

1. LectureMaker 2.0

1.1. Tính năng

- LectureMaker là phần mềm soạn thảo bài giảng điện tử đa phương tiện, sản phẩm của công ty Daulsoft Hàn Quốc (www.daulsoft.com). Với LectureMaker, bất kỳ ai cũng có thể tạo được bài giảng đa phương tiện nhanh chóng và dễ dàng. Không chỉ có vậy, bạn còn có thể tận dụng lại các bài giảng đã từng làm trên những định dạng khác như PowerPoint, PDF, Flash, HTML, Audio, Video... để đưa vào làm nội dung bài giảng mới của mình.
- Bài giảng được tạo ra từ LectureMaker tương thích với chuẩn SCORM để làm bài giảng e-learning cho các hệ thống học tập trực tuyến.

1.2. Yêu cầu cài đặt

Để cài đặt và sử dụng LectureMaker, bạn nên đáp ứng đầy đủ các yêu cầu sau đây.

- *máy cài Windows 2000, XP trở lên. Bộ nhớ RAM tối thiểu là 512 MB. Bên cạnh đó cần phải có:*
 - o *Microsoft Windows Media Encoder 9, Windows Media Player 9* : Để thực thi LectureMAKER. Windows Media Player 9 phải được cài đặt, phiên bản mới nhất bạn có thể tải tại địa chỉ
[\(http://www.microsoft.com/korea/windows/windowsmedia/\)](http://www.microsoft.com/korea/windows/windowsmedia/)
 - o *Microsoft PowerPoint*: Chương trình này phải được cài đặt để sử dụng tài liệu được tạo ra với Microsoft PowerPoint hỗ trợ soạn thảo trong LectureMaker.
 - o *Sound & Video Input Device*: Hệ thống thiết bị sound/video phải được cài đặt, hỗ trợ cho việc thu âm sound/video.

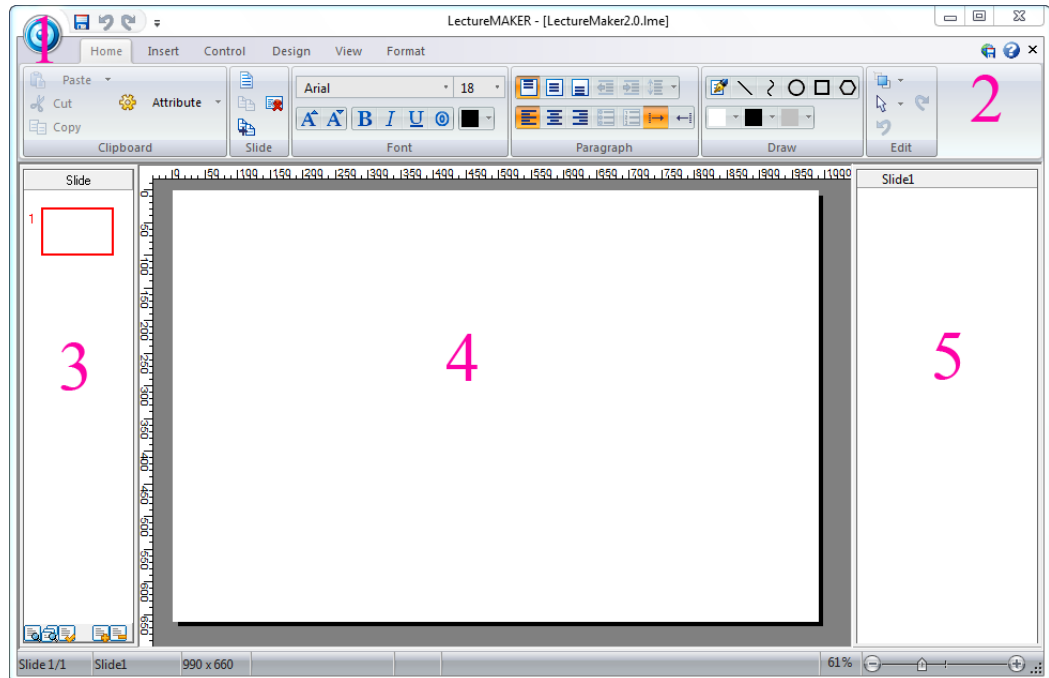
1.3. Quy trình cài đặt, Tổng quan về môi trường làm việc và Hướng dẫn sử dụng LectureMaker

1.3.1. Quy trình cài đặt LectureMaker

Video hướng dẫn cài đặt LectureMaker

1.3.2. Giới thiệu tổng quan về môi trường làm việc với LectureMaker

- Màn hình giao diện chính của LectureMaker như trong hình bên dưới khi bạn chạy chương trình ứng dụng LectureMaker trên màn hình Desktop



1.3.2.1. Màn hình được chia thành 5 khu vực chính. Chức năng của mỗi khu vực cụ thể như sau:

1. **Lecture Maker button:** Nút truy cập nhanh các chức năng New, Open, Save, Print...
2. **Ribbon Menu:** Menu các chức năng của phần mềm với các menu:
 - **Home:** Các chức năng về định dạng văn bản.
 - **Insert:** Cho phép chèn các đối tượng như multimedia, biểu đồ, đồ thị, công thức toán học,...
 - **Control:** Đặt các hiệu ứng cho đối tượng và trang trình diễn.
 - **Design:** Cho phép chèn hình nền, đặt mẫu trình bày (layout) cho bài giảng.
 - **View:** Trình diễn bài giảng, mở các cửa sổ khác.
 - **Format:** Tùy đối tượng đang chọn trên trang mà xuất hiện các chức năng định dạng khác nhau.
3. **Slide Window:** Hiển thị nội dung của từng trang trình diễn dưới dạng ảnh nhỏ. Có thể thêm, xóa một Slide hoặc di chuyển đến 1 Slide bằng cách kích vào hình của Slide đó. Có 2 cửa sổ có thể chuyển bật qua lại bằng cách kích vào tên của chúng là:
 - **Slide:** Hiển thị danh sách các Slide hiện có trong bài giảng đang mở.

- **Slide Master:** Cho phép thiết kế layout thống nhất cho bài giảng.
- 4. Working area:** Vùng làm việc của Slide hiện tại.
 - 5. Object list:** Danh sách các đối tượng đang có trên Slide hiện tại

1.3.2.2. Các chức năng chính mà LectureMaker hỗ trợ

1. Master Slide - Tạo thể hiện thống nhất

- Nếu bạn đã từng biết đến Master Slide trong PowerPoint thì khái niệm Master Slide cũng như vậy. Xây dựng Master Slide trước khi đưa nội dung vào sẽ giúp bạn sắp xếp, tổ chức bài giảng nhất quán, hợp lý hơn.
- Master Slide có thể chứa tất cả các đối tượng bạn mong muốn có trên từng trang bài giảng, bao gồm các nút điều khiển, các chi tiết thiết kế trang.

2. Nhiều bộ soạn thảo khác nhau

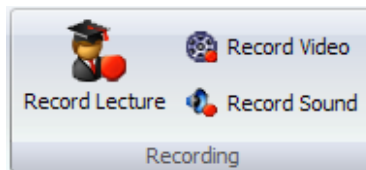
- LectureMaker có sẵn các bộ công cụ soạn thảo trực quan cần thiết để tạo bài giảng điện tử như: soạn thảo công thức toán học, vẽ biểu đồ, vẽ đồ thị, tạo bảng, text box, và các ký tự đặc biệt.

3. Đa dạng nội dung đa phương tiện

- Bạn có thể chèn nhiều loại nội dung đa phương tiện vào bài giảng của mình như: hình ảnh, video, âm thanh, flash..

4. Điều khiển Video

- Video có thể được sử dụng như một phần của bài giảng như là những minh họa. Với khả năng đồng bộ video với nội dung bài giảng, video không chỉ còn là minh họa trên từng trang riêng lẻ mà thực chất đã là một phần của bài giảng điện tử trong đó vừa có nội dung bài giảng, vừa có hình ảnh, tiếng nói của giáo viên đi kèm với nội dung.



5. Các tính năng đặc biệt

5.1. Thiết kế và phác thảo mẫu trình bày

- Phần mềm cung cấp sẵn nhiều mẫu trình bày. Nhiều dạng bài giảng e-learning sống động với sự kết hợp các mẫu trình bày được cung cấp như của PowerPoint, hay kết hợp giữa video với text, hay âm thanh với text,... có thể được tạo ra một cách dễ dàng.

5.2. Nút tương tác


- Các nút liên kết nội dung và các nút định vị trang được sử dụng trong soạn thảo bài giảng nhằm định hướng nội dung bài học cũng như làm tăng khả năng tương tác học tập.

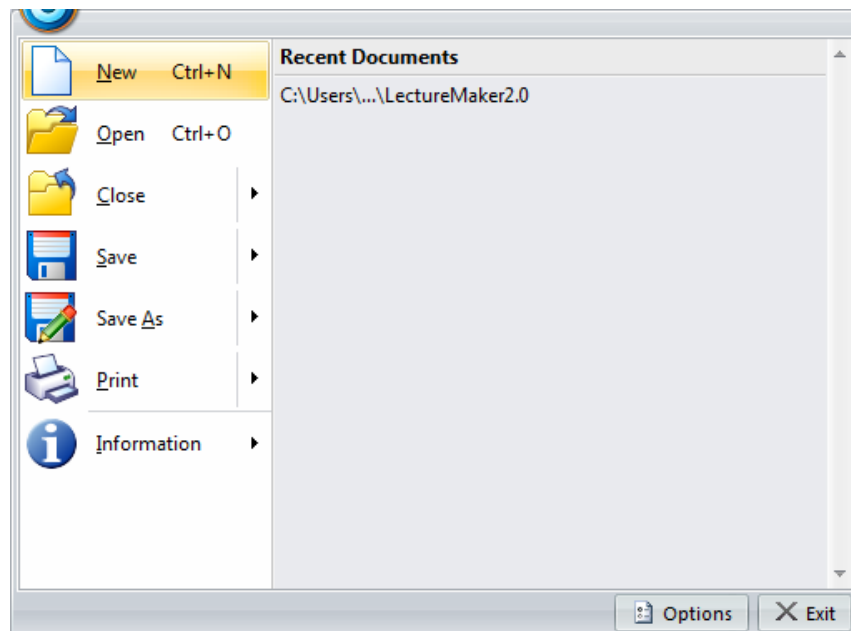
5.3. Bài giảng sinh động

- Với việc sử dụng webcam, microphone, chức năng bảng điện tử, khả năng tự ghi lại giúp bài giảng có thể được soạn thảo một cách hiệu quả và sáng tạo bằng cách ghi hình, ghi âm và đồng bộ bài giảng. Kết quả thu được là một bài giảng sinh động với đầy đủ các hoạt động trên lớp mà qua đó người học hoàn toàn tự học được.

