



# เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ว31291 รายวิชา การออกแบบและนำเสนอผลงาน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน



นายพิรพงศ์ ยิ่มเปรม<sup>๕</sup>  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรประการวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

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

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน

พิรพงศ์ ยิ่มเพرم  
ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครุชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากำแพงเพชร  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
กระทรวงศึกษาธิการ

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

เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน  
 ประกอบด้วยเนื้อหา 5 เรื่องดังนี้

1. การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)
2. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)
3. การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)
4. การจัดการ Master Slide
5. การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังไฟล์อื่น 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  
 นักเรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21 จึงขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครุ  
 และผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้คำปรึกษา แนะนำและเป็นกำลังใจ จนทำให้เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้  
 มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง และสามารถนำไปใช้ได้จริง

พิรพงศ์ ยิ่มเปรม



เรื่อง	หน้า
คำนำ	๑
สารบัญ	๒
สารบัญภาพ	๓
คู่มือการเรียนเอกสารประกอบการเรียน	๔
1. การเตรียมตัวของนักเรียน	๕
2. บทบาทของนักเรียน	๖
3. ส่วนประกอบของบทเรียน	๗
4. ขั้นตอนการเรียนด้วยบทเรียน	๘
5. วิธีการใช้งานบทเรียน	๙
6. การส่งงานของนักเรียน	๑๐
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน	๑๑
หน่วยการเรียนรู้ที่ ๓ การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน	๑๒
สาระการเรียนรู้ สาระสำคัญ	๑๓
จุดประสงค์การเรียนรู้	๑๔
แบบทดสอบก่อนเรียน	๑๕
เรื่องที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)	๑๖
กิจกรรมที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)	๒๒
เรื่องที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)	๒๗
กิจกรรมที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)	๓๔
เรื่องที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)	๓๘
กิจกรรมที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)	๕๒
เรื่องที่ 3.4 การจัดการ Master Slide	๕๖
กิจกรรมที่ 3.4 การจัดการ Master Slide	๖๕
เรื่องที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่นๆ	๖๙
กิจกรรมที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่นๆ	๗๕
แบบทดสอบหลังเรียน	๗๘
บรรณานุกรม	๘๒



## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ภาคผนวก	83
เฉลยกิจกรรมที่ 3.1	84
เฉลยกิจกรรมที่ 3.2	91
เฉลยกิจกรรมที่ 3.3	99
เฉลยกิจกรรมที่ 3.4	106
เฉลยกิจกรรมที่ 3.5	118
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	125
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	131

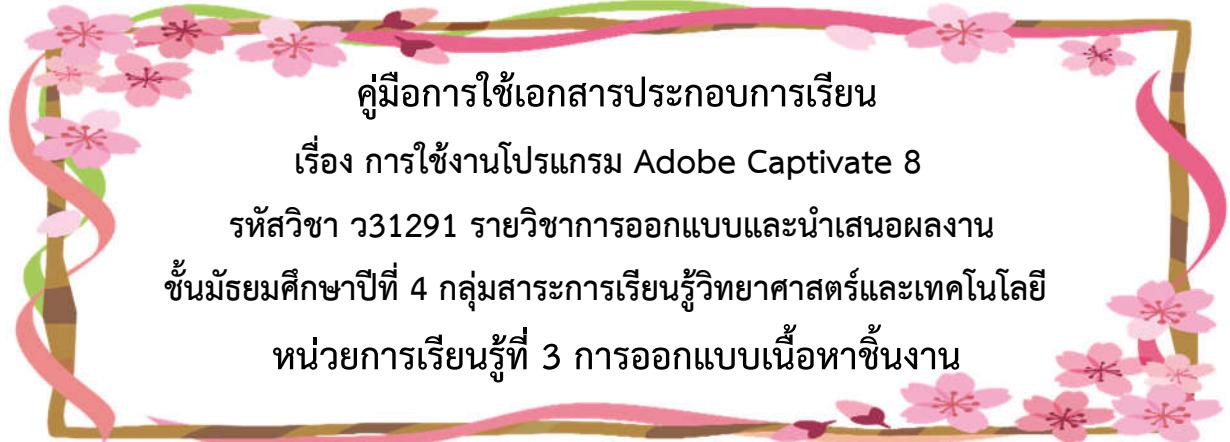
ภาพ	หน้า
1 แสดงหน้าต่างการสร้าง Blank Project	13
2 แสดงการพิมพ์ข้อความ Text Caption	13
3 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties Text Caption	14
4 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties แท็บ Style	15
5 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties แท็บ Options	16
6 แสดงการตั้งค่า พาเนล TIMING	17
7 แสดงการพิมพ์ข้อความ Text Animation	18
8 แสดงการตั้งค่า Properties Text Animation แท็บ Style	19
9 แสดง Properties Text Animation แท็บ Options	20
10 แสดงพาเนล TIMING Text Animation	21
11 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง Shapes	27
12 แสดงเพิ่มข้อความในรูปร่าง Shapes	28
13 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties Shape	29
14 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties แท็บ Style	30
15 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties แท็บ Options	32
16 แสดงการตั้งค่า พาเนล TIMING	32
17 แสดงการเพิ่มวัตถุ ข้อความ และรูปร่าง	33
18 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ Image	39
19 แสดงการกำหนดการตั้งค่ารูปภาพ Image	40
20 แสดงการกำหนดการตั้งค่า พาเนล Properties Image	40
21 แสดงการกำหนดการตั้งค่า พาเนล Properties Image แท็บ Style	41
22 แสดงการกำหนดการตั้งค่า พาเนล Properties Image แท็บ Options	42
23 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล TIMING	43
24 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทเสียง Audio	44
25 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ Audio	45
26 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ Video	46

ภาพ	หน้า
27 แสดงสไลด์วิดีโอ Video	47
28 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Video	48
29 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Video และ Style	49
30 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Video และ Option	49
31 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล TIMING	50
32 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น Welcome Screen	56
33 แสดง Themes Responsive Project	57
34 แสดง Themes Master Slide	57
35 แสดงเมนู ปุ่ม Media	58
36 แสดงการเลือกภาพพื้นหลัง	58
37 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Primary	59
38 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Tablet	59
39 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Mobile	60
40 แสดงการเพิ่ม Content Master Slide	60
41 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Primary	61
42 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Tablet	61
43 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Mobile	62
44 แสดงการเพิ่ม Content Master Slide	62
45 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Primary	63
46 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Tablet	63
47 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Mobile	64
48 แสดงแบบเครื่องมือ Interaction เลือก Button	69
49 แสดงกำหนดคุณสมบัติพาเนล Properties	70
50 แสดงการปรับแต่งหัวข้อปุ่มกดที่ Caption	71
51 แสดงการเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์ที่ต้องการ	72
52 แสดงการสร้างปุ่มย้อนกลับหน้าแรกของสไลด์	72

**Cp**

## สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
53 แสดงการตั้งค่าปุ่มกด	73
54 แสดงการเล่นสไลด์ทั้งหมด	73
55 แสดงหน้าต่าง Preview สามารถคลิกที่ปุ่มกดเพื่อไปยังหน้าสไลด์ต่าง ๆ	74



คู่มือการใช้เอกสารประกอบการเรียน  
เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8  
รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบเนื้อหาชีนงาน

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 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน

Cp

## 2. บทบาทของนักเรียน

1. นักเรียนศึกษาเนื้อหาแล้วทำการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างซื่อสัตย์และตั้งใจ
2. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
3. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 70 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่น้อยกว่าร้อยละ 70
4. นักเรียนต้องได้คะแนนในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.1, 3.2 , 3.3 , 3.4 , 3.5 รวมแล้วไม่น้อยกว่าร้อยละ 70

Cp

## 3. ส่วนประกอบของเอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 รหัสวิชา ว31291 รายวิชาการออกแบบและนำเสนอผลงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน

1. แบบทดสอบก่อนเรียน
2. สาระเนื้อหาการเรียนรู้
  - เรื่องที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)
  - กิจกรรมที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)
  - เรื่องที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)
  - กิจกรรมที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)
  - เรื่องที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)
  - กิจกรรมที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)
  - เรื่องที่ 3.4 การจัดการ Master Slide

- กิจกรรมที่ 3.4 การจัดการ Master Slide
- เรื่องที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ
- กิจกรรมที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ

3. แบบทดสอบหลังเรียน

4. ภาคผนวก (เฉลยแบบทดสอบก่อน/หลังเรียน และเฉลยกิจกรรมการเรียนรู้)

Cp

## 4. ขั้นตอนการเรียนด้วยเอกสารประกอบการเรียน

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

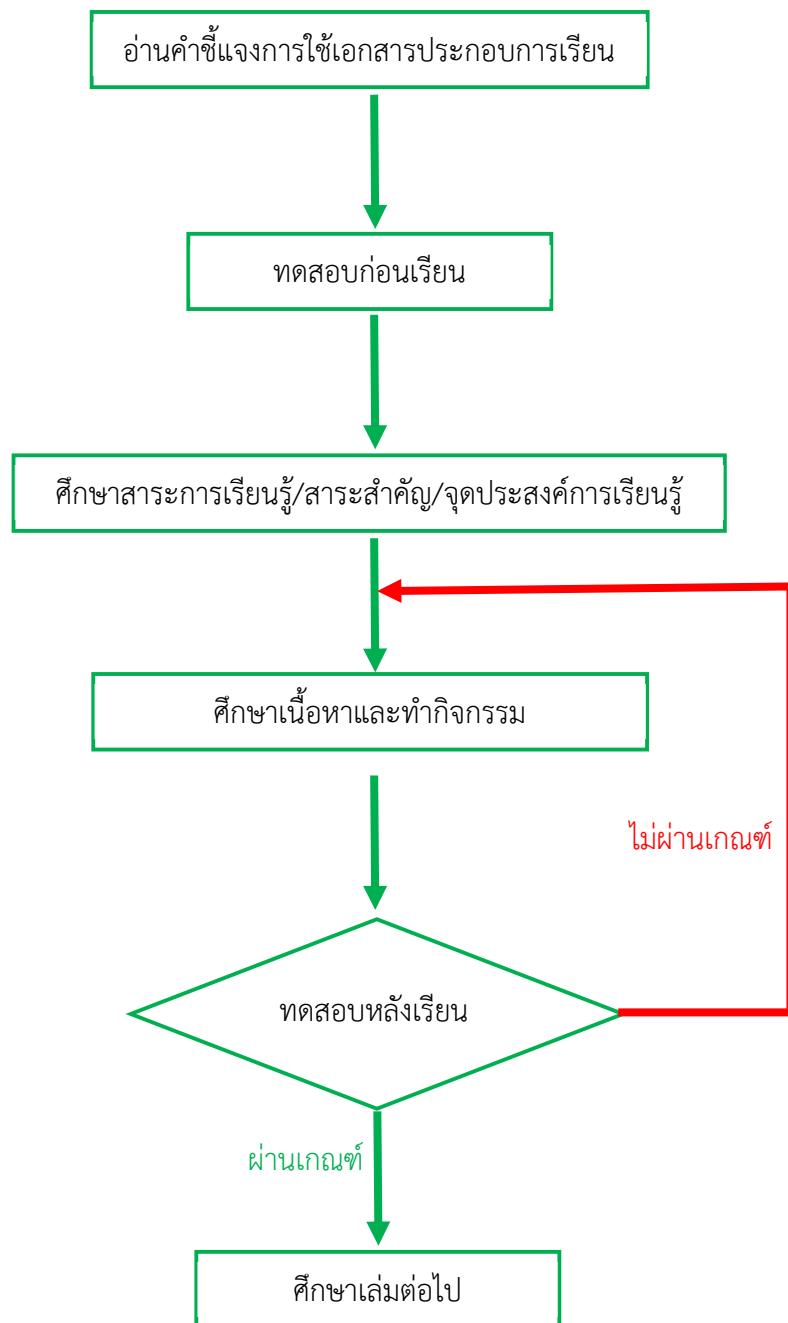
Cp

## 5. วิธีการใช้งานเอกสารประกอบการเรียน

1. ศึกษาหัวเรื่อง สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนของเอกสารประกอบการเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที
3. ศึกษาสาระเนื้อหาการเรียนรู้ตามหัวเรื่องของเอกสารประกอบการเรียนไปทีละเรื่อง
4. ทำกิจกรรมการเรียนรู้ตามหัวเรื่องเพื่อทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียน ตอนที่ 1 ภาคทฤษฎี จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที และตอนที่ 2 ภาคปฏิบัติ ใช้เวลา 15 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
6. ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมการเรียนรู้/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยในภาคผนวก
7. สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
8. ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
9. ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา

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

1. แบบทดสอบภาคปฏิบัติก่อนเรียน  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Pretest3
2. กิจกรรมที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice3-1
3. กิจกรรมที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice3-2
4. กิจกรรมที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice3-3
5. กิจกรรมที่ 3.4 การจัดการ Master Slide  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice3-4
6. กิจกรรมที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Practice3-5
7. แบบทดสอบภาคปฏิบัติก่อนเรียน  
ส่งไฟล์ชิ้นงานชื่อ Posttest3





## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

ชื่อเรื่อง การออกแบบเนื้อหาขั้นงาน

เวลาเรียนจำนวน 8 ชั่วโมง

Cp

### สาระการเรียนรู้

1. การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)
2. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)
3. การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)
4. การจัดการ Master Slide
5. การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ

Cp

### สาระสำคัญ

1. การเพิ่มประเภทข้อความ (Text) เพื่อให้ขั้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม และมีลักษณะโดดเด่น จะประกอบด้วย กล่องข้อความ (Text Caption) ใช้สำหรับใส่ข้อความ และการใส่ลูกเล่นให้ข้อความ (Text Animation) เป็นข้อความที่มีลูกเล่นหลากหลายใช้งานได้กับภาษาอังกฤษ หากต้องการใส่ลูกเล่นกับภาษาไทยต้องเลือกfonต์ที่รองรับ
2. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) เป็นวัตถุรูปร่างพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ลูกศร เป็นต้น สามารถใช้เป็นกล่องข้อความแทน Text Caption และสามารถทำเป็นปุ่มแทน Button ได้อีกด้วย
3. การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ Media ได้แก่ รูปภาพ (Image) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำไฟล์รูปภาพมาใช้ในขั้นงาน รองรับไฟล์ต่าง ๆ, การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio) เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแทรกเสียงลงในสไลด์ อาจจะเป็นเสียงดนตรี หรือเสียงบรรยาย และการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video) เป็นเครื่องมือสำหรับแทรกไฟล์วิดีโอลงในสไลด์ ไฟล์วิดีโอที่โปรแกรมรองรับมาใช้งานได้เป็นวัตถุที่ทำให้ขั้นงานมีความน่าสนใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี
4. การจัดการ Master slide จะมีความแตกต่างเพราต้องจัดการกับขนาดสไลด์ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ Primary Tablet และ Mobile และต้องจัดการออกแบบ Master Slide สไลด์หน้าปก สไลด์เมนูหลัก และสไลด์ที่ว่าไป ให้สมบูรณ์ เพื่อความสะดวกและความสวยงาม

5. Button เป็นปุ่มใช้สำหรับต้องการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ทั้งในชิ้นงาน และนอกชิ้นงาน การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ประกอบด้วย วิธีการสร้างปุ่มกด และการเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์อื่น

Cp

## จุดประสงค์การเรียนรู้

หลังจากศึกษาเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้นี้แล้วนักเรียนมีความสามารถ ดังนี้

### 1. ด้านความรู้ (K)

- 1.1 อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ได้
- 1.2 อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ได้
- 1.3 อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ได้
- 1.4 อธิบายการจัดการ Master Slide ได้
- 1.5 อธิบายการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ได้

### 2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)

- 2.1 ปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ได้
- 2.2 ปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ได้
- 2.3 ปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ได้
- 2.4 ปฏิบัติการจัดการ Master Slide ได้
- 2.5 ปฏิบัติการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ได้

### 3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์(A)

- 3.1 ความซื่อสัตย์สุจริต
- 3.2 มีวินัย
- 3.3 ใฝ่เรียนรู้
- 3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน





### ตอนที่ 1

#### คำศัพด์

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

1. การเพิ่มข้อความที่เป็นเนื้อหาสื่อ ควรเลือกวัตถุข้อความประเภทใด
  - ก. ข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)
  - ข. ช่องกรอกข้อความ (Text Entry Box)
  - ค. กล่องข้อความ (Text Box)
  - ง. ข้อความ (Text Caption)
2. ข้อความที่ต้องการให้ดูน่าสนใจมีเทคนิคพิเศษอย่างไร ควรสร้างด้วยวัตถุประเภทใด
  - ก. ข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)
  - ข. ช่องกรอกข้อความ (Text Entry Box)
  - ค. กล่องข้อความ (Text Box)
  - ง. ข้อความ (Text Caption)
3. ถ้าต้องการสร้างแบบป้ายสีสันส่วนบุคคล ควรเลือกวัตถุประเภทใด
  - ก. รูปภาพ (Image)
  - ข. รูปร่าง (Shapes)
  - ค. กล่องข้อความ (Text Box)
  - ง. ช่องกรอกข้อความ (Text Entry Box)
4. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง สามารถเข้าไปกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ได้ในข้อใด
  - ก. พาเนล TIMING
  - ข. แท็บ Style
  - ค. พาเนล Properties
  - ง. แท็บ Options

5. “ไฟล์วัตถุประเภทวิดีโอ (Video) ประเภทไฟล์ในข้อใดไม่สามารถนำมาใช้ได้
- ก. 3gp
  - ข. Mp3
  - ค. Mp4
  - ง. Avi
6. การเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ ที่ไม่สัมพันธ์กับเวลาของสไลด์ และสามารถควบคุมได้ต้องเลือกข้อใด
- ก. Event Video
  - ข. Streaming Video
  - ค. Progressive Video
  - ง. Multi-Slide Synchronized Video
7. การสร้าง Master Slide เมนูหลัก ควรเลือกสไลด์ใด
- ก. Image Slide
  - ข. Animation Slide
  - ค. Quiz Master Slide
  - ง. Content Master Slide
8. การสร้าง Master Slide สไลด์ประเภทใดมีความสำคัญ เพราะเป็นหน้าแรกของชิ้นงาน
- ก. สไลด์เมนูหลัก
  - ข. สไลด์เมนู
  - ค. สไลด์หน้าปก
  - ง. สไลด์ทั่วไป
9. ແນບเครื่องมือข้อใดใช้ในการสร้างปุ่มกด (Button)
- ก. Interaction
  - ข. Properties
  - ค. Actions
  - ง. Caption
10. ข้อใดแสดงขั้นตอนวิธีการสร้างปุ่มกดได้อย่างถูกต้อง
- ก. Properties > Caption > Character > Button > Interaction
  - ข. Interaction > Properties > Caption > Character > Button
  - ค. Interaction > Button > Properties > Caption > Character
  - ง. Button > Interaction > Properties > Caption > Character

**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

- |  |               |
|--|---------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> ตอบถูก | ข้อละ 1 คะแนน |
| <input type="checkbox"/> ตอบผิด/ไม่ตอบ     | ข้อละ 0 คะแนน |

### ผลผลการประเมิน

- |   |                     |
|---|---------------------|
|  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 อิมเปรล)

## ตอนที่ 2

### คำชี้แจง

นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide

โดยกำหนดค่าต่างๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ซื้อไฟล์ชิ้นงาน Pretest3
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide สไลด์หน้าปก
5. เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว ให้สำเนาโฟลเดอร์ที่บันทึกไฟล์งานของตนเองลงในอุปกรณ์สำหรับบันทึกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ (Flash drive) ส่งครุ

### เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน				
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)	
1. การกำหนดค่าต่าง ๆ	มีการสร้างไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้างไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้างไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้างไฟล์เดอร์	
2. ความสมบูรณ์ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วนไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน	
3. ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน	
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน	
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จภายในเวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกินเวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน	



## เรื่องที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีเครื่องมือให้เลือกใช้มากมาย และจัดหมวดหมู่ใหม่ ซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ง่ายขึ้น โดยเครื่องมือเหล่านี้จะใช้ในการแทรกวัตถุ หรือออบเจ็ค ซึ่งความสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน เพื่อให้ชิ้นงานเหมาะสม สวยงาม และมีลักษณะโดดเด่น น่าสนใจ ครอบองค์ประกอบของมัลติมีเดีย ได้แก่ ข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน ซึ่งสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้

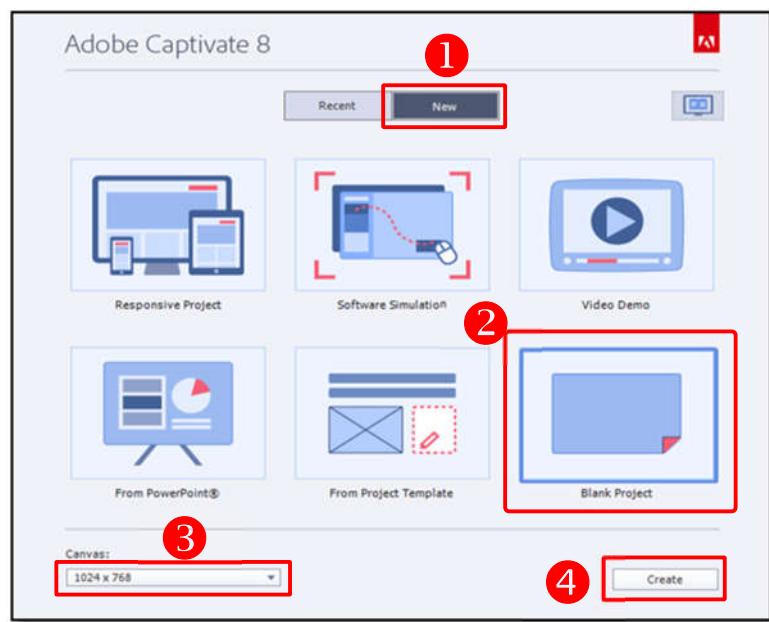
โปรแกรม Captivate ในเวอร์ชัน 8 ได้มีการจัดหมวดหมู่ของวัตถุใหม่ โดยแบ่งออกเป็นกลุ่มต่างๆ ประกอบด้วย วัตถุประเภทข้อความ (Text) วัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) วัตถุทั่วไป (Objects) วัตถุปฏิสัมพันธ์ (Interactions) และวัตถุที่นำไฟล์ที่มีอยู่ในคอมพิวเตอร์เข้ามาในชิ้นงาน (Media) วัตถุประเภทข้อความ (Text) ในที่นี้จะกล่าวถึง กล่องข้อความ (Text Caption) และการใส่ลูกเล่นให้ข้อความ (Text Animation)



### 1. การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)

เนื้อหาที่เป็นประเภทข้อความ สามารถเพิ่มได้ดังนี้

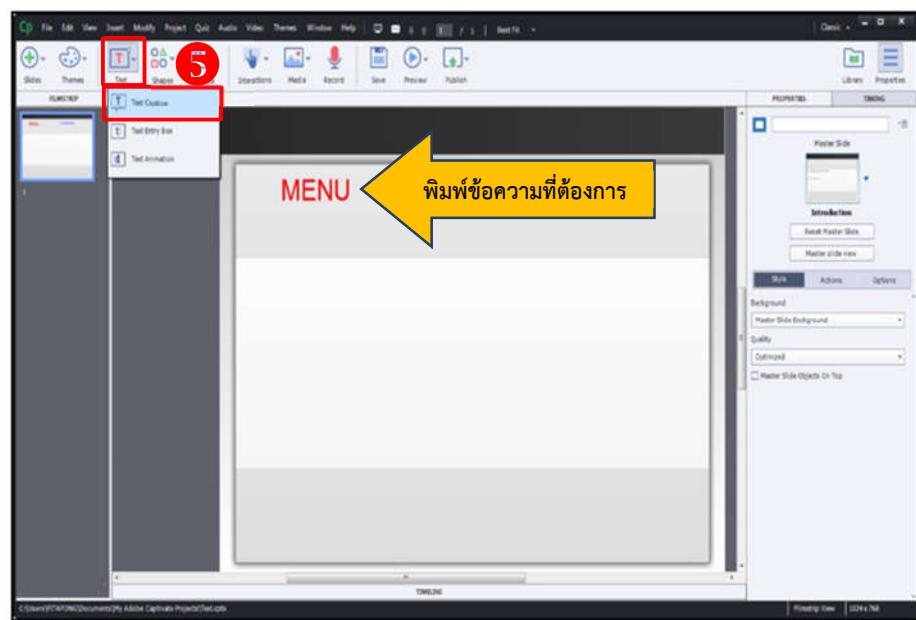
- 1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New
- 1.2 คลิกเลือก Blank Project
- 1.3 คลิกเลือก ขนาดความละเอียดหน้าจอ เป็น 1024 X 768
- 1.4 คลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



ภาพที่ 1 แสดงหน้าต่างการสร้าง Blank Project

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.5 คลิกเมนู Text เลือก Text Caption จะปรากฏกล่องข้อความ พิมพ์ข้อความ  
ที่ต้องการ พร้อมสามารถกำหนด การตั้งค่าต่างๆ ตามต้องการ



ภาพที่ 2 แสดงการพิมพ์ข้อความ Text Caption

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

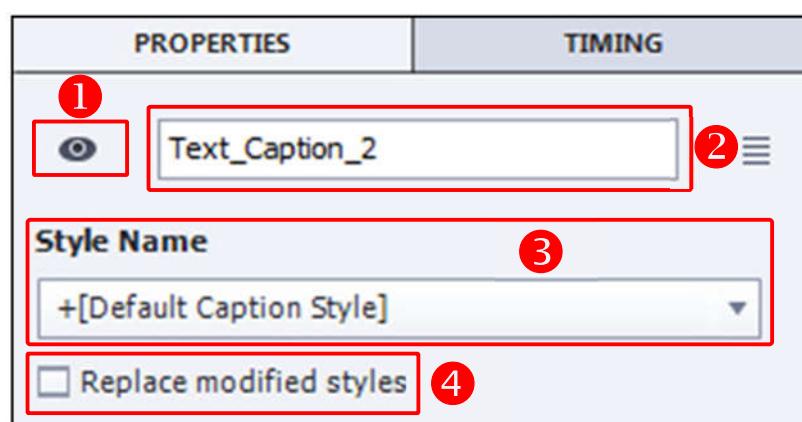


## 2. การตั้งค่ากล่องข้อความ (Text Caption)

กล่องข้อความ หรือ Text Caption ใช้สำหรับใส่ข้อความ โดยสามารถกำหนดค่าเพิ่มเติมได้ดังนี้

### 2.1 พานิล Properties

การตั้งค่า พานิล Properties ทำได้ดังนี้



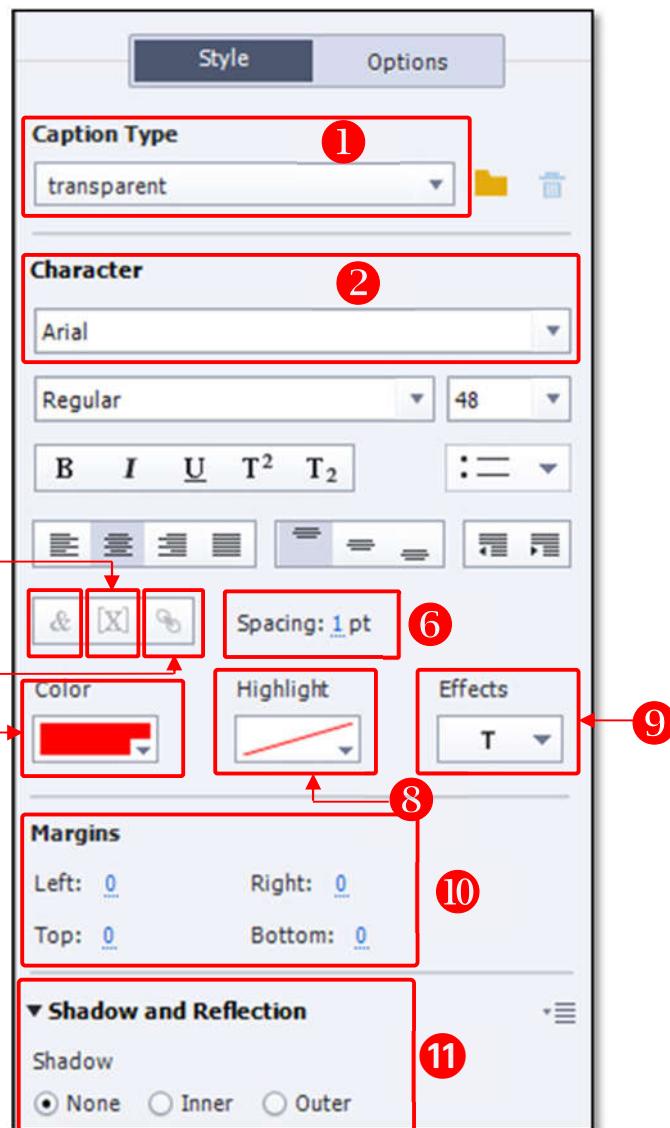
ภาพที่ 3 แสดงการตั้งค่าพานิล Properties Text Caption

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 2.1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- 2.1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ
- 2.1.3 Style name กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ
- 2.1.4 Replace modified Styles แทนที่สไตล์ที่มีการปรับเปลี่ยน

## 2.2 แท็บ Style

การตั้งค่า แท็บ Style ทำได้ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงการตั้งค่า พานิล Properties แท็บ Style

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2.2.1 Caption type ลักษณะของกล่องข้อความ

2.2.2 Character ลักษณะของตัวอักษร

2.2.3 Insert Symbol แทรกอักษรพิเศษ

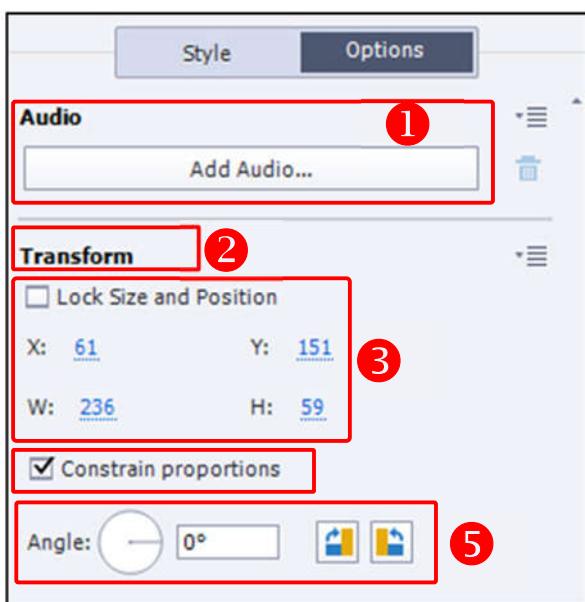
2.2.4 Insert Variable แทรกตัวแปร

2.2.5 Insert Symbol แทรกการเชื่อมโยงหลายมิติ

- 2.2.6 Spacing กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัด
- 2.2.7 Color กำหนดสีตัวอักษร
- 2.2.8 Highlight กำหนดสีไฮไลท์
- 2.2.9 Effect กำหนดเอฟเฟคchein ๆ ให้กับตัวอักษร
- 2.2.10 Margins ระยะขอบ
- 2.2.11 Shadow and Reflection เงาและการสะท้อน

### 2.3 แท็บ Options

การตั้งค่า แท็บ Options ทำได้ดังนี้



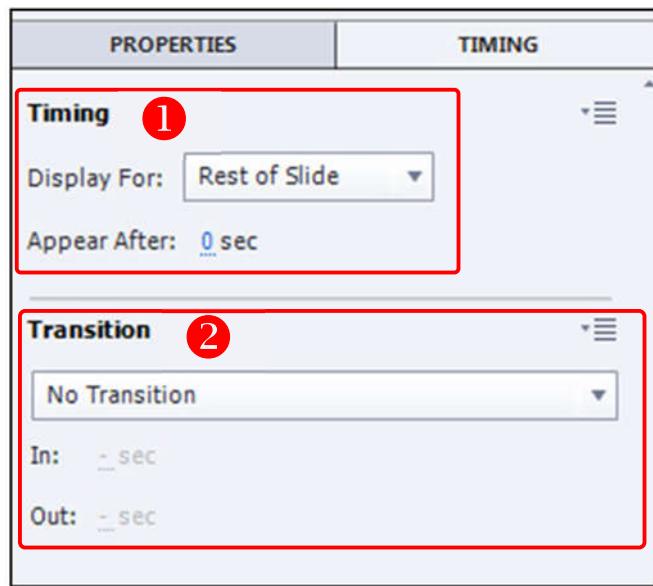
ภาพที่ 5 แสดงการการตั้งค่า พานิล Properties แท็บ Options

ที่มา : พิรพงษ์ ยิ่มperm, 2559

- 2.3.1 Audio เพิ่มเสียง Text Captions โดยคลิก Add Audio
- 2.3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง
- 2.3.3 Lock Size and Position ล็อคขนาดและตำแหน่ง
- 2.3.4 Constrain Proportions รักษาสัดส่วน
- 2.3.5 Angle กำหนดมุม

## 2.4 พานิล TIMING

การตั้งค่า พานิล TIMING ทำได้ดังนี้



ภาพที่ 6 แสดงการตั้งค่า พานิล TIMING

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 2.4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล ประกอบด้วย

- 1) Display For ลักษณะการแสดงผล
- 2) SpecificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ
- 3) Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์
- 4) Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์
- 5) Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล

### 2.4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล



### 3. การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)

Text Animation เป็นข้อความที่มีลูกเล่นหลากหลาย ทำให้ชิ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้น ใช้งานได้ดีกับภาษาอังกฤษ หากต้องการใส่ลูกเล่นกับภาษาไทยต้องเลือกฟอนต์ที่รองรับ มีลักษณะการทำงานแบบ Flash ไม่รองรับการทำงานในรูปแบบ HTML5 ตามขั้นตอนดังนี้

