

1. ระบบ E-Learning

e-Learning ย่อมาจากคำว่า Electronic Learning ซึ่งเป็นการเรียนการสอนผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น วิทยุกระจายเสียง (Radio), โทรทัศน์ (TV), เครือข่ายอินทราเน็ต (Intranet), และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ทุกที่ และตลอดเวลา ผ่านทางเว็บไซต์ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวิดีโอ อีกทั้งผู้เรียนสามารถทำการโต้ตอบกับสื่อมัลติมีเดียได้ เสมือนการนั่งเรียนในห้องเรียนปกติ

2. แนะนำโปรแกรม Adobe Captivate 5.0

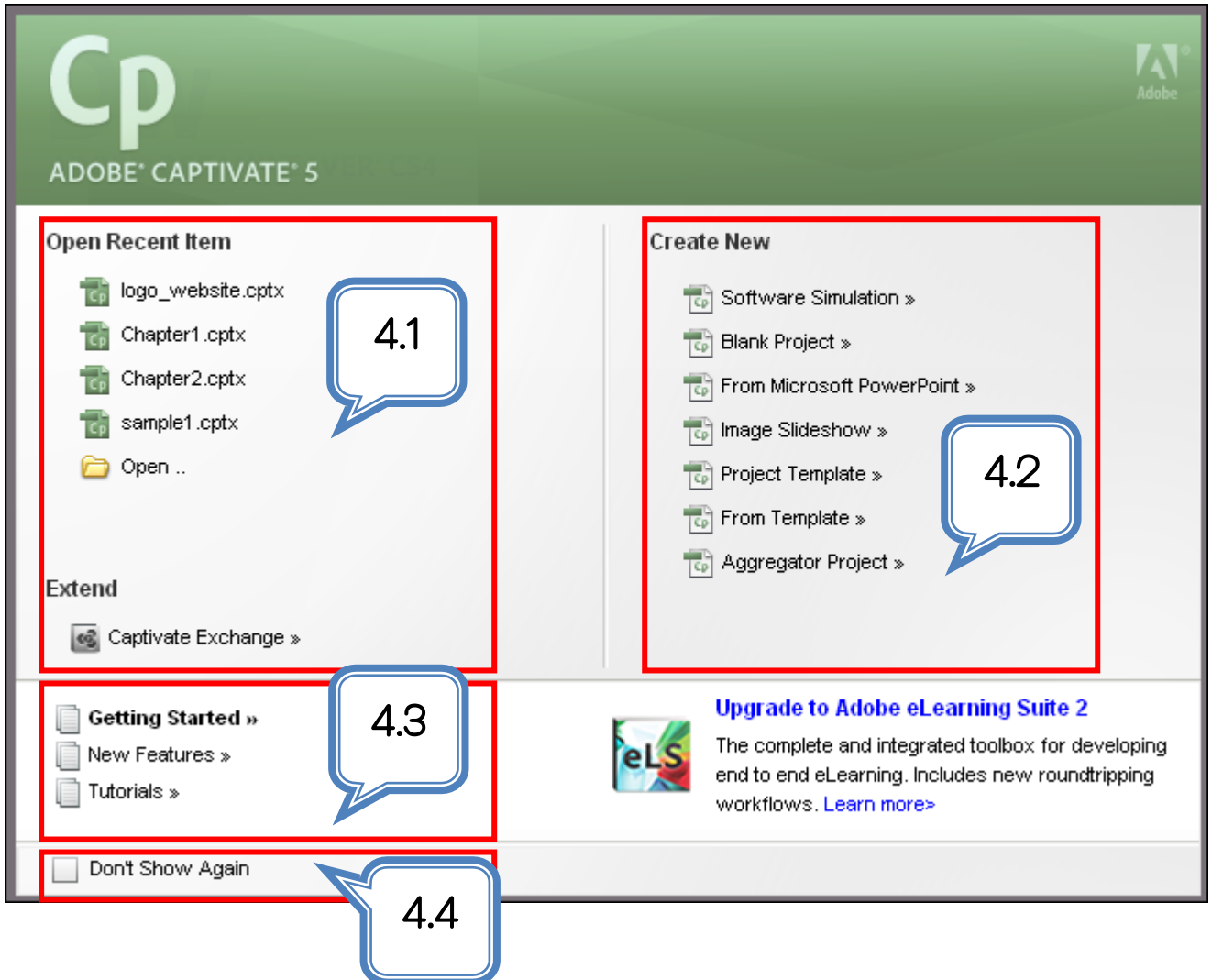
Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการนำเสนอในรูปแบบ Interactive Multimedia ที่สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การจับภาพหน้าจอเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างสื่อนำเสนอจากข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อความ และรูปภาพ การสร้างแบบทดสอบ โดยสื่อนำเสนอที่ผู้สร้างขึ้นสามารถนำไปเผยแพร่ต่อทางด้าน E-Learning หรือระบบออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต

3. ความต้องการของระบบสำหรับติดตั้งโปรแกรม

- 3.1 ระบบปฏิบัติการ Windows XP หรือ Windows 7
- 3.2 ซีพียู ควรจะเป็น Intel Pentium 4 ขึ้นไป
- 3.3 หน่วยความจำ RAM ไม่น้อยกว่า 512 MB
- 3.4 พื้นที่ฮาร์ดดิสก์ ไม่น้อยกว่า 15 GB
- 3.5 การ์ดจอที่รองรับการแสดงผลอย่างน้อย 800x600 pixels
- 3.6 โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ เช่น Internet Explorer 6 ขึ้นไป
- 3.7 โปรแกรม Adobe Flash Player 7
- 3.8 โปรแกรม Macromedia Shockwave Player

4. หน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรม Adobe Captivate 5.0 (Welcome Screen)

เมื่อเริ่มต้นเปิดโปรแกรมขึ้นมา จะแสดงหน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรม ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้



4.1 Open Recent Item

เป็นส่วนของการแสดงรายการไฟล์โครงการล่าสุดที่มีการเปิดใช้งาน และเมนู Open สำหรับเปิดใช้งานไฟล์โครงการที่มีการบันทึกไว้

4.2 Create New

เป็นการเริ่มต้นการสร้างโครงการขึ้นใหม่ โดยโปรแกรมมีรูปแบบของโครงการต่างๆ ให้เลือกใช้งาน ดังนี้

1. Software Simulation

เป็นการสร้างโครงการในรูปแบบของการบันทึกหรือจับภาพการทำงานของโปรแกรมหรือหน้าจอที่ต้องการ เพื่อนำไปสร้างงานนำเสนอ หรือสื่อการเรียนการสอนด้านซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

2. Blank Project

เป็นการสร้างโครงการจากรูปแบบของโครงการเปล่า ซึ่งต้องทำการแทรกวัตถุต่างๆ ปรับแต่ง และกำหนดการแสดงผลด้วยตัวเอง

3. From Microsoft PowerPoint

เป็นการสร้างโครงการด้วยการนำเข้าไฟล์พรีเซนเตชันของโปรแกรม Microsoft PowerPoint เข้ามาสร้างเป็นสไลด์ของโครงการ

4. Image Slideshow

เป็นการสร้างโครงการรูปภาพพรีเซนเตชัน โดยสามารถนำเข้ารูปภาพต่างๆ มาใช้เป็นสไลด์ของโครงการ แล้วส่งออกมาเผยแพร่ในรูปแบบต่างๆ ได้

5. Project Template

เป็นการสร้างแม่แบบของโครงการ (Template) เพิ่มขึ้นมา และบันทึกเพื่อเก็บไว้ใช้เป็นแม่แบบในการสร้างโครงการอื่นๆ ได้

6. From Template

เป็นการสร้างโครงการโดยเลือกจากแม่แบบที่โปรแกรมมีมาให้ ซึ่งแม่แบบจะถูกติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรม และถูกเก็บไว้ในไดเรกทอรี My Document > My Adobe Captivate Project > Templates > Project Templates หรือสามารถดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์ของ Adobe ได้

7. Aggregator Project

ในการสร้างโครงการที่มีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหลายส่วน สามารถเลือกสร้างแยกสำหรับแต่ละเนื้อหา จากนั้นส่งออกโครงการให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ SWF แล้วนำไฟล์ SWF ของแต่ละเนื้อหา มารวมเป็นโครงการเดียวกันอีกครั้ง

4.3 Tutorials

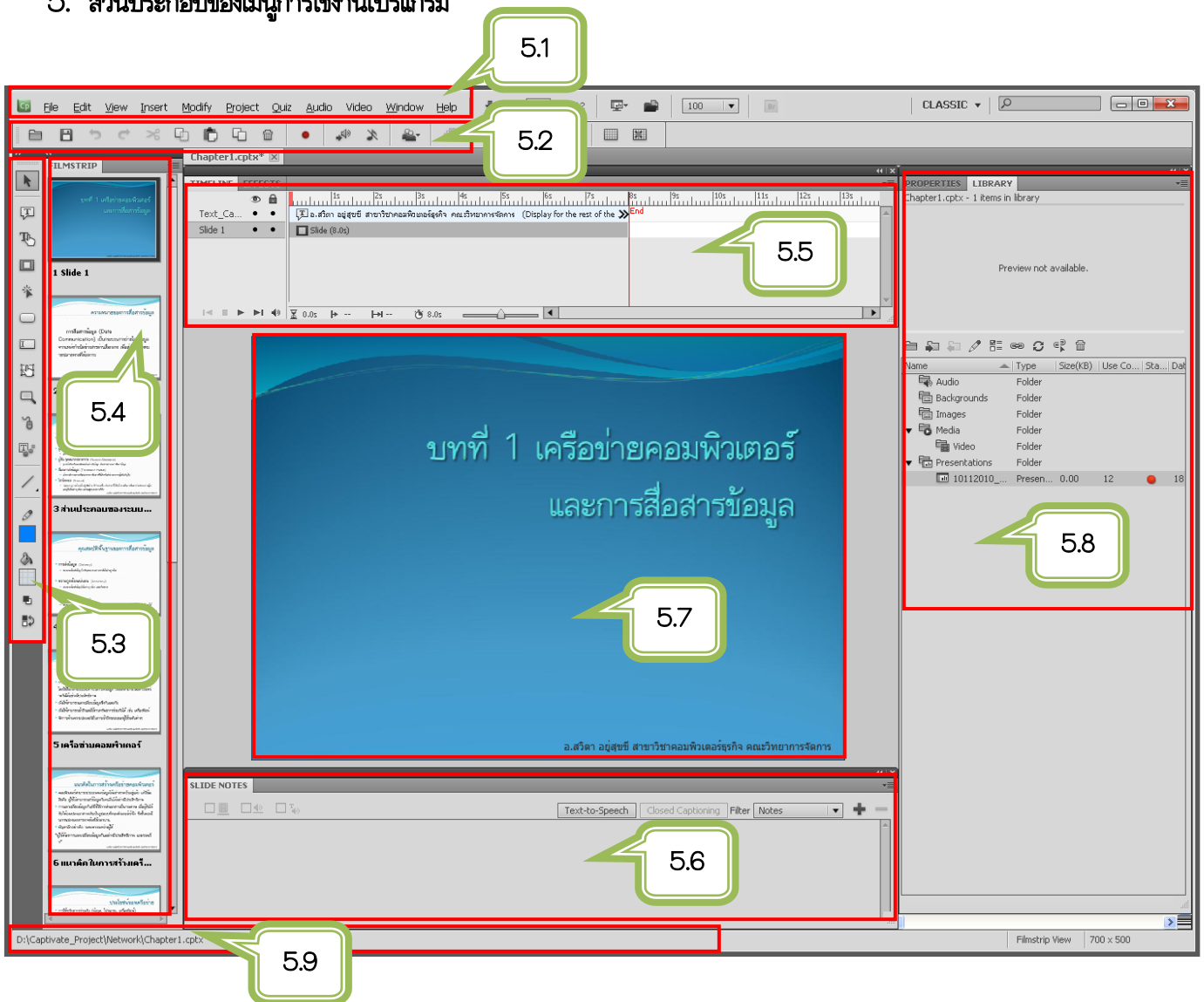
เป็นส่วนของการแนะนำวิธีการสร้างโครงการ และการใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม ในรูปแบบของ Flash Video



4.4 การปิดการแสดงหน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรม (Welcome Screen)

ในการใช้งานโปรแกรม หากไม่ต้องการให้ส่วนของหน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรม แสดงขึ้นมาตอนเริ่มต้นเปิดโปรแกรม สามารถคลิกที่เช็คบ็อกซ์ **“Don't Show Again”** หรือกำหนดได้ที่เมนู Edit > Preferences > General Settings แล้วคลิกเพื่อยกเลิกการแสดงส่วนของหน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรมที่เช็คบ็อกซ์ **“Show Welcome Screen”**

5. ส่วนประกอบของเมนูการใช้งานโปรแกรม



5.1 แถบเมนูบาร์ (Menu Bar)



เป็นเมนูที่รวมเครื่องมือ และคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม ซึ่งประกอบด้วยเมนูต่างๆ ต่อไปนี้

1. **File** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการโครงการ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับสร้าง/เปิดไฟล์ที่ต้องการ การบันทึก การนำเข้า/การส่งออกไฟล์เพื่อใช้งาน การเผยแพร่ และการแสดงผลโครงการในรูปแบบต่างๆ
2. **Edit** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการแก้ไขส่วนต่างๆ ของโครงการ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับคัดลอก วางภาพ ข้อความ หรือสไลด์ การสำเนาสไลด์ และการกำหนดหรือแก้ไขค่าพื้นฐานให้กับโครงการ (Preference)

3. **View** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการปรับเปลี่ยนขนาดมุมมองของสไลด์ หรือพื้นที่ทำงาน การซ่อน/แสดงสไลด์ และการเปิดใช้งานเส้นกริด
4. **Insert** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการแทรกวัตถุต่างๆ เข้ามาบนพื้นที่การทำงานหรือสไลด์ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับเพิ่มสไลด์ เพิ่มข้อสอบ แทรกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ และปุ่ม
5. **Modify** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการปรับเปลี่ยนขนาดหน้าจอกการแสดงผล การกำหนดตำแหน่ง และการจัดเรียงวัตถุต่างๆ บนหน้าจอ
6. **Project** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการโครงการ หรือสไลด์ทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับสร้าง ตารางสารบัญให้กับโครงการ การกำหนดแม่แบบแผงควบคุม (Skin Editor) และการกำหนดตัวแปร
7. **Quiz** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่างๆ และการตั้งค่าแบบทดสอบ
8. **Audio** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการเสียงออกดีโอ เสียงเพลง ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับบันทึกเสียง การนำเข้า และการตัดต่อเสียง
9. **Video** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการไฟล์วิดีโอ การแทรกไฟล์วิดีโอ โดยไฟล์วิดีโอที่สามารถใช้งานได้ เช่น flv, avi, mov, mp4 และ 3gp
10. **Window** เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการเปิดใช้งานเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม รวมถึงการปรับแต่งขนาดของ Filmstrip
11. **Help** เป็นเมนูที่รวมลิงค์เพื่อเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ของ Adobe ซึ่งสามารถดูคู่มือการสร้างโครงการ และการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate ได้

5.2 แถบเครื่องมือมาตรฐาน (Standard Tools)



เป็นส่วนที่แสดงเครื่องมือมาตรฐานที่มีการใช้งานบ่อย เพื่อสะดวกต่อการเรียกใช้งาน ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ เช่น บันทึก ทำซ้ำ ยกเลิกการทำซ้ำ ตัด คัดลอก วาง สำเนา บันทึกวิดีโอ บันทึกเสียง และการซ่อน/แสดงเส้นกริด

5.3 แถบเครื่องมือ Object Toolbar



เป็นส่วนที่แสดงวัตถุ (Object) ต่างๆ ที่สามารถแทรกบนสไลด์ เพื่อตกแต่งสไลด์ของโครงการได้ เช่น ข้อความ กล่องข้อความ



Text Caption (กล่องข้อความ) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับแทรกข้อความลงบนสไลด์ของโครงการ



Rollover Caption (กล่องข้อความโรลโอเวอร์) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับแสดงข้อความโรลโอเวอร์ ซึ่งเป็นข้อความที่จะแสดงขึ้นมา ก็ต่อเมื่อนำเมาส์ไปชี้เหนือพื้นที่โรลโอเวอร์ของข้อความเท่านั้น



Highlight Box (กล่องไฮไลต์) เป็นวัตถุกล่องสี่เหลี่ยม สามารถกำหนดรูปแบบการแสดงผลได้ ใช้ในการเน้นเฉพาะจุดหรือข้อความ เพื่อให้เนื้อหาของสไลด์มีจุดเด่นมากขึ้น



Click Box (กล่องคลิกบ็อกซ์) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับจำกัดขอบเขตในการคลิกเมาส์ของผู้ใช้บนสไลด์ของโครงการ ซึ่งสามารถกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือแสดงผล เมื่อผู้ใช้ทำการคลิกเมาส์บนพื้นที่ที่กำหนดไว้เท่านั้น



Button (ปุ่ม Button) เป็นปุ่มคำสั่งแบบโต้ตอบ ซึ่งโปรแกรมมีแม่แบบให้เลือกมากมาย และสามารถเชื่อมโยงไปยังเหตุการณ์ต่างๆ ได้ เช่น ตกลง, ไปหน้าถัดไป หรือไปหน้าแรก เป็นต้น



Text Entry Box (ช่องกรอกข้อความ) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับกำหนดให้ผู้ใช้งานกรอกข้อความ เช่น กรอกชื่อนามสกุล ที่อยู่ หรือเบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น



Rollover Slidelet (โรลโอเวอร์สไลด์) เป็นสไลด์ที่แทรกเข้ามาในสไลด์ของโครงการ โดยจะแสดงผลก็ต่อเมื่อนำเมาส์ไปชี้เหนือพื้นที่โรลโอเวอร์ของสไลด์เท่านั้น



Zoom Area (พื้นที่ขยายขนาด) เป็นวัตถุที่แทรกบนสไลด์ เพื่อเน้นจุดที่ต้องการซูมขยายขนาด เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนขึ้น



Mouse (ตัวชี้เมาส์) เป็นวัตถุที่แสดงการเคลื่อนที่ของตัวชี้เมาส์ นิยมใช้ในการสร้างโครงการประเภท Software Simulation



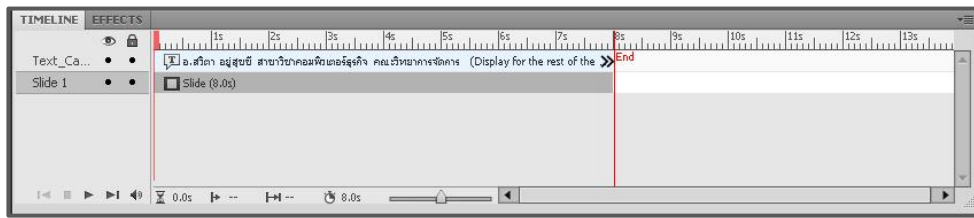
Text Animation (ข้อความแอนิเมชั่น) เป็นข้อความแบบแอนิเมชั่น ซึ่งโปรแกรมมีแม่แบบเตรียมไว้ให้มากมาย

5.4 แถบ Filmstrip



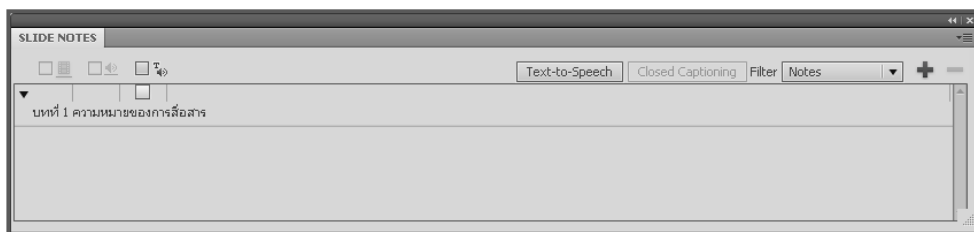
เป็นส่วนที่แสดงภาพสไลด์ขนาดเล็ก เรียงต่อกันเป็นลำดับก่อนหลังตามการนำเสนอ ซึ่งช่วยให้สะดวกในการเลือกสไลด์เพื่อทำการตกแต่งหรือแก้ไข

5.5 แถบไทม์ไลน์ (Time Line)



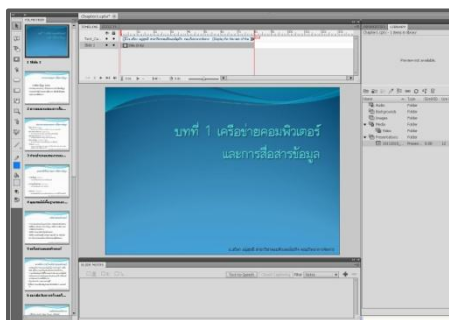
เป็นส่วนที่แสดงระยะเวลาของแต่ละสไลด์ และวัตถุบนสไลด์ที่ใช้ในการแสดง ซึ่งจะแสดงแยกเป็นเลเยอร์ต่างๆ

5.6 สไลด์โน้ต (Slide Note)



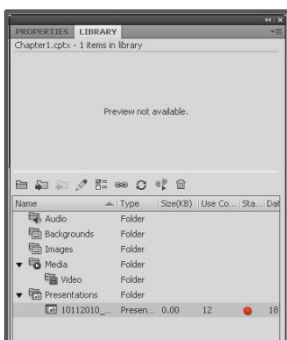
เป็นส่วนที่แสดงอยู่ด้านล่างของหน้าต่างโปรแกรม สำหรับแทรกคำอธิบายให้กับสไลด์ที่เลือก เพื่อเตือนความจำหรืออธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับสไลด์

5.7 พื้นที่ทำงาน (Work Space)



เป็นส่วนที่แสดงพื้นที่การทำงาน หรือสไลด์จากการเลือกภาพของสไลด์บนแถบ Filmstrip ซึ่งสามารถทำการสร้าง แก้ไข แทรก หรือตกแต่งวัตถุต่างๆ ได้

5.8 แถบไลบรารี (Library)



เป็นส่วนที่รวบรวมไฟล์ หรือวัตถุที่ถูกนำมาใช้ในการตกแต่งสไลด์ของโครงการ ซึ่งสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ โดยไม่ต้องทำการนำเข้ามาอีกครั้ง โดยโปรแกรมจะจัดแยกไฟล์เป็นโฟลเดอร์ตามประเภทของไฟล์ เช่น รูปภาพ (Images) เสียง (Audio)

5.9 แถบสถานะ (Status)



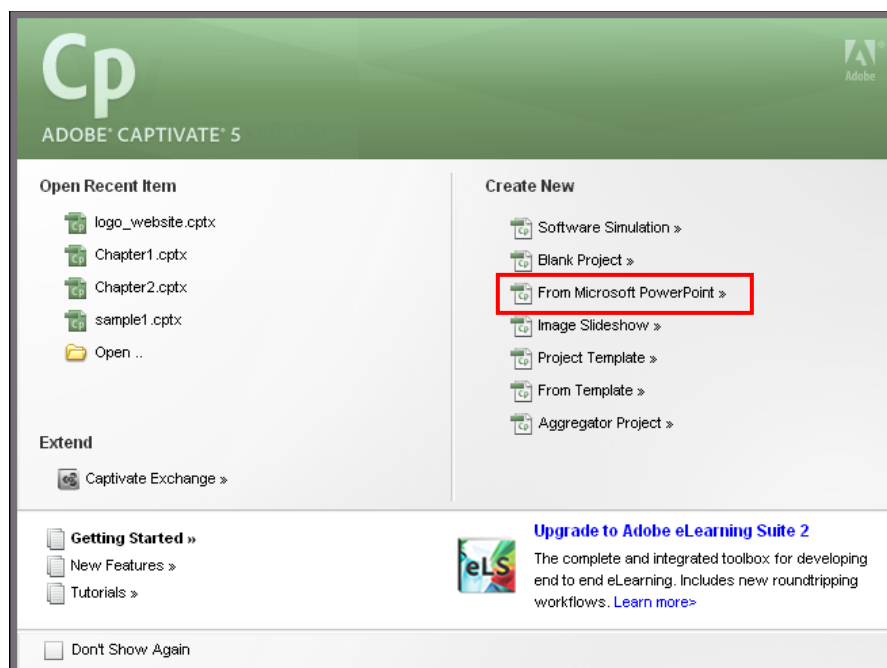
เป็นส่วนที่แสดงโคเรกทอรี หรือตำแหน่งที่อยู่ของไฟล์โครงการ และขนาดสไลด์ของโครงการ

6. การสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint

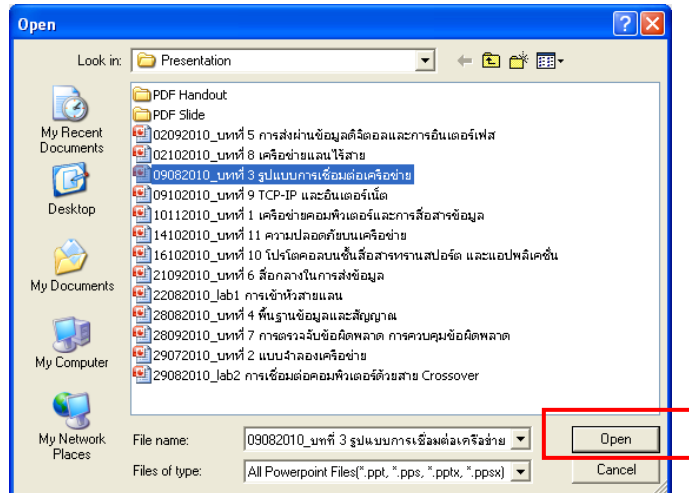
การสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint เป็นความสามารถหนึ่งของโปรแกรม Adobe Captivate โดยสามารถนำเข้า (Import) สไลด์ที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint มาใช้เป็นสไลด์ของโครงการได้

6.1 ขั้นตอนการสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint

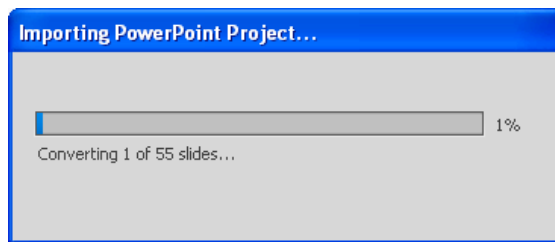
1. สามารถเริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม ที่ส่วนของเมนู Create New ทำการเลือก From Microsoft PowerPoint >



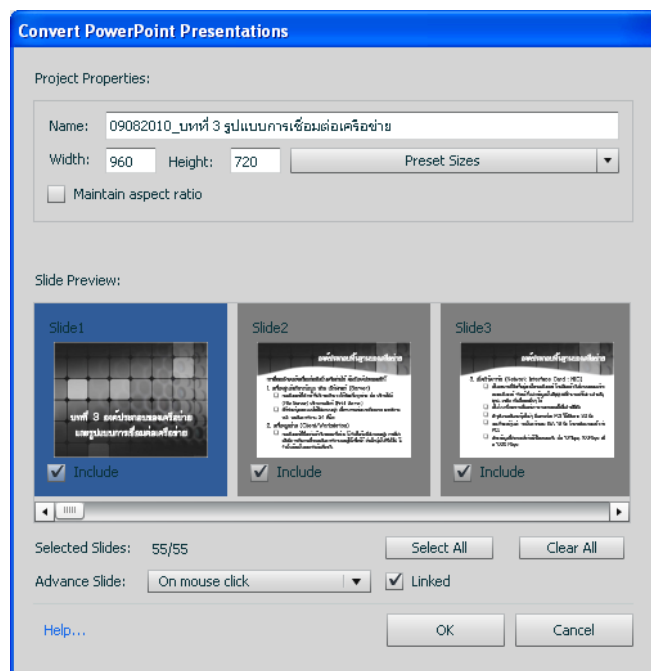
2. โปรแกรมจะแสดงหน้าต่าง Open ขึ้นมา ให้ทำการเลือกโคเรกทอรี หรือโฟลเดอร์ที่บันทึกไฟล์ Microsoft PowerPoint และเลือกไฟล์ของ Microsoft PowerPoint ที่ต้องการนำเข้าไปในโครงการ และทำการเลือก Open



3. โปรแกรมจะทำการประมวลผล เพื่อนำเข้าไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่เลือก ให้รอจนกระทั่งการประมวลผลเสร็จสิ้น ซึ่งระยะเวลาในการประมวลผลจะขึ้นอยู่กับจำนวนสไลด์ของไฟล์ และความเร็วของเครื่องคอมพิวเตอร์



4. เมื่อโปรแกรมประมวลผลเสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations



4.1 ส่วนของ Project Properties

1) **Name** - การกำหนดชื่อให้กับสไลด์ Microsoft PowerPoint

2) **Width และ Height** - การกำหนดขนาดของสไลด์ โดยสามารถทำการกำหนดเอง หรือเลือกจาก Drop Down List ของ Preset Sizes ซึ่งมีขนาดต่างๆ ของสไลด์ให้เลือกได้ เช่น 960x720 ขนาดมาตรฐานของสไลด์ Microsoft PowerPoint

3) **Maintain aspect ratio** - ทำการปรับขนาดของสไลด์ให้สัมพันธ์กัน

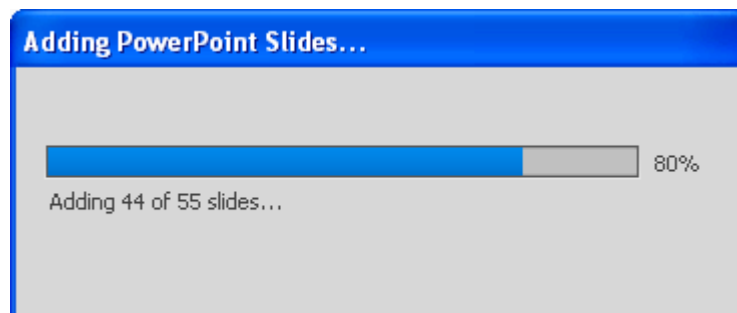
4.2 **ส่วนของ Slide Preview** จะแสดงสไลด์ทั้งหมดของไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่นำเข้ามา สามารถคลิกเช็คบ็อกซ์เพื่อเลือกเฉพาะสไลด์ที่ต้องการได้

4.3 **ส่วนของ Advance Slide** เป็นการกำหนดรูปแบบการแสดงผลสไลด์ที่นำเข้าไปในโครงการ ซึ่งมี 2 รูปแบบ คือ

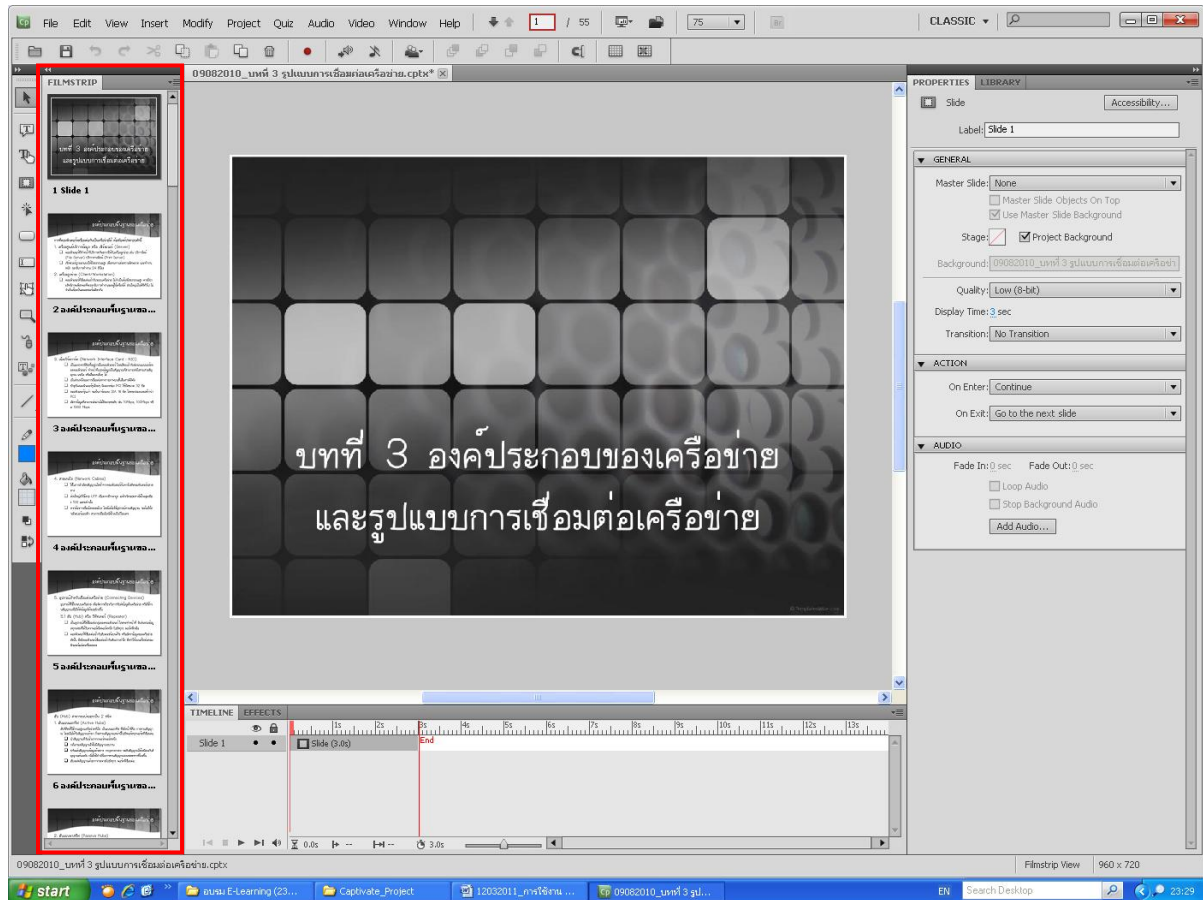
1) **On mouse click** - กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป เมื่อทำการคลิกเมาส์

2) **Automatically** - กำหนดให้แสดงสไลด์ถัดไปโดยอัตโนมัติ

5. เมื่อเลือกสไลด์ที่ต้องการนำเข้ามาเสร็จแล้ว คลิกที่ปุ่ม OK



6. โปรแกรมจะทำการแปลงสไลด์ที่เลือก มาเป็นสไลด์ของโครงการ ให้รองจนกว่ากระบวนการจะเสร็จสิ้น โปรแกรมจะแสดงสไลด์ของ Microsoft PowerPoint ที่เลือกบนแถบ Filmstrip ซึ่งสามารถทำการตกแต่ง หรือแก้ไขการแสดงผลเพิ่มเติมได้



6.2 การกำหนดคุณสมบัติให้กับสไลด์ (Slide Properties)

Slide Properties เป็นหน้าต่างสำหรับกำหนดคุณสมบัติให้กับสไลด์ เช่น ชื่อ รูปแบบการแสดงผลสไลด์ ซึ่งมีขั้นตอนการกำหนดค่าดังนี้

