

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8

รหัสวิชา ง30215 รายวิชา การผลิตสื่อบนแท็บเล็ต ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8

พิรพงศ์ ยิ้มเปรม

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนวชิรปราการวิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 41

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีเป้าหมายเพื่อใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาให้นักเรียน ให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ พัฒนานักเรียนให้มีสมรรถนะตามที่ต้องการ ทั้งด้านการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้ทักษะชีวิต และการใช้เทคโนโลยี ตลอดจนพัฒนานักเรียน ให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทยและสังคมโลกได้อย่างมีความสุข ซึ่งประกอบด้วยเอกสารประกอบการเรียน จำนวน 5 เล่ม ดังนี้

- เล่มที่ 1 เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8
- เล่มที่ 2 เรื่อง การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ
- เล่มที่ 3 เรื่อง การออกแบบเนื้อหาชิ้นงาน
- เล่มที่ 4 เรื่อง การสร้างแบบทดสอบประเภทต่างๆ
- เล่มที่ 5 เรื่อง การเผยแพร่สื่อ

นักเรียนสามารถศึกษา และเรียนรู้ด้วยตนเอง ตามแผนผังแสดงขั้นตอนการเรียนรู้ที่ได้ระบุไว้ในเอกสารประกอบการเรียน 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 สามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงตามมาตรฐานการศึกษา เพื่อการพัฒนา นักเรียนสู่ความเป็นพลเมืองโลกในศตวรรษที่ 21

พิรพงค์ ยิ้มเปรม

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
สารบัญภาพ	ค
แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียนรู้	1
คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน	2
คำชี้แจงสำหรับครู	3
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	4
สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้	5
แบบทดสอบก่อนเรียน	6
ใบความรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8	10
ใบงานที่ 1 การติดตั้งและเรียกใช้โปรแกรม	18
ใบความรู้ที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม	20
ใบงานที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม	32
ใบความรู้ที่ 3 การสร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ	33
ใบงานที่ 3 การสร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ	42
แบบทดสอบหลังเรียน	43
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก	48
เฉลยใบงานที่ 1	49
เฉลยใบงานที่ 2	50
เฉลยใบงานที่ 3	51
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน	52



สารบัญภาพ

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

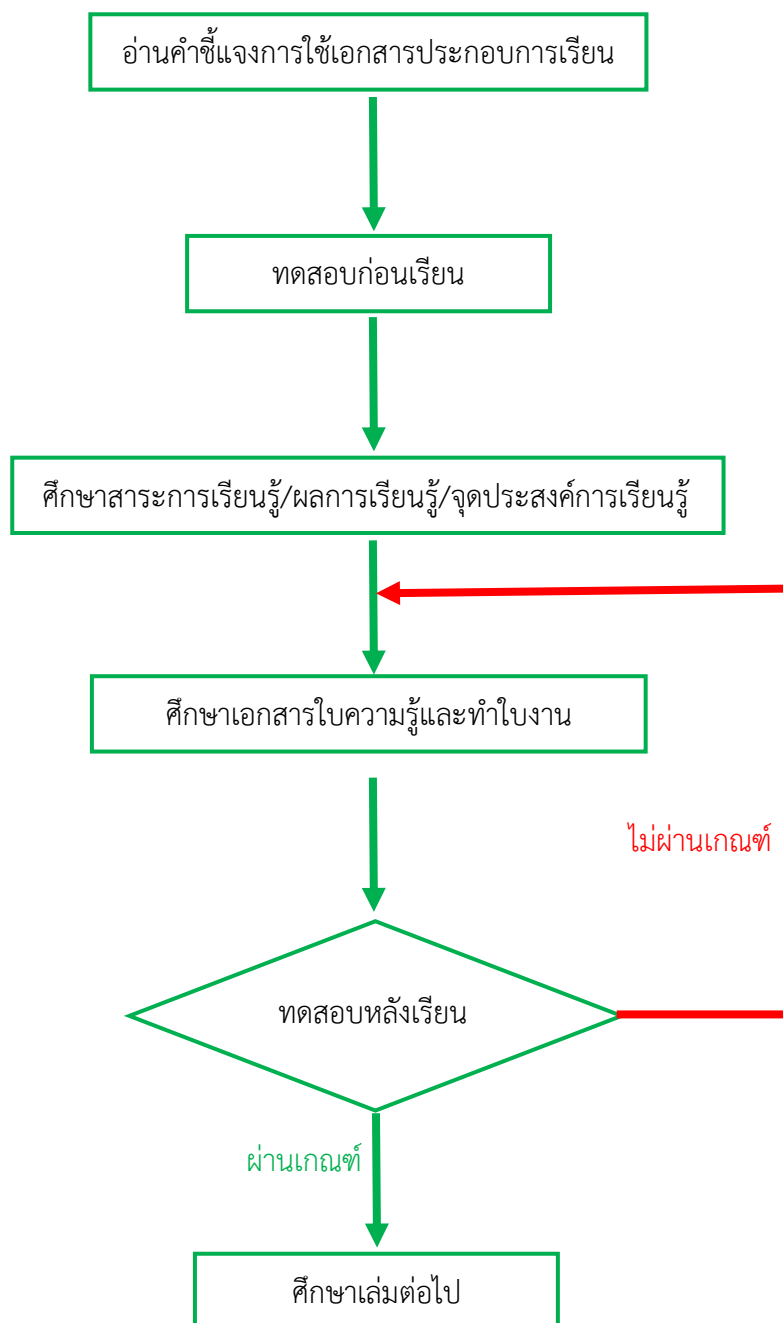


สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
30 แสดงหน้าจอ การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ	33
31 แสดงหน้าจอ Responsive Project	34
32 แสดงหน้าจอ Software Simulation	34
33 แสดงหน้าจอ Video Demo	35
34 แสดงหน้าจอ Project From MS Powerpoint®	35
35 แสดงหน้าจอ Project From Template	36
36 แสดงหน้าจอ Blank Project	36
37 แสดงหน้าจอ Image Slideshow	37
38 แสดงหน้าจอ Project Template	37
39 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen	38
40 แสดง Themes Responsive Project	38
41 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Primary	49
42 แสดงการกำหนดขนาดความสูง Primary	40
43 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Tablet	40
44 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Mobile	41

Cp

แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียนรู้



เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8



คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8
เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 ประกอบด้วย

1. แผนผังแสดงขั้นตอนการเรียน
2. คำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน
3. คำชี้แจงการสอนสำหรับครู
4. คำชี้แจงการเรียนสำหรับนักเรียน
5. สารการเรียนรู้ / ผลการเรียนรู้ / จุดประสงค์การเรียนรู้
6. แบบทดสอบก่อนเรียน
7. ใบความรู้และใบงาน
 - 7.1 ใบความรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8
 - 7.2 ใบงานที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8
 - 7.3 ใบความรู้ที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม
 - 7.4 ใบงานที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม
 - 7.5 ใบความรู้ที่ 3 การสร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ
 - 7.6 ใบงานที่ 3 สร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ
8. แบบทดสอบหลังเรียน
9. บรรณานุกรม
10. ภาคผนวก
 - 10.1 เฉลยใบงานที่ 1
 - 10.2 เฉลยใบงานที่ 2
 - 10.3 เฉลยใบงานที่ 3
 - 10.4 เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน – หลังเรียน



Cp

คำชี้แจงการสอนสำหรับครู

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8
เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 ครูควรปฏิบัติดังนี้

1. ข้อควรปฏิบัติก่อนดำเนินการสอน

1.1 ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียดและ ชุติกิจกรรมการเรียนรู้จนเข้าใจเป็นอย่างดี

1.2 ตรวจสอบ เอกสารประกอบการเรียน สื่อที่ใช้ในการสอน คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วงให้อยู่ในสภาพใช้งานได้และเพียงพอ

2. ข้อควรปฏิบัติขณะดำเนินการสอน

2.1 ครูแจกเอกสารประกอบการเรียน ให้กับนักเรียน

2.2 ครูชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ ให้นักเรียนทุกคนทราบ

2.3 ครูดำเนินกิจกรรมการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 ครูให้คำแนะนำ ดูแล ติดตาม กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการปฏิบัติตามความสามารถและเต็มตามศักยภาพของนักเรียน

2.5 ครูควรเน้นเรื่องคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของนักเรียน สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

3. ข้อควรปฏิบัติเมื่อดำเนินการสอนสิ้นสุด

3.1 ครูตรวจแบบทดสอบและใบกิจกรรมทุกครั้งที่มีกิจกรรมการสอน

3.2 บันทึกคะแนน โดยประเมินตามเกณฑ์การประเมิน

3.3 ครูแจ้งคะแนนและผลการประเมินทุกครั้งที่มีการทดสอบ การวัดและประเมินผล

3.4 หากมีนักเรียนที่ทำแบบทดสอบหลังเรียนไม่ผ่าน ร้อยละ 80 ให้ทำการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนตามขั้นตอนใหม่อีกครั้ง เพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง



Cp

คำชี้แจงการเรียนรู้สำหรับนักเรียน

เอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 นักเรียนควรปฏิบัติดังนี้

1. อ่านคำชี้แจงสำหรับนักเรียน ก่อนศึกษาเอกสารประกอบการเรียน
2. ศึกษาผลการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
3. ทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินความรู้พื้นฐานของตนเอง
4. นักเรียนศึกษาเนื้อหาจากเอกสารประกอบการเรียนและทำกิจกรรมด้วยความตั้งใจ โดยมีครูคอยให้คำปรึกษา
5. ขณะศึกษาหากมีข้อสงสัยหรือข้อข้องใจให้สอบถามครูเพื่อขอคำแนะนำ
6. หลังจากศึกษาเอกสารประกอบการเรียนเสร็จ ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน
7. กรณีนักเรียนมีคะแนนผลการประเมินแบบทดสอบหลังเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้ไม่ผ่านร้อยละ 80 ให้ทำการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนอีกครั้ง

Cp

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8
2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม Adobe Captivate 8
3. การสร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ

Cp

ผลการเรียนรู้

อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 บอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมและสร้างโปรเจกต์ เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่าง ๆ

Cp

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ด้านความรู้ (K)
 - 1.1 อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้
 - 1.2 บอกส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรมได้ถูกต้อง
2. ด้านทักษะ / กระบวนการ (P)
 - 2.1 สามารถติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 ได้
 - 2.2 สามารถสร้างโปรเจกต์เพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ ได้
3. ด้านคุณธรรม จริยธรรม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
 - 3.1 ความซื่อสัตย์สุจริต
 - 3.2 มีวินัย
 - 3.3 ใฝ่เรียนรู้
 - 3.4 มุ่งมั่นในการทำงาน



