

**МИНИСТЕРСТВО РАЗВИТИЯ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
И КОММУНИКАЦИИ РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТАН**

**ТАШКЕНТСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ им. МУХАММАД АЛ-ХАРАЗМИ
ФЕРГАНСКИЙ ФИЛИАЛ**

**ФАКУЛЬТЕТ “ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ”**

**КАФЕДРА “ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ”**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЕ ДЛЯ
ВЫПОЛНЕНИЕ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ
“Технология создания электронных образовательных
ресурсов”**



Сфера знания: 300000 – Производственно-техническая сфера
Сфера образования: 350000 – Связь и информатизация, технология
телекоммуникации

Направления образования - 5350400 – Профессиональное образования в
сфере информационно-коммуникационной
технологии.

Фергана 2017

Данное методическое указание разработано на основе учебно-рабочей программы дисциплины “Технология создания электронных образовательных ресурсов” в соответствии программой дисциплины “Технология создания электронных образовательных ресурсов” утвержденной ТУИТ от 28 сентября 2016 года и регистрационной №760 от 4 октября 2016 года.

Цель методических указаний – методическое обеспечение процесса проведения лабораторных работ по дисциплине “Технология создания электронных образовательных ресурсов”.

Методическое указание рассмотрено на заседании Совета Ферганского филиала Ташкентского университета информационных технологий им. Мухаммада Ал-Харезми протокол № ____ от “ ____ ” _____ 2017 г.

Автор: Билолов И.У., стар.преп.

Рецензент: Абдукадыров А., зав.каф. ИТ, доцент

Рассмотрена на заседании кафедры “Информационно-образовательных технологий” протокол № ____ от “ ____ ” _____ 2017 г.

Утверждено:
Заместителя директора по УНИР
Ф.Ю. Полвонов

“ ____ ” _____ 2017 г.

Начальник учебно-методического отдела Ферганского филиала ТУИТ
2017 год “ ____ ” _____ Ш.Умаров
(подпись)

Декан факультета Телекоммуникационные технологии и профобразования:
2017 год “ ____ ” _____ О.Кулдашев
(подпись)

Заведующей кафедрой “Информационно-образовательных технологий”:
2017 год “ ____ ” _____ Абдурахмонов С.
(подпись)

Оглавление

Лабораторная работа №1. Технология работы с программой AutoPlay Media Studio.....	4
Лабораторная работа №2. Изучение принцип работы панеля Advanced Objects программы AutoPlay Media Studio	12
Лабораторная работа №3. Изучение назначение кнопки для лекционной отделов программы AutoPlay Media Studio	17
Лабораторная работа №4. Работа с ListBox, пароли, меню Publish в программе AutoPlay Media Studio.	27
Лабораторная работа №5. Ознакомление с возможностями программы iSpring Kinetics.	31
Лабораторная работа №6. Изучение способы составление тестов на программе iSpring QuizMaker.	38
Лабораторная работа №7. Ознакомление виды создание презентации с помощью программы iSpring Suite.	44
Лабораторная работа №8. Ознакомление способы составление тестов на программе MyTest.....	48
Лабораторная работа №9. Изучение возможности работы тесты в сети с помощью программы MyTestServer.	50
Лабораторная работа №10. Ознакомление возможностями программы CourseLab.....	53
Лабораторная работа №11. Подготовка электронных образовательных ресурсов на программе CourseLab	55
Лабораторная работа №12. Ознакомление возможностями программы FastStone Capture и подготовка электронных учебников с помощью его.	57
Лабораторная работа №13. Создание презентации на программе Prezi	59
Лабораторная работа №14. Редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3. Редактирование изображение. Способ редактирование одного изображение. Способ редактирование несколько изображение.....	65
Лабораторная работа №15. Создание фото-галерея для диска на программе ACDSee Pro 3.....	67
Лабораторная работа №16. Работа с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress.....	69
Литература.....	71

Лабораторная работа №1.

Технология работы с программой AutoPlay Media Studio.

Цель работы: Изучение технологии работы с программой AutoPlay Media Studio.

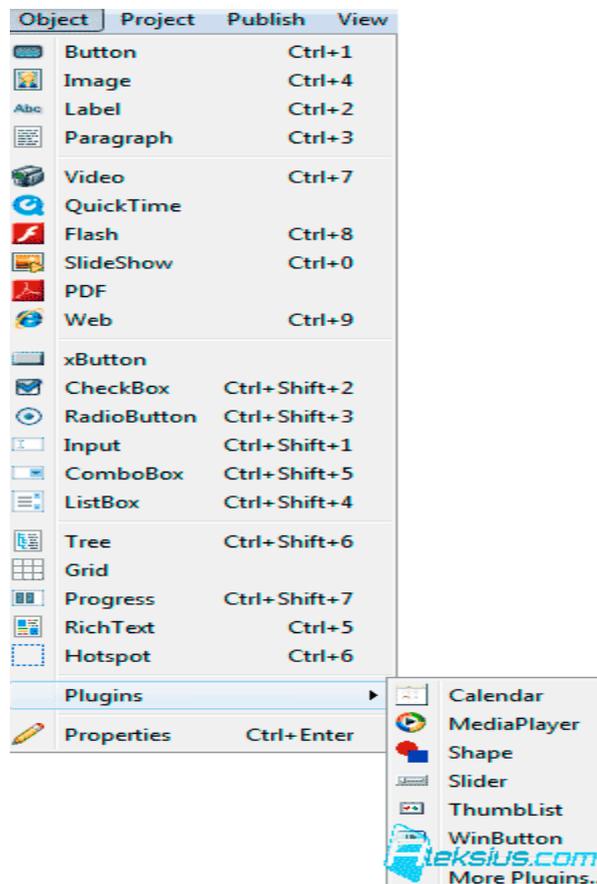
Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Установка программы AutoPlay Media Studio на компьютер.
2. Ознакомление возможностями программы AutoPlay Media Studio.
3. Работа с объектами программы AutoPlay Media Studio.

Методическое указание: Установите программу на компьютер, ознакомьте с возможностями программы AutoPlay Media Studio и работа с объектами программы.

Теоретический часть

В программе есть меню *Объекты* (рисунок ниже) при помощи него (и не только) Вы можете добавлять объекты на страницу, а затем их редактировать. При помощи рассмотренных инструментов создание оболочки диска будет похоже на работу с конструктором. А сама оболочка для диска будет выглядеть так, как будто её создавали в сложных профессиональных средах программирования.



Программа для создания меню диска обладает достаточным количеством опций для создания полноценного проекта диска.

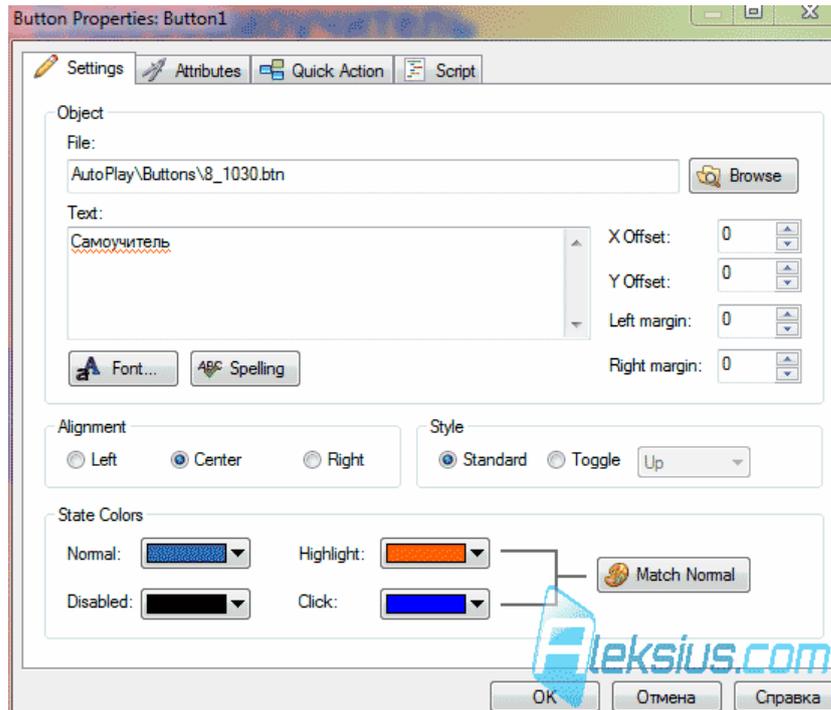
У объектов в AutoPlay Media Studio 8.0 есть свойства. Редактируя эти свойства Вы можете менять внешний вид объекта, функциональность, реакцию на пользователя, местоположение на странице и так далее.

Свойства объекта *Кнопка* (рисунок ниже) разделены на четыре вкладки.

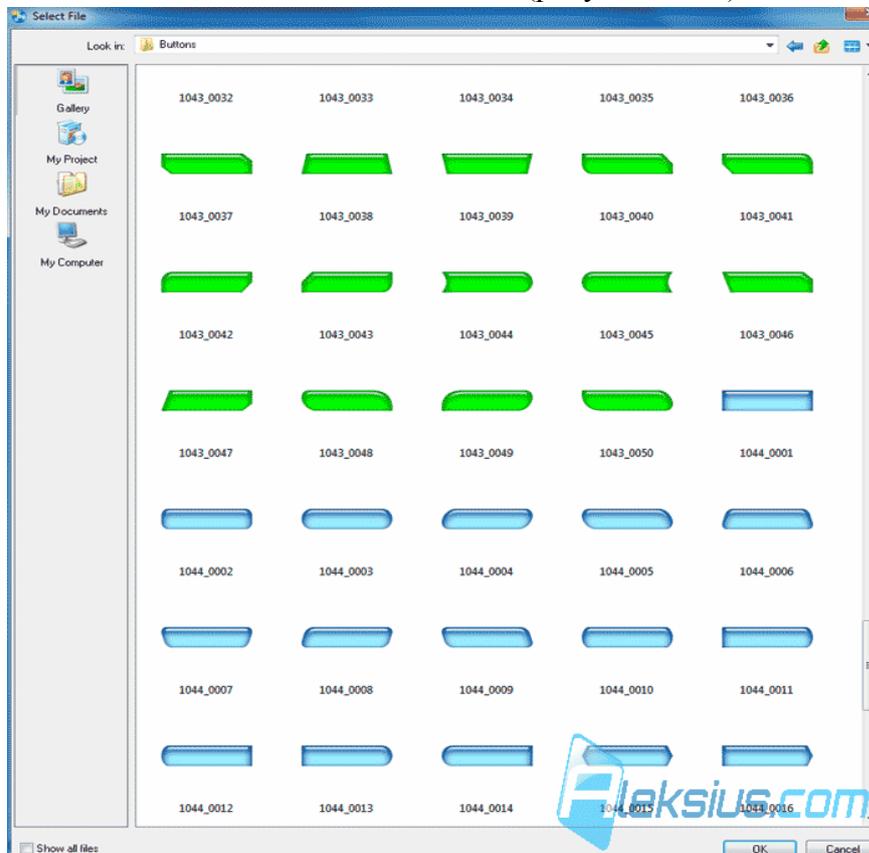
1. *Настройки.*
2. *Атрибуты.*

3. Быстрое действие.
4. Скрипты.

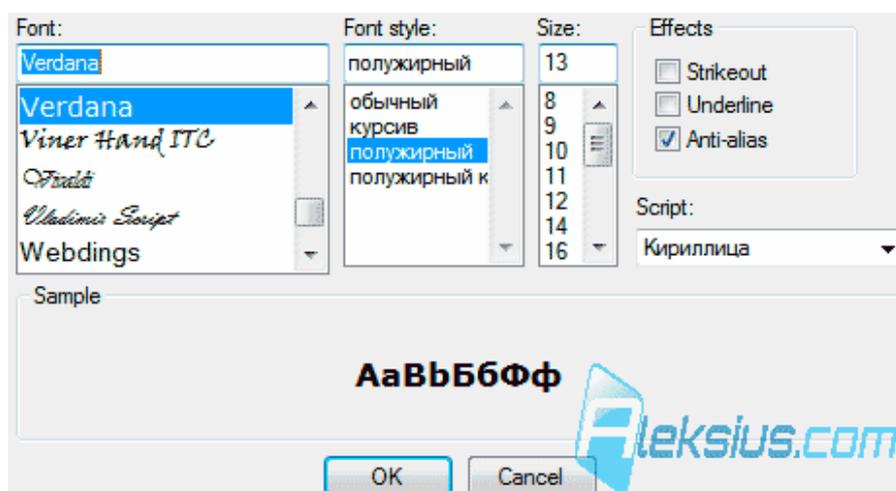
Программа для создания меню даёт такие возможности.



На вкладке *Настройки* (рисунок выше) Вы можете выбрать (если Вас не устраивает изначальный вариант) один из 254-х доступных по умолчанию в AutoPlay Media Studio 8.0.6.0 «стилей» кнопок (рисунок ниже).

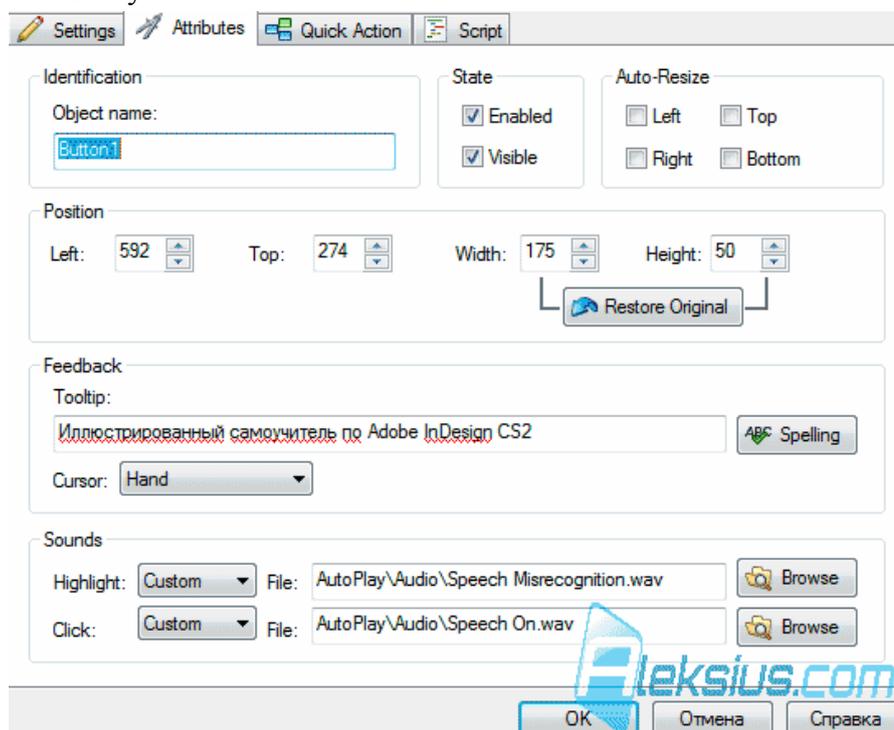


Там же Вы сможете ввести текст, который будет отображаться на кнопке. Для настроек шрифта доступны опции, показанные на рисунке ниже.



Касательно шрифтов, как в случае и со шрифтами на сайтах, следует предусмотреть их наличие на компьютерах Ваших целевых пользователей. Если в AutoPlay Media Studio 8.0 подключён словарь для Вашего языка (на котором Вы вводите надпись), то проверка орфографии будет происходить автоматически.

Вкладка *Атрибуты* (рисунок ниже) позволит Вам задать имя объекта, которое будет отображаться в проводнике проекта, сделать объект активным\не активным, видимым\не видимым, задать ему ширину и высоту, позицию (координаты) на странице и всплывающую подсказку, которая будет выводиться в случае, если пользователь подведёт курсор к объекту.



Вкладка Атрибуты

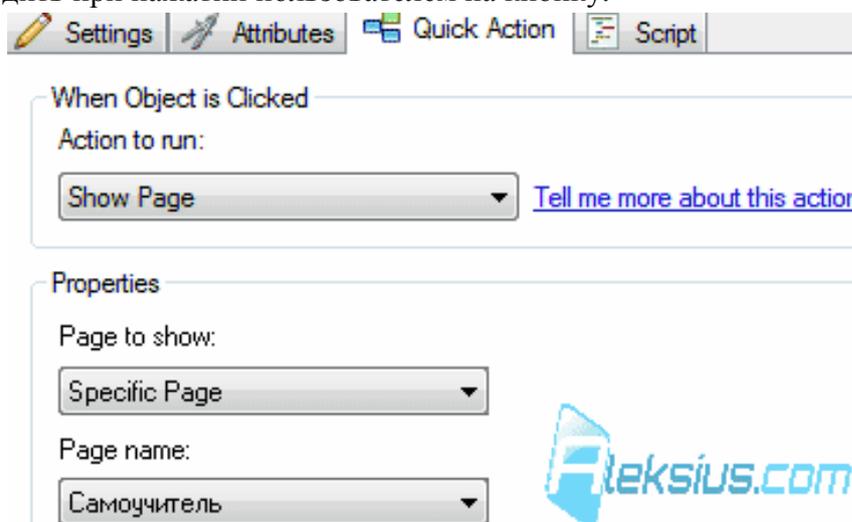
Не активный объект будет подсвечен серым в готовой программе и в проекте AutoPlay Media Studio 8 и не будет доступен для использования. Скрытый объект при старте страницы не будет показан. Например, при наведении на кнопку рядом с ней появляется изображение зелёной «галочки». Как только пользователь убирает курсор с этой кнопки, «галочка исчезает». В проекте это выглядит так, как показано на рисунке

ниже. Но в атрибутах всех изображений «галочек» активировано скрытие объекта, а в скриптах кнопок прописана деактивация скрытия изображения при наведении на кнопку.



Программа для создания меню DVD поможет Вам собрать что-то похожее на рисунок выше, а то и в сотни раз лучше. Помимо этого, вы можете указать, что необходимо сменить вид курсора с обычной стрелочки на один из пятнадцати доступных. Например, *Рука*. Можно задавать звук на нажатие и\или наведение мыши на кнопку. Можно выбрать как один из пятидесяти двух встроенных звуковых эффектов (*.OGG), так и указать свой файл. Это поможет Вам сделать Вашу программу более «живой».

Вкладка *Быстрое действие* (рисунок ниже) содержит список действий, которые могут происходить при нажатии пользователем на кнопку.



Вкладка Быстрое действие

Среди этих действий есть следующие:

- *Показать страницу.* Можно выбрать одну из таких команд: *Первую, Предыдущую, Следующую, Последнюю, Назад, Вперёд, Специальную страницу.* При выборе команды *Специальная страница* Вы сможете указать страницу, на которую следует переходить.

- *Показать диалог.*
- *Заккрыть диалог.*
- *Запустить программу.* Вы можете указать исполняемый файл, который следует открыть, задать аргументы командной строки, рабочую папку, режим запуска (нормальный, минимизированный, полноэкранный) и активировать команду закрытия Вашей программы после запуска файла.
- *Открыть документ.* Вы можете указать любой файл, который следует открыть, режим запуска (нормальный, минимизированный, полноэкранный) и активировать команду закрытия Вашей программы после запуска файла. Если Вы указали в качестве файла, который нужно открыть, например, текстовый документ (*.TXT), то этот файл будет открыт в программе, которая ассоциирована в операционной системе пользователя с этим форматом файла (*.TXT).
- *Напечатать документ.*
- *Отослать электронное письмо.*
- *Показать веб сайт.*
- *Открыть директорию.* Вы можете указать директорию «внутри» иерархии папок Вашего проекта, которую следует открыть в проводнике Windows. Также можно указать режим запуска (нормальный, минимизированный, полноэкранный) и активировать команду закрытия Вашей программы после запуска файла.
- *Воспроизвести файл мультимедиа.*
- *Остановить\воспроизвести фоновую музыку.*
- *Заккрыть\Выход.*

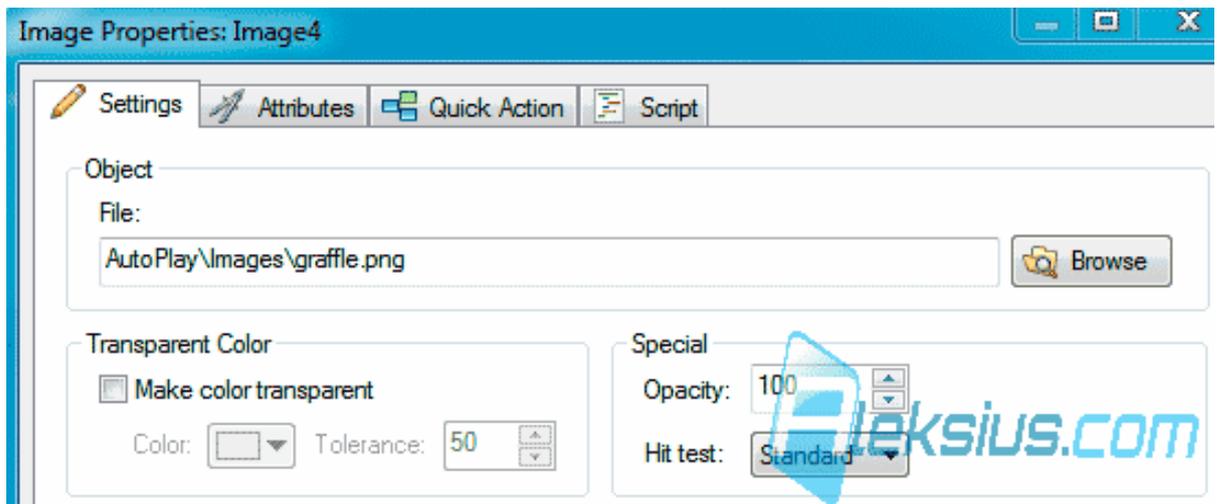
В дальнейшем при рассмотрении объектов я не буду останавливаться на тех их свойствах и настройках, какие присутствуют в уже рассмотренных объектах.

Изображение

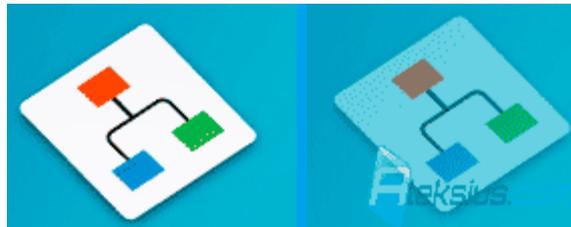
AutoPlay Media Studio 8.0.6.0 позволяет Вам использовать в качестве объекта *Изображение* форматы следующих файлов: *.BMP, *.JPG, *.GIF, *.PCX, *.png, *.TGA, *.TIF, *.WMF, *.APM, *.EMF, *.PSD, *.PCD.

Свойства объекта *Изображение* (рисунок ниже) разделены на четыре вкладки.

1. *Настройки.*
2. *Атрибуты.* Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
3. *Быстрые действия.* Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
4. *Скрипты.* Данную вкладку свойств я рассмотрю в следующих частях обзора, так как эта вкладка доступна для многих объектов и позволяет существенно расширять их функциональность.



Вкладка *Настройки* (рисунок выше) содержит опцию прозрачности (для задания прозрачности всего объекта) и опцию *Прозрачность по цвету*. При помощи прозрачности по цвету Вы можете указать, какой цвет на изображении нужно сделать прозрачным и насколько. Например, при задании 50 процентов прозрачности можно добиться эффекта показанного на рисунке ниже (слева – до задания прозрачности, справа – после).



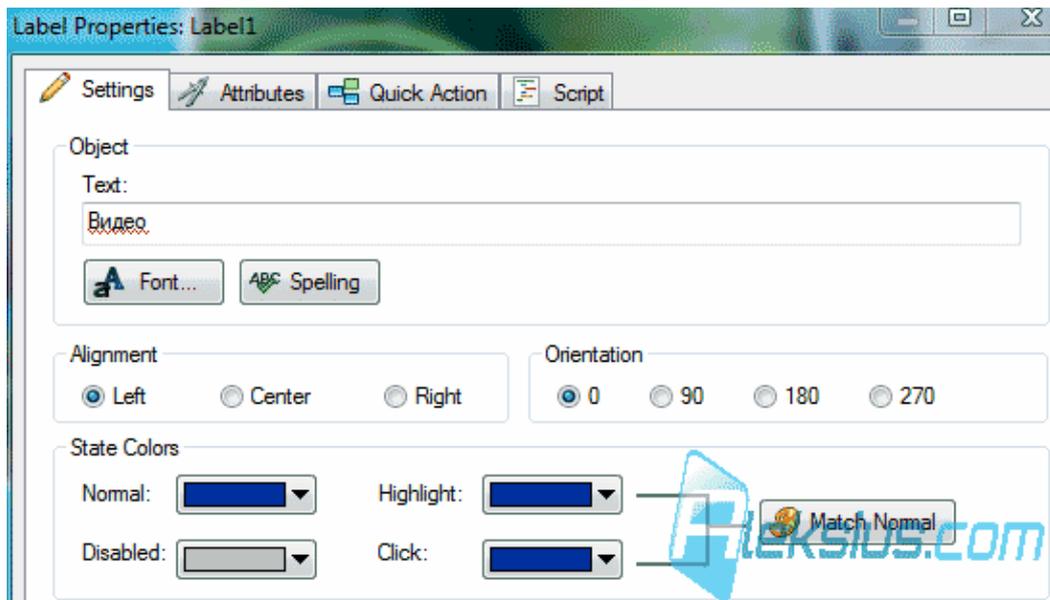
Если задать прозрачность только белого цвета равную 50 процентам, то можно добиться эффекта, показанного на рисунке ниже (слева – до задания прозрачности, справа – после).



Надпись

Надпись может использоваться для небольшого текста (например, заголовка) на странице Вашей программы. Свойства объекта *Надпись* (рисунок ниже) разделены на четыре вкладки.

1. *Настройки*.
2. *Атрибуты*. Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
3. *Быстрые действия*. Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
4. *Скрипты*. Данную вкладку свойств я рассмотрю в следующих частях обзора, так как эта вкладка доступна для многих объектов и позволяет существенно расширить их функциональность.

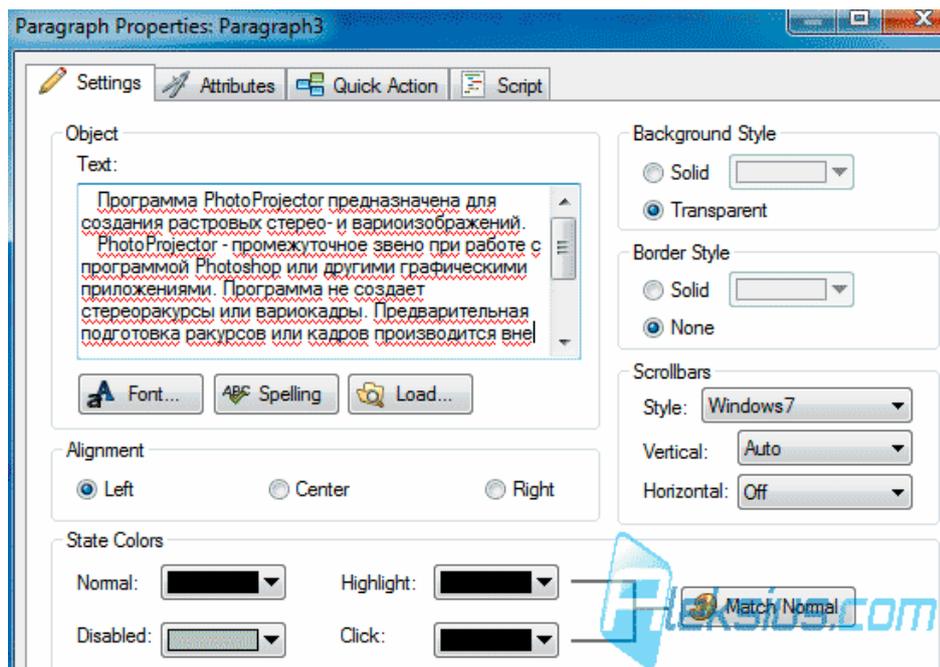


Вкладка *Настройки* (рисунок выше) содержит опции, которые помогут Вам повернуть текст надписи на 90, 180 и 270 градусов. Остальные опции схожи с опциями вкладки *Настройки* объекта *Кнопка*.

