

คู่มือการผลิตสื่อดิจิทัลด้วย โปรแกรม Adobe Captivate 3



จัดทำโดย

อุทยานการเรียนรู้ TK park
สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน)
มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย



คำชี้แจง

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จัดโครงการอบรมพัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลให้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัย โดยในปี พ.ศ. 2552 ได้จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Desktop Author 4.0 (หลักสูตร 2 วัน) และในปี พ.ศ. 2553 ได้จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3 (หลักสูตร 2 วัน) และในปี พ.ศ. 2554 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้แก่ นิสิต นักศึกษา ที่จะจบออกไปเป็นครู หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับการศึกษา ให้ความรู้ กับเด็ก นักเรียน และเยาวชน สอร.และมูลนิธิฯ จึงจัดให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3 (หลักสูตร 2 วัน) เพื่อเป็นการส่งเสริมให้นิสิต นักศึกษา และครูผู้ผ่านการอบรมได้สร้างสรรค์ผลงานด้านการศึกษานำมาใช้ได้จริง จึงได้จัดกิจกรรมประกวดสื่อดิจิทัล โดยได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี พระราชทานรางวัลชนะเลิศ เป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2551 เป็นต้นมา

คณะผู้ดำเนินงาน หวังเป็นอย่างยิ่งว่า กิจกรรมการอบรมและการประกวดสื่อดิจิทัล นี้ จะเป็นการจุดประกายให้แก่ นิสิต นักศึกษา และครูผู้เริ่มต้นในการพัฒนาผลงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษา ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในรูปแบบใหม่ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนต่อไป

คณะผู้ดำเนินงาน

โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม Adobe Captivate 3 ครั้งที่ 2

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอ.) หน่วยงานภายในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนในการสนับสนุนการเรียนรู้ของเยาวชน ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาไปสู่การสร้างเป็นวิชาชีพได้ในอนาคต ที่ผ่านมามี สอ. ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ซึ่งเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ และอินเทอร์เน็ตมาใช้ให้เกิดประโยชน์ อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ได้ร่วมมือกันจัดอบรมพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ครูและนักเรียน เพื่อผลิตสื่อการสอนที่ดี และทันสมัยสามารถกระจายความรู้ไปสู่เยาวชน นักเรียน บุคลากรในต่างจังหวัดภูมิภาคต่างๆ ของประเทศที่ยังขาดโอกาสในการได้รับเทคโนโลยีและสื่อการสอนที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง

โดยในปีที่ผ่านมา พ.ศ. 2553 ฝ่ายอุทยานการเรียนรู้ต้นแบบและบริการจึงจัดโครงการอบรมสื่อการเรียนรู้ ทั้ง 4 ภูมิภาค เพื่อเป็นการต่อยอดให้ครู นักเรียน ได้เรียนรู้การทำสื่อการสอนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว อันจะทำให้บทเรียนที่น่าสนใจ กระตุ้นการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ต่อไป โดยได้รับการตอบรับจากผู้เข้าอบรมเป็นอย่างดี

ในปี พ.ศ. 2554 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้แก่ นิสิต นักศึกษา ที่จะจบออกไปเป็นครู หรือประกอบอาชีพเกี่ยวกับการศึกษา ให้ความรู้ กับเด็ก นักเรียน และเยาวชน ได้เรียนรู้โปรแกรมในการสร้างสื่อที่ทันสมัย และมีสื่อการเรียนการสอนที่ดี สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จึงจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเชิงลึกให้กับ นิสิต นักศึกษา เพื่อมาต่อยอดความรู้ และเรียนรู้เทคนิคใหม่ๆเพิ่มเติม ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- 1.1 นิสิต นักศึกษา มีความรู้ ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพัฒนาศักยภาพสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสอน เพิ่ม ประสิทธิภาพในการสอนในชั้นเรียนเผยแพร่ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศไปสู่ เยาวชน และชุมชน
- 1.2 เผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการใน การจัดการองค์ความรู้ได้อย่างถูกต้อง
- 1.3 เกิดการแลกเปลี่ยนผลงาน ระหว่าง นิสิต นักศึกษา และนักเรียนภูมิภาคต่างๆ ทำให้เกิดการพัฒนาสื่อสาระสร้างสรรค์ที่จะเป็นแหล่งความรู้ให้ห้องสมุด

ตัวอย่างการสร้างสื่อดิจิทัล 1 ชิ้น (อย่างง่าย) ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3

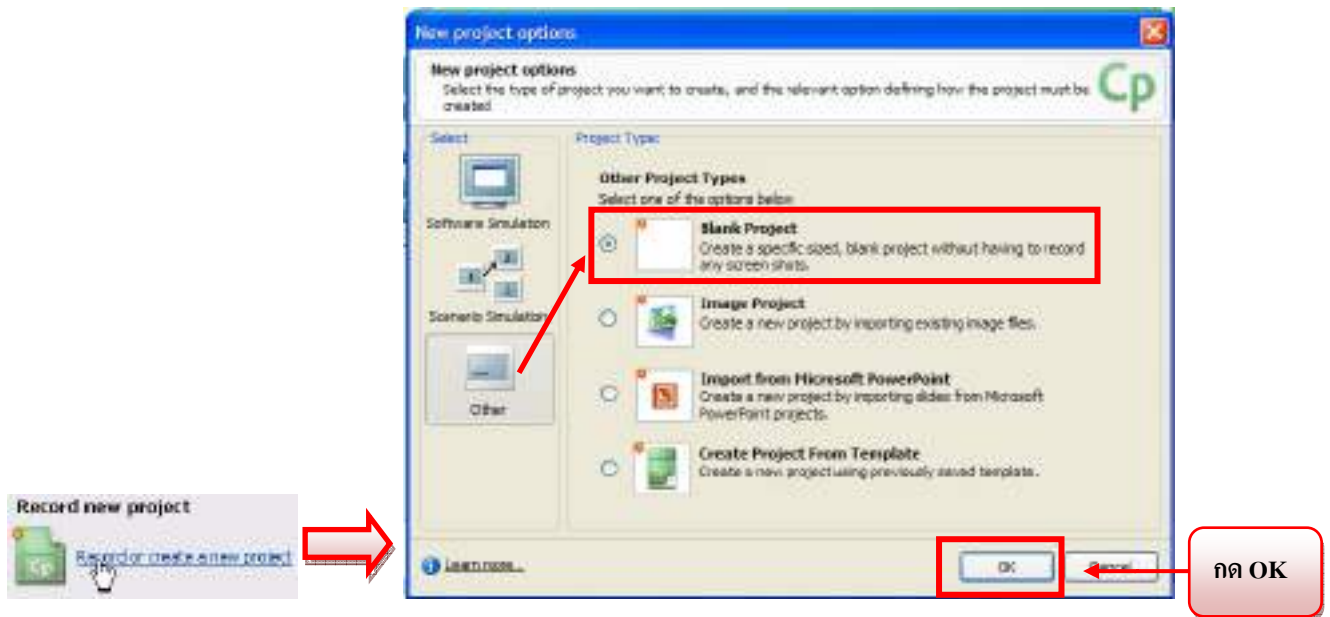
1. การสร้างโครงการหรืองานชิ้นใหม่ (New Project)

- คลิก Start > All Program > Adobe > Adobe Captivate 3

หรือดับเบิลคลิกที่ไอคอน Adobe Captivate 3  และเมื่อเปิดโปรแกรมแล้วจะเกิดหน้าต่าง



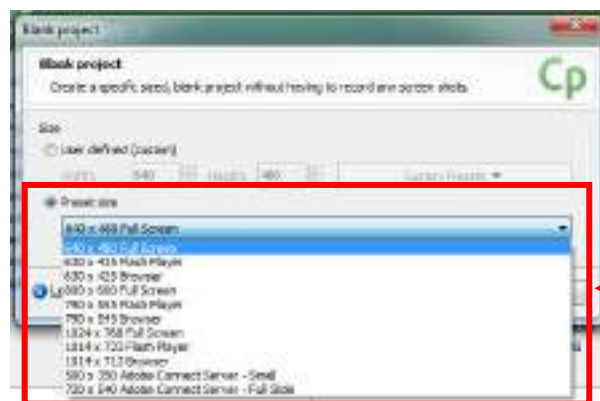
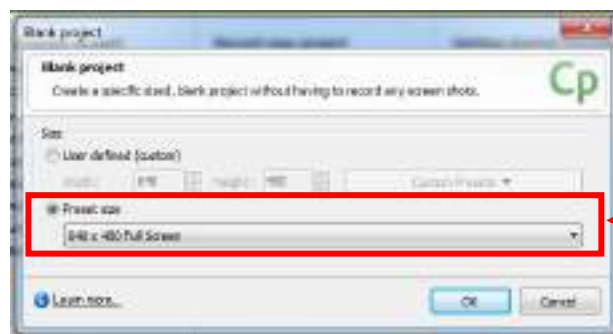
- เลือก Record new project คลิกที่ Record or create a new project > Other Project Types > Blank Project และกด OK เพื่อเริ่มต้นสร้างงานใหม่ได้ในหลายๆ รูปแบบ



รูปภาพขั้นตอนการสร้างงานชิ้นใหม่แบบ Blank Project

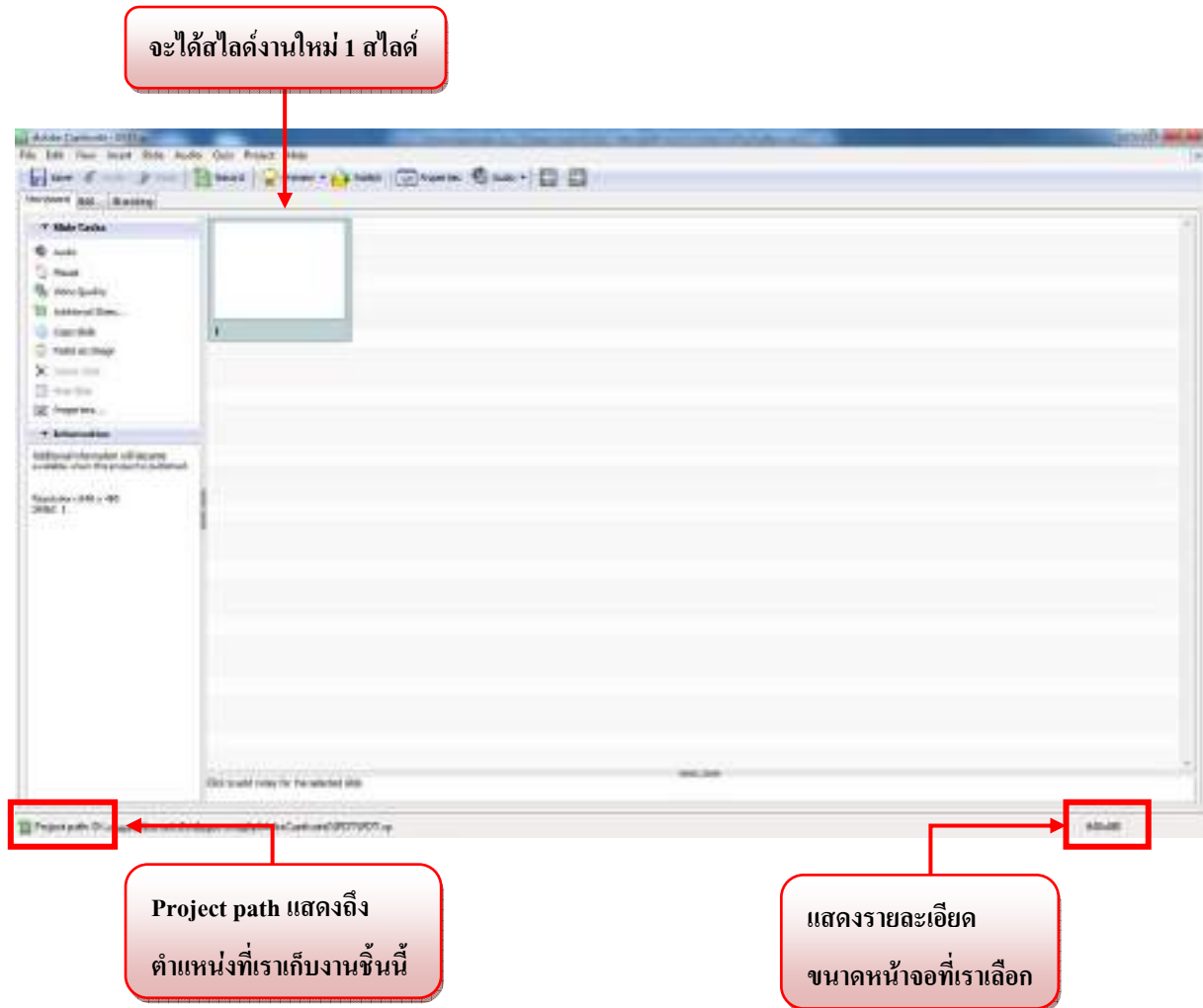
Record or create a new project > Other Project Types > Blank Project กด OK

- เมื่อคลิก OK จะเกิดหน้าต่างดังรูป

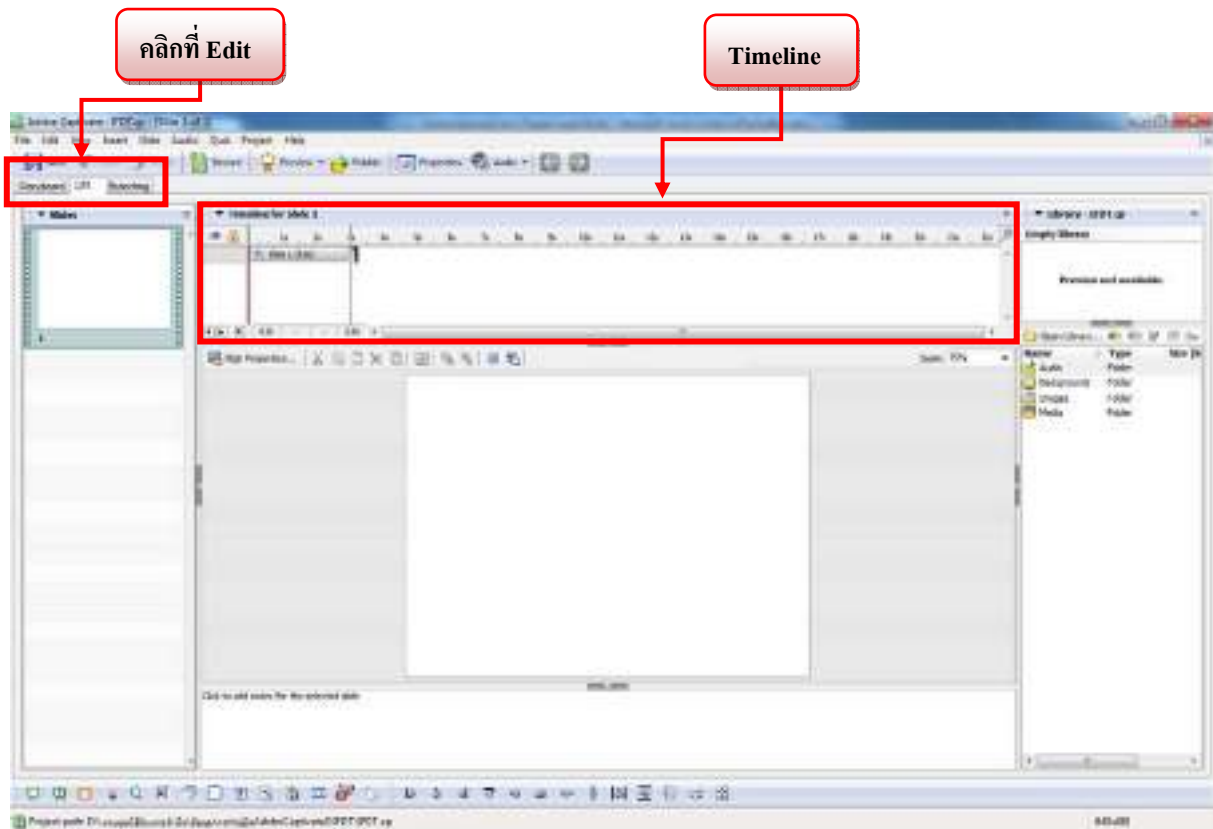


รูปภาพ หน้าต่างของ Blank project > Preset size เพื่อเลือกขนาดของหน้าจอ

- ในงานชิ้นนี้ให้เลือกขนาดของหน้าจอขนาด 640 x 480 แล้วคลิก OK จะได้หน้าจอดังนี้ ซึ่งจะเป็นหน้าจอในมุมมองการทำงานแบบ Storyboard



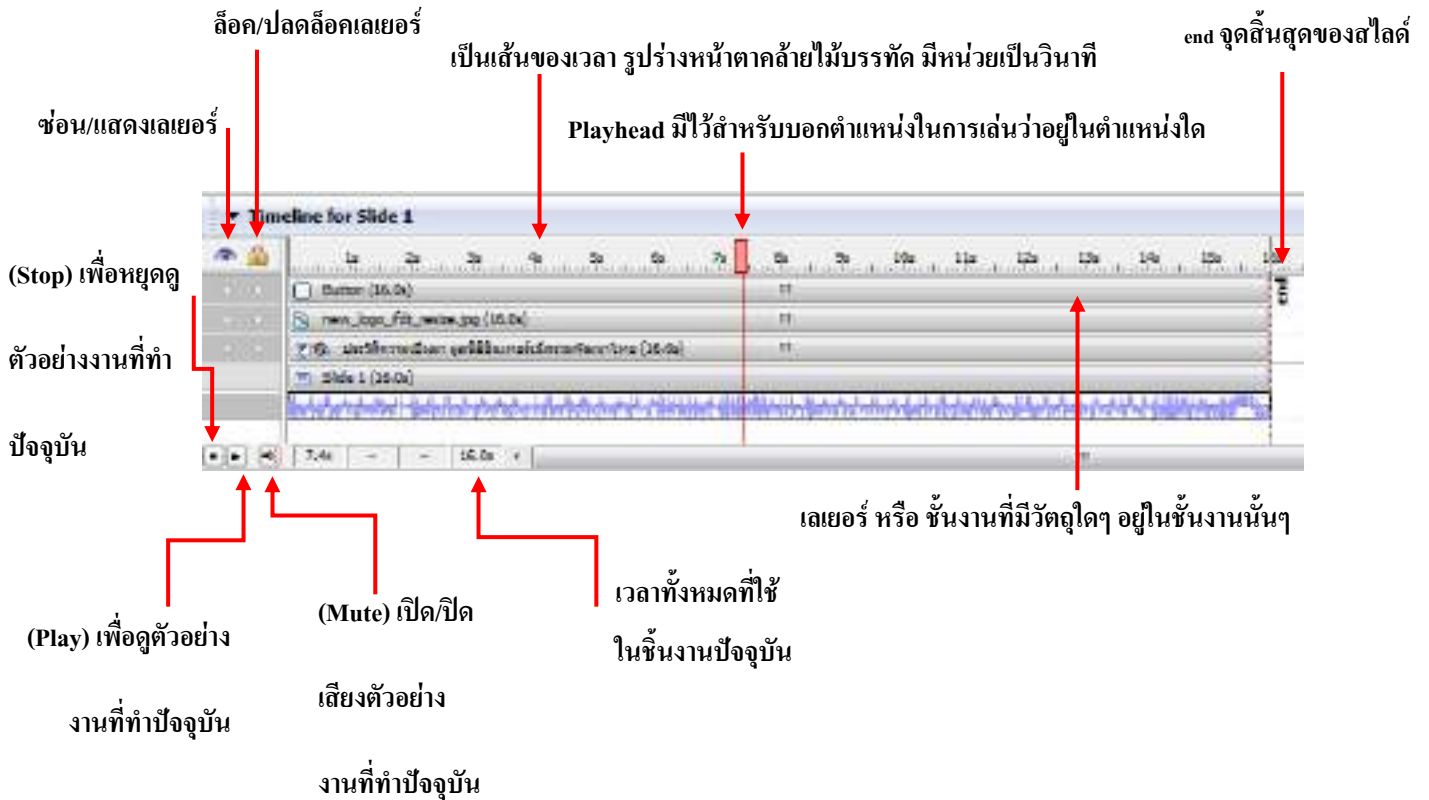
- หลังจากนั้นให้เราเปลี่ยนมุมมองการทำงานใหม่จาก Storyboard เป็น Edit จะได้น้ำจอดังนี้



Timeline - เป็นส่วนสำคัญที่ทำหน้าที่ควบคุมการนำเสนอผลงานของ Movie โดยค่าเริ่มต้นของโปรแกรมจะตั้งไว้ในแต่ละสไลด์คือ 3 วินาที

>>รายละเอียดของ Timeline

ในการทำงานเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวจะมีเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยวัตถุหนึ่งๆ จะแสดงกี่วินาที Timeline จะเป็นตัวควบคุมและกำหนด โดยรายละเอียดต่างๆ ของ Timeline มีดังนี้



>>การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline

เมื่อเราได้นำวัตถุต่างๆ เข้ามาในหน้าสไลด์ วัตถุนั้นจะปรากฏบน Timeline ซึ่งวัตถุจะอยู่บนเลเยอร์ซึ่งเราสามารถปรับการนำเสนอผลต่างๆ ของชิ้นงานนั้นๆ โดยใช้เมาส์คลิกและลากดังนี้

- การเลื่อนเลเยอร์วัตถุไปทางซ้ายหรือขวา – เป็นการปรับเวลาเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของวัตถุ นั้นๆ เราสามารถใช้เมาส์คลิกค้างแล้วลากได้เลยในเลเยอร์ของวัตถุที่เราต้องการ



- การเลื่อนเลเยอร์วัตถุขึ้นบนหรือลงล่าง – เป็นการจัดลำดับการซ้อนทับกัน โดยเลเยอร์ของวัตถุที่อยู่บนจะทับเลเยอร์ของวัตถุที่อยู่ล่าง เราสามารถใช้เมาส์คลิกค้างแล้วลากได้เลยในเลเยอร์ของวัตถุที่เราต้องการ



- การปรับขนาดเลเยอร์ของวัตถุให้มีขนาดสั้นหรือยาว – เป็นการเพิ่มหรือลดเวลาในการเสนองานของวัตถุนั้นๆ เราสามารถทำได้โดยการคลิกค้างที่ต้นหรือปลายของวัตถุนั้นๆ แล้วลากเข้าหรือยื้อออก



>>การทำงานของ Timeline กับการแสดงของสไลด์



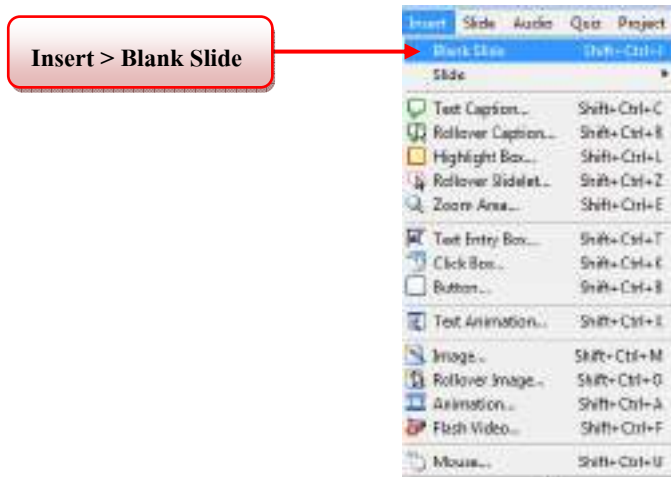
ตัวอย่างของ Timeline ในรูปนี้ สามารถอธิบายการแสดงของสไลด์ได้ว่า

1. Text Animation “ประวัติความเป็นมามูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย” จะเริ่มแสดงก่อนและแสดงไปจนจบ 16 วินาที
2. Image “logo_ifdt.jpg” จะแสดงหลังจาก Text Animation “ประวัติความเป็นมามูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย” เล่นผ่านแล้วไป 3 วินาที และจะแสดงไปจนจบ คือ 16 วินาที
3. สไลด์แสดงไปทั้งหมด 16 วินาที

2. การจัดการเกี่ยวกับหน้าของสไลด์

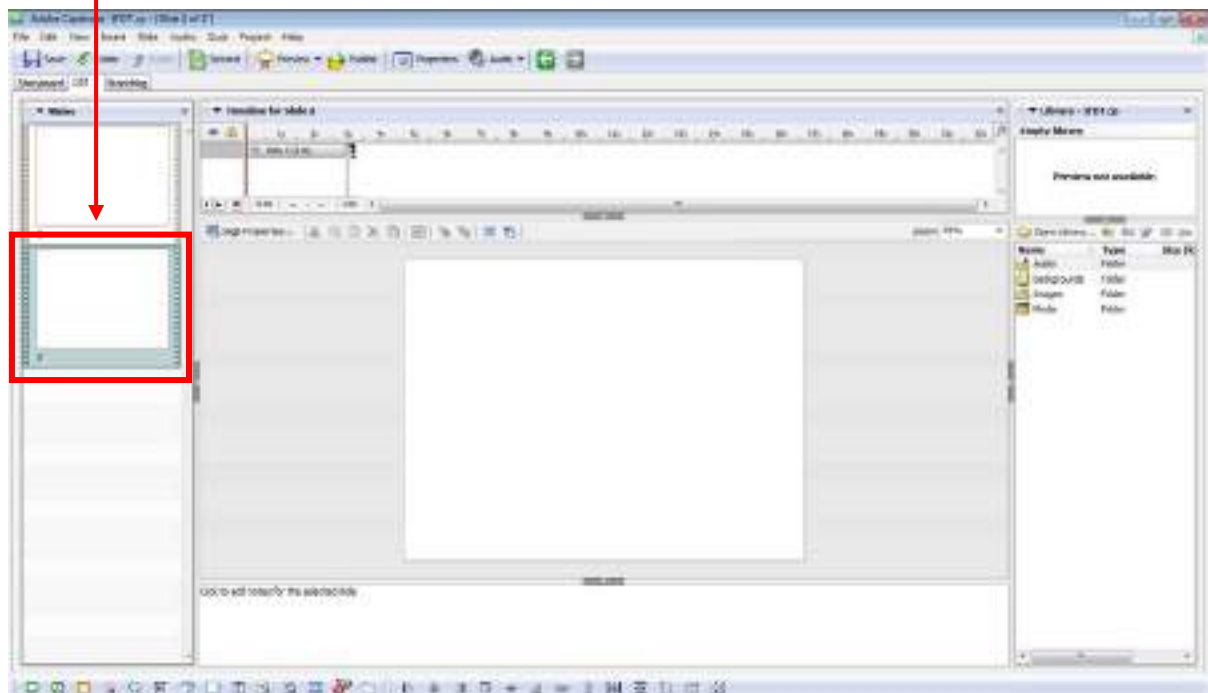
2.1 เพิ่มหน้าว่าง (Blank Slide)

- ถ้าเราต้องการสร้างหน้าสไลด์เพิ่มเติมนั้น วิธีการคือไปที่ **Insert > Blank Slide**



- เมื่อเลือก **Blank Slide** แล้ว ก็จะเกิดหน้าสไลด์เพิ่มขึ้นจำนวน 1 หน้า

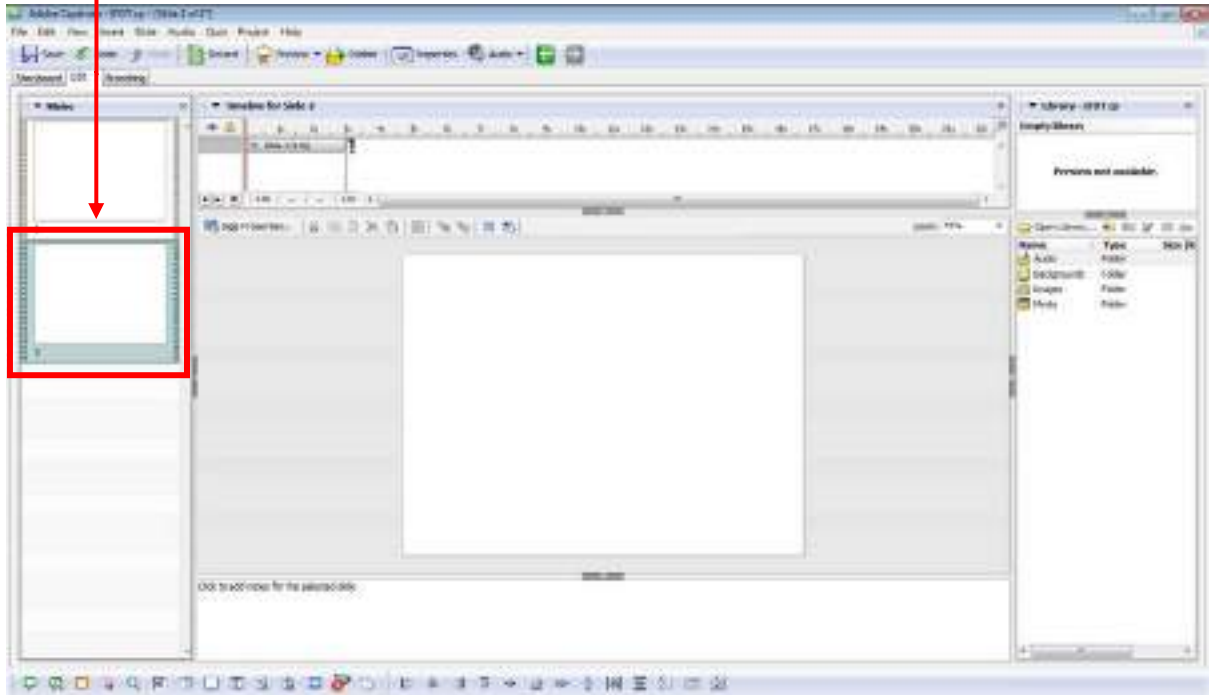
หน้าสไลด์ที่เพิ่มขึ้นมา 1 หน้า



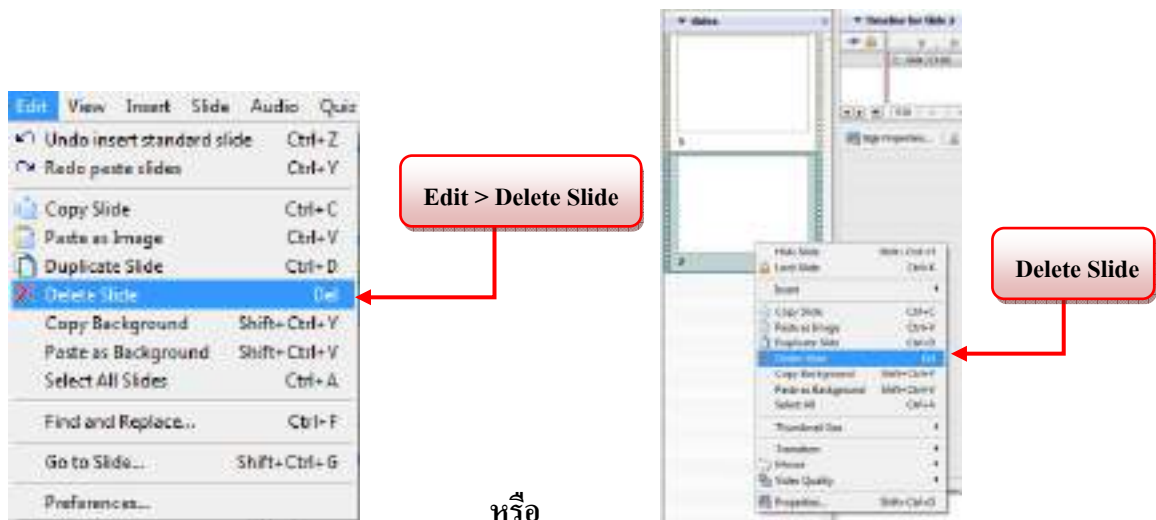
2.2 การลบหน้าสไลด์ (Delete Slide)

- ไปยังหน้าสไลด์ที่เราต้องการลบ โดยดูจากกรอบ Slides เสร็จแล้วคลิกเพื่อเลือกสไลด์ที่ต้องการลบ 1 ครั้ง จนขึ้นสีฟ้าล้อมรอบกรอบสไลด์ที่เราต้องการ

คลิกเลือกสไลด์ 1 ครั้ง จนขึ้นสีฟ้าล้อมรอบกรอบสไลด์



- หลังจากนั้นไปที่ Edit > Delete Slide หรือ คลิกขวาที่สไลด์และเลือก Delete Slide



- เมื่อเลือกแล้วจะเกิดหน้าต่างขึ้นมาเพื่อให้เรายืนยันอีกครั้งว่าต้องการลบหน้าสไลด์นี้ ก็กด Yes เพื่อยืนยัน



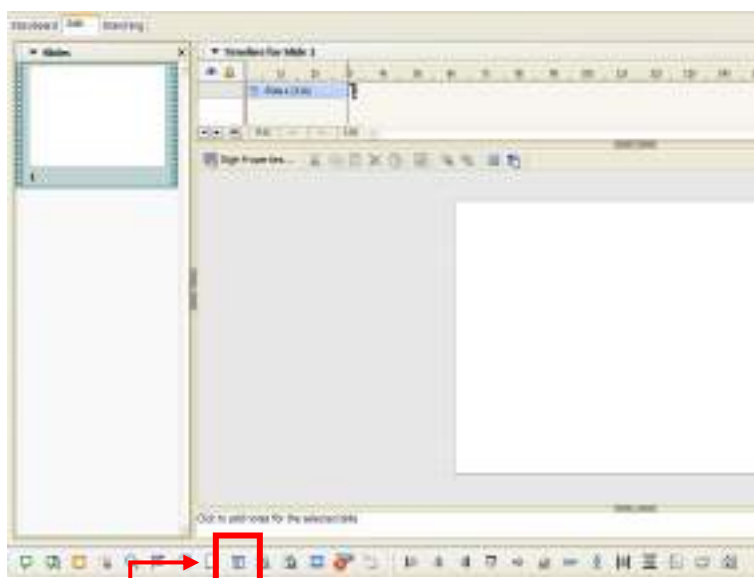
3. การเพิ่มวัตถุ (Object) ในรูปแบบต่างๆ ลงในชิ้นงาน

หลังจากที่เราได้การสร้างงานชิ้นใหม่ (New Project) ขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อมาก็คือ การใส่วัตถุต่างๆ เพื่อตกแต่งในชิ้นงาน ให้เกิดความสวยงาม และตอบสนองกับผู้ใช้ในหลายๆ รูปแบบ ซึ่งในคู่มือเล่มนี้จะขออธิบายการใช้งานเครื่องมือ 12 แบบ

3.1 การสร้างข้อความแบบเคลื่อนไหว (Text Animation)

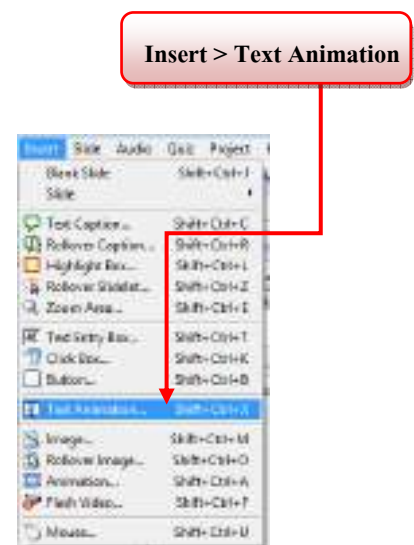
Text Animation เป็นการสร้างหัวข้อเนื้อหาให้มีการเคลื่อนไหว เพื่อให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยไฟล์ที่สร้างขึ้นมาเป็นไฟล์มาตรฐานเดียวกับ Adobe Flash

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Text Animation หรือ Insert > Text Animation



คลิกที่ Text Animation

รูปภาพ การใส่ Text Animation



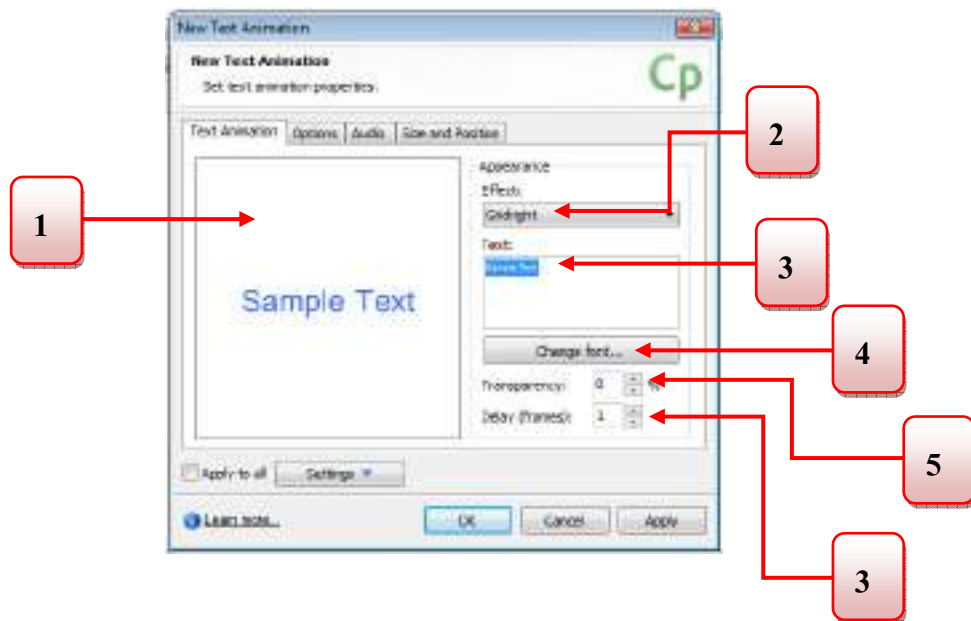
หรือ

- เมื่อเราเลือก **Text Animation** แล้วจะเกิดหน้าต่าง **New Text Animation** ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง **New Text Caption** มีดังนี้

แถบที่ 1 Text Animation ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติตัวอักษรต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้



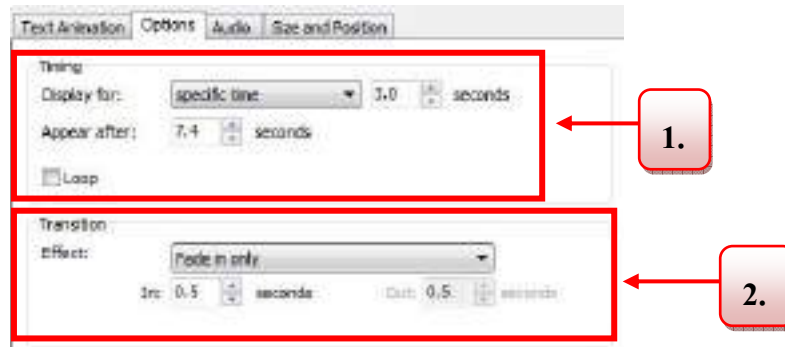
- 1.กรอบ - เป็นที่โชว์แสดงข้อความที่เราพิมพ์เข้าไปพร้อมกับแอนิเมชันที่เราเลือก
- 2.Effect - ใช้เลือกเอฟเฟกต์แอนิเมชันต่างๆ
- 3.Text - เป็นพื้นที่ที่ให้เราพิมพ์ข้อความต่างๆ ที่เราต้องการสร้างแอนิเมชัน

4. **Change font** - ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรตามที่เราต้องการ

5. **Transparency** – กำหนดความโปร่งใสของ Text Animation โดยเราสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 โดย 100 เท่ากับ ความโปร่งใสสูงสุด หรือ สามารถมองผ่านได้

6. **Deley** – กำหนดความหน่วง หรือ ความช้าของแอนิเมชันของเรา คือ ยิ่งตัวเลขมาก ยิ่งทำให้การเล่นช้าลง

แบบที่ 2 Option ใช้สำหรับกำหนดลูกเล่นด้านเอฟเฟ็กต์



1. **Timing** เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความแอนิเมชัน มีรายละเอียดดังนี้ คือ

Display for ใช้กำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความที่เราต้องการให้แสดงข้อความนานเท่าใด โดยมีตัวเลือกดังนี้

- **specific time** เป็นการกำหนดระยะเวลาที่ต้องการแสดงนานเท่าใด โดยกรอกตัวเลขเข้าไป มีหน่วยเป็นวินาที
- **rest of slide** เป็นการกำหนดให้ข้อความแสดงเท่ากับระยะเวลาของสไลด์นั้นๆ
- **rest of project** เป็นการกำหนดให้ข้อความแสดงเท่ากับระยะเวลาของทั้งชิ้นงาน
- **duration of Animation** เป็นการกำหนดให้ Text Animation เล่นเท่ากับความยาวของแอนิเมชัน

Appear after เป็นการตั้งค่าว่าจะให้ข้อความนี้เริ่มแสดงเมื่อถึงวินาทีที่เท่าไร เช่น ถ้าเราตั้งค่าที่ 0.00 วินาที หมายความว่าข้อความนี้จะเริ่มขึ้นมาพร้อมสไลด์เริ่มแรกเลย ถ้าเราตั้งค่า 2.00 วินาที หมายความว่าเมื่อสไลด์เล่นผ่านไปแล้ว 2 วินาที ข้อความถึงจะปรากฏขึ้นมา




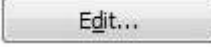



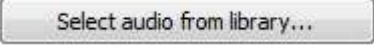

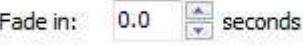
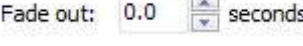
Loop กำหนดให้แอนิเมชันเล่นวนตลอด

2.Transition เป็นการกำหนดการแสดงว่าให้ใช้เอฟเฟกต์ (Effect) กับข้อความนี้หรือไม่ มีรายละเอียดดังนี้
คือ