Cp

แบบทดสอบก่อนเรียน



คำชี้แจง

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

1. โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีความสามารถปรับขนาดอัตโนมัติตามหน้าจออุปกรณ์ คือ
ความสามารถในข้อใด
 - ก. Device aware eLearning Delivery
 - ข. Smart Position of Object
 - ค. Responsive Themes
 - ง. Learning Interaction
2. ความสามารถ Smart Position of Object หมายถึงข้อใด
 - ก. ปรับขนาดหน้าจออัตโนมัติตามขนาดหน้าจอ
 - ข. ปรับตำแหน่งของวัตถุอย่างเหมาะสม
 - ค. รองรับการทำงานระบบสัมผัส
 - ง. ปรับการแสดงอัตโนมัติ
3. โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีรูปแบบ Learning Interaction ทั้งหมดกี่แบบ
 - ก. 9
 - ข. 18
 - ค. 27
 - ง. 36
4. หน้าต่าง Welcome Screen สร้างไฟล์งานใหม่ได้กี่รูปแบบ
 - ก. 7
 - ข. 6
 - ค. 5
 - ง. 4

5. การบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหว แบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ คือ รูปแบบใด
 - ก. Software Simulation
 - ข. Responsive Project
 - ค. Blank Project
 - ง. Video Demo
6. การสร้างชิ้นงานให้เหมาะสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน คือ รูปแบบใด
 - ก. Video Demo
 - ข. Blank Project
 - ค. Responsive Project
 - ง. Software Simulation
7. กลุ่มเครื่องมือ Object อยู่ในส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม ข้อใด
 - ก. เมนูหลัก
 - ข. แถบควบคุมสไลด์
 - ค. แถบคำสั่งและเครื่องมือ
 - ง. พาเนล Library และ Properties
8. ตัวอย่างการเรียนรู้ในการใช้งานโปรแกรม จากเว็บไซต์ Adobe สามารถเปิดดูได้จาก ส่วนใด
 - ก. พาเนล Library และ Properties
 - ข. แถบคำสั่งและเครื่องมือ
 - ค. แถบควบคุมสไลด์
 - ง. เมนูหลัก
9. การปรับมุมมองของสไลด์ ให้พอดีกับพื้นที่หน้าจอ ควรเลือก Zoom Level เป็นอย่างไร
 - ก. 50
 - ข. 70
 - ค. 100
 - ง. Best Fit

10. Responsive Project มีขนาดหน้าจอ ทั้งหมดกี่ขนาด

- ก. 2
- ข. 3
- ค. 4
- ง. 5

Cp

กระดาศำตอบ (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

แปลผลการประเมิน

☒ ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน

☒ พอใช้ ได้คะแนน 5-7 คะแนน

☒ ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน

☒ คะแนน 8 – 10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**
☒ คะแนน 0 – 7 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน คะแนน

☒ ผ่าน

☒ ไม่ผ่าน

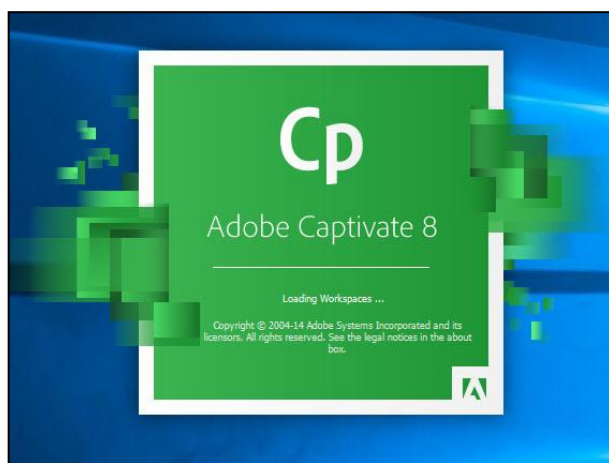
ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ ยิ้มเปรม)



ใบความรู้ที่ 1 การติดตั้งและเรียกใช้งาน Adobe Captivate 8

โปรแกรม Adobe Captivate 8 เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างสื่อในรูปแบบบทเรียนคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์สมาร์ตต่างๆ เช่น แท็บเล็ต และสมาร์ตโฟน ชิ้นงานที่สร้างจากโปรแกรมสามารถจัดทำในรูปแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์(Interactive) โดยสามารถรองรับการทำงานในรูปแบบต่างๆ เพื่อรองรับการทำงานในรูปแบบ HTML5 เพื่อให้การสร้างสื่อแบบ Responsive ได้อย่างง่าย และสามารถนำไปต่อยอดส่งออกไปใช้กับระบบจัดการเรียนการสอนออนไลน์



ภาพที่ 1 แสดงชื่อโปรแกรม Adobe Captivate 8
ที่มา : พิชพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



1. รู้จักโปรแกรม Adobe Captivate 8

โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีการปรับปรุงและเพิ่มความสามารถใหม่ๆ มากมายโดยเปลี่ยนแปลงตั้งแต่หน้าต่างโปรแกรม กระบวนการทำงาน และการจัดหมวดหมู่คำสั่งต่างๆ ได้เหมาะสมทำให้ผู้ใช้สามารถใช้งานโปรแกรมได้ง่ายและสะดวกขึ้น สำหรับคุณสมบัติใหม่มีดังนี้

- 1.1 การออกแบบหน้าต่างโปรแกรมใหม่ เพื่อให้จัดการชิ้นงานและใช้งานได้ง่ายขึ้น
- 1.2 Responsive Themes มีชิ้นงานให้เลือกมากขึ้น รองรับการทำงานกับอุปกรณ์ต่างๆ
- 1.3 Smart Positioning of object ปรับตำแหน่งวัตถุอย่างเหมาะสม ตามการแสดงผลในอุปกรณ์แต่ละขนาด
- 1.4 Device-aware eLearning delivery ไฟล์ชิ้นงานResponsive Project ไปแสดงผลเนื้อหาในอุปกรณ์ต่างๆ โดยอัตโนมัติอย่างเหมาะสม

1.5 Multi-device previews สามารถแสดงตัวอย่างในแต่ละอุปกรณ์ผ่านเบราว์เซอร์ เพื่อทดสอบการแสดงผล เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และสมาร์ทโฟน

1.6 รองรับการใช้ระบบสัมผัส กับ MobileLearning ด้วยเทคโนโลยี Multi Touch

1.7 สนับสนุนสถานที่ทางภูมิศาสตร์ สร้างเนื้อหาสื่อการเรียนรู้ที่ระบุตำแหน่ง GPS

1.8 ย่อ-ขยายขนาดของเนื้อหาในหน้าจอ โดยใช้สองนิ้ว

1.9 รองรับการแทรกวัตถุ HTML5 เข้ามาในชิ้นงานและ Publish ออกไปเป็น HTML5

1.10 Learning Interaction จำนวน 27 แบบและมีลูกเล่นมากขึ้น



2. ความต้องการของระบบสำหรับติดตั้งโปรแกรม

2.1 หน่วยประมวลผลกลาง CPU Intel Pentium 4 1.0 GHz ขึ้นไป

2.2 ระบบปฏิบัติการ Windows 7 ขึ้นไป และ Mac OSX 10.9 ขึ้นไป

2.3 หน่วยความจำ RAM 2 GB ขึ้นไป (แนะนำ 4 GB)

2.4 ฮาร์ดดิสก์ พื้นที่ว่างสำหรับการติดตั้งโปรแกรม 5 GB ขึ้นไป

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

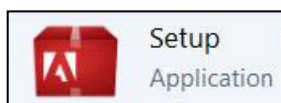
2.6 DVD-ROM

2.7 เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกรณีต้องการใช้ระบบ LMS หรือการสร้าง แอปพลิเคชัน



3. การติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8

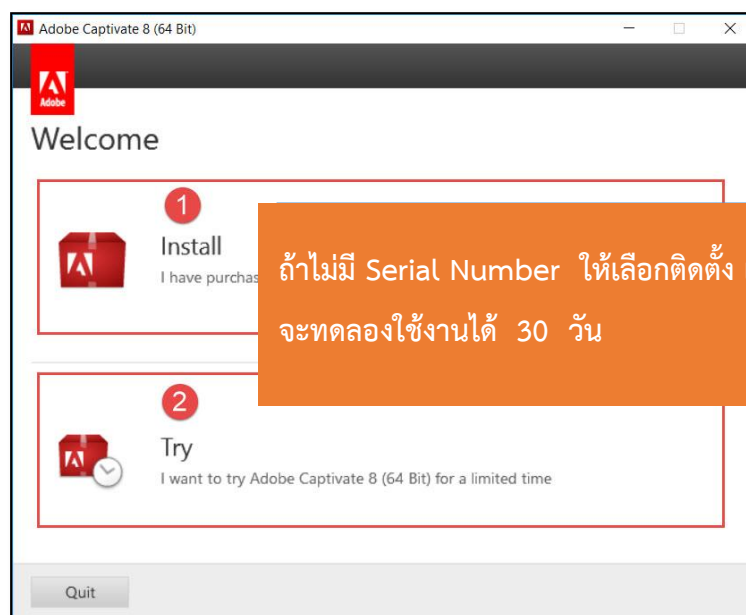
3.1 ดับเบิลคลิกไฟล์ Setup ในโฟลเดอร์โปรแกรม Adobe Captivate 8



ภาพที่ 2 แสดงชื่อไฟล์ Setup โปรแกรม Adobe Captivate 8

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

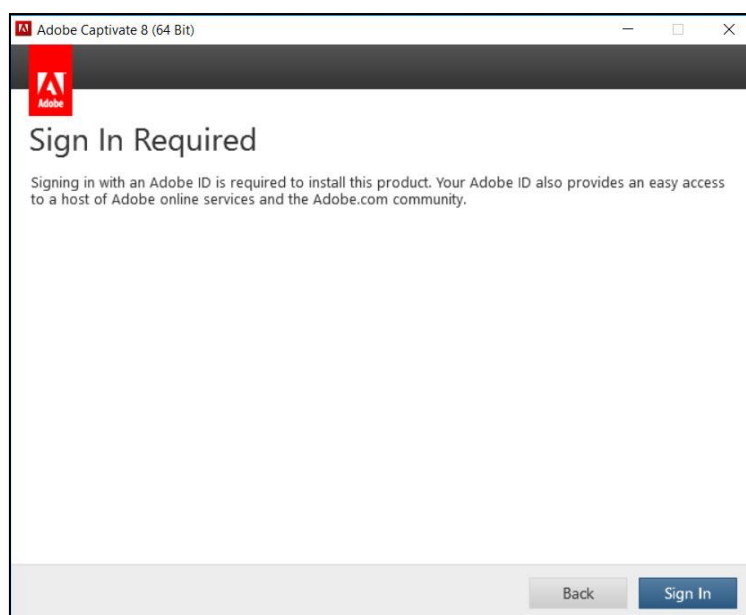
3.2 เลือก กดปุ่ม Install (เลือก Try กรณีทดลองใช้)



