คู่มือการใช้งาน Adobe Captivate

Cp รู้จักกับ Adobe Captivate

เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการนำเสนอในรูปแบบ Interactive Multimedia ที่สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การจับภาพ หน้าจอเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างสื่อนำเสนอจากข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อความ และรูปภาพ การสร้างแบบทดสอบ โดยสื่อนำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นสามารถนำไปเผยแพร่ต่อ ทางด้าน E-Learning หรือระบบออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต

โปรแกรม Adobe Captivate มีลักษณะเป็นโปรแกรมที่สร้างสื่อการเรียนรู้แบบ ปฏิสัมพันธ์(interactive) คล้ายกับโปรแกรม Autoware ผสมผสานกับโปรแกรม Flash แต่มีการ ปรับให้สามารถทำงานได้ง่ายขึ้น โดยมีการสร้างงานแบบ สไลด์ ในการออกแบบ และ มี Timeline ในการดำเนินเรื่องราว นอกจากนี้ยังสามารถใส่สคริปต์ต่างๆ เพื่อให้สามารถทำงาน แบบปฏิสัมพันธ์ได้เช่นเดียวกับโปรแกรม Flash

คุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่ง ของโปรแกรม Adobe Captivate คือ ผู้ใช้สามารถ Capture หน้าจอมคอมพิวเตอร์ในรูปแบบวิดีโอ หรือ simulation เพื่อทำงานสาธิตการใช้งาน โปรแกรมต่างๆ และยังสามารถแก้ไขเพิ่มเติมข้อความ ปรับเปลี่ยนตำแหน่งของเมาส์ได้อีกด้วย โดยสามารถสรุปคุณสมบัติของโปรแกรม Adobe Captivate ได้ ดังนี้

สามารถสร้างโปรแกรมสาธิต หรือโปรแกรมจำลองสถานการณ์การทำงานได้อย่างรวคเร็ว
 สามารถสร้างโปรแกรมสาธิต หรือโปรแกรมจำลองการทำงานให้เป็นไฟล์ในรูปแบบ Flash
 (SWF) โดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องทราบวิธีการใช้งาน Flash หรือ ActionScript

3. สามารถแก้ไขสไลด์ ปรับเปลี่ยนเคอร์เซอร์ของเมาส์ได้

4. สามารถควบรวมเข้ากับโปรแกรม e-Learning อื่นๆได้

5. สามารถนำโปรเจ็กต์ของ Adobe Captivate ไปพัฒนาต่อบน Adobe Flash ได้

6. สามารถสร้างสรรค์ ปรับแต่ง ส่วนควบคุม แม่แบบ (template) และเมนูให้เป็นแบบเฉพาะได้

7. สามารถ Publish ออกเป็นไฟล์งานต่างๆ ได้ ทั้ง SWF และ EXE และอื่นๆ

โปรแกรม Adobe Captivate เวอร์ชั่นที่ผ่านมา ถือว่าทำงานได้คือยู่แล้ว ทำให้เราสามารถ สร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ บทเรียนออนไลน์ สร้างแบบทคสอบ สร้างเกม สร้างแบนเนอร์ ฯลฯ ได้อย่างง่ายคาย ด้วยฟังก์ชั่นที่มีอยู่ก็สามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานออกมาได้สมบูรณ์แบบโดยไม่ ต้องเขียนโค้ค ศึกษาและทำตามได้ง่ายกว่าการเขียนโค้คใน Adobe Flash แต่ Adobe Captivate ก็มีฟังก์ชั่นการทำงานใหม่ๆ ยกตัวอย่างโดยสังเขป ดังนี้

 ตัวโปรแกรมออกแบบใหม่ไม่มีเค้าเดิมเลย คำสั่งต่างๆ ถูกจัดหมวดหมู่ใหม่ทั้งหมด แต่ขอ บอกว่าจัดตำแหน่งคำสั่งต่างๆ ได้ดี หาง่าย มาพร้อมกับฟีเจอร์เด็ด Responsive Project ที่สามารถ ปรับขนาดอัตโนมัติได้ในหน้าจอกอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน

2. Responsive Theme ธีมรูปแบบใหม่ สามารถยึดหยุ่นตามขนาดของหน้าจอ

 Smart Position จัดการกับตำแหน่งของวัตถุได้แม่นยำมากขึ้นในหน้าจอที่แตกต่างกัน เพื่อ สร้างชิ้นงานแบบ Responsive Project ได้สมบูรณ์แบบ

4. สามารถนำไฟล์ PowerPoint (2007, 2010, 2013) ที่มีทั้งข้อความ รูปร่าง เสียง วิดีโอ ภาพเคลื่อนใหวที่สร้างจาก PowerPoint เข้ามาใน Adobe Captivate

แล้ว Publish เป็น HTML5

5. สร้างปุ่มโดยมี 3 สถานะ (State) ได้แก่ Up, Over, Down ได้ในตัวโปรแกรมเลย ไม่ต้องทำปุ่ม จาก Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator หรือโปรแกรมอื่นๆ คือไม่ต้องมาทำ_up, _over, _down แต่สามารถสร้าง Shapes แล้วกำหนดเป็น Button ก็สามารถสร้างปุ่มทั้ง 3 State ได้ง่ายๆ <u>หลักการพื้นฐาน</u>

โปรแกรม Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรม MS PowerPoint คือในแต่ละ ไฟล์ หรือ Project จะประกอบไปด้วยสไลด์หลายสไลด์นำมาเรียงกันในแต่ละสไลด์ สามารถ บรรจุสิ่งต่างๆ ซึ่ง ต่อไปนี้จะเรียกว่าเป็นวัตถุ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง คลิปวิดีโอและ ปุ่ม เป็น ต้น การเข้า-ออกของ สไลค์ และวัตถุในสไลค์ สามารถกำหนด Effects ต่างๆ ได้ เมื่อสั่งให้ โปรแกรมทำงานโปรแกรมจะเริ่มนำแผ่นสไลค์ ที่ 1 มาแสดง จากนั้นจะนำเอาแผ่นสไลค์ที่ 2 และ 3 มาแสดงเรื่อย ๆ จนหมดทุกสไลค์

การควบคุมสไลด์ ให้ไปยังแผ่น สไลด์ ที่กำหนดทำได้โดยการ สร้างปุ่ ม และใช้คาสั่ง ของโปรแกรม เพื่อให้ไปยัง สไลด์ ที่ต้องการ 2 สไลด์ แต่ละแผ่น จะมี Timeline เป็นของตนเอง Timeline จะเป็นตัวกำหนดเวลาการแสดงของวัตถุ แต่ละตัวในแผ่นสไลด์นั้น ๆ ตลอดจนการ กำหนดให้วัตถุใดเกิดก่อน หรือเกิดหลังอย่างไร หรือการกำหนด ตำแหน่งของวัตถุให้อยู่ ข้างหน้าหรืออยู่หลังวัตถุใดก็ได้ วัตถุแต่ละวัตถุ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง และวิดีโอ สามารถ ปรับแก้ลักษณะได้ ผ่านทางแถบ Properties โดยวัตถุแต่ละอย่าง จะมีแถบ Properties ของตนเอง เมื่อคลิกเลือกวัตถุใด โปรแกรม Captivate จะแสดง Properties ของวัตถุนั้น ทำให้สามารถ กำหนดลักษณะของวัตถุนั้น ๆ ได้





<u>ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate</u>

เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Captivate เพื่อใช้งานโปรแกรมจะมีรูปแบบของโปรเจ็คให้เรา เลือกใช้ เพื่อให้สามารถสร้างงานตามที่ต้องการได้รวดเร็วขึ้น เช่น



Recent คือ การแสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้ New คือ การสร้างงานใหม่ขึ้นมาในรูปแบบต่างๆ (สำหรับการเริ่มต้นใช้งาน)

จากคำสั่ง New ประกอบไปด้วยโปรเจ็กต์ต่างๆ ดังนี้

- Responsive Project การสร้างโปรเจ็กต์บนมือถือ สามารถปรับขนาดอัตโนมัติได้ในหน้าจอ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตและสมาร์ทโฟน Software simulation คือการบันทึกการกระทำบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ ใช้สำหรับการจัดทำ โปรแกรมช่วยสอนเพื่ออธิบายการใช้งานโปรแกรม โดยโปรแกรมจะบันทึกการกระทำทั้งหมด และ สามารถบันทึกเสียงควบคู่ไปได้ด้วย

เมื่อทำการเลือก Software simulation สังเกตที่กรอบสีแดง คือพื้นที่ที่จะทำการบันทึก เมื่อเอาตัวชี้เมาส์ไปวางบริเวณเส้นขอบจะทำการย้ายตำแหน่งของกรอบสีแดง เพื่อบันทึกพื้นที่ ได้ตามต้องการ หากไม่ต้องการตั้งค่าอื่นเพิ่มเติมให้กดที่ปุ่ม Record บนหน้าจอเพื่อทำการบันทึก เมื่อบันทึกเสร็จเรียบร้อยแล้วให้กดที่ปุ่ม End บนแป้นพิมพ์เป็นอันเสร็จสิ้น จากนั้นโปรแกรมจะ นำเอาการกระทำที่เราบันทึกไปไว้ในสไลด์ของโปรแกรม

- Video Demo การทำวิดีโอสาธิต โดยโปรแกรมจะบันทึกการกระทำทั้งหมดและสามารถ บันทึกเสียงควบคู่ไปได้ด้วย

 From Microsoft Power Point คือการนำไฟล์จากโปรแกรม Microsoft PowerPoint เข้ามาใช้ งานในโปรแกรมซึ่งสามารถทำการแก้ไขต่อได้ในโปรแกรม Captivate

- From Adobe Captivate Draft คือการนำไฟล์ต้นแบบจากโปรแกรมมาสร้างชิ้นงาน
- Blank Project คือการเริ่มต้นสร้างโปรเจ็คจากสไลด์เปล่า

เมื่อเลือกรูปแบบที่เราต้องการแล้ว ให้กดเลือกที่รูปแบบ แล้วกด Create

ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate

โปรแกรม Adobe Captivate ถูกออกแบบใหม่ตั้งแต่หน้า Splash เปลี่ยนแปลงในส่วน ของหน้าต่าง Welcome และ Interface ใหม่ทั้งหมด จัดวางหมวดหมู่ของกำสั่งใหม่ เพื่อจัดการ ชิ้นงานและการทำงานที่ง่ายขึ้น

เมื่อทำการเลือกรูปแบบโปรเจ็กต์ที่ต้องการแล้ว โปรแกรมจะแสดงหน้าจอการเริ่มต้นใช้ งาน ประกอบด้วยเมนูและพื้นที่ทำงานตามหมายเลข ดังนี้



1. เมนูหลัก (Menu Bar)

File	สำหรับการสร้าง/เปิดไฟล์ใหม่ การบันทึก การพิมพ์ชิ้นงาน การส่งออกเพื่อใช้งาน
Edit	สำหรับการคัดลอก วางภาพ ข้อความ หรือแผ่นสไลด์ ตลอดจนการกำหนดค่าของโปรแกรม
View	มุมมองของหน้าจอ การปรับหน้าจอขนาดต่างๆ การล็อก การซ่อนสไลค์ เป็นต้น
Insert	สำหรับการนำเข้าวัตถุต่าง ๆ เช่น เพิ่มสไลค์ เพิ่มข้อสอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว สัญลักษณ์
	สูตรคณิตศาสตร์และปุ่มต่างๆ เป็นต้น
Modify	สำหรับการเปลี่ยนขนาดของหน้าจอแสดงผล (Document Window) กำหนดตำแหน่งการ
	จัดเรียงวัตถุต่าง ๆ บนหน้าจอ (Alignment) เป็นต้น

Project	สำหรับการเปลี่ยนรูปร่างหน้าตา (skin editor) การสร้างตัวแปร เป็นต้น
Quiz	สำหรับสร้างข้อสอบรูปแบบต่าง ๆ และการกำหนดค่าของข้อสอบ เป็นต้น
Audio	สำหรับจัดการเกี่ยวกับเสียง เช่น การนำเข้าและการตัดต่อเสียง เป็นต้น
Video	สำหรับจัดการเกี่ยวกับวิดีโอ เช่น การนำเข้าไฟล์วีดีโอและตัดต่อไฟล์วีดีโอ เป็นต้น
Themes	สำหรับการจัดการเกี่ยวกับรูปแบบสไลด์ เช่น การบันทึกรูปแบบธีม
Window	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 ซึ่งแต่ละแถบเครื่องมือก็จะมีเมนูย่อยลง ไปอีก โดนกดที่สัญลักษณ์



