

# คู่มือการใช้

## Adobe Captivate 3



อ.เอกสิทธิ์ สุวรรณสุข  
โรงเรียนบ้านศรพิชัย

www.b-spc.ac.th

## Adobe Captivate 3.0

ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่ง โปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เราู้จักนั้นมีมากมายหลาย โปรแกรม เช่น Office TLEImpress, Microsoft PowerPoint, Macromedia Authorware, Adobe Flash ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้เพื่อพอสมควรจึงจะสร้าง งานออกมาได้

### ทำความรู้จัก Adobe Captivate 3.0

โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 เป็นผลิตภัณฑ์น้องใหม่จากค่าย Adobe ที่ถูกพัฒนาขึ้น มาเพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างสื่อจากข้อมูลต่างๆ การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ง่ายและเร็ว

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate3.0

- สร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้อย่างง่ายดาย
- ตัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบ
- เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
- สร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบ
- นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG, BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAVเสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.PPT)

- ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบFlash movie File (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Adobe Flash HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์ EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate และ zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorm เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์

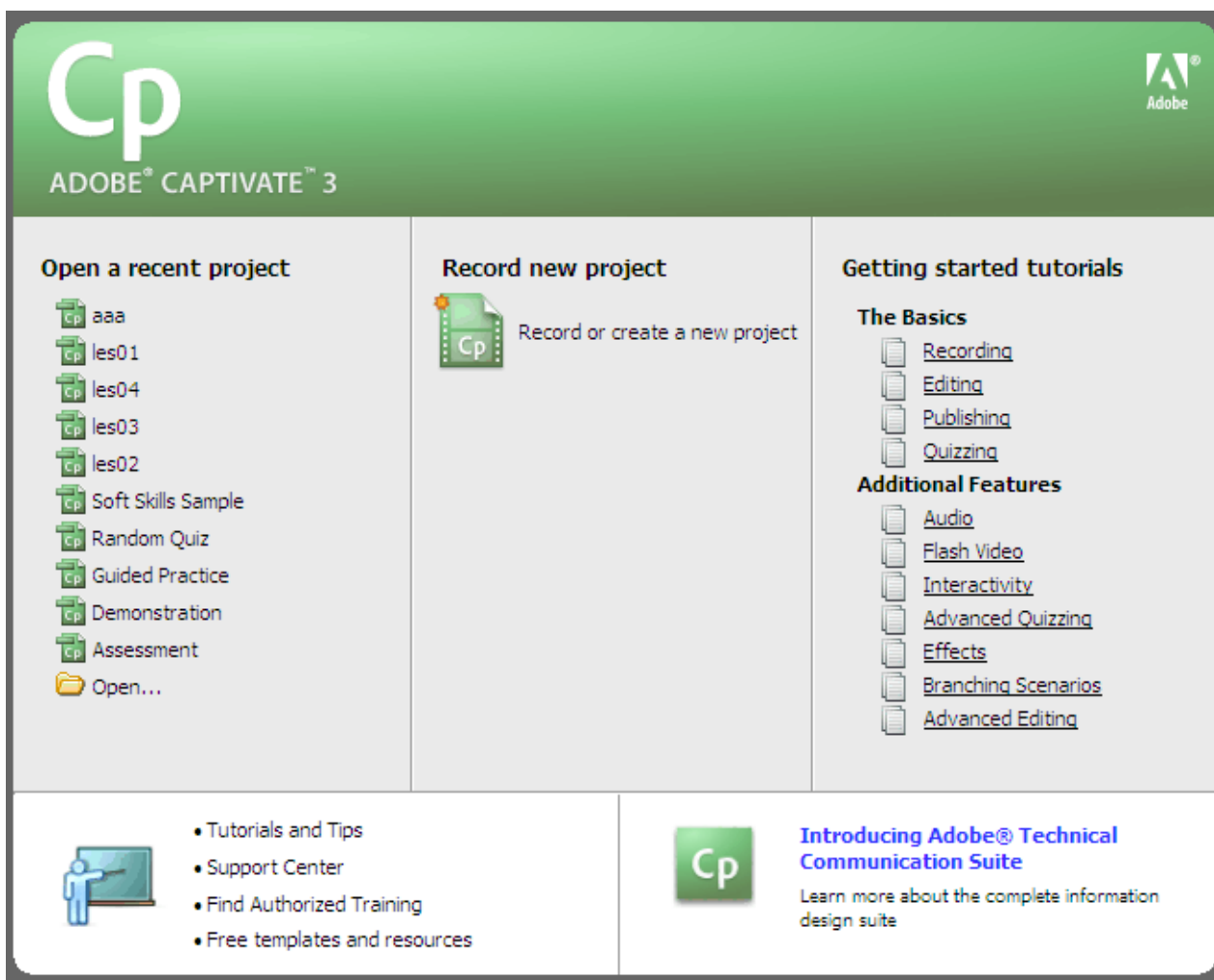
### ความต้องการของระบบ

- Microsoft Windows หรือ Windows XP
- 600 MHz Intel Pentium III Processor หรือ เทียบเท่า
- 128 MB of Ram ถ้าจะให้ดีต้องใช้ที่ 256 MB
- พื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสต์อย่างน้อย 200 MB
- ความละเอียดของจอ SVGA

## การเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

การเรียกใช้งาน Adobe Captivate 3.0

คลิกที่ Start, Programs, Adobe, Adobe Captivate 3



### ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate

Open a recent project แสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้

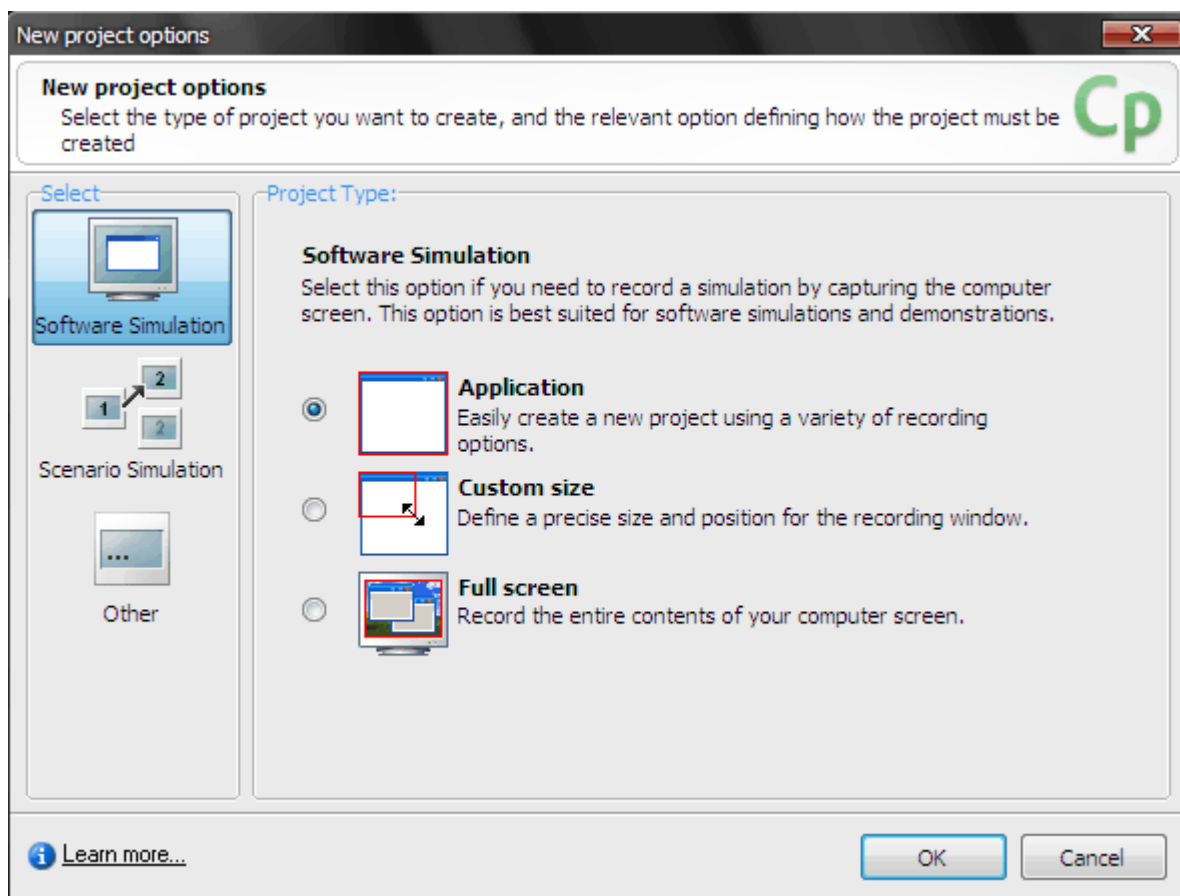
Record new project (สำหรับการเริ่มต้นใช้งานแนะนำให้ใช้งานตรงส่วนนี้) สำหรับสร้าง project บันทึก movie (จับหน้าจอภาพ)

Getting started tutorials แนะนำขั้นตอนการสร้าง Project ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate เริ่มตั้งแต่การบันทึก การแก้ไขตกแต่ง การส่งออก การนำเข้าไฟล์เสียงการสร้างส่วน ท็อปโต้ การใส่ลูกเล่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ตามลำดับ

### เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 3.0

เป็นที่ทราบกันแล้วว่าจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 มีความสามารถในการ สร้าง Movie ได้หลากหลายรูปแบบ เริ่มแรกให้คลิกที่ Record or create a new project จะ ปรากฏหน้าต่าง New project options

คู่มือการใช้งาน Adobe Captivate 3 @.ศก.ศิริรัตน์ สุวรรณเลิศ



Software Simulation หมายถึงจะเป็นการจำลองการจับหน้าจอภาพตามที่เราระบุ โปรแกรมจะทำการเก็บภาพหน้าจอตามที่เราระบุกับ Mouse หรือกระทำอื่นใดกับจอภาพ ในส่วนที่โปรแกรมให้เราเลือกจากรายการที่กำหนด มีหลักการทำงาน ดังนี้

- Application สำหรับการ Capture movie ทั้งหน้าจอภาพ ของโปรแกรมที่เรา ต้องการจะทำการบันทึกการทำงานของหน้าจอ
- Custom size สำหรับการ Capture movie แบบกำหนดขนาดหน้าจอภาพได้
- Full Screen สำหรับการ Capture movie ทั้งหน้าจอภาพ

การสร้างผลงานสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Captivate รวมถึงการสร้าง Movies ควรเริ่มต้นโดย วางแผนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Movie) โดยออกแบบ Storyboards, Scripts หรือใน รูปแบบอื่น ตั้งค่าเริ่มต้นการใช้งานในการจับจอภาพเคลื่อนไหว (Movie preferences)

บันทึกภาพเคลื่อนไหว ที่กระทำกับจอภาพ การคลิกกับวัตถุใด ๆ บนจอภาพ โปรแกรมจะ บันทึกไว้ 1 สไลด์ ในการคลิกแต่ละครั้ง หรือจะนำเข้าไฟล์ภาพเคลื่อนไหวก็ได้ เพิ่มข้อความ รูปภาพ เสียง ข้อความเคลื่อนไหว และรายละเอียดส่วนอื่น ๆ แก้ไขปรับปรุง Timeline ทดลองดูภาพเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้น กำหนดเงื่อนไขในการสร้าง E-Learning และสร้างสไลด์คำถามใน (เดิมคำในช่องว่าง, แบบเหมือน, จับคู่, ตัวเลือก, ตอบสั้นๆ, ถูกผิด)

เลือกจัดเก็บรูปแบบในการเผยแพร่ (Publish)

จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต EXE

จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต Flash และ เรียกใช้โดย HTML

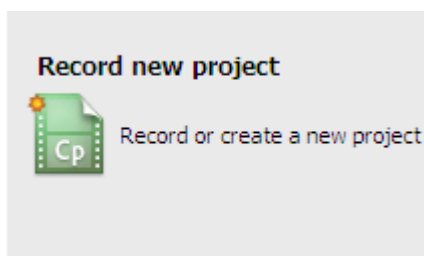
จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต zip เพื่อใช้เป็น SCORM

จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต Word หรือ Handout (คู่มือการใช้งาน)

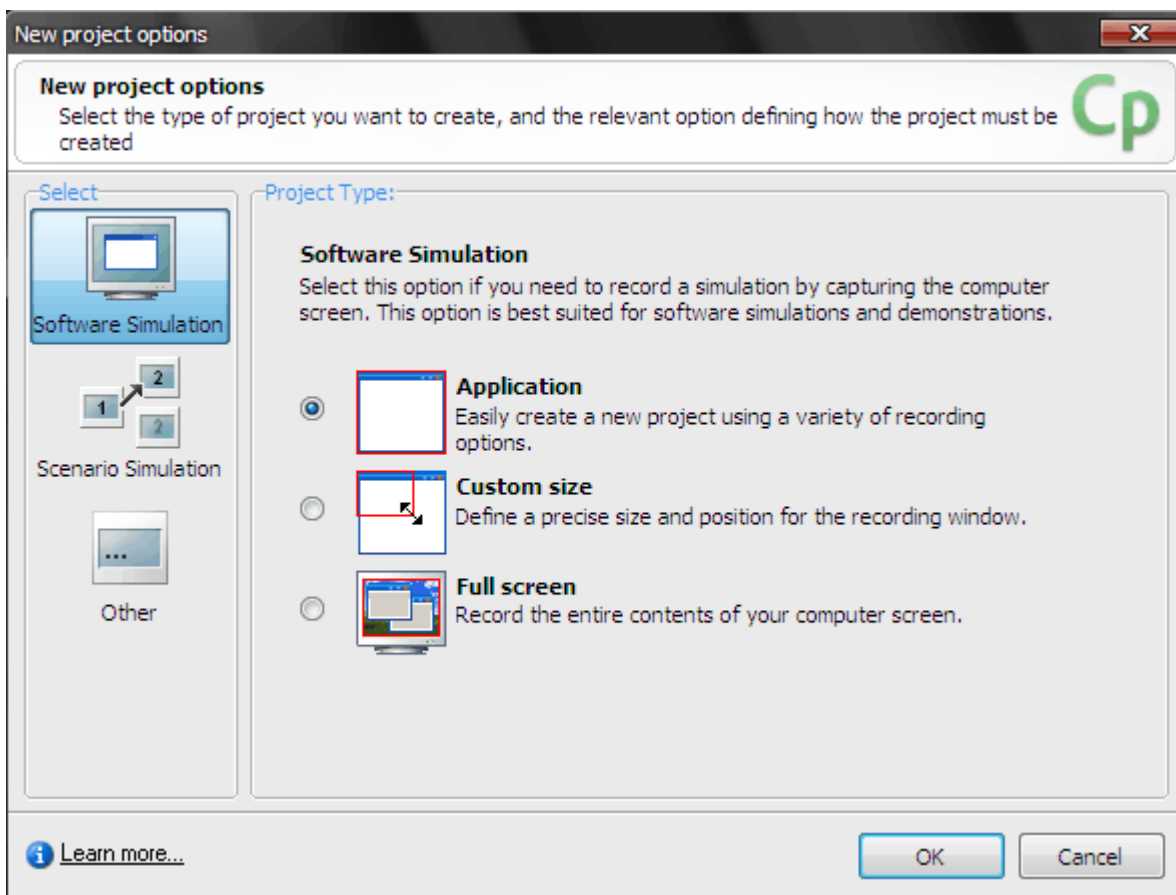
จัดเก็บและเผยแพร่ ไปบนเว็บไซต์ ด้วย FTP ส่ง Movie โดยใช้ E-mail

## การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 Step by Step

Step 1 คลิกที่ Record or create a new project



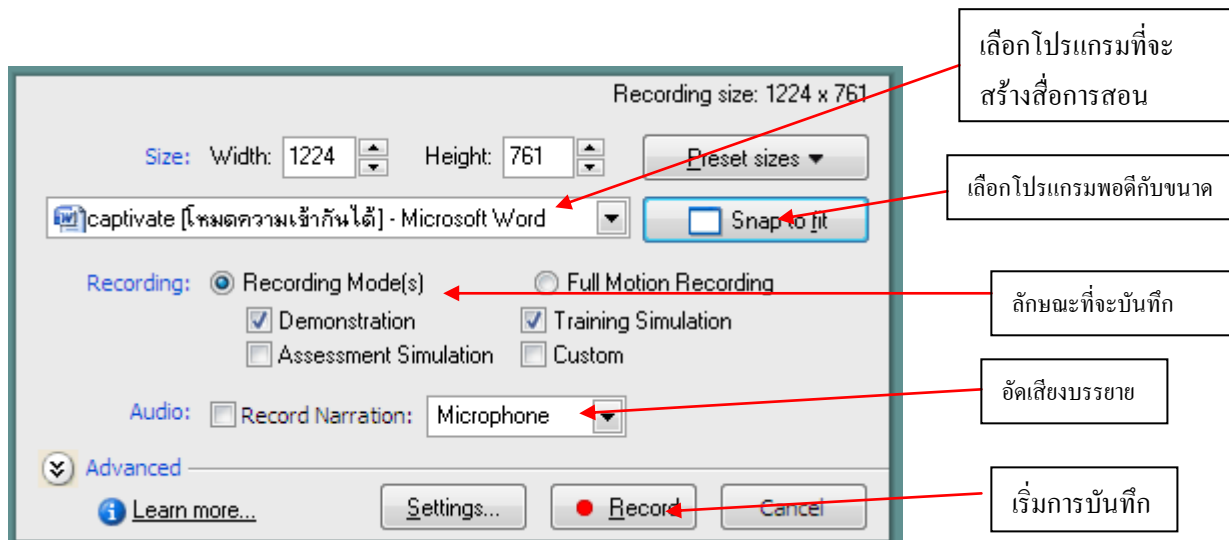
Step 2 จะปรากฏหน้าต่าง New movie options ให้คลิกที่ Record or create a new project