ภาพที่ 3 แสดงการเลือกรูปแบบการติดตั้ง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม ,2559

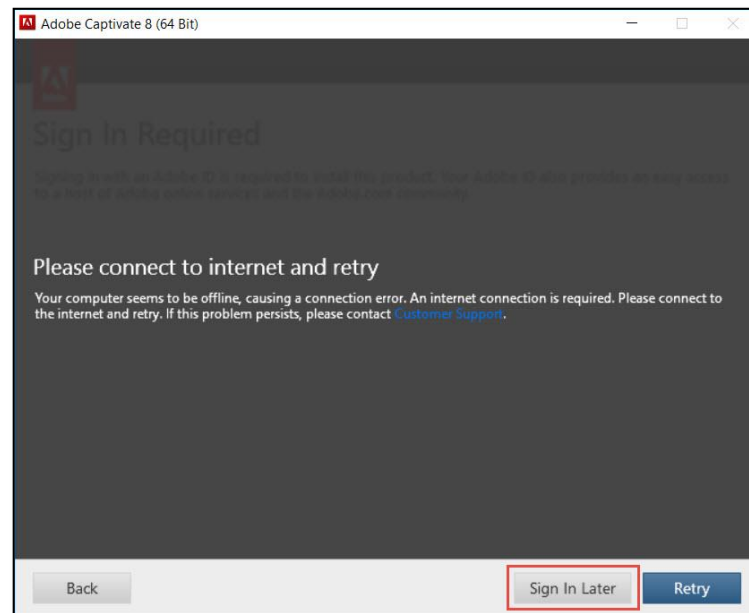
3.3 ลงชื่อเข้าใช้ Sign In



ภาพที่ 4 แสดงการ Sign In ด้วย Adobe ID

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม ,2559

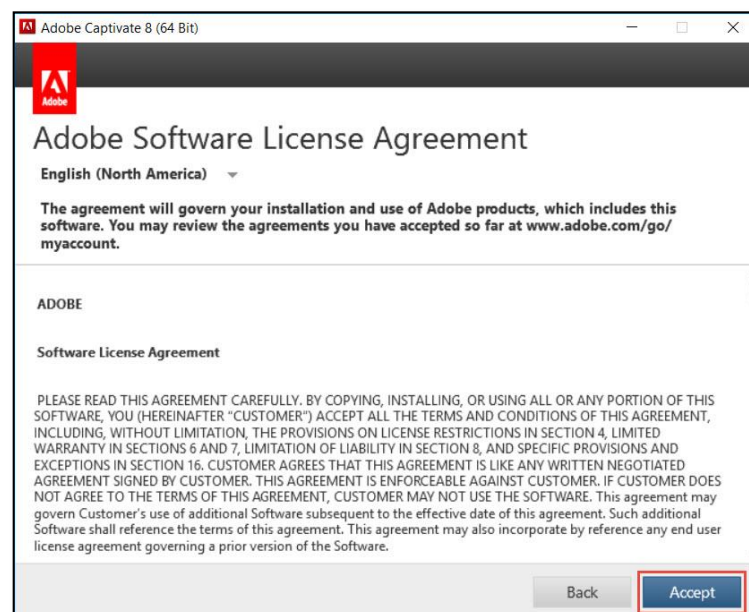
หรือ ปิดอินเทอร์เน็ต เพื่อยกเลิกการเชื่อมต่อ Server จากนั้นกดปุ่ม Sign In Later



ภาพที่ 5 แสดงการเลือก Sign In Later ลงชื่อภายหลัง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

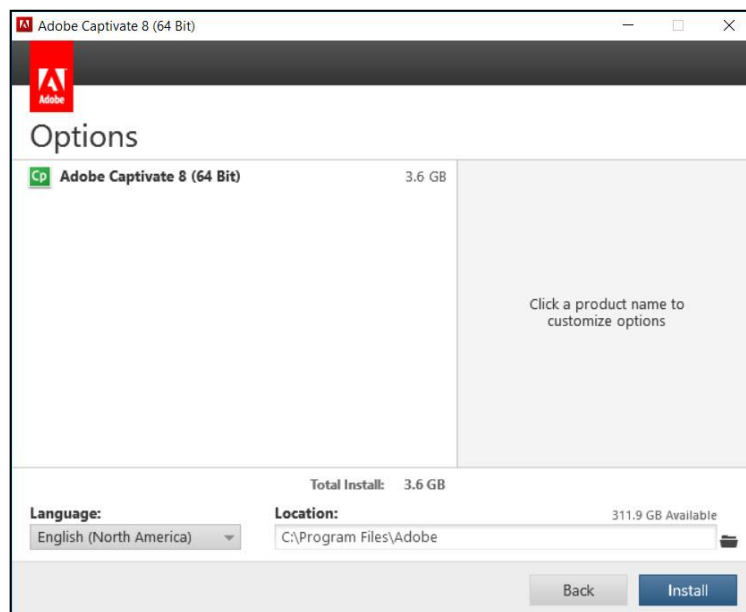
3.4 กดปุ่ม Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน



ภาพที่ 6 แสดงการเลือก Accept ยอมรับเงื่อนไข

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

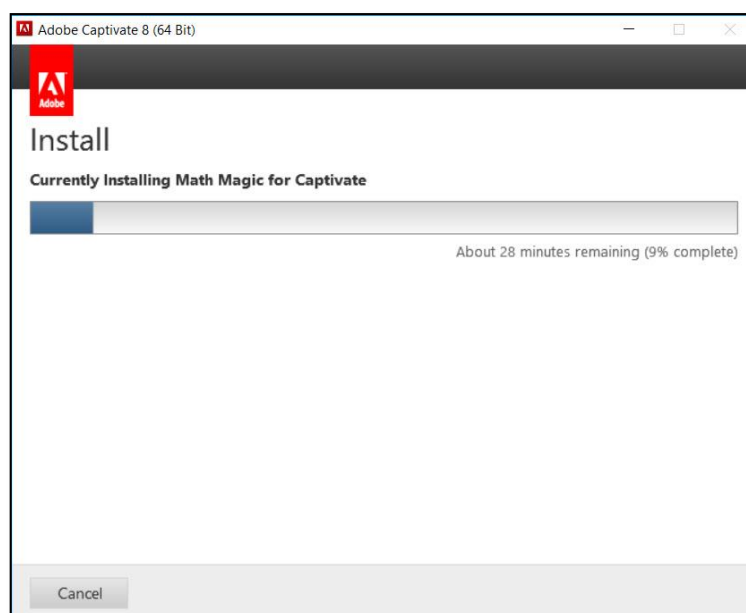
3.5 กดปุ่ม Install เพื่อดำเนินการติดตั้ง



ภาพที่ 7 แสดงปุ่ม Install เพื่อเริ่มติดตั้ง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

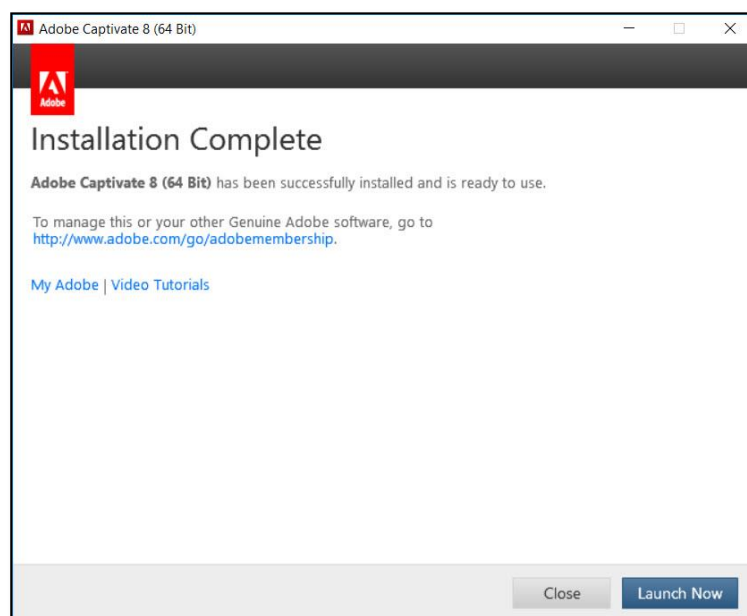
3.6 รอจนติดตั้งโปรแกรมสำเร็จ



ภาพที่ 8 แสดงสถานะการติดตั้ง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

3.7 กดปุ่ม Close เสร็จสิ้นการติดตั้ง หรือ กดปุ่ม Launch Now เพื่อเปิดใช้งานโปรแกรมทันที



ภาพที่ 9 แสดงความสำเร็จของการติดตั้ง

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



4. การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8

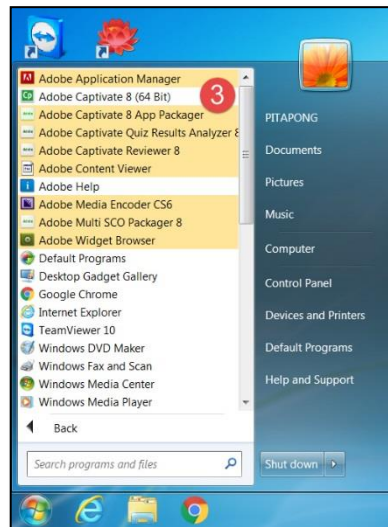
4.1 คลิกปุ่ม start  แล้วคลิกเลือก All program



ภาพที่ 10 แสดงปุ่ม start และ All Programs

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

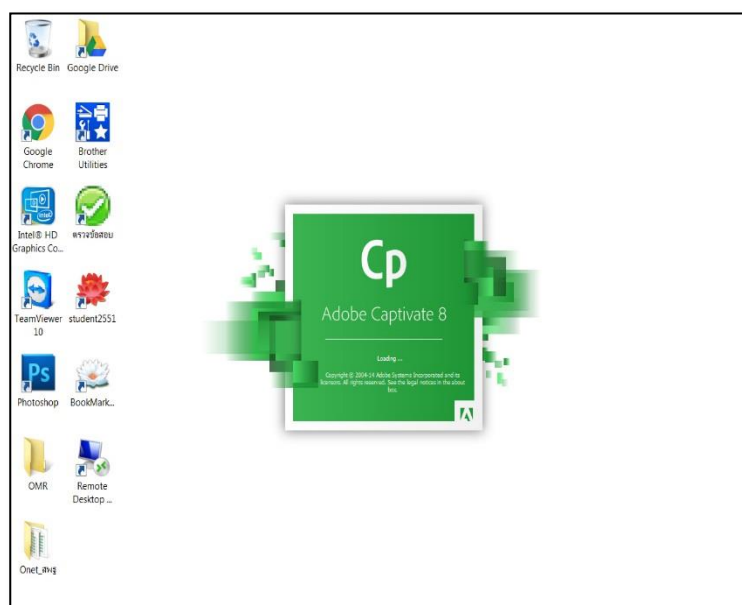
4.2 คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit)