สไลด์	เพิ่มสไลด์
Themes	เลือกปรับแต่งซึมในรูปแบบต่างๆ
Text	เพิ่มข้อความรูปแบบต่างๆ
Shapes	เพิ่มรูปวาคต่างๆที่ทางโปรแกรมมีไว้ให้
Object	เพิ่มกำสั่ง
Interactions	เพิ่ม Interactions
Media	เพิ่มสื่อรูปแบบต่างๆ เสียง คลิปวีคีโอ รูปภาพ ภาพเกลื่อนไหว สัญลักษณ์ เป็นต้น
Record	บันทึกเสียงตนเอง พร้อมปรับแต่งเสียง
Save	บันทึกไฟล์ข้อมูล
Preview	ทคสอบการแสดงผลในรูปแบบต่างๆ เช่น แสดงทั้งโปรเจ็ก แสดงสไลด์ปัจจุบัน เป็นต้น
Publish	เผยแพร่ ส่งออกไปใช้งานในรูปแบบต่างๆ

3. Film Strip แสดงสไลด์ในการทำงาน คล้ายกับการทำงานบน MS Power Point โดยเรียงลำดับ



ก่อนหลังตามลำดับการนำเสนอ สไลด์ แต่ละแผ่นสามารถใช้เมาส์ลากเพื่อ สลับตำแหน่งกันได้

ในสไลด์แต่ละแผ่น ควรมีการตั้งชื่อในแถบ Properties ด้วย ซึ่งมี ประโยชน์ในการกำหนดเส้นทางการเดินของโปรแกรม เช่น เมื่อคลิกปุ่มแล้ว จะให้โปรแกรมลิงค์ไปที่สไลด์ใด เป็นต้น ชื่อของสไลด์แต่ละแผ่นจะปรากฏ ที่ด้านล่าง ของสไลด์นั้นๆ และนอกจากนี้ ถ้าสไลด์นั้นมีวิดีโอ หรือมีการใช้ เสียง ก็จะมีสัญลักษณ์ปรากฏให้เห็น

4. พื้นที่ในการทำงาน WorkSpace



เป็นหน้าจอแสดงการทำงานของโปรแกรม โคยจะแสดงสไลด์ทีละแผ่น วัตถุต่าง ๆ ที่ นำมาวางในสไลด์จะปรากฏที่นี่ เป็นบริเวณที่เราสามารถออกแบบในส่วนของเนื้อหา การจัดวาง วัตถุต่างๆ ให้สวยงาม มุมซ้ายบนสไลด์งานจะแสดงชื่อไฟล์ที่เราบันทึกไว้

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

					TIMELINE	
m	image_3	٩		00:00 00:01 00:02	00:03 100:04 100:05 100:06 100:07 100:08 100:09 100:10 100:11 100:12 100:13 100:14	
F	Text_Caption_4	•	•	กรณากรอกน้อเพื่อเข่าสู่ระ		
1	Image_2	۰	•	009:3.0s		
PP	Image_1	0	0	010:3.0s		
1	Text_Caption_1	•	0	บทเรียนช่วยสอนวิชาชิววิท		
	Slide 1	•	•	Slide (3.0s)		
	14 1		I 4)	X 0.0s H H+I	10 3.0s	

6. Panel Groups

เป็นกลุ่มแถบที่อยู่ด้านซ้ายมือ ประกอบด้วยแถบคำสั่งต่างๆ ที่ สามารถกำหนดค่าให้แก่ วัตถุต่าง ๆ ที่อยู่บนหน้าจอได้

. Hor Litt	IES	TIMING
		•=
	Master Slide	_
	Solid Street and The	•
	Slide 7	
	Reset Master Sli	de
	Master slide vie	w
Style	Actions	Options
Real Provide State		
Allow Gestur Background	e Navigation	
Allow Gestur Background Master Slide Ba	e Navigation ackground	¥
Allow Gestur Background Master Slide Ba Quality	e Navigation ackground	*

6.1. Properties เป็นการกำหนดค่าของวัตถุต่างๆ เช่น ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดีโอ ปุ่มเชื่อมโยง เป็นต้น โดยเมนูจะเปลี่ยนไปตามวัตถุที่เลือกใช้งานอยู่ในขณะนั้น ซึ่ง โปรแกรมจะแสดงผลของการปรับแต่งโดยอัตโนมัติในทันที

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

6.3 Timing เป็นการกำหนดค่าการแสดงผลให้กับสไลด์และวัตถุต่างๆ เช่น การกำหนด ระยะเวลาเล่น การใส่เอฟเฟ็กต์ในการแสดงผล



<u>ประเภทของสไลค์</u>



เราสามารถเลือกรูปแบบสไลค์ที่ตรงต่อความต้องการได้ ซึ่งประเภทของสไลค์ในโปรแกรม Adobe Captivate มีดังนี้

- 1. Content Slide เป็นสไลด์สำหรับสร้างเนื้อหา โดยมีกล่องข้อความมาให้
- 2. Blank Slide เป็นสไลด์ว่างเปล่าที่ต้องกำหนดหรือแทรกวัตถุต่างๆ ด้วยตนเอง
- 3. Question Slide เป็นสไลด์คำถามสำหรับสร้างแบบทดสอบ
- 4. Knowledge Check Slide
- 5. Software Simulation เป็นสไลค์สำหรับนำการบันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์มาแสดง
- 6. Video Demo เป็นสไลด์สำหรับสร้างเป็นวิดีโอการสอน

7. PowerPoint Slide เป็นสไลด์ที่นำเข้าสไลด์ของ Microsoft PowerPiont มาเป็นสไลด์ ของโปรเจ็ค

<u>กำหนดคุณสมบัติของสไลด์</u>

ในโปรแกรม Adobe Captivate สามารถกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของสไลด์หรือวัตถุ ต่างๆ ได้ที่ Properties ซึ่งอยู่ที่แถบ Panal Groups ด้านขวา โดยมีกำสั่งปรับแต่งคุณสมบัติดังนี้



- Style เป็นการกำหนดรูปแบบของพื้นหลัง โดยเลือกที่ Project Background และกำหนด คุณภาพการแสดงผลของสไลด์ที่ Quality

- Action กำหนดเหตุการณ์เมื่อแสดงผลสไลค์ดังนี้
 - On Enter กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจบสไลด์
 - On Exit กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจบสไลด์
- Option เป็นการกำหนดเสียงให้กับสไลด์ โดยคลิกที่ Add Audio

<u>การเพิ่มสไลด์</u>



วิธีที่ 2 คลิกขวาที่สไลด์ตรง Film Strip → New Slide from → Blank

	Hide Slide	Shift+Ctrl+H			
	Lock Slide	Ctrl+K			
2	Slides	•	New Slide from		1
•	Objects	•	Image Slide Shift+Ctrl+Alt+S	•	Blank
	Slide Transition	•	Animation Slide Shift+Ctrl+N		DOTA
	Filmstrip	•	Content Master Slide Ctrl+Alt+M		ī
	Сору	Ctrl+C		Individual and the	Master Slide 7
	Duplicate	Ctrl+D			
	Delete	Del	TIMELINE		
	Select All Slides		00 00:01 00:02 00:03 00	0:04 00:05	00:06 00:07 00:08
	Mouse	•	END END		
	Audio	• ·			

<u>วิธีที่ 3</u> เลือกจาก Menu Bar → New Slide from → Blank

New Slide from									_	-	
				· · ·							
Image Slide		S	Shift+Ctrl+	Alt+S		BI	ank				Ē
CPVC Slide						-					ļ
Animation Slide			Shift+Ct	rl+N		_					ł
Content Master Slide			Ctrl+A	lt+M							ł
Quiz Master Slide				÷.	Dealer Scine and His	M	aster Sli	de 7			ł
Placeholder Objects				, L							
Placeholder Slides				-							
Widget			Shift+Ct	rl+W							
Equation											
Launch Drag and Drop Int	raction Wiza	rd									

<u>การคัคลอกสไลค์</u>

- คลิกขวาบนสไลค์ที่ต้องการคัคลอกแล้วเลือก Copy



- คลิกขวาบนสไลด์ที่ต้องการวางแล้วเลือก Paste



เราสามารถคัดลอกได้มากกว่าหนึ่งสไลด์โดยกดคีย์ Ctrl หรือ Shift ค้างไว้แล้วคลิก เลือกสไลด์ที่ต้องการหากจะเลือกสไลด์ทั้งหมดที่มีให้กดคีย์ Ctrl + A

อีกวิธีหนึ่งสำหรับการคัดลอกสไลด์ ให้ไปที่ MenuBar ด้านบน ---> Edit แล้วเลือก Copy และ Paste

<u>การทำสำเนาสไลด์</u>

การทำสำเนาสไลค์เป็นการเพิ่มจำนวนสไลค์ให้กับโปรเจ็ค โดยสไลค์ที่ได้จะมีรูปแบบ เดียวกันกับสไลค์ต้นฉบับ

วิธีการคือคลิกขวาบนสไลด์ที่ต้องการแล้วเลือก Duplicate



อีกวิธีหนึ่งคือ ให้ไปที่ MenuBar ด้านบน --> Edit แล้วเลือก Duplicate

<u>การถบสไลด์</u>

วิธีที่ 1 การลบสไลค์สามารถทำได้โดยคลิกขวาบนสไลค์ที่ต้องการลบ แล้วเลือก Delete หรือหากจะลบมากกวว่า 1 สไลค์ ให้กคคีย์ Shift หรือ Ctrl ค้างไว้แล้วเลือกสไลค์ที่ต้องการ งากนั้นคลิกขวาแล้วเลือก Delete

วิธีที่ 2 คลิกเลือกส ไลด์ที่ต้องการลบ แล้วกด Delete ที่แป้นพิมพ์หรือหากจะลบมากกว ว่า 1 ส ไลด์ ให้กดคีย์ Shift หรือ Ctrl ค้างไว้แล้วเลือกส ไลด์ที่ต้องการ จากนั้นกด Delete

วิธีที่ 3 คลิกเลือกส ใลด์ที่ต้องการลบ แล้ว ไปที่ MenuBar คำสั่ง Edit แล้วเลือก Delete

<u>การสลับลำคับสไลค์</u>

การย้ายลำคับสไลด์สามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ค้างไว้บนสไลด์ที่ต้องการ โดยเมาส์จะ เป็นรูปมือจากนั้นให้คลิกเมาส์ค้างไว้ ลากสไลด์ไปยังตำแหน่งใหม่ที่ต้องการ



<u>การซ่อนสไลด์</u>

เราสามารถซ่อนสไลด์ที่ไม่ต้องการให้แสดงผลบนโปรเจ็กได้ โดยกลิกขวาบนสไลด์ที่ ต้องการซ่อน แล้วเลือก Hide Slide สไลด์ที่ถูกซ่อนจะมีรูปตาแสดงอยู่ที่ใต้สไลด์ และเมื่อ ต้องการยกเลิกการซ่อนสไลด์ให้กลิกขวาบนสไลด์ที่ถูกซ่อนแล้วเลือก Show Slide

	Hide Slide	Shift+Ctrl+H		Show Slide	Shift+Ctrl+H
des	Lock Slide	Ctrl+K	FILMS	Lock Slide	Ctrl+K
FILI	Slides	•	and the second	Slides	,
-	Objects		der der	Objects	,
9-	Slide Transition	•		Slide Transition	•
To.0	Filmstrip	•	<u>970 990</u>	Filmstrip	,
<u></u>	Сору	Ctrl+C	1	Сору	Ctrl+C
	Paste	Ctrl+V		Paste	Ctrl+V
in vitadam. Ar	Duplicate	Ctrl+D	ale alladam fadaan	Duplicate	Ctrl+D
-	Delete	Del	a returned	Delete	Del
	Copy Background	Shift+Ctrl+Y	4	Conv Background	Chifty Chilly V
***	Paste as Background	Shift+Alt+V	0	Copy Background	Shirt+Ctri+Y
	Select All Slides			Paste as Background	Shift+Alt+V
	Find Deckson die die Liberry	Chill Alth. F	2	Select All Slides	
	Find Background in the Library	Ctrl+Alt+F		Find Background in the Library	Ctrl+Alt+F
in ordinations for	Mouse	•	Elabora lo Propa	Moure	
	Audio	•	anderski handerski dele skon skon Tegenskon star dele skol a sigler sedar.	A d'a	
laterational availabilities and	al Antonio Interneti de la Constanti de la Const			Audio	,
			0		

