



# เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8



นายพิรพงศ์ ยิ่มเพرم  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรประการวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการเรียน  
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8  
รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมAdobe Captivate 8

พิรพงศ์ ยิ่มเปรม<sup>๑</sup>  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรประการวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน<sup>๒</sup>  
กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8  
 รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นสื่อประกอบการเรียน  
 การสอนคอมพิวเตอร์ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานักเรียนให้มี  
 คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ มีสมรรถนะตามที่ต้องการทั้งด้านการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา  
 การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนพัฒนานักเรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์  
 เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข

เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ  
 โปรแกรม Adobe Captivate 8 ประกอบด้วยเนื้อหา 3 เรื่องดังนี้

1. การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8
2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8
3. การสร้างขั้นตอนเพื่อรับอุปกรณ์ต่าง ๆ

นักเรียนสามารถศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแผนผังแสดงขั้นตอนการเรียนที่ได้ระบุไว้  
 ในเอกสารประกอบการเรียน โดยนักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างเป็นอิสระและสามารถพัฒนาตนเอง  
 ได้เต็มตามศักยภาพ สอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนสู่ศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้นักเรียน  
 มีทักษะที่จำเป็น 3 ด้าน คือ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะชีวิตและการทำงาน  
 3) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ เทคโนโลยี

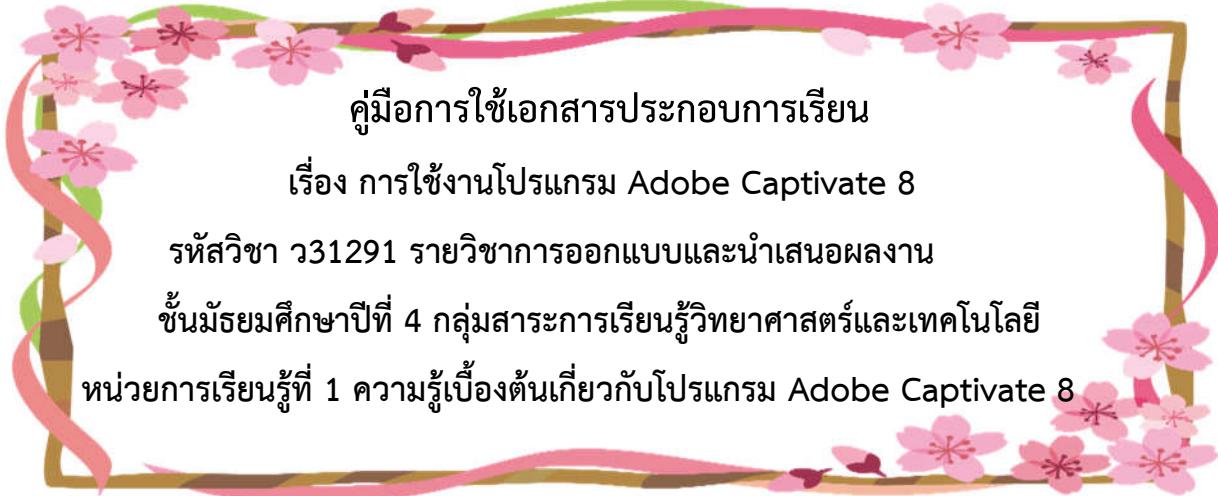
ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe  
 Captivate 8 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ครูผู้สอน  
 สามารถจัดการเรียนการสอนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามมาตรฐานการศึกษา เพื่อการพัฒนา<sup>๑</sup>  
 นักเรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 จึงขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครุ  
 และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษา แนะนำและเป็นกำลังใจ จนทำให้เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้  
 มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้จริง

พิรพงศ์ อัมperm

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
คู่มือการเรียนเอกสารประกอบการเรียน	1
1. การเตรียมตัวของนักเรียน	2
2. บทบาทของนักเรียน	2
3. ส่วนประกอบของบทเรียน	2
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยบทเรียน	3
5. วิธีการใช้งานบทเรียน	3
6. การส่งงานของนักเรียน	4
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน	5
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8	6
สาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ	6
จุดประสงค์การเรียนรู้	7
แบบทดสอบก่อนเรียน	8
เรื่องที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8	13
กิจกรรมที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8	24
เรื่องที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8	26
กิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8	38
เรื่องที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ	41
กิจกรรมที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ	51
แบบทดสอบหลังเรียน	55
บรรณานุกรม	60
ภาคผนวก	61
เฉลยกิจกรรมที่ 1.1	62
เฉลยกิจกรรมที่ 1.2	65
เฉลยกิจกรรมที่ 1.3	67
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	71
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	74

ภาพ	หน้า
1 แสดงชื่อโปรแกรม Adobe Captivate 8	13
2 แสดงชื่อไฟล์ Setup โปรแกรม Adobe Captivate 8	15
3 แสดงการเลือกรูปแบบการติดตั้ง	16
4 แสดงการ Sign In ด้วย Adobe ID	16
5 แสดงการเลือก Sign In Later ลงชื่อภายหลัง	17
6 แสดงการเลือก Accept ยอมรับเงื่อนไข	17
7 แสดงปุ่ม Install เพื่อเริ่มติดตั้ง	18
8 แสดงสถานะการติดตั้ง	18
9 แสดงความสำเร็จของการติดตั้ง	19
10 แสดงปุ่ม start และ All Programs	19
11 แสดงโปรแกรม Adobe Captivate 8	20
12 แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)	20
13 แสดงหน้าจอการสร้างขึ้นงาน	21
14 แสดงการแสดงการสร้างไฟล์เดอร์	21
15 แสดงเมนู File	22
16 แสดงการแสดงการตั้งชื่อไฟล์งาน	22
17 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น Welcome Screen	26
18 แสดงหน้าต่าง Sample and tutorials	27
19 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม	28
20 แสดงเมนูหลัก	28
21 แสดงแบบควบคุมสไลด์	29
22 แสดงเครื่องมือ Slide	30
23 แสดงรูปแบบ Themes ต่างๆ	31
24 แสดงเครื่องมือ Text	31
25 แสดงเครื่องมือ Shapes	32
26 แสดงเครื่องมือ Objects	32
27 แสดงเครื่องมือ Interactions	33
28 แสดงเครื่องมือ Media	34
29 แสดงแบบ FLIMSTRIP	35
30 แสดงพื้นที่ทำงาน Stage	36

ภาพ	หน้า
31 แสดงແລບ TIMELINE	36
32 แสดงພານີລ LIBRARY ແລະ PROPERTIES	37
33 แสดงໜ້າຈອ ກາຮສ້າງຂຶ້ນຈານຮູບແບບຕ່າງໆ	41
34 แสดงໜ້າຈອ Responsive Project	42
35 แสดงໜ້າຈອ Software Simulation	43
36 แสดงໜ້າຈອ Video Demo	43
37 แสดงໜ້າຈອ Project From MS PowerPoint®	44
38 แสดงໜ້າຈອ Project From Template	44
39 แสดงໜ້າຈອ Blank Project	45
40 แสดงໜ້າຈອ Image Slideshow	45
41 แสดงໜ້າຈອ Project Template	46
42 แสดงໜ້າຕ່າງເຮັມຕົ້ນ welcome Screen	46
43 แสดง Themes Responsive Project	47
44 แสดงຂາດສໄລ໌ສໍາຫຼັບ Primary	47
45 แสดงການກຳຫັດຂາດຄວາມສູງ Primary	48
46 แสดงຂາດສໄລ໌ສໍາຫຼັບ Tablet	49
47 แสดงຂາດສໄລ໌ສໍາຫຼັບ Mobile	50



## คู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน

### เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8

นักเรียนสามารถใช้เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม

Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีโดยการศึกษาและ

ปฏิบัติตามคู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน ซึ่งประกอบไปด้วย

1. การเตรียมตัวของนักเรียน
2. บทบาทของนักเรียน
3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน
5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน
6. การส่งงานของนักเรียน

Cp

## 1. การเตรียมตัวของนักเรียน

ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจบทบาทของนักเรียน ส่วนประกอบของบทเรียน ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน วิธีการใช้บทเรียน และการส่งงานของนักเรียน ในการใช้เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8

Cp

## 2. บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาเนื้อหาแล้วทำการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างซื่อสัตย์และตั้งใจ
2. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
3. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 70 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
4. นักเรียนต้องได้คะแนนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1.1, 1.2, 1.3 รวมแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

Cp

## 3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมAdobe Captivate 8

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. สาระเนื้อหาการเรียนรู้
  - เรื่องที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8
  - กิจกรรมที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8
  - เรื่องที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8
  - กิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8
  - เรื่องที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่าง ๆ
  - กิจกรรมที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่าง ๆ

3. แบบทดสอบหลังเรียน
4. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบก่อน/หลังเรียน และเฉลยกิจกรรมการเรียนรู้)

Cp

#### 4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน

1. นักเรียนอ่านคำชี้แจงบทบาทของนักเรียนในการใช้เอกสารประกอบการเรียนให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
4. นักเรียนศึกษากรอบเนื้อหาโดยละเอียดตามลำดับหัวเรื่องและทำกิจกรรมการเรียนรู้
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังการเรียน

Cp

#### 5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน

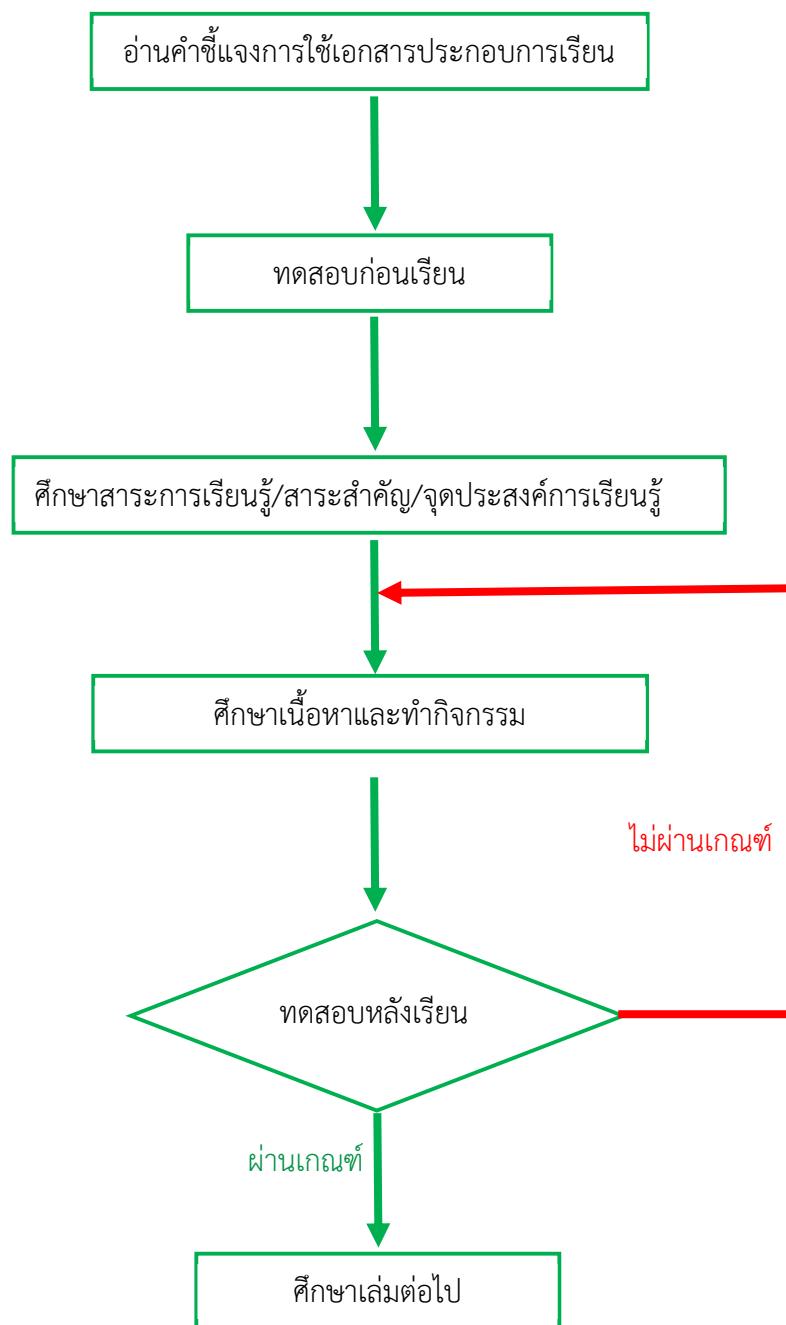
1. ศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนของเอกสารประกอบการเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาทีและ ตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 10 นาที
3. ศึกษาสาระเนื้อหาการเรียนรู้ตามหัวเรื่องของเอกสารประกอบการเรียนไปทีละเรื่อง
4. ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามหัวเรื่องเพื่อทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
6. ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมการเรียนรู้/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยในภาคผนวก
7. สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและการพัฒนา
8. ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
9. ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา

นักเรียนสำเนาไฟล์เดอร์ที่บันทึกไฟล์งานของตนเอง (**49-99999**) ลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ส่งครุ

1. แบบทดสอบภาคปฏิบัติก่อนเรียน  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Pretest1
2. กิจกรรมที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice1-1
3. กิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice1-2
4. กิจกรรมที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice1-3
5. แบบทดสอบภาคปฏิบัติหลังเรียน  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Posttest1

Cp

## แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน





## หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

### ชื่อเรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8

เวลาเรียนจำนวน 3 ชั่วโมง

Cp

### สาระการเรียนรู้

1. การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8
2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8
3. การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่าง ๆ

Cp

### สาระสำคัญ

1. โปรแกรม Adobe Captivate 8 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อในรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สมาร์ทต่างๆ เช่น แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรมแต่ละชิ้นงานจะประกอบด้วยสไลเดอร์หลายสไลเดอร์นำมาเรียงกัน ในแต่ละสไลเดอร์สามารถบรรจุสิ่งต่าง ๆ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง คลิปวิดีโอ และปุ่ม เป็นต้น
2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8 ประกอบด้วย แถบเมนูหลัก แถบควบคุมสไลเดอร์ แถบคำสั่งและเครื่องมือ แถบ Filmstrip Stage แถบ Timeline และ พาเนล LIBRARY และ PROPERTIES
3. การสร้างโปรเจกต์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างชิ้นงานได้หลายรูปแบบตามความเหมาะสมของงานที่ต้องการโดย Responsive Project, Software Simulation, From PowerPoint และ Blank Project จะมีลักษณะการทำงานคล้ายกัน ส่วน Video Demo จะมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างจากโปรเจกต์รูปแบบอื่น คือ ไฟล์ที่สร้างจะอยู่ในรูปแบบไฟล์ .mp4

หลังจากศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้แล้วนักเรียนมีความสามารถ ดังนี้

### 1. ด้านความรู้ (K)

- 1.1 อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม การติดตั้งและการใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

1.2 อธิบายส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

1.3 อธิบายการสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ ได้

### 2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

2.1 ปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

2.2 ปฏิบัติการสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ ได้

### 3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A)

3.1 ความซื่อสัตย์สุจริต

3.2 มีวินัย

3.3 ใฝ่เรียนรู้

3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน



ตอนที่ 1**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน  
ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว และทำเครื่องหมายกากราฟ (X)  
ลงในกระดาษคำตอบ

1. โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีความสามารถปรับขนาดอัตโนมัติตามหน้าจออุปกรณ์ คือความสามารถในข้อใด
  - ก. Device aware eLearning Delivery
  - ข. Smart Position of Object
  - ค. Responsive Themes
  - ง. Learning Interaction
2. ความสามารถ Smart Position of Object หมายถึงข้อใด
  - ก. ปรับขนาดหน้าจออัตโนมัติตามขนาดหน้าจอ
  - ข. ปรับตำแหน่งของวัตถุอย่างเหมาะสม
  - ค. รองรับการทำงานระบบสัมผัส
  - ง. ปรับการแสดงอัตโนมัติ
3. โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีรูปแบบ Learning Interaction ทั้งหมดกี่แบบ
  - ก. 9
  - ข. 18
  - ค. 27
  - ง. 36

4. การเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 ข้อใดถูกต้อง
  - ก. Start > Adobe Captivate 8
  - ข. Start > Adobe > Captivate 8
  - ค. Start > All Program > Adobe > Captivate 8
  - ง. Start > All Program > Adobe Captivate 8
5. การบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหว แบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ คือ รูปแบบใด
  - ก. Software Simulation
  - ข. Responsive Project
  - ค. Blank Project
  - ง. Video Demo
6. กลุ่มเครื่องมือ Object อยู่ในส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม ข้อใด
  - ก. เมนูหลัก
  - ข. แถบควบคุมสไลเดอร์
  - ค. แถบคำสั่งและเครื่องมือ
  - ง. พาเนล Library และ Properties
7. การปรับมุมมองของสไลเดอร์ ให้พอดีกับพื้นที่หน้าจอ ควรเลือก Zoom Level เป็นอย่างไร
  - ก. 50
  - ข. 70
  - ค. 100
  - ง. Best Fit
8. การสร้างชิ้นงานให้เหมาะสมสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน คือ รูปแบบใด
  - ก. Video Demo
  - ข. Blank Project
  - ค. Responsive Project
  - ง. Software Simulation