ภาพที่ 11 แสดงโปรแกรม Adobe Captivate 8

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

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

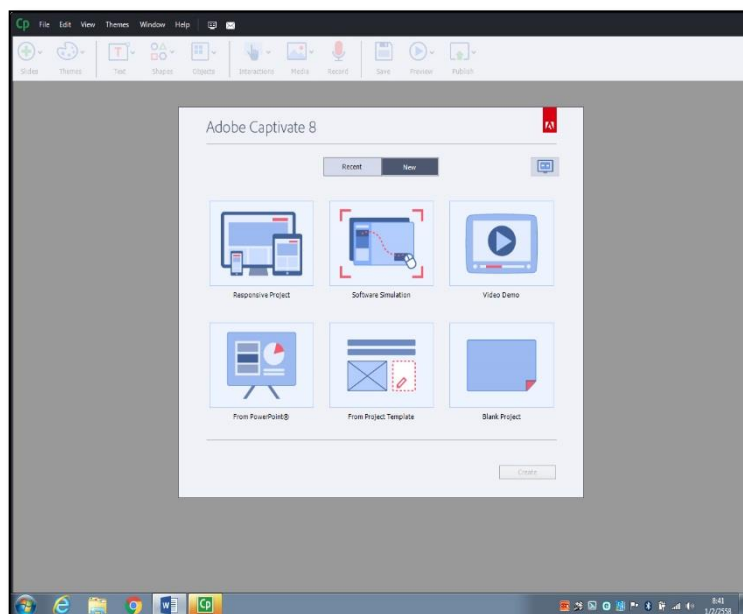


ภาพที่ 12 แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen)

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

4.4 โปรแกรม Adobe Captivate 8 พร้อมสร้างชิ้นงานในรูปแบบต่างๆ

4.5 คลิกเลือก รูปแบบที่ต้องการแล้วกดปุ่ม Create



ภาพที่ 13 แสดงหน้าจอการสร้างชิ้นงาน

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



ใบงานที่ 1 การติดตั้งและเรียกใช้โปรแกรม

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง

นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8 แล้วตอบคำถาม เพื่ออธิบายเกี่ยวกับการติดตั้ง และเรียกใช้โปรแกรม Adobe Captivate 8 (10 คะแนน)

1. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 มาอย่างละเอียด (5 คะแนน)

[illegible]

2. นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 ให้ถูกต้อง

(5 คะแนน)

- 1) เลือกสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ
- 2) คลิกปุ่ม Start
- 3) คลิกเลือก All Program
- 4) คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8
- 5) โปรแกรมแสดงหน้าต่างโปรแกรม(Splash Screen)

จงเรียงลำดับขั้นตอนให้ถูกต้อง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

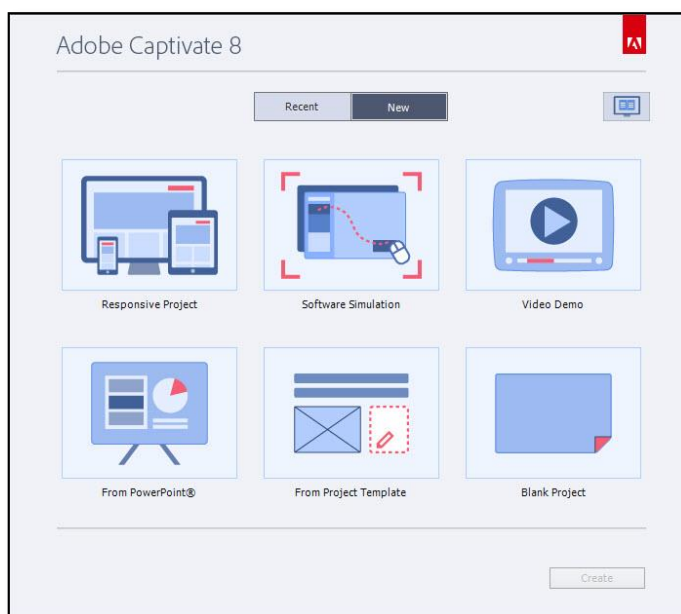


ใบความรู้ที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Captivate 8 จะแสดงหน้าต่างเริ่มต้น (Welcome Screen) โดยส่วนเริ่มต้นเปิดไฟล์งานใหม่สามารถเลือกรูปแบบของโปรเจกต์ขึ้นงานได้ตามต้องการโดยรูปแบบขึ้นงานหลักของโปรแกรม Adobe Captivate 8



1. หน้าต่างเริ่มต้น (Welcome Screen)



ภาพที่ 14 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.1 ส่วนของ New

1.1.1 Responsive Project

สำหรับสร้างชิ้นงานสำหรับแต่ละอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอต่างกัน

1.1.2 Software Simulation

สำหรับบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหวแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้

1.1.3 Video Demo

สำหรับบันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ

1.1.4 From Powerpoint

สำหรับนำไฟล์ Powerpoint เข้ามาเป็นสไลด์ ใน Adobe Captivate 8

1.1.5 Form Project Template

สำหรับสร้างชิ้นงานจากเทมเพลตที่มีอยู่แล้ว

1.1.6 Blank Project

สำหรับสร้างชิ้นงานจากสไลด์ว่างเปล่า

1.2 ส่วนของ Recent

Recent จะแสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยเปิดใช้งานสามารถเลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วคลิกเพื่อเปิดใช้งานได้ทันที หรือ เลือก Browse เพื่อเปิดไฟล์งานอื่นๆ ที่บันทึกไว้ที่อื่น

Sample Projects and tutorials

Sample Projects and tutorials เป็นส่วนที่แสดงไฟล์ตัวอย่าง และแนะนำวิธีการใช้งานคร่าวๆ สำหรับพีเจอาร์ใหม่ที่จะออกมา

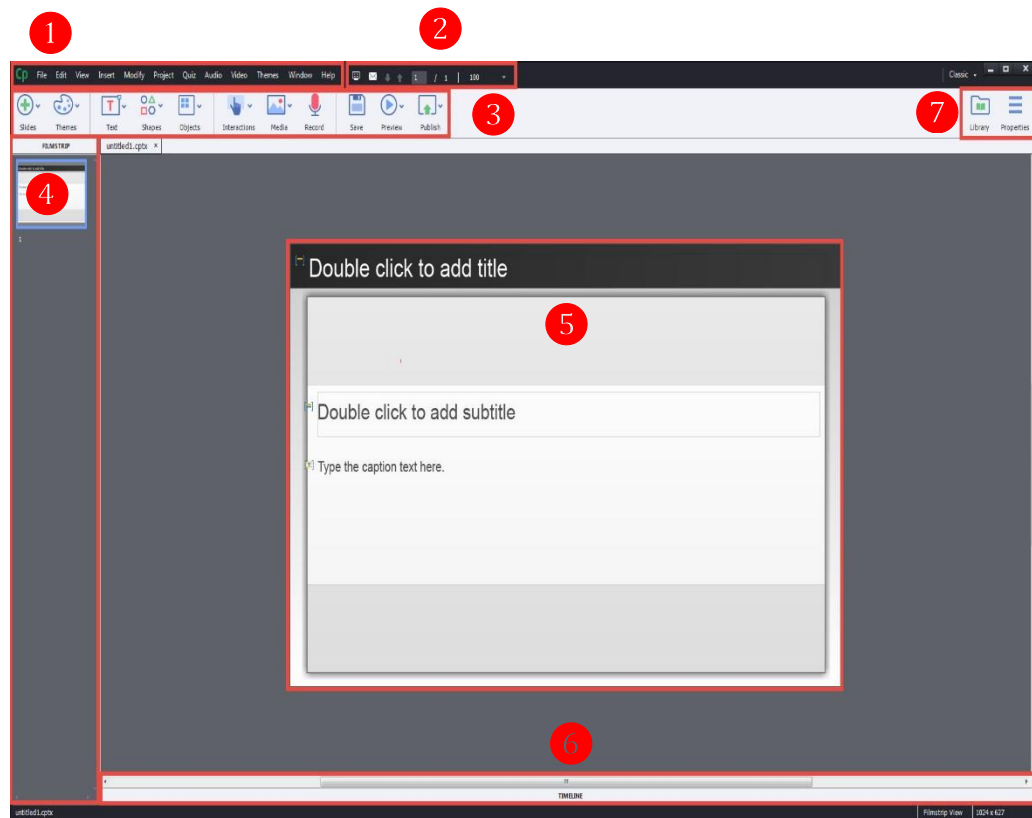


ภาพที่ 15 แสดงหน้าต่าง Sample and tutorials

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



2. ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

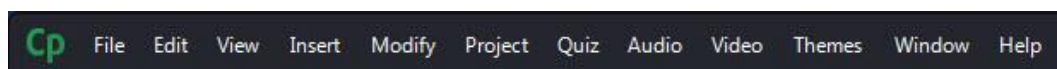


ภาพที่ 16 แสดงส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.1 เมนูหลัก (Main Menu)

แสดงเครื่องมือและคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรมโดยแยกคำสั่งเป็นกลุ่มตามการใช้งาน ประกอบด้วยเมนูต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 17 แสดงเมนูหลัก

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.1.1 File เมนูคำสั่งสำหรับจัดการชิ้นงาน

2.1.2 Edit เมนูสำหรับแก้ไขส่วนต่างๆของชิ้นงาน

2.1.3 View เมนูที่เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนมุมมองของพื้นที่การทำงาน

- 2.1.4 Insert เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการแทรกสไลด์ Widget, Equation และคำสั่ง Drag and Drop
- 2.1.5 Modify เมนูใช้ปรับแต่งการทำงานของวัตถุต่างๆ รวมถึงการปรับขนาดของชิ้นงาน
- 2.1.6 Project เมนูคำสั่งเกี่ยวกับตัวแปรและแอคชั่นที่ใช้ในชิ้นงาน และควบคุมการปฏิสัมพันธ์ทั้งชิ้นงาน
- 2.1.7 Quiz เมนูที่รวบรวมคำสั่งเกี่ยวกับการสร้างสไลด์คำถาม และการตั้งค่าแบบทดสอบ
- 2.1.8 Audio เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการบันทึก แทรกเสียง และการแก้ไขไฟล์เสียง
- 2.1.9 Video เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการแทรกและแก้ไข ไฟล์วิดีโอ
- 2.1.10 Themes เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการปรับแต่งรูปแบบของชิ้นงาน รวมถึงการจัดการ Master Slide
- 2.1.11 Window เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการเปิดใช้งานคำสั่ง และเครื่องมือต่างๆ
- 2.1.12 Help เมนูคำสั่งเกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมจากเว็บไซต์ของ Adobe