#### 3.1 คลิกเมนู Text เลือก Text Animation

#### 3.2 กำหนดตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความพร้อมสามารถกำหนด การตั้งค่าต่าง ๆ

ตามต้องการ โดยมีการตั้งค่าดังต่อไปนี้

##### 3.2.1 Text พิมพ์ข้อความตามที่ต้องการ

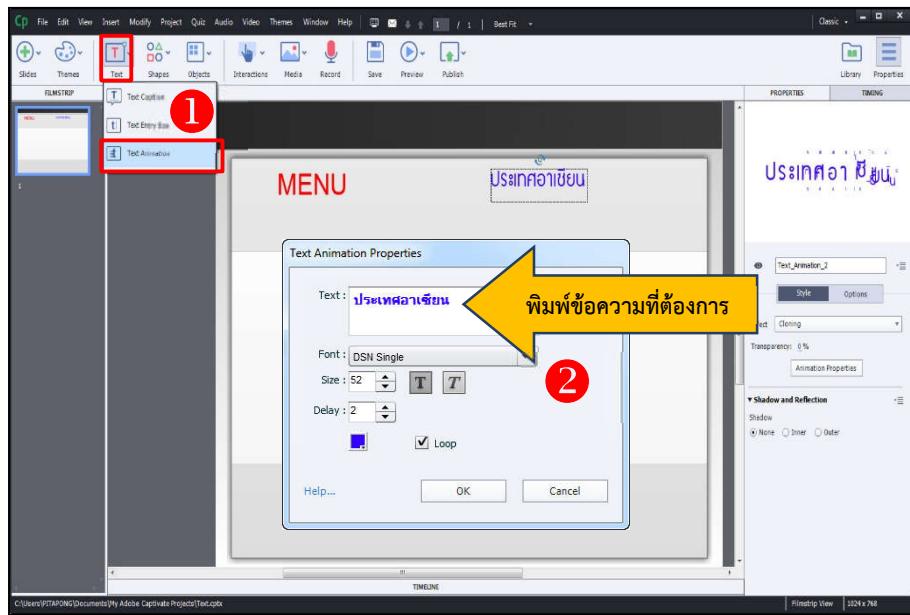
##### 3.2.2 Font กำหนดรูปแบบตัวอักษร

##### 3.2.3 Size กำหนดขนาดตัวอักษร

##### 3.2.4 Delay กำหนดการหน่วงเวลา

##### 3.2.5 Color กำหนดสีข้อความ

##### 3.2.6 Loop กำหนดให้เล่นวน

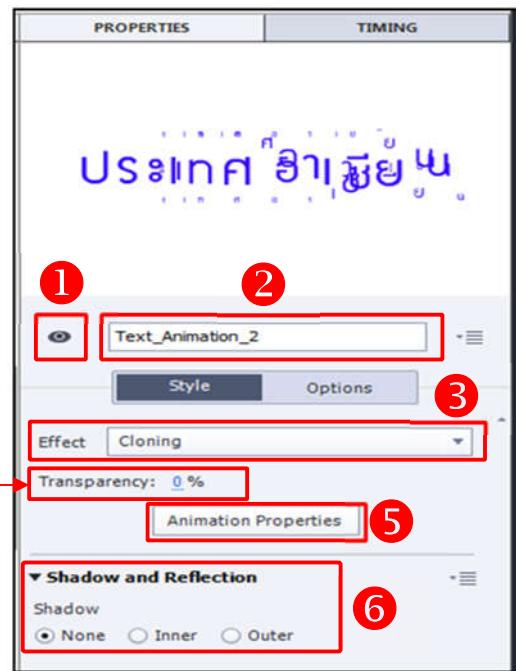




## 4. การตั้งค่า Text Animation

การตั้งค่า Text Animation มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 4.1 พานิล Properties แท็บ Style ประกอบด้วย

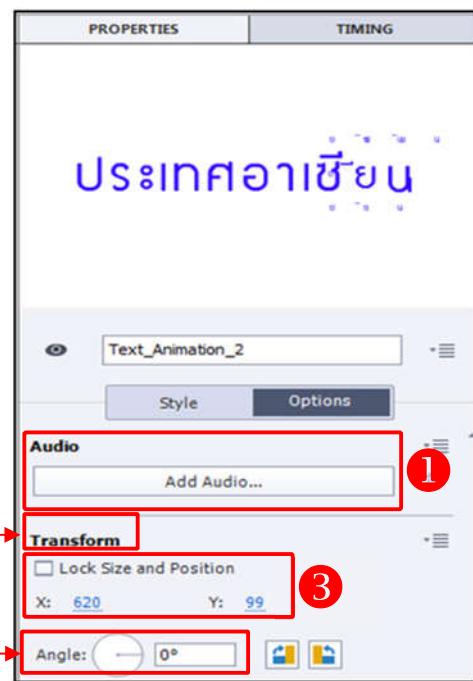


ภาพที่ 8 แสดงการตั้งค่า Properties Text Animation แท็บ Style

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเบรม, 2559

- 4.1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- 4.1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ
- 4.1.3 Effect การกำหนดค่าเอฟเฟกต์
- 4.1.4 Transparency การกำหนดความโปร่งใส
- 4.1.5 Animation Properties แก้ไขค่าต่าง ๆ ใน Animation Properties
- 4.1.6 Shadow and Reflection การกำหนดเงาและการสะท้อน

#### 4.2 พานิล Properties แท็บ Options ประกอบด้วย



ภาพที่ 9 แสดง Properties Text AnimationและOptions  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

4.2.1 Audio เพิ่มเสียง Add Audio...

4.2.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง

4.2.3 Lock Size and Position ล็อคขนาดและตำแหน่ง

4.2.4 Angle กำหนดมุม

### 4.3 พานิล TIMING ประกอบด้วย



ภาพที่ 10 แสดงพานิลTIMING Text Animation

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

#### 4.3.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล

#### 4.3.2 Display For ลักษณะการแสดงผล ซึ่งประกอบด้วย

- 1) SpecificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ
- 2) Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์
- 3) Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์

#### 4.3.3 Time กำหนดเวลา

#### 4.3.4 Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล

#### 4.3.5 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out

สรุป

การเพิ่มประเภทข้อความ (Text) เพื่อให้ขึ้นงานมีความเหมาะสม สวยงาม และมีลักษณะโดดเด่น จะประกอบด้วย กล่องข้อความ (Text Caption) ใช้สำหรับใส่ข้อความ และการใส่ลูกเล่นให้ข้อความ (Text Animation) เป็นข้อความที่มีลูกเล่นหลากหลายใช้งานได้กับภาษาอังกฤษ หากต้องการใส่ลูกเล่นกับภาษาไทยต้องเลือกฟอนต์ที่รองรับ มีลักษณะการทำงานแบบ Flash ไม่รองรับการทำงานในรูปแบบ HTML5





## กิจกรรมที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 20 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) และให้นักเรียนนำคำตอบต่อไปนี้เป็นตัวอย่างในกล่องข้อความจากรูปภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

มองเห็นได้เมื่อแสดงผล

การทำหนดค่าเอฟเฟคต์

กำหนดชื่อวัตถุ

แสดงผลตามความยาวสไลด์

ลักษณะการแสดงผล

การทำหนดความโปรด়ร์rise

แก้ไขค่าต่างๆ ใน Animation

Properties

กำหนดลักษณะที่บันทึก

ไว้ให้กับวัตถุ

การทำหนดเงาและการสะท้อน

แทนที่สไตล์ที่มีการปรับเปลี่ยน

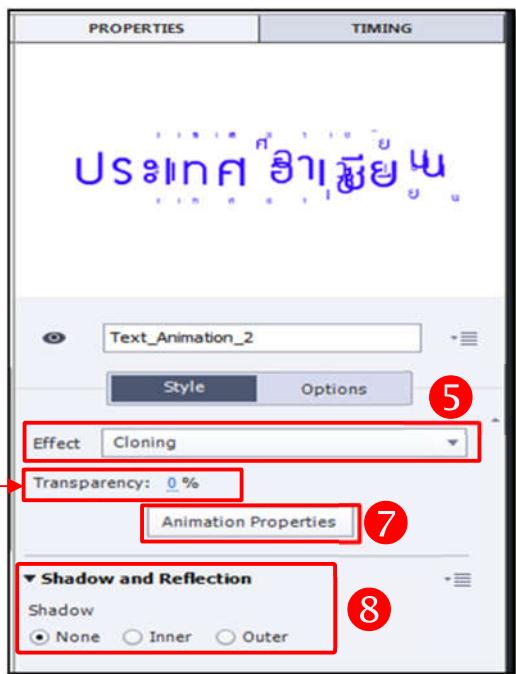


1. .....

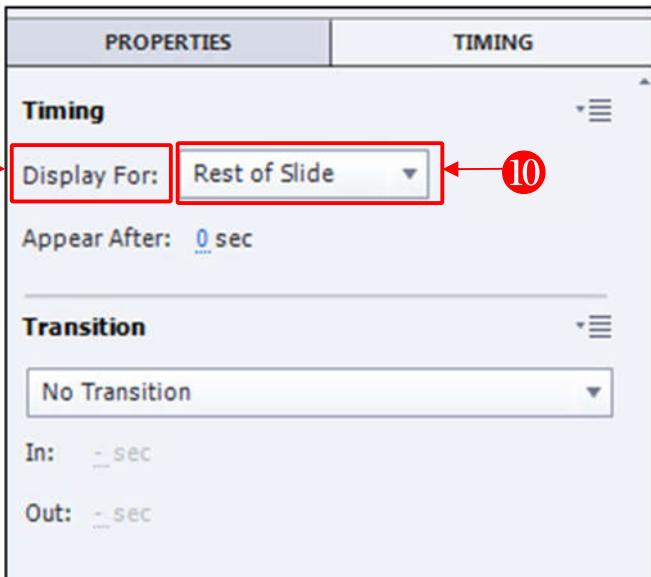
2. .....

3. .....

4. .....



5. .....
6. .....
7. .....
8. .....



9. .....
10. .....

**เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม**

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน เติมคำตอบได้ถูกต้อง

0 คะแนน เติมคำตอบไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

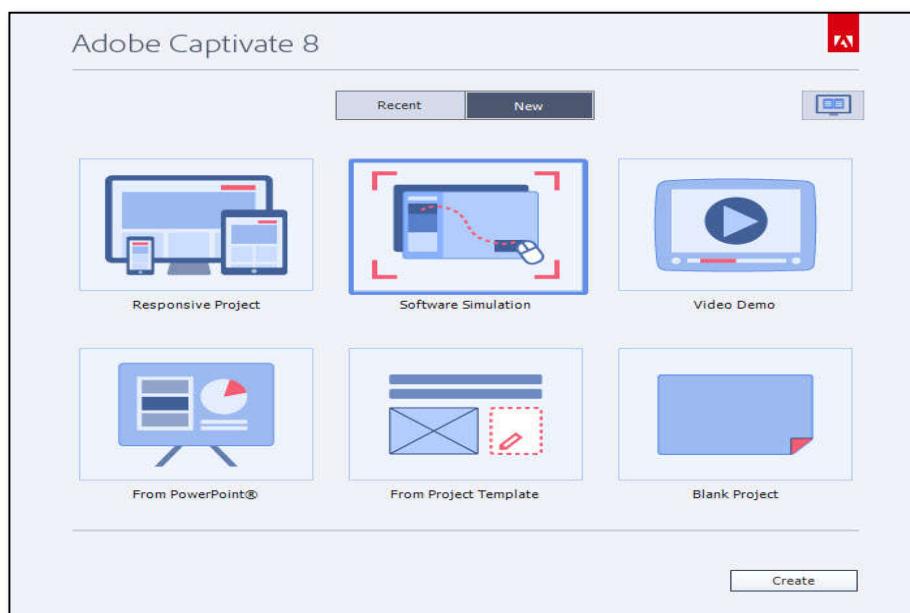
**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชื่องาน Practice3-1
3. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen

จากนั้น คลิก New

4. คลิกเลือก Blank Project
5. คลิกเลือก ขนาดความละเอียดหน้าจอ เป็น 1024 X 768
6. คลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8
7. คลิกเมนู Text เลือก Text Caption จะปรากฏกล่องข้อความ พิมพ์ข้อความ  
ที่ต้องการ และตั้งค่าต่างๆ ใน Text Caption ดังนี้
  - 7.1 พานิล Properties
  - 7.2 แท็บ Style
  - 7.3 แท็บ Options
  - 7.4 พานิล TIMING

เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง



## เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1.การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2.ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3.ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



## เรื่องที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทร่าง (Shapes)

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

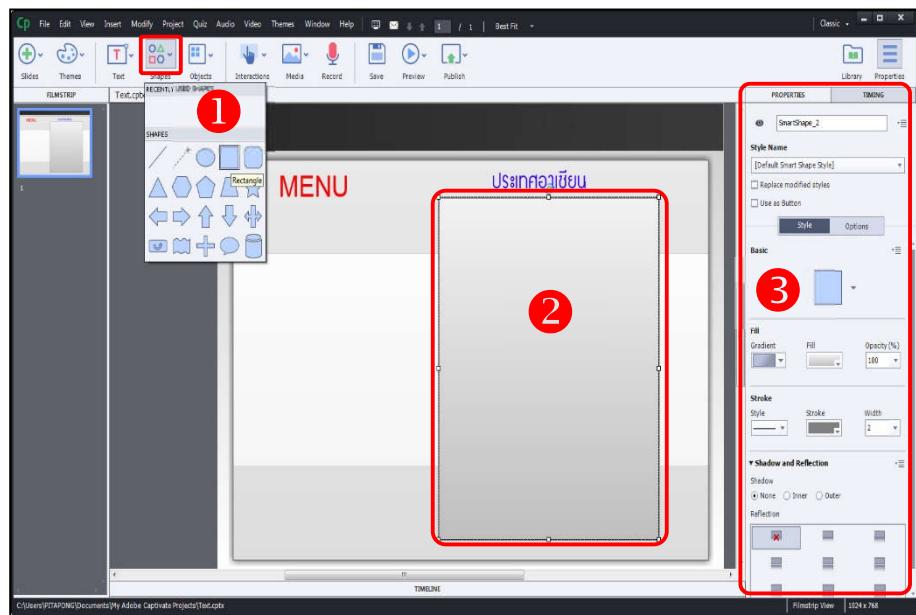
ในโปรแกรม Adobe Captivate 8 มีเครื่องมือให้เลือกใช้อย่างหลากหลาย ซึ่งสามารถเลือกใช้ได้ง่ายขึ้น ซึ่งเราสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับชิ้นงาน เพื่อให้ชิ้นงานมีลักษณะโดดเด่น ครบองค์ประกอบของมัลติมีเดียที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้

สำหรับวัตถุประเภทร่าง (Shapes) เป็นวัตถุความรูปร่างพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ลูกศร และยังสามารถใช้เป็นกล่องข้อความแทน Text Caption หรือทำเป็นปุ่มแทน Button ได้

### 1. การเพิ่มวัตถุประเภทร่าง (Shapes)

การเพิ่มวัตถุประเภทร่าง (Shapes) มีขั้นตอนดังนี้

- 1.1 คลิก Shapes แล้วเลือกรูปร่างที่ต้องการ
- 1.2 คลิกเม้าส์ลากเพื่อวัดรูปร่างตามขนาดและตำแหน่งที่ต้องการ
- 1.3 กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่ พาน-el PROPERTIES



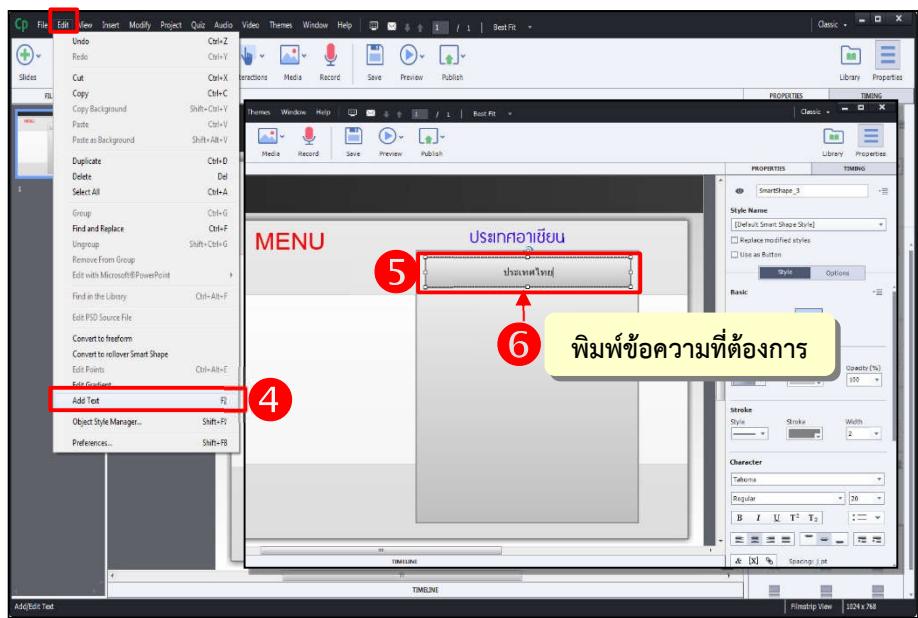
ภาพที่ 11 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทร่าง Shapes

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.4 เพิ่มข้อความที่ต้องการ โดย คลิกเมนู Edit เลือก Add Text

1.5 คลิกที่รูปร่าง Shapes

1.6 พิมพ์ข้อความที่ต้องการ



ภาพที่ 12 แสดงเพิ่มข้อความในรูปร่าง Shapes

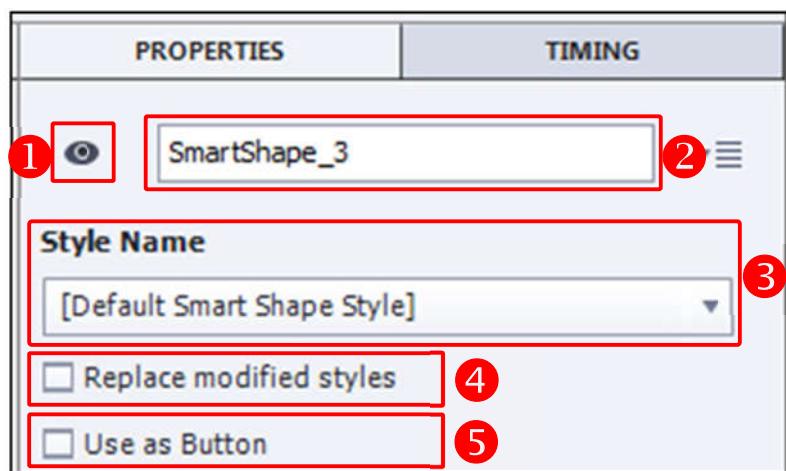
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่งเปรม, 2559



## 2. การตั้งค่า Shapes

การตั้งค่า Shapes มีดังนี้

### 2.1 พานิล Properties

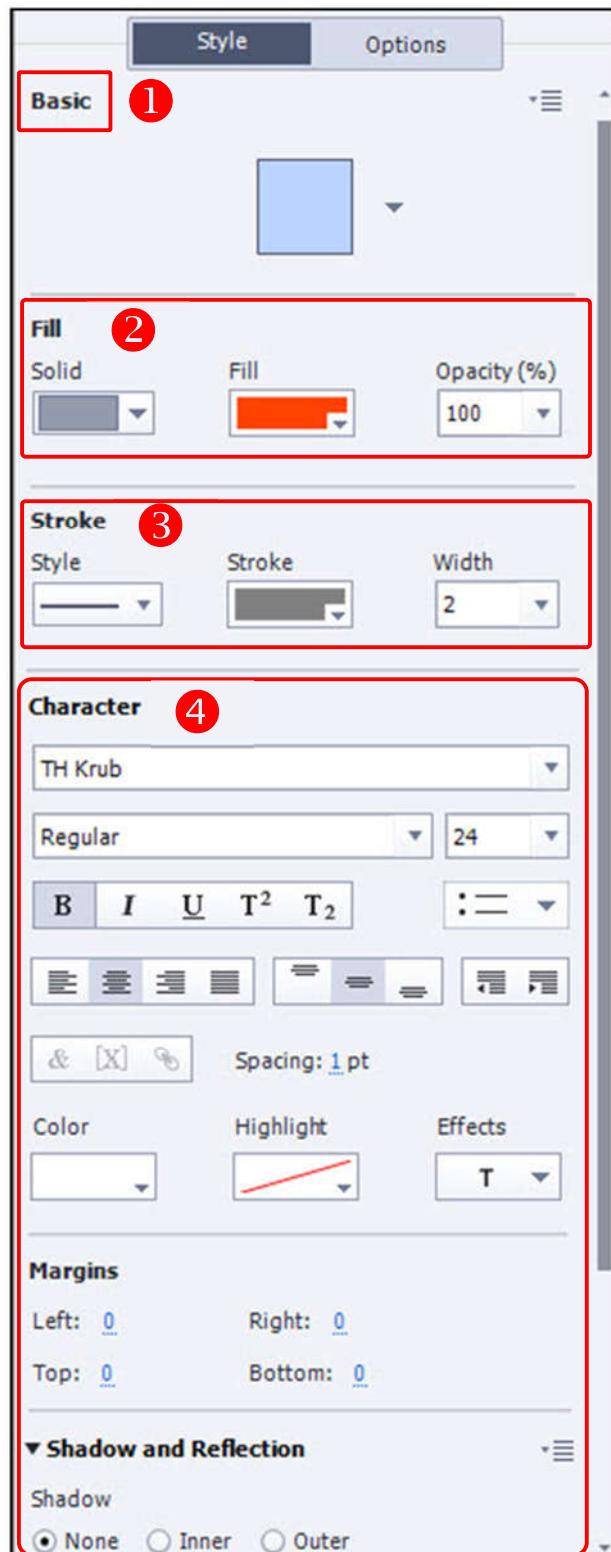


ภาพที่ 13 แสดงการตั้งค่า พานิล Properties Shape

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 2.1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- 2.1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ
- 2.1.3 Style name กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ
- 2.1.4 Replace modified Styles แทนที่สไตร์ที่มีการปรับเปลี่ยน
- 2.1.5 Use as Button กำหนด Shapes ให้เป็นปุ่ม

## 2.2 แท็บ Style



ภาพที่ 14 แสดงการตั้งค่า พานิล Properties แท็บ Style

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## 2.2.1 Basic รูป่างพื้นฐาน

### 2.2.2 Fill กำหนดสี ประกอบด้วย

- 1) Solid Fill สีทึบ
- 2) Gradient Fill ไล่สี
- 3) Image Fill ใช้รูปภาพแทน Shapes
- 4) Opacity กำหนดความโปร่งใส

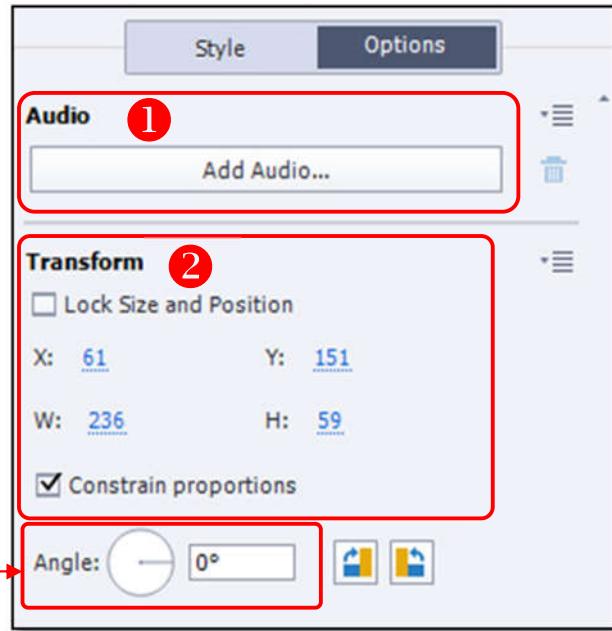
### 2.2.3 Stroke กำหนดสีเส้นขอบ ประกอบด้วย

- 1) Style กำหนดลักษณะเส้น
- 2) Stroke สีเส้นขอบ
- 3) Width ความหนาของเส้น

### 2.2.4 Character ลักษณะของตัวอักษร ประกอบด้วย

- 1)  Insert Symbol แทรกอักษรพิเศษ
- 2)  Insert Variable แทรกตัวแปร
- 3)  Insert Symbol แทรกการเชื่อมโยงหลายมิติ
- 4) Spacing กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัด
- 5) Color กำหนดสีตัวอักษร
- 6) Highlight กำหนดสีไฮไลท์
- 7) Effect กำหนดเอฟเฟคอื่น ๆ ให้กับตัวอักษร
- 8) Margins ระยะขอบ
- 9) Shadow and Reflection เงาและการสะท้อน

### 2.3 แท็บ Options



ภาพที่ 15 แสดงการตั้งค่า พาเนล Properties แท็บ Options

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2.3.1 Audio เพิ่มเสียง Shapes โดยคลิก Add Audio

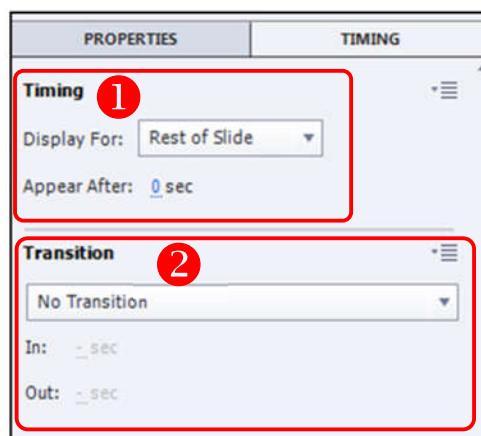
2.3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง ประกอบด้วย

1) Lock Size and Position ล็อคขนาดและตำแหน่ง

2) Constrain Proportions รักษาสัดส่วน

2.3.3 Angle กำหนดมุม

### 2.4 พาเนล TIMING



ภาพที่ 16 แสดงการตั้งค่า พาเนล TIMING

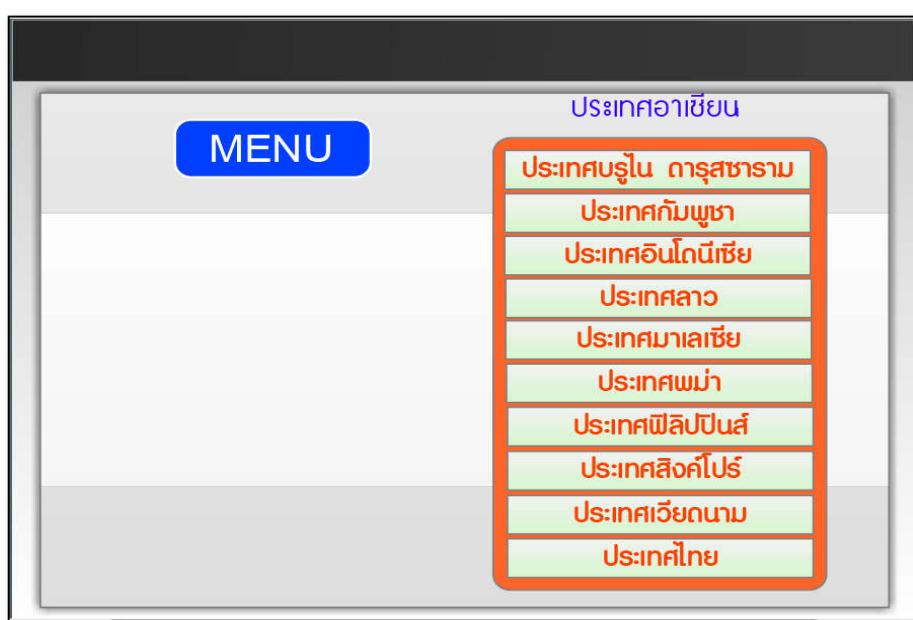
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

#### 2.4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล ประกอบด้วย

- 1) Display For ลักษณะการแสดงผล
- 2) SpacificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ
- 3) Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์
- 4) Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์
- 5) Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล

#### 2.4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล

การปรับแต่งข้อความ ข้อความเคลื่อนไหว รูปร่าง และปรับแต่งการตั้งค่าต่าง ๆ เพื่อทำให้สไลด์ดูน่าสนใจ



ภาพที่ 17 แสดงการเพิ่มวัตถุ ข้อความ และรูปร่าง

ที่มา : พิธพงศ์ อิ้มเบรม, 2559

สรุป

การเพิ่มวัตถุประทtruร่าง (Shapes) เป็นวัตถุรูปร่างพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม ห้าเหลี่ยม ลูกศร เป็นต้น สามารถใช้เป็นกล่องข้อความแทน Text Caption และสามารถทำเป็นปุ่มแทน Button ได้อีกด้วย ในการตั้งค่ารูปร่าง (Shapes) ประกอบด้วย การตั้งค่าใน พานิล Properties, แท็บ Style, แท็บ Options และใน พานิล TIMING





## กิจกรรมที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)

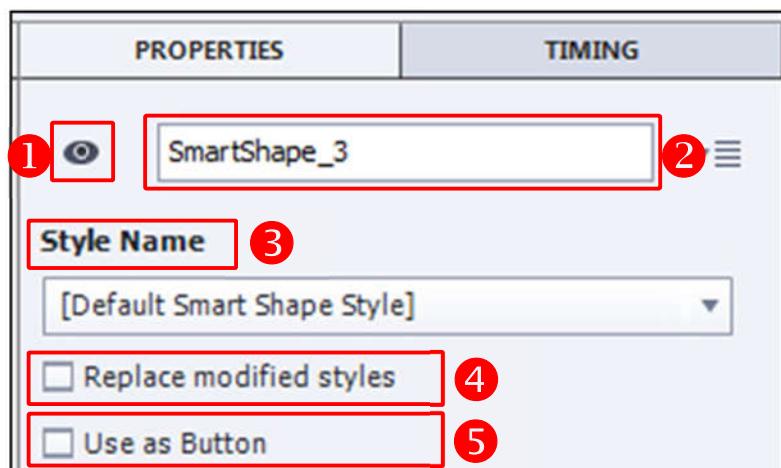
(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) และ ให้นักเรียน  
เติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง จากภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ  
(10 คะแนน)



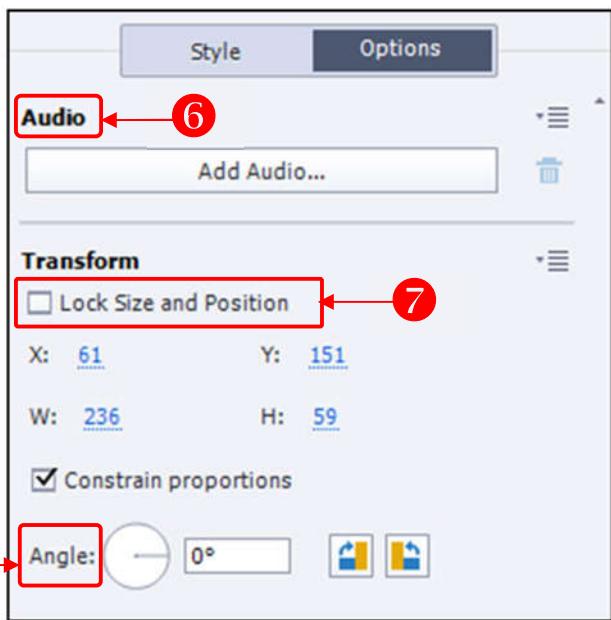
1.

2.

3.

4.

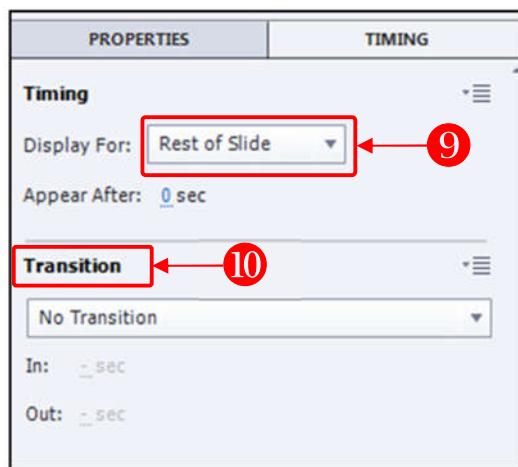
5.



6.

7.

8.



9.

10.

### เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน เติมคำตอบได้ถูกต้อง

0 คะแนน เติมคำตอบไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ซื้อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-2
3. ให้นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) โดยทำการตั้งค่าต่าง ๆ ดังนี้
  - 3.1 พาanel Properties
  - 3.2 แท็บ Style
  - 3.3 แท็บ Options
  - 3.4 พาanel TIMING

โดยออกแบบข้อความ รูปร่าง ตามแบบที่กำหนดให้ เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว  
บันทึกไฟล์งานส่ง



## เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1.การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2.ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3.ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



## เรื่องที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

วัตถุประเภทสื่อ Media ได้แก่ รูปภาพ (Image) เสียง (Audio) วิดีโอ (Video) เป็นวัตถุที่ทำให้ขึ้นงานมีความน่าสนใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้และสามารถถ่ายทอด เรื่องราวเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

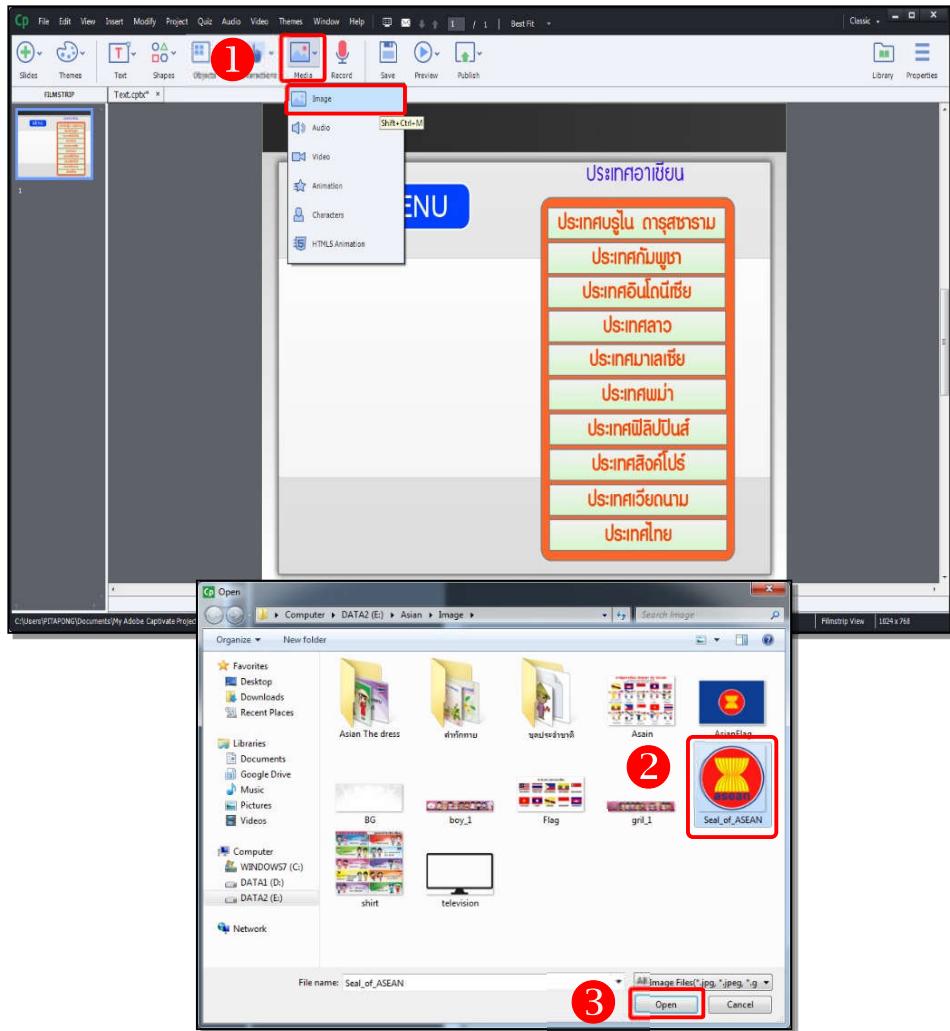
การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ประกอบด้วย การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ (Image) การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio) และการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video)



### 1. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ (Image)

การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ (Image) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำไฟล์รูปภาพมาใช้ในขึ้นงาน รองรับไฟล์ต่าง ๆ ได้แก่ JPEG, GIF, PNG และ BMP และรูปแบบไฟล์อื่น ๆ มีขั้นการการเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ ดังนี้

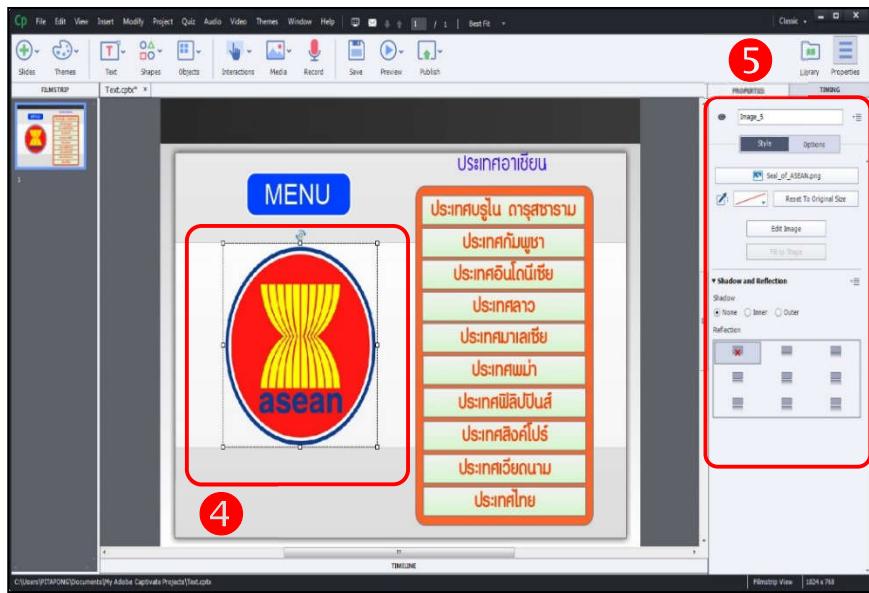
- 1.1 คลิกเมนู Media เลือก Image
- 1.2 คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการ
- 1.3 คลิก Open เพื่อใส่รูป



ภาพที่ 18 แสดงการเพิ่มวัตถุประกายรูปภาพ Image  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.4 กำหนดขนาดและตำแหน่งตามต้องการ

1.5 กำหนดคณสมบัติ ฯ ที่ PROPERTIES



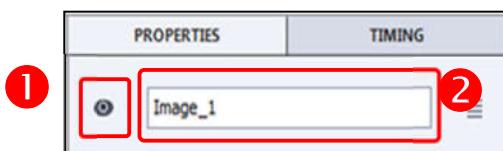
ภาพที่ 19 แสดงการกำหนดการตั้งค่ารูปภาพ Image  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559



## 2. การตั้งค่ารูปภาพ (Image)

การตั้งค่ารูปภาพ (Image) มีขั้นตอนดังนี้

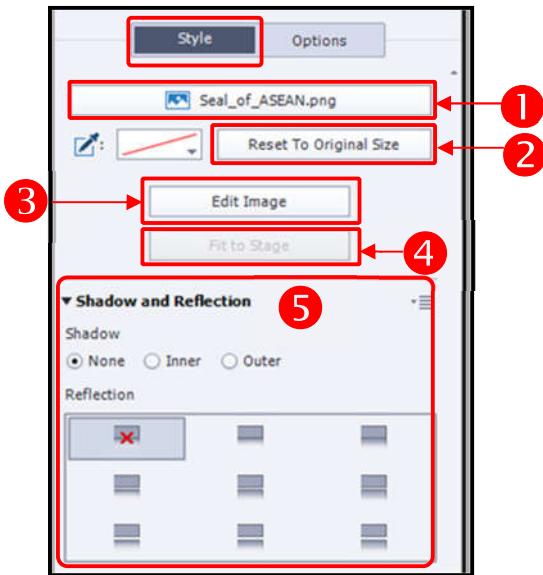
### 2.1 พาเนล Properties ประกอบด้วย



ภาพที่ 20 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Image  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 2.1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- 2.1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ

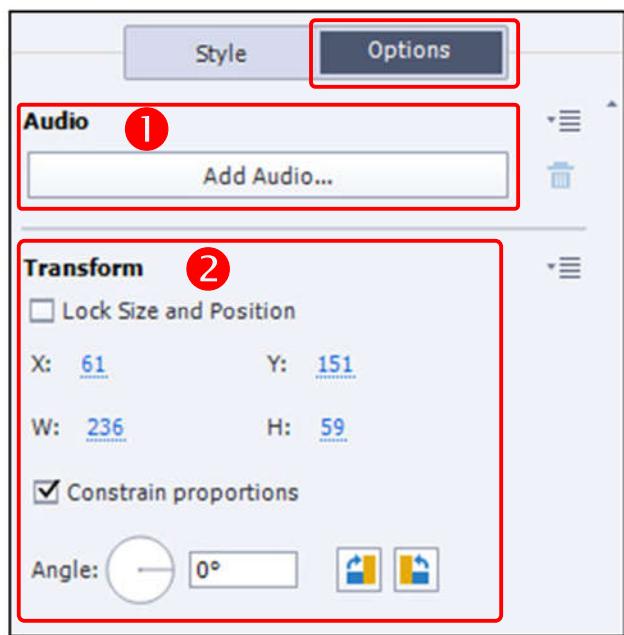
## 2.2 แท็บ Style ประกอบด้วย



ภาพที่ 21 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Image แท็บ Style  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 2.2.1 Style name กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ
- 2.2.2 Reset To Original Size กำหนดขนาดเริ่มต้น
- 2.2.3 Edit Image แก้ไขรูปภาพ
- 2.2.4 Fit to Stage กำหนดรูปภาพให้พอดีกับสไลด์
- 2.2.5 Shadow and Reflection เจ้าและการสะท้อน

### 2.3 แท็บ Option ประกอบด้วย



ภาพที่ 22 แสดงการกำหนดการตั้งค่า พานิล Properties Image แท็บ Options

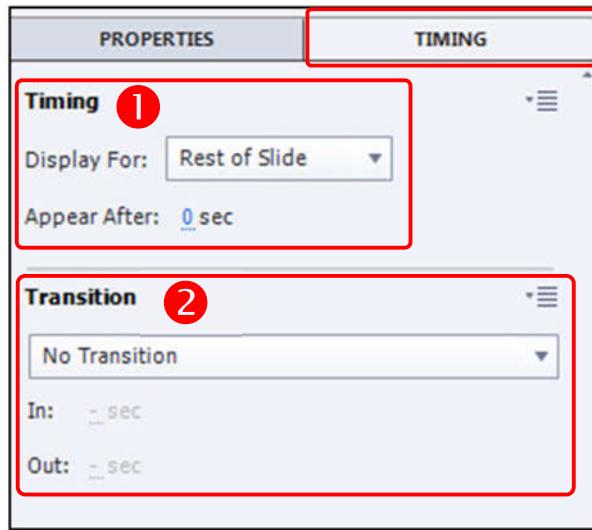
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.3.1 Audio เพิ่มเสียง Text Caption โดยคลิก Add Audio

2.3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง ประกอบด้วย

- 1) Lock Size and Position ล็อคขนาดและตำแหน่ง
- 2) Constrain Proportions รักษาสัดส่วน
- 3) Angle กำหนดมุม

## 2.4 พานิล TIMING ประกอบด้วย



ภาพที่ 23 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพานิล TIMING

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 2.4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล

- 1) Display For ลักษณะการแสดงผล
- 2) SpecificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ
- 3) Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์
- 4) Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์
- 5) Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล

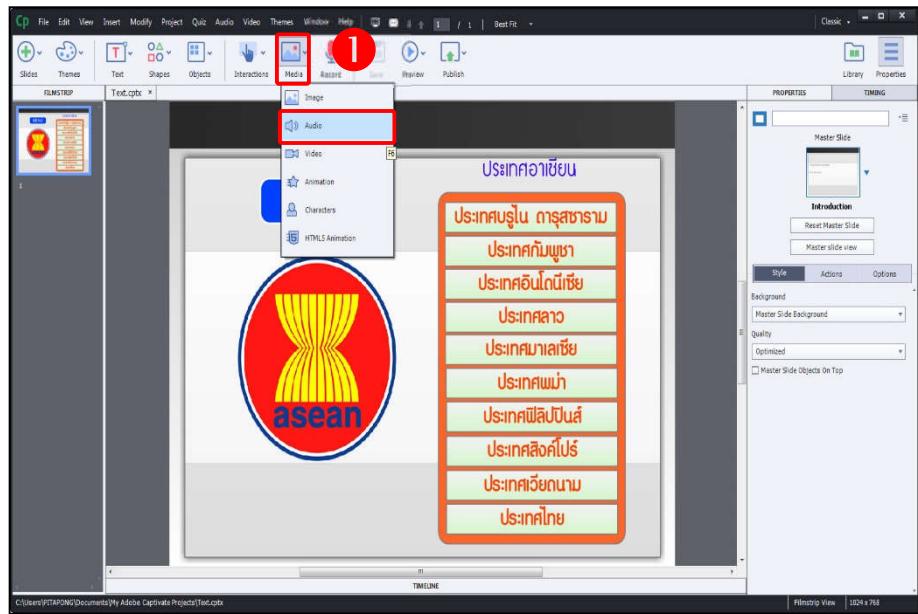
### 2.4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล



### 3. การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio)

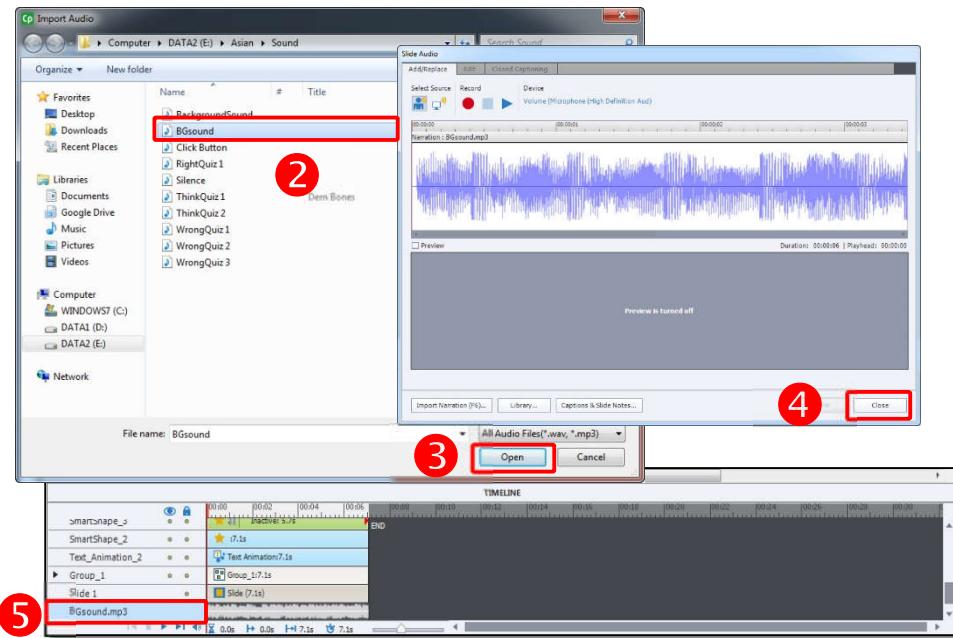
การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio) เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแทรกเสียงลงในสไลด์ อาจจะเป็นเสียงดนตรี หรือเสียงบรรยาย ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ขึ้นงานมีความน่าสนใจมากขึ้น มีขั้นตอนการเพิ่มวัตถุประเภทเสียง ดังนี้

- 3.1 คลิกเมนู Media เลือก Audio
- 3.2 คลิกเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ
- 3.3 คลิก Open เพื่อใส่เสียงไฟล์เสียง
- 3.4 คลิก Closeเพื่อใส่เสียง
- 3.5 เสียงจะปรากฏที่ TIMELINE



ภาพที่ 24 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทเสียง Audio

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559



ภาพที่ 25 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทเสียง Audio

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

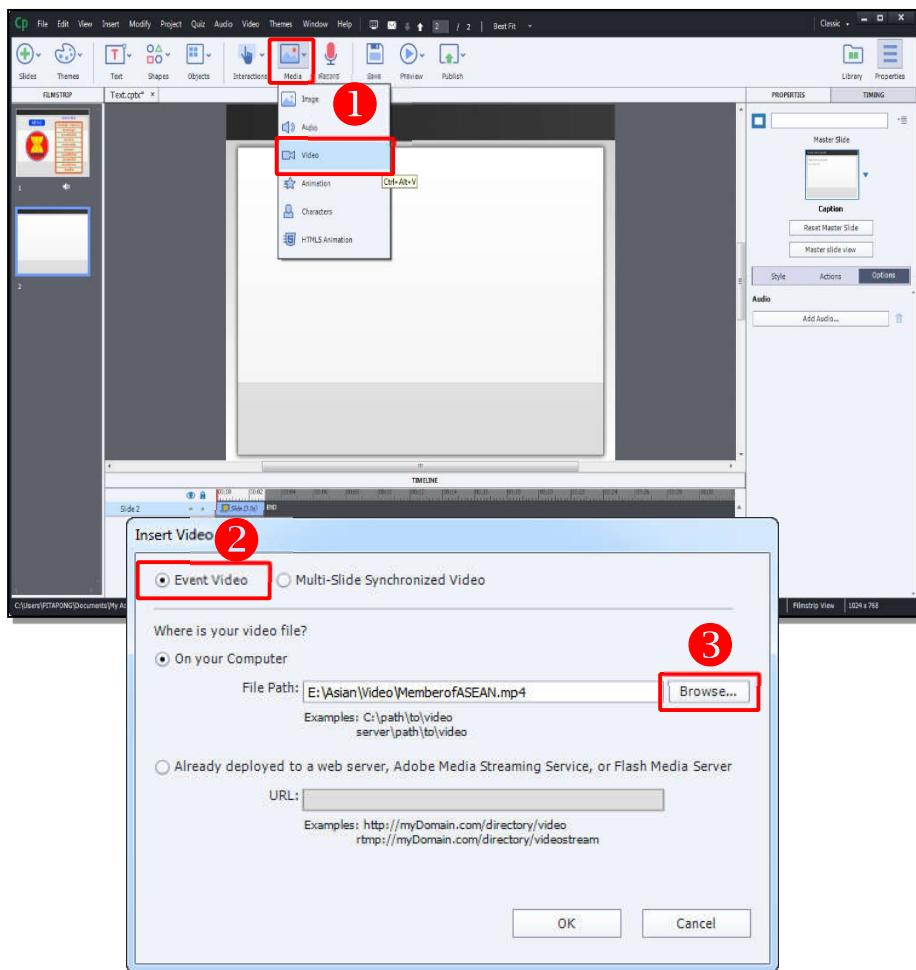
#### 4. การเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video)

การเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video) เป็นเครื่องมือสำหรับแทรกไฟล์วิดีโอลงในสไลด์ไฟล์วิดีโอที่โปรแกรมรองรับ คือ ไฟล์ .avi, .mp4, .mov และ .3gp มาใช้งานได้ โดยโปรแกรมจะทำการแปลงไฟล์เป็น .flv ให้อัตโนมัติ ซึ่งวิดีโอบางออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

- 1. Event Video เป็นวิดีโอที่ไม่สัมพันธ์กับระยะเวลาแสดงผลของสไลด์ในพาเนล TIMELINE และสามารถควบคุมไฟล์วิดีโอด้วย
- 2. Multi-Slide Syncronized Video เป็นวิดีโอสไลด์ ระยะเวลาการแสดงผลเท่ากับเวลาของสไลด์ใน TIMELINE

โดยมีขั้นตอนในการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video) ดังนี้

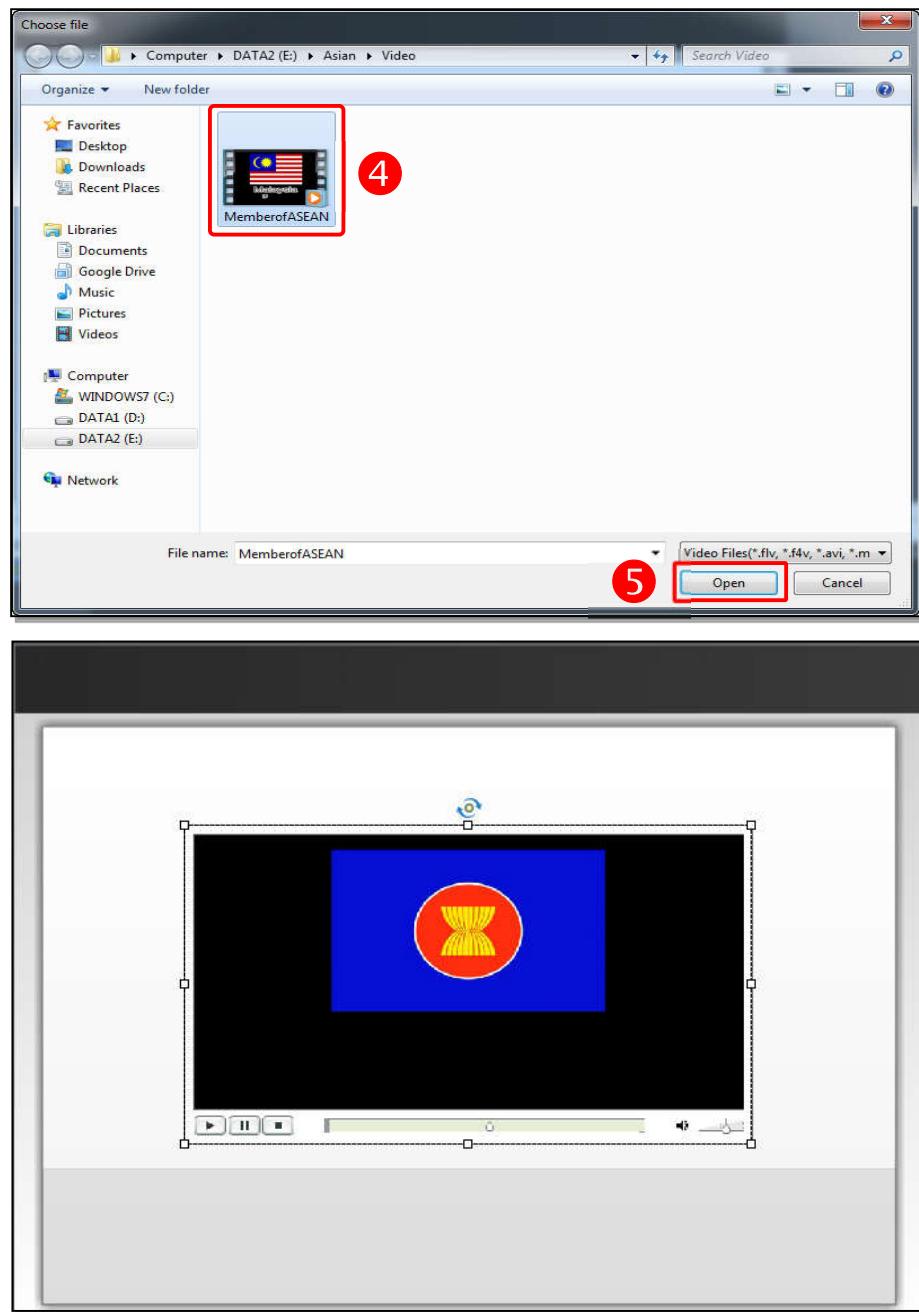
- 4.1 คลิกเมนู Media เลือก Video
- 4.2 คลิก Event Video
- 4.3 คลิก Browse เพื่อหาวิดีโอที่ต้องการ



ภาพที่ 26 แสดงการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ Video  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

#### 4.4 เลือกไฟล์ Video ที่ต้องการ

4.5 คลิก Open เพื่อใส่ไฟล์ Video คลิกปุ่ม OK เพื่อ ตกลง



ภาพที่ 27 แสดงไฟล์วิดีโอ Video

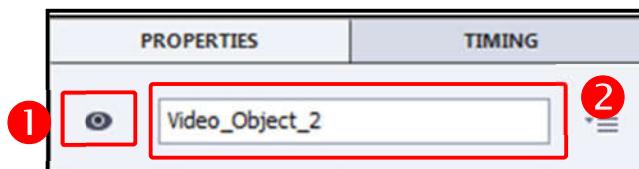
ที่มา : พิรพงษ์ ยิ่มเปรม, 2559



## 5. การตั้งค่าวิดีโอ (Video)

การตั้งค่าวิดีโอ (Video) มีขั้นตอนดังนี้

### 5.1 พานิล Properties ประกอบด้วย



ภาพที่ 28 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพานิล Properties Video

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 5.1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล  
5.1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ

### 5.2 แท็บ Style ประกอบด้วย

#### 5.2.1 Video Type กำหนดชนิดวิดีโอ มีดังนี้

- 1) Progressive Download Video วิดีโอดาวน์โหลดแบบพิ่งเตอร์
- 2) Streaming Video วิดีโอดูรีมเมจ
- 3) Adobe Media Streaming Service บริการสตรีมเมจ

#### 5.2.2 File Link ไฟล์วิดีโอที่ใช้

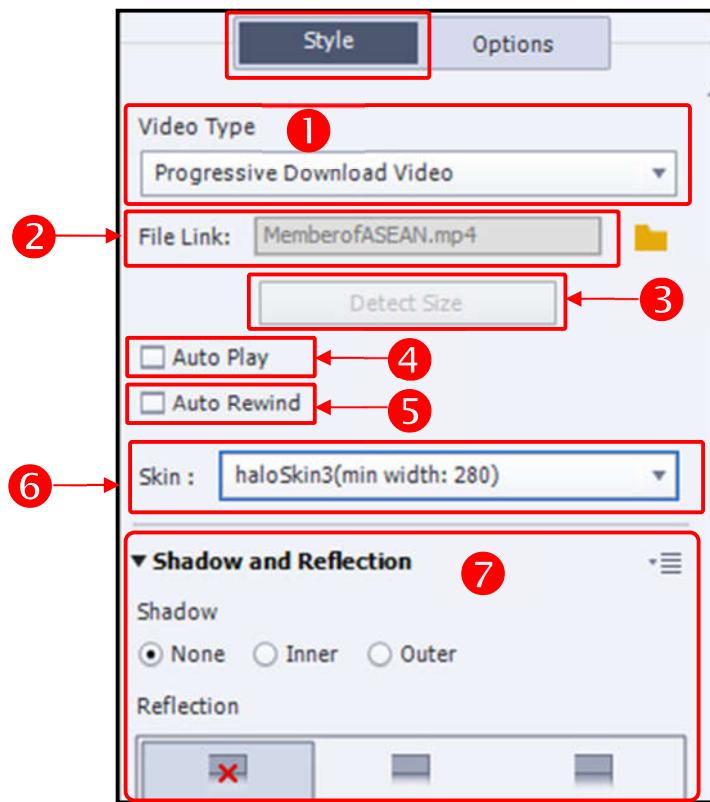
#### 5.2.3 Detect Size กำหนดขนาดวิดีโอที่เหมาะสม

#### 5.2.4 Auto Play เล่นวิดีโออัตโนมัติ

#### 5.2.5 Auto Rewind เล่นวิดีโออัตโนมัติเมื่อสิ้นสุดวิดีโอ

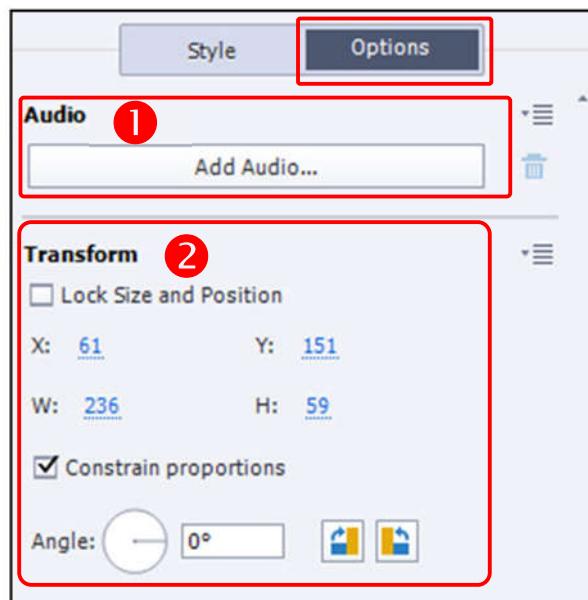
#### 5.2.6 Skin กำหนดหน้ากากให้วิดีโอ

#### 5.2.7 Shadow and Reflection เงาและการสะท้อน



ภาพที่ 29 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Video แท็บ Style  
ที่มา : พิรพงศ์ อิมเปรม, 2559

### 5.3 แท็บ Options ประกอบด้วย



ภาพที่ 30 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพาเนล Properties Video แท็บ Option  
ที่มา : พิรพงศ์ อิมเปรม, 2559

5.3.1 Audio เพิ่มเสียง Text Caption โดยคลิก Add Audio

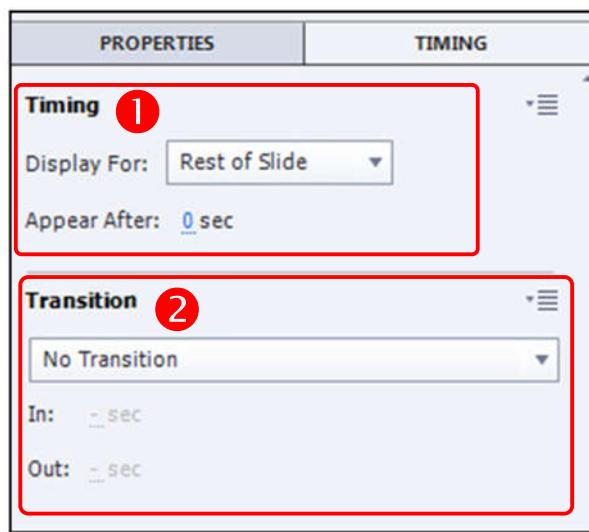
5.3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง มีดังนี้

1) Lock Size and Position ล็อกขนาดและตำแหน่ง

2) Constrain Proportions รักษาสัดส่วน

3) Angle กำหนดมุม

#### 5.4 พานิล TIMING ประกอบด้วย



ภาพที่ 31 แสดงการกำหนดการตั้งค่าพานิล TIMING

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

5.4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล

1) Display For ลักษณะการแสดงผล

2) Specific Time แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ

3) Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์

4) Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์

5) Duration of Video แสดงผลตามระยะเวลาของวิดีโอ

6) Appear After กำหนดเวลาที่รัตถุเริ่มแสดงผล

7) Loop กำหนดให้เล่นวิดีโอซ้ำ

8) Pause Slide till end of Video หยุดสไลด์จนวิดีโอสิ้นสุด

5.4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล

## สรุป

การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ Media ได้แก่ รูปภาพ (Image) เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำไฟล์รูปภาพมาใช้ในขั้นงาน รองรับไฟล์ต่างๆ ได้แก่ JPEG, GIF, PNG และ BMP และรูปแบบไฟล์อื่นๆ การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio) เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแทรกเสียงลงในสไลด์ อาจจะเป็นเสียงดนตรี หรือเสียงบรรยาย และการเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video) เป็นเครื่องมือสำหรับแทรกไฟล์วิดีโอลงในสไลด์ ไฟล์วิดีโอที่โปรแกรมรองรับ คือไฟล์ .avi, .mp4, .mov และ .3gp มาใช้งานได้ โดยโปรแกรมจะทำการแปลงไฟล์เป็น .flv ให้อัตโนมัติ เป็นวัตถุที่ทำให้ขั้นงานมีความน่าสนใจ ทำให้เกิดการเรียนรู้ และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี





### กิจกรรมที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 30 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ได้

ຕອນທີ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) แล้ว ให้นักเรียนเลือกตอบ ถูก หรือ ผิด จากข้อความที่ให้มา จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

- วัตถุประเภท Media ประกอบด้วย รูปภาพ และวิดีโอ
    - A) ถูก
    - B) ผิด
  - วิดีโอเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำไฟล์มาใช้ในชิ้นงาน รองรับไฟล์ต่างๆ ได้แก่ JPEG, GIF, PNG และ BMP และรูปแบบไฟล์อื่นๆ
    - A) ถูก
    - B) ผิด
  - ถ้าต้องการกำหนดรูปภาพให้พอดีกับสไลด์ให้เข้าไปตั้งค่าในแท็บ Style เลือก Fit to Stage
    - A) ถูก
    - B) ผิด
  - การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพเมื่อคลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการแล้ว ให้คลิก Open เพื่อใส่รูป
    - A) ถูก
    - B) ผิด
  - การเพิ่มเสียงทำได้โดย คลิกเมนู Media เลือก Add Audio
    - A) ถูก
    - B) ผิด

6. เสียงเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแทรกเสียงลงในสไลด์ อาจจะเป็นเสียงดนตรี หรือเสียงบรรยายได้

A) ถูก

B) ผิด

7. Event Video เป็นวิดีโอที่ไม่สัมพันธ์กับเวลาของสไลด์ใน TIMELINE และสามารถควบคุมไฟล์วิดีโอด้วย

A) ถูก

B) ผิด

8. การตั้งค่าวิดีโอให้เล่นวิดีโອัตโนมัติ ทำได้โดยตั้งค่าในแท็บ Style เลือก Auto Rewind

A) ถูก

B) ผิด

9.ไฟล์ .avi, .mp4, .mov และ .3gp เป็นไฟล์วิดีโอที่โปรแกรมรองรับนำมาใช้งานได้ โดยโปรแกรมจะทำการแปลงไฟล์เป็น .flv ให้โดยอัตโนมัติ

A) ถูก

B) ผิด

10. ถ้าต้องการกำหนดเวลาแสดงผลวิดีโอ ให้ตั้งค่าในพาanel Properties

A) ถูก

B) ผิด

#### เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชื่นงาน Practice3-3
3. กำหนดค่าชื่นงาน
  - 3.1 เลือก Blank Project
  - 3.2 เลือก ขนาดความละเอียดหน้าจอ เป็น 1024 X 768
4. กำหนด New Slide form เลือก Blank จำนวน 2 Slide
5. เพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ลงในslide  
เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง



## เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1.การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2.ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3.ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4.ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5.ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



## เรื่องที่ 3.4 การจัดการ Master Slide

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

Responsive Project เป็นขึ้นงานที่สามารถแสดงผลอย่างเหมาะสม กับหน้าจออุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน ซึ่งรูปแบบการทำงานบนมาตรฐานของ HTML5 การจัดการ Master slide จะมีความแตกต่างเพราะต้องจัดการกับขนาดสไลด์ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ Primary Tablet และ Mobile และต้องจัดการออกแบบ Master Slide สไลด์หน้าปก สไลด์เมนูหลัก และสไลด์ทั่วไป ให้สมบูรณ์เพื่อความสะดวกและความสวยงามในการสร้างขึ้น

Master Slide เป็นส่วนสำคัญของโปรแกรม Adobe Captivate 8 ใช้ออกแบบเลยเอาไว้ให้กับขึ้นงาน เพื่อให้การทำงานในพาเนล FILMSTRIP เป็นไปได้สะดวกยิ่งขึ้น ตั้งนั้นก่อนที่จะลงมือใส่เนื้อหาลงในขึ้นงาน ให้จัดการ Master Slide ก่อน โดยมีขั้นตอนดังนี้



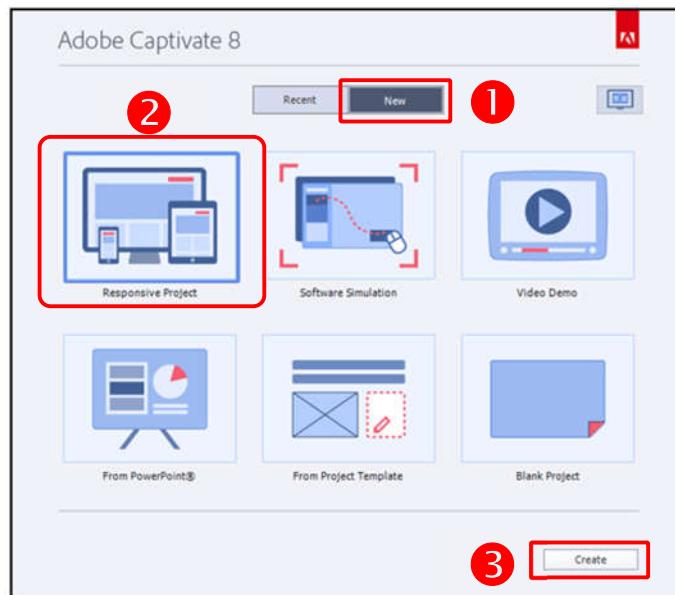
### 1. การสร้าง Master Slide สไลด์หน้าปก

การสร้างออกแบบ Master Slide สไลด์หน้าปกมีความสำคัญ เพราะเป็นหน้าแรกของขึ้นงาน ควรออกแบบให้สวยงาม ทำให้ขึ้นงานมีความน่าสนใจ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen  
จากนั้น คลิก New

1.2 คลิกเลือก Responsive Project

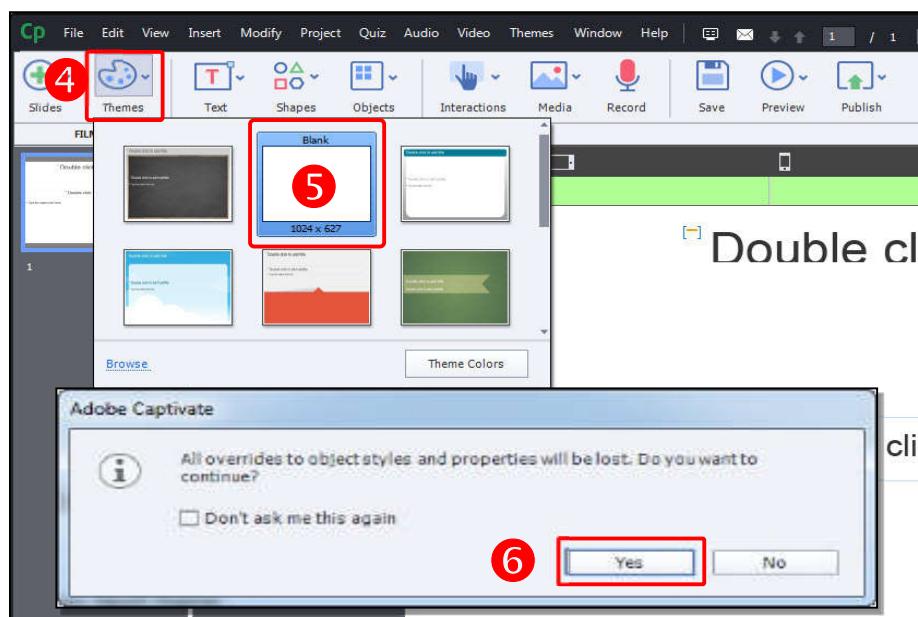
1.3 แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



ภาพที่ 32 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

- 1.4 คลิก Themes ตามที่ต้องการ
- 1.5 เลือกรูปแบบ Themes เลือก Blank
- 1.6 โปรแกรมแสดงหน้าต่างการทำเนินการ กด YES เพื่อยืนยันการกำหนดการตั้งค่าต่าง ๆ ทั้งหมดของวัตถุ