1. **Label** - เป็นการกำหนดชื่อของสไลด์ โดยหากไม่กำหนดชื่อให้ โปรแกรมจะกำหนดให้ชื่อ Slide ตามด้วยตัวเลขเรียงลำดับแทน
2. **Quantity** - เป็นการกำหนดระดับคุณภาพให้กับสไลด์ ซึ่งสามารถกำหนดได้เป็นระดับคุณภาพ Low (8-bit), Optimized, JPEG หรือ High (24-bit) โดยในแต่ละระดับคุณภาพของสไลด์ จะมีผลทำให้ขนาดของไฟล์เพิ่มมากขึ้น และระยะเวลาในการดาวน์โหลดไฟล์ที่เพิ่มขึ้นด้วย
3. **Display Time** - เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงผลสไลด์ มีหน่วยเป็นวินาที ซึ่งค่าสูงสุดที่สามารถกำหนดได้ คือ 1 ชั่วโมง (3600 วินาที)
4. **Transition** - เป็นการกำหนดรูปแบบ (Effect) ของการเปลี่ยนช่วงแต่ละสไลด์ในโครงการ ซึ่งโปรแกรมมีไว้รองรับหลายรูปแบบ

5. On Enter - เป็นการกำหนดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อเข้าสู่สไลด์ โดยโปรแกรมมีเหตุการณ์ต่างๆ สำหรับใช้งาน ดังนี้

1) Continue - กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป

2) Open URL or file - เชื่อมโยงเว็บไซต์หรือไฟล์ที่อยู่ในไดเรกทอรีของคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะแสดงในรูปแบบของเว็บเบราว์เซอร์ หรือรูปแบบอื่นๆ

3) Open another project - กำหนดให้เปิดโครงการอื่นที่มีการบันทึกอยู่บนคอมพิวเตอร์

4) Sent e-mail to - กำหนดให้ส่งอีเมลถึงที่อยู่ของอีเมลแอดเดรสที่ระบุไว้

6. On Exit - เป็นการกำหนดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อออกจากสไลด์ โดยโปรแกรมมีเหตุการณ์ต่างๆ สำหรับใช้งาน ดังนี้

1) Go to the previous slide - กำหนดให้ไปยังสไลด์ที่ผ่านมา หรือสไลด์ก่อนหน้า

2) Go to the next slide - กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป

3) Go to the slide last visited - กำหนดให้ไปที่สไลด์ล่าสุดที่ผ่านมา

4) Jump to slide - กำหนดให้ไปยังสไลด์ที่กำหนดไว้

5) No Action - ไม่กำหนดเหตุการณ์ใดๆ ให้กับสไลด์

6.3 การแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการ (Preview)

เป็นการแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการที่สร้างอยู่ในขณะนั้น ด้วยรูปแบบต่างๆ โดยเรียกใช้คำสั่ง Preview ที่เมนู File > Preview ซึ่งสามารถเลือกรูปแบบการแสดงผลได้ดังนี้

1) Play Slide (F3) ทำการแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของสไลด์ที่กำลังทำงานอยู่ ในส่วนของพื้นที่ทำงาน (Work Space)

2) Project (F4) เป็นการแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ทั้งหมดของโครงการ ด้วยการแปลงโครงการให้อยู่ในรูปแบบของไฟล์ Flash (SWF) แล้วจึงแสดงผล

3) From this Slide (F8) กำหนดให้ทำการเริ่มต้นแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการตั้งแต่สไลด์ที่เลือก

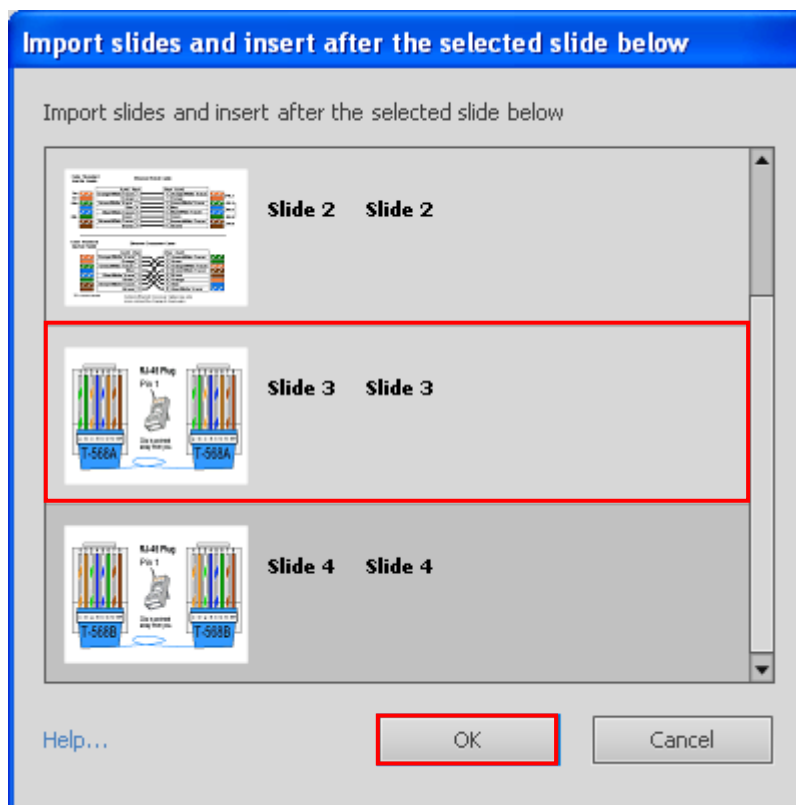
4) Next 5 Slides (F10) กำหนดให้แสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการตั้งแต่สไลด์ที่เลือก ไปถึงอีก 5 สไลด์ถัดไป

5) In Web Browser (F12) กำหนดให้แสดงตัวอย่างผลลัพธ์ทั้งหมดของโครงการ ในหน้าต่างของเว็บเบราว์เซอร์

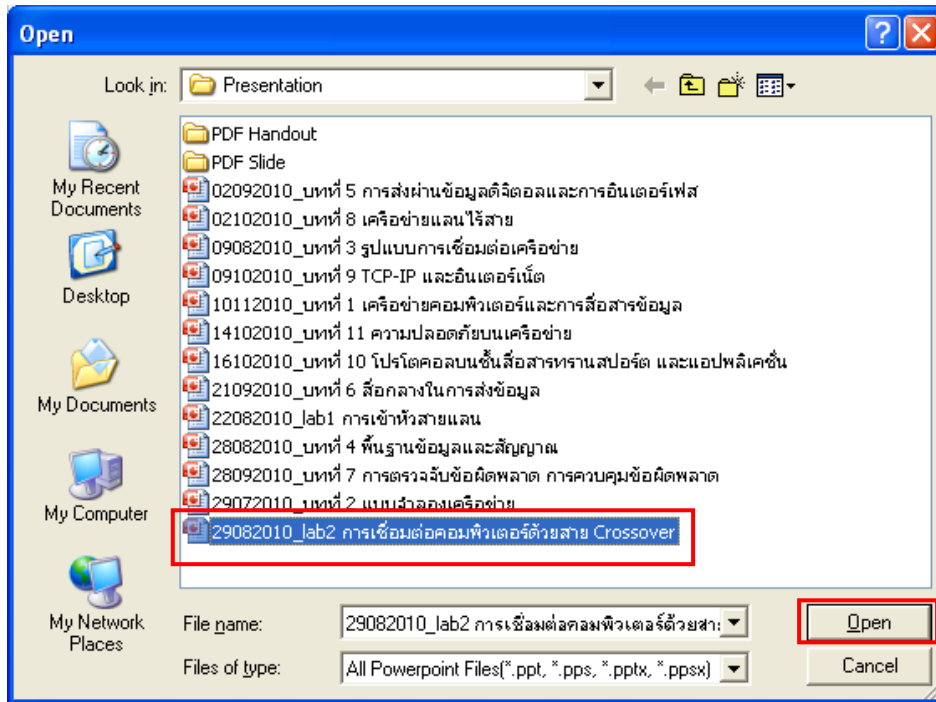
6.4 การแทรกสไลด์ Microsoft PowerPoint เข้ามาในโครงการ

การแทรกสไลด์ PowerPoint จะมีรูปแบบเดียวกับการสร้างโครงการด้วยสไลด์ของ PowerPoint โดยมีวิธีการดังนี้

