1. ระบบ E-Learning

e-Learning ย่อมาจากคำว่า Electronic Learning ซึ่งเป็นการเรียนการสอนผ่านทางสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ ในรูปแบบต่างๆ เช่น วิทยุกระจายเสียง (Radio), โทรทัศน์ (TV), เครือข่ายอินทราเน็ต (Intranet), และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองได้ทุกที่ และ ตลอดเวลา ผ่านทางหน้าเว็บไซต์ในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และวีดีโอ อีกทั้งผู้เรียนสามารถทำการโต้ตอบกับสื่อมัลติมีเดียได้ เสมือนการนั่งเรียนในห้องเรียนปกติ

2. แนะนำโปรแกรม Adobe Captivate 5.0

Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการนำเสนอในรูปแบบ Interactive Multimedia ที่สามารถสร้างสื่อมัลติมีเดียได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การจับภาพหน้าจอเพื่อนำไป สร้างสื่อการเรียนการสอน การสร้างสื่อนำเสนอจากข้อมูลต่างๆ ทั้งข้อความ และรูปภาพ การสร้างแบบทดสอบ โดยสื่อ นำเสนอที่ถูกสร้างขึ้นสามารถนำไปเผยแพร่ต่อทางด้าน 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 พื้นที่ฮาร์ดดิส ไม่น้อยกว่า 15 GB
- 3.5 การ์ดจอที่รองรับการแสดงผลอย่างน้อย 800x600 pixels
- 3.6 โปรแกรมเว็บบราวเซอร์ 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

CP ADOBE" CAPTIVATE" 5	Adobe
Open Recent Item Image: Iogo_website.cptx Image: Chapter1.cptx Image: Chapter2.cptx Image: Sample1.cptx Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Depen Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Open Image: Sample1.cptx Image: Sample1.cptx	Create New Software Simulation » Blank Project » From Microsoft PowerPoint » Image Slideshow » Project Template » Project Template » From Template » Aggregator Project » Upgrade to Adobe eLearning Suite 2 The complete and integrated toolbox for developing end to end eLearning. Includes new roundtripping workflows. Learn more>
Don't Show Again	

4.1 Open Recent Item

เป็นส่วนของการแสดงรายการไฟล์โครงการล่าสุดที่มีการเปิดใช้งาน และเมนู Open สำหรับเปิดใช้งานไฟล์โครงการ ที่มีการบันทึกไว้

4.2 Create New

เป็นการเริ่มต้นการสร้างโครงการขึ้นใหม่ โดยโปรแกรมมีรูปแบบของโครงการต่างๆ ให้เลือกใช้งาน ดังนี้

1. Software Simulation

เป็นการสร้างโครงการในรูปแบบของการบันทึกหรือจับภาพการทำงานของโปรแกรมหรือหน้าจอที่ต้องการ เพื่อ นำไปสร้างงานนำเสนอ หรือสื่อการเรียนการสอนด้านซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

2. Blank Project

เป็นการสร้างโครงการจากรูปแบบของโครงการเปล่า ซึ่งต้องทำการแทรกวัตถุต่างๆ ปรับแต่ง และกำหนดการ แสดงผลด้วยตัวเอง

3. From Microsoft PowerPoint

เป็นการสร้างโครงการด้วยการนำเข้าไฟล์พรีเซนเตชั่นของโปรแกรม Microsoft PowerPoint เข้ามาสร้าง เป็นสไลด์ของโครงการ

4. Image Slideshow

เป็นการสร้างโครงการรูปภาพพรีเซนเตชั่น โดยสามารถนำเข้ารูปภาพต่างๆ มาใช้เป็นสไลด์ของโครงการ แล้ว ส่งออกมาเผยแพรในรูปแบบต่างๆ ได้

5. Project Template

เป็นการสร้างแม่แบบของโครงการ (Template) เพิ่มขึ้นมา และบันทึกเพื่อเก็บไว้ใช้เป็นแม่แบบในการสร้าง โครงการอื่นๆ ได้

6. From Template

เป็นการสร้างโครงการโดยเลือกจากแม่แบบที่โปรแกรมมีมาให้ ซึ่งแม่แบบจะถูกติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรม และ ถูกเก็บไว้ในไดเรกทอรี My Document > My Adobe Captivate Project > Templates > Project Templates หรือสามารถดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์ของ Adobe ได้

7. Aggregator Project

ในการสร้างโครงการที่มีการแบ่งเนื้อหาออกเป็นหลายส่วน สามารถเลือกสร้างแยกสำหรับแต่ละเนื้อหา จากนั้น ส่งออกโครงการให้อยู่ในรูปไฟล์ SWF แล้วนำไฟล์ SWF ของแต่ละเนื้อหามารวมเป็นโครงการเดียวกันอีกครั้ง

4.3 Tutorials

เป็นส่วนของการแนะนำวิธีการสร้างโครงการ และการใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม ในรูปแบบของ Flash Video

Cp Tuto	rials
Recording	Object Styles
Editing	Object Effects
Interactivity	Integration with Adobe Soundbooth
Quizzing	Slide Video
Audio	Workspaces
Roundtripping with Adobe Photoshop	Integration with Adobe Acrobat
Roundtripping with Adobe Flash	Alternate Reporting
Variables	Publishing
Advanced Actions	Intergration with Microsoft Powerpoint
Project Templates	Table of Contents
Master Slides	Aggregator

4.4 การปิดการแสดงหน้าต่างเริ่มต้นของโปรแกรม (Welcome Screen)

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



5.1 แถบเมนูบาร์ (Menu Bar)

🔤 File Edit View Insert Modify Project Quiz Audio Video Window Help

เป็นแมนูที่รวมเครื่องมือ และคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม ซึ่งประกอบด้วยเมนูต่างๆ ต่อไปนี้

1. <u>File</u> เป็นแมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการโครงการ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับสร้าง/เปิดไฟล์ที่ต้องการ การ บันทึก การนำเข้า/การส่งออกไฟล์เพื่อใช้งาน การเผยแพร่ และการแสดงผลโครงการในรูปแบบต่างๆ

2. <u>Edit</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการแก้ไขส่วนต่างๆ ของโครงการ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับคัดลอก วางภาพ ข้อความ หรือสไลด์ การสำเนาสไลด์ และการกำหนดหรือแก้ไขค่าพื้นฐานให้กับโครงการ (Preference) 3. <u>View</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการปรับเปลี่ยนขนาดมุมมองของสไลด์ หรือพื้นที่ทำงาน การซ่อน/แสดงสไลด์ และการเปิดใช้งานเส้นกริด

4. <u>Insert</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการแทรกวัตถุต่างๆ เข้ามาบนพื้นที่การทำงานหรือสไลด์ ซึ่งประกอบด้วยคำสั่ง สำหรับเพิ่มสไลด์ เพิ่มข้อสอบ แทรกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ข้อความ และปุ่ม

5. <u>Modify</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการปรับเปลี่ยนขนาดหน้าจอการแสดงผล การกำหนดตำแหน่ง และการ จัดเรียงวัตถุต่างๆ บนหน้าจอ

6. <u>Project</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการโครงการ หรือสไลด์ทั้งหมด ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับสร้าง ตารางสารบัญให้กับโครงการ การกำหนดแม่แบบแผงควบคุม (Skin Editor) และการกำหนดตัวแปร

7. <u>Quiz</u> เป็นแมนูที่รวมคำสั่งในการสร้างแบบทดสอบในรูปแบบต่างๆ และการตั้งค่าแบบทดสอบ

8. <u>Audio</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการเสียงออดิโอ เสียงเพลง ซึ่งประกอบด้วยคำสั่งสำหรับบันทึกเสียง การนำเข้า และการตัดต่อเสียง

 <u>Video</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการจัดการไฟล์วิดีโอ การแทรกไฟล์วิดีโอ โดยไฟล์วิดีโอที่สามารถใช้งานได้ เช่น flv, avi, mov, mp4 และ 3gp

10.<u>Window</u> เป็นเมนูที่รวมคำสั่งในการเปิดใช้งานเครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม รวมถึงการปรับแต่งขนาดของ Filmstrip

11. <u>Help</u> เป็นเมนูที่รวมลิงค์เพื่อเชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ของ Adobe ซึ่งสามารถดูคู่มือการสร้างโครงการ และการ ใช้งานโปรแกรม 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 <u>Text Caption</u> (กล่องข้อความ) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับแทรกข้อความลงบนสไลด์ของโครงการ

Ţ

Rollover Caption (กล่องข้อความโรลโอเวอร์) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับแสดงข้อความโรลโอเวอร์ ซึ่งเป็นข้อความ ที่จะแสดงขึ้นมา ก็ต่อเมื่อนำเมาส์ไปซี้เหนือพื้นที่โรลโอเวอร์ของข้อความเท่านั้น

<u>Highlight Box</u> (กล่องไฮไลน์) เป็นวัตถุกล่องสี่เหลี่ยม สามารถกำหนดรูปแบบการแสดงผลได้ ใช้ในการเน้น เฉพาะจุดหรือข้อความ เพื่อให้เนื้อหาของสไลด์มีจุดเด่นมากขึ้น

<u>Click Box</u> (กล่องคลิกบ็อกซ์) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับจำกัดขอบเขตในการคลิกเมาส์ของผู้ใช้บนสไลด์ของโครงการ ซึ่งสามารถกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงหรือแสดงผล เมื่อผู้ใช้ทำการคลิกเมาส์บนพื้นที่ที่กำหนดไว้เท่านั้น

<u>Button</u> (ปุ่ม Button) เป็นปุ่มคำสั่งแบบโต้ตอบ ซึ่งโปรแกรมมีแม่แบบให้เลือกมากมาย และสามารถเชื่อมโยง ไปยังเหตุการณ์ต่างๆ ได้ เช่น ตกลง, ไปหน้าถัดไป หรือไปหน้าแรก เป็นต้น

<u>Text Entry Box</u> (ช่องกรอกข้อความ) เป็นวัตถุที่ใช้สำหรับกำหนดให้ผู้ใช้กรอกข้อความ เช่น กรอกชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ หรือเบอร์โทรศัพท์ เป็นต้น

Rollover Slidelet (โรลโอเวอร์สไลด์) เป็นสไลด์ที่แทรกเข้ามาในสไลด์ของโครงการ โดยจะแสดงผลก็ต่อเมื่อ นำเมาส์ไปชี้เหนือพื้นที่โรลโอเวอร์ของสไลด์เท่านั้น

<u>Zoom Area</u> (พื้นที่ขยายขนาด) เป็นวัตถุที่แทรกบนสไลด์ เพื่อเน้นจุดที่ต้องการซูมขยายขนาด เพื่อให้เห็น ภาพได้ชัดเจนขึ้น

<u>Mouse</u> (ตัวขึ้เมาส์) เป็นวัตถุที่แสดงการเคลื่อนที่ของตัวขึ้เมาส์ นิยมใช้ในการสร้างโครงการประเภท Software Simulation

<u>Text Animation</u> (ข้อความแอนิเมชั่น) เป็นข้อความแบบแอนิเมชั่น ซึ่งโปรแกรมมีแม่แบบเตรียมไว้ให้มากมาย

5.4 แถบ Filmstrip

บทที่ 1 เหรือร่ายคระจำเตอร์ และการสื่อการโรมูล	สารสมการของการในการสมุด เกาะสินการสมุด (Data Consensative) มีประการสารสารสมุด การสมการสารสารสารสารสารสารสารสารสารสารสารสารสา	Encommension Memory Services - Services	eputorRegroupsondermage undige (trus) undige (trus) undiget (trus) undiget (trus) undiget (trus) undiget (trus) undiget (trus) undiget (trus)	Michonsburg - mbypestivering miler or facial dubte biblioniski dravinige diboratemi skilo makatipetanti - dibo makatipetanti - dibi makatipetanti - dibi makatipetanti - dibi makatipetanti di subte - imilerazioni dimilerazioni dibase - imilerazioni dimilerazioni di base - imilerazioni dimilerazioni dimilerazioni - imilerazioni dimilerazioni di base - imilerazioni dimini dimilerazioni - imilerazioni dimini di base - imilerazioni dimini dimini dimilerazioni - imilerazioni dimini di base - imilerazioni dimini dimini dimini - imilerazioni dimini dimini - imilerazioni dimini dimini - imilerazioni dimini - imilerazio	underformer network open en e
Slide 1	2 คาามแมายของการสื่อ	3 ส่านประกอบของระบบ	4 คุณสมบัติพื้นฐานของก	5 เครือข่ายคอมเข้าเตอร์	6 แนาคิดในการสร้างเครื

เป็นส่วนที่แสดงภาพสไลด์ขนาดย่อ เรียงต่อกันเป็นลำดับก่อนหลังตามการนำเสนอ ซึ่งช่วยให้สะดวกในการเลือก สไลด์เพื่อทำการตกแต่งหรือแก้ไข

5.5 แถบไทม้ใลน์ (Time Line)

TIMELINE	EFFECTS	-	
1	۵ 🗎	11 12 12 13 14 15 15 16 17 85 95 105 115 12 12 13 13 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	
Text_Ca		📳 อ.สวิตา อยู่สุขขี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณเวิทยาการจัดการ (Display for the rest of the 🎾 End	4
Slide 1	• •	Slide (8.0s)	
			3
1.4	- PI 49		- ili

เป็นส่วนที่แสดงระยะเวลาที่แต่ละสไลด์ และวัตถุบนสไลด์ใช้ในการแสดง ซึ่งจะแสดงแยกเป็นเลเยอร์ต่างๆ

5.6 สไลด์โน๊ต (Slide Note)

SLIDE NOTES	*
	Text-to-Speech Closed Captioning Filter Notes + -
บทที่ 1 ความหมายของการสื่อสาร	A

เป็นส่วนที่แสดงอยู่ด้านล่างของหน้าต่างโปรแกรม สำหรับแทรกคำอธิบายให้กับสไลด์ที่เลือก เพื่อเตือนความจำ หรืออธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับสไลด์

5.7 พื้นที่ทำงาน (Work Space)

เป็นส่วนที่แสดงพื้นที่การทำงาน หรือสไลด์จากการเลือก ภาพของสไลด์บนแถบ Filmstrip ซึ่งสามารถทำการสร้าง แก้ไข แทรก หรือตกแต่งวัตถุต่างๆ ได้

5.8 แถบไลบรารี่ (Library)

PROPERTIES LIBRA	RY	_	_	_	*=
Chapter1.cptx - 1 Rem	s in library				
	Preview not	available.			
Da Da Ca / 8		a9 @			
E 😜 🚑 🖉 🖁	See O	€ <mark>₽</mark> 🗃 Size(KB)	Use Co	Sta	Dat
Par San San Sa San San San San San San San	Type Folder	€₽ 🗃 Size(K8)	Use Co	Sta.	Dat
E S S S S	Type Folder Folder	द₿ 🛱 Size(KB)	Use Co	. Sta	. Dat
Name Audio Backgrounds	Folder Folder	e₿ 🗎 Size(KB)	Use Co		. Dat
E ₽ 2 2 2 5 Name Backgrounds Images ▼ 6 Media	Folder Folder Folder Folder	e∦ 🗎 Size(KB)	Use Co	Sta	. Dat
E €	a Type Folder Folder Folder Folder Folder	G [®] 🔒 Size(K8)	Use Co	Sta	. Dat
Name Audio Backgrounds Timages Meda Presentations Presentations	a Type Folder Folder Folder Folder Folder Folder Folder	∉ <mark>®</mark> 🗎 Size(KB)	Use Co	Sta	Dat

เป็นส่วนที่รวบรวมไฟล์ หรือวัตถุที่ถูกนำมาใช้ในการตกแต่งสไลด์ของ โครงการ ซึ่งสามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ โดยไม่ต้องทำการนำเข้ามาอีกครั้ง โดย โปรแกรมจะจัดแยกไฟล์เป็นโฟลเดอร์ตามประเภทของไฟล์ เช่น รูปภาพ (Images) เสียง (Audio)

จัดทำโดย อ.สวิตา อยู่สุขขี สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา

5.9 แถบสถานะ (Status)

D:\Captivate_Project\Network\Chapter1.cptx	Filmstrip View	700 x 500

เป็นส่วนที่แสดงไดเรกทอรี หรือตำแหน่งที่อยู่ของไฟล์โครงการ และขนาดสไลด์ของโครงการ

6. การสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint

การสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint เป็นความสามารถหนึ่งของโปรแกรม Adobe Captivate โดยสามารถ นำเข้า (Import) สไลด์ที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรม Microsoft PowerPoint มาใช้เป็นสไลด์ของโครงการได้

6.1 ขั้นตอนการสร้างโครงการจากสไลด์ PowerPoint

1. สามารถเริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม ที่ส่วนของเมนู Create New ทำการเลือก From Microsoft PowerPoint >

CP ADOBE" CAPTIVATE" 5	Adobe
Open Recent Item Image: Ima	Create New Software Simulation » Blank Project » For Microsoft PowerPoint » Image Slideshow » Project Template » For Template » Aggregator Project »
Getting Started » New Features » Tutorials » Don't Show Again	Upgrade to Adobe eLearning Suite 2 The complete and integrated toolbox for developing end to end eLearning. Includes new roundtripping workflows. Learn more>

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

3. โปรแกรมจะทำการประมวลผล เพื่อนำเข้าไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่เลือก ให้รอจนกระทั่งการ ประมวลผลเสร็จสิ้น ซึ่งระยะเวลาในการประมวลผลจะขึ้นอยู่กับจำนวนสไลด์ของไฟล์ และความเร็วของเครื่องคอมพิวเตอร์

Importing PowerPoint Project	
Converting 1 of 55 slides	1%

4. เมื่อโปรแกรมประมวลผลเสร็จสิ้น จะปรากฎหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations

	09082010	_บทที่ 3 รูปแบเ	บการเชื่อมต่อเ	ครือข่าย		
Width:	960 H	leight: 720		Pres	et Sizes	-
Mair	itain aspect	ratio				
lide Duard						
iue Previ	SM:			_	-	_
Slide1		s	lide2		Slide3	
+++			ordent united which which	en fragressen an flaster V Gertanisterand f	1. datierii Gebra	everyward filegrad and facing
unit 3	สะคัประกอบของครั		 - antaroliter februateri (Ba Sarae) descubiliterativ distangun adaliterativ at unitaretra 31 film - afamaira (Clarif Matriairi El afamaira (Clarif Matriairi) 	Barloyin in Andri Harry) Inconstruction antice	analari ta ni ola ida Ministrativa Ministrativa Ministrativa Ministrativa	i farmingal Appentive savita est est; miley la Internet anna filia estas dai y farmin 193 Witters 193 fa dai y farmin 197 Witters 193 fa
unega	แบบกรรียมต่อเครีย	10.0	Carlandianistania	a Diskington and a state of the	⊂ PCL deningderen a 1000 Playe	hiallanast de Ofige Sofige d
🗹 Indi	ide		/ Include		✓ Include	
•						
				Sel	ect All	Clear All
elected S	lides: 55/	55				

4.1 abune Project Properties

1) Name - การกำหนดชื่อให้กับสไลด์ Microsoft PowerPoint

2) Width และ Height - การกำหนดขนาดของสไลด์ โดยสามารถทำการกำหนดเอง หรือเลือก จาก 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 สามารถคลิกเซ็คบ็อกซ์เพื่อเลือกเฉพาะสไลด์ที่ต้องการได้

4.3 ส่วนของ Advance Slide เป็นการกำหนดรูปแบบการแสดงผลสไลด์ที่นำเข้าในโครงการ ซึ่งมี 2

รูปแบบ คือ

- 1) On mouse click กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป เมื่อทำการคลิกเมาส์
- 2) Automatically กำหนดให้แสดงสไลด์ถัดไปโดยอัตโนมัติ

5. เมื่อเลือกสไลด์ที่ต้องการนำเข้าเสร็จแล้ว คลิกที่ปุ่ม OK

Adding PowerPoint Slides	
	80%
Adding 44 of 55 slides	

6. โปรแกรมจะทำการแปลงสไลด์ที่เลือก มาเป็นสไลด์ของโครงการ ให้รอจนกว่ากระบวนการจะเสร็จสิ้น โปรแกรม จะแสดงสไลด์ของ Microsoft PowerPoint ที่เลือกบนแถบ Filmstrip ซึ่งสามารถทำการตกแต่ง หรือแก้ไขการ แสดงผลเพิ่มเติมได้

6.2 การกำหนดคุณสมบัติให้กับสไลด์ (Slide Properties)

Slide Properties เป็นหน้าต่างสำหรับกำหนดคุณสมบัติให้กับสไลด์ เช่น ชื่อ รูปแบบการแสดงสไลด์ ซึ่งมี ขั้นตอนการกำหนดค่าดังนี้

1. Label - เป็นการกำหนดชื่อของสไลด์ โดยหากไม่กำหนดชื่อให้ โปรแกรมจะกำหนดให้ชื่อ Slide ตามด้วย ตัวเลขเรียงลำดับแทน

 Quantity - เป็นการกำหนดระดับคุณภาพให้กับสไลด์ ซึ่งสามารถกำหนดได้เป็นระดับคุณภาพ Low (8bit), Optimized, JPEG หรือ High (24-bit) โดยในแต่ละระดับคุณภาพของสไลด์ จะมีผลทำให้ขนาดของไฟล์ เพิ่มมากขึ้น และระยะเวลาในการดาวน์โหลดไฟล์ที่เพิ่มขึ้นด้วย

 Display Time - เป็นการกำหนดระยะเวลาในการแสดงสไลด์ มีหน่วยเป็นวินาที ซึ่งค่าสูงสุดที่สามารถ กำหนดได้ คือ 1 ชั่วโมง (3600 วินาที)

4. Transition - เป็นการกำหนดรูปแบบ (Effect) ของการเปลี่ยนช่วงแต่ละสไลด์ในโครงการ ซึ่งโปรแกรมมี ไว้รองรับหลายรูปแบบ 5. **On Enter** - เป็นการกำหนดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อเข้าสู่สไลด์ โดยโปรแกรมมีเหตุการณ์ต่างๆ สำหรับใช้ งาน ดังนี้

1) Continue - กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป

2) Open URL or file - เชื่อมโยงเว็บไซต์หรือไฟล์ที่อยู่ในไดเรกทอรีของคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะแสดงใน รูปแบบของเว็บบราวเซอร์ หรือรูปแบบอื่นๆ

3) Open another project - กำหนดให้เปิดโครงการอื่นที่มีการบันทึกอยู่บนคอมพิวเตอร์

4) Sent e-mail to - กำหนดให้ส่งอีเมล์ถึงที่อยู่ของอีเมลแอดเดรสที่ระบุไว้

6. On Exit - เป็นการกำหนดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อออกจากสไลด์ โดยโปรแกรมมีเหตุการณ์ต่างๆ สำหรับ ใช้งาน ดังนี้

1) Go to the previous slide - กำหนดให้ไปยังสไดล์ที่ผ่านมา หรือสไลด์ก่อนหน้า

2) Go to the next slide - กำหนดให้ไปยังสไลด์ถัดไป

3) Go to the slide last visited - กำหนดให้ไปที่สไลด์ล่าสุดที่ผ่านมา

4) Jump to slide - กำนหนดให้ไปยังสไลด์ที่กำหนไว้

5) No Action - ไม่กำหนดเหตุการณ์ใดๆ ให้กับสไลด์

6.3 การแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการ (Preview)

เป็นการแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการที่สร้างอยู่ในขณะนั้น ด้วยรูปแบบต่างๆ โดยเรียกใช้คำสั่ง Preview ที่ เมนู File > Preview ซึ่งสามารถเลือกรูปแบบการแสดงผลได้ดังนี้

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

2) Project (F4) เป็นการแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ทั้งหมดของโครงการ ด้วยการแปลงโครงการให้อยู่ในรูปแบบ ของไฟล์ Flash (SWF) แล้วจึงแสดงผล

3) From this Slide (F8) กำหนดให้ทำการเริ่มต้นแสดงตัวอย่างผลลัพธ์ของโครงการตั้งแต่ลไลด์ที่เลือก

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

5) In Web Browser (F12) กำหนดให้แสดงตัวอย่างผลลัพธ์ทั้งหมดของโครงการ ในหน้าต่างของเว็บ บราวเซอร์

6.4 การแทรกสไลด์ Microsoft PowerPoint เข้ามาในโครงการ

การแทรกสไลด์ PowerPoint จะมีรูปแบบเดียวกับการสร้างโครงการด้วยสไลด์ของ PowerPoint โดยมีวิธีการ ดังนี้

 สำหรับโครงการที่ต้องการแทรกสไลด์ Microsoft PowerPoint คลิกที่เมนู Insert > PowerPoint Slide หรือ Ctrl+Shift+P จะปรากฏหน้าต่างสำหรับเลือกตำแหน่งของสไลด์ที่ต้องการแทรกสไลด์ใหม่

2. ทำการเลือกตำแหน่งที่ต้องการแทรกสไลด์ใหม่ แล้วคลิก OK

Import slides and insert at	fter the selected slide below	
Import slides and insert after th	he selected slide below	
Slide 2	Slide 2	
Slide 3	Slide 3	
51 Slide 4	Slide 4	¥
Help	OK Cancel	

3. จะปรากฏหน้าต่าง Open เพื่อทำการเลือกไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่ต้องการแทรกสไลด์เข้ามาใน โครงการ

Open		? 🗙
Look <u>i</u> n:	Presentation 💌 🖛 🗈 📸 📰 🗸	
My Recent Documents Desktop	 PDF Handout PDF Slide 02092010_บทที่ 5 การส่งผ่านข้อมูลดิจิตอลและการอินเตอร์เฟส 02102010_บทที่ 8 เครือข่ายแลนไร้สาย 09082010_บทที่ 3 รูปแบบการเชื่อมต่อเครือข่าย 09082010_บทที่ 9 TCP-IP และอินเตอร์เน็ต 10112010_บทที่ 1 เครือข่ายคอมพิวเตอร์และการสื่อสารข้อมูล 14102010_บทที่ 11 ความปลอดกัยบนเครือข่าย 16102010_บทที่ 10 โปรโตคอลบนชิ้นสื่อสารทรานสปอร์ต และแอปพลิเคชื่น 	
My Documents My Computer	 21092010_บหที่ 6 สื่อกลางในการส่งข้อมูล 22082010_lab1 การเข้าหัวสายแลน 28082010_บหที่ 4 พื้นฐานข้อมูลและสัญญาณ 28092010_บหที่ 7 การตรวจลับข้อผิดพลาด การควบคุมข้อผิดพลาด 29072010_บหที่ 2 แบบสาลองเครือข่าย 29082010_lab2 การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ด้วยสาย Crossover 	
My Network Places	File <u>n</u> ame: 29082010_lab2 การเชื่อมต่อตอมพิวเตอร์ด้วยชา: ▼ Files of <u>t</u> ype: All Powerpoint Files(*.ppt, *.pps, *.pptx, *.ppsx) ▼	<u>O</u> pen Cancel

4. ทำการเลือกไฟล์ของ Microsoft PowerPoint ที่ต้องการแทรก และคลิก Open

5. โปรแกรมจะทำการประมวลผล เพื่อนำเข้าไฟล์ Microsoft PowerPoint ที่เลือก ให้รอจนกระทั่งการ ประมวลผลเสร็จสิ้น จะปรากฎหน้าต่าง Convert PowerPoint Presentations

Convert PowerPoint Presentations					
Slide Preview:					
Slide1	Slide2	Slide3			
•		▶			
Selected Slides: 4/4	Sele	clear All			
Advance Silde: On mouse cl					
Help		OK Cancel			

6. เลือกสไลด์ที่ต้องการแทรก แล้วคลิก OK สไลด์ที่เลือก จะถูกแทรกเข้ามาในตำแหน่งที่กำหนดไว้

7. การสร้างโครงการในรูปแบบสไลด์ว่างเปล่า

เป็นการสร้างโครงการ ที่ต้องทำการจัดวางและกำหนดสิ่งต่างๆ ลงไปบนสไลด์ที่ว่างเปล่า มีลักษณะเหมือนการสร้างสไลด์

ใน Microsoft PowerPoint

7.1 ขั้นตอนการสร้างโครงการในรูปแบบสไลด์ว่างเปล่า

สามารถเริ่มต้นสร้างโครงการจากหน้าต่างเริ่มต้นโปรแกรม ที่ส่วนของเมนู Create New ทำการเลือก
 From Blank Project > หรือ Ctrl+N จะปรากฎหน้าต่าง New Blank Project ขึ้นมา

New Blank Project			
Create a project with a blank slide, without recording any slides initially.			
Select: 640 × 480 ▼ Customize			
Width: 640 Height: 480			
Help OK Cancel			

2. กำหนดขนาดของโครงการ หรือสไลด์ที่ต้องการที่เมนู Select แล้วคลิก OK

3. จะปรากฏสไลด์ว่างเปล่าขึ้นมาที่ส่วนพื้นที่การทำงาน (Work Space) ซึ่งสามารถทำการแทรกวัตถุ แทรก สไลด์ และตกแต่งแก้ไขโคงการได้

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 แอนิเมชั่น หรือ Widget จากเมนู Insert

2. เมื่อทำการแทรกวัตถุที่ต้องการแล้ว สามารถกำหนดคุณสมบัติของวัตถุนั้นๆ ได้ โดยการ double click ที่ วัตถุ จะปรากฎหน้าต่าง 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) หรือ กำหนดให้แสดงผลตลอดช่วงเวลาของโครงการ (Rest of project)

7) Transition - กำหนดลูกเล่นให้กับการแสดงผลวัตถุ ในการปรากฎเข้ามาบนสไลด์ (Fade In) และ ออกจากสไลด์ (Fade Out)

7) Position & Size - กำหนดตำแหน่ง และขนาดของวัตถุ

7.3 การจัดการแถบไทม์ไลน์

แถบไทม์ไลน์ (Timeline) จะแสดงเลเยอร์ของวัตถุทั้งหมดที่อยู่บนสไลด์ โดยแต่ละเลเยอร์ก็จะมีช่วงระยะเวลาที่ใช้ ในการแสดงผล

1. การจัดลำดับของวัตถุบนแถบไทม์ไลน์

แถบไทม์ไลน์จะแสดงเลเยอร์ของวัตถุทั้งหมดบนสไลด์ ในลักษณะแท่งสี่เหลี่ยมแนวนอน ถ้าวัตถุมีการซ้อนทับ กัน สามารถทำการจัดลำดับของวัตถุใหม่ได้ โดยนำเมาส์คลิกค้างไว้ที่เลเยอร์ของวัตถุ แล้วลากขึ้น–ลง หรือลากซ้าย–ขวา เพื่อจัดลำดับการแสดงผลตามต้องการได้

TIMELINE	EFFE	CTS		
	۲		1s 2s 3s 4s 5s 6s 7s	վոր
Click_Box	2 • I	•	Click Box (3.5s.)	
Click_Box	•	•	🐇 Click Box (3.5s.)	
Click_Box		٠	🙀 Click Box (3.5s.)	
Text_Ca	. •	•	T บุคลากร	
Text_Ca	. •	•	🖵 ปอฟต์แวร์ (Display	
Text_Ca	. •	•	🗊 ສາຣັດແກຣ໌ (Display for the rest	
Text_Ca	. •	•	🖵 ระบบคอมพืชเตอร์ (Display for the rest of the slide)	
Image_2	•	•	Clipboard34125592331 (Display for the rest of the	
	٠	•	Slide (5.5s)	

2. การซ่อนวัตถุบนแถบไทม์ไลน์

ในการสร้างโครงการ แต่ละสไลด์อาจมีการแทรกวัตถุเข้ามามากมาย เพื่อไม่ให้สับสนหรือยุ่งยาก สามารถทำ การซ่อนวัตถุนั้นๆ ไว้ เพื่อสะดวกและอิสระในการจัดการกับวัตถุอื่นๆ ที่ไม่ได้ถูกซ่อน โดยทำการเลือกสไลด์ที่ต้องการ แล้วคลิกที่จุดวงกลมสีดำ ที่อยู่แถบเดียวกับ ของเลเยอร์ของวัตถุที่ต้องการซ่อน ซึ่งจะปรากฏเครื่องหมายกากบาท ที่เลเยอร์นั้นๆ แสดงว่าวัตถุถูกซ่อนไว้แล้ว หากต้องการยกเลิกการซ่อนวัตถุ ให้คลิกที่เครื่องหมายกากบาทอีกครั้ง

	15 25 35 45 55	1.0
Click_Box 🗶 🔹	Click Box (3.5s)	ind 165
Click_Box X 🔹	Click Box (3.5s)	
Click_Box X 🔹	🌾 Click Box (3.5s)	
Text_Ca • •	🗶 บุคลาคร	
Text_Ca • •	🖵 ปอฟต์แวร์ (Display	
Text_Ca • •	🖓 ສາຣົດແວຣ໌ (Display for the rest	
Text_Ca • •	🖵 ระบบคอมพิฆเตอร์ (Display for the rest of the slide)	
Image_2 • •	Clipboard34125592331 (Display for the rest of the	
• •	Slide (5.5s)	

3. การล็อควัตถุบนแถบไทม้ใลน์

การล็อควัตถุบนสไลด์ นิยมใช้ในกรณีที่ต้องการเคลื่อนย้ายวัตถุโดยไม่ให้มีผลกระทบต่อตำแหน่งของวัตถุอื่นๆ ที่อยู่บนสไลด์เดียวกัน วัตถุที่ทำการล็อคไว้จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายหรือทำการแก้ไขใดๆ ได้ จนกว่าจะทำการปลดล็อค ก่อน โดยทำการเลือกสไลด์ที่ต้องการ แล้วคลิกที่จุดวงกลมสีดำ ที่อยู่แถบเดียวกับ ของเลเยอร์ของวัตถุที่ ต้องการล็อค ซึ่งจะปรากฎเครื่องหมาย ก่ลเยอร์นั้นๆ แสดงว่าวัตถุถูกล็อคไว้แล้ว หากต้องการยกเลิกการล็อควัตถุ ให้คลิกที่เครื่องหมาย

TIMELINE	EFFE	TS	
	۲		15 25 35 45 55 65
Click_Box	•	•	🙀 Click Box (3.5s)
Click_Box	🗙	•	🖐 Click Box (3.5s)
Click_Box		•	🐇 Click Box (3.5s)
Text_Ca	•		📜 บุคลากร
Text_Ca	•	8	T ปองฟล์แวร์ (Display
Text_Ca	8 •		🖵 ฮาร์ดแวร์ (Display for the rest
Text_Ca	. •		🖵 ระบบคอมพิวเตอร์ (Display for the rest of the slide)
Image_2	•	•	Clipboard34125592331 (Display for the rest of the
	٠	•	Slide (5.5s)

8. การสร้างตารางสารบัญของโครงการ (Table of Content)

ตารางสารบัญ จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถเลือกดูเฉพาะเนื้อหาที่ต้องการ หรือสามารถไปยังเนื้อหาที่ต้องการได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว นอกจากนี้ยังสามารถจัดกลุ่มให้กับสไลด์ของโครงการ และจัดรูปแบบของตารางสารบัญได้ด้วย โดยขั้นตอนในการ สร้างตารางสารบัญมีดังนี้

1. เปิดโครงการที่ต้องการสร้างตารางสารบัญ

2. คลิกที่เมนู Project > Table of Contents... จะปรากฎหน้าต่างของ Skin Editor

3. คลิกที่เช็คบ็อกซ์ **"Show TOC"** เพื่อกำหนดให้โครงการแสดงตารางสารบัญ ซึ่งจะปรากฎรายการของสไลด์ ทั้งหมดของโครงการขึ้นมา

Skin Editor - Proje	ct1.cptx
Skin: Captivate Defau	t 🔻 🖪
	1
Show TOC	
Show TOC) 🔊 Slide
✓ Show TOC Title: หน้าแรก	I Slide IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
Show TOC Title: หน้าแรก ระบบคอมพิวเตอร์	Slide 1 2
Show TOC Tible: หน้าแรก ระบบคอมพิวเตอร์ อาร์ดแวร์	 Image: Slide Imag
Show TOC Tible: หน้าแรก ระบบคอมพิวเตอร์ อาร์ดแวร์ อุปกรณ์ภายใน Case	●) Slide ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓
✓ Show TOC Title: หน้าแรก ระบบคอมพิวเตอร์ อาร์ดแวร์ อุปกรณ์ภายใน Case Slide 5	• Slide ✓ 1 ✓ 2 ✓ 3 ✓ 4
✓ Show TOC Title: หน้าแรก ระบบคอมพิวเตอร์ อาร์ดแวร์ อุปกรณ์กายใน Case Slide 5 ซอฟต์แวร์	• Slide ✓ 1 ✓ 2 ✓ 3 ✓ 4 ✓ 5 ✓ 6

- 4. คลิกที่เช็คบ็อกซ์ เพื่อเลือกจำนวนสไลด์ที่ต้องการสร้างตารางสารบัญ
- 5. ตารางสารบัญจะแสดงอัตโนมัติที่ส่วนของ Skin Editor ทันที
- 6. สามารถกำหนดรูปแบบของตารางสารบัญได้ที่คำสั่ง Skin โดยโปรแกรมจะมีหลายรูปแบบให้เลือกใช้

9. การส่งออกและเผยแพร่โครงการ

เมื่อทำการสร้างโครงการในรูปแบบที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว ต่อมาคือส่งออกโครงการให้อยู่ในรูปแบบที่ต้องการ เพื่อ นำไปใช้ในการเผยแพร่ หรือนำเสนอต่อไป โดยสำหรับ Adobe Captivate 5.0 สามารถส่งออกโครงการได้หลากหลาย รูปแบบ เช่น ไฟล์ SWF, Media, E-mail หรือ Print ดังนี้

9.1 การส่งออกโครงการในรูปแบบไฟล์ SWF

ไฟล์ SWF เป็นไฟล์วิดีโอที่มีขนาดเล็ก นิยมนำมาใช้แสดงผลบนเว็บไซต์ เนื่องจากมีขนาดเล็ก ทำให้สามารถโหลด ไฟล์วิดีโอมาแสดงบนหน้าเว็บได้รวดเร็วกว่าไฟล์วิดีโอรูปแบบอื่น ซึ่งในการแสดงผลไฟล์ SWF คอมพิวเตอร์จำเป็นต้องติดตั้ง โปรแกรม Adobe Flash Player โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

เปิดโครงการที่ต้องการส่งออก จากนั้นคลิกที่เมนู File > Publish หรือ Shift+F12 จะปรากฎหน้าต่าง
 Publish

Publish					
SWF	Flash(.swf) Options:	Project Information:			
	Project Title:	Resolution: 960x720			
Flash(SWF)	Project1	Slides: 7 Slides with audio: 0			
	Folder:	Audio quality: MP3, 96 kbps, 44.100 KHz			
Adobe Acrobat	C:\Documents and Settings\Sawita\Desktop	eLearning output: Disabled Display score: No			
Connect Pro	Publish to Folder Browse	Enable Accessibility: Yes			
		Skin: Captivate Default Elash(SWE) size and quality: Custom			
Media		ActionScript Version: AS3			
\bowtie		Preferences			
E-Mail	Output Options:	Advanced Options:			
FTP	Zip Files Export To HTML Fullscreen Generate Autorun For CD	Force re-publish all the slides Enable SWF for conversion to iPhone application			
Print	Flash Player Version: Flash Player 10 🔹				
Help		Publish Close			

2. คลิกเลือก Flash (SWF) เพื่อกำหนดให้ส่งออกเป็นไฟล์ SWF

- 3. ในส่วนของ Flash (.swf) Options สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้
 - 1) Project Title กำหนดชื่อให้กับไฟล์ส่งออก
 - 2) Folder กำหนดไดเรกทอรีให้กับไฟล์ส่งออก สามารถคลิก Browse เพื่อเลือกไดเรอกทอรีที่ต้องการ
 - 3) Publish to Folder กำหนดให้โปรแกรมสร้างโฟล์เดอร์สำหรับเก็บไฟล์ส่งออกให้อัตโนมัติ

4. ในส่วนของ Output Option สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

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

2) Flash Player Version - กำหนดเวอร์ชั่นของ Flash สำหรับการส่งออกไฟล์โครงการ เช่น Flash Player 10 หรือ Flash Player 9

5. เมื่อกำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Publish

6. โปรแกรมจะส่งออกโครงการไปยังไดเรกทอรีหรือโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้ โดยเมื่อกระบวนการเสร็จสิ้น โปรแกรม จะแจ้งการส่งออกเสร็จแล้ว คลิก Yes ถ้าต้องการแสดงผลโครงการ หรือคลิก No ถ้าไม่ต้องการแสดงผลโครงการ

Adobe Captivate				
(į)	Publish completed successfully. Do you wish to view the output?			
	Yes No			

9.2 การส่งออกโครงการในรูปแบบไฟล์ EXE

เป็นการส่งออกโครงการในลักษณะ Stand Alone ซึ่งไฟล์สามารถเล่นหรือแสดงผลเองได้ โดยไม่ต้องใช้ โปรแกรมใดๆ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

เปิดโครงการที่ต้องการส่งออก จากนั้นคลิกที่เมนู File > Publish หรือ Shift+F12 จะปรากฎหน้าต่าง
 Publish

2. คลิกเลือก Media เพื่อกำหนดให้ส่งออกเป็นมีเดียไฟล์

Publish					
SWF	Media options:	Project Information:			
1	Select Type:	Resolution: 960x720			
Flash(SWF)	Windows Executable (*.exe)	Slides: 7			
	Project Title:	Slides with audio: 0			
	Project1	eLearning output: Disabled			
Adobe Acrobat		Display score: No			
Connect Pro	Folder:	Enable Accessibility: Yes			
	C:\Documents and Settings\Sawita\Desktop	Skin: Captivate Default			
Media	Custom .exe icon	ActionScript Version: AS3			
		Preferences			
\bowtie					
E-Mail	Output Options:	Advanced Options:			
1	Zip Files	Force re-publish all the slides			
<u>ل</u>	Fullscreen	Enable SWF for conversion to iPhone application			
FTP	Generate Autorun For CD				
	Flash Player Version: Flash Player 10				
Print					
Help		Publish Close			

3. ในส่วนของ Media Option สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

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

2) Project Title - กำหนดชื่อให้กับไฟล์ส่งออก

3) Folder - กำหนดไดเรกทอรีให้กับไฟล์ส่งออก สามารถคลิก Browse เพื่อเลือกไดเรอกทอรีที่ต้องการ

4) Custom .exe icon - กำหนดรูปแบบของไอคอน สำหรับไฟล์ส่งออก

4. ในส่วน Output Options สามารถกำหนดค่าได้ ดังนี้

1) Output Option - เป็นการเลือกรูปแบบการส่งออกไฟล์เพิ่มเติม เช่น บีบอัดไฟล์ (Zip), แสดงผลเต็ม จอ (Full Screen)

2) Flash Player Version - กำหนดเวอร์ชั่นของ Flash สำหรับการส่งออกไฟล์โครงการ เช่น Flash Player 10 หรือ Flash Player 9

5. เมื่อกำหนดค่าต่างๆ เรียบร้อยแล้ว คลิกปุ่ม Publish

6. โปรแกรมจะส่งออกโครงการไปยังไดเรกทอรีหรือโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้ โดยเมื่อกระบวนการเสร็จสิ้น โปรแกรม จะแจ้งการส่งออกเสร็จแล้ว คลิก Yes ถ้าต้องการแสดงผลโครงการ หรือคลิก No ถ้าไม่ต้องการแสดงผลโครงการ