

## คำนำ

กระแสการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อโดยตรงกับวิถีชีวิตของผู้คน ไม่ว่าจะเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่เชื่อมโยงหลายมิติเกิดการกระจายข้อมูลข่าวสาร ความรู้และนวัตกรรม โดยเฉพาะในยุคสังคมดิจิทัลที่ทำให้เราสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้จากปลายนิ้ว เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ทุกที่ทุกเวลา ท่ามกลางความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการพัฒนาทางด้านดิจิทัล สถาบันการศึกษาหลายแห่งมีการปรับหลักสูตรและมองหารูปแบบการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนได้รวดเร็วรวมถึงวิธีการสอนที่เน้นการเรียนรู้ให้เกิดประสิทธิภาพ

ทางบริษัทได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา จึงได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยเรียบเรียงจากเอกสาร และซอฟต์แวร์ต่างๆ ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ พ.ศ.2551 เพื่อเป็นงานวิชาการสำหรับการเรียนสอนนักเรียนในโปรแกรมวิชาการใช้โปรแกรม **Adobe Captivate 2017** ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการนำเสนอในรูปแบบ Interactive Multimedia ที่สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การจับภาพหน้าจอเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างสื่อนำเสนอจากข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อความ และรูปภาพ การสร้างแบบทดสอบ โดยสื่อนำเสนอที่ลูกสร้างขึ้นสามารถนำไปเผยแพร่ต่อทางด้าน E-Learning หรือระบบออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต

คณะผู้จัดทำได้เรียบเรียงการใช้โปรแกรม **Adobe Captivate 2017** เล่มนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนสำหรับสถานศึกษาต่างๆ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนในการนำไปประยุกต์กับการทำงานในยุคปัจจุบัน

พัฒนาหลักสูตรและฝึกอบรม

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
รู้จักกับ Adobe Captivate 2017	1
ส่วนประกอบและเริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 2017	2
การทำงานของสไลด์	8
การแทรกวัตถุชนิดต่าง ๆ	11
การจัดการวัตถุในพาเนล Library	26
การบันทึกเสียงและการแทรกเสียง	31
การสร้างแบบทดสอบ Quiz	35
การส่งออกและแก้ไขโปรเจ็ค	63

## คู่มือการใช้งาน Adobe Captivate 2017



### รู้จักกับ Adobe Captivate 2017

Adobe Captivate 2017 คือ โปรแกรมที่เอาไว้สำหรับช่วยสร้างสื่อมัลติมีเดียต่างๆ สามารถผสมผสานการจัดการในระบบ E-learning ได้ด้วย Adobe Captivate มีรูปแบบการทำงานที่ใช้งานง่าย คล้ายกับโปรแกรม Power point เป็นเครื่องมือที่ตอบสนองอย่างรวดเร็วซึ่งใช้ในการสร้างเนื้อหาเกี่ยวกับ E-learning ทั้งในรูปแบบเว็บขนาดเล็ก File.swf และรูปแบบ HTML5, EXE นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพื่อสร้าง screencasts และแปลงงานนำเสนอของ Microsoft PowerPoint ไปเป็นรูปแบบ File.swf และ HTML5 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับอาจารย์ นักศึกษา หากใครที่ต้องการโปรแกรมทำงานนำเสนอดีๆ ที่มีลักษณะคล้ายกับโปรแกรมนำเสนออย่าง Power point โปรแกรม Adobe Captivate จะสามารถเป็นตัวช่วยได้อย่างดีเยี่ยมในการเพิ่มผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนการสอน

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นการพัฒนารูปแบบสื่อในลักษณะรูปแบบ M learning = Mobilelearning เข้ากับยุค ไทยแลนด์ 4.0 และตอบสนองกับพฤติกรรมของผู้เรียนในให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนได้ Anywhere AnyTime Anybody คือทุกที่ ทุกเวลา พร้อมกันหลายๆ คน เป็นการเรียนการสอนแบบเสมือนจริง Vitual learning มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนตลอดเวลา Interaction/ Feedback ทำให้สื่อการสอนน่าสนใจ

กระบวนการผลิตสื่อมัลติมีเดียที่ต้องคำนึงถึง มี หลักสำคัญ อยู่ 2 ข้อคือ รายงานผลการเข้าร่วมอบรมโครงการผลิตสื่อมัลติมีเดีย ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 2017

1. Contents กำหนดเนื้อหาที่ชัดเจน ไม่มากและน้อยจนเกินไป
2. Storyboard กำหนดแผนงาน บท แบ่งงาน อยู่โมดูลไหน เพื่อลดข้อผิดพลาดในการผลิตสื่อ

หลักการออกแบบ UID desing เห็นแล้วนำไปใช้งาน สิ่งที่ต้องคำนึงถึง

1. Look&Feel ทำให้แล้วอยากใช้
2. User Friendly เป็นมิตรกับผู้ใช้ ใช้งาน ไม่ซับซ้อน
3. Globalzation เป็นมาตรฐาน

## เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 2017

### ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate 2017

เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Captivate 2017 เพื่อใช้งาน โปรแกรมจะมีรูปแบบของโปรเจ็คให้เราเลือกใช้ เพื่อให้สามารถสร้างงานตามที่ต้องการได้รวดเร็วขึ้น เช่น



**Recent** คือ การแสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้

**New** คือ การสร้างงานใหม่ขึ้นมาในรูปแบบต่างๆ (สำหรับการเริ่มต้นใช้งาน)

จากคำสั่ง New ประกอบไปด้วยโปรเจ็คต์ต่างๆ ดังนี้

- **Responsive Project** การสร้างโปรเจ็คต์บนมือถือ สามารถปรับขนาดอัตโนมัติได้ในหน้าจอคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตและสมาร์ตโฟน

- **Software simulation** คือการบันทึกการกระทำบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับการจัดทำโปรแกรมช่วยสอนเพื่ออธิบายการใช้งานโปรแกรม โดยโปรแกรมจะบันทึกการกระทำทั้งหมด และสามารถบันทึกเสียงควบคู่ไปได้ด้วย

เมื่อทำการเลือก Software simulation สังเกตที่กรอบสีแดง คือพื้นที่ที่จะทำการบันทึก เมื่อเอาตัวชี้เมาส์ไปวางบริเวณเส้นขอบจะทำการย้ายตำแหน่งของกรอบสีแดง เพื่อบันทึกพื้นที่ได้ตามต้องการ หากไม่ต้องการตั้งค่าอื่นเพิ่มเติมให้กดที่ปุ่ม Record บนหน้าจอเพื่อทำการบันทึก เมื่อบันทึกเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กดที่ปุ่ม End บนแป้นพิมพ์เป็นอันเสร็จสิ้น จากนั้นโปรแกรมจะนำเอาการกระทำที่เราบันทึกไปไว้ในสไลด์ของโปรแกรม

- **Video Demo** การทำวิดีโอสาธิต โดยโปรแกรมจะบันทึกการกระทำทั้งหมดและสามารถบันทึกเสียงควบคู่ไปได้ด้วย

- **From Microsoft PowerPoint** คือการนำไฟล์จากโปรแกรม Microsoft PowerPoint เข้ามาใช้ในงานในโปรแกรมซึ่งสามารถทำการแก้ไขต่อได้ในโปรแกรม Captivate 2017

- **From Adobe Captivate Draft** คือการนำไฟล์ต้นแบบจากโปรแกรมมาสร้างชิ้นงาน

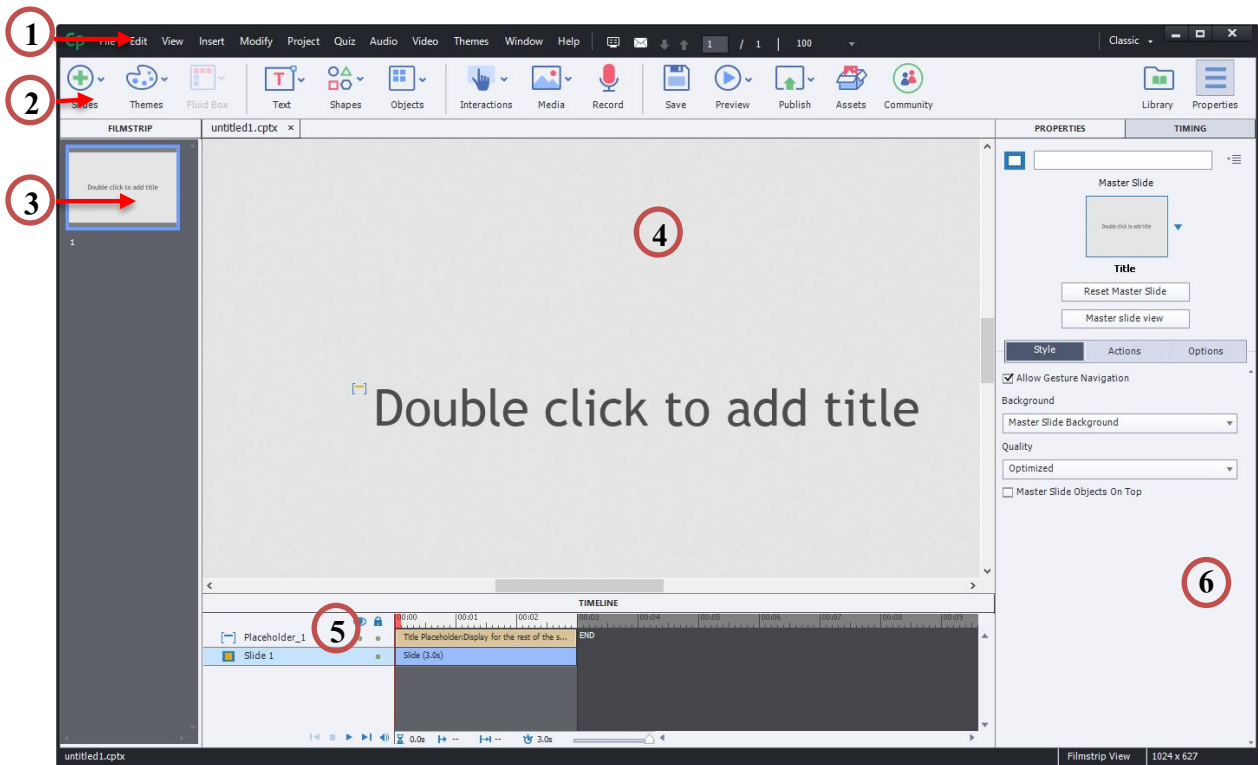
- **Blank Project** คือการเริ่มต้นสร้างโปรเจกต์จากสไลด์เปล่า

เมื่อเลือกรูปแบบที่เราต้องการแล้ว ให้กดเลือกที่รูปแบบ แล้วกด Create

### ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 2017

โปรแกรม Adobe Captivate 2017 ถูกออกแบบใหม่ตั้งแต่หน้า Splash เปลี่ยนแปลงในส่วน of หน้าต่าง Welcome และ Interface ใหม่ทั้งหมด จัดวางหมวดหมู่ของคำสั่งใหม่ เพื่อจัดการชิ้นงานและการทำงานที่ง่ายขึ้น

เมื่อทำการเลือกรูปแบบโปรเจกต์ที่ต้องการแล้ว โปรแกรมจะแสดงหน้าจอการเริ่มต้นใช้งาน ประกอบด้วยเมนูและพื้นที่ทำงานตามหมายเลข ดังนี้




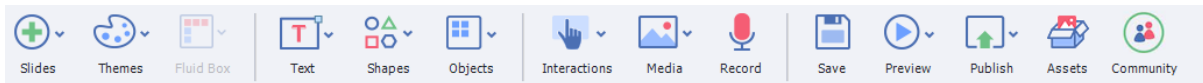
## 1. เมนูหลัก (Menu Bar)

<b>File</b>	สำหรับการสร้าง/เปิดไฟล์ใหม่ การบันทึก การพิมพ์ชิ้นงาน การส่งออกเพื่อใช้งาน
<b>Edit</b>	สำหรับการคัดลอก วางภาพ ข้อความ หรือแผ่นสไลด์ ตลอดจนการกำหนดค่าของโปรแกรม
<b>View</b>	มุมมองของหน้าจอ การปรับหน้าจอขนาดต่างๆ การล๊อค การซ่อนสไลด์ เป็นต้น
<b>Insert</b>	สำหรับการนำเข้าวัตถุต่าง ๆ เช่น เพิ่มสไลด์ เพิ่มข้อสอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ สูตรคณิตศาสตร์และปุ่มต่างๆ เป็นต้น
<b>Modify</b>	สำหรับการเปลี่ยนขนาดของหน้าจอแสดงผล (Document Window) กำหนดตำแหน่งการจัดเรียงวัตถุต่าง ๆ บนหน้าจอ (Alignment) เป็นต้น
<b>Project</b>	สำหรับการเปลี่ยนรูปร่างหน้าตา (skin editor) การสร้างตัวแปร เป็นต้น
<b>Quiz</b>	สำหรับสร้างข้อสอบรูปแบบต่าง ๆ และการกำหนดค่าของข้อสอบ เป็นต้น
<b>Audio</b>	สำหรับจัดการเกี่ยวกับเสียง เช่น การนำเข้าและการตัดต่อเสียง เป็นต้น

<b>Video</b>	สำหรับจัดการเกี่ยวกับวิดีโอ เช่น การนำเข้าไฟล์วิดีโอและตัดต่อไฟล์วิดีโอ เป็นต้น
<b>Themes</b>	สำหรับการจัดการเกี่ยวกับรูปแบบสไลด์ เช่น การบันทึกรูปแบบธีม
<b>Window</b>	สำหรับการเปิดหรือปิดการใช้งานพาเนล(Panel) ต่างๆ บนหน้าจอ เช่น Timeline Filmstrip Effects และ Properties เป็นต้น Panel ใดที่กำลังเปิดอยู่ จะเห็นมีเครื่องหมายถูกปรากฏ

## 2. แถบควบคุมสไลด์ Object

เป็นเมนูสำหรับเพิ่มวัตถุต่างๆในการทำงาน เช่น สไลด์ รูปภาพ คลิปวิดีโอ เสียง ปุ่ม ข้อความต่างๆ โดย ประกอบด้วยแถบเครื่องมือดังนี้ ซึ่งแต่ละแถบเครื่องมือก็จะมีเมนูย่อยลงไปอีก โดยกดที่สัญลักษณ์ 



<b>สไลด์</b>	เพิ่มสไลด์
<b>Themes</b>	เลือกปรับแต่งธีมในรูปแบบต่างๆ
<b>Fluid Box</b>	เป็นเมนูคำสั่งใหม่ใน Adobe Captivate 2017 ใช้สำหรับการทำเมนูแบบเลื่อนไหล สามารถทำได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน เมนูนี้สำหรับทำในอุปกรณ์ที่เป็นแบบ Responsive
<b>Text</b>	เพิ่มข้อความรูปแบบต่างๆ
<b>Shapes</b>	เพิ่มรูปร่างต่างๆที่ทางโปรแกรมมีไว้ให้
<b>Object</b>	เพิ่มคำสั่ง
<b>Interactions</b>	เพิ่ม Interactions
<b>Media</b>	เพิ่มสื่อรูปแบบต่างๆ เสียง คลิปวิดีโอ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว สัญลักษณ์ เป็นต้น
<b>Record</b>	บันทึกเสียงตนเอง พร้อมปรับแต่งเสียง
<b>Save</b>	บันทึกไฟล์ข้อมูล
<b>Preview</b>	ทดสอบการแสดงผลในรูปแบบต่างๆ เช่น แสดงทั้งโปรเจ็ค แสดงสไลด์ปัจจุบัน เป็นต้น
<b>Publish</b>	เผยแพร่ ส่งออกไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ
<b>Community</b>	ชุมชนผู้ใช้งาน โปรแกรม Adobe Captivate

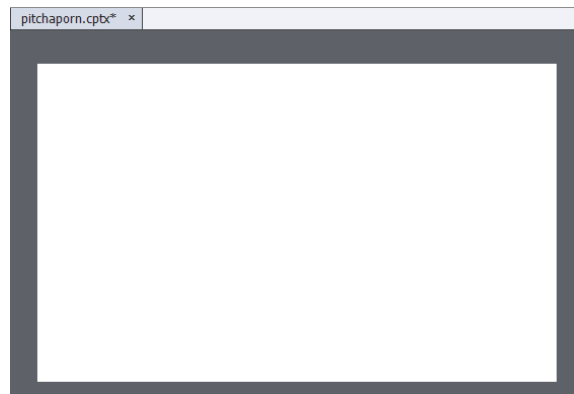
### 3. Film Strip แสดงสไลด์ในการทำงาน คล้ายกับการทำงานบน MS Power Point โดยเรียงลำดับ



ก่อนหลังตามลำดับการนำเสนอ สไลด์ แต่ละแผ่นสามารถใช้เมาส์ลากเพื่อสลับตำแหน่งกันได้

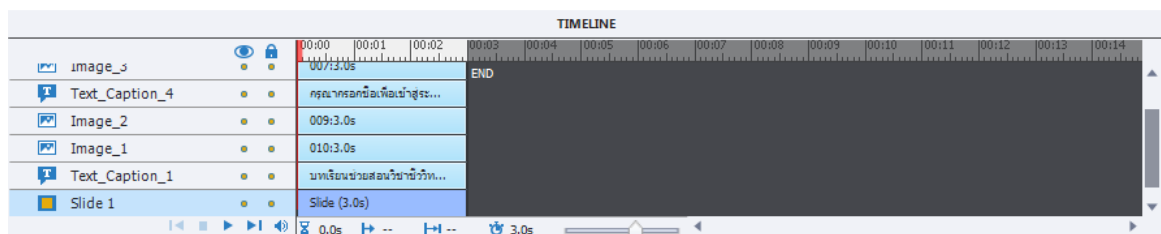
ในสไลด์แต่ละแผ่น ควรมีการตั้งชื่อในแถบ Properties ด้วย ซึ่งมีประโยชน์ในการกำหนดเส้นทางการเดินของโปรแกรม เช่น เมื่อคลิกปุ่มแล้ว จะให้โปรแกรมลิงค์ไปที่สไลด์ใด เป็นต้น ชื่อของสไลด์แต่ละแผ่นจะปรากฏที่ด้านล่าง ของสไลด์นั้นๆ และนอกจากนี้ ถ้าสไลด์นั้นมีวิดีโอ หรือมีการใช้เสียง ก็จะมีสัญลักษณ์ปรากฏให้เห็น

### 4. พื้นที่ในการทำงาน Workspace



เป็นหน้าจอแสดงการทำงานของโปรแกรม โดยจะแสดงสไลด์ที่แผ่น วัตถุต่าง ๆ ที่นำมาวางในสไลด์จะปรากฏที่นี่ เป็นบริเวณที่เราสามารถออกแบบในส่วนของเนื้อหา การจัดวาง วัตถุต่างๆ ให้สวยงาม มุมซ้ายบนสไลด์งานจะแสดงชื่อไฟล์ที่เราบันทึกไว้

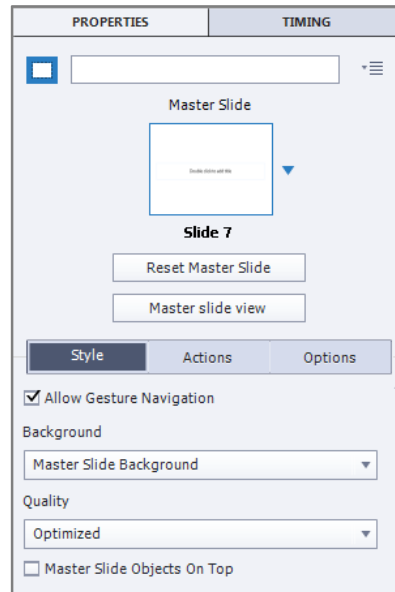
**5. Timeline** เป็นแถบควบคุมวัตถุที่อยู่ในแผ่นสไลด์แผ่นที่กำลังแสดงอยู่ในหน้าจอ Work Space ทั้งนี้สไลด์แต่ละแผ่นจะมี Timeline เป็นของตนเอง Timeline ประกอบด้วยชั้นของวัตถุต่างๆ หรือ layers ต่าง ๆ ซึ่งแสดงอยู่ทางด้านซ้าย สามารถกำหนดเวลาในการแสดงของสไลด์ รวมถึงวัตถุต่างๆ คล้ายกับการทำงานบน Flash





## 6. Panel Groups

เป็นกลุ่มแถบที่อยู่ด้านซ้ายมือ ประกอบด้วยแถบคำสั่งต่างๆ ที่สามารถกำหนดค่าให้แก่วัตถุต่าง ๆ ที่อยู่บนหน้าจอได้



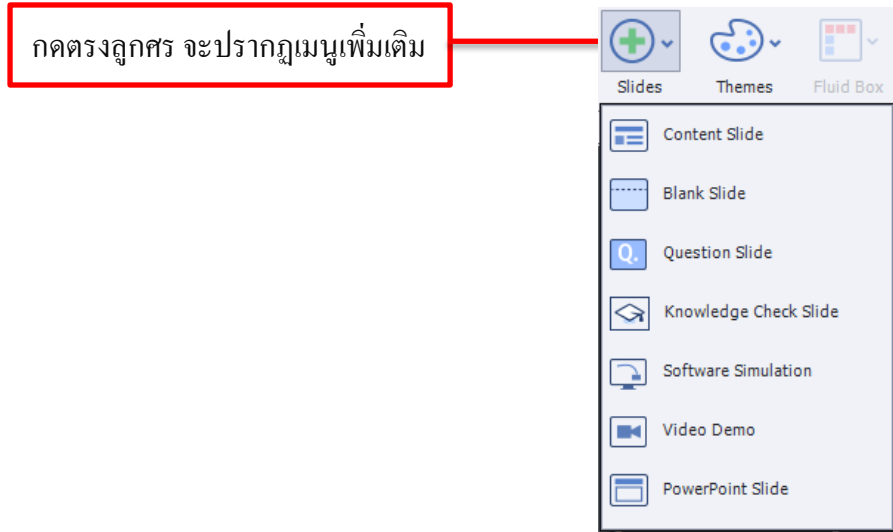
**6.1. Properties** เป็นการกำหนดค่าของวัตถุต่างๆ เช่น ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ ปุ่มเชื่อมโยง เป็นต้น โดยเมนูจะเปลี่ยนไปตามวัตถุที่เลือกใช้งานอยู่ในขณะนั้น ซึ่งโปรแกรมจะแสดงผลของการปรับแต่งโดยอัตโนมัติในทันที

**6.2. Library** เป็นแถบที่รวมวัตถุต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอมาไว้ที่นี่ เมื่อเรานำภาพ เสียง หรือวิดีโอ มาวางบนพื้นที่การทำงาน โปรแกรมจะนำมาไว้ใน Library ให้โดยอัตโนมัติ ถ้าหากต้องการนำมาใช้อีก ก็สามารถนำวัตถุที่อยู่ใน Library มาวางไว้บนพื้นที่การทำงานและกำหนด Property ใหม่ได้ ทำให้ประหยัดเพราะไม่ต้องนำเข้าวัตถุใหม่

**6.3 Timing** เป็นการกำหนดค่าการแสดงผลให้กับสไลด์และวัตถุต่างๆ เช่น การกำหนดระยะเวลาเล่น การใส่เอฟเฟกต์ในการแสดงผล

## Cp การทำงานของสไลด์

### ประเภทของสไลด์



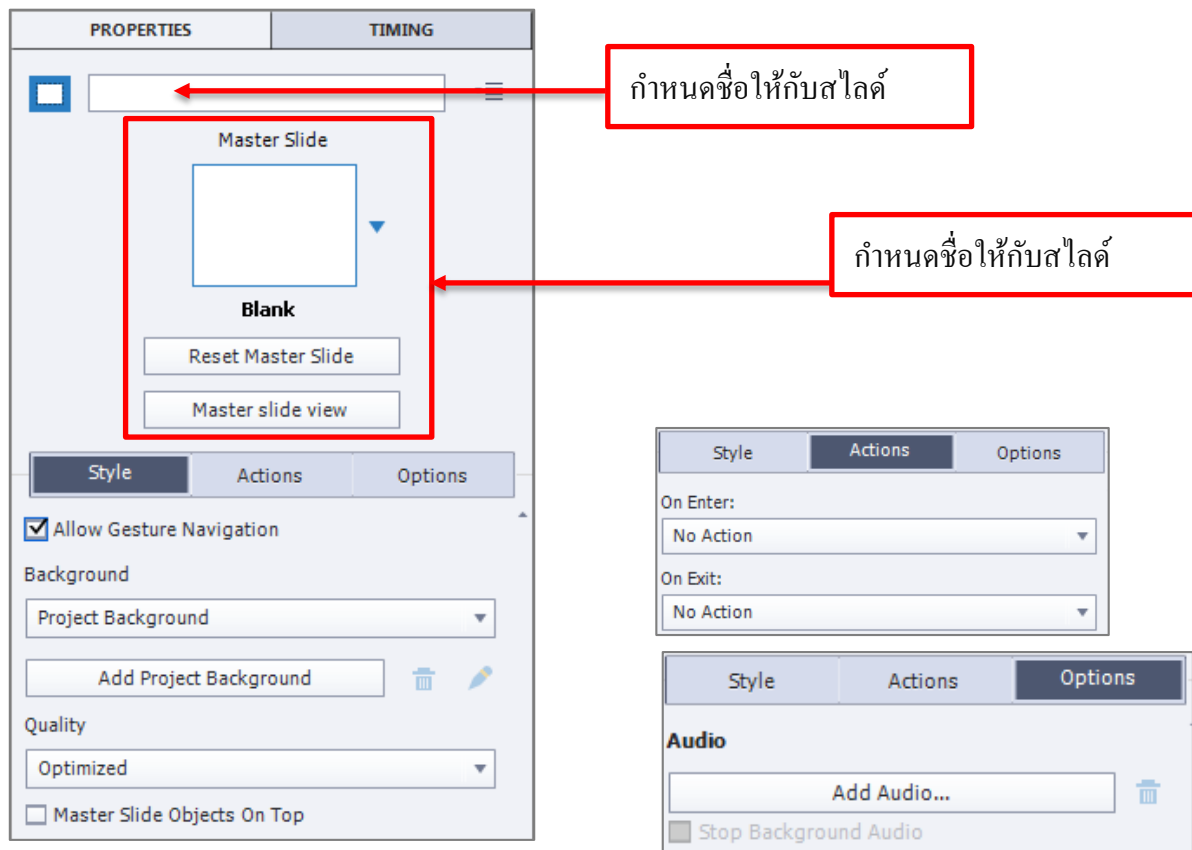
เราสามารถเลือกรูปแบบสไลด์ที่ตรงต่อความต้องการได้ ซึ่งประเภทของสไลด์ใน โปรแกรม Adobe Captivate 2017 มีดังนี้

1. Content Slide เป็นสไลด์สำหรับสร้างเนื้อหา โดยมีกล่องข้อความมาให้
2. Blank Slide เป็นสไลด์ว่างเปล่าที่ต้องกำหนดหรือแทรกวัตถุต่างๆ ด้วยตนเอง
3. Question Slide เป็นสไลด์คำถามสำหรับสร้างแบบทดสอบ
4. Knowledge Check Slide
5. Software Simulation เป็นสไลด์สำหรับนำการบันทึกหน้าจอกอมพิวเตอร์มาแสดง
6. Video Demo เป็นสไลด์สำหรับสร้างเป็นวิดีโอการสอน
7. PowerPoint Slide เป็นสไลด์ที่นำเข้าสไลด์ของ Microsoft PowerPoint มาเป็นสไลด์

ของโปรเจ็ค

## กำหนดคุณสมบัติของสไลด์

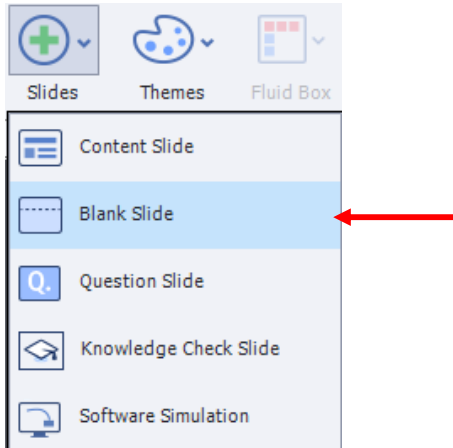
ในโปรแกรม Adobe Captivate 2017 สามารถกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของสไลด์หรือวัตถุต่างๆ ได้ที่ Properties ซึ่งอยู่ที่แถบ Panel Groups ด้านขวา โดยมีคำสั่งปรับแต่งคุณสมบัติดังนี้



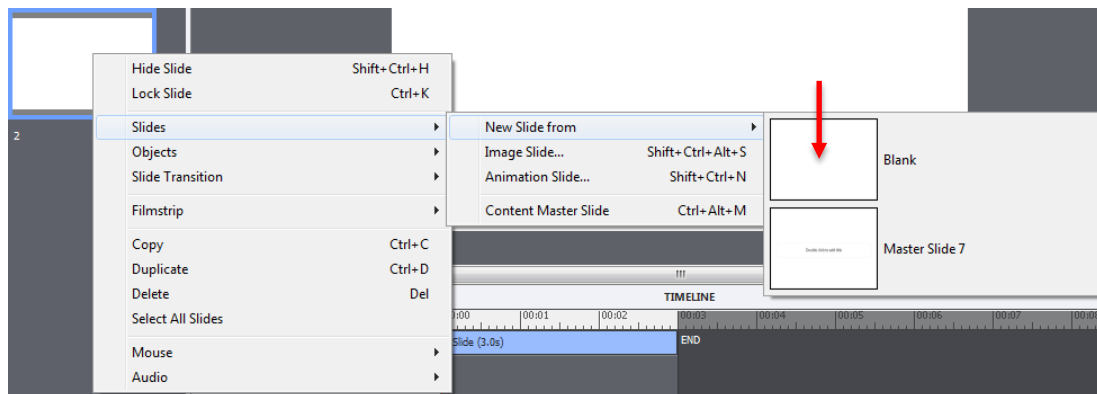
- **Style** เป็นการกำหนดรูปแบบของพื้นหลัง โดยเลือกที่ Project Background และกำหนดคุณภาพการแสดงผลของสไลด์ที่ Quality
- **Action** กำหนดเหตุการณ์เมื่อแสดงผลสไลด์ดังนี้
  - On Enter กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจบสไลด์
  - On Exit กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจบสไลด์
- **Option** เป็นการกำหนดเสียงให้กับสไลด์ โดยคลิกที่ Add Audio