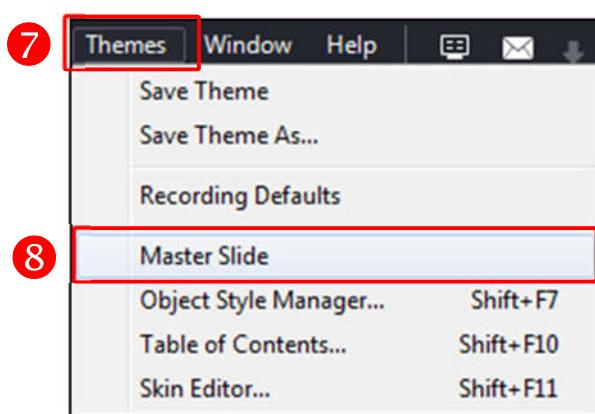


ภาพที่ 33 แสดง Themes Responsive Project

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

- 1.7 คลิกเลือก เมนู Themes

- 1.8 คลิกเลือก Master Slide



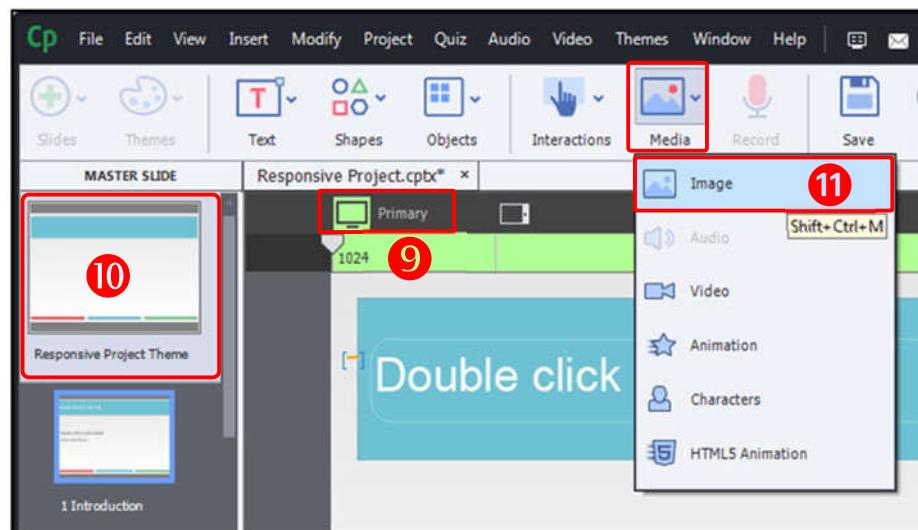
ภาพที่ 34 แสดง Themes Master Slide

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

1.9 คลิกที่ Primary

1.10 คลิกเลือก สไลด์ที่ต้องการตั้งค่าเป็นหน้าปก

1.11 คลิกปุ่ม Media เลือก Image

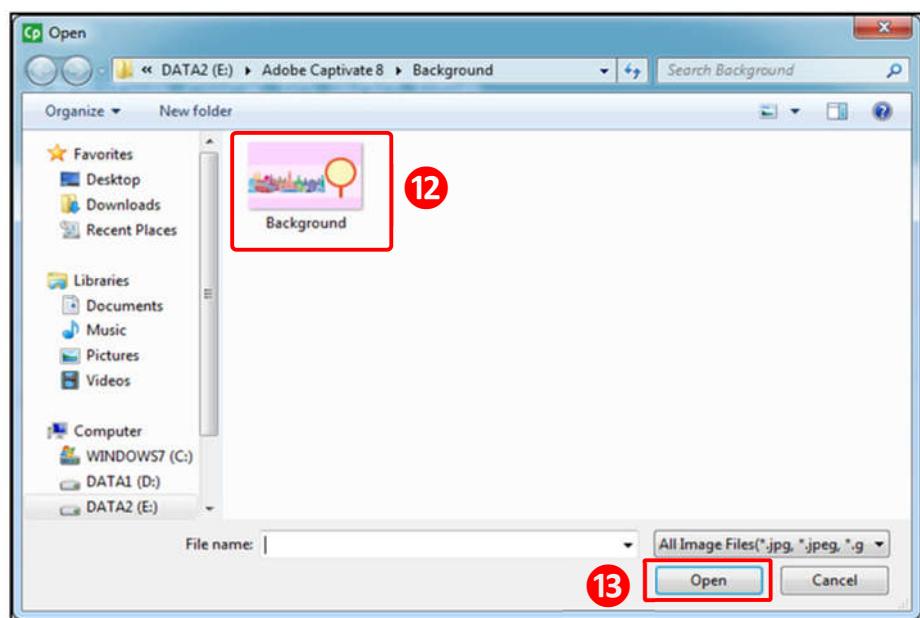


ภาพที่ 35 แสดงเมนู ปุ่ม Media

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

1.12 คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาเป็น ภาพพื้นหลัง

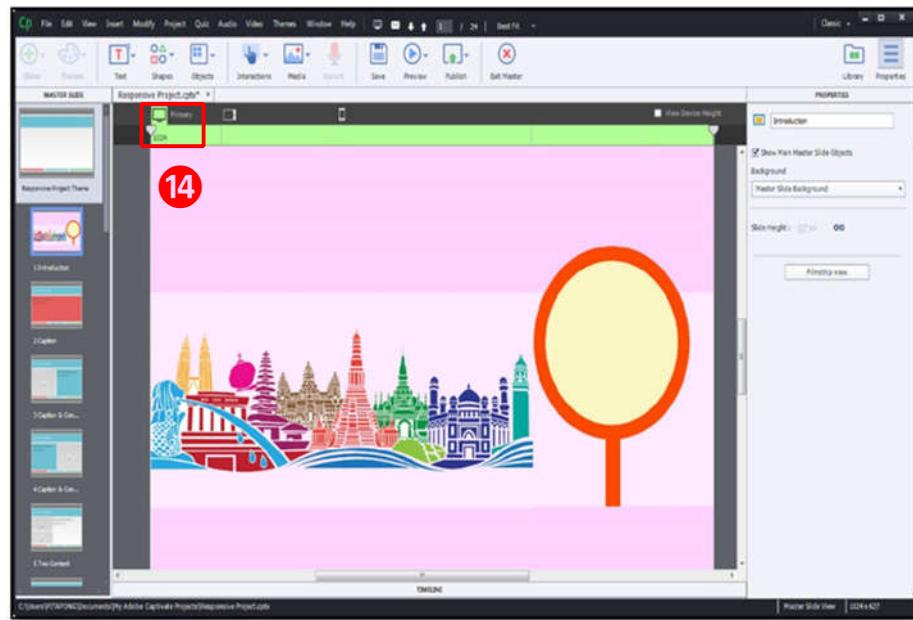
1.13 คลิก Open นำภาพมาใช้งาน



ภาพที่ 36 แสดงการเลือกภาพพื้นหลัง

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

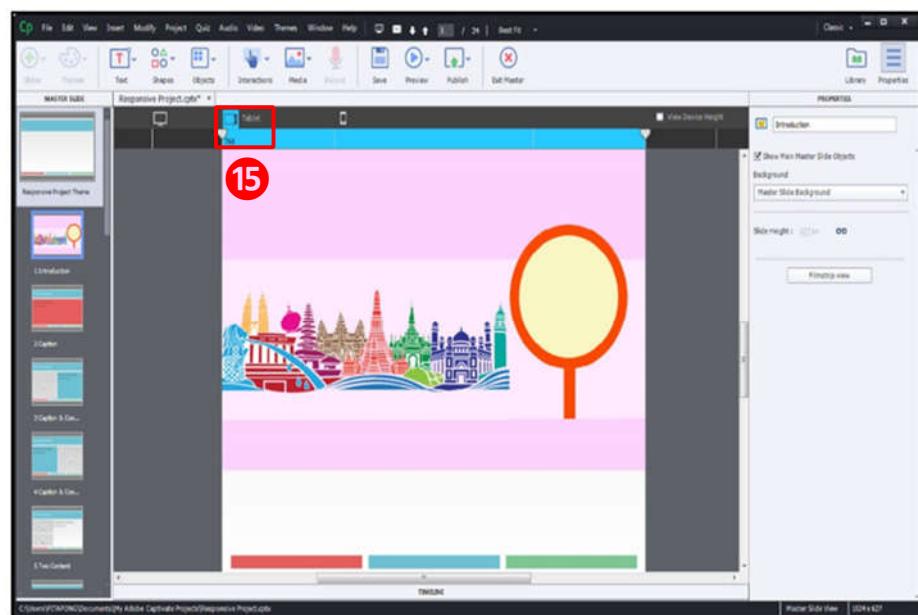
### 1.14 คลิกที่ Primary กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Primary



ภาพที่ 37 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Primary

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

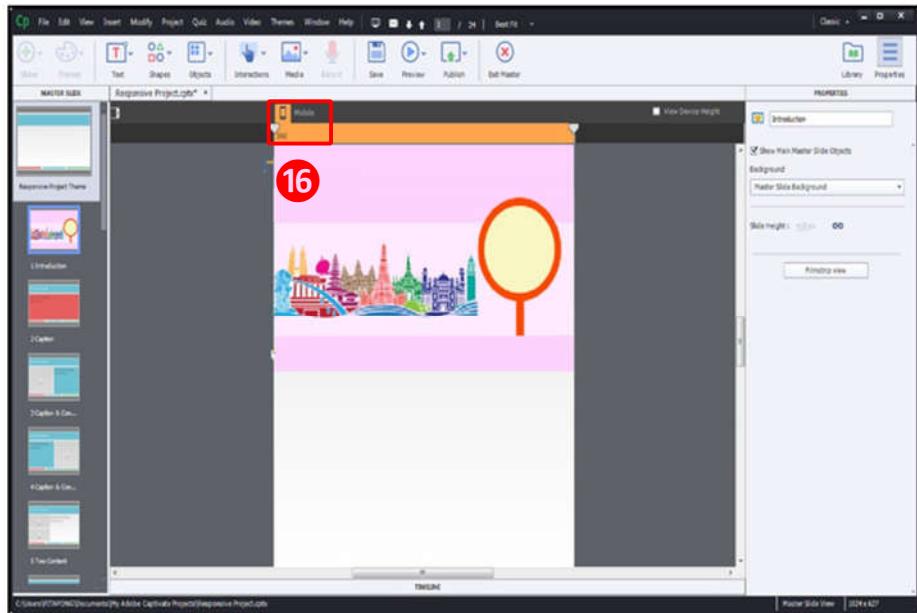
### 1.15 คลิกที่ Tablet กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Tablet



ภาพที่ 38 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Tablet

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 1.16 คลิกที่ Mobile กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Mobile



ภาพที่ 39 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Mobile

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

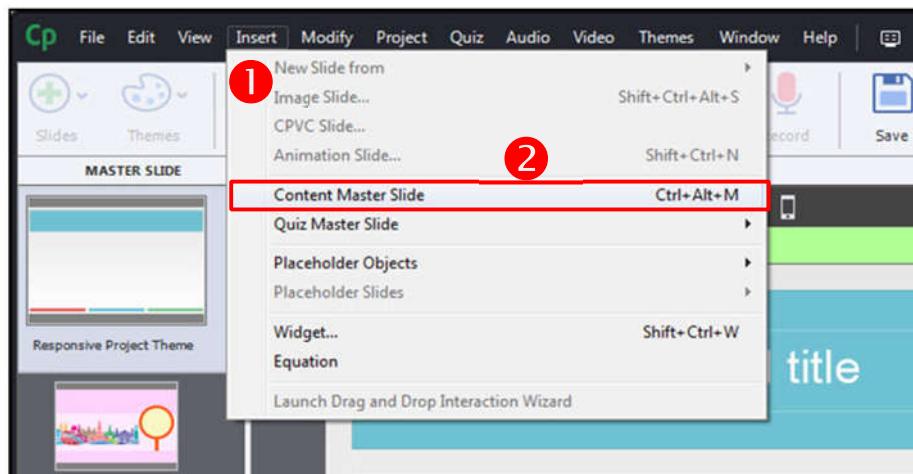


## 2. การสร้าง Master Slide สไลด์เมนูหลัก

การสร้างชิ้นงาน เราจะสร้างสไลด์เมนูเพื่อเชื่อมโยงไปยังหัวข้อต่าง ๆ โดยเราจะแนะนำ  
เทคนิคในการจัดรูปแบบสไลด์เมนู ให้ออกมาสวยงามในขนาดสไลด์ที่แตกต่างกัน ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

### 2.1 คลิกเมนู Insert

### 2.2 เลือก Content Master Slide

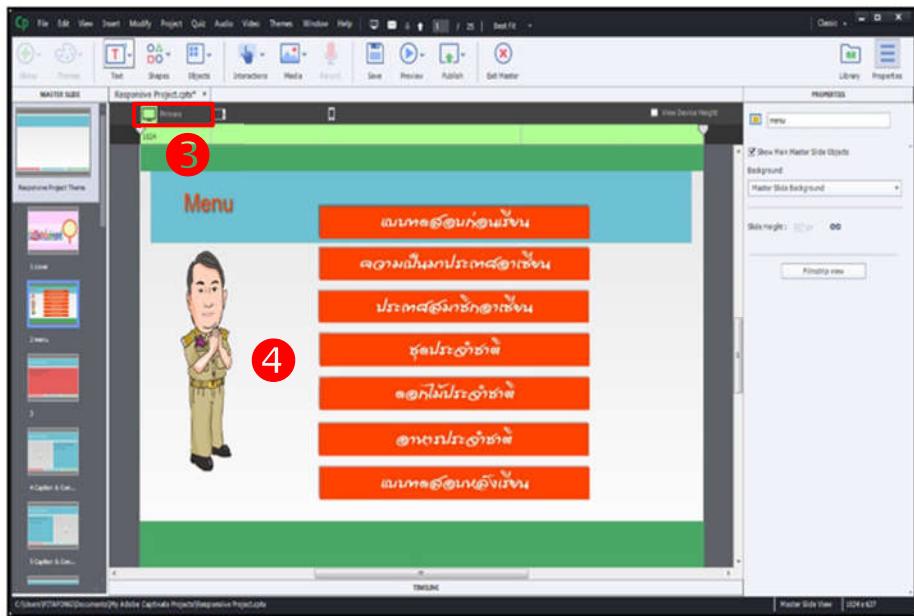


ภาพที่ 40 แสดงการเพิ่ม Content Master Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

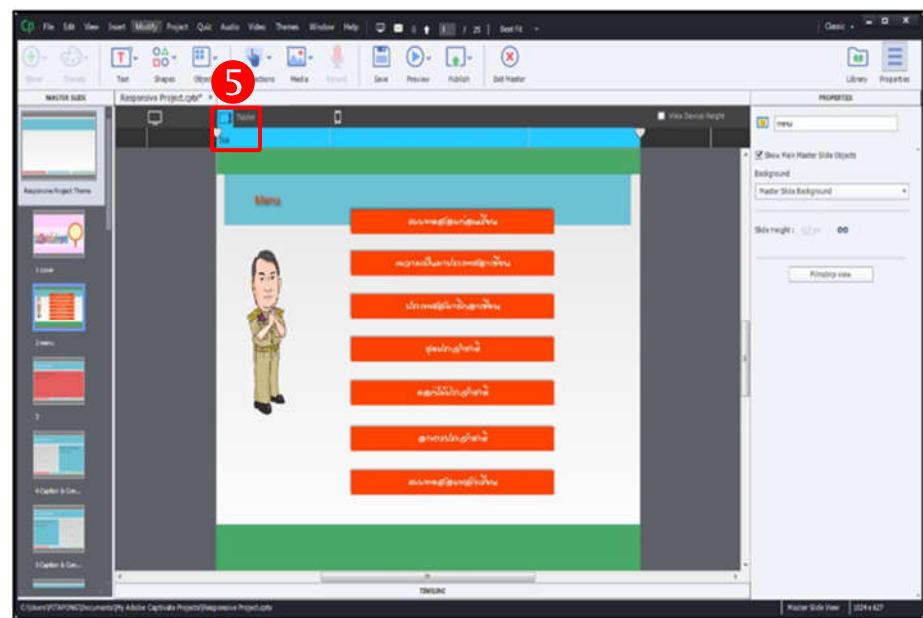
### 2.3 คลิกที่ Primary

2.4 แทรกรูปวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และข้อความ พร้อมจัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



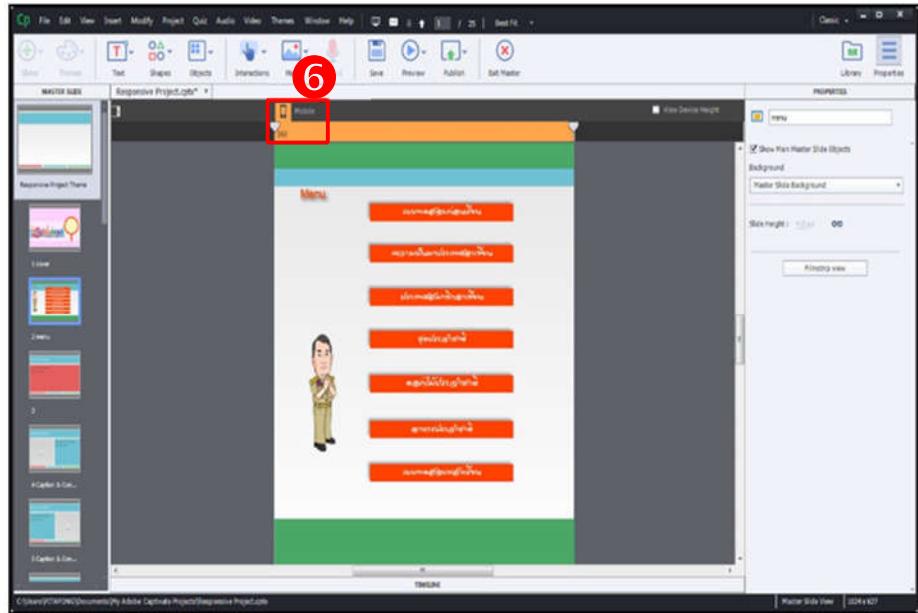
ภาพที่ 41 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Primary  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

### 2.5 คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 42 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับTablet  
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มperm, 2559

2.6 คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 43 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Mobile

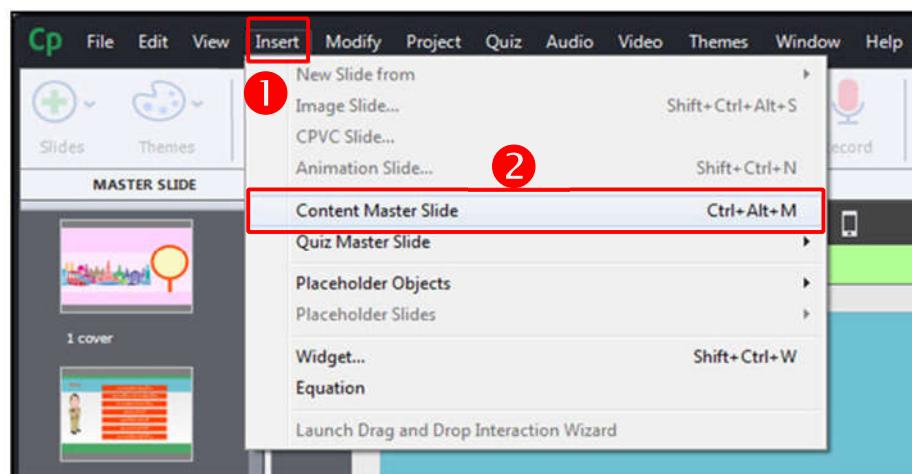
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 3. การสร้าง Master Slide ให้ลائด์ทั่วไป

การสร้างชิ้นงานสไลด์เนื้อหา เราจะออกแบบสไลด์ทั่วไป เพื่อใส่ข้อมูลเนื้อหา ข้อความ รูปภาพ สื่อต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเนื้อหาสาระสื่อ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

3.1 คลิกเมนู Insert

3.2 เลือก Content Master Slide

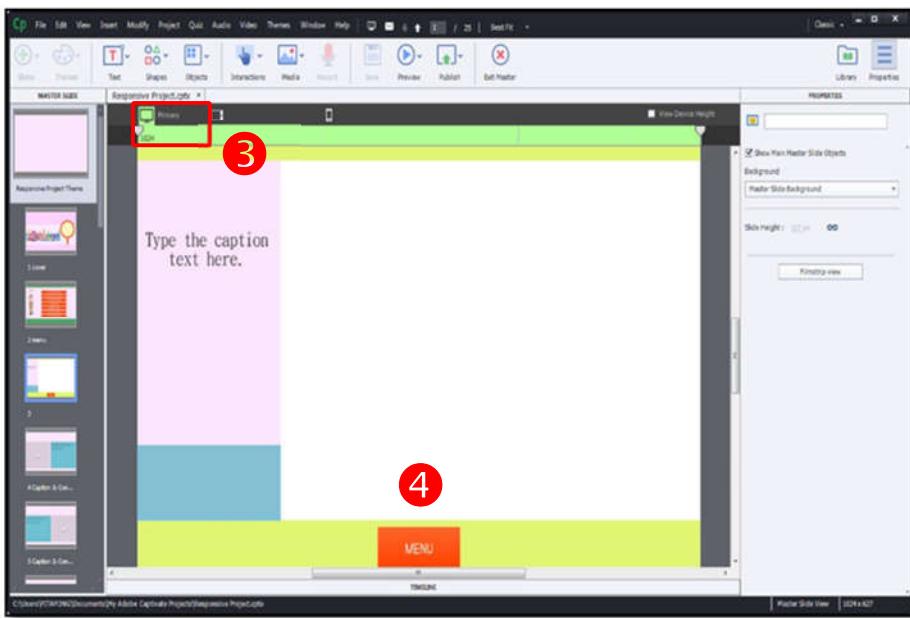


ภาพที่ 44 แสดงการเพิ่ม Content Master Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 3.3 คลิกที่ Primary

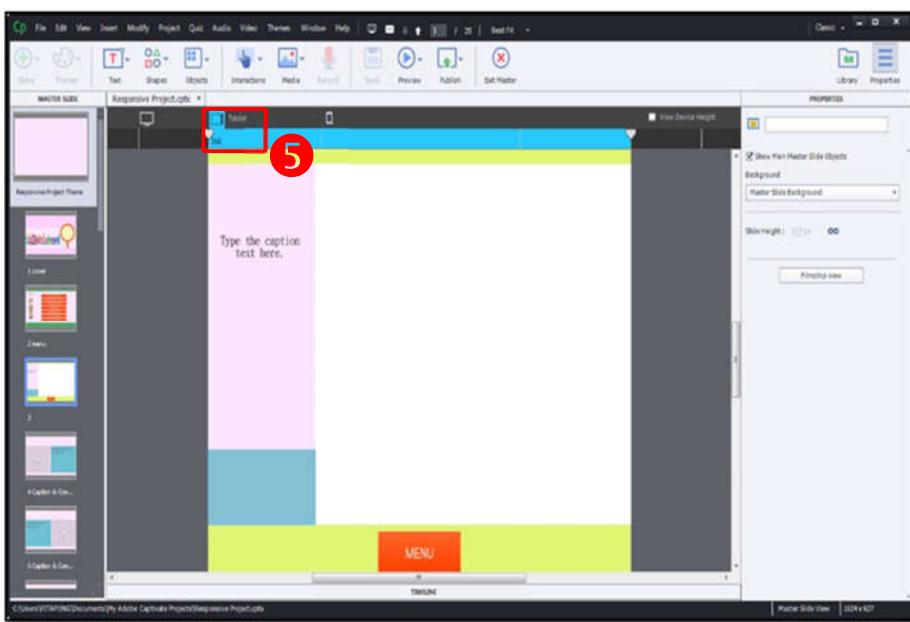
3.4 แทรกรูปภาพที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และ ข้อความ พื้นหลังรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 45 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Primary

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

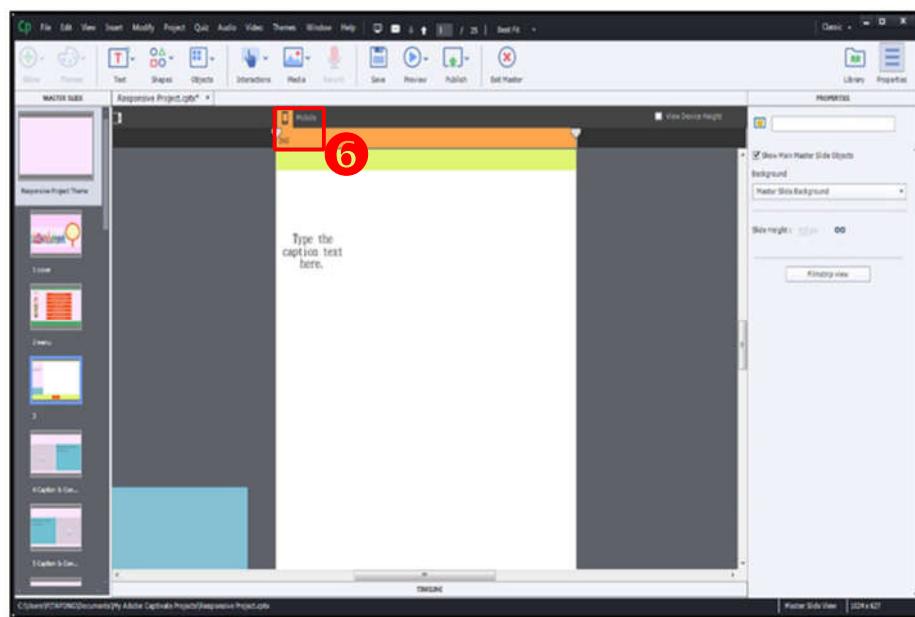
### 3.5 คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 46 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Tablet

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

### 3.6 คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



ภาพที่ 47 แสดงการกำหนดขนาดและตำแหน่งสำหรับ Mobile

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## สรุป

การจัดการ Master slide จะมีความแตกต่าง เพราะต้องจัดการกับขนาดสไลด์ทั้ง 3 รูปแบบ ได้แก่ Primary Tablet และ Mobile และต้องจัดการออกแบบ Master Slide สไลด์หน้าปก สไลด์เมนูหลัก และสไลด์ทั่วไป ให้สมบูรณ์ เพื่อความสะดวก และความสวยงามในการสร้างชิ้น





## กิจกรรมที่ 3.4 การจัดการ Master Slide

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 30 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการจัดการ Master Slide ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 3.4 การจัดการ Master Slide แล้ว ให้นักเรียนเรียงลำดับ  
ขั้นตอนการสร้าง Master Slide จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

- ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้าง Master Slide สไลด์เมนูหลัก (5 คะแนน)

- คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกที่ Primary
- แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และข้อความ พิมพ์ลงในรูปแบบวัตถุ  
ให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกเมนู Insert เลือก Content Master Slide

คำตอบ

2. ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างการสร้าง Master Slide สไลด์ที่ว่าไป (5 คะแนน)

- 1) คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- 2) คลิกเมนู Insert เลือก Content Master Slide
- 3) แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และ ข้อความ พร้อมจัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- 4) คลิกที่ Primary
- 5) คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม

คำตอบ

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อ 1-2

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการเรียงลำดับขั้นตอนได้ถูกต้องในแต่ละข้อ

- 1 คะแนน การเรียงลำดับขั้นตอนได้ถูกต้อง
- 0 คะแนน การเรียงลำดับขั้นตอนไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide โดยกำหนดค่าต่างๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-4
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide จำนวน 3 สไลด์ ได้แก่
  - 4.1 สไลด์หน้าปก
  - 4.2 สไลด์เมนูหลัก
  - 4.3 สไลด์ทวีป

เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง



## เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1. การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2. ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3. ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน



## เรื่องที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

Button (ปุ่มในสไลด์) เป็นปุ่มใช้สำหรับต้องการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ทั้งในชิ้นงานและนอกชิ้นงาน สามารถทำงานร่วมกับ Advanced Action เพื่อทำให้การคลิกได้ผลลัพธ์ที่หลากหลาย ในโปรแกรม Adobe Captivate มีแม่แบบปุ่มให้เลือกใช้มากมาย หากต้องการสร้างปุ่มที่ออกแบบเอง สามารถทำได้จากโปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator เป็นต้น

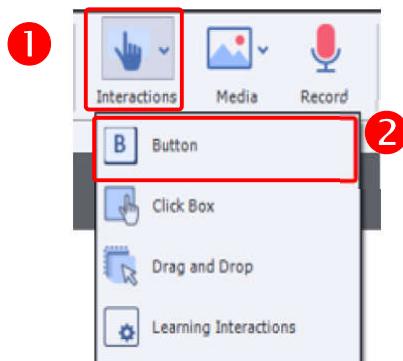
การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่นๆ ประกอบด้วย วิธีการสร้างปุ่มกด และการเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์อื่น



### 1. วิธีการสร้างปุ่มกด

การสร้างปุ่มกด มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- 1.1 คลิกແຄບເຄື່ອງມືອ Interaction
- 1.2 คลิกເລືອກ Button



ภาพที่ 48 แสดงແຄບເຄື່ອງມືອ Interaction ເລືອກ Button

ทຳມາ : ພິຮພງສີ ຍົມເປຣນ, 2559

1.3 จะปรากฏกรอบข้อความ Button ขึ้น **Button** ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนข้อความบนปุ่ม เป็นหัวข้อเนื้อหาได้ โดยกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ที่พานel Properties

1.4 พิมพ์แก้ไขข้อความที่ Caption

1.5 การปรับรูปแบบตัวอักษรได้ที่ Character เมื่อปรับแต่งแล้วก็จะได้นีอห ซึ่งแต่ละหัวข้อจะทำหน้าที่เป็นปุ่มให้คลิกเลือกเพื่อลิงค์ไปสู่เนื้อหานั้น ๆ แต่การทำลิงค์นั้นจะต้องมีสไลด์รองรับไว้ก่อน



ภาพที่ 49 แสดงกำหนดคุณสมบัติพานel Properties

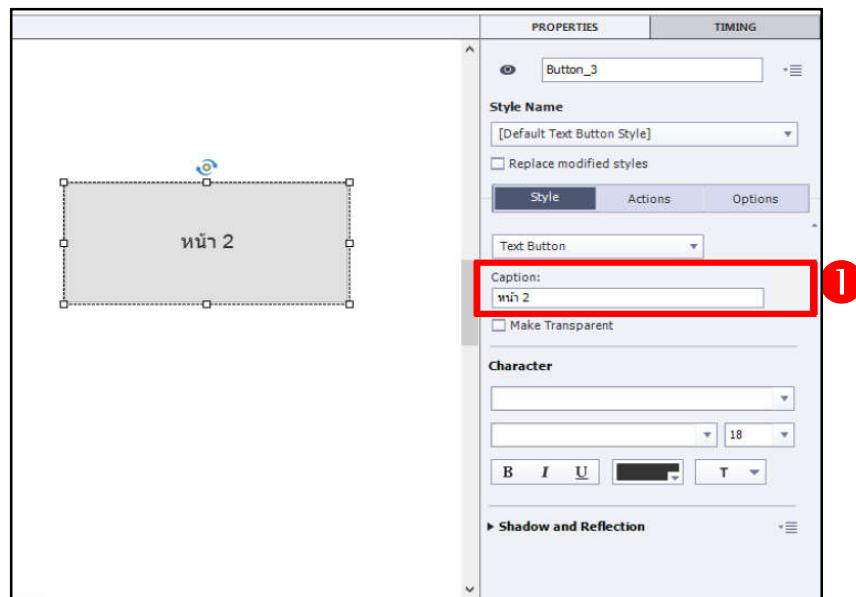
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่งperm, 2559



## 2. การเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์อื่น

การเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์อื่น มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.1 สร้างปุ่มกดขึ้นมา ปรับแต่งหัวข้อปุ่มกดที่ Caption



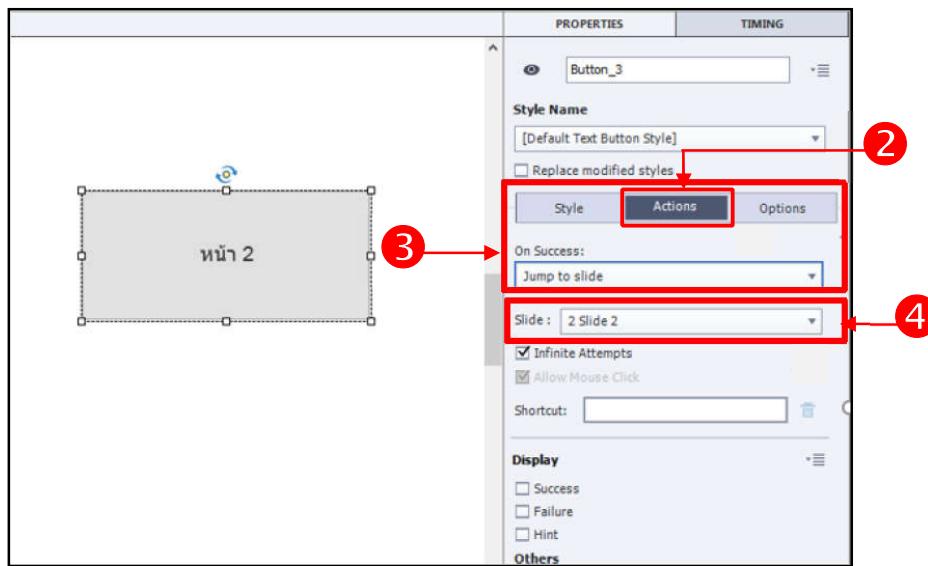
ภาพที่ 50 แสดงการปรับแต่งหัวข้อปุ่มกดที่ Caption

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.2 คลิกเลือก Actions

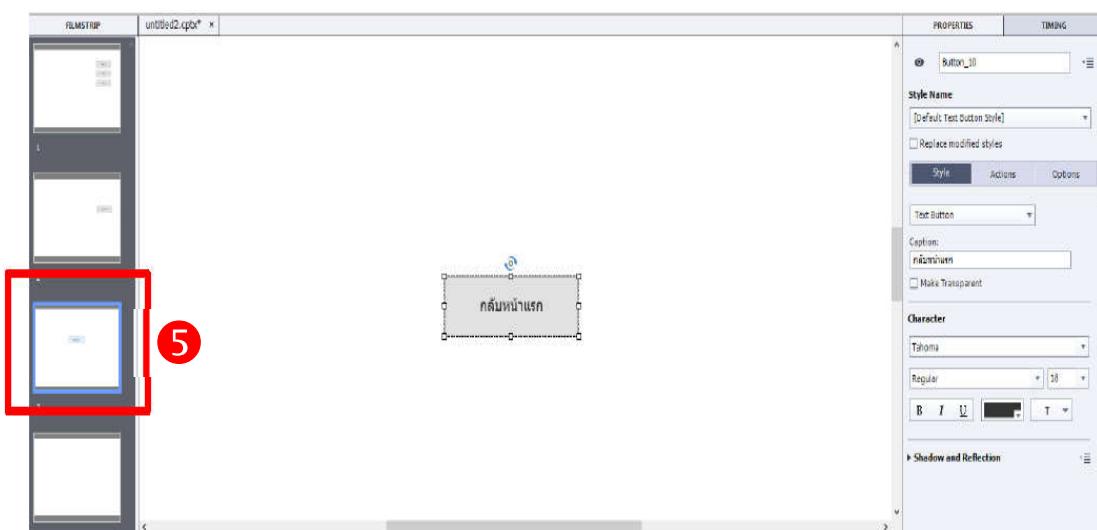
2.3 คลิกเลือก On Success เลือก Jump to Slide เพื่อที่จะเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์ที่ต้องการ

2.4 เลือกหน้าสไลด์ที่ต้องการจะเชื่อมโยง



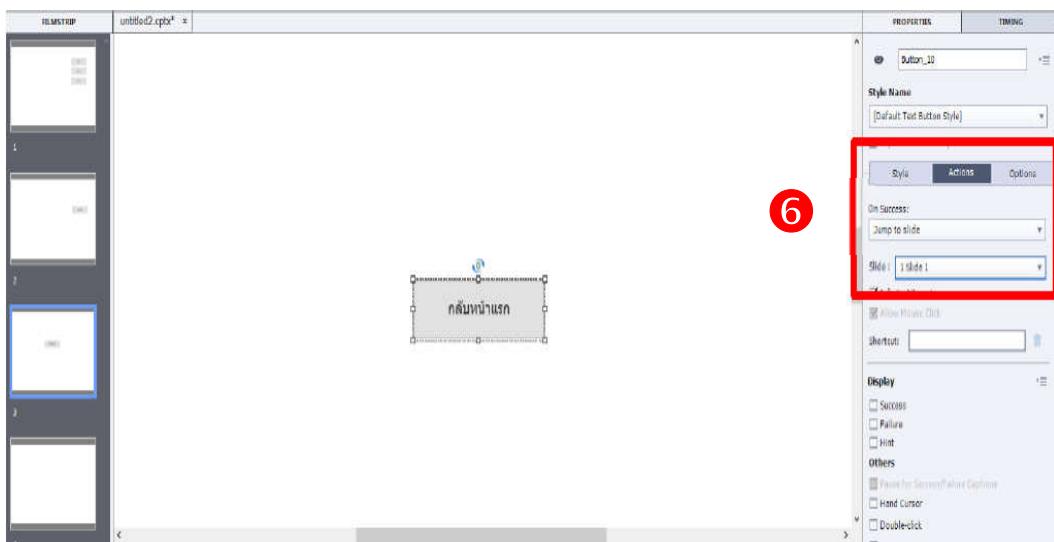
ภาพที่ 51 แสดงการเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์ที่ต้องการ  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.5 การสร้างปุ่มย้อนกลับหน้าแรกของสไลด์ ตามข้อ 1-4 เช่นกัน โดยสร้างปุ่มกดเพิ่มขึ้นมาในสไลด์ต่าง ๆ เช่น สร้างปุ่มกดในสไลด์หน้าที่ 3 เพื่อจะกลับหน้าแรกของสไลด์



ภาพที่ 52 แสดงการสร้างปุ่มย้อนกลับหน้าแรกของสไลด์  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

## 2.6 ตั้งค่าปุ่มกดตามข้อ 1-4

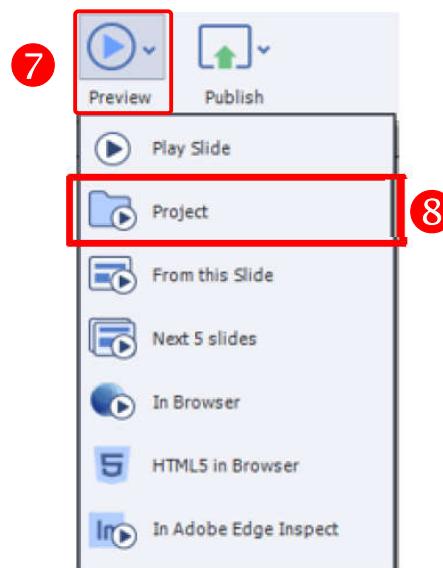


ภาพที่ 53 แสดงการตั้งค่าปุ่มกด

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.7 เล่นสไลเดอร์ทั้งหมดเพื่อดูปุ่มกดเชื่อมโยง ไปที่ Preview

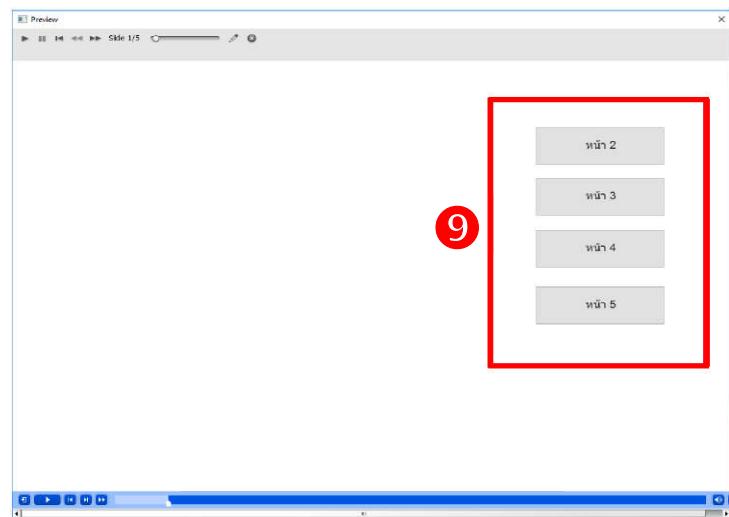
2.8 คลิกเลือก Project



ภาพที่ 54 แสดงการเล่นสไลเดอร์ทั้งหมด

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มเปรม, 2559

2.9 จะปรากฏหน้าต่าง Preview สามารถคลิกที่ปุ่มกดเพื่อไปยังหน้าสไลด์ต่าง ๆ ได้



ภาพที่ 55 แสดงหน้าต่าง Preview สามารถคลิกที่ปุ่มกดเพื่อไปยังหน้าสไลด์ต่าง ๆ  
ที่มา : พิรพงศ์ ยิ่มperm, 2559

### สรุป

Button เป็นปุ่มใช้สำหรับต้องการเชื่อมโยงไปยังส่วนต่าง ๆ ทั้งในชิ้นงาน และนอกชิ้นงาน การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ประกอบด้วย วิธี การสร้างปุ่มกด และการเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังสไลด์อื่น





## กิจกรรมที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเรื่องที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ แล้ว ให้นักเรียนเลือกคำตอบไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง จากภาพที่กำหนดให้ (10 คะแนน)

Options

Actions

Caption

Project

Interactions

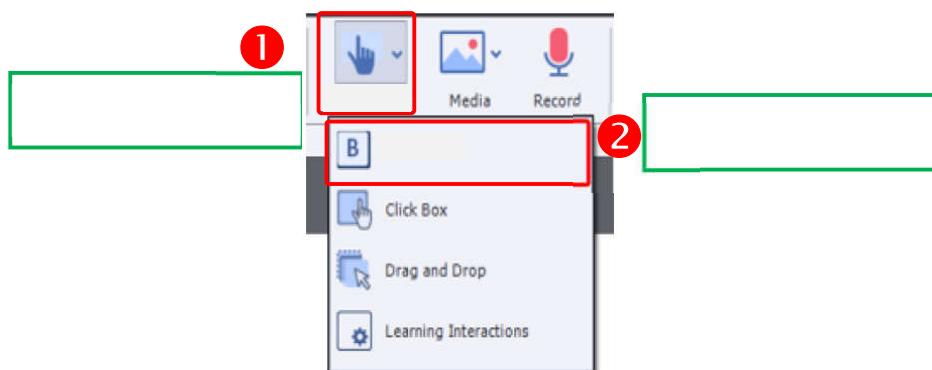
Style Name

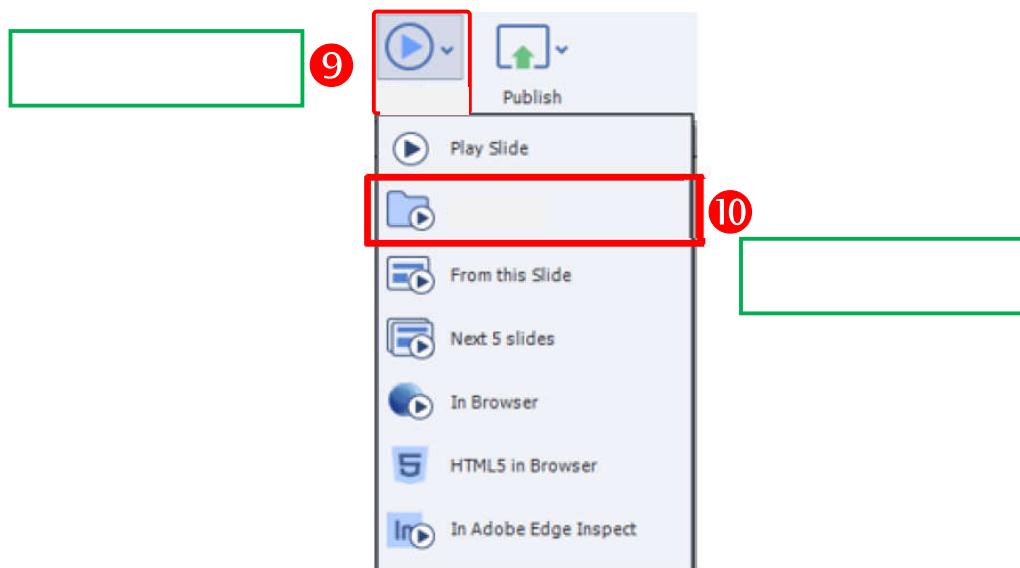
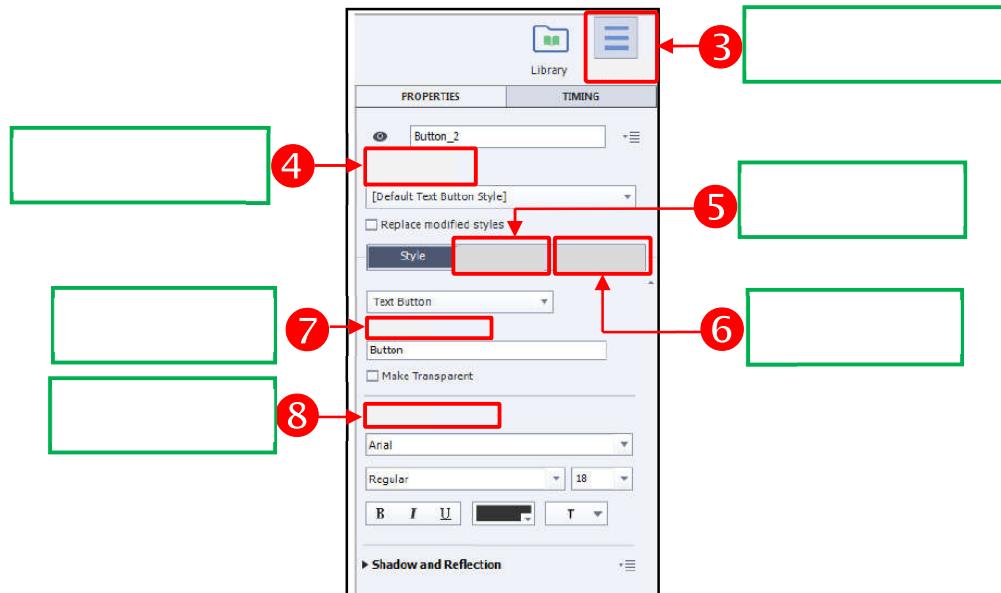
Character

Properties

Preview

Button





### เกณฑ์การให้คะแนน

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากเติมคำตอบได้ถูกต้องในแต่ละข้อ

1 คะแนน เติมคำตอบได้ถูกต้อง

0 คะแนน เติมคำตอบไม่ถูกต้อง



## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ซื้อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-5
3. นักเรียนปฏิบัติการสร้างปุ่มกดและทำการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ  
เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

### เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง (0)
1. การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ไม่ถูกต้อง
2. ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3. ความสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน

**ตอนที่ 1****คำศัพด์**

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

1. การเพิ่มข้อความที่เป็นเนื้อหาสื่อ ควรเลือกวัตถุข้อความประเภทใด

- ก. ข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation)
- ข. ช่องกรอกข้อความ (Text Entry Box)
- ค. กล่องข้อความ (Text Box)
- ง. ข้อความ (Text Caption)

2. ข้อความเคลื่อนไหว (Text Animation) ใช้เพื่อสร้างอะไร

- ก. ข้อความแบบโต้ตอบอัตโนมัติ
- ข. ข้อความที่ต้องการให้ดูน่าสนใจมีเทคนิคพิเศษ
- ค. ข้อความเพื่อป้อนข้อมูลที่เป็นลักษณะกล่องข้อความ
- ง. ข้อความที่มีเนื้อหา สลับเปลี่ยน ไปได้หลากหลายข้อความ

3. วัตถุประเภท รูปร่าง (Shapes) ใช้สำหรับสร้างงานในข้อใด

- ก. สร้างรูปภาพ
- ข. สร้างเนื้อหา
- ค. สร้างกล่องข้อความ
- ง. สร้างແຕບປໍາຍສືສັນສ່ວນບນສໄລດ໌

4. ข้อใดเป็นกำหนดลักษณะตัวอักษร ในการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)

- ก. Character
- ข. Stroke
- ค. Style
- ง. Basic

5. “ไฟล์วัตถุประเภทวิดีโอ (Video) ควรเลือกไฟล์นามสกุลใด
  - ก. 3gp
  - ข. Mp3
  - ค. Mp4
  - ง. Avi
6. การเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ ที่ระยะเวลาการแสดงผลเท่ากับเวลาของสไลด์ ต้องเลือกข้อใด
  - ก. Event Video
  - ข. Streaming Video
  - ค. Progressive Video
  - ง. Multi-Slide Synchronized Video
7. การสร้าง Master Slide สำหรับหน้าจอการแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ ต้องกำหนดขนาดในข้อใด
  - ก. Welcome Screen
  - ข. Primary
  - ค. Tablet
  - ง. Mobile
8. การสร้าง Master Slide เพื่อเชื่อมโยงไปยังหัวข้อต่าง ๆ ควรเลือกสไลด์ประเภทใด
  - ก. สไลด์ทั่วไป
  - ข. สไลด์หน้าปก
  - ค. สไลด์เมนู
  - ง. สไลด์เมนูหลัก
9. การสร้างปุ่มกด (Button) ถ้าต้องการพิมพ์แก้ไขข้อความ สามารถเข้าไปแก้ไขได้ในข้อใด
  - ก. Caption
  - ข. Button
  - ค. Character
  - ง. Actions
10. ข้อใดไม่ใช่ขั้นตอนวิธีการสร้างปุ่มกด
  - ก. Properties
  - ข. Actions
  - ค. Interaction
  - ง. Button

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

### ผลผลการประเมิน

-  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 อิมเปรล)

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide

โดยกำหนดค่าต่าง ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (คะแนนเต็ม 15 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ซื้อไฟล์ชิ้นงาน Posttest3
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide สไลด์เมนูหลัก

เมื่อนักเรียนปฏิบัติเรียบร้อยแล้ว บันทึกไฟล์งานส่ง

### เกณฑ์การให้คะแนน

ประเด็น การพิจารณา	ระดับคุณภาพ / คะแนน			
	ดีมาก (3)	ดี (2)	พอใช้ (1)	ปรับปรุง(0)
1. การกำหนด ค่าต่าง ๆ	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ถูกต้องครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่าบางข้อ ไม่ครบถ้วน	มีการสร้าง ไฟล์เดอร์ ตั้งชื่อไฟล์ กำหนดค่า ไม่ถูกต้อง	ไม่มีการสร้าง ไฟล์เดอร์
2. ความสมบูรณ์ ชิ้นงาน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนครบถ้วน	ชิ้นงานสมบูรณ์ ขั้นตอนบางส่วน ไม่ครบ	ชิ้นงานไม่สมบูรณ์	ไม่มีชิ้นงาน
3. ความสวยงาม	ชิ้นงานสวยงาม เหมาะสม	ชิ้นงานสวยงาม บางส่วน	ชิ้นงานไม่สวยงาม	ไม่มีชิ้นงาน
4. ความสร้างสรรค์	ตกแต่งชิ้นงานได้ สวยงามดีมาก	ตกแต่งชิ้นงานได้ เรียบร้อยพอใช้	ตกแต่งชิ้นงาน ไม่เรียบร้อย	ไม่มีชิ้นงาน
5. ระยะเวลา	ทำงานเสร็จ ภายในเวลาที่ กำหนด 15 นาที	ทำงานเสร็จเกิน เวลาที่กำหนด 15 นาที	ทำงานไม่เสร็จ	ไม่มีชิ้นงาน

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

กรุงเทพฯ : โปราวิชั่น.

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

กรุงเทพฯ : โปราวิชั่น.

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

ชัคเชสมีเดีย.

ธนาวุฒิ ประกอบผล. (2554). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารม.4. กรุงเทพฯ : ชัคเชส

มีเดีย.

พิมลพรรณ ประเสริฐวงศ์ เรฟเพอร์ และคณะ. (2551). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยี

สารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ : อั้กษรเจริญทัศน์.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียน

รายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ :

สกสค. ลادพร้าว.





## เฉลยกิจกรรมที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text)

(คะแนนเต็ม 20 คะแนน) ใช้เวลา 20 นาที

ชื่อ - สกุล..... เลขที่..... ขั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 3.1 การเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) แล้ว ให้นักเรียนนำคำตอบต่อไปนี้เป็นตัวอย่างในกล่องข้อความจากรูปภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

มองเห็นได้เมื่อแสดงผล

การกำหนดค่าอ�픽เพ็คต์

กำหนดชื่อวัตถุ

แสดงผลตามความยาวสไลด์

ลักษณะการแสดงผล

การกำหนดความโปร่งใส

แก้ไขค่าต่างๆ ใน Animation  
Properties

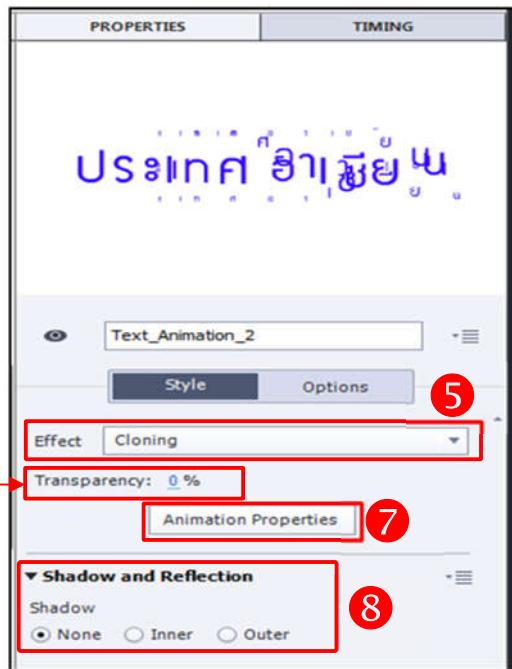
กำหนดลักษณะที่บันทึก<sup>ไว้ให้กับวัตถุ</sup>

การกำหนดเงาและการสะท้อน

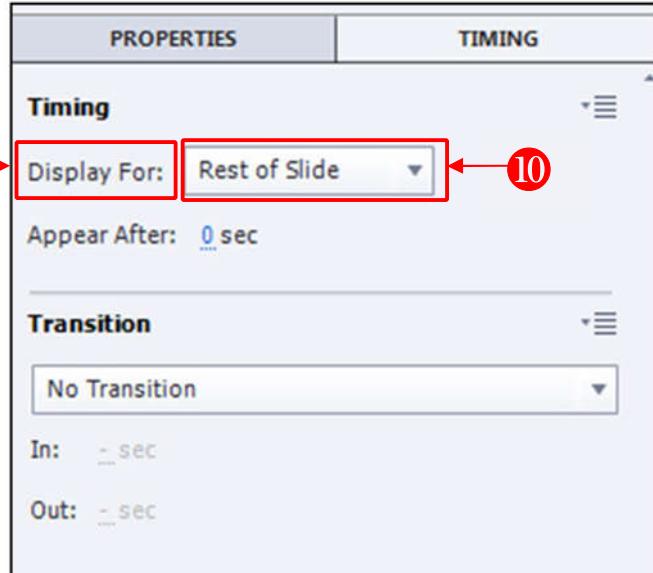
แทนที่สไลด์ที่มีการปรับเปลี่ยน



- มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- กำหนดชื่อวัตถุ
- กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ
- แทนที่สไลด์ที่มีการปรับเปลี่ยน



5. การกำหนดค่าเอฟเฟคต์
6. การกำหนดความโปร่งใส
7. แก้ไขค่าต่าง ๆ ใน Animation Properties
8. การกำหนดเงาและการสะท้อน



9. ลักษณะการแสดงผล
10. แสดงผลตามความยาวสไลด์

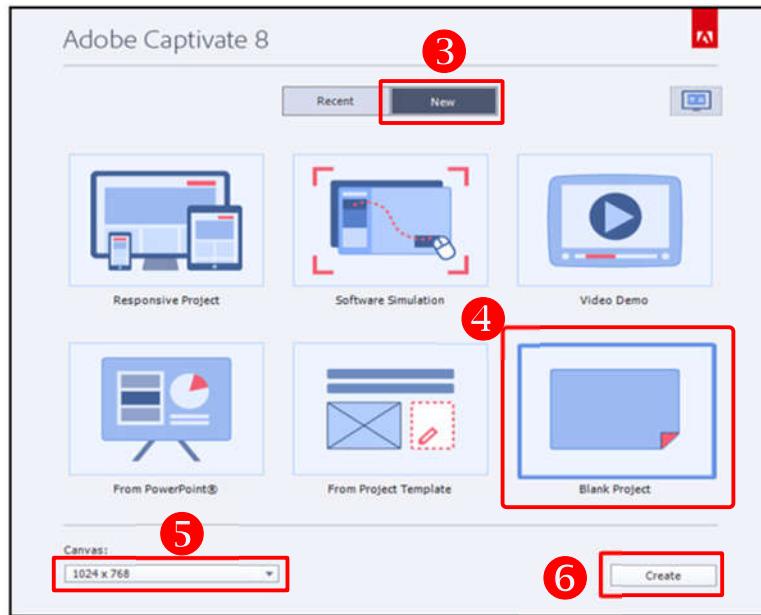
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทข้อความ (Text) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

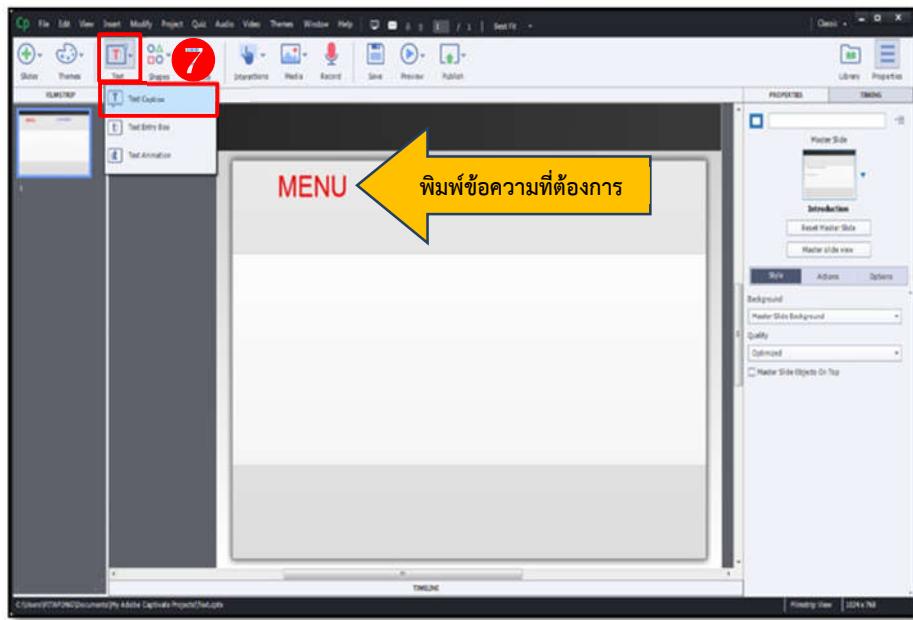
1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดรฟ์ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-1
3. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น

คลิก New

4. คลิกเลือก Blank Project
5. คลิกเลือก ขนาดความละเอียดหน้าจอ เป็น 1024 X 768
6. คลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



7. คลิกเมนู Text เลือก Text Caption จะปรากฏกล่องข้อความ พิมพ์ข้อความที่ต้องการ  
พร้อมสามารถกำหนด การตั้งค่าต่างๆ ตามต้องการ



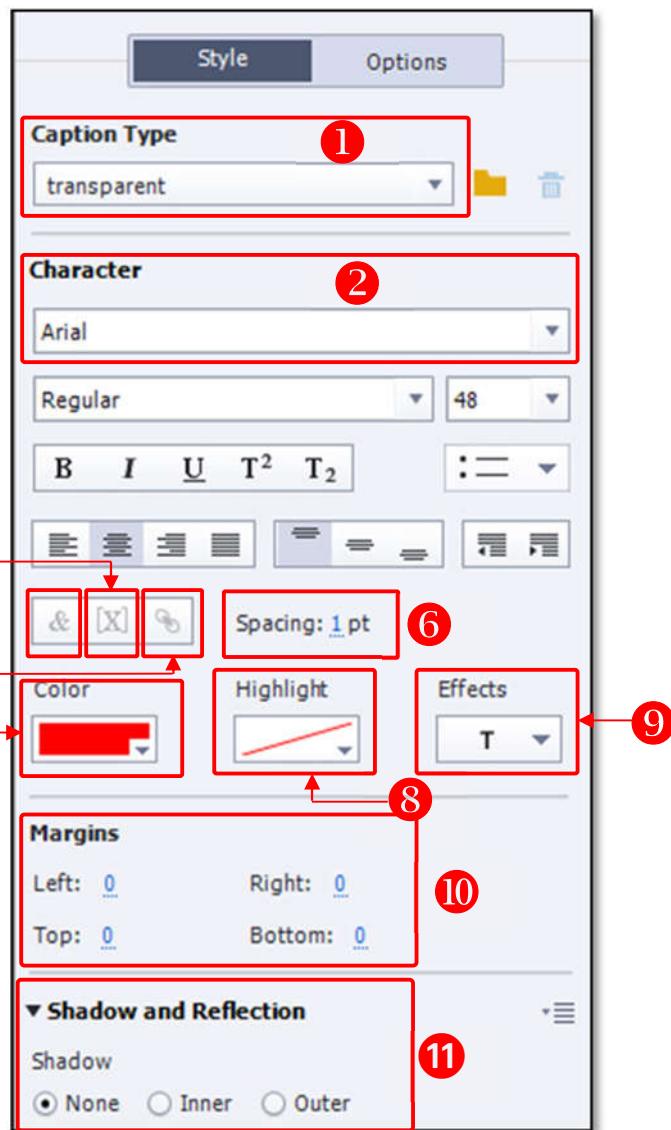
ทำการตั้งค่าต่างๆ ใน Text Caption ดังนี้

#### 1. พานิล Properties



- 1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล
- 1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ
- 1.3 Style name กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ
- 1.4 Replace modified Styles แทนที่สไตล์ที่มีการปรับเปลี่ยน

## 2. แท็บ Style



2.1 Caption type ลักษณะของกล่องข้อความ

2.2 Character ลักษณะของตัวอักษร

2.3 Insert Symbol แทรกอักษรพิเศษ

2.4 Insert Variable แทรกตัวแปร

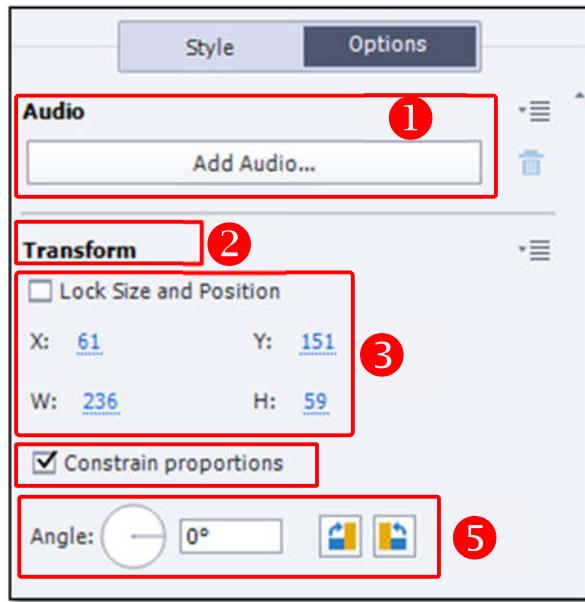
2.5 Insert Symbol แทรกการเชื่อมโยงหลายมิติ

2.6 Spacing กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัด

2.7 Color กำหนดสีตัวอักษร

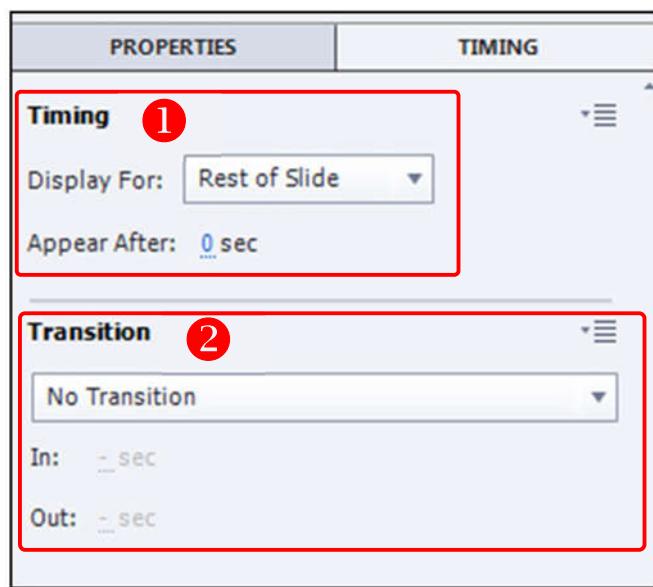
- 2.8 Highlight กำหนดสีไฮไลท์
- 2.9 Effect กำหนดเอฟเฟคอื่นๆ ให้กับตัวอักษร
- 2.10 Margins ระยะขอบ
- 2.11 Shadow and Reflection เจ้าและการสะท้อน

### 3. แท็บ Options



- 3.1 Audio เพิ่มเสียง Text Captions โดยคลิก Add Audio
- 3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง
- 3.3 Lock Size and Position ล็อคขนาดและตำแหน่ง
- 3.4 Constrain Proportions รักษาสัดส่วน
- 3.5 Angle กำหนดมุม

#### 4. พานิล TIMING



##### 4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล ประกอบด้วย

###### 4.1.1 Display For ลักษณะการแสดงผล

###### 4.1.2 SpecificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ

###### 4.1.3 Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์

###### 4.1.4 Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์

###### 4.1.5 Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล

##### 4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล

(แนวคิดตอบ)



## เฉลยกิจกรรมที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)

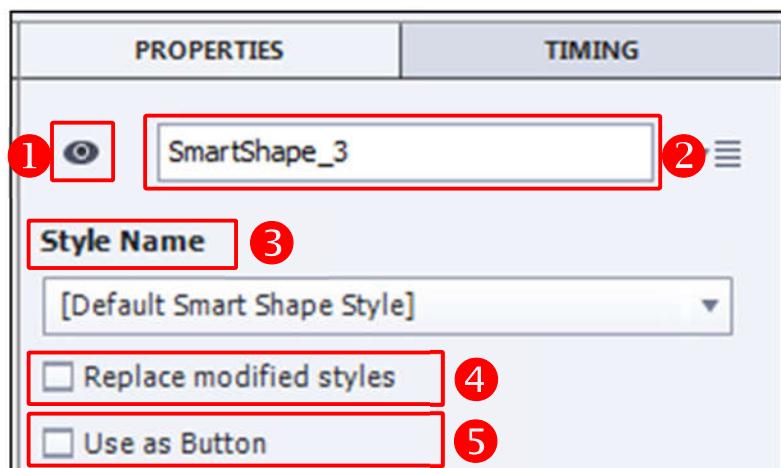
(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 3.2 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) และให้นักเรียนเติมคำตอบลงในช่องว่างให้ถูกต้อง จากภาพที่กำหนดให้ จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)



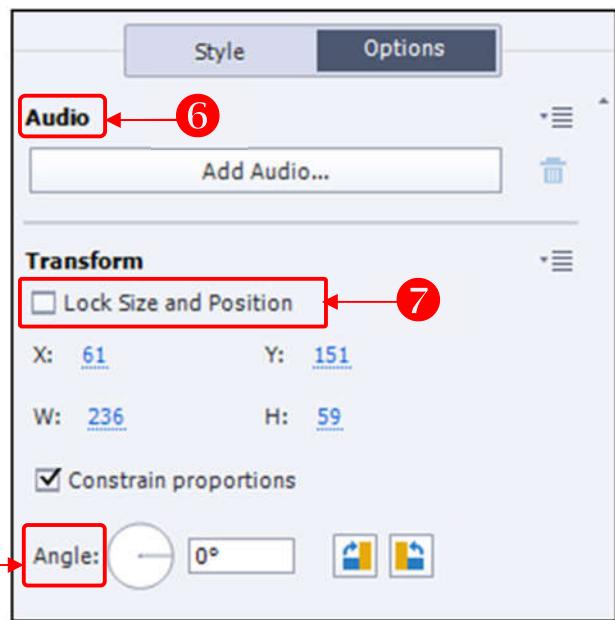
1. มองเห็นได้เมื่อแสดงผล

2. กำหนดชื่อวัตถุ

3. กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ

4. แทนที่สไลด์ที่มีการปรับเปลี่ยน

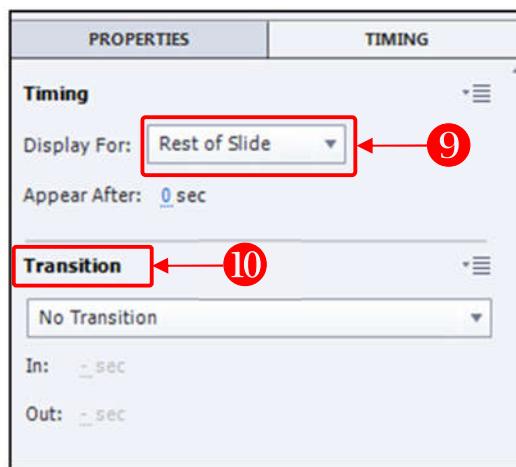
5. กำหนด Shapes ให้เป็นปุ่ม



6. เพิ่มเสียง Shapes

7. ลือคขนาดและตำแหน่ง

8. กำหนดมุม



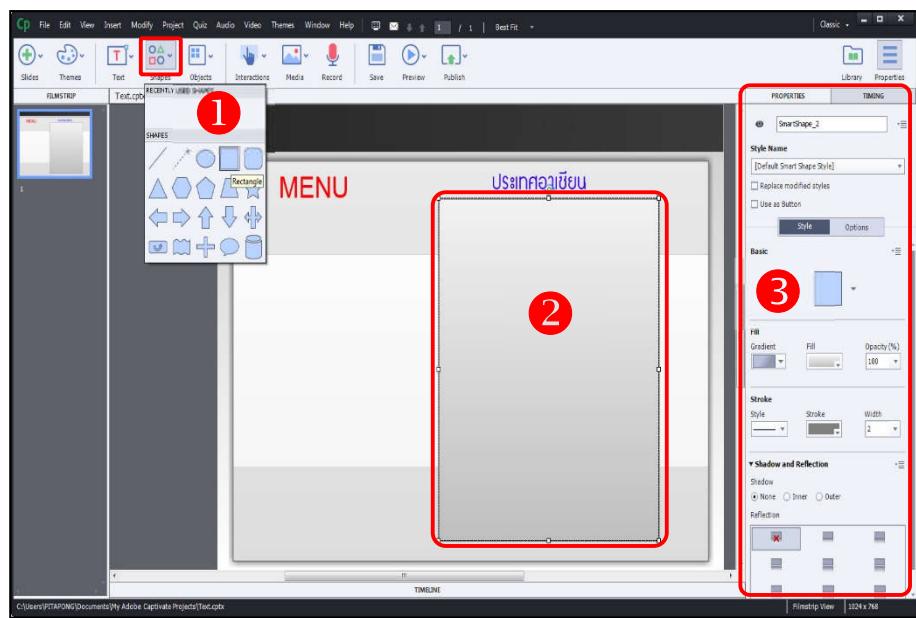
9. แสดงผลตามความยาวสไลด์

10. กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In  
หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล

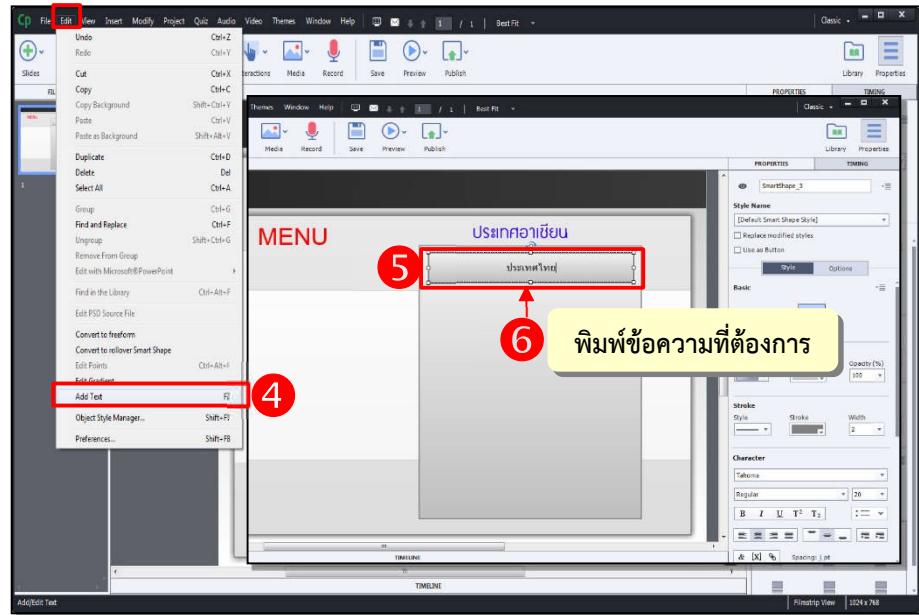
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-2
3. ให้นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทรูปร่าง (Shapes)
  - 3.1 คลิก Shapes แล้วเลือกรูปร่างที่ต้องการ
  - 3.2 คลิกมาส์ลากเพื่อวัดรูปร่างตามขนาดและตำแหน่งที่ต้องการ
  - 3.3 กำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ พานel PROPERTIES

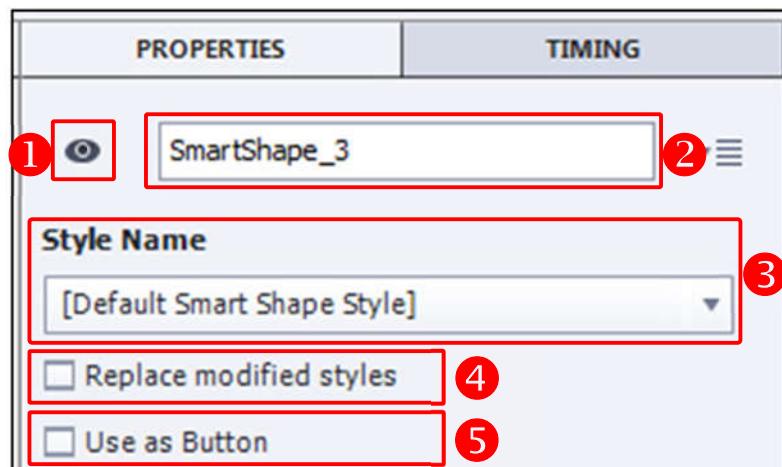


- 3.4 เพิ่มข้อความที่ต้องการ โดย คลิกเมนู Edit เลือก Add Text
- 3.5 คลิกที่รูปร่าง Shapes
- 3.6 พิมพ์ข้อความที่ต้องการ



โดยทำการตั้งค่าต่างๆ ดังนี้

### 1. พานิล Properties



1.1  Visible in output มองเห็นได้เมื่อแสดงผล

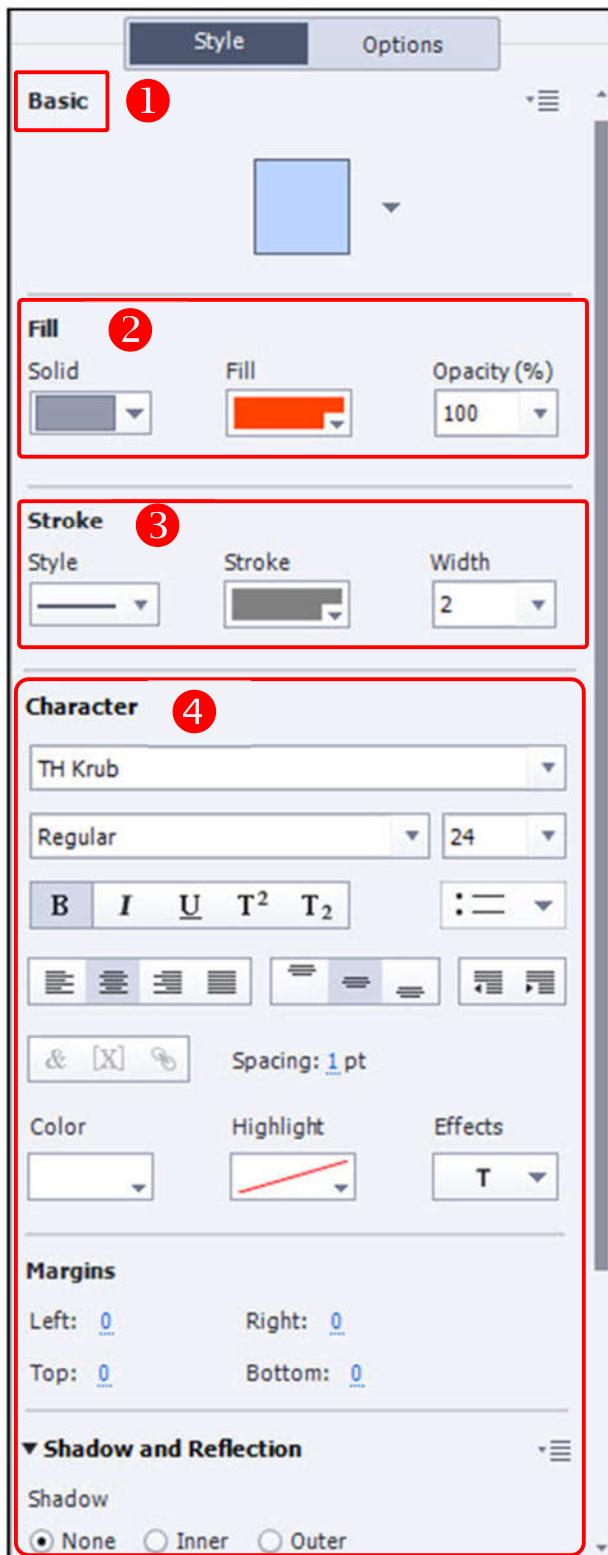
1.2  Name กำหนดชื่อวัตถุ

1.3 Style name กำหนดลักษณะที่บันทึกไว้ให้กับวัตถุ

1.4 Replace modified Styles แทนที่สีตัวอักษรที่มีการปรับเปลี่ยน

1.5 Use as Button กำหนด Shapes ให้เป็นปุ่ม

## 2. แท็บ Style

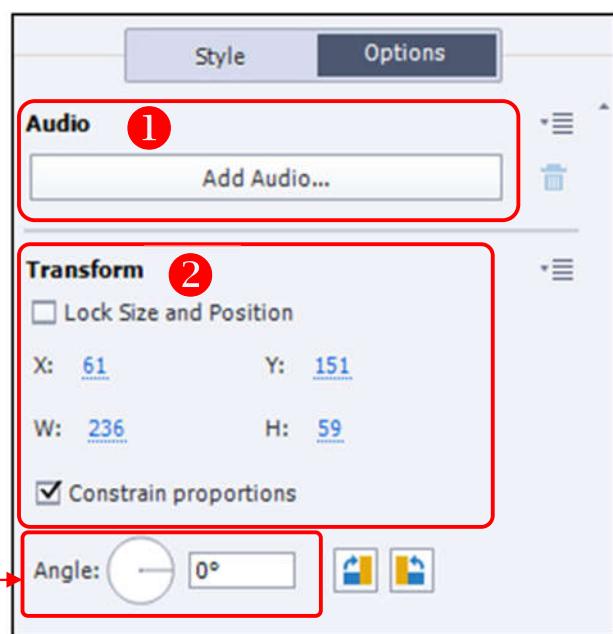


2.1 Basic รูปร่างพื้นฐาน

2.2 Fill กำหนดสี ประกอบด้วย

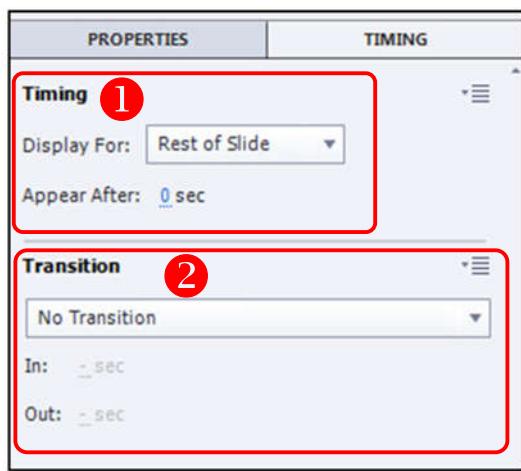
- 2.2.1 Solid Fill สีทึบ
- 2.2.2 Gradient Fill ไล่สี
- 2.2.3 Image Fill ใช้รูปภาพแทน Shapes
- 2.2.4 Opacity กำหนดความโปร่งใส
- 2.3 Stroke กำหนดเส้นขอบ ประกอบด้วย
  - 2.3.1 Style กำหนดลักษณะเส้น
  - 2.3.2 Stroke สีเส้นขอบ
  - 2.3.3 Width ความหนาของเส้น
- 2.4 Character ลักษณะของตัวอักษร ประกอบด้วย
  - 2.4.1  Insert Symbol แทรกอักษรพิเศษ
  - 2.4.2  Insert Variable แทรกตัวแปร
  - 2.4.3  Insert Symbol แทรกการเชื่อมโยงหลายมิติ
  - 2.4.4 Spacing กำหนดระยะห่างระหว่างบรรทัด
  - 2.4.5 Color กำหนดสีตัวอักษร
  - 2.4.6 Highlight กำหนดสีไฮไลท์
  - 2.4.7 Effect กำหนดเอฟเฟกต์อื่นๆ ให้กับตัวอักษร
  - 2.4.8 Margins ระยะขอบ
  - 2.4.9 Shadow and Reflection เกาและการสะท้อน

### 3. แท็บ Options

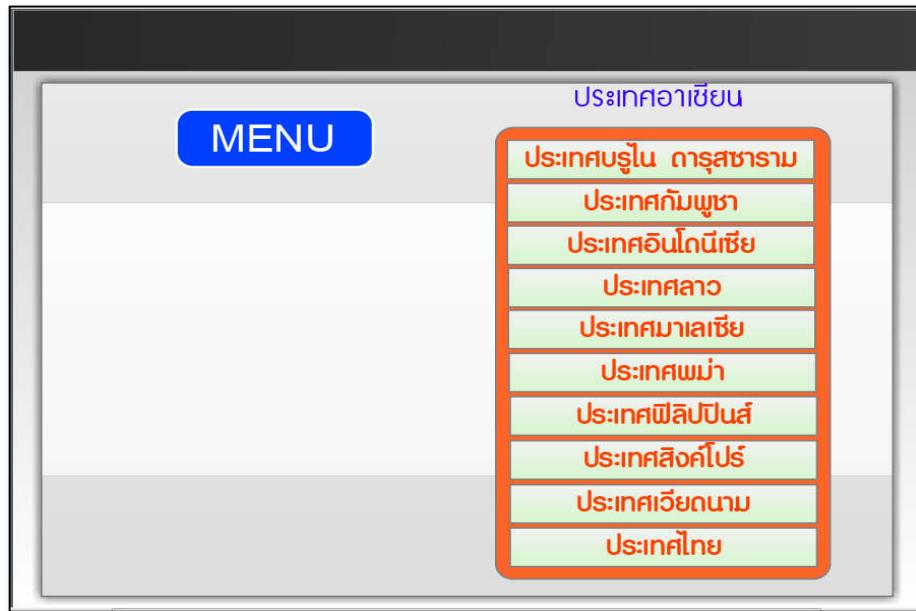


- 3.1 Audio เพิ่มเสียง Shapes โดยคลิก Add Audio
- 3.2 Transform กำหนดขนาดและตำแหน่ง ประกอบด้วย
  - 3.2.1 Lock Size and Position ล็อกขนาดและตำแหน่ง
  - 3.2.2 Constrain Proportions รักษาสัดส่วน
- 3.3 Angle กำหนดมุม

#### 4. พานิล TIMING



- 4.1 Timing กำหนดเวลาแสดงผล ประกอบด้วย
  - 4.1.1 Display For ลักษณะการแสดงผล
  - 4.1.2 SpacificTime แสดงผลตามระยะเวลาที่ต้องการ
  - 4.1.3 Rest of Slide แสดงผลตามความยาวสไลด์
  - 4.1.4 Rest of Project แสดงผลจนสิ้นสุดโปรเจกต์
  - 4.1.5 Appear After กำหนดเวลาที่วัตถุเริ่มแสดงผล
- 4.2 Transition กำหนดเทคนิคพิเศษ Fade In หรือ Fade Out ให้กับข้อมูล



โดยออกแบบข้อความ รูปร่าง ตามแบบที่กำหนดให้

(แนวคิดตอบ)



## เฉลยกิจกรรมที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media)

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 30 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 3.3 การเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) และ

ให้นักเรียนเลือกตอบ ถูก หรือ ผิด จากข้อความที่ให้มา จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน)

1. วัตถุประเภท Media ประกอบด้วย รูปภาพ และวิดีโอ

A) ถูก

B) ผิด

2. วิดีโอเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการนำไฟล์มาใช้ในชิ้นงาน รองรับไฟล์ต่างๆ ได้แก่ JPEG, GIF, PNG และ BMP และรูปแบบไฟล์อื่นๆ

A) ถูก

B) ผิด

3. ถ้าต้องการกำหนดรูปภาพให้พอดีกับ舞台上ต้องค่าในแท็บ Style เลือก Fit to Stage

A) ถูก

B) ผิด

4. การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพเมื่อคลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการแล้ว ให้คลิก Open เพื่อใส่รูป

A) ถูก

B) ผิด

5. การเพิ่มเสียงทำได้โดย คลิกเมนู Media เลือก Add Audio

A) ถูก

B) ผิด

6. เสียงเป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแทรกเสียงลงในสไลด์ อาจจะเป็นเสียงดนตรี หรือเสียงบรรยายได้

- A) ถูก  B) ผิด

7. Event Video เป็นวิดีโอที่ไม่สัมพันธ์กับเวลาของสไลด์ใน TIMELINE และสามารถควบคุมไฟล์วิดีโอด้วย

- A) ถูก  B) ผิด

8. การตั้งค่าวิดีโอให้เล่นวิดีโอัตโนมัติ ทำได้โดยตั้งค่าในแท็บ Style เลือก Auto Rewind

- A) ถูก  B) ผิด

9.ไฟล์ .avi, .mp4, .mov, และ .3gp เป็นไฟล์วิดีโอที่โปรแกรมรองรับนำมาใช้งานได้ โดยโปรแกรมจะทำการแปลงไฟล์เป็น .flv ให้โดยอัตโนมัติ

- A) ถูก  B) ผิด

10. ถ้าต้องการกำหนดเวลาแสดงผลวิดีโอ ให้ตั้งค่าในพาanel Properties

- A) ถูก  B) ผิด

#### เกณฑ์การให้คะแนนการทำกิจกรรม

โดยพิจารณาการให้คะแนน จากการตอบคำถามแต่ละข้อ ข้อละ 1 คะแนน

1 คะแนน ตอบคำถามได้ถูกต้อง

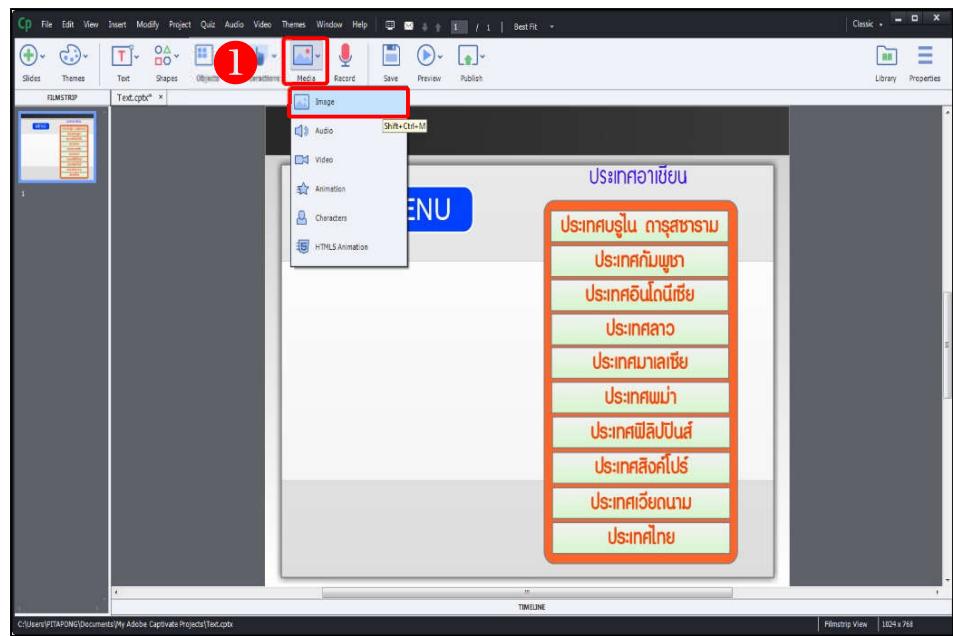
0 คะแนน ตอบคำถามไม่ถูกต้อง

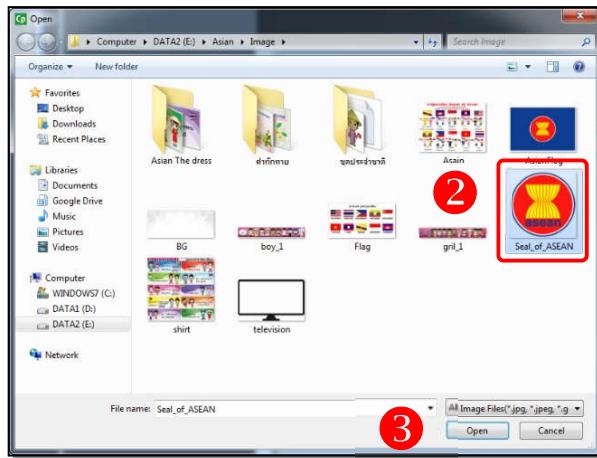


## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการเพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

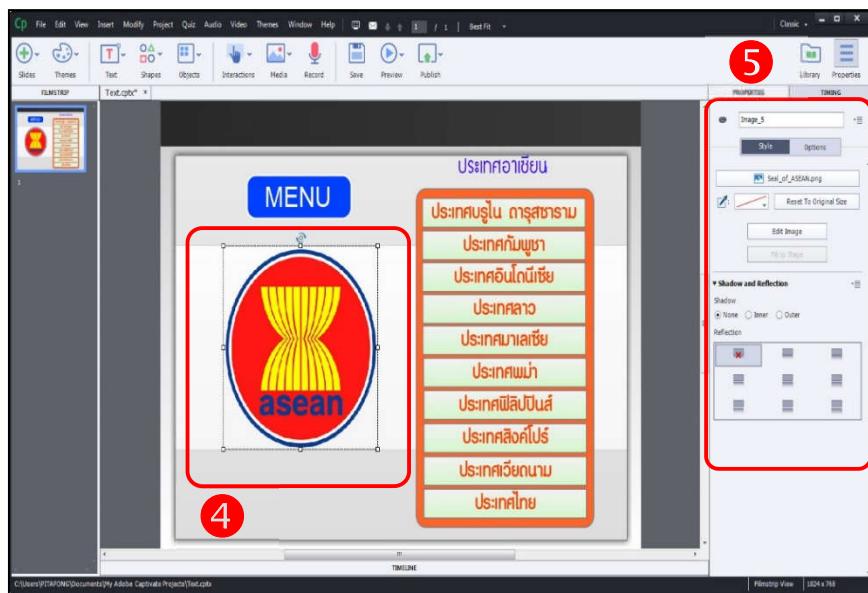
1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-3
3. กำหนดค่าชิ้นงาน
  - 3.1 เลือก Blank Project
  - 3.2 เลือก ขนาดความละเอียดหน้าจอ เป็น 1024 X 768
4. กำหนด New Slide form เลือก Blank จำนวน 2 Slide
5. เพิ่มวัตถุประเภทสื่อ (Media) ลงในslide สามารถดำเนินการได้ดังนี้
  - 5.1 การเพิ่มวัตถุประเภทรูปภาพ (Image)
    - 5.1.1 คลิกเมนู Media เลือก Image
    - 5.1.2 คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการ
    - 5.1.3 คลิก Open เพื่อใส่รูป





#### 5.1.4 กำหนดขนาดและตำแหน่งตามต้องการ

#### 5.1.5 กำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ที่ PROPERTIES



## 5.2 การเพิ่มวัตถุประเภทเสียง (Audio)

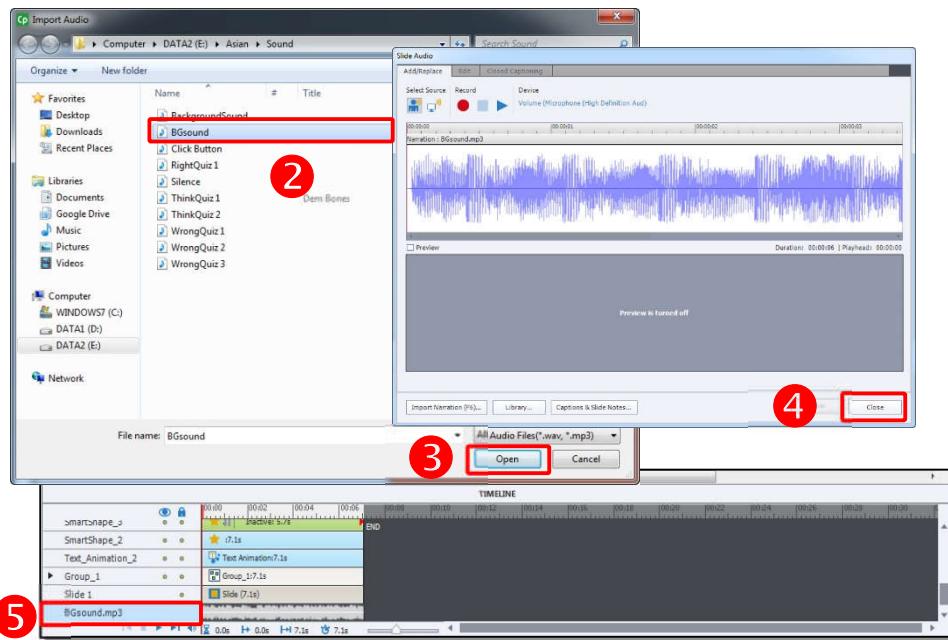
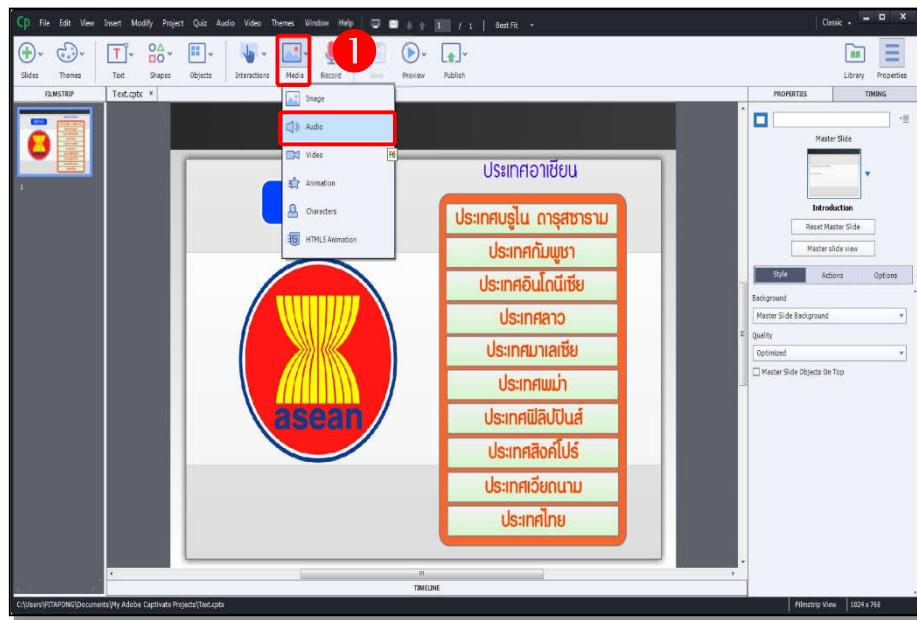
### 5.2.1 คลิกเมนู Media เลือก Audio

### 5.2.2 คลิกเลือกไฟล์เสียงที่ต้องการ

### 5.2.3 คลิก Open เพื่อใส่เสียงไฟล์เสียง

### 5.2.4 คลิก Close เพื่อใส่เสียง

### 5.2.5 เสียงจะปรากฏที่ TIMELINE

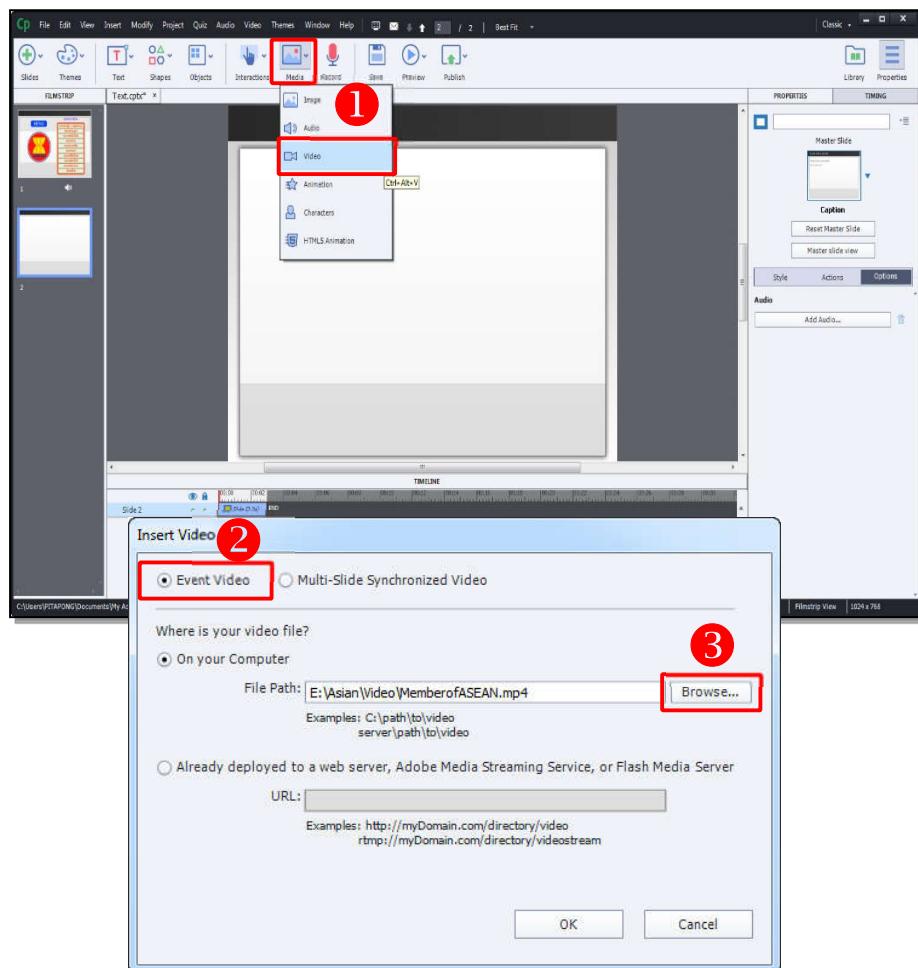


### 5.3 การเพิ่มวัตถุประเภทวิดีโอ (Video)

#### 5.3.1 คลิกเมนู Media เลือก Video

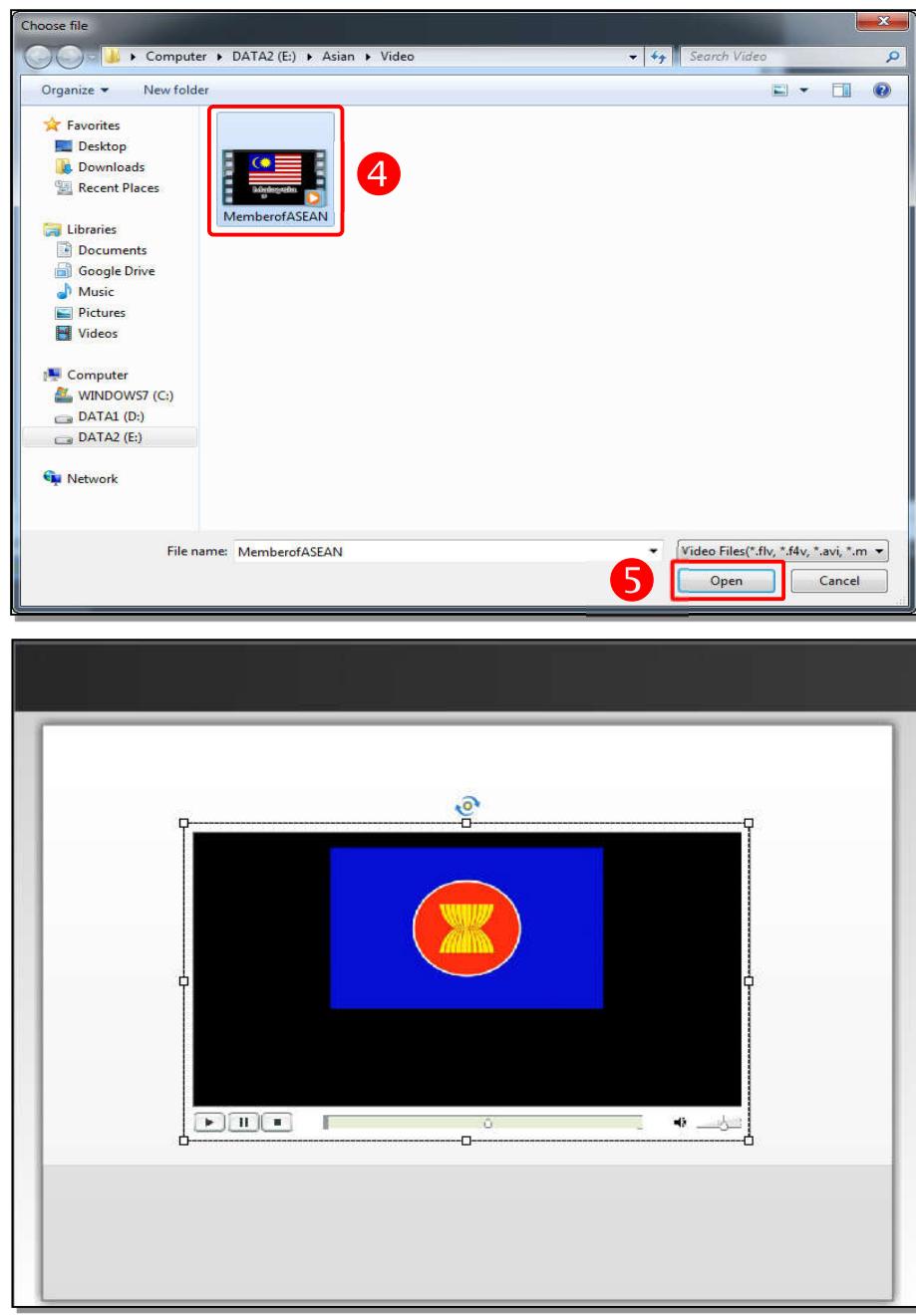
#### 5.3.2 คลิก Event Video

#### 5.3.3 คลิก Browse เพื่อหาวิดีโอที่ต้องการ



#### 5.3.4 เลือกไฟล์ Video ที่ต้องการ

#### 5.3.5 คลิก Open เพื่อใส่ไฟล์ Video คลิกปุ่ม OK เพื่อ ตกลง



(แนวคิดตอบ)



## เฉลยกิจกรรมที่ 3.4 การจัดการ Master Slide

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 30 นาที

ชื่อ – สกุล..... เลขที่..... ชั้น.....