Параграф

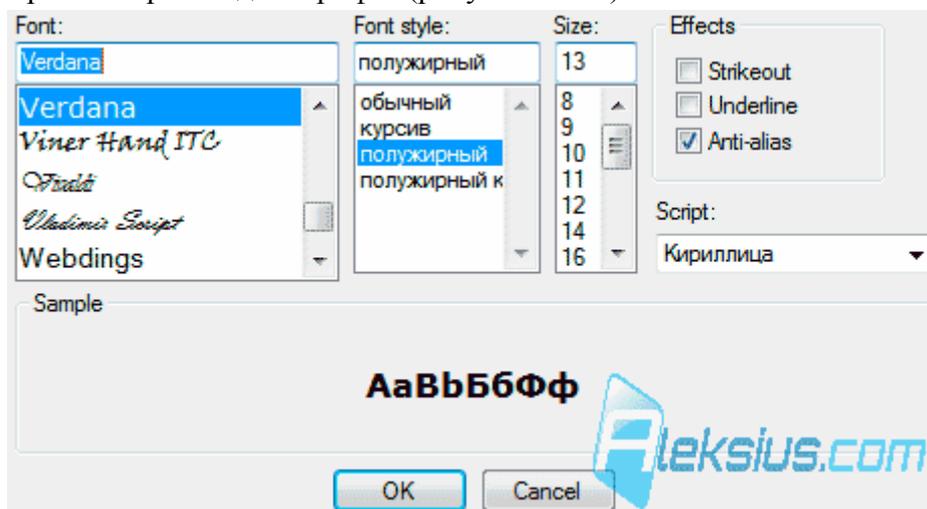
Объект *Параграф* может содержать большой фрагмент текста. Свойства объекта *Параграф* (рисунок ниже) разделены на четыре вкладки.

1. *Настройки*.
2. *Атрибуты*. Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
3. *Быстрые действия*. Данная вкладка аналогична вкладке объекта *Кнопка*, рассмотренного выше.
4. *Скрипты*. Данную вкладку свойств я рассмотрю в следующих частях обзора, так как эта вкладка доступна для многих объектов и позволяет существенно расширить их функциональность.



В настройках этого объекта (рисунок выше) Вы можете задать цвет фона абзаца или сделать его прозрачным. Также задать цвет границы фона, если она нужна. Есть возможность использования полос прокрутки в объекте *Параграф*. Можно задать для него один из двенадцати стилей отображения.

Остальные опции схожи с опциями вкладки *Настройки* объекта *Кнопка*. Хочу отметить, что форматировать текст в этом объекте практически нельзя. Вы только можете задать некоторые настройки для шрифта (рисунок ниже).



В следующей статье «[Обзор AutoPlay Media Studio \(часть 3\). Создание программ](#)» я рассмотрю такие объекты: *Видео*, *QuickTime*, *Flash*, *Слайд шоу*, *PDF*, *Веб*, *X-кнопка*, *CheckBox*, *Радио кнопка*, *Поле ввода*, *Спадающий список*.

Создание оболочки диска может стать не решаемой задачей без знания языков программирования. Программа AutoPlay Media Studio поможет создать подобный продукт с минимальными временными затратами. Оболочка для диска будет собираться при помощи удобного графического интерфейса с большим количеством функций и настроек, которым обладает программа Indigorse AutoPlay Media Studio.

Контрольные вопросы

1. Почему не применяется иконка программы?
2. Как поместить файлы внутрь проекта?
3. Как перейти на другую страницу через N секунд?
4. Что такое «мастер страница» и зачем она нужна?
5. Как сделать слайд-шоу со сменой подписи под слайдом при смене картинки?
6. Как по нажатию на кнопку отображать разный текст в текстовом объекте?
7. Как добавить к кнопке всплывающую подсказку?

Задание

1. Используя *Button* создайте разные функции кнопки.
2. Используя *Image* объясните все четыре вкладки объекта *Изображение*.
3. Используя *Label* объясните все четыре вкладки объекта *Надпись*.
4. Используя *Paragraph* объясните все четыре вкладки объекта *Параграф*.
5. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №2

Изучение принцип работы панели Advanced Objects программы AutoPlay Media Studio

Цель работы: Изучение принцип работы панели Advanced Objects, работа с плагина MediaPlayer.

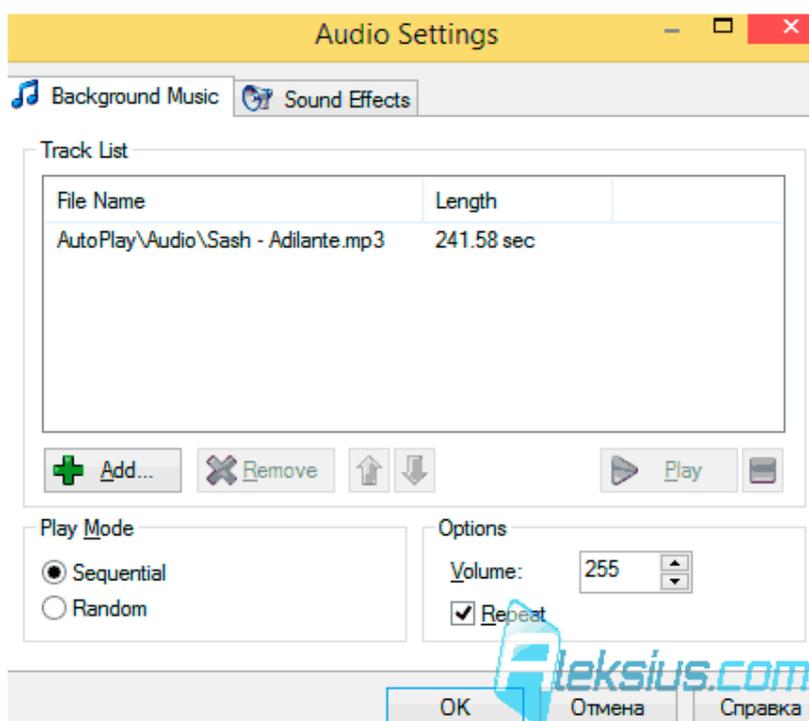
Порядок выполнения лабораторной работы:

4. Изучить принцип работы панели Advanced Objects.
5. Работа с плагина MediaPlayer.

Методическое указание: Изучение принцип работы панели Advanced Objects программы AutoPlay Media Studio и работа с плагина MediaPlayer.

Теоретический часть

Можно вставить звук как фоновый. Для этого в меню Project выберите пункт Audio и добавьте аудио файл(ы), который(е) необходимо воспроизводить при запуске программы (рисунок ниже). Немного подробнее об объекте Audio (Аудио) Вы можете прочесть в статье [«Обзор AutoPlay Media Studio \(часть 5\). Программа для создания оболочек автозапуска»](#).



Можно разместить кнопку, при нажатии на которую будет воспроизводиться указанная вами композиция. Для этого разместите объект Button (Кнопка) и в свойствах этого объекта на вкладке Script разместите нижеуказанный код на вкладку OnClick.

```
Audio.Play(CHANNEL_NARRATION);
```

Перейдите в свойства страницы на вкладке Script разместите нижеуказанный код на вкладку Onpreload.

```
Audio.Load(CHANNEL_NARRATION, "AutoPlay\Audio\Sash - Adilante.mp3", false, false);
```

Канал «CHANNEL_NARRATION» в коде страницы должен совпадать с каналом в коде кнопки. «AutoPlay\Audio\Sash - Adilante.mp3» - путь к файлу, который необходимо воспроизвести.

Вариантов вставки музыки в Автоплей медиа студио много. Можно ещё разместить плагин MediaPlayer, а для кнопки, объект Button, задать такой код:
`MediaPlayer.Load("Plugin1", "AutoPlay\\Audio\\Sash - Adilante.mp3");`

В AutoPlay Media Studio 8 предусмотрен специальный объект – Область. Он не отображается на странице программы. Но при помощи него можно задать действие на любом месте листа программы на наведение курсора мыши, на нажатие левой\правой клавишей мыши и на уход курсора мыши из области.

Свойства объекта Область разделены на три вкладки.

Атрибуты. Данная вкладка аналогична вкладке объекта Кнопка, рассмотренного в предыдущих статьях обзора AutoPlay Media Studio.

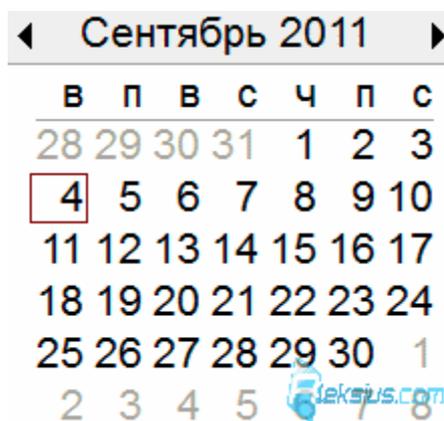
Быстрые действия. Данная вкладка аналогична вкладке объекта Кнопка, рассмотренного в предыдущих статьях обзора AutoPlay Media Studio.

Скрипты. Данную вкладку свойств я рассмотрю в этой статье ниже, так как эта вкладка доступна для многих объектов и позволяет существенно расширять их функциональность.

Плагины

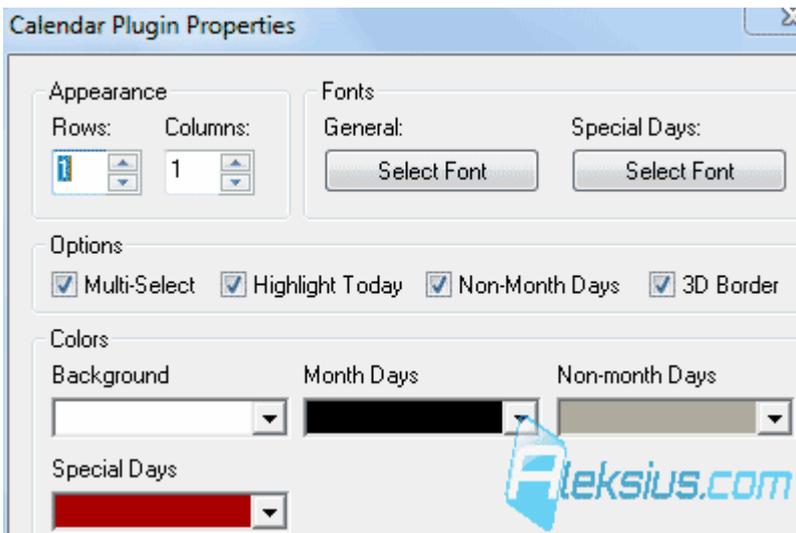
Для расширений возможностей Вашей программы в IndigoRose AutoPlay Media Studio предусмотрены плагины. В AutoPlay Media Studio 8.0.6.0 предустановлено шесть плагинов: Календарь, Медиа плеер, Формы, Слайдер, Список миниатюр, Win-кнопка.

Календарь (рисунок ниже) позволяет Вам выводить календарь на страницу Вашей программы.



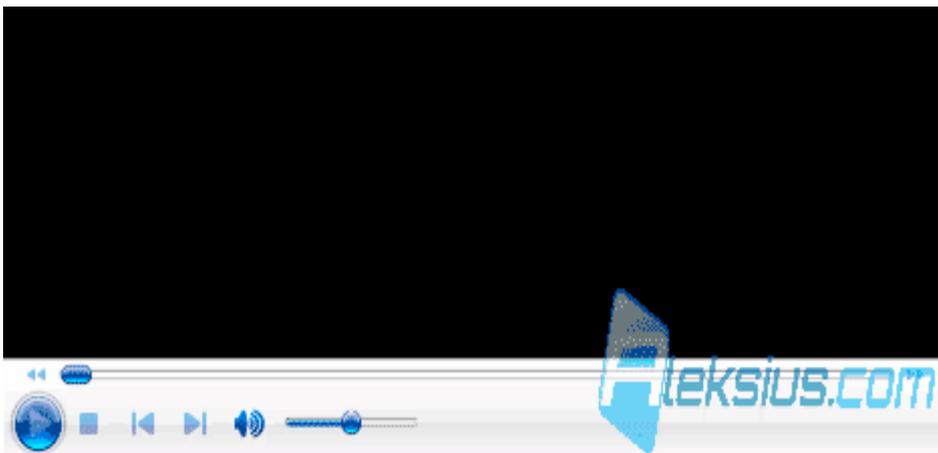
Объект Календарь

Помимо уже известных вкладок Атрибуты и Скрипты в настройках объекта, плагин Календарь содержит «уникальные» настройки (рисунок ниже).



Настройки плагина Календарь

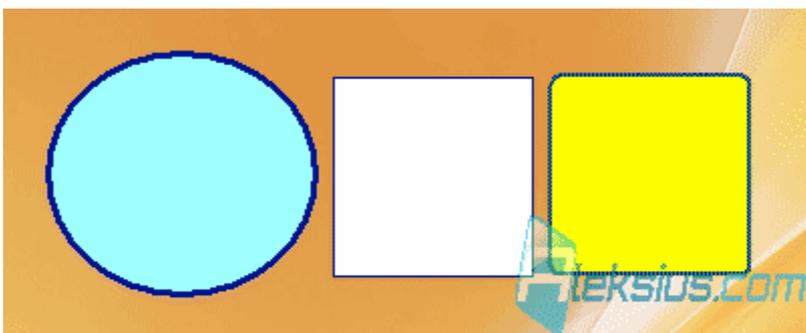
В них можно настроить цвета отображения календаря, шрифты и так далее. Медиа плеер (рисунок ниже) позволяет выводить на странице Вашей программы окно проигрывателя Windows Media, если он установлен в целевой операционной системе.



Плагин Медиа плеер

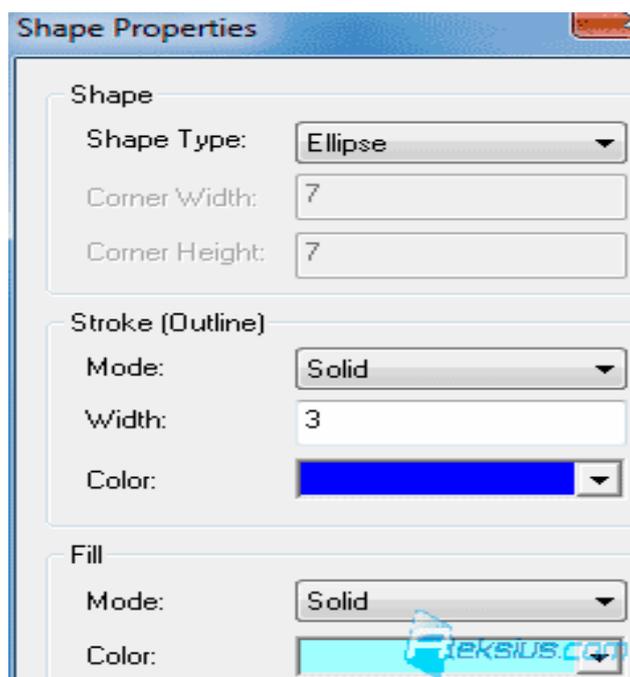
Из настроек доступно автостарт воспроизведения, показ элементов управления и контекстного меню. Так же возможно зациклить воспроизведение файла.

Плагин Формы позволяет выводить на странице Вашей программы некоторые геометрические фигуры (рисунок ниже).



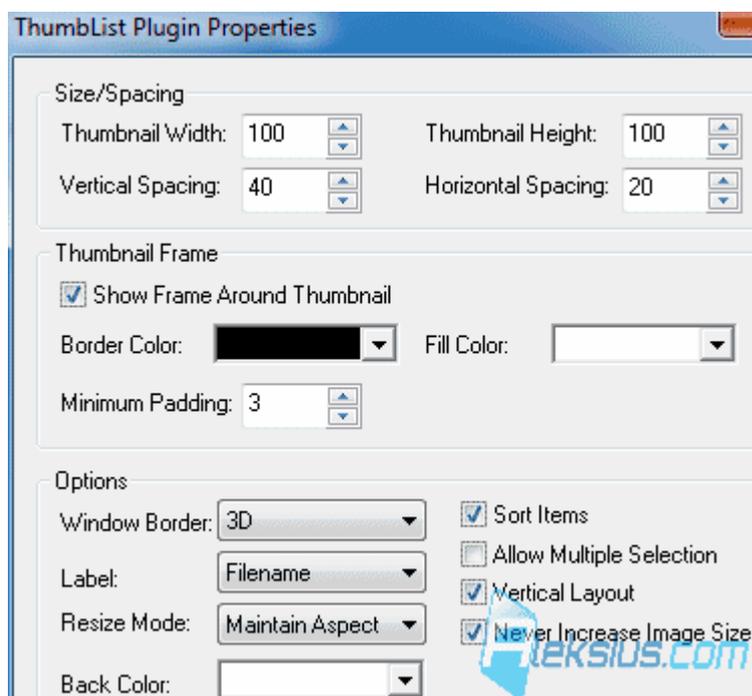
Плагин Формы

Помимо вкладок Атрибуты и Скрипты, Вы можете изменять опции, представленные на рисунке ниже.



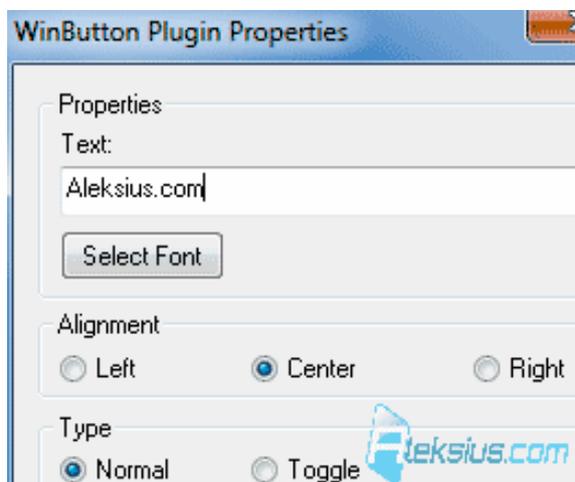
Настройки плагина Формы

Список миниатюр позволяет просматривать в окне Вашей программы директорию с файлами изображений (*.BMP, *.JPG, *.PCX, *.png, *.TGA, *.TIF, *.WMF, *.APM, *.EMF, *.PSD, *.PCD, *.GIF). Настройки, доступные для этого плагина показаны на рисунке ниже.



Плагин Список миниатюр

Win-кнопка – это плагин, позволяющий Вам вставить в Вашу программу кнопку, которая будет менять свой стиль отображения в зависимости от темы оформления целевой операционной системы Windows. Действия для этой кнопки настраиваются на вкладке Скрипты. Настройки, доступные для этого плагина показаны на рисунке ниже.



Плагин Win-кнопка

Контрольные вопросы

1. Какую функцию выполняет панель Advanced Objects ?
2. Как называется объекта Область разделенные три вкладки и какие функции она выполняет?
3. Как работает плагин MediaPlayer ?
4. Как настроится плагин Календарь ?
5. Для чего предназначена Win-кнопка ?

Задание

1. Ознакомьтесь принцип работы панеля Advanced Objects программы AutoPlay Media Studio.
2. Изучите работа с плагина MediaPlayer программы AutoPlay Media Studio.
3. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №3

Изучение назначения кнопки для лекционных разделов программы AutoPlay Media Studio

Цель работы: Изучение назначения кнопки для лекционных разделов и технология работы с фото-галереей.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Изучать назначение кнопки для лекционных разделов.
2. Технология работы с фото-галереей.

Методическое указание: Изучение назначения кнопки для лекционных разделов программы AutoPlay Media Studio и технология работы с фото-галереей.

Теоретическая часть

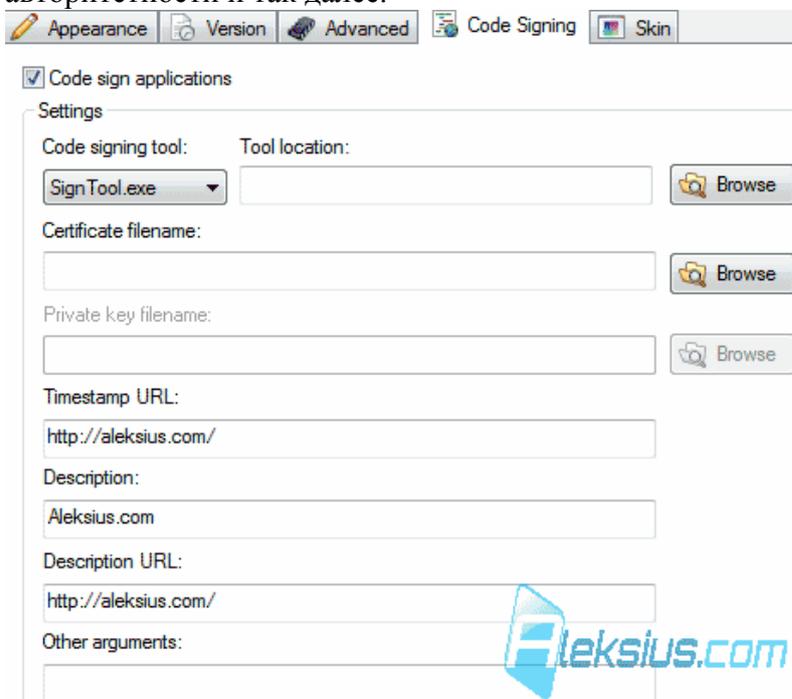
Для управления уровнем доступа к целевой операционной системе в [AutoPlay Media Studio 8.0](#) можно указать один из трёх режимов запуска Вашей программы.

Как текущий. Ваша программа запускается с теми же правами доступа, что и другие запущенные процессы.

Максимально доступные. Ваша программа запускается с максимально доступными правами доступа той учётной записи, от имени которой она была запущена.

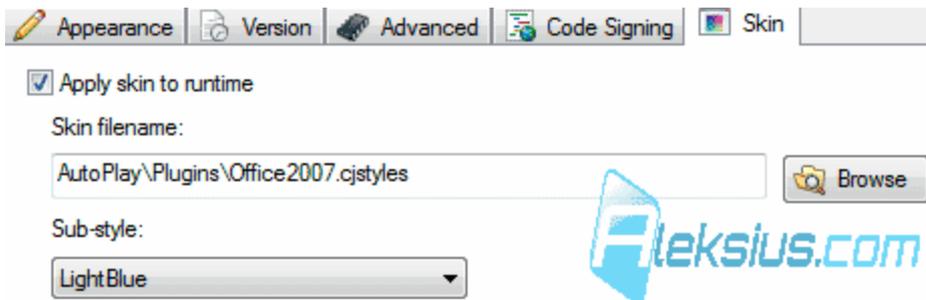
Необходим административный доступ. Ваша программа потребует от целевой операционной системы права доступа уровня администратор. Советую избегать применения данной опции, так как в некоторых случаях (при отсутствии необходимых прав доступа), Ваша программа может вообще не запуститься. Использование данной опции оправдано только в том случае, если для корректной работы Вашей программы необходим доступ к системному реестру или системным директориям.

Вкладка Подпись кода (рисунок ниже) позволит Вам подписать Вашу программу при помощи (и наличии) сертификата (*.PFX) для подтверждения её безопасности, авторитетности и так далее.



Вкладка Подпись

На вкладке Тема (рисунок ниже) можно задать тему оформления окна Вашей программы (*.CJSTYLES).



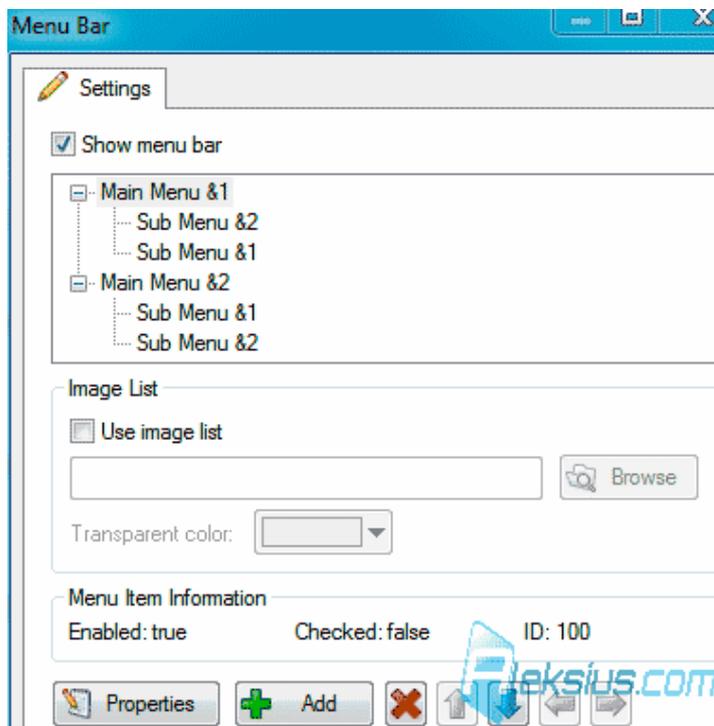
Вкладка Тема

Пример одной из тем, поставляемых с Indigoroze AutoPlay Media Studio, приведён ниже.

Пример темы отображения окна

Панель инструментов

Если Вы хотите, чтобы в Вашей программе было верхнее меню, то специально для этого в [AutoPlay Media Studio 8](#) предусмотрены настройки для Панель инструментов (рисунок ниже).



Панель инструментов

Пример панели инструментов в проекте AutoPlay Media Studio 8.0 показан на рисунке ниже.



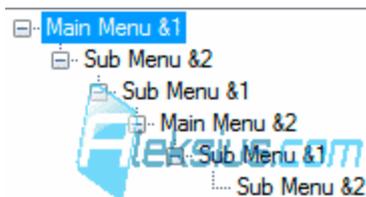
Пример панели инструментов в проекте AutoPlay Media Studio

При проверке своей программы панель инструментов может выглядеть, как показано на рисунке ниже.



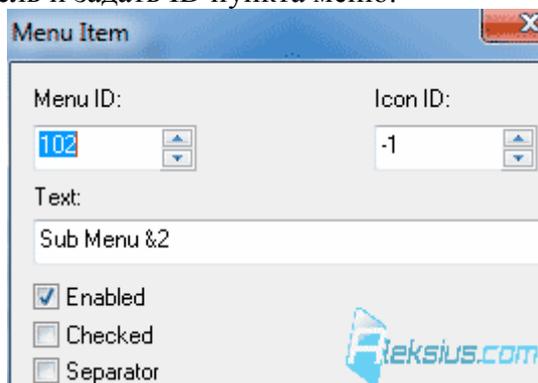
Пример панели инструментов

Вы сможете выстраивать многоуровневое меню (рисунок ниже) в настройках панели инструментов.



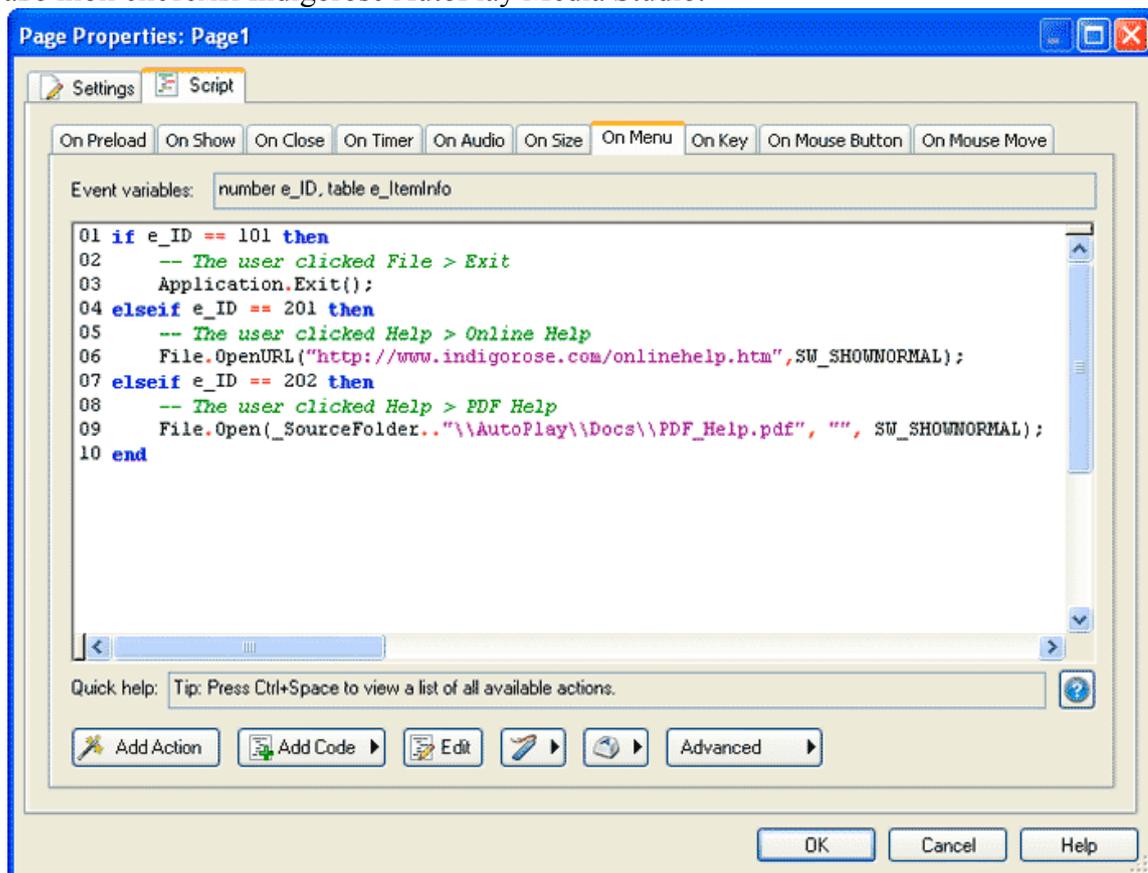
Многоуровневое меню

В настройках пункта меню (рисунок ниже) можно задать текст надписи, установить пункт меню как разделитель и задать ID пункта меню.