<u>ล็อคสไลด์</u>

การล็อคสไลค์จะทำให้สไลค์ที่ถูกล็อคไม่สามารถแก้ไขได้ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความ เสียหายกับสไลค์โดยไม่ได้ตั้งใจ วิธีการคือคลิกขวาบนสไลค์ที่ต้องการ แล้วเลือก Lock Slide สไลค์ที่ถูกล็อคจะมีรูปแม่กุญแจแสดงอยู่ที่สไลค์ และเมื่อต้องการยกเลิกการเลือกสไลค์ ให้คลิก ขวาบนสไลค์ที่ถูกลีอคแล้วเลือก Unlock Slide



<u>การจัดกลุ่มให้กับสไลด์</u>

ในโปรเจ็คที่มีสไลด์จำนวนมากจะทำให้ยากต่อการจัดการ เราสามารถจัดหมวดหมู่หรือ จัดกลุ่มให้กับสไลด์ วิธีการคือเลือกสไลด์ที่ต้องการจัดกลุ่มทั้งหมด โดยการกดปุ่ม Shift แล้ว กลิกขวาบนสไลด์ แล้วเลือก Group จะปรากฏเป็นกล่องรวมสไลด์ขึ้นมาดังรูปขวามือ และเมื่อต้องการยกเลิกการจัดกลุ่ม ให้กลิกขวาบนกล่องรวมสไลด์ แล้วเลือก UnGroup





แทรกรูปทรง (Smart Shape)

โปรแกรม Adobe Captivate สามารถแทรกรูปทรงได้หลายหลาย ทั้งยังปรับแต่ง แก้ไข รูปทรงรวมถึงเพิ่มข้อความให้กับรูปทรงได้อีกด้วย มีขั้นตอนดังนี้



้วิธีใส่ข้อความในรูปทรงคือ ให้คับเบิ้ลคลิกลงไปที่รูปทรง จะสามารถพิมพ์ข้อความได้

กำหนดคุณสมบัติของรูปทรง

สามารถกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของรูปทรงใด้ที่เมนู Properties ด้านขวามือ



Style เป็นการกำหนครูปแบบให้กับรูปทรง มีรายละเอียดดังนี้

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

Character กำหนดรูปแบบตัวอักษรด้วยคำสั่งต่างๆ ดังนี้



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

Shadow กำหนดรูปแบบเงาของรูปทรง

Reflection กำหนดรูปแบบการสะท้อนของรูปทรง

Shadow and R	eflection	- 1	=
Shadow None O Inn Peflection	er 🔘 Outer		
×	=	=	1
-	-		
-		=	

	Style	Options	
Basic			•≣
	\bigcirc	- (
Fill			
Solid	Fill	Opacit	У
•		80 %	Ŧ
Stroke			
Style	Stroke	Width	

Timing กำหนดเวลาในการแสดงผลของวัตถุ

- Display For กำหนดการแสดงผล ดังนี้

specific time กำหนดเวลาตามต้องการ

rest of slide แสคงผลงนสิ้นสุคสไลค์

rest of project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจ็ค และกำหนดระยะให้แสดงผล (...sec)

- Time กำหนดระยะเวลาในการแสดงผล
- Appear After กำหนดเวลาให้รูปทรงเริ่มแสดงผลหลังจากสไลด์ปรากฏ

Effects กำหนดเอฟเฟ็กต์การแสดงผลให้กับรูปทรง

Transition กำหนดเอฟเฟ็กต์ ระยะเวลาเข้า-ออก ให้กับรูปทรง

PROPE	RTIES		TIMIN	IG	
Timing					•≡
Display For: Time: 3 sec	Specific Time	٣			
Appear After:	0 sec				
Effects Animation Tri	gger:				
Effects Animation Tri (Self) Time-	gger: based animation	1 🔻	►	8	0
Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effect	gger: based animation ts List:	1 - *	►	8	c,
Effects Animation Tri	gger:				
Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effec	gger: based animation ts List:	1 •	•	8	c.
Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effec	gger: based animation ts List:	• •	•	8	0
Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effec	gger: based animation ts List:	· •	0	8	0

None	Asymmetric Z	o CollapseAcross	8
CollapseToBot		eft CollapseToRight	t
CollapseToTop	EaseOutBotto	om EaseOutLeft	
Show/Hide Mo	ition Path		
Show/Hide Mc	otion Path		
Show/Hide Mc Effect Start: Effect Duration:	otion Path <u>0</u> _sec <u>0.1</u> _sec		
Show/Hide Mc Effect Start: Effect Duration:	ution Path <u>0</u> _sec <u>0.1</u> _sec	•≡	

<u>แทรกกล่องข้อความ (Text Caption)</u>

เราสามารถเพิ่มข้อความบนสไลด์ได้ โดยเลือกที่ Object Menu → Text จะปรากฏประเภทของ ข้อความที่ต้องการใส่ในสไลด์ คือ

	T [*]	
1.เลือกรูปแบบข้อความ	Text Shapes Objects	Interactions Media Record Save Preview Publish Assets aporn.cpbc* ×
L	t Text Entry Box	
	Text Animation	2. ลากลงสไลด์
		พืชชาพร
		3. ดับเบิ้ลคลิกเพื่อพิมพ์

Text Caption กล่องข้อความ Text Entry Box กล่องข้อความแบบเติมคำ Text Animation ข้อความเคลื่อนไหว

กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties Style เป็นการกำหนดรูปแบบให้กับรูปทรง มีรายละเอียดดังนี้

- Caption Type กำหนดกรอบให้กับข้อความ
- Character กำหนดรูแบบให้กับข้อความ
- Margins กำหนดระยะห่างของข้อความ
- Shadow and Reflection กำหนดเงาและการสะท้อน

PROPERTIES TIMING	
Text_Caption_1	•
Style Name	•=
+[Default Caption Style]	,
Replace modified style	es
Style	Options
aption Type	
HaloBlue	• •
HaloBlue	
HaloBlue Callout: Callout: Callout: Character 4815_KwangMD_Catthai	
HaloBlue Callout: Character 4815_KwangMD_Catthai Regular	v • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
HaloBlue Callout: Character 4815_KwangMD_Catthai Regular B I U T ²	v 48 v T ₂ := v
HaloBlue Callout: Callout: Cal	v 48 v v 48 v T ₂ := v
HaloBlue Callout: Callout: Character 4815_KwangMD_Catthai Regular B I U T ² E E E I I 1 & X Spacing: 1 p	▼ 48 ▼ T2 := ▼ = = T1 F1
HaloBlue Callout: Callout: Cal	▼ 48 ▼ ▼ 48 ▼ T_2 := ▼ = = 1 = = ot pht Effects

Option เป็นการกำหนดรูปแบบเพิ่มเติม

- Audio เป็นการกำหนดเสียงให้กับสไลด์ โดยคลิกที่ Add Audio - Transform เป็นการกำหนดตำแหน่ง ขนาด การหมุน ของกล่อง ข้อความ

Style •= Audio ÷ Add Audio • == Transform Lock Size and Position X: 452 Y: 187 W: 188 H: 62 ☑ Constrain proportions 0° **4** Angle:

รูปแบบ Text Entry Box กล่องข้อความแบบกรอกข้อมูล

เป็นวัตถุที่ให้ผู้ใช้สามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้ เหมาะกับการสร้างแบบทคสอบชนิด อัตนัย ,เติมกำ หรือให้ผู้ใช้สามารถกรอกรายละเอียค 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

	PROPERTIES	TIMING	
Text : Sample Text			
Font : Arial Size : 14 T Delay : 1	Sample 1	ext	
	• Text_Animation_3	*=	
Help OK Cancel	Object State	• =	
	Normal (Default)	+ @ =	

การสร้างโรลโอเวอร์ (Rollover Caption)

กล่องข้อความโรลโอเวอร์ (Rollover Caption) เป็นข้อความที่จะปรากฏให้เห็น ต่อเมื่อนำเมาส์ ไปชี้ในพื้นที่โรลเวอร์ มีขั้นตอนการแทรก คังนี้





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 แสคงผลจนสิ้นสุคสไลด์
- rest of project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจ็ก และกำหนดระยะให้แสดงผล (...sec)

- Time กำหนดระยะเวลาในการแสดงผล

- Appear After กำหนดเวลาให้รูปทรงเริ่มแสดงผลหลังจากสไลด์ปรากฏ

การแทรกโรลโอเวอร์ (Rollover Image)

โรลโอเวอร์ อิมเมท (Rollover Image) รูปภาพที่จะปรากฏให้เห็น ต่อเมื่อนำเมาส์ไปซึ้ในพื้นที่โอ โรลเวอร์ มีขั้นตอนการแทรก ดังนี้



จะปรากฏรูปภาพพร้อมกับพื้นที่โรลเวอร์ ปรับแต่งขนาดและย้ายรูปภาพและพื้นที่โรลโอ
 เวอร์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ

กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties เช่นเดียวกับ Rollover Caption

<u>การแทรกกล่องไอไลท์ (Highlight Box)</u>

เป็นกล่องที่ใช้เน้นพื้นที่ส่วนใคส่วนหนึ่งเป็นพิเศษในสไลด์ หรือใช้เซ็นเซอร์พื้นที่ บางส่วนของสไลด์มีขั้นตอนการแทรกกล่องไฮไลท์ดังนี้



กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties

การแทรกตัวชี้เมาส์ (Mouse)

การสร้างโปรเจ็คแบบ Simulation สิ่งที่สำคัญคือการเคลื่อนที่ของตัวซึ้เมาส์ ซึ่งเป็นตัวที่ ทำให้ผู้ใช้เข้าใจในขั้นตอนการใช้งานโปรแกรมนั้นๆ ได้รวดเร็วขึ้น โดยในหนึ่งสไลด์จะมีตัวซึ้ เมาส์ได้เพียงตัวเดียวเท่านั้น และมีทิศทางเดินเมาส์ในทิศทางเดียว มีขั้นตอนการแทรก ดังนี้



<u>แทรกพื้นที่ส่วนขยาย (Zoom Area)</u>

พื้นที่ส่วนขยาย (Zoom Area) เป็นวัตถุที่แทรกมาบนสไลด์เพื่อปรับขยายบางส่วนของ พื้นที่บนสไลด์ทำให้มองเห็นได้ชัดขึ้น มีขั้นตอนดังนี้



การแทรก Rollover Slidelet

Rollover Slidelet มีลักษณะเหมือนกับ rollover caption แต่จะมีข้อแตกต่างและดีกว่าคือ เมื่อทำ Rollover Slidelet สามารถที่จะแทรกได้ทั้งภาพและตัวหนังไปพร้อมๆ กัน





<u>การแทรกรูปภาพ</u>





 ปรับขนาด ย้ายตำแหน่ง และตั้งค่า รูปแบบได้ที่พาเนล Properties <u>แทรกปุ่มกด (Button)</u>

ปุ่มกด (Button) เป็นวัตถุที่ประยุกต์ใช้งานได้หลากหลายในโปรแกรม Captivate ก็มี แม่แบบของปุ่มกดไว้มากมาย นอกจากนี้ยังสามารถใช้โปรแกรม Photoshop หรือ Flash สร้าง ปุ่มขึ้นมาใช้งานเองได้



รูปแบบของปุ่ม Button



กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่พาเนล Properties

Style	Actions	Options
On Success:		
Go to the next sli	de	Ŧ
Infinite Attemp	ts	
No. of Attempts:	1	
🗹 Allow Mouse C	ick	
Shortcut:		
0	i i	
◯ Ctrl ◯ Shift	 None 	

