คู่มือการผลิตสื่อดิจิทัลด้วย โปรแกรม Adobe Captivate 3 🞑



จัดทำโดย

อุทยานการเรียนรู้ TK park สำนักบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์กรมหาชน) มูลนิธิอินเตอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย





มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย Internet Foundation for the Development of Distance

<u>คำชี้แจง</u>

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จัดโครงการอบรม พัฒนาทักษะการสร้างสื่อดิจิทัลให้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ ทันสมัย โดยในปี พ.ศ. 2552 ได้จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Desktop Author 4.0 (หลักสูตร 2 วัน) และ ในปี พ.ศ. 2553 ได้จัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสื่อดิจิทัลด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3 (หลักสูตร 2 วัน) และในปีนี้ พ.ศ. 2554 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้แก่นิสิต นักศึกษา ที่จะจบออกไปเป็นครู หรือ ประกอบอาชีพเกี่ยวกับการศึกษา ให้กวามรู้ กับเด็ก นักเรียน และเยาวชน สอร.และมูลนิธิฯ จึงจัดให้มีการ อบรมเชิงปฏิบัติการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3 (หลักสูตร 2 วัน) เพื่อเป็นการ ส่งเสริมให้นิสิต นักศึกษา และครูผู้ผ่านการอบรมได้สร้างสรรค์ผลงานด้านการศึกษาที่นำมาใช้ได้จริง จึงได้ จัดกิจกรรมประกวดสื่อดิจิทัล โดยได้รับพระมหากรุณาธิคุณจากสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรม ราชกุมารี พระราชทานรางวัลชนะเลิศ เป็นประจำทุกปี ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2551 เป็นด้นมา

คณะผู้ดำเนินงาน หวังเป็นอย่างยิ่งว่า กิจกรรมการอบรมและการประกวดสื่อดิจิทัล นี้ จะเป็นการ จุดประกายให้แก่นิสิต นักศึกษา และครูผู้เริ่มต้นในการพัฒนาผลงานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อ การศึกษา ในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลในรูปแบบใหม่ๆ ที่น่าสนใจ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กและ เยาวชนต่อไป

คณะผู้ดำเนินงาน

ที่มาและความสำคัญ โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการผลิตสื่อดิจิทัล โดยโปรแกรม Adobe Captivate 3 ครั้งที่ 2

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (สอร.) หน่วยงานภายในสังกัดสำนักงานบริหารและพัฒนาองก์ความรู้ (องก์การ มหาชน) สำนักนายกรัฐมนตรี จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงก์เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยรัก การอ่าน การเรียนรู้ และการแสวงหาความรู้อย่างสร้างสรรค์ตลอดชีวิต เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นองก์ประกอบหนึ่งที่มี ส่วนในการสนับสนุนการเรียนรู้ของเยาวชน ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาไปสู่การสร้างเป็นวิชาชีพ ใด้ในอนาคต ที่ผ่านมา สอร. ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย ซึ่งเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไร มีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ และอินเทอร์เน็ตมาใช้ให้เกิดประโยชน์ อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย ได้ร่วมมือ กันจัดอบรมพัฒนาทักษะด้านกอมพิวเตอร์ให้แก่ครูและนักเรียน เพื่อผลิตสื่อการสอนที่ดี และทันสมัยสามารถกระจาย ความรู้ไปสู่เยาวชน นักเรียน บุกลากรในต่างจังหวัดภูมิภากต่างๆ ของประเทศที่ยังขาดโอกาสในการได้รับเทคโนโลยีและ สื่อการสอนที่ทันสมัยและเป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง

โดยในปีที่ผ่านมา พ.ศ. 2553 ฝ่ายอุทยานการเรียนรู้ด้นแบบและบริการจึงจัดโครงการอบรมสื่อการเรียนรู้ ทั้ง 4 ภูมิภาค เพื่อเป็นการต่อยอดให้ครู นักเรียน ได้เรียนรู้การทำสื่อการสอนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว อันจะทำให้บทเรียนเป็น ที่น่าสนใจ กระตุ้นการอ่าน การค้นคว้าหาความรู้ต่อไป โดยได้รับการตอบรับจากผู้เข้าอบรมเป็นอย่างดี

ในปีนี้ พ.ศ. 2554 เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้แก่นิสิต นักศึกษา ที่จะจบออกไปเป็นครู หรือประกอบอาชีพ เกี่ยวกับการศึกษา ให้ความรู้ กับเด็ก นักเรียน และเยาวชนได้เรียนรู้ โปรแกรมในการสร้างสื่อที่ทันสมัย และมีสื่อการเรียน การสอนที่ดี สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ ร่วมกับ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย จึงจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการเชิง ลึกให้กับนิสิต นักศึกษา เพื่อมาต่อยอดกวามรู้ และเรียนรู้เทกนิกใหม่ๆเพิ่มเติม ในการพัฒนาสื่อดิจิทัลมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

- 1.1 นิสิต นักศึกษา มีความรู้ ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ และพัฒนาศักยภาพ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการสอน เพิ่ม ประสิทธิภาพในการสอนในชั้นเรียนเผยแพร่ความรู้ ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศไปสู่ เยาวชน และชุมชน
- 1.2 เผยแพร่ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องของการนำเทคโนโลยีไปใช้ในการใน การจัดการองก์ความรู้ได้อย่าง ถูกต้อง
- 1.3 เกิดการแลกเปลี่ยนผลงาน ระหว่างนิสิต นักศึกษา และนักเรียนภูมิภาคต่างๆ ทำให้เกิดการพัฒนาสื่อสาระ สร้างสรรค์ที่จะเป็นแหล่งความรู้ให้ห้องสมุด

1. การสร้างโครงการหรืองานชิ้นใหม่ (New Project)

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



และเมื่อเปิดโปรแกรมแล้วจะเกิดหน้า

หรือดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Adobe Captivate 3 หน้าจอ

Ср	-	₩.	
Open conset, propert Scholar core Distance (co Distance (co Distance of Distan	Stands and property in the second sec	Beiling daried beieze Beiling Date	
+ Torons + H fan + Appent (Inter- - Anter Appendix) - Anter Appendix		el sua Rabinal el promo bilo matericación in delana alla altera la matericación del altera altera 1 manterica	

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

	New project options	
	New project options Select the type of project you want to create, and the relevant option defining how the project must be Cp created	
	Select Project Type: Other Project Types Select one of the options beine	
	Software Sinulation Software Sinulation Stank Project Create a specific speci, blank project without having to record any spreen shuts.	
	Science is Simulator O See Create a new project by incorting existing image files.	
	C Import from Hicrosoft PowerPoint Other	
Record new project	Create Project From Template Create a new project using previoually axied template.	
🔚 Egyddr riede aner seaet	e Lastinuss.	กด OK

รูปภาพขั้นตอนการสร้างงานชิ้นใหม่แบบ Blank Project

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

เมื่อคลิก OK จะเกิดหน้าต่างดังรูป



รูปภาพ หน้าต่างของ Blank project > Preset size เพื่อเลือกขนาดของหน้าจอ

 ในงานขึ้นนี้ให้เลือกขนาดของหน้าจอขนาด 640 x 480 แล้วคลิก OK จะได้หน้าจอดังนี้ ซึ่งจะเป็น หน้าจอในมุมมองการทำงานแบบ Storyboard

จะได้	ก้สไลด์งานใหม่ 1 สไลด์				
File 140 Files longer State Aud	n den Anan Hen Disaat 1 Oktober - Ala biste (Chinese	6			18
Marghart All. Rating	HADRO IN THE REAL HADRON HADRON	TOT TOUR HE HE			
17 Milde Carlos					
Anal Secolarity Analogy Records Secolarity Analogy Records Secolarity Secolarity					
	210/02/02/02		-		
	This shall reave to be whether allo			2000	
Proj	ect path แสดงถึง หน่งที่เราเอ็นงานซิ้มนี้		แสดงราย	ละเอียด	
			ขนาดหน	1004113 11001	

• หลังจากนั้นให้เราเปลี่ยนมุมมองการทำงานใหม่จาก Storyboard เป็น Edit จะได้หน้าจอดังนี้

คลิ	ักที่ Edit	Timelin	ne	
Line (eine PDfg D		and the second second second second second		10 mg
The life two basis like	Lafe Do. Pope the	August 170 (73		0
Severe UP Intering	1 Manual Manual College	A TTTL (N.F. N.F.)		
W Miles	T Tename la state 1	And the second sec		• stress stress -
	2. mi.2%			Promo and an addition
			340.7%	Ann Tae An P Ann Tae Delamas 70k Taka 10k Nata 10k
				· · · ·
	COBSEE OF LAND	7 • ≠ + N Ξ 0 ↔ 8		40-01

Timeline - เป็นส่วนสำคัญที่ทำหน้าที่ควบคุมการนำเสนอผลงานของ Movie โดยค่าเริ่มต้นของ โปรแกรมจะตั้งไว้ในแต่ละสไลด์กือ 3 วินาที

>>รายละเอียดของ Timeline

ในการทำงานเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวจะมีเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยวัตถุหนึ่งๆ จะแสดงกี่วินาที Timeline จะเป็นตัวควบคุมและกำหนด โดยรายละเอียดต่างๆ ของ Timeline มีดังนี้



<u>>>การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline</u>

เมื่อเราได้นำวัตถุต่างๆ เข้ามาในหน้าสไลด์ วัตถุนั้นจะปรากฎบน Timeline ซึ่งวัตถุจะอยู่บนเลเยอร์ซึ่ง เราสามารถปรับการนำเสนอผลต่างๆ ของชิ้นงานนั้นๆ โดยใช้เมาส์คลิกและลากดังนี้

การเลื่อนเลเยอร์วัตถุไปทางซ้ายหรือขวา – เป็นการปรับเวลาเริ่มต้นและจุคสิ้นสุดของวัตถุ
 นั้นๆ เราสามารถใช้เมาส์คลิกค้างแล้วลากได้เลยในเลเยอร์ของวัตถุที่เราต้องการ

An 🚮	2 2 2 4 5 5 5 b	\$	3e 14e 15e 16e
	Botton (15-9k)	the second second second second	-
	Circum, Spr., Romin in OMAI	- I (^C)	
	The automotion of Standardsmether (5.00	new loop idt resceipe	
	1 540x £ (16.0c)	Start time: 2.9s	A NOT COMPANY OF THE OWNER AND THE
	Salah and a share of the second s	Duration: 10.0s	And and a first of the state of the

 การเลื่อนเลเยอร์วัตถุขึ้นบนหรือลงล่าง – เป็นการจัดลำดับการซ้อนทับกัน โดยเลเยอร์ของ วัตถุที่อยู่บนจะทับเลเยอร์ของวัตถุที่อยู่ล่าง เราสามารถใช้เมาส์คลิกค้างแล้วลากได้เลยใน เลเยอร์ของวัตถุที่เราต้องการ

 to to to to to the	De te lite lite lite lite lite
 Franker Ren Backward (1997)	
Butter (16.05)	new_logo_ifdt_mice.jpg
26 untienen Den geführerenftererften fin bitte	Duration: 10.0s
() Skde 1 (15.0c)	
which the second to a state of a line of the	
 THE THE THE WAY	

 การปรับขนาดเลเยอร์ของวัตถุให้มีขนาดสั้นหรือยาว – เป็นการเพิ่มหรือลดเวลาในการเสนอ งานของวัตถุนั้นๆ เราสามารถทำได้โดยการคลิกค้างที่ต้นหรือปลายของวัตถุนั้นๆ แล้วลาก เข้าหรือยืดออก

* 1	20 20 20 40 20 40 20	.41	the star star star	141 tin ti
	Butter (16.24)	1.18		
	4 mm (op. 40, mile (op. 10.00)			
	26 unfermehner gefähren ichenefter fichtig	. 11	new_logo_ifdt_resize.jpg	
	7 Side L (Di-3c)	La constantino de la	Start time: 0.0s	and the second se
	and the second second of the second	1 August and and	Duration: 10.0s	ALL LOUGH AND THE

<u>>>การทำงานของ Timeline กับการแสดงของสไลด์</u>

÷.	1	Įr.	\$		41	. 30	0	. 7	. 11		101	. He .	- th	131	140	15	189	175
				150	logo Jitt	ing (11.0	g			- 0	18						1	
		T. outlet	sdan,	a litta est	Adertat	aurhoa :	16.01		- 0.5									
		T Side 1	0.00															
- 6	1978)	2.00		18.56	100	_	_	_	_	_	_	_	_	14	_		- 11-	

ตัวอย่างของ Timeline ในรูปนี้ สามารถอธิบายการแสดงของสไลด้ได้ว่า

1.Text Animation "ประวัติความเป็นมามูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย" จะเริ่มแสดง ก่อนและแสดงไปจนจบ 16 วินาที

Image "logo_ifdt.jpg" จะแสดงหลังจาก Text Animation "ประวัติความเป็นมามูลนิธิ
 อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย" เล่นผ่านแล้วไป 3 วินาที และจะแสดงไปจนจบ คือ 16 วินาที
 3.สไลด์แสดงไปทั้งหมด 16 วินาที

<u>2. การจัดการเกี่ยวกับหน้าของสไลด์</u>

<u>2.1 เพิ่มหน้าว่าง (Blank Slide)</u>

• ถ้าเราต้องการสร้างหน้าสไลด์เพิ่มเติมนั้น วิธีการคือไปที่ Insert > Blank Slide

Side Autio	Quit Project
Perkiline	Defin-Callel
Slide	
Text Carrien.	Shift+Onl+C
Rollever Caption	Shift+Ctrl+8
Highlight Bax	Shift+Crrl+L
A Rollover Sidelet	Shift+Chrl+Z
Q Zoore Area	Shift+Cirl+E
Text Box	Shift+Cal+T
Click Box.	Shift+CH+E
Button	9niH+CH+8
Text Animation	Shift+Cyl+1
S Image	Shift+Ctil+M
S Rollover Image	Shift+Ctil+Q
II Arimation .	Shift+Onl+A
Flash Video	Shift+OxI+F
Who a diversity	man maint
	Side Audio Rollever Caption Rollever Caption Rollever Caption Rollever Sidelet Control Area Toet firity Box Cick Box Button Text Animation Ninoge Rollover Inage Rollover Inage.

• เมื่อเลือก Blank Slide แล้ว ก็จะเกิดหน้าสไลด์เพิ่มขึ้นจำนวน 1 หน้า

Adde Campa 927.	(1981)47) Na ludu 24 Part fee		Start
H- < - 1	- Barrel Street - Brann Channer & ann - C		
- 100m	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		T (Brest - STITL)
	T.MUR.		Previewa anti assessati
	Exercise 14 10 2 0 20 20 20 20 20	and 17% *	Chromes, & as y
			Birligsang fake Angen fake Rade Fake
	cos o est colução the alabelectula		

<u>2.2 การลบหน้าสไลด์ (Delete Slide)</u>

 ไปยังหน้าสไลด์ที่เราต้องการลบ โดยดูจากกรอบ Slides เสร็จแล้วคลิกเพื่อเลือกสไลด์ที่ต้องการลบ 1 ครั้ง จนขึ้นสีฟ้าล้อมรอบกรอบสไลด์ที่เราต้องการ



หลังจากนั้นไปที่ Edit > Delete Slide หรือ คลิกขวาที่สไลด์และเลือก Delete Slide



 เมื่อเลือกแล้วจะเกิดหน้าต่างขึ้นมาเพื่อให้เรายืนยันอีกครั้งว่าต้องการลบหน้าสไลด์นี้ ก็กด Yes เพื่อ ยืนยัน



<u>3. การเพิ่มวัตถุ (Object) ในรูปแบบต่างๆ ลงในชิ้นงาน</u>

หลังจากที่เราได้การสร้างงานชิ้นใหม่ (New Project) ขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อมาก็คือ การใส่ วัตถุต่างๆ เพื่อตกแต่งในชิ้นงาน ให้เกิดความสวยงาม และตอบสนองกับผู้ใช้ในหลายๆ รูปแบบ ซึ่งในกู่มือ เล่มนี้จะขออธิบายการใช้งานเครืองมือ 12 แบบ

3.1 การสร้างข้อความแบบเคลื่อนใหว (Text Animation)

Text Animation เป็นการสร้างหัวข้อเนื้อหาให้มีการเกลื่อนไหว เพื่อทำให้ดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดย ไฟล์ที่สร้างขึ้นมาเป็นไฟล์มาตรฐานเดียวกับ Adobe Flash

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Text Animation หรือ Insert > Text Animation



• เมื่อเราเลือก Text Animation แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Text Animation ดังรูป

Ren Text Animation Set lest animation properties	Cp
Fest Animation Appendix Audio Size and	Auditee
Sample Text	Appenraixe 2 Penti Godight • Text:
	Owners fort Transportney: 0 (a)/(a)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b)/(b
Apply to all Settings *	4

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Text Caption มีดังนี้

<u>แถบที่ 1 Text Animation</u> ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติตัวอักษรต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้

Set test animation properties
Test Animation Interants Audia Size and Roctae
Sample Text
Appir to al Sattings *

1.กรอบ - เป็นที่ใช้แสดงข้อความที่เราพิมพ์เข้าไปพร้อมกับแอนิเมชั่นที่เราเลือก

2.Effect - ใช้เลือกเอฟเฟกต์แอนิเมชั่นต่างๆ

3.Text - เป็นพื้นที่ที่ให้เราพิมพ์ข้อความต่างๆ ที่เราต้องการสร้างแอนิเมชั่น

4.Change font - ใช้สำหรับเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรตามที่เราต้องการ
5.Transparency – กำหนดความโปร่งใสของ Text Animation โดยเราสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 โดย 100 เท่ากับ ความโปร่งใสสูงสุด หรือ สามารถมองผ่านได้
6.Deley – กำหนดความหน่วง หรือ ความช้าของแอนิเมชั่นของเรา คือ ยิ่งตัวเลขมาก ยิ่งทำให้การเล่นช้าลง

แถบที่ 2 Option ใช้สำหรับกำหนดลูกเล่นด้านเอฟเฟ็กต์

Display for:	specific time	▼ 3.0 * seconds	
opear after:	7.4 a seconds		1.
ranstion	(end on the	-	
Effect:	race in priv		

1.Timing เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความแอนิเมชั่น มีรายละเอียดดังนี้ คือ

Display for ใช้กำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความว่าเราต้องการให้แสดงข้อความนานเท่าใด โดยมีตัวเลือกดังนี้

- specific time	เป็นการกำหนดระยะเวลาว่าต้องการแสดงนานเท่าใด โดยกรอกตัวเลขเข้า
	ไป มีหน่วยเป็นวินาที
- rest of slide	เป็นการกำหนดให้ข้อความแสดงเท่ากับระยะเวลาของสไลด์นั้นๆ
- rest of project	เป็นการกำหนดให้ข้อความแสดงเท่ากับระยะเวลาของทั้งชิ้นงาน
- duration of Animatio	n เป็นการกำหนดให้ Text Animation เล่นเท่ากับความยาวของ
	แอนิเมชั่น