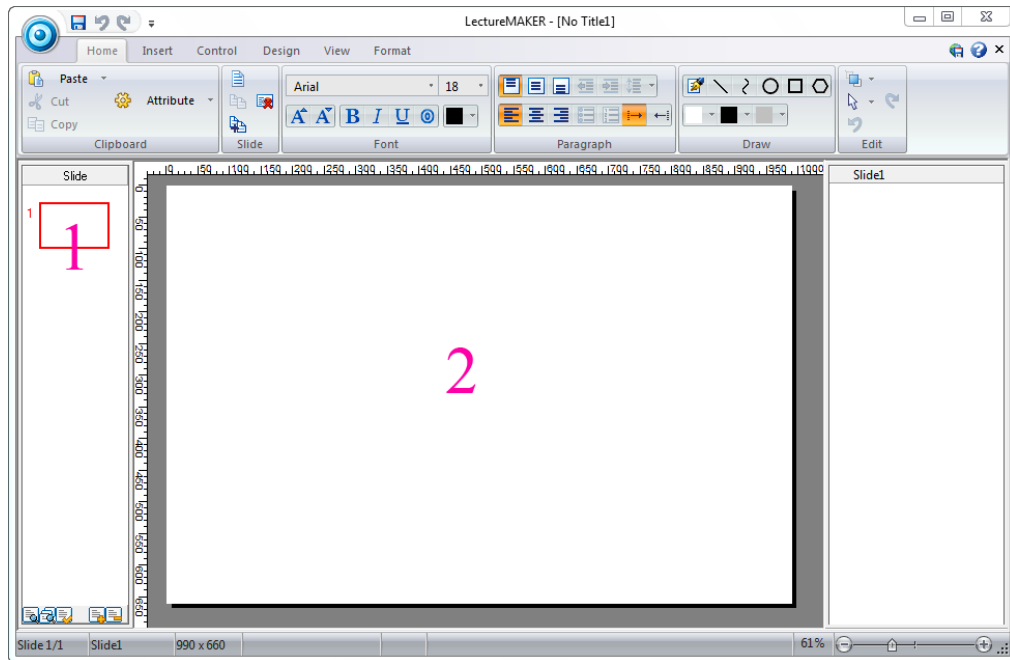
1.3.3. Hướng dẫn sử dụng LectureMaker

1.3.3.1. Tạo mới một bài giảng với LectureMaker

Để tạo mới một bài giảng mới, kích chọn nút **Lecture Maker button** , cửa sổ chọn mở ra như hình dưới:



Click chọn **New**, một bài giảng mới sẽ được tạo ra.

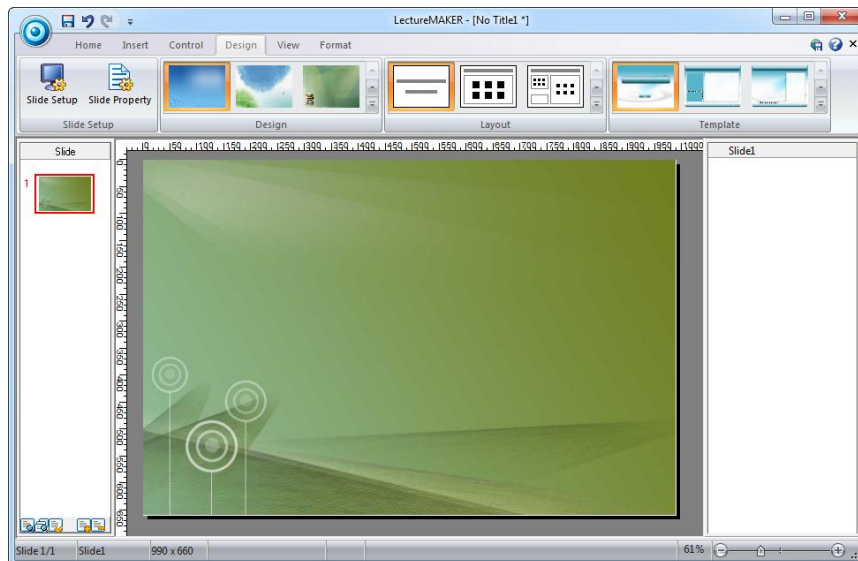


1. Slide đầu tiên của bài giảng
2. Trang nội dung tương ứng với từng Slide

Thêm hình nền cho trang nội dung của Slide

Tại cửa sổ soạn thảo chúng ta có thể hành đưa hình nền vào cho trang nội dung được đẹp mắt, sinh động. để thêm hình nền cho trang chúng ta có thể làm như sau:

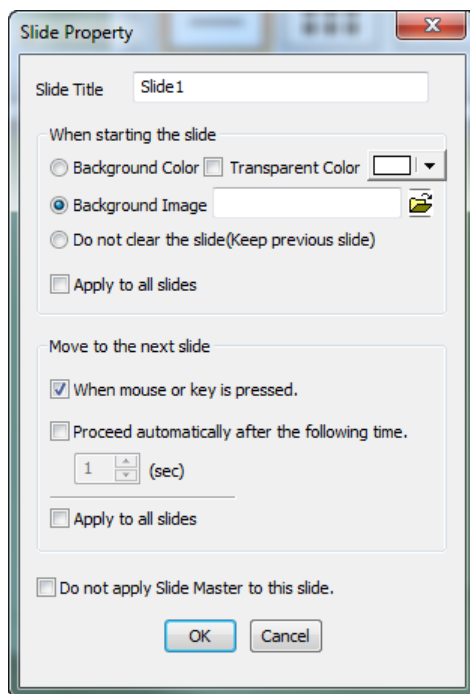
1. Chọn một hình nền có sẵn trong menu Design



2. Chọn một hình nền từ bên ngoài:


- Bạn có thể lấy một hình mình thích có sẵn trên máy tính vào làm hình nền cho trang nội

dung. Để làm việc này, bạn nháy chuột phải vào trang nội dung muốn đặt ảnh nền, chọn **Slide Property**, cửa sổ thuộc tính của Slide như bên dưới



Trên cửa sổ trang thuộc tính này, bạn tích chọn ô **Background Image**, chọn nút **Open** bên cạnh ô đó và tìm đến nơi đặt ảnh mong muốn làm ảnh nền.

✚ Để lưu một bài giảng chúng ta chọn nút **Save**  hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S**.

✚ Để mở một bài giảng đã được tạo ra trước đó chúng ta chọn nút **Open**  hoặc ấn tổ hợp phím **Ctrl + O**.

✚ **Thêm nội dung vào trang nội dung của Slide.**

- Chúng ta sẽ tiến hành xây dựng một bài giảng điện tử đầy đủ nội dung với các chức năng nâng cao của phần mềm Lecture Maker. Trong bài giảng có:
 - Sử dụng một mẫu trình bày nội dung (template) thống nhất cho toàn bộ các trang nội dung..
 - Một phần nội dung bài giảng được lấy lại từ nội dung bài giảng đã được biên
 - Soạn trước đó trên Power Point mà không cần soạn thảo lại.
 - Sử dụng các công cụ soạn thảo Text Box, công thức toán học, hình học để đưa nội dung vào bài giảng.
 - Đưa video minh họa vào bài giảng và đồng bộ video với nội dung bài giảng.

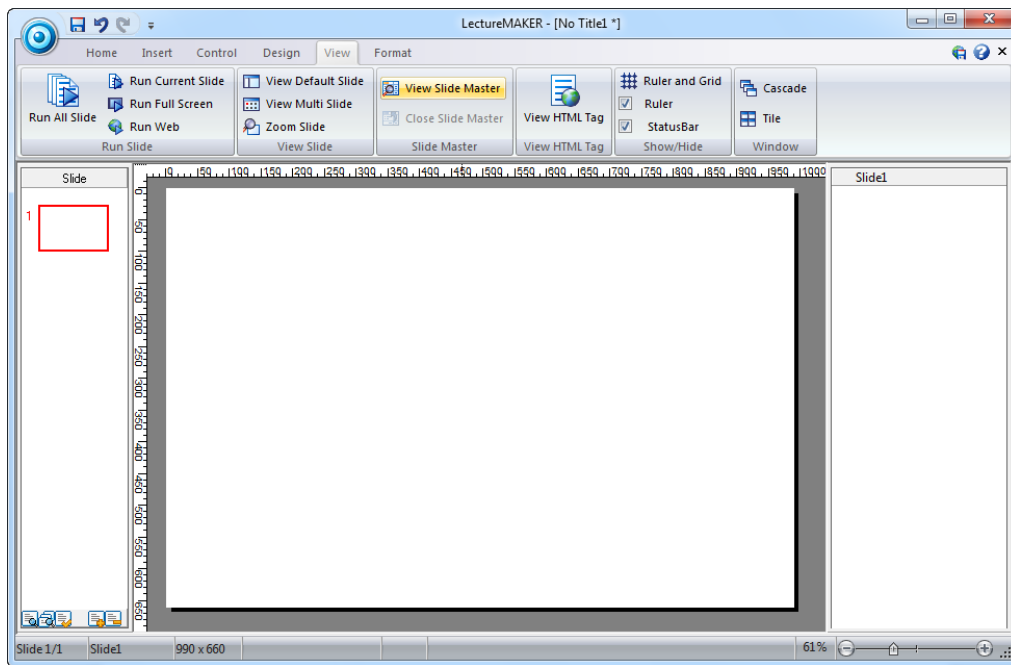
- Có phần kiểm tra bài cũ và kiểm tra củng cố kiến thức của bài học.

- Chúng ta sẽ thực hiện qua các bước chính như sau:

1. Thiết kế bố cục trình bày đồng nhất cho bài giảng

- Một bài giảng điện tử tốt nên có một bố cục trình bày thống nhất trên tất cả các trang trình diễn, tránh thay đổi bố cục trình bày liên tục khiến người học mất tập trung ra khỏi nội dung bài giảng.
- Tạo tính thống nhất cho bài giảng được thực hiện thông qua chức năng **Slide Master**.
- Chức năng này cho phép bạn xác định và áp dụng những đối tượng chung nhất như là phông chữ, định dạng, các thiết kế menu, hình ảnh,... sẽ **xuất hiện trên tất cả các trang trình diễn** của bài giảng.