คุณสมบัติของ Action

Continue	เล่นส ไลด์ต่อจากส ไลด์เดิม	
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	กำหนดให้เปิดโปรเจ็คอื่นที่บันทึกไว้ในคอมพิวเตอร์	
Send E-mail To	กำหนดให้ส่งอีเมล์ที่กำหนดไว้	
Execute JavaScript	ให้แสดง JavaScript ที่กำหนดไว้ขึ้นมา	
Execute Advance Actions	กำหนดให้แสดง Script ด้วยแอพพลิเคชั่นที่ใช้เขียนขึ้นมา	
Play Audio	กำหนดให้มีการเล่นเสียงที่กำหนดไว้	
Show	กำหนดให้วัตถุที่ซ่อนไว้แสดงขึ้นมาบนสไลด์	
Hide	กำหนดให้ซ่อนวัตถุไม่ให้แสดงขึ้นมาบนสไลด์	
Enable	กำหนดให้วัตถุอื่นๆ ตอบสนองกับผู้ใช้ ซึ่งสามารถทำได้เฉพาะ	
	วัตถุที่ตอบโต้ได้เท่านั้น	
Disable	กำหนดให้ยกเลิกการตอบสนองของวัตถุกับผู้ใช้ ซึ่งสามารถทำ	
	ได้เฉพาะวัตถุที่ โต้ตอบได้เท่านั้น	
Assign	กำหนดจำนวนการเปลี่ยนแปลงขนาดข้อความของ Text	
Increment	ค่าของตัวแปรจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้ใช้ทำตามตัวแปรที่กำหนด	
Decrement	ค่าของตัวแปรจะลดลงเมื่อผู้ใช้ทำตามตัวแปรที่กำหนด	
No Action	ไม่กำหนดเหตุการณ์ใดๆ ให้กับสไลด์	

<u>แทรกข้อความแอนิเมชั่น</u>(Animation)

ข้อความแอนิเมชั่นเป็นลูกเล่นที่ทำให้โปรเจ็คมีความน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งโปรแกรมมีเอฟ เฟ็คต์แอนิเมชั่นสำหรับข้อความให้เลือกใช้มากมาย มีขั้นตอนการแทรกคังนี้



<u>แทรกคลิปวิดีโอ</u>



เมื่อมีการแทรกวัตถุชนิดต่างๆ เข้ามาในชิ้นงานจำนวนมาก เราจึงควรจัดการวัตถุต่างๆ ที่แทรกเข้าไปในแต่ละสไลด์ เพื่อให้การทำงานเป็นไปตามที่เราต้องการ ไม่ว่าจะเป็นการจัดการ วัตถุในพาเนล ไลบรารี การคัดลอกวัตถุ สำเนาวัตถุ จัดตำแหน่งวัตถุด้วยวิธีต่างๆ จัดลำคับวัตถุ ปรับขนาดวัตถุ ลีอควัตถุรวมวัตถุเข้ากับสไลด์ และใส่เอฟเฟ็กต์ให้กับวัตถุ ซึ่งทั้งหมดที่กล่าว มาเราจะมาดูกันในบทนี้

Cp จัดการวัตถุในพาเนล Library

วัตถุทุกชนิดที่แทรกเข้ามาใช้ในสไลด์ จะถูกเก็บไว้ในพาเนล Library (ไลบรารี) โดย แยกเก็บไว้เป็นโฟลเดอร์ ซึ่งสามารถจัดการกับวัตถุในไลบรารีได้ด้วยกำสั่งต่างๆ ดังนี้

นำวัตถุจากพาเนล Library มาใช้งาน





อัพเคตวัตถุที่ถูกแก้ไข

เมื่อพบว่าวัตถุที่แทรกเข้ามาในสไลค์มีความไม่สมบูรณ์หรือมีการเปลี่ยนแปลงทีหลัง โดยมีการเปลี่ยนแปลงจากโปรแกรมอื่น สามารถบันทึกให้เป็นชื่อไฟล์เดิมแล้วทำการอัพเดทได้ โดยไม่ต้องแทรกวัตถุเข้ามาใหม่มีวิธีการดังนี้



ลบวัตถุที่ไม่ได้ใช้งานออกจากโปรเจ็ค

ในโปรเจ็คจะมีไฟล์วัตถุอยู่เป็นจำนวนมาก บางไฟล์ไม่ได้มีการใช้งานหรือมีการแทรก เข้ามาแล้วถูกลบทิ้งในสไลด์แต่ไฟล์ดังกล่าวก็ยังอยู่ในไลบรารี ทำให้ไฟล์โปรเจ็คมีขนาดใหญ่ โดยไม่จำเป็น ดังนั้นสามารถลบวัตถุที่ไม่ได้ใช้งานออกจากโปรเจ็คได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้



คัดถอกวัตถุ (Copy) ้กลิกขวาบนวัตถุที่ต้องการกัดลอก แล้วเลือก Copy 1 - -× Window Help Cp File Edit View Modify Project Quiz Audio Video Themes Insert 🗉 🖂 🕹 🕇 Classic -" Ju • • Ţ (▶)~ 4 Т Ĭ~ (+)~ ~ ~ Slides Themes Text Shapes Objects Interactions Media Record Save Preview Publish Assets FILMSTRIP pitchaporn.cptx* × LIBRARY pitchaporn.cptx - 26 items in library userna -9 ແສ່ນເຄື່ອງທີ Cut Ctrl+X Сору Ctrl+C ฐณ์อนาบท Paste Ctrl+V Duplicate Ctrl+D E & C & = แบบทางกับบ Delete Del ▲ | Size(KB) | Use C... | St... | Date Select All Ctrl+A (insie j 2 i 9.21 1 Ctrl+Alt+K Lock

Cp File Edit View	Insert Modify Project Quiz Audio Video	o Themes Window Help	🖽 🖂 🕈 🕇	Classic 🗸 🗖 🗖 🗙
⊕ - , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	T ° °° ™ 	• 💽• 👤	.	😱 ·
Slides Themes	Text Shapes Objects Interacti	ions Media Record	Save Preview	Publish Assets
FILMSTRIP	pitchaporn.cptx* ×			LIBRARY
		a a the address of a	pitchaporn.cptx - 26 it	ems in library
des des sectores des	A REAL PROPERTY AND	BINNABIATI S S USELUA		
	😤 📣 บทเรียนช่วยสอน เรื่องส่วนา	ประกอบของพีช 👍		
Latter of the	φ			
	finuahniaant	Cut	Ctrl+X	
1		Сору	Ctrl+C	
	<u>ม่าสู่ที่ดหาเพริต</u>	Paste	Ctrl+V	
Contration Conference of the	a wanteta	Duplicate	Ctrl+D	A O C =
	482	Delete	Del	Size(KB) Lice C St Date
4	ui Sieri I	Select All	Ctrl+A	
2 ()		Lock	Ctrl+Alt+K	9.21 1 2

2 คลิกขวาบนพื้นที่ว่างของสไลด์ (สไลด์เดียวกัน กับวัตถุหรือสไลด์อื่นก็ได้) แล้วเลือก Paste สำเนาวัตถุ (Duplicate)

เป็นการเพิ่มจำนวนวัตถุขึ้นมา มีลักษณะคล้ายๆกับการคัดลอกวัตถุ (Copy) สามารถ ทำได้โดยคลิกขวาบนวัตถุแล้วเลือก Duplicate คลิกขวาบนวัตถุ แล้วเลือก Duplicate



จัดตำแหน่งวัตถุบนสไลด์

เมื่อมีการแทรกวัตถุจำนวนมากลงบนสไลด์ จึงต้องมีการจัดตำแหน่งวัตถุต่างๆให้อยู่ ในตำแหน่งที่เหมาะสมสามารถทำได้โดยคลิกที่วัตถุแล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ



คลิกที่วัตถุแล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
จัดตำแหน่งวัตถุบนสไลด์ด้วยเส้นกริด (Grid)

เส้นกริคจะช่วยให้การจัคตำแหน่งของวัตถุรวคเร็วและแม่นยำมากขึ้น เมื่อมีการ ้เคลื่อนย้ายวัตถุที่อยู่บนสไลด์ วัตถุจะถูกยึดกับเส้นกริด ก่อนอื่นให้เปิดใช้งานเส้นกริดโดยไปที่ เมนู View } Show Grid เมื่อต้องการให้วัตถุยึดกับเส้นกริดให้เลือกคำสั่ง Snap to Grid หรือหาก ต้องการให้วัตถุให้เลือกกำสั่ง Snap to Object

Ср	File	Edit	View	/ Insert	Modify	Project	Quiz	Audio	Video	Themes	Wir
		0		Zoom In				Ctrl+=			1
(+)	*	\bigcirc		Zoom Out				Ctrl+-	· ·		~
Slides		Them		Magnificat	tion				• iction	s Med	ia
	FILM	ISTRIP		Hide Com	ments						
				Hide Slide			Shif	t+Ctrl+H			
5	uni di	lensteritenis Hadisettenis		Lock Slide				Ctrl+K		ยินดีเ	ตอนรับ
2	9	- Advent		Lock			C	trl+Alt+K	หปร:	ะกอบของ	พีช <
0.2	8.08	6		Hide			Ct	rl+Alt+H	-71		
1				Show Grid					-4		
				Snap to Gr	id						
-	da izta i	lada.evenad		Snap to Ol	oject						
5		-	✓	Show Drav	ving/Smar	t Guides					
100	4	-		Show Rule	rs		C	trl+Alt+R	1		

vill need to restart Capti

ใส่ขนาดของ

เส้นกริดตาม

4

OK Cancel

ุคลิก OK

3

ปรับเปลี่ยนขนาคของเส้นกริค (Grid) ถ้าต้องการปรับเปลี่ยนขนาดเส้นกริค สามารถทำได้ดังนี้ 2 เลือก General Settings Cp File Edit View Insert Modify Project Quiz Audio Undo Offset Position Ctrl+7 **.** 5 Global Preferences: General Setting Redo Ctrl+Y Rescale Imported/Pasted Slides Cut Ctrl+X racti Generate Project Backup cording Settings Video Demo Сору Ctrl+C FIL Requires an indic composer for Indo-Arabic language support (for newly created projects only) Copy Background Shift+Ctrl+Y 🔲 Right Paste Ctrl+V Keys - (Global) Modes Enable custom workspaces/panel undock Paste as Background Shift+Alt+V Defaults Default Locations: Duplicate Ctrl+D ect Publish At: C:\Users\USER\Documents\My Adobe Captivate Browse... Information Del 1110 Delete ect Cache: C:\Users\USER\Documents\Adobe Captivate Cac Browse... Size and Quality Ctrl+A Select All Publish Setting Clear Cache... Start and End Ctrl+G Group Find and Replace Ctrl+F Reporting Grid Size: 16 Settings Pass or Fail Default Labels Ungroup Shift+Ctrl+G Remove From Group Spelling Preferences... Edit with Microsoft@PowerPoint Confirmation Messages... Ctrl+Alt+F Find in the Library Edit PSD Source File Convert to freeform Convert to rollover Smart Shape 1 เลือกเมนู Edit } Preferences Objec Style Manage Shift+F8 Preferences

งัดถำดับวัตถุบนสไลด์ เมื่อมีวัตถุหลายชนิดซ้อนกันอยู่บนสไลด์ จึงต้องมีการจัดลำดับให้วัตถุอยู่ด้านหน้า หรือหลัง โดยคลิกขวาบนวัตถุแล้วเลือก Arange } เลือกลำดับที่ต้องการ

ทเรียนช่วย <u>สอน เรี่ย่</u>	Cut	Ctrl+X				
12465	Сору	Ctrl+C				-
	Paste	Ctrl+V				
<u>.</u>	Paste as Background	Shift+Alt+V			-	
เก็ซ ซึ่งส่วนมากอยู่ในคืน				80	\$	m
นออกไปตามชนิดของพีชและตาม	Duplicate	Ctrl+D		Cize(VP)	Luc	
1 1052310960	Delete	Del		JIZE(KD)	1050	e c Sl Dale
n) น้ำและอาทารที่มีแรงวดที่ละเ uction) น้ำและอาการที่มีแรงวด	Select All	Ctrl+A	o opplause	9.21	1	2 1
ะสมเวเนรากขนสู่สวนตางๆเขาสู่เ pe) สำคันใหลืดกับดิน แสรงสถานี้มา แกรกระวันหนังริ	Find in the Library	Ctrl+Alt+F	grounds 13.ipg	1708.81	0	16
น อีคเกาะ หายใจ เป็นคัน	Lock	Ctrl+Alt+K	5.png	380.75	0	14
	Lock Size and Position		5.png(2)	1920.01	0	16
	Hide	Ctrl+Alt+H	5.png(3)	1920.01	1	16
หลัก 🗕		-Alexandra and a	6 000	276.07	7	14
	Arrange	+	Bring	Forward		Ctrl+]
	Align	•	Send E	Backward		Ctrl+[
	Merge with the background	Ctrl+M	Bring t	to Front		Shift+Ctrl+]
AIT	Sync with Playhead	Ctrl+L		A DOCK	•	Sint+ Cui+[