Настройки пунктов меню

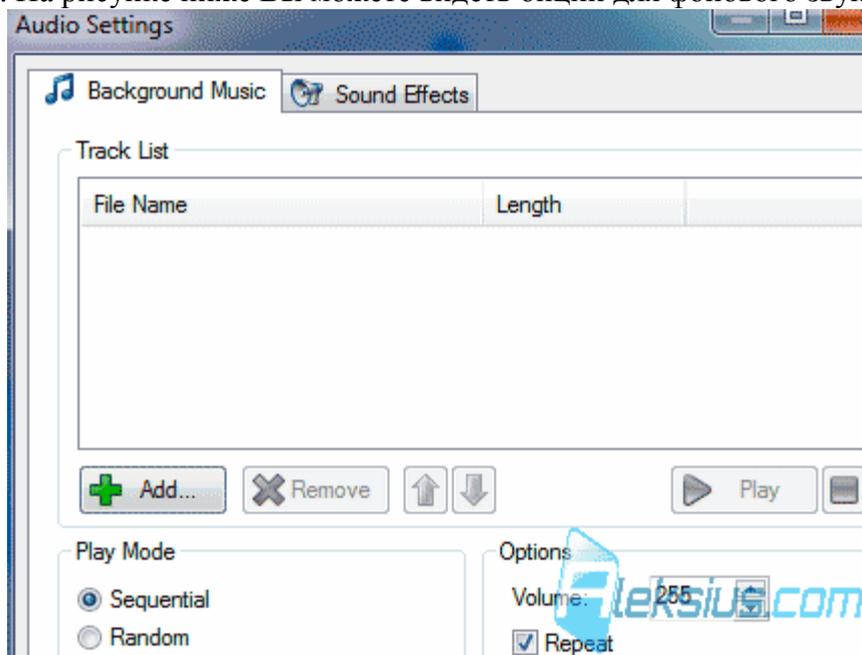
Для того, чтобы задать действие на пункт меню для текущей страницы Вашей программы придётся воспользоваться редактором скриптов (страницы). И во вкладку На меню (рисунок ниже) для каждой страницы задать действие, «привязываясь» к ID пунктам меню. На рисунке ниже показан пример задания действия для меню. Рисунок взят из справочной системы Indigoroze AutoPlay Media Studio.



Вкладка На меню

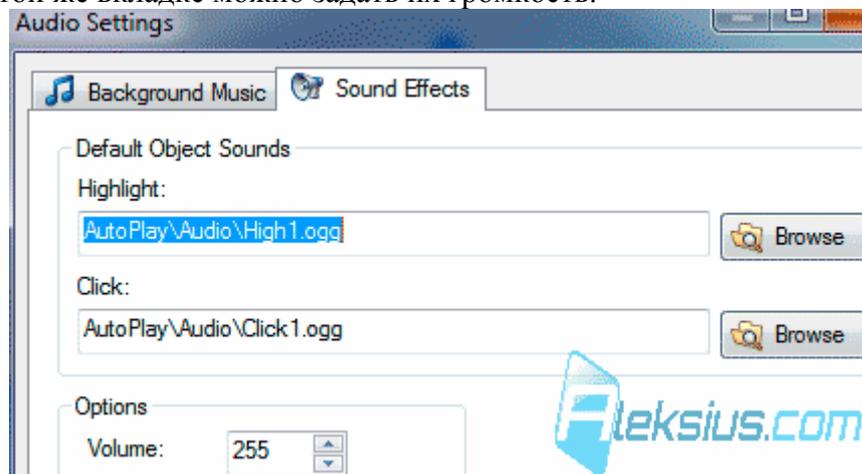
Аудио

В AutoPlay Media Studio 8 есть возможность задать фоновую музыку для Вашей программы. Поддерживаются следующие форматы файлов: *.WAV, *.OGG, *.RAW, *.AIF, *.AIFF. На рисунке ниже Вы можете видеть опции для фонового звука.



Опции фонового звука

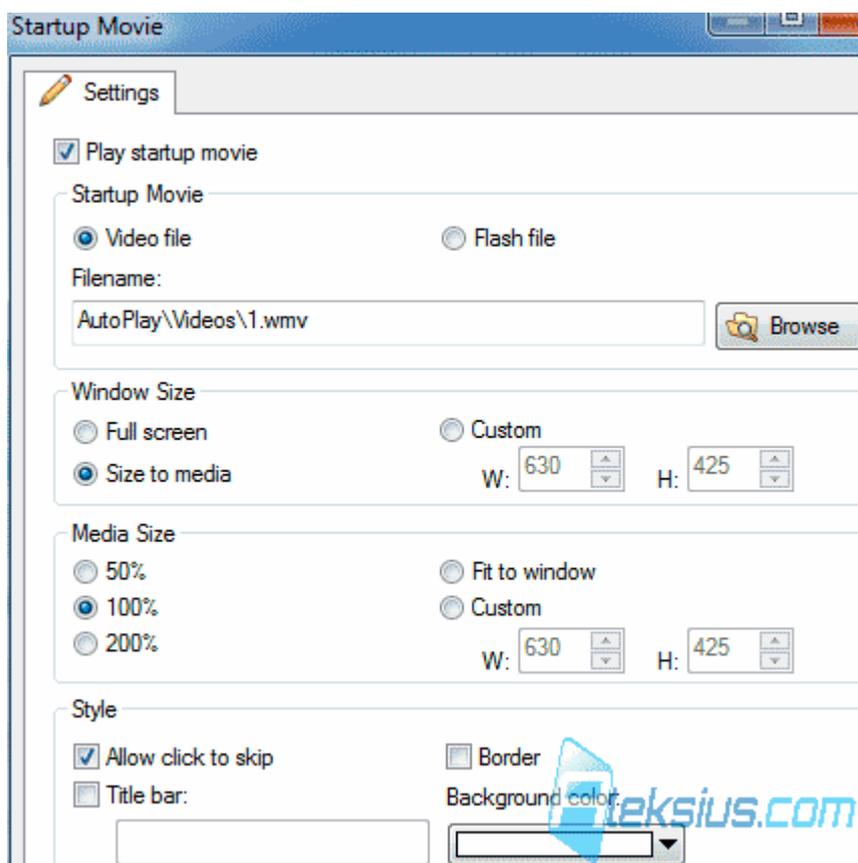
Можно выставить файлы в определённой последовательности или включить случайное воспроизведение. Также Вы можете задать повторение списка и установить громкость. Так вот в настройках аудио во вкладке Звуковые эффекты (рисунок ниже) можно сменить файлы, которые будут использоваться по умолчанию для всего Вашего проекта. На этой же вкладке можно задать их громкость.



Вкладка Звуковые эффекты

Видео при запуске

Перед запуском Вашей программы можно воспроизвести видео файл или файл в формате *.SWF (Flash). Это можно использовать в качестве заставки. Настройки Видео при запуске показаны на рисунке ниже.



Настройки Видео при запуске

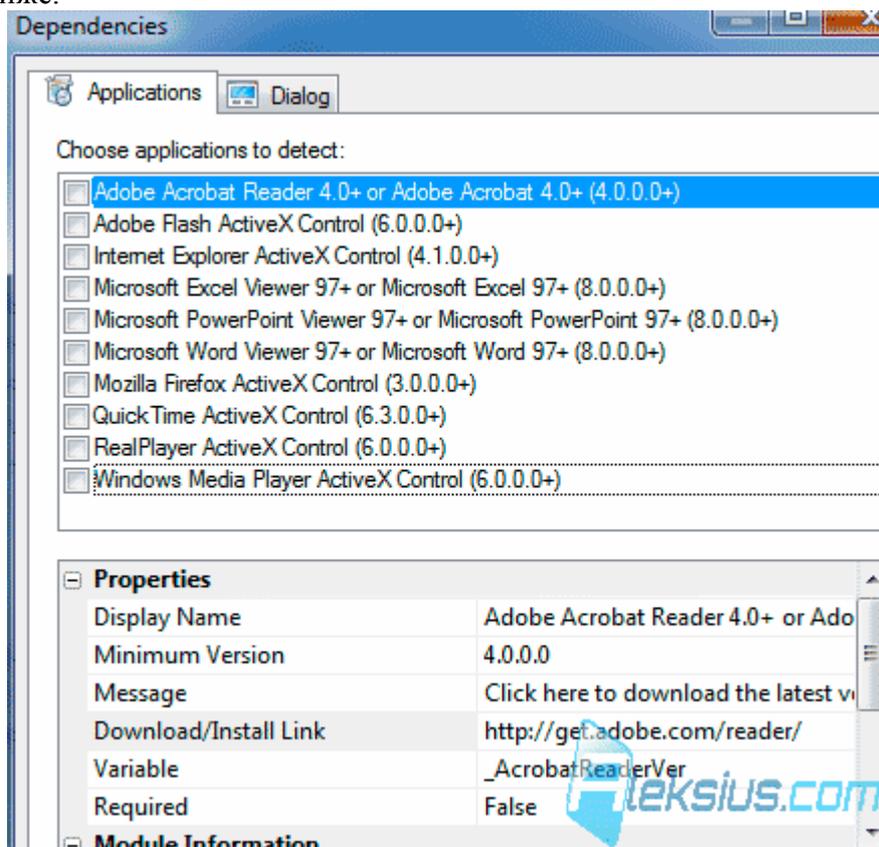
Можно указать полноэкранный режим окна видео, задать произвольный размер или применить размер самого видео файла. Для размера видео файла можно указать масштаб (50, 100 или 200 процентов), задать свой собственный размер или указать опцию, которая изменит размер видео файла до размера окна. При настройке этих опций желательно знать приблизительное (а лучше точное) разрешение экрана целевой операционной системы. Это позволит уменьшить количество случаев, когда у пользователей Вашей программой видео при старте будет некорректно отображаться. Во время тестирования Вашей программы советую использовать разное аппаратное и программное обеспечение. Помните, что если в целевой операционной системе не установлены необходимые кодеки или Flash плеер, то видео может не сработать.

Можно задать опцию, которая позволит пользователю пропустить воспроизведение видео при старте. Это очень удобно, особенно, если пользователь уже запускал Вашу программу. Также можно задать границу окна видео.

Зависимости

Как правило, при создании программы Вы используете «внешнее» содержимое: видео, Flash, документы в разных форматах (*.PDF, *.DOC, *.PPT и так далее). Это требует, чтобы в операционной системе, в которой будет запускаться Ваша программа, были установлены программы, позволяющие открыть необходимые форматы файлов. Можно указать на странице Вашей программы, что для просмотра содержимого необходимо то или иное программное средство. Можно даже включить (учитывая особенности лицензирования) нужное программное обеспечение в Вашу программу и вынести его описание и возможность установки на отдельной странице. А можно задать в AutoPlay Media Studio 8.0 опцию проверки зависимостей. Что это значит? Если Вы активируете и настроите данные опции, то при запуске на компьютере пользователя Ваша программа будет автоматически проверять наличие того или иного программного обеспечения, необходимого для просмотра всех форматов файлов, включённых в Вашу программу. Если такой программы нет на компьютере у пользователя, то Ваша программа

не только сообщит об этом, но даст возможность, например, загрузить требуемое приложение из интернета. Настройки, доступные для функции Зависимости представлены на рисунке ниже.



Настройки функции Зависимости

По умолчанию в AutoPlay Media Studio 8.0.6.0 доступно определение наличия в системе десяти программных средств и их версий.

Adobe Acrobat Reader 4.0+ or Adobe Acrobat 4.0+.

Adobe Flash ActiveX Control.

Internet Explorer ActiveX Control.

Microsoft Excel Viewer 97+ or Microsoft Excel 97+.

Microsoft PowerPoint Viewer 97+ or Microsoft PowerPoint 97+.

Microsoft Word Viewer 97+ or Microsoft Word 97+.

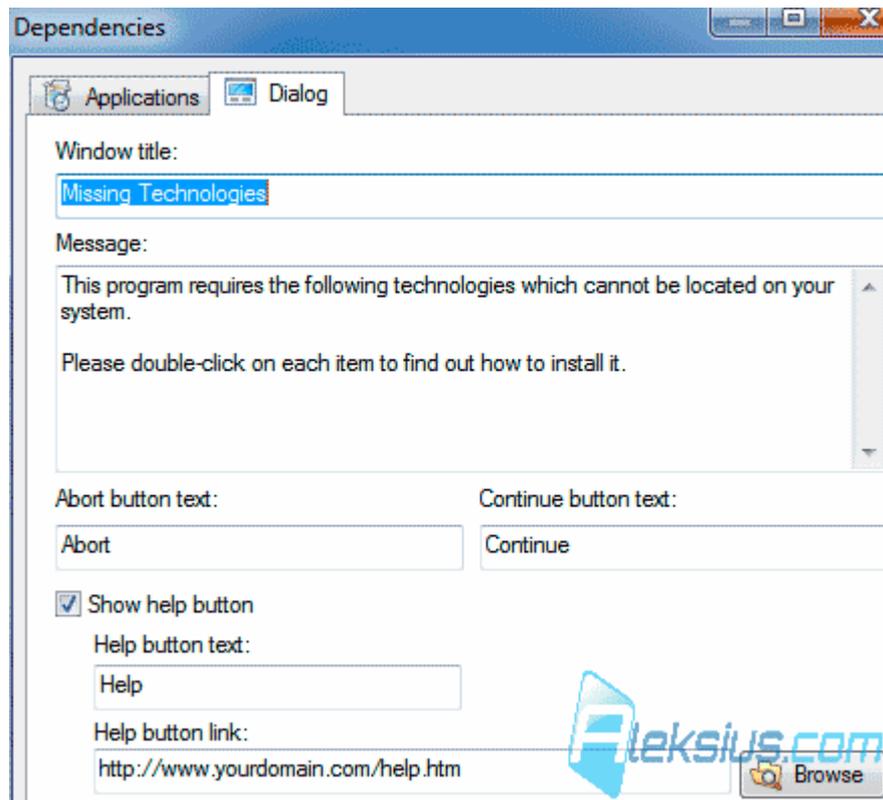
Mozilla Firefox ActiveX Control.

QuickTime ActiveX Control.

RealPlayer ActiveX Control.

Windows Media Player ActiveX Control.

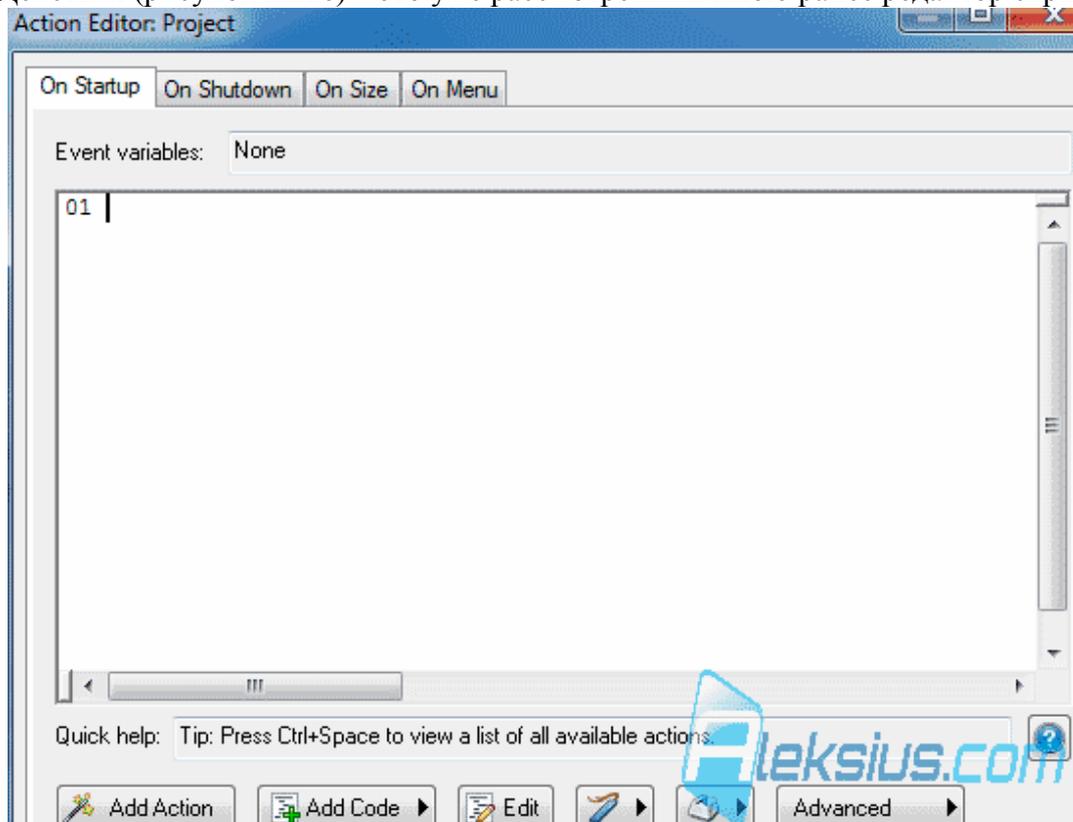
Вы можете задать отображаемое имя программного обеспечения, минимально удовлетворяющую версию, сообщение для загрузки, адрес загрузки и другие параметры. При необходимости, Вы сможете сменить текст сообщений об отсутствии нужного программного обеспечения (рисунок ниже).



Настройки сообщений

Действия

Программа AutoPlay Media Studio позволяет настраивать действия Вашей программы при её запуске, завершении и при изменении размеров окна (если Вы это предусмотрели). Так же в качестве действий Вы сможете задать настройки для панели инструментов (Вашей программы), которые будут распространяться на все страницы. Окно Действия (рисунок ниже) – это уже рассмотренный мною ранее редактор скриптов.



Окно Действия

База данных

Если Вы хотите в своей программе использовать связь с базой данных, то IndigoRose AutoPlay Media Studio предоставит вам такую возможность. Программа AutoPlay Media Studio 8.0.6.0 поддерживает пять баз данных.

MySQL.

SQLite3.

Oracle.

ODBC.

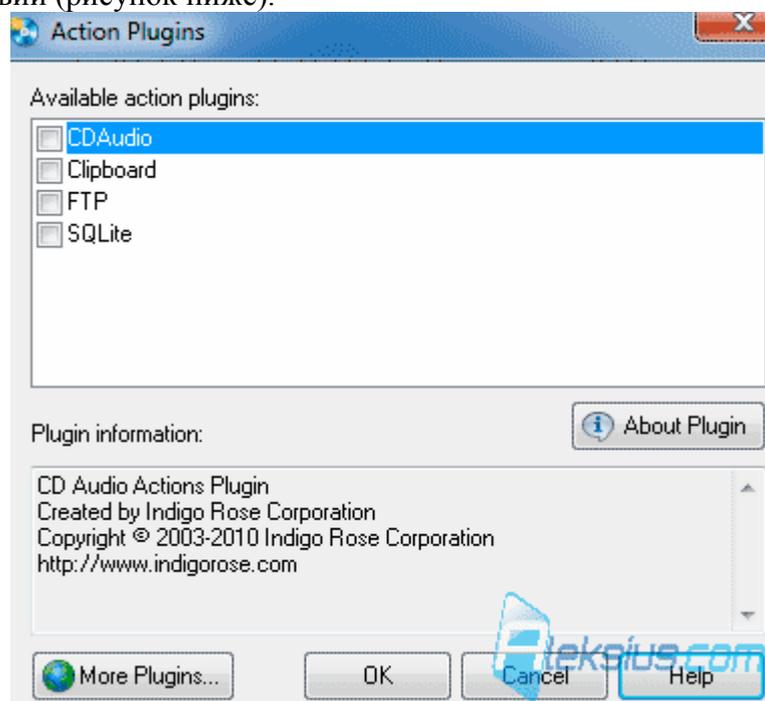
PostgreSQL.

Глобальные функции

Окно Глобальные функции – это уже рассмотренный мною ранее редактор скриптов. Весь введённый в этот редактор скриптов код будет выполняться первым для любой страницы.

Плагины действий

В статье [«Обзор AutoPlay Media Studio \(часть 4\). Программа для создания оболочек DVD диска»](#) я уже рассматривал плагины, которые могут применяться непосредственно на страницах Вашей программы. Но в AutoPlay Media Studio 8 есть ещё один раздел плагинов – Плагины действий (рисунок ниже).

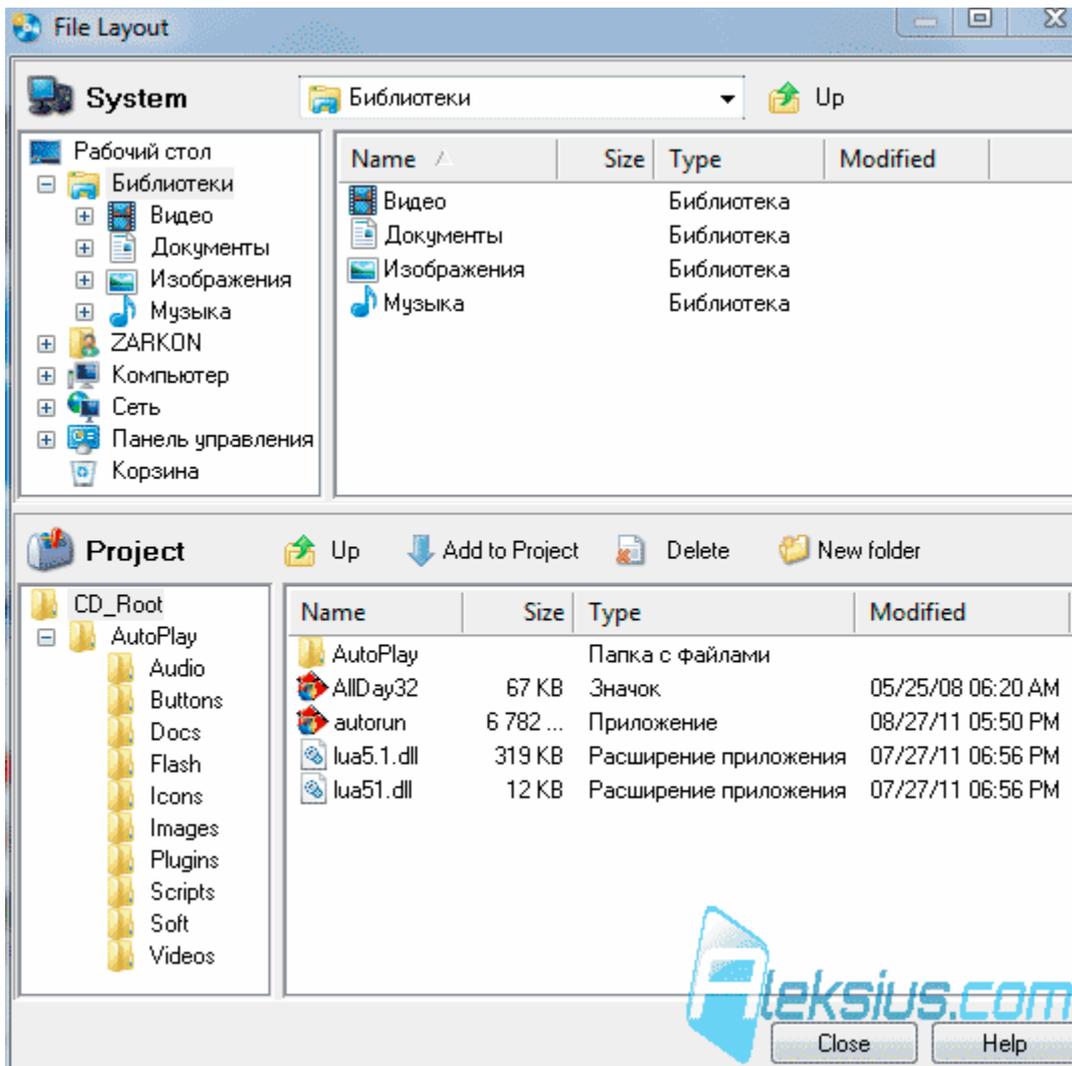


Плагины действий

Они действуют для всей Вашей программы по аналогии с глобальными функциями.

Диспетчер файлов

При создании необходимой Вам структуры папок Вашей программы можно использовать Диспетчер файлов (рисунок ниже).



Диспетчер файлов

При помощи него Вы сможете создавать, переименовывать, удалять и перемещать файлы и каталоги внутри корневого каталога Вашей программы. В верхней его части (рисунок выше) отображается проводник с возможностью перехода по файловой системе Вашего компьютера, а в нижней части окна – непосредственно проводник файлов по Вашему проекту.

Сохранение проекта

При сохранении проекта в AutoPlay Media Studio 8.0 Вам будет доступно четыре варианта.

Записать на CD/DVD/Blu-Ray.

Сохранить в папку.

Сохранить для Web/E-mail.

Сохранить в ISO образ.

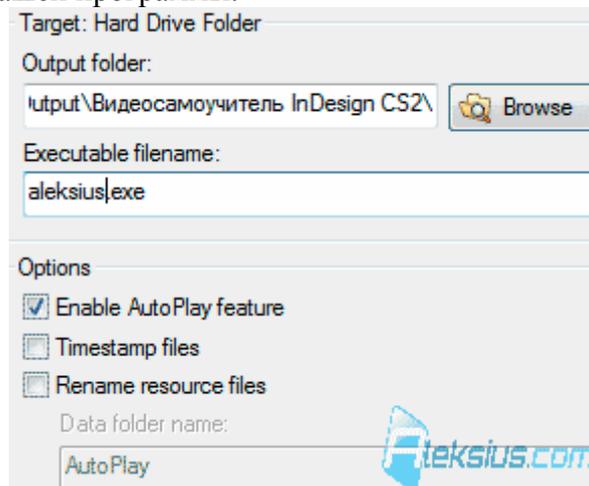
Самый простой способ записи Вашего проекта на оптический диск – это Записать на CD/DVD/Blu-Ray(рисунок ниже).



Записать на CD/DVD/Blu-Ray

Выбрав этот способ, Вы сможете указать устройство записи (если у вас не один CD/DVD/Blu-Ray дисковод), задать имя исполняемого файла, метку CD/DVD/Blu-Ray диска, активировать опцию автостарта проекта, включить кэширование файлов перед записью и включить защиту записи от ошибок.

При выборе опции Сохранить в папку (рисунок ниже) Вы сможете указать папку для сохранения Вашей программы, задать имя исполняемого файла, активировать опцию автостарта проекта, задать штамп времени создания файлов, и переименовать корневую папку с содержимым Вашей программы.



Сохранить в папку

Опция Сохранить для Web/E-mail (рисунок ниже) позволит Вам создать сжатую (*.ZIP) версию Вашей программы для отправки по электронной почте или загрузки в интернет.

Задание

1. Изучите назначение кнопки для лекционной отделов.
2. Изучите технология работы с фото-галерея.
3. Изучите сохранении проекта в AutoPlay Media Studio 8.0 доступном четыре варианта.
4. Изучите свойство меню.
5. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №4

Работа с ListBox, пароли, меню Publish в программе AutoPlay Media Studio.