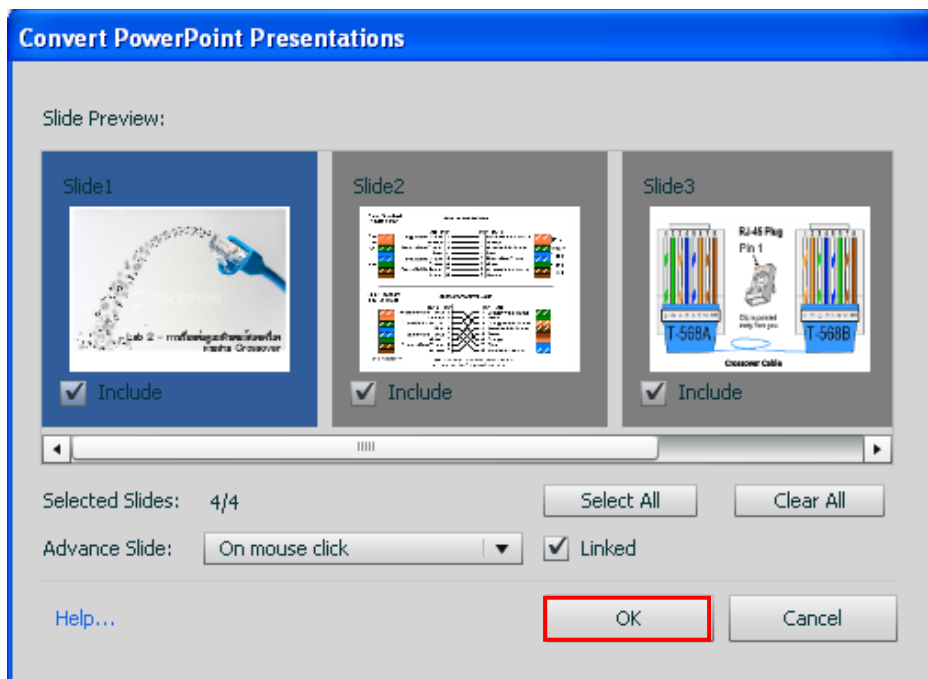
1. สำหรับโครงการที่ต้องการแทรกสไลด์ Microsoft PowerPoint คลิกที่เมนู Insert > PowerPoint Slide หรือ Ctrl+Shift+P จะปรากฏหน้าต่างสำหรับเลือกตำแหน่งของสไลด์ที่ต้องการแทรกสไลด์ใหม่
2. ทำการเลือกตำแหน่งที่ต้องการแทรกสไลด์ใหม่ แล้วคลิก OK



3. จะปรากฏหน้าต่าง Open เพื่อทำการเลือกไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่ต้องการแทรกสไลด์เข้ามาในโครงการ



4. ทำการเลือกไฟล์ของ Microsoft PowerPoint ที่ต้องการแทรก และคลิก Open
5. โปรแกรมจะทำการประมวลผล เพื่อนำเข้าไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่เลือก ให้รอจนกระทั่งการประมวลผลเสร็จสิ้น จะปรากฏหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations



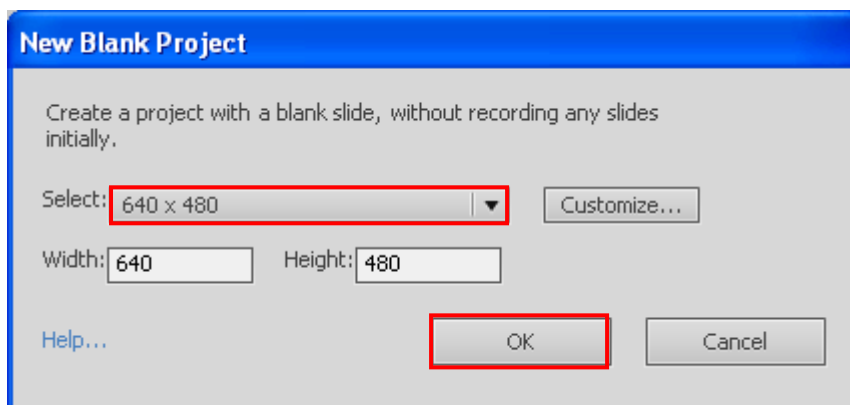
6. เลือกสไลด์ที่ต้องการแทรก แล้วคลิก OK สไลด์ที่เลือก จะถูกแทรกเข้ามาในตำแหน่งที่กำหนดไว้

7. การสร้างโครงการในรูปแบบสไลด์ว่างเปล่า

เป็นการสร้างโครงการ ที่ต้องทำการจัดวางและกำหนดสิ่งต่างๆ ลงไปบนสไลด์ที่ว่างเปล่า มีลักษณะเหมือนการสร้างสไลด์ใน Microsoft PowerPoint

7.1 ขั้นตอนการสร้างโครงการในรูปแบบสไลด์ว่างเปล่า

1. สามารถเริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม ที่ส่วนของเมนู Create New ทำการเลือก From Blank Project > หรือ Ctrl+N จะปรากฏหน้าต่าง New Blank Project ขึ้นมา



2. กำหนดขนาดของโครงการ หรือสไลด์ที่ต้องการที่เมนู Select แล้วคลิก OK

3. จะปรากฏสไลด์ว่างเปล่าขึ้นมาที่ส่วนพื้นที่การทำงาน (Work Space) ซึ่งสามารถทำการแทรกวัตถุ แทรกสไลด์ และตกแต่งแก้ไขโครงการได้

7.2 การแทรกวัตถุรูปแบบต่างๆ และกำหนดคุณสมบัติในโครงการ

1. การแทรกวัตถุในโครงการ สามารถทำได้ 2 วิธี คือ

- 1) การเลือกวัตถุที่ต้องการจากแถบเครื่องมือ Object Tool เช่น Text Caption, Rollover Caption, Button หรือ Click box
- 2) การแทรกรูปภาพ แอนิเมชัน หรือ Widget จากเมนู Insert

2. เมื่อทำการแทรกวัตถุที่ต้องการแล้ว สามารถกำหนดคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ ได้ โดยการ double click ที่วัตถุ จะปรากฏหน้าต่าง Properties

3. ในส่วนของ Properties วัตถุแต่ละชนิดจะสามารถกำหนดค่าคุณสมบัติต่างๆ ได้แตกต่างกัน ดังนี้

- 1) Item Name - กำหนดชื่อให้กับวัตถุ
- 2) Visible - กำหนดให้แสดงผลหรือมองเห็นวัตถุหรือไม่
- 3) Character - กำหนดรูปแบบการแสดงผลตัวอักษร เช่น รูปแบบตัวอักษร ขนาดตัวอักษร ตัวหนา ตัวเอียง และสีตัวอักษร เป็นต้น

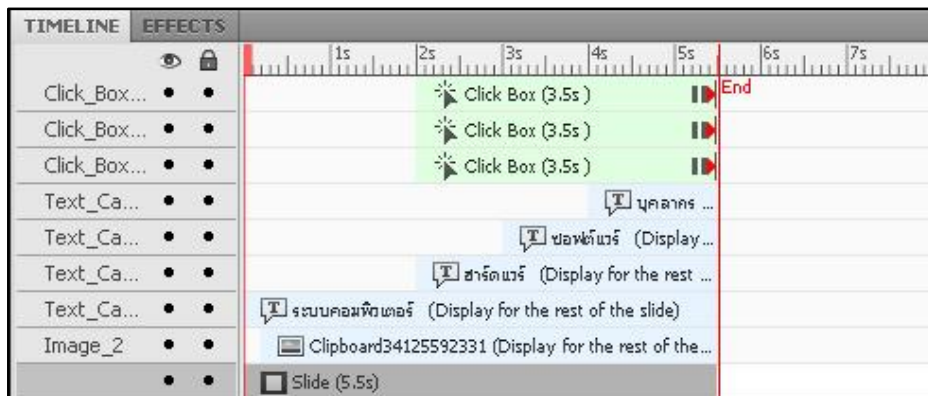
- 4) Format - กำหนดรูปแบบการจัดวางตัวอักษร เช่น ชิดซ้าย กึ่งกลาง เป็นต้น
- 5) Action - กำหนดเหตุการณ์ เมื่อมีการดำเนินการกับวัตถุชนิด button หรือ click box
- 6) Timing - กำหนดระยะเวลาในการแสดงผลของวัตถุนั้นๆ โดยสามารถกำหนดระยะเวลาในการแสดงผล (Specific time) หรือกำหนดให้แสดงผลตลอดช่วงเวลาการแสดงผลสไลด์นั้นๆ (Rest of slide) หรือกำหนดให้แสดงผลตลอดช่วงเวลาของโครงการ (Rest of project)
- 7) Transition - กำหนดลูกเล่นให้กับการแสดงผลวัตถุ ในการปรากฏเข้ามาบนสไลด์ (Fade In) และออกจากสไลด์ (Fade Out)
- 7) Position & Size - กำหนดตำแหน่ง และขนาดของวัตถุ

7.3 การจัดการแถบไทม์ไลน์


แถบไทม์ไลน์ (Timeline) จะแสดงเลเยอร์ของวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนสไลด์ โดยแต่ละเลเยอร์ก็จะมีช่วงระยะเวลาที่ใช้ในการแสดงผล