Khởi động chương trình **LectureMaker**. Từ màn hình chính của chương trình, chọn menu **View**, chọn **View Slide Master** như hình dưới



Khi này chúng ta nhận thấy khung hình **Slide Scene** sẽ chuyển thành khung hình **Master Slide** như sau:



Slide Master gồm có 2 Slide

- **Title Master:** Tương ứng với Slide đầu tiên của bài giảng, Slide này giới thiệu thông tin về bài giảng.
- **Body Master:** Tương ứng với các Slide nội dung trong bài giảng

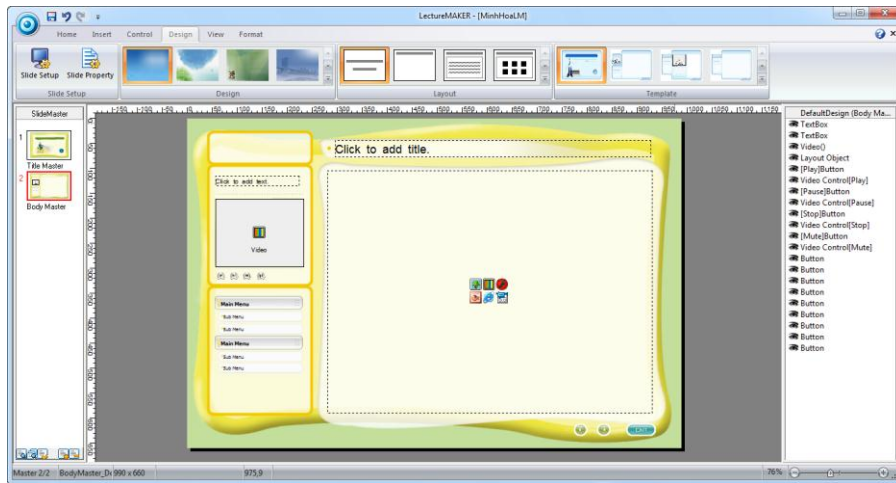
Với **Slide Master** đang mở, trên thanh menu chính, chọn **menu Design** và chọn tiếp ô **template**

Tại đây ta sẽ chọn mẫu template áp dụng cho bài giảng của chúng ta.

Bài giảng của chúng ta dự kiến có phần nội dung được lấy lại từ một file Power Point đã có nên chúng ta sẽ chọn 1 mẫu template có sẵn thành phần đó. Hãy đặt các thành phần bạn muốn xuất hiện trên tất cả các Slide lên Body Master Slide này, kể cả các nút menu.

Đầu tiên là chọn 1 mẫu template cho **Title Master** bằng cách kích chọn **Slide Title Master** trên khung hình **Slide Master**, sau đó trong ô **Template** của menu **Design**, tiến hành chọn một mẫu **template** mong muốn.

Chúng ta được kết quả như hình bên dưới:



Đóng cửa sổ **Slide Master** để quay về màn hình soạn thảo bằng cách kích lên khung hình **Slide Master** hoặc vào **menu View**, chọn nút **Close Slide Master**.

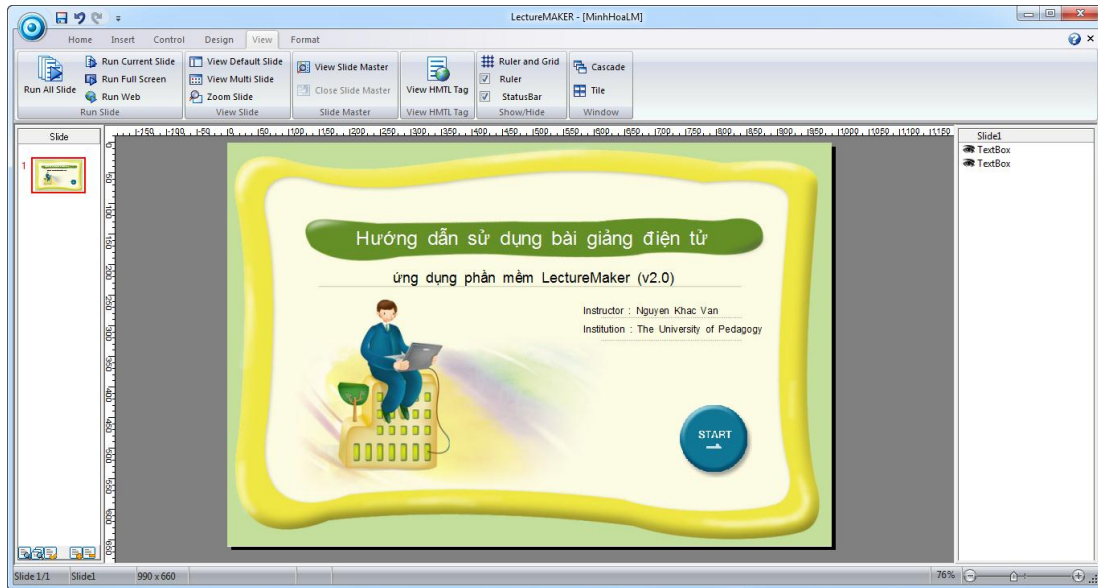
Với các bước thao tác trên, chúng ta đã hoàn thành việc tạo tính thống nhất cho bài giảng.


Chú ý: Chúng ta tạo tính thống nhất cho bài giảng trên khung hình **Master Slide**. Để soạn thảo nội dung bài giảng, bạn **phải đóng** khung hình **Master Slide** này lại để trở về khung hình soạn thảo **Slide Screen**.

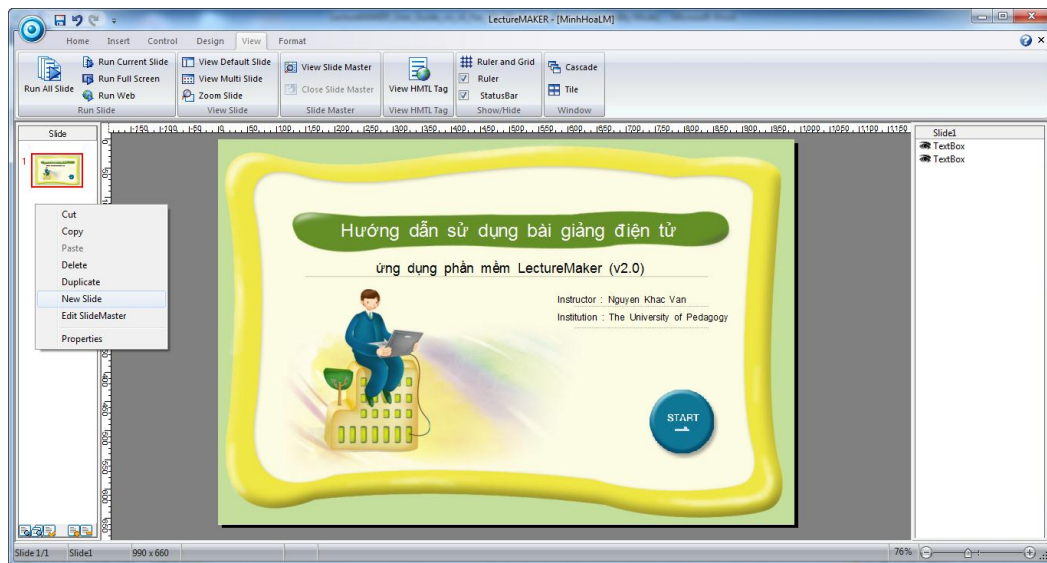
2. Đưa nội dung đã có trên powerpoint vào bài giảng

Sau khi đóng khung hình MasterSlide, ta quay trở về khung hình Slide Screen. Lúc này trên màn hình có sẵn Slide đầu tiên là Slide mà bạn sẽ đưa các nội dung giới thiệu về bài giảng như là: Tên bài giảng, Nội dung gì, Họ tên thầy giáo, Tên trường ...


Đưa nội dung giới thiệu vào Slide đầu tiên:



Ta tiếp tục thêm một trang mới bằng cách kích chọn nút **Insert Slide**  ở thanh công cụ bên dưới khung hình **Slide**, hoặc nhấp chuột phải vào khung hình **Slide**, chọn **New Slide** như hình dưới:



Slide mới được thêm vào với đầy đủ các thành phần mà ta đã định sẵn trên khung hình **Slide Master**, bao gồm: Một khung hình chính thể hiện nội dung bài giảng, một **menu** định hướng bài giảng như dưới hình:

Tới đây, ta sẽ tận dụng lại bài giảng mà ta đã từng soạn thảo trên **PowerPoint** để làm thành một bài giảng mới. Trên khung hình dự kiến thể hiện nội dung, kích chọn nút **PowerPoint** , cửa sổ Open mở ra, tìm tới file bài giảng **powerpoint** và kích chọn Open

Cửa sổ **Import PowerPoint File** xuất hiện, bạn lựa chọn các slide sẽ đưa vào hoặc chọn tất cả các slide. Nếu bạn muốn giữ nguyên các hiệu ứng của file Powerpoint thì tại mục **Type** trong ô **Insert**, bạn chọn **As PowerPoint Document**, còn nếu chỉ muốn lấy nội dung thì bạn chọn **As Image**:

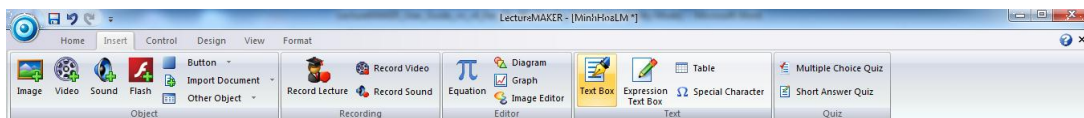
Sau khi bạn kích nút Import, **LectureMAKER** sẽ tự động tạo ra số **Slide** tương ứng với số Slide đã được chọn, đồng thời đặt nội dung các slide vào đúng vị trí ô thể hiện nội dung trên bài giảng như hình dưới:

Tới đây ta đã có thể xem trước bài giảng của mình bằng cách vào **menu View**, chọn **Run All Slide**

3. Đưa nội dung vào bài giảng bằng các công cụ soạn thảo

Tiếp tục đưa nội dung trực tiếp vào bài giảng, ta thêm mới một **Slide** và đặt nội dung mới lên đó.