2.2 แถบควบคุมสไลด์

ใช้ควบคุมการทำงานของสไลด์ ประกอบด้วยคำสั่งต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 18 แสดงแถบควบคุมสไลด์

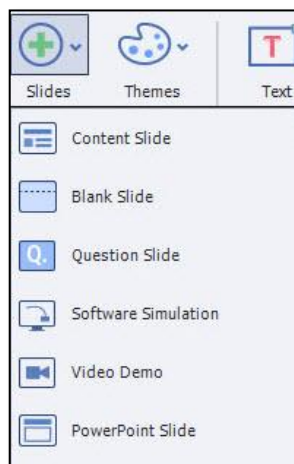
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

- 2.2.1 Sampal Project/Tutorials  ดูไฟล์ตัวอย่างและเรียนรู้การใช้งานโปรแกรมจากเว็บ
- 2.2.2 Access Adobe Resources  รับข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับ Adobe Captivate
- 2.2.3 Next Slide  ไปสไลด์ ถัดไป
- 2.2.4 Previous Slide  ไปสไลด์ ก่อนหน้า
- 2.2.5  /  Go to Slide ไปสไลด์ที่ต้องการ

2.2.6 **Best Fit** Zoom Level ย่อ ขยาย มุมมองสไลด์ ต้องการพอดีจอภาพ ให้เลือก Best Fit

2.3 แถบคำสั่งและเครื่องมือ

2.3.1 Slides สไลด์บันทึกภาพหน้าจอแบบเคลื่อนไหวเป็นไฟล์วิดีโอ



ภาพที่ 19 แสดงเครื่องมือ Slide

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.3.1.1 Content Slide แทรกสไลด์ใหม่ โดยมีรูปแบบเหมือนก่อนหน้า

2.3.1.2 Blank Slide แทรกสไลด์เปล่า

2.3.1.3 Question Slide แทรกสไลด์คำถาม

2.3.1.4 Software Simulation แทรกสไลด์บันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหว

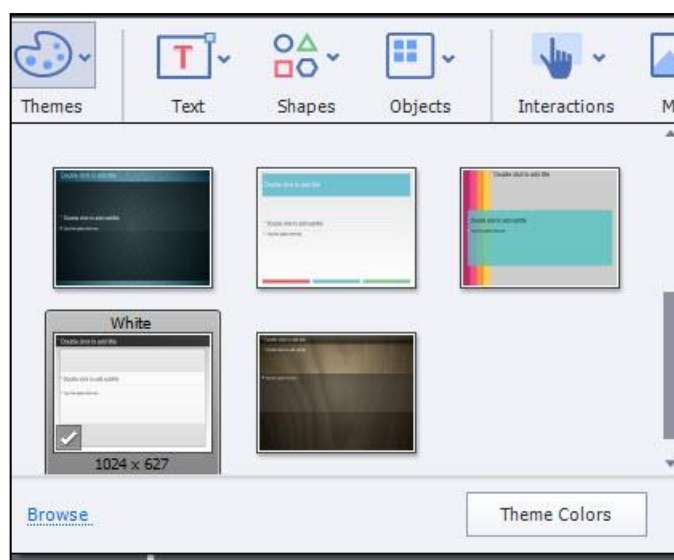
แบบปฏิสัมพันธ์ได้

2.3.1.5 Video Demo แทรก Video

2.3.1.6 Powerpoint Slide แทรกสไลด์จาก Powerpoint

2.3.2 Themes

โปรแกรม Adobe Captivate 8 มีรูปแบบชิ้นงานให้เลือกมากมาย โดยรูปแบบแต่ละรูปแบบเป็น Responsive ซึ่งรองรับการทำงานกับอุปกรณ์ต่างๆ สามารถปรับแต่งแก้ไข Themes ได้

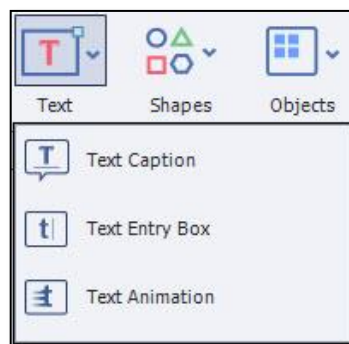


ภาพที่ 20 แสดงรูปแบบ Themes ต่างๆ

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559


2.3.3 Text

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่จัดการข้อความประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ ดังนี้



ภาพที่ 21 แสดงเครื่องมือ Text

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

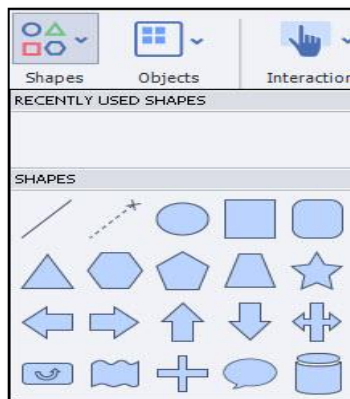
2.3.3.1  แทรกกล่องข้อความ

2.3.3.2  แทรกกล่องช่องกรอกข้อมูล

2.3.3.3  แทรกข้อความแอนิเมชั่น

2.3.4 Shapes

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ทำหน้าที่แทรกรูปร่างแบบต่างๆ และสามารถนำรูปร่างไปทำเป็นกล่องข้อความและปุ่ม โดยสามารถนำรูปร่างพื้นฐานไปแปลงเป็นวัตถุ Rollover Smart Shape ได้

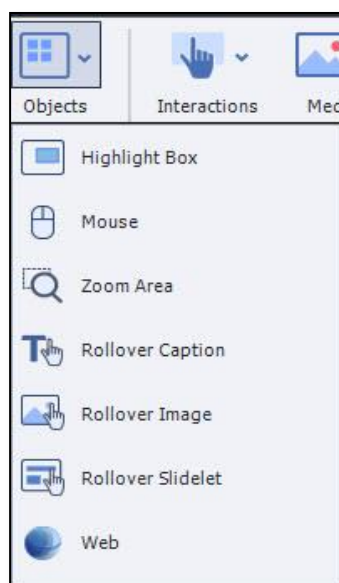


ภาพที่ 22 แสดงเครื่องมือ Shapes

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.3.5 Objects

เป็นกลุ่มเครื่องมือทั่วไป ที่สามารถนำมาใส่ชิ้นงานทำให้งานน่าสนใจขึ้น



ภาพที่ 23 แสดงเครื่องมือ Objects

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

พิเศษ

2.3.5.1  Hightlight Box เป็นวัตถุที่ใช้สร้างเน้นบางจุดในสไลด์ให้มีจุดเด่น

2.3.5.2  Mouse ตัวแสดงการเคลื่อนที่ของตัวชี้

2.3.5.3  Zoom Area เป็นวัตถุที่ใช้เน้นในจุดที่ต้องการขยายขนาด

เมาส์

2.3.5.4  Rollover Caption แทรกข้อความพิเศษ ที่ปรากฏขึ้นเมื่อชี้


เหนือพื้นที่

2.3.5.5  Rollover Image แทรกรูปภาพพิเศษ ที่ปรากฏขึ้นเมื่อชี้เมาส์

เหนือพื้นที่

2.3.5.6  Rollover Slidelet แทรกสไลด์พิเศษ ที่ปรากฏขึ้นเมื่อชี้เมาส์

เหนือพื้นที่

2.3.5.7  Web เป็นเครื่องมือที่สามารถนำเว็บไซต์มาฝังไว้ในชิ้นงาน

2.3.6 Interactions

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ประกอบด้วยเครื่องมือต่างๆ

ดังนี้




ภาพที่ 24 แสดงเครื่องมือ Interactions

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559


ที่กำหนด

2.3.6.1  Button เป็นเครื่องมือที่ใช้ทำปุ่ม เพื่อให้ผู้ใช้คลิกตามแอคชั่น

แทนRollover ได้

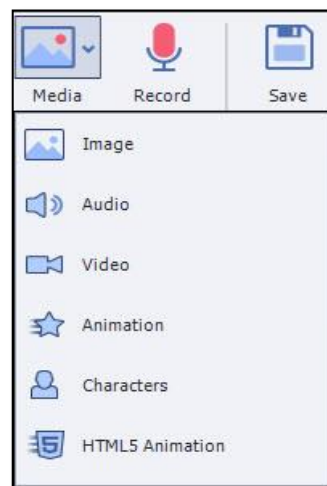
2.3.6.2  Click Box เป็นเครื่องมือที่สามารถคลิกได้ สามารถประยุกต์

2.3.6.3  Drag and Drop เป็นเครื่องมือที่ทำให้วัตถุสามารถลากวางได้

2.3.6.4  Learning Interaction เป็นเครื่องมือที่สร้างวัตถุที่สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ มีรูปแบบให้เลือกถึง 27 แบบ

2.3.7 Media

เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการแทรกสื่อต่างๆ ได้แก่ รูปภาพ เสียง วิดีโอ และแอนิเมชัน




ภาพที่ 25 แสดงเครื่องมือ Media

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559


2.3.7.1  Image แทรกรูปภาพ

2.3.7.2  Audio แทรกเสียง


2.3.7.3  Video แทรกวิดีโอ

2.3.7.4  Animation แทรกแอนิเมชันในรูปแบบ Gif และ SWF


2.3.7.5  Characters แทรกตัวละคร

2.3.7.6  HTML5 Animation แทรกแอนิเมชันที่สร้างจาก Adobe Edage Animation และ HTML (รูปแบบ Zip)

2.3.8 เครื่องมืออื่นๆ

2.3.8.1  Record เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับบันทึกเสียงลงในสไลด์

ปัจจุบัน

2.3.8.2  Save เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งาน

2.3.8.3  Preview เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับแสดงผลชิ้นงาน

2.3.8.4  Publish เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับส่งออกไฟล์งานเพื่อนำไปเผยแพร่

2.4 แถบ FLIMSTRIP

เป็นแถบแสดงสไลด์ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับอยู่ทางซ้ายมือ ใช้จัดการสไลด์ต่างๆ