Appear after เป็นการตั้งค่าว่าจะให้ข้อความนี้เริ่มแสดงเมื่อถึงวินาทีที่เท่าไหร่ เช่น ถ้าเราตั้งค่าที่ 0.00 วินาที หมายความว่าข้อความนี้จะเริ่มขึ้นมาพร้อมสไลค์เริ่มแรกเลย ถ้าเราตั้งค่า 2.00 วินาที หมายความ ว่าเมื่อสไลด์เล่นผ่านไปแล้ว 2 วินาที ข้อความถึงจะปรากฏขึ้นมา Loop กำหนดให้แอนิเมชั่นเล่นวนตลอด

 Transition เป็นการกำหนดการแสดงว่าให้ใช้เอฟเฟ็กต์ (Effect) กับข้อความนี้หรือไม่ มีรายละเอียดดังนี้ คือ

- Fade in and out	กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟ็กต์ในการก่อยๆ ปรากฏออกมา แล้วก่อยๆ จาง
	หายไป โดยเราสามารถกำหนดระยะเวลาได้ที่ In และ Out โดยโปรแกรม
	กำหนดค่าเริ่มต้นมาให้ที่ 0.5 วินาที
-Fade in only	กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟ็กต์ในการก่อยๆ ปรากฏออกมาเพียงอย่างเดียว
	และไม่มีเอฟเฟ็กต์การค่อยๆ จางหายไป โดยเราสามารถกำหนดระยะเวลา
	ใด้ที่ In
-Fade out only	กำหนดให้มีการใช้เอฟเฟ็กต์ในการก่อยๆ จางหายไป เพียงอย่างเดียว และ
	ไม่มีเอฟเฟ็กต์การปรากฏออกมา โดยเราสามารถกำหนคระยะเวลาได้ที่
	Out
-No transition	ไม่มีการใช้เอฟเฟ็กต์ใดๆ

<u>แถบที่ 3 Audio</u> ใช้สำหรับกำหนดเสียงในการใช้งาน เช่น สามารถบันทึกเสียงสด ณ เวลานั้น หรือ การนำ เสียงต่างๆ ที่เรามีอยู่เข้ามาใช้

ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
	(Play) เพื่อเล่นไฟล์เสียงที่เลือก
	(Stop) เพื่อหยุดไฟล์เสียงที่เลือก
×	(Delete) เพื่อลบไฟล์เสียงที่เลือก
Edit	(Edit) เพื่อแก้ไขไฟล์เสียงที่เลือก
<u>R</u> ecord New	(Recoard New) การนำเสียงเข้ามาใช้งานโดยการ บันทึกเสียง
Import	(Import) การนำไฟล์เสียงที่มีอยู่เข้ามาใช้งาน
ing Actuality Oddi CB 400 with the 154 Pile	เป็นกรอบที่จะแสดงรายละเอียดของไฟล์เสียงที่เราเลือก (ชื่อ ของไฟล์เสียง , ระยะเวลาของไฟล์เสียง)
Select audio from library	(Select audio from library) การนำเสียงเข้ามาใช้งานโดยการ การนำเสียงที่มีอยู่แล้วใน Library ของชิ้นงาน หรือ โครงการ (Project) ที่เราทำ
Settings	(Setting) การกำหนดเงื่อนไขต่างๆ ของไฟล์เสียง
Fade in: 0.0 💌 seconds	(Fade Out) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการค่อยๆ ปรากฏออกมาของเสียง
Fade out: 0.0 🚔 seconds	(Fade in) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการค่อยๆ จาง หายไปของเสียง

แถบที่ 4 Size and Position สำหรับกำหนดตำแหน่ง และขนาดของวัตถุ

Position in pixels Left: Top: Sos in posels Wath: Left: Left: Documents Docu	Position in pixels Left: Top: Sea in posels Weith: Height:	lext Animation	Options	Audio	Size and Position	
Left:	Left:	Position in pl	iels			
Top:	Top:	Left:	-			
See in posels	See in posels Width:	Ταρι				
Wath:	Wath:	Cre e male				
a a a a a a a a a a a a a a a a a a a	Heght:	With:		2		
	regre:		117)	1		

Position in pixels หมายถึงการกำหนดตำแหน่งของรูปภาพ มีหน่วยเป็น Pixel Size in pixels ความกว้าง (Width) และยาว (Height) ของงาน

ให้พิมพ์และปรับแต่งข้อความข้อความตามที่เราต้องการ เมื่อเสร็จแล้วกด OK

Set lext animation properties.	Ср	
Test Animotion Options Audio Size and Pa	stim	
	Appearance CFecti	
ประวัติความเป็นมา	Gidight	
านเทอรเนตรวมพฒ	Overge forti	กด OK
	Transparency: D 20 No Delay (Franse): t 2	
Apoly to nil Settings 🔻		
	Carol Acob	

 เมื่อกด OK แล้วจะได้ Text Animation บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Text Animation ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Text Animation ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้ นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับ ลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **



• ทำการปรับ Text Animation ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Text Animation

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษรและเอฟเฟ็กต่ > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความ นั้นๆ

♥ Tencène for Sède 1		×
T ordenster pille side side side side side side side sid	5 . 6 . 5 . 8 . 5 . 16 . 15 . 15 . 14 . Geo(BA) *	15 16 15 26 15 26 15 10 10 1
(•(•) • 00+ - + 360+1		1
ielladeuxeuer- X ∂ ⊕ X ∅	S ##(#\$)	200m 73% •
	ประวัติความเป็นมา มูลนิฮิธินเทธร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย	
	1 months in	

<u>3.2 การใส่รูปภาพ (Image)</u>

เราสามารถเพิ่มรูปภาพเข้ามาในชิ้นงานเพื่อให้เกิดความสวยงาม หรือใช้ในการประกอบการอธิบาย สิ่งต่างๆ ไปจนถึงนำมาเป็นฉากหลังได้อีกด้วย

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Image หรือ Insert > Image

- Salas	* Sanda Ka Mari				Insert > In
	Ramana (200×0)			Uniet Side Audio Blank Side Dide	Quiz Project Shift+Carl+J
		ประวัติความเรื่องๆ มูลมีชีงเทราให้สร้ามสำคัญไทย		Text Caption Rollover Caption Highlight Box Rollover Skidelet Zoort Aces	SNIH-Chil+C SNIH-Chil+R SNIH-Chil-L Snih-Chil-Z Shih-Chil-Z
				Test Entry Box Click Box Sutton	Shift+Ctrl+T Shift+Ctrl+K Shift+Ctrl+B
				Test Animation	Shift- Ctrl+X
	Out to and them for the advocations	8.8		Animation - Press Reflection - Press Wideo -	Shift-Chi+O Shift-Chi+A Shift-Chi+A Shift-Chi+F
0.0.0.0		A J T P P P I N T D D D D	าร์	D Mouse-	Shift-OnI+U

• จะได้หน้าต่าง Open ให้เลือกตำแหน่งที่เก็บภาพและเลือกภาพตามต้องการแล้วกด Open ดังนี้



• เมื่อกด Open แล้วจะได้หน้าต่าง New Image Box ดังรูป

w kennge litos Kew Janonje Don	0
nethinge box properties.	C
**** Options Audio Gas and Pack	an)
kernner	
Transportation: 0 11 %	Thereperent ballground
Praviant	
100000000000000000000000000000000000000	
Baccassi and and a second	
100000000000000000000000000000000000000	
E0000000 11	0000000
R00000000 (A750 00000000
100000000	
R00000000	<u> </u>
100870	กอร์เม็ดร่วมมัดมาไทย
Concerning Street Press	In in its Persiquent of Dallant
600000000000000000000000000000000000000	
D000000000000	.00000000000000000000000000000000000000
Hanad to anythel sale	Select image from library
Appry to all Bettings #	

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Image Box มีดังนี้

New Swape Dox Rem Lesign Dox, metrings Dox, proceiles.	Cp
Services Optional Audio Sales and Paulities	
Temperative 1 Temperatikal	apont
	2
gaO80umosiúestoudeuurine Neteri hedele in te forcepent el Telet	
Recent to anythed store	niety Inglieric
Graphy to all Skittings v	
o laman.	Circe Apale

<u>แถบที่ 1 Image</u> ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ รูปภาพ มีรายละเอียดดังนี้

1. Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Image

- Transparency	กำหนดค่าความโปร่งใสของภาพ โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ
	ภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- Transparent background	กำหนดค่าความโปร่งใสของแบล็คกราวด์ หรือเป็นเครื่องในการ
	ตัดฉากหลังของภาพออก โดยถ้ำเราต้องการตัดฉากหลังออกก็
	ให้ติ๊กที่ช่องสี่เหลี่ยมหน้า Transparent background และเลือกสี
	ของแบล็คกราวค์ที่เราต้องการตัดออกได้ที่กล่องจานสี
	11 Appearance

2. Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

** กรณีที่แทรกรูปที่มีขนาดใหญ่กว่าสไลด์ที่เรากำหนดไว้ โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างดังนี้ **

2	The image is	larger than t	he current proj	ect.
	no ton wau	to resue or i	tob are surfice	£
	Do you wan	to respective	rop one entrope	1

Crop คือตัดภาพให้มีขนาดพอดีกับสไลด์ โดยที่อาจทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปขาดหายไป Resize คือการย่อภาพให้พอดีกับสไลด์ โดยที่ภาพจะมีขนาดไฟล์ภาพที่เล็กลงและความสมบูรณ์ของภาพ ยังคงอยู่



** 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 ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่าง อิสระ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **



- ทำการปรับตำแหน่งและขนาดของ Image ได้โดยให้ใช้เมาส์คลิกที่ Image จะสามารถทำการปรับ ขนาดย่อหรือขยายและนำไปจัดวางในตำแหน่งตามต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่งของรูป > ใช้เมาส์คลิกที่ Image
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติและค่าต่างๆ ของรูป > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Image

 เราสามารถปรับขนาดของรูปโดยการคลิกที่ปุ่มแฮนเดิลแล้วลากเพื่อปรับขนาดของรูป ตามต้องการ ดังรูป



 เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดง สไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

<u>3.3 การใส่ปุ่ม (Button)</u>

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

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Button หรือ Insert > Button



• เมื่อเราเลือก Button แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Button ดังรูป

and have been been as	
unan loptons Audo Fassoring S	its and Rosition
Suffer type	
Type: Diago buitton	•
	Constitution (Sector - 107)
Transporce: before	
If the user click on the lactor	
On automati Contrate	
Fits our dde minis the butters	
Allow users a start	alite on [5] fullers specifie
ARe lest yitorgit Condition	1.4

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Button มีดังนี้

<u>แถบที่ 1 Button</u> ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ ของปุ่ม มีรายละเอียดทั้งหมด 4 ส่วน แต่จะขอ อธิบายในส่วนเบื้องต้นที่ควรรู้ 2 ส่วน ดังนี้

Voe:	anage button 🔻	C
	Current button style (75x25) +	
Transparent bu	tions	
the user clicks on	the button	ſ
n success!	Contrue •	
the user click outs	ide the button	
the user click outs low user:	ide the button	
the user click outs low user: fter last attempt:	ide the button 1 1 Continue +	
the user click outs llow user: fter lest attempt: et shortout key	ide the button 1 1 Continue +	

1.Button type รูปแบบของปุ่ม มี 3 รูปแบบดังนี้

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

ถ้าเราทำเครื่องหมายหน้า Transparent จะทำให้ปุ่มกลายเป็นแบบโปร่งใส ** ซึ่งเราสามารถใช้ทำ ลิงค์เพื่อสร้างสารบัญได้ **

Type:	Text button	-
Button text:	Button	Font
	Transparent	2
	รูปภาพ แบบ Text But	ton

1.2 Transparent Button เป็นปุ่มโปร่งใส ซึ่งเราสามารถกำหนดค่าต่างได้ ดังนี้

Type:	Transparent button			
Frame color:		Frame width:	1	
Fill color:		Fill transparency:	0 🔹 %	

รูปภาพ แบบ Transparent Button

-Frame color	กำหนดสีของกรอบ
-Frame width	กำหนดขนาดความหนาของกรอบ
-Fill color	กำหนดสีพื้น
-Fill transparen	t กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพ
	โปร่งใสมากที่สุด)

1.3 Image Button เป็นปุ่มสำเร็จรูปที่ทางโปรแกรมเตรียมไว้ให้

ype:	Image button		•
(Current button style (75x25)	•

รูปภาพ แบบ Image Button

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

ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า
ไปสไลค์ถัคไป
เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
เปิดโครงงานอื่นๆ
ส่งอีเมล์
เรียกใช้งาน JavaScript
ไม่มีผลใดๆ

<u>แถบที่ 2 Option</u> ใช้สำหรับเพิ่มความสามารถให้กับปุ่มเพิ่มเติม โดยสามารถกำหนครายละเอียดดังนี้

ming				
Display for:	rest of si	ie 🔻	16.0 seconds	
Appear after:	0.0	seconds		4
Pause after:	1,5	accords		
Pause after: options Success caption Failure caption	1,5	accrista E E] Stop side audio who] Double mouse click	en dicked

I.Timing เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงข้อความแอนิเมชั่น มีรายละเอียดดังนี้ คือ

Display for ใช้กำหนคระยะเวลาในการแสดงข้อความว่าเราต้องการให้แสดงข้อความนานเท่าใด โดยมีตัวเลือกดังนี้

-specific time เป็นการกำหนดระยะเวลาว่าต้องการแสดงนานเท่าใด โดยกรอกตัวเลขเข้า

ไป มีหน่วยเป็นวินาที

-rest of slide เป็นการกำหนดให้ข้อกวามแสดงเท่ากับระยะเวลาของสไลด์นั้นๆ

Appear after เป็นการตั้งก่าว่าจะให้ข้อกวามนี้เริ่มแสดงเมื่อถึงวินาทีที่เท่าไหร่ เช่น ถ้าเราตั้งก่าที่ 0.00 วินาที หมายกวามว่าข้อกวามนี้จะเริ่มขึ้นมาพร้อมสไลด์เริ่มแรกเลย ถ้าเราตั้งก่า 2.00 วินาที หมายกวาม ว่าเมื่อสไลด์เล่นผ่านไปแล้ว 2 วินาที ข้อกวามถึงจะปรากฏขึ้นมา

2.Option เป็นส่วนที่เราเลือกหรือไม่เลือกก็ได้ โดยมีหัวข้อต่างๆ ดังนี้

- Success caption	ให้แสดงข้อควา	มอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความยินดี เมื่อกลิก
	ปุ่มได้ถูกต้อง	
- Failure caption	ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาด เ	
	คลิกปุ่มผิด	
- Hint caption	ให้แสดงข้อควา	มอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม
- Pause for success/fail	ure captions	กำหนดให้้หยุดแสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่
		บอกแสดงความยินดี และความผิดพลาด
- Stop slide audio when	clicked	ให้หยุดเสียงสไลด์เมื่อกลิก
- Double mouse click		กำหนดให้ต้องกดปุ่มโดยการดับเบิ้ลกลิก

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

** ในแถบของ Reporting เป็นส่วนที่ใช้ในการสร้างแบบทดสอบ โดยจะกล่าวถึงในเรื่องของการสร้าง แบบทดสอบต่อไป**

 ในตัวอย่างชิ้นงานนี้ จะเลือกใช้ปุ่มสำเร็จรูปที่โปรแกรมมีมาให้ และให้ปุ่มนี้ทำงาน Go to next slide หรือ เพื่อให้ไปยังสไลด์ถัดไป ดังรูป

t button propert	fen,				Ср
ce Options A	uelo Reporting S	as and Position			
don type	10				
(9e)	Irrege buffor				
-		next.b	luesquare (Stiv+6		
Transperent b	addana .				
tie usie dela a	e the batton				
0 90002561	So to rest side				
fe use dol su lav sver:	bide the button	n¢tsiov [⊻]}AA	nile attenots		-1
for lect attempt	: Continue				
it afrortzuit lany unvent dhortout:	lione		Select)	oryana -	
al wat to	ettaus +				

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



• ทำการปรับ Button ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Button

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับปุ่มและการทำงานของปุ่ม > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Button



 เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดง สไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

** เมื่อเราสามารถสร้างปุ่มดังตัวอย่างได้แล้ว

เราสามารถนำวิธีเดียวกันนี้ไปประยุกต์เพื่อสร้างปุ่มที่มีการทำงานอื่นๆ ได้อีก **

<u>3.4 การใส่ข้อความ (Text Caption)</u> เป็นข้อความที่ใช้อธิบายสิ่งต่างๆ ที่เราต้องการ

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Caption หรือ Insert > Text Caption



• เมื่อเราเลือกText Caption แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Text Caption ดังรูป

ov Test Capiton	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
New Yest Coptien Get caption properties	Ср
TestCastan (apters) Auto (Jas and Pastics)	
Codes have Peril sprote • Miclans Soft	. ч <u>Ан</u> ма манистанот + Са.
Type dapt	ion lext hore
Type dapt	ion lost hore

รูปภาพ หน้าต่าง New Text Caption

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Text Caption มีดังนี้

แถบที่ 1 Text Caption ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับตัวอักษรต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้



ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
Caption type: xpnote	รูปแบบของกรอบข้อความ
Font:	การเลือกรูปแบบตัวอักษร ถ้าใช้ภาษาไทยควรจะเลือกรูปแบบ
MS Sans Serif 👻	ตาอกษรทรองรบภาษา เพยดาย เช่น MS Sans Serif, Cordia New หรือ กลุ่มที่ลงท้าย UPC เป็นต้น
Size: 16 🔻	กำหนดขนาดตัวอักษร
	กำหนดสีตัวอักษร
aby -	ระบายสีเพื่อเน้นข้อความ
B I U	การกำหนดตัวอักษรให้ตัวหนา ตัวเอียง และขีดเส้นใต้
≣ ≣ ≡	การกำหนดชิดซ้าย กึ่งกลาง ชิดขวา ของข้อความ
\$≡	การกำหนดระยะห่างของบรรทัด
3≡ 1≣	สัญลักษณ์หรือตัวเลขนำหน้าข้อความ
律律	การจัดการเยื้องบรรทัด
Ω	การใส่สัญลักษณ์ต่างๆ
= = =	การกำหนดการวางตัวอักษรให้ชิดขอบบน กึ่งกลาง ขอบล่าง