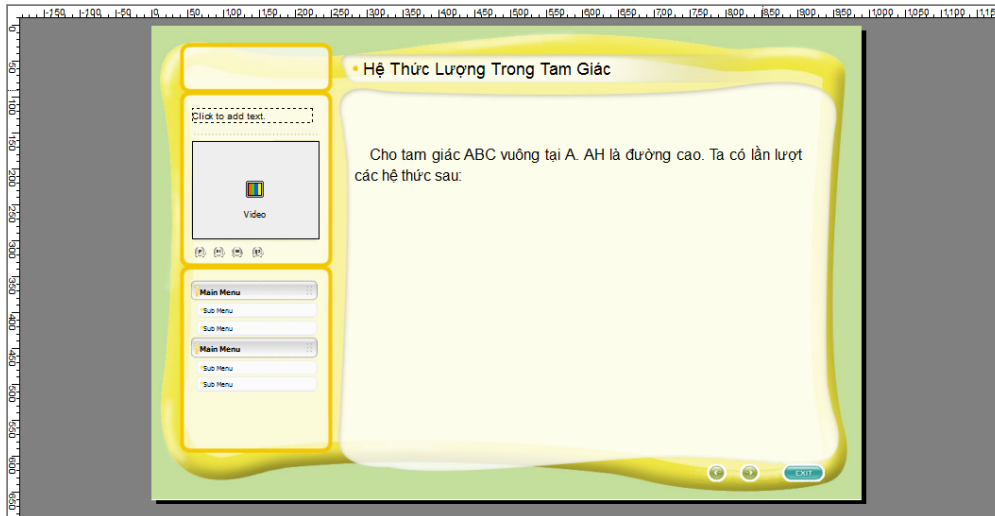
Nội dung được đưa vào bài giảng bằng cách nhập vào trong các **textbox**. Để thêm một hộp **textbox**, ta chọn **menu Insert**, chọn **Textbox** như dưới hình



Trên **slide** đang mở, kéo thả chuột tại vị trí muốn đặt **textbox** rồi nhập văn bản vào đó. Để định dạng cho văn bản, chọn **menu Home**, dùng các ô tương ứng để định dạng cho văn bản.

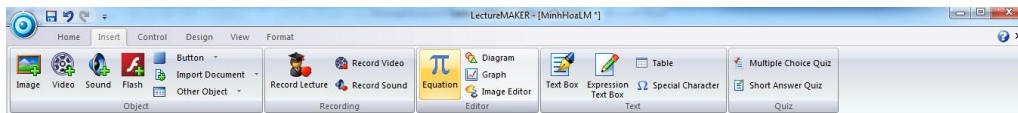


Kết quả ta có trang nội dung :

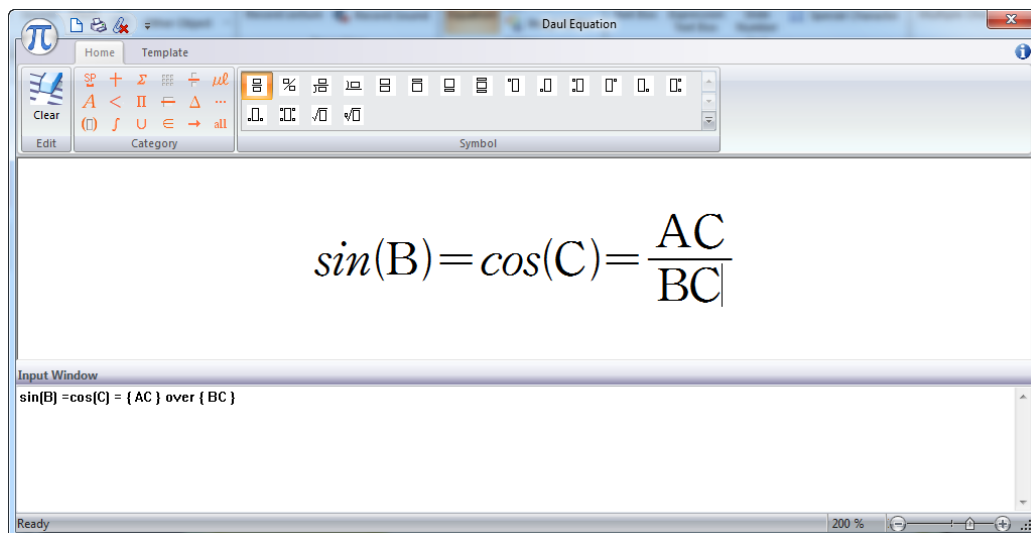



4. Đưa công thức toán học vào bài giảng

Để đưa công thức toán học vào, từ **menu Insert**, kích chọn **Equation**, trang soạn thảo công thức toán học:

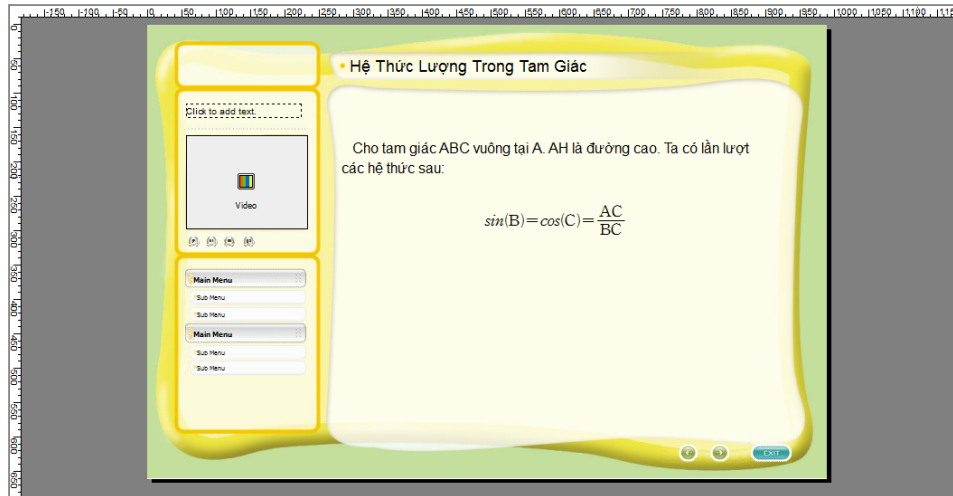


Chọn danh mục các biểu thức rồi chọn biểu thức trong ô **Symbol**, khi đó trong vùng soạn thảo sẽ xuất hiện biểu thức và ta nhập giá trị dưới dấu toán tử vào.



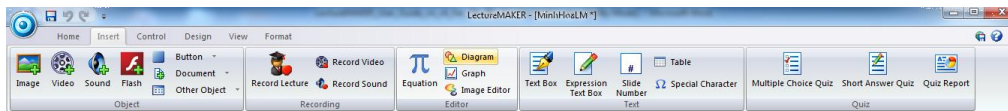
Soạn thảo xong công thức, kích chọn vào hình chiếc ghim  để công thức được chèn vào trong bài học. Dùng chuột kéo thả công thức đến vị trí thích hợp. Xem thử bài học, ta có kết quả như

hình dưới:

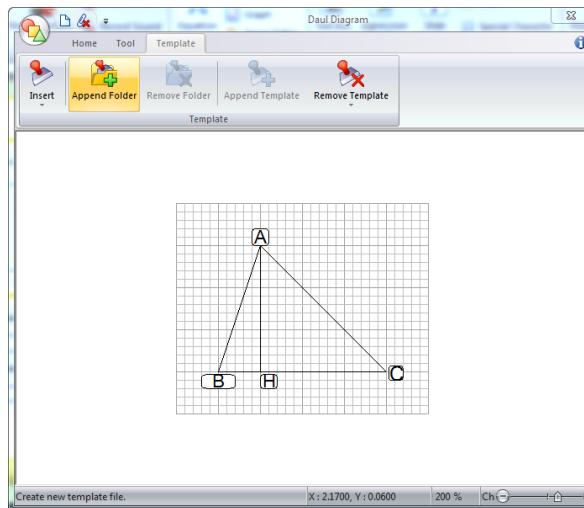


5. Đưa hình vẽ vào bài giảng

Để thêm hình minh họa cho bài học, từ **menu Insert**, chọn **Diagram**, trang vẽ biểu đồ:




Nếu hình vẽ bên ngoài vùng soạn thảo thì sẽ bị cắt bỏ phần ở bên ngoài.



Có thể sử dụng các công cụ để vẽ hình hoặc dùng các hình vẽ có sẵn bằng cách chọn menu **Template**, chọn nút **Insert** để lấy danh sách các hình mẫu.

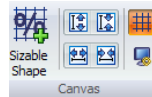
Ta có thể lưu một hình đã vẽ thành một hình mẫu để có thể dùng lại sau này. Cách làm: sau khi vẽ xong hình, vào menu **Template**, chọn các đối tượng trong vùng soạn thảo, kích chọn nút

Append Template.

Chèn hình đã vẽ vào bài giảng bằng nút apply .

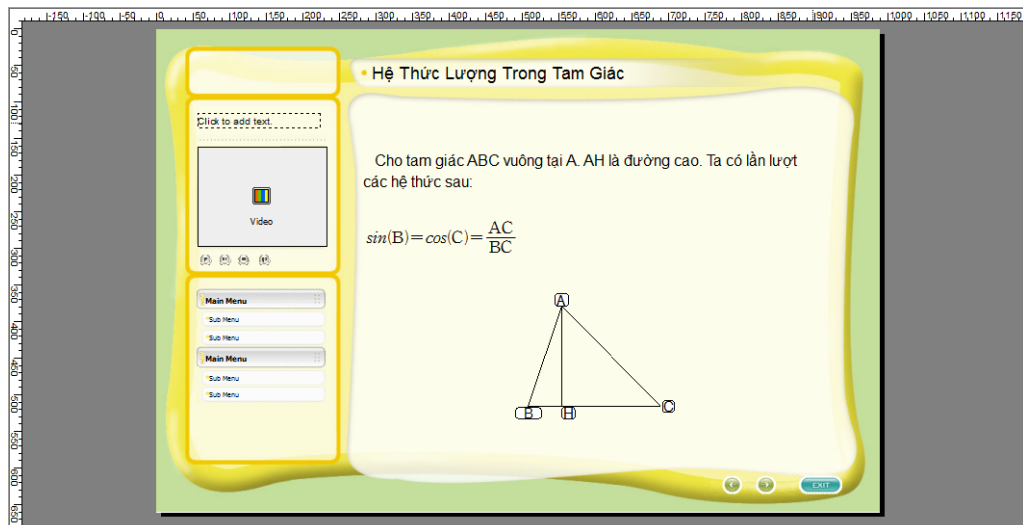
Chú ý:

- Có thể mở rộng hoặc thu nhỏ vùng soạn thảo bằng các nút tương ứng trong ô Canvas



- Nếu là một hình học không gian, có thể thể hiện cách nhìn theo trục X hoặc trục Y đối với hình đó bằng cách chọn hình rồi chọn các nút tương ứng và.
- Một hình mẫu trong template là một nhóm các đối tượng. Để thể hiện nét khuất, nét liền, hãy Ungroup các đối tượng này rồi chọn nét vẽ tương ứng cho đối tượng.