ภาพที่ 26 แสดงแถบ FLIMSTRIP

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.5 Stage

เป็นพื้นที่แสดงสไลด์สำหรับสร้างหรือแก้ไขชิ้นงาน

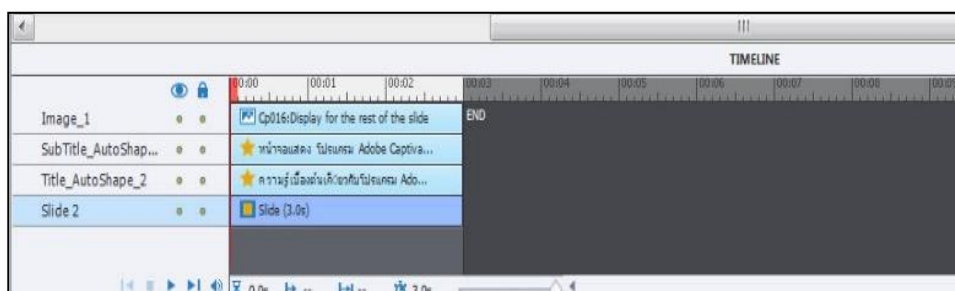


ภาพที่ 27 แสดงพื้นที่ทำงาน Stage

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.6 แถบ TIMELINE

เป็นแถบที่ควบคุมระยะเวลาแสดงผลของวัตถุ และจัดลำดับบนล่างของวัตถุเป็นชั้นๆ



ภาพที่ 28 แสดงแถบ TIMELINE

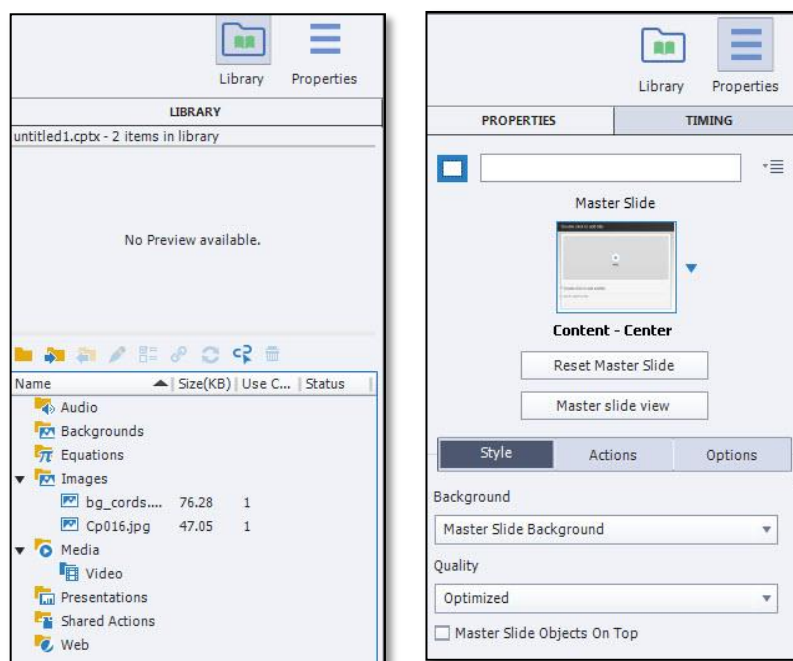
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.7 พาเนล LIBRARY และ PROPERTIES

พาเนลสำหรับเรียกใช้งานในการปรับแต่งค่า หรือแสดงรายละเอียด

พาเนล Library เพื่อแสดงข้อมูลไฟล์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในทั้งไฟล์ ภาพ เสียง วิดีโอ

พาเนล Properties เพื่อกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ให้กับสไลด์และวัตถุ



ภาพที่ 29 แสดงพาเนล LIBRARY และ PROPERTIES

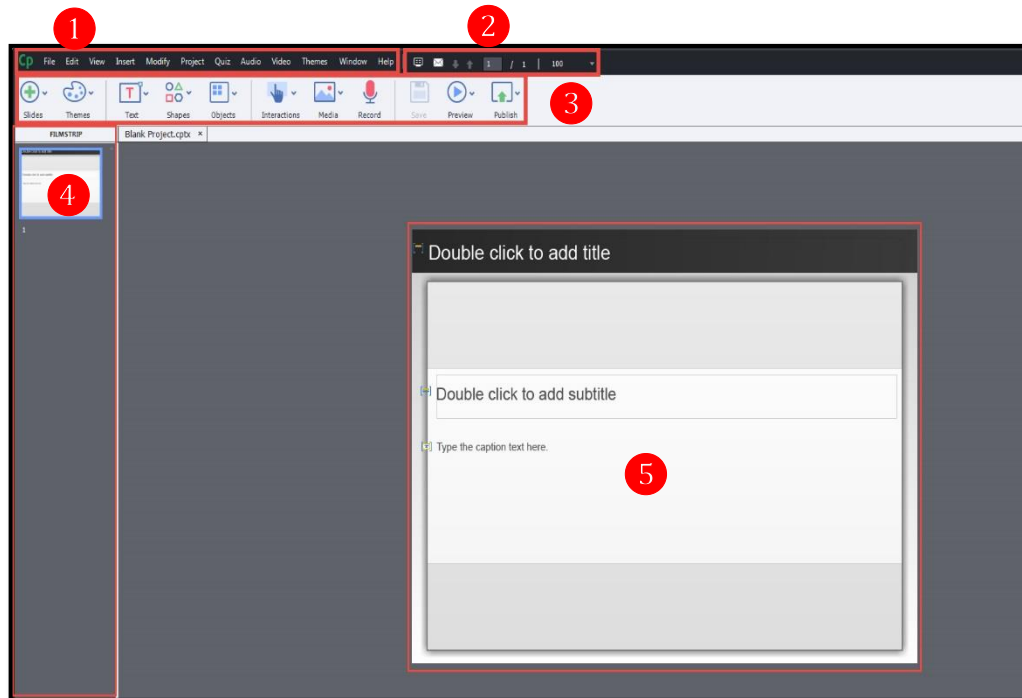
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



ใบงานที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 แล้วบอกชื่อ
ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมและหน้าที่ในการทำงานให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



1.
2.
3.
4.
5.

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe Captivate 8



ใบความรู้ที่ 3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ

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



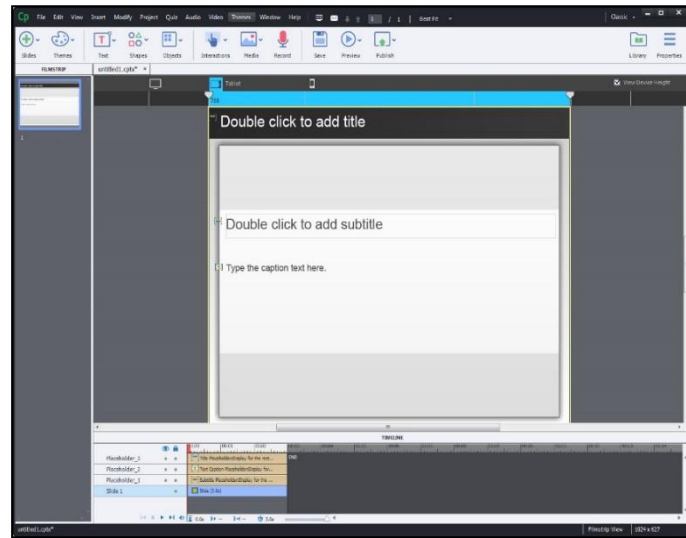
ภาพที่ 30 แสดงหน้าจอ การสร้างชิ้นงานรูปแบบต่างๆ
ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559



1. รูปแบบของโปรเจกต์

1.1 Responsive Project

เป็นโปรเจกต์ ว้างเปล่า สำหรับสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมาะสมกับหน้าจอในอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน

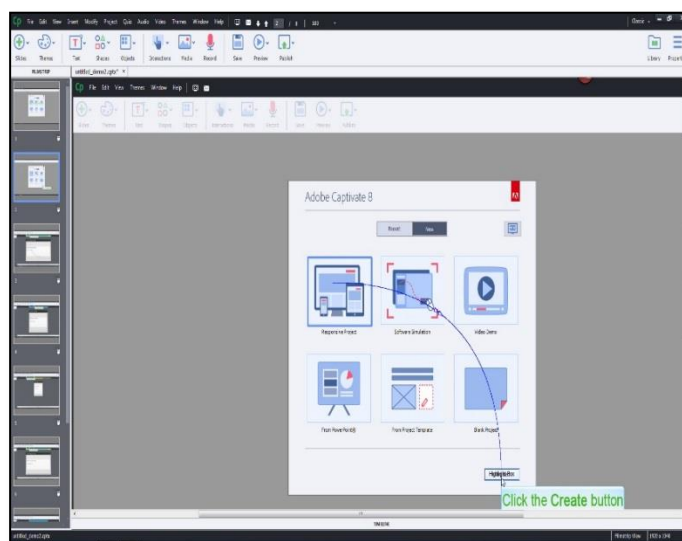


ภาพที่ 31 แสดงหน้าจอ Responsive Project

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.2 Software Simulation

เป็นโปรเจกต์ ที่ใช้บันทึกหน้าจอ แบบเคลื่อนไหวสามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ โดยจะมี Caption ซึ่งเป็นกล่องคำบรรยายภาพ ปรากฏอัตโนมัติทุกครั้งที่มีการคลิกเมาส์

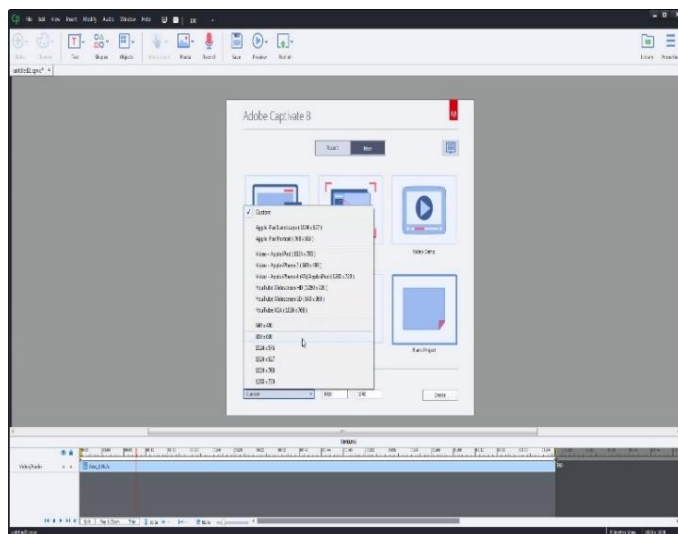


ภาพที่ 32 แสดงหน้าจอ Software Simulation

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.3 Video Demo

เป็นโปรเจกต์ ที่ใช้บันทึกภาพหน้าจอ แบบเคลื่อนไหว Full Motion Record สามารถนำไปตัดต่อ แก้ไข ใส่เทคนิคพิเศษ เพิ่มวัตถุ โดยไฟล์ที่ Publish จะอยู่ในรูปแบบของ Mp4



ภาพที่ 33 แสดงหน้าจอ Video Demo

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.4 Project From MS Powerpoint®