** รายละเอียดของ แถบ 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

ให้พิมพ์และปรับแต่งข้อความข้อความตามที่เราต้องการ เมื่อเสร็จแล้วกด OK
 ** สำหรับการใส่ข้อความแบบไม่มีกรอบข้อความให้เลือก Caption type เป็นแบบ Transparent **

ert Caption			-	
Text Caption Set caption propertie	a		Ср	
TestCapton Optons	Audio Dec and Paulton			
(carlino type (transparent)	+ P6 Same Sent	• 12 • 🖌		
	8 X U 医音	通知(旧田作作)の)	- 🖻 - 📗	
มหรีชิริยม กลร์เบี มีกุมายม พ.ศ. 2	ดร่วมพัฒนาไทย เป็นองด์กร 546 โดยาญ่มุคนก็มีส่วนสำห	ไม่แสรงขอกำไข ก่อสิ่งขึ้นเมื่อเสี ในไม่การค้องระครือข่ายอินเทอ	tore ส่งนี้กลุก	
มูลส์ชิชิม กลร์ มี มิกุลายส พ.ศ. 2 มูลเป็กของไทย เนื้อมาให้เป็ดสืบ นอะผู้สือสโลกาศ ความเป็ดอยู่ของ	ครัวแห้ตมาไทย เป็นองดักร 548 โดยาลุ่มคนที่มีส่วนสำน มีพฤษาะสงค์ พื่อส่วงสับมา วอกง ในการพิจณาและษฐกิ โด้สามารถเริงกรู้ รุ่มเจรมว ห้อามไทยให้ดี	ไปแสรงสถาไร ก่อยังขับเป็นส่อง ในในการทัศมาย เรื่อข้ายในเกม หน้าเทคโนโลยัสกรรณทศ และวั และสังคม โดยเฉพาะในขณาก และสามาคลไข้เทคโนโลมิสมัย	โอม รับนี้อยู่ค วันทาน การคืน	
มูลมีชินิมารร์ มี มิถุมายลาง	ครัวแห่งมะโทง เป็นองดำร 548 โดยาลุ่มคนก็มีร่วมร้าง มีออกุประสงค์ พืชส่งสร้างกา การ ในการพิณามศรษฐกิ ให้สามารถเริ่มกู้ คุ้มเครมส ท้อรดไทยให้ดี 1896 ร	ໄປເຫວລະດູກັງໄປ ກ່ວຍໃຫ້ແນ້ວເຈົ້ ໃນເປັນກາງກັດແນວເຮັດນັບມີແມ່ນ "ເປັນກອໄຟໂດຍີລາກອານເກຍ ແລະວິ ແລະຈັກແມ່ ໂດຍເດຍາດໃນໂດຍີແມ່ນ ແຮງ ພາຍເປັນເອດໂຟໂດຍີແມ່ນ	โอม ร์เน็ตอุก วิมาอร์ วุมชน การคืน	

 เมื่อกด OK แล้วจะได้ Text Caption บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Text Caption ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Text Caption ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและ จุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการ นำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **

ເຄີດ Timelin	ne ของ Text Caption ขึ้นมา	Text Caption บนสไลด์
Transfere for skile 2 Transfere for skile 2	• 3 • • • • • • • •	n in
()) () () () () () () () () () () () ()	s 194 196 (116 196)	्र ्रिटी म् स्थित संस्थित के उक्तक स्थित ज्
	pultitive metriketi sehineri ina i Das elektriseri metrikerindik risilarin. Ka na 2548 barajaan Tatrash Aglarer Steren Arabiaka metrikan Jana Secularan Kalantitarender en babaranta an autharanta Tarabarantikan sengi pusatisari kanaper baran angit marana Seigi ina menanaranta itu selakatu tari arabiarana dan Jani At	ofishfarmi ardinas Gardinada, Marra M. gandrea

• ทำการปรับ Text Caption ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Text Caption

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ



 เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดง สไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

3.5 การสร้างข้อความอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Caption)

เป็นข้อความที่จะแสดงขึ้นมาให้เห็นก็ต่อเมื่อผู้ใช้นำเคอร์เซอร์เมาส์วางหรือผ่านในบริเวณ (Rollover Area) ซึ่งมักใช้กับการอธิบายรูปภาพเพิ่มเติม หรือ ขยายรายละเอียดของข้อความเพิ่มเติม

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Caption หรือ Insert > Text Caption


• จะได้หน้าต่าง New Rollover Caption ดังรูป

How Rollaver Caption	96.8
New Rollover Caption Setrolover capter-properties.	Ср
Rollover Castian Detrore Audio	Sick and Position
Capton type - Revol	бон • Я • 🔼 🖬 👘 Ца
	「夏雪雪」に「日本」の「一面」
Notir to al Statings *	

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

daw Catha	and a second sec	and here a	
Referen Capitan Set allare optimi	aurio.	Cp	
Roferier Capitor (g	ton Ado GasaniPadan		
Clastion type: [tomocrant]	fot: • Mitestef ■ / 10 ■ ■ ■ ■		
	คาหมรรมาอาศักรรณรณ E-	Book	
Taply in d	(fina, *		

 เมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1.Rollover Caption และ 2.Rollover Area บนสไลด์ ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Rollover Area ขึ้นมา เพื่อควบคุมการ นำเสนอ Rollover Caption และ Rollover Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการ นำเสนอได้อย่างอิสระ

* Tanadase for Side 2				
 H S B H Define her Deriv, for entriel settling of hermitian for der anne i film 	an an ann antaiste an	28 - 194 - 196 - 194 - 194 - 194 -	w. * * . v. v) ^p	
	1			
Strheeter. X	0 2 9 6 5 5	100 120 9	27 H 24 🙍 Josef 70% -	
	no 2010 los par United Aglan Hannel Ins Despirato Relation from the second stress man harmines regil so that is a content manage of the second second second second second los	ahota sehi Senera Dirav anara abarak iku: Malata anara kana Bitelana 12 anara keyna Bangta Ana		2.Rollover Are
				บนสไลด์

 ให้เราคลิกเลือก Rollover Area ไปวางครอบในส่วนที่เราต้องการ ในที่นี้ต้องการให้เวลาที่นำ เคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้ที่รูปภาพ (ให้เรา Insert > image เข้ามา) แล้วจะแสดงข้อความว่า "ภาพ บรรยากาศการอบรม E-Book" ดังนั้น ให้เราคลิกเลือกที่กล่องของ Rollover Area ซึ่งสามารถย่อ-ขยายได้ตามความต้องการ นำไปครอบคลุมรูปภาพ และในส่วนของ Rollover Caption ก็สามารถที่ จะย้ายหรือปรับได้ตามความต้องการ

ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Rollover Area,
 Rollover Caption

ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Rollover Area, Rollover
 Caption



Rollover Caption คือ ข้อความที่แสดงขึ้นมา เมื่อนำเคอร์เซอร์เมาส์ไป วางไว้บริเวณ Rollover Area ที่อยู่บนรูปภาพ

รูปภาพ เมื่อปรับแต่ง Rollover Caption และ Rollover Area ตามความต้องการเรียบร้อยแล้ว

 เมื่อเราจัดวางไว้ในตำแหน่งที่เราต้องการแล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดง สไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **

3.6 การสร้างกรอบเน้น (Hilight Box)

เปรียบได้กับปากกาเน้นข้อความ ที่ถ้าเราต้องการเน้นตรงส่วนไหนแสดงว่าส่วนนั้นเป็นจุดสำคัญ หรือจุดที่น่าสนใจ

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Hilight Box หรือ Insert > Hilight Box

Sides	a Teacharle Maist	Insert > Hi	light Box
T			the second s
and the second second		Intent Slide Audio	Quiz Projec
10012033	通2007-00-114 日日 × 日(田(あか)) (田(あか)) (田(あ))	Blank Slide Slide	Shift+Col+
Nat.		 Test Caption Rollover Caption 	Shift+Cbi+(
		Highlight Book	Shift+Oil+
(and a local state		G. Zoom Area .	Shift+Ctrl+
		R Text Entry Box	Shift+ Ctrl+
		💇 Citck Bax	Shift+ Ctrl+
		Button+	Shift+ Ctrl+
		Text Animation	Shift+ Ctrl+
	Concernence of the second second	S Image	Shitt-Chil+1
	Car to all uses for the advanced all	A Rollover Driage	Shift+ Chi+
		Animation	Shift+Chi++
		Flash Video	Shift+Col+

จะใด้หน้าต่าง New Hilight Box ดังรูป

Sethighlight	e box properties.	C
Highlight Bax	Options Audio Size and Position	•
Appearance		Calification
Frame color	Frame width	3
Fill calor:	Fil transparance	y: 90 🖹 %
E HI OUTE	2162	
Preview 3333		

>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง New Hilight Box มีดังนี้

แถบที่ 1 Hilight Box ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับกรอบและสีของ Hilight Box ต่างๆ มีรายละเอียดดังนี้



1.Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Hilight Box

- Border color	กำหนดสีของกรอบ
- Border width	กำหนดขนาดความหนาของกรอบ
- Fill color	กำหนดสีพื้น
-Fill transparent	กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพ
	โปร่งใสมากที่สุด)
-Fill outer area	ทำให้ส่วนที่อยู่นอกกรอบเน้นนั้นถูกบัง และทำให้สิ่งท่อยู่ใน
	กรอบเน้นเด่นขึ้นมา

2. Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

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

จุดที่แตกต่าง คือ

-หน้าต่าง Hilight Box แถบที่ 2 Option > Display for จะไม่มี Duration of Animation -หน้าต่าง Hilight Box_แถบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

 เมื่อเราปรับแต่งกรอบและสีพื้นเรียบร้อยแล้วกด OK แล้ว จะได้ Hilight Box บนสไลด์ในตำแหน่งก ลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Hilight Box ขึ้นมาเพื่อ 1 เลเยอร์ เพื่อควบคุมการนำเสนอ Hilight Box ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **(สามารถดู รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **

	เกิด Timeline Hilight Box ขึ้นมา Hilight B	ox บนสไลด์
Tracks for Skit 4 To a point of the Context of the Contex		
No C SS + + SS +		joen ma •
	V regulati mu Sobri 1 100 Rocarda, 100 Ma	

 ให้เราคลิกเลือก Hilight Box ไปวางครอบในส่วนที่เราต้องการเน้นเพื่อให้เกิดจุดสนใจ ในที่นี้ ต้องการให้ไปวางไว้ครอบคลุมที่รูปภาพ (ให้เรา Insert > image เข้ามา) ซึ่งสามารถทำ Hilight Box ได้ 2 แบบ และสามารถปรับ Hilight Box ให้เป็นไปตามความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Hilight Box

- ถ้าต้องการแก้ไขคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Hilight Box



รูปภาพ การสร้างกรอบเน้นและการแสดงผลแบบไม่ใช้ Fill outer area (จะเกิดสีที่อยู่ในกรอบซึ่งทับรูปภาพ)



รูปภาพ การสร้างกรอบเน้นและการแสดงผลแบบใช้ Fill outer area (จะเกิดสีที่อยู่นอกกรอบซึ่งไม่ทับรูปภาพ ทำให้รูปที่อยู่ในกรอบเด่นขึ้นมา) เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบเน้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อ แสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

<u>3.7 การสร้างกรอบขยาย (Zoom Area)</u>

เปรียบได้กับแว่นขยาย คือสามารถทำให้พื้นที่บางส่วนขยายใหญ่ขึ้นมา ซึ่งจะขยายในพื้นที่บริเวณที่ เรากำหนด เป็นการเน้นให้ผู้ชมเข้าใจและสนใจในสิ่งที่เราต้องการนำเสนอมากยิ่งขึ้น

• ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Zoom Area หรือ Insert > Zoom Area



• จะได้หน้าต่าง New Zoom Area ดังรูป

New Zoom Area Set zoon area proper	tes.	(
200m Destination Area	Size and Position	
Appearance Prana color:	Trans vidit: 19 Mitamperency: Select wege	1 (1) 200 (1) Otar
Preview		
Apoly to all Est		

>>ส่วนประกอบของหน้าต่าง Zoom Area มีดังนี้

แถบที่1 Zoom Destination Area ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับกรอบและสีพื้นต่างๆ ของ Zoom Area คือ

ppeerance rana color:	Frame width:	1	
il color:	Fil transport	ncy: 100 🕴	95 🔶
	Select ina	Cisar Cisar	
8888	8 1000		888
	00000000		000000
	0000000	000000	00000

1.Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Zoom Area

Border color	กำหนดสีของกรอบ

-Border width กำหนดขนาดความหนาของกรอบ

- Fill color กำหน	เคสีพื้น
-Fill transparent	กำหนดความโปร่งใส โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ ภาพ
	โปร่งใสมากที่สุด)
-ปุ่ม Select image	ใช้เพิ่มลูกเล่นให้กรอบขยายถ้าเราต้องการให้รูปที่มีอยู่ กับรูป
	ส่วนที่ถูกขยายออกมานั้นเป็นคนละรูป

2. Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

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

จุดที่แตกต่าง คือ

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

 เมื่อเราปรับแต่งกรอบและสีพื้นเรียบร้อยแล้วให้กด OK และเมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1. Zoom Area และ 2. Zoom Destination Area บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะ ปรากฏ Timeline ของ Zoom Area ขึ้นมาเช่นกัน เพื่อควบคุมการนำเสนอ Zoom Area และ Zoom Destination Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่างอิสระ **(สามารถดู รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **



1. Zoom Area เป็นกรอบที่เราใช้ครอบบริเวณที่ต้องการขยาย

2. Zoom Destination Area เป็นกรอบที่ใช้เป็นพื้นที่แสดงสิ่งที่เราต้องการขยาย

 ให้เราคลิกเลือก Zoom Area ไปวางครอบในส่วนที่เราต้องการขยายเพื่อให้เกิดจุดสนใจ ซึ่งในที่นี้ ต้องการขยายรูปกีตาร์บนรูปภาพให้ใหญ่ขึ้น (ให้เรา Insert > image เข้ามา) เราควรนำ 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 > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Zoom Area และ Zoom

Destination Area



 เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบเน้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อ แสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

3.8 การสร้างรูปภาพแบบเปลี่ยนสถานะ (Rollover Image)

เป็นการเพิ่มความสนใจให้กับงาน เพราะจะเป็นการแสดงรูปภาพเมื่อนำเคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้ใน พื้นที่ที่เราทำบริเวณไว้ • ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Rollover Image หรือ Insert > Rollover Image



 จะเกิดหน้าต่างเพื่อให้เราเลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาใช้ในการทำ Rollover Image เมื่อเลือกรูปได้ แล้วให้กดปุ่ม Open

Operi				
Lakin Secret Rece	Strainets	- c		(CB-434)
Central Libraries Centralies Notwork	rahihi			Synalutin Sonstan
	Tie name:	malk-Dulm (g)	•	Open 10
		and the second	the second s	

** กรณีที่แทรกรูปที่มีขนาคใหญ่กว่าสไลค์ที่เรากำหนคไว้ โปรแกรมจะแสคงหน้าต่างคังนี้ **



Crop คือตัดภาพให้มีขนาดพอดีกับสไลด์ โดยที่อาจทำให้ส่วนใดส่วนหนึ่งของรูปขาดหายไป Resize คือการย่อภาพให้พอดีกับสไลด์ โดยที่ภาพจะมีขนาดไฟล์ภาพที่เล็กลงและความสมบูรณ์ของภาพ ยังกงอยู่

• เมื่อแทรกรูปภาพเข้ามาได้เรียบร้อยแล้วจะได้หน้าต่าง New Rollover Image ดังรูป



>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง Rollover Image มีดังนี้

review	at a transition of	dia anta	and a second	
do	ย, ย,	e		
ิ (14	ผมบา	491		
ดได้?	เยหนังสี	10		
	- Ann		a sta	
	Y ===			

แถบที่ 1 Rollover Image ใช้สำหรับจัดการเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ ของ Rollover Image คือ

1. Appearance นี้ เราสามารถที่จะกำหนดสิ่งต่างๆ กับ Rollover Image

-Transparency	กำหนดค่าความโปร่งใสของภาพ โดยใส่ตัวเลข 0-100 (100 คือ
	ภาพโปร่งใสมากที่สุด)
- Transparent background	กำหนดค่าความโปร่งใสของแบล็คกราวด์ หรือเป็นเครื่องในการ
	ตัดฉากหลังของภาพออก โดยถ้าเราต้องการตัดฉากหลังออกกี
	ให้ดึกที่ช่องสี่เหลี่ยมหน้า Transparent background และเลือกสี
	ของแบล็คกราวค์ที่เราต้องการตัดออกได้ที่กล่องจานสี

2. Preview แสดงตัวอย่างที่ของค่าที่เราตั้งใน Appearance

 เมื่อกด OK แล้วจะพบกับวัตถุ 2 ชิ้น นั่นก็คือ 1.Rollover Image และ 2.Rollover Area บนสไลด์ใน ตำแหน่งกลางสไลด์ และ จะปรากฏ Timeline ของ Rollover Area ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Rollover Image และ Rollover Area ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดการนำเสนอได้อย่าง อิสระ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอวัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **



รูปภาพ เมื่อใส่รูปภาพเข้ามา และถ้ารูปใหญ่พอดีกับ Work Area จะทำให้มองไม่เห็นวัตถุ 2 ชิ้น



1.Rollover Area เป็นกรอบพื้นที่ที่เราใช้ครอบในส่วนที่เวลาใช้เคอร์เซอร์เมาส์ไปวางแล้วเกิครูปภาพขึ้นมา

2. Rollover Image เป็นรูปภาพที่เราต้องการให้ปรากฏ

 ในที่นี้ต้องการให้เวลาที่นำเคอร์เซอร์เมาส์ไปวางไว้บนข้อความว่า "กิจกรรมดีๆ" (ให้เรา Insert > Text Caption เข้ามา) จะปรากฏรูปภาพแบนเนอร์สานฝันปันรักด้วยหนังสือขึ้นมาโดยอัตโนมัติ ขั้นตอนการทำก็คือ ให้เราคลิกเลือก Rollover Area ไปวางครอบในส่วนที่เราต้องการนั่นก็คือ ข้อความ "กิจกรรมดีๆ" ซึ่งเราสามารถปรับ Rollover Area และ Rollover Image ให้เป็นไปตาม ความต้องการ

- ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Rollover Area และ Rollover Image

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิก Rollover Area และ Rollover Image



 เมื่อเราเลือกรูปแบบของกรอบเน้นที่เราต้องการได้แล้ว เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อ แสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้งโปรเจ็กต์

<u>3.9 การใส่แอนิเมชั่น (Animation)</u>

เราสามารถนำไฟล์แอนิเมชั่นเข้ามาได้ 4 ชนิด

- ไฟล์ Adobe Flash ที่เป็น Source File โดยมีนามสกุล * .fla
- ใฟล์ Adobe Flash ที่ Publish แล้ว โดยมีนามสกุล * .swf
- ใฟล์ภาพแอนิเมชั่นเล็กๆ อย่าง GIF โดยมีนามสกุล *.gif
- ไฟล์วีดีโอ โดยมีนามสกุล *.avi
- ที่เครื่องมือ Object ให้คลิกเลือกไอคอน Animation หรือ Insert > Animation