## เมนูการใช้งาน New Project Options

Software Simulation ใช้สำหรับจับภาพการเคลื่อนไหวของหน้าจอภาพ แสดงออกมา ในรูปแบบของสถานการณ์จำลอง

Application สำหรับการจับภาพของหน้าต่างที่เป็ คใช้งานอยู่ (Active window) Custom size สำหรับการจับภาพหน้าจอที่กำหนดขนาดของขอบเขตได้ Full Screen สำหรับการจับภาพทั้งจอภาพ



Demonstration หมายถึง โปรแกรมจะจับหน้าจอตามการกระทำที่เกิดขึ้น มีการ เคลื่อนไหวของเมาส์ มีกรอบโต้ตอบกับผู้เรียน

Assessment Simulation โปรแกรมจะบังคับให้ผู้เรียนกระทำตามที่ได้บันทึกหน้าจอไว้ เช่นถ้ามีการบันทึกการคลิกเมาส์ไว้ เมื่อเล่นมาจนถึงช่วงที่ต้องคลิกเมาส์โปรแกรมจะหยุด เล่นจนกว่าจะมีการคลิกเมาส์ และหากคลิกผิดที่จะมีกล่องข้อความขึ้นมาบอกว่าต้องคลิก ที่ใด เมื่อผู้เรียนคลิกเมาส์ถูกต้อง โปรแกรมจะเล่นต่อไปจนกว่าจะมีเหตุการณ์ใหม่เกิดขึ้น

Training Simulation หมายถึงการจับหน้าจอแบบการฝึกอบรม โปรแกรมจะทำการบันทึก หน้าจอทั้งหมด เมื่อมีการเล่น โปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความโต้ตอบให้ผู้เรียนทำตาม การบันทึกหน้าจอแบบนี้เหมาะสำหรับสอนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั้งนี้สามารถ บันทึกเสียงบรรยายไปพร้อมกันได้ด้วย

Custom โปรแกรมจะให้เราเข้าไปกำหนดค่าในการบันทึกได้ด้วยตนเองและสามารถแก้ไข ได้อีกในภายหลัง

การ Capture movie หน้าจอภาพเป็นการใช้งานที่น่าสนใจมากที่สุด เพราะสามารถ นำไปใช้เป็นสื่อเรียนรู้แบบมัลติมีเดีย ที่ดึงดูดความสนใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งขั้นตอนการ Capture movie หน้าจอภาพทำได้ดังนี้

1. คลิก Start, Programs, Macromedia, Adobe Captivate
2. คลิก Record or create a new movie จะปรากฏหน้าต่าง New movie options
3. คลิก Full screen เพื่อ Capture movie ทั้งหน้าจอภาพ
4. คลิก OK

Monitor แสดงสถานะจอภาพที่กำลังใช้งาน

Record narration เป็นการบันทึกเสียงบรรยายพร้อมๆ กับการ Screen capture movie

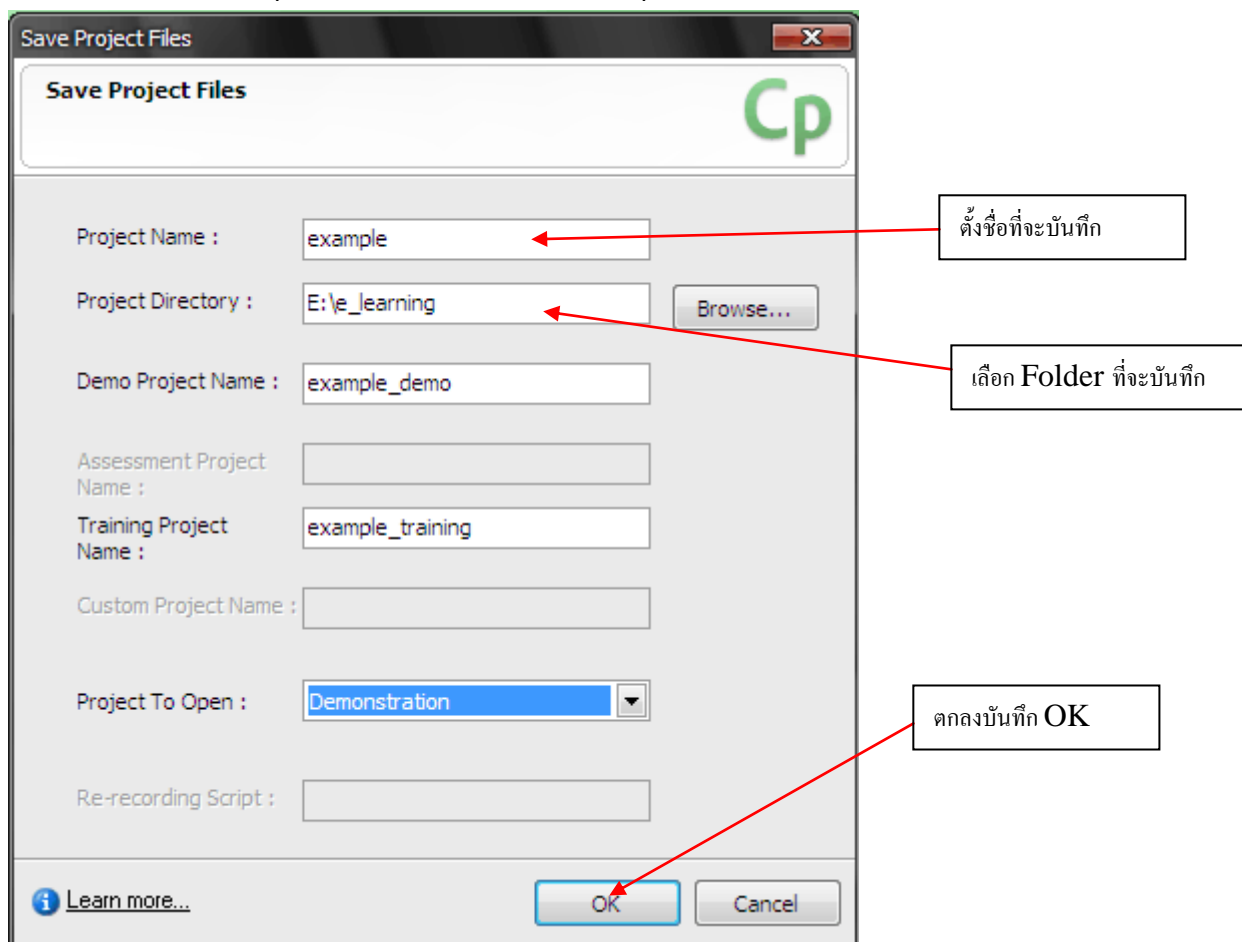
Recording size บอกขนาดการ Capture movie หน้าจอภาพ

Options... เป็นการปรับแต่งเพิ่มเติม ปกติจะใช้ค่าที่โปรแกรมกำหนดมาให้

Record เมื่อกดปุ่มนี้จะเป็นการเริ่มบันทึกการ Capture movie หน้าจอภาพ

5. คลิกปุ่ม Record เพื่อเริ่มบันทึก การ Capture movie หน้าจอภาพ

6. กดปุ่ม <End> บนแป้นพิมพ์เมื่อสิ้นสุดการ Capture



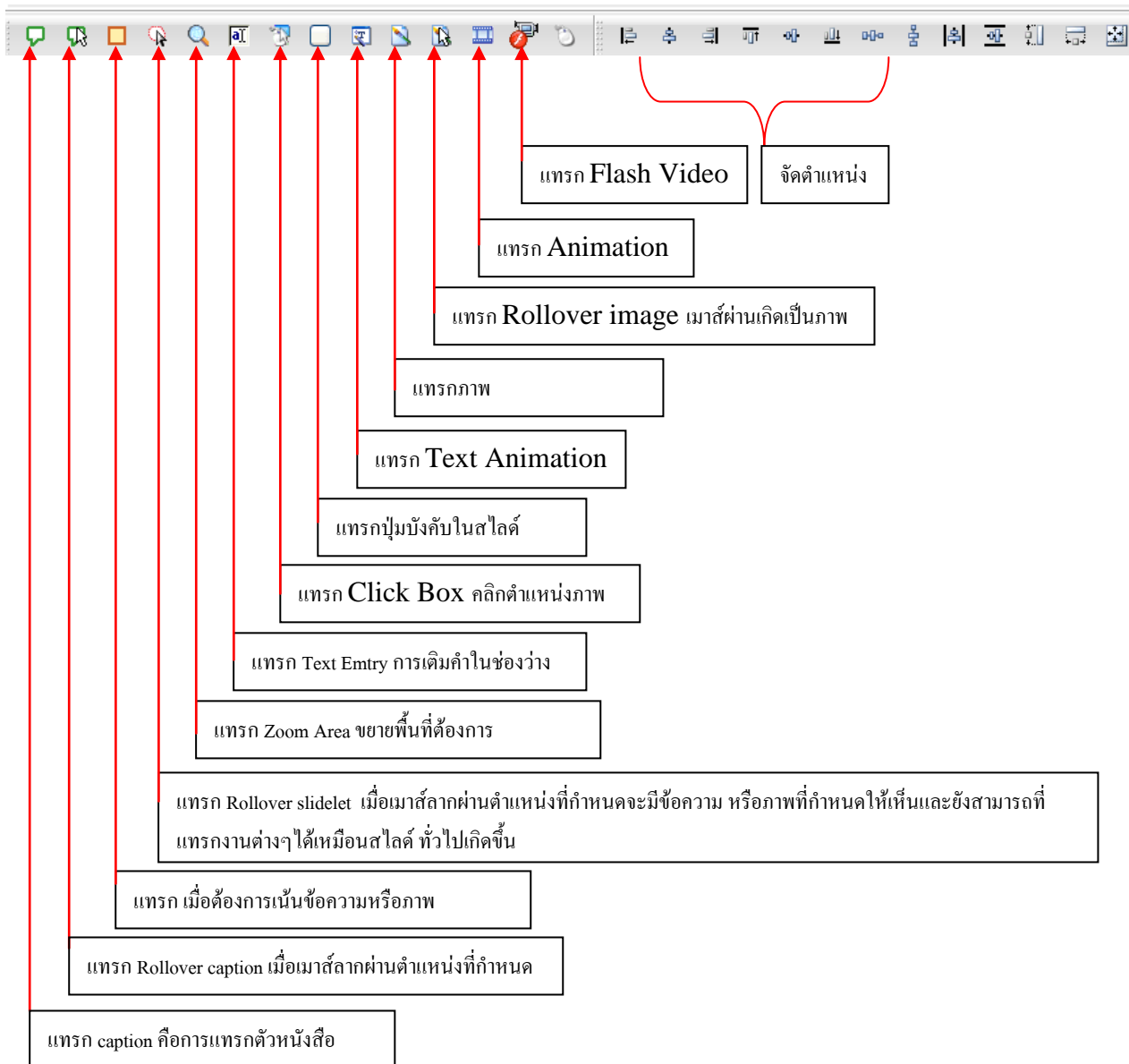
7. ปราบกฏสไลด์ Movie (Movie Frame) ซึ่งจำนวนสไลด์จะขึ้นอยู่กับจำนวนครั้งที่คลิก เม้าส์ เช่น หากมีการคลิกเม้าส์ 10 ครั้งก็จะได้จำนวนสไลด์เท่ากับ 10 สไลด์ หรือ 10 เฟรม สไลด์

Movie (Movie Frame)

8. คลิกปุ่ม Edit เพื่อแก้ไขสไลด์

9. การปรับแต่ง Timeline

ปกติแต่ละสไลด์จะมีค่า Timeline อยู่ที่ 4 วินาที ในรูปข้างล่างจะเป็น Slide 4 (4.0s) สามารถปรับแต่งเพิ่มหรือลดค่า Slide Timeline ได้ วัตถุที่วางบนสไลด์จะวางเรียงกันเป็นเลเยอร์ (Layer) ถ้าต้องการปรับแต่ง Timeline วัตถุใดก็ให้คลิกที่วัตถุนั้นแล้วลากซ้ายขวาคลิกแล้วลากเพื่อปรับแต่ง Timeline โปรแกรมจะสร้างข้อความให้อัตโนมัติ สามารถดับเบิลคลิกเพื่อแก้ไขข้อความได้

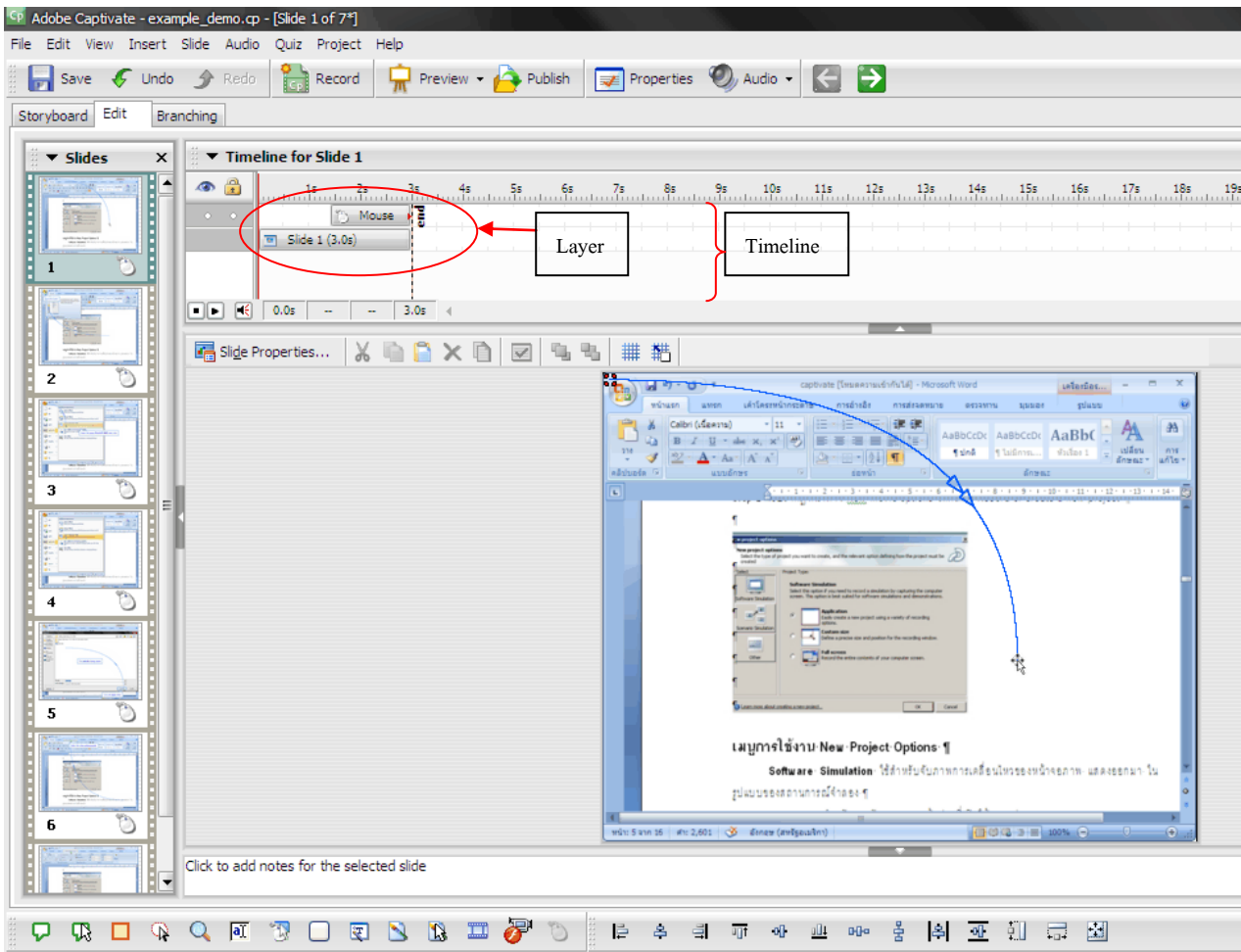


### การแก้ปัญหาตัวอักษร

เมื่อ Adobe Captivate แสดงผลตัวอักษรผิดปกติโดยสลับบางตัวสามารถแก้ไขได้โดยมีขั้นตอนดังนี้

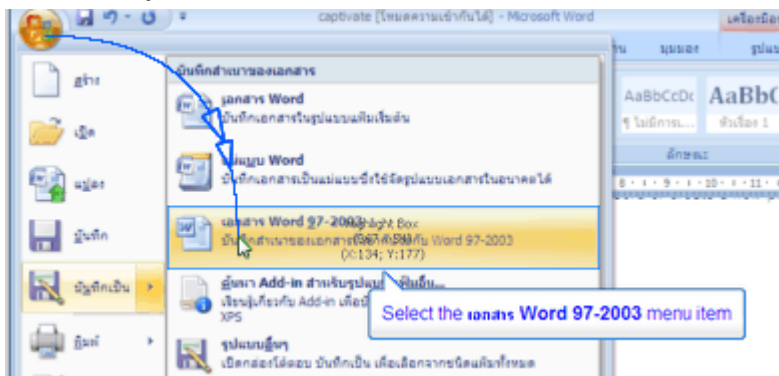
เลือกเมนู edit เลือก Preferences ในหน้าต่างที่ปรากฏขึ้น ให้กำหนดค่าของ Project โดยเลือกเพิ่มที่ Don't Anti-alias Captions