Цель работы: Изучить работа с ListBox, технология использование кнопки в отделе «Паролы» и меню Publish.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Изучить работы с ListBox в программе AutoPlay Media Studio.
2. Ознакомление технологии использование кнопки в отделе “Паролы”.
3. Ознакомление технологии использование кнопки в отделе Publish.

Методическое указание: Работа с ListBox в программе AutoPlay Media Studio. Технология использование кнопки в отделе ”Паролы”. Ознакомление с меню Publish.

Теоретический часть

Этот лабораторная работа - все об интерактивности. Интерактивность важна - она снимает Ваше приложение AutoPlay выше ограничений простых брошюр и традиционных визитных карточек, которые живут в непритязательной области бумаги. Интерактивность подает Вашу заявку, кажутся живыми и быстро реагирующими, и позволяет этому фактически выполнять важные задачи для пользователя, точно так же как любая другая Windows-программа.

1) Откройте файл Tutorial.autoplay, который Вы сохранили в лабораторной работе №3.

Когда Вы сохраняете проект, AutoPlay автоматически создает папку проекта для него в Вашем "AutoPlay Media Studio Documents\AutoPlay 8\Projects" папка. Эта папка проекта - то, где все, что принадлежит проекту, сохранено включая файл проекта, который содержит все настройки, используемые в проекте.

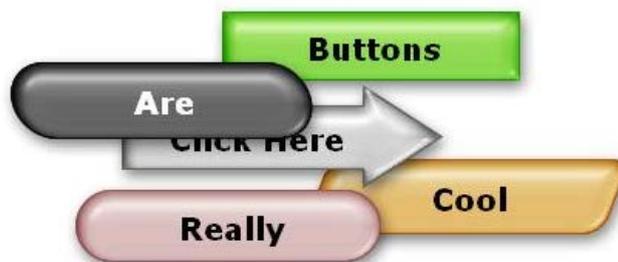
У папки проекта и файла проекта всегда есть то же самое имя, которое Вы дали проекту, когда это создавалось. Файлы проекта называют концы с ".autoplay" расширением файла.

Добавление кнопок

Кнопки - специальные *интерактивные* объекты. Они автоматически отвечают на пользователя, изменяя их появление, когда Вы перемещаете мышь через них или щелкаете по ним. Фактически, у каждой кнопки есть четыре различных появления, или "состояния", встроенные в это: вниз, выделенный и отключенный.

Есть различное изображение для каждого состояния, встроенного прямо в файл кнопки. Переключаясь между этими изображениями, кнопка может казаться анимированной и интерактивное свечение, когда пользователь перемещает мышь через это, например, и вид продвинутым в том, когда пользователь щелкает по этому. С полной поддержкой альфа-прозрачности и переменной непрозрачности, кнопки могут даже идти со встроенными эффектами падающей тени и иметь гладкие, округленные края.

Кнопки - великолепное место, чтобы поместить действия, так как они обычно похожи на что-то, по чему Вы хотели бы щелкнуть. И помочь пользователю знать, что сделают кнопки, у каждой кнопки может быть пользовательский текст на этом, точно так же как объект метки. Текст может даже изменить цвет в каждом из различных состояний, таким образом, это согласуется с каждым появлением состояний отлично.



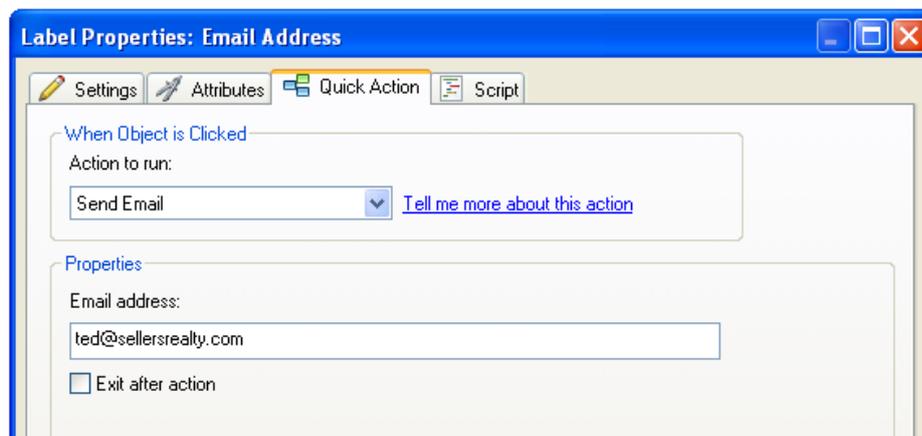
Кнопки бывают во все формы, размеры и цвета. Профессионально разработанные кнопки, которые идут с AutoPlay, изменяют размеры хорошо и четный взгляд, большой, когда они сложены друг на друге благодаря встроенным падающим теням, которые дают нашим кнопкам хорошее, трехмерное появление.

Посылание Электронного письма

1) Переключитесь на Page1, и двойной щелчок по объекту метки Адреса электронной почты. Адрес быстрое действие, чтобы послать электронное письмо *ted@sellersrealty.com*".

Быстрое действие - более простая альтернатива размещению сценария на событии On Click объектов. К адресу быстрое действие двойной щелчок объект Вы хотите к адресу это к (в этом случае, объект метки Адреса электронной почты). Когда диалоговое окно Свойств появляется, щелкните по вкладке Quick Action, и избранный посылают электронное письмо от действия, чтобы выполнить выпадающий список.

Заметьте, что, когда Вы выбираете, посылают электронное письмо, свойства, определенные для того быстрого действия, выведены на экран ниже. Измените свойство Email address на *ted@sellersrealty.com*. Убедитесь, что оставили Выход после опции действия непроверенным.

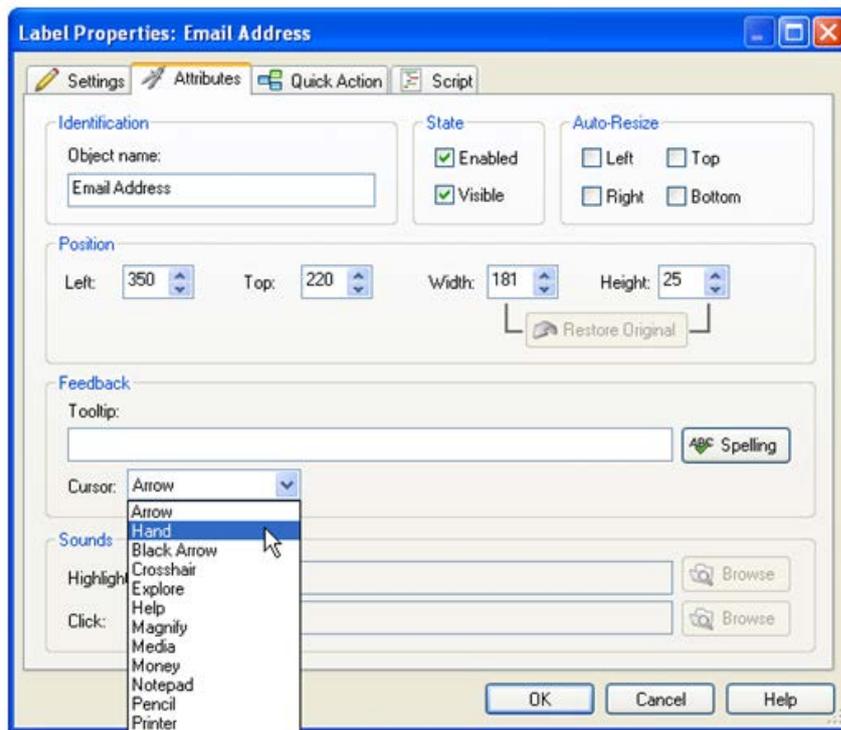


2) Щелкните по вкладке Attributes. В категории обратной связи измените курсор, сходящий со стрелки, чтобы вручить.

Вы можете использовать установку Cursor, чтобы изменить тип курсора, который будет использоваться, когда мышь отодвинется объект в Вашем приложении.

По умолчанию объектам метки установили их установку Cursor в Стрелку, которая является тем же самым типом курсора, который появляется, когда мышь по поверхности страницы. Изменение этого, чтобы Вручить помогает показать, что объект активизируем по щелчку. (Ручной курсор - тот, который используется для объектов кнопки. Также курсор, который появляется, когда Вы нависаете над гиперссылками в веб-браузере.)

Отметьте: Курсор - только другое имя для указателя мыши.



Как только Вы изменили настройки Cursor, щелкните по Ok, чтобы закрыть диалоговое окно Свойств.

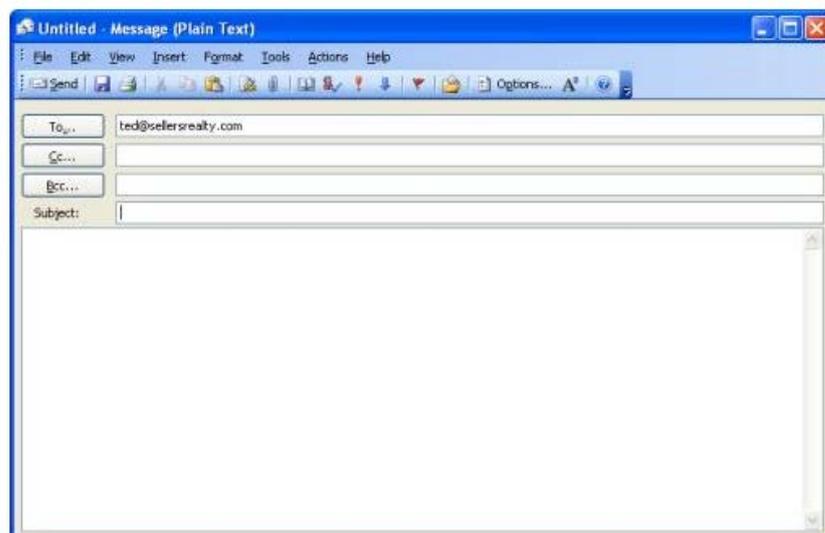
3) Сохраните проект, и затем нажмите F5. Когда приложение предварительного просмотра появляется, переместите мышь через объект метки адреса электронной почты.

См., как указатель мыши изменяется от стрелки до руки? Это - установка Cursor на работе.

Отметьте: Вы должны всегда сохранять свою работу после того, как Вы произвели изменение, которое Вы хотите сохранить.

4) Щелкните по объекту метки Адреса электронной почты.

Если Ваша система будет должным образом сконфигурирована, то это запустит новое электронное письмо, используя Вашу программу электронной почты значения по умолчанию.



Заметьте, как в адрес электронной почты, который мы предоставляли, уже вводят К: поле. Чтобы отправить это сообщение, Вы должны были бы только заполнить предмет, ввести Ваше сообщение, и щелкнуть по Send.

С тех пор `ted@sellersrealty.com` не реальный адрес электронной почты, Вы не хотите фактически отправлять *это* сообщение, так только близко электронная почта (отмените его).

Наконец, щелкните по кнопке Exit, чтобы выйти из приложения предварительного просмотра, и возвратиться к среде проектирования AutoPlay.

Контрольные вопросы

1. Что такое интерактивность ?
2. Как добавляется кнопки - специальные *интерактивные* объекты ?
3. Как работает объект ListBox ?

Задание

1. Адрес интерактивные кнопки.
2. Соответствуйте ширину и высоту нескольких объектов сразу.
3. Измените появление текста кнопки.
4. Копируйте множественные объекты.
5. Адрес простые действия как Приложение. Выход и Файл. Открытый.
6. Адрес пустая страница к проекту.
7. Копируйте существующую страницу.
8. Кнопки навигации адреса, используя Пейджа. Действия перехода.
9. Копия возражает от одной страницы до другого.
10. Пошлите электронное письмо с Быстрым Действием.

Лабораторная работа №5 Ознакомление с возможностями программы iSpring Kinetics.

Цель работы: Ознакомление с возможностями программы iSpring Kinetics.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Установка на компьютер программы **iSpring Kinetics** и открыть профиль пользователя на сайте *iSpring.com*.
2. Создание шаблонов для презентации на программе **iSpring Kinetics**.
3. Запуск презентации разработанной на программе **iSpring Kinetics**.

Методическое указание: Установите на компьютер программы **iSpring Kinetics** и откройте профиль пользователя на сайте *iSpring.com*, создание шаблонов для презентации на программе **iSpring Kinetics**, запуск презентации разработанной на программе **iSpring Kinetics**.

Теоретический часть

iSpring Kinetics

Для того чтобы запустить iSpring Kinetics, ваш компьютер должен соответствовать следующим системным требованиям:

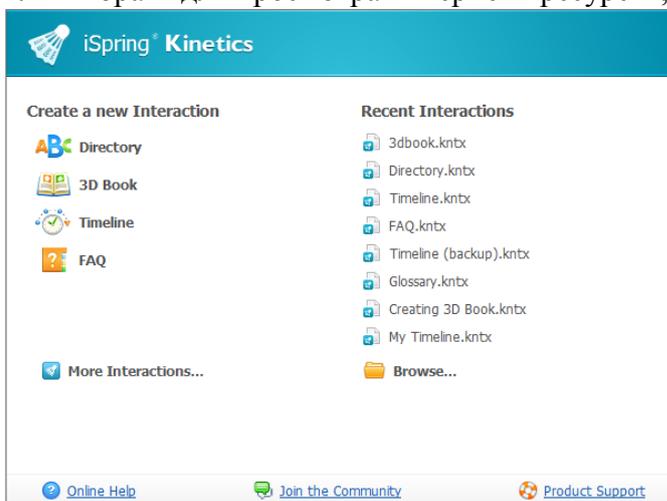
- 512 Мб оперативной памяти, рекомендуется 1024 МБ
- 500 МБ свободного места на диске
- Microsoft® Windows® XP / Vista / 7 (32- или 64-разрядные версии)
- Microsoft® PowerPoint® 2003/2007/2010 (32- или 64-разрядные версии)
- Microsoft Слово 2003/2007/2010 (32- или 64-разрядные версии)
- Internet Explorer 6.0 или выше
- Adobe Flash Player 10.1 или выше

Чтобы установить Adobe® Flash® Player ActiveX на вашем компьютере:

1. Открыть <http://www.adobe.com/go/getflash> в Internet Explorer
Убедитесь, что вы используете Internet Explorer для выполнения этой задачи, потому что другие браузеры будут установить другой плагин (не ActiveX).
2. Следуйте инструкциям на этой странице, чтобы установить Adobe Flash Player ActiveX.

Быстрый старт

Когда вы начинаете iSpring Kinetics, вы увидите экран Quick Start, которая дает вам доступ к основным операциям с программой. Из этого окна вы можете создать новое взаимодействие, откройте взаимодействие из списка последних взаимодействий, или выбрать для просмотра интернет - ресурсы , посвященные iSpring Kinetics.



Если iSpring Kinetics еще не активирована, то будет соответствующее уведомление в нижней части окна. После активации продукта, это уведомление исчезнет.

вариант	описание
Создание нового взаимодействия	Этот список содержит четыре типа взаимодействия, отсортированные по последним модифицированным взаимодействиям. Выберите тип взаимодействия, который вы хотите создать или нажмите кнопку Дополнительные взаимодействия ... чтобы увидеть подробную информацию о каждом взаимодействии и его предварительного просмотра.
Больше взаимодействий ...	Нажмите эту кнопку, чтобы создать новое взаимодействие. Вам будет предложено выбрать тип взаимодействия.
Последние взаимодействия	На этой панели отображается список взаимодействий, которые вы недавно открыли. Вы также можете нажать кнопку Обзор и открыть взаимодействие, которое не перечисленные в последних документах.
Ресурсы	<p>Эта панель содержит список ссылок на интернет - ресурсы, посвященные iSpring Kinetics: онлайн помощь, на форумах и поддержку. Эти ссылки будут открываться в браузере по умолчанию. График</p> <p>Временная шкала является взаимодействие iSpring Kinetics, который может быть использован для визуализации событий, произошедших вдоль определенного периода времени.</p> <p>Временная шкала разделена на периоды. На самом деле, когда вы создаете новый график, он появляется уже с пустой период.</p> <p>Каждый период может содержать столько событий, сколько вы хотите. Так вот основная структура временной шкалы (необязательные элементы показаны в квадратных скобках):</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Введение слайд] • График <ul style="list-style-type: none"> ▪ Период 1 <ul style="list-style-type: none"> ▪ [Событие 1] ▪ [Событие 2] ▪ ... ▪ [Событие N] ▪ [Период 2] ▪ ... ▪ [Период N] • [Резюме слайд]

Каталог

Справочник является взаимодействие iSpring Kinetics, которые могут быть использованы для составления алфавитный список терминов с определениями.

American Musicians

All A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 0-9

Filter terms

Introduction

- Bliss, Philip Paul
- Foster, Stephen Collins**
- Heinrich, Anthony Philip
- Hewitt, John Hill
- Jacobs-Bond, Carrie
- Root, Frederic Woodman
- Root, George Frederick
- Russell, Henry
- Thomas, John Rogers
- Webster, Joseph Philbrick
- Winner, Septimus
- Work, Henry Clay

Summary

Foster, Stephen Collins

00:10



Stephen Collins Foster
(1826-1864)

Stephen Collins Foster (born 4 Jul 1826; died 13 Jan 1864) was the son of William Barclay Foster (born: 7 Sep 1779; died 27 Jul 1855) and Elisa Clayland [Tomlinson] Foster (born: Jan 1788; died Jan 1855) who were married in

3D-книга

Книга взаимодействия 3D позволяет расположить текст и изображения на страницах книги и публиковать их в качестве интерактивной книги.

The Presidents of the United States

George Washington

George Washington

"I can only say that I have contributed towards the organization and administration of the Government the best exertions of which a very fallible judgment was capable."

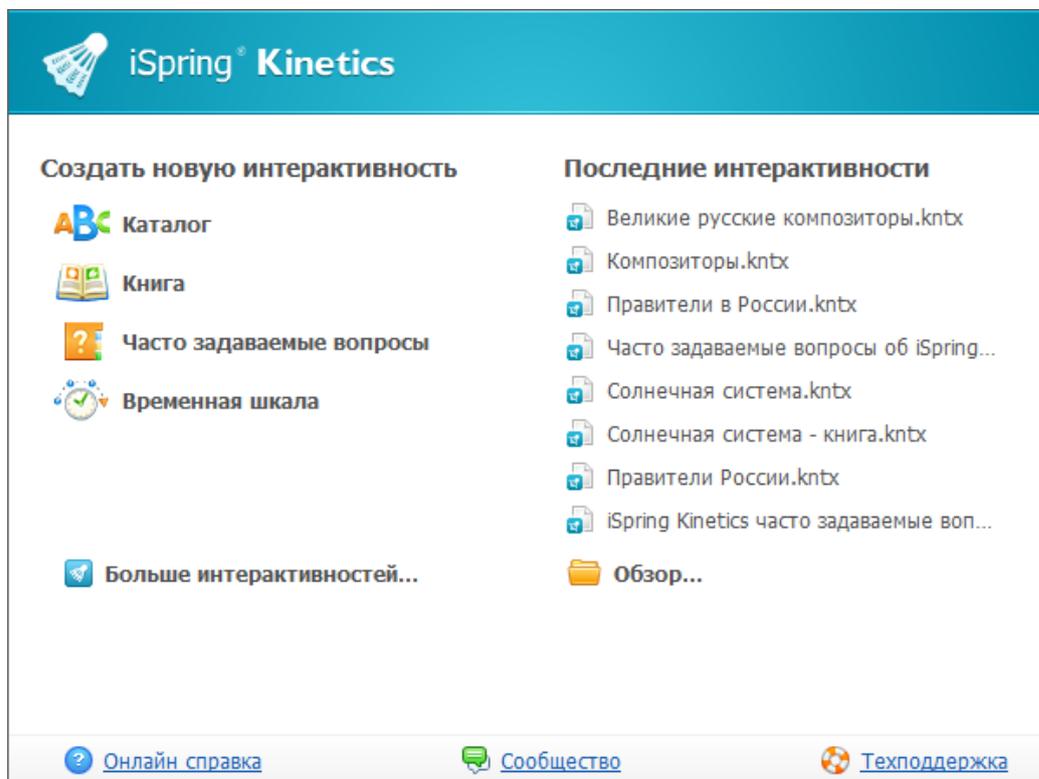


1. George Washington (1732–1799)

Early Republic Jacksonian Democracy Sectional Conflict Reconstruction Era

Начало работы

После запуска iSpring Kinetics вы увидите окно «Начало работы», которое дает доступ к основным действиям: создать новую интерактивность или открыть существующую интерактивность для редактирования, перейти к веб-ресурсам iSpring Kinetics — онлайн справке, сообществу, технической поддержке.



Если iSpring Kinetics не активирован, то внизу окна будет отображаться напоминание. После активации оно исчезнет.

Параметр	Описание
Создать новую интерактивность	Выберите тип интерактивности, которую хотите создать. Доступные типы: «Книга», «Часто задаваемые вопросы», «Каталог», «Временная шкала».
Последние интерактивности	Список недавно использовавшихся файлов. Чтобы открыть другой файл, кликните кнопку Обзор и выберите файл интерактивности.
Ресурсы	Панель со списком интернет-ресурсов по iSpring Kinetics: справка, сообщество, техническая поддержка. Эти ссылки будут открыты в браузере.

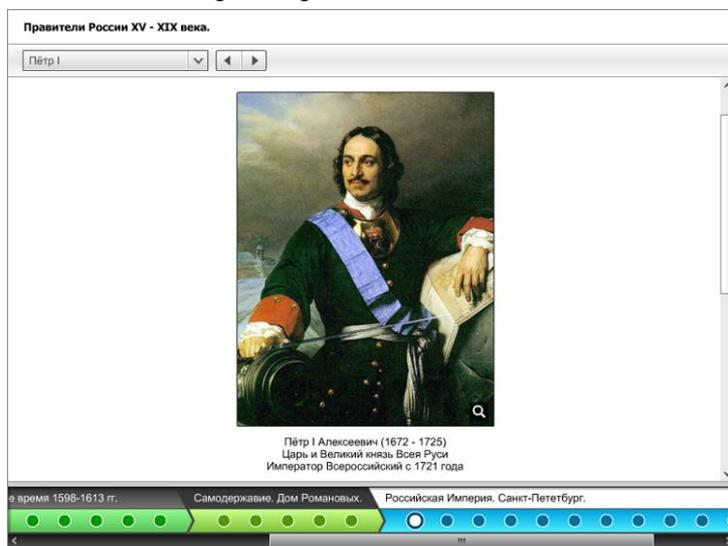
Интерактивности

С помощью iSpring Kinetics вы можете создавать интерактивности 4 типов:

- [Временная шкала](#)
- [Каталог](#)
- [Часто задаваемые вопросы](#)
- [Книга](#)

Временная шкала

Временная шкала может использоваться для визуализации событий, происходящих в течение некоторого времени.

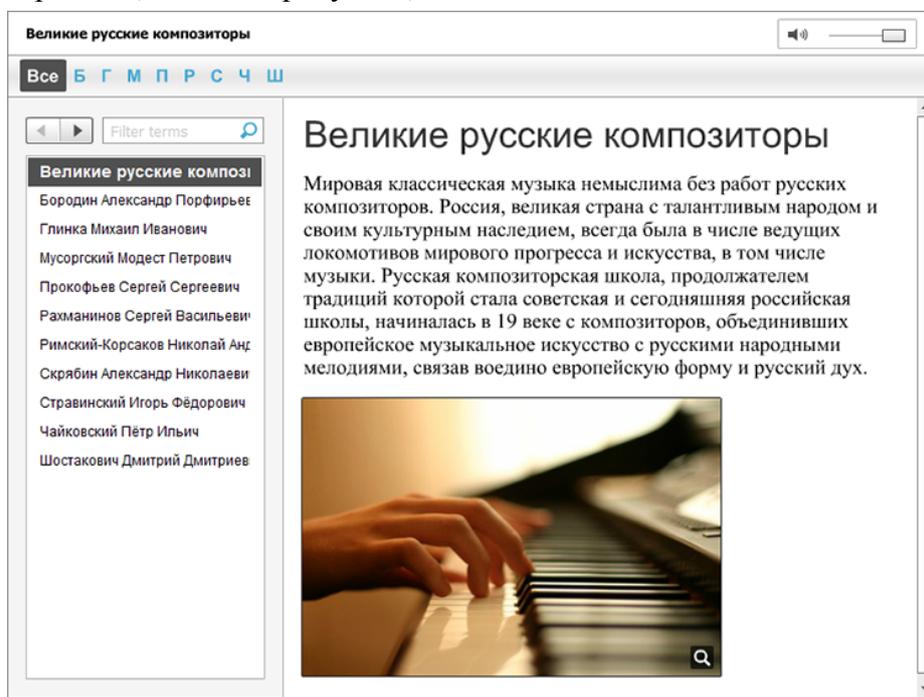


Временная шкала разделена на периоды. На шкале должен быть как минимум один период. В каждый период можно добавить столько событий, сколько необходимо.

Parent topic: [Интерактивности](#)

Каталог

Каталог — это интерактивность, которая может служить для объединения информации в виде списка с алфавитно-цифровым указателем. Например, это может быть глоссарий терминов, каталог продуктов, список личностей и так далее.



Часто задаваемые вопросы

Интерактивность «Часто задаваемые вопросы» может использоваться для объединения и удобного представления вопросов или статей в виде интерактивного flash-файла.

iSpring Kinetics часто задаваемые вопросы

поиск

Введение

Добро пожаловать в базу часто задаваемых вопросов iSpring Kinetics!
Здесь Вы найдете ответы на Ваши вопросы по новому продукту iSpring Kinetics. Приятного чтения!

- Что делать, если не работают гиперссылки?
- Какая разница между пробной и полной версиями iSpring Kinetics?
- Возможно ли оптимизировать Flash интерактивности для размещения в Интернете?
- Как качество мультимедиа объектов, использованных в интерактивности iSpring Kinetics, влияет на размер Flash файла?
- Можно ли создать собственную интерактивность?
- Почему мои интерактивности воспроизводятся только в плеере Streamline?
- Какие форматы аудиофайлов поддерживает iSpring Kinetics?

Книга

Интерактивность «Книга» позволяет разместить текст и изображения на страницах и опубликовать их в виде интерактивной книги.



Публикация интерактивностей

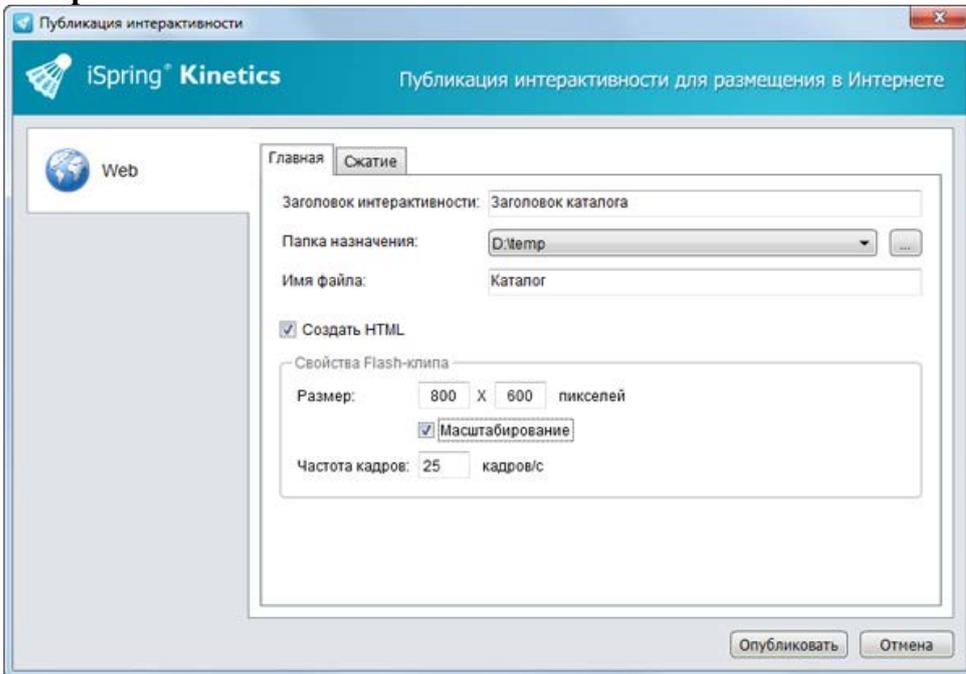
Как только интерактивность будет готова, опубликуйте ее в формат Flash:\

Задание

1. Кликните кнопку Публикация в ленте iSpring Kinetics.