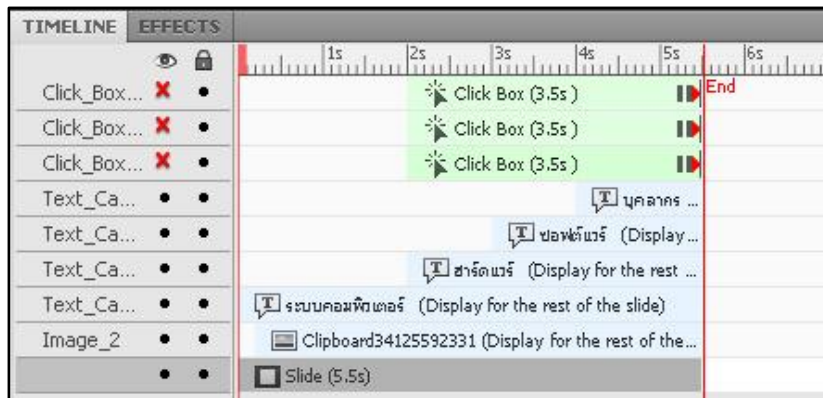
1. การจัดลำดับของวัตถุบนแถบไทม์ไลน์

แถบไทม์ไลน์จะแสดงเลเยอร์ของวัตถุทั้งหมดบนสไลด์ ในลักษณะแท่งสี่เหลี่ยมแนวนอน ถ้าวัตถุมีการซ้อนทับกัน สามารถทำการจัดลำดับของวัตถุใหม่ได้ โดยนำเมาส์คลิกค้างไว้ที่เลเยอร์ของวัตถุ แล้วลากขึ้น-ลง หรือลากซ้าย-ขวา เพื่อจัดลำดับการแสดงผลตามต้องการได้






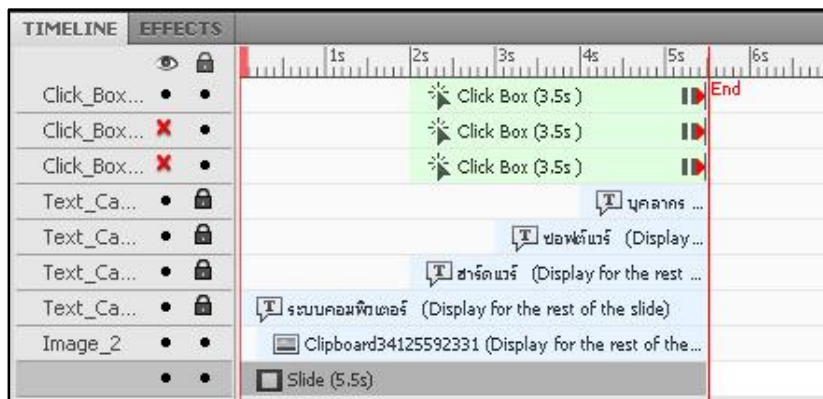
2. การซ่อนวัตถุบนแถบไทม์ไลน์

ในการสร้างโครงการ แต่ละสไลด์อาจมีการแทรกวัตถุเข้ามามากมาย เพื่อไม่ให้สับสนหรือยุ่งยาก สามารถทำการซ่อนวัตถุนั้นๆ ไว้ เพื่อสะดวกและอิสระในการจัดการกับวัตถุอื่นๆ ที่ไม่ได้ถูกซ่อน โดยทำการเลือกสไลด์ที่ต้องการ แล้วคลิกที่จุดวงกลมสีดำ ที่อยู่แถบเดียวกับ  ของเลเยอร์ของวัตถุที่ต้องการซ่อน ซึ่งจะปรากฏเครื่องหมายกากบาทที่เลเยอร์นั้นๆ แสดงว่าวัตถุถูกซ่อนไว้แล้ว หากต้องการยกเลิกการซ่อนวัตถุ ให้คลิกที่เครื่องหมายกากบาทอีกครั้ง



3. การล็อกวัตถุบนแถบไทม์ไลน์

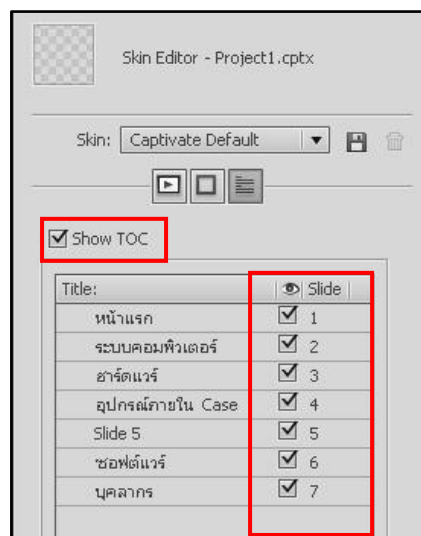
การล็อกวัตถุบนสไลด์ นิยมใช้ในกรณีที่ต้องการเคลื่อนย้ายวัตถุโดยไม่ให้มีผลกระทบต่อตำแหน่งของวัตถุอื่น ๆ ที่อยู่บนสไลด์เดียวกัน วัตถุที่ทำการล็อกไว้จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายหรือทำการแก้ไขใดๆ ได้ จนกว่าจะทำการปลดล็อกก่อน โดยทำการเลือกสไลด์ที่ต้องการ แล้วคลิกที่จุดวงกลมสีดำ ที่อยู่แถบเดียวกับ  ของเลขเอร์ของวัตถุที่ต้องการล็อก ซึ่งจะปรากฏเครื่องหมาย  ที่เลขเอร์นั้นๆ แสดงว่าวัตถุถูกล็อกไว้แล้ว หากต้องการยกเลิกการล็อกวัตถุ ให้คลิกที่เครื่องหมาย  อีกครั้ง



8. การสร้างตารางสารบัญของโครงการ (Table of Content)

ตารางสารบัญ จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกดูเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการ หรือสามารถไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสามารถจัดกลุ่มให้กับสไลด์ของโครงการ และจัดรูปแบบของตารางสารบัญได้ด้วย โดยขั้นตอนในการสร้างตารางสารบัญมีดังนี้

1. เปิดโครงการที่ต้องการสร้างตารางสารบัญ
2. คลิกที่เมนู Project > Table of Contents... จะปรากฏหน้าต่างของ Skin Editor
3. คลิกที่เช็คบ็อกซ์ **“Show TOC”** เพื่อกำหนดให้โครงการแสดงตารางสารบัญ ซึ่งจะปรากฏรายการของสไลด์ทั้งหมดของโครงการขึ้นมา



4. คลิกที่เช็คบ็อกซ์ เพื่อเลือกจำนวนสไลด์ที่ต้องการสร้างตารางสารบัญ
5. ตารางสารบัญจะแสดงอัตโนมัติที่ส่วนของ Skin Editor ทั้งนี้
6. สามารถกำหนดรูปแบบของตารางสารบัญได้ที่คำสั่ง Skin โดยโปรแกรมจะมีหลายรูปแบบให้เลือกใช้

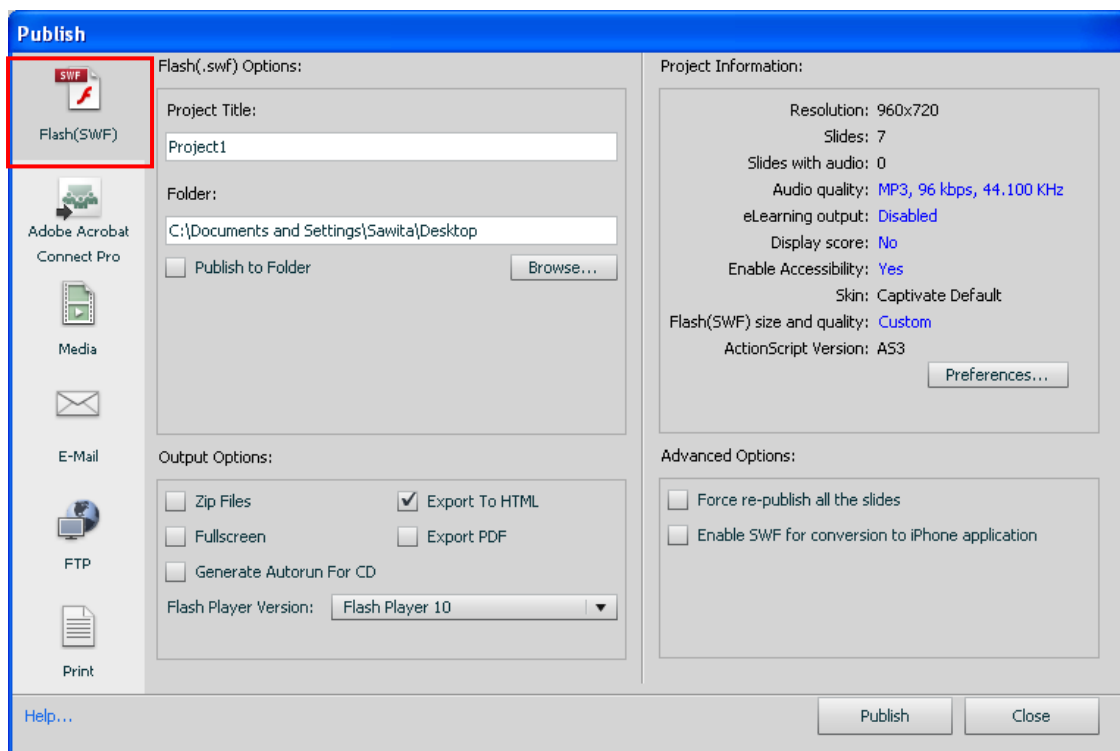
9. การส่งออกและเผยแพร่โครงการ

เมื่อทำการสร้างโครงการในรูปแบบที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว ต่อมาคือส่งออกโครงการให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ เพื่อนำไปใช้ในการเผยแพร่ หรือนำเสนอต่อไป โดยสำหรับ Adobe Captivate 5.0 สามารถส่งออกโครงการได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ไฟล์ SWF, Media, E-mail หรือ Print ดังนี้