## การเพิ่มสไลด์

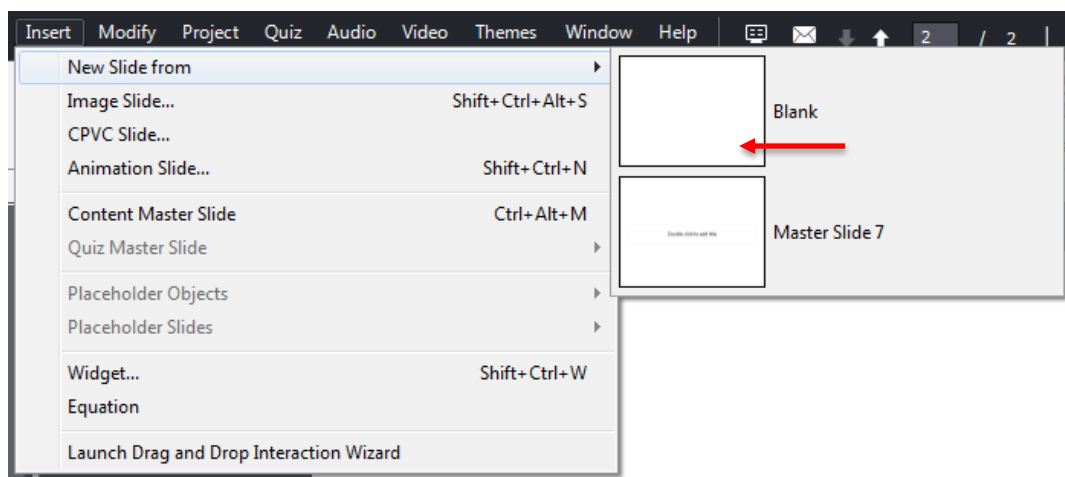
วิธีที่ 1 เลือกจากแถบควบคุม Slides เลือกที่ Blank Slide



วิธีที่ 2 คลิกขวาที่สไลด์ตรง Film Strip → New Slide from → Blank



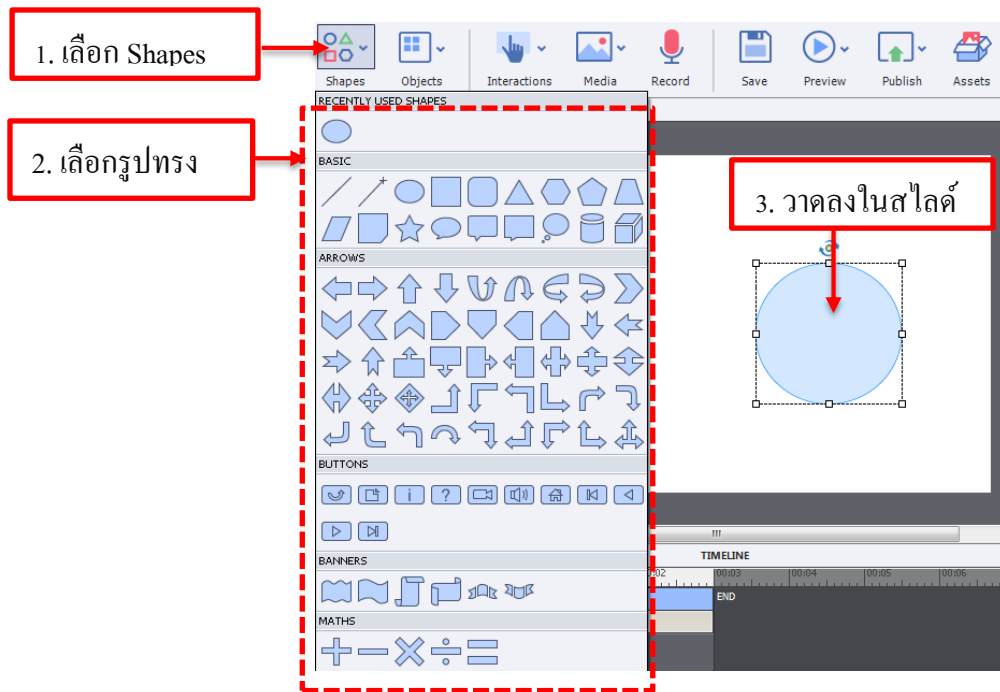
วิธีที่ 3 เลือกจาก Menu Bar → New Slide from → Blank



## Cp การแทรกวัตถุชนิดต่าง ๆ

### แทรกรูปทรง (Smart Shape)

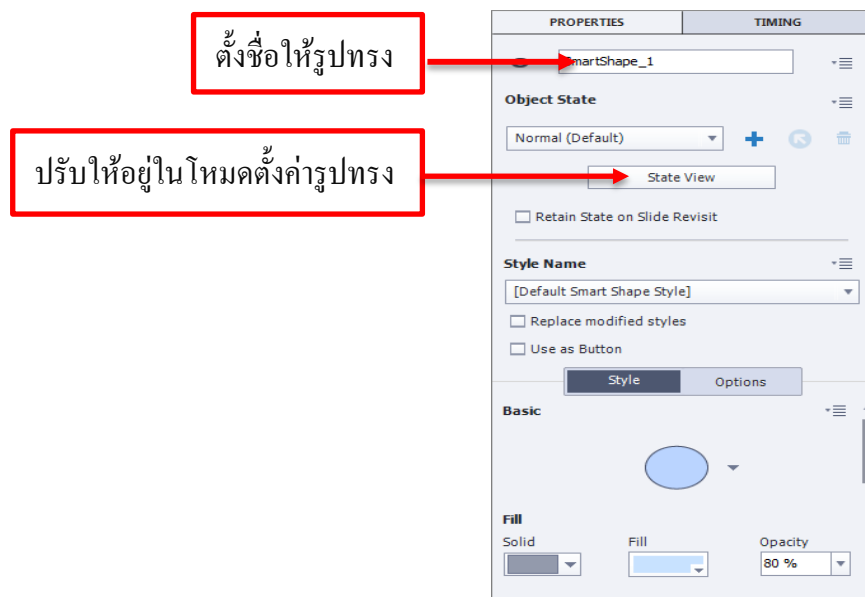
โปรแกรม Adobe Captivate 2017 สามารถแทรกรูปทรงได้หลากหลาย ทั้งยังปรับแต่งแก้ไขรูปทรงรวมถึงเพิ่มข้อความให้กับรูปทรงได้อีกด้วย มีขั้นตอนดังนี้



วิธีใส่ข้อความในรูปทรงคือ ให้ดับเบิลคลิกลงไปจึรูปทรง จะสามารถพิมพ์ข้อความได้

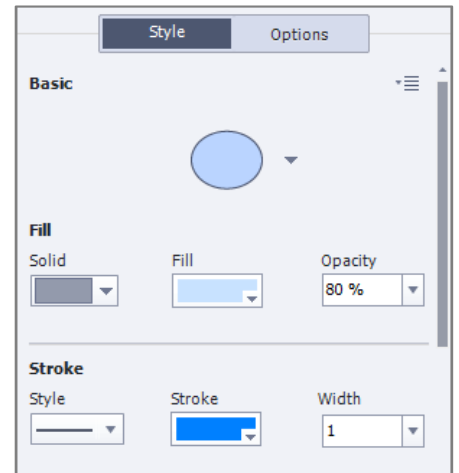
### กำหนดคุณสมบัติของรูปทรง

สามารถกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของรูปทรงได้ที่เมนู Properties ด้านขวามือ



**Style** เป็นการกำหนดรูปแบบให้กับรูปทรง มีรายละเอียดดังนี้

- Basic สำหรับเปลี่ยนรูปทรง
- Solid กำหนดรูปแบบสีพื้น
- Fill กำหนดสีพื้นของรูปทรง
- Opacity กำหนดความโปร่งใสให้กับรูปทรง
- Stroke กำหนดสีให้กับรูปทรง
- Style กำหนดรูปแบบของเส้น
- Width กำหนดความหนาของเส้น



**Character** กำหนดรูปแบบตัวอักษรด้วยคำสั่งต่างๆ ดังนี้

กำหนดฟอนต์

กำหนดความหนา เอียง ให้กับตัวอักษร

กำหนดให้หนา เอียง ซีดเส้นใต้ เลขยกกำลัง และอื่นๆ ให้กับตัวอักษร

กำหนดรูปแบบการจัดตำแหน่งข้อความ

กำหนดขนาดตัวอักษร

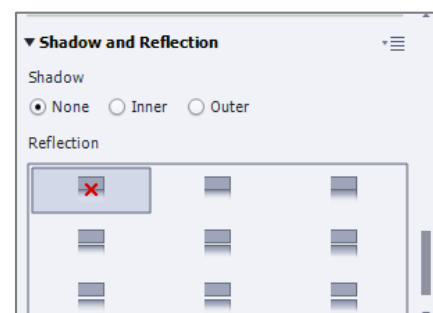
กำหนดรูปแบบหัวข้อ

กำหนดระยะห่าง

- Color กำหนดสีตัวอักษร
- Highlight เน้นข้อความ
- Effects ใส่เอฟเฟกต์ของตัวอักษร
- Margins กำหนดระยะห่างของข้อความกับรูปทรง

**Shadow** กำหนดรูปแบบเงาของรูปทรง

**Reflection** กำหนดรูปแบบการสะท้อนของรูปทรง

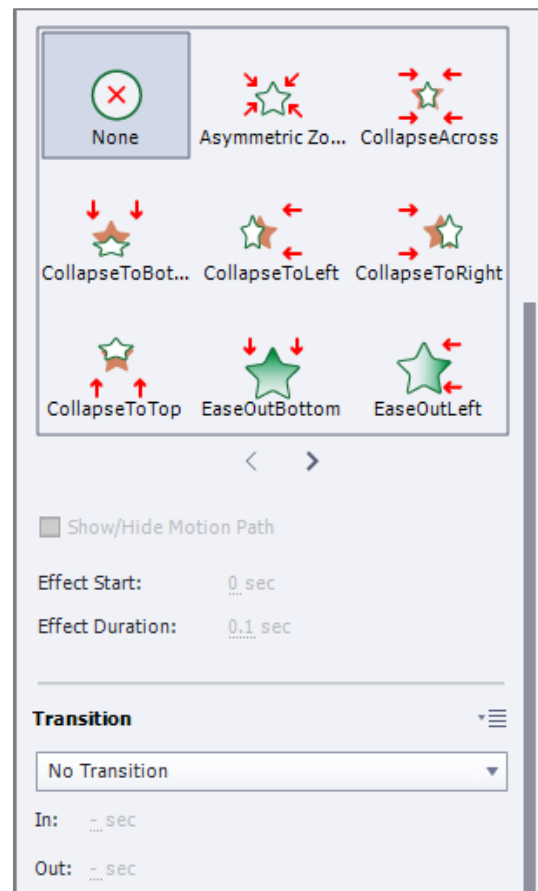
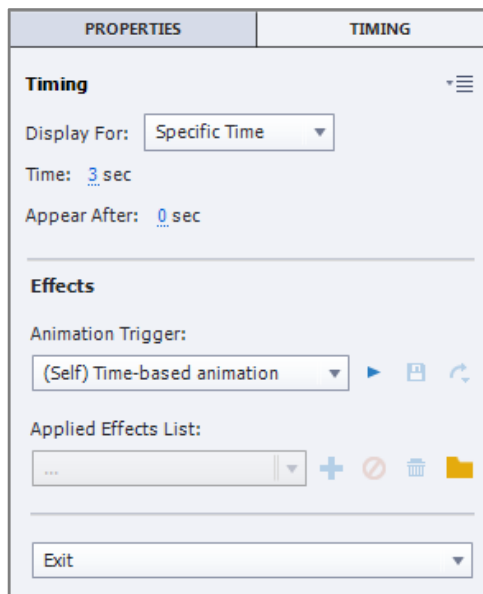


### Timing กำหนดเวลาในการแสดงผลของวัตถุ

- Display For กำหนดการแสดงผล ดังนี้
  - specific time กำหนดเวลาตามต้องการ
  - rest of slide แสดงผลจนถึงสิ้นสุดสไลด์
  - rest of project แสดงผลจนถึงสิ้นสุดโปรเจ็ค และกำหนดระยะเวลาให้แสดงผล (...sec)
- Time กำหนดระยะเวลาในการแสดงผล
- Appear After กำหนดเวลาให้รูปทรงเริ่มแสดงผลหลังจากสไลด์ปรากฏ

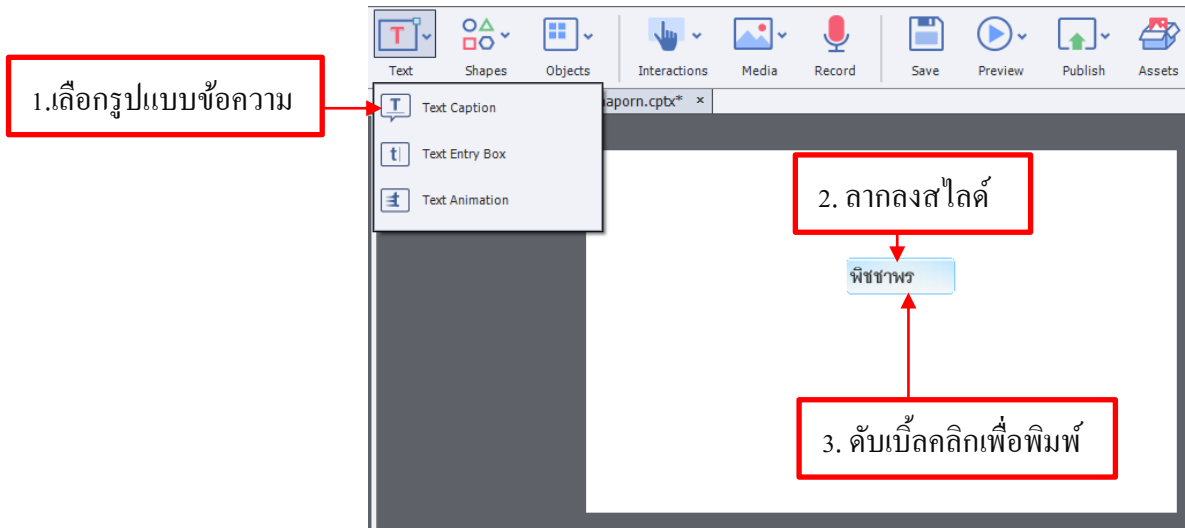
### Effects กำหนดเอฟเฟ็คต์การแสดงผลให้กับรูปทรง

### Transition กำหนดเอฟเฟ็คต์ ระยะเวลาเข้า-ออก ให้กับรูปทรง



## แทรกกล่องข้อความ (Text Caption)

เราสามารถเพิ่มข้อความบนสไลด์ได้ โดยเลือกที่ Object Menu → Text จะปรากฏประเภทของข้อความที่ต้องการใส่ในสไลด์ คือ



Text Caption    กล่องข้อความ

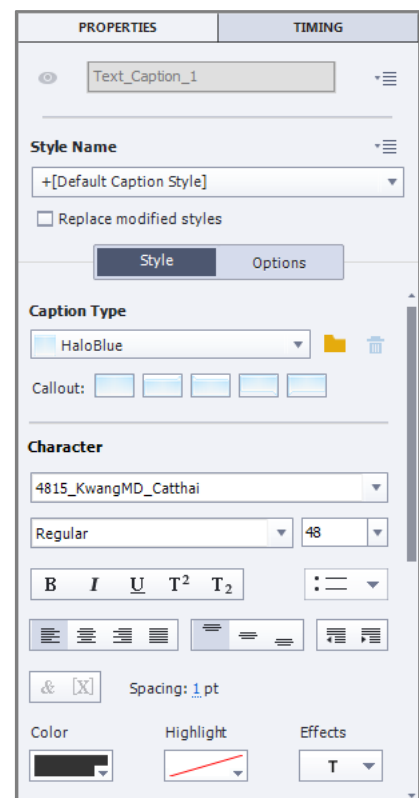
Text Entry Box    กล่องข้อความแบบเติมคำ

Text Animation    ข้อความเคลื่อนไหว

กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties

Style เป็นการกำหนดรูปแบบให้กับรูปทรง มีรายละเอียดดังนี้

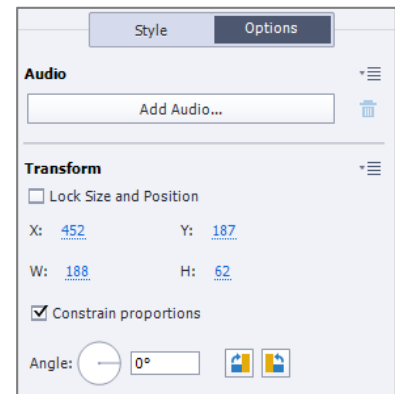
- **Caption Type** กำหนดกรอบให้กับข้อความ
- **Character** กำหนดรูปแบบให้กับข้อความ
- **Margins** กำหนดระยะห่างของข้อความ
- **Shadow and Reflection** กำหนดเงาและการสะท้อน





**Option** เป็นการกำหนดรูปแบบเพิ่มเติม

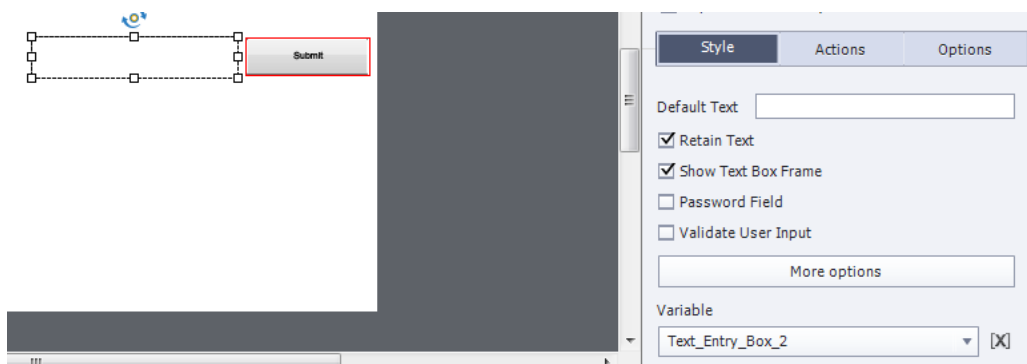
- **Audio** เป็นการกำหนดเสียงให้กับสไลด์ โดยคลิกที่ Add Audio
- **Transform** เป็นการกำหนดตำแหน่ง ขนาด การหมุน ของกล่องข้อความ



**รูปแบบ Text Entry Box** กล่องข้อความแบบกรอกข้อมูล

เป็นวัตถุที่ให้ผู้ใช้งานสามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้ เหมาะกับการสร้างแบบทดสอบชนิด อดัณฑ์ ,เติมคำ หรือให้ผู้ใช้งานกรอกรายละเอียด เช่น ชื่อ-นามสกุล ลงไปบนสไลด์ได้

กำหนดค่าการแสดงผล การรับค่า ที่ Style

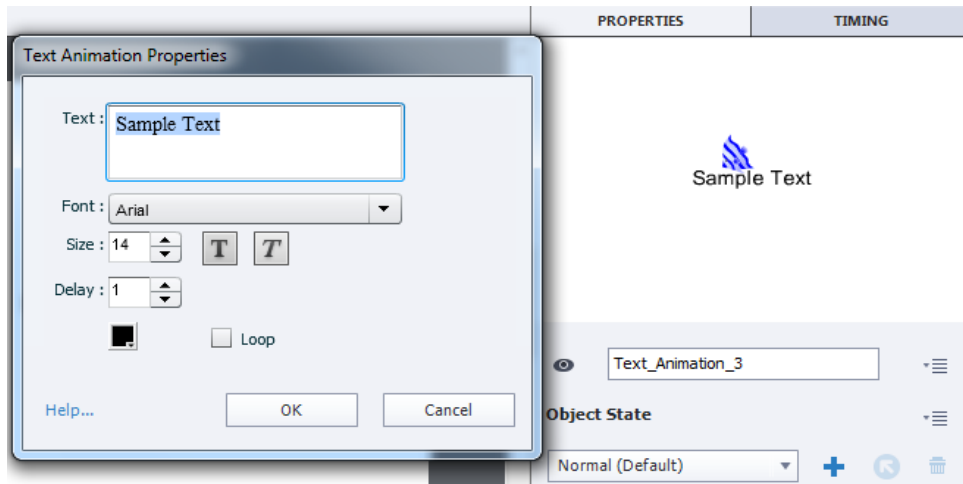


กำหนดคุณสมบัติให้กับช่องกรอกข้อมูล

- Default Text กำหนดรูปแบบให้กับช่องกรอกข้อมูล
- Retain Text กำหนดให้จำข้อมูลที่ผู้ใช้กรอกลงไป
- Password Field กำหนดให้เป็นช่องสำหรับกรอกรหัสผ่าน
- Validate User Input กำหนดให้มีคำตอบที่ถูกต้องและกำหนดกล่องข้อความ Success , Failure และ Hint
- Variable กำหนดตัวแปรให้กับช่องกรอกข้อมูล
- On Focus Lost กำหนดเหตุการณ์เมื่อไม่มีการกรอกข้อมูล

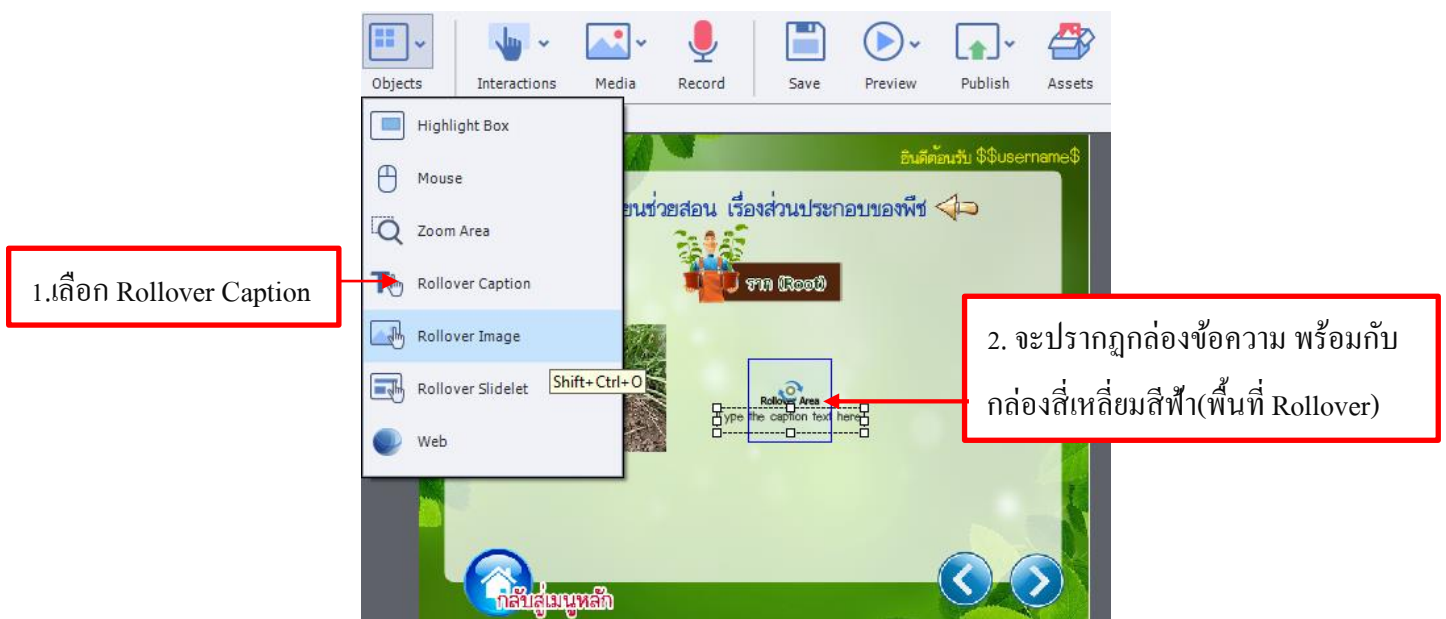
## รูปแบบ Text Animation ข้อความเคลื่อนไหว

พิมพ์ข้อความและปรับแต่งรูปแบบข้อความที่ Text Animation Properties



## การสร้างโรลโอเวอร์ (Rollover Caption)

กล่องข้อความโรลโอเวอร์ (Rollover Caption) เป็นข้อความที่จะปรากฏให้เห็น ต่อเมื่อนำเมาส์ไปชี้ในพื้นที่โรลเวอร์ มีขั้นตอนการแทรก ดังนี้



3. ย้ายพื้นที่โรล โอเวอร์ไปยังกรอบตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ ในตัวอย่างคือ ไปกรอบรูปภาพ

4. พิมพ์ข้อความที่ต้องการในกล่องข้อความ



กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties Timing

**Style** เป็นการกำหนดรูปแบบให้กับวัตถุ มีรายละเอียดดังนี้

- **Caption Type** กำหนดรูปแบบกรอบ
- **Character** กำหนดรูปแบบตัวอักษรให้กับข้อความ
- **Margins** กำหนดระยะห่างของข้อความ
- **Shadow and Reflection** กำหนดให้มีเงาและการสะท้อน

**Option** เป็นการกำหนดรูปแบบเพิ่มเติม

- **Audio** เป็นการกำหนดเสียงให้กับสไลด์ โดยคลิกที่ Add Audio
- **Transform** เป็นการกำหนดตำแหน่ง ขนาด การหมุน ของกล่องข้อความ

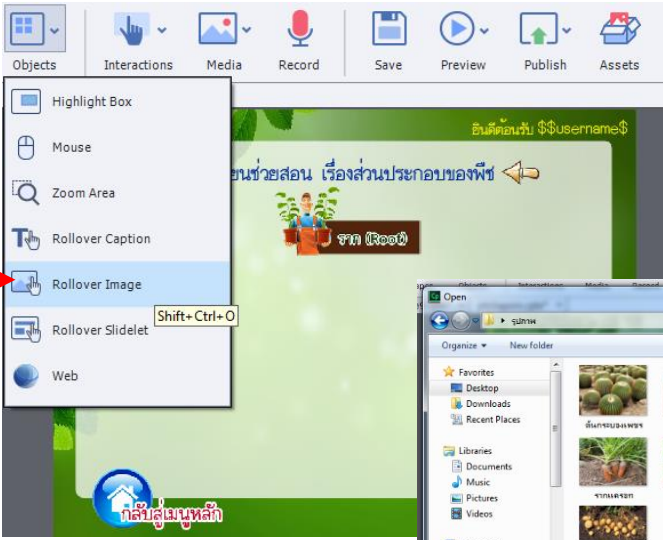
**Timing** กำหนดเวลาในการแสดงผลของวัตถุ

- **Display For** กำหนดการแสดงผล ดังนี้
  - specific time กำหนดเวลาตามต้องการ
  - rest of slide แสดงผลจนสิ้นสุดสไลด์
  - rest of project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจ็ค และกำหนดระยะให้แสดงผล (...sec)
- **Time** กำหนดระยะเวลาในการแสดงผล
- **Appear After** กำหนดเวลาให้รูปทรงเริ่มแสดงผลหลังจากสไลด์ปรากฏ

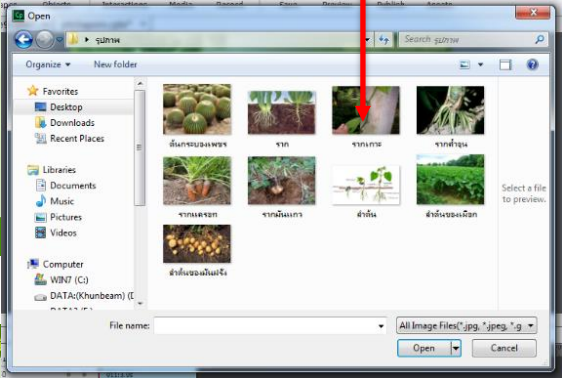

## การแทรกโรลโอเวอร์ (Rollover Image)

โรลโอเวอร์ อิมเมจ (Rollover Image) รูปภาพที่จะปรากฏให้เห็น ต่อเมื่อนำเมาส์ไปชี้ในพื้นที่โอโรลโอเวอร์ มีขั้นตอนการแทรก ดังนี้

1. เลือก Rollover Image



2. จะปรากฏหน้าต่าง Open ให้คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการ

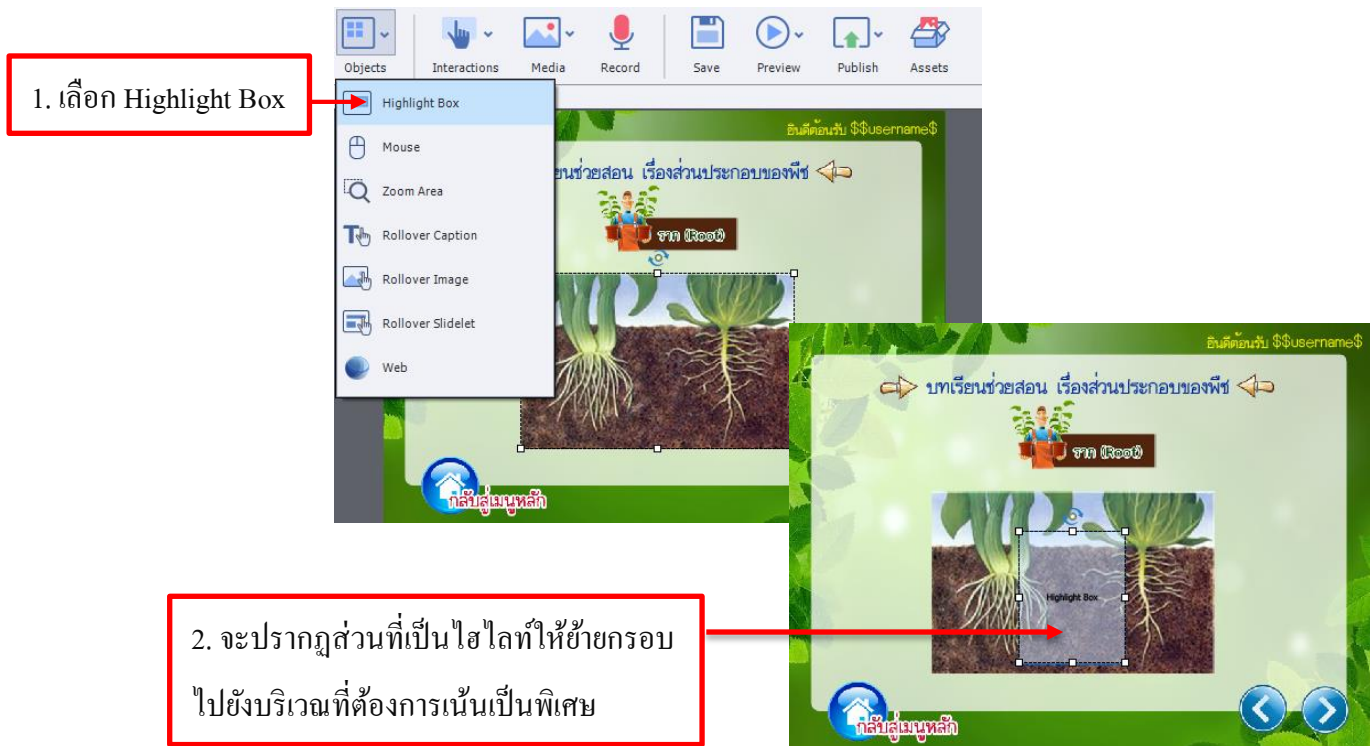



3. จะปรากฏรูปภาพพร้อมกับพื้นที่โรลโอเวอร์ ปรับแต่งขนาดและย้ายรูปภาพและพื้นที่โรลโอเวอร์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties เช่นเดียวกับ Rollover Caption

## การแทรกกล่องไฮไลท์ (Highlight Box)

เป็นกล่องที่ใช้เน้นพื้นที่ส่วนใดส่วนหนึ่งเป็นพิเศษในสไลด์ หรือใช้เซ็นเซอร์พื้นที่บางส่วนของสไลด์มีขั้นตอนการแทรกกล่องไฮไลท์ดังนี้

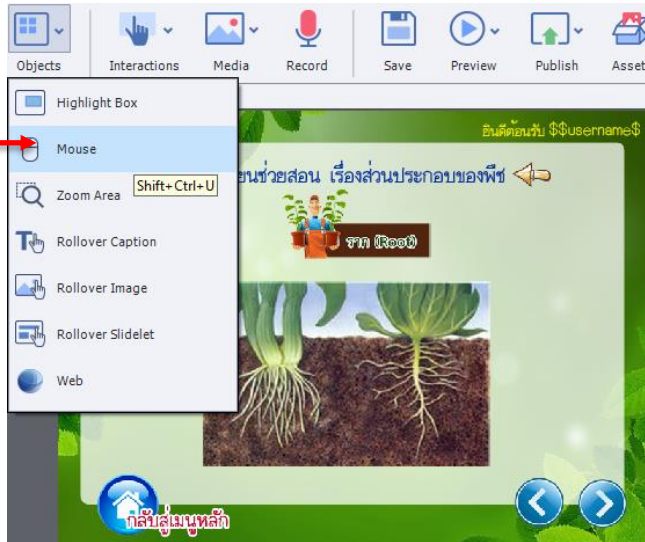


กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties

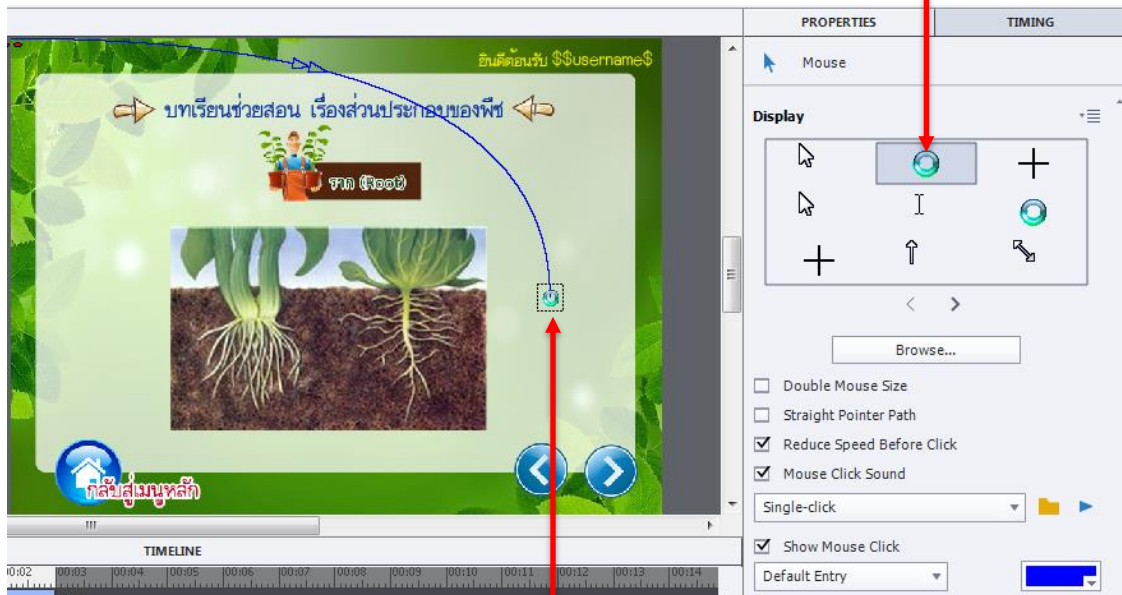
## การแทรกตัวชี้เมาส์ (Mouse)

การสร้างโปรเจกต์แบบ Simulation สิ่งที่สำคัญคือการเคลื่อนที่ของตัวชี้เมาส์ ซึ่งเป็นตัวที่ทำให้ผู้ใช้เข้าใจในขั้นตอนการใช้งานโปรแกรมต่างๆ ได้รวดเร็วขึ้น โดยในหนึ่งสไลด์จะมีตัวชี้เมาส์ได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น และมีทิศทางเดินเมาส์ในทิศทางเดียว มีขั้นตอนการแทรก ดังนี้

1. เลือก Mouse



2. จะปรากฏเส้นสีน้ำเงินขึ้นมา ให้มาปรับตั้งค่าหรือเลือกลักษณะเมาส์ที่พาดเนล Properties



3. ลากเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

## แทรกพื้นที่ส่วนขยาย (Zoom Area)

พื้นที่ส่วนขยาย (Zoom Area) เป็นวัตถุที่แทรกมาบนสไลด์เพื่อปรับขยายบางส่วนของพื้นที่บนสไลด์ทำให้มองเห็นได้ชัดขึ้น มีขั้นตอนดังนี้



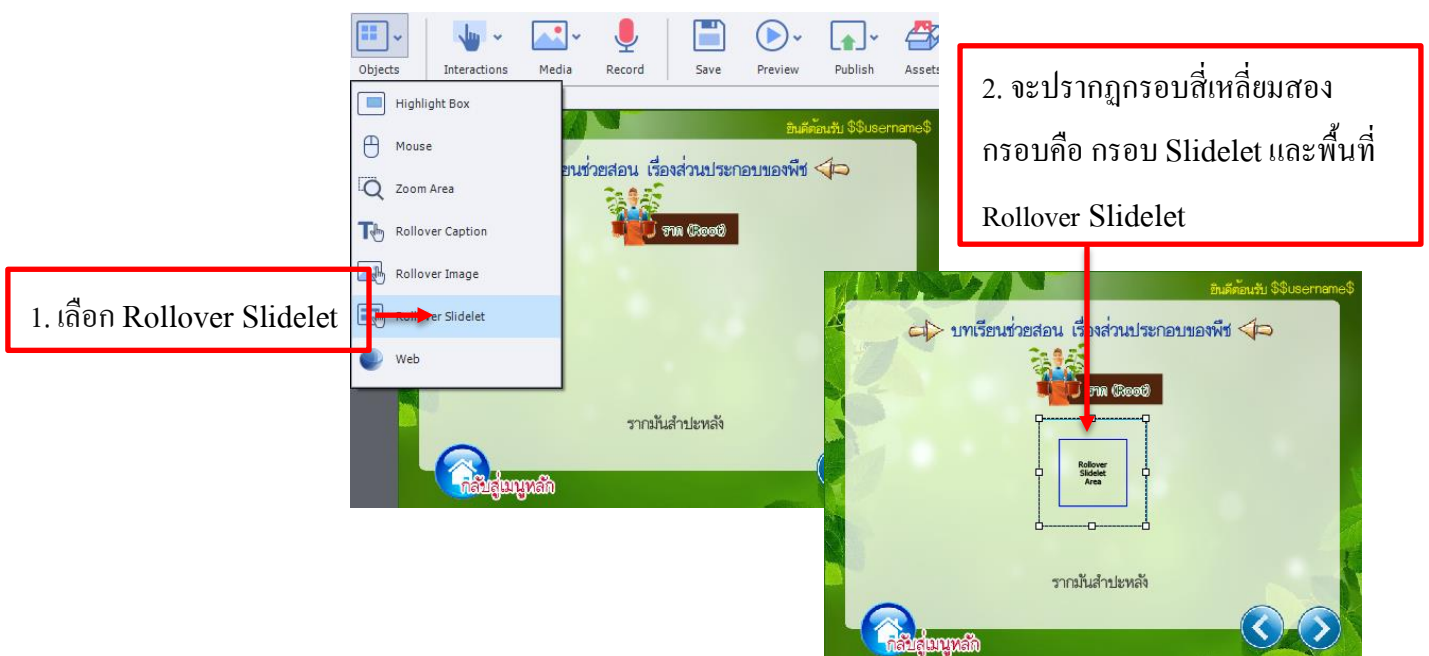
1. เลือก Zoom Area

2. จะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมสองกรอบคือ กรอบ Zoom Source ให้ปรับแต่งและย้ายกรอบไปยังตำแหน่งที่ต้องการขยาย

3. กรอบ Zoom Destination ให้ปรับแต่งและย้ายไปยังตำแหน่งที่ผู้ใช้เห็นได้ชัดเจน

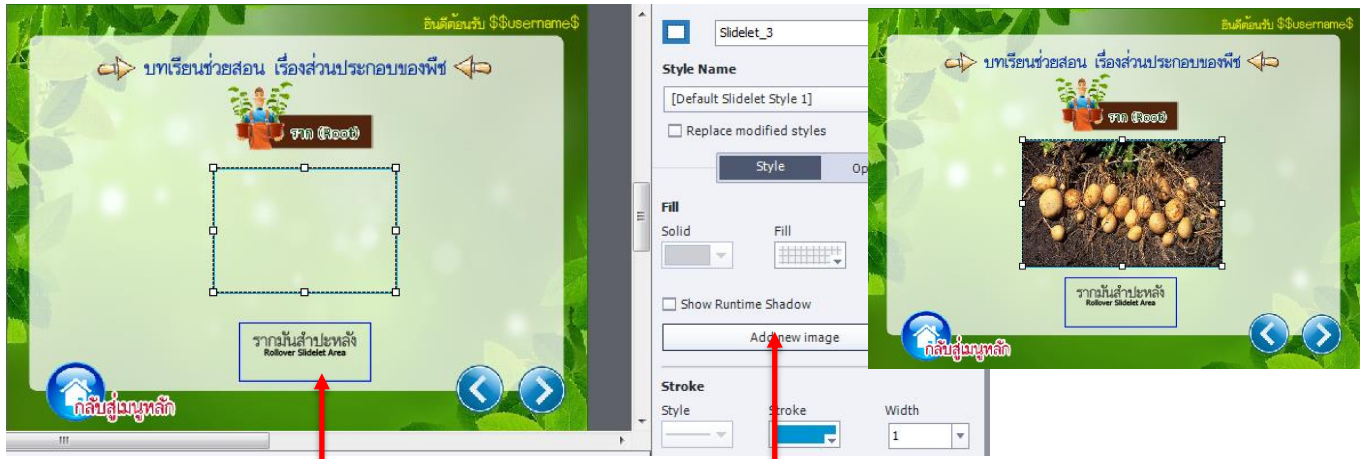
## การแทรก Rollover Slidelet

Rollover Slidelet มีลักษณะเหมือนกับ rollover caption แต่จะมีข้อแตกต่างและดีกว่าคือ เมื่อทำ Rollover Slidelet สามารถที่จะแทรกได้ทั้งภาพและตัวหนังสือไปพร้อมๆ กัน



1. เลือก Rollover Slidelet

2. จะปรากฏกรอบสี่เหลี่ยมสองกรอบคือ กรอบ Slidelet และพื้นที่ Rollover Slidelet

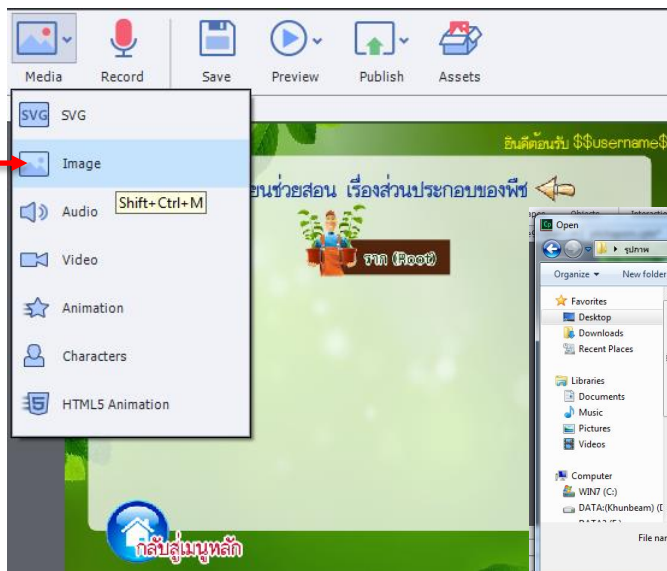


3. นำพื้นที่ Rollover Slide let ไป  
ครอบข้อความหรือวัตถุที่ต้องการ

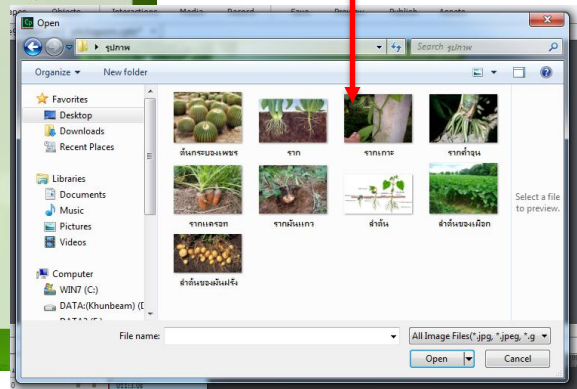
4. เลือกกรอบ Slidelet แล้วไปเลือกรูปภาพที่  
ต้องการ โดยไปที่ Add new Image

การแทรกรูปภาพ

1. เลือก Image



2. จะปรากฏหน้าต่างให้คลิกเลือกรูปภาพ

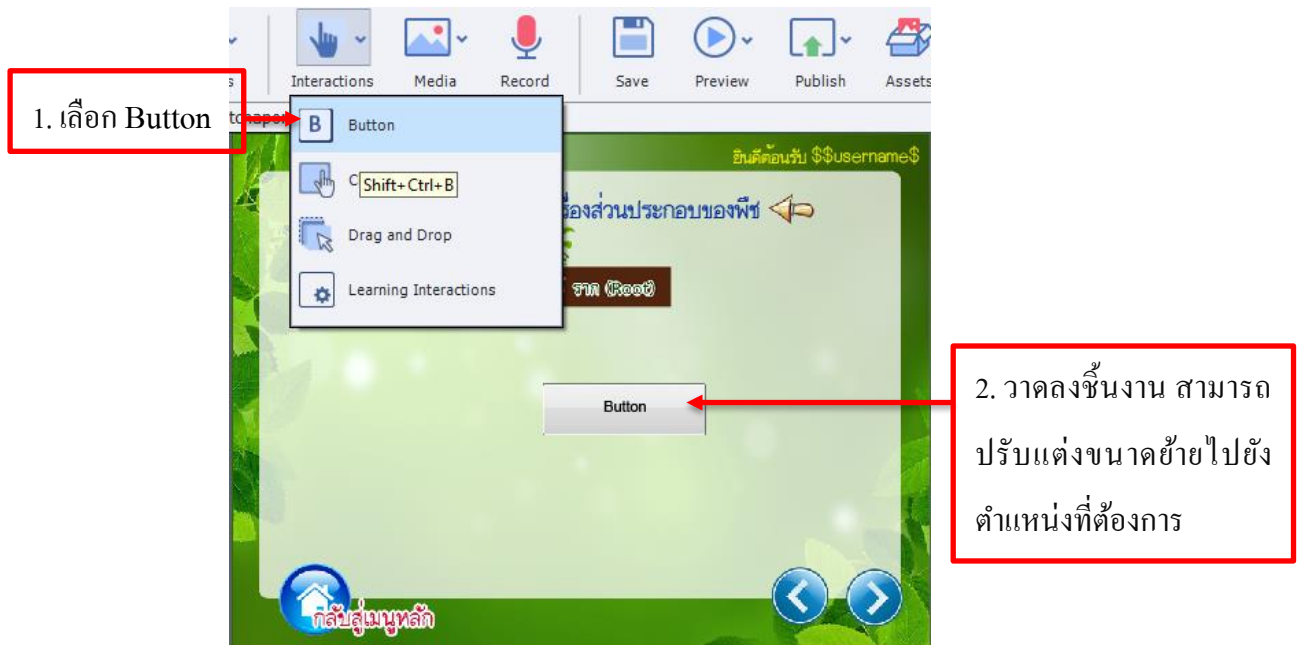


3. ปรับขนาด ย้ายตำแหน่ง และตั้งค่า  
รูปแบบได้ที่พาเนล Properties

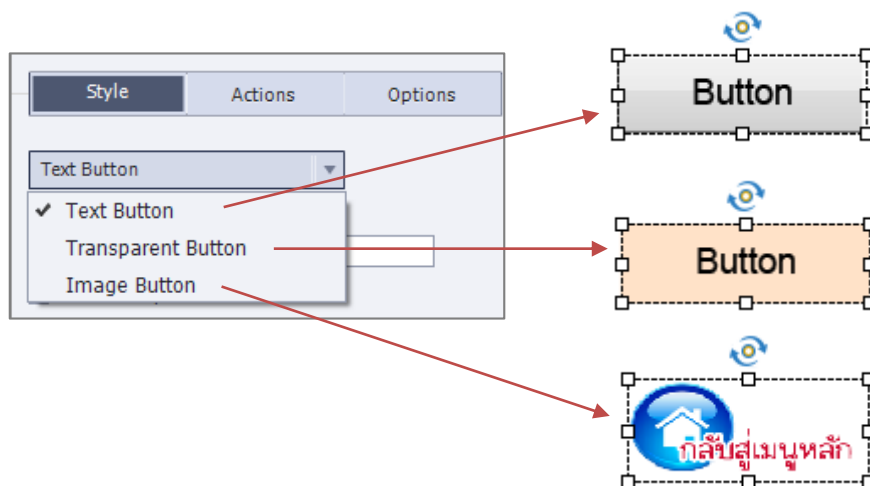


## แทรกปุ่มกด (Button)

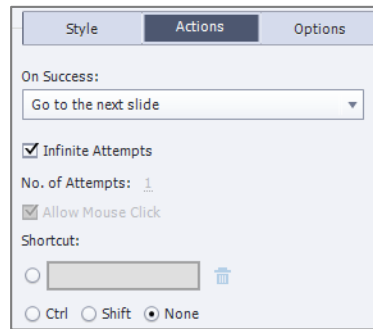
ปุ่มกด (Button) เป็นวัตถุที่ประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายในโปรแกรม Captivate ก็มีแม่แบบของปุ่มกดไว้มากมาย นอกจากนี้ยังสามารถใช้โปรแกรม Photoshop หรือ Flash สร้างปุ่มขึ้นมาใช้งานเองได้



## รูปแบบของปุ่ม Button



กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties



### คุณสมบัติของ Action

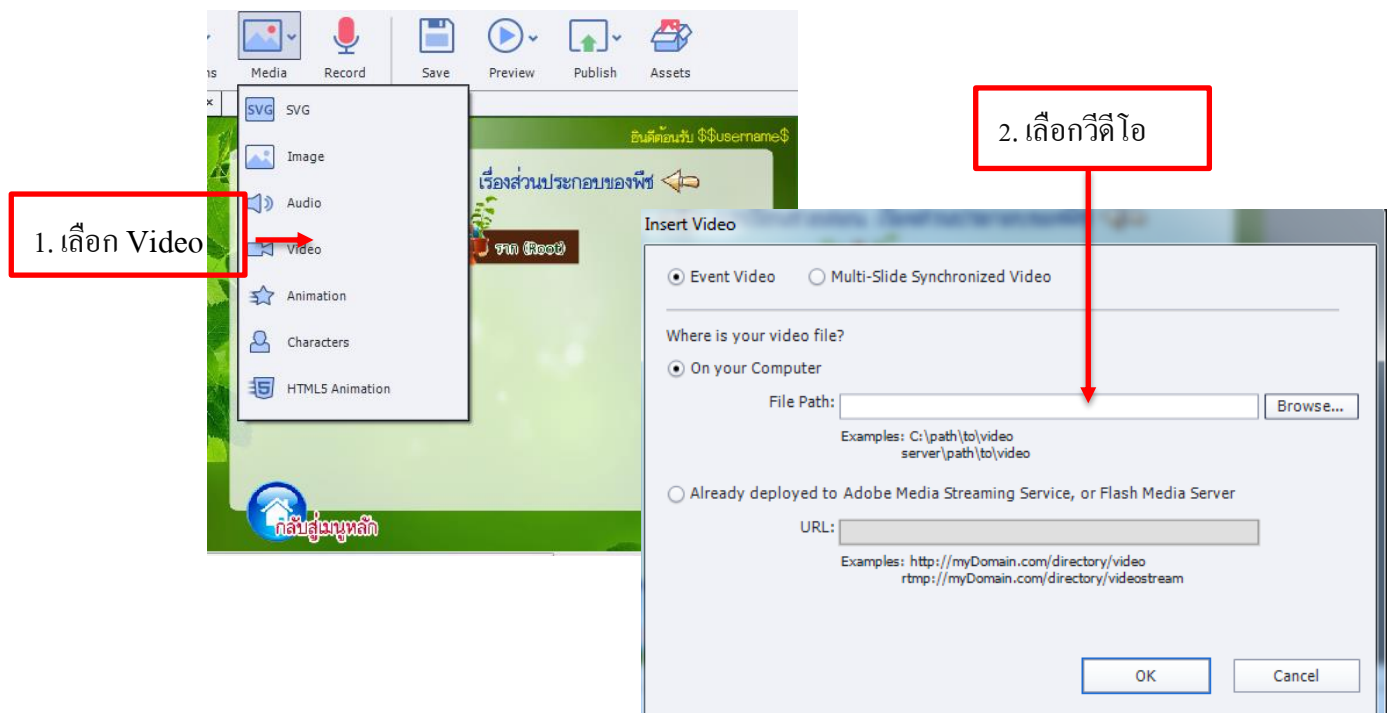
Continue	เล่นสไลด์ต่อจากสไลด์เดิม
Go to Previous Slide	กำหนดให้ไปยังสไลด์ก่อนหน้า
Go to Next Slide	กำหนดให้ไปสไลด์ถัดไป
Go to Last Visited Slide	กำหนดให้ไปที่สไลด์ล่าสุดที่ผ่านมา
Jump To Slide	กำหนดให้ไปยังสไลด์ที่กำหนดไว้
Open URL Or File	เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์หรือไฟล์ต่างๆ
Open Other Project	กำหนดให้เปิดโปรเจกต์อื่นที่บันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์
Send E-mail To	กำหนดให้ส่งอีเมลล์ที่กำหนดไว้
Execute JavaScript	ให้แสดง JavaScript ที่กำหนดไว้ขึ้นมา
Execute Advance Actions	กำหนดให้แสดง Script ด้วยแอปพลิเคชันที่ใช้เขียนขึ้นมา
Play Audio	กำหนดให้มีการเล่นเสียงที่กำหนดไว้
Show	กำหนดให้วัตถุที่ซ่อนไว้แสดงขึ้นมาบนสไลด์
Hide	กำหนดให้ซ่อนวัตถุไม่ให้แสดงขึ้นมาบนสไลด์
Enable	กำหนดให้วัตถุอื่นๆ ตอบสนองกับผู้ใช้ ซึ่งสามารถทำได้เฉพาะวัตถุที่ตอบโต้ได้เท่านั้น
Disable	กำหนดให้ยกเลิกการตอบสนองของวัตถุกับผู้ใช้ ซึ่งสามารถทำได้เฉพาะวัตถุที่โต้ตอบได้เท่านั้น
Assign	กำหนดจำนวนการเปลี่ยนแปลงขนาดข้อความของ Text
Increment	ค่าของตัวแปรจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้ใช้ทำตามตัวแปรที่กำหนด
Decrement	ค่าของตัวแปรจะลดลงเมื่อผู้ใช้ทำตามตัวแปรที่กำหนด
No Action	ไม่กำหนดเหตุการณ์ใดๆ ให้กับสไลด์

## แทรกข้อความแอนิเมชัน(Animation)

ข้อความแอนิเมชันเป็นลูกเล่นที่ทำให้โปรเจกต์มีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งโปรแกรมมีเอฟเฟกต์แอนิเมชันสำหรับข้อความให้เลือกใช้มากมาย มีขั้นตอนการแทรกดังนี้



## แทรกคลิปวิดีโอ



เมื่อมีการแทรกวัตถุชนิดต่างๆ เข้ามาในชิ้นงานจำนวนมาก เราจึงควรจัดการวัตถุต่างๆ ที่แทรกเข้าไปในแต่ละสไลด์ เพื่อให้การทำงานเป็นไปตามที่เราต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการวัตถุในพาเนล ไลบรารี การคัดลอกวัตถุ สำเนาวัตถุ จัดตำแหน่งวัตถุด้วยวิธีต่างๆ จัดลำดับวัตถุ ปรับขนาดวัตถุ ล็อกวัตถุรวมวัตถุเข้ากับสไลด์ และใส่เอฟเฟ็คต์ให้กับวัตถุ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเราจะมาดูกันในบทนี้



### จัดการวัตถุในพาเนล Library

วัตถุทุกชนิดที่แทรกเข้ามาใช้ในสไลด์ จะถูกเก็บไว้ในพาเนล Library (ไลบรารี) โดยแยกเก็บไว้เป็นโฟลเดอร์ ซึ่งสามารถจัดการกับวัตถุในไลบรารีได้ด้วยคำสั่งต่างๆ ดังนี้