จัดลำดับวัตถุบน Timeline

การจัดลำดับวัตถุทำได้อีกทีโดยการจัดตำแหน่งเลเยอร์ในพาเนล Timeline (ไทม์ไลน์) โดยลำดับบน/ล่างของเลเยอร์จะมีผลต่อตำแหน่งการซ้อนทับของวัตถุในแต่ละเลเยอร์ด้วย วิธีการเปลี่ยนลำดับเลเยอร์ทำได้โดยกลิกเลเยอร์วัตถุที่ต้องการ แล้วลากขึ้น/ลงเพื่อสลับลำดับ กับวัตถุในเลเยอร์อื่นๆ

		TIMELINE	
Image 17	•	00:00 00:01 00:02	00:03 00:04 00:05 00:06 00: END
Image_17	• •	ราคะวิธุย ร	
Text_Caption_23	0 0	เป็นส่วนป ระกอบบอลที่ป ซี	คลิกแล้วลากขึ้นหรือลง
💌 Image_15	• •	ราก:310 ร	สลับตำแหน่งตาม
Button_24	• •	Active: 1.5 Inactive:	

นอกจากนี้บนไทม์ไลน์ยังสามารถควบคุมเวลาและลำคับในการแสคงผลของวัตถุได้อีก ด้วย โดยการคลิกที่เลเยอร์วัตถุนั้นแล้วลากไปทางซ้ายหรือขวาตามต้องการ

					TIMELINE	
	P	Image_17	•	•	00:00 00:01 00:02 00:03 002:3.0s> END	00:04 00:05 00:06 00
-	P	Image_16	•	0	ราก:3.0 s 🗲	 คลิกแล้วลากไปทางซ้าย
	T	Text_Caption_23	•	•	เป็นส่วนประกอบของพืช ซี	หรือขวาตามต้องการ
1	P	Image_15	•	۰	ราก:3.0 s	
		Button_24	•	۰	Active: 1.5	

ปรับขนาดวัตถุ

การาปรับขนาดวัตถุสามารถทำได้โดยคลิกก้างไว้ที่กรอบสี่เหลี่ยมเล็กๆที่อยู่รอบวัตถุ (จุดแองเคอร์) แล้วลากปรับขนาดตามต้องการ ถ้าต้องการรักษาอัตราส่วนให้กดกีย์ Shift ก้างไว้ แล้วลากปรับขนาดตามต้องการ



กคคีย์ Shift ค้างไว้แล้วลาก ปรับขนาคตามต้องการ ล็อควัตถุบนสไลด์

เมื่อเราจัดขนาดและตำแหน่งของวัตถุบางชิ้นได้ดีแล้ว สามารถจะล็อควัตถุนั้นได้เพื่อ ป้องกันการเผลอกลิกไปโคนวัตถุโดยไม่ตั้งใจ วิธีการล็อกคือกลิกขวาบนวัตถุแล้วเลือกกำสั่ง Lock



คลิกขวาบนวัตถุแล้วเลือกกำสั่ง Lock

ล็อควัตถุบน Timeline

การล็อควัตถุบนไทม์ไลน์มีลักษณะเหมือนกันการล็อควัตถุบนสไลด์ ทำได้โดยคลิก เลือกเลเยอร์วัตถุแล้วคลิกปุ่ม
 วัตถุที่ถูกเลือกจะมีรูป
 แสดงที่เลเยอร์ หากต้องการปลด ล็อคให้คลิกที่รูป
 ที่เลเยอร์วัตถุนั้นๆ

					TIMELINE	
	Image_17		A (A)	ŀ	00:00 00:01 00:02 002:3.0s	00:03 END
P	Image_16	•	[8]	t	ราก:3.0 s	
T	Text_Caption_23		T	T	เป็นส่วนประกอบของพืช ซี	
	Image_15	•		T	ราก:3.0 ร	
	Button_24	•			Active: 1.5	

คลิก 🔹 เพื่อล็อค หรือคลิก 🖻 เพื่อปลคล็อค

ซ่อนวัตถุบนสไลด์

เมื่อมีวัตถุบนส ไลด์เป็นจำนวนมากและบคบังตำแหน่งที่เราปรับแต่งอยู่ เราควรซ่อน วัตถุที่บคบังอยู่เพื่อการทำงานที่สะควกขึ้น แต่วัตถุจะถูกซ่อนตอนแก้ไขโปรแจ็คเท่านั้น เมื่อพ รีวิวดูผลลัพธ์วัตถุนั้นยังแสดงผลอยู่ วิธีการซ่อนวัตถุทำได้โดยคลิกขวาบนวัตถุแล้วเลือกกำสั่ง

Hide



คลิกบนวัตถุแล้วเลือก Hide

ซ่อนวัตถุบน Timeline

การซ่อนวัตถุบนไทม์ไลน์มีลักษณะเหมือนกับการซ่อนวัตถุในสไลด์ สามารถทำได้ โดยคลิกที่เลเยอร์วัตถุแล้วคลิกปุ่ม 💿 วัตถุที่ถูกซ่อนจะมีรูป 💌 แสดงที่เลเยอร์ เมื่อต้องการ ยกเลิกการซ่อน ให้คลิกที่รูป 💌 ที่เลเยอร์วัตถุนั้นๆ

		TIMELINE	
Image 17		00:00 00:01 00:02 00:03 002:3.0s END	
Image_16	• •	ราก:3.0 ร	
Text_Caption_23		เป็นส่วนประกอบของพืช ซี	
💌 Image_15		ราก:3.0 s	
Button_24	• •	Active: 1.5	

คลิก 💿 เพื่อซ่อน หรือคลิก × เพื่อยกเลิกการซ่อน

ใส่เอฟเฟ็คต์ให้กับวัตถุ

การใส่เอฟเฟ็คต์ให้กับวัตถุถือเป็นลูกเล่นที่ทำให้โปรเจ็คมีความน่าสนใจมากขึ้น โดย โปรแกรม Captivate มีเอฟเฟ็คต์ให้เลือกใช้มากมาย วิธีการใส่เอฟเฟ็คต์มีดังนี้

		Contraction of the second seco	
P	-9		
9	Cut	Ctrl+X	
DC	Conv	CtrileC	
	Deste	CHIV	
	Paste	Ctri+V	
	Paste as Background	Shift+Alt+V	
Ulwdown Edicator	Duplicate	Ctrl+D	3
รากมกร	Delete	Del	
ทพวทีร	Select All	CHILA	
L 89 (0	Select All	CUITA	
All Taufar	Find in the Library	Ctrl+Alt+F	
3. Вн (Lach	Chill Albert	
4. BW7	LOCK	CITHAILER	
	Lock Size and Position		
	Hide	Ctrl+Alt+H	
	Arrange	,	
-กิสั	Alian		
	Align		
	Merge with the background	Ctrl+M	
	Sync with Playhead	Ctrl+L	4
📁 iext_Lap	Show for the rest of the slide	Ctrl+F	100
Image_15	show for the rest of the side	curre	
Button_24	Increase Indent	Ctrl+I	
	Decrease Indent	Shift+Ctrl+1	
Button_2.			
Eutton_2.	Audio		
Euton_2. Image_14 Image_13	Audio	,	
<pre>Button_2 Image_14 Image_13 </pre>	Audio Apply Effect	, 	
Ended	Audio Apply Effect	ີລົกขวาบนวํ	ัตถุแล้วเลือก Apply effec
Euton_2.	Audio Apply Effect	ລີກขวาบนว้	์ตถุแถ้วเถือก Apply effec
Button_2.	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri	ัตถุแถ้วเถือก Apply effec
Button_2.	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri (Self) Time-	ัตถุแล้วเลือก Apply effec
Button_2.	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri (Self) Time-I	ัตถุแล้้วเลือก Apply effec
Euron_2.	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effect	ัตถุแล้วเลือก Apply effec
Euton_2.	Audio Apply Effect	ຄືກขวาบนวั Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effect	ัตถุแล้้วเลือก Apply effec
Button_2. Pimage_14 Pimage_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_14 Pimage_13 Image_14 Pimag	Audio Apply Effect	ຄືກขวาบนวื Effects Animation Tri (Self) Time-I Applied Effect	 ัตถุแถ้วเถือก Apply effec Igger: based animation ▼ ► B ເ ts List:
Button_2.	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effec	ัตถุแถ้วเถือก Apply effec
Euton_2. Eimage_14 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_13 Image_14 Image_13 Image_14 Image	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนวั Effects Animation Tri (Self) Time-I Applied Effect	ัตถุแล้้วเลือก Apply effec
Euton_2. Emilia in the second	Audio Apply Effect	ลิกขวาบนว้ Effects Animation Tri (Self) Time- Applied Effect Basic	้ตถุแล้้วเลือก Apply effec



2

จะปรากฏแท็บ Effect ที่ Properties แล้วเลือกเอฟเฟ็คต์ที่ต้องการ

การบันทึกเสียงและการแทรกเสียง

โปรแกรม Adobe Captivate 5.5 สามารถบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแทรกไฟล์เสียง ต่างๆ เข้ามาในโปรเจ็คได้ ไม่ว่าจะเป็นเสียงบรรยาย เสียงคนตรี หรือเสียงเอฟเฟ็คต์ โดยไฟล์ เสียงที่โปรแกรมรองรับต้องอยู่ในรูปแบบ .wav และ .mp3

ตั้งค่าการบันทึกเสียง (Audio Settings)

ก่อนที่จะเริ่มบันทึกเสียง เราสามารถเข้าไปกำหนดค่าต่างๆที่ต้องการ เพื่อให้ได้ไฟล์เสียง ตรงกับที่ต้องการนำไปใช้งาน โดยสามารถเข้าไปกำหนดได้ที่ Audio Settings มีขั้นตอนดังนี้



จะปรากฏหน้าต่าง Audio Settings ให้กำหนดค่าตามต้องการดังนี้

2







จะปรากฏหน้าต่าง Slide Audio ให้คลิกแท็บ Add/Replace

3

Add/Benlace Edit Closed Captioning	Volume (Microphone (High Definition Aud)	ร คลิกปุ่มควบคุมการบันทึกเสียง มีรายละเอียคดังนี้
Name : Recordina2	Duration: 00:00:20 Playhead: 00:00:00	 Record Audio บันทึกเสียง Stop สิ้นสุดการบันทึกเสียง
Adobe Captivate 5.5 Settings Import (F6) Library Captions & Slide Notes	SWE Preview	 Play เล่นเสียงที่ถูกบันทึก Pause หยุดการเล่นเสียงที่ถูก บันทึกชั่วคราว คลิก M ที่ช่อง SWF Preview เพื่อให้สไลด์แสดงผลขณะบันทึกเสียง
		 คลิก Save กลิก Close



🗐 การสร้างแบบทดสอบ Quiz

จุดเด่นที่สำคัญอีกอย่างของโปรแกรม Adobe Captivate คือ สามารถสร้างแบบทคสอบ ใค้หลากหลายประเภท ทั้งแบบทคสอบก่อนเข้าสู่เนื้อหาและแบบทคสอบเพื่อการวัดผลของ ผู้เรียนในการสร้างสื่อการเรียนการสอน และยังสามารถกำหนดคะแนนให้กับแบบทคสอบแต่ ละขั้นตอนได้ทันที ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ประเภทของแบบทคสอบ

เราสามารถแทรกแบบทคสอบได้หลากหลายประเภทในโปรเจ็คเดียวกัน ซึ่งแบบทคสอบ ในโปรแกรม Adobe Captivate มีทั้งหมด 9 ประเภท คือ