2. Введите заголовок интерактивности в открывшемся окне **Публикация интерактивности**.



3. Укажите папку назначения.
4. Введите имя конечного Flash-файла в поле Имя файла.
5. Включите параметр Создать HTML, если вам нужна HTML-страница с кодом встраивания интерактивности.
6. Укажите свойства Flash-клипа.
7. Кликните кнопку Опубликовать.

Лабораторная работа №6

Изучение способы составление тестов на программе iSpring QuizMaker.

Цель работы: Изучение способы составление тестов на программе **iSpring QuizMaker**.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Изучение способы составление тестов на программе **iSpring QuizMaker**.
2. Запуск тестов на программе **iSpring QuizMaker**.

Методическое указание: Запускайте тесты на программе **iSpring QuizMaker**, изучайте способы составление тестов на программе **iSpring QuizMaker** и запуск тестов а также использование тестов в сети.

Теоретический часть

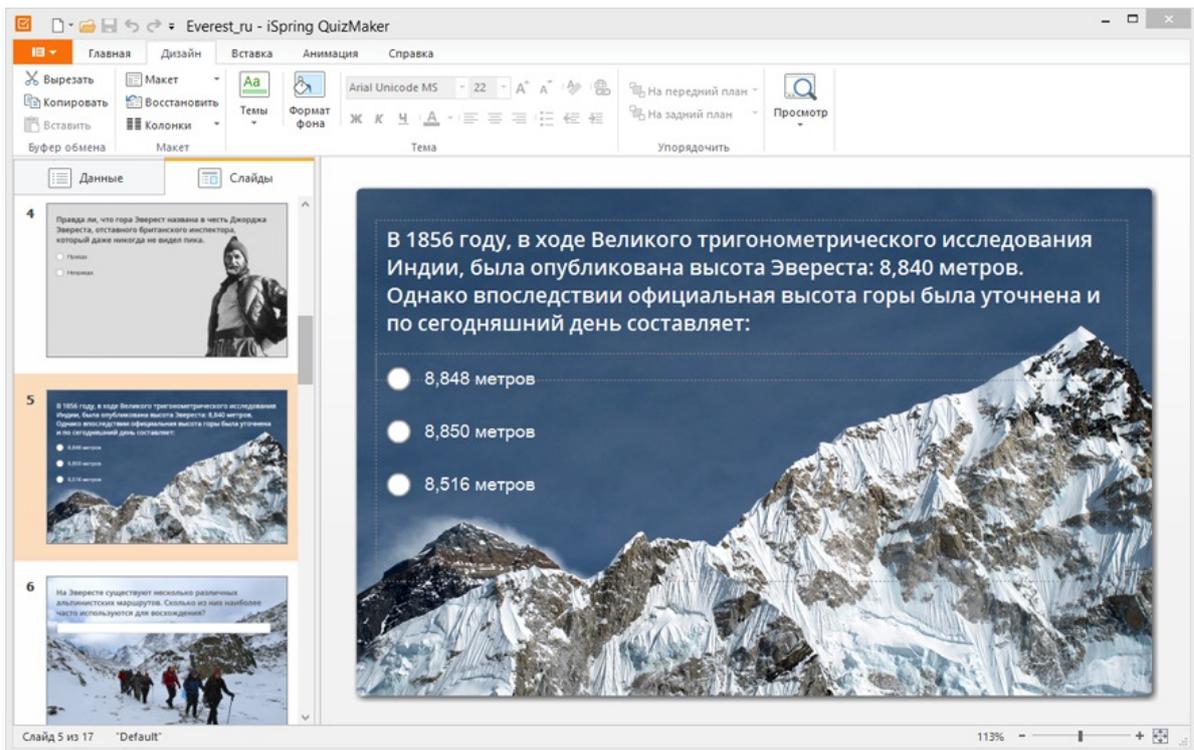
iSpring QuizMaker - это удобное программное решение для создания тестов. Работа над тестами происходит путем добавления слайдов с вопросами, а графическая оболочка QuizMaker отчасти напоминает таковую в PowerPoint. Очень важный момент заключается в том, что готовые тесты экспортируются в виде Flash-файлов, которые можно без проблем размещать в системах дистанционного обучения и без проблем запускать на любых ПК. Для тех, кто создает тесты для портативных устройств или веб-ресурсов предусмотрена поддержка сохранения готового проекта в HTML. Можно даже использовать универсальных исходный формат, поддерживающий обе вышеупомянутые технологии.

Главным отличием iSpring QuizMaker от других программ для создания тестов является наличие обширного инструментария для работы с оформлением проекта. Программа позволяет использовать единую цветовую тему для всех слайдов, добавлять анимацию правильного/неправильного ответов, работать с гиперссылками, добавлять мультимедийные файлы и создавать макеты. Используя уже имеющиеся в QuizMaker шрифты, темы оформления и прочие графические элементы, вы сможете создавать тесты, выглядящие по-настоящему стильно и привлекательно.

Но приятный внешний вид - далеко не все что нужно требовательному пользователю. Решение от iSpring удовлетворит и тех, кто хочет создать необычный и не прямолинейные квест. Программа дает возможность использовать более двадцати типов вопросов, среди которые есть и те, где от тестируемого требуется правильно выбрать область на изображении, "связать" пункты в двух колонках или ввести недостающие слова/цифры в отведенные поля. iSpring QuizMaker поддерживает ветвление теста. То есть определенный ответ может вести к новой цепочке вопросов. Эта возможность крайне полезна при создании тестов-исследований.

Профессиональные тесты за считанные минуты!

С помощью iSpring Suite 8 вы сможете быстро создавать качественные тесты и опросы. Программа предлагает расширенные возможности по настройке правил тестирования и подсчета баллов.



Создавайте уникальный дизайн

Оформите вопросы красочно и интересно, чтобы привлечь внимание учащихся. [Примеры, созданные в iSpring Suite 8](#) →

Стили шрифта

Настраивайте шрифт, размер и выравнивание текста

Цветовые темы

Настраивайте цвет элементов и фона слайда

Гиперссылки

Добавляйте гиперссылки в текст вопроса

Надписи в плеере

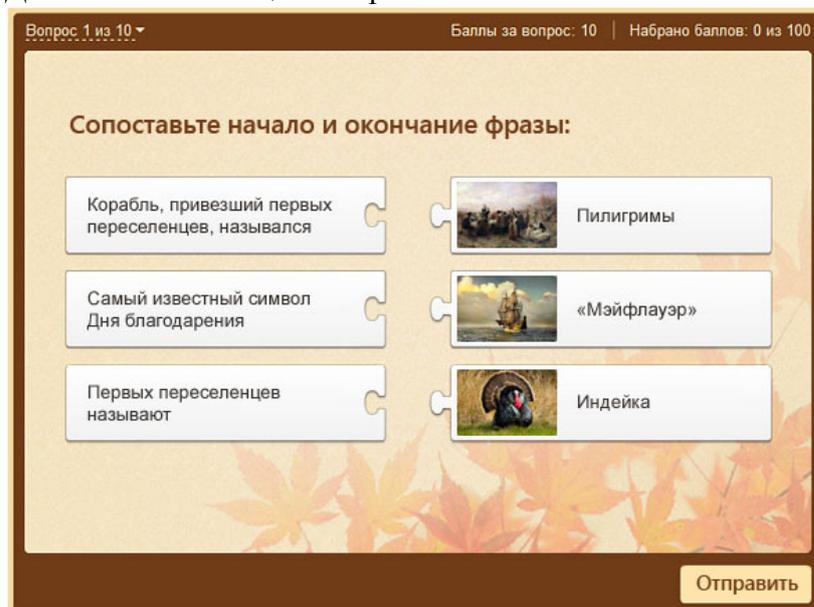
Редактируйте тексты надписей и кнопок плеера

Изображения

Используйте изображения и уравнения в ответах

Анимации

Добавляйте анимации к вариантам ответа



Темы

Выберите цветовую тему из предложенных программой или создайте собственную.

Повысьте эффективность теста с помощью мультимедиа

Добавьте медиафайлы, чтобы привлечь аудиторию.

iSpring Suite позволяет создавать аудио- и видеовопросы, добавлять ссылки, изображения и формулы как в вопросы, так и в варианты ответа.

Вопрос 1 из 8 ▾ Баллы за вопрос: 10 | Набрано баллов: 0 из 80

Заполни пропуски сведениями об античном Олимпийском Стадионе.

Античный стадион, согласно археологическим раскопкам в Олимпии (Греция), расположен на от статуи .

В этом месте проходили многие спортивные соревнования Античных Олимпийских игр.

Видео

Сделайте вопросы более привлекательными с помощью видео и Flash-роликов.

Аудио

Запишите аудиовопросы прямо в редакторе или добавьте к вопросам музыкальный фон.

Изображения

Вы можете добавить изображения в вопросы и настроить их расположение.

Формулы

Составьте формулы во встроенном редакторе Microsoft Equation и добавьте их в тест.

Настраивайте сообщения

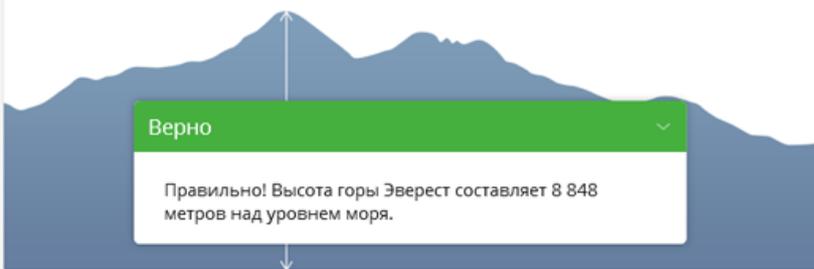
Вы можете настроить индивидуальные сообщения для каждого вопроса или применить ко всему тесту.

Используйте в сообщениях текст, аудиозаписи, изображения или формулы, чтобы объяснить ответ в деталях.

Вопрос 1 из 14 Баллы за вопрос: 10 | Набрано баллов: 10 из 140

Заполните пробелы в этом тексте об Эвересте:

Эверест известен как самая гора в мире. Его высота составляет 8 848 (29,029 футов) над уровнем .



Верно

Правильно! Высота горы Эверест составляет 8 848 метров над уровнем моря.

23 типа вопросов

Используйте 11 типов оценочных вопросов и 12 типов анкетных вопросов. Это позволит осуществить качественную проверку знаний учащихся.

Соответствие



Активная область

1.
2.
3.

Порядок

На рисунке изображена картина написанная известным русским художником

Выберите ответ

Вложенные ответы

	1	2	3	4	5
Низкая стоимость	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Свободный график обучения	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Общедоступность	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Шкала Ликерта

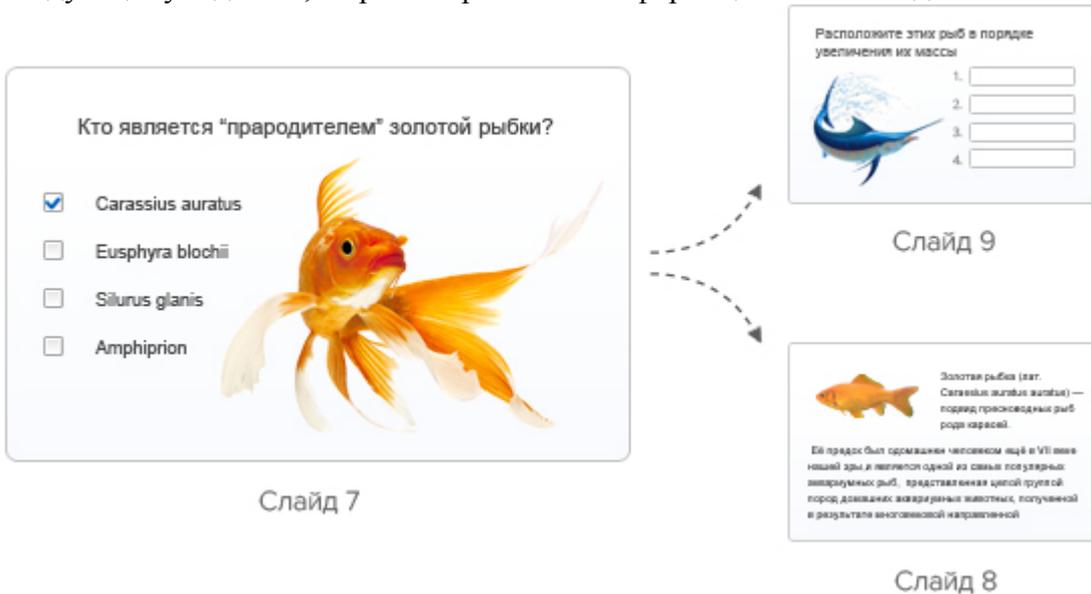
- Chrome Safari
 Firefox Internet Explorer
 Netscape Opera

Множественный выбор

Сценарии ветвления

Повысьте эффективность с помощью сценариев ветвления: каждый учащийся пройдет собственный маршрут с максимальной пользой.

Настройте ветвление так, чтобы при верном ответе на вопрос пользователь переходил к следующему заданию, а при неверном - на информационный слайд.



Ветвление по вопросу

Направляйте учащихся на следующий вопрос в зависимости от ответа на текущий.

Ветвление по группе

Если студент отвечает правильно, вы можете перевести его на группу более сложных вопросов.

Ветвление по слайдам

Направьте учащегося на информационный слайд, если он допускает ошибки при ответе.

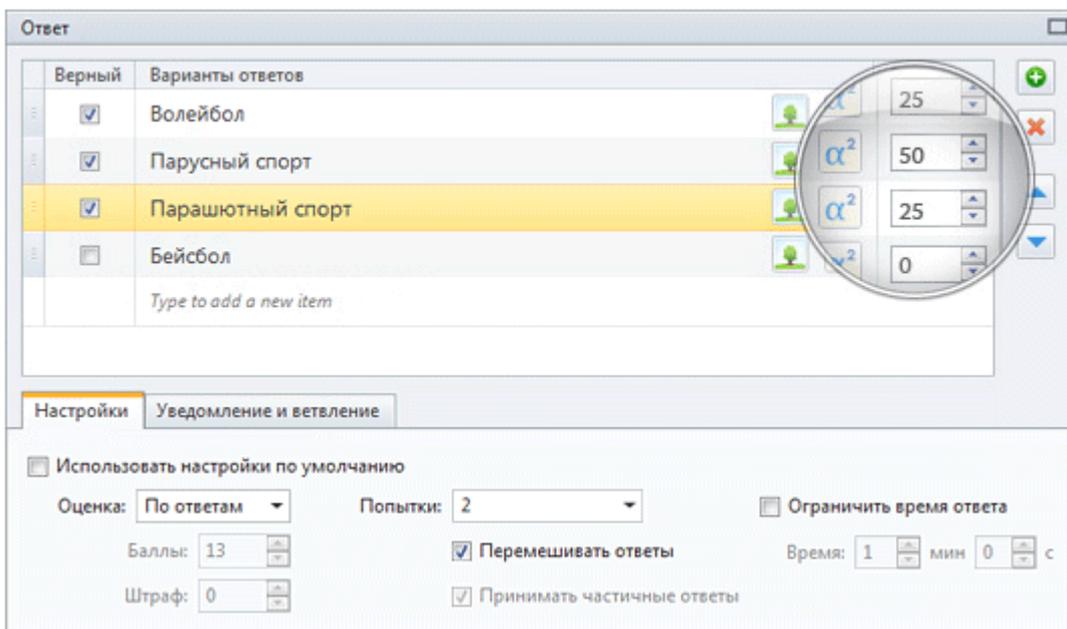
Ветвление по ответу

В некоторых типах вопросов ветвление и сообщения могут быть настроены для каждого варианта ответа.

Гибкий подсчет баллов

Оценивайте учащихся максимально честно и точно с помощью гибкой системы подсчета баллов.

Программа позволяет установить свой балл для каждого из вариантов ответа или настроить одинаковые баллы для всех вопросов.



Проходной балл

Установите минимальный проходной балл для всего теста или для отдельных групп вопросов.

Настройка баллов

Установите максимальный балл для каждого вопроса. А в некоторых типах вопросов оценивайте и варианты ответа.

Штрафные баллы

Сделайте условия прохождения теста строже: установите штрафные баллы за неверные ответы.

Частично верные ответы

Учитывайте частично верные ответы на вопросы с несколькими правильными вариантами.

Контрольные вопросы

1. Какую функцию выполняет ветвление по вопросу ?
2. Какую функцию выполняет ветвление по группе ?
3. Какую функцию выполняет ветвление по слайдам ?
4. Какую функцию выполняет ветвление по ответу ?
5. Сколько типов тестов можно создавать в программе iSpring QuizMaker, перечислите их?

Задание

1. Создайте тесты по всему типу тестов.
2. При составление тестов используете аудио, видео, анимации и т.д.
3. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №7.

Ознакомление виды создание презентации с помощью программы iSpring Suite.

Цель работы: Выбор шаблона для создание презентации с помощью программы **iSpring Suite** и показ презентации созданные с помощью программы **iSpring Suite**.

Порядок выполнения лабораторной работы:

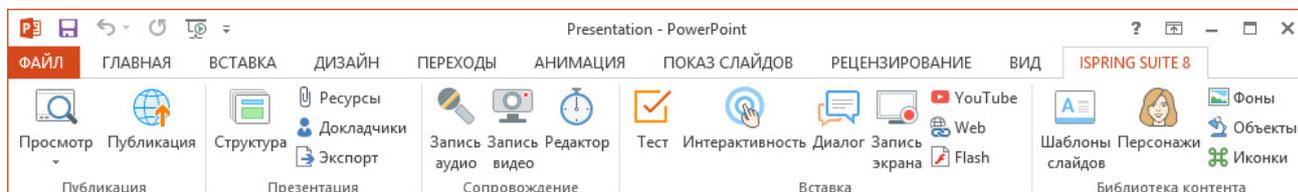
1. Выбор шаблона для создание презентации с помощью программы **iSpring Suite**.
2. Показ презентации созданные с помощью программы **iSpring Suite**.

Методическое указание: Создание презентации и добавление объектов создающиеся презентации и показ их с помощью программы **iSpring Suite**.

Теоретическая часть

Позволяет быстро и без специальной подготовки разрабатывать профессиональные дистанционные курсы прямо в PowerPoint.

iSpring Suite 8 интегрирован в PowerPoint, поэтому он так прост и удобен в работе. Позволяет быстро превратить обычную презентацию в профессиональный обучающий курс.



Используйте всю палитру возможностей iSpring Suite, чтобы сделать процесс обучения еще эффективнее. Дистанционные курсы, видеолекции, тренажеры, тесты, опросы, интерактивности в одной программе!

Диалоговый тренажер идеально подходит для отработки навыков общения с клиентами или партнерами.

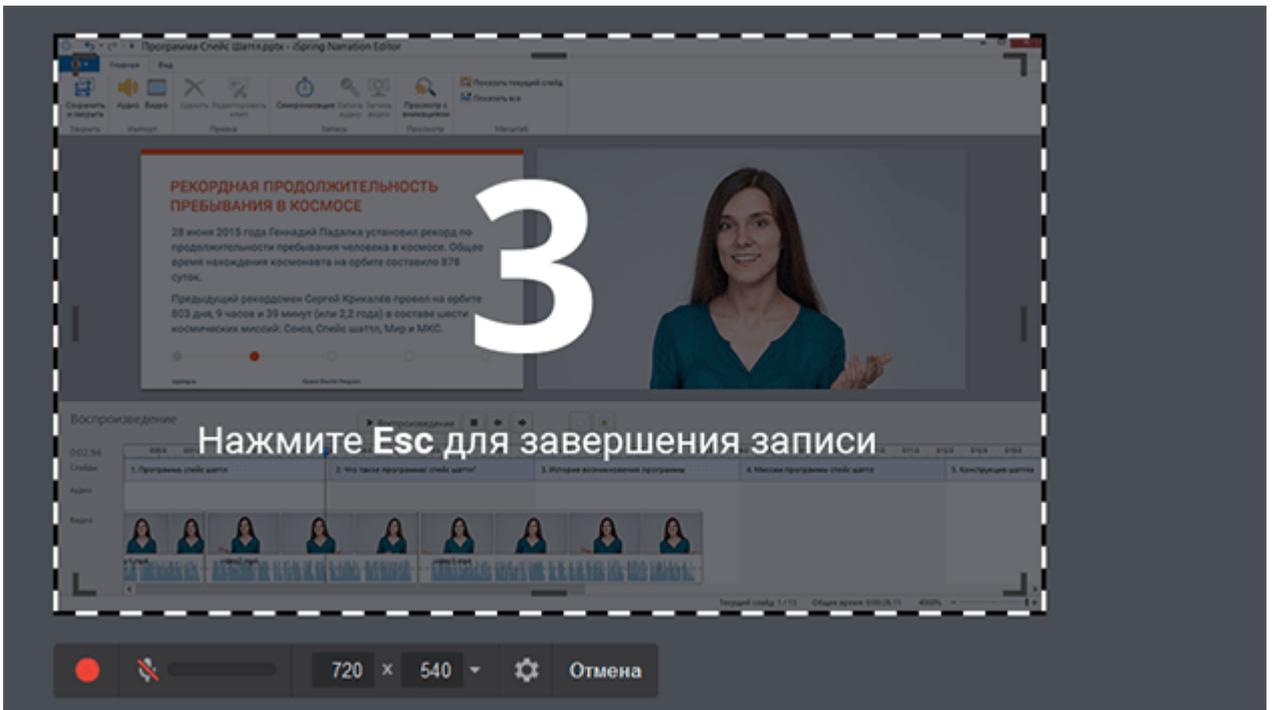
- Составьте дерево вопросов и ответов
- Выберите фон и персонажа из коллекции
- Назначьте баллы за правильные ответы

New! Теперь к репликам диалога можно добавить голосовое сопровождение. Вставьте готовый файл или запишите аудио прямо в редакторе.

Записывайте видео с экрана монитора

Запись экрана монитора (скринкаст) – необходимая функция для демонстрации работы компьютерных программ. С помощью скринкаста вы можете сделать обучение максимально наглядным.

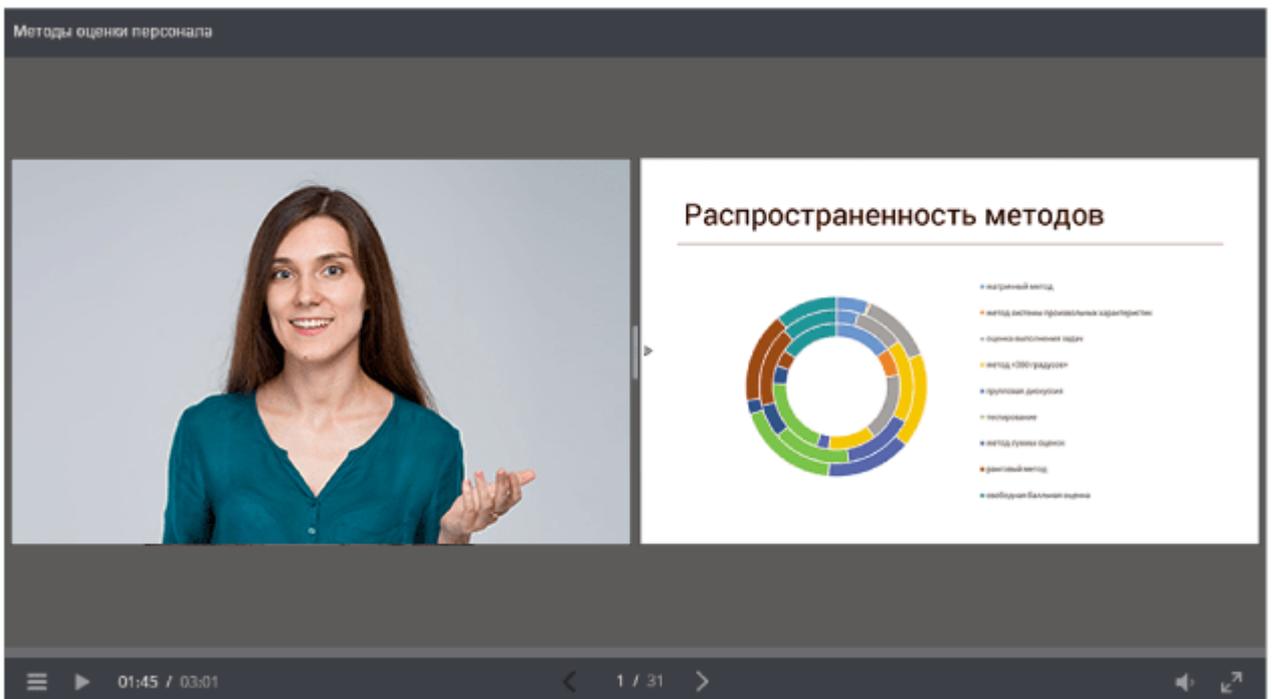
Запишите видео с экрана, добавьте его на слайд презентации, сохраните на компьютер или загрузите на YouTube, и все это без использования дополнительных инструментов.



Создавайте видеолекции

Добавьте или запишите видеосопровождение к презентации, и у вас получится превосходный обучающий урок или видеолекция.

Запишите видео с экрана, добавьте его на слайд презентации, сохраните на компьютер или загрузите на YouTube, и все это без использования дополнительных инструментов.



Составляйте тесты и опросы

Создавайте интерактивные тесты и опросы для повышения эффективности процесса обучения.

- 23 типа вопросов, включая drag-and-drop
- Сценарии ветвления между вопросами
- Настраиваемый дизайн вопросов теста
- Добавление аудио и видео

New! Запишите озвучку к вопросам теста прямо в редакторе. Добавьте к уведомлениям аудио, изображения, формулы и настройте сообщения по умолчанию для правильных и неправильных ответов.

Вопрос 1 из 3 ▾ Баллы за вопрос: 10 | Набрано баллов: 30 из 80 02:30

Сопоставьте страны и наиболее популярные методы оценки персонала, применяемые в них:



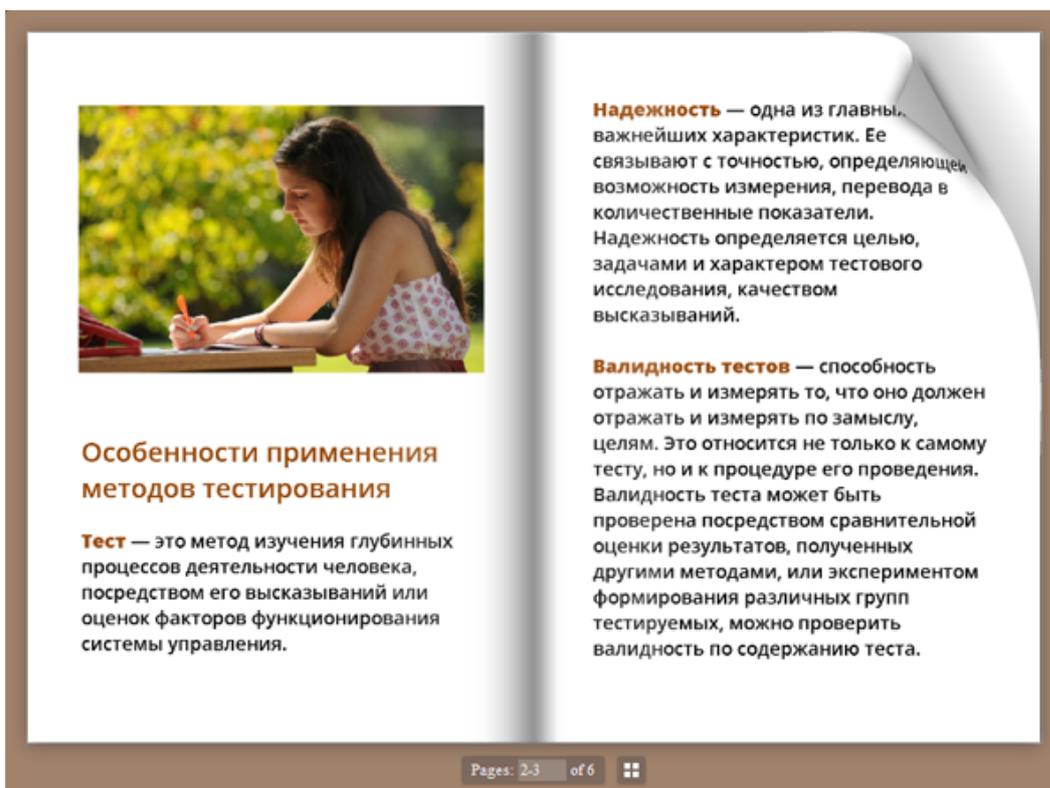
Германия	Тестирование
США	Групповая дискуссия
Россия	Метод 360 градусов

Отправить

Публикация курсов в один клик!