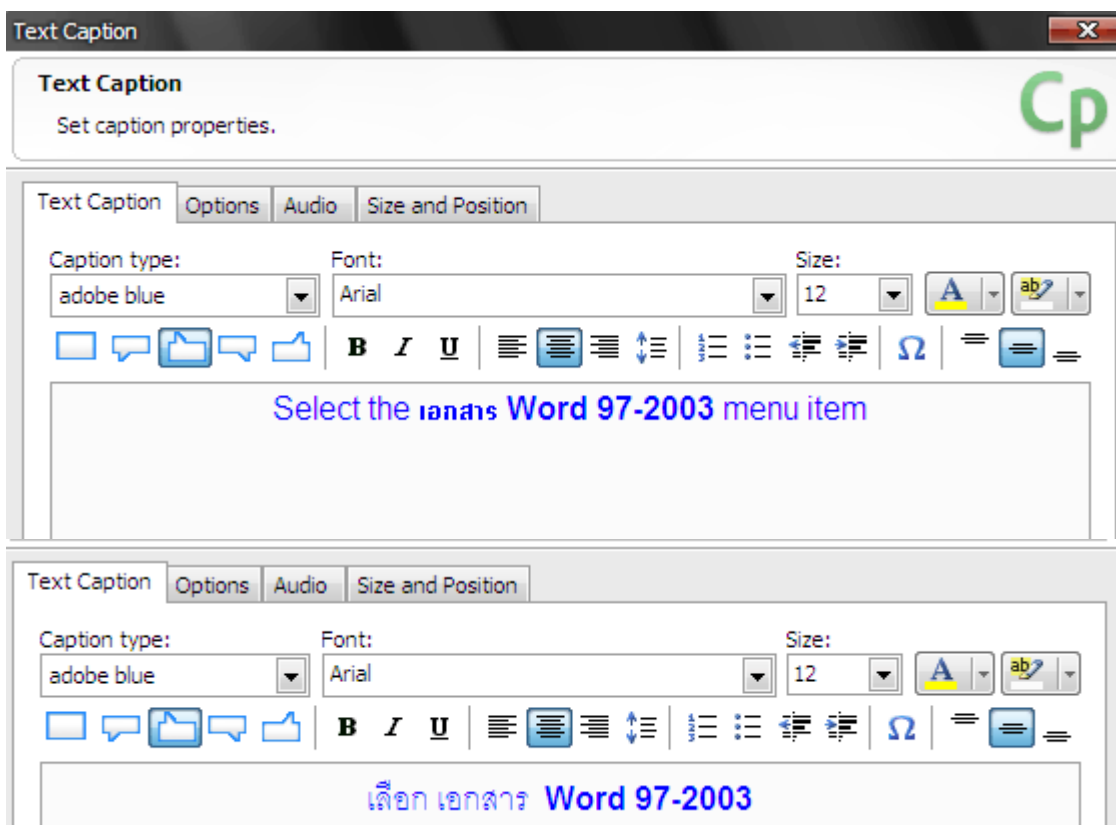


10. การแก้ไขข้อความในสไลด์

ปกติโปรแกรมจะสร้างข้อความในสไลด์ให้อัตโนมัติ เราสามารถแก้ไขข้อความได้ โดยดับเบิลคลิกแล้วแก้ไขข้อความ ดังรูปข้างล่าง



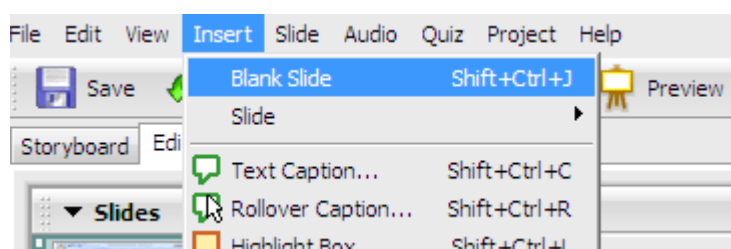
เมื่อต้องการแก้ไขข้อความภายใน Text Caption ให้ดับเบิลคลิกก็จะสามารถแก้ไขข้อความได้



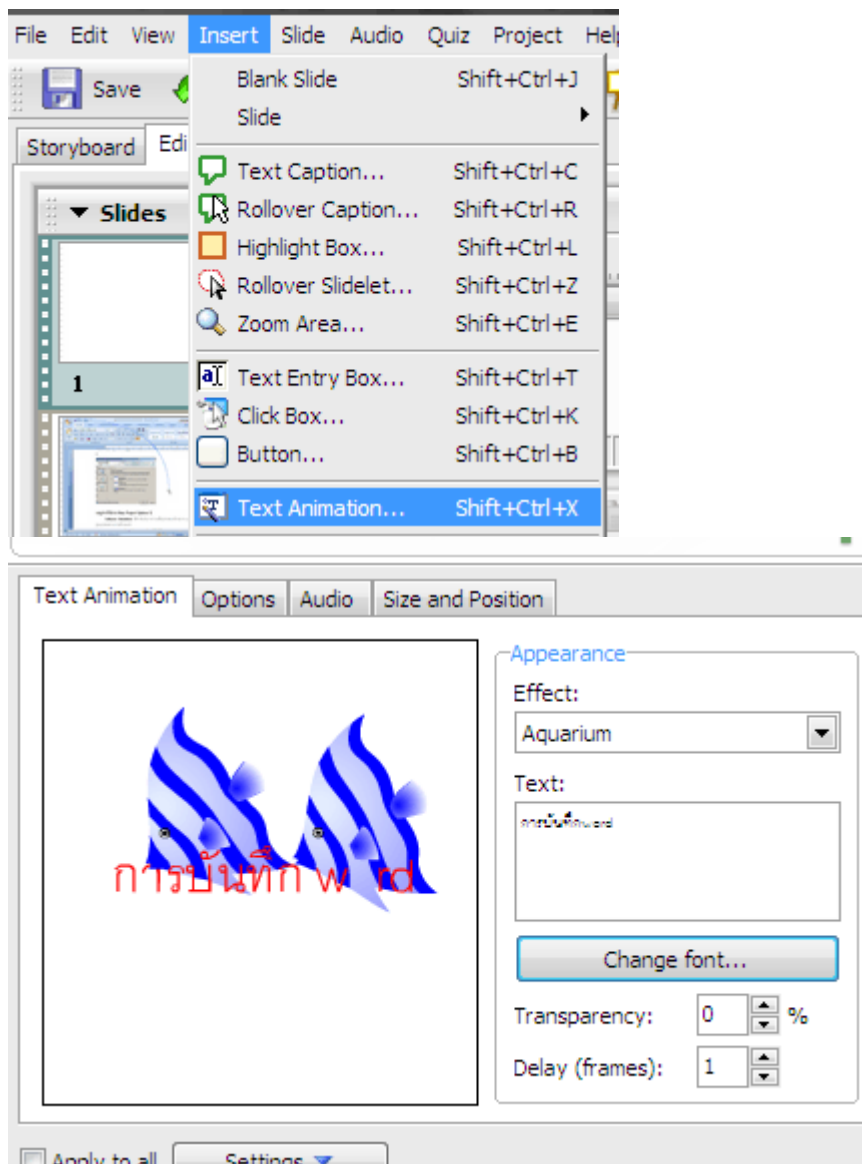
11. การลบสไลด์ การลบสไลด์ทำได้โดยคลิกสไลด์ที่ต้องการลบ แล้วกดปุ่ม <Delete> บนแป้นพิมพ์

12. การเพิ่มสไลด์ จุดประสงค์เพื่อทำสไลด์ไต่เตล

การเพิ่มสไลด์ทำได้โดยคลิกที่เมนู Insert, Blank Slide หลังจากเพิ่มสไลด์เราก็ สร้าง Text animation เป็นสไลด์ไต่เตลก่อนที่จะเข้าเนื้อหา

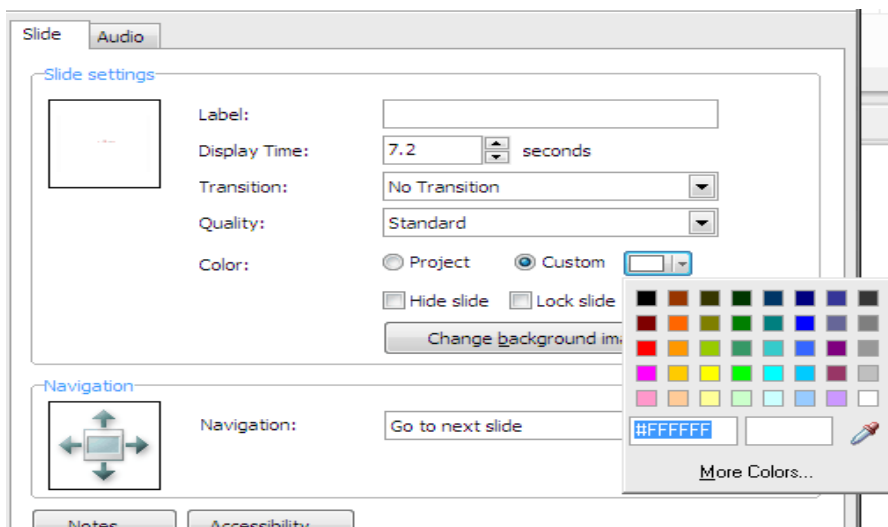


เมื่อได้ Slide แล้วให้หน้าจั้นไปเป็นสไลด์แรก แล้วจึงแทรก Text animation



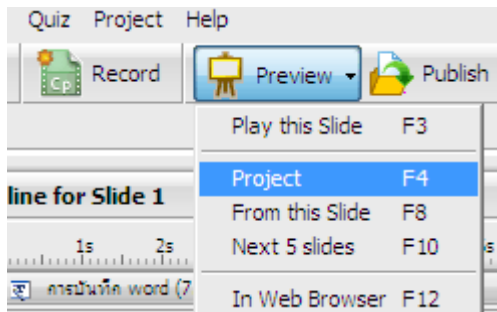
13. การใส่สีพื้นหลังให้กับสไลด์

การใส่สีพื้นหลังให้กับสไลด์ทำได้โดยคลิกที่เมนู Slid, Properties...เลือกสีพื้น หลัง สีพื้น หลังที่เลือก Text animation



#### 14. การดูผลงานสไลด์ Movie

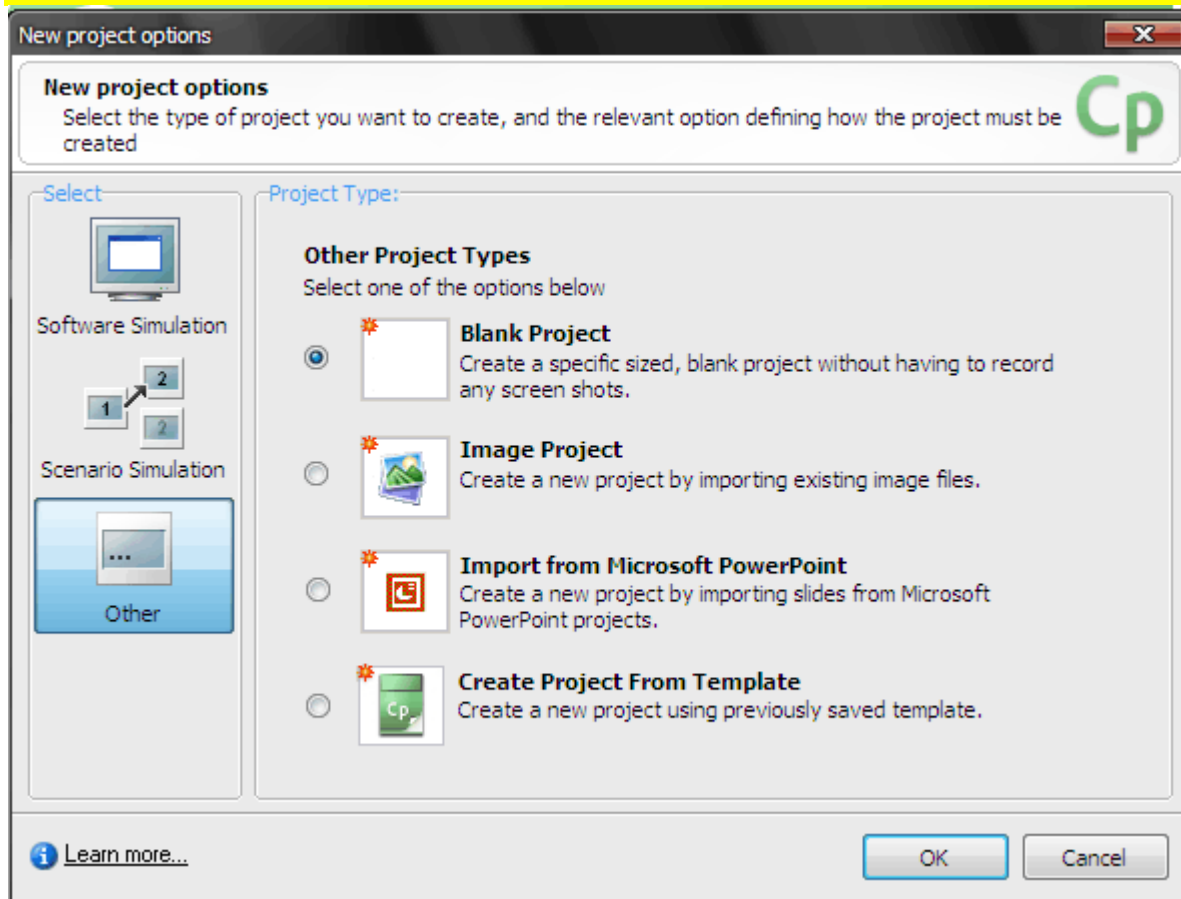
การดูสไลด์ Movie ทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม Preview เช่นเลือก Preview In Web Browser สไลด์จะโชว์เป็นภาพเคลื่อนไหวตามลำดับสไลด์ เมื่อดูผลงานเสร็จแล้วให้คลิกปุ่ม Close แล้วบันทึกไฟล์เก็บไว้เพื่อแก้ไขใน ภายหลัง



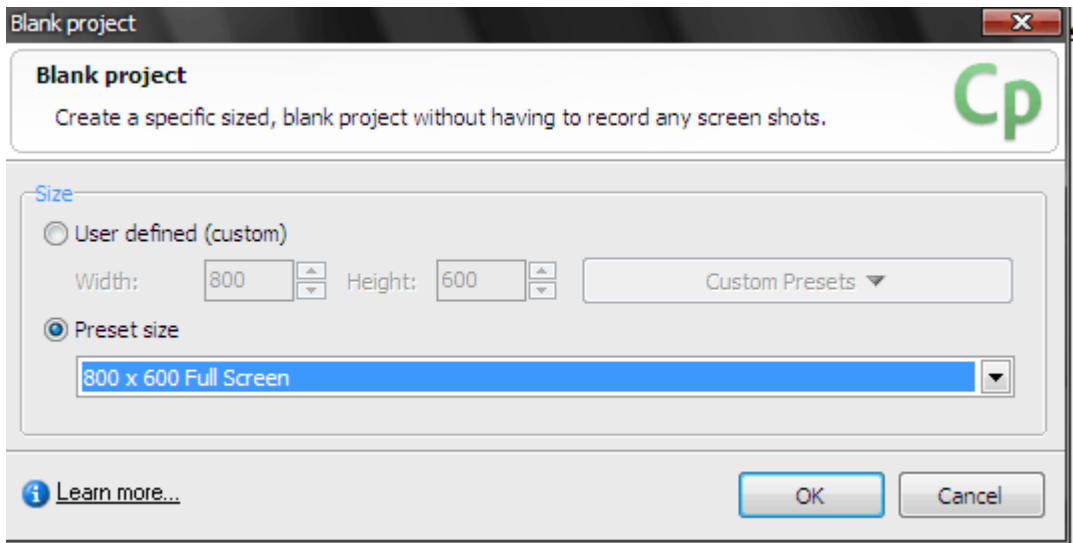
#### 15 การบันทึกไฟล์โปรแกรม Adobe Captivate

การบันทึกไฟล์โปรแกรม Adobe Captivate คือการเก็บ ไฟล์ที่เราสร้างไว้เพื่อประโยชน์ สำหรับการแก้ไขในภายหลัง โดยโปรแกรม Adobe Captivate มีนามสกุลไฟล์ \*.CP โดยวิธีการบันทึกให้ ไปที่เมนู File, Save หรือคลิกปุ่ม Save บน Main Tools Bar