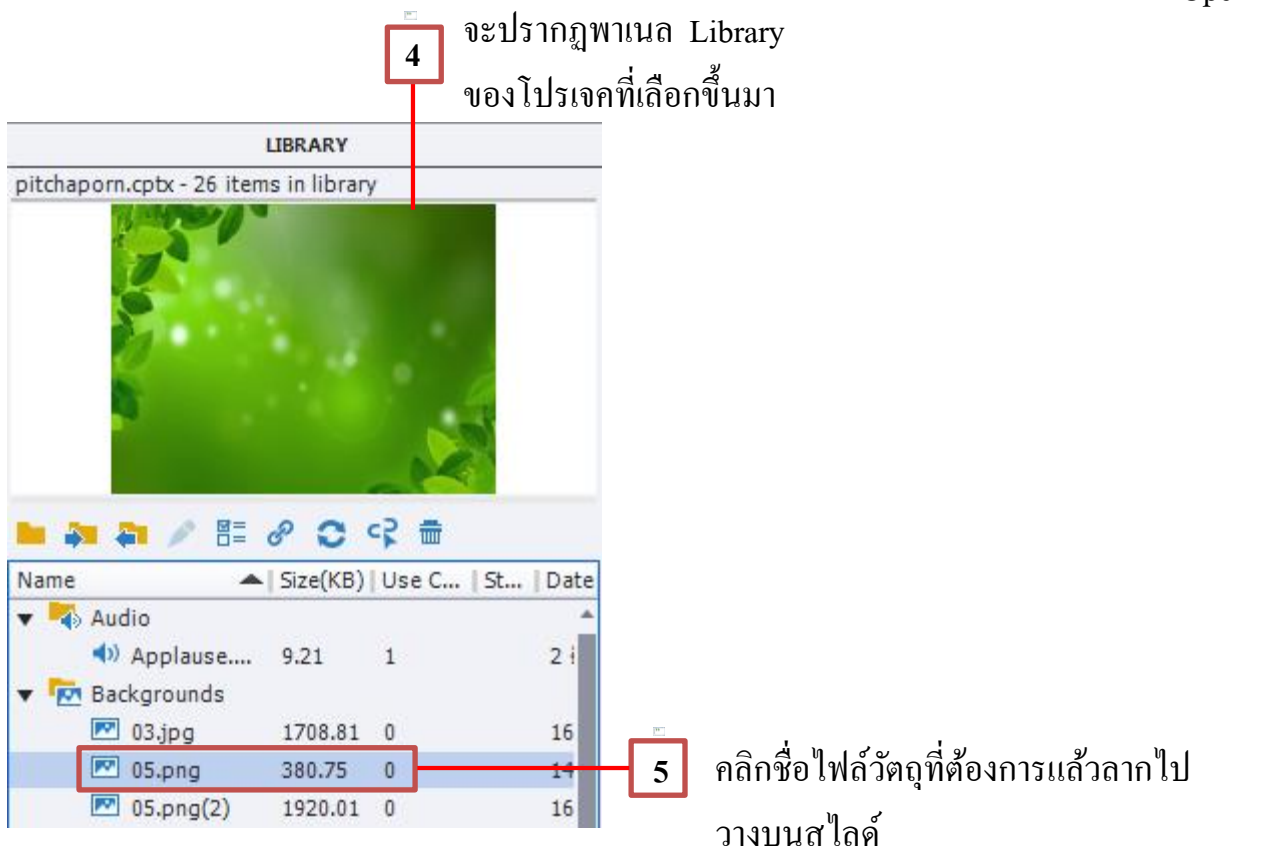
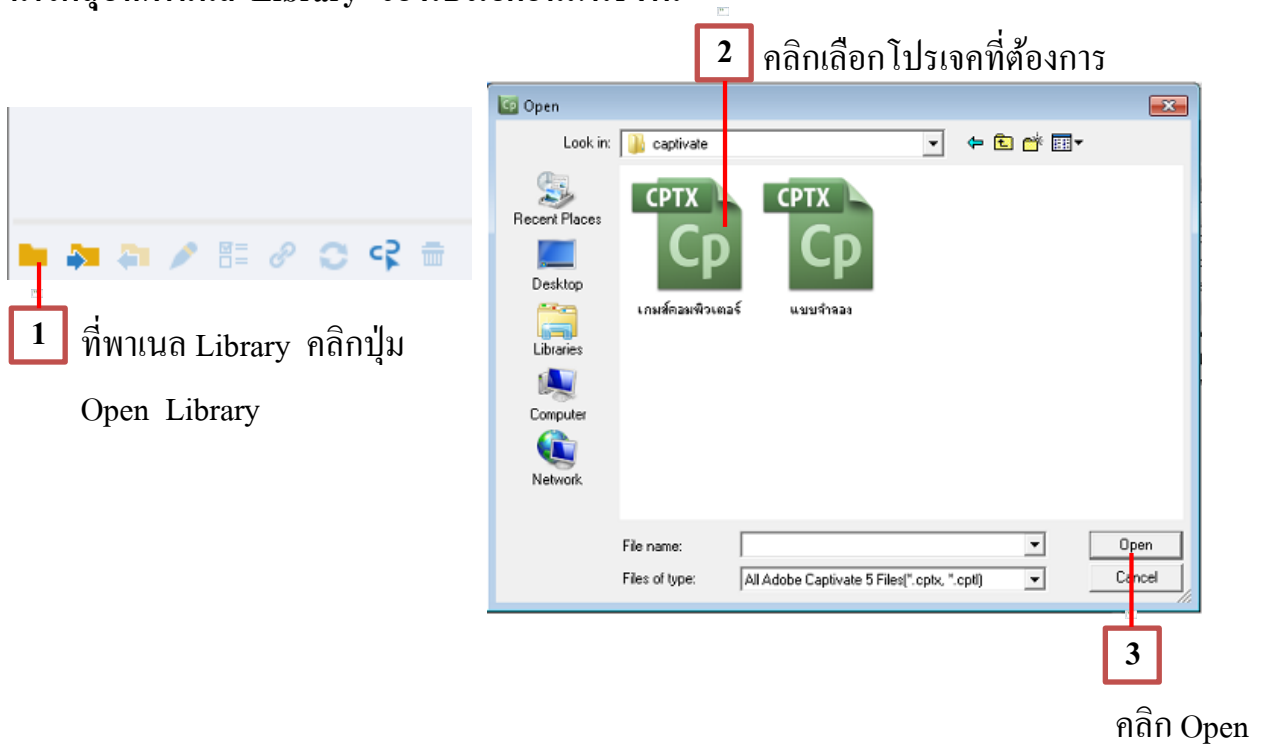
#### นำวัตถุจากพาเนล Library มาใช้งาน

1 ไปที่พาเนล Library (ที่ Panel Groups)

Name	Size(KB)	Use C...	St...	Date
▼ Audio				
▶ Applause....	9.21	1		2 i
▼ Backgrounds				
▶ 03.jpg	1708.81	0		16
▶ 05.png	380.75	0		14
▶ 05.png(2)	1920.01	0		16
▶ 05.png(3)	1920.01	1		16
▶ 06.png	276.07	7		14
▶ 07.JPG	1859.21	0		16
▶ 08.jpg	1916.81	0		16

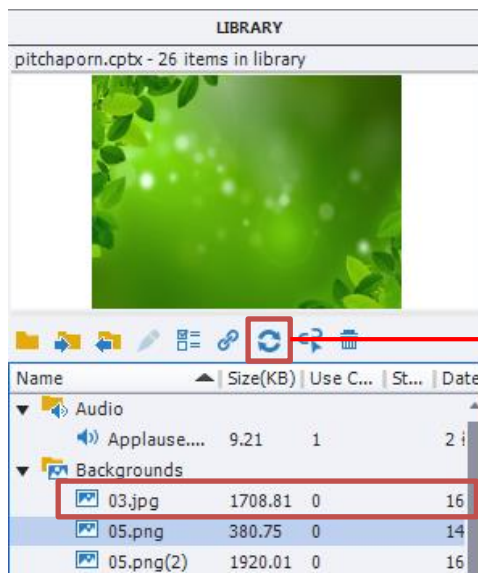
2 คลิกชื่อไฟล์วัตถุที่ต้องการแล้วลากไปวางบนสไลด์

นำวัตถุจากพาเนล Library ของโปรเจกต์อื่นมาใช้งาน



## อัปเดตวัตถุที่ถูกแก้ไข

เมื่อพบว่าวัตถุที่แทรกเข้ามาในสไลด์มีความไม่สมบูรณ์หรือมีการเปลี่ยนแปลงที่หลัง โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากโปรแกรมอื่น สามารถบันทึกให้เป็นชื่อไฟล์เดิมแล้วทำการอัปเดตได้ โดยไม่ต้องแทรกวัตถุเข้ามาใหม่มีวิธีการดังนี้

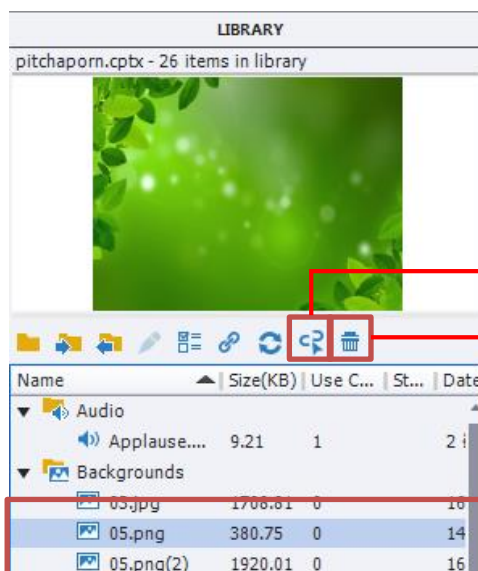


2 คลิกปุ่ม Update

1 คลิกชื่อไฟล์วัตถุที่มีการแก้ไข

## ลบวัตถุที่ไม่ได้ใช้งานออกจากโปรเจกต์

ในโปรเจกต์จะมีไฟล์วัตถุอยู่เป็นจำนวนมาก บางไฟล์ไม่ได้มีการใช้งานหรือมีการแทรกเข้ามาแล้วถูกลบทิ้งในสไลด์แต่ไฟล์ดังกล่าวก็ยังอยู่ในไลบรารี ทำให้ไฟล์โปรเจกต์มีขนาดใหญ่โดยไม่จำเป็น ดังนั้นสามารถลบวัตถุที่ไม่ได้ใช้งานออกจากโปรเจกต์ได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

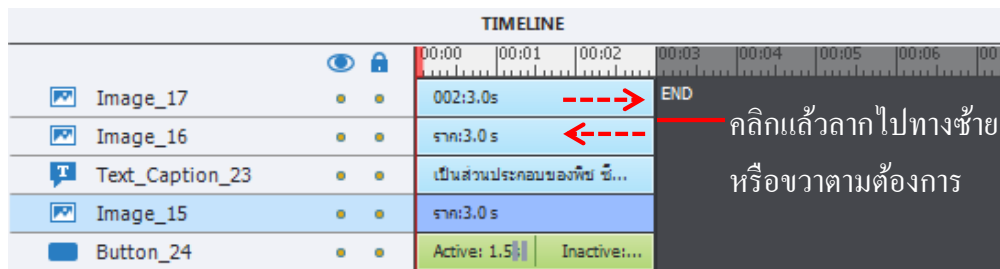


1 คลิกปุ่ม Select Unused Item

3 คลิกปุ่ม Delete

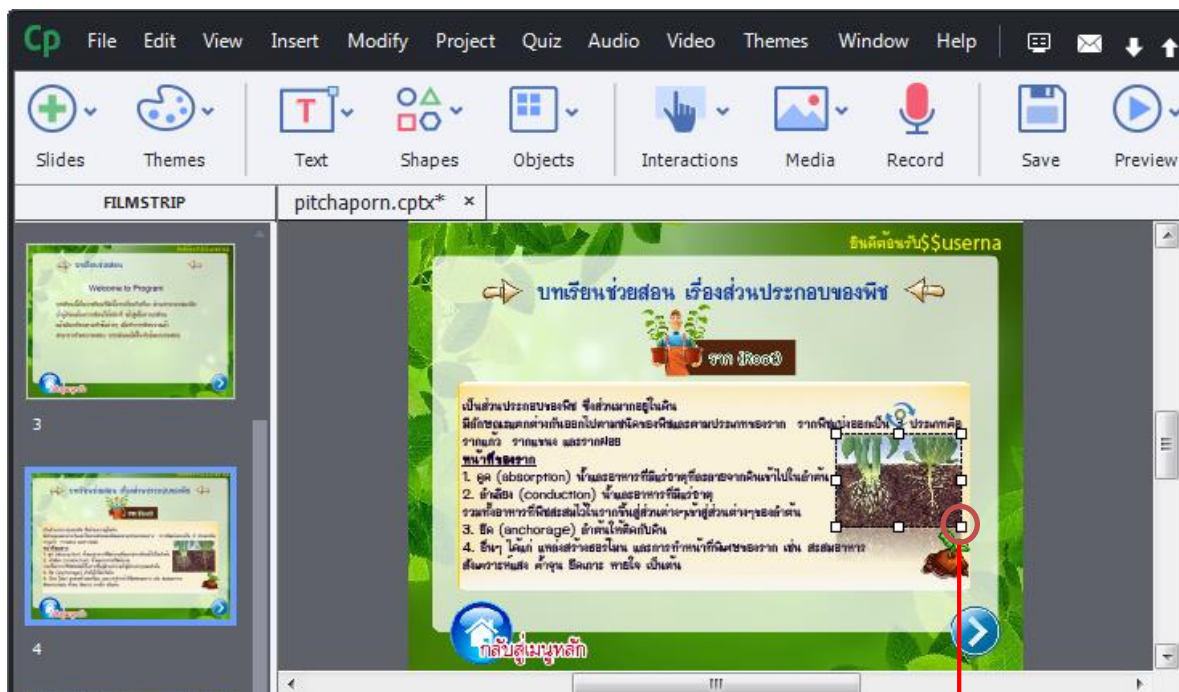
2 วัตถุที่ไม่ได้ใช้งานทั้งหมดจะถูกเลือก

นอกจากนี้บนไทม์ไลน์ยังสามารถควบคุมเวลาและลำดับในการแสดงผลของวัตถุได้อีกด้วย โดยการคลิกที่เลเยอร์วัตถุนั้นแล้วลากไปทางซ้ายหรือขวาตามต้องการ



## ปรับขนาดวัตถุ

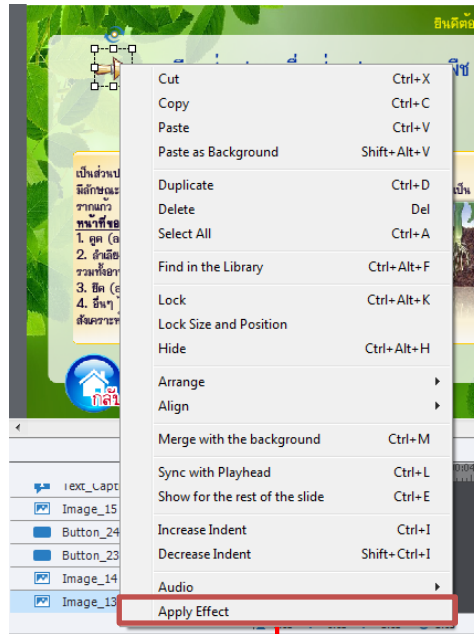
การปรับขนาดวัตถุสามารถทำได้โดยคลิกค้างไว้ที่กรอบสี่เหลี่ยมเล็กๆที่อยู่รอบวัตถุ (จุดแองเคอร์) แล้วลากปรับขนาดตามต้องการ ถ้าต้องการรักษาอัตราส่วนให้กดคีย์ Shift ค้างไว้แล้วลากปรับขนาดตามต้องการ



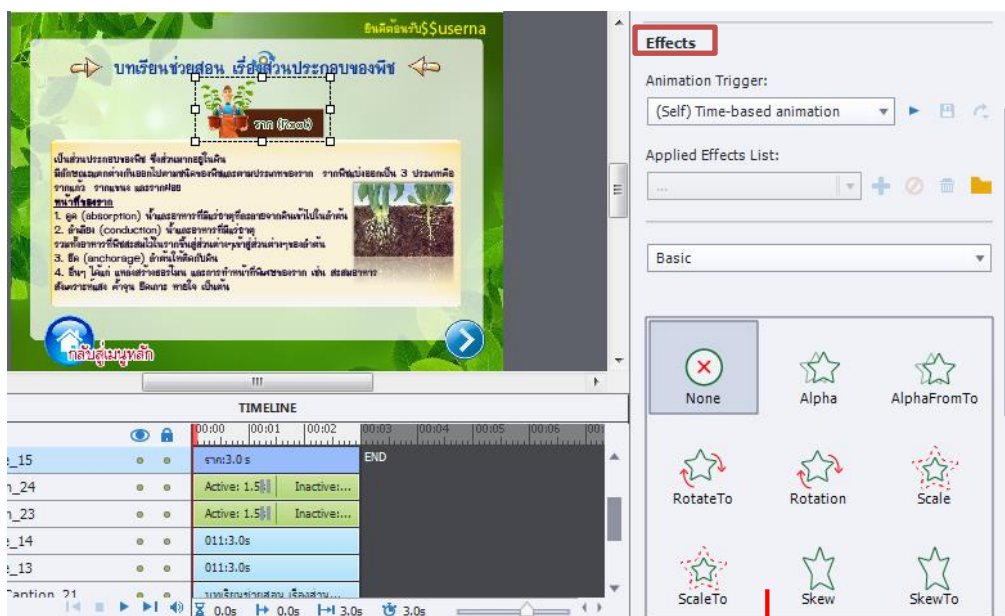
กดคีย์ Shift ค้างไว้แล้วลาก  
ปรับขนาดตามต้องการ

### ใส่เอฟเฟคต์ให้กับวัตถุ

การใส่เอฟเฟคต์ให้กับวัตถุถือเป็นลูกเล่นที่ทำให้โปรเจกต์มีความน่าสนใจมากขึ้น โดยโปรแกรม Captivate มีเอฟเฟคต์ให้เลือกใช้มากมาย วิธีการใส่เอฟเฟคต์มีดังนี้



1 คลิกขวามบนวัตถุแล้วเลือก Apply effect



2 จะปรากฏแท็บ Effect ที่ Properties แล้วเลือกเอฟเฟคต์ที่ต้องการ



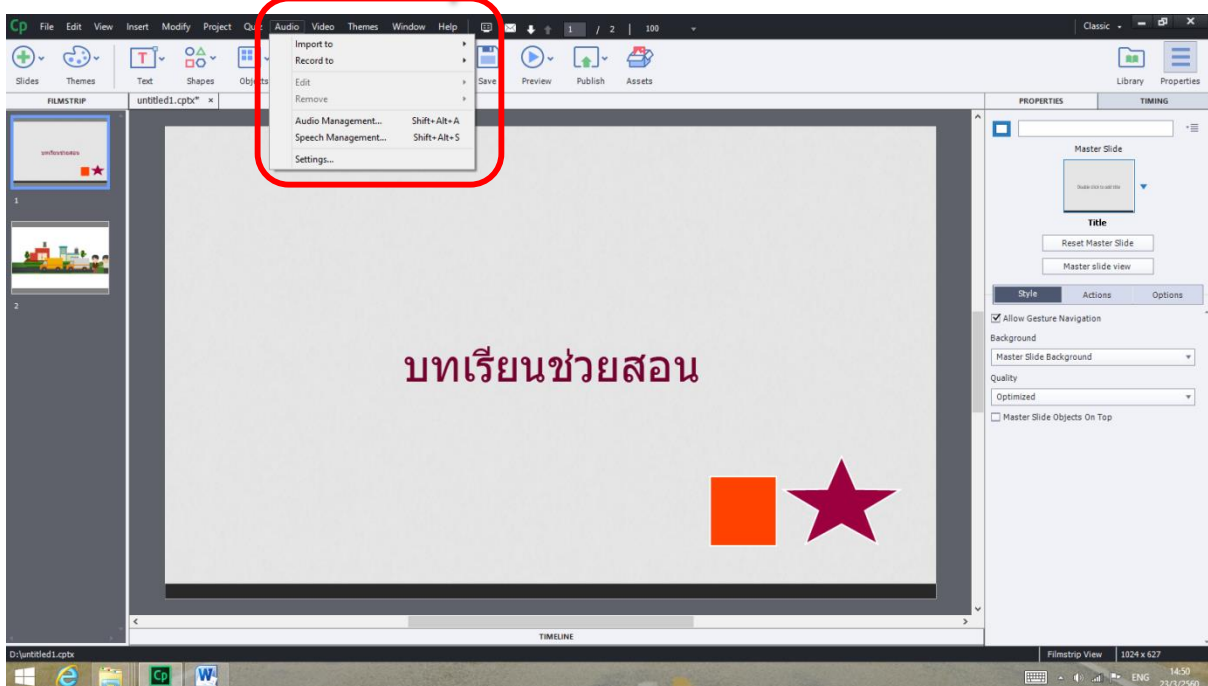
## การบันทึกเสียงและการแทรกเสียง

โปรแกรม Adobe Captivate 2017 สามารถบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแทรกไฟล์เสียงต่างๆ เข้ามาในโปรเจกต์ได้ ไม่ว่าจะเป็นเสียงบรรยาย เสียงดนตรี หรือเสียงเอฟเฟกต์ โดยไฟล์เสียงที่โปรแกรมรองรับต้องอยู่ในรูปแบบ .wav และ .mp3

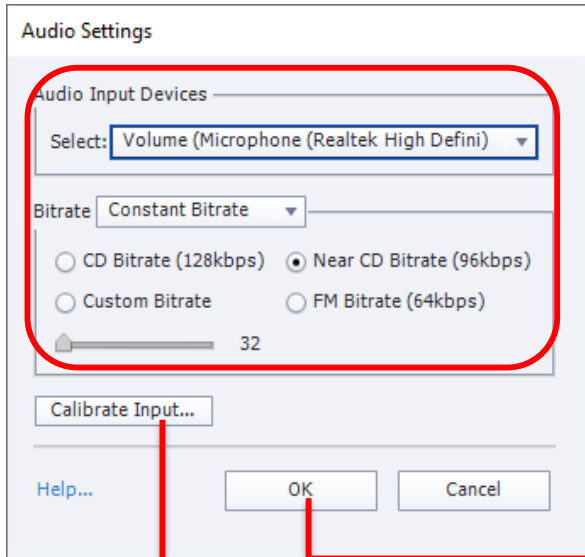
### ตั้งค่าการบันทึกเสียง (Audio Settings)

ก่อนที่จะเริ่มบันทึกเสียง เราสามารถเข้าไปกำหนดค่าต่างๆที่ต้องการ เพื่อให้ได้ไฟล์เสียงตรงกับที่ต้องการนำไปใช้งาน โดยสามารถเข้าไปกำหนดได้ที่ Audio Settings มีขั้นตอนดังนี้

#### 1. เลือกเมนู Audio > Settings



#### 2. จะปรากฏหน้าต่าง Audio Settings ให้กำหนดค่าตามต้องการดังนี้

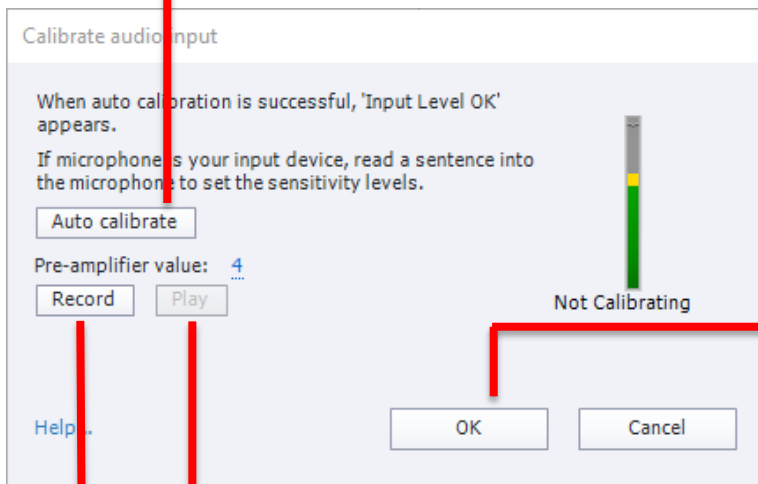


- **Audio Input Devices** ให้เลือก Microphone
- **Bitrate** ให้เลือกคุณภาพเสียงที่ต้องการดังนี้
  - CD Bitrate (128 kbps) คุณภาพแผ่น CD/DVD
  - Custom Bitrate กำหนดคุณภาพเสียงเอง
  - FM Bitrate (64 kbps) คุณภาพคลื่นวิทยุ FM

5. คลิก

3. คลิก **Calibrate Input** เพื่อทดสอบอุปกรณ์บันทึกเสียง

คลิก **Auto Calibrate** แล้วพูดผ่านไมโครโฟน  
โปรแกรมจะปรับระดับเสียงให้อัดโน้มนัด

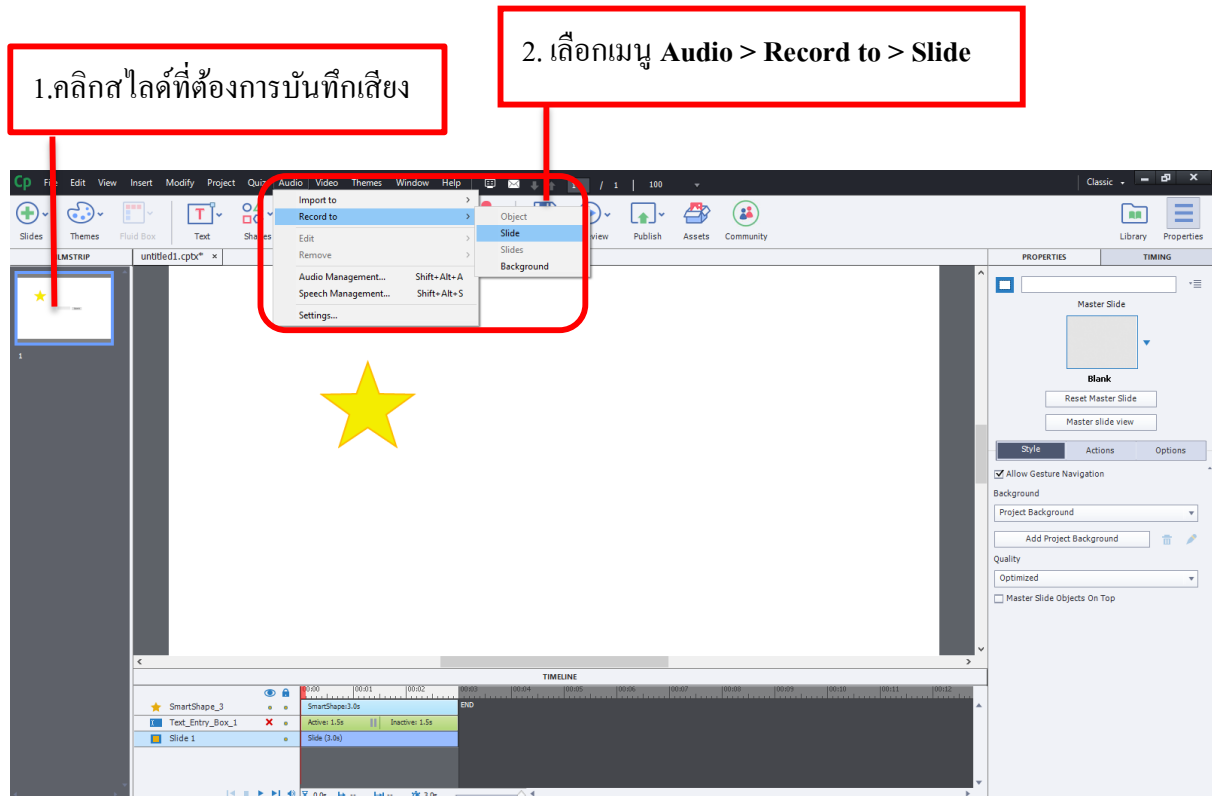


4. คลิก **OK**

คลิก **Play** เพื่อเล่นเสียงที่ทดสอบ


คลิก **Record** แล้วพูดผ่านไมโครโฟน เพื่อทดสอบเสียง

## บันทึกเสียงให้สไลด์



### 3. จะปรากฏหน้าต่าง Slide Audio ให้คลิกแท็บ **Add/Replace**

5. คลิกปุ่มควบคุมการบันทึกเสียง มีรายละเอียดดังนี้

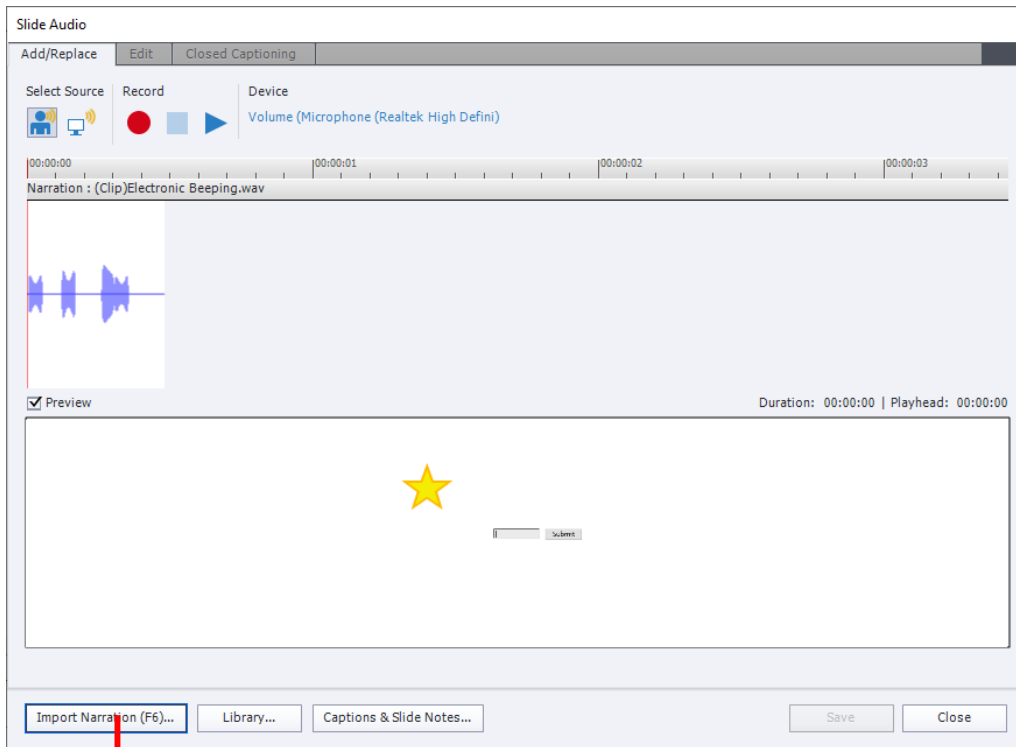
-  **Record Audio** บันทึกเสียง
-  **Stop** สิ้นสุดการบันทึกเสียง
-  **Play** เล่นเสียงที่ถูกบันทึก
-  **Pause** หยุดการเล่นเสียงที่ถูกบันทึกชั่วคราว