С iSpring Suite 8 вы можете выбрать наиболее подходящий метод публикации готовых курсов, тестов и интерактивностей. Каждый из вариантов имеет предустановленные настройки, а также большое количество редактируемых опций:

- Web: для размещения в интернете (сайт, блог)
- [iSpring Cloud](#): загрузка презентаций в «облако» для просмотра и быстрого распространения
- [iSpring Online](#): мгновенная публикация в СДО iSpring
- СДО: сохранение в формат SCORM, AICC, Tin Can API для загрузки в другие СДО
- Видео: конвертация в .mp4 и загрузка на YouTube



Контрольные вопросы.

1. Как выбирается шаблон для создание презентации с помощью программы **iSpring Suite** ?
2. Как показывается презентации созданные с помощью программы **iSpring Suite**?
3. Как составляется дерево вопросов и ответов ?
4. Как выбирается фон и персонаж из коллекции ?
5. Как назначается баллы за правильные ответы ?

Задание.

1. Запускайте программы **iSpring Suite** и сами создайте Книга.
2. Запускайте программы **iSpring Suite** и сами создайте Временная шкала.
3. Запускайте программы **iSpring Suite** и сами создайте Каталог.
4. Запускайте программы **iSpring Suite** и сами создайте Вопрос-ответ.
5. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №8. Ознакомление способы составление тестов на программе MyTest.

Цель работы: Ознакомление способы составление тестов на программе **MyTest**.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Установка программы **MyTest** на компьютер.
2. Ознакомление способы составление тестов на программе **MyTest**.
3. Предоставление студентам составленные тесты на программе **MyTest**.

Методическое указание: Установка программы **MyTest** на компьютер, изучение виды тестов, изучение создание разных тестов и предоставление созданные тесты.

Теоретический часть.

MyTest это - система программ (программа тестирования учащихся, редактор тестов и журнал результатов) для создания и проведения компьютерного тестирования, сбора и анализа результатов, выставления оценки по указанной в тесте шкале.

Программа MyTest работает с десятью типами заданий: одиночный выбор, множественный выбор, установление порядка следования, установление соответствия, указание истинности или ложности утверждений, ручной ввод числа (чисел), ручной ввод текста, выбор места на изображении, перестановка букв, заполнение пропусков. Задание типа да/нет легко можно получить, используя тип с одиночным выбором. В тесте можно использовать любое количество любых типов, можно только один, можно и все сразу.

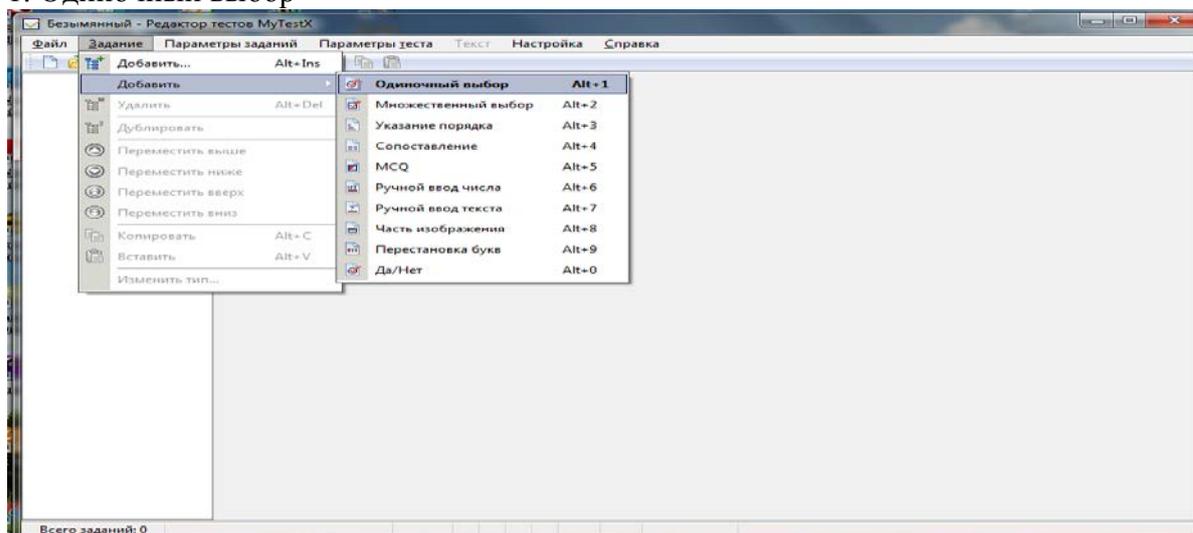
Программа состоит из трех модулей: **Модуль тестирования** (MyTestStudent), **Редактор тестов** (MyTestEditor) и **Журнал тестирования** (MyTestServer). Так же имеется дополнительный модуль MyTestBuilder для создания автономных тестов в формате exe.

Для установки **MyTest** на компьютер запускайте файл MyTestXSetup, после установки программы на рабочем столе появляется иконки MyTestEditor, MyTestServer, MyTestStudent.

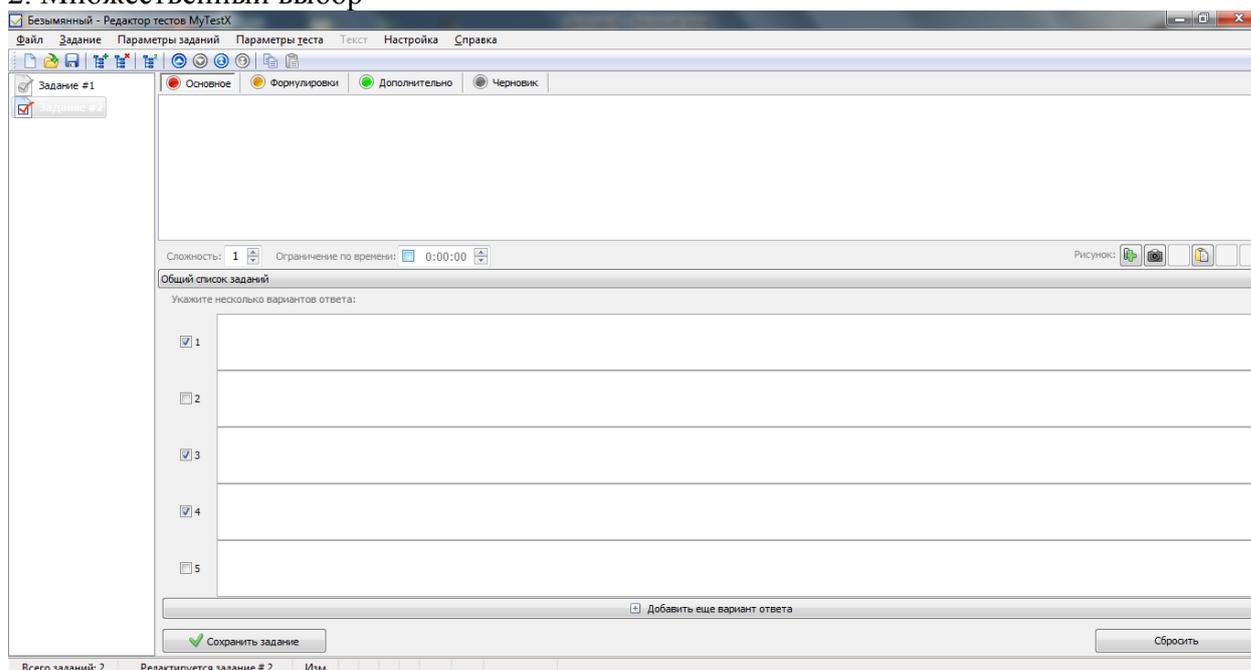
Ознакомьтесь каждый из этих программ.

Составьте тесты для всех заданиях:

1. Одиночный выбор



2. Множественный выбор



и т.д....

3. Указание истинности или ложности утверждений
4. Установление порядка следования
5. Установление соответствия
6. Ручной ввод числа (чисел)
7. Ручной ввод текста (строк)
8. Выбор места на изображении
9. Перестановка букв
10. Заполнение пропусков

Контрольные вопросы

1. Для чего предназначено программа **MyTest** ?
2. Как устанавливается данная программа ?
3. Как составляются тесты для всех задании тестов ?

Задание

1. Изучите и составляйте тесты по заданием одиночный выбор, множественный выбор, указание истинности или ложности утверждений.
2. Изучите и составляйте тесты по заданием установление порядка следования, установление соответствия, ручной ввод числа(чисел).
3. Изучите и составляйте тесты по заданием ручной ввод текста(строк), выбор места на изображении.
4. Изучите и составляйте тесты по заданием перестановка букв, заполнение пропусков.
5. Напишите отчёт лабораторной таботы.

Лабораторная работа №9.

Изучение возможности работы тести в сети с помощью программы MyTestServer.

Цель работы: Изучение возможности работы тести в сети с помощью программы MyTestServer.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Поставление тесты составленные на программе **MyTest** в сеть.
2. Контроль процесса решения тестов.
3. Печать результатов.

Методическое указание: Поставление тесты составленные на программе **MyTest** в сеть, контроль процесса решения тестов, печать результатов.

Теоретический часть.

Журнал тестирования

Журнал (сервер) - модуль программы MyTest, позволяющий централизованно принимать и обрабатывать результаты тестирования, раздавать тесты посредством компьютерной сети. Для отправки и получения результатов, отправки файлов с тестами используется протокол Интернета TCP/IP.

Имя файла редактора тестов: MyTestServer.exe.

Что это дает?

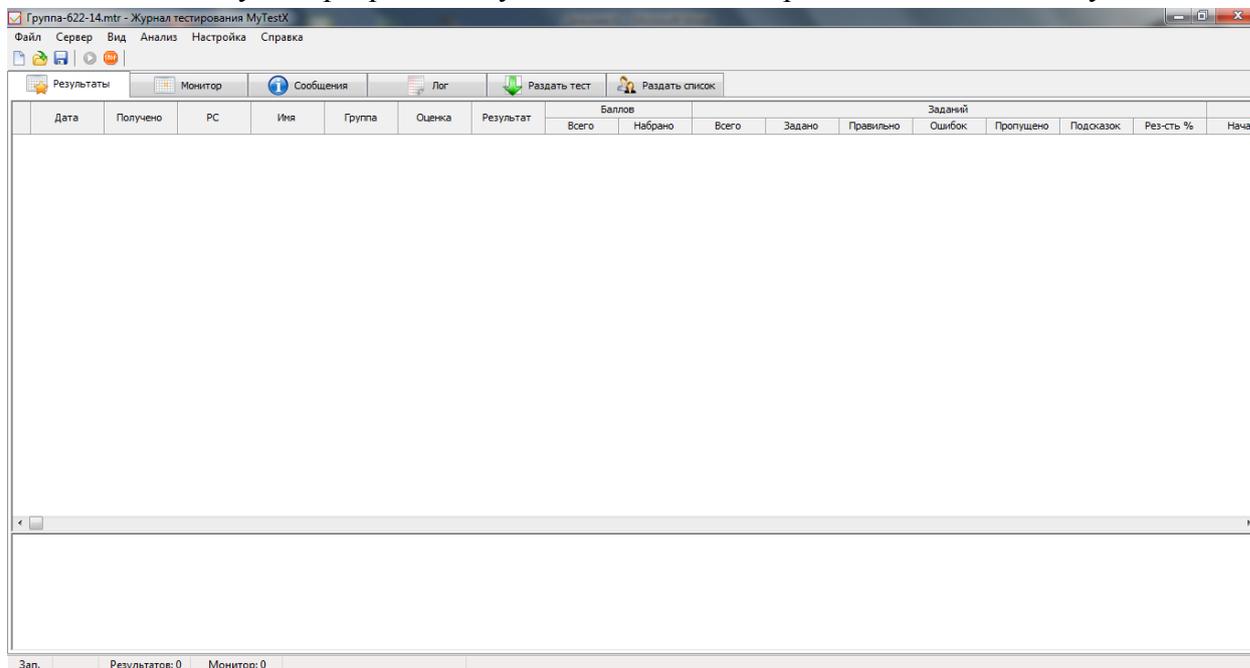
- Тестирование проходит более спокойно. Учителю нет необходимости перемещаться по классу (школе) для получения результатов.
- Быстрая подготовка к тестированию, защита тестов от несанкционированного доступа. Учителю не требуется копировать файлы с тестами на компьютеры учеников, тесты можно "раздать" прямо из Журнала.
- Учитель получает очень подробную информацию об результатах тестирования, а не только одну оценку.
- Учитель может настроить вид таблицы результатов под себя (скрыть можно любые колонки).
- Учитель может быстро проанализировать результаты (например, какие вопросы вызвали наибольшие трудности) и сразу же провести работу над ошибками. Есть возможность просмотра диаграмм тестирования и быстрого перехода в Редактор тестов к выбранному заданию.
- Упорядочить результаты по любому критерию.
- Учитель может сохранить результаты в файл. Этот файл затем можно открыть и обработать позже.
- Экспортировать результаты в текстовый файл (для дальнейшего открытия в электронных таблицах) или HTML-файл.
- Учителю удобно выставлять отметки за тест.
- ... вы сами сможете продолжить этот список начав использовать программу.

Как это работает?

1. Учитель запускает модуль журнала программы MyTest.
2. Учащиеся запускают программу MyTest и начинают тестирование. Тесты можно открыть либо со своего компьютера, либо из сетевой папки, либо получить по сети от учителя.

3. Как только учащийся начал тестирование (выбрал тест и начал его проходить) учитель получает сообщение об этом.
4. Как только учащийся закончил тестирование учитель получает очень подробную информацию об его результатах.
5. Полученные результаты учитель может проанализировать и/или сохранить в файл.

После запуска программы MyTestServer.exe на экране появляется следующее:



Окно журнала

Для удобства окно Журнала может сворачиваться в трей (отображаться значком в левом нижнем углу около часов). При получении новых результатов может быть показано всплывающее окошко (в левом нижнем углу) с краткой информацией об результатах.

Окно журнала содержит несколько вкладок: "Результаты", "Монитор", "Сообщения", "Лог", "Раздать список".

На вкладке "Результаты" отображается следующая информация:

- Дата получения результата;
- Время получения результата;
- Сетевое имя компьютера;
- Имя ученика (которое он вводит при запуске теста);
- Группа (класс) - дополнительное поле к имени;
- Оценка;
- Результат в процентах ($100 \cdot \text{Кол-во баллов} / \text{Кол-во баллов возможно всего}$);
- Баллов всего;
- Баллов набрано.
- Заданий всего;
- Заданий задано;
- Заданий правильно;
- Заданий ошибочно;
- Заданий пропущено;
- Заданий подсказок;

- Заданий результативность (100*Кол-во правильно/Кол-во заданий отвечено);
- Время начала теста (по времени на компьютере ученика);
- Время завершения теста (по времени на компьютере ученика);
- Время всего теста (не зависимо от времени на компьютере ученика, защищено от изменений системного времени);
- Заголовок теста;
- Полное имя файла с тестом;
- CRC файла с тестом (если ученик подменил или спутал файл с тестом вы сразу это обнаружите по другому значению);
- UID файла с тестом (при сохранении теста каждому присваивается свой уникальный идентификатор (если ученик подменил или спутал файл с тестом вы сразу это обнаружите по другому значению);
- Режим окончания теста;
- Сетевое имя компьютера;
- IP-адрес компьютера;
- Имя пользователя компьютера;
- Маска результатов (Внимание! Не зависимо от порядка выдачи ученику заданий, маска соответствует порядку заданий в файле - как видите в редакторе!);
- Маска времени;
- Маска ответов (что ответил ученик на вопросы);
- Маска подсказок;
- Примечание.

Какие именно колонки будут отображены вы в любой момент можете задать в настройках Вид - Показывать колонки. Эта настройка может быть сохранена для дальнейшего использования, т.е. при следующем запуске будут показаны выбранные вами колонки.

Ширина колонок может изменяться под данные автоматически, либо вручную. Зависит от пункта Вид - Показывать колонки.

Вы можете изменить содержимое только следующих колонок: Имя, Группа, Примечание. Остальные колонки защищены от правки.

Вы можете отсортировать результаты по любой колонке. Для этого щелкните по ее заголовку. Например, при щелчке по заголовку Оценка строки сгруппируются и отсортируются по этому критерию от меньшего к большему: сначала будут идти двоечники, потом троечники, хорошисты и отличники. Например, при щелчке по заголовку Имя строки упорядочиваются по алфавиту по этому критерию...

Контрольные вопросы.

1. Какая функция выполняет вкладка "Результаты" ?
2. Какая функция выполняет вкладка "Монитор"?
3. Какая функция выполняет вкладка "Сообщения" ?
4. Какая функция выполняет вкладка "Лог" ?
5. Какая функция выполняет вкладка "Раздать список" ?

Задание.

1. Изучайте все вкладок Окно журнала: "Результаты", "Монитор", "Сообщения", "Лог", "Раздать список".
2. Поставьте тесты составленные на программе **MyTest** в сеть.
3. Контролируйте процесс решения тестов.
4. Печатайте результатов тестирования.
5. Запишите отчет лабораторной работы.

Лабораторная работа №10.

Ознакомление возможностями программы CourseLab.

Цель работы: Ознакомление возможностями программы CourseLab

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Установка программа **CourseLab** на компьютер.
2. Осмотрение шаблоны **CourseLab**.
3. Ознакомление с объектами **CourseLab**.

Методическое указание: Установите программа **CourseLab**, ознакомьте с шаблонами а также объектами.

Теоретический часть

CourseLab – один из самых популярных отечественных редакторов электронных курсов на сегодняшний день. Вряд ли есть человек, который профессионально занимается разработкой электронных курсов, не слышавший об этом инструменте. Такая популярность вполне заслуженна. Редактор CourseLab достаточно функционален и, одновременно, прост в использовании. С помощью этого инструмента можно создавать, как простые слайдовые курсы, так и очень сложные курсы с нелинейным сценарием, вплоть до создания полноценных видеоигр. Чтобы убедиться в широких возможностях редактора, достаточно посмотреть на работы, присылаемые на конкурс электронных курсов, разработанных с помощью редактора CourseLab, который проходит ежегодно: www.courselab.ru/db/courselab/DCC473FFAD82526F442579C3004A7B26/doc.html

У редактора электронных курсов CourseLab достаточно много преимуществ, и о них можно рассказывать очень долго. Но есть один главный нюанс. Этот продукт является исключительно коммерческим, и стоимость его весьма ощутимая.

Однако мало кто знает, что существует и бесплатная версия редактора CourseLab. Разработчики это особо не афишируют, поскольку эта версия в первую очередь рассчитана на западного потребителя и используется в качестве продвижения продукта на западный рынок. Однако это не может помешать и отечественным разработчикам пользоваться этой бесплатной версией.

Бесплатная версия CourseLab полностью функциональна, не имеет никаких ограничений по времени или количеству контента. Однако бесплатность влечет за собой и многие неудобства. Во-первых, версия полностью англоязычна. Во-вторых, бесплатная версия CourseLab изрядно устарела – так на сегодняшний день уже продается версия 2.7, а в бесплатном варианте имеется только 2.4. В-третьих, эта версия не является кроссбраузерной, и поддерживает работу курсов только в браузере Internet Explorer. В-четвертых, пользователи этой версии лишены возможности какой-либо поддержки, что, в принципе, логично.

В целом, если вы планируете разрабатывать курсы для достаточно узкой аудитории, работающей только в браузере Internet Explorer (а такое очень часто встречается в корпоративном секторе), и готовы мириться с некоторыми другими неудобствами (например, англоязычный интерфейс и отсутствие некоторых функциональностей, которые есть в современной версии), то данная версия редактора CourseLab может быть вам вполне полезна.

Ключевые особенности CourseLab:

- создание и редактирование учебного материала в среде WYSIWYG - что Вы видите, то и получите в результате;
- CourseLab 2.0 сертифицирован на соответствие стандарту SCORM 2004, уровень соответствия: CP SCORM 2004 Conformance;
- не требует от автора знания языка HTML или каких-либо языков программирования;

- встроенные средства построения тестов
- объектный подход позволяет – как из детских кубиков – строить учебный материал практически любой сложности;
- открытый объектный интерфейс позволяет легко расширять библиотеки объектов и шаблонов, в том числе и за счет созданных самим пользователем;
- встроенные механизмы анимации объектов;
- возможность вставки в курсы любого Rich-media содержимого – Macromedia® Flash®, Shockwave®, Java®, видео в различных форматах и т.п.;
- простые механизмы вставки и синхронизации звукового сопровождения;
- возможность импорта в учебный материал презентаций из формата Microsoft® PowerPoint®;
- встроенный механизм захвата экранов, позволяющий легко создавать симуляции работы различных программных продуктов;
- простой встроенный язык описания действий;
- опытному пользователю редактор предоставляет дополнительные возможности через прямой JavaScript-доступ к свойствам объектов и функциям проигрывателя курсов.

Вы можете получить максимально подробную информацию о редакторе и познакомиться с демо-вер на [сайте CourseLab.ru](http://сайт CourseLab.ru)

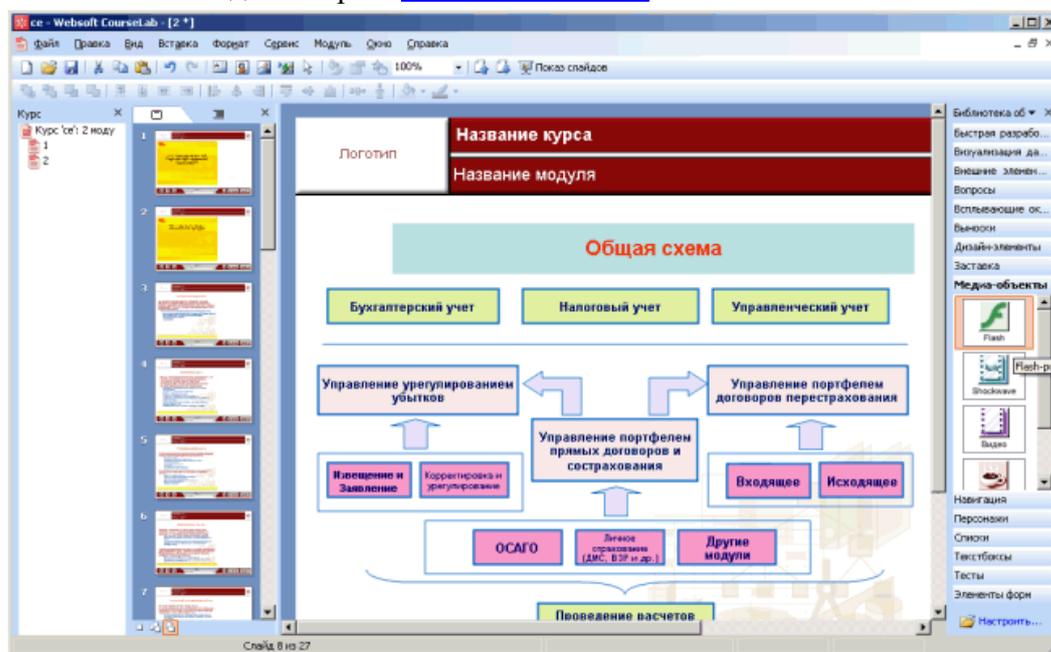


Рис. 1. Интерфейс редактора CourseLab

CourseLab® – это мощное и одновременно простое в использовании средство для создания интерактивных учебных материалов (электронных курсов), предназначенных для использования в сети Интернет, в системах дистанционного обучения, на компакт-диске или любом другом носителе.

Задание

1. Установите демо-вер [CourseLab.ru](http://сайт CourseLab.ru) на компьютер.
2. Изучите ключевые особенности CourseLab.
3. Создайте простой интерактивный учебный материал.
4. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №11.

Подготовка электронных образовательных ресурсов на программе CourseLab

Цель работы: Подготовка электронных образовательных ресурсов на программе **CourseLab**

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Подготовка электронных образовательных ресурсов на программе **CourseLab**
2. Запуск программный средство созданный на программе **CourseLab**.
3. Тестирование программный средство созданный на программе **CourseLab**.

Методическое указание: Подготовка электронных образовательных ресурсов на программе **CourseLab**, запуск программный средство и тестирование программный средство.

Теоретический часть

CourseLab – один из самых популярных отечественных редакторов электронных курсов на сегодняшний день. Вряд ли есть человек, который профессионально занимается разработкой электронных курсов, не слышавший об этом инструменте. Такая популярность вполне заслуженна. Редактор **CourseLab** достаточно функционален и, одновременно, прост в использовании. С помощью этого инструмента можно создавать, как простые слайдовые курсы, так и очень сложные курсы с нелинейным сценарием, вплоть до создания полноценных видеоигр. Чтобы убедиться в широких возможностях редактора, достаточно посмотреть на работы, присылаемые на конкурс электронных курсов, разработанных с помощью редактора **CourseLab**, который проходит ежегодно: www.courselab.ru/db/courselab/DCC473FFAD82526F442579C3004A7B26/doc.html

У редактора электронных курсов **CourseLab** достаточно много преимуществ, и о них можно рассказывать очень долго. Но есть один главный нюанс. Этот продукт является исключительно коммерческим, и стоимость его весьма ощутимая.

Однако мало кто знает, что существует и бесплатная версия редактора **CourseLab**. Разработчики это особо не афишируют, поскольку эта версия в первую очередь рассчитана на западного потребителя и используется в качестве продвижения продукта на западный рынок. Однако это не может помешать и отечественным разработчикам пользоваться этой бесплатной версией.

Бесплатная версия **CourseLab** полностью функциональна, не имеет никаких ограничений по времени или количеству контента. Однако бесплатность влечет за собой и многие неудобства. Во-первых, версия полностью англоязычна. Во-вторых, бесплатная версия **CourseLab** изрядно устарела – так на сегодняшний день уже продается версия 2.7, а в бесплатном варианте имеется только 2.4. В-третьих, эта версия не является кроссбраузерной, и поддерживает работу курсов только в браузере Internet Explorer. В-четвертых, пользователи этой версии лишены возможности какой-либо поддержки, что, в принципе, логично.

В целом, если вы планируете разрабатывать курсы для достаточно узкой аудитории, работающей только в браузере Internet Explorer (а такое очень часто встречается в корпоративном секторе), и готовы мириться с некоторыми другими неудобствами (например, англоязычный интерфейс и отсутствие некоторых функциональностей, которые есть в современной версии), то данная версия редактора **CourseLab** может быть вам вполне полезна.

Ключевые особенности **CourseLab**:

- создание и редактирование учебного материала в среде WYSIWYG - что Вы видите, то и получите в результате;

- CourseLab 2.0 сертифицирован на соответствие стандарту SCORM 2004, уровень соответствия: CP SCORM 2004 Conformant;
- не требует от автора знания языка HTML или каких-либо языков программирования;
- встроенные средства построения тестов
- объектный подход позволяет – как из детских кубиков – строить учебный материал практически любой сложности;
- открытый объектный интерфейс позволяет легко расширять библиотеки объектов и шаблонов, в том числе и за счет созданных самим пользователем;
- встроенные механизмы анимации объектов;
- возможность вставки в курсы любого Rich-media содержимого – Macromedia® Flash®, Shockwave®, Java®, видео в различных форматах и т.п.;
- простые механизмы вставки и синхронизации звукового сопровождения;
- возможность импорта в учебный материал презентаций из формата Microsoft® PowerPoint®;
- встроенный механизм захвата экранов, позволяющий легко создавать симуляции работы различных программных продуктов;
- простой встроенный язык описания действий;

опытному пользователю редактор предоставляет дополнительные возможности через прямой JavaScript-доступ к свойствам объектов и функциям проигрывателя курсов.

Контрольные вопросы.