 เมื่อเราเลือก Animation แล้วจะเกิดหน้าต่าง Open เพื่อให้เราเลือกไฟล์แอนิเมชั่นที่เราต้องการ นำเข้ามาใช้งาน ซึ่งถ้าเราเลือกไฟล์ที่เราต้องการแล้วให้กด Open

Open					le A
Look et	📕 kepaTK	1	0000	Arin	eston 🗍
tecent Passe Desition	Bir folget				Pionel
	File rayne Tiles of type:	Rufit of Anneton Film Confut of task	•	Ques Canadi	

 เมื่อกด Open แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Animation โดยมีการแสดงการเคลื่อนไหวของไฟล์ แอนิเมชั่นที่เรานำเข้ามา

Set animation properties.	Cp
Avenation Options Audio Size and Posts	m
ราชาติสามาร์เน็ตร่วมเร็จกามเอียมีอยู่ เหตุสามาร์เน็ตร่วมเร็จกามเอียมีอยู่ หลายทางสามาร์เหตุสามาร์ 18 สิมาร์	Statistics Version: 6 Wdth: 499 Height: 305 Pranes: 60 Duration: 00:00:02.6 Appearance Tgansporency: 0 (mport)
Apply to all 👘 Settings 💌	

<u>>> ส่วนประกอบของหน้าต่าง Animation มีดังนี้</u>

แถบที่ 1 Animation



1.กรอบ แสดงภาพแอนิเมชั่นที่เรานำเข้าไป

2.Statistics แสดงรายละเอียดของไฟล์แอนิเมชั่นที่นำเข้ามา

3.Appearance คือ กำหนดความโปร่งใสของแอนิชั่น โดยเราสามารถกำหนดค่าได้ตั้งแต่ 0-100 โดย

ปุ่ม Library... คลิกเพื่อเลือกไฟล์แอนิเมชั่นใหม่จากไลบารี่

้ปุ่ม Import... คลิกเพื่อเลือกไฟล์แอนิเมชั่นใหม่จากภายนอก

** 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 การบีบอัดไฟล์ แอนิเมชั่นเข้าไปในลิงค์งาน

-หน้าต่าง Animation แถบที่ 2 Option จะไม่มี Loop

 เมื่อกด OK แล้วจะได้ Animation บนสไลด์ในตำแหน่งกลางสไลด์ และจะปรากฏ Timeline ของ Animation ขึ้นมา เพื่อควบคุมการนำเสนอ Animation ซึ่งสามารถปรับจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด การนำเสนอได้อย่างอิสระ **(สามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ เรื่อง การปรับลำดับการนำเสนอ วัตถุบน Timeline หน้าที่ 6-8) **



- เราสามารถปรับ Animation ให้เป็นไปตามความต้องการ
 - ถ้าต้องการปรับขนาดย่อ-ขยายหรือย้ายตำแหน่ง > ใช้เมาส์คลิกที่ Animation
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับคุณสมบัติต่างๆ > กดดับเบิ้ลคลิกที่ Animation
- เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้ง โปรเจ็กต์

การสร้างโครงงาน(Project) จาก Microsoft PowerPoint ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

การสร้างโครงงาน(Project) จาก Microsoft PowerPoint

ปัจจุบันคนนิยมและคุ้นเคยกับการใช้งานสไลด์ที่ทำจากโปรแกรม Microsoft PowerPoint ซึ่งเรา สามารถนำงานที่สร้างจากโปรแกรมนี้เข้ามาสู่โปรแกรม 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

New project option Select the type of p created	es project you viant b	o create, and the relevant option defining how the project must be ${f C}{f p}$
Select	Project Type: Other Proj Selectione o	ect Types (the options below
Software Sinulation	•	Bank Project Create a specific steed, blank project without having to record any acrean ahota.
Scenario Simulation	ି 📓	Smage Project Create a new project by importing existing image film.
Other	• 0	Emport from <u>Hiscosoft</u> PowerPoint Create a new project by importing sides from Microsoft PowerPoint projects.
	0	Create Project From Template Ordete a new project using previously saved template.
a Lean area		OK Court

เมื่อกด OK แล้วจะปรากฏหน้าต่าง Open ขึ้นมาเพื่อให้เราได้นำไฟล์งาน Microsoft PowerPoint
 เข้ามา ซึ่งล้าเราเลือกไฟล์งานได้แล้วให้กด Open

Laok #	PreserVoiet		0 0 0 0 D+			
(Bg	Harne		Datemodified	Тура	Soe	
Desktop Desktop Liberies Liberies Computer Network	Dependu	andı da pri	110/2051441	Memoli DiceV.	746.125	กด Oper
	File same				Com	

 เมื่อกด Open แล้ว โปรแกรม Adobe Captivate จะจัดการกับไฟล์ของ Microsoft PowerPoint ดัง รูป

เมื่อโปรแกรม Adobe Captivate ทำการแปลงไฟล์ (Convert) Microsoft PowerPoint เป็นที่
 เรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations ขึ้นมา ซึ่งมีความสำคัญเป็น
 อย่างมาก เพื่อที่จะจัดการในส่วนต่างๆ ดังนี้

Convert PowerPoint pres Convert PowerPoint presen	entations. tations to Adube Captivate	e projects	Cp
Project Properties: Name:			
ng warmal sa washi ƙa			
width: Height:			
720 🚔 540	Beset sizes *	1	
Maintain aspect ratio	0.10000	16	
Sildes Preview:			
กฎหมายสับเพลร์เน็ต	กฐานกรที่สองส่วเลยร์ที่	โดวงรู้จัก หมิ่มประมา	ทพางอันเท
			8
V Indude	I Dridude	17 Sndude	-
e		and the second s	
Selected Sides: 10 of 10		Select Al	Clear All
Import sides as 💌 Animatio	n 🔿 Background image	(nenerotation) (n	
Adyance side On mouse	ckck 💌		

-Name คือ ชื่อโครงงาน (Project)

-Width / Height คือ ส่วนใช้กำหนดขนาดของโครงงาน (Project) หรือสามารถเลือกขนาดสำเร็จรูป ที่โปรแกรมตั้งไว้ได้ที่ Preset Sizes

- Slides Preview คือ ส่วนของการเลือกแผ่นสไลด์ ว่าต้องการสไลด์ใช้แผ่นใดบ้าง ถ้าต้องการก็ให้ คลิกเลือก ซึ่งก็จะมีเครื่องหมายถูกที่ด้านหน้า ☑ แต่ถ้าไม่ต้องการให้เอาเครื่องหมายถูกออกที่ 🔲

- Import slides as คือ การเลือกแบบนำเข้าของ Microsoft PowerPoint

Animation - การใช้งาน Microsoft PowerPoint เป็นพื้นหลังของพร้อมกับการเคลื่อนไหว ที่ได้สร้างไว้

Background image - การใช้งาน Microsoft PowerPoint โดยแปลงให้เป็นพื้นหลังของ สไลด์ -Advance slide คือ หลักการนำเสนอการเคลื่อนไหว มี 2 รูปแบบ คือ

On mouse click - ใช้เมาส์คลิกเพื่อควบคุม

Automatically – การนำเสนอแบบอัตโนมัติ

• เมื่อเราตั้งค่าต่างๆ ตามความต้องการเรียบร้อยแล้วให้เรากด OK จะได้หน้าต่าง ตัวอย่าง ดังรูป

	Auto	8 m			An served	
	Anne in Yang Carrow line Han Inn High Mala Million dan Hidh Mala Million di Tarana Million dan Million di Tarana			Treat the		
	no. fal a Se B					

รูปภาพ ตัวอย่างการ Import slides as แบบ Background image

** เราสามารถแทรก Microsoft PowerPoint ในโครงงาน ได้ โดยไปที่เมนูบาร์ Insert > Slide > PowerPoint Slide... ตัวอย่าง ดังรูป

tium lide Audio	Quiz Project	Help
Hard Side	Svit-Cid+I	Question Side
D Test Caption	SERVICIP-C Shrip-CaleR	Randone Question Säde Chil-Q Image Side
Highlight Bon A Radicust Skilehet	Salk-Ost-1 Solt-Cal+7	Animution Side. Dait-Dd+N
A. Zierri Area	Shit-Car-E Shit-Chi-T	
Distant.	\$10+C31+8	
S Image	Sea-On-M	
Rest-Vides	Skill+Orl+A S6R+Ost-I	
S Moute.	Skith+OrtHU	

การสร้างโครงงาน(Project) แบบสไลด์โชว์ ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

<u>การสร้างโครงงาน(Project) แบบสไลด์โชว์</u>

เป็นการนำไฟล์ภาพเข้ามาจัดเรียงแล้วมีการนำเสนอแบบเคลื่อนไหวอย่างง่ายๆ

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

New project option Select the type of created	project you want to preate, and the relevant option defining how the project must be
	Project Type: Other Project Types Select one of the options below
oftware Smulation	Create a specific steed, blank project without having to record any screen shots.
Scenario Sinulation	Image Project Create a new project by importing existing image files.
Other	Import from Elicrosoft PowerPoint Create a new project by importing alides from Microsoft PowerPoint projects.
	Create Project from Jemplate Create a new project using previously seved template.

• เมื่อกด OK แล้วจะปรากฏหน้าต่าง Image Project เพื่อที่จะจัดการในส่วนต่างๆ ดังนี้

nage project		e i i i
Image project Create a new project by importing existing image files.		Ср
Size © User defined (custori) works Set 120 martine (esp. 12)	Californi Branchi 🖌	
Preset size Size All Public Screen		•
Learnnoe about creating an image priect.		Cancel

User defined (custom) การตั้งค่าด้วยตนเอง

-Width / Height คือ ส่วนใช้กำหนดขนาดของโครงงาน (Project) หรือสามารถ

- Preset Sizes คือ ขนาคสำเร็จรูปที่โปรแกรมตั้งไว้

เมื่อเราเลือกหรือกำหนดขนาดของชิ้นงานได้ตามความต้องการเรียบร้อยแล้วให้เรากด Browse...<
 เพื่อทำการเปิดหาภาพที่เราได้จัดเตรียมไว้ในการทำสไลด์โชว์ หน้าต่าง Open จะปรากฏขึ้นมา
 ตัวอย่าง ดังรูป



• เมื่อกด Open แล้ว โปรแกรม Adobe Captivate จะจัดการกับไฟล์ของ Image ดังรูป

Importing image slides	
bdindecha2_03.09.49 (007).gog	Cancel

• เมื่อโปรแกรม Adobe Captivate จัดการกับไฟล์เรียบร้อยแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง ดังรูป



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

hint Side ducki	Quil Fesject	Help	
filesk State	29/0+08-3	General Assess	
O Test Caption	918-02-C	Randore Queetice Side., Del+Q	
Cholover Capton. 94	Self-Cal-R Self-Cal-R	FauntFaint Side_ Skits-Chil+W Animation Side_ Skits-Cal+N	
Q. Zoam Area	Shit-Orl-1	12.040	
Club Bos.	Solt-Col+7 Solt-Col+8 Solt-Col+8		
Tet Avestar.	Shite-Call+X	107 4	
S Image Rollow Image Solvation Flash Video	596-05-9 585-06-0 598-06-4 588-06-4	- X 0 C × 3 E 4	
Messe-	Shift+Otri+U		

ในการกำหนดเงื่อนไขแบบทดสอบนี้ เราจำเป็นที่จะต้องกำหนดไว้ตั้งแต่เริ่มต้น เพราะสิ่งต่างๆ ที่ เรากำหนดนี้มีความเกี่ยวข้องกับการทำแบบทดสอบ การสอบได้ สอบตก ไปจนถึงมาตรฐานการจัดทำสื่อ การเรียนรู้อย่าง SCORM 1.2 , SCORM 2004 หรือ AICC

นอกจากนั้นเรายังสามารถกำหนดสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในขณะที่ทำแบบทดสอบให้เป็นภาษาไทย โดย มีรายละเอียดในส่วนต่างๆ ดังนี้

• ที่เมนูบาร์ เลือกที่ Quiz > Quiz Preferences...

Quiz	Project	Help	
Q	uestion Sli	de	Shift+Ctrl+Q
Ra	indom Qu	estion <mark>Slide</mark>	Ctrl+Q
Q	uestion Po	ols Manager	Ctrl+Alt+Q
Im	port Ques	tion Pools	
Q	uiz Prefere	nces	

• เกิดหน้าต่าง Preferences ให้เราดูในส่วนของ Quiz

Category	Que	
Global Recording Garanal Project Globa Settings Paus or Pal Ocfout Labels PENS		Choose Report Data

ในส่วนของ Quiz ที่เราเห็น จะมีเมนูย่อยๆ อยู่ 5 ส่วนด้วยกัน

Reporting
 Settings
 Pass and Fail
 Defult Labels

5.PENS

ในคู่มือเล่มนี้จะให้ตั้งค่าใน 3 ส่วน คือ Settings , Pass and Fail และ Defult Labels

<u>Settings</u>

เป็นการกำหนดค่าข้อมูลให้กับแบบทคสอบของเรา

Category	Quiz			
Gobel Bacarding General Project Quiz -Reporting Pass or Pail Default Labels PBNG	Quiz Barnic Recgred: Objective (D) Interaction 10 Pre Notice Profile draw often publishing for Settings	Quiz Dottonel Que 1003 foc cters to the Dr r pool sharing rs	- the user can skip the auz 1 Ierector ID to member unique	-1
	IP Allow backware IP Allow user to r IP Show score at IP show progress	dinovenent erien quiz end of quiz	Questor filmen Hersoges Que Randi Hamages	2

<u>1.Quiz</u>

- Name คือ การกำหนดชื่อของ project
- Required คือ การกำหนดการทำแบบทคสอบ คือ



Optional - the user can skip this quiz คือ แบบที่ผู้เรียนสามารถข้ามแบบทคสอบได้

Required - the user must take the quiz to continue คือ แบบที่ผู้เรียนต้องทำ แบบทดสอบก่อนถึงจะสามารถไปต่อได้

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

Answer all - the user must answer every question to continue คือ แบบที่ผู้เรียนต้องทำ แบบข้อสอบให้ครบทุกข้อเสียก่อน จึงจะสามารถส่งข้อสอบได้ - Objective ID คือ หมายเลขกำกับประจำสไลด์

- Interactive ID Prefix คือ การกำหนดตั้งชื่อหน้าแสดงผลที่กำหนดให้เป็นส่วน Interactive

2.Setting สำหรับใช้แสดงข้อความเงื่อนไขโด้ตอบผู้ใช้งาน มี 5 option คือ

- Shuffle Answers คือ เงื่อนใบในการสลับคำตอบ

- Allow backward movement คือ สามารถข้อนกลับได้

- Allow user to review quiz คือ การเรียกเพื่อแสดงข้อมูลผลการทำแบบทคสอบในตอนท้าย ซึ่งจะ มีเงื่อนไขตามมาคือ Question Review Messages... (ซึ่งเมื่อคลิกเข้าไป เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อความ โด้ตอบผู้ใช้งานให้เป็นไปตามความต้องการของเราได้) ตัวอย่างดังรูป

Second Providence	the second se	
Question Rev	view Messages	Cn
Write the me	ssages that appear when users review the quiz.	CP
Review feedba	ck nessages	
Correct:	You antesized this correctly!	
Incomplete:	You did not answer this question completely	
lgcorrect	Your answer:	
	The correct answer is:	
Dean mue	ok 🛛	Cancel
	Û	
estion Review	Messages	
iestion Review Question Rev	Messages New Messages	
estion Review Question Rev Write the me	Messages New Messages stages that appear when users review the quiz.	Ср
estion Review Question Rev Write the mes Review feedbar	Messages New Messages asages that appear when users review the quiz. dx messages	Ср
estion Review Question Rev Write the mes Review feedbar Correct:	Messages New Messages asages that appear when users review the quiz. dx messages www.eugn	Ср
estion Review Question Rev Write the mes Review feedba Correct: Incomplete:	Messages New Messages asages that appear when users review the quiz. dx messages messages messages esuferthéoaoufaiesu	Ср
estion Review Question Rev Write the mes Review feedbar Correct: Incomplete: Incomplete:	Messages New Messages asages that appear when users review the quiz. dx messages neuroph exitentification/lalecu entitification/lalecu entitification/lalecu	Ср
estion Review Question Rev Write the mes Review feedbar Correct: Incomplete: Igcorrect:	Messages Messages stages that appear when users review the quiz. dx messages	Ср
estion Review Question Rev Write the mer Review feedbar Correct: Incomplete: Incomplete:	Messages Messages asages that appear when users review the quiz. domessages messages	Ср

รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Question Review Messages

- Show score at end of quiz คือ แสดงผลกะแนนเมื่องบแบบทดสอบ ซึ่งจะมีเงื่อนไขตามมาคือ Quiz Result Messages (ซึ่งเมื่อกลิกเข้าไป เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อกวามโต้ตอบผู้ใช้งานให้เป็นไปตามกวาม ต้องการของเราได้) ตัวอย่างดังรูป