4. คลิก  ที่ช่อง **Preview** เพื่อให้สไลด์แสดงผลขณะบันทึกเสียง

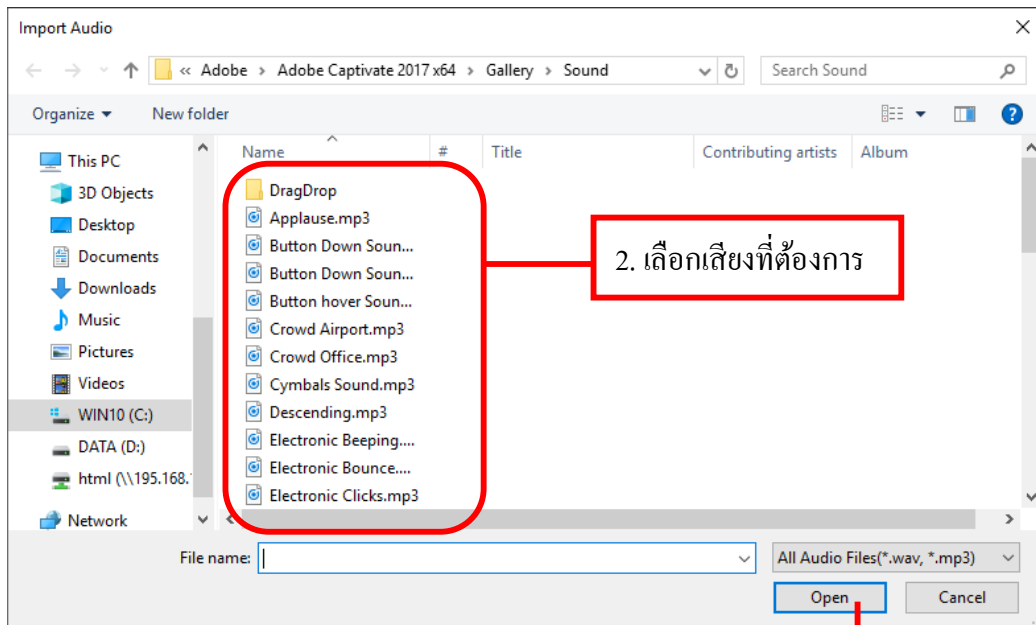
6. คลิก **Save**

7. คลิก **Close**

ถ้าต้องการใช้เสียงจากตัวโปรแกรมสามารถทำได้ดังนี้



1.เลือก Import Narration



2. เลือกเสียงที่ต้องการ

3. กดปุ่ม Open

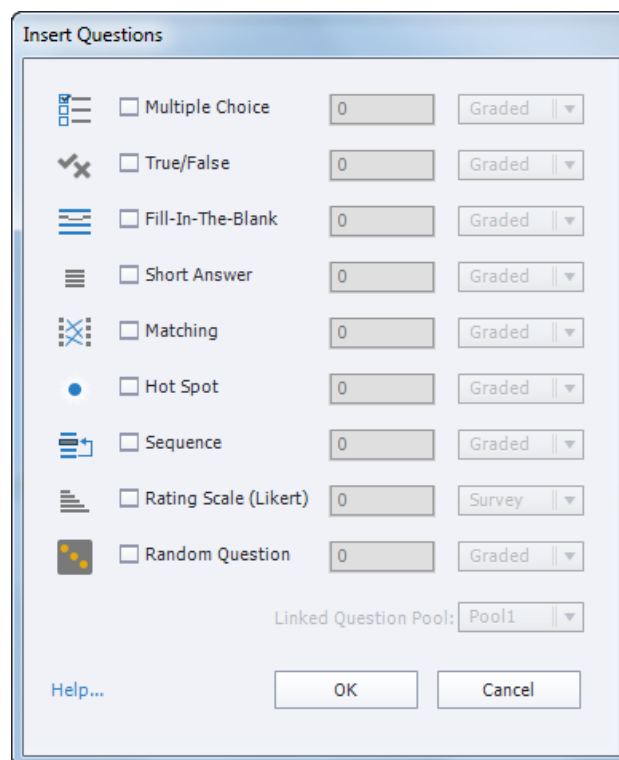


## การสร้างแบบทดสอบ Quiz

จุดเด่นที่สำคัญอีกอย่างของโปรแกรม **Adobe Captivate** คือ สามารถสร้างแบบทดสอบได้หลากหลายประเภท ทั้งแบบทดสอบก่อนเข้าสู่เนื้อหาและแบบทดสอบเพื่อการวัดผลของผู้เรียนในการสร้างสื่อการเรียนการสอน และยังสามารถกำหนดคะแนนให้กับแบบทดสอบแต่ละขั้นตอนได้ทันที ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### ประเภทของแบบทดสอบ

เราสามารถแทรกแบบทดสอบได้หลากหลายประเภทในโปรเจกต์เดียวกัน ซึ่งแบบทดสอบในโปรแกรม Adobe Captivate มีทั้งหมด **9** ประเภท คือ



1. Multiple Choice แบบตัวเลือก
2. True / False แบบถูก หรือ ผิด
3. Fill – in - The - Blank แบบเติมคำในช่องว่าง
4. Short Answer แบบเติมคำหรือประโยคสั้น ๆ
5. Matching แบบจับคู่
6. Hot Spot แบบชี้จุดตำแหน่งหรือจับผิดภาพ

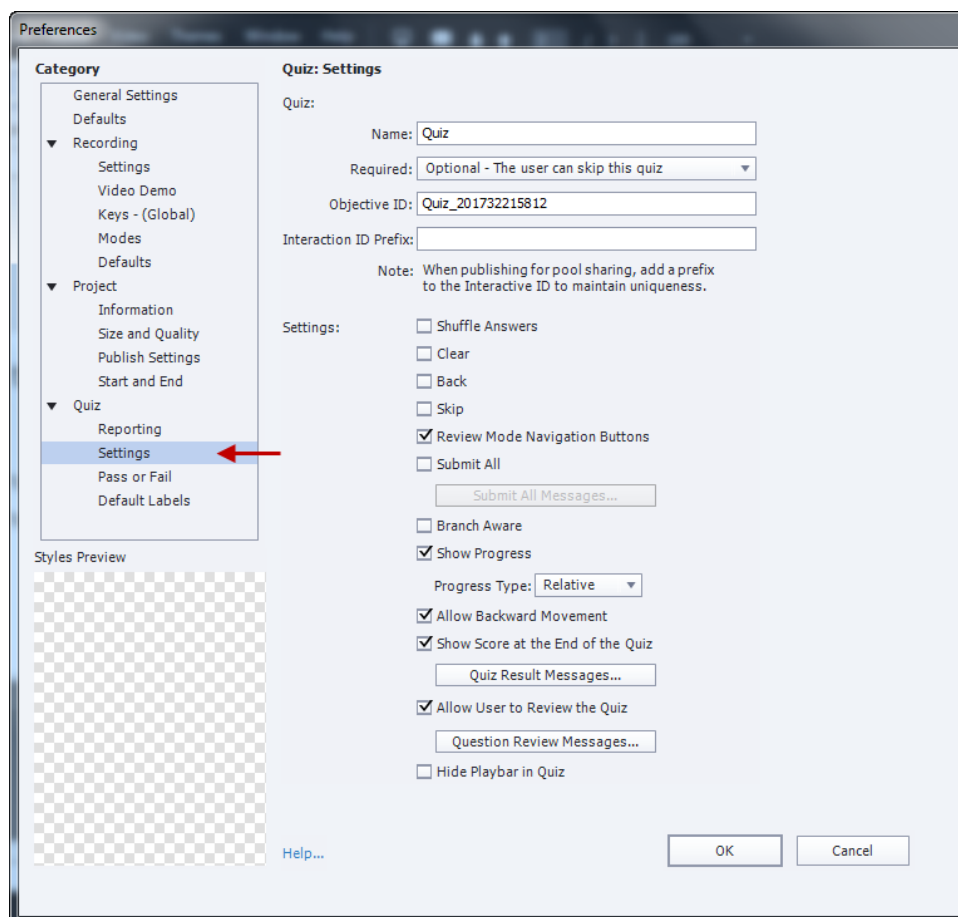
7. Sequence แบบเรียงลำดับก่อนหลัง
8. Rating Scale (Likert) แบบประเมินการให้คะแนน
9. Random Questions แบบทดสอบแบบสุ่ม

โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบตามขั้นตอนต่อไปนี้

### การกำหนดค่า Preferences ก่อนสร้างแบบทดสอบ

การกำหนดค่า Preferences ให้กับโปรเจกต์ก่อนสร้างแบบทดสอบ เพื่อจะได้ไม่ต้องไปกำหนดใหม่ทุกครั้งที่เพิ่มสไลด์แบบทดสอบ ซึ่งจะช่วยลดเวลา และความยุ่งยาก นอกจากนี้การกำหนดค่า **Preferences** จะทำให้แบบทดสอบ ที่สร้างขึ้นเป็นไปในรูปแบบเดียวกันอีกด้วย มีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกคำสั่ง **Quiz** เลือกเมนูย่อย **Quiz Preferences**
2. เลือกเมนู **Quiz** ในหมวด **Category** แล้วเลือกคำสั่ง **Setting** จะปรากฏเมนูคำสั่งที่กำหนดค่าต่าง ๆ ให้กับแบบทดสอบ



รายละเอียดของการกำหนดค่าต่าง ๆ มีดังนี้

- ◆ **Name** กำหนดชื่อให้กับแบบทดสอบ
- ◆ **Required** เลือกรูปแบบการทำแบบทดสอบดังนี้
  - **Optional – The user can skip this quiz** ผู้ใช้สามารถข้ามแบบทดสอบที่ไม่ต้องการไปข้อต่อไปได้
  - **Required – The user must pass this quiz continue** ผู้ใช้ต้องทำแบบทดสอบให้ถูกต้องก่อนจึงจะไปสไลด์ถัดไป หรือ สไลด์คำถามข้อต่อไปได้
  - **Pass Required – The user must pass this quiz continue** ผู้ใช้ต้องทำแบบทดสอบให้ถูกต้องก่อนจึงจะไปสไลด์ถัดไป หรือ สไลด์คำถามข้อต่อไปได้
- ◆ **Objective ID** กำหนดรหัส ID ให้กับแบบทดสอบแต่ละข้อ โดยปกติโปรแกรมจะกำหนดมาให้อัตโนมัติ
- ◆ **Interaction ID Prefix** กำหนดรหัส ID ให้กับแบบทดสอบแบบ Interactive ที่แทรกมาพร้อมคำถามที่สร้างขึ้น
- ◆ **Shuffle Answers** ปิด/เปิดการสลับตัวเลือกคำตอบทุกครั้งที่เปิดแบบทดสอบขึ้นมา ส่วนมากใช้กับ Multiple Choice
- ◆ **Show Progress** แสดงความคืบหน้าของการทำแบบทดสอบ ทำให้ผู้ใช้ทราบว่าทำแบบทดสอบถึงข้อไหนแล้ว มีให้เลือกดังนี้
  - **Relative** จะแสดงเป็น Question x of y
  - **Absolute** จะแสดงเป็น Question x
- ◆ **Allow Backward Movement** ผู้ใช้สามารถย้อนกลับไปทำแบบทดสอบข้อที่ผ่านมาได้ขณะทำแบบทดสอบอยู่
- ◆ **Show Score at the End of the quiz** กำหนดการแสดงผลคะแนนหลังจากที่ทำแบบทดสอบเสร็จ และคลิกที่ปุ่ม **Quiz Result Message** แล้วกำหนดข้อความและคลิกเลือกออกป้อนอื่น ๆ ตามต้องการ

**Quiz Result Messages**

Messages

Pass Message: ยินดีด้วยค่ะ คุณสอบผ่านแล้วค่ะ

Fail Message: เสียใจด้วยค่ะ คุณสอบไม่ผ่าน

E-mail Button Text: Send E-mail

Score

Score

Max Score

Correct Questions

Total Questions

Accuracy (e.g. 70%)

Quiz Attempts

Help... OK Cancel

- ◆ **Allow User to Review the Quiz** กำหนดให้แสดงข้อความขึ้นมาเมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบถูก หรือ ผิด โดยคลิกที่ปุ่ม **Question Review Message** และตั้งค่าต่าง ๆ ตามต้องการ

**Question Review Messages**

Incomplete: คุณตอบคำถามไม่ตรงค่ะ

For Accessibility

Correct: คำตอบของคุณถูกต้องค่ะ

Partial Correct: คำตอบของคุณยังไม่ถูกต้องค่ะ

Incorrect: คำตอบของคุณคือ

คำตอบที่ถูกต้องคือ

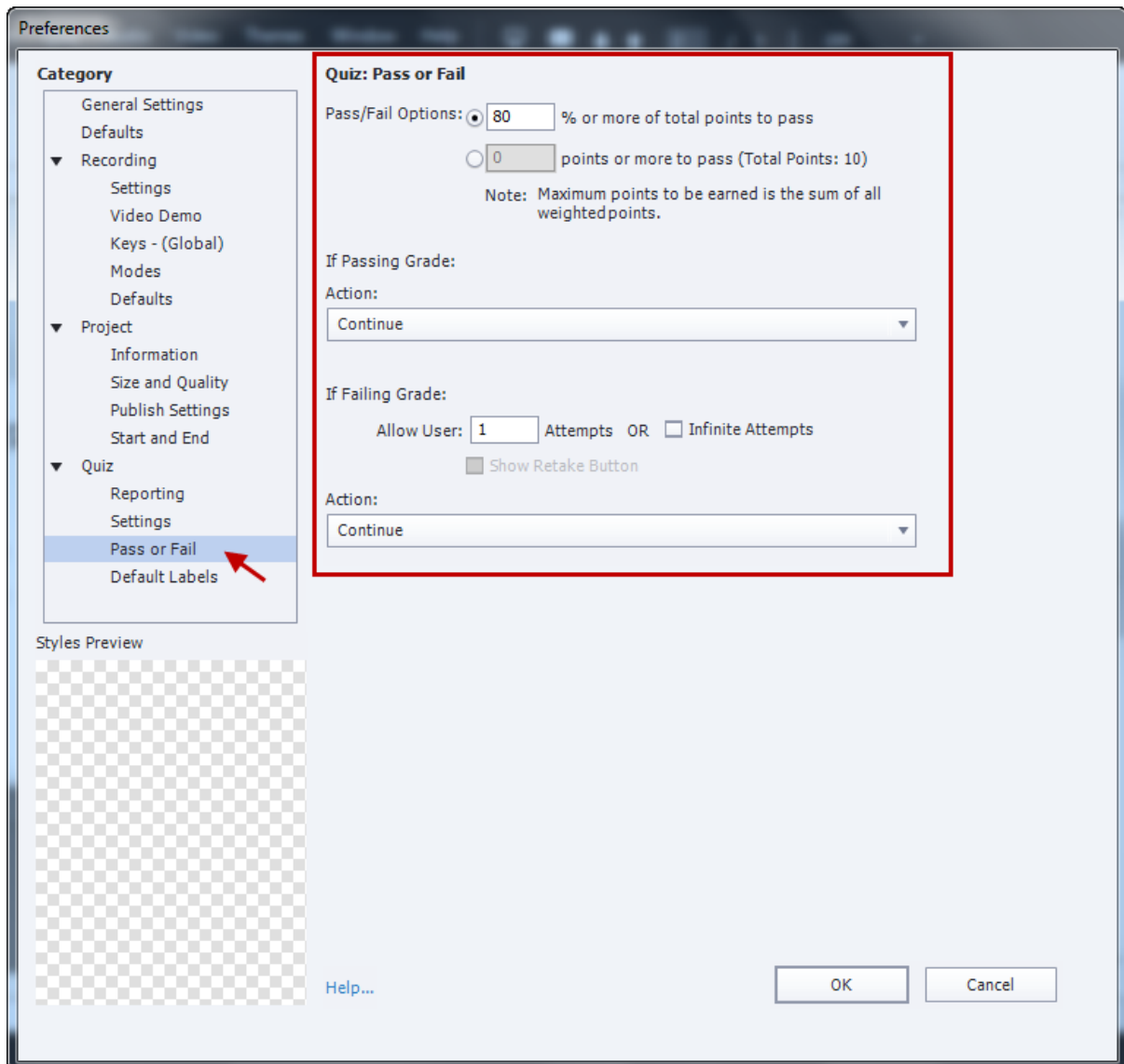
Help... OK Cancel



## กำหนดค่า **Pass or Fail** ให้กับแบบทดสอบ

เป็นการกำหนดเกณฑ์ในการสอบผ่านของแบบทดสอบ ว่าผู้เข้าสอบจะต้องทำแบบทดสอบให้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยมีวิธีการกำหนดรายละเอียดดังนี้

1. เลือกคำสั่ง **Quiz** เลือกเมนูย่อย **Quiz Preferences**
2. เลือกเมนู **Quiz** ในหมวด **Category** แล้วเลือกคำสั่ง **Pass or Fail** จะปรากฏเมนูคำสั่งที่กำหนดค่าต่าง ๆ ให้กับแบบทดสอบ



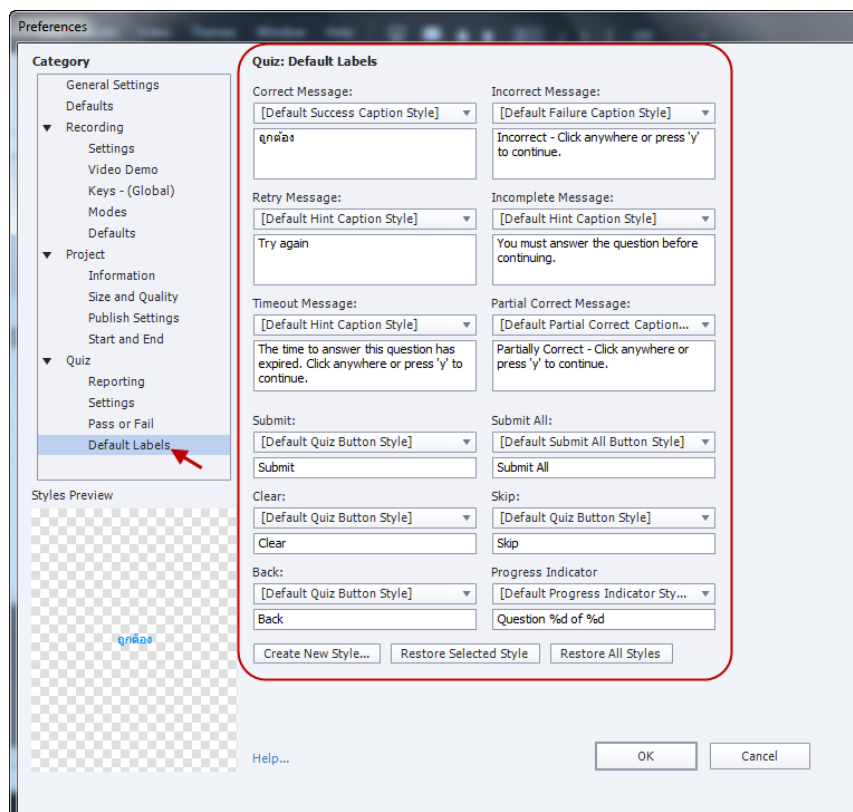
รายละเอียดของการกำหนดค่าต่าง ในส่วนของ **Pass or Fail** มีดังนี้

- ◆ **Pass / Fail Options** กำหนดเกณฑ์ที่ผู้ใช้จะต้องทำแบบทดสอบให้ได้มากกว่า หรือเท่ากับ เกณฑ์ที่กำหนดไว้
  - **% or more of total point to pass** กำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์
  - **Point or more to pass** กำหนดเป็นคะแนน
- ◆ **if Passing Grade** เชื่อมโยงเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบผ่าน โดยกำหนดที่ช่อง Action
- ◆ **if Failing Grade** เชื่อมโยงเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบไม่ผ่าน โดยกำหนดจำนวนครั้งของความพยายามที่ Allow user หรือกำหนดเหตุการณ์ที่ช่อง Action

### กำหนดการแสดงความให้ Question Slide

เป็นการกำหนดข้อความที่แสดงในการทำข้อสอบ เช่น การทำข้อสอบถูก , การทำข้อสอบผิด หรือ หมดเวลาสำหรับการทำแบบทดสอบ

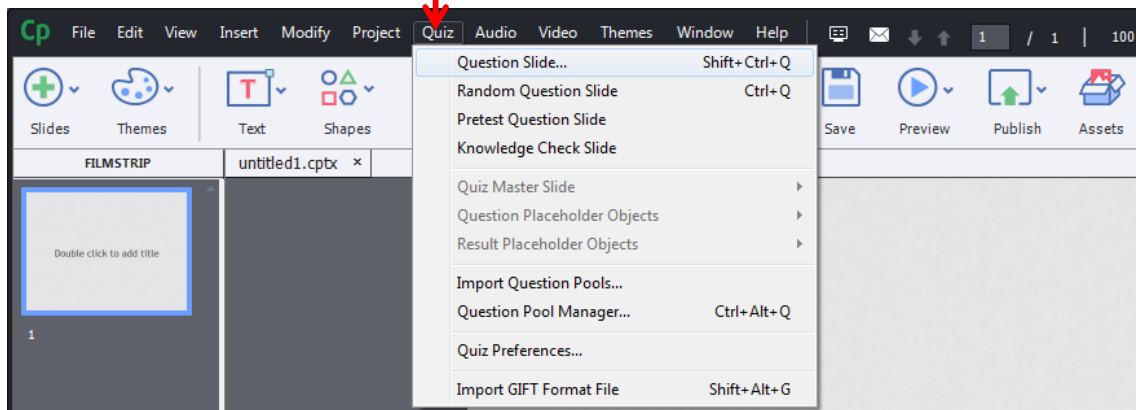
1. เลือกคำสั่ง **Quiz** เลือกเมนูย่อย **Quiz Preferences**
2. เลือกเมนู **Quiz** ในหมวด **Category** แล้วเลือกคำสั่ง **Default Labels** จะปรากฏเมนูคำสั่งที่กำหนดค่าต่าง ๆ ของข้อความเวลาที่แสดงสำหรับการตรวจคำตอบ และทำแบบทดสอบ



## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Multiple Choice

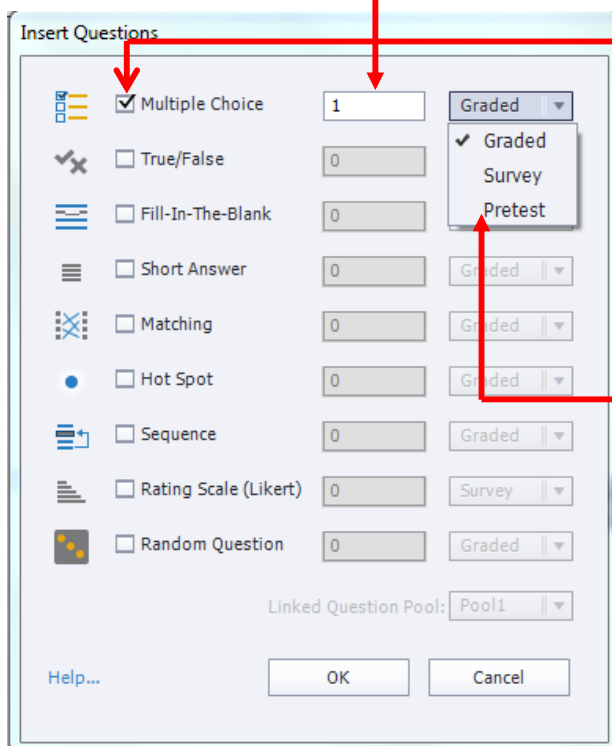
เป็นแบบทดสอบแบบมีตัวเลือกให้ตอบ เช่น a, b, c, d หรือ A, B, C, D หรือ 1, 2, 3, 4 โดยมีขั้นตอนดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป

❸ ใส่จำนวนคำถาม

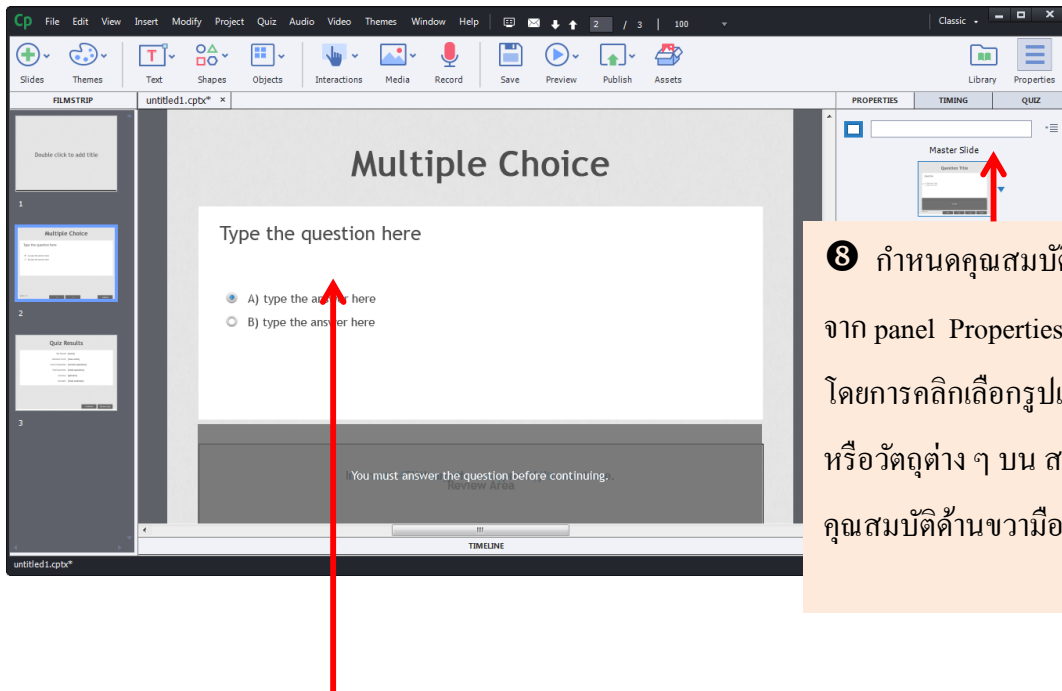


❹ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ **Multiple Choice** เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบตัวเลือกจากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

❺ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 2 รูปแบบคือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest** แบบทดสอบก่อนเรียน

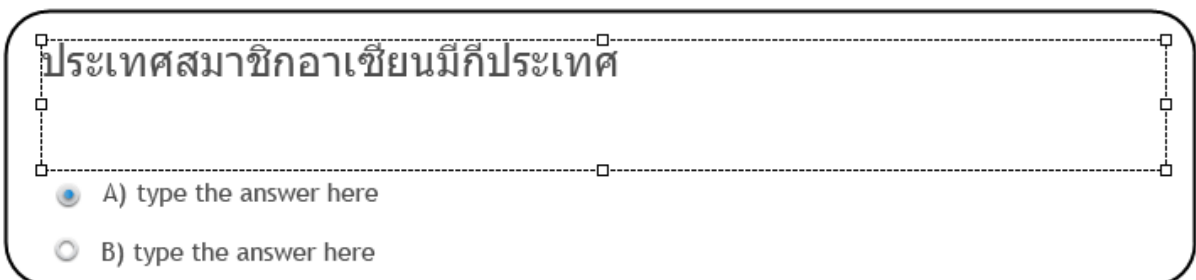
## 6. คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



8 กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ จาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่ง หรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้วกำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

7 จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดยปรากฏตามจำนวนที่กำหนดตามช่องจำนวนคำถาม

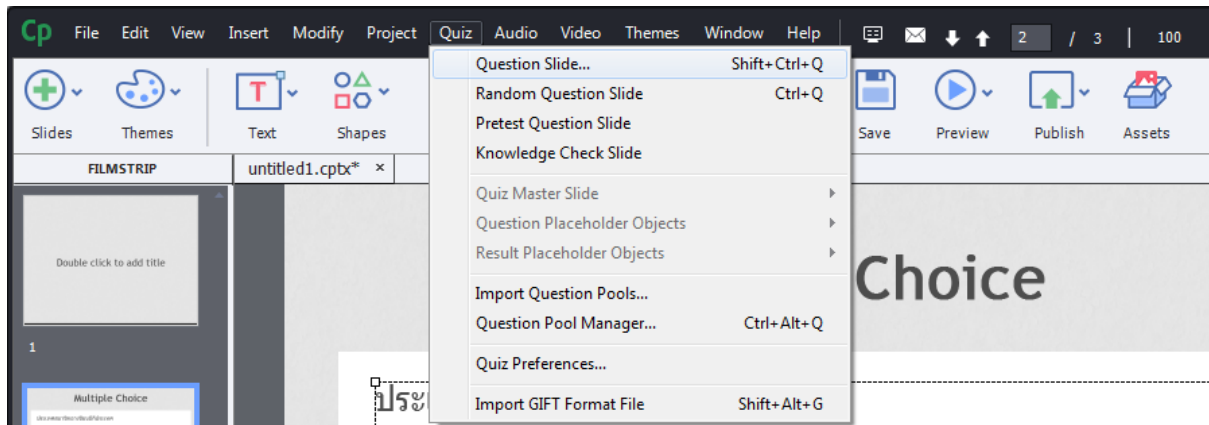
**การใส่ข้อความ** การแก้ไขข้อความในส่วนของคำถามและคำตอบ ให้คลิกที่กล่องข้อความของคำถามแล้วคำถามจะเกิดเคอร์เซอร์กระพริบ จากนั้นลบข้อความเดิม แล้วใส่ข้อความที่ต้องการลงไปแทนที่



