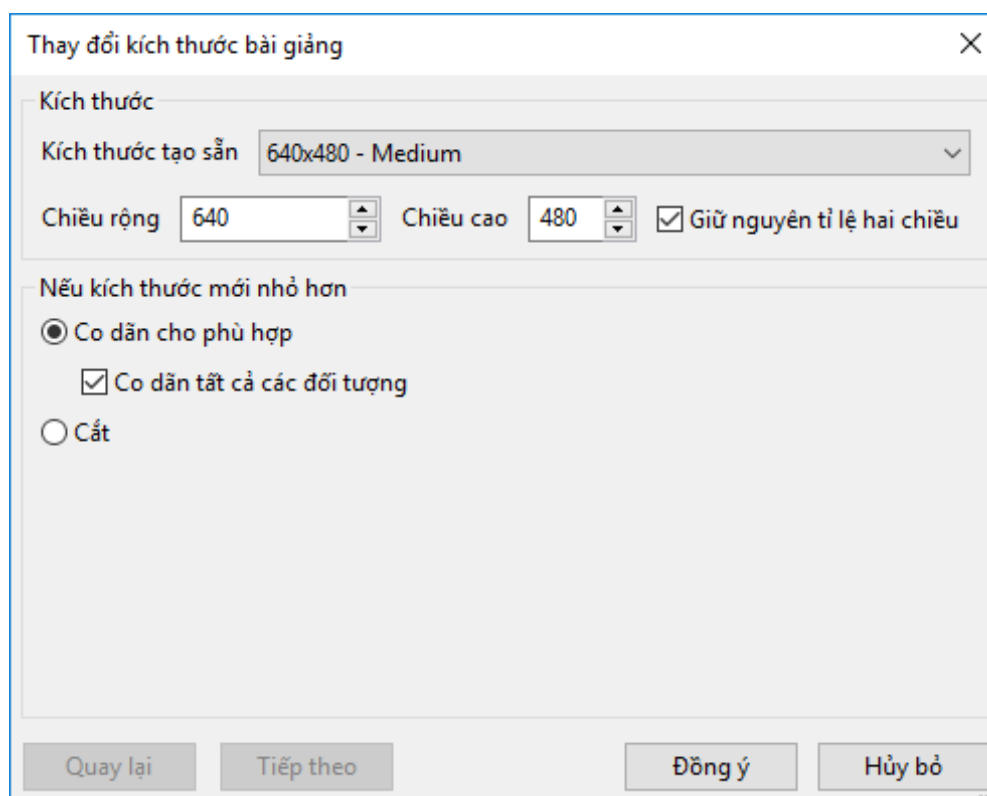
Nếu bạn muốn thêm một slide mới với một bố cục khác, trong tab **Slide**, nhấp vào mũi tên ở cạnh nút **Slide mới** và chọn bố cục phù hợp trong danh sách.

Thay đổi kích thước slide

Khi tạo một bài giảng mới, kích thước mặc định của các slide trong bài giảng luôn là (1280x720). Bạn có thể thay đổi kích thước mặc định này nếu bạn muốn. Tuy nhiên, đối với **bài giảng responsive**, bạn không thể thay đổi kích thước mặc định của các slide.

Chú ý: Nếu bạn muốn thay đổi kích thước mặc định của slide khi tạo một bài giảng mới, nhấp nút **ActivePresenter** > **Tùy chọn** > **Thông tin chung**.

Để thay đổi kích thước slide, nhấp vào tab **Thiết kế** > **Kích cỡ Slide** . Khi đó, hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



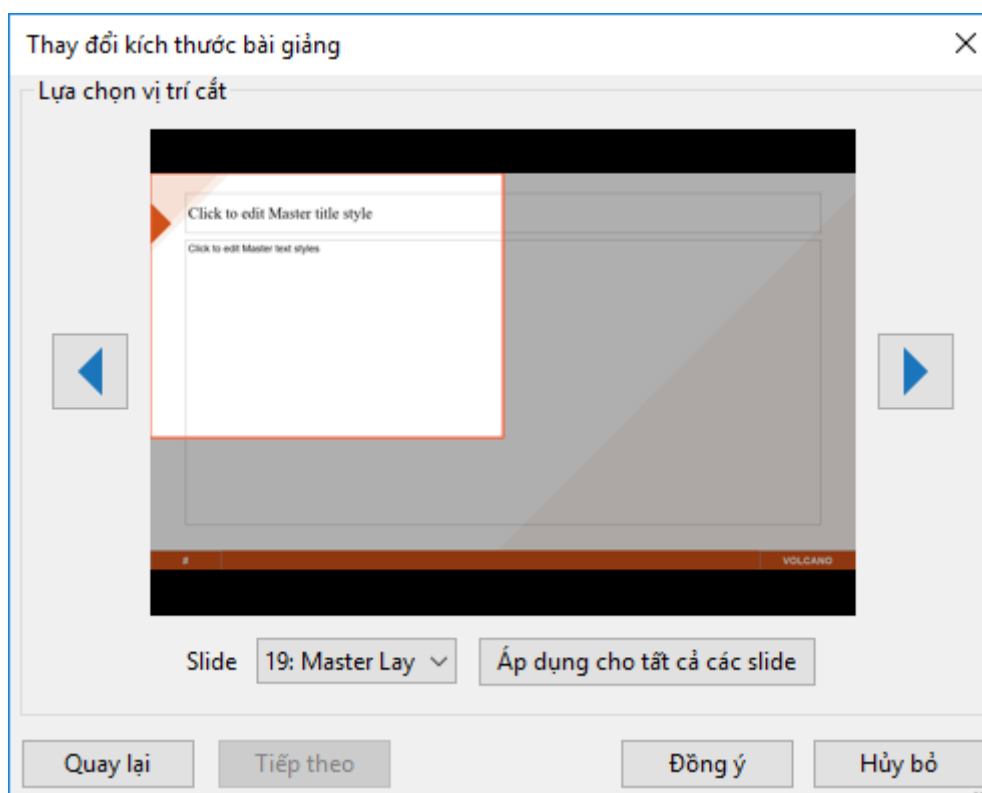
1. **Kích thước tạo sẵn:** Bạn có thể lựa chọn kích thước cho slide một cách nhanh chóng trong danh sách **Kích thước tạo sẵn** được sắp xếp từ nhỏ tới lớn. Trong trường hợp bạn không tìm thấy kích thước phù hợp ở danh sách này, bạn cũng có thể tự tạo kích thước mới bằng cách nhập giá trị vào các hộp giá trị **Chiều rộng** và **Chiều cao**, hoặc nhấp chuột vào các nút mũi tên lên/xuống để tăng/giảm kích thước cho đến khi có được kích thước mong muốn.

2. **Giữ nguyên tỉ lệ hai chiều:** Khi ô này được lựa chọn, ActivePresenter sẽ tự động thay đổi chiều cao theo chiều rộng. Ngược lại, tỉ lệ khung hình sẽ không bị thay đổi nếu bạn không lựa chọn ô này.

Khi bạn thay đổi kích thước của slide, kích thước mới có thể nhỏ hơn hoặc lớn hơn kích thước hiện tại của slide, vì vậy bạn có thể cần điều chỉnh lại nội dung của các slide cho phù hợp với kích thước mới này. Hai trường hợp này sẽ được mô tả cụ thể ở phần dưới đây:

3. **Nếu kích thước mới nhỏ hơn kích thước hiện tại của slide**, bạn có thể điều chỉnh lại nội dung cho phù hợp với kích thước mới của slide bằng cách thực hiện một trong các cách sau:

- Chọn **Co giãn cho phù hợp** để chia lại tỷ lệ nội dung cho phù hợp với kích thước slide mới. Nếu bạn chọn **Co giãn cho tất cả các đối tượng** thì tất cả các đối tượng trong các slide sẽ được chia lại tỷ lệ để phù hợp với kích thước mới, bao gồm các trình giữ chỗ trong các slide và **bản cái slide**. Nếu bạn không chọn ô này, các đối tượng sẽ được giữ nguyên kích thước ban đầu và kích thước của chúng thường lớn hơn so với kích thước slide mới. Tuy nhiên, bạn có thể điều chỉnh lại sau.
- Chọn **Cắt > Tiếp theo** để cắt bớt nội dung. Hộp thoại sau sẽ xuất hiện:



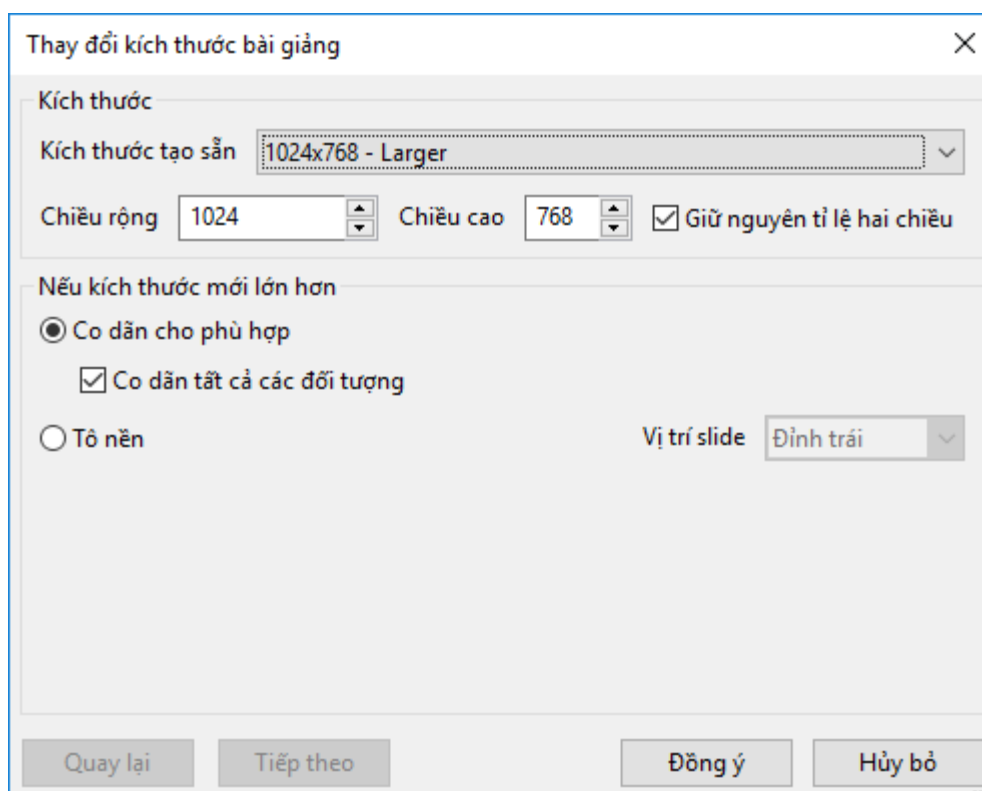
Để cắt bớt nội dung cho một slide, kéo khung màu cam đến vị trí mong muốn. Bạn có thể thực hiện thao tác cắt cho từng slide riêng lẻ hoặc tất cả các slide trong bài giảng cùng một lúc:

Cắt từng slide riêng lẻ: Để chọn một slide mà bạn muốn cắt, ấn vào nút mũi tên trong hộp **Slide** để chọn từ danh sách. Hoặc bạn cũng có thể nhấp vào nút ◀ hoặc nút ▶ để di chuyển đến slide cần cắt, sau đó kéo khung màu cam đến vị trí mong muốn.

Cắt tất cả các slide cùng một lúc: Chọn bất kỳ slide nào của bài giảng, kéo khung màu cam đến vị trí mong muốn, sau đó nhấp chuột vào nút **Áp dụng cho tất cả các slide**. Tất cả các slide sẽ được cắt tại cùng một vị trí.

Lưu ý: Tất cả các đối tượng và trình giữ chỗ của slide hoặc **bản cái slide** sẽ không bị cắt khi bạn chọn cắt slide ở bất kỳ vị trí nào. Kích thước ban đầu của chúng sẽ không thay đổi và bạn có thể cần thực hiện những thao tác điều chỉnh thủ công để phù hợp với kích thước slide mới.

4. Nếu kích thước mới lớn hơn kích thước hiện tại của slide:



- Chọn **Co giãn cho phù hợp** để chia lại tỷ lệ nội dung cho phù hợp với kích thước slide mới. Điều này tương tự như lệnh **Co giãn cho phù hợp** được đề cập ở trên khi kích thước slide mới nhỏ hơn kích thước slide trước đó.

Nếu bạn chọn **Co giãn cho tất cả các đối tượng** thì tất cả các đối tượng trong các slide sẽ được chia lại tỷ lệ để phù hợp với kích thước mới, bao gồm các trình giữ chỗ trong các slide và **bản cái slide**. Nếu bạn không chọn ô này, các đối tượng sẽ được giữ nguyên kích thước ban đầu và kích thước của chúng thường nhỏ hơn so với kích thước slide mới. Tuy nhiên, bạn có thể điều chỉnh lại sau.

- Chọn **Tô nền**, sau đó chọn **Vị trí slide** nơi mà nội dung sẽ hiển thị, rồi nhấp vào **Đồng ý**.

Tạo các bài giảng Responsive

Thiết kế responsive trong ActivePresenter cho phép bạn tạo một bài giảng có khả năng hiển thị hoàn hảo trên mọi thiết bị có kích thước màn hình khác nhau. Khi tạo bài giảng responsive trên ActivePresenter, bạn có thể chọn một trong năm bố cục responsive mặc định, được thiết kế sẵn để phù hợp với hầu hết các kích thước màn hình thiết bị phổ biến, bao gồm:

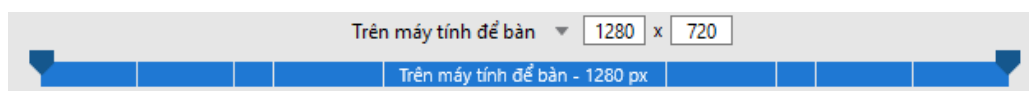
- **Máy tính để bàn:** 1280x620
- **Máy tính bảng xoay theo chiều ngang:** 1024x674
- **Máy tính bảng xoay theo chiều dọc:** 768x930
- **Điện thoại xoay theo chiều ngang:** 667x345
- **Điện thoại xoay theo chiều dọc:** 375x522

Lưu ý rằng năm bố cục responsive này không phải là các kích thước khung nhìn thiết bị. Chúng được chọn để đảm bảo rằng nội dung hiển thị tốt nhất trên các thiết bị phổ biến. Bạn vẫn có thể tự tạo **thêm bố cục responsive** khác để hỗ trợ một thiết bị cụ thể nếu bạn muốn.

Ngoài ra, một hệ thống tọa độ linh hoạt với tỷ lệ phần trăm, pixel và các đơn vị tự động của chế độ responsive trên ActivePresenter giúp nội dung được hiển thị phù hợp trên các kích thước màn hình khác ngoài năm bố cục kể trên.

Để tạo một bài giảng responsive, mở ActivePresenter và nhấp vào nút **Bài giảng Responsive** tại **Trang đầu**.

Ngoài ra, nếu một bài giảng đang được mở, bạn chỉ cần chọn nút **ActivePresenter** > **Bài giảng Responsive**. ActivePresenter sẽ tạo một bài giảng mới với 5 bố cục khác nhau là Máy tính để bàn, Máy tính bảng xoay theo chiều dọc, Máy tính bảng xoay theo chiều ngang, Điện thoại xoay theo chiều dọc, và Điện thoại xoay theo chiều ngang.



Khung nhìn của bố cục Responsive

Kích thước màn hình

Kích thước màn hình là số đo vật lý theo đường chéo của màn hình tính bằng inch.

Độ phân giải

Độ phân giải là số pixel trên màn hình thường được hiển thị dưới dạng chiều rộng theo chiều cao (ví dụ: 1024 × 768).

Khung nhìn

Vì các thiết bị có cùng kích thước màn hình có thể có độ phân giải rất khác nhau, chúng tôi sử dụng các khung nhìn để tạo nội dung thân thiện với thiết bị di động. Các khung nhìn là những phiên bản thu nhỏ của độ phân giải cho phép giao diện của các trang web được hiển thị tương đối giống nhau trên các thiết bị khác nhau. Bạn có thể tìm thấy kích thước khung nhìn của các thiết bị phổ biến tại <https://m Material.io/devices> (trong cột có đơn vị dp).

Kích thước của bố cục responsive được tính như thế nào trong ActivePresenter?

Khung nhìn của bố cục responsive là vùng hiển thị thực tế của nội dung khi hiển thị trong trình duyệt không bao gồm thanh công cụ phát HTML5 nếu có.

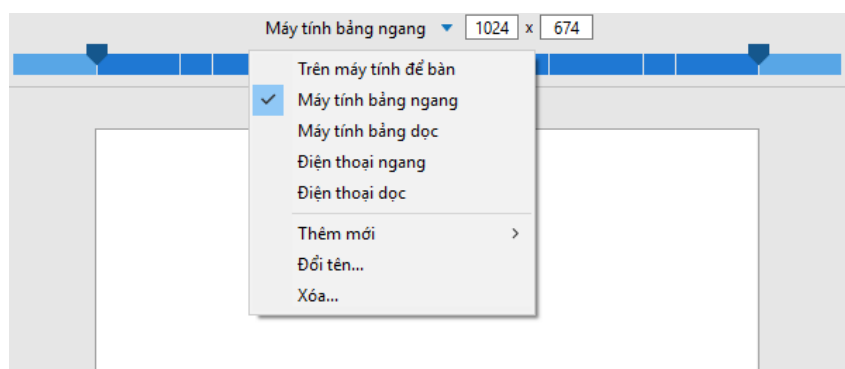
Ví dụ: Điện thoại xoay theo chiều dọc dựa trên chế độ xem của iPhone 6, 7 hoặc 8 (375x667). Sau khi loại trừ tiêu đề và thanh điều hướng của trình duyệt Safari và thanh công cụ trình phát HTML5 (chiều rộng: 100%, chiều cao: 30), kích thước bố cục là 375x522. Nhưng khi xoay điện thoại theo chiều ngang, trình duyệt Safari sẽ tự động ẩn tiêu đề và thanh điều hướng để kích thước bố cục là 667x345.

Quản lý các bố cục Responsive

Thêm bố cục

Để thêm một bố cục mới, nhấp nút mũi tên xuống trên thanh **Responsive** (trên cùng của cửa sổ tài liệu) và chọn **Thêm mới**.

Bạn có thể chọn một bố cục có sẵn hoặc tùy chỉnh một kích thước mới bằng cách nhấp vào **Tùy chỉnh...** và điều chỉnh kích thước cho bố cục mới.



Xóa bố cục

Chọn bố cục cần xóa, và nhấp vào nút mũi tên xuống trên thanh **Responsive** > **Xóa...** > **Đồng ý**

Thay đổi tên bố cục

Chọn bố cục cần thay đổi tên, nhấp vào nút mũi tên xuống trên thanh **Responsive** > **Đổi tên...** > gõ tên mới vào trong hộp **Tên** > **Đồng ý**.

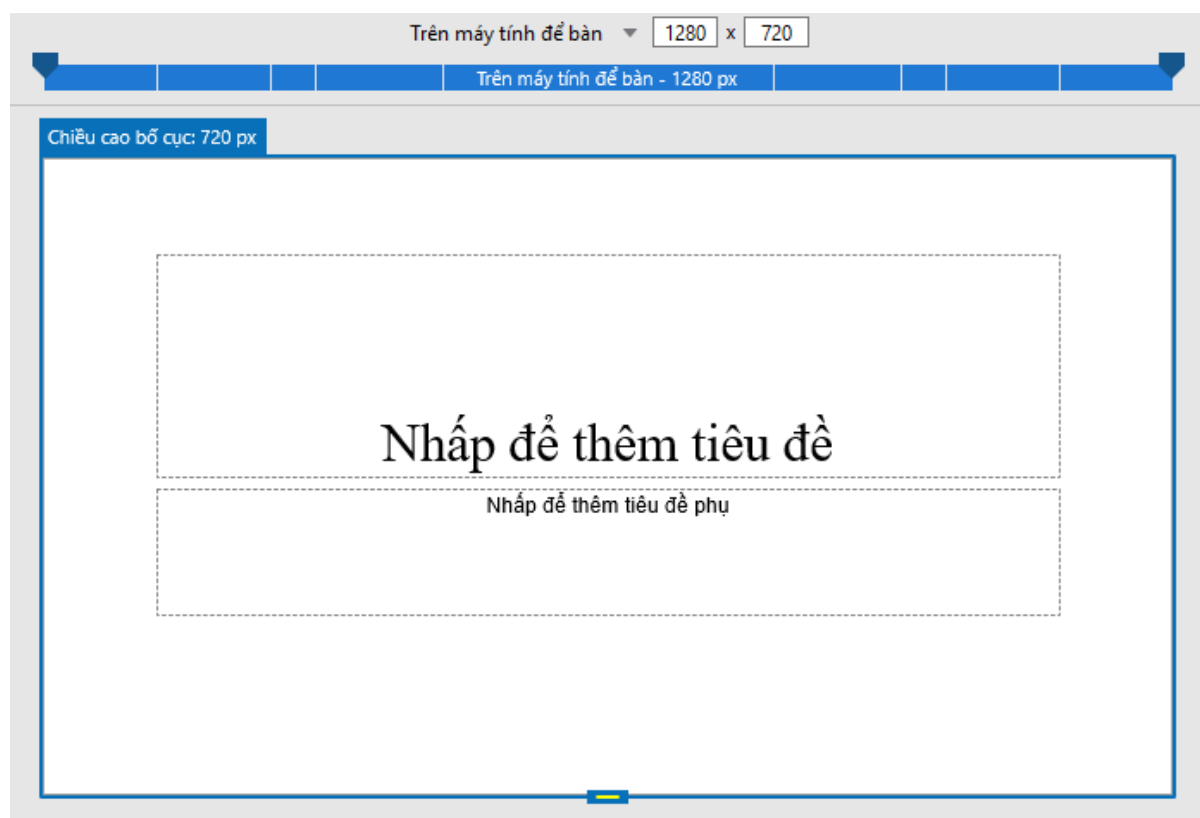
Thay đổi bố cục hiện tại

Để chuyển đổi giữa các bố cục, nhấp vào nút mũi tên xuống trên thanh **Responsive** > chọn một bố cục trong danh sách. Hoặc, bạn có thể nhấp trực tiếp vào một trong các bố cục có sẵn trên thanh **Responsive**.

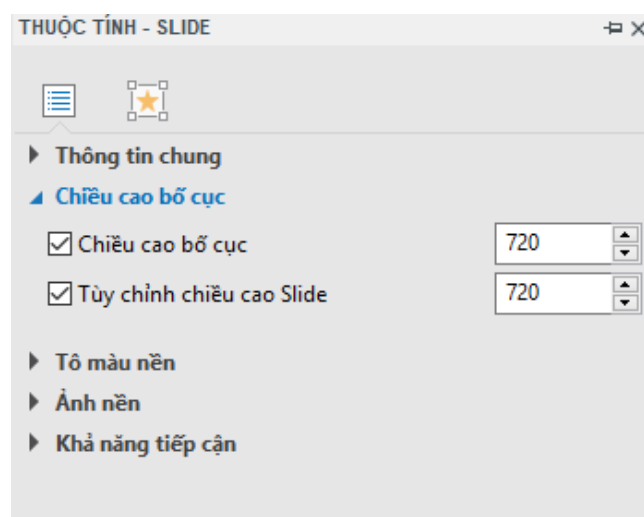
Thay đổi chiều cao bố cục

Để điều chỉnh chiều cao của bố cục responsive, thực hiện các bước sau:

1. Trên cửa sổ **Thuộc tính** của Slide, nhấp vào tab **Thuộc tính của Slide** > **Chiều cao bố cục** > Chọn ô **Chiều cao bố cục**.
2. Kéo nút điều chỉnh chiều cao của bố cục lên/xuống để giảm/tăng chiều cao của bố cục một cách tương ứng.



Ngoài ra, bạn cũng có thể nhập giá trị vào ô **Chiều cao bố cục** thay vì kéo nút điều chỉnh chiều cao bố cục trên Canvas.



Thay đổi chiều rộng bố cục

Bạn có thể thay đổi chiều rộng của bố cục bằng cách di chuyển nút điều chỉnh trên thanh **Responsive** sang bên trái hoặc bên phải. Tuy nhiên, chiều rộng mới phải nhỏ hơn chiều rộng của bố cục responsive đang được chọn. Điều này có nghĩa là nếu bạn đang chọn bố cục Máy tính bảng xoay theo chiều dọc, bạn chỉ có thể điều chỉnh chiều rộng mới nhỏ hơn chiều rộng của bố cục này (tức là, nhỏ hơn 930 px).

Thay đổi chiều cao của Slide

Thông thường, bạn sẽ tạo nội dung bài giảng trong một slide được định sẵn với thông số chiều rộng và chiều cao cụ thể. Tuy nhiên, trong trường hợp bạn đang cần tạo bài giảng để có thể xem được trên một thiết bị có khung hình nhỏ, bạn có thể tăng chiều cao của slide để có thêm không gian cho nội dung bằng cách sau:

1. Trong cửa sổ **Thuộc tính** của Slide, nhấp vào tab **Thuộc tính của Slide > Chiều cao bố cục > Tùy chỉnh chiều cao Slide**. Tại đây, bạn có thể tùy chỉnh chiều cao của slide theo ý muốn.
2. Nhập giá trị vào ô **Tùy chỉnh chiều cao Slide**, hoặc kéo nút điều chỉnh chiều cao của bố cục lên/xuống để giảm/tăng chiều cao một cách tương ứng.

Nếu chiều cao của slide lớn hơn của bố cục, người dùng có thể xem phần nội dung nằm ngoài bố cục bằng cách kéo thanh cuộn trên thiết bị của họ.

Chiều rộng của slide luôn luôn bằng chiều rộng của bố cục.

Thay đổi chế độ vị trí đối tượng

Chế độ vị trí phản ánh thông số kỹ thuật chính xác giúp xác định vị trí của một đối tượng trong slide của bài giảng. Để thay đổi thông số kỹ thuật cho một đối tượng, đầu tiên bạn cần chọn đối tượng đó > Cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Kích thước & Thuộc tính > Biến đổi > Chế độ vị trí**, chọn một trong bốn vị trí (Trên cùng-Bên trái, Trên cùng-Bên phải, Dưới cùng-Bên phải hoặc Dưới cùng-Bên trái).

Thay đổi vị trí và kích thước của đối tượng

Các thông số kỹ thuật giúp xác định vị trí của đối tượng trong một slide. Để thay đổi giá trị cho các thông số này, trong cửa sổ **Thuộc tính**, chọn tab **Kích thước & Thuộc tính > Biến đổi > điều chỉnh các thông số Đỉnh, Trái, Phải, Đáy, Chiều rộng và Chiều cao** (tính theo tỷ lệ phần trăm hoặc pixel) bằng cách nhập các giá trị vào các hộp đó. Bạn cũng có thể nhấp vào nút mũi tên lên/xuống bên cạnh hộp để tăng/giảm giá trị.

Các thông số (**Đỉnh, Trái, Phải, Đáy**) được hiển thị hay không phụ thuộc vào chế độ vị trí mà bạn chọn. Ví dụ, nếu bạn chọn vị trí tương đối với góc phải dưới thì thông số **Đáy** và **Phải** sẽ được hiện trong khi đó thông số **Đỉnh** và **Trái** sẽ không được hiển thị. Thông số **Đỉnh** và **Trái** sẽ được hiển thị chỉ khi bạn chọn chế độ tương đối với góc trái trên.

Nếu bạn muốn giữ nguyên tỉ lệ giữa chiều cao và chiều rộng khi thay đổi giá trị của chiều rộng của đối tượng, trong hộp Đơn vị bên cạnh hộp **Chiều cao** hãy chọn **Tự động**. Khi đó, chiều cao của đối tượng sẽ tự động thay đổi theo chiều rộng của nó.

Để xoay đối tượng, thay vì thực hiện một cách thủ công, bạn có thể nhập giá trị trong hộp **Góc quay**, ActivePresenter sẽ dựa trên mức giá trị bạn nhập để xoay đối tượng tự động.

Thay đổi đơn vị giá trị của vị trí đối tượng

Bạn có thể thay đổi đơn vị giá trị của vị trí đối tượng sang tỉ lệ % hoặc pixels. Để làm điều đó, trong cửa sổ **Thuộc tính**, nhấp vào tab **Kích thước & Thuộc tính > Biến đổi > hộp Đơn vị** (hộp **Đơn vị** nằm ngay bên cạnh hộp **Kích thước**) > chọn %, px hoặc Tự động (cho đơn vị của chiều cao).

- Chọn đơn vị % nếu bạn muốn vị trí của đối tượng được điều chỉnh theo tỷ lệ phần trăm so với vị trí Trái/Phải/ Đỉnh/Chiều rộng/Chiều cao.

- Chọn đơn vị px nếu bạn muốn vị trí của đối tượng là một số pixel cố định của vị trí Trái/Phải/ Đỉnh/Chiều rộng/Chiều cao.
- Chọn Tự động cho đơn vị của chiều cao để giữ nguyên tỷ lệ so với chiều rộng.

Cho dù bạn chọn đơn vị nào đi nữa thì kích thước và vị trí của đối tượng trên Canvas cũng sẽ không bị thay đổi.

Căn chỉnh chính giữa theo chiều ngang/dọc

Bạn có thể căn chỉnh các đối tượng vào chính giữa slide cho mọi bố cục của bài giảng responsive. Để làm được điều đó, trong cửa sổ **Thuộc tính**, nhấp vào tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Biến đổi** > **Căn giữa theo chiều ngang** hoặc **Căn giữa theo chiều dọc**.

Nếu bạn chọn cả hai, các đối tượng sẽ được căn chỉnh chính giữa slide theo cả hai chiều một cách cố định và bạn không thể dùng chuột để kéo thả hay di chuyển đối tượng này trên slide được như bình thường.

- **Căn giữa theo chiều ngang**: Khi chọn thuộc tính này, đối tượng sẽ được căn chỉnh chính giữa slide theo chiều ngang một cách cố định, do đó, bạn không thể di chuyển đối tượng theo chiều ngang được nữa mà chỉ có thể di chuyển chúng theo chiều dọc của slide.
- **Căn giữa theo chiều dọc**: Khi chọn thuộc tính này, đối tượng sẽ được căn chỉnh chính giữa slide theo chiều dọc một cách cố định, do đó, bạn không thể di chuyển đối tượng theo chiều dọc được nữa mà chỉ có thể di chuyển chúng theo chiều ngang của slide.

Thay đổi cỡ chữ

Với tính năng Co dẫn chữ, ActivePresenter hỗ trợ bạn giảm cỡ chữ để phù hợp với các thiết bị nhỏ hơn. Tính năng này cho phép bạn có thể điều chỉnh cỡ chữ theo tỷ lệ phần trăm so với kích thước ban đầu của nó. Để làm được điều đó, đầu tiên chọn văn bản cần thay đổi. Trong cửa sổ **Thuộc tính**, nhấp vào tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Chuyển đổi** > **Co dẫn chữ**.

Ẩn/Hiện các đối tượng trong từng bố cục responsive

ActivePresenter cho phép ẩn/hiện đối tượng trong từng bố cục. Để làm điều đó, bạn cần phải chọn bố cục mà bạn muốn ẩn đối tượng > chọn đối tượng cần ẩn > nhấp vào tab **Kích thước & Thuộc tính** trong cửa sổ **Thuộc tính** > **Chuyển đổi** > **Ẩn trong bố cục hiện tại**.

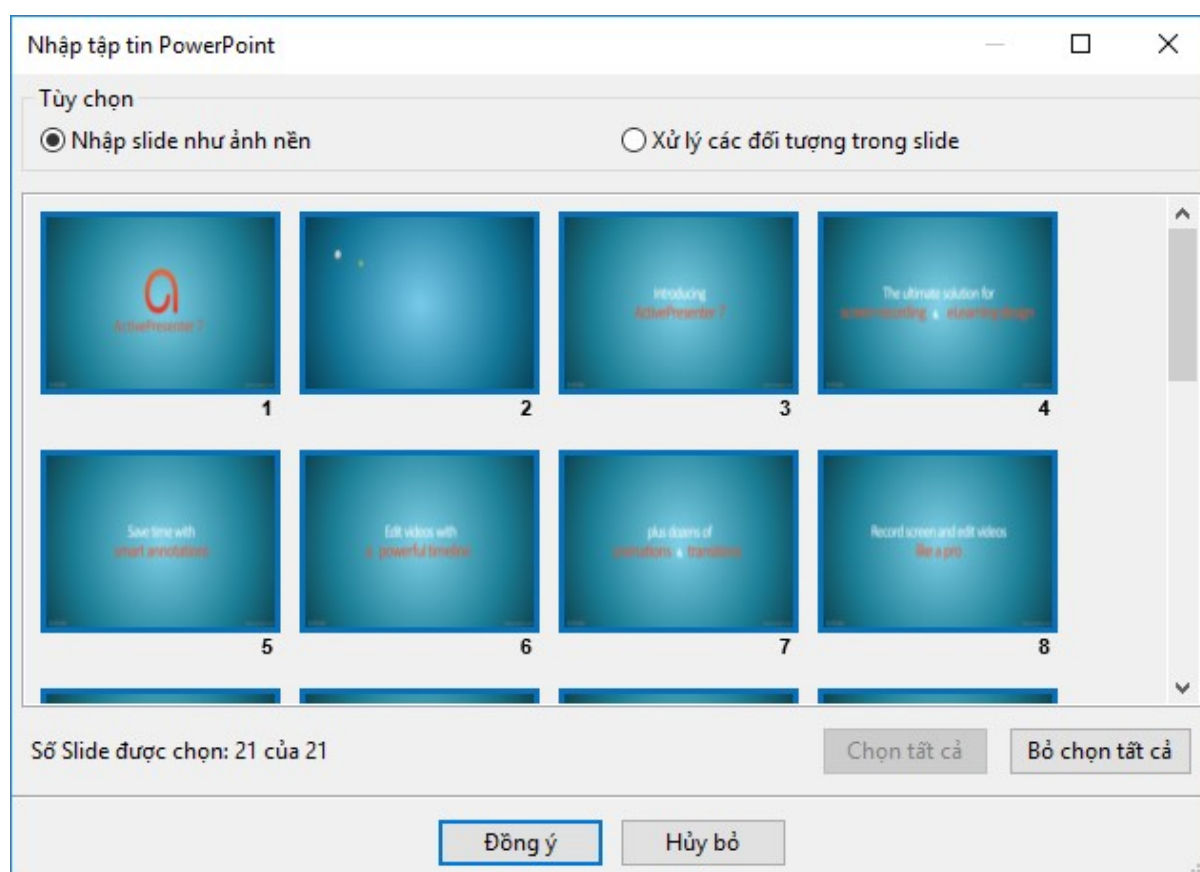
Tạo các bài giảng từ PowerPoint

Đây là phương pháp tạo nội dung trong đó các slide từ PowerPoint sẽ được sử dụng thay vì ghi lại ứng dụng trên màn hình hoặc tạo các bài giảng trống.

Để tạo một bài giảng mới từ các slides của PowerPoint, trên màn hình khởi động, nhấp vào **Nhập từ PowerPoint** > chọn tệp PowerPoint từ máy tính của bạn. Hoặc trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Nhập từ PowerPoint** > chọn tệp **PowerPoint** từ máy tính của bạn.

Lưu ý: ActivePresenter không thể xử lý các tệp *.odp được tạo bởi OpenOffice và LibreOffice. Nếu muốn sử dụng các tệp loại này, trước tiên, bạn phải chuyển đổi các tệp này thành tệp pptx, sau đó nhập chúng vào ActivePresenter.

Khi đó, cửa sổ sau sẽ được hiển thị:



Có hai lựa chọn cho bạn:

- **Nhập slide như ảnh nền:** Mỗi slide trong PowerPoint sẽ được chuyển thành hình nền cho một slide tương ứng trong bài giảng ActivePresenter. Điều đó cũng có nghĩa là bạn sẽ không thể thao tác với bất kỳ đối tượng nào trong các slide pptx/ppt.
- **Xử lý các đối tượng trong slide:** Tất cả các đối tượng trong mỗi slide PowerPoint được chuyển vào các slide trong ActivePresenter tương ứng. Bạn có thể thao tác với các đối tượng đó như các đối tượng được thêm từ ActivePresenter.

Chú ý: Theo mặc định, tất cả các slide trong PowerPoint sẽ được chọn. Bạn có thể nhấp vào các slide để bỏ chọn. Chọn **Bỏ chọn tất cả** để không chọn slide nào. Nếu bạn muốn chọn nhiều slide, giữ phím **SHIFT** hoặc **CTRL** trong khi chọn slide. Sau đó, nhấp vào nút **Đồng ý** để nhập chúng vào trong ActivePresenter.

Tạo bài giảng từ các chủ đề hoặc mẫu có sẵn

Việc tạo bài giảng từ các chủ đề hoặc mẫu có sẵn có thể giúp bạn tiết kiệm rất nhiều thời gian trong việc thiết kế nội dung bởi vì bạn có thể sử dụng lại các tùy chọn đã có (ví dụ: bố cục slide, thuộc tính đối tượng) trên nhiều bài giảng. Nó cũng đảm bảo tính nhất quán của quy trình làm việc, đặc biệt khi có nhiều người cùng tạo các bài giảng tương tự.

Một chủ đề hoặc mẫu ActivePresenter bao gồm những thuộc tính sau:

- **Bản cái slide** bao gồm các bố cục slide được xác định trước. Mỗi bố cục có thể thêm nội dung cần thiết.
- Màu sắc và phông chữ.

- Các cài đặt của đối tượng nếu có (ngược lại, những cài đặt mặc định của chương trình sẽ được sử dụng).
- Đối với mẫu, có một số slide được tạo sẵn nội dung.

Để tạo một bài giảng mẫu cơ bản, trên **màn hình khởi động**, nhấp vào tab **Bản mẫu** > chọn một chủ đề hoặc mẫu.

Trong tab **Bản mẫu**, nhấp chuột phải vào bất cứ chủ đề nào để mở menu:

- **Xem trước:** Xem trước chủ đề
- **Bài giảng trống:** Tạo bài giảng trống với chủ đề bạn đang chọn.
- **Quay video màn hình:** Ghi lại một video minh họa.
- **Quay mô phỏng phần mềm:** Ghi lại một mô phỏng phần mềm.
- **Bài giảng responsive:** Tạo một bài giảng responsive với chủ đề mà bạn đang chọn.
- **Đặt thành chủ đề mặc định:** Đặt chủ đề đang chọn thành chủ đề mặc định.

Tạo bài giảng từ các tệp Video

ActivePresenter cho phép bạn tạo bài giảng từ các tệp video, trong đó video mà bạn muốn sẽ được mở trong bài giảng ActivePresenter hoàn toàn mới. Bài giảng mới đó sẽ có kích thước cùng với kích thước của video.

Để mở một bài giảng từ một video:

1. Trên màn hình khởi động, nhấp vào **Mở**. Hoặc trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Mở bài giảng...**
2. Trong danh sách **các kiểu tệp**, chọn **Tất cả các loại hỗ trợ** hoặc **Các tệp Video**.
3. Chọn video bạn muốn.
4. Nhấp vào nút **Open**.

Sau đó, bạn có thể thay đổi kích thước và vị trí của video như một đối tượng bình thường.

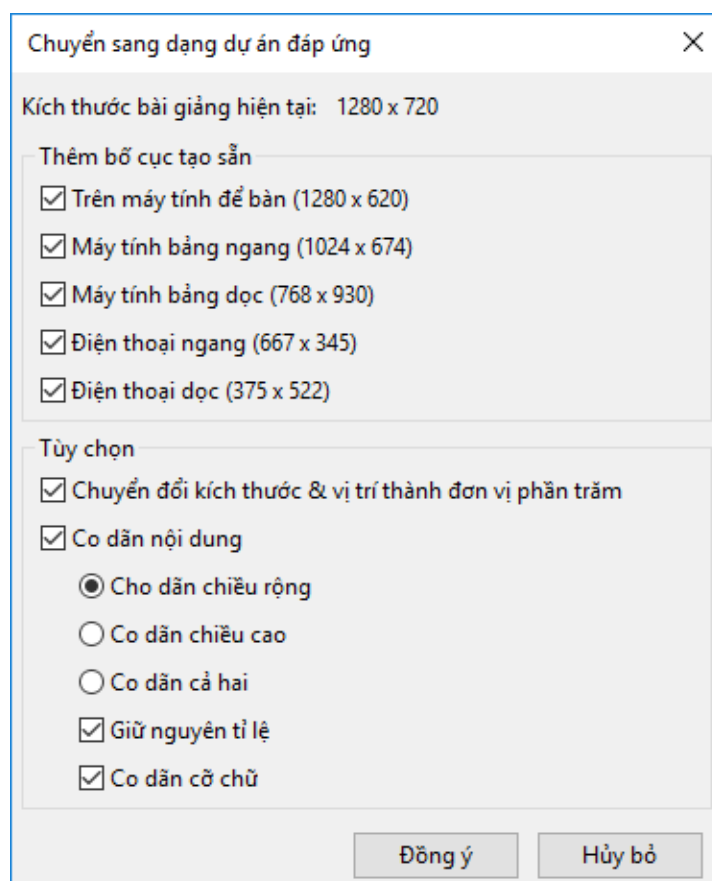
Chuyển đổi giữa các bài giảng

Chuyển đổi từ bài giảng Responsive sang bài giảng không responsive

ActivePresenter cho phép bạn chuyển đổi các bài giảng từ responsive sang không responsive. Để làm được điều đó, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Bài giảng** > **Chuyển đổi thành bài giảng không responsive...** > chọn bố cục. Bài giảng sẽ được chuyển đổi thành bài giảng không responsive với bố cục được chọn mà không làm thay đổi vị trí của đối tượng.

Chuyển đổi từ bài giảng không responsive sang bài giảng responsive


Với tính năng này, bạn có thể chuyển đổi một bài giảng không responsive sang bài giảng responsive với năm bố cục mặc định. Nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Bài giảng** > **Chuyển sang dạng responsive**.... Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



- **Kích thước bài giảng hiện tại:** Hiện thị kích thước slide của bài giảng đang chuyển đổi.
- **Thêm bố cục tạo sẵn:** Chọn các bố cục để thêm vào bài giảng responsive mới.
- **Chuyển đổi đơn vị kích thước và vị trí thành %:** Chuyển đổi đơn vị từ pixel sang %.
- **Co giãn nội dung:** Co giãn nội dung theo chiều rộng, chiều dài hoặc cả hai chiều.
- **Giữ nguyên tỷ lệ:** ActivePresenter sẽ duy trì tỷ lệ chiều dài – chiều rộng của slide cũng như nội dung của nó.

Lưu bài giảng

Lưu bài giảng

Sau khi tạo và chỉnh sửa bài giảng xong, bạn có thể dễ dàng lưu nó lại bằng cách nhấp vào nút **Lưu**  trong thanh công cụ truy cập nhanh, hoặc sử dụng phím tắt **CTRL+S**. Bạn cũng có thể nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Lưu** để có kết quả tương tự.

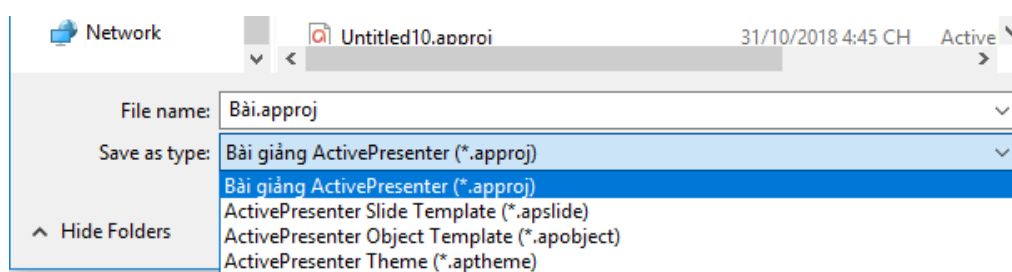
Ngoài ra, bạn có thể nhấp chuột phải vào tên của bài giảng cần lưu trên tab tài liệu, và chọn **Lưu**.

Lưu ý là khi bạn lưu bài giảng mà được tạo bằng phiên bản ActivePresenter trước đó, một hộp thoại cảnh báo sẽ được mở ra. Nếu bạn chọn **Save**, ActivePresenter sẽ tự động lưu bài giảng ở phiên bản hiện tại, và những tệp đó sẽ không thể mở được với các phiên bản ActivePresenter cũ hơn được nữa.

Lưu bài giảng thành các tập tin khác

ActivePresenter cho phép bạn lưu các bài giảng hiện có thành bốn loại: Bài giảng, mẫu slide, mẫu đối tượng và chủ đề để bạn có thể sử dụng lại chúng để làm cơ sở cho các bài giảng khác.


Để làm điều đó, trong cửa sổ của bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter > Lưu dưới dạng...** > chọn một kiểu trong danh sách **Kiểu tệp**. Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào tên bài giảng cần lưu trên tab tài liệu, và chọn **Lưu dưới dạng....**



- **Bài giảng ActivePresenter (*.approj)**: Lưu bài giảng hiện có như các bài giảng thông thường với tất cả các thay đổi. Để biết cách mở một bài giảng ActivePresenter, xem **Mở các bài giảng có sẵn**.
- **ActivePresenter Slide Template (*.apslide)**: Lưu các bài giảng hiện có như các mẫu slide. Nếu bạn lưu các mẫu trong thư mục *C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates* (trong Windows) hoặc thư mục */Users/Documents/ActivePresenter Templates* (trong macOS), chúng sẽ được hiển thị như là các chủ đề tùy chọn trên màn hình khởi động.
- **ActivePresenter Object Template (*.apobject)**: Lưu các bài giảng hiện có như các đối tượng mẫu. Nếu bạn lưu các mẫu trong thư mục *C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates* (trong Windows) hoặc thư mục */Users/Documents/ActivePresenter Templates* (trong macOS), chúng sẽ được hiển thị trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**.
- **ActivePresenter Theme (*.aptheme)**: Lưu các bài giảng hiện có dưới dạng chủ đề. Nếu bạn lưu các mẫu trong thư mục *C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates* (trong Windows) hoặc thư mục */Users/Documents/ActivePresenter Templates* (trong macOS), chúng sẽ được hiển thị như là các mẫu tùy chọn trong tab **Thiết kế** và màn hình khởi động.

Để mở bất kỳ loại bài giảng nào, bạn có thể làm theo một trong các cách sau:

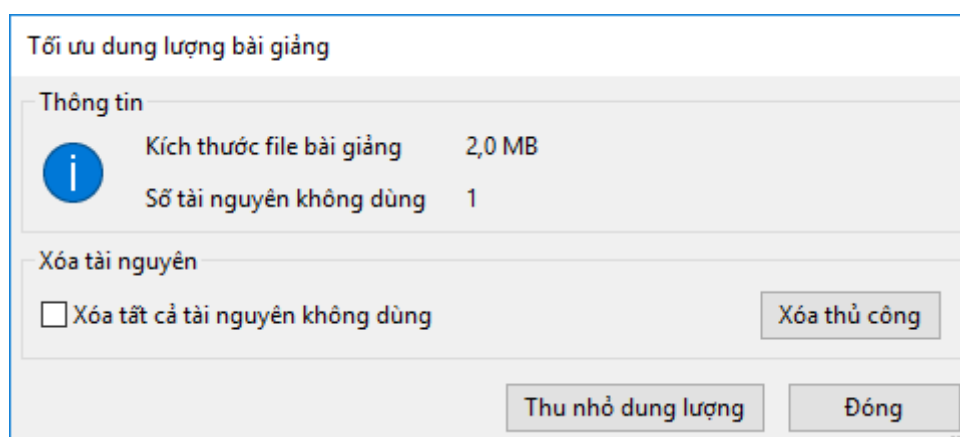
- Trên màn hình khởi động, nhấp vào **Mở** > chọn loại bài giảng cần mở từ danh sách **Kiểu tệp** > chọn bài giảng.
- Trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter > Mở bài giảng...** > chọn loại bài giảng cần mở từ danh sách **Kiểu tệp** > chọn bài giảng.

- Trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **Mở bài giảng**  trên thanh công cụ truy cập nhanh > chọn loại bài giảng cần mở từ danh sách **Kiểu tệp** > chọn bài giảng.
- Sử dụng phím tắt **CTRL+O**. ActivePresenter sẽ mở thư mục chứa các bài giảng ActivePresenter để bạn chọn. Từ đây, bạn có thể chọn kiểu bài giảng từ danh sách **Kiểu tệp**.

Tối ưu bài giảng

Kích thước của bài giảng có thể bị tăng lên đáng kể nếu nó chứa các tài nguyên không sử dụng hoặc sau vài thao tác chỉnh sửa. Đừng lo lắng điều đó vì bạn có thể giảm kích thước của bài giảng bằng cách tối ưu nó.



Đầu tiên, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Bài giảng** > **Tối ưu...** Hộp thoại sau đây sẽ xuất hiện:



Để xóa tất cả các tài nguyên không dùng đến, chọn **Xóa tất cả tài nguyên không dùng** > **Thu nhỏ dung lượng**.


Bạn cũng có thể chọn các tài nguyên để xóa một cách thủ công bằng cách nhấp vào nút **Xóa thủ công**. Hộp thoại **Tài nguyên bài giảng** xuất hiện với 3 tab. Trong khi tab **Hình ảnh** bao gồm tất cả các ảnh của bài giảng thì tab **Âm thanh & Video** chứa tất cả các tệp âm thanh và video của bài giảng. Tab **Tài nguyên khác** sẽ bao gồm tất cả các tệp khác không có trong 2 tab trên.

Chọn các mục bạn muốn xóa, rồi nhấp vào biểu tượng **Xóa**  ở trên đầu hộp thoại.

Bạn cũng có thể nhấp vào nút **Chọn các đối tượng không sử dụng**  để ActivePresenter chọn tất cả các tài nguyên không dùng cho bạn, rồi kích vào biểu tượng **Xóa** .

Mở các bài giảng có sẵn

Khi bạn có sẵn các bài giảng ActivePresenter, bạn có thể mở lại chúng một cách dễ dàng theo một trong các cách sau:

- Trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Các bài giảng gần đây** > chọn bài giảng hoặc nhấp vào nút  trong thanh công cụ truy cập nhanh > chọn bài giảng.
- Sử dụng phím tắt **CTRL+O**. Thư mục chứa các bài giảng ActivePresenter sẽ được mở để bạn chọn.
- Trên màn hình khởi động, chọn một bài giảng trong danh sách **Gần đây** để mở.

Ghi bài giảng

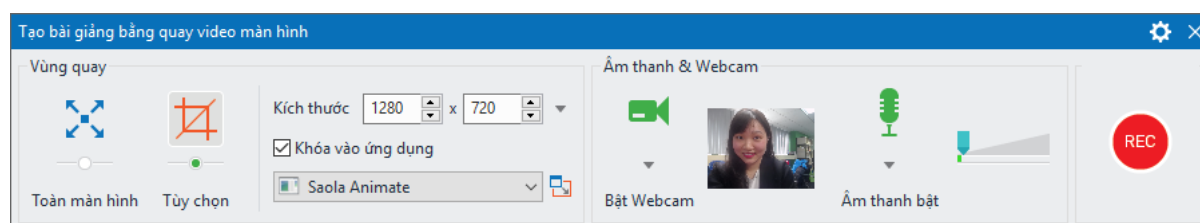
Quay video

Bạn có thể sử dụng ActivePresenter để ghi lại màn hình máy tính để tạo bản video minh họa để hiển thị các sản phẩm hoặc dịch vụ của bạn trông như thế nào. Tất cả các hành động trên màn hình bao gồm chuột và bàn phím khi bạn đang tương tác với ứng dụng sẽ được ghi lại trong bài giảng một cách trung thực và sống động.

Để ghi lại một bài giảng mới, hãy thực hiện một trong những điều sau đây:

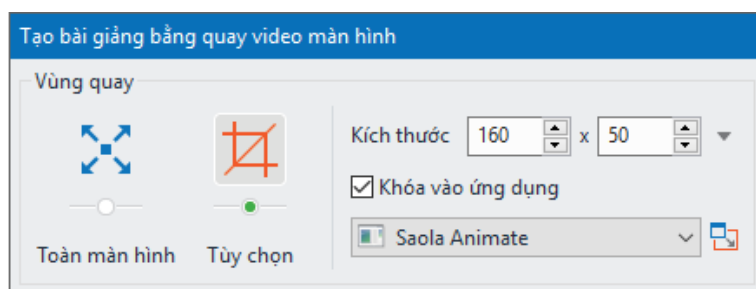
- Trên màn hình khởi động, chọn **Quay video màn hình**.
- Trong cửa sổ bài giảng đang mở, chọn nút **ActivePresenter > Quay video màn hình**

Khi đó, hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:

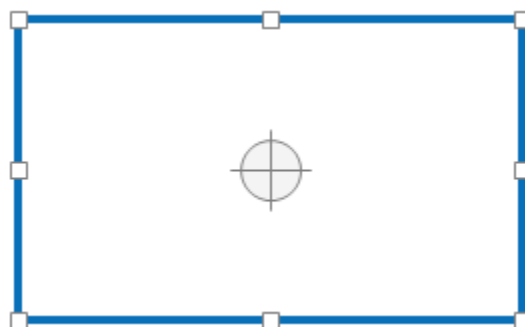


Vùng quay video

Vùng này cho phép bạn chỉ định khu vực trên màn hình máy tính để chụp.



- **Toàn màn hình:** Cho phép bạn chụp toàn bộ màn hình máy tính. Khi bạn chọn chế độ này, toàn bộ màn hình sẽ được coi là cửa sổ quay và khung chữ nhật màu xanh sẽ được ẩn đi. Ngoài ra, ActivePresenter sẽ tạm thời thay đổi độ phân giải màn hình trước khi chụp và tự động trở lại cài đặt trước đó khi bạn chụp xong.
- **Tùy chọn:** Cho phép bạn tùy chọn kích thước và hướng để chụp màn hình bằng cách kéo khung chữ nhật màu xanh. ActivePresenter sẽ chụp bất kỳ những gì xảy ra bên trong khung này trong khi bỏ qua phần còn lại của màn hình. Vạch chữ thập hình tròn ở giữa khung một lời nhắc nhở trực quan rằng đây là một cửa sổ tìm kiếm mục tiêu.



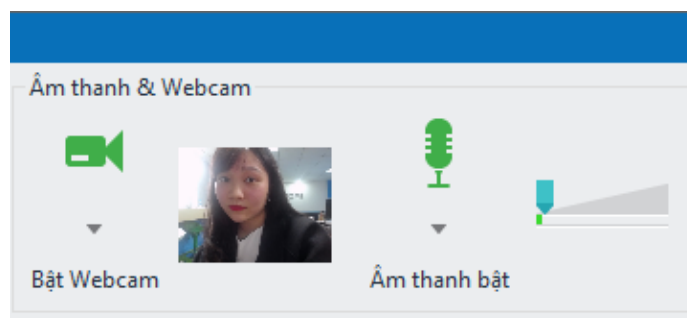
Ngoài ra, bạn có thể thay đổi kích thước khung chụp bằng cách nhập các giá trị chiều rộng và chiều cao trong hộp kích thước. Bên cạnh đó, ActivePresenter còn cung cấp một vài kích thước video phổ biến hiện nay giúp bạn nhanh chóng chọn lựa dễ dàng bằng cách sử dụng nút **Kích thước mặc định** (mũi tên trỏ xuống dưới) bên cạnh các hộp kích thước.


Chọn **Khóa vào ứng dụng** để chọn một cửa sổ ứng dụng đang chạy để chụp. Nút **Thay đổi chế độ khóa** bên cạnh danh sách ứng dụng cung cấp cho bạn hai tùy chọn để xác định cách chụp. Tùy chọn **Khớp với biên** sẽ thay đổi kích thước của cửa sổ ứng dụng được chọn để phù hợp với vùng quay. Trong khi đó, **Khớp với ứng dụng** sẽ thay đổi kích thước của vùng chụp để vừa với cửa sổ của ứng dụng đã chọn.

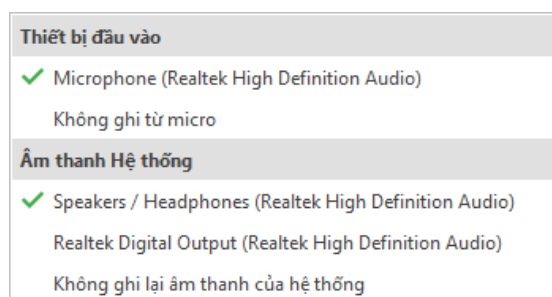
Vùng Âm thanh và Webcam

Khu vực này cung cấp các tùy chọn cho việc ghi âm thanh và quay webcam trong suốt quá trình quay màn hình. Bạn có thể ghi âm thanh của cả hệ thống, micro và webcam cùng một lúc. Điều này khá phổ biến trong thực tế.

Vùng Audio



Nhấp vào nút Âm thanh  để bật ghi âm thanh. Khi đó, các tùy chọn dưới đây sẽ được hiện ra:






- **Thiết bị đầu vào:** Chọn thiết bị đầu vào chẳng hạn như micro. Nếu bạn không muốn ghi âm từ bất kỳ thiết bị đầu vào nào, chọn **Không ghi từ micro**.
- **Âm thanh hệ thống:** Chọn âm thanh hệ thống (hoặc speaker sound). Nếu bạn không muốn ghi âm từ âm thanh hệ thống, chọn **Không ghi lại âm thanh của hệ thống**.
- Nút điều chỉnh **Âm lượng** hiển thị mức tín hiệu âm thanh đầu vào cho thiết bị âm thanh đầu vào. Trước khi tiến hành ghi, bạn có thể nói một cái gì đó vào micro để kiểm tra âm thanh.

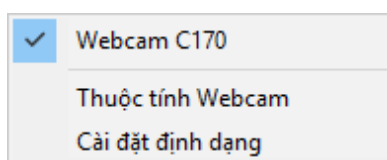
Âm lượng của âm thanh hệ thống có thể bị thay đổi nếu bạn điều chỉnh công cụ âm lượng trong máy tính của bạn.

Vùng Webcam

Việc quay màn hình và video webcam đồng thời đặc biệt cần thiết cho các mục đích hướng dẫn trong các bài thuyết trình hoặc các trò chơi.

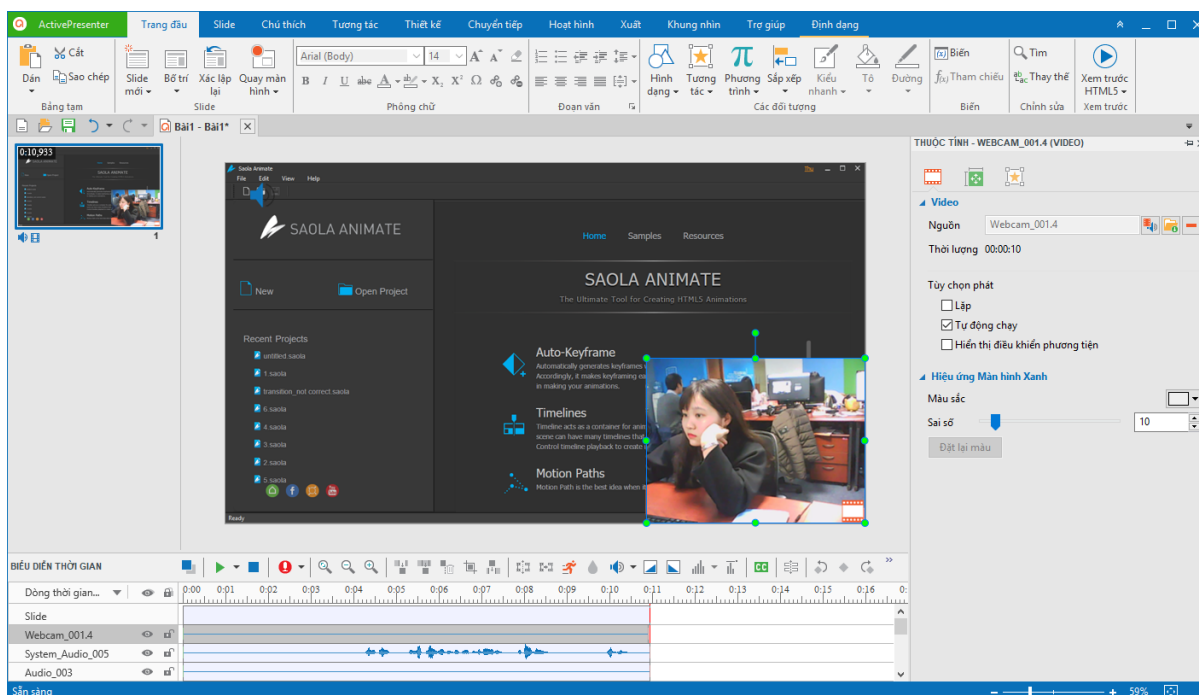
Để quay video webcam, bạn cần:

1. Trong hộp thoại **Tạo slide bằng quay video màn hình**, nhấp vào nút  để bật Webcam. Lúc này, hình ảnh ghi trực tiếp từ webcam sẽ xuất hiện bên cạnh nút .
2. Nhấp vào mũi tên trên nút  để chọn webcam.



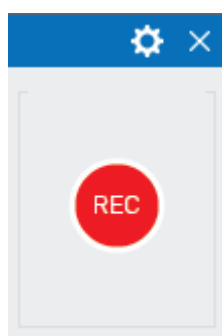
3. Thay đổi hai tùy chọn dưới đây nếu muốn:
 - Chọn **Thuộc tính Webcam** để điều chỉnh tín hiệu video và điều khiển camera.
 - Chọn **Cài đặt định dạng** để tinh chỉnh định dạng và nén video.
4. Nhấp vào **Ghi** để bắt đầu quay.

Sau khi quay xong, bạn sẽ nhận được một slide hiển thị video ghi lại hình ảnh trên màn hình và video webcam ở góc dưới cùng bên phải slide. Bạn có thể sắp xếp lại vị trí, thay đổi kích thước và chỉnh sửa video webcam giống như những gì bạn làm với video thông thường.

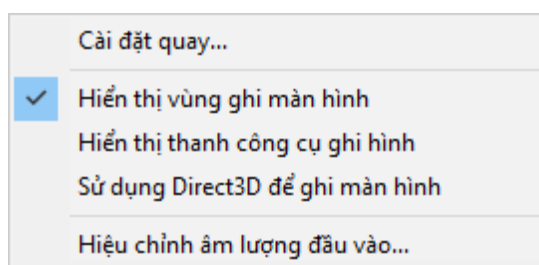


Nút ghi và các cài đặt

Nút **Ghi** là nút to màu đỏ mà bạn nhấp vào để bắt đầu quay. Sau khi kích vào nút này, biểu tượng **ActivePresenter** sẽ xuất hiện trong khay hệ thống.

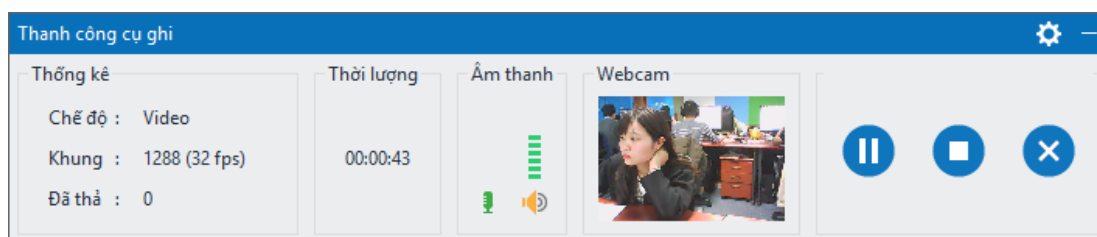


Biểu tượng bánh răng cửa ở góc trên bên phải của cửa sổ cho phép bạn điều chỉnh các tùy chọn sau:



- **Cài đặt quay...:** Hộp thoại **Cài đặt quay Video** được mở để bạn có thể thay đổi các cài đặt cho âm thanh và video, con trỏ chuột, và phím tắt.
- **Hiện thị vùng ghi màn hình:** Hiện thị khung chữ nhật màu xanh cho biết khu vực được ghi.

- **Hiển thị thanh công cụ ghi hình:** Hiển thị thanh công cụ với tất cả các nút điều khiển cần thiết cho việc ghi hình. Bạn có thể nhấp vào biểu tượng bánh răng cửa ở góc trên bên phải của thanh công cụ để bật/tắt thanh này.



Khu vực **Thống kê** hiển thị số liệu thống kê của bài giảng:

- **Chế độ:** Hiển thị chế độ ghi bài giảng hiện tại (Video).
- **Khung hình:** Hiển thị số lượng khung hình hiện tại trong bài giảng đang ghi.
- **Đã thả:** Hiển thị số lượng khung hình bị lỗi của video được quay.
- **Sử dụng Direct3D để ghi màn hình:** AP có thể ghi màn hình với số lượng khung hình rất cao mà không bị quá tải.
- **Hiệu chỉnh âm lượng đầu vào...:** Hộp thoại **Hiệu chỉnh đầu vào âm thanh** được mở cho phép bạn thay đổi âm lượng âm thanh đầu vào một cách tự động hoặc thủ công.

Khi bạn quay xong, hãy nhấp vào nút **Dừng ghi**, chế độ quay kết thúc và chế độ chỉnh sửa với giao diện trực quan sẽ được mở ra. Bạn cũng có thể dùng phím tắt **CTRL+END** để dừng quay video.

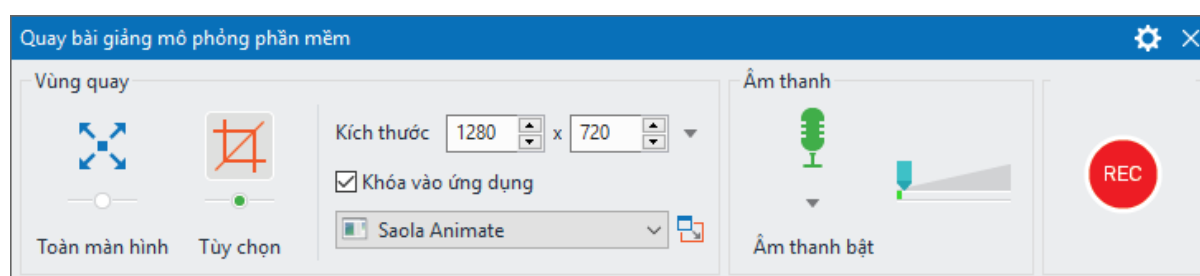
Quay mô phỏng phần mềm

Tạo phần mềm mô phỏng là một cách tuyệt vời để cho người khác thấy cách bạn thực hành một ứng dụng hoặc phần mềm một cách hấp dẫn và sinh động. Sử dụng tính năng này, bạn sẽ có một bài giảng chứa một loạt các slide mô tả làm thế nào để đạt được mục đích cụ thể với ứng dụng bạn đang chụp.

Để chụp một bài giảng mới, hãy thực hiện một trong các cách sau:

- Trên màn hình khởi động, nhấp vào **Quay mô phỏng phần mềm**.
- Trong cửa sổ bài giảng đang mở, nhấp vào nút **ActivePresenter > Quay mô phỏng phần mềm**.

Hộp thoại sau sẽ xuất hiện:



Vùng quay bài giảng mô phỏng

Vùng này cho phép bạn chỉ định vùng quay trên màn hình máy tính để chụp. Các thuộc tính và chức năng tương tự như trong phần **Vùng quay Video** khi bạn quay một bài giảng.

Vùng Âm thanh

Vùng này cung cấp các tùy chọn cho việc **ghi âm thanh**. Bạn có thể đồng thời ghi cả âm thanh hệ thống và âm thanh từ micro. Ghi webcam không được hiển thị trong khi đang tạo các mô phỏng phần mềm.

Nút ghi và các cài đặt




Phần này tương tự như trong hộp thoại **Quay video bài giảng**, ngoại trừ hai điểm sau:

- Khi bạn nhấp vào biểu tượng bánh răng cửa > **Cài đặt quay...**, hộp thoại **Cài đặt quay mô phỏng phần mềm** sẽ được mở ra cho phép bạn thay đổi các cài đặt cho âm thanh và video, con trỏ chuột, chú thích và các phím tắt.
- Chế độ quay có thể là Video hoặc Slide. Bất cứ khi nào bạn cuộn chuột hoặc thực hiện hành động kéo-thả, ActivePresenter sẽ tự động chuyển chế độ Quay video hoặc sẽ quay về chế độ chụp trước đó (Slide). Chế độ ghi được hiển thị trên thanh công cụ ghi.

Dừng quay bài giảng mô phỏng phần mềm

Khi bạn quay xong một bài giảng, hãy dừng và bắt đầu chỉnh sửa nó bằng cách nhấn tổ hợp phím **CTRL+END**.

Ngoài ra, bạn có thể dừng quay bằng cách sử dụng thanh công cụ **ghi**. Trên khay hệ thống của máy tính, nhấp vào biểu tượng **ActivePresenter** để hiển thị thanh công cụ. Hãy bỏ qua bước này nếu thanh công cụ **ghi** đang hiển thị trên màn hình.

- Nhấp vào nút **Tạm dừng**  để tạm dừng trong khi quay. Nhấp lại nó một lần nữa để tiếp tục quay. Bạn cũng có thể sử dụng phím **Space** để tạm dừng và tiếp tục quay.
- Nhấp vào nút **Dừng ghi**  để kết thúc việc quay và bước vào quá trình chỉnh sửa bài giảng.
- Nhấp vào nút **Hủy bỏ ghi**  để hủy bỏ quá trình quay. Trong trường hợp này, ActivePresenter sẽ cung cấp cho bạn ba chọn lựa:
 - **Hủy bỏ**: Hủy bỏ bản ghi hiện tại mà không lưu bài giảng.
 - **Chụp lại**: Hủy bỏ bản ghi hiện tại mà không lưu bài giảng và bắt đầu ghi bài giảng mới với các cài đặt trước đó.
 - **Tiếp tục**: Tiếp tục quá trình ghi hiện tại.

Làm việc với các chủ đề trong ActivePresenter

Sử dụng các chủ đề trong ActivePresenter

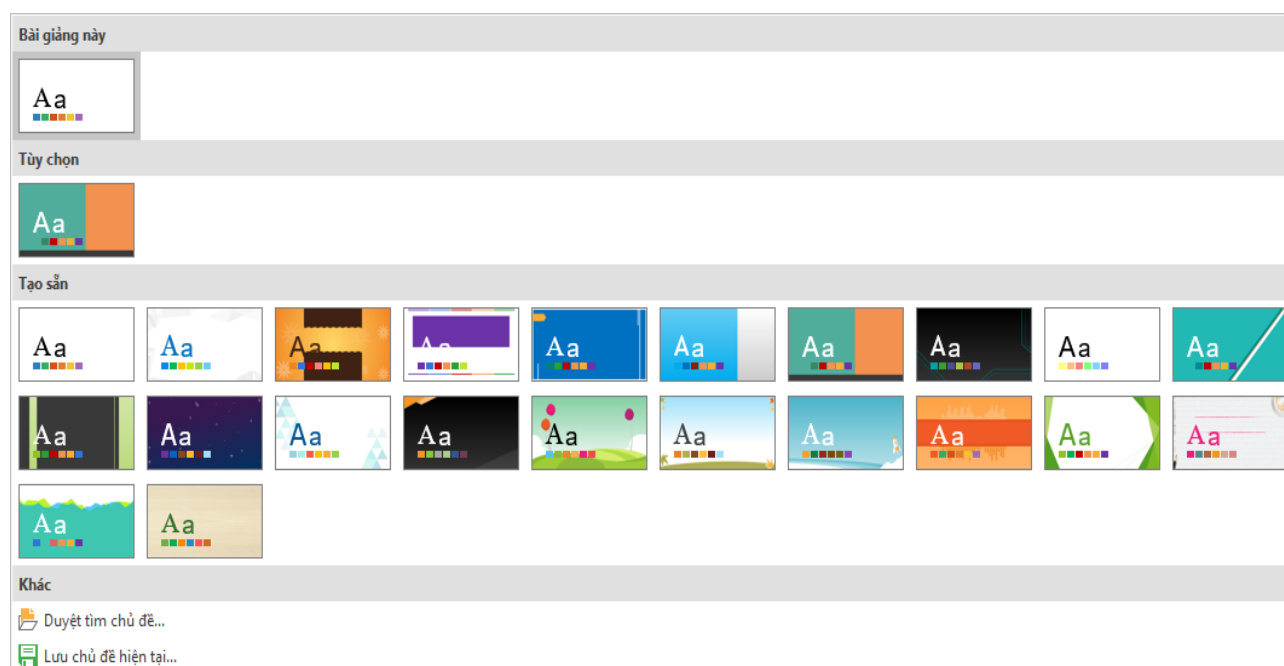
Các chủ đề trong ActivePresenter là các mẫu được thiết kế sẵn bao gồm các yếu tố như màu chủ đề, phong chữ, kiểu nền, và bố cục đã được dựng sẵn để áp dụng cho các slide trong chủ đề đó. Bằng việc sử dụng các chủ đề có sẵn, bạn có thể tạo ra một giao diện không chỉ bắt mắt mà còn nhất quán cho bài giảng của mình một cách nhanh chóng mà không cần thực hiện quá nhiều thao tác.

Mỗi một chủ đề trong ActivePresenter bao gồm các yếu tố được dựng sẵn đó là:

- Tập hợp một chuỗi **bảng màu** bao gồm bốn màu cho văn bản và phong nền; tám màu chủ đạo cho các đối tượng.
- Tập hợp một chuỗi **phong chữ** bao gồm các phong cho tiêu đề và nội dung văn bản.
- Tập hợp gồm mười hai **kiểu nền được thiết kế sẵn** quy định màu nền của slide.
- Một **Bản cái slide** quy định định dạng và vị trí của văn bản và các đối tượng trong một slide. Mỗi bản cái slide có một bố cục chính và các bố cục tùy chỉnh. Nếu bạn sử dụng nhiều chủ đề trong bài giảng của mình thì bài giảng đó sẽ có nhiều bản cái slide cũng như có nhiều bố cục tùy chỉnh.

Ngay sau khi khởi động ActivePresenter, bạn có thể nhanh chóng **tạo bài giảng mới** sử dụng những chủ đề đã được thiết kế sẵn bằng cách nhấp chuột để chọn một chủ đề phù hợp ở màn hình khởi động Trang đầu. Trong trường hợp bạn đang mở một bài giảng khác, bạn có thể xem hình ảnh thu nhỏ của các chủ đề dựng sẵn này ở tab **Thiết kế**. Để có nhiều lựa chọn hơn, hãy nhấp chuột vào mũi tên ở góc dưới cùng bên phải của bộ sưu tập chủ đề để xem toàn bộ danh sách chủ đề.

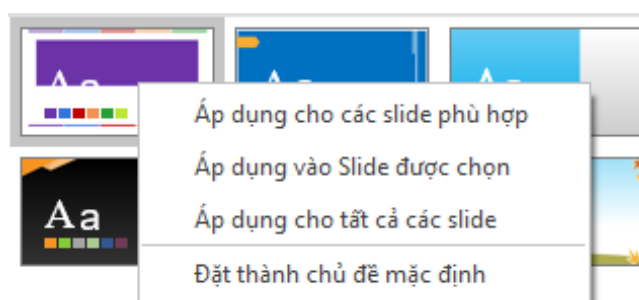
Khi một chủ đề đang được áp dụng cho slide hiện tại thì chủ đề đó sẽ được hiển thị trong khung màu xám trong phần **Bài giảng này**. Ngoài ra, ở bên dưới phần này là hai phần bao gồm các chủ đề mà bạn đã tạo và chủ đề được thiết kế sẵn trong ActivePresenter. Bạn có thể di chuột qua mỗi chủ đề để xem trước khi sử dụng nó.



Áp dụng các mẫu

Bạn có thể thiết lập nhiều chủ đề khác nhau cho một bài giảng trong ActivePresenter, điều này có nghĩa là đối với mỗi slide, bạn có thể thiết lập một chủ đề riêng biệt. Để sử dụng một chủ đề dựng sẵn cho slide hiện tại, trong tab **Thiết kế**, nhấp chuột để lựa chọn một chủ đề từ danh sách. Chủ đề vừa được lựa chọn sẽ được áp dụng cho tất cả các slide có cùng chủ đề với slide hiện tại.

Bạn cũng có thể nhấp phải chuột vào một mẫu và sử dụng một trong các tùy chọn dưới đây:



- **Áp dụng cho các slide phù hợp:** Áp dụng cho tất cả các slide có cùng bản cái slide với slide hiện tại. Các slide khác không bị thay đổi. Thao tác này có kết quả tương tự như khi bạn nhấp chuột trái vào một chủ đề bất kỳ trong danh sách.
- **Áp dụng vào slide được chọn:** Chỉ áp dụng cho slide được chọn.
- **Áp dụng cho tất cả các slide:** Áp dụng cho toàn bộ các slide trong bài giảng.
- **Xóa...:** Xóa chủ đề được chọn do người dùng tự tạo. (Thao tác này không thực hiện được đối với các chủ đề được tạo sẵn trong ActivePresenter).
- **Đặt thành chủ đề mặc định:** Đặt làm chủ đề mặc định cho các bài giảng mới.

Lưu ý: Nếu chủ đề bạn muốn (* .aptheme) không xuất hiện trong bộ sưu tập chủ đề, hãy thực hiện một trong các thao tác sau:

Làm việc với các chủ đề trong ActivePresenter > Sử dụng các chủ đề trong ActivePresenter

- Sao chép tệp chủ đề đó tới thư mục ActivePresenter Templates (C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates (đối với Windows) hoặc /Users//Documents/ActivePresenter Templates (đối với macOS)). Sau đó, khởi động lại ứng dụng.
- Nhấp vào tab **Thiết kế** > chọn mũi tên trở xuống nằm ở dưới cùng trong bảng chủ đề > **Duyệt tìm chủ đề...** để tìm chủ đề bạn muốn.

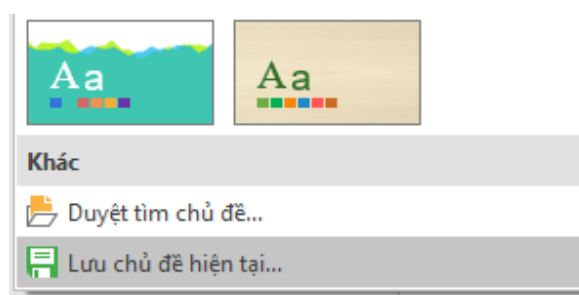
Tùy chỉnh các chủ đề được thiết kế sẵn trong ActivePresenter và lưu lại như các chủ đề tự tạo

Bạn có thể thực hiện các tùy chỉnh sau đây với các chủ đề được thiết kế sẵn trong ActivePresenter:

- Thay đổi **màu chủ đề**.
- Thay đổi **phông chủ đề**.
- Thay đổi **kiểu nền được thiết kế sẵn**.
- Thay đổi các mục trong **bản cái slide**.

Những thay đổi bạn thực hiện cho một chủ đề được thiết kế sẵn sẽ được lưu trong bài giảng hiện tại. Nếu bạn muốn sử dụng lại chủ đề đã được tùy chỉnh này cho các bài giảng khác, hãy làm như sau:


1. Chọn tab **Thiết kế**.
2. Nhấp vào mũi tên ở góc dưới cùng bên phải của bộ sưu tập chủ đề.
3. Chọn **Lưu chủ đề hiện tại...**



Bằng cách này, chủ đề hiện tại sẽ được lưu lại như một chủ đề mà người dùng tự tạo. Khi bạn mở một bài giảng khác, chủ đề này sẽ được hiển thị trong phần **Tùy chỉnh** của bộ sưu tập chủ đề ở trong tab **Thiết kế**. Nếu bạn không muốn sử dụng chủ đề đó nữa, nhấp phải chuột vào nó > **Xóa**.

Làm việc với các màu chủ đề

ActivePresenter cung cấp một bộ sưu tập các màu sắc được thiết kế sẵn theo chủ đề dành cho văn bản, bối cảnh, kiểu màu nền, và đường viền. Bạn có thể sử dụng những màu sắc có sẵn này hoặc tự tạo những màu mới phù hợp với nhu cầu của mình.

Để sử dụng những màu sắc theo chủ đề trong bộ sưu tập này, nhấp chuột vào nút **Màu**  trong tab **Thiết kế**. Bộ sưu tập màu sắc sẽ xuất hiện bao gồm phần **Tùy chọn** (các màu tự tạo) và phần **Tạo sẵn** (các màu được thiết kế sẵn). Mỗi bộ màu theo chủ đề bao gồm bốn màu dành cho văn bản và bối cảnh và tám màu chủ đạo cho các đối tượng. Bộ màu nào đang được sử dụng sẽ được bao quanh bởi một khung viền màu xám. Bạn có thể di chuột qua từng bộ màu để xem trước khi sử dụng.

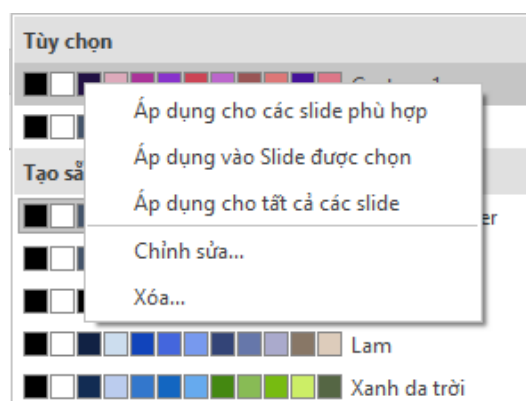


Áp dụng các màu theo chủ đề

Để sử dụng một bộ màu theo chủ đề:

1. Chọn tab **Thiết kế** > **Màu** để mở bộ sưu tập màu sắc theo chủ đề.
2. Chọn một bộ màu chủ đề để áp dụng cho slide hiện tại cũng như các slide khác đang dùng chung **bản cái slide** với slide hiện tại đó.


Bạn cũng có thể nhấp phải chuột vào một màu chủ đề và chọn một trong các tùy chọn sau:

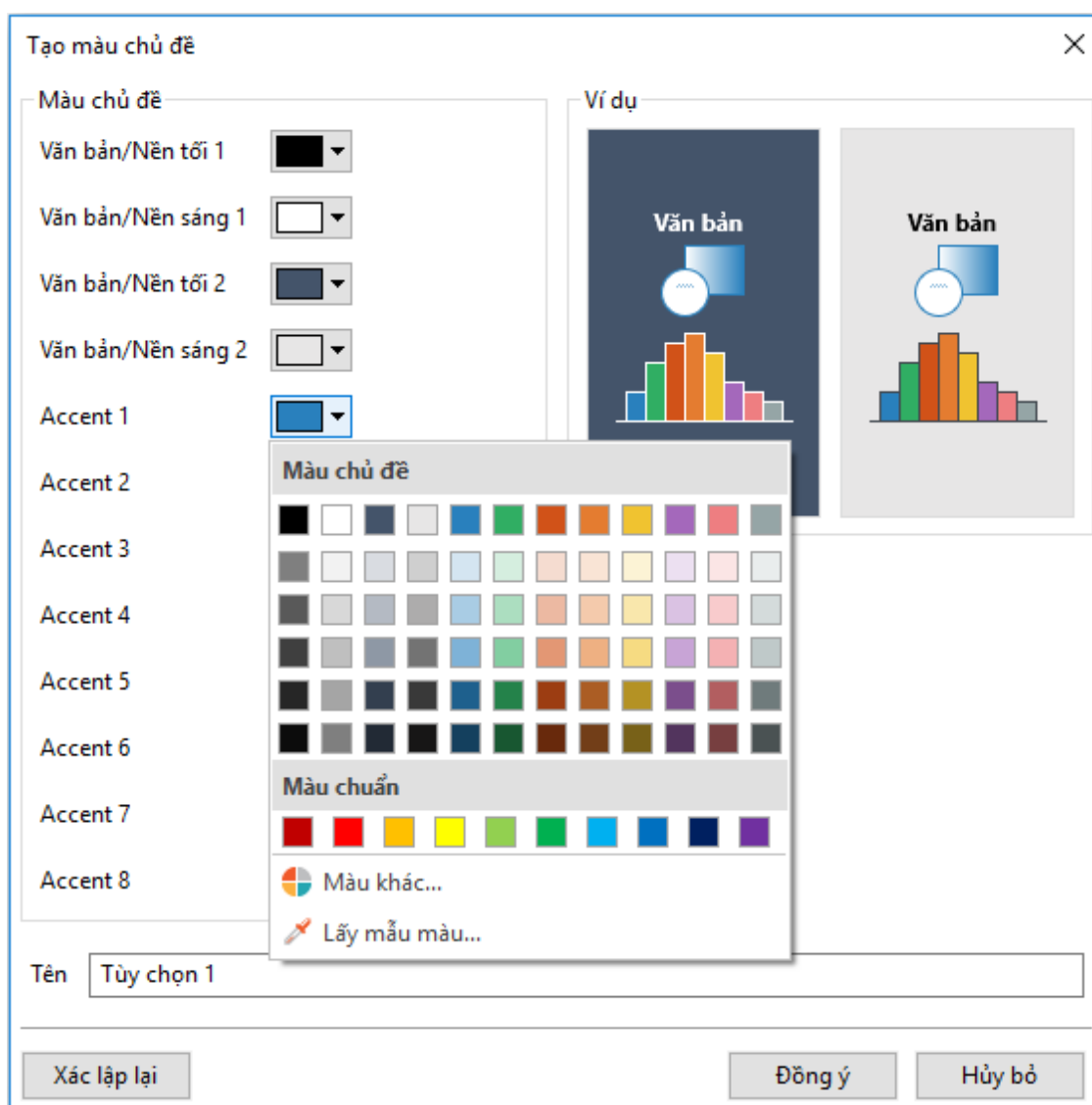


- **Áp dụng cho các slide phù hợp:** Áp dụng bộ màu chủ đề cho tất cả các slide có cùng bản cái slide với slide hiện tại. Thao tác này tạo ra kết quả tương tự như khi bạn nhấp chuột trái vào một chủ đề bất kỳ trong bảng.
- **Áp dụng vào slide được chọn:** Chỉ áp dụng bộ màu chủ đề cho slide được chọn. Sau khi thực hiện thao tác này, nếu bạn không hài lòng với sự thay đổi, chọn **Đặt lại màu chủ đề bản chiếu** để khôi phục lại màu sắc ban đầu.
- **Áp dụng cho tất cả các slide:** Áp dụng cho toàn bộ các slide trong bài giảng.
- **Chỉnh sửa...:** Chỉnh sửa lại các màu chủ đề trong mục **Tùy chọn**. Thao tác này không thực hiện được cho các màu chủ đề trong mục **Tạo sẵn**.
- **Xóa...:** Xóa các màu chủ đề trong mục **Tùy chọn**. Thao tác này không thực hiện được các màu chủ đề trong mục **Tạo sẵn**.

Tự thiết kế các bộ màu chủ đề

Để tạo một bộ màu chủ đề:

1. Chọn tab **Thiết kế** > **Màu**  để mở bộ sưu tập màu sắc theo chủ đề.
2. Chọn **Tạo màu chủ đề...**
3. Khi hộp thoại **Tạo màu chủ đề** xuất hiện, hãy chọn màu cho từng mục. Nếu bạn không tìm thấy màu phù hợp từ bảng **Màu chủ đề** hoặc **Màu chuẩn**, hãy nhấp vào **Màu khác...** hoặc kích vào **Lấy mẫu màu...** để lấy mẫu màu từ trong cửa sổ ứng dụng.



4. Nhấp vào **Xác lập lại** nếu muốn hủy bỏ tất các thay đổi và bắt đầu lại.
5. Trong hộp văn bản **Tên**, đặt tên cho màu chủ đề mới.
6. Nhấp vào **Đồng ý**, bộ màu chủ đề bạn vừa mới tự thiết kế sẽ được lưu lại trong mục **Tùy chọn** và có thể được sử dụng ở bài giảng hiện tại hoặc tất cả những bài giảng tiếp theo.

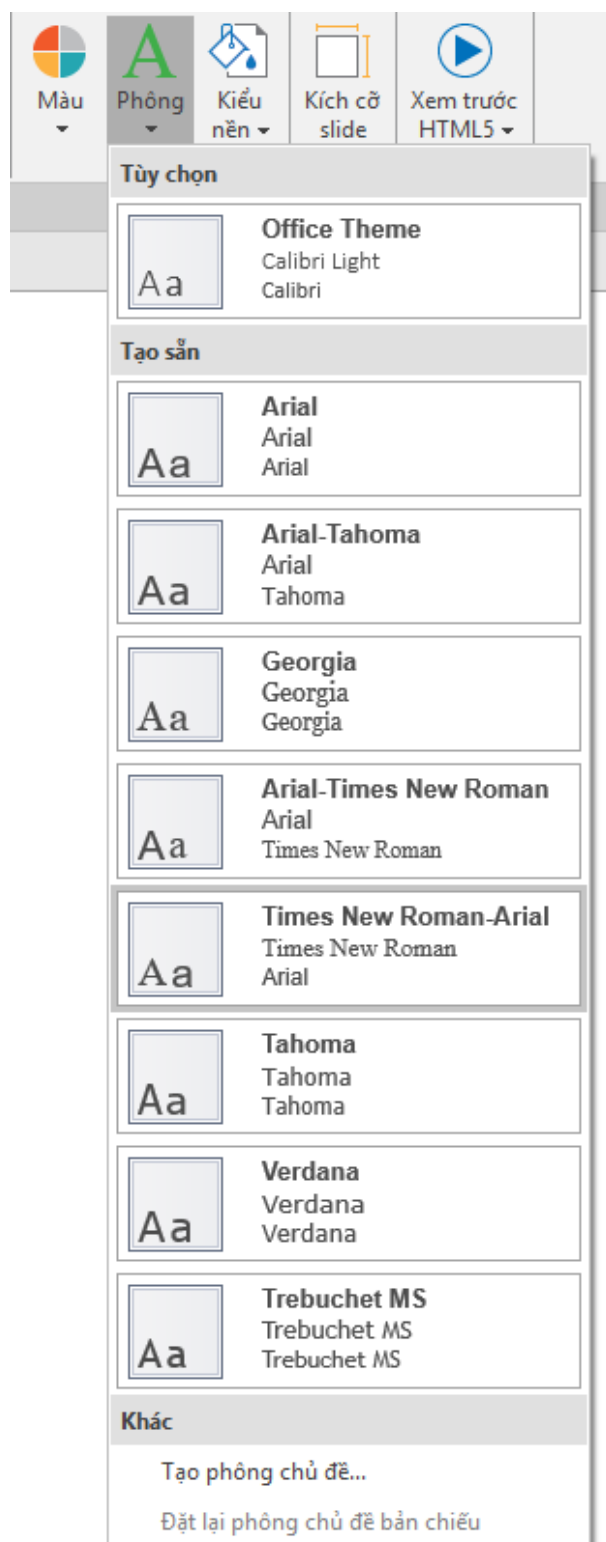
Ở mục **Tùy chọn**, bạn có thể nhấp chuột phải > **Chỉnh sửa...** để thực hiện những thao tác chỉnh sửa hoặc chọn **Xóa...** nếu bạn không muốn sử dụng màu chủ đề đó nữa.

Làm việc với phong chủ đề

Bạn có thể áp dụng một bộ phong chữ cơ bản theo chủ đề đã chọn cho toàn bộ bài giảng. Phong chữ theo chủ đề cho phép bạn nhanh chóng thay đổi các phong chữ đang được dùng cho tất cả các đối tượng của slide, bao gồm tiêu đề slide, các hình khối, chú thích văn bản, hộp văn bản, các nút cũng như văn bản trong các câu hỏi và câu trả lời lựa chọn. Bạn có thể sử dụng các phong chữ được thiết kế sẵn theo chủ đề hoặc tự tạo bộ phong chữ riêng theo ý mình muốn.

Để xem các phong chữ có sẵn theo từng chủ đề, trong tab **Thiết kế**, chọn nút **Phông A**. Khi đó, một tập hợp các phong chữ được thiết kế sẵn sẽ được mở ra. Mỗi một bộ phong chữ bao

gồm phông chữ cho tiêu đề slide và nội dung văn bản. Các phông chữ theo chủ đề đang sử dụng sẽ được bao quanh bởi một đường viền màu xám. Bạn có thể di chuột qua từng bộ phông chữ để xem trước khi sử dụng nó.



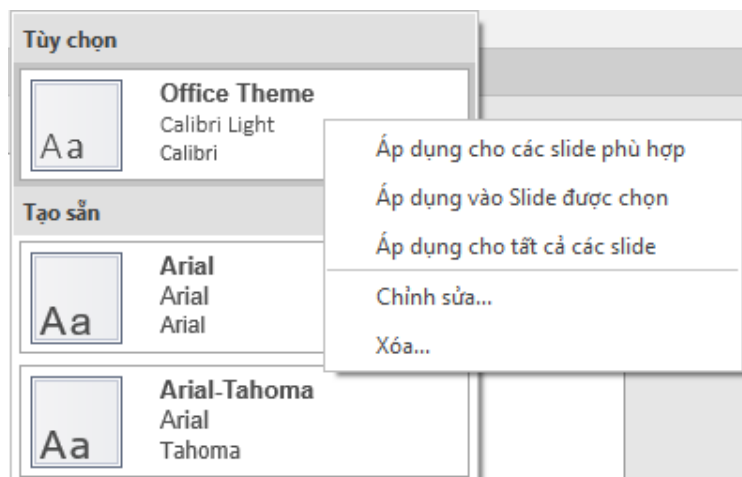
Áp dụng phông chữ theo chủ đề

Để áp dụng một bộ phông chữ theo chủ đề:

Làm việc với các chủ đề trong ActivePresenter > Sử dụng các chủ đề trong ActivePresenter

1. Chọn tab **Thiết kế** > **Phông** để mở bộ thư viện phông chữ.
2. Chọn một bộ phông chữ để áp dụng cho slide hiện tại cũng như các slide khác cùng chung **bản cái slide** với nó.

Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào một phông và chọn một trong các tùy chọn dưới đây:

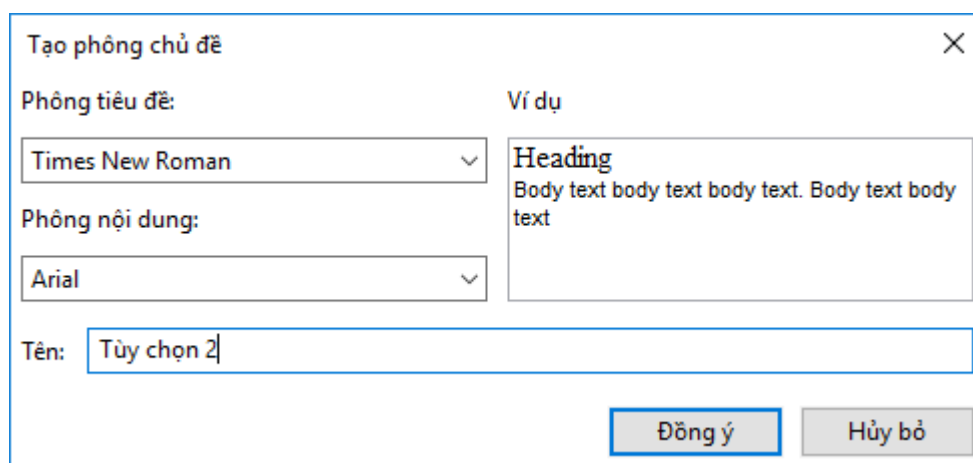


- **Áp dụng cho các slide phù hợp:** Áp dụng cho tất cả các slide có cùng bản cái slide với slide hiện tại. Tùy chọn này có cũng tương tự như khi bạn nhấp chuột trái vào một chủ đề bất kỳ trong danh sách phông chữ.
- **Áp dụng vào slide được chọn:** Chỉ áp dụng cho slide hiện tại. Nếu bạn không hài lòng với sự thay đổi nào, chọn **Đặt lại phông chủ đề bản chiếu** để quay về phông chữ ban đầu.
- **Áp dụng cho tất cả các slide:** Áp dụng cho toàn bộ các slide trong bài giảng.
- **Chỉnh sửa...:** Chỉnh sửa lại phông chữ chủ đề trong mục **Tùy chọn**. Lựa chọn này không áp dụng cho các phông chữ chủ đề trong mục **Tạo sẵn**.
- **Xóa...:** Xóa các phông chữ chủ đề trong mục **Tùy chọn**. Lựa chọn này không áp dụng cho các phông chữ chủ đề trong mục **Tạo sẵn**.

Tạo các phông chủ đề

Để tạo một bộ phông chữ chủ đề:

1. Nhấp vào tab **Thiết kế** > **Phông chữ** **A** để mở danh sách các phông chủ đề.
2. Chọn **Tạo phông chủ đề...**
3. Chọn phông tiêu đề và phông nội dung trong hộp thoại. Bạn có thể xem trước các phông này trong hộp **Ví dụ** ở bên cạnh.



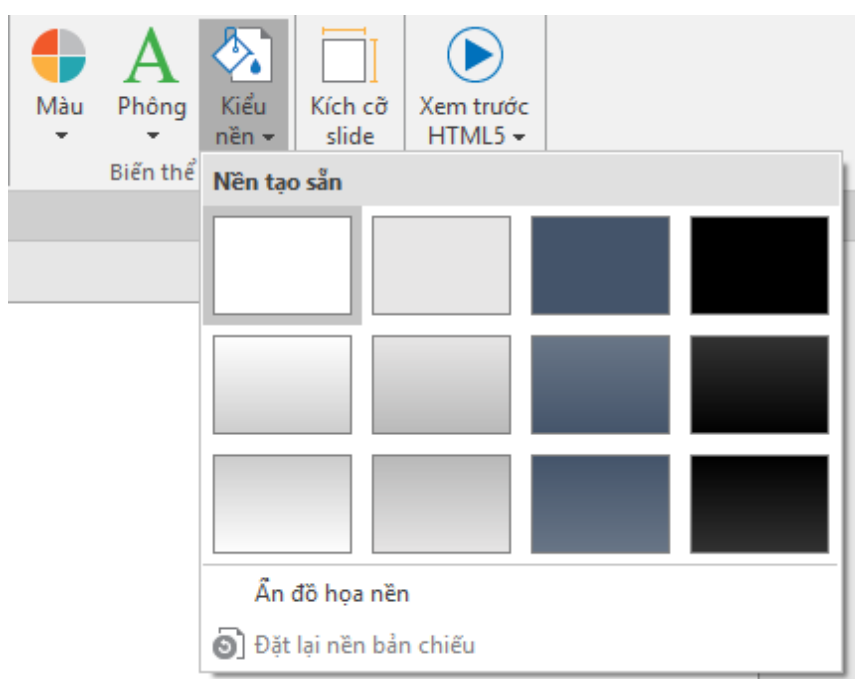
4. Nhập tên cho phong chủ đề .
5. Chọn **Đồng ý** để lưu các thay đổi. Phong chủ đề bạn vừa tạo sẽ được hiển thị trong tất cả các bài giảng.

Sau khi lưu phong chủ đề vừa tạo, bạn có thể chỉnh sửa lại nếu muốn bằng cách nhấp chuột phải > **Chỉnh sửa...** Hoặc chọn **Xóa...** nếu bạn không muốn phong chủ đề đó hiển thị trong hệ thống.

Làm việc với các kiểu nền có sẵn


Mỗi một chủ đề sẽ đi kèm với một bộ gồm mười hai kiểu nền được định sẵn để bạn có thể nhanh chóng thay đổi màu nền cho một slide. Bạn cũng có thể tự chỉnh sửa các kiểu nền này theo ý riêng của mình.

Nhấp vào tab **Thiết kế** > **Kiểu nền** để mở xem tất cả các kiểu nền được tạo sẵn ứng với chủ đề đang chọn. Màu của chúng phụ thuộc vào màu chủ đề của bài giảng. Kiểu nền đang sử dụng sẽ được bao quanh bởi một khung viền màu xám. Bạn có thể di chuột qua từng kiểu nền để xem trước khi áp dụng nó.



Áp dụng kiểu nền tạo sẵn

Để áp dụng một kiểu nền trong danh sách tạo sẵn:

1. Nhấp chuột vào tab **Thiết kế > Kiểu nền** .
2. Chọn kiểu nền cho slide hiện tại cũng như các slide khác đang dùng chung **bản cái slide** với nó.

Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào một kiểu nền và chọn một trong các tùy chọn dưới đây:



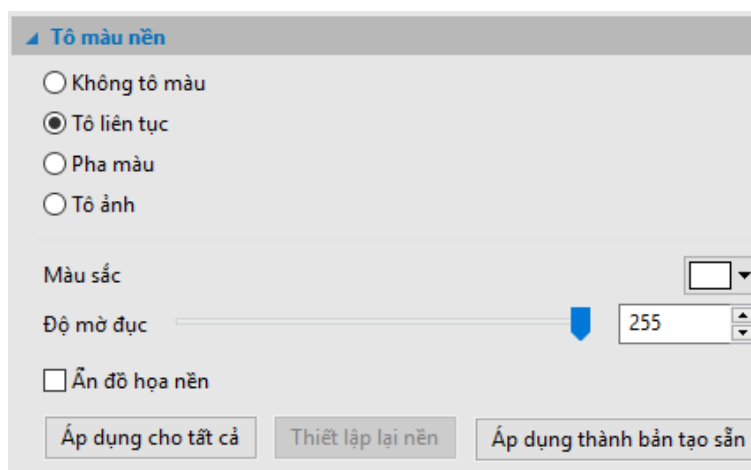
- **Áp dụng cho các slide phù hợp:** Áp dụng cho tất cả các slide có cùng bản cái slide với slide hiện tại. Tùy chọn này có cũng tương tự như khi bạn nhấp chuột trái vào một kiểu nền bất kỳ trong danh sách.
- **Áp dụng vào slide được chọn:** Chỉ áp dụng cho slide hiện tại. Nếu bạn không hài lòng với sự thay đổi nào, chọn **Đặt lại nền bản chiếu** để quay về kiểu nền ban đầu.
- **Áp dụng cho tất cả các slide:** Áp dụng cho toàn bộ các slide trong bài giảng.

Lưu ý: Trong một slide, bạn có thể ẩn các hình ảnh, đối tượng của bản cái slide bằng cách chọn **Ẩn đồ họa nền**.

Tùy chỉnh các kiểu nền tạo sẵn

Bạn có thể tùy chỉnh các kiểu nền đặt sẵn trong **chế độ xem bản cái slide**. Đầu tiên:

1. Chọn slide mà bạn muốn sửa đổi kiểu nền đặt sẵn của nó.
2. Nhấp vào tab **Khung nhìn > Bản cái slide** để mở chế độ xem bản cái slide. Ở phía bên trái, bố cục được sử dụng bởi slide hiện tại được chọn.
3. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Thuộc tính Slide > Tô màu nền**. Sử dụng các tùy chọn trong phần này để sửa đổi kiểu nền.




4. Để ẩn các đối tượng trong bản cái slide, chọn **Ẩn đồ họa nền**.
5. Nếu bạn muốn loại bỏ tất cả các thay đổi và bắt đầu lại, hãy nhấp vào **Thiết lập lại nền**.
6. Nhấp vào **Áp dụng thành bản tạo sẵn** và chọn nền đặt sẵn bạn muốn thay đổi. Kiểu nền mới sẽ được áp dụng ngay lập tức.

Sử dụng Bản cái slide

Bản cái slide giúp bạn thiết kế các **chủ đề**, màu sắc, phông chữ, kiểu nền, văn bản và các đối tượng mặc định cho các slide một cách dễ dàng. Bên cạnh việc định dạng, bản cái slide còn cho phép bạn xác định vị trí của các đối tượng trong slide. Vì thế, bạn có thể sử dụng bản cái slide để áp dụng giao diện giống nhau cho nhiều slides cùng một lúc trong bài giảng của mình.

Mở và đóng Bản cái slide

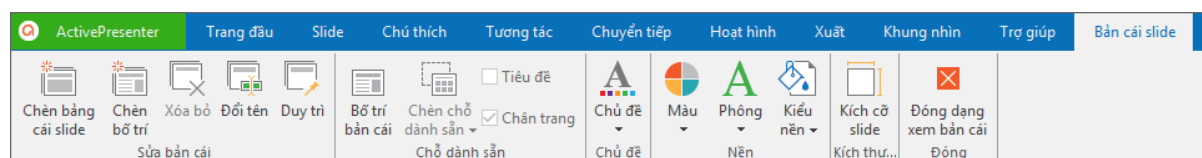
Để xem và tùy chỉnh các bản cái slide, bạn cần chuyển sang chế độ xem bản cái slide. Nhấp vào tab **Khung nhìn > Bản cái slide**  để mở chế độ xem bản cái slide nơi mà bất kỳ bản cái slide nào được thiết lập trước đó cho bài giảng xuất hiện trong khung bên trái. Nếu bạn tạo một bài giảng trống hoặc không thiết kế bất kỳ bản cái slide nào, bạn sẽ nhìn thấy một bản cái slide mặc định.

Một bản cái slide bao gồm một bố cục chính và một dãy các bố cục tùy chỉnh. Trong khung bên trái, bố cục chính là hình thu nhỏ đầu tiên xuất hiện lớn hơn một chút so với tất cả các hình thu nhỏ khác của bố cục tùy chỉnh bên dưới nó.



Các bố cục tùy chọn sẽ thừa kế tất cả các thuộc tính từ bố cục chính. Tuy nhiên, bạn có thể tự thay đổi cho từng bố cục đó theo ý mình. Khi đó, tất cả các thuộc tính bị thay đổi sẽ không kế thừa từ bố cục chính nữa. Bạn cũng có thể tự tạo một bản cái slide mới hoặc thêm các bố cục tùy chọn vào một bản cái slide nếu muốn.

Trên thanh công cụ, tab **Bản cái slide** xuất hiện với tất cả các lệnh dùng để tùy chỉnh các bản cái slide. Khi bạn đã hoàn tất công việc, nhấp vào nút **Đóng dạng xem bản cái** để chuyển sang chế độ xem và sửa slide thông thường. Các thay đổi bạn làm trong bản cái slide và các bố cục của chúng sẽ tự động được áp dụng cho các slide đang sử dụng chúng.



Thêm các bản cái slide và bố cục

Để thêm một bản cái slide mới, trong tab **Bản cái slide**, nhấp vào **Chèn bảng cái slide**. Hoặc nhấp chuột phải vào khung bên trái và chọn **Chèn bảng cái slide**. Một bản cái slide mới sẽ được thêm ngay dưới bản cái slide đang chọn.

Để thêm nhiều bố cục tùy chọn vào một bản cái slide:


1. Trong khung bên trái, chọn bản cái slide mà bạn muốn thêm bố cục.

- Trên tab **Bản cái slide**, chọn **Chèn bố trí** . Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào khung bên trái và chọn **Chèn bố trí**.


Bố cục tùy chọn mới sẽ được thêm ở ngay dưới bố cục đang chọn. Trong bố cục mới sẽ gồm có một chỗ giữ tiêu đề mặc định và ba giữ chỗ chân trang.

Quản lý bản cái slide và bố cục

Sao đôi bản cái slide và bố cục

Bạn có thể sao đôi bản cái slide hoặc bố cục để tạo một cái giống hệt bằng cách trong khung bên trái, nhấp chuột phải vào bố cục chính hoặc bố cục tùy chọn, và chọn **Sao đôi Master/bố trí** .

Sao chép bản cái slide và bố cục

Để sao chép một bản cái slide hoặc bố cục, trong khung bên trái, chọn bố cục chính hoặc bố cục tùy chọn, và nhấn tổ hợp phím **CTRL+C** hoặc nhấp chuột phải vào chúng và chọn **Sao chép** .


Sau khi sao chép xong bản cái chính, chọn **Dán**  hoặc **Dán (Giữ nguyên định dạng nguồn)**  để sao chép nó.

Nếu sao chép các bố cục tùy chọn:

- Để lấy chủ đề của bản cái slide đích: Nhấn **CTRL + V** hoặc bấm chuột phải > **Dán** để dán bố cục đã sao chép vào bản chiếu slide được chọn. Bố cục này sẽ thay đổi để phù hợp với bản cái slide đó.
- Để giữ nguyên chủ đề của bản cái slide mà bạn sao chép: Nhấp chuột phải > **Dán (Giữ định dạng nguồn)** để sao chép cả bố cục đã sao chép và bố cục chính của nó. Nói cách khác, Một bản cái slide mới chứa bố cục được sao chép và bố cục chính của nó sẽ được tạo ra.


Xóa bản cái slide và bố cục

Nếu bạn không còn cần một bản cái slide hoặc bố cục, chỉ cần loại xóa nó. Lưu ý rằng bạn không thể xóa bất kỳ bản cái slide hoặc bố cục nào hiện đang được sử dụng bởi bất kỳ slide nào trong bài giảng của bạn.


Để xóa một bản cái slide và tất cả các bố cục của nó, chọn bố cục chính và nhấn phím **DELETE**. Hoặc, trong tab **Bản cái slide** > **Xóa**  hoặc chọn **Xóa Master** từ menu ngữ cảnh.

Để xóa một bố cục tùy chọn, chọn bố cục đó và nhấn phím **DELETE**. Bạn cũng có thể chọn tab **Bản cái slide** > **Xóa** hoặc chọn **Xóa bỏ bố trí** từ menu ngữ cảnh.

Đổi tên Bản cái slide và bố cục

Nếu có nhiều bản cái slide hoặc bố cục tương tự nhau trong bài giảng của bạn, bạn nên đặt cho chúng tên mô tả để dễ dàng chọn và áp dụng chúng sau này. Chỉ cần chọn bố cục chính hoặc tùy chỉnh và nhấp vào tab **Bản cái slide** > **Đổi tên** . Trong hộp thoại xuất hiện, nhập tên và nhấp **Đồng ý**. Ngoài ra, bạn có thể nhấp chuột phải vào bố cục chính hoặc tùy chọn > **Đổi tên Master / Bố cục**.

Duy trì bản cái slide

Một bản cái slide khi không được sử dụng sẽ tự động bị xóa. Nếu bạn muốn giữ nó trong bài giảng của mình để sau còn sử dụng, hãy duy trì nó bằng cách chọn bố cục chính của bản cái slide mà bạn muốn trong khung bên trái và click **Duy trì**  trên tab **Bản cái slide**. Hoặc nhấp chuột phải vào bố cục chính > **Giữ nguyên bản cái**. Sau đó, một biểu tượng đinh ghim xuất hiện ở góc trên cùng bên trái của bố cục chính.



Nếu bạn không muốn duy trì bản cái slide đó, hãy nhấp vào nút **Duy trì** một lần nữa. Nếu bản cái slide này không được sử dụng bởi bất kỳ slide nào thì hộp thoại xác nhận sẽ xuất hiện hỏi bạn có muốn xóa nó không.

Hãy nhớ rằng một bản cái slide mới được thêm vào sẽ tự động được duy trì.









Thiết kế bản cái slide và bố cục

Một bố cục bao gồm một hay nhiều chỗ dành sẵn. Các trình giữ chỗ là nơi chứa các kiểu nội dung khác nhau, chẳng hạn như văn bản, ảnh, video và câu hỏi. Chúng cung cấp một cách nhanh chóng và dễ dàng để thêm các loại nội dung khác nhau vào slide. Ngoài ra, sử dụng trình giữ chỗ là một cách tốt để xác định nhất quán định dạng và vị trí của các nội dung trên slide trong bài giảng của bạn.


Để thiết kế một bố cục, bạn có thể thêm hoặc xóa bớt các trình giữ chỗ, cũng như áp dụng chủ đề, màu sắc, phông chữ, kiểu nền có sẵn. Sử dụng các lệnh cả trong tab **Bản cái slide** và các tab **Trang đầu**, **Chú thích**, **Tương tác**, **Chuyển tiếp** và **Hoạt hình** để thiết kế bản cái slide và các bố cục.

Thêm trình giữ chỗ

Bạn có thể sửa các bố cục tùy chọn bằng cách thêm bất kỳ trình giữ chỗ nào trong tám loại sau:

- **Nội dung** : Giữ chỗ cho bất kỳ một loại nội dung nào sau đây: hình ảnh, video, câu hỏi (chín loại) và báo cáo.
- **Văn bản** , **Ảnh** , **Video** , **Báo cáo** , **Nút** : Giữ chỗ cho văn bản, ảnh, video, báo cáo, và nút tương ứng.
- **Phương tiện** : Giữ chỗ cho cả ảnh và video.
- **Câu hỏi** : Giữ chỗ cho bất kỳ loại câu hỏi nào.

Để thêm các trình giữ chỗ cho một bố cục tùy chọn (không phải là bố cục chính):

1. Trong khung bên trái, chọn bố cục tùy chọn mà bạn muốn thêm trình giữ chỗ.
2. Trên tab **Bản cái slide**, nhấp vào **Chọn chỗ dành sẵn**  > chọn một trình giữ chỗ. Trình giữ chỗ được chọn sẽ được thêm vào bố cục ngay lập tức.
3. Sắp xếp lại vị trí và kích thước của trình giữ chỗ mà bạn muốn.
4. Nếu bạn thêm trình giữ chỗ văn bản, bạn có thể sửa lại kiểu văn bản.


Xóa trình giữ chỗ

Để xóa các trình giữ chỗ từ bố cục chính và các bố cục tùy chọn tương ứng:

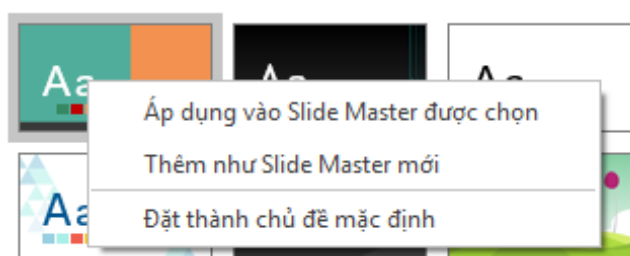
1. Chọn bố cục chính.
2. Chọn một trình giữ chỗ và nhấn phím **DELETE**. Hoặc trên tab **Bản cái slide**, chọn **Bố trí bản cái** và bỏ chọn các ô được đánh dấu.

Để xóa một trình giữ chỗ từ bố cục tùy chọn, chọn trình giữ chỗ cần xóa và nhấn phím **DELETE**. Trong trường hợp đó là tiêu đề và chân trang, bạn có thể bỏ chọn ở các ô **Tiêu đề** và **Chân trang** trong tab **Bản cái slide**.

Áp dụng chủ đề cho bản cái slide

Sử dụng chủ đề cho phép bạn áp dụng các thiết kế phù hợp cho một bản cái slide và các bố cục của nó. Chỉ cần chọn một bản cái slide và nhấp vào **Chủ đề**  > chọn chủ đề trong tab **Bản cái slide**. Chủ đề được chọn sẽ được áp dụng cho tất cả các slide trong bài giảng của bạn.

Bạn cũng có thể nhấp phải chuột vào một chủ đề và chọn **Áp dụng vào Bản cái slide được chọn** hoặc **Thêm như Bản cái slide mới**.




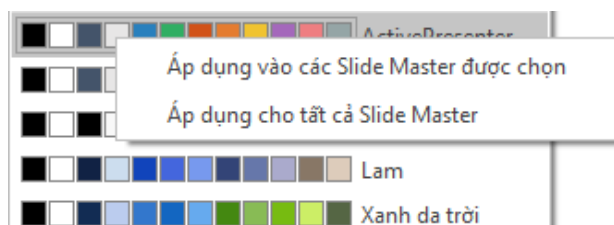
Hai tùy chọn này hoạt động như sau:

- Nếu bản cái slide được chọn đang sử dụng hoặc không được duy trì, chủ đề này sẽ được áp dụng cho nó.
- Nếu bản cái slide được chọn đang được duy trì, một bản cái slide mới sẽ được thêm dựa trên chủ đề này.
- Nếu có nhiều bản cái slide được chọn, chủ đề này sẽ được áp dụng cho bất kỳ bản cái slide nào đang được sử dụng hoặc duy trì. Các bản cái slide khác sẽ bị xóa hoàn toàn.

Nếu chủ đề (*.aptheme) bạn muốn không xuất hiện trong thư viện chủ đề, chọn **Duyệt tìm chủ đề...** để tìm và chọn chủ đề đó. Bạn cũng có thể tùy chỉnh một chủ đề được thiết kế sẵn và lưu nó như chủ đề tùy chọn. Để biết thêm chi tiết, xem thêm **Sử dụng Chủ đề**


Áp dụng màu của chủ đề cho Bản cái slide

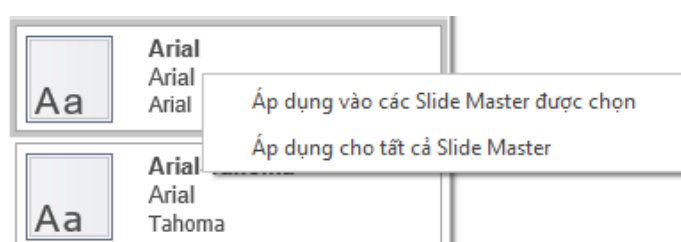
Sử dụng màu của chủ đề cho phép bạn áp dụng bảng màu phù hợp cho bản cái slide và bố cục của nó. Bạn có thể xem trước một bộ màu chủ đề bằng cách nhấp vào tab **Bản cái slide** > **Màu**  và di chuột qua nó.



- Để áp dụng màu của chủ đề cho một hay nhiều bản cái slide được chọn, nhấp vào màu đấy hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Áp dụng cho những bố cục được lựa chọn**.
- Để áp dụng màu của chủ đề tất cả các bản cái slide, nhấp chuột phải vào màu đó > **Áp dụng cho tất cả bố cục**.
- Nếu thay đổi đó làm bạn không thỏa mãn, nhấp vào **Đặt lại màu chủ đề bản chiếu** để khôi phục lại màu ban đầu.
- Để tạo bộ màu chủ đề theo ý mình, chọn **Tạo màu chủ đề....**
- Để xem thêm về các màu chủ đề, xem **Làm việc với màu chủ đề**.


Áp dụng phong chữ của chủ đề cho Bản cái slide

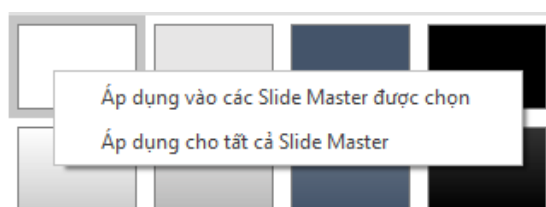
Sử dụng phong chữ chủ đề cho phép bạn áp dụng nhất quán các phong chữ cho một bản cái slide và các bố cục của chúng. Bạn có thể xem trước bộ phong chữ chủ đề này bằng cách nhấp vào tab **Bản cái slide** > **Phông**  và di chuột qua nó.



- Để áp dụng bộ phong chữ của chủ đề cho một hay nhiều bản cái slide được chọn, chỉ cần nhấp chuột vào bộ phong chữ đó hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Áp dụng cho những bố cục được lựa chọn**.
- Để áp dụng bộ phong chữ của chủ đề cho tất cả các bản cái slide, nhấp chuột phải vào phong chữ đó > **Áp dụng cho tất cả bố cục**.
- Để áp dụng bộ phong chữ của chủ đề cho một hay nhiều bố cục được chọn, nhấp chuột phải vào bộ phong chữ đó > **Áp dụng cho những bố cục được lựa chọn**. Nếu việc thay đổi này không làm bạn hài lòng, chọn **Đặt lại phong chủ đề bản chiếu** để khôi phục lại các phong chữ ban đầu.
- Để tạo bộ phong chữ chủ đề theo ý mình, chọn **Tạo phong chủ đề....**
- Để xem thêm chi tiết về phong chủ đề, xem **Làm việc với phong chủ đề**.

Áp dụng kiểu nền tạo sẵn cho bản cái slide


Sử dụng kiểu nền có sẵn cho phép bạn áp dụng nhất quán một kiểu nền cho một bản cái slide và các bố cục của chúng. Bạn có thể xem trước kiểu nền này bằng cách nhấp vào tab **Bản cái slide** > **Kiểu nền**  và di chuột qua nó.



- Để áp dụng một kiểu nền cho một hay nhiều bản cái slide được chọn, chỉ cần nhấp chuột vào kiểu nền đó hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Áp dụng cho những bố cục được lựa chọn**.
- Để áp dụng một kiểu nền cho tất cả các bản cái slide, nhấp chuột phải vào kiểu nền đó > **Áp dụng cho tất cả bố cục**.
- Để áp dụng một kiểu nền có sẵn cho một hay nhiều bố cục được chọn, nhấp chuột phải vào kiểu nền đó > **Áp dụng cho tất cả bố cục**. Nếu việc thay đổi này không làm bạn hài lòng, chọn **Đặt lại nền bản chiếu** để khôi phục lại kiểu nền ban đầu.
- Để ẩn đồ họa nền từ bản cái slide, chọn **Ẩn đồ họa nền**. Tùy chọn này chỉ có sẵn cho bố trí tùy chỉnh.
- Để tùy chỉnh một kiểu nền có sẵn, sử dụng các lựa chọn trong cửa sổ **Thuộc tính** > **Tô kiểu nền**.
- Để xem thêm về các kiểu nền có sẵn, xem **Làm việc với kiểu nền có sẵn**.

Thay đổi kích thước Slide

Kích thước của các bố cục trong chế độ xem bản cái slide cũng giống như kích thước các slide trong chế độ xem thông thường. Nếu bạn muốn thay đổi kích thước slide cũng như kích thước các bố cục:

- Trong chế độ xem bản cái slide, chọn tab **Bản cái slide** > **Kích thước Slide** .
- Trong chế độ xem thông thường, chọn tab **Thiết kế** > **Kích thước Slide**.
- Để thay đổi kích thước mặc định của slide khi tạo các bài giảng mới, nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Tùy chọn** > **Thông tin chung** > **Kích thước mặc định của bài giảng**.


Lưu ý: Kích thước slide không áp dụng cho **các bài giảng responsive**.

Áp dụng các bố cục cho các slide

Có nhiều cách để áp dụng các bố cục cho các slide trong bài giảng của bạn. Bạn có thể thêm một slide mới đang sử dụng bố cục mà bạn thiết kế hoặc thay đổi bố cục của một slide có sẵn.