- **Fade in and out** กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟกต์ในการค่อยๆ ปรากฏออกมา แล้วค่อยๆ จางหายไป โดยเราสามารถกำหนดระยะเวลาได้ที่ In และ Out โดยโปรแกรมกำหนดค่าเริ่มต้นมาให้ที่ 0.5 วินาที
- **Fade in only** กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟกต์ในการค่อยๆ ปรากฏออกมาเพียงอย่างเดียว และไม่มีเอฟเฟกต์การค่อยๆ จางหายไป โดยเราสามารถกำหนดระยะเวลาได้ที่ In
- **Fade out only** กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟกต์ในการค่อยๆ จางหายไป เพียงอย่างเดียว และไม่มีเอฟเฟกต์การปรากฏออกมา โดยเราสามารถกำหนดระยะเวลาได้ที่ Out
- **No transition** ไม่มีการใช้เอฟเฟกต์ใดๆ

แถบที่ 3 Audio ใช้สำหรับกำหนดเสียงในการใช้งาน เช่น สามารถบันทึกเสียงสด ณ เวลานั้น หรือ การนำเสียงต่างๆ ที่เรามีอยู่เข้ามาใช้

โดยในแต่ละปุ่มมีรายละเอียดดังนี้

ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
	(Play) เพื่อเล่นไฟล์เสียงที่เลือก
	(Stop) เพื่อหยุดไฟล์เสียงที่เลือก
	(Delete) เพื่อลบไฟล์เสียงที่เลือก
	(Edit) เพื่อแก้ไขไฟล์เสียงที่เลือก
	(Recoard New...) การนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยการบันทึกเสียง
	(Import) การนำไฟล์เสียงที่มีอยู่เข้ามาใช้งาน
	เป็นกรอบที่จะแสดงรายละเอียดของไฟล์เสียงที่เราเลือก (ชื่อของไฟล์เสียง , ระยะเวลาของไฟล์เสียง)
	(Select audio from library) การนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยการนำเสียงที่มีอยู่แล้วใน Library ของชิ้นงาน หรือ โครงการ (Project) ที่เราทำ
	(Setting) การกำหนดเงื่อนไขต่างๆ ของไฟล์เสียง
	(Fade Out) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟกต์ในการค่อยๆ ปรากฏออกมาของเสียง
	(Fade in) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟกต์ในการค่อยๆ จางหายไปของเสียง

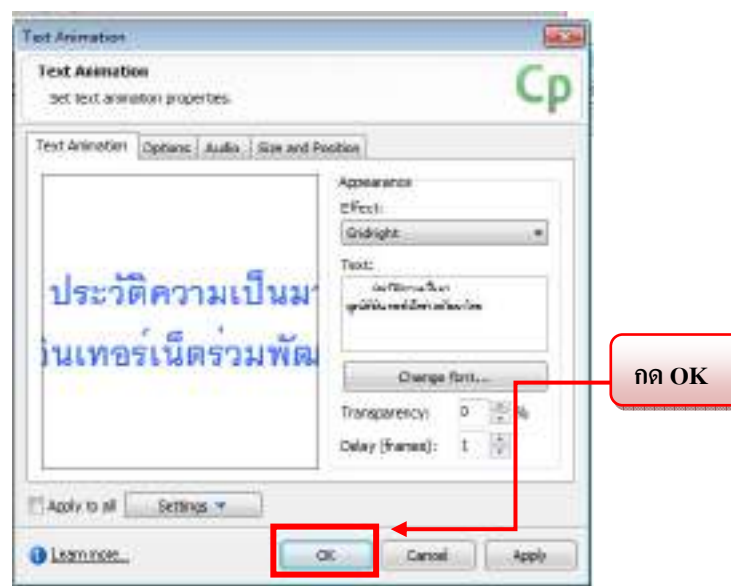
แบบที่ 4 Size and Position สำหรับกำหนดตำแหน่ง และขนาดของวัตถุ



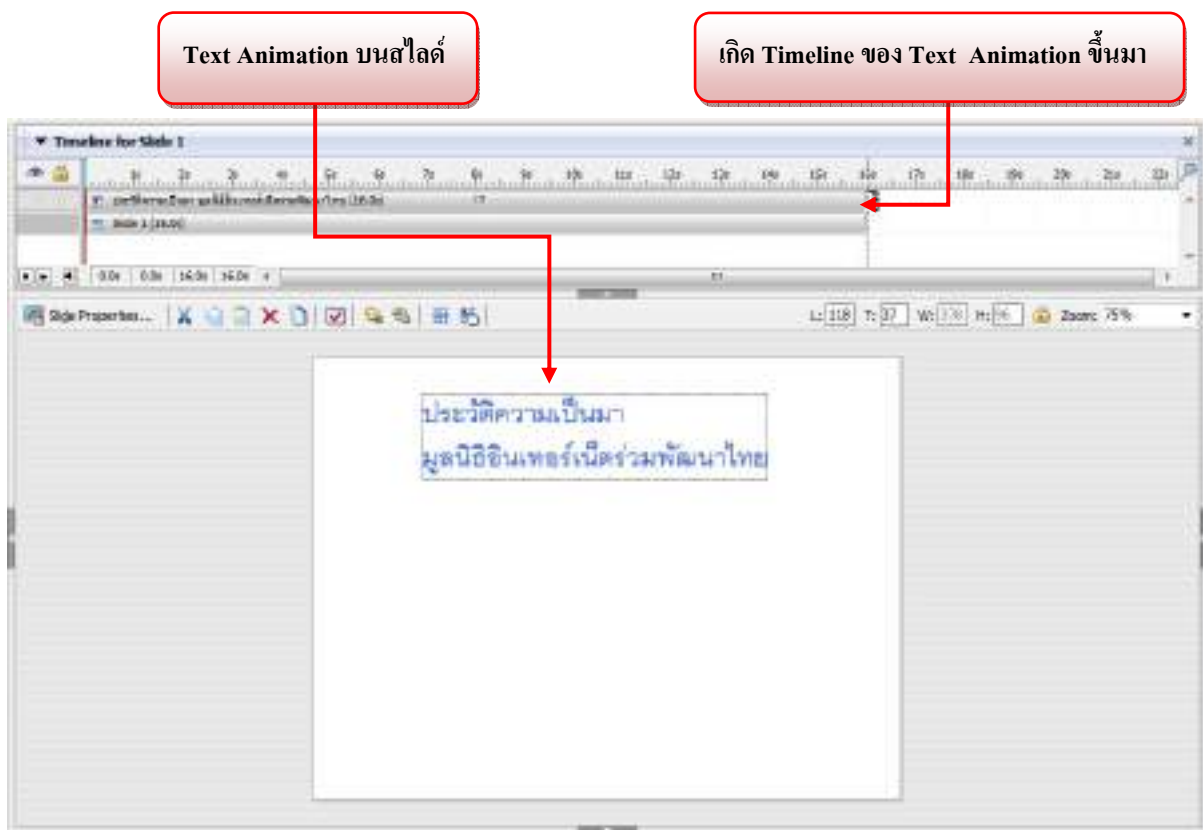
Position in pixels หมายถึงการกำหนดตำแหน่งของรูปภาพ มีหน่วยเป็น Pixel

Size in pixels ความกว้าง (Width) และยาว (Height) ของงาน

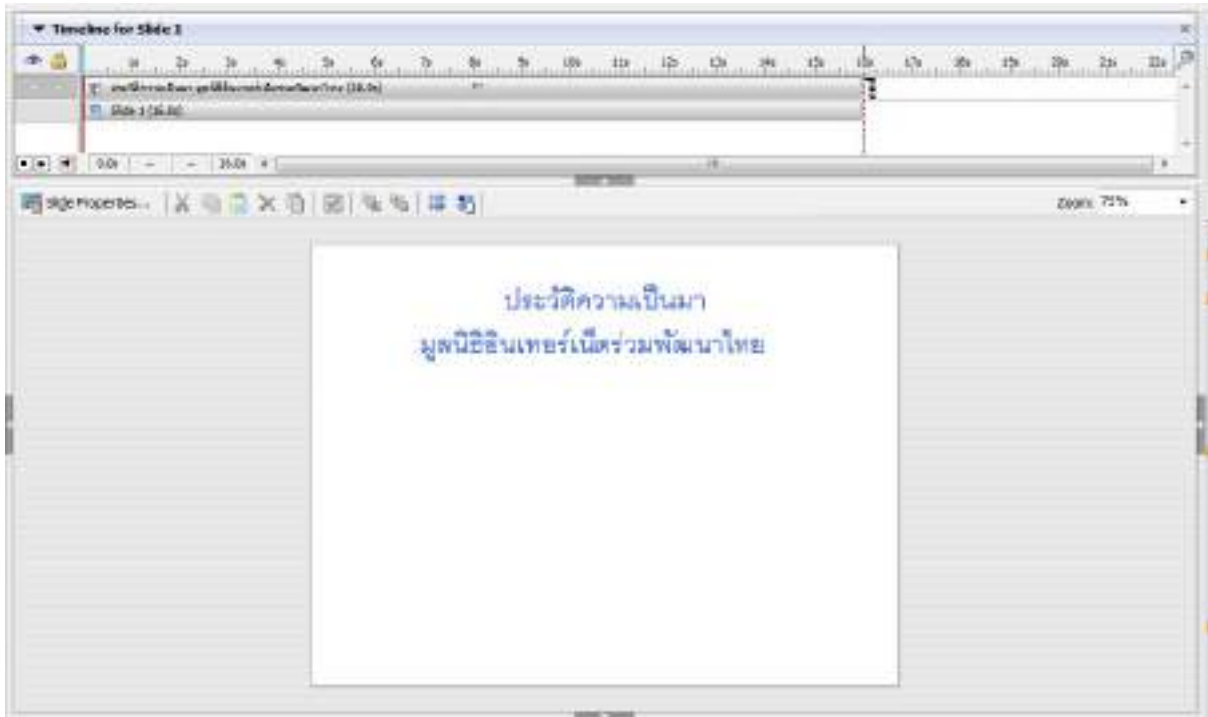
- ให้พิมพ์และปรับแต่งข้อความข้อความตามที่เรต้องการ เมื่อเสร็จแล้วกด OK



- เมื่อกด OK แล้วจะได้ Text Animation บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Text Animation ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Text Animation ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) ****



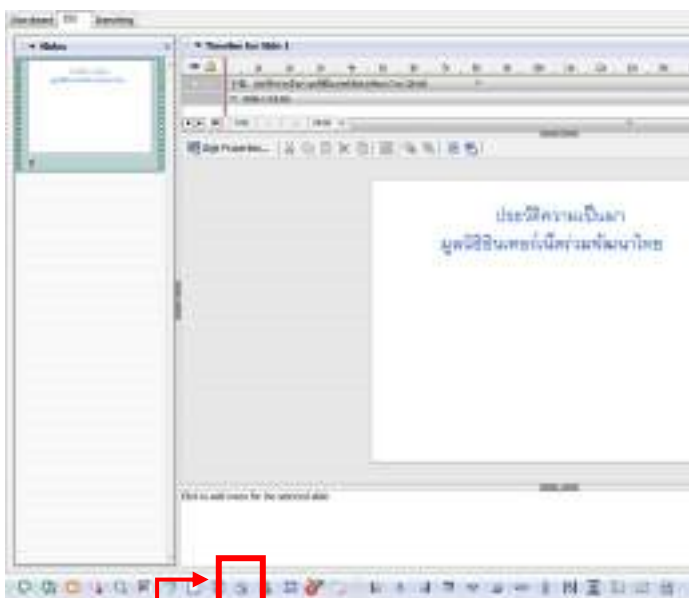
- ทำการปรับ Text Animation ให้เป็นไปตามความต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Text Animation
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษรและเอฟเฟ็กต์ > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



3.2 การใส่รูปภาพ (Image)

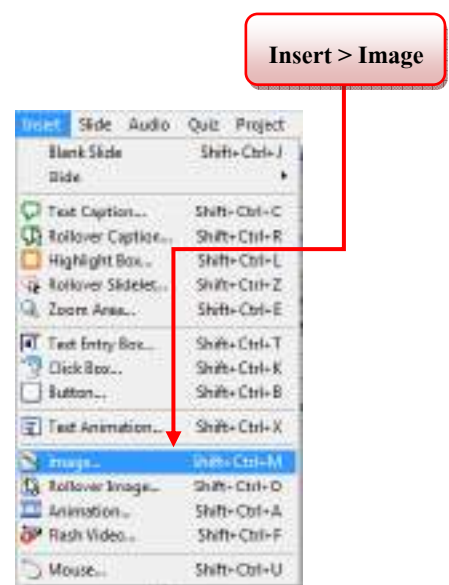
เราสามารถเพิ่มรูปภาพเข้ามาในชิ้นงานเพื่อให้เกิดความสวยงาม หรือใช้ในการประกอบการอธิบายสิ่งต่างๆ ไปจนถึงนำมาเป็นฉากหลังได้อีกด้วย

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Image หรือ Insert > Image

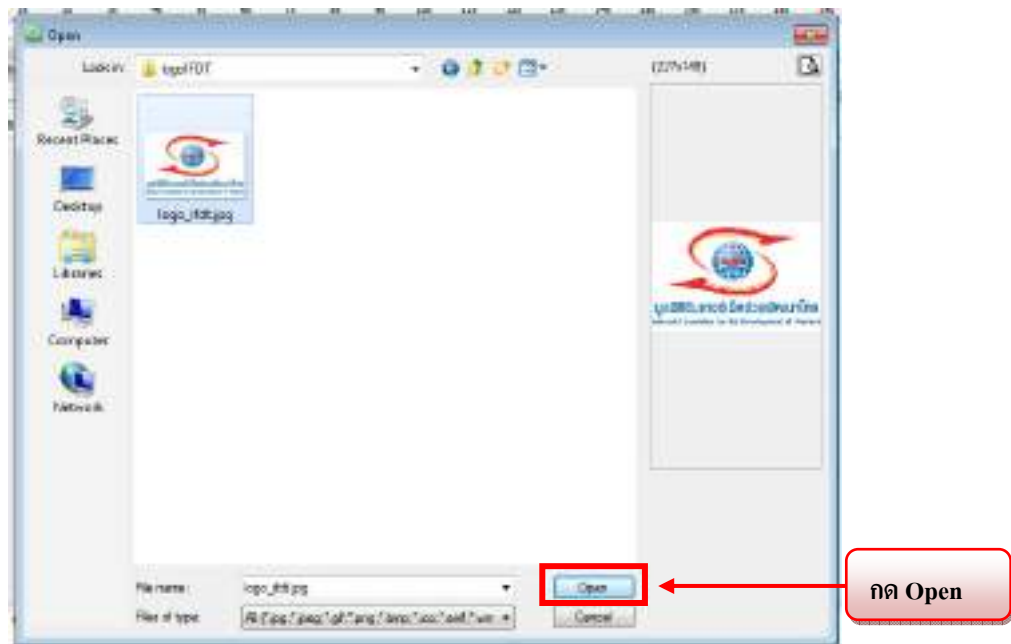


คลิกที่ Image

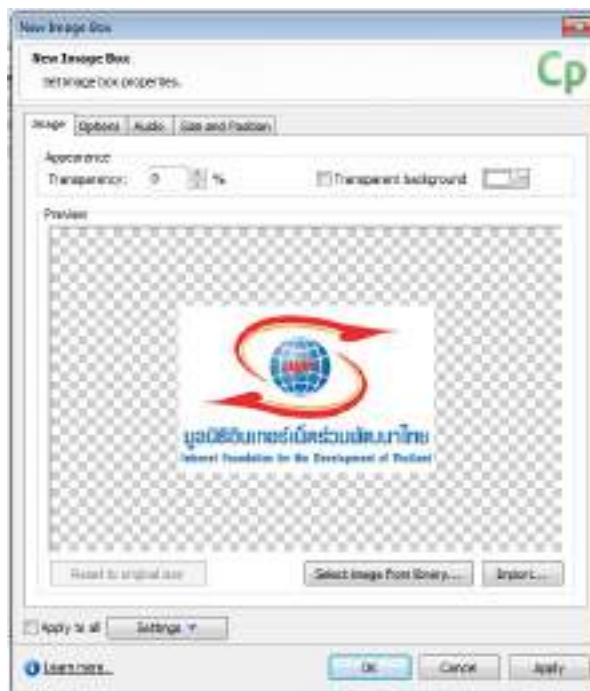
หรือ



- จะได้นหน้าต่าง Open ให้เลือกตำแหน่งที่เก็บภาพและเลือกภาพตามต้องการแล้วกด Open ดังนี้



- เมื่อกด Open แล้วจะได้นหน้าต่าง New Image Box ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Image Box มีดังนี้

แถบที่ 1 Image ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ รูปภาพ มีรายละเอียดดังนี้

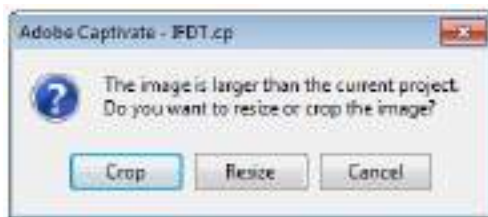


1. Appearance นี้เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Image

- **Transparency** กำหนดค่าความโปร่งใสของภาพ โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- **Transparent background** กำหนดค่าความโปร่งใสของแบล็คกราวด์ หรือเป็นเครื่องในการตัดฉากหลังของภาพออก โดยถ้าเราต้องการตัดฉากหลังออกก็ให้คลิกที่ช่องสี่เหลี่ยมหน้า Transparent background และเลือกสีของแบล็คกราวด์ที่เราต้องการตัดออกได้ที่กล่องงานสี

2.Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

**** กรณีที่แทรกรูปที่มีขนาดใหญ่กว่าสไลด์ที่เรากำหนดไว้ โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างดังนี้ ****



Crop คือตัดภาพให้มีขนาดพอดีกับสไลด์ โดยที่อาจทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปภาพหายไป
Resize คือการย่อภาพให้พอดีกับสไลด์ โดยที่ภาพจะมีขนาดไฟล์ภาพที่เล็กลงและความสมบูรณ์ของภาพยังคงอยู่



รูปภาพ การ Crop



รูปภาพ การ Resize

**** รายละเอียดของ แถบ Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation**

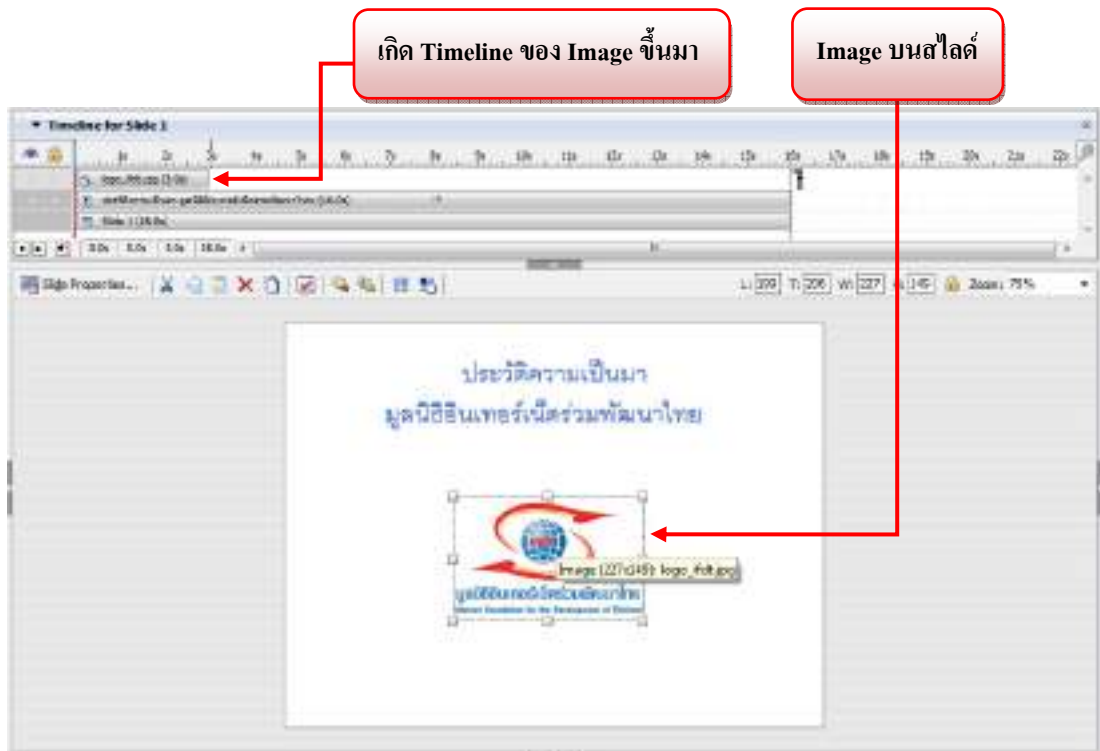
(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) **

จุดที่แตกต่างคือ

-หน้าต่าง Image Caption แถบที่ 2 Option > Display for จะไม่มี Duration of Animation

-หน้าต่าง Image Caption แถบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

- เมื่อกด OK แล้วจะได้ Image บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Image ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Image ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) ****



- ทำการปรับตำแหน่งและขนาดของ Image ได้โดยให้ใช้เมาส์คลิกที่ Image จะสามารถทำการปรับขนาดย่อหรือขยายและนำไปจัดวางในตำแหน่งตามต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่งของรูป > ใช้เมาส์คลิกที่ Image
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติและค่าต่างๆ ของรูป > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Image
- เราสามารถปรับขนาดของรูปโดยการคลิกที่ปุ่มแฮนเดิลแล้วลากเพื่อปรับขนาดของรูปตามต้องการ ดังรูป

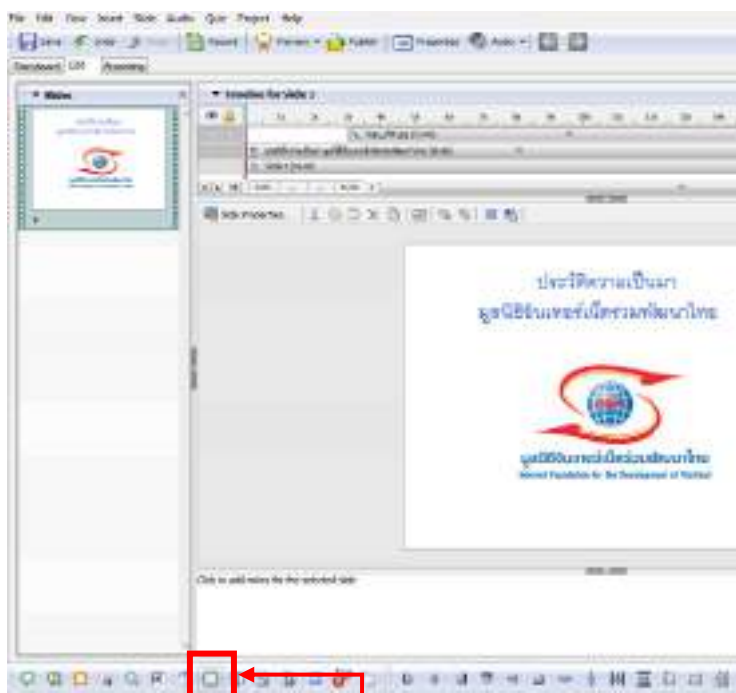


- เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

3.3 การใส่ปุ่ม (Button)

เป็นวัตถุที่ช่วยตอบสนองกับผู้ใช้งาน เพื่อกำหนดให้ผู้ใช้งานเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น เพื่อควบคุมการนำเสนอให้กับสไลด์ได้ เช่น ปุ่ม Next, ปุ่ม Back, ปุ่มเมนู ฯลฯ สำหรับเลือกเนื้อหาตามต้องการ หรือปุ่มควบคุมสไลด์ให้หยุดในตำแหน่งที่ต้องการ เป็นต้น

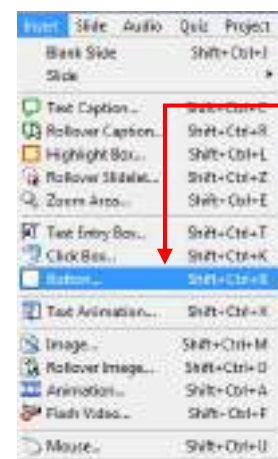
- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Button หรือ Insert > Button



คลิกที่ Button

หรือ

Insert > Button

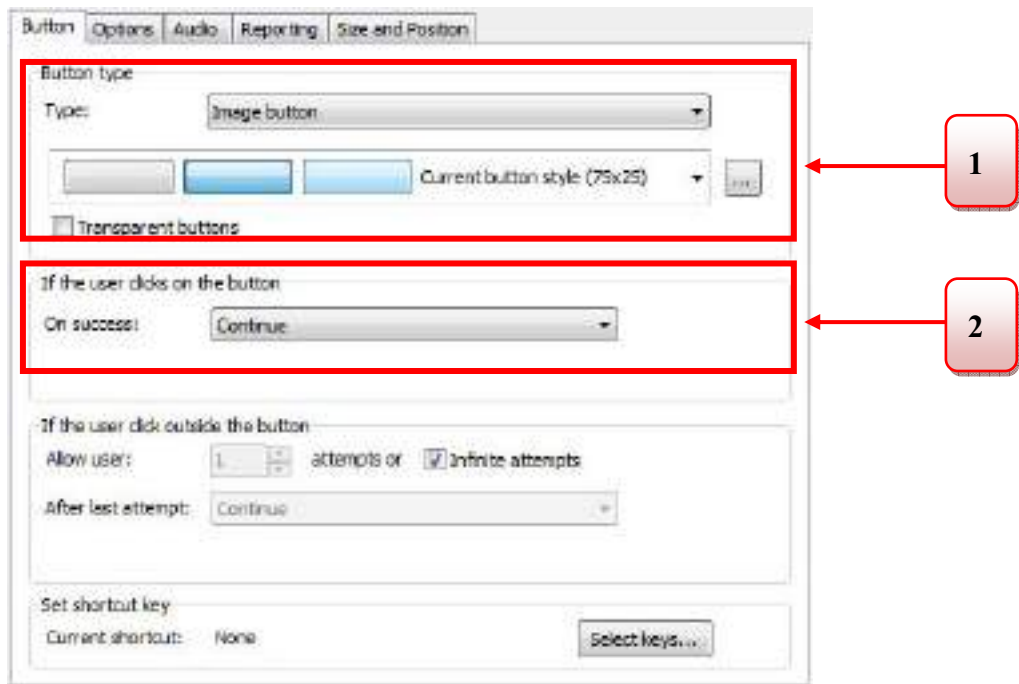


- เมื่อเราเลือก Button แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Button ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Button มีดังนี้

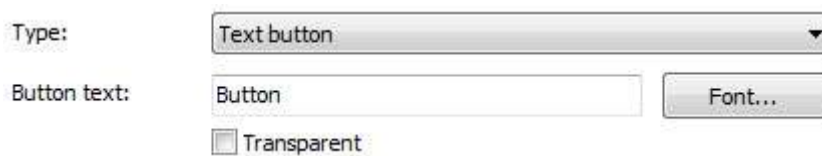
แบบที่ 1 Button ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ ของปุ่ม มีรายละเอียดทั้งหมด 4 ส่วน แต่จะขออธิบายในส่วนเบื้องต้นที่ควรรู้ 2 ส่วน ดังนี้



1.Button type รูปแบบของปุ่ม มี 3 รูปแบบดังนี้

1.1 Text Button เป็นปุ่มที่เราสามารถพิมพ์ข้อความไว้กับปุ่มได้ โดยกรอกข้อความตรงที่ Button Text ที่เราสามารถกำหนดรูปแบบ ขนาด สี และอื่นๆ ของตัวอักษรได้ที่ปุ่ม ดังรูป

ถ้าเราทำเครื่องหมายหน้า Transparent จะทำให้ปุ่มกลายเป็นแบบโปร่งใส ** ซึ่งเราสามารถใส่ทำลิงค์เพื่อสร้างสารบัญได้ **



รูปภาพ แบบ Text Button

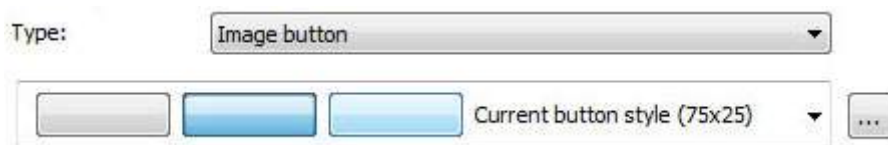
1.2 Transparent Button เป็นปุ่มโปร่งใส ซึ่งเราสามารถกำหนดค่าต่างได้ ดังนี้



รูปภาพ แบบ Transparent Button

- **Frame color** กำหนดสีของกรอบ
- **Frame width** กำหนดขนาดความหนาของกรอบ
- **Fill color** กำหนดสีพื้น
- **Fill transparent** กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพโปร่งใสมากที่สุด)

1.3 Image Button เป็นปุ่มสำเร็จรูปที่ทางโปรแกรมเตรียมไว้ให้

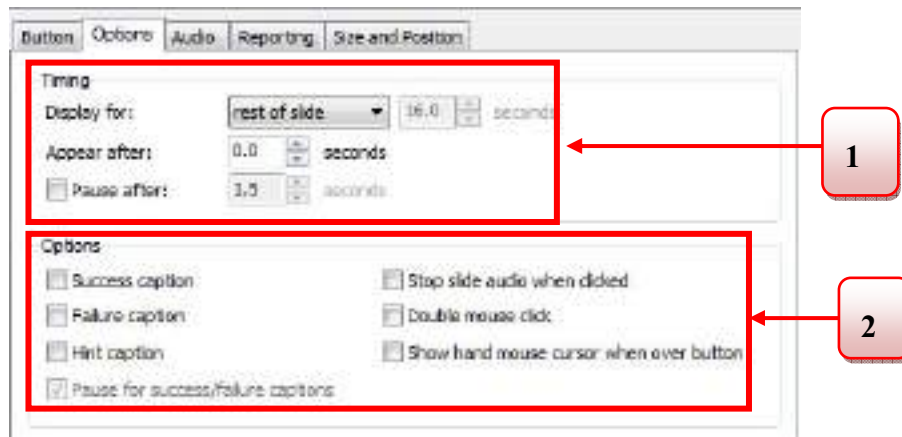


รูปภาพ แบบ Image Button

2.If the user clicks on the button คือ On success เมื่อมีการกดปุ่มแล้วเราต้องการให้ปุ่มนั้นทำอะไร โดยมีรายละเอียดดังนี้

- **Continue** ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
- **Go to previous slide** ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า
- **Go to next slide** ไปสไลด์ถัดไป
- **Jump to slide** เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
- **Open URL or file** เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
- **Open other project** เปิดโครงการอื่นๆ
- **Send e-mail to** ส่งอีเมลล์
- **Execute JavaScript** เรียกใช้งาน JavaScript
- **No action** ไม่มีผลใดๆ

แถบที่ 2 Option ใช้สำหรับเพิ่มความสามารถให้กับปุ่มเพิ่มเติม โดยสามารถกำหนดรายละเอียดดังนี้



1. Timing เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความแอนิเมชัน มีรายละเอียดดังนี้ คือ

Display for ใช้กำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความว่าเราต้องการให้แสดงข้อความนานเท่าใด โดยมีตัวเลือกดังนี้

-**specific time** เป็นการกำหนดระยะเวลาที่ต้องการแสดงนานเท่าใด โดยกรอกตัวเลขเข้าไป มีหน่วยเป็นวินาที

-**rest of slide** เป็นการกำหนดให้ข้อความแสดงเท่ากับระยะเวลาของสไลด์นั้นๆ

Appear after เป็นการตั้งค่าว่าจะให้ข้อความนี้เริ่มแสดงเมื่อถึงวินาทีที่เท่าไร เช่น ถ้าเราตั้งค่าที่ 0.00 วินาที หมายความว่าข้อความนี้จะเริ่มขึ้นมาพร้อมสไลด์เริ่มแรกเลย ถ้าเราตั้งค่า 2.00 วินาที หมายความว่าเมื่อสไลด์เลื่อนผ่านไปแล้ว 2 วินาที ข้อความถึงจะปรากฏขึ้นมา

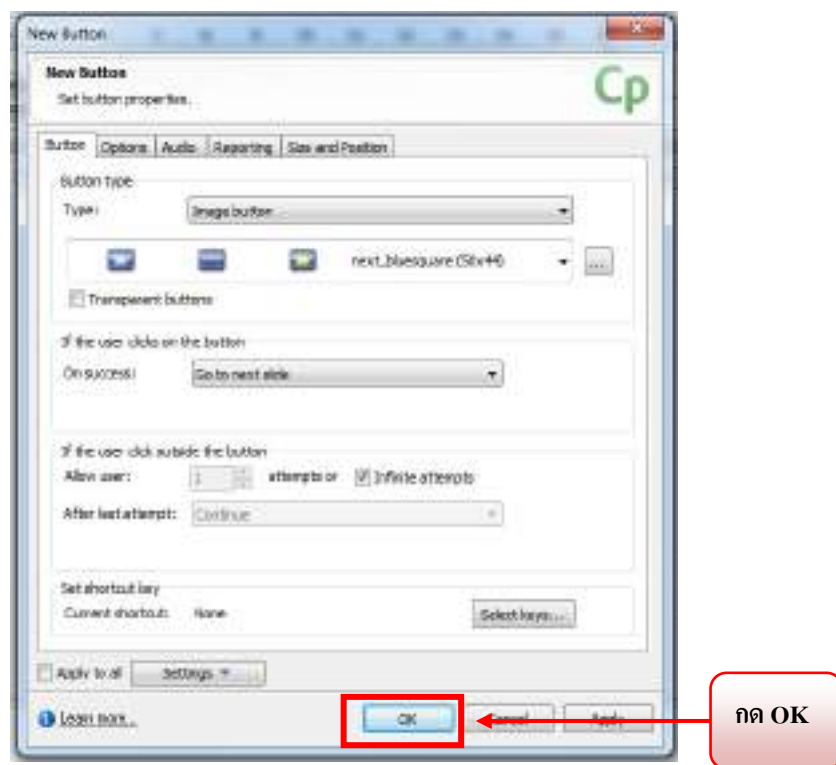
2.Option เป็นส่วนที่เราเลือกหรือไม่เลือกก็ได้ โดยมีหัวข้อต่างๆ ดังนี้

- **Success caption** ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความยินดี เมื่อคลิกปุ่มได้ถูกต้อง
- **Failure caption** ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาด เมื่อคลิกปุ่มผิด
- **Hint caption** ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม
- **Pause for success/failure captions** กำหนดให้หยุดแสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความยินดี และความผิดพลาด
- **Stop slide audio when clicked** ให้หยุดเสียงสไลด์เมื่อคลิก
- **Double mouse click** กำหนดให้ต้องกดปุ่มโดยการดับเบิ้ลคลิก

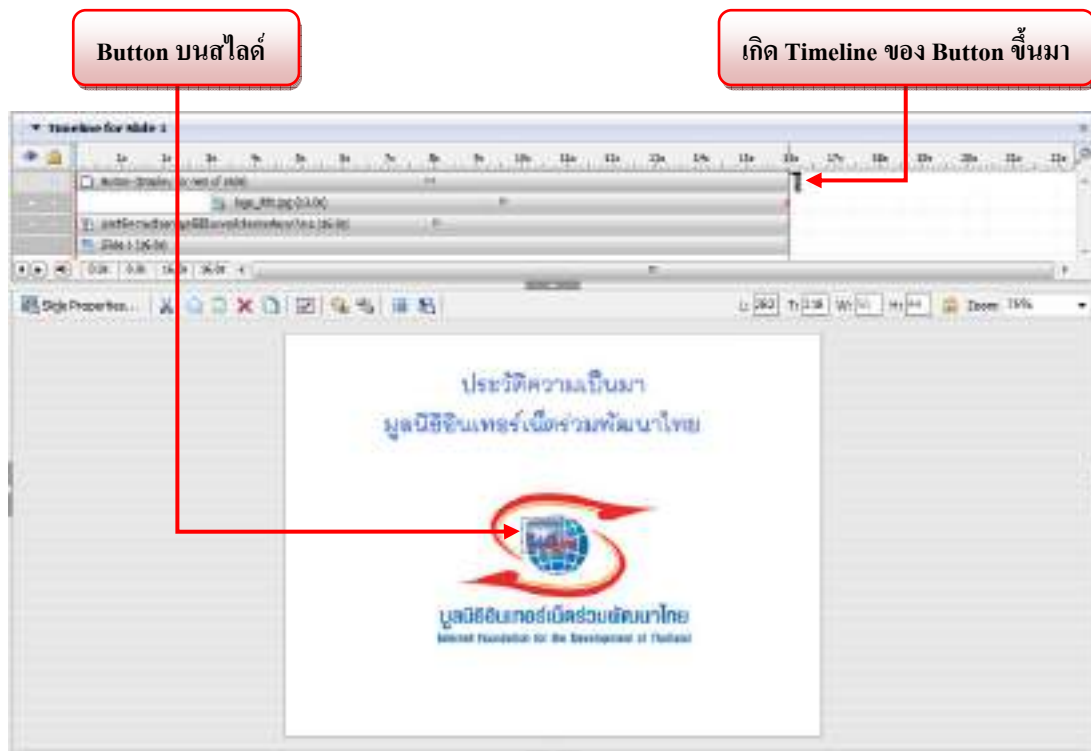
**** รายละเอียดของ แอป Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation (สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) ****

**** ในแอปของ Reporting เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบ โดยจะกล่าวถึงในเรื่องของการสร้างแบบทดสอบต่อไป****

- ในตัวอย่างชิ้นงานนี้ จะเลือกใช้ปุ่มสำเร็จรูปที่โปรแกรมมีมาให้ และให้ปุ่มนี้ทำงาน Go to next slide หรือ เพื่อให้ไปยังสไลด์ถัดไป ดังรูป



- เมื่อกด OK แล้วจะได้ Button บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Button ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Button ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุ บน Timeline หน้า 6-8) ****



- ทำการปรับ Button ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Button
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับปุ่มและการทำงานของปุ่ม > กดดับเบิลคลิกที่ Button



- เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรา กำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

**** เมื่อเราสามารถสร้างปุ่มดังตัวอย่างได้แล้ว**

เราสามารถนำวิธีเดียวกันนี้ไปประยุกต์เพื่อสร้างปุ่มที่มีการทำงานอื่นๆ ได้อีก **

3.4 การใส่ข้อความ (Text Caption)

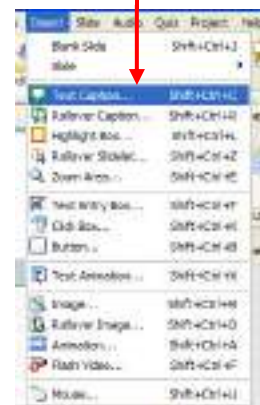
เป็นข้อความที่ใช้อธิบายสิ่งต่างๆ ที่เราต้องการ

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Caption หรือ Insert > Text Caption



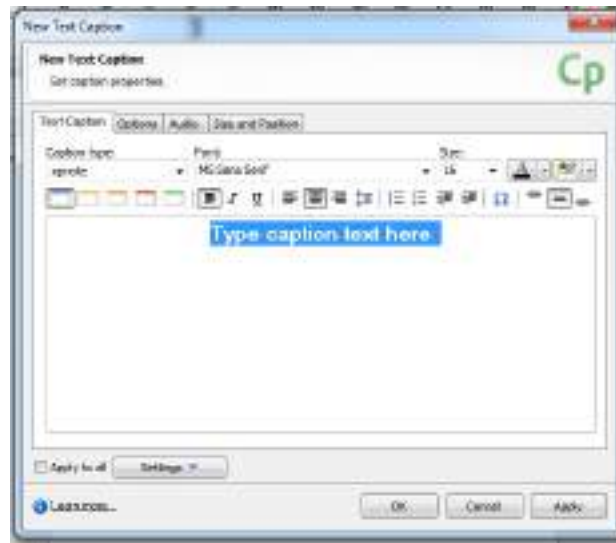
คลิกที่ Caption

Insert > Text Caption



หรือ

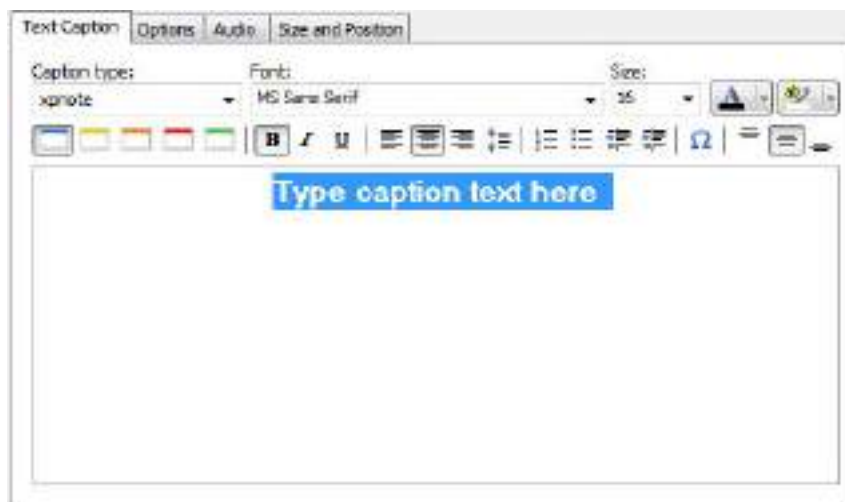
- เมื่อเราเลือก Text Caption แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Text Caption ดังรูป