### การสร้างงานด้วย Blank Project

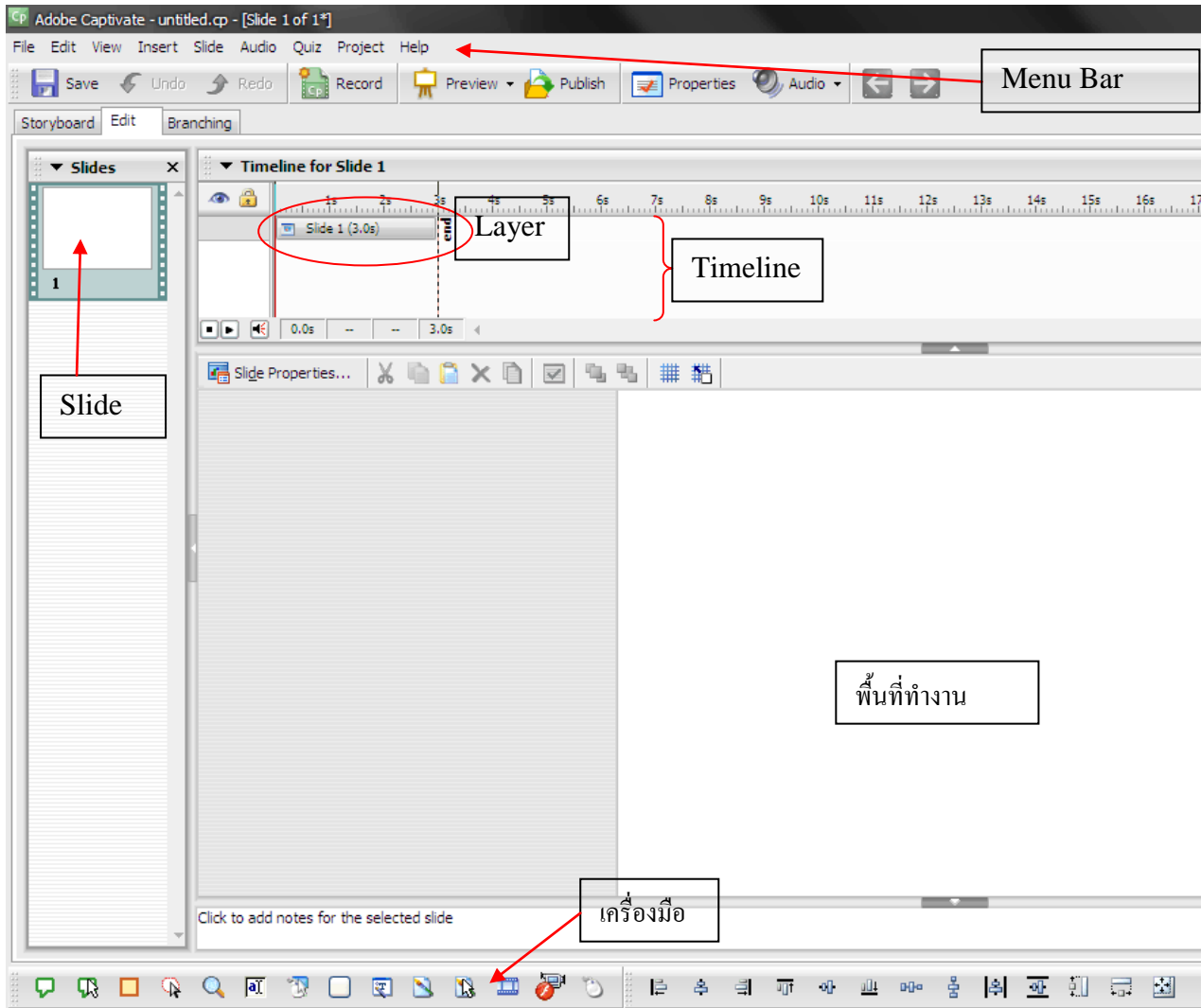


การสร้าง Blank Project เมื่อตกลงจะได้หน้าต่างใหม่ให้ตั้งค่าต่างดังนี้

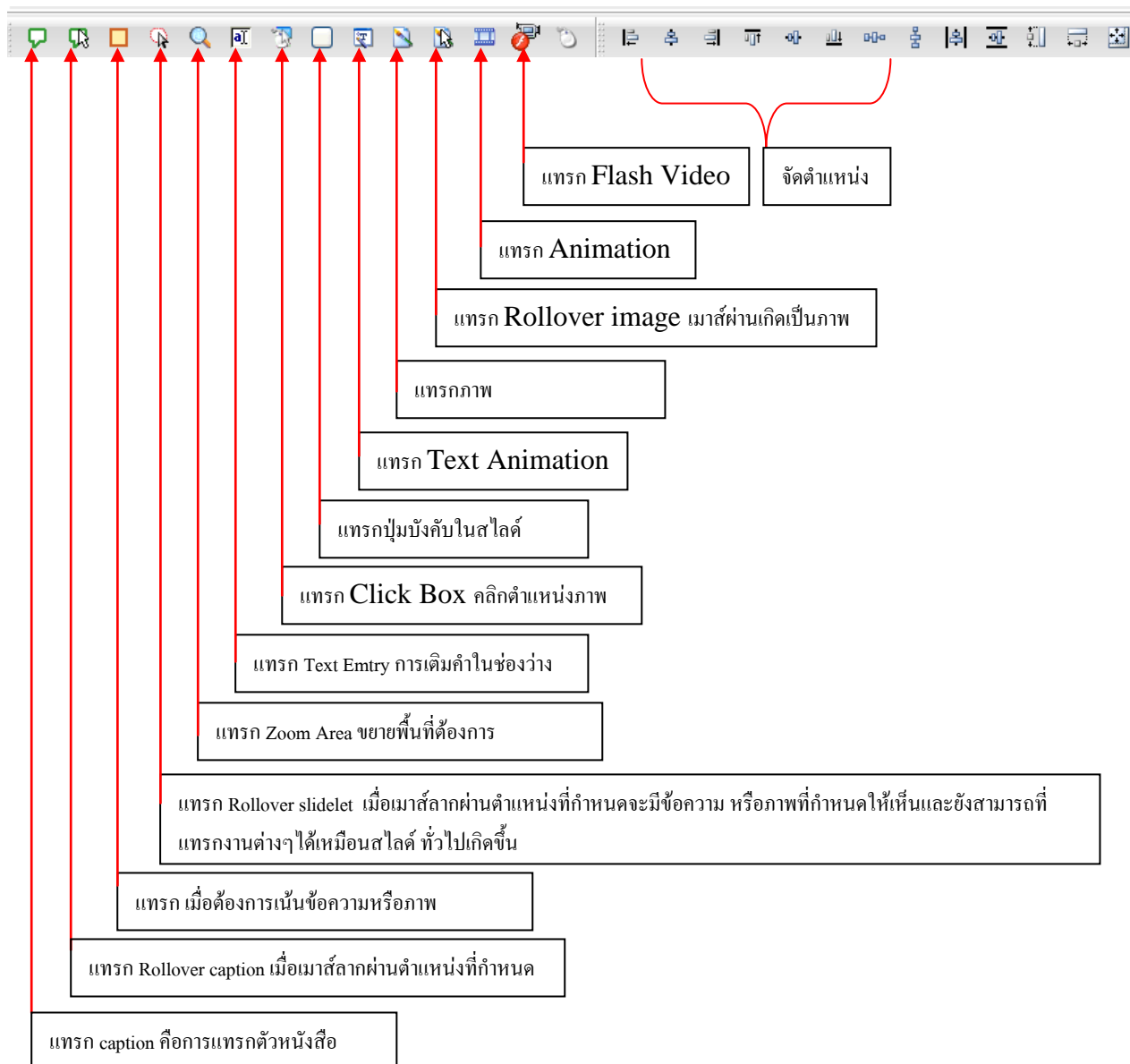


User defined กำหนดขนาดตามความต้องการ เช่น ตัวอย่างเลือกขนาด 800 x 600

Preset size กำหนดขนาดตามความละเอียด (Resolution) ของจอภาพ

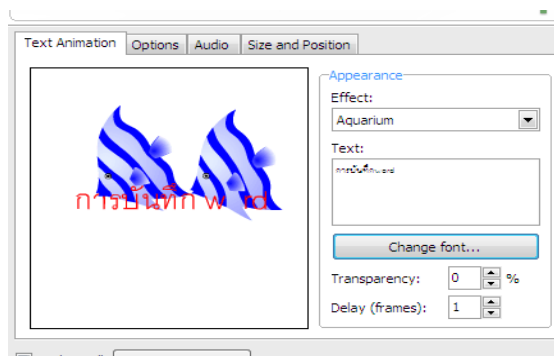


การสร้าง Movie ด้วยวิธีนี้จะอาศัยเครื่องมือที่อยู่ด้านล่างช่วยสร้างเครื่องมือที่สำคัญที่นิยมใช้กันดังนี้



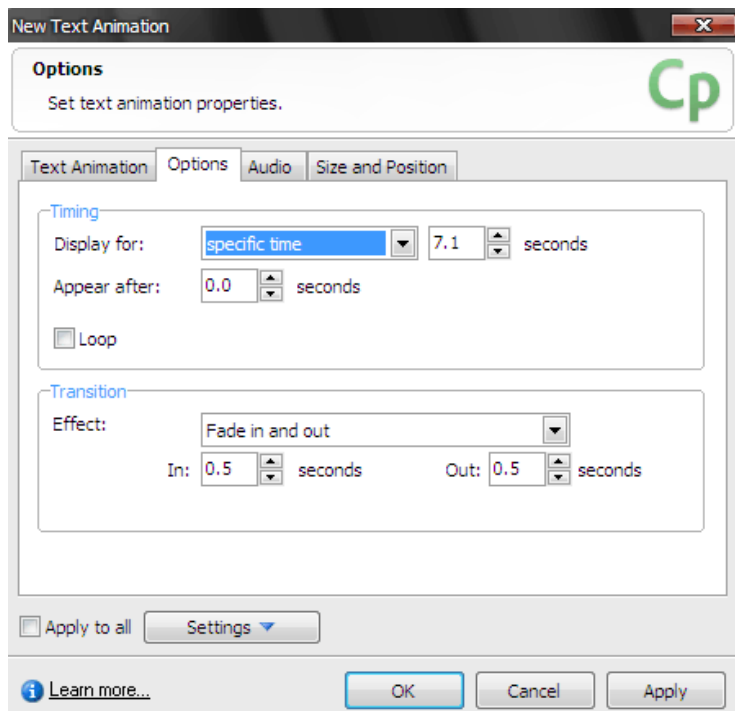
## การสร้าง Text Animation

คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Text Animation ปรากฏหน้าต่าง New text Animation เลือก Text Animation



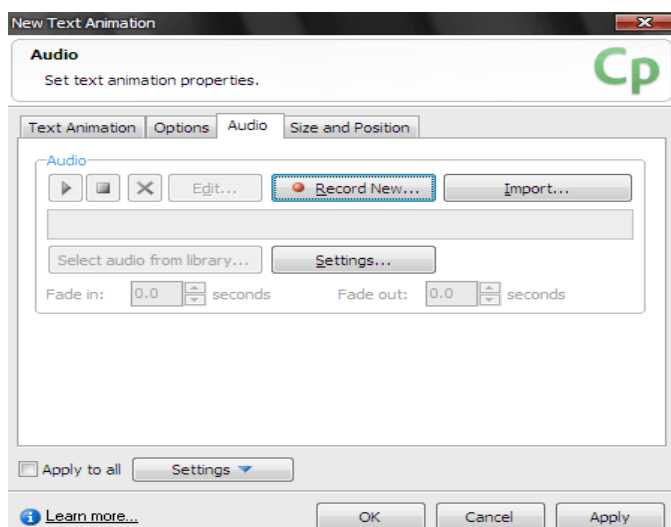
Effect เลือกรูปแบบการแสดงผลข้อความ Text พิมพ์ข้อความที่ต้องการ Change font... เปลี่ยนรูปแบบ ขนาด หรือสีของตัวอักษร

ค่าของ Options



Timing กำหนดเวลาการแสดงผลของ Movie Loop คลิกถูกที่ Loop กำหนดให้เล่นวนซ้ำ Transition กำหนด Effect ในการเปลี่ยนฉากแต่ละสไลด์ (Frame)

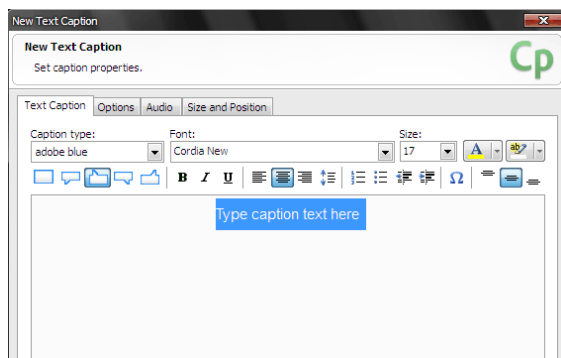
ค่าของ Audio



Record new... กำหนดการบันทึกเสียงจากไมโครโฟน Import... นำเข้าไฟล์เสียง เช่น MP3, WAV Settings การกำหนดค่าของเสียงที่บันทึกเลือกไมโครโฟน

การสร้าง Caption หรือสร้างหนังสือทั่วไป

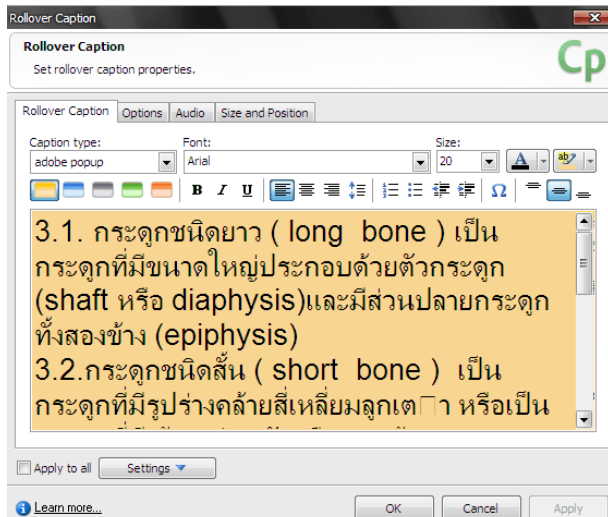
เมื่อสร้างสไลด์ใหม่แล้ว คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Caption ปรากฏหน้าต่าง New text Caption



Caption type กำหนดลักษณะรูปแบบของCaption Font...รูปแบบตัวหนังสือ ส่วนค่า option และ Audio จะมีลักษณะพื้นที่พิมพ์ตัวหนังสือ เหมือนกับ การสร้าง text Animation

## การสร้าง Rollover Caption

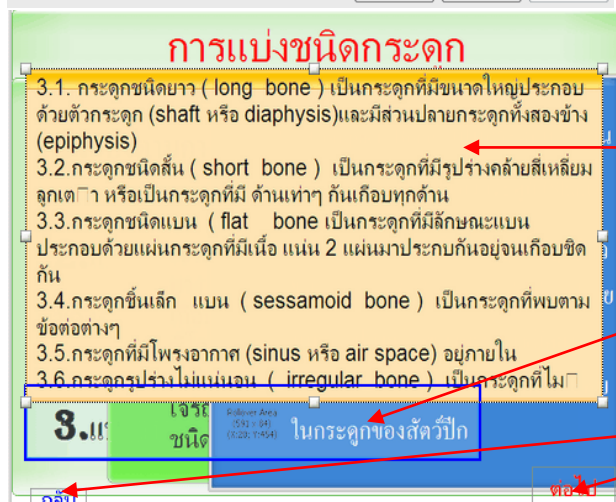
เป็นการสร้างหนังสือในรูปแบบที่เมื่อแสดงผลโดยการลากเมาส์ผ่านจุดที่กำหนดจึงจะปรากฏหนังสือออกมาให้เห็น เริ่มสร้างโดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Caption ปรากฏหน้าต่าง Rollover Caption



Caption type กำหนดลักษณะรูปแบบของ Caption

Font...รูปแบบตัวหนังสือ

ส่วนค่า option และ Audio จะมีลักษณะเหมือนกับ การสร้าง text Animation



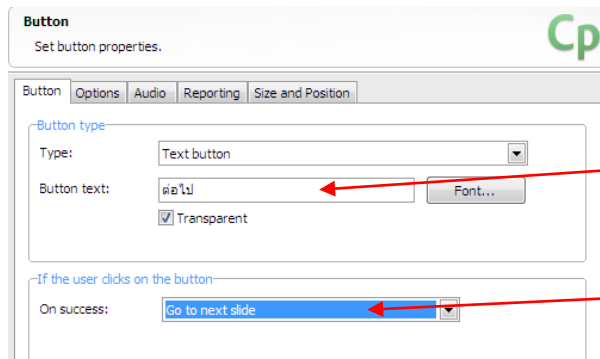
ส่วน Rollover caption จะแสดงหนังสือเหล่านี้ปรากฏออกมาเมื่อลากเมาส์ผ่านจุดกำหนด

บริเวณที่เมาส์ลากผ่าน

ปุ่มควบคุมสไลด์

## การสร้างปุ่มควบคุม

โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Button ปรากฏหน้าต่าง



ตั้งชื่อปุ่มควบคุมสไลด์

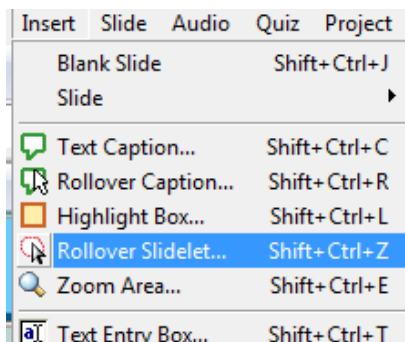
กำหนดค่าปุ่มควบคุมสไลด์



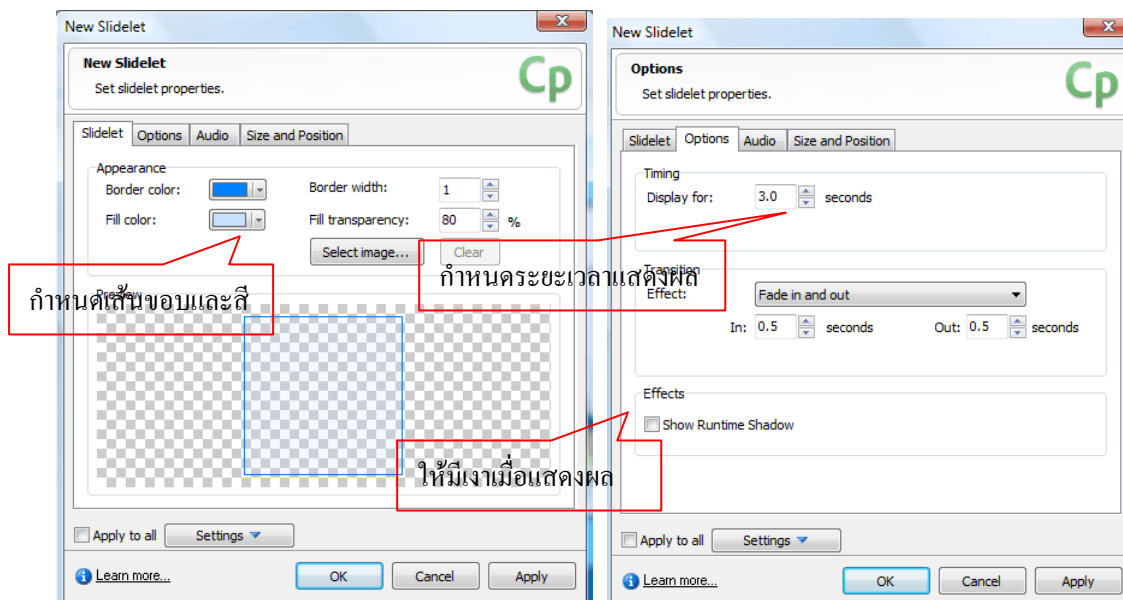
## การแทรก Rollover Slidelet

Rollover Slidelet เป็นการสร้างงานของ captivate ที่มีลักษณะเหมือนกับ rollover caption แต่จะมีข้อแตกต่างและดีกว่าคือ เมื่อทำ Rollover Slidelet สามารถที่จะแทรกได้ทั้งภาพและตัวหนังสือไปพร้อมๆ กัน ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างได้ดังนี้

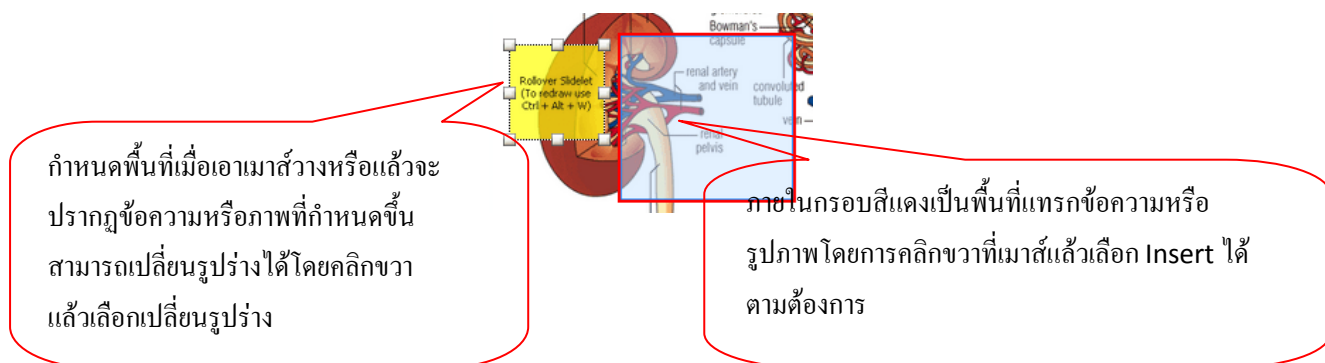
1. เลือกเมนู Insert เลือก Rollover slidelet



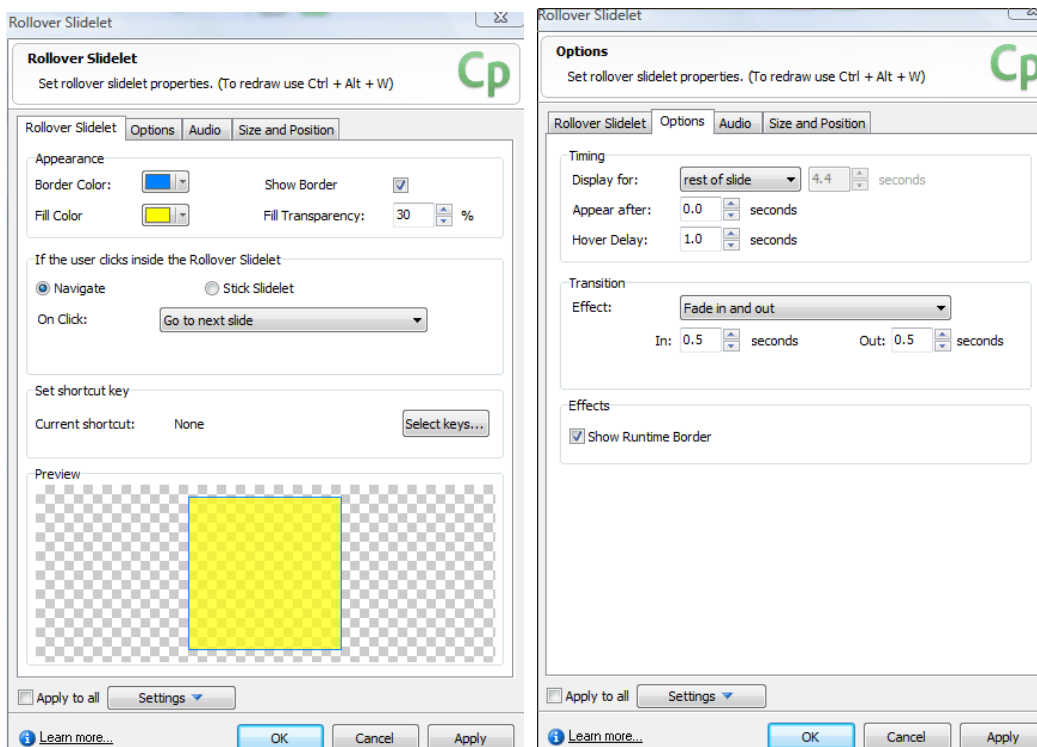
2. จะได้นหน้าต่าง New Slidelet ขึ้นมา



เราต้องการที่จะกำหนดค่าการแสดงผลสามารถทำได้โดยการปรับเปลี่ยนค่าที่กำหนดมาใหม่ตามที่เราต้องการ จากนั้นให้คลิก OK จะมีลักษณะของการสร้างดังรูป



เมื่อต้องการปรับเปลี่ยนการวางเมาส์หรือคลิกเมาส์ของ Rollover Slidelet ให้ดับเบิลคลิกในพื้นที่ Rollover Slidelet (พื้นที่สี่เหลี่ยม) จะได้นำโต้ตอบดังรูป



เมื่อต้องการแทรกข้อความหรือรูปภาพภายในพื้นที่กำหนดจะต้องเลือกพื้นที่โดยใช้เมาส์คลิก จากนั้นให้เลือกเมนู Insert หรือคลิกขวาเมาส์ภายในพื้นที่นั้นแล้วเลือก Insert แล้วการแทรกตามที่ต้องการ

## การแทรก Text Entry

Text Entry ใช้แทรกเพื่อทำกิจกรรมในระหว่างเรียนหรือเป็นการทดสอบความสามารถของนักเรียน ซึ่งเป็นการเติมคำในช่องว่าง มีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างคำถามด้วย Caption

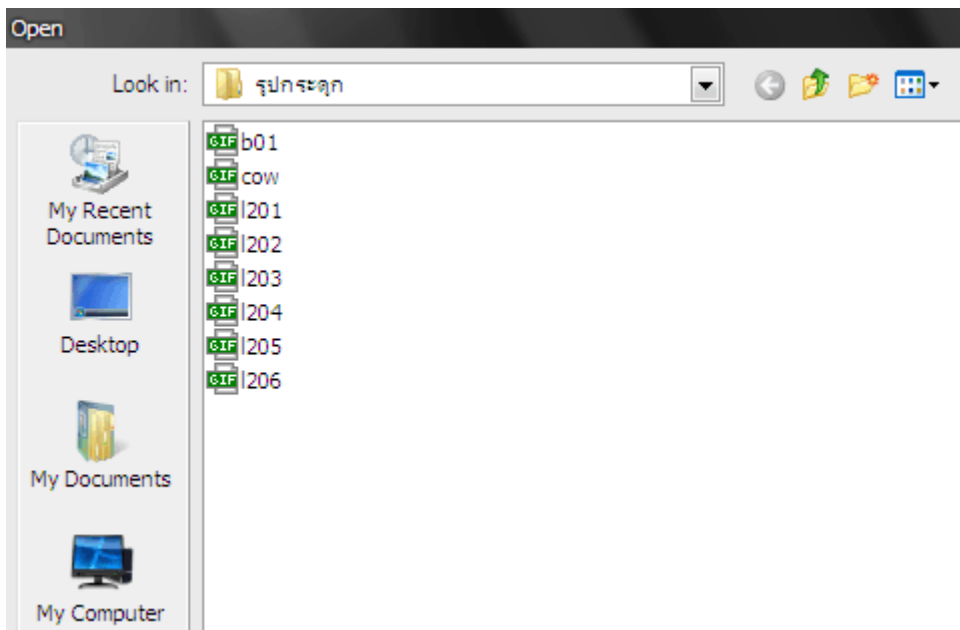
1. กระดุกมีสารอินทรีย์	%
2. กระดุกมีสารอนินทรีย์	%
3. กระดุกแข็งเพราะมีสาร	
4. กระประกอบด้วยสารที่มีมากที่สุดคือ	

2. เลือกไอคอน Text Entry บนจอภาพจะเกิดกรอบโต้ตอบใหม่ขึ้นมา

3. เลือกตำแหน่งแล้วปรับ Text Entry ให้เหมาะสม
4. เปลี่ยน **Type success text here** โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ถูกต้อง
5. เปลี่ยน **Type failure text here** โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ผิดให้ตอบใหม่
6. แทรก Bottom คววม
7. จัด Time Line ให้เหมาะสม

**การแทรกรูปภาพ (image)**

โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Image ปรากฏหน้าต่างใหม่ให้เลือกรูปภาพที่จะแทรก



เมื่อเลือกรูปภาพแล้วถ้าหากภาพมีขนาดใหญ่จะมีหน้าต่างให้ Crop รูปภาพ .ให้ได้ขนาดพอดีกับพื้นที่ที่กำหนด ถ้าเลือก Resize จะทำให้ขนาดของภาพปรับลดขนาดลงให้พอดีกับพื้นที่ที่กำหนด

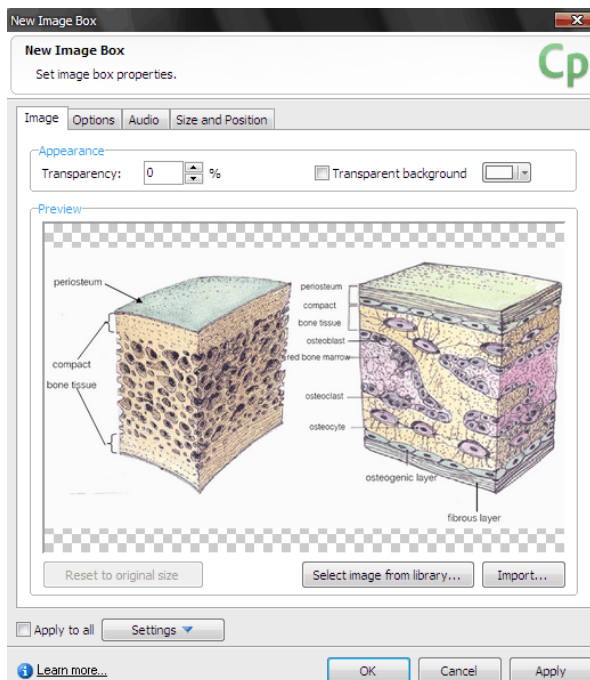
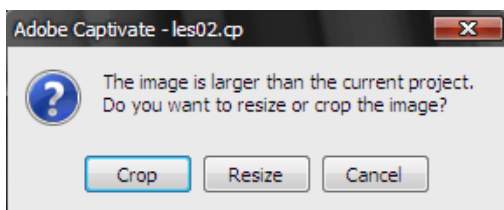
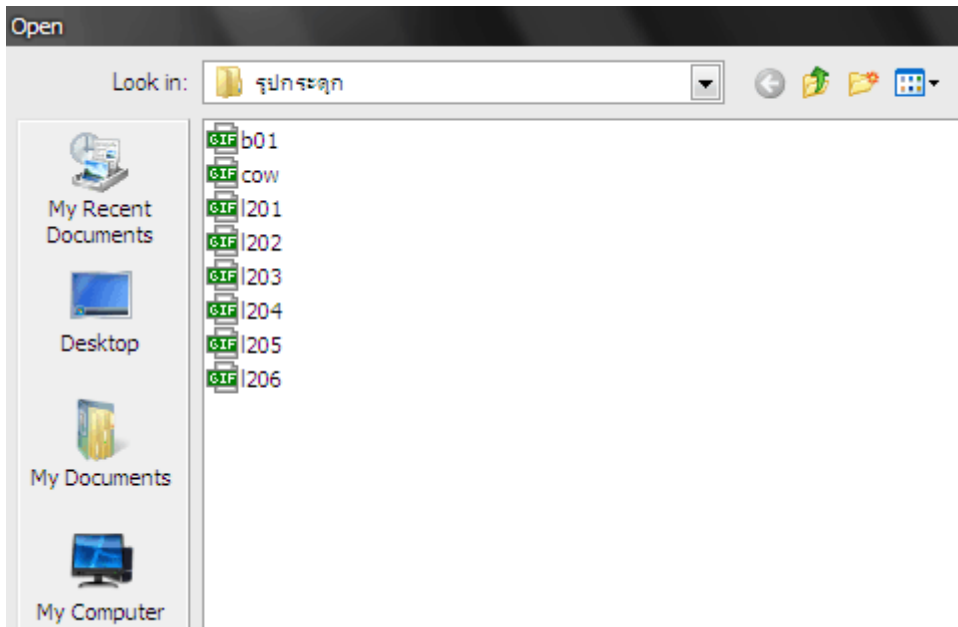


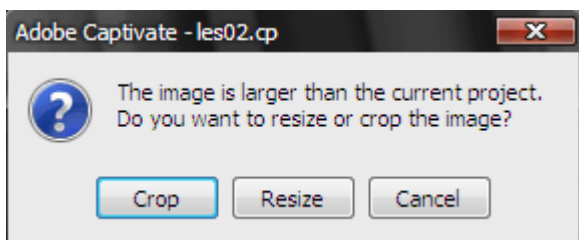
Image กำหนดขนาดของภาพหรือเปลี่ยนภาพใหม่ จาก Import  
 Font...รูปแบบตัวหนังสือ  
 ส่วนค่า option และ Audio จะมีลักษณะเหมือนกับ การสร้าง text Animation

**การแทรกรูปภาพในลักษณะ Rollover image**

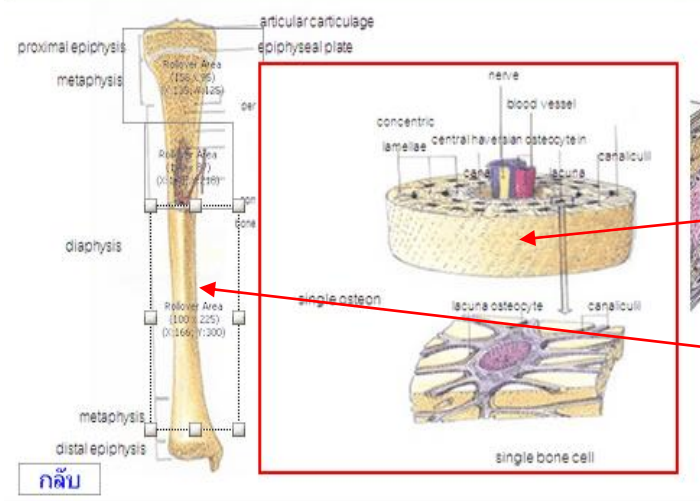
โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Image ปรากฏหน้าต่างใหม่ให้เลือกรูปภาพที่จะแทรก



เมื่อเลือกรูปภาพแล้วถ้าหากภาพมีขนาดใหญ่จะมีหน้าต่างให้ Crop รูปภาพ .ให้ได้ขนาดพอดีกับพื้นที่ที่กำหนด ถ้าเลือก Resize จะทำให้ขนาดของภาพปรับลดขนาดลงให้พอดีกับพื้นที่ที่กำหนด



**ลักษณะเนื้อและความหนาแน่นของกระดูก**



ส่วน Rollover image จะแสดงรูปภาพเหล่านี้ปรากฏออกมาเมื่อลากเมาส์ผ่านจุดกำหนด

บริเวณที่เมาส์ลากผ่านที่จะปรากฏภาพ

## การทำ Click Box

Click Box เป็นการทำที่เกี่ยวกับภาพและคำถามที่เกี่ยวข้องกับภาพเพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนทดลองทำหลังจากที่เรียนผ่านไป โดยการคลิกที่ภาพตามคำถามที่กำหนดให้ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. แทรกรูปภาพที่ต้องการทดสอบความรู้ของนักเรียน ด้วยไอคอน Image
2. แทรกคำถามด้วยไอคอน Caption