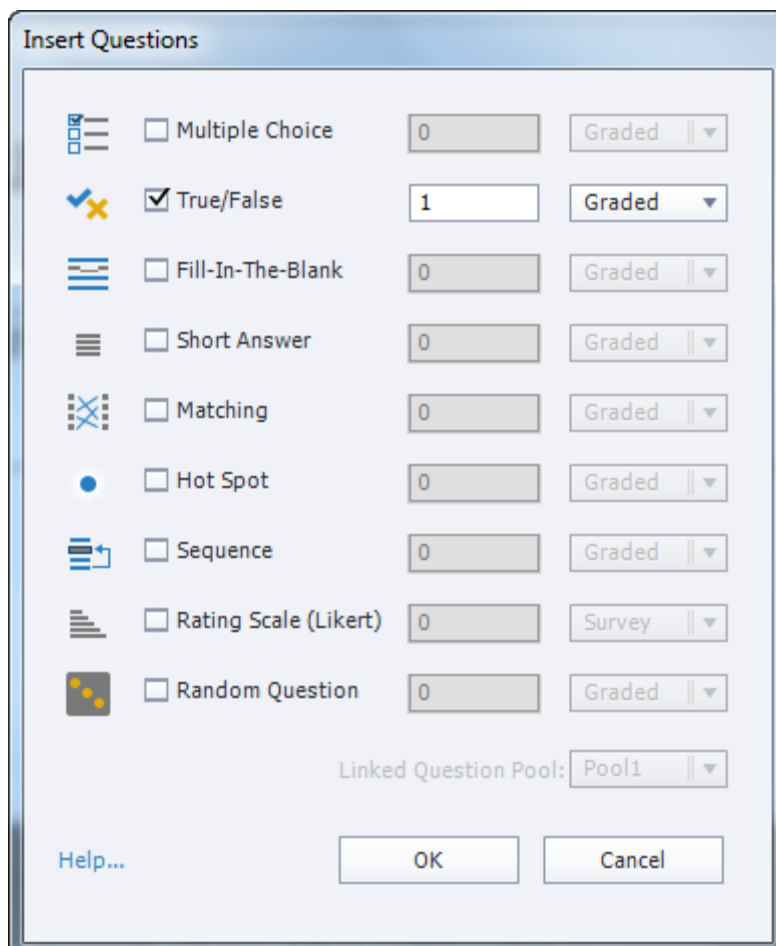
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ True / False

True / False เป็นแบบทดสอบที่มีเพียง 2 ตัวเลือกเท่านั้น คือ ถูก หรือ ผิด / ใช่ หรือ ไม่ใช่ มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

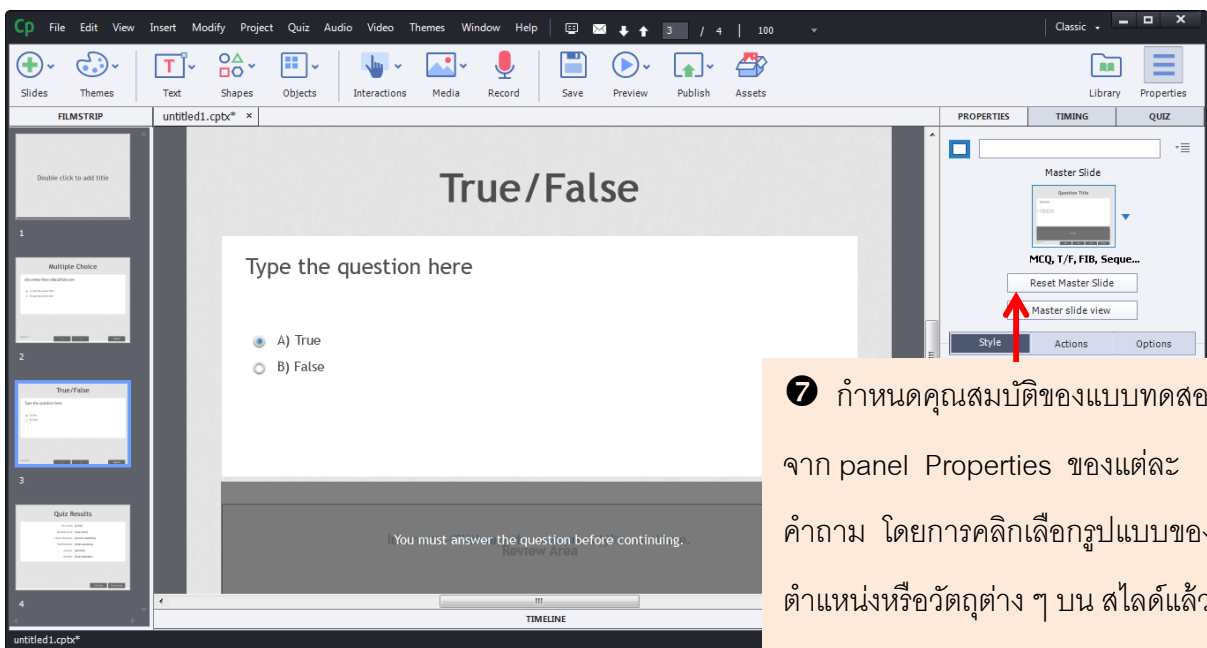
1. เลือกเมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



2. จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป



3. ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ **True / False** เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบ ถูก หรือ ผิด จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ
4. เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ
  - **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
  - **Survey Question** แบบสำรวจ
  - **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน
5. คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



๗ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ จาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

6. จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

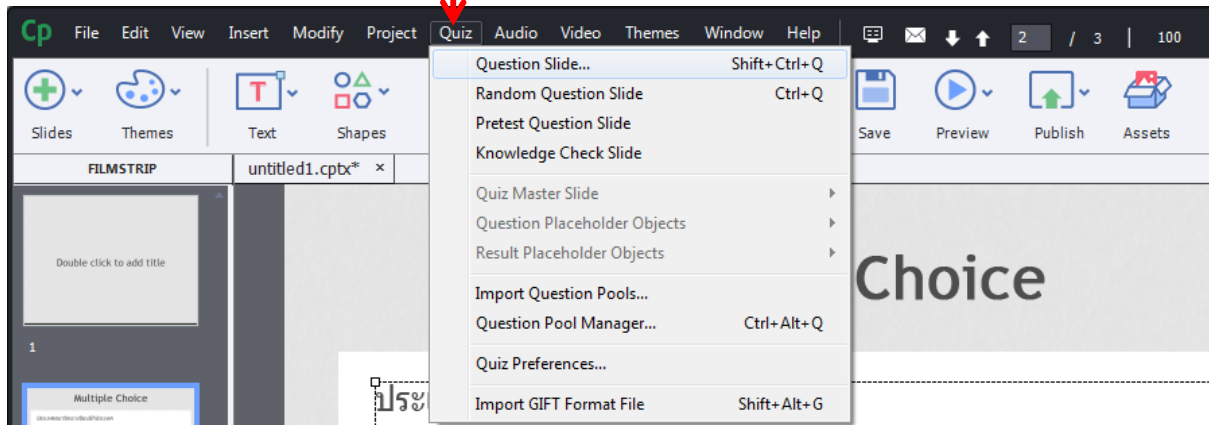
**พีชต้องการก๊าซออกซิเจนในการหายใจ**

- A) True
- B) False

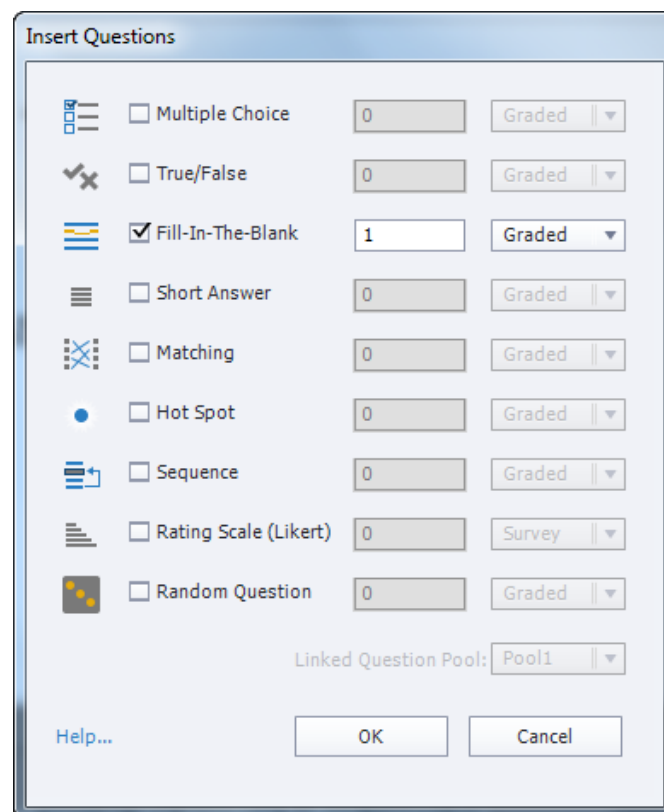
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Fill-In-The-Blank

Fill-In-The-Blank เป็นแบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่าง ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบมีดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป

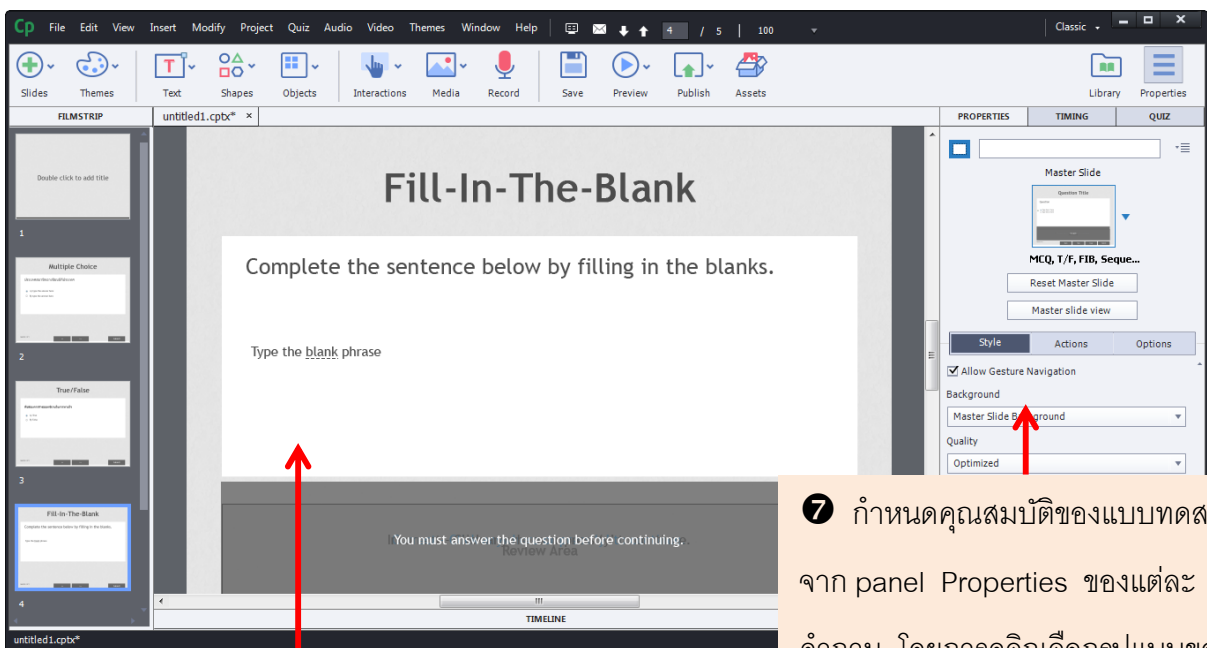


③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Fill-In-The-Blank เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบเติมคำ จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

④ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน

⑤ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



⑥ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1

คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

⑦ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ จาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ



## การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Fill – In-The-Blank

- ❶ ดับเบิ้ลคลิกที่ช่องคำตอบบนข้อความ Blank จะปรากฏออปชั่นเมนูสำหรับการกำหนดค่าต่าง ๆ

**❷** กำหนดคำตอบที่ถูกต้องตามที่ต้องการโดยพิมพ์ข้อความที่เป็นคำตอบ

**❸** กำหนดรูปแบบของการตอบคำถาม ดังนี้

- User Input ผู้ใช้พิมพ์คำตอบลงในช่องว่าง
- Dropdown list ผู้ใช้คลิกเมาส์เลือกคำตอบที่ถูกต้องจากรายการตัวเลือก

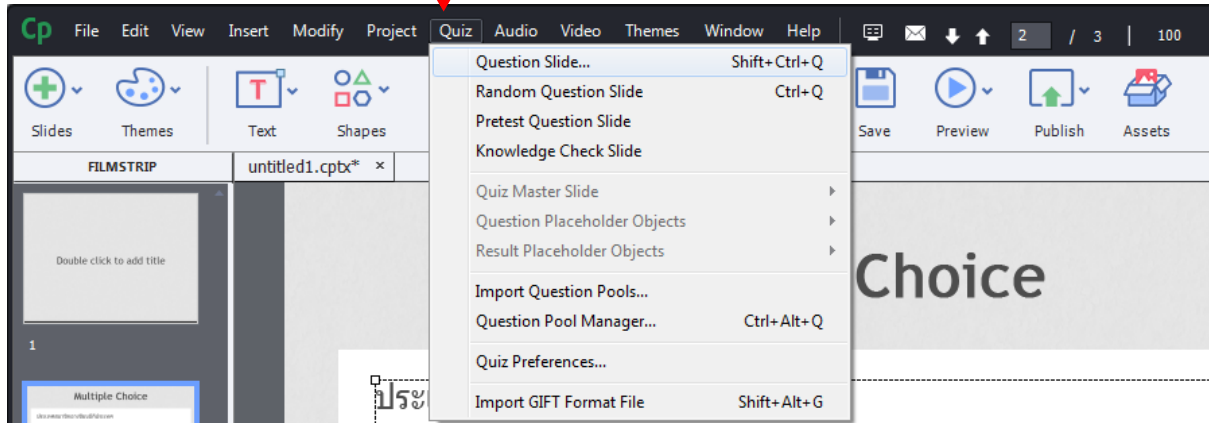
**❹** คลิก + เพื่อเพิ่มคำตอบที่มากกว่า 1 คำตอบ หรือ คลิก - เพื่อลดคำตอบที่ไม่ต้องการ

**❺** กำหนด Case-Sensitive เมื่อต้องการให้คำตอบที่ถูกต้อง มีตัวพิมพ์เล็กและตัวพิมพ์ใหญ่ไม่เหมือนกัน

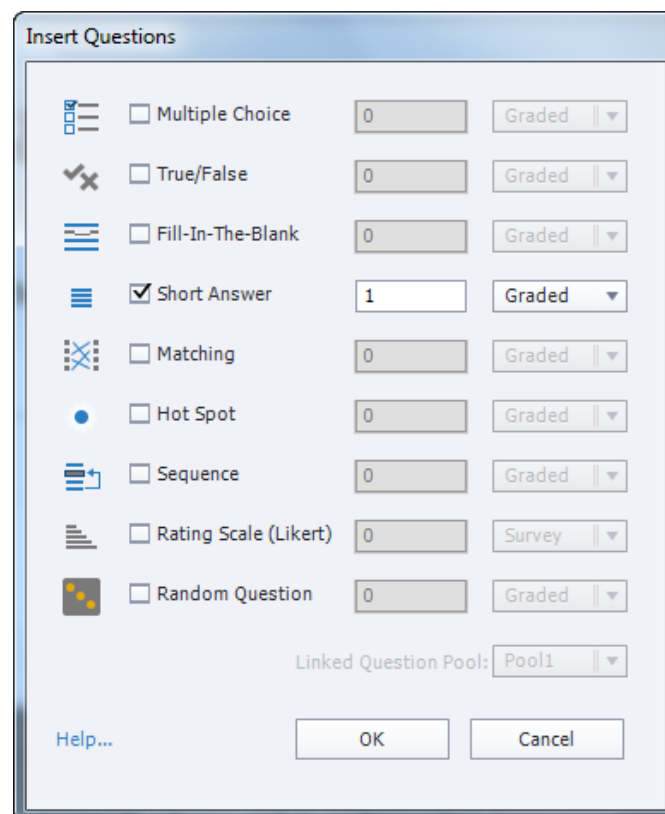
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Short Answer

Short Answer เป็นแบบทดสอบแบบเติมคำ หรือ ประโยคสั้น ๆ ที่มีคำตอบตายตัว มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป

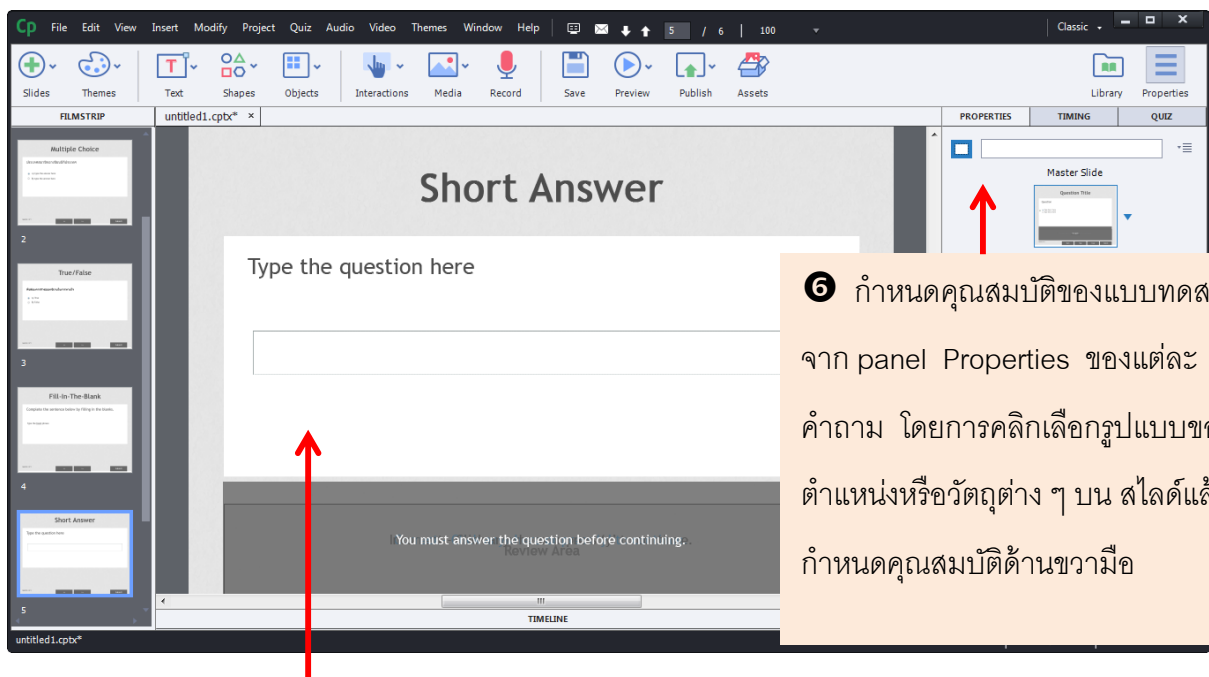


③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Short Answer เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบเติมคำ จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

④ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน

⑤ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



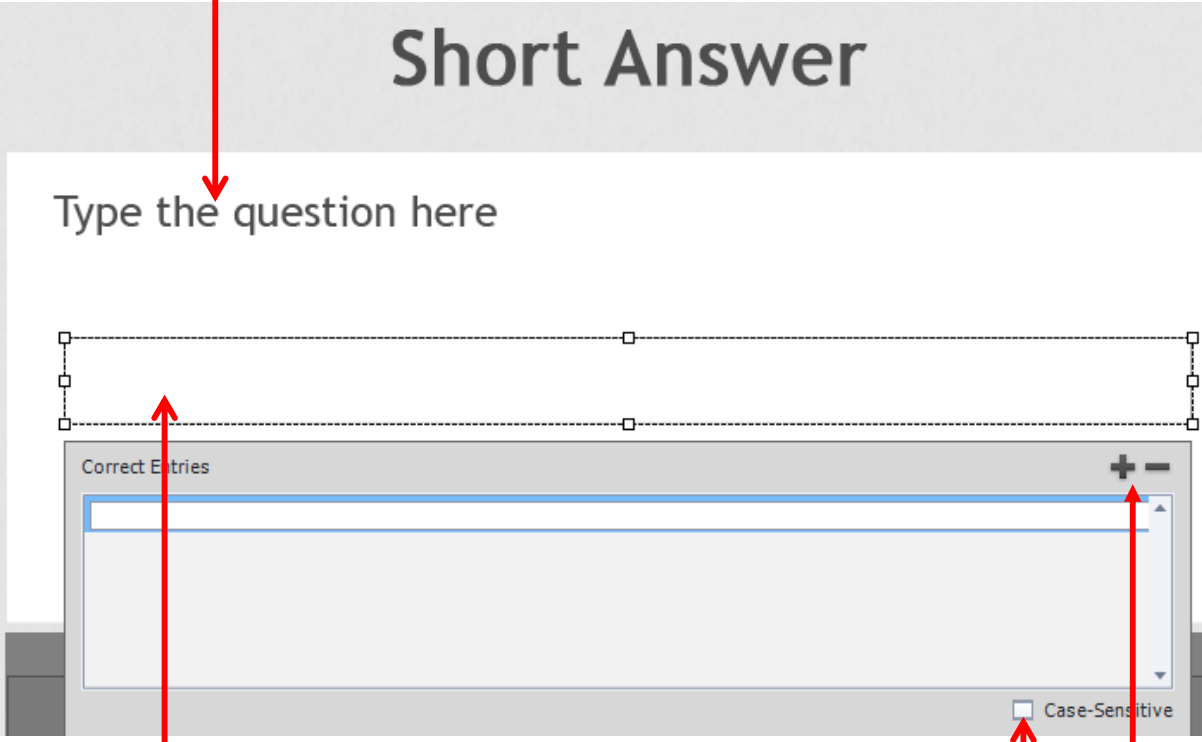
⑥ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบจาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

⑥ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1

คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

## 📁 การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Short Answer

**1** คลิกที่ช่องกำหนดคำตอบ



Type the question here

**2** กำหนดคำตอบที่ถูกต้องตามต้องการ

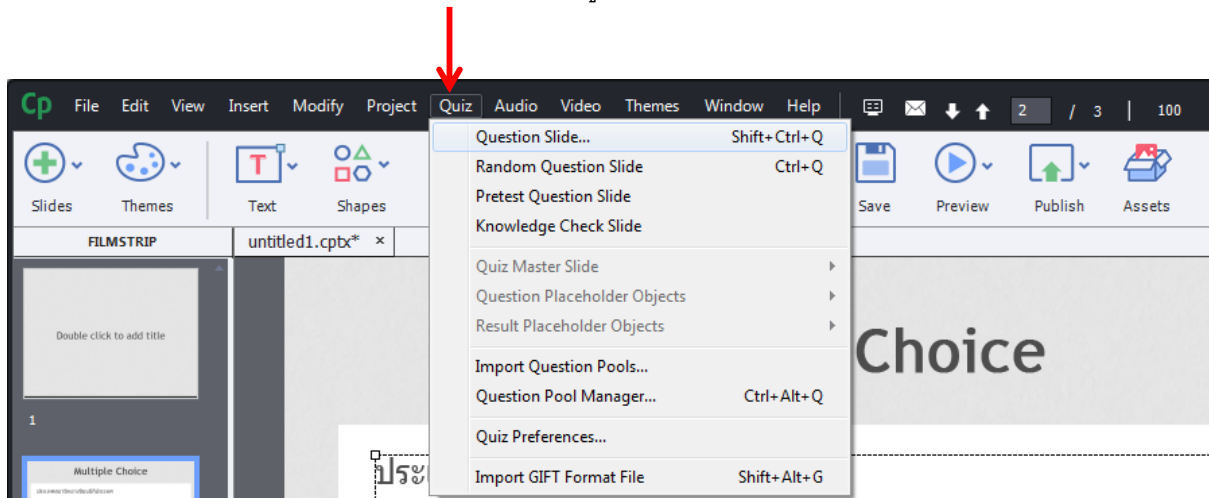
**3** คลิก + เพื่อเพิ่มคำตอบ  
คลิก - เพื่อลบคำตอบ

**4** กำหนด Case-Sensitive เมื่อต้องการให้คำตอบที่ถูกต้อง มีตัวพิมพ์เล็กและตัวพิมพ์ใหญ่ไม่เหมือนกัน

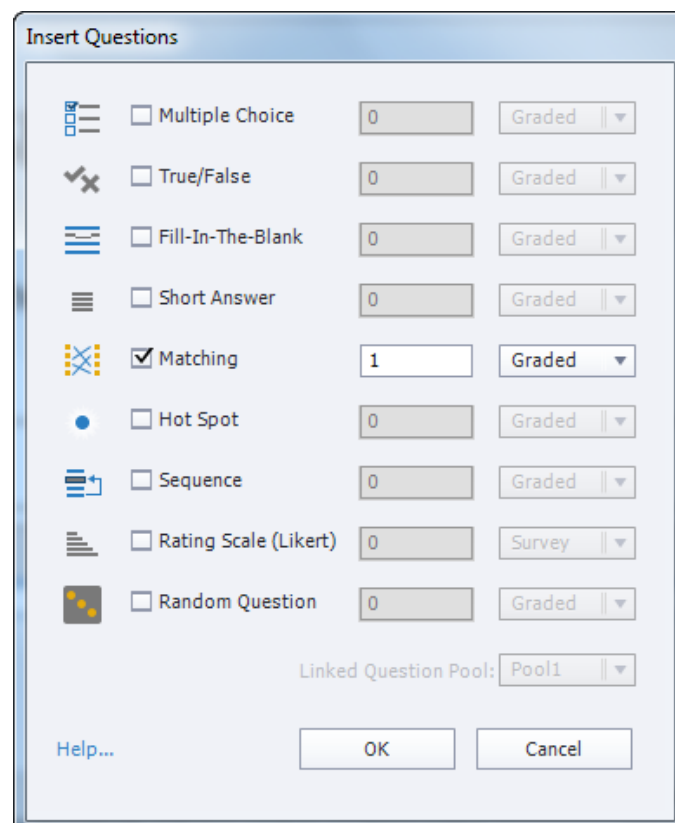
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Matching

Matching เป็นแบบทดสอบแบบจับคู่ ซึ่งคอลัมน์ซ้ายและขวาไม่จำเป็นต้องเท่ากันก็ได้ มีขั้นตอนดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป



③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Matching เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบจับคู่ จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

④ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน

⑤ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ

The screenshot shows the software interface for creating a quiz. The main slide area displays a 'Matching' question with two columns. Column 1 contains three items labeled A, B, and C. Column 2 contains three answers labeled A) answer, B) answer, and C) answer. The Properties panel on the right shows the 'Matching' question type selected, with options to 'Reset Master Slide' and 'Master slide view'. A red arrow points to the 'Matching' option in the Properties panel, and another red arrow points to the 'A' item in Column 1.