Insert Que	estions		
8	Multiple Choice	0	Graded 🛛 🔻
٧x	True/False	0	Graded 🛛 🔻
	Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻
=	Short Answer	0	Graded 🛛 🔻
×	Matching	0	Graded 🛛 🔻
•	🗌 Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻
≣t	Sequence	0	Graded
1	Rating Scale (Likert)	0	Survey
•	Random Question	0	Graded 🛛 💌
	Linke	d Question Pool	Pool1 V
Help		ок	Cancel

- 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 แบบทคสอบแบบสุ่ม

โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบทคสอบตามขั้นตอนต่อไปนี้

🗊 <u>การกำหนดค่า Preferences ก่อนสร้างแบบทดสอบ</u>

การกำหนดค่า Preferences ให้กับโปรเจ็คก่อนสร้างแบบทดสอบ เพื่อจะได้ไม่ต้องไป กำหนดใหม่ทุกครั้งที่เพิ่มสไลด์แบบทดสอบ ซึ่งจะช่วยลดเวลา และ ความยุ่งยาก นอกจากนี้ การกำหนดก่า Preferences จะทำให้แบบทดสอบ ที่สร้างขึ้นเป็นไปในรูปแบบเดียวกันอีกด้วย มีขั้นตอนดังนี้

1. เลือกคำสั่ง Quiz เลือกเมนูย่อย Quiz Preferences

2. เลือกเมนู Quiz ในหมวด Category แล้วเลือกคำสั่ง Setting จะปรากฏเมนูคำสั่งที่ กำหนดค่าต่าง ๆ ให้กับแบบทดสอบ

tegory	Quiz: Settings	
General Settings	Quiz:	
Defaults	Name: Ouiz	
Recording		
Settings	Required: Optional - The user can skip this quiz 🔹	
Video Demo	Objective ID: Quiz_201732215812	
Keys - (Global) Modes	Takanakina TD Basfin	
Defaulte		
Project	Note: When publishing for pool sharing, add a prefix	
Information	to the interactive to to maintain aniqueness?	
Size and Quality	Settings: Shuffle Answers	
Publish Settings	Clear	
Start and End	Back	
Quiz	Skip	
Reporting	Review Mode Navigation Buttons	
Settings 😽	Submit All	
Pass or Fail		
Default Labels	Submit All Messages	
	Branch Aware	
les Preview	Show Progress	
	Progress Type: Relative	
000000000	Allow Backward Movement	
	Show Score at the End of the Ouiz	
	Quiz Result Messages	
0000000000	Allow User to Review the Quiz	
888888888888888888888888888888888888888	Ouestion Review Messages	
00000000000	Hide Plaubar in Ouiz	
0000000000		
0000000000		
50000000000		
10000000000	Help OK Ca	ncel

รายละเอียดของการกำหนดค่าต่าง ๆ มีดังนี้

- Name กำหนดชื่อให้กับแบบทดสอบ
- Required เลือกรูปแบบการทำแบบทดสอบดังนี้
 - Optional The user can skip this quiz ผู้ใช้สามารถข้ามแบบทคสอบที่ไม่ต้องการไป ข้อต่อไปได้
 - Required The user must pass this quiz continue ผู้ใช้ต้องทำแบบทคสอบให้ ถูกต้องก่อนจึงจะไปสไลด์ถัดไป หรือ สไลด์คำถามข้อต่อไปได้
- Pass Required The user must pass this quiz continue ผู้ใช้ต้องทำแบบทคสอบ
 ให้ถูกต้องก่อนจึงจะไปสไลด์ถัดไป หรือ สไลด์กำถามข้อต่อไปได้
- Objective ID กำหนครหัส ID ให้กับแบบทคสอบแต่ละข้อ โดยปกติโปรแกรมจะกำหนด มาให้อัตโนมัติ
- Interaction ID Prefix กำหนดรหัส ID ให้กับแบบทดสอบแบบ Interactive ที่แทรกมา พร้อมคำถามที่สร้างขึ้น
- Shuffle Answers ปิค/เปิดการสลับตัวเลือกคำตอบทุกครั้งที่เปิดแบบทดสอบขึ้นมา ส่วนมากใช้กับ Multiple Choice
- Show Progress แสดงความคืบหน้าของการทำแบบทดสอบ ทำให้ผู้ใช้ทราบว่าทำ แบบทดสอบถึงข้อใหนแล้ว มีให้เลือกดังนี้
 - Relative จะแสดงเป็น Question x of y
 - Absolute จะแสดงเป็น Question x

 Allow Backward Movement ผู้ใช้สามารถย้อนกลับไปทำแบบทคสอบข้อที่ผ่านมาได้ ขณะทำแบบทคสอบอยู่

Show Score at the End of the quiz กำหนดการแสดงผลคะแนนหลังจากที่ทำ แบบทดสอบเสร็จ และคลิกที่ปุ่ม Quiz Result Message แล้วกำหนดข้อความและคลิกเลือก ออปชั่นอื่น ๆ ตามต้องการ

Yass Me	essage: อนติดเอคะ คุณสอบผ่านแลงคะ	
		Ψ.
🗹 🛛 Fail Me	essage: เสียใจด้วยค่ะ คุณสอบไม่ผ่าน	*
		-
E-mail Butto	on Text: Send E-mail	
ore		
	Score	
	Max Score	
	Correct Questions	
	Total Questions	
	Accuracy (e.g. 70%)	
	Quiz Attempts	

Allow User to Review the Quiz กำหนดให้แสดงข้อความขึ้นมาเมื่อผู้ใช้ทำ แบบทดสอบถูก หรือ ผิด โดยคลิกที่ปุ่ม Question Review Message และตั้งค่าต่าง ๆ ตาม ต้องการ

Incomplete:	คุณตอบคำถามไม่ตรงค่ะ	* *
or Accessibility		
Correct:	คำตอบของคุณถูกต้องค่ะ	Ê
Partial Correct:	คำตอบของคุณยังไม่ถูกต้องค่ะ	* *
Incorrect:	ศำตอบของคุณคือ	4
	ศาตอบที่ถูกต้องคือ	^ T

🗐 <u>กำหนดค่า Pass or Fail ให้กับแบบทดสอบ</u>

เป็นการกำหนดเกณฑ์ในการสอบผ่านของแบบทดสอบ ว่าผู้เข้าสอบจะต้องทำ แบบทดสอบให้ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดโดยมีวิธีการกำหนดรายละเอียดดังนี้

1. เลือกคำสั่ง Quiz เลือกเมนูย่อย Quiz Preferences

 เลือกเมนู Quiz ในหมวด Category แล้วเลือกคำสั่ง Pass or Fail จะปรากฏเมนูคำสั่งที่ กำหนดค่าต่าง ๆ ให้กับแบบทดสอบ

references	NAME AND TAXABLE PARTY.	
Category	Quiz: Pass or Fail	
General Settings Defaults Recording Settings Video Demo Keys - (Global) Modes Defaults	Pass/Fail Options: 80 % or more of total points to pass 0 points or more to pass (Total Points: 10) Note: Maximum points to be earned is the sum of all weighted points. If Passing Grade: Action:	
 Project Information Size and Quality Publish Settings Start and End Quiz 	Continue If Failing Grade: Allow User: 1 Attempts OR Infinite Attempts Show Retake Button	
Reporting Settings	Action: Continue	n l
Default Labels Styles Preview		
	Help OK	Cancel

รายละเอียดของการกำหนดค่าต่าง ในส่วนของ Pass or Fail มีดังนี้

- Pass / Fail Options กำหนดเกณฑ์ที่ผู้ใช้จะต้องทำแบบทดสอบให้ได้มากกว่า หรือ เท่ากับ เกณฑ์ที่กำหนดไว้
 - % or more of total point to pass กำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์
 - Point or more to pass กำหนดเป็นคะแนน
- if Passing Grade เชื่อมโยงเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบผ่าน โดยกำหนดที่ช่อง Action

if Failing Grade เชื่อมโยงเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทคสอบไม่ผ่าน โดยกำหนดจำนวน
 กรั้งของความยาพยามที่ Allow user หรือกำหนดเหตุการณ์ที่ช่อง Action

<u>กำหนดการแสดงข้อความให้ Question Slide</u>

เป็นการกำหนดข้อความที่แสดงในการทำข้อสอบ เช่น การทำข้อสอบถูก , การทำข้อสอบ ผิด หรือ หมดเวลาสำหรับการทำแบบทดสอบ

1. เลือกคำสั่ง Quiz เลือกเมนูย่อย Quiz Preferences

 เลือกเมนู Quiz ในหมวด Category แล้วเลือกคำสั่ง Default Labes จะปรากฏเมนูคำสั่ง ที่กำหนดค่าต่าง ๆ ของข้อความเวลาที่แสดงสำหรับการตรวจคำตอบ และทำแบบทดสอบ

erences		 Bit () is a long
ategory	Quiz: Default Labels	
General Settings	Correct Message:	Incorrect Message:
Defaults	[Default Success Caption Style] 🔻	[Default Failure Caption Style] v
 Recording Settings Video Demo 	อุกต้อง	Incorrect - Click anywhere or press 'y' to continue.
Keys - (Global)	Retry Message:	Incomplete Message:
Modes	[Default Hint Caption Style]	[Default Hint Caption Style]
Defaults Project Information	Try again	You must answer the question before continuing.
Size and Quality	Timeout Message:	Partial Correct Message:
Publish Settings	[Default Hint Caption Style]	[Default Partial Correct Caption V
Start and End Quiz Reporting	The time to answer this question has expired. Click anywhere or press 'y' to continue.	Partially Correct - Click anywhere or press 'y' to continue.
Settings		
Pass or Fail	Submit:	Submit All:
Default Labels	[Derault Quiz Button Style]	[Derault Submit All Button Style] +
	Submit	Submit All
s Preview	Clear:	Skip:
0000000000	[Default Quiz Button Style] 🔻	[Default Quiz Button Style] *
	Clear	Skip
0000000000	Back:	Progress Indicator
	[Default Quiz Button Style] 🔻	[Default Progress Indicator Sty *
200000000000	Back	Question %d of %d
(nias	Create New Style] Restore Selec	ted Style Restore All Styles

🖉 สร้างสไลด์แบบทคสอบ Multiple Choice

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

เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide

Ср	File	Edit View	Insert 1	Modify	Project	Quiz	Audio	Video	Themes	Window	Help		\simeq		1 / 1	100
		0		0	•		Question S	lide		Shift+	Ctrl+Q					10 -
	~	<u>~</u>	T ~		ô~		Random Q	uestion S	Slide		Ctrl+Q				Lt	
Slide	s	Themes	Text	Sh	apes		Pretest Qu	estion Sli	de			Save		Preview	Publish	Assets
		467010	untitla	dt enbe	~	-	Knowledge	Check S	Slide							
	FILI	VISTKIP	unuue	ur.cptx	^		Ouiz Maste	er Slide			•					
							0					1000				
							Question P	lacenoid	er Objects		P					
D	ouble click	to add title					Result Plac	eholder	Objects		Þ					
							Import Qu	estion Po	ols							
							Question P	ool Man	ager	Ctrl	+Alt+Q					
1									-		-	-				
							Quiz Prefei	rences								
							Import GIF	T Format	t File	Shift	+Alt+G					

		Ø	ใส่จำนวนคำถาม	N
Insert Qu	estions			
B	♥ ☑ Multiple Choice	1	Graded 🔻	 4 ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ
√×	True/False	0	Survey	Multiple Choice เพื่อเลือกแบบทดสอบ
≡	Eill-In-The-Blank	0	Pretest	
	Short Answer	0	Grided 🛛 🔻	แบบตวเลอกจากนน เสงานวนคาถามท
×	Matching	0	Grided 🛛 🔻	ต้องการ
•	🗌 Hot Spot	0	Grided 🛛 🔻	5 เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 2 รูปแบบ
±	Sequence	0	Graded	
	Rating Scale (Likert)	0	Survey 🛛 🔻	์ 18
-	Random Question	0	Graded 🛛 🔻	- Grade Question แบบเก็บคะแนน
	Linke	d Question	Pool: Pool1 🛛 🔻	- Survey Question แบบสำรวจ
Help		ок	Cancel	- Pretest แบบทคสอบก่อนเรียน