3. เลือกไอคอน Click Box บนจอภาพจะเกิดกรอบโต้ตอบ

**New Click Box**  
Set click box properties.

Click Box Options Audio Reporting Size and Position

If the user clicks inside the click box:  
On success: Continue

If the user clicks outside the click box:  
Allow user: 1 attempts or  Infinite attempts  
After last attempt: Continue

Set shortcut key  
Current shortcut: None

Apply to all

เลือกเมื่อคลิกเมาส์ถ้าไม่ยอมให้  
เปลี่ยนเลือก No Action  
เลือก OK

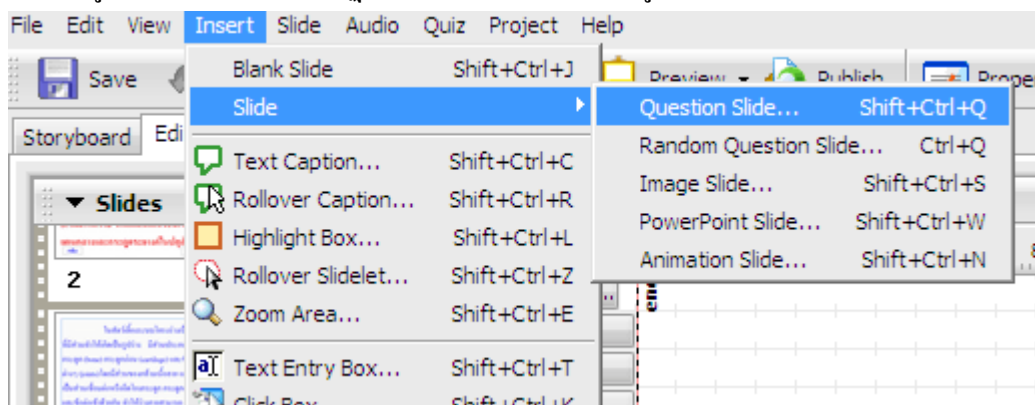
ปรับตำแหน่งที่ต้องการให้คลิกเมาส์ที่ตำแหน่งที่ถูกต้อง



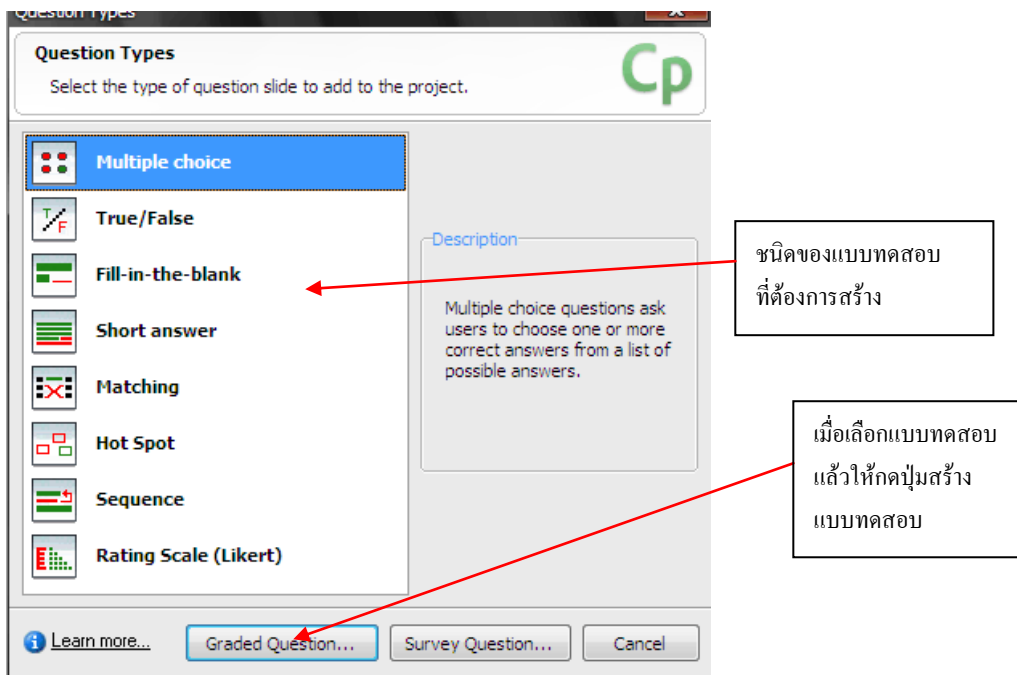
4. เปลี่ยน Type success text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ถูกต้อง
5. เปลี่ยน Type failure text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ผิดให้ตอบใหม่
6. แทรก Bottom คิวคุม
7. จัด Time Line ให้เหมาะสม

### การแทรกแบบทดสอบ

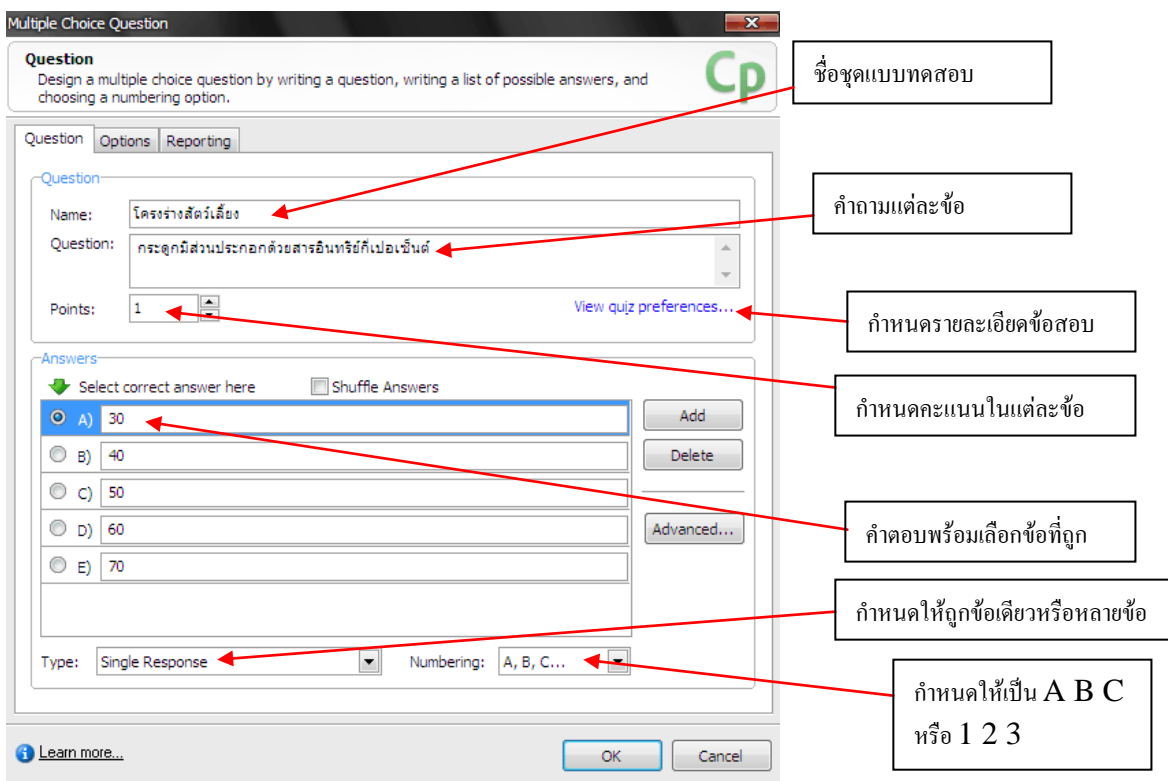
คลิกเมนู insert, Slide จะปรากฏหน้าต่าง Question Slide รูปแบบการ Question Slide



รูปแบบการ Question Slide

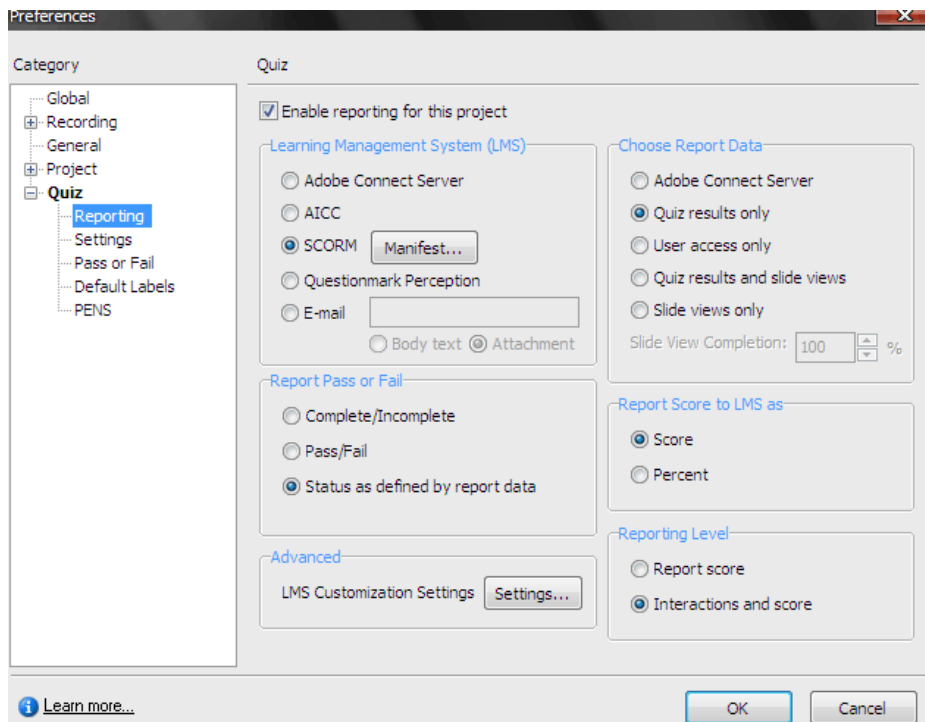


ชนิดของแบบทดสอบที่โปรแกรมกำหนดให้มีหลายรูปแบบสามารถที่เลือกได้ตามความเหมาะสมในการสร้างบทเรียน เมื่อเลือกแบบทดสอบแล้วให้กดปุ่มสร้างแบบทดสอบ ก็จะได้หน้าต่างใหม่สำหรับสร้างแบบทดสอบดังนี้

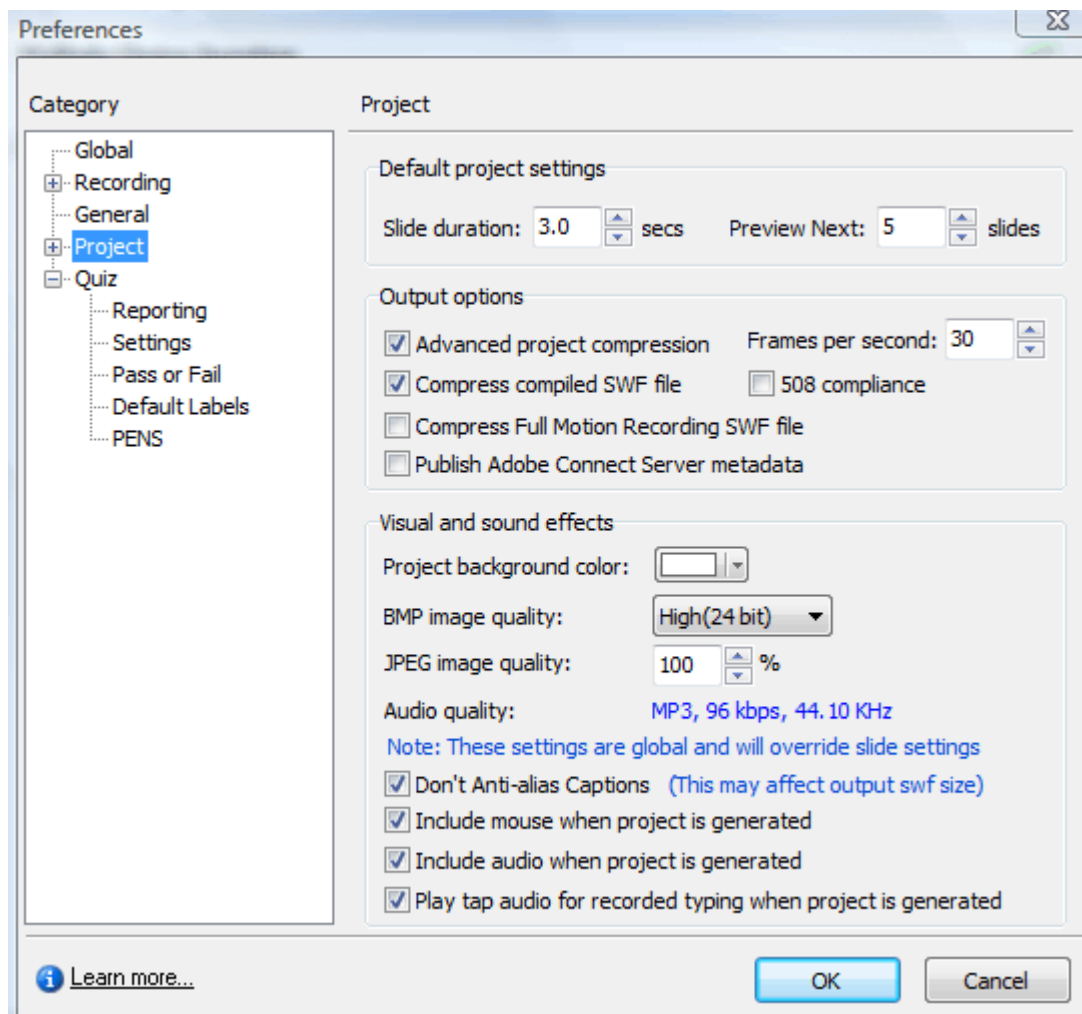




การกำหนดรายละเอียดข้อสอบเพื่อนำออกไปใช้ประโยชน์ต่อไป

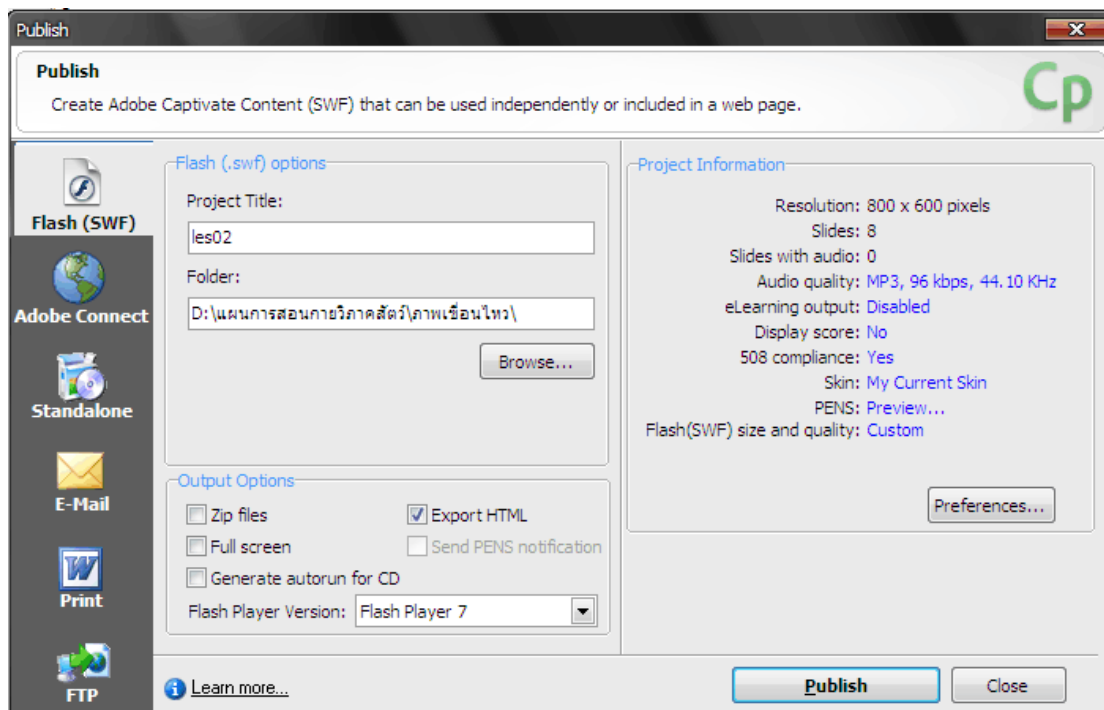


เมื่อต้องการให้แสดงผลของตัวอักษรในแบบทดสอบให้เลือก Project ดังภาพ



## การส่งออก (Publish) ไฟล์ \*.CP

1. เปิดไฟล์ \*.CP ที่เคยสร้างไว้แล้ว
2. คลิกเมนู File, Publish จะปรากฏหน้าต่าง Publish รูปแบบการ Publish



ตัวอย่างนี้เลือก Publish เป็น Flash (SWF) และ HTML หลังจากที Publish ก็จะได้ ไฟล์ 2 ไฟล์ คือ .SWF กับ .HTML

Flash (SWF) ส่งออกเป็น Flash movie File (.swf) สำหรับใช้งานบนเว็บไซต์ Adobe Connect Enterprise ส่งออก Online บนอินเทอร์เน็ต

Standalone ส่งออกเป็นไฟล์ \*.exe สำหรับสื่อเรียนรู้ เปิดดูได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม E-Mail ส่งออกเป็น E-Mail

Print ส่งออกเป็นใบปลิว (ส่งออกโปรแกรม Microsoft Word) FTP ส่งออกเป็น File Transfer Protocol

### Output Options

Zip File ส่งออกเป็นไฟล์ \*.ZIP ซึ่งสามารถนำเข้าบทเรียนออนไลน์ใน Moodle ในรูปแบบ Scrom

Full screen ส่งออกแบบเต็มจอภาพ เมื่อเลือกเพิ่ม

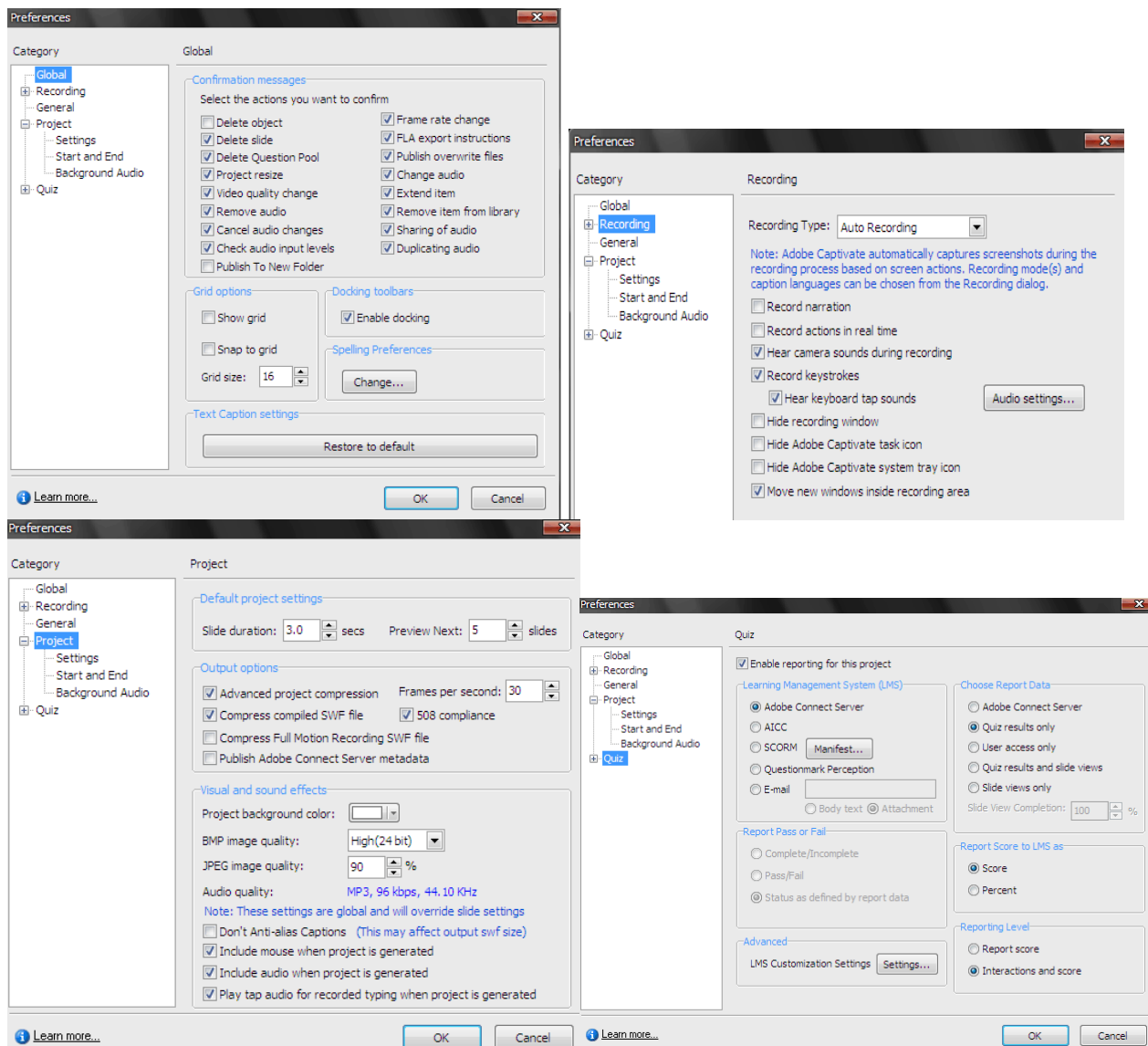
Export HTML ส่งออกเป็นไฟล์ \*.HTML จะได้ทั้งไฟล์ที่เป็น .SWF กับ .HTML

Generate autorun for CD สร้างระบบ autorun สำหรับแผ่น CD

Flash Version เป็นการเลือกรุ่นของโปรแกรมเล่นไฟล์ Flash

### Project Information

โดยเลือก Preferences สำหรับตั้งค่าต่างก่อนที่จะนำออกไป จะปรากฏหน้าต่างใหม่ให้ตั้งค่า

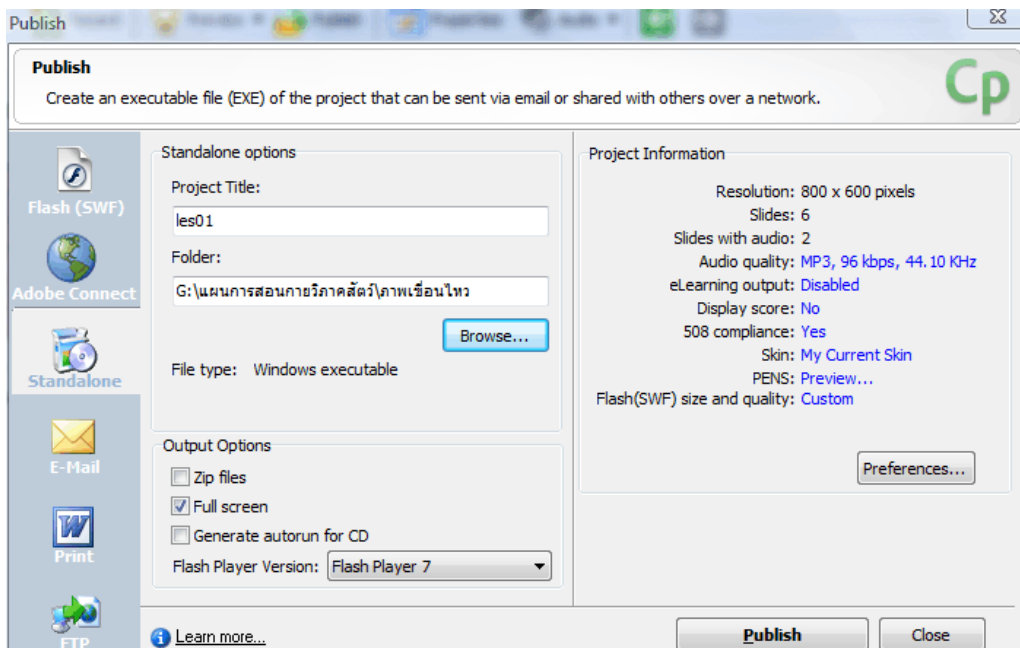


Preferences แสดงข้อมูลเกี่ยวกับไฟล์ที่ส่งออก เช่น ขนาดของการแสดงผล (Resolution), จำนวนสไลด์ทั้งหมด (Slides), การใส่เสียงประกอบสไลด์ (Slide with audio) คุณภาพของเสียง (Audio Quality), e-learning Output, แถบควบคุม Movie (Playback Control) Preferences... การกำหนดรูปแบบการส่งออกเพิ่มเติม

**Standalone ส่งออกเป็นไฟล์ \*.exe**

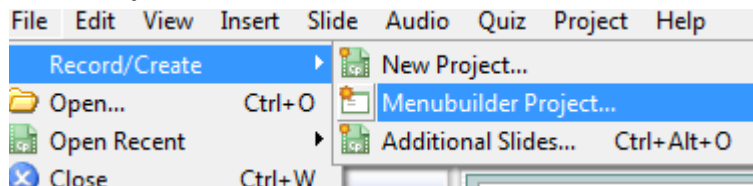
ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบที่เป็นลักษณะคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อให้ให้นักเรียนนักศึกษาสามารถที่จะนำไปศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. เลือกเครื่องมือ Publish แล้วเลือก Standalone เมื่อทำเสร็จสามารถที่ใช้งานได้เลย โดยเลือกเปิดเล่นจากไฟล์ที่สร้างขึ้นมา

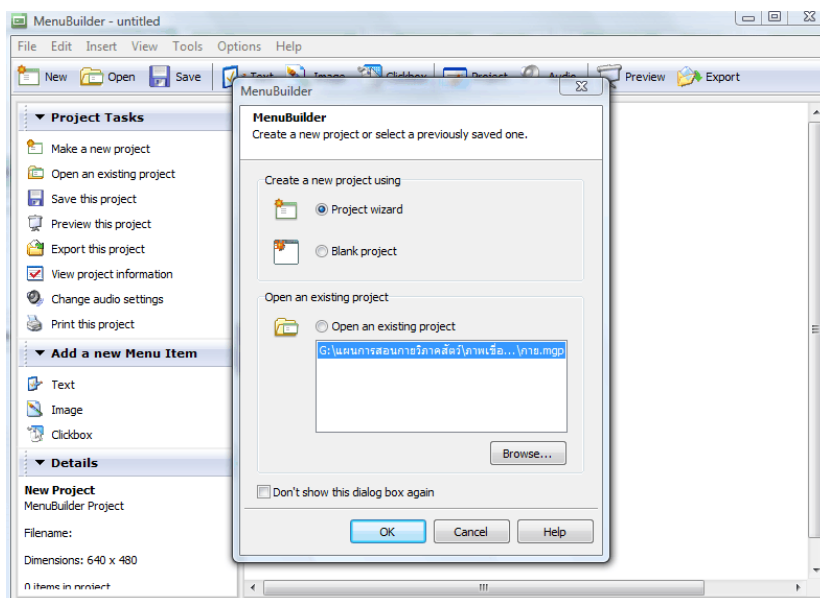


2. ทำเหมือนกันทุกๆ หน่วย หรือที่มีอยู่จนหมดทุกงาน เพื่อที่จะสร้างเมนูสำหรับใช้งานให้ได้งานทั้งหมด

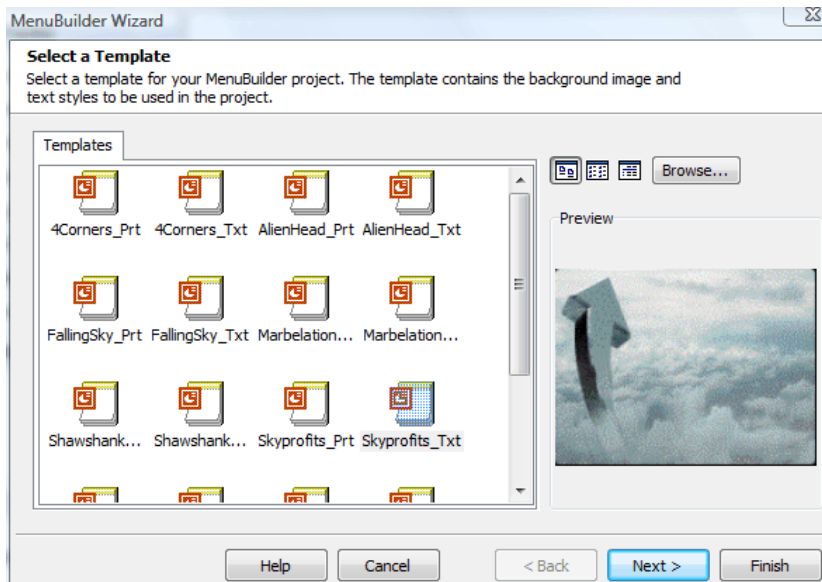
3. เลือกเมนู File แล้วทำภาพ



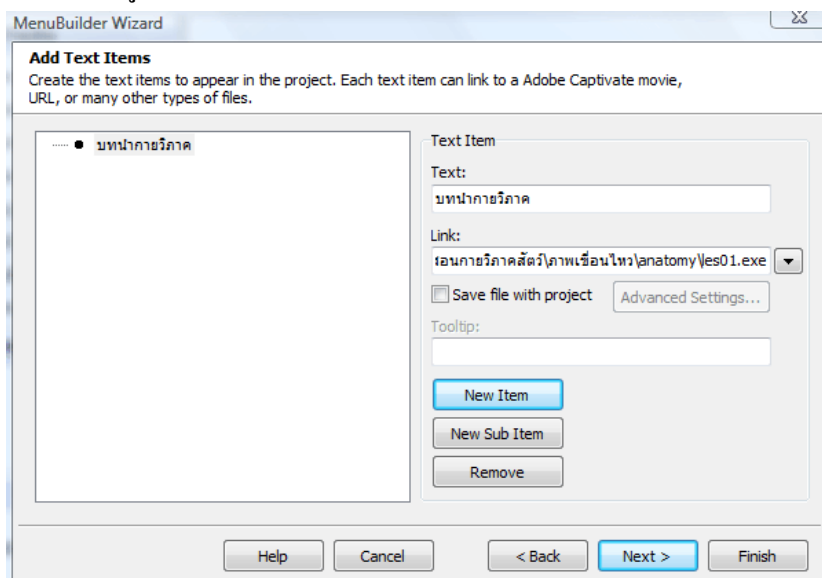
4. จะได้หน้าต่างใหม่ดังภาพแล้วทำตามได้เลย



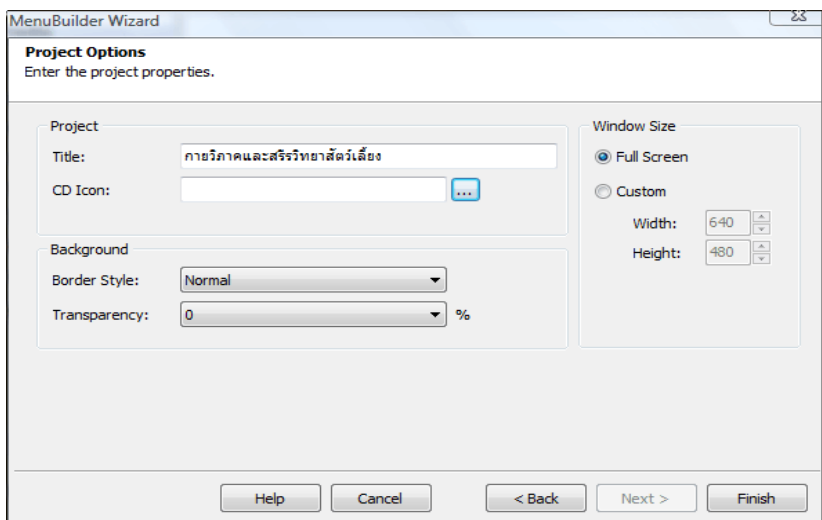
5. เลือกรูปแบบเมนู



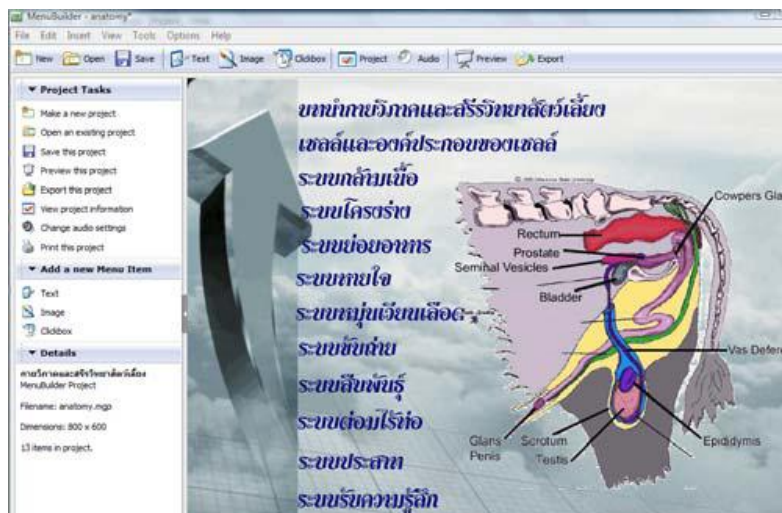
## 6. สร้างเมนูที่หน้าแรกของงานที่น่าเสนอ



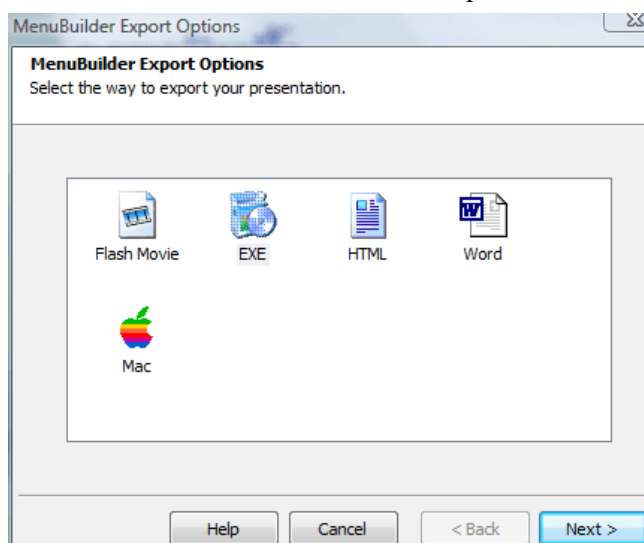
## 7. จะได้หน้าต่างสำหรับตั้งชื่อแผ่นซีดี แล้วก็กด Finish



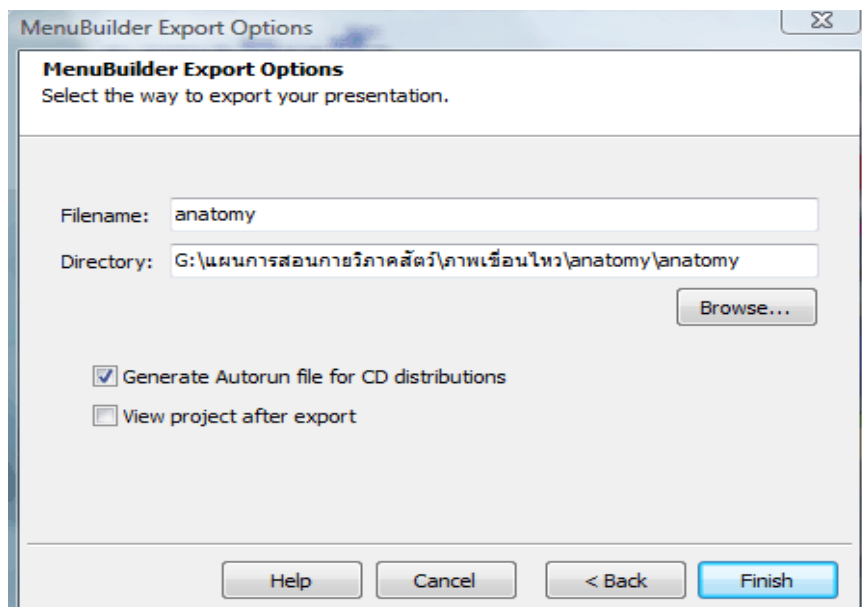
## 8. จะได้หน้าต่างสำหรับปรับแต่งเมนูให้เหมาะสม



9. เมื่อปรับแต่งเสร็จให้คลิกเครื่องมือ Export เพื่อนำไปใช้งานจริง



10. เมื่อเกิดหน้าต่างใหม่ขึ้นมาให้ตั้งชื่อและเลือก Folder ที่จะบันทึก แล้วกด Finish

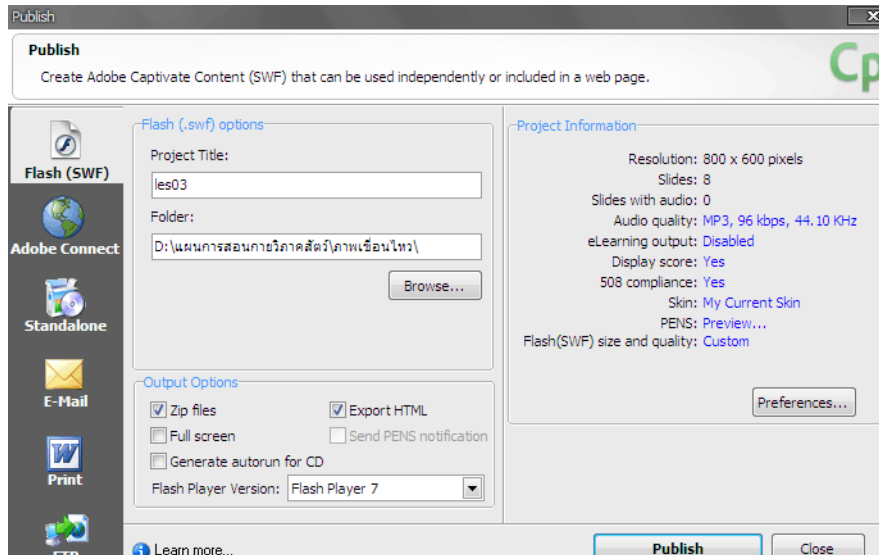
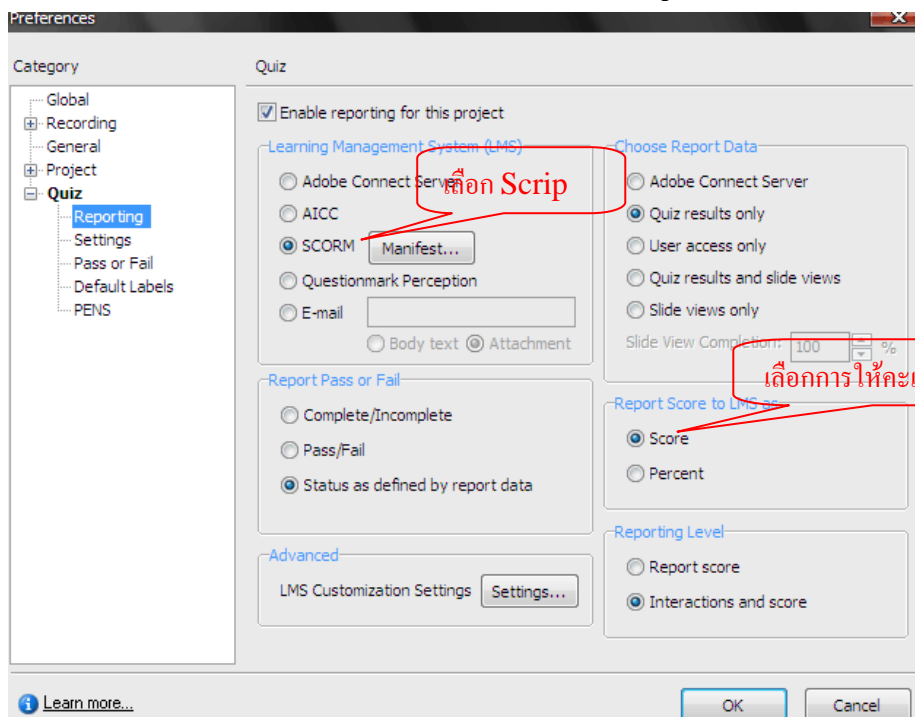


11. จากนั้นให้ทดลองทดสอบว่างานที่ทำเสร็จสามารถใช้งานได้หรือไม่

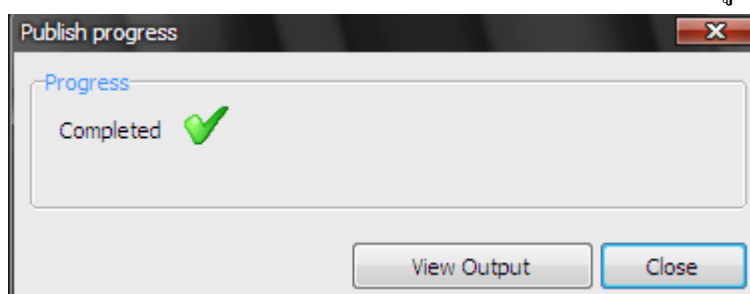
12. เมื่อตรวจสอบแล้วก็ให้นำงานทั้งหมดใน Folder นั้น เขียนลงในแผ่นซีดีเพื่อนำไปใช้งานจริง

## การบันทึกเพื่อนำไปใช้กับ Moodle

แต่ถ้าต้องการนำเข้าในโปรแกรม Moodle เพื่อสร้างบทเรียนออนไลน์ ในลักษณะที่เป็น Scorm จะต้องเสร็จทำให้เป็น Scorm ด้วยตามภาพ และเลือก Publish ให้ Zip files



เมื่อกำหนดค่าหมดแล้ว ก็กด Publish โปรแกรมจะทำการบันทึกไฟล์ตามรูปแบบที่กำหนด

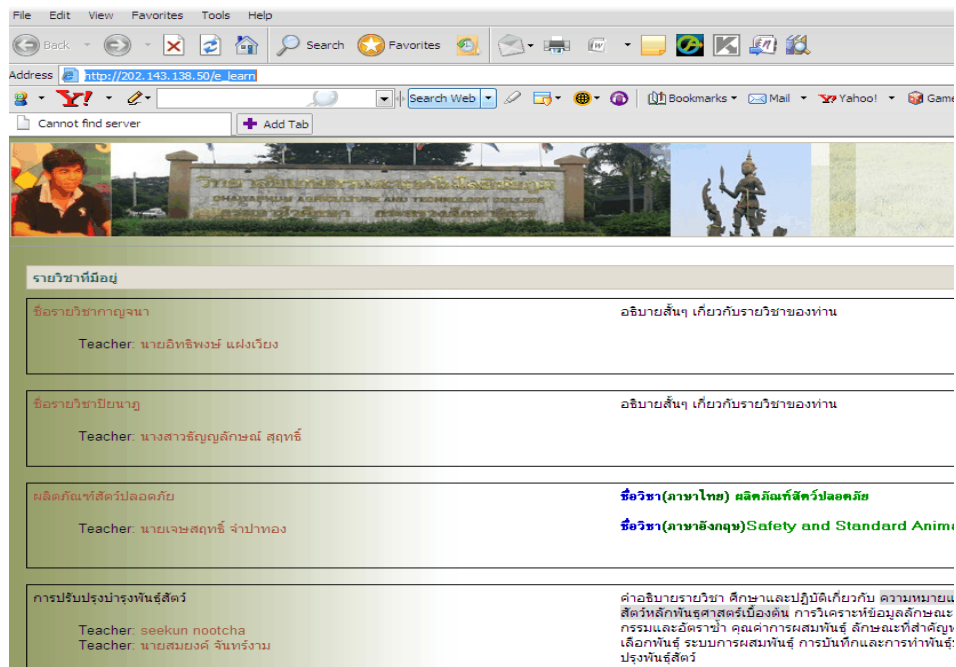


เมื่อ Publish เสร็จสามารถที่ดูงานที่สร้างเสร็จสมบูรณ์ได้โดยกดปุ่ม View Output งานที่เสร็จนั้นก็  
จะแสดงผลให้คุณได้เลย

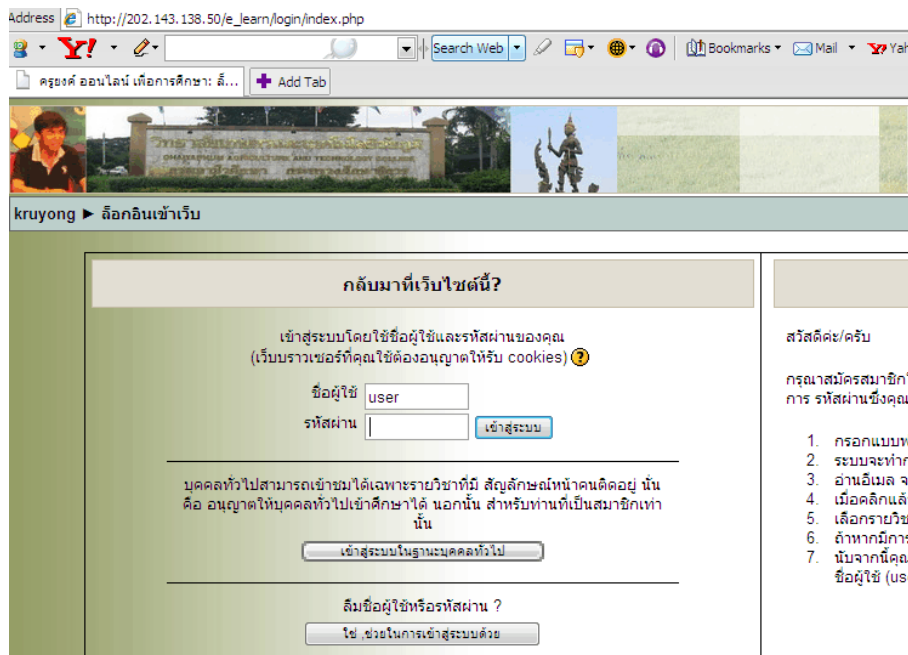
**การนำบทเรียนที่สำเร็จใช้ร่วมกับ โปรแกรม Moodle เพื่อเป็น E\_learning**

สามารถที่จะทำได้โดยเปิดบทเรียน E\_learning ที่สร้างไว้ก่อนแล้วได้ตามขั้นตอนดังนี้

**1. เปิด Internet Explorer หรือตัวไหนก็ได้ที่สามารถเข้าอินเทอร์เน็ตได้**



**2. เลือกรายวิชาที่จะสร้างบทเรียนแล้วเข้าสู่ระบบในฐานะผู้ที่สามารถแก้ไขงานได้**





### 3. เข้ารายวิชาแล้วให้เริ่มแก้ไขงาน

Address [http://202.143.138.50/e\\_learn/course/view.php?id=7](http://202.143.138.50/e_learn/course/view.php?id=7)

รายชื่อ: กายวิภาคและสรีรวิทยา... + Add Tab

kruyong ▶ กายวิภาค

สมาชิก

นักเรียนและผู้สนใจ

กิจกรรมทั้งหมด

กระดานเสวนา  
การบ้าน  
หนังสือ  
ห้องสนทนา  
แบบทดสอบ  
แหล่งข้อมูล

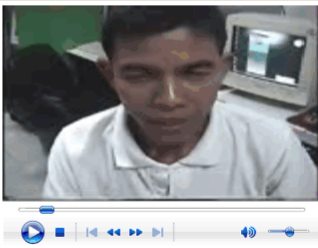
ค้นกระดานเสวนา

การค้นหาค้นสูง

การจัดการระบบ

คะแนนทั้งหมด

โครงสร้างหัวข้อ



จุดประสงค์รายวิชา

1. เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างและการทำงานของอวัยวะต่างๆ ของร่างกายสัตว์
2. เพื่อให้สามารถวิเคราะห์โครงสร้างและระบบการทำงานของอวัยวะ และจัดเตรียมอวัยวะสำหรับการศึกษาคำถาม
3. เพื่อให้มีเจตคติที่ดีต่อการศึกษา ค้นคว้าทางด้านกายวิภาคและสรีรวิทยา สัตว์เลี้ยง และมีกิจนิสัยในการทำงานด้วยตนเอง และอกทน

### 4. เลือกเพิ่มแหล่งข้อมูล เลือกแบบลิงค์ไฟล์หรือเว็บไซต์

รูปความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับกายวิภาคและสรีรวิทยา →

### 5. จะมีหน้าต่างใหม่ให้เลือก

ชื่อ\*

บทคัดย่อ

Trebuchet 1 (8 pt) Lang **B I U**

path:

ที่ตั้ง

**การตั้งค่าอื่นๆ**

วิธีการให้คะแนน ?

คะแนนเต็ม

---

จำนวนครั้ง ?

---

ขนาดเฟรม/หน้าต่าง ?

กว้าง

ความสูง

---

**การตั้งค่าโมดูลปกติ**

มองเห็นได้

ID number ?

Grade category

## 6. เลือกหรืออัปโหลดไฟล์ เพื่อนำไฟล์ที่สร้างเสร็จแล้วเข้ามาใช้งาน

กายวิภาค » ไฟล์ » les1

	ชื่อ	ขนาด	แก้ไขแล้ว	ต้องการพา..
	เพิ่มที่อยู่เหนือกว่า			
<input type="checkbox"/>	les01.swf	1.1เมกะไบต์	30 ม.ค. 2008, 02:40 PM	<b>เลือก</b> เปลี่ยนชื่อ
<input type="checkbox"/>	les011.swf	1.1เมกะไบต์	30 ม.ค. 2008, 02:29 PM	<b>เลือก</b> เปลี่ยนชื่อ

โดยไฟล์ที่เลือก...

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นายสมยศ จันทรงาม (ออกจากระบบ)

กายวิภาค

7. จะได้นหน้าต่างใหม่ให้เลือกไฟล์เข้ามาได้

กายวิภาค » ไฟล์ » les1

อัปโหลดไฟล์ (ขนาดสูงสุด: 2เมกะไบต์) --> /les1

D:\แผนการสอนกายวิภาคสัตวภาพเขื่อนไท่หว\les01\les01.swf


---

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นายสมยศค์ จันทร์งาม (ออกจากระบบ)

กายวิภาค

8. เมื่อเลือกอัปโหลดไฟล์นี้จะได้หน้าต่างให้เลือกไฟล์

กายวิภาค » ไฟล์ » les1

	ชื่อ	ขนาด	แก้ไขแล้ว	ต้องการทำ..
	เพิ่มที่อยู่เหนือกว่า			
<input type="checkbox"/>	 les01.swf	1.1เมกะไบต์	30 ม.ค. 2008, 02:40 PM	<b>เลือก</b> เปลี่ยนชื่อ
<input checked="" type="checkbox"/>	 les011.swf	1.1เมกะไบต์	30 ม.ค. 2008, 02:29 PM	<b>เลือก</b> เปลี่ยนชื่อ

โดยไฟล์ที่เลือก...

---

คุณเข้าสู่ระบบในชื่อ นายสมยศค์ จันทร์งาม (ออกจากระบบ)

กายวิภาค

9. จะกลับมาที่หน้าต่างให้บันทึกการเปลี่ยนแปลง

ไฟล์หรือเว็บไซต์

ที่ตั้ง

หน้าต่าง

หน้าต่าง

พารามิเตอร์

Common module settings

มองเห็นได้

There are required fields in this form marked\*.

10. เมื่อบันทึกรเสร็จก็สามารถที่จะแสดงผลงานผ่านหน้าเว็บไซต์ได้เลยโดยคลิกที่ชื่อของงาน



เมื่อเสร็จแล้วสามารถที่จะเพิ่มบทเรียนอื่นในทำนองเดียวกัน แต่ถ้าหากบทเรียนมีบททดสอบด้วย ให้ใช้วิธีนำเข้าโดยการเพิ่มกิจกรรมแล้วเลือก Scrom :ขั้นตอนการนำเข้าคล้ายๆ กัน