Select message an quiz.	iges discore options that appear when users complete	- Cp
Maasagas		
Pass nessage:	Congrahulations, you passed.	-
		-
🕅 Fal message:	Sorry, you failed.	-
Email button text:	Send E-mail	
Score		
Depievence		
Display maximum	n possible score	
Display number	of correct guestions	
Display total nu	nber of questions	
Display accuracy	v (e.a., 70%)	
Display number	of guit attempts	
	Û	
iz Result Messages Quiz Result Messa	Qes	G
iz Result Messages Quiz Result Message an Selectmessage an quiz	I score options that appear when users complete	- CI
iz Result Messages Quiz Result Messa Selectmessage an quiz Messages	U score options that appear when users complete	- Cl
iz Result Messages Quiz Result Messa Selectmessage an que Messages Pess message:	ges d score options that appear when users complete source entatiou# excimentemescou	- Cr
iz Result Messages Quiz Result Messa Select message an quiz Messages Pess message:	มา Ages discore options that appear when users complete ของเสลงครามเลือโล คุณไม่เห่านการพอสอบ	• Cr
z Result Messages Quiz Result Message Select message an quiz Messages I Pass message: I Fail message: Cmal button texts	ม Nges d score options that appear when users complete ของเศษณะการในสี คุณใจเล่านการทอสอบ ของเศษณะการเรือใจ คุณใจเล่านการทอสอบ สองเอกสับหากอิเนอ]	• Cp
z Result Messages Quiz Result Message Select message an quiz ressages II Pass message: II Pail message: gnal button text: Score	มา Ages d score options that appear when users complete รอยแสดงสารามเลือโล คุณไม่ผ่านการางคสอบ มอนสดงกรามเลือโล คุณไม่ผ่านการางคสอบ สองเลกสับหางสีเปล)	• Cp
iz Result Messages Guiz Result Messages Selectnessage an quiz Messages II Pass message: II Pas message: II Pai message: II Pai button text: Score	Line ages d score options that appear when users complete ระยะแสดงสาราวมในสี สุดมาริกษาสมครอบ ระยะแสดงสาราวมเสียไร คุณไม่เห็ามการางคุสอบ สองอกสับหางสินของ	• Cr
iz Result Messages Quiz Result Messages Selectmessage an que. Messages I Pass message: I Pass message:	ม ages d score options that appear when users complete ระยะแสดงคราวมเสียวิจ คุณใบปรามการราคสอบ มอนสดงคราวมเสียวิจ คุณใบปรามการราคสอบ สมมอกเสียงการสีเปอง	- Cr
z Result Messages Quiz Result Messages Selectmessage an quiz Messages IV Pass message: IV Fail measage: IV Fail measage: IV Fail button text: Score IV Display score IV Display number	ม Ages d score options that appear when users complete ระยะแสดงสารามเสียวิจ คุณไม่เง่าแการพลสอบ มอมสุดงครามเสียวิจ คุณไม่เง่าแการพลสอบ สองสุดเดือนการสีเม่อง[• Cp
iz Repult Messages Quiz Result Messages Select message an quiz Messages II Pass message: II	Ges d score options that appear when users complete subsidier options that appear when users complete subsidier options that appear when users complete subsidier options that appear when users complete advandation appear when users complete subsidier appear when users complete advandation appear when users complete advandation appear when users complete subsidier appear appear when users complete advandation appear appear when users complete advandation appear appear appear appear appear appear appear appear subsidier appear appear appear appear appear appear advandation appear appear appear appear appear appear appear subsidier appear appear appear appear appear appear advandation appear appea	• Cr
iz Result Messages Quiz Result Message Selectmessage an quiz. Messages I Pass message: gnal button text Score I Display score I Display number I Display number I Display number I Display score	Line and the state of correct questions inter a figure of questions inter a state of questions inter of que	• Cp
z Repult Messages Guiz Result Messages Selectmessage an que Messages Pass message: Pas message: Pail measage: Pail button text icore Display score Display number Display total nu Display total nu Display total nu Display number	U Second potents that appear when users complete second exercitation # excitation exercit second exercitation # excitation exercit second connect questions ever of quest	• Cr

รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Quiz Result Messages

- Show progress คือ การแสดงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรมแบบทคสอบ

Pass and Fail

เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขผลการทำแบบทดสอบรวมทั้งหมด นี้ มีอยู่ 3 ส่วนคือ

labegory	Quiz
- Gobel General Project Quiz Reporting - Settings	Pass,Fail options 0 + % or gore of total points to pass 0 0 + % or gore of total points to pass 0 0 + points or more to pass (Total points: 0) Note: Maximum points is the sum of all weighted points.
- Default Labels - PBNS	If passing grade Action: Go to next skde
	If failing grade Allog user: 1 + ettempts or 1 thfinite attempts

1.Pass/Fail options เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขการทดสอบว่าให้ ผ่าน หรือ ไม่ผ่านมีทั้งแบบ กำหนดค่าเปอร์เซนต์ หรือกำหนดคะแนนที่ผ่านการทดสอบ

2.If passing grade เป็นการกำหนดว่า ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบผ่านจะให้เกิดอะไรต่อไป โดยเรา สามารถคลิกเลือกได้ที่ Action

3.If failing grade เป็นการกำหนดว่า ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบไม่ผ่านจะให้เกิดอะไรต่อไป โดยเรา สามารถคลิกเลือกได้ที่ Action - Allow User คือ เป็นการกำหนดจำนวนครั้งของการตอบผิด

- ในส่วนของ Infinite attempts ถ้ำเราคลิกเลือกในส่วนนี้ ค่าตรงส่วน allow User และ Action จะ ถูก Disable ทันที เพราะสามารถทำข้อสอบผิดกี่ครั้งก็ได้แบบไม่มีกำหนด

Default Labels

ฐป

เป็นส่วนกำหนดข้อความของปุ่ม และข้อความแสดงโต้ตอบกับผู้เรียน มีอยู่ 2 ส่วน คือ



1.Default question button labels คือ ส่วนกำหนดข้อความประจำปุ่มในหน้าข้อสอบ ตัวอย่าง ดัง

2.Default question feedback คือ ส่วนข้อความแสดงระหว่างการทำแบบทดสอบ ตัวอย่าง ดังรูป
ategory	Quiz	
- Global Recording - General - Project - Poject - Reporting - Settings - Pees or Fel - Pees Set - PENS	Default question buth Submit button texts Geor button texts Skip button texts Back button texts Default question feed Correct message gnisco - nänuar Correct message aasise - nänuar Retry messages aasise - nänuar Retry messages aasise - nänuar Discomplete messa grude one uniter	an labala ส่งสายเอน ตัวอริกษาย ช้าย ชื่อระกลับ bock เห็ 1 ครั้งที่โทนก็ได้ เพื่องร่าย่อไป e: กล์ 1 ครั้งที่โทนก็ได้ เพื่องร่าย่อไป e: กล์ 1 ครั้งที่โทนก็ได้ เพื่องร่าย่อไป
al ean more.		

รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Default question button labels

<u>1.การสร้างแบบทดสอบ</u>



• เมื่อเราเลือก Question Slide... แล้วจะเกิดหน้าต่าง Question Type ดังรูป



จะมีรูปแบบของแบบทคสอบให้เราเลือกทั้งหมด 8 แบบ คือ

Multiple choice คือ การทำข้อสอบปรนัย
 True/False คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบถูกหรือผิด
 Fill-in-the-blank คือ ข้อสอบแบบเติมคำในช่องว่าง
 Short answer คือ ข้อสอบแบบตอบคำถามสั้น ๆ
 Matching คือ ข้อสอบแบบจับคู่
 Hot Spot คือ ข้อสอบแบบกำหนดบริเวณ
 Sequence คือ ข้อสอบแบบเรียงลำดับ
 Rating Scale (Likert) คือ แบบสำรวจเพื่อตรวจสอบความนิยม

ในคู่มือเล่มนี้จะขอกล่าวถึงการทำข้อสอบเพียง 7 แบบ คือ

<u>1.Multiple choice คือ การทำข้อสอบปรนัย</u>

 ให้เราคลิกเลือกที่ Multiple choice และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้าง แบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะ ไม่มีคะแนนให้สำหรับแบบทดสอบนั้นๆ)

	Question Types	
	Question Types Select the type of question-side to add to	the project. Cp
	Huttple choice	
	7/E True/Talse	Description
	Fill-in-the-blank	
Multiple choice	Short answer	Multiple choice questions ask users to choose one or none correct answers from a list of
	Intching	possible answers.
	Hot Spot	
	sequence	
	Rating Scale (Likert)	34.
	Graded Question	Survey Question
	¢	
	Graded Question	

• เมื่อเราเลือก Multiple choice แล้วจะเกิดหน้าต่าง Multiple choice Question ดังรูป

Design a mult choosing a m	tiple choice question by undering option.	writing a question, writing a list of possible	e answers, and
Question Op	Borns Reporting		
Question			
Merret	Multiple choice		
Question	Type the lawship he		5
Bokritsk	20		View aug preferences
Answers			
🗢 Select	correct amover here	Shuffle Anewers	
			Add
			Dieleter
-			
Type: Sh	gie Raspone	• Plumberritz (A, B, C	ing (•
1700-0 11			

จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

Name:	Multiple choice		
Question:	Type the quest		100
Bointsi	21		West outpreferences
Select	correct another he	ra 🔣 Stoffa Anovara	Add Delete

มีอยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ

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 ปุ่มของหน้า คำตอบจะเป็น 🔲

2.Single Responses คือ การเลือกให้มีข้อถูกเพียง 1 ข้อ ปุ่มของหน้าคำตอบ จะเป็น 🔘

- Numbering คือ รูปแบบของคำนำหน้าคำตอบ

1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2 , 3...

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

 แถบ Options ใช้ในการกำหนดคุณสมบัติต่างๆ เพิ่มขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดให้ผู้เรียนสามารถตอบได้ กี่ครั้ง ถ้าตอบถูก-ผิดจะให้ทำอะไรต่อไป ดังรูป

vpe			1
Type:	Graded - there are right and wrong answers	•	_
🕅 Show dear butt	ton 📝 Show back button 😨 Show skip button		1
contrect answer	a la constante de		Ξ,
Action:	Contrue 🔹		
Actions Show correct m f wrong answer	Contrue 🔹		
Action: Show correct m f wrong answer Allog user:	Continue		
Actions Show correct m f wrong answer Allog user: Ealure levels:	Continue essage 2 (continue (continue) (continue) (continue) (continue) (continue)) (continue)) (continue)))) (continue)))))))))))))		

มือยู่ 3 ส่วน หลักๆ คือ

1.Type คือ รูปแบบของการสร้างแบบทคสอบ มี 2 หัวข้อให้เลือก คือ

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

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

1.2 Survey – there are no wrong answer คือ การไม่ให้มีคำตอบผิด

2. If Correct answer เป็นส่วนกำหนดเงื่อนไขของหน้าแบบทดสอบว่าจะให้ดำเนินการต่อไป อย่างไร ถ้าผู้ใช้ทำแบบทดสอบถูกต้อง ซึ่งเป็นส่วนกำหนดให้โปรแกรมแสดง Response feedback ที่เป็น ข้อความ กลับมาสู่ผู้ใช้งานตามที่ตั้งค่าไว้ โดยมี Actionให้เลือกดังนี้ 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	เปิดโครงงานอื่นๆ
- Send e-mail to	ส่งอีเมล์
- Execute JavaScript	เรียกใช้งาน JavaScript

ถ้ำเราเลือก Show correct message จะปรากฏกรอบข้อความบอกว่าคำตอบที่เลือกเป็นคำตอบที่ ถูกต้อง (ตามที่ตั้งค่าไว้)

3. If wrong answer เป็นการกำหนดเงื่อน ใงในกรณีผู้ใช้ทำแบบทดสอบผิด

- Allow User คือ เป็นการกำหนดจำนวนครั้งของการตอบผิด ซึ่งถ้าเราให้ผู้ใช้ตอบอย่างไม่ จำกัดจำนวนครั้งให้เลือกในส่วนของ Infinite attempts ซึ่งถ้าเราคลิกเลือกในส่วนนี้ ค่าตรงส่วน Allow User และ Action จะถูก Disable ทันที

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

- Action คือ การกำหนดเงื่อนไขของหน้าแบบทคสอบว่าจะให้ดำเนินการต่อไปอย่างไร ถ้า ผู้ใช้ทำแบบทคสอบผิด 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	เปิดโครงงานอื่นๆ
- Send e-mail to	ส่งอีเมล์
- Execute JavaScript	เรียกใช้งาน JavaScript

ถ้าเราเลือก Show retry message จะปรากฏกรอบข้อความบอกว่าให้เราลองใหม่อีกครั้ง (ตามที่ตั้งค่า

ไว้)

ถ้าเราเถือก Show incomplete message จะเป็นส่วนแสคงข้อความหากผู้ใช้ยังทำงานไม่ครบถ้วน (ตามที่ตั้งค่าไว้)

3.แถบ Reporting เป็นแถบที่ใช้ในการรายงาน หรือ ส่งค่าคำตอบของแบบทคสอบไปสู่ระบบ LMS คังรูป

Report answer		
Objective ID:	Quiz 10031	1
Interaction ID:	Interaction 14793	4493010101
Settings	The STATE of the	
Time limit:	08:05:00 (Warmings)	← 2

มือยู่ 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

Reporting					
and the second					
www.brite (Multiple ch	oice)		1.50		
oldury on tellury	ontierroment)	in meaning a	161		+
4				lew quiz preferer	105
ect answer here	Shuffle A	TRANK'S			- La
1546				linit.	del 🚽
1547				Del	ete:
548					
				Adver	coel
leiponse	•]	Nunbering	1, 2, 3,	•	
	ALLEOPER (Pumple of The Onional Para and ansater have 1546 1547 1548	Autouria (vunpe choce) Tel Driver Periodi Porte Pro- set answer here Shuffle A 1546 1546 1546 1546 1546 1546	Automatic Parage (note) Tel: Internet Parage (note) Automatic Parage	Autobrie (Hange Choice) Tel monor le brancus contrevent forunt en robori est answer hans Estudie Answers 1546 1547 1548 Response • Pantjering [1, 2, 3,	

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-คำตอบลงไปใน Multiple Choice

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Multiple choice เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ใขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

1.แบบปรนัย (Multiple choic มูลนิธิอินเทอร์เน็ดร่วมทัฒนาไทยก่อตั้งเมื่อไหร่?	🗲 ถูกต้อง - คลิกเมาส์ 1 ครั้งที่ไทนก็ได้ เพื่อห่า ต่อไป
 e 1) ₩.Ø. 2548 () 2) ₩.Ø. 2547 	สอบมิด - ดมิกเมาด์ 1 ดรั้งพี่ไหนก็ได้ เพื่อทำ พ่อไป
O 3) M.#. 2548	คุณสีขรสขบคำถามได้ เสียบสีขอ จึงสามารถ ฝ่านไปได้
Enclass Area (390 ± 77) (0:30; 9:301)	
	and the second se

เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

2.True/False คือ ข้อสอบแบบเลือกตอบถูกหรือผิด

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

	Question Types	
	Question Types Select the type of question slide to odd to t	teprget. Cp
	Fultiple choice	
	True/Lake	Description
True/False	Fill-in-the-blank Fill-in-the-b	True-Folse questions are amliar to multiple choice, but have only the two fixed answers.
	Canded Question	Survey Question
	Graded Question	

เมื่อเราเลือก True/False แล้วจะเกิดหน้าต่าง True/False Question ดังรูป

Juestion Op	ions Reporting	
Question		
Name	True, Palmi	
Question:	Type the question here	
Points:	a la	Vew quippreferences
Arevers		
🕹 Select	correct anower here	
# A) Tr	*	AH
C ID FR	se	Desete
Tures Tax	•Euler •	Numbering A.B.C.

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

Second Second Second Second	453
onts 10 👘	auja preferences.
tevens Select correct answer here	
A) Thus	Add
🔍 😰 False	Deene

มือยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทดสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกกำถามของแบบทคสอบ

Points -ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answers ส่วนของคำตอบ โปรแกรมจะกำหนดมาให้เลยแค่ 2 ข้อ คือ ถูกและผิด

- Type คือ รูปแบบของการตอบมี 2 แบบ คือ

1.True / False

2.Yes/No

- การกำหนดข้อที่ถูกต้อง

ให้เราคลิกที่ปุ่ม 🤍 ที่อยู่ด้านหน้าของกำตอบที่ถูกต้อง

- Numbering คือ รูปแบบของคำนำหน้าคำตอบ

1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2 , 3...

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

** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

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

New quip preferences
Add
Delete
*

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงไปใน True/False

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ True/False เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัด วางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ใขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

2.แบบเสอกทอบถูกทรอพท (กายอ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทยเป็นองค์กรที่ไม่แสว	ดรั้งที่ไบนก็ได้ เพียงไป ต่อไป
ะ บุไข่ ⇔ ะ)ในใช่	ตอบมิด - คลิกมาส์ 1 ครั้งที่ไหนก็ได้ เพื่อกำ ต่อไป
	คุณศัขงคยบคำถามให้ เห็นบรัชย จึงสามารถ ม่านไปได้
Factors Area (280 x 77) (3-20 y 9301)	tutionu

เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

3.Fill-in-the-blank คือ ข้อสอบแบบเติมคำในช่องว่าง

 ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Fill-in-theblank และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับ แบบทดสอบนั้นๆ)



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

and produce	answers of a single convect ensiver.	
Question Option	ans Reporting	
Question		
(Jone)	Pili-m-the-blank	
Description	Complete the contents below by filling in the blanks	1
Baintsi	LD (*	en quippreferences
Piyase) Barika	Type the phrase here	Add Bank.
ğanksı	To enter a <blerk's "add="" a="" above="" action="" and="" blerk"="" button<="" click="" field,="" in="" physiological="" select="" td="" the="" word=""><td>Edit Rork, Describer</td></blerk's>	Edit Rork, Describer

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

me: goription:	THECH	ne-bare.	o fillio in the blacks			-
ints:	10	-	W	ew quiz	preferences	iw. here
e in the pl	uestion o Filishu	n phrase that needs to be file list Answers	completed			
rasei	Type t	he phrase here		-	Add Blank	
nkst	Тое	nter a -(blank> field, sela above and dick the "Add	ct a word in the phra I Blank" button.	ube	Edit Bark Delete Gla	i i

มือยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ หรือ ข้อความบรรยายถึงแบบทคสอบ

Points -ให้กรอกจำนวนคะแนน

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

Phrase - ใช้สำหรับพิมพ์คำถามพร้อมกับคำตอบลงไป จากนั้นค่อยป้ายคำข้อความที่เรา ต้องการให้เป็นคำตอบ เสร็จแล้วกคปุ่ม Add Blank... จากนั้นก็จะเกิดหน้าต่าง Blank Answer ตัวอย่าง ดังรูป

	Shuffle List Answers			
e:	มูลนิธิ <mark>อินเทอร์เน็ต</mark> ร่วมพัฒนาไ	โทย	Add Blan	ık
				กด Add Blan
BI	lank Anower	*		
ſ	Blank Answer Select the method to use for choo	sing the correct answer.	Ср	
-	 The user will type in the answer, The user will select an answer fr 	which will be compared to the on the list below.	stbelow.	
			1. AL	
	สามพอร์เน็ต	1	Add	
	dunesida		Add Delete	
	dumofide		Add Delete	

ซึ่งจะมีตัวเลือกมาให้เราเลือก 2 แบบ คือ

 The user will type in the answer, which will be compared to the list below.
 การให้ผู้ใช้ตอบโดยการเติมคำลงในช่องว่างด้วยการพิมพ์ด้วยตนเอง ซึ่งสามารถเพิ่ม คำตอบให้หลายหลายได้ ตัวอย่าง ดังรูป

Blank Answer	6
Select the method to use for choosing the	correct answer, 🦳 👇
The user will type in the answer, which we have a set of the answer, which we have a set of the answer of the a	all be compared to the list below
The user will select an answer from the line.	st below.
dureștia	Add
	Delete
The answer is case-sensitive	

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

Blank Answer Select the method to use for choosing	the carrect answer. C
O The user will type in the answer, which is the user will select an answer from the user will select an answer from the select and answer from the select answer from the sel	h will be compared to the list below e list below.
🗵 อนเตอนินิต	4dd
	Delete

** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

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

uestion Opto	Reporting	
Question		
Namer	3.ແບບເລີຍສາລະໃນຮ່ວະວ່າະ (Fill-in-th	ie-blank)
Description:	DHN. AD GIGDEDO?	
Pointer	30	View quiz preferences
Pigraam: Elenks:	มูลมีอี<1>ร่วมพัฒนาไทย 1. อันเทรห์นัด	+ Add Blank

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบถงไปใน Fill-in-the-blank

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Fill-in-the-blank เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

3.แบบเติ อพท. คือ ตัวย่อง	<mark>มคำลงในช่</mark> _{ขง?}	องว่าง (Fill	l-in-th	ถูกต้อง - คลิกแบบด์ 1 ครั้งที่โทบที่ได้ เพื่อทำ พ่อไป
มูลนิธี<1>ว่ามาพัฒน 1	าไทย			ครบมิด - คลิกแบกด์ 1 ครั้งที่ไหนก็ได้ เพื่อทำ ส่ยไป
			2	สุณต้องตอบคำถามให้ เรียบร้อย จึงสามารถ ผ่านไปใต้
8 an ann (290) (6 12)	Area (77) (381)			
Question 3 of 3	ล่างคำตอบ	ຍໍລາຍຄລົນ	สำบ	ส่งคำตลบ

• เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

4.Short answer คือ ข้อสอบแบบตอบคำถามสั้นๆ

 ที่เมนูบาร์ > Insert > Slides > Question Slide... > Question Type ให้เราคลิกเลือกที่ Short answer และหลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Graded Question... เพื่อสร้างแบบทดสอบ และมีการให้ คะแนน (ถ้าเราเลือก Survey Question... จะเป็นการสร้างแบบสำรวจ จะไม่มีคะแนนให้สำหรับ แบบทดสอบนั้นๆ)

	Question Types	
	Question Types Belect the type of question side to add t	o the project CP
	Image: Multiple choice Image: True/Table Image: Fill-in-the-blank	Description Short answer questions are
Short answer	Shirl and wer	open-ended and add users to write a contance or brief phrase to answer the guestion.
	Graded Question	Survey Question
	Graded Question	

• เมื่อเราเลือก Short answer แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Short answer Question ดังรูป

New short or Design a sho or physics o	ewer question it arease question by writing a s areasers. Also, there a an op!	question and a list of acceptable words C	P
Question Op	tions Reporting		
Question			
Marret	Short arswer		
Question	Dige the passion have		
Points:	x) 👘	View calls preferences	
Acceptable	Anovers	Add	1
		Deleta	1
The art	mor is case-earlañve		
Lean nee		OK Cave	4

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

jame:	Short answer		
yeebon:	Popel the question here	*	•
		-	
cents;	10	Mexic quiz preferences	
Boints: coeptable A	10 in inswers	Meni quiz preferences	
Bointa:	10 a	Men quiz preferences	
Bointa:	10 (m)	Men quiz preferences add Delette	
20ents:	10 a	Men quiz preferences] •{

มือยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ

Points -ให้กรอกจำนวนคะแนน

 Acceptable Answer คือ การให้ผู้ใช้ตอบโดยการเติมคำลงในช่องว่างด้วยการพิมพ์ด้วยตนเอง ซึ่ง สามารถเพิ่มคำตอบให้หลากหลายได้ เพื่อเป็นทางเลือกให้กับผู้ใช้แบบทดสอบ

- การเพิ่มคำตอบ สามารถทำได้ 2 แบบ คือ

1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ

2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการถบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- The answer is case-sensitive ถ้ำเราเลือกจะมีผลกับคำตอบที่เป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น โดยจะถือว่าตัวพิมพ์ใหญ่และพิมพ์เล็ก มีค่าต่างกัน

** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

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

Design a sho or phrases as	t answer question by writing a que answers. Also, there is an option t	ition and a list of acceptable words o make the answer case sensitive.	C
Question Op	tone Reporting		
Name:	4 แบบคอมสำคามสั้นร (Short ensw	*)	-
Q _u estion:	MULTICALITY STREET, NO. 191	2005/001293	10
			+
Points:	10 (4)	New quic preference	
Acceptable A	nave 1		
www.incl	foundation, or, th	Add Delet	r.
E)The and	wer is case sensitive		
E The and	wer is case-sensitive		

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงไปใน Short answer

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Short answer เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถ จัดวางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

ตอนอิต - สลิกเมาส์ สร้าสังหมาให้ เพื่อพั ต่อไป ดุณต้องตอบคำถามใ เรียบร้อย จึงสามาระ ผ่านไปได้ Parter Area (250 x 1380)	<mark>4.แบบ</mark> เว็บไซต์ของมูลนิ	ตอบคำถาม ธิอินเทอร์เน็ตร่ [,]	<mark>งสั้น ๆ (Short</mark> a มมพัฒนาไทยคือ?	r ถูกด้ระ - คลิกมาส์ 1 ครั้งที่ไหนก็ได้ เพื่อทำ ต่อไป
ดูณศัสงทรบศำกามใ เรียบร้อย จึงสามาระ ผ่านไปได้ (250 x 75) 0120 x 3300	-			ตอนผิด - ดสิตนาล์ 1 ดรั้งที่ไหนกิได้ เพื่อทำ ต่อไป
Farven/Area (230 ± 77) Ci 20, VI 39(3				ดุณศัสงสะบดำถามให้ เรียบร้อย จึงสามารถ ผ่านไปได้
The second s	Review (250) 0120	(Area (77) (1380)		

เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

5.Matching คือ ข้อสอบแบบจับคู่

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

	Question Types	X
	Question Types Select the type of question slide to add to the	e propet. Cp
Matching	Image: Platting choice Image: Platting Image: P	Description Matching questions esk users to associate tiens in two lists, such as a word and its definition.
	Graded Question	Survey Question Cancel

เมื่อเราเลือก Matching แล้วจะเกิดหน้าต่าง New Matching Question ดังรูป

Design a wa that must be	thing question by w metched correctly,	riting a question, supplying two columns of a and selecting a numbering option.	nsivers C
uestion in	ations Reporting		
Question			
Sime:	Matching		
Question	Type the quadrat	ilmana -	
Boortsi	30	Wex GALD	references
Answers Mich. We	Locusor.		
Column 1	40403	Column 2	
		Drag and Drop from one column to the after to create ansatch.	
Add	Defente	Ratch Add Colors	o cer
Style: Dray	j Drap	+ Numbering: A, D, C	

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

	<i>у</i>			
1. แถบ Questions	ใช้ในการตั้งคำถาม	คำตอบ	คะแนน	ดังรูป

Mames	Matchin	e .						\bigcap
Question:	Lype t	n doretion	hein				←	
Pointes	30			SA	lew qu'e prei	www.ex		40000
swers Shuffle A	neviers						1	
iokumin 1				Column 2				
			Drag and Drop from one column to the other to create a match.				-	
Add	Delebr	5 8	- Katch	Add	Deiete	. 22		

มือยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ

Points -ให้กรอกจำนวนคะแนน

2. Answers ส่วนของคำตอบ

- คอลัมน์ จะแบ่งเป็น 2 คอลัมน์ (เราสามารถแก้ไขคำว่า Column 1 และ Column 2 เป็น ข้อความอื่นๆ ได้) **ดอลัมน์ซ้าย (Column 1)** คือ ใช้ในการกำหนดคำตอบแรก ซึ่งจะมีรูปสี่เหลี่ยมอยู่ ด้านหน้าคำตอบในคอลัมน์นี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงคำตอบ ที่ถูกจับคู่ด้วย หรือ แสดง Numbering ของคอลัมน์ขวา (Column 2) ตัวอย่าง ดังรูป

Column 1	
www.thaihotline.org	
www.thaisafenet.org	

รูปภาพ ตัวอย่างการแสดงของคอลัมน์ซ้าย (Column 1)

คอลัมน์ขวา (Column 2) คือ ใช้ในการกำหนดส่วนของกำตอบที่ 2 ซึ่งส่วนนี้เป็น

ส่วนที่ต้องนำไปจับคู่กับคำตอบแรก ซึ่งจะมี Numbering อยู่ด้านหน้าคำตอบ เพื่อไปแสดงที่รูปสี่เหลี่ยมที่ คอลัมน์

ซ้าย (Column 1) ตัวอย่าง คังรูป

Column 2	
1) เครือข่ายผู้ปกครองออนไ	ลน์
2) คลิกแจ้งเว็บไซต์ไม่เหมา:	ะสม

รูปภาพ ตัวอย่างการแสดงของคอลัมน์ขวา (Column2)

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

1.คลิกแล้วพิมพ์เข้าไปยังบริเวณที่ว่างๆ

2.คลิกที่ปุ่ม Add

- การลบคำตอบ

ทำได้โดยเลือกข้อที่เราต้องการลบ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Delete

- วิชีการจับคู่

เมื่อเราเติมคำตอบลงไปทั้ง 2 คอลัมน์สมบูรณ์แล้ว ให้เราลากคำตอบจากคอลัมน์ ซ้าย (Column 1) มาใส่ในคอลัมน์ขวา (Column 2) หรือ จากคอลัมน์ขวา (Column 2) มาใส่ ในคอลัมน์ซ้าย (Column 1) ก็ได้ ซึ่งถ้าเราจับคู่แล้วจะมีเส้นตรงโยงระหว่างคำตอบที่ถูก เข้าหากัน พร้อมกับโชว์ Numbering ด้านหน้าคอลัมน์ซ้าย (Column 1) อีกด้วย ตัวอย่าง ดัง รูป



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 รูปแบบของคำนำหน้าคำตอบ

1. เป็นตัวเลข คือ 1, 2, 3...

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

** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice (สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) ** หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Matching Question ตามความต้องการและใส่คำถาม-คำตอบ และกด OK ตัวอย่าง ดังรูป

Design a reat that must be	ching question by writing a matched correctly, and tel	question, supplying two columns of answers C
Question .00	tions Reporting	
Question		
game:	5.410406 (Netching)	
Question:	จะร่งดูเรียไรสได้ถูกต้อง	
goints:	10 [A]	View quip preferences
Answers Shuffle A Column 1 2 evwn.0 1 evwn.0	aswers Sahotline.org Isbefenet.org	Column 2 (1) เหรือว่าแต่รู้ประหาส เธองา ไหรไ 2) หลักแข้งเว็บไวซ์ด้ไปเหมาะสม
Add	Delete	Un-Hetch Add Delete N
priver Duad	Drop +	ortudetaid: (1' 5' 3''' +

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงไปใน Matching

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Matching เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัด วางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

Column 1 Column 2 ตอนพิด - คลิกมาร์ ครั้งที่ไหนเกินด์ เพียง 2 www.thaihotine.org 1) เครือร่ายผู้ปกครองออน ครั้งที่ไหนเกินด์ เพียง 1 www.thaisafenet.org 2) คลิกแจ้งเป็นไหต่ไม่เหน เสียนไขย จึงสามาร์ เสียนไขย จึงสามาร์ เสียนไขย จึงสามาร์ เสียนไขย จึงสามาร์	จงจับคู่เว็บไซต์ให้	5.แบบจับ ถูกต้อง	เคู่ (Matchi	ng)	จูกล้อง - คลิกมาล์ ครั้งที่ไหนที่ได้ เพื่อที ศิลโป
Barten Area (200 : 77) (x 20; 1:38.)	Column 1 2 www.thaihotline.or 1 www.thaisafenet.or	rg	Column 3 1) ເອົາ້າອວ່າຍຜູ້ນຳ 2) ອລີກແຈ້ຈະກັນໃ	2 กครองของ โทศโปเหนา	สชบมิล - คลิกนาล์ ครั้งที่ไหนก็ได้ เพื่อท เพื่อไป คุณส์ขงสชบคำถามใ เรียบร้อย จึงสามาส ผ่านไปได้
	Barrison A (250 ± (x 20; 1)	779 773 306.3			

เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

6.Hot Spot คือ ข้อสอบแบบกำหนดบริเวณ

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

	Question Types Select the type of question side to add to the project.				
Hot Spot	Image: Phalipple choice Image: Trace/False Image: Fill-in-the-blank Image: Short answer Image: Platching Image:	Description Hot Spot questions aik same to spot the right point/sma within the given target, such as Image.			
	Guided Question	Survey Question			

• เมื่อเราเลือก Hot Spot แล้วจะเกิดหน้าต่าง Hot Spot Question ดังรูป

Duestion 0	stons Reporting	
Marne:	Hot Spot	
Question	Roose the constitute from the lat of index of	
Points:	10	Ven que preferences
Hot Spota	1	
Choose	Default Avination Select	Allow Clicks On Hot Spots Only

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

Namei	Hot Spot	
Question:	Choose the correct one from the list of	100000
Bointsu	s0 🗘	Vew qua preferences.
Hat Spots:	1	
-		

มีส่วนหลักๆ คือ

Questions ส่วนของคำถาม

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Question - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ

Points -ให้กรอกจำนวนคะแนน

Hot Spot - จำนวนของตำแหน่งที่ต้องการให้มี

Choose - กค Select เพื่อเลือกรูปแบบของภาพเคลื่อนไหวเมื่อมีการคลิกเลือก ตัวอย่าง ดัง รูป

** รายละเอียดของ แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice

(สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) **

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

leston Car	tons i Repurting	
guere:	6 millione (Hot Spot)	
Question	With the formation of the second second	electronia and
Ponts:	10	Very quip preferences
Hot: Spoke:	1 圖	
Choose	Televi Tiart Sick. nuf	How Close On Hot Spots Only

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-และจุด Hot Spot ลงไปใน Hot Spot

• เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Hot Spot เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัด



วางตำแหน่งได้ตามปกติ และเราควรจัดวางหรือย่อ-ขยายพื้นที่ของ Hot Spot

ไปยังตำแหน่งที่เราต้องการตามความเหมาะสม ซึ่งในตัวอย่างนี้ถามว่า "ภาพใดคือโลโก้ของมูลนิธิ อินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย?" เพราะฉะนั้น Hot Spot ก็ควรลากไปครอบรูปภาพที่เป็นโลโก้ของ มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

- ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ



เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

7. Sequence คือ ข้อสอบแบบเรียงลำดับ

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

	Question Types Question Types Select the type of question side to add to the	a project. Cp
Sequence	Hultiple choice Image: True/False Image: True/False	Description A sequence question gives the user a lat of term that must be placed in the correct order to prover the question.
	Ginded Question	Survey Question Canod
	Graded Question	

• เมื่อเราเลือก Sequence แล้วจะเกิดหน้าต่าง Sequence Question ดังรูป

Set sequence question property	œ.	C
Question Options Reporting		
gane: Sequence Quarter: Annopember	ener D	
Bointsi La		Vev quiz preferences
Aresees	est order	Delete
Style: Drag Drop	• Numbering A.B.C	Move Lip
Style: Drag Drop	Numbering: A. B. C	•

้จะมีหน้าต่างเพื่อให้เรากำหนดค่าต่างๆ จำนวน 3 แถบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. แถบ Questions ใช้ในการตั้งคำถาม คำตอบ คะแนน ดังรูป

Namei	Sequence				
Question:	Derar	Arrange in sequence			1
Boints:	10			View quija pr	eferences
raiters		81140010/200	ine:		
🗣 Enker I	the Ann	wers in correct o	arder	î	Add
				Ĩ	Delete
-				1	Holie Up

มือยู่ 2 ส่วน หลักๆ คือ

1. Questions

Name - ให้กรอกชื่อของแบบทคสอบลงไป (สามารถปล่อยว่างได้)

Description - ให้กรอกคำถามของแบบทคสอบ

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 การใช้เมาส์ถากแถ้ววาง

2.Drop Down List คือ การคลิกเมาส์เลือกรายการที่กำหนดไว้

- Numbering คือ รูปแบบของคำนำหน้าคำตอบ

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 แถบ Option และ Reporing ส่วนประกอบจะเหมือนกับ Multiple choice (สามารถดูได้รายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่หน้า 77-79) ** หลังจากนั้นให้เราตั้งค่าต่างๆ ของ Sequence Question ตามความต้องการและใส่คำถามและคำตอบ ลงไปและกด OK ตัวอย่าง ดังรูป

Sequence Qu Bet sequence	estion a question properties.	C
Question Op Question	tans Reporting	
Namei	7. ซึ่งสอบแบบเสียงสำคัญ (Sequere	e Question)
Question	DATES CONTRACTOR	
Paints:	10 (ž)	View guid preferences
 Ener 1 A) 1 B) 2 C) 3 	he Answers in correct order	A00
		Maria Up
		Nove Dever
Skyle: Dra	g Drop 🔹	untering: [A, B, C

รูปภาพ ตัวอย่างการใส่คำถาม-ตอบลงไปใน Sequence

- เมื่อกด OK แล้วจะได้แบบทดสอบ Sequence เข้ามาในโครงงาน (Project) ของเรา เราสามารถจัด วางตำแหน่งได้ตามปกติ
 - ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดต่างๆ แบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Question...
 - ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

7. แบบเรื จงเรียงลำดับตัวเลข	ดูกค้อง - คลิกแบร์ 1 ครั้งที่ไหนก็ได้ เพื่อทำ ส่งไป	
A) 1		ดชมมิด - คลิกเมาส์ 1 เป็นปีเหตุสายสาย
Dir		malai.
C) 3		m.P.CI
C) 3 Review Am (2003 27 (2003) 7 (83		1975L

• เราสามารถลองทำแบบทดสอบได้ โดยกด Publish

<u>2.การแสดงผลของแบบทดสอบ</u>

ทุกครั้งที่เรามี Insert Questions จะมีหน้าสไลด์ของ Results เกิดขึ้นมาด้วยเสมอ ดังรูป

Mathematica Andrea and Andre	回(44)#41		2008; 73% •
	Your Score: Max Score: Questions Correct: Number of Questions: Accuraty:	(max-scare) (max-scare) (correct-questions) (total-questions) (percent)	
	Number of Quit: Alberripts:	()utal-attempts) Instalan	

การปรับแก้

- ถ้าต้องการแก้ไขการแสดงผลของแบบทดสอบ > กดปุ่ม Edit Results... ตัวอย่าง ดังรูป

Quiz Results	-29
Quiz Results Select score options that appear when users complete a quiz.	Ср
Score	
😨 Dieplay score	
Display maximum possible score	
Display number of correct questions	
Colleptay total number of questions	
Display accuracy (e.g., 70%)	
Display number of quiz attempts	
O Leanmaie.	Cancel

- ถ้าต้องการแก้ไขเกี่ยวกับตัวอักษร > กดดับเบิ้ลคลิกในส่วนของข้อความนั้นๆ

• เราสามารถปรับเปลี่ยนข้อความในหน้า Results (หน้าแสดงผลคะแนน) ตัวอย่าง ดังรูป

พะแกกลองย์เห	(score)
คะแนนเค็ม	(max-score)
จำนวนคำตามที่คุณตอบถูก	(correct-questions)
จำนวนคำตามทั้งหมด	(total-questions)
ผลละแนนที่ได้เป็นเปอร์เซ็นด์	(percent)
ทำแบบทดสอบเป็นครั้งที่	(total-attempts)
	Service Anna
la and the second second	NO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. CO. C

รูปภาพ ตัวอย่างการปรับเปลี่ยนข้อความใน Results

ถ้าเราต้องการมีเสียงประกอบการบรรยายตลอดโครงงาน (Project) ซึ่งเราสามารถนำไฟล์เสียงที่เรา ต้องการนำมาใช้เสียง Background ได้

ให้เราเลือกแผ่นสไลค์ที่ต้องการเพิ่มเสียง โดยจะเห็นหน้าสไลค์ที่เราต้องการอัคเสียงบน Work Area

• ที่เมนูบาร์ Audio > Background Audio...