Áp dụng bố cục cho các slide mới


Để áp dụng bố cục cho các slide mới, ở chế độ xem thông thường:

1. Trên tab **Trang đầu** hoặc **Slide**, nhấp vào mũi tên trên nút **Slide mới** .
2. Chọn một bố cục.

Một slide mới đang sử dụng bố cục được chọn sẽ được thêm ngay dưới slide hiện tại.

Thay đổi bố cục cho các slide có sẵn

Để thay đổi bố cục cho các slide có sẵn:

1. Chọn một hay nhiều slide mà bạn muốn thay đổi bố cục.
2. Trên tab **Home** hoặc **Slide**, chọn **Bố cục** .

Bố cục được chọn sẽ áp dụng cho tất cả các slide được chọn. Ngoài ra, trong cửa sổ **Slide**, bạn có thể nhấp chuột phải vào các slide được chọn > **Bố trí** và chọn một bố cục.

Sử dụng Bản cái trang phản hồi

Tổng quan về Bản cái trang phản hồi

Bản cái trang phản hồi cho phép bạn tạo các lớp phản hồi được hiển thị dưới dạng cửa sổ bật lên trên slide. Với tính năng này, bạn có thể dễ dàng hiển thị và chỉnh sửa phản hồi phức tạp. Các lớp cung cấp cho người dùng thông tin phản hồi về kết quả của họ. Chúng cũng chứa các nút cho phép người dùng quyết định làm gì tiếp theo. Bạn có thể chỉnh sửa văn bản của các lớp, thêm nhiều đối tượng như nút hoặc hình ảnh vào các lớp để cung cấp cho người dùng nhiều thông tin hoặc chi tiết hơn.

Thông báo phản hồi hiện đang được tách riêng với slide cũng như bản cái slide để người dùng có thể thoải mái chỉnh sửa và tùy chỉnh nó.

1. Nhìn chung, bản cái trang phản hồi cũng giống như **bản cái slide**, ngoại trừ vài sự khác biệt sau:

- Các lớp phản hồi được sử dụng trực tiếp trong hành động Ẩn/Hiện lớp phản hồi. Bạn có thể chọn bất kỳ lớp nào trong danh sách để ẩn/hiện khi thêm các sự kiện và hành động cho các đối tượng.
- Các trình giữ chỗ trong lớp phản hồi được coi như là các đối tượng thông thường. Bạn có thể tùy chỉnh chúng theo cách mà bạn muốn. Bên cạnh đó, bạn cũng có thể thay đổi kiểu nền cho lớp phản hồi. Kiểu nền sẽ được thừa kế từ bố cục phản hồi chính.

2. Lớp phản hồi gần giống như slide. Vì thế, người sử dụng có thể thêm đối tượng, hình động hoặc chuyển tiếp giữa các slide cho nó.

3. Trong các phiên bản trước của ActivePresenter, hành động mặc định của các sự kiện khi thực hiện đúng/sai, hoàn thành/chưa hoàn thành và hết thời gian là sẽ hiện ra thông báo phản hồi tương ứng. Ví dụ: khi người dùng trả lời đúng một câu hỏi, một thông báo đúng sẽ xuất hiện. Tuy nhiên, trong phiên bản này, những sự kiện đó có hành động mặc định là hiển thị lớp phản hồi. Ví dụ, hành động mặc định của sự kiện khi trả lời đúng là sẽ hiển thị lớp phản hồi đúng.


☐	Câu hỏi_2
◆	Thực hiện đúng
	Hiển thị lớp phản hồi (Chặn): Phản hồi đúng
◆	Thực hiện sai
	Hiển thị lớp phản hồi (Chặn): Phản hồi sai
	Nếu Thử bằng với Lần cuối
	Hiển thị lớp phản hồi (Chặn): Phản hồi thử lại
	Nếu Thử không bằng Lần cuối
◆	Chưa hoàn thành
	Hiển thị lớp phản hồi (Chặn): Phản hồi chưa hoàn thành
◆	Hết thời gian
	Hiển thị lớp phản hồi (Chặn): Phản hồi hết giờ
☑	Ô đánh dấu_7
☑	Ô đánh dấu_6
☑	Ô đánh dấu_5
☑	Ô đánh dấu_4

Các thông báo phản hồi mặc định cho các đối tượng tương tác giống như Nhấp chuột, Gõ phím, Hộp văn bản, Ô kéo thả được giữ nguyên, không đổi.

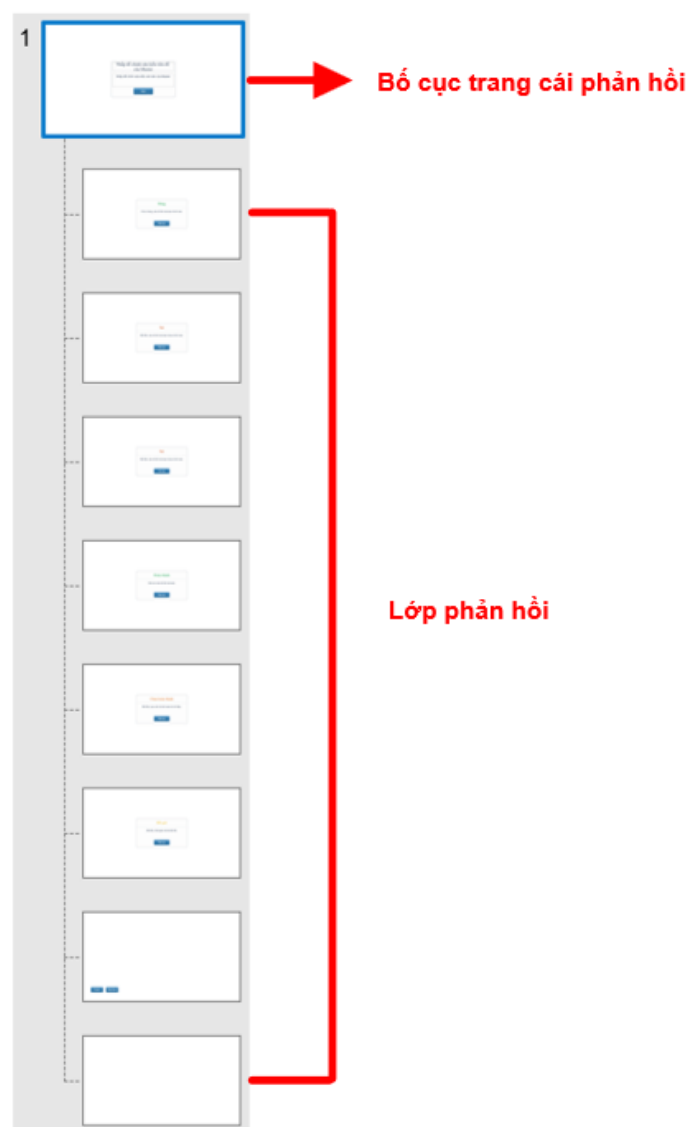
4. Hành động hiển thị một lớp phản hồi có hai lựa chọn:

- **Ẩn sau khi:** Lớp phản hồi sẽ tự động ẩn đi sau một khoảng thời gian được thiết lập trong hộp.
- **Chặn:** Chức năng này sẽ khóa Dòng thời gian chính khi lớp phản hồi đang hiển thị.

Mở và đóng chế độ xem Bản cái trang phản hồi

Để mở chế độ xem bản cái trang phản hồi và chỉnh sửa bố cục trang cái phản hồi mặc định, trong tab **Khung nhìn**, chọn **Bản cái trang phản hồi** . Sau đó, bản cái phản hồi sẽ xuất hiện ở khung bên trái. Nếu không có bản cái phản hồi tùy chỉnh nào, bạn sẽ nhìn thấy bản cái phản hồi mặc định.

Theo mặc định, một bản cái phản hồi bao gồm ít nhất một bố cục phản hồi chính và 7 lớp phản hồi tích hợp. Các lớp phản hồi được sử dụng trong các sự kiện câu hỏi. Tuy nhiên, bạn có thể tự do tùy chỉnh chúng để đáp ứng nhu cầu của bạn. Bạn cũng có thể thêm nhiều lớp phản hồi.

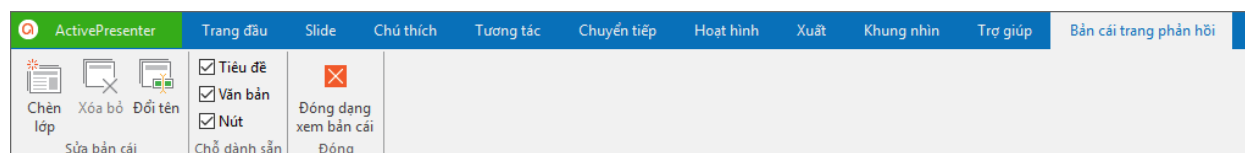


- **Lớp phản hồi đúng:** Được sử dụng trong sự kiện Thực hiện đúng để cho người dùng biết câu trả lời của họ là chính xác.
- **Lớp phản hồi sai:** Được dùng trong sự kiện Thực hiện sai nếu lần trả lời hiện tại là lần thứ cuối cùng, cho người dùng biết câu trả lời của họ là không chính xác.
- **Lớp phản hồi thử lại:** Được dùng trong sự kiện Thực hiện sai nếu lần trả lời hiện tại không phải là lần thứ cuối cùng. Thông báo này cho người dùng biết câu trả lời của họ là không chính xác và họ có thể thử lại lần nữa.
- **Lớp phản hồi hoàn thành:** Được dùng trong sự kiện Hoàn thành để cho người dùng biết họ đã hoàn thành câu trả lời.
- **Lớp phản hồi chưa hoàn thành:** Được sử dụng trong sự kiện Chưa hoàn thành. Thông báo này cho người dùng biết rằng họ cần phải hoàn thành câu trả lời trước khi chuyển sang hành động tiếp theo.
- **Lớp phản hồi Hết giờ:** Được sử dụng trong sự kiện Hết thời gian. Thông báo này hiện ra cho người dùng biết rằng thời gian hoàn thành công việc đã hết.
- **Lớp phản hồi xem lại:** Lớp phản hồi này được sử dụng trong chế độ xem lại. Nó được kích hoạt trong sự kiện Khi Tải của slide. Bạn có thể sử dụng biến **apReviewMode** để kiểm tra xem bài giảng có ở trong chế độ xem lại hay không. Có

hai nút trong lớp này (Trước và Tiếp theo). Chúng cho phép người dùng điều hướng bài giảng khi đang xem lại khóa học.


- **Lớp phản hồi trống:** Một lớp phản hồi giữ nguyên.

ActivePresenter cung cấp cho bạn tab **Bản cái trang phản hồi** với các công cụ giúp bạn điều chỉnh các thông báo phản hồi.



Với tab này, bạn có thể:



- Thêm các bố cục mới. Các bố cục mới được thêm vào sẽ tương tự như bố cục phản hồi chính.
- Xóa hoặc đổi tên các bố cục được chọn.
- Xác định các trình giữ chỗ sẽ được chứa trong bố cục được chọn (tiêu đề, văn bản và nút).

Để đóng chế độ xem bản cái trang phản hồi, nhấp vào nút **Đồng dạng xem bản cái**  trong tab **Bản cái trang phản hồi**. Tất cả các thay đổi sẽ được áp dụng cho các thông báo phản hồi.

Thêm các lớp phản hồi mới

ActivePresenter cho phép thêm nhiều lớp phản hồi mới nếu bạn muốn.

Để thêm một lớp phản hồi trong Trang cái phản hồi, hãy thực hiện một trong các cách sau:


- Trong tab **Bản cái trang phản hồi**, chọn **Chèn lớp** .
- Nhấp phải chuột vào bất kỳ chỗ nào bên khung bên trái và chọn **Chèn lớp** .

Lưu ý mỗi trang cái slide có thể chỉ có một bản cái phản hồi và bạn không thể thêm các bản cái phản hồi khác vào đó.

Quản lý Bản cái trang phản hồi và các lớp

Nhân đôi các lớp phản hồi

ActivePresenter cho phép bạn nhân đôi các lớp phản hồi, làm cho việc tạo các lớp tương tự khi cần trở nên dễ dàng hơn. Bạn không thể nhân đôi trang cái phản hồi.

Để làm được điều đó, nhấp chuột phải vào bất kỳ lớp nào trong khung bên trái > **Nhân đôi lớp** .

Sao chép các lớp phản hồi

Để sao chép một lớp, chọn lớp > nhấn tổ hợp phím **CTRL+C** hoặc nhấp chuột phải vào lớp đó, và chọn **Sao chép**. Bạn không thể sao chép bố cục phản hồi chính.

- Nhấn tổ hợp phím **CTRL+V** hoặc nhấp chuột phải và chọn **Dán**. ActivePresenter sẽ dán lớp được sao chép.
- Nhấp chuột phải và chọn **Dán (Giữ định dạng nguồn)**. Sau đó, lớp sao chép sẽ được nhân đôi.


Xóa các lớp

Nếu bạn không muốn sử dụng bất kỳ lớp nào, hãy loại bỏ chúng. Lưu ý rằng bạn không thể xóa bố cục phản hồi chính.

Để xóa các lớp, chọn lớp cần xóa và kích vào **Xóa bỏ** trong tab **Bản cái trang phản hồi** hoặc nhấn phím **DELETE**.

Đổi tên bố cục chính và các lớp

Chọn một trong các cách sau để đổi tên cho bố cục chính và các lớp:


- Chọn bố cục chính/các lớp > tab **Bản cái trang phản hồi** > **Đổi tên** .
- Nhấp chuột phải vào bố cục chính hoặc các lớp > **Đổi tên Master/Đổi tên lớp**.

Thêm và Xóa các trình giữ chỗ

Mỗi bố cục và lớp có thể có ba trình giữ chỗ trở lên bao gồm tên tiêu đề, văn bản và nút. Để ẩn/hiện chúng trên trang phản hồi, đơn giản nhất là bỏ chọn/chọn các ô đánh dấu của các thuộc tính tương ứng.

Kiểu thông báo phản hồi

Bạn có thể thoải mái thay đổi màu nền và kiểu nút của các thông báo phản hồi. Bên cạnh đó, phong chữ và kích thước cũng có thể chỉnh sửa được. Mỗi thay đổi trong bố cục chính sẽ được áp dụng cho tất cả các lớp tương ứng

- Để thay đổi kiểu nền, trong chế độ xem bản cái trang phản hồi, chọn bố cục trên Canvas > tab **Kiểu & Hiệu ứng**  > thay đổi màu nền, đường nét, đổ bóng mà bạn muốn. Chú ý là bạn không thể thay đổi kiểu cho toàn bộ thông báo trong lớp. Bạn chỉ có thể làm điều đó trong bố cục chính.
- Để thiết kế nút của thông báo, chọn nút > tab **Định dạng** > thay đổi hình dáng, kiểu,... cho nút.
- Để thay đổi kiểu phong chữ, kích thước và màu sắc của văn bản, chọn văn bản và sử dụng các nút và lệnh trong tab **Trang đầu** hoặc trên thanh công cụ định dạng được hiển thị khi chọn văn bản.


Làm việc với Slide

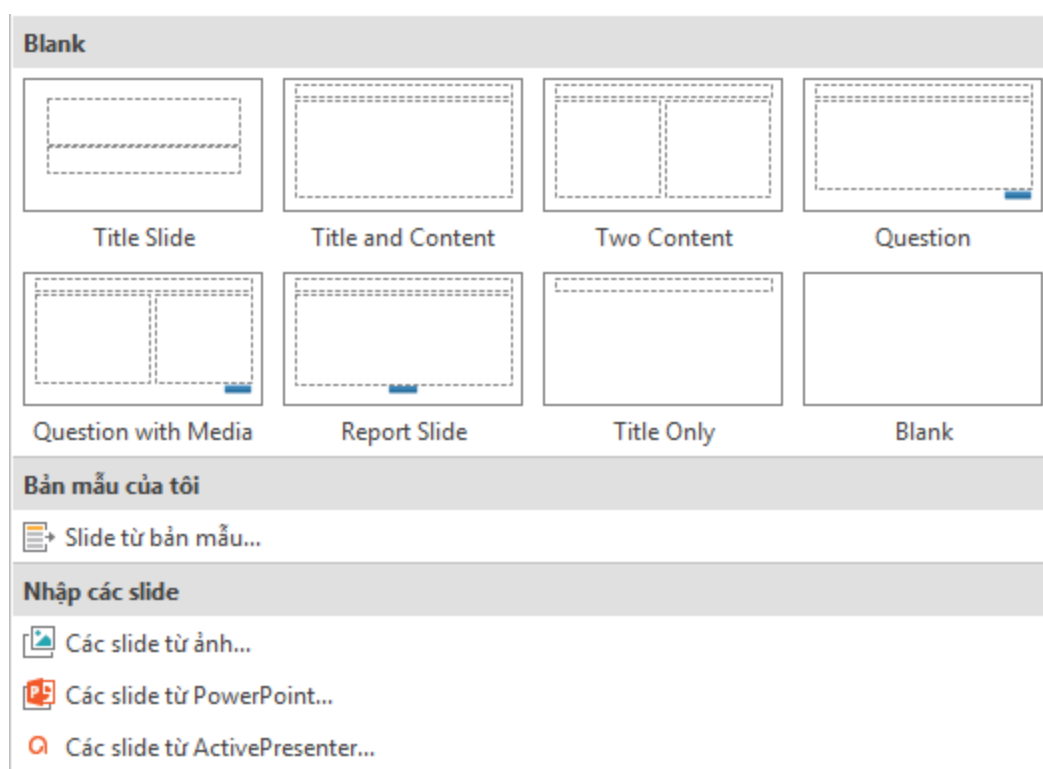
Thêm Slide

Thêm slide là bước rất cơ bản khi làm việc trong ActivePresenter. Có một số cách khác nhau để thêm các slide, từ việc thêm mới đến việc sao chép các slide từ các bài giảng khác.

Thêm Slide



Thêm các slide trống


Để thêm một slide mới, trong tab **Trang đầu** hoặc tab **Slide**, nhấp vào mũi tên trên nút **Slide mới**  và chọn một slide từ thư viện slide.



Bạn cũng có thể chỉ cần nhấp vào nút **Slide mới** hoặc nhấp chuột phải bên cửa sổ **Slides** > **Slide mới** để thêm một slide mới có cùng bố cục với slide hiện tại. Slide mới sẽ được thêm ngay bên dưới slide hiện tại.




Các slide luôn luôn đi kèm với các bố cục. Bạn có thể:

- **Thay đổi bố cục:** Nhấp vào tab **Trang đầu** hoặc **Slide** > **Bố trí**  > chọn một bố cục. Hoặc, trong cửa sổ **Slides**, nhấp chuột phải vào một slide > **Bố trí** > chọn một bố cục khác.
- **Khôi phục các bố cục gốc:** Nhấp vào tab **Trang đầu** hoặc **Slide** > **Xác lập lại** . Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào một slide > **Đặt lại slide**.

- **Chỉnh sửa và tạo mới các bố cục:** Nhấp vào tab **Khung nhìn** > **Bản cái slide**  để mở chế độ xem bản cái slide.



Ghi các slide

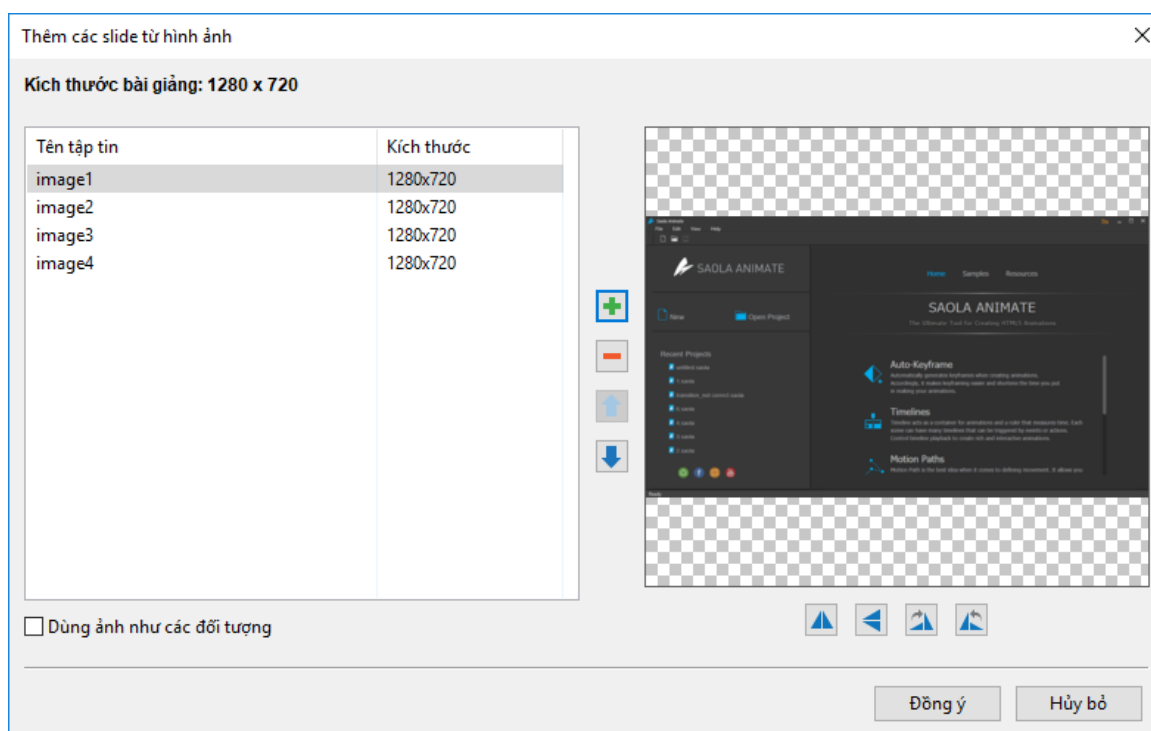
ActivePresenter cho phép bạn ghi lại screencast hoặc mô phỏng phần mềm và chèn chúng dưới dạng các slide mới trong bài giảng của bạn. Có hai cách để làm điều đó tương tự như việc ghi các bài giảng, nhưng thay vì tạo các bài giảng mới, chúng chỉ tạo các slide mới trong bài giảng hiện tại.

Để ghi các slide mới, nhấp vào tab **Trang đầu** > **Quay màn hình**  **Quay video màn hình**  hoặc **Quay mô phỏng phần mềm** . Bạn cũng có thể tìm thấy hai nút này trong tab **Slide**.







Thêm ảnh như slide



Bạn có thể thêm một tập các ảnh vào ActivePresenter dưới dạng các slide. Các định dạng đầu vào hình ảnh được hỗ trợ bao gồm BMP, PNG, JPG, JPEG, JPE, GIF, ICO, CUR, ANI và XPM.

Để thêm ảnh vào như slide, trong tab **Trang đầu**, nhấp vào mũi tên trên nút **Slide mới**  > **Các slide từ ảnh...** . Hoặc nhấp vào tab **Slide** > **Nhập hình ảnh** .



Trong hộp thoại xuất hiện, bạn có thể:




- **Thêm ảnh:** Nhấp vào nút **Thêm**  để thêm các ảnh có trong máy của bạn.
- **Xóa ảnh:** Nhấp vào nút **Xóa**  nếu bạn không muốn chọn ảnh đó nữa.
- **Sắp xếp lại ảnh:** Nhấp vào mũi tên  hoặc  để sắp xếp lại vị trí của ảnh cũng như vị trí của slide trong cửa sổ **Slide**.
- **Lật ảnh:** Nhấp vào  hoặc  để lật các ảnh theo chiều dọc hoặc ngang.

- **Quay ảnh:** Nhấp vào  hoặc  để quay ảnh sang phải hoặc trái một góc 90°.
- Chọn **Dùng ảnh như các đối tượng** nếu bạn muốn các ảnh được thêm vào trong mỗi slide như là đối tượng của slide. Trái lại, các ảnh sẽ được coi như là ảnh nền của từng slide.

Lưu ý: Các ảnh sẽ bị cắt bớt nếu kích thước của chúng lớn hơn kích thước của slide. Trong trường hợp này, bạn có thể thay đổi kích thước của slide để các ảnh hiển thị đúng.




Thêm các slide từ PowerPoint

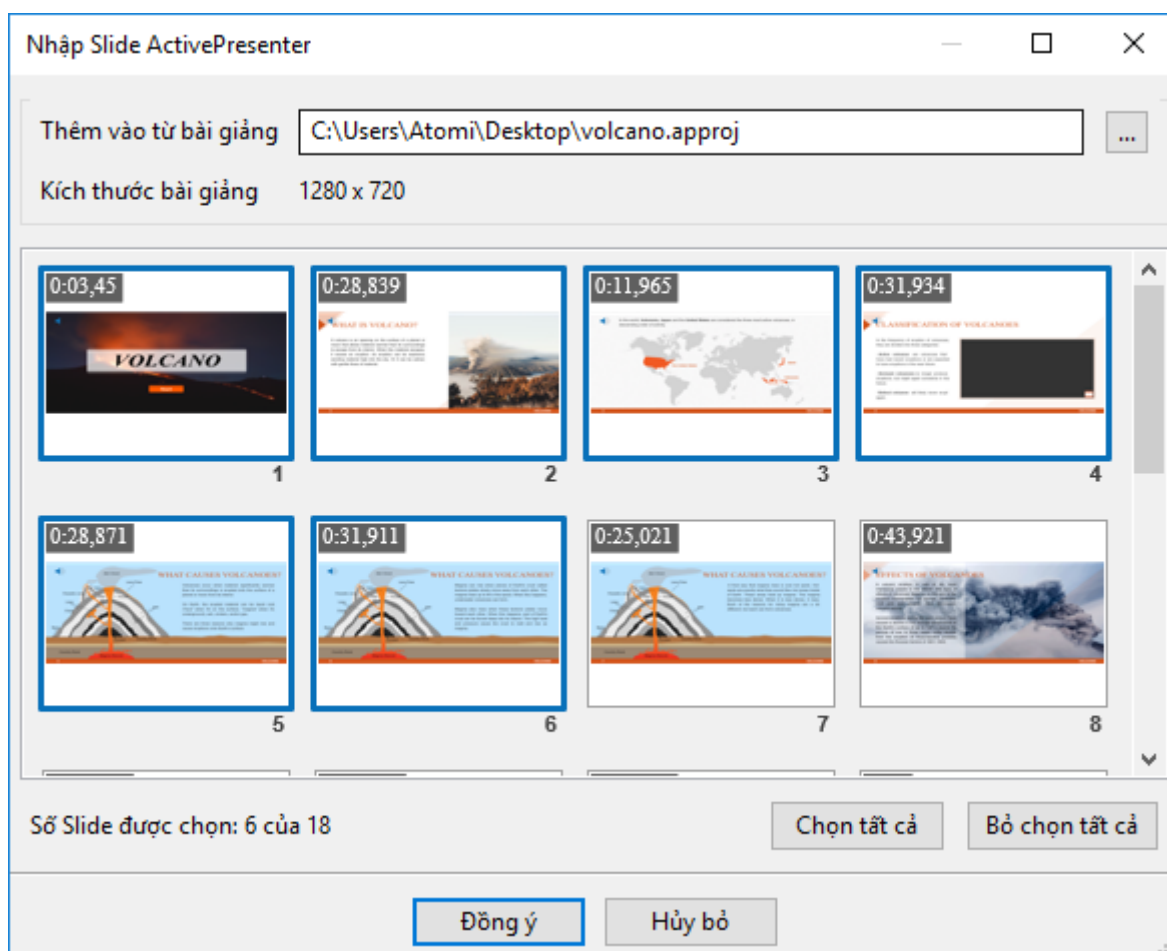
Bạn có thể chuyển đổi các slide trong PowerPoint thành các slide mới trong bài giảng hiện tại. Điều này cũng tương tự như là việc tạo một bài giảng mới bằng cách chuyển đổi bài thuyết trình từ PowerPoint. Tuy nhiên, thay vì tạo các bài giảng mới, bạn chỉ cần tạo các slide mới trong bài giảng hiện tại.

Để chèn các slide từ bản trình bày PowerPoint, trong tab **Trang đầu**, nhấp vào nút **Slide mới**  **Nhập từ PowerPoint...** . Hoặc nhấp vào tab **Slide** > **Nhập từ PowerPoint** .

Thêm các slide từ các bài giảng ActivePresenter

Bạn có thể tái sử dụng các slide từ bài giảng ActivePresenter khác. Để làm được điều đó:

1. Trong tab **Trang đầu**, nhấp vào mũi tên trên nút **Slide mới**  > **Nhập từ ActivePresenter...** . Hoặc nhấp vào tab **Slide** > **Nhập ActivePresenter** .
2. Chọn một bài giảng ActivePresenter.
3. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn các slide bạn muốn sử dụng.
4. Nhấp vào nút **Đồng ý** để nhập các slide.




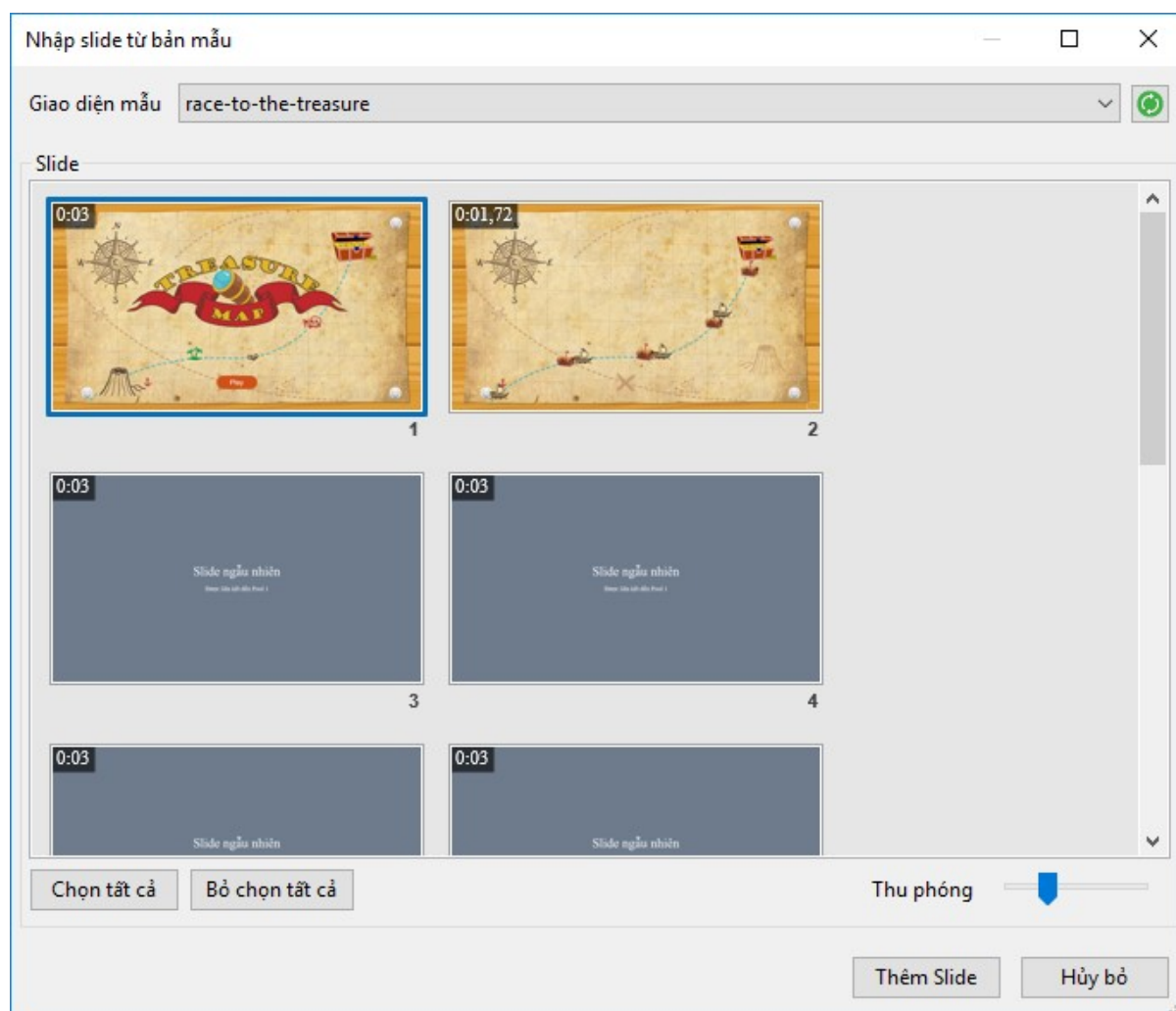
Bạn cũng có thể sao chép các slide cho các bài giảng. Tuy nhiên, hãy nhớ rằng các bài giảng khác nhau thì kích thước các slide cũng có thể khác nhau. Vì thế, nhập hoặc sao chép các slide có thể làm cho nội dung của slide bị cắt xén hoặc bóp méo. Vì thế, hãy luôn luôn kiểm tra **kích thước slide** cả ở bài giảng nguồn và đích trước khi thêm.

Thêm các slide từ bản mẫu

Bên cạnh các chủ đề, bạn cũng có thể thêm các bản mẫu slide (hay còn gọi là bản mẫu) để tạo các bài giảng mới một cách nhanh chóng với các bố cục và nội dung slide có sẵn. Mọi thứ bạn thêm vào một slide được tái sử dụng khi bạn sử dụng các bản mẫu slide.

Để thêm các slide từ một slide mẫu, bạn cần:

1. Trong tab **Trang đầu** hoặc tab **Slide**, nhấp vào mũi tên cạnh nút **Slide mới**  > **Slide từ bản mẫu....**
2. Chọn bản mẫu trong cửa sổ hiện ra.
3. Chọn các slide mà bạn muốn dùng.
4. Nhấp vào **Thêm Slide** để thêm các slide vào bài giảng hiện tại.



Chú ý: Các bản mẫu slide chỉ xuất hiện trong cửa sổ khi chúng được lưu trữ trong thư mục ActivePresenter Templates (*C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates (for Windows)* or */Users//Documents/ActivePresenter Templates (for macOS)*).

Sao chép các slide

Bạn có thể sao chép các slide trong cùng một bài giảng hoặc trong các bài giảng khác nhau. Để sao chép các slide, bạn cần:

1. Chọn một hay nhiều slide.
2. Nhấn tổ hợp phím **CTRL + C** hoặc nhấp chuột phải và chọn **Sao chép**. Ngoài ra, bạn có thể chọn **Sao chép** trên tab **Trang đầu**.
3. Bạn có thể dán các slide đã được sao chép vào cùng một bài giảng hoặc trên các bài giảng khác nhau. Các slide được sao chép sẽ được thêm ngay bên dưới slide hiện tại.
 - Để lấy chủ đề của slide hiện tại: Nhấn **CTRL+V** hoặc nhấp chuột phải > **Dán** hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Dán (Sử dụng Chủ đề đích)**. Điều này sẽ điều chỉnh các slide được sao chép để phù hợp với **chủ đề** đích.
 - Để duy trì chủ đề của các slide bạn đang sao chép: Nhấp chuột phải > **Dán (Giữ định dạng nguồn)** hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Dán (Giữ định dạng nguồn)**. Điều này sẽ làm cho các slide được sao chép giữ định dạng chủ đề ban đầu của chúng.


Xóa các slide

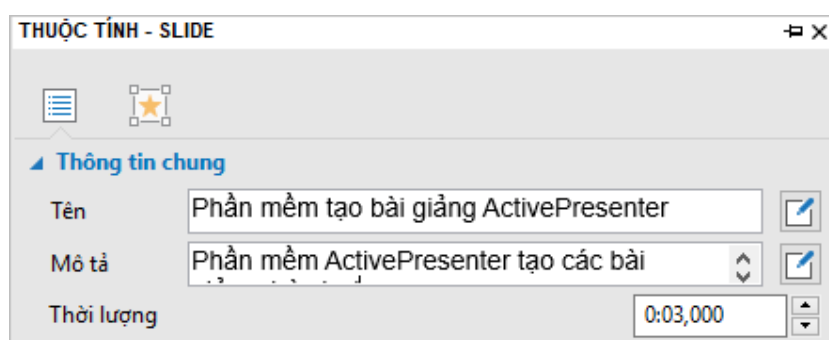
Nếu bạn không muốn dùng một slide, chọn nó và nhấn phím **DELETE**. Hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Xóa**. Bạn có thể giữ phím **CTRL** trong khi chọn slide để chọn nhiều slide và xóa chúng cùng một lúc.

Thay đổi thuộc tính Slide

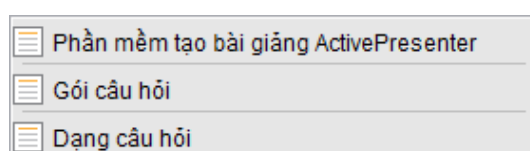
Tên Slide

Việc dùng các tên slide để nhận biết luôn luôn là một ý tưởng tốt giúp bạn dễ dàng tìm thấy chúng sau này.


Để đặt tên slide, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Thuộc tính Slide** > **Thông tin chung**. Đặt tên và mô tả slide bằng các hộp văn bản tương ứng. Bạn có thể chỉnh sửa thêm tên slide và mô tả bằng cách nhấp vào nút **Chỉnh sửa**  bên cạnh hộp văn bản.

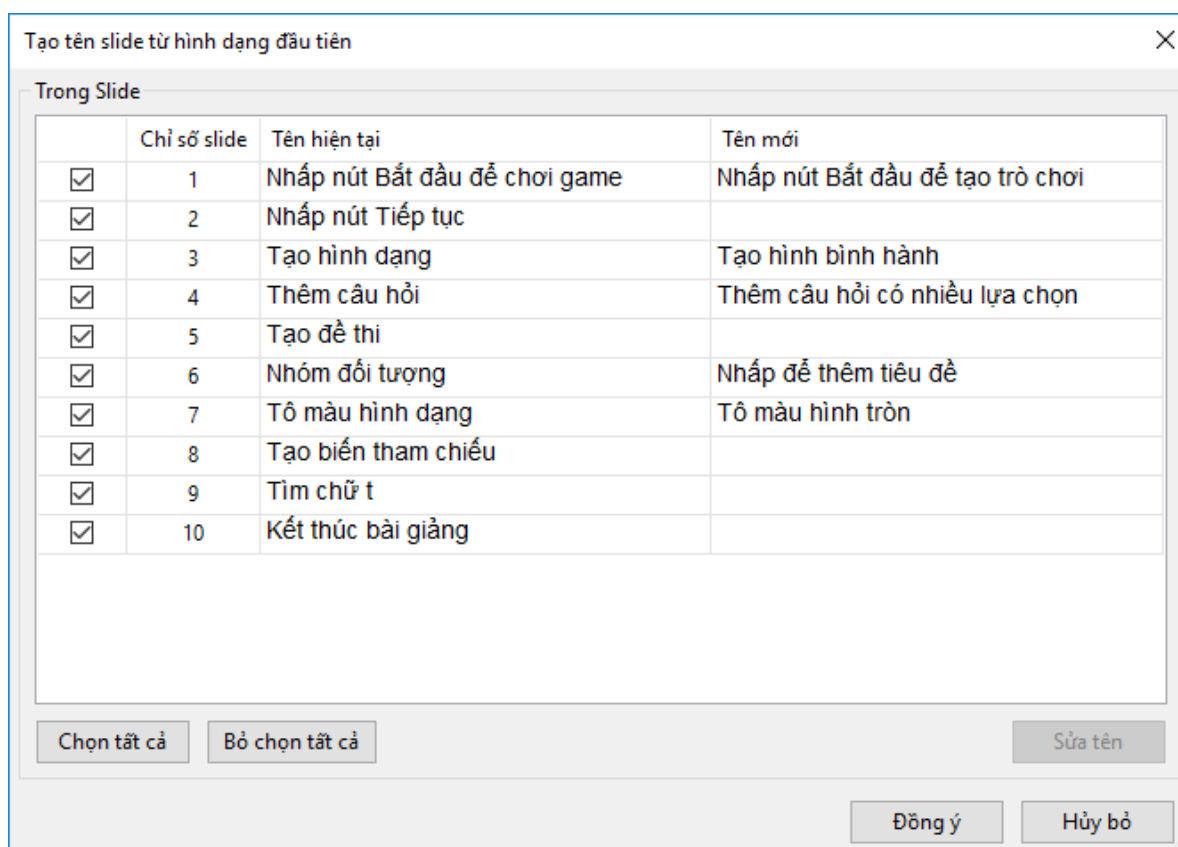


Trong cửa sổ **Slide**, nếu chế độ xem là Slide dạng tiêu đề (nhấp chuột phải vào cửa sổ **Slide** > **Slide dạng tiêu đề**), bạn có thể nhấp đúp vào từng mục > **Chỉnh sửa tên** để đặt tên cho slide.



Một cách khác để đặt tên cho các slide là sử dụng thao tác đổi tên hàng loạt từ hình dạng đầu tiên trong mỗi slide. Điều này rất hữu ích khi bạn muốn đặt tên các slide trong một **mô phỏng phần mềm**. Làm như sau:

1. Nhấp vào tab **Slide** > **Các thao tác theo lô**  > **Tạo tên slide từ hình dạng đầu tiên**.
2. Trong hộp thoại xuất hiện, cột **Tên hiện tại** hiển thị tên hiện tại của các slide trong khi cột **Tên mới** hiển thị văn bản bên trong hình dạng đầu tiên của mỗi slide. Để đặt tên cho một slide, nhấp đúp vào tên trong cột **Tên mới** hoặc chọn một hàng > **Sửa tên**.



3. Chọn slide bạn muốn đổi tên bằng cách chọn các ô đánh dấu tương ứng.
4. Chọn **Đồng ý** để áp dụng các thay đổi.

Sắp xếp các slide

Trong cửa sổ **Slides**, chỉ cần kéo một slide tới vị trí bạn muốn. Hãy nhớ rằng bạn không thể kéo các trang chiếu khi **chế độ xem** là các slide dạng tiêu đề.

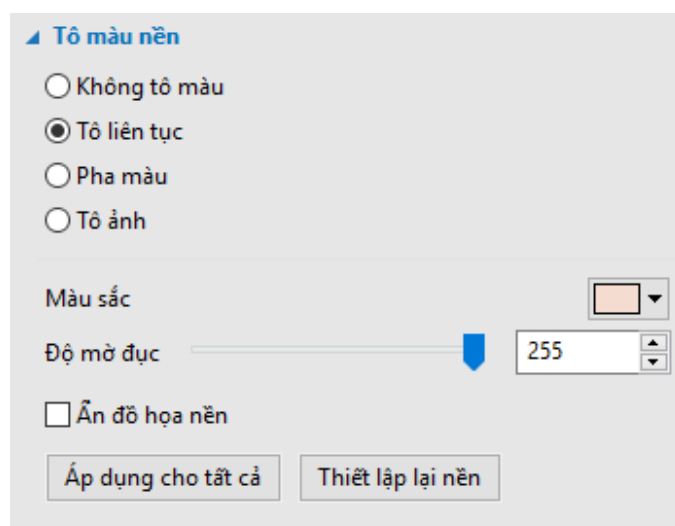
Tự chuyển slide

Theo mặc định, bản trình bày sẽ nhảy tới slide kế tiếp ngay lập tức khi slide hiện tại kết thúc nhờ vào tùy chọn **Tự chuyển slide**. Bạn có thể tìm thấy tùy chọn này trong cửa sổ **Thuộc tính > Thuộc tính của Slide > Thông tin chung** và chọn **Tự chuyển slide**.

Bạn có thể ẩn chức năng này và chọn **các hành động** như Tiếp tục bài trình chiếu, Lên trước và Chuyển đến slide để chuyển tiếp các slide.

Thay đổi kiểu tô màu nền

Bạn có thể tô nền cho slide với một trong các tùy chọn Tô liên tục, Pha màu, hoặc Tô ảnh. Hoàn thành việc này bằng cách sử dụng phần **Tô màu nền** trong cửa sổ **Thuộc tính**.



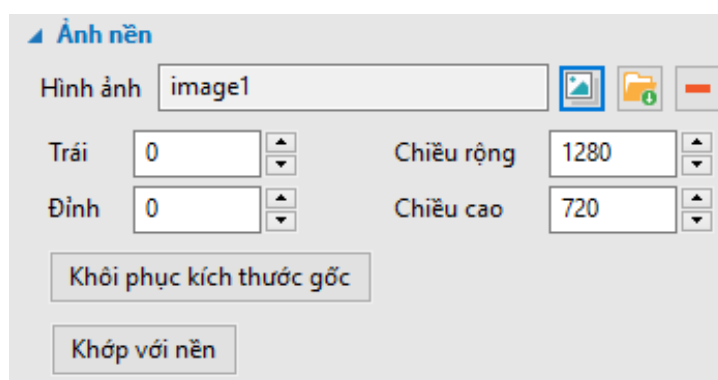
Ngoài ra, bạn có thể:

- **Ẩn đồ họa nền:** Ẩn đồ họa nền của **bản cái slide**.
- **Áp dụng cho tất cả:** Áp dụng kiểu tô nền của slide hiện tại cho tất cả các slide trong bài giảng của bạn.
- **Thiết lập lại nền:** Khôi phục lại kiểu nền mặc định cho slide hiện tại.

Thêm ảnh nền cho các slide

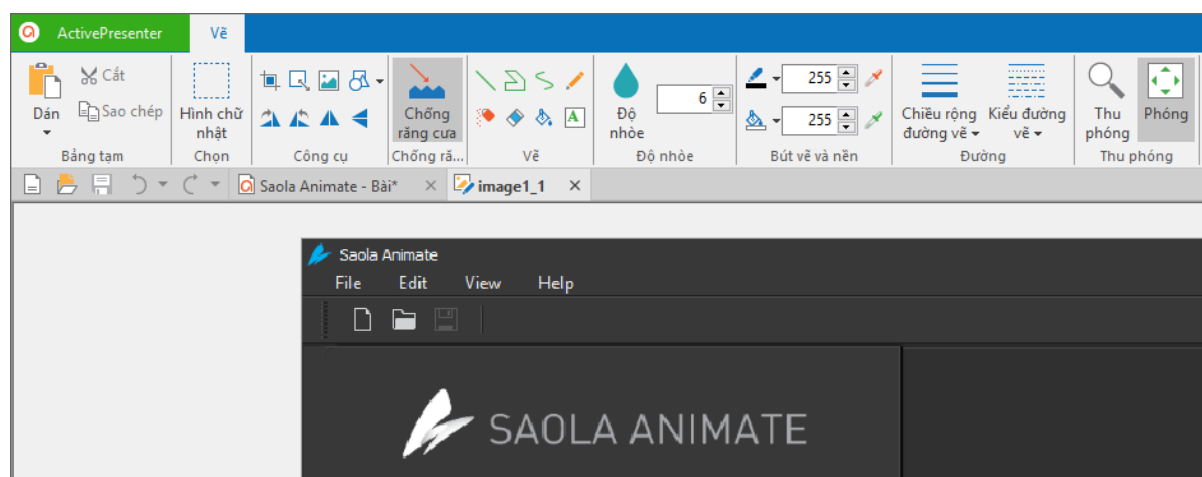
Ngoài các kiểu tô nền, bạn có thể thêm ảnh nền vào các slide. Làm như sau:

1. Chọn một hay nhiều slide.
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Thuộc tính của slide > Ảnh nền**.



3. Chọn một ảnh từ bài giảng của bạn hoặc từ máy tính .
4. Chỉ định vị trí và kích thước bằng cách sử dụng các hộp **Trái**, **Đỉnh**, **Chiều rộng** và **Chiều cao**.
5. Nếu bạn muốn trở về kích thước ban đầu của ảnh, chọn **Khôi phục kích thước gốc**.
6. Nếu bạn muốn kéo dài hình ảnh sao cho vừa với nền, hãy bấm **Khớp với nền**.
7. Nếu bạn không muốn hình ảnh nền nữa, bấm **Bỏ ảnh nền** .

Để chỉnh sửa thêm hình nền, trên Canvas, bấm chuột phải slide > **Chỉnh sửa hình ảnh viền** hoặc bấm vào tab **Slide > Chỉnh sửa hình ảnh viền**. Thao tác này sẽ mở cửa sổ chỉnh sửa hình ảnh và tab **Vẽ** giúp bạn chỉnh sửa hình ảnh theo ý muốn.



Trong khi đang chỉnh sửa ảnh nền, nếu bạn kích vào nút **Lưu** trên thanh công cụ truy cập nhanh, tất cả các thay đổi sẽ được áp dụng và phản ánh trong slide. Khi bạn hoàn thành việc chỉnh sửa, hãy đóng cửa sổ **Chỉnh sửa hình ảnh** và quay về chỉnh sửa slide.

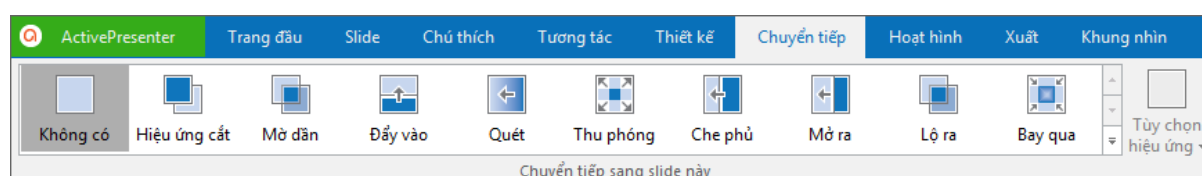
Thêm các hiệu ứng chuyển tiếp slide

Các hiệu ứng chuyển tiếp slide cho biết slide hiện tại đã kết thúc và bắt đầu một slide khác trong khi trình bày. Bạn có thể kiểm soát kiểu cũng như tốc độ của các hiệu ứng chuyển tiếp và áp dụng các hiệu ứng khác nhau cho các slide khác nhau trong bài giảng của mình.

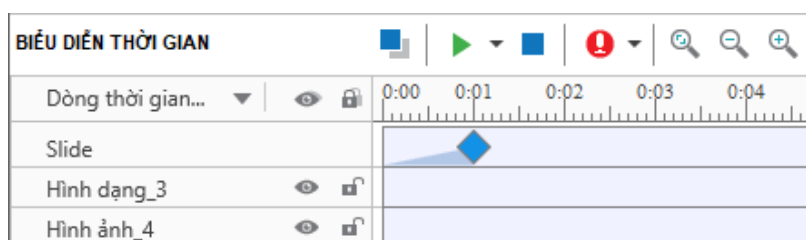
Thêm các hiệu ứng chuyển tiếp

Để áp dụng hiệu ứng chuyển tiếp slide:

1. Trong cửa sổ **Slide**, chọn một hay nhiều slide.
2. Nhấp vào tab **Chuyển tiếp** > chọn một hiệu ứng.



3. Chọn hướng của hiệu ứng (nếu có) và thời gian của nó.
4. Trên cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, hiệu ứng chuyển tiếp được biểu thị bởi một hình thoi màu xanh. Nhấp vào nút **Xem trước** hoặc nhấn vào phím **SPACE BAR** để xem trước.



Các hiệu ứng chuyển tiếp của slide cũng có thể được áp dụng cho **các bản cái slide**.

Loại bỏ các hiệu ứng chuyển tiếp

Để loại bỏ các hiệu ứng chuyển tiếp slide, chọn một slide, rồi làm một trong những bước sau:


- Trong cửa sổ Biểu diễn thời gian, kéo hình thời màu xanh nước biển xuống dưới cho đến khi nó chuyển sang màu xám, sau đó nhấp chuột.
- Trong tab **Chuyển tiếp**, chọn **None** trong thư viện.

Quản lý các slide

Cắt và ghép các slide

Nếu một slide quá dài với nhiều nội dung, bạn có thể chia nó thành hai hay nhiều slide khác.

Để cắt một slide:

1. Trên cửa sổ biểu diễn thời gian, chọn vị trí mà bạn muốn chia slide.
2. Nhấp vào **Cắt Slide** .

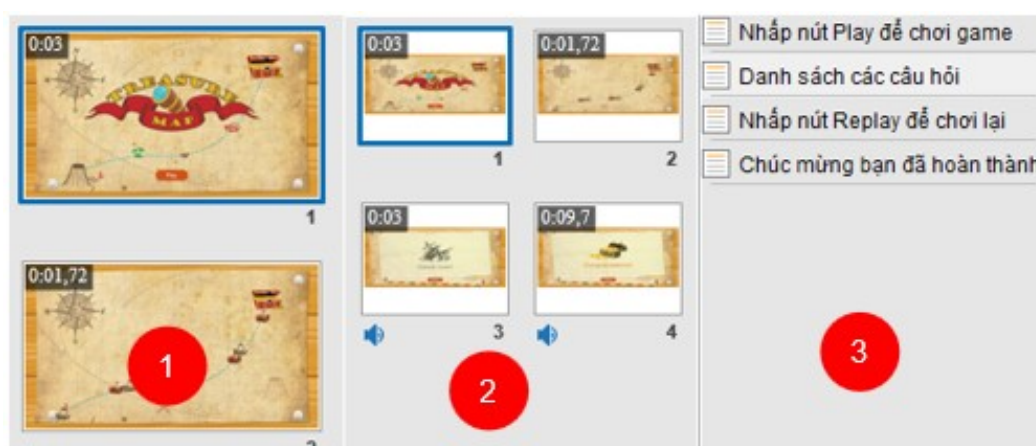
Khi đó, slide của bạn sẽ được chia thành hai slide con tại vị trí của Playhead. Slide mới sẽ chứa tất cả các đối tượng và các thuộc tính khác ở bên phải của Playhead và được chèn ngay bên dưới slide hiện tại.




Nếu Playhead nằm ở giữa thanh thời gian của đối tượng, thanh thời gian sẽ được tách ra và phần sau sẽ được chuyển sang slide mới.

Nếu bạn muốn ghép các slide thành một, giữ phím **CTRL** hoặc **SHIFT** để chọn nhiều slide và nhấp phải vào chúng > **Ghép slide**.

Thay đổi chế độ xem Slide


Cửa sổ **Slides** hiển thị hình thu nhỏ của slide trong ba chế độ sau:



- **Slide dạng cột**  (1): Hình thu nhỏ slide mở rộng kích thước của chúng để vừa với khung. Đây là chế độ xem mặc định.
- **Slides dạng lưới**  (2): Hình thu nhỏ slide được sắp xếp thành nhiều cột và hàng.
- **Slides dạng tiêu đề**  (3): Chỉ tiêu đề slide được hiển thị.

Để thay đổi chế độ xem, bấm chuột phải vào cửa sổ **Slide** > chọn chế độ bạn muốn. Bạn cũng có thể nhấp vào tab **Khung nhìn** và chọn chế độ xem.

Lưu các slide thành ảnh

ActivePresenter cho phép bạn xuất bài giảng của mình sang hình ảnh. Bằng cách đó, mỗi slide sẽ được xuất thành một hình ảnh. Nếu bạn muốn lưu chỉ một slide thành ảnh, ứng dụng sẽ cung cấp cho bạn một tính năng khác. Trên Canvas, nhấp chuột phải vào một slide > **Lưu Slide thành ảnh...** hoặc bạn có thể nhấp vào tab **Slide**> **Xuất Slide ra ảnh** . Các định dạng được hỗ trợ bao gồm PNG, JPG và BMP.

Tính năng này rất hữu ích khi bạn có một slide cụ thể mà bạn muốn sử dụng trong các bài giảng khác nhau. Nó cũng cho phép bạn lưu một cảnh cụ thể trong video thành hình ảnh để bạn có thể sử dụng nó trong hướng dẫn bằng văn bản.

Thêm và quản lý các đối tượng

Thêm các đối tượng

Có hai loại đối tượng trong ActivePresenter:

Các đối tượng chú thích: Hình dạng, hộp văn bản, highlight, spotlight, phương trình, hiệu ứng cử chỉ, chân trang, ảnh, video Youtube, đối tượng web, Đường di con trỏ, Zoom-n-Pan, Phụ đề, Âm thanh và video.

Các đối tượng tương tác: nhấp chuột, gõ phím, hộp văn bản, ô kéo thả, nút, ô đánh dấu, nút radio, bộ đếm thời gian và câu hỏi.

Thêm và xóa các đối tượng

Để thêm một đối tượng, nhấp chuột vào tab **Chú thích** hoặc tab **Tương tác** và chọn đối tượng bạn muốn thêm. Đối tượng sẽ được thêm vào slide hiện tại. Sau đó, bạn có thể đặt lại tên cho đối tượng bằng cách nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Thông tin chung** hoặc mở cửa sổ **Chọn**.


Nếu bạn không cần dùng đối tượng này nữa, nhấp chọn đối tượng trên Cavans, trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian** hoặc trong cửa sổ **Chọn**, rồi nhấn phím **DELETE**. Hoặc nhấp phải chuột vào đối tượng > **Xóa bỏ**. Bạn có thể thực hiện các bước tương tự để xóa bỏ nhiều đối tượng trong một slide.

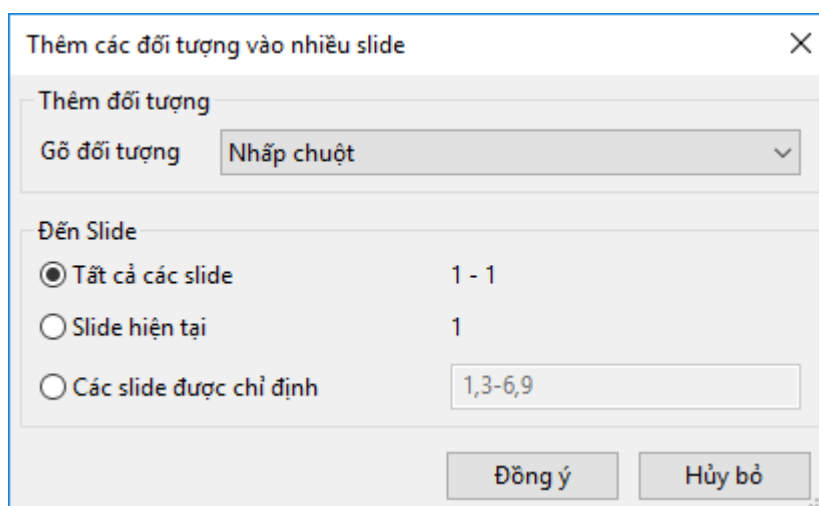
Thêm và xóa các đối tượng trong nhiều slide

Tính năng này của ActivePresenter giúp bạn có thể dễ dàng chèn các đối tượng vào nhiều slide cũng như xóa bỏ nhiều đối tượng khỏi nhiều slide.

Thêm các đối tượng vào nhiều slide

Để chèn thêm một đối tượng vào trong nhiều slide:

1. Nhấp vào tab **Slide** > **Các thao tác theo lô**  > **Thêm đối tượng....**
2. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn loại đối tượng bạn muốn thêm.



3. Chọn các slide mà bạn muốn thêm đối tượng đó. Nếu bạn chọn **Các slide được chỉ định**, hãy gõ số thứ tự của các slide và phân cách chúng bằng dấu phẩy. Bạn cũng có thể sử dụng dấu gạch nối để xác định một khoảng số. Ví dụ: khi gõ 3-6, hệ thống sẽ hiểu là áp dụng cho các slide thứ 3, 4, 5 và 6.

4. Chọn **Đồng ý** để áp dụng.

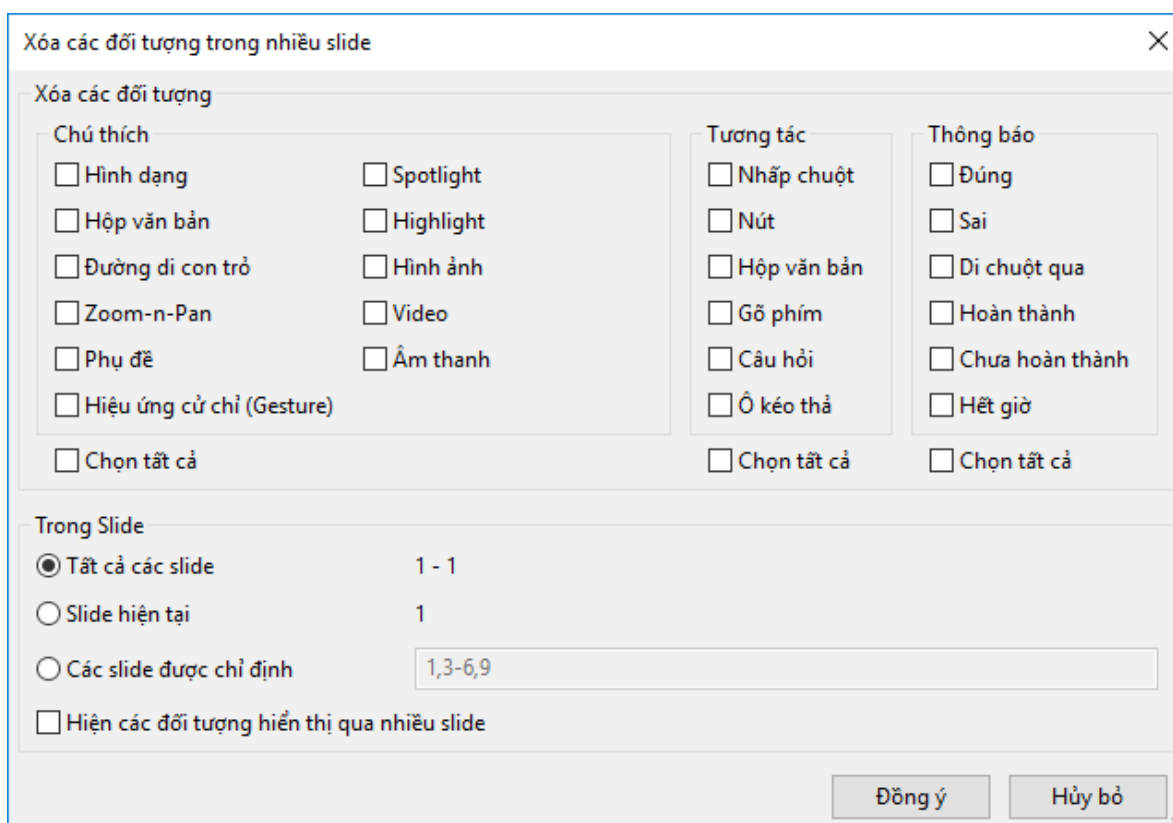
Sau khi thực hiện các bước trên, đối tượng được chọn sẽ xuất hiện trong tất cả các slide được chỉ định với các thuộc tính giống nhau. Sau đó, bạn có thể chỉnh sửa từng đối tượng này hoặc tạo kiểu cho tất cả các đối tượng theo cùng một cách. Xem **Thay đổi Phong cách và Hiệu ứng** để biết chi tiết.

Lưu ý: Bạn có thể thực hiện các thao tác để làm cho một đối tượng xuất hiện trong tất cả các slide trong bản trình chiếu. Tính năng này đặc biệt hữu ích khi đối tượng là logo công ty hoặc nhạc nền. Để làm điều đó, nhấp chuột phải vào đối tượng > **Hiện thị qua nhiều slide**. Sau đó, bạn có thể lựa chọn để đặt đối tượng ở lớp trên cùng hoặc lớp dưới cùng của thứ tự ngăn xếp của các đối tượng slide. Để xem lại tất cả các slide trong bài giảng hiện tại cũng như các đối tượng hiển thị trên nhiều slide, trong cửa sổ **Biểu diễn dòng thời gian**, nhấp vào nút **Tất cả các slide**.

Xóa nhiều đối tượng trên nhiều slide cùng một lúc

Để xóa nhiều đối tượng trên nhiều slide cùng một lúc:

1. Nhấp vào tab **Slide** > **Các thao tác theo lô** > **Xóa đối tượng....**
2. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn các loại đối tượng bạn muốn xóa.



- Chỉ định các slide mà bạn muốn xóa hàng loạt các đối tượng đó. Nếu bạn chọn **Các slide được chỉ định**, hãy gõ số thứ tự của các slide và phân cách chúng bằng dấu phẩy. Bạn cũng có thể sử dụng dấu gạch nối để xác định một khoảng số. Ví dụ: khi gõ 3-6, hệ thống sẽ hiểu là áp dụng cho các slide thứ 3, 4, 5 và 6.
- Chọn **Hiện các đối tượng hiển thị qua nhiều slide** nếu bạn muốn xóa bất kỳ các đối tượng nào được hiển thị qua nhiều slide.
- Chọn **Đồng ý** để áp dụng. Tất cả các đối tượng sẽ bị xóa khỏi các slide được chỉ định.

Sao chép các đối tượng

Để sao chép các đối tượng:

- Chọn một hay nhiều đối tượng trong một slide.
- Nhấn tổ hợp phím **CTRL + C** hoặc nhấp chuột phải > **Sao chép**. Hoặc nhấp tab **Trang đầu** > **Sao chép**.
- Bạn có thể dán các đối tượng được sao chép vào trong cùng một slide hoặc vào các slide khác. Trong trường hợp bạn muốn dán vào các slide khác, hãy thực hiện một trong các cách sau:
 - Để lấy chủ đề của slide đích: Nhấn **CTRL+V** hoặc nhấp chuột phải > **Dán** hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Dán (Sử dụng chủ đề đích)**. Điều này sẽ điều chỉnh các đối tượng được sao chép để phù hợp với chủ đề đích.
 - Để duy trì chủ đề của slide bạn đang sao chép: Nhấp chuột phải > **Dán (Giữ định dạng nguồn)** hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Dán (Giữ định dạng nguồn)**. Điều này sẽ làm cho các đối tượng sao chép giữ định dạng chủ đề ban đầu của chúng.

Thay đổi các thuộc tính của đối tượng

Sắp xếp lại vị trí, điều chỉnh kích thước và góc quay các đối tượng

Sau khi thêm một đối tượng vào slide, bạn có thể thay đổi vị trí, kích thước và góc quay của nó. Để làm được điều đó, trên Canvas hoặc trong cửa sổ **Thuộc tính**:



- Trên Canvas, kéo đối tượng tới vị trí mới. Bạn cũng có thể sử dụng các phím **mũi tên** trên bàn phím để di chuyển các đối tượng.
- Trên Canvas, chọn đối tượng bạn muốn thay đổi kích thước. Sau đó, kéo nút điều chỉnh (chấm màu xanh lá cây) để thay đổi kích thước. Bạn cũng có thể sử dụng phím **SHIFT + ARROW** để điều chỉnh.
- Trên Canvas, chọn đối tượng bạn muốn quay. Sau đó, kéo nút điều chỉnh góc để quay đối tượng.
- Chọn đối tượng > cửa sổ **Thuộc tính** > **Kích thước & Thuộc tính** > **Biến đổi**. Chỉ định vị trí, kích thước và góc quay bạn muốn.

Chú ý:

- Để sắp xếp lại vị trí, kích thước và góc quay của đối tượng trong các bài giảng responsive, xem Thay đổi Vị trí và Kích thước của đối tượng.
- Tỷ lệ khung hình của hình ảnh và video được mặc định khóa để khi bị thay đổi kích thước tỷ lệ này vẫn được giữ cân đối. Tuy nhiên, bạn có thể thay đổi tỷ lệ này bằng cách mở cửa sổ **Thuộc tính** > **Kích thước & Thuộc tính** > **Biến đổi**, bỏ chọn hộp **Giữ nguyên tỉ lệ hai chiều**. Ngoài ra, nếu bạn muốn điều chỉnh các đối tượng này quay về kích thước ban đầu của chúng, chỉ cần nhấp chuột phải vào đối tượng > **Khôi phục kích thước gốc**. Tùy chọn này cũng xuất hiện trong phần **Biến đổi**.

Biến đổi


Trái	<input type="text" value="468"/>		Chiều rộng	<input type="text" value="587"/>
Đỉnh	<input type="text" value="243"/>		Chiều cao	<input type="text" value="249"/>
Góc quay	<input type="text" value="0"/>			

Giữ nguyên tỉ lệ hai chiều

Thay đổi kiểu và hiệu ứng

Bạn có thể thay đổi kiểu và hiệu ứng của nhiều đối tượng trong tab **Định dạng**, tab **Trang đầu**, và cửa sổ **Thuộc tính > Kiểu & Hiệu ứng**.

Kiểu nhanh là một cách hữu ích để nhanh chóng thay đổi **kiểu nền**, **đường viền**, **đổ bóng** và kiểu văn bản của đối tượng. Để áp dụng một kiểu nhanh, hãy làm như sau:


1. Chọn một hay nhiều đối tượng cùng loại.
2. Nhấp vào tab **Định dạng** hoặc tab **Trang đầu > Kiểu nhanh**  > chọn kiểu bạn muốn. Các lựa chọn màu sắc sẽ phụ thuộc vào chủ đề mà bạn đang sử dụng cho bài giảng của mình.



Nếu bài giảng của bạn có nhiều đối tượng cùng loại và bạn muốn chúng có cùng kiểu hiệu ứng hoặc định dạng, hãy làm như sau:

1. Tạo hiệu ứng hoặc định dạng cho đối tượng bạn muốn.
2. Áp dụng hiệu ứng và kiểu dáng của đối tượng cho tất cả các đối tượng hiện có khác cùng loại bằng cách nhấp chuột phải vào đối tượng > **Áp dụng cho tất cả các đối tượng** > **Hoạt hình/Kiểu**.

Chú ý:

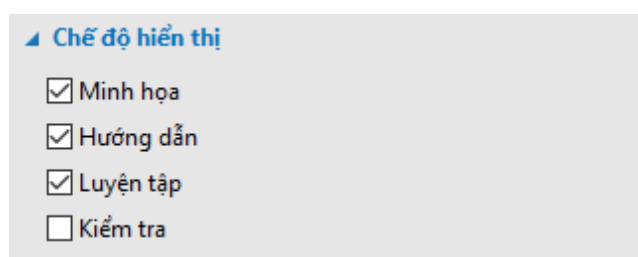
- Tùy chọn **Áp dụng cho tất cả các đối tượng** chỉ ảnh hưởng đến các đối tượng hiện có. Nó không có tác dụng đối với các đối tượng được thêm vào sau này. Nếu bạn muốn các đối tượng mới được thêm vào sử dụng cùng kiểu với các đối tượng hiện có, bạn phải sử dụng **đối tượng mặc định**.
- Nếu bạn muốn khôi phục lại các đối tượng mặc định đã được tạo sẵn trong ActivePresenter, nhấp vào nút **ActivePresenter > Bài giảng > Đặt lại các đối tượng mặc định**  > chọn loại đối tượng.

Các chế độ hiển thị của đối tượng

Khi tạo nội dung HTML5, bạn phải chọn **chế độ hiển thị** của đối tượng để quyết định xem đối tượng có xuất hiện trong một chế độ nhất định ở đầu ra hay không. Ví dụ, theo mặc định, các chế độ hiển thị của đối tượng nhấp chuột là Minh họa và Hướng dẫn. Điều đó có nghĩa là các đối tượng này sẽ không xuất hiện trong chế độ Luyện tập và Kiểm tra.

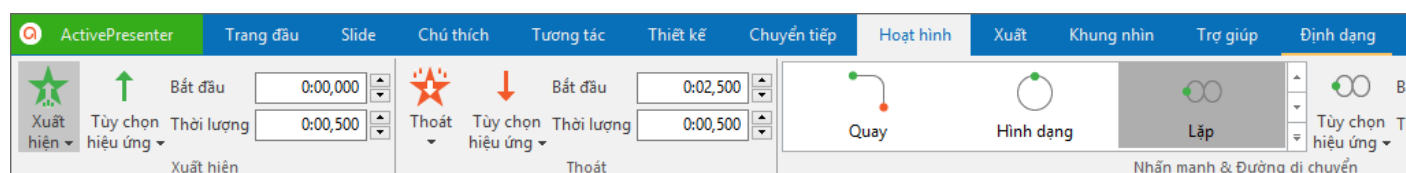
Bạn có thể xác định các chế độ hiển thị của đối tượng trong slide hiện tại, không phải nhiều slide cùng một lúc trong bài giảng của mình. Làm như sau:

1. Chọn một hay nhiều đối tượng.
2. Trong cửa sổ thuộc tính, chọn **Kích thước & Thuộc tính > Chế độ hiển thị >** chọn chế độ bạn muốn.



Tạo hiệu ứng cho các đối tượng

Hình ảnh động là một công cụ tuyệt vời để thu hút khán giả của bạn. ActivePresenter cho phép bạn tạo hiệu ứng động cho các đối tượng với bốn loại sau: Xuất hiện, Thoát, Nhấn mạnh và Đường chuyển động. Trong tab **Hoạt hình**, hiệu ứng xuất hiện có màu xanh lá cây, hiệu ứng thoát có màu đỏ, hiệu ứng nhấn mạnh có màu vàng và đường chuyển động là đường dẫn được tạo sẵn hoặc đường dẫn tùy chỉnh do bạn tự vẽ.



Hiệu ứng xuất hiện kiểm soát cách một đối tượng xuất hiện. Các hiệu ứng này bắt đầu tại điểm bắt đầu của một đối tượng (cạnh trái của thanh thời gian của đối tượng). Ví dụ, một đối tượng di chuyển chậm vào một slide bằng hiệu ứng Mờ dần.

Hiệu ứng thoát kiểm soát làm thế nào một đối tượng biến mất. Các hiệu ứng này kết thúc tại điểm cuối của một đối tượng (cạnh phải của thanh thời gian đối tượng). Ví dụ: bằng cách sử dụng hiệu ứng Thu nhỏ, một đối tượng giảm dần và biến mất.

Hiệu ứng nhấn mạnh thêm các điểm nổi bật hoặc chuyển động để thu hút sự chú ý đến một đối tượng đã có trong một slide. Ví dụ: bạn có thể làm cho một đối tượng rung lắc bằng hiệu ứng Chệnh choạng.

Đường di chuyển sẽ di chuyển các đối tượng đã có trong một slide dọc theo đường dẫn được xác định trước, như đường thẳng, vòng tròn hoặc ngôi sao. Bạn cũng có thể vẽ những con đường của riêng bạn.

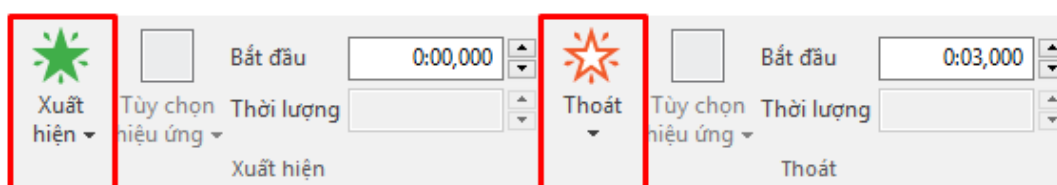
Trong khi bạn chỉ có thể áp dụng một hiệu ứng xuất hiện hoặc thoát cho một đối tượng thì nhiều hiệu ứng nhấn mạnh và đường di chuyển có thể được thêm vào một đối tượng. Bạn có

thể đặt tất cả các hình động để phát lần lượt hoặc đồng thời. Ví dụ: áp dụng hiệu ứng Bay vào cùng với điểm nhấn Quay tròn để tạo hình bay vào trong khi xoay. Tuy nhiên, hãy nhớ rằng luôn luôn sử dụng các hiệu ứng động cho một mục đích. Không nên lạm dụng các hiệu ứng quá mức vì nó có thể đánh lạc hướng khán giả của bạn.

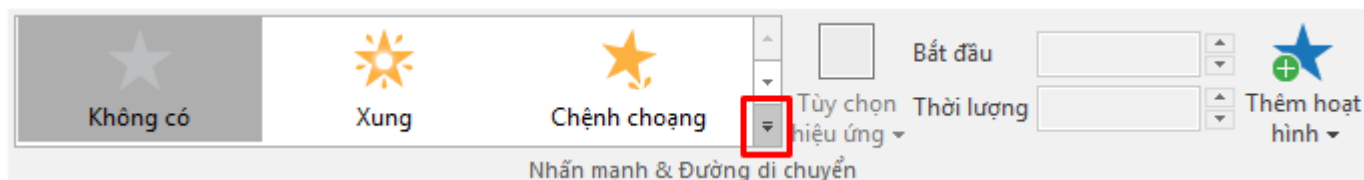
Dòng thời gian chứa các hiệu ứng động. Vì ActivePresenter hỗ trợ **hiều dòng thời gian**, một đối tượng có thể giữ các hình động khác nhau trong các dòng thời gian khác nhau. Vì vậy, hãy chắc chắn rằng bạn thêm hiệu ứng hoạt hình đúng vào dòng thời gian phù hợp.

Để áp dụng các hiệu ứng động cho các đối tượng, hãy làm như sau (bỏ qua các bước không cần thiết, nếu cần):

1. Chọn một hay nhiều đối tượng bạn cần tạo hiệu ứng.
2. Chọn tab **Hoạt hình**.
3. Để thêm một hiệu ứng xuất hiện hoặc thoát, nhấp vào nút **Xuất hiện** hoặc **Thoát** để chọn hiệu ứng.

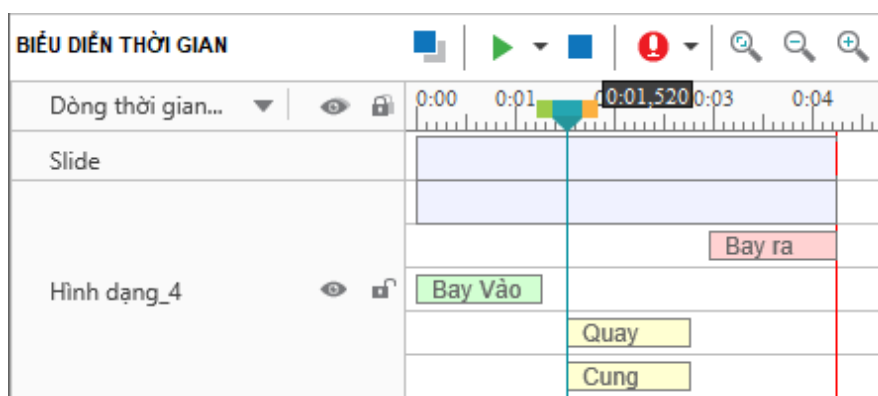


4. Để thêm một hiệu ứng nhấn mạnh hoặc đường chuyển động, nhấp vào mũi tên ở góc dưới bên phải thư viện Nhấn mạnh & Đường di chuyển. Các hiệu ứng nhấn mạnh và đường chuyển động sẽ được thêm ngay tại vị trí của Playhead, vì thế bạn nên chỉ định vị trí của Playhead trước khi thêm.



5. Chỉ định tùy chọn của hiệu ứng để điều chỉnh hiệu ứng. Một số hiệu ứng có các tùy chọn xác định hướng của chúng hoặc hình dạng mà đối tượng di chuyển lâu. Ví dụ, hiệu ứng Quay tròn có thể xoay đối tượng theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ.
6. Chỉ định thời gian bắt đầu và thời lượng diễn ra hiệu ứng.
7. Xem trước hiệu ứng bằng cách nhấn phím **SPACE BAR** hoặc nhấp vào nút **Xem trước** ► trong khung cửa sổ **Biểu diễn dòng thời gian**.

Trong dòng thời gian, hiệu ứng xuất hiện có màu xanh lá cây, hiệu ứng thoát được tô màu đỏ, cả hiệu ứng nhấn mạnh và đường chuyển động đều được tô màu vàng. Để mở rộng hiệu ứng hoạt hình như trong hình bên dưới, trong dòng thời gian, nhấp chuột phải vào thanh thời gian của đối tượng > **Mở rộng các hoạt hình**.



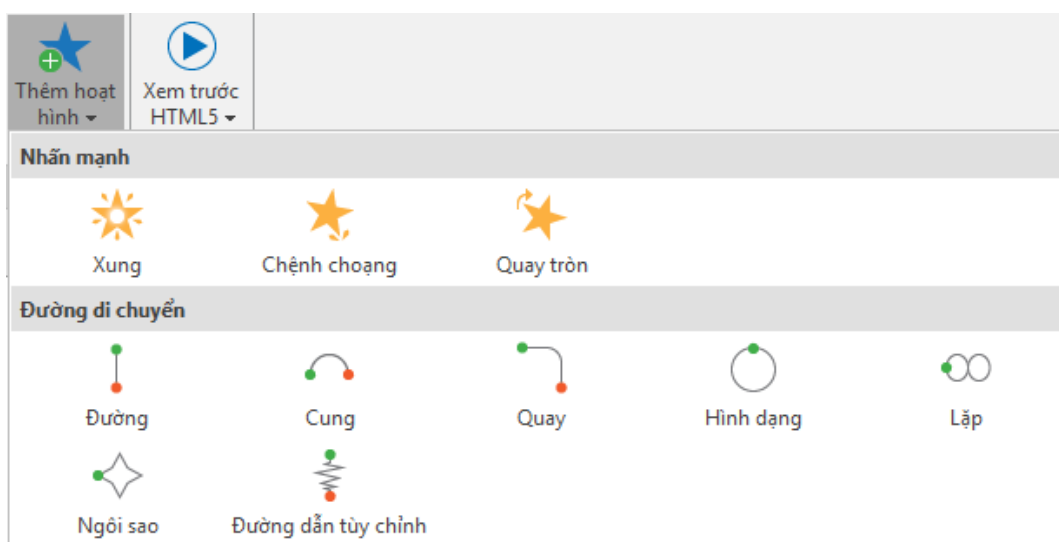
Khi bạn thêm một đường chuyển động, bạn sẽ nhìn thấy đường đó trên Canvas. Nó xuất hiện dưới dạng một đường chấm chấm với một mũi tên màu xanh lá cây biểu thị đường dẫn bắt đầu và một mũi tên màu đỏ biểu thị sự kết thúc của nó.



Thêm nhiều hiệu ứng nhấn mạnh và di chuyển

Bạn có thể áp dụng nhiều hiệu ứng nhấn mạnh hoặc chuyển động tới một đối tượng. Hãy làm như sau:

1. Chọn một hay nhiều đối tượng cần áp dụng.
2. Xác định thời điểm bạn muốn hiệu ứng bắt đầu.
3. Trên tab **Hoạt hình**, nhấp nút **Thêm hoạt hình** > chọn một hiệu ứng.



4. Chỉ định tùy chọn hiệu ứng (nếu có), thời gian bắt đầu, và thời lượng của hiệu ứng.
5. Xem trước hiệu ứng bằng cách nhấn phím **SPACE BAR** hoặc nhấp vào nút **Xem trước** ▶ trong khung cửa sổ **Biểu diễn dòng thời gian**.

Chú ý:

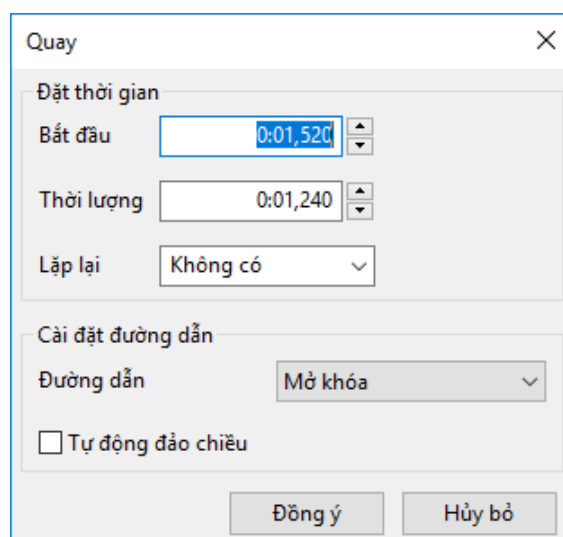
- Nếu bạn cố gắng thêm nhiều hiệu ứng bằng cách sử dụng bộ sưu tập đường di chuyển và nhấn mạnh, bạn sẽ không thêm được một hiệu ứng nào. Thay vào đó, bạn sẽ thay thế hiệu ứng hiện có bằng hiệu ứng bạn đã thêm.
- Nhiều hiệu ứng có thể có cùng thời gian bắt đầu hoặc phát cùng lúc, khiến cho việc chọn và thao tác chúng trong dòng thời gian trở nên khó khăn. Trong trường hợp đó, bấm chuột phải vào thanh thời gian đối tượng > **Mở rộng các hoạt hình** để mở rộng các thanh thời gian hoạt hình.

Chỉnh sửa các hiệu ứng hoạt hình

Sau khi áp dụng một hiệu ứng hoạt hình, bạn có thể muốn thay đổi thời gian, hướng,... của nó hoặc thay thế nó bằng hiệu ứng khác. Làm như sau để sửa đổi một hiệu ứng:

- **Thay đổi thời gian bắt đầu:** Kéo thanh thời gian hiệu ứng trong dòng thời gian hoặc chọn đối tượng > tab **Hoạt hình** > **Bắt đầu**.
- **Thay đổi thời lượng:** Kéo dài hoặc rút ngắn thanh thời gian hiệu ứng trong dòng thời gian hoặc chọn đối tượng > tab **Hoạt hình** > **Thời lượng**.
- **Thay đổi tùy chọn:** Chọn đối tượng > tab **Hoạt hình** > **Tùy chọn hiệu ứng**.
- **Thay thế hiệu ứng:** Chọn đối tượng > tab **Hoạt hình**. Đối với các hiệu ứng xuất hiện và thoát, nhấp vào nút **Xuất hiện** hoặc **Thoát** và chọn hiệu ứng để thay thế hiệu ứng hiện có. Đối với các hiệu ứng nhấn mạnh và đường di chuyển, chọn một hiệu ứng từ thư viện nhấn mạnh & đường di chuyển.

Trong dòng thời gian, bạn cũng có thể nhấp đúp vào thanh thời gian hiệu ứng hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Cài đặt hoạt hình**. Cả hai cách đều mở hộp thoại cho phép bạn sửa đổi hiệu ứng.



Chú ý:

- Đối với các hiệu ứng nhấn mạnh và đường chuyển động, bạn có thể tạo hiệu ứng lặp lại tự động khi kết thúc bằng tùy chọn **Lặp lại**. Một hiệu ứng có thể được lặp lại trong một số thời gian cụ thể hoặc cho đến khi kết thúc slide. Nếu bạn muốn đường dẫn chuyển động lặp lại từ cuối đến đầu, hãy chọn ô **Tự động đảo chiều**.
- Để biết chi tiết về đường dẫn chuyển động, xem **Thêm và chỉnh sửa đường dẫn chuyển động**.

- Bạn có thể áp dụng hiệu ứng hoạt hình cho tất cả các đối tượng cùng loại trong bài giảng của bạn. Để làm điều đó, áp dụng hiệu ứng cho một đối tượng, sau đó trên Canvas, nhấp chuột phải vào đối tượng > **Áp dụng với tất cả các đối tượng** > **Hoạt hình**.

Xóa các hiệu ứng hoạt hình

Để xóa bỏ một hiệu ứng hoạt hình, hãy làm một trong các cách sau:

- Trên dòng biểu diễn thời gian, kéo thanh hiệu ứng xuống dưới cho đến khi nó chuyển sang màu xám, rồi nhấp chuột ra để xóa hiệu ứng.
- Trên dòng biểu diễn thời gian, nhấp chuột phải vào thanh hiệu ứng > **Xóa hoạt hình**.
- Chọn đối tượng > tab **Hoạt hình** > **Không có** trong bộ thư viện hiệu ứng.
- Đối với các đường di chuyển, bạn cũng có thể chọn đường đó trên Canvas > **DELETE**.

Thêm và sửa các đường chuyển động

Thêm các đường chuyển động

Để thêm một đường di chuyển cho đối tượng, chọn đối tượng và làm như theo các bước sau:

- Chọn một hay nhiều đối tượng cần áp dụng.
- Xác định thời điểm để hiệu ứng bắt đầu.
- Trong tab **Hoạt hình**, nhấp vào mũi tên ở góc dưới bên phải của thư viện Nhấn mạnh & Đường di chuyển để chọn một đường di chuyển.
 - Nếu bạn chọn đường được xác định trước, đường đó sẽ xuất hiện trên Canvas ngay lập tức.
 - Nếu bạn chọn **Đường dẫn tùy chỉnh**, bạn sẽ vẽ đường riêng của mình. Vẽ một đường dẫn tùy chỉnh cũng giống như vẽ một **hình tự do**.
- Chỉ định tùy chọn, điểm bắt đầu và thời lượng của hiệu ứng.
- Trên Canvas, chọn đường di chuyển và thay đổi kích thước hoặc vị trí của nó nếu muốn.
- Xem trước hiệu ứng bằng cách nhấn phím **SPACE BAR** hoặc nhấp vào nút **Xem trước** ► trong khung cửa sổ **Biểu diễn dòng thời gian**.

Khóa góc tọa độ của đường di chuyển

Theo mặc định, một đường di chuyển sẽ theo sau đối tượng khi bạn di chuyển đối tượng. Điều đó nhờ vào trạng thái mở khóa nơi đường dẫn và đối tượng di chuyển cùng nhau. Bạn có thể chọn khóa đường dẫn để nó vẫn giữ nguyên vị trí khi bạn di chuyển đối tượng.

Để khóa hoặc mở khóa một đường di chuyển, chọn đường dẫn > **Tùy chọn hiệu ứng** > **Khóa**.

Mở và đóng đường di chuyển

Đối với các đường dẫn khép kín như Hình dạng, Lặp và Ngôi sao, nhấp chuột phải vào đường dẫn > **Mở đường dẫn** để phân tách điểm bắt đầu và điểm kết thúc.

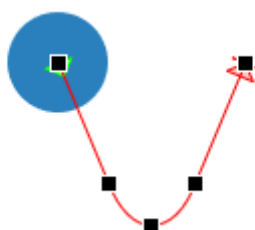


Đối với các đường dẫn mở như Cung, và Quay, nhấp chuột phải vào đường dẫn > **Đóng đường dẫn** để làm cho đối tượng trở về điểm bắt đầu. Một đường dẫn tuyến tính được thêm từ điểm cuối trước đến điểm bắt đầu.



Thay đổi hình dạng đường đi chuyển

Để thay đổi hình dạng của một đường đi chuyển, bấm đúp chuột vào đường đi chuyển hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Sửa điểm** để vào chế độ chỉnh sửa. Trong chế độ này, bạn có thể sửa hình dạng của đường đi chuyển bằng cách di chuyển, thêm, hoặc xóa các điểm neo (hình vuông màu đen). Để biết thêm chi tiết, xem **Chỉnh sửa Hình tự do**.



Đảo lại hướng đường đi chuyển

Để thay đổi vị trí điểm đầu và điểm cuối của một đường đi chuyển, nhấp chuột phải vào đường đi chuyển > **Đảo lại hướng đường dẫn**.








Sắp xếp các đối tượng

Sắp xếp vị trí các đối tượng

Một slide có thể có nhiều đối tượng, chẳng hạn như hình dạng, chú thích văn bản, hình ảnh, video. Khi được chèn vào một slide, các đối tượng mới được đặt trước các đối tượng khác và có thể che một phần hoặc toàn bộ chúng. Thứ tự ngăn xếp này của các đối tượng được gọi là **sắp xếp theo cấp**.

ActivePresenter cung cấp cho bạn khả năng sắp xếp các đối tượng theo thứ tự cung cấp. Bạn có thể di chuyển một đối tượng ra phía trước hoặc phía sau của slide ngay cả khi chúng không chồng lên nhau. Làm như sau:

1. Chọn một hay nhiều đối tượng.
2. Nhấp vào tab **Format > Cấp (cấp thấp hơn)**  hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Sắp xếp > Cấp (cấp thấp hơn)**. Hoặc trên Canvas hoặc trong dòng biểu diễn thời gian, nhấp chuột phải vào các đối tượng (các thanh thời gian) > **Thứ tự hiển thị**.
3. Chọn thứ tự hiển thị bạn muốn.
4. Bạn cũng có thể mở cửa sổ **Chọn** và kéo một đối tượng lên hoặc xuống để thay đổi vị trí của nó trong thứ tự ngăn xếp. Di chuyển một đối tượng lên cao hơn cũng đồng nghĩa với việc bạn đưa nó lên phía trước của ngăn xếp.

Biểu tượng	Tên	Phím tắt	Mô tả
	Đưa lên đầu	CTRL+HOME	Đặt đối tượng lên đầu ngăn xếp.
	Đưa ra trước	CTRL+PAGE UP	Send the object higher by one level in the stack. Đưa đối tượng lên một cấp cao hơn trong ngăn xếp.
	Đưa ra sau	CTRL+END	Đặt đối tượng ở vị trí cuối cùng trong ngăn xếp.
	Đưa ra sau	CTRL+PAGE DOWN	Send the object lower by one level in the stack. Đưa đối tượng xuống một cấp cao hơn trong ngăn xếp.

Nhóm các đối tượng


ActivePresenter cho phép bạn nhóm nhiều đối tượng thành một nhóm để bạn có thể chỉnh sửa và quản lý chúng dễ dàng.

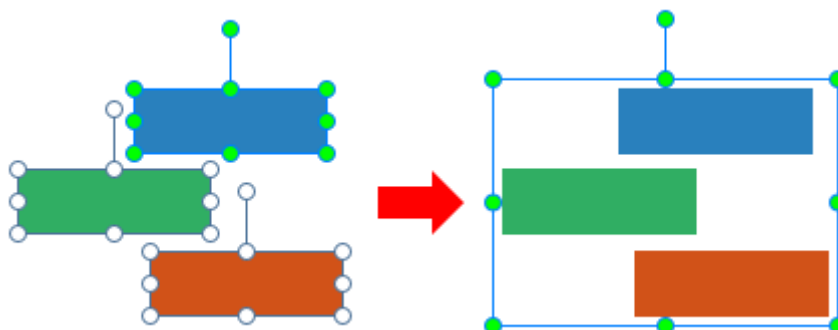
Lưu ý là bạn không thể nhóm phụ đề, âm thanh, spotlight, video, đối tượng web, các đối tượng youtube, zoom-n-pan, hiệu ứng cử chỉ và các câu hỏi.

Nhóm các đối tượng

Để nhóm các đối tượng:

1. Giữ phím **CTRL** trong khi chọn các đối tượng để gộp lại thành một nhóm.

- Nhấp chuột phải lên các đối tượng > **Nhóm** > **Nhóm** . Ngoài ra, bạn có thể nhấp chuột vào tab **Định dạng** > **Nhóm** > **Nhóm** hoặc tab **Trang đầu** > **Sắp xếp** > **Nhóm**.
Các đối tượng được chọn sẽ được nhóm lại với nhau. Một hộp duy nhất có nút điều chỉnh kích thước xuất hiện xung quanh toàn bộ nhóm.



Đồng thời, trong khung **Biểu diễn thời gian**, tất cả các thanh thời gian của đối tượng con được hợp nhất thành một thanh thời gian duy nhất của nhóm. Cửa sổ **Chọn** sẽ liệt kê tất cả các đối tượng con ở bên dưới và thụt vào một mức so với nhóm của chúng. Nhấp vào nút +/- để mở rộng hoặc thu gọn các đối tượng con này.


- Đặt lại tên nhóm để dễ dàng tìm và làm việc hơn. Nhấp vào khung **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Thông tin chung** hoặc mở khung **Chọn**.

Chú ý:

- Một cách khác để chọn nhiều đối tượng là kéo chuột trên chúng. Nói cách khác, nhấp vào một slide và di chuột qua các đối tượng cần chọn.
- Nếu bạn đã chọn một số đối tượng và muốn chọn thêm, hãy giữ **CTRL** và nhấp vào chúng. Nếu có một vài đối tượng mà bạn không muốn, hãy nhấn **CTRL** và nhấp vào các đối tượng dự phòng để bỏ lựa chọn.
- Sau khi bạn tạo một nhóm, bạn vẫn có thể làm việc với các đối tượng con trong nhóm đó. Chọn nhóm, sau đó nhấp vào một đối tượng để chọn nó.
- Một nhóm và các đối tượng con của nó *là loại trừ lẫn nhau* khi chuyển đổi các đối tượng thành các mục tiêu kéo/thả nguồn. Nghĩa là, bạn chỉ có thể chuyển đổi một nhóm hoặc các đối tượng con của nó thành các mục tiêu kéo/thả.
- Một số tính năng không khả dụng cho các đối tượng con, cụ thể là **Đính kèm âm thanh**, **Hiện thị cho đến hết Slide**, **Tạm dừng bài trình chiếu và đợi người dùng nhập vào**.

Thêm các đối tượng vào một nhóm

ActivePresenter cho phép bạn thêm các đối tượng vào nhóm hiện có. Làm như sau:


- Chọn một nhóm và một hoặc nhiều đối tượng cần thêm vào nhóm đó.
- Nhấp chuột phải > **Nhóm** > **Thêm vào nhóm** . Hoặc, nhấp vào tab **Định dạng** > **Nhóm** > **Thêm vào nhóm** hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Sắp xếp** > **Thêm vào nhóm**.

In the **Timeline** pane, the time bars of the extra objects are merged into the time bar of the group. In the **Selection** pane, extra objects are listed as child objects of the group.

Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, các thanh thời gian của các đối tượng đó được hợp nhất vào thanh thời gian của nhóm. Trong khung **Chọn**, các đối tượng bổ sung được liệt kê là đối tượng con của nhóm.

Lưu ý: Bạn có thể lồng các nhóm vào trong nhóm khác. Nói một cách đơn giản, các nhóm có thể chứa các nhóm con là các thành viên. Để lồng một nhóm trong một nhóm khác, sử dụng các kỹ thuật tương tự như là nhóm các đối tượng. Chỉ cần chọn tất cả các đối tượng/nhóm bạn muốn, nhấp chuột phải > **Nhóm** > **Nhóm**. Một nhóm mới được tạo có chứa tất cả các đối tượng/nhóm được chọn làm thành viên.

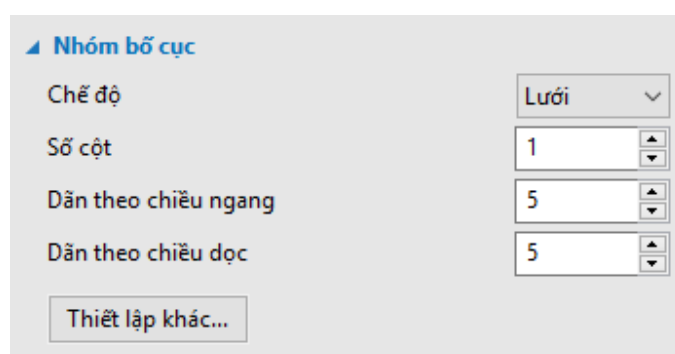
Hủy nhóm các đối tượng

Đôi khi, bạn không còn cần một nhóm nữa. Bạn muốn tách nó ra để bạn có thể dễ dàng lựa chọn và định dạng cho từng đối tượng riêng lẻ. Để hủy nhóm, trước tiên hãy chọn nhóm. Sau đó, nhấp chuột phải vào nó > **Nhóm** > **Hủy nhóm** . Hoặc, nhấp vào tab **Định dạng** > **Nhóm** > **Hủy nhóm** hoặc tab **Trang đầu** > **Sắp xếp** > **Hủy nhóm**.

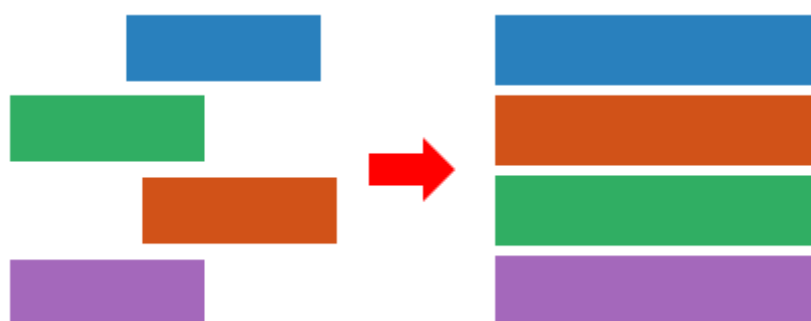
Thay đổi nhóm bố cục

ActivePresenter hỗ trợ bố cục dạng lưới cho các nhóm. Tính năng này đặt các đối tượng của một nhóm trong một mẫu lưới, rất hữu ích khi bạn muốn vẽ các bảng để hiển thị các trường trong bố cục lưới hoặc khi bạn muốn căn chỉnh các đối tượng con trong một nhóm.

Để thay đổi nhóm bố cục sang dạng lưới, chọn nhóm > cửa sổ **Thuộc tính** > **Kích thước & Thuộc tính** > **Nhóm bố cục** > **Chế độ** > **Lưới**. Bố cục lưới sẽ bỏ qua kích thước ban đầu của tất cả các đối tượng trong nhóm và gán cho chúng một kích thước cố định.

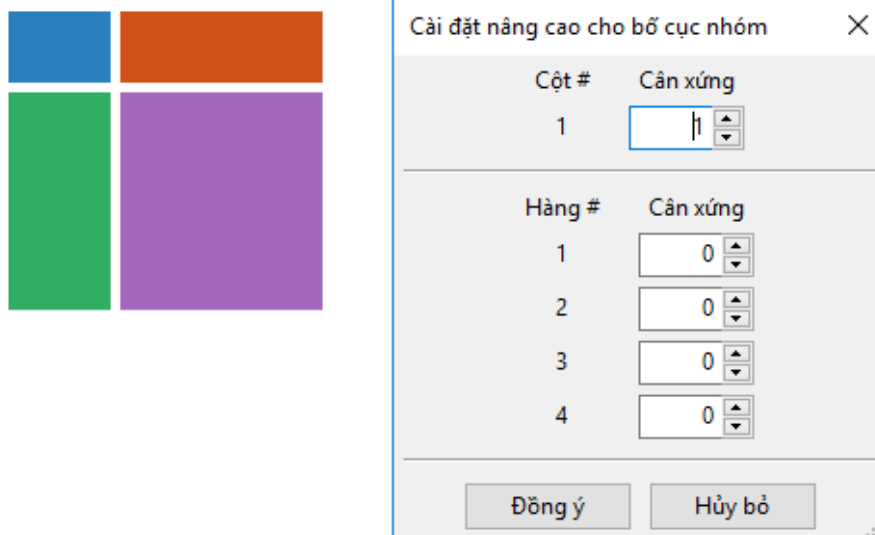


Kích thước lưới được xác định bởi số cột, khoảng cách giữa các cột giãn theo chiều dọc và khoảng cách giữa các hàng giãn theo chiều ngang. Thay đổi giá trị của các tham số này nếu cần. Số lượng các dòng sẽ tự động được đếm dựa trên số lượng các đối tượng và các cột.



Để sửa đổi thêm, nhấp vào **Thiết lập khác....** Một hộp thoại xuất hiện, cho phép bạn xác định tỷ lệ chiều rộng giữa các cột hoặc tỷ lệ chiều cao giữa các hàng. Nếu giá trị là 0, kích thước tối thiểu của các đối tượng sẽ được sử dụng.

Ví dụ, nhóm ở dưới có hai cột (tỷ lệ chiều rộng giữa các cột là 1:2) và hai hàng (tỷ lệ chiều cao giữa các hàng là 1:3). Như bạn thấy, chiều rộng của hình chữ nhật màu xanh lam chỉ bằng một nửa so với hình màu cam. Trong khi đó, chiều cao của hình chữ nhật màu xanh lam chỉ bằng một phần ba so với màu xanh lá cây.



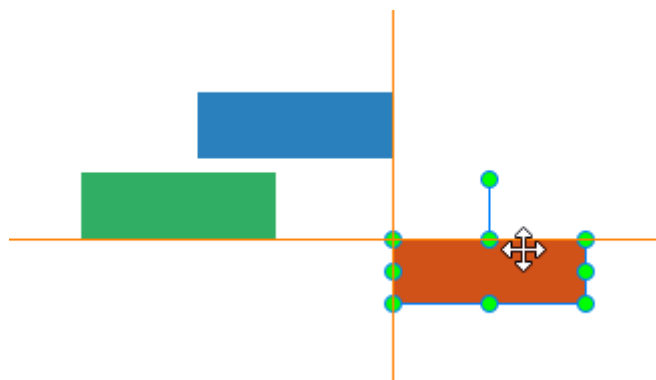
Căn chỉnh các đối tượng

ActivePresenter có thể tự động căn chỉnh các đối tượng một cách hoàn hảo cho bạn.

Căn chỉnh các đối tượng sử dụng bắt dính Canvas

Bạn có thể sử dụng kỹ thuật bắt dính Canvas để căn chỉnh các đối tượng vào giữa/cạnh của Canvas hoặc của các đối tượng khác.

Đường bắt dính màu cam sẽ xuất hiện khi bạn kéo hoặc định hình lại các đối tượng. Chúng là các đường thẳng đứng hoặc nằm ngang qua cạnh/trung tâm của một đối tượng hoặc Canvas. Sử dụng các đường bắt dính để căn chỉnh một đối tượng so với đối tượng khác. Hoặc, bạn có thể căn chỉnh một đối tượng liên quan đến trung tâm/cạnh của một slide.



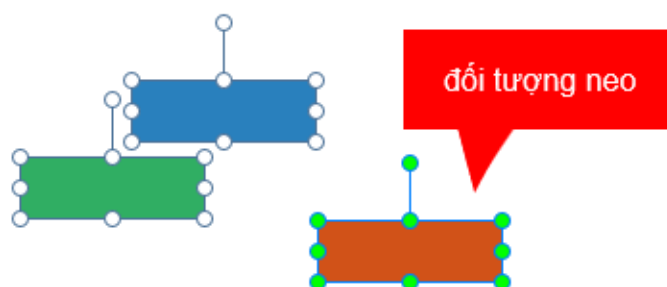
Canvas snapping is turned on by default. To turn it off, click the **View** tab > **Canvas Snapping**. Temporarily disable canvas snapping by holding down **CTRL** when resizing or moving objects. Bắt dính Canvas mặc định sẽ được bật. Để tắt nó, nhấp vào tab **Khung nhìn** > **Bắt dính**

Canvas. Chức năng này sẽ tạm thời bị ẩn đi bằng cách giữ phím **CTRL** khi thay đổi kích thước hoặc di chuyển đối tượng.

Căn chỉnh các đối tượng với các đối tượng neo

Đôi khi, bạn có một vị trí đối tượng được đặt hoàn hảo và bạn muốn căn chỉnh các đối tượng khác với đối tượng cụ thể đó. Để làm điều đó, sử dụng các tùy chọn Căn chỉnh và một đối tượng neo.

Một đối tượng neo (cũng là một đối tượng tham chiếu) là đối tượng mà tất cả các đối tượng khác căn chỉnh theo nó. Đó là đối tượng cuối cùng bạn chọn với nút điều chỉnh kích thước màu xanh lá cây thay vì các nút điều chỉnh màu trắng của các đối tượng khác. Để xác định một đối tượng neo khác, nhấp vào bất kỳ đối tượng nào được chọn mà không giữ **CTRL**.





Bạn có nhiều lựa chọn để căn chỉnh các đối tượng theo cả chiều dọc và chiều ngang. Để làm điều đó:

1. Giữ phím **CTRL** trong khi chọn tất cả các đối tượng mà bạn muốn căn chỉnh.
2. Nhấp vào tab **Trang đầu > Sắp xếp** hoặc tab **Định dạng > Căn chỉnh**.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Căn trái	Căn bên trái của tất cả các đối tượng được chọn với bên trái của đối tượng neo.
	Căn giữa ngang	Căn giữa tất cả các đối tượng được chọn với đối tượng neo.
	Căn phải	Căn bên phải của tất cả các đối tượng được chọn với bên phải của đối tượng neo.
	Căn trên	Căn bên trên của tất cả các đối tượng được chọn với bên trên của đối tượng neo.
	Căn giữa dọc	Căn dọc tất cả các đối tượng được chọn với đối tượng neo.
	Căn dưới	Căn bên dưới của tất cả các đối tượng được chọn với bên dưới của đối tượng neo.



Căn chỉnh các đối tượng so với Canvas

Bạn có thể căn chỉnh một hoặc nhiều đối tượng vào giữa Canvas. Các bước thực hiện tương tự như để căn chỉnh các đối tượng như đã đề cập ở trên, nhưng chọn một trong các cách sau:

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Đặt giữa theo chiều dọc	Di chuyển tất cả các đối tượng được chọn tới chính giữa theo chiều dọc của Canvas.
	Đặt giữa theo chiều ngang	Di chuyển tất cả các đối tượng được chọn tới chính giữa theo chiều ngang của Canvas.

Phân phối các đối tượng




Nếu bạn sắp xếp các đối tượng trong cùng một hàng hoặc cột, bạn có thể muốn chúng có khoảng cách bằng nhau giữa các đối tượng. Làm điều đó bằng cách phân phối các đối tượng theo chiều ngang hoặc chiều dọc. Các bước thực hiện tương tự như để căn chỉnh các đối tượng như đã đề cập ở trên, nhưng chọn một trong các cách sau:

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Phân phối theo chiều ngang	Khoảng cách theo chiều ngang giữa các đối tượng được chọn bằng nhau.
	Phân phối theo chiều dọc	Khoảng cách theo chiều dọc giữa các đối tượng được chọn bằng nhau.

Chú ý: Các lệnh này chỉ làm việc khi bạn chọn nhiều đối tượng.

Thay đổi kích thước các đối tượng theo đối tượng neo

Nếu bạn muốn các đối tượng có kích thước bằng nhau, hãy sử dụng các tùy chọn căn chỉnh sau:

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Cùng chiều rộng	Tất cả các đối tượng được chọn có cùng chiều rộng với đối tượng neo.
	Cùng chiều cao	Tất cả các đối tượng được chọn có cùng chiều cao với đối tượng neo.
	Cùng kích thước	Tất cả các đối tượng được chọn có cùng kích thước với đối tượng neo.

Sử dụng các trạng thái của đối tượng

Các trạng thái của đối tượng cho phép bạn thay đổi diện mạo của một đối tượng để đáp ứng với sự tương tác của người dùng. Một trạng thái là tập hợp các yếu tố trực quan xác định diện mạo của một đối tượng. Bạn có thể thêm trạng thái cho nhiều loại đối tượng chẳng hạn như

hình dạng, các chú thích văn bản, hình ảnh hoặc các nút. Cùng với việc sử dụng các hành động, bạn có thể làm một ảnh động khi di chuột qua và làm cho nó bị vô hiệu hóa sau khi được nhấp.

Bên cạnh việc thêm các trạng thái tùy chỉnh mới, bạn có thể áp dụng các trạng thái được thiết kế sẵn cho các đối tượng. Theo mặc định, ActivePresenter cũng thêm các trạng thái tích hợp vào một số loại đối tượng, chẳng hạn như nút, hộp đánh dấu và nút radio để bạn có thể sử dụng các đối tượng đa trạng thái này ngay lập tức.

Có bốn loại trạng thái, bao gồm:

- **Trạng thái thường:** Mỗi đối tượng luôn luôn có một trạng thái mà không thể xóa hay đặt lại tên được. Theo mặc định, đó là trạng thái ban đầu (trạng thái mặc định) của đối tượng.
- **Trạng thái mặc định:** Đây là trạng thái ban đầu của đối tượng, nói cách khác, đây là cách hình dạng của một đối tượng khi nó xuất hiện lần đầu tiên. Theo mặc định, trạng thái thường là trạng thái mặc định của một đối tượng, nhưng bạn có thể thay đổi trạng thái mặc định thành bất kỳ trạng thái nào khác.
- **Trạng thái tùy chỉnh:** Bạn có thể tạo nhiều trạng thái cho một đối tượng.
- **Trạng thái tích hợp:** ActivePresenter cung cấp một số trạng thái trong hệ thống để bạn có thể áp dụng cho các đối tượng. Trạng thái thường là thực sự là một trạng thái tích hợp.

Các trạng thái tích hợp

Các trạng thái tích hợp của đối tượng bao gồm:

- **Thường:** Đây là trạng thái chính của một đối tượng. Theo mặc định, trạng thái này sẽ xuất hiện khi đối tượng hiển thị lần đầu tiên.
- **Di chuột qua:** Trạng thái này sẽ được hiển thị khi đối tượng được di chuột qua. Trạng thái này có sẵn cho các nút, các ô đánh dấu, các nút radio và được thêm bởi mặc định. Bạn không cần phải sử dụng bất kỳ hành động nào để gọi nó.
- **Ấn xuống:** Trạng thái này sẽ được hiển thị khi đối tượng được nhấp vào. Trạng thái này có sẵn cho các nút, các ô đánh dấu, các nút radio và được thêm bởi mặc định. Bạn không cần phải sử dụng bất kỳ hành động nào để gọi nó.
- **Vô hiệu hóa:** Trạng thái này được sử dụng khi bạn muốn vô hiệu hóa một đối tượng. Một đối tượng vô hiệu hóa được hiện nhưng không thể phản hồi lại bất kỳ hành động nào của người dùng. Trừ khi trạng thái này được thêm vào một đối tượng theo mặc định, bạn cần sử dụng một hành động để kích hoạt nó.
- **Thường/di chuột qua/ấn xuống/vô hiệu hóa đánh dấu:** Đây là các trạng thái của ô đánh dấu hoặc nút radio khi được chọn. Chúng được thêm vào ô đánh dấu hoặc nút radio theo mặc định, vì vậy bạn không cần phải kích hoạt chúng bằng các hành động.

Có một vài trạng thái kéo-thả được tích hợp sẵn mà bạn có thể áp dụng cho nguồn kéo và ô kéo thả. Khi bạn thêm các trạng thái đó vào một nguồn kéo hoặc ô kéo thả, chúng sẽ tự động được hiển thị khi các sự kiện tương ứng xảy ra, hay nói cách khác, khi bạn tương tác với nguồn kéo hoặc ô kéo thả.

- **Bắt đầu kéo:** Hiển thị trạng thái của nguồn kéo khi nó được kéo từ vị trí của mình.
- **Kết thúc kéo:** Hiển thị trạng thái của nguồn kéo khi bạn thả chuột ra trong khi đang kéo.
- **Kéo vào:** Hiển thị trạng thái của khu vực kéo khi một nguồn kéo được kéo vào nó.

- **Kéo ra:** Hiển thị trạng thái của khu vực kéo khi một nguồn kéo được kéo ra khỏi nó.
- **Thả đúng:** Hiển thị trạng thái của nguồn kéo hoặc khu vực kéo khi một nguồn kéo được thả vào đúng khu vực kéo.
- **Thả sai:** Hiển thị trạng thái của nguồn kéo hoặc khu vực kéo khi một nguồn kéo được thả vào sai khu vực kéo.
- **Chấp nhận thả:** Hiển thị trạng thái của khu vực kéo khi một nguồn kéo được chấp nhận được thả vào nó.
- **Từ chối thả:** Hiển thị trạng thái của khu vực kéo khi một nguồn kéo bị từ chối được thả vào nó.

Mở cửa sổ trạng thái của đối tượng

Bạn sử dụng cửa sổ **Trạng thái** để quản lý các trạng thái. Để mở cửa sổ này, nhấp vào tab **Khung nhìn > Trạng thái**.

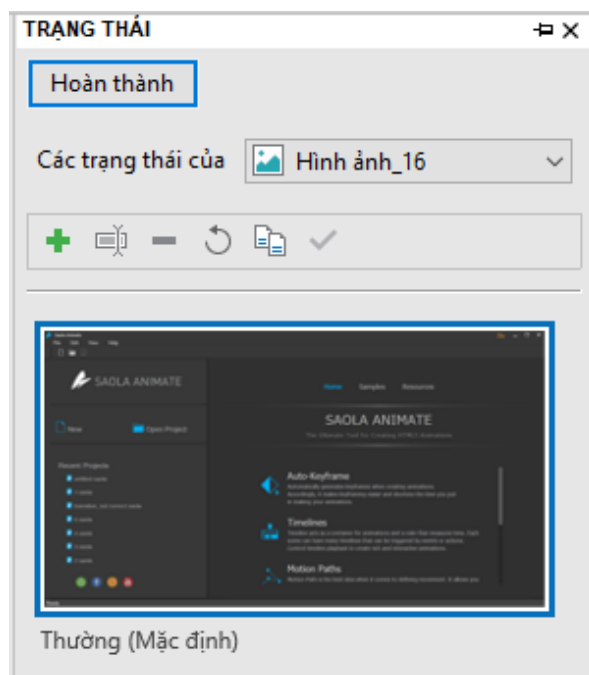
Ngoài ra, bạn có thể chọn một đối tượng mà bạn muốn quản lý trạng thái của nó và nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Thông tin chung > Chế độ trạng thái đối tượng**, hoặc nhấp chuột phải vào đối tượng > **Trạng thái**.



Thêm trạng thái

Theo mặc định, một đối tượng có thể không có, một hoặc vài trạng thái. Tuy nhiên, bạn có thể thêm nhiều trạng thái vào nó theo các bước sau:

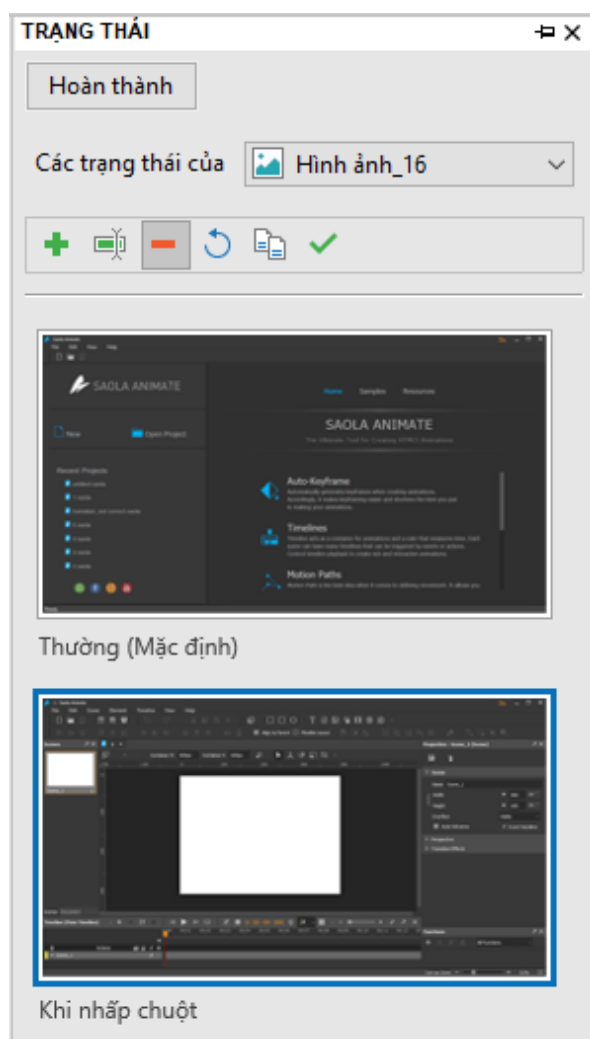
1. Chọn một đối tượng.
2. Trong cửa sổ **Trạng thái**, nhấp vào nút **Sửa trạng thái**. Thao tác này sẽ chuyển sang chế độ chỉnh sửa trạng thái trong đó tất cả các đối tượng khác ngoại trừ đối tượng được chọn có màu xám và không thể nhấp được.



3. Nhấp vào nút **Thêm trạng thái** **+** hoặc nhấp chuột phải vào cửa sổ > **Thêm trạng thái** để thêm một trạng thái tích hợp hoặc trạng thái tùy chỉnh. Trạng thái tùy chọn sẽ kế thừa tất cả các thuộc tính của trạng thái thường.
4. Đặt tên cho trạng thái mới và nhấp vào nút **Đồng ý**.
5. Nếu bạn muốn thay đổi diện mạo của trạng thái mới được thêm vào, hãy làm theo các bước trong phần tiếp theo.
6. Nếu bạn muốn thêm các trạng thái vào một đối tượng khác trong một slide, hãy chuyển sang đối tượng đó bằng cách sử dụng hộp **Các trạng thái của**.
7. Khi bạn đã hoàn thành việc thêm và chỉnh sửa trạng thái, hãy nhấp vào nút **Hoàn thành** để thoát chế độ chỉnh sửa trạng thái.

Chỉnh sửa các trạng thái

Bạn có thể thay đổi giao diện của bất kỳ trạng thái nào, bao gồm kích thước, vị trí, loại hình dạng, văn bản, màu sắc, đường viền.... Chỉ cần vào chế độ chỉnh sửa trạng thái, chọn trạng thái và chỉnh sửa. Tất cả các thay đổi của bạn sẽ được lưu khi bạn nhấp vào nút **Hoàn thành**.








Như đã đề cập ở trên, nếu bạn muốn chỉnh sửa trạng thái của nhiều đối tượng trong một slide, hãy sử dụng hộp **Các trạng thái của** để chuyển đổi giữa các đối tượng. Hãy lưu ý những điều sau:

Thuộc tính	Chế độ chỉnh sửa trạng thái	Chế độ thường
Kích thước, vị trí và góc quay	Các thay đổi của bạn sẽ được áp dụng cho tất cả các trạng thái khác mà được kế thừa từ trạng thái thường nếu trạng thái hoạt động là trạng thái thường.	Những thay đổi của bạn sẽ được áp dụng cho tất cả các trạng thái khác có cùng ma trận biến đổi.
Các thuộc tính khác	Trái lại, các thay đổi của thuộc tính sẽ không còn được kế thừa từ trạng thái thường nữa.	Nếu trạng thái mặc định là trạng thái bình thường hoặc kế thừa từ trạng thái bình thường, những thay đổi của bạn sẽ được áp dụng cho tất cả các trạng thái khác kế thừa từ trạng thái bình thường. Nếu không, các thay đổi của bạn sẽ chỉ được áp dụng cho trạng thái mặc định.

Quản lý các trạng thái

Để quản lý các trạng thái, trước tiên hãy vào chế độ chỉnh sửa trạng thái bằng cách nhấp vào nút **Sửa trạng thái**. Sau đó, sử dụng các nút trong thanh công cụ của cửa sổ **Trạng thái** hoặc

nhấp chuột phải vào một trạng thái và chọn một tùy chọn trong menu ngữ cảnh. Xin lưu ý rằng bạn không thể đổi tên, xóa hoặc đặt lại trạng thái bình thường.

- **Đổi tên trạng thái** : Đổi tên trạng thái đang được chọn.
- **Xóa trạng thái** : Xóa trạng thái.
- **Thiết lập lại trạng thái** : Khôi phục giao diện ban đầu của trạng thái đang được chọn. Sử dụng tùy chọn này khi bạn không hài lòng sau khi chỉnh sửa trạng thái.
- **Sao đôi trạng thái** : Tạo một bản sao của trạng thái đang được chọn.
- **Đặt thành trạng thái mặc định** : Đặt trạng thái đang được chọn thành trạng thái mặc định, nói cách khác, trạng thái ban đầu của một đối tượng.

Gọi các trạng thái thông qua các hành động

Sử dụng các hành động để hiển thị trạng thái dựa trên tương tác của người dùng với nội dung. Trong sự kiện phụ thuộc, bạn sẽ sử dụng hành động **Chuyển trạng thái của đối tượng** để gọi trạng thái. Để biết thêm chi tiết, xem **Thêm Sự kiện - Hành động**.

Sử dụng mẫu đối tượng

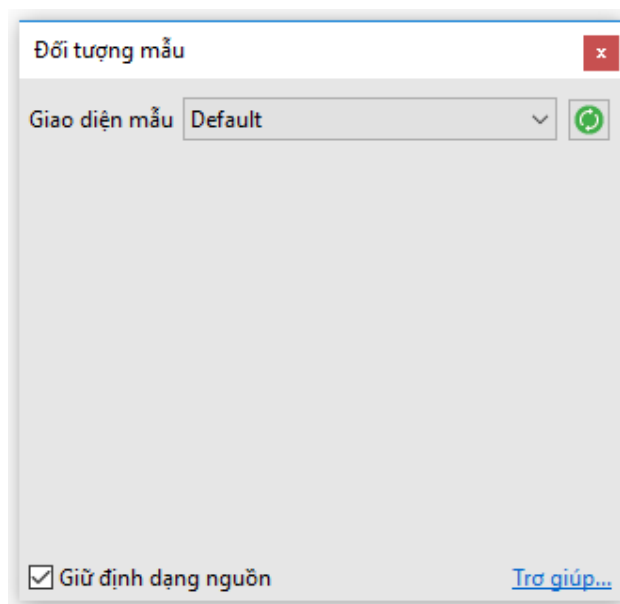
Mẫu đối tượng là một cách tốt để sử dụng lại các đối tượng trên các slide trong cùng một bài giảng hoặc trên các bài giảng khác nhau. Bằng cách thêm các đối tượng vào một mẫu đối tượng, bạn không chỉ lưu các đối tượng mà còn cả các hình động và hành động sự kiện được đính kèm với chúng.

ActivePresenter sử dụng thư mục **ActivePresenter Templates** và cửa sổ **Đối tượng mẫu** để quản lý các mẫu đối tượng. Các mẫu đối tượng của bạn (*.apobject) được lưu trữ trong thư mục ActivePresenter Templates (*C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates (đối với Windows) hoặc /Users//Documents/ActivePresenter Templates (đối với macOS)*). Bất kỳ đối tượng mẫu nào lưu trữ trong thư mục sẽ xuất trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**. Đó là cửa sổ mà bạn thêm và quản lý các mục mẫu trong một mẫu đối tượng.

Mở cửa sổ đối tượng mẫu

Cửa sổ **Đối tượng mẫu** chứa tất cả các mẫu đối tượng. Mỗi mẫu đối tượng bao gồm một hay nhiều mục mẫu đối tượng. Các mục này có thể là các đối tượng chú thích hoặc tương tác. Theo mặc định, ActivePresenter cung cấp cho bạn một mẫu đối tượng Default. Bạn có thể thêm các đối tượng vào mẫu này hoặc tạo các mẫu đối tượng khác để sử dụng.

Cửa sổ **Đối tượng mẫu** tự động mở ra khi bạn thêm các đối tượng vào mẫu. Nếu bạn muốn tự mở cửa sổ này, nhấp vào tab **Khung nhìn > Đối tượng mẫu**.

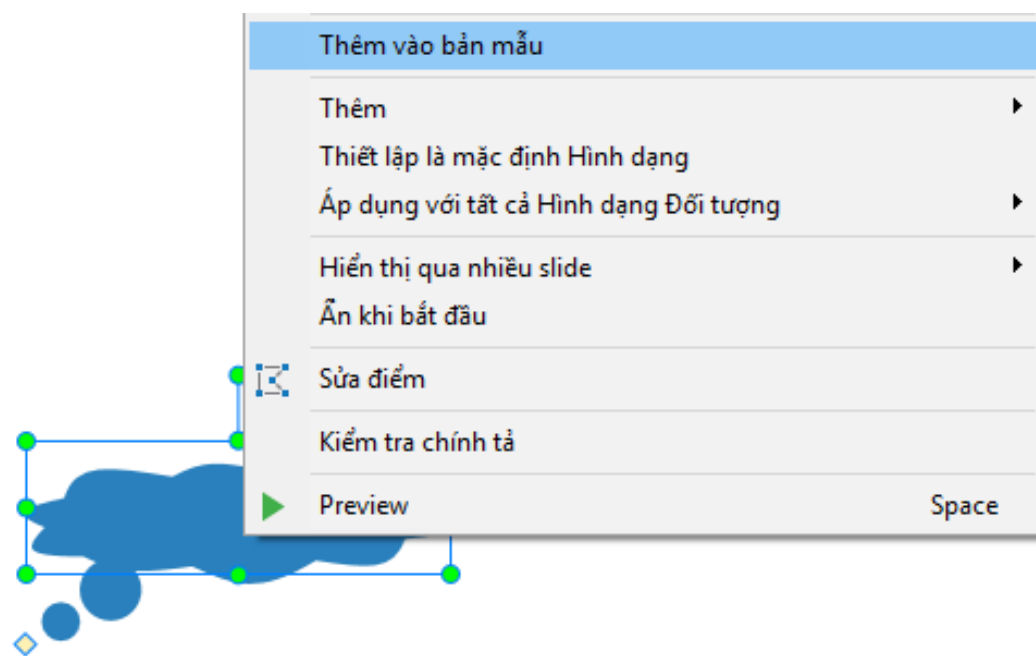


Thêm các đối tượng vào đối tượng mẫu

Bạn có thể thêm bất kỳ đối tượng nào vào đối tượng mẫu, ngoại trừ đường di con trỏ, zoom-pan, và phụ đề.

Để thêm một đối tượng vào đối tượng mẫu, hãy làm như sau:

1. Nhấp chuột phải vào đối tượng > **Thêm vào bản mẫu**. Sau đó, đối tượng sẽ xuất hiện như một mục mẫu trong mẫu đối tượng hiện tại.



2. Nhấp chuột phải vào mục mẫu đối tượng đó > **Đổi tên** để đặt lại tên cho nó.
3. Nếu bạn không muốn một mục mẫu nữa, nhấp chuột vào nó và nhấn phím **DELETE** hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Xóa**.

Chú ý:

- Khi bạn thêm nhiều đối tượng tới mẫu đối tượng cùng một lúc, tất cả các đối tượng sẽ được coi như là một mục mẫu. Điều đó có nghĩa là nó không nhóm các đối tượng được chọn hoặc biến chúng thành một đối tượng. Khi bạn chèn mục mẫu đó vào một slide, các đối tượng vẫn là các đối tượng riêng biệt.
- Một mục mẫu đối tượng có thể giữ các sự kiện, hành động đính kèm nó. Tuy nhiên, nếu hành động đó có liên quan tới các đối tượng khác và bạn không thêm các đối tượng đó vào cùng một mẫu, hành động đó sẽ bị xóa. Ngược lại, nếu bạn thêm tất cả các đối tượng đó vào cùng một mẫu, các hành động sẽ được giữ nguyên. Ví dụ, nếu bạn có đối tượng A với hành động hiển thị B khi được nhấp. Nếu bạn đồng thời thêm các đối tượng tới mẫu đối tượng, hành động sẽ được giữ nguyên. Trái lại, nếu bạn chỉ thêm đối tượng A vào mẫu đối tượng, hành động đó sẽ bị xóa.

Sử dụng các mục mẫu đối tượng

Để thêm một mục mẫu đối tượng vào trong một slide, trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**, hãy thực hiện một trong các thao tác sau:

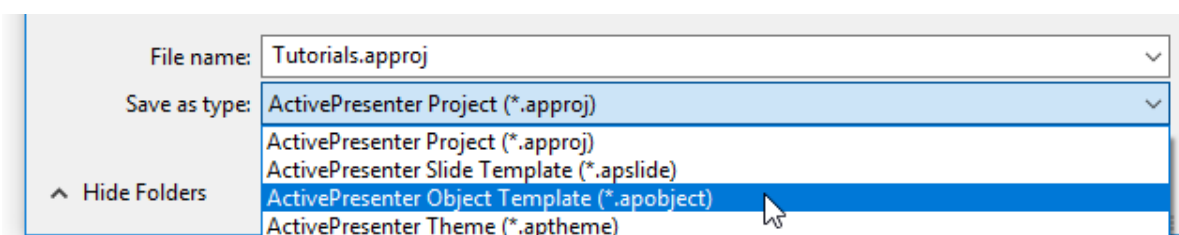
- Nhấp đúp vào một mục mẫu.
- Kéo và thả một mục mẫu vào trong Canvas.
- Nhấp chuột phải vào một mục mẫu > **Thêm**.

Theo mặc định, các mục mẫu đối tượng được thêm vào các slide sẽ giữ nguyên chủ đề gốc của chúng nhờ vào ô đánh dấu **Giữ định dạng nguồn** ở dưới cùng của cửa sổ. Nếu bạn muốn các mục mẫu đó phù hợp với chủ đề của slide được thêm, hãy bỏ đánh dấu ô này.

Lưu và chia sẻ các mẫu đối tượng

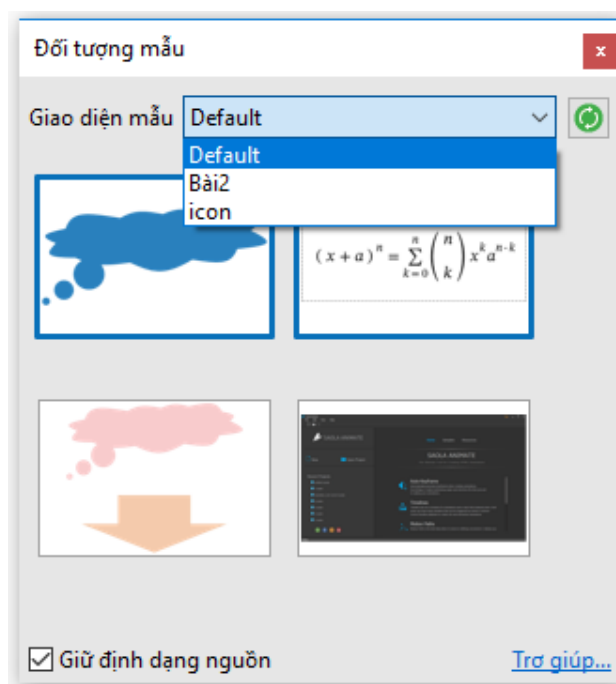
Bạn có thể lưu một bài giảng như là một mẫu đối tượng và tái sử dụng nó trong các bài giảng khác.

Để lưu một bài giảng như là một mẫu đối tượng, nhấp vào nút **ActivePresenter > Lưu > Lưu dưới dạng....** Kế tiếp, chọn ActivePresenter Object Template (*.apobject) từ danh sách định dạng.




Sau đó, hãy thực hiện một trong các bước sau:

- Lưu tệp trong *C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates* (đối với Windows) hoặc */Users//Documents/ActivePresenter Templates* (đối với macOS). Bằng cách này, mẫu đối tượng sẽ xuất hiện trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**.



- Lưu bài giảng trong thư mục khác trên máy tính của bạn. Mẫu đối tượng sẽ không xuất hiện trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**.

Sau đó, bạn có thể đặt lại tên hoặc xóa tệp mẫu đối tượng theo cách thông thường. Bạn cũng có thể chia sẻ tệp mẫu đó với các bài giảng khác.

Nếu bạn có bất kỳ tệp nào *.apobject và muốn nhập nó vào trong ActivePresenter như một mẫu đối tượng, chỉ cần sao chép tệp đó và dán nó vào trong thư mục ActivePresenter Templates. Sau đó, trong cửa sổ **Đối tượng mẫu**, nhấp vào **Tải lại**  để tải lại thư mục Giao diện mẫu, làm cho mẫu đối tượng mới xuất hiện trong cửa sổ.

Cài đặt các đối tượng mặc định

Bạn có thể định dạng một đối tượng cố định và đặt nó làm mặc định. Sau đó, các thuộc tính của nó sẽ được áp dụng cho tất cả các đối tượng mới cùng loại trong cùng một bài giảng. Thực hiện việc này bằng cách bấm chuột phải vào đối tượng > **Thiết lập là mặc định**.

Bạn cũng có thể xuất ra và tái sử dụng các cài đặt đối tượng theo các bài giảng. Để làm được điều đó, hãy thực hiện các bước sau:















1. Lưu bài giảng hiện tại như là một slide mẫu (*.apslide) hoặc chủ đề (*.aptheme).
2. Mở thư mục mà bạn muốn lưu > **Lưu**.



Nếu bạn muốn lưu các tệp trong C:\Users\Documents\ActivePresenter Templates (đối với Windows) hoặc /Users//Documents/ActivePresenter Templates (đối với macOS), mẫu hoặc chủ đề sẽ xuất hiện trên màn hình khởi động. Sau đó, sử dụng mẫu hoặc chủ đề đó để **bắt đầu một bài giảng mới**.

Các đối tượng chú thích

Các đối tượng chú thích bao gồm hình dạng, ảnh, âm thanh, video và các đối tượng khác được sử dụng chung để thêm thông tin cho bài giảng.

Các đối tượng chú thích được liệt kê dưới đây:

Object	Icon	Usage
Hình dạng		Thêm một hình trên Canvas.
Hộp văn bản		Thêm văn bản để giải thích nội dung.
Highlight		Phủ một phần của màn hình với vùng bán trong suốt màu để làm nổi bật nó.
Spotlight		Che phủ khu vực hiển thị bằng màn hình tối, chỉ cho phép hiển thị đầy đủ một khu vực nhất định.
Phương trình		Thêm các phương trình toán học phổ biến hoặc xây dựng các phương trình của riêng bạn bằng cách sử dụng một thư viện các ký hiệu và cấu trúc toán học.
Biểu tượng		Thêm một biểu tượng vào trong slide.
Hiệu ứng cử chỉ		Thêm một tiện ích cho thấy cách người dùng tương tác với ứng dụng trên màn hình cảm ứng.
Chân trang		Thêm ngày tháng, số trang và văn bản vào phía dưới cùng của slide.
Ảnh		Thêm ảnh vào slide.
Âm thanh		Thêm âm thanh vào slide.
Video		Thêm video hoặc video được ghi từ webcam vào slide.
YouTube Video		Nhúng một video YouTube vào trong slide.
Đối tượng Web		Nhúng một đối tượng Web vào trong slide.
Đường di con trỏ		Điều khiển đường chuyển động của chuột và nhấp vào các hành động mô phỏng của người dùng.

Zoom-n-Pan		Trong đầu ra, phóng to camera ảo trên một phần của màn hình để hiển thị chi tiết hơn.
Phụ đề		Người dùng có thể kiểm soát xem hiển thị hoặc ẩn chú thích trên màn hình.

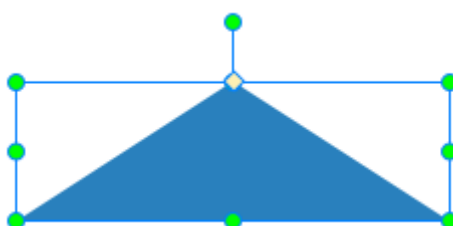
Hình dạng

Thêm các hình dạng


ActivePresenter cung cấp năm nhóm hình dạng, bao gồm hình dạng cơ bản, khung chú thích, đường thẳng và mũi tên, mũi tên hình khối và ngôi sao. Để thêm một hình dạng, nhấp vào tab **Chú thích** hoặc tab **Trang đầu > Hình dạng >** chọn hình dạng. Hình dạng được chọn sẽ được tự động chèn vào một slide.



Màu nền, màu đường kẻ, màu văn bản và phông chữ ban đầu của hình được xác định bởi **chủ đề** bạn đang sử dụng cho bài giảng của bạn. Tuy nhiên, bạn có thể thay đổi các thuộc tính này bằng cách sử dụng các lệnh được cung cấp trong tab **Định dạng**, tab **Trang đầu** hoặc tab **Kiểu & Hiệu ứng** trong cửa sổ **Thuộc tính**. Để biết thêm chi tiết, xem **Thay đổi thuộc tính đối tượng**.



Điều chỉnh hình dạng bao gồm:



- **Thay đổi vị trí:** Kéo hình vào vị trí mới hoặc nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Biến đổi**.
- **Thay đổi kích thước:** Kéo nút điều chỉnh kích thước và hình thoi màu vàng  (nếu có) hoặc nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Biến đổi**. Nếu một hình có chứa một con trỏ, bạn có thể làm cho nó chỉ ra bất cứ nơi nào trong một slide bằng cách kéo hình thoi màu vàng ở cuối con trỏ. Lưu ý rằng nếu bạn thu nhỏ hình dạng quá nhiều, một số văn bản trong đó có thể bị cắt bớt hoặc ẩn đi, vì vậy hãy cẩn thận khi thay đổi kích thước khung.
- **Thêm văn bản:** Nhấp vào bên trong hình hoặc nhấp vào văn bản mặc định của chú thích văn bản. Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào hình dạng > **Chỉnh sửa văn bản** hoặc nhấn **F2** trên bàn phím. Sử dụng các lệnh trong tab **Trang đầu** để định dạng văn bản.
- **Chỉnh sửa hình dạng:** Nhấp chuột phải vào hình dạng đặt sẵn (hình dạng, hộp văn bản, highlight, spotlight) > **Sửa điểm**. Sau đó, bạn có thể chỉnh sửa nó giống như cách bạn chỉnh sửa **hình vẽ dạng tự do**.
- **Chuyển sang loại hình dạng khác:** Nhấp vào tab **Định dạng > Thay đổi hình dạng > chọn loại hình dạng mới**.

Nếu bạn tùy chỉnh một hình dạng và muốn sử dụng cùng định dạng trên các hình dạng trong tương lai của cùng một bài giảng, bạn có thể nhấp chuột phải vào nó > **Thiết lập là mặc định Hình dạng**. Bằng cách đó, định dạng hiện tại sẽ được đặt thành mặc định và được sử dụng mỗi khi bạn chèn một hình dạng mới trong bài giảng.

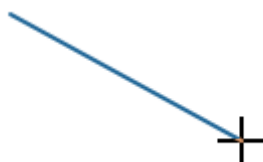
Vẽ hình tự do

ActivePresenter cung cấp bốn loại công cụ vẽ bao gồm Đường thẳng, Đường kết nối cong, Hình tự do và Công cụ vẽ đường tự do, cho phép bạn vẽ các đường và hình dạng của riêng mình.


Đường thẳng

Để vẽ một đường thẳng, nhấp vào tab **Chú thích** hoặc tab **Trang đầu > Hình dạng > Đường thẳng và Mũi tên > Đường thẳng** . Ngay sau khi bạn chọn công cụ vẽ, con trỏ sẽ chuyển thành chữ thập . Nhấp bất kỳ chỗ nào trên Canvas để bắt đầu. Di chuyển chuột liên tục để vẽ (không thả chuột).

Trong khi di chuyển chuột, giữ phím **SHIFT** để vẽ đường thẳng theo chiều ngang, dọc hoặc chéo. Bạn có thể vẽ đường theo các góc 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, và 180 độ. Để kết thúc quá trình vẽ, hãy nhả chuột.

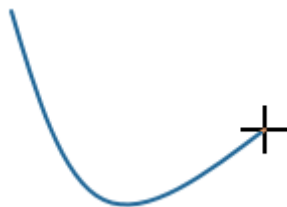


Đường kết nối cong

Để vẽ một đường kết nối cong, nhấp vào tab **Chú thích** hoặc tab **Trang đầu > Hình dạng > Đường thẳng và Mũi tên > Đường kết nối cong** . Ngay sau khi bạn chọn công cụ vẽ, con

trỏ sẽ chuyển thành chữ thập \oplus . Nhấp bất kỳ chỗ nào trên Canvas để bắt đầu. Di chuyển chuột tới các vị trí khác nhau để vẽ.


Để vẽ đường cong, chỉ cần nhấp vào chuột. Khi bạn di chuyển chuột, đường cong thay đổi tương ứng. Mỗi lần nhấp sẽ thêm một lượt mới vào đường cong.



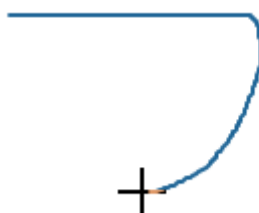
Một đường cong có thể được mở hoặc đóng. Nếu bạn muốn một đường cong mở, bấm đúp để đặt điểm kết thúc. Nếu không, di chuyển chuột gần điểm bắt đầu và nhấp chuột trái để có đường cong kín.



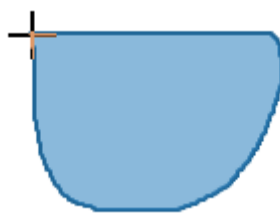
Các hình tự do

Công cụ vẽ Hình tự do có khả năng kép vì bạn có thể vẽ cả đường dạng thẳng lẫn dạng tự do. Để vẽ một hình tự do, nhấp vào tab **Chú thích** hoặc tab **Trang đầu > Hình dạng > Đường thẳng và Mũi tên > Hình tự do** . Ngay sau khi bạn chọn công cụ vẽ, con trỏ sẽ chuyển thành chữ thập \oplus . Nhấp bất kỳ chỗ nào trên Canvas để bắt đầu.

Để vẽ một đoạn thẳng, nhấn nút chuột và đặt con trỏ ở nơi khác, sau đó nhấp. Nếu bạn tiếp tục giữ nút chuột, bạn sẽ vẽ một đoạn dạng tự do. Bạn có thể xen kẽ giữa các đoạn thẳng và dạng tự do trong cùng một hình dạng.





Một hình tự do có thể được mở hoặc đóng. Bạn có thể nhấp đúp vào bất kỳ thời điểm nào để đặt điểm kết thúc. Khi đó, sẽ tạo ra một hình tự do mở. Nếu không, di chuyển chuột gần điểm bắt đầu và nhấp chuột trái để có hình tự do kín.



Công cụ vẽ đường tự do

Công cụ vẽ đường tự do gần giống với công cụ hình tự do khi bạn có thể bắt chước vẽ bằng bút chì trên giấy. Tuy nhiên, có một sự khác biệt cần thiết giữa các công cụ này. Khi bạn bắt đầu vẽ một nét vẽ tự do, bạn phải tiếp tục giữ nút chuột cho đến khi bạn hoàn thành vì điểm bạn nhả nút chuột sẽ là điểm cuối của bản vẽ của bạn.


Nhấp vào tab **Chú thích** hoặc tab **Trang đầu > Hình dạng > Đường thẳng và Mũi tên > Công cụ vẽ đường tự do** . Ngay sau khi bạn chọn công cụ vẽ này, con trỏ sẽ chuyển thành chữ thập . Nhấp bất kỳ chỗ nào trên Canvas để bắt đầu. Di chuyển chuột mà không nhả để vẽ hình.



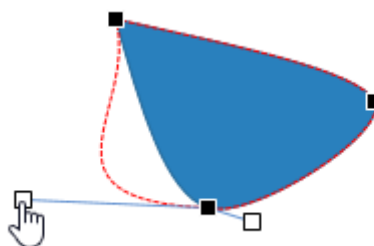
Điểm bạn nhả nút chuột sẽ là điểm cuối của bản vẽ của bạn. Nếu bạn muốn một nét vẽ mở, hãy thả nút chuột bất cứ lúc nào. Nếu không, di chuyển chuột gần điểm bắt đầu và thả nó ra để tạo nét vẽ kín.



Chỉnh sửa hình tự do

Để chỉnh sửa một hình vẽ tự do, nhấp chuột vào nó > **Sửa điểm**  để vào chế độ chỉnh sửa. Trong chế độ chỉnh sửa, hình dạng được phác thảo bằng một đường đứt đoạn màu đỏ chứa nhiều hình vuông màu đen. Các ô vuông màu đen này là **các điểm neo** cho biết điểm bắt đầu và kết thúc của từng đoạn. Khi bạn chọn một điểm neo, hai nút đường điều chỉnh màu xanh xuất hiện với **các điểm điều khiển** (hình vuông màu trắng) ở đầu của chúng.

Bạn có thể nhấp và kéo một điểm neo để làm sắc nét hoặc làm mượt một góc hoặc đường cong. Hoặc, kéo một điểm điều khiển để thay đổi góc của đường cong hoặc đường thẳng. Đường đứt đoạn màu đỏ xuất hiện chỉ ra sự thay đổi.

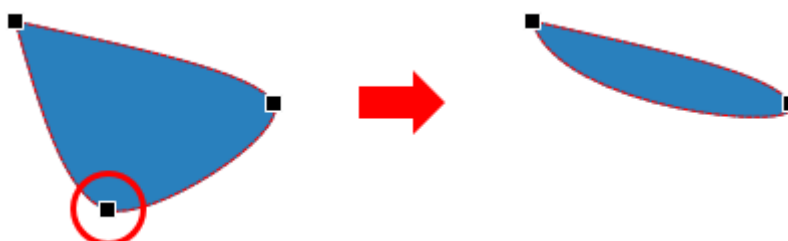


Khi việc chỉnh sửa được hoàn thành, nhấp vào bất kỳ chỗ nào khác bên ngoài để thoát khỏi chế độ chỉnh sửa. Hoặc nhấp chuột phải vào hình đó bất kể đường viền, điểm neo, hay các điểm điều khiển, và chọn **Thoát sửa điểm**.

Thêm và xóa các điểm neo

Nhấp chuột phải vào một hình tự do > **Sửa điểm** để vào chế độ chỉnh sửa.

- Để thêm một điểm neo, nhấp và kéo bên ngoài hình.
- Để xóa một điểm neo, giữ phím **CTRL** và nhấp vào nó, hoặc nhấp chuột phải vào điểm đó > **Xóa điểm**. Điểm được chọn sẽ bị xóa và làm cho hình dạng thay đổi tương ứng.



Mở và đóng đường dẫn

Trong chế độ chỉnh sửa của một hình dạng mở, nhấp chuột phải vào một điểm neo > **Đóng đường dẫn** để đóng hình đó lại. Một đường dẫn tuyến tính được thêm từ điểm cuối trước đến điểm bắt đầu.



Ngược lại, chọn **Mở đường dẫn** để mở một hình dạng đóng tại điểm được chọn.



Thay đổi các loại điểm

Trong chế độ chỉnh sửa điểm, nhấp chuột phải vào một điểm neo và chọn một tùy chọn để thay đổi kiểu của điểm đó.


- **Điểm tròn:** Hai điểm điều khiển chỉ chính xác theo hướng ngược lại (180 độ) với nhau. Chúng cũng định vị khoảng cách tương tự từ điểm neo.
- **Điểm thẳng:** Hai điểm điều khiển chỉ chính xác theo hướng ngược lại (180 độ) với nhau.
- **Điểm góc:** Hai điểm điều khiển đi theo các hướng khác nhau. Đây là chế độ mặc định.

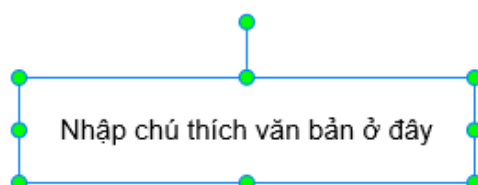
Tạo đoạn thẳng

Nếu bạn muốn làm thẳng một đoạn cong giữa hai điểm neo, trong chế độ chỉnh sửa, nhấp chuột phải vào đoạn đó > **Đoạn thẳng**.

Hộp văn bản

Hộp văn bản là một hình chữ nhật có thể chứa nhiều dòng. Bạn có thể sử dụng hộp văn bản để hướng sự chú ý của khán giả tới các khu vực nhất định trong một slide, cung cấp cho họ thêm thông tin hoặc giải thích các khái niệm quan trọng.


Để thêm một hộp văn bản, nhấp vào tab **Trang đầu** hoặc tab **Chú thích** > **Hộp văn bản** . Để thêm văn bản vào hộp văn bản, nhấp vào văn bản mặc định để mở trình soạn thảo và nhập văn bản đó.

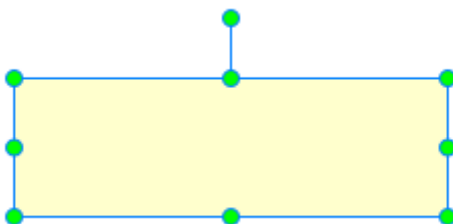


Trong thực tế, hộp văn bản là một biến thể của hình dạng, trong đó chỉ có văn bản được làm nổi bật và các thuộc tính mà nền và đường viền là không có. Do đó, các cuộc thảo luận cho **hình dạng** cũng được áp dụng ở đây.

Highlight

Highlight là một hình chữ nhật màu trong suốt, có thể được đặt ở một vị trí nhất định trong slide để thu hút sự chú ý của khán giả vào khu vực đó.


Để thêm một highlight, nhấp vào tab **Chú thích > Highlight** . Bạn có thể thay đổi định dạng, màu sắc, độ trong và kích thước của đối tượng highlight để phù hợp với vùng mục tiêu.

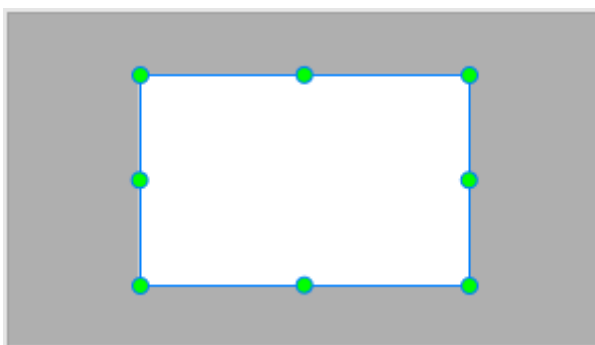


Highlight là một biến thể của hình dạng, nơi mà văn bản và đường viền bị loại bỏ và nền được làm trong suốt (50%). Vì thế, các cuộc thảo luận cho **hình dạng** cũng được áp dụng ở đây.

Spotlight

Spotlight giữ lại độ sáng ban đầu trong hình dạng và làm tối phần còn lại của màn hình, tạo hiệu ứng giống như bạn đang xem màn hình tối với đèn rọi. Do đó, nó có thể thu hút ngay lập tức sự chú ý của khán giả đến một phần nhỏ của màn hình.

Để thêm một spotlight, nhấp vào tab **Chú thích > Spotlight** .



Spotlight thực sự là một phiên bản nổi bật mạnh mẽ hơn của highlight, trong đó phần còn lại của màn hình không bị tối màu. Nó cũng là một đối tượng hình dạng với các thuộc tính đặc biệt. Vì lý do đó, cuộc thảo luận về **hình dạng** cũng được áp dụng ở đây, nhưng có hai trường hợp ngoại lệ:

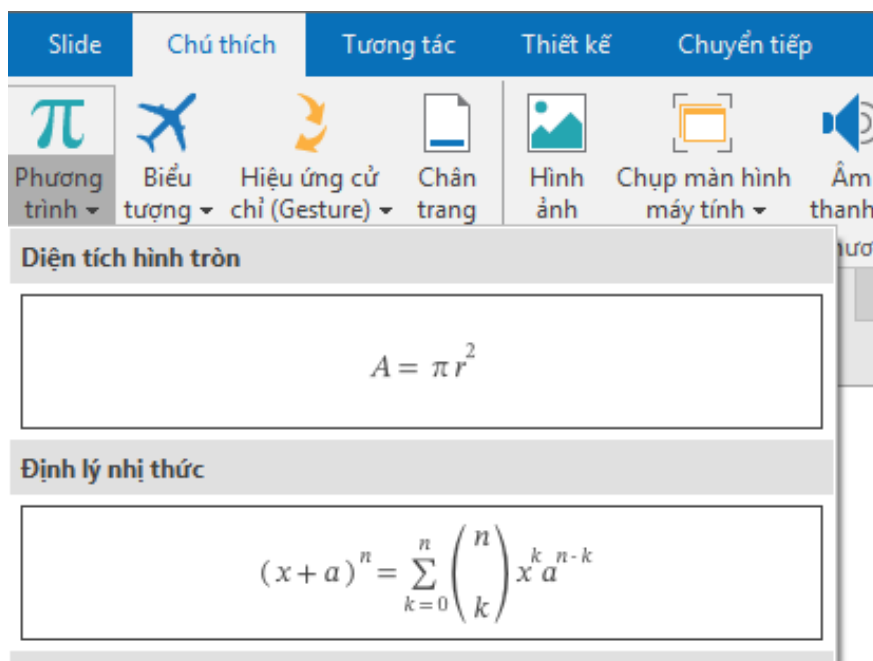
- Trong cửa sổ **Thuộc tính**, tab **Kiểu & Hiệu ứng** hiển thị các thuộc tính của khu vực nằm bên ngoài hình dạng (không phải bên trong nó).
- Đối tượng Spotlight không có thuộc tính Góc quay.

Phương trình

Phương trình cho phép bạn đặt các phương trình và các công thức toán học trong một slide. Bên cạnh các phương trình được thiết kế sẵn, bạn có thể viết phương trình riêng của mình sử dụng các ký hiệu và cấu trúc toán học. Tất nhiên, bạn có thể chỉnh sửa các phương trình được tích hợp sẵn nếu chúng không làm bạn thỏa mãn. Hơn thế nữa, nó có thể sao chép các phương trình từ Microsoft Office và dán vào trong ActivePresenter.

Thêm các phương trình tích hợp

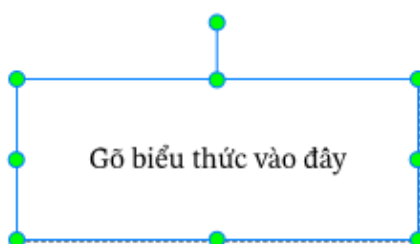
Để thêm một phương trình tích hợp, trong tab **Chú thích**, nhấp vào mũi tên cạnh nút **Phương trình**, rồi chọn phương trình bạn muốn trong danh sách. Bạn cũng có thể tìm thấy nút này ở tab **Trang đầu**.



Khi bạn thêm một phương trình vào một slide, trên thanh công cụ, tab **Phương trình** được mở. Tab này bao gồm các ký hiệu và các cấu trúc mà bạn có thể thêm vào phương trình của mình.

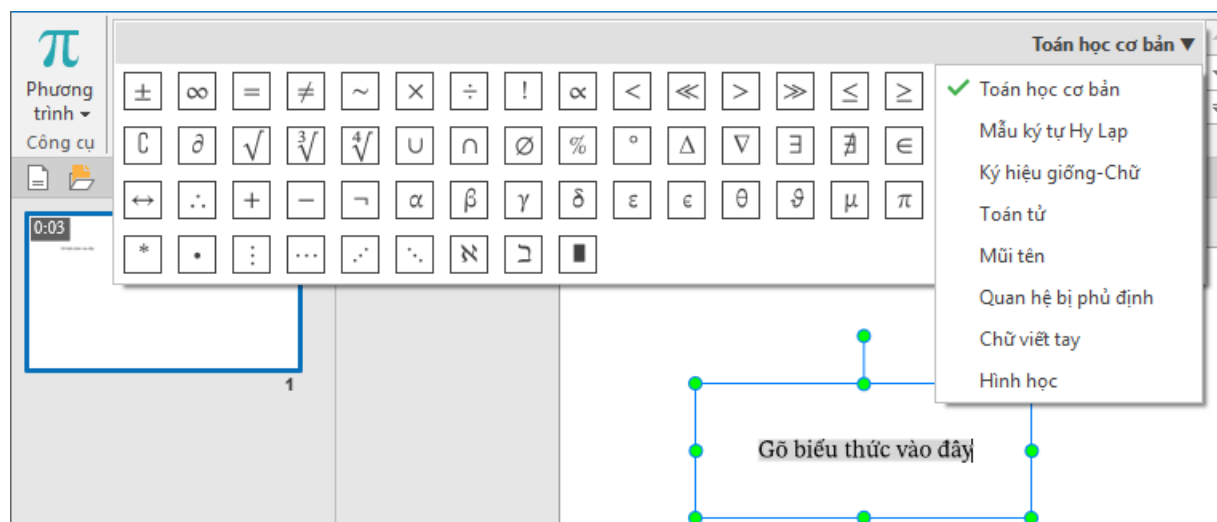
Viết và soạn thảo phương trình

Bạn có thể viết một phương trình từ đầu hoặc chỉnh sửa các phương trình tích hợp. Trong tab **Chú thích**, nhấp vào nút **Phương trình** π .

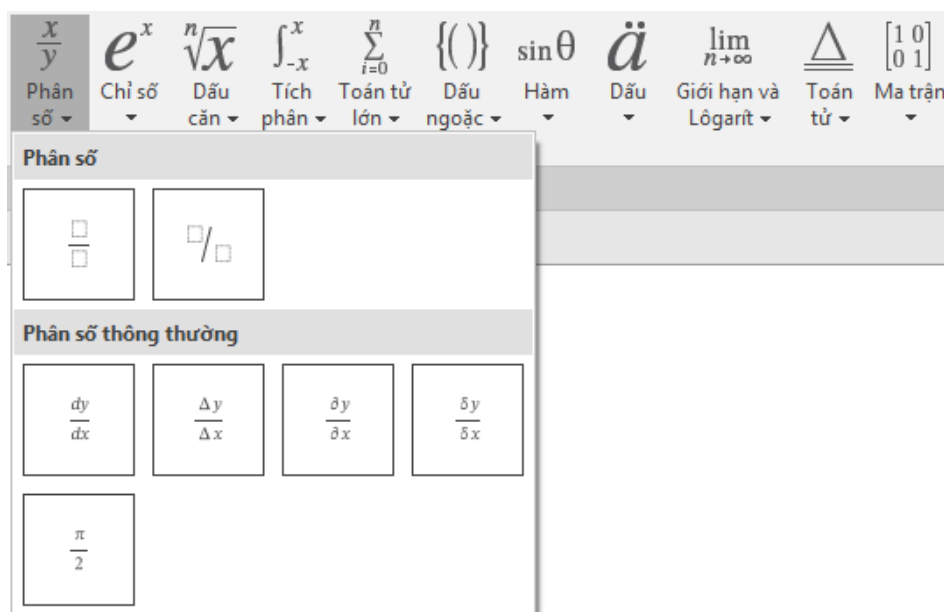


Hãy thực hiện một trong các bước sau:

- Nhấp vào nút **Phương trình** ở góc trái để thêm các phương trình tích hợp.
- Thêm các ký hiệu toán học liên quan bằng cách sử dụng nhóm **Ký hiệu**. Để xem thêm về các ký hiệu, nhấp mũi tên ở góc dưới cùng bên phải của thư viện. Để xem tập hợp các ký hiệu khác, nhấp vào mũi tên ở góc trên cùng bên phải của thư viện.



- Sử dụng nhóm **Cấu trúc** để thêm các cấu trúc. Chọn một cấu trúc để thêm, sau đó thay thế các hộp chấm nhỏ với giá trị riêng của bạn.

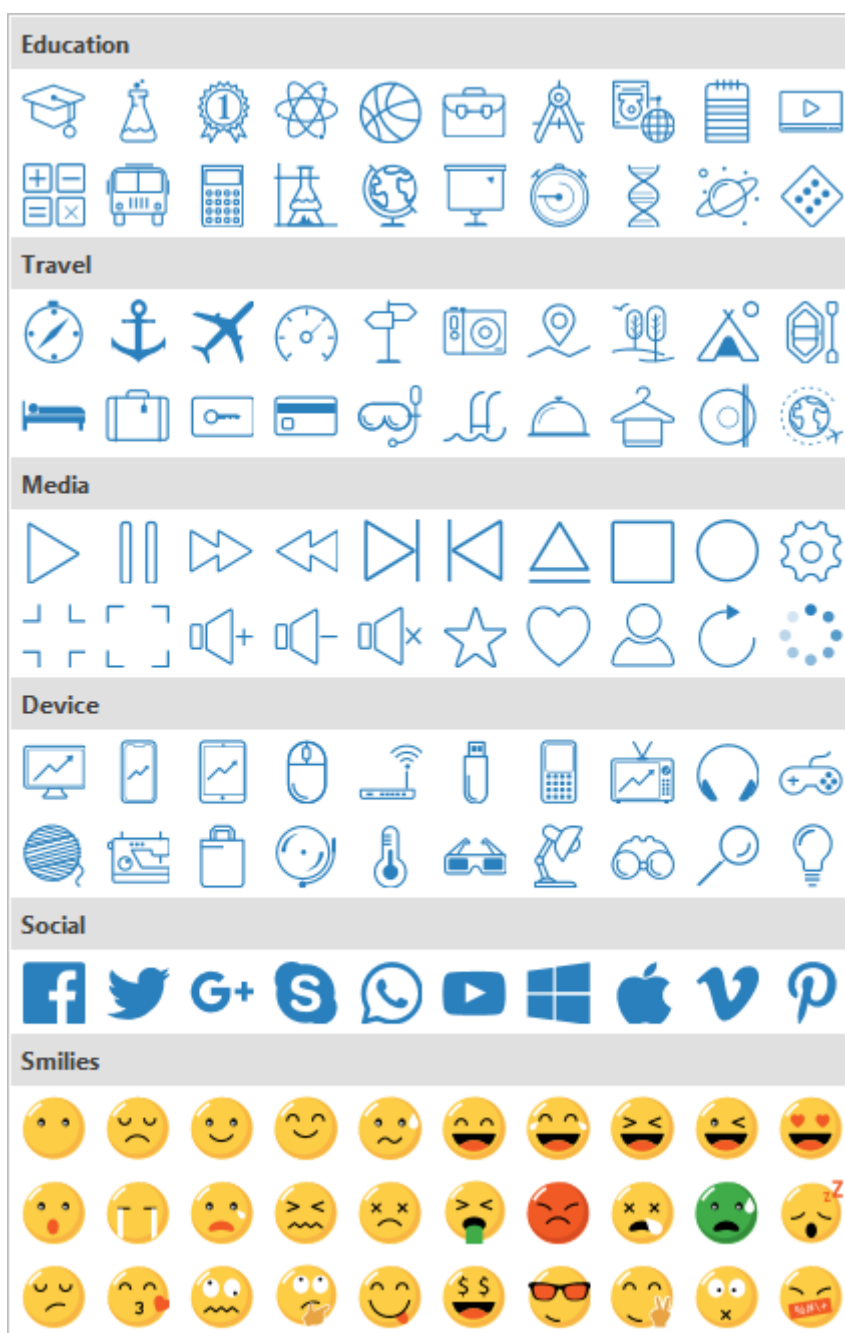


- Để chỉnh sửa một phương trình trong slide, chỉ cần nhấp vào trong phương trình đó để mở tab **Phương trình** và thay đổi những gì bạn muốn.

Biểu tượng

Sử dụng các biểu tượng là một cách tốt để thêm hình ảnh vào bản trình bày của bạn. Các biểu tượng là các tệp vector minh họa có thể thay đổi được kích thước mà không cần chuyển sang pixel. Sau khi bạn thêm một biểu tượng vào slide, bạn có thể di chuyển, thay đổi kích thước, góc quay hoặc kiểu của nó mà bạn muốn.

Để thêm một biểu tượng, nhấp vào tab **Chú thích** > **Biểu tượng** > chọn một biểu tượng.

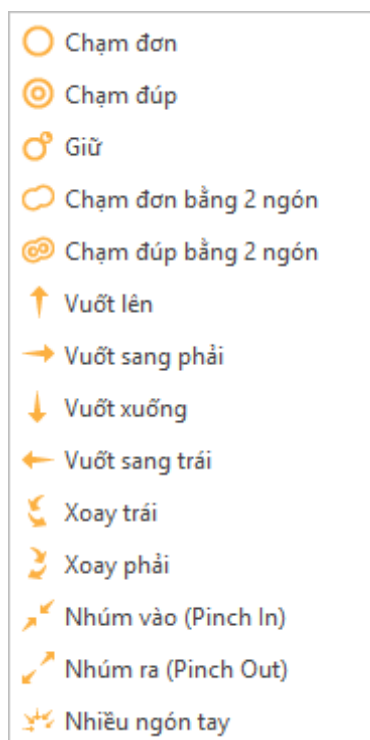


Một số biểu tượng thực sự là các nhóm hình dạng tự do, vì vậy bạn có thể chỉnh sửa chúng theo cùng cách với bạn chỉnh sửa **các nhóm**. Trên thực tế, các biểu tượng là một biến thể của hình dạng, vì vậy thảo luận về **hình dạng** cũng được áp dụng ở đây.

Hiệu ứng cử chỉ

Các hiệu ứng cử chỉ được sử dụng nhiều nhất trong chế độ minh họa để chỉ cho người dùng thấy các tương tác với phần mềm trên màn hình cảm ứng như thế nào. Về cơ bản, một hiệu ứng cử chỉ cũng giống như một ảnh GIF động.

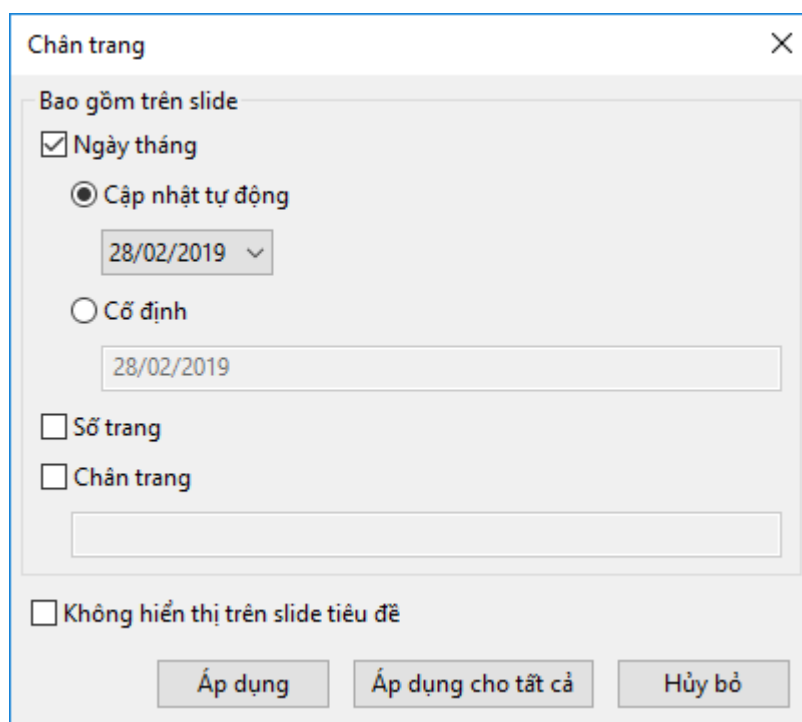
Để thêm một hiệu ứng cử chỉ, nhấp vào tab **Chú thích > Hiệu ứng cử chỉ** 🖱️ > chọn một hiệu ứng trong danh sách.



Để thay đổi một hiệu ứng, trong cửa sổ **Thuộc tính**, chọn **Kích thước & Thuộc tính > Hiệu ứng cử chỉ** và chọn một hiệu ứng cử chỉ mới từ danh sách **Loại**. Lưu ý rằng đối tượng hiệu ứng cử chỉ không có thuộc tính **Góc quay**.

Chân trang

Chân trang cho phép bạn thêm ngày tháng và thời gian, số trang và văn bản ở dưới cùng của slide. Để thêm một chân trang, nhấp vào tab **Chú thích > Chân trang** . Hộp thoại sau sẽ xuất hiện:



- **Ngày tháng:** Thêm ngày tháng và thời gian
 - **Cập nhật tự động:** Ngày tháng và thời gian được thêm sẽ tự động cập nhật mỗi lần bạn mở hoặc in bài giảng.
 - **Cố định:** Thêm ngày tháng và thời gian cố định.
- **Số trang:** Thêm số trang.
- **Chân trang:** Thêm văn bản vào chính giữa ở cuối slide.
- **Không hiển thị trên slide tiêu đề:** Chân trang không xuất hiện trong slide tiêu đề.
- Nhấp **Áp dụng** để thêm chân trang cho slide hiện tại. Nhấp **Áp dụng cho tất cả** để thêm chân trang cho tất cả các slide.


Ảnh

Hình ảnh là một trong những công cụ trực quan hiệu quả giúp nội dung bài giảng trở nên sinh động hơn. Tùy thuộc vào nội dung của bài giảng, bạn có thể sử dụng các loại hình ảnh khác nhau như ảnh chụp màn hình của các ứng dụng, bản vẽ (điện, dân dụng, cơ khí...) hoặc ảnh con người, sản phẩm, địa điểm, tòa nhà...

Thêm ảnh

Phiên bản ActivePresenter hiện tại đang hỗ trợ năm loại định dạng ảnh, bao gồm PNG, JPG, JPEG, BMP, và GIF.

Để thêm ảnh:

- Nhấp vào tab **Chú thích > Ảnh**  > chọn ảnh. Bạn cũng có thể kéo ảnh trực tiếp từ máy tính vào Canvas.

- Nhấp vào tab **Chú thích** > **Chụp màn hình máy tính**  để chụp màn hình.

Chỉnh sửa ảnh

Sau khi thêm ảnh, bạn có thể điều chỉnh lại kích thước ảnh theo ý mình. Nếu bạn muốn khôi phục kích thước gốc, nhấp chuột phải vào ảnh > **Khôi phục kích thước gốc**.

Bên cạnh đó, bạn có thể:

- Làm cho hình ảnh trong suốt:** Nhấp chuột phải > **Thuộc tính** để mở phần **Hình ảnh** trên cửa sổ **Thuộc tính**. Kéo thanh trượt độ mờ đục để thay đổi mức trong suốt của ảnh.
- Thay thế ảnh:** Nhấp chuột phải > **Thuộc tính** để mở phần **Hình ảnh** trên cửa sổ **Thuộc tính**. Nhấp **Từ bài giảng...** hoặc **Từ tập tin...** để chọn một ảnh khác từ bài giảng hiện tại hoặc từ máy tính của bạn để thay thế cho ảnh được chọn. Hãy nhớ rằng nếu ảnh mới có kích thước hoặc tỉ lệ khác với ảnh được chọn, nó sẽ được điều chỉnh để có kích thước và tỉ lệ giống với hình ảnh đã chọn.
- Chỉnh sửa ảnh nâng cao:** Nhấp chuột phải > **Chỉnh sửa ảnh...** Thao tác này sẽ mở trình **chỉnh sửa hình ảnh** và tab **Vẽ** giúp bạn chỉnh sửa hình ảnh theo ý muốn. Trong khi chỉnh sửa hình ảnh, nếu bạn nhấp vào **Lưu** trong thanh công cụ truy cập nhanh, tất cả các thay đổi của bạn đối với hình ảnh sẽ được áp dụng và phản ánh trong trang chiếu. Khi bạn đã hoàn tất, hãy đóng trình chỉnh sửa hình ảnh và quay lại chỉnh sửa slide.

Xuất ảnh ra tập tin

Bạn có thể xuất cả hai hình ảnh mà bạn vừa tạo trong bài giảng của mình, chẳng hạn như ảnh chụp màn hình và hình ảnh đã nhập vào bài giảng. ActivePresenter hỗ trợ ba định dạng ảnh cho tính năng này, bao gồm: PNG, JPG, và BMP.

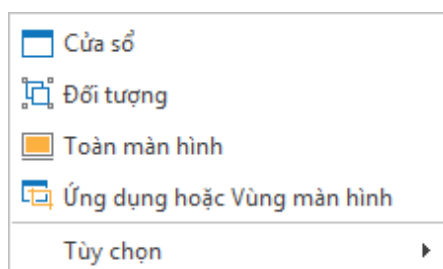
Để xuất ảnh ra tập tin:

- Chọn một ảnh trên Canvas hoặc trong dòng thời gian.
- Nhấp chuột phải vào ảnh > **Xuất ra tập tin...**
- Đặt tên, định dạng và vị trí của tệp, rồi nhấp vào **Save** để xuất.


Chụp màn hình máy tính

Một ứng dụng thông thường có một cửa sổ cấp cao nhất, trong đó có thể có các cửa sổ con xuất hiện để hoàn thành các nhiệm vụ khác nhau. Các cửa sổ này tạo thành một cây phân cấp. Một cửa sổ ở bất kỳ cấp độ nào (trên cùng/con) đều có các đối tượng (các menu, cửa sổ, thanh công cụ, điều khiển...). ActivePresenter cho phép bạn chụp ảnh màn hình của bất kỳ cửa sổ/đối tượng nào, sau đó chèn chúng vào slide hiện tại của bài giảng của bạn.


Để chụp màn hình máy tính, nhấp vào tab **Chú thích** > **Chụp màn hình máy tính**  > chọn chế độ chụp.



Cửa sổ

Chọn chế độ **Cửa sổ**  để chụp màn hình của cửa sổ mục tiêu hoặc bất kỳ đối tượng nào trong đó. Bạn có thể chụp một cửa sổ ở mọi cấp độ của ứng dụng.


1. Sử dụng chuột để chọn cửa sổ hoặc đối tượng của nó (các thanh công cụ, cửa sổ, menu...). Bạn có thể nhấp trên màn hình và ứng dụng đích một cách bình thường vì điều này không kích hoạt ảnh chụp màn hình.


Khi bạn di chuột qua các phần khác nhau của màn hình, một đường viền đứt nét màu đỏ  xuất hiện xung quanh các khu vực có thể được chụp.

2. Khi tìm thấy chính xác khu vực cần chụp được chụp, nhấn phím **PRINT SCREEN** hoặc **CTRL + Click**. Một ảnh chụp màn hình được chụp và thêm vào slide hiện tại.

Chú ý: ActivePresenter không thể phát hiện ra vài đối tượng trong các ứng dụng mục tiêu nhất định. Bởi vì các ứng dụng đó không cung cấp **giao diện MSAA** cho các trình điều khiển. ActivePresenter chụp toàn bộ thanh công cụ bởi vì nó thường là cửa sổ mức con thấp nhất.


Đối tượng

Chọn chế độ **Đối tượng**  để chụp màn hình của bất kỳ đối tượng nào trong cửa sổ.

1. Khi bạn di chuột qua các phần khác nhau của màn hình, một đường viền đứt nét màu đỏ  xuất hiện xung quanh các khu vực có thể được chụp.
2. Khi tìm thấy chính xác khu vực cần chụp được chụp, nhấn phím **PRINT SCREEN** hoặc **CTRL + Click**. Một ảnh chụp màn hình được chụp và thêm vào slide hiện tại.


Chú ý: ActivePresenter không thể phát hiện ra vài đối tượng trong các ứng dụng mục tiêu nhất định. Bởi vì các ứng dụng đó không cung cấp **giao diện MSAA** cho các trình điều khiển. Thông thường, ActivePresenter có thể chụp từng công cụ riêng lẻ trong bất kỳ thanh công cụ nào, phụ thuộc vào mức hỗ trợ xử lý của ứng dụng mục tiêu.

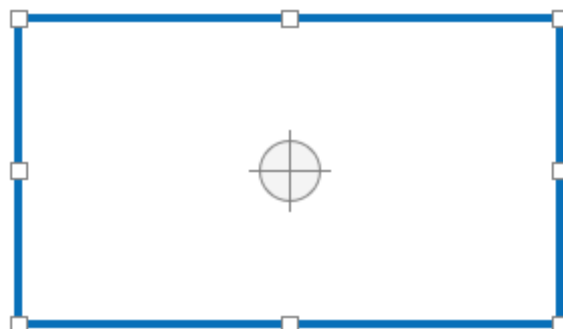
Toàn màn hình

Chọn chế độ **Toàn màn hình**  để chụp toàn bộ màn hình trên máy tính của bạn. ActivePresenter sẽ thu nhỏ cửa sổ của chính nó, và chụp bất kỳ những gì hiển thị trên màn hình máy tính của bạn.

Một ảnh chụp toàn màn hình sẽ được thêm vào trong slide hiện tại. Hãy cẩn thận vì ảnh chụp màn hình rất có thể lớn hơn slide của bạn. Nếu bạn thay đổi kích thước của nó để phù hợp với kích thước slide, các chi tiết trong hình ảnh sẽ bị mờ và người dùng có thể không đọc được chi tiết cụ thể.

Ứng dụng hoặc vùng màn hình

Chọn chế độ **Ứng dụng hoặc vùng màn hình**  để chụp ảnh màn hình của cửa sổ cấp cao nhất của ứng dụng mục tiêu hoặc vùng hình chữ nhật của màn hình. Ngay lập tức, một hình chữ nhật màu xanh và một hộp thoại xuất hiện. Bạn có thể kéo và thay đổi vị trí hình chữ nhật xung quanh phần mục tiêu của màn hình. Bạn cũng có thể thay đổi kích thước của nó theo ý mình.



Cửa sổ **Chụp ảnh màn hình** làm việc như sau:

Chụp ảnh màn hình

Sử dụng ảnh chụp màn hình

Thêm ảnh vào slide hiện tại

Thêm như một Slide mới sau Slide hiện tại

Kích thước ảnh chụp màn hình

Chiều rộng Chiều cao

Chương trình

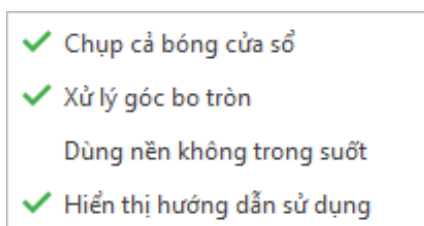
Tùy chọn một ứng dụng

Đợi trong khoảng

1. **Sử dụng ảnh chụp màn hình:** Thêm ảnh chụp màn hình như là một ảnh vào slide hiện tại, và/hoặc như một **ảnh nền** của slide mới sẽ được thêm vào sau slide hiện tại.
2. **Kích thước ảnh chụp màn hình:** Chỉ định kích thước của ảnh chụp màn hình. Nút **Chọn kích thước mặc định** cho phép bạn chọn từ các kích thước có sẵn.
3. **Chương trình:** Cung cấp danh sách tất cả các ứng dụng hiện tại đang chạy trên PC có cửa sổ hiển thị.
 - **Khớp với ứng dụng:** Thay đổi kích thước của hình chữ nhật màu xanh để vừa với cửa sổ ứng dụng.
 - **Khớp với biên:** Thay đổi kích thước của cửa sổ ứng dụng để vừa với hình chữ nhật màu xanh.
4. **Đợi trong khoảng:** Chỉ định một khoảng thời gian trễ (tính bằng giây) để nhanh chóng tương tác với các ứng dụng mục tiêu và chụp các phản hồi của nó.
5. Để chụp ảnh màn hình, nhấp vào nút **Chụp ảnh màn hình**.

Các tùy chọn chụp ảnh màn hình

Để thay đổi các cài đặt khi chụp màn hình, nhấp vào tab **Chú thích > Chụp ảnh màn hình > Tùy chọn**.



- **Chụp cả bóng cửa sổ:** Khi một cửa sổ ứng dụng không được mở ở trạng thái to nhất, hệ điều hành Windows sẽ tạo bóng đổ xung quanh viền của nó. Chọn tùy chọn này để chụp cả bóng của cửa sổ trong khi chụp ảnh màn hình của cửa sổ mục tiêu.

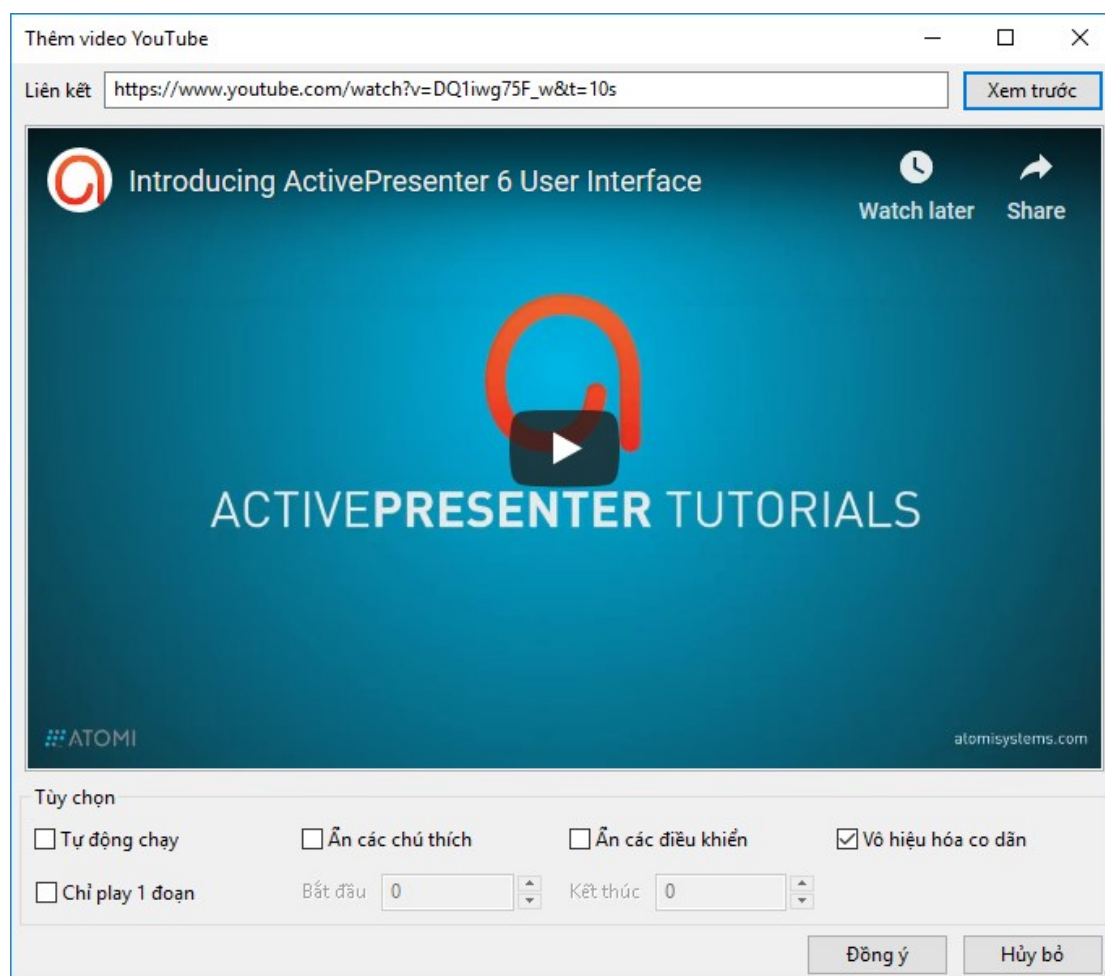
Chú ý rằng bóng cửa sổ này được coi như là một phần của ảnh nhưng không phải là thuộc tính đổ bóng của ảnh. Nói cách khác, bạn có thể thêm thuộc tính đổ bóng vào ảnh được chụp với các tham số khác nhau (màu sắc, khoảng cách, góc,...).

- **Xử lý góc bo tròn:** Khi một cửa sổ ứng dụng không được mở ở trạng thái to nhất, hệ điều hành Windows sẽ đưa ra một tùy chọn để hiển thị các góc bo tròn. Chọn tùy chọn này để chụp các góc bo tròn đó. Nếu bạn bỏ tùy chọn này, ảnh được chụp sẽ có các góc sắc nét.
- **Dùng nền không trong suốt:** Windows 7 trở lên có tùy chọn sử dụng chủ đề Aero, trong đó đường viền của các cửa sổ xuất hiện bán trong suốt. Trong khi các cửa sổ trông tuyệt vời, thì các đường viền này lại làm rối màn hình vì bất kỳ văn bản/hình ảnh nào trong nền cũng sẽ hiển thị qua đường viền. Chọn tùy chọn này để thay thế độ trong suốt này trong ảnh chụp màn hình bằng đường viền mờ.
- **Hiển thị hướng dẫn sử dụng:** Hiển thị hộp văn bản màu vàng mô tả cách chụp màn hình khi đang chụp các cửa sổ hoặc đối tượng. Nếu bạn quên các phím tắt, hãy chọn tùy chọn này.

Lưu ý rằng ba tùy chọn đầu tiên chỉ hoạt động khi bạn chụp một cửa sổ ở mọi cấp độ chứ không phải khi bạn chụp một vùng hoặc một đối tượng.

Video YouTube

Các video YouTube có thể được sử dụng như một công cụ hiệu quả để làm cho bài thuyết trình của bạn có nhiều thông tin hơn. Thực hiện các bước sau để nhúng video YouTube vào slide:



1. Nhấp vào tab **Chú thích > YouTube** ^{YouTube}. Một hộp thoại xuất hiện, cho phép bạn thêm video.
2. Gõ địa chỉ URL của video YouTube đó vào hộp **Liên kết**.
3. Nhấp nút **Xem trước** hoặc nhấn phím **ENTER** để tải và xem trước video đó trong hộp thoại.
4. Chọn các tùy chọn cho video (xem chi tiết ở dưới).
5. Nhấp **Đồng ý** để hoàn thành.

Dưới đây là các tùy chọn để chạy video:

- **Tự động chạy:** Video bắt đầu phát ngay khi dòng thời gian của slide đến điểm bắt đầu của đối tượng video đó.
- **Ẩn các chú thích:** Ẩn các chú thích trong video như chú ý, nhãn, tiêu đề,....
- **Ẩn các điều khiển:** Ẩn các nút điều chỉnh của trình phát cho video. Hãy nhớ rằng không có các nút điều chỉnh đó, bạn vẫn có thể phát hoặc tạm dừng video bằng cách nhấp vào nó.
- **Vô hiệu hóa co giãn:** Giữ nguyên nội dung được nhúng giống nhau khi chia tỷ lệ một slide (ví dụ: trong chế độ AutoFit của bản trình bày, khi phóng to và xoay). Tùy chọn này được bật theo mặc định).
- **Chỉ chạy một đoạn:** Chỉ nhúng một phần video. Khi chọn tùy chọn này, bạn cần nhập thời gian bắt đầu và kết thúc (tính bằng giây) vào trong các hộp thời gian.

Ví dụ, nếu một video dài 2 phút, và bạn muốn bắt đầu chơi ở giây thứ 20 và dừng ở giây thứ 60, hãy nhập 20 và 60 vào trong 2 hộp thời gian tương ứng.

Sau khi nhúng một video YouTube vào trong slide, bạn có thể thay đổi kích thước của đối tượng YouTube đó. Trong trường hợp các thay đổi không làm bạn vừa ý và muốn quay trở về kích thước ban đầu, nhấp chuột phải vào đối tượng > **Khôi phục kích thước gốc**.

Bạn cũng có thể cập nhật ảnh thu nhỏ của video thành ảnh thu nhỏ mới nhất và kích thước hiện tại của đối tượng trong ActivePresenter bằng cách nhấp chuột phải vào đối tượng > **Cập nhật ảnh nhỏ**.

Để thay đổi một video YouTube, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > YouTube > Chỉnh sửa**.

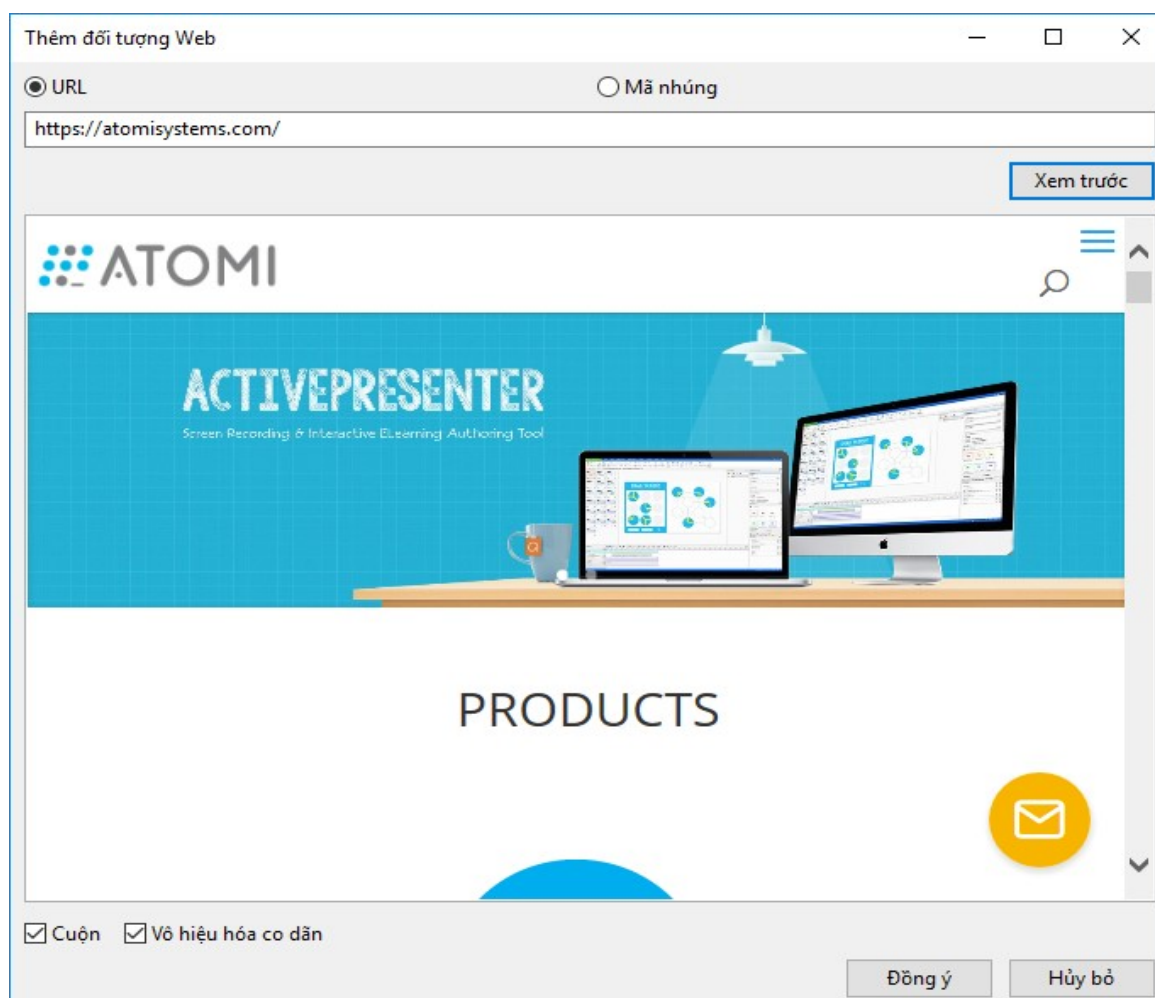
Chú ý:

- Video YouTube chỉ làm việc trong đầu ra là HTML5. Đối với các đầu ra khác, nó được xuất dưới dạng ảnh.
- Do kỹ thuật hạn chế nên không có gì đảm bảo rằng việc phát lại video YouTube sẽ luôn đồng bộ hóa với phát lại bài giảng.
- Trên các thiết bị di động, video chỉ phát khi người dùng chọn. Vì vậy, người dùng cần nhấp vào video YouTube để phát video ngay cả khi họ bật tùy chọn Tự động phát. Vì lý do này, bạn không nên chọn tùy chọn Ẩn các điều khiển khi tạo nội dung cho thiết bị di động.

Đối tượng Web

Các đối tượng web cho phép bạn nhúng trực tiếp một website vào slide. Chúng có thể giúp nâng cao bài giảng của bạn với các nguồn tài nguyên dựa trên web như website, trò chơi, phương tiện truyền thông xã hội hay các tài liệu tham khảo. Trong ActivePresenter, cả các địa chỉ đầy đủ/chính xác và tương đối đều được hỗ trợ cho các đối tượng web.

Để thêm một đối tượng web, làm như sau:



1. Nhấp vào tab **Chú thích** > **Đối tượng Web** . Một hộp thoại xuất hiện, cho phép bạn nhúng một trang web bằng cách sử dụng địa chỉ web hoặc một đoạn mã. Cách thứ hai hữu ích khi bạn muốn kiểm soát kích thước của cửa sổ hoặc vị trí tương đối của nó trên màn hình.
2. Gõ địa chỉ URL của web vào trong hộp URL hoặc chọn **Mã nhúng** và gõ mã.
3. Nhấp vào **Xem trước** hoặc nhấn phím **ENTER** để tải và xem trước đối tượng web trong hộp thoại.
4. Chỉ định hành vi cuộn và chia tỷ lệ cho đối tượng.
 - **Cuộn**: Cho phép hiển thị thanh cuộn nếu nội dung quá dài.
 - **Vô hiệu hóa co giãn**: Giữ nguyên nội dung được nhúng giống nhau khi chia tỷ lệ một slide (ví dụ: trong chế độ AutoFit của bản trình bày, khi phóng to và xoay).
5. Nhấp **Đồng ý** để hoàn thành.

Sau khi nhúng một trang web vào trong slide, bạn có thể thay đổi kích thước của đối tượng đối tượng web đó. Trong trường hợp các thay đổi không làm bạn vừa ý và muốn quay trở về kích thước ban đầu, nhấp chuột phải vào đối tượng > **Khôi phục kích thước gốc**.

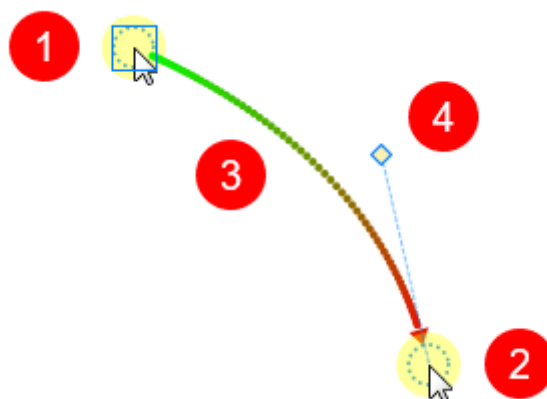
Bạn cũng có thể cập nhật ảnh thu nhỏ của đối tượng web thành ảnh thu nhỏ mới nhất và kích thước hiện tại của đối tượng trong ActivePresenter bằng cách nhấp chuột phải vào đối tượng > **Cập nhật ảnh nhỏ**.

Để thay đổi một đối tượng web, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Kích thước & Thuộc tính** > **Đối tượng Web** > **Chỉnh sửa**.

Chú ý: Đối tượng web chỉ làm việc trong đầu ra là HTML5. Đối với các đầu ra khác, nó được xuất dưới dạng ảnh.

Đường di con trỏ

Đường di con trỏ cho phép bạn mô phỏng các chuyển động của chuột và các hành động nhấp chuột. Điều này cực kỳ hữu ích cho việc đào tạo phần mềm. Một đường di con trỏ bao gồm *điểm đầu* (1), *điểm cuối* (2) và *đường chấm chấm* (3) biểu diễn sự di chuyển của con trỏ giữa hai điểm.



- Mũi tên màu đỏ chỉ hướng của đường di chuyển con trỏ.
- Một nửa đường chấm chấm về điểm bắt đầu có màu xanh lá cây và nửa còn lại của nó dần chuyển sang màu đỏ về điểm cuối.
- Khoảng cách giữa các dấu chấm cho biết tốc độ của con trỏ trên màn hình. Nghĩa là, con trỏ di chuyển trên màn hình càng nhanh thì các chấm càng xa. Ngược lại, các chấm cách đều nhau có nghĩa là tốc độ chậm hơn.
- Khi bạn nhấp vào điểm bắt đầu, một hình vuông xuất hiện để biểu thị rằng điểm bắt đầu hiện đang được chọn. ActivePresenter hiển thị *điểm kiểm soát* (4) được liên kết với điểm cuối. Đường giữa điểm kiểm soát và điểm cuối tiếp tuyến với đường dẫn tại điểm cuối. Di chuyển điểm kiểm soát để thay đổi hình dạng của đường dẫn.

Trong thực tế, các đối tượng đường di con trỏ được tạo theo hai cách khác nhau:

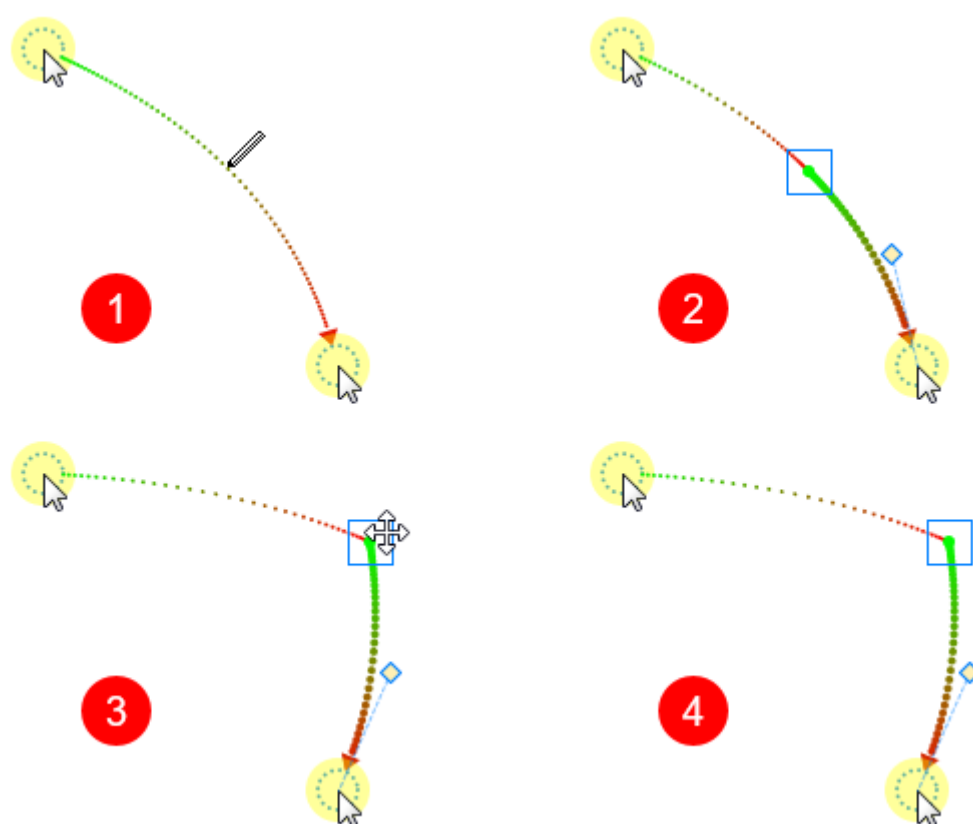
- Trong suốt quá trình chụp, ActivePresenter ghi lại chuyển động của chuột và chuyển đổi chúng thành đường di con trỏ. Bạn có thể chỉnh sửa các đường dẫn này bằng cách thêm âm thanh và hiệu ứng nhấp chuột trong giai đoạn chỉnh sửa.
- Trong quá trình chỉnh sửa, bạn có thể chèn đường di con trỏ của riêng mình và định kiểu đường dẫn theo cách bạn muốn. Nói chung, ý tưởng là chèn một đường di con trỏ, sau đó thêm các điểm vào đường dẫn và đặt chúng khi di chuyển qua các nút hoặc các đối tượng có thể nhấp khác. Với các tùy chọn, bạn có thể thêm các điểm nhấp, trong đó ActivePresenter tạo ra âm thanh nhấp chuột trong bài giảng được kết xuất.

Thêm các đường di con trỏ

Bạn chỉ có thể thêm một đường di con trỏ vào một slide:

1. Nhấp vào tab **Chú thích** > **Đường di con trỏ** . Một đường di con trỏ sẽ được thêm vào trong slide hiện tại.

2. Thêm các điểm trên đường dẫn. Di chuột qua bất kỳ chỗ nào trên đường chấm chấm, khi con trỏ sẽ chuyển thành bút chì (1). Nhấp vào một điểm (2) và kéo điểm đó (3) tới vị trí bạn muốn (4).



3. Bất kỳ đoạn đường dẫn có thể được thực hiện một đường cong hoặc một đường thẳng. Chỉ cần nhấp chuột phải vào điểm bắt đầu > **Đường chuột thẳng/cong**. Một cách khác để thay đổi đường dẫn là di chuyển điểm kiểm soát.

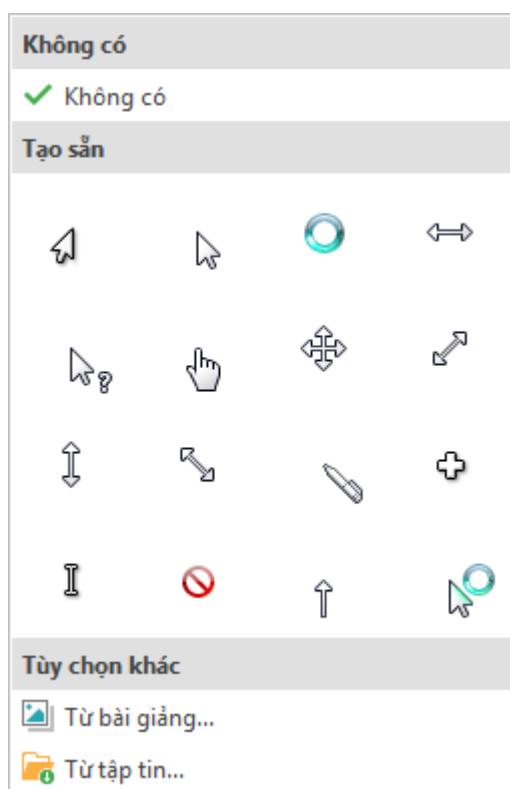
Mẹo:

- Đánh dấu con trỏ chuột để người dùng theo dõi dễ dàng hơn. Để làm điều đó, chọn một điểm trên đường dẫn > Cửa sổ **Thuộc tính** > **Kích thước & Thuộc tính** > **Đường đi con trỏ** > **Highlight**.
- Trong phần **Đường đi con trỏ**, chọn **Hiện thị đến hết** để hiển thị đường dẫn cho đến khi kết thúc slide.

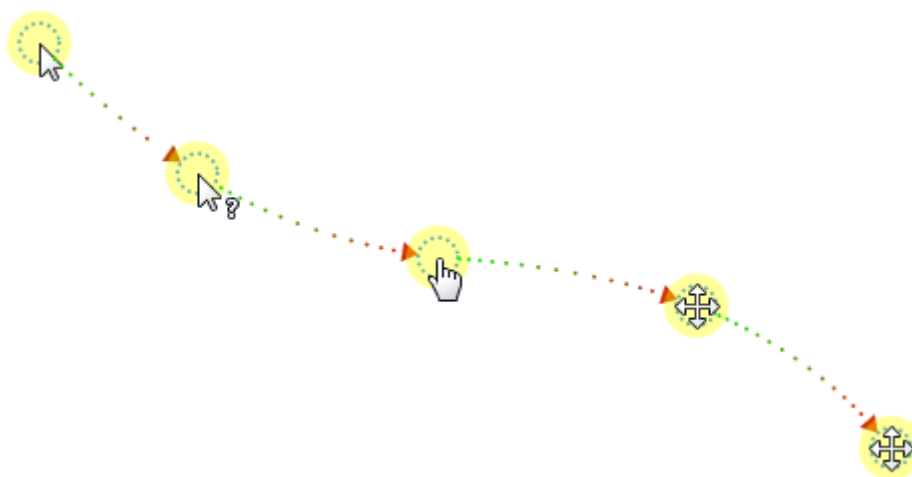
Thay đổi kiểu con trỏ chuột

Để thêm một ảnh vào một điểm hoặc thay thế điểm bắt đầu với hình dạng khác:

1. Chọn một điểm.
2. Trong cửa sổ **Thuộc tính**, chọn **Con trỏ chuột** > **Ảnh con trỏ**.
3. Chọn ảnh con trỏ chuột mà bạn muốn từ thư viện. Thậm chí bạn có thể sử dụng ảnh riêng của mình bằng cách nhấp chuột vào nút **Từ bài giảng...** hoặc **Từ tập tin...**

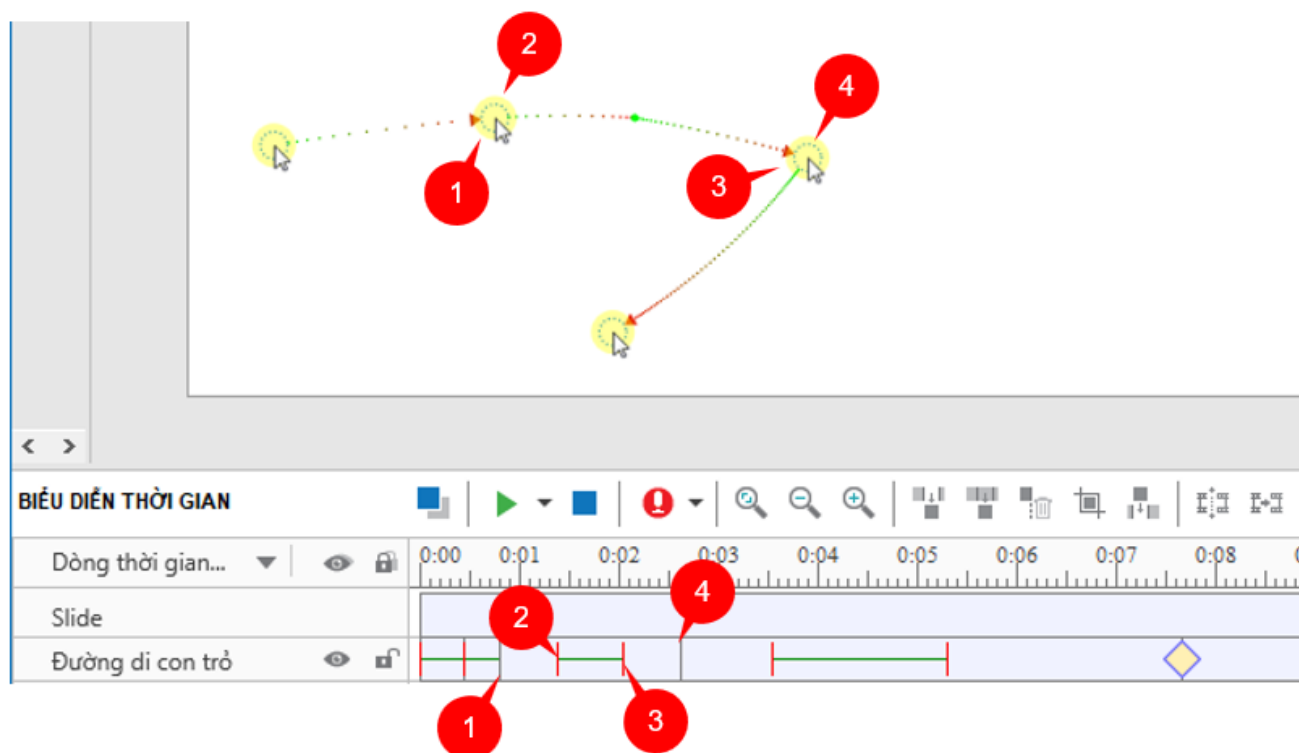


Trong ví dụ sau, một số điểm được thêm vào đường di chuyển gốc. Con trỏ cho mỗi điểm tạm thời cũng được thay đổi. Khi được kết xuất, đường dẫn này sẽ tiếp tục thay đổi hình dạng con trỏ trên đường đi.




Thay đổi thời gian và tốc độ di chuyển của con trỏ chuột.

Hãy nhìn vào chuyển động con trỏ trong thời gian. Đường di con trỏ có tổng cộng bốn đoạn.



Hình vẽ cho thấy phân khúc thứ 3 với bốn dấu hiệu 1-4 được đánh dấu trên cả Canvas và dòng thời gian. Từ dòng thời gian, bạn có thể thấy rằng:

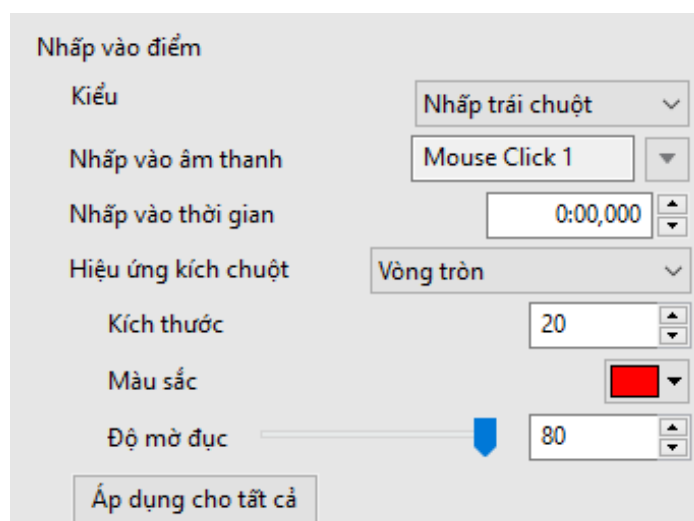
- Đường thẳng đứng màu xám (1) bắt đầu vòng đời của đoạn.
- Khi con trỏ bắt đầu di chuyển sẽ ngay lập tức được đánh dấu bằng một đường thẳng đứng màu đỏ (2).
- Trong khoảng trống từ 1 → 2, con trỏ ở trạng thái nghỉ (không có chuyển động). Đây là thời lượng bắt đầu của con trỏ.
- Khi con trỏ dừng di chuyển, ngay lập tức sẽ được đánh dấu bằng một đường thẳng đứng màu đỏ thứ hai (3).
- Trong khoảng trống từ 3 → 4, con trỏ ở trạng thái nghỉ (không có chuyển động). Đây là thời gian dừng của con trỏ.
- Đường ngang màu xanh lá cây biểu thị thời gian di chuyển của con trỏ.
- Đường dọc màu xám thứ hai (4) biểu thị phần cuối của đoạn.
- Hình thoi màu vàng  đại diện cho một điểm nhấp chuột. Đây là nơi ActivePresenter mô phỏng một nhấp chuột bằng cách tạo hiệu ứng và âm thanh nhấp chuột.

Bạn có thể kéo các đường trên để thay đổi vị trí bắt đầu các đường di chuyển của con trỏ và thời gian chúng hiển thị. Hoặc, trong cửa sổ **Thuộc tính** > **Con trỏ chuột** > **Đặt thời gian** để điều chỉnh thời gian và tốc độ di chuyển của con trỏ chuột.

Thêm các điểm nhấp và hiệu ứng

Bạn có thể chuyển đổi bất kỳ điểm nào dọc theo đường dẫn thành một điểm nhấp bằng cách:

1. Chọn một điểm.
2. Trong cửa sổ **Thuộc tính**, chọn **Con trỏ chuột** > **Nhấp vào điểm**.



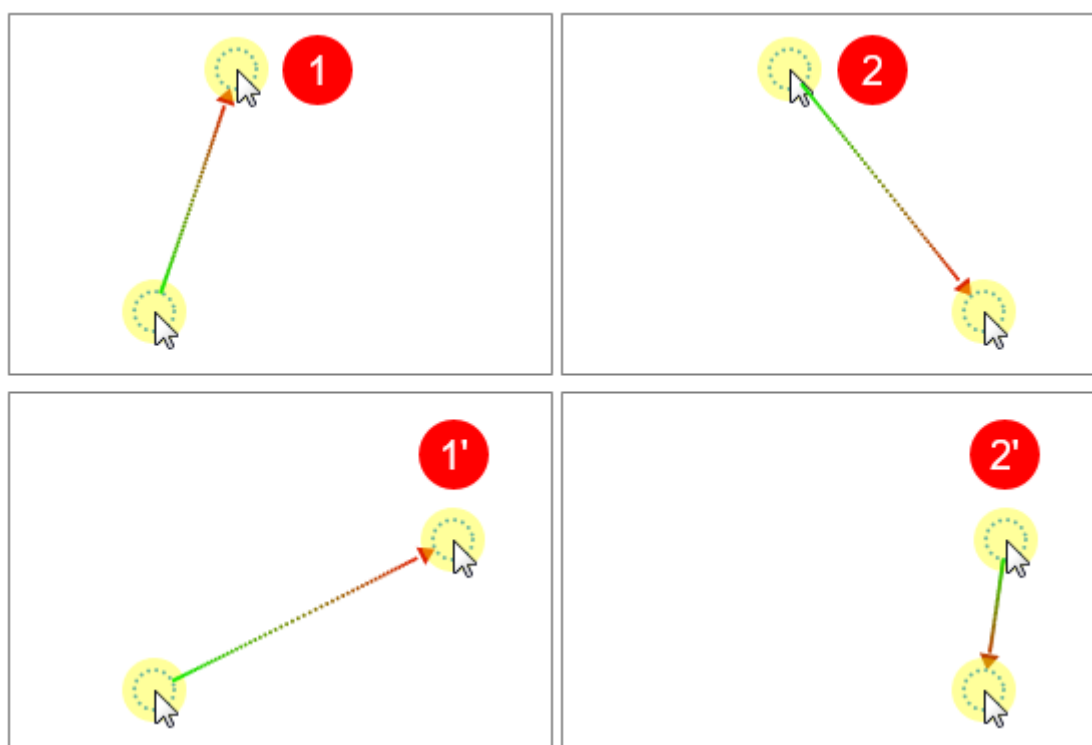
3. Chọn kiểu con trỏ bạn muốn từ danh sách **Kiểu**. Chọn **Không có** nếu bạn không muốn thêm điểm nhấp.
4. Tùy chỉnh nhấp vào âm thanh, thời gian và hiệu ứng nếu muốn.
5. Nhấp **Áp dụng cho tất cả** để áp dụng các thay đổi cho tất cả các điểm cùng loại.

Tiếp tục các đường di con trỏ giữa các slide

Thông thường, khi bạn kéo điểm bắt đầu và kết thúc của một đường di con trỏ, ActivePresenter cũng di chuyển điểm tương ứng trong slide trước/kế tiếp để đảm bảo đường di chuyển chuột được mượt. Để làm được điều đó, sử dụng công cụ **Bắt dính con trỏ** trong tab **Khung nhìn**.

Nếu bạn không muốn đường di con trỏ di chuyển liên tục giữa các slide, nhấp vào tab **Khung nhìn** và tắt chức năng **Bắt dính con trỏ**.

Hãy để chúng tôi giải thích điều này thông qua ví dụ sau. Trong hình dưới đây, điểm cuối của đường di con trỏ (1) trong một slide có cùng tọa độ với điểm bắt đầu của đường di con trỏ (2) trong slide tiếp theo. Kết quả là, khi bản kết xuất chuyển từ slide đầu tiên sang slide tiếp theo, chuyển động của con trỏ dường như là liên tục (không có bất kỳ cú giật nào). Nếu bạn di chuyển điểm cuối (hoặc điểm bắt đầu) trong bất kỳ trang chiếu nào, ActivePresenter sẽ tự động di chuyển điểm tương ứng trong slide khác để khớp với tọa độ của chúng.



Trong những trường hợp hiếm hoi, đường di con trỏ có thể không đồng bộ. Ví dụ khi bạn xóa một slide nằm ở giữa hoặc xóa đường dẫn con trỏ trong slide đó. Điều này dẫn đến một chuyển động đột ngột của con trỏ chuột trong bản kết xuất khi slide thay đổi. Để tránh điều này, bạn có thể một lần nữa nối các đầu của các đường dẫn con trỏ của các slide liền kề lại với nhau. Làm như sau:

- Nhấp chuột phải vào điểm bắt đầu > **Đính vào Slide trước.**
- Nhấp chuột phải vào điểm kết thúc > **Đính vào Slide sau.**

Mẹo để chỉnh sửa các đường dẫn con trỏ

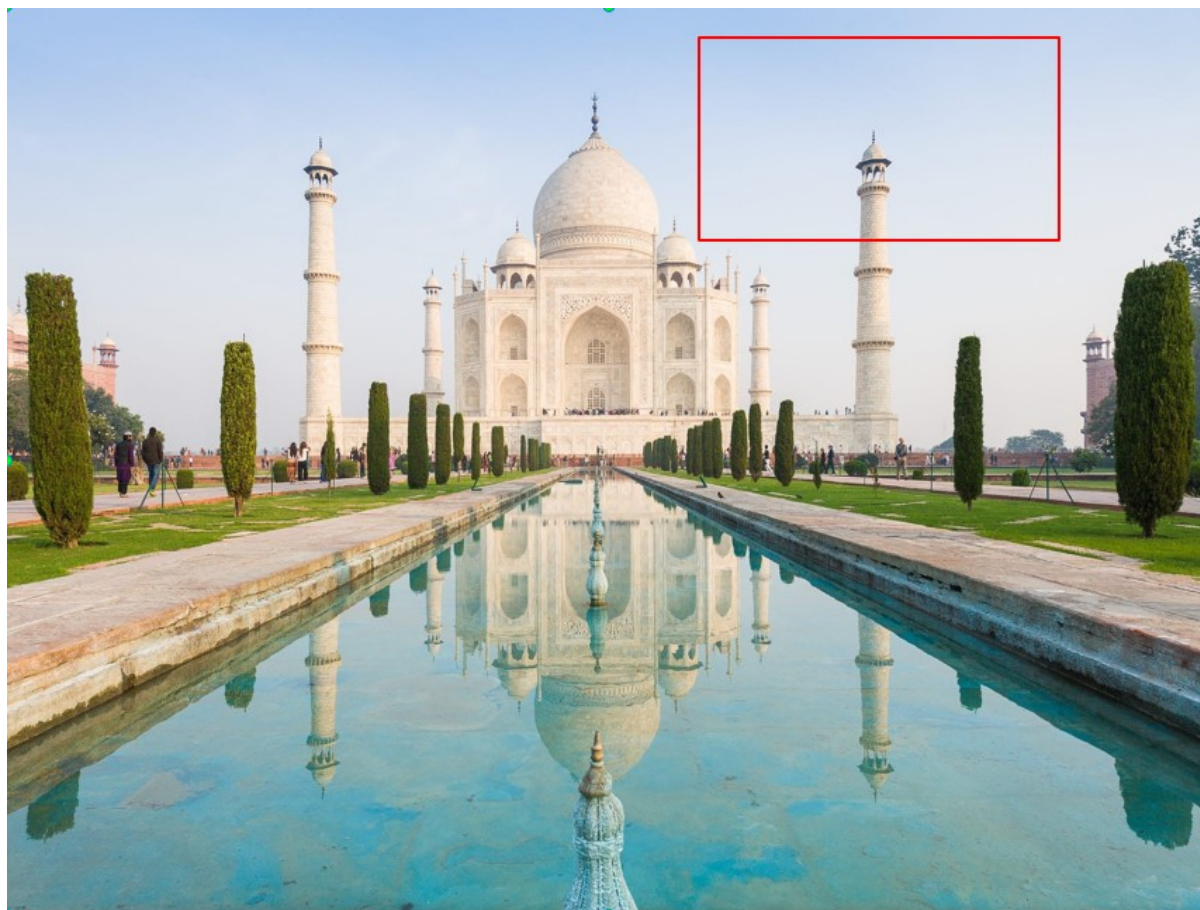
Dưới đây là một vài mẹo để chỉnh sửa đường di con trỏ cho giống như thật:

- Tránh hiển thị chuột mọi lúc. Sẽ ổn thôi nếu con chuột biến mất khỏi ngữ cảnh trong một lúc.
- Loại bỏ chuột không cần thiết để tránh mất tập trung.
- Tránh sử dụng chuột làm con trỏ trình bày. Thay vào đó, hãy sử dụng hình dạng, hiệu ứng zoom-n-pan, spotlight hoặc các loại chú thích khác.
- Thời gian nghỉ ngơi rất quan trọng trong việc mô tả thực tế về chuyển động của chuột. Trên thực tế, chúng chứa các điểm nhấp (bạn không thể nhấp trong khi chuột đang di chuyển).
- Khi bạn đang tường thuật một cái gì đó, hãy giữ chuột nghỉ ngơi.
- Trước khi nhấp vào bất kỳ điểm quan trọng nào, trước tiên hãy chuẩn bị cho người dùng, bằng cách (a) mô tả điểm nào bạn sẽ nhấp và (b) điều gì sẽ xảy ra khi thực hiện hành động đó. Bằng cách đó, người dùng sẽ có thể quan sát hành động một cách chặt chẽ và tương quan với các diễn biến trên màn hình. Nếu không trong khi người dùng đấu tranh để hiểu ý của bạn, họ sẽ mất dấu những gì bạn sẽ nói tiếp theo.

Zoom-n-Pan

Zoom-n-pan cho phép bạn phóng to một vùng của slide trong suốt quá trình chạy slide đó. Tính năng này thực sự hữu ích khi bạn muốn người xem tập trung vào một vùng cụ thể thay vì toàn bộ màn hình.

Hãy xem hình ảnh minh họa dưới đây. Trong ảnh chụp màn hình sau đây, hình ảnh của Taj Mahal chiếm toàn bộ màn hình. Bây giờ hãy tưởng tượng bạn đang đứng trên tháp bên phải. Bạn muốn phóng to cái tháp đó.




Biểu diễn thời gian

Dòng thời gian...	0:00	0:01	0:02	0:03	0:04	0:05	0:06	0:07	0:08	0:09	0:10	0:11	0:12	0:13
Slide	[Blue bar representing slide duration]													
Zoom-n-Pan	[Blue bar with diamond playhead at 0:03]													
Hình ảnh_3	[Image track]													

Tạo các hiệu ứng phóng to

Để thêm một đối tượng zoom-n-pan:

1. Trong dòng biểu diễn thời gian, đặt Playhead tại vị trí bạn muốn hiệu ứng bắt đầu.

2. Nhấp vào tab **Chú thích > Zoom-n-Pan** . Khu vực được phóng xuất hiện trên Canvas. Kích thước hình chữ nhật này phải luôn có cùng tỷ lệ khung hình như các slide.
3. Thay đổi trực tiếp kích thước và vị trí của vùng được phóng trên Canvas hoặc trong cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Vị trí và Thu phóng**.
4. Thay đổi thời gian và tốc độ của hiệu ứng trên dòng thời gian hoặc trong cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Đặt thời gian**.
5. Theo mặc định, các đối tượng zoom-n-pan chỉ xuất hiện trong chế độ Minh họa và Hướng dẫn. Để thay đổi chế độ hiển thị của chúng, trong cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Chế độ hiển thị**.

Khi slide được hiển thị, camera sẽ hiển thị toàn bộ cảnh, sau đó phóng to và đồng thời nghiêng sang một bên.

Tạo các hiệu ứng lia bằng nhiều vùng thu phóng

Bạn có thể tạo hiệu ứng lia liên tục bằng nhiều vùng thu phóng. Chỉ cần định vị các khu vực thu phóng ở các vị trí khác nhau trong một slide. Trong dòng thời gian, đặt các thanh thời gian thu phóng sao cho hiệu ứng xảy ra như mong muốn.



Từ chế độ thu phóng trở lại chế độ xem thông thường

Hiệu ứng của đối tượng zoom-n-pan là hiệu ứng một chiều. Khi kết thúc, nó không quay trở lại chế độ xem thông thường. Vì thế, trong ví dụ trên, camera sẽ tiếp tục hiển thị tháp cho đến khi slide kết thúc. Để quay lại chế độ xem bình thường, bạn phải sử dụng một đối tượng zoom-n-pan khác để thu nhỏ. Chỉ cần thay đổi kích thước khu vực thu phóng để nó bao phủ toàn bộ slide.

Phụ đề

Phụ đề (Closed Caption) là dòng chữ (thường là ở phía dưới cùng của màn hình) ghi lại lời thoại của các chương trình truyền hình, các bộ phim, các video hoặc bản trình bày. Thuật ngữ “*đóng kín*” (closed) dùng để chỉ việc người dùng có quyền hiển thị hoặc ẩn các dòng phụ đề.


Một đối tượng phụ đề trong ActivePresenter có nhiều sự khác biệt so với các loại đối tượng khác, cụ thể là:

- Một slide có thể không có hoặc có nhiều dòng phụ đề. Mỗi dòng phụ đề được biểu thị bởi một thanh thời gian trên dòng thời gian. Tất cả các dòng phụ đề trong một slide được coi là một đối tượng phụ đề. Do đó, bạn chỉ có thể chuyển trạng thái khóa và trạng thái hiển thị của tất cả các dòng phụ đề tại một thời điểm bằng cách nhấp vào biểu tượng  và  ở bên trái của dòng thời gian.
- Các thuộc tính trực quan của tất cả các đối tượng phụ đề chỉ có thể được cài đặt chung trong bài giảng của bạn. Bạn không thể thiết lập thuộc tính cho từng đối tượng phụ đề. Nói cách khác, nếu bạn thay đổi kiểu của phụ đề trong một slide, nó sẽ được áp dụng cho phụ đề trong tất cả các slide khác của bài giảng đó.
- Các dòng phụ đề được sắp xếp theo thứ tự thời gian và không thể chồng chéo lên nhau. Điều này có nghĩa là chỉ có thể hiển thị một dòng phụ đề tại một thời điểm.
- Bạn không thể chuyển đổi thứ tự của các dòng phụ đề.
- Dòng phụ đề thường được chuyển đổi thành âm thanh. Khi được chuyển đổi, tất cả các dòng của một đối tượng phụ đề sẽ tạo ra một đối tượng **âm thanh** đơn kết hợp.

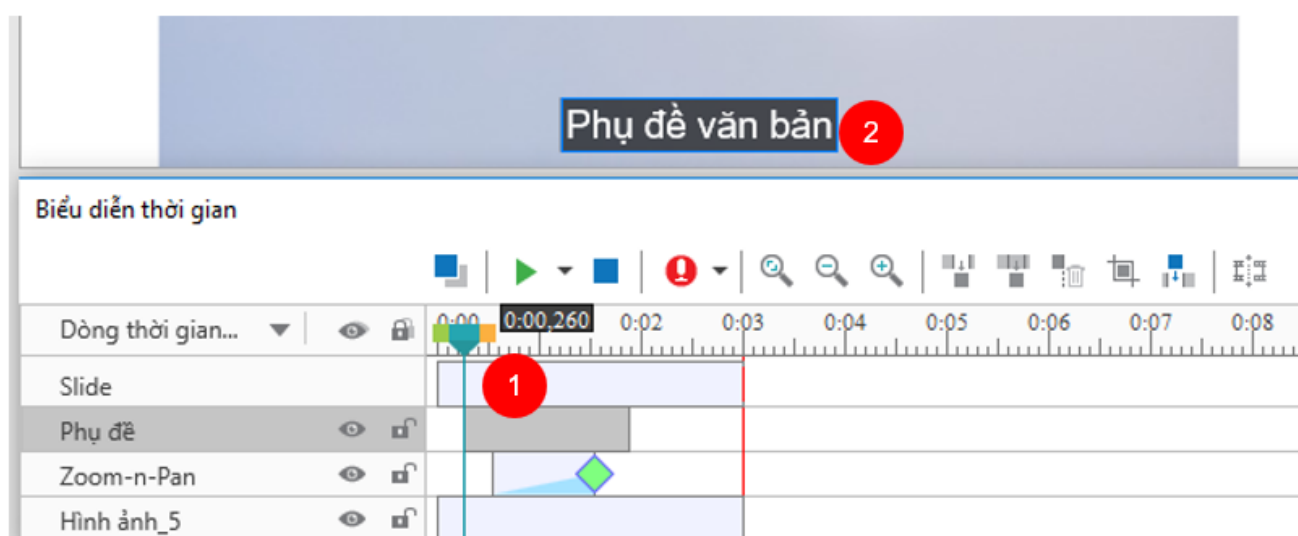
Thêm và nhập các phụ đề

Bạn có thể tự tạo phụ đề hoặc nhập các phụ đề từ tệp phụ đề có đuôi * .srt.

Để thêm một dòng phụ đề:

1. Trong dòng biểu diễn thời gian, đặt Playhead tại vị trí bạn muốn thêm dòng phụ đề. Nếu thao tác này không được thực hiện, ActivePresenter sẽ tự động nối dòng phụ đề mới vào cuối các dòng phụ đề hiện có.
2. Nhấp vào tab **Chú thích** > **Phụ đề**  hoặc nhấp vào nút **Thêm phụ đề** trên cửa sổ **Biểu diễn thời gian**.

Ngay lập tức, một thanh thời gian xuất hiện trong dòng đối tượng phụ đề. Trên Canvas, trình soạn thảo phụ đề (2) xuất hiện, cho phép bạn gõ phụ đề.



3. Gỡ phụ đề vào trong trình soạn thảo. Sau đó, đặt Playhead vào vị trí khác và lặp lại các bước trên. Tất cả các dòng phụ đề trong slide được đặt vào trên cùng một dòng và được coi như là một đối tượng phụ đề.
4. Kéo dòng phụ đề hoặc các điểm cuối của nó để thay đổi thời điểm bắt đầu và thời lượng hiển thị của nó. Bạn nên hiển thị từng dòng phụ đề trong thời gian thích hợp để khán giả của bạn có thể đọc nó thoải mái.
5. Để xóa một hay nhiều dòng phụ đề, trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, chọn các dòng phụ đề cần xóa và nhấn phím **DELETE**. Để xóa tất cả các dòng phụ đề trong cùng một slide, nhấp vào tên phụ đề để chọn tất cả các dòng và nhấn phím **DELETE**.

Mặt khác, nếu bạn có tệp phụ đề được tạo trong ActivePresenter hoặc phần mềm khác, bạn có thể nhập tệp đó vào slide. ActivePresenter chỉ hỗ trợ định dạng tệp * .srt cho các tệp phụ đề.

1. Trong tab **Chú thích**, nhấp vào mũi tên trên nút **Phụ đề** > **Từ tập tin...** > chọn tệp bạn muốn.
2. Các phụ đề sẽ được thêm vào dòng thời gian từ điểm bắt đầu. Nhấp nút **Xem trước** để xem các phụ đề trong slide.

Định dạng phụ đề

Kiểu của tất cả các dòng phụ đề được cài đặt cho toàn bộ bài giảng của bạn. Nếu bạn thay đổi kiểu của một dòng phụ đề trong một slide, sự thay đổi sẽ ảnh hưởng đến tất cả các dòng phụ đề trong slide đó cũng như trong các slide khác trong cùng một bài giảng.

Để định dạng một dòng phụ đề:

1. Trong dòng biểu diễn thời gian, đặt Playhead tại vị trí mà dòng phụ đề đó xuất hiện. Điều đó làm cho dòng phụ đề hiển thị trên Canvas.
2. Nhấp vào dòng phụ đề trên Canvas để mở trình soạn thảo.
3. Chỉnh sửa văn bản hoặc kiểu nền của dòng phụ đề. Để làm điều đó, sử dụng các lệnh và các tùy chọn có sẵn trong tab **Trang đầu**, tab **Định dạng**, hoặc cửa sổ **Thuộc tính**.

Điều chỉnh phụ đề trên dòng biểu diễn thời gian

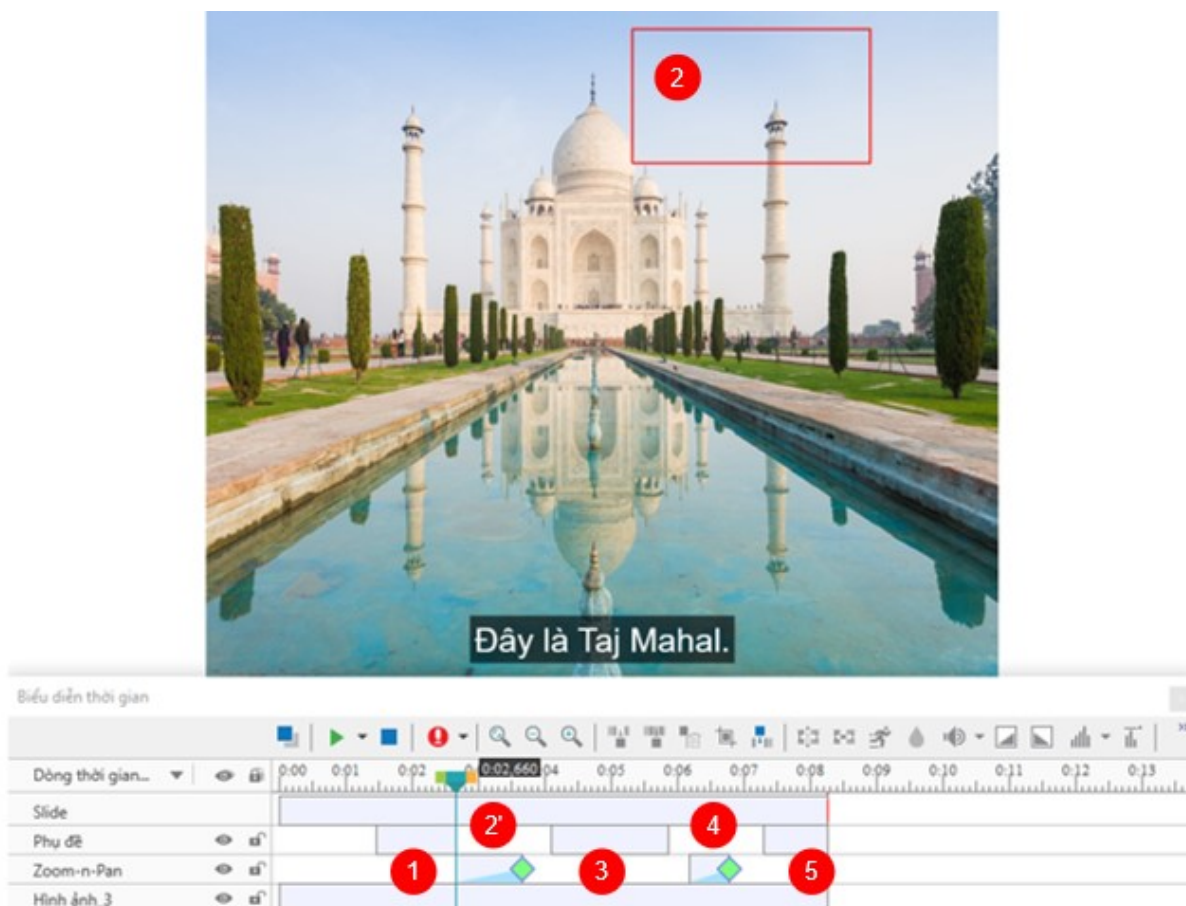
Nếu bạn đã chú thích một slide có **hình dạng** và hiệu ứng **zoom-n-pan**, các phụ đề và âm thanh được chuyển từ văn bản thành giọng nói (TTS) của bạn sẽ phải đề cập đến tính năng đang được nhấn tại thời điểm cụ thể đó. Tuy nhiên, điều này không tự động xảy ra. Có thể có một số vấn đề đồng bộ hóa:

- Phụ đề có thể đi vào cảnh tiếp theo mà không liên quan đến những gì phụ đề đang nói.
- Âm thanh được chuyển đổi có thể can thiệp vào âm thanh được nhúng trong slide trong quá trình chụp.
- Âm thanh được chuyển đổi có thể trùng với âm thanh TTS của các đối tượng khác (ví dụ như hình dạng).
- Âm thanh được chuyển đổi có thể trùng lặp với các đối tượng âm thanh/video độc lập khác. Bạn phải kiểm tra bài giảng cho những vấn đề này và sắp xếp chúng lại.

Để đồng bộ hóa phụ đề với các chú thích của bạn, hãy quay lại slide và xem dòng thời gian. Mỗi phụ đề xuất hiện trong dòng thời gian dưới dạng một thanh thời gian riêng biệt. Nhìn vào mối quan hệ của nó với các đối tượng khác trong dòng thời gian và điều chỉnh các thanh thời gian.

- Hiển thị từng phụ đề cho thời gian thích hợp để khán giả của bạn có thể đọc thoải mái. Phụ đề càng dài thì càng cần nhiều thời gian để hiển thị.
- Nếu bạn đã sử dụng TTS, nó cần được đọc đầy đủ trong khi tính năng tương ứng vẫn được nhấn.
- Trong trường hợp video, bạn có thể **đóng băng khung hình** trong một vài phút cho đến khi tường thuật và phụ đề phát ra. Sau đó, tiếp tục phát lại.

Khi bạn điều chỉnh các thanh thời gian phụ đề trong dòng thời gian, các thay đổi sẽ được phản ánh trong trình chỉnh sửa phụ đề trên Canvas. Hãy xem xét ví dụ sau:



Mỗi thanh thời gian trong dòng thời gian được điều chỉnh như sau:

- Phụ đề đầu tiên (1) giới thiệu Taj Mahal. Nó sẽ bắt đầu một vài giây sau khi slide bắt đầu. Thời lượng của nó được điều chỉnh để khán giả có thể đọc văn bản thoải mái.
- Mục đích là phóng to một ngọn tháp (2) và tiết lộ một sự thật đáng kinh ngạc là các ngọn tháp được xây dựng nghiêng một cách có chủ ý, do đó từ xa, chúng thực sự trông hoàn toàn thẳng đứng. Vì vậy, zoom-n-pan (2') đưa khán giả đến với tháp.
- Khi chế độ xem được phóng to, phụ đề thứ hai (3) được hiển thị. Vì đây là một câu dài hơn, nên có nhiều thời gian hơn cho nó.
- Một zoom-n-pan khác (4) đưa chế độ xem trở lại bình thường. Điều này được thực hiện có chủ ý với tốc độ nhanh hơn, bởi vì nó chỉ trở lại chế độ xem đầy đủ đã có ở đó. Sau đó, một khoảng trống nhỏ được cho phép để khán giả có thể định hướng lại chính mình.
- Cuối cùng, phụ đề thứ ba (5) bắt đầu. Thời gian thích hợp được đưa ra để khán giả có thể đọc nó thoải mái.

Dưới đây là một số mẹo để thao tác các dòng phụ đề có thể giúp bạn định vị các thanh thời gian CC một cách chính xác (ví dụ: để đồng bộ hóa với âm thanh):

- Bạn có thể chọn nhiều thanh thời gian phụ đề bằng cách nhấn **SHIFT + Nhấp** (để chọn tất cả các thanh thời gian liền kề) và/hoặc **CTRL + Nhấp** (để chọn tất cả các thanh thời gian không liền kề).
- Bạn có thể chuyển đồng thời nhiều thanh thời gian phụ đề đã chọn bằng cách kéo chuột.

Chuyển đổi phụ đề thành âm thanh

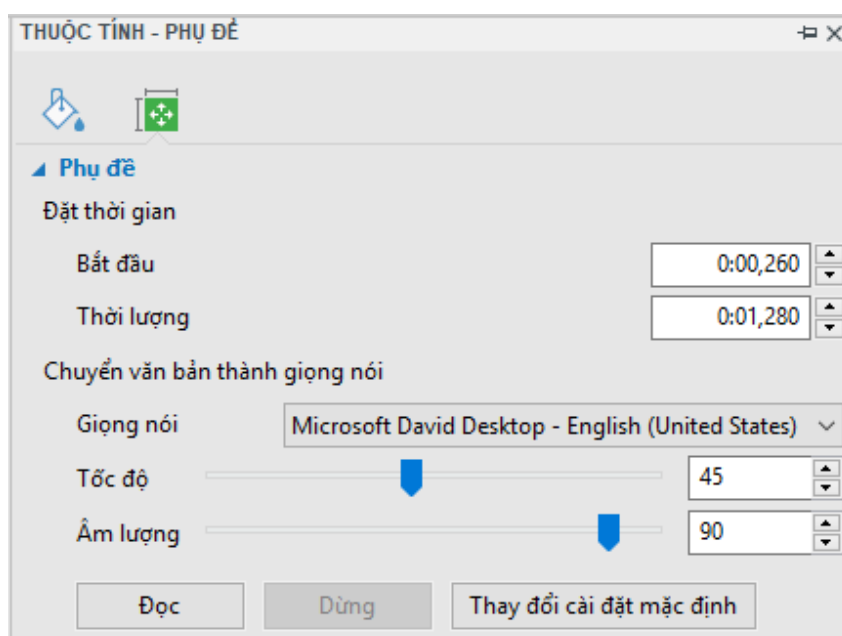
ActivePresenter cho phép bạn chuyển đổi phụ đề thành âm thanh bằng cách sử dụng tính năng Chuyển đổi văn bản thành Âm thanh (TTS). Khi chuyển đổi, tất cả các dòng phụ đề trong một slide sẽ tạo ra một đối tượng âm thanh đơn. Đối tượng âm thanh này làm việc giống như các đối tượng âm thanh khác, nghĩa là bạn có thể sử dụng các công cụ âm thanh có sẵn để chỉnh sửa nó.

ActivePresenter cũng cho phép bạn sử dụng các giọng nói, tốc độ và âm lượng khác nhau cho mỗi dòng phụ đề. Điều này thực sự hữu ích khi bạn muốn tạo các đoạn hội thoại chẳng hạn. Bên cạnh đó, bạn có thể tạo âm thanh từ các phụ đề trong những slide được chỉ định hoặc trong tất cả các slide có trong bài giảng của bạn cùng một lúc.

Chuyển đổi các phụ đề trong một slide

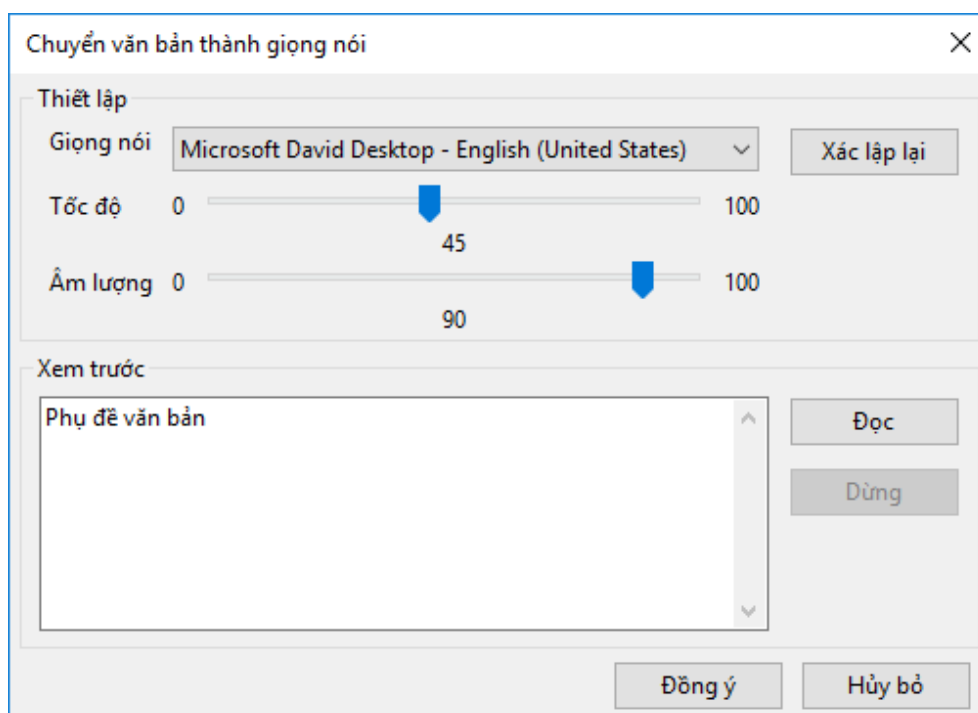
Bạn có thể áp dụng các cài đặt khác nhau cho mỗi dòng phụ đề trong một slide, sau đó chuyển tất cả thành âm thanh. Để làm điều đó, chọn một dòng phụ đề và làm các bước sau:

1. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Kích thước & Thuộc tính > Phụ đề**.



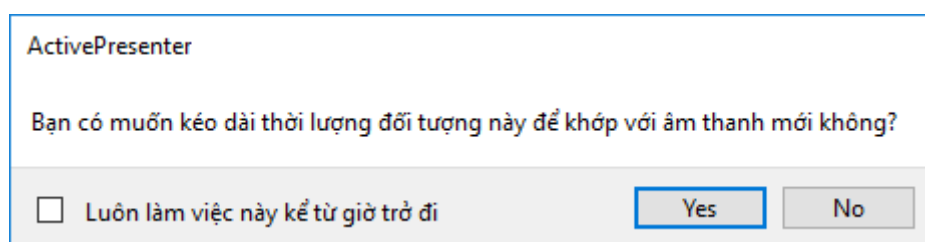
2. Trong phần **Chuyển văn bản thành giọng nói**, chỉ định giọng nói, tốc độ và âm lượng cho dòng phụ đề đó. Sau đó, nhấp vào **Đọc** để nghe lại và **Dừng** để dừng nghe.
3. Nhấp vào **Thay đổi cài đặt mặc định** để thay đổi các cài đặt TTS mặc định trong hộp thoại **Chuyển văn bản thành giọng nói**. Bằng cách đó, các dòng phụ đề mới nhất được thêm sẽ áp dụng các cài đặt mặc định TTS mới nhất.

Hộp thoại **Chuyển văn bản thành giọng nói** xuất hiện như sau:



Để kiểm tra các cài đặt, nhập một câu kiểm tra trong hộp **Xem trước**. Sau đó, thay đổi giọng, tốc độ, và âm lượng, và nhấp vào **Đọc** để nghe lại giọng nói.

- Nếu kết quả không được, thay đổi các tham số và thử lại. Lặp lại các bước trên cho đến khi bạn hài lòng.
 - Nếu các cài đặt đó không được, nhấp vào **Xác lập lại** và bắt đầu lại.
 - Khi bạn hài lòng, nhấp vào **Đồng ý** để đóng hộp thoại.
4. Sau khi điều chỉnh mỗi dòng phụ đề, trong dòng biểu diễn thời gian, nhấp chuột phải vào một dòng phụ đề > **Chuyển phụ đề thành âm thanh**. Điều này chuyển đổi tất cả các dòng phụ đề trong một slide thành lời nói.
 5. Sau khi chuyển đổi, bạn sẽ được hỏi liệu có nên kéo dài thời lượng của đối tượng phụ đề để phù hợp với thời lượng của lời nói được chuyển đổi hay không. Nếu bạn chọn **Luôn làm việc này kể từ giờ trở đi**, ActivePresenter sẽ ghi nhớ tùy chọn của bạn.



Bất kể bạn chọn gì, âm thanh TTS sẽ được tạo và đặt ngay bên dưới đối tượng phụ đề trong dòng thời gian.

Chú ý:

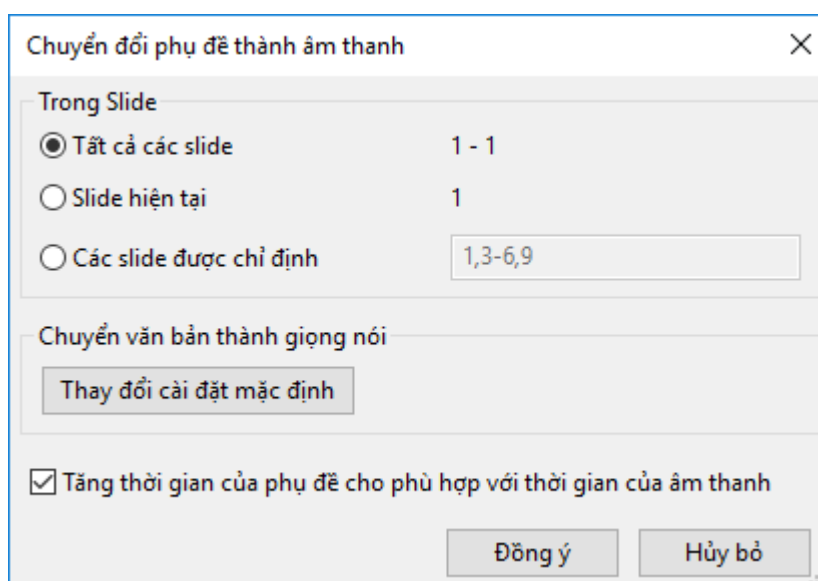
- Có thể điều chỉnh tốc độ và/hoặc âm lượng của một dòng phụ đề và áp dụng các cài đặt tương tự cho các dòng phụ đề khác. Để làm điều đó, bấm chuột phải vào phụ đề > **Áp dụng Tốc độ/Âm lượng cho tất cả các phụ đề**.
- Bạn có thể thay đổi cài đặt mặc định cho những gì ActivePresenter thực hiện khi bạn chuyển đổi văn bản thành giọng nói: Có nên hiển thị hộp thoại để bạn có thể thay đổi

thêm cho cài đặt TTS trước khi chuyển đổi không? Thực hiện việc này bằng cách nhấp vào nút **ActivePresenter > Tùy chọn > Khác > Mở rộng thời lượng đối tượng để phù hợp với thời lượng âm thanh.**

Chuyển đổi các phụ đề trong nhiều slide

ActivePresenter cũng cung cấp cho bạn thao tác để chuyển đổi các phụ đề trong một số slide được chỉ định hoặc trong tất cả các slide của bài giảng cùng một lúc:

1. Nhấp vào tab **Slide > Các thao tác theo lô > Chuyển đổi phụ đề thành âm thanh.** Một hộp thoại xuất hiện:



2. Chỉ định các slide mà bạn muốn chuyển đổi phụ đề thành âm thanh. Nếu bạn chọn **Các slide được chỉ định**, phân tách số thứ tự của các slide bằng dấu phẩy. Mặt khác, sử dụng dấu gạch nối để chỉ phạm vi. Ví dụ: từ slide 3-6 chỉ ra các slide thứ 3, 4, 5 và 6.
3. Nhấp vào **Thay đổi cài đặt mặc định** để thay đổi các cài đặt mặc định của TTS trong hộp thoại **Chuyển đổi văn bản thành âm thanh**. Các cài đặt này sẽ được áp dụng cho tất cả các dòng phụ đề được thêm sau đó.
4. Trong hộp thoại chính, chọn **Tăng thời gian của phụ đề cho phù hợp với thời gian của âm thanh** nếu cần. Điều này có thể gây ra các vấn đề về đồng bộ, vì thế bạn cần kiểm tra bài giảng một cách cẩn thận.

Chú ý: Ngay cả khi bạn đã chuyển đổi nhiều đối tượng phụ đề, bạn vẫn có thể khởi chạy hoạt động này một cách an toàn mà không có bất kỳ tác động bất lợi nào.

Các mẹo khác

Dưới đây là một vài mẹo sử dụng phụ đề:

- Luôn luôn đảm bảo đúng chính tả.
- Sử dụng các từ phù hợp với lời tường thuật bằng giọng nói thực tế. Đừng cố diễn giải; nếu không khán giả có thể thấy khó đọc phụ đề.
- Sử dụng **dấu câu** để làm rõ nghĩa. Nếu một câu kết thúc bình thường, hãy sử dụng dấu thích hợp (.?!). Ở cuối. Tuy nhiên, một câu còn lại chưa hoàn thành nên kết thúc bằng dấu chấm lửng (...).

- Dịch các từ nước ngoài trong ngoặc đơn ().
- Sử dụng *chữ nghiêng* (hoặc ALLCAPS) để biểu thị một từ mới hoặc một phần được nhấn mạnh nhiều của lời nói.
- Hiện thị nhạc hoặc các hiệu ứng âm thanh khác trong dấu ngoặc vuông, chẳng hạn như [âm nhạc], [tiếng sập cửa], [đám đông tại quán bar] hoặc [tiếng cười].
- Sử dụng dấu ngoặc vuông để mô tả bất kỳ tâm trạng nào được truyền tải thông qua điều chế giọng nói, chẳng hạn như [thì thầm], [hét], [đe dọa], [croons], [nức nở]. Luôn sử dụng từ thích hợp để truyền đạt mức độ cường độ của một hành động. Ví dụ, *cười khúc khích*, *nụ cười* là khác nhau. Tương tự như vậy, *đóng cửa* và *sập cửa* truyền tải những tâm trạng hoàn toàn khác nhau.
- Khi loa tắt màn hình, hãy xác định tên của anh ấy/cô ấy.
- Khi có nhiều người trên màn hình, hãy xác định người nói theo tên.
- Theo quy định, chỉ hiển thị một dòng phụ đề tại một thời điểm. Một ngoại lệ là khi nhiều người nói cùng một lúc. Trong trường hợp đó, bạn có thể hiển thị các câu của họ với nhau; nhưng luôn duy trì đúng trình tự (một câu bắt đầu trước tiên phải được liệt kê ở đầu ngăn xếp phụ đề). Một ngoại lệ khác là khi một người bị gián đoạn bởi một người khác. Ở đây, kết thúc câu đầu tiên (bị gián đoạn) bằng một dấu gạch ngang "-"; và đặt câu thứ hai (ngắt) trong dòng thứ hai.



Âm thanh và Video

Thêm âm thanh và video



Bạn có thể thêm các đoạn âm thanh và video vào một slide để thu hút khán giả. ActivePresenter hiện hỗ trợ các định dạng âm thanh/video sau:

- **Audio:** MP3, OGG, WMA, và WAV.
- **Video:** MP4, MKV, WMV, FLV, AVI, WebM, và M4V.

Thêm âm thanh


Một đối tượng âm thanh được hiển thị trên Canvas dưới dạng biểu tượng  và thanh thời gian của nó được hiển thị trong dòng thời gian. Biểu tượng  chỉ là một chỉ báo trực quan để nhắc nhở bạn rằng có một đối tượng âm thanh trong một slide. Vị trí của nó trên Canvas không phải là vấn đề vì biểu tượng này không được hiển thị trực quan ở đầu ra cuối cùng. Tuy nhiên, bạn có thể nhấp chuột phải vào biểu tượng > **Thuộc tính** để mở phần **Âm thanh** trong cửa sổ **Thuộc tính** nơi bạn có thể chỉnh sửa âm thanh của mình.

Trong bài giảng được quay, các đối tượng âm thanh được tạo khi bạn tường thuật hoạt động của phần mềm mục tiêu và ghi lại âm thanh hệ thống. Sau đó, trong suốt quá trình chỉnh sửa, bạn có thể thêm các đối tượng âm thanh vào trong slide theo nhiều cách khác nhau: thêm âm thanh từ tập tin, thêm âm thanh được tích hợp sẵn trong ActivePresenter, ghi âm thanh và chuyển đổi văn bản thành âm thanh. Tùy thuộc vào cách các đối tượng âm thanh được tạo mà chúng sẽ được hiển thị theo ba cách sau:

- Khi một đối tượng âm thanh được thêm vào trong slide, Canvas hiển thị biểu tượng  (chỉ trong chế độ chỉnh sửa, không hiện trong kết xuất). Dòng biểu diễn thời gian hiển thị thanh thời gian của đối tượng âm thanh.
- Khi một đoạn âm thanh được gắn vào một đối tượng (ví dụ âm thanh được gắn vào một hình dạng), dòng thời gian hiển thị thanh dạng sóng của nó trong thanh thời gian của đối tượng mục tiêu. Không có biểu tượng  trên Canvas.
- Khi một phụ đề được chuyển đổi thành âm thanh, một đối tượng âm thanh riêng biệt sẽ được tạo. Dòng biểu diễn thời gian sẽ hiển thị thanh thời gian riêng của đối tượng âm thanh đó.

Trong mọi trường hợp, thanh thời gian của đối tượng âm thanh trong dòng thời gian hiển thị dạng sóng âm thanh thực tế, tạo điều kiện cho việc chỉnh sửa.

Thêm âm thanh từ tập tin

Để thêm âm thanh vào trong một slide, nhấp tab **Chú thích** > **Âm thanh**  > **Từ tập tin...** và chọn tệp âm thanh. Bạn cũng có thể kéo một tệp âm thanh có trong máy tính của mình vào Canvas.

Thêm âm thanh tích hợp

ActivePresenter cung cấp cho bạn vài âm thanh được tạo sẵn rất hữu ích cho các hành động nhấp chuột và câu hỏi. Để thêm âm thanh đó, nhấp tab **Chú thích** > **Âm thanh** > **Tạo sẵn** và chọn một tệp âm thanh.

Ghi âm thanh

Có hai cách để ghi âm thanh. Cách thứ nhất là sử dụng nút **Ghi âm lời giảng** trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian** để ghi và tạo một đối tượng âm thanh mới. Làm như sau:

1. Nhấp vào nút mũi tên cạnh nút **Ghi âm lời giảng** > **Tùy chọn ghi âm**.
2. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn thiết bị đầu vào, điều chỉnh âm lượng đầu và **hiệu chỉnh đầu vào**.
3. Đặt Playhead tại vị trí bạn muốn thêm âm thanh được ghi.
4. Nhấp **Ghi âm lời giảng** để bắt đầu ghi giọng nói của bạn.
5. Nhấp **Tạm dừng/Tiếp tục** để tạm dừng/tiếp tục quá trình ghi.
6. Nhấp **Dừng** để dừng ghi. Lời tường thuật của bạn sẽ được ghi dưới dạng một đối tượng âm thanh.

Chú ý: Cách tốt nhất là nên **giảm tiếng ồn** sau khi ghi tường thuật.

Cách thứ hai để ghi âm thanh là thêm một đối tượng âm thanh rỗng để sử dụng cho việc ghi hoặc chuyển đổi văn bản thành giọng nói. Làm như sau:

1. Nhấp vào tab **Chú thích** > **Âm thanh** > **Tạo mới** để tạo một đối tượng âm thanh rỗng.
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Phương tiện** > **Âm thanh**
- 3.
4. Từ đây, bạn có thể ghi giọng của mình bằng cách sử dụng phần Ghi âm hoặc tạo giọng nói TTS bằng phần Chuyển văn bản thành giọng nói.


Chuyển đổi văn bản thành giọng nói

Bạn có thể tạo âm thanh từ văn bản cho các đối tượng âm thanh và các đối tượng khác có âm thanh đính kèm. Đối với các đối tượng âm thanh, nhấp vào tab **Thuộc tính** > **Phương tiện** > **Âm thanh**. Đối với các đối tượng có đính kèm âm thanh, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Âm thanh**. Để biết thêm chi tiết, xem **Âm thanh**.

Thêm video

Bạn có thể nâng cao bài thuyết trình của mình với các video từ tệp, webcam và ghi màn hình.

Thêm video từ tập tin

Để thêm video vào trong một slide, nhấp tab **Chú thích** > **Video**  > **Từ tập tin...** và chọn một tệp video. Bạn cũng có thể kéo một tệp video có trong máy tính của mình vào Canvas.

Sau đó, bạn có thể thay đổi kích thước video theo ý mình. Nếu bạn muốn quay trở lại kích thước ban đầu của nó, nhấp chuột phải vào video > **Khôi phục kích thước gốc**.

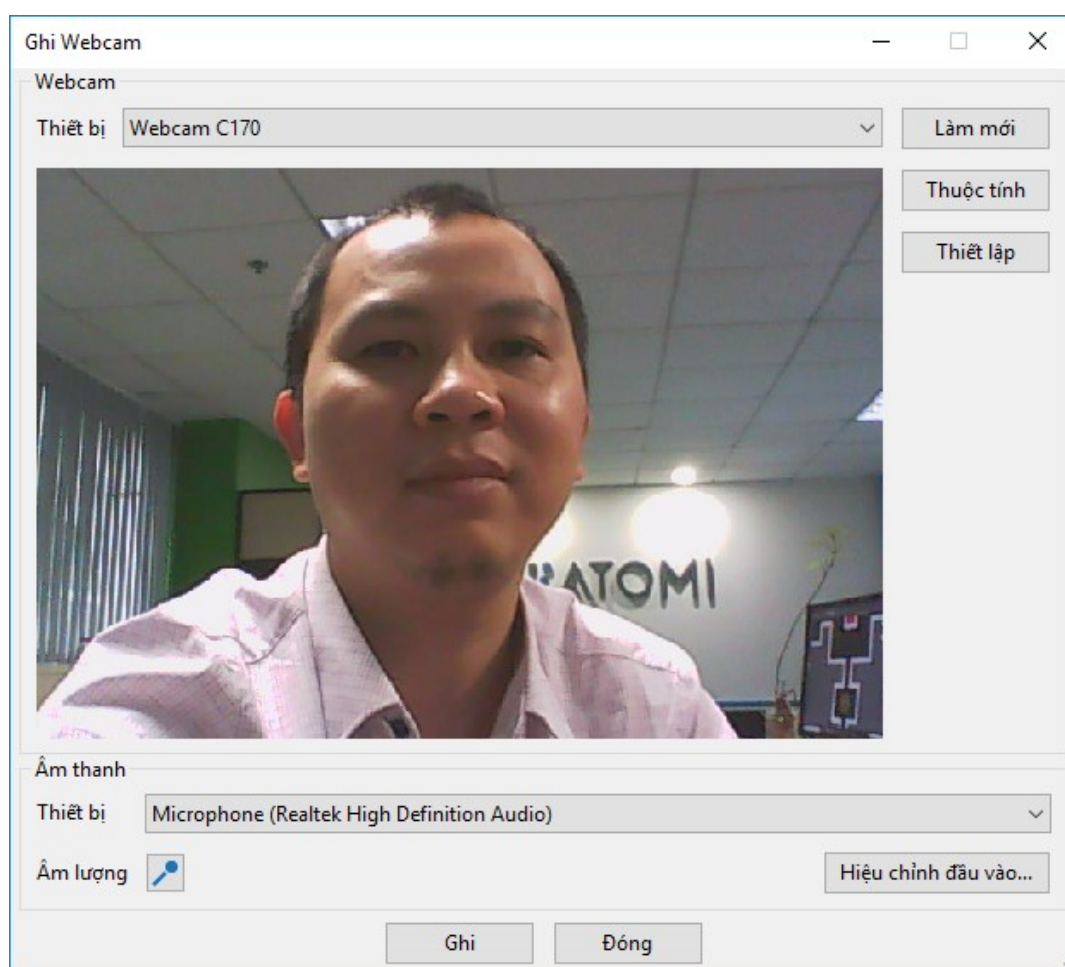
Thêm video bằng cách quay màn hình

Bạn có thể quay màn hình máy tính của mình và thêm video được ghi đó vào trong slide ngay sau slide hiện tại dưới dạng một đối tượng video. Chỉ cần nhấp vào tab **Trang đầu** > **Quay màn hình** > **Quay video màn hình** hoặc tab **Slide** > **Quay video màn hình**.

Để biết thêm chi tiết, xem **Quay video màn hình**.

Thêm video bằng cách ghi Webcam

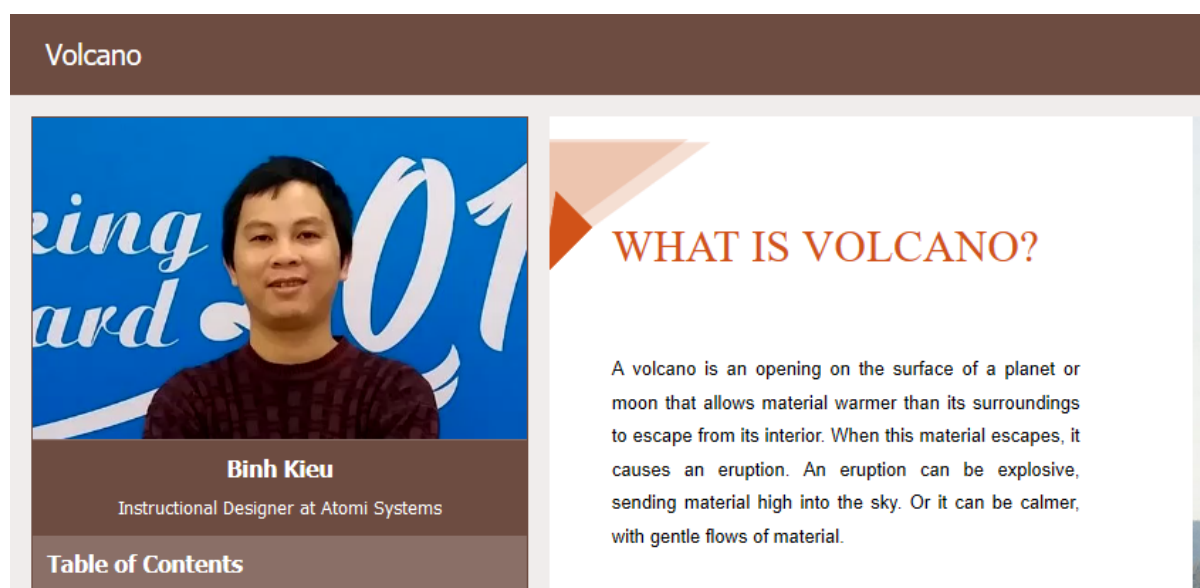
Để ghi một video từ webcam, nhấp vào tab **Chú thích** > **Video**  > **Ghi Webcam**. Một hộp thoại xuất hiện cho phép bạn ghi webcam.



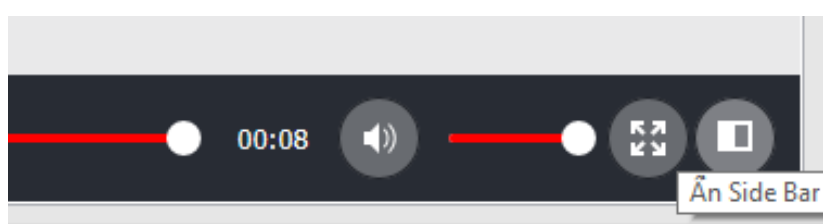
1. Chọn thiết bị webcam từ danh sách **Thiết bị**. Bạn có thể nhấp vào **Làm mới** để tìm các thiết bị webcam mới. Bên cạnh đó, nhấp vào **Thuộc tính** để điều chỉnh tín hiệu video và điều khiển camera và **Thiết lập** để tinh chỉnh định dạng và nén video.
2. Chọn một thiết bị ghi âm từ danh sách **Thiết bị**. Bạn có thể nhấp vào **Âm lượng** để điều chỉnh âm lượng đầu vào và **Hiệu chỉnh đầu vào...** để thay đổi mức độ nhạy của bản ghi.
3. Nhấp **Ghi** để bắt đầu ghi.
4. Nhấp **Dừng** để dừng ghi.

Chuyển đổi video sang video tác giả

Đối với mục đích hướng dẫn hoặc thuyết trình, bạn có thể muốn **quay lại màn hình và webcam** cùng một lúc. Trong thời gian chạy, người dùng thường thấy video webcam xuất hiện ở một góc của bài giảng và che mất một phần của nó. Mặc dù điều này có thể hữu ích để hướng dẫn người dùng, nhưng đối với cả người trình bày và người dùng có thể gặp phải những bất lợi tiềm ẩn. Ví dụ: video webcam có thể che mất vài thông tin quan trọng của người xem mà bài giảng cần truyền tải. Đối với người dùng, rất có thể họ thấy video webcam không cần thiết hoặc thậm chí gây mất tập trung và không muốn xem nó, nhưng họ không có cách nào để tắt nó.



Chính vì tính đến điều đó, ActivePresenter đã cung cấp tính năng video tác giả, giúp biến một video bình thường thành video tác giả. Video tác giả xuất hiện trong side bar của trình phát thay vì che nội dung. Do đó, người dùng có thể chọn xem video tác giả và nội dung đồng thời hoặc ẩn nó bằng cách ẩn side bar. Nút **Ẩn/Hiện Side Bar** được bật theo mặc định và xuất hiện ở góc dưới bên phải của thanh công cụ trình phát.



Để chuyển một video thành video tác giả, trên Canvas, nhấp chuột phải vào nó > **Chuyển đổi thành video tác giả**. Khi đó, video sẽ được chạy trên nhiều slide của bài giảng và đặt video trên side bar của trình phát.

Chú ý:

- Một bài giảng có thể có nhiều video tác giả. Để điều chỉnh thời gian bắt đầu và thời lượng của video tác giả, trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào nút **Tất cả các slide** để xem các đối tượng trải dài qua các slide. Sau đó, kéo thanh thời gian của các video tác giả theo ý bạn muốn.
- Nếu bạn không muốn dùng một video tác giả nào, trên Canvas, nhấp chuột phải vào nó > **Xóa video tác giả**.

- Để hiển thị video tác giả trong side bar của trình phát, nhấp vào tab **Xuất > Cài đặt trình phát > Thông tin chung > Tham số chung > Side Bar > Video tác giả**.

Thay đổi các tùy chọn phát

ActivePresenter cho phép bạn kiểm soát cách phát âm thanh/video bằng một số tùy chọn phát. Trên Canvas, nhấp chuột phải vào một đối tượng âm thanh/video > **Thuộc tính** để mở mục **Âm thanh** hoặc **Video** trong cửa sổ **Thuộc tính**. Trong các phần này, bạn có thể xem và thông tin về âm thanh/video, thay thế âm thanh/video, và điều chỉnh trình phát.

Có ba lựa chọn chung:

- **Lặp:** Âm thanh/Video tự động phát lại khi kết thúc.
- **Tự động chạy:** Tự động phát âm thanh/video ngay sau khi đối tượng bắt đầu xuất hiện.
- **Hiển thị điều khiển phương tiện:** Hiển thị trình phát media cho phép người dùng điều chỉnh âm thanh/video trong HTML5.

Đối với các đối tượng âm thanh, có một tùy chọn đặc biệt gọi là **Nhạc nền**. Tùy chọn này sẽ thiết lập đối tượng âm thanh dưới dạng nhạc nền của bài thuyết trình. Xem **Nhạc nền** để biết thêm chi tiết.

Xuất Âm thanh và Video

Bạn có thể xuất cả âm thanh/video mà bạn tạo trong bài giảng của mình và nhập âm thanh/video từ các tập tin.

- **Audio:** MP3, OGG, và WAV.
- **Video:** MP4, MKV, WMV, FLV, AVI, và WebM.

Để xuất các đối tượng âm thanh/video, làm như sau:

1. Chọn một đối tượng âm thanh/video.
2. Nhấp chuột phải vào đối tượng được chọn > **Xuất ra tập tin....**
3. Nhập tên, chọn định dạng và vị trí của tập tin, rồi nhấp vào nút **Save** để xuất.

Chỉnh sửa âm thanh và video cơ bản

Chỉnh sửa một đoạn

Cửa sổ **Biểu diễn thời gian** có bốn lệnh để chỉnh sửa một đoạn âm thanh/video



. Để thực hiện các lệnh này, trước tiên bạn cần phải xác định đoạn cần chỉnh sửa.

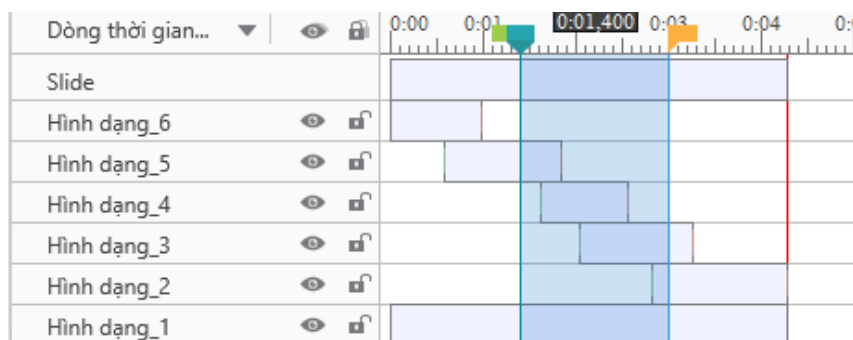
Để hiểu thêm về cách sử dụng và chức năng của bốn lệnh này, hãy xem xét các ví dụ sau, trong đó mỗi lệnh được sử dụng trong hai trường hợp khác nhau: (a) khi không có đối tượng nào được chọn và (b) khi một số đối tượng được chọn.

Mỗi ví dụ có các hình minh họa sau đây: (1) hình minh họa các đối tượng ban đầu, (2) hình minh họa kết quả khi không có đối tượng nào được chọn, và (3) hình minh họa kết quả khi có một số đối tượng được chọn.

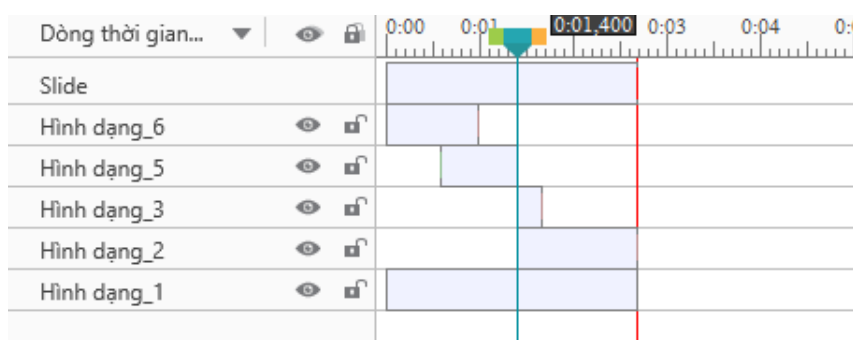
Cắt đoạn

Nhấp vào nút **Cắt đoạn** để cắt đoạn đó khỏi vị trí hiện tại trên dòng thời gian và dán nội dung được cắt vào vị trí mới trên dòng thời gian ở slide hiện tại hoặc slide mới.

Hình ảnh dưới đây minh họa cho kết quả của lệnh này khi bạn không chọn bất kỳ đối tượng nào trong slide:



Slide ban đầu



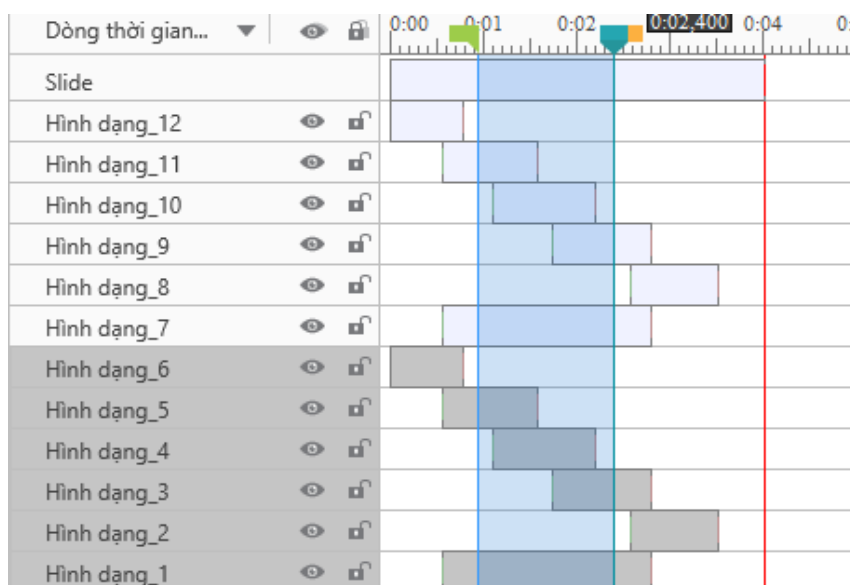
Khi không chọn đối tượng nào

Khi bạn không chọn bất cứ đối tượng nào trong slide, ActivePresenter tự động hiểu rằng lệnh này sẽ được thực hiện cho tất cả các đối tượng trong slide đó, điều này có nghĩa là slide và tất cả các đối tượng trong slide đều bị chỉnh sửa. Cụ thể là, toàn bộ đoạn được chọn (bao gồm các đối tượng nằm trong đoạn đó) bị cắt đi. Do đó, thời lượng giảm đi của bằng thời lượng của đoạn đã bị cắt.

Nếu một đối tượng kéo dài về cả hai phía của đoạn được chọn, sau khi cắt, các phần còn lại của nó sẽ được nối lại với nhau (xem Hình dạng 1).

Nếu một đối tượng nằm trọn trong đoạn bị cắt đó, đối tượng đó sẽ bị xóa hoàn toàn (xem Hình dạng 4)

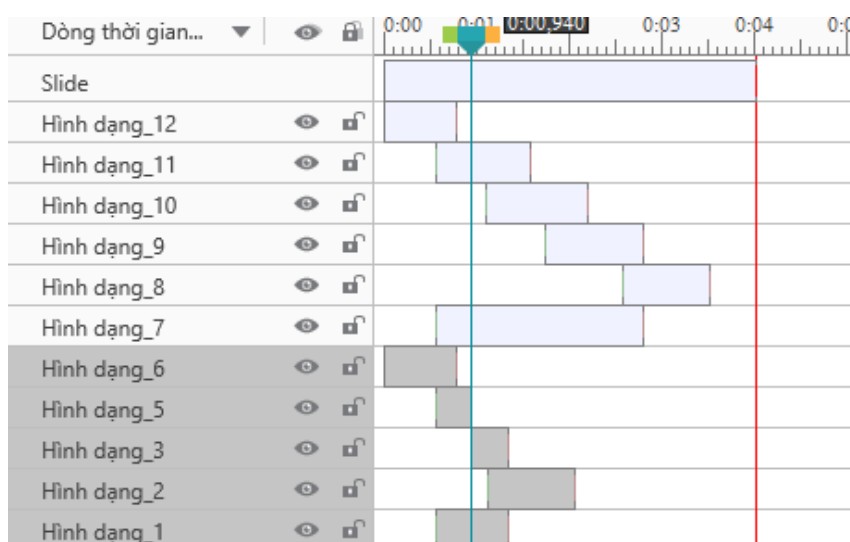
Nếu bạn chọn một vài đối tượng trong slide để cắt, kết quả của lệnh **Cắt đoạn** sẽ khác đi, xem hình minh họa dưới đây:



Slide ban đầu

Có hai nhóm đối tượng giống hệt nhau trên dòng thời gian đó là nhóm 1-6 và nhóm 7-12, trong đó chỉ có một nhóm duy nhất có các đối tượng được chọn (nhóm 1-6).

Dựa vào kết quả sau khi cắt giữa nhóm được chọn và nhóm không được chọn, bạn có thể nhìn thấy sự khác biệt.



Khi chọn ít nhất một đối tượng

Chỉ nhóm bao gồm các đối tượng được chọn (1-6) mới bị cắt. Nhóm còn lại bao gồm Slide và các đối tượng không được chọn (7-12) không hề bị ảnh hưởng bởi lệnh cắt.

Đối với các đối tượng được chọn: Đoạn được chọn bị cắt khỏi dòng thời gian. Bất kỳ phần nào của đối tượng nằm trong đoạn đó đều bị cắt (xem Hình dạng 3 & 5). Hình dạng 4 bị xóa bỏ bởi vì nó nằm hoàn toàn bên trong đoạn được chọn.

Sau khi bị cắt, các đối tượng còn lại/các phần còn lại được dịch chuyển sang trái theo thời lượng của đoạn (Hình dạng 1, 2 & 3).

Nếu một đối tượng được chọn kéo dài về cả hai phía của đoạn được chọn, sau khi cắt, các phần còn lại của nó sẽ được nối lại với nhau (xem Hình dạng 1).

Sao chép các đoạn

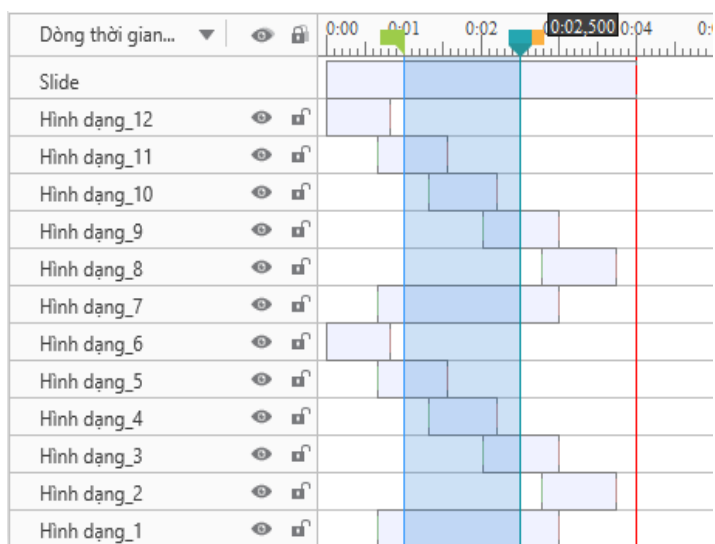
Nhấp vào nút **Chép đoạn** để sao chép những phần nằm trong đoạn được chọn của các đối tượng và dán nó vào một vị trí mới.

- Nếu không có đối tượng nào được chọn, ActivePresenter tự động hiểu rằng lệnh này sẽ được thực hiện cho tất cả các đối tượng trong slide đó.

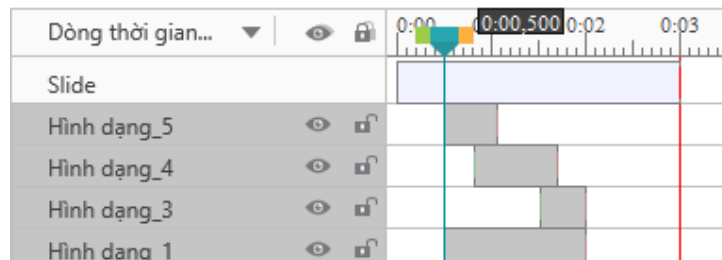
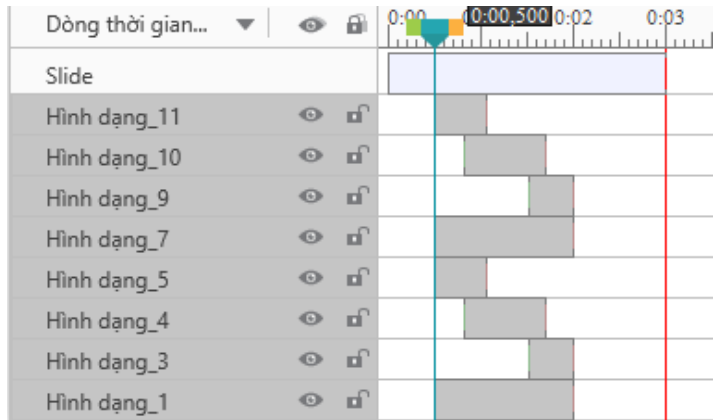
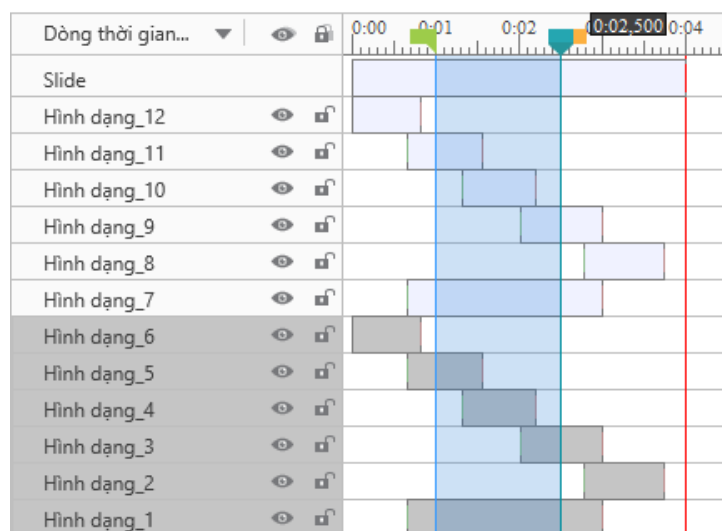
- Nếu có ít nhất một đối tượng được chọn, lệnh này sẽ chỉ sao chép các đối tượng được chọn.
- Nếu một đối tượng không có phần nào nằm trong đoạn được chọn, nó sẽ không được sao chép.

Các hình ảnh dưới đây sẽ minh họa cho cả 3 trường hợp trên:

Khi không chọn đối tượng nào



Khi chọn một vài đối tượng




Tất cả những phần nằm trong đoạn được chọn của các đối tượng được dán tại vị trí mới.

Chỉ các phần của các đối tượng được chọn nằm trong đoạn được chọn được dán tại vị trí mới

Chú ý: Hai hình ở phía dưới minh họa cho việc sao chép các đoạn được chọn và dán chúng vào dòng thời gian trong các slide mới. Đoạn được chọn được sao chép từ slide gốc và dán vào vị trí của Playhead trong slide hiện tại hoặc slide khác.

Xóa các đoạn


Nút **Xóa đoạn**  có chức năng tương tự như nút **Cắt đoạn**, ngoại trừ một điểm khác biệt duy nhất đó là trong khi nút **Xóa đoạn** được sử dụng để xóa hoàn toàn đoạn được chọn ra khỏi slide hiện tại thì nút **Cắt đoạn** dùng để cắt đoạn mà bạn chọn và hệ thống sẽ tự động lưu vào

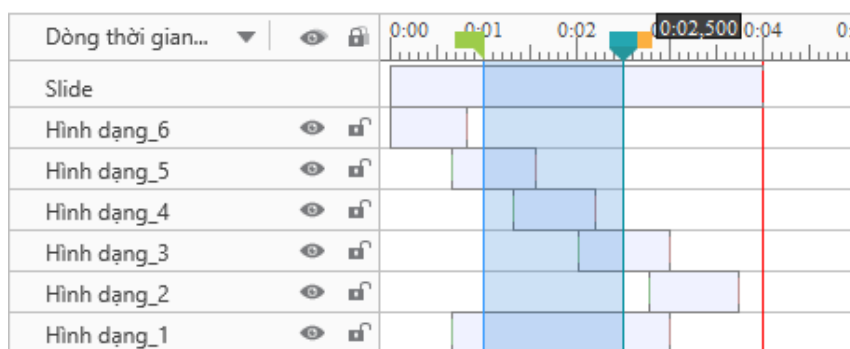
bộ nhớ tạm để sau đó bạn có thể dán chúng vào một vị trí mới trên dòng thời gian của slide hiện tại hoặc slide khác mà bạn muốn.

Nói tóm lại, xóa là để loại bỏ hoàn toàn trong khi cắt dùng để phân bổ lại vị trí.

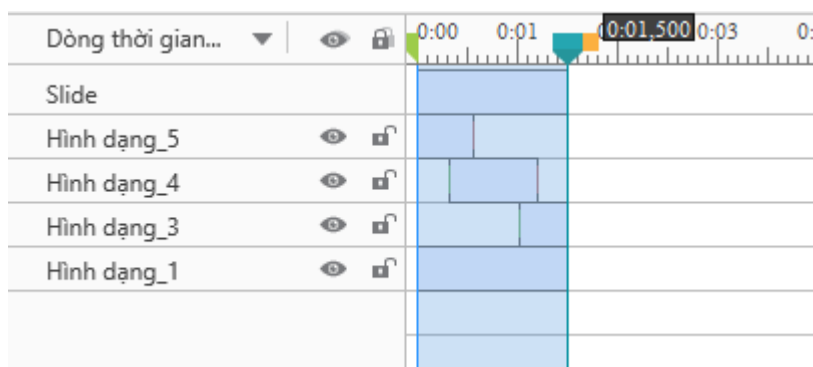
Chú ý: Bạn cũng có thể nhấn phím **CTRL + DELETE** để xóa một đoạn.

Xén đoạn

Lệnh xen đoạn  đơn giản là xóa bỏ mọi thứ bên ngoài của đoạn được chọn.



Slide ban đầu

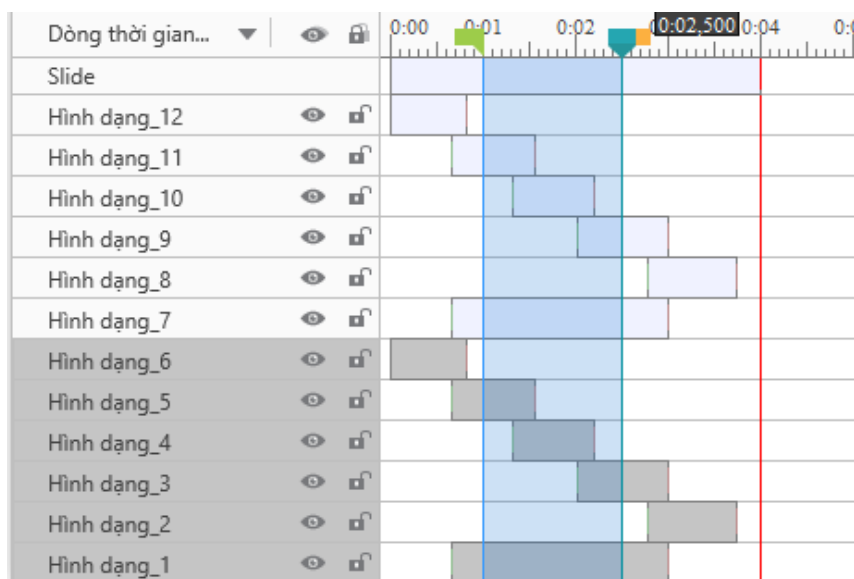


Khi không chọn đối tượng nào

Những phần nằm trong đoạn được chọn của các đối tượng được giữ nguyên trong khi phần bên ngoài bị xóa. Do đó, thời lượng của slide sẽ bị giảm xuống và bằng thời lượng của đoạn được xen.

Nếu một đối tượng không có bất kỳ phần nào nằm trong đoạn được chọn, nó sẽ bị xóa đi (xem Hình dạng 2 & 6).

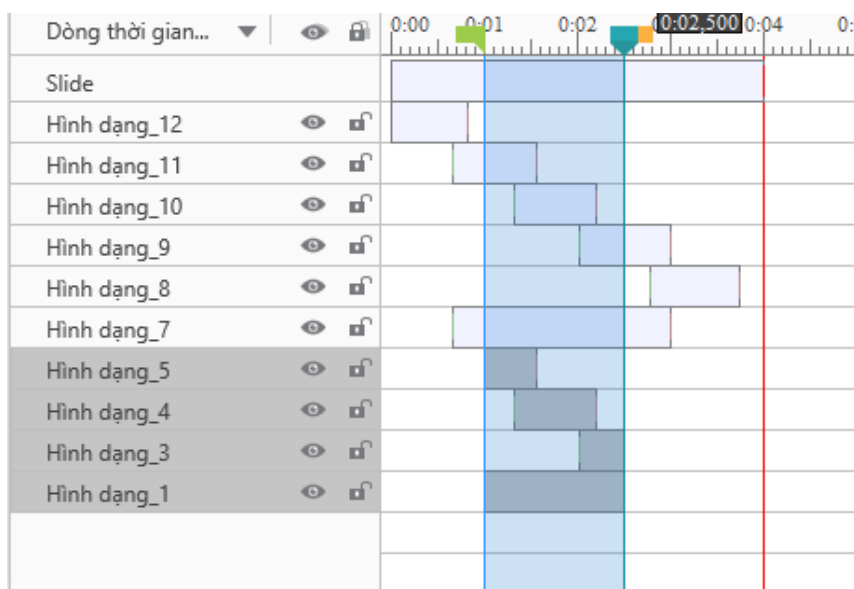
Khi có vài đối tượng được chọn, kết quả của lệnh xen đoạn sẽ khác, như hình minh họa trong các hình sau:



Slide ban đầu

Có hai nhóm đối tượng giống hệt nhau trên dòng thời gian đó là nhóm 1-6 và nhóm 7-12, trong đó chỉ có một nhóm duy nhất có các đối tượng được chọn (nhóm 1-6).

Dựa vào kết quả sau khi xén giữa nhóm được chọn và nhóm không được chọn, bạn có thể nhìn thấy sự khác biệt.



Khi chọn một vài đối tượng

Chỉ nhóm bao gồm các đối tượng được chọn (1-6) mới bị xén. Nhóm còn lại bao gồm Slide và các đối tượng không được chọn (7-12) không hề bị ảnh hưởng bởi lệnh xén.

Các phần của các đối tượng được chọn nằm trong đoạn được chọn được giữ lại (Xem Hình dạng 1, 3,4,5)

Nếu đối tượng được chọn không có bất kỳ phần nào nằm trong đoạn được chọn, nó sẽ bị xóa hoàn toàn khỏi slide. (xem Hình dạng 2 & 6).

Chèn khoảng thời gian


Đôi khi, một video có thể chứa một cảnh quan trọng, chỉ kéo dài trong vài giây và kết thúc trước khi khán giả có đủ thời gian để tiếp thu những thông tin quan trọng. Nếu đây là một bài giảng trực tiếp, bạn sẽ tạm dừng video và giải thích các phần khác nhau của cảnh đó cho khán giả của bạn. Tuy nhiên, đó là điều không thể trong một video đang tự chạy.

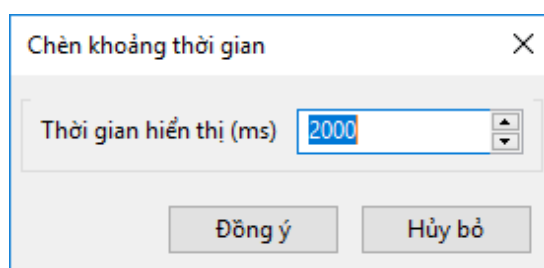
Tính năng chèn khoảng thời gian thực sự có ích trong các trường hợp như vậy. Nó cho phép bạn tạm dừng một video trong một thời gian nhất định. Bạn có thể kéo dài thời gian tạm dừng này miễn là bạn muốn và thêm một đoạn bình luận hoặc chú thích để phân tích khung hình video đang tạm dừng.

Chèn khoảng thời gian cũng hoạt động trên các đối tượng âm thanh. Thông thường, bạn sẽ chỉ áp dụng điều chỉnh này cho một đoạn âm thanh quan trọng cần được đồng bộ hóa với phần trực quan của bản trình bày. Một ví dụ điển hình là đồng bộ hóa lại một bài bình luận độc lập với phần còn lại của slide bằng cách giữ nó trong vài giây.

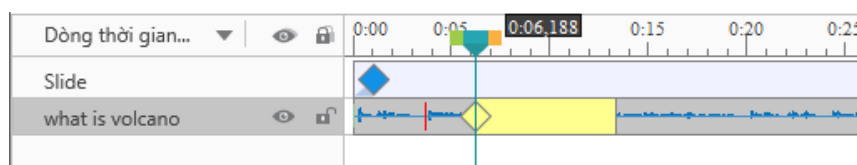
Thêm khoảng thời gian

Để thêm một khoảng thời gian:

1. Chọn một hay nhiều đối tượng âm thanh/video.
2. Đặt Playhead tại vị trí bạn muốn dừng.
3. Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào nút **Chèn khoảng thời gian** .
4. Trong hộp thoại xuất hiện, nhập thời lượng cần chèn và nhấp **Đồng ý** để hoàn thành.



Một hình thoi màu vàng và một thanh màu vàng sẽ được đặt chồng lên thanh thời gian của đối tượng âm thanh/video. Hình thoi màu vàng xác định điểm mà âm thanh/video dừng. Trong khi đó, thanh màu vàng biểu thị khoảng thời gian tạm dừng mà bạn đã chèn vào đối tượng âm thanh/video.



Chú ý:


- Nếu bạn đã xác định thời lượng tạm dừng trong bước thứ tư, thanh màu vàng sẽ được điều chỉnh theo thời lượng này. Tuy nhiên trong thực tế, thông thường là kéo hình thoi và cạnh phải của thanh màu vàng để thay đổi thời gian bắt đầu và thời lượng tạm dừng.
- Mỗi khoảng thời gian tạm dừng sẽ kéo dài âm thanh/video gốc bằng đúng thời lượng của nó. Nói cách khác, nếu bạn chèn tạm dừng n giây trong đoạn âm thanh/video, tổng thời lượng của nó sẽ tăng thêm n giây.
- Bạn có thể chèn thêm nhiều khoảng thời gian tạm dừng trong bất kỳ bản nhạc được chọn. Điều kiện duy nhất là hai đoạn tạm dừng đó không trùng nhau.
- Chèn khoảng thời gian cũng hoạt động trên các loại đối tượng khác. Về cơ bản, nó chèn một khoảng thời gian vào đối tượng được chọn ở vị trí của Playhead. Ví dụ: nếu thời lượng của một đối tượng như hình dạng là 3 giây (3000 ms) và bạn chèn 2 giây (2000 ms) vào, thì tổng thời lượng của hình dạng đó sẽ là 5 giây (5000 ms).
- Nếu không có đối tượng được chọn trong một slide, chương trình sẽ chèn một khoảng im lặng vào toàn bộ slide và tất cả các đối tượng xuất hiện ở vị trí Playhead. Các đối tượng khác không giao nhau với Playhead sẽ không bị ảnh hưởng.

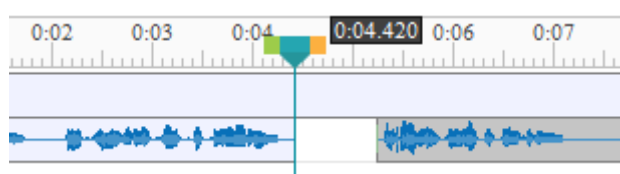
Xóa các khoảng thời gian


Để xóa một khoảng thời gian từ bản âm thanh/video được chèn, trong dòng thời gian, nhấp vào thanh màu vàng và kéo nó xuống cho tới khi nó chuyển màu xám, rồi nhả chuột. Hoặc, kéo cạnh bên phải của thanh màu vàng về phía hình thoi cho đến khi thanh màu vàng biến mất. Sau đó, thời lượng của bản nhạc sẽ được giảm theo thời lượng của thanh màu vàng.

Phân chia và Nối âm thanh/video


Phân chia âm thanh và video

Đôi khi cũng cần chia một video thành nhiều phần, ví dụ, để lưu từng video thành một tệp duy nhất và sử dụng cho các mục đích khác nhau. Trong trường hợp đó, chỉ cần chọn đối tượng âm thanh/video và nhấp vào nút **Phân chia Âm thanh/video**  trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian** để phân tách đối tượng ở vị trí Playhead.



- Dòng thời gian hiển thị đoạn sau như là một đối tượng mới, nhưng vẫn đặt nó trên cùng dòng với các đối tượng khác. Nếu bạn muốn chuyển phần sau tới một dòng đối tượng mới, nhấp chuột phải vào nó > **Di chuyển lên phía trên/xuống phía dưới thành một hàng mới**.
- Các phần được chia sẽ được coi như là các nguồn tài nguyên mới của bài giảng (xuất hiện trong cửa sổ **Tài nguyên**) và có thể được sử dụng thêm trong bất kỳ slide nào trong bài giảng.
- Trong trường hợp các đối tượng âm thanh, mỗi phần tách được hiển thị dưới một biểu tượng  riêng trên Canvas. Tuy nhiên, tất cả các biểu tượng này được xếp chồng lên nhau, vì vậy bạn chỉ có thể phân biệt giữa chúng khi bạn kéo chúng ra xa nhau.

Nối các tệp Âm thanh và Video

Để nối nhiều đối tượng âm thanh hoặc video, nhấp vào nút **Nối Audio/Video**  trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**. Bạn có thể nối một đối tượng âm thanh với các đối tượng âm thanh khác; một đối tượng video với các đối tượng video khác, nhưng không thể nối một đối tượng âm thanh với một đối tượng video.

Khi bạn nối âm thanh/video, tất cả các đối tượng âm thanh/video sẽ được nối với nhau dựa trên thứ tự tăng dần thời gian bắt đầu của chúng. Nó có nghĩa là đối tượng có thời gian bắt đầu nhỏ hơn sẽ phát trước trong đối tượng kết hợp. Một dấu đỏ xuất hiện tại vị trí các đối tượng được nối trên thanh thời gian.

Một số trường hợp bạn có thể gặp phải:


- Nếu các đối tượng âm thanh/video có cùng thời gian bắt đầu, ActivePresenter sẽ sắp xếp chúng theo thứ tự tăng dần. Đối tượng có thứ tự ngăn xếp thấp hơn sẽ xuất hiện trước đối tượng có thứ tự ngăn xếp lớn hơn.
- Nếu các đối tượng âm thanh/video không có các thuộc tính giống hệt nhau như chiều rộng, chiều cao hoặc độ phân giải, đối tượng kết hợp sẽ sử dụng tất cả các thuộc tính

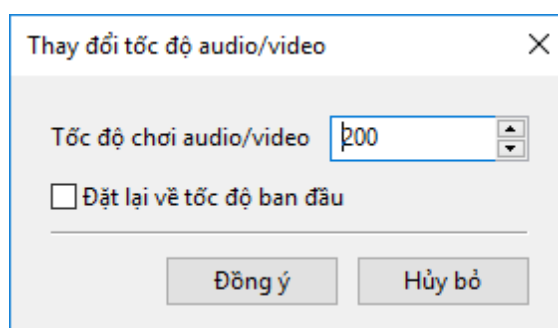
của đối tượng đầu tiên phát. Nói cách khác, đối tượng đầu ra sẽ áp dụng tất cả các thuộc tính của đối tượng có thời gian bắt đầu nhỏ nhất.

Thay đổi tốc độ âm thanh/video

Việc thay đổi tốc độ của video hoặc âm thanh có thể được sử dụng hữu ích trong nhiều tình huống khác nhau. Ví dụ, bạn đang tạo một bài hướng dẫn về việc xuất các video trong ActivePresenter. Thời gian đợi cho quá trình xử lý xuất video nên được rút ngắn trong bài giảng của bạn.

Trong trường hợp này, bạn có thể thay đổi tốc độ phát để phần đó của video chạy nhanh hơn. Bằng cách đó, bạn sẽ tiết kiệm được thời lượng và kích thước tệp tin của video và cung cấp trải nghiệm người dùng tốt hơn.


Lệnh này chỉ hoạt động khi bạn chọn toàn bộ đối tượng âm thanh/video hoặc một phần của nó. Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào nút **Thay đổi tốc độ audio/video**  và hộp thoại dưới đây xuất hiện:

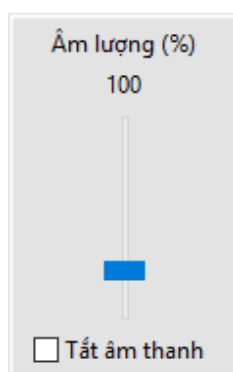


Đầu vào là một giá trị tương đối trong phạm vi 10-1000%. ActivePresenter sẽ chia tỷ lệ tốc độ hiện tại của phạm vi đã chọn bằng giá trị này. Trong trường hợp bạn muốn nhanh chóng đặt lại về tốc độ ban đầu của phạm vi đã chọn, hãy chọn **Đặt lại về tốc độ ban đầu**.

Điều chỉnh âm lượng

Nếu một slide có nhiều bản âm thanh đồng thời, bạn sẽ phải đảm bảo rằng chỉ một trong số các bản nhạc đó chiếm ưu thế tại một thời điểm và các bản nhạc khác bị tắt tiếng hoặc giảm âm lượng. Sự cân bằng này tiếp tục thay đổi. Trong các phần khác của slide, các bản nhạc khác có thể lại chiếm ưu thế. Do đó, việc điều chỉnh âm lượng trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian** trở nên có ích.





Bạn có thể điều chỉnh âm lượng của toàn bộ âm thanh hoặc chỉ là một phần của âm thanh. Chỉ cần chọn đối tượng/đoạn âm thanh và nhấp vào nút **Điều chỉnh âm lượng** . Thao tác này sẽ mở hộp thoại chứa tỷ lệ âm lượng tương đối với giá trị mặc định là 100% (so với giá trị gốc). Sử dụng thang đo này để điều chỉnh âm lượng từ 0 (tắt tiếng) thành 500% (âm lượng gốc x 5). Bạn cũng có thể chọn hộp **Tắt âm thanh** để nhanh chóng tắt bài hát.



Chú ý:

- Khi bạn điều chỉnh âm lượng của một đoạn, các điểm bắt đầu và kết thúc của đoạn đó được đánh dấu bằng các đường dọc màu đỏ. Các điểm đánh dấu này không thể di chuyển được trong thanh thời gian bởi vì chúng thực sự chỉ là biểu thị đoạn mà âm lượng bị thay đổi.
- Khi bạn điều chỉnh âm lượng, toàn bộ âm thanh gốc không bị ảnh hưởng. Bạn có thể quay về âm lượng gốc bất kỳ lúc nào. Chỉ cần chọn đối tượng/đoạn âm thanh và nhấp vào mũi tên bên cạnh nút **Điều chỉnh âm lượng > Khôi phục âm lượng gốc**.
- Nếu điều chỉnh này được sử dụng để tắt tiếng một bản nhạc, thì nó không ảnh hưởng đến thời lượng ban đầu của bản nhạc, bởi vì không giống như điều chỉnh chèn khoảng thời gian, điều chỉnh này không chèn thêm một khoảng thời gian im lặng.

Các hiệu ứng âm thanh nâng cao

Các hiệu ứng âm thanh nâng cao cho phép bạn cải tiến chất lượng âm thanh của mình nói chung và chất lượng âm thanh được ghi nói riêng. Các hiệu ứng âm thanh nâng cao bao gồm tăng dần âm thanh , giảm dần âm thanh , giảm nhiều cho âm thanh  và chuẩn hóa âm thanh . Tất cả đều có thể xử lý trên cửa sổ **Biểu diễn thời gian**.



Tăng dần/Giảm dần âm thanh

Khi bạn thêm âm thanh vào một slide, kết quả bạn nhận được có thể thường xuyên là những âm thanh thô ráp với việc bắt đầu hoặc kết thúc âm thanh một cách đột ngột. Việc tăng dần và giảm dần âm thanh rất có ích trong việc làm mượt phần đầu và phần cuối của đoạn âm thanh. Tăng dần (1) bắt đầu bằng im lặng và dần dần trở nên to hơn cho đến khi âm lượng đầy đủ trong khi giảm dần (2) làm cho âm thanh nhỏ dần cho đến khi không thể nghe được nữa.



Bạn có thể áp dụng các hiệu ứng tăng dần và giảm dần âm thanh vài lần để tăng thêm hiệu ứng. Thực hiện như sau để áp dụng tăng dần hoặc giảm dần âm thanh:

1. Chọn đoạn âm thanh bạn muốn áp dụng hiệu ứng.


- Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào **Tăng dần âm thanh**  hoặc **Giảm dần âm thanh** . Áp dụng các hiệu ứng này vài lần nếu cần.
- Để xóa hiệu ứng, chọn đoạn được làm mờ và nhấp vào mũi tên cạnh nút **Điều chỉnh âm lượng** > **Khôi phục âm lượng gốc**.

Giảm nhiễu cho âm thanh


Bản ghi âm của bạn thường có một số tạp âm, bất kể chất lượng micro. Tính năng giảm nhiễu cho âm thanh có thể được dùng để làm giảm tiếng ồn liên tục như tiếng rít băng, quạt điện... Hiệu ứng này không hoạt động tốt với tiếng ồn bất thường như nói chuyện hoặc âm nhạc và thường được thực hiện tốt nhất bằng thử nghiệm và lỗi. Bạn có thể phải thử hiệu ứng nhiều lần cho đến khi có kết quả tốt nhất.

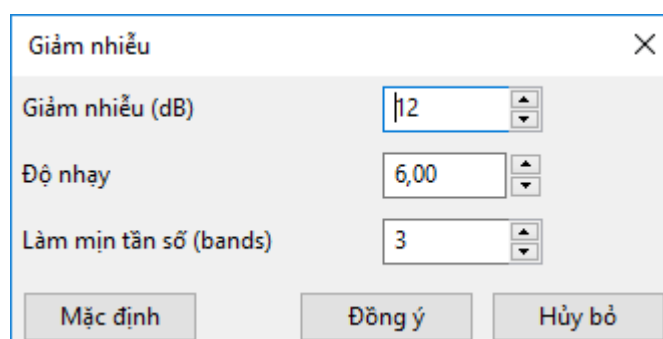
Để áp dụng giảm nhiễu âm thanh, hãy làm như sau:

Bước 1. Lấy thông tin nhiễu

- Chọn đoạn chỉ chứa tiếng ồn.
- Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào mũi tên bên cạnh nút **Giảm nhiễu cho âm thanh**  > **Lấy thông tin nhiễu**.

Bước 2. Giảm nhiễu: Sau khi lấy thông tin nhiễu, bạn có thể áp dụng giảm nhiễu cho một đoạn cố định trong một bản âm thanh hoặc toàn bộ âm thanh. Thậm chí bạn có thể áp dụng hiệu ứng này cho nhiều âm thanh cùng một lúc.

- Chọn các đoạn hoặc toàn bộ âm thanh mà bạn muốn áp dụng hiệu ứng.
- Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào nút **Giảm nhiễu cho âm thanh** . Một hộp thoại xuất hiện cung cấp những tùy chỉnh cần thiết để giảm độ nhiễu:



- **Giảm nhiễu (dB):** điều chỉnh mức độ âm lượng bị giảm cho đoạn nhiễu. Bạn nên lựa chọn giá trị nhỏ nhất có thể để giảm nhiễu đến một mức có thể chấp nhận được. Giá trị càng cao thì nhiễu càng giảm, tuy vậy có thể ảnh hưởng đến âm thanh gốc.
- **Độ nhạy:** Kiểm soát mức độ âm thanh sẽ được coi là tiếng ồn, từ 0 (tắt) đến 24 (tối đa). Độ nhạy càng cao càng giảm được nhiều nhiễu, nhưng cũng có thể loại bỏ một số âm thanh hữu ích. Độ nhạy thấp có thể gây ra những âm thanh không mong muốn.
- **Làm mịn tần số (bands):** Giá trị lớn hơn hoặc bằng 1, sử dụng để điều chỉnh độ rộng của việc giảm nhiễu tới những tần số xung quanh nó. Điều này có thể ảnh hưởng đến những âm thanh bạn muốn giữ lại, nhưng nếu việc làm giảm nhiễu gây ra những âm thanh không cần thiết thì làm mịn tần số giúp những âm thanh này nghe có thể chấp nhận được. Trong nhiều trường hợp chức năng này làm cho âm

thanh không được rõ, vì vậy khi âm thanh lớn, dải tần số rộng trong khi tiếng ồn nhỏ, các bạn có thể để giá trị 0.

Step 3. Nhấp **Đồng ý** để áp dụng hiệu ứng cho đoạn/đối tượng âm thanh được chọn.

Step 4. Nếu hiệu ứng này làm việc không như bạn mong đợi, nhấp **Mặc định** và cố gắng thực hiện hiệu ứng một lần nữa với các tham số khác.

Mẹo:


- Thông tin nhiều mà bạn có sẽ được lưu trữ trong ứng dụng. Nó sẽ bị mất đi nếu bạn đóng ứng dụng hoặc thay thế bởi một thông tin nhiều khác khi bạn lấy thông tin nhiều một lần nữa. Vì thế, nếu có các loại tiếng ồn khác nhau tại các vị trí khác nhau trong bản âm thanh, bạn nên lặp lại quá trình xử lý giảm độ nhiễu này vài lần. Nhận thông tin của độ ồn thứ nhất, giảm nhiễu cho nó, rồi nhận thông tin của loại tiếp theo và giảm nhiễu cho đến khi bạn nhận được kết quả mong muốn.
- Khi nhận một thông tin nhiều, bạn không nên chọn đoạn quá ngắn bởi vì chọn đoạn dài hơn sẽ tốt hơn để có được hình ảnh chính xác hơn về nhiễu. Khuyến cáo là nên chọn một đoạn từ 2 – 4 giây. Bạn phải chọn được ít nhất là 2048 mẫu hoặc 0.05 giây với tốc độ mẫu 44100 Hz.
- Đôi khi bản ghi không có mẫu nhiễu có sẵn vì không có phần nào chỉ chứa nhiễu. Trong trường hợp đó, bạn có thể tạo một bản ghi được tạo trong các điều kiện giống hệt nhau chỉ chứa khoảng im lặng, sau đó sử dụng mẫu nhiễu từ đó để giảm nhiễu từ bản ghi mục tiêu.

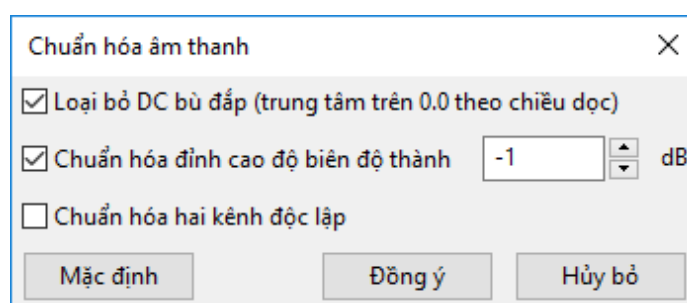
Chuẩn hóa âm thanh

Chuẩn hóa âm thanh áp dụng một mức tăng nhất định cho âm thanh để đưa biên độ đến mức mục tiêu (định mức). Điều này hữu ích khi bạn có một nhóm các đối tượng âm thanh ở các âm lượng khác nhau và muốn chúng có mức âm lượng phù hợp. Điều này cũng hữu ích khi bạn không thể nói ở cùng mức âm lượng trong phiên ghi âm.

Trong ActivePresenter, bạn có thể chuẩn hóa mọi âm thanh trong bài giảng của mình, bao gồm tường thuật, âm thanh hệ thống được ghi lại và âm thanh được nhập, để có âm lượng nhất quán trên các slide. Bạn có thể áp dụng hiệu ứng cho toàn bộ đối tượng hoặc chỉ một phần của nó hoặc cho nhiều đối tượng cùng một lúc.

Làm như sau:

1. Chọn một hay nhiều đoạn/đối tượng âm thanh.
2. Trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, nhấp vào nút **Chuẩn hóa âm thanh** . Hộp thoại dưới đây được mở. Điều chỉnh các cài đặt và nhấp **Đồng ý** để chuẩn hóa âm thanh được chọn



- **Loại bỏ DC bù đắp:** DC bù đắp là độ lệch của tín hiệu từ 0. Vấn đề có thể được nhìn thấy ngay trên sóng âm thanh khi nó xuất hiện ở trên hoặc dưới đường ngang 0,0. DC bù đắp chủ yếu là sự cố phần cứng có thể gây ra nhấp chuột, méo hoặc

mất âm lượng âm thanh, có thể hạn chế độ ồn có thể. Do đó, loại bỏ DC bù đắp là cần thiết khi chuẩn hóa âm thanh vì nó tập trung vào dạng sóng ở mức biên độ 0,0. Lưu ý rằng nếu bạn chắc chắn rằng âm thanh của bạn không có bù đắp, bạn nên xóa tùy chọn này để tăng tốc độ chuẩn hóa.

- **Chuẩn hóa đỉnh cao độ biên độ thành:** Chuẩn hóa đỉnh mang lại đỉnh cao nhất cho định mức. Mức -1 dB (cài đặt mặc định ban đầu) ngay dưới biên độ tối đa (0 dB) có thể mà không bị cắt, nhưng cung cấp một khoảng trống nhỏ cho các hiệu ứng và phát lại không bị méo trên tất cả các thiết bị. Đối với tùy chọn này, nhập số không hoặc giá trị âm cho biên độ tối đa bạn muốn có âm thanh đã chọn. Giá trị âm hơn có nghĩa là bạn chuẩn hóa âm thanh đã chọn thành biên độ thấp hơn.
- **Chuẩn hóa hai kênh độc lập:** Chuẩn hóa có thể hoạt động trên các kênh trái và phải của bản nhạc stereo dưới dạng cặp hoặc độc lập. Khi bạn chọn tùy chọn này, chuẩn hóa sẽ điều chỉnh biên độ của các kênh riêng biệt đến khi có cùng mức đỉnh. Điều này rất hữu ích để sửa sự mất cân bằng cho âm thanh nổi. Mặt khác, khi bạn không chọn tùy chọn này, chuẩn hóa sẽ điều chỉnh mức của cả hai kênh theo cùng một mức, điều này rất thiết thực nếu âm thanh của bạn đã được cân bằng.


Nếu bạn muốn hủy bỏ tất cả các thay đổi, nhấp **Mặc định** để quay trở về các cài đặt ban đầu.

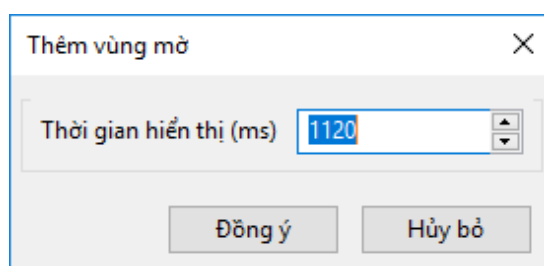
Các hiệu ứng làm mờ video

Hiệu ứng làm mờ được sử dụng để cho thông tin nhạy cảm chẳng hạn như thông tin nhận dạng hoặc thông tin các nhân. Bạn có thể áp dụng các hiệu ứng làm mờ cho một video được quay lại hoặc được nhập từ tập tin để mờ cả đối tượng động cũng như tĩnh.

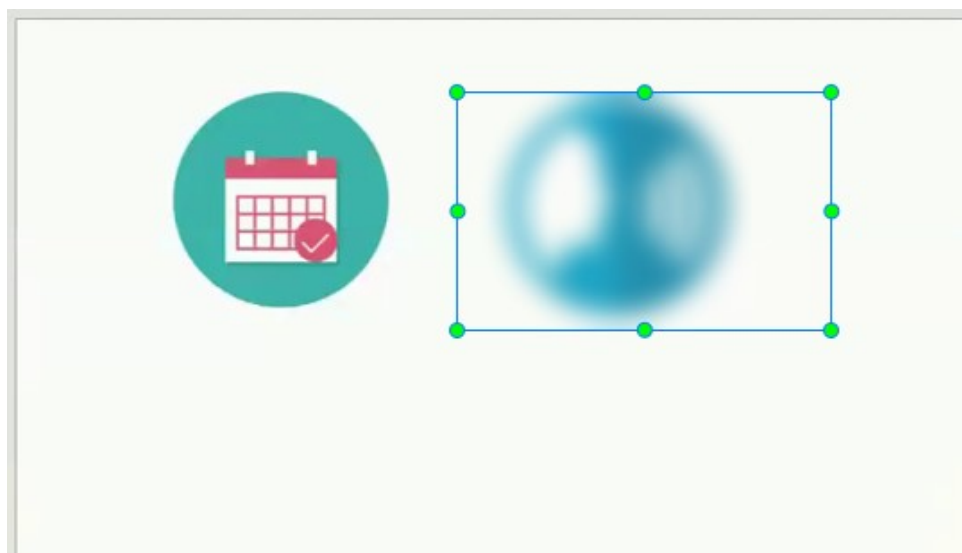
Áp dụng các hiệu ứng làm mờ

Để áp dụng một hiệu ứng làm mờ, chọn một đối tượng video và làm các bước sau:

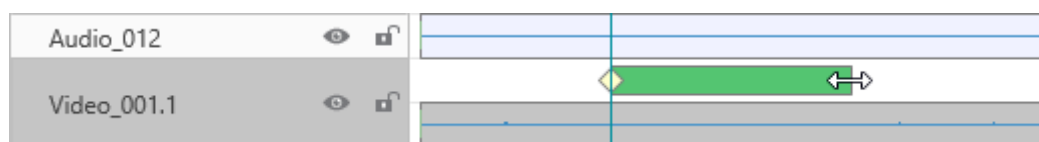
1. Trong dòng biểu diễn thời gian, chọn đoạn bạn muốn áp dụng hiệu ứng.
2. Nhấp vào nút **Thêm vùng mờ** . Trong hộp thoại xuất hiện, chỉ định thời gian hiển thị của hiệu ứng và nhấp nút **Đồng ý**.



3. Trên Canvas, thay đổi kích thước và vị trí của vùng là mờ để nó che những gì bạn muốn ẩn.



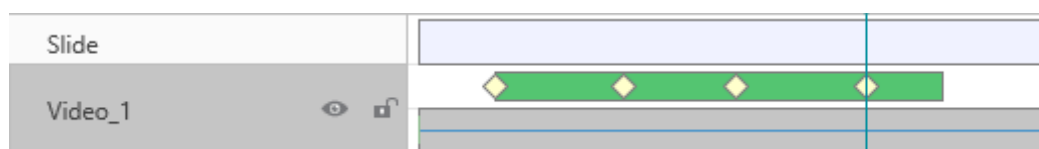
4. Nhấp cửa sổ **Thuộc tính > Phương tiện > Hiệu ứng mờ** để điều chỉnh thêm cho khu vực được làm mờ. Sau đó, nếu bạn muốn thay đổi các thuộc tính này, chọn khu vực làm mờ trên Canvas hoặc thanh thời gian của hiệu ứng mờ trên dòng biểu diễn thời gian để mở phần này.
 - **Độ mờ:** Xác định mức độ mờ. Giá trị càng cao, độ mờ càng nhiều.
 - **Hướng làm mờ:** Chỉ định hướng làm mờ (ngang và dọc, ngang, hoặc dọc).
 - **Kiểu mặt nạ:** Chỉ định hình dạng của khu vực làm mờ (chữ nhật hoặc bầu dục).
5. Thay đổi thời gian hiển thị của hiệu ứng bằng cách kéo thanh thời gian của vùng mờ trên dòng biểu diễn thời gian.



Làm mờ các đối tượng di chuyển





Các bước trên là đủ nếu khu vực bạn muốn làm mờ duy trì cùng kích thước và vị trí. Tuy nhiên, trong trường hợp khu vực mục tiêu đang di chuyển, bạn cần thực hiện các bước tiếp theo để bao quát chính xác.

Hiệu ứng làm mờ sử dụng khung hình chính để đánh dấu các khu vực cụ thể trong video. Kích thước và vị trí của vùng mờ tại bất kỳ thời điểm nào được nội suy từ các giá trị của các khung hình chính gần nhất ở bên trái và bên phải của thời điểm đó. Bạn càng chèn nhiều khung hình chính, vùng mờ đó càng bao phủ chính xác đối tượng chuyển động hơn.



Để thêm nhiều khung chính, làm như sau:

1. Trong dòng biểu diễn thời gian, chọn thanh thời gian làm mờ. Điều này cho phép bạn thay đổi vùng mờ trên Canvas.

2. Kéo Playhead dọc theo dòng thời gian, sau đó thay đổi kích thước và/hoặc vị trí của khu vực mờ trên Canvas. ActivePresenter sẽ tự động chèn một khung chính mới mỗi khi bạn thực hiện thay đổi. Bạn cũng có thể thêm các khung chính mới bằng cách nhấp vào nút **Thêm/Xóa khung chính**  trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, sau đó chỉnh sửa vùng mờ trên Canvas.
3. Từ vị trí của Playhead, để điều hướng giữa các khung chính, nhấp vào nút **Đến khung chính phía sau**  hoặc nút **Đến khung chính phía trước** .
4. Để xóa một khung chính mà bạn không muốn, hãy kéo nó xuống dưới cho đến khi nó có màu xám và nhấp chuột ra. Hoặc, đặt Playhead tại khung chính đó > **Thêm/Xóa khung chính** .

Xóa các hiệu ứng làm mờ

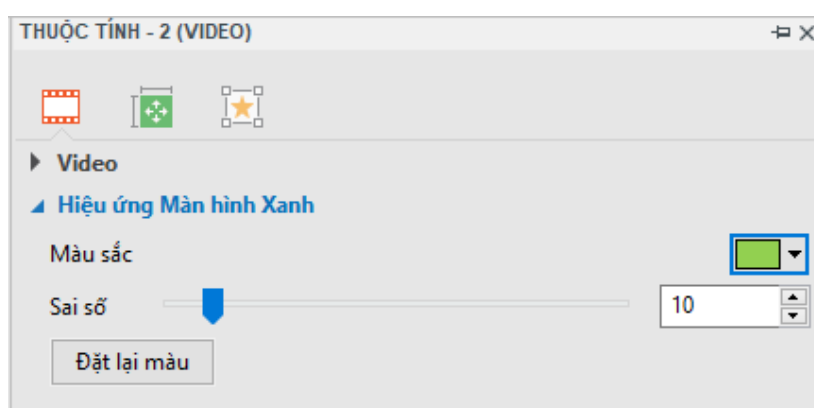
Để xóa hiệu ứng làm mờ, trong dòng thời gian, kéo thanh thời gian làm mờ xuống dưới cho đến khi nó có màu xám và nhấp chuột ra. Chú ý rằng nếu bạn chọn vùng làm mờ đó trên Canvas và xóa nó bằng cách nhấn phím **DELETE**, bạn sẽ xóa luôn cả video đó.

Hiệu ứng màn hình xanh của video

Màn hình màu xanh, về mặt kỹ thuật được gọi là sắc độ, là kỹ thuật che giấu video bằng cách khóa nền có màu nhất quán, do đó bạn có thể đặt một video lên trên một video khác. Bạn thường thấy kỹ thuật này trong các pha nguy hiểm trong phim hoặc trong dự báo thời tiết nơi người dẫn chương trình đứng trước bản đồ thời tiết đang di chuyển.

Về cơ bản, màn hình xanh hoạt động khi công cụ của bạn chọn một màu cụ thể và làm cho nó trong suốt - tất cả các pixel có màu đó trở nên trong suốt. Mặc dù nó được gọi là màn hình xanh, nhưng bạn không phải lúc nào cũng phải sử dụng màn hình xanh. Trên thực tế, bất kỳ màu nào cũng có thể được sử dụng trên lý thuyết, nhưng màu xanh lá cây được sử dụng phổ biến nhất vì nó cung cấp độ tương phản và phát quang tốt và hiếm khi xảy ra trên cơ thể con người.

Để áp dụng hiệu ứng màn hình xanh, làm như sau:

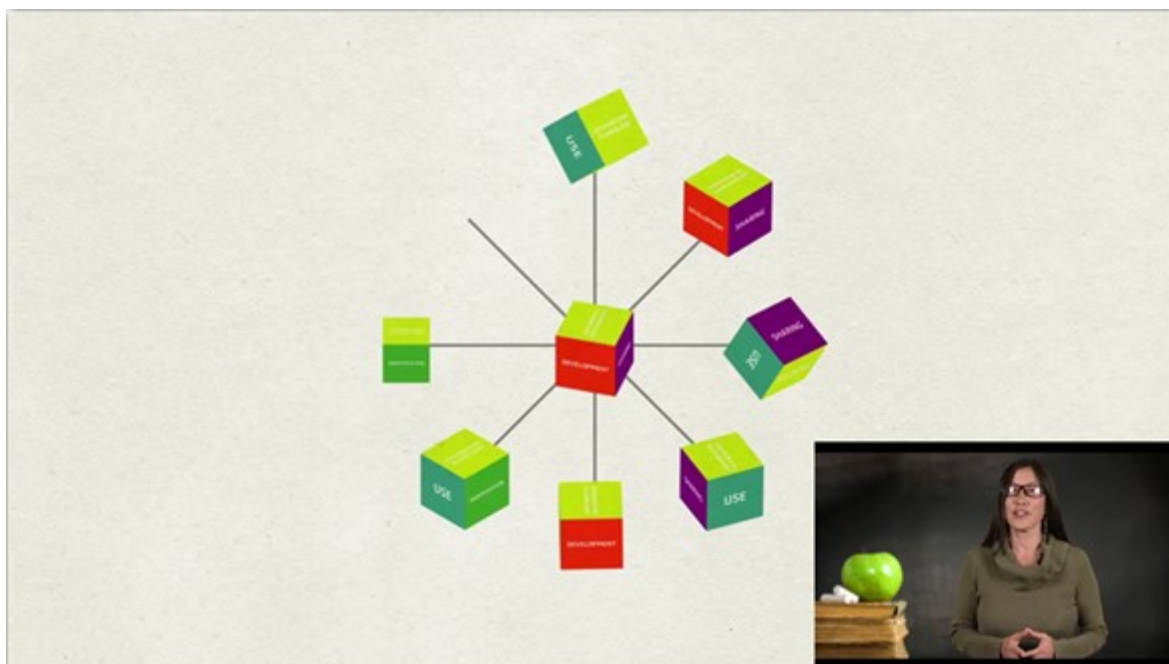


1. Chọn một đối tượng video
2. Nhấp cửa sổ **Thuộc tính** > **Phương tiện** > **Hiệu ứng Màn hình Xanh**.
3. Chọn màu bạn muốn để áp dụng.
4. Di chuyển thanh trượt Sai số để điều chỉnh dải màu cần khóa. Các giá trị càng cao thì dải màu càng gần với màu khóa hơn.

5. Nếu bạn không hài lòng với kết quả đó, nhấp vào nút **Đặt lại màu** để hủy bỏ tất cả các thay đổi.

Hiệu ứng Ảnh trong ảnh

Hiệu ứng ảnh trong ảnh (còn được gọi là video chồng lên nhau) cho phép bạn đặt một clip video trong một khung nhỏ lên trên một khung hình khác để chúng phát cùng lúc. Bạn thường thấy hiệu ứng này trong các video hướng dẫn trong đó các video webcam được đặt ở góc của các video hướng dẫn.



ActivePresenter cho phép bạn sử dụng hiệu ứng ảnh trong ảnh trong quá trình chỉnh sửa video. Làm như sau:

1. **Thêm video ảnh trong ảnh (PIP)** (đặt clip video nhỏ lên trên một video khác) trong slide.
2. Thay đổi kích thước và vị trí của video cũng như thời lượng của nó. Bạn cũng có thể thêm **các hiệu ứng động** cho video để khiến nó trở nên thu hút hơn.
3. Ngoài ra, tạo hiệu ứng **zoom-n-pan** để phóng to/thu nhỏ video PIP. Bằng cách đó, khán giả có thể tập trung vào video PIP thay vì toàn bộ màn hình.

Chú ý:

- ActivePresenter cho phép bạn **quay màn hình và webcam** cùng một lúc. Khi đó, slide bạn nhận được sẽ chứa cả video màn hình và webcam dưới dạng hai video riêng biệt. Video webcam nhỏ hơn và được đặt ở góc phải phía dưới của video màn hình, tạo một hiệu ứng PIP.
- Ngoài ra, bạn có thể **quay webcam riêng** và thêm nó vào trong slide.
- Trên thực tế thường kết hợp hiệu ứng chồng video với **hiệu ứng màn hình xanh**. Sử dụng hiệu ứng màn hình xanh để khóa nền của video được chồng lên để kết hợp hai video.

Hiệu ứng con trỏ trong video được quay

Khi bạn ghi lại hình ảnh màn hình, bạn có thể ghi lại con trỏ chuột và chỉnh sửa hiệu ứng con trỏ trong video đã được quay ngay sau đó. Để sử dụng tính năng này, chọn hai tùy chọn Ghi con trỏ chuột và Cho phép chỉnh sửa con trỏ khi quay chuyển động đầy đủ trong tab **Con trỏ chuột** của hộp thoại **Cài đặt quay Video**.

Để thay đổi hiệu ứng của video được ghi, chọn video và nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Phương tiện > Hiệu ứng con trỏ chuột**. Hiệu ứng con trỏ chuột có các tùy chọn sau:

- **Hiển thị con trỏ chuột:** Con trỏ chuột, hiệu ứng làm đậm, các hiệu ứng nhấp chuột và âm thanh sẽ được hiển thị khi nhấp chuột trong khi chạy video. Nếu bạn không chọn tùy chọn này, con trỏ chuột sẽ không xuất hiện trong video được ghi.
- **Độ đậm của con trỏ chuột:** Làm đậm con trỏ chuột.
 - **Kiểu:** Kiểu của hiệu ứng độ đậm (không có, vòng tròn, hình vuông).
 - **Kích thước:** Kích thước của hiệu ứng độ đậm. Đó là bán kính của hình tròn trong độ đậm vòng tròn hoặc một nửa chiều rộng của hình vuông trong độ đậm hình vuông.
 - **Màu sắc:** Màu sắc của độ đậm.
 - **Độ mờ đục:** Độ mờ đục của độ đậm.
- **Hiệu ứng kích chuột trái/chuột phải và nhấp đúp chuột trái:** Phát âm thanh và hiển thị hình động khi chuột nhấp chuột trái, nhấp chuột phải hoặc nhấp đúp chuột trái.
 - **Nhấp vào âm thanh:** Âm thanh được phát ra khi kích chuột.
 - **Hiệu ứng kích chuột:** Hiệu ứng động được hiển thị khi nhấn nút chuột (không có, vòng tròn, vòng tròn đồng tâm, hình vuông).
 - **Kích thước, Màu sắc, Độ mờ đục:** Cũng giống như trong độ đậm của con trỏ chuột.

Nhạc nền

ActivePresenter có thể làm cả nhạc nền. Nhạc nền được phát trên các slide trong khi trình chiếu. Bạn có thể **chèn âm thanh** từ máy tính của bạn hoặc **ghi lại một bản nhạc** và biến nó thành nhạc nền của bài giảng của bạn.

Để đặt bản nhạc âm thanh làm nhạc nền, hãy làm như sau:

1. Nhấp chuột phải vào đối tượng âm thanh > **Chơi qua nhiều slide > Lớp trên cùng/dưới cùng** để làm cho nhạc nền phát liên tục trong tất cả các slide. Cả hai tùy chọn đều tạo ra hiệu ứng giống nhau khi bạn không hiển thị các điều khiển trình phát cho âm thanh. Tuy nhiên, việc đặt đối tượng âm thanh ở lớp nào sẽ ảnh hưởng đến thứ tự ngăn xếp của các đối tượng trong một slide.
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Phương tiện > Âm thanh > Tùy chọn phát > Lặp** để âm thanh tự động phát lại khi nó kết thúc. Sau đó, bạn có thể kéo điểm cuối của thanh thời gian âm thanh để thay đổi thời lượng âm thanh theo ý muốn. Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào thanh thời gian âm thanh > **Hiển thị cho đến hết Slide** để thời lượng của âm thanh bằng thời lượng của slide.






Về đầu ra HTML5, hãy xem xét hai tùy chọn phát trong cửa sổ **Thuộc tính > Phương tiện > Âm thanh > Tùy chọn phát**:

- **Nhạc nền**: Làm cho bản nhạc tiếp tục phát khi bài thuyết trình bị tạm dừng. Nói cách khác, trong bản trình bày tương tác, trong khi bản trình bày tạm dừng để chờ người dùng nhập vào, nhạc nền vẫn phát.
- **Tự động chạy**: Âm thanh tự động chạy ngay sau khi slide hiển thị.

Các đối tượng tương tác

Các đối tượng tương tác được thiết kế để đáp ứng đầu vào của người dùng theo cách được xác định trước. Người dùng có thể tương tác với chúng bằng cách sử dụng bàn phím, chuột hoặc các thiết bị đầu vào khác. Các đối tượng tương tác không chỉ thay đổi tiến trình của bản thuyết trình dựa trên đầu vào của người dùng mà còn theo dõi các hoạt động của người dùng (ví dụ: đánh giá hiệu suất của người dùng trong một thử nghiệm).

Các đối tượng tương tác được liệt kê dưới đây:




Đối tượng	Biểu tượng	Sử dụng
Nhấp chuột		Được dùng khi người dùng nhấp vào một khu vực được xác định trước. Các phím hỗ trợ (ALT , CTRL và SHIFT) cũng được cho phép sử dụng.
Gõ phím		Được dùng khi người dùng nhấn một phím độc lập trên bàn phím hoặc phím tắt (chẳng hạn như CTRL+SHIFT+P).
Hộp văn bản		Được dùng khi người dùng nhập văn bản (dạng chuỗi).
Ô kéo thả		Được dùng khi người dùng thả nguồn kéo vào ô.
Nút		Được dùng khi người dùng nhấp chuột vào nút.
Ô đánh dấu		Được dùng khi người dùng nhấp chuột vào ô.
Nút radio		Được dùng khi người dùng nhấp chuột vào nó.
Bộ đếm thời gian		Đếm thời gian đã trôi qua hoặc đếm ngược thời gian còn lại trong một bài thuyết trình đang chạy.
Các câu hỏi		Có 9 loại câu hỏi: Đúng/Sai , Nhiều lựa chọn , Nhiều đáp án , Bài luận , Điền vào chỗ trống , Điền vào các chỗ trống , Tuần tự , Kéo thả , và Đánh giá . Khi bạn chèn câu hỏi, các tùy chọn câu hỏi và câu trả lời sẽ xuất hiện trên màn hình và người dùng sẽ trả lời trong khoảng thời gian được xác định trước. ActivePresenter có thể được lập trình để thực hiện các hành động khác nhau tùy thuộc vào phản hồi là đúng hay không chính xác; hoặc nếu người dùng không phản hồi trong thời gian cho phép.

Hộp nhấp chuột

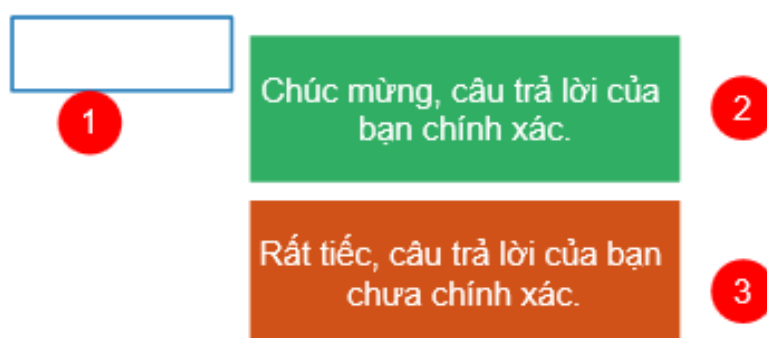
Nhấp chuột là đối tượng tương tác được đặt tại các khu vực trong một slide mà người dùng phải nhấp để kích hoạt hành động tiếp theo. Những đối tượng này thường được sử dụng trong các mô phỏng phần mềm để dạy cách sử dụng các ứng dụng. Ví dụ, đặt một đối tượng nhấp chuột vào các nút hoặc menu nơi người dùng phải nhấp để thực hiện một tác vụ nhất định trong ứng dụng. Khi bạn **quay mô phỏng phần mềm**, ActivePresenter sẽ tự động thêm nhấp chuột vào bất cứ nơi nào và bất cứ khi nào bạn thực hiện nhấp chuột.

Nhấp chuột sử dụng sự kiện nhấp để gọi các hành động, giống như **nút**, nhưng chúng còn được thiết kế để đánh giá mức độ hiểu biết của người dùng với ứng dụng mục tiêu. Nhấp chuột xác nhận các hành động chuột là đúng hay sai và có thể chấm điểm cho các câu trả lời đúng của người dùng.

Thêm hộp nhấp chuột

Để thêm nhấp chuột, nhấp tab **Tương tác > Nhấp chuột** . Ngoài ra, bạn cũng có thể nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác**  > **Nhấp chuột** .

Theo mặc định, một hộp nhấp chuột gồm có 3 thành phần riêng biệt: (1) vùng mục tiêu, (2) thông báo đúng, và (3) thông báo sai.



Khi bản trình bày tương tác được phát, nhấp chuột chỉ hiển thị khu vực mục tiêu và chờ người dùng nhấp vào **bất kỳ vị trí** nào trên slide. Bạn có thể nhắc người dùng kích vào một khu vực cụ thể bằng cách chèn thêm một hình kèm theo một số hướng dẫn. Nếu hành động của người dùng là chính xác, thông báo Đúng sẽ xuất hiện. Nếu không, thông báo Sai xuất hiện. Ví dụ: nếu giá trị được xác định trước là **CTRL + Nhấp chuột trái**, nhưng người dùng nhấp vào khu vực mục tiêu mà không giữ phím **CTRL** thì có nghĩa là anh ta đang làm sai.

Chú ý:


- Bạn có thể thêm thông báo Hết thời gian và Gọi ý bằng cách chọn vùng mục tiêu > tab **Tương tác > Thông báo**. Để xóa bỏ thông báo không cần thiết, chọn thông báo đó và nhấn phím **DELETE**.
- Để thiết lập điểm số và cài đặt báo cáo, xem **Điểm & Báo cáo**.
- Để thêm **hành động sự kiện**, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện - Hành động**. Theo mặc định, nhấp chuột có bốn sự kiện, cụ thể là Nhấp chuột, Thực hiện đúng, Thực hiện sai và Hết thời gian. Bạn có thể thêm hai sự kiện khác, đó là Di chuột lên trên đối tượng và Di chuột ra ngoài đối tượng. Những sự kiện này rất hữu ích khi bạn muốn tạo hiệu ứng di chuột cho nhấp chuột.

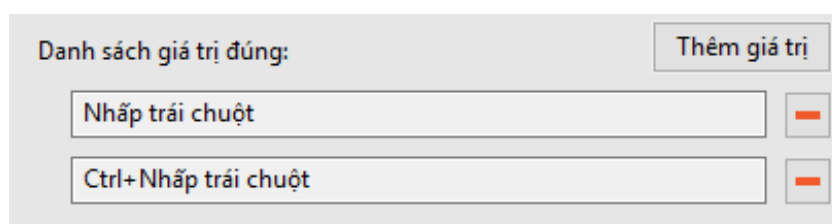
- Bạn có thể ẩn khu vực mục tiêu để người dùng không thể nhìn thấy khu vực nhấp chuột chính xác. Để làm điều đó, đặt đường viền của khu vực mục tiêu là Không (cửa sổ **Thuộc tính > Kiểu & Hiệu ứng > Đường**). Tuy nhiên, điều này không được khuyến khích. Thay vào đó, bạn nên sử dụng thuộc tính **Chế độ hiển thị** của các đối tượng. Bạn có thể hiển thị vùng nhấp chuột trong một số chế độ (ví dụ như Minh họa và Hướng dẫn) nhưng ẩn nó trong các chế độ khác (ví dụ như Luyện tập và Kiểm tra).

Thiết lập các giá trị đúng

Nhấp chuột chấp nhận kích chuột trái, chuột phải và nhấp đúp chuột trái có hoặc không có phím hỗ trợ (**SHIFT**, **CTRL** và **ALT**).

Để xác định một hành động đúng, hãy làm như sau:

- Chọn hộp nhấp chuột.
- Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Thông tin chung > Danh sách giá trị đúng > Thêm giá trị**.
- Đặt con trỏ trong hộp văn bản **Giá trị đúng** và nhấp vào nút chuột có hoặc không có các phím hỗ trợ.
- Nhấp vào nút **Xóa**  để xóa giá trị mà bạn không muốn.



Chú ý: Thật tuyệt vời khi cho người dùng biết có một khu vực có thể nhấp trên màn hình. Vì lý do này, thay đổi con trỏ cho vùng mục tiêu thành con trỏ hình bàn tay (cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Thông tin chung > Con trỏ chuột**). Theo cách đó, con trỏ chuột sẽ chuyển sang một con trỏ hình bàn tay khi nó đi qua khu vực đúng trong đầu ra.

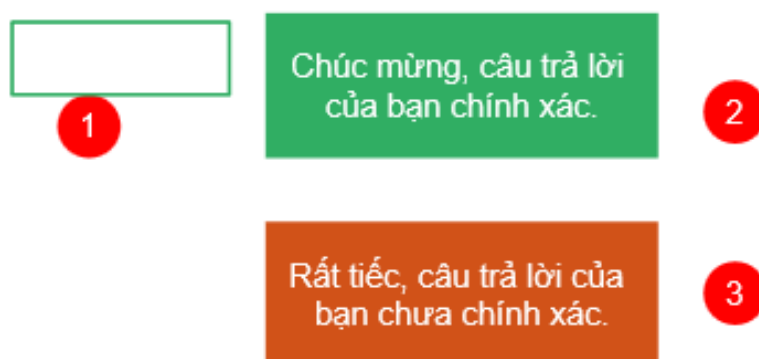
Hộp gõ phím

Trong các mô phỏng phần mềm, bạn có thể sử dụng các đối tượng gõ phím để mô phỏng các hành động bàn phím tương tác với phần mềm mục tiêu. Các hộp gõ phím phản hồi khi người dùng nhấn một phím hoặc tổ hợp phím trên bàn phím của họ. Khi bạn **ghi lại các mô phỏng phần mềm**, ActivePresenter sẽ tự động chèn các hộp gõ phím bất cứ khi nào bạn nhấn bàn phím.

Thêm các hộp gõ phím

Để thêm một hộp gõ phím, nhấp vào tab **Tương tác > Hộp gõ phím** . Hoặc, nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác**  > **Hộp gõ phím** .

Theo mặc định, một hộp gõ phím gồm có 3 thành phần riêng biệt: (1) vùng mục tiêu, (2) thông báo đúng, và (3) thông báo sai.



Khi bản trình bày tương tác được phát, hộp gõ phím không hiển thị gì ngay từ đầu. Nó sẽ đợi người dùng nhập vào một phím bất kì (**CTRL+SHIFT+P**), và bỏ qua bất kỳ chuỗi văn bản nào. Nếu phím được nhập vào phù hợp với giá trị tham chiếu, thông báo Đúng sẽ xuất hiện. Nếu không, thông báo Sai xuất hiện. Ví dụ, nếu giá trị được xác định trước là **CTRL+SHIFT+P**, nhưng người dùng lại nhấn tổ hợp phím **CTRL+P** mà không giữ phím **SHIFT**, tức là anh ta đang thực hiện sai.


Chú ý:

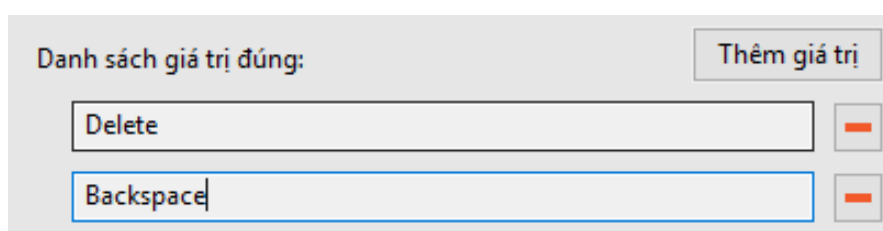
- Bạn có thể thêm các thông báo Hết thời gian và Gọi ý bằng cách chọn vùng mục tiêu > tab **Tương tác** > **Thông báo**. Để xóa bỏ thông báo không cần thiết, chọn thông báo đó và nhấn phím **DELETE**.
- Để thiết lập điểm số và cài đặt báo cáo, xem **Điểm & Báo cáo**.
- Để thêm **hành động sự kiện**, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện - Hành động**. Theo mặc định, hộp gõ phím có ba sự kiện, cụ thể là Thực hiện đúng, Thực hiện sai và Hết thời gian. Bạn có thể thêm ba sự kiện khác, đó là Khi phím được nhấn (xảy ra khi mỗi phím hoặc các tổ hợp phím được nhấn), Di chuột lên trên đối tượng và Di chuột ra ngoài đối tượng.

Thiết lập các giá trị đúng

Hộp gõ phím chấp nhận tất cả các phím hoặc các tổ hợp phím trên bàn phím ngoại trừ phím **WINDOWS**. Hãy chắc chắn kiểm tra đầy đủ hộp gõ phím của bạn trong đầu ra được xuất bản để tránh mọi hành vi không mong muốn. Không sử dụng các phím hoặc tổ hợp phím phổ biến trong trình duyệt (**CTRL+F**, **ALT+D**,...).

To define a correct action, do the following: Để xác định một hành động đúng, làm như sau:




1. Chọn hộp gõ phím.
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Thông tin chung** > **Danh sách giá trị đúng** > **Thêm giá trị**.
3. Đặt con trỏ trong hộp văn bản **Giá trị đúng** và nhấn một phím có hoặc không có các phím hỗ trợ (**SHIFT**, **CTRL**, and **ALT**).
4. Nhấp vào nút **Xóa**  để xóa giá trị mà bạn không muốn.



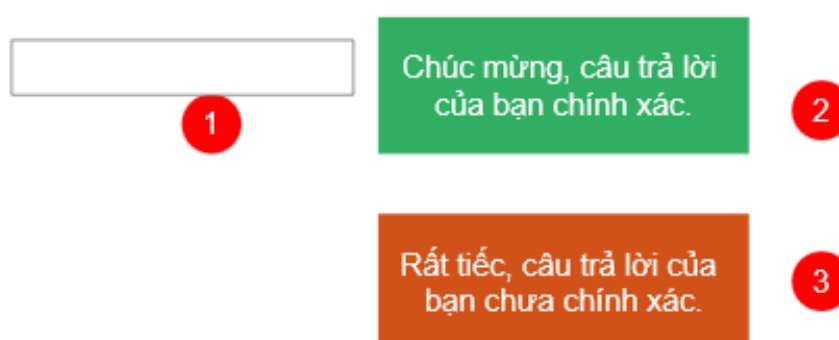
Hộp văn bản

Hộp văn bản là các trường văn bản tương tác để người dùng có thể nhập văn bản. Hộp văn bản cung cấp một cách tuyệt vời để kiểm tra kiến thức người dùng và thu thập thông tin từ họ. Khi bạn **quay mô phỏng phần mềm**, ActivePresenter sẽ tự động chèn các hộp văn bản bất cứ khi nào bạn nhập chuỗi văn bản.

Thêm hộp văn bản

Để thêm một hộp văn bản, nhấp vào tab **Tương tác** > **Hộp văn bản** . Hoặc, nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác**  > **Hộp văn bản** .

Theo mặc định, một hộp văn bản gồm có 3 thành phần riêng biệt: (1) vùng mục tiêu, (2) thông báo đúng, và (3) thông báo sai.



Khi bản trình bày tương tác được phát, đối tượng hộp văn bản chỉ hiển thị vùng mục tiêu và đợi người dùng nhập các chuỗi văn bản vào trong vùng đó. Nếu đoạn văn bản được nhập vào phù hợp với giá trị đúng, thông báo Đúng sẽ xuất hiện. Nếu không, thông báo Sai xuất hiện.


Chú ý:

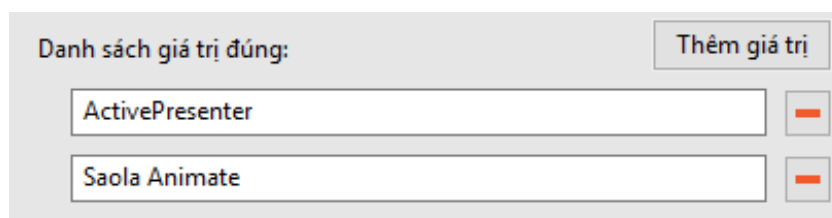
- Khi người dùng nhập một chuỗi văn bản, nó sẽ xuất hiện trong trong hộp văn bản đó. Nếu văn bản đã nhập quá dài, văn bản sẽ được dịch chuyển để điểm chèn luôn hiển thị. Bạn nên thay đổi kích thước hộp văn bản đó cho phù hợp để có thể nhìn thấy tất cả văn bản.
- Theo mặc định, các hộp văn bản sử dụng chế độ **chấm điểm** để đánh giá việc người dùng nhập văn bản vào là đúng hay sai. Để ẩn đánh giá này, bạn phải chuyển sang chế độ thăm dò ý kiến (cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** > **Chế độ**). Điều này có thể hữu ích khi bạn muốn thu thập tên hoặc các thông tin khác của người dùng.
- Có hai cách để gửi văn bản đã nhập: phím **Gửi (nhấn phím)** và **Tự động**. (Chế độ thu thập ý kiến chỉ chấp nhận phím **Gửi**). Với cách đầu tiên, văn bản sẽ được xác nhận khi người dùng nhấn phím **Gửi**. Trong khi đó, cách thứ hai sẽ xác nhận văn bản được nhập vào khi nào người dùng nhấn bất kỳ phím nào. Ngay sau khi văn bản được nhập phù hợp một phần với giá trị đúng, bản trình bày sẽ đợi cho đến khi người dùng nhập thêm văn bản. Nếu ký tự tiếp theo được nhập khác với giá trị đúng, nó sẽ được coi là không chính xác.

- Bạn có thể thêm các thông báo Hết thời gian và Gợi ý bằng cách chọn vùng mục tiêu > tab **Tương tác** > **Thông báo**. Để xóa bỏ thông báo không cần thiết, chọn thông báo đó và nhấn phím **DELETE**.
- Để thêm **hành động sự kiện**, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện - Hành động**. Theo mặc định, hộp văn bản có ba sự kiện, cụ thể là Thực hiện đúng, Thực hiện sai và Hết thời gian. Bạn có thể thêm bốn sự kiện khác, đó là Khi Chữ được nhập (xảy ra khi một giá trị nhập vào được gửi), Chưa hoàn thành, Di chuột lên trên đối tượng và Di chuột ra ngoài đối tượng.

Thiết lập các giá trị đúng

Để xác định một giá trị đúng, làm như sau:

1. Chọn hộp văn bản.
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Thông tin chung** > **Danh sách giá trị đúng** > **Thêm giá trị**.
3. Gõ chuỗi văn bản vào trong hộp **Giá trị đúng**.
4. Nhấp vào nút **Xóa**  để xóa giá trị mà bạn không muốn.



Ô kéo thả

Tương tác kéo thả cho phép bạn kéo một đối tượng và thả nó vào một đối tượng khác. Tương tác này bao gồm một đối tượng có thể kéo và một vùng hoặc một đối tượng để thả nó vào trong. ActivePresenter gọi chúng là nguồn kéo và đích thả.

Vùng thả là mục tiêu thả đặc biệt để đánh giá, ghi điểm và theo dõi phản ứng của người dùng ngay lập tức khi họ thả nguồn kéo vào đó. Mỗi khu vực thả có thể chấp nhận nhiều nguồn kéo, nhiều trong số đó có thể được đặt làm giá trị đúng. Tuy nhiên, một khu vực thả chỉ giữ một nguồn thả cùng một lúc. Khi bạn thả một nguồn kéo được chấp nhận khác vào nó, nguồn kéo sẽ thay thế nguồn trước đó trong khi nguồn trước đó được gửi trở lại vị trí ban đầu. Điều đó có nghĩa là một đích thả bình thường có thể giữ nhiều nguồn kéo được chấp nhận tại cùng một thời điểm.

Thêm ô kéo thả

Để thêm một ô kéo thả, nhấp vào tab **Tương tác** > **Ô kéo thả** . Hoặc, nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác**  > **Ô kéo thả** .

Theo mặc định, một ô kéo thả gồm có 4 thành phần riêng biệt: (1) Đích thả với đường đánh dấu màu đỏ, (2) nguồn kéo với đường đánh dấu màu xanh, (3) thông báo đúng, và (4) thông báo sai. Ngoài ra còn có thêm một đường liên kết màu cam nối giữa nguồn kéo và đích thả. Đường kết nối này chỉ ra rằng thả nguồn kéo vào đích thả là một hành động chính xác, hay nói cách khác, nó minh họa một tương tác kéo-thả chính xác. Chú ý là tất cả các đường đánh dấu và liên kết này không xuất hiện trong bất kỳ đâu ra nào mà chỉ hiện trong khi chỉnh sửa.



Khi bản trình bày tương tác được phát, người sử dụng có thể kéo bất kỳ nguồn kéo nào từ vị trí ban đầu của nó. Khi thả một nguồn kéo vào đích thả, có bốn trường hợp xảy ra. (1) Nếu nguồn kéo bị từ chối, nó sẽ quay trở lại đúng vị trí ban đầu. (2) Nếu nó được chấp nhận nhưng không đúng, nó sẽ nằm ở trên đích thả trong khi thông báo Sai xuất hiện. (3) Nếu nó được chấp nhận và đúng, nó sẽ nằm ở trên đích thả trong khi thông báo Đúng xuất hiện. (4) Nếu người dùng thả nguồn kéo được chấp nhận khác vào đích thả đó, nguồn kéo hiện tại sẽ thay thế nguồn kéo trước trong khi đó, nguồn kéo trước sẽ quay lại vị trí ban đầu. Tại cùng một thời điểm, thông báo Đúng hoặc Sai sẽ xuất hiện phụ thuộc vào nguồn kéo đó là đúng hay sai.

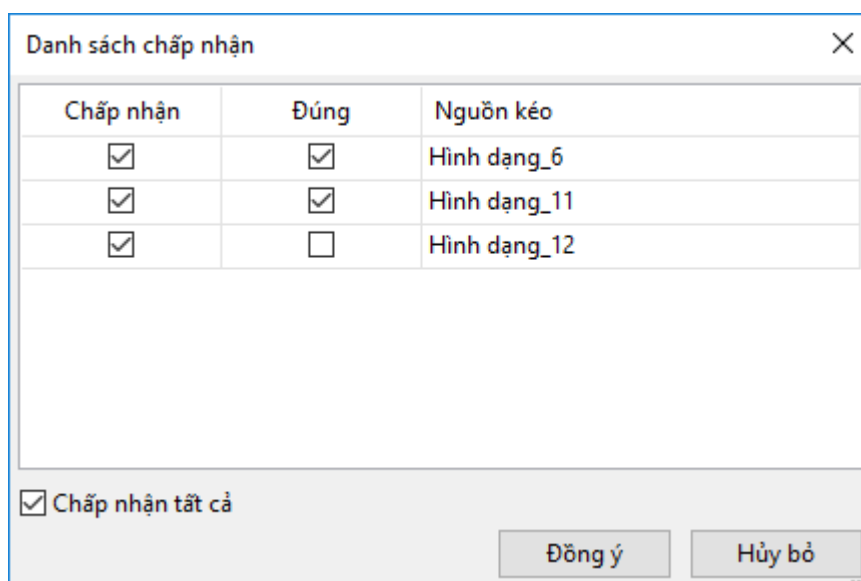
Chú ý:

- Bạn có thể thêm các thông báo Hết thời gian và Gợi ý bằng cách chọn vùng mục tiêu > tab **Tương tác** > **Thông báo**. Để xóa bỏ thông báo không cần thiết, chọn thông báo đó và nhấn phím **DELETE**.
- Để thiết lập điểm số và cài đặt báo cáo, xem **Điểm & Báo cáo**.
- Để thêm **hành động sự kiện**, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện - Hành động**. Theo mặc định, ô kéo thả có ba sự kiện, cụ thể là Thực hiện đúng, Thực hiện sai và Hết thời gian. Bạn có thể thêm sáu sự kiện khác, đó là Hành động khi nhận, Hành động khi từ chối, Kéo vào, Kéo ra, Di chuột lên trên đối tượng và Di chuột ra ngoài đối tượng.
- Bạn có thể ẩn đích thả bằng cách cài đặt đường viền của nó là Không (cửa sổ **Thuộc tính** > **Kiểu & Hiệu ứng** > **Đường**). Tuy nhiên, điều này không được khuyến cáo. Thay vào đó, bạn nên sử dụng thuộc tính **Chế độ hiển thị** của các đối tượng. Bạn có thể cho hiển thị ô kéo thả trong vài chế độ (như Minh họa và Hướng dẫn) nhưng ẩn nó trong các chế độ khác (như Thực hành và Kiểm tra).
- Để ẩn các đường đánh dấu của các ô kéo-thả và đường liên kết, nhấp vào tab **Khung nhìn** > **Kéo thả**.

Thiết lập các giá trị đúng

Một đích thả có thể chấp nhận nhiều nguồn kéo, nhiều trong số đó có thể được đặt làm giá trị đúng. Để xác định nguồn kéo chính xác, hãy làm như sau:

1. Chọn đích thả
2. Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Kéo-Thả** > **Danh sách chấp nhận**.
3. Trong hộp thoại xuất hiện, xác định các nguồn kéo được chấp nhận bằng cách chọn các ô đánh dấu trong cột **Chấp nhận**.



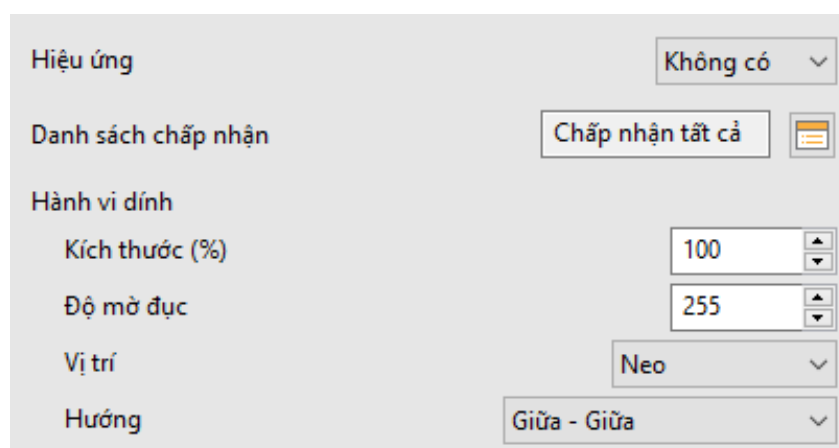
4. Xác định các nguồn kéo đúng bằng cách chọn các ô đánh dấu trong cột **Đúng**. Chú ý là các nguồn kéo được chấp nhận không đồng nghĩa với việc đó là câu trả lời đúng.
5. Nhấp **Đồng ý** để lưu thay đổi.

Một cách khác để đặt nguồn kéo chính xác là sử dụng đường kết nối kéo-thả. Chỉ cần nhấp vào điểm đánh dấu ở giữa nguồn kéo và kéo chuột đến khu vực thả. Điều này tạo ra một đầu nối kéo-thả để kết nối hai mục.

Để xóa nguồn kéo làm giá trị chính xác, bạn có thể nhấp vào đường kết nối và nhấn **DELETE** hoặc nhấp chuột phải vào nguồn kéo đó > **Xóa**. Bạn cũng có thể nhận được kết quả tương tự bằng cách sử dụng hộp thoại **Danh sách chấp nhận**.

Cài đặt các thuộc tính ô kéo thả

Để cài đặt các thuộc tính cho một ô kéo thả, nhấp vào tab **Cửa sổ > Tương tác > Kéo-Thả**.



- **Hiệu ứng:** Chỉ định hiệu ứng sẽ xuất hiện khi người dùng kéo bất kỳ nguồn kéo nào qua đích thả.
- **Hành vi dính:** Chỉ định các thuộc tính của một nguồn kéo sau khi nó được thả lên trên đích thả.
 - **Kích thước (%):** Thay đổi kích thước nguồn kéo.
 - **Độ mờ đục:** Thay đổi độ mờ đục cho nguồn kéo.

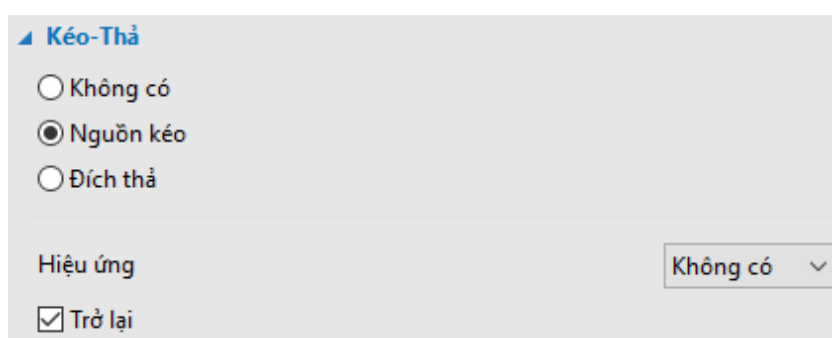
- **Vị trí:** Xác định vị trí của nguồn kéo.
 - **Tuyệt đối:** Giữ nguồn kéo tại đúng vị trí mà người dùng thả nó.
 - **Neo:** Chụp nguồn kéo đến một điểm neo của đích thả. Chọn một trong chín điểm neo trong danh sách **Hướng**.
 - **Gạch:** Sắp xếp nguồn kéo để nó nằm trên đích thả mà không bị cái khác đè lên. Chọn một trong chín điểm neo trong danh sách **Hướng**.

Chuyển đổi các đối tượng thành nguồn kéo

Bạn có thể muốn chuyển đổi các đối tượng trong một slide, chẳng hạn như ảnh và hình dạng, sang nguồn kéo để bạn có thể kéo và thả chúng trên vùng thả (hoặc đích thả). ActivePresenter cho phép bạn chuyển các đối tượng thành nguồn kéo cùng một lúc.

Hãy làm như sau:

1. Chọn một đối tượng.
2. Nhấp cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Kéo-Thả > Nguồn kéo**.



3. Chọn các thuộc tính cho nguồn kéo.
 - **Hiệu ứng:** Xác định hiệu ứng xuất hiện khi người dùng thả nguồn kéo (không có, thu phóng, hoặc highlight).
 - **Trở lại:** Xác định xem nguồn kéo có được gửi trở lại vị trí ban đầu hay không nếu nó rơi bên ngoài khu vực thả.

Nút

Các nút tương tác cho phép bạn thực hiện một số tác vụ nhất định khi người dùng nhấp vào nó. Ví dụ, nhấp vào nút Tiếp theo sẽ đưa người dùng đến trang trình bày tiếp theo trong bản trình bày.

Khi bạn thêm một nút vào trong slide, nó sẽ đi kèm với bốn trạng thái tích hợp sẵn điều khiển giao diện của nút khi người dùng di chuột, nhấp hoặc tương tác với nó.

Thêm nút

Để thêm một nút, nhấp tab **Tương tác > Nút** . Hoặc nhấp tab **Trang đầu > Tương tác**  **> Nút** .



Một nút xuất hiện trên Canvas với văn bản mặc định. Đặt tên mô tả bằng cách nhấp vào văn bản mặc định và nhập văn bản của bạn. Bạn có thể chỉnh sửa các thuộc tính của văn bản giống như cách bạn thường chỉnh sửa các chú thích.

Chú ý:

- Bạn có thể chỉnh sửa giao diện của một nút giống như bạn thường chỉnh sửa một hình dạng. Sử dụng các lệnh và các tùy chọn trong tab **Định dạng** hoặc trong cửa sổ **Thuộc tính > Kiểu & Hiệu ứng**.
- Sau khi chỉnh sửa nút, bạn có thể cài đặt nó thành kiểu mặc định cho tất cả các nút mới trong cùng một bài giảng. Để làm điều đó, nhấp chuột phải vào nút > **Thiết lập là mặc định Nút**. Trong trường hợp bạn muốn áp dụng kiểu mặc định mới cho tất cả các nút hiện có trong bài giảng, nhấp chuột lên nút đó > **Áp dụng với tất cả Nút Đối tượng > Kiểu**.
- Các nút không xác nhận người dùng nhập vào là đúng hay sai. Khi người dùng nhấp vào một nút, các hành động được ghi nhận với sự kiện Nhấp chuột sẽ được thực hiện.
- Các nút không có Report ID và cài đặt điểm nên chúng không xuất hiện trong báo cáo.

Làm việc với các trạng thái của nút

Nút bao gồm bốn trạng thái tích hợp sẵn, đó là thường, di chuột qua, ấn xuống và vô hiệu hóa. Theo mặc định, các trạng thái này được thêm vào nút, vì thế bạn không cần dùng các hành động để gọi chúng.



- **Thường:** Đây là trạng thái ban đầu của một nút. Theo mặc định, trạng thái này sẽ được hiển thị khi nút đó lần đầu tiên xuất hiện.
- **Di chuột qua:** Trạng thái này được hiển thị khi di chuột qua nút.
- **Ấn xuống:** Trạng thái này được hiển thị khi nút được nhấp.

Vô hiệu hóa: Trạng thái này được hiển thị khi bạn muốn ẩn một nút. Nút bị ẩn được hiển thị nhưng không thể phản hồi lại bất kỳ hành động nào của người dùng.

Bạn có thể chỉnh sửa các trạng thái tích hợp và tạo thêm các trạng thái khác nếu cần. Để biết thêm chi tiết, xem **Sử dụng các trạng thái**.

Thêm sự kiện-hành động cho nút

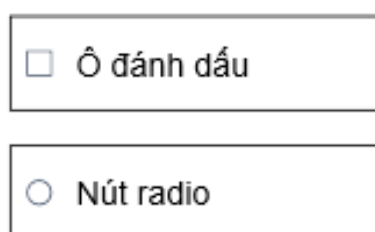
Để thêm các sự kiện hành động, nhấp cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện – Hành động**. Sau đó, thêm các sự kiện và hành động mà bạn muốn. Các nút có thể phản hồi với cả sự kiện chuột và cảm ứng. Thông thường, bạn muốn thêm một sự kiện Nhấp nút để tạo các hành động khi người dùng nhấp vào nút.

Ô đánh dấu và nút radio

ActivePresenter đi kèm với một loạt các ô đánh dấu và nút radio được tạo sẵn để giúp bạn tạo các tương tác trong khóa học của mình.

Thêm các ô đánh dấu và nút radio

Để thêm một ô đánh dấu hoặc nút radio, nhấp tab **Tương tác > Ô đánh dấu** hoặc **Nút radio** . Hoặc nhấp tab **Trang đầu > Tương tác** **> Ô đánh dấu** hoặc **Nút radio** .

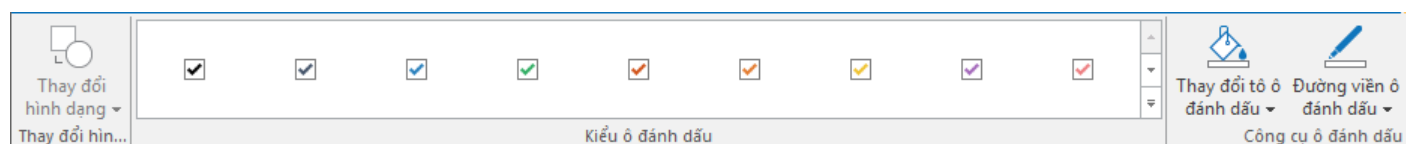


Ô đánh dấu/nút radio xuất hiện trên Canvas với văn bản mặc định. Đặt tên mô tả cho nó bằng cách nhấp vào văn bản mặc định và nhập văn bản của bạn. Bạn có thể chỉnh sửa các thuộc tính của văn bản giống như khi bạn chỉnh sửa các chú thích.

Định dạng ô đánh dấu và nút radio

Khi ô đánh dấu hoặc nút radio nằm trong slide, bạn có thể di chuyển, chia tỷ lệ hoặc tùy chỉnh nó theo ý muốn. Sử dụng các lệnh và tùy chọn trong tab **Định dạng** hoặc trong cửa sổ **Thuộc tính > Kiểu & Hiệu ứng**.

Trong tab **Định dạng**, hãy làm như sau:



- **Thay đổi kiểu:** Sử dụng danh sách thư viện để chọn kiểu tạo sẵn để tùy chỉnh các ô đánh dấu/nút radio.
- **Thay đổi màu:** Ban đầu, ô đánh dấu/nút radio sử dụng kiểu mặc định của chúng trong đó màu đối tượng đến từ màu chủ đề của bạn. Tuy nhiên, bạn luôn có thể tùy chỉnh màu để thiết kế ô đánh dấu/nút radio.
 - **Tô:** Xác định màu nền của ô đánh dấu/nút radio.

- **Đường viền:** Xác định màu và kiểu đường viền của ô đánh dấu/nút radio. Chọn Chiều rộng để thay đổi độ dày của đường viền.
- **Dấu tích:** Xác định màu của dấu tích khi ô đánh dấu/nút radio được chọn.

Bạn có thể cài đặt kiểu mặc định cho ô đánh dấu/nút radio cố định để áp dụng các thuộc tính đó cho tất cả các ô đánh dấu/nút radio trong cùng bài giảng. Để làm điều đó, nhấp chuột phải vào ô đánh dấu/nút radio > **Thiết lập là mặc định Ô đánh dấu/Nút radio**.

Trong trường hợp bạn muốn kiểu mặc định mới áp dụng cho tất cả các ô đánh dấu/nút radio có sẵn trong bài giảng, nhấp chuột phải vào ô đánh dấu/nút radio > **Áp dụng với tất cả Ô đánh dấu/Nút radio Đối tượng**.

Làm việc với các trạng thái của ô đánh dấu/nút radio

Các ô đánh dấu và nút radio bao gồm 8 trạng thái tích hợp sẵn. Theo mặc định, các trạng thái này được thêm vào các ô đánh dấu/nút radio mà bạn không cần sử dụng các hành động để gọi chúng.

- **Thường:** Đây là trạng thái ban đầu của một ô đánh dấu/nút radio. Theo mặc định, trạng thái này sẽ được hiển thị khi ô đánh dấu/nút radio đó lần đầu tiên xuất hiện.
 - **Di chuột qua:** Trạng thái này được hiển thị khi di chuột qua ô đánh dấu/nút radio.
 - **Ẩn xuống:** Trạng thái này được hiển thị khi ô đánh dấu/nút radio được nhấp.
- Vô hiệu hóa:** Ô đánh dấu/nút radio vô hiệu hóa sẽ được hiển thị nhưng không thể phản hồi bất kỳ hành động nào của người dùng.
- **Thường/Di chuột qua/Ẩn xuống/Vô hiệu hóa Đánh dấu:** Đây là các trạng thái này của ô đánh dấu hoặc nút radio được chọn.

Bạn có thể chỉnh sửa các trạng thái tích hợp và tạo thêm các trạng thái khác nếu cần. Để biết thêm chi tiết, xem **Sử dụng các trạng thái**.

Thêm sự kiện-hành động cho các ô đánh dấu và nút radio

Để thêm **các sự kiện hành động**, nhấp cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện – Hành động**. Sau đó, thêm các sự kiện và hành động mà bạn muốn. Các ô đánh dấu/nút radio có thể phản hồi lại với bốn sự kiện.

- **Khi được đánh dấu:** Xảy ra khi một ô đánh dấu/nút radio được chọn.
- **Hết thời gian:** Xảy ra khi người dùng không phản hồi trong thời gian quy định.
- **Di chuột lên trên đối tượng:** Xảy ra khi di chuột lên trên ô đánh dấu/nút radio.
- **Di chuột ra ngoài đối tượng:** Xảy ra khi di chuột ra ngoài ô đánh dấu/nút radio.

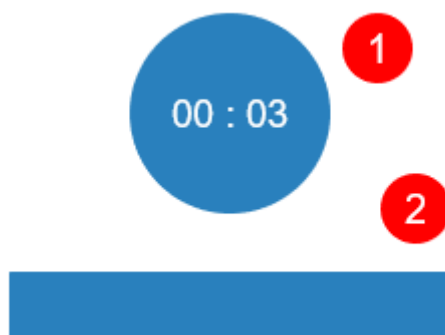
Bộ đếm thời gian

Bộ đếm thời gian sẽ đếm thời gian ước lượng hoặc thời gian còn lại trong khi phát bài thuyết trình. Có hai loại đếm thời gian: **Bấm giờ** và **Tiến độ**. Mặc dù bộ bấm giờ chỉ đơn giản là hiển thị thời gian đã trôi qua hoặc còn lại với màn hình kỹ thuật số, thì bộ tiến độ cho thấy sự tiến triển trực quan của thời gian.

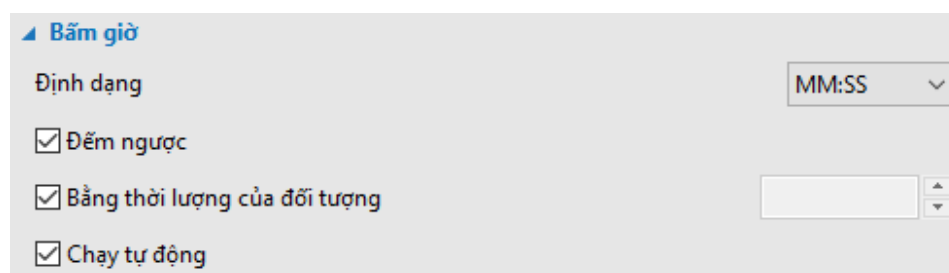
Bạn có thể gọi một hành động khi bộ đếm thời gian hoàn thành hoặc hết giờ. Ví dụ, khi người học không trả lời trong một khoảng thời gian cố định và bộ bấm giờ kết thúc đếm ngược, một thông báo xuất hiện cho họ biết thời gian trả lời không còn nữa.

Thêm bộ đếm thời gian

Để thêm một bộ đếm thời gian, nhấp tab **Tương tác** > **Bộ đếm thời gian** > chọn **Đếm giờ** hoặc **Tiến độ**. Hoặc nhấp tab **Trang đầu** > **Tương tác** > **Bộ đếm thời gian**.



Để điều chỉnh bấm giờ, nhấp chuột phải vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Bấm giờ** và làm như sau:



- **Định dạng:** Chỉ định định dạng thời gian của bộ đếm (hh:mm:ss, hh:mm, mm:ss, or ss:ms). Tùy chọn này chỉ có trong bấm giờ, không có trong tiến độ.
- **Đếm ngược:** Thay đổi đồng hồ thành đếm ngược.
- **Bảng thời lượng của đối tượng:** Theo mặc định, thời lượng của bộ đếm có giá trị bằng thời lượng của đối tượng bộ đếm trong dòng biểu diễn thời gian. Để thiết lập giá trị khác, bỏ chọn ở ô này và nhập thời gian bạn muốn. Chú ý là nếu đối tượng đếm thời gian bị ẩn và tùy chọn này được đánh dấu, thời lượng bộ đếm sẽ chính là thời lượng của slide.
- **Chạy tự động:** Bộ đếm thời gian sẽ bắt đầu ngay sau khi đối tượng đếm thời gian bắt đầu hiển thị trên dòng biểu diễn thời gian chính.

Bạn có thể thay đổi kiểu của một bộ đếm thời gian như các hình dạng thông thường sử dụng các thuộc tính **tô**, **đường viền** hoặc **đổ bóng**.

Thêm các sự kiện hành động cho bộ đếm thời gian

Để tạo tương tác cho các bộ đếm thời gian, thêm **các sự kiện hành động** trong cửa sổ **Thuộc tính** > **Sự kiện – Hành động**. Sự kiện **Bộ đếm thời gian kết thúc** được thiết kế sẵn để gọi một hành động khi bộ đếm thời gian hoàn thành việc đếm hoặc đếm ngược.

Bạn cũng có thể điều khiển bộ đếm thời gian bằng cách sử dụng ba hành động sau:

- **Bắt đầu bộ đếm thời gian:** Làm cho bộ đếm thời gian bắt đầu đếm, không làm gì nếu nó đang chạy. Nếu bộ đếm thời gian kết thúc, hành động này sẽ được khởi động lại.

- **Tạm dừng bộ đếm thời gian:** Tạm dừng bộ đếm thời gian nhưng giữ nguyên giá trị hiện tại, không làm gì nếu nó đang tạm dừng.
- **Dừng bộ đếm thời gian:** Dừng bộ đếm thời gian và đặt lại giá trị của nó.

Câu hỏi

ActivePresenter hỗ trợ bạn tạo 9 loại câu hỏi khác nhau cho bài giảng một cách nhanh chóng và hiệu quả. Các câu hỏi có thể được sử dụng để đánh giá năng lực người học (chế độ chấm điểm) và thu thập ý kiến phản hồi của người học (chế độ thăm dò ý kiến). Dưới đây là 9 loại câu hỏi mặc định được hỗ trợ bởi ActivePresenter:

- **Đúng/Sai**
- **Nhiều lựa chọn**
- **Nhiều đáp án**
- **Bài luận**
- **Điền vào chỗ trống**
- **Điền vào các chỗ trống**
- **Tuần tự**
- **Kéo-Thả**
- **Đánh giá (Thăm dò ý kiến)**

Để biết thêm chi tiết về các loại câu hỏi, xem **Các thuộc tính chung của các loại câu hỏi**.

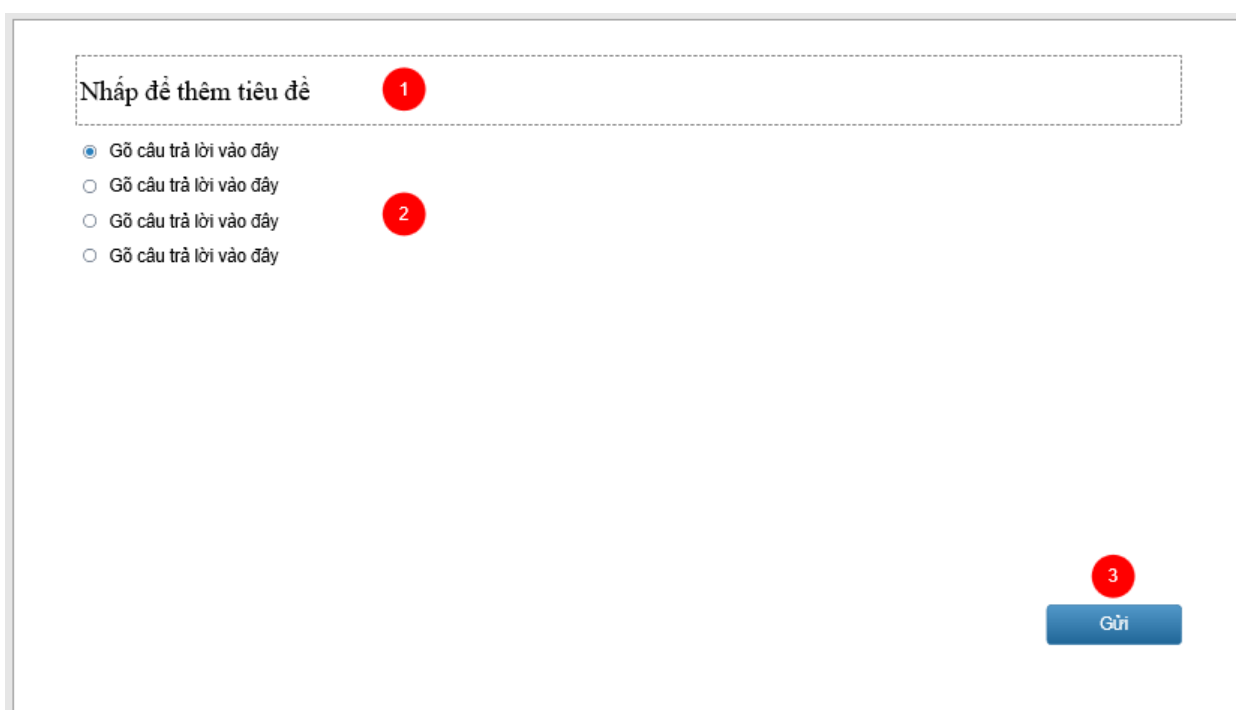
Tạo câu hỏi

Các thuộc tính chung của câu hỏi

Để tạo một câu hỏi, nhấp chuột vào tab **Tương tác** và nhấp vào bất kỳ câu hỏi nào trong danh sách. Khi đó, một slide câu hỏi mới được chèn vào bài giảng của bạn. Bạn có thể tìm hiểu thêm thông tin về các thành phần chung của một slide câu hỏi trong phần tiếp theo.

Các thành phần của một slide câu hỏi

Một slide câu hỏi điển hình trong ActivePresenter bao gồm ba phần chính: khu vực tiêu đề câu hỏi, khu vực câu trả lời, và khu vực nút **Gửi**.



- **Tiêu đề (1):** Tiêu đề/ Nội dung câu hỏi.
- **Khu vực câu trả lời (2):** Các câu trả lời của câu hỏi. Số lượng câu trả lời phụ thuộc vào loại câu hỏi mà bạn tạo. Bạn có thể thêm hoặc xóa bớt câu trả lời.
- **Nút (3):** ActivePresenter 6 có 4 loại nút được thiết kế sẵn là Lùi lại, Xóa, Bỏ qua và Gửi. Trong khi đó, ActivePresenter 7 chỉ có một nút **Gửi** duy nhất. Tuy nhiên, bạn có thể tạo thêm nút và tùy chỉnh chúng, sau đó thêm các **Sự kiện – Hành động** cho chúng tùy theo mục đích của bạn.

Để thêm một nút, nhấp tab **Tương tác** > **Nút** . Hoặc nhấp tab **Trang đầu** > **Tương tác** > **Nút** .

Chú ý: Theo mặc định, các thông báo phản hồi của các câu hỏi cũng được thêm. Tuy nhiên, để xem và sửa chúng, bạn phải nhấp vào tab **Khung nhìn** > **Bản cái trang phản hồi** .

Một câu hỏi đi kèm với các sự kiện – hành động đã sẵn sàng để sử dụng. Tuy nhiên, bạn có thể chỉnh sửa chúng để nâng cao hơn nếu bạn muốn. Điều đó có thể được thực hiện trong phần **Sự kiện – Hành động** trong cửa sổ **Thuộc tính**. Hơn thế nữa, bạn có thể sử dụng tính năng **Hành động nâng cao** để tạo và quản lý các hành động phức tạp. Để mở phần này, hãy sử dụng một trong các cách sau:

- Chọn câu hỏi > tab **Tương tác** > **Sự kiện** ⚡.
- Chọn câu hỏi > cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện – Hành động**.

Sau đó, cửa sổ **Thuộc tính** sẽ hiển thị tất cả các công cụ và thuộc tính cần thiết cho phép bạn chỉnh sửa và tùy chọn các sự kiện và hành động của câu hỏi.

Các chế độ câu hỏi: Chấm điểm và Thăm dò ý kiến

Một câu hỏi có thể được sử dụng để đánh giá khả năng của người học (chế độ chấm điểm) và thu thập phản hồi của người dùng (chế độ thăm dò ý kiến). Bạn có thể thay đổi cài đặt này bằng cách chọn câu hỏi > cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** > **Chế độ** > **Chấm điểm/Thăm dò ý kiến**.

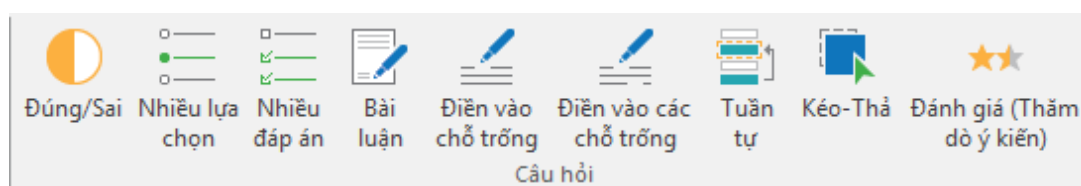
Bảng dưới đây hiển thị sự khác nhau giữa chế độ chấm điểm và thăm dò ý kiến.


Chế độ	Chấm điểm	Thăm dò ý kiến
Xác nhận người dùng	Đúng/Sai/Chưa hoàn thành	Hoàn thành/Chưa hoàn thành
Các cài đặt điểm	Có	Không
Mục đích	Đánh giá	Thu thập ý kiến
Sự kiện	Thực hiện đúng Thực hiện sai Chưa hoàn thành Hết thời gian	Hoàn thành Chưa hoàn thành Hết thời gian

Tạo câu hỏi

Câu hỏi là yếu tố quan trọng của một bài kiểm tra. Chúng cho phép bạn kiểm tra hoặc theo dõi trình độ của người học, thu thập thông tin và ý kiến của người dùng và nhiều hơn thế nữa.

Có chín loại câu hỏi trong ActivePresenter: Đúng/Sai, Nhiều lựa chọn, Nhiều đáp án, Bài luận, Điền vào chỗ trống, Điền vào các chỗ trống, Tuần tự, Kéo-Thả, Đánh giá (Thăm dò ý kiến).



Để tạo một câu hỏi, nhấp vào tab **Tương tác** và chọn câu hỏi bạn cần. Hoặc bạn có thể nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác**  > chọn một câu hỏi. Sau đó, ActivePresenter sẽ tạo một slide mới có chứa câu hỏi đó.

Đúng/Sai

Loại câu hỏi này cho phép người học lựa chọn đúng hoặc sai cho câu trả lời.

Để thêm câu hỏi đúng/sai, nhấp vào tab **Tương tác > Đúng/Sai** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác**  > **Đúng/Sai** .



The screenshot displays a form for creating a 'Đúng/Sai' (True/False) question. At the top, there is a dashed-line text box containing the placeholder text 'Nhập để thêm tiêu đề'. Below this, there are two radio button options: 'Đúng' (True) which is selected with a blue dot, and 'Sai' (False) which is unselected. At the bottom right of the form, there is a blue button labeled 'Gửi' (Send).

Mỗi câu hỏi phải có hai câu trả lời (Đúng và Sai), và bạn không thể xóa hay thêm bất kỳ câu trả lời nào nữa. Tuy nhiên, bạn có thể để các câu trả lời hiển thị trong một bố cục khác: Chọn các câu trả lời > tab **Kích thước & Thuộc tính > Nhóm bố cục** > chọn 2 trong mục **Số cột**.

Để chọn câu trả lời đúng, nhấp đúp vào nút radio tương ứng với lựa chọn câu trả lời đúng. Bạn có thể thay đổi câu trả lời thành Có và Không nếu cần.




Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi đúng sai**.

Nhiều lựa chọn

Loại câu hỏi này cho phép người học chỉ lựa chọn một câu trả lời duy nhất.

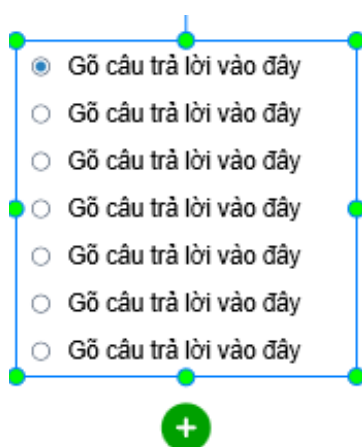
Để thêm câu hỏi nhiều lựa chọn, nhấp vào tab **Tương tác > Nhiều lựa chọn** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác**  > **Nhiều lựa chọn** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:

Nhập để thêm tiêu đề

- Gỡ câu trả lời vào đây
- Gỡ câu trả lời vào đây
- Gỡ câu trả lời vào đây
- Gỡ câu trả lời vào đây

Bạn có thể thay đổi bố cục của câu hỏi: Chọn các câu trả lời > tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Nhóm bố cục**.

Bạn có thể thêm nhiều câu trả lời cho câu hỏi bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời và nhấp vào nút màu xanh ở dưới:



Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

Để chọn câu trả lời đúng, nhấp đúp vào nút radio tương ứng với lựa chọn câu trả lời đúng. Lưu ý rằng bạn chỉ có thể chọn một câu trả lời làm câu trả lời đúng cho câu hỏi nhiều lựa chọn, có nghĩa là bạn chỉ có thể chọn một nút.




Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.


Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi nhiều lựa chọn**.

Nhiều đáp án

Loại câu hỏi này cho phép người học chỉ lựa chọn nhiều câu trả lời cho câu hỏi.

Để thêm câu hỏi nhiều lựa chọn, nhấp vào tab **Tương tác** > **Nhiều đáp án** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác**  > **Nhiều đáp án** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:



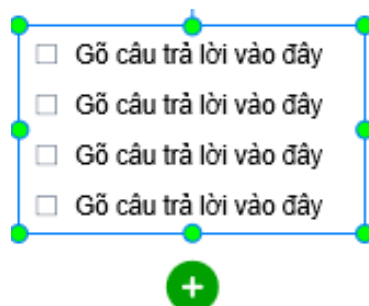
Nhấp để thêm tiêu đề

- Gõ câu trả lời vào đây
- Gõ câu trả lời vào đây
- Gõ câu trả lời vào đây
- Gõ câu trả lời vào đây

Gửi

Bạn có thể thay đổi bố cục của câu hỏi: Chọn các câu trả lời > tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Nhóm bố cục**.

Bạn có thể thêm nhiều câu trả lời cho câu hỏi bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời và nhấp vào nút màu xanh ở dưới:



Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

Để chọn các câu trả lời đúng, nhấp đúp vào các ô đánh dấu tương ứng với lựa chọn câu trả lời đúng. Không giống như câu hỏi nhiều lựa chọn, bạn có thể chọn nhiều câu trả lời làm câu trả lời đúng cho câu hỏi nhiều đáp án.




Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi nhiều đáp án**.

Bài luận

Loại câu hỏi này chứa một hộp văn bản nhiều dòng cho phép người học nhập văn bản.

Để thêm câu hỏi bài luận, nhấp vào tab **Tương tác > Bài luận** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác  > Bài luận **. Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:






Nhấp vào trong hộp trả lời, và mở phần **Thông tin chung** của cửa sổ **Thuộc tính** để nhập **danh sách câu trả lời đúng** cho câu hỏi.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Điền vào chỗ trống

Loại câu hỏi này chứa một hộp văn bản chỉ có một dòng cho phép người học nhập văn bản.

Để thêm câu hỏi điền vào chỗ trống, nhấp vào tab **Tương tác > Điền vào chỗ trống** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác  > Điền vào chỗ trống **. Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:

Nhấp vào trong hộp trả lời, và mở phần **Thông tin chung** của cửa sổ **Thuộc tính** để nhập danh sách câu trả lời đúng cho câu hỏi. Để biết thêm chi tiết, xem **Thông tin chung**.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Điền vào các chỗ trống

Loại câu hỏi này chứa một hộp văn bản chỉ có nhiều dòng đơn cho phép người học nhập văn bản. Nó thường được sử dụng trong bài kiểm tra yêu cầu người dùng điền các từ còn thiếu trong một đoạn.

Để thêm câu hỏi điền vào các chỗ trống, nhấp vào tab **Tương tác** > **Điền vào các chỗ trống** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác** > **Điền vào các chỗ trống** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:

Bạn có thể thay đổi bố cục của câu hỏi: Chọn các câu trả lời > tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Nhóm bố cục**.

Mỗi câu hỏi có thể có nhiều hơn một câu trả lời. Mỗi câu trả lời bao gồm một nhãn và một hộp văn bản. Bạn có thể thêm nhiều câu trả lời cho câu hỏi bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời và nhấp vào nút màu xanh ở dưới:



Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

Nhấp vào trong hộp trả lời, và mở phần **Thông tin chung** của cửa sổ **Thuộc tính** để nhập **danh sách câu trả lời đúng** cho câu hỏi.

Không giống như câu hỏi điền vào chỗ trống, mỗi chỗ trống trong câu hỏi điền vào các chỗ trống có nhiều hộp văn bản, bạn có thể nhập danh sách các giá trị đúng cho mỗi hộp văn bản riêng biệt.




Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** để lựa chọn chế độ câu hỏi và thiết lập thuộc tính cho nó.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Hành động – Sự kiện** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi điền vào nhiều chỗ trống**.

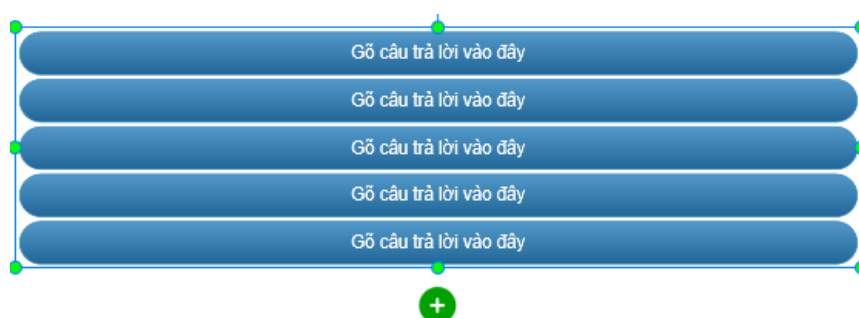
Tuần tự

Một câu hỏi tuần tự bao gồm ít nhất hai câu trả lời trong đó người học cần sắp xếp lại các câu trả lời này theo thứ tự đúng.

Để thêm một câu hỏi tuần tự, nhấp chuột vào tab **Tương tác > Tuần tự** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu > Tương tác  > Tuần tự** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:



Bạn có thể thêm nhiều câu trả lời cho câu hỏi bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời và nhấp vào nút màu xanh ở dưới cùng:



Theo mặc định, mỗi câu trả lời là một hộp văn bản. Nhấp vào hộp văn bản này để gõ câu trả lời cho câu hỏi. Tất cả các thuộc tính thông thường của hình dạng được áp dụng cho hộp văn bản này, có nghĩa là bạn có thể chỉnh sửa hộp văn bản giống như chỉnh sửa một hình dạng bình thường.

Thứ tự câu trả lời bạn thiết lập là câu trả lời đúng cho câu hỏi. Để thay đổi thứ tự đó, nhấp và kéo hộp văn bản vào vị trí mong muốn. Tuy nhiên, trước khi kéo, hãy đảm bảo rằng bạn đã chọn chế độ **Không có** trong phần **Nhóm bố cục**. Nếu không, bạn không thể thay đổi vị trí hộp văn bản.




Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

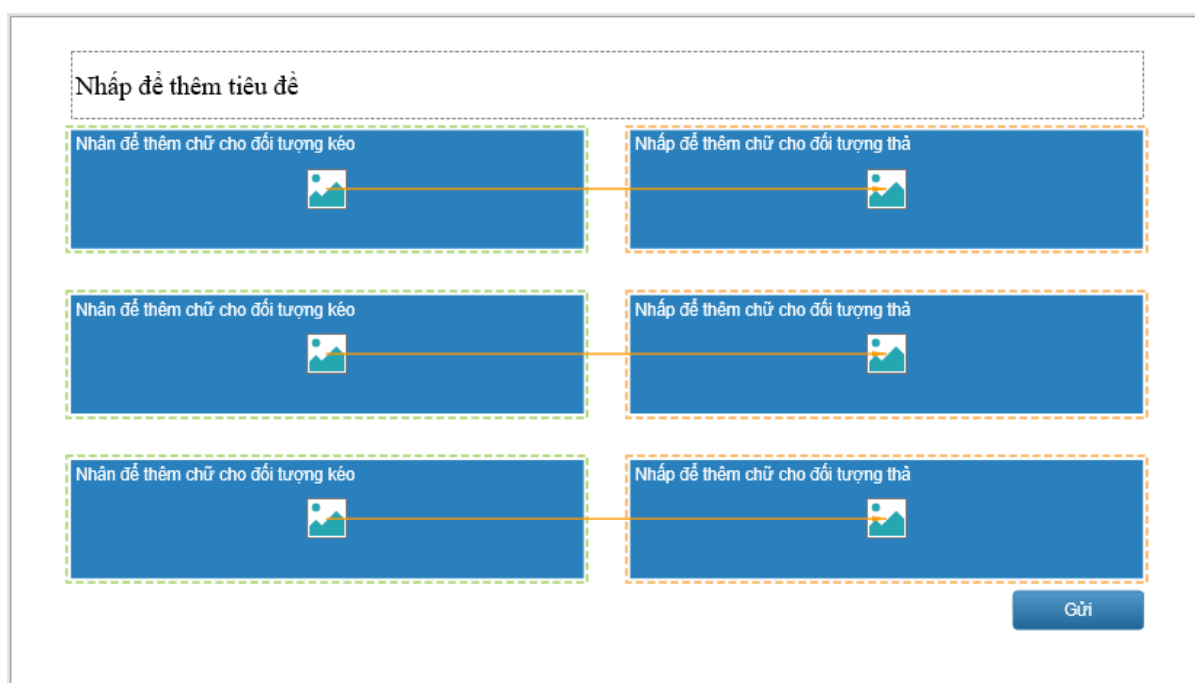
Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi tuần tự**.


Kéo-Thả

Trước khi tạo một câu hỏi kéo-thả, bạn nên xem qua **Ô kéo thả** để hiểu nguồn kéo và đích thả là gì. Bạn cũng có thể có một số khái niệm về kéo và thả để tận dụng tối đa câu hỏi kéo-thả.

Câu hỏi kéo-thả là một loại câu hỏi bao gồm nhiều nguồn kéo và đích thả để yêu cầu người học khớp chúng lại cho chính xác.

Để thêm câu hỏi kéo-thả, nhấp vào tab **Tương tác** > **Kéo-Thả** . Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác**  > **Kéo-Thả** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:



Mỗi nguồn kéo và đích thả là một hình có nút **Ảnh**  có thể nhấp được ở bên trong. Bạn có thể nhấp nút này để thêm ảnh nhanh chóng, hoặc gõ văn bản vào trong hình. Tất cả các thuộc tính thông thường của một hình dạng đều được áp dụng cho loại hình dạng này, có nghĩa là bạn có thể chỉnh sửa chúng giống như chỉnh sửa một hình dạng bình thường.

Để thêm nhiều nguồn kéo và đích thả, nhấp chuột vào khu vực câu trả lời, rồi nhấp vào nút màu xanh ở dưới:



Theo mặc định, một câu hỏi có hai cột là nguồn kéo và đích kéo. Nhưng bạn có thể thay đổi bố cục của nó nếu cần: Chọn nguồn kéo và đích kéo > tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Nhóm bố cục**.

Để đặt chính xác nguồn kéo và thả các cặp mục tiêu cho câu trả lời, bạn phải khớp chúng bằng cách chọn nguồn kéo và kéo điểm đánh dấu xuất hiện ở giữa của nó vào mục tiêu thả mong muốn.

Bạn có thể thay đổi vị trí của nguồn kéo và đích thả bằng cách nhấp chuột và kéo chúng đến vị trí mong muốn. Tuy nhiên, trước khi làm điều đó, hãy chắc chắn rằng chế độ Không được chọn trong phần **Nhóm bố cục** của tab **Kích thước & Thuộc tính**.



Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi kéo thả**.

Chú ý: Một đích thả trong câu hỏi kéo-thả chấp nhận một nguồn kéo. Trong trường hợp bạn muốn tạo một câu hỏi gồm một đích thả chấp nhận nhiều nguồn kéo, bạn nên sử dụng đối tượng **ô kéo thả**.

Đánh giá (Thăm dò ý kiến)

Loại câu hỏi này được sử dụng để tiến hành một cuộc khảo sát nhằm lấy ý kiến của người dùng chứ không dùng để đánh giá chấm điểm, do đó, câu hỏi này thường có nhiều hơn một câu trả lời.

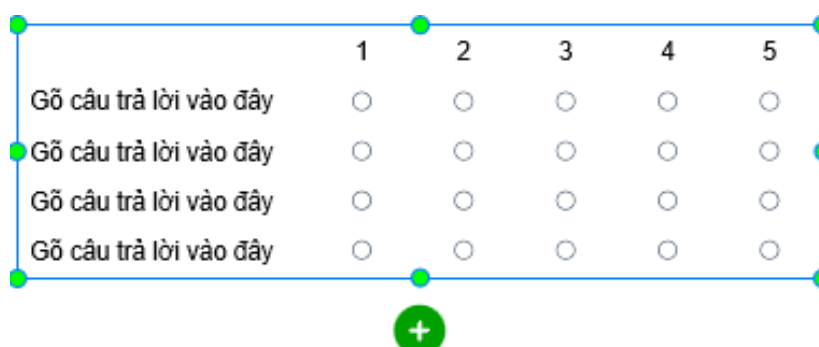
Để thêm câu hỏi đánh giá, nhấp vào tab **Tương tác** > **Đánh giá (Thăm dò ý kiến)**. Hoặc nhấp vào tab **Trang đầu** > **Tương tác**  > **Đánh giá (Thăm dò ý kiến)** . Câu hỏi sẽ xuất hiện trên Canvas như dưới đây:

Nhập đề thêm tiêu đề

	1	2	3	4	5
Gõ câu trả lời vào đây	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gõ câu trả lời vào đây	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gõ câu trả lời vào đây	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gõ câu trả lời vào đây	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Bạn có thể thêm hoặc xóa bớt nhiều cột trong khu vực trả lời, có nghĩa là thêm hoặc xóa các nút radio trong mỗi câu trả lời bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời > cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Tương tác** > **Điểm & Báo cáo** > thay đổi giá trị trong hộp **Giá trị đánh giá**.

Mỗi câu trả lời có một mô tả và nhiều nút radio. Bạn có thể thêm nhiều câu trả lời cho một câu hỏi bằng cách nhấp chuột vào khu vực câu trả lời, rồi nhấp vào nút màu xanh ở dưới:



Để xóa một câu trả lời, chọn câu trả lời đó và nhấn phím **DELETE** trên bàn phím của bạn. Nếu bạn muốn xóa nhiều câu trả lời, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng, rồi nhấn phím **DELETE**.

Bởi vì loại câu hỏi này được sử dụng để khảo sát ý kiến người dùng nên nó chỉ có duy nhất một chế độ là chế độ thăm dò ý kiến. Nó không có chế độ chấm điểm.

Nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện – Hành động** để cài đặt thêm các sự kiện và hành động cho câu hỏi này.

Sau khi tạo và chỉnh sửa câu hỏi, bạn có thể dùng nó làm câu hỏi mặc định để sử dụng cho bài giảng hiện tại bằng cách: Nhấp chuột phải vào câu hỏi > **Thiết lập là mặc định Câu hỏi xếp hạng**.

Câu hỏi ngẫu nhiên

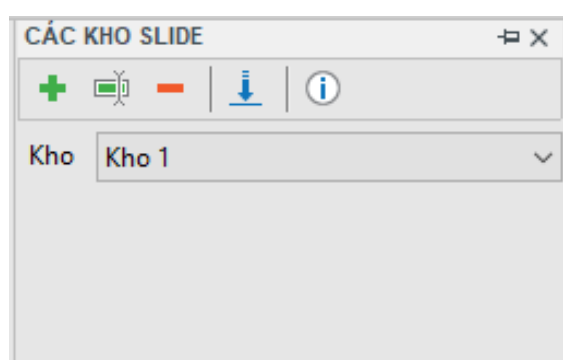
Trong khi thiết kế các câu đố, bạn thường muốn tạo các phiên bản khác nhau của cùng một bài kiểm tra để tránh đoán trước bài kiểm tra. ActivePresenter cho phép bạn làm điều đó bằng cách sử dụng các kho slide và các slide ngẫu nhiên.

Một kho slide chứa một nhóm các slide mà chúng xuất hiện trực tiếp trong đầu ra. Bạn phải tạo các slide đó trong một kho slide vào trong danh sách các slide chính bằng cách sử dụng các slide ngẫu nhiên. Nói cách khác, các slide ngẫu nhiên hiển thị các slide được chọn ngẫu nhiên từ một kho slide được liên kết. Bạn có thể chọn để hiển thị ngẫu nhiên các slide trong một kho hoặc chỉ là một tập hợp con.

Nếu bạn muốn tái sử dụng các slide trong một kho, chỉ cần nhập kho đó vào trong một bài giảng khác.

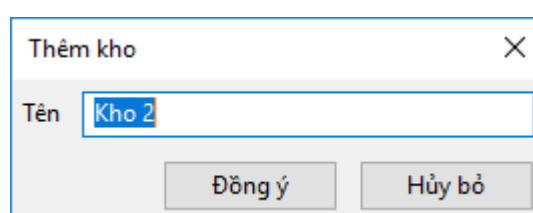
Tạo các kho slide

Sử dụng cửa sổ **Kho Slide** để tạo và quản lý các kho slide. Để mở cửa sổ này, nhấp vào tab **Khung nhìn > Các kho slide**. Theo mặc định, ActivePresenter cung cấp kho slide tên là Kho 1 nhưng không chứa bất kỳ slide nào. Bạn có thể thêm các slide vào kho này hoặc tạo các kho mới mà bạn muốn.






Để tạo một kho slide mới, trong cửa sổ **Các kho Slide**, làm như sau:

1. Kích vào **Thêm kho mới** **+**.
2. Trong hộp thoại xuất hiện, nhập tên cho kho mới. Sau đó, nhấp **Đồng ý** để tạo.



Để quản lý các kho slide, bạn có thể:

- **Đổi tên kho** : Đặt lại tên cho kho hiện tại.
- **Xóa kho** : Xóa kho hiện tại và tất cả các slide có trong kho.
- **Thông tin thêm về kho** : Thông tin về số lượng slide trong kho hiện tại và số lượng các slide ngẫu nhiên đang liên kết với nó.

Thêm slide vào kho slide

Có hai cách để thêm một slide vào một kho slide. Cách thứ nhất, tạo các slide mới trong cửa sổ **Các kho Slide**. Cách thứ hai, di chuyển các slide từ danh sách các slide chính sang cửa sổ đó. Ngoài ra, bạn có thể di chuyển các slide từ một kho sang kho khác nếu bạn muốn.

Thêm các slide mới vào kho slide

Để thêm một slide mới vào một kho, chỉ cần nhấp chuột phải trong cửa sổ **Các kho Slide** > **Slide mới**. Trên thực tế, điều này tương tự với việc **tạo các slide mới** trong bài giảng của bạn.

Chuyển các slide từ Danh sách các slide chính vào một kho

Bạn có thể di chuyển các slide từ danh sách các slide chính vào một kho. Để làm điều đó, trong cửa sổ **Slides**, nhấp chuột phải vào một hoặc nhiều slide > **Chuyển slide tới** > chọn kho. Khi các slide được di chuyển tới kho, chúng sẽ không xuất hiện trong cửa sổ **Slides** nữa.

Chuyển các slide từ một kho sang kho khác


Trong cửa sổ **Các kho Slide**, chọn một kho. Sau đó, nhấp chuột phải vào một hoặc nhiều slide > **Chuyển slide tới** > chọn một kho khác. Bạn cũng có thể sao chép các slide giữa các kho.

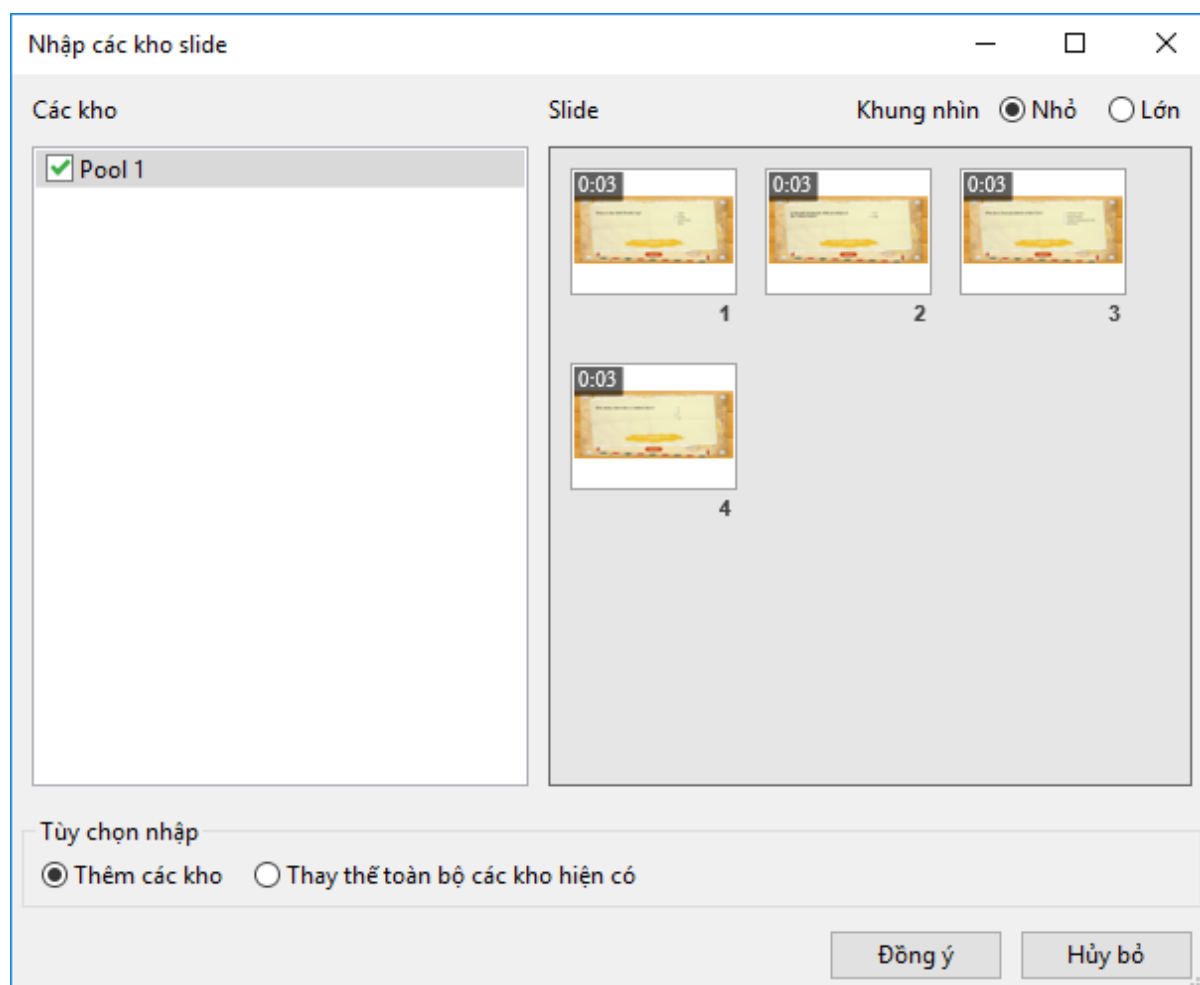
Xóa các slide từ các kho slide và đưa vào danh sách các slide chính

Trong cửa sổ **Các kho Slide**, chọn một kho. Sau đó, nhấp chuột phải vào một hoặc nhiều slide > **Chuyển slide tới** > **Slides**. Bạn cũng có thể sao chép các slide trong một kho và dán chúng vào trong cửa sổ **Slides**.

Nhập các kho slide

Bạn có thể tái sử dụng các kho slide cho các bài giảng khác nhau. Để làm được điều đó:

1. Nhấp cửa sổ **Các kho Slide** > **Nhập các kho Slides từ bài giảng khác** .
2. Chọn bài giảng (*.approj) bao gồm các kho slide mà bạn muốn tái sử dụng. Cửa sổ dưới đây xuất hiện gồm hai phần. Phần **Các kho** hiển thị các kho slide trong bài giảng được chọn. Phần **Slide** hiển thị tất cả các slide trong mỗi kho. Để thay đổi chế độ xem, nhấp nút **Nhỏ** hoặc **Lớn**.



3. Chọn một kho để nhập.
4. Chọn một tùy chọn để nhập:
 - **Thêm các kho:** Nhập một kho như là kho mới và giữ nguyên tất cả các kho đã được tạo trước đó trong bài giảng hiện tại.
 - **Thay thế toàn bộ các kho hiện có:** Nhập một kho như là kho mới và thay thế tất cả các kho đã được tạo trước đó trong bài giảng hiện tại.
5. Nhấp **Đồng ý** để áp dụng các thay đổi.


Sử dụng các slide ngẫu nhiên để lấy slide từ các kho slide

Bạn có thể lấy các slide từ một kho slide và đưa vào cửa sổ **Slides** bằng cách sử dụng các slide ngẫu nhiên. Các slides ngẫu nhiên hiển thị các slide được lựa chọn ngẫu nhiên từ một kho slide mà chúng được liên kết. Ví dụ, một slide ngẫu nhiên liên kết với một kho gồm năm slide. Trong thời gian chạy, slide ngẫu nhiên hiển thị ngẫu nhiên một trong năm slide trong nhóm, do đó tạo ra các phiên bản khác nhau của cùng một bài kiểm tra.

So với các slide thông thường, các slide ngẫu nhiên có vài điểm khác biệt sau:

- Trong đầu ra HTML5, các slide ngẫu nhiên được thay thế bởi các slide trong kho mà chúng được liên kết.
- Bạn không chèn bất cứ thứ gì vào các slide ngẫu nhiên cũng như không chèn các slide ngẫu nhiên vào các **bản cái slides**.

Thêm các slide ngẫu nhiên

Để thêm một slide ngẫu nhiên, nhấp vào tab **Slide** > **Slide ngẫu nhiên** . Một slide ngẫu nhiên sẽ được thêm ở dưới slide hiện tại. Như bạn có thể thấy, slide ngẫu nhiên có nền màu xám và được dán nhãn là "Slide ngẫu nhiên". Theo mặc định, nó được liên kết với kho đầu tiên trong bài giảng của bạn.



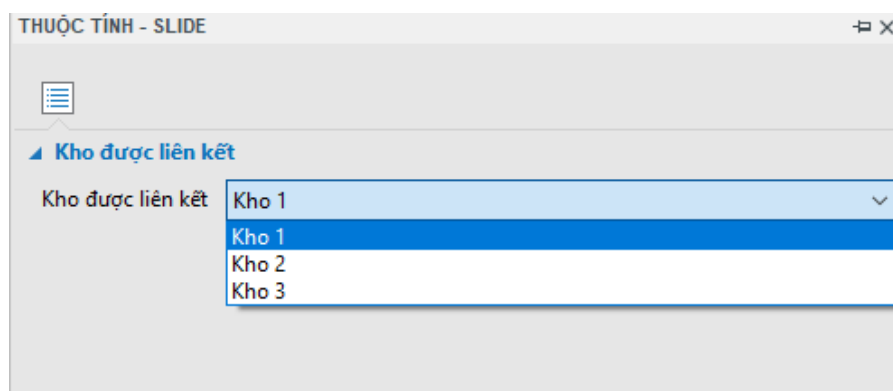
Nếu bạn không còn cần một slide ngẫu nhiên, chỉ cần loại bỏ nó. Nhấp vào nó và nhấn **DELETE** hoặc nhấp chuột phải vào nó > **Xóa**.

Lấy các slide từ các kho slide

Kho slide bao gồm một nhóm các slide không được hiển thị trực tiếp trong đầu ra. Bạn có thể lấy các slide từ một kho slide và đưa vào cửa sổ **Slides** bằng cách sử dụng các slide ngẫu nhiên. Bạn có thể chọn để hiển thị ngẫu nhiên tất cả các slide trong một kho hoặc chỉ một tập hợp con. Ví dụ, một slide ngẫu nhiên liên kết với một kho gồm năm slide. Bạn có thể sử dụng năm slide ngẫu nhiên để hiển thị tất cả năm slide trong kho đó một cách ngẫu nhiên. Mặt khác, bạn có thể sử dụng, ví dụ, ba slide ngẫu nhiên để chỉ hiển thị ba slide ngẫu nhiên.

Để lấy các slide từ một kho slide, làm như sau:

1. Trong cửa sổ **Slide**, chọn một hoặc nhiều slide ngẫu nhiên.
2. Nhấp cửa sổ **Thuộc tính** > **Kho được liên kết** > chọn kho.

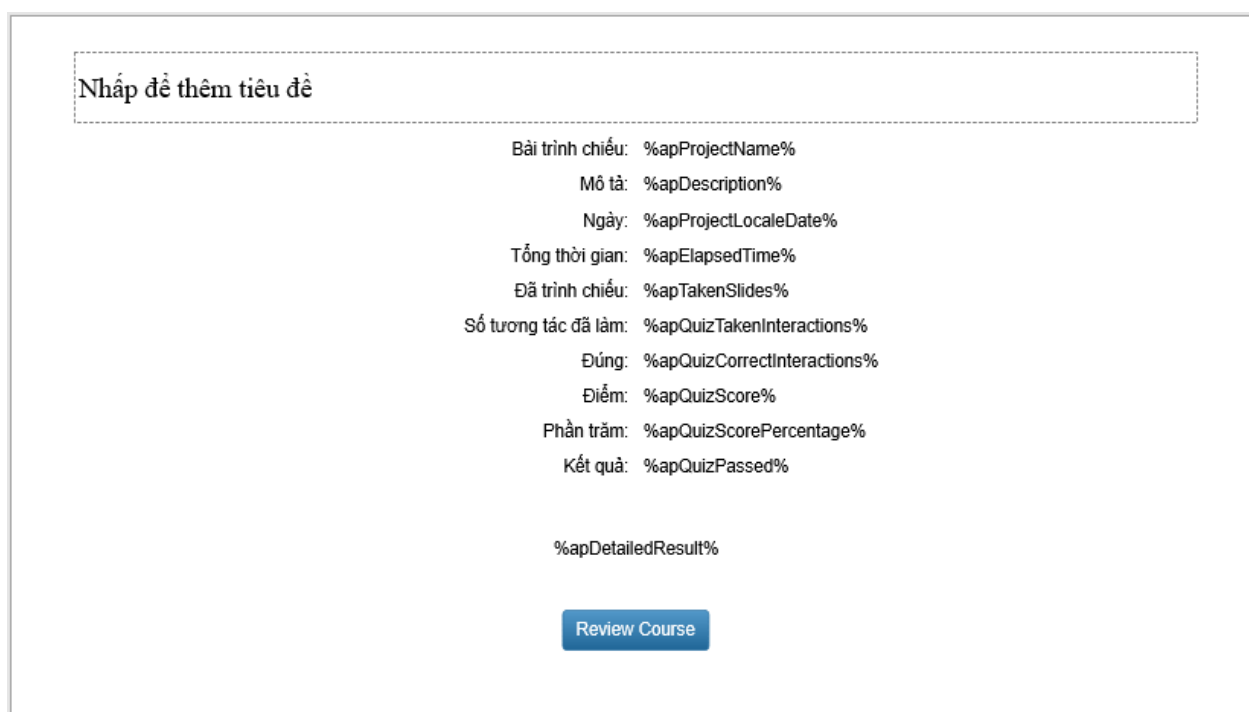


Khi chọn ngẫu nhiên các câu hỏi, tốt nhất là nên đảm bảo mỗi người học có được một bài kiểm tra khó như nhau. Để làm điều đó, đặt mức độ khó cho mỗi câu hỏi. Sau đó, sắp xếp các câu hỏi dựa trên mức độ khó của chúng vào các kho riêng biệt. Bằng cách đó, bạn có thể có các kho riêng cho từng cấp độ khó với một số câu hỏi nhất định, chẳng hạn như 10 câu hỏi khó, 10 câu hỏi vừa phải và 10 câu hỏi dễ.

Thêm các slide báo cáo

Tại cuối khóa học hoặc bài thuyết trình, bạn có thể thêm một slide báo cáo để tóm tắt hiệu suất của người dùng. Slide báo cáo cho phép bạn theo dõi và xem xét tất cả các câu hỏi được xếp loại trong một khóa học.

Để thêm một slide báo cáo, nhấp vào tab **Slide > Slide báo cáo** . Theo mặc định, một slide báo cáo được thêm sẽ có vài tham số và nút **Review Course**.



Bạn có thể ẩn hoặc hiện các tham số mặc định bằng cách sử dụng cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Hiện thị báo cáo**. Bạn cũng có thể thêm các tham số bằng cách sử dụng **các chú thích** và **các biến tham chiếu**.

Nút **Review Course** cho phép bạn xem lại câu hỏi trong chế độ xem lại. Để biết thêm chi tiết, xem **Xem lại khóa học**.

Chú ý:

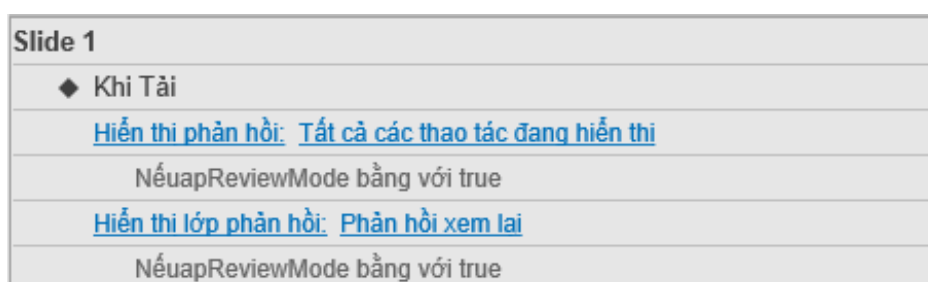
- Có một cách khác để thêm một slide báo cáo. Trong tab **Trang đầu** hoặc tab **Slide**, bấm vào mũi tên trên nút **Slide mới** > **Slide báo cáo**. Một slide mới có một giữ chỗ báo cáo. Chỉ cần nhấp vào biểu tượng trong trình giữ chỗ để thêm báo cáo.
- Để sửa đổi giao diện của slide báo cáo, hãy mở chế độ xem bản cái slide và thay đổi bố cục trang báo cáo. Để biết thêm chi tiết, xem **Sử dụng bản cái slides**.

Xem lại các khóa học

Tại cuối khóa học hoặc bài thuyết trình, bạn có thể thêm một **slide báo cáo** để tóm tắt hiệu suất của người dùng. Bên cạnh hiển thị một số thông tin liên quan đến báo cáo, slide báo cáo cho phép người dùng xem lại toàn bộ khóa học bằng cách sử dụng nút **Review Course**. Bằng cách nhấp vào nút này, người dùng sẽ chuyển sang chế độ xem lại để có thể xem các câu trả lời đúng hoặc sai, các giá trị đúng, và toàn bộ kết quả của mỗi tương tác và slide.

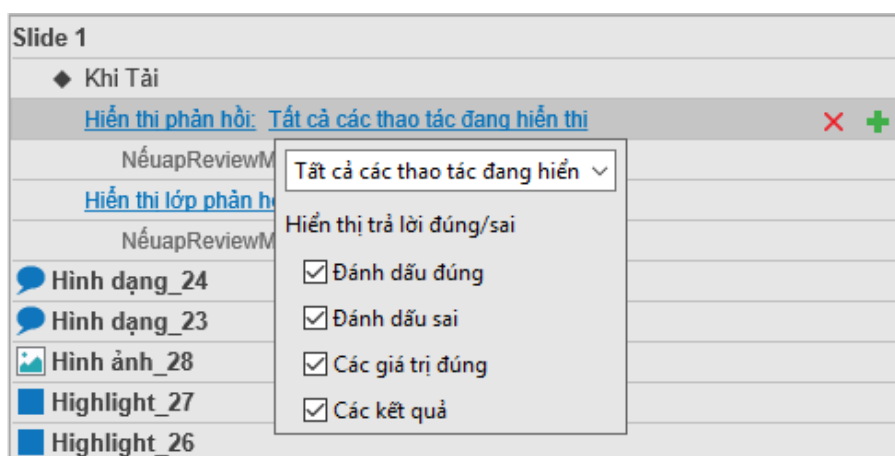


Dưới đây là cách thức ActivePresenter tạo và xử lý chế độ xem lại. Khi bắt đầu một slide, ActivePresenter kiểm tra xem một khóa học có ở chế độ xem lại hay không bằng cách sử dụng biến `apReviewMode`. Nếu khóa học ở chế độ xem lại (giá trị biến là đúng), ActivePresenter sẽ hiển thị tất cả phản hồi đúng/sai cho các tương tác được phân loại trên lớp phản hồi đánh giá.

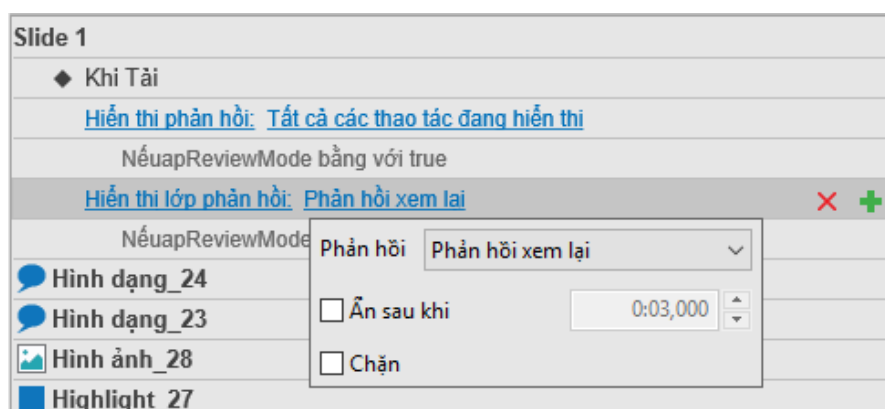


Bạn có thể:

- Thay đổi các tham số của hành động Hiển thị phản hồi. Theo mặc định, tất cả các tương tác đánh giá được hiển thị.



- **Đối tượng tương tác:** Xác định đối tượng sẽ hiển thị phản hồi.
- **Đánh dấu đúng/sai:** Hiển thị các dấu đúng/sai cạnh các câu trả lời đúng/sai.
- **Các giá trị đúng:** Hiển thị các giá trị đúng cạnh các đối tượng tương tác bao gồm nhấp chuột, hộp gõ phím, hộp văn bản, các câu hỏi như điền vào chỗ trống, điền vào các chỗ trống và bài luận.
- **Các kết quả:** Hiển thị toàn bộ kết quả của tương tác đánh giá ở phía dưới cùng slide. Nếu slide có nhiều hơn một tương tác đánh giá, tất cả các kết quả sẽ bị đè lên nhau, vì thế chỉ kết quả của tương tác cuối cùng mới được nhìn thấy. Tuy nhiên, bạn có thể xác định kết quả mình muốn hiển thị. Thông thường, chỉ có một tương tác đánh giá trong một slide, vì thế kết quả của nó được coi như là kết quả chung của slide.
- Thay đổi lớp phản hồi để hiển thị. Theo mặc định, ActivePresenter hiển thị lớp phản hồi xem lại. Bạn có thể thay đổi lớp này để hiển thị bất kỳ lớp nào khác. Nhấp vào hộp **Phản hồi** và chọn lớp bạn muốn.



- **Ẩn sau khi:** Ẩn lớp phản hồi sau một khoảng thời gian.
- **Chặn:** Dòng thời gian chính sẽ không chạy cho đến khi lớp phản hồi bị ẩn.
- Mở chế độ bản cái phản hồi để chỉnh sửa việc hiển thị các lớp phản hồi. Xem chi tiết ở **Bản cái trang phản hồi**.

Thêm tương tác

Thêm Sự kiện – Hành động

Sự kiện – Hành động cho phép bạn xác định các hành động cho một sự kiện nhất định của đối tượng và slide trong bài giảng.

Để mở phần này, chọn câu hỏi/đối tượng tương tác/slide > tab **Tương tác** > **Sự kiện** ⚡.

Ngoài ra, bạn có thể chọn slide có chứa câu hỏi hoặc đối tượng tương tác > cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện – Hành động**.

Ảnh dưới đây minh họa ví dụ về Sự kiện – Hành động của một slide:



Có nhiều loại **sự kiện** trong ActivePresenter (Thực hiện đúng, Thực hiện sai, Chấp nhận, Từ chối...). Tùy thuộc vào loại câu hỏi và đối tượng mà các sự kiện có thể khác nhau. Mặt khác, một sự kiện có thể có rất nhiều **hành động**.

Các phần tiếp theo sẽ giải thích làm thế nào để thêm và xóa các sự kiện một cách chi tiết.

Do cấu trúc của một sự kiện, hành động và điều kiện không thay đổi từ đối tượng này sang đối tượng khác, các phần tiếp theo sẽ mô tả cách thêm và xóa một sự kiện/hành động/điều kiện cho một câu hỏi. Bạn có thể làm tương tự cho các loại đối tượng khác.

Thêm và xóa các sự kiện

Mỗi câu hỏi, đối tượng hoặc slide có thể có nhiều hơn một sự kiện.

Để thêm một sự kiện cho một đối tượng/slide, chọn đối tượng/slide đó > cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Tương tác** > **Sự kiện – Hành động** > trỏ chuột vào câu hỏi/đối tượng/tiêu đề slide > **Thêm** + > chọn một sự kiện trong danh sách.



Bên cạnh đó, để xóa một sự kiện, chọn sự kiện cần xóa > **Xóa sự kiện** ✖.



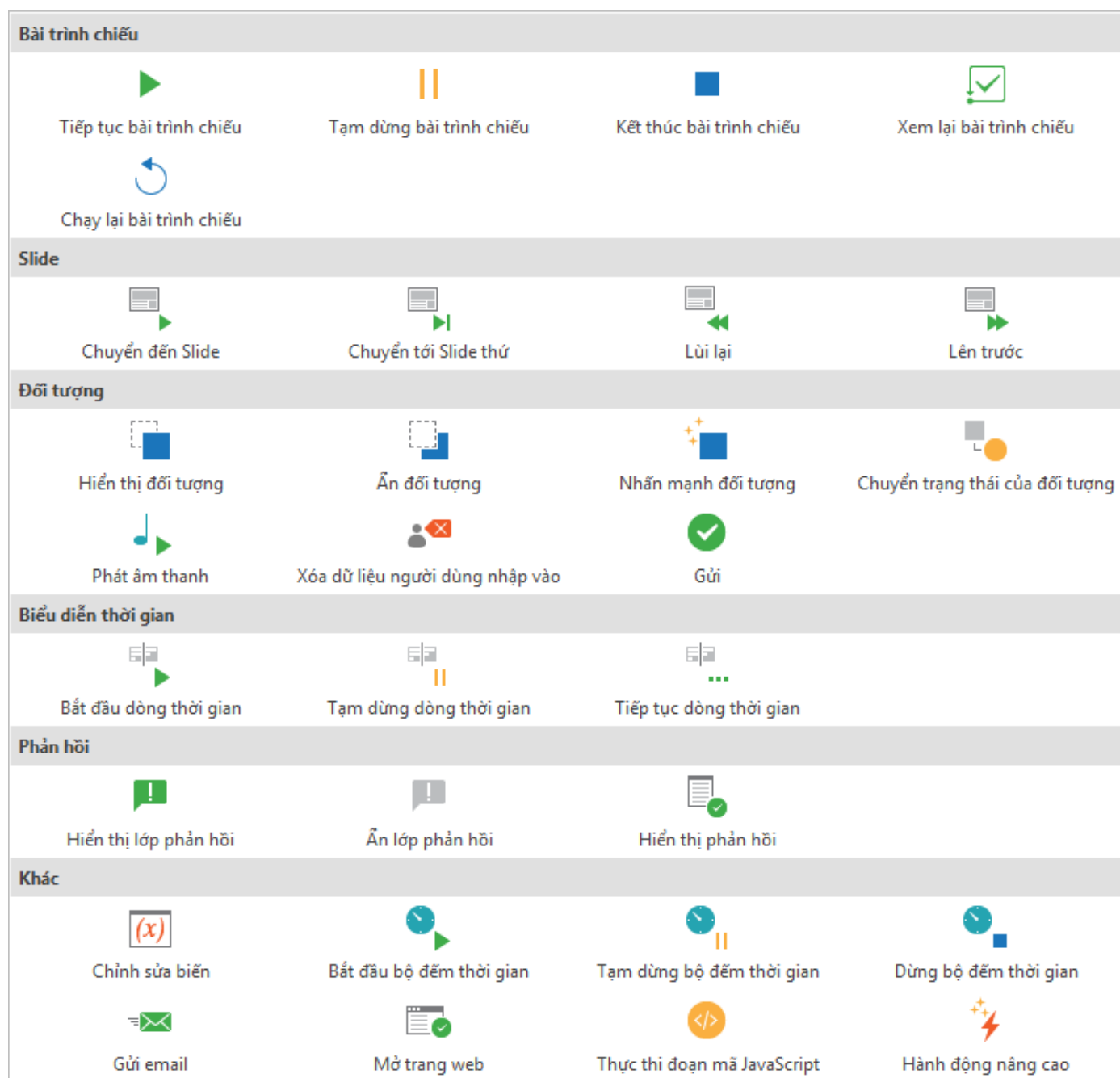
Thêm và xóa các hành động của sự kiện

Để thêm các hành động cho một sự kiện, chọn sự kiện đó > **Thêm hành động** +.

Lặp lại các bước này để thêm nhiều hành động nếu cần. Mỗi một sự kiện có thể có nhiều hành động. Khi đó, các hành động sẽ được chạy theo thứ tự mà bạn thêm. Để thay đổi thứ tự của một hành động, chọn hành động đó và nhấp vào nút **Di chuyển hành động lên trước** ⬆️ hoặc nút **Di chuyển hành động xuống dưới** ⬇️ để di chuyển hành động đó lên trên hoặc xuống dưới một bậc.



ActivePresenter sẽ hiển thị thư viện hành động dưới đây:



Để thay đổi hành động, đơn giản là chỉ cần nhấp chuột vào hành động đó (ví dụ: *Tiếp tục bài trình chiếu*), khi đó thư viện hành động sẽ xuất hiện cho phép bạn chọn một hành động khác từ thư viện thay thế cho hành động đang được chọn.


Để xóa một hành động, nhấp/di chuột qua hành động đó, và chọn nút **Xóa hành động** .



Chú ý: Đối với những hành động yêu cầu bạn chọn các đối tượng (Hiện đối tượng, Ẩn đối tượng...), đối tượng trên Canvas sẽ được làm nổi bật khi bạn di chuột qua tên của nó trên danh sách trong phần Sự kiện – Hành động. Đó là một đường viền màu đỏ bao quanh đối tượng để cho bạn biết bạn đang chọn đối tượng nào.

Thêm và xóa các điều kiện của hành động

Mỗi một hành động có thể có các điều kiện cụ thể. Điều này có nghĩa là hành động chỉ có thể được phát nếu một số điều kiện nhất định được đáp ứng.

Để thêm điều kiện cho một hành động, chọn hành động đó và nhấp vào nút **Thêm điều kiện** .



Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:

Thêm điều kiện ✕

AND/OR VÀ

Danh sách Biến

Nếu apVersion

Toán tử bằng với

Kiểu Giá trị


Giá trị 1

Thêm & Tiếp tục
Thêm
Hủy bỏ

Sau khi thiết lập các điều kiện trong hộp thoại **Thêm điều kiện**, nhấp vào nút **Thêm** để thêm điều kiện đó hoặc nhấp vào nút **Thêm & Tiếp tục** để thêm điều kiện đó và tiếp tục thêm các điều kiện khác. Sau thao tác này, một điều kiện sẽ được thêm ngay phía dưới của hành động.

Chú ý: Phụ thuộc vào loại đối tượng bạn đang làm việc mà các tham số của hộp thoại **Thêm điều kiện** sẽ khác nhau.

Tham số	Chức năng
Và/Hoặc	Kết hợp nhiều điều kiện trong một hành động.
Và	Thực hiện một hành động nếu tất cả các điều kiện của hành động đó được đáp ứng.
Hoặc	Thực hiện một hành động nếu có ít nhất một điều kiện của hành động đó được đáp ứng.
Danh sách	Kiểu đối tượng để so sánh trong một điều kiện.
Biến	So sánh biến với một giá trị hoặc biến khác.
Hình dạng	So sánh trạng thái hiện tại của một hình với trạng thái xác định của hình đó.
Thực hiện	So sánh số lượng hành động mà người dùng đã thử.
Chuột	So sánh giá trị của sự kiện nhấp chuột với một giá trị khác. Tham số này chỉ có trong sự kiện Nhấp chuột.
Phím	So sánh giá trị của sự kiện gõ phím với một giá trị khác. Tham số này chỉ có sẵn trong sự kiện Nhấn phím.
Nếu	Chỉ định biến, hình dạng để so sánh.
Toán tử	Toán tử logic được sử dụng để so sánh.
Trạng thái	Trạng thái của hình dạng mà trạng thái hiện tại của hình được so sánh với.
Kiểu	Chọn kiểu để so sánh biến với một biến hoặc giá trị khác.
Giá trị	Thiết lập giá trị để so sánh biến với.

Để chỉnh sửa điều kiện mà bạn đã thêm, chọn điều kiện đó và nhấp nút **Chỉnh sửa điều kiện** . Hộp thoại **Chỉnh sửa điều kiện** được mở có cùng cấu trúc và nội dung với hộp thoại **Thêm điều kiện** được mô tả ở trên.

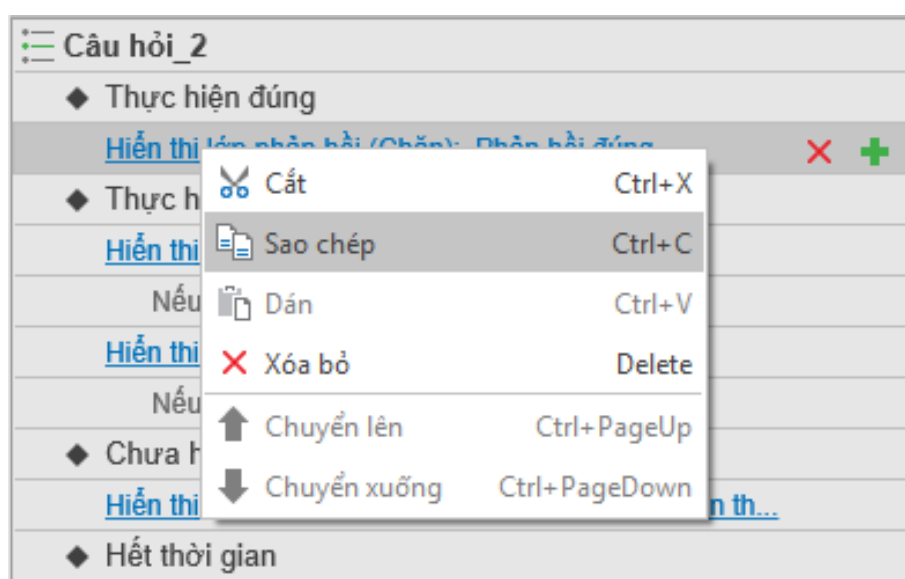


Bên cạnh đó, để xóa một điều kiện, chọn điều kiện cần xóa và nhấp nút **Xóa điều kiện** ✖.



Sao chép các sự kiện, hành động và điều kiện

ActivePresenter cho phép bạn sao chép các sự kiện, hành động và điều kiện một cách dễ dàng. Để làm điều đó, nhấp chuột phải vào sự kiện/hành động/điều kiện cần sao chép > **Sao chép** 📄. Sau đó, nhấp chuột phải vào đối tượng/sự kiện/hành động cần dán > **Dán** 📄.



Sự kiện – Hành động

Các hành động sự kiện có thể được gắn vào cả đối tượng chú thích và tương tác. Bạn có thể chỉ định các sự kiện (ví dụ, “*khi con chuột cuộn qua hình dạng này*”) và những hành động nào nên được thực hiện để đáp ứng với những sự kiện đó (ví dụ, “*hiển thị thông báo gọi ý*”).

Trong các bản ActivePresenter trước, các tương tác được quản lý trong hộp thoại Chính sửa sự kiện. Kể từ bản 7, hộp thoại đó không còn nữa. Thay vào đó, bạn có thể cài đặt và quản lý các tương tác trong cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện – Hành động**.

Sự kiện

Các sự kiện được sử dụng để gọi các hành động – nói cách khác, khi một sự kiện được phát hiện, một hay nhiều hành động được cung cấp sẽ phản hồi.

Các sự kiện có sẵn cho các đối tượng và slide được giải thích như sau:

Sự kiện	Mô tả
Nhấp chuột	Xảy ra khi người dùng kích một đối tượng. Sự kiện này có trong các đối tượng nhấp chuột, nút, nguồn kéo, đích thả (không bao gồm ô kéo thả), bộ đếm thời gian, hình dạng (bao gồm tất cả các loại thông báo), ảnh và video.
Khi phím được nhấn	Xảy ra khi người dùng nhấn phím hoặc tổ hợp phím. Sự kiện này chỉ có trong đối tượng hộp gõ phím. Tất cả các phím ngoại trừ phím WINDOWS đều được hỗ trợ. Bạn có thể định nghĩa các hành động cho mỗi giá trị hộp gõ phím bằng cách sử dụng các hành động điều kiện . Chú ý là có các bàn phím khác nhau cho các ngôn ngữ khác nhau.
Khi chữ được nhập	Xảy ra khi người dùng nhập một chuỗi văn bản. Sự kiện này chỉ có trong các hộp văn bản. Bạn có thể định nghĩa các hành động cho từng giá trị được nhập vào bằng cách sử dụng các hành động điều kiện .
Khi được đánh dấu	Xảy ra khi người dùng đánh dấu một ô đánh dấu hoặc nút radio. Sự kiện này chỉ có trong các ô đánh dấu hoặc nút radio.
Bắt đầu kéo	Xảy ra khi một nguồn kéo được kéo ra khỏi vị trí của nó. Sự kiện này chỉ có trong các nguồn kéo.
Kết thúc kéo	Xảy ra khi người dùng thả chuột (kết thúc kéo) trong khi kéo một nguồn kéo. Sự kiện này chỉ có trong các nguồn kéo.
Kéo vào	Xảy ra khi một nguồn kéo được kéo vào một ô hoặc đích thả. Sự kiện này chỉ có trong các ô thả hoặc đích thả.
Kéo ra	Xảy ra khi một nguồn kéo ra khỏi ô thả hoặc đích thả. Sự kiện này chỉ có trong các ô thả hoặc đích thả.
Hành động khi nhận	Xảy ra khi bất kỳ nguồn kéo được chấp nhận được thả vào khu vực thả hoặc đích thả. Sự kiện này chỉ có trong các ô thả hoặc đích thả.

Hành động khi từ chối	Xảy ra khi bất kỳ nguồn kéo bị từ chối được thả vào khu vực thả hoặc đích thả. Sự kiện này chỉ có trong các ô thả hoặc đích thả.
Sự kiện bộ đếm thời gian kết thúc	Xảy ra khi một bộ đếm thời gian hoàn thành hay hết thời gian. Sự kiện này chỉ có trong các bộ đếm thời gian.
Thực hiện đúng	Xảy ra khi người dùng đưa ra phản hồi đúng. Sự kiện này có trong tất cả các tương tác đánh giá.
Thực hiện sai	Xảy ra khi người dùng đưa ra phản hồi sai. Sự kiện này có trong tất cả các tương tác đánh giá.
Hoàn thành	Xảy ra khi người dùng trả lời một câu hỏi hoặc điền vào một hộp văn bản. Sự kiện này chỉ có trong chế độ thăm dò ý kiến của câu hỏi hoặc hộp văn bản.
Chưa hoàn thành	Xảy ra khi chưa hoàn thành câu trả lời, ví dụ: <ul style="list-style-type: none"> • Người dùng để trống một trường trong đối tượng hộp văn bản hoặc trong một câu hỏi có chứa một hộp văn bản (điền vào chỗ trống, điền vào các chỗ trống và bài luận). • Người dùng không đánh dấu các ô đánh dấu hoặc chọn nút radio nào trong câu hỏi đúng/sai, nhiều lựa chọn và nhiều đáp án. • Người dùng để trống tất cả các đích thả (không chứa nguồn kéo) trong câu hỏi kéo-thả.
Hết thời gian	Xảy ra khi người dùng không phản hồi trong khoảng thời gian cho phép. Sự kiện này có trong tất cả các tương tác đánh giá.
Di chuột lên trên đối tượng	Xảy ra khi người dùng di chuột qua hình dạng của một đối tượng (vào bên trong đường viền của hình dạng đó). Sự kiện này có trong các đối tượng nhấp chuột, hộp gõ phím, hộp văn bản, nút, các ô đánh dấu, các nút radio, nguồn kéo, đích thả, bộ đếm thời gian, hình dạng (bao gồm tất cả các loại thông báo) và ảnh.
Di chuột ra ngoài đối tượng	Xảy ra khi người dùng di chuột ra khỏi hình dạng của một đối tượng (ra ngoài đường viền của hình dạng đó). Sự kiện này có trong các đối tượng nhấp chuột, hộp gõ phím, hộp văn bản, nút, các ô đánh dấu, các nút radio, nguồn kéo, đích thả, ô kéo thả, bộ đếm thời gian, hình dạng (bao gồm tất cả các loại thông báo) và ảnh.
Khi vượt sang trái/phải/lên trên/xuống dưới	Xảy ra khi người dùng vượt qua một đối tượng sang trái/phải/trên/dưới trên màn hình cảm ứng. Sự kiện này có trong các đối tượng nút, đích thả (không bao gồm các ô kéo thả), bộ đếm thời gian, hình dạng (bao gồm tất cả các loại thông báo) và ảnh.
Khi Tải	Xảy ra khi slide bắt đầu hiển thị. Sự kiện này chỉ có trong slide.
Khi Thoát	Xảy ra ngay trước khi một slide hoàn thành. Sự kiện này chỉ có trong slide.

Hành động

Các hành động luôn luôn được kết hợp với các sự kiện, nghĩa là, chúng xảy ra khi phản hồi tới các sự kiện. Ví dụ, khi bạn nhấp vào một liên kết trong slide, một trình duyệt hoặc cửa sổ sẽ được mở ra.

Tất cả các hành động được liệt kê trong bảng dưới đây:

Hành động	Mô tả
Bài trình chiếu	
Tiếp tục bài trình chiếu	<p>Phụ thuộc vào trạng thái hiện tại của bài trình chiếu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nếu bài trình chiếu đang chạy thì hành động này không thay đổi gì. Nếu bài trình chiếu đang tạm dừng thì hành động này sẽ tiếp tục chạy bài trình chiếu từ thời điểm tạm dừng của nó. <p>Bạn có thể tạm dừng một bài trình chiếu theo hai cách sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nhấp cửa sổ Thuộc tính > Tương tác > Thông tin chung > Tạm dừng bài trình chiếu và đợi người dùng nhập vào cho bất kỳ đối tượng tương tác nào. Khi đối tượng được chạy, bài trình chiếu sẽ tạm dừng. Bạn có thể chọn giữa tạm dừng bài trình chiếu trước khi ẩn đối tượng hoặc tạm dừng nó sau một khoảng thời gian hiển thị đối tượng. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #f0f0f0; margin: 10px 0;"> <input checked="" type="checkbox"/> Tạm dừng bài trình chiếu và đợi người dùng nhập vào <input checked="" type="checkbox"/> Trước khi ẩn đối tượng <p style="text-align: center;">Sau khi hiển thị đối tượng 0:00,000</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Thực hiện hành động Tạm dừng bài trình chiếu (xem dưới đây).
Tạm dừng bài trình chiếu	<p>Tất cả các đối tượng sẽ tạm dừng chạy. Người dùng vẫn có thể tương tác với các đối tượng tương tác.</p> <p>Bài thuyết trình bị tạm dừng vô thời hạn cho đến khi một trong các hành động sau được thực hiện: Tiếp tục bài trình chiếu, Kết thúc bài trình chiếu, Chuyển đến Slide, Chuyển đến Slide thứ, Lùi lại hoặc Lên trước.</p>
Kết thúc bài trình chiếu	Thoát khỏi bài trình chiếu.
Xem lại bài trình chiếu	Vào chế độ xem lại để người dùng có thể xem các câu trả lời đúng và sai, các giá trị đúng, và toàn bộ kết quả của mỗi tương tác và slide.
Chạy lại bài trình chiếu	Đặt lại bài trình chiếu về trạng thái ban đầu và bắt đầu chạy lại từ đầu.
Slide	

Chuyển đến Slide	Đi đến một slide cụ thể. Liên kết được nối tới một slide cụ thể, vì vậy nếu bạn di chuyển slide đó sang một vị trí mới, liên kết sẽ theo nó và nhảy đến vị trí mới. Nếu slide mục tiêu bị xóa, liên kết sẽ tự động bị hủy bỏ.
Chuyển đến Slide thứ	Đi đến một slide tại một chỉ mục cụ thể. Khi bạn thêm, xóa hoặc sắp xếp lại các slide, thứ tự các slide có thể thay đổi. Bất kể điều gì xảy ra, hành động này sẽ nhảy đến slide thứ n theo thứ tự.
Lùi lại	Chuyển đến slide trước bởi số slide được chỉ định. Mục tiêu không phải là một slide cụ thể, thay vào đó, sẽ nhảy đến slide thứ n tính từ slide hiện tại.
Lên trước	Chuyển đến slide tiếp theo bởi số slide được chỉ định. Mục tiêu không phải là một slide cụ thể, thay vào đó, sẽ nhảy đến slide thứ n tính từ slide hiện tại.
Đối tượng	
Hiện thị đối tượng	<p>Hiện thị hình dạng, hình ảnh, âm thanh hoặc đối tượng video ban đầu bị ẩn. Các đối tượng có thể được hiển thị tự động với hình ảnh động và ẩn với hình ảnh động sau một khoảng thời gian. Nếu bạn muốn cho phép người dùng ẩn đối tượng theo cách thủ công, hãy thực hiện hành động Ẩn đối tượng.</p> <p>Các hành động tiếp theo có thể bị chặn cho đến khi hành động này được hoàn thành. Mặt khác, các hành động tiếp theo được thực hiện ngay sau khi đối tượng được hiển thị.</p>
Ẩn đối tượng	Ẩn bất kỳ đối tượng nào được hiển thị bằng hành động Hiện thị đối tượng trước khi nó tự động biến mất. Các đối tượng có thể được ẩn với các hiệu ứng thoát.
Nhấn mạnh đối tượng	Nhấn mạnh một đối tượng bằng cách sử dụng hiệu ứng nhấn mạnh.
Chuyển trạng thái của đối tượng	Thay đổi trạng thái hiển thị của đối tượng đa trạng thái.
Phát âm thanh	<p>Phát tài nguyên âm thanh hoặc âm thanh tích hợp trong bài giảng của bạn. Hành động này nên được sử dụng để phát âm thanh ngắn. Đối với các bản âm thanh dài, bạn nên chèn chúng vào các slide, làm cho chúng bị ẩn ngay từ đầu và thực hiện hành động Hiện thị đối tượng. Sau đó, sử dụng tùy chọn Ẩn sau khi trong hành động Hiện thị đối tượng để tự động dừng âm thanh hoặc thực hiện hành động Ẩn đối tượng để cho phép người dùng dừng âm thanh theo cách thủ công.</p> <p>Trong thực tế, hành động Phát âm thanh tương tự như hành động Hiện thị đối tượng với các đối tượng âm thanh, ngoại trừ nó không yêu cầu một đối tượng âm thanh được chèn vào một slide.</p>
Xóa dữ liệu người dùng nhập vào	Xóa tất cả những gì người dùng nhập vào một đối tượng tương tác được chỉ định, ví dụ:

	<ul style="list-style-type: none"> Xóa văn bản trong tất cả các trường văn bản của hộp văn bản và câu hỏi có chứa các hộp văn bản. Bỏ chọn các hộp đánh dấu và các nút radio của câu hỏi. Đưa các nguồn kéo thả về vị trí ban đầu của chúng.
Gửi	Gửi bất cứ điều gì người dùng nhập vào một đối tượng tương tác cụ thể đến bản trình bày để đánh giá.
Biểu diễn thời gian	
Bắt đầu dòng thời gian	Bắt đầu phát dòng thời gian được chọn.
Tạm dừng dòng thời gian	Tạm dừng phát dòng thời gian được chọn.
Tiếp tục dòng thời gian	Phát tiếp dòng thời gian được chọn.
Phản hồi	
Hiện thị lớp phản hồi	Hiện thị một lớp phản hồi. Bạn có thể chọn ẩn lớp phản hồi sau một khoảng thời gian.
Ẩn lớp phản hồi	Ẩn một lớp phản hồi.
Hiện thị phản hồi	Hiện thị các phản hồi cho tất cả các tương tác được chấm điểm. Bạn có thể xác định đối tượng nào sẽ hiện thị phản hồi cũng như loại phản hồi nào sẽ được hiển thị.
Khác	
Chỉnh sửa biến	Thay đổi giá trị của một biến . Bạn có thể gán giá trị (hoặc một biến khác) vào biến mục tiêu, chuyển đổi giá trị của các biến đúng/sai, và làm các phép toán cơ bản với các biến kiểu số.
Bắt đầu bộ đếm thời gian	Làm cho bộ đếm thời gian bắt đầu đếm. Hành động này sẽ không có tác dụng nếu bộ đếm thời gian đang chạy. Trong trường hợp đó, nó sẽ đợi đến khi bộ đếm thời gian kết thúc để chạy lại lần nữa.
Tạm dừng bộ đếm thời gian	Tạm dừng bộ đếm thời gian nhưng giữ nguyên giá trị hiện tại, không làm gì nếu nó đang tạm dừng.
Dừng bộ đếm thời gian	Dừng bộ đếm thời gian và đặt lại giá trị ban đầu của nó.
Gửi mail	<p>Khởi chạy chương trình ứng dụng email mặc định được cài đặt trên PC người dùng và tải các nội dung được cấu hình trước đó trong thư (bao gồm địa chỉ người nhận và dòng tiêu đề).</p> <p>Lưu ý rằng email <i>không</i> được gửi âm thầm hoặc tự động, thay vào đó người dùng phải nhấn nút gửi. Người dùng cũng có thể sửa đổi nội dung email trước khi gửi.</p>

Mở trang web	Mở địa chỉ URL được chỉ định. Chọn để mở nó trong cửa sổ hiện tại, cửa sổ mới, cửa sổ cha, cửa sổ trên cùng hay đặt tên cho cửa sổ.
Thực thi đoạn mã JavaScript	Thực hiện đoạn mã JavaScript được chỉ định. Đoạn mã đó sẽ được viết trong cửa sổ xuất hiện.
Hành động nâng cao	Thực hiện một hành động nâng cao .

Cài đặt các tương tác



Biểu đồ dưới đây hiển thị các sự kiện cho từng loại tương tác:

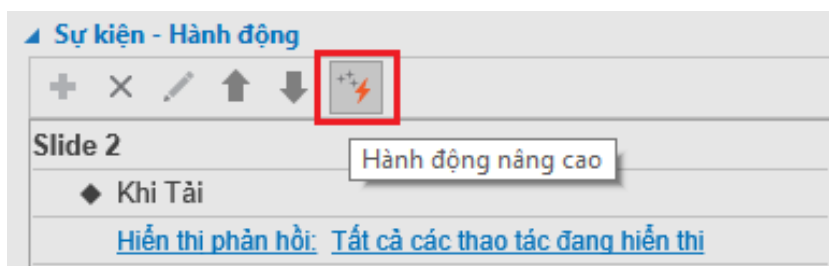
Đối tượng	Sự kiện																	
	Nhấp chuột	Khi phím được nhấn phím	Khi Chữ được nhập	Khi được đánh dấu	Bắt đầu kéo	Kết thúc kéo	Kéo vào	Kéo ra	Hành động khi nhận	Hành động khi từ chối	Sự kiện bộ đếm thời gian kết thúc	Thực hiện đúng	Thực hiện sai	Hoàn thành	Chưa hoàn thành	Hết thời gian	Di chuột lên trên/ra ngoài đối tượng	Khi vuốt
Hình dạng	✓																✓	✓
Ảnh	✓																✓	✓
Video	✓																	
Nhấp chuột	✓											✓	✓				✓	✓
Gõ phím		✓										✓	✓				✓	✓
Hộp văn bản			✓									✓	✓		✓		✓	✓
Nguồn kéo	✓				✓	✓											✓	
Ô kéo-thả							✓	✓	✓	✓		✓	✓				✓	✓
Đích thả	✓						✓	✓	✓	✓							✓	✓
Nút radio	✓																✓	✓

Bộ đếm thời gian	✓										✓					✓	✓
Câu hỏi - Đúng/Sai											✓	✓		✓	✓		
Câu hỏi - nhiều lựa chọn											✓	✓		✓	✓		
Câu hỏi - nhiều đáp án											✓	✓		✓	✓		
Câu hỏi – Bài luận													✓	✓	✓	✓	
Câu hỏi – Điền vào chỗ trống			✓								✓	✓		✓	✓	✓	
Câu hỏi – Điền vào nhiều chỗ trống											✓	✓		✓	✓		
Câu hỏi – Tuần tự											✓	✓			✓		
Câu hỏi – Kéo-Thả											✓	✓		✓	✓		
Câu hỏi – Đánh giá (Thăm dò ý kiến)													✓	✓	✓		

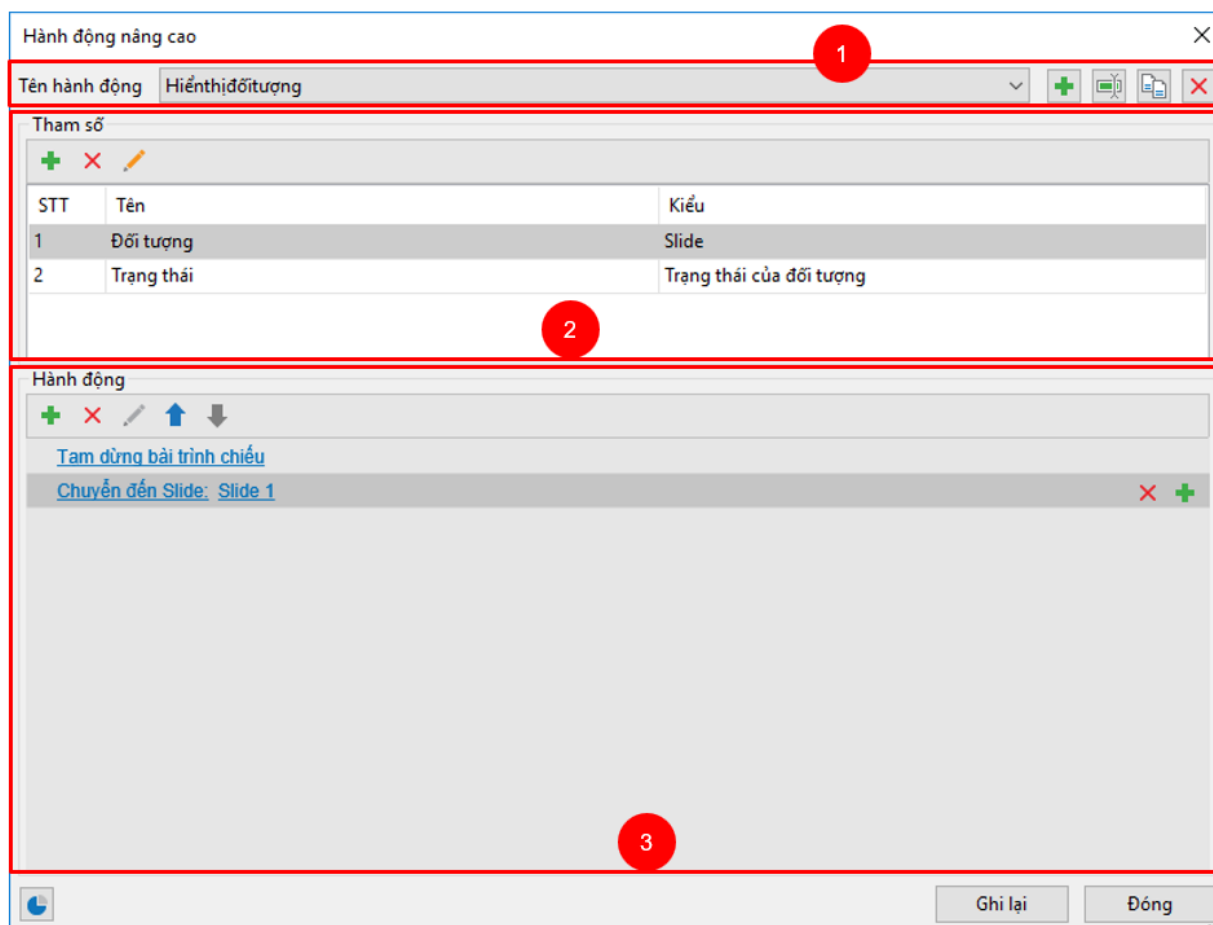
Thêm các hành động nâng cao

Tính năng Hành động nâng cao cho phép bạn định nghĩa các hành động phức tạp và tái sử dụng chúng một cách dễ dàng. Một hành động nâng cao có thể gồm các hành động và tham số thông thường, và được chia thành ba phần: tên hành động nâng cao, tham số và danh sách các hành động. Danh sách các hành động có thể bao gồm cả hai loại hành động sử dụng và không sử dụng các tham số của hành động nâng cao. Bạn có thể sử dụng lại các hành động nâng cao ở nhiều nơi bằng cách thay đổi hoặc điều chỉnh các tham số của nó.

Để tạo và sử dụng các hành động nâng cao, nhấp tab **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện – Hành động > Hành động nâng cao** . Hoặc, nhấp vào **Tương tác > Hành động nâng cao** .




Sau đó, hộp thoại **Hành động nâng cao** xuất hiện, cho phép bạn xem và chỉnh sửa các tham số và hành động.






Chú ý: Bạn có thể nhấp vào nút  để xem các slide đang sử dụng hành động nâng cao đó.

Thực hiện các bước sau để tạo các hành động nâng cao:

Tạo các hành động nâng cao mới

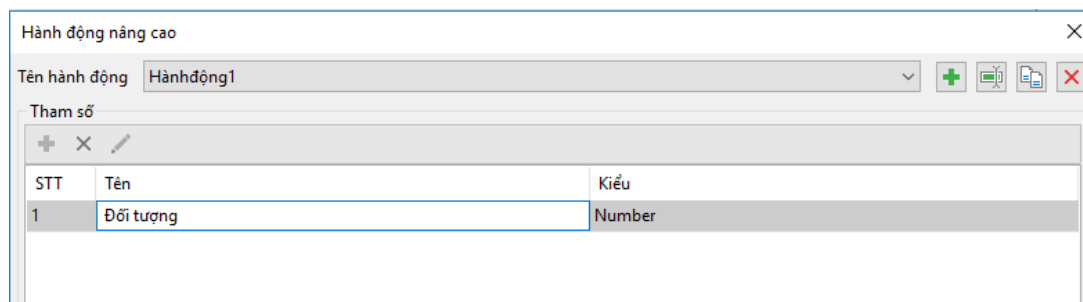
Trong phần **Tên hành động**, nhấp vào nút  để tạo một hành động mới.

Để đặt lại tên cho hành động nâng cao, chọn hành động đó từ danh sách Tên hành động và nhấp vào **Đổi tên** . Bên cạnh đó, để xóa một hành động, chọn hành động cần xóa và nhấp **Xóa bỏ** . Để nhân đôi một hành động nâng cao, chọn hành động đó và nhấp vào **Nhân đôi** .

Tạo tham số

Các tham số mà bạn tạo ở đây sẽ được sử dụng để tham chiếu cho các hành động trong phần kế tiếp.

Để tạo tham số mới, trong phần **Tham số**, nhấp nút **Thêm +**. Sau đó, nhập tên tham số trong hộp **Tên** và chọn kiểu tham số tương ứng trong danh sách **Kiểu**. Ví dụ, nếu bạn đang tạo tham số cho đối tượng, kiểu sẽ là **Đối tượng slide**.

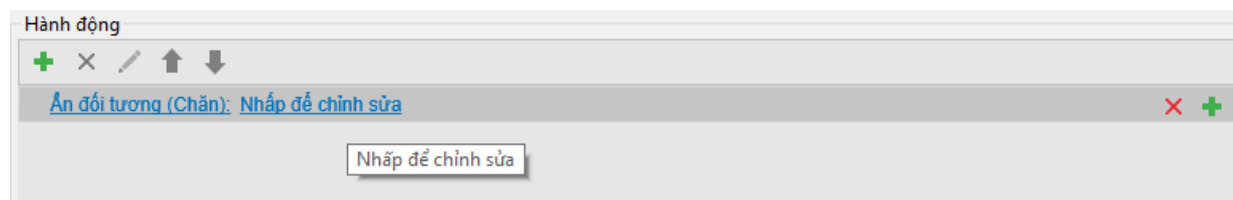


Sau khi thêm tham số, bạn có thể đổi tên cho nó bằng cách nhấp vào nút **Chỉnh sửa** . Bên cạnh đó, để xóa tham số, chọn tham số cần xóa và nhấp vào **Xóa** .

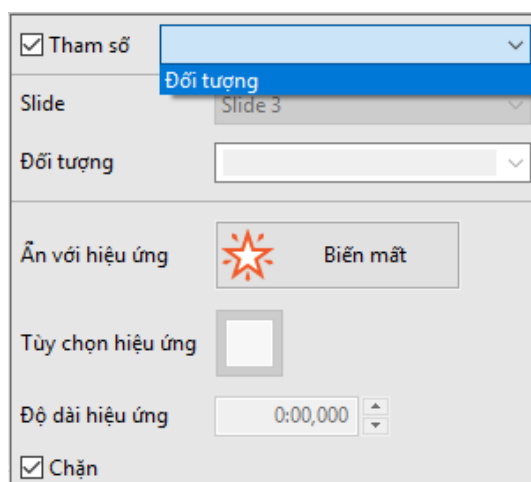
Thêm các hành động

Nhấp vào **Thêm +** để chọn một hành động từ thư viện. Thư viện này giống với thư viện bạn có khi bạn thêm hành động vào các sự kiện.

Sau đó, bạn có thể di chuột qua hành động vừa được thêm và nhấp vào **Nhấp để chỉnh sửa** để chỉnh sửa hành động.

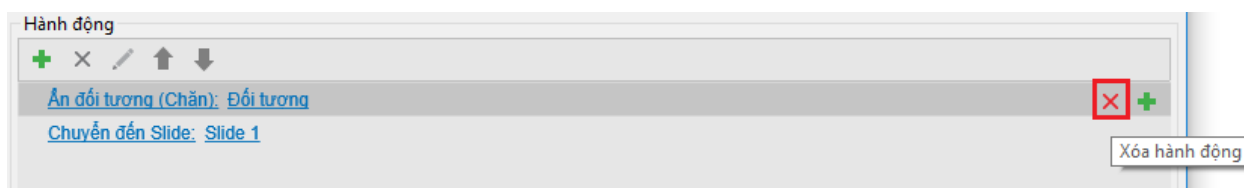


Sau đó, hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



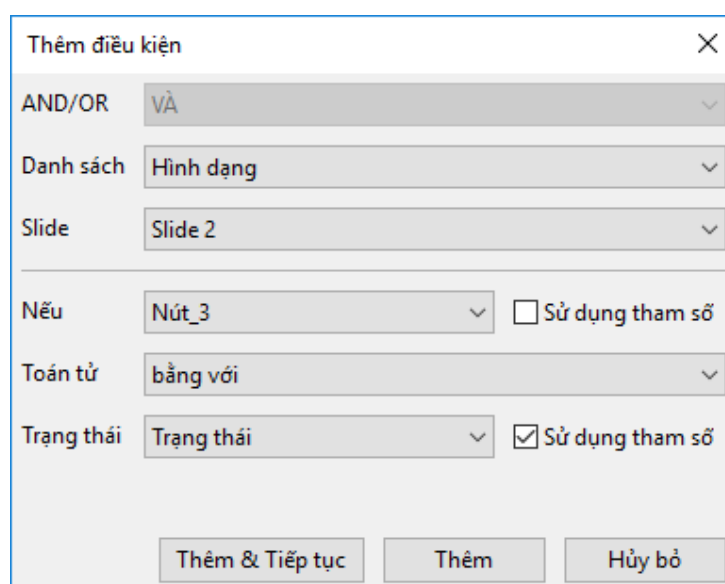
Trước tiên, nhấp vào hộp **Tham số** để cho phép chọn tham số từ danh sách bạn đã tạo trước đó.

Trong trường hợp có nhiều hành động được thêm, chúng sẽ thực hiện lần lượt theo thứ tự trong danh sách. Để thay đổi thứ tự, nhấp **↑** hoặc **↓**. Bên cạnh đó, để xóa một hành động, chọn hành động cần xóa và nhấp **Xóa** **✖**.



Thêm điều kiện cho các hành động

Để thêm điều kiện cho các hành động nâng cao, chọn hành động cần thêm điều kiện và nhấp **Thêm điều kiện** **+**. Hộp thoại **Thêm điều kiện** được mở ra. Hộp thoại này tương tự như khi bạn thêm điều kiện cho các hành động thông thường. Tuy nhiên, nó có thêm chọn lựa là sử dụng tham số. Chọn tùy chọn này và chọn tham số tương ứng.

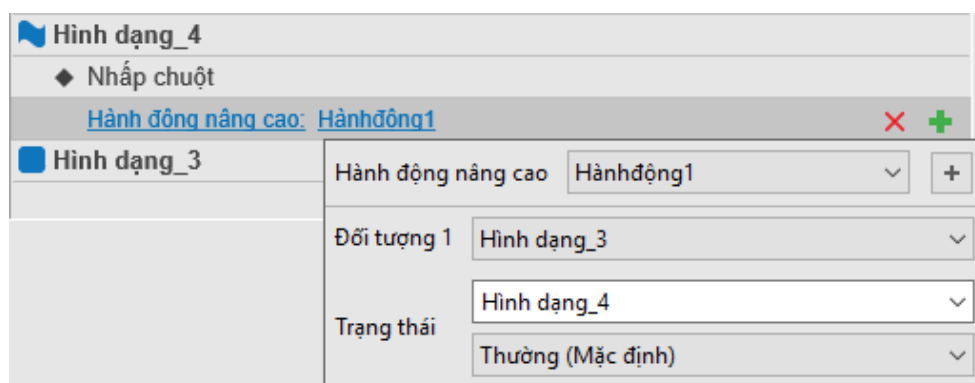


Thêm hành động nâng cao cho các sự kiện

Bạn có thể thêm các hành động nâng cao cho các sự kiện của một đối tượng giống như cách bạn làm với các hành động thông thường.

Để làm điều đó, nhấp vào cửa sổ **Thuộc tính > Tương tác > Sự kiện – Hành động** > chọn sự kiện > **Thêm hành động** **+** > **Hành động nâng cao**.


Sau đó, trên dòng Hành động nâng cao, nhấp vào **Nhấp để chỉnh sửa** và chọn một hành động nâng cao trong danh sách. Trong hộp thoại xuất hiện, thiết lập giá trị cho mỗi tham số.



Sử dụng biến

Biến là một cách tuyệt vời để thu thập, lưu trữ và truy xuất thông tin động trong suốt bài giảng. Biến đóng vai trò quan trọng trong việc tạo tương tác có điều kiện với **các hành động có điều kiện** chỉ xảy ra khi đáp ứng một số điều kiện nhất định.

ActivePresenter sử dụng ba kiểu biến: đúng/sai, văn bản và số. Các biến này được chia thành hai loại: biến hệ thống và biến người dùng tự định nghĩa.

- **Biến hệ thống** được định nghĩa sẵn. Bạn không thể chỉnh sửa và xóa các biến này. Để tìm các biến hệ thống, nhấp vào tab **Trang đầu > Biến**  > tab **Hệ thống**.
- **Biến người dùng tự định nghĩa** là các biến cụ thể của từng bài giảng được tạo bởi người dùng. Bạn hoàn toàn có thể tự tạo, chỉnh sửa và xóa các biến này.

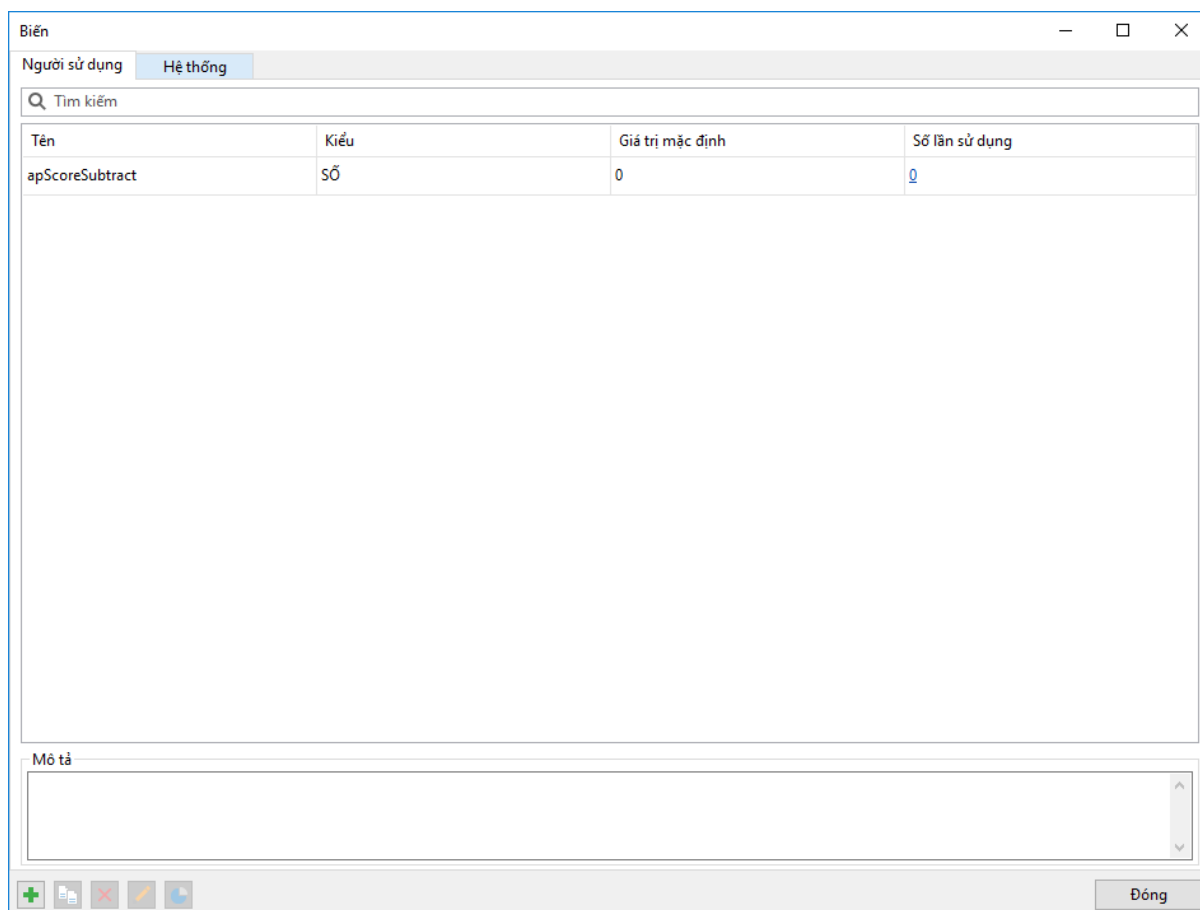
Một biến có thể được chia thành ba loại:

- **Các biến Đúng/Sai** (biến logic) chỉ có hai giá trị: đúng và sai. Bản chất đúng hoặc sai này làm cho các biến này trở thành một cách tối ưu để theo dõi những hành động có tính chất: đúng/sai, bật/tắt, nhấp/không nhấp chuột, truy cập/không truy cập và các hành động tương tự. Các biến đúng/sai cho phép bạn đưa ra quyết định và do đó kiểm soát tiến trình của bạn tốt hơn. Ví dụ: bạn có thể sử dụng các biến đúng/sai để hoàn thành slide, nghĩa là để theo dõi nếu người học truy cập một slide và tương tác với nội dung của nó.
- **Các biến văn bản** (biến dạng chuỗi) giữ các giá trị dựa trên văn bản (chuỗi). Chúng giúp lưu trữ thông tin như tên, mật khẩu... Ví dụ: bạn có thể sử dụng các biến văn bản để ghi nhớ tên người học, sau đó hiển thị nó trong suốt khóa học để cá nhân hóa việc đào tạo của bạn.
- **Các biến số** (biến số nguyên) giữ các giá trị số. Chúng lưu trữ thông tin dạng số như điểm số, số lần thử/lần nhấp chuột, đếm câu hỏi, số/chỉ số slide hiện tại và bất kỳ giá trị số nào khác. Ví dụ: bạn có thể sử dụng các biến số cho một số hàm tính toán đơn giản như cộng và trừ. Hoặc, sử dụng các biến này để tạo bộ đếm hiển thị, đếm lên hoặc xuống để theo dõi số lần nhấp chuột.

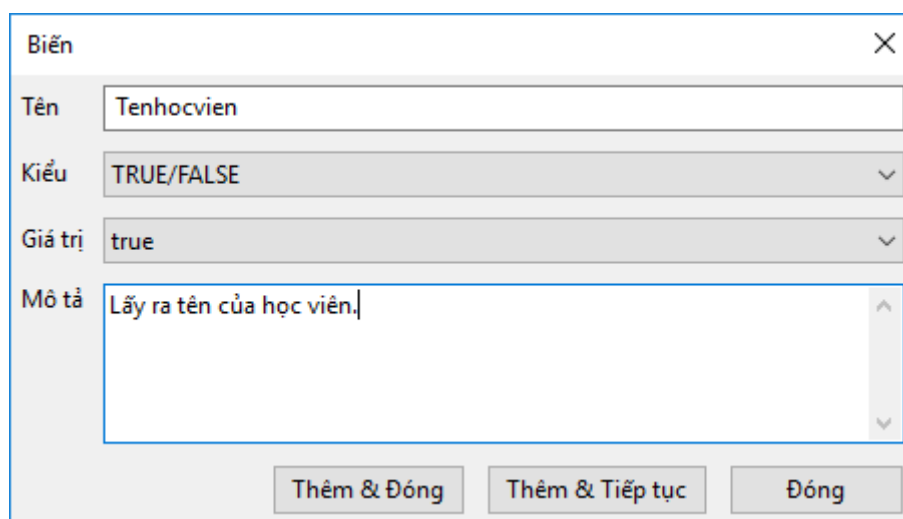
Tạo các biến

Để tạo một biến mới, làm như sau:

1. Nhấp tab **Trang đầu > Biến** để mở hộp thoại **Biến**.



- Trong tab **Người sử dụng**, nhấp vào **Thêm +** ở phía dưới hộp thoại. Hộp thoại **Biến** được mở ra cho phép người dùng nhập tên biến, kiểu, giá trị ban đầu và mô tả (nếu có).



- **Tên:** Gõ tên biến vào hộp này, lưu ý tên của mỗi biến là duy nhất và không được trùng với các biến khác. Tên biến cần phải phản ánh được nội dung, đủ trực quan, và được liên kết với dữ liệu được lưu trữ. Ví dụ, bạn có thể đặt tên cho biến lưu trữ tên của người học là “Tenhocvien”.
- **Kiểu:** Kiểu biến là loại dữ liệu được lưu trữ với biến. Có 3 kiểu biến là biến đúng/sai, biến văn bản, và biến số.

- **Giá trị:** Dữ liệu lưu trữ trong một biến được gọi là một giá trị và nó có thể là một trong nhiều loại được đề cập ở trên. Thông thường, khi bạn tạo thêm một biến mới, bạn phải nhập tên biến ở hộp **Tên** và chọn kiểu biến trong hộp **Kiểu**. Đối với hộp **Giá trị**, bạn có thể không chọn giá trị, trong trường hợp này ActivePresenter sẽ tự động gán các giá trị mặc định cho các biến đúng/ sai, biến văn bản, và biến số lần lượt là true, chuỗi rỗng và 0 tương ứng.
 - **Mô tả:** Bạn có thể bỏ qua hộp này hoặc nhập mô tả cho biến vào trong hộp để mô tả cách sử dụng hoặc mục đích sử dụng của biến.
3. Nhấp **Thêm & Đóng** để lưu biến. Biến mới sẽ xuất hiện trong danh sách biến của tab **Người sử dụng**.
 4. Nhấp **Thêm & Tiếp tục** để lưu biến và tiếp tục thêm biến khác.

Thêm tham chiếu tới các biến

Các biến lưu trữ dữ liệu. Tham chiếu biến lấy và hiển thị dữ liệu được lưu trữ trong các biến. Bạn cũng có thể sử dụng tham chiếu để xác minh xem biến có hoạt động chính xác hay không.

Ví dụ, bạn sử dụng một biến để nhận tên người học, sau đó sử dụng tên đó trong suốt khóa học để cá nhân hóa việc đào tạo của bạn. Trên slide mở đầu, chỉ cần yêu cầu người học nhập tên của họ vào một trường (hộp văn bản) và lưu trữ trong một biến. Sau đó, thêm tham chiếu đến biến đó để hiển thị tên trong các slide trong khóa học của mình.

Tên của bạn: %Tenhocvien%

Bạn có thể thêm một tham chiếu tới bất kỳ chú thích, hình dạng, hoặc đối tượng văn bản cơ bản. Bằng cách:

1. Nhấp vào vùng văn bản của đối tượng để mở trình soạn thảo văn bản bên trong đối tượng.
2. Nhấp vào tab **Trang đầu > Tham chiếu** để mở hộp thoại **Biến** có chứa tất cả các biến trong hệ thống và biến do người dùng tự tạo trong bài giảng của bạn.
3. Chọn một biến. Cả biến hệ thống lẫn biến do người dùng định nghĩa đều có thể thêm tham chiếu.
4. Nhấp **Đồng ý** để hoàn thành. Sau đó, một biến tham chiếu sẽ xuất hiện trong văn bản của bạn dưới dạng một trình giữ chỗ bao gồm tên biến được đặt trong hai dấu %.
 Khi bạn xem trước hoặc xuất bài giảng ra HTML5, ActivePresenter sẽ thay thế tên của biến với các giá trị thực của biến tham chiếu.
5. Tùy chọn, điều chỉnh định dạng của tham chiếu như bình thường.

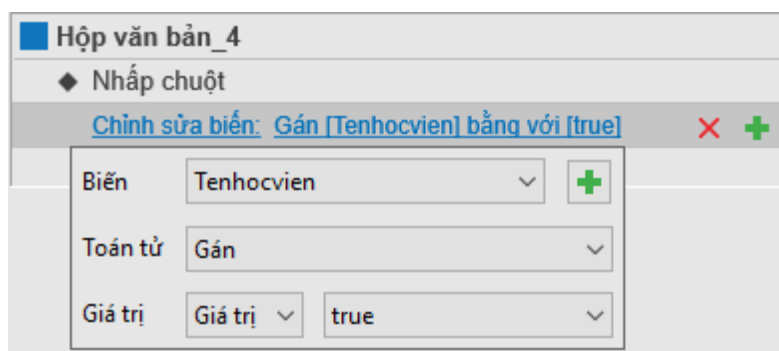
Chú ý: Nếu bạn nhớ chính xác tên của biến, bạn có thể gõ tên và đặt nó ở giữa các ký hiệu % để tham chiếu tới biến đó.

Sử dụng hành động để điều chỉnh biến

Giá trị của biến thay đổi phụ thuộc dữ liệu người dùng nhập vào. Ví dụ, trong ví dụ về biến learnerName ở trên, mỗi lần người dùng nhập tên của mình, giá trị biến sẽ cập nhật theo tên mới.

Ngoài ra, bạn có thể sử dụng hành động **Chỉnh sửa biến** để chỉnh sửa giá trị của biến. Hãy nói rằng bạn muốn đếm số lần người dùng nhấp vào màn hình trước khi họ nhấp vào đúng khu vực. Làm như sau:

1. Thêm hành động **Chỉnh sửa biến** cho sự kiện **Nhấp chuột**.
2. Kích vào **Nhấp để chỉnh sửa** để mở hộp thoại cho phép bạn thay đổi biến.
3. Nhấp vào danh sách **Biến** và chọn một biến. Hoặc nhấp vào nút **Thêm biến** để tạo một biến mới và chọn nó.




4. Chọn một toán tử từ hộp **Toán tử**. Ví dụ, toán tử **Gán** sẽ gán một giá trị tới biến mục tiêu. Trong khi đó, toán tử **Thêm** sẽ thêm một giá trị tới biến mục tiêu.
 - **Các biến True/false:** Gán, Đảo trạng thái.
 - **Các biến văn bản:** Gán.
 - **Các biến số:** Gán, Thêm, Trừ, Nhân, Chia. Điều đó có nghĩa là bạn có thể làm các phép toán cơ bản với các biến số.
5. Chỉ định **Giá trị** để toán tử sẽ được thực hiện. Nó có thể là một giá trị cụ thể (do chính bạn chỉ định) hoặc một giá trị được lưu trữ bởi một biến khác.

Quản lý các biến

Nhân đôi biến

Để nhân đôi biến người dùng tự định nghĩa, trong hộp thoại **Biến** > tab **Người sử dụng**, làm như sau:

1. Chọn biến bạn muốn nhân đôi.
2. Nhấp **Nhân đôi**  in the bottom toolbar to make an exact copy of the variable. ở phía dưới hộp thoại để tạo một bản sao chính xác của biến.
3. Trong danh sách biến người dùng, nhấp đúp vào biến mới để thay đổi các thông số của nó
4. Nhấp nút **Cập nhật** để lưu các thay đổi.
5. Nhấp **Đóng** để hoàn thành.


Xóa biến

Bạn chỉ có thể xóa biến người dùng tự định nghĩa. Khi xóa một biến, bất kỳ tham chiếu nào tới biến này và các hành động liên quan tới biến đó vẫn còn. Vì vậy, bạn cần chỉnh sửa hoặc xóa các tham chiếu và hành động đó một cách thủ công.


Để xóa một biến người dùng, chọn biến đó > **Xóa**  ở phía dưới hộp thoại.

Chỉnh sửa biến

Bạn có thể chỉnh sửa tên, giá trị ban đầu và mô tả của một biến người dùng ở bất kỳ thời điểm nào. Riêng kiểu biến không thể thay đổi được. Nếu bạn đổi tên một biến, tất cả các tham chiếu tới biến đó và các hành động liên quan sẽ tự động được cập nhật.

Để chỉnh sửa một biến người dùng, nhấp đúp vào nó hoặc chọn biến đó > **Chỉnh sửa**  ở phía dưới hộp thoại. Khi bạn hoàn thành, nhấp **Cập nhật** để lưu thay đổi và nhấp **Đóng** để hoàn thành.

Tìm biến

ActivePresenter giúp bạn dễ dàng biết được số lần cũng như nơi biến đang được sử dụng. Bạn có thể bấm đúp vào số liên kết trong cột **Số lần sử dụng** của biến bạn muốn tìm. Mỗi lần nó được tham chiếu bởi văn bản trong slide hoặc tham gia vào một hành động sẽ được tính. Bạn cũng có thể chọn biến mong muốn và nhấp vào **Sử dụng**  trong thanh công cụ dưới cùng.

Danh sách các biến hệ thống

Tất cả các biến hệ thống được hiển thị trong tab **Trang đầu** > **Biến** > tab **Hệ thống** như trong bảng dưới đây. Bên cạnh tên biến, kiểu, và giá trị mặc định, danh sách cũng hiển thị số lần biến được sử dụng.

Dưới đây là danh sách các biến hệ thống trong ActivePresenter. Chú ý là các biến hệ thống có bốn loại tất cả, đó là đúng/sai, văn bản, số và lệnh. Các biến lệnh là các biến hệ thống đặc biệt dùng để điều khiển trình phát.

Tên	Kiểu	Mô tả
<i>apVersion</i>	VĂN BẢN	Trả về phiên bản của phần mềm.
<i>apAuthor</i>	VĂN BẢN	Trả về tên của tác giả bài giảng.
<i>apHomepage</i>	VĂN BẢN	Trả về trang chủ của bài giảng.
<i>apCopyright</i>	VĂN BẢN	Trả về thông tin bản quyền của bài giảng.
<i>apProjectName</i>	VĂN BẢN	Trả về tên của bài giảng.
<i>apMô tả</i>	VĂN BẢN	Trả về mô tả của bài giảng.
<i>apPlayMode</i>	VĂN BẢN	Trả về chế độ hoạt động hiện tại của bản trình chiếu.
<i>apCurrentSlideLabel</i>	VĂN BẢN	Trả về tên của slide hiện tại.
<i>apElapsedTime</i>	VĂN BẢN	Trả về thời gian đã qua theo định dạng hh:mm:ss kể từ khi bản trình chiếu bắt đầu thực hiện.

<i>apElapsedTimeMs</i>	SỐ	Trả về thời gian trôi qua theo mili giây kể từ khi bản trình chiếu bắt đầu phát.
<i>apRemainingTime</i>	VĂN BẢN	Trả về thời gian còn lại theo định dạng hh:mm:ss.
<i>apRemainingTimeMs</i>	SỐ	Trả về thời gian còn lại theo mili giây.
<i>apTotalSlides</i>	SỐ	Trả về tổng số slide của bài giảng.
<i>apTakenSlides</i>	SỐ	Trả về số lượng slide đã thực hiện của bài giảng.
<i>apReviewMode</i>	TRUE/FALSE	Trả lại giá trị đúng khi bài giảng trong chế độ xem lại.
<i>apQuizScore</i>	SỐ	Trả về tổng điểm.
<i>apQuizScorePercentage</i>	SỐ	Trả về tổng điểm theo phần trăm.
<i>apQuizMaxScore</i>	SỐ	Trả về số điểm cao nhất.
<i>apScoreSubtract</i>	SỐ	Trừ điểm khi người học thực hiện sai. Người dùng có thể điều chỉnh giá trị của biến này theo cách thông thường.
<i>apQuizPassed</i>	VĂN BẢN	Trả về kết quả của bài kiểm tra là đỗ hay trượt.
<i>apQuizPassedBool</i>	TRUE/FALSE	Trả về kết quả của bài kiểm tra là đúng (đỗ) hay sai (trượt).
<i>apQuizTotalInteractions</i>	SỐ	Trả về tổng số câu hỏi trong bài giảng.
<i>apQuizTakenInteractions</i>	SỐ	Trả về số lượng câu hỏi đã thực hiện trong bài giảng.
<i>apQuizUnTakenInteractions</i>	SỐ	Trả về số lượng câu hỏi chưa được trả lời trong bài giảng.
<i>apQuizCorrectInteractions</i>	SỐ	Trả về số lượng câu hỏi đúng trong bài giảng.
<i>apQuizIncorrectInteractions</i>	SỐ	Trả về số lượng câu hỏi sai trong bài giảng.
<i>apDetailedResult</i>	VĂN BẢN	Trả về báo cáo chi tiết.
<i>apDetailedResult2</i>	VĂN BẢN	Trả về báo cáo chi tiết với những câu trả lời đúng.
<i>apCurrentTime</i>	VĂN BẢN	Trả về thời gian hiện tại dưới định dạng hh:mm:ss.

<i>apCurrentDay</i>	SỐ	Trả về ngày hiện tại trong tuần. Trong khoảng từ 1 (Chủ Nhật) đến 7 (Thứ Bảy).
<i>apCurrentHour</i>	VĂN BẢN	Trả về giờ hiện tại theo định dạng 24-giờ.
<i>apCurrentMinutes</i>	VĂN BẢN	Trả về phút hiện tại theo định dạng mm.
<i>apCurrentMonth</i>	VĂN BẢN	Trả về tháng hiện tại theo định dạng mm.
<i>apCurrentYear</i>	VĂN BẢN	Trả về năm hiện tại theo định dạng yyyy.
<i>apCurrentLocaleDate</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng phụ thuộc vào khu vực của người sử dụng.
<i>apProjectLocaleDate</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng phụ thuộc vào ngôn ngữ của bài giảng.
<i>apDateMMDDYYYY</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng dd/mm/yyyy.
<i>apDateMMDDYY</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng mm/dd/yy.
<i>apDateDDMMYYYY</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng dd/mm/yyyy.
<i>apDateDDMMYY</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng dd/mm/yy.
<i>apDateYYYYMMDD</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng yyyy/mm/dd.
<i>apDateYYMMDD</i>	VĂN BẢN	Trả về ngày hiện tại theo định dạng yy/mm/dd.
<i>apCurrentSlideIndex</i>	SỐ	Trả về hoặc thiết lập slide hiện tại theo số thứ tự, bắt đầu từ 1. Đi đến một slide bất kỳ bằng cách thiết lập giá trị bằng số thứ tự của trang đó.
<i>apPause</i>	TRUE/FALSE	Thiết lập hoặc kiểm tra bản trình chiếu đã tạm dừng hay chưa. Thiết lập giá trị là "true" để tạm dừng bản trình chiếu.
<i>apResume</i>	TRUE/FALSE	Thiết lập hoặc kiểm tra bản trình chiếu đang chạy hay không. Thiết lập giá trị là "true" để tiếp tục bản trình chiếu.
<i>apProgress</i>	SỐ	Trả về hoặc thiết lập tiến trình hiện tại của bản trình chiếu bằng mili giây. Thiết lập một số để đi tới thời gian cụ thể của bản trình chiếu.

<i>apSpeed</i>	SỐ	Lấy hoặc đặt tốc độ hiển thị. Các giá trị có thể dùng là 50%, 100%, 150%, và 200%.
<i>apMute</i>	TRUE/FALSE	Bật hoặc tắt âm thanh. Thiết lập giá trị là "true" để tắt âm thanh.
<i>apVolume</i>	SỐ	Trả về hoặc thiết lập âm lượng. Giá trị trong khoảng từ 0 (tắt) tới 100 (lớn nhất).
<i>apCCVisible</i>	TRUE/FALSE	Hiện hoặc ẩn phụ đề. Thiết lập giá trị là "true" để bật phụ đề.
<i>apToolbarVisible</i>	TRUE/FALSE	Hiện hoặc ẩn thanh công cụ trên trình phát. Thiết lập giá trị là "true" để hiển thị thanh công cụ.
<i>apTOCVisible</i>	TRUE/FALSE	Hiện hoặc ẩn mục lục. Thiết lập giá trị là "true" để hiển thị mục lục.
<i>apCmdNextSlide</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để đi tới slide tiếp theo.
<i>apCmdPreviousSlide</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để trở về slide trước đó.
<i>apCmdFirstSlide</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để trở về slide đầu tiên.
<i>apCmdLastSlide</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để đi tới slide cuối cùng.
<i>apCmdHistoryBack</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để đi tới slide đã truy cập trước đó trong lịch sử điều hướng.
<i>apCmdHistoryForward</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để đi tới slide kế tiếp trong lịch sử điều hướng.
<i>apCmdEnd</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để kết thúc bản trình chiếu.
<i>apCmdRestart</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để bắt đầu lại bản trình chiếu.
<i>apCmdShowAbout</i>	LỆNH	Thiết lập giá trị là "true" để hiển thị hộp thoại thông tin.

Tùy chỉnh JavaScript trong đầu ra HTML5

ActivePresenter cho phép truy xuất các yếu tố của bài trình chiếu trong đầu ra HTML5 bằng cách hiển thị JavaScript API. Bạn có thể viết tập lệnh tùy chỉnh trong các lĩnh vực sau:

- Tab **Sự kiện** của một bài giảng (nút **ActivePresenter** > **Bài giảng** > **Thuộc tính** > **Sự kiện**).
- Hành động Thực thi đoạn mã JavaScript trong phần **Sự kiện – Hành động** của cửa sổ **Thuộc tính**.

Bạn có thể truy cập vào bài trình chiếu trong hai lĩnh vực trên bằng cách sử dụng đối tượng *prez*. Đối tượng *prez* có các phương thức sau:

Phương thức	Mô tả
<i>object(name)</i>	Lấy đối tượng trong slide hiện tại từ tên. Nếu không tìm thấy thì sẽ tìm kiếm đối tượng hiển thị trên nhiều slide trong lớp dưới cùng, sau đó là lớp trên cùng.
<i>slideCount()</i>	Trả về số slide trong bài trình chiếu.
<i>showSlideAt(index, time)</i>	Trả về <i>sai</i> nếu chỉ mục nằm ngoài khoảng cho phép. <ul style="list-style-type: none"> • <i>index</i>: Chỉ mục slide index, bắt đầu từ 1. • <i>time</i>: Nhảy tới dấu thời gian được chỉ định (trong mili giây) trong slide. Thời gian có thể được bỏ qua. Khi đó, <i>thời gian</i> bằng 0.
<i>currentSlideIndex()</i>	Trả về chỉ mục hiện tại của slide, bắt đầu từ 1.
<i>nextSlide()</i>	Chuyển tới slide kế tiếp. Kết thúc bài trình chiếu và trả về <i>sai</i> nếu slide hiện tại là slide cuối cùng.
<i>previousSlide()</i>	Chuyển tới slide ngay trước đó. Trả về <i>false</i> nếu slide hiện tại là slide đầu tiên.
<i>firstSlide()</i>	Chuyển tới slide đầu tiên. Nếu slide hiện tại là slide đầu tiên, nó sẽ được chạy lại từ đầu.
<i>lastSlide()</i>	Chuyển tới slide cuối cùng. Nếu slide hiện tại là slide cuối cùng, nó sẽ được chạy lại từ đầu.
<i>historyBack()</i>	Chuyển tới slide trước đó trong lịch sử điều hướng slide.
<i>historyForward()</i>	Chuyển tới slide sau đó trong lịch sử điều hướng slide.
<i>time()</i>	Trả về dấu thời gian hiện tại của bài trình chiếu tính bằng mili giây.
<i>time(time)</i>	Nhảy tới dấu thời gian được chỉ định (tính bằng mili giây) của bài trình chiếu.
<i>slideTime()</i>	Trả về dấu thời gian hiện tại của slide trong mili giây.

<i>slideTime(time)</i>	Chuyển tới dấu thời gian được chỉ định (tính bằng mili giây) của slide hiện tại.
<i>duration()</i>	Trả về tổng thời gian (tính bằng mili giây) của bài trình chiếu.
<i>restart(slideIndex, time)</i>	Khởi động lại bài trình chiếu từ chỉ mục slide (bắt đầu từ 1), tại vị trí thời gian được chỉ định (tính bằng mili giây). Tất cả các kết quả trước đó bị xóa.
<i>end()</i>	Kết thúc bài trình chiếu.
<i>startTimeline(name, callback)</i>	Bắt đầu dòng thời gian tương tác với tên được chỉ định và thực hiện lại (nếu được chỉ định) khi dòng thời gian hoàn thành. Không sử dụng phương pháp này cho dòng thời gian chính.
<i>pauseTimeline(name, paused)</i>	Tạm dừng hoặc tiếp tục dòng thời gian tương tác với tên được chỉ định. Không sử dụng phương pháp này cho dòng thời gian chính.
<i>paused()</i>	Trả về <i>true</i> nếu dòng thời gian chính bị tạm dừng, trái lại, trả về <i>false</i> .
<i>pause(paused)</i>	Tạm dừng hoặc tiếp tục dòng thời gian chính của bài trình chiếu.
<i>speed()</i>	Trả về tốc độ phát bài trình chiếu hiện tại (giá trị của tốc độ bình thường là 1)
<i>speed(speed)</i>	Thiết lập tốc độ phát bài trình chiếu. Các giá trị có thể là 0.5, 1, 1.5, 2.
<i>volume()</i>	Trả về mức âm lượng hiện tại.
<i>volume(volume)</i>	Điều chỉnh mức âm lượng của trình phát (giá trị âm lượng từ 0 tới 1).
<i>muted()</i>	Trả về <i>true</i> nếu tiếng của bài trình chiếu bị tắt, trái lại, trả về <i>false</i> .
<i>mute(muted)</i>	Tắt hoặc không tắt bài trình chiếu.
<i>closedCaptionVisible()</i>	Trả về <i>true</i> nếu phụ đề được hiện, trái lại, trả về <i>false</i> .
<i>showClosedCaption(show)</i>	Hiện thị phụ đề. Nếu <i>show</i> bằng <i>true</i> , phụ đề sẽ được hiển thị, trái lại, phụ đề bị ẩn.
<i>tocVisible()</i>	Trả về <i>true</i> nếu mục lục được hiện, trái lại, trả về <i>false</i> .
<i>showToc(isShow)</i>	Hiện thị mục lục nếu <i>isShow</i> bằng <i>true</i> , trái lại ẩn mục lục.
<i>toolbarVisible()</i>	Trả về <i>true</i> nếu thanh trình phát được hiện, trái lại, trả về <i>false</i> .

<i>showToolbar(show)</i>	Hiển thị thanh trình phát. Nếu <i>show</i> bằng <i>true</i> , thanh trình phát được hiển thị, trái lại ẩn thanh trình phát.
<i>showAbout()</i>	Hiển thị thông tin hộp thoại.
<i>submit()</i>	Gửi tất cả các tương tác của slide hiện tại.
<i>clear()</i>	Xóa tất cả dữ liệu người dùng nhập vào trong slide hiện tại.
<i>interactionCount()</i>	Trả về số lượng tương tác.
<i>takenInteractionCount()</i>	Trả về số lượng tương tác đã thực hiện.
<i>takenSlideCount()</i>	Trả về số lượng slide đã thực hiện trong bài giảng.
<i>score()</i>	Trả về tổng số điểm.
<i>percentageScore()</i>	Trả về số điểm tính bằng phần trăm (0-100).
<i>maxScore()</i>	Trả về số điểm cao nhất có thể của bài trình chiếu.
<i>result()</i>	Trả về kết quả của câu hỏi dưới dạng <i>đỗ</i> hay <i>trượt</i> (<i>true</i> bằng <i>đúng</i> , và <i>false</i> bằng <i>trượt</i>).
<i>reportData()</i>	Trả về đối tượng báo cáo (xem phần Báo cáo theo định dạng JSON cho các thuộc tính của nó).
<i>elapsedTime()</i>	Trả về thời gian ước lượng trong mili giây kể từ lúc bài trình chiếu bắt đầu chạy.
<i>remainingTime()</i>	Nếu chế độ Hướng dẫn, Luyện tập, hoặc Kiểm tra và Tổng thời gian tối đa được xác định, sẽ trả về thời gian còn lại tính bằng mili giây cho đến khi hết thời gian tối đa. Mặt khác, trả về thời lượng() – thời gian ().
<i>variable(name)</i>	Get variable value. Lấy giá trị của biến. <ul style="list-style-type: none"> <i>name</i>: Tên chuỗi của biến được xác định (“apVersion”, “apAuthor”,...). Ví dụ, để có được phiên bản của bản trình chiếu, bạn có thể sử dụng biến script (“apVersion”).
<i>variable(name, value)</i>	Thiết lập giá trị của biến. <ul style="list-style-type: none"> <i>name</i>: Tên chuỗi của biến được xác định . <i>value</i>: Giá trị của biến, có thể là dạng chuỗi hoặc số.
<i>version()</i>	Trả về phiên bản của ứng dụng.
<i>author()</i>	Trả về tên của tác giả bài giảng.
<i>homePage()</i>	Trả về trang chủ của bài giảng.
<i>copyright()</i>	Trả về thông tin bản quyền của bài giảng.

<i>name()</i>	Trả về tên bài giảng.
<i>Mô tả()</i>	Trả về mô tả bài giảng.
<i>playMode()</i>	Trả về chế độ hiển thị hiện tại của bài trình chiếu ('Minh họa', 'Hướng dẫn', 'Luyện tập' hoặc 'Kiểm tra').

Đối tượng Object có các phương thức sau. Lưu ý rằng đối với hộp văn bản, cả html và phương thức văn bản đều lấy/nhận giá trị hộp văn bản dưới dạng văn bản thuần túy.

Phương thức	Mô tả
<i>name()</i>	Trả về tên của đối tượng.
<i>visible()</i>	Trả về trạng thái hiển thị hiện tại của đối tượng. Chú ý là đối tượng con thực sự có thể nhìn thấy nếu nó là <i>visible()</i> và tất cả đối tượng cha là <i>visible()</i> .
<i>show()</i>	Hiển thị đối tượng.
<i>show(effectType, duration, options)</i>	<p>Hiển thị đối tượng với hiệu ứng.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>effectType</i>: Sử dụng các giá trị dưới đây (Bạn cần thêm tiền tố AP.EffectType. cho việc xử lý các giá trị). <ul style="list-style-type: none"> ○ FADE_IN ○ FLY_IN ○ PEEK_IN ○ FLOAT_IN ○ WIPE_IN ○ ZOOM_IN ○ GROW_TURN_IN ○ SHAPE_IN ○ SWIVEL_IN ○ BOUNCE_IN ○ EXPAND_IN ○ SPINNER_IN ○ STRETCH_IN ○ COMPRESS_IN • <i>duration</i>: trong mili giây. • <i>options</i>: AP.EffectDirection or { <ul style="list-style-type: none"> <i>direction</i>: AP.EffectDirection, <i>callback</i>: Tùy chọn chạy lại được gọi khi hiệu ứng hoàn thành, chạy lại bị ràng buộc với đối tượng ('this' là đối tượng).

	<p>}</p> <p>AP.EffectDirection: Sử dụng bất kỳ giá trị nào dưới đây (Bạn cần thêm tiền tố AP.EffectDirection. cho việc xử lý các giá trị).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ BOTTOM ○ LEFT ○ RIGHT ○ TOP ○ BOTTOM_LEFT ○ BOTTOM_RIGHT ○ TOP_LEFT ○ TOP_RIGHT ○ IN ○ OUT ○ CLOCKWISE ○ COUNTER_CLOCKWISE
<p><i>hide()</i></p>	<p>Ẩn đối tượng.</p>
<p><i>hide(effectType, duration, options)</i></p>	<p>Ẩn đối tượng với hiệu ứng.</p> <ul style="list-style-type: none"> • effectType: Sử dụng các giá trị dưới đây (Bạn cần thêm tiền tố AP.EffectType. cho việc xử lý các giá trị). <ul style="list-style-type: none"> ○ FADE_OUT ○ FLY_OUT ○ PEEK_OUT ○ FLOAT_OUT ○ WIPE_OUT ○ ZOOM_OUT ○ GROW_TURN_OUT ○ SHAPE_OUT ○ SWIVEL_OUT ○ BOUNCE_OUT ○ CONTRACT_OUT ○ SPINNER_OUT ○ STRETCH_OUT ○ COLLAPSE_OUT • duration: trong mili giây. • options: AP.EffectDirection hoặc {

	<p><i>direction</i>: AP.EffectDirection,</p> <p><i>callback</i>: Tùy chọn chạy lại được gọi khi hiệu ứng hoàn thành, chạy lại bị ràng buộc với đối tượng ('this' là đối tượng).</p> <p>}</p> <p>Xem các giá trị của AP.EffectDirection trong mô tả của chức năng <i>show</i>.</p>
<i>animate(effectType, duration, options)</i>	<p>Làm sinh động đối tượng.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>effectType</i>: Sử dụng các giá trị dưới đây (Bạn cần thêm tiền tố AP.EffectType. cho việc xử lý các giá trị). <ul style="list-style-type: none"> PULSE TEETER SPIN <i>duration</i>: trong mili giây. <i>options</i>: AP.EffectDirection or { <p><i>direction</i>: AP.EffectDirection,</p> <p><i>callback</i>: Tùy chọn chạy lại được gọi khi hiệu ứng hoàn thành, chạy lại bị ràng buộc với đối tượng ('this' là đối tượng).</p> <p>}</p> <p>Xem các giá trị của AP.EffectDirection trong mô tả của chức năng <i>show</i>.</p>
<i>html()</i>	<p>Trả lại văn bản html (tất cả các biến được thay thế bởi giá trị thực của chúng trước khi trả về).</p>
<i>html(htmlText)</i>	<p>Gán văn bản html, trả về cho đối tượng.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>htmlText</i>: Chuỗi HTML .
<i>text()</i>	<p>Trả về văn bản thuần túy (tất cả các biến được thay thế bằng giá trị thực của chúng trước khi trả về).</p>
<i>text(plainText)</i>	<p>Gán văn bản thuần túy, trả về cho đối tượng.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>plainText</i>: Chuỗi văn bản thuần túy.
<i>cursor(strCursor)</i>	<p>Thiết lập con trỏ chuột cho đối tượng, <i>strCursor</i> là con trỏ CSS ("busy", "crosshair", "help",...).</p>
<i>left()</i>	<p>Trả về vị trí trái của đối tượng trong pixel.</p>
<i>left(value)</i>	<p>Thiết lập vị trí trái cho đối tượng. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').</p>
<i>top()</i>	<p>Trả về vị trí trên cùng của đối tượng trong pixel.</p>

<i>top(value)</i>	Thiết lập vị trí trên cùng cho đối tượng, giá trị như bên trái. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>right()</i>	Trả về vị trí phải của đối tượng trong pixel.
<i>right(value)</i>	Thiết lập vị trí phải cho đối tượng, giá trị như bên trái. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>bottom()</i>	Trả về vị trí dưới cùng của đối tượng trong pixel.
<i>bottom(value)</i>	Thiết lập vị trí dưới cùng cho đối tượng, giá trị như bên trái. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>width()</i>	Trả về chiều rộng của đối tượng trong pixel.
<i>width(w)</i>	Thiết lập chiều rộng cho đối tượng, giá trị như bên trái. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>height()</i>	Trả về chiều cao của đối tượng trong pixel.
<i>height(h)</i>	Thiết lập chiều cao cho đối tượng, giá trị như bên trái. Giá trị có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>size()</i>	Trả về kích thước của đối tượng trong pixel { <i>width</i> , <i>height</i> }.
<i>size(w, h)</i>	Thiết lập kích thước cho đối tượng. w,h có thể là số pixel (ví dụ 100), hoặc chuỗi (ví dụ '20%').
<i>state()</i>	Trả về tên của trạng thái hiện tại.
<i>state(stateName)</i>	Thay đổi trạng thái đối tượng tới trạng thái tên stateName.
<i>fillSolid(color)</i>	Thay đổi màu nền của đối tượng. <ul style="list-style-type: none"> <i>color</i>: màu CSS (e.g. 'red', '#FF0000', 'rgb(255, 0, 0)', 'rgba(255, 0, 0, 0.5)').
<i>rotate()</i>	Trả về góc quay hiện tại được tính bằng độ.
<i>rotate(degree)</i>	Xác định góc quay của đối tượng (tính bằng độ).
<i>rotateBy(deltaDegree)</i>	Xoay đối tượng một góc tính bằng độ. Ví dụ, nếu hiện tại, đối tượng đang được xoay một góc 30 độ, <i>rotateBy(40)</i> sẽ làm cho đối tượng xoay một góc 70 độ. <ul style="list-style-type: none"> <i>deltaDegree</i>: Số tính bằng độ.
<i>translate()</i>	Trả về giá trị biến đổi hiện tại { <i>translateX</i> , <i>translateY</i> }.

<i>translate(translateX, translateY)</i>	Sử dụng để di chuyển đối tượng từ vị trí gốc sang vị trí mới <i>translateX, translateY</i> theo trục X, Y tương ứng. <ul style="list-style-type: none"> <i>translateX, translateY</i> là các số được tính bằng pixel. Chú ý là vị trí đối tượng được trả về bởi <i>left(), top(), right(), bottom()</i> không đổi.
<i>translateBy(deltaX, deltaY)</i>	Sử dụng để di chuyển đối tượng từ vị trí gốc sang vị trí mới một khoảng <i>deltaX, deltaY</i> theo trục X, Y tương ứng. <ul style="list-style-type: none"> <i>deltaX, deltaY</i> là các số được tính bằng pixel. Chú ý là vị trí đối tượng được trả về bởi <i>left(), top(), right(), bottom()</i> không đổi.
<i>scale()</i>	Trả về tỷ lệ hiện tại tại <i>{scaleX, scaleY}</i> .
<i>scale(scaleX, scaleY)</i>	Tỷ lệ đối tượng. Nếu không gán giá trị cho <i>scaleY</i> thì <i>scaleY</i> sẽ bằng <i>scaleX</i> . <ul style="list-style-type: none"> <i>scaleX, scaleY</i>: Giá trị tỷ lệ theo trục x, y.
<i>scaleBy(multiplierX, multiplierY)</i>	Tỷ lệ đối tượng theo cấp số nhân. Nếu không gán giá trị cho <i>multiplierY</i> thì <i>multiplierY</i> sẽ bằng <i>multiplierX</i> . Ví dụ, nếu tỷ lệ hiện tại là 2, <i>scaleBy(3)</i> đồng nghĩa tỷ lệ sẽ là $2 \times 3 = 6$.
<i>transform()</i>	Trả về biến đổi hiện tại <i>{translateX, translateY, scaleX, scaleY, rotate}</i> .
<i>transform(translateX, translateY, rotate, scaleX, scaleY)</i>	Biến đổi đối tượng bằng các giá trị ma trận. <ul style="list-style-type: none"> <i>translateX, translateY</i> là các số trong pixel. Chú ý là vị trí đối tượng được trả về bởi <i>left(), top(), right(), bottom()</i> không đổi. <i>rotate</i>: đơn vị tính bằng độ. <i>scaleX, scaleY</i>: Giá trị tỷ lệ theo các trục x, y.
<i>disabled()</i>	Trả về <i>true</i> nếu đối tượng bị ẩn, trái lại <i>false</i> .
<i>disable(disabled)</i>	Ẩn hoặc hiện đối tượng. Đối tượng bị ẩn không thể nhận sự kiện. Các nút, nút radio và các ô đánh dấu bị ẩn sẽ hiển thị trạng thái ẩn. <ul style="list-style-type: none"> <i>disabled</i>: Nếu bằng <i>true</i>, đối tượng sẽ bị ẩn. Trái lại, hiện đối tượng.
<i>submit()</i>	Gửi đối tượng tương tác.
<i>clear()</i>	Xóa dữ liệu người dùng nhập vào.
<i>score()</i>	Trả về điểm của đối tượng.
<i>attempts()</i>	Trả về số lần thực hiện hiện tại.

<code>maxAttempts()</code>	Trả về số lần thực hiện lớn nhất cho phép.
----------------------------	--

Đối tượng Player (AtomiAP) là một đối tượng chung có các phương thức sau:

Phương thức	Mô tả
<code>open(prezUrl, containerId, options)</code>	<p>Trả về đối tượng trình chiếu mới hoặc <i>null</i> nếu trình duyệt không được hỗ trợ.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>prezUrl</i>: URL của bài giảng. <i>containerId</i>: ID của nơi lưu trữ bài giảng. <i>options</i>: Có thể được bỏ qua. Các tùy chọn là các chế độ hiển thị: 'Minh họa', 'Hướng dẫn', 'Luyện tập' hoặc 'Kiểm tra'.
<code>close(prez)</code>	<p>Đóng đối tượng của bài giảng</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>prez</i>: Bài giảng đóng.
<code>find(containerId)</code>	<p>Tìm đối tượng của bài giảng từ id của nơi chứa bài giảng đó.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>containerId</i>: ID của nơi lưu trữ bài giảng.

Ví dụ:

Nếu bạn muốn gán văn bản cho một đối tượng có tên là "object1", bạn có thể thêm hành động "Thực thi đoạn mã JavaScript" với đoạn mã dưới đây:

```
var obj = prez.object("object1");
if (obj) {
    obj.text("the text you want to set");
}
```

Chú ý: Khi bạn cần truy cập đối tượng Player trong một bài giảng, bạn nên sử dụng đối tượng AP (có cùng phạm vi với prez) thay vì AtomiAP.

Chuyển đổi APIs giữa bản 6 và bản 7:

Đối tượng	Bản 6	Bản 7
Prez	<i>Prez</i> : đối tượng trình chiếu.	<i>prez</i> : đối tượng trình chiếu.
	<code>ShowSlide(index)</code>	<code>showSlideAt(index)</code>
	<code>ShowNextSlide()</code>	<code>nextSlide()</code>
	<code>ShowPreviousSlide()</code>	<code>previousSlide()</code>
	<code>ShowPreviousVisitedSlide()</code>	<code>historyBack()</code>
	<code>ShowNextVisitedSlide()</code>	<code>historyForward()</code>
	<code>GetSlide()</code>	<code>currentSlide()</code>

	<i>GetObject(objectName)</i>	<i>object(objectName)</i>
Slide	<i>GetObject(objectName)</i>	Truy cập từ đối tượng <i>prez</i> thay thế.
Object	<i>SetText(htmlText)</i>	<i>html(htmlText)</i>
	<i>GetText(plaintext)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>plaintext</i> bằng true: <i>text()</i> • <i>plaintext</i> bằng false: <i>html()</i>
	<i>Show(show)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>show</i> bằng true: <i>show()</i> • <i>show</i> bằng false: <i>hide()</i>
	<i>IsShown()</i>	<i>visible()</i>
	<i>GetPosition()</i>	Sử dụng hai chức năng để thay thế: <ul style="list-style-type: none"> • <i>top()</i> • <i>left()</i>
	<i>SetPosition(x, y)</i>	Sử dụng hai chức năng để thay thế: <ul style="list-style-type: none"> • <i>top(x)</i> • <i>left(y)</i>


Xuất bài giảng

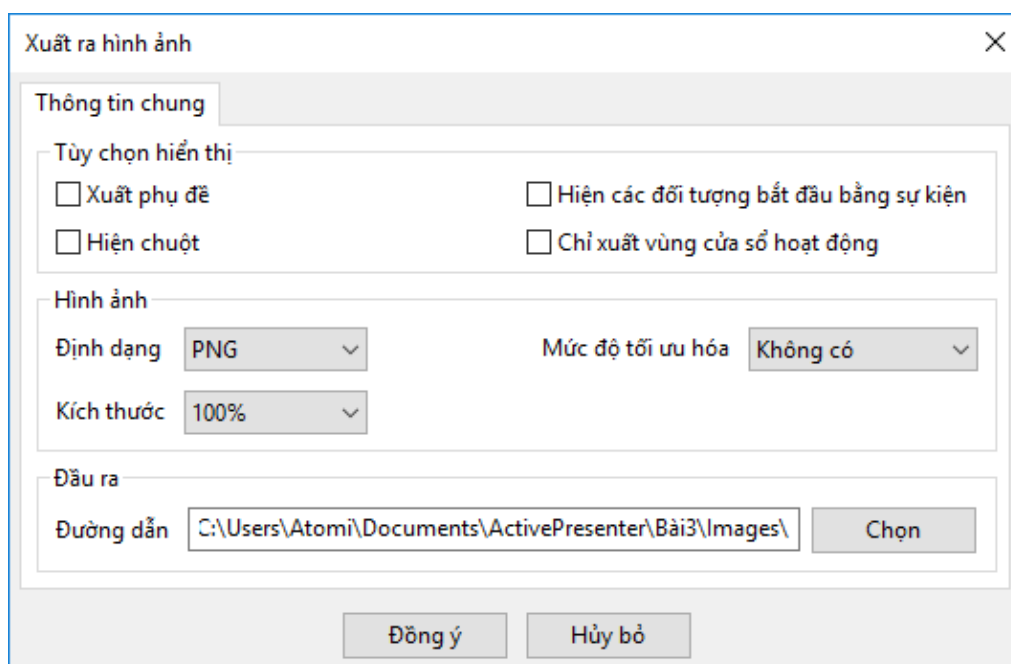
ActivePresenter cho phép bạn xuất bài giảng thành nhiều định dạng khác nhau, như mô tả dưới đây:

Định dạng	Mô tả
Hình ảnh	Xuất các slide dưới dạng hình ảnh có thể được sử dụng cho các mục đích liên quan đến các khóa thuyết trình/đào tạo. Mỗi slide sẽ được xuất thành một ảnh.
Video	Xuất bài giảng thành video. Bạn có thể sử dụng định dạng video khi muốn người học chỉ xem mà không cần tương tác với bài giảng.
Tài liệu HTML	Xuất các slide dưới dạng hình ảnh và nhúng chúng trong các trang HTML để có thể xem trong trình duyệt.
Tài liệu PDF	Xuất các slide dưới dạng hình ảnh và nhúng chúng trong định dạng PDF.
Microsoft Word	Xuất các slide thành các hình dạng, văn bản và ảnh, rồi thêm chúng vào trong một tệp *.doc/docx. Sau đó, tệp này có thể được chỉnh sửa thêm trong Microsoft Word (hoặc LibreOffice Writer).
Microsoft Excel	Xuất các slide thành các hình dạng, văn bản và ảnh, rồi thêm chúng vào trong một tệp *.xls/xlsx. Sau đó, tệp này có thể được chỉnh sửa thêm trong Microsoft Excel (hoặc LibreOffice Calc).
Microsoft PowerPoint	Chuyển đổi các slide thành các slide PowerPoint. Sau đó, tệp này có thể được chỉnh sửa thêm trong Microsoft PowerPoint (hoặc LibreOffice Impress).
HTML5	Xuất bài trình chiếu thành một tập hợp các tệp (HTML, CSS, JavaScript...) sử dụng chuẩn HTML5 để nó có thể chạy trên các trình duyệt hiện đại (Internet Explorer 9 trở lên, Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari), và các thiết bị và nền tảng khác nhau (Windows, macOS, Linux, iOS, Android).

Xuất ra hình ảnh

Khi bạn chọn xuất bài giảng thành các ảnh, mỗi slide trong bài giảng sẽ được xuất dưới dạng hình ảnh, rất phù hợp để tạo tài liệu quảng cáo, tờ rơi, và áp phích cho đào tạo.

Để xuất bài giảng thành hình ảnh, nhấp vào tab **Xuất > Hình ảnh** . Sau đó, ActivePresenter sẽ hiển thị hộp thoại dưới đây:




Tùy chọn	Mô tả
Các tùy chọn hiển thị	
Xuất phụ đề	Xuất các hình ảnh cùng với phụ đề (nếu có).
Hiện chuột	Xuất các hình ảnh cùng với đường di con trỏ (nếu có).
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Xuất các hình ảnh cùng với các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Chỉ xuất vùng cửa sổ hoạt động	Các hình ảnh được xuất chỉ bao gồm cửa sổ hoạt động và các đối tượng slide được chọn để xuất.
Hình ảnh	
Kích thước	Kích thước hình ảnh liên quan tới kích thước slide .
Định dạng	<p>Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG.</p> <p>Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ,...).</p>
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.

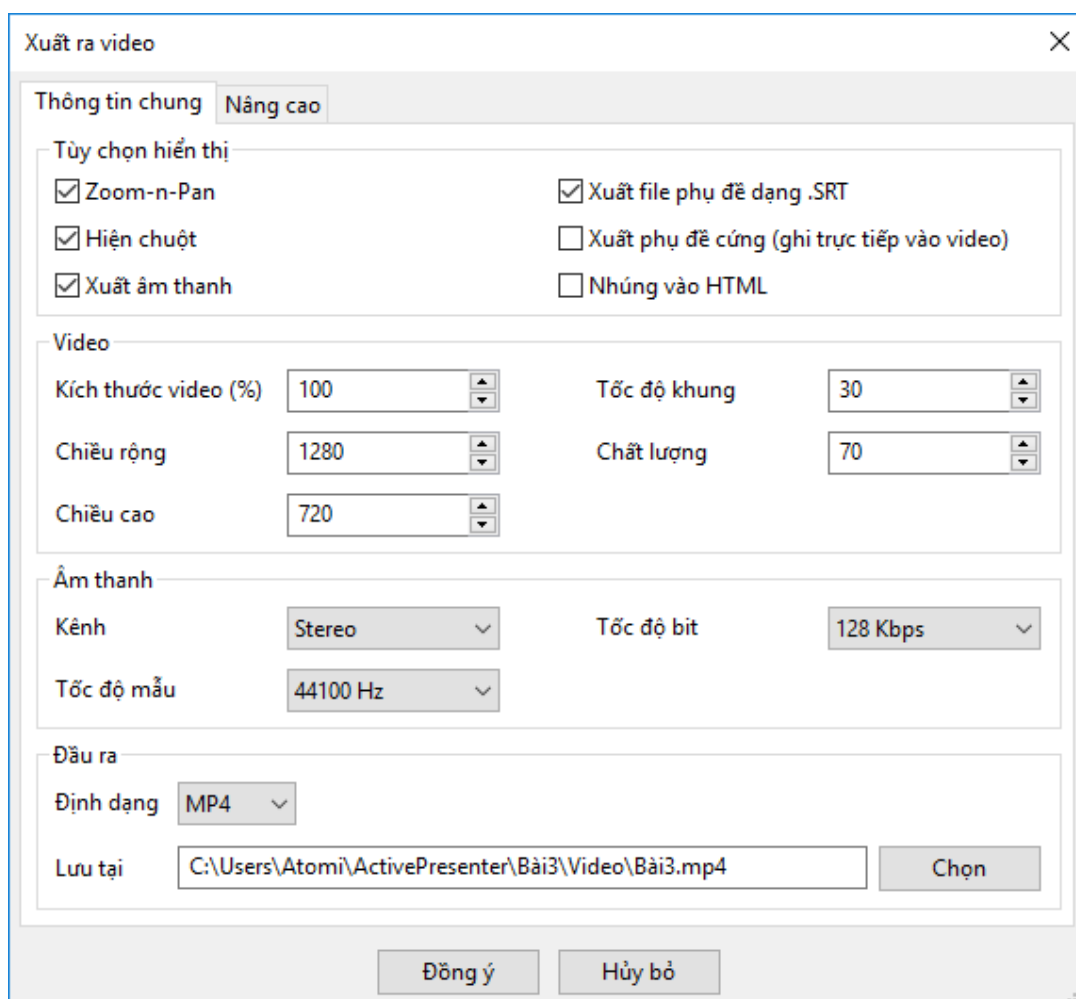
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Đầu ra	
Đường dẫn	Chỉ định vị trí các ảnh xuất ra sẽ được lưu.

Xuất ra Video

Định dạng video phù hợp khi khán giả không cần phải tương tác với bài thuyết trình. Các video đã xuất có thể chứa tất cả hình động, phụ đề và tệp âm thanh... mà bạn đã chèn vào.

Để xuất bài giảng thành video, nhấp vào tab **Xuất > Video** . Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện, cho phép bạn chỉ định các tùy chọn để xuất:

Tab thông tin chung



Tùy chọn	Mô tả
----------	-------

Tùy chọn hiển thị	
Zoom-n-Pan	Video được xuất sẽ bao gồm hiệu ứng zoom-n-pan mà bạn đã thêm vào trong bài giảng.
Hiện chuột	Video được xuất sẽ bao gồm đường di con trỏ mà bạn đã thêm vào trong bài giảng.
Xuất âm thanh	Theo mặc định, tùy chọn này sẽ được chọn. Bỏ chọn nếu bạn muốn xóa âm thanh ra khỏi đầu ra.
Xuất phụ đề dạng .SRT	Chọn để xuất phụ đề dưới dạng tệp phụ đề riêng biệt (*.srt). Điều này cho phép bạn thay đổi phông chữ, kích thước và màu sắc của phụ đề tại thời điểm phát. Bạn cũng có thể thay đổi tệp *.srt để hiển thị phụ đề bằng ngôn ngữ khác.
Xuất phụ đề cứng (ghi trực tiếp vào video)	Chọn để tạo phụ đề cố định trong video. Bất kỳ trình phát video nào cũng có thể hiển thị CC. Tuy nhiên, các thuộc tính của phụ đề không thể thay đổi tại thời điểm phát.
Nhúng vào HTML	Bài giảng sẽ được xuất và nhúng trong HTML.
Video	
Kích thước video (%)	Kích thước video liên quan tới kích thước slide . Nếu bạn thay đổi kích thước video, nó sẽ bị chia tỉ lệ theo phép nội suy bicubic.
Chiều rộng	Chiều rộng của video được xuất. Khi bạn chỉ định kích thước video hoặc chiều cao, chiều rộng sẽ tự động được tính dựa trên kích thước gốc của bài giảng. Chú ý là tỷ lệ khung hình không thể thay đổi.
Chiều cao	Chiều cao của video được xuất. Khi bạn chỉ định kích thước video hoặc chiều rộng, chiều cao sẽ tự động được tính dựa trên kích thước gốc của bài giảng. Chú ý là tỷ lệ khung hình không thể thay đổi.
Tốc độ khung	Trong khoảng từ 1 đến 30 fps (số khung hình trên mỗi giây).
Chất lượng	Chọn trong khoảng từ 1 đến 100. Số càng cao thì chất lượng càng tốt và kích thước tệp càng lớn.
Âm thanh	
Kênh	Chọn giữa stereo và mono.
Tốc độ mẫu	Chọn từ 11025, 22050, 44100, và 48000 Hz.
Tốc độ bit	Áp dụng cho các định dạng MP4, AVI, và WMV. Chọn từ 64, 96, 128, 192, 256, 320 Kbps.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng WebM. Chọn trong khoảng từ 1 đến 100. Số càng cao thì chất lượng càng tốt và kích thước tệp càng lớn.


Đầu ra	
Định dạng	<p>Chọn một trong các định dạng MP4, AVI, WMV, WebM, và MKV. Các mã video và âm thanh dưới đây được sử dụng cho từng loại định dạng:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MP4: H264 High Profile, ACC. • AVI: MS MPEG4 v2, WMA v2. • WMV: WMV v2, WMA v2. • WebM: VP8, Vorbis. • MKV: Flash Screen Video, PCM 16-bit (codec âm thanh và video lossless để có thể sử dụng để chỉnh sửa thêm trong các chương trình khác mà không giảm chất lượng).
Lưu tại	Chỉ định đường dẫn và tên của video được xuất.

Tab nâng cao

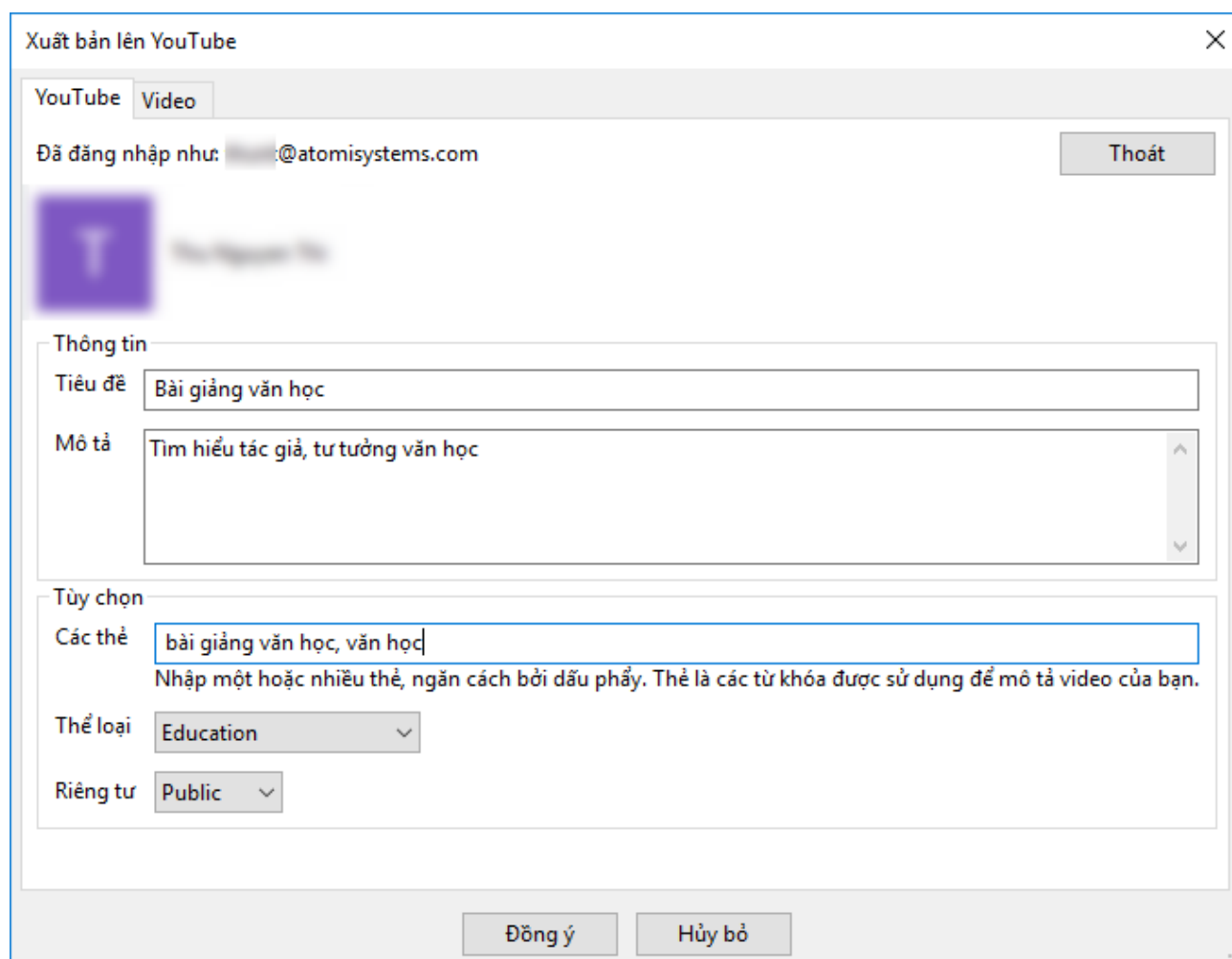
Tab này cho phép bạn cài đặt hình đại diện cho video được xuất khi bạn chọn nhúng nó trong HTML.

Tùy chọn	Mô tả
Không có	Video được xuất không có hình đại diện.
Chọn slide của bài giảng	Chọn một slide trong bài giảng để làm ảnh đại diện cho video được xuất.
Chọn ảnh trong máy tính của bạn	Chọn một ảnh từ máy tính của bạn để làm ảnh đại diện cho video được xuất.

Xuất Video lên YouTube

Tính năng này cho phép bạn đưa video của mình lên YouTube sau khi xuất bài giảng thành video. Để làm điều đó, nhấp vào tab **Xuất > YouTube** . Trong hộp thoại xuất hiện, nhấp vào tab **YouTube**:

Nhấp nút **Đăng nhập** để đăng nhập tài khoản Google của bạn trước khi làm các bước tiếp theo. Chú ý là tài khoản YouTube của bạn phải là một kênh để xuất bản video thành công. Video đã xuất sẽ được đưa lên trên kênh đó.




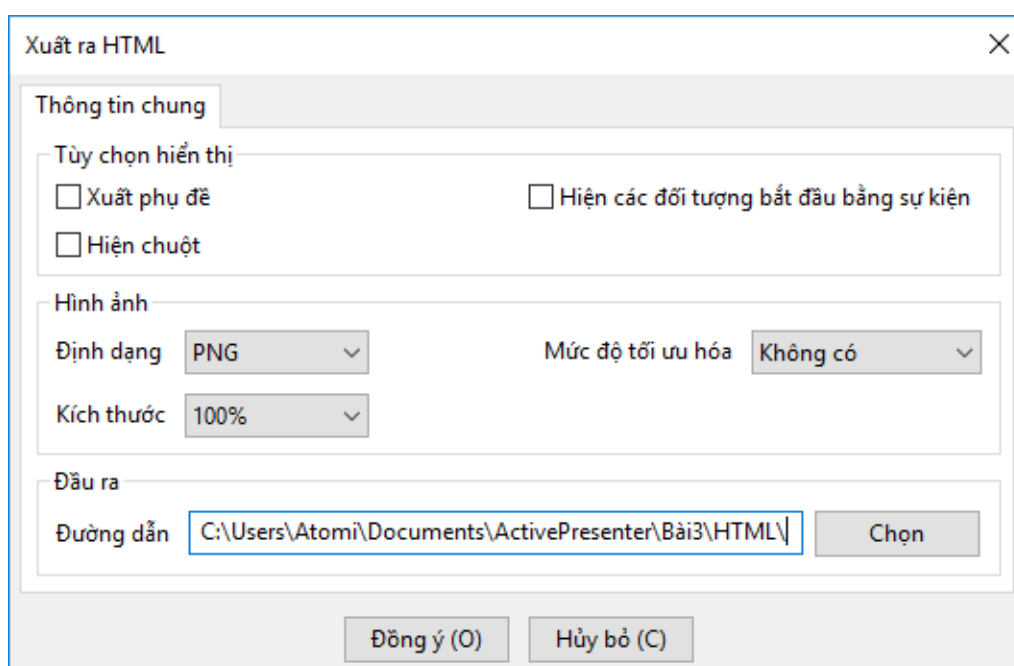
Tùy chọn	Mô tả
Đăng nhập	
Nhấp vào nút Đăng nhập để đăng nhập và xuất video lên YouTube.	
Thông tin	
Tiêu đề	Tiêu đề video được hiển thị trên YouTube.
Mô tả	Mô tả video. Nó nên chứa đủ thông tin để người dùng biết nội dung nào họ có thể mong đợi từ video.
Tùy chọn	
Các thẻ	Nhập một hoặc nhiều từ khóa để mô tả các video được xuất.
Thể loại	Chọn thể loại (education, music, sport,...) cho các video được xuất.
Riêng tư	Chọn một trong các loại Public, Private, và Unlisted.

Sau khi điền đầy đủ tất cả các thông tin cần thiết cho video, nhấp nút **Đồng ý** để bắt đầu xuất và đưa video lên.

Nếu video đã có sẵn, ActivePresenter sẽ hiển thị một hộp thoại cho phép bạn quyết định xem làm gì tiếp theo. Trong trường hợp này, nhấp **Không** để bỏ qua bước xuất và bắt đầu đưa video lên trên kênh YouTube của bạn.

Xuất ra tài liệu HTML


Để xuất bài giảng thành tài liệu HTML, nhấp vào tab **Xuất > Tài liệu HTML** . Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



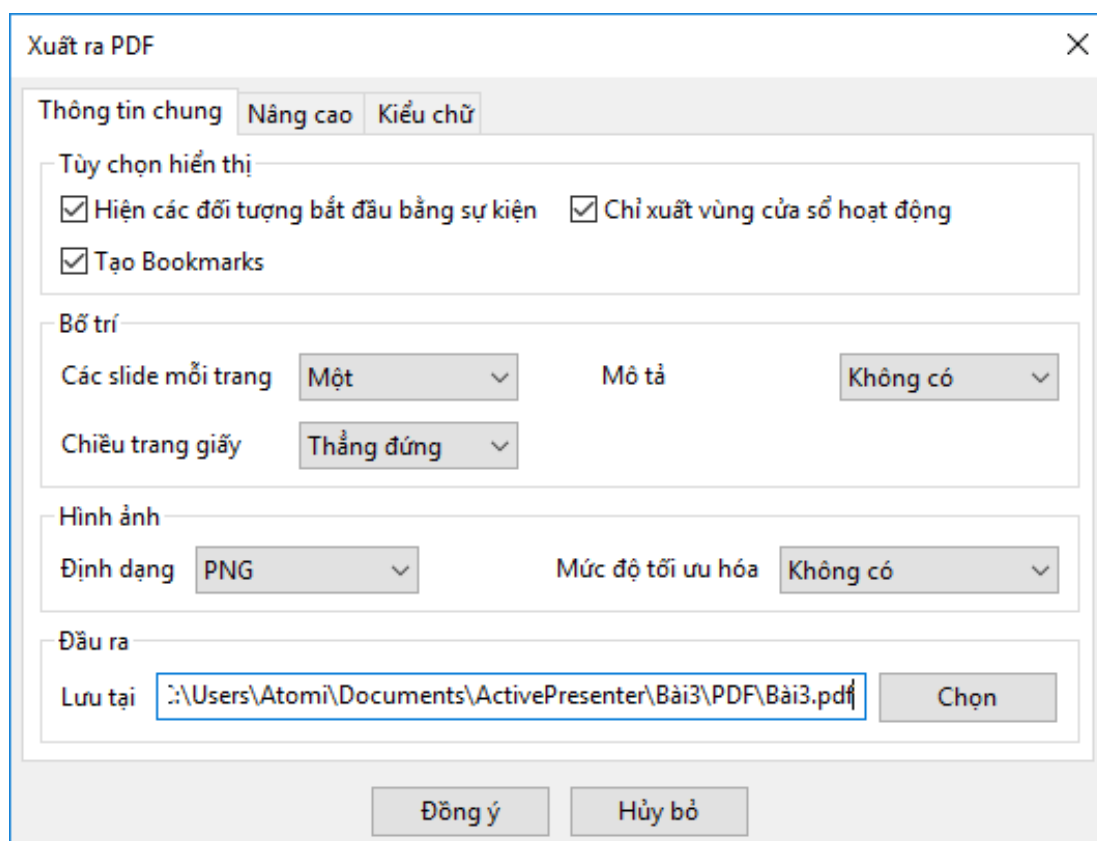
Tùy chọn	Mô tả
Tùy chọn hiển thị	
Xuất phụ đề	Xuất các hình ảnh cùng với phụ đề (nếu có).
Hiện chuột	Xuất các hình ảnh cùng với đường di con trỏ (nếu có).
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Xuất các hình ảnh cùng với các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Hình ảnh	
Kích thước	Kích thước hình ảnh liên quan tới kích thước slide .
Định dạng	Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG.

	Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ...).
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Đầu ra	
Đường dẫn	Chỉ định vị trí mà các hình ảnh được xuất sẽ được lưu.

Xuất ra tài liệu PDF

Để xuất bài giảng thành tài liệu PDF, nhấp vào tab **Xuất > Tài liệu PDF** . Trong hộp thoại xuất hiện, có ba tab được mô tả chi tiết trong các phần tiếp theo:

Tab thông tin chung



Tùy chọn	Mô tả
----------	-------

Tùy chọn hiển thị	
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Tệp được xuất sẽ bao gồm các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Tạo Bookmarks	Các Bookmark được tạo từ tên slide và mỗi bookmark được liên kết tới một ảnh slide tương ứng. Nói cách khác, ActivePresenter tạo các link bookmark cho mỗi slide.
Chỉ xuất vùng cửa sổ hoạt động	Vùng được xuất chỉ bao gồm cửa sổ hoạt động và các đối tượng slide được chọn để xuất.
Bố trí	
Các slide mỗi trang	Chỉ định số slide trên một trang: một (một slide trên một trang), hai (hai slide trên một trang (trên, dưới), hoặc liên tiếp (các slide được hiện liên tiếp trong một trang cho đến khi không có đủ chỗ hiển thị, sau đó nó sẽ được chuyển sang trang tiếp theo).
Chiều trang giấy	Chọn chiều nằm ngang hoặc chiều thẳng đứng. Kích thước trang giấy được cố định (A4). ActivePresenter sử dụng lề cố định là 1" (2.54 cm) trên tất cả các slide.
Mô tả	Xuất mô tả slide và chỉ định cạnh của slide để đặt nó (đỉnh, trái, phải và đáy). Chọn Không để ẩn tùy chọn này.
Chiều rộng mô tả	Chỉ áp dụng khi mô tả slide được đặt ở bên trái hoặc bên phải của slide. Tùy chọn này chỉ định chiều rộng của mô tả slide trong mỗi slide được xuất (theo %).
Hình ảnh	
Định dạng	Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG. Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ...).
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Đầu ra	
Đường dẫn	Chỉ định đường dẫn tệp và tên của tài liệu được xuất.

Tab nâng cao

Tùy chọn	Mô tả
Mô tả: Tài liệu PDF – các tùy chọn hiển thị	
Tiêu đề	Tiêu đề của tài liệu PDF. Khi bạn mở PDF trong chế độ xem, tiêu đề sẽ xuất hiện trong thanh cửa sổ (hoặc trên tab trong trường hợp trình đọc PDF được gắn thẻ).
Chủ đề	Chủ đề của tài liệu. Đây là một trong những thuộc tính của tài liệu PDF mà có thể nhìn thấy thuộc tính của tài liệu trong bất kỳ chế độ xem PDF nào.
Từ khóa	Từ khóa định nghĩa trong tài liệu PDF.
Bảo vệ: Mật khẩu bảo vệ để mở tài liệu PDF.	
Mật khẩu	Bạn có thể cài đặt mật khẩu để mở tài liệu PDF này.
Xác nhận mật khẩu	Nhập lại mật khẩu theo cách thủ công (không sao chép từ hộp Mật khẩu).

Tab kiểu chữ

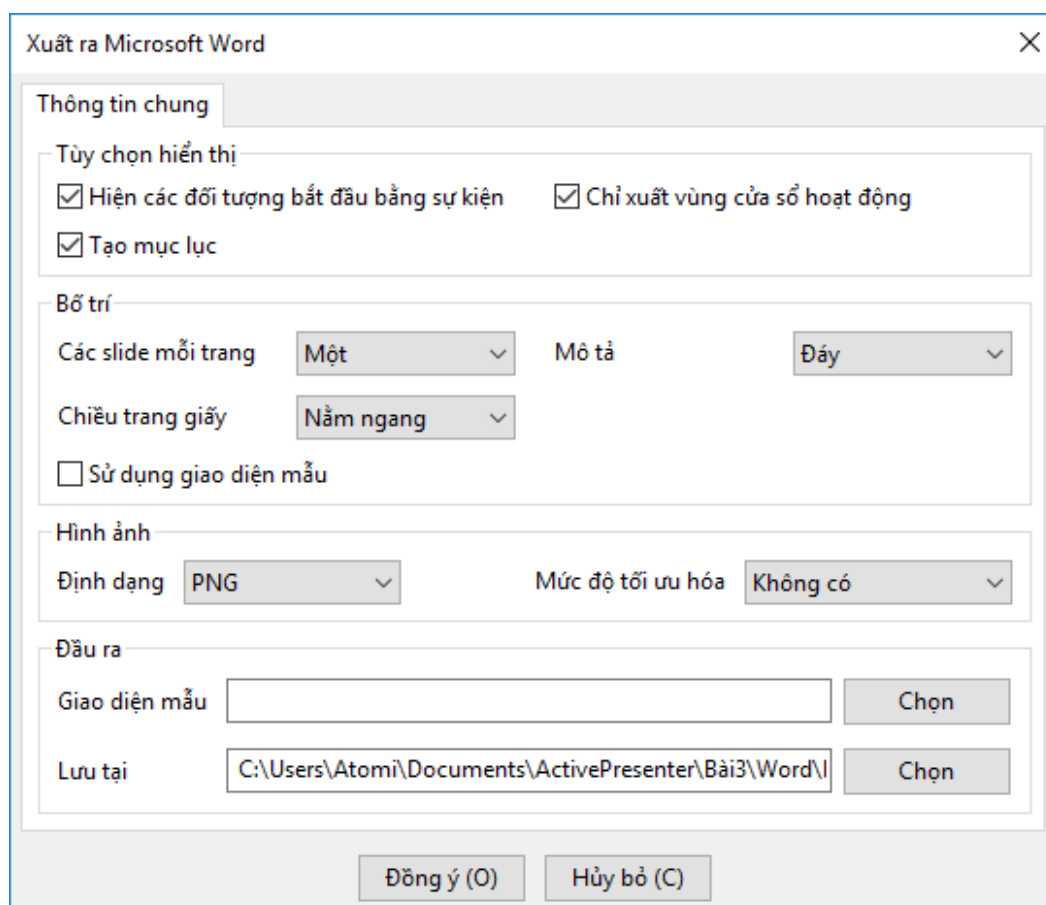
Tab này kiểm soát văn bản trong tệp PDF được tạo. Bạn có thể thay đổi kích thước phông chữ, độ giãn dòng và màu chữ cho ba phần khác nhau của slide:

Tùy chọn	Mô tả
Tiêu đề nhóm	Tiêu đề nhóm chỉ được xuất trong chế độ Súc tích. Nó được thay thế trước bất kỳ nhóm slide nào.
Tên slide	Tên của slide được nhập vào trong cửa sổ Thuộc tính > Thuộc tính của Slide > Thông tin chung > Tên .
Mô tả slide	Mô tả của slide được nhập vào trong cửa sổ Thuộc tính > Thuộc tính của Slide > Thông tin chung > Mô tả .

Xuất ra tài liệu Microsoft Word

Để xuất bài giảng thành tài liệu Word, nhấp vào tab **Xuất > Microsoft Word Document** .

Chú ý: Khi bạn xuất bài giảng thành các định dạng tài liệu (Microsoft Excel, Microsoft Word, và Microsoft PowerPoint), tên và mô tả slide được bao gồm trong đầu ra với kiểu văn bản mặc định (phông chữ, kích thước, màu sắc...). Tuy nhiên, nếu bạn định dạng văn bản trước khi xuất, ActivePresenter sẽ xuất chúng với các chỉnh sửa bạn đã tạo.



Tùy chọn	Mô tả
Tùy chọn hiển thị	
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Bao gồm các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Tạo mục lục	Tạo mục lục cho tài liệu với các liên kết tới slide.
Chỉ xuất vùng cửa sổ hoạt động	Vùng được xuất chỉ bao gồm cửa sổ hoạt động và các đối tượng slide được chọn để xuất.
Bố trí	
Các slide mỗi trang	Chỉ định số slide trên một trang: một (một slide trên một trang), hai (hai slide trên một trang (trên, dưới), hoặc liên tiếp (các slide được hiện liên tiếp trong một trang cho đến khi không có đủ chỗ hiển thị, sau đó nó sẽ được chuyển sang trang tiếp theo).
Chiều trang giấy	Chọn chiều nằm ngang hoặc chiều thẳng đứng. Kích thước trang giấy được cố định (A4). ActivePresenter sử dụng lề cố định là 1" (2.54 cm) trên tất cả các slide.
Mô tả	Xuất mô tả slide và chỉ định cạnh của slide để đặt nó (đỉnh, trái, phải và đáy).

	Chọn Không để ẩn tùy chọn này.
Chiều rộng mô tả	Chỉ áp dụng khi mô tả slide được đặt ở bên trái hoặc bên phải của slide. Tùy chọn này chỉ định chiều rộng của mô tả slide trong mỗi slide được xuất (theo %).
Sử dụng giao diện mẫu	Sử dụng bố cục được chỉ định trong mẫu. Xem phần Tạo giao diện mẫu cho Word để tìm hiểu thêm về cách tạo bố cục tùy chỉnh.
Hình ảnh	
Định dạng	Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG. Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ,...).
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Output	
Giao diện mẫu	Chỉ định vị trí của tệp giao diện mẫu.
Lưu tại	Chỉ định đường dẫn tệp và tên của tài liệu được xuất.

Tạo giao diện mẫu cho Word

Khi xuất ra tài liệu MS Word, bạn có thể tạo giao diện mẫu cho Word của riêng mình và cho phép ActivePresenter sử dụng nó để tạo tài liệu đầu ra.

Để tạo một giao diện mẫu, bạn phải có Word 2002 (Word XP) trở lên được cài đặt trong máy tính của bạn. Sau đó, làm theo các bước sau:

Bước 1. Đặt các nội dung

Các thẻ dưới đây sẽ được sử dụng để chỉ định vị trí để đặt nội dung được xuất ra:

- \$SlideName1
- \$SlideMô tả1
- \$SlideImage1

Ví dụ, nếu bạn muốn đặt tên slide ở chỗ nào đó trong giao diện mẫu, bạn gõ \$SlideName1 tại vị trí đó.

Chỉ có cách sử dụng \$Slidelmage1 là khác nhau. Điều này được sử dụng để chỉ định vị trí của nội dung slide (hình nền, hình dạng, chú thích, văn bản...). Bạn cần chèn một khung vẽ Word và đặt Văn bản thay thế của nó thành \$Slidelmage1.

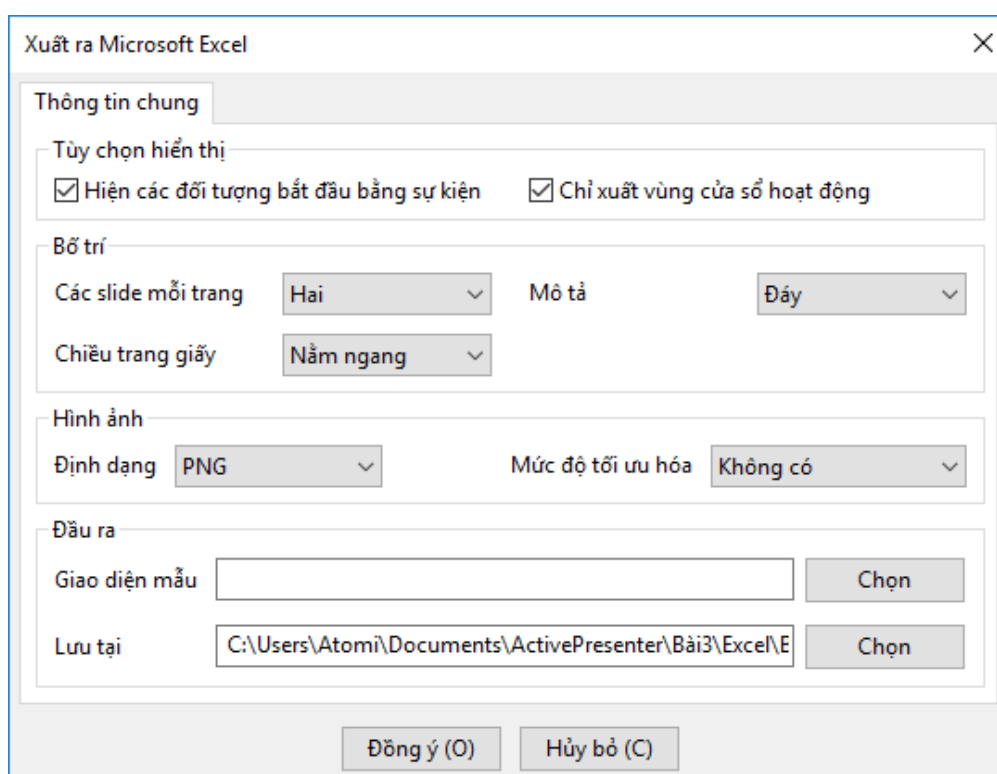
Bước 2. Kiểu nội dung.

Để cài đặt kiểu (phông chữ, kích thước, màu sắc...) cho tên slide, mô tả slide, bạn không thể gán trực tiếp các thuộc tính văn bản vào các thẻ. Bạn cần mở cửa sổ Kiểu và thêm các kiểu mới và tên của chúng như: *Tên slide và mô tả slide*. ActivePresenter sẽ tự động sử dụng các kiểu này khi viết tên slide và mô tả slide.

Sau khi xuất, bạn cũng có thể thay đổi các kiểu này dễ dàng bằng cách mở tài liệu được xuất và thay đổi các kiểu thích hợp.

Xuất ra Microsoft Excel

Để xuất bài giảng thành tài liệu Excel, nhấp vào tab **Xuất > Microsoft Excel** .

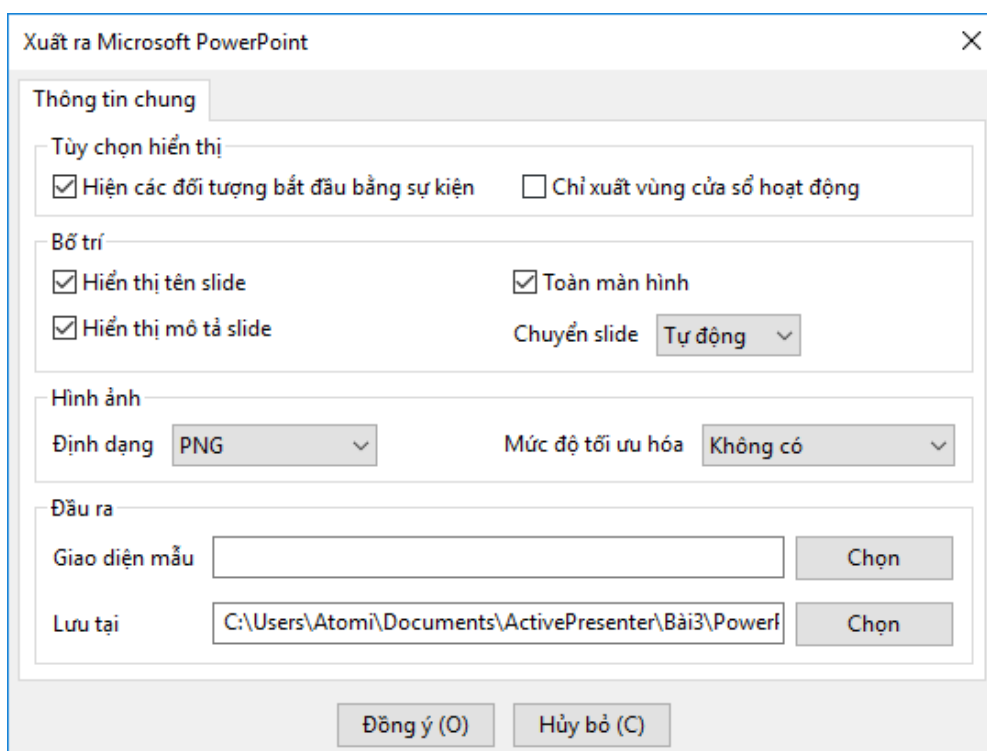


Tùy chọn	Mô tả
Tùy chọn hiển thị	
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Bao gồm các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Chỉ xuất vùng cửa sổ hoạt động	Vùng được xuất chỉ bao gồm cửa sổ hoạt động và các đối tượng slide được chọn để xuất.
Bố trí	

Các slide mỗi trang	Chỉ định số slide trên một trang: một (một slide trên một trang), hai (hai slide trên một trang (trên, dưới)), hoặc liên tiếp (các slide được hiện liên tiếp trong một trang cho đến khi không có đủ chỗ hiển thị, sau đó nó sẽ được chuyển sang trang tiếp theo).
Chiều trang giấy	Chọn chiều nằm ngang hoặc chiều thẳng đứng. Kích thước trang giấy được cố định (A4). ActivePresenter sử dụng lề cố định là 1" (2.54 cm) trên tất cả các slide.
Hình ảnh	
Định dạng	<p>Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG.</p> <p>Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ...).</p>
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Output	
Giao diện mẫu	Chỉ định vị trí của tệp giao diện mẫu.
Lưu tại	Chỉ định đường dẫn tệp và tên của tài liệu được xuất.

Xuất ra Microsoft PowerPoint


Để xuất bài giảng thành tài liệu PowerPoint, nhấp vào tab **Xuất** > **Microsoft PowerPoint** .



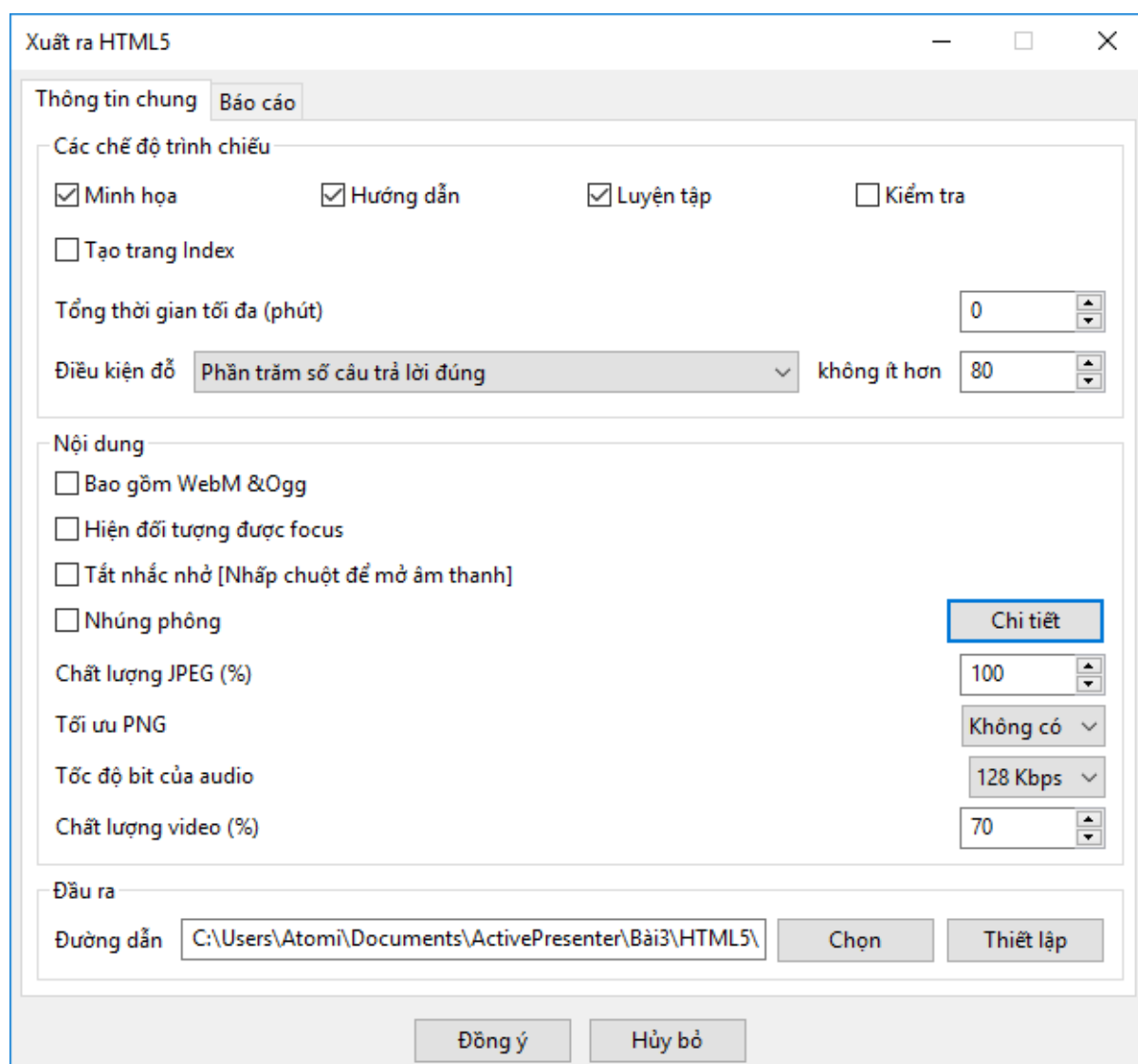
Tùy chọn	Mô tả
Tùy chọn hiển thị	
Hiện các đối tượng bắt đầu bằng sự kiện	Bao gồm các đối tượng được gọi bởi các sự kiện .
Chỉ xuất vùng cửa sổ hoạt động	Vùng được xuất chỉ bao gồm cửa sổ hoạt động và các đối tượng slide được chọn để xuất.
Layout	
Hiện thị tên slide	Hiện thị tên slide .
Hiện thị mô tả	Hiện thị mô tả slide.
Toàn màn hình	Mở bài trình chiếu ở chế độ toàn màn hình ngay từ đầu.
Chuyển slide	Chọn chuyển slide kế tiếp sau khi slide hiện tại hoàn thành theo cách tự động hoặc thủ công.
Hình ảnh	
Định dạng	Chọn PNG hoặc JPEG. Chất lượng ảnh JPEG sau khi nén sẽ bị giảm nhiều hơn là PNG. PNG vẫn giữ được chất lượng rõ nét, nhưng nó không nén tốt với hình ảnh có sẵn (kích thước rất lớn) và quá trình giải mã của nó (khi xem) chậm hơn JPEG.

	Do đó, JPEG phù hợp nhất cho hình ảnh trong khi PNG phù hợp nhất với hình ảnh do máy tính tạo ra (ảnh chụp màn hình, hình vẽ...).
Mức độ tối ưu hóa	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Chất lượng	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Đầu ra	
Giao diện mẫu	Chỉ định vị trí của tệp giao diện mẫu.
Lưu tại	Chỉ định đường dẫn tệp và tên của tài liệu được xuất.

Xuất ra HTML5

Để xuất bài giảng thành HTML5, nhấp vào tab **Xuất > HTML5** .

Tab thông tin chung



Tùy chọn	Mô tả
Các chế độ trình chiếu	
Các chế độ	Chọn các chế độ hiển thị (Minh họa, Hướng dẫn, Luyện tập, và Kiểm tra) để xuất và hiển thị cho người sử dụng.
Tạo trang Index	Tạo trang HTML index có chứa các mục để mở tất cả các chế độ hiển thị được chọn.
Tổng thời gian tối đa (phút)	Chỉ áp dụng cho chế độ Kiểm tra. Đặt thời gian tối đa (tính bằng phút) cho toàn bộ bài giảng.
Điều kiện đỗ	Xác định kết quả đỗ/trượt chung cho người dùng khi họ làm bài kiểm tra. Chọn một trong các tùy chọn sau: phần trăm số câu trả lời đúng, số điểm đạt được, số lượng câu trả lời đúng, và số slide đã xem.

	<p>Do thông số kỹ thuật SCORM, hãy chú ý những điều sau khi tùy chọn SCORM được chọn:</p> <ul style="list-style-type: none"> Trong SCORM 1.2, điểm số được gửi tới LMS là giá trị được chuẩn hóa trong phạm vi [0, 100]. Trong SCORM 2004, điểm số được gửi tới LMS là giá trị được chuẩn hóa trong phạm vi [0, 100] nếu điều kiện đầu tiên (phần trăm câu trả lời đúng) được chọn. Mặt khác, nó là một giá trị tuyệt đối.
<p>Nội dung</p>	
<p>Các tùy chọn dưới đây thích hợp với các ảnh nền slide, âm thanh và văn bản. Đối với các đối tượng nhiều trạng thái, trạng thái đối tượng sẽ được duy trì khi người dùng chuyển đổi giữa các slide. Ví dụ, nếu người dùng hoàn thành một slide với nút ở trạng thái Nhấn và chuyển sang slide kế tiếp, khi họ quay lại slide này, nút sẽ ở trạng thái Nhấn.</p>	
Bao gồm WebM & Ogg	Cho phép xem nội dung HTML5 trên các trình duyệt không hỗ trợ MP4 và MP3 nhưng hỗ trợ WebM và Ogg.
Hiện đối tượng được focus	Hiện thị đường viền bao quanh đối tượng được focus.
Tắt nhắc nhở (nhấp chuột để mở âm thanh)	<p>Một số trình duyệt không cho phép nội dung chứa âm thanh phát tự động mà không có sự tương tác của người dùng. Trong trường hợp đó, trình phát HTML5 sẽ tắt âm thanh để bật tự động phát.</p> <p>Trình phát sẽ tự động hiển thị thông báo để nhắc người dùng nhấp vào để mở âm thanh. Chọn ô này để ẩn thông báo.</p>
Nhúng phông	Nhúng các phông chữ được sử dụng trong nội dung của đầu ra bằng cách sử dụng CSS3 Web Fonts Specification. Điều này làm cho nội dung trông nhất quán trên các nền tảng và thiết bị. Bấm nút Chi tiết để chọn phông chữ được nhúng.
Chất lượng JPEG (%)	Chỉ áp dụng cho định dạng JPEG. Tùy chọn này chỉ định chất lượng của ảnh được xuất ra định dạng JPEG. Chất lượng càng cao thì kích thước của tệp đầu ra càng lớn.
Tối ưu PNG	Chỉ áp dụng cho định dạng PNG. Tùy chọn này chỉ định mức độ tối ưu hóa tương đối (không có, thấp, thường, cao, rất cao). Mức độ tối ưu hóa càng cao, kích thước của tệp đầu ra càng nhỏ, và thời gian xuất càng dài.
Tốc độ bit của audio	Chỉ định tốc độ bit của audio trong đầu ra. Giá trị càng cao, chất lượng audio càng tốt và kích thước đầu ra càng lớn.
Chất lượng video (%)	Chỉ định chất lượng của video trong đầu ra. Giá trị càng cao, chất lượng video càng tốt và kích thước đầu ra càng lớn.
<p>Đầu ra</p>	
Đường dẫn	Chỉ định vị trí lưu đầu ra.
<p>Nhấp nút Thiết lập để mở hộp thoại dưới đây và chỉ định thêm cho tùy chọn đầu ra:</p>	

Thiết lập xuất
✕

Định danh bài giảng

Player

Tài nguyên bài giảng

Thư mục tài nguyên

Tiền tố tên tệp tin

- **Định danh bài giảng:** Một định danh cho mỗi bài giảng. Điều này sẽ được sử dụng để xác định các bài giảng khác nhau nếu có nhiều bài giảng được nhúng trong cùng một trang
- **Player:** Vị trí để lưu trữ tập lệnh trình phát HTML5 và các tệp CSS.
- **Tài nguyên bài giảng:** Vị trí để lưu trữ các ảnh, video và âm thanh của bài giảng.
- **Thư mục tài nguyên:** Vị trí để lưu trữ ảnh của trang chỉ mục.
- **Tiền tố tên tệp tin:** Tên tệp của bài giảng liên quan đến các tệp chẳng hạn như nguồn tài nguyên và các tệp CSS và JavaScript của bài giảng sẽ bắt đầu với tiền tố này. Tùy chọn này có thể được sử dụng trong ngữ cảnh để hệ thống đặt các tệp của nhiều bài giảng trong một thư mục.
- **Mặc định:** Hủy bỏ tất cả các thay đổi và quay về các cài đặt mặc định.

Các chế độ hiển thị

ActivePresenter cho phép bạn chạy các bài trình chiếu tương tác trong bốn chế độ hiển thị: Minh họa, Hướng dẫn, Luyện tập và Kiểm tra. Các chế độ này khá hữu ích khi bạn tạo nội dung HTML5 như **mô phỏng phần mềm tương tác** và **các câu hỏi**.

- **Minh họa:** Trong chế độ này, tác vụ sẽ được hiển thị dưới dạng trình diễn cho người dùng. Điều này có nghĩa bài giảng chỉ có thể xem được mà không tương tác được.
- **Hướng dẫn:** Chế độ này cho phép người dùng thực hiện các tương tác. Tuy nhiên, người dùng chỉ được chuyển sang hành động tiếp theo sau khi họ đã thực hiện đúng hành động trước đó.
- **Luyện tập:** Chế độ này cung cấp cho người dùng cơ hội để thử làm các tương tác. Họ có thể thực hành những gì họ đã học mà không chính thức tham gia bài kiểm tra. Ở đó cũng không có giới hạn thời gian và nỗ lực.
- **Kiểm tra:** Chế độ này đưa người dùng đến bài kiểm tra thực sự. Họ phải hoàn thành nhiệm vụ trong một thời gian giới hạn và số lần thử cho phép.

Khi tạo nội dung HTML5, bạn phải chọn **chế độ hiển thị cho các đối tượng**. Nếu không, bạn không thể nhìn thấy chúng trong đầu ra.

Bảng dưới đây hiển thị sự khác nhau giữa bốn chế độ hiển thị:

Chức năng	Chế độ Minh họa	Chế độ Hướng dẫn	Chế độ Thực hành	Chế độ Kiểm tra
Mô phỏng tự động chạy dựa trên thời gian bạn đã đặt cho đối tượng và slide.	✓	✓	✓	✓
Bài trình chiếu nhảy tới slide kế tiếp khi slide hiện tại kết thúc.	✓	✓	✓	✓
Nếu thanh công cụ có sẵn, người dùng có thể kiểm soát bài giảng chẳng hạn như điều hướng tới slide cố định, tạm dừng/tiếp tục mô phỏng.	✓	✓	✓	✓
Mô phỏng hỗ trợ khả năng tương tác thông qua chuột và bàn phím.	✗	✓	✓	✓
ActivePresenter đánh giá phản hồi của người dùng và thực hiện các hành động liên quan mà bạn đã xác định trước đó.	✗	✓	✓	✓
Có các tùy chọn để tạo báo cáo của kết quả người dùng và gửi nó tới địa chỉ HTTP định sẵn.	✗	✗	✓	✓
Mô phỏng hiển thị các đối tượng tương tác ẩn khi người dùng không thực hiện các hành động liên quan trong thời gian được xác định trước.	N/A	✓	✓	✗
Tác giả có thể hạn chế thời gian tối đa mà người dùng được phép để hoàn thành bài kiểm tra.	✗	✗	✗	✓

Báo cáo LMS

Xuất ra HTML5
— □ ×

Thông tin chung
Báo cáo

Tùy chọn e-Learning

LMS (Hệ thống quản lí học tập) SCORM 1.2 ▾

Thông tin gói

Nhận dạng bEnipvGd Phiên bản 1

Tiêu đề tổ chức Bài3

Tiêu đề Bài3

Gửi điểm dạng phần trăm

Xuất mỗi chế độ trình chiếu ra một gói riêng

Gửi báo cáo

Phương thức HTTP ▾

Định dạng Tài liệu XML ▾

Đại chỉ HTTP

Đồng ý
Hủy bỏ

Phần **tùy chọn eLearning** cho phép bạn đóng gói nội dung theo một trong các tiêu chuẩn sau để tải lên LMS: SCORM 1.2, SCORM 2004, và Experience API (xAPI).

ActivePresenter lưu giá trị của một biến trong dữ liệu treo trên LMS. LMS sẽ tiếp tục từ điểm người dùng rời đi, cho phép bạn khôi phục các biến khi người dùng khởi chạy lại khóa học trên LMS.

Tùy chọn	Mô tả
SCORM 1.2 và SCORM 2004	
Định dạng	Chỉ định tên được sử dụng để xác định các bản khác nhau (giá trị này được ActivePresenter tạo tự động nhưng bạn có thể thay đổi tên nếu cần).
Phiên bản	Chỉ định một phiên bản có thể được sử dụng để phân biệt các bản với cùng một mã định danh.

Tiêu đề tổ chức	Chỉ định một tiêu đề cho tổ chức mà mục này thuộc về nó. Mặc dù ActivePresenter tự động tạo giá trị này từ tên bài giảng, bạn có thể thay đổi nó nếu cần.
Tiêu đề	Tiêu đề của bài giảng được hiển thị để người dùng xem bài giảng đang sử dụng LMS. Mặc dù ActivePresenter tự động tạo ra giá trị này cho tên bài giảng, bạn vẫn có thể thay đổi nó nếu cần.
Gửi điểm dạng phần trăm	Bình thường hóa điểm số trong phạm vi 1-100 thay vì giá trị tuyệt đối. Tùy chọn này chỉ có sẵn trong SCORM 2004. Điểm trong SCORM 1.2 và xAPI luôn được chuẩn hóa.
Xuất mỗi chế độ trình chiếu ra một gói riêng	Xuất từng chế độ hoạt động sang một gói riêng thay vì xuất tất cả các chế độ hoạt động sang một gói có nhiều lớp.
Trải nghiệm API (xAPI)	
Nhận dạng	Chỉ định tên được sử dụng để xác định các bản khác nhau (giá trị này được ActivePresenter tạo tự động nhưng bạn có thể thay đổi tên nếu cần).
Tiêu đề	Tiêu đề của bài giảng được hiển thị để người dùng em bài giảng đang sử dụng LMS. Mặc dù ActivePresenter tự động tạo ra giá trị này cho tên bài giảng, bạn vẫn có thể thay đổi nó nếu cần.
Mô tả	Mô tả bài giảng của bạn được hiển thị để người dùng xem bài giảng đang sử dụng LMS. Mặc dù ActivePresenter tự động tạo ra giá trị này cho từ bài giảng, bạn vẫn có thể thay đổi nó nếu cần.
Xuất mỗi chế độ trình chiếu ra một gói riêng	Tùy chọn này luôn luôn được lựa chọn theo mặc định khi xuất ra trải nghiệm API.

Thêm báo cáo

Bên cạnh báo cáo LMS, bạn có thể sử dụng các phương pháp bổ sung để theo dõi các hoạt động của người dùng. Các phương pháp này hữu ích khi bạn sử dụng một số lựa chọn thay thế để phân phối và theo dõi khóa học của mình, chẳng hạn như Bảng tính Google. Báo cáo có định dạng XML hoặc JSON (Ký hiệu đối tượng JavaScript). Trên thực tế, bạn có thể sử dụng cả báo cáo LMS và các phương pháp bổ sung này cùng một lúc nếu bạn cần.

Để bật báo cáo bổ sung, trong hộp thoại **Xuất ra HTML5**, hãy chuyển sang tab **Báo cáo > Gửi báo cáo > Phương thức**.

Tùy chọn	Mô tả
Phương thức	Chọn một trong các tùy chọn dưới đây: <ul style="list-style-type: none"> Không : Không gửi báo cáo HTTP: Gửi báo cáo thông qua yêu cầu HTTP.
Định dạng	Chọn giữa XML và JSON (JavaScript Object Notation).

Địa chỉ HTTP	Đây là địa chỉ HTTP của tập lệnh phía máy chủ sẽ xử lý dữ liệu báo cáo (dữ liệu ở định dạng XML hoặc JSON).
--------------	---

Nội dung báo cáo

Báo cáo có thể được định dạng theo nhiều cách khác nhau nhưng thường gồm các nội dung sau:

Thuộc tính	Mô tả
Tên	Tên của bài trình chiếu (cũng là tên bài giảng).
Mô tả	Mô tả bài trình chiếu (cũng là mô tả bài giảng).
Ngày	Thời gian khi báo cáo được tạo (dựa trên thời gian và ngày tháng cài đặt trên máy tính của người dùng)
ID người dùng	Danh tính của người dùng thực hành hoặc kiểm tra. Khi người dùng đăng nhập để thực hiện kiểm tra, tập lệnh phía máy chủ sẽ lưu trữ một cookie có tên là "userid". Nếu không tìm thấy cookie "userid", người dùng sẽ được nhắc nhập danh tính của anh/cô ấy trước khi gửi báo cáo.
Tổng thời gian	Thời lượng mà người dùng tham gia bài luyện tập hoặc kiểm tra, tính bằng giây.
Số slide	Số lượng slide trong bài trình chiếu.
Đã tham gia	Số slide mà người dùng đã tham gia.
Tổng số tương tác	Số lượng tương tác trong bài trình chiếu.
Số tương tác đã làm	Số tương tác mà người dùng đã làm.
Đúng	Số tương tác người dùng thực hiện chính xác mà không cần bất kỳ trợ giúp nào.
Điểm	Số điểm người dùng đạt được trong bài luyện tập hoặc kiểm tra, chỉ các hành động đúng mới có điểm.
Điểm tối đa	Số điểm tối đa mà người dùng có thể đạt được trong bài luyện tập hoặc kiểm tra (bằng cách lấy chính xác tất cả các slide).
Phần trăm	Điểm đạt được trên điểm tối đa tính theo phần trăm (Điểm/Điểm tối đa * 100).
Kết quả	Đánh giá bài luyện tập hoặc thực hành dựa trên điều kiện đỗ. <ul style="list-style-type: none"> • Đối với con người: Đỗ hoặc trượt • Đối với máy tính: Đúng hoặc sai Người dùng vượt qua bài luyện tập hoặc kiểm tra nếu kết quả của họ lớn hơn hoặc bằng kết quả yêu cầu tối thiểu. Kết quả có thể là

	điểm mà người dùng đạt được, phần trăm điểm đạt trên điểm tối đa, hoặc số lượng câu trả lời đúng.
Chi tiết	Kết quả chi tiết cho mỗi slide và tương tác được gọi là bản ghi dữ liệu tương tác.

Phần **Chi tiết** của dữ liệu báo cáo bao gồm một mảng của bản ghi dữ liệu tương tác. Mỗi bản ghi dữ liệu tương tác có chứa các thông tin sau:

Thuộc tính	Mô tả
Chỉ số slide	Chỉ số của slide có chứa tương tác (bắt đầu từ 1).
ID	ID của tương tác.
Thực hiện	Số lượng hành động mà người dùng đã thử.
Chấm điểm	Số điểm đạt được khi người dùng thao tác với các tương tác.
Điểm lớn nhất	Số điểm lớn nhất mà người dùng có thể đạt được khi thao tác với các tương tác.
Kết quả	Một chuỗi đại diện trong ngôn ngữ đầu ra của bản trình bày. Nó có thể là một trong những giá trị sau: <ul style="list-style-type: none"> • Đúng • Sai • Chưa hoàn thành • (Trống)
Loại	Loại tương tác được thể hiện trong ngôn ngữ đầu ra của bản trình bày. Có các loại tương tác sau: <ul style="list-style-type: none"> • Nhấp chuột • Hộp gõ phím • Hộp văn bản • Ô kéo thả • Đúng/Sai • Nhiều lựa chọn • Nhiều đáp án • Bài luận

	<ul style="list-style-type: none"> • Điền vào chỗ trống • Điền vào các chỗ trống • Tuần tự • Kéo thả • Đánh giá (Thăm dò ý kiến)
<p>Phản hồi của học viên</p>	<p>Các phản hồi của học viên.</p> <p>Một số ví dụ cho từng loại tương tác:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nhấp chuột: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Nhấp chuột trái</i> ○ <i>Nhấp ra bên ngoài</i> ○ <i>Nhấp chuột phải</i> ○ <i>Nhấp đúp chuột trái</i> • Hộp gõ phím: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>A</i> ○ <i>Ctrl+A</i> ○ <i>Ctrl+Shift+Alt+A</i> • Hộp văn bản: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>This is a sample text</i> • Ô kéo thả: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Drop_area_report_id[.]Draggable_report_id</i> • Đúng - Sai: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id</i> • Nhiều lựa chọn: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id</i> • Nhiều đáp án: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id[,]Answer2_report_id</i> • Bài luận: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>This is a sample text</i> • Điền vào chỗ trống: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>This is a sample text</i> • Điền vào các chỗ trống: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id[.]text_value1[,]Answer2_report_id[.]text_value2[,]Answer3_report_id[.]text_value3</i> • Tuần tự: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id[,]Answer2_report_id[,]Answer3_report_id[,]Answer4_report_id</i> • Kéo thả:

	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Dropable1_report_id[.]Draggable1_report_id[.]Dropable2_report_id[.]Draggable2_report_id[.]</i> • Đánh giá (Thăm dò ý kiến): <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Answer1_report_id[.]0[.]Answer2_report_id[.]5</i>
Phản hồi đúng	Tập hợp các phản hồi đúng. Định dạng của mỗi phản hồi đúng tương tự như định dạng của phản hồi của học viên.

Báo cáo trong định dạng XML

Báo cáo trong định dạng XML (Ngôn ngữ đánh dấu mở rộng). Dưới đây là một ví dụ:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<Content>
  <Report>
    <Name>Quiz Sample</Name>
    <Mô tả></Mô tả>
    <Date>Tue, 10 May 2016 04:15:58 GMT</Date>
    <UserID>apteam</UserID>
    <TotalTime>96</TotalTime>
    <SlideCount>2</SlideCount>
    <TakenSlide>2</TakenSlide>
    <TotalInteraction>2</TotalInteraction>
    <TakenInteraction>2</TakenInteraction>
    <Correct>2</Correct>
    <Score>2</Score>
    <MaxScore>2</MaxScore>
    <Percent>100</Percent>
    <Result>Passed</Result>
    <Details>
      <Interaction>
        <SlideIndex>1</SlideIndex>
        <ReportID>MouseClicked1</ReportID>
        <Attempts>2</Attempts>
        <Score>1</Score>
        <MaxScore>1</MaxScore>
        <Result>Correct</Result>
        <Type>Mouse Click</Type>
        <Answers>Left click</Answers>
        <LearnerResponse>Left click</LearnerResponse>
        <CorrectResponses>
```

```

                <CorrectResponse>Left click</CorrectResponse>
            </CorrectResponses>
        </Interaction>
        <Interaction>
            <SlideIndex>2</SlideIndex>
            <ReportID>KeyStroke1</ReportID>
            <Attempts>1</Attempts>
            <Points>1</Points>
            <MaxPoints>1</MaxPoints>
            <Result>Correct</Result>
            <Type>Key Stroke</Type>
            <Answers>Space</Answers>
            <LearnerResponse>Space</LearnerResponse>
            <CorrectResponses>
                <CorrectResponse>Space</CorrectResponse>
            </CorrectResponses>
        </Interaction>
    </Details>
</Report>
</Content>

```

Báo cáo trong định dạng JSON

Báo cáo được định dạng theo định dạng JSON (Ký hiệu đối tượng JavaScript). Đây là một ví dụ:

```

{
  "Name": "Quiz Sample",
  "Mô tả": "",
  "Date": "Tue, 10 May 2016 04:32:36 GMT",
  "UserID": "apteam",
  "TotalTime": 79,
  "SlideCount": 2,
  "TakenSlide": 2,
  "TotalInteraction": 2,
  "TakenInteraction": 2,
  "Correct": 2,
  "Score": 2,
  "MaxScore": 2,
  "Percent": 100,
  "Result": true,

```

```

"Details": [
  {
    "SlideIndex": 1,
    "ReportID": "Question_5",
    "Attempts": 1,
    "Score": 1,
    "MaxScore": 1,
    "Result": "Correct",
    "Type": "Fill Multiple Blank",
    "Answers": "1.quick, 2.jumps, 3.dog",
    "LearnerResponse": "1[.]quick[, ]2[.]jumps[, ]3[.]dog",
    "CorrectResponses": [
      "1[.]quick[, ]2[.]jumps[, ]3[.]dog"
    ]
  },
  {
    "SlideIndex": 2,
    "ReportID": "Question_6",
    "Attempts": 1,
    "Points": 1,
    "MaxPoints": 1,
    "Result": "Correct",
    "Type": "Sequence",
    "Answers": "1, 2, 3, 4, 5, 6, 7",
    "LearnerResponse": "1[, ]2[, ]3[, ]4[, ]5[, ]6[, ]7",
    "CorrectResponses": [
      "1[, ]2[, ]3[, ]4[, ]5[, ]6[, ]7"
    ]
  }
]
}

```

Gửi báo cáo

Khi báo cáo được gửi thông qua giao thức HTTP thì phương thức POST sẽ được sử dụng. Từ khóa “gửi” và giá trị là nội dung báo cáo với định dạng chỉ định khi xuất bài trình chiếu HTML5.

Máy chủ ở địa chỉ HTTP phải xử lý và tiến hành báo cáo. Ví dụ, giả sử địa chỉ HTTP là

"http://atomisystems.com/reportreceiver.php".

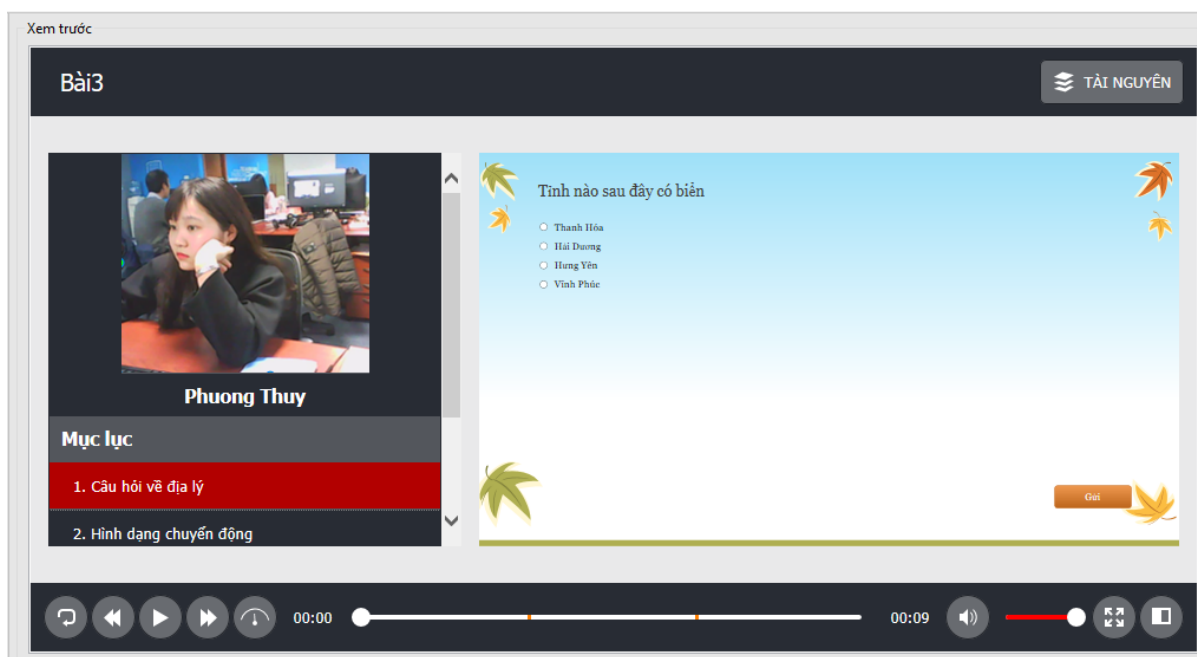
Sau đây là một mã mẫu nhỏ trong tệp *reportreceiver.php* để nhận và xử lý báo cáo:

```
<?php
if (isset($_POST["report"]))
{
    //read report data
    $report = $_POST["report"];
    //process report, e.g. append to a text file here
    $report_file = fopen("report.txt", "a");
    if($report_file)
    {
        fwrite($report_file, $report);
        //separate this report from others
        fwrite($report_file, "\n\n-----\n\n");
        fclose($report_file);
    }
}
?>
```

Trong trường hợp bạn muốn gửi báo cáo dữ liệu lên tài liệu các Google Sheets hoặc mail, bạn có thể xem **hướng dẫn này** để biết nên làm thế nào.

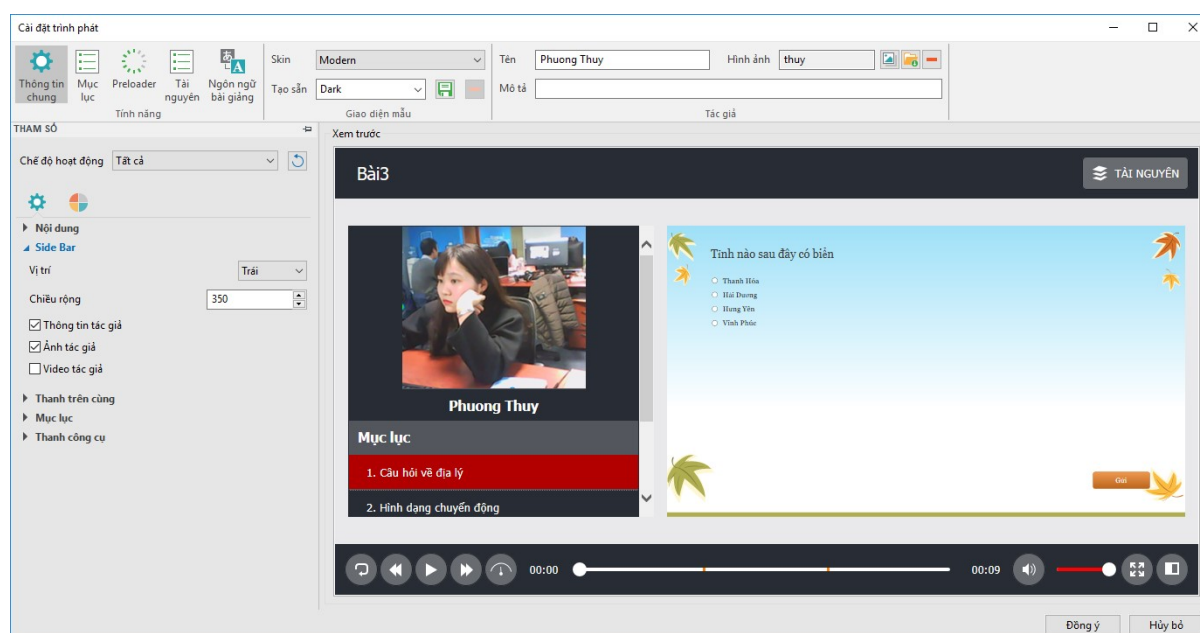
Cài đặt trình phát

Trình phát là giao diện xuất hiện xung quanh nội dung slide. Nó có một số thành phần như thanh trên cùng, tài nguyên, side bar và thanh công cụ chứa nhiều nút điều hướng.




Bạn có thể thay đổi giao diện trình phát nhìn theo cách bạn muốn bằng cách chuyển đổi các thành phần của nó, sửa đổi từng bộ phận, thay đổi màu sắc và phông chữ.... Để tùy chỉnh

trình phát, nhấp vào tab **Xuất > Cài đặt trình phát** để mở cửa sổ ở dưới. Tất cả các thay đổi bạn thực hiện sẽ được phản ánh trong khung Xem trước ở bên phải của cửa sổ.

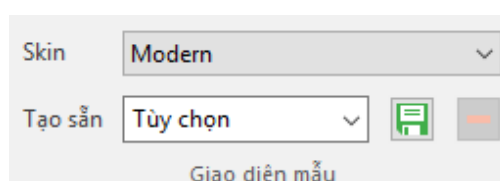





Cài đặt thông tin chung

Thông tin chung  là tab đầu tiên trong cửa sổ **Cài đặt trình phát**. Tab này cho phép bạn chọn và tùy chỉnh skin, thêm thông tin tác giả, và thay đổi các tham số của thông tin chung và màu sắc cho trình phát.

a. Tùy chỉnh Skin

ActivePresenter cung cấp cho bạn một vài skin để định nghĩa bố cục của trình phát. Mỗi skin đi kèm với một loạt các cài đặt trước để bạn lựa chọn và thực hiện thay đổi nếu bạn muốn. Ngoài ra, bạn có thể tạo cài đặt tùy chỉnh của riêng bạn và tái sử dụng nó trên các bài giảng. Làm như sau:



- **Chọn skin:** Nhấp vào hộp **Skin** và chọn một skin trong danh sách.
- **Chọn tạo sẵn:** Nhấp vào hộp **Tạo sẵn** và chọn một tạo sẵn theo ý muốn trong danh sách.
- **Chỉnh sửa tạo sẵn:** Chọn một tạo sẵn, sau đó trong cửa sổ **Tham số > tab Tham số màu sắc**  để chỉnh sửa bất kỳ tham số màu nào bạn muốn.
- **Tạo mới một tạo sẵn:** Sau khi chỉnh sửa một tạo sẵn tích hợp, nhấp nút **Lưu**  cạnh hộp **Tạo sẵn** để lưu tạo sẵn tùy chỉnh của bạn cho việc sử dụng sau đó.
- **Xóa tạo sẵn tự tạo:** Chọn một tạo sẵn tùy chỉnh trong danh sách **Tạo sẵn > Xóa** . Bạn không thể xóa các tạo sẵn tích hợp.

b. Thêm thông tin tác giả



Bạn có thể hiển thị thông tin của tác giả trong side bar của trình phát (tab **Thông tin chung** > cửa sổ **Tham số** > **Tham số chung** > > **Side Bar**). Tất cả các thông tin, bao gồm tên tác giả, mô tả và ảnh sẽ hiển thị ở trên cùng của side bar, trên mục lục (nếu có). Làm như sau:

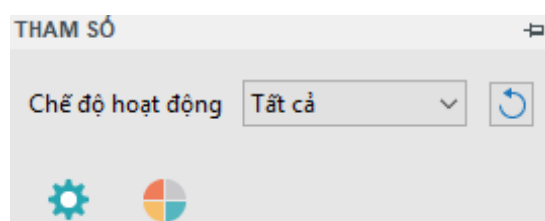
Tên	<input type="text" value="Hoa Nguyen"/>	Hình ảnh	<input type="text" value="thuy"/>			
Mô tả	<input type="text" value="Trưởng nhóm kiểm thử"/>					
Tác giả						

- **Thêm tên tác giả:** Nhập tên tác giả trong hộp **Tên**.
- **Thêm mô tả của tác giả:** Nhập mô tả của tác giả trong hộp **Mô tả**.
- **Thêm ảnh tác giả:** Chọn một ảnh từ bài giảng hoặc trên máy tính của bạn để làm ảnh tác giả. Nếu bạn không cần ảnh tác giả đó nữa, hãy xóa nó bằng cách nhấp vào .

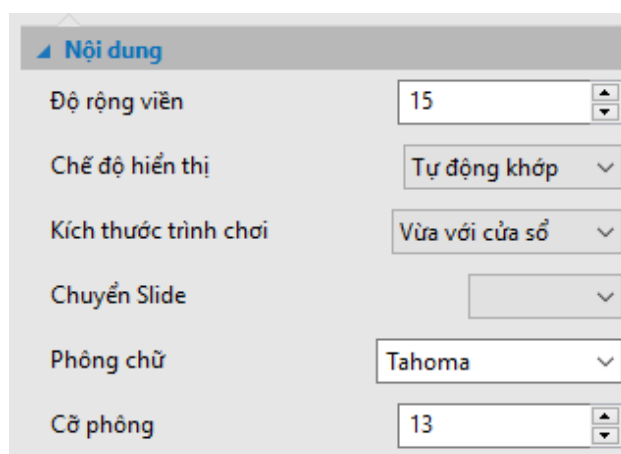
c. Thay đổi tham số chung

Bạn có thể tùy chỉnh các tham số cho mỗi **chế độ hiển thị** riêng biệt hoặc cho tất cả các chế độ cùng một lúc. Chọn chế độ hiển thị bạn muốn bằng cách nhấp vào hộp **Chế độ hiển thị**.

Sau đó, nếu bạn muốn quay về các cài đặt ban đầu, nhấp nút **Mặc định** .

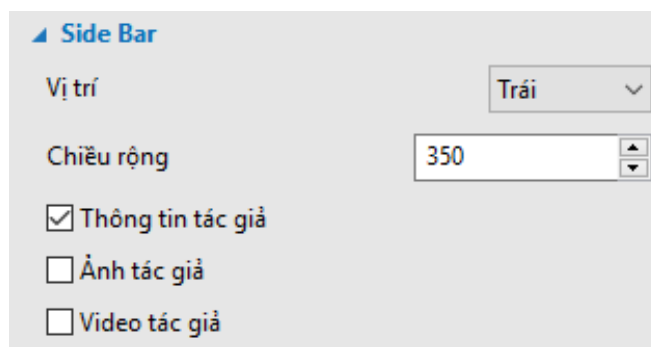


1. Phần Nội dung cho phép bạn tùy chỉnh các thuộc tính chung của trình phát.



Tùy chọn	Mô tả
Độ rộng viền	Chỉ định độ rộng đường viền (tính bằng pixel) cho nội dung và side bar.
Chế độ hiển thị	<p>Chọn cách hiển thị nội dung trong đầu ra:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kích thước thực: Hiển thị nội dung trong kích thước thực. Người dùng có thể sử dụng thanh cuộn để xem các phần của nội dung ở bên ngoài trình phát. Tự động khớp: Tự động chia tỷ lệ của nội dung mà không thay đổi các phần để phù hợp với trình phát.
Kích thước trình chơi	<p>Xác định xem trình phát sẽ vừa với nội dung hay cửa sổ trình duyệt.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vừa với nội dung: Trình phát sẽ thu lại để phù hợp với kích thước của nội dung. Vừa với cửa sổ: Trình phát sẽ vừa với cửa sổ chứa hoặc trình duyệt. Nếu nội dung nhỏ hơn cửa sổ thì sẽ có thêm không gian được thêm vào khoảng trống giữa trình phát và nội dung.
Chuyển slide	<p>Xác định cách chuyển slide cho bài trình chiếu bằng cách sử dụng thanh công cụ và TOC.</p> <ul style="list-style-type: none"> Không có: Vô hiệu hóa điều hướng nội dung để người dùng không thể tự động chuyển slide. Chỉ lùi lại: Cho phép người dùng chuyển đến các slide đã xem. Tự do: Cho phép người dùng chuyển đến bất kỳ slide nào họ muốn.
Phông chữ	Chỉ định phông chữ cho các phần tử của trình phát, chẳng hạn như tiêu đề bài trình chiếu, thông tin tác giả và mục lục.
Cỡ phông	Xác định kích thước phông chữ của trình phát.

2. Side Bar hiển thị thông tin của tác giả và **mục lục**.



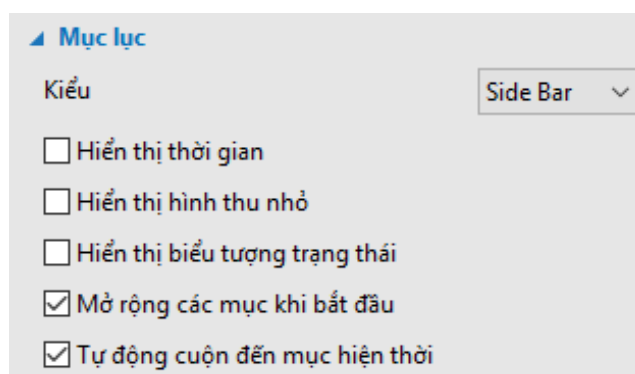
Tùy chọn	Mô tả
Vị trí	Xác định vị trí của side bar ở bên trái hay bên phải của nội dung. Chọn Không có nếu bạn không muốn hiển thị side bar.
Chiều rộng	Xác định chiều rộng của side bar (tính bằng pixel).
Thông tin tác giả	Hiển thị tên và mô tả của tác giả trong side bar.
Ảnh tác giả	Hiển thị ảnh của tác giả trong side bar.
Video tác giả	Hiển thị video của tác giả trong side bar.

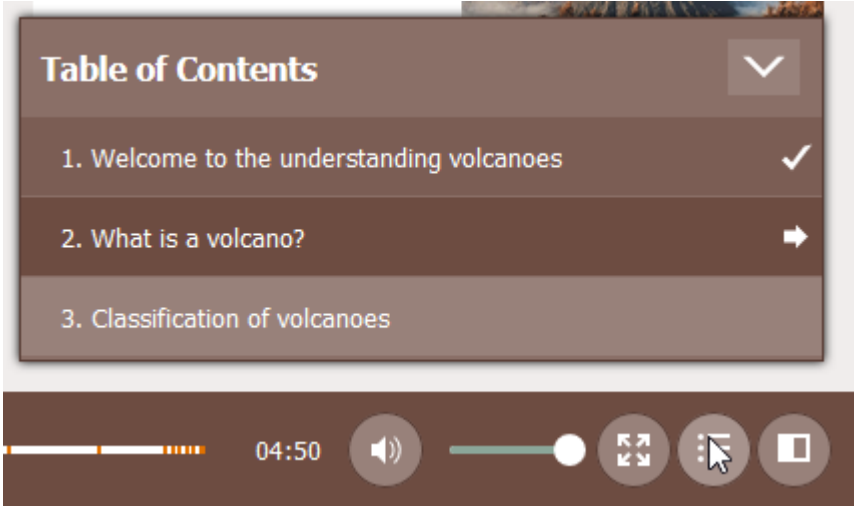
3. Thanh trên cùng ở vị trí trên cùng của trình phát hiển thị tiêu đề bài giảng.



Tùy chọn	Mô tả
Hiển thị thanh trên cùng	Hiển thị thanh trên cùng của trình phát. Thanh trên cùng có thể hiển thị tiêu đề của bài giảng và nút menu Tài nguyên.

4. Mục lục (TOC) hiển thị cấu trúc nội dung của bài thuyết trình và cho phép bạn chuyển sang các slide khác qua đó.



Tùy chọn	Mô tả
Kiểu	<p>Chọn kiểu hiển thị cho mục lục.</p> <ul style="list-style-type: none"> Không có: Ẩn mục lục. Phủ: Cho phép người dùng sử dụng nút TOC trong thanh công cụ để mở TOC trong lớp phủ.  <ul style="list-style-type: none"> Side Bar: Hiển thị mục lục trong side bar. Người dùng có thể sử dụng nút TOC trên thanh công cụ để ẩn/hiện TOC.
Hiển thị thời gian	Hiển thị thời lượng slide trong TOC.
Hiển thị hình thu nhỏ	Hiển thị hình thu nhỏ trong TOC.
Hiển thị biểu tượng trạng thái	Hiển thị biểu tượng trạng thái trong các mục của TOC để cho biết trạng thái của các slide. Slide hiện tại được đánh dấu bằng một mũi tên trong khi các slide đã xem được đánh dấu bởi dấu đã kiểm tra.
Mở rộng các mục khi bắt đầu	Mở rộng tất cả các mức của TOC khi bắt đầu bài trình chiếu. Người dùng có thể sử dụng biểu tượng mũi tên cạnh mỗi mục để đóng/mở rộng các mục con của nó.
Tự động cuộn đến mục hiện thời	Tự động cuộn TOC đến mục được liên kết với slide hiện tại. Điều này đảm bảo mục của slide hiện tại luôn hiển thị cho người dùng mà không cần phải cuộn TOC theo cách thủ công.

5. Thanh công cụ cung cấp cho người dùng nhiều công cụ để điều khiển trình phát.




Tùy chọn	Mô tả
----------	-------

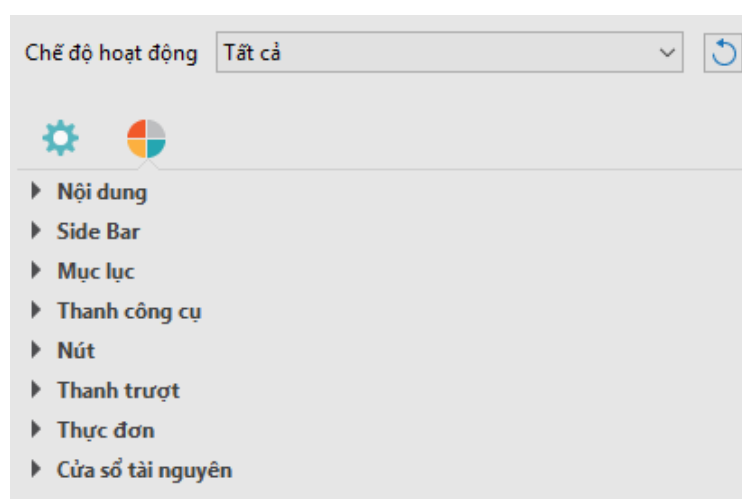
Hiển thị thanh công cụ	Hiển thị thanh công cụ ở phía dưới cùng của trình phát.
Nút chạy lại bài trình chiếu	Hiển thị nút chạy lại bài trình chiếu để cho phép người dùng xóa sạch dữ liệu đã chạy trên bài trình chiếu và đưa về trạng thái mới ban đầu, và bắt đầu chạy lại từ đầu.
Nút thoát	Hiển thị nút thoát cho phép người dùng thoát ra khỏi bài trình chiếu.
Nút slide đầu	Hiển thị nút slide đầu cho phép người dùng chuyển đến slide đầu tiên trong bài trình chiếu.
Nút slide trước	Hiển thị nút slide trước cho phép người dùng chuyển đến slide trước đó trong bài trình chiếu.
Nút chơi	Hiển thị nút chơi/tạm dừng cho phép người dùng phát/tạm dừng bài trình chiếu.
Nút tốc độ	Hiển thị nút tốc độ cho phép người dùng thay đổi tốc độ phát của bài trình chiếu.
Nút slide sau	Hiển thị nút slide sau cho phép người dùng chuyển đến slide kế tiếp trong bài trình chiếu.
Nút slide cuối	Hiển thị nút slide cuối cho phép người dùng chuyển đến slide cuối cùng trong bài trình chiếu.
Thanh tiến trình	Hiển thị thanh tiến trình cho phép người dùng điều hướng bài trình chiếu khi việc điều hướng được bật.
Thanh âm lượng	Hiển thị thanh âm lượng cho phép người dùng thay đổi âm lượng của âm thanh.
Nút âm lượng	Hiển thị nút Tắt/Bật âm thanh cho phép người dùng tắt/bật âm thanh.
Nút phụ đề	Hiển thị nút Ẩn/Hiện phụ đề cho phép người dùng ẩn/hiện phụ đề.
Nút chế độ hiển thị	Hiển thị nút chế độ hiển thị cho phép người dùng thay đổi chế độ hiển thị (kích thước thực, tự động khớp và toàn màn hình).
Nút thông tin	Hiển thị nút thông tin cho phép người dùng xem thông tin của bài trình chiếu, chẳng hạn như tiêu đề, tên tác giả, bản quyền và trang chủ.
Nút mục lục	Hiển thị nút Ẩn/Hiện mục lục cho phép người dùng tắt/bật TOC khi TOC được hiện.
Nút Side Bar	Hiển thị nút Ẩn/Hiện Side Bar cho phép người dùng tắt/bật side bar khi side bar được hiện.
Nút tài nguyên	Hiển thị nút menu Tài nguyên ở thanh trên cùng cho phép người dùng truy cập nội dung mở rộng được đính kèm trong bài trình chiếu.

Đánh dấu Slide	Hiển thị đánh dấu slide để cho biết thời lượng của slide trong thanh tiến trình.
Vị trí playback	Hiển thị vị trí hiện tại của playback trong bài trình chiếu trên thanh công cụ.
Tổng thời gian	Hiển thị tổng thời lượng của bài trình chiếu trên thanh công cụ.

d. Thay đổi các tham số màu sắc

Để thay đổi màu sắc của trình phát, bạn có thể chỉnh các tham số màu sắc cho từng chế độ hiển thị riêng biệt hoặc cho tất cả các chế độ cùng một lúc. Chọn chế độ hiển thị bạn muốn bằng cách nhấp vào hộp **Chế độ hiển thị**. Sau đó, nếu bạn muốn quay về các cài đặt ban đầu, nhấp nút **Mặc định** .

Bạn cũng có thể tự chỉnh các tham số màu sắc và lưu chúng lại như là một tạo trước **tùy chỉnh**.



Tùy chọn	Mô tả
Nội dung	Chỉ định màu sắc cho nền của đường viền và trang.
Side Bar	Chỉ định màu sắc cho nền và văn bản trên side bar.
Mục lục	Chỉ định màu sắc cho nền và văn bản trên TOC.
Thanh công cụ	Chỉ định màu sắc cho nền và văn bản trên thanh công cụ.
Nút	Chỉ định màu sắc cho các nút trên thanh công cụ và thanh trên cùng.
Thanh trượt	Chỉ định màu sắc cho thanh tiến trình và thanh âm lượng trên thanh công cụ.
Thực đơn	Chỉ định màu sắc cho nền và văn bản trong các thực đơn xuất hiện khi người dùng tương tác với các nút và các điều chỉnh trên thanh công cụ.

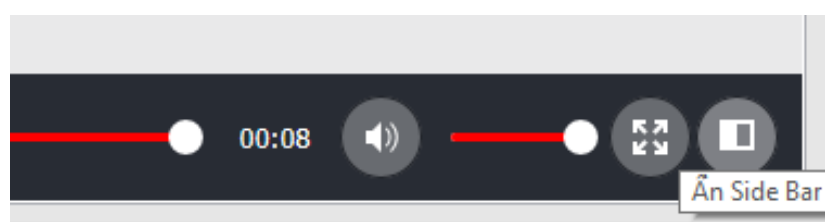
Cửa sổ tài nguyên	Chỉ định màu sắc cho nền và văn bản trong cửa sổ Tài nguyên.
-------------------	--

Mục lục

Một bảng mục lục thông tin (TOC) rất cần thiết cho bài trình chiếu của bạn vì nó có thể cung cấp một cái nhìn tổng quan về toàn bộ bài trình chiếu và giúp người dùng dễ dàng điều hướng trong khi xem. Trong thời gian phát, mục TOC được liên kết với slide hiện tại sẽ được tô sáng. Bạn cũng có thể chọn đánh dấu nó bằng một mũi tên để chỉ ra slide tương ứng đang phát. Trong khi đó, một dấu kiểm có thể được hiển thị trong một mục để cho biết slide tương ứng đã được xem. Trong quá trình chỉnh sửa, bạn có thể bật **điều hướng** để người dùng có thể nhấp vào mục TOC để chuyển đến slide tương ứng.

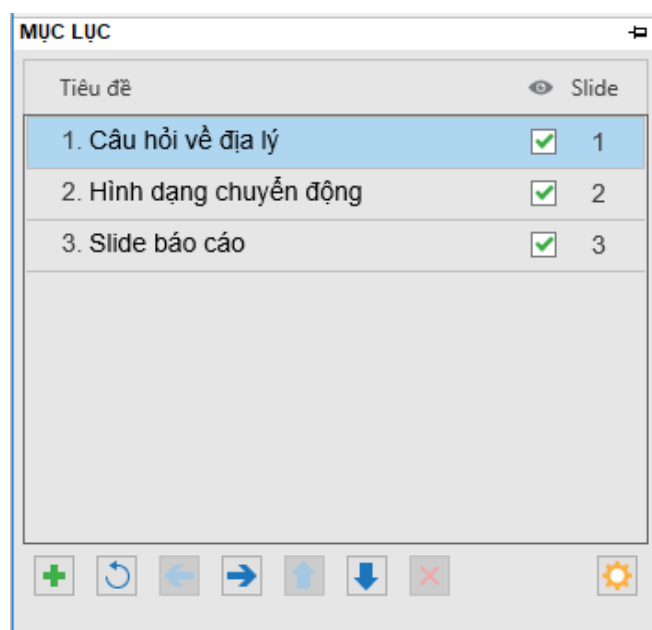


Theo mặc định, ActivePresenter tạo TOC và hiển thị nó trong side bar của trình phát. Khi xem bản xuất, người dùng có thể hiện hoặc ẩn slide bar để chuyển đổi TOC. Nút **Ẩn/Hiện Side Bar** được bật theo mặc định và xuất hiện ở góc dưới bên phải của thanh công cụ trình phát.



Bên cạnh việc hiển thị TOC trên side bar, bạn có thể bật nút **Ẩn/Hiện mục lục** trên thanh công cụ trình phát và sử dụng nó để **mở mục lục trên lớp phủ**.

Để sắp xếp TOC, bạn có thể thay đổi thứ bậc của các mục, tạo các mục mới, xóa hoặc ẩn các mục bạn không muốn. Lưu ý rằng việc sắp xếp lại trong TOC không có ảnh hưởng đến thứ tự của các slide. Thực hiện một hoặc nhiều thao tác sau để sắp xếp lại TOC:

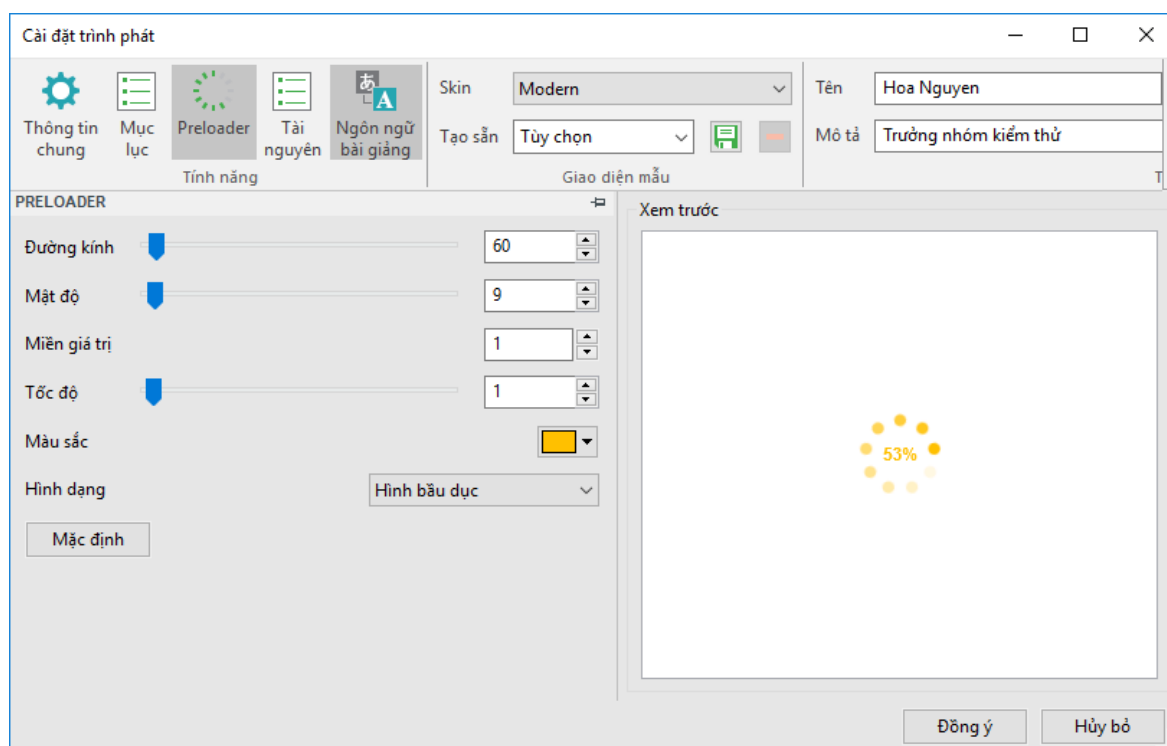


- **Thêm đề mục:** Nhấp nút **+** để thêm một đề mục mới bên trên mục được chọn.
- **Xóa mục:** Nhấp nút **X** để xóa một mục do người dùng tự thêm.
- **Ẩn các mục:** Xóa hộp trạng thái để ẩn một mục. Nhấn vào nút **👁** để hiển thị hoặc ẩn tất cả các mục. Lưu ý rằng việc ẩn một mục TOC sẽ không xóa slide đó khỏi bài giảng.
- **Chuyển các mục lên/xuống một cấp:** Nhấp nút **➡** để chuyển mục xuống một cấp hoặc nút **⬅** để chuyển mục đó lên một cấp.
- **Chuyển các mục lên/xuống:** Nhấp nút **⬆** để chuyển một mục lên trước hoặc nút **⬇** để chuyển một mục xuống sau mục kế tiếp. Bạn cũng có thể di chuyển một mục bằng cách kéo nó tới vị trí mới.
- **Cài đặt mục lục:** Nhấp nút **⚙** và chọn kiểu mục lục.
- **Thiết lập lại mục lục:** Nhấp nút **🔄** để thiết lập lại TOC mặc định. Trong trường hợp bạn sắp xếp lại các slide sau khi tạo TOC, những thay đổi của bạn sẽ không được cập nhật tự động.

Preloader

Theo mặc định, các tài liệu ActivePresenter tải các tài nguyên cần thiết lên trước khi hiển thị slide đầu tiên. Để hiển thị quá trình tải, một dấu báo tải có chứa một vòng quay và dấu phần trăm xuất hiện ở giữa màn hình. Dấu báo tải cũng xuất hiện sau đó nếu bộ đệm mất nhiều thời gian hơn bình thường.

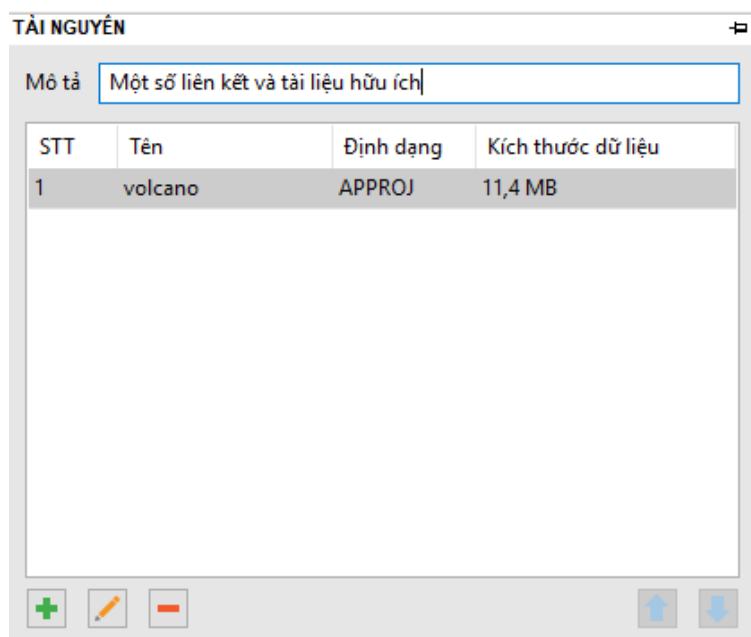
Để chỉnh sửa preloader, nhấp vào tab **Xuất > Cài đặt trình phát > Preloader**. Dấu báo tải có sáu thuộc tính có thể chỉnh sửa được. Để điều chỉnh các giá trị của chúng, bạn có thể kéo nút điều khiển trên thanh trượt, cuộn chuột giữa, hoặc nhập giá trị mới. Tất cả các thay đổi bạn tạo ra sẽ được phản ánh ngay lập tức trong cửa sổ xem trước bên cạnh. Sau khi chỉnh sửa, nếu bạn muốn hủy bỏ tất cả các thay đổi, nhấp **Mặc định** để quay về các cài đặt ban đầu.



- **Đường kính:** Thiết lập giá trị đường kính của dấu báo tải.
- **Mật độ:** Thiết lập số lượng của hình dạng được vẽ trên dấu báo tải.
- **Miền giá trị:** Thiết lập số lượng hình dạng được sửa đổi theo phần trăm. Cụ thể, nó đặt phạm vi của các hình nên được thu nhỏ và/hoặc mờ dần. Các hình dạng nằm ngoài phạm vi này sẽ được thu nhỏ và/hoặc mờ dần với số lượng tối thiểu. Nếu phạm vi là 0,1, mọi hình dạng ngoài phạm vi sẽ được chia tỷ lệ và/hoặc mờ dần đến 10% giá trị ban đầu. Giá trị phạm vi trực quan chấp nhận được phải nằm trong khoảng từ 0,4 đến 1,5. Giá trị mặc định là 1.0.
- **Tốc độ:** Thiết lập tốc độ của hình động dấu báo tải. Giá trị này cho biết dấu báo tải có bao nhiêu hình dạng để bỏ qua mỗi dấu.
- **Màu sắc:** Thiết lập màu sắc của dấu báo tải trong RGB.
- **Hình dạng:** Thiết lập kiểu hình dạng của dấu báo tải là hình bầu dục, xoắn ốc, hình vuông, hình chữ nhật hoặc hình chữ nhật góc tròn.

Tài nguyên

- Để cung cấp cho người học quyền truy cập vào tài liệu tham khảo và thông tin hữu ích khác, bạn có thể thêm nội dung bên ngoài vào bản trình bày bằng tab này. Tính năng này cho phép người dùng truy cập vào bản sao có thể in hoặc tải xuống của nội dung khóa học.



- Nhấp nút **+** để thêm tài nguyên từ URL, từ bài giảng hoặc từ máy tính của mình. Nhấp nút **✎** để thay thế nội dung bạn thêm và nhấp nút **-** để xóa nội dung được chọn từ tài nguyên. Nhấp nút **↑** và **↓** để thay đổi thứ tự nội dung.


Ngôn ngữ bài giảng

ActivePresenter cung cấp văn bản dịch sẵn sàng cho đầu ra (tên của các thành phần trong thanh công cụ và thông báo) cho tất cả ngôn ngữ được hỗ trợ thông qua trình chỉnh sửa Ngôn ngữ bài giảng. Nếu bạn muốn sửa đổi bản dịch hoặc thêm hỗ trợ cho ngôn ngữ của mình, hãy mở tab **Xuất > Cài đặt trình phát > Ngôn ngữ bài giảng**.

Trình chỉnh sửa cung cấp các thuộc tính sau:

- **Ngôn ngữ bài giảng:** Hiển thị ngôn ngữ của bài giảng đang mở. Bạn có thể thay đổi ngôn ngữ bài giảng trong hộp thoại **Thuộc tính bài giảng**.
- **Tên:** Hiển thị văn bản trong ngôn ngữ giao diện người dùng hiện tại của ActivePresenter để bạn có thể biết ý nghĩa ban đầu của chúng.
- **Giá trị:** Hiển thị văn bản trong ngôn ngữ được thiết lập trong phần **Ngôn ngữ bài giảng** (nếu nó được hỗ trợ). Bạn có thể chỉnh sửa văn bản trong cột này bằng cách nhấp đúp vào dòng cần sửa và gõ vào đó.
- **Mặc định:** Khôi phục bản dịch gốc của văn bản.

Xem trước HTML5

Để xem trước đầu ra HTML5 trước khi xuất, nhấp nút **Xem trước HTML5**  trong tab **Trang đầu** hoặc tab **Xuất**. Nhấp mũi tên trên nút đó để chọn một trong **bốn chế độ hiển thị** (Minh họa, Hướng dẫn, Luyện tập, Kiểm tra).

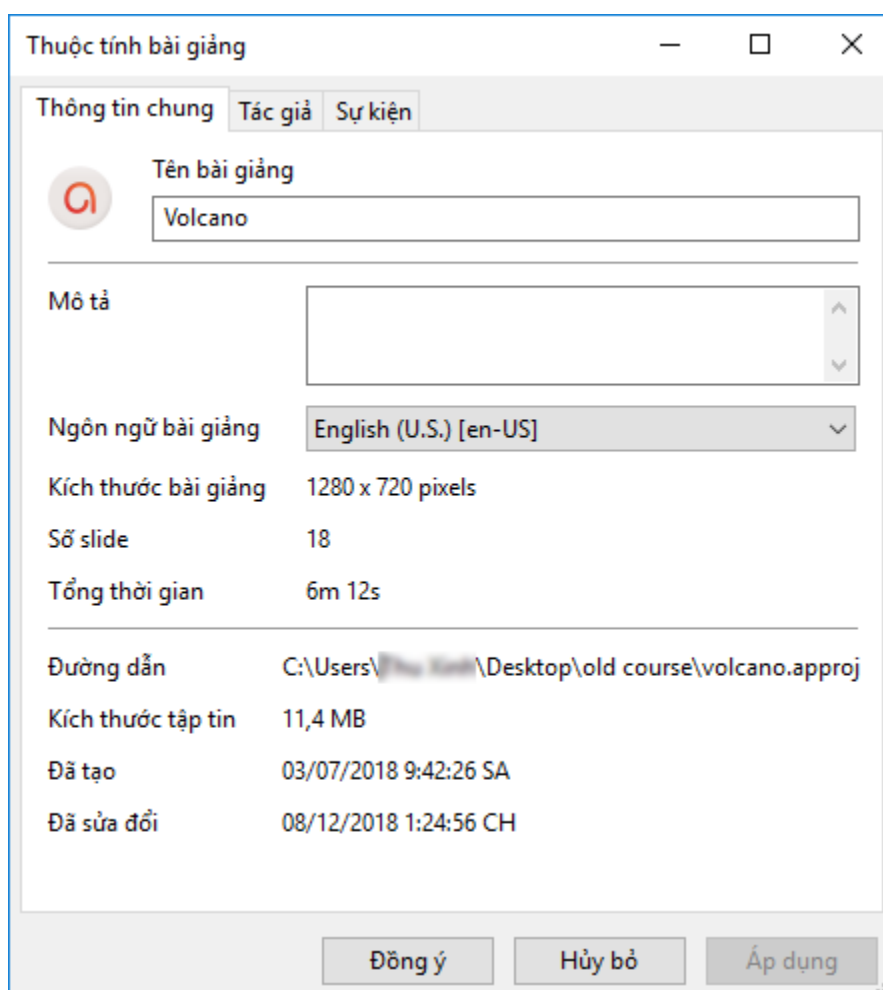
Khác

Chỉnh sửa các thuộc tính của bài giảng

Thuộc tính của một bài giảng được phân làm ba loại:

- Thuộc tính bạn không thể chỉnh sửa được từ cửa sổ **Thuộc tính bài giảng**: Kích thước bài giảng, tổng số lượng slide, tổng thời gian chạy của bài trình chiếu, kích thước tập tin, và ngày tháng trên bài giảng được tạo và sửa đổi lần cuối cùng.
- Thuộc tính bạn có thể chỉnh sửa trong cửa sổ **Thuộc tính bài giảng**: Tên tác giả và bất kỳ chú ý nào bạn muốn đính kèm vào tệp của bài giảng (tên khách hàng, chi tiết bài giảng, loại đầu ra cho bài giảng này...).
- Mã JavaScript: được thực hiện khi tải bài giảng. Bạn có thể sử dụng thuộc tính này trong trường hợp bạn muốn mở rộng khả năng của đầu ra HTML5.

Để xem các thuộc tính của bài giảng, nhấp nút **ActivePresenter > Bài giảng > Thuộc tính**.



Tab thông tin chung

Tab này cung cấp cho bạn các thông tin chung và cài đặt của bài giảng đang được chỉnh sửa. Đó là các cài đặt chung ảnh hưởng tới tất cả các slide trong bài giảng của bạn. Tuy nhiên, nếu một slide có sẵn ảnh nền, nó sẽ không bị ảnh hưởng.

- **Tên bài giảng:** Thay đổi tên cho bài giảng.
- **Mô tả:** Cung cấp mô tả cho bài giảng.
- **Ngôn ngữ bài giảng:** Chỉ định ngôn ngữ cho bài giảng đang chỉnh sửa. ActivePresenter sẽ sử dụng bản dịch tương ứng của ngôn ngữ được chọn để hiển thị trong đầu ra (tên của các thành phần trên thanh công cụ và thông báo trong HTML5) nếu ngôn ngữ được hỗ trợ trong ActivePresenter. Đối với các ngôn ngữ khác, bạn vẫn có thể chỉnh sửa văn bản trong đầu ra bằng cách sử dụng **Ngôn ngữ bài giảng**.
- **Kích thước bài giảng:** Kích thước của các slide trong bài giảng.
- **Số slide:** Tổng số lượng slide trong bài giảng của bạn.
- **Tổng thời gian:** Tổng thời lượng của tất cả các slide trong bài giảng của bạn.

Tab tác giả

Tab này cho phép bạn nhập tất cả các chi tiết về tác giả và bảo mật. Bạn có thể nhập mật khẩu cho bài giảng đang mở trong phần **Bảo mật**. Một khi đã cài đặt mật khẩu, bạn chỉ có thể mở tệp này nếu bạn nhập mật khẩu. Điều này khá hữu ích nếu bạn để bài giảng trên máy tính chung.

Tab sự kiện

Trên tab **Sự kiện** của cửa sổ này, bạn có thể nhập **mã JavaScript** được thực hiện khi tải bài giảng.

Tạo tiếp cận bài giảng

ActivePresenter cho phép bạn làm cho bài giảng của mình có thể truy cập được bởi người khuyết tật. Điều này có nghĩa là bạn có thể chỉnh sửa bài giảng của mình để người dùng khuyết tật có thể nhận thức, hiểu, điều hướng và tương tác với các đầu ra của bài giảng. Có thể xem kết quả **đầu ra HTML5** theo nhiều cách khác nhau mà không phụ thuộc vào một giác quan hoặc khả năng duy nhất. Ví dụ: người dùng có thể điều hướng bằng bàn phím, không chỉ bằng chuột. Ngoài ra, nội dung âm thanh nên đi kèm với phụ đề cho người dùng khiếm thính, nên cung cấp văn bản mô tả cho nội dung trực quan để trình đọc màn hình có thể đọc thành tiếng cho người dùng khiếm thị.

Mẹo tạo tiếp cận bài giảng

Để tạo khả năng tiếp cận bài giảng cho những người khuyết tật, bạn nên sử dụng nhiều cách (như văn bản, hình ảnh, âm thanh) để truyền đạt thông tin.

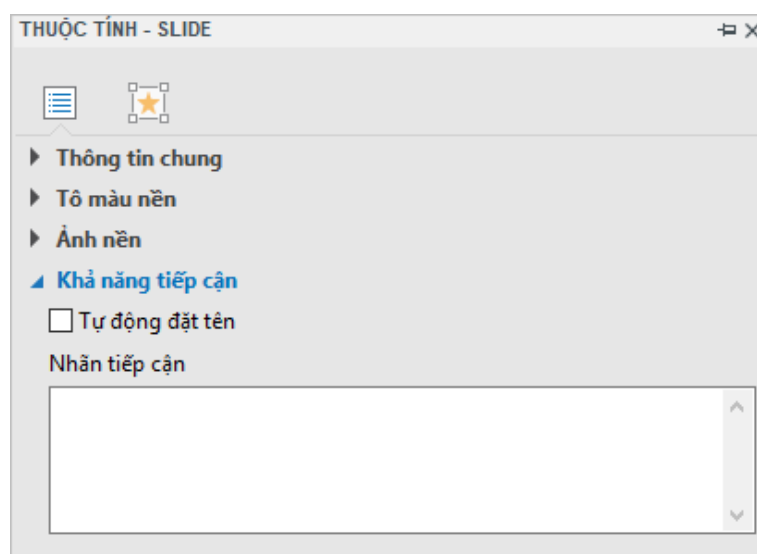
- Đối với người khiếm thị, thêm văn bản mô tả hoặc âm thanh cho các đối tượng hình ảnh. Ví dụ, cung cấp khả năng truy cập văn bản mô tả cho **video** để bạn có thể gửi thông tin đến người dùng thông qua trình đọc màn hình. Đối với các đối tượng có chứa văn bản như **hình dạng**, **hộp văn bản**, bạn nên bật thuộc tính **Tự động đặt tên**, trình đọc màn hình sẽ đọc văn bản khi đối tượng này được hiển thị. Nếu bạn chọn đính

kèm âm thanh vào đối tượng, đừng quên xóa tất cả văn bản giúp tiếp cận, nếu không, giọng nói từ trình đọc màn hình sẽ cản trở âm thanh đính kèm.

- Đối với người khiếm thính, hãy thêm các văn bản tương đương cho các đối tượng âm thanh. Ví dụ, khi cung cấp một âm thanh tường thuật, điều quan trọng là cung cấp đồng thời các phụ đề. Bạn có thể sử dụng **phụ đề** hoặc bất kỳ loại đối tượng nào có thể hiển thị văn bản, và nhớ rằng đồng bộ văn bản với âm thanh bằng cách sử dụng của sổ **Biểu diễn thời gian**.
- Đối với người khiếm thị hoặc khiếm thính, hãy chắc chắn rằng người dùng có thể tương tác với đầu ra bằng cách sử dụng bàn phím. Ví dụ, bật thuộc tính **Có thể focus** cho đối tượng **nhấp chuột** để người dùng có thể sử dụng phím **TAB** để điều hướng giữa các đối tượng và phím **ENTER** hoặc **SPACE BAR** để kích hoạt nó. Bạn cũng có thể cung cấp đối tượng **hộp gõ phím** để thực hiện như một phím tắt cho mỗi đối tượng nhấp chuột.
- Bật tính năng **Khả năng tiếp cận** khi xuất ra các định dạng đầu ra hỗ trợ khả năng tiếp cận.

Chỉnh sửa nhãn tiếp cận cho các slide

Trong ActivePresenter, bạn có thể thêm nhãn tiếp cận mô tả mỗi slide để trình đọc màn hình đọc thành tiếng khi slide được hiển thị. Trình đọc màn hình và nhãn tiếp cận rất hữu ích cho những người khiếm thị.



Theo mặc định, ActivePresenter sử dụng tên và mô tả slide làm nhãn tiếp cận slide. Để cung cấp nhãn khác cho trình đọc màn hình, làm như sau:

1. Chọn slide bạn muốn thay đổi nhãn tiếp cận.
2. Trong cửa sổ **Thuộc tính**, mở rộng danh sách **Khả năng tiếp cận**.
3. Bỏ chọn trong ô đánh dấu **Tự động đặt tên**, hộp **Nhãn tiếp cận** được bật. Gõ văn bản mô tả slide.
4. Khi slide xuất hiện, trình đọc màn hình sẽ đọc to nhãn tiếp cận trong hộp văn bản. Nếu bạn không muốn trình đọc màn hình đọc, hãy để ô này trống.

Tùy chỉnh nhãn tiếp cận cho các đối tượng

ActivePresenter hỗ trợ nhãn tiếp cận cho từng đối tượng trong một slide. Theo mặc định, nhãn tiếp cận này được tạo tự động từ văn bản mà đối tượng hiển thị, hoặc từ tên đối tượng nếu như nó không chứa bất kỳ văn bản nào. Vì thế, nhãn tiếp cận mặc định thường vô dụng đối với các đối tượng không chứa văn bản chẳng hạn như video và hình ảnh.

Trong trường hợp đó, bạn nên tạo nhãn tiếp cận để cung cấp đủ các thông tin về đối tượng theo từng bước dưới đây:

1. Chọn đối tượng bạn muốn thay đổi nhãn tiếp cận.
2. Nhấp cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Kích thước & Thuộc tính** > **Khả năng tiếp cận**.
3. Bỏ chọn trong ô đánh dấu **Tự động đặt tên**, hộp **Nhãn tiếp cận** được bật. Gõ văn bản mô tả slide.
4. Khi slide xuất hiện, trình đọc màn hình sẽ đọc to nhãn tiếp cận trong hộp văn bản. Nếu bạn không muốn trình đọc màn hình đọc, hãy để ô này trống.

Bản địa hóa bài giảng

Bản địa hóa là quá trình điều chỉnh một bài giảng để sử dụng ở một quốc gia, khu vực cụ thể với ngôn ngữ, văn hóa cụ thể và giao diện theo mong muốn. Nếu bạn đang tạo một bản minh họa hoặc mô phỏng một ứng dụng nhất định hỗ trợ nhiều ngôn ngữ, bạn có thể cần bản địa hóa bài giảng của mình cho từng ngôn ngữ. Với ActivePresenter, bạn có thể thực hiện điều đó một cách dễ dàng nhờ vào thay thế nền slide và các tính năng dịch văn bản.

Xử lý bản địa hóa

Trước khi thực hiện bản địa hóa, hãy chắc chắn là bạn đã hoàn thành xong việc chỉnh sửa bài giảng gốc (thường là trong tiếng Anh).

Để bản địa hóa bài giảng của bạn, làm như sau:

1. Xuất văn bản trong bài giảng ra định dạng XLIFF.
2. Dịch văn bản trong tệp XLIFF đã xuất bằng cách sử dụng bất kỳ công cụ nào hỗ trợ XLIFF 1.2 (ví dụ Swordfish Translation Editor).
3. Thay thế ảnh nền của các slide bằng các ảnh được chụp trong ngôn ngữ mới.
4. Nhập tệp XLIFF đã dịch trong bài giảng có chứa các ảnh nền được thay thế trong bước 3.
5. Kiểm tra phiên bản địa phương hóa của bài giảng để đảm bảo rằng tất cả các ảnh chụp màn hình được thay thế, và tất cả các văn bản được dịch và hiển thị.

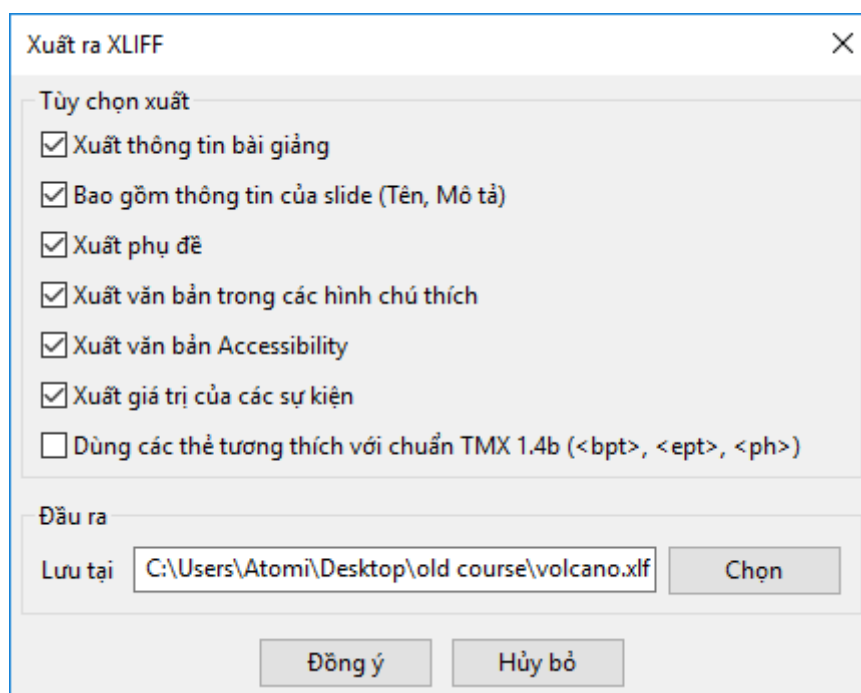
Các phần tiếp theo sẽ mô tả từng bước một cách chi tiết.

Xuất ra XLIFF

XLIFF (Định dạng tệp trao đổi nội địa hóa XML) là một định dạng dựa trên XML được tạo để chuẩn hóa cách truyền dữ liệu có thể định vị giữa các công cụ trong quá trình bản địa hóa.

Để xuất văn bản trong bài giảng của bạn ra định dạng XLIFF, làm như sau:

1. Nhấp nút **ActivePresenter** > **Bài giảng** > **Bản địa hóa** > **Xuất ra XLIFF**.
2. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn loại văn bản bạn muốn xuất ra để dịch.



3. Chọn **Dùng các thẻ tương thích với chuẩn TMX 1.4b (<bpt>, <ept>, <ph>)** nếu công cụ dịch của bạn không hỗ trợ thẻ <g> và <x>.
4. Nhập vị trí đầu ra và tên tệp trong hộp **Lưu tại**.
5. Nhấp **Đồng ý** để bắt đầu xuất ra XLIFF.

Thay thế ảnh nền của slide

Bạn không nên bản địa hóa trực tiếp trong bài giảng ban đầu của mình mà nên làm trong bản sao của bài giảng. Phần này sẽ mô tả các bước sao chép bài giảng và thay thế các slide.

Bước 1. Tạo bản sao của bài giảng gốc cho ngôn ngữ mới.

1. Sao chép tệp bài giảng trong File Explorer, hoặc sử dụng nút **ActivePresenter > Lưu dưới dạng...** Nếu bạn sao chép nó trong File Explorer, hãy chắc chắn nó đang không được mở trong ActivePresenter. Bài giảng được sao chép từ một bài giảng đang mở có thể bị hỏng.
2. Đặt cho bài giảng được sao chép một tên có ý nghĩa. Điều này đề xuất tên bài giảng có đủ mã ngôn ngữ, chẳng hạn *Skype_es.approj*. Bạn cũng có thể tạo một thư mục cho ngôn ngữ mới và đặt bài giảng được sao chép vào đó.

Bước 2. Chụp một bài giảng mới cho ngôn ngữ mới.

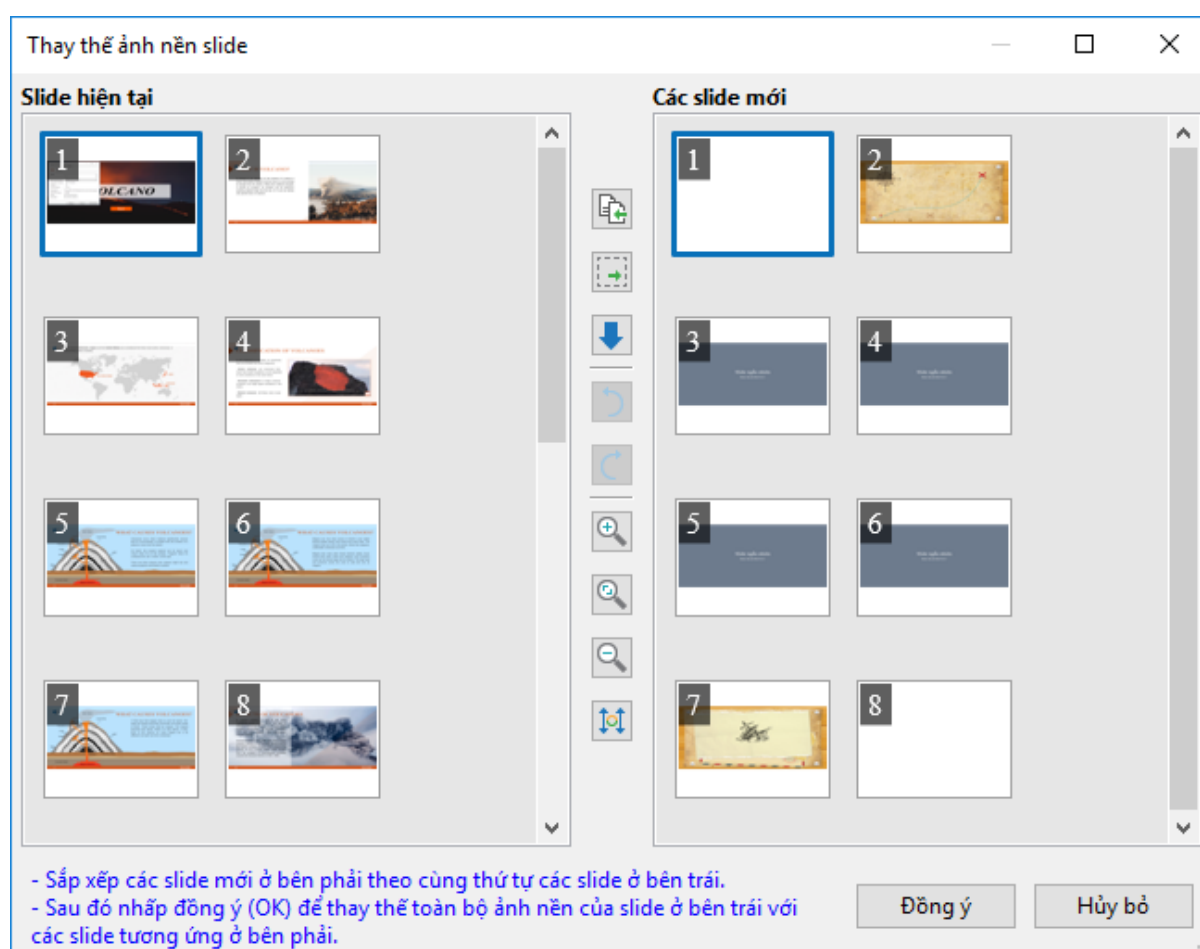
1. Thay đổi các tùy chọn và cài đặt ngôn ngữ cho ứng dụng được chụp để hiển thị ngôn ngữ mới, nếu cần.
2. Sử dụng kích thước bài giảng (chiều rộng x chiều cao) giống như kích thước bài giảng gốc.
3. Đặt tên cho bài giảng mới được chụp. Ví dụ, bạn có thể đặt tên là *Skype_es_captured.approj*.

Bước 3. Mở cửa sổ **Thay thế ảnh nền slide** để thay các ảnh nền slide trong bài giảng được sao chép ở bước 1 bằng các slide được chụp trong bước 2, hoặc các slide của bài giảng mới được chụp.




1. Mở bài giảng được sao chép trong bước 1 (*Skype_es.approj*).

2. Nhấp nút **ActivePresenter > Bài giảng > Bản địa hóa**, và làm tiếp một trong các bước sau:
 - Chọn **Thay đổi nền của tất cả các Slide** để thay thế ảnh nền của tất cả các slide bằng các slide của bài giảng được chụp mới. Khi tùy chọn này được chọn, khung hình chữ nhật sẽ được mở ra cùng với hộp thoại **Thay nền Slide** để bạn có thể chụp bài giảng mới.
 - Chọn **Thay đổi nền của các Slide được lựa chọn** để thay thế ảnh nền của các slide được chọn bằng các slide của bài giảng được chụp mới. Khi tùy chọn này được chọn, khung hình chữ nhật sẽ được mở ra cùng với hộp thoại **Thay nền Slide** để bạn có thể chụp bài giảng mới.
 - Chọn **Thay đổi nền của tất cả các Slide từ bài giảng** và duyệt bài giảng được chụp mới trong bước 2 (*Skype_es_captured.approj*) để thay thế hình nền của tất cả các slide trong bài giảng hiện tại.
 - Chọn **Thay đổi nền của các Slide được lựa chọn từ bài giảng** và duyệt bài giảng được chụp mới trong bước 2 (*Skype_es_captured.approj*) để thay thế hình nền của các slide được chọn trong bài giảng hiện tại.

Bước 4. Trong cửa sổ **Thay thế ảnh nền slide**, sắp xếp các slide mới bên phải theo thứ tự tự như các slide hiện tại bên trái.



- Để di chuyển một slide, kéo và thả nó tới vị trí mới. Bạn chỉ có thể kéo các slide trong cùng một bên (trái hoặc phải) để thay đổi vị trí của nó.
- Để sao chép/cắt/xóa một slide, chọn slide và nhấn phím **DELETE**. Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào slide đó > **Xóa**.

- Nếu bạn không chắc chắn rằng một slide mới của bài giảng mới (bên phải) có dư thừa hay không, hãy di chuyển nó xuống phía dưới thay vì xóa nó. Để làm điều đó, chọn slide và nhấp vào nút mũi tên xuống .
- Nếu một slide nhất định được yêu cầu trong ngôn ngữ mới nhưng không có sẵn trong ngôn ngữ gốc, chọn slide đó và nhấp nút **Sao chép sang trái** . Khi đó, slide được chọn sẽ được di chuyển từ phải sang trái.
- Nếu bạn không muốn thay đổi slide nhất định trong khung bên trái (ví dụ như slide giới thiệu), hãy chọn slide đó và nhấp nút **Thêm một chỗ trống mới** . Khi đó, một slide trống sẽ được thêm ở khung bên phải.

Bước 5. Nhấp nút **Đồng ý** trong cửa sổ **Thay thế ảnh nền slide** để thay thế ảnh nền của các slide.

Nhập vào từ XLIFF


Sau khi dịch văn bản và thay thế ảnh nền các slide, bạn cần nhập tệp XLIFF vào bài giảng mà các ảnh nền slide được thay thế. ActivePresenter sẽ thay văn bản hiện tại trong bài giảng của bạn với văn bản tương ứng trong tệp XLIFF được dịch.

- Mở bài giảng có các ảnh nền của slide được thay.
- Nhấp nút **ActivePresenter > Bài giảng > Bản địa hóa > Nhập vào từ XLIFF >** duyệt tệp XLIFF được dịch.
- Xác nhận văn bản được nhập trên mỗi slide, điều chỉnh vị trí và kích thước đối tượng nếu cần.

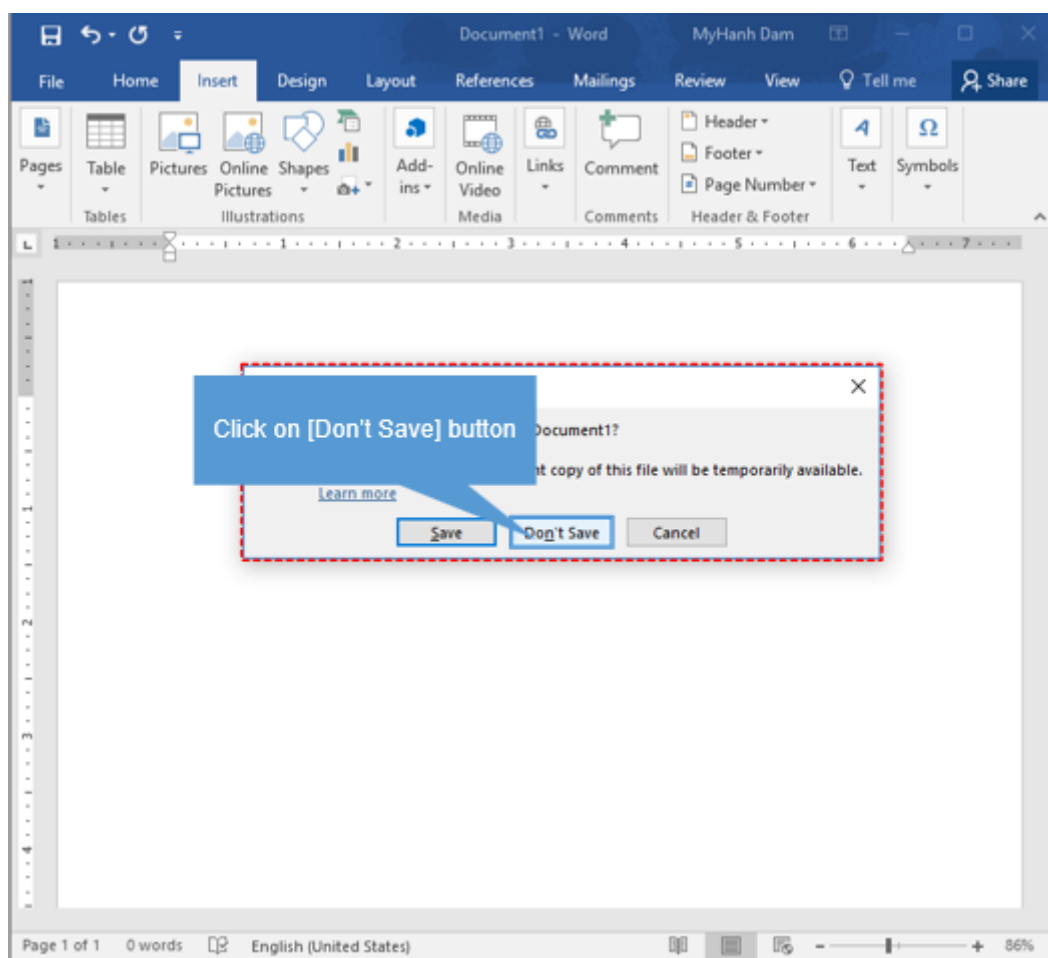
Cửa sổ hoạt động


Khi bạn tạo một video minh họa hoặc mô phỏng để minh họa cách làm việc của một ứng dụng hoặc phần mềm (chẳng hạn như Microsoft), thỉnh thoảng bạn có thể sẽ chỉ muốn chụp một cửa sổ cố định (ví dụ như hộp thoại xác nhận). ActivePresenter có thể tự động phát hiện khu vực mà bạn muốn để chụp và lưu thông tin để chụp các slide thông qua tính năng cửa sổ hoạt động.

Để xem cửa sổ hoạt động, làm một trong các cách sau:

- Nhấp tab **Slide > Hiện thị cửa sổ hoạt động** .
- Nhấp chuột phải vào slide trên Canvas > **Hiện thị cửa sổ hoạt động**.

Hình dưới đây hiển thị một cửa sổ hoạt động (trong đường viền màu đỏ) trong một slide được chụp:



Trong một số trường hợp nhất định, khu vực cửa sổ đang hoạt động được phát hiện trong khi việc chụp không phù hợp với hộp thoại/cửa sổ. Bạn có thể sửa đổi khu vực này bằng cách mở tab **Slide > Chỉnh sửa cửa sổ hoạt động**  hoặc nhấp chuột phải vào slide trên Canvas và chọn **Chỉnh sửa cửa sổ hoạt động**.

Khi đó công cụ Chỉnh sửa khu vực cửa sổ hoạt động sẽ được bật. Sau đó, bạn có thể thay đổi kích thước cửa sổ đang hoạt động bằng cách kéo đường viền đứt màu đỏ.

Các cửa sổ ActivePresenter

Canvas


Canvas nằm trong khu vực trung tâm hiển thị tất cả nội dung của slide. Nó cũng có thể được gọi là cửa sổ làm việc.

Nếu bài giảng của bạn có nhiều slide, Canvas sẽ hiển thị nội dung của slide được chọn. Tất cả các bài giảng được tạo và chỉnh sửa đều được thực hiện ở đây. Điều đó có nghĩa là bạn có thể xem tất cả các thay đổi của đối tượng mà bạn đã làm từ các cửa sổ khác (như cửa sổ **Thuộc tính**, cửa sổ **Biểu diễn thời gian**...).

- Với một bài giảng trống, Canvas sẽ hiển thị slide trống.
- Với một bài giảng được quay, Canvas sẽ hiển thị các slide/video được quay cùng với các chú thích được thêm.
- Với một bài giảng được tạo, Canvas sẽ hiển thị slide với tất cả nội dung của nó (câu hỏi, hình dạng, ảnh, video...).

Thay đổi màu sắc của Canvas

Theo mặc định, Canvas có màu xám sáng. Bạn có thể thay đổi màu của Canvas bằng cách nhấp vào nút **ActivePresenter** > **Tùy chọn** > **Màu nền của Canvas** > chọn màu bạn muốn.

Khi bạn thay đổi màu nền của Canvas, màu của slide không bị ảnh hưởng. Nếu bạn muốn thay đổi màu cho slide, nhấp vào tab **Thiết kế** > **Kiểu nền** .


Xem **Thuộc tính của slide** để biết thêm chi tiết về các thuộc tính của slide.

Thu phóng Canvas

Trong khi chỉnh sửa bài giảng, đôi lúc bạn cần phóng to hoặc thu nhỏ Canvas để làm cho việc chỉnh sửa dễ dàng hơn. Bất kể bạn phóng to/thu nhỏ Canvas bao nhiêu, khi bạn xem trước trang chiếu, nội dung sẽ tự động vừa với Canvas. Điều này cho phép bạn xem nội dung của toàn bộ slide. Khi hoàn thành xem trước, ActivePresenter sẽ quay lại tỷ lệ thu phóng trước đó.

Với tính năng này, bạn không cần nhấp nút **Phóng**  mỗi lần bạn xem trước nội dung, giúp bạn tiết kiệm khá nhiều thời gian khi chỉnh sửa bài giảng.

Để phóng to/thu nhỏ Canvas, làm một trong những thao tác sau:

- Kéo thanh trượt Thu phóng ở góc dưới bên phải của cửa sổ ứng dụng.
Kéo nó từ phải sang trái để phóng to hoặc thu nhỏ Canvas theo tỷ lệ tương ứng.
- Nhấp tab **Khung nhìn** > **Thu phóng**  > chọn mức thu phóng có sẵn trong hộp thoại **Thu phóng**, hoặc nhập giá trị trong hộp **Phần trăm**.
- Đặt chuột bên trong Canvas > giữ phím **CTRL** trong khi cuộn chuột giữa lên hoặc xuống để phóng to hoặc thu nhỏ Canvas theo tỷ lệ tương ứng.


Để tự động phóng vừa cửa sổ Canvas, hãy làm một trong các cách sau:

- Nhấp nút **Phóng**  cạnh thanh trượt Phóng.

- Nhấp tab **Khung nhìn** > **Phóng** .

Khi đó, mức độ phóng để vừa với khoảng không của Canvas sẽ tự động được điều chỉnh.

Bắt dính Canvas

Bắt dính Canvas cho phép bạn căn chỉnh các đối tượng và các yếu tố khác nhau dễ dàng và chính xác hơn. Để bật chế độ bắt dính, vào tab **Khung nhìn** và nhấp **Bắt dính Canvas** .

Khi chế độ bắt dính được bật, ngay khi một phần tử “có thể bắt dính” di chuyển xuất hiện trong vùng lân cận của một phần tử khác “có thể bắt dính”, nó sẽ thực hiện một bước nhảy nhỏ để khớp với các cạnh của nhau. Các đường màu cam dọc hoặc ngang hoặc cả hai sẽ xuất hiện để trực quan hóa sự liên kết.

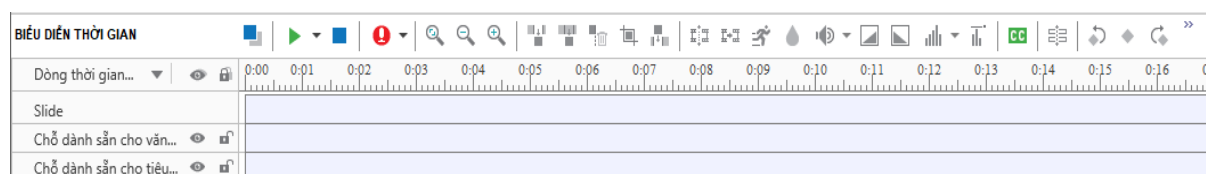
Cửa sổ biểu diễn thời gian

Tổng quan về dòng thời gian

Dòng thời gian xác định cách nhiều đối tượng trong slide ẩn hoặc hiện theo thời gian. Theo mặc định, mỗi slide có một dòng thời gian chính được chạy tự động khi bắt đầu mở slide. Bạn có thể thêm nhiều dòng thời gian vào một slide. Các dòng thời gian được thêm vào này được gọi là các dòng thời gian tương tác vì chúng chỉ có thể được chạy thông qua một hành động. Nếu bạn đang làm việc với một bài giảng video, bạn chỉ cần làm việc với dòng thời gian chính trong khi nếu làm việc với bản trình bày tương tác, bạn có thể cần phải sử dụng các dòng thời gian tương tác.

Cửa sổ **Biểu diễn thời gian** được sử dụng để quản lý các dòng thời gian và chỉnh sửa chúng. Bạn có thể làm các việc dưới đây trong cửa sổ **Biểu diễn thời gian**:

- Chỉnh sửa các đối tượng âm thanh/video (chia, ghép, thay đổi tốc độ/âm thanh, thêm thời gian,...).
- Chỉnh sửa thời lượng đối tượng và các hiệu ứng.
- Phát các slide và ghi nhận xét của bạn trong thời gian thực.
- Xem trước slide.
- Thêm, xóa hoặc đổi tên các dòng thời gian.



Quản lý các dòng thời gian

Trong ActivePresenter 7, bạn có thể tạo và quản lý nhiều dòng thời gian đồng thời với tính năng nhiều dòng thời gian. Bạn có thể thêm hoặc xóa các dòng thời gian nếu cần.

- **Chọn một dòng thời gian:** Nhấp và chọn một dòng thời gian trong danh sách dòng thời gian.
- **Thêm một dòng thời gian:** Nhấp vào danh sách dòng thời gian và chọn **Thêm dòng thời gian**. Dòng thời gian
-

- n mới sẽ được tạo với tên tự động (dòng thời gian N). Dòng thời gian mới được tạo sẽ tự động được chọn để chỉnh sửa. Bạn có thể thêm nhiều dòng thời gian.
- **Xóa một dòng thời gian:** Nhấp vào danh sách dòng thời gian và chọn dòng thời gian bạn muốn xóa, rồi nhấp **Xóa dòng thời gian**. Bạn không thể xóa dòng thời gian chính.
- **Đổi tên một dòng thời gian:** Nhấp vào danh sách dòng thời gian và chọn dòng thời gian bạn muốn đổi tên, rồi kích vào **Đổi tên dòng thời gian**. Nhập tên mới trong hộp thoại vào nhấp **Đồng ý**.

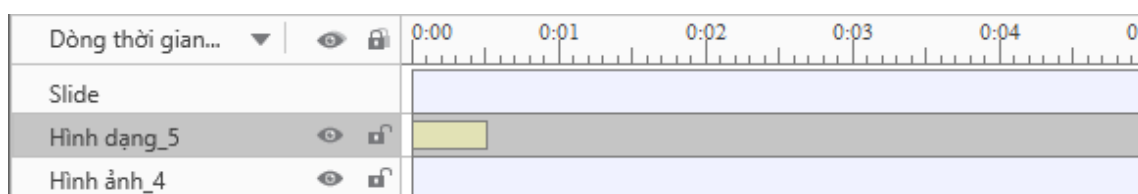
Sử dụng nhiều dòng thời gian

Để sử dụng nhiều dòng thời gian, làm như sau:

1. Thêm các dòng thời gian.
2. Đổi tên các dòng thời gian được thêm bằng tên có ý nghĩa.
3. Thêm hoạt hình cho các đối tượng. Để làm điều đó, chọn đối tượng trên Canvas hoặc cửa sổ **Chọn**. Sau đó, nhấp tab **Hoạt hình** và chọn các hiệu ứng xuất hiện và thoát từ thư viện hiệu ứng.
4. Sử dụng **Sự kiện – Hành động** để bắt đầu/tạm dừng/tiếp tục để thêm các dòng thời gian.

Thanh thời gian của đối tượng

Thanh thời gian của một đối tượng thể hiện sự tồn tại của nó dọc theo trục thời gian.



Như bạn thấy từ thanh thời gian của Shape_4 trong hình chụp ở trên, Shape_4 sẽ xuất hiện trên Canvas sau 5 giây kể từ lúc slide bắt đầu chạy. Hình dạng này sẽ biến mất sau giây thứ 15 nghĩa là thời gian hiển thị của nó chỉ có 10 giây.

Hình dạng này có các hiệu ứng hoạt hình có thể được nhận ra bởi các thanh màu xanh lá cây và màu đỏ đặt bên trong thanh thời gian của đối tượng. Độ dài của thanh màu xanh lá cây chỉ ra thời lượng của **hiệu ứng xuất hiện** trong khi độ dài màu đỏ chỉ ra thời lượng của **hiệu ứng thoát**.

Mặc dù có nhiều loại đối tượng trong ActivePresenter, nhưng không phải tất cả các đối tượng đó đều có thanh thời gian:

- Các đối tượng con trong nhóm không có thanh thời gian. Chúng sử dụng giá trị thời gian từ cấp cao nhất.
- Ảnh nền không có thanh thời gian vì chúng không thay đổi. Bạn không thể thay đổi thuộc tính của chúng theo thời gian.
- Thanh thời gian của đối tượng chỉ có sẵn trong dòng thời gian chính vì nó đóng vai trò cho các chức năng chỉnh sửa âm thanh/video.

Ẩn các đối tượng khi bắt đầu

Chúng ta có thể đặt trạng thái ban đầu của một đối tượng là ẩn, do đó nó chỉ có thể được hiển thị bằng một hành động hoặc dòng thời gian tương tác. Đối tượng ẩn ban đầu được trình bày trong dòng thời gian như sau:



Bạn không thể thay đổi dòng thời gian của đối tượng bị ẩn. Để thay đổi trạng thái của đối tượng khi bắt đầu, chỉ cần nhấp chuột phải vào đối tượng và chọn **Ẩn khi bắt đầu**. Bạn cũng có thể thay đổi tùy chọn này trong cửa sổ **Thuộc tính** > phần **Đặt thời gian**.

Theo mặc định, một số kiểu thông báo chẳng hạn như thông báo Đúng, thông báo Sai là các đối tượng bị ẩn ngay từ đầu.

Thay đổi thời gian bắt đầu và thời lượng của đối tượng

Thời gian bắt đầu và thời lượng của một đối tượng dễ dàng được điều chỉnh bằng cách sử dụng thanh thời gian của nó. Cạnh trái của thanh thời gian là điểm bắt đầu, và cạnh phải của thanh thời gian là điểm kết thúc của đối tượng.

- **Thay đổi thời gian bắt đầu của đối tượng:** Di chuột qua điểm bắt đầu trên thanh thời gian của đối tượng cho đến khi con chuột chuyển thành mũi tên ở hai đầu, kéo thanh thời gian theo chiều ngang để thay đổi thời gian bắt đầu của nó.



- **Thay đổi thời gian kết thúc của đối tượng:** Di chuột qua điểm kết thúc trên thanh thời gian của đối tượng cho đến khi con chuột chuyển thành mũi tên ở hai đầu, kéo thanh thời gian theo chiều ngang để thay đổi thời gian kết thúc của nó.



- **Di chuyển các đối tượng trong dòng thời gian:** Di chuột qua thanh thời gian của đối tượng cho đến khi con chuột chuyển thành mũi tên bốn chiều, kéo thanh thời gian theo chiều ngang, và thả nó ở bất kỳ chỗ nào bạn muốn.



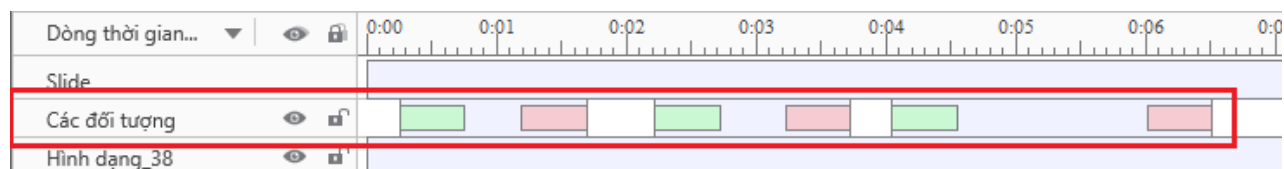
Bạn có thể di chuyển nhiều đối tượng cũng như thay đổi các điểm bắt đầu/kết thúc của chúng cùng một lúc bằng cách chọn nhiều đối tượng, rồi di chuyển chúng. Để chọn nhiều đối tượng, giữ phím **CTRL** hoặc **SHIFT** trong khi nhấp các thanh thời gian của đối tượng hoặc nhấp tên các đối tượng trong dòng thời gian.

Để chọn các đối tượng liền kề, nhấp vào đối tượng đầu tiên, sau đó nhấn **CTRL** trong khi nhấp vào đối tượng cuối cùng, tất cả các đối tượng giữa hai đối tượng này sẽ được chọn.

Đặt nhiều đối tượng trên cùng một dòng

Mỗi dòng trong dòng thời gian có thể chứa nhiều đối tượng được hiển thị tuần tự. Nhờ vào đó, bạn có thể dễ dàng tổ chức cũng như theo dõi thời gian bắt đầu và thời lượng của các đối tượng.

Các đối tượng trong một dòng có thứ tự sắp xếp liên tiếp. Điều đó có nghĩa là đối tượng bên trái có thứ tự thấp hơn so với đối tượng bên phải. Bạn không thể chuyển đổi thứ tự sắp xếp giữa hai đối tượng trên cùng một dòng mà không thay đổi thời gian bắt đầu của chúng.



Để di chuyển một đối tượng dọc theo dòng hiện tại của nó, chọn đối tượng, rồi kéo nó sang một bên và thả nó tới vị trí bạn muốn.

Nếu đối tượng đó nằm giữa hai đối tượng khác, bạn chỉ có thể di chuyển nó ở trong khoảng trống giữa chúng. Nếu đối tượng đó nằm ở cuối dòng, thời lượng slide sẽ được mở rộng khi bạn kéo đối tượng về bên phải và đặt đến điểm cuối cùng của thời lượng slide.

Để di chuyển một đối tượng tới một dòng mới, hãy làm một trong các cách sau:

- Chọn và kéo đối tượng lên hoặc xuống dòng mới. Bạn chỉ có thể thả đối tượng vào dòng có đủ không gian có sẵn giữa hai đối tượng cho nó. Nếu đối tượng được đặt ở cuối dòng, và thời lượng của đối tượng lớn hơn thời lượng có sẵn, thì thời lượng của slide sẽ tự động được mở rộng để chứa nó.

Bạn có thể di chuyển nhiều đối tượng theo cả hai bên, nhưng bạn không thể đồng thời di chuyển chúng lên/xuống dòng mới.

- Khi có ít nhất hai đối tượng trong một dòng: Nhấp chuột phải vào đối tượng > **Di chuyển lên phía trên/xuống dưới thành một dòng mới**. Trong trường hợp đó, ActivePresenter sẽ tạo một dòng mới chứa đối tượng đó.

Thêm các đối tượng bằng cách sử dụng Playhead

Chú ý rằng mô tả dưới đây không áp dụng cho đường di con trỏ chuột, phụ đề và zoom-pan.

Khi bạn thêm một đối tượng với sự hiện diện của Playhead trong dòng biểu diễn thời gian, đối tượng sẽ được đặt tại vị trí của Playhead. Thời điểm bắt đầu của đối tượng là thời gian hiện tại của Playhead.

Nếu có sẵn bất kỳ đối tượng nào trong cùng một dòng và thời lượng của đối tượng được thêm gần nhất nhỏ hơn thời lượng của dòng thì đối tượng mới đó sẽ được đặt trước chúng trên cùng một dòng.

Nếu có sẵn bất kỳ đối tượng nào trong cùng một dòng và thời lượng của đối tượng được thêm gần nhất lớn hơn thời lượng của dòng thì đối tượng mới đó sẽ được trong dòng khác và trên các đối tượng đó trong dòng biểu diễn thời gian, miễn là dòng mới không chứa bất kỳ đối tượng nào bị chồng chéo trong thời gian với nó.

Khi bạn thêm một đối tượng mà không có sự hiện diện của Playhead trong dòng biểu diễn thời gian, thời điểm bắt đầu của đối tượng đó sẽ là 0 và thời lượng của nó được kéo dài cho tới cuối slide. Đối tượng mới này sẽ được đặt bên trên các đối tượng còn lại trong slide.

Bắt dính Timeline

Với chế độ bắt dính trong ActivePresenter, bạn có thể căn chỉnh nhiều đối tượng khác nhau một cách chính xác và dễ dàng trong dòng biểu diễn thời gian. Khi chế độ bắt dính được bật, ngay khi một phần tử “có thể bắt dính” di chuyển xuất hiện trong vùng lân cận của một phần tử khác “có thể bắt dính”, nó sẽ thực hiện một bước nhảy nhỏ để khớp với dấu thời gian của phần tử khác.

Chế độ bắt dính áp dụng cho các phần tử dưới đây:

- **Trong vùng thước:** Playhead, điểm đánh dấu bắt đầu và điểm kết thúc của đoạn.
- **Trong thanh thời gian của các đối tượng:** Điểm bắt đầu và kết thúc, tất cả các điểm đánh dấu bên trong thanh thời gian của đối tượng.
- **Khác:** Điểm bắt đầu và kết thúc của slide.

Để bật chế độ bắt dính, nhấp tab **Khung nhìn > Bắt dính dòng thời gian** .













Dưới đây là một vài chú ý khi sử dụng chế độ bắt dính:

- “Phần tử khác” có thể ở bất kỳ chỗ nào trong dòng thời gian: Ngay từ thước kẻ đến thanh thời gian của đối tượng thấp nhất. Sự phân tách theo chiều dọc giữa các yếu tố không có vấn đề gì cả.
- Bạn có thể không được kéo chính phần tử “có thể bắt dính” được. Ví dụ: khi chúng ta kéo thanh thời gian của một đối tượng, tất cả các phần tử “có thể bắt dính” trong thanh này sẽ di chuyển đồng thời. Bất kỳ phần tử nào trong số này có thể gắn vào một phần tử có thể bắt dính được.
- Bạn có thể tạm thời ẩn chức năng bắt dính này bằng cách nhấn **CTRL** khi kéo phần tử.

Khi chụp nhanh diễn ra, ActivePresenter hiển thị một đường thẳng đứng màu cam tại thời điểm đó để thu hút sự chú ý của bạn. Điều này giúp bạn đồng bộ hóa chính xác các yếu tố được kéo với các yếu tố khác trong dòng thời gian. Tiếp theo tùy thuộc vào việc bạn có nên thả phần tử được kéo ở đó hay tiếp tục kéo.

Cách sử dụng các công cụ trên dòng thời gian

Biểu tượng	Lệnh	Phím tắt	Chức năng
	Thêm dòng thời gian		Thêm một dòng thời gian. Các dòng thời gian đã thêm sẽ được gọi bằng cách sử dụng các hành động .
	Xóa dòng thời gian		Xóa dòng thời gian hiện tại. Bạn không thể xóa dòng thời gian chính.
	Đổi tên dòng thời gian		Đổi tên dòng thời gian hiện tại. Bạn không thể đổi tên dòng thời gian chính.
	Slide đơn/Tất cả các slide		Xem slide hiện tại hoặc tất cả các slide trong bài giảng của bạn. Chế độ tắt cả các slide sẽ hiện tất cả các slide trong dòng thời gian, rất hữu ích để xem các đối tượng trải dài trên nhiều slide.

	<p>Xem trước</p>	<p>SPACE BAR</p>	<p>Chuyển điều khiển sang phát, tạm dừng hoặc tiếp tục xem trước, bắt đầu từ vị trí của Playhead. Bạn cũng có thể nhấp chuột phải trên Canvas > Preview. Khi chế độ xem trước kết thúc, Playhead sẽ trở về điểm đánh dấu bắt đầu của đoạn được xem.</p> <p>and choose the following Tùy chọn: Ngoài ra, nhấp vào mũi tên cạnh nút và chọn các tùy chọn dưới đây:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Xem trước toàn bộ: Xem trước tất cả các slide trong bài giảng, từ slide đầu tiên đến slide cuối cùng. • Xem trước từ slide hiện tại: Xem trước từ slide hiện tại và các slide kế tiếp nó.
	<p>Dừng</p>		<p>Dừng xem trước nếu dòng thời gian đang chạy. Nếu không, nhấp nút này để xóa vùng được chọn.</p>
	<p>Ghi âm lời giảng</p>	<p>CTRL+SHIFT+R</p>	<p>Ghi lại âm thanh trong khi đang chạy slide. Để dừng ghi âm, nhấp nút Dừng .</p>
	<p>Phóng to dòng thời gian</p>		<p>Phóng to thời lượng của slide cho khớp với không gian của cửa sổ.</p>
	<p>Thu nhỏ dòng thời gian</p>	<p>CTRL+MOUSE DOWN</p>	<p>Giảm tỷ lệ thời gian của dòng thời gian</p>
	<p>Phóng to dòng thời gian</p>	<p>CTRL+MOUSE UP</p>	<p>Tăng tỷ lệ thời gian để xem được chi tiết hơn</p>
	<p>Cắt đoạn</p>	<p>CTRL+SHIFT+X</p>	<p>Cắt đoạn được lựa chọn và đặt nó trong clipboard.</p>
	<p>Chép đoạn</p>	<p>CTRL+SHIFT+C</p>	<p>Sao chép đoạn được lựa chọn và đặt nó trong clipboard.</p>
	<p>Xóa đoạn</p>	<p>CTRL+DELETE</p>	<p>Xóa đoạn được chọn.</p>
	<p>Xén về đoạn</p>	<p>SHIFT+DELETE</p>	<p>Xóa tất cả mọi thứ bên ngoài đoạn được chọn.</p>
	<p>Chèn khoảng thời gian</p>		<p>Thêm một khoảng thời gian im lặng vào trong âm thanh được chọn hoặc đóng băng khung hình của video được chọn tại vị trí của Playhead.</p>

	Phân chia âm thanh và video		Chia âm thanh/video được chọn tại vị trí của Playhead.
	Nối Audio/Video		Nối các đối tượng âm thanh/video được chọn
	Thay đổi tốc độ Audio/Video		Tăng hoặc giảm tốc độ của đoạn âm thanh/video được chọn.
	Thêm vùng mờ		Thêm vùng mờ vào trong video được chọn.
	Điều chỉnh âm lượng		Điều chỉnh âm lượng thực tế của vùng âm thanh/video được chọn.
	Tăng dần âm thanh		Thêm hiệu ứng tăng dần cho âm thanh được chọn.
	Giảm dần âm thanh		Thêm hiệu ứng giảm dần cho âm thanh được chọn.
	Giảm nhiễu cho âm thanh		Giảm tiếng ồn cho âm thanh được chọn.
	Chuẩn hóa âm thanh		Chuẩn hóa âm thanh trong suốt bài giảng để có âm lượng phù hợp trên tất cả các slide.
	Thêm phụ đề		Thêm một phụ đề (CC) vào trong slide.
	Cắt slide		Cắt slide tại vị trí Playhead.
	Đến khung chính phía trước		Trong khi chỉnh sửa các hiệu ứng mờ , nhảy đến khung chính phía trước.
	Thêm/Xóa khung chính		Trong khi chỉnh sửa các hiệu ứng mờ , thêm hoặc xóa khung chính.
	Đến khung chính phía sau		Trong khi chỉnh sửa các hiệu ứng mờ , nhảy đến khung chính phía sau.

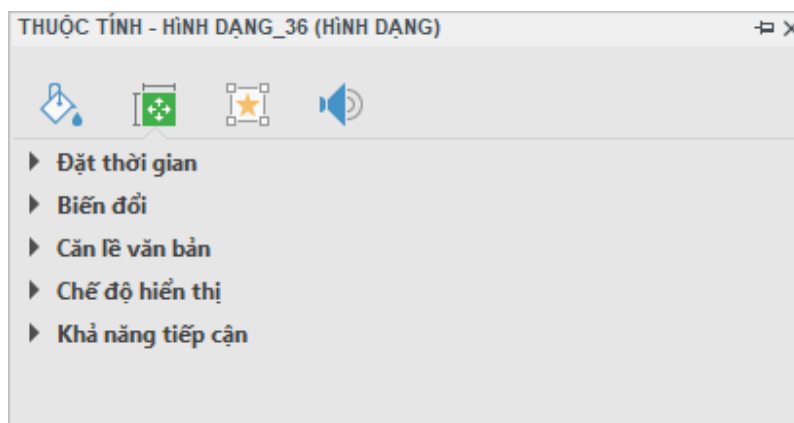
Dưới đây là các phím tắt bạn có thể sử dụng để đẩy nhanh tốc độ làm việc của mình trên dòng thời gian. Chỉ một vài phím có thể chỉnh sửa được bằng cách sử dụng hộp thoại **Tùy chọn** > tab **Phím tắt**.

Phím tắt	Chức năng
HOME	Di chuyển Playhead tới điểm bắt đầu của dòng thời gian.
END	Di chuyển Playhead tới điểm kết thúc của dòng thời gian.

LEFT ARROW	Nếu không có đối tượng nào được chọn, di chuyển Playhead sang trái. Ngược lại, di chuyển các đối tượng được chọn sang trái.
CTRL+LEFT ARROW	Tương tự như trên nhưng nhanh gấp 10 lần.
RIGHT ARROW	Nếu không có đối tượng nào được chọn, di chuyển Playhead sang phải. Ngược lại, di chuyển các đối tượng được chọn sang phải.
CTRL+RIGHT ARROW	Tương tự như trên nhưng nhanh gấp 10 lần.
[Di chuyển Playhead tới điểm đánh dấu bắt đầu của đoạn được chọn.
]	Di chuyển Playhead tới điểm đánh dấu kết thúc của đoạn được chọn.
SHIFT+[Gán điểm đánh dấu bắt đầu của đoạn được chọn tại vị trí của Playhead.
SHIFT+]	Gán điểm đánh dấu kết thúc của đoạn được chọn tại vị trí của Playhead.
SHIFT+LEFT ARROW	Nếu không có đối tượng nào được chọn, di chuyển điểm bắt đầu của đoạn sang trái. Ngược lại, giảm thời lượng của đoạn được chọn.
CTRL+SHIFT+LEFT ARROW	Tương tự như trên nhưng nhanh gấp 10 lần.
SHIFT+RIGHT ARROW	Nếu không có đối tượng nào được chọn, di chuyển điểm bắt đầu của đoạn sang phải. Ngược lại, tăng thời lượng của đoạn được chọn.
CTRL+SHIFT+RIGHT ARROW	Tương tự như trên nhưng nhanh gấp 10 lần.
SHIFT+MOUSE UP/DOWN	Cuộn theo chiều ngang của dòng thời gian.
CTRL+SHIFT+X	Cắt đoạn được chọn và đặt nó trong clipboard (tùy chỉnh).
CTRL+SHIFT+C	Sao chép đoạn được chọn và đặt nó trong clipboard (tùy chỉnh).
CTRL+DELETE	Xóa đoạn được chọn (tùy chỉnh).
SHIFT+DELETE	Xóa mọi thứ bên ngoài đoạn được chọn (tùy chỉnh).
CTRL+SHIFT+R	Ghi âm thanh trong khi đang chạy slide (tùy chỉnh).

Cửa sổ Thuộc tính

Cửa sổ **Thuộc tính** là nơi bạn có thể xem và thay đổi các thuộc tính chung của các đối tượng được chọn hoặc slide.



Có nhiều tab trong cửa sổ **Thuộc tính**: **Kiểu & Hiệu ứng**, **Kích thước & Thuộc tính**, **Tương tác**, **Âm thanh**, **Phương tiện** và tab **Thuộc tính Slide**.

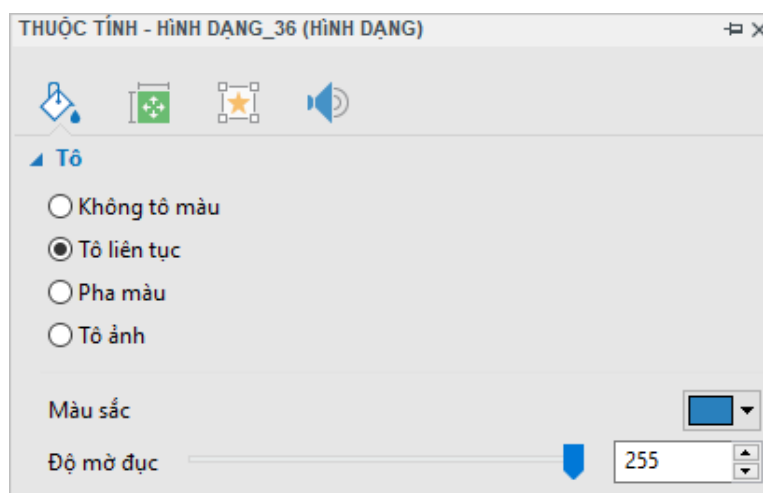
Có nhiều phần trong mỗi tab. Mỗi phần hiển thị một số thuộc tính có liên quan với nhau. Bạn có thể tự do mở rộng hoặc thu gọn bất kỳ phần nào bằng cách nhấp vào tiêu đề của phần. Bạn có thể chọn nhiều đối tượng hoặc slide để thay đổi các thuộc tính của chúng cùng một lúc.

Tab Kiểu & Hiệu ứng

Tab **Kiểu & Hiệu ứng** bao gồm các thuộc tính của đối tượng về mặt nền, đường viền và đổ bóng để bạn có thể chỉnh sửa chúng. Không phải đối tượng nào cũng có tab này chẳng hạn như là đối tượng âm thanh.

Tô

Trong phần này, bạn có thể chỉnh sửa nền của đối tượng và tạo ra kiểu đối tượng riêng cho mình.



a. Không tô màu

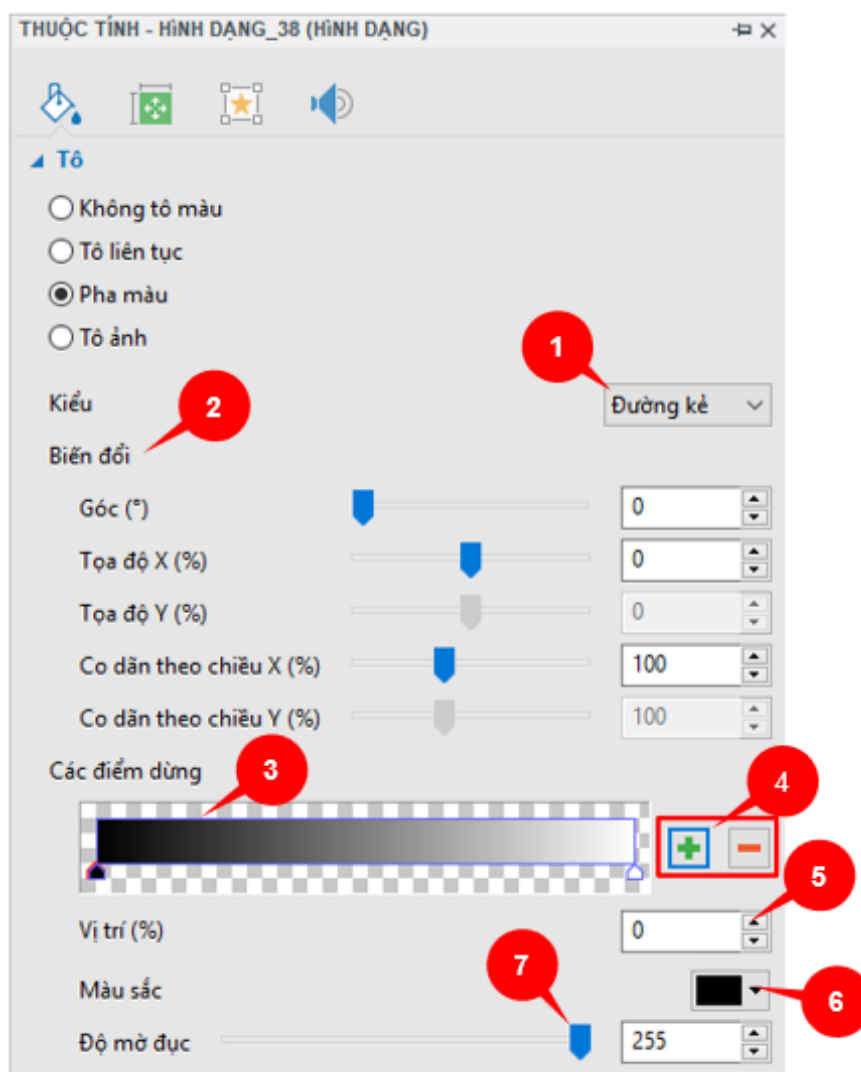
Nền của đối tượng sẽ trong suốt (không tô liên tục hoặc pha màu).

b. Tô liên tục

Nền của đối tượng sẽ là một màu đơn. Để tô nền đối tượng, nhấp vào bộ chọn màu > chọn màu > thay đổi Độ mờ đục bằng cách kéo thanh trượt hoặc nhập số vào trong hộp **Độ mờ đục**.

c. Tô pha màu

Nền của đối tượng là màu được pha.



Dải màu (3) là trung tâm của các điều khiển. Nó hiển thị một mẫu trực tiếp của màu và cho phép bạn thay đổi nó theo cách trực quan.

Chọn giữa kiểu **Đường kẻ** hoặc **Hướng tâm** trong danh sách **Kiểu** (1).

- **Đường kẻ**: Các sắc thái khác nhau theo một hướng thẳng
- **Hướng tâm**: Sắc thái là trong vòng tròn đồng tâm.

Xác định **Biến đổi** (2) của dải màu bằng cách sử dụng các hộp hoặc kéo các thanh trượt, như hiển thị bên dưới:

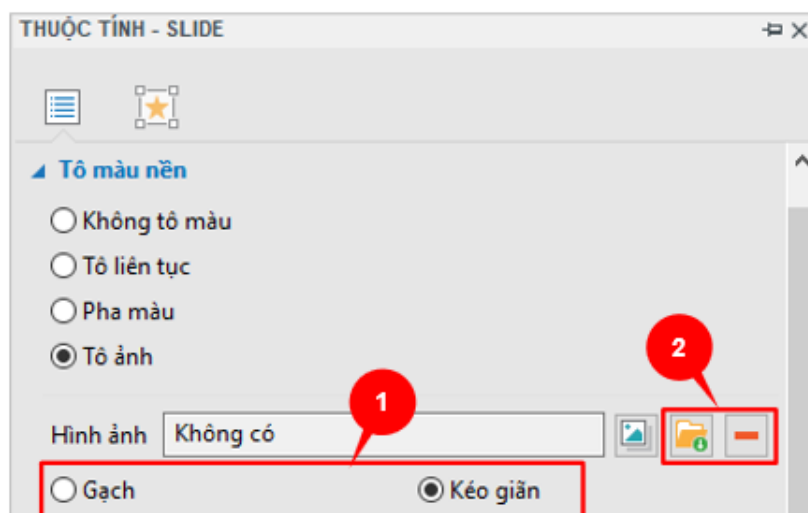
- **Góc:** Góc quay của màu. Tùy chọn này chỉ hiện khi bạn chọn kiểu Đường kẻ.
- **Tọa độ X (%):** Tọa độ X từ góc trên cùng (phạm vi từ -100 đến 100, giá trị mặc định là 0). Khi bạn kéo thanh trượt của tọa độ X sang phải hoặc tăng giá trị trong hộp tọa độ, các điểm dừng sẽ di chuyển sang bên phải của dải màu tương ứng và ngược lại.
Giá trị tọa độ dừng càng gần -100, màu càng gần với độ bắt đầu của dải màu. Mặt khác, giá trị tọa độ dừng càng gần với 100, màu càng gần cuối của dải màu.
- **Tọa độ Y (%):** Tọa độ Y từ góc trên cùng (phạm vi từ -100 đến 100, giá trị mặc định là 0). Chú ý là thanh trượt này chỉ hiển thị khi bạn chọn kiểu Hướng tâm. Khi bạn kéo thanh trượt của tọa độ Y sang phải hoặc tăng giá trị trong hộp tọa độ, các điểm dừng của dải màu sẽ di chuyển xuống dưới và ngược lại.
Giá trị tọa độ dừng càng gần -100, màu càng gần với độ bắt đầu của dải màu. Mặt khác, giá trị tọa độ dừng càng gần với 100, màu càng gần cuối của dải màu.
- **Co giãn theo chiều X (%):** Dải màu tỷ lệ theo chiều ngang (phạm vi từ 10 đến 250, giá trị mặc định là 100). Khi bạn kéo thanh của thanh trượt co giãn theo chiều X sang phải hoặc tăng giá trị trong hộp co giãn, bán kính theo chiều ngang của dải màu xuyên tâm (kiểu xuyên tâm) hoặc chiều rộng của dải màu tuyến tính (kiểu đường kẻ) sẽ là tăng tương ứng, và ngược lại.
- **Co giãn theo chiều Y (%):** Dải màu tỷ lệ theo chiều dọc (phạm vi từ 10 đến 250, giá trị mặc định là 100). Chú ý là thanh trượt này chỉ hiển thị khi bạn chọn kiểu Hướng tâm. Khi bạn kéo thanh của thanh trượt co giãn theo chiều Y sang phải hoặc tăng giá trị trong hộp co giãn, bán kính theo chiều dọc của dải màu xuyên tâm sẽ là tăng tương ứng, và ngược lại.

Hình tam giác “dừng” ở dưới cùng của dải cho thấy có bao nhiêu màu được sử dụng để tạo dải màu. Bạn có thể nhấp vào bất kỳ điểm dừng nào để kích hoạt nó và kéo nó dọc theo dải. Một điểm dừng hoạt động có viền màu đỏ. Sau đó, sử dụng các hộp điều khiển (5), (6), (7) để chỉnh sửa các thuộc tính của điểm dừng hoạt động.

Để thêm nhiều điểm dừng, nhấp bất kỳ chỗ nào trên dải màu (3), điểm dừng mới sẽ được thêm tại điểm bạn kích. Ngoài ra, nhấp nút **Thêm pha màu** + (4) để nhận kết quả tương tự. Sau đó, chọn màu mới của điểm dừng bằng cách nhấp vào bộ chọn màu (6), rồi thay đổi độ mờ đục của nó nếu cần (7).

Để xóa bất kỳ một màu nào, chọn màu cần xóa và nhấp nút **Hủy bỏ pha màu đã chọn** - (4).

d. Tô ảnh: Tùy chọn này cho phép bạn chọn ảnh cho hình nền của đối tượng.



Các điều khiển như sau:

Đầu tiên, chọn cách tô đối tượng (1).

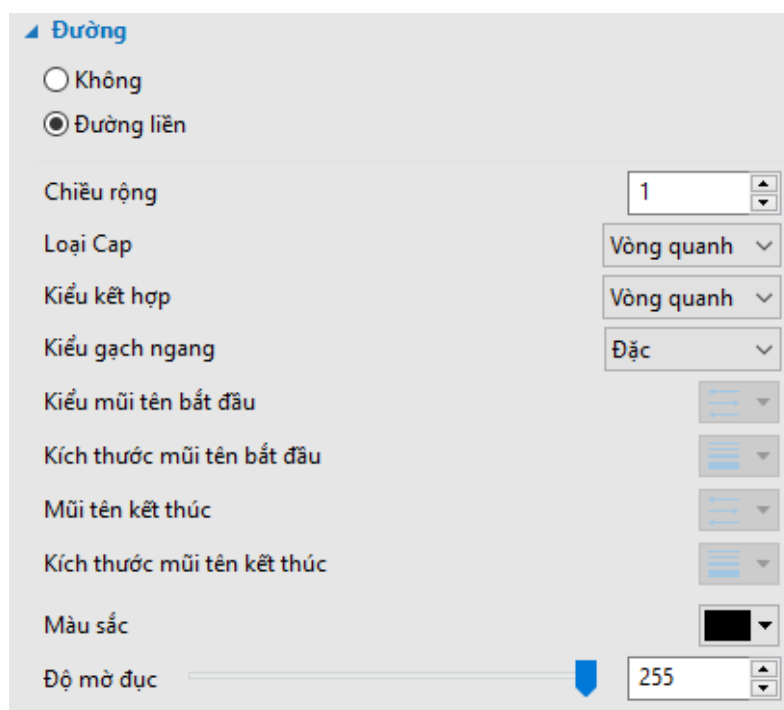
- **Gạch:** Hình ảnh sẽ được sao chép theo trục x và y để lấp đầy khoảng trống. Nếu hình ảnh lớn hơn hình dạng, nó sẽ bị cắt bớt.
- **Kéo giãn:** Hình ảnh sẽ được kéo dài theo chiều cao và/hoặc chiều rộng để lấp đầy không gian có sẵn. Nếu hình ảnh lớn hơn hình dạng, nó sẽ được điều chỉnh lại để phù hợp với không gian có sẵn.

Tiếp theo, chọn hình ảnh có sẵn trong bài giảng hoặc trong máy tính của bạn (2).

Đường viền

Trong phần này, bạn có thể tùy chỉnh giao diện của một đường bằng cách thay đổi độ rộng, kiểu đường, loại cap và kiểu kết hợp.

- **Không:** Không có đường viền bao quanh các đối tượng.
- **Đường liền:** Phần này cho phép bạn tùy chỉnh đường viền của đối tượng.



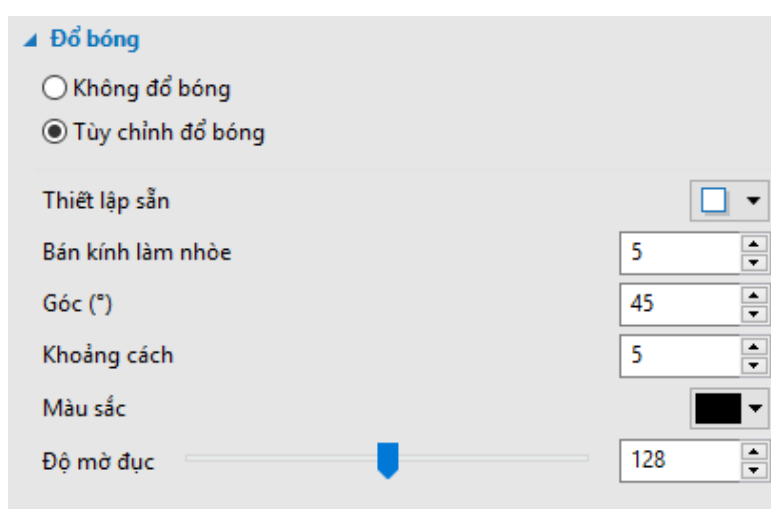
Bạn có thể gán các thuộc tính dưới đây cho một đường liền:

- **Chiều rộng:** Thay đổi độ rộng của đường viền (tính bằng pixel) bằng cách nhập giá trị vào trong ô **Chiều rộng** hoặc nhấp vào mũi tên lên/xuống của hộp.
- **Loại Cap:** Thuộc tính này chỉ quan trọng trong một đường cong mở, nơi bạn có thể thấy phần cuối của đường viền. Bạn có thể để phần cuối của hình dạng mở có kiểu cap vòng quanh hoặc hình vuông.
 - **Vòng quanh:** Điểm cuối của đường viền được giới hạn là một đường vòng quanh.
 - **Hình vuông:** Điểm cuối của đường viền được giới hạn là một đường hình vuông.
- **Kiểu kết hợp:** Bạn có thể thay đổi kiểu nối giữa hai đường thẳng giao nhau.
 - **Vòng quanh:** Góc giữa hai đường giao nhau là vòng tròn.

- **Góc 45 độ:** Góc giữa hai đường thẳng giao nhau là góc 45 độ.
- **Góc xiên:** Góc giữa hai đường thẳng giao nhau là góc xiên.
- **Kiểu gạch ngang:** Đặc/chấm tròn/gạch ngang/chấm gạch.
- **Kiểu mũi tên bắt đầu và Kích thước:** Các thuộc tính này dành cho hình mũi tên và đường thẳng.
- **Màu sắc:** Thay đổi màu sắc của đường.
- **Độ mờ đục:** Điều chỉnh độ mờ đục của đường bằng cách di chuyển thanh trượt hoặc nhập số vào trong hộp **Độ mờ đục** (255 = đục hoàn toàn).

Đổ bóng

Phần này cho phép bạn tùy chỉnh đổ bóng của đối tượng.



- **Không đổ bóng:** Đối tượng không đổ bóng.
- **Tùy chỉnh đổ bóng:** Tùy chỉnh đổ bóng của đối tượng.
 - **Thiết lập sẵn:** Chọn một trong các kiểu đổ bóng có sẵn.
 - **Bán kính làm nhòe:** Thiết lập bán kính làm nhòe cho đổ bóng. Bán kính càng lớn, bóng càng khuếch tán nhiều.
 - **Góc:** Góc được đo theo chiều kim đồng hồ, với trục x là tham chiếu.
 - **Khoảng cách:** Thiết lập độ dài khoảng cách đổ bóng tính từ đối tượng.
 - **Màu sắc:** Chọn màu đổ bóng.
 - **Độ mờ đục:** Điều chỉnh độ mờ đục của đổ bóng bằng cách di chuyển thanh trượt hoặc nhập số vào trong hộp **Độ mờ đục** (255 = đục hoàn toàn).

Tab Kích thước & Thuộc tính

Đặt thời gian

Phần này xác định thời điểm và cách đối tượng bắt đầu/dừng hiển thị trong bản trình chiếu.

- **Bắt đầu:** Thời điểm bắt đầu của đối tượng.
- **Thời lượng:** Thời lượng đối tượng sẽ hiển thị trong bài trình chiếu.

- **Ẩn khi bắt đầu:** Ẩn các đối tượng được chọn cho đến khi chúng được gọi bởi một sự kiện. Xem **Ẩn các đối tượng khi bắt đầu** để biết thêm chi tiết.
- **Hiện thị cho đến hết Slide:** Đối tượng sẽ được hiển thị cho đến hết slide. Nếu bạn chọn ô này, rồi thay đổi thời lượng của đối tượng bằng cách nhập giá trị vào hộp **Thời lượng** hoặc kéo thanh thời gian của đối tượng thì ô này sẽ tự động được bỏ chọn.

Biến đổi

Phần này xác định kích thước và vị trí của khung được bao quanh hình dạng.

- **Trái:** Góc trái của khung.
- **Đỉnh:** Cạnh trên của khung
- **Chiều rộng:** Chiều rộng của khung.
- **Chiều cao:** Chiều cao của khung.
- **Góc quay:** Quay đối tượng bằng góc chỉ định trong tọa độ tuyệt đối. Tâm xoay là điểm trung tâm của khung được sử dụng để xác định hình dạng.
- **Giữ nguyên tỷ lệ hai chiều:** Giữ nguyên tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều cao của khung khi thay đổi kích thước khung.

Căn lề văn bản

Phần này xác định lề tối thiểu giữa khung và văn bản bên trong nó.

- **Trái:** Lề tối thiểu ở phía bên trái.
- **Phải:** Lề tối thiểu ở phía bên phải.
- **Đỉnh:** Minimum margin on the top side. Lề tối thiểu ở phía trên cùng.
- **Đáy:** Minimum margin on the bottom side. Lề tối thiểu ở phía dưới cùng.
- **Bo sát văn bản:** Khi tùy chọn **Bo sát văn bản** được chọn, khung sẽ tự động thay đổi kích thước của nó cho vừa với văn bản.

Nhóm bố cục

Thay đổi nhóm bố cục cho phép bạn xác định bố cục của nhóm đối tượng.

Phần **Nhóm bố cục** hiển thị khi bạn làm việc với các câu trả lời của câu hỏi hoặc các đối tượng trong nhóm. Trong trường hợp câu hỏi, phần trả lời được coi là một nhóm các đối tượng hộp văn bản.

Chú ý: Bạn không thể thay đổi bố cục của câu hỏi dạng bài luận hoặc điền vào chỗ trống.

- **Chế độ:** Chọn chế độ Không có hoặc Lưới.
 - **Không có:** Cho phép bạn tự do thay đổi kích thước và vị trí của bất kỳ đối tượng nào trong nhóm bằng cách kéo nó.
 - **Lưới:** Vị trí của đối tượng được cố định và bạn không thể thay đổi vị trí/kích thước từng đối tượng riêng biệt. Bạn chỉ có thể thay đổi vị trí/kích thước cho toàn bộ nhóm của đối tượng.
- **Giãn theo chiều ngang:** Giãn khoảng cách giữa các cột của đối tượng.
- **Giãn theo chiều dọc:** Giãn khoảng cách giữa các dòng của đối tượng.

- **Thiết lập khác...:** Nhấp để mở hộp thoại **Cài đặt nâng cao cho bố cục nhóm**, cho phép bạn điều chỉnh tỷ lệ và căn chỉnh của các cột và hàng đối tượng.

Chế độ hiển thị

Phần này cho phép bạn chọn **chế độ đối tượng** sẽ được hiển thị bằng cách chọn các ô đánh dấu (**Minh họa, Hướng dẫn, Luyện tập và Kiểm tra**).

Khả năng tiếp cận

Phần này xác định các thuộc tính làm cho đối tượng có thể truy cập được đối với người dùng khuyết tật khi xem kết quả đầu ra của bài giảng.

- **Cho phép chọn chữ:** Cho phép người dùng chọn văn bản của đối tượng trong đầu ra HTML5.
- **Tự động đặt tên:** Tự động tạo văn bản trợ năng từ văn bản mà đối tượng hiển thị hoặc từ tên đối tượng nếu nó không chứa bất kỳ văn bản nào. Nếu bạn không chọn mục này, hãy nhập văn bản trợ năng vào hộp văn bản bên dưới. Khi trang chiếu xuất hiện, trình đọc màn hình sẽ đọc to văn bản trợ năng trong hộp văn bản. Nếu bạn không muốn trình đọc màn hình đọc bất cứ thứ gì, hãy để trống hộp văn bản này.

Con trỏ chuột

Phần này chỉ xuất hiện nếu bài giảng của bạn có **đường di con trỏ chuột** (ví dụ như mô phỏng phần mềm).

Thuộc tính	Chức năng
Ảnh con trỏ	Thay đổi hình dạng con trỏ.
Vị trí	Thay đổi vị trí cho mỗi điểm trong đường chấm chấm của đường dẫn con trỏ.
Đặt thời gian	Thay đổi thời gian chuyển động của con trỏ.
Thời gian bắt đầu	Thời gian được tính từ điểm bắt đầu của đoạn con trỏ (thời điểm con trỏ xuất hiện) đến điểm con trỏ bắt đầu chuyển động. Trong suốt khoảng thời gian này, con trỏ sẽ đứng im.
Dừng thời gian	Thời gian được tính từ lúc con trỏ dừng di chuyển cho đến điểm cuối cùng của đoạn con trỏ. Trong suốt khoảng thời gian này, con trỏ sẽ đứng im.
Thời gian di chuyển	Thời gian con trỏ di chuyển
Tốc độ	Tốc độ di chuyển của con trỏ.
Tốc độ cố định	Tốc độ di chuyển của con trỏ được cố định. Không chọn ô này để tùy chọn và thiết lập thời gian di chuyển của con trỏ.
Nhấp vào điểm	Thay đổi âm thanh, hiệu ứng và thời gian khi nhấp.

Kiểu	Chọn kiểu nhấp chuột và chỉnh sửa nó (nhấp trái chuột, nhấp giữa chuột, nhấp chuột phải và nhấp đúp chuột).
Nhấp vào âm thanh	Âm thanh được phát khi nhấp chuột.
Nhấp vào thời gian	Thời lượng từ khi con trỏ xuất hiện đến khi nó bắt đầu di chuyển. Nếu con trỏ đó là con trỏ cuối cùng, thì đó là thời gian hiển thị của con trỏ.
Hiệu ứng kích chuột	Hiệu ứng xảy ra khi con chuột được nhấn. Bạn có thể chọn trong danh sách: Không có, Vòng tròn, Các vòng tròn đồng tâm và Hình vuông.
Kích thước	Kích thước của hiệu ứng nhấp chuột.
Màu sắc	Màu được sử dụng để vẽ hiệu ứng.
Độ mờ đục	Độ mờ đục để vẽ hiệu ứng.
Áp dụng cho tất cả	Áp dụng âm thanh và hiệu ứng nhấp chuột cho tất cả các nhấp chuột cùng loại trong mô phỏng.

Đường di con trỏ

Phần này chỉ xuất hiện nếu bài giảng của bạn có **đường di con trỏ chuột** (ví dụ như mô phỏng phần mềm).


Thuộc tính	Chức năng
Highlight	Kiểu hiệu ứng highlight. Bạn có thể chọn trong danh sách: Không có, Vòng tròn và Hình vuông.
Kích thước	Kích thước hiệu ứng highlight. Đó là bán kính hình tròn trong Highlight vòng tròn hoặc một nửa chiều rộng hình vuông trong Highlight hình vuông.
Màu sắc	Màu được sử dụng để vẽ hiệu ứng.
Độ mờ đục	Độ mờ đục để vẽ hiệu ứng.
Hiển thị đến hết	Hiển thị con trỏ cuối cùng cho đến hết slide.

Tab Tương tác

Thông tin chung

- **Tên:** Hiển thị tên của đối tượng đang được chọn. Bạn có thể thay đổi tên của đối tượng bằng cách gõ vào hộp tên.
- **Con trỏ chuột:** Thay đổi hình dạng con trỏ chuột. Bạn có thể cho phép con trỏ hiển thị với hình dạng mặc định hoặc thay đổi nó thành hình dạng khác. Chọn None nếu bạn không muốn bài giảng của mình hiển thị con trỏ chuột.

- **Thứ tự Tab:** Cho phép chỉ định thứ tự tab của các đối tượng. Đó là thứ tự mà người dùng chuyển focus từ đối tượng này sang đối tượng khác bằng cách sử dụng phím **TAB**.
 - **Chỉ khi được chọn:** Các đối tượng có thể nhận focus. Tuy nhiên, nó sẽ không theo tab focus.
 - **Tự động:** Đối tượng sẽ tự động được sắp xếp thứ tự. Khi phím **TAB** được nhấn, các đối tượng sẽ được chọn ngẫu nhiên.
 - **Giá trị cụ thể:** Xác định thứ tự sắp xếp cụ thể của đối tượng. Khi phím **TAB** được nhấn, các đối tượng sẽ được chọn theo thứ tự bạn gán.
 - **Không có:** Chọn tùy chọn này nếu bạn không muốn đối tượng có thứ tự tab.
 - **Chế độ trạng thái đối tượng:** Nhấp để mở cửa sổ **Trạng thái**.
 - **Hiện thị nút bật tắt:** Dành cho các đối tượng có chứa các nút chuyển đổi giống như nút radio hoặc ô đánh dấu, bạn có thể chọn ẩn hoặc hiện chúng bằng cách nhấp vào nút này. Bỏ tùy chọn này sẽ làm ẩn các nút chuyển đổi trở nên vô hình cho người dùng.
 - **Danh sách giá trị đúng:** Cho phép tạo danh sách câu trả lời đúng cho câu hỏi. Nó chỉ dành cho hai loại câu hỏi là bài luận và điền vào chỗ trống.

Nhấp **Thêm giá trị** và gõ văn bản vào trong hộp để tạo câu trả lời đúng cho câu hỏi. Làm như thế cho đến khi bạn có danh sách các câu trả lời đúng theo ý mình. Khi bạn muốn xóa bất kỳ câu trả lời nào trong danh sách, nhấp nút **Xóa**  bên cạnh câu trả lời.
 - **Tạm dừng bài trình chiếu và đợi người dùng nhập vào:** Nếu ô đánh dấu này được chọn thì tất cả các đối tượng đang chạy sẽ bị dừng lại như đã thấy trong dòng thời gian (người dùng vẫn có thể tương tác được với chúng), và bài trình chiếu sẽ tiếp tục chỉ khi một trong các hành động đã xác định được thực hiện (Tiếp tục bài trình chiếu, Kết thúc bài trình chiếu, Chuyển đến Slide, Chuyển đến Slide thứ,...).
- Nếu bạn chọn ô đánh dấu này, bạn phải tạo các hành động cho câu hỏi trong phần **Sự kiện – Hành động**.

Điểm & Báo cáo

Phần này cho phép bạn chọn **chế độ** chấm điểm hay thăm dò ý kiến cho câu hỏi cũng như đối tượng tương tác và các cài đặt thêm cho mỗi đối tượng.

Khi bạn chọn chế độ chấm điểm, phần **Điểm & Báo cáo** sẽ hiện các thuộc tính như dưới đây:

- **Chế độ:** Chọn giữa chế độ chấm điểm và thăm dò ý kiến.
- **Report ID:** Chọn để cho phép báo cáo các đối tượng tương tác. Số tham chiếu duy nhất này được sử dụng để báo cáo kết quả kiểm tra. Chỉ cho phép văn bản chứa các ký tự chữ và số (A-Z, a-z, 0-9) và gạch dưới (_) (chiều dài tối đa = 250 ký tự).
- **Tráo câu hỏi:** Cho phép thay đổi vị trí của các câu trả lời chọn lựa trong câu hỏi. Thuộc tính này chỉ xuất hiện khi bạn làm việc với một số loại câu hỏi nhất định: đúng/sai, nhiều lựa chọn và nhiều đáp án.
- **Điểm:** Cho phép người học có được số điểm mà bạn đã đặt trong hộp **Điểm**.

Partial: Cho phép người học có được các điểm được gán cho câu trả lời đúng cụ thể mà họ chọn. Tùy chọn này được sử dụng khi bạn muốn đưa ra một số câu trả lời nhiều hơn hoặc ít hơn một số điểm khác. Khi người dùng chọn nhiều câu trả lời đúng hơn, các điểm của phần này sẽ được thêm vào.

- **Thực hiện:** Gán số lần thực hiện lớn nhất mà người dùng có thể làm. Nếu vượt quá số lượng được xác định trước, người dùng không thể tương tác với các đối tượng nữa.
Vô hạn: Không hạn chế số lần thực hiện của người dùng.
- **Hết giờ (ms):** Cho phép bạn cài đặt thời gian người dùng có thể tương tác với đối tượng. Nếu tùy chọn này được chọn, khi hết thời gian tương tác, đối tượng sẽ bị vô hiệu hóa.
- **Mật khẩu:** Các ký tự được nhập sẽ hiển thị dưới dạng hoa thị khi người dùng nhập mật khẩu nếu tùy chọn này được chọn. Tùy chọn này chỉ có trong **hộp văn bản** và **các câu hỏi điền vào chỗ trống**.
- **Phân biệt hoa-thường:** Các ký tự chữ hoa và chữ thường sẽ được xử lý khác nhau nếu tùy chọn này được chọn. Tùy chọn này chỉ có trong **hộp văn bản** và **các câu hỏi điền vào chỗ trống**.
- **Gửi:** Chọn phương thức để gửi văn bản được nhập. Tùy chọn này chỉ có trong **hộp văn bản** và **các câu hỏi điền vào chỗ trống**.
- **Biến:** Chọn biến để kết hợp với hộp văn bản. Giá trị của biến sẽ được cập nhật theo nội dung của hộp văn bản.

Khi bạn chọn chế độ thăm dò ý kiến, phần **Điểm & Báo cáo** sẽ chỉ hiển thị thuộc tính Report ID, Hết giờ, Mật khẩu và Biến.

Kéo-Thả

Phần này bao gồm các thuộc tính kéo-thả. Xem **Ô kéo thả** để biết thêm chi tiết.

Đối với các đối tượng thả, các thuộc tính dưới đây được hiển thị:

Chấp nhận: Chỉ định số lượng đối tượng kéo có thể được chấp nhận bởi một đối tượng thả. Giá trị mặc định là vô hạn, nhưng nó có thể sử dụng giá trị hữu hạn từ 1 đến 10. Trong trường hợp này, bạn có thể xác định điều gì xảy ra khi người dùng đạt mức chấp nhận tối đa.

- **Từ chối:** Đối tượng thả không chấp nhận đối tượng được thả mới. Khi đó, đối tượng được thả sẽ được trả về vị trí ban đầu, và sự kiện Từ chối được gọi.
- **Thay thế cái cuối cùng:** Đối tượng được thả trước sẽ được trả về vị trí ban đầu, và đối tượng được thả mới sẽ được chấp nhận. Tất nhiên, sự kiện Chấp nhận sẽ được gọi trong trường hợp này.

Sự kiện - Hành động

Sự kiện – Hành động cho phép bạn định nghĩa các hành động cho một sự kiện được đưa ra của câu hỏi, đối tượng tương tác hay slide của bài giảng. Để mở phần này, chọn câu hỏi/đối tượng tương tác/slide > tab **Tương tác** > **Sự kiện** ⚡.

Ngoài ra, bạn có thể chọn slide có chứa câu hỏi hoặc đối tượng tương tác > cửa sổ **Thuộc tính** > **Tương tác** > **Sự kiện – Hành động**.

Ảnh dưới đây là ví dụ cho Sự kiện – Hành động của câu hỏi.






Tab Âm thanh

Tab **Âm thanh** được sử dụng để thay đổi và chỉnh sửa âm thanh được tích hợp với các đối tượng, chẳng hạn như hình dạng, chú thích... trong bài giảng của bạn. Âm thanh được phát khi đối tượng bắt đầu hiển thị. Nhìn chung, tab này có cấu trúc tương tự như phần **Âm thanh** trong tab **Phương tiện**, ngoại trừ phần **Tùy chọn phát**.

Để xem tab theo ngữ cảnh này, chọn đối tượng > cửa sổ **Thuộc tính** > tab **Âm thanh** .

Thông tin chung




Phần này hiển thị tên và nguồn của tệp âm thanh cũng như thời lượng của nó. Nó cũng bao gồm các nút phát để điều khiển việc phát âm thanh.

- Nhấp nút  để chọn một âm thanh từ bài giảng hoặc nhấp nút  để nhập một âm thanh từ máy tính của bạn.
- Nhấp nút **Xóa**  để xóa âm thanh.

Ghi âm

Phần này cho phép bạn ghi lại bản âm thanh của riêng mình. Để ghi lại âm thanh, hãy làm như sau:

1. Chọn một thiết bị từ danh sách **Thiết bị đầu vào**.

2. Nhấp nút **Ghi âm thanh**  để tiến hành ghi.
3. Nhấp nút **Thay đổi âm lượng đầu vào**  để điều chỉnh âm lượng ghi.
4. Nhấp nút **Dừng**  sau khi hoàn thành.

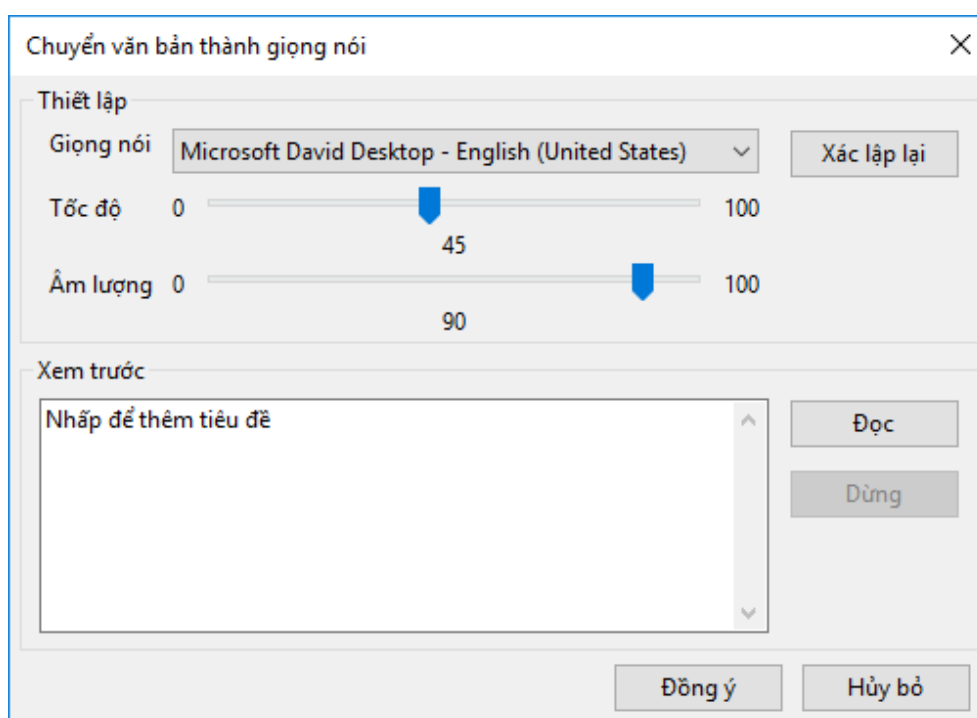
Chú ý: Bạn có thể **hiệu chỉnh âm lượng đầu vào cho mic** trước khi bắt đầu ghi để chắc chắn rằng mức âm thanh đủ vừa. Để làm điều đó, nhấp **Hiệu chỉnh đầu vào...** và mức âm thanh trong hộp thoại xuất hiện.

Chuyển văn bản thành giọng nói

Phần này cung cấp cho bạn một nguồn âm thanh thay thế, đó là âm thanh chuyển văn bản thành giọng nói của văn bản được nhập trong hộp. Theo mặc định, ActivePresenter sao chép văn bản được nhập theo hình vào hộp này. Tuy nhiên, bạn có thể chỉnh sửa văn bản bằng cách nhập trực tiếp vào đây.

Để thay đổi các cài đặt TTS, làm như sau:

1. Nhấp nút **Thiết lập**. Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



2. Chọn giọng nói từ danh sách **Giọng nói**. Tất cả các giọng nói được cài đặt sẽ hiển thị ở đây.

Điều chỉnh âm thanh và âm lượng, sau đó kiểm tra lại bằng cách nhấp vào nút **Đọc**. Lặp lại cho đến khi bạn thấy ưng ý, rồi kích **Đồng ý** để thoát.

3. Nhấp nút **Tạo** để tạo âm thanh TTS.

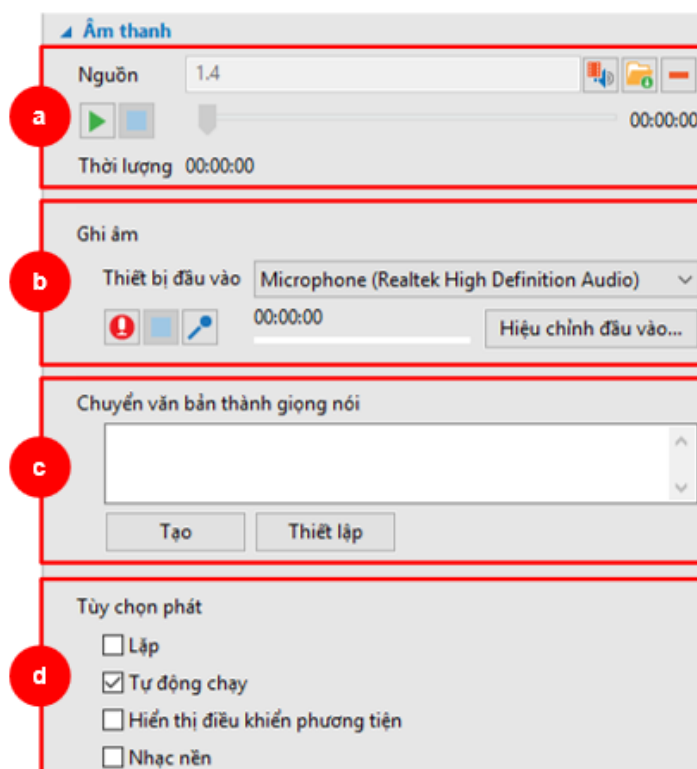
Khi bạn tạo một âm thanh TTS, thời lượng của đối tượng có thể ngắn hơn thời lượng của âm thanh được tạo. Trong trường hợp này, ActivePresenter sẽ mở một hộp thoại hỏi xem bạn có muốn tăng thời lượng của đối tượng để phù hợp với thời lượng của âm thanh được tạo không.

Bạn cũng có thể điều chỉnh thêm trong hộp thoại **Tùy chọn** cho việc mở rộng thời lượng đối tượng để nó phù hợp với thời lượng âm thanh. Làm như sau: Nhấp nút **ActivePresenter** > **Tùy chọn** > **Khác** > chọn **Có** trong phần Mở rộng thời lượng đối tượng để phù hợp với thời lượng âm thanh.

Tab Phương tiện

Tab **Phương tiện** chỉ hiển thị nếu bạn chọn một tệp phương tiện (âm thanh/video) trong bài giảng của bạn. Nếu bạn chọn một tệp âm thanh, tab **Phương tiện** sẽ hiển thị phần **Âm thanh**. Nói cách khác, khi bạn chọn một tệp video, tab **Video** sẽ hiển thị.

Âm thanh



a. Thông tin chung

Phần này hiển thị tên và nguồn của tệp âm thanh cũng như thời lượng của nó. Nó cũng bao gồm các nút phát để điều khiển việc phát âm thanh.

- Nhấp nút để chọn một âm thanh từ bài giảng hoặc nhấp nút để nhập một âm thanh từ máy tính của bạn.
- Nhấp nút **Xóa** để xóa âm thanh.

b. Ghi âm

Phần này cho phép bạn ghi lại bản âm thanh của riêng mình. Để ghi lại âm thanh, hãy làm như sau:

1. Chọn một thiết bị từ danh sách **Thiết bị đầu vào**.
2. Nhấp nút **Ghi âm thanh** để tiến hành ghi.
3. Nhấp nút **Thay đổi âm lượng đầu vào** để điều chỉnh âm lượng ghi.
4. Nhấp nút **Dừng** sau khi hoàn thành.

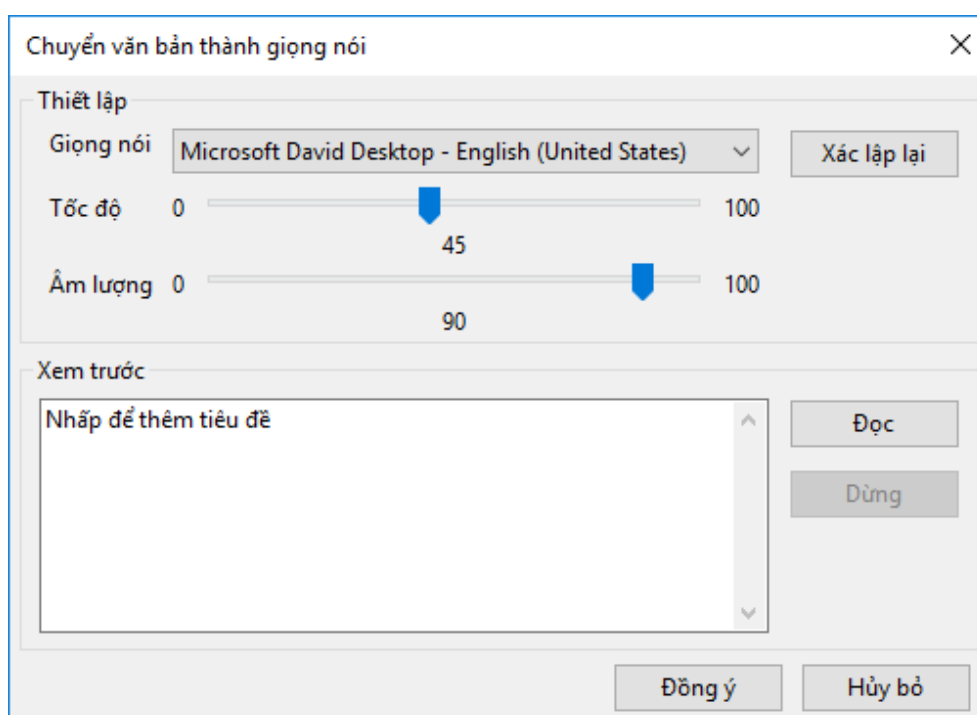
Chú ý: Bạn có thể **hiệu chỉnh âm lượng đầu vào cho mic** trước khi bắt đầu ghi để chắc chắn rằng mức âm thanh đủ vừa. Để làm điều đó, nhấp **Hiệu chỉnh đầu vào...** và mức âm thanh trong hộp thoại xuất hiện.

c. Chuyển văn bản thành giọng nói

Phần này cung cấp cho bạn một nguồn âm thanh thay thế, đó là âm thanh chuyển văn bản thành giọng nói của văn bản được nhập trong hộp. Theo mặc định, ActivePresenter sao chép văn bản được nhập theo hình vào hộp này. Tuy nhiên, bạn có thể chỉnh sửa văn bản bằng cách nhập trực tiếp vào đây.

Để thay đổi các cài đặt TTS, làm như sau:

- Nhấp nút **Thiết lập**. Hộp thoại dưới đây sẽ xuất hiện:



- Chọn giọng nói từ danh sách **Giọng nói**. Tất cả các giọng nói được cài đặt sẽ hiển thị ở đây.

Điều chỉnh âm thanh và âm lượng, sau đó kiểm tra lại bằng cách nhấp vào nút **Đọc**. Lặp lại cho đến khi bạn thấy ưng ý, rồi kích **Đồng ý** để thoát.

- Nhấp nút **Tạo** để tạo âm thanh TTS.

Khi bạn tạo một âm thanh TTS, thời lượng của đối tượng có thể ngắn hơn thời lượng của âm thanh được tạo. Trong trường hợp này, ActivePresenter sẽ mở một hộp thoại hỏi xem bạn có muốn tăng thời lượng của đối tượng để phù hợp với thời lượng của âm thanh được tạo không.

d. Tùy chọn phát




Phần này cung cấp các tùy chọn để điều khiển cách âm thanh được phát. Các tùy chọn này chỉ áp dụng trong các đối tượng âm thanh, không dành cho những tệp âm thanh được đính kèm với các loại đối tượng khác.

- **Lặp:** Làm cho âm thanh phát lại liên tục. Khi Playhead chạy đến cuối đoạn, nó sẽ trở về điểm bắt đầu và tiếp tục phát. Tính năng này rất hữu ích, đặc biệt là để thêm nhạc nền vào bài giảng.

- **Tự động chạy:** Làm cho âm thanh tự động phát khi slide được tải và Playhead chạy đến điểm bắt đầu của thanh thời gian của video.
- **Hiển thị điều khiển phương tiện:** Hiển thị thanh phát riêng cho âm thanh trong đầu ra HTML5, cho phép người dùng điều khiển trình phát.
- **Nhạc nền:** Làm cho tệp âm thanh chạy như **nhạc nền** trong bài trình chiếu.

Video

a. Video

- **Nguồn:** Hiển thị tên và nguồn của tệp video và thời lượng của nó:
 - Nhấp nút  để chọn một video từ bài giảng hoặc nhấp nút  để nhập một video từ máy tính của bạn.
 - Nhấp nút **Xóa**  để xóa video.
- **Tùy chọn phát:** Cho phép bạn định nghĩa chế độ phát của video:
 - **Lặp:** Làm cho video phát lại liên tục. Khi Playhead chạy đến cuối đoạn, nó sẽ trở về điểm bắt đầu và tiếp tục phát.
 - **Tự động chạy:** Làm cho video tự động phát khi slide được tải và Playhead chạy đến điểm bắt đầu của thanh thời gian của video.
 - **Hiển thị điều khiển phương tiện:** Hiển thị thanh phát riêng cho video trong đầu ra HTML5, cho phép người dùng điều khiển trình phát.

b. Hiệu ứng con trỏ chuột

Phần này được sử dụng để thay đổi các **hiệu ứng con trỏ chuột** cho video được quay.

c. Hiệu ứng màn hình xanh

Phần này cho phép bạn áp dụng **hiệu ứng màn hình xanh** cho video.

d. Hiệu ứng mờ

Phần này chỉ có tác dụng nếu video của bạn có **hiệu ứng mờ**, được sử dụng để làm mờ một khu vực trong video.

Tab thuộc tính slide

Tab này cho phép bạn thay đổi thuộc tính của slide. Nó được chia làm bốn phần là **Thông tin chung**, **Tô màu nền**, **Hình ảnh** và **Khả năng tiếp cận**.

Thông tin chung


Phần này cho phép bạn xem và chỉnh sửa các thông tin chung của slide.

Thuộc tính	Giá trị mặc định	Chức năng

Tên		<p>Tiêu đề của slide. Thuộc tính này sẽ được sử dụng làm mục (TOC) trong đầu ra HTML5 hoặc dưới dạng mô tả ngắn gọn về các slide trong đầu ra tài liệu.</p> <p>Khi lập kế hoạch điều hướng giữa các slide, tên slide rất hữu ích.</p>
Mô tả		<p>Nhận xét của bạn về nội dung. Trong khi xuất bài giảng sang các định dạng tài liệu (PDF, MS Word, Excel, PowerPoint), bạn có thể chọn có xuất mô tả slide hay không. Ví dụ: nếu bạn dự định trình bày các trang chiếu một cách cá nhân, bạn có thể nhập bài phát biểu của mình được liên kết với trang chiếu trong hộp văn bản này (tương đương với trường "Ghi chú" trong PowerPoint).</p>
Thời lượng	3000 ms	<p>Bạn có thể đặt thời lượng cho từng slide theo mili giây. Thời lượng này được đại diện bởi thanh thời gian slide trong dòng biểu diễn thời gian.</p> <p>Thời lượng này là giá trị mặc định để bắt đầu. Nếu bất kỳ đối tượng nào trong slide kết thúc vượt quá thời lượng này, ActivePresenter sẽ tự động tăng thời lượng của slide để hiển thị tất cả các đối tượng. Bạn cũng có thể thay đổi thời lượng của slide bằng cách kéo thanh thời gian slide dọc theo dòng biểu diễn thời gian.</p>
Tự chuyển slide		<p>Với tùy chọn này, bài trình chiếu sẽ tự động chuyển sang slide tiếp theo khi slide hiện tại hoàn thành. Nếu bạn ấn tùy chọn này, hãy sử dụng hành động để chuyển slide.</p> <p>Chú ý: Tùy chọn này không phụ thuộc vào tùy chọn Tạm dừng bài trình chiếu và đợi người dùng nhập vào.</p>

Tô nền

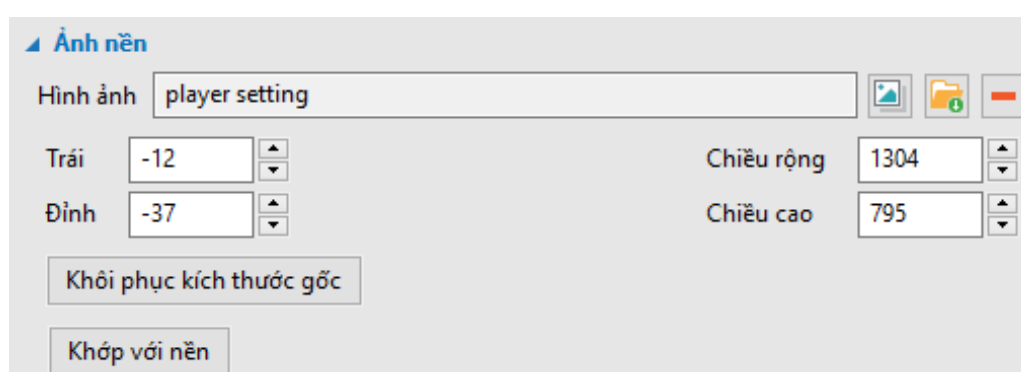
Phần này cho phép bạn tô nền (màu hoặc ảnh) cho slide.

Thuộc tính	Chức năng
Tô liên tục	 <p>Tô nền cho slide với một màu đơn.</p> <ol style="list-style-type: none"> Nhấp vào bảng màu và chọn một màu. Kéo thanh trượt dọc theo Độ mờ đục để thay đổi giá trị mờ đục. Bạn có thể nhập giá trị vào trong hộp Độ mờ đục, hoặc nhấp mũi tên lên/xuống để tăng/giảm giá trị tương ứng.
Pha màu	Tô nền của slide với nhiều màu.

Tô ảnh	Tô nền của slide bằng một ảnh.
Ẩn đồ họa nền	Ẩn các đối tượng trong bố cục slide được sử dụng bởi slide.
Áp dụng cho tất cả	Áp dụng các thay đổi mà bạn vừa tạo cho tất cả các slide trong bài giảng.
Thiết lập lại nền	Khôi phục lại giá trị mặc định của nền slide.

Ảnh nền

Ảnh nền có thể được sử dụng cho nhiều mục đích khác nhau, chẳng hạn như hiển thị logo công ty trong suốt bài trình chiếu, đặt các nền khác nhau cho các đoạn/chủ đề khác nhau của bài trình chiếu, và hiển thị một chủ đề.



- Để nhập một ảnh cho một bài giảng dưới dạng ảnh nền, bạn có thể nhấp nút để chọn ảnh nền từ bài giảng ActivePresenter hoặc nhấp nút để nhập ảnh nền từ máy của mình. Ảnh mới được thêm sẽ tự động kéo giãn để vừa với kích thước slide.

Khi bạn chọn nhập ảnh từ bài giảng, ActivePresenter sẽ hiện hộp thoại **Chọn một ảnh...** cho bạn có thể chọn ảnh để nhập.

Nhấp nút **Xóa** để xóa ảnh nền.

- Thay đổi vị trí và kích thước ảnh nền (trong px hoặc %) bằng cách sử dụng các hộp:
 - **Trái**: Vị trí X của ảnh nền tính từ góc trái phía trên.
 - **Đỉnh**: Vị trí Y của ảnh nền tính từ góc trái phía trên.
 - **Chiều rộng**: Thay đổi chiều rộng của ảnh nền.
 - **Chiều cao**: Thay đổi chiều cao của ảnh nền.
- **Khôi phục kích thước gốc**: Khôi phục kích thước gốc của ảnh được thêm.
- **Khớp với nền**: Ảnh được thêm sẽ được làm vừa với kích thước nền.

Khả năng tiếp cận

Thuộc tính	Chức năng
Tự động đặt tên	Nếu thuộc tính này được chọn, văn bản truy cập sẽ tự động được tạo từ tên slide và mô tả của slide.

Tên	Truy cập tên của slide. Trình đọc màn hình sẽ đọc văn bản này khi slide xuất hiện.
Mô tả	Cung cấp thêm thông tin về slide. Trình đọc màn hình sẽ đọc văn bản này sau khi đọc tên slide khi slide xuất hiện.

Cửa sổ tài nguyên

Cửa sổ tài nguyên cung cấp cho bạn tất cả các tài nguyên có trong bài giảng hiện tại. Gồm có ba tab:








- **Hình ảnh:** Tất cả các ảnh trong bài giảng hiện tại.
- **Âm thanh & Video:** Tất cả các âm thanh và video trong bài giảng hiện tại.
- **Tài nguyên khác:** Các tài nguyên khác trong bài giảng hiện tại.




Có một số cách khác nhau để đưa các tài nguyên vào bài giảng và được hiển thị trong cửa sổ **Tài nguyên**.

- Các tài nguyên được thêm bởi người dùng:
 - Các tệp âm thanh được thêm, ghi âm lời giảng, hoặc sử dụng chuyển đổi văn bản sang âm thanh.
 - Các tệp video được thêm hoặc quay.
 - Các tệp hình ảnh được thêm hoặc chụp.
 - Các nguồn tài nguyên khác được thêm bằng cách sử dụng liên kết hoặc menu **Tài nguyên** trong trình phát.
- Tài nguyên được tạo bởi các hoạt động nhất định: Chia tách âm thanh/video, chỉnh sửa phạm vi âm thanh/video, tách slide.

Tab hình ảnh

Như được hiển thị trong ảnh chụp màn hình bên dưới, tab **Hình ảnh** có phần **Thanh công cụ** và **Xem trước**. Phần **Thanh công cụ** chứa các nút để quản lý tài nguyên hình ảnh.









Nút	Chức năng
	Thay đổi khung nhìn các tài nguyên: Biểu tượng lớn hoặc Chi tiết.
	Thêm một ảnh từ máy tính (hoặc LAN...).
	Chọn các nguồn tài nguyên không được sử dụng trong bài giảng hiện tại.
	Xóa nguồn tài nguyên trong khu vực lưu trữ của bài giảng.
	Xuất ảnh ra tệp.
	Mở trình chỉnh sửa ảnh và tải ảnh vào trong đó.
	Gọi hộp thoại Thuộc tính của tài nguyên ảnh .

	Bạn cũng có thể nhấp vào biểu tượng tài nguyên (ảnh/video/âm thanh) để xem thông tin tài nguyên và hiển thị hộp thoại.
	Ẩn/Hiện ảnh nền Slide.
	Ẩn/Hiện ảnh nền của đối tượng
	Ẩn/Hiện ảnh của con trỏ chuột.

Phần **Xem trước** hiển thị các tài nguyên. Các ảnh được lựa chọn hiện tại có đường viền màu xanh tối. Bạn có thể kéo bất kỳ nguồn tài nguyên nào sang slide để sử dụng nó.

Tab âm thanh & video




Tab **Âm thanh & Video** cũng có phần **Thanh công cụ** và **Xem trước**. Phần **Thanh công cụ** chứa các nút để quản lý tài nguyên âm thanh và video. Các nút làm việc như dưới đây:



Nút	Chức năng
	Thay đổi khung nhìn các tài nguyên: Biểu tượng lớn hoặc Chi tiết.
	Thêm một âm thanh/video từ máy tính (hoặc LAN...).
	Chọn các nguồn tài nguyên không được sử dụng trong bài giảng hiện tại.
	Xóa nguồn tài nguyên trong khu vực lưu trữ của bài giảng.
	Xuất (lưu) phương tiện dưới dạng một tệp.
	Gọi hộp thoại Thuộc tính Âm thanh/Video. Bạn cũng có thể nhấp vào biểu tượng tài nguyên (ảnh/video/âm thanh) để xem thông tin tài nguyên và hiển thị hộp thoại.
	Ẩn/Hiện Âm thanh.
	Ẩn/Hiện Video.

Phần **Xem trước** được đặt ở chính giữa của cửa sổ. Phần này hiển thị các tài nguyên (tệp âm thanh và clip video). Các tài nguyên được lựa chọn hiện tại có đường viền màu xanh tối. Bạn có thể kéo bất kỳ nguồn tài nguyên nào sang slide để sử dụng nó.

Tab tài nguyên khác

Tab **Tài nguyên khác** cũng có phần **Thanh công cụ** và **Xem trước**. Phần **Thanh công cụ** chứa các nút để quản lý tài nguyên. Các nút làm việc như dưới đây:

Button	Function
	Thay đổi khung nhìn các tài nguyên: Biểu tượng lớn hoặc Chi tiết.
	Thêm một âm thanh/video từ máy tính (hoặc LAN...).
	Chọn các nguồn tài nguyên không được sử dụng trong bài giảng hiện tại.



	Xóa nguồn tài nguyên trong khu vực lưu trữ của bài giảng.
	Xuất (lưu) phương tiện dưới dạng một tệp.

Phần **Xem trước** được đặt ở chính giữa của cửa sổ. Phần này hiển thị các tài nguyên. Các tài nguyên được lựa chọn hiện tại có đường viền màu xanh tối.

Hộp thoại các thuộc tính tài nguyên

Hộp thoại Thuộc tính Video

Hộp thoại này có hai tab là **Thông tin chung** và **Chi tiết**.

Tab **Thông tin chung** chứa thông tin chung về video như tên video, thời lượng, định dạng và kích thước dữ liệu. Bạn có thể đổi tên video nếu cần. Bạn có thể sử dụng nút **Phát**  hoặc nút **Dừng phát**  để xem trước hoặc dừng xem trước video tương ứng.

Tab **Chi tiết** hiển thị thông tin chi tiết hơn về video, ví dụ: tốc độ mẫu âm thanh, kênh âm thanh và tốc độ khung hình video.

Hộp thoại Thuộc tính Audio

Hộp thoại này có hai tab là **Thông tin chung** và **Chi tiết**.

Tab **Thông tin chung** chứa thông tin chung về âm thanh. Nó cũng cho phép bạn nghe trước âm thanh.

Tương tự như tab **Chi tiết** của hộp thoại **Thuộc tính Video**, tab này hiển thị thông tin chi tiết hơn về âm thanh, ví dụ: tốc độ mẫu và kênh.

Hộp thoại Thuộc tính của tài nguyên hình ảnh


Hộp thoại này chỉ có duy nhất tab **Thông tin chung**.

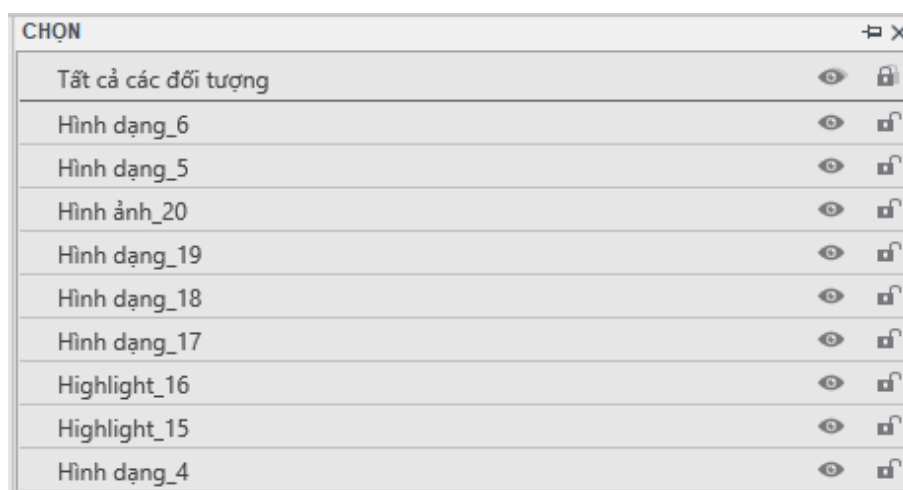
Tên: Hiển thị tên của tài nguyên, bạn có thể thay đổi nó mà không ảnh hưởng đến bất kỳ chức năng nào.

Kiểu: Kiểu của tài nguyên. Bạn có thể chọn ảnh đó dưới dạng nền của slide, nền của đối tượng, và/hoặc con trỏ chuột.

HotSpot của con trỏ: Phần này để xác định hotspot con trỏ cho loại tài nguyên Con trỏ.

Cửa sổ chọn

Cửa sổ **Chọn** hiển thị tất cả các đối tượng trong một slide đã cho theo thứ tự ngăn xếp của chúng (z-order). Cửa sổ **Chọn** được ẩn theo mặc định. Để hiển thị cửa sổ **Chọn**, trong tab **Khung nhìn**, bấm vào nút **Chọn** .









Bạn có thể làm các thao tác dưới đây trong cửa sổ **Chọn**.

1. Chọn các đối tượng trong slide: Nếu một slide có nhiều đối tượng đặt chồng lên nhau, có thể khó chọn chúng bằng cách sử dụng Canvas. Với cửa sổ **Chọn**, bạn chỉ cần nhấp vào một dòng trong cửa sổ để chọn đối tượng tương ứng trong slide.

Nếu bạn muốn chọn nhiều đối tượng, giữ phím **CTRL** trong khi chọn chúng. Nếu bạn muốn chọn một vùng các đối tượng, nhấp vào đối tượng đầu tiên trong vùng, rồi giữ phím **SHIFT** trong khi nhấp vào đối tượng cuối cùng. Tất cả các đối tượng giữa hai đối tượng đó sẽ được chọn.

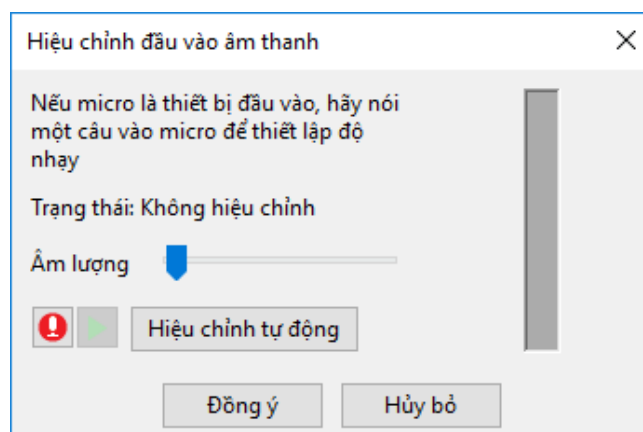
Bạn cũng có thể nhấp chuột phải vào các đối tượng được chọn và chọn một trong các thao tác sau: Cắt, Sao chép, Xóa, Đưa lên đầu, Đưa lên trước, Đưa ra sau và Đưa ra sau.

2. Đặt lại tên cho các đối tượng trong cửa sổ **Chọn**: Nhấp đúp vào một phần tên của đối tượng trong cửa sổ **Chọn** và nhập tên mới. Đặt tên cho đối tượng có thể hữu ích khi bạn điều chỉnh giá trị thời gian của chúng trong dòng thời gian hoặc viết tập lệnh tùy chỉnh để cập đến đối tượng theo tên.
3. Bật hoặc tắt trạng thái hiển thị: Nút **Hiện thị**  kiểm soát việc hiển thị đối tượng trên Canvas.
4. Nhấp vào nó để chuyển trạng thái của nó (một dấu gạch chéo có nghĩa là đối tượng trở nên vô hình). Việc sử dụng tốt nhất của điều khiển này là tắt một đối tượng để chỉnh sửa đối tượng chồng lên nhau dễ dàng hơn. Lưu ý rằng điều khiển này chỉ có tác dụng trong khi chỉnh sửa; không ảnh hưởng trong suốt quá trình phát. Nó cũng không ảnh hưởng đến đầu ra khi xuất. Các đối tượng bị ẩn bởi lệnh này vẫn hiển thị bình thường trong các tài liệu đã xuất.
5. Nút **Hiện thị chính**  trong dòng đầu tiên bật/tắt hiển thị của tất cả các đối tượng cùng một lúc.
6. Bật hoặc tắt trạng thái khóa: Nút **Khóa**  kiểm soát xem bạn có thể chỉnh sửa đối tượng hay không. Nhấn vào nút này để chuyển trạng thái của nó. Một khóa đóng  có nghĩa là đối tượng bị khóa đã “bị khóa”. Bạn không thể chọn nó bằng cách sử dụng bất kỳ cửa sổ nào và bạn cũng không thể chỉnh sửa nó.
7. Nút **Khóa chính**  trong dòng đầu tiên bật/tắt trạng thái khóa của tất cả các đối tượng cùng một lúc.
8. Nút **Mở rộng/Thu gọn**  khả dụng cho đối tượng chứa các đối tượng con. Nó kiểm soát xem có hiển thị các đối tượng con đó không. Bạn có thể nhấn phím **RIGHT ARROW** hoặc **LEFT ARROW** để có kết quả tương tự.

9. Bạn có thể nhấn phím **UP ARROW** hoặc **DOWN ARROW** để điều hướng giữa các đối tượng trong cửa sổ **Chọn**.
10. Bạn có thể kéo và thả các đối tượng để thay đổi thứ tự z của chúng trong cửa sổ **Chọn**.




Hộp thoại Hiệu chỉnh đầu vào âm thanh

Hộp thoại **Hiệu chỉnh đầu vào âm thanh** cho phép bạn chọn mức âm thanh thích hợp cho việc ghi âm thanh.



Bạn có thể hiệu chỉnh âm thanh bằng hai cách sau:

Hiệu chỉnh thủ công

- Giữ micrô ở vị trí bình thường và nói ở âm lượng bình thường.
- Nhấp vào nút  và nói điều gì đó vào micrô của bạn.
- Đồng thời, di chuyển thanh trượt sang phải và tăng mức âm lượng cho đến khi thanh LED bên phải hiển thị các thanh màu vàng không liên tục. Nếu thanh bắt đầu hiển thị đèn LED màu đỏ, hãy di chuyển thanh trượt một chút sang trái (nếu không giọng nói sẽ bị cắt).
- Khi bạn hài lòng với mức âm thanh, hãy nhấp vào nút  để dừng hiệu chuẩn.
- Bây giờ bấm vào nút  để phát giọng nói đã ghi của bạn. Nếu âm thanh có bất kỳ khiếm khuyết nào (ví dụ: tiếng thờ), hãy xử lý vấn đề và lặp lại các bước từ 1 đến 4. Hoặc bạn có thể sử dụng tính năng **Giảm nhiễu cho âm thanh** trong ActivePresenter.

Hiệu chuẩn tự động

- Nhấp vào nút **Hiệu chỉnh tự động** và sử dụng micrô bình thường.
Nút **Hiệu chỉnh tự động** chuyển thành nút **Dừng hiệu chỉnh** mà bạn có thể nhấp khi muốn dừng hiệu chuẩn.
- Tiếp tục nói để ActivePresenter có thể tự động tối ưu hóa mức tăng.

Sau vài giây, nút sẽ trở lại nút **Tự động hiệu chỉnh**. Điều này chỉ ra rằng việc hiệu chuẩn đã kết thúc.

Bất kể phương pháp hiệu chuẩn nào, điều chỉnh âm lượng chỉ được chấp nhận khi nhấp vào nút **Đồng ý**. Nếu bạn nhấp vào nút **Hủy bỏ**, giá trị mới sẽ bị loại bỏ và giá trị cũ vẫn được áp dụng.

Hộp thoại cài đặt quay Video

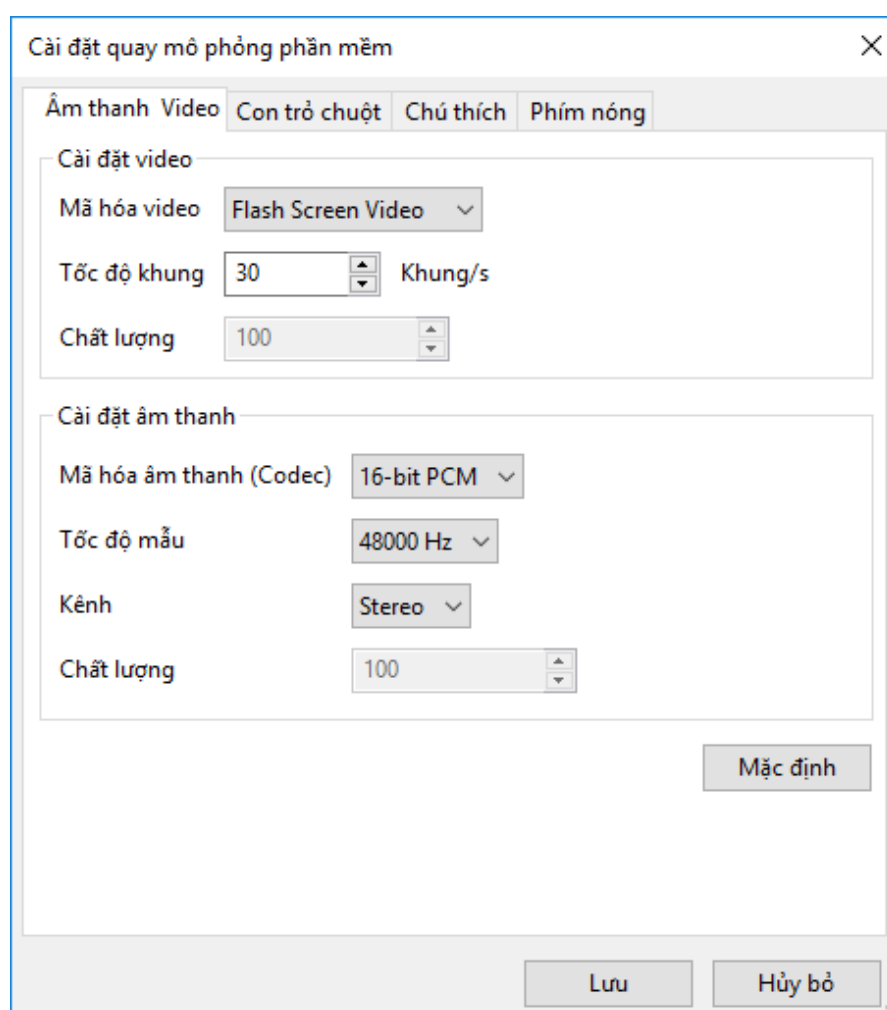
Khi bạn quay màn hình dưới dạng video hoặc mô phỏng phần mềm, ActivePresenter sẽ cung cấp hộp thoại **Cài đặt quay Video** và Cài đặt **quay mô phỏng phần mềm** tương ứng để bạn có thể cài đặt chất lượng và kích thước lưu trữ cho âm thanh/video/webcam.

Trong các bản trước của ActivePresenter, các cài đặt này được để trong hộp thoại **Capture Profile Editor**.

Cả hai hộp thoại đều có ba tab giống nhau: **Âm thanh & Video**, **Con trỏ chuột** và **Phím tắt**. Tuy nhiên, hộp thoại **Cài đặt quay mô phỏng phần mềm** có thêm một tab nữa là tab **Chú thích**.

Tab Âm thanh & Video

Tab này bao gồm hai phần chính dành cho các cài đặt của âm thanh, video và webcam.



Cài đặt Video

- **Mã hóa video:** ActivePresenter cung cấp hai sự lựa chọn đó là Flash Screen Video (lossless) và H.264 / MPEG-4 AVC (lossy). Khi mã flash được chọn, ActivePresenter sử dụng thuật toán lossless trong mã hóa để duy trì chất lượng. Nhưng khi bạn chọn mã H.264, ActivePresenter sẽ giảm số lượng mẫu của video, kết quả là giảm kích thước của tệp nhưng sẽ mất một số chi tiết của video mà không thể phục hồi.
- **Tốc độ khung:** Tốc độ khung cao có thể làm tăng kích thước của video được quay. Nó cũng có thể trở nên quá tải với các máy tính có cấu hình thấp hơn, vì máy tính không chỉ phải chạy tất cả các ứng dụng mà còn có thể chụp các màn hình đó trong thời gian thực. Trong trường hợp xấu nhất, bạn sẽ thấy bị mất một số khung hình trong video đã quay.

Mặt khác, một bản quay với khung hình thấp hơn sẽ bị giật. Điều này đặc biệt xảy ra với tốc độ thấp hơn 15 khung hình/s. Ngoài ra, bạn có thể bỏ lỡ việc chụp một số sự kiện có thời lượng thấp (thứ gì đó chỉ nhấp nháy trên màn hình và biến mất).

Khoảng khung hình được sử dụng phổ biến nhất là 20-30 khung hình/s.

- **Chất lượng:** Khi bạn chọn một trong các mã code trên, ActivePresenter cho phép bạn chọn mức chất lượng giữa 1 (nhỏ nhất) và 100 (lớn nhất). Giá trị bạn chọn càng cao, chất lượng video càng tốt và kích thước tệp càng lớn.

Cài đặt âm thanh

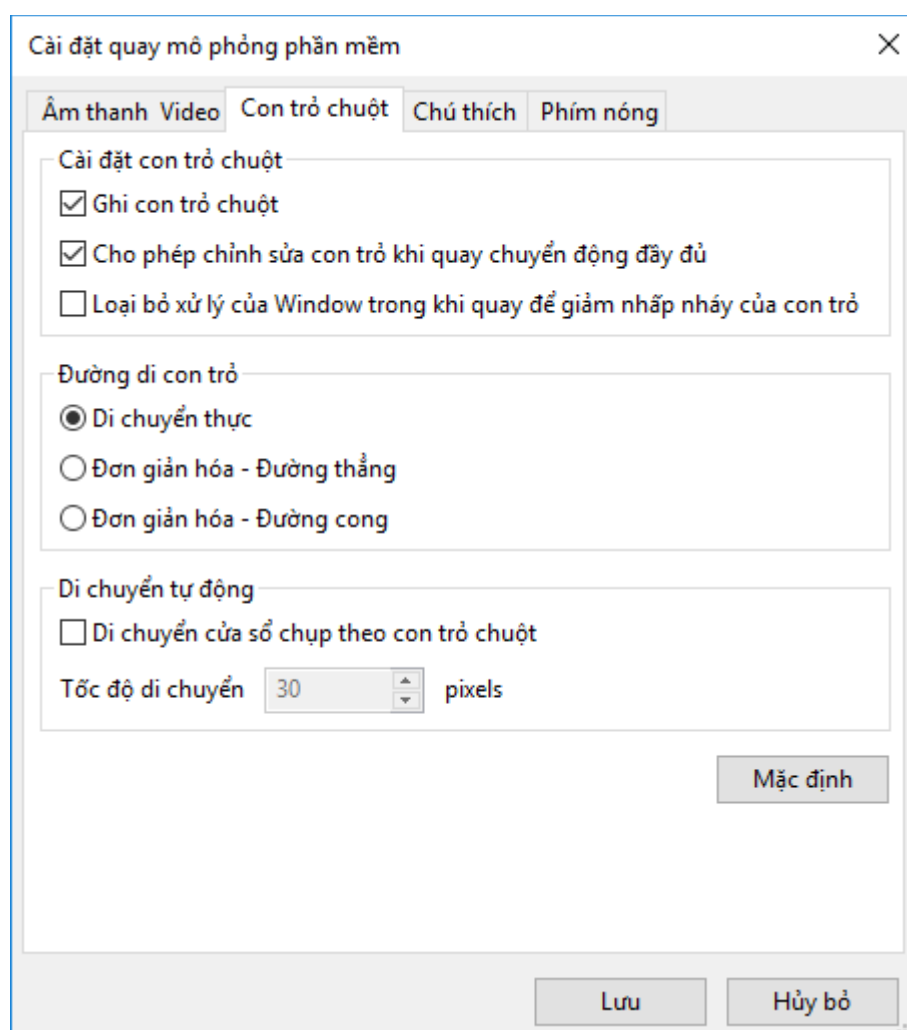
- **Mã hóa âm thanh:** ActivePresenter cung cấp một lựa chọn ba mã âm thanh là PCM 16 bit, (lossless), Vorbis (lossy) và MP3 (lossy). Khi mã PCM
- 16-bit được chọn, ActivePresenter sử dụng thuật toán lossless trong mã hóa để duy trì chất lượng. Nhưng khi bạn chọn mã Vorbis hoặc MP3, ActivePresenter sử dụng thuật toán mất dữ liệu trong mã hóa, dẫn đến giảm kích thước tệp và giảm chất lượng âm thanh không thể lấy lại được.
- **Tốc độ mẫu:** Tín hiệu âm thanh đến trước tiên được chuyển đổi thành dạng kỹ thuật số và sau đó được lưu trữ trong đĩa. Âm thanh kỹ thuật số này không phải là bản sao chính xác của bản gốc, một số độ trung thực luôn bị mất. Độ trung thực của âm thanh kỹ thuật số phụ thuộc vào Tốc độ mẫu và Tốc độ bit. Điều này có nghĩa là tốc độ lấy mẫu và bit càng cao thì độ trung thực càng tốt. Tuy nhiên, độ trung thực cao hơn cũng làm tăng kích thước tệp, có nghĩa là cần lưu trữ nhiều dữ liệu hơn.
- **Kênh:** Chọn từ kênh Mono và Stereo. Trừ khi bạn đang chọn một bản nhạc thu âm trong phòng thu, kênh Mono là đủ. (Trong khi phát lại, card âm thanh cung cấp âm thanh giống nhau ở các kênh trái và phải). Ghi âm stereo cần tăng gấp đôi kích thước lưu trữ so với Mono.
- **Tốc độ bit:** Đây là lượng dữ liệu nén cần thiết để lưu trữ một giây âm thanh. Tốc độ bit bạn đặt càng cao, chất lượng càng tốt và kích thước tệp âm thanh càng lớn. Bộ dữ liệu này chỉ có sẵn nếu bộ giải mã âm thanh MP3 được chọn vì ActivePresenter mã hóa âm thanh MP3 ở chế độ tốc độ bit không đổi.
- **Chất lượng:** ActivePresenter cho phép bạn chọn mức chất lượng trong khoảng từ 1 (phút) đến 100 (tối đa). Số bạn chọn càng cao, chất lượng âm thanh càng tốt và kích thước tệp càng lớn. Tùy chọn này chỉ có sẵn nếu mã âm thanh Vorbis được chọn vì ActivePresenter mã hóa âm thanh Vorbis ở chế độ chất lượng không đổi.

Cài đặt Webcam

Chúng tương tự như các mã video được đề cập trong phần Cài đặt video ở trên. Xem **Cài đặt webcam** để biết thêm chi tiết. Lưu ý rằng phần này chỉ được kích hoạt trong khi ghi video minh họa.

Tab Con trỏ chuột

Các tùy chọn trong tab **Con trỏ** áp dụng cho cả con trỏ trong video đã ghi và con trỏ của đối tượng đường dẫn con trỏ.



Tab **Con trỏ chuột** bao gồm các phần sau:

Cài đặt con trỏ chuột

- **Ghi con trỏ chuột:** Điều phổ biến là bạn muốn ghi lại các con trỏ trong video minh họa phần mềm, do đó, tùy chọn này được chọn theo mặc định. Nếu bạn không muốn con trỏ xuất hiện trong kết quả đã ghi, hãy bỏ chọn.
- **Cho phép chỉnh sửa con trỏ khi quay chuyển động đầy đủ:** ActivePresenter cho phép bạn chỉnh sửa tô sáng con trỏ, âm thanh và hiệu ứng nhấp chuột trong video đã

ghi nếu tùy chọn này được chọn trước khi ghi. Bỏ tùy chọn này nếu bạn muốn các con trỏ được hiển thị trực tiếp vào video đã ghi.

- **Loại bỏ xử lý của Window trong khi quay để giảm nhấp nháy của con trỏ:** Khi quay video hoặc tạo mô phỏng phần mềm, một số cửa sổ khác có thể xuất hiện trên màn hình. Trong trường hợp đó, ActivePresenter sẽ loại trừ những cửa sổ mà bạn không muốn ghi lại.

Đường di con trỏ

- **Di chuyển thực:** Các chuyển động chuột trên màn hình sẽ được ghi lại một cách trung thực.
- **Đơn giản hóa:** Các chuyển động chuột trên màn hình sẽ được ghi lại và lưu dưới dạng các đường thẳng hoặc cong.

Lưu ý rằng phần này chỉ có sẵn trong phần mô phỏng phần mềm.

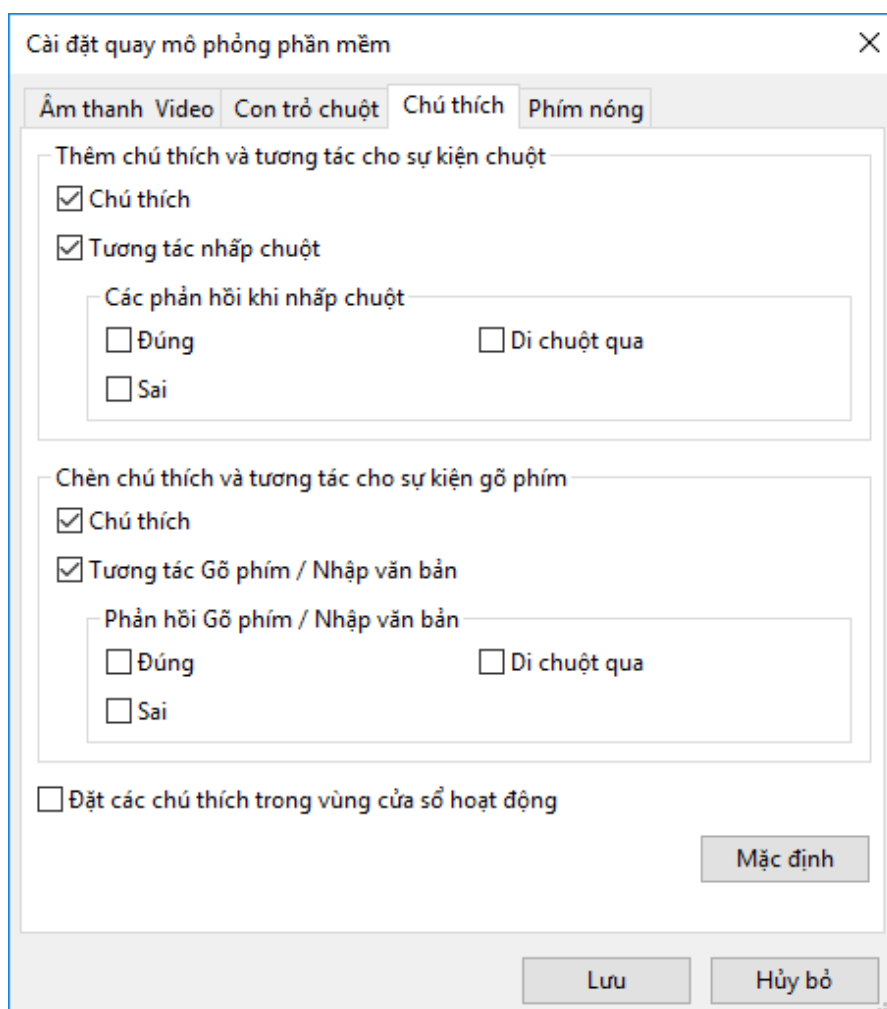
Di chuyển tự động

- **Di chuyển cửa sổ chụp theo con trỏ chuột:** Khi tùy chọn này được chọn, hình chữ nhật màu xanh theo con trỏ chuột quanh màn hình. Miễn là con trỏ nằm trong hình chữ nhật màu xanh, khung không di chuyển. Nhưng khi con trỏ chuột đi qua bất kỳ phía nào của khung, khung sẽ bắt đầu theo sau nó.
- **Tốc độ di chuyển:** Đặt tốc độ (tính bằng pixel/s) tại đó khung sẽ bắt đầu theo con trỏ chuột. Lưu ý rằng tốc độ rất cao gây khó chịu cho người dùng, bởi vì hình chữ nhật nhỏ màu xanh biểu thị chế độ nhấp nháy bắt đầu và ở tốc độ di chuyển cao, người dùng sẽ không nhận ra khu vực nào của màn hình.

Tab Chú thích

Tab này kiểm soát các chú thích và tương tác được tự động thêm vào trong quá trình chụp. (Chúng khác với các chú thích và tương tác được thêm vào trong quá trình chỉnh sửa dự án đã chụp.)

Lưu ý rằng tab **Chú thích** chỉ được kích hoạt khi bạn ghi lại các mô phỏng phần mềm. Khi bạn quay video, tab này bị vô hiệu hóa.



Tab **Chú thích** có hai phần chính, một phần dành cho chuột và phần còn lại dành cho bàn phím.

Cả hai phần đều có các tùy chọn dưới đây:

Chú thích: Giới thiệu một chú thích (chuột/phím) sắp xảy ra hoặc để hướng dẫn người học cách làm. Chú thích thường được sử dụng để minh họa và đào tạo.

Các phản hồi Đúng/Sai/Di chuột qua: Các thông báo Đúng, Sai và Di chuột qua là các đối tượng phản hồi. Các bản trình chiếu ActivePresenter có thể cung cấp phản hồi cho các hành động của người dùng khi họ tương tác với HTML5 (ở chế độ Hướng dẫn, Luyện tập hoặc Kiểm tra; nhưng không ở chế độ Minh họa).

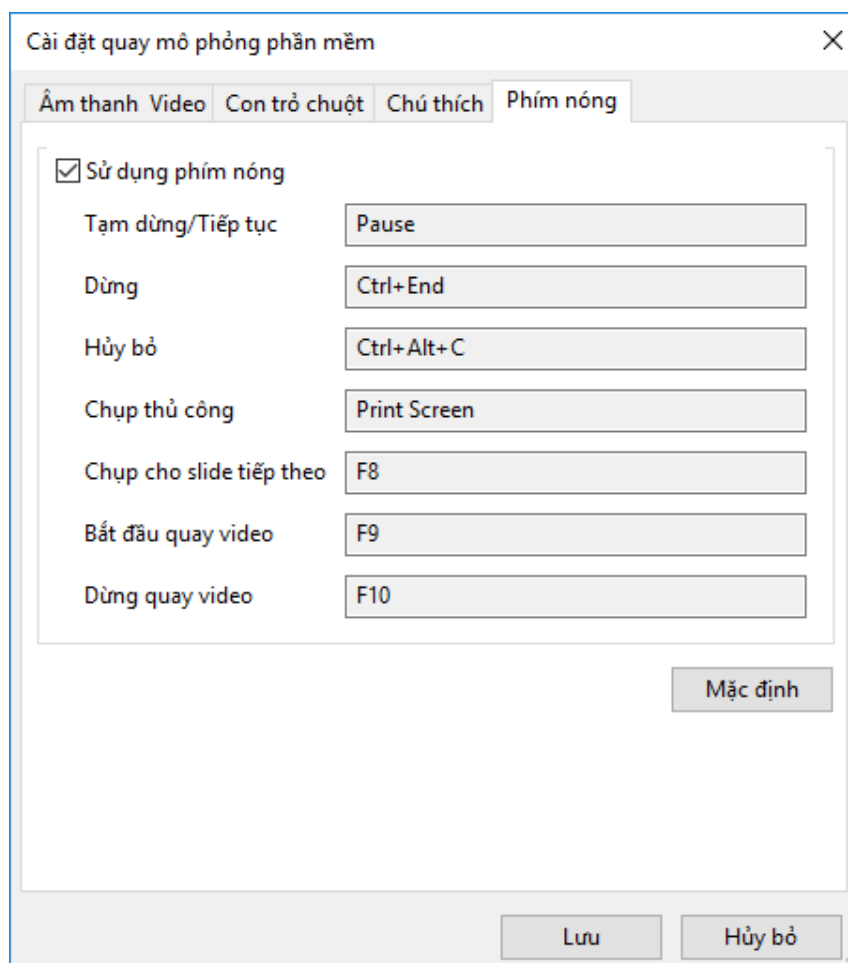
- Thông báo Đúng hiển thị nếu hành động của người dùng là chính xác.
- Thông báo Sai hiển thị nếu hành động của người dùng là không đúng.
- Thông báo Di chuột qua hiển thị khi người dùng di chuột qua đối tượng tương tác (như hộp nhấp chuột, gõ phím).

Đặt các chú thích trong vùng cửa sổ hoạt động: Cho phép bạn đặt tất cả các chú thích được tự động thêm vào trong quá trình chụp bên trong khu vực cửa sổ đang hoạt động.

Tab Phím tắt

Tab **Phím tắt** cho phép bạn đặt các phím tắt trên bàn phím cho các chức năng khác nhau.

Hình ảnh bên dưới hiển thị tab **Phím tắt** khi bạn quay Mô phỏng phần mềm. Nếu bạn quay Video, tab này không có bốn mục cuối cùng: Chụp thủ công, Chụp cho slide tiếp theo, Bắt đầu quay video và Dừng quay video.



Chọn **Sử dụng phím tắt** để bật tất cả các tùy chọn ở dưới. Ngược lại, bỏ chọn nếu bạn muốn ẩn tất cả phím tắt.

Để thay đổi bất kỳ phím tắt nào, chỉ cần nhấp vào bên trong hộp tương ứng của nó, và nhấn phím/tổ hợp phím mới trên bàn phím của bạn. Sự kết hợp mới này sẽ không có hiệu lực cho tới khi bạn nhấn phím **Lưu**.

Chức năng **Chụp cho slide tiếp theo** tương tự như chức năng **Chụp thủ công** ngoại trừ màn hình chụp sẽ được sử dụng làm hình nền cho các bước tiếp theo. Chức năng này thực sự hữu ích trong một số trường hợp, ví dụ như khi bạn muốn chụp một nút ở trạng thái bình thường, không phải ở trạng thái di chuột.

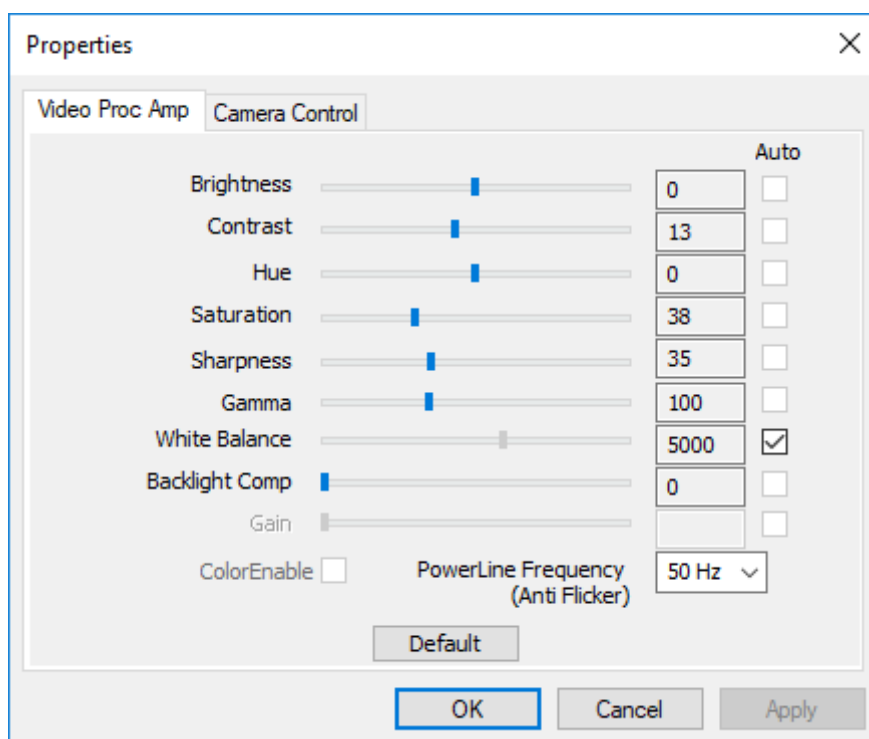
Nút **Mặc định** ở dưới cùng sẽ mang lại tất cả các giá trị mặc định khi bạn nhấp nó. Điều này hữu ích nếu bạn đã thử nghiệm các điều khiển quá nhiều và muốn bắt đầu lại.

Để biết thêm chi tiết về các phím tắt và cách tùy chỉnh nó, hãy xem Tab **Phím tắt**.

Hộp thoại cài đặt Webcam

Các thuộc tính Webcam

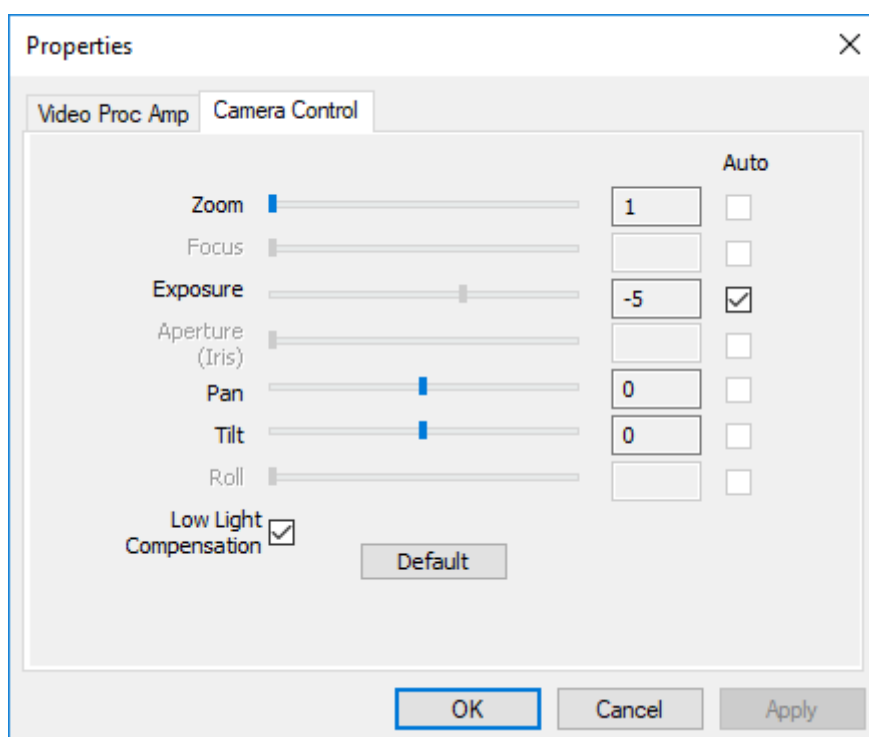
Video Proc Amp



Kéo thanh trượt sang phải hoặc trái để tăng hoặc giảm các giá trị trong hộp thoại này.

- **Brightness:** Mức độ sáng điều chỉnh lượng ánh sáng trên hình ảnh.
- **Contrast:** Mức độ tương phản điều chỉnh sự khác biệt giữa các vùng sáng nhất và mờ nhất trong ảnh.
- **Hue:** Điều chỉnh tông màu của hình ảnh thông qua các phổ màu đỏ-vàng-xanh.
- **Saturation:** Mức bão hòa điều chỉnh lượng màu trong ảnh.
- **Sharpness:** Mức độ sắc nét điều chỉnh độ rõ của hình ảnh.
- **Gamma:** Đo lường Gamma.
- **White Balance:** Nhiệt độ màu tính bằng độ Kelvin.
- **Backlight Comp:** Cấu hình các chế độ đèn nền để điều chỉnh camera để chụp ảnh phụ thuộc vào điều kiện môi trường.
- **Gain:** Hệ số nhân cho các giá trị màu RGB.
- **ColorEnable:** Chỉ định cài đặt cho phép màu.

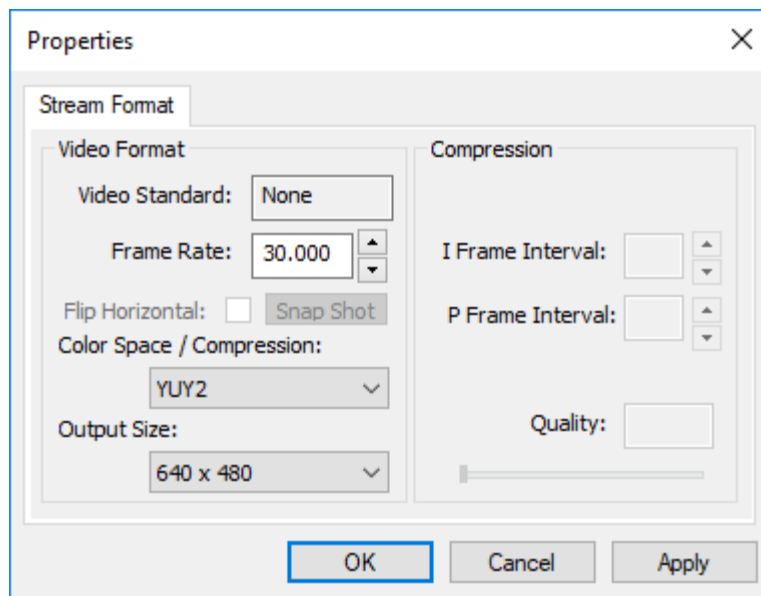
Camera Control



Kéo thanh trượt sang phải hoặc trái để tăng hoặc giảm các giá trị trong hộp thoại này.

- **Zoom:** Điều khiển thu phóng, được đo bằng milimét.
- **Focus:** Đặt tiêu cự, như khoảng cách đến mục tiêu được lấy nét tối ưu, tính bằng milimét.
- **Exposure:** Chỉ định phơi sáng, trong cơ sở nhật ký 2 giây.
- **Aperture (Iris):** Chỉ định cài đặt mống mắt, theo đơn vị f-stop x 10.
- **Pan:** Đo bằng độ.
- **Tilt:** Đo bằng độ.
- **Roll:** Đo bằng độ.
- **Low Light Compensation:** Cấu hình các chế độ bù ánh sáng để điều chỉnh camera để chụp ảnh.

Format Settings



Bạn có thể thay đổi các cài đặt dưới đây:

- **Frame Rate:** Thay đổi tốc độ khung hình ghi cho webcam. Giá trị càng cao sẽ càng làm cho chuyển động trong video mượt mà hơn nhưng kích thước tệp lại lớn hơn.
- **Color Space:** Bạn có thể sử dụng giá trị mặc định cho tùy chọn này.
- **Output Size:** Kích thước của video đã ghi.




Menus, Thanh công cụ và Phím tắt

Menu chính ActivePresenter

Menu chính của ActivePresenter xuất hiện khi bạn nhấp nút **ActivePresenter** ở góc trái trên cùng của cửa sổ ứng dụng. Menu này tương đương với menu Tệp, thường hiển thị ở góc trái của các chương trình Microsoft Office.

Menu chính cung cấp quyền truy cập vào tất cả các thao tác tệp phổ biến, cài đặt cấu hình và danh sách các bài giảng đã mở gần đây.

Biểu tượng	Lệnh	Phím tắt	Chức năng
	Bài giảng trống		Tạo một bài giảng mới bằng cách sử dụng chủ đề trống.
	Quay video màn hình		Quay video màn hình như một bài giảng mới.
	Quay mô phỏng phần mềm		Ghi lại một mô phỏng phần mềm như một bài giảng mới.
	Bài giảng Responsive		Tạo một bài giảng responsive mới.
	Nhập từ PowerPoint		Tạo một bài giảng mới từ một bản trình bày PowerPoint.
	Mở bài giảng	CTRL+O	Mở một bài giảng hiện có trên máy tính của bạn.
	Lưu	CTRL+S	Lưu bài giảng hiện tại.
	Lưu dưới dạng...		Lưu bài giảng hiện tại dưới một tên mới và các loại khác nhau.
	Đóng		Đóng bài giảng hiện tại.
	Bài giảng > Thuộc tính		Xem và chỉnh sửa một số thông tin về bài giảng hiện tại.
	Bài giảng > Chuyển đổi sang dạng (Không-) Responsive		Chuyển đổi từ một bài giảng không responsive sang một bài giảng responsive hoặc ngược lại.
	Bài giảng > Hành động nâng cao		Mở hộp thoại Hành động nâng cao để quản lý các hành động nâng cao.

	Bài giảng > Tối ưu...		Làm một bài giảng trở nên nhỏ gọn.
	Bài giảng > Bản địa hóa		Chuyển một bài giảng sang ngôn ngữ khác.
	Bài giảng > Đặt lại các thuộc tính mặc định		Khôi phục lại các cài đặt mặc định của một đối tượng.
	Các bài giảng gần đây		Mở danh sách các bài giảng được mở gần đây
	Tùy chọn		Xem và chỉnh sửa các cài đặt chung.
	Trang đầu		Mở trang đầu.
	Thoát		Đóng cửa sổ ứng dụng.

Thanh công cụ truy cập nhanh











Thanh công cụ truy cập nhanh bao gồm tập hợp các lệnh không phụ thuộc vào thanh công cụ được gắn thẻ. Thanh công cụ này cho phép truy cập nhanh vào các tính năng thường được sử dụng như lưu và mở. Lưu ý rằng bạn không thể di chuyển hoặc thêm lệnh vào Thanh công cụ truy cập nhanh.

















Biểu tượng	Lệnh	Phím tắt	Chức năng
	Tạo bài giảng trống		Tạo một bài giảng trống
	Mở bài giảng	CTRL+O	Mở một bài giảng hiện có trên máy tính của bạn.
	Lưu	CTRL+S	Lưu bài giảng hiện tại.
	Phục hồi lại thao tác gần nhất	CTRL+Z	Phục hồi lại thao tác gần nhất. Nhấp mũi tên để chọn hành động bạn muốn phục hồi.
	Lặp lại thao tác gần nhất	CTRL+Y	Khôi phục lại các hành động trước đây của "Undo". Nhấp vào mũi tên để chọn hành động bạn muốn làm lại.








Tab Trang đầu

Tab **Trang đầu** là tab đầu tiên trong thanh công cụ được gắn thẻ. Nó được chọn theo mặc định bất cứ khi nào bạn khởi chạy ứng dụng. Tab này chứa tất cả các công cụ phổ biến để chèn slide, định dạng văn bản, sắp xếp các đối tượng,....

Biểu tượng	Lệnh	Phím tắt	Chức năng
	Cắt	CTRL+X	Loại bỏ các mục đã chọn và đặt chúng vào clipboard.
	Sao chép	CTRL+C	Sao chép các mục đã chọn và đặt chúng vào clipboard.
	Dán > Sử dụng chủ đề đích (mặc định) 	CTRL+V	Dán nội dung của clipboard vào vị trí hiện tại. Điều chỉnh nội dung được sao chép để phù hợp với chủ đề đích.
	Dán > Sử dụng chủ đề nguồn 		Dán nội dung của clipboard vào vị trí hiện tại. Giữ định dạng chủ đề ban đầu của nội dung được sao chép.
	Slide mới		Chèn một slide mới vào một dự án. Nhấp vào mũi tên để chọn một slide.
	Bố trí		Thay đổi bố cục của slide hiện tại. Nhấp vào mũi tên để hiển thị thư viện bố cục.
	Xác lập lại		Khôi phục trình giữ chỗ của slide hiện tại về cài đặt mặc định của chúng.
	Quay màn hình > Quay video màn hình 		Ghi lại các chuyển động trên màn hình như một slide mới.
	Quay màn hình > Quay mô phỏng phần mềm 		Ghi lại một mô phỏng phần mềm như các slide mới.
	Tên phông chữ		Thay đổi phông chữ của văn bản hoặc đối tượng được chọn.
	Kích thước phông chữ		Thay đổi kích thước phông chữ của văn bản hoặc đối tượng được chọn.
	Tăng cỡ phông	CTRL+]	Tăng kích thước phông chữ của văn bản hoặc đối tượng được chọn.
	Giảm cỡ phông	CTRL+[Giảm kích thước phông chữ của văn bản hoặc đối tượng được chọn.






	Gỡ bỏ định dạng		Trả lại văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn về định dạng mặc định của nó.
B	Đậm	CTRL+B	Làm cho văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn in đậm.
<i>I</i>	Nghiêng	CTRL+I	Tạo văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn in nghiêng.
<u>U</u>	Gạch chân	CTRL+U	Gạch chân văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn.
abc	Gạch ngang chữ	CTRL+SHIFT+S	Gạch ngang văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn.
	Màu chữ		Thay đổi màu văn bản của văn bản hoặc đối tượng được chọn.
	Đánh dấu con trỏ		Đánh dấu văn bản đã chọn hoặc văn bản trong đối tượng được chọn.
X₂	Chỉ số dưới		Định dạng văn bản đã chọn dưới dạng chỉ số dưới.
X²	Chỉ số trên		Định dạng văn bản được chọn dưới dạng chỉ số trên.
	Thêm ký hiệu		Chèn một ký hiệu vào văn bản đã chọn.
	Thêm liên kết		Chèn một liên kết vào văn bản đã chọn. Bạn cũng có thể liên kết đến tài nguyên bài giảng (xuất hiện trong cửa sổ Tài nguyên) hoặc tệp từ máy tính của bạn. Khi bạn thêm một liên kết đến tệp bên ngoài, tệp đó sẽ được tự động đính kèm vào trình phát khóa học .
	Xóa liên kết		Xóa liên kết được thêm vào văn bản đã chọn.
	Đánh số		Thêm đánh số dòng vào văn bản đã chọn.
	Đánh dấu dòng		Thêm đánh dấu dòng vào văn bản đã chọn.
	Tăng một đoạn		Làm cho văn bản được chọn gần với lề.
	Giảm một đoạn		Làm cho văn bản được chọn cách xa lề.

	Độ giãn dòng		Điều chỉnh khoảng cách giữa các dòng trong đoạn.
	Căn trái	CTRL+L	Căn chỉnh văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn thẳng theo bên trái.
	Căn giữa	CTRL+E	Căn chỉnh văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn ra giữa.
	Căn phải	CTRL+R	Căn chỉnh văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn thẳng theo bên phải.
	Căn đều	CTRL+J	Căn chỉnh văn bản đã chọn hoặc văn bản trong các đối tượng được chọn theo hai bên
	Căn thẳng đứng > Căn trên văn bản		Căn văn bản đã chọn theo vào trên cùng đối tượng.
	Căn thẳng đứng > Căn giữa văn bản		Căn chỉnh văn bản đã chọn vào giữa đối tượng.
	Căn thẳng đứng > Căn dưới văn bản		Căn chỉnh văn bản đã chọn vào dưới cùng của đối tượng.
	Hình dạng		Chèn một hình dạng vào một slide. Nhấp vào mũi tên để chọn một loại hình dạng.
	Tương tác		Chèn một đối tượng tương tác vào một slide. Nhấp vào mũi tên để chọn loại đối tượng tương tác.
	Phương trình		Chèn một phương trình vào một slide.
	Sắp xếp > Cấp		Thay đổi thứ tự sắp xếp của các đối tượng được chọn.
	Sắp xếp > Nhóm		Nhóm các đối tượng được chọn lại với nhau để tạo một đối tượng nhóm mới.
	Sắp xếp > Căn chỉnh		Căn chỉnh các đối tượng được chọn.
	Kiểu nhanh		Nhanh chóng đặt kiểu (điền, dòng, bóng và văn bản) của các đối tượng được chọn.
	Tô		Thay đổi kiểu điền của các đối tượng được chọn.

	Đường		Thay đổi kiểu đường của các đối tượng được chọn.
	Đổ bóng		Thay đổi kiểu đổ bóng của các đối tượng được chọn.
	Biến		Tạo một biến.
	Tham chiếu		Thêm một tham chiếu đến một biến.
	Tìm	CTRL+F	Tìm và thay thế văn bản.
	Thay thế	CTRL+H	Tìm và thay thế văn bản.
	Xem trước HTML5		Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab Slide

Tab **Slide** chứa tất cả các lệnh để làm việc với các slide. Cùng với việc chèn các slide, thay đổi bố cục và nhập các slide từ các nguồn khác, bạn có thể sửa đổi nền slide, chỉnh sửa cửa sổ hoạt động và sử dụng các thao tác hàng loạt để thực hiện một số tác vụ nhất định.



Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Slide mới	Chèn một slide mới vào một dự án. Nhấp vào mũi tên để chọn một slide.
	Bố trí	Thay đổi bố cục của slide hiện tại. Nhấp vào mũi tên để hiển thị thư viện bố cục.
	Xác lập lại	Khôi phục trình giữ chỗ của slide hiện tại về cài đặt mặc định của chúng.
	Quay video màn hình	Ghi lại các chuyển động trên màn hình như một slide mới.
	Quay mô phỏng phần mềm	Ghi lại một mô phỏng phần mềm như các slide mới.

	Nhập hình ảnh	Nhập slide từ hình ảnh trên máy tính của bạn.
	Nhập từ PowerPoint	Nhập slide từ bản trình bày PowerPoint.
	Nhập từ ActivePresenter	Nhập slide từ một bài giảng ActivePresenter khác.
	Slide ngẫu nhiên	Chèn một slide ngẫu nhiên.
	Slide báo cáo	Chèn một slide báo cáo.
	Xuất slide ra ảnh	Xuất slide hiện tại dưới dạng hình ảnh.
	Chỉnh sửa hình ảnh nền	Chỉnh sửa nền slide.
	Cửa sổ hoạt động	Hiện thị/ẩn khu vực cửa sổ đang hoạt động.
	Chỉnh sửa cửa sổ hoạt động	Bật/tắt chỉnh sửa khu vực cửa sổ đang hoạt động.
	Các thao tác theo lô > Thêm đối tượng...	Chèn một loại đối tượng vào nhiều slide cùng một lúc.
	Các thao tác theo lô > Xóa đối tượng...	Loại bỏ một loại đối tượng từ nhiều slide cùng một lúc.
	Các thao tác theo lô > Chuyển đổi các phụ đề thành âm thanh	Chuyển đổi phụ đề trong các slide được chỉ định hoặc trong tất cả các slide trong bài giảng của bạn.
	Các thao tác theo lô > Tạo tên slide từ hình dạng đầu tiên	Tìm hình dạng đầu tiên trong slide và sử dụng văn bản của nó cho tên slide.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab Chú thích


















Tab **Chú thích** cho phép bạn thêm tất cả các đối tượng chú thích, chẳng hạn như hình dạng, hình ảnh, video, âm thanh và zoom-n-pan.





Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Hình dạng	Thêm một hình dạng.
	Chú thích	Thêm chú thích văn bản.
	Highlight	Thêm highlight.
	Spotlight	Thêm một spotlight.
	Phương trình	Thêm một phương trình.
	Biểu tượng	Thêm một biểu tượng.
	Hiệu ứng cử chỉ (Gesture)	Thêm một hiệu ứng cử chỉ.
	Chân trang	Thêm một chân trang.
	Hình ảnh	Thêm một hình ảnh.
	Chụp màn hình từ máy tính	Chụp ảnh màn hình của các cửa sổ, đối tượng, toàn màn hình hoặc một ứng dụng hoặc khu vực.
	Âm thanh	Thêm âm thanh từ máy tính của bạn hoặc tạo một đối tượng âm thanh trống để ghi hoặc chuyển văn bản thành giọng nói.
	Video	Thêm video từ máy tính của bạn hoặc bằng cách ghi lại webcam.
	YouTube	Thêm video YouTube.
	Đối tượng Web	Thêm một đối tượng web.
	Đường di con trỏ chuột	Thêm một đường dẫn con trỏ.
	Zoom-n-Pan	Thêm một zoom-n-pan.

	Phụ đề	Thêm một phụ đề (CC).
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab tương tác

Tab **Tương tác** cho phép bạn thêm tất cả các đối tượng và câu hỏi tương tác vào các slide.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Nhấp chuột	Chèn một ô nhấp chuột.
	Gõ phím	Chèn một hộp gõ phím.
	Hộp văn bản	Chèn một hộp văn bản.
	Ô kéo thả	Chèn một ô kéo thả.
	Nút	Chèn một nút.
	Ô đánh dấu	Chèn một ô đánh dấu.
	Nút radio	Chèn một nút radio.
	Bộ đếm thời gian	Chèn một bộ đếm thời gian.
	Đúng/Sai	Chèn một câu hỏi đúng/sai.
	Nhiều lựa chọn	Chèn một câu hỏi trắc nghiệm.
	Nhiều đáp án	Chèn một câu hỏi nhiều câu trả lời.
	Bài luận	Chèn một câu hỏi bài luận.
	Điền vào chỗ trống	Chèn một câu hỏi điền vào chỗ trống.
	Điền vào chỗ các trống	Chèn một câu hỏi điền vào nhiều chỗ trống.
	Tuần tự	Chèn một câu hỏi tuần tự tự.
	Kéo-Thả	Chèn một câu hỏi kéo-thả.
	Đánh giá (Thăm dò ý kiến)	Chèn một câu hỏi thang điểm đánh giá.

	Sự kiện	Mở cửa sổ Thuộc tính > Sự kiện - Phần Hành động để thêm và quản lý hành động.
	Hành động nâng cao	Quản lý các hành động nâng cao.
	Thông báo	Chèn một thông báo phản hồi.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab Thiết kế


Tab **Thiết kế** cho phép bạn áp dụng một chủ đề hoặc bảng màu hoặc định dạng nền slide.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Chủ đề	Áp dụng một chủ đề cho một bài giảng.
	Màu	Thay đổi màu sắc của chủ đề hiện tại.
	Phông	Thay đổi phông chữ của chủ đề hiện tại.
	Kiểu nền	Thay đổi kiểu nền của chủ đề hiện tại.
	Kích cỡ slide	Thay đổi kích thước của các slide trong dự án của bạn.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab Chuyển tiếp



Tab **Chuyển tiếp** chứa một bộ sưu tập tất cả các hiệu ứng chuyển tiếp slide. Sử dụng tab này để thiết lập cách xuất hiện của một slide.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Thư viện chuyển tiếp	Áp dụng hiệu ứng chuyển tiếp cho một slide.
	Tùy chọn hiệu ứng	Chọn hướng của hiệu ứng.
	Độ dài hiệu ứng	Chỉ định thời lượng của hiệu ứng.

	Độ dài slide	Chỉ định thời lượng của slide.
	Tự chuyển slide	Tự động chuyển đến slide tiếp theo khi một slide hoàn thành. Nếu bạn tắt tính năng này, hãy sử dụng các hành động để chuyển slide.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.











Tab Hoạt hình

Tab **Hoạt hình** chứa tất cả các hiệu ứng hoạt hình có thể được áp dụng cho các đối tượng.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Thư viện hiệu ứng	Áp dụng hiệu ứng hoạt hình (xuất hiện/thoát/nhấn mạnh/đường di chuyển) cho một đối tượng.
	Tùy chọn hiệu ứng	Chọn hướng của hiệu ứng.
	Bắt đầu	Chỉ định thời gian khi hình động bắt đầu phát.
	Thời lượng	Chỉ định thời lượng của hình ảnh động.
	Thêm hoạt hình	Áp dụng một nhấn mạnh/đường di chuyển động cho một đối tượng.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.



Tab Xuất




















Tab **Xuất** cho phép bạn xuất dự án sang nhiều định dạng đầu ra khác nhau.



Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Hình ảnh	Xuất các slide dưới dạng hình ảnh.
	Video	Xuất một bài giảng dưới dạng video.
	YouTube	Xuất bài giảng dưới dạng video và xuất bản video lên YouTube.
	Tài liệu HTML	Xuất một bài giảng dưới dạng tài liệu HTML.
	Tài liệu PDF	Xuất một bài giảng dưới dạng tệp PDF.
	Microsoft Word	Xuất bài giảng dưới dạng tệp Microsoft Word.
	Microsoft Excel	Xuất bài giảng dưới dạng tệp Microsoft Excel.
	Microsoft PowerPoint	Xuất bài giảng dưới dạng tệp Microsoft PowerPoint.
	HTML5	Xuất bài giảng dưới dạng HTML5.
	Cài đặt trình phát	Tùy chỉnh trình phát HTML5.
	Xem trước HTML5	Xem trước một bài giảng trong trình duyệt.

Tab Khung nhìn

Tab **Khung nhìn** cho phép bạn hiển thị hoặc ẩn panes và chuyển đổi một số tính năng hữu ích khi làm việc trên một bài giảng.









Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Slide dạng cột	Hiển thị hình thu nhỏ slide trong cửa sổ Slides dưới dạng cột.
	Slide dạng lưới	Hiển thị hình thu nhỏ trong cửa sổ Slides dưới dạng lưới.

	Slide dạng tiêu đề	Hiển thị slide dưới dạng tiêu đề.
	Bản cái slide	Mở chế độ xem bản cái slide .
	Bản cái trang phản hồi	Mở chế độ xem phản hồi chính.
	Biểu diễn thời gian	Ẩn/Hiện cửa sổ Biểu diễn thời gian .
	Tài nguyên	Ẩn/Hiện cửa sổ Tài nguyên .
	Thuộc tính	Ẩn/Hiện cửa sổ Thuộc tính .
	Slide	Ẩn/Hiện cửa sổ Slide .
	Chọn	Ẩn/Hiện cửa sổ Chọn .
	Các kho slide	Ẩn/Hiện cửa sổ Các kho Slide .
	Trạng thái	Ẩn/Hiện cửa sổ Trạng thái .
	Đối tượng mẫu	Ẩn/Hiện cửa sổ Đối tượng mẫu .
	Kéo-Thả	Ẩn/Hiện các điểm đánh dấu chỉ ra nguồn kéo, khu vực thả và thả mục tiêu cùng với đường kết nối giữa chúng.
	Thứ tự Tab	Hiển thị thứ tự tab của các đối tượng trên Canvas.
	Bắt dính Canvas	Bật / tắt hành vi bắt dính trên Canvas.
	Bắt dính dòng thời gian	Kích hoạt/vô hiệu hóa hành vi bắt dính trong dòng thời gian.
	Bắt dính con trỏ	Làm cho các đường dẫn con trỏ di chuyển liên tục giữa các slide.
	Khớp khi xem trước	Đưa slide vào khu vực Canvas có sẵn trong khi xem trước.
	Thu phóng	Đặt mức thu phóng của Canvas.
	Phóng	Đưa slide vào khu vực Canvas có sẵn.

	Ngôn ngữ	Đặt ngôn ngữ GUI.
	Thiết lập lại bố cục cửa sổ	Quay trở lại bố trí cửa sổ ban đầu.


Tab Trợ giúp







Tab **Trợ giúp** cung cấp quyền truy cập vào tài liệu, trang chủ, cộng đồng người dùng, phiên bản hiện tại. Nó cũng giúp kích hoạt hoặc hủy kích hoạt ActivePresenter và kiểm tra các bản cập nhật. Hãy nhớ rằng hầu hết các lệnh này đều có sẵn trên Màn hình khởi động.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Hướng dẫn sử dụng	Mở tệp Trợ giúp.
	Trang chủ	Khởi chạy trình duyệt mặc định để truy cập trang chủ ActivePresenter.
	Hỗ trợ	Khởi chạy trình duyệt mặc định để truy cập diễn đàn người dùng / FAQ.
	Đặt mua bản quyền	Khởi chạy trình duyệt mặc định để truy cập trang Giá.
	Kích hoạt sản phẩm	Nhập thông tin giấy phép để kích hoạt ActivePresenter.
	Hủy đăng ký sản phẩm	Vô hiệu hóa ActivePresenter trên máy tính của bạn
	Kiểm tra cập nhật	Kiểm tra cập nhật có sẵn.
	Giới thiệu	Cung cấp thông tin về phiên bản hiện tại.

Tab Định dạng


Tab **Định dạng** là một tab theo ngữ cảnh xuất hiện khi một đối tượng được chọn. Sử dụng tab này để định dạng và sắp xếp các đối tượng.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Thay đổi hình dạng	Thay đổi hình dạng của các đối tượng được chọn.
	Kiểu nhanh	Áp dụng một kiểu có sẵn cho các đối tượng được chọn.

	Tô	Thay đổi kiểu nền của các đối tượng được chọn.
	Đường	Thay đổi kiểu đường của các đối tượng được chọn.
	Đổ bóng	Thay đổi kiểu đổ bóng của các đối tượng được chọn.
	Cấp (cấp thấp hơn)	Thay đổi thứ tự sắp xếp của các đối tượng được chọn.
	Nhóm	Nhóm các đối tượng được chọn lại với nhau để tạo một đối tượng nhóm mới.
	Căn chỉnh	Căn chỉnh các đối tượng được chọn.




Tab Phương trình










Tab **Phương trình** là tab theo ngữ cảnh xuất hiện khi bạn chỉnh sửa phương trình. Sử dụng tab này để chỉnh sửa và viết phương trình.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Phương trình	Thêm một phương trình tích hợp.
	Ký hiệu	Thêm một biểu tượng liên quan đến toán học.
	Cấu trúc	Thêm một cấu trúc.





Tab Vẽ

Tab **Vẽ** là một tab theo ngữ cảnh xuất hiện khi bạn chỉnh sửa hình ảnh (nhấp chuột phải vào hình ảnh > **Chỉnh sửa Hình ảnh**). Tab này chứa nhiều chỉnh sửa ảnh cơ bản.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Cắt	Xóa vùng được chọn và đặt nó vào trong clipboard.
	Sao chép	Sao chép vùng được chọn và đặt nó vào trong clipboard.
	Dán	Dán nội dung của clipboard vào vị trí hiện tại.

	Hình chữ nhật	Chọn một vùng hình chữ nhật bằng cách vẽ trên Canvas.
	Cắt	Cắt ảnh để nó chỉ chứa vùng được chọn.
	Thay đổi kích thước	<p>Thay đổi kích thước ảnh.</p> <div data-bbox="683 450 1369 898" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>Thay đổi kích thước ✕</p> <p>Kích thước ảnh</p> <p>Chiều rộng <input type="text" value="1001"/> <input type="checkbox"/> Giữ nguyên tỉ lệ hai chiều</p> <p>Chiều cao <input type="text" value="687"/> <input type="button" value="Xác lập lại"/></p> <hr/> <p>Chất lượng</p> <p>Thêm vào <input type="text" value="Hộp"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Đồng ý"/> <input type="button" value="Hủy bỏ"/></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> Kích thước ảnh: Chỉ định chiều rộng và chiều cao. Giữ nguyên tỷ lệ hai chiều: Giữ nguyên tỷ lệ của ảnh. Xác lập lại: Trả về kích thước ban đầu. Thêm vào: Chỉ định thuật toán được sử dụng để chia tỷ lệ (Box, Bilinear, Bicubic, 4th order b-spline, Catmull-Rom spline, và Lanczos3). <p>Thuật toán hộp là đơn giản nhất và thường cho chất lượng thấp nhất. Lanczos3 là một thuật toán tiên tiến với chất lượng tốt nhất và thường được sử dụng trong trình chỉnh sửa ảnh phổ biến. Tuy nhiên, việc chọn thuật toán phù hợp nhất phụ thuộc vào nội dung hình ảnh, vì vậy bạn có thể sử dụng chiến thuật thử và sai để chọn một thuật toán phù hợp nhất.</p>
	Thêm ảnh	Thêm một ảnh từ máy tính của bạn.
	Hình cơ bản	Chọn một hình.
	Quay phải 90°	Quay ảnh sang bên phải một góc 90°.
	Quay trái 90°	Quay ảnh sang bên trái một góc 90°.
	Lật theo chiều ngang	Lật một ảnh theo chiều ngang.
	Lật theo chiều dọc	Lật một ảnh theo chiều dọc.





	Chống răng cưa	Cho phép khử răng cưa để vẽ các đường khử răng cưa.
	Đường	Vẽ đường thẳng.
	Đa giác	Vẽ một đa giác. Khi bạn nhấp vào các điểm khác nhau, những điểm đó được thêm vào đa giác hiện tại. Một cú bấm đúp kết thúc chế độ tạo spline.
	Spline	Vẽ một spline. Khi bạn nhấp vào các điểm khác nhau, những điểm đó được thêm vào đa giác hiện tại. Một cú bấm đúp kết thúc chế độ tạo spline.
	Bút chì	Vẽ tự do bằng bút chì.
	Phun màu	Tạo bình xịt có màu.
	Tẩy	Tạo một khu vực trên hình ảnh trong suốt.
	Tô màu theo vùng	Tô vào một vùng màu tiếp giáp tương tự với màu tô hiện tại.
	Văn bản	Tạo văn bản phong phú bằng cách sử dụng trình soạn thảo văn bản.
	Độ nhòe	Làm nhòe một vùng được chọn.
	Bán kính làm nhòe	Xác định bán kính làm nhòe. Bán kính càng lớn, ảnh càng nhòe.
	Màu vẽ	Chọn một màu bút để vẽ.
	Độ đục của màu hình vẽ	Đặt mức độ mờ cho bút (0 có nghĩa là hoàn toàn trong suốt, 255 có nghĩa là hoàn toàn mờ).
	Chọn màu vẽ	Sau khi chọn công cụ này, nhấp vào bất kỳ khu vực nào trên hình ảnh và công cụ bút sẽ chuyển sang màu đó (màu sắc và độ bão hòa) và độ mờ.
	Màu nền	Đặt màu được tô vào bên trong một hình dạng.
	Độ đục màu nền	Đặt mức độ mờ cho phim (0 có nghĩa là hoàn toàn trong suốt, 255 có nghĩa là hoàn toàn mờ).
	Chọn màu nền	Sau khi chọn công cụ này, nhấp vào bất kỳ khu vực nào trên hình ảnh và công cụ bút sẽ chuyển sang màu đó (màu sắc và độ bão hòa) và độ mờ.

	Chiều rộng hình vẽ	Đặt chiều rộng của đường viền của hình dạng hoặc của công cụ bút chì.
	Kiểu đường vẽ	Đặt kiểu đường vẽ của hình dạng hoặc của công cụ bút chì.
	Thu phóng	Đặt mức thu phóng của Canvas.
	Phóng	Tự động điều chỉnh mức thu phóng để vừa với Canvas vào không gian có sẵn.

Bản cái slide Tab

Tab **Bản cái slide** xuất hiện khi bạn mở chế độ xem Bản cái slide (tab **Khung nhìn** > **Bản cái slide**). Tab này sẽ chứa tất cả các lệnh cho việc chỉnh sửa bản cái slide.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Chèn Bản cái slide	Thêm một bản cái slide mới cho một bài giảng.
	Chèn bố trí	Chèn một bố cục tùy chỉnh vào một bản cái slide .
	Xóa bỏ	Xóa một bố cục tùy chỉnh.
	Đổi tên	Đổi tên một bố cục.
	Duy trì	Giữ nguyên một bản cái slide để nó không bị xóa nếu không được sử dụng.
	Bố trí bản cái	Chọn những gì để bao gồm trong bố trí bản cái.
	Chèn chỗ dành sẵn	Thêm một chỗ dành sẵn trong bố cục tùy chỉnh.
	Tiêu đề	Ẩn/Hiện chỗ dành sẵn cho tiêu đề trên bố cục tùy chỉnh.
	Chân trang	Ẩn/Hiện chỗ dành sẵn cho chân trang trên bố cục tùy chỉnh.
	Chủ đề	Áp dụng chủ đề cho bản cái slide.
	Màu	Thay đổi màu sắc của chủ đề hiện tại.

	Phông	Thay đổi phông chữ của chủ đề hiện tại.
	Kiểu nền	Thay đổi kiểu nền của chủ đề hiện tại.
	Kích cỡ slide	Thay đổi kích thước của bố trí.
	Đóng dạng xem bản cái	Thoát khỏi chế độ xem bản cái slide và quay về chế độ chỉnh sửa slide.

Tab Bản cái trang phản hồi

Tab Bản cái trang phản hồi xuất hiện khi bạn mở chế độ xem bản cái trang phản hồi (tab **Khung nhìn** > **Bản cái trang phản hồi**). Tab này sẽ chứa tất cả các lệnh cho việc chỉnh sửa các trang phản hồi.

Biểu tượng	Lệnh	Chức năng
	Chèn lớp	Thêm một lớp phản hồi mới cho bản cái phản hồi.
	Xóa bỏ	Xóa một lớp phản hồi.
	Đổi tên	Đổi tên bố cục chính hoặc lớp phản hồi.
	Tiêu đề	Bao gồm chỗ dành sẵn cho tiêu đề trong bố cục chính hoặc lớp phản hồi.
	Văn bản	Bao gồm chỗ dành sẵn cho văn bản trong bố cục chính hoặc lớp phản hồi.
	Nút	Bao gồm chỗ dành sẵn cho nút trong bố cục chính hoặc lớp phản hồi.
	Đóng dạng xem bản cái	Thoát khỏi chế độ xem bản cái phản hồi và quay về chế độ chỉnh sửa slide.

Tùy chọn ActivePresenter


Tùy chọn Ngôn ngữ

Theo mặc định, ngôn ngữ hiển thị trong ActivePresenter là tiếng Anh (Anh-Mỹ). Nếu bạn muốn chọn ngôn ngữ khác, nhấp tab **Khung nhìn** > **Ngôn ngữ** > chọn ngôn ngữ khác. Sự thay đổi này sẽ được áp dụng cho lần tiếp theo khi bạn mở lại ứng dụng.

Một cách khác để tùy chỉnh ngôn ngữ hiển thị là sử dụng hộp thoại **Tùy chọn**. Làm như sau:

1. Nhấp nút **ActivePresenter** > **Tùy chọn**.
2. Trong hộp thoại, nhấp tab **Thông tin chung** > **Chương trình** > chọn một ngôn ngữ.
3. Nhấp nút **Áp dụng** để gửi thay các đổi. Sự thay đổi này sẽ được áp dụng cho lần tiếp theo khi bạn mở lại ứng dụng.

Tùy chỉnh Giao diện người dùng

ActivePresenter sẽ lưu lại các cài đặt của bài giảng khi bạn đóng một bài giảng. Lần tiếp theo khi bạn mở ứng dụng, các cài đặt được lưu sẽ được áp dụng cho bài giảng mới. Sau khi tùy chỉnh, nếu bạn muốn quay trở lại bố cục cửa sổ ban đầu, chỉ cần nhấp tab **Khung nhìn** > **Thiết lập lại bố cục cửa sổ** . Sự thay đổi này sẽ được áp dụng cho lần tiếp theo khi bạn mở lại ứng dụng.

Ẩn và Hiện các thanh công cụ và cửa sổ

Bạn có thể thu gọn thanh công cụ được gắn thẻ bằng cách nhấp vào nút **Ẩn/Hiện thị Thanh công cụ** (mũi tên kép) ở góc trên bên phải của cửa sổ ứng dụng. Để hiển thị hoặc ẩn các cửa sổ, nhấp vào tab **Khung nhìn** và chọn cửa sổ bạn muốn. Trong tab này, bạn cũng có thể

- Thay đổi chế độ xem slide trong cửa sổ **Slide** (cột, lưới tiêu đề).
- Mở chế độ xem bản cái slide và bản cái trang phản hồi để làm việc trên các cửa sổ **bản cái slides** và **bản cái trang phản hồi** tương ứng.
- Thay đổi mức độ thu phóng của **Canvas**.

Thay đổi vị trí các cửa sổ

Bạn có thể kéo các cửa sổ, ngoại trừ cửa sổ **Biểu diễn thời gian**, từ các vị trí hiện tại của chúng bằng cách kéo các thanh tiêu đề của chúng. Hoặc, nhấp vào nút **Floating** ở góc trên bên phải của cửa sổ để mở khóa. Sau khi mở khóa cửa sổ, bạn có hai tùy chọn:

- Làm cho cửa sổ ở vị trí bất kỳ bằng cách kéo nó vào một khu vực bạn muốn. Cửa sổ floating cho phép bạn định vị nó ở bất cứ đâu trên màn hình, ngay cả bên ngoài cửa sổ ứng dụng.
- Khóa cửa sổ trong khu vực highlight xuất hiện trên màn hình. Chỉ cần kéo và đưa cửa sổ vào cạnh của ứng dụng và thả nút chuột qua vùng thả. Các cửa sổ sẽ được gắn vào vị trí.

Thay đổi kích thước cửa sổ

Việc thay đổi kích thước cửa sổ khá hữu ích khi bạn muốn khu vực làm việc của mình rộng hơn bằng cách giảm kích thước các khung cửa sổ hoặc khi bạn muốn xem các thông tin xuất hiện trong một cửa sổ bằng cách giảm kích thước cửa sổ của chúng.

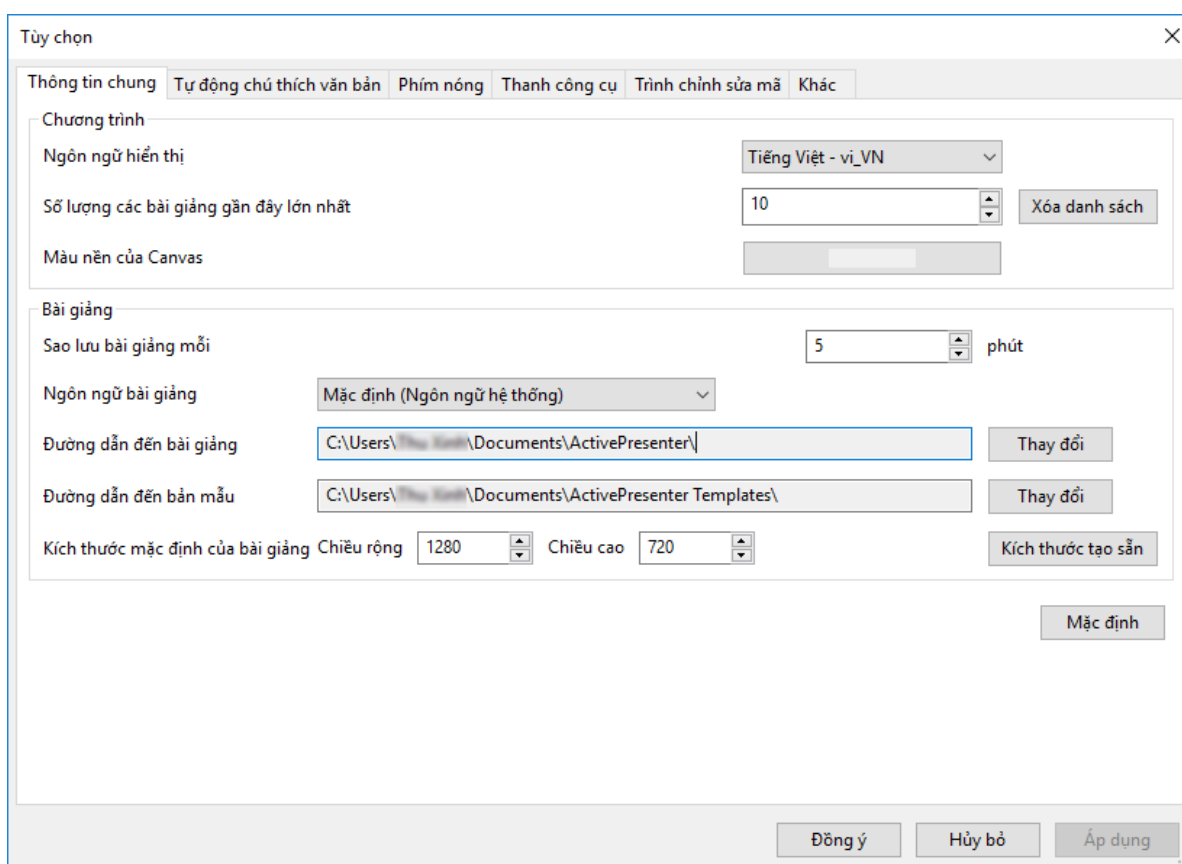
- Để thay đổi kích thước của cửa sổ bị khóa, hãy di chuyển con trỏ qua cạnh trái hoặc phải của khung (đối với các ô dọc) hoặc trên cạnh trên của ngăn (đối với các ô ngang). Khi con trỏ biến thành con trỏ thay đổi kích thước, hãy kéo ranh giới để thay đổi kích thước khung theo kích thước bạn muốn.
- Để thay đổi kích thước cửa sổ không bị khóa, di chuột qua bất kỳ cạnh hoặc góc nào của ô cho đến khi con trỏ biến thành con trỏ thay đổi kích thước, sau đó kéo đường biên cho đến khi ô đạt đến chiều rộng/chiều cao bạn muốn.

Chỉnh sửa các tùy chọn

Sử dụng hộp thoại **Tùy chọn** để cài đặt cách bạn muốn ActivePresenter hoạt động. Để mở hộp thoại, bấm vào nút **ActivePresenter > Tùy chọn**. Hộp thoại có sáu tab, mỗi tab phục vụ một khu vực khác nhau. Chọn tab liên quan để thay đổi các cài đặt liên quan.

Tab	Chức năng
Thông tin chung	Tùy chọn Thông tin chung áp dụng cho toàn bộ ứng dụng.
Tự động chú thích văn bản	Xử lý cách văn bản chú thích được tạo tự động trong khi chụp.
Phím tắt	Đặt phím tắt cho các hoạt động khác nhau.
Thanh công cụ	Tùy chỉnh thanh công cụ.
Trình chỉnh sửa mã	Các tính năng và màu sắc trong biểu mẫu Hàm JavaScript.
Khác	Các tùy chọn không ở bất kỳ chỗ nào trong các tab trên.

Tab Thông tin chung

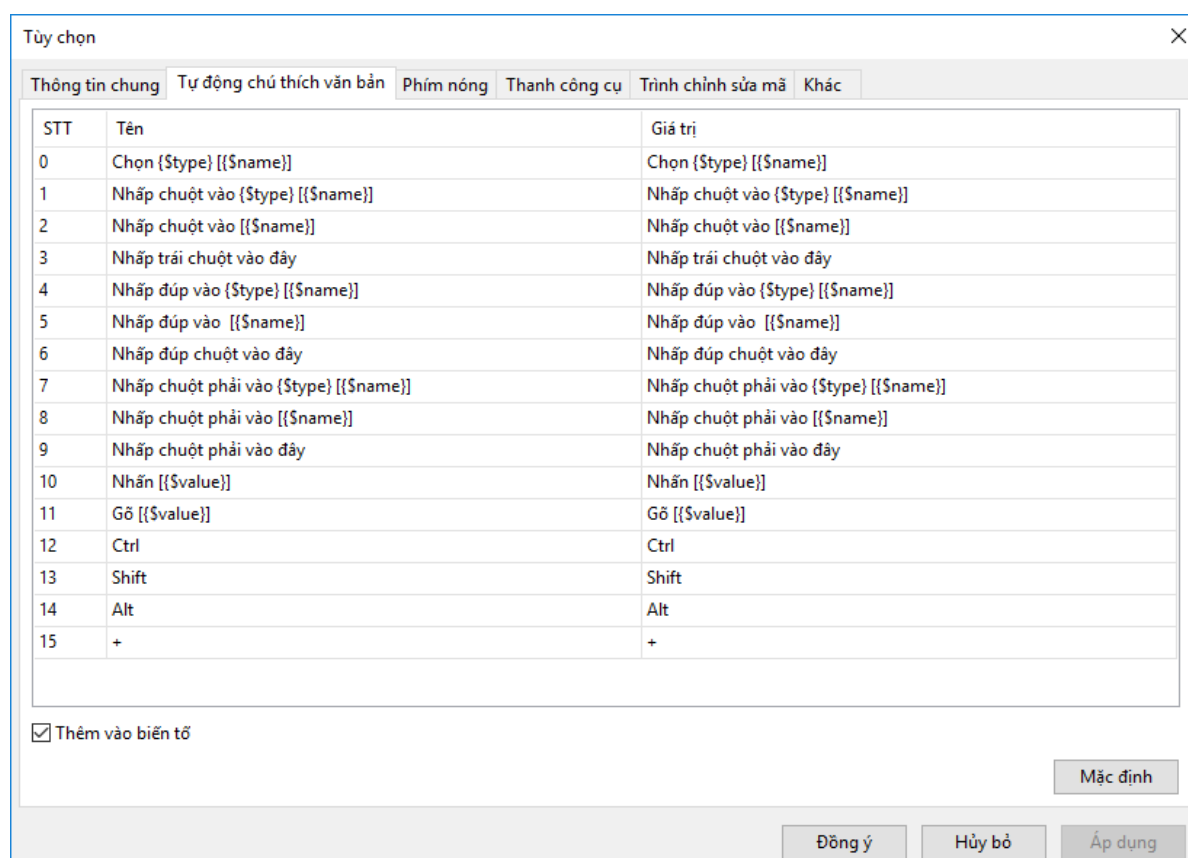


Tùy chọn	Chức năng
Chương trình	
Tùy chọn ngôn ngữ	Cài đặt ngôn ngữ hiển thị của ứng dụng.
Số lượng các bài giảng gần đây lớn nhất	Đặt số lượng bài giảng đã mở gần đây sẽ được liệt kê. Đặt thành 0 để tắt điều khiển này. Lưu ý rằng một số lượng lớn không thực sự hữu ích. Thay vào đó, hãy tập thói quen lưu trữ các tệp bài giảng trong một hệ thống thư mục phân cấp để bạn có thể truy xuất bài giảng nhanh chóng. Xóa danh sách: Chọn để xóa danh sách thực tế của các bài giảng đã mở gần đây.
Màu nền của Canvas	Thiết lập màu nền của Canvas. Chú ý là điều chỉnh này chỉ ảnh hưởng bên trong trình chỉnh sửa Canvas, không có tác dụng với tất cả các đầu ra
Bài giảng	
Backup Project Every <i>n</i> Minutes Sao lưu bài giảng mỗi <i>n</i> phút	Đặt tần suất sao lưu bài giảng. Trong các trường hợp hiếm hoi khi ActivePresenter gặp sự cố, nó cho phép bạn khôi phục bài giảng đã mở cuối cùng từ các bản sao lưu mới nhất. Đặt giá trị 0 để tắt điều khiển này.

	Lưu ý rằng những bản sao lưu vĩnh viễn. Sao lưu được tự động loại bỏ khi một bài giảng được đóng lại.
Ngôn ngữ bài giảng	Cài đặt ngôn ngữ mặc định của bài giảng.
Đường dẫn đến bài giảng	Chọn thư mục để lưu tất cả các bài giảng mới. Bạn có thể thay đổi thư mục này sau mỗi lần bạn lưu một bài giảng mới.
Đường dẫn đến bản mẫu	Chọn thư mục mặc định để lưu tất cả các bản mẫu bạn tạo.
Kích thước mặc định của bài giảng	Cài đặt kích thước mặc định của bài giảng. Để thay đổi kích thước, nhập giá trị mới hoặc chọn từ danh sách Kích thước tạo sẵn.
Mặc định	Trả về các cài đặt ban đầu.

Tab Tự động chú thích văn bản

Tab này định nghĩa tự động chú thích văn bản được thêm tự động khi bạn **quay phần mềm mô phỏng**.



ActivePresenter có thể tự động tạo văn bản cho các chú thích dựa trên những gì bạn tương tác trong khi chụp. Ví dụ, khi bạn gõ tên của mình vào hộp đăng nhập trên màn hình, ActivePresenter có thể tạo một chú thích “Gõ [XXX] vào trong hộp Tên đăng nhập”.

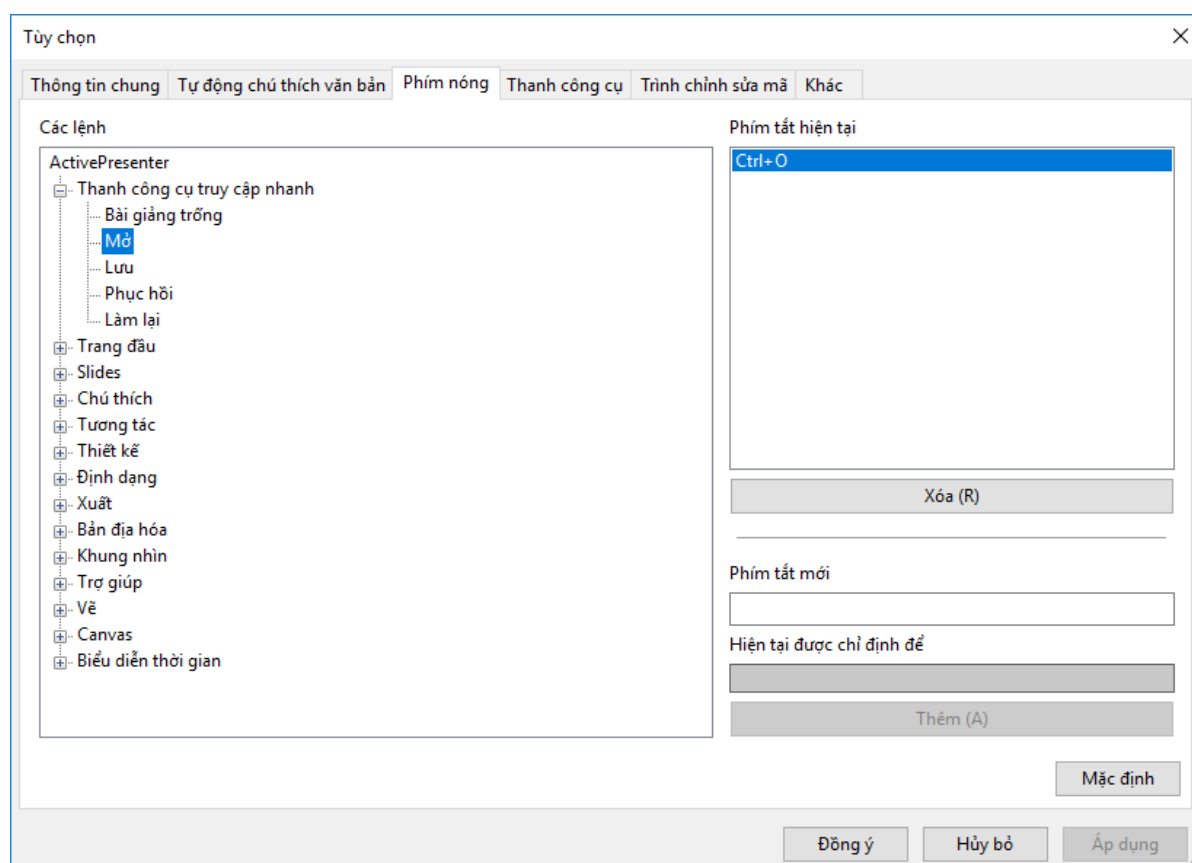
Bạn có thể dễ dàng tùy chỉnh cách tạo văn bản chú thích trong khi chụp. Có ba tham số có sẵn để chỉ định nội dung động. Mỗi tham số có dạng {\$ XXX}, trong đó XXX là tên tham số:

{ \$name }	Tên của mục mà bạn đang tương tác trong khi chụp. Ví dụ: khi bạn nhập tên của mình vào màn hình đăng nhập, hộp văn bản có thể có một tên giống như “Tên người dùng”.
{ \$type }	Kiểu đối tượng mà bạn đang tương tác trong khi chụp. Các loại được cung cấp bởi Hệ điều hành. Ví dụ: bạn đang gõ vào một hộp văn bản, thì kiểu đối tượng là “hộp văn bản”. Nếu bạn đang nhấp vào một nút, thì kiểu đối tượng là “nút”.
{ \$value }	Những gì bạn đang nhập trong khi chụp. Nếu bạn đang nhấn một phím, giá trị là phím mà bạn đã nhấn. Nếu bạn đang nhập văn bản vào hộp văn bản, thì giá trị là văn bản bạn đã nhập.

Chú ý là hộp **Thêm vào biến tổ** được chọn mặc định cho phép bạn sử dụng các phím hỗ trợ (**SHIFT**, **CTRL**, và **ALT**) trong các hành động nhấp chuột và gõ bàn phím.

Tab phím tắt

Tab **Phím tắt** hiển thị tất cả các phím tắt trong ActivePresenter. Bạn có thể gán các phím tắt cho các lệnh hoặc xóa bất kỳ phím tắt nào mà bạn không muốn dùng.



Tất cả các lệnh chính được nhóm chức năng trong một cây phân cấp. Cây bao gồm các nút; mỗi nút chứa một nhóm các lệnh liên quan. Để mở rộng bất kỳ nút nào để liệt kê các lệnh hoặc các mục khác mà nó chứa, nhấp vào nút **+** ở bên trái. Bất kỳ phím tắt nào đang được sử dụng đều được hiển thị trong hộp **Phím tắt hiện tại** ở bên phải hộp thoại.

Gán phím tắt

1. Chọn một lệnh hoặc mục mà bạn muốn gán một phím tắt.
2. Nhấp vào bên trong hộp **Phím tắt mới**, sau đó nhấn tổ hợp phím bạn muốn gán.
3. Nhìn vào hộp **Hiện tại được chỉ định để** xem phím đã được gán cho lệnh hoặc mục chưa. Nếu đã được sử dụng, nhấn một phím khác.
4. Nhấp vào nút **Thêm** để gán phím tắt mới.
5. Nhấp vào **Áp dụng** để gửi thay đổi.

Ví dụ: chọn lệnh **Lưu** trong cây phân cấp bên trái, sau đó nhấn **CTRL + A** trong hộp **Phím tắt mới**. Sự kết hợp được tự động chụp và hiển thị. Bạn sẽ được thông báo rằng sự kết hợp hiện đang được sử dụng bởi lệnh **Chọn tất cả**.

Bây giờ bạn có hai tùy chọn: Hoặc thử một phím tắt khác (và lặp lại chu trình) hoặc nhấn nút **Thêm** để gán lại nóng **CTRL + A** cho lệnh **Lưu**. Nếu bạn chọn cách thứ hai, phím tắt này sẽ không còn được gán cho lệnh **Chọn tất cả**.

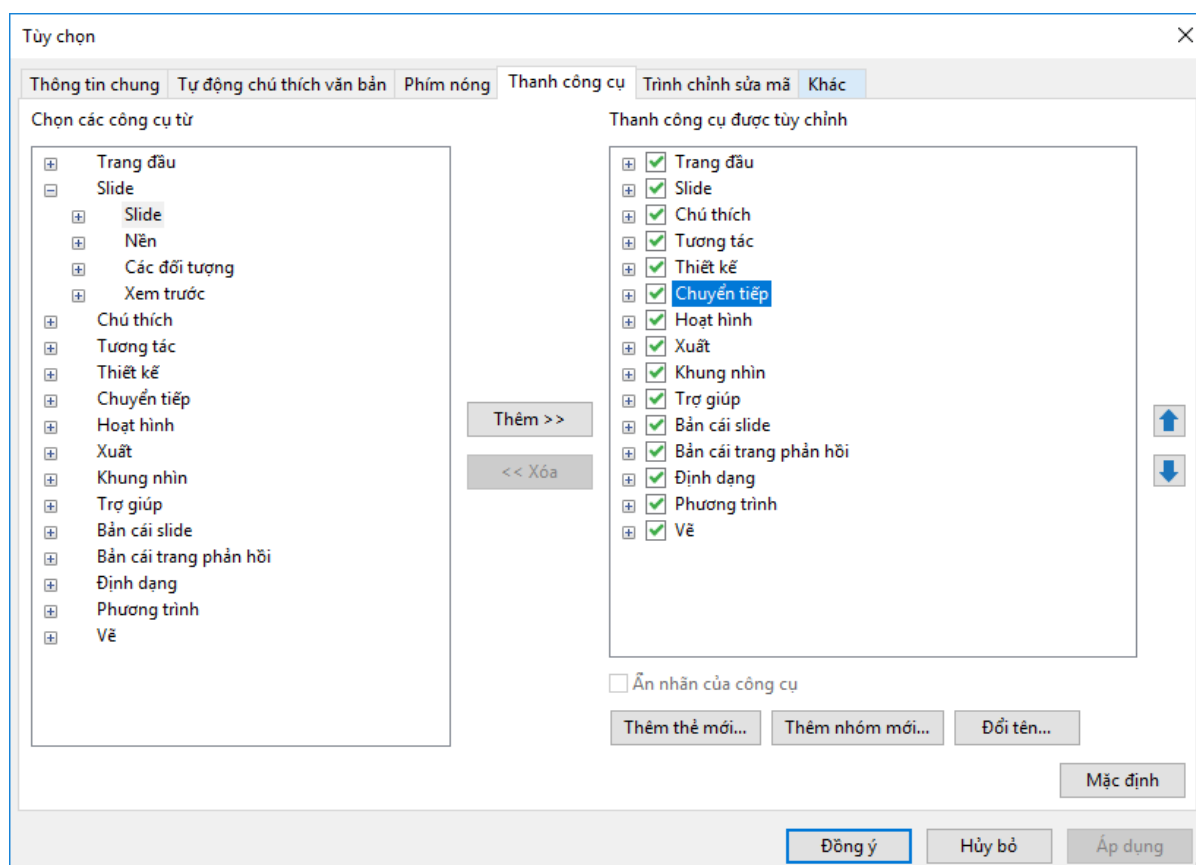
Xóa phím tắt

1. Chọn một lệnh hoặc mục mà bạn muốn gán một phím tắt.
2. Nhấp vào nút **Xóa**.
3. Nhấp vào **Áp dụng** để gửi thay đổi.

To go back to the default settings, click the **Restore Defaults** button. Để quay lại các cài đặt mặc định, nhấp nút **Mặc định**.

Tab Thanh công cụ

Bạn có thể tùy chỉnh các thanh công cụ để nâng cao hiệu suất chỉnh sửa. Trong tab này, hộp bên trái bao gồm tất cả các lệnh được tổ chức thành các nhóm. Hộp bên phải là cấu trúc của thanh công cụ hiện tại.



Chú ý: Bạn không thể sắp xếp lại thứ tự các lệnh mặc định, ẩn tên hoặc đổi tên chúng. Ngoài ra, nếu các thử nghiệm của bạn gặp trục trặc, bạn luôn có thể quay lại cài đặt mặc định bằng cách nhấp vào nút **Mặc định**. Tất cả các tùy chỉnh của bạn sẽ bị xóa.

Sắp xếp lại các tab, nhóm và lệnh

Bạn có thể thay đổi thứ tự của tất cả các tab/nhóm/lệnh nhưng không thay đổi các lệnh mặc định.

1. Trong hộp bên phải, chọn tab/nhóm/lệnh mà bạn muốn di chuyển.
2. Click **Move Up** ↑ or **Move Down** ↓ until you get the order you want. Nhấp **Di chuyển lên** ↑ hoặc **Di chuyển xuống** ↓ cho tới thứ tự bạn muốn.
3. Nhấp vào **Áp dụng** để lưu và xem thay đổi của bạn.

Xóa các tab, nhóm và lệnh

1. Trong hộp bên phải, chọn nhóm (cả mặc định và tùy chọn) hoặc tab/lệnh (chỉ tùy chọn) mà bạn muốn xóa.
2. Nhấp vào nút **Xóa** để loại trừ chúng khỏi chế độ xem.
3. Nhấp vào **Áp dụng** để lưu và xem thay đổi của bạn.

Để xóa các tab hoặc nhóm/lệnh mặc định như tab **Trang chủ** hoặc **Slide**, hãy bỏ chọn ô đánh dấu có liên quan trong hộp bên phải. Lưu ý rằng bạn không thể ẩn các tab theo ngữ cảnh như **Định dạng** và **Vẽ**.

Thêm các tab và nhóm vào thanh công cụ

Sau khi xóa một tab/nhóm từ chế độ xem, bạn vẫn có thể thêm chúng quay trở lại thanh công cụ bằng cách:

1. Trong hộp bên trái, chọn tab bạn muốn thêm trở lại. Trong trường hợp bạn muốn khôi phục một nhóm, bạn phải chọn một tab trong hộp bên phải để đặt nó.
2. Click the **Add** button to retrieve the selected tab/group. Chọn nút **Thêm** để truy xuất tab/nhóm đã chọn.
3. Thay đổi thứ tự tab / nhóm nếu cần.
4. Nhấp vào **Áp dụng** để lưu và xem các thay đổi của bạn.

Tạo các tab và nhóm tùy chỉnh

Bạn có thể thêm các tab mới vào thanh công cụ được gắn thẻ và thêm các nhóm mới vào cả tab mặc định và tùy chỉnh. Về các lệnh, bạn chỉ có thể thêm các lệnh vào các nhóm tùy chỉnh. Các tab và nhóm tùy chỉnh có từ (Tùy chỉnh) sau tên của chúng, nhưng từ này không xuất hiện trên thanh công cụ được gắn thẻ.

Để tạo các tab/nhóm tùy chỉnh, hãy làm như sau (bỏ qua các bước không cần thiết, nếu có):

1. Trong hộp bên phải, chọn tab mà bạn muốn thêm một nhóm mới. Trong trường hợp bạn muốn tạo một tab, tab mới được chèn bên dưới tất cả các tab khác hoặc tab đã chọn.
2. Nhấp vào **Thêm thẻ mới...** hoặc **Thêm nhóm mới...** để tạo một tab hoặc nhóm mới, tương ứng.
3. Trong hộp thoại, nhập tên cho tab / nhóm mới và nhấp **Đồng ý**.
4. Đối với các nhóm tùy chỉnh, chọn **Ẩn nhãn của công cụ** để ẩn nhãn trong khi hiển thị các biểu tượng ở kích thước nhỏ hơn.
5. Trong hộp thoại chính, nhấp vào **Áp dụng** để lưu và xem các thay đổi của bạn.

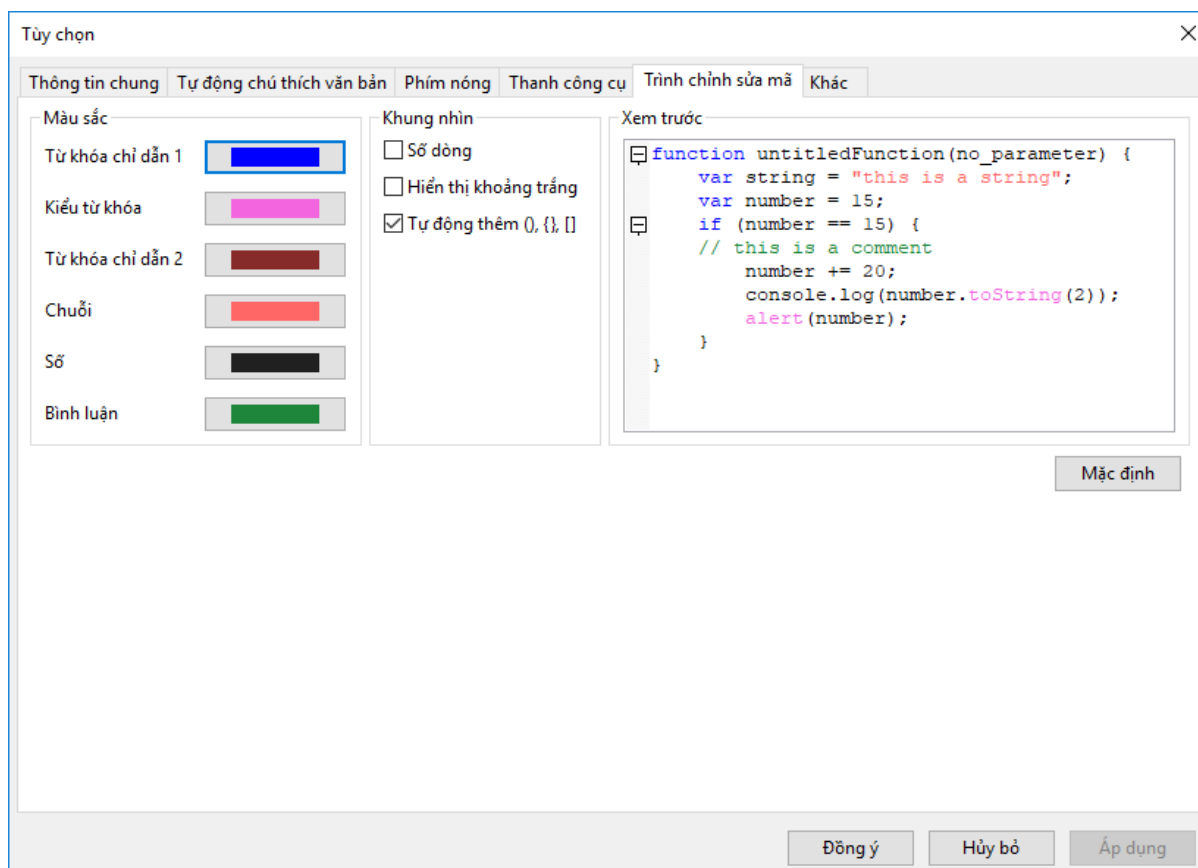
Sau khi tạo một nhóm tùy chỉnh, bạn cần thêm các lệnh vào nó. Sử dụng nút **Thêm** để thêm các lệnh từ hộp bên trái.

Thay đổi tên của tab, nhóm và lệnh

Bạn có thể đổi tên cả tab và nhóm mặc định và tùy chỉnh, nhưng đối với các lệnh, bạn chỉ có thể đổi tên các tab được thêm vào nhóm tùy chỉnh. Đối với những nhóm được bao gồm trong các nhóm mặc định, bạn không thể đổi tên chúng.

Tab Trình chỉnh sửa mã

Sử dụng tab này để tùy chỉnh các tùy chọn chỉnh sửa mã. Tab có ba phần. Hộp **Màu sắc** bên trái cho phép bạn thay đổi tùy chọn tô sáng cú pháp. Hộp **Khung nhìn** ở giữa liệt kê một số chế độ xem mã. Hộp **Xem trước** ở bên phải cho phép bạn xem trước nội dung mã.



Để tùy chỉnh các tùy chọn tô sáng cú pháp, nhấp vào hình chữ nhật màu bên cạnh mỗi thành phần và thay đổi màu. Tất cả các thay đổi bạn thực hiện được phản ánh ngay lập tức trong trình chỉnh sửa xem trước ở bên phải.

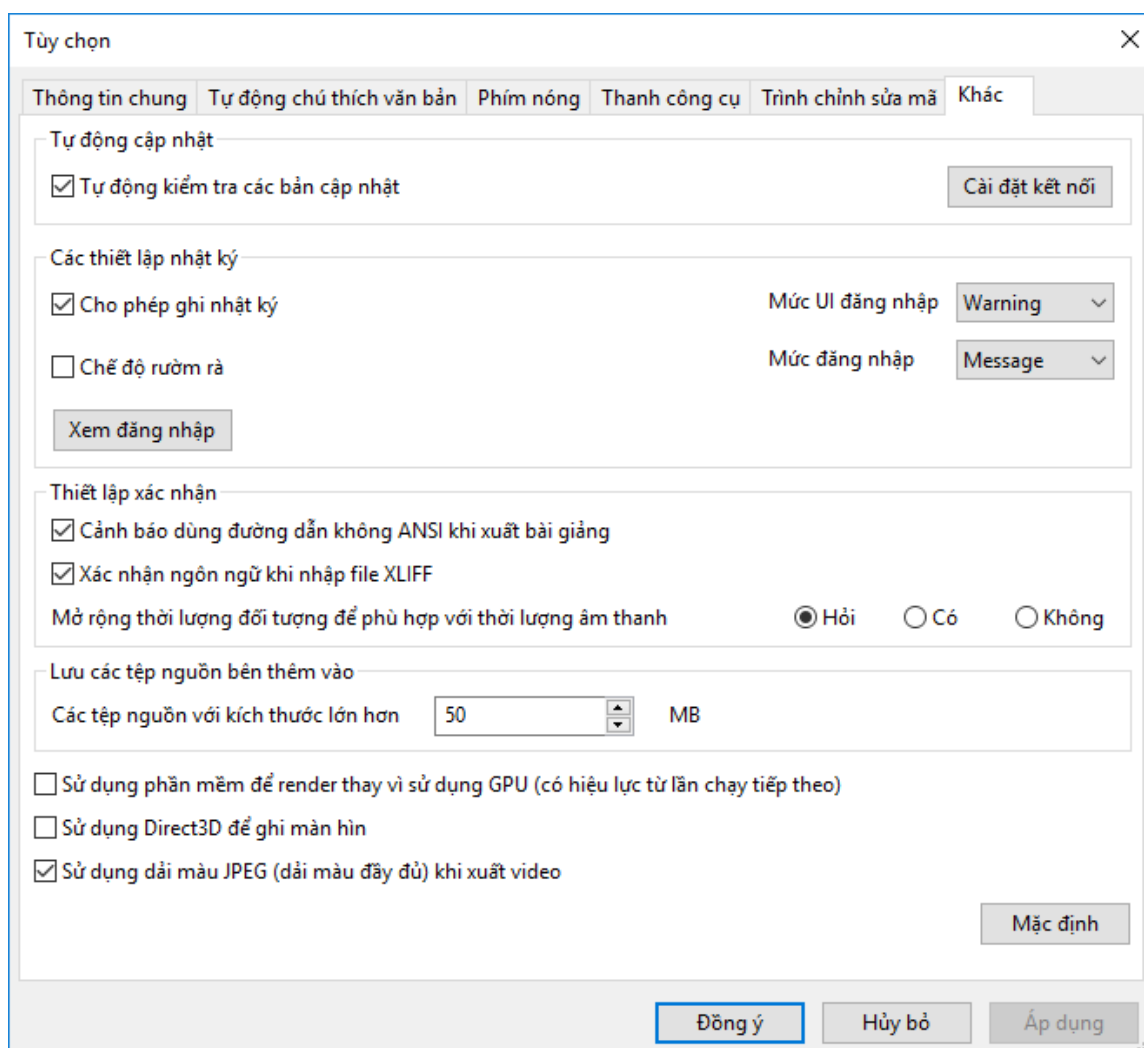
Dưới đây là các tùy chọn trong chế độ xem:

- **Số dòng:** Hiển thị số dòng dọc theo bên của mã.
- **Hiển thị khoảng trắng:** Hiển thị các dấu chấm ở vị trí của khoảng trắng.
- **Tự động thêm (), {}, []:** Được chọn theo mặc định. Tùy chọn này tự động tự động chèn dấu ngoặc phù hợp với mã.

Bạn luôn có thể quay lại cài đặt mặc định bằng cách nhấp vào nút **Mặc định**. Tất cả các tùy chỉnh của bạn sẽ được gỡ bỏ.

Tab Khác

Tab này bao gồm các tùy chọn không được đặt trong các tab khác.



Điều chỉnh	Chức năng
Tự động cập nhật	
Tự động kiểm tra các bản cập nhật	Được chọn theo mặc định. ActivePresenter kiểm tra định kỳ các bản cập nhật khi nó khởi động.
Cài đặt kết nối	Đặt cài đặt kết nối để sử dụng proxy (không có proxy, sử dụng thiết lập của hệ thống (mặc định), Tự thiết lập. Kiểm tra với quản trị viên của bạn và đặt giá trị.
Các thiết lập nhật ký	
Cho phép ghi nhật ký	Được chọn theo mặc định. Nếu bạn vô hiệu hóa tùy chọn này, sẽ không có bản ghi nào được lưu giữ.
Mức UI đăng nhập	Chọn mức độ nhật ký để hiển thị. Chỉ thông báo nhật ký với mức độ nghiêm trọng cao hơn hoặc bằng mức đã chọn mới được hiển thị. Các bản ghi khác được ghi vào tệp nhật ký một cách im lặng.

Chế độ rườm rà	Trong chế độ dài, nhiều chi tiết được chụp. Điều này là tốt hơn để xử lý sự cố.
Mức đăng nhập	Có năm cấp độ: lỗi nghiêm trọng (cấp độ nghiêm trọng nhất), lỗi, cảnh báo, tin nhắn, trạng thái và thông tin. Nếu bạn chọn bất kỳ cấp độ nào, nhật ký sẽ được giữ ở cấp độ đó và cấp độ cao hơn (nếu có). Ví dụ: chọn Cảnh báo giữ nhật ký của ba loại sự cố hàng đầu, nhưng chọn Lỗi nghiêm trọng chỉ giữ nhật ký các lỗi nghiêm trọng.
Xem đăng nhập	Hiện tệp đăng nhập. Tệp đăng nhập tự động bị xóa và bắt đầu lại từ đầu khi kích thước của nó quá 2MB.
Thiết lập xác nhận	
Cảnh báo dùng đường dẫn không ANSI khi xuất bài giảng	Được chọn theo mặc định. Khi bạn xuất bài giảng của mình, có một số đầu ra không thể mở hoặc chạy đúng nếu tên tệp chứa các ký tự không phải ANSI. Điều này có thể chỉ định liệu bạn có nên được hỏi trong trường hợp như vậy hay không.
Xác nhận ngôn ngữ khi nhập file XLIFF	Được chọn theo mặc định. Khi bạn nhập từ XLIFF, rất có thể ngôn ngữ đích không được chỉ định hoặc không hợp lệ. Một xác nhận ngôn ngữ sẽ xuất hiện cho phép bạn chọn một ngôn ngữ đích để tiếp tục.
Mở rộng thời lượng đối tượng để phù hợp với thời lượng âm thanh	Chọn bất kỳ lựa chọn nào để xác định cách ActivePresenter thực hiện khi chuyển đổi văn bản thành giọng nói : Nó có nên hiển thị hộp thoại để bạn có thể thay đổi thêm cho cài đặt TTS trước khi chuyển đổi không?
Lưu các tệp nguồn bên thêm vào	
Các tệp nguồn với kích thước lớn hơn n MB	Khi một tệp bên ngoài được thêm vào một bài giảng, ActivePresenter tạo một bản sao của tệp và lưu trữ nó trong bài giảng đó (để đảm bảo rằng ngay cả khi bạn đổi tên, di chuyển hoặc xóa tệp gốc, mục được chèn sẽ không bị ảnh hưởng). Nếu tệp gốc lớn, việc lưu trữ trực tiếp trong bài giảng sẽ tiêu tốn nhiều dung lượng đĩa hơn mức cần thiết, điều này làm giảm nghiêm trọng hiệu năng và gây ra các lỗi có thể làm hỏng bài giảng. Trong trường hợp đó, ActivePresenter không lưu trữ tệp gốc trực tiếp trong bài giảng. Thay vào đó, nó duy trì bản sao của tệp gốc và tạo một liên kết trong bài giảng trở đến bản sao. Tham số này xác định ngưỡng trên mà ActivePresenter tạo liên kết đến tài nguyên thay vì lưu trữ tệp gốc trực tiếp trong bài giảng của bạn.

Sử dụng phần mềm để render thay vì sử dụng GPU (có hiệu lực từ lần chạy tiếp theo)	Cải thiện hiệu suất cho một số máy tính có CPU mạnh nhưng GPU yếu.
Sử dụng Direct 3D để ghi màn hình	Xóa tùy chọn này nếu bạn không thể chụp màn hình do các vấn đề liên quan đến trình điều khiển đồ họa.
Sử dụng dải màu JPEG (dải màu đầy đủ) khi xuất video	Chọn để khắc phục sự cố “màu trắng chuyển sang màu xám” khi xem video đầu ra trên một số hệ thống.

Cập nhật lần cuối: 05/04/2019