

การสร้างสื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ (Multimedia Interactive) ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอนหรือสื่อนำเสนอในรูปแบบของสื่อ Multimedia Interactive โดยสามารถนำไฟล์อื่นๆ เช่น ไฟล์แฟลช ไฟล์ภาพ ไฟล์เสียง ไฟล์วิดีโอ และไฟล์ .PPT เป็นต้น มาใช้ร่วมได้ สามารถสร้างการโต้ตอบได้หลายรูปแบบ เช่น การทำ Hyperlink การ Popup เป็นต้น สร้างแบบทดสอบได้หลากหลาย เช่น แบบเลือกตอบ จับคู่ ถูกผิด เติมคำ จัดลำดับ ประเมินค่า เป็นต้น กำหนดลักษณะของการใช้เสียงได้หลายลักษณะและสามารถบันทึกภาพหน้าจอได้เป็นภาพวิดีโอและตัดต่อวิดีโอที่บันทึกได้

ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

1. เปิดโปรแกรมจะปรากฏหน้าต่างเริ่มต้น ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน ดังนี้



ส่วนที่ 1 ด้านซ้าย จะแสดงไฟล์ล่าสุดที่เปิดใช้งาน และยังมีปุ่ม Open สำหรับเปิดไฟล์งานที่เคยบันทึกไว้

ส่วนที่ 2 ด้านขวา เป็นการสร้างชิ้นงานใหม่หรือโปรเจคใหม่ ซึ่งมีรูปแบบการสร้างโปรเจคใหม่ให้เลือกใช้ ดังนี้

Software Simulation คือการบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว เหมาะสำหรับผู้สอนเก่งๆ ที่ต้องการสาธิตการใช้โปรแกรมหรือการสร้างชิ้นงานด้วยโปรแกรมต่างๆ ขณะเดียวกันก็พูดบรรยายไปพร้อมๆ กัน เมื่อจบการสาธิต ก็จะได้ไฟล์หรือคลิปภาพเคลื่อนไหวหรือไฟล์คลิปวิดีโอเอาไปใช้ประกอบการเรียนการสอนได้

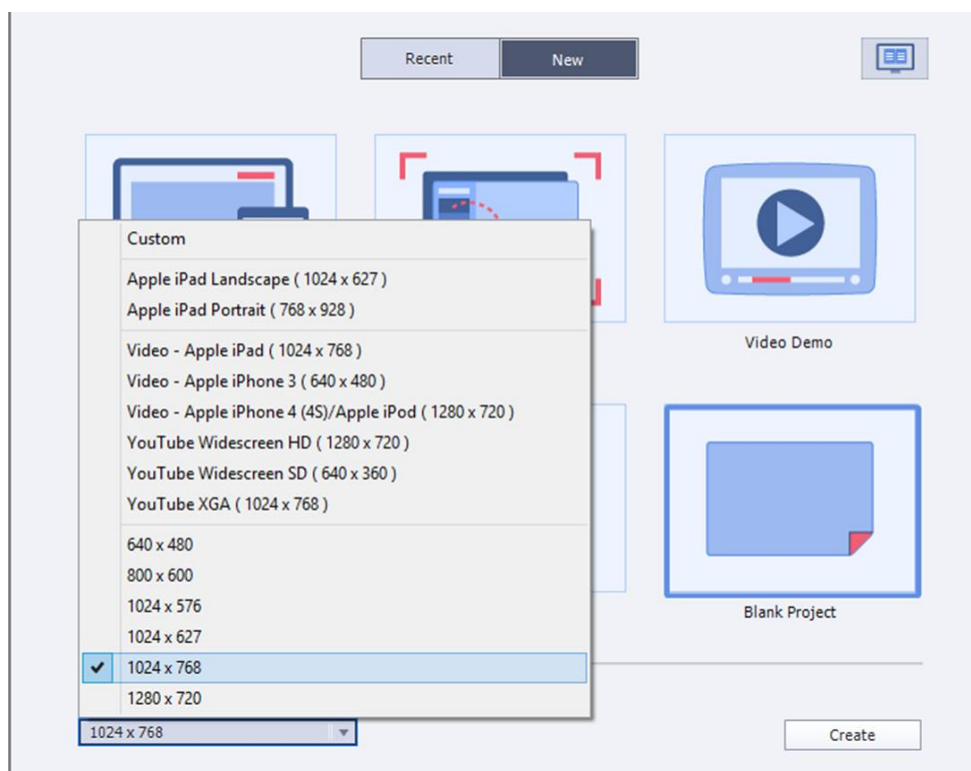
Video Demo มีลักษณะคล้ายๆ กับ **Software Simulation** แต่เมื่อจบการบันทึก โปรแกรมจะให้ตัดต่อแก้ไขหรือใส่เอฟเฟคต่างๆ ได้

Blank Project คือการสร้างพื้นที่ว่างๆ สำหรับการสร้างโปรเจกชันงานลงไป

From Microsoft PowerPoint คือการสร้างโปรเจกชันงานโดยการนำสไลด์ที่มีอยู่เดิมมาใช้

From Project Template คือ การสร้างโปรเจกชันงานจากแม่แบบที่ได้ออกแบบไว้

ในที่นี้ขอให้เลือกเป็น **Blank Project** ที่ช่อง **canvas** ให้เลือกปรับขนาดพื้นที่หน้าจอสำหรับการนำเสนอ หรือพื้นที่ในการสร้างงาน

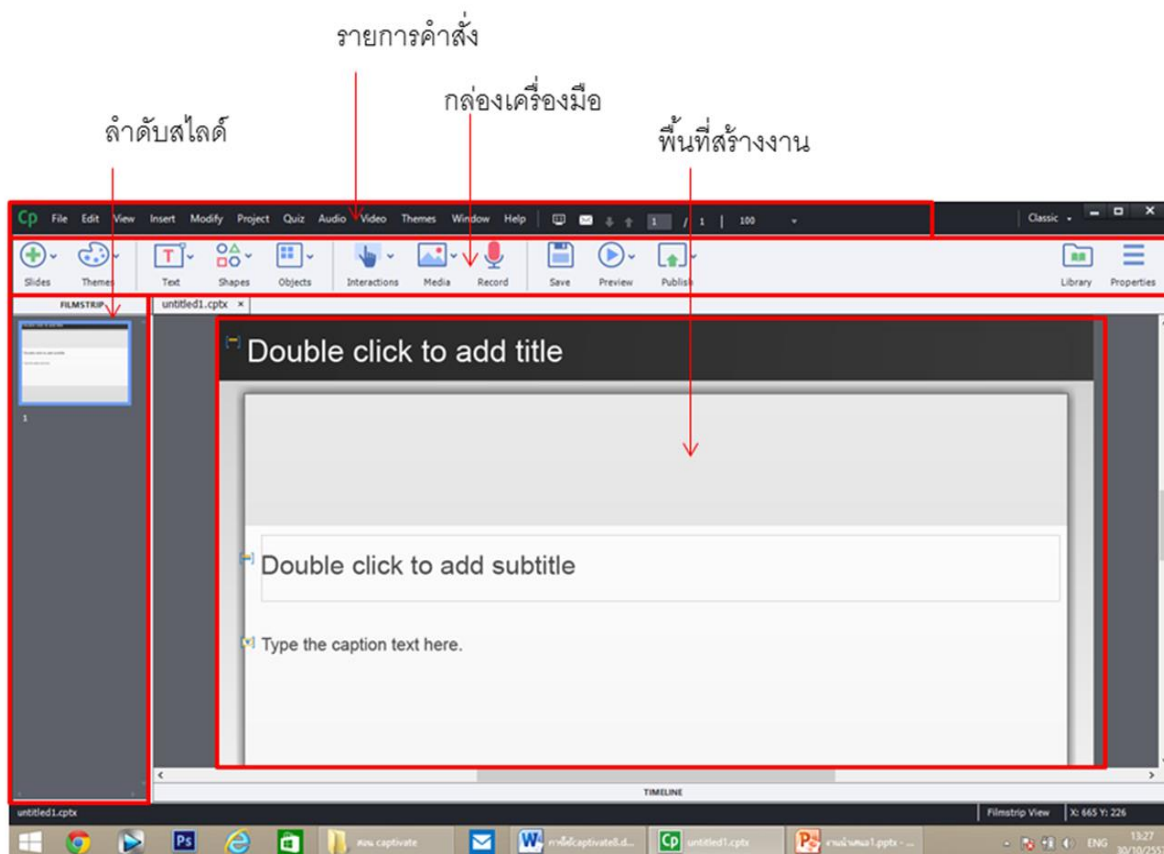


การปรับขนาดหน้าจอโดยทั่วไปมักจะปรับขนาด **1024 x 768** อัตราส่วนของภาพจะเป็น 4:3 แต่ปัจจุบันมีการใช้งานที่หลากหลายมากขึ้น การปรับค่าขนาดของหน้าจอก็ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานที่ต้องการนำไปใช้ในลักษณะไหน

เมื่อเลือกได้แล้วกด **Create**

จะปรากฏหน้าต่างโปรแกรมสำหรับการสร้างโปรเจกชันงาน

ซึ่งจะเห็นว่าหน้าตาคล้ายๆ กับโปรแกรม PowerPoint แต่อาจจะมีเครื่องมือในการสร้างงานแตกต่างกันบ้าง โดยแบ่งกลุ่มของเครื่องมือ ดังภาพ



หน้าต่างโปรแกรมจะประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

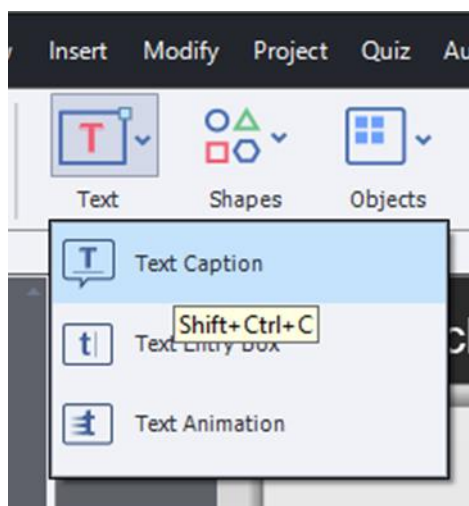
1. รายการคำสั่ง จะประกอบด้วยรายการคำสั่งหลักของโปรแกรม
2. กล่องเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างObject หรือตัวแสดง
3. ลำดับสไลด์ที่นำเสนอหรือรายการสไลด์หรือลำดับฉากในการแสดง
4. เวทีแสดงหรือพื้นที่ในการสร้างงานของ Object หรือองค์ประกอบที่ต้องการให้ปรากฏบนหน้าจอ

เริ่มต้นสร้างงาน

1. สร้างสไลด์ไตเติลหรือสไลด์ชื่อเรื่อง หรือชื่อบทเรียนฯ

เมื่อเริ่มต้นเข้าสู่โปรแกรม จะปรากฏสไลด์ที่ 1 ให้โดยอัตโนมัติ สร้างสไลด์ไตเติลหรือสไลด์ชื่อเรื่อง หรือชื่อบทเรียนฯ ดังนี้

1.1 สร้างโดยใช้เครื่องมือ Text Caption



Type the caption text here

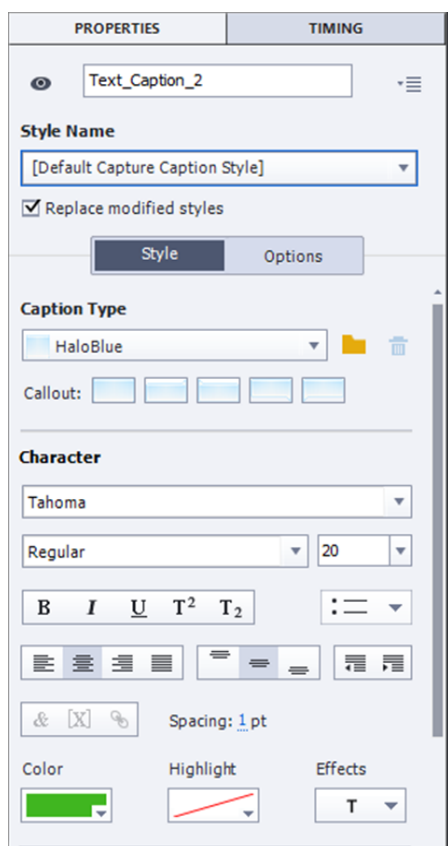
คลิกเลือกเครื่องมือ Text Caption จะปรากฏกรอบข้อความบนพื้นที่สร้างงาน

ให้ dbClick ในกรอบเพื่อพิมพ์ข้อความหรือชื่อเรื่องหรือบทเรียนฯ

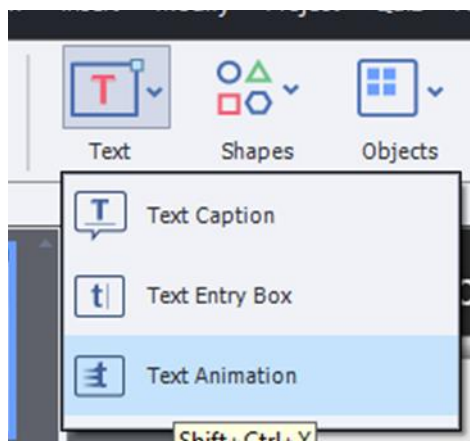
ตกแต่งข้อความโดยใช้กล่องคุณสมบัติ (Properties) ซึ่งโปรแกรมมีรูปแบบกล่องข้อความให้เลือกใช้ในช่อง Style

name เมื่อเลือก Style แล้วสามารถกำหนดรูปแบบได้อีกที่ช่อง Caption Type นอกจากนี้ยังสามารถกำหนด ขนาด

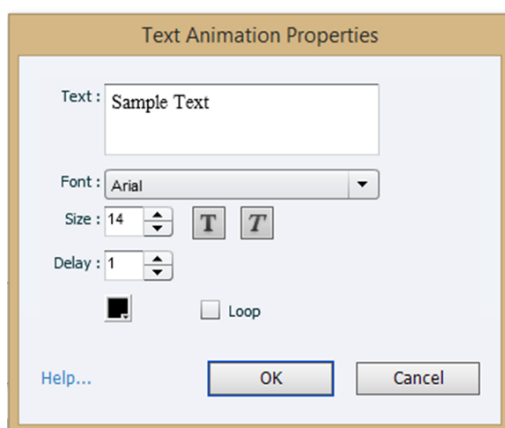
รูปแบบและสีตัวอักษรได้จาก Character เป็นต้น



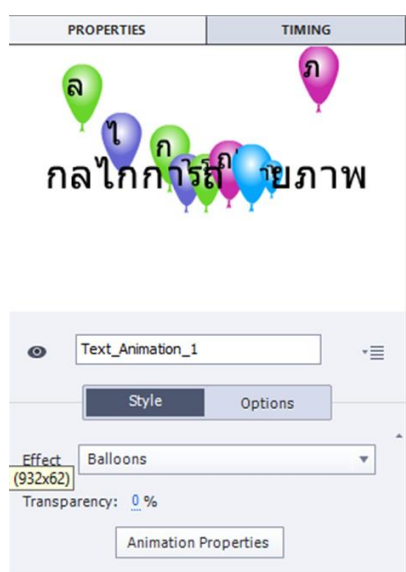
1.2 สร้างชื่อเรื่องโดยใช้เครื่องมือ Insert Text Animation



คลิกเลือกเครื่องมือ Text Animation จะปรากฏหน้าต่าง Text Animation Properties



ให้พิมพ์ข้อความหรือชื่อเรื่องบทเรียน เลือก Font เลือกขนาด สี และกำหนดให้ Loop หรือไม่ต้องการให้ Loop กำหนด Delay หรือความช้าเร็วของ Animation เสร็จแล้วคลิก OK (สามารถแก้ไขภายหลังได้โดยกดปุ่ม Properties ที่ General หรือ dbl ที่กรอบข้อความ) จากนั้นมากำหนดรูปแบบของ Animation ได้ที่กล่องคุณสมบัติ จากช่อง Effect

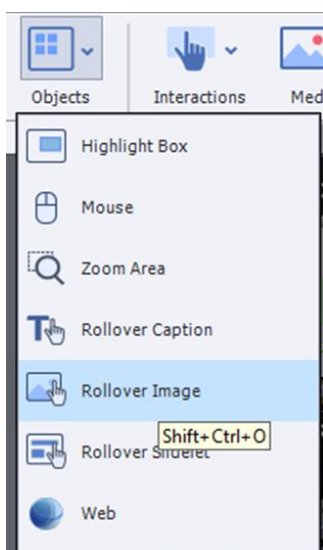


ที่สไลด์ไต่เตลหรือสไลด์ชื่อเรื่องบทเรียนฯ จะต้องทำให้มีความน่าสนใจ นั่นคือต้องมีสิ่งเร้า การสร้างสิ่งเร้าทำได้หลายลักษณะ เช่น ใช้การออกแบบให้มีความสวยงาม สะดุดตา การใช้ภาพซึ่งอาจเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว (Animation) หรืออาจใช้ภาพวิดีโอ เป็นต้น หรืออาจสร้างให้มีการปฏิสัมพันธ์โดยการใช้เมาส์คลิกหรือเมาส์อัฟแล้วเกิดภาพหรือข้อความขึ้นมาได้ต่อกันระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนฯ ก็ได้ต่อไปนี้เป็นตัวอย่างวิธีการนำภาพวิดีโอและการสร้างปฏิสัมพันธ์โดยการใช้เมาส์อัฟแล้วเกิดภาพปรากฏขึ้นมาบนหน้าไต่เตล

วิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์โดยการใช้เมาส์อัฟ

การปฏิสัมพันธ์โดยการใช้เมาส์อัฟหรือการนำเมาส์ไปวางเหนือวัตถุใดๆ แล้ว ปรากฏเป็นภาพหรือข้อความขึ้นมา ในที่นี้ จะอธิบายวิธีการนำเมาส์ไปวางเหนือวัตถุใดๆ แล้ว ปรากฏเป็นภาพขึ้นมา (Rollover Image) และเมื่อนำเมาส์ออกจากวัตถุ ภาพจะหายไป

1. คลิกที่ Objects – Rollover Image



2. จะปรากฏหน้าต่าง Open ให้เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการให้ปรากฏ เมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือวัตถุใดๆ
3. เมื่อเลือกภาพที่ต้องการได้แล้วคลิก Open
4. ที่พื้นที่สไลด์จะปรากฏกรอบภาพที่เลือก 1 กรอบ กับกรอบพื้นที่ Rollover Area อีก 1 กรอบ

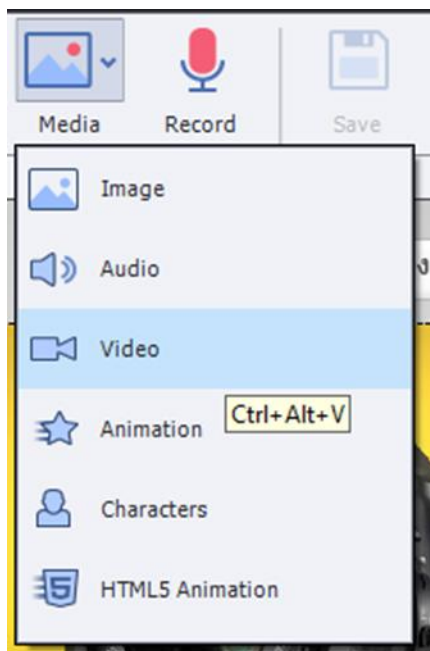


กรอบพื้นที่ Rollover Area จะเป็นกรอบที่สร้างการโต้ตอบ คือเอาเมาส์ไปวางในกรอบพื้นที่ Rollover Area จะปรากฏกรอบภาพขึ้นมาให้เห็นและเมื่อเอาเมาส์ออกจากกรอบพื้นที่ Roll Area ภาพก็จะหายไป ดังนั้นเราจึงสามารถย้ายกรอบพื้นที่ Roll Area ไปวางไว้บนบริเวณหรือบนวัตถุที่ต้องการ อาจปรับขนาดให้พอเหมาะกับวัตถุนั้นๆ เมื่อแสดงผลก็จะทำให้หน้าต่างดูน่าสนใจมากขึ้น กล่าวคือ เมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือวัตถุใดๆ ที่กำหนดกรอบพื้นที่ Roll Area ไว้แล้วจะปรากฏกรอบภาพขึ้นมาให้เห็นและเมื่อเอาเมาส์ออกจากกรอบพื้นที่ Roll Area ภาพก็จะหายไป ซึ่งถ้าทำหลายๆ ตำแหน่ง ก็จะทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุก เพลิดเพลินและอยากเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยการคลิก ก็เข้าสู่หน้าต่างเนื้อหาหรือรายการเนื้อหาหรือหน้าต่างเมนูนั่นเอง

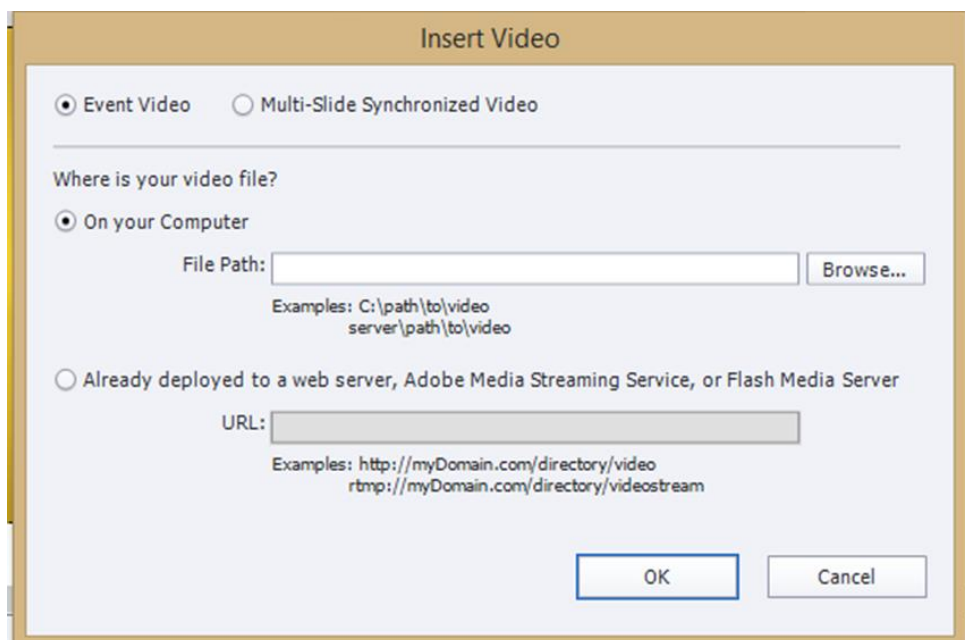
การนำภาพวิดีโอมานำเสนอในหน้าไต่เตล

วิธีการนำภาพวิดีโอมาใช้ในการนำเสนอในหน้าไต่เตล มีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่ Media – Video



2. จะปรากฏกรอบหน้าต่าง Insert video



3. ให้คลิก Browse เข้าไปหาไฟล์วิดีโอที่ต้องการ (ควรเป็น .MP4)

4. เมื่อได้ไฟล์วิดีโอที่ต้องการแล้ว คลิก OK

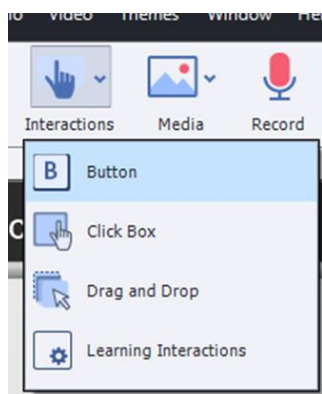
5. ไฟล์วิดีโอจะปรากฏบนพื้นที่สไลด์ ปรับขนาดให้พอเหมาะพื้นที่นำเสนอ

2. สร้างสไลด์เลือกรายการเนื้อหาบทเรียนฯหรือสไลด์เมนู

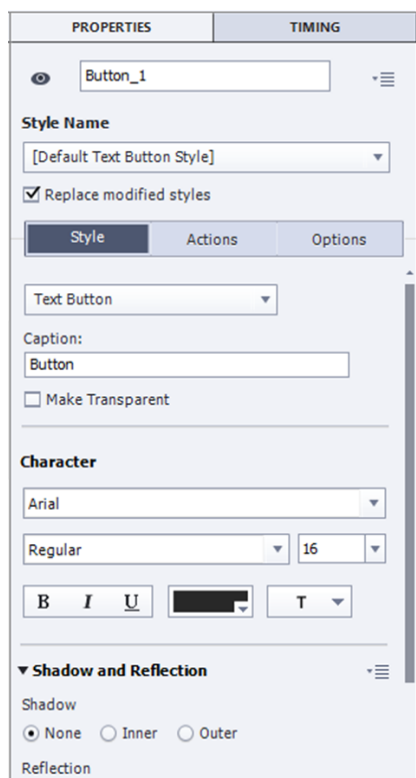
2.1 เลือกจากหัวข้อ

การเลือกรายการเนื้อหาจากหัวข้อ เป็นวิธีการที่ง่ายที่สุด เหมือนกับการทำลิงค์ใน Powerpoint โดยมีวิธีการสร้างดังนี้

2.1.1 คลิกเครื่องมือ Interaction Button



จะปรากฏกรอบรอบข้อความ Button ขึ้น  ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนข้อความบนปุ่มเป็นหัวข้อเนื้อหาได้ โดยใช้กล่องคุณสมบัติ โดยพิมพ์แก้ไขข้อความที่ Caption



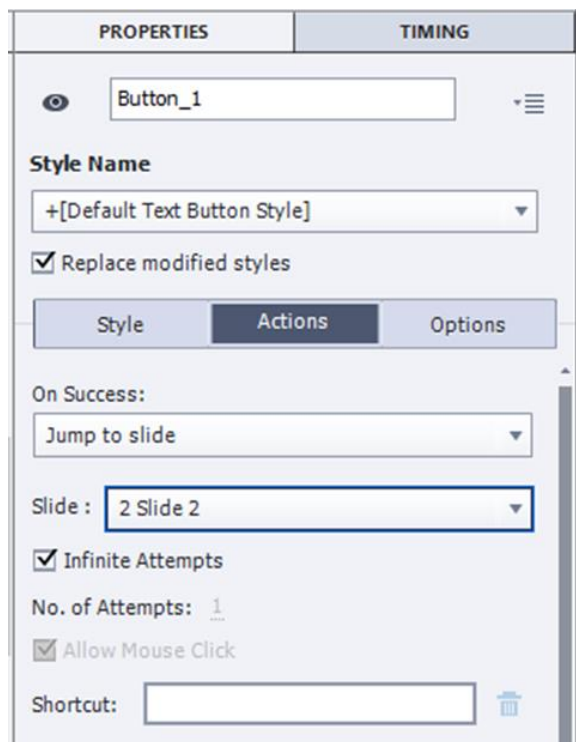
นอกจากนี้ยังปรับรูปแบบตัวอักษรได้ที่ Character เมื่อปรับแต่งแล้วก็ได้หัวข้อเนื้อหาซึ่งแต่ละหัวข้อจะทำหน้าที่เป็นปุ่มให้คลิกเลือกเพื่อลิงค์ไปสู่เนื้อหาอื่นๆ แต่การทำลิงค์นั้นจะต้องมีสไลด์รองรับไว้ก่อน

ในที่นี้จึงต้องสร้างสไลด์เนื้อหาแต่ละหัวข้อก่อน ดังนี้ สไลด์ที่ 3 และ 4 คือเนื้อหาหัวข้อที่ 1

สไลด์ที่ 5-7 คือเนื้อหาหัวข้อที่ 2 สไลด์ที่ 8-10 คือเนื้อหาหัวข้อที่ 3

เมื่อสร้างสไลด์เนื้อหา เรียบร้อยแล้วให้ทดลอง **ทำลิงค์** โดยกลับมาที่สไลด์ที่ 2 คลิกที่หัวข้อที่ 1 ไปที่ Properties ที่ Action คลิกที่ On Success เลือก Jump to slide ที่ช่อง Slide คลิกเลือก

Slide 3 (ตามหัวข้อที่ปรากฏในช่องลำดับสไลด์)



สำหรับหัวข้ออื่นๆ ก็ทำลิงค์ด้วยวิธีการเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม โปรแกรมนี้สามารถสร้างหัวข้อให้เป็นปุ่ม ที่เมื่อนำเมาส์ไปวางไว้เหนือหัวข้อใดๆ แล้วหัวข้อนั้นๆ จะเปลี่ยนไป เช่น เปลี่ยนรูปร่าง เปลี่ยนขนาด หรือเปลี่ยนสี เป็นต้น เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างหนึ่ง โดยมีวิธีการสร้างดังนี้

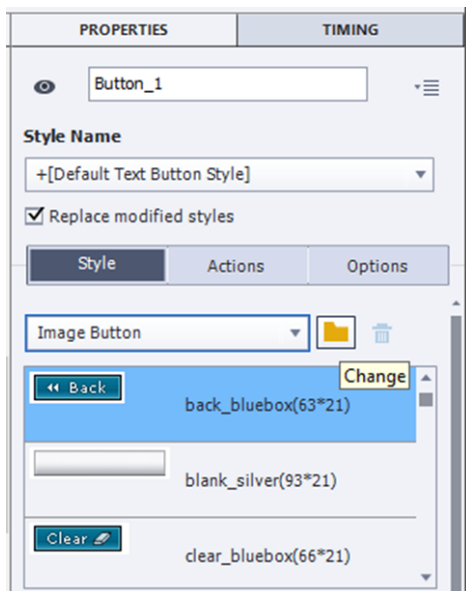
2.1.2 สร้างปุ่ม โดยใช้โปรแกรมกราฟิกช่วยในการสร้างเพื่อให้ปุ่มหัวข้อเนื้อหา มีความสวยงาม น่าสนใจ และต้องสร้างอย่างน้อย 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่มองเห็นโดยปกติ กับรูปแบบที่เปลี่ยนไปเมื่อเอาเมาส์ไปวางไว้เหนือหัวข้อเนื้อหา ดังตัวอย่าง

ความเร็วชัตเตอร์ (Shutter Speed)

ความเร็วชัตเตอร์ (Shutter Speed)

มีขั้นตอนการสร้างปุ่ม ดังนี้

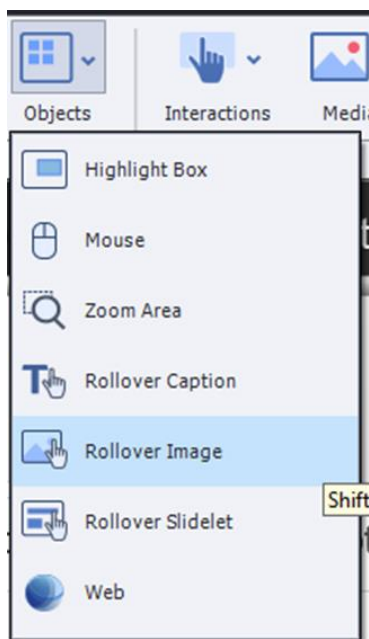
- 2.1.3 คลิกเครื่องมือ **Interaction Button** เพื่อนำปุ่มเข้ามาใช้งาน ที่ **Properties – style** คลิกเลือก **Image Button** จากนั้นกดปุ่มโฟลเดอร์เพื่อเข้าไปนำไฟล์หัวข้อเนื้อหาที่สร้างไว้ 2 ไฟล์เข้ามาใช้เป็นปุ่ม



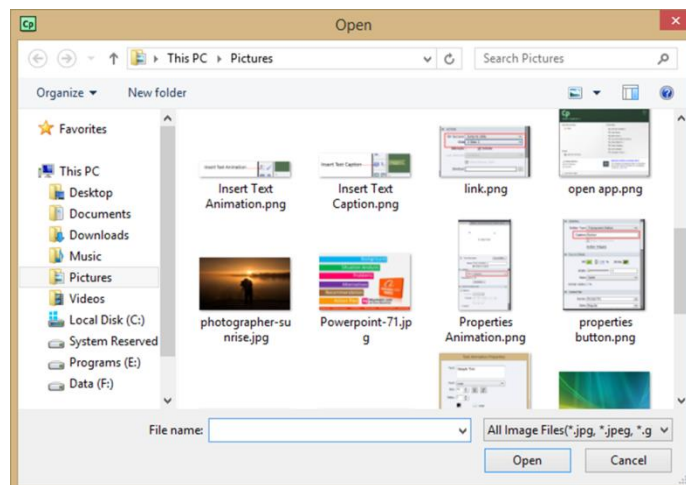
- 2.1.4 เมื่อนำไฟล์หัวข้อเนื้อหาเข้ามาในรูปแบบของปุ่ม หัวข้อเนื้อหาจะมีลักษณะได้ตอบกับเมาส์ โดยเมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือหัวข้อเนื้อหานั้นๆ หัวข้อนั้นๆ จะเปลี่ยนแปลงไปตามที่ได้ออกแบบไว้ ในที่นี้ หัวข้อเนื้อหาจะเปลี่ยนสีพื้นกรอบจากเขียวเป็นเหลืองและข้อความจะโตขึ้นมาเล็กน้อย

นอกจากนี้ เพื่อให้หัวข้อเนื้อหาน่าสนใจมากขึ้นอาจเพิ่มลักษณะการโต้ตอบโดยเมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือหัวข้อแล้วจะปรากฏภาพขึ้นมาด้วย ซึ่งมีวิธีการทำดังนี้

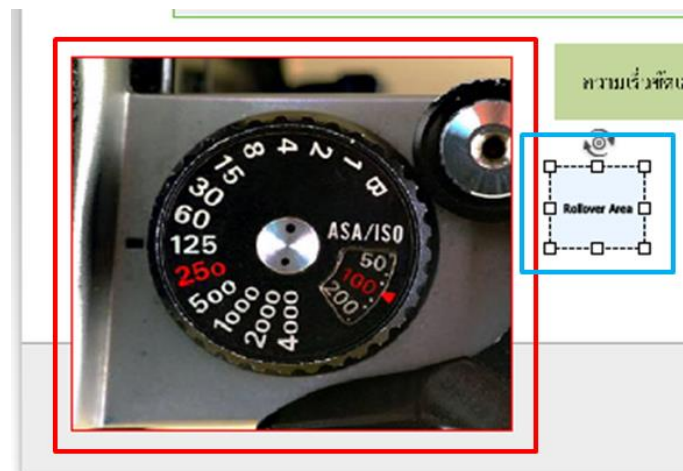
ใช้เครื่องมือ **Object RollOver Image**



คลิกเครื่องมือ Object RollOver Image จะปรากฏหน้าต่าง ให้เลือกภาพเข้ามา

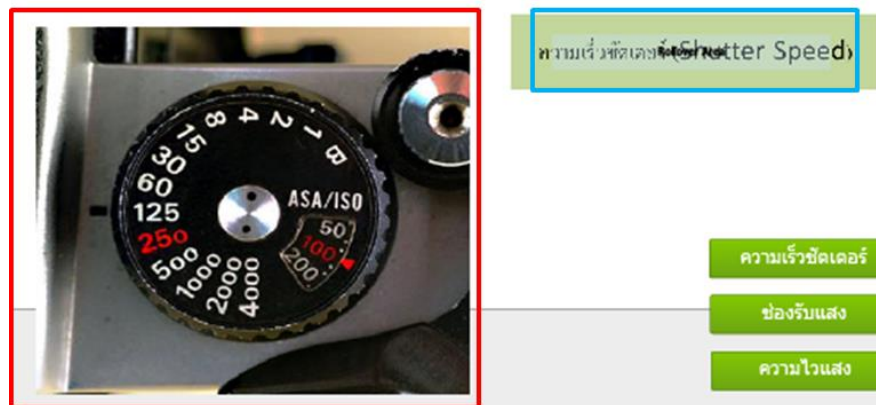


ให้เลือกภาพที่ต้องการให้แสดงขึ้นเมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือหัวข้อเนื้อหา ได้ภาพแล้วกด Open จะปรากฏกรอบภาพที่เลือก 1 กรอบ กับกรอบพื้นที่ Rollover Area อีก 1 กรอบ



กรอบพื้นที่ Rollover Area จะเป็นกรอบที่สร้างการโต้ตอบ คือเอาเมาส์ไปวางในกรอบพื้นที่ Rollover Area จะปรากฏกรอบภาพขึ้นมาให้เห็นและเมื่อเอาเมาส์ออกจากกรอบพื้นที่ Roll Area ภาพก็จะหายไป ดังนั้นเราจึงสามารถย้ายกรอบพื้นที่ Roll Area ไปวางไว้บนปุ่มหัวข้อ

อาจปรับขนาดให้พอเหมาะ

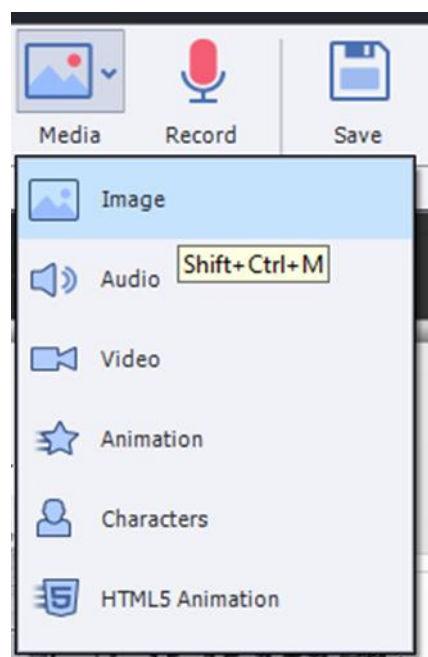


ก็จะได้ หัวข้อเนื้อหาที่น่าสนใจมากขึ้น กล่าวคือ เมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือข้อความ กรอบข้อความก็จะเปลี่ยนสี ขณะเดียวกันก็มีลักษณะการโต้ตอบเพิ่มขึ้นโดยเมื่อนำเมาส์ไปวางเหนือหัวข้อแล้วจะปรากฏภาพขึ้นมาด้วย

2.2 เลือกจากภาพ

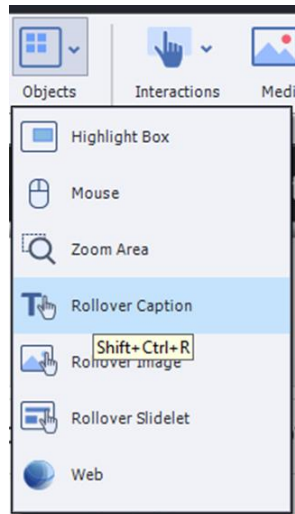
เป็นการสร้างหน้าเมนูโดยใช้องค์ประกอบหรือส่วนต่างๆของภาพ เป็นจุดลิงค์ไปยังสไลด์ที่เป็นข้อมูลเนื้อหาหรือรายละเอียดของเนื้อหา เป็นการสร้างลักษณะการโต้ตอบอีกลักษณะหนึ่ง ที่จะช่วยให้บทเรียนมีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น โดยเมื่อนำเมาส์ไปวางบริเวณพื้นที่ของ **Rollover Area** จะปรากฏกรอบข้อความขึ้น และเมื่อนำเมาส์ออกจากพื้นที่ของ **Rollover Area** กรอบข้อความก็จะหายไป และเมื่อคลิกลงไป ก็จะเป็นการลิงค์ไปสู่สไลด์หัวข้อเนื้อหา ซึ่งเป็นสไลด์ที่ต้องการอธิบายรายละเอียดเนื้อหาสาระนั่นเอง มีวิธีดังนี้

2.2.1 คลิกเครื่องมือ Media Image เพื่อนำภาพเข้ามา



จะปรากฏหน้าต่าง ให้เลือกภาพที่ต้องการ เมื่อได้ภาพแล้ว กด Open

2.2.2 คลิกเครื่องมือ Object Rollover Caption



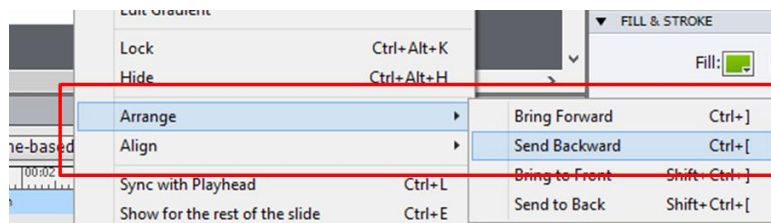
จะปรากฏกรอบข้อความ 1 กรอบ และกรอบ Rollover Area 1 กรอบ

2.2.3 คลิกเลือกกรอบ Rollover Area ลากไปวางตรงตำแหน่งที่เป็นจุดที่ต้องการลิงค์ไปยังสไลด์ซึ่งเป็นจุดที่ต้องการอธิบายรายละเอียดเนื้อหาสาระนั่นเอง ปรับขนาดของ Rollover Area ให้ครอบคลุมพื้นที่ที่ต้องการลิงค์

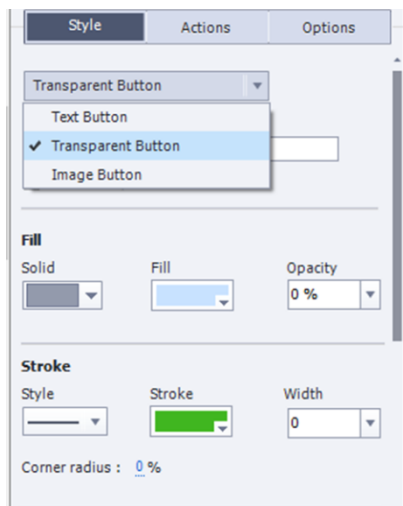
2.2.4 คลิกเลือกกรอบข้อความ แล้ว dbl เพื่อพิมพ์ข้อความสั้นๆ เช่น ชื่อ หรือข้อความที่ต้องการอธิบายสั้นๆ เสร็จแล้วลากไปวางตรงตำแหน่งที่เหมาะสม

การใช้งาน เมื่อนำเมาส์ไปวางบริเวณพื้นที่ของ Rollover Area จะปรากฏกรอบข้อความขึ้น และนำเมาส์ออกจากพื้นที่ของ Rollover Area กรอบข้อความก็จะหายไป เมื่อได้ลักษณะการโต้ตอบดังกล่าวแล้ว ต่อไปจะเป็นการสร้างลิงค์

2.2.5 คลิกเครื่องมือ Interaction Button จะปรากฏกรอบ Button จากนั้นลากกรอบ Button ไปวางไว้บริเวณเดียวกันกับพื้นที่ของ Rollover Area ปรับขนาดของกรอบ Button ให้เท่ากับหรือใกล้เคียงกับ พื้นที่ของ Rollover Area จากนั้นให้คลิกขวา เลือก Arrange-Send to backward



2.2.6 ปรับ Button ให้โปร่งใส โดยปรับที่ Properties เลือก Style ปรับเป็น Transparent Button



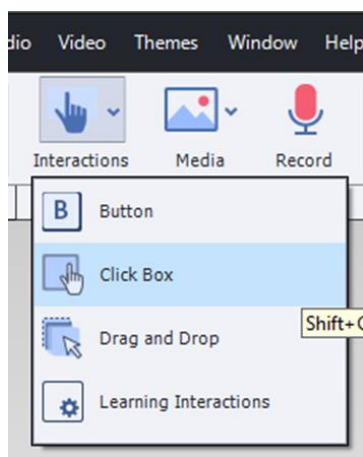
จากนั้นทำลิงค์โดย ปรับที่ Properties เลือก Action คลิกที่ On Success เลือก Jump to slide ที่ช่อง Slide คลิกเลือกสไลด์ลำดับที่ต้องการจะลิงค์ไป (ตามหัวข้อที่ปรากฏในช่องลำดับสไลด์)

เครื่องมือ Object Rollover Caption และเครื่องมือ Object Rollover Image เป็นเครื่องมือที่ใช้สร้าง Interaction เพื่อให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนได้ การเลือกหัวข้อเนื้อหาบทเรียนฯจากภาพ หรือจากหัวข้อแล้วมีภาพประกอบ เป็นเพียงตัวอย่างของการนำเครื่องมือทั้ง 2 ชนิด มาประยุกต์ใช้ นอกจากจะทำให้บทเรียนฯมีลักษณะการโต้ตอบแล้ว ก็ยังช่วยให้บทเรียนฯมีความน่าสนใจมากขึ้นด้วย

3. การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

3.1 การชี้จุดตำแหน่ง (Click Box) เป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการชี้จุดตำแหน่งที่ถูกต้อง เช่น ในภาพมีอุปกรณ์หลายๆอย่าง ให้ผู้เรียนคลิกเลือกอุปกรณ์ที่ต้องการ ซึ่งจะต้องสร้างเงื่อนไขขึ้นว่า เมื่อคลิกถูกจะให้ทำอะไร หรือคลิกผิดจะให้ทำอะไร จึงเหมาะสำหรับกิจกรรมระหว่างเรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทบทวนเนื้อหาสาระ เช่น ฝึกการจำคำศัพท์ การรู้จักเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ เป็นต้น วิธีการสร้าง ดังนี้

3.1.1 คลิกที่ Interactions เลือก click box



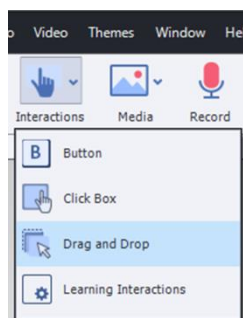
3.1.2 จะปรากฏกรอบ click box บนพื้นที่สร้างงาน

3.1.3 จับกรอบ click box ไปวางตรงตำแหน่งที่ต้องการ เช่น ถามว่า จากภาพ จงคลิกเลือกกลไกที่เรียกว่า ความเร็วซีตเตอร์ ก็นำกรอบ click box ไปวางตรงตำแหน่งกลไกที่เรียกว่า ความเร็วซีตเตอร์ จากนั้นไปกำหนดเงื่อนไข เมื่อคลิกถูกให้ไปเรียนหน้าถัดไปหรือกระโดดไปหน้าไหน หรือจะให้ทำอะไรต่อ ที่ On Success ถ้าคลิกผิดจะให้ทำผิดได้กี่ครั้ง ให้คลิกที่ Infinite ออก แล้วจึงกำหนดว่าสามารถตอบผิดได้กี่ครั้ง หรือกี่ครั้งก็ได้จนกว่าจะคลิกถูก ให้คลิกที่ Infinite เอาไว้

3.2 Drag and Drop เป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการลากสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาวางบนตำแหน่งที่สัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกัน วิธีการสร้าง ดังนี้

3.2.1 ที่พื้นที่สร้างงาน (จะต้องมีวัตถุอย่างน้อย 2 อย่าง หรือหลายๆ อย่าง แต่ต้องมี 2 อย่างที่สัมพันธ์กัน โดยผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนได้ฝึก โดยค้นหาว่า วัตถุใดสัมพันธ์กัน ก็ให้จับลาก (Drag) วัตถุชิ้นที่ 1 ไปวาง (Drop) เหนือวัตถุชิ้นที่ 2) ให้สร้างวัตถุ โดยใช้ภาพกับ ข้อความก็ได้

3.2.2 คลิกที่ Interactions เลือก Drag and Drop



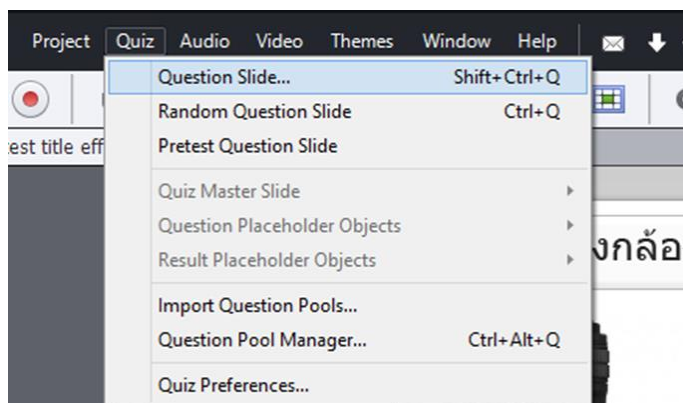
- 3.2.3 จะปรากฏกรอบหน้าต่างต่าง ให้เลือกวัตถุชิ้นที่ 1 ไปที่สัมพันธ์กับวัตถุชิ้นที่ 2 โดยจับไปวางเหนือวัตถุชิ้นที่ 2 จากนั้น คลิก Finish
- 3.2.4 กำหนดเงื่อนไข เมื่อ Drag and Drop ถูกตำแหน่งให้ไปเรียนหน้าถัดไปหรือกระโดดไปหน้าไหน หรือจะให้ทำอะไรต่อ ที่ On Success ถ้าคลิกผิดจะทำให้ทำผิดได้กี่ครั้ง ให้คลิกที่ Infinite ออก แล้วจึงกำหนดว่าสามารถตอบผิดได้กี่ครั้ง หรือกี่ครั้งก็ได้จนกว่าจะคลิกถูก ให้คลิกที่ Infinite เอาไว้

4. การสร้างสไลด์แบบทดสอบ

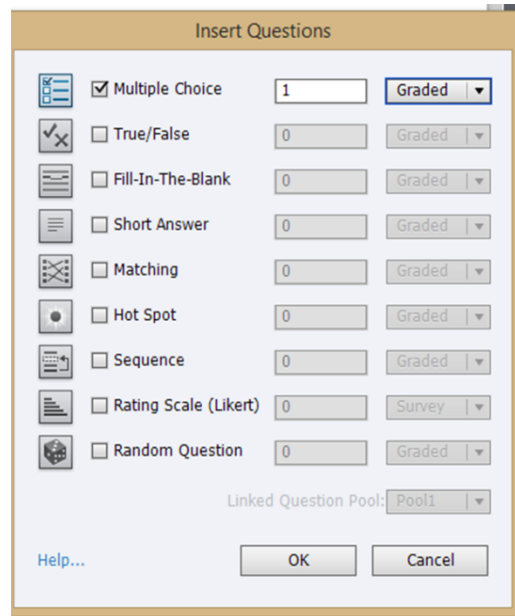
โปรแกรมสามารถสร้างแบบทดสอบได้หลายรูปแบบ เช่น แบบตัวเลือก (Multiple choice) แบบถูกหรือผิด (True/False) แบบเติมคำในช่องว่าง (Fill in the Blank) แบบเขียนตอบด้วยคำหรือประโยคสั้นๆ (Short Answer) แบบจับคู่ (Matching) แบบชี้จุดตำแหน่งหรือจับผิดภาพ (Hot Spot) แบบเรียงลำดับก่อนหลัง (Sequence) แบบประเมินค่า (Rating Scale) และแบบสุ่ม (Random Questions)

4.1 การสร้างแบบทดสอบแบบตัวเลือก (Multiple Choice) สามารถกำหนดตัวเลือกได้ มีวิธีดังนี้

4.1.1 เลือกเมนู Quiz – Question Slide

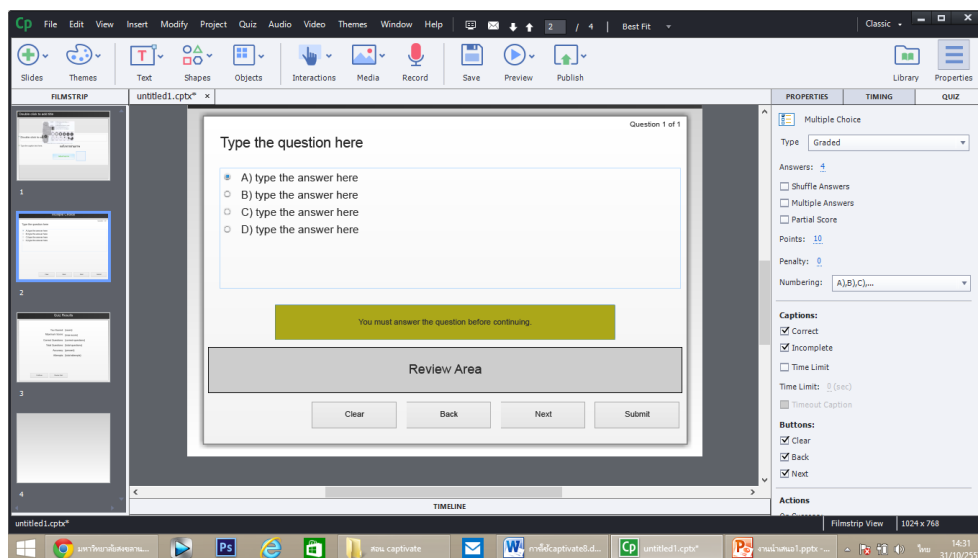


4.1.2 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question คลิกเลือกรูปแบบ Multiple Choice



4.1.3 ใส่จำนวนคำถาม เลือกรูปแบบการเก็บคะแนน (Grade) เสร็จแล้วคลิก OK

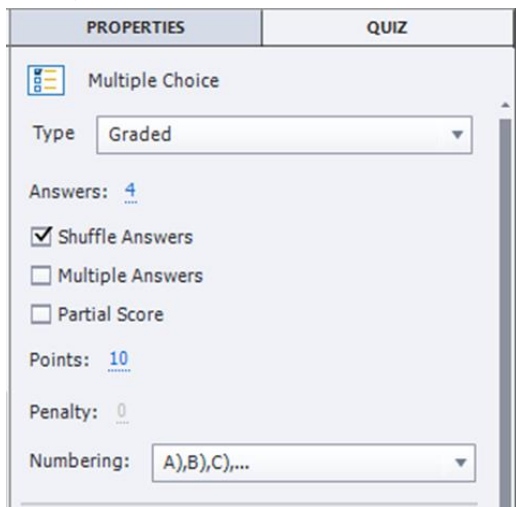
4.1.4 จะปรากฏสไลด์ที่มีรูปแบบคำถามแบบ Multiple Choice ให้ใส่คำถาม คำตอบและกำหนดข้อเลือกที่ถูกต้อง



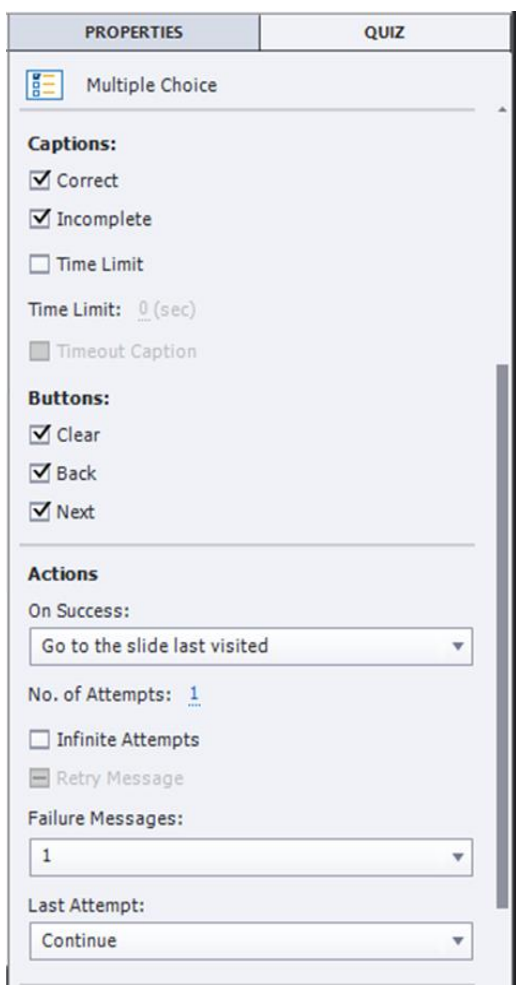
4.1.5 เมื่อต้องการใส่คำถาม ให้ dblick ที่กรอบข้อความ Type the question here ส่วนคำตอบแต่ละข้อก็ dblick ที่กรอบข้อความแต่ละข้อ เมื่อพิมพ์ตัวเลือกเสร็จแล้ว ให้คลิกหน้าตัวเลือกที่ถูกต้องเพื่อกำหนดตัวเลือกที่ถูกต้องให้กับโปรแกรม

4.1.6 อาจกำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่ Properties Quiz เช่น กำหนดจำนวนตัวเลือก (Answers) กำหนดคะแนน (Point) กำหนดคะแนนที่ถูกหักออกเมื่อตอบคำถามไม่ถูกต้อง (Penalty) กำหนดให้สลับตัวเลือกเมื่อสไลด์คำถามปรากฏ (Shuffle Answers) กำหนดให้มีคำตอบ

มากกว่า 1 คำตอบ (Multiple Answers) กำหนดคะแนนให้แต่ละตัวเลือกไม่เท่ากัน (Partial Score)



4.1.7 นอกจากนี้ ยังสามารถกำหนดให้มีกล่องโต้ตอบเฉลยคำตอบถูกผิดให้ผู้เรียนทราบหรือไม่ให้มีก็ได้



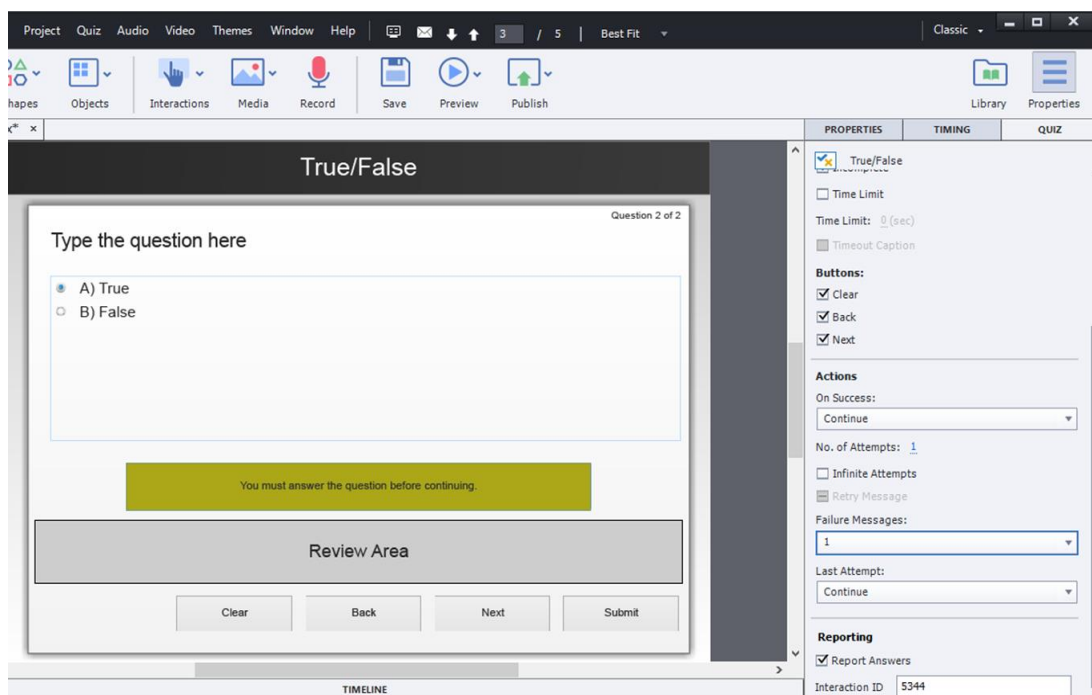
กำหนดให้มีปุ่ม (Button) ไปหน้า (Next) ถอยหลัง (Back) เคลียร์ (Clear) หรือไม่ให้มีก็ได้

กำหนดการกระทำ(Action) เมื่อตอบคำถามถูกแล้วให้ไปข้อต่อไป หรือจะให้เกิดอะไรขึ้น กำหนดจำนวนครั้งที่ผู้ใช้ตอบคำถาม (Attempts) กำหนดการแจ้งเตือนเมื่อตอบผิด (Failure Message) กำหนดเหตุการณ์เมื่อตอบผิดครบตามจำนวนที่กำหนดไว้ (Last Attempt) ที่ Report Answers จะเป็นการกำหนดให้ส่งผลคะแนนเข้าไปในระบบ LMS : Learning Management System

4.2 สร้างแบบทดสอบแบบถูกผิด (True/False)

เป็นการสร้างแบบทดสอบคล้ายๆ กับแบบเลือกตอบ แบบทดสอบแบบ True/False เป็นแบบทดสอบที่มีเพียง 2 ตัวเลือกเท่านั้นคือ “ถูก หรือ ผิด” “ใช่ หรือ ไม่ใช่” มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

- 4.2.1 เลือกเมนู Quiz->Question Slide
- 4.2.2 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Question
- 4.2.3 เลือกชนิดของคำถาม
- 4.2.4 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ
- 4.2.5 คลิก OK
- 4.2.6 จะปรากฏสไลด์คำถามให้ปรับแต่งตามต้องการ ต้องการใส่คำถาม ให้ dbclick ที่กรอบข้อความ Type the question here ส่วนคำตอบแต่ละข้อก็ dbclick ที่กรอบข้อความแต่ละข้อ เมื่อพิมพ์ตัวเลือกเสร็จแล้ว ให้คลิกหน้าตัวเลือกที่ถูกเพื่อกำหนดตัวเลือกที่ถูกให้กับโปรแกรม

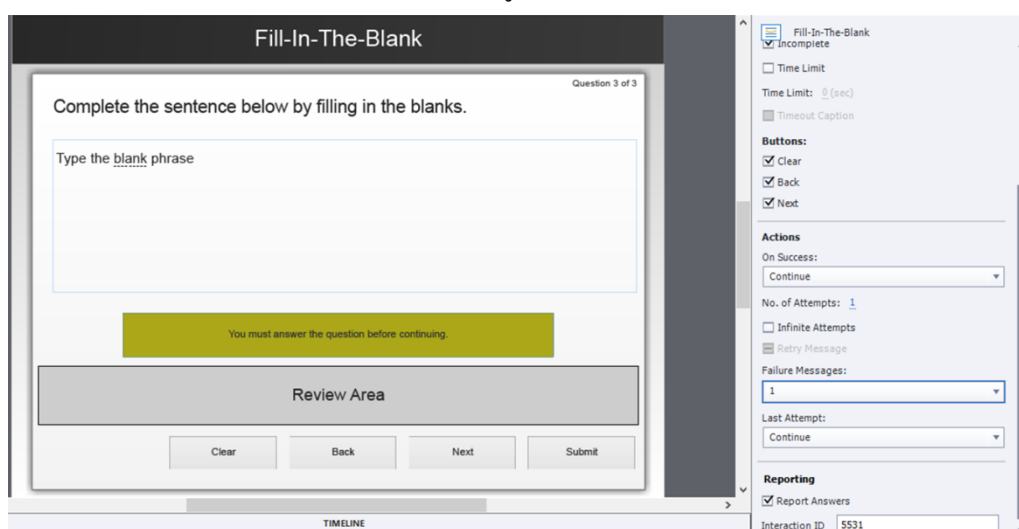


4.2.7 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่ Properties Quiz ซึ่งก็คล้ายๆ กับแบบเลือกตอบ

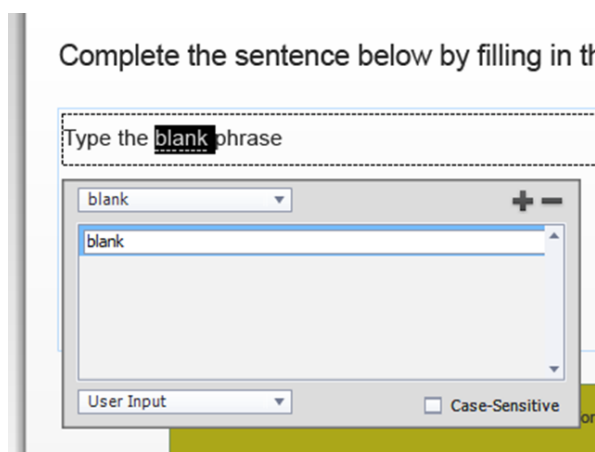
4.3 สร้างแบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่าง (Fill in the Blank)

Fill in the Blank เป็นแบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่าง มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

- 4.3.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.3.2 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Questions คลิกเลือก Fill in the Blank
- 4.3.3 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ
- 4.3.4 เลือกชนิดของคำถาม แล้วคลิก OK
- 4.3.5 จะปรากฏสไลด์คำถามให้ปรับแต่งตามต้องการ ระวังอย่าไปลบส่วนของคำว่า Blank เพราะเป็นช่องว่างที่จะต้องใส่พิมพ์คำตอบที่ถูกต้อง



การเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง ให้ dblclick บนคำว่า blank จะปรากฏหน้าต่าง



ให้พิมพ์คำตอบที่ถูกต้องลงไป แต่ถ้าคำตอบที่ถูกต้องมีหลายคำตอบ ให้กดเครื่องหมาย + แล้วพิมพ์คำตอบอื่นๆลงไป

- 4.3.6 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมใน Quiz Properties

4.4 สร้างแบบทดสอบแบบเขียนตอบสั้นๆ (Short Answer)

Short Answer เป็นแบบทดสอบคล้ายๆ แบบเติมคำคือจะต้องเขียนคำตอบเป็นประโยคสั้นๆ ที่มีคำตอบตายตัว อาจมีหลายคำตอบก็ได้ มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

- 4.4.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.4.2 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Questions คลิกเลือก Short Answer
- 4.4.3 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ แล้วคลิก OK
- 4.4.4 จะปรากฏสไลด์คำถามให้ปรับแต่งตามต้องการ

- 4.4.5 การเฉลยคำตอบ ให้ dblclick ที่กรอบว่าง จะปรากฏหน้าต่างให้เฉลยคำตอบ

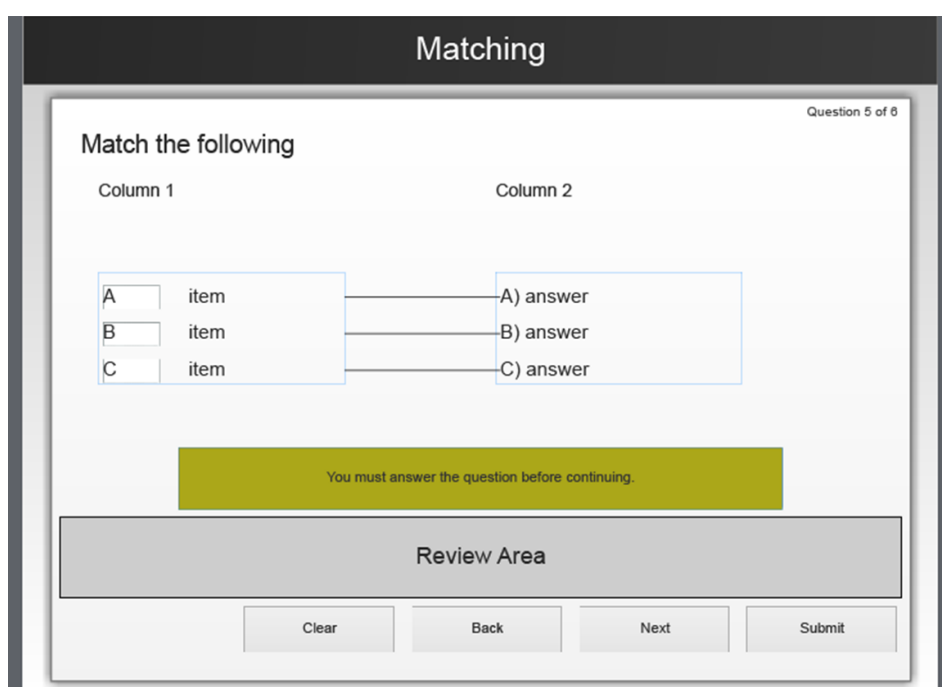
ให้พิมพ์คำตอบที่ถูกต้องลงไป แต่ถ้าคำตอบที่ถูกต้องมีหลายคำตอบ ให้กดเครื่องหมาย + แล้วพิมพ์คำตอบอื่นๆลงไป

- 4.4.6 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่ Quiz Properties เช่น เลือก Case-Sensitive ถ้าต้องการให้คำตอบมีตัวพิมพ์เล็กและตัวพิมพ์ใหญ่ไม่เหมือนกัน

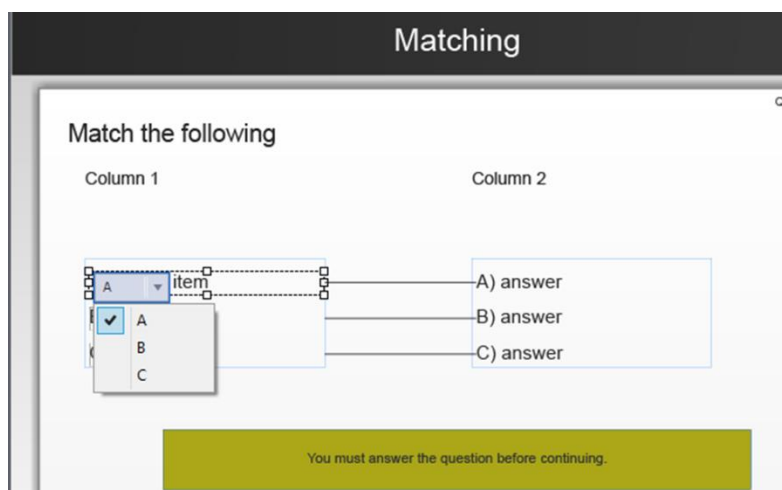
4.5 สร้างแบบทดสอบแบบจับคู่ (Matching)

Matching เป็นแบบทดสอบแบบจับคู่ โดยแบ่งเป็น 2 คอลัมน์ซึ่งคอลัมน์ซ้ายและขวาไม่จำเป็นต้องเท่ากันก็ได้ มีขั้นตอนดังนี้

- 4.5.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.5.2 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Questions คลิกเลือก Matching
- 4.5.3 ใส่จำนวนคำถาม แล้วคลิก OK
- 4.5.4 จะปรากฏสไลด์คำถามให้ปรับแต่งคำถามและคำตอบ โดย dbclick ที่กรอบข้อความที่ต้องการ



- 4.5.5 การเฉลยคำตอบ ให้ dbclick ที่หัวข้อของคอลัมน์ 1 แล้วคลิกเลือกคำตอบที่ถูกต้องจากคอลัมน์ที่อยู่ทางขวา เช่น คอลัมน์ 1A ตรงกับคอลัมน์ 2 B ก็คลิกเลือกคำตอบ B



4.5.6 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่ Quiz Properties ดังนี้

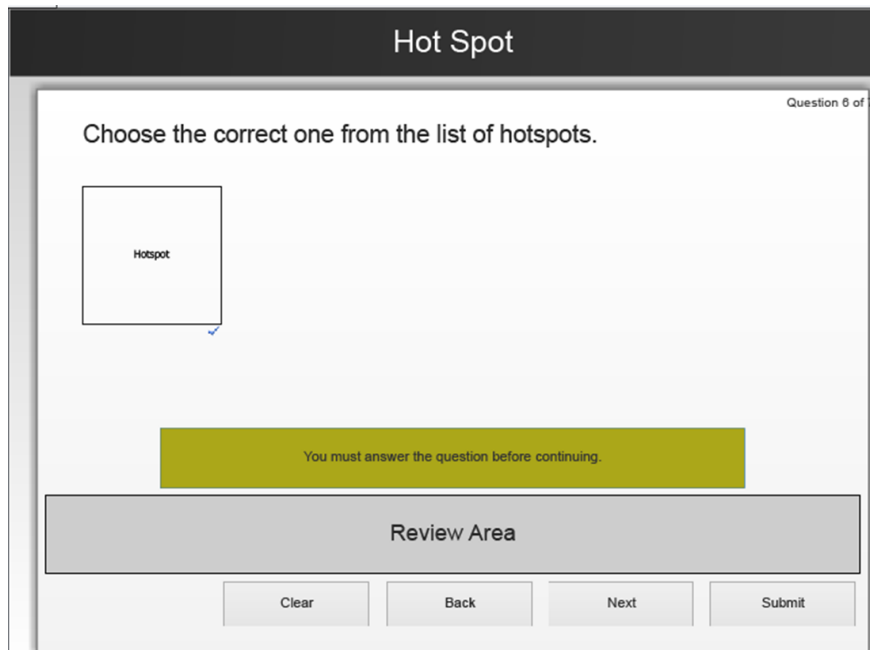
- ❖ Type เลือกรูปแบบของสไลด์คำถาม
 - ❖ Column 1 กำหนดจำนวนคำตอบ
 - ❖ Column 2 กำหนดจำนวนของกลุ่มคำตอบ
 - ❖ Shuffle Column 1 สลับคำตอบที่คอลัมน์ 1 เมื่อสไลด์คำถามปรากฏ
 - ❖ Points กำหนดคะแนนให้กับสไลด์คำถาม
 - ❖ Penalty กำหนดคะแนนที่ถูกหักออกเมื่อตอบคำถามไม่ถูกต้อง
 - ❖ Captions กำหนดการแสดงความขี้ความ เมื่อตอบถูกหรือผิด
 - ❖ Time Limit กำหนดเวลาในการตอบคำถาม
 - ❖ Buttons กำหนดปุ่มไปหน้าหรือย้อนหลังให้กับสไลด์คำถาม
- Action
 - ❖ On Success กำหนดเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบถูก
 - ❖ Attempts กำหนดจำนวนครั้งที่ผู้ใช้ตอบคำถาม
 - ❖ Failure Levels กำหนดจำนวน โอกาสที่ผู้ใช้ทำแบบทดสอบผิด
 - ❖ Last Attempt กำหนดเหตุการณ์เมื่อผู้ใช้ทำแบบทดสอบผิดครบตามจำนวน โอกาสที่กำหนดไว้
 - Reporting
 - ❖ Report Answers กำหนดให้ส่งผลคะแนนเข้าไปในระบบ LMS: Learning Management System
 - ❖ Interaction ID กำหนดรหัสโต้ตอบให้กับสไลด์คำถามซึ่งโปรแกรมจะกำหนดให้อัตโนมัติ

4.6 สร้างแบบทดสอบแบบจุดตำแหน่งหรือจับผิดภาพ (Hot Spot)

Hot Spot เป็นแบบทดสอบแบบคลิกในพื้นที่ Hot Spot สามารถประยุกต์ใช้สร้างแบบทดสอบต่างๆ ได้ เช่น แบบทดสอบด้านจิตวิทยา ความแตกต่างของวัตถุ หรือจับผิดภาพ เป็นต้น มีขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบดังนี้

- 4.6.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.6.2 คลิกเลือก Hot Spot
- 4.6.3 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการ แล้วคลิก OK

- 4.6.4 จะปรากฏสไลด์คำถามให้ปรับแต่งตามต้องการ ประกอบด้วย กรอบข้อความสำหรับพิมพ์ข้อความ และกรอบพื้นที่ Hot Spot



- 4.6.5 การเฉลยคำตอบ คือการย้ายกรอบ Hot Spot ไปยังตำแหน่งที่ถูกต้องและปรับขนาดของกรอบ Hot Spot ให้พอดีกับสิ่งที่กำหนดให้เป็นคำตอบที่ถูกต้อง เช่น คำถามถามว่า จากภาพจงคลิกเลือกกลไกที่เรียกว่า ความเร็วชัตเตอร์



ในกรณีนี้ ต้องย้ายกรอบ Hot Spot ไปยังตำแหน่งที่ถูกต้องคือกลไกความเร็วชัตเตอร์ และปรับขนาดของกรอบ Hot Spot ให้พอดีกับกลไกความเร็วชัตเตอร์

- 4.6.7 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่ Quiz Properties ดังนี้

- ❖ Type เลือกรูปแบบของสไลด์คำถาม
- ❖ Answer กำหนดจำนวน Hot Spot

- ❖ Points กำหนดคะแนนให้กับสไลด์คำถาม
- ❖ Penalty กำหนดคะแนนที่ถูกหักออกเมื่อตอบคำถาม ไม่ถูกต้อง
- ❖ Hotspot กำหนดแอนิเมชันเมื่อคลิกที่บริเวณ Hot spot โดยคลิก Browse แล้วเลือกแอนิเมชันที่ต้องการ โดยโปรแกรม Adobe Captivate มีให้เลือกบ้างแต่สามารถสร้าง Animation เองได้

4.7 สร้างแบบทดสอบแบบจัดลำดับ (Sequence)

แบบทดสอบแบบ Sequence เป็นแบบทดสอบแบบเรียงลำดับก่อนหลัง สามารถประยุกต์ใช้กับแบบทดสอบเรียงลำดับมากขึ้น ลำดับขั้นตอนหรือเรียงลำดับเหตุการณ์ต่างๆ มีขั้นตอนดังนี้

- 4.7.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.7.2 คลิกเลือก Sequence
- 4.7.3 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการแล้วคลิก OK
- 4.7.4 จะปรากฏสไลด์คำถามให้พิมพ์คำถาม ที่กรอบข้อความ Arrange in sequence และคำตอบโดยพิมพ์เรียงลำดับคำตอบที่ถูกต้องในกรอบข้อความคำตอบ

- 4.7.5 เมื่อแสดงผล โปรแกรมจะทำการสุ่มลำดับขึ้นมา ให้เรียงลำดับใหม่โดยการจับวาง เมื่อคิดว่าจัดลำดับได้ถูกต้องแล้ว จึงคลิกปุ่ม ยืนยันคำตอบ
- 4.7.6 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมที่พาเนล Quiz Properties ดังนี้
 - ❖ Type เลือกรูปแบบของสไลด์คำถาม

- ❖ Answers คือจำนวนลำดับคำตอบ
- ❖ Points กำหนดคะแนนให้กับสไลด์คำถาม
- ❖ Penalty กำหนดคะแนนที่ถูกหักออกเมื่อตอบคำถาม ไม่ถูกต้อง
- ❖ Answer Type กำหนดรูปแบบการตอบคำถามมี 2 รูปแบบ ดังนี้
 1. Drag Drop ใช้เมาส์ลากสลับลำดับ
 2. Drop Down แบบรายการเลือก

การจัดรูปแบบและแก้ไขสไลด์แสดงผลคะแนน (Quiz Result)

สไลด์ Quiz Result เป็นสไลด์สำหรับแสดงผลคะแนน ที่รวบรวมมาจากแบบทดสอบทั้งหมดในชั้นงาน โดยจะถูกแทรกเข้ามาพร้อมกับการสร้างแบบทดสอบในครั้งแรกและถูกเก็บไว้ที่หน้าต่าง Filmstrip หรือหน้าต่างแสดงลำดับสไลด์ เราสามารถจัดรูปแบบใหม่หรือแก้ไขให้กับสไลด์ Quiz Result ได้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเลือก Slide Quiz Results (หาก Slide Quiz Results) ไม่ถูกเลือก
2. กรอบข้อความต่างๆ สามารถเคลื่อนย้ายจัดองค์ประกอบต่างๆ ได้ตามต้องการ
3. กำหนดการแสดงผลลัพธ์ที่ Quiz Properties ดังนี้
 - 3.1 Score แสดงผลคะแนนที่ตอบคำถามถูกต้อง
 - 3.2 Max Score แสดงผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 - 3.3 Correct Question แสดงจำนวนคำถามทั้งหมดที่ตอบถูก
 - 3.4 Total Question แสดงจำนวนคำถามทั้งหมด
 - 3.5 Accuracy แสดงผลของการทำแบบทดสอบเป็นเปอร์เซ็นต์
 - 3.6 Attempts แสดงผลจำนวนความพยายามที่ผู้เรียนทำแบบทดสอบ
4. ดับเบิลคลิกที่ข้อความ แล้วพิมพ์ข้อความใหม่ที่ต้องการ

4.8 สร้างแบบทดสอบแบบประเมินค่า Rating Scale (Likert)

แบบทดสอบ Rating Scale (Likert) จะเป็นลักษณะแบบสอบถามหรือแบบประเมิน ไม่สามารถกำหนดคะแนนให้กับแบบทดสอบประเภทนี้ได้ เป็นเพียงการตอบคำถามเท่านั้น มีขั้นตอนดังนี้

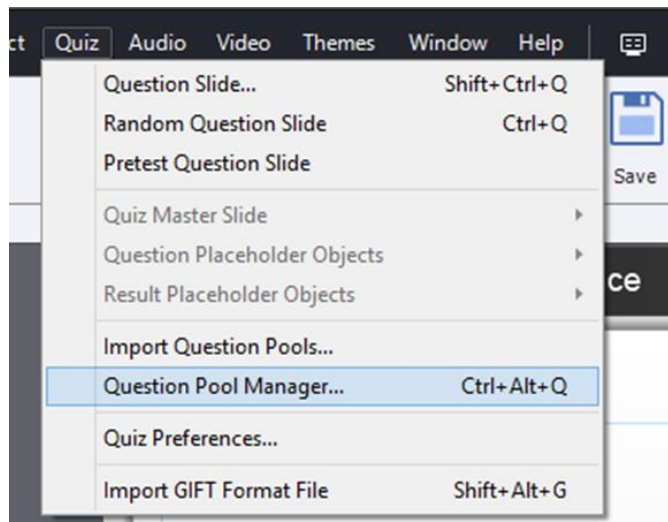
- 4.8.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Slide
- 4.8.2 คลิกเลือก Rating Scale (Likert)
- 4.8.3 ใส่จำนวนคำถามที่ต้องการแล้วคลิก OK
- 4.8.4 จะปรากฏสไลด์คำถามให้พิมพ์คำถามตามต้องการ

- 4.8.5 เมื่อแสดงผล ทุกๆ คำถามให้เลือกคลิกค่าการประเมินค่าใดค่าหนึ่งจากที่กำหนดที่มีค่าน้ำหนัก 1-5 เมื่อทำแบบประเมินให้เรียบร้อยทุกคำถามแล้ว คลิกปุ่มยืนยันคำตอบ
- 4.8.6 กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติมใน Quiz Properties ดังนี้
 - ❖ Answer กำหนดจำนวนข้อที่ต้องการ
 - ❖ Rating Scale กำหนดระดับความพึงพอใจ
 - ❖ Numbering เลือกรูปแบบหัวข้อของตัวเลือก เช่น A, B, C หรือ 1, 2, 3

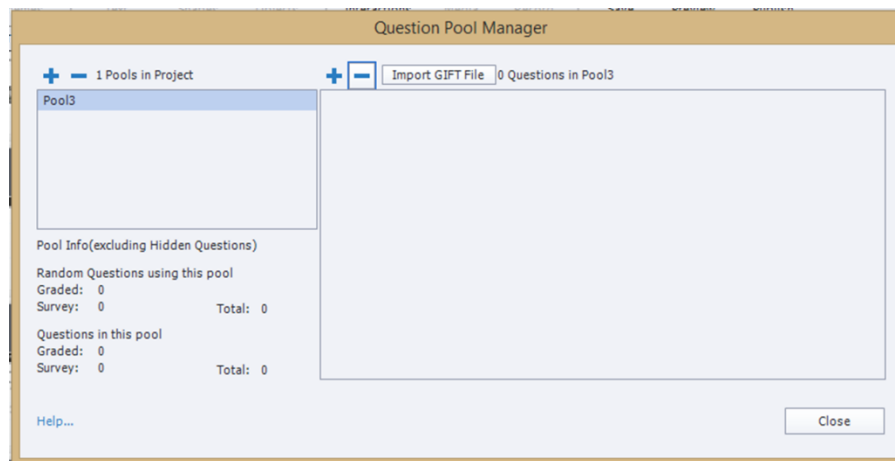
4.9 สร้างแบบทดสอบแบบสุ่ม (Random Question)

โปรแกรม Adobe Captivate สามารถสร้างแบบทดสอบแบบสุ่ม (Random Question) ได้ โดยการสุ่มจะผ่าน Question Pool Manager ซึ่งสไลด์คำถามจะไม่แสดงที่หน้าต่าง Filmstrip แต่จะอยู่ที่หน้าต่าง Question Pool (Window->Question Pool) โดยที่ Filmstrip จะแสดงเป็นหน้า Random Question แล้วเชื่อมโยงไปยัง Question Pool ที่กำหนดไว้ มีขั้นตอนดังนี้

- 4.9.1 เลือกเมนู Quiz-> Question Pool Manager

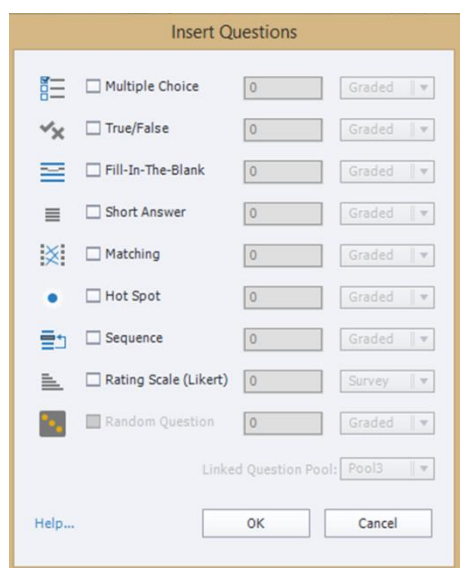


จะปรากฏหน้าต่าง Question Pool Manager



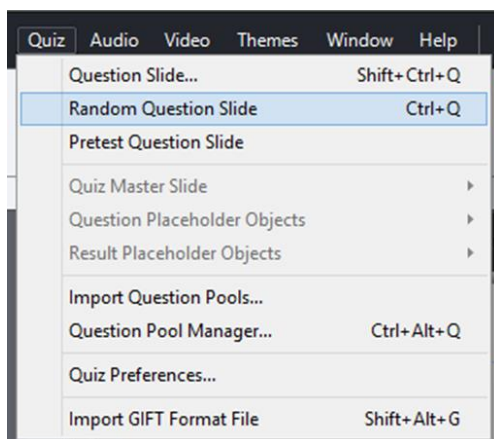
4.9.2 คลิกปุ่ม + Add ที่กรอบด้านขวามือเพื่อเพิ่มสไลด์คำถาม

4.9.3 จะปรากฏหน้าต่าง Insert Questions เพิ่มสไลด์คำถาม



4.9.4 คลิกเลือกประเภทของคำถามและจำนวนสไลด์คำถามที่ต้องการแล้วคลิก OK

- 4.9.5 หากต้องการเพิ่ม Pool คลิกปุ่ม +Add ที่กรอบด้านซ้ายมือเพื่อเพิ่ม Question Pool กำหนดชื่อให้ Question Pool
- 4.9.6 ทำตามขั้นตอนที่ 2-4 เพื่อเพิ่มสไลด์คำถามให้กับ Question Pool ที่เพิ่มขึ้นใหม่ ดังนั้นในแต่ละ Pool จะมีคำถามและจำนวนข้อคำถามที่แตกต่างกัน
- 4.9.7 เมื่อกำหนด Pool และจำนวนข้อคำถามในแต่ละ Pool เรียบร้อยแล้ว คลิก Close
- 4.9.8 กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ให้กับสไลด์คำถามต่างๆ เพิ่มเติมที่หน้าต่าง Quiz Properties
- 4.9.9 คลิกที่หน้าต่าง Filmstrip ให้แอคทีฟ
- 4.9.10 เลือกเมนู Quiz->Random Question Slide

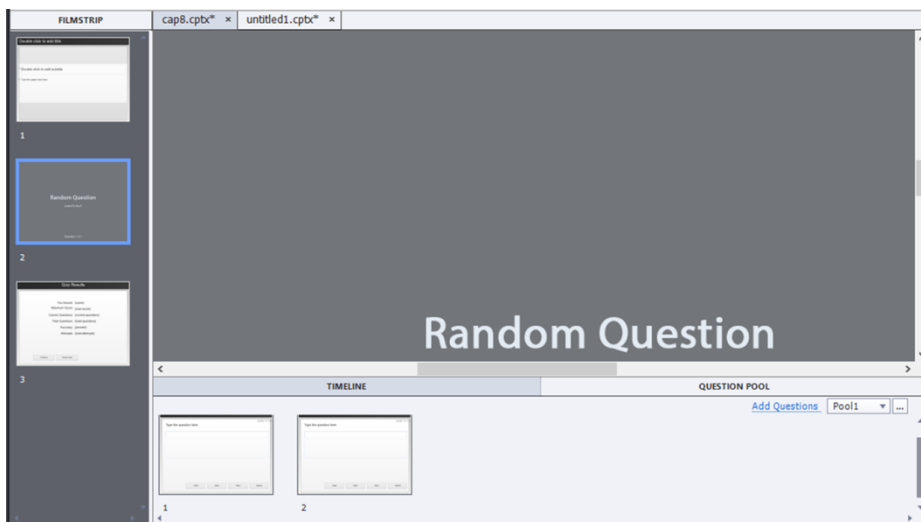


- 4.9.11 จะปรากฏสไลด์ Random Question ที่หน้าต่างฟิล์มสตริบ



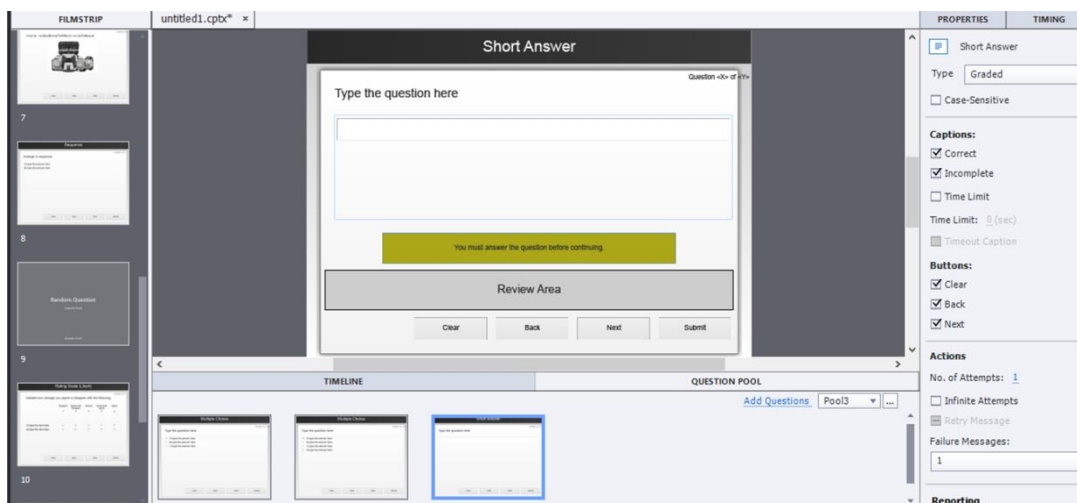
ให้คลิกที่ Random Question

- 4.9.12 จะปรากฏหน้าต่าง Time line ขึ้นด้านล่างของพื้นที่สร้างงาน



4.9.13 ที่หน้าต่าง Time line จะปรากฏสไลด์คำถามที่สร้างไว้ใน Pool ให้คลิกที่สไลด์ บนพื้นที่สร้างงานจะปรากฏพื้นที่ให้แก้ไขข้อความ คำตอบ และกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ได้เหมือนกับการสร้างแบบทดสอบชนิดต่างๆ ดังที่ได้กล่าวไว้แล้ว

4.9.14 กำหนดคุณสมบัติที่หน้าต่าง Quiz Properties ให้กับสไลด์ Random Question



- ❖ Type เลือกรูปแบบของสไลด์คำถาม
- ❖ Question Pool เลือก Pool ที่ต้องการเชื่อมโยง
- ❖ Add Questions เพิ่มสไลด์คำถามใน Pool ที่เลือก

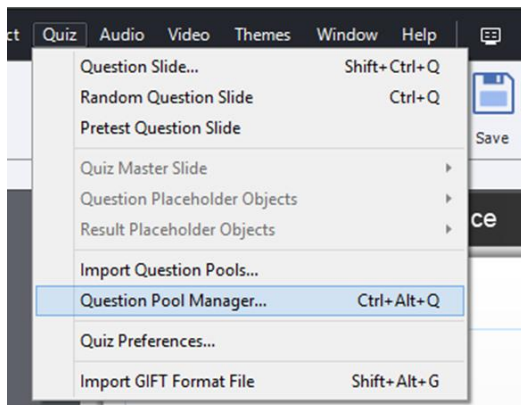
การลบสไลด์คำถามใน Question Pool

1. ลบทั้งหมด

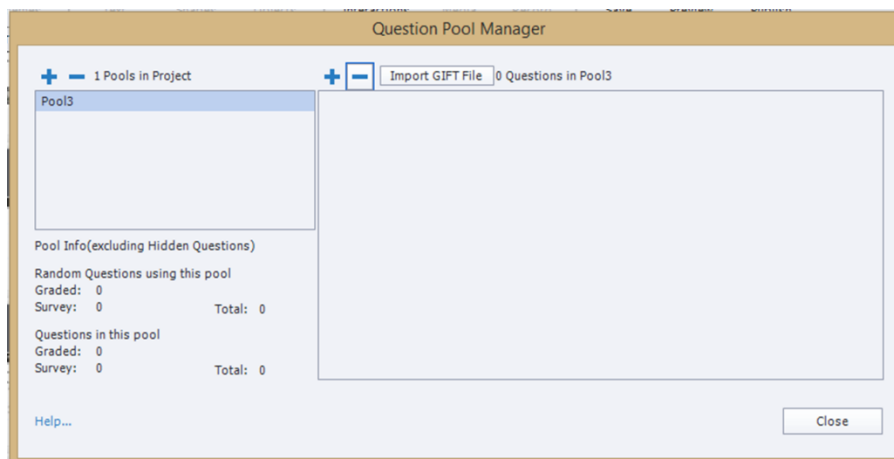
ที่หน้าต่างฟิล์มสตริป คลิกที่สไลด์ Random Question แล้วกด Delete จะทำให้สไลด์คำถามทั้งหมดที่อยู่ในแต่ละ Question Pool ถูกลบออกทั้งหมด

2. ลบครั้งละ 1 สไลด์ หรือลบครั้งละหลายๆ สไลด์ก็ได้ ดังนี้

1. ที่หน้าฟิล์มสตริป คลิกที่สไลด์ Random Question
2. คลิกเลือก Question Pool เลือกPoolที่ต้องการลบ จะปรากฏสไลด์คำถามขึ้น Question Pool
3. ให้คลิกเลือกสไลด์คำถามที่ต้องการลบ โดยหากต้องการลบหลายๆ สไลด์ให้กดคีย์ shift หรือ Ctrl ค้างไว้แล้วคลิกเลือกสไลด์คำถามเพิ่ม แล้วกด Delete
4. หรือคลิกที่ Question Pool Manager



5. จะปรากฏกรอบหน้าต่าง Question Pool Manager

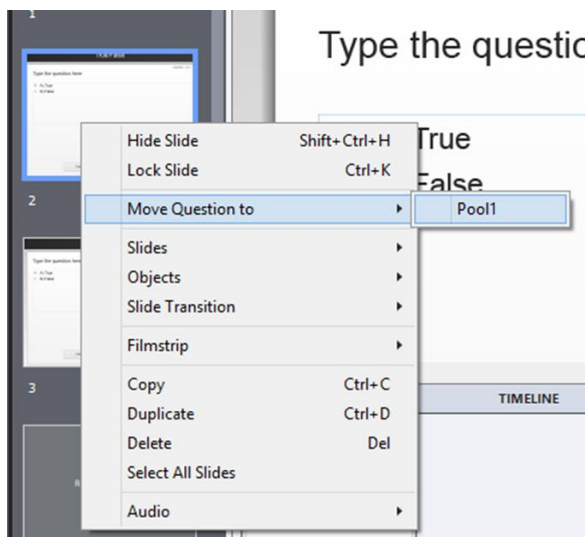


6. คลิกเลือก Pool ที่ต้องการลบ ที่ช่องทางซ้าย จะปรากฏข้อความขึ้นที่ช่องทางขวา
7. ให้คลิกที่ข้อความที่ต้องการลบ แล้วกดเครื่องหมาย – และหากต้องการลบหลายๆ สไลด์ให้กดคีย์ shift หรือ Ctrl ค้างไว้แล้วคลิกเลือกสไลด์คำถามเพิ่ม แล้วกดเครื่องหมาย –
8. เมื่อลบสไลด์ที่ต้องการเรียบร้อยแล้ว กด Close

การย้ายสไลด์คำถามจาก Film Strip ไปไว้ที่หน้าต่าง Question Pool

เมื่อเรามีสไลด์คำถามอยู่ในพานελ Filmstrip แล้วต้องการย้ายสไลด์คำถามนั้น ไปไว้ในหน้าต่าง Question Pool ก็สามารทำได้โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. คลิกขวาบนสไลด์คำถามที่ต้องการ
2. เลือกคำสั่ง Move Question to แล้วเลือก Question Pool ที่ต้องการ

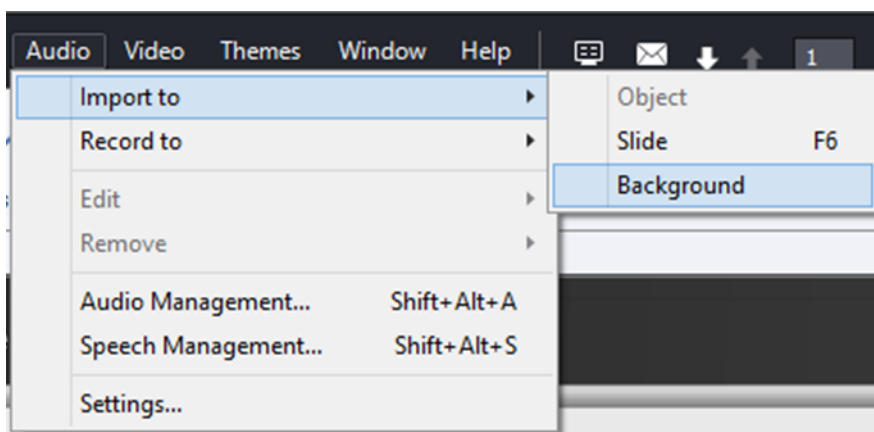


การบันทึกเสียง และการแทรกเสียง

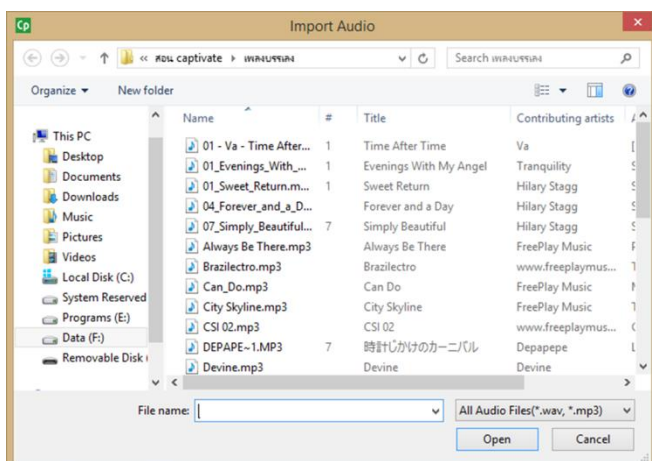
โปรแกรม Adobe Captivate สามารถบันทึกเสียงผ่านไมโครโฟนและแทรกไฟล์เสียงต่างๆ เข้ามาในชิ้นงานได้ไม่ว่าจะเป็นเสียงบรรยาย เสียงดนตรี หรือเสียงเอฟเฟ็คต์ โดยไฟล์เสียงที่โปรแกรมรองรับต้องอยู่ในรูปแบบ .wav และ .mp3

การแทรกเสียงพื้นหลัง (Import to -> Background)

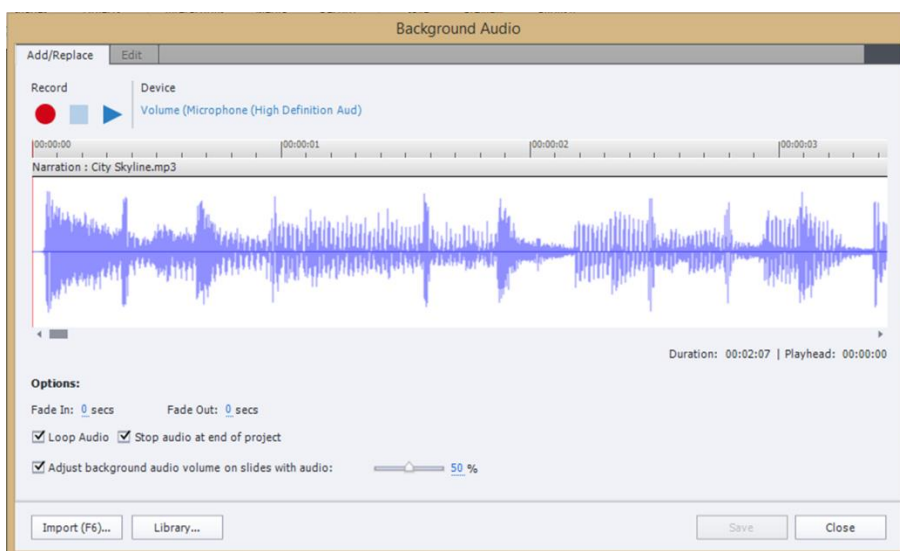
1. เลือกเมนู Audio -> Import to -> Background



2. จะปรากฏหน้าต่าง Import Audio



3. ให้เข้าไปยังที่เก็บไฟล์เสียงแล้วเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ
4. คลิก Open
5. จะปรากฏกรอบหน้าต่าง Background Audio



6. สามารถตัดต่อเสียง โดยการคลิกที่ tap Edit และกำหนดคุณสมบัติ (Options) เพิ่มเติมได้
7. การกำหนดคุณสมบัติ (Options) เพิ่มเติมให้กับเสียง background ดังนี้
 - a. Fade in กำหนดให้เสียงค่อยๆ ดังขึ้นเมื่อเริ่มเล่นเสียง
 - b. Fade out กำหนดให้เสียงค่อยๆ เบาลงเมื่อสิ้นสุดเสียง
 - c. Loop Audio กำหนดให้เล่นเสียงวนไปเรื่อยๆ
 - d. Stop Audio กำหนดให้เสียงหยุดเล่นเมื่อสิ้นสุดการแสดงผล
 - e. Adjust Background audio volume on slide with audio กำหนดให้เสียงพื้นหลังเบาลงเมื่อสไลด์ที่แสดงผลมีเสียงเล่นอยู่
8. เมื่อปรับตั้งค่าเรียบร้อยแล้ว คลิก Save และคลิก Close

การแทรกเสียงให้วัตถุ (import to -> Object)

1. คลิกวัตถุที่ต้องการแทรกเสียง
2. เลือกเมนู Audio -> import to -> Object
3. จะปรากฏหน้าต่าง Import Audio ไปยังที่เก็บไฟล์แล้วเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ
4. คลิก Open
5. ถ้าเสียงที่บันทึกมีความยาวมากกว่าเวลาที่สไลด์แสดงผลจะปรากฏหน้าต่าง Audio ให้คลิก Yes
6. คลิก Close

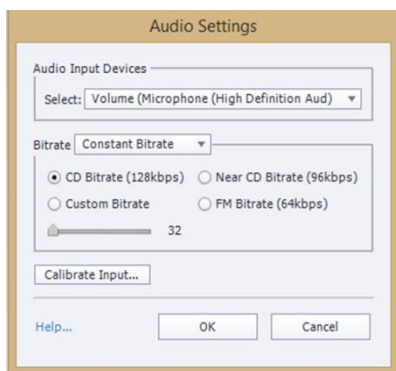
การแทรกเสียงให้สไลด์ (Import to -> Slide)

1. คลิกเลือกสไลด์ที่ต้องการแทรกเสียง
2. เลือกเมนู Audio -> Import to -> Slide
3. จะปรากฏหน้าต่าง Import Audio ไปยังที่เก็บไฟล์แล้วเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ
4. คลิก Open
5. ถ้าไฟล์เสียงที่แทรกยาวกว่าเวลาที่สไลด์แสดงผล จะปรากฏหน้าต่าง Audio Import Option
6. คลิก OK

การตั้งค่าการบันทึกเสียง

ก่อนจะเริ่มบันทึกเสียง เราสามารถเข้าไปกำหนดค่าต่างๆ ที่ต้องการ เพื่อให้ได้ไฟล์เสียงตรงกับที่ต้องการนำไปใช้งาน โดยสามารถเข้าไปกำหนดได้ที่ Audio Setting มีขั้นตอน ดังนี้

1. เลือกเมนู Audio -> Setting
2. จะปรากฏหน้าต่าง Audio Setting ให้กำหนดค่าตามต้องการ ดังนี้



- a. Audio Input Device ให้เลือก Microphone

- b. Bitrate ให้เลือกคุณภาพเสียงที่ต้องการ ดังนี้
 - i. CD Bitrate (128 kpbs)
 - ii. Custom Bitrate
 - iii. FM Bitrate (64 kpbs)
- 3. คลิก Calibrate Input เพื่อทดสอบอุปกรณ์บันทึกเสียง
- 4. คลิก OK

การบันทึกเสียงเป็นพื้นหลัง (Record to -> Background)

1. เลือกเมนู Audio -> Record to -> Background
2. ที่แท็บ Add/Replace คลิกปุ่มควบคุมการบันทึกเสียง มีรายละเอียดดังนี้
 - a. Record Audio บันทึกเสียง
 - b. Stop สิ้นสุดการบันทึกเสียง
 - c. Play เล่นเสียงที่ถูกบันทึก
 - d. Pause หยุดการเล่นเสียงที่ถูกบันทึกชั่วคราว
3. ที่แท็บ Edit สามารถตัดต่อเสียงที่บันทึกได้
4. กำหนดคุณสมบัติเพิ่มเติม (Option) ให้กับเสียงที่บันทึก ดังนี้
 - a. Fade in กำหนดให้เสียงค่อยๆ ดังขึ้นเมื่อเริ่มเล่นเสียง
 - b. Fade out กำหนดให้เสียงค่อยๆ เบาลง เมื่อสิ้นสุดเสียง
 - c. Loop Audio กำหนดให้เล่นเสียงวนไปเรื่อยๆ
 - d. Stop Audio กำหนดให้เสียงหยุดเล่นเมื่อโปรเจกต์สิ้นสุดการแสดงผล
 - e. Adjust Background audio volume on slide with audio กำหนดให้เสียงพื้นหลังเบาลงเมื่อสไลด์ที่แสดงผลมีเสียงอยู่
5. คลิก Save
6. คลิก close

การบันทึกเสียงให้วัตถุ (Record to -> Object)

1. คลิกวัตถุที่ต้องการอัดเสียง
2. เลือกเมนู Audio -> Record to -> Object
3. ที่แท็บ Add/Replace คลิกปุ่มควบคุมการบันทึกเสียง มีรายละเอียดดังนี้

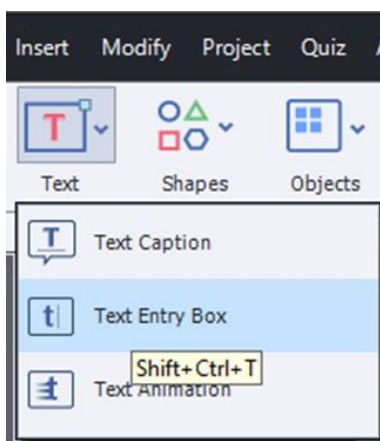
- a. Record Audio บันทึกเสียง
 - b. Stop สิ้นสุดการบันทึกเสียง
 - c. Play เล่นเสียงที่ถูกบันทึก
 - d. Pause หยุดการเล่นเสียงที่ถูกบันทึกชั่วคราว
4. คลิก Save
 5. ถ้าเสียงที่บันทึกมีความยาวมากกว่าเวลาที่สไลด์แสดงผลจะปรากฏหน้าต่าง Audio ให้คลิก Yes
 6. คลิก close

การสร้างสไลด์ลงทะเบียน

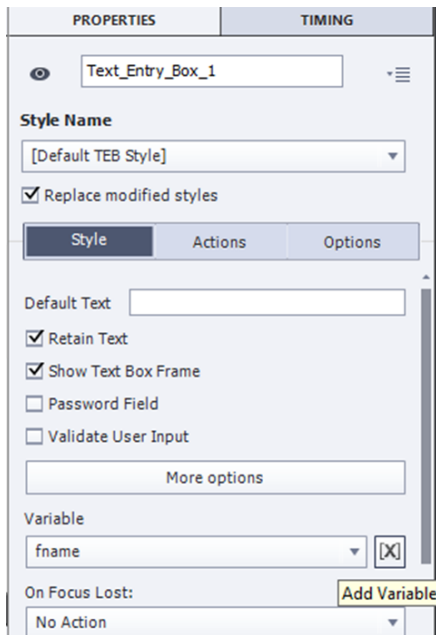
การลงทะเบียน เป็นการรายงานตัว เป็นการทักทายกัน จึงเป็นปฏิสัมพันธ์อีกประการหนึ่ง

วิธีการสร้างการลงทะเบียน มีดังนี้

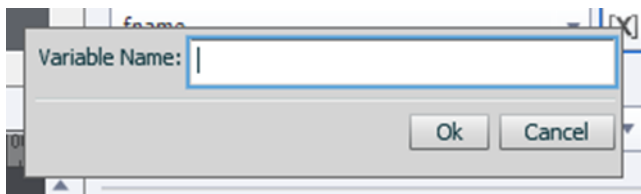
1. คลิกที่เครื่องมือ Text Entry Box



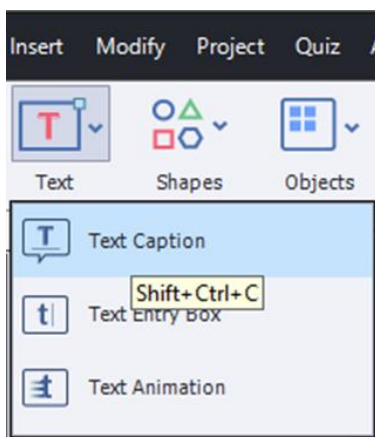
2. บนพื้นที่สไลด์ จะปรากฏกรอบข้อความ 1 กรอบ และกรอบ Submit อีก 1 กรอบ
3. คลิกที่กรอบข้อความ ปรับแต่งขนาด และย้ายไปวางตรงตำแหน่งที่ต้องการ
4. ที่กรอบ Submit สามารถเปลี่ยนเป็นภาษาไทยว่า ตกลง ก็ได้ โดยเปลี่ยนที่ Properties
5. ที่ Properties – variable ให้คลิกที่ add variable (ปุ่มกากบาท)



6. จะปรากฏหน้าต่าง Variable name ขึ้น

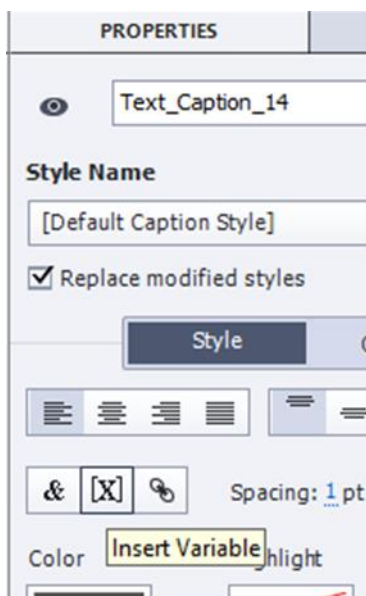


7. พิมพ์ คำว่า fname ในช่อง Variable name แล้วกด OK
8. ที่หน้าสไลด์ตอบรับ ใช้เครื่องมือ text caption
9. คลิกที่ Text –Text Caption

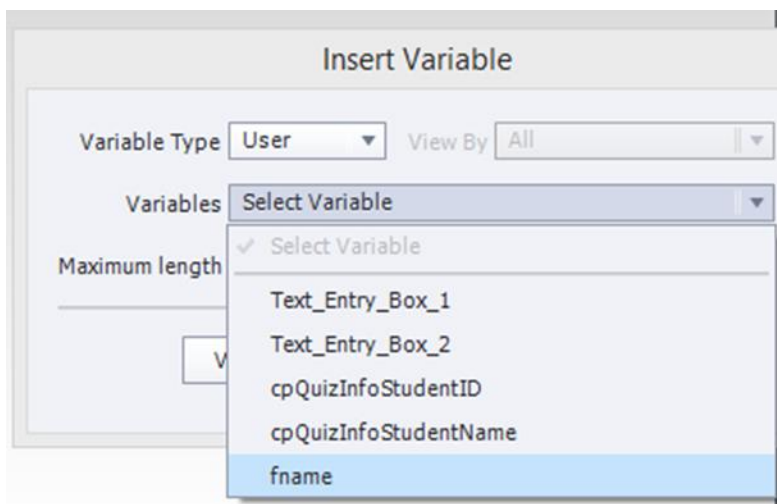


10. บนพื้นที่สไลด์ จะปรากฏกรอบข้อความ 1 กรอบ ให้ dblclick ที่กรอบข้อความนั้น

11. ที่ Properties ให้คลิกที่ Insert Variable (ปุ่มกากบาท)



12. จะปรากฏ หน้าต่าง Insert Variable



13. ที่ช่อง Variable ให้คลิกเลือก fname แล้วกด OK ก็จะได้หน้าต่างตอบรับ กล่าวคือ เมื่อพิมพ์ชื่อใน หน้าลงทะเบียน แล้วคลิกตกลง (Submit) ก็จะเข้าสู่หน้าต่างตอบรับที่มีชื่อที่ผู้เรียนพิมพ์ไว้ในหน้า ลงทะเบียนปรากฏขึ้น เป็นการตอบรับเข้าสู่บทเรียนฯ