เป็นโปรเจกต์ ที่นำสไลด์จากโปรแกรม Powerpoint เข้ามาใช้งาน ตกแต่งแก้ไข ให้สามารถปฏิสัมพันธ์ได้ โดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของโปรแกรม

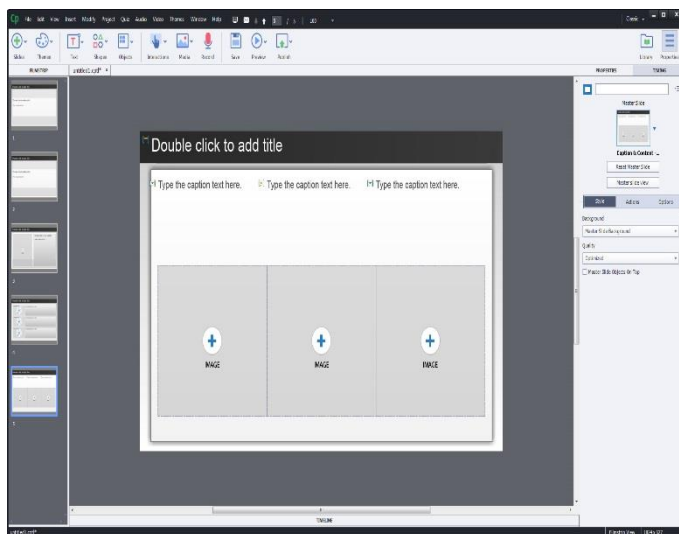


ภาพที่ 34 แสดงหน้าจอ Project From MS Powerpoint®

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.5 Project From Template

เป็นโปรเจกต์ ที่นำเทมเพลตที่ออกแบบและบันทึกไว้ในเครื่อง (cptl) มาใช้
สร้างชิ้นงาน ซึ่งอาจเป็นเทมเพลตที่สร้างขึ้นเองก็ได้

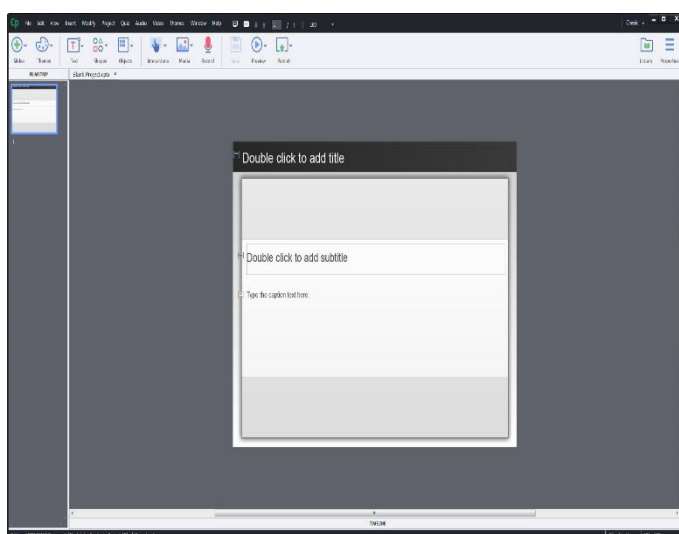


ภาพที่ 35 แสดงหน้าจอ Project From Template

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.6 Blank Project

เป็นโปรเจกต์ว่างเปล่าที่สร้างชิ้นงานได้อย่างสมบูรณ์ เนื่องจากใช้เครื่องมือได้
ทุกชนิด และสามารถกำหนดรูปแบบไฟล์ที่ Publish ได้ ทั้ง .swf และ .html5

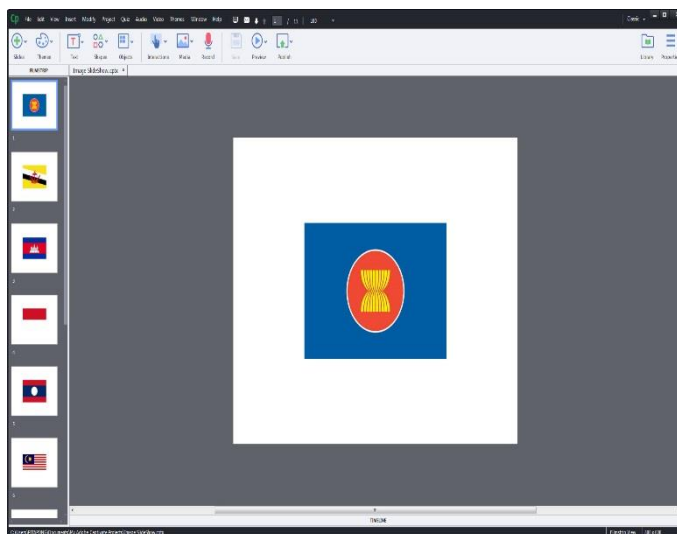


ภาพที่ 36 แสดงหน้าจอ Blank Project

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.7 Image Slideshow

เป็นโปรเจกต์ ที่นำรูปภาพจำนวนมากมาทำเป็น Image Slide เพื่อสร้างชิ้นงานในแบบสไลด์โชว์ โดยสามารถใช้เครื่องมือต่างๆของโปรแกรม

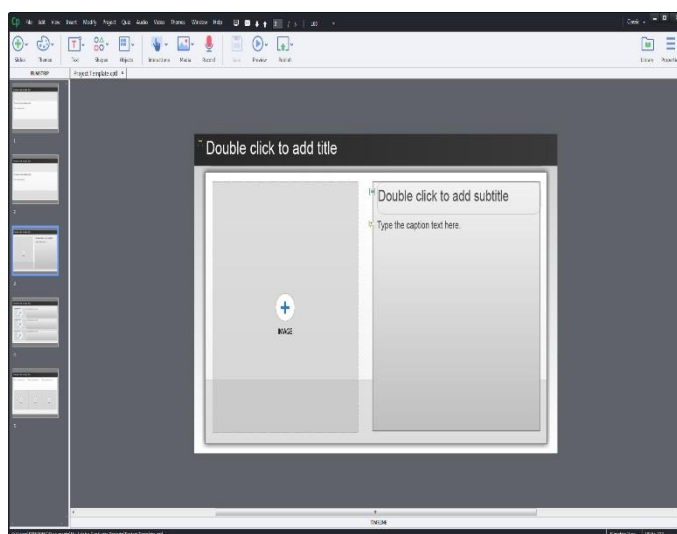


ภาพที่ 37 แสดงหน้าจอ Image Slideshow

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

1.8 Project Template

เป็นการสร้างเทมเพลต แล้วบันทึกเก็บไว้ จะได้ไฟล์ .cptl สามารถนำเทมเพลตมาใช้โดยใช้โปรเจกต์แบบ Project From Template



ภาพที่ 38 แสดงหน้าจอ Project Template

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

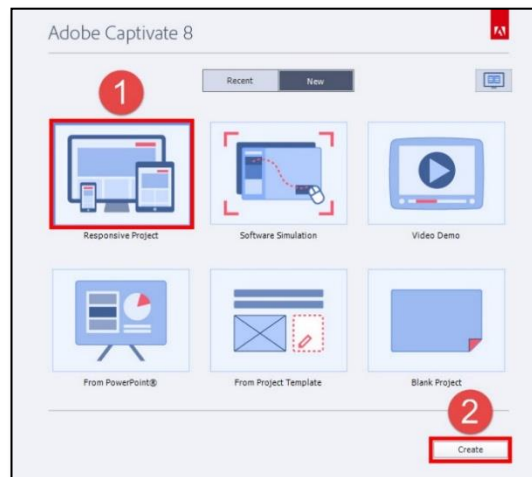


2. การสร้างโปรเจกต์ Responsive Project

2.1 การสร้างโปรเจกต์

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

2.1.2 แล้วคลิกปุ่ม Create โปรแกรม Adobe Captivate 8



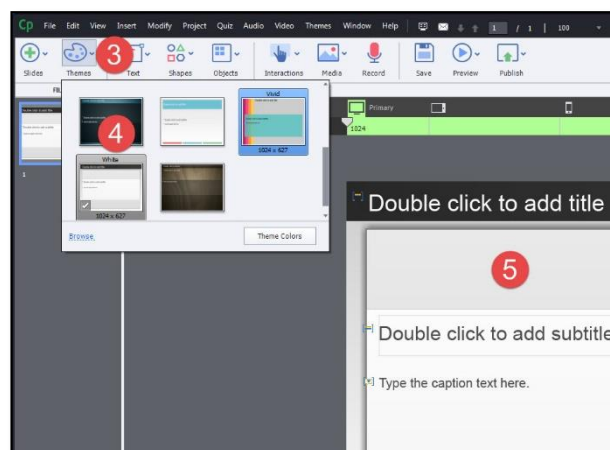
ภาพที่ 39 แสดงหน้าต่างเริ่มต้น welcome Screen

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.1.3 คลิก Themes ตามที่ต้องการ

2.1.4 เลือกรูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES กดยืนยันการตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ

2.1.5 โปรแกรมแสดงหน้าต่าง Responsive Project



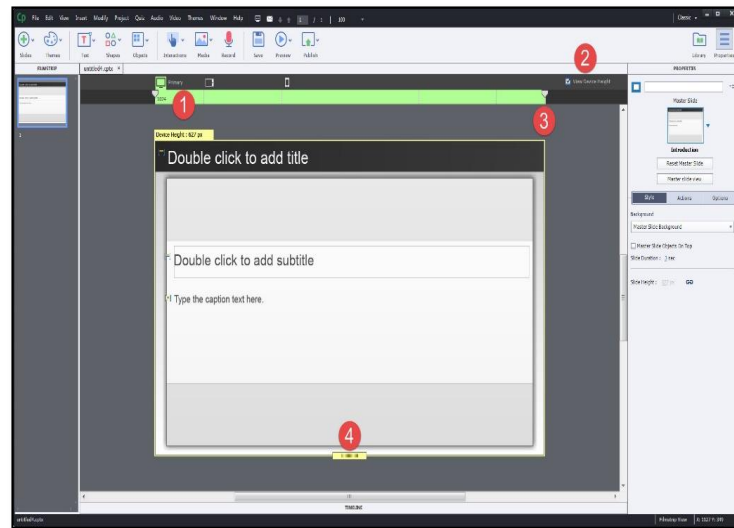
ภาพที่ 40 แสดง Themes Responsive Project

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.2 การกำหนดขนาดสไลด์

2.2.1 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Primary

Primary เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอคอมพิวเตอร์ สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



ภาพที่ 41 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Primary

ที่มา : ไพรพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.2.1.1 คลิกที่ Primary