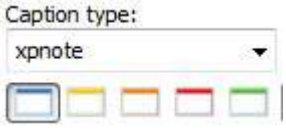

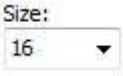


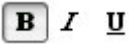








รูปภาพ หน้าต่าง New Text Caption

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Text Caption มีดังนี้

แถบที่ 1 Text Caption ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับตัวอักษรต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้



ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
	รูปแบบของกรอบข้อความ
	การเลือกรูปแบบตัวอักษร ถ้าใช้ภาษาไทยควรที่จะเลือกรูปแบบตัวอักษรที่รองรับภาษาไทยด้วย เช่น MS Sans Serif, Cordia New หรือ กลุ่มที่ลงท้าย UPC เป็นต้น
	กำหนดขนาดตัวอักษร
	กำหนดสีตัวอักษร
	ระบายสีเพื่อเน้นข้อความ
	การกำหนดตัวอักษรให้ตัวหนา ตัวเอียง และขีดเส้นใต้
	การกำหนดขีดซ้าย กึ่งกลาง ขีดขวา ของข้อความ
	การกำหนดระยะห่างของบรรทัด
	สัญลักษณ์หรือตัวเลขนำหน้าข้อความ
	การจัดการเยื้องบรรทัด
	การใส่สัญลักษณ์ต่างๆ
	การกำหนดการวางตัวอักษรให้ชิดขอบบน กึ่งกลาง ขอบล่าง

**** รายละเอียดของ แอป Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) **

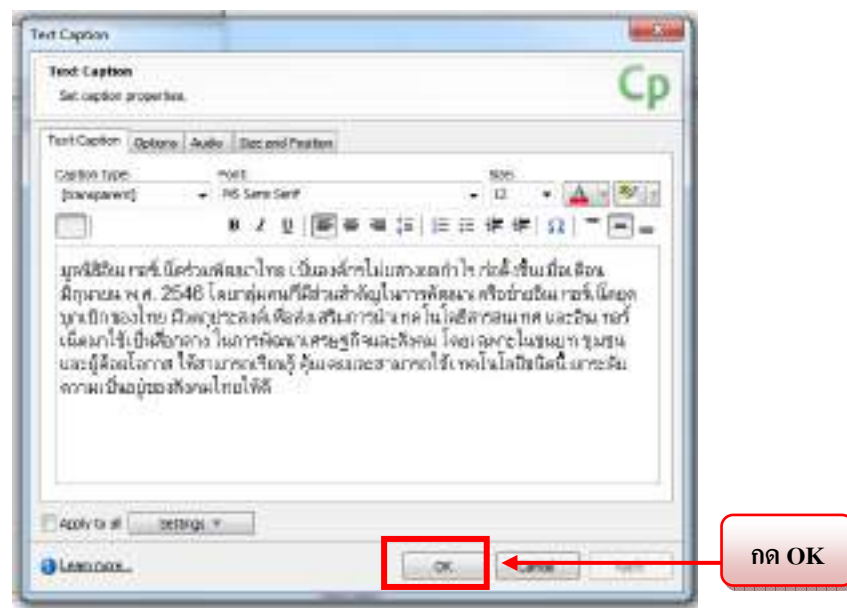
จุดที่แตกต่าง คือ

-หน้าต่าง Text Caption แถบที่ 2 Option > Display for จะไม่มี Duration of Animation

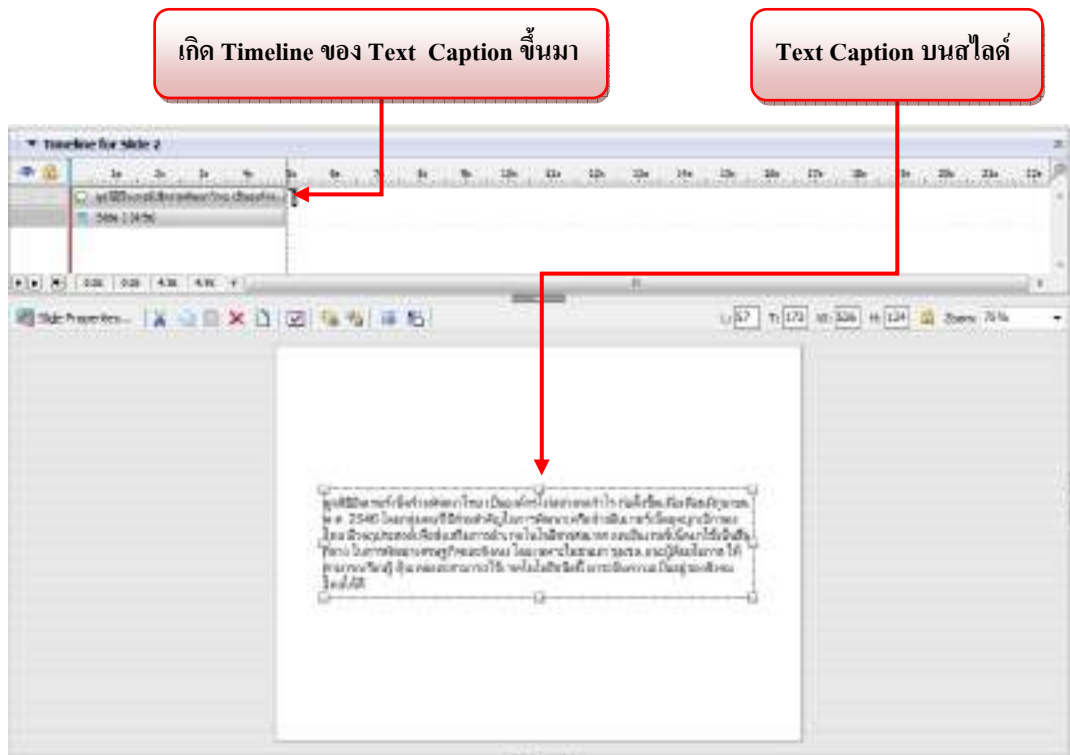
-หน้าต่าง Text Caption แถบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

- ให้พิมพ์และปรับแต่งข้อความข้อความตามที่เรต้องการ เมื่อเสร็จแล้วกด OK

** สำหรับการใส่ข้อความแบบไม่มีกรอบข้อความให้เลือก Caption type เป็นแบบ Transparent **



- เมื่อกด OK แล้วจะได้ Text Caption บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Text Caption ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Text Caption ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้า 6-8) ****



- ทำการปรับ Text Caption ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Text Caption
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วนข้อความนั้นๆ

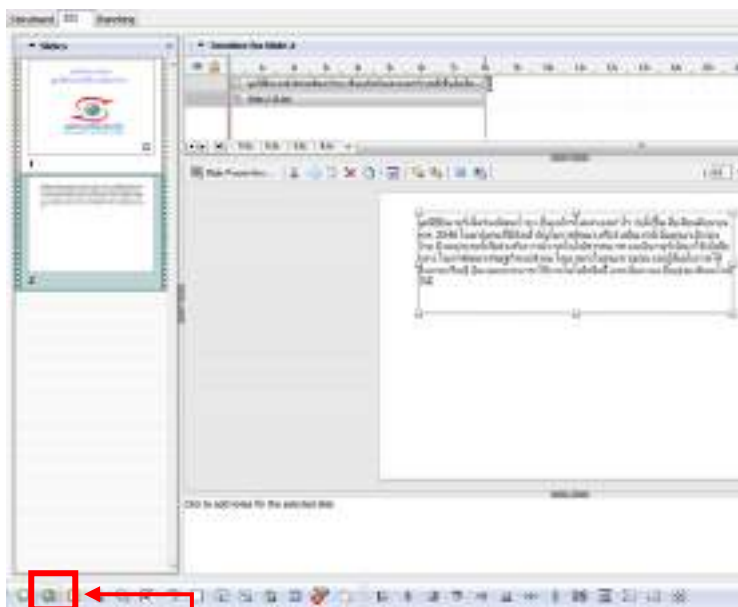


- เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เราากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

3.5 การสร้างข้อความอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption)

เป็นข้อความที่จะแสดงขึ้นมาให้เห็นก็ต่อเมื่อผู้ใช้นำเคอร์เซอร์เมาส์วางหรือผ่านในบริเวณ (Rollover Area) ซึ่งมักใช้กับการอธิบายรูปภาพเพิ่มเติม หรือ ขยายรายละเอียดของข้อความเพิ่มเติม

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Caption หรือ Insert > Text Caption



คลิกที่ Icon Rollover Caption

Insert > Rollover Caption



หรือ

- จะได้นหน้าต่าง New Rollover Caption ดังรูป



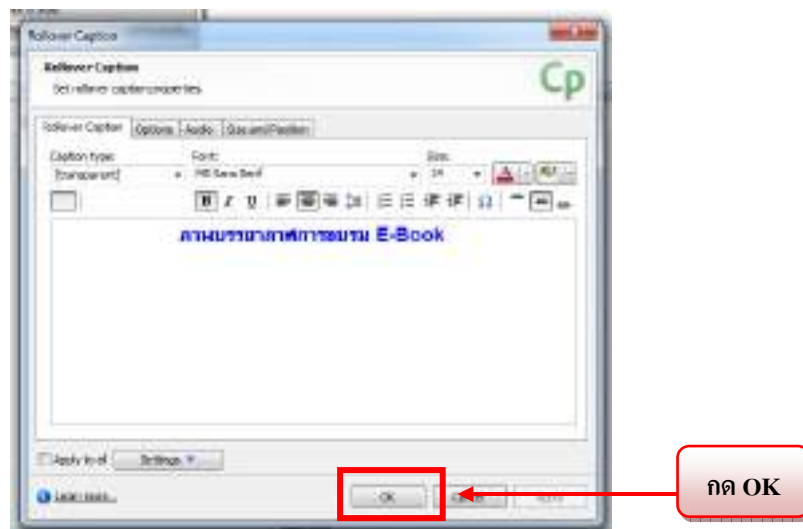
รูปภาพ หน้าต่าง New Rollover Caption

**** รายละเอียดของ แถบ Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation (สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) ****

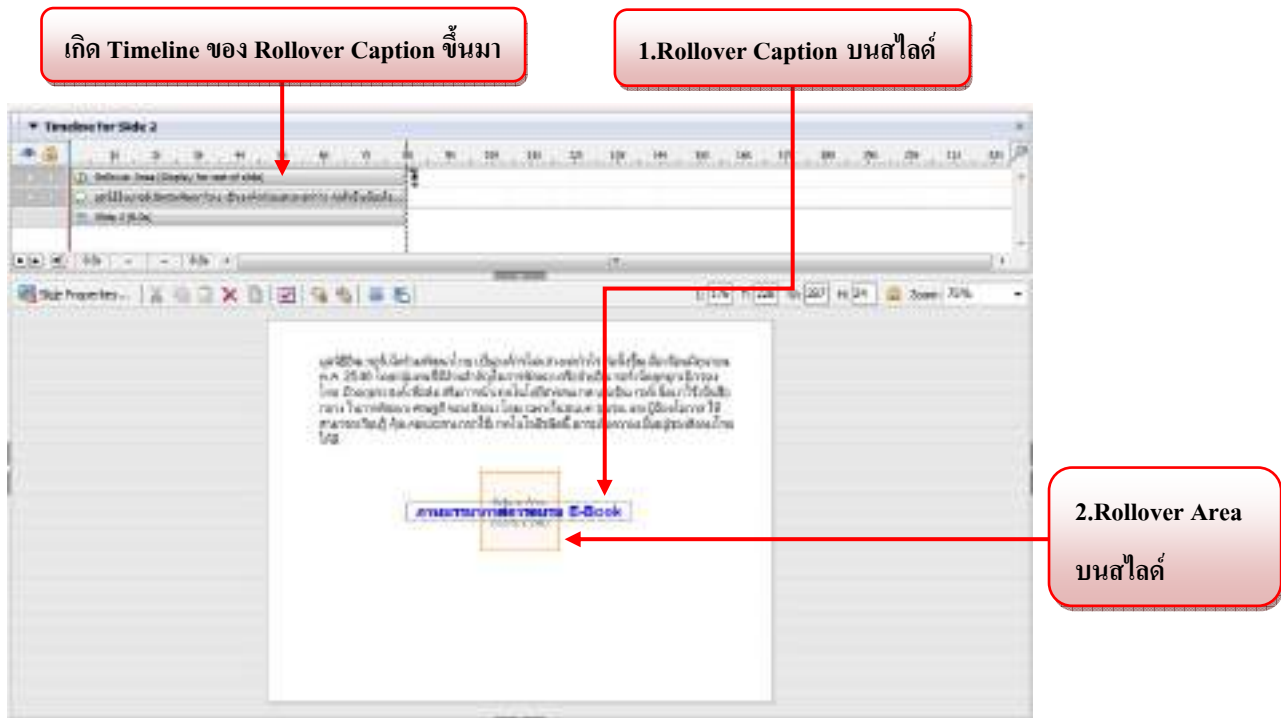
จุดที่แตกต่างคือ

- หน้าต่าง New Rollover Caption แถบที่ 2 Option จะมีแค่ Transition – Effects

- ให้พิมพ์และปรับแต่งข้อความข้อความตามที่เราต้องการ เมื่อเสร็จแล้วกด OK



- เมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1.Rollover Caption และ 2.Rollover Area บนสไลด์ ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Rollover Area ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Rollover Caption และ Rollover Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ



- ให้เราคลิกเลือก Rollover Area ไปวางกรอบในส่วนที่เราต้องการ ในที่นี้ต้องการให้เวลาที่นำเคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้ที่รูปภาพ (ให้เรา Insert > image เข้ามา) แล้วจะแสดงข้อความว่า “ภาพบรรยากาศการอบรม E-Book” ดังนั้น ให้เราคลิกเลือกที่กล่องของ Rollover Area ซึ่งสามารถย่อ-ขยายได้ตามความต้องการ นำไปครอบคลุมรูปภาพ และในส่วนของ Rollover Caption ก็สามารที่จะย้ายหรือปรับได้ตามความต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Rollover Area, Rollover Caption
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Rollover Area, Rollover Caption



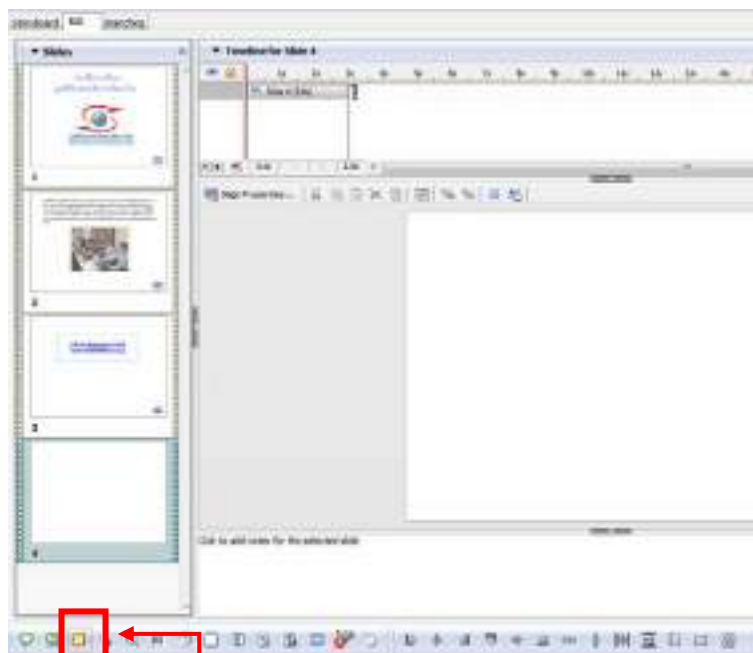
รูปภาพ เมื่อปรับแต่ง Rollover Caption และ Rollover Area ตามความต้องการเรียบร้อยแล้ว

- เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรา กำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) ****

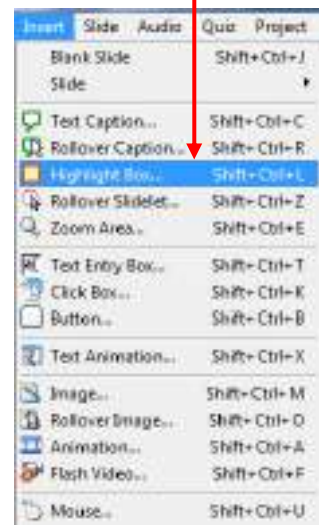
3.6 การสร้างกรอบเน้น (Highlight Box)

เปรียบได้กับปากกานั่นข้อความ ที่ถ้าเราต้องการเน้นตรงส่วนไหนแสดงว่าส่วนนั้นเป็นจุดสำคัญหรือจุดที่น่าสนใจ

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน **Highlight Box** หรือ **Insert > Highlight Box**



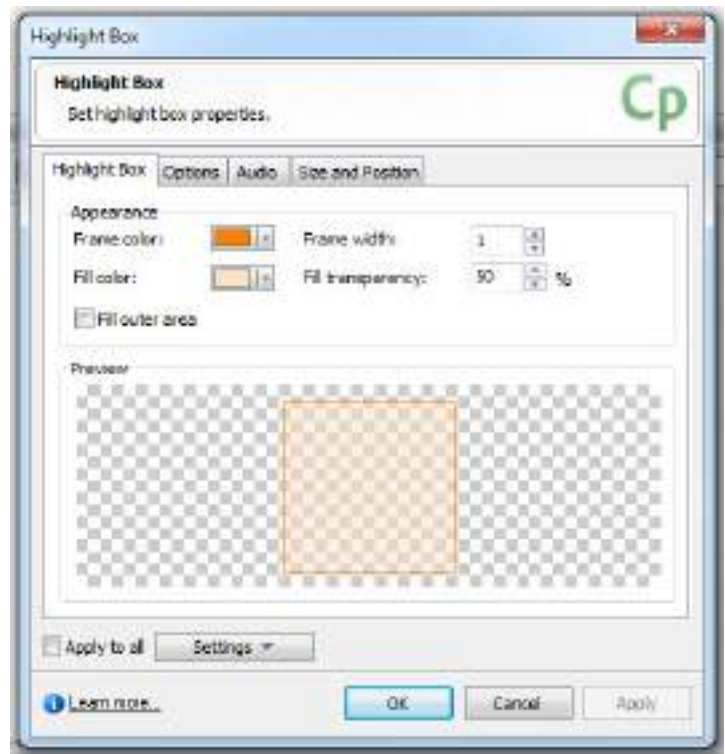
Insert > Hilight Box



คลิกที่ Hilight Box

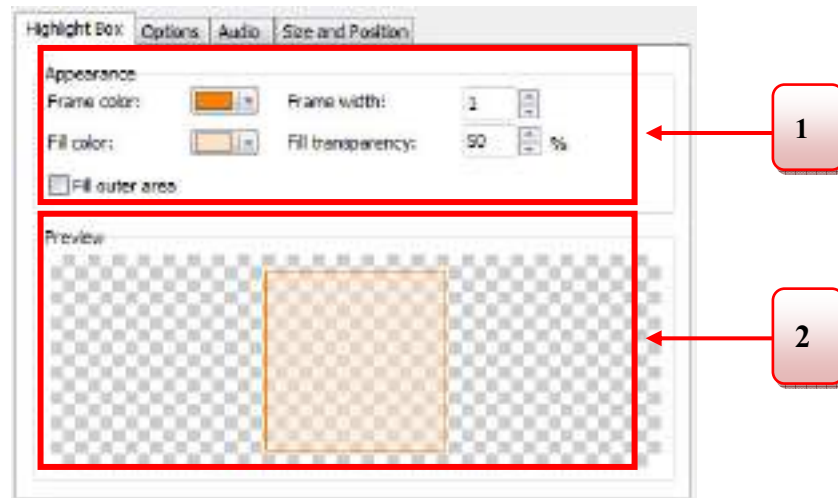
หรือ

- จะได้นหน้าต่าง New Hilight Box ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Hilight Box มีดังนี้

แถบที่ 1 **Highlight Box** ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับกรอบและสีของ **Highlight Box** ต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้



1.Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ **Highlight Box**

- **Border color** กำหนดสีของกรอบ
- **Border width** กำหนดขนาดความหนาของกรอบ
- **Fill color** กำหนดสีพื้น
- **Fill transparent** กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- **Fill outer area** ทำให้ส่วนที่อยู่นอกกรอบเน้นนั้นถูกลบ และทำให้สิ่งที่อยู่ในกรอบเน้นเด่นขึ้นมา

2.Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน **Appearance**

**** รายละเอียดของ แถบ *Option, Audio* และ *Size and Position* ส่วนประกอบจะเหมือนกับ *Text Animation***

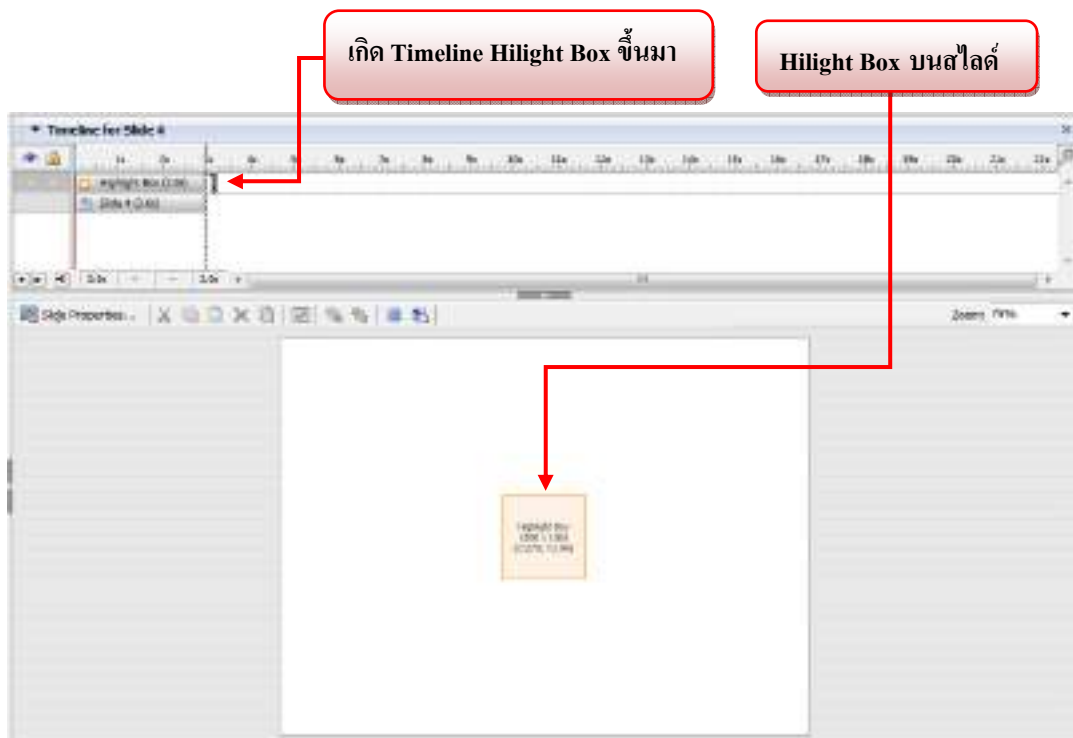
(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) **

จุดที่แตกต่าง คือ

-หน้าต่าง Hilight Box แดบที่ 2 Option > Display for จะไม่มี Duration of Animation

-หน้าต่าง Hilight Box แดบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

- เมื่อเราปรับแต่งกรอบและสีพื้นเรียบร้อยแล้วกด OK แล้ว จะได้ Hilight Box บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Hilight Box ขึ้นมาเพื่อ 1 เลเยอร์ เพื่อควบคุมการนำเสนอ Hilight Box ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้า 6-8) ****



- ให้เราคลิกเลือก **Highlight Box** ไปวางกรอบในส่วนที่เราต้องการเน้นเพื่อให้เกิดจุดสนใจ ในที่นี้ต้องการให้ไปวางไว้ครอบคลุมที่รูปภาพ (ให้เรา **Insert > image** เข้ามา) ซึ่งสามารถทำ **Highlight Box** ได้ 2 แบบ และสามารถปรับ **Highlight Box** ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ **Highlight Box**

- ถ้าต้องการแก้ไขคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิ้ลคลิกที่ **Highlight Box**

Highlight Box แบบไม่ใช้ Fill

outer area ไปวางคลุมที่รูปภาพ



รูปภาพ การสร้างกรอบเน้นและการแสดงผลแบบไม่ใช้ Fill outer area (จะเกิดสี่ที่อยู่ในกรอบซึ่งทับรูปภาพ)

Highlight Box แบบใช้ Fill outer area

area ไปวางคลุมที่รูปภาพ



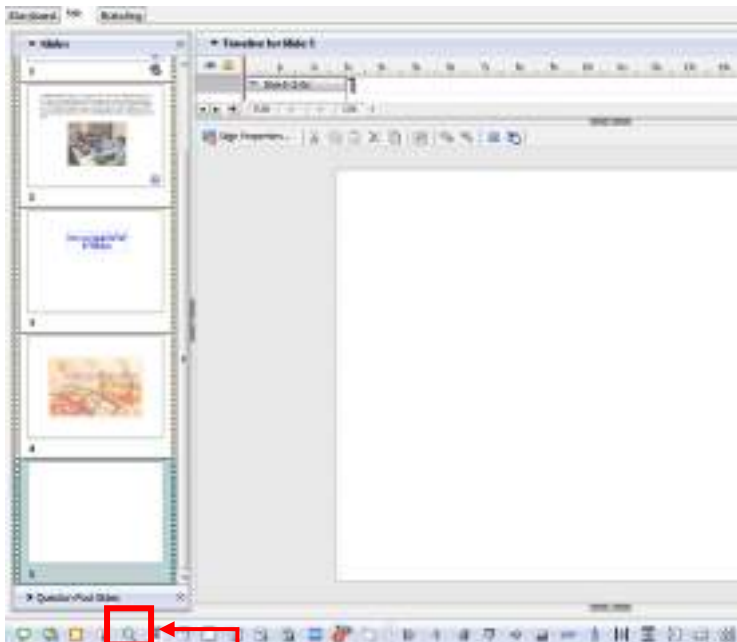
รูปภาพ การสร้างกรอบเน้นและการแสดงผลแบบใช้ Fill outer area (จะเกิดสี่ที่อยู่นอกกรอบซึ่งไม่ทับรูปภาพ ทำให้รูปที่อยู่ในกรอบเด่นขึ้นมา)

- เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบเน้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

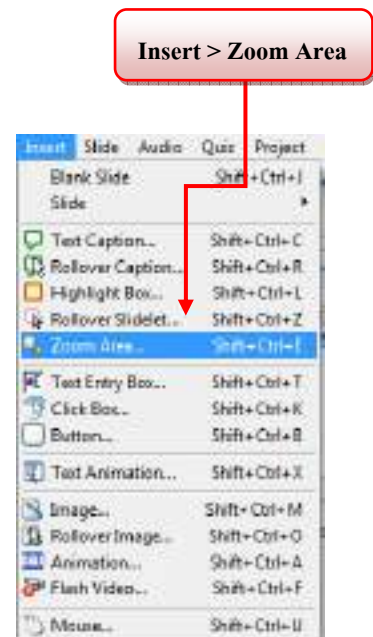
3.7 การสร้างกรอบขยาย (Zoom Area)

เปรียบได้กับแว่นขยาย คือสามารถทำให้พื้นที่บางส่วนขยายใหญ่ขึ้นมา ซึ่งจะขยายในพื้นที่บริเวณที่เรากำหนด เป็นการเน้นให้ผู้ชมเข้าใจและสนใจในสิ่งที่เราต้องการนำเสนอมากยิ่งขึ้น

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Zoom Area หรือ Insert > Zoom Area



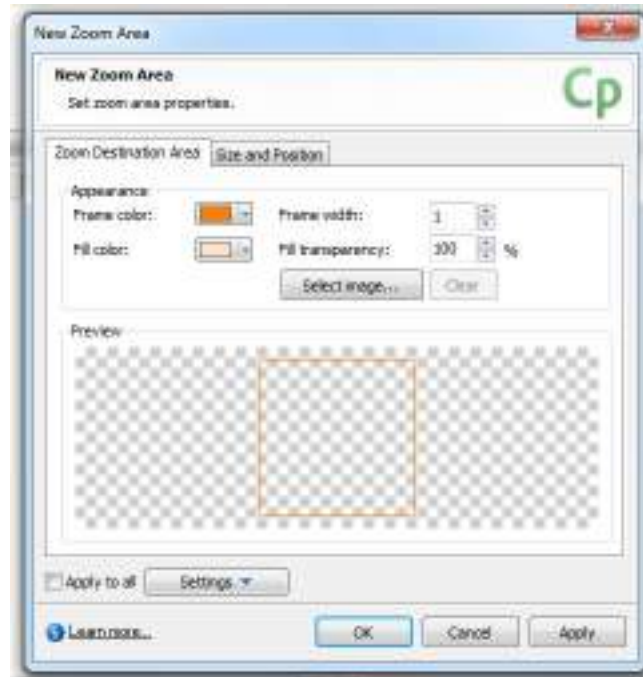
คลิกที่ Zoom Area



Insert > Zoom Area

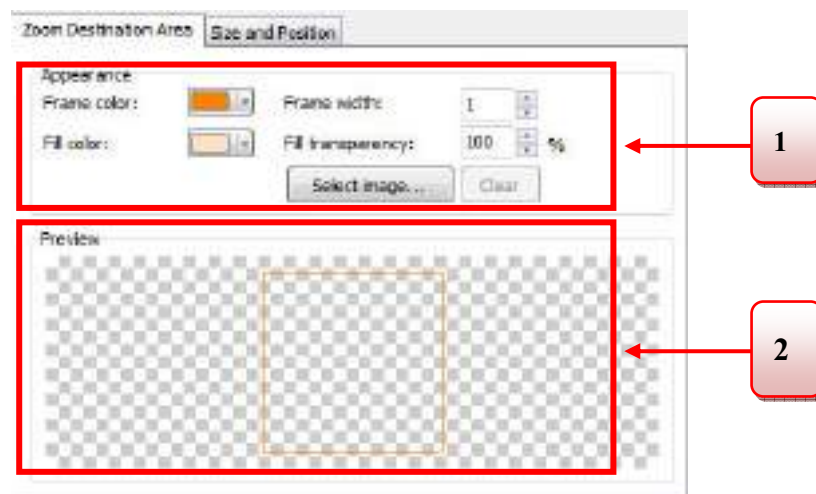
หรือ

- จะได้นหน้าต่าง New Zoom Area ดังรูป



>>ส่วนประกอบของหน้าต่าง Zoom Area มีดังนี้

แถบที่1 Zoom Destination Area ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับกรอบและสีพื้นต่างๆ ของ Zoom Area คือ



1.Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Zoom Area

- Border color กำหนดสีของกรอบ
- Border width กำหนดขนาดความหนาของกรอบ

- **Fill color** กำหนดสีพื้น
- **Fill transparent** กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- ปุ่ม **Select image...** ใช้เพิ่มลูกเล่นให้กรอบขยายถ้าเราต้องการให้รูปที่มีอยู่ กับรูปส่วนที่ถูกขยายออกมานั้นเป็นคนละรูป

2.Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

**** รายละเอียดของ แอป Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation**

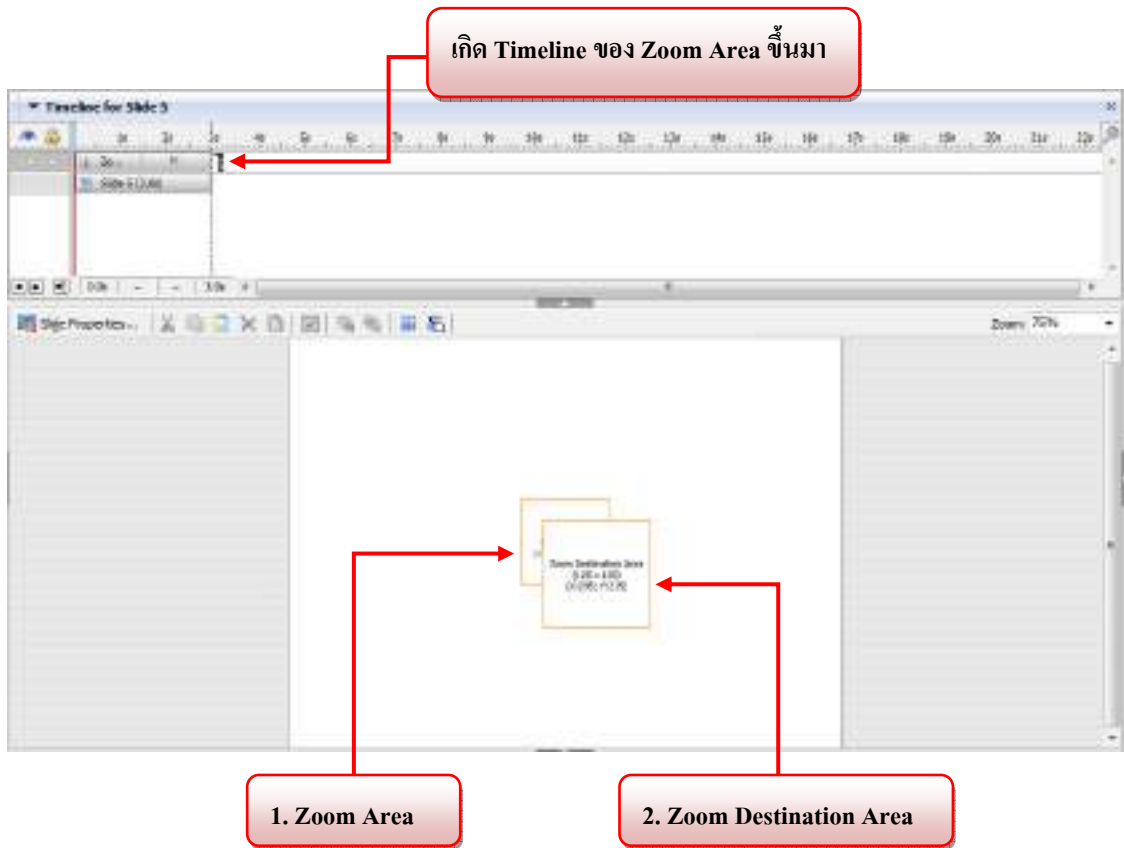
(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) **

จุดที่แตกต่าง คือ

-หน้าต่าง Zoom Destination Area แอปที่ 2 Option > Display for จะไม่มี Duration of Animation

-หน้าต่าง Zoom Destination Area แอปที่ 2 Option จะไม่มี Loop

- เมื่อเราปรับแต่งกรอบและสีพื้นเรียบร้อยแล้วให้กด OK และเมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1. Zoom Area และ 2. Zoom Destination Area บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Zoom Area ขึ้นมาเช่นกัน เพื่อควบคุมการนำเสนอ Zoom Area และ Zoom Destination Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้า 6-8) ****



1. **Zoom Area** เป็นกรอบที่เราใช้ครอบบริเวณที่ต้องการขยาย

2. **Zoom Destination Area** เป็นกรอบที่ใช้เป็นพื้นที่แสดงสิ่งที่เราต้องการขยาย

- ให้เราคลิกเลือก **Zoom Area** ไปวางกรอบในส่วนที่เราต้องการขยายเพื่อให้เกิดจุดสนใจ ซึ่งในที่นี่ต้องการขยายรูปกีตาร์บนรูปภาพให้ใหญ่ขึ้น (ให้เรา Insert > image เข้ามา) เราควรรนำ **Zoom Area** ไปวางไว้บนรูปกีตาร์ ซึ่งก็จะทำให้เกิดภาพขยายขึ้นที่ **Zoom Destination Area** ให้เราทำการปรับ **Zoom Area** และ **Zoom Destination Area** ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ **Zoom Area** และ **Zoom**

Destination Area

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิลคลิกที่ **Zoom Area** และ **Zoom**

Destination Area

Zoom Destination Area จะ
แสดงภาพในส่วนที่ Zoom Area
ไปครอบคลุมพื้นที่นั้นอยู่

Zoom Area ใช้ครอบใน
ส่วนที่เราต้องการขยาย

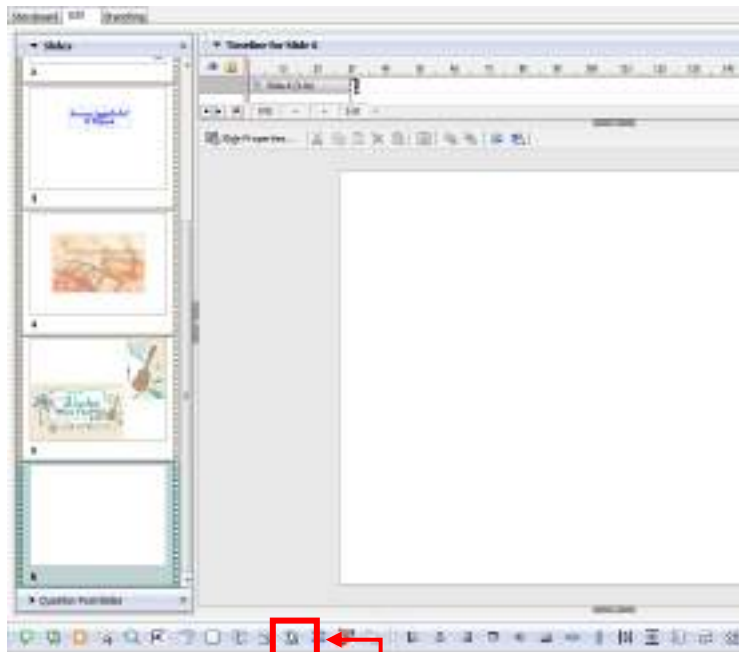


- เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบเน้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

3.8 การสร้างรูปภาพแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Image)

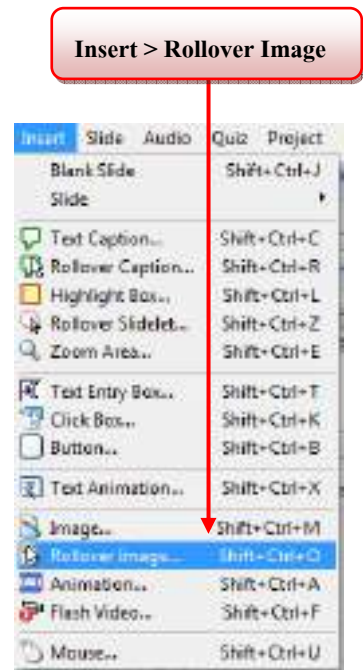
เป็นการเพิ่มความสนใจให้กับงาน เพราะจะเป็นการแสดงรูปภาพเมื่อนำเคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้ในพื้นที่ที่เราทำบริเวณไว้

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Rollover Image หรือ Insert > Rollover Image

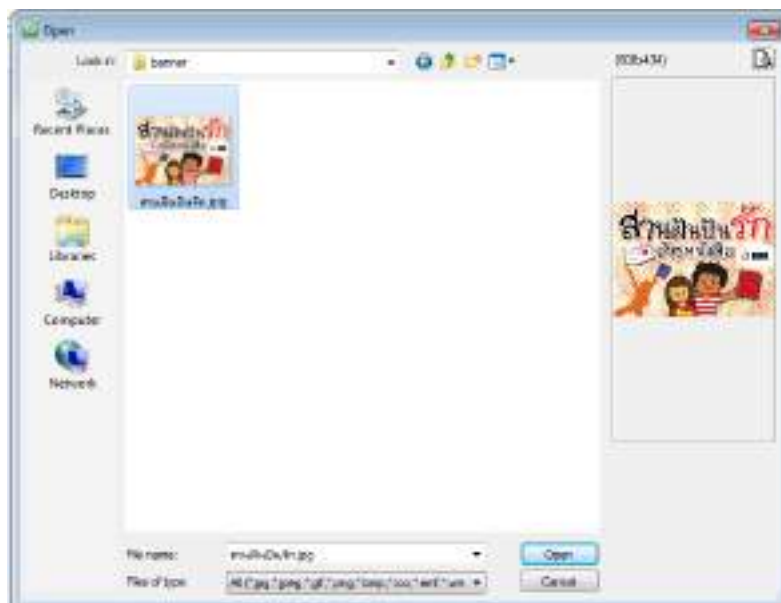


คลิกที่ Rollover Image

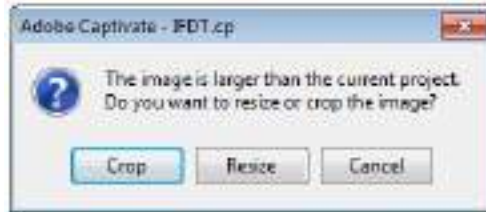
หรือ



- จะเกิดหน้าต่างเพื่อให้เราเลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาใช้ในการทำ Rollover Image เมื่อเลือกรูปได้แล้วให้กดปุ่ม Open



**** กรณีที่แทรกรูปที่มีขนาดใหญ่กว่าสไลด์ที่เรากำหนดไว้ โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างดังนี้ ****



Crop คือตัดภาพให้มีขนาดพอดีกับสไลด์ โดยที่อาจทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปขาดหายไป

Resize คือการย่อภาพให้พอดีกับสไลด์ โดยที่ภาพจะมีขนาดไฟล์ภาพที่เล็กลงและความสมบูรณ์ของภาพยังคงอยู่

- เมื่อแทรกรูปภาพเข้ามาได้เรียบร้อยแล้วจะได้หน้าต่าง New Rollover Image ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง Rollover Image มีดังนี้

แถบที่ 1 Rollover Image ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ ของ Rollover Image คือ



1. **Appearance** นี้เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Rollover Image