Kết quả sau khi chèn hình, ta được trang:

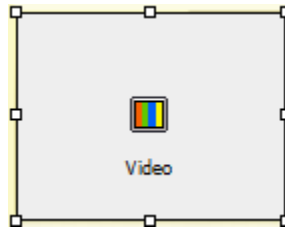


6. Đưa video minh họa vào bài giảng

Giả sử ta đã có 1 file video thu hình giáo viên đang giảng bài học này (giáo viên có thể thu

trước file video này bằng webcam hay một máy quay chuyên nghiệp hơn) và bây giờ ta cần phải đưa file video này vào làm minh họa cho bài giảng để khi người học học thì vừa được học nội dung, vừa thấy được giáo viên và nghe được tiếng giáo viên.

Thực hiện việc này, trên khung hình **Slide**, chọn **Slide** thứ 2, tại ô dự kiến thể hiện **video**, ta kích đúp vào khung hình đó, cửa sổ Open mở ra cho ta chọn file video cần đưa vào:



Chú ý: Nếu bạn muốn chèn video vào các vị trí khác, từ menu **Insert**, kích chọn nút **Video**



và chọn file cần đưa vào, sau đó di chuyển đối tượng **Video** đó tới vị trí mong muốn trên trang nội dung

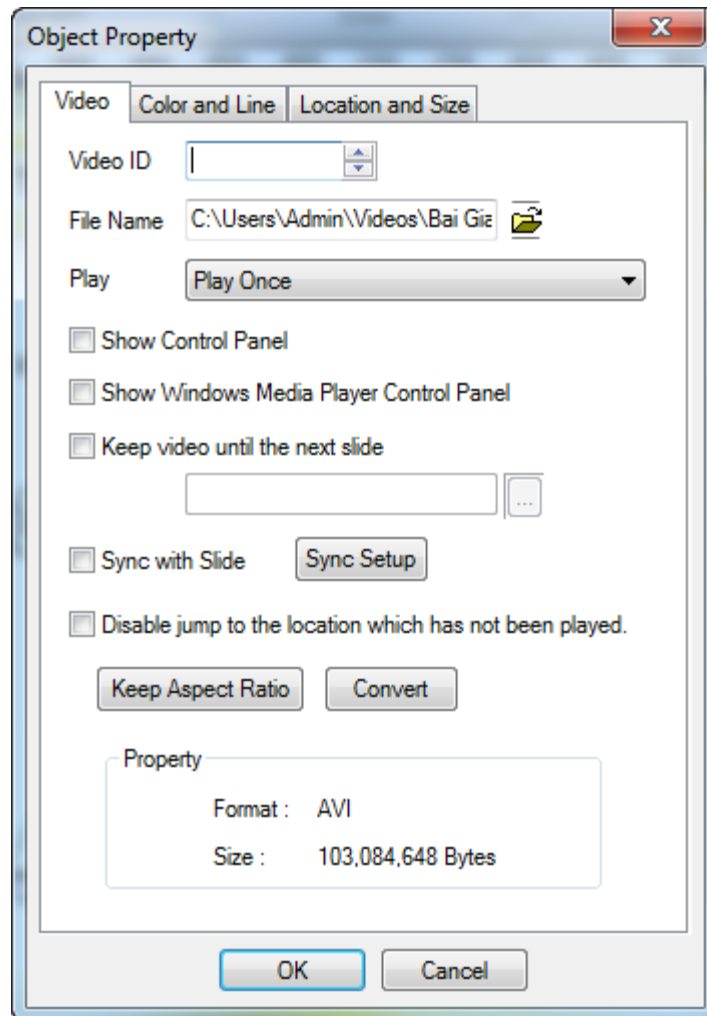
Bạn có thể xem thể hiện bài giảng của mình với **Video** bằng cách vào menu **View** và chọn **Run All Slide**.

Lúc này khi bạn xem bài giảng của mình thì thấy rằng tệp video chỉ chạy trên **slide** mà ta đã đặt tệp **video** đó vào. Vậy để đúng mục đích bài giảng của chúng ta là có **video** chạy và nội dung các trang hiện thị tương ứng với **video** thì ta sẽ thực hiện đồng bộ video với các trang này.

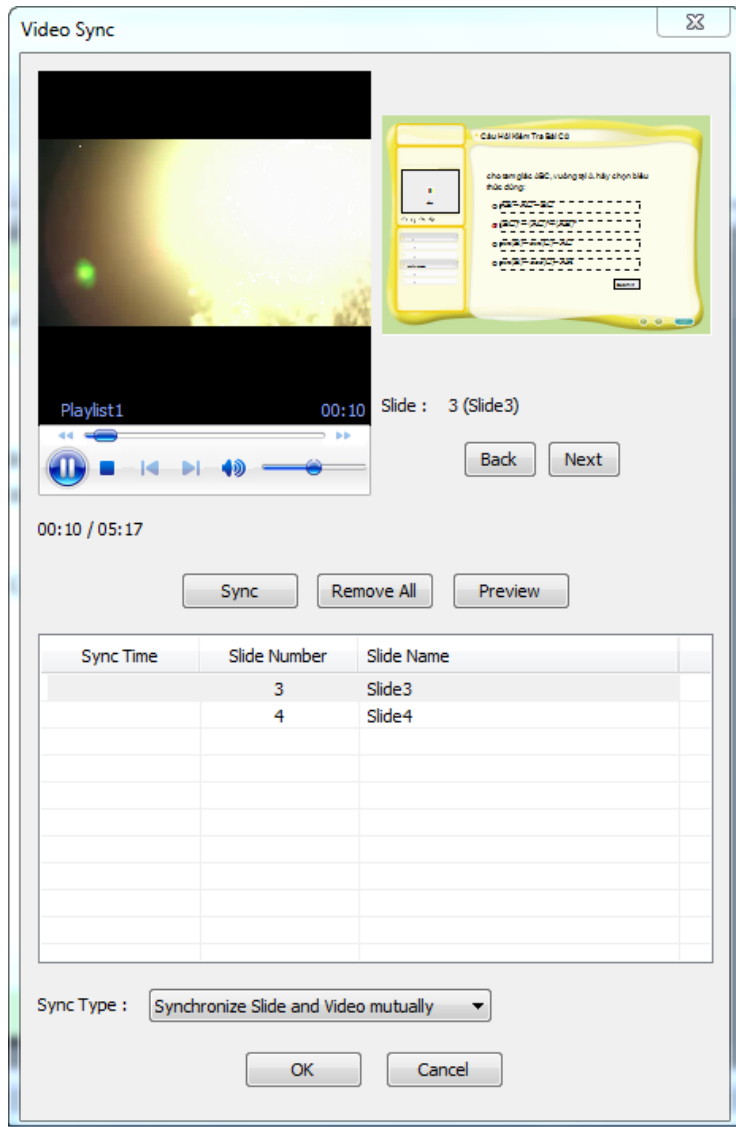
7. Thực hiện đồng bộ nội dung bài giảng với video

Thực hiện đồng bộ, trên **slide** đã đặt video, nhấp chuột phải vào khung hình **Video** và chọn **Object Property**

Cửa sổ **Object property** mở ra, kích chọn **Sync with Slide** và kích chọn nút **Sync Setup** như hình dưới:



Trang Video Sync:



Trên trang đồng bộ Video này, sau khi kích nút play video để video chạy, căn cứ theo nội dung video đang chạy tương ứng với slide nào thì bạn chỉ cần kích nút **Sync** ở bên dưới. Khi đó, trên cột Sync Time sẽ thể hiện thời gian bắt đầu xuất hiện Slide nội dung khi video chạy tới.

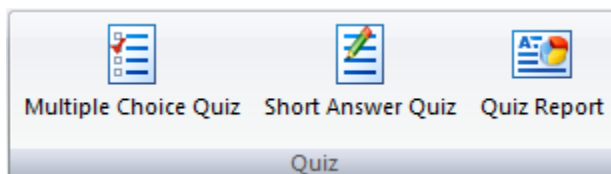
Để gỡ bỏ thời gian đồng bộ khỏi nội dung bài giảng, cũng trên cửa sổ đồng bộ Video này, kích chọn nút **Remove All**.

Để xem thể hiện bài giảng của mình với Video, hãy vào menu **View** và chọn **Run All Slide**.

8. Đưa câu hỏi kiểm tra vào bài giảng

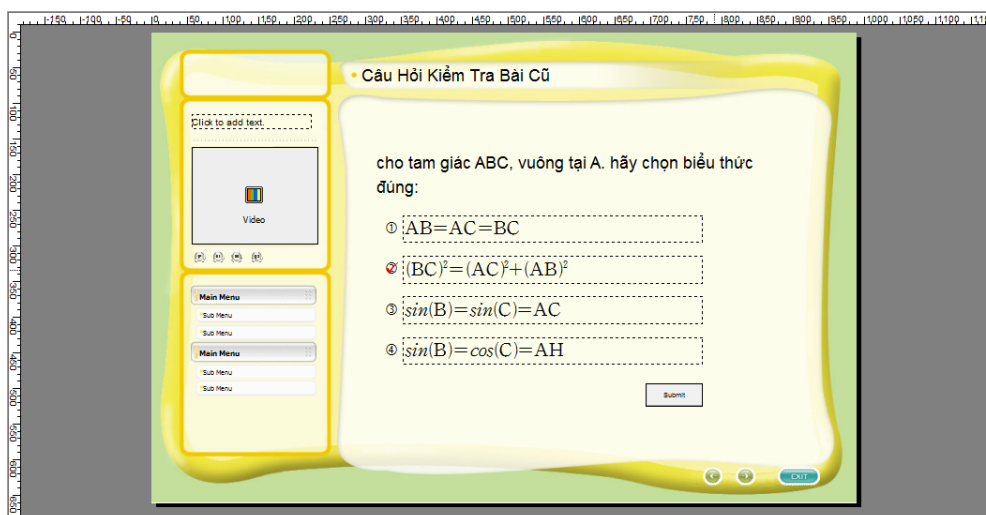
Để tăng khả năng tương tác giữa bài giảng và người học, ta có thể đưa thêm các câu hỏi kiểm tra vào bài giảng.

LectureMaker cung cấp 2 dạng câu hỏi tương tác: Câu hỏi đa lựa chọn (**Multiple Choice Quiz**) và Câu hỏi trả lời ngắn (**Short Answer Quiz**):



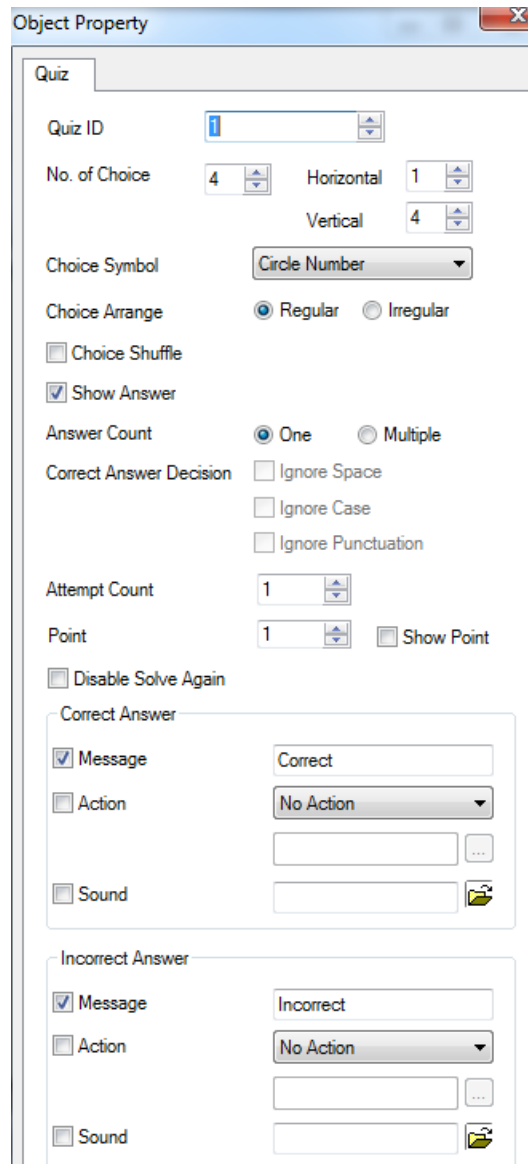
Trên bài giảng này, chúng ta sẽ đưa vào một câu hỏi dạng đa lựa chọn làm câu hỏi cho phần kiểm tra bài cũ và một câu hỏi dạng trả lời ngắn làm câu hỏi cho phần củng cố kiến thức.

Để có phần kiểm tra bài cũ, ta thêm một slide mới vào trước slide thứ trong bài giảng của chúng ta (slide thứ nhất là slide tiêu đề và giới thiệu về bài học). Từ menu **Insert**, trong ô **Quiz**, chọn **Multiple Choice Quiz**, trên slide xuất hiện các hộp **textbox** để ta nhập câu hỏi và các phương án trả lời như dưới hình:



Sau khi nhập hết câu hỏi và các phương án trả lời, bạn xác định phương án trả lời đúng bằng cách tích chọn vào số thứ tự bên cạnh phương án trả lời. Để mở cửa sổ thuộc tính của đối tượng **Multiple Choice Quiz**, chọn và nháy chuột phải lên đối tượng này bên cửa sổ **Object list**, rồi chọn **Object Properties** như dưới hình:

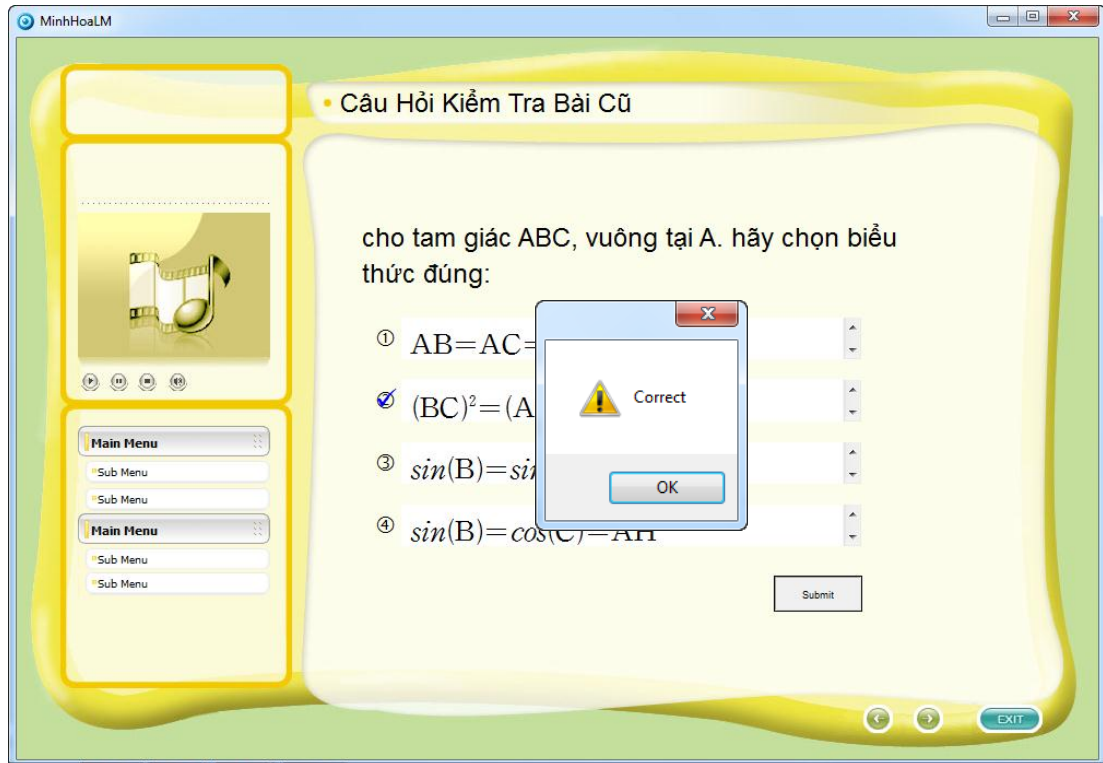
Trên cửa sổ **Property** của **Quiz**



- **No. of Choice:** Số lượng các phương án trả lời.
- **Horizontal:** Sắp xếp các phương án trả lời thành mấy cột.
- **Vertical:** Sắp xếp các phương án trả lời thành mấy hàng.
- **Answer Count:** One - Một đáp án đúng; Multiple - Nhiều đáp án đúng.
- **Choice Shuffle:** Đảo thứ tự các phương án trả lời để phương án trả lời không xuất hiện cùng vị trí ở các lần xem khác nhau.
- **Show answer:** Có hiện thị câu trả lời đúng sau khi người học kích nút submit không.
- **Choice Symbol:** Các dạng nút lựa chọn: nút radio, nút check,...
- **Correct Answer/Incorrect Answer:** Xử lý các tình huống câu trả lời đúng thì làm gì,

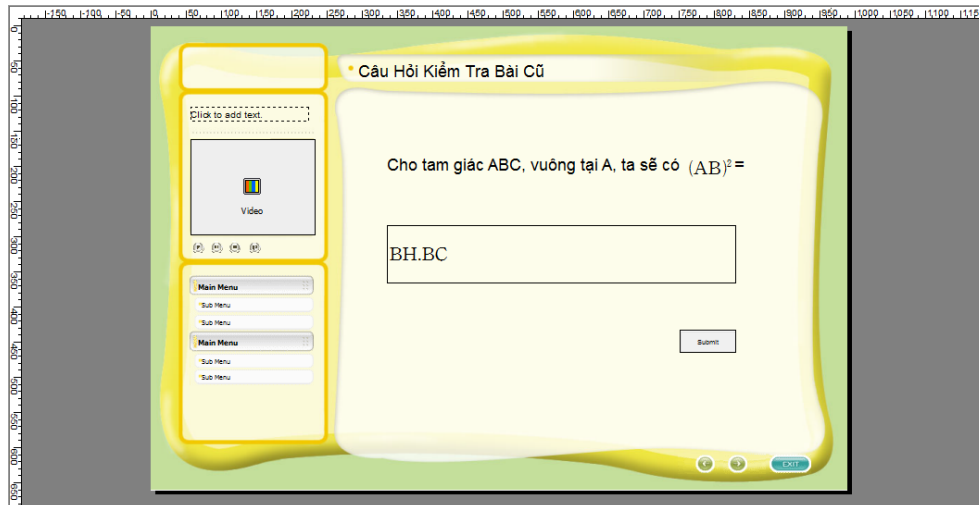
sai thì làm gì.

Xem kết quả:

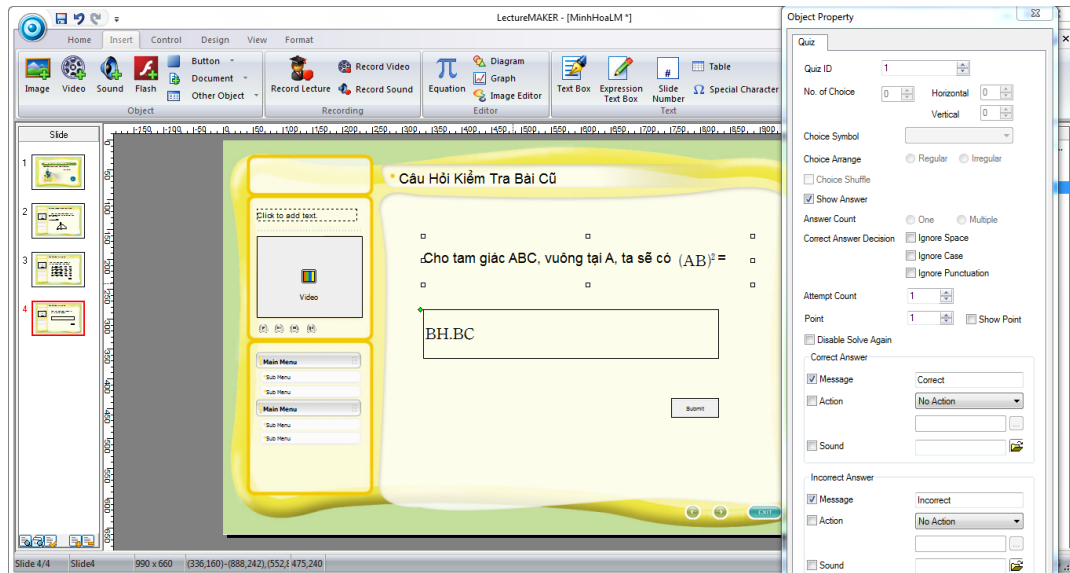


Chú ý: Để hiện thị được thông báo tiếng Việt sau khi người học submit, hãy chọn **Show Message Box** và gõ nội dung thông báo trong ô **Correct/Incorrect** ở hộp thoại **Multiple Choice Quiz Property**

Tiếp tục đưa câu hỏi dạng trả câu trả lời ngắn vào phần củng cố kiến thức, ta thêm vào cuối bài giảng một **slide** mới. Tiếp theo, từ menu **Insert**, chọn **Short Answer Quiz**, trên trang slide xuất hiện một hộp **textbox** cho bạn nhập câu hỏi và một ô text cho bạn nhập đáp án trả lời như dưới hình:



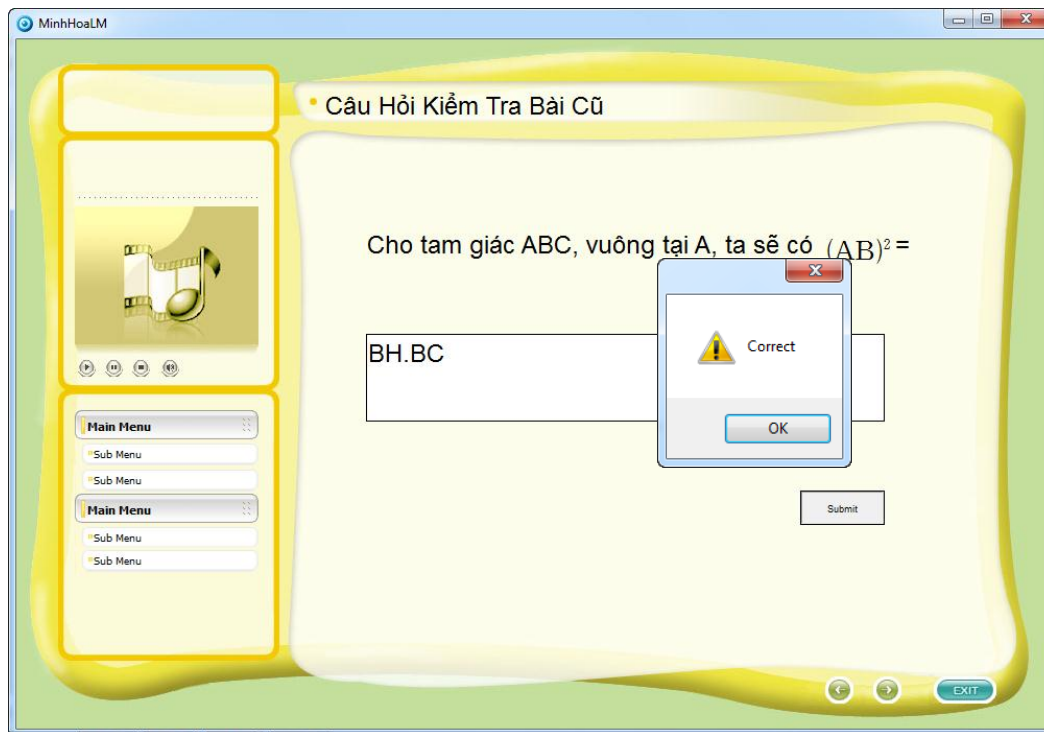
Để xác định các thuộc tính cho câu hỏi này, chọn và nhấp chuột phải lên đối tượng này bên cửa sổ **Object list**, rồi chọn **Object Properties** như dưới hình:



Trên cửa sổ thuộc tính của **Short Answer Quiz**:

- **Correct Answer Decision:** Các lựa chọn cho câu trả lời
- **Ignore spaces:** So sánh đáp án có bỏ qua các khoảng trống.
- **Ignore case:** So sánh đáp án không phân biệt chữ hoa, chữ thường.
- **Ignore Punctuation:** So sánh đáp án mà không quan tâm đến các dấu câu.

Kết quả ta được:



Để xem thể hiện bài giảng của mình, hãy vào **menu View** và chọn **Run All Slide**.

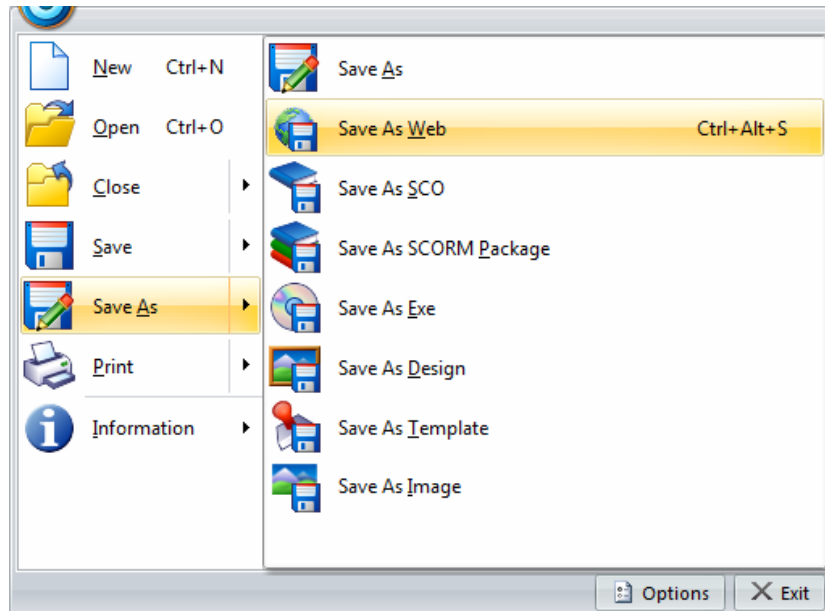
1.3.4. Kết xuất bài giảng

Bài giảng làm ra từ **LectureMaker** có thể được dùng trong dạy và học ở nhiều hình thức như để giảng bài trên lớp, để học tập trực tuyến, hay cũng có thể dùng cho tự học ở nhà. Phần mềm **LectureMaker** cho phép kết xuất bài giảng ra nhiều định dạng khác nhau, phục vụ cho nhiều mục đích sử dụng khác nhau.

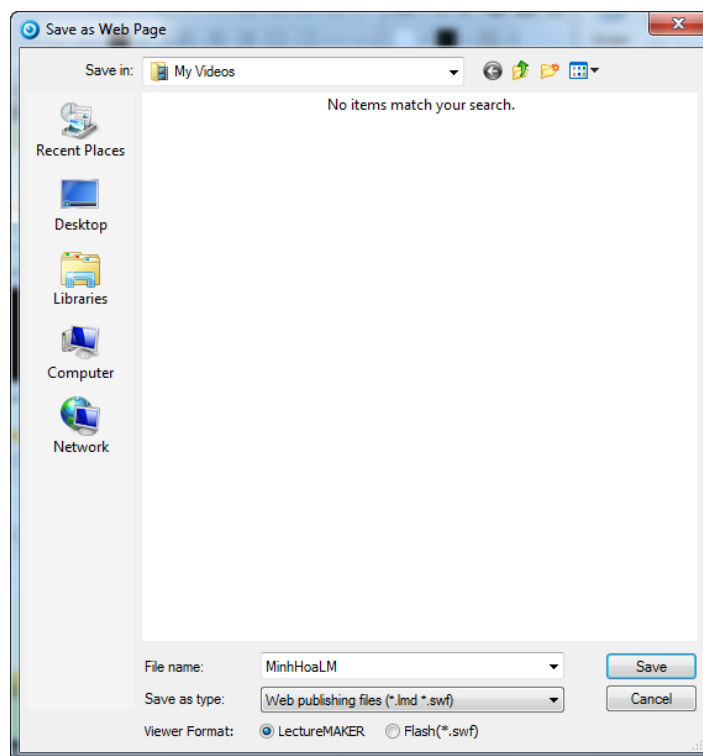
1. Kết xuất bài giảng ra định dạng web

Bài giảng có thể lưu dưới dạng định dạng **web**. Nếu có trang web riêng, ta có thể đưa bài giảng đã kết xuất lên trang web của mình.

Để kết xuất bài giảng, từ nút truy cập nhanh , chọn **Save As Web**:



Cửa sổ **Save as Web Page**:



Trên cửa sổ này, ta chọn kiểu kết xuất bài giảng là HTML ở ô **Save as Type**, chọn kiểu định dạng để xem là **LectureMaker** hay **Flash** tại ô **Viewer Format** và kích chọn nút **Save**.

Đối với bài giảng kết xuất thành công theo dạng **Viewer Format** là **Flash** thì tại thư

mục lưu sẽ có 2 file: **1 file .html** và **1 file .swf**. Để mở bài giảng này, kích mở từ **file .html**.

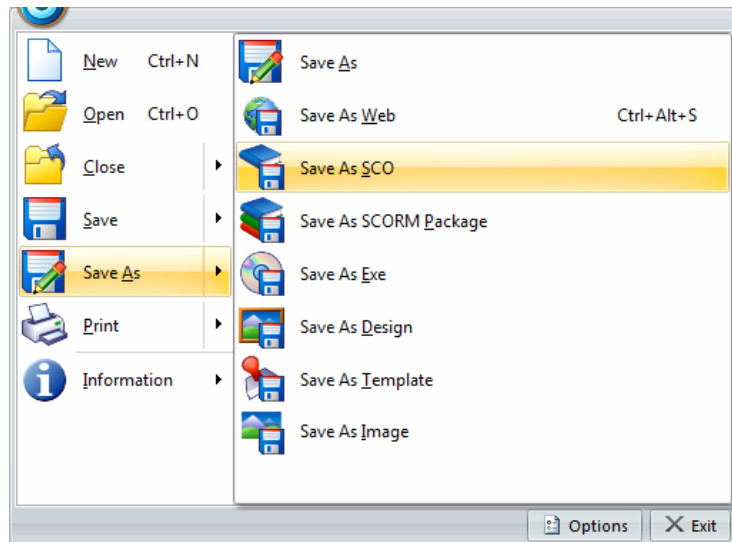
Nếu kết xuất bài giảng theo dạng **Viewer Format** là **LectureMAKER** thì yêu cầu trên máy tính phải có cài đặt **LectureMAKER Viewer** thì mới có thể xem được bài giảng. Kết quả của kết xuất này là **1 file .html** và 1 thư mục chứa nội dung bài giảng. Xem bài giảng bằng cách kích mở **file .html**.

2. Kết xuất ra định dạng SCO

Theo tiêu chuẩn **SCORM**, SCO (Sharable Content Object) là 1 đơn vị lưu trữ các thông tin (đối tượng) học tập. Một SCO có thể là bất cứ thứ gì, từ một đoạn văn cho tới hình ảnh, hoạt họa, video, hay có thể là một cấu trúc phức tạp kết hợp giữa văn bản và minh họa. SCO có thể chứa 1 SCO khác hoặc có thể là cả 1 khóa học.

Lecture Maker cho phép kết xuất bài giảng ra dạng SCO để phục vụ cho các hệ thống học tập trực tuyến (LMS) ở mức độ cao. Tuy nhiên, ta cũng có thể dùng kết quả đã kết xuất này như dùng với dạng kết xuất ra web.

Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn **Save As SCO**, cửa sổ **Save As**:



Ở cửa sổ này, ta lựa chọn tiêu chuẩn **SCORM** trong ô **Save as type** và chọn kiểu xem ở ô **Viewer Format**. Kết quả thu được 3 file như hình dưới đây, Để xem bài giảng, chạy file .html.

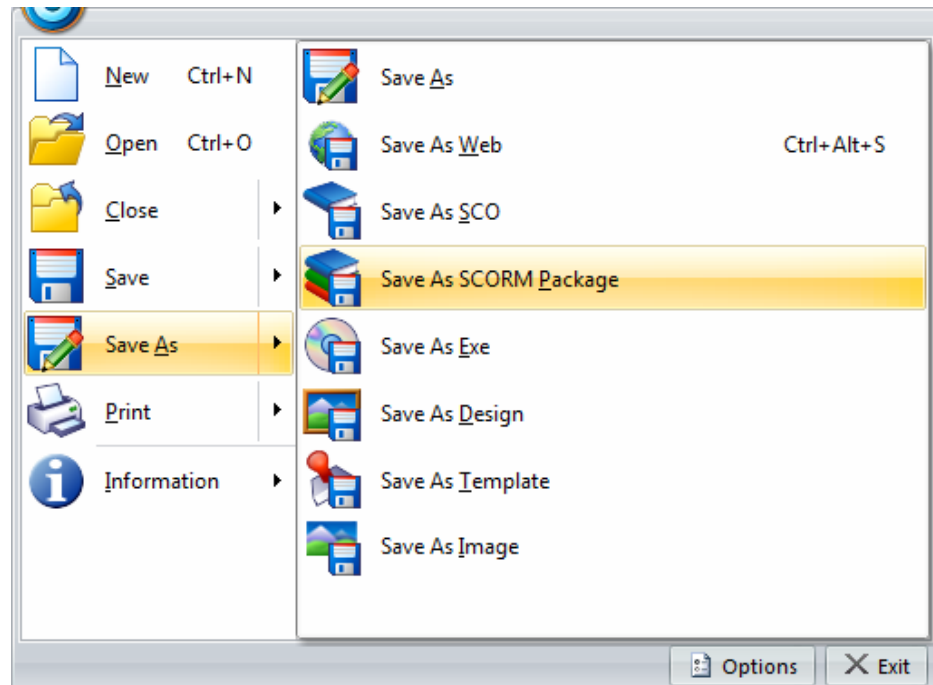


3. Kết xuất ra gói SCORM

Bài giảng có thể kết xuất thành gói SCORM đầy đủ, dùng cho các hệ thống học trực tuyến (LMS: Learning Management System) online hoặc offline. Lecture Maker hỗ trợ xuất bài giảng ra các gói SCORM:

- SCORM 1.2
- SCORM 2004 2nd Edition
- SCORM 2004 3rd Edition

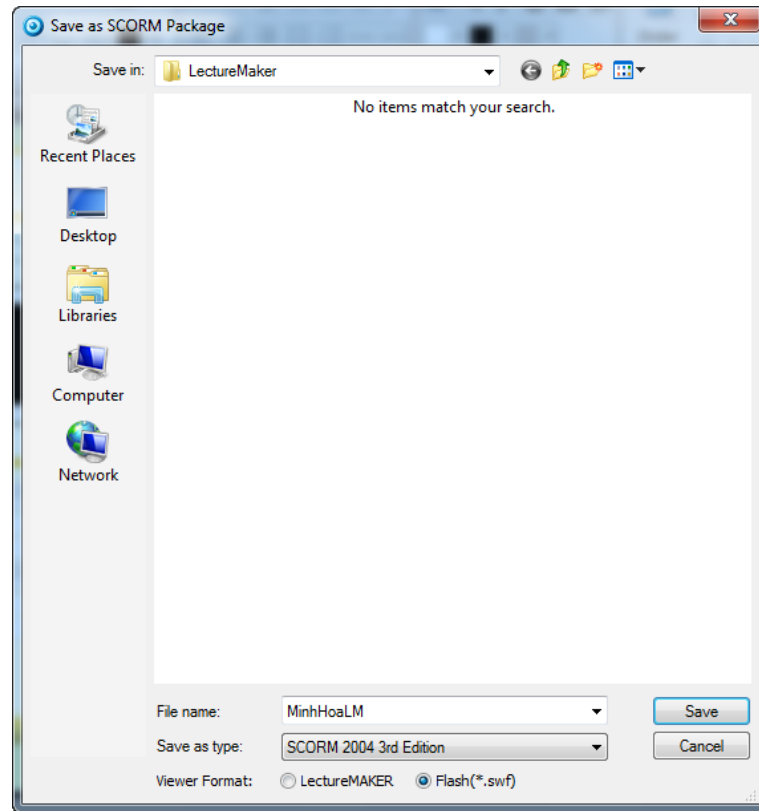
Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn Save As SCORM Package



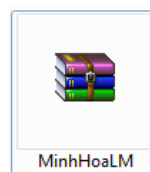
Cửa sổ **Save As** được mở ra. **Trong trang này có các cột :**

- Slide Number: Số thứ tự của các trang nội dung trong bài giảng.
- Slide Name: Tên mặc định của trang nội dung.
- SCO Name: Mỗi một trang nội dung tương ứng với một đối tượng SCO. Chúng ta phải đặt tên trên cột SCO Name này cho từng trang nội dung để đảm bảo rằng các trang nội dung sẽ truy xuất được trên các hệ thống học tập trực tuyến. Nói cách khác, mỗi một trang SCO này sẽ là một mục liên kết trên menu định hướng bài giảng trên LMS.

Để đặt tên, chọn dòng SCO Name tương ứng với Slide đang chọn và bấm nút Edit SCO, sau đó bạn đặt tên cho từng trang nội dung. Soạn thảo xong, kích chọn OK để hoàn tất việc đặt tên cho các trang nội dung. Khi đó, cửa sổ Save as SCORM Package xuất hiện:



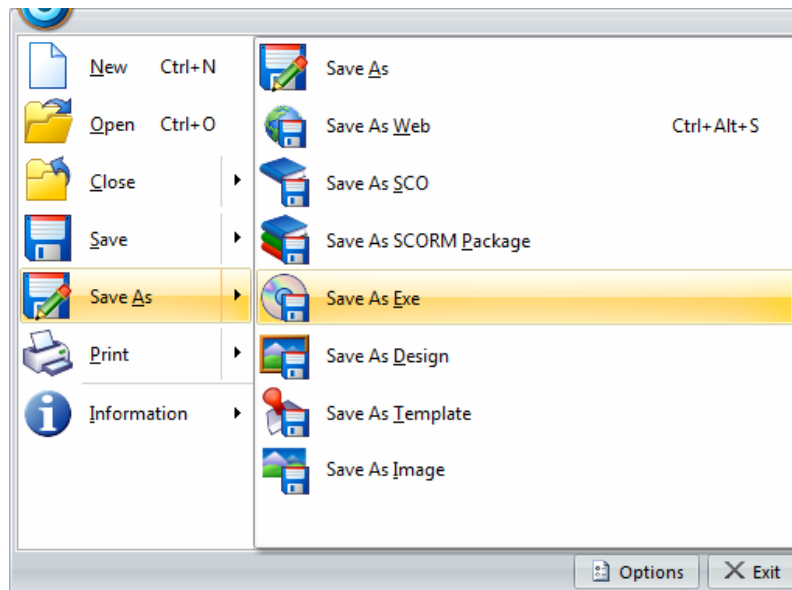
Ở cửa sổ này, ta đặt tên và lựa chọn định dạng đóng gói cho gói bài giảng. Kết quả ta sẽ được 1 file nén như hình dưới đây, dùng cho các hệ thống học tập trực tuyến:



4. Kết xuất ra file chạy .exe

Bài giảng có thể kết xuất ra file chạy .exe để dùng cho học tập hoặc giảng dạy theo hình thức offline. Ở định dạng này, bài giảng có thể mang đến bất cứ máy nào có Hệ điều hành Windows thì đều có thể chạy được mà không yêu cầu máy phải cài đặt phần mềm Lecture Maker.

Để thực hiện kết xuất, từ nút truy cập nhanh, chọn Save As Exe, cửa sổ Save As:



Sau khi kích chọn nút Save, ta thu được một file .exe như dưới hình :



Với file .exe này, ta có thể mang đi đâu cũng được, và để chạy bài giảng, ta chỉ cần chạy file .exe này.