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการจัดการ Master Slide ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 3.4 การจัดการ Master Slide แล้ว ให้นักเรียนเรียงลำดับ ขั้นตอนการสร้าง Master Slide จำนวน 2 ข้อ (10 คะแนน)

- ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้าง Master Slide สไลด์เมนูหลัก (5 คะแนน)

- คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกที่ Primary
- แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และข้อความ พิมพ์ลงในรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- คลิกเมนู Insert เลือก Content Master Slide

**คำตอบ 5, 3, 4, 1, 2**

2. ให้นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการสร้างการสร้าง Master Slide สไลด์ที่ว่าไป (5 คะแนน)

- 1) คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- 2) คลิกเมนู Insert เลือก Content Master Slide
- 3) แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และ ข้อความ พร้อมจัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม
- 4) คลิกที่ Primary
- 5) คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม

คำตอบ 2, 4, 3, 5, 1

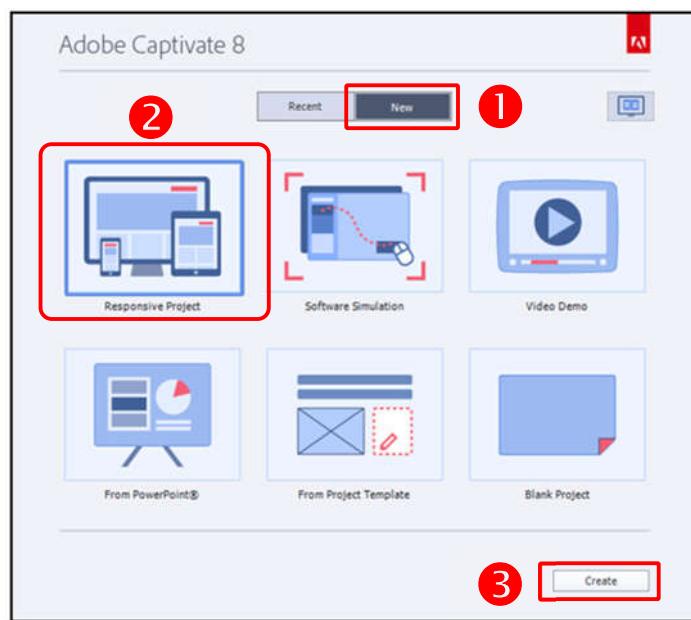
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide โดยกำหนดค่าต่าง ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (15 คะแนน)

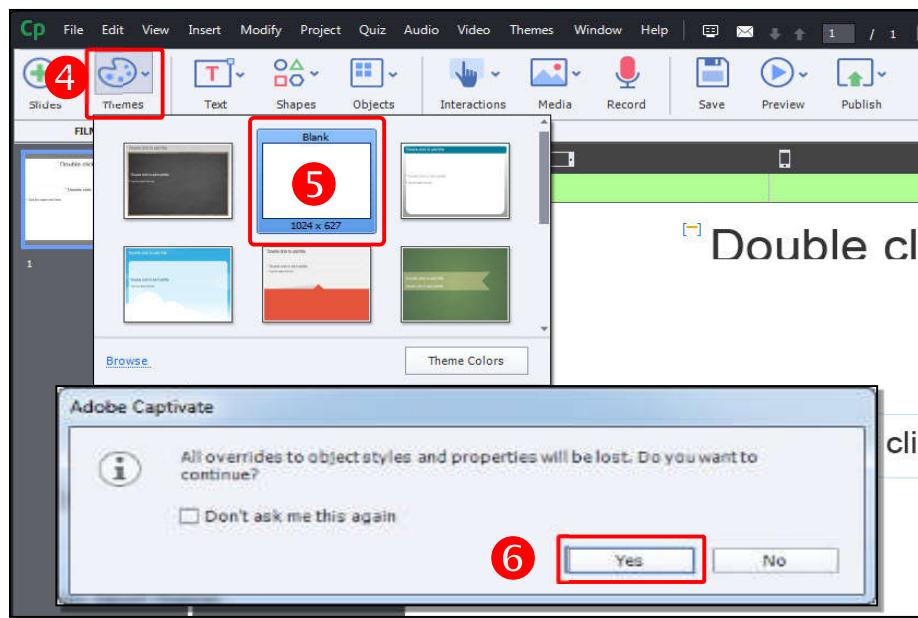
1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-4
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide จำนวน 3 สไลด์ ได้แก่

### 4.1 สไลด์หน้าปก มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- 4.1.1 เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen จากนั้น คลิก New
- 4.1.2 คลิกเลือก Responsive Project
- 4.1.3 แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8

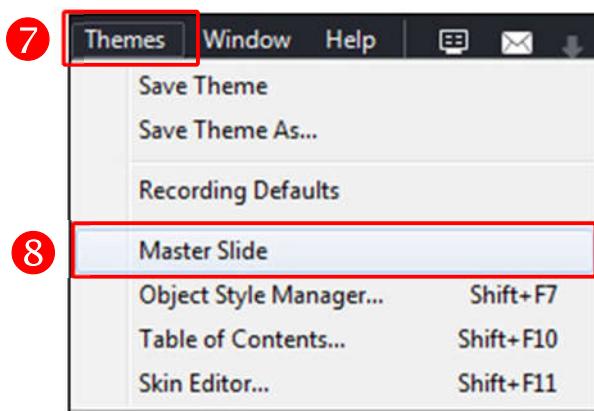


- 4.1.4 คลิก Themes ตามที่ต้องการ
- 4.1.5 เลือกรูปแบบ Themes เลือก Blank
- 4.1.6 โปรแกรมแสดงหน้าต่างการดำเนินการ กด YES เพื่อยืนยันการกำหนดการ  
ตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ



4.1.7 คลิกเลือก เมนู Themes

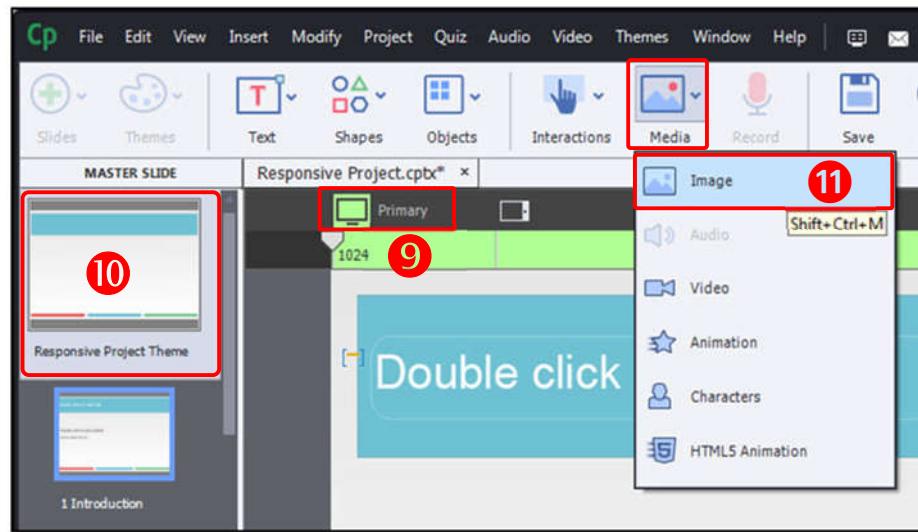
4.1.8 คลิกเลือก Master Slide



4.1.9 คลิกที่ Primary

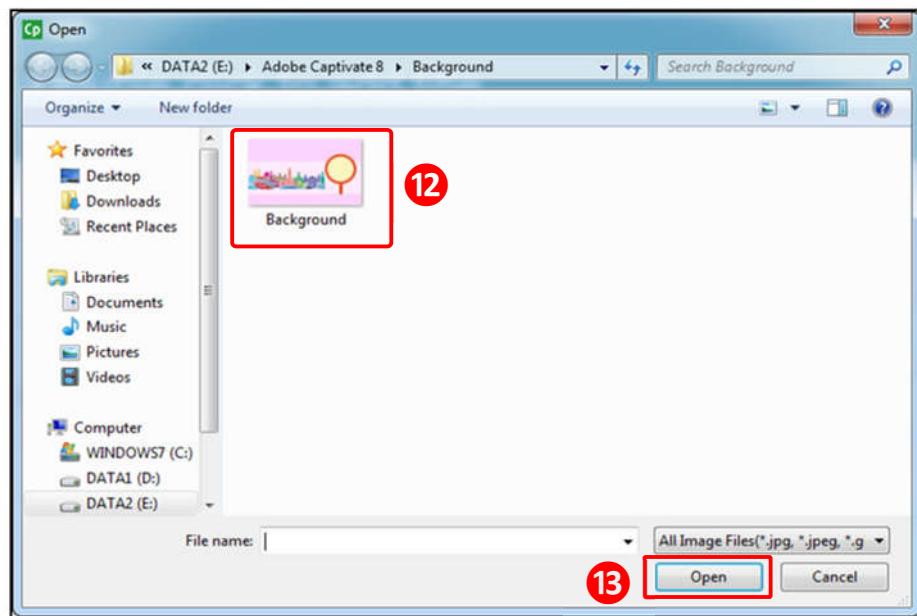
4.1.10 คลิกเลือก สไลด์ที่ต้องการตั้งค่าเป็นหน้าปก

4.1.11 คลิกปุ่ม Media เลือก Image

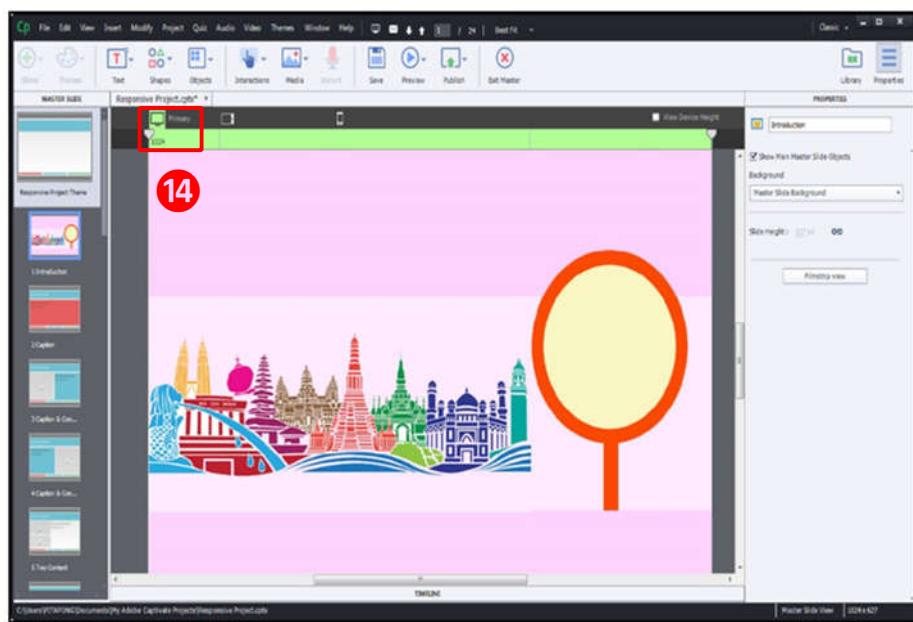


4.1.12 คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาเป็น ภาพพื้นหลัง

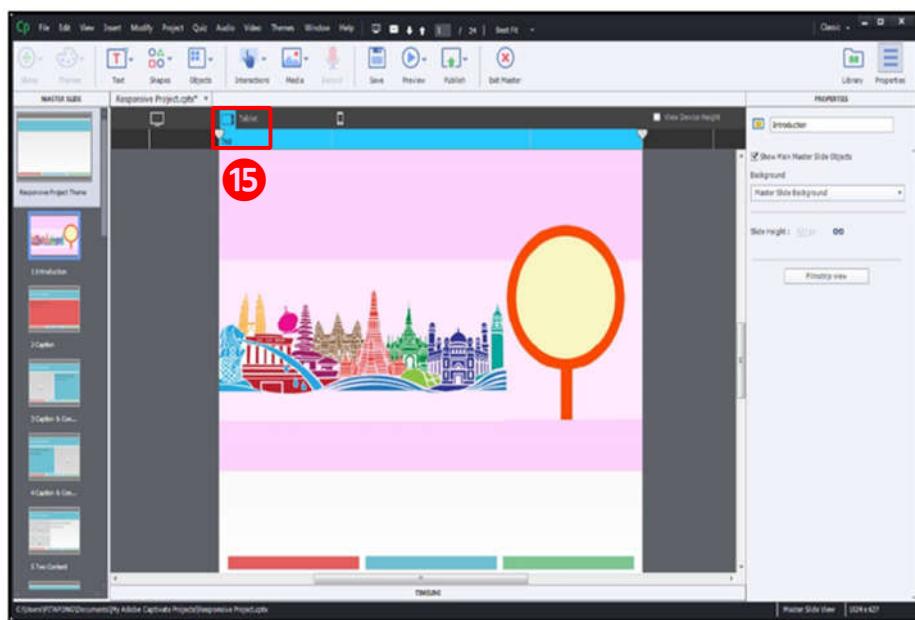
4.1.13 คลิก Open นำภาพมาใช้งาน



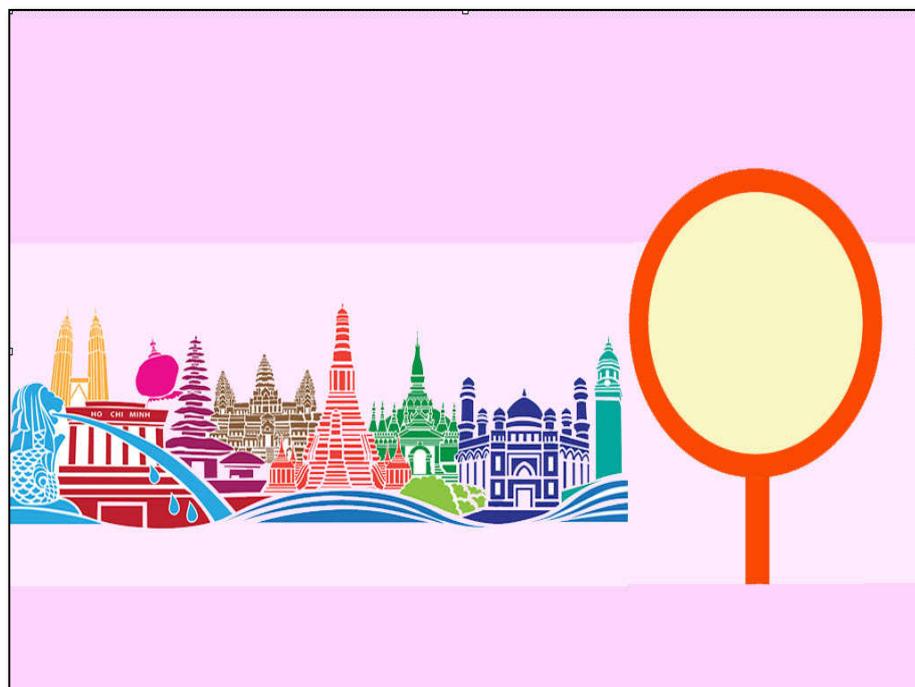
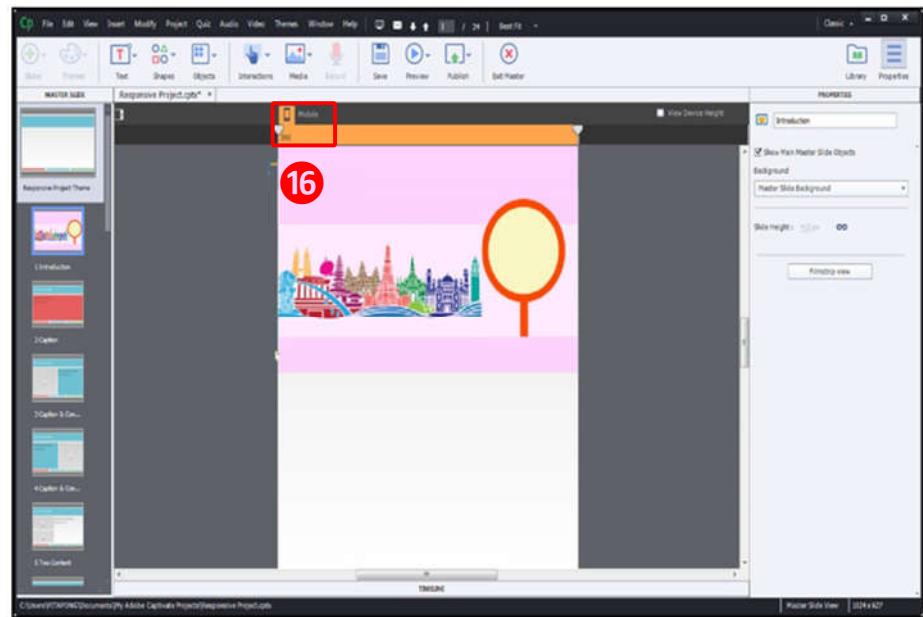
4.1.14 คลิกที่ Primary กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Primary



4.1.15 คลิกที่ Tablet กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Tablet



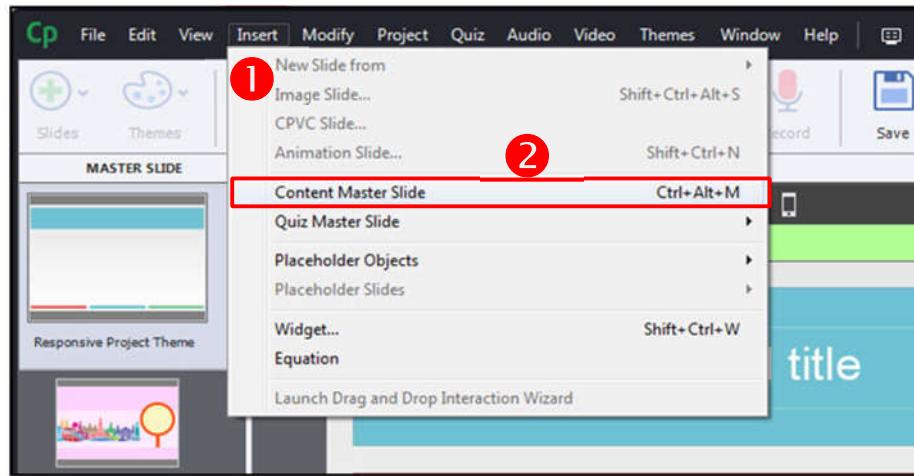
#### 4.1.16 คลิกที่ Mobile กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Mobile



## 4.2 สไลด์เมนูหลัก มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

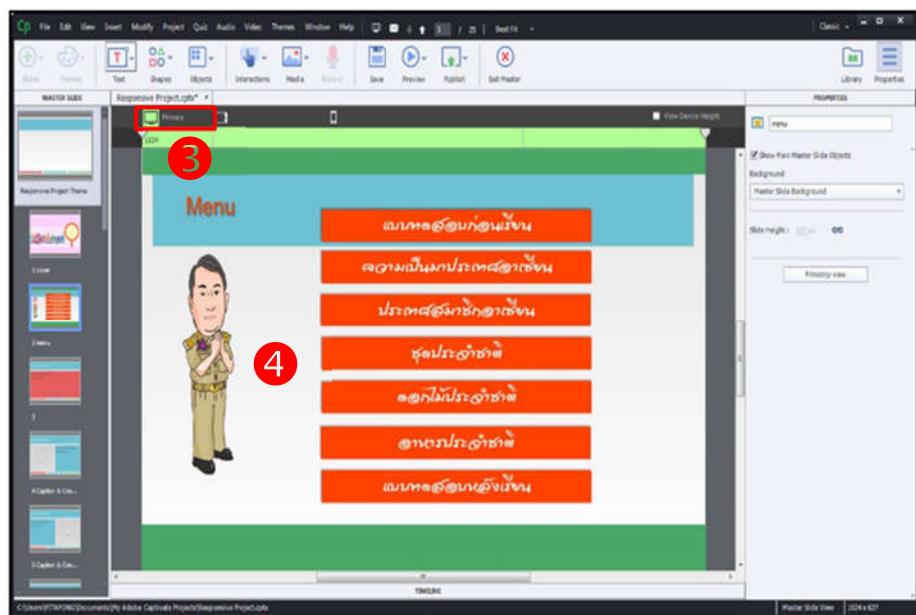
### 4.2.1 คลิกเมนู Insert

### 4.2.2 เลือก Content Master Slide

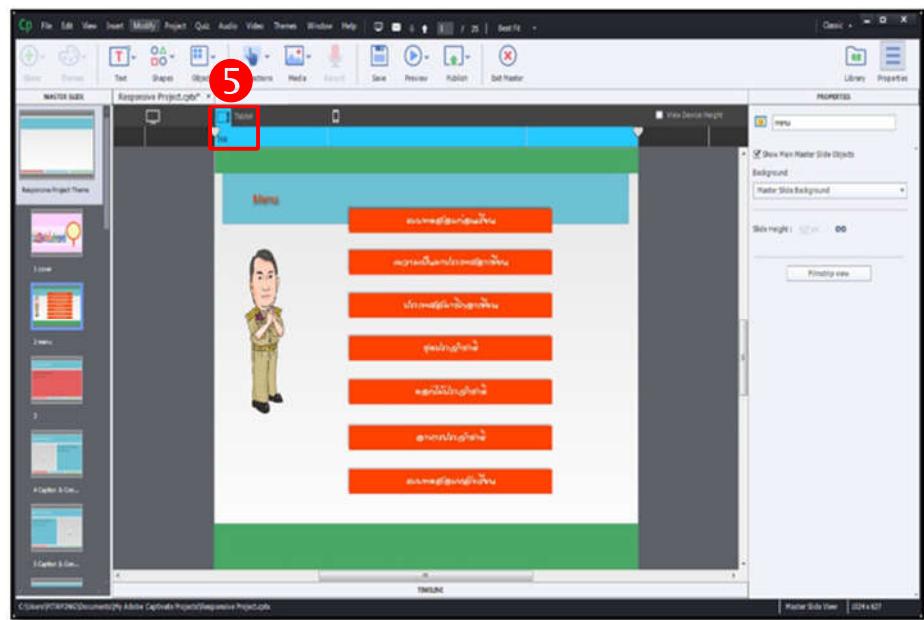


### 4.2.3 คลิกที่ Primary

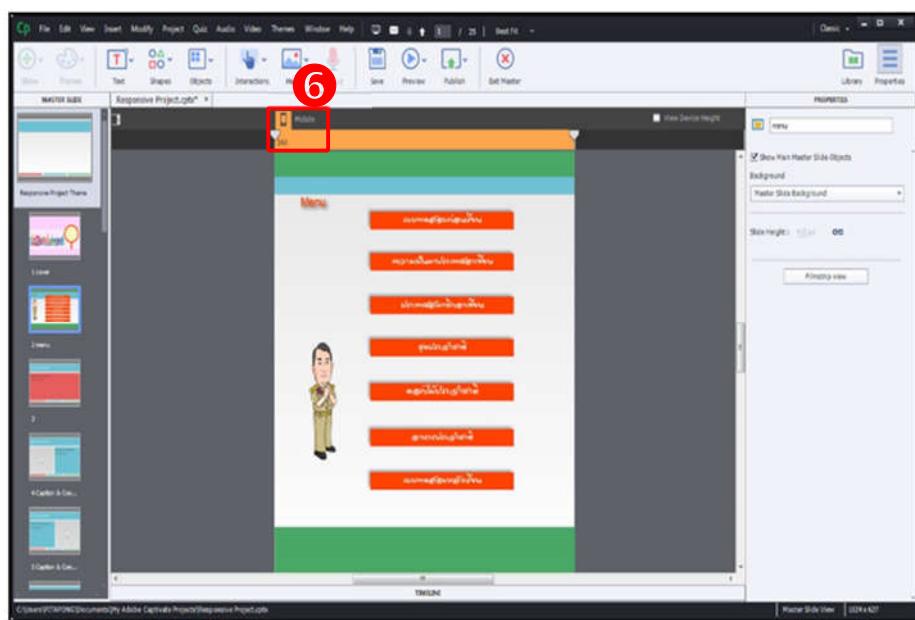
4.2.4 แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และข้อความ พิมพ์มัดรูปแบบ  
วัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



#### 4.2.5 คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



#### 4.2.6 คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม

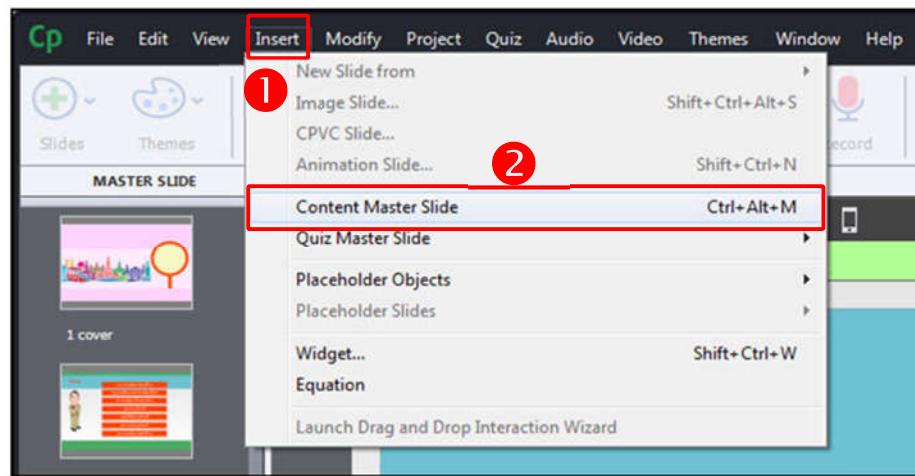




#### 4.3 สไลด์ทั่วไป มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

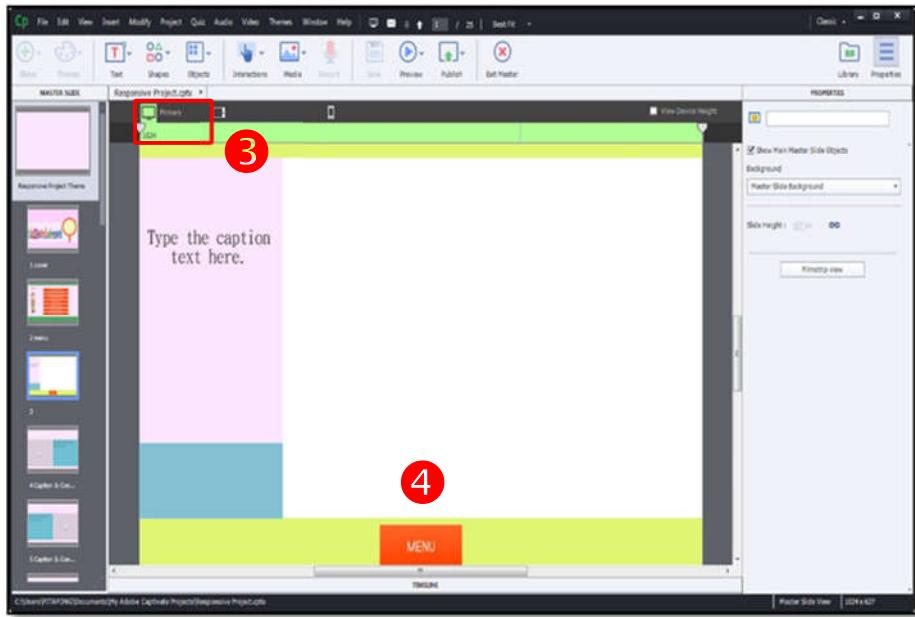
##### 4.3.1 คลิกเมนู Insert

##### 4.3.2 เลือก Content Master Slide

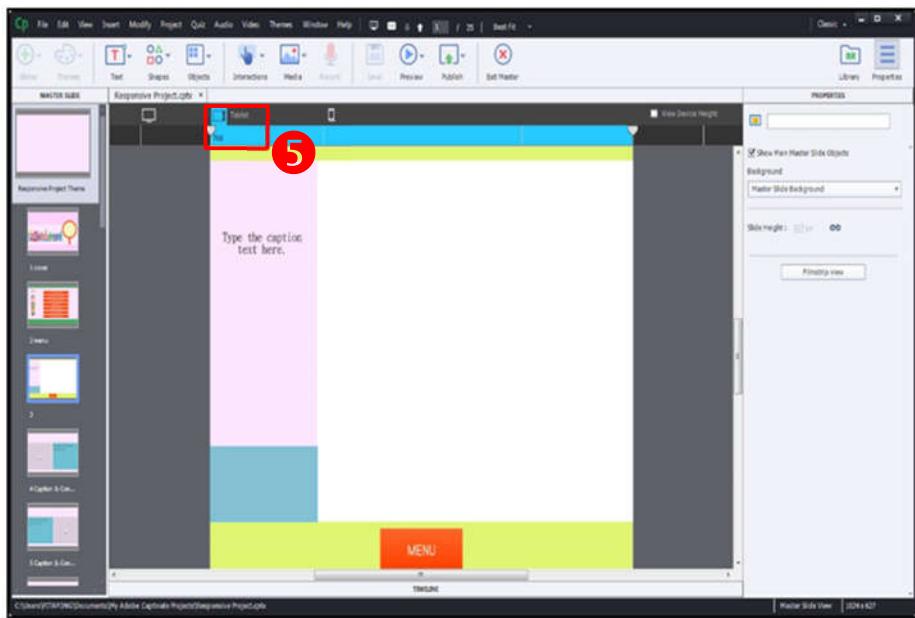


##### 4.3.3 คลิกที่ Primary

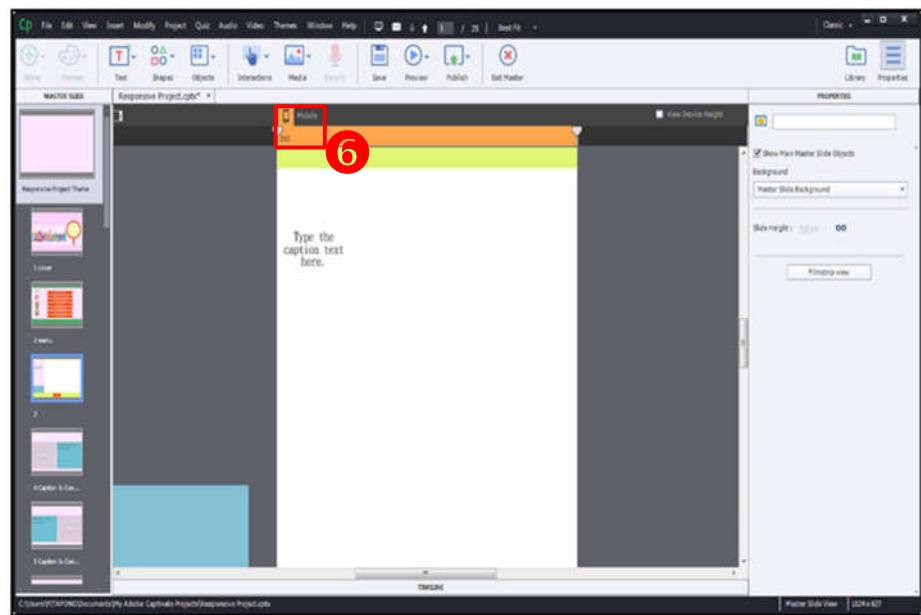
4.3.4 แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และ ข้อความ พิมพ์ลงในช่องที่ต้องการ



#### 4.3.5 คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



#### 4.3.6 คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



(ແນວຄຳຕອບ)



## เฉลยกิจกรรมที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่นๆ

(คะแนนเต็ม 25 คะแนน) ใช้เวลา 25 นาที

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

จุดประสงค์การเรียนรู้ อธิบายการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ ได้

### ตอนที่ 1

**คำชี้แจง** นักเรียนศึกษาเอกสารเรื่องที่ 3.5 การสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลด์อื่น ๆ และให้นักเรียนเลือกคำตอบไปเติมในช่องว่างให้ถูกต้อง จากภาพที่กำหนดให้ (10 คะแนน)

Options

Actions

Caption

Project

Interactions

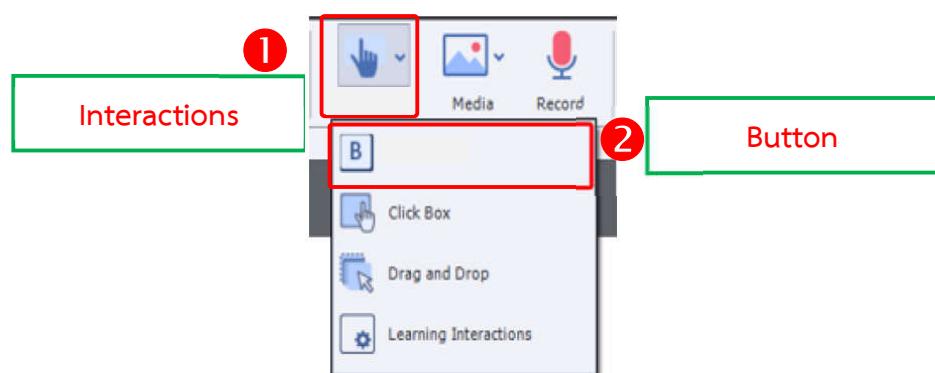
Style Name

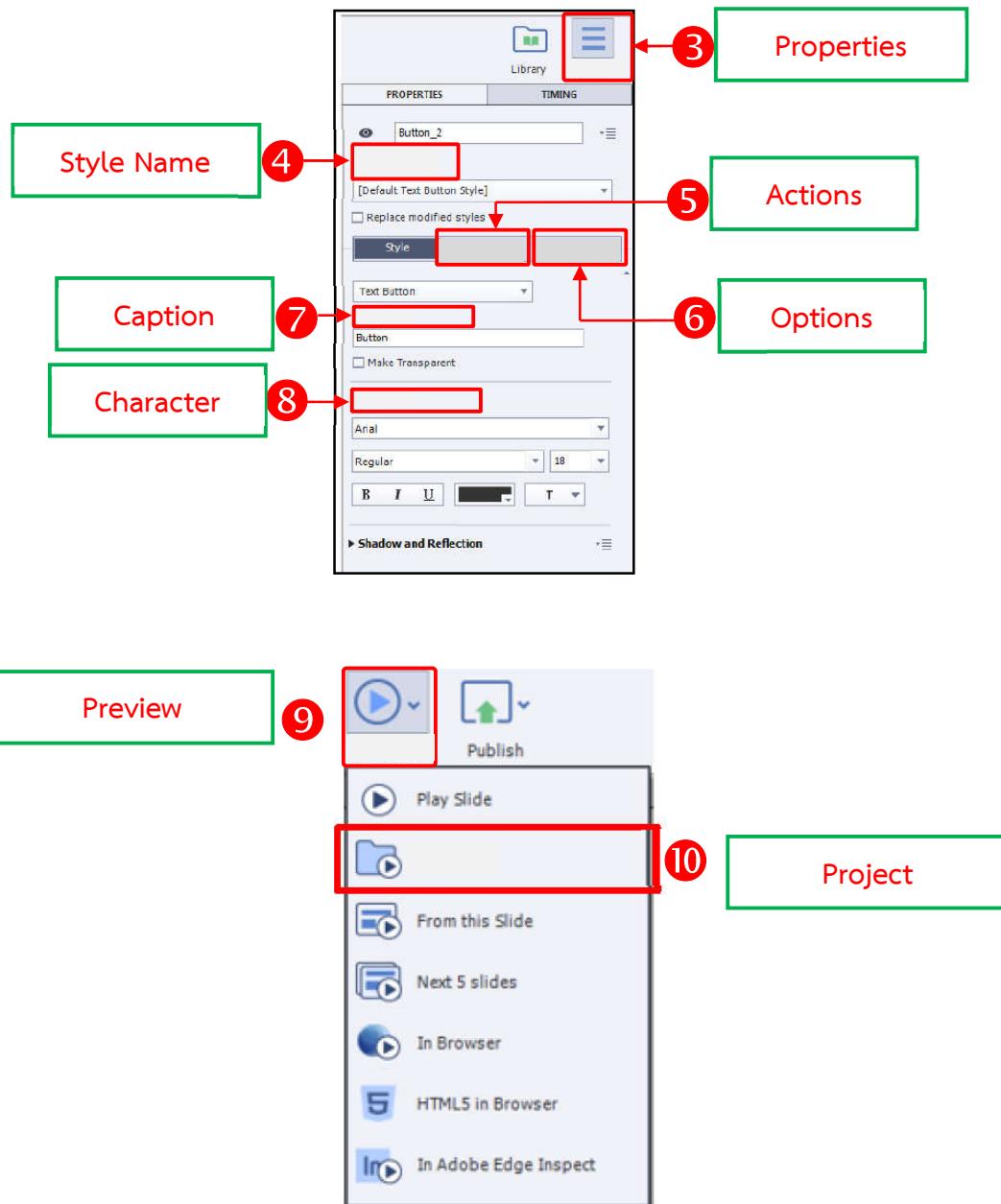
Character

Properties

Preview

Button





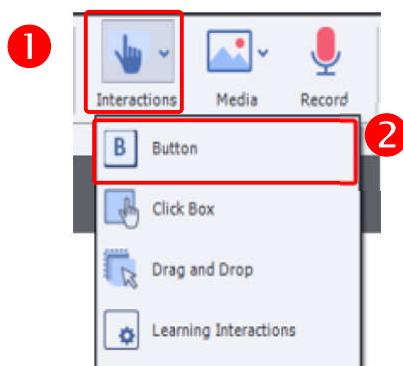
## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการสร้างปุ่มกดและการเชื่อมโยงไปยังสไลเดอร์อื่น ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้  
(15 คะแนน)

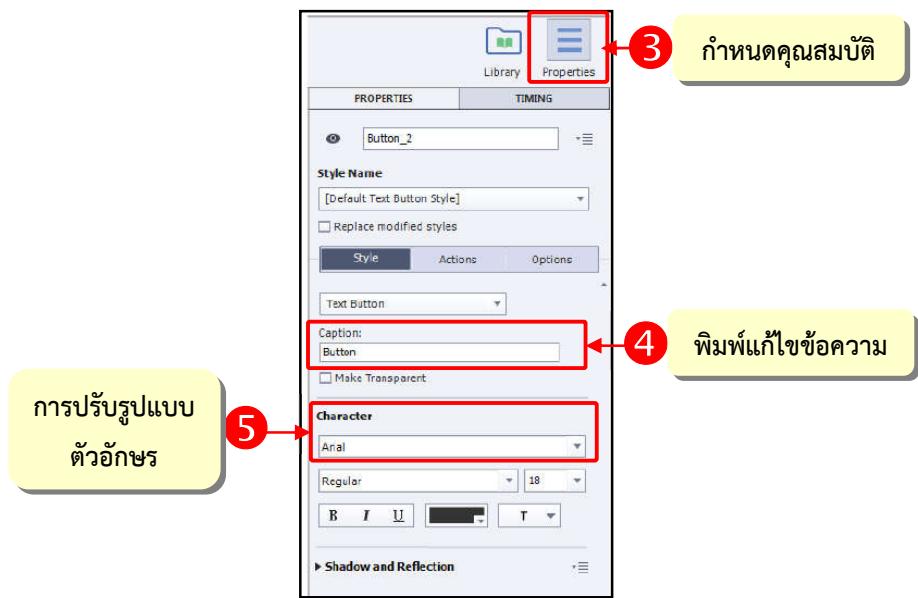
1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Practice3-5
3. นักเรียนปฏิบัติการสร้างปุ่มกดและทำการเชื่อมโยงไปยังสไลเดอร์อื่น ๆ

**การสร้างปุ่มกด มีขั้นตอนการสร้างดังนี้**

1. คลิกแท็บเครื่องมือ Interaction
2. คลิกเลือก Button

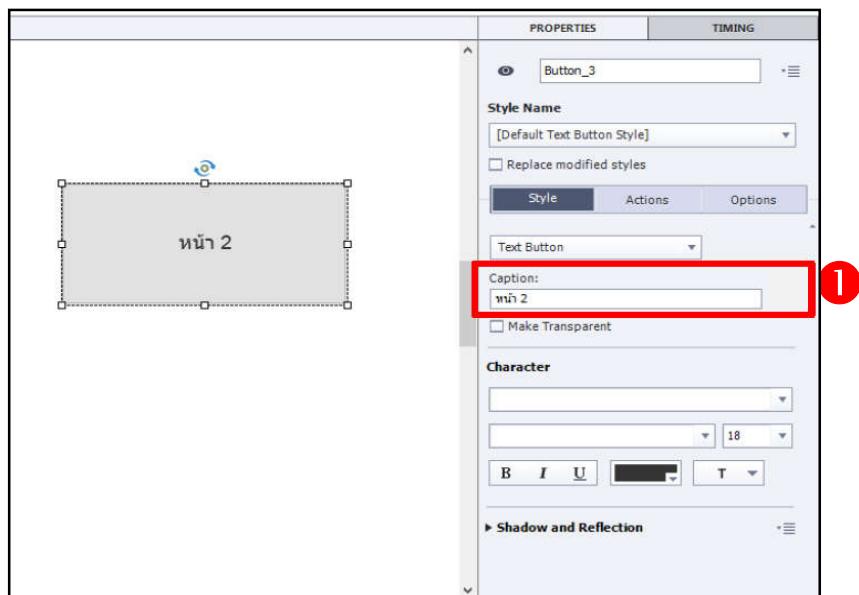


3. จะปรากฏกรอบข้อความ Button ขึ้น **Button** ซึ่งเราสามารถเปลี่ยนข้อความบนปุ่ม เป็นหัวข้อเนื้อหาได้ โดยกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ที่พานะล Properties
4. พิมพ์แก้ไขข้อความที่ Caption
5. การปรับรูปแบบตัวอักษรได้ที่ Character เมื่อปรับแต่งแล้วก็จะได้นেื้อหา ซึ่งแต่ละหัวข้อจะทำหน้าที่เป็นปุ่มให้คลิกเลือกเพื่อลิงค์ไปสู่เนื้อหานั้นๆ แต่การทำลิงค์นั้นจะต้องมีสไลด์ รองรับไว้ก่อน



### การเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังslideอื่น มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- สร้างปุ่มกดขึ้นมา ปรับแต่งหัวข้อปุ่มกดที่ Caption

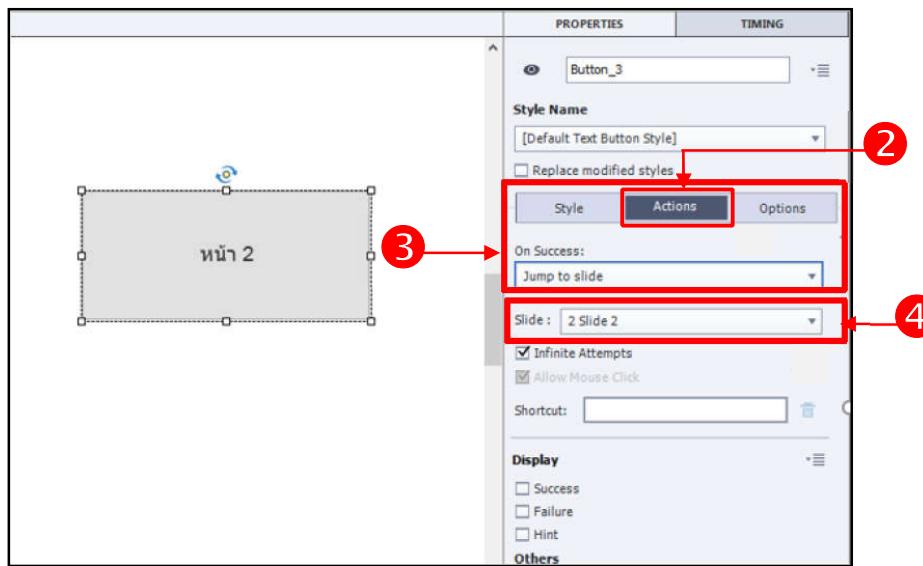


- คลิกเลือก Actions

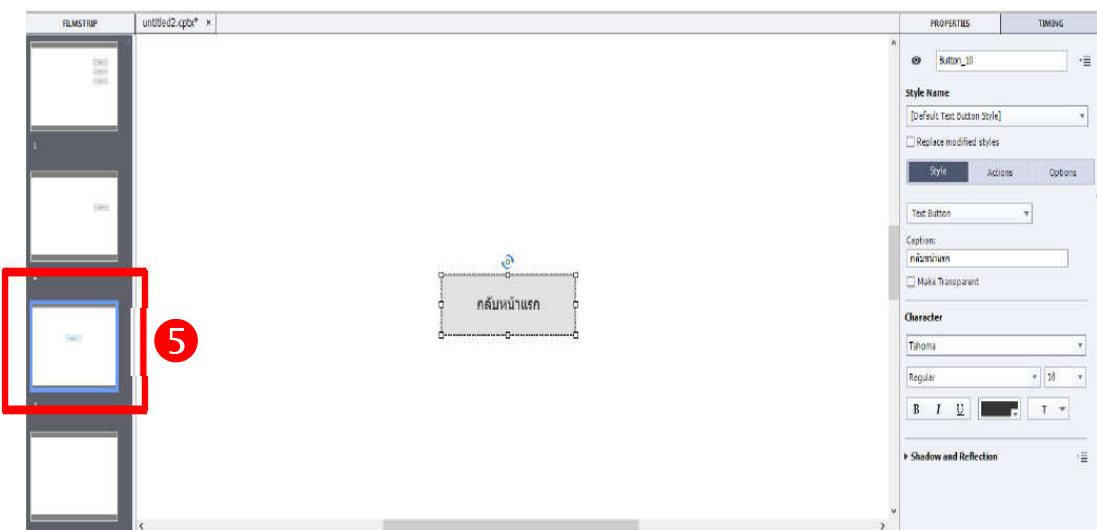
- คลิกเลือก On Success เลือก Jump to Slide เพื่อที่จะเชื่อมโยงปุ่มกดไปยังslide

ที่ต้องการ

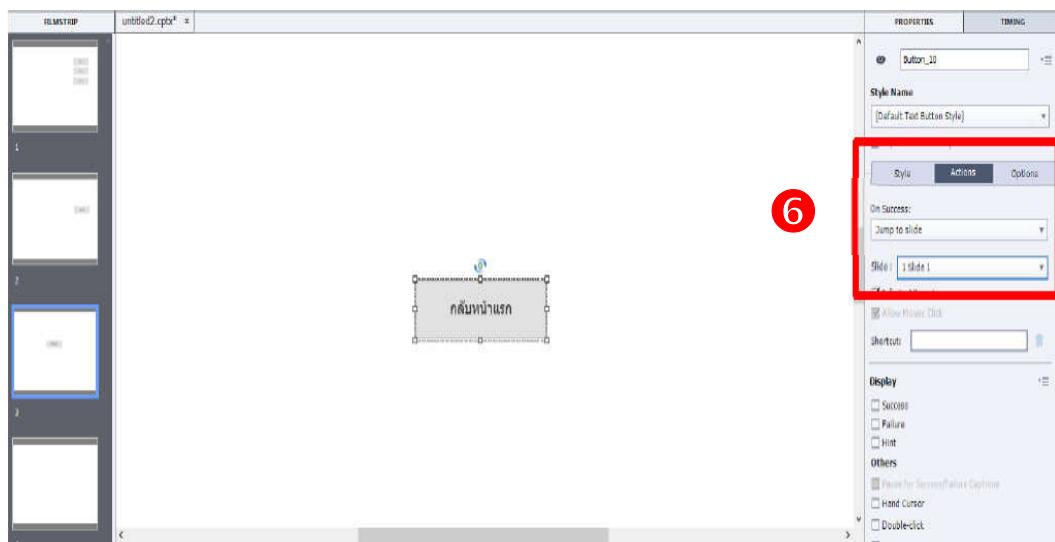
- เลือกหน้าslideที่ต้องการจะเชื่อมโยง



5. การสร้างปุ่มย้อนกลับหน้าแรกของสไลด์ ตามข้อ 1-4 เช่นกัน โดยสร้างปุ่มกดเพิ่มขึ้นมาในสไลด์ต่างๆ เช่น สร้างปุ่มกดในสไลด์หน้าที่ 3 เพื่อจะกลับหน้าแรกของสไลด์

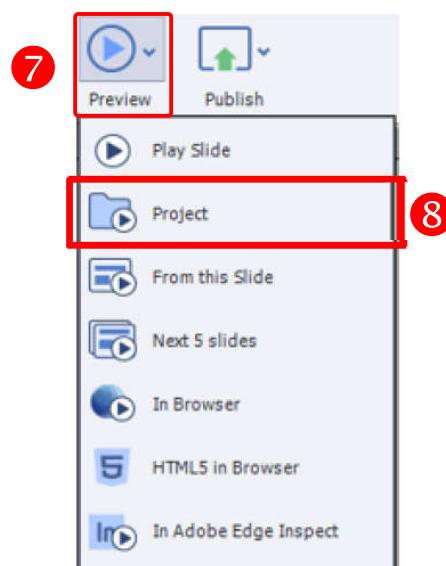


6. ตั้งค่าปุ่มกดตามข้อ 1-4

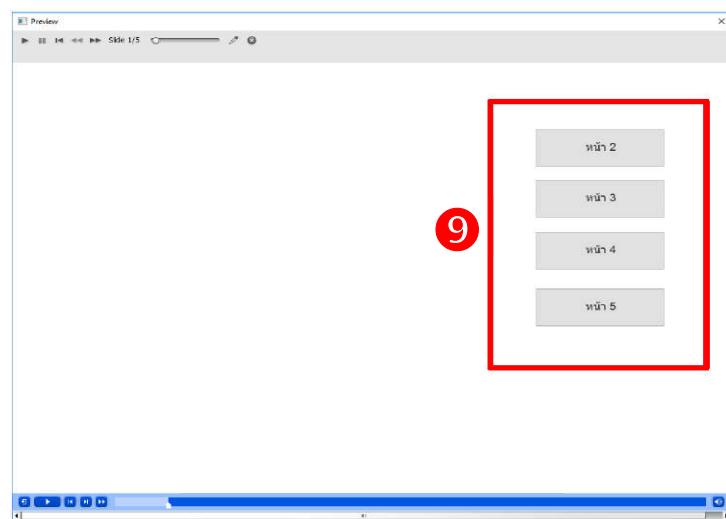


7. เล่นสไลด์ทั้งหมดเพื่อทดสอบปุ่มกดเชื่อมโยง ไปที่ Preview

8. คลิกเลือก Project



9. จะปรากฏหน้าต่าง Preview สามารถคลิกที่ปุ่มกดเพื่อไปยังหน้าสไลด์ต่าง ๆ ได้



(แนวคิดตอบ)

Cp

## เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

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

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide

โดยกำหนดค่าต่าง ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (คະແນນເຕີມ 15 ຄະແນນ)

ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Pretest3
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide สไลด์หน้าปก

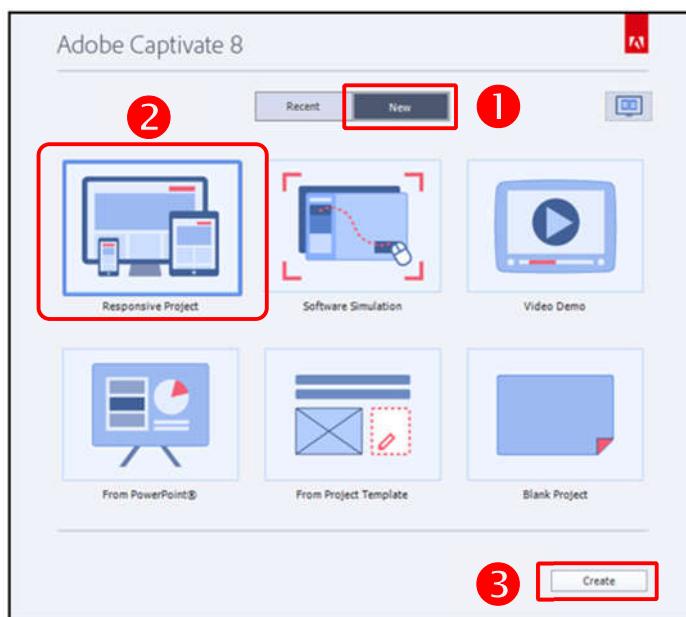
**มີຂັ້ນຕອນການສ້າງດັ່ງນີ້**

4.1. เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen

ຈາກນັ້ນ ຄລິກ New

4.2 ຄລິກເລືອກ Responsive Project

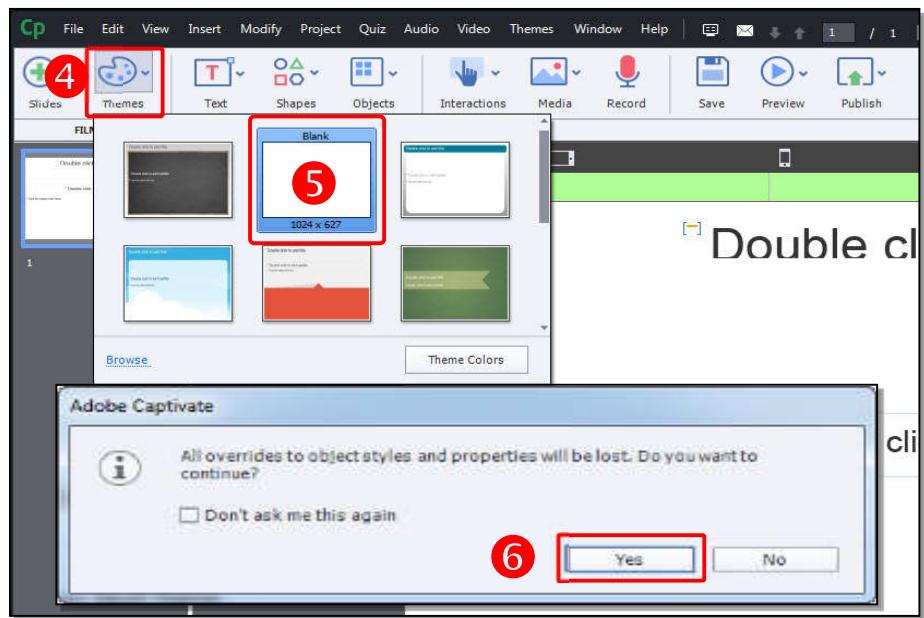
4.3 ແລ້ວຄລິກປຸ່ມ Create ໂປຣແກຣມ Adobe Captivate 8



4.4 ຄລິກ Themes ຕາມທີ່ຕ້ອງການ

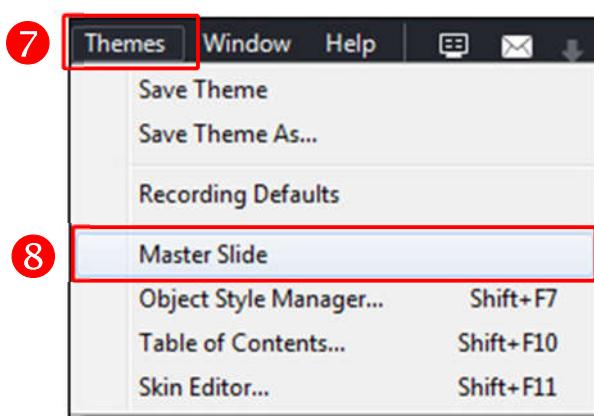
4.5 ເລືອກຮູບແບບ Themes ເລືອກ Blank

4.6 ໂປຣແກຣມແດ່ງหน໏ຕ່າງການດຳເນີນການ ກົດ YES ເພື່ອຢືນຢັນການກຳທັນດາການຕັ້ງຄ່າ  
ຕ່າງໆ ທັງໝົດຂອງວັດຖຸ



4.7 คลิกเลือก เมนู Themes

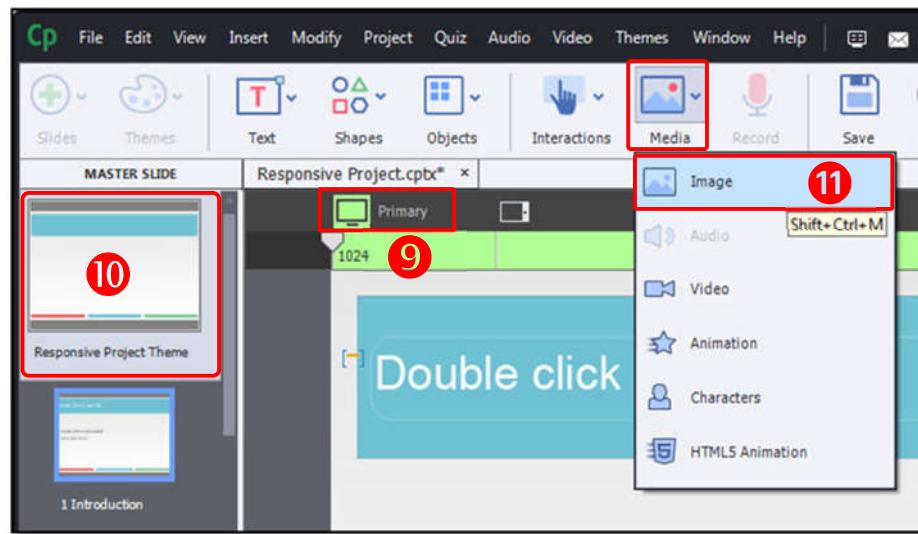
4.8 คลิกเลือก Master Slide



4.9 คลิกที่ Primary

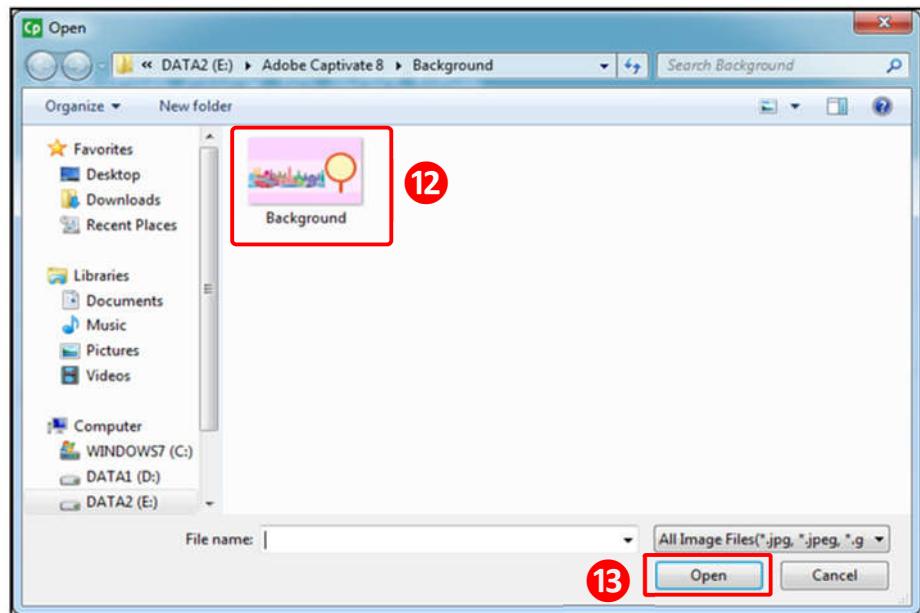
4.10 คลิกเลือก สไลด์ที่ต้องการตั้งค่าเป็นหน้าปก

4.11 คลิกปุ่ม Media เลือก Image

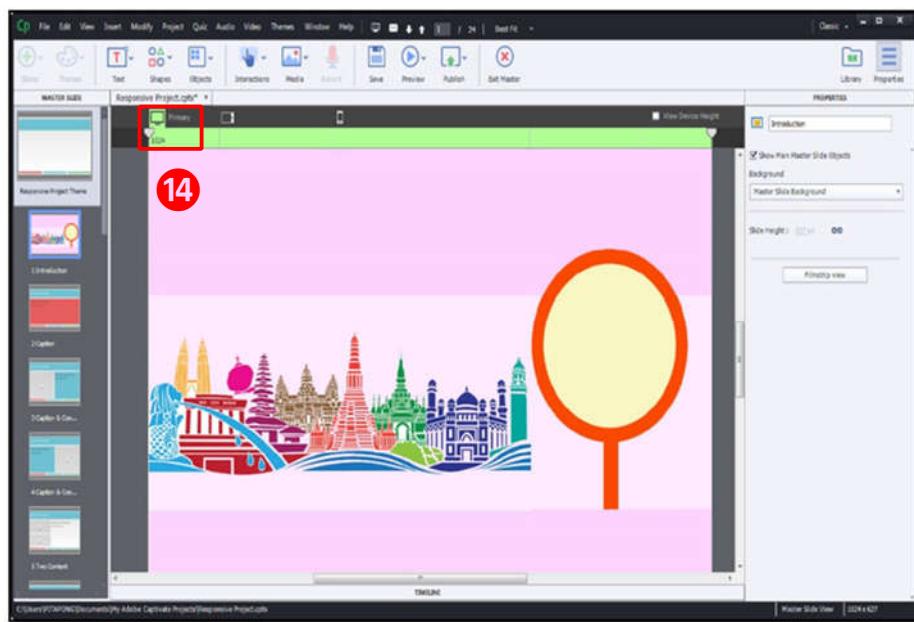


4.12 คลิกเลือกรูปภาพที่ต้องการนำมาเป็น ภาพพื้นหลัง

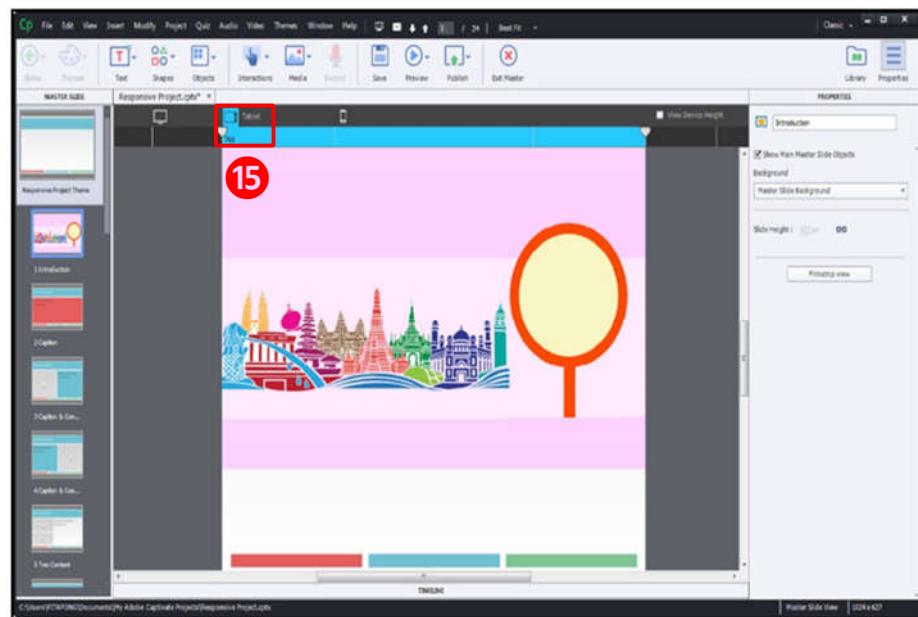
4.13 คลิก Open นำภาพมาใช้งาน



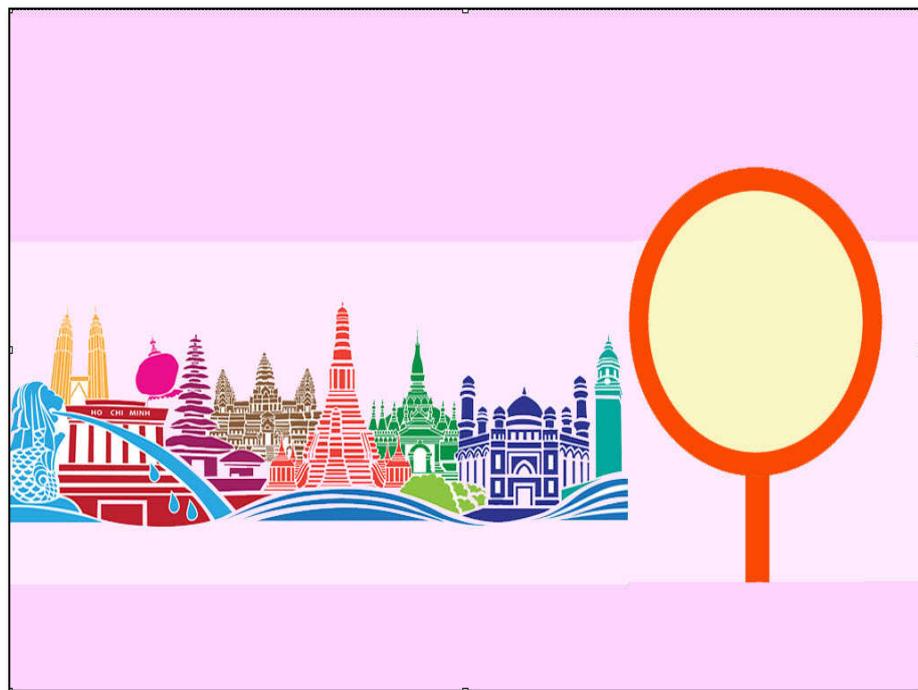
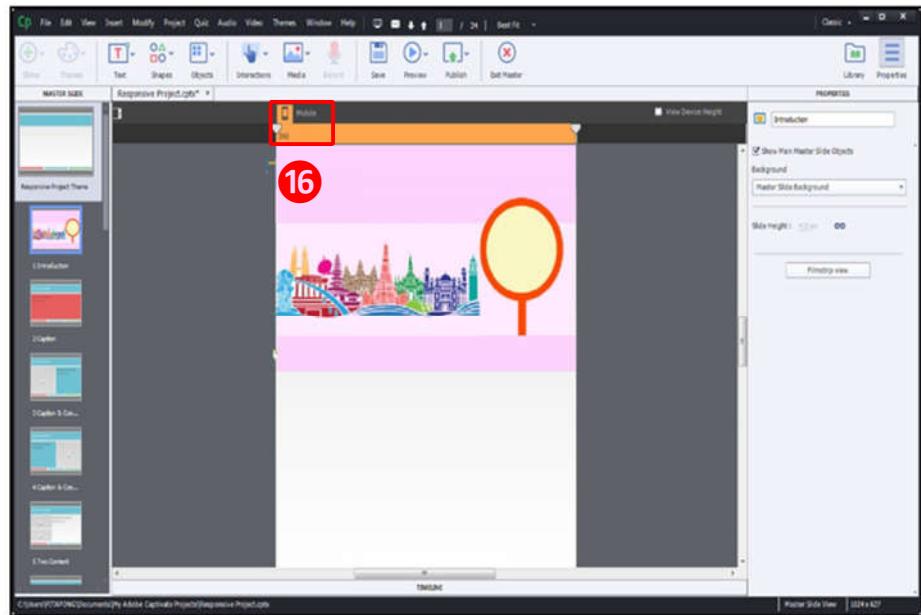
4.14 คลิกที่ Primary กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Primary



4.15 คลิกที่ Tablet กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Tablet



#### 4.16 คลิกที่ Mobile กำหนดขนาดและตำแหน่งที่ Mobile



(แนวคิดตอบ)

Cp

## เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

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

## ตอนที่ 2

**คำชี้แจง** นักเรียนปฏิบัติการนักเรียนสร้างชิ้นงาน ออกแบบ Master Slide

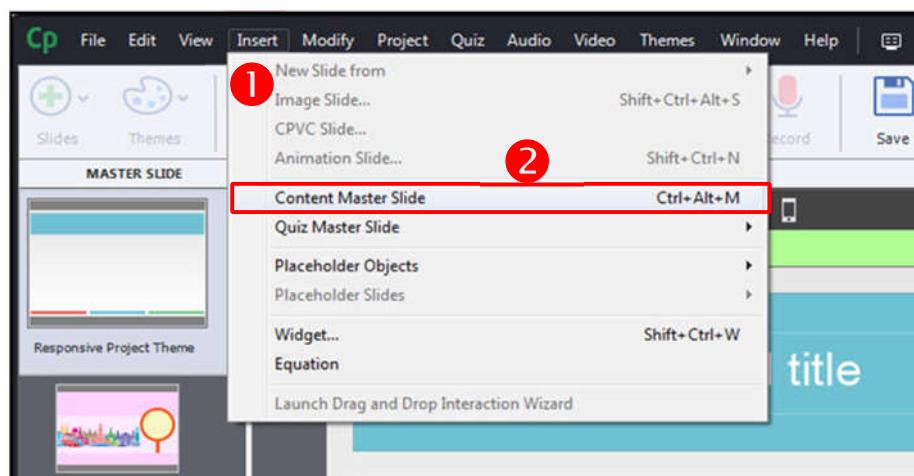
โดยกำหนดค่าต่าง ๆ ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ (ค่าแนะนำเต็ม 15 คะแนน)

ใช้เวลาในการทดสอบ 15 นาที

1. นักเรียนบันทึกไฟล์งานที่ไดร์ฟ D: โฟลเดอร์นักเรียน
2. ชื่อไฟล์ชิ้นงาน Posttest3
3. กำหนดค่าชิ้นงานเลือก Responsive Project
4. สร้าง Master Slide สไลด์เมนูหลัก

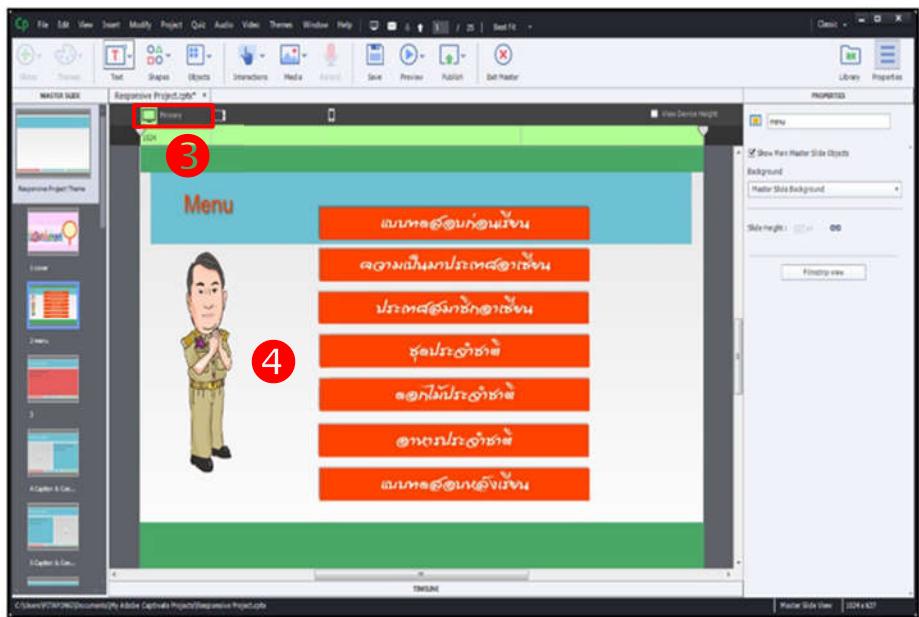
มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

- 4.1 คลิกเมนู Insert
- 4.2 เลือก Content Master Slide

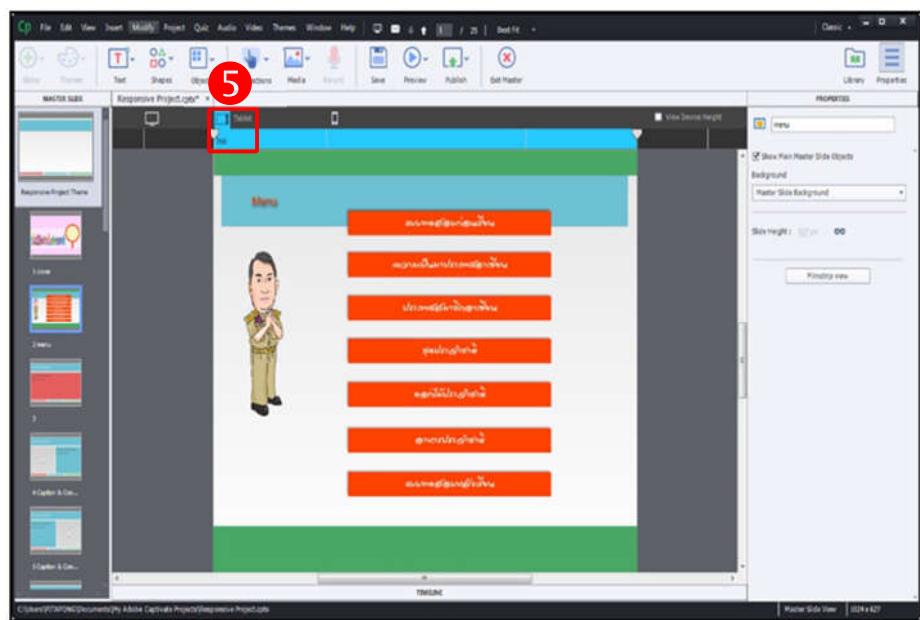


- 4.3 คลิกที่ Primary

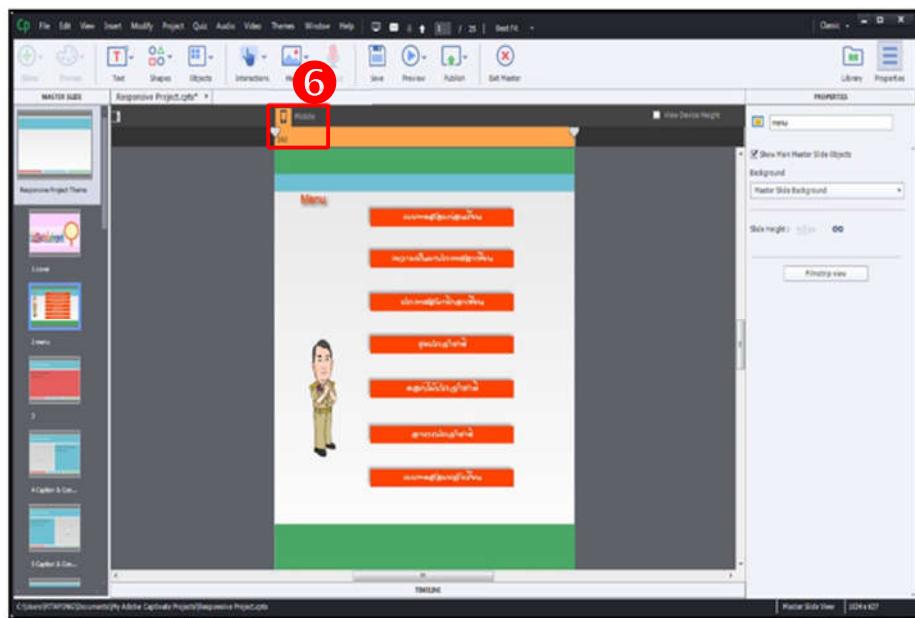
- 4.4 แทรกวัตถุที่ต้องการ เช่น รูปภาพ รูปร่าง และข้อความ พร้อมจัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



4.5 คลิกที่ Tablet จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



#### 4.6 คลิกที่ Mobile จัดรูปแบบวัตถุให้เรียบร้อยสวยงาม



A screenshot of the final mobile-optimized menu slide. It features a green header and footer, a yellow background, and a cartoon character on the left. The menu items are listed in orange boxes: แผนกธุรกิจการเงิน, คณะกรรมการประจำศูนย์ฯ, ประธานกรรมการฯ, ผู้บูรณาจักร, รองผู้บูรณาจักร, งานประจำศูนย์ฯ, and แผนกธุรกิจดังนี้.

(แนวคิดตอบ)