6 คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทคสอบ



🔊 จะปรากฏกำถามบนสไลด์โดยปรากฏตามจำนวนที่กำหนดตามช่องจำนวนกำถาม

<u>การใส่ข้อความ</u> การแก้ไขข้อความในส่วนของคำถามและคำตอบ ให้คลิกที่กล่อง ข้อความของคำถามแล้วคำถามจนเกิดเคอร์เซอร์กระพริบ จากนั้นลบข้อความเดิม แล้วใส่ ข้อความที่ต้องการลงไปแทนที่



൙ สร้างสไลด์แบบทดสอบ True / False

True / False เป็นแบบทคสอบที่มีเพียง 2 ตัวเลือกเท่านั้น คือ ถูก หรือ ผิด / ใช่ หรือ ไม่ใช่ มีขั้นตอนการสร้างแบบทคสอบคังนี้

1. เลือกเมนู Quiz เลือกกำสั่ง Question Slide



Insert Questions							
	Multiple Choice	0	Graded 🛛 🔻				
××	True/False	1	Graded 💌				
	🗌 Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻				
=	Short Answer	0	Graded 🛛 🔻				
×	Matching	0	Graded 🛛 🔻				
•	Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻				
= 5	Sequence	0	Graded 🛛 🔻				
	Rating Scale (Likert)	0	Survey 🛛 🔻				
•	Random Question	0	Graded 🛛 🔻				
	Link	ed Question Pool:	Pool1 V				
Help.		ОК	Cancel				

 ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ True / False เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ ถูก หรือ ผิด จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

- 4. เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ
 - Grade Question แบบเก็บคะแนน
 - Survey Question แบบสำรวจ
 - Pretest Question แบบทดสอบก่อนเรียน
- 5. คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทคสอบ



6. จะปรากฏกำถามบนสไลด์โดย 1 กำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์



🚰 สร้างสไลค์แบบทคสอบ Fill-In-The-Blank

Fill-In-The-Blank เป็นแบบทคสอบแบบเติมคำในช่องว่าง ขั้นตอนการสร้างแลบทคสอบ มีดังนี้



Insert Questions						
	Multiple Choice	0	Graded			
√×	True/False	0	Graded 🛛 🔻			
	☑ Fill-In-The-Blank	1	Graded 🔻			
=	Short Answer	0	Graded			
×	Matching	0	Graded			
•	🗌 Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻			
Ēp	Sequence	0	Graded 🛛 🔻			
1	Rating Scale (Likert)	0	Survey 🛛 🔻			
	Random Question	0	Graded			
	Linke	d Question Pool	Pool1 v			
Help		ок	Cancel			

3 ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ Fill-In-The-Blank เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบเติม

คำ จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

4 เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- Grade Question แบบเก็บคะแนน
- Survey Question แบบสำรวจ
- Pretest Question แบบทคสอบก่อนเรียน

5 คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทคสอบ



<u>การกำหนคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Fill – In-The-Blank</u>

ดับเบิ้ลคลิกที่ช่องคำตอบบนข้อความ Blank จะ

ปรากฏอปอัพเมนูสำหรับการกำหนดค่าต่าง ๆ



൙ สร้างสไลค์แบบทคสอบ Short Answer

Short Answer เป็นแบบทคสอบแบบเติมคำ หรือ ประโยคสั้น ๆ ที่มีคำตอบตายตัว มี ขั้นตอนการสร้างแบบทคสอบคังนี้

		0 เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Qu	uestion Slide
Cp File Edit View	Insert Modify Project	Quiz Audio Video Themes Window Help Question Slide Shift+Ctrl+Q Random Question Slide Ctrl+Q Pretest Question Slide Q Pretest Question Slide Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q	Image: Save Image: Preview Image: 2 preview
FILMSTRIP Double click to add title	untitled1.cptx* ×	Quiz Master Slide Question Placeholder Objects Result Placeholder Objects	Choico
1 Multiple Choice	ประ	Import Question Pools Ctrl+Alt+Q Quiz Preferences Import GIFT Format File Shift+Alt+G	CHOICE

Insert Questions						
8	Multiple Choice	0	Graded			
√×	True/False	0	Graded 🛛 🔻			
	🗌 Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻			
=	Short Answer	1	Graded 💌			
×	Matching	0	Graded 🛛 💌			
•	🗌 Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻			
Ēb	Sequence	0	Graded 🛛 🔻			
1	Rating Scale (Likert)	0	Survey v			
•	Random Question	0	Graded			
	Linke	d Question Pool	Pool1 v			
Help		ок	Cancel			

ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ Short Answer เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ
 เติมคำ จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

4 เลือกชนิดของกำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- Grade Question แบบเก็บคะแนน
- Survey Question แบบสำรวจ
- Pretest Question แบบทคสอบก่อนเรียน

๑ กลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์





൙ สร้างสไลค์แบบทคสอบ Matching

Matching เป็นแบบทคสอบแบบจับคู่ ซึ่งคอลัมน์ซ้ายและขวาไม่จำเป็นต้องเท่ากันก็ได้ มีขั้นตอนดังนี้



Insert Que	estions		
	Multiple Choice	0	Graded
√×	True/False	0	Graded 🛛 🔻
Ξ	🗌 Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻
≡	Short Answer	0	Graded 🛛 🔻
×	Matching	1	Graded 🔻
•	Hot Spot	0	Graded 👻
≣⊐	Sequence	0	Graded 🛛 🔻
1	Rating Scale (Likert)	0	Survey 🛛 🔻
•	🗌 Random Question	0	Graded 🛛 🔻
	Linke	d Question Pool:	Pool1 V
Help		ок	Cancel

ให้กลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ Matching เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ
 จับกู่ จากนั้นใส่จำนวนกำถามที่ต้องการ

4 เลือกชนิดของคำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- Grade Question แบบเก็บคะแนน
- Survey Question แบบสำรวจ
- Pretest Question แบบทคสอบก่อนเรียน

๑ กลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์

🗋 <u>การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Matching</u>

คลิกเลือกหัวข้อในคอลัมน์ที่ 1 แล้วเลือกหัวข้อซึ่งเป็น
 คำตอบที่ถูกต้องให้ตรงกับคอลัมน์ทางขวามือ

untitled1.cptx* ×		PROPERTIES	TIMING	QUIZ
	Matching		Master Slide	·≡ •
Ma	tch the following		Matching Reset Master Slide	
Colu	nn 1 Column 2	Style	Master slide view	Options
A	itemA) answer	☑ Allow Gesture Background	Navigation	*
C	itemC) answer	Mas er Slide Ba Quality	ckground	•
		Optimized	bjects On Top	*

เลือกจำนวนคอลัมน์ที่ต้องการทั้งทาง
 ด้านซ้ายและทางด้านขวา โดยคลิกเลือก Panel
 General เพื่อกำหนดรูปแบบที่ต้องการ

📽 สร้างสไลด์แบบทคสอบ Hot Spot

Hot Spot เป็นแบบทคสอบแบบคลิกในพื้นที่ Hot Spot สามารถประยุกต์ใช้สร้าง แบบทคสอบต่าง ๆ เช่น แบบทคสอบค้านจิตวิทยา ความแตกต่างของวัตถุ หรือ จับผิคภาพ เป็นต้น มีขั้นตอนการสร้างแบบทคสอบคังนี้



Insert Questions						
<u> </u>	Multiple Choice	0	Graded			
√×	True/False	0	Graded 📲 🔻			
	🔲 Fill-In-The-Blank	0	Graded 📲 🔻			
=	Short Answer	0	Graded			
i×i	Matching	0	Graded 🛛 👻			
•	🗹 Hot Spot	1	Graded 👻			
Ē	Sequence	0	Graded 🛛 🔻			
14	Rating Scale (Likert)	0	Survey V			
•	Random Question	0	Graded 📲 💌			
	Linke	d Question Pool	Pool1			
Help		ок	Cancel			

ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ Hot Spot เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ Hot Spot
 จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

4 เลือกชนิดของกำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- Grade Question แบบเก็บคะแนน
- Survey Question แบบสำรวจ
- Pretest Question แบบทคสอบก่อนเรียน
- ๑ กลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ



กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

🗋 <u>การกำหนดคำตอบที่ถูกต้องให้กับ Hot Spot</u>



กำหนดคุณสมบัติของแบบทดสอบ โดย คลิกเลือก Panel General เพื่อกำหนดรูปแบบ ที่ต้องการ โดยกำหนดจำนวนของ Hot Spot ที่ ต้องการที่หัวข้อ Answer แล้วใส่จำนวนของ Hot Spot ที่ต้องการ 📽 สร้างสไลด์แบบทคสอบ Sequence

Sequence เป็นแบบทคสอบแบบเรียงลำคับก่อนหลัง สามารถประยุกต์ใช้กับ แบบทคสอบ เรียงลำคับมากน้อย หรือ เรียงลำคับเหตุการณ์ต่าง ๆ มีขั้นตอน คังนี้



 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question ซึ่งจะมีรูปแบบของการทำแบบทดสอบทั้งหมดใน โปรแกรม ดังรูป

I	Insert Questions					
		Multiple Choice	0	Graded 🛛 💌		
	∽×	True/False	0	Graded 🛛 🔻		
	=	🗌 Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻		
	≡	Short Answer	0	Graded 🛛 🔻		
	×	Matching	0	Graded 🛛 🔻		
I	•	Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻		
I	= 1	Sequence	1	Graded 💌		
I	1	Rating Scale (Likert)	0	Survey 🛛 🔻		
	••	Random Question	0	Graded 🛛 🔻		
1		Link	ed Question Poo	I: Pool1 🛛 🔻		
	Help		ок	Cancel		

ปิ เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide

ให้กลิกหน้าหัวข้อแบบทคสอบแบบ Sequence เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ Hot Spot
 จากนั้นใส่จำนวนกำถามที่ต้องการ

4 เลือกชนิดของกำถาม โดยมี 3 รูปแบบ คือ

- Grade Question แบบเกี่บคะแนน
- Survey Question แบบสำรวจ
- Pretest Question แบบทคสอบก่อนเรียน
- **6** คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทคสอบ

untitled1.cptx* ×		PROPERTIES	TIMING	QUIZ
Sequence		Master Slide		
จงเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย A) 10 B) 8 C) 4 D) -1 Incorrect(Click anywhere on press 'y' to continue. Review Area		Style Allow Gesture Background Master Slide Bac Quality Optimized Master Slide	MCQ, T/F, FIB, See Reset Master Slide Master slide view Actions Navigation :kground	Qptions
จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1 คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์	 กำหน จาก panel คำถาม โด 	ดคุณสม Propeเ เยการคลิ	บัติของแร rties ของ โกเลือกรูา	บบทดสอบ งแต่ละ ปแบบของ

ตำแหน่งหรือวัตถุต่าง ๆ บน สไลด์แล้ว

กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

📽 สร้างสไลด์แบบทดสอบ Rating Scale (Likert)

Rating Scale (Likert) จะเป็น แบบสอบถาม หรือ แบบประเมิน ไม่สามารถกำหนด คะแนนให้กับแบบทดสอบประเภทนี้ได้ เป็นเพียงการตอบคำถามเท่านั้น



เลือก เมนู Quiz เลือกคำสั่ง Question Slide

Insert Questions								
8	Multiple Choice	0	Graded 🛛					
∽x	True/False	0	Graded 🛛 🔻					
=	🗌 Fill-In-The-Blank	0	Graded 🛛 🔻					
=	Short Answer	0	Graded 🛛 🔻					
×	Matching	0	Graded 🛛 🔻					
•	🗌 Hot Spot	0	Graded 🛛 🔻					
Ē⊅	Sequence	0	Graded					
	☑ Rating Scale (Likert)	1	Survey v					
•.	Random Question	0	Graded					
	Linke	d Question Pool:	Pool1 V					
Help		ОК	Cancel					

ให้คลิกหน้าหัวข้อแบบทดสอบแบบ Rating Scale (Likert)
 Hot Spot จากนั้นใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ

เพื่อเลือกแบบทคสอบแบบ

กำหนดคุณสมบัติด้านขวามือ

4 คลิก OK เพื่อเริ่มสร้างแบบทดสอบ

untitled1.cpt	X* ×							PROPERTIES	TIMING	QUIZ	
Rating Scale (Likert)									Master Slide	·≡ •	
	Indicate how strongly you agree or disagree with the following:							Likert Reset Master Slide Master slide view	2		
		Disagree	Somewhat Disagree	Neutral	Somewhat Agree	Agree		Style	Actions	Options	ŀ
		1	2	3	4	5		Allow Gesture Background Master Slide Ba	e Navigation	•	
	() type the item here	0	0	0	0	0		Quality Optimized Master Slide	opects On Top	•	
	You must an	iswer the qu	estion before	continuing.				•			
๑ จะปรากฏคำถามบนสไลด์โดย 1						8 กำห	นดคุณสม	เบ้ติของแ	บบทดสช	อเ	
์ คำถามโปรแกรมจะสร้าง สไลด์ให้ 1 สไลด์					จาก pan	el Prope	erties 10	งแต่ละ			
							คำถาม โ	โดยการคลี	ลิกเลือกรูข	ปแบบขอ	٩
						ตำแหน่งเ	หรือวัตถุต่	าง ๆ บน	สไลด์แล้	Ĵ	
การแสดงผลสำหรับแบบทคสอบในหน้า Quiz Results

สไลด์ Quiz Results เป็นสไลด์สำหรับแสดงผลคะแนน ที่รวบรวมมาจากแบบทดสอบ ทั้งหมดในโปรเจ็ก โดยจะถูกแทรกเข้ามาอัตโนมัติพร้อมกับการสร้างแบบทดสอบในครั้งแรก และถูกเก็บไว้ที่ Filmstrip เราสามารถจัดรูปแบบใหม่ให้กับสไลด์ Quiz Results ได้ เช่นเดียวกับการจัดการสไลด์ในโปรเจ็กทั่วไป มีขั้นตอนดังนี้



การกำหนดการแสดงผลลัพธ์ หรือ ข้อความที่แสดงผลลัพธ์ในหน้า Quiz Results

มีรายละเอียดดังนี้

- Score แสดงผลคะแนนที่ตอบคำถามถูกต้อง
- Max Score แสดงผลรวมของกะแนนทั้งหมด
- Correct Question แสดงจำนวนคำถามทั้งหมดที่ตอบถูก
- Accuracy แสดงผลการทำแบบทคสอบเป็นเปอร์เซ็นต์
- Attempts แสดงผลจำนวนความพยาพยามที่ผู้ใช้ทำแบบทคสอบ

นอกจากนี้เราสามารถแทรกวัตถุชนิดต่าง ๆ เข้ามาใช้งานบนสไลด์แสดงผลลัพธ์และกำหนด คุณสมบัติให้กับวัตถุต่าง ๆ รวมทั้งข้อความที่อยู่ในเครื่องหมาย {...} ได้เหมือนกับการจัดการ วัตถุในสไลด์ทั่วไป แต่จะไม่สามารถแก้ไขข้อความ หรือ กำสั่งที่อยู่ในเครื่องหมาย {...}

Quiz Results	Style Name [Default Scoring Result Label Style]
·6·	Replace modified styles
 คะแนนของคุณปี่ [score]	Style Options
 Maximum Score: {max-score}	Character
Correct Questions: {correct-questions}	• 15
Total Questions: {total-questions}	$\begin{bmatrix} B & I & \underline{U} & T^2 & T_2 \end{bmatrix} :=$
Accuracy: {percent}	
Attempts: {total-attempts}	& [X] Spacing: <u>1 pt</u>
	Margins
Review Area	Left: <u>0</u> Right: <u>0</u>
	Top: 0 Bottom: 0

จัดองค์ประกอบตามต้องการ โดยสามารถแก้ไข หรือ
 ปรับแต่งข้อความที่แสดงผลลัพธ์และข้อความบอกหัวข้อของ
 คะแนน โดยการคลิกที่ข้อความหรือหัวข้อที่ต้องการปรับแต่ง

กำหนดรูปแบบจาก Properties ของ
 ตำแหน่งที่คลิกเลือก

การส่งออกและแก้ไขโปรเจ็ค

เมื่อสร้างชิ้นงานหรือโปรเจ็คจนเสร็จสมบูรณ์แล้ว ขั้นตอนสุดท้ายก็คือการส่งออกชิ้นงาน รูปแบบต่างๆ เพื่อนำไปเผยแพร่ต่อได้ในหลายช่องทาง ซึ่งโปรแกรม Adobe Captivate เรา สามารถส่งออกไฟล์ (Publish) ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ SWF, exe, mp4 หรือจะ ส่งออกแบบปริ้นก็ได้ สำหรับเปิดในอุปกรณ์ ios, Android ระบบปฏิบัติการอื่นๆ อีกด้วย

ส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ SWF

ไฟล์ SWF เป็นไฟล์ที่มีขนาดเล็ก จึงนิยมนำไปใช้งานบนเว็บไซต์ เนื่องจากสามารถ แสดงผลบนหน้าเว็บเพจได้รวดเร็วกว่าไฟล์ในรูปแบบอื่นๆ แต่จะแสดงผลได้เฉพาะในเครื่องที่ ติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player เท่านั้น โดยปกติเมื่อส่งออกเป็นไฟล์ SWF โปรแกรมจะ สร้างให้อยู่ในรูปแบบของ HTML โดยอัตโนมัติ เพื่อสะควกต่อการนำไปใช้งานบนเว็บไซต์ มี ขั้นตอนดังนี้



🇣 เลือกเมนู File } Publish

🛱 รูปแบบของการ Publish



เมื่อกำหนดค่าต่างๆแล้วให้คลิกปุ่ม Publish โปรแกรมจะทำการ publish ให้รอจนครบ 100%

Cp File Edit View Insert Modify Project Quiz Audio Video Themes Window Help	💭 📼 8 🛊 🗵 / 2 100 -	Cassic - 🗖 🗙
Image: Sides Times Sides Objects Interestions Media Record	Sire Preview Publish Assets	Library Properties
HIMSTRIP UNDERLICITX X		PROPERTIES TIMING
A A A A A A A A A A A A A A	Publish To My Computer HTRLs / SNP Publish Progress Publish Progress Cencel Cencel Publish Progress Publish Conce Publish Close Publish Publish Close Publish Publish Publish Publi	
	v	
	TIMELINE	
Publish project in multiple formats		Filmstrip View 1024 x 627
		- • • • • • • • 13.37 23/3/2560



เมื่อ Publish แล้วให้ตรวจสอบไฟล์เพื่อการใช้งาน และเลือกหัวข้อว่าจะให้แสดงบนอะไร เช่น บราวเซอร์ วีดีโอ โดยตัวอย่างจะแสดงบนบราวเซอร์ Chrome

การกำหนดค่าต่างๆในการส่งออกไฟล์แบบ SWF มีรายละเอียดดังนี้		
-Project Title กำหนดชื่อให้ไฟล์ที่ส่งออก	-Full Screen กำหนดให้แสดงผลโปรเจ็คเต็มจอภาพ	
-Folder กำหนดที่จัดเก็บไฟล์ที่ส่งออกโดยคลิกปุ่ม	-Generate Autorun For CD กำหนดให้แสดงผลโปร	
Browse	เจ็คอัตโนมัติเมื่อใช้งานจาก แผ่นCD โดยต้องบันทึก	
	ไฟล์Autorun ลงในแผ่น CD ด้วย	
-SWF ส่งออกไฟล์ในรูปแบบ .swf	-Flash Player Version กำหนดเวอร์ชั่นของ Flash	
	Player สำหรับไฟล์ที่ส่งออก	
-Zip Files ส่งออกไฟล์ในรูปแบบที่ถูกบีบอัคไว้	-Export PDF ส่งออกไฟล์ในรูปแบบ PDF	

การส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ Executable

การส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ Executable หรือ .exe ใช้กับระบบปฏิบัติการ Windows สามารถเปิคได้โดยไม่ต้องลงโปรแกรมใดๆทั้งสิ้น มีขั้นตอนดังนี้





🛇 คลิก



การส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ MP4

การส่งออกโปรเจ็คในรูปแบบไฟล์ .mp4ไฟล์ที่ได้จะต้องเปิดด้วยโปรแกรมมัลติมีเดียต่างๆ ที่รองรับไฟล์รูปแบบ .mp4 แต่จะอยู่ในรูปแบบงานนำเสนอเท่านั้น เนื่องจากวัตถุที่สามารถ ปฏิสัมพันธ์(Interactive) ได้จะไม่สามารถแสดงผลตามที่ต้องการได้ มีขั้นตอนดังนี้



Publish To My Computer				
Publish as: Project Title: Location:	Video Video HTML5 / SWF Video Executable			🛱 เลือกรูปแบบ Publish เป็น Video
Select Preset:	Custom	▼ ✓ Force re-publish on all slides		
Profile: Level:	High •	Bitrate Encoding: VBR, 1 Pass	•	
More]	Test Reset	Close	

กำหนดค่าต่างๆ บนเครื่องมือการ Publish

		v n.
Cp File Edit View Insert Modify Project Quiz Audio Video Themes Window Help 🔟	∞ ↓ ± 1 / 2 100 v	Classic - B
🕀 · 😳 · 🔲 · 🏤 · 🖽 · 🛛 · 🛃 · 🌷 👘	🕞 د 🕞 د 🚔	🖬 🗏
Slides Themes Text Shapes Objects Interactions Media Record Save	Preview Publish Assets	Library Properties
FILMSTRIP untitled1.cptx* × untitled1.cptx ×		PROPERTIES TIMING
Image: Second	Publish To My Computer	Master Side Master Side File Reset Master Side Allow Gesture Navigation Eadground Master Side Bedground @valky Optimized @valky Optimized Master Side Objects On Top Master Side Objects On Top
		- 4 - ENG 14:16
		23/3/2560

🟅 เลือกรูปแบบของการเปิดไฟล์และ Publish ไฟล์

Cp File Edit View	Insert Modify Project Quiz Audio Video Themes Window Help 🔟 🖸 🖬 🛊 👔 / 2 100 🔹	Classic - d9 X
Sides Themes	Tot Shapes Objects Immedia Record Since Preview Publish Assets	Library Properties
FILMSTRIP	untitiedi.cptx* × untitiedi.cptx ×	PROPERTIES TIMING
	Found or you want to open this type of file Publish in (mp4)? Puplish Title Puplish Title Puplish Title Puplish Title Potoos Puplis Potoos Puplis Video Video Totos Video Video Video	Master Silde Master Silde Master Silde Master Silde Master Silde Master Silde view Master Silde view Master Silde Side Solde Actions Solde Side Solde Side Side Master Silde Side Side Master Silde Side Side Master Silde Side Side Master Silde Side Side Side Master Silde Side Side Side Side Master Silde Side Side Side Side Side Side Side Si
Publish project in multiple fo	mats	Filmstrip View 1024 x 627
= 🦂 🚞		- 40 Al P. We 1416

🛇 เมื่อโปรแกรม Publish แล้วจะมีป๊อปอัพปรากฏเพื่อถามว่าจะเปิคไฟล์ที่ได้ ในโปรแกรมใคต่อไปนี้ ซึ่งโปรแกรมจะเปิคไฟล์ที่ได้ให้ดูว่าจะออกมาอย่างไร



การกำหนดค่า Media Options มีรายละเอียด ดังนี้

- Project Title กำหนดชื่อให้กับไฟล์ที่ส่งออก
- Folder กำหนดที่จัดกับไฟล์ที่ส่งออก โดยกลิก Browse
- Select Presets กำหนดรูปแบบการส่งออกของไฟล์วีดีโอ
- Copy preset values and Customize กำหนดรูปแบบการส่งออกของไฟล์วีดีโอแบบกำหนดค่าต่างๆเอง
- Profile กำหนดความละเอียดของไฟล์วีดีโอที่ส่งออก
- 🛠 Level กำหนดคุณภาพของไฟล์วีดี โอที่ส่งออก
- Bitrate Encoding กำหนดรูปแบบการเข้ารหัสของไฟล์วีดีโอที่ส่งออก
- 🛠 Target Bitrate อัตราบิตเรตของไฟล์วีดีโอที่ส่งออก
- Max Bitrate อัตราบิตเรตสูงสุดของไฟล์วีดีโอที่ส่งออก
- Force re-publish all the slide กำหนดให้มีการตรวจสอบแล้วส่งออกไฟล์
- Scalable HTML Content กำหนดให้ไฟล์ที่ส่งออกย่องยายตามงนาดงองบราวเซอร์