• เมื่อเราเลือกแล้ว จะ เกิดหน้าต่าง Preferences > Project



ปุ่มคำสั่ง	การใช้งาน
	(Play) เพื่อเล่น ไฟล์เสียงที่เลือก
	(Stop) เพื่อหยุคไฟล์เสียงที่เลือก
×	(Delete) เพื่อลบไฟล์เสียงที่เลือก
Edit	(Edit) เพื่อแก้ไขไฟล์เสียงที่เลือก
<u>Record New</u>	(Recoard New) การนำเสียงเข้ามาใช้งานโดย การบันทึกเสียง
Import	(Import) การนำไฟล์เสียงที่มีอยู่เข้ามาใช้งาน
ines Acturiti (5.475 ar	เป็นกรอบที่จะแสดงรายละเอียดของไฟล์เสียงที่ เราเลือก (ชื่อของไฟล์เสียง , ระยะเวลาของไฟล์ เสียง)
Select audio from library	(Select audio from library) การนำเสียงเข้ามาใช้ งานโดยการการนำเสียงที่มีอยู่แล้วใน Library ของชิ้นงาน หรือ โครงการ (Project) ที่เราทำ
Settings	(Setting) การกำหนดเงื่อนไขต่างๆ ของไฟล์เสียง
Fade in: 0.0 💌 seconds	(Fade Out) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการ ค่อยๆ ปรากฏออกมาของเสียง
Fade out: 0.0 🚔 seconds	(Fade in) การตั้งค่าเวลาการใช้เอฟเฟ็กต์ในการ ก่อยๆ 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 หยุดเล่นเมื่อสิ้นสุดโครงงาน (Project)

 ให้เรากด Import... เพื่อจะนำไฟล์เสียงมาทำเป็นเสียง Background ซึ่งเป็นการนำไฟล์เสียงเข้ามาใช้ งาน เราสามารถนำไฟล์เสียงต่างๆ ที่ได้เตรียมไว้ในรูปแบบ *.wav , *. Mp3 มาใช้งานได้ทันที หรือจะ ใช้ไฟล์เสียงที่ทางโปรแกรม Adobe Captivate มีมาให้กว่า 30 ไฟล์เสียงก็ได้ ซึ่งจะเกิดหน้าต่าง Import Audio ขึ้นมา ให้เราเลือกไฟล์เสียงที่เราต้องการ เมื่อเลือกได้แล้วให้กด Open ดังรูป



การเผยแพร่สื่อดิจิทัล รูปแบบ Standalone หรือ *.exe ในโปรแกรม Adobe Captivate 3

เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมมากสำหรับผู้ที่ต้องการจัดสร้างระบบ E-Learningหรือ CAI ที่ทำงาน ผ่านทางซีคีเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เพราะรูปแบบไฟล์ .exe จดเป็นไฟล์ที่สามารถเรียกใช้งานใน ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows ไดทันที โดยไม่ต้องการโปรแกรมใดๆ มาติดตั้งในเครื่องเพื่อเปิดซีดี ของเรา

 เปิดโปรเจ็กต์ที่เราต้องการทำเผยแพร่(Publish) ขึ้นมา และ ไปที่เมนูมาร์เลือก Publish ก็ จะเกิดหน้าต่าง Publish ขึ้นมา ให้เราคลิกที่แถบ Standalone จะเกิดหน้าต่างของ Standalone option ดังรูป

	Publish	
	Publish Greate an executable file (DKD) of the project that co	an be sent via enal or shared with others over a network.
บ Standalone 3	Standalone options Project Title: 3"DT Folder: D:1 The type: Windows executable Output Options E 2p fles Full acrean Generate autorum for CD Rash Player Version: Feah Player	Project information Resolution: 640 x 490 ptirels Sklas: 21 Sklas: 21 Sklas: 21 Sklas: 2 Audio quality: MPD, 96 kbps, 44.10 KHz elsoning output: Disabled Depay scare: He Skin: His Current Skin PENS: Provision Flash(SWF) size and quality: Curton Prateronces



	-		
9 I	ו שני או י	י וו <i>צ</i> ⊂	1 v d
989 17079 Dublish 0009 Otom doloma	ຈາງກະດາໄຮງແຜງແລຍແລ້ ໂຄຈາງເຊ	മാമെ ക്യ	1 Standalana Ontiana Qui
ri la Imi in Fudiisin den Standalone	KI KA TA KI LI A LIKKYIN KKELO KKI I K U KI A MY	אויא ויירוי	I Standatone Obtions PINE
			- opro- opro- opro-

1.Project Title	ชื่อโครงงาน (Project) ของเรา
2.Folder	ให้เราเลือกโฟล์เคอร์ที่เราต้องการใช้จัดเก็บไฟล์งานที่เราเผยแพร่ (Publish) โดย
	คลิกที่ปุ่ม Browse

3.Output options

Zip file - เมื่อทำการเผยแพร่ (Publish) แล้ว ให้ทำการบีบอัคไฟล์หรือไม่

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

หรือไม่

Generate autorun for CD - ให้ระบบทำการสร้างไฟล์ Autorun ให้หรือไม่ (เพื่อให้โครงงาน (Project) ของเราถูกเรียกขึ้นมาเล่นโดยอัตโนมัติ เหมาะสำหรับการนำไฟล์งานลง CD เพื่อให้ CD เปิ ดเองได้โดยอัตโนมัติ)

Flash Player Version - เป็นการกำหนดเวอร์ชั่นของ Flash Player ในการชมไฟล์ของเรามีให้เรา เถือก 7 , 8 และ9

** Project Information เป็นการตั้งค่าคุณสมบัติต่างๆ ของโครงงาน (Project) ซึ่งเราสามารถตั้งค่า ได้ตั้งแต่เริ่มต้นทำที่ Edit > Preferences **

 เมื่อเรากำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Publish เพื่อทำการสร้างโครงงาน (Project) ที่เรา จะนำไปเผยแพร่



 เมื่อระบบดำเนินการเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Close เมื่อต้องการปิด หรือ คลิกที่ปุ่ม View Output เมื่อต้องการชมผลงานของเรา



• ตัวอย่างของโครงงาน (Project) ที่ได้ทำเผยแพร่ (Publish) ในรูปแบบ Standalone หรือ *.exe



<u>1.วิธีการสร้างงานแบบ Software Simulation หรือ สร้างสื่อด้วยวิธีจับภาพหน้าจอ (Capture movie)</u>

Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ช่วยให้การสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบ interactive multimedia ที่ถือว่าเป็นการสร้างสรร งานที่ง่าย รวคเร็วและสะควก เสน่ห์ที่สำคัญที่นับได้ว่าเป็นจุดเด่นของ Adobe Captivate ก็คือ การจับภาพหน้าจอแบบเสมือนจริงหรือที่เรียกว่า Simulation ที่ให้ภาพแบบ Full motion ในทุกรายละเอียดได้เลย เหมาะสำหรับการสาธิตขั้นตอนการใช้โปรแกรม (Software) คอมพิวเตอร์

ก่อนการสร้างสื่อแบบ Software Simulation ควรมีการเตรียมการเสียก่อน เพราะการสร้างสื่อ แบบ Software Simulation นั้น เป็นการบันทึกจากการคำเนินเรื่องของการแสดงผลจากหน้าจอคอมพิวเตอร์ ที่ อาจจะดูเหมือนเป็นเรื่องง่ายแต่ในความเป็นจริงแล้วหากไม่มีการซักซ้อมเตรียมการไว้ก่อน สื่อที่ได้ อาจจะดู ไม่สมบูรณ์ หรืออาจจะขาดรายละเอียดไปในบางส่วนได้ ซึ่งควรมีการเตรียมการดังนี้

- 1. เตรียมโปรแกรม (Software) ที่ต้องการสาธิตให้เรียบร้อย
- 2. ควรมีการซักซ้อมหรือฝึกฝนโปรแกรม (Software) ให้คล่องแคล่ว
- เมื่อซักซ้อมหรือฝึกฝนการใช้โปรแกรม (Software) แล้ว ควรมีการจดรายละเอียดของขั้นตอน ต่างๆ ที่เราต้องการสาธิตการใช้ คือ
 - ควรจดขั้นตอนที่ต้องการสาธิตให้ละเอียดชัดเจน เช่น 1. เปิดโปรแกรม 2. สร้างงาน
 ใหม่โดยการกด File > New
 - หากต้องการแสดงหรือสาธิตเป็นช่วงๆ ก็ควรกำหนดช่วงการบันทึกไว้ด้วย เช่น ช่วงที่
 1 จะสอนการเปิดโปรแกรม ช่วงที่ 2 การสร้างงานชิ้นใหม่
- ถ้าต้องการใส่เสียงประกอบการสาธิตโปรแกรม (Software) ควรมีการเตรียม ไมโครโฟนและ ตรวจสอบระบบการบันทึกให้เรียบร้อย สามารถใส่เสียงประกอบการสาธิตได้ 3 แบบ
 - 4.1 การใส่หรืออัดเสียงบรรยายพร้อมกับการประกอบการสาธิตโปรแกรม (Software)

- 4.2 การอัดเสียงบรรยายหรือบันทึกเสียงสดแยกจากการประกอบการสาธิต โดยสามารถทำ ได้หลังจากทำการสาธิตโปรแกรม (Software) เสร็จเรียบร้อยแล้ว
- 4.3 การนำไฟล์เสียงบรรยายที่เรามีหรือเตรียมไว้อยู่แล้วเข้ามาแทรกในสไลด์ต่างๆ โดย สามารถทำได้หลังจากทำการสาธิตโปรแกรม (Software) เสร็จเรียบร้อยแล้ว

2. การสร้างโครงการหรืองานชิ้นใหม่ด้วยวิธีการจับภาพหน้าจอ (New Project Software Simulation)

** ตัวอย่างคือ การสาธิตวิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word_ **

คลิก Start >All Program >Adobe > Adobe Captivate 3 ۲



และเมื่อเปิดโปรแกรมแล้วจะเกิดหน้า

หรือดับเบิ้ลคลิกที่ไอคอน Adobe Captivate 3 หน้าจอ

Ср		<u>Μ</u>	
Construction property Construction Constru	Read an analysis	Being datiel laines Refere Station S	
e formi en fan eksent form ordelegent		el una Réclari el contra falla Intellectivo in esforma il activo contra falla della secondaria el contra contra contra contra el contra contra con	

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



รูปภาพขั้นตอนการสร้างงาน Software Simulation ชิ้นใหม่แบบ Application

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

<u>สำหรับ Software Simulation มีการบันทึกหน้าจอคอมพิวเตอร์ 3 รูปแบบ โดยมีรายละเอียด คือ</u>

1.Application สำหรับการบันทึก เฉพาะกรอบหน้าต่าง(window) ของโปรแกรมที่เลือกเปิดใช้งาน

(Active window) เหมาะสำหรับการสอนการใช้งานโปรแกรม



รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Application

- Select the window you'd like to record เลือกโปรแกรมที่ต้องการจะให้จับภาพหน้าจอ

- Snap to fit คือ การตั้งค่าให้พื้นที่จับภาพหน้าจอให้พอดีกับโปรแกรมที่เราได้เลือกใน Select the window you'd like to record โดยจะปรากฏเส้นสีแดงล้อมกรอบของตัวโปรแกรมที่ เลือกไว้ (ซึ่งถ้าเราไม่ได้เลือกโปรแกรมไว้ปุ่ม Snap to fit จะไม่ขึ้นมาให้เราเลือก และจะไม่มีกรอบสีแดงเพื่อมากำหนดพื้นที่ให้เรา)

-Recording คือ การบันทึกภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดยมี 2 วิธี คือ

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

 1.1 Demonstration คือ รูปแบบการอธิบายการใช้งานให้กับผู้เรียนได้เข้าใจ ถึงการใช้งานต่างๆ เพราะเป็นการจับการเคลื่อนไหวตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดย โปรแกรมจะสร้างการเคลื่อนที่ของเมาส์ (Mouse) พร้อมกับสร้างกล่องข้อความ (Text Caption) ให้โดยอัตโนมัติ เพื่ออธิบายการใช้งานให้กับผู้เรียน

1.2 Assessment Simulation คือ รูปแบบโด้ตอบกับผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ ฝึกฝนการใช้งานโปรแกรมจริง โดยจะมีการบังกับให้ผู้เรียนกระทำตามที่ได้บันทึก หน้าจอไว้ โดยในรูปแบบนี้โปรแกรมจะสร้าง Objects หรือเครื่องมือ มาให้โดย อัดโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ขึ้นมา ซึ่งมีเพียงกรอบ สี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้น จะเกิดการตอบโต้ขึ้น ซึ่งโปรแกรมจะตั้งค่า Option ให้ด้วย คือ Failure caption (กล่องข้อความสีแดง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความ ผิดพลาด เมื่อกลิกปุ่มผิด เช่น เราสอนการบันทึกโปรแกรม Microsoft Word โดย การคลิกเมาส์ตรงกำสั่ง *บันทึกเป็น > เอกสาร Word 97-2003* เพื่อที่จะทำการบันทึก งาน เมื่อโปรแกรมเล่นมาจนถึงช่วงที่ด้องกลิกเมาส์ โปรแกรมจะหยุดเล่นจนกว่าจะ มีการคลิกเมาส์ที่ *บันทึกเป็น > เอกสาร Word 97-2003* ซึ่งถ้าเราคลิกถูกต้อง โปรแกรมก็จะเล่นผ่านไปจนกว่าจะมีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้น แต่ถ้าหากเราคลิกผิด กี จะเกิดกถ่องข้อความสีแดงขึ้นมาบอก*ว่า Select the เอกสาร Word 97-2003 menu* 1.3 Training Simulation คือ รูปแบบนี้จะคล้ายกับ Assessment Simulation โดยเป็นการ โด้ตอบกับผู้เรียน แต่ในรูปแบบนี้จะคล้ายกับการฝึกอบรม เพราะสามารถใส่คำอธิบายการใช้งานต่างๆ เพิ่มเติมได้ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ พร้อมกับฝึกฝนการใช้งานโปรแกรมจริง โดยในรูปแบบนี้โปรแกรมจะสร้าง Objects หรือเครื่องมือ มาให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ขึ้นมา ซึ่งมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยมเพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกใน บริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้นจะเกิดการตอบโด้ขึ้น ซึ่งโปรแกรมจะตั้งค่า Option ให้ด้วย คือ 1. Failure caption (กล่องข้อความสีแดง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาด เมื่อคลิกปุ่มผิด 2. Hint caption (กล่อง ข้อกวามสีเหลือง) ให้แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิก ปุ่ม

1.4 Custom คือ การสร้างสื่อตามที่ผู้สร้างต้องการ โดยผู้สร้างสามารถใส่ Objects หรือเครื่องมือต่างๆ เพื่ออธิบายการใช้งานได้ตามควรมต้องการ เช่น การ สร้างการเคลื่อนที่ของเมาส์ (Mouse), กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) ๆลๆ เพราะโปรแกรมจะทำการจับภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้นให้เท่านั้น แต่จะไม่ใส่Objects หรือเครื่องมือมาให้แบบอัตโนมัติเหมือนรูปแบบอื่นๆ

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

- Full Motion Recording คือ การจับภาพหน้าจอในลักษณะการอัดวีดีโอ

- Audio การบันทึกเสียงบรรยายไปพร้อมกับการสาธิต โดยก่อนทำการบันทึกต้องติ๊กเครื่องหมาย ถูกด้านหน้า Record Narration ก่อน เพื่อตั้งค่าในโปรแกรมว่าจะมีการบันทึกเสียงบรรยายควบคู่ไปด้วย โดย มี 2 วิธี คือ 1. การบันทึกเสียงผ่าน line in ที่มีการผสมสัญญาณเสียง 2. การบันทึกเสียงจากไมโครโฟน Custom size รูปแบบนี้จะคล้ายกับแบบ Application แต่แตกต่างกันที่สามารถปรับขนาคของของ พื้นที่การบันทึกได้ โดยจะมีรายละเอียด Size ขึ้นมาให้ตั้งค่า ซึ่งจะปรากฏเส้นสีแดงล้อมกรอบไว้

Reco	ding size: 1440 x 900
Steer Width 1440 📳 Height 900 📳	Prezet sizes -
Optionely, select a window you'd like to record * Recording: Recording Mode(s) Demonstration Training Audor: Record Narration: Microphone * Advanced Cation Settings. Bo	220 x 230 with Address Bar 220 x 250 without Address Bar 640 x 480 Full Screen 630 x 435 Flash Player 630 x 425 Browser 800 x 600 Full Screen 790 x 535 Flash Player 790 x 545 Browser 1024 x 768 Full Screen 1014 x 713 Browser 1014 x 713 Browser 500 x 850 Adobe Connect Server - Small 720 x 540 Adobe Connect Server - Full Slide Customize

รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Custom

Size คือ การตั้งค่าพื้นที่จับภาพหน้าจอ โดยสามารถตั้งค่าได้ 3 รูปแบบ
1. การใส่ขนาดที่ต้องการที่ Width คือ ความกว้าง Height คือ ความสูง
2. การเลือกค่าจาก Preset sizes คือ ขนาดสำเร็จรูปที่โปรแกรมมีไว้ให้ โดยเราสามารถเพิ่ม และบันทึกขนาดใหม่ที่เราต้องการเข้าไปได้ โดยเลือกที่ Customize
3. การปรับจากกรอบเส้นสีแดงที่ล้อมอยู่ โดยสามารถย่อ-ขยาย หรือ เคลื่อนย้ายไปในพื้นที่ ที่ต้องการได้

3. Full Screen สำหรับการบันทึกเต็มทั้งหน้าจอภาพ Monitor ของคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏ (ทำให้ไม่ มีเส้นสีแดงเกิดขึ้นเพราะต้องบันทึกเต็มจอ) โดยในรูปแบบนี้จะรองรับการบันทึกแบบเลือกจอแสดงผลได้ 2 จอภาพ ส่วนในละเอียดการตั้งค่าอื่นๆ