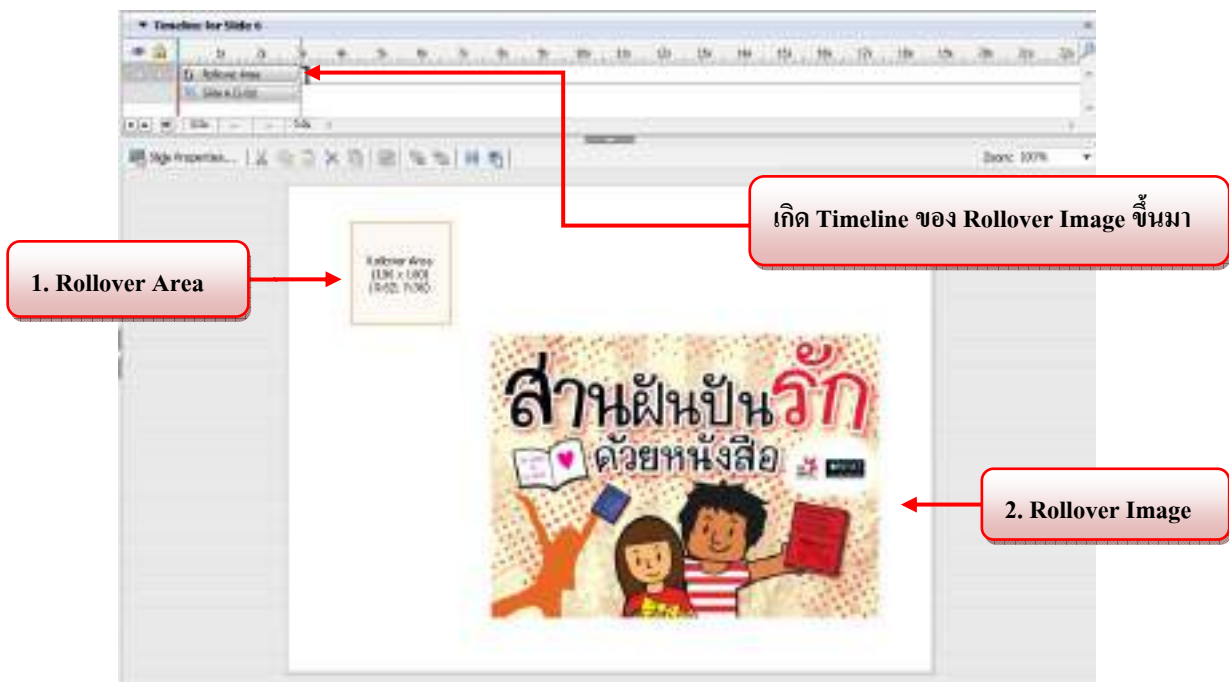
- Transparency** กำหนดค่าความโปร่งใสของภาพ โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- **Transparent background** กำหนดค่าความโปร่งใสของแบ็กกราวด์ หรือเป็นเครื่องในการตัดฉากหลังของภาพออก โดยถ้าเราต้องการตัดฉากหลังออกก็ให้คลิกที่ช่องสี่เหลี่ยมหน้า Transparent background และเลือกสีของแบ็กกราวด์ที่เราต้องการตัดออกได้ที่กล่องงานสี

2. **Preview** แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

- เมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1. Rollover Image และ 2. Rollover Area บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Rollover Area ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Rollover Image และ Rollover Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้า 6-8) ****



รูปภาพ เมื่อใส่รูปภาพเข้ามา และถ้ารูปใหญ่พอดีกับ Work Area จะทำให้มองไม่เห็นวัตถุ 2 ชิ้น



1. Rollover Area เป็นกรอบพื้นที่ที่เราใช้ครอบในส่วนที่เวลาใช้เคอร์เซอร์เมาส์ไปวางแล้วเกิดรูปภาพขึ้นมา

2. Rollover Image เป็นรูปภาพที่เราต้องการให้ปรากฏ

- ในที่นี้ต้องการให้เวลาที่นำเคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้บนข้อความว่า “กิจกรรมดีๆ” (ให้เรา Insert > Text Caption เข้ามา) จะปรากฏรูปภาพแบนเนอร์สถานพื้นบ้านรักด้วยหนังสือขึ้นมาโดยอัตโนมัติ ขั้นตอนการทำก็คือ ให้เราคลิกเลือก Rollover Area ไปวางกรอบในส่วนที่เราต้องการนั่นก็คือ ข้อความ “กิจกรรมดีๆ” ซึ่งเราสามารถปรับ Rollover Area และ Rollover Image ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Rollover Area และ

Rollover Image

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิก Rollover Area และ Rollover Image



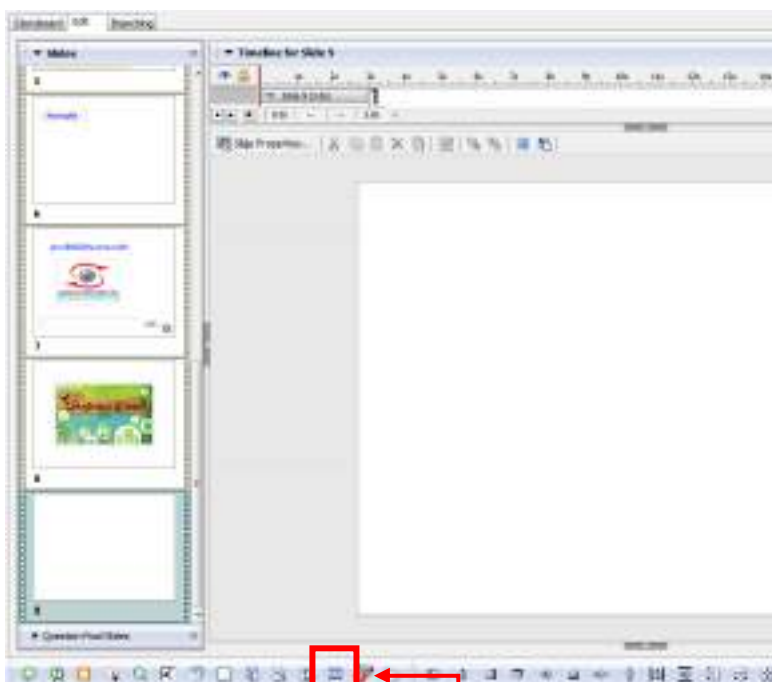
- เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบนั้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

3.9 การใส่แอนิเมชัน (Animation)

เราสามารถนำไฟล์แอนิเมชันเข้ามาได้ 4 ชนิด

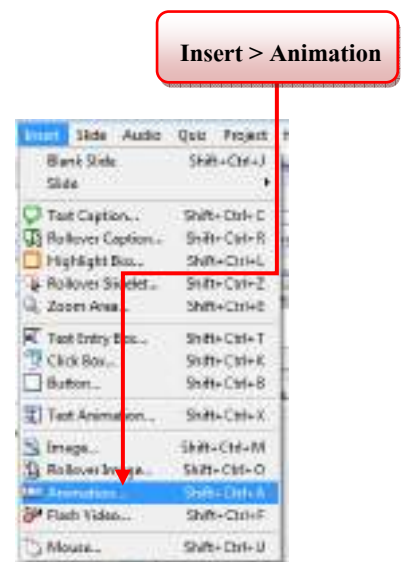
- ไฟล์ Adobe Flash ที่เป็น Source File โดยมีนามสกุล *.fla
- ไฟล์ Adobe Flash ที่ Publish แล้ว โดยมีนามสกุล *.swf
- ไฟล์ภาพแอนิเมชันเล็กๆ อย่าง GIF โดยมีนามสกุล *.gif
- ไฟล์วิดีโอ โดยมีนามสกุล *.avi

- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Animation หรือ Insert > Animation

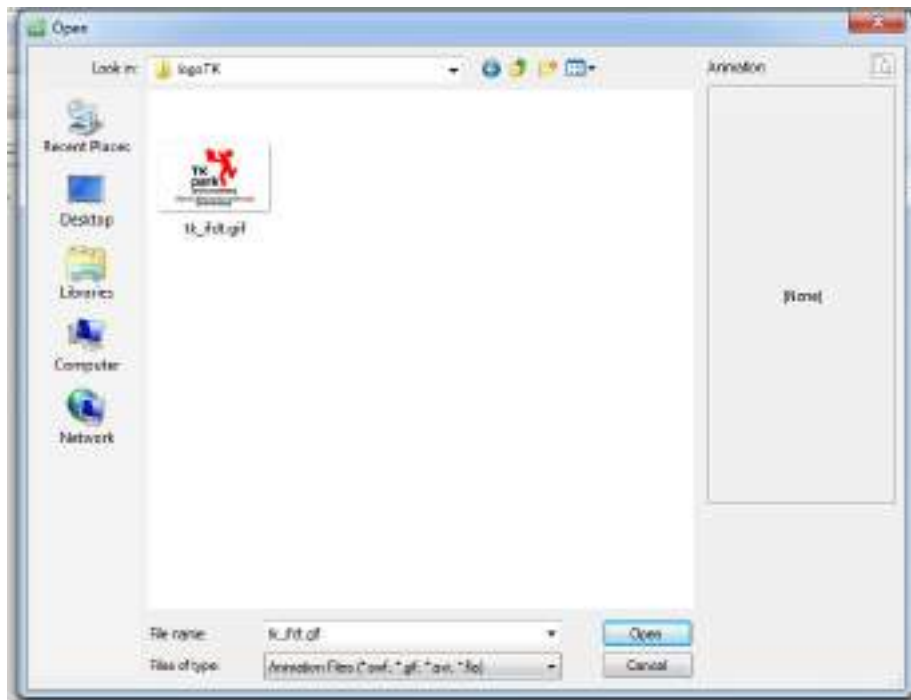


คลิกที่ Animation

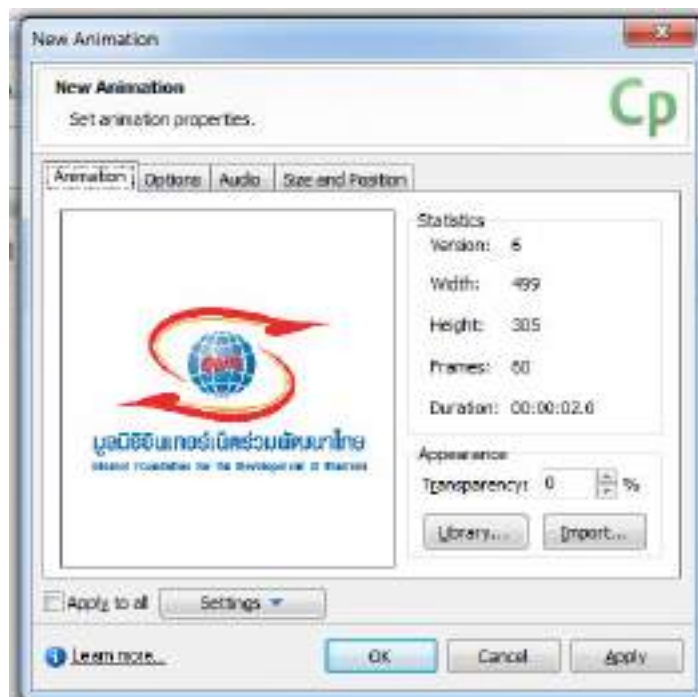
หรือ



- เมื่อเราเลือก Animation แล้วจะเกิดหน้าต่าง Open เพื่อให้เราเลือกไฟล์แอนิเมชันที่เราต้องการ นำเข้ามาใช้งาน ซึ่งถ้าเราเลือกไฟล์ที่เราต้องการแล้วให้กด Open

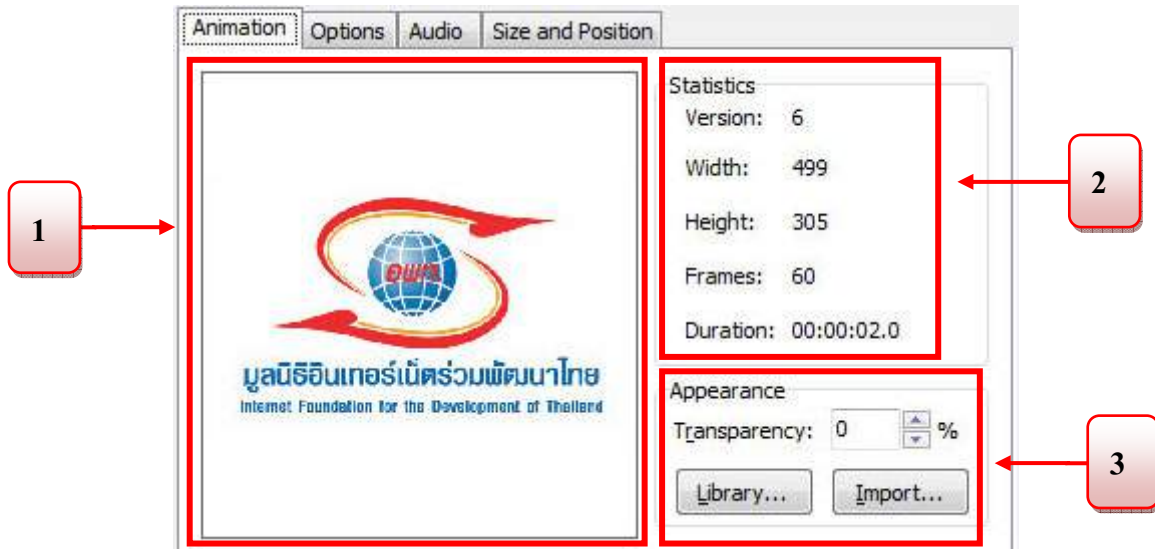


- เมื่อกด Open แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Animation โดยมีการแสดงการเคลื่อนไหวของไฟล์ แอนิเมชันที่เรา นำเข้ามา



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง Animation มีดังนี้

แถบที่ 1 Animation



1.กรอบ แสดงภาพแอนิเมชันที่เรานำเข้าไป

2.Statistics แสดงรายละเอียดของไฟล์แอนิเมชันที่นำเข้ามา

3.Appearance คือ กำหนดความโปร่งใสของแอนิเมชัน โดยเราสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 โดย

ปุ่ม **Library...** คลิกเพื่อเลือกไฟล์แอนิเมชันใหม่จากไลบรารี

ปุ่ม **Import...** คลิกเพื่อเลือกไฟล์แอนิเมชันใหม่จากภายนอก

**** รายละเอียดของ แถบ Option, Audio และ Size and Position ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Text Animation**

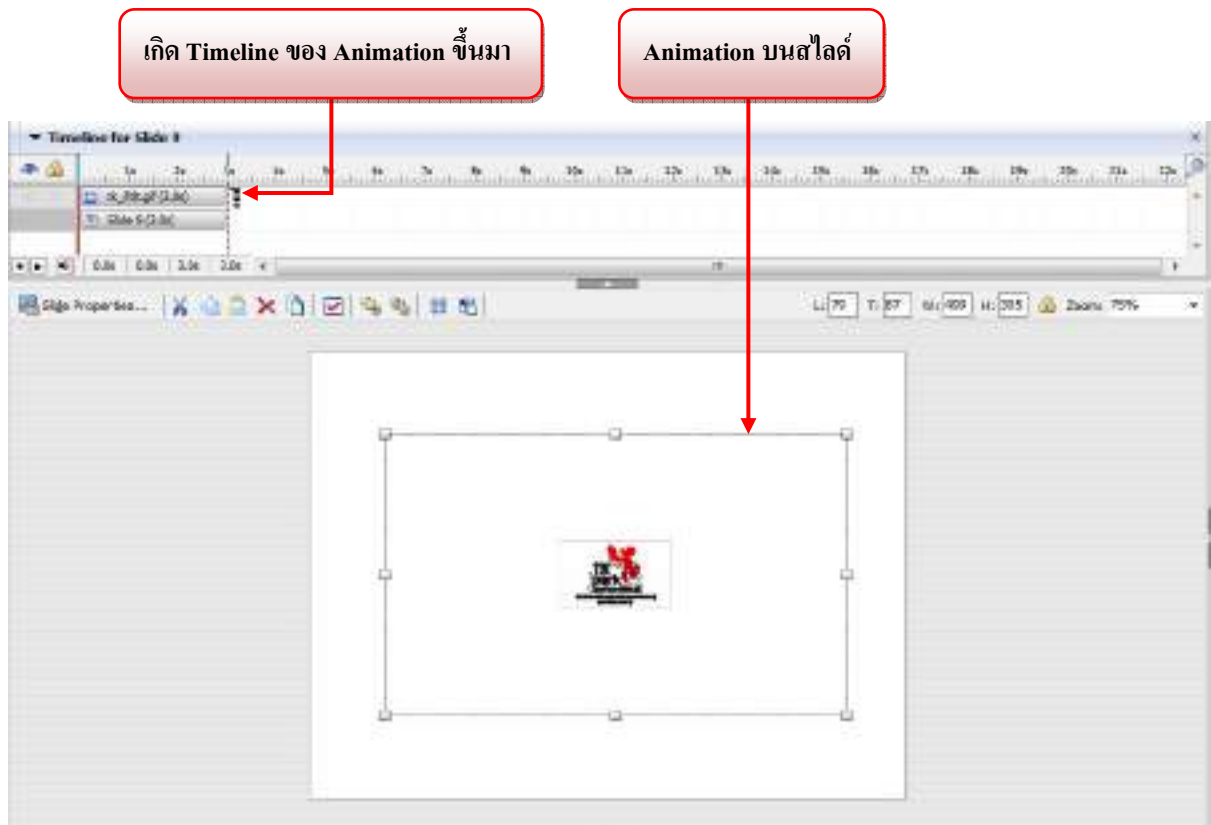
(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 13-16) **

จุดที่แตกต่าง คือ

-หน้าต่าง Animation แถบที่ 2 Option > Display for จะมี Synchronize with Project คือ การบีบอัดไฟล์แอนิเมชันเข้าไปในลิงก์งาน

-หน้าต่าง Animation แถบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

- เมื่อกด OK แล้วจะได้ Animation บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Animation ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Animation ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **** (สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอ วัตถุดิบ Timeline หน้า 6-8) ****



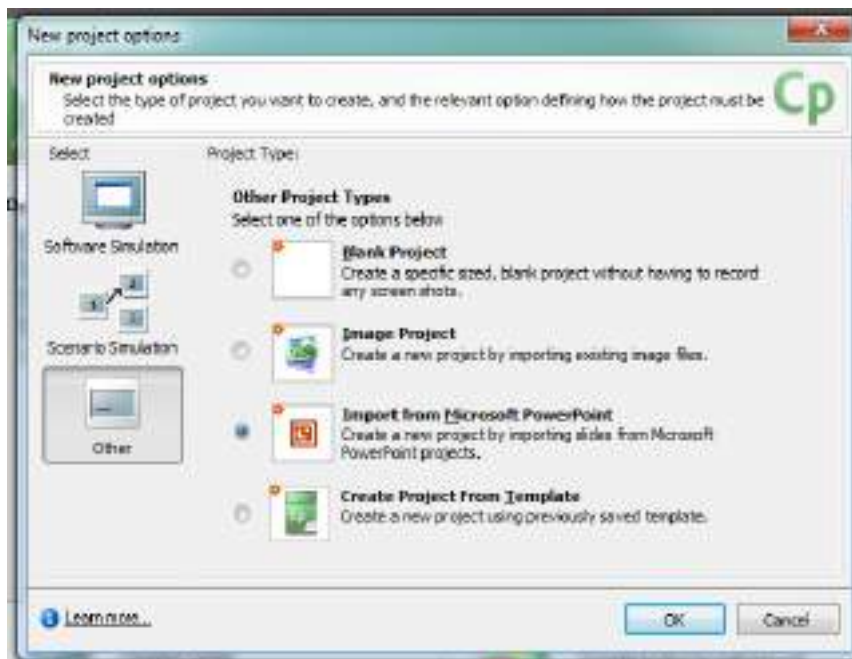
- เราสามารถปรับ Animation ให้เป็นไปตามความต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Animation
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิลคลิกที่ Animation
- เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์

การสร้างโครงการ(Project) จาก Microsoft PowerPoint ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

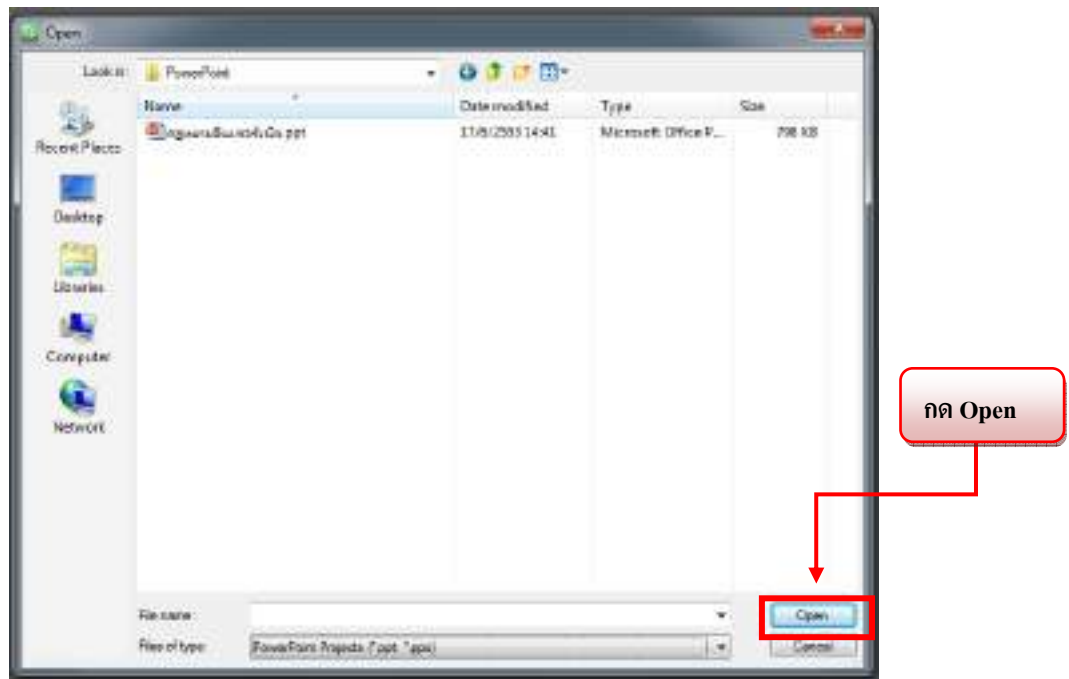
การสร้างโครงการ(Project) จาก Microsoft PowerPoint

ปัจจุบันคนนิยมและคุ้นเคยกับการใช้งานสไลด์ที่ทำจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint ซึ่งเราสามารถนำงานที่สร้างจากโปรแกรมนี้เข้ามาสู่โปรแกรม Adobe Captivate ได้ ซึ่งสามารถนำเข้าจาก Microsoft PowerPoint 97-2003 ที่มีนามสกุล *.ppt

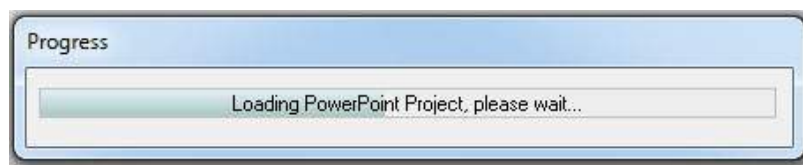
- เปิดโปรแกรม Adobe Captivate > Record or create a new project > Import from Microsoft PowerPoint กด OK



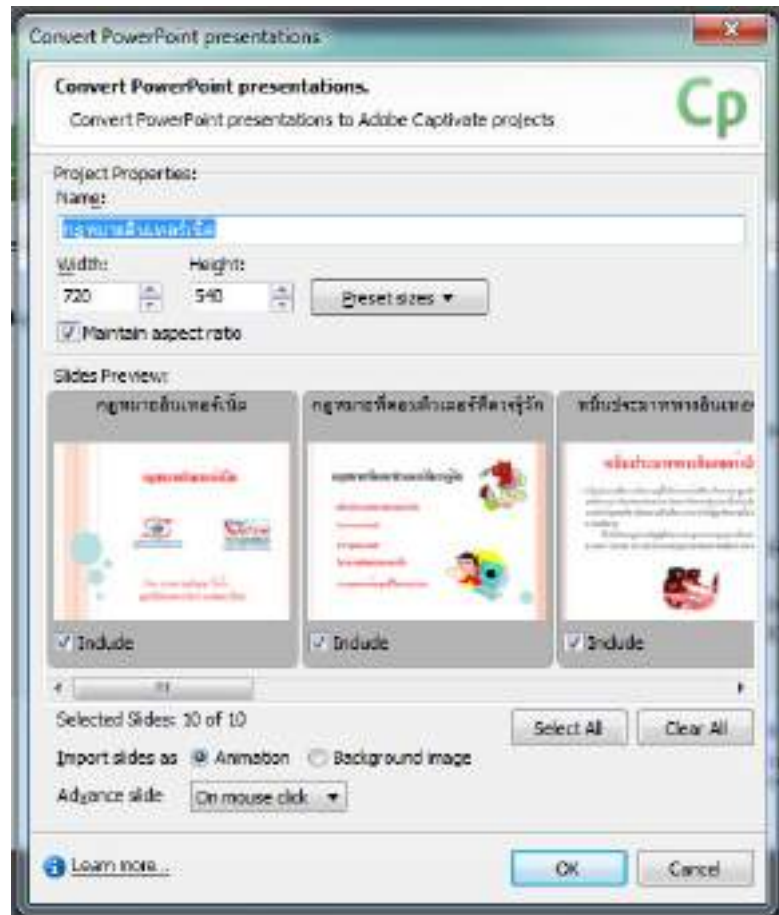
- เมื่อกด OK แล้วจะปรากฏหน้าต่าง Open ขึ้นมาเพื่อให้เราได้นำไฟล์งาน Microsoft PowerPoint เข้ามา ซึ่งถ้าเราเลือกไฟล์งานได้แล้วให้กด Open



- เมื่อกด Open แล้ว โปรแกรม Adobe Captivate จะจัดการกับไฟล์ของ Microsoft PowerPoint ดังรูป



- เมื่อโปรแกรม Adobe Captivate ทำการแปลงไฟล์ (Convert) Microsoft PowerPoint เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations ขึ้นมา ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพื่อที่จะจัดการในส่วนต่างๆ ดังนี้



-**Name** คือ ชื่อ โครงการงาน (Project)

-**Width / Height** คือ ส่วนใช้กำหนดขนาดของโครงการงาน (Project) หรือสามารถเลือกขนาดสำเร็จรูปที่โปรแกรมตั้งไว้ได้ที่ Preset Sizes

- **Slides Preview** คือ ส่วนของการเลือกแผ่นสไลด์ ว่าต้องการสไลด์ใช้แผ่นใดบ้าง ถ้าต้องการก็ให้คลิกเลือก ซึ่งก็จะมีเครื่องหมายถูกที่ด้านหน้า แต่ถ้าไม่ต้องการให้เอาเครื่องหมายถูกออกที่

- **Import slides as** คือ การเลือกแบบนำเข้าของ Microsoft PowerPoint

Animation - การใช้งาน Microsoft PowerPoint เป็นพื้นหลังของพร้อมกับการเคลื่อนไหวที่ได้สร้างไว้

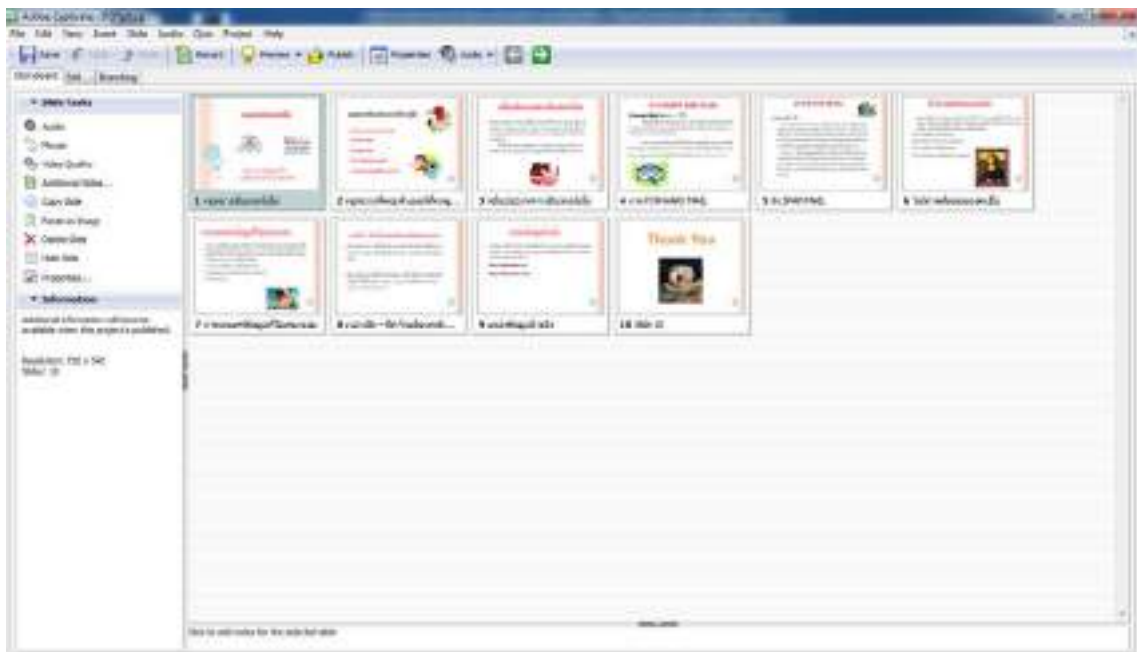
Background image - การใช้งาน Microsoft PowerPoint โดยแปลงให้เป็นพื้นหลังของสไลด์

-Advance slide คือ หลักการนำเสนอการเคลื่อนไหว มี 2 รูปแบบ คือ

On mouse click - ใช้เมาส์คลิกเพื่อควบคุม

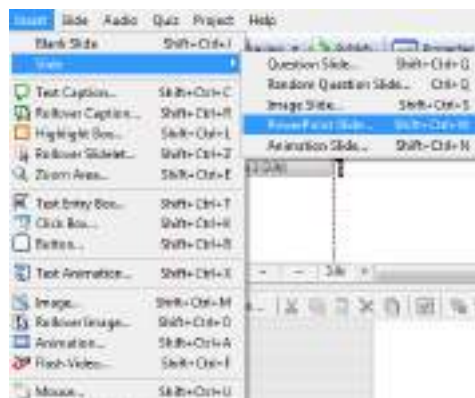
Automatically – การนำเสนอแบบอัตโนมัติ

- เมื่อเราตั้งค่าต่างๆ ตามความต้องการเรียบร้อยแล้วให้เรากด OK จะได้หน้าต่าง ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการ Import slides as แบบ Background image

** เราสามารถแทรก Microsoft PowerPoint ในโครงการได้ โดยไปที่เมนูบาร์ Insert > Slide > PowerPoint Slide... ตัวอย่าง ดังรูป

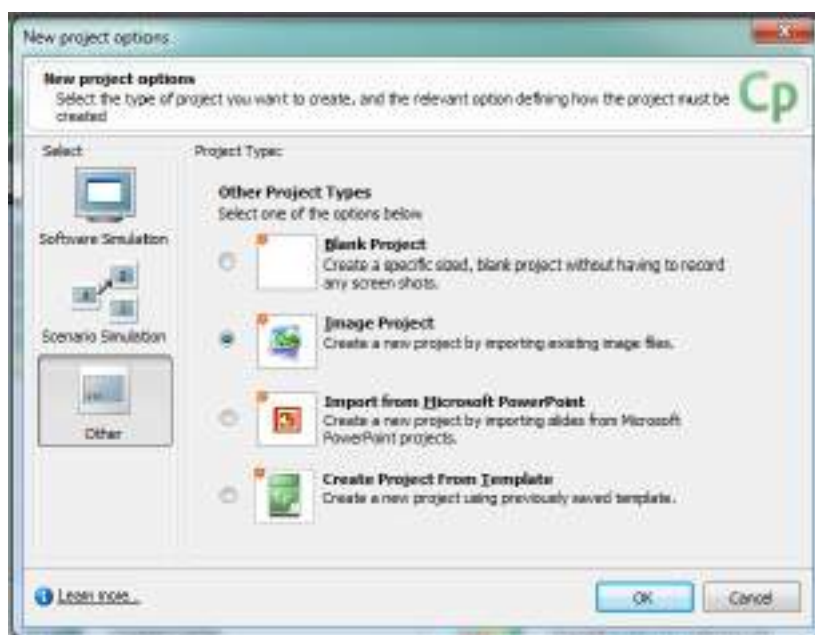


การสร้างโครงการ(Project) แบบสไลด์โชว์ ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

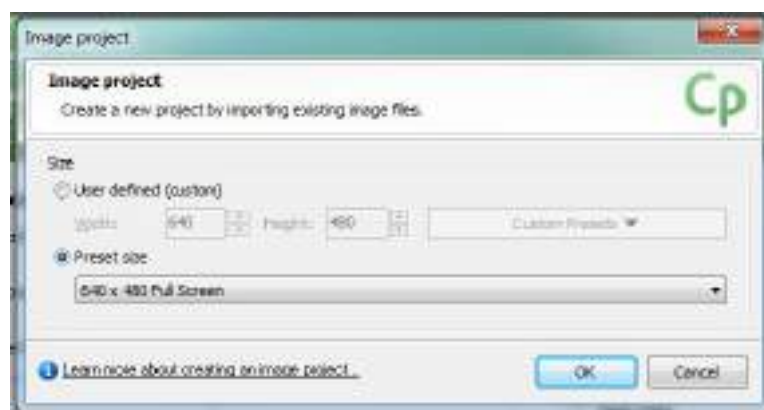
การสร้างโครงการ(Project) แบบสไลด์โชว์

เป็นการนำไฟล์ภาพเข้ามาจัดเรียงแล้วมีการนำเสนอแบบเคลื่อนไหวอย่างง่าย

- เปิดโปรแกรม Adobe Captivate > Record or create a new project > Image Project กด OK



- เมื่อกด OK แล้วจะปรากฏหน้าต่าง Image Project เพื่อที่จะจัดการในส่วนต่างๆ ดังนี้

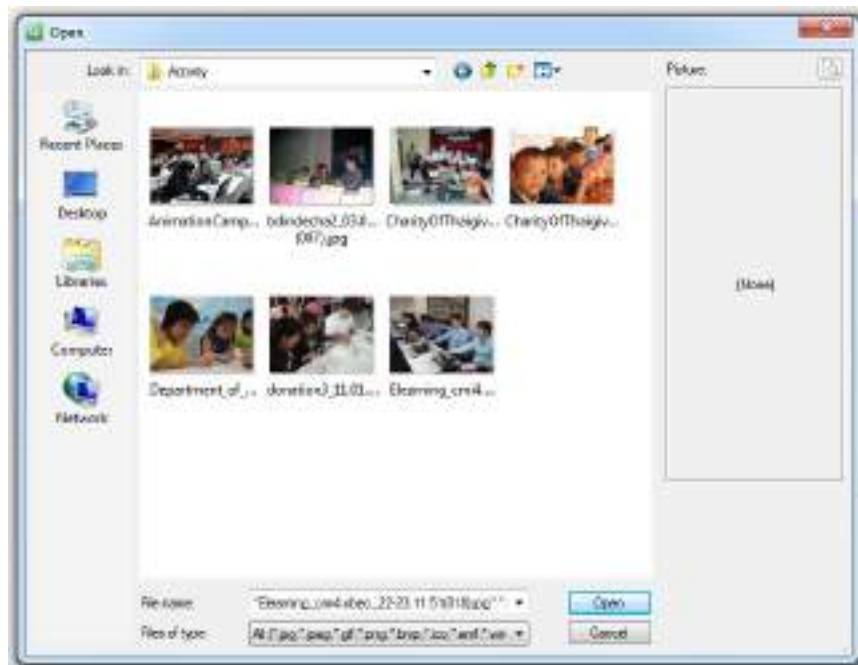


User defined (custom) การตั้งค่าด้วยตนเอง

-**Width / Height** คือ ส่วนใช้กำหนดขนาดของโครงการ (Project) หรือสามารถ

- **Preset Sizes** คือ ขนาดสำเร็จรูปที่โปรแกรมตั้งไว้

- เมื่อเราเลือกหรือกำหนดขนาดของชิ้นงานได้ตามความต้องการเรียบร้อยแล้วให้เรากด **Browse...** เพื่อทำการเปิดหาภาพที่เราได้จัดเตรียมไว้ในการทำสไลด์โชว์ หน้าต่าง **Open** จะปรากฏขึ้นมา ตัวอย่าง ดังรูป



- เมื่อกด **Open** แล้ว โปรแกรม **Adobe Captivate** จะจัดการกับไฟล์ของ **Image** ดังรูป



- เมื่อโปรแกรม Adobe Captivate จัดการกับไฟล์เรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง ดังรูป



**** เราสามารถแทรก Image ในโครงการ ได้ โดยไปที่เมนูบาร์ Insert > Slide > Image Slide... ตัวอย่าง ดังรูป ****

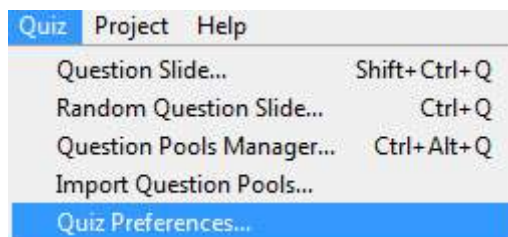


การสร้างแบบทดสอบ (Quiz) ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

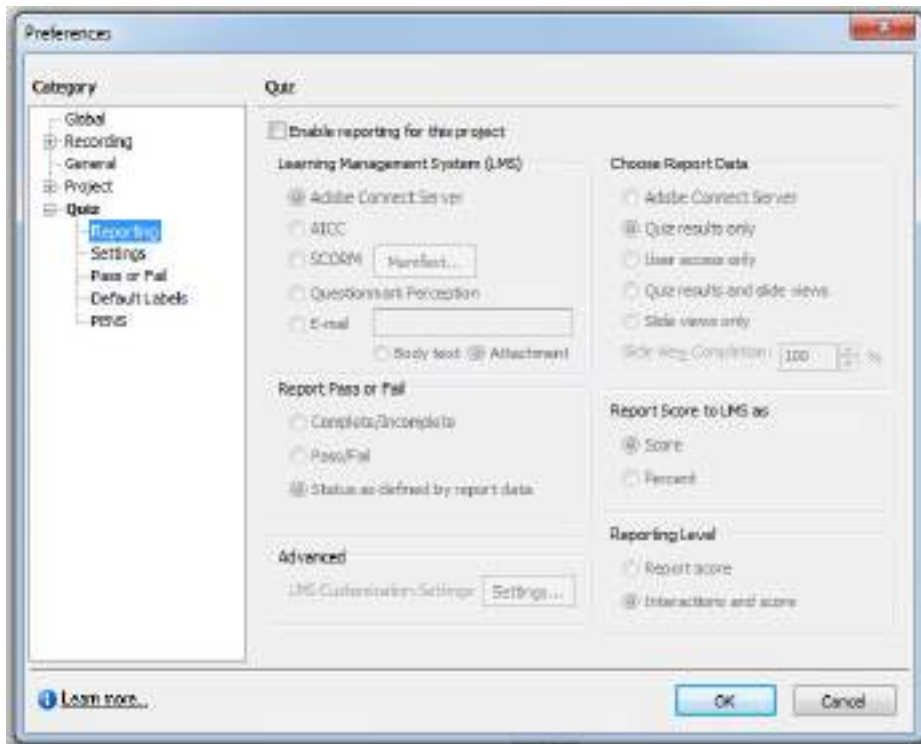
ในการกำหนดเงื่อนไขแบบทดสอบนี้ เราจำเป็นต้องกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มต้น เพราะสิ่งต่างๆ ที่เรากำหนดนี้มีความเกี่ยวข้องกับการทำแบบทดสอบ การสอบได้ สอบตก ไปจนถึงมาตรฐานการจัดทำสื่อการเรียนรู้อย่าง SCORM 1.2 , SCORM 2004 หรือ AICC

นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในขณะที่ทำแบบทดสอบให้เป็นภาษาไทย โดยมีรายละเอียดในส่วนต่างๆ ดังนี้

- ที่เมนูบาร์ เลือกที่ Quiz > Quiz Preferences...