9.1 การส่งออกโครงการในรูปแบบไฟล์ SWF

ไฟล์ SWF เป็นไฟล์วิดีโอที่มีขนาดเล็ก นิยมนำมาใช้แสดงผลบนเว็บไซต์ เนื่องจากมีขนาดเล็ก ทำให้สามารถโหลดไฟล์วิดีโอมาแสดงผลบนหน้าเว็บได้รวดเร็วกว่าไฟล์วิดีโอรูปแบบอื่น ซึ่งในการแสดงผลไฟล์ SWF คอมพิวเตอร์จำเป็นต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe Flash Player โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปิดโครงการที่ต้องการส่งออก จากนั้นคลิกที่เมนู File > Publish หรือ Shift+F12 จะปรากฏหน้าต่าง Publish
2. คลิกเลือก Flash (SWF) เพื่อกำหนดให้ส่งออกเป็นไฟล์ SWF



3. ในส่วนของ Flash (.swf) Options สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

- 1) Project Title - กำหนดชื่อให้กับไฟล์ส่งออก
- 2) Folder - กำหนดไดเรกทอรีให้กับไฟล์ส่งออก สามารถคลิก Browse เพื่อเลือกไดเรกทอรีที่ต้องการ
- 3) Publish to Folder - กำหนดให้โปรแกรมสร้างไฟล์เดอร์สำหรับเก็บไฟล์ส่งออกให้อัตโนมัติ

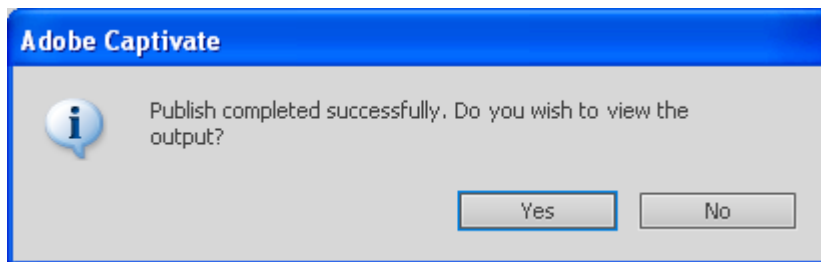
4. ในส่วนของ Output Option สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

1) **Output Option** - เป็นการเลือกรูปแบบการส่งออกไฟล์เพิ่มเติม เช่น บีบอัดไฟล์, ส่งออกไปยัง HTML หรือ ส่งออกไปยังไฟล์ PDF

2) **Flash Player Version** - กำหนดเวอร์ชันของ Flash สำหรับการส่งออกไฟล์โครงการ เช่น Flash Player 10 หรือ Flash Player 9

5. เมื่อกำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Publish

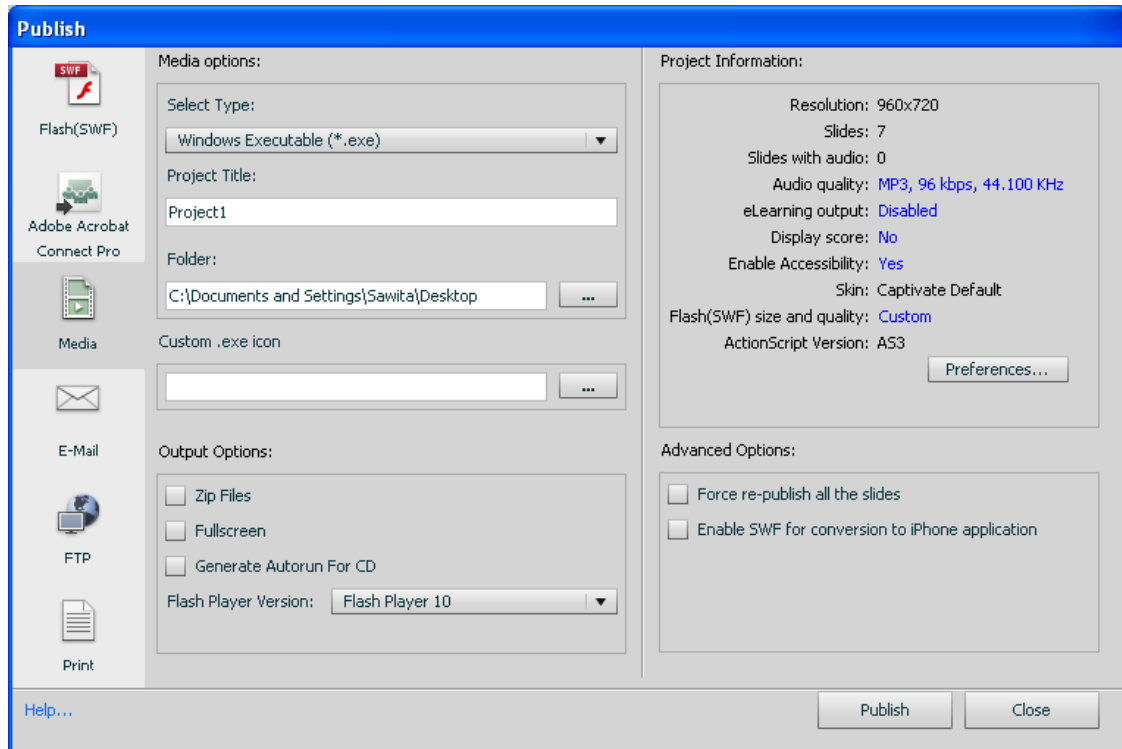
6. โปรแกรมจะส่งออกโครงการไปยังไดเรกทอรีหรือโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้ โดยเมื่อกระบวนการเสร็จสิ้น โปรแกรมจะแจ้งการส่งออกเสร็จแล้ว คลิก Yes ถ้าต้องการแสดงผลโครงการ หรือคลิก No ถ้าไม่ต้องการแสดงผลโครงการ



9.2 การส่งออกโครงการในรูปแบบไฟล์ EXE

เป็นการส่งออกโครงการในลักษณะ Stand Alone ซึ่งไฟล์สามารถเล่นหรือแสดงผลเองได้ โดยไม่ต้องใช้โปรแกรมใดๆ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เปิดโครงการที่ต้องการส่งออก จากนั้นคลิกที่เมนู File > Publish หรือ Shift+F12 จะปรากฏหน้าต่าง Publish
2. คลิกเลือก Media เพื่อกำหนดให้ส่งออกเป็นมีเดียไฟล์



3. ในส่วนของ Media Option สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

1) **Select Type** - กำหนดชนิดของมีเดียไฟล์ที่ต้องการส่งออก เช่น ไฟล์ exe, ไฟล์ f4v

2) **Project Title** - กำหนดชื่อให้กับไฟล์ส่งออก

3) **Folder** - กำหนดไดเรกทอรีให้กับไฟล์ส่งออก สามารถคลิก Browse เพื่อเลือกไดเรกทอรีที่ต้องการ

4) **Custom .exe icon** - กำหนดรูปแบบของไอคอน สำหรับไฟล์ส่งออก

4. ในส่วน Output Options สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

1) **Output Option** - เป็นการเลือกรูปแบบการส่งออกไฟล์เพิ่มเติม เช่น บีบอัดไฟล์ (Zip), แสดงผลเต็มจอ (Full Screen)

2) **Flash Player Version** - กำหนดเวอร์ชันของ Flash สำหรับการส่งออกไฟล์โครงการ เช่น Flash Player 10 หรือ Flash Player 9

5. เมื่อกำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Publish

6. โปรแกรมจะส่งออกโครงการไปยังไดเรกทอรีหรือโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้ โดยเมื่อกระบวนการเสร็จสิ้น โปรแกรมจะแจ้งการส่งออกเสร็จแล้ว คลิก Yes ถ้าต้องการแสดงผลโครงการ หรือคลิก No ถ้าไม่ต้องการแสดงผลโครงการ