Monitor I 🖉 H	onitor 2 Recording	; size: 1440 × 900
Recording: Recording Recordin Recordin Asse	g Mode(s) ① Full Motion Fiel onstration ② Training Simulat sament Simulation ③ Custom	cording ion
Audio: Record N	larration: Microphone +	
C Leain more	Settings Becord	Cancel

รูปภาพของหน้าต่าง Software Simulation แบบ Full Screen

 เมื่อเลือก Application แล้วจะเกิดหน้าต่างขึ้นมา ให้ทำการเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการ บันทึกภาพหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้น โดยคลิกที่ Select the window you'd like to record โดย ในตัวอย่างที่เราจะสาธิตการใช้งาน คือ วิธีการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word



รูปภาพ หน้าต่างการเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการบันทึกภาพหน้าจอ

- เมื่อเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่เราต้องการได้แล้วให้ตั้งค่าต่างๆ ดังนี้
 - 1. Snap to fit ให้ทำการคลิกที่ปุ่มเพื่อเลือก เพื่อตั้งค่าให้พื้นที่จับภาพหน้าจอให้พอดีกับ โปรแกรมที่เราได้เลือก
 - Recording ให้เลือก Recording Mode(s) > Training Simulation เพื่อจับภาพหน้าจอแบบ โต้ตอบกับผู้เรียนคล้ายกับการฝึกอบรม

- Audio ให้ติ๊กเครื่องหมายถูกด้านหน้า Record Narration และเลือก Microphone เพื่อ บันทึกเสียงบรรยายจากไมโครโฟนพร้อมกับการสาธิต
- 4. เมื่อตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม Record



รูปภาพ หน้าต่างการตั้งค่าต่างๆ ที่ Application

การเลือกโปรแกรมหรือไฟล์งานที่ต้องการบันทึกภาพหน้าจอ

 เมื่อเรากด Record โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่างขึ้นมาเพื่อถามเราว่าต้องการตรวจสอบความ สมบูรณ์ของการบันทึกเสียงหรือไม่ ให้คลิกที่ปุ่ม Yes เพื่อตรวจสอบ



รูปภาพ หน้าต่างเพื่อถามเราว่าต้องการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการบันทึกเสียงหรือไม่

 เมื่อคลิกที่ปุ่ม Yes โปรแกรมจะเริ่มทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการบันทึกเสียงก่อน โดย สังเกตุจาก Checking Input level เป็นสีแดง และเมื่อตรวจสอบความสมบูรณ์เสร็จแล้วเป็นปกติ Input level OK จะแสดงเป็นสีเขียว



รูปภาพ หน้าต่างระหว่างการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการบันทึกเสียง

 หลังจากตรวจสอบการปรับแต่งระดับเสียงไมโครโฟนเสร็จ แล้วคลิกที่ปุ่ม OK โปรแกรม Adobe Captivate จะเริ่มทำงานโดยมีกรอบสีแดงล้อมรอบหน้าต่างของโปรแกรม Microsoft Word ดัง ภาพข้างล่าง



รูปภาพ โปรแกรม Adobe Captivate จะเริ่มทำงานโดยมีกรอบสีแดงล้อมรอบหน้าต่างของโปรแกรม Microsoft Word

 กดปุ่ม Record เพื่อเริ่มการบันทึกภาพหน้าจอ การสาธิตการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word ซึ่งถ้าเรากดปุ่ม Record ก็จะเกิดหน้าต่างเป็นรูปไมโครโฟนพร้อมตัวเลขนับถอยหลัง คือ 3 > 2 > 1 ขึ้น เนื่องจากตรง Audio เราได้ทำการติ๊กเครื่องหมายถูกด้านหน้า Record Narration และ เลือก Microphone เพื่อบันทึกเสียงบรรยายจากไมโครโฟนพร้อมกับการสาธิต ซึ่งถ้าเราไม่เลือกก็จะ ไม่ขึ้นหน้าต่างนี้



รูปภาพ หน้าต่างเป็นรูปไมโครโฟนพร้อมตัวเลขนับถอยหลัง คือ 3 > 2 > 1

 หลังจากกดปุ่ม Record แล้ว ให้เราเริ่มสาธิตการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word และ เมื่อเราสาธิตเสร็จแล้ว ให้เรายกเลิกหรือหยุดการบันทึก โดยการกดปุ่ม End บนแป้นพิมพ์ หรือ keyboard และเมื่อหยุดการบันทึกแล้วจะเกิดหน้าต่าง Save Project Files เพื่อให้ตั้งค่าการบันทึก ชิ้นงานหรือโปรเจ็คของเรา

we Project Files		1
Save Project Files		Ср
Project Name 1	antitled	
Project Directory :	Del	(growse
Deno Project/Norre I	1	
Assessment Project Nome 1	[]	
Training Project Name :	untitled_training	
Custom Project Name		
Project To Open :	Training Simulation 👻	
Ro recording Script y		
a Learn mare	OK	1 Cancel

รูปภาพ หน้าต่าง Save Project Files

1.Project Nameชื่อไฟล์งาน (ในตัวอย่างจะใช้ชื่อ unititled)** เนื่องจากเราสามารถเลือก Option ของ Recording Mode(s)ได้มากกว่า 1 รูปแบบ หรือ ทั้ง 4 รูปแบบพร้อมๆ กันได้ โดยที่ไปรแกรมจะแยกการบันทึกให้ในแต่ละรูปแบบ โดยอัต โนมัติและชื่อที่ได้ตั้งที่ Project Name ก็จะ ไปปรากฏที่ชื่อ ไฟล์งานของทุก Option โดยอัต โนมัติเช่นกัน ทำให้ไม่ต้องไปตั้งชื่อไฟล์งานในทุก Option ดังตัวอย่างรูปภาพ**

	R	ecording size: 1440 s 961
Decument1 - Microsoft	Word การโร้เกษที่ไม่ไข่เพื่อกา 💌	Snap to Rt
Recording: 🖷 Reco V D V A	iding Mode(s) C Full Mo emonstration IV Training creasurent Simulation IV Custom	ation Recording Simulation
Audo: ØRecor	d Nerration: Microphone 🔹 👻	
Lean more.	Settings	scord Cancel
ive Project Files	~	
Save Project Files		Ср
Project Name :	untitled	
Project Directory :	D:∖	Browse
Demo Project Name :	untitled_demo	
Assessment Project Name :	untitled_assessment	
Training Project Name :	untitled_training	
Custom Project Name :	untitled_custom	
Project To Open :	Demonstration Demonstration	-
Revecanding Script :	Assessment Simulation Training Simulation Custom	
) Lean more	Cuetom	K Cancel

รูปภาพ การตั้งชื่อ Project Name ที่หน้าต่าง Save Project Files

2.Project Directory	ตำแหน่งในการเก็บชิ้นงานหรือโปรเจ็ค (ในตัวอย่างจะเก็บไว้ที่
	Drive D)
3.Demo Project Name	** ถ้ำ Option ของ Recording Mode(s) เราเลือก Demonstration
	ก็จะมีกล่องข้อความแสคงชื่อไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของ

	ไฟล์งานเริ่มต้นจะต้องต่อท้ายค้วย _demo เสมอ (ชื่อไฟล์ งาน_demo)**
4.Training Project Name	คือชื่อไฟล์งานที่เราได้ตั้งไว้ที่ Project Name ตามด้วย _training (ในตัวอย่างจะใช้ชื่อ unititled_training) เนื่องจาก Option ของ Recording Mode(s) ที่เราได้เลือกไว้ คือ Training Simulation เพราะฉะนั้นชื่อของไฟล์งานจะต้องต่อท้ายด้วย _training เสมอ
5.Assessment Project Name	** ถ้ำ Option ของ Recording Mode(s) เราเถือก Assessment ก็จะ มีกล่องข้อความแสคงชื่อไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของไฟล์ งานเริ่มต้นจะต้องต่อท้ายด้วย _assessment เสมอ (ชื่อไฟล์ งาน_assessment)**
6.Custom Project Name	** ถ้ำ Option ของ Recording Mode(s) เราเลือก Custom ก็จะมี กล่องข้อความแสดงชื่อ ไฟล์งานขึ้นมา เพราะฉะนั้นชื่อของ ไฟล์ งานเริ่มด้นจะด้องต่อท้ายด้วย _ custom เสมอ (ชื่อ ไฟล์งาน_ custom)**
7.Project To Open	คือ การตั้งก่าว่าเมื่อ save ชิ้นงานหรือโปรเจ็กที่เราทำแล้ว ต้องการให้โปรแกรมเปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) แบบ Option ใหนขึ้นมาเพื่อดูหรือปรับแก้ไขต่อ (ในตัวอย่างเราได้ เลือกแบบ Training Simulation) ** Project To Open จะแสดง Option ให้เราเลือกเท่ากับการตั้ง ก่าที่ Option ของ Recording Mode(s) **

** สิ่งที่ควรคำนึงถึงของการ Save Project Files เพื่อตั้งค่าการบันทึกชิ้นงานหรือโปรเจ็ค **

 การตั้งชื่อไฟล์งานที่ต่อท้ายด้วย Option ของ Recording Mode(s) ที่เราเลือก เช่น ตัวอย่าง unititled_training เราสามารถแก้ไขชื่อไฟล์งานได้ตามความต้องการ ซึ่ง _training นั้นเป็นค่าเบื้องต้น (Defult) ที่โปรแกรมตั้งไว้เพื่อแยกประเภทของชิ้นงานหรือโปรเจ็คให้ผู้ทำได้รู้ว่าเป็น Recording Mode(s) Option แบบใด

 ในกรณีที่เราเลือก Option ของ Recording Mode(s) มากกว่า 1 แบบ ซึ่งโปรแกรมจะแยกการ บันทึกให้ในแต่ละรูปแบบโดยอัตโนมัติ เราสามารถแก้ไขชื่อไฟล์งานได้ตามความต้องการ แต่ไม่ควรตั้งชื่อ งานให้เหมือนกันทุก Option เพราะโปรแกรมจะไม่บันทึกชิ้นงานหรือโปรเจ็กของเรา ดังตัวอย่างรูปภาพ

Save Project Files		×	
Save Project Files		Ср	
Project Name :	untitled		
Project Directory :	D: \	Воми	
Quieu Project Name 1			au 1
Basessment Project Name: 1		Training Project	Name ตั้งชื่อไฟลั่งานว่า untitled
Training Project Name 1	untitled		
Custom Project Name	t untitled		
Project To Open :	Training Simulation	Custom Project N	Name ตั้งชื่อไฟล์งานว่า untitled
Receptible Single	1		
Lean more		OK Cancel	ļ
Adobe	Captivate		
A	File names canno	t be same.	
•			

รูปภาพ การตั้งชื่อ Project Name ซ้ำกัน ที่หน้าต่าง Save Project Files

 การตั้งชื่อไฟล์งานนั้นควรตั้งชื่อให้ครบทุกช่อง ทั้ง Project Name และ Option ของ Recording Mode(s) ที่มีด้วย เพราะ โปรแกรมจะ ไม่บันทึกชิ้นงานหรือ โปรเจ็คของเรา ดังตัวอย่างรูปภาพ

Save Project Files			
Save Project Files		Ср	
Broject Name :	untitled		
Project Directory :	Del	Browaa	
Query Project have :		1	
Appearance)(Project None :		1	Training Project Name
Training Project None :		•	ไม่ได้ตั้งชื่อไฟล์งาน
Cyston Project Name	ŧ	Ì	
Project To Open :	Training Simulation +]	
Receiving Scipt (
O Leannae	ок	Cancel	
	Û		an
Adobe	Captivate 🧾		
0	Filename cannot be blank		
	ОК		

รูปภาพ การไม่ตั้งชื่อ Project Name ที่หน้าต่าง Save Project Files

 เมื่อเรา save ชิ้นงานหรือโปรเจ็คที่เราทำได้แล้ว โปรแกรมก็เปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) ใน รูปแบบ Option ที่เราเลือกไว้ขึ้นมาเพื่อให้ดูหรือปรับแก้ไขต่อ (ในตัวอย่างเราได้เลือกแบบ Training Simulation)

al Adds (pited) with d homes		instal and
Gart Cast Proc		
T Main Carlas	the second because of the second of the seco	4
€ solo S these S these Series S these Series S these Series S these Series		
X See the		
* privation		
Address of Angeler and Angeler		
Constant, HEI In 199 Berlin B		
	Chi cultura A. Frantza I A.	

รูปภาพ เมื่อ save ชิ้นงานหรือโปรเจ็คเสร็จ

โปรแกรมจะเปิดชิ้นงานของ Recording Mode(s) ในรูปแบบ Option ที่เราเลือกไว้ขึ้นมาเพื่อให้ดูหรือปรับแก้ไขต่อ

 และชิ้นงานที่ได้มาจากการ Record บันทึกภาพหน้าจอ ของการสาธิตวิธีการแทรกไฟล์ภาพใน โปรแกรม Microsoft Word นั้นจะมีทั้งหมด 5 Slide ให้เราเลือกมุมมองแบบ Edit แก้ไข เพิ่มเติม องค์ประกอบ (Object) ต่างๆ ในสไลด์



รูปภาพ มุมมอง edit เพื่อแก้ใข เพิ่มเติมองค์ประกอบ (Object) ต่างๆ ในสไลด์

<u>Slide 1 การกดปุ่มแทรก (Insert) เพื่อนำภาพเข้ามา</u>

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยม เพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้นจะเกิดการตอบโด้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับ ภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้ก็คือ บริเวณปุ่มแทรก (Insert)

และโปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัตโนมัติอีกด้วย คือ

 1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรง ตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

 Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกค์ไลน์ว่าจะให้ ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าใกล้บริเวณหรือคำแหน่งที่ถูกต้อง

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

ผู้เรียนต้องกดปุ่มแทรก (Insert) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือ หน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียน กลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสี เหลืองขึ้นมา





<u>Slide 2 คือ การกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)</u>

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยม เพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้นจะเกิดการตอบโด้ขึ้น

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

และ โปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัต โนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อกวามอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงกวามผิดพลาดเมื่อกลิกปุ่มผิด

คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นกำสั่งเพื่อให้ ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรงตามที่เราได้ จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกค์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียน ทำอะไรเมื่อได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

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

ผู้เรียนจะต้องกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารถไปต่อได้ และใน ระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียน ว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 2 คือ การกดปุ่มแทรกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture from File)

• <u>Slide 3 คือ การกดเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปในเอกสาร (Insert Picture)</u>

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยม เพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้นจะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับ ภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้กี่คือ บริเวณรูปภาพเพื่อแทรกลงไปในเอกสาร

และ โปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัต โนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อกลิกปุ่มผิด

คือ กล่องข้อความสีแดง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรง ตามที่เราได้จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกค์ไลน์ว่าจะให้ ผู้เรียนทำอะไรเมื่อได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

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

ผู้เรียนจะต้องเลือกรูปภาพจากแฟ้ม (Insert Picture) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ ขั้นตอนต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลัง หาคำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็น คำสั่งเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะ ปรากฏกล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 3 การกดเลือกรูปเพื่อแทรกลงไปในเอกสาร (Insert Picture)

• <u>Slide 4 คือ การกดปุ่มแทรก (Insert Button)</u>

โปรแกรมได้สร้าง เครื่องมือ หรือ Object ขึ้นให้โดยอัตโนมัติ คือ กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box)

กรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) เป็นสิ่งที่มีการทำงานทุกอย่างคล้ายกับปุ่ม โดยเฉพาะปุ่ม Transparent Button เพราะกรอบคลิกจะไม่มีรูป หรือ ภาพที่ทำให้เรามองเห็นได้ แต่จะมีเพียงกรอบสี่เหลี่ยม เพื่อกำหนดเป็นพื้นที่เพื่อระบุว่า ถ้าคลิกในบริเวณพื้นที่ที่เรากำหนดไว้นั้นจะเกิดการตอบโต้ขึ้น

โดยกรอบข้อความสำหรับคลิก (Click Box) นี้ โปรแกรมจะวางไว้ในตำแหน่งที่เราได้ทำการจับ ภาพไว้ในตอนสาธิตให้โดยอัตโนมัติ ซึ่งในที่นี้กี่คือ ปุ่มแทรก (Insert Button)

และ โปรแกรมจะตั้งค่าให้มี Option เพิ่มเติมให้อัต โนมัติอีกด้วย คือ

1.Failure caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกแสดงความผิดพลาดเมื่อคลิกปุ่มผิด

คือ กล่องข้อความสีแคง สำหรับใส่ข้อความเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นกำสั่งเพื่อให้ ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง เพราะกล่องข้อความนี้จะปรากฏขึ้นมาเมื่อผู้เรียนคลิกไม่ตรงตามที่เราได้ จับภาพหน้าจอไว้หรือคลิกผิดที่

2.Hint caption แสดงข้อความอธิบาย (Text Caption) ที่บอกใบ้ในการคลิกปุ่ม

คือ กล่องข้อความสีเหลือง สำหรับใส่ข้อความเพื่อใช้เป็นแนวทางหรือไกค์ไลน์ว่าจะให้ผู้เรียน ทำอะไรเมื่อได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้อง

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

ผู้เรียนจะต้องกดปุ่มแทรก (Insert Button) ถึงจะเป็นคำตอบที่ถูกต้อง แล้วจะสามารถไปสู่ขั้นตอน ต่อไปหรือหน้าถัดไปได้ แต่ถ้าผู้เรียนตอบไม่ถูกก็ไม่สามารถไปต่อได้ และในระหว่างที่ผู้เรียนกำลังหา คำตอบถ้าผู้เรียนคลิกผิดที่ก็จะปรากฏกล่องข้อความสีแดงขึ้นมาเพื่อบอกกับผู้เรียนว่าตอบผิดหรือเป็นคำสั่ง เพื่อให้ผู้เรียนได้ทำตามให้ถูกต้อง หรือถ้าผู้เรียนได้เข้าใกล้บริเวณหรือตำแหน่งที่ถูกต้องแล้วก็จะปรากฏ กล่องข้อความสีเหลืองขึ้นมา



รูปภาพ Slide 4 การกดปุ่มแทรก (Insert Button)

• <u>Slide 5 คือ การแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word เสร็จสมบูรณ์</u>

โปรแกรมได้สร้าง Animation เป็นพื้นหลังของพร้อมกับการเคลื่อนไหวที่ได้สร้างไว้

โดยใน Slide ที่ 5 เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการแทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word ซึ่งไม่ ต้องมีการโต้ตอบใดๆ กับผู้เรียน



รูปภาพ Slide 5 แทรกไฟล์ภาพในโปรแกรม Microsoft Word เสร็จสมบูรณ์

เราสามารถดูตัวอย่างงานได้ โดย กด F3 เพื่อแสดงสไลด์ที่เรากำลังทำอยู่ หรือ กด F4 เพื่อแสดงทั้ง
 โปรเจ็กต์