- เกิดหน้าต่าง Preferences ให้เราดูในส่วนของ Quiz



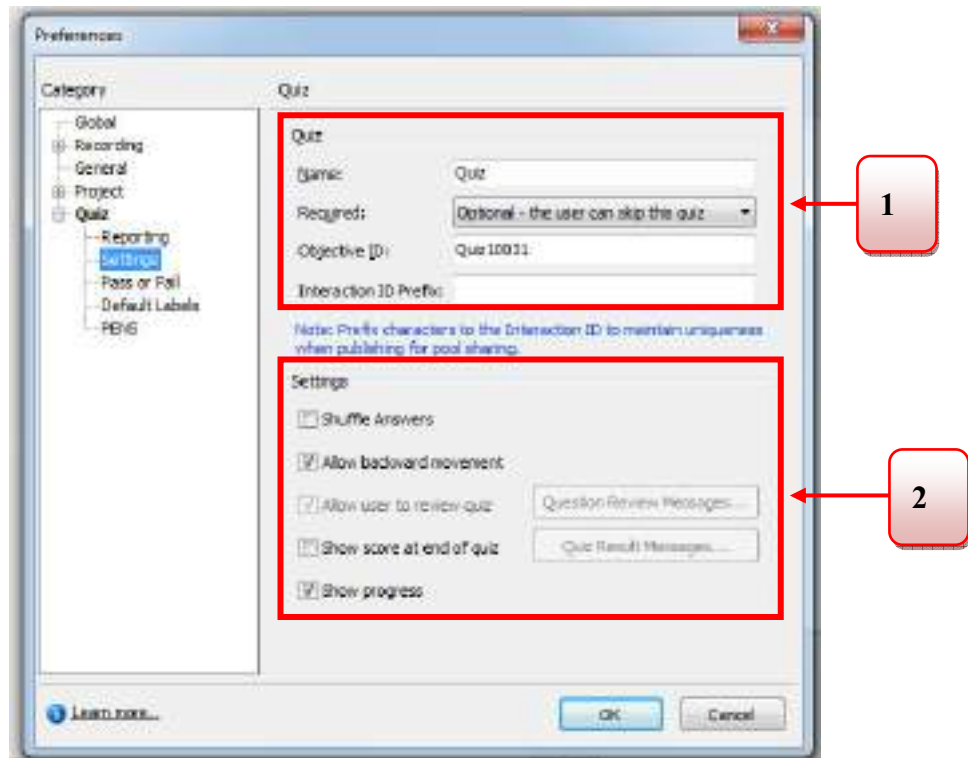
ในส่วนของ Quiz ที่เราเห็น จะมีเมนูย่อยๆ อยู่ 5 ส่วนด้วยกัน

- 1.Reporting
- 2.Settings
- 3.Pass and Fail
- 4.Default Labels
- 5.PENS

ในกลุ่มมือเล่มนี้จะให้ตั้งค่าใน 3 ส่วน คือ Settings , Pass and Fail และ Default Labels

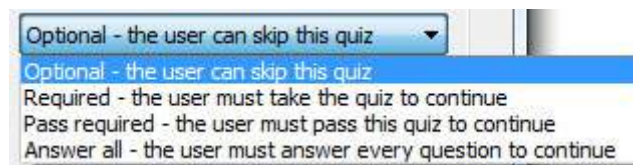
Settings

เป็นการกำหนดค่าข้อมูลให้กับแบบทดสอบของเรา



1. Quiz

- **Name** คือ การกำหนดชื่อของ project
- **Required** คือ การกำหนดการทำแบบทดสอบ คือ



Optional - the user can skip this quiz คือ แบบที่ผู้เรียนสามารถข้ามแบบทดสอบได้

Required - the user must take the quiz to continue คือ แบบที่ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนถึงจะสามารถไปต่อได้

Pass required - the user must pass the quiz to continue คือ แบบที่ผู้เรียนสามารถต้องทำแบบทดสอบในหน้านั้นๆ ให้ผ่านก่อนถึงจะสามารถไปต่อได้

Answer all - the user must answer every question to continue คือ แบบที่ผู้เรียนต้องทำแบบข้อสอบให้ครบทุกข้อเสียก่อน จึงจะสามารถส่งข้อสอบได้

- **Objective ID** คือ หมายเลขกำกับประจำสไลด์

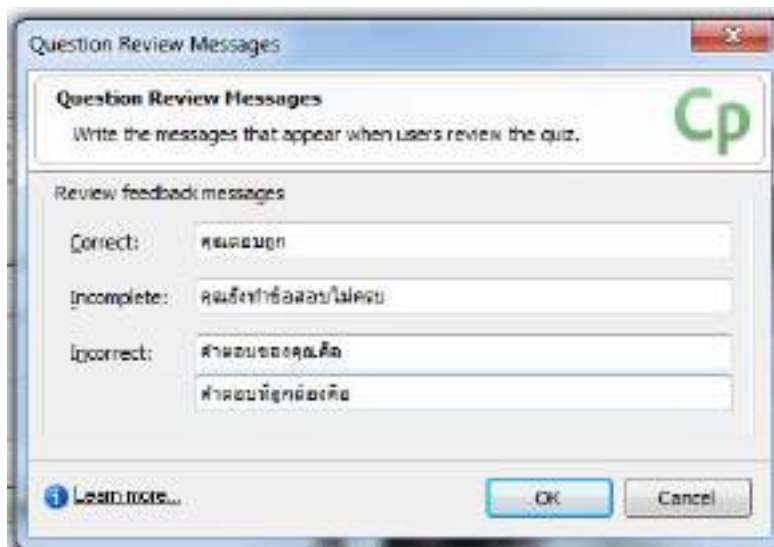
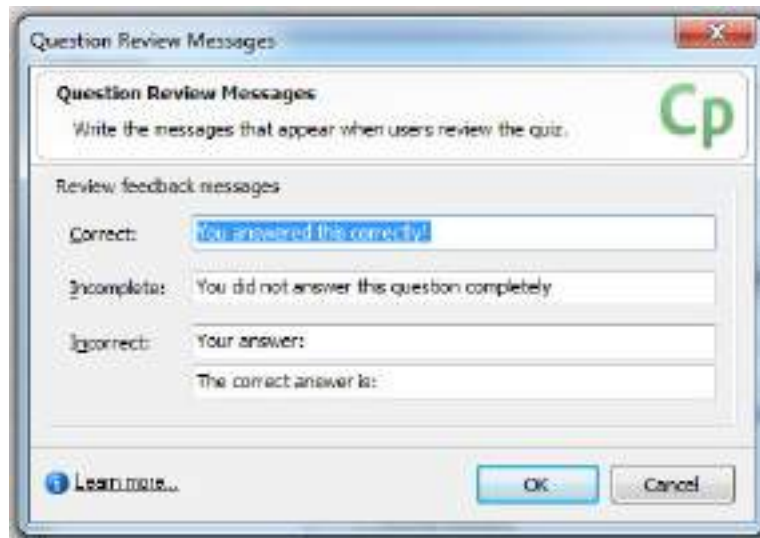
- **Interactive ID Prefix** คือ การกำหนดตั้งชื่อหน้าแสดงผลที่กำหนดให้เป็นส่วน Interactive

2.Setting สำหรับใช้แสดงข้อความเงื่อนไขโต้ตอบผู้ใช้งาน มี 5 option คือ

- **Shuffle Answers** คือ เงื่อนไขในการสลับคำตอบ

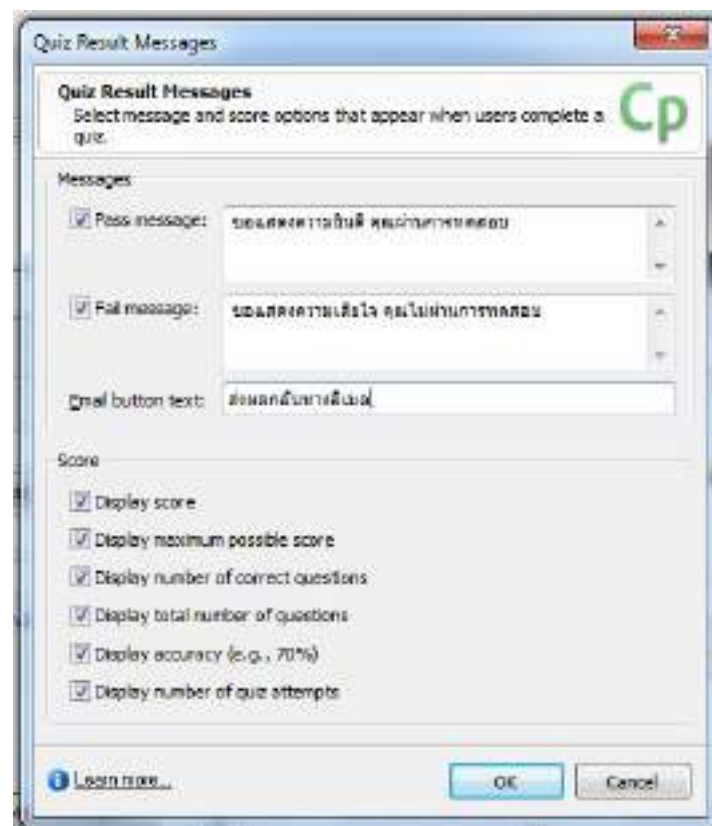
- **Allow backward movement** คือ สามารถย้อนกลับได้

- **Allow user to review quiz** คือ การเรียกเพื่อแสดงข้อมูลผลการทำแบบทดสอบในตอนท้าย ซึ่งจะมีเงื่อนไขตามมาคือ Question Review Messages... (ซึ่งเมื่อกดคลิกเข้าไป เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อความโต้ตอบผู้ใช้งานให้เป็นไปตามความต้องการของเราได้) ตัวอย่างดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Question Review Messages

- **Show score at end of quiz** คือ แสดงผลคะแนนเมื่อจบแบบทดสอบ ซึ่งจะมีเงื่อนไขตามมาคือ Quiz Result Messages (ซึ่งเมื่อคลิกเข้าไป เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อความโต้ตอบผู้ใช้งานให้เป็นไปตามความต้องการของเราได้) ตัวอย่างดังรูป

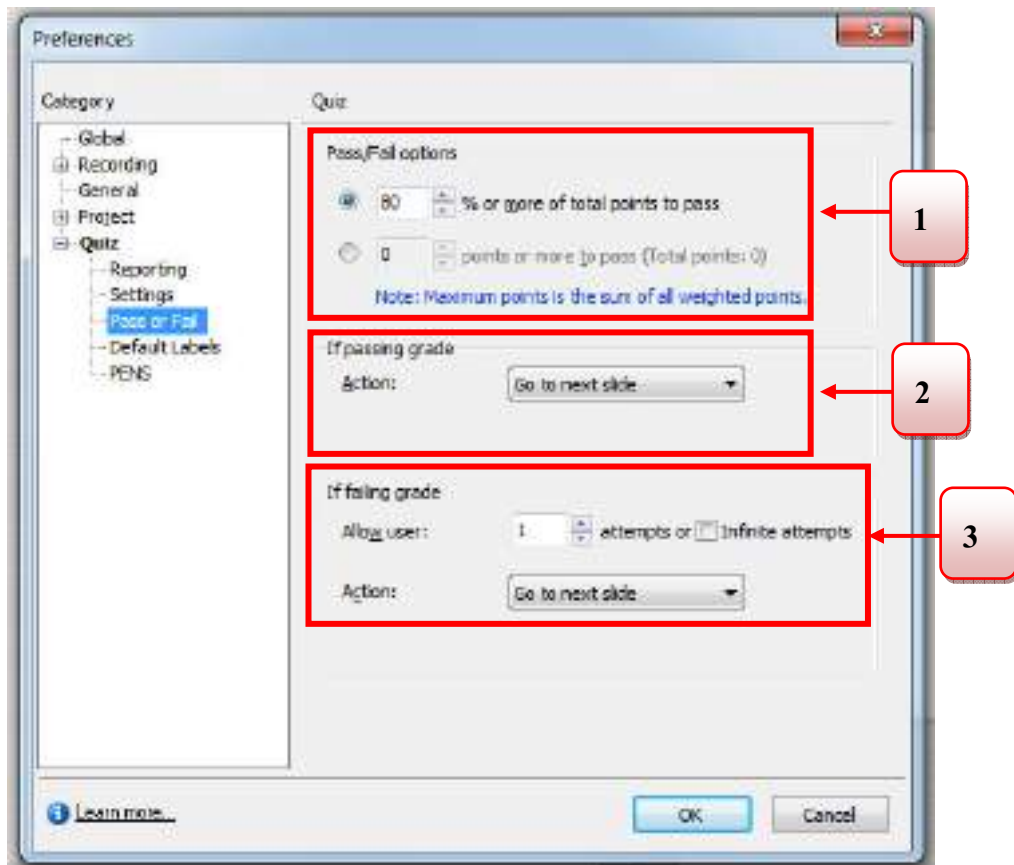


รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Quiz Result Messages

- **Show progress** คือ การแสดงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรมแบบทดสอบ

Pass and Fail

เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขผลการทำแบบทดสอบรวมทั้งหมด นี้ มีอยู่ 3 ส่วนคือ



1.Pass/Fail options เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขการทดสอบว่าให้ ผ่าน หรือ ไม่ผ่านมีทั้งแบบกำหนดค่าเปอร์เซ็นต์ หรือกำหนดคะแนนที่ผ่านการทดสอบ

2.If passing grade เป็นการกำหนดว่า ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบผ่านจะให้เกิดอะไรต่อไป โดยเราสามารถคลิกเลือกได้ที่ Action

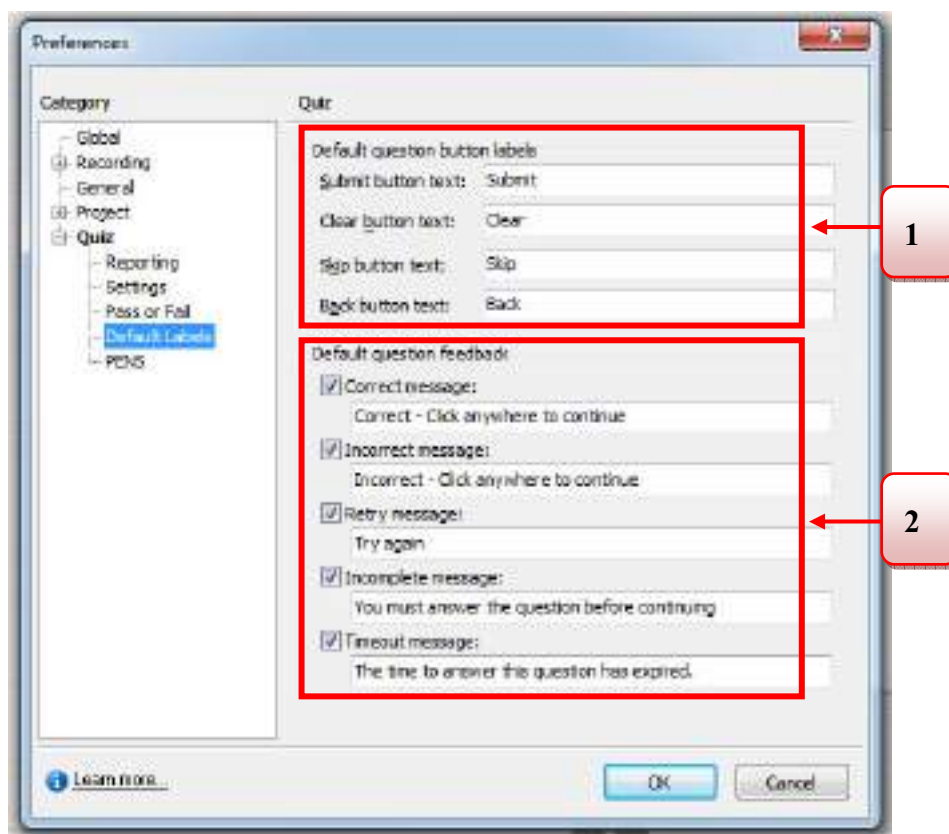
3.If failing grade เป็นการกำหนดว่า ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบไม่ผ่านจะให้เกิดอะไรต่อไป โดยเราสามารถคลิกเลือกได้ที่ Action

- **Allow User** คือ เป็นการกำหนดจำนวนครั้งของการตอบผิด

- ในส่วนของ **Infinite attempts** ถ้าเราคลิกเลือกในส่วนนี้ ค่าตรงส่วน allow User และ Action จะ ถูก Disable ทั้งนี้ เพราะสามารถทำข้อสอบผิดกี่ครั้งก็ได้แบบไม่มีกำหนด

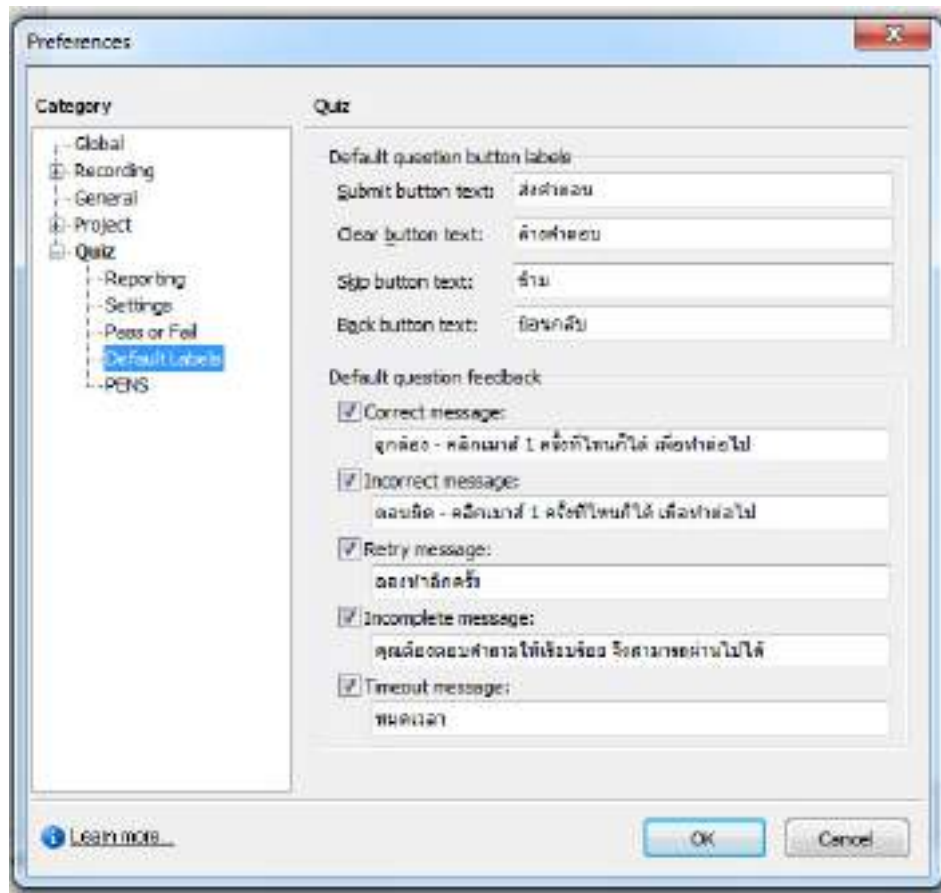
Default Labels

เป็นส่วนกำหนดข้อความของปุ่ม และข้อความแสดงโต้ตอบกับผู้เรียน มีอยู่ 2 ส่วน คือ



1. **Default question button labels** คือ ส่วนกำหนดข้อความประจำปุ่มในหน้าข้อสอบ ตัวอย่าง ดังรูป

2. **Default question feedback** คือ ส่วนข้อความแสดงระหว่างการทำแบบทดสอบ ตัวอย่าง ดังรูป

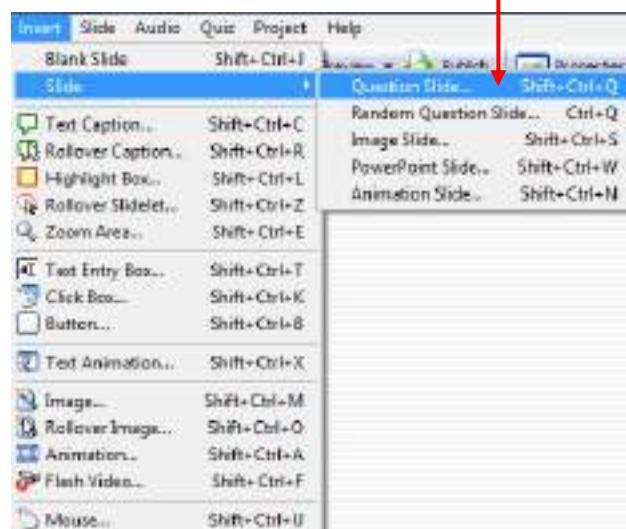


รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Default question button labels

1. การสร้างแบบทดสอบ

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide...

Insert > Slides > Question Slide...



- เมื่อเราเลือก Question Slide... แล้วจะเกิดหน้าต่าง Question Type ดังรูป



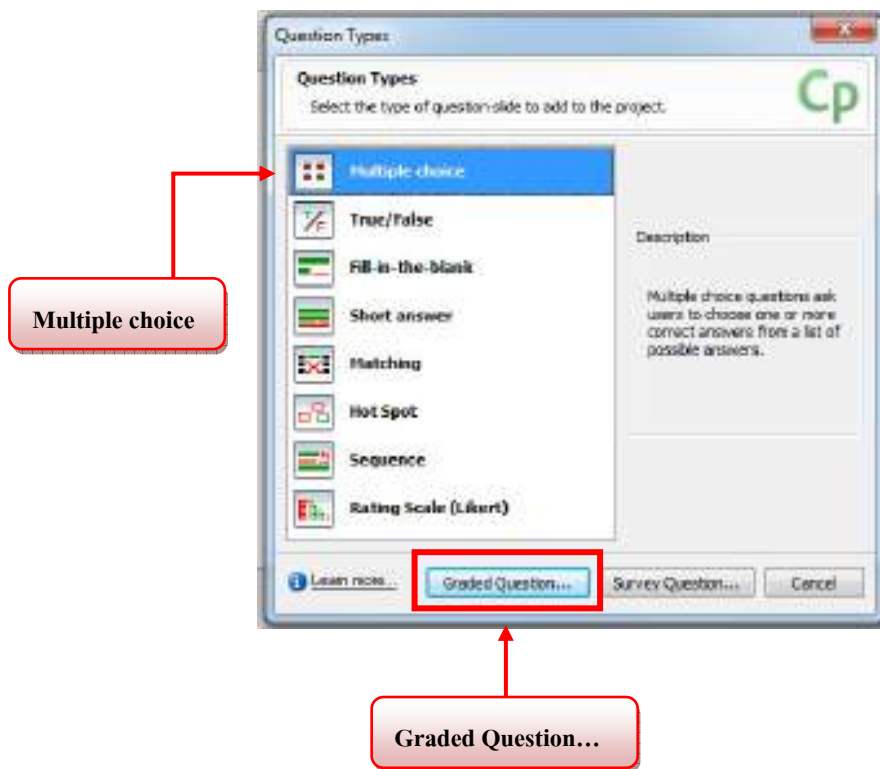
จะมีรูปแบบของแบบทดสอบให้เราเลือกทั้งหมด 8 แบบ คือ

1. **Multiple choice** คือ การทำข้อสอบปรนัย
2. **True/False** คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบถูกหรือผิด
3. **Fill-in-the-blank** คือ ข้อสอบแบบเติมคำในช่องว่าง
4. **Short answer** คือ ข้อสอบแบบตอบคำถามสั้น ๆ
5. **Matching** คือ ข้อสอบแบบจับคู่
6. **Hot Spot** คือ ข้อสอบแบบกำหนดบริเวณ
7. **Sequence** คือ ข้อสอบแบบเรียงลำดับ
8. **Rating Scale (Likert)** คือ แบบสำรวจเพื่อตรวจสอบความนิยม

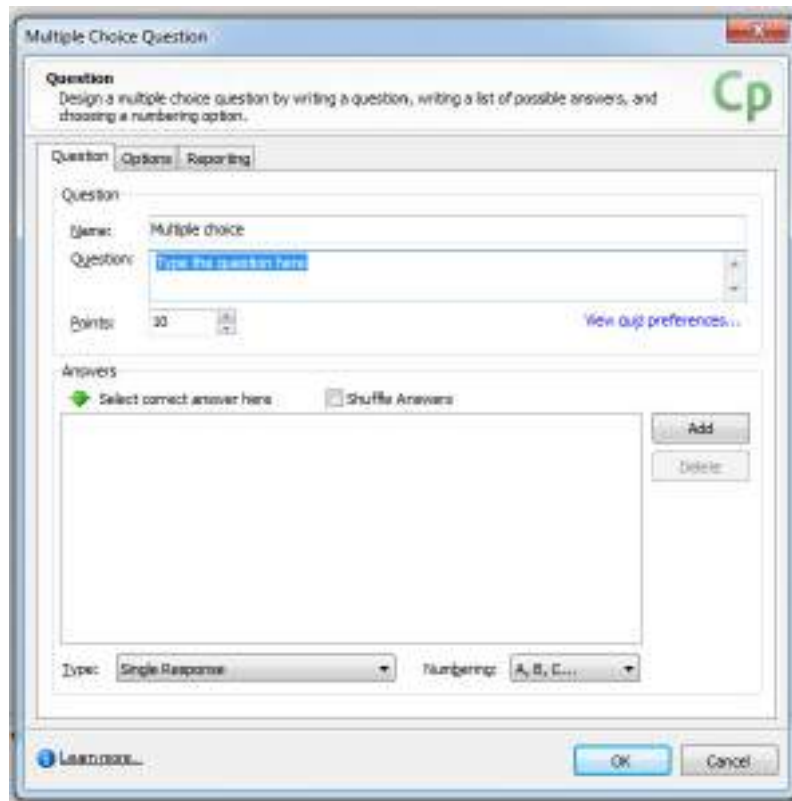
ในคู่มือเล่มนี้จะขอกว่าถึงการทำข้อสอบเพียง 7 แบบ คือ

1. Multiple choice คือ การทำข้อสอบปรนัย

- ให้เราคลิกเลือกที่ Multiple choice และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)

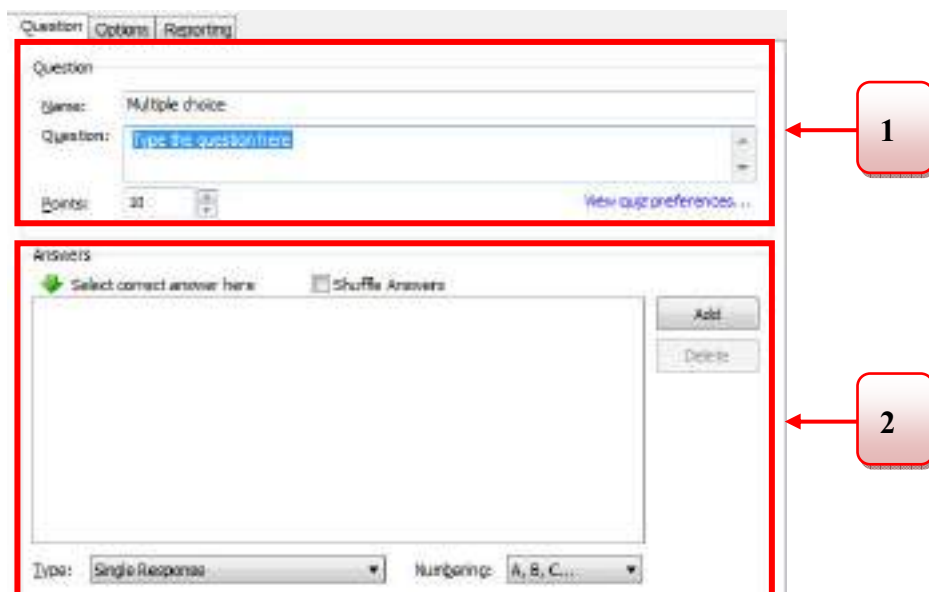


- เมื่อเราเลือก Multiple choice แล้วจะเกิดหน้าต่าง Multiple choice Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป



มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answers ส่วนของคำตอบ

- การเพิ่มคำตอบ สามารถทำได้ 2 แบบ คือ

1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ

2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการลบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- การกำหนดข้อที่ถูกต้อง

ให้เราคลิกที่ปุ่มที่อยู่ด้านหน้าของคำตอบที่ถูกต้อง

- **Type** คือ รูปแบบของการตอบมี 2 แบบ คือ

1. Multiple Responses คือ การเลือกให้มีข้อถูกมากกว่า 1 ข้อ ปุ่มของหน้าคำตอบจะเป็น

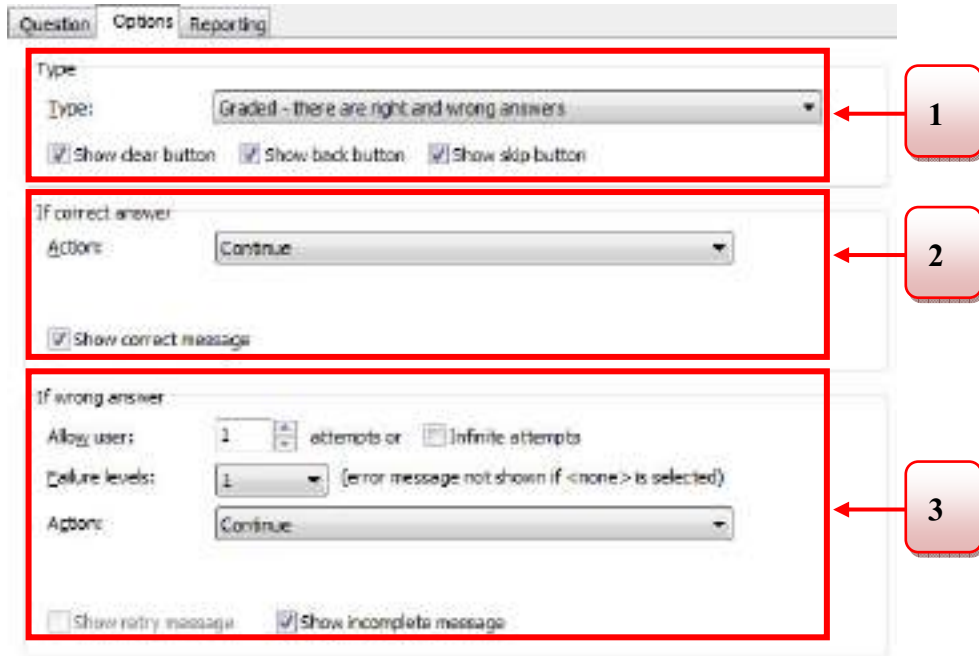
2. Single Responses คือ การเลือกให้มีข้อถูกเพียง 1 ข้อ ปุ่มของหน้าคำตอบจะเป็น

- **Numbering** คือ รูปแบบของค่านำหน้าคำตอบ

1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2, 3...

2. เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ a, b, c... และ A, B, C...

2. แอป Options ใช้ในการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ เพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดให้ผู้เรียนสามารถตอบได้กี่ครั้ง ถ้าตอบถูก-ผิดจะให้ทำอะไรต่อไป ดังรูป



มีอยู่ 3 ส่วน หลักๆ คือ

1. **Type** คือ รูปแบบของการสร้างแบบทดสอบ มี 2 หัวข้อให้เลือก คือ

1.1 **Graded - there are right and wrong answers** คือ การกำหนดให้มีคำตอบที่ถูก-ผิด

ซึ่งถ้าเลือกในส่วนนี้มี จะมีส่วนกำหนดให้แสดงปุ่มของหน้าแบบทดสอบทั้ง 3 ปุ่ม คือ clear (ยกเลิก), back (ถอยกลับ) และ skip (ข้ามถัดไป)

1.2 **Survey – there are no wrong answer** คือ การไม่ให้มีคำตอบผิด

2. **If Correct answer** เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขของหน้าแบบทดสอบว่าจะให้ดำเนินการต่อไปอย่างไร ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบถูกต้อง ซึ่งเป็นส่วนกำหนดให้โปรแกรมแสดง Response feedback ที่เป็นข้อความ กลับมาสู่ผู้ใช้งานตามที่ตั้งค่าไว้ โดยมี Action ให้เลือกดังนี้ คือ

- **Continue** ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
- **Go to previous slide** ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า

- **Go to next slide** ไปสไลด์ถัดไป
- **Jump to slide** เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
- **Open URL or file** เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
- **Open other project** เปิดโครงการอื่นๆ
- **Send e-mail to** ส่งอีเมลล์
- **Execute JavaScript** เรียกใช้งาน JavaScript

ถ้าเราเลือก Show correct message จะปรากฏกรอบข้อความบอกว่าคำตอบที่เลือกเป็นคำตอบที่ถูกต้อง (ตามที่ตั้งค่าไว้)

3. If wrong answer เป็นการกำหนดเงื่อนไขในกรณีผู้ใช้ทำแบบทดสอบผิด

- **Allow User** คือ เป็นการกำหนดจำนวนครั้งของการตอบผิด ซึ่งถ้าเราให้ผู้ใช้ตอบอย่างไม่จำกัดจำนวนครั้งให้เลือกในส่วนของ Infinite attempts ซึ่งถ้าเราคลิกเลือกในส่วนนี้ ค่าตรงส่วน Allow User และ Action จะถูก Disable ทันที

- **Failure level** คือ การกำหนดลำดับชั้นในการตอบผิด ซึ่งจะแสดงเงื่อนไข 4 ระดับ (none และระดับ 1-3)

- **Action** คือ การกำหนดเงื่อนไขของหน้าแบบทดสอบว่าจะให้ดำเนินการต่อไปอย่างไร ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบผิด โดยมีให้เลือกดังนี้ คือ

- **Continue** ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
- **Go to previous slide** ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า
- **Go to next slide** ไปสไลด์ถัดไป
- **Jump to slide** เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
- **Open URL or file** เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
- **Open other project** เปิดโครงการอื่นๆ
- **Send e-mail to** ส่งอีเมลล์
- **Execute JavaScript** เรียกใช้งาน JavaScript

ถ้าเราเลือก Show retry message จะปรากฏกรอบข้อความบอกว่าให้เราลองใหม่อีกครั้ง (ตามที่ตั้งค่าไว้)

ถ้าเราเลือก Show incomplete message จะเป็นส่วนแสดงข้อความหากผู้ใช้ยังทำงานไม่ครบถ้วน (ตามที่ตั้งค่าไว้)

3.แถบ Reporting เป็นแถบที่ใช้ในการรายงาน หรือ ส่งค่าคำตอบของแบบทดสอบไปสู่ระบบ LMS ดังรูป

The screenshot shows the 'Reporting' tab of an LMS interface. It is divided into two main sections, both highlighted with red boxes and labeled with numbers 1 and 2. Section 1, 'Report answers', includes a checked checkbox, 'Objective ID: Quiz10031', and 'Interaction ID: Interaction14793'. Section 2, 'Settings', includes a 'Time limit' field set to '00:05:00'.

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

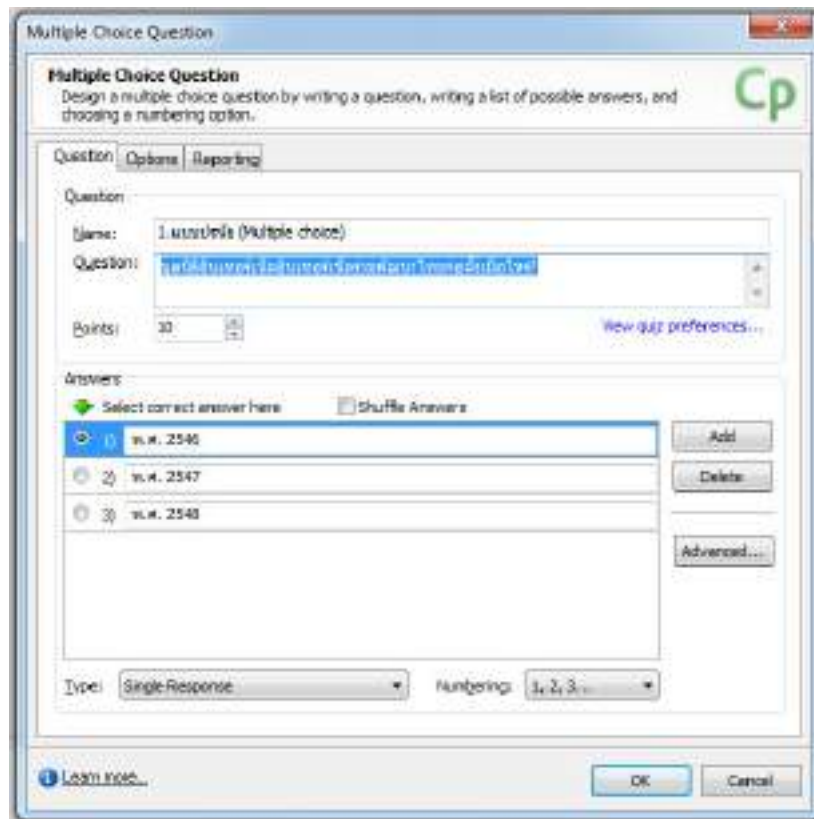
1.Report answers ให้แสดงผลการทำแบบทดสอบ และการนำออกไปสู่ระบบ LMS

- **Objecttive ID** คือ หมายเลขกำกับประจำสไลด์

- **Interactive ID** คือ การกำหนดตั้งชื่อหน้าแสดงผลที่กำหนดให้เป็นส่วน Interactive

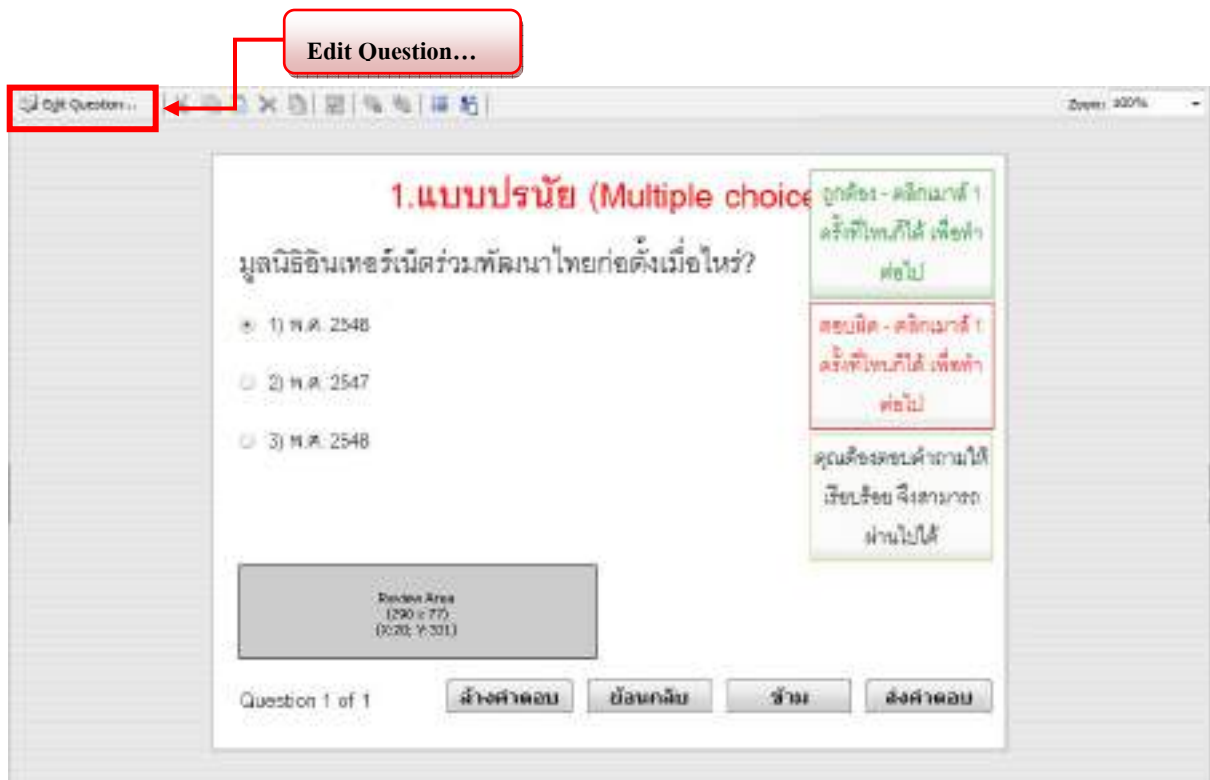
2. Setting กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบ หากต้องการให้มีการกำหนดเวลาให้เลือกที่ Time limit แล้วกำหนดเวลาลงไป

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ **Multiple Choice Question** ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-คำตอบลงใน Multiple Choice

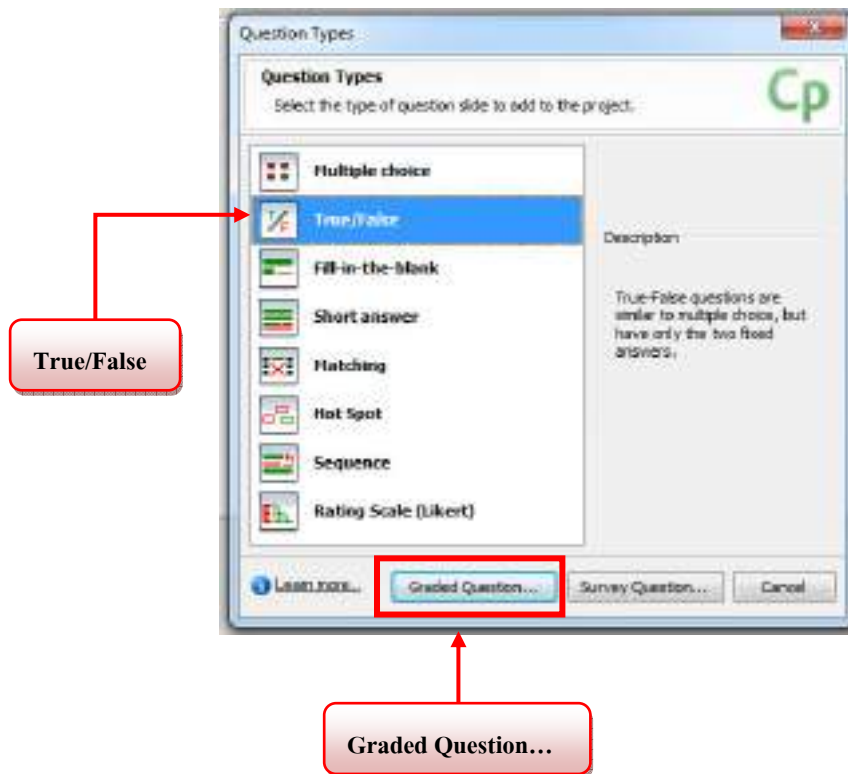
- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Multiple choice เข้ามาในโครงการ (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



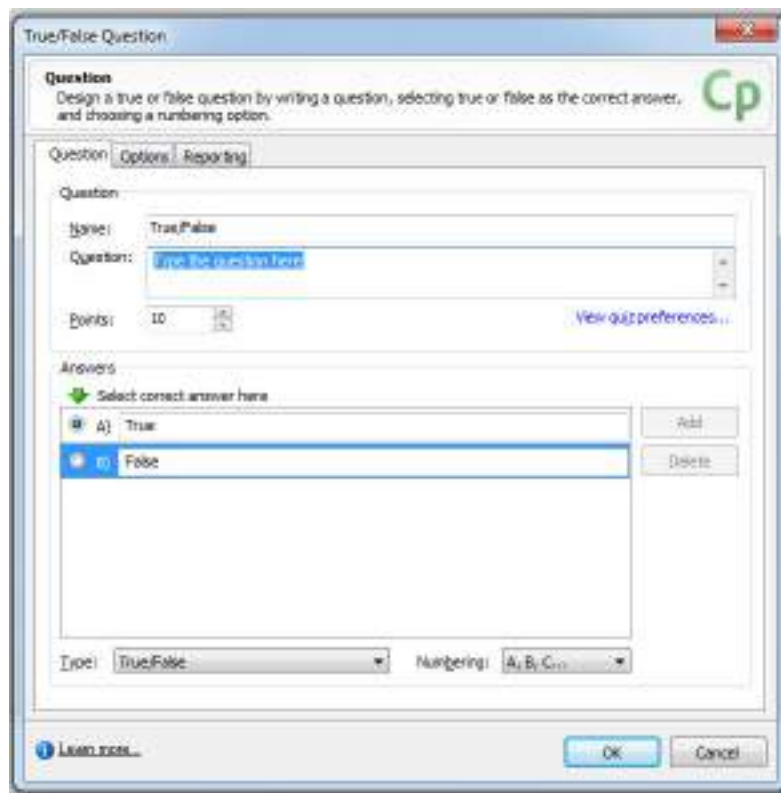
- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

2. True/False คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบถูกหรือผิด

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ True/False และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)



- เมื่อเราเลือก True/False แล้วจะเกิดหน้าต่าง True/False Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

The screenshot shows a software interface for creating a question. It is divided into two main sections: 'Question' and 'Answers'.
The 'Question' section (indicated by box 1) contains:
- 'Name': True/False
- 'Question': A text input field with the placeholder 'Type the question here'.
- 'Points': A numeric input field set to '10'.
The 'Answers' section (indicated by box 2) contains:
- A green arrow icon and the text 'Select correct answer here'.
- A list of answers: 'A) True' and 'B) False'.
- 'Add' and 'Delete' buttons.
At the bottom, there are dropdown menus for 'Type: True/False' and 'Numbering: A, B, C...'.
Red boxes and arrows highlight these sections, with '1' pointing to the Question section and '2' pointing to the Answers section.