1. Как подготавливаются электронных образовательных ресурсов на программе **CourseLab**
2. Как запускается программный средство созданный на программе **CourseLab**.
3. Каким образом тестируется программный средство созданный на программе **CourseLab**.

Задание

1. Создайте модуль по предмету “Информационная технология” или “Дистанционного обучения” с помощью программы **CourseLab**.
2. Для этого Вы можете выбрать любую тему или раздел из этих предметов.
3. Запускайте программное средство и тестирование программных средств созданных на прошлом лабораторном занятии.
4. Переоформляйте и добавляйте интерактивные свойства программы.
5. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №12. Ознакомление возможностями программы FastStone Capture и подготовка электронных учебников с помощью его.

Цель работы: Ознакомление с возможностями программы **FastStone Capture** и подготовка электронных учебников с помощью его.

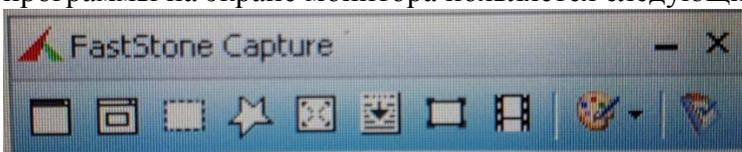
Порядок выполнения лабораторной работы.

1. Установка программы **FastStone Capture** на компьютер.
2. Ознакомление с возможностями программы **FastStone Capture**.
3. Подготовка электронных учебников с помощью программы **FastStone Capture**.

Методическое указание: Установка программы **FastStone Capture** на компьютер **FastStone Capture**, ознакомление с возможностями и подготовка электронных учебников с помощью программы.

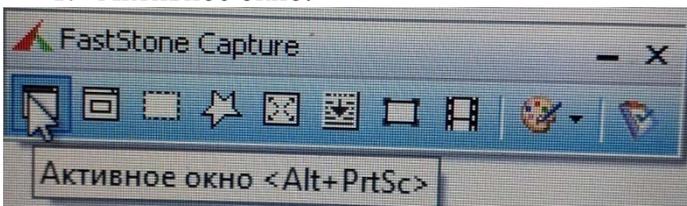
Теоретический часть

Установите программы **FastStone Capture** на компьютер. После установки программы на экране монитора появляется следующее изображение.

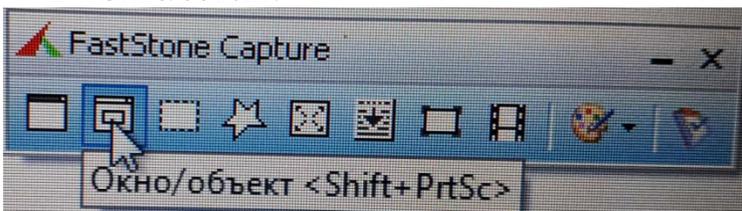


Это главное меню программы, каждое из этих пиктограммы выполняет определённую функцию.

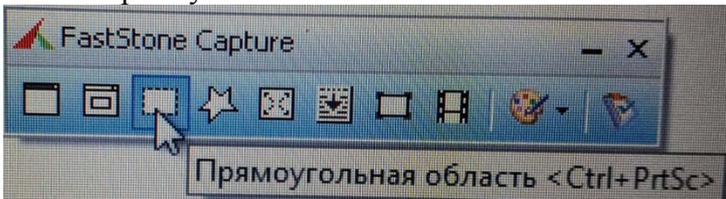
1. Активное окно:



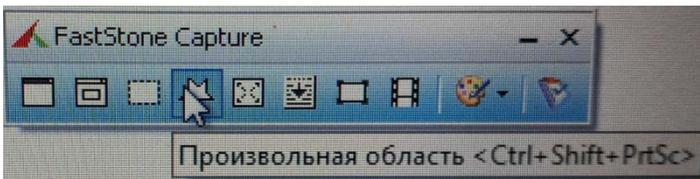
2. Окно/объект:



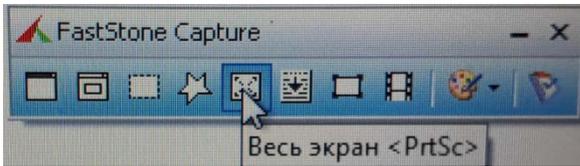
3. Прямоугольная область:



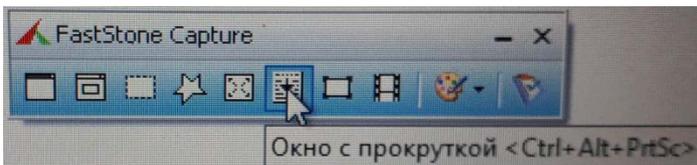
4. Произвольная область:



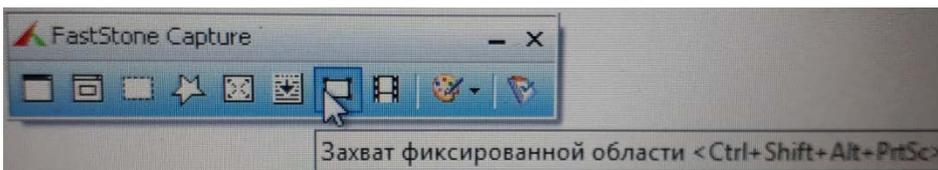
5. Весь экран:



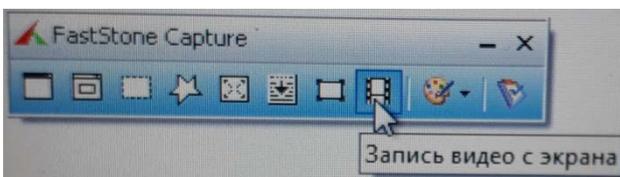
6. Окно с прокруткой:



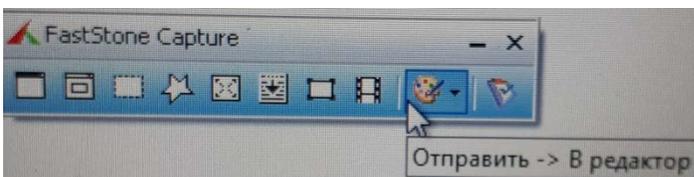
7. Захват фиксированной области:



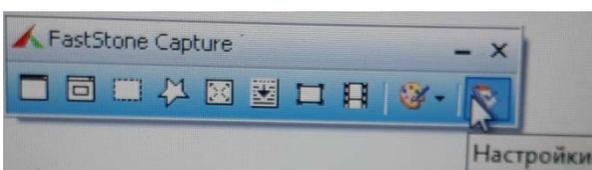
8. Запись видео с экрана:



9. Отправить -> В редактор:



10. Настройки:



Задание.

1. Изучите выше перечисленные пункты.
2. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №13. Создание презентации на программе Prezi

Цель работы: Ознакомление программой **Prezi**, создание презентации на программе **Prezi**

Порядок выполнения лабораторной работы:

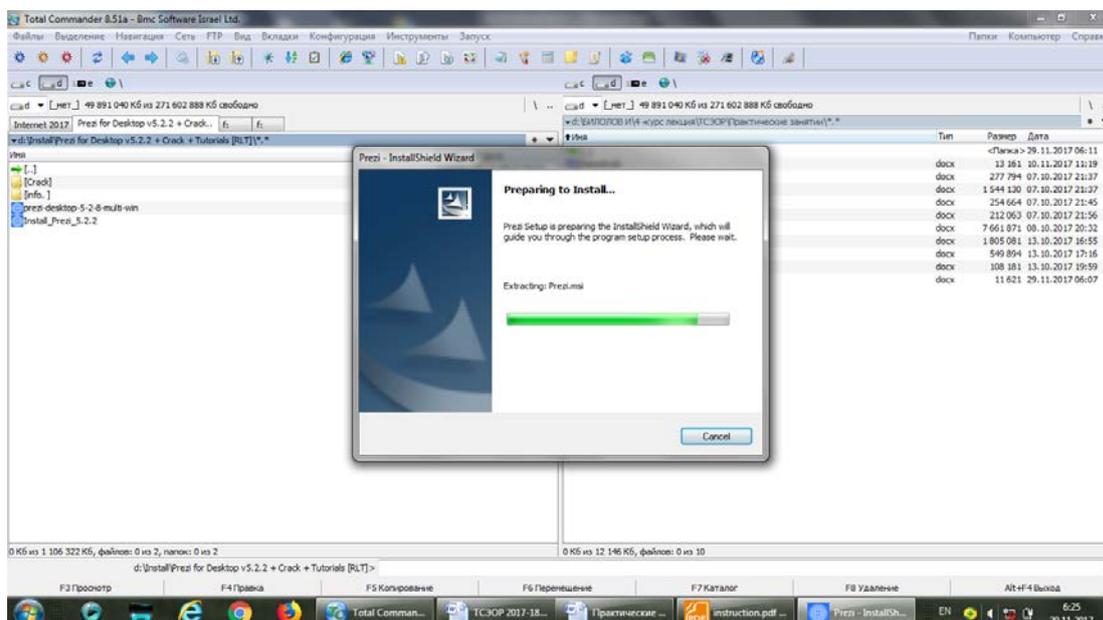
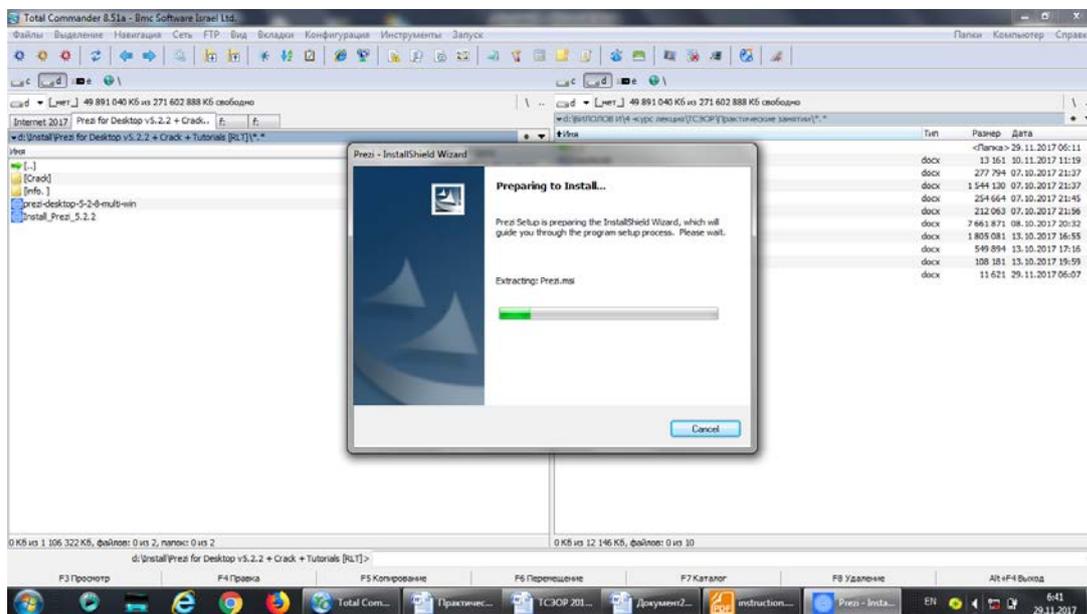
1. Ознакомление программой **Prezi** и установка на компьютер.
2. Активизация программы **Prezi**.
3. Создание презентации на программе **Prezi** и показь его.

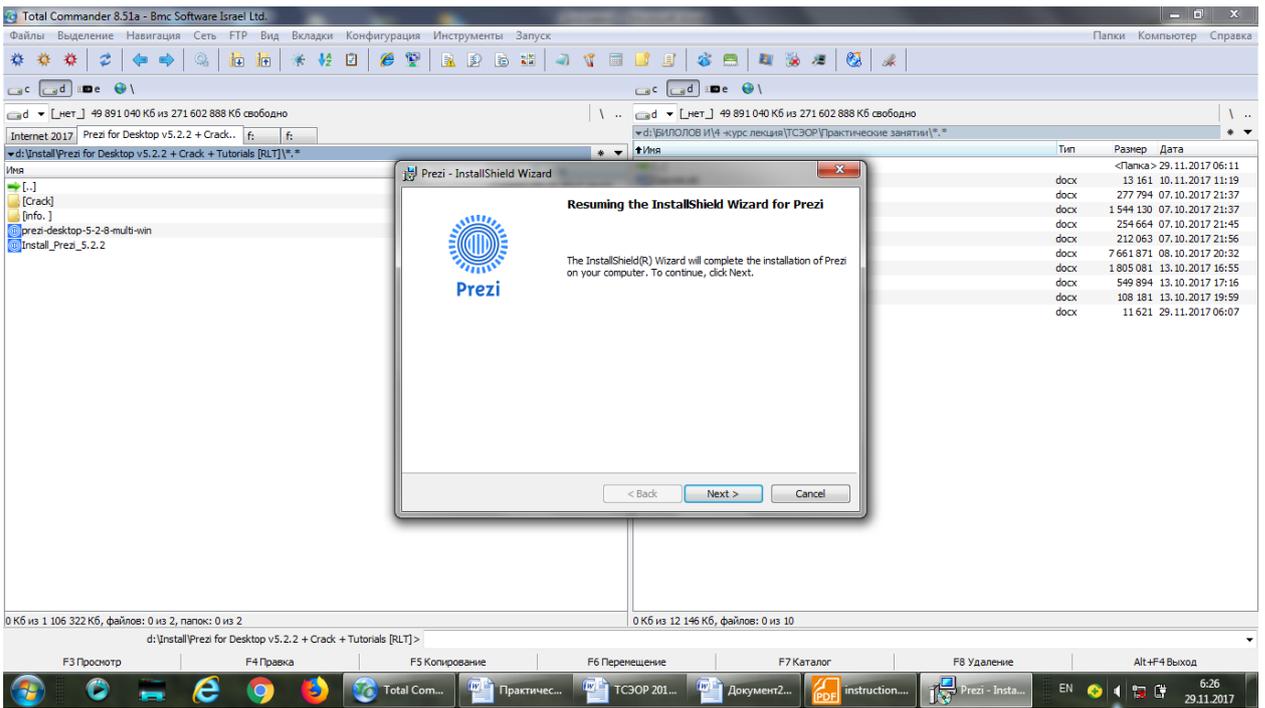
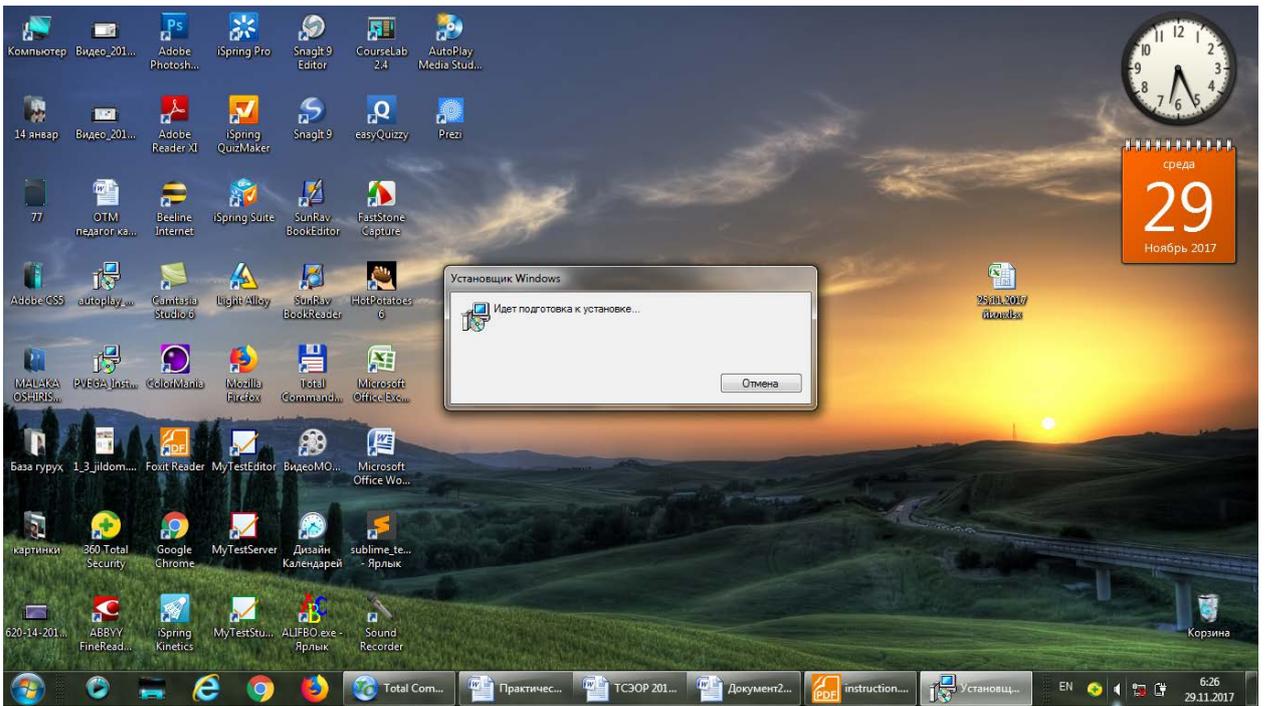
Методическое указание: Ознакомление программой **Prezi** и установка на компьютер, активизация программы и установка шаблоны программы, создание презентации.

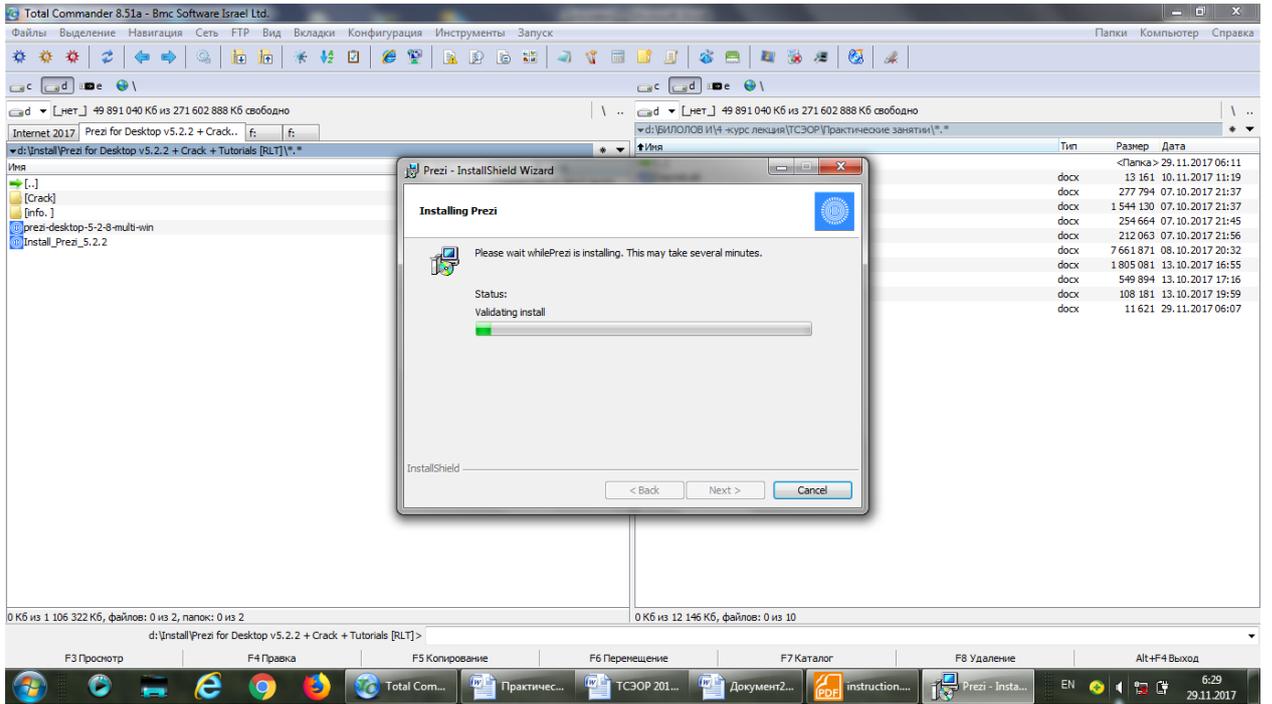
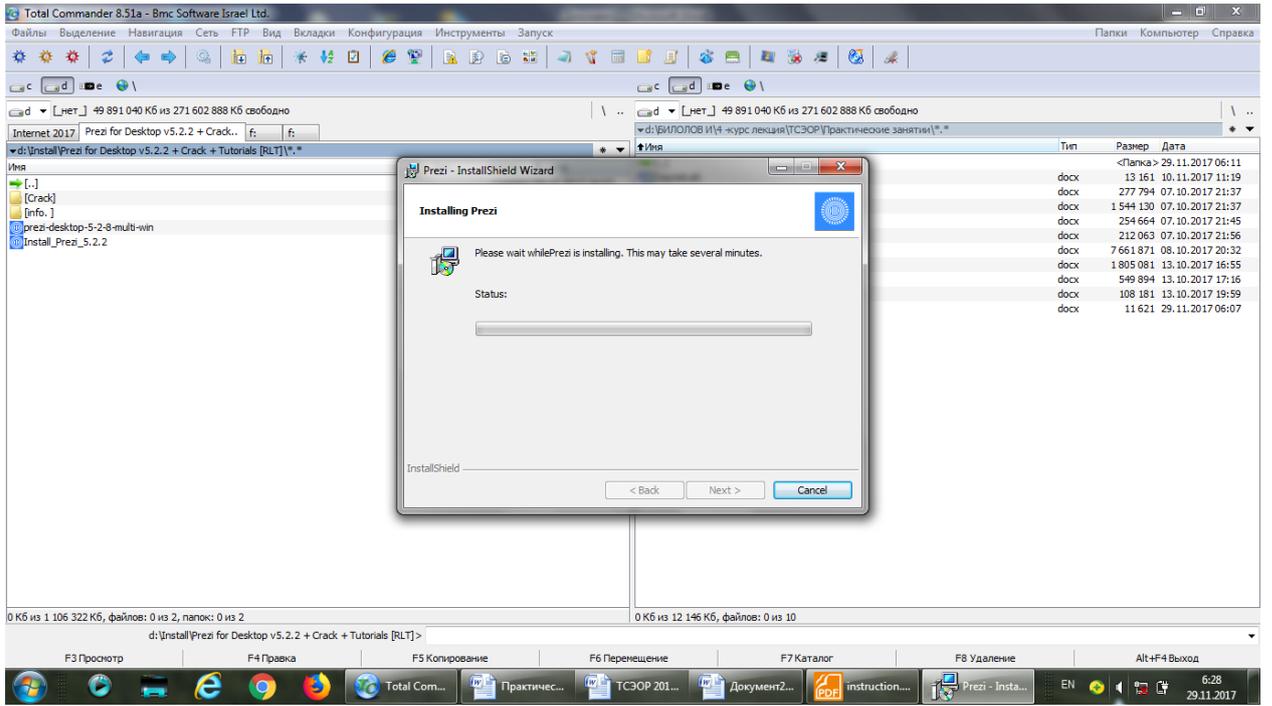
Теоретический часть.

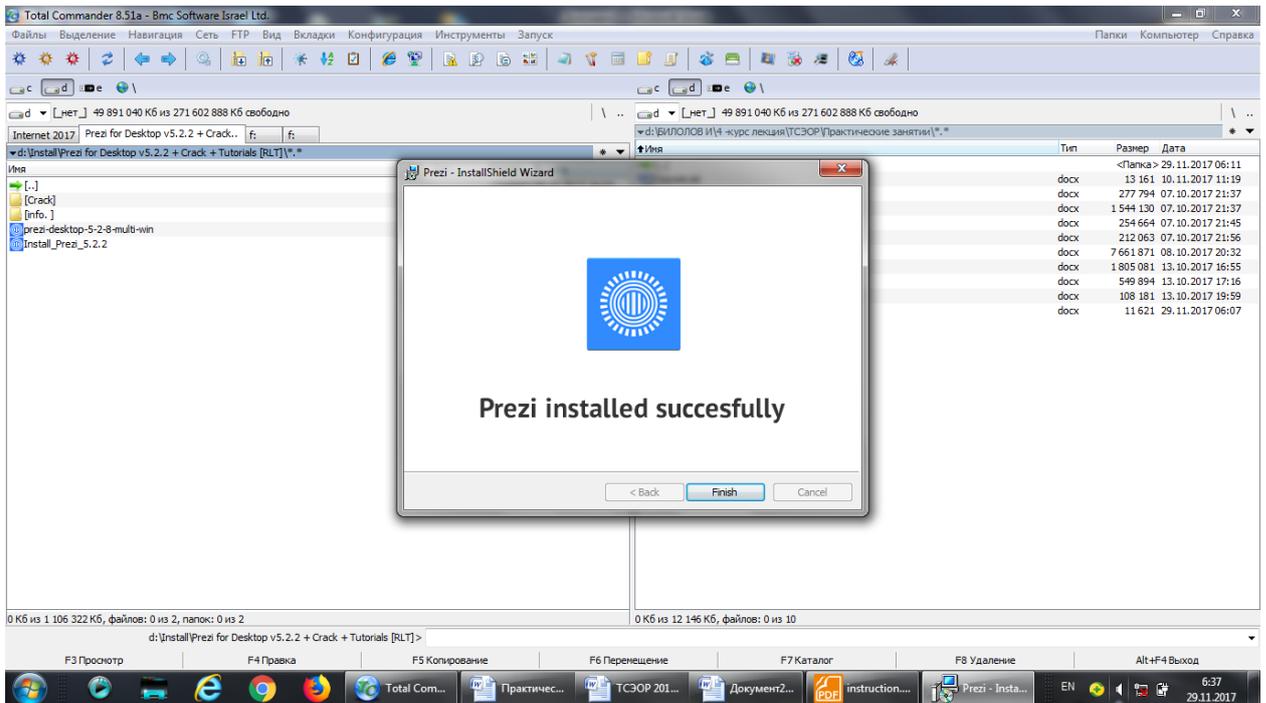
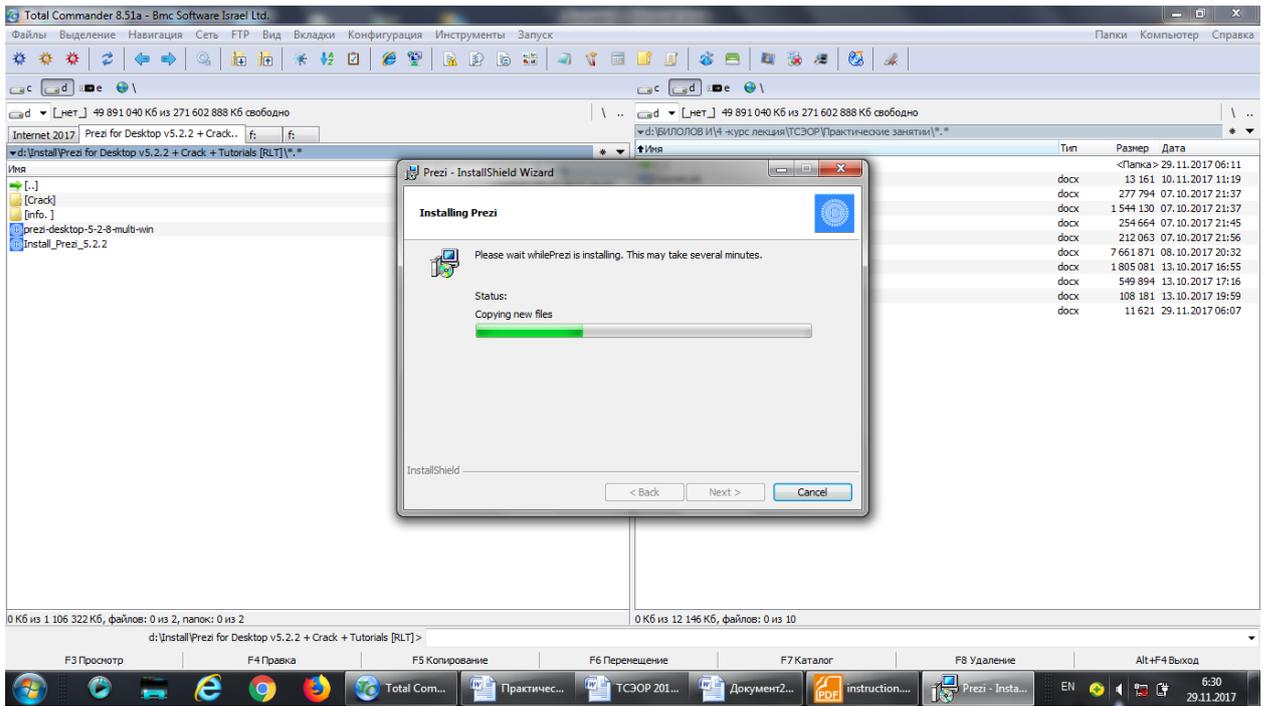
Установка программа Prezi осуществляется следующем образом:

Запускается файл [prezi-desktop-5-2-8-multi-win.exe](#)

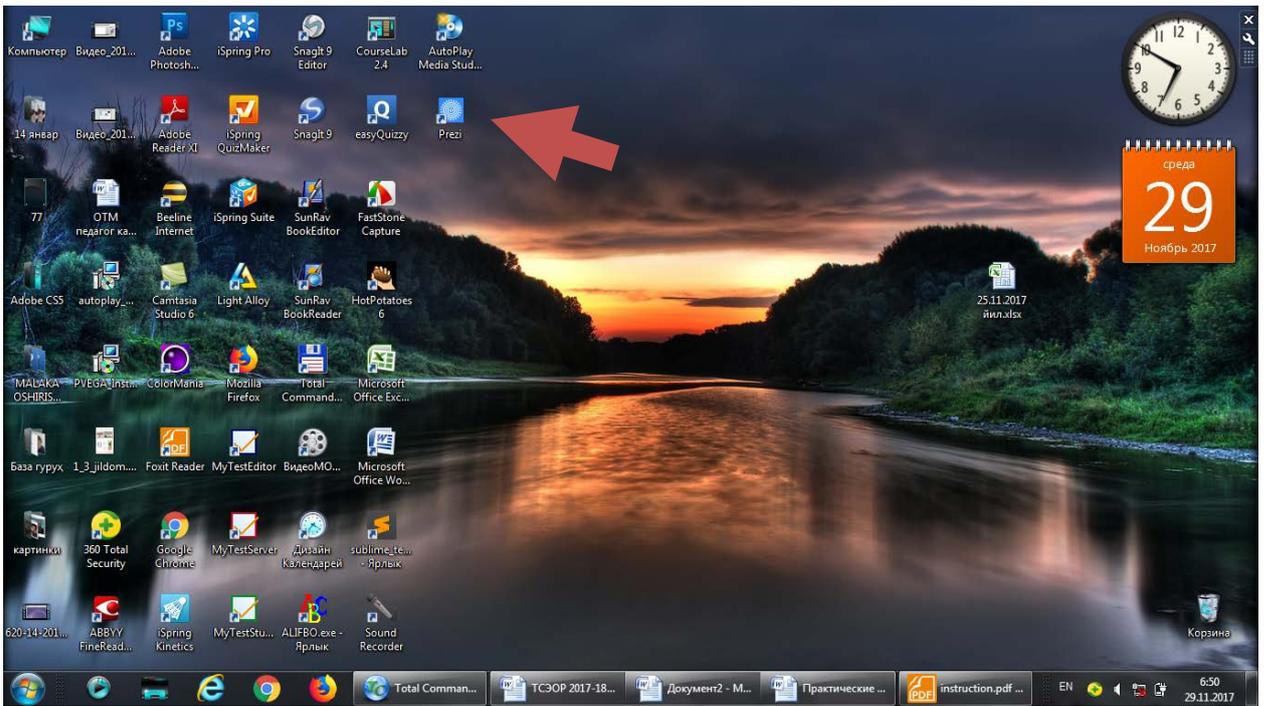




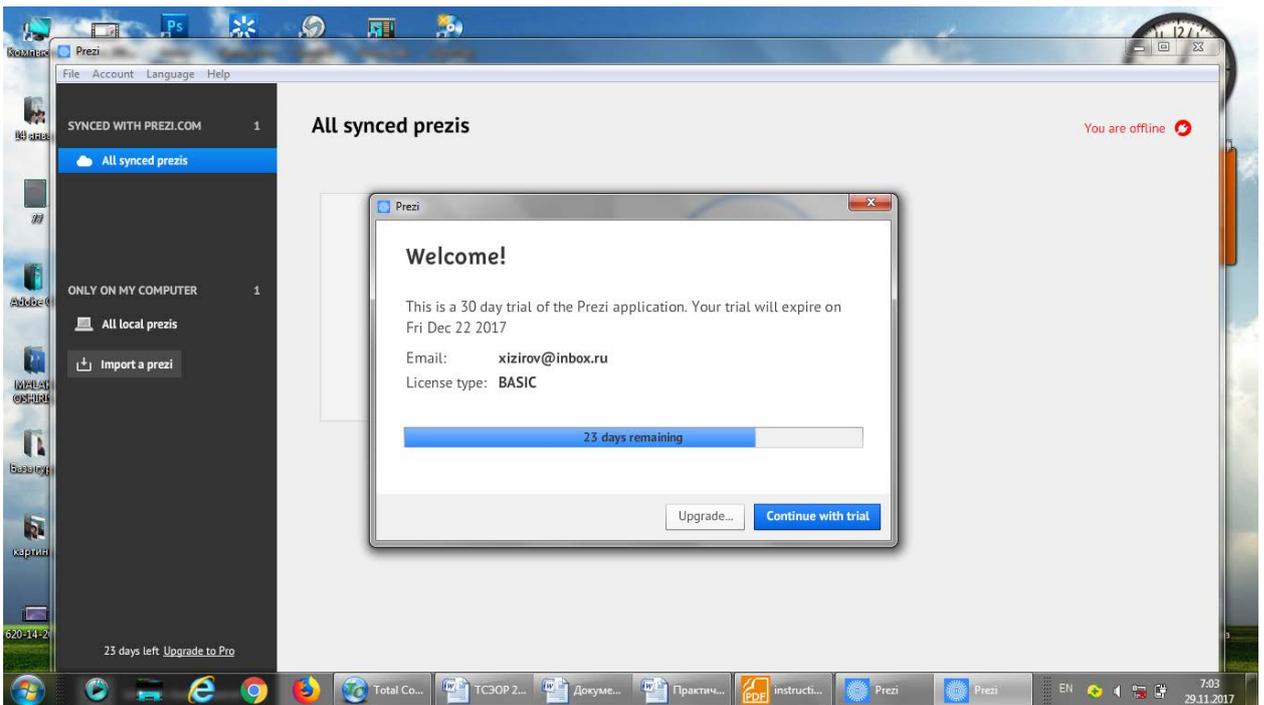




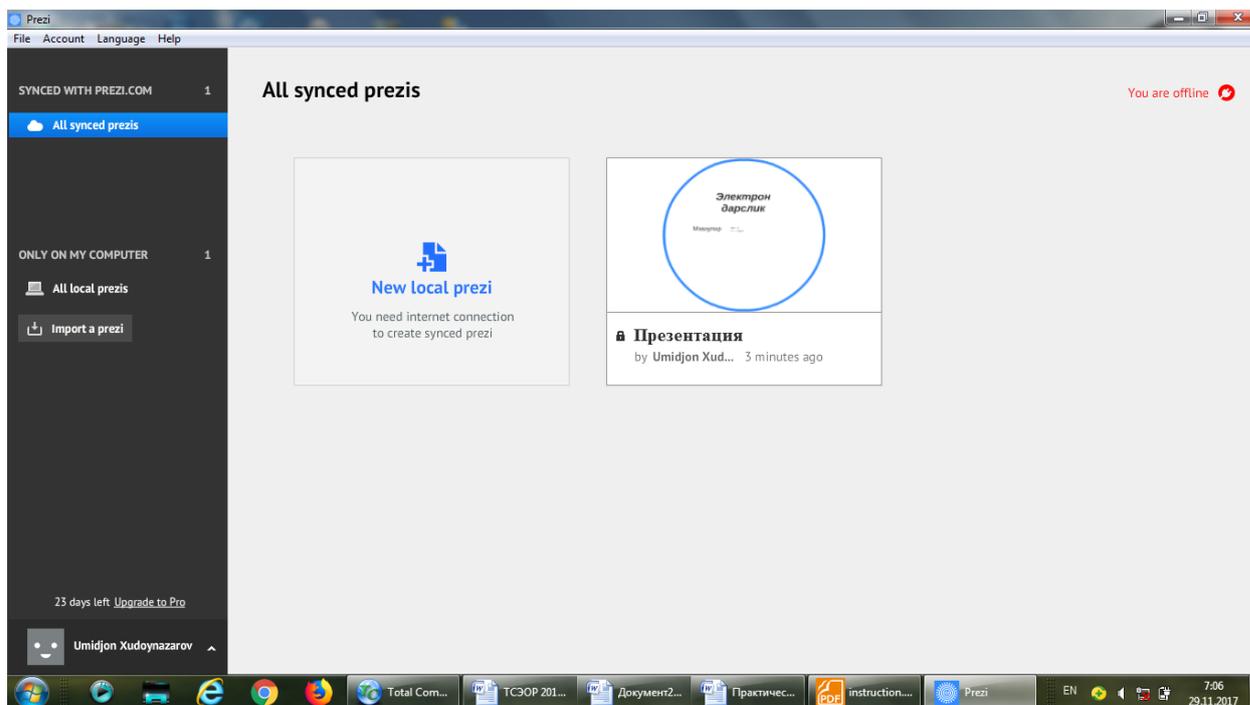
После нажатие кнопки **Finish** программа Prezi готов к использования. На рабочем столе Вашего компьютера появляется пиктограмма Prezi :



После запуска программы на экране появляется:



Нажимаем кнопку **Continue with trial** и программа готов к использованию.



Контрольные вопросы.

1. Как активизируется программа prezi ?
2. Выбор шаблонов для проекта из локальной сети и сеть интернета.
3. Как осуществляется работа с текстами в программе Prezi ?
4. Как устанавливаются мультимедийные объекты в проект ?
5. Какие виды публикации проекта ?

Задание.

1. Изучите функции программы Prezi.
2. Выберите шаблонов для проекта из локальной сети и сеть интернета.
2. Сами создайте презентации с помощью программы Prezi.
3. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №14.

Редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3. Редактирование изображение. Способ редактирование одного изображение. Способ редактирование несколько изображение.

Цель работы: Изучать редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3. Способ редактирование одного изображение. Способ редактирование несколько изображение.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Редактирование изображение.
2. Изучение способ редактирование одного изображение.
3. Изучение способ редактирование несколько изображений.

Методическое указание: Редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3. Редактирование изображение. Способ редактирование одного изображение. Способ редактирование несколько изображение.

Теоретический часть.

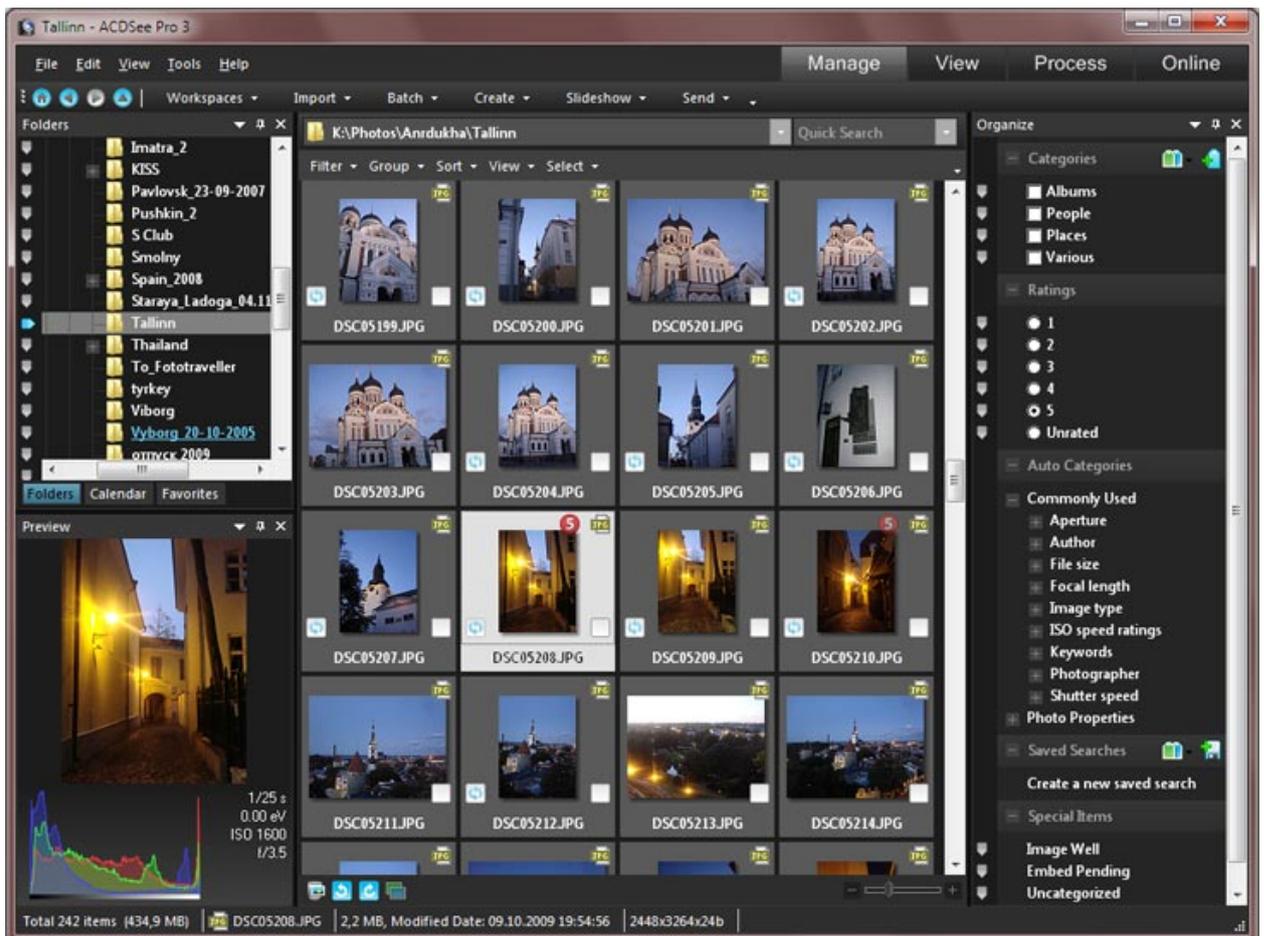
ACDSee Pro 3 русская версия – профессиональный графический редактор для работы с цифровыми снимками. Программа имеет расширенным набором функций, который позволяет:

- просматривать и редактировать изображения
- управлять печатью фотографиями
- создавать собственные цифровые фотоальбомы
- записывать фотографии и альбомы на диски (CD/DVD).

ACDSee Pro русская версия работает с различными форматами графических файлов, которые были получены из цифровых фотоаппаратов. Их количество насчитывает более ста единиц, в их числе и формат RAW. Программа позволяет архивировать в ZIP-файлы созданные в **ACDSee Pro 3** графические коллекции. Продукт **ACDSee Pro русская версия** существенно помогает упростить весь процесс обработки фотографий.

Профессиональная версия графического редактора ACDSee умеет автоматически сортировать цифровые снимки пользователя по параметрам, а также добавлять к ним мета-теги. ACDSee Pro 3 скачать русский следует и из-за возможности выполнять пакетную обработку изображений. При этом большое количество снимков обрабатывается с высокой скоростью.

По умолчанию интерфейс программы выглядит очень пестро и сложно: много мелких отвлекающих деталей от самого главного — от просмотра фотографий. Сразу бросается в глаза новинка — четыре большие кнопки-вкладки на самой верхней панели: Manage, View, Process и Online.



Контрольные вопросы.

1. Как осуществляется редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3?
2. Какова способ редактирование одного изображение ?
3. Какова способ редактирование несколько изображении ?

Задание.

Изучайте следующие пункты:

1. Основные принципы работы
2. Импорт файлов.
3. Управление файлами (вкладка Manage).
4. Просмотр фото (вкладка View).
5. Обработка фото (вкладка Process).
6. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №15. Создание фото-галерея для диска на программе ACDSee Pro 3

Цель работы: Создание фото-галерея для диска на программе ACDSee Pro 3, способ редактирование несколько изображение.

Порядок выполнения лабораторной работы:

1. Создать фото-галерея для диска на программе ACDSee Pro 3
2. Изучать способ редактирование несколько изображение.

Методическое указание: Редактирование изображение на программе ACDSee Pro 3, редактирование изображение, способ редактирование одного изображение, способы редактирование несколько изображении и создание фото-галерея для диска на программе ACDSee Pro 3.

Теоретический часть.

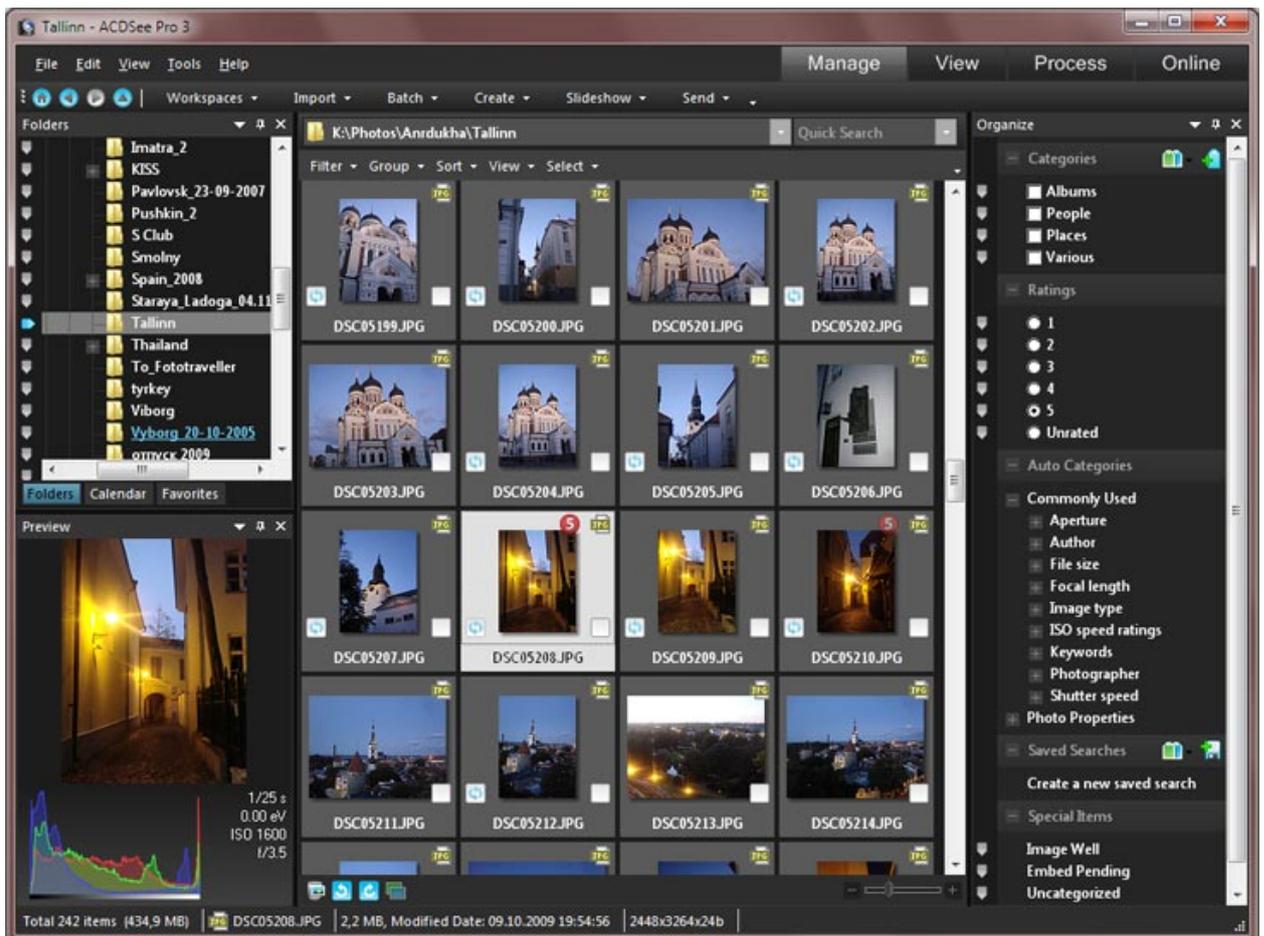
ACDSee Pro 3 русская версия – профессиональный графический редактор для работы с цифровыми снимками. Программа имеет расширенным набором функций, который позволяет:

- просматривать и редактировать изображения
- управлять печатью фотографиями
- создавать собственные цифровые фотоальбомы
- записывать фотографии и альбомы на диски (CD/DVD).

ACDSee Pro русская версия работает с различными форматами графических файлов, которые были получены из цифровых фотоаппаратов. Их количество насчитывает более ста единиц, в их числе и формат RAW. Программа позволяет архивировать в ZIP-файлы созданные в **ACDSee Pro 3** графические коллекции. Продукт **ACDSee Pro русская версия** существенно помогает упростить весь процесс обработки фотографий.

Профессиональная версия графического редактора ACDSee умеет автоматически сортировать цифровые снимки пользователя по параметрам, а также добавлять к ним мета-теги. ACDSee Pro 3 скачать русский следует и из-за возможности выполнять пакетную обработку изображений. При этом большое количество снимков обрабатывается с высокой скоростью.

По умолчанию интерфейс программы выглядит очень пестро и сложно: много мелких отвлекающих деталей от самого главного — от просмотра фотографий. Сразу бросается в глаза новинка — четыре большие кнопки-вкладки на самой верхней панели: Manage, View, Process и Online.



Контрольные вопросы.

1. Как осуществляется просмотр и редактировать изображения ?
2. Как управлять печатью фотографиями ?
3. Как можно создавать собственные цифровые фотоальбомы ?
4. Как можно записывать фотографии и альбомы на диски (CD/DVD) ?

Задание.

Изучайте следующие пункты:

1. Недеструктивная обработка (Develop).
2. Финальная обработка (Edit).
3. Сохранение результатов работы.
4. Создание слайдшоу.
5. Работа с онлайн-сервисом Flickr.
6. Завершающая вкладка — Online.
7. Напишите отчёт лабораторной работы.

Лабораторная работа №16. Работа с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress.

Цель работы: Ознакомление работа с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress. Изучение возможности добавление видео в проект. Редактирование и импортирование видео файлов.

Порядок выполнения работы:

1. Ознакомиться с работы с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress.
2. Изучать возможности добавление видео в проект.
3. Изучать редактирование и импортирование видео файлов.

Методическое указание: Работа с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress. Возможности добавление видео в проект. Редактирование и импортирование видео файлов.

Теоретический часть.

TMPEGEnc 4.0 XPress предоставляет вам свободу в выборе практически любого видео файла и декодирование его в требуемый файловый формат, включая DivX 6 AVI, QuickTime, MPEG 4-ISO, H.264, DVD-Video, DVD-VR, HDV запись камеры и многие другие. Данная мощная программа предоставляет вам множество полезных функций и опций, ранжирующиеся от простой сервисной программы редактирования-обрезания до различных видео фильтров и эффектов.

Основные характеристики:

- Кодирование в четыре шага.

TMPEGEnc 4.0 XPress предоставляет вам простой метод кодирования в четыре действия: Начало, Ввод, Вывод, Кодирование благодаря шаблону кодирования, так что вам не нужно тратить время и усилия на настройку специфичной конфигурации. Теперь не нужно быть видео гуру, для того чтобы кодировать видео; с простым пользовательским интерфейсом, рабочий процесс будет для вас удовольствием.

- Поддержка субтитров.

Новый видео генератор вставляет текст в ваше видео и новый редактор субтитров также предоставляет множество различных опций и настроек в ваше расположение.

- У вас есть Видео с высоким разрешением HD?

TMPEGEnc 4.0 XPress теперь поддерживает импорт/вывод Видео высокого разрешения MPEG-2 (MP@HL 1920x1080) файлов.

- Поддержка DivX.

Импорт/Вывод в DivX популярных высококачественных типов файлов с TMPEGEnc 4.0 XPress. Благодаря родной поддержке DivX вы сможете импортировать и выводить в и из DivX форматов.

- Контролируйте цветовую палитру.

TMPEGEnc 4.0 XPress теперь включает гистограмму с прямыми и полноценными опциями дисплея и также просто вектороскоп для простого контроля цвета. Вы можете также корректировать цвет, переключая YUV компоненты, используя Фильтр Цветовой Коррекции.

- Создавайте слайд шоу, используя видео фрагменты.

Вы можете создавать слайд шоу с вашими картинками или используя отдельные фрагменты вашего видео, захваченных в файл с опцией Захвата Фрагмента. Вы можете также включить аудио треки для вашего слайд шоу с большим количеством переходов.

- Возьмите фильмы с собой!

После применения определенных настроек вы сможете загрузить видео на ваши мобильные устройства с компьютера на ваш PSP, iPod или PDA, используя MPEG-4 ISO и H.264 форматы.

Контрольные вопросы.

1. Какие возможности имеются у видеоредактора TMPGEnc 4.0 Xpress ?
2. Какие основные характеристики видеоредактора TMPGEnc 4.0 Xpress ?
3. Как можно создать слайд шоу, используя видео фрагменты ?

Задание.

1. Ознакомьте с работы с видеоредактором TMPGEnc 4.0 Xpress.
2. Изучайте возможности добавление видео в проект.
3. Изучайте редактирование видео файлов.
4. Изучайте импортрование видео файлов.

Литература

1. А.А.Абдукадиров, А.Х.Пардаев, Теория и практика дистанционного обучения, Монография, Ташкент: Фан, 2009. 146 с.
2. М.Арипов и другие, Информационная технология, Учебное пособие, Ташкент: Ношир, 2009. 368 с.
3. Цой М.Н., Джураев Р.Х., Тайлаков Н.И. Создание электронных учебников: теория и практика. –Т.: ГНИ “УзМЭ”. -2007. -160 с.
4. Д.М.Амиров и другие, Информационно – коммуникационного технология, Тольковый словарь, Ташкент, 2010.576 с.
5. «Электронный университет», «Технология дистанционного обучения». Для ВУЗов/ А.Парпиев, А.Марахимов, Р.Хамдамов, У.Бегимкулов, М.Бекмурадов, Н.Тайлоков. УзМЭ государственный научной издательство.-Т.: 2008, 196 с.
6. “Концепция создание нового поколения литературы для непрерывного системы образование”/Составителей: А.А.Каримов, Э.З.Имамов, К.И.Рузиев, О.С.Бутаёров. –Т.: «Шарк» НМАК. 2002. –16 с.

Иностраннне литературы

1. Башмаков И.А. , Башмаков А.И., Разработка компьютерных учебников и обучающих систем, Москва: Информационно-издательский дом "Филинь", 2003, 616с.
2. Батышев С.Я. Профессиональная педагогика: учебник / Батышев С.Я. и др. – М.: Профессиональное образование 3-е изд., 2010.
3. Гасов В.М., Цыганенко А.М. Методы и средства подготовки электронных изданий, Москва, МГУП, 2001, 735
4. Краснова Г.А., Беляев М.И., Технологии создания электронных обучающих средств М, МГИУ, 2001, 224.
5. Современные методы преподавания в вузах : учебно - метод. пособие. - Т. : М-во высш. и сред. спец. образования. Ин-т проблем высш. и сред. спец. школы, 2001. - 192 с.
6. Гасов В.М., Цыганенко А.М. Методы и средства подготовки электронных изданий, Москва, МГУП, 2001, 735с.
7. Краснова Г.А., Беляев М.И., Технологии создания электронных обучающих средств М, МГИУ, 2001, 224с.

Дополнительные литературы

1. В. Карамшук. Подготовка элементов презентации. Диалектика, 2002.
2. Современные методы преподавания в вузах : учебно - метод. пособие. - Т. : М-во высш. и сред. спец. образования. Ин-т проблем высш. и сред. спец. школы, 2001. - 192 с.
3. Зайналов Н.Р, Порсаев Г.М, Усманов И.А. Информационные технологии. Самарканд. 2003.

Сайты интернета и Zyoneta

1. <http://elkutubhona.narod.uz>
2. <http://uz.ref.uz>
3. <http://uz.ref.uz/search.php>
4. <http://ref.uz>
5. <http://macromedia.com>
6. www.tuit.uz
7. www.ziyonet.uz
8. www.multimedia.com