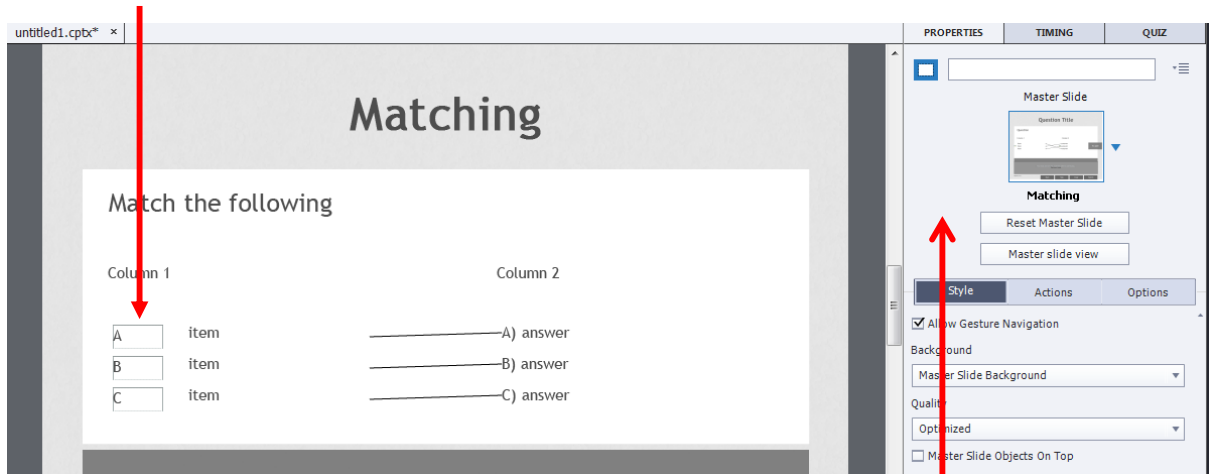
⑦ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบจาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

⑥ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1

คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

## 📁 การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Matching

1. คลิกเลือกหัวข้อในคอลัมน์ที่ 1 แล้วเลือกหัวข้อซึ่งเป็นคำตอบที่ถูกต้องให้ตรงกับคอลัมน์ทางขวามือ

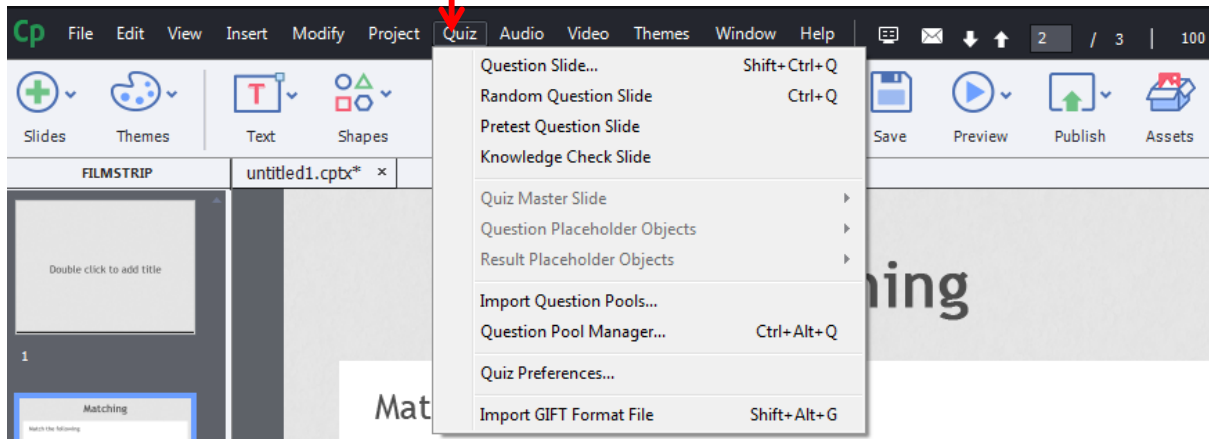


2. เลือกจำนวนคอลัมน์ที่ต้องการทั้งทางด้านซ้ายและทางด้านขวา โดยคลิกเลือก Panel General เพื่อกำหนดรูปแบบที่ต้องการ

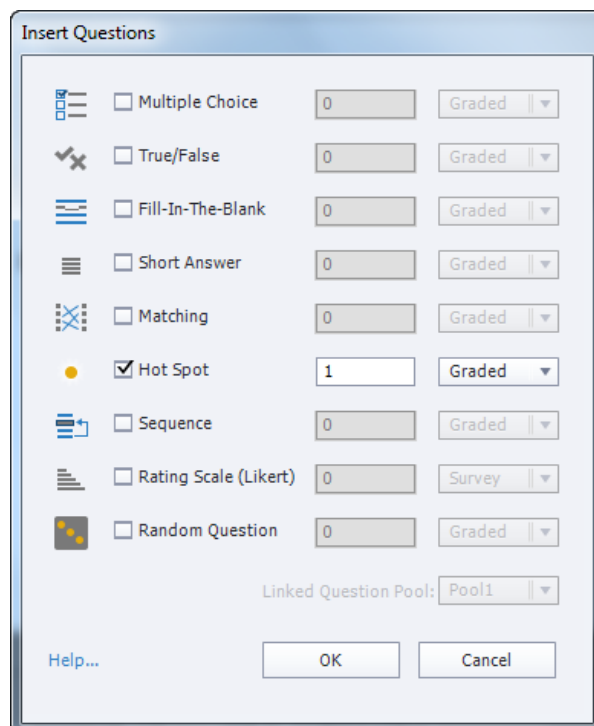
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Hot Spot

Hot Spot เป็นแบบทดสอบแบบคลิกในพื้นที่ Hot Spot สามารถประยุกต์ใช้สร้างแบบทดสอบต่าง ๆ เช่น แบบทดสอบด้านจิตวิทยา ความแตกต่างของวัตถุ หรือ จับผิดภาพ เป็นต้น มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป



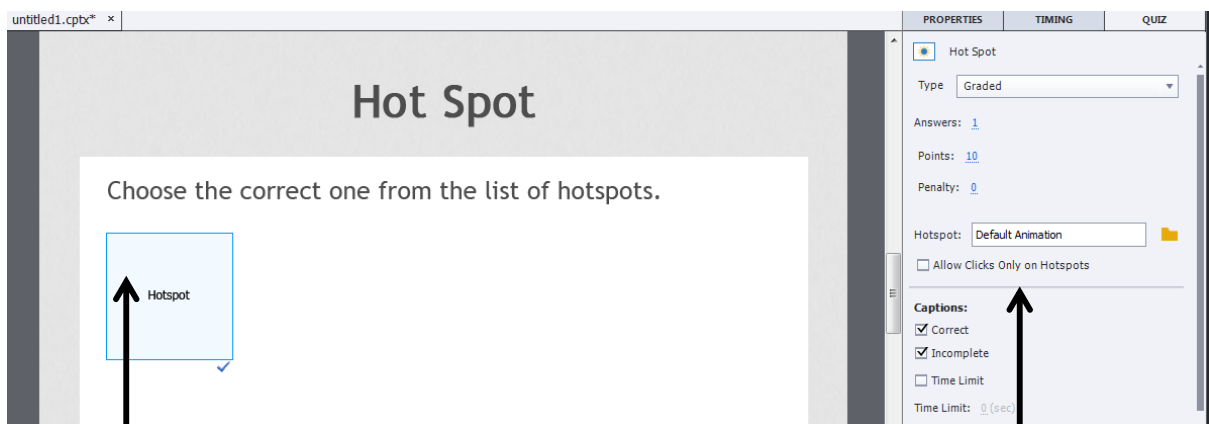


③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Hot Spot เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบ Hot Spot จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

④ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน

⑤ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



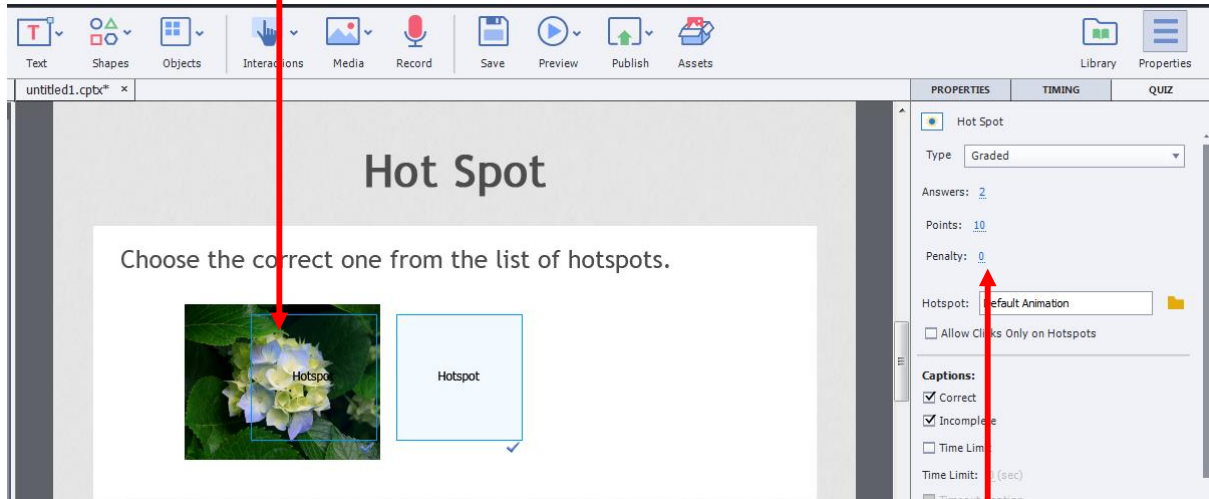
⑥ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

⑦ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ จาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

## 📁 การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Hot Spot

❶ ปรับขนาดและย้ายกรอบ Hot Spot

ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

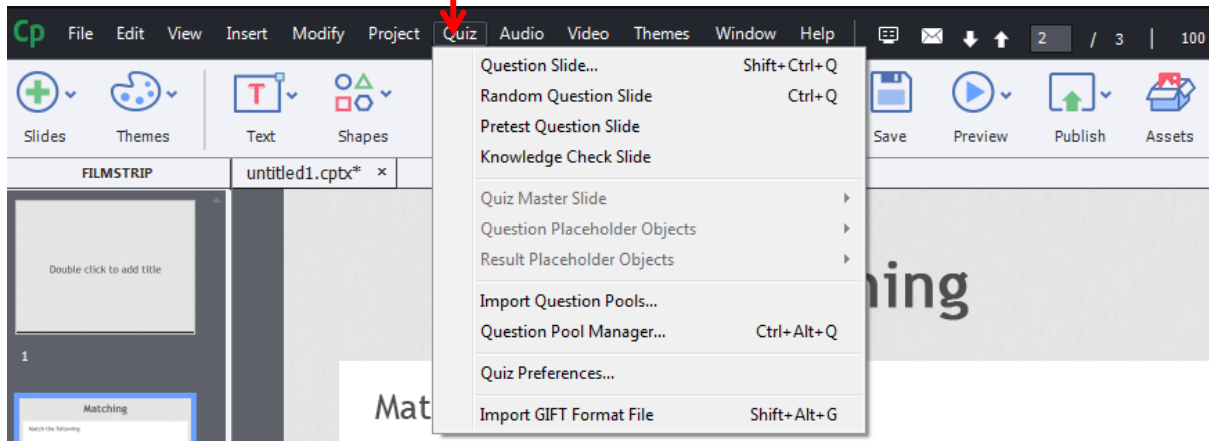


❷ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ โดยคลิกเลือก Panel General เพื่อกำหนดรูปแบบที่ต้องการ โดยกำหนดจำนวนของ Hot Spot ที่ต้องการที่หัวข้อ Answer แล้วใส่จำนวนของ Hot Spot ที่ต้องการ

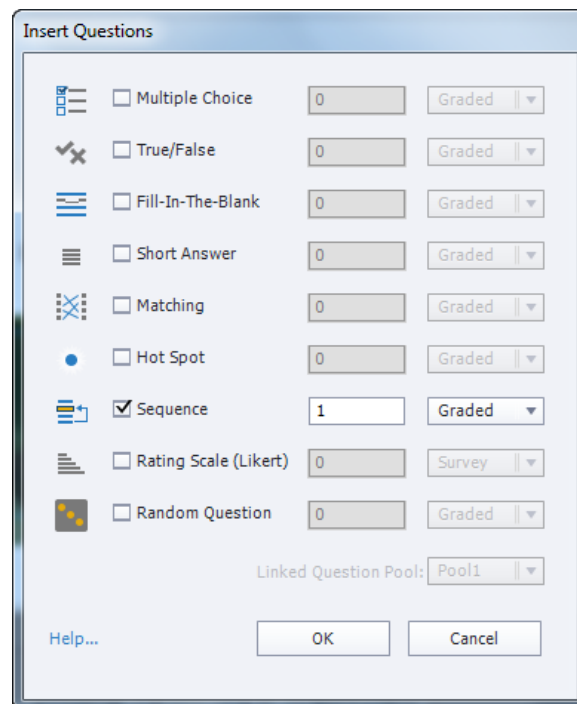
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Sequence

Sequence เป็นแบบทดสอบแบบเรียงลำดับก่อนหลัง สามารถประยุกต์ใช้กับแบบทดสอบ เรียงลำดับมากน้อย หรือ เรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ มีขั้นตอน ดังนี้

❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป

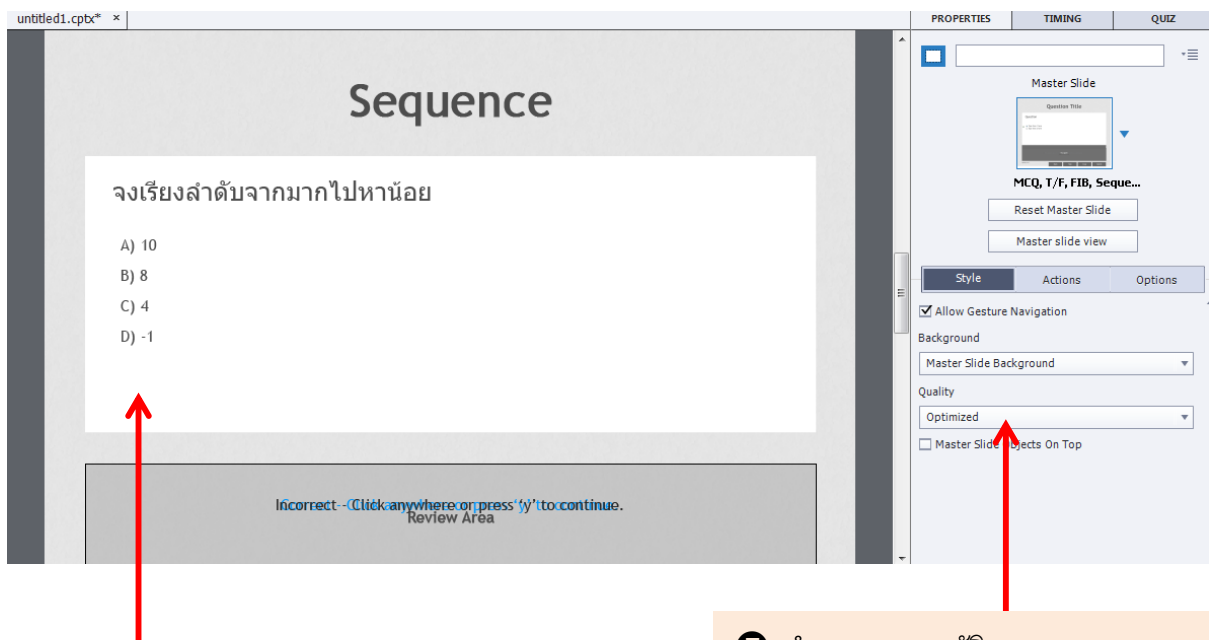


③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Sequence เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบ Hot Spot จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

④ เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- **Grade Question** แบบเก็บคะแนน
- **Survey Question** แบบสำรวจ
- **Pretest Question** แบบทดสอบก่อนเรียน

⑤ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



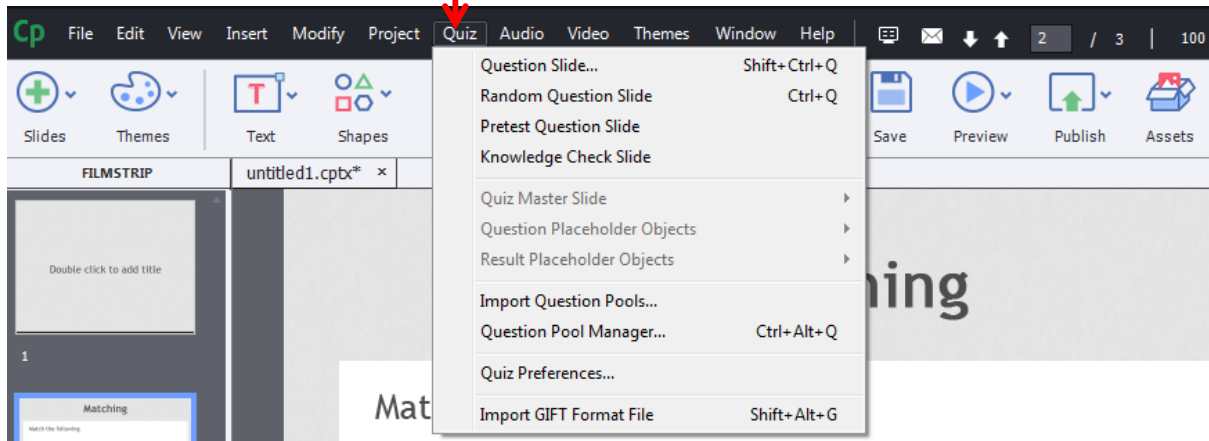
⑥ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

⑦ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบจาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้วกำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

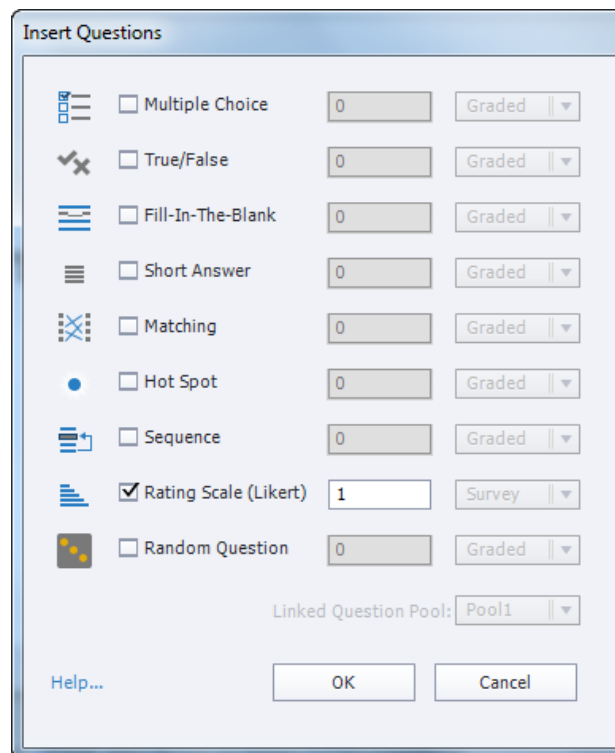
## สร้างสไลด์แบบทดสอบ Rating Scale (Likert)

Rating Scale (Likert) จะเป็น แบบสอบถาม หรือ แบบประเมิน ไม่สามารถกำหนดคะแนนให้กับแบบทดสอบประเภทนี้ได้ เป็นเพียงการตอบคำถามเท่านั้น

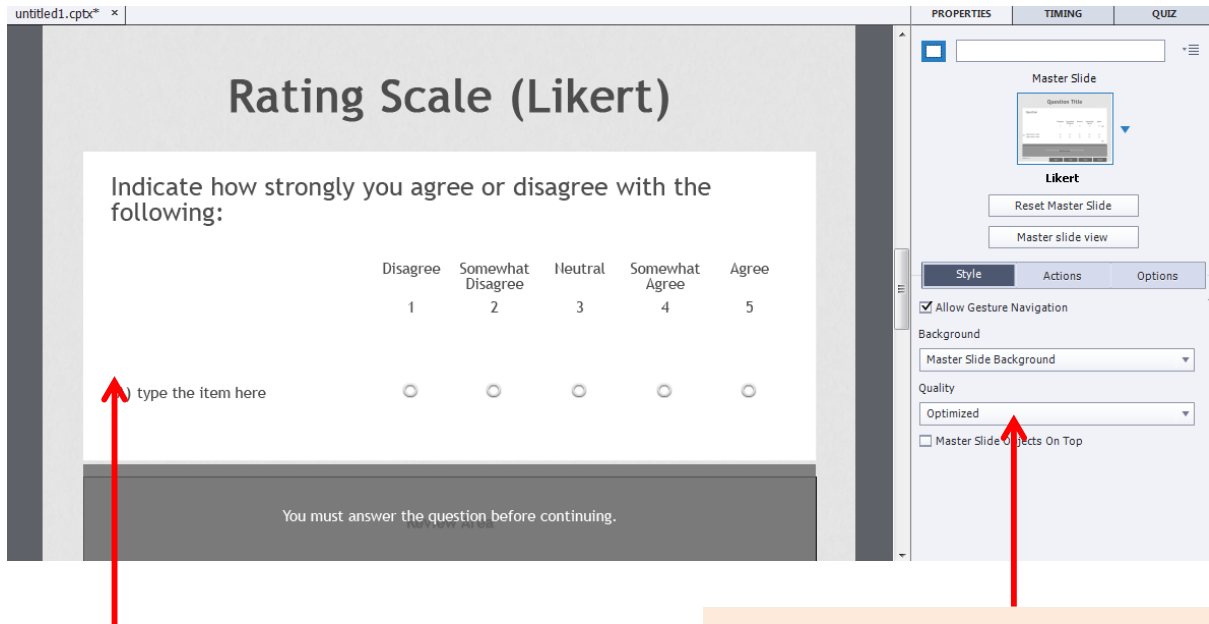
❶ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide



❷ จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดในโปรแกรม ดังรูป



- ③ ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Rating Scale (Likert) เพื่อเลือกแบบทดสอบแบบ Hot Spot จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ
- ④ คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



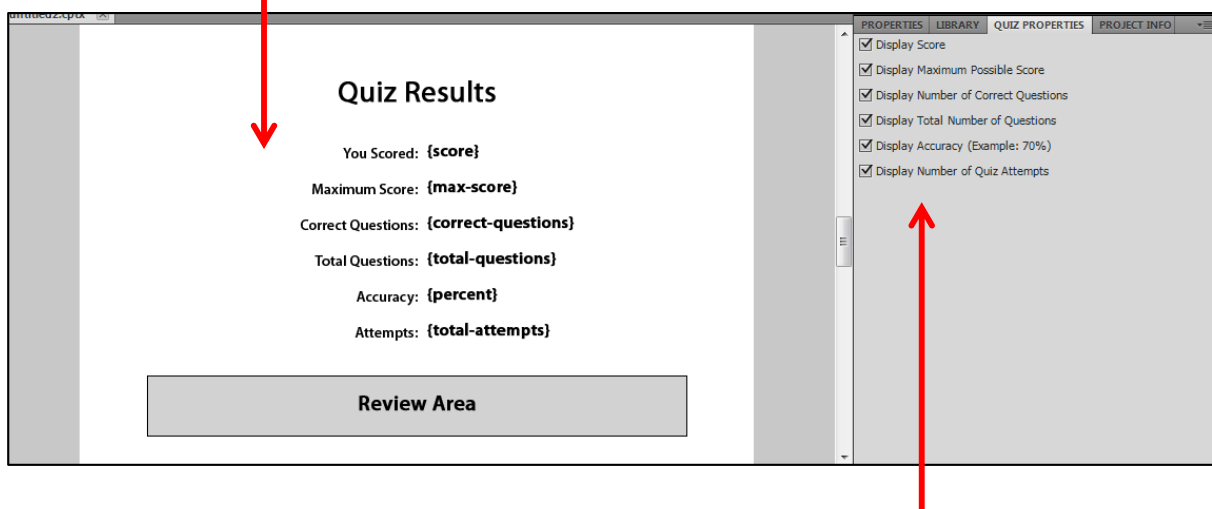
- ⑤ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถาม โปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

- ⑧ กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบจาก panel Properties ของแต่ละคำถาม โดยการคลิกเลือกรูปแบบของตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้วกำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

## การแสดงผลสำหรับแบบทดสอบในหน้า Quiz Results

สไลด์ **Quiz Results** เป็นสไลด์สำหรับแสดงผลคะแนน ที่รวบรวมมาจากแบบทดสอบทั้งหมดในโปรเจกต์ โดยจะถูกแทรกเข้ามาอัตโนมัติพร้อมกับการสร้างแบบทดสอบในครั้งแรก และถูกเก็บไว้ที่ **Filmstrip** เราสามารถจัดรูปแบบใหม่ให้กับสไลด์ **Quiz Results** ได้ เช่นเดียวกับการจัดการสไลด์ในโปรเจกต์ทั่วไป มีขั้นตอนดังนี้

❶ คลิกเลือกสไลด์ Quiz Results



❷ กำหนดการแสดงผลลัพธ์ที่พาด

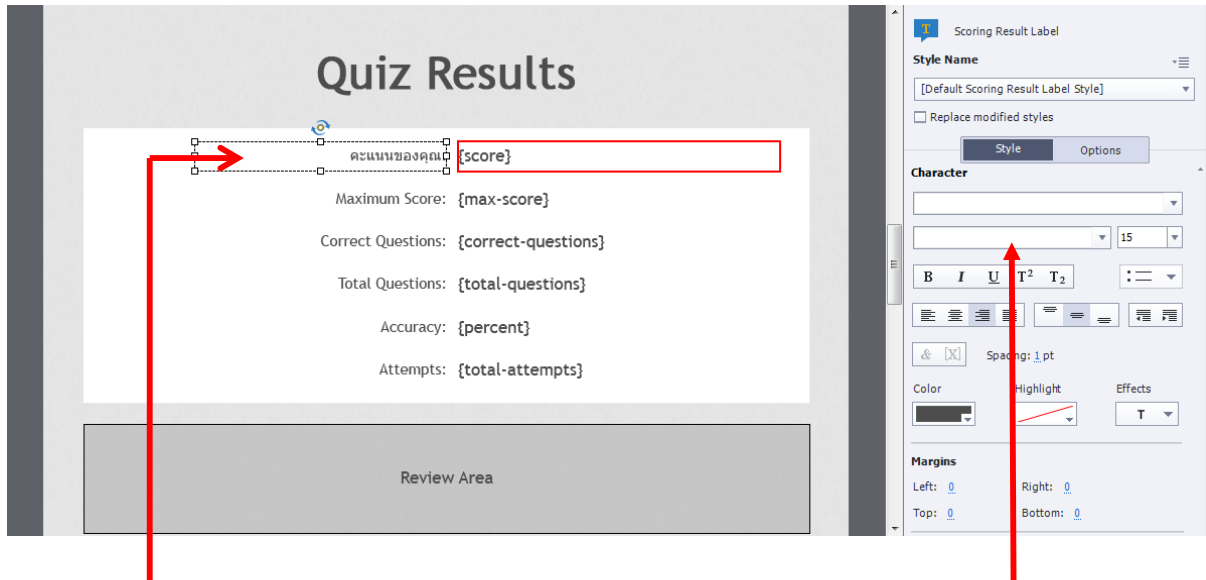
Quiz Properties

การกำหนดการแสดงผลลัพธ์ หรือ ข้อความที่แสดงผลลัพธ์ในหน้า Quiz Results

มีรายละเอียดดังนี้

- **Score** แสดงผลคะแนนที่ตอบคำถามถูกต้อง
- **Max Score** แสดงผลรวมของคะแนนทั้งหมด
- **Correct Question** แสดงจำนวนคำถามทั้งหมดที่ตอบถูก
- **Accuracy** แสดงผลการทำแบบทดสอบเป็นเปอร์เซ็นต์
- **Attempts** แสดงผลจำนวนความพยายามที่ผู้ใช้ทำแบบทดสอบ

นอกจากนี้เราสามารถแทรกวัตถุชนิดต่าง ๆ เข้ามาใช้งานบนสไลด์แสดงผลและกำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุต่าง ๆ รวมทั้งข้อความที่อยู่ในเครื่องหมาย {...} ได้เหมือนกับการจัดการวัตถุในสไลด์ทั่วไป แต่จะไม่สามารถแก้ไขข้อความ หรือ คำสั่งที่อยู่ในเครื่องหมาย {...}



③ จัดองค์ประกอบตามต้องการ โดยสามารถแก้ไข หรือ ปรับแต่งข้อความที่แสดงผลและข้อความบอกหัวข้อของ คะแนน โดยการคลิกที่ข้อความหรือหัวข้อที่ต้องการปรับแต่ง

④ กำหนดรูปแบบจาก Properties ของ ตำแหน่งที่คลิกเลือก



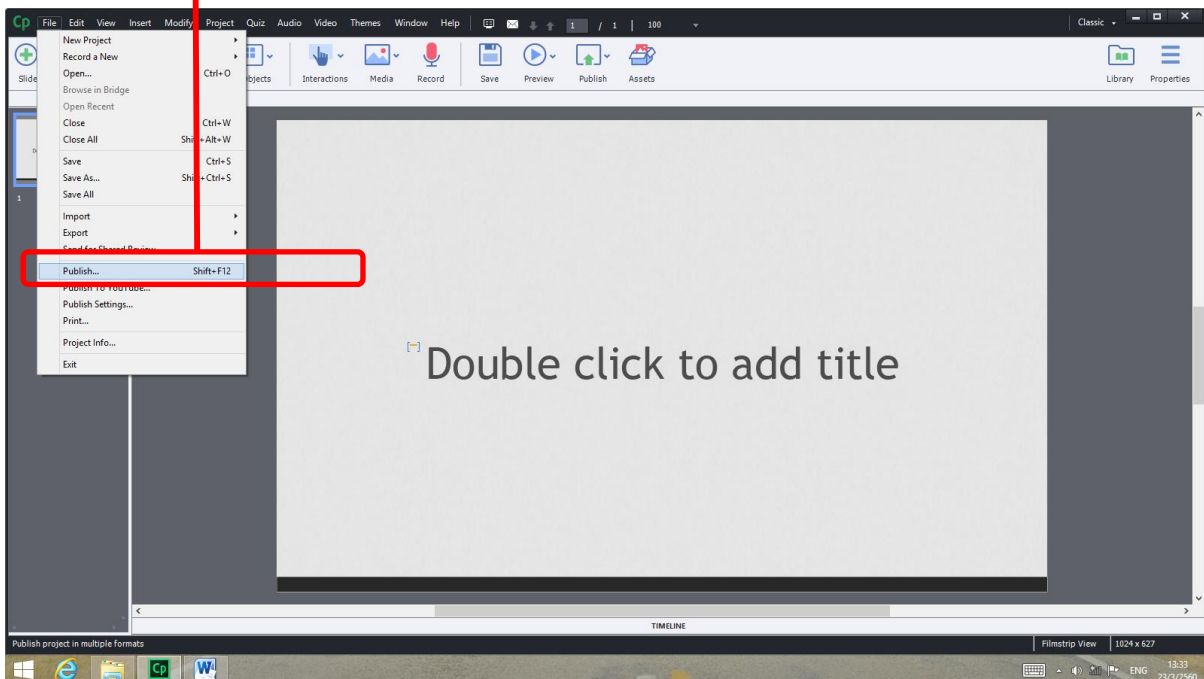
## การส่งออกและแก้ไขโปรเจกต์

เมื่อสร้างชิ้นงานหรือโปรเจกต์จนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการส่งออกชิ้นงานรูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปเผยแพร่ต่อได้ในหลายช่องทาง ซึ่งโปรแกรม Adobe Captivate 9 เราสามารถส่งออกไฟล์ (Publish) ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ SWF , exe , mp4 หรือจะส่งออกแบบปรินท์ก็ได้ สำหรับเปิดในอุปกรณ์ ios , Android ระบบปฏิบัติการอื่นๆ อีกด้วย

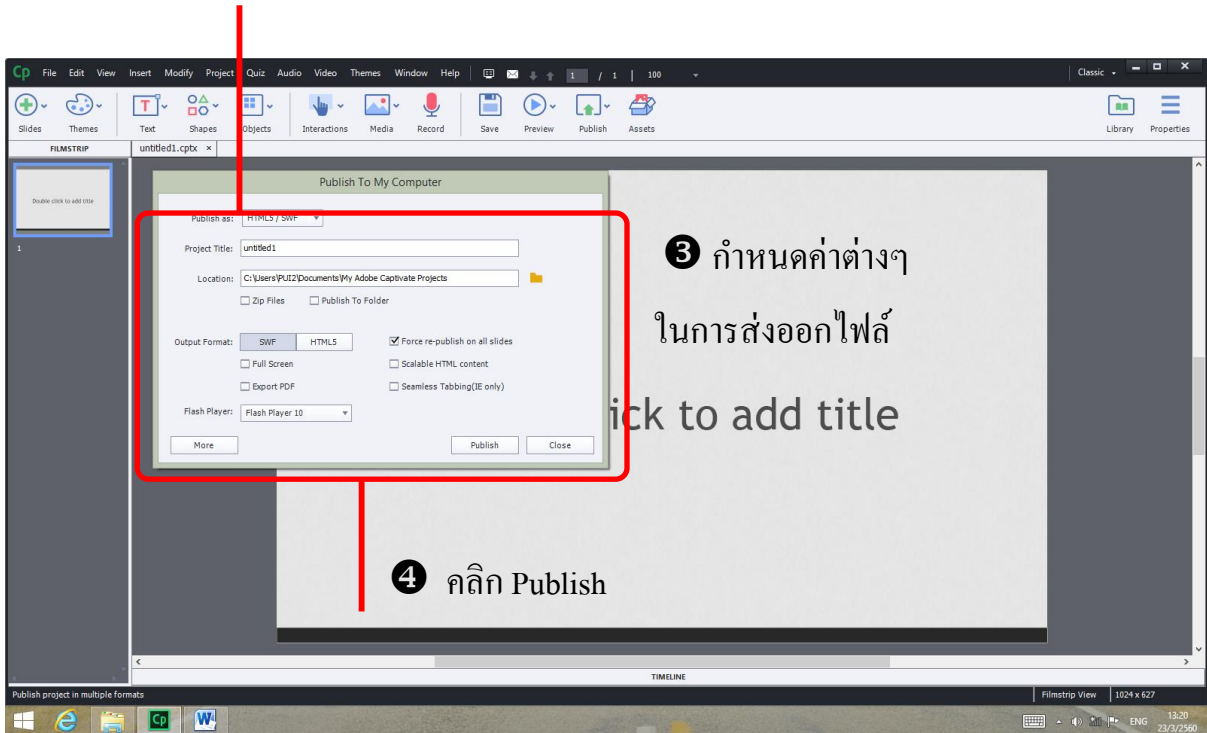
### ส่งออกโปรเจกต์ในรูปแบบไฟล์ SWF

ไฟล์ SWF เป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก จึงนิยมนำไปใช้งานบนเว็บไซต์ เนื่องจากสามารถแสดงผลบนหน้าเว็บเพจได้รวดเร็วกว่าไฟล์ในรูปแบบอื่นๆ แต่จะแสดงผลได้เฉพาะในเครื่องที่ติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player เท่านั้น โดยปกติเมื่อส่งออกเป็นไฟล์ SWF โปรแกรมจะสร้างให้อยู่ในรูปแบบของ HTML โดยอัตโนมัติ เพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้งานบนเว็บไซต์ มีขั้นตอนดังนี้

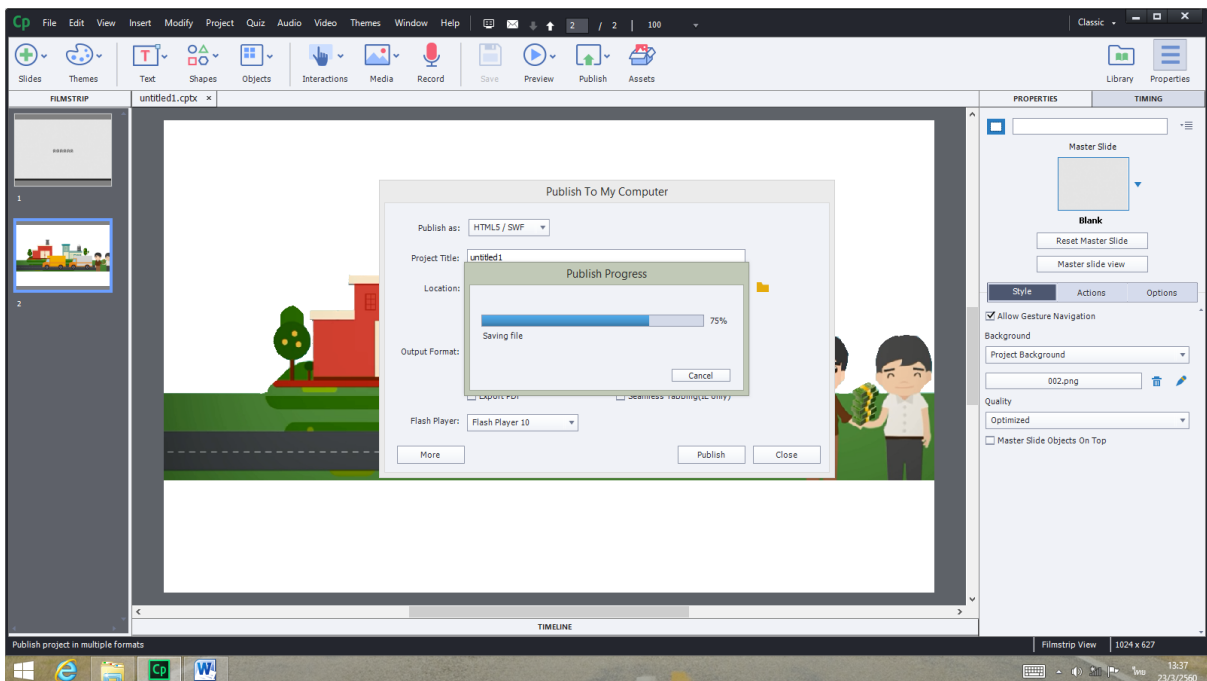
❶ เลือกเมนู File ► Publish

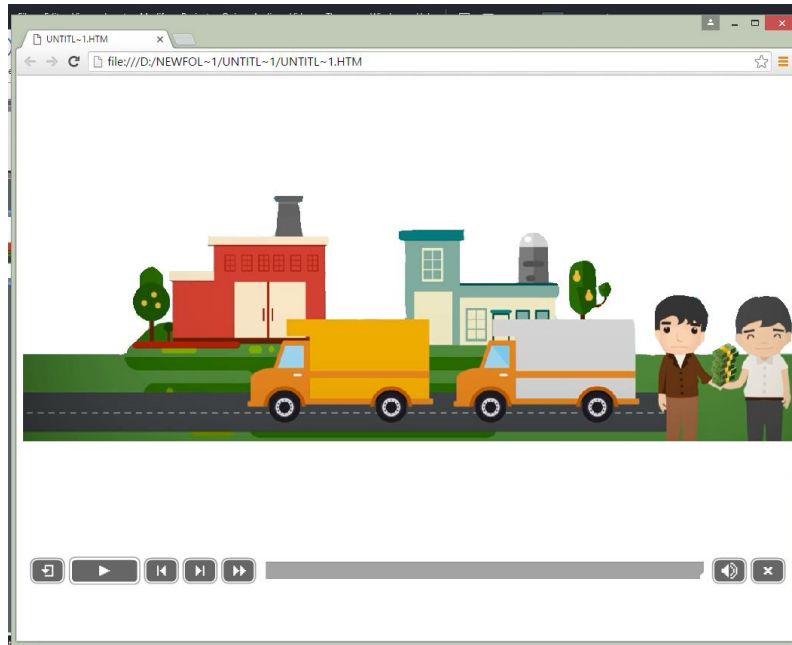


## 2 รูปแบบของการ Publish



เมื่อกำหนดค่าต่างๆแล้วให้คลิกปุ่ม Publish โปรแกรมจะทำการ publish ให้รออนครบ 100%





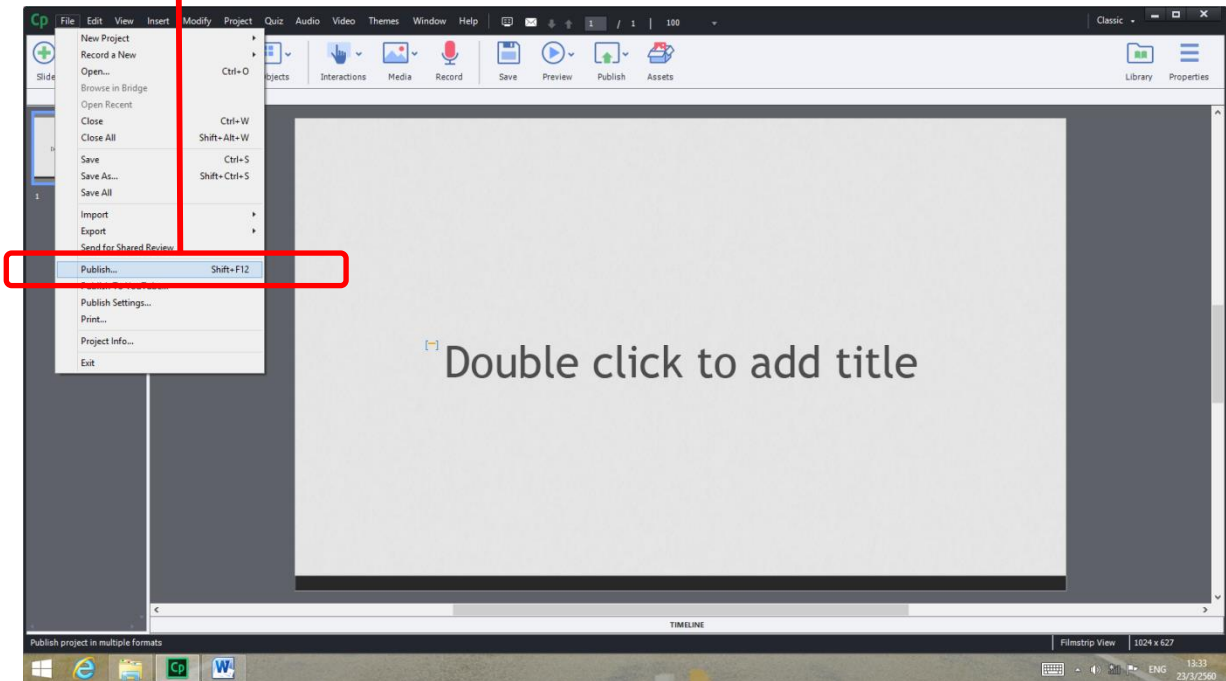
เมื่อ Publish แล้วให้ตรวจสอบไฟล์เพื่อการใช้งาน และเลือกหัวข้อว่าจะให้แสดงบนอะไร เช่น บราวเซอร์ วิดีโอ โดยตัวอย่างจะแสดงบนบราวเซอร์ Chrome

การกำหนดค่าต่างๆในการส่งออกไฟล์แบบ SWF มีรายละเอียดดังนี้	
-Project Title กำหนดชื่อให้ไฟล์ที่ส่งออก	-Full Screen กำหนดให้แสดงผลโปรเจกต์เต็มจอภาพ
-Folder กำหนดที่จัดเก็บไฟล์ที่ส่งออกโดยคลิกปุ่ม Browse	-Generate Autorun For CD กำหนดให้แสดงผลโปรเจกต์อัตโนมัติเมื่อใช้งานจาก แผ่น CD โดยต้องบันทึกไฟล์Autorun ลงในแผ่น CD ด้วย
-SWF ส่งออกไฟล์ในรูปแบบ .swf	-Flash Player Version กำหนดเวอร์ชันของ Flash Player สำหรับไฟล์ที่ส่งออก
-Zip Files ส่งออกไฟล์ในรูปแบบที่ถูกลบอัดไว้	-Export PDF ส่งออกไฟล์ในรูปแบบ PDF

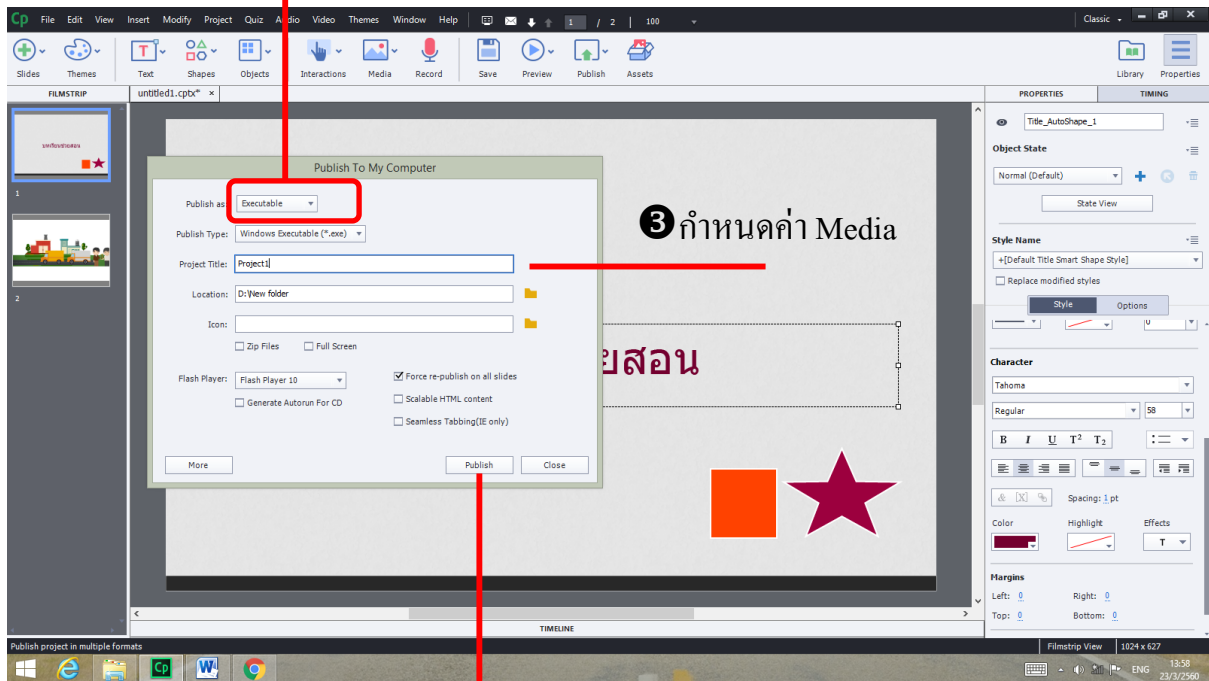
## การส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ Executable

ส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ Executable หรือ .exe ใช้กับระบบปฏิบัติการ Windows สามารถเปิดได้โดยไม่ต้องลงโปรแกรมใดๆทั้งสิ้น มีขั้นตอนดังนี้

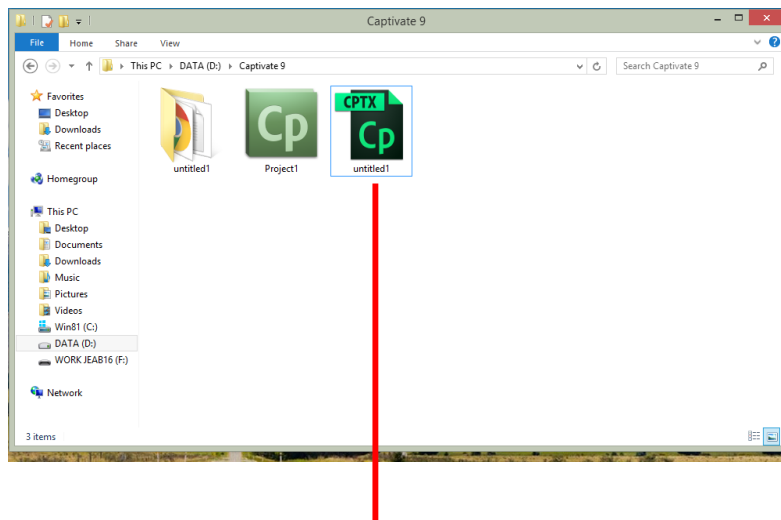
❶ เลือกเมนู File ► Publish



## 2 คคลิก Executable



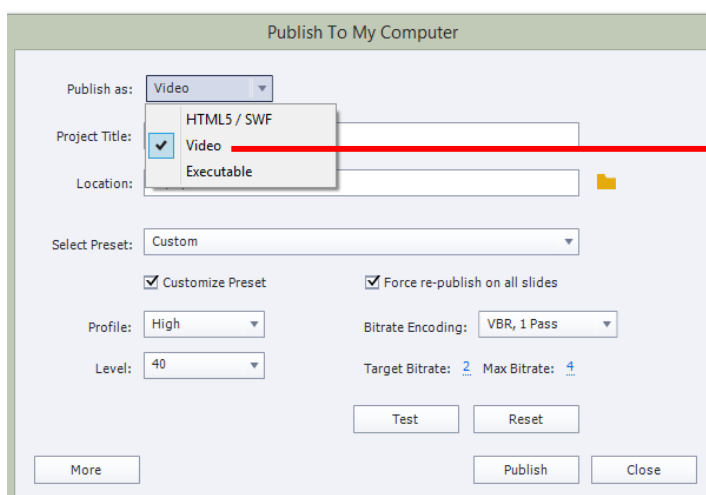
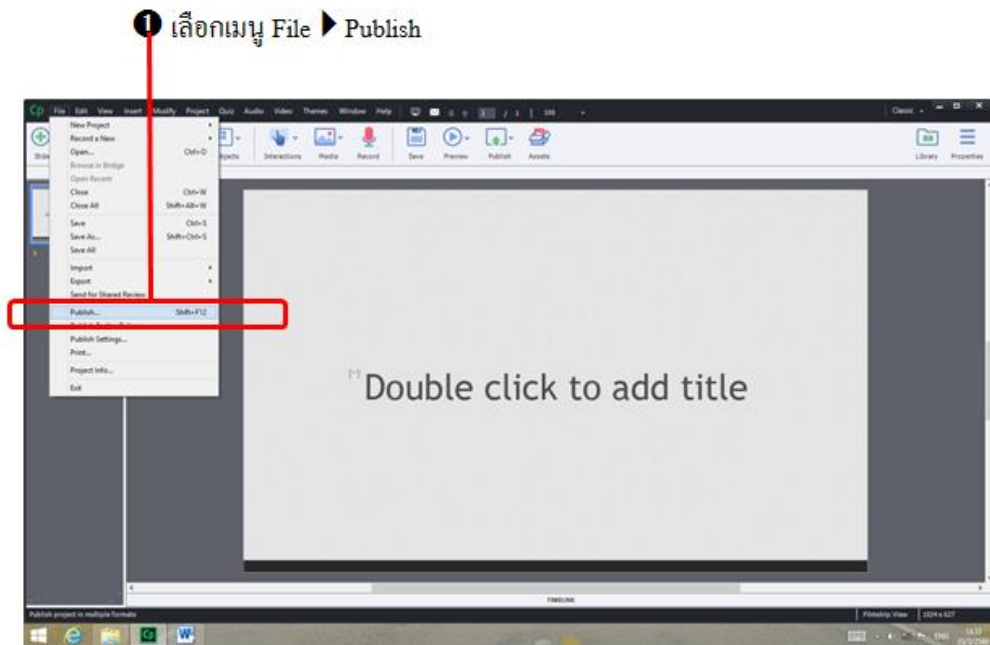
## 4 คคลิก Publish



5 คคลิกเปิด Windows Explorer หน้าต่างแล้วไปยังที่เก็บไฟล์โปรเจ็ค จะปรากฏไฟล์ที่ส่งออกในรูปแบบ EXE

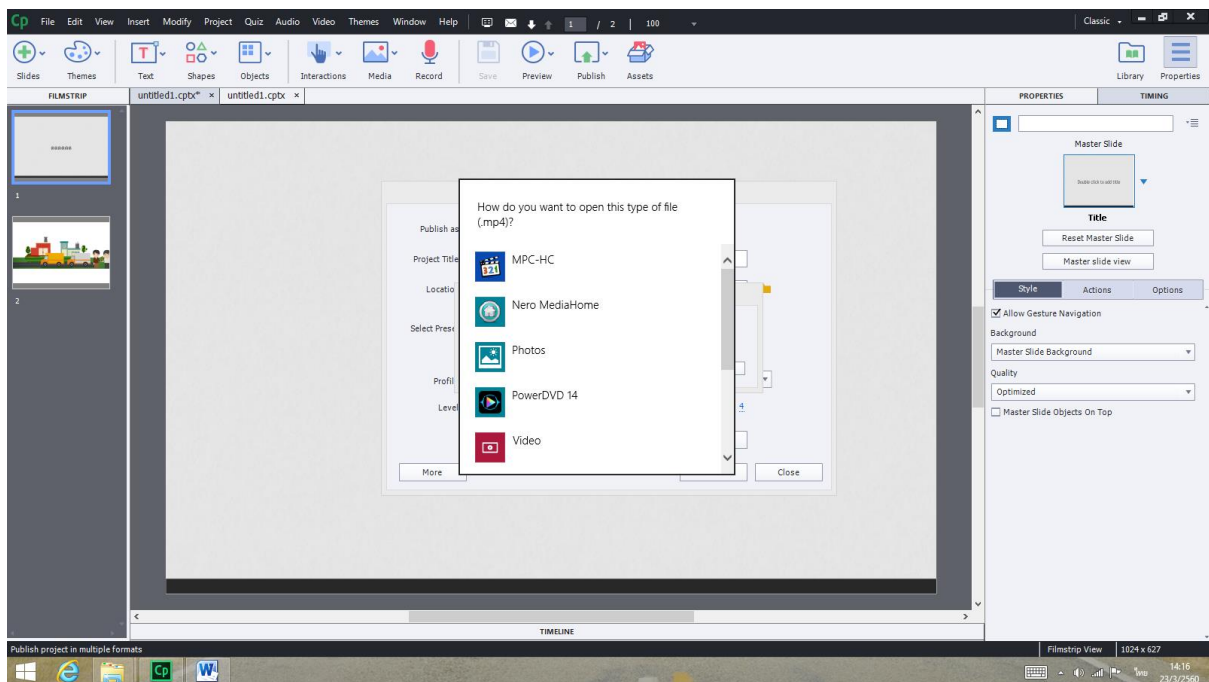
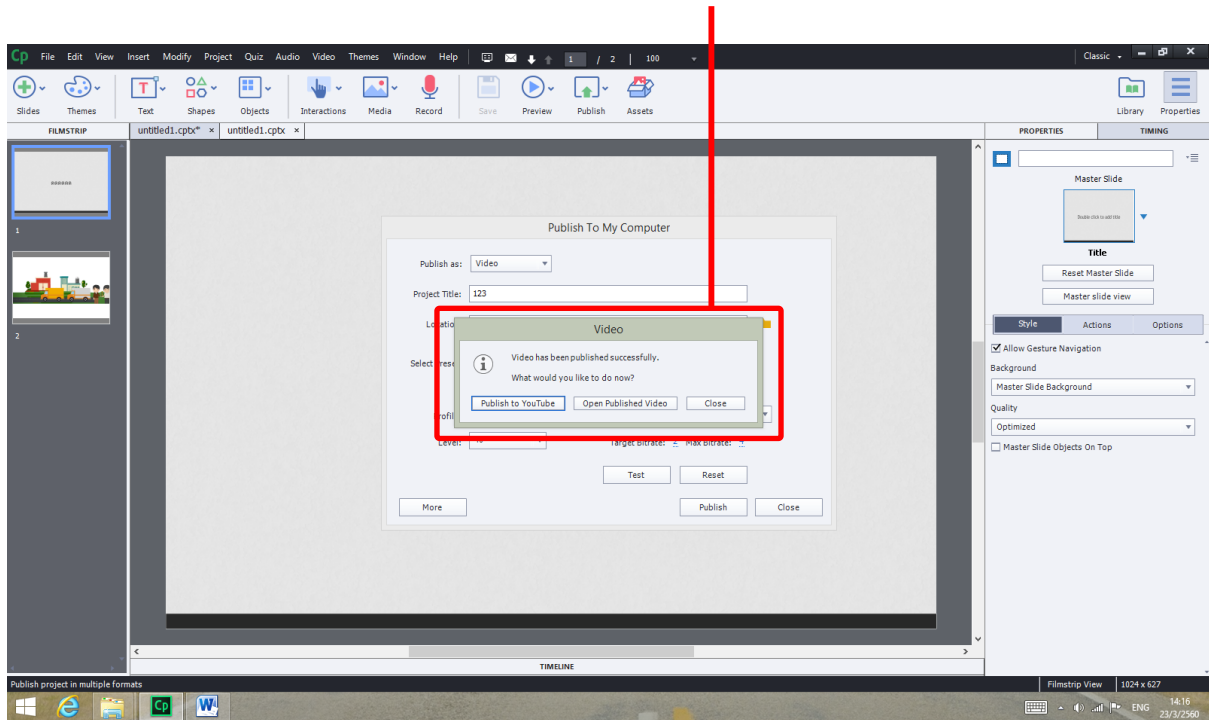
## การส่งออกโปรเจกต์ในรูปแบบไฟล์ MP4

การส่งออกโปรเจกต์ในรูปแบบไฟล์ .mp4 ไฟล์ที่ได้จะต้องเปิดด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียต่างๆ ที่รองรับไฟล์รูปแบบ .mp4 แต่จะอยู่ในรูปแบบงานนำเสนอเท่านั้น เนื่องจากวัตถุที่สามารถปฏิสัมพันธ์(Interactive) ได้จะไม่สามารถแสดงผลตามที่ต้องการได้ มีขั้นตอนดังนี้

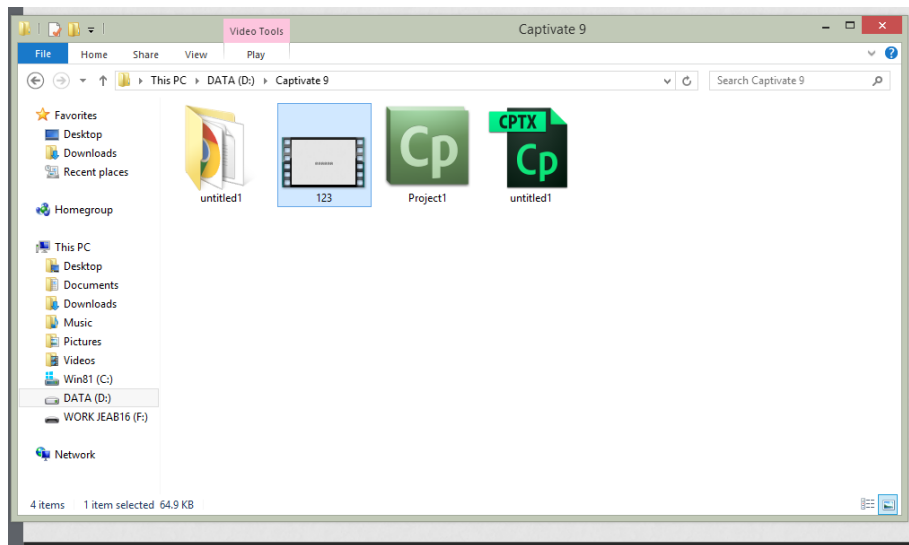


กำหนดค่าต่างๆ บนเครื่องมือการ Publish

### 3 เลือกรูปแบบของการเปิดไฟล์และ Publish ไฟล์



4 เมื่อโปรแกรม Publish แล้วจะมีป๊อปอัพปรากฏเพื่อถามว่าจะเปิดไฟล์ที่ได้ในโปรแกรมใดต่อไปนี้ ซึ่งโปรแกรมจะเปิดไฟล์ที่ได้ให้ดูว่าจะออกมาอย่างไร



⑤ คลิกเปิดหน้าต่าง Windows Explorer แล้วไปยังที่เก็บไฟล์โปรเจกต์ จะปรากฏไฟล์วิดีโอ

### การกำหนดค่า Media Options มีรายละเอียด ดังนี้

- ❖ Project Title กำหนดชื่อให้กับไฟล์ที่ส่งออก
- ❖ Folder กำหนดที่จัดเก็บไฟล์ที่ส่งออก โดยคลิก Browse
- ❖ Select Presets กำหนดรูปแบบการส่งออกของไฟล์วิดีโอ
- ❖ Copy preset values and Customize กำหนดรูปแบบการส่งออกของไฟล์วิดีโอแบบกำหนดค่าต่างๆเอง
- ❖ Profile กำหนดความละเอียดของไฟล์วิดีโอที่ส่งออก
- ❖ Level กำหนดคุณภาพของไฟล์วิดีโอที่ส่งออก
- ❖ Bitrate Encoding กำหนดรูปแบบการเข้ารหัสของไฟล์วิดีโอที่ส่งออก
- ❖ Target Bitrate อัตราบิตเรตของไฟล์วิดีโอที่ส่งออก
- ❖ Max Bitrate อัตราบิตเรตสูงสุดของไฟล์วิดีโอที่ส่งออก
- ❖ Force re-publish all the slide กำหนดให้มีการตรวจสอบแล้วส่งออกไฟล์
- ❖ Scalable HTML Content กำหนดให้ไฟล์ที่ส่งออกย่อขยายตามขนาดของบราวเซอร์