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answers ส่วนของคำตอบ โปรแกรมจะกำหนดมาให้เลยแค่ 2 ข้อ คือ ถูกและผิด

- **Type** คือ รูปแบบของการตอบมี 2 แบบ คือ

1. True / False

2. Yes/No

- การกำหนดข้อที่ถูกต้อง

ให้เราคลิกที่ปุ่ม ที่อยู่ด้านหน้าของคำตอบที่ถูกต้อง

- Numbering คือ รูปแบบของคำนำหน้าคำตอบ

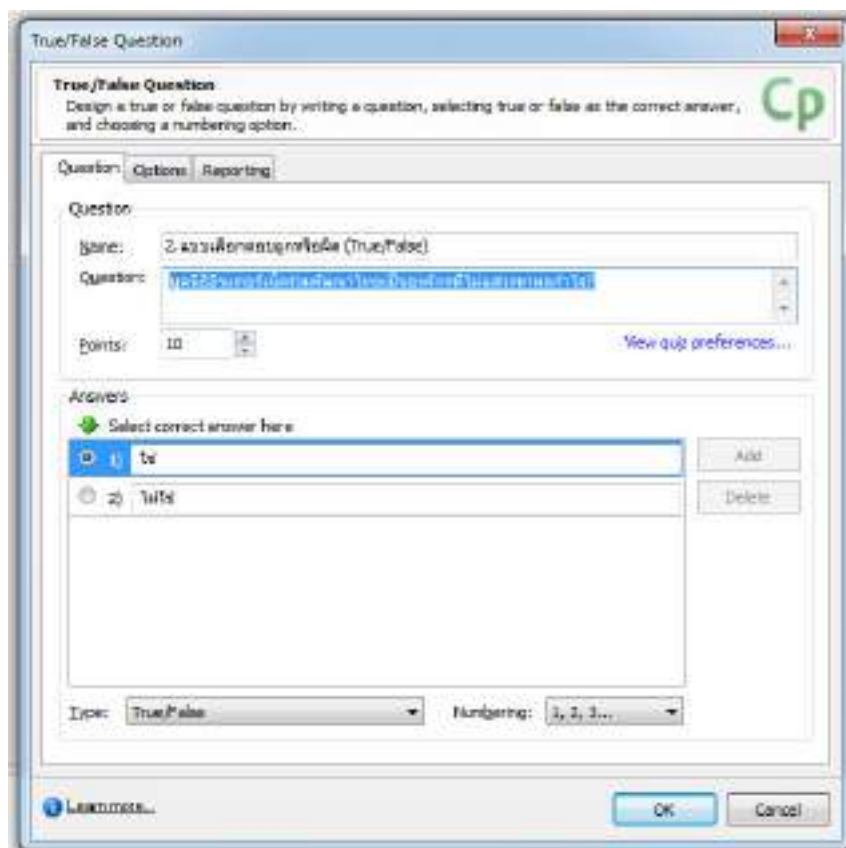
1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2, 3...

2. เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ a, b, c... และ A, B, C

**** รายละเอียดของ แอป Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ True/False Question ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงไปใน True/False

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ True/False เข้ามาในโครงการงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ

- ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...

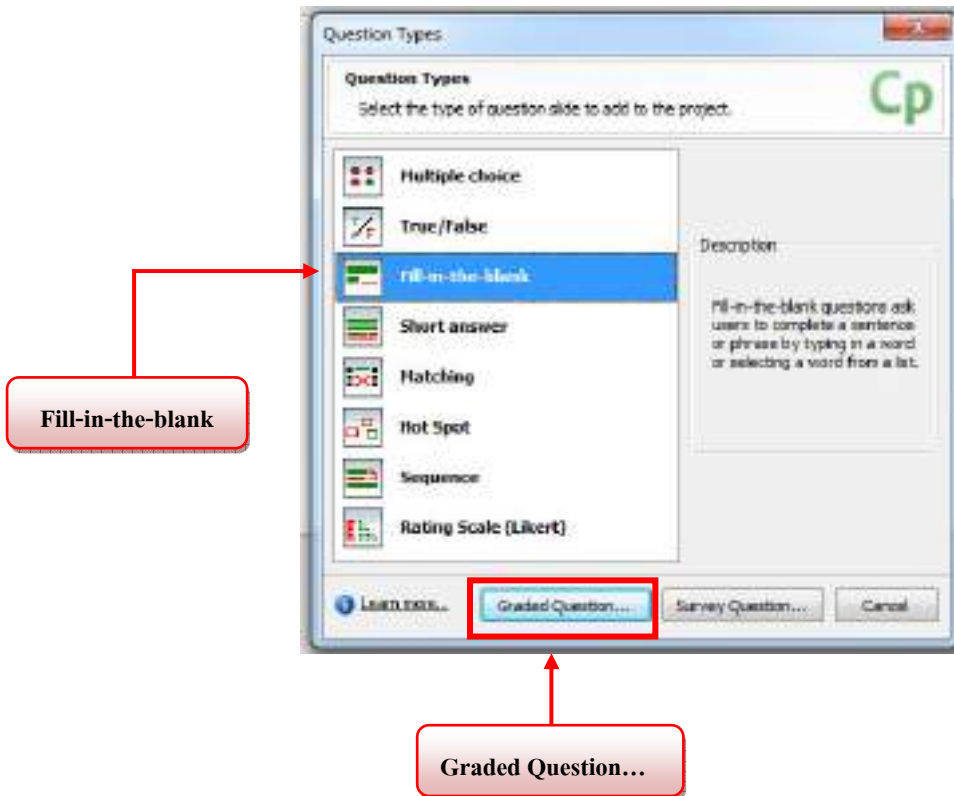
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วนของคุณสมบัติข้อความนั้นๆ



- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

3.Fill-in-the-blank คือ ข้อสอบแบบเติมคำในช่องว่าง

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Fill-in-the-blank และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)



- เมื่อเราเลือก Fill-in-the-blank แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Fill-in-the-blank Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ หรือ ข้อความบรรยายถึงแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Type in the question or phrase that needs to be completed ในส่วนนี้เป็นการกำหนดส่วนที่จะหายไปเพื่อให้เติมคำลงในช่องว่างให้กับแบบทดสอบของเรา คือ


Phrase - ใช้สำหรับพิมพ์คำถามพร้อมกับคำตอบลงไป จากนั้นค่อยป้อนข้อความที่เราต้องการให้เป็นคำตอบ เสร็จแล้วกดปุ่ม Add Blank... จากนั้นก็จะเกิดหน้าต่าง Blank Answer ตัวอย่าง ดังรูป

Type in the question or phrase that needs to be completed

Shuffle List Answers

Phrase:

กด Add Blank...



Blank Answer

Select the method to use for choosing the correct answer.

The user will type in the answer, which will be compared to the list below.

The user will select an answer from the list below.

ใส่เพชฌัญชี่

Add

Delete

The answer is case-sensitive

Learn more... OK Cancel

ซึ่งจะมีตัวเลือกมาให้เราเลือก 2 แบบ คือ

1. The user will type in the answer, which will be compared to the list below.

- การให้ผู้ใช้ตอบ โดยการเติมคำลงในช่องว่างด้วยการพิมพ์ด้วยตนเอง ซึ่งสามารถเพิ่มคำตอบให้หลายหลายได้ ตัวอย่าง ดังรูป



Blank Answer

Select the method to use for choosing the correct answer.

The user will type in the answer, which will be compared to the list below.

The user will select an answer from the list below.

ใส่เพชฌัญชี่

Add

Delete

The answer is case-sensitive

Learn more... OK Cancel

2. The user will select and answer from the list below. - เป็นการสร้างตัวเลือกของคำตอบขึ้นมาให้แบบ Drop down list ซึ่งจะมีรูป หน้าคำตอบ เพื่อให้เลือก ตัวอย่าง ดังรูป



**** รายละเอียดของ แอป Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Fill-in-the-blank Question ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงใน Fill-in-the-blank

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Fill-in-the-blank เข้ามาในโครงการ (Project) ของเรา

เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ

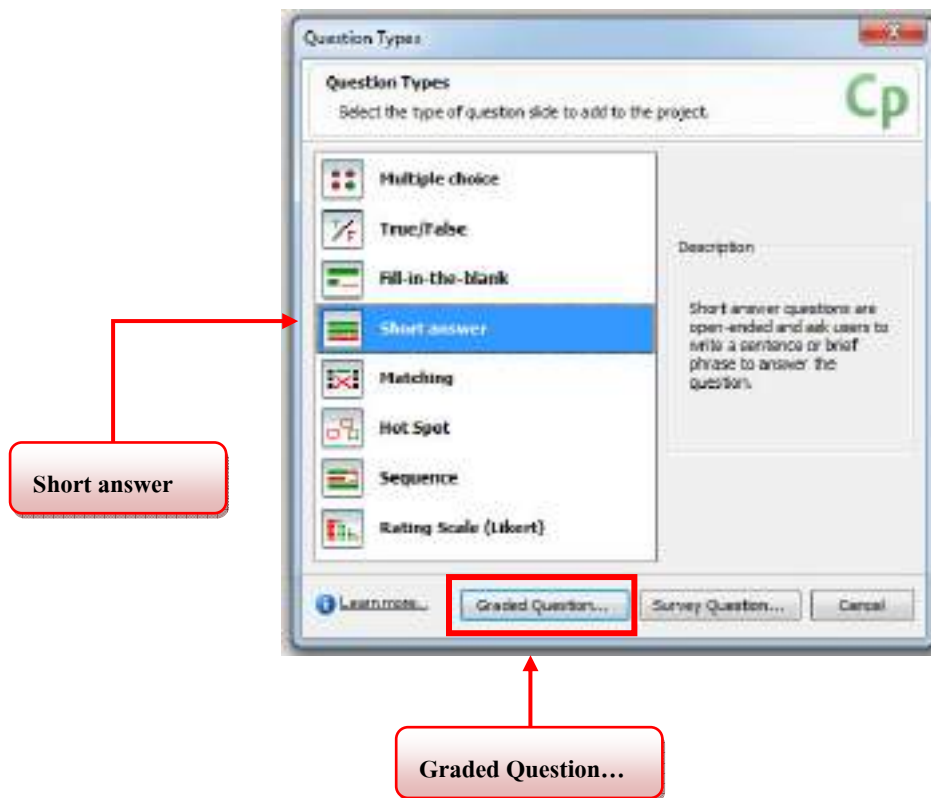
- ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

4.Short answer คือ ข้อสอบแบบตอบคำถามสั้นๆ

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Short answer และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)

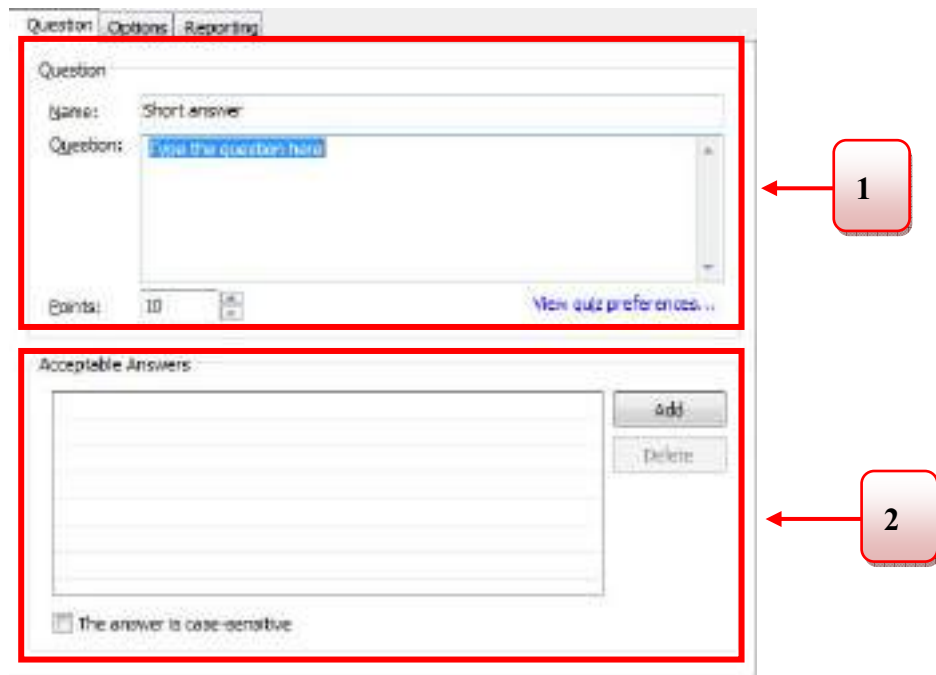


- เมื่อเราเลือก Short answer แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Short answer Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป



มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Acceptable Answer คือ การให้ผู้ใช้ตอบโดยการเติมคำลงในช่องว่างด้วยการพิมพ์ด้วยตนเอง ซึ่งสามารถเพิ่มคำตอบให้หลากหลายได้ เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ใช้แบบทดสอบ

- การเพิ่มคำตอบ สามารถทำได้ 2 แบบ คือ

1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ

2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการลบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- **The answer is case-sensitive** ถ้าเราเลือกจะมีผลกับคำตอบที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยจะถือว่าตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็ก มีค่าต่างกัน

**** รายละเอียดของ แอป Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Short-Answer Question ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงใน Short answer

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Short answer เข้ามาในโครงการงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ

- ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...

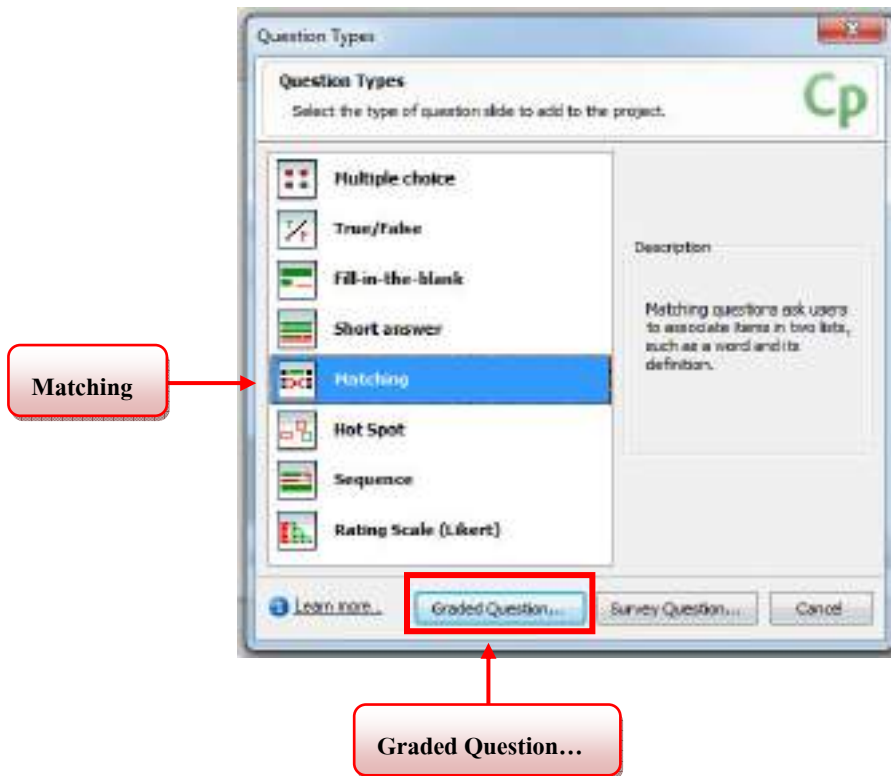
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



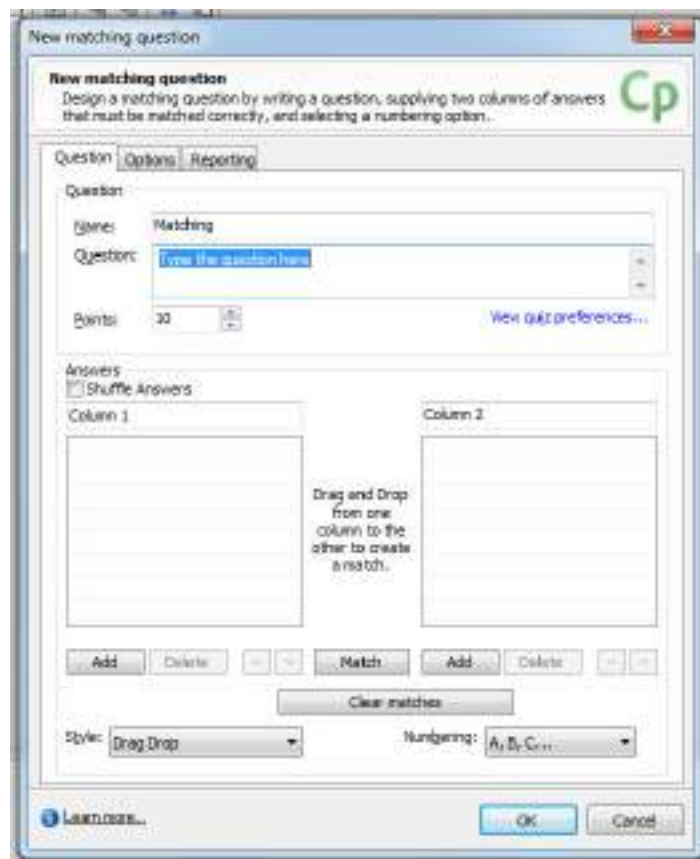
- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

5. Matching คือ ข้อสอบแบบจับคู่

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Matching และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)



- เมื่อเราเลือก Matching แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Matching Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

1

2

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answers ส่วนของคำตอบ

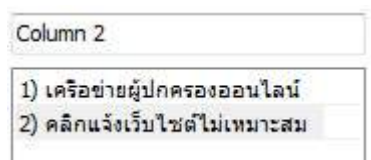
- คอลัมน์ จะแบ่งเป็น 2 คอลัมน์ (เราสามารถแก้ไขคำว่า Column 1 และ Column 2 เป็นข้อความอื่นๆ ได้)

คอลัมน์ซ้าย (Column 1) คือ ใช้ในการกำหนดคำตอบแรก ซึ่งจะมีรูปสี่เหลี่ยมอยู่
ด้านหน้าคำตอบในคอลัมน์นี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงคำตอบ
ที่ถูกจับคู่ด้วย หรือ แสดง Numbering ของคอลัมน์ขวา
(Column 2) ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการแสดงผลของคอลัมน์ซ้าย (Column 1)

คอลัมน์ขวา (Column 2) คือ ใช้ในการกำหนดส่วนของคำตอบที่ 2 ซึ่งส่วนนี้เป็น
ส่วนที่ต้องนำไปจับคู่กับคำตอบแรก ซึ่งจะมี Numbering
อยู่ด้านหน้าคำตอบ เพื่อไปแสดงที่รูปสี่เหลี่ยมที่ คอลัมน์
ซ้าย (Column 1) ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการแสดงผลของคอลัมน์ขวา (Column 2)

- การเพิ่มคำตอบ คอลัมน์ซ้าย (Column 1) และ คอลัมน์ขวา (Column 2) สามารถทำได้ 2
แบบ คือ

- 1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ
- 2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการลบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- วิธีการจับคู่

เมื่อเราเติมคำตอบลงไปทั้ง 2 คอลัมน์สมบูรณ์แล้ว ให้เราลากคำตอบจากคอลัมน์ซ้าย (Column 1) มาใส่ในคอลัมน์ขวา (Column 2) หรือ จากคอลัมน์ขวา (Column 2) มาใส่ในคอลัมน์ซ้าย (Column 1) ก็ได้ ซึ่งถ้าเราจับคู่แล้วจะมีเส้นตรงโยงระหว่างคำตอบที่ถูกเข้าหากัน พร้อมกับโชว์ Numbering ด้านหน้าคอลัมน์ซ้าย (Column 1) อีกด้วย ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำตอบ และแสดงการจับคู่ระหว่าง Column 1 และ Column 2 ใน Matching

- Style คือ รูปแบบของการตอบมี 2 แบบ คือ

1. Drag Drop

คือ การใช้เมาส์ลากแล้ววาง

2. Drop Down List

คือ การคลิกเมาส์เลือกรายการที่กำหนดไว้

- Numbering คือ รูปแบบของค่านำหน้าคำตอบ

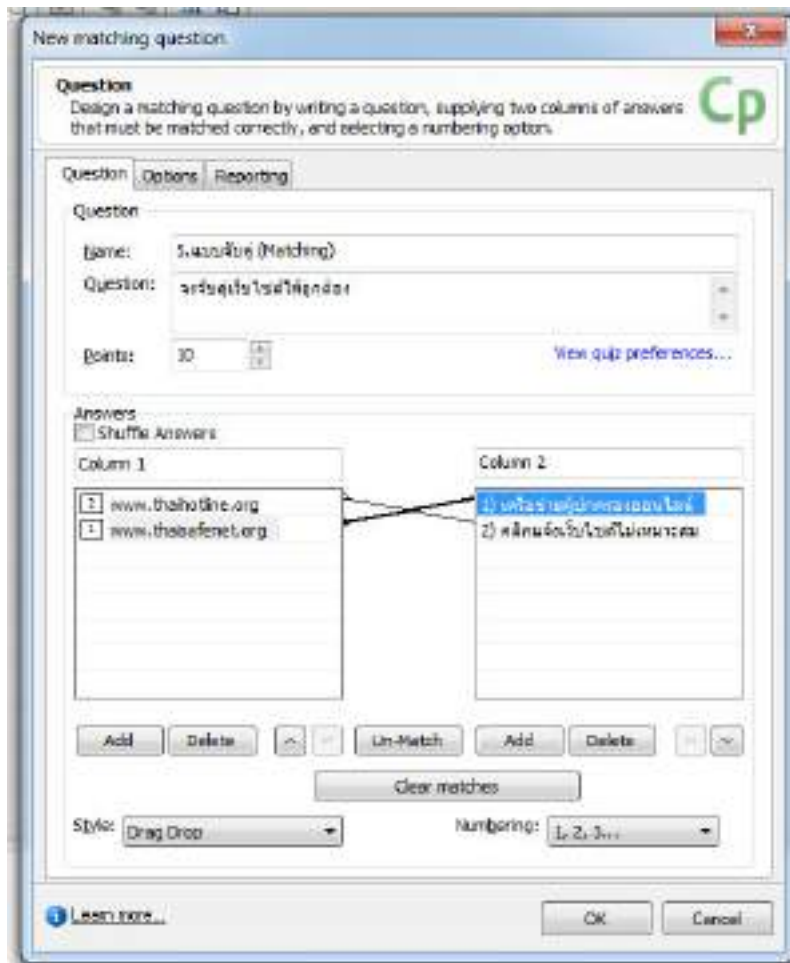
1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2, 3...

2. เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ a, b, c... และ A, B, C...

**** รายละเอียดของ แดบ Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Matching Question ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงใน Matching

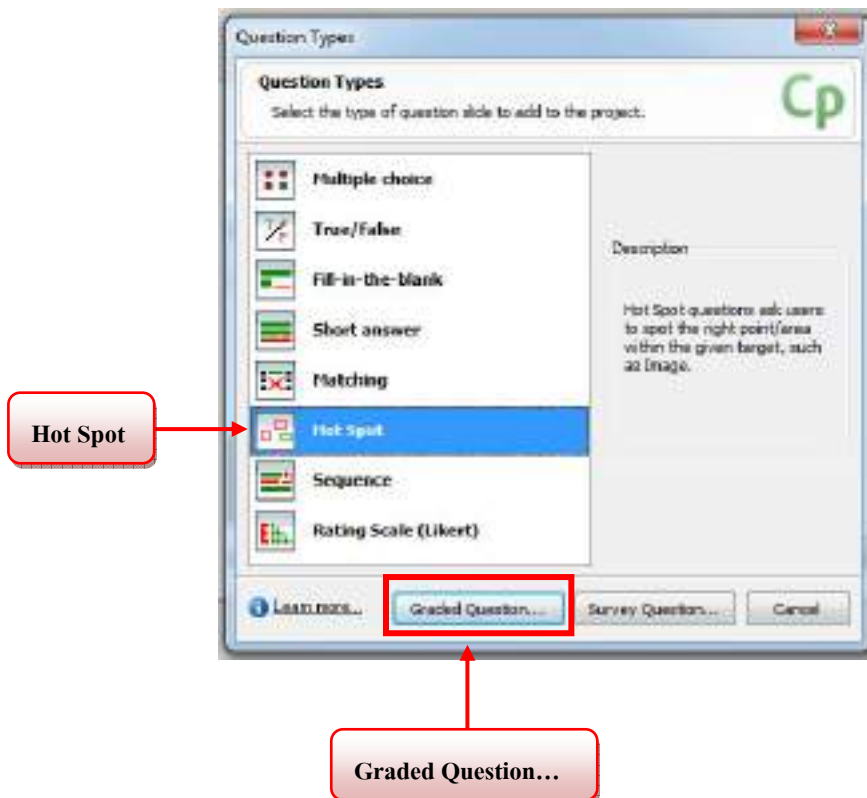
- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Matching เข้ามาในโครงการ (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



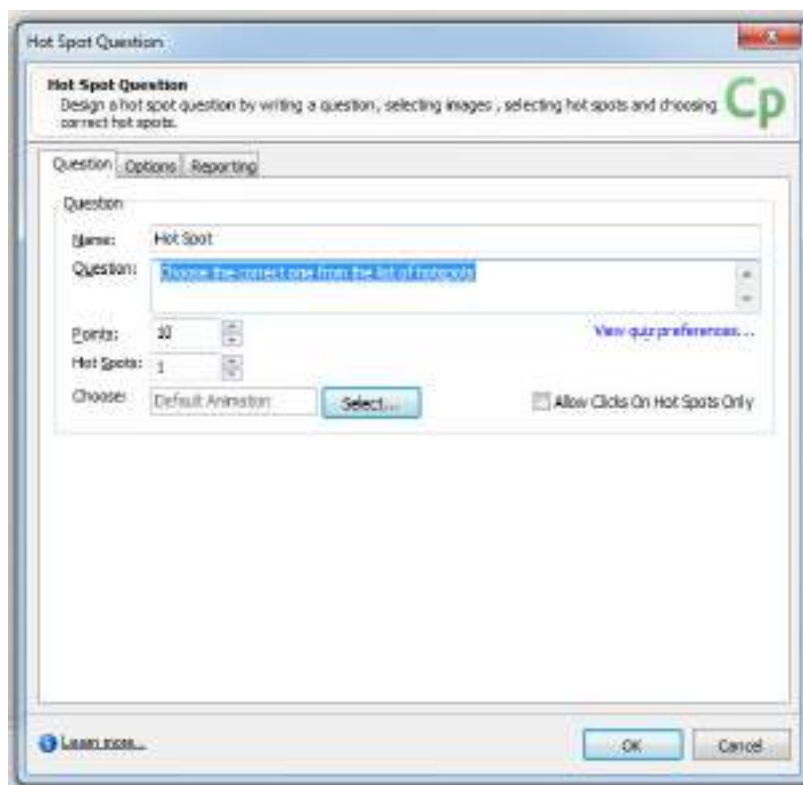
- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

6.Hot Spot คือ ข้อสอบแบบกำหนดบริเวณ

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Hot Spot และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)



- เมื่อเราเลือก Hot Spot แล้วจะเกิดหน้าต่าง Hot Spot Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป



มีส่วนหลักๆ คือ

Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

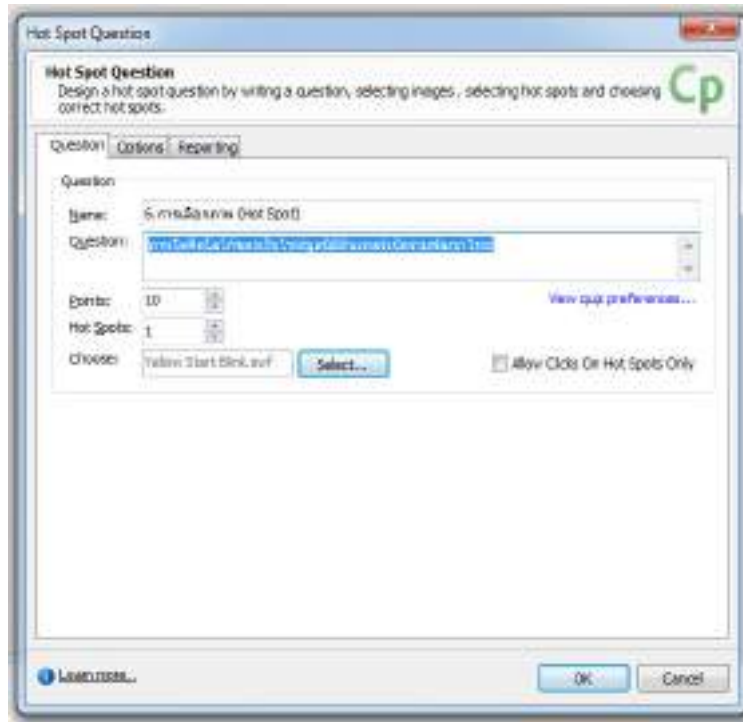
Hot Spot - จำนวนของตำแหน่งที่ต้องการให้มี

Choose - กด Select เพื่อเลือกรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวเมื่อมีการคลิกเลือก ตัวอย่าง ดังรูป

**** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Hot Spot Question ตามความต้องการและใส่คำถามและจุด Hot Spot ลงไปและกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-และจุด Hot Spot ลงไปใน Hot Spot

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Hot Spot เข้ามาในโครงการ (Project) ของเรา เราสามารถจัด



วางตำแหน่งได้ตามปกติ และเราควรจัดวางหรือย่อ-ขยายพื้นที่ของ Hot Spot ไปยังตำแหน่งที่เราต้องการตามความเหมาะสม ซึ่งในตัวอย่างนี้ถามว่า “ภาพใดคือโลโก้ของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย?” เพราะฉะนั้น Hot Spot ก็ควรลากไปครอบรูปภาพที่เป็นโลโก้ของมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

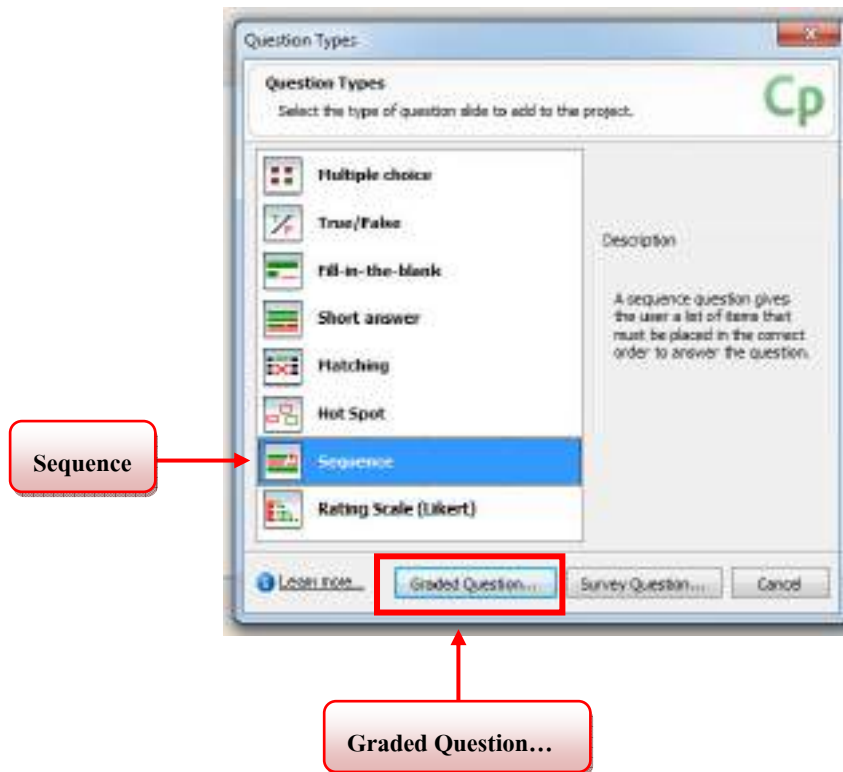
- ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



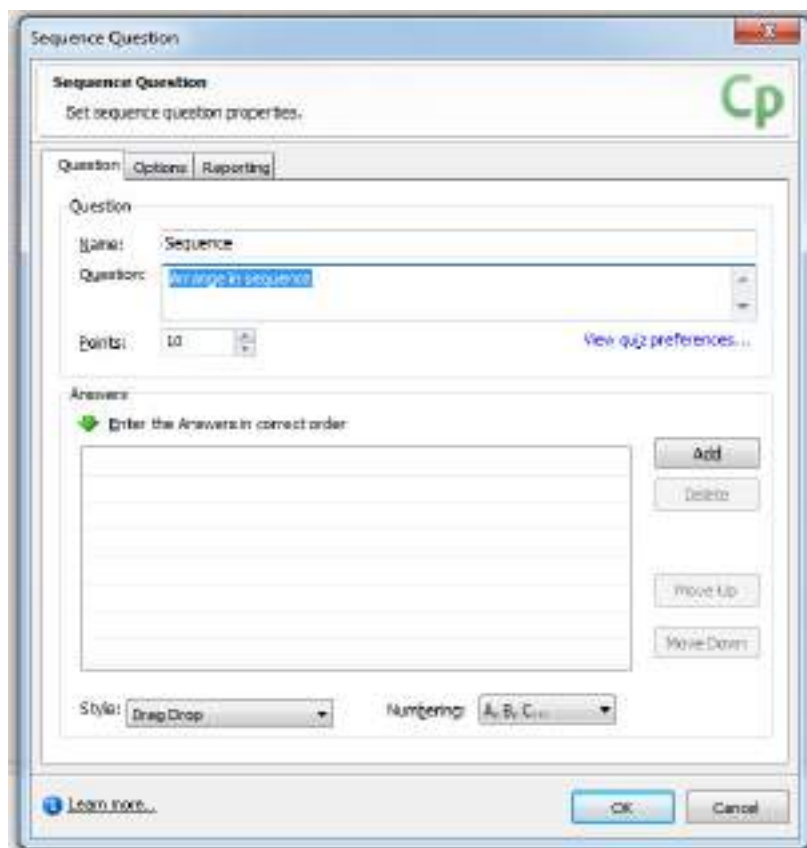
- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

7. Sequence คือ ข้อสอบแบบเรียงลำดับ

- ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Sequence และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)



- เมื่อเราเลือก Sequence แล้วจะเกิดหน้าต่าง Sequence Question ดังรูป



จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

The screenshot shows a quiz editor window with two main sections: 'Question' and 'Answers'. The 'Question' section is highlighted with a red box and labeled '1'. It contains a 'Name' field with the value 'Sequence', a 'Question' text area with the text 'Arrange in sequence', and a 'Points' field with the value '10'. The 'Answers' section is also highlighted with a red box and labeled '2'. It contains a list of answer boxes, 'Add', 'Delete', 'Move Up', and 'Move Down' buttons, and a 'Style' dropdown set to 'Drag Drop'. The 'Numbering' dropdown is set to 'A, B, C...'. There are also 'View quiz preferences...' and 'Reporting' tabs visible at the top.

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถป้อนว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทดสอบ

Points - ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answer ให้เรากรอกคำตอบที่มีการเรียงลำดับอย่างถูกต้องลงไป

- การเพิ่มคำตอบ สามารถทำได้ 2 แบบ คือ

1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ

2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการลบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- Style คือ รูปแบบของการตอบมี 2 แบบ คือ

1. Drag Drop คือ การใช้เมาส์ลากแล้ววาง

2. Drop Down List คือ การคลิกเมาส์เลือกรายการที่กำหนดไว้

- Numbering คือ รูปแบบของค่านำหน้าคำตอบ

1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2, 3...

2. เป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษ คือ a, b, c... และ A, B, C...