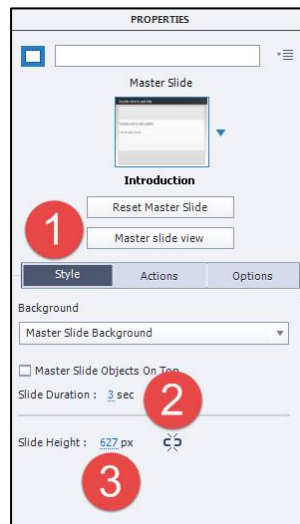
2.2.1.2 เช็ค ☒ เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาด

สไลด์

2.2.1.3 คลิกที่ เคอร์เซอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเมาส์เข้าเพื่อลดขนาด และลากเมาส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

2.2.1.4 คลิกที่ สามารถปรับความสูง โดยลากเมาส์ขึ้นเพื่อลดขนาด และลากเมาส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด  ที่ Style เพื่อปลดล็อก Slide Height : 627 px  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

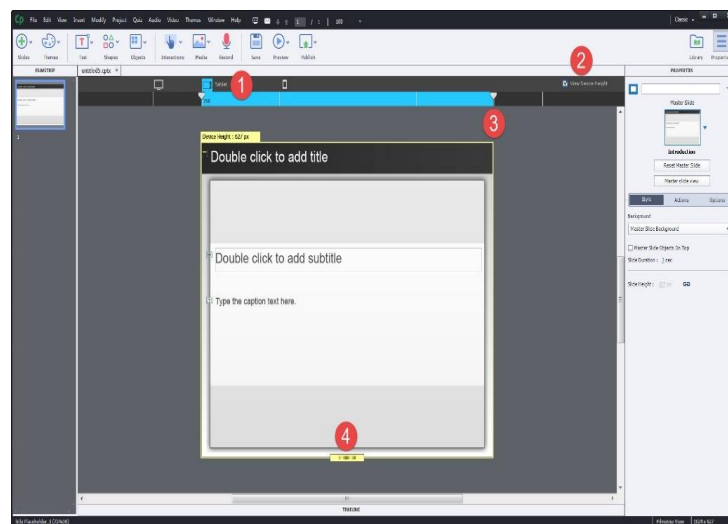


ภาพที่ 42 แสดงการกำหนดขนาดความสูง Primary

ที่มา : พิรพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.2.2 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Tablet

Tablet เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอ Tablet สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้



ภาพที่ 43 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Tablet


ที่มา : พิรพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.2.2.1 คลิกที่ Tablet

2.2.2.2 เช็ ☒ เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาด

สไลด์

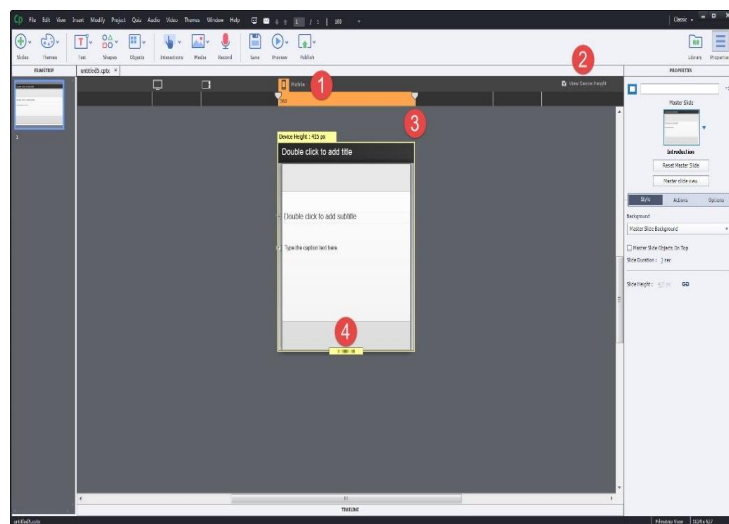
2.2.2.3 คลิกที่  เคอร์เซอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเมาส์เข้าเพื่อลดขนาด และลากเมาส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

2.2.2.4 คลิกที่  สามารถปรับความสูง โดยลากเมาส์ขึ้น เพื่อลดขนาด และลากเมาส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด  ที่ Style เพื่อปลดล็อก  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ

2.2.3 กำหนดขนาดสไลด์สำหรับ Mobile

Mobile เป็นขนาดหลักที่แสดงผลในหน้าจอมาร์ทโฟน สามารถกำหนดขนาดได้ดังนี้




ภาพที่ 44 แสดงขนาดสไลด์สำหรับ Mobile

ที่มา : พิธพงศ์ ยิ้มเปรม, 2559

2.2.3.1 คลิกที่ Mobile

2.2.3.2 เช็ก ☒ เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์

2.3.3.3 คลิกที่  เคอร์เซอร์ เปลี่ยนเป็นรูปมือ สามารถลากเมาส์เข้าเพื่อลดขนาด และลากเมาส์ออกเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

2.3.3.4 คลิกที่  สามารถปรับความสูง โดยลากเมาส์ขึ้น เพื่อลดขนาด และลากเมาส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์

นอกจากนี้ สามารถกำหนดความสูง โดยการ กด  ที่ Style เพื่อปลดล็อก  ทำให้กำหนดตัวเลขความสูงตามต้องการ



ใบงานที่ 3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง

นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ
แล้วตอบคำถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างโปรเจกต์ Responsive
Project และวิธีการกำหนดขนาดสไลด์ (10 คะแนน)

1. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project เพื่อสร้างสื่อที่สามารถแสดงผล
อย่างเหมาะสม กับหน้าจออุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน (5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการกำหนดขนาดของหน้าจอสไลด์ สำหรับ Tablet (5 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cp

แบบทดสอบหลังเรียน



คำชี้แจง

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

1. ความสามารถที่มีขึ้นงานให้เลือก จำนวนมากเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ หมายถึงข้อใด
 - ก. Device aware eLearning Delivery
 - ข. Smart Position of Object
 - ค. Responsive Themes
 - ง. Learning Interaction
2. ความสามารถแสดงตัวอย่าง ในแต่ละอุปกรณ์ผ่านบราวเซอร์ คือความสามารถในข้อใด
 - ก. Device aware eLearning Delivery
 - ข. Multi-device Previews
 - ค. Responsive Themes
 - ง. Learning Interaction
3. กลุ่มเครื่องมือ Shapes อยู่ในส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรม ข้อใด
 - ก. เมนูหลัก
 - ข. แถบควบคุมสไลด์
 - ค. แถบคำสั่งและเครื่องมือ
 - ง. พาเนล Library และ Properties
4. การบันทึกภาพหน้าจอเคลื่อนไหว แบบเป็นไฟล์วิดีโอ คือ รูปแบบใด
 - ก. Software Simulation
 - ข. Responsive Project
 - ค. Blank Project
 - ง. Video Demo

5. เครื่องมือ Sample Project / Tutorials เพื่อดูไฟล์ตัวอย่างและเรียนรู้การใช้งานโปรแกรมจากเว็บไซต์ อยู่ในส่วนใด

- ก. เมนูหลัก
- ข. แถบควบคุมสไลด์
- ค. แถบคำสั่งและเครื่องมือ
- ง. พาเนล Library และ Properties

6. แถบคำสั่งและเครื่องมือในข้อใดใช้สำหรับสร้างสไลด์คำถาม

- ก. Blank Slide
- ข. Content Slide
- ค. Question Slide
- ง. Software Slide

7. กลุ่มเครื่องมือทำหน้าที่จัดการข้อความ ใส่เนื้อหาข้อความสื่อ

- ก. Text Box
- ข. Text Entry Box
- ค. Text Caption
- ง. Text Animation

8. พื้นที่แสดงสไลด์ สำหรับสร้างหรือแก้ไขเนื้อหาสื่อ คือส่วนใด

- ก. Stage
- ข. Preview
- ค. Timeline
- ง. Filme Strip

9. กล้องเครื่องมือที่สามารถนำมาใส่ชิ้นงาน ทำให้ชิ้นงานน่าสนใจ คือเครื่องมือใด

- ก. Object
- ข. Media
- ค. Shape
- ง. Text Animation

10. การกำหนดขนาดไฟล์ แบบ Primary เป็นการกำหนดสำหรับอุปกรณ์ใด

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

Cp

กระดาษคำตอบ (แบบทดสอบหลังเรียน)

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


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


เกณฑ์การประเมิน


☒ ตอบถูก ข้อละ 1 คะแนน



☒ ตอบผิด/ไม่ตอบ ข้อละ 0 คะแนน

แปลผลการประเมิน

 ดี ได้คะแนน 8-10 คะแนน

 พอใช้ ได้คะแนน 5-7 คะแนน

 ปรับปรุง ได้คะแนน 0-4 คะแนน

 คะแนน 8 – 10 คะแนน ถือว่า **ผ่าน**
 คะแนน 0 – 7 คะแนน ถือว่า **ไม่ผ่าน**

สรุปผลการประเมิน

รวมคะแนน คะแนน

☒ ผ่าน

☐ ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ตรวจ

(นายพิรพงศ์ ยิ้มเปรม)

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2556). สร้างสื่อการสอนมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 6. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- _____. (2558). สร้าง Responsive Learning ด้วย Adobe Captivate 8. กรุงเทพฯ : โปรวิชั่น.
- ชีษณพวงษ์ ธีญญลักษณ์. (2558). การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 8. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย.
- ธนาวุฒิ ประกอบผล. (2554). เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ม.4. กรุงเทพฯ : ชัคเซสมิเดีย.
- พิมลพรรณ ประเสริฐวงษ์ เรพเพอร์ และคณะ. (2551). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. กรุงเทพฯ : สกสศ. ลาตพรวัว.





เฉลยใบงานที่ 1 การติดตั้งและเรียกใช้โปรแกรม

ชื่อ – สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง

นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม
Adobe Captivate 8 แล้วตอบคำถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับการติดตั้งและเรียกใช้
โปรแกรม Adobe Captivate 8 (10 คะแนน)

1. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Adobe Captivate 8 มาอย่างละเอียด

-1) ดับเบิลคลิกไฟล์ Setup...ในโฟลเดอร์โปรแกรม Adobe Captivate 8.....
-2) เลือก กดปุ่ม Install (เลือก Try กรณีทดลอง).....
-3) ปิดอินเทอร์เน็ต เพื่อยกเลิกการเชื่อมต่อ Server จากนั้นกดปุ่ม Sign In Later.....
-4) กดปุ่ม Accept เพื่อยอมรับเงื่อนไขการใช้งาน.....
-5) กดปุ่ม Install เพื่อดำเนินการติดตั้ง.....
-6) รอจนติดตั้งโปรแกรมสำเร็จ.....
-7) กดปุ่ม Close เสร็จสิ้นการติดตั้ง หรือ กดปุ่ม Launch Now.....

2. นักเรียนเรียงลำดับขั้นตอนการเรียกใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 ให้ถูกต้อง