9. ความสามารถข้อใดเป็นการสร้างโปรเจกต์รูปภาพพรีเซ็นเตชั่น โดยสามารถนำเข้ารูปภาพต่างๆ มาใช้เป็นสไลด์

- ก. Image Slideshow
- ข. Project Template
- ค. Blank Project
- ง. Software Simulation

10. Responsive Project มีขนาดหน้าจอ ทั้งหมดกี่ขนาด

- ก. 2
- ข. 3
- ค. 4
- ง. 5

CP

## กระดาษคำตอบ (แบบทดสอบก่อนเรียน)

ชื่อ-นามสกุล..... เลขประจำตัว..... ชั้น..... เลขที่.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

### เกณฑ์การประเมิน

- ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน  
 ตอบผิด/ไม่ตอบ ข้อละ 0 คะแนน

### ผลการประเมิน

-  ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน  
 พอใช่ ได้คะแนน 5-7 คะแนน  
 ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน
-  คะแนน 7 – 10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**  
 คะแนน 0 – 6 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

### สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน ..... คะแนน

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ อิมเปรอม)

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project และกำหนด

ขนาดสไลด์สำหรับ Primary (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที

1. นักเรียนสร้างโฟลเดอร์ที่ ไดรฟ์ D: โฟลเดอร์ชื่อห้องตามด้วยเครื่องหมาย – และเลขประจำตัวนักเรียน 5 หลัก (**49-99999**)
2. ชื่อไฟล์ขึ้นงาน Pretest1
3. สร้างโปรเจกต์ Responsive Project
4. กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Primary
5. เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว ให้สำเนาโฟลเดอร์ที่บันทึกไฟล์งานของตนเอง ลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ส่งครู

### เกณฑ์การให้คะแนน

1. แสดงวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project ได้อย่างคล่องแคล่ว	1 คะแนน
2. แสดงวิธีการกำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Primary ได้อย่างถูกต้อง	1 คะแนน
3. มีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์	1 คะแนน
4. สามารถทำตามคำสั่งอย่างถูกต้องและรวดเร็ว	1 คะแนน
5. มีความตั้งใจในงานที่ได้รับมอบหมายได้ดี	1 คะแนน



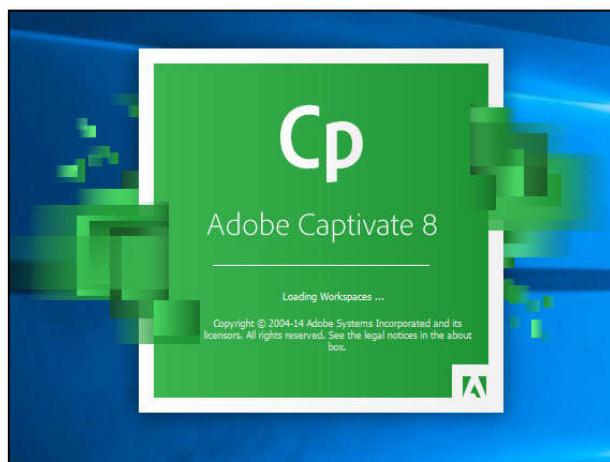
## เรื่องที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

ปัจจุบันสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอ มีรูปแบบหลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่เผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งโปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้ หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เราanjักนั้นมีมากมายหลายโปรแกรม เช่น Office, Microsoft PowerPoint, Adobe Authorware, Adobe Flash ฯลฯ แต่โปรแกรมเหล่านี้มีขนาดใหญ่ หลายพังก์ชั่น และต้องใช้เวลาในการเรียนรู้พอสมควรจึงจะสร้างงานออกมากได้

โปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อสนับสนุนการสร้างมูฟวี่ ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อการเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างขึ้นงานได้ง่ายและเร็ว มีเครื่องมือที่จำเป็นไว้ให้พร้อม

โปรแกรม Adobe Captivate 8 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อในรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สามารถที่ต่างๆ เช่น แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรมสามารถจัดทำในรูปแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์ (Interactive) โดยสามารถรองรับการทำงานในรูปแบบต่างๆ เพื่อรองรับการทำงานในรูปแบบ HTML5 เพื่อให้การสร้างสื่อแบบ Responsive ได้อย่างง่าย และสามารถนำไปต่อยอดส่งออกไปใช้กับระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์ และส่งออกไปใช้กับระบบ LMS ได้อีกด้วย



ภาพที่ 1 แสดงชื่อโปรแกรม Adobe Captivate 8

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



## 1. รู้จักโปรแกรม Adobe Captivate 8

โปรแกรม Adobe Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรม MS PowerPoint ในแต่ละชิ้นงานจะประกอบด้วยสไลด์หลายสไลด์นำมาเรียงกัน ในแต่ละสไลด์สามารถบรรจุสิ่งต่างๆ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง คลิปวิดีโอและปุ่ม เป็นต้น การเข้า-ออกสไลด์และวัตถุในสไลด์สามารถกำหนด Effects ต่างๆ ได้และเมื่อสิ่งให้โปรแกรมทำงาน โปรแกรมจะแสดงสไลด์ที่ 1 จากนั้นจะแสดงสไลด์ที่ 2 และ 3 มาแสดงเรื่อยๆ จนครบทุกสไลด์การควบคุมสไลด์ให้ไปยังสไลด์ที่กำหนดทำได้โดยการสร้างปุ่ม และใช้คำสั่งของโปรแกรม เพื่อให้ไปยังสไลด์ที่ต้องการ

สไลด์แต่ละแผ่นจะมี Timeline เป็นของตนเอง Timeline จะเป็นตัวกำหนดเวลาการแสดงของวัตถุแต่ละตัวในแผ่นสไลด์นั้นๆ ตลอดจนการกำหนดให้วัตถุใดเกิดก่อน หรือเกิดหลังอย่างไร หรือการกำหนดตำแหน่งของวัตถุให้อยู่ข้างหน้าหรืออยู่หลังวัตถุใดก็ได้ วัตถุแต่ละวัตถุ เช่น ภาพ ข้อความเสียง และวิดีโอ สามารถปรับแก้ลักษณะได้ผ่านทางแบบ Properties โดยวัตถุแต่ละอย่างจะมีแบบ Properties ของตนเอง เมื่อคลิกเลือกวัตถุใดโปรแกรม Captivate จะแสดง Properties ของวัตถุนั้นทำให้สามารถกำหนดลักษณะของวัตถุนั้นๆ ได้

โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีการปรับปรุงและเพิ่มความสามารถใหม่ๆ มากมาย โดยเปลี่ยนแปลงตั้งแต่หน้าตาโปรแกรม กระบวนการทำงานและการจัดหมวดหมู่คำสั่งต่างๆ ได้เหมาะสม ทำให้ผู้ใช้สามารถใช้งานโปรแกรมได้ง่ายและสะดวกขึ้น สำหรับคุณสมบัติใหม่มีดังนี้

- 1.1 การออกแบบหน้าต่างโปรแกรมใหม่ เพื่อให้จัดการชิ้นงานและใช้งานได้ง่ายขึ้น
- 1.2 Responsive Themes มีชิ้นงานให้เลือกมากขึ้น รองรับการทำงานกับอุปกรณ์ต่างๆ
- 1.3 Smart Positioning of object ปรับตำแหน่งวัตถุอย่างเหมาะสมตามการแสดงผลในอุปกรณ์แต่ละขนาด
- 1.4 Device-aware eLearning delivery ไฟล์ชิ้นงาน Responsive Project ไปแสดงผลเนื้อหาในอุปกรณ์ต่างๆ โดยอัตโนมัติอย่างเหมาะสม
- 1.5 Multi-device previews สามารถแสดงตัวอย่างในแต่ละอุปกรณ์ผ่านบราวเซอร์ เพื่อทดสอบการแสดงผล เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ก่อนนำไปเผยแพร่
- 1.6 รองรับการใช้ระบบสัมผัส กับ Mobile leaning ด้วยเทคโนโลยี Multi Touch
- 1.7 สนับสนุนสถานที่ทางภูมิศาสตร์ สร้างเนื้อหาสื่อการเรียนที่ระบุตำแหน่ง GPS ในอุปกรณ์ของผู้เรียนได้
- 1.8 ย่อ-ขยายขนาดของเนื้อหาในหน้าจอทัชสกรีนได้ โดยใช้สองนิ้วถ่างกอกเพื่อขยายและหุบนิ้วเพื่อย่อขนาดในหน้าจอ

1.9 รองรับการแทรกวัตถุ HTML5 เข้ามาในชี้นงานและ Publish ออกไปเป็น HTML5

1.10 เพิ่ม Learning Interaction จำนวน 27 แบบและมีลูกเล่นมากขึ้น



## 2. ความต้องการของระบบสำหรับติดตั้งโปรแกรม

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีความต้องการของระบบดังนี้

2.1 หน่วยประมวลผลกลาง CPU Intel Pentium 4 1.0 GHz ขึ้นไป

2.2 ระบบปฏิบัติการ Windows 7 ขึ้นไป และ Mac OSX 10.9 ขึ้นไป

2.3 หน่วยความจำ RAM 2GB ขึ้นไป (แนะนำ 4 GB)

2.4 ฮาร์ดดิสก์ พื้นที่ว่างสำหรับการติดตั้งโปรแกรม 5 GB ขึ้นไป

2.5 การแสดงผล 1024 X 768 ขึ้นไป (แนะนำ 1280 X 1024)

2.6 DVD-ROM

2.7 เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต กรณีที่ต้องการความช่วยเหลือออนไลน์และเมื่อใช้งาน

บางคำสั่ง เช่น ใช้ระบบ LMS หรือการสร้างแอพพลิเคชัน เป็นต้น



## 3. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีขั้นตอนการติดตั้งดังต่อไปนี้

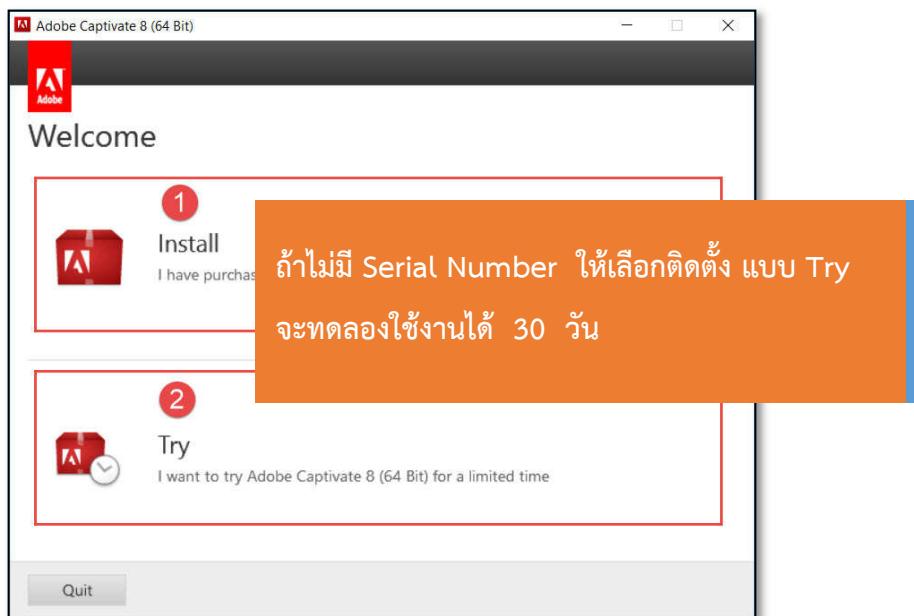
3.1 ดับเบิลคลิกไฟล์ Setup ในไฟล์เดอร์โปรแกรม Adobe Captivate 8



ภาพที่ 2 แสดงชื่อไฟล์ Setup โปรแกรม Adobe Captivate 8

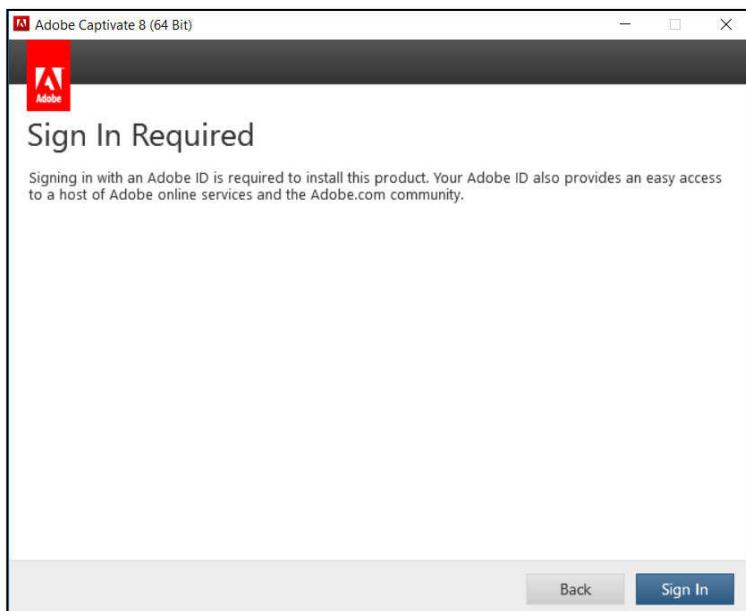
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 3.2 เลือกกดปุ่ม Install (เลือก Try กรณีทดลองใช้)



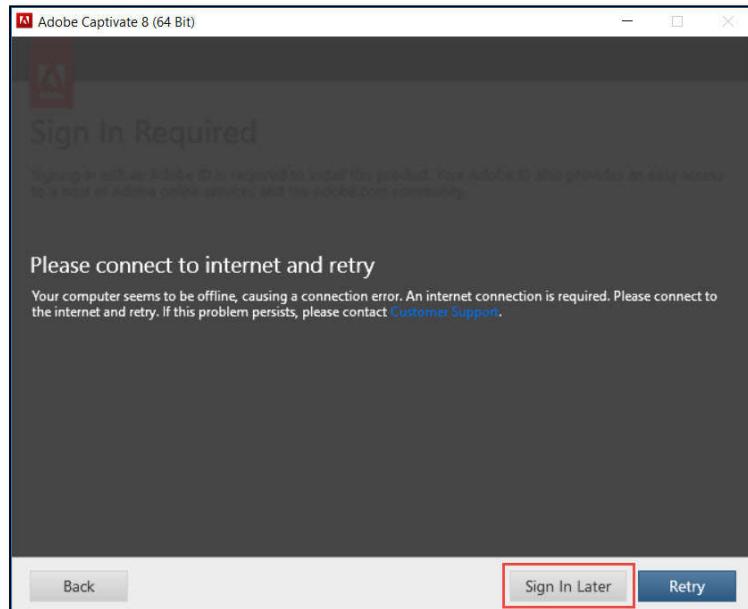
ภาพที่ 3 แสดงการเลือกรูปแบบการติดตั้ง  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

### 3.3 ลงชื่อเข้าใช้ Sign In



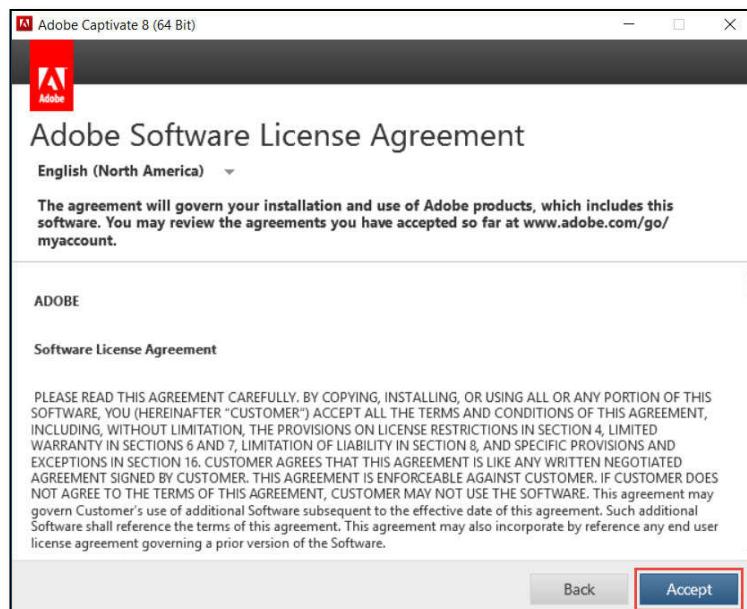
ภาพที่ 4 แสดงการ Sign In ด้วย Adobe ID  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

หรือปิดอินเทอร์เน็ต เพื่อยกเลิกการเชื่อมต่อ Server จากนั้นกดปุ่ม Sign In Later



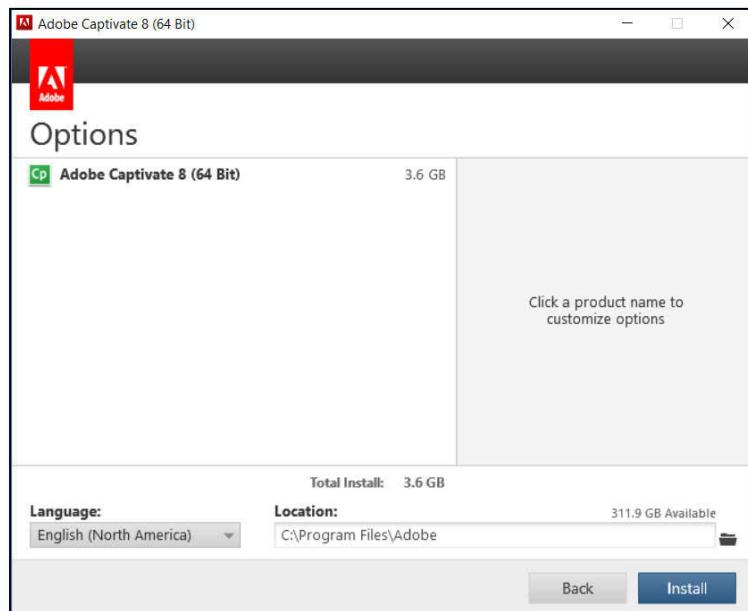
ภาพที่ 5 แสดงการเลือก Sign In Later ลงชื่อภายหลัง  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 3.4 กดปุ่ม Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน



ภาพที่ 6 แสดงการเลือก Accept ยอมรับเงื่อนไข  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

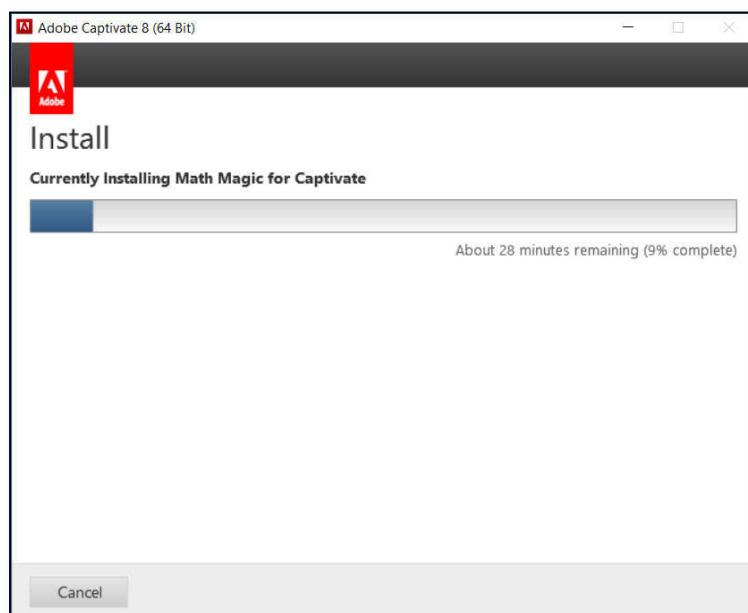
3.5 กดปุ่ม Install เพื่อดำเนินการติดตั้ง



ภาพที่ 7 แสดงปุ่ม Install เพื่อเริ่มติดตั้ง

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

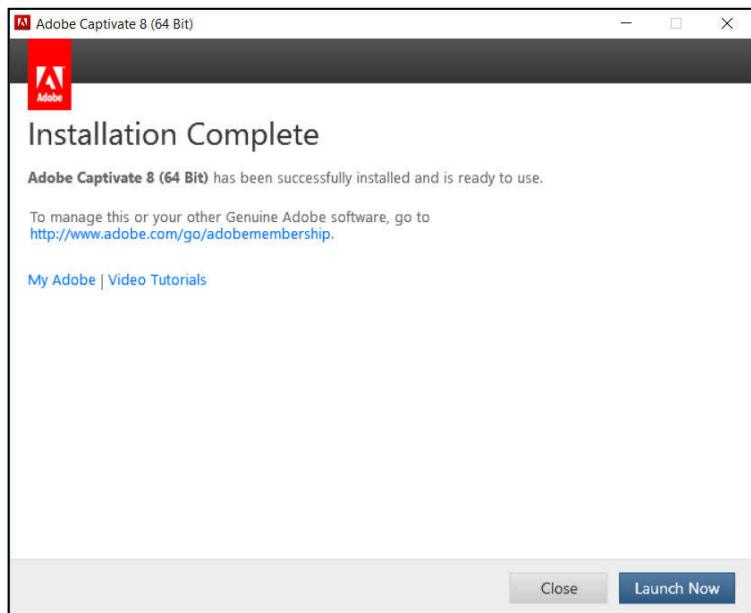
3.6 รอนติดตั้งโปรแกรมสำเร็จ



ภาพที่ 8 แสดงสถานะการติดตั้ง

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

3.7 กดปุ่ม Close เสร็จสิ้นการติดตั้ง หรือ กดปุ่ม Launch Now เพื่อเปิดใช้งานโปรแกรม ทันที



ภาพที่ 9 แสดงความสำเร็จของการติดตั้ง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559



#### 4. การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8

การใช้งานโปรแกรม Adobe captivate 8 มีวิธีการดังต่อไปนี้

4.1 คลิกปุ่ม start และคลิกเลือก All program



ภาพที่ 10 แสดงปุ่ม start และ All Programs

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

#### 4.2 คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit)

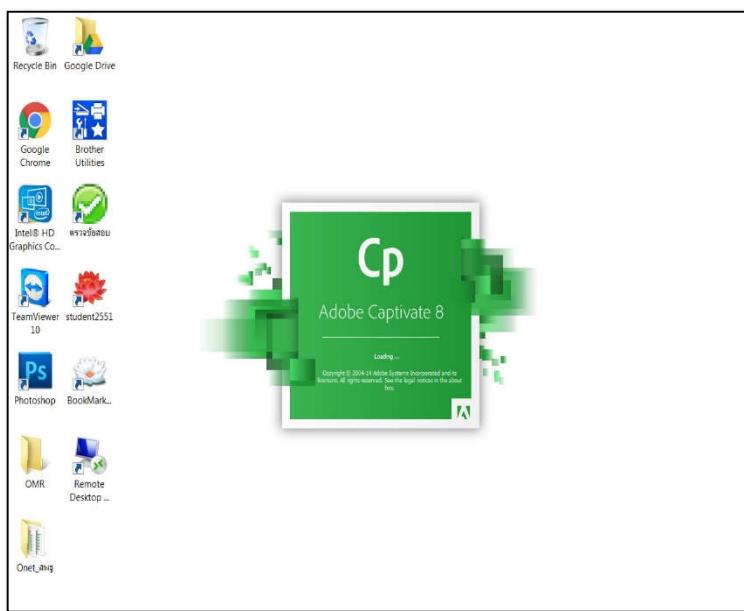


ภาพที่ 11 แสดงโปรแกรม Adobe Captivate 8

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

#### 4.3 โปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit) แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)

เปิดเข้าสู่โปรแกรม

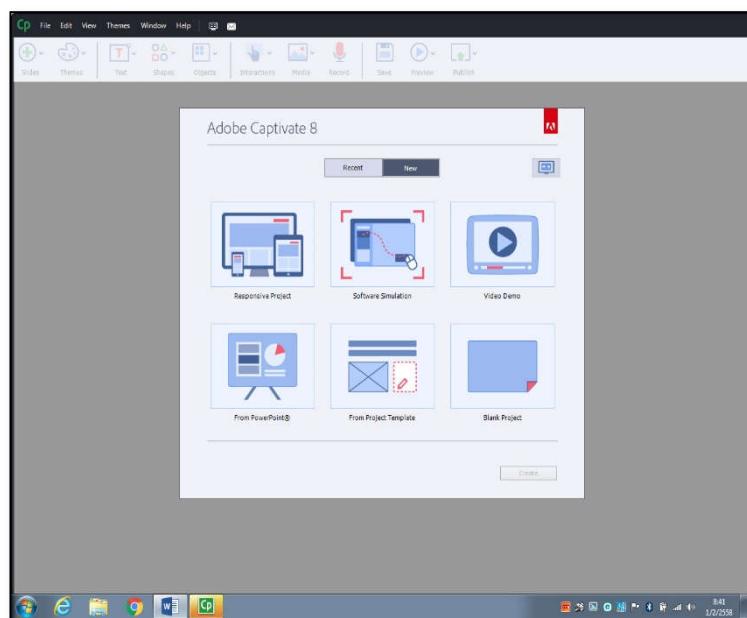


ภาพที่ 12 แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

4.4 โปรแกรม Adobe Captivate 8 พร้อมสร้างขั้นงานในรูปแบบต่างๆ

4.5 คลิกเลือก รูปแบบที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Create



ภาพที่ 13 แสดงหน้าจอการสร้างขั้นงาน

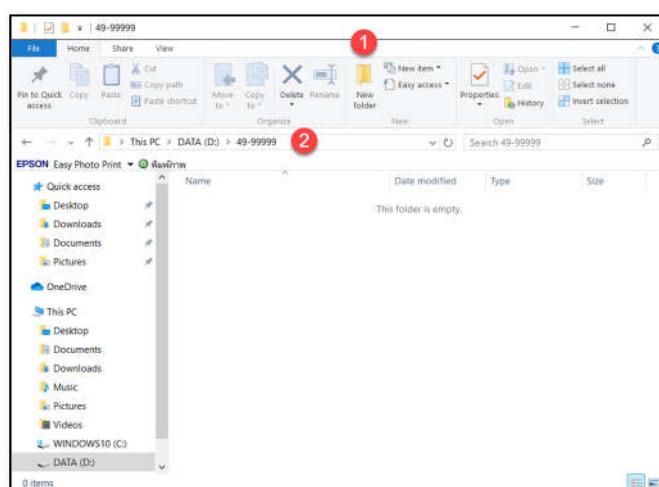
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



## 5. การบันทึกไฟล์งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

การบันทึกไฟล์งานโปรแกรม Adobe captivate 8 มีวิธีการดังต่อไปนี้

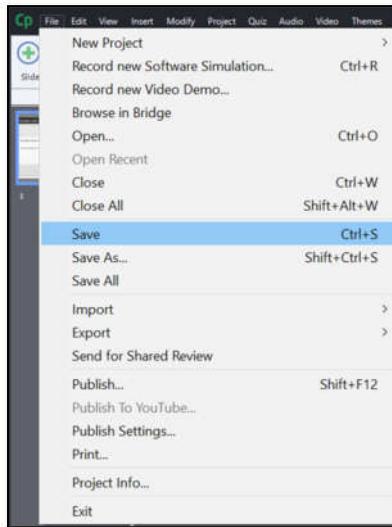
5.1 สร้างโฟลเดอร์ (New Folder) ที่ ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์ตั้งชื่อโฟลเดอร์ ชื่อห้องตามด้วยเครื่องหมาย – และเลขประจำตัวนักเรียน 5 หลัก (**49-99999**)



ภาพที่ 14 แสดงการสร้างโฟลเดอร์

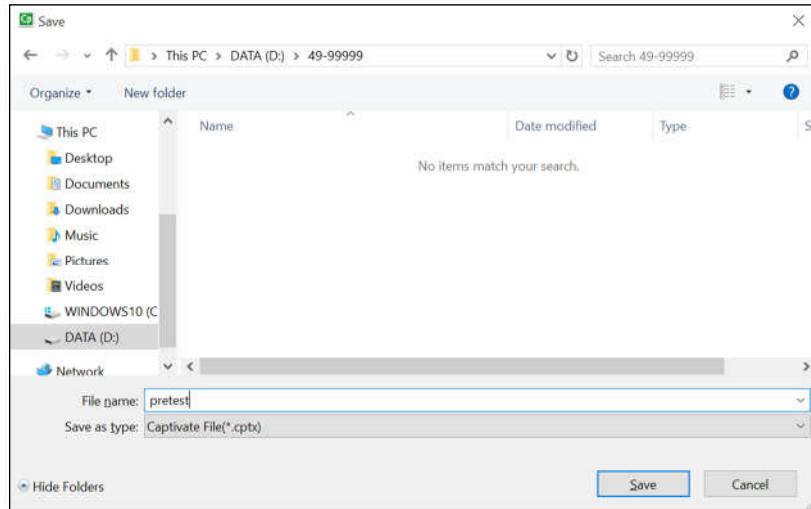
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

5.2 คลิกเมนู File เลือก Save และหาตำแหน่งโฟลเดอร์ที่ต้องการบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์ชื่อห้องตามด้วยเครื่องหมาย – และเลขประจำตัวนักเรียน 5 หลัก (49-99999)



ภาพที่ 15 แสดงเมนู File  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

5.3 ตั้งชื่อไฟล์ File name ตามชื่องานที่ต้องการ



ภาพที่ 16 แสดงการตั้งชื่อไฟล์งาน  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

## สรุป

โปรแกรม Adobe Captivate 8 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อในรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์สมาร์ทต่างๆ เช่น แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรม Adobe Captivate 8 จะอยู่ในรูปสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์ และรองรับวิธีการทำงานในแบบใหม่ๆ มากมาย การทำงานจะทำในลักษณะเดียวกับโปรแกรม MS PowerPoint ในแต่ละชิ้นงานจะประกอบด้วยสไลด์หลายสไลด์นำมาเรียงกัน ในแต่ละสไลด์สามารถบรรจุสิ่งต่างๆ เช่น ภาพ ข้อความ เสียง คลิปวิดีโอ และปุ่ม เป็นต้น





## กิจกรรมที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8

(คะแนนเต็ม 10 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม การติดตั้งและการเรียกใช้งาน  
โปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสาร เรื่องที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8 และ<sup>✓</sup> จะเลือกคำตอบโดยกาเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ให้มา จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

1. โปรแกรม Adobe Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรมใด  
 A) MS Excel       B) MS PowerPoint
  
2. หน้าจอทัชสกรีนถ้าใช้สองนิ้วถ่างกอก จะทำให้เนื้อหาในหน้าจอมีลักษณะใด  
 A) ขยายขนาดในหน้าจอ       B) ย่อขนาดในหน้าจอ
  
3. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 haarดติสก์ควรมีพื้นที่ว่างเท่าไรจึงจะสามารถติดตั้งได้  
 A) 5 GB ขึ้นไป       B) 5 MB ขึ้นไป
  
4. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 ควรกดปุ่มใดเพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน  
 A) Install       B) Accept
  
5. การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8 ถ้าคลิกเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้วกดปุ่มใด  
 A) Create       B) Start

เกณฑ์การให้คะแนนการทำใบงาน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

- 1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง
- 0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8

แล้วให้นักเรียนปฏิบัติ ดังนี้ (5 คะแนน)

สร้างไฟล์เดอร์ที่ ไดร์ฟ D: ไฟล์เดอร์ชื่อห้องตามด้วยเครื่องหมาย – และเลขประจำตัวนักเรียน 5 หลัก (49-99999) ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice1-1

1. คลิกปุ่ม start  แล้วคลิกเลือก All program
2. คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit)
3. แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen) เปิดเข้าสู่โปรแกรม
4. โปรแกรม Adobe Captivate 8 พร้อมสร้างชิ้นงานในรูปแบบต่างๆ
5. คลิกเลือก รูปแบบที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Create แล้ว บันทึกไฟล์งาน

### เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

- 1 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง
- 0 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ถูกต้อง





## เรื่องที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Captivate 8 จะแสดงหน้าต่างเริ่มต้น (Welcome Screen) โดยส่วนเริ่มต้นเปิดไฟล์งานใหม่สามารถเลือกรูปแบบของโครงการชิ้นงานได้ตามต้องการ สำหรับส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8 ประกอบด้วย ส่วนประกอบของหน้าต่างเริ่มต้น และส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

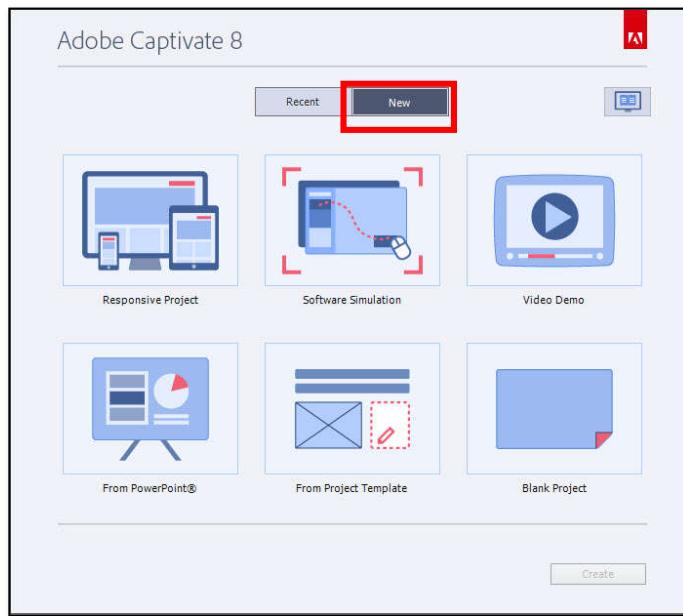


### 1. ส่วนประกอบของหน้าต่างเริ่มต้น (Welcome Screen)

ส่วนประกอบของหน้าต่างเริ่มต้น (Welcome Screen) มีดังนี้

#### 1.1 ส่วนของ New

New เป็นส่วนที่ใช้เริ่มต้นเปิดไฟล์ของงานใหม่ สามารถเลือกรูปแบบของชิ้นงานได้ตามต้องการ โดยรูปแบบของชิ้นงานหลักของโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีดังนี้



ภาพที่ 17 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.1.1 Responsive Project สร้างชิ้นงานสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอแตกต่างกัน

1.1.2 Software Simulation สำหรับบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหวแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้

1.1.3 Video Demo สำหรับบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ

1.1.4 From PowerPoint สำหรับนำไฟล์ PowerPoint เข้ามาเป็นสไลด์ใน Adobe Captivate 8

1.1.5 From Project Template สำหรับสร้างชิ้นงานจากเทมเพลตที่มีอยู่แล้ว

1.1.6 Blank Project สำหรับสร้างชิ้นงานจากสไลด์ว่างเปล่า

## 1.2 ส่วนของ Recent

Recent จะแสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยเปิดใช้งานสามารถเลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วคลิก Open เพื่อเปิดใช้งานได้ทันที หรือคลิกเลือก Browse เพื่อเปิดไฟล์งานอื่นๆ ที่บันทึกไว้ที่อื่น

## 1.3 Sample Projects and tutorials

Sample Projects and tutorials เป็นส่วนที่แสดงไฟล์ตัวอย่าง และแนะนำวิธีการใช้งานคร่าวๆ สำหรับไฟล์ใหม่ที่อุปกรณ์

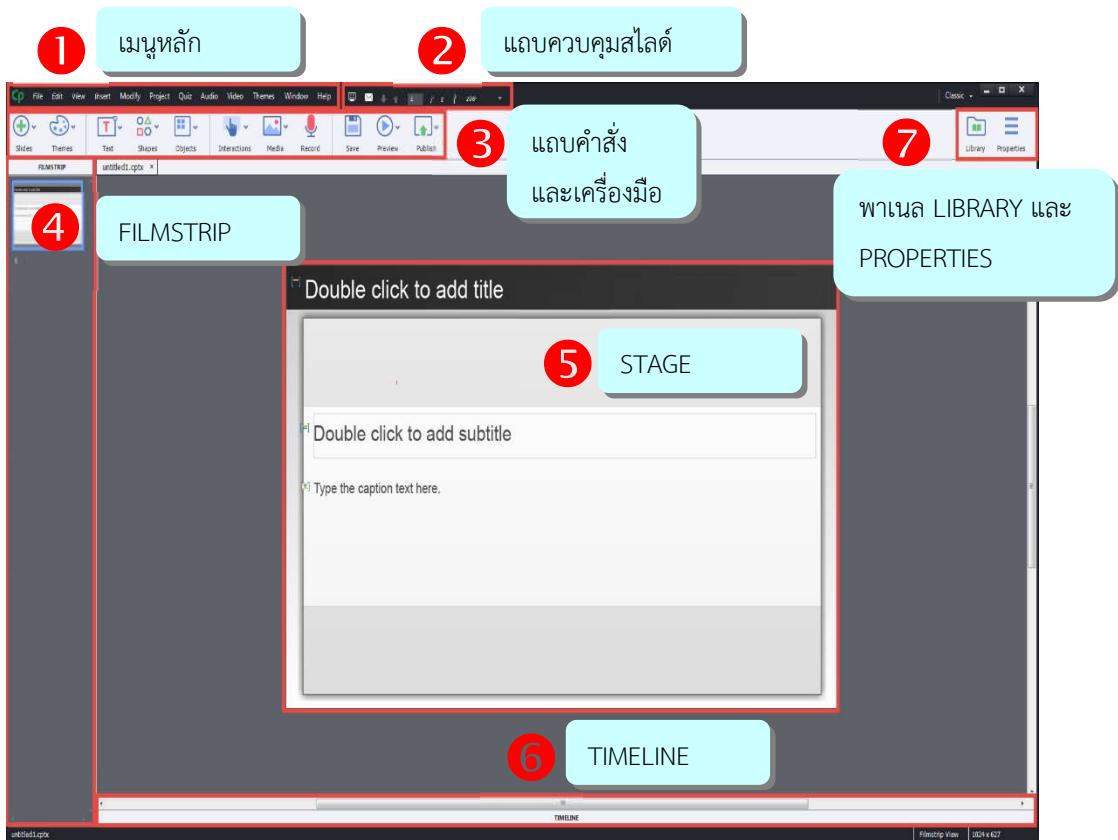


ภาพที่ 18 แสดงหน้าต่าง Sample and tutorials

ที่มา : พิรพงศ์ อิ้มเปรม, 2559



## 2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม



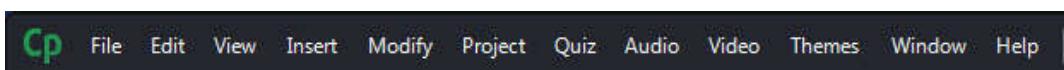
ภาพที่ 19 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 2.1 เมนูหลัก (Main Menu)

แสดงเครื่องมือ ແລະຄຳສັ່ງທີ່ໜຳດູນຂອງໂປຣແກຣມ ໂດຍແຍກຄຳສັ່ງເປັນກຸ່ມ

ตามการใช้งาน ประกอบด้วยเมนูต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 20 แสดงเมนูหลัก

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.1.1 File เมนูຄຳສັ່ງສໍາຫຼັບຈັດກາຮືນງານ ສໍາຫຼັບກາຮຽນ / ເປີດໄຟລ໌ໃໝ່  
ກາຮຽນ / ການບັນທຶກ ການສ່ວນອອກເພື່ອໃໝ່ງານ ແລະກາຮຽນໄຟລ໌ (Preview)

2.1.2 Edit เมนูสำหรับแก้ไขส่วนต่างๆ ของชิ้นงาน การคัดลอก วางภาพ ข้อความ หรือแฟ้มสไลด์ ตลอดจนการกำหนดค่าของโปรแกรม (Preferences) เป็นต้น

2.1.3 View เมนูที่เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนมุมมองของพื้นที่การทำงาน มุมมอง ของหน้าจอ ปรับหน้าจอขนาดต่างๆ การซ่อนสไลด์ เป็นต้น

2.1.4 Insert เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการนำเข้าวัตถุต่าง ๆ เช่น เพิ่มสไลด์ เพิ่มข้อสอบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ปุ่ม ฯลฯ

2.1.5 Modify เมนูใช้สำหรับเปลี่ยนขนาดของหน้าจอแสดงผล (Document Window) กำหนดตำแหน่ง การจัดเรียงวัตถุต่างๆ บนหน้าจอ (Alignment) ปรับแต่งการทำงาน ของวัตถุต่างๆ รวมถึงการปรับขนาดของชิ้นงาน เป็นต้น

2.1.6 Project เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการเปลี่ยนรูปประจำหน้าตา (Skin editor) การสร้าง ตัวแปร เป็นต้น และควบคุมการปฏิสัมพันธ์ทั้งชิ้นงาน

2.1.7 Quiz เมนูที่รวมคำสั่งเกี่ยวกับการสร้างสไลด์คำถาม และการตั้งค่า ของแบบทดสอบ เป็นต้น

2.1.8 Audio เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการบันทึก เแทรกเสียง และการแก้ไขไฟล์เสียง

2.1.9 Video เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการแทรกระบบคลิปวิดีโอ และไฟล์วิดีโอ

2.1.10 Themes เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งรูปแบบของชิ้นงาน รวมถึง การจัดการ Master Slide

2.1.11 Window เมนูเกี่ยวกับการเปิดหรือปิดการใช้งานคำสั่งและเครื่องมือต่างๆ ในหน้าจอ เช่น Timeline, Filmstrip, Effects และ Properties เป็นต้น เครื่องมือใดที่กำลังเปิดอยู่ จะเห็นมีเครื่องหมายประกายอยู่ข้างหน้า ถ้าต้องการปิด ให้คลิกเพื่อเอาเครื่องหมายกลับออกไป

2.1.12 Help เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรม และคุณสมบัติของโปรแกรม จากเว็บไซต์ของ Adobe

## 2.2 แดปควบคุมสไลด์

ใช้ควบคุมการทำงานของสไลด์ ประกอบด้วยคำสั่งต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 21 แสดงแดปควบคุมสไลด์

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.2.1 Sample Project/Tutorials  ดูไฟล์ตัวอย่างและเรียนรู้การใช้งาน

โปรแกรมจากเว็บ Adobe

2.2.2 Access Adobe Resources  รับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับ Adobe

Captivate

2.2.3 Next Slide  ไปสไลด์ถัดไป

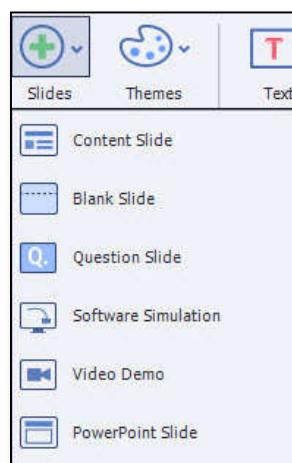
2.2.4 Previous Slide  ไปสไลด์ก่อนหน้า

2.2.5 Go to Slide  /  ไปสไลด์ที่ต้องการ

2.2.6 Zoom Level  Best Fit  ย่อ ขยาย มุมมองสไลด์ หากต้องการให้สไลด์แสดงผลอดีกับจอภาพให้เลือก Best Fit

### 2.3 แบบจำสั้นและเครื่องมือ

2.3.1 Slides สไลด์บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 22 แสดงเครื่องมือ Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพرم, 2559

- 1) Content Slide แทรกสไลด์ใหม่ โดยมีรูปแบบเหมือนก่อนหน้า
- 2) Blank Slide การแทรกสไลด์เปล่าพร้อมทั้งแก้ไขด้วยตนเอง
- 3) Question Slide แทรกสไลด์คำถาม
- 4) Software Simulation เป็นการบันทึกภาพเคลื่อนไหวทุกอย่างบนหน้าจอ

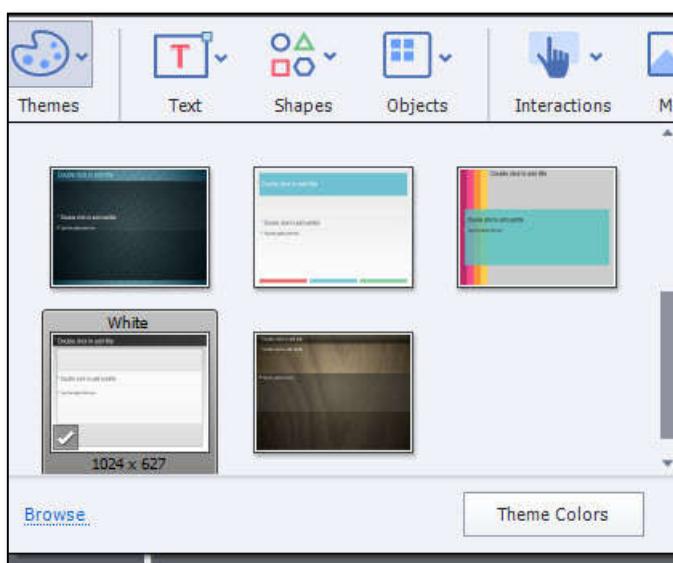
ทั้งการเคลื่อนที่ของเมาส์ การคลิกเมาส์ โดยการกระทำทุกอย่างจะมีกล่องข้อความ (caption) ปรากฏเพื่อบรรยายการกระทำนั้นๆ

5) Video Demo แฟร์กสไลด์บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ

6) PowerPoint Slide การนำสไลด์จากโปรแกรม PowerPoint เข้ามา

### 2.3.2 Themes

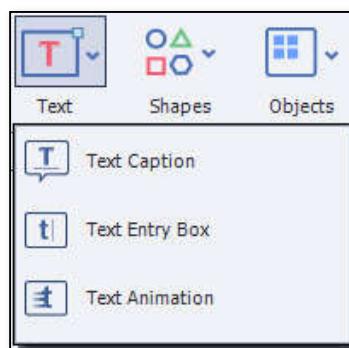
โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีรูปแบบชินงานให้เลือกมากมาย โดยรูปแบบแต่ละรูปแบบเป็น Responsive ซึ่งรองรับการทำงานกับอุปกรณ์ต่างๆ สามารถปรับแต่งแก้ไข Themes ได้



ภาพที่ 23 แสดงรูปแบบ Themes ต่างๆ  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพรม, 2559

### 2.3.3 Text

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่จัดการข้อความประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้

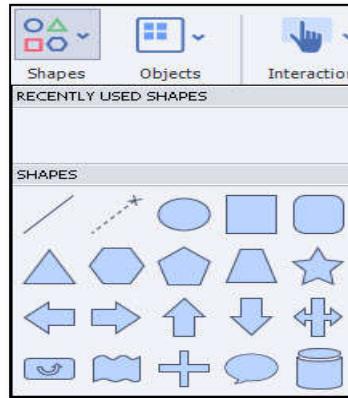


ภาพที่ 24 แสดงเครื่องมือ Text  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพรม, 2559

- 1) Text Caption  แทรกรกล่องข้อความ
- 2) Text Entry Box  แทรกรกล่องซ่องกรอกข้อมูล
- 3) Text Animation  แทรกรข้อความแอนิเมชั่น

#### 2.3.4 Shapes

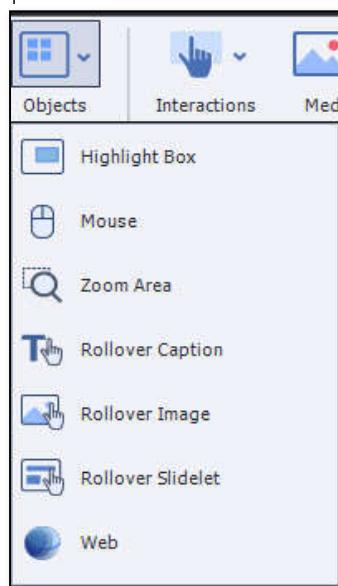
เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่แทรกรูปร่างแบบต่างๆ และสามารถนำรูปร่างไปทำเป็นกล่องข้อความและปุ่ม โดยสามารถนำรูปร่างพื้นฐานไปปรับแต่งให้มีรูปร่างที่เปลกใหม่ และสามารถแปลงเป็นวัตถุ Rollover Smart Shape ได้



ภาพที่ 25 แสดงเครื่องมือ Shapes  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพرم, 2559

#### 2.3.5 Objects

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่นำไป ที่สามารถนำมาใส่ชิ้นงานแล้วทำให้ชิ้นงานดูน่าสนใจมากขึ้น ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 26 แสดงเครื่องมือ Objects  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเพرم, 2559

- 1)  Hightlight Box เป็นวัตถุกล่องสีเหลี่ยม ใช้สร้างเน้นบางจุดในสไลด์ให้มีจุดเด่น
- 2)  Mouse ตัวแสดงการเคลื่อนที่ของตัวชี้เม้าส์
- 3)  Zoom Area เป็นวัตถุที่ใช้เน้นในจุดที่ต้องการซูมขยายขนาดเป็นพิเศษ
- 4)  Rollover Caption แทรกข้อความพิเศษ ที่ปรากฏขึ้นเมื่อชี้เม้าส์เหนือพื้นที่ROLSЛОเวอร์ของข้อความ
- 5)  Rollover Image แทรกรูปภาพพิเศษ ที่ปรากฏขึ้นเมื่อชี้เม้าส์เหนือพื้นที่ROLSЛОเวอร์ของรูปภาพ
- 6)  Rollover Slidelet แทรกสไลเด็ตพิเศษ โดยแทรกเข้าไปในสไลเด็ตอีกหนึ่งชั้นจะปรากฏขึ้นมา ก็ต่อเมื่อชี้เม้าส์เหนือพื้นที่ROLSЛОเวอร์ของสไลเด็ต
- 7)  Web เป็นเครื่องมือที่สามารถนำเว็บไซต์มาฝังไว้ในชิ้นงาน

### 2.3.6 Interactions

ดังนี้



ภาพที่ 27 แสดงเครื่องมือ Interactions

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 1)  Botton แทรกปุ่มเพื่อเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ต่างๆ
- 2)  Click Box เป็นเครื่องมือที่สามารถคลิกได้ สามารถประยุกต์

แทน Rollover ได้

- 3)  Drag and Drop เป็นเครื่องมือสำหรับให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม การเรียนด้วยการลากสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาวางบนตำแหน่งที่สัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกัน
- 4)  Learning Interactions เป็นเครื่องมือที่สร้างวัตถุที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้มีรูปแบบให้เลือกถึง 27 แบบ

### 2.3.7 Media

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการแทรกสื่อต่างๆ ได้แก่ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชั่น ดังนี้



ภาพที่ 28 แสดงเครื่องมือ Media  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

- 1)  Image แทรกรูปภาพ
- 2)  Audio แทรกรไฟล์เสียง
- 3)  Video แทรกวิดีโอ
- 4)  Animation แทรกรอย่างเคลื่อนไหวในรูปแบบ Gif และ SWF
- 5)  Characters แทรกรูปตัวละคร

- 6)  HTML5 Animation แทรกรอยกังหันที่สร้างจาก Adobe Edge Animation และ HTML (รูปแบบ Zip)

### 2.3.8 เครื่องมืออื่นๆ

- 1)  Record เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับบันทึกเสียงลงในสไลด์ปัจจุบัน
- 2)  Save เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งาน
- 3)  Preview เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแสดงผลขั้นงาน
- 4)  Publish เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับส่งออกไฟล์งานเพื่อนำไปเผยแพร่

เผยแพร่

## 2.4 แบบ FLIMSTRIP

เป็นแบบแสดงสไลด์ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับก่อนหลังตามการนำเสนอ ซึ่งช่วยให้สะดวกในการเลือกสไลด์เพื่อทำการตกแต่งหรือแก้ไข

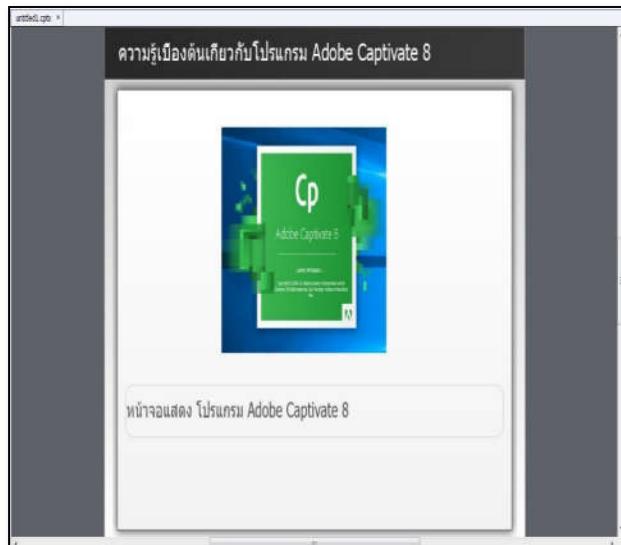


ภาพที่ 29 แสดงแบบ FLIMSTRIP

ที่มา : พิธพงศ์ อิ่มperm, 2559

## 2.5 Stage

เป็นพื้นที่แสดงสไลด์สำหรับสร้างหรือแก้ไขขึ้นงาน

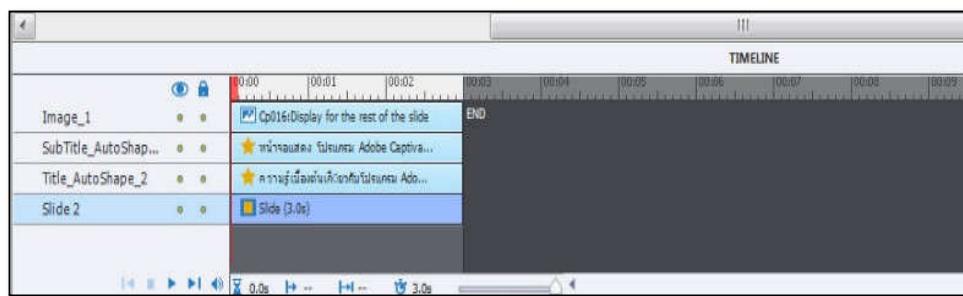


ภาพที่ 30 แสดงพื้นที่ทำงาน Stage

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## 2.6 แบบ TIMELINE

เป็นแบบที่ควบคุมวัตถุที่อยู่ในแผ่นสไลด์ ทั้งนี้สไลด์แต่ละแผ่น จะมีระยะเวลาแสดงผลของวัตถุเป็นของตนเอง Timeline ประกอบด้วยชั้น หรือ layers ต่างๆ หลายชั้น แต่ละชั้น คือวัตถุแต่ละอย่างในแผ่นสไลด์นั้นๆ ซึ่งจะมีชื่อปรากฏอยู่ให้สังเกตได้ ชั้นแต่ละชั้นสามารถปรับความยาวให้ปรากฏก่อนหลังได้โดยใช้เมาส์ลากให้สั้นลง หรือยาวขึ้นได้ และนอกเหนือจากนี้ยังสามารถลับตำแหน่งบน-ล่างได้ วัตถุที่อยู่ชั้นบนกว่าจะอยู่หน้าวัตถุที่อยู่ชั้นล่าง ใน Document Window นอกจากนี้ ถ้ามีการเปิด Panel เช่น Master slide หรือ Effects จะเห็นมีแบบปรากฏเพิ่มขึ้นที่นี่ ซึ่งจะสามารถใช้งาน Panel นั้นๆ ได้จากที่นี่เช่นกัน



ภาพที่ 31 แสดงแบบ TIMELINE

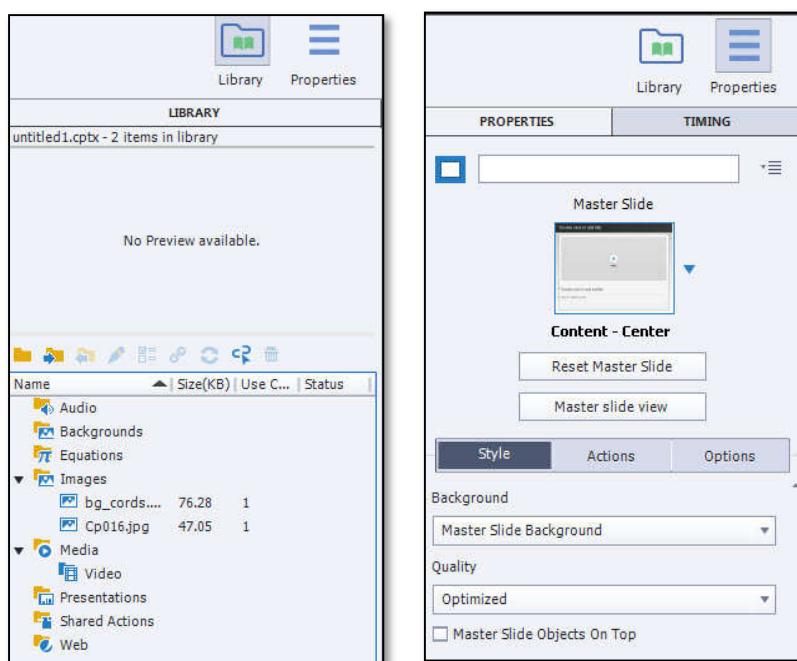
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## 2.7 พาแนล LIBRARY และ PROPERTIES

เป็นกลุ่มแบบที่อยู่ด้านขวาเมื่อสามารถกำหนดค่าให้แก่วัตถุที่อยู่บนหน้าจอได้

2.7.1 พาแนล Library เป็นแบบที่รวมวัตถุต่างๆ ที่อยู่บนหน้าจอมาไว้ใน เมื่อนำภาพ เสียง หรือ เพื่อแสดงข้อมูลไฟล์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในไฟล์ ภาพ เสียง วิดีโอ มาวางบนหน้าจอ โปรแกรม Captivate จะนำมาไว้ใน Library ให้โดยอัตโนมัติ ถ้าต้องการนำมาใช้อีก ก็สามารถนำวัตถุ ที่อยู่ใน Library มาวางไว้บนหน้าจอ และกำหนด Property เสียใหม่

2.7.2 พาแนล Properties เป็นแบบสำคัญที่กำหนดคุณลักษณะของวัตถุที่ถูกเลือกบนหน้าจอ เช่น ภาพ ข้อความ ปุ่ม เป็นต้น



ภาพที่ 32 แสดงพาแนล LIBRARY และ PROPERTIES

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

สรุป

โปรแกรม Adobe Captivate 8 จะมีส่วนของหน้าต่างโปรแกรม ที่ถูกออกแบบใหม่ทั้งหมด มีการจัดวางหมวดหมู่ของคำสั่งใหม่ เพื่อจัดการชิ้นงานให้ทำงานได้ง่ายขึ้น ซึ่งประกอบด้วย แบบเมนูหลัก แบบควบคุมสไลเดอร์ แบบคำสั่งและเครื่องมือ แบบ Filmstrip Stage และ พาแนล LIBRARY และ PROPERTIES





## กิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

(คะแนนเต็ม 10 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมแล้ว ให้นักเรียน  
นำคำตอบในกล่องข้อความต่อไปนี้ลงไว้ตอบคำถามให้ถูกต้อง จำนวน 5 ข้อ  
(5 คะแนน)

Modify

Flimstrip

Media

Text

Responsive Project

1. การสร้างชิ้นงานสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน เรียกว่า \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ เป็นเมนูคำสั่งใช้ปรับแต่งการทำงานของวัตถุต่างๆ รวมถึงการปรับขนาด  
ของชิ้นงาน
3. \_\_\_\_\_ เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่จัดการข้อความ
4. แบบที่แสดงสไลด์ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับอยู่ทางซ้ายมือ ใช้จัดการสไลด์ต่าง ๆ หมายถึง  
\_\_\_\_\_
5. กลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการแทรกสื่อต่างๆ ได้แก่ รูปภาพ เสียง วิดีโอและแอนิเมชัน เรียกว่า \_\_\_\_\_

### เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

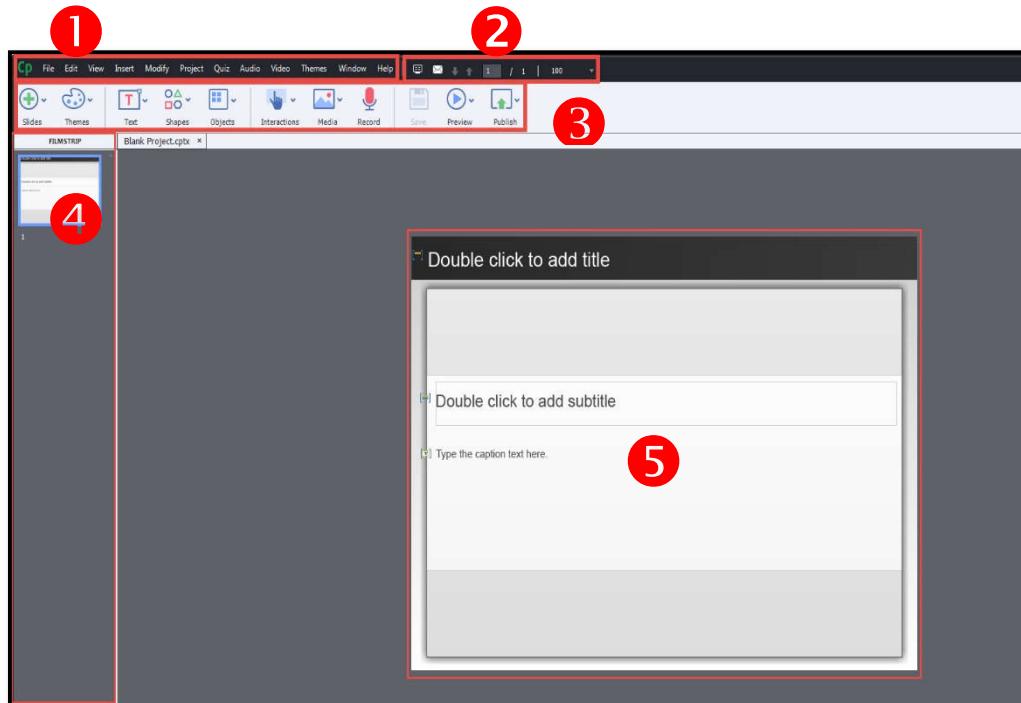
0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 แล้วบอกร่องส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมและหน้าที่ในการทำงานให้ถูกต้อง (5 คะแนน)

นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice1-2



1. ....  
.....  
.....
2. ....  
.....  
.....
3. ....  
.....  
.....

4. .....

.....

.....

5. .....

.....

.....

#### เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

0 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ถูกต้อง



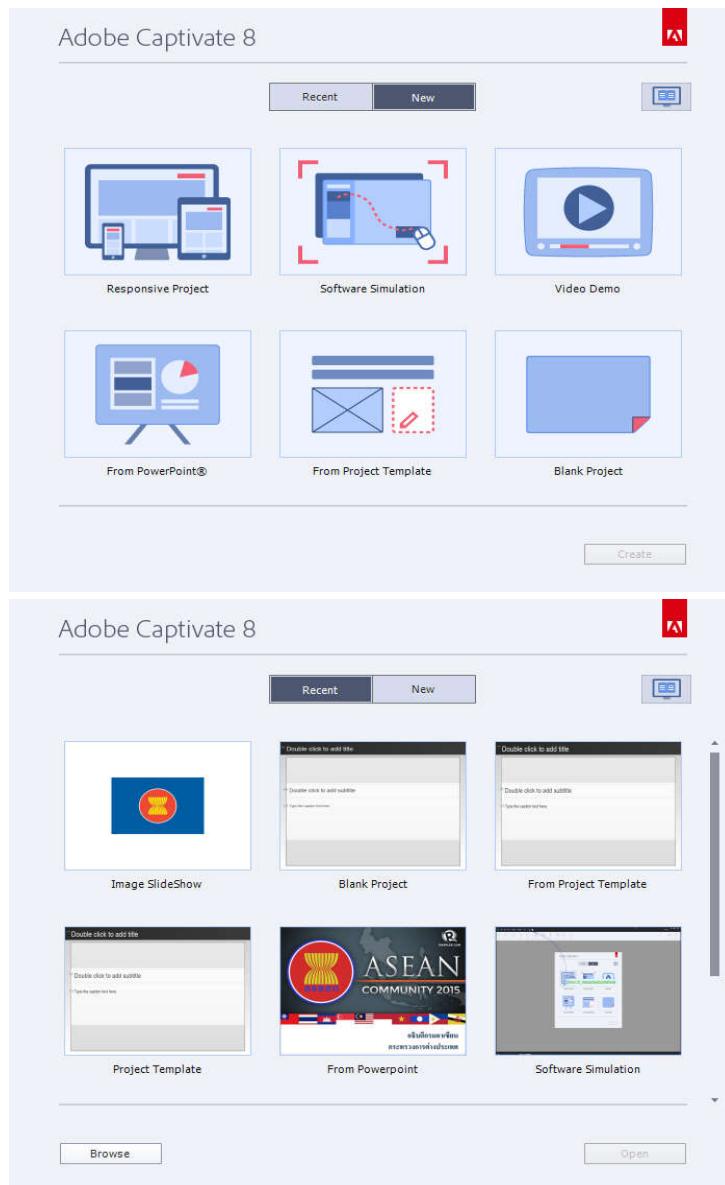


## เรื่องที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

โปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างชิ้นงานได้หลากหลายรูปแบบแต่ละรูปแบบจะมีความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะการใช้งาน โดยรูปแบบชิ้นงานหลักๆ จะอยู่ในรูปแบบโครงการต่างๆ

โปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างโครงการ Responsive Project เพื่อสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลอย่างเหมาะสม กับหน้าจออุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ซึ่งรูปแบบการทำงานบนมาตรฐานของ HTML5



ภาพที่ 33 แสดงหน้าจอ การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

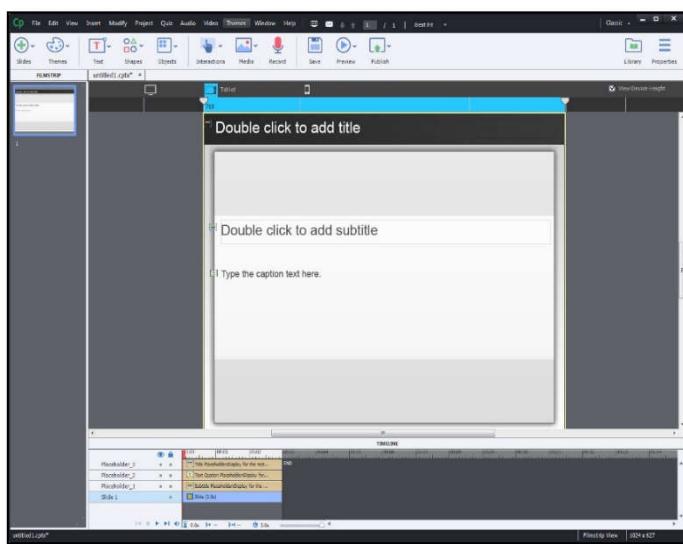


## 1. รูปแบบของโปรเจกต์

การสร้างโปรเจกต์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 จะสามารถเลือกได้หลายรูปแบบตามความเหมาะสมของงานที่ต้องการนำเสนอ โดยจะมีรูปแบบให้เลือกตั้งนี้

### 1.1 Responsive Project

เป็นโปรเจกต์ว่างเปล่า สำหรับสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับหน้าจอในอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน

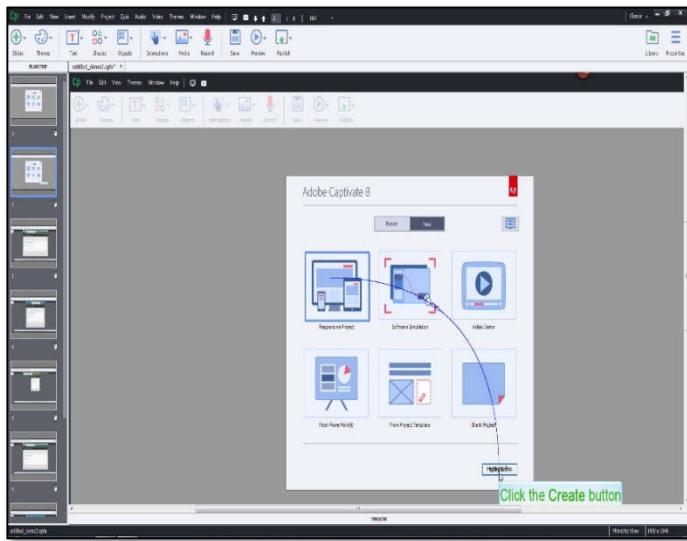


ภาพที่ 34 แสดงหน้าจอ Responsive Project

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

### 1.2 Software Simulation

เป็นโปรเจกต์ที่ใช้บันทึกหน้าจอแบบเคลื่อนไหวสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้โดยจะมี Caption ซึ่งเป็นกล่องคำบรรยายภาพประกอบอัตโนมัติทุกรังที่มีการคลิกเม้าส์ขณะบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว



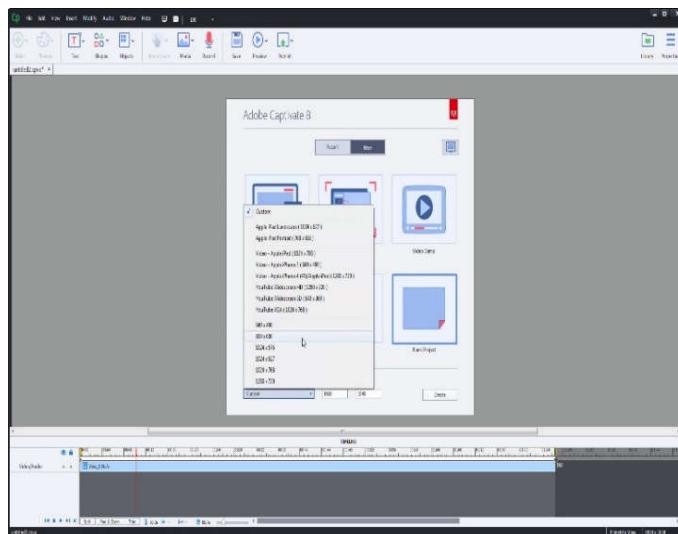
ภาพที่ 35 แสดงหน้าจอ Software Simulation

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 1.3 Video Demo

เป็นโปรเจกต์ ที่ใช้บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว Full Motion Record

สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ใส่เทคนิคพิเศษ หรือวัตถุเพิ่มเติมได้ โดยไฟล์ที่ Publish จะอยู่ในรูปแบบของ MP4



ภาพที่ 36 แสดงหน้าจอ Video Demo

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

#### 1.4 Project From MS PowerPoint

เป็นโปรเจกต์ที่นำสไลด์จากโปรแกรม PowerPoint เข้ามาใช้งาน ตกแต่ง แก้ไขให้สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม

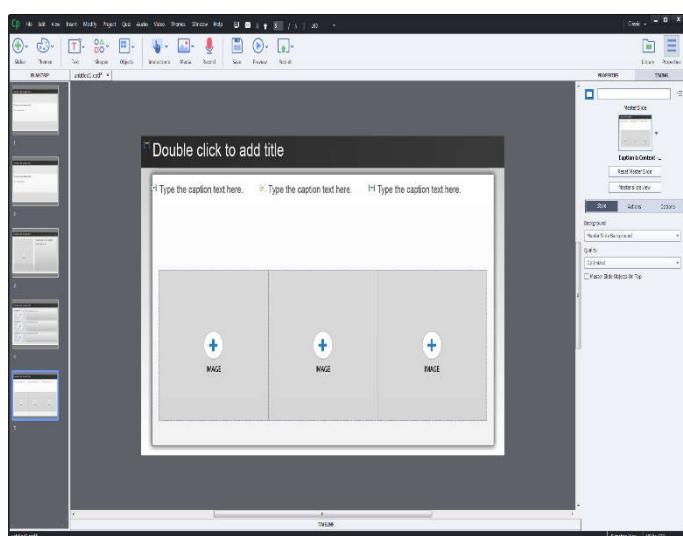


ภาพที่ 37 แสดงหน้าจอ Project From MS Powerpoint®

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

#### 1.5 Project From Template

เป็นโปรเจกต์ ที่นำเทมเพลตที่ออกแบบและบันทึกไว้ในเครื่อง (.cptl) มาใช้สร้างชิ้นงาน ซึ่งอาจเป็นเทมเพลตที่สร้างขึ้นเองก็ได้

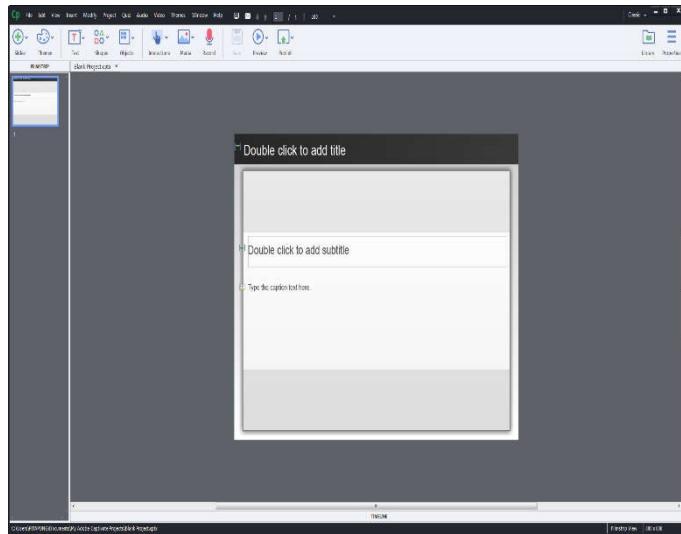


ภาพที่ 38 แสดงหน้าจอ Project From Template

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

## 1.6 Blank Project

เป็นโปรเจกต์ว่างเปล่าที่สร้างขึ้นงานได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากใช้เครื่องมือได้ทุกชนิด และสามารถกำหนดรูปแบบไฟล์ที่ Publish ได้ ทั้ง .swf และ .html5

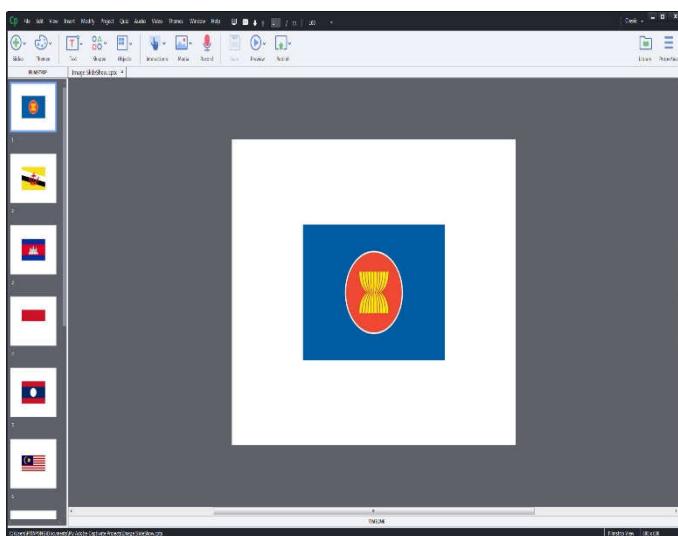


ภาพที่ 39 แสดงหน้าจอ Blank Project

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

## 1.7 Image Slideshow

เป็นโปรเจกต์ ที่นำรูปภาพจำนวนมากมาทำเป็น Image Slide เพื่อสร้างชิ้นงานในแบบสไลด์โชว์ โดยสามารถใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรมได้เหมือน Blank Project

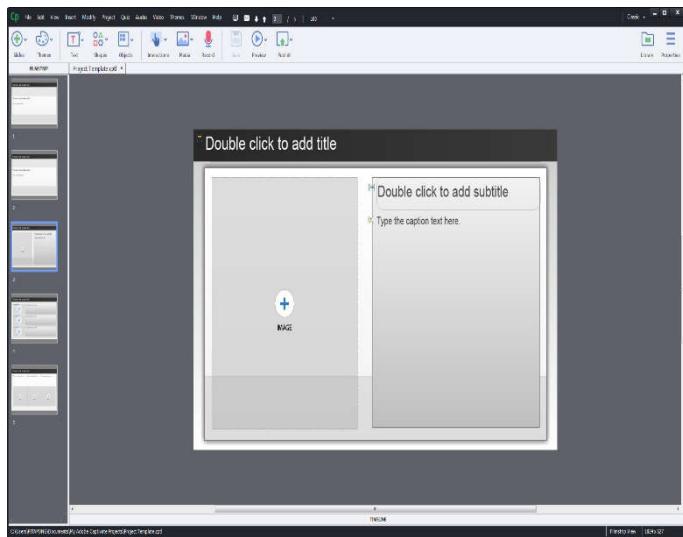


ภาพที่ 40 แสดงหน้าจอ Image Slideshow

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

## 1.8 Project Template

เป็นการสร้างเทมเพลต แล้วบันทึกเก็บไว จะได้ไฟล์ .cptl สามารถนำเทมเพลตมาใช้โดยใช้โปรเจกต์แบบ Project From Template



ภาพที่ 41 แสดงหน้าจอ Project Template

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559



## 2. การสร้างโปรเจกต์ Responsive Project

### 2.1 การสร้างโปรเจกต์

2.1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก Responsive Project

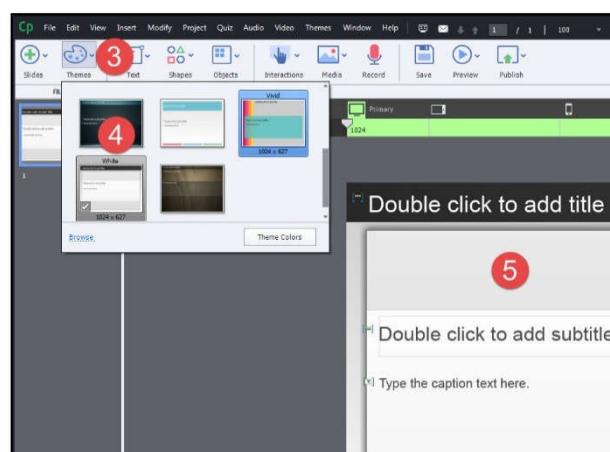
2.1.2 แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



ภาพที่ 42 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

- 2.1.3 คลิก Themes ตามที่ต้องการ
- 2.1.4 เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยัน
- 2.1.5 การตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
- 2.1.5 โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project



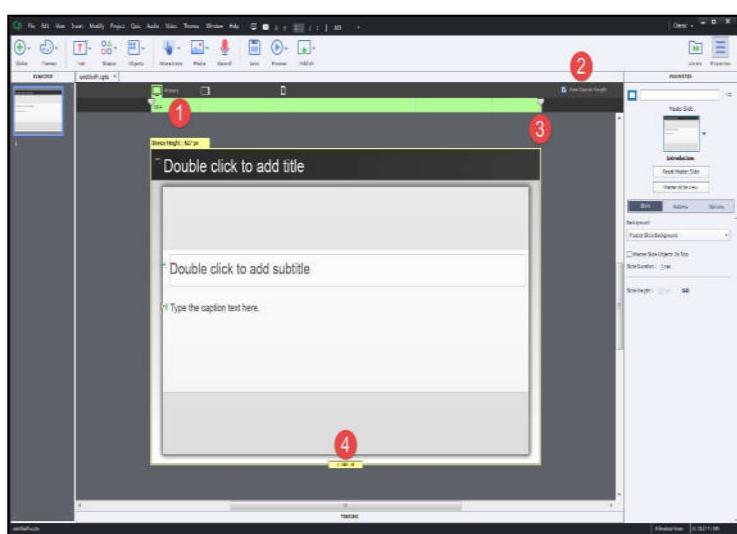
ภาพที่ 43 แสดง Themes Responsive Project

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## 2.2 การกำหนดขนาดสไลด์

### 2.2.1 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Primary

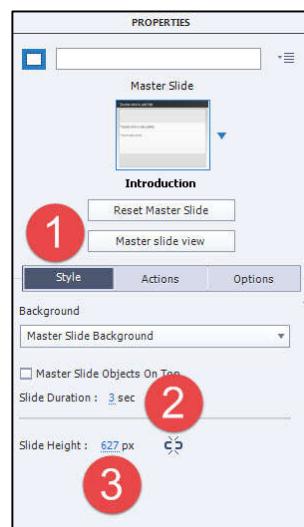
Primary เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถกำหนดขนาดข้างต้นได้ดังนี้



ภาพที่ 44 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Primary

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 1) คลิกที่ Primary
  - 2) เช็ค  เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์
  - 3) คลิกที่  เครื่องเซอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเม้าส์เข้า
- เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์
- 4) คลิกที่  สามารถปรับความสูง โดยลากเม้าส์ขึ้น
- เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์
- นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด  ที่ Style
- เพื่อปลดล็อก **Slide Height : 627 px**  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

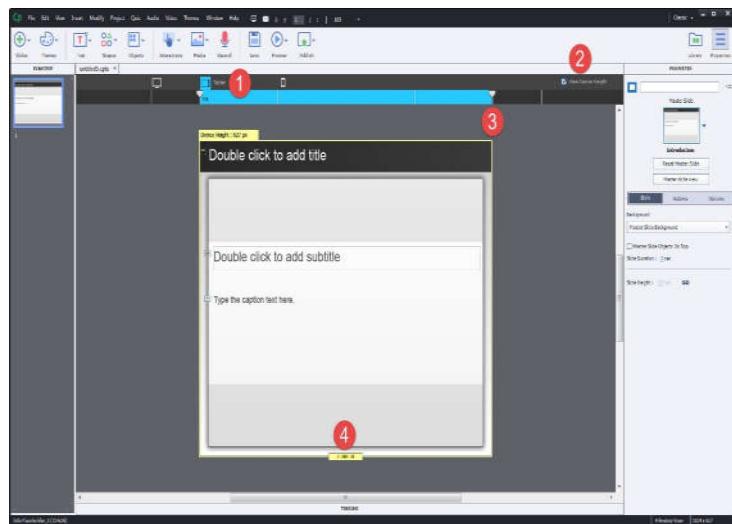


ภาพที่ 45 แสดงการกำหนดขนาดความสูง Primary

ที่มา : พิธพงศ์ อิ้มเปรม, 2559

## 2.2.2 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Tablet

Tablet เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอ Tablet สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



ภาพที่ 46 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Tablet

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1) คลิกที่ Tablet

2) เช็ค  เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์

3) คลิกที่ เครื่องเชอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเม้าส์เข้า

เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

4) คลิกที่ สามารถปรับความสูง โดยลากเม้าส์ขึ้น

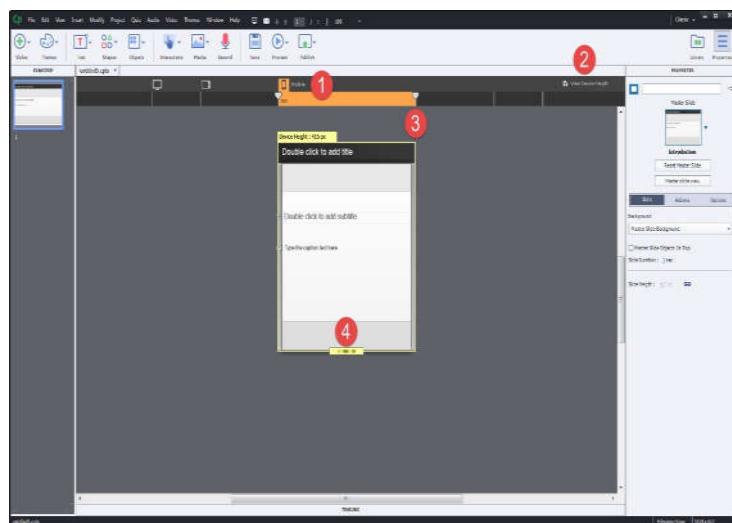
เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการกด ที่ Style

เพื่อปลดล็อก **Slide Height:**  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

### 2.2.3 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Mobile

Mobile เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอสมาร์ทโฟน สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



ภาพที่ 47 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Mobile

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1) คลิกที่ Mobile

2) เช็ค  เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์



3) คลิกที่ เครื่องเซอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเม้าส์เข้า

เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

4) คลิกที่ สามารถปรับความสูง โดยลากเม้าส์ขึ้น

เพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด ที่ Style

เพื่อปลดล็อก

Slide Height : 627 px

ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

สรุป

การสร้างโปรเจกต์ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 สามารถสร้างชิ้นงานได้หลายรูปแบบตามความเหมาะสมของงานที่ต้องการโดย Responsive Project, Software Simulation, From PowerPoint และ Blank Project จะมีลักษณะการทำงานคล้ายกัน สามารถสร้างไฟล์งานออกมาในลักษณะเดียวกัน ส่วน Video Demo จะมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างจากโปรเจกต์รูปแบบอื่น คือ ไฟล์ที่สร้างจะอยู่ในรูปแบบไฟล์ .mp4 เท่านั้น





## กิจกรรมที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ

(คะแนนเต็ม 10 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

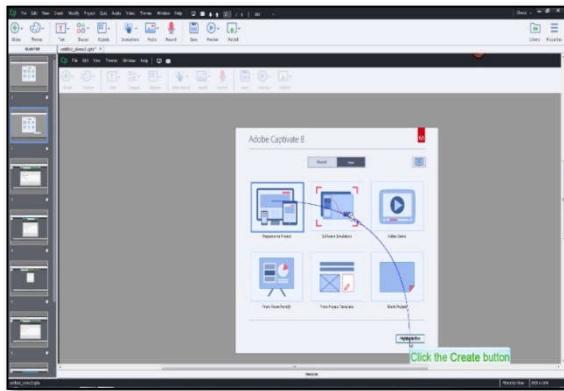
ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ ได้

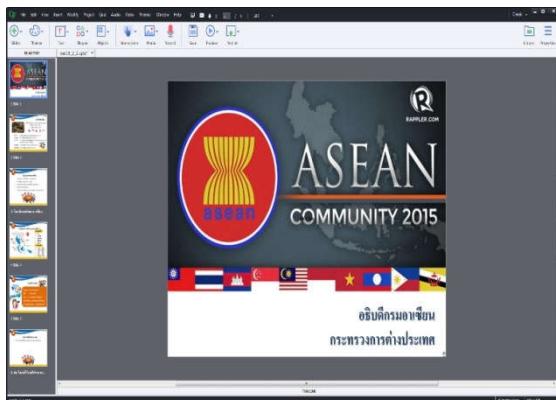
### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ และ ให้นักเรียน เขียนอธิบายรูปแบบของโครงการจากภาพที่กำหนดให้ จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

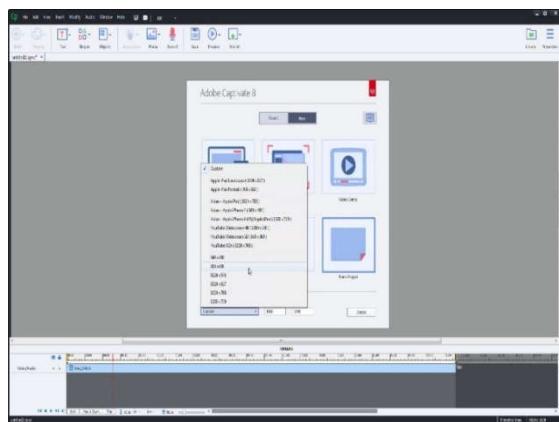
1.



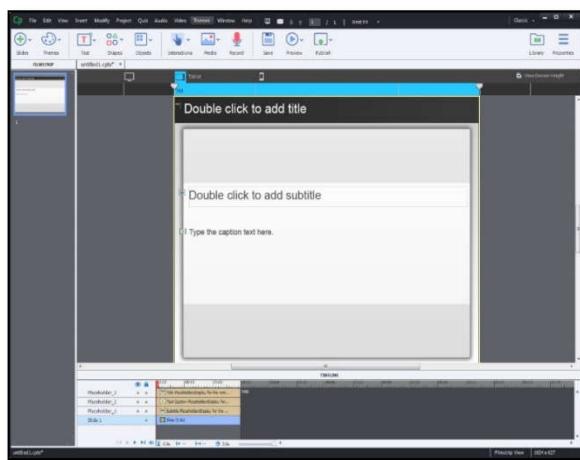
2.



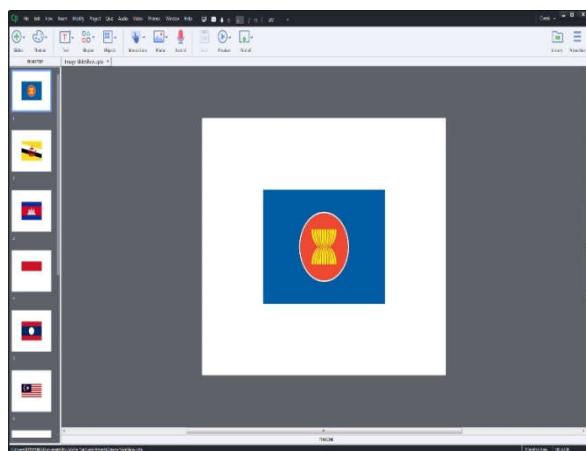
3.



4.



5.



#### เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project (5 คะแนน)

1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
  - จากนั้น คลิก Responsive Project
2. แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8
3. คลิกThemes ตามที่ต้องการ
4. เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยัน การตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
5. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project บันทึกไฟล์ชิ้นงาน

นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice1-3

### เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการปฏิบัติตามคำสั่งแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งได้ถูกต้อง

0 คะแนน ปฏิบัติตามคำสั่งไม่ถูกต้อง



ตอนที่ 1**คำชี้แจง**

1. แบบทดสอบเป็นแบบเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อคะแนนเต็ม 10 คะแนน  
ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที
2. เลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากราฟ (X)  
ลงในกระดาษคำตอบ

1. ความสามารถที่มีชิ้นงานให้เลือก จำนวนมากเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ หมายถึงข้อใด
  - ก. Device aware eLearning Delivery
  - ข. Smart Position of Object
  - ค. Responsive Themes
  - ง. Learning Interaction
2. ความสามารถแสดงตัวอย่างในแต่ละอุปกรณ์ผ่านบราวเซอร์ คือความสามารถในข้อใด
  - ก. Device aware eLearning Delivery
  - ข. Multi-device Previews
  - ค. Responsive Themes
  - ง. Learning Interaction
3. ความสามารถในการแสดงรูปแบบ 27 แบบ คือความสามารถในข้อใด
  - ก. Learning Interaction
  - ข. Device aware eLearning Delivery
  - ค. Multi-device Previews
  - ง. Mobile Learning
4. ข้อใดคือขั้นตอนแรกในการเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8
  - ก. Adobe
  - ข. Start
  - ค. All Program
  - ง. Captivate 8

5. การบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหว แบบเป็นไฟล์วิดีโอ คือ รูปแบบใด
  - ก. Software Simulation
  - ข. Responsive Project
  - ค. Blank Project
  - ง. Video Demo
6. กลุ่มเครื่องมือ Shapes อยู่ในส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม ข้อใด
  - ก. เมนูหลัก
  - ข. แท็บควบคุมสไลเดอร์
  - ค. แท็บคำสั่งและเครื่องมือ
  - ง. พาเนล Library และ Properties
7. Zoom Level อยู่ในส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม ข้อใด
  - ก. เมนูหลัก
  - ข. แท็บควบคุมสไลเดอร์
  - ค. แท็บคำสั่งและเครื่องมือ
  - ง. พาเนล Library และ Properties
8. Responsive Project เป็นการสร้างชิ้นงานแบบใด
  - ก. สร้างให้เหมาะสมสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน
  - ข. สร้างโดยบันทึกหน้าจอแบบเคลื่อนไหวสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้
  - ค. การบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหว
  - ง. การนำรูปภาพมาสร้างชิ้นงานแบบสไลด์โชว์
9. ข้อใดเป็นการสร้างชิ้นงานที่สามารถกำหนดรูปแบบไฟล์ที่ Publish ได้ทั้ง .swf และ .html5
  - ก. Image Slideshow
  - ข. Project Template
  - ค. Software Simulation
  - ง. Blank Project

10. การกำหนดขนาดไฟล์ แบบ Primary เป็นการกำหนดสำหรับอุปกรณ์ใด

- ก. Mobile
- ข. Tablate
- ค. Computer
- ง. WebSite

Cp

## กระดาษคำตอบ (แบบทดสอบหลังเรียน)

ชื่อ-นามสกุล..... เลขประจำตัว..... ชั้น..... เลขที่.....

ข้อ	ตัวเลือก			
	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

### เกณฑ์การประเมิน

ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน

ตอบผิด/ไม่ตอบ ข้อละ 0 คะแนน

### แปลผลการประเมิน

 ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน

 พอใช้ ได้คะแนน 5-7 คะแนน

 ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน

 คะแนน 7 – 10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**

 คะแนน 0 – 6 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

### สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน ..... คะแนน

ผ่าน

ไม่ผ่าน

ลงชื่อ..... ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ ยิมเบรม)

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project และกำหนด

ขนาดสไลด์สำหรับ Tablet (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน ชื่อไฟล์ชื่นงาน
2. ชื่อไฟล์ชื่นงาน Posttest1
3. สร้างโปรเจกต์ Responsive Project
4. กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Tablet
5. เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว ให้สำเนาไฟล์เดอร์ที่บันทึกไฟล์งานของตนเอง ลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ส่งครู

### เกณฑ์การให้คะแนน

1. แสดงวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project ได้อย่างคล่องแคล่ว	1 คะแนน
2. แสดงวิธีการกำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Tablet ได้อย่างถูกต้อง	1 คะแนน
3. มีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์	1 คะแนน
4. สามารถทำตามคำสั่งอย่างถูกต้องและรวดเร็ว	1 คะแนน
5. มีความตั้งใจในงานที่ได้รับมอบหมายได้ดี	1 คะแนน

กฤชณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2556). สร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 6.

กรุงเทพฯ : โพรวิชั่น.

\_\_\_\_\_. (2558). สร้าง Responsive Learning ด้วย Adobe Captivate 8.

กรุงเทพฯ : โพรวิชั่น.

ชัยณุพงษ์ รัญญาลักษณ์. (2558). การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 8. กรุงเทพฯ :

จัคเขสเมดีย.

ธนาวุฒิ ประกอบผล. (2554). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4. กรุงเทพฯ : จัคเขส

มีเดีย.

พิมลพรรณ ประเสริฐวงศ์ เรฟเพอร์ และคณะ. (2551). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ : อังษรเจริญทัศน์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียน

รายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ :

สกสค. ลาดพร้าว.





## เฉลยกิจกรรมที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate

(คะแนนเต็ม 10 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม การติดตั้งและการเรียกใช้งาน  
โปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาใบความรู้ที่ 1.1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8 แล้ว  
จะเลือกคำตอบโดยการเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ให้มา จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

1. โปรแกรม Adobe Captivate ทำงานในลักษณะเดียวกับโปรแกรมใด  
 A) MS Excel       B) MS PowerPoint
  
2. หน้าจอทัชสกรีนถ้าใช้สองนิ้วถ่างกอก จะทำให้เนื้อหาในหน้าจอ มีลักษณะใด  
 A) ขยายขนาดในหน้าจอ       B) ย่อขนาดในหน้าจอ
  
3. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 haarดีสก์ควรมีพื้นที่ว่างเท่าไรจึงจะสามารถติดตั้งได้  
 A) 5 GB ขึ้นไป       B) 5 MB ขึ้นไป
  
4. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 ควรกดปุ่มใดเพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน  
 A) Install       B) Accept
  
5. การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8 ถ้าคลิกเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้วควรกดปุ่มใด  
 A) Create       B) Start

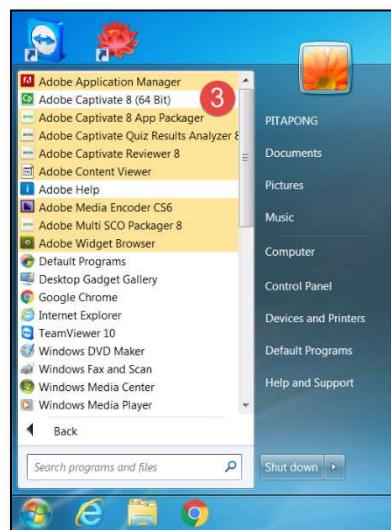
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 และให้นักเรียนปฏิบัติดังนี้ (5 คะแนน)

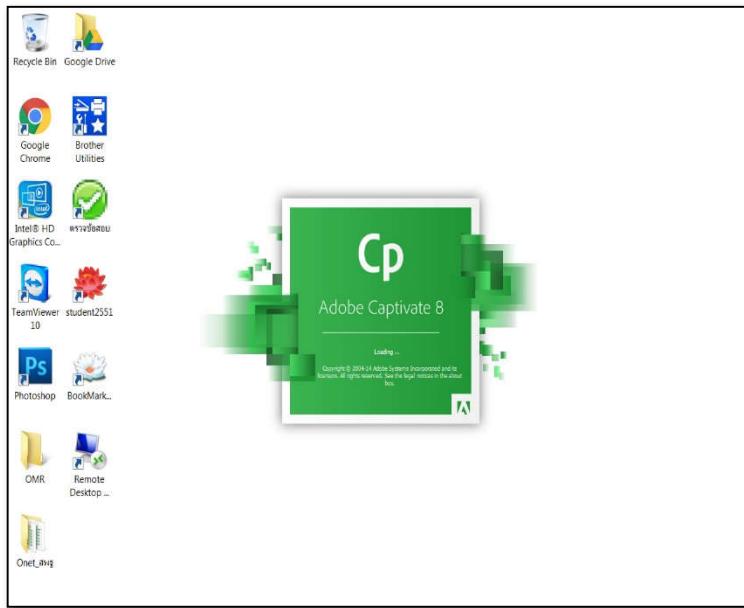
1. คลิกปุ่ม start  และคลิกเลือก All program



2. คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit)

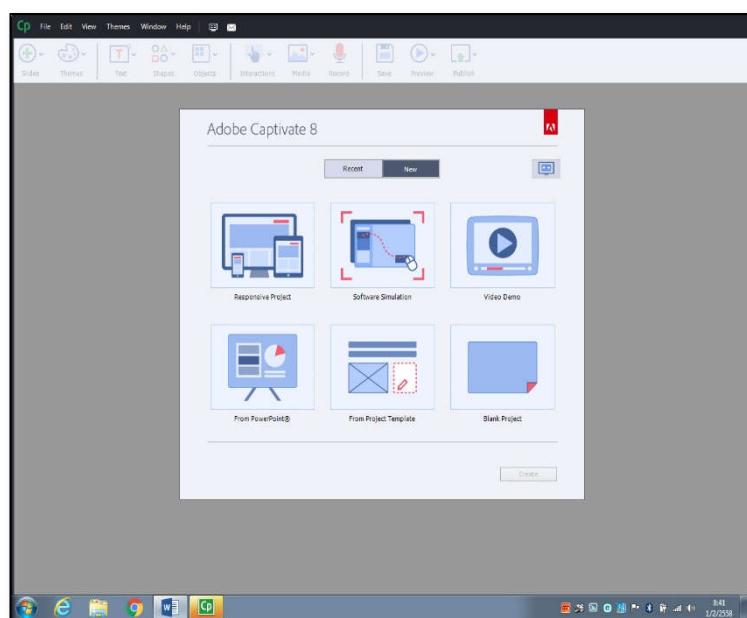


### 3. แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen) เปิดเข้าสู่โปรแกรม



### 4. โปรแกรม Adobe Captivate 8 พร้อมสร้างขั้นงานในรูปแบบต่างๆ

### 5. คลิกเลือก รูปแบบที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Create



เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว ตรวจสอบงานหน้าจอคอมพิวเตอร์ของนักเรียน  
(แนวคำตอบ)



## เฉลยกิจกรรมที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

(คะแนนเต็ม 10 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 1.2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมแล้ว ให้นักเรียน  
นำคำตอบในกล่องข้อความต่อไปนี้ลงไปตอบคำถามให้ถูกต้อง จำนวน 5 ข้อ  
(5 คะแนน)

Modify

Flimstrip

Media

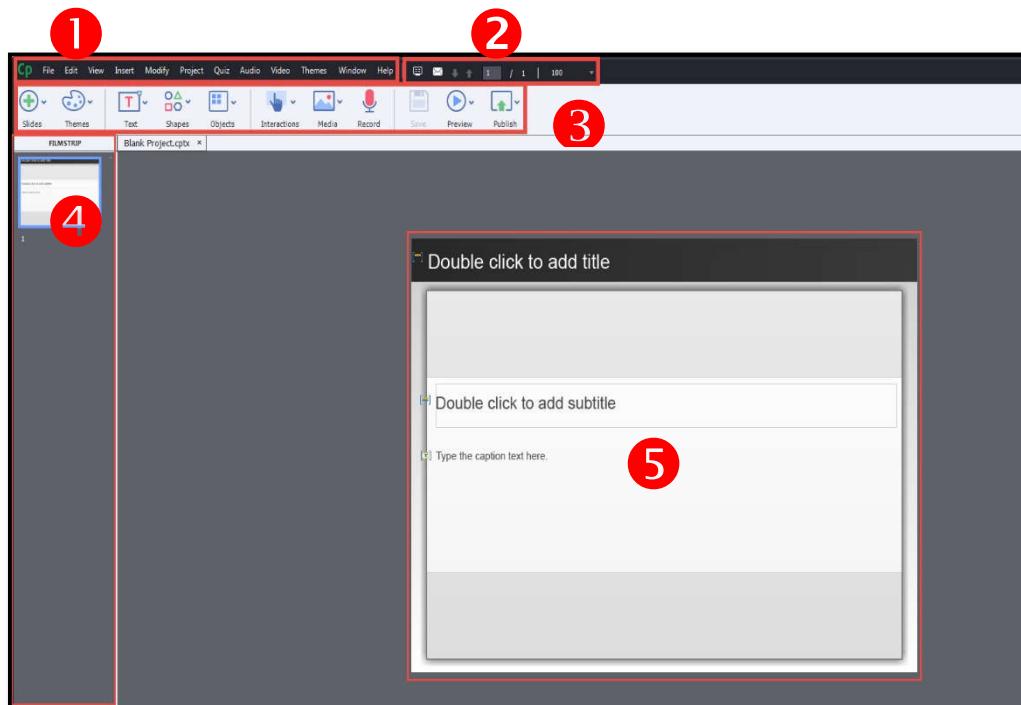
Text

Responsive Project

1. การสร้างชิ้นงานสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน เรียกว่า Responsive Project
2. Modify เป็นเมนูคำสั่งใช้ปรับแต่งการทำงานของวัตถุต่างๆ รวมถึงการปรับขนาดของชิ้นงาน
3. Text เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่จัดการข้อความ
4. แบบที่แสดงสไลด์ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับอยู่ทางซ้ายมือ ใช้จัดการสไลด์ต่าง ๆ หมายถึง Flimstrip
5. กลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการแทรกสื่อต่างๆ ได้แก่ รูปภาพ เสียง วิดีโอและแอนิเมชั่น เรียกว่า Media

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 แล้วบอกชื่อส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมและหน้าที่ในการทำงานให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



1. เมนูหลัก (Main Menu) เป็นແນບรวมรวมคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม
2. ແນກວນຄຸມສໄລ໌ (Storyboard) เป็นແນບກວນຄຸມການທ່າງນານຂອງສໄລ໌
3. ແນຄໍາສັ່ງແລະເຄື່ອງນິອີ (Content) เป็นແນບรวมรวมເຄື່ອງນິອີທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງເຈັ້ງການ ແລະ ຄໍາສັ່ງທີ່ໃຊ້ໃນການປ່ອຍໆ
4. ແນ FILMSTRIP เป็นແນບແສດງສໄລ໌ນາດຍໆເຮັດຕ່າງໆ
5. Stage เป็นພື້ນທີ່ແສດງສໄລ໌ສໍາຫວັນສ້າງໜີ້ແກ້ໄຂເຈັ້ງການ

(แนวคิดตอบ)



## กิจกรรมที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ

(คะแนนเต็ม 15 คะแนน) ใช้เวลา 15 นาที

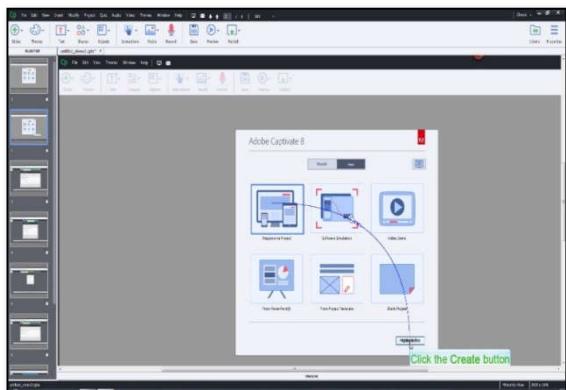
ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ ได้

### ตอนที่ 1

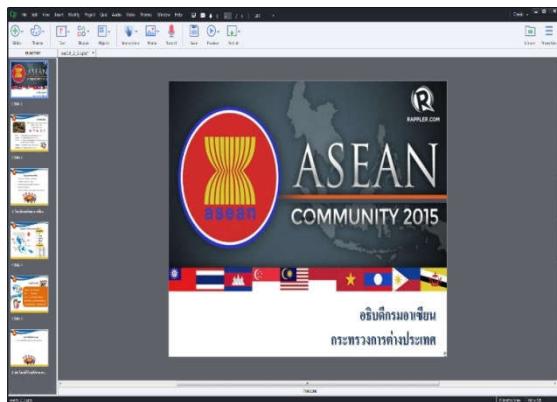
**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 1.3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรับอุปกรณ์ต่างๆ และ ให้นักเรียน เขียนอธิบายรูปแบบของโปรเจกต์จากภาพที่กำหนดให้ จำนวน 5 ข้อ (5 คะแนน)

1.



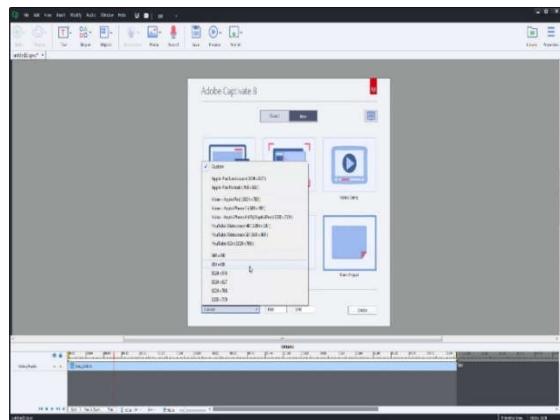
**Software Simulation** เป็นโปรเจกต์ที่ใช้บันทึกหน้าจอ แบบคลื่อนไหว สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ โดยจะมี Caption ซึ่งเป็นกล่องคำบรรยายภาพประกอบ อัตโนมัติทุกรอบที่มีการคลิกเม้าส์

2.



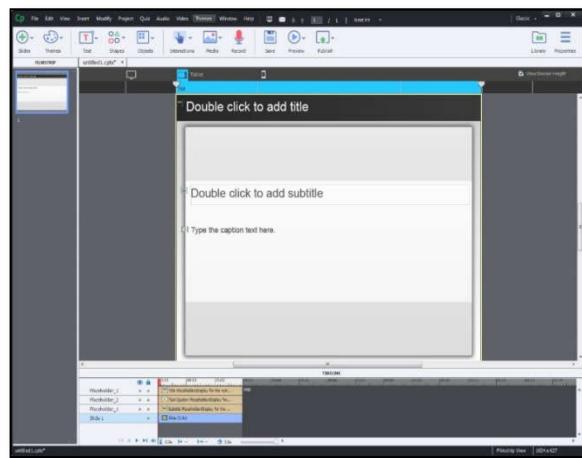
**Project From MS PowerPoint** เป็นโปรเจกต์ที่นำสไลด์จากโปรแกรม Powerpoint เข้ามาใช้งาน ตกแต่ง แก้ไข ให้สามารถปัจจุบันพัฒนาได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม

3.



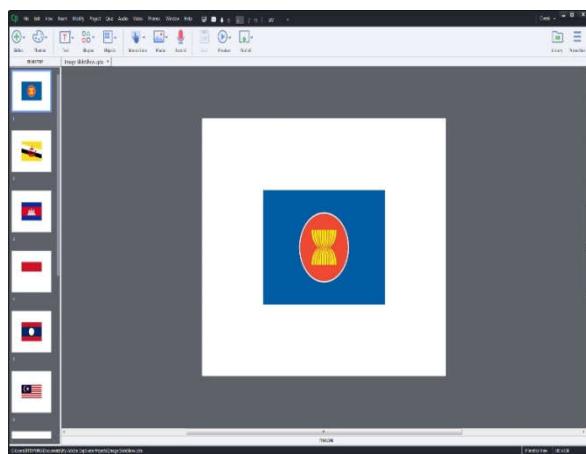
**Video Demo** เป็นโปรเจกต์ที่ขับน้ำทึบภาพหน้าจอ แบบเคลื่อนไหว Full Motion Record สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ได้เทคนิคพิเศษเพิ่มวัตถุโดยไฟล์ที่ Publish จะอยู่ในรูปแบบของ MP4

4.



**Responsive Project** เป็นโปรเจกต์ ว่างเปล่า สำหรับสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับหน้าจอในอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน

5.



**Image Slideshow** เป็นโปรเจกต์ที่นำรูปภาพจำนวนมากมาทำเป็น Image Slide เพื่อสร้างชิ้นงานในแบบสไลด์โชว์ โดยสามารถใช้เครื่องมือต่างๆของโปรแกรม

(แนวคิดตอบ)

## ตอนที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project (5 คะแนน)

1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้นคลิก Responsive Project

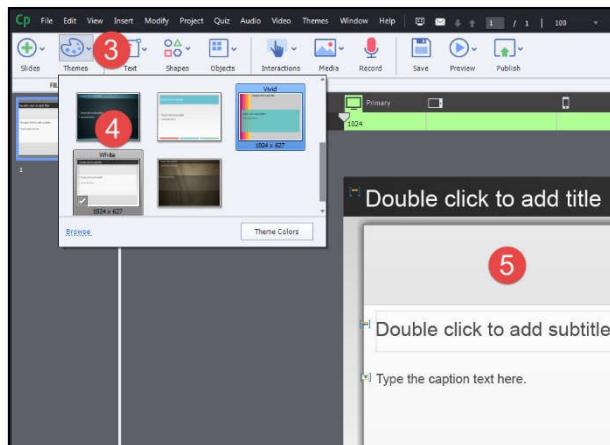
2. แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



3. คลิกThemes ตามที่ต้องการ

4. เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยันการตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ

5. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project



(แนวคิดตอบ)

Cp

## เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

1. ก
2. ช
3. ค
4. ง
5. ก
6. ค
7. ง
8. ค
9. ก
10. ช

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project และกำหนด

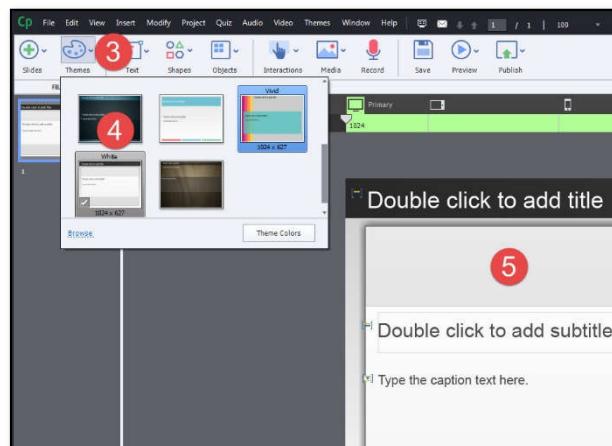
ขนาดสไลด์สำหรับ Primary (คะแนนเต็ม 5 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที

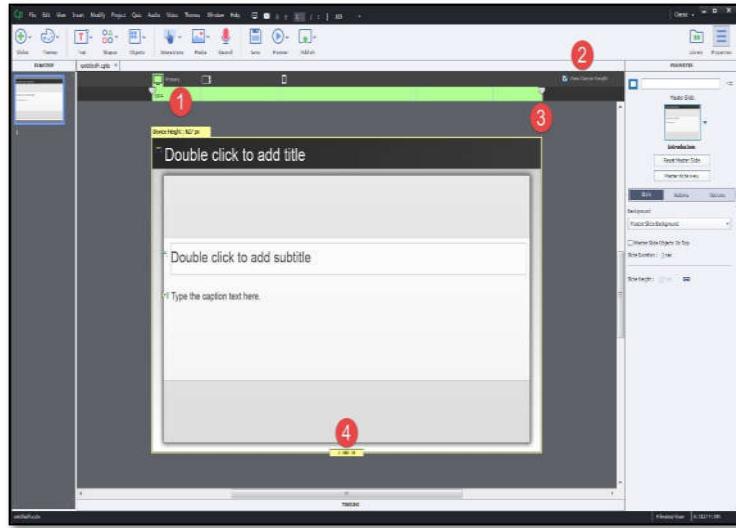
1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้นคลิก Responsive Project
2. แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



3. คลิกThemes ตามที่ต้องการ
4. เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยันการตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
5. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project



6. กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Primary เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



6.1 คลิกที่ Primary

6.2 เช็ค  เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์



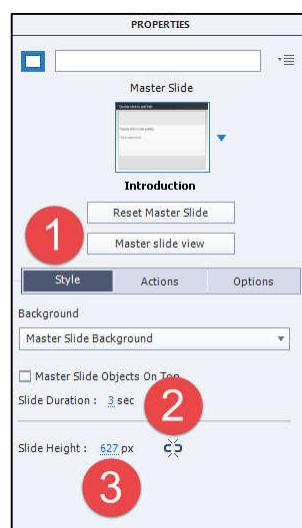
6.3 คลิกที่ เครื่องเชอร์เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเม้าส์เข้าเพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์



6.4 คลิกที่ สามารถปรับความสูง โดยลากเม้าส์ขึ้นเพื่อลดขนาด และลากเม้าส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด ที่ Style

เพื่อปลดล็อค  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ



(แนวคำตอบ)

Cp

## เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

1. ก
2. ข
3. ก
4. ข
5. ง
6. ก
7. ข
8. ก
9. ง
10. ก

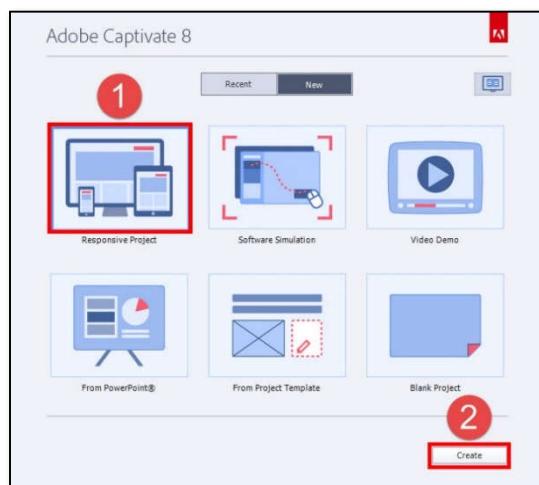
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติวิธีการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project และกำหนด

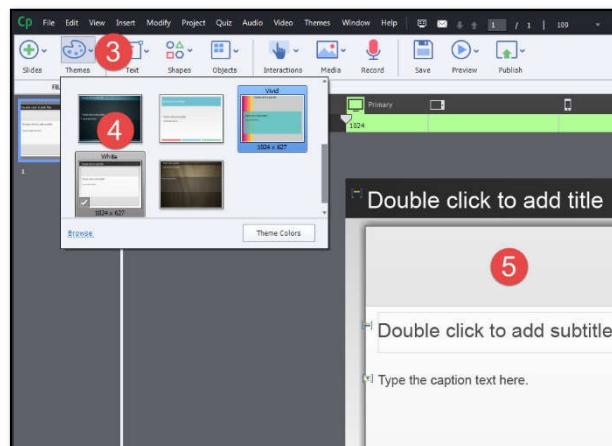
ขนาดสไลด์สำหรับ Tablet (ค่าแนนเต็ม 5 ค่าแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 10 นาที

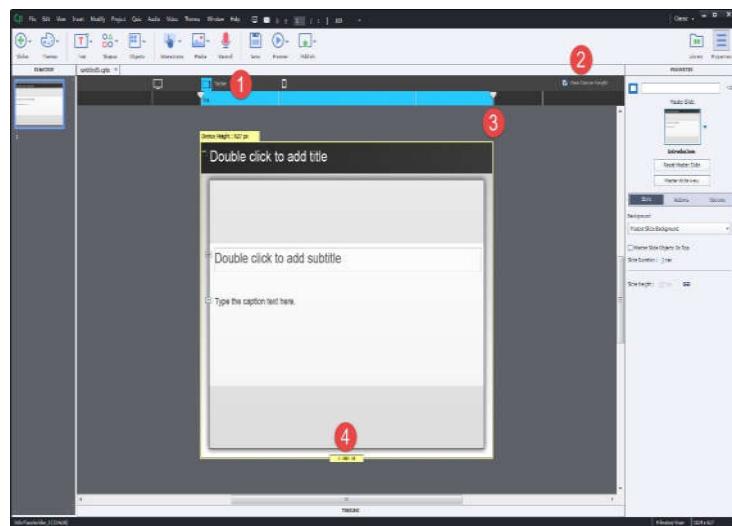
1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้นคลิก Responsive Project
2. แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



3. คลิกThemes ตามที่ต้องการ
4. เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยันการตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ
5. โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project



## 6. กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Tablet สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



6.1 คลิกที่ Tablet

6.2 เช็ค  เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์



6.3 คลิกที่ เครื่องเชอร์วิสเปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากมาส์เซ้า

เพื่อลดขนาด และลากมาส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

6.4 คลิกที่ สามารถปรับความสูง โดยลากมาส์ขึ้น

เพื่อลดขนาด และลากมาส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจาจนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กดที่ Style



เพื่อปลดล็อก

ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

Slide Height : 627 px

(แนวคำตอบ)