- การสลับตำแหน่งของคำตอบ

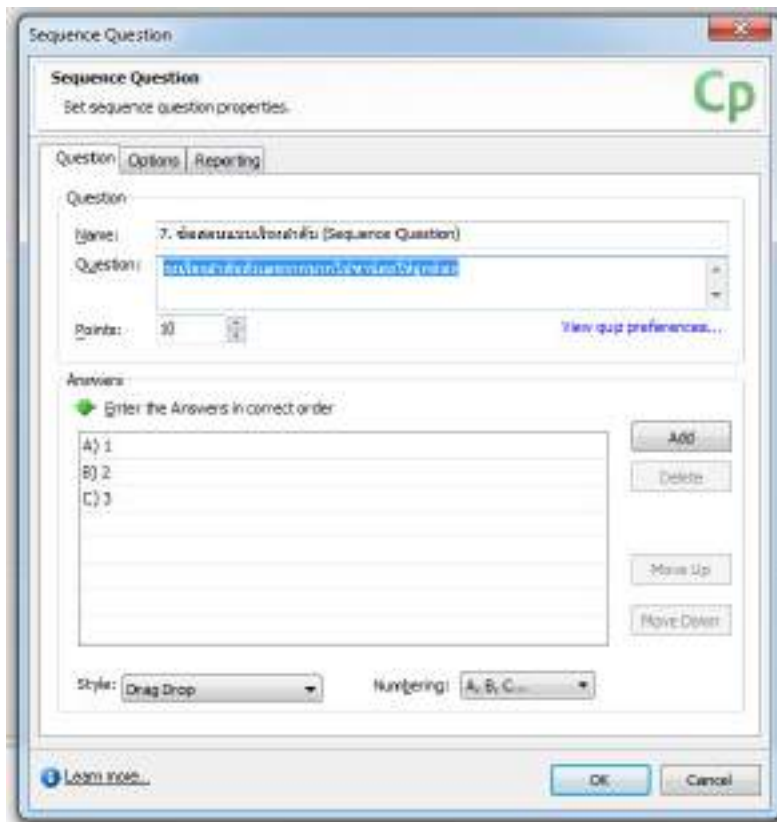
1. กด Move Up เพื่อเลื่อนขึ้น

2. กด Move Down เพื่อเลื่อนลง

**** รายละเอียดของ แอป Option และ Reporting ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice**

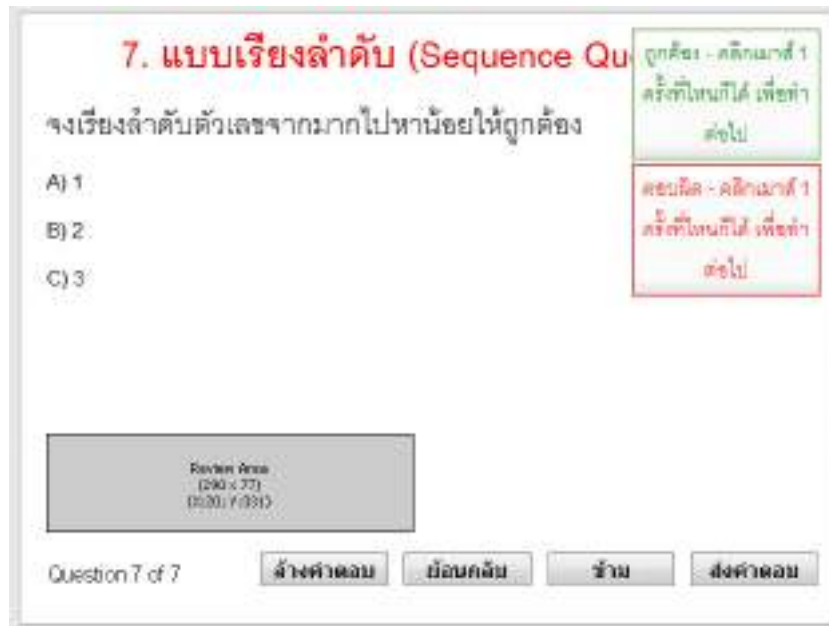
(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

- หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Sequence Question ตามความต้องการและใส่คำถามและคำตอบลงไปและกด OK ตัวอย่าง ดังรูป



รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงใน Sequence

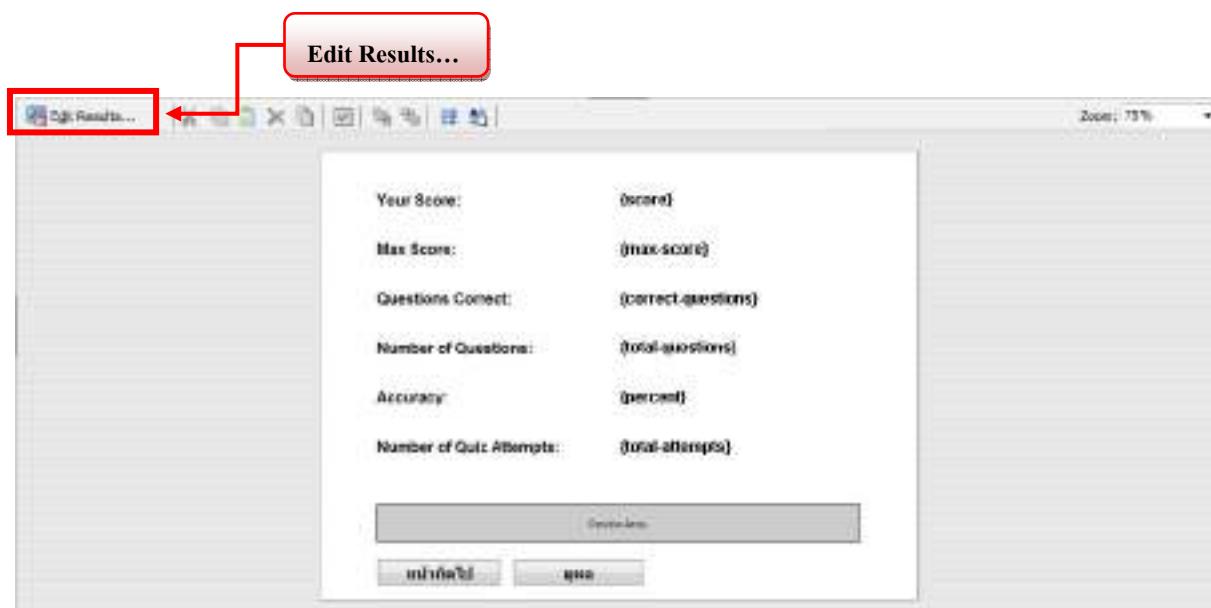
- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Sequence เข้ามาในโครงการ (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ



- เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

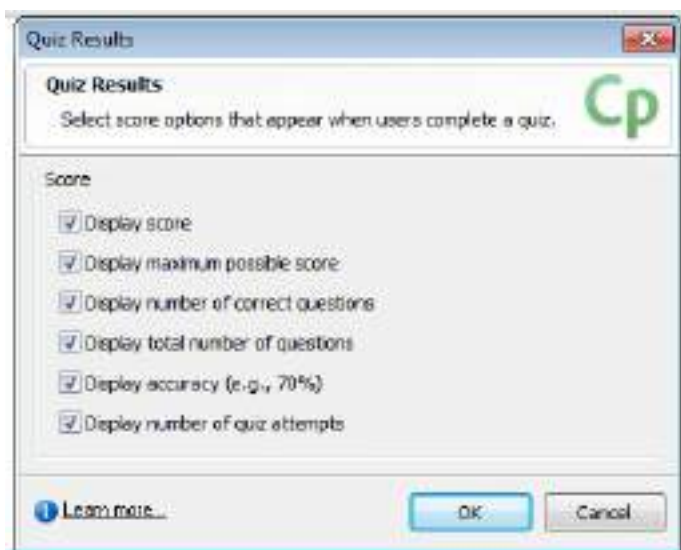
2.การแสดงผลของแบบทดสอบ

- ทุกครั้งที่เรามี Insert Questions จะมีหน้าต่างสไตล์ของ Results เกิดขึ้นมาด้วยเสมอ ดังรูป



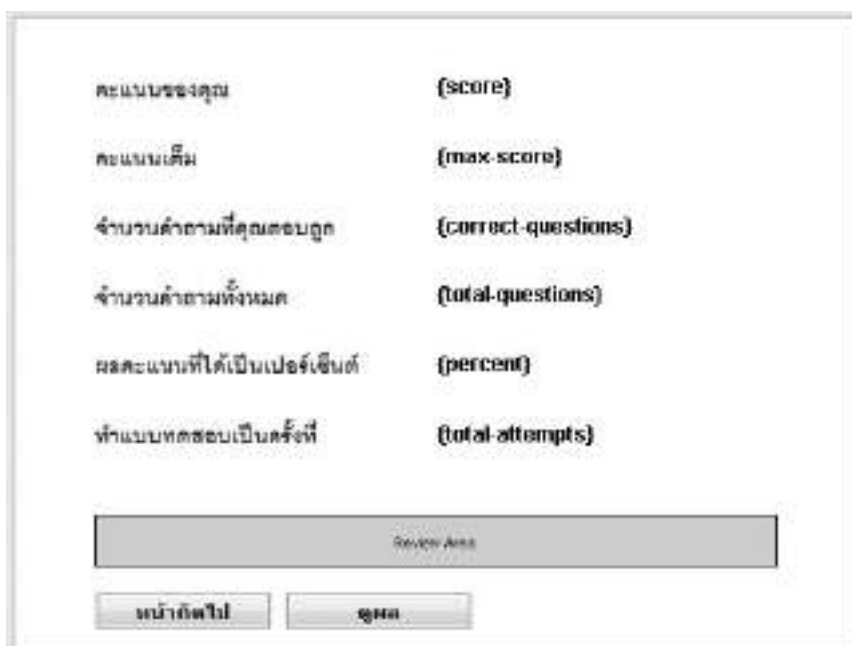
การปรับแก้

- ถ้าต้องการแก้ไขการแสดงผลของแบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Results... ตัวอย่าง ดังรูป



- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิลคลิกในส่วน of ข้อความนั้นๆ

- เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อความในหน้า Results (หน้าแสดงผลคะแนน) ตัวอย่าง ดังรูป



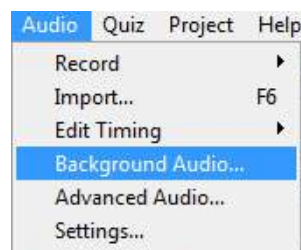
รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Results

การนำไฟล์เสียงมาทำเป็นเสียง Background ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

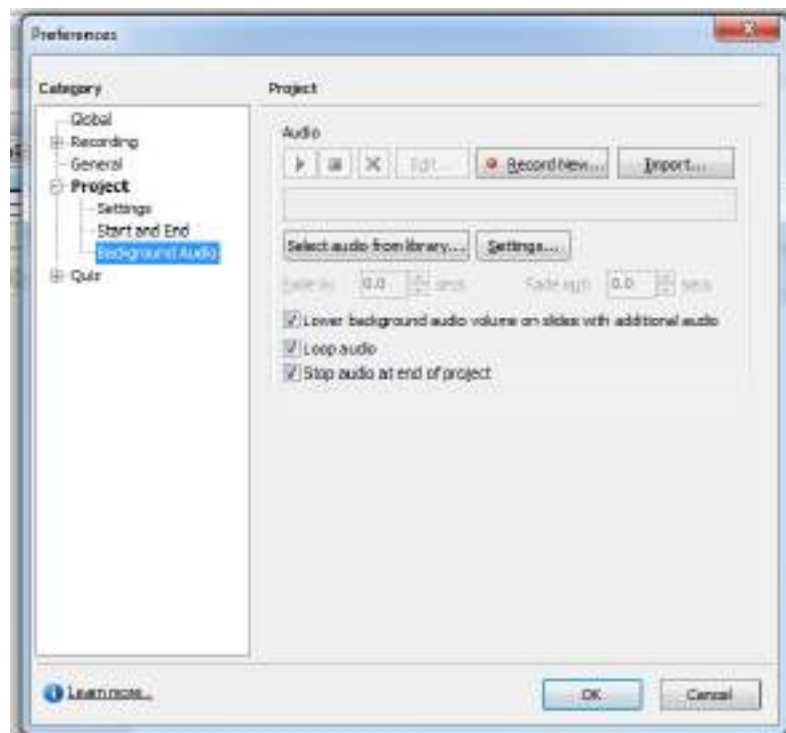
ถ้าเราต้องการมีเสียงประกอบการบรรยายตลอดโครงการ (Project) ซึ่งเราสามารถนำไฟล์เสียงที่เราต้องการนำมาใช้เสียง Background ได้

ให้เราเลือกแผ่นสไลด์ที่ต้องการเพิ่มเสียง โดยจะเห็นหน้าสไลด์ที่เราต้องการอัดเสียงบน Work Area





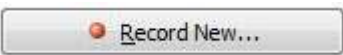


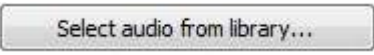

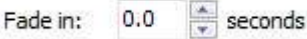
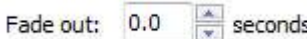
- ที่เมนูบาร์ **Audio > Background Audio...**



- เมื่อเราเลือกแล้ว จะ เกิดหน้าต่าง Preferences > Project



โดยในแต่ละปุ่มมีรายละเอียดดังนี้

ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
	(Play) เพื่อเล่นไฟล์เสียงที่เลือก
	(Stop) เพื่อหยุดไฟล์เสียงที่เลือก
	(Delete) เพื่อลบไฟล์เสียงที่เลือก
	(Edit) เพื่อแก้ไขไฟล์เสียงที่เลือก
	(Recoard New...) การนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยการบันทึกเสียง
	(Import) การนำไฟล์เสียงที่มีอยู่เข้ามาใช้งาน
	เป็นกรอบที่จะแสดงรายละเอียดของไฟล์เสียงที่เราเลือก (ชื่อของไฟล์เสียง , ระยะเวลาของไฟล์เสียง)
	(Select audio from library) การนำเสียงเข้ามาใช้งาน โดยการนำเสียงที่มีอยู่แล้วใน Library ของชิ้นงาน หรือ โครงการ (Project) ที่เราทำ
	(Setting) การกำหนดเงื่อนไขต่างๆ ของไฟล์เสียง
	(Fade Out) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการค่อยๆ ปรากฏออกมาของเสียง
	(Fade in) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการค่อยๆ จางหายไปของเสียง

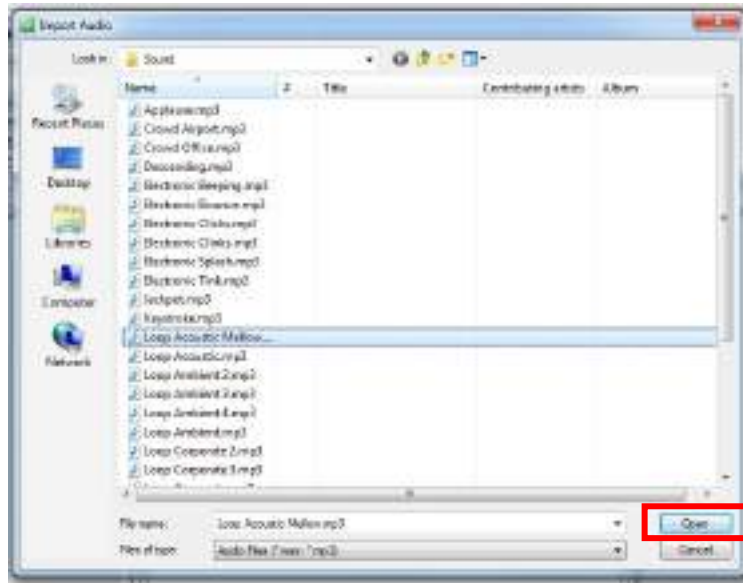
และจะมีคุณสมบัติ 3 ข้อ ให้เราเลือก คือ

-Lower background audio volume on slides with audio คือ การทำให้เสียง Background เสียงเบา กว่าเสียงบรรยายหลัก

-Loop audio คือ การทำให้เสียง Background เล่นวนไปเรื่อยๆ เมื่อจบแล้วก็เริ่มเล่นใหม่

-Stop audio at end of Project คือ การทำให้เสียง Background หยุดเล่นเมื่อสิ้นสุดโครงการงาน (Project)

- ให้เรากด **Import...** เพื่อจะนำไฟล์เสียงมาทำเป็นเสียง **Background** ซึ่งเป็นการนำไฟล์เสียงเข้ามาใช้งาน เราสามารถนำไฟล์เสียงต่างๆ ที่ได้เตรียมไว้ในรูปแบบ *.wav , *. Mp3 มาใช้งานได้ทันที หรือจะใช้ไฟล์เสียงที่ทางโปรแกรม Adobe Captivate มีมาให้กว่า 30 ไฟล์เสียงก็ได้ ซึ่งจะเกิดหน้าต่าง **Import Audio** ขึ้นมา ให้เราเลือกไฟล์เสียงที่เราต้องการ เมื่อเลือกได้แล้วให้กด **Open** ดังรูป



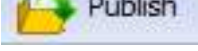
เมื่อเลือกไฟล์
ได้แล้ว Open

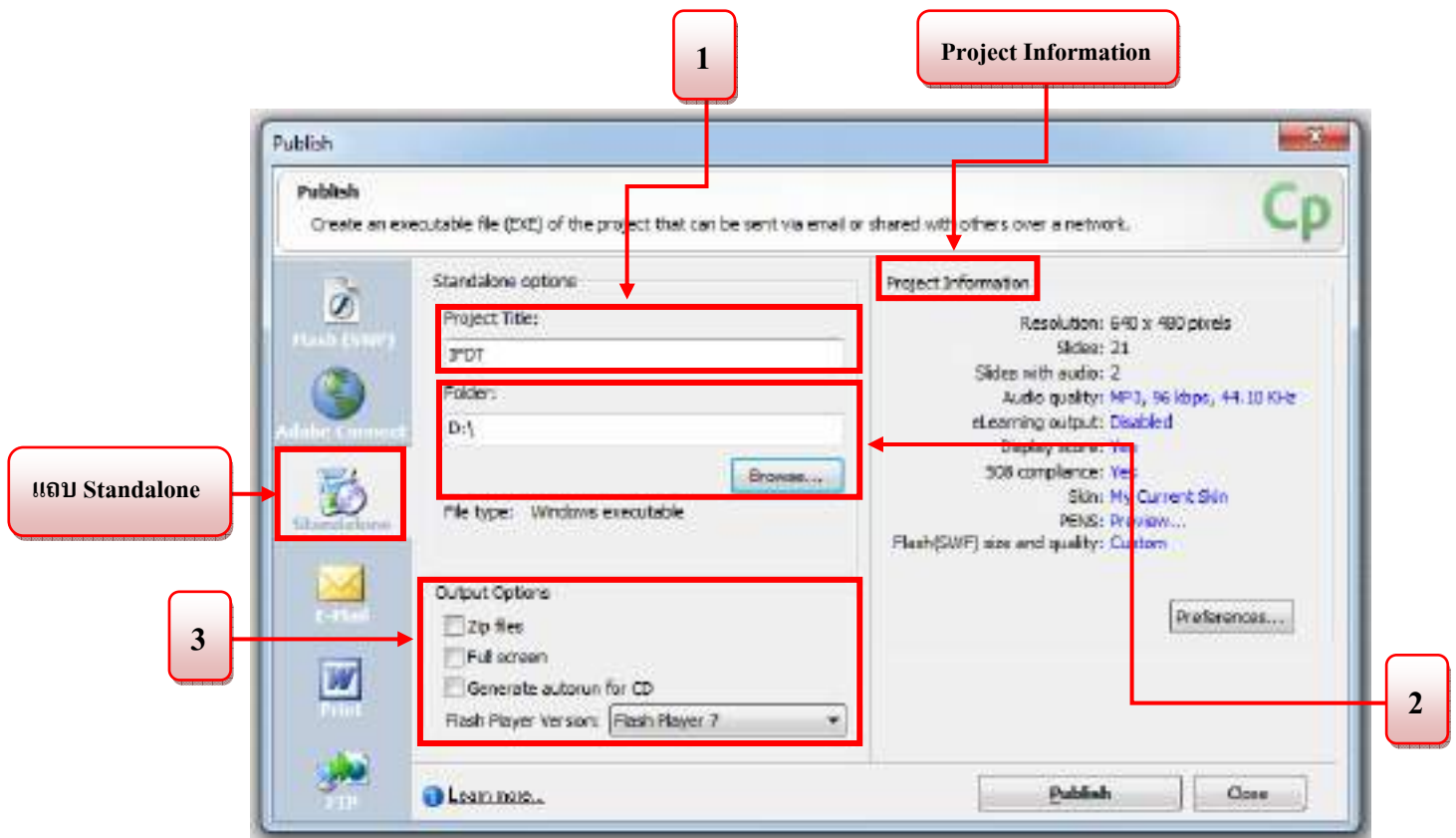


เมื่อนำไฟล์เสียงเข้า
มาแล้วให้กด OK

การเผยแพร่สื่อดิจิทัล รูปแบบ Standalone หรือ *.exe ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากสำหรับผู้ที่ต้องการจัดสร้างระบบ E-Learning หรือ CAI ที่ทำงานผ่านทางซีดีเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เพราะรูปแบบไฟล์ .exe จัดเป็นไฟล์ที่สามารถเรียกใช้งานในระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows ได้ทันที โดยไม่ต้องการ โปรแกรมใดๆ มาติดตั้งในเครื่องเพื่อเปิดซีดีของเรา

- เปิดโปรเจกต์ที่เราต้องการทำเผยแพร่(Publish) ขึ้นมา และไปที่เมนูบาร์เลือก  ก็
จะเกิดหน้าต่าง Publish ขึ้นมา ให้เราคลิกที่แถบ Standalone จะเกิดหน้าต่างของ Standalone option
ดังรูป



หน้าต่าง Publish ของ Standalone

หน้าต่าง Publish ของ Standalone สามารถปรับแต่งและแก้ไขส่วนต่างๆ ได้ที่ Standalone Options ดังนี้

1.Project Title ชื่อโครงการ (Project) ของเรา

2.Folder ให้เราเลือกโฟลเดอร์ที่เราต้องการใช้จัดเก็บไฟล์งานที่เราเผยแพร่ (Publish) โดยคลิกที่ปุ่ม Browse...

3.Output options

Zip file - เมื่อทำการเผยแพร่ (Publish) แล้ว ให้ทำการบีบอัดไฟล์หรือไม่

Full screen - เมื่อทำการเผยแพร่ (Publish) ให้ชิ้นงานของเราแสดงแบบเต็มจอ (Full screen)

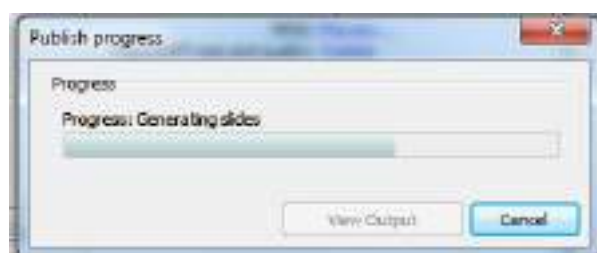
หรือไม่

Generate autorun for CD - ให้ระบบทำการสร้างไฟล์ Autorun ให้หรือไม่ (เพื่อให้โครงการ (Project) ของเราถูกเรียกขึ้นมาเล่น โดยอัตโนมัติ เหมาะสำหรับการนำไฟล์งานลง CD เพื่อให้ CD เปิดเองได้โดยอัตโนมัติ)

Flash Player Version - เป็นการกำหนดเวอร์ชันของ Flash Player ในการชมไฟล์ของเรามีให้เราเลือก 7 , 8 และ 9

**** Project Information** เป็นการตั้งค่าคุณสมบัติต่างๆ ของโครงการ (Project) ซึ่งเราสามารถตั้งค่าได้ตั้งแต่เริ่มต้นทำที่ *Edit > Preferences* **

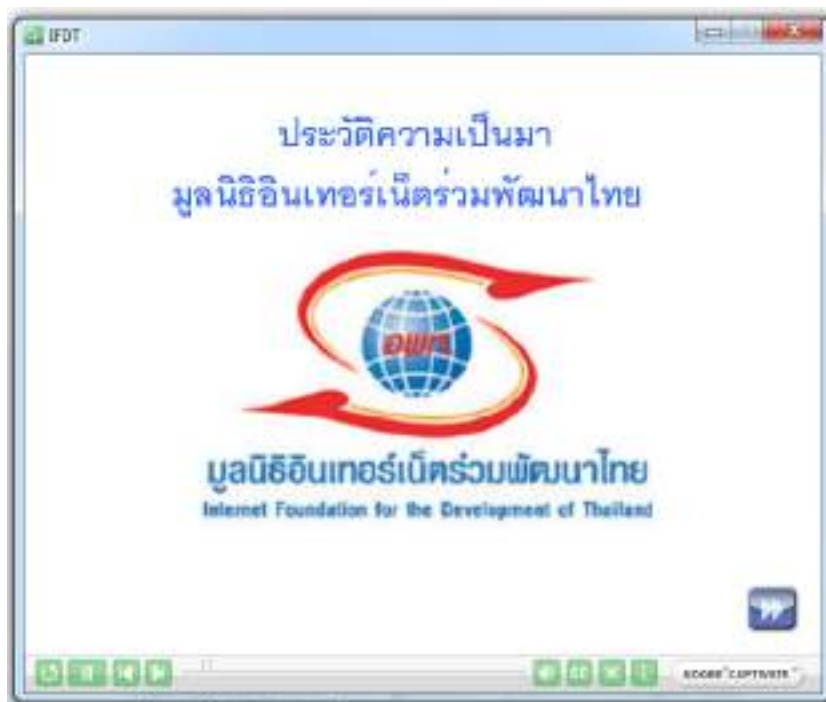
- เมื่อเรากำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Publish เพื่อทำการสร้างโครงการ (Project) ที่เรานำไปเผยแพร่



- เมื่อระบบดำเนินการเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Close เมื่อต้องการปิด หรือ คลิกที่ปุ่ม View Output เมื่อต้องการชมผลงานของเรา



- ตัวอย่างของโครงการ (Project) ที่ได้ทำเผยแพร่ (Publish) ในรูปแบบ Standalone หรือ *.exe



ตัวอย่างการสร้างสื่อดิจิทัล 1 ชั้น แบบ Software Simulation (อย่างง่าย) ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3

1. วิธีการสร้างงานแบบ Software Simulation หรือ สร้างสื่อด้วยวิธีจับภาพหน้าจอ (Capture movie)

Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้การสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ interactive multimedia ที่ถือว่าการสร้างสรรค์งานที่ง่าย รวดเร็วและสะดวก เสน่ห์ที่สำคัญที่นับได้ว่าเป็นจุดเด่นของ Adobe Captivate ก็คือ การจับภาพหน้าจอแบบเสมือนจริงหรือที่เรียกว่า Simulation ที่ให้ภาพแบบ Full motion ในทุกรายละเอียดได้เลย เหมาะสำหรับการสาธิตขั้นตอนการใช้โปรแกรม (Software) คอมพิวเตอร์

ก่อนการสร้างสื่อแบบ Software Simulation ควรมีการเตรียมการเสียก่อน เพราะการสร้างสื่อแบบ Software Simulation นั้น เป็นการบันทึกจากการดำเนินเรื่องของการแสดงผลจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ ที่อาจจะดูเหมือนเป็นเรื่องง่ายแต่ในความเป็นจริงแล้วหากไม่มีการซักซ้อมเตรียมการไว้ก่อน สื่อที่ได้ อาจจะดูไม่สมบูรณ์ หรืออาจจะขาดรายละเอียดไปในบางส่วนได้ ซึ่งควรมีการเตรียมการดังนี้

1. เตรียมโปรแกรม (Software) ที่ต้องการสาธิตให้เรียบร้อย
2. ควรมีการซักซ้อมหรือฝึกฝน โปรแกรม (Software) ให้คล่องแคล่ว
3. เมื่อซักซ้อมหรือฝึกฝนการใช้โปรแกรม (Software) แล้ว ควรมีการจดรายละเอียดของขั้นตอนต่างๆ ที่เราต้องการสาธิตการใช้ คือ
 - จดขั้นตอนที่ต้องการสาธิตให้ละเอียดชัดเจน เช่น 1. เปิดโปรแกรม 2. สร้างงานใหม่โดยการกด File > New
 - หากต้องการแสดงหรือสาธิตเป็นช่วงๆ ก็ควรกำหนดช่วงการบันทึกไว้ด้วย เช่น ช่วงที่ 1 จะสอนการเปิดโปรแกรม ช่วงที่ 2 การสร้างงานชิ้นใหม่
4. ถ้าต้องการใส่เสียงประกอบการสาธิตโปรแกรม (Software) ควรมีการเตรียมไมโครโฟนและตรวจสอบระบบการบันทึกให้เรียบร้อย สามารถใส่เสียงประกอบการสาธิตได้ 3 แบบ
 - 4.1 การใส่หรืออัดเสียงบรรยายพร้อมกับการประกอบการสาธิตโปรแกรม (Software)

4.2 การอัดเสียงบรรยายหรือบันทึกเสียงสดแยกจากการประกอบการสาธิต โดยสามารถทำได้หลังจากทำการสาธิตโปรแกรม (Software) เสร็จเรียบร้อยแล้ว

4.3 การนำไฟล์เสียงบรรยายที่เรามีหรือเตรียมไว้อยู่แล้วเข้ามาแทรกในสไลด์ต่างๆ โดยสามารถทำได้หลังจากทำการสาธิตโปรแกรม (Software) เสร็จเรียบร้อยแล้ว

2. การสร้างโครงการหรืองานชิ้นใหม่ด้วยวิธีการจับภาพหน้าจอ (New Project Software Simulation)

**** ตัวอย่างคือ การสาธิตวิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word_****

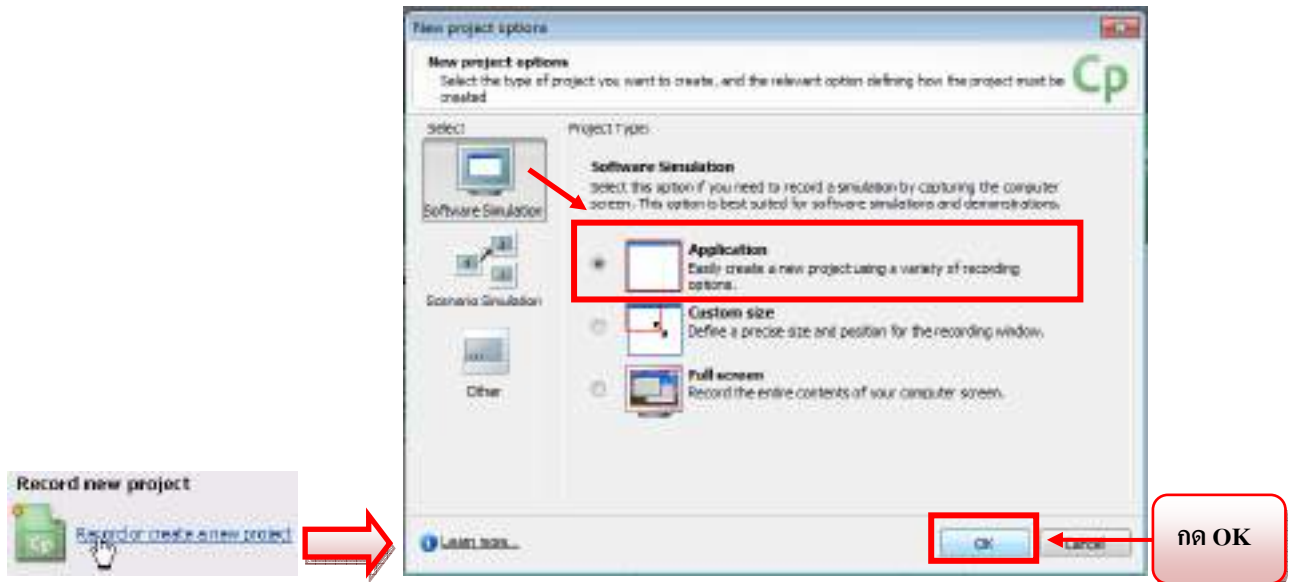
- **คลิก Start >All Program >Adobe > Adobe Captivate 3**



หรือดับเบิลคลิกที่ไอคอน Adobe Captivate 3 และเมื่อเปิดโปรแกรมแล้วจะเกิดหน้าต่าง



- เลือก Record new project คลิกที่ Record or create a new project > Software Simulation > Application และกด OK เพื่อเริ่มต้นสร้างงานใหม่

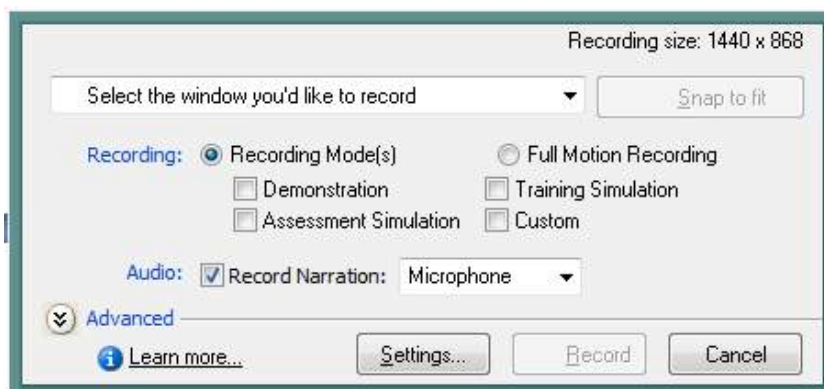


รูปภาพขั้นตอนการสร้างงาน Software Simulation ขึ้นใหม่แบบ Application

Record or create a new project > Software Simulation > Application กด OK

สำหรับ Software Simulation มีการบันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์ 3 รูปแบบ โดยมีรายละเอียด คือ

1. **Application** สำหรับการบันทึก เฉพาะกรอบหน้าต่าง(window) ของโปรแกรมที่เลือกเปิดใช้งาน (Active window) เหมาะสำหรับการสอนการใช้งาน โปรแกรม



รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Application

- Select the window you'd like to record เลือกโปรแกรมที่ต้องการจะให้จับภาพหน้าจอ

- Snap to fit คือ การตั้งค่าให้พื้นที่จับภาพหน้าจอให้พอดีกับ โปรแกรมที่เราได้เลือกใน Select the window you'd like to record โดยจะปรากฏเส้นสีแดงล้อมกรอบของตัว โปรแกรมที่เลือกไว้ (ซึ่งถ้าเราไม่ได้เลือก โปรแกรมไว้ปุ่ม Snap to fit จะไม่ขึ้นมาให้เราเลือก และจะไม่มีกรอบสีแดงเพื่อกำหนดพื้นที่ให้เรา)

-Recording คือ การบันทึกภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดยมี 2 วิธี คือ

1.Recording Mode(s) จะมี option ให้เลือกใช้เพิ่มเติม 4 รูปแบบ โดยผู้ใช้สามารถกำหนดเงื่อนไขเพิ่มเติมได้ ดังนี้

1.1 Demonstration คือ รูปแบบการอธิบายการใช้งานให้กับผู้เรียนได้เข้าใจถึงการใช้งานต่างๆ เพราะเป็นการจับการเคลื่อนไหวตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดยโปรแกรมจะสร้างการเคลื่อนที่ของเมาส์ (Mouse) พร้อมกับสร้างกล่องข้อความ (Text Caption) ให้โดยอัตโนมัติ เพื่ออธิบายการใช้งานให้กับผู้เรียน

1.2 Assessment Simulation คือ รูปแบบโต้ตอบกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการใช้งาน โปรแกรมจริง โดยจะมีการบังคับให้ผู้เรียนกระทำตามที่ได้บันทึกหน้าจอไว้ โดยในรูปแบบนี้โปรแกรมจะสร้าง Objects หรือเครื่องมือ มาให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ขึ้นมา ซึ่งมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ นั้น จะเกิดการตอบโต้ขึ้น ซึ่งโปรแกรมจะตั้งค่า Option ให้ด้วย คือ Failure caption (กล่องข้อความสีแดง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความคิดเห็นพลาด เมื่อคลิกปุ่มผิด เช่น เราสอนการบันทึกโปรแกรม Microsoft Word โดยการคลิกเมาส์ตรงคำสั่ง **บันทึกเป็น > เอกสาร Word 97-2003** เพื่อที่จะทำการบันทึกงาน เมื่อโปรแกรมเล่นมาถึงช่วงที่ต้องคลิกเมาส์ โปรแกรมจะหยุดเล่นจนกว่าจะมีการคลิกเมาส์ที่ **บันทึกเป็น > เอกสาร Word 97-2003** ซึ่งถ้าเราคลิกถูกต้อง โปรแกรมก็จะเล่นผ่านไปจนกว่าจะมีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้น แต่ถ้าหากเราคลิกผิด ก็ จะเกิดกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาบอกว่า **Select the เอกสาร Word 97-2003 menu item**

1.3 Training Simulation คือ รูปแบบนี้จะคล้ายกับ Assessment

Simulation โดยเป็นการโต้ตอบกับผู้เรียน แต่ในรูปแบบนี้จะคล้ายกับการฝึกอบรม เพราะสามารถใส่คำอธิบายการใช้งานต่างๆ เพิ่มเติมได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ พร้อมกับฝึกฝนการใช้งานโปรแกรมจริง โดยในรูปแบบนี้โปรแกรมจะสร้าง Objects หรือเครื่องมือ มาให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ขึ้นมา ซึ่งมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกใน บริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้จะเกิดการตอบโต้ขึ้น ซึ่งโปรแกรมจะตั้งค่า Option ให้ด้วย คือ 1. Failure caption (กล่องข้อความสีแดง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาด เมื่อคลิกปุ่มผิด 2. Hint caption (กล่อง ข้อความสีเหลือง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิก ปุ่ม

1.4 Custom คือ การสร้างสื่อตามที่ต้องการ โดยผู้สร้างสามารถใส่

Objects หรือเครื่องมือต่างๆ เพื่ออธิบายการใช้งานได้ตามความต้องการ เช่น การ สร้างการเคลื่อนที่ของเมาส์ (Mouse), กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ฯลฯ เพราะโปรแกรมจะทำการจับภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้นให้เท่านั้น แต่จะไม่ใส่ Objects หรือเครื่องมือมาให้แบบอัตโนมัติเหมือนรูปแบบอื่นๆ

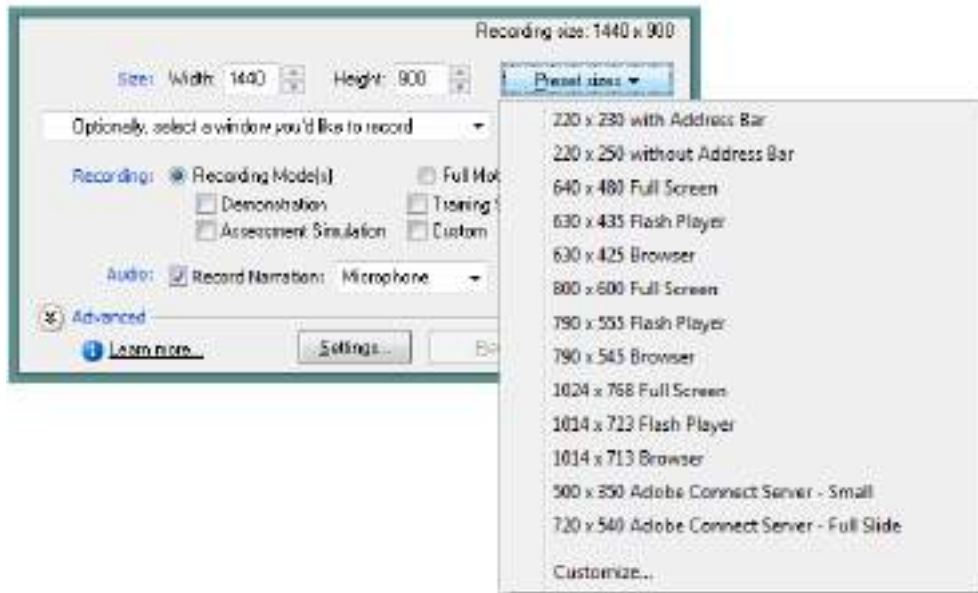
**** เราสามารถเลือก Option ของ Recording Mode(s) ทั้ง 4 รูปแบบพร้อมๆ กันได้**

โดยที่โปรแกรมจะแยกการบันทึกไว้ในแต่ละรูปแบบโดยอัตโนมัติ**

- **Full Motion Recording** คือ การจับภาพหน้าจอในลักษณะการอัดวิดีโอ

- **Audio** การบันทึกเสียงบรรยายไปพร้อมกับการสาธิต โดยก่อนทำการบันทึกต้องตั้งเครื่องหมาย ถูกด้านหน้า Record Narration ก่อน เพื่อดังค่าใน โปรแกรมว่าจะมีการบันทึกเสียงบรรยายควบคู่ไปด้วย โดยมี 2 วิธี คือ 1. การบันทึกเสียงผ่าน line in ที่มีการผสมสัญญาณเสียง 2. การบันทึกเสียงจากไมโครโฟน

2. **Custom size** รูปแบบนี้จะคล้ายกับแบบ Application แต่แตกต่างกันที่สามารถปรับขนาดของของพื้นที่การบันทึกได้ โดยจะมีรายละเอียด Size ขึ้นมาให้ตั้งค่า ซึ่งจะปรากฏเส้นสีแดงล้อมกรอบไว้



รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Custom

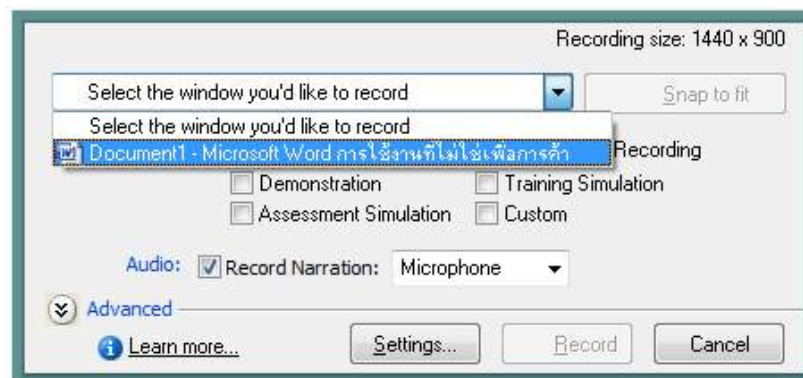
- **Size** คือ การตั้งค่าพื้นที่ที่จับภาพหน้าจอ โดยสามารถตั้งค่าได้ 3 รูปแบบ
 1. การใส่ขนาดที่ต้องการที่ Width คือ ความกว้าง Height คือ ความสูง
 2. การเลือกค่าจาก Preset sizes คือ ขนาดสำเร็จรูปที่โปรแกรมมีไว้ให้ โดยเราสามารถเพิ่มและบันทึกขนาดใหม่ที่เราต้องการเข้าไปได้ โดยเลือกที่ Customize
 3. การปรับจากกรอบเส้นสีแดงที่ล้อมอยู่ โดยสามารถย่อ-ขยาย หรือ เคลื่อนย้ายไปในพื้นที่ที่ต้องการได้

3. **Full Screen** สำหรับการบันทึกเต็มทั้งหน้าจอภาพ Monitor ของคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏ (ทำให้ไม่มีเส้นสีแดงเกิดขึ้นเพราะต้องบันทึกเต็มจอ) โดยในรูปแบบนี้จะรองรับการบันทึกแบบเลือกจอแสดงผลได้ 2 จอภาพ ส่วนในละเอียดการตั้งค่าอื่นๆ



รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Full Screen

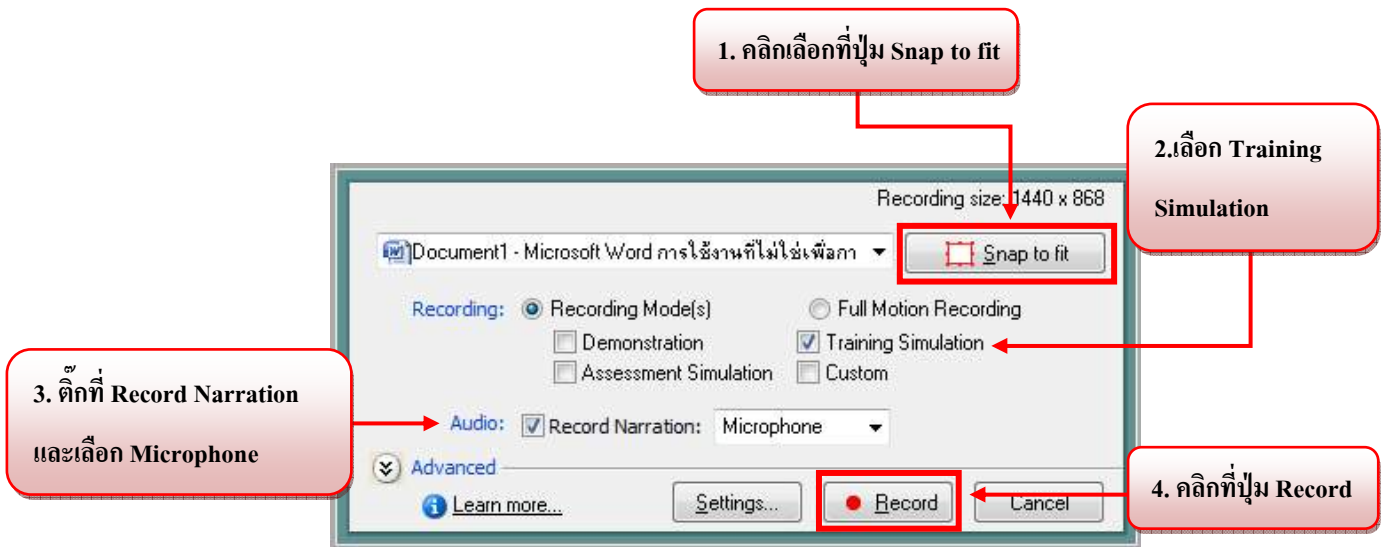
- เมื่อเลือก Application แล้วจะเกิดหน้าต่างขึ้นมา ให้ทำการเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการบันทึกภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดยคลิกที่ Select the window you'd like to record โดยในตัวอย่างที่เราจะสาธิตการใช้งาน คือ วิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word



รูปภาพ หน้าต่างการเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการบันทึกภาพหน้าจอ

- เมื่อเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่เราต้องการได้แล้ว ให้ตั้งค่าต่างๆ ดังนี้
 1. Snap to fit ให้ทำการคลิกที่ปุ่มเพื่อเลือก เพื่อตั้งค่าให้พื้นที่จับภาพหน้าจอให้พอดีกับโปรแกรมที่เราได้เลือก
 2. Recording ให้เลือก Recording Mode(s) > Training Simulation เพื่อจับภาพหน้าจอแบบโต้ตอบกับผู้เรียนคล้ายกับการฝึกอบรม

3. Audio ให้คลิกเครื่องหมายถูกด้านหน้า Record Narration และเลือก Microphone เพื่อบันทึกเสียงบรรยายจากไมโครโฟนพร้อมกับการสาธิต
4. เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Record



รูปภาพ หน้าต่างการตั้งค่าต่างๆ ที่ Application

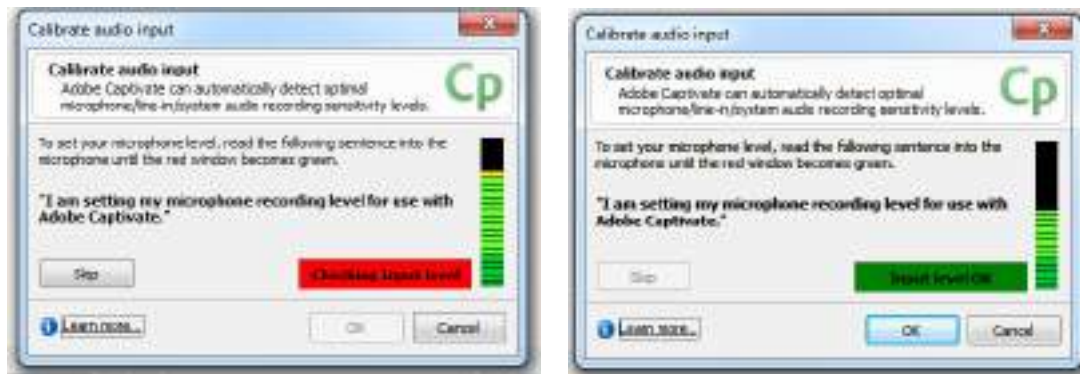
การเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการบันทึกภาพหน้าจอ

- เมื่อเรากด Record โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาเพื่อถามเราว่าต้องการตรวจสอบความสำเร็จของการบันทึกเสียงหรือไม่ ให้คลิกที่ปุ่ม Yes เพื่อตรวจสอบ



รูปภาพ หน้าต่างเพื่อถามเราว่าต้องการตรวจสอบความสำเร็จของการบันทึกเสียงหรือไม่

- เมื่อคลิกที่ปุ่ม Yes โปรแกรมจะเริ่มทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการบันทึกเสียงก่อน โดยสังเกตจาก Checking Input level เป็นสีแดง และเมื่อตรวจสอบความสมบูรณ์เสร็จแล้วเป็นปกติ Input level OK จะแสดงเป็นสีเขียว



รูปภาพ หน้าต่างระหว่างการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการบันทึกเสียง

- หลังจากตรวจสอบการปรับแต่งระดับเสียงไมโครโฟนเสร็จ แล้วคลิกที่ปุ่ม OK โปรแกรม Adobe Captivate จะเริ่มทำงานโดยมีกรอบสีแดงล้อมรอบหน้าต่างของโปรแกรม Microsoft Word ดังภาพข้างล่าง



รูปภาพ โปรแกรม Adobe Captivate จะเริ่มทำงานโดยมีกรอบสี่แดงล้อมรอบหน้าต่างของโปรแกรม Microsoft Word

- กดปุ่ม Record เพื่อเริ่มการบันทึกภาพหน้าจอ การสาธิตการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word ซึ่งถ้าเรากดปุ่ม Record ก็จะเกิดหน้าต่างเป็นรูปไมโครโฟนพร้อมตัวเลขนับถอยหลัง คือ 3 > 2 > 1 ขึ้น เนื่องจากตรง Audio เราได้ทำการติ๊กเครื่องหมายถูกด้านหน้า Record Narration และเลือก Microphone เพื่อบันทึกเสียงบรรยายจากไมโครโฟนพร้อมกับการสาธิต ซึ่งถ้าเราไม่เลือกก็จะไม่ขึ้นหน้าต่างนี้



รูปภาพ หน้าต่างเป็นรูปไมโครโฟนพร้อมตัวเลขนับถอยหลัง คือ 3 > 2 > 1

- หลังจากกดปุ่ม Record แล้ว ให้เราเริ่มสาธิตการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word และเมื่อเราสาธิตเสร็จแล้ว ให้เรายกเลิกหรือหยุดการบันทึก โดยการกดปุ่ม End บนแป้นพิมพ์ หรือ keyboard และเมื่อหยุดการบันทึกแล้วจะเกิดหน้าต่าง Save Project Files เพื่อให้ตั้งค่าการบันทึกชิ้นงานหรือโปรเจกต์ของเรา

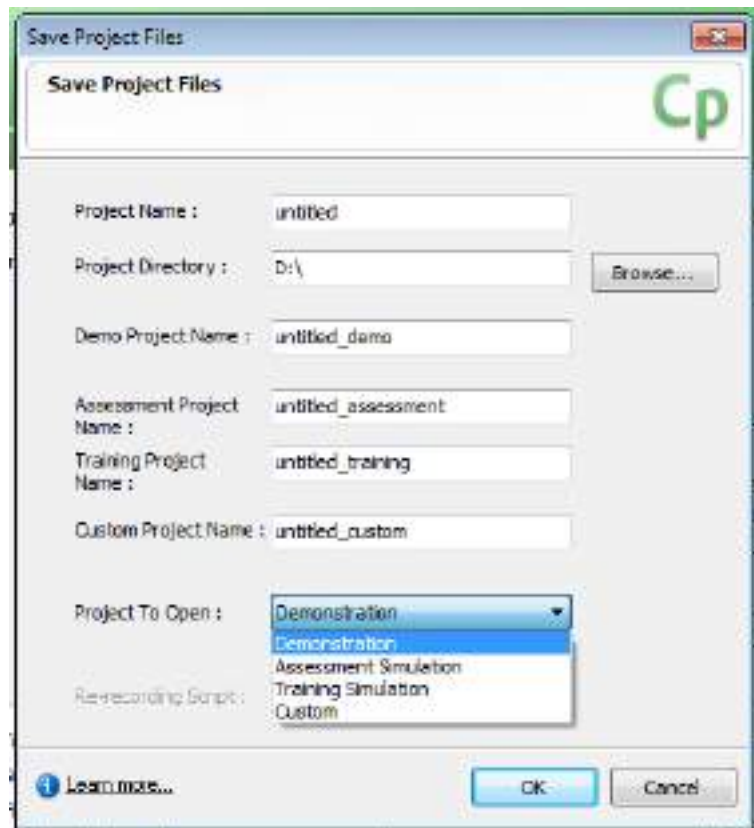


รูปภาพ หน้าต่าง Save Project Files

1.Project Name

ชื่อไฟล์งาน (ในตัวอย่างจะใช้ชื่อ untitled)

****** เนื่องจากเราสามารถเลือก Option ของ Recording Mode(s) ได้มากกว่า 1 รูปแบบ หรือ ทั้ง 4 รูปแบบพร้อมๆ กันได้ โดยที่โปรแกรมจะแยกการบันทึกให้ในแต่ละรูปแบบโดยอัตโนมัติ และชื่อที่ได้ตั้งที่ Project Name ก็จะ ไปปรากฏที่ชื่อไฟล์งานของทุก Option โดยอัตโนมัติเช่นกัน ทำให้ไม่ต้องไปตั้งชื่อไฟล์งานในทุก Option ดังตัวอย่างรูปภาพ******



รูปภาพ การตั้งชื่อ Project Name ที่หน้าต่าง Save Project Files

2.Project Directory

ตำแหน่งในการเก็บชิ้นงานหรือโปรเจ็ค (ในตัวอย่างจะเก็บไว้ที่ Drive D)

3.Demo Project Name

** ถ้า Option ของ Recording Mode(s) เราเลือก Demonstration ก็จะมีกล่องข้อความแสดงชื่อไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของ

ไฟล์งานเริ่มต้นจะต้องทำด้วย *_demo* เสมอ (ชื่อไฟล์งาน *_demo*)**

4.Training Project Name คือชื่อไฟล์งานที่เราได้ตั้งไว้ที่ Project Name ตามด้วย *_training* (ในตัวอย่างจะใช้ชื่อ *untitled_training*) เนื่องจาก Option ของ Recording Mode(s) ที่เราได้เลือกไว้ คือ Training Simulation เพราะฉะนั้นชื่อของไฟล์งานจะต้องทำด้วย *_training* เสมอ

5.Assessment Project Name ** ถ้า Option ของ Recording Mode(s) เราเลือก Assessment ก็จะมีกล่องข้อความแสดงชื่อไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของไฟล์งานเริ่มต้นจะต้องทำด้วย *_assessment* เสมอ (ชื่อไฟล์งาน *_assessment*)**

6.Custom Project Name ** ถ้า Option ของ Recording Mode(s) เราเลือก Custom ก็จะมีกล่องข้อความแสดงชื่อไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของไฟล์งานเริ่มต้นจะต้องทำด้วย *_custom* เสมอ (ชื่อไฟล์งาน *_custom*)**

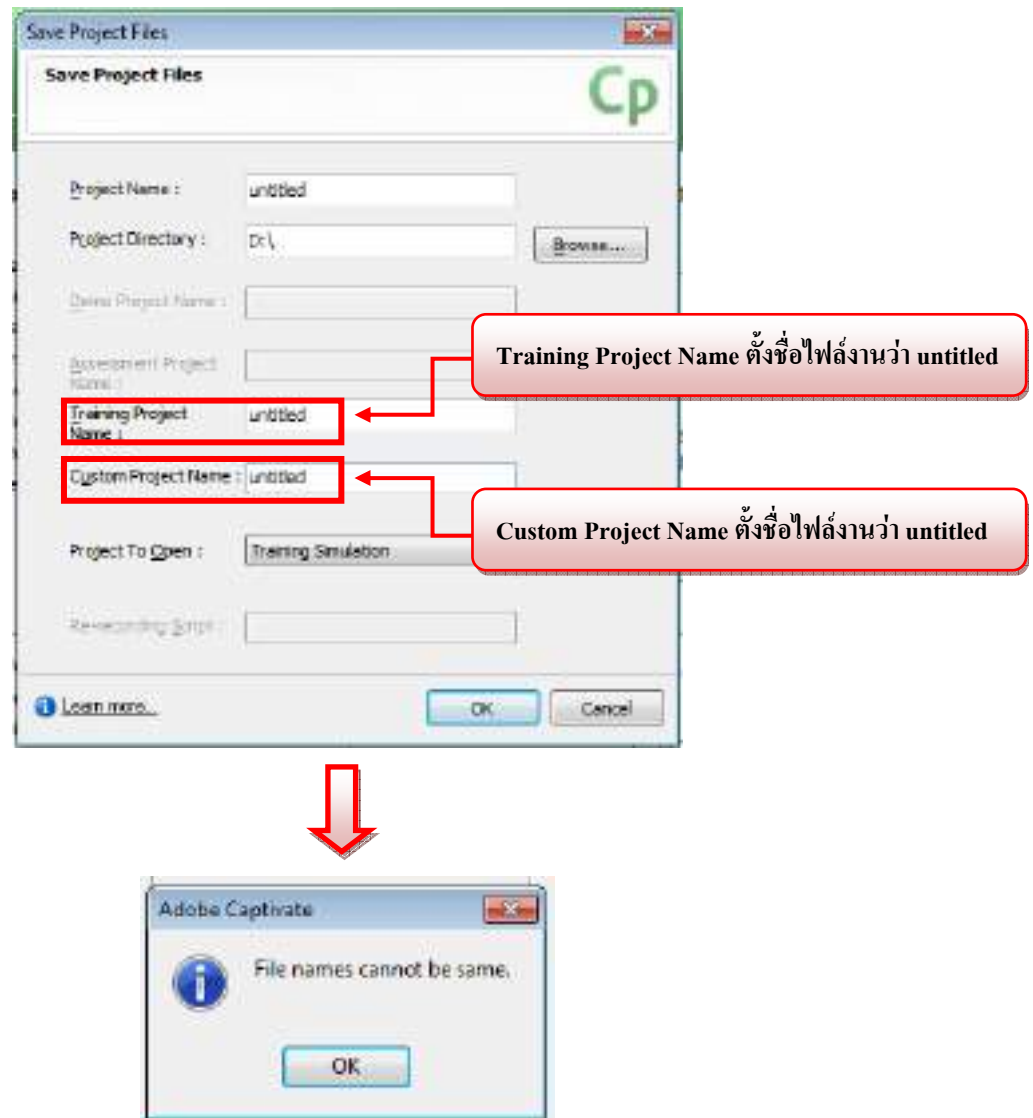
7.Project To Open คือ การตั้งค่าว่าเมื่อ save ชิ้นงานหรือ โปรเจกต์ที่เราทำแล้ว ต้องการให้โปรแกรมเปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) แบบ Option ไหนขึ้นมาเพื่อดูหรือปรับแก้ไขต่อ (ในตัวอย่างเราได้เลือกแบบ Training Simulation)
**** Project To Open จะแสดง Option ให้เราเลือกเท่ากับการตั้งค่าที่ Option ของ Recording Mode(s) ****

**** สิ่งที่ควรคำนึงถึงของการ Save Project Files เพื่อตั้งค่าการบันทึกชิ้นงานหรือโปรเจกต์ ****

1. การตั้งชื่อไฟล์งานที่ทำด้วย Option ของ Recording Mode(s) ที่เราเลือก เช่น ตัวอย่าง *untitled_training* เราสามารถแก้ไขชื่อไฟล์งานได้ตามความต้องการ ซึ่ง *_training* นั้นเป็นค่าเบื้องต้น

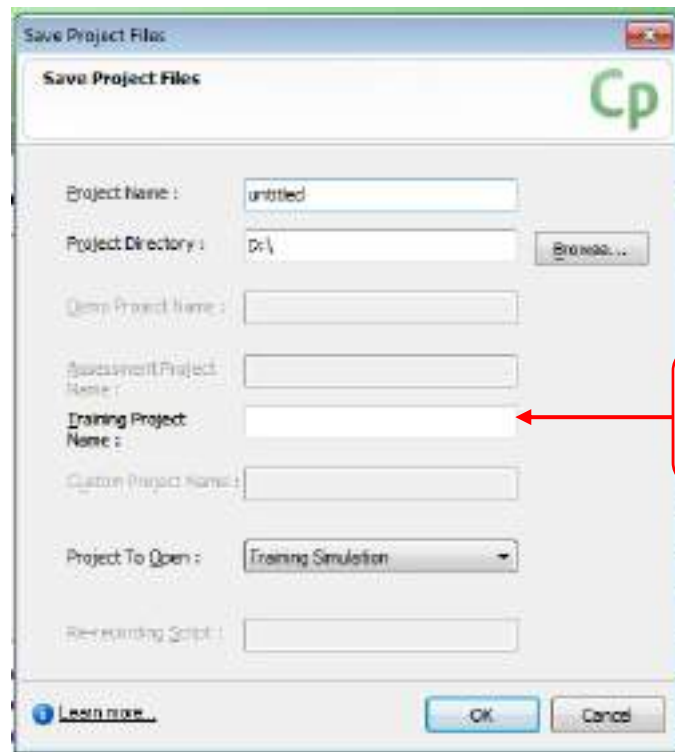
(Default) ที่โปรแกรมตั้งไว้เพื่อแยกประเภทของชิ้นงานหรือโปรเจกต์ให้ผู้ทำได้รู้ว่าเป็น Recording Mode(s) Option แบบใด

2. ในกรณีที่เราเลือก Option ของ Recording Mode(s) มากกว่า 1 แบบ ซึ่งโปรแกรมจะแยกการบันทึกไว้ในแต่ละรูปแบบโดยอัตโนมัติ เราสามารถแก้ไขชื่อไฟล์งานได้ตามความต้องการ แต่ไม่ควรตั้งชื่องานให้เหมือนกันทุก Option เพราะโปรแกรมจะไม่บันทึกชิ้นงานหรือโปรเจกต์ของเรา ดังตัวอย่างรูปภาพ

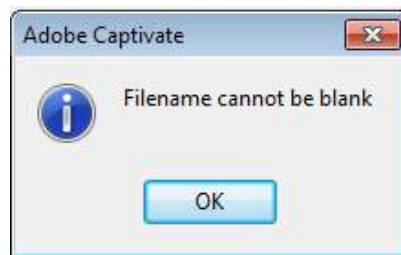


รูปภาพ การตั้งชื่อ Project Name ซ้ำกัน ที่หน้าต่าง Save Project Files

3. การตั้งชื่อไฟล์งานนั้นควรตั้งชื่อให้ครบทุกช่อง ทั้ง Project Name และ Option ของ Recording Mode(s) ที่มีด้วย เพราะโปรแกรมจะไม่บันทึกชิ้นงานหรือโปรเจกต์ของเรา ดังตัวอย่างรูปภาพ

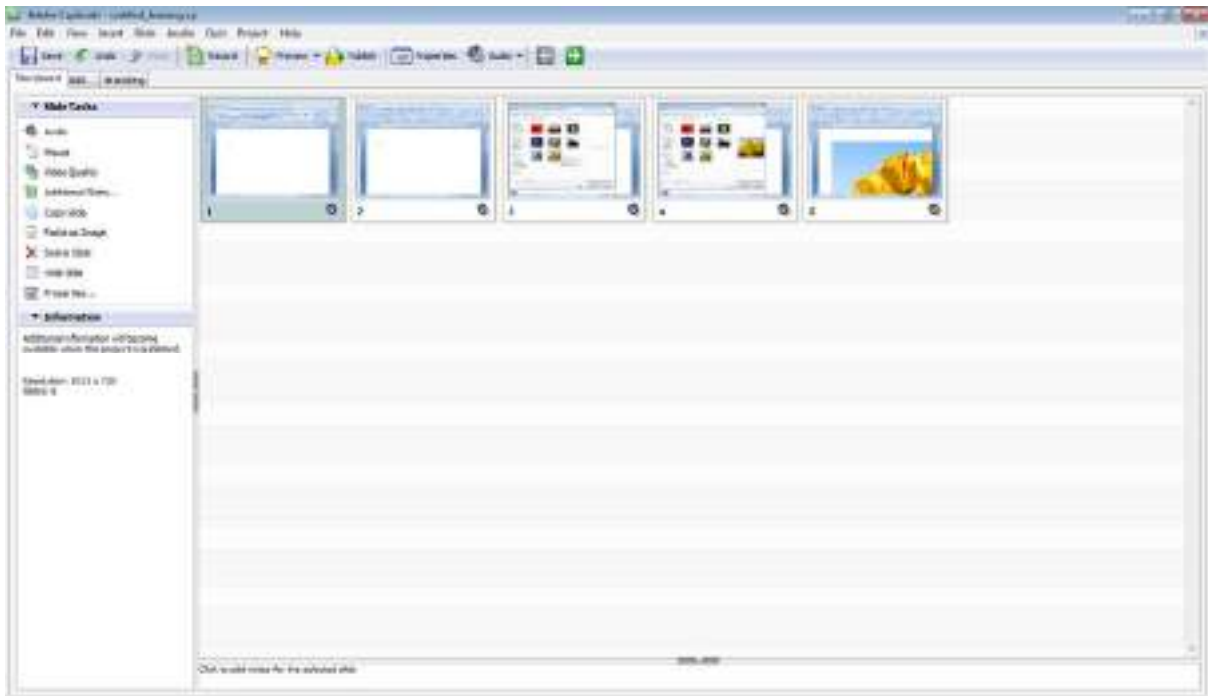


Training Project Name
ไม่ได้ตั้งชื่อไฟล์งาน



รูปภาพ การไม่ตั้งชื่อ Project Name ที่หน้าต่าง Save Project Files

- เมื่อเรา save ชิ้นงานหรือโปรเจกต์ที่เราทำได้แล้ว โปรแกรมก็เปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) ในรูปแบบ Option ที่เราเลือกไว้ขึ้นมาเพื่อดูหรือปรับแก้ไขต่อ (ในตัวอย่างเราได้เลือกแบบ Training Simulation)



รูปภาพ เมื่อ save ชิ้นงานหรือโปรเจกต์เสร็จ

โปรแกรมจะเปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) ในรูปแบบ Option ที่เราเลือกไว้ขึ้นมาเพื่อดูหรือปรับแก้ไขต่อ

- และชิ้นงานที่ได้มาจากการ Record บันทึกภาพหน้าจอ ของการสาธิตวิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word นั้นจะมีทั้งหมด 5 Slide ให้เราเลือกมุมมองแบบ Edit แก้ไข เพิ่มเติมองค์ประกอบ (Object) ต่างๆ ในสไลด์



รูปภาพ มุมมอง edit เพื่อแก้ไข เพิ่มเติมองค์ประกอบ (Object) ต่างๆ ในสไลด์

- **Slide 1 การกดปุ่มแทรก (Insert) เพื่อนำภาพเข้ามา**

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้จะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ บริเวณปุ่มแทรก (Insert)

และ โปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัตโนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด

คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิก ไม่ตรง

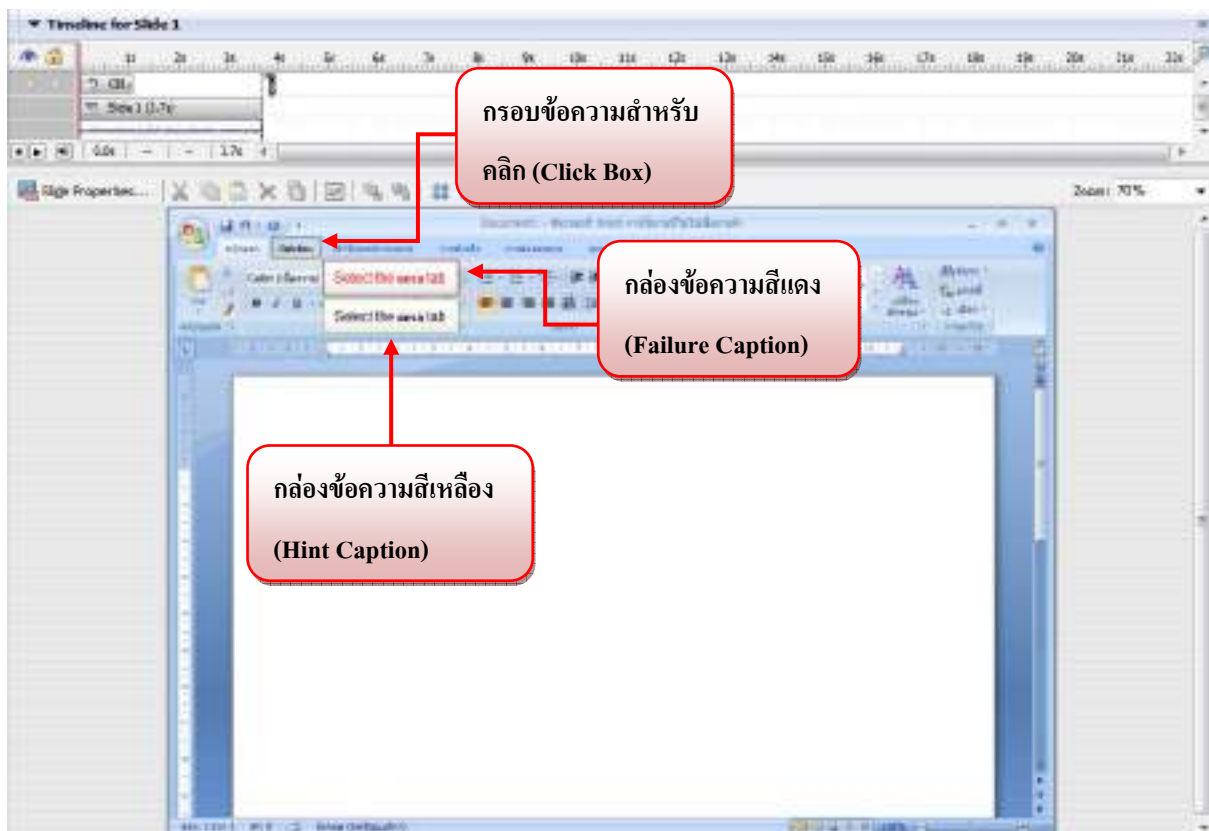
ตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกด์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าไปคลิกบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

โดยใน Slide ที่ 1 เป็นขั้นตอนแรกของการวิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word นั่นก็คือ การกดปุ่มแทรก (Insert) เพื่อนำภาพเข้ามา

ผู้เรียนต้องกดปุ่มแทรก (Insert) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกต้องก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าไปคลิกบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 1 คือ การกดปุ่มแทรก (Insert) เพื่อนำภาพเข้ามา

- **Slide 2 คือ การกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)**

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุ ว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ นั้นจะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ บริเวณปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)

และโปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัตโนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด

คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามที่ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรงตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

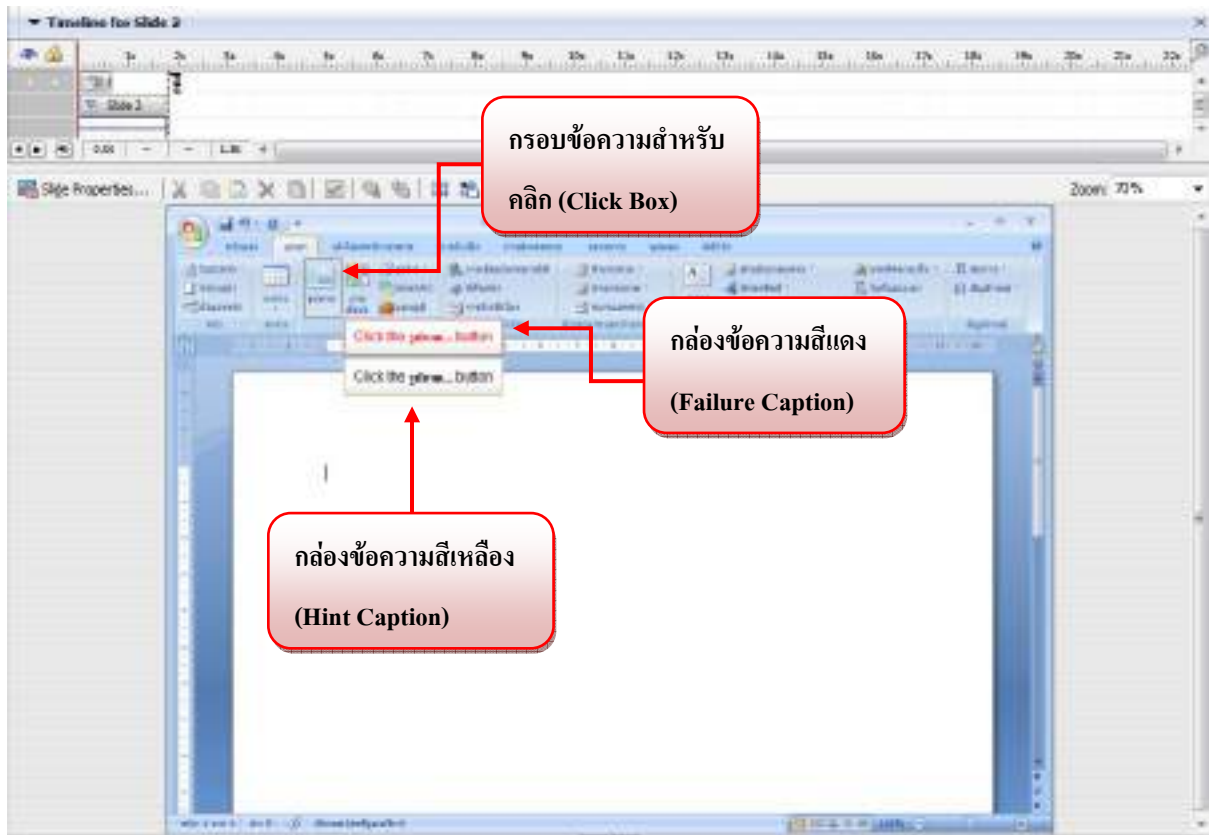
2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกด์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าไปในบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

โดยใน Slide ที่ 2 เป็นขั้นตอนต่อไปหลังจากกดปุ่มแทรกภาพแล้ว คือ การกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)

ผู้เรียนจะต้องกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้องแล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียน

ว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าไปใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 2 คือ การกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)

- Slide 3 คือ การกดเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปนอกสาร (Insert Picture)

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสีเหลืองเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้จะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับภาพไว้ในตอนสาริตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ บริเวณรูปภาพเพื่อแทรกลงไปนอกสาร

และโปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัตโนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด

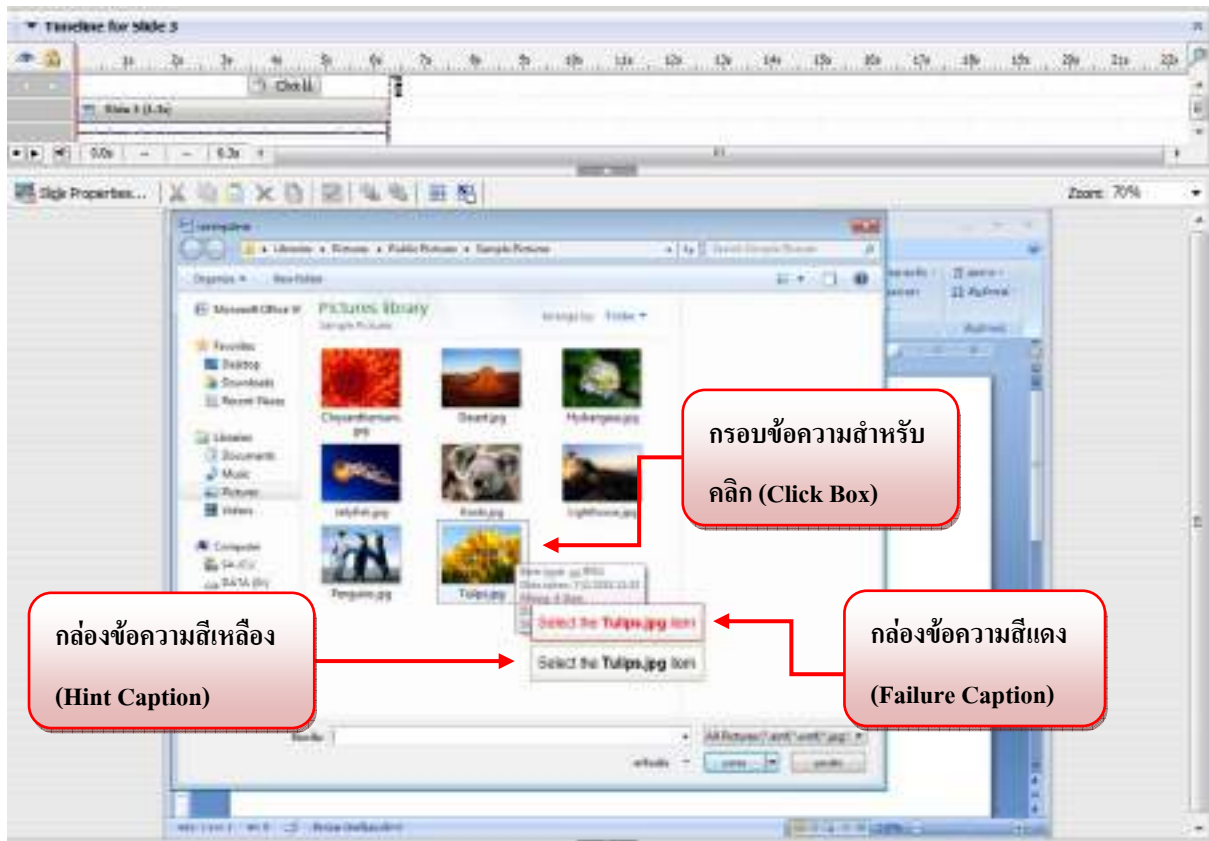
คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับนักเรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรงตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกด์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าไปลิ้นบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

โดยใน Slide ที่ 3 เป็นขั้นตอนต่อไปหลังจากกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File) นั่นก็คือ การกดเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปในเอกสาร (Insert Picture)

ผู้เรียนจะต้องเลือกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับนักเรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าไปลิ้นบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 3 การกดเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปในเอกสาร (Insert Picture)

- **Slide 4 คือ การกดปุ่มแทรก (Insert Button)**

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุ ว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้ นั้นจะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ ปุ่มแทรก (Insert Button)

และโปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัตโนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด

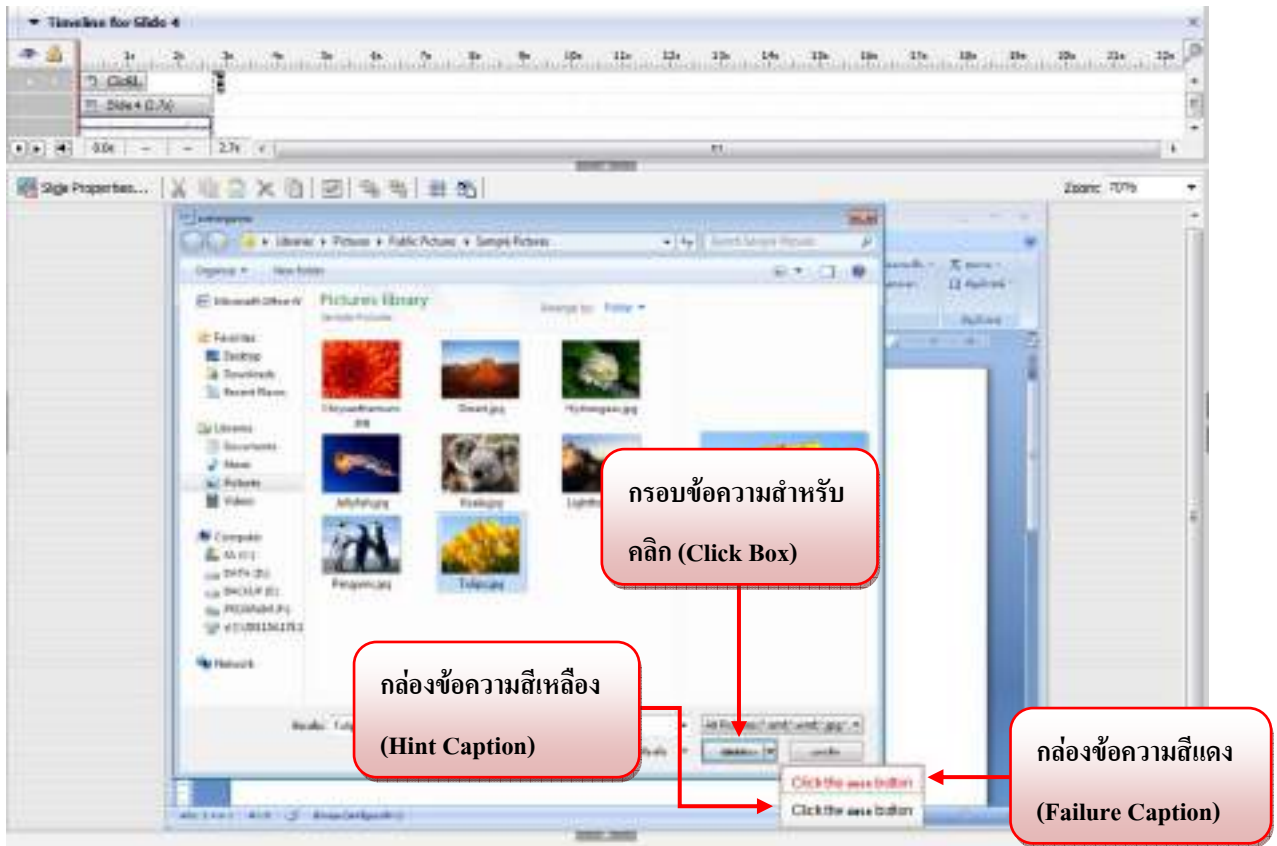
คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรงตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2. Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกไปในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกด์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าไปกลับบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

โดยใน Slide ที่ 4 เป็นขั้นตอนต่อไปหลังจาก การเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปเอกสาร (Insert Picture) นั่นก็คือ การกดปุ่มแทรก (Insert Button)

ผู้เรียนจะต้องกดปุ่มแทรก (Insert Button) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกต้องก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าไปกลับบริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา

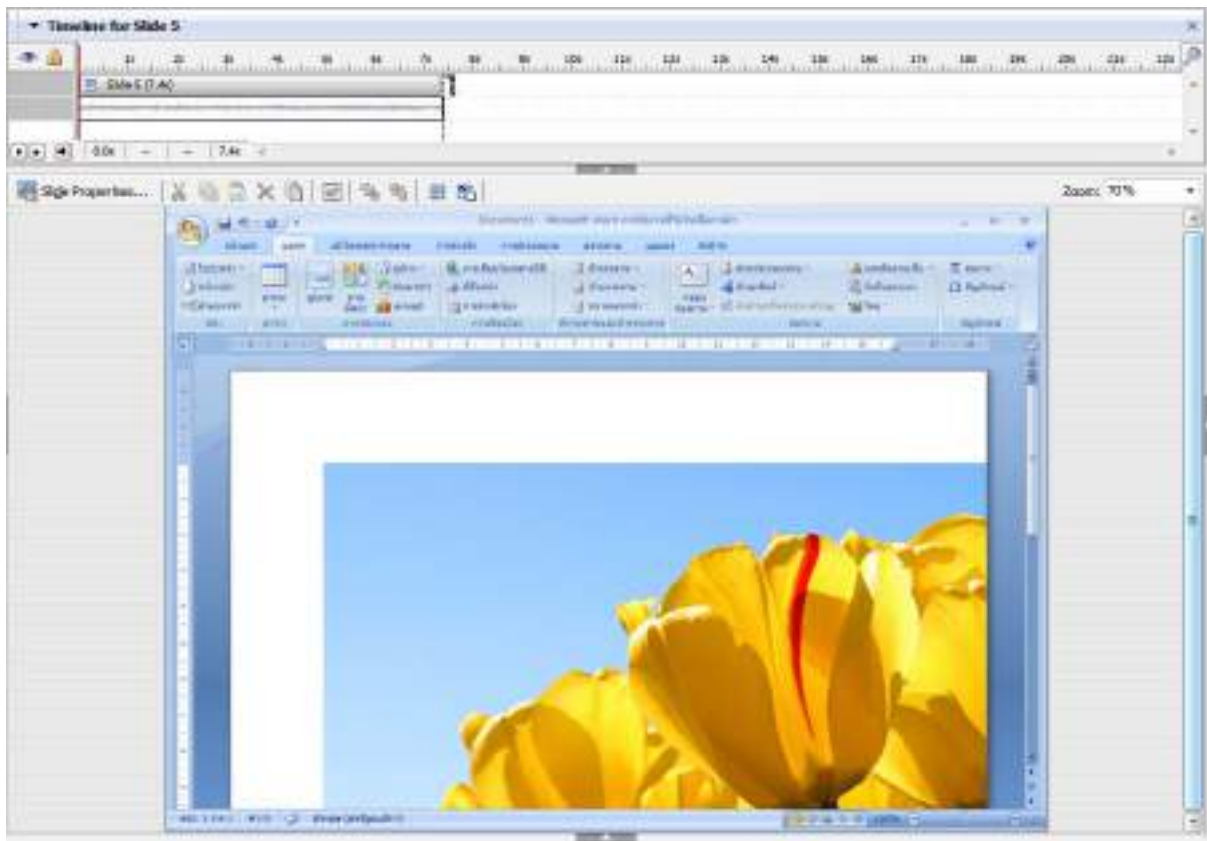


รูปภาพ Slide 4 การกดปุ่มแทรก (Insert Button)

- Slide 5 คือ การแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word เสร็จสมบูรณ์

โปรแกรมได้สร้าง Animation เป็นพื้นหลังของพร้อมกับการเคลื่อนไหวที่ได้สร้างไว้

โดยใน Slide ที่ 5 เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word ซึ่งไม่ต้องการโต้ตอบใดๆ กับผู้เรียน



รูปภาพ Slide 5 แทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word เสร็จสมบูรณ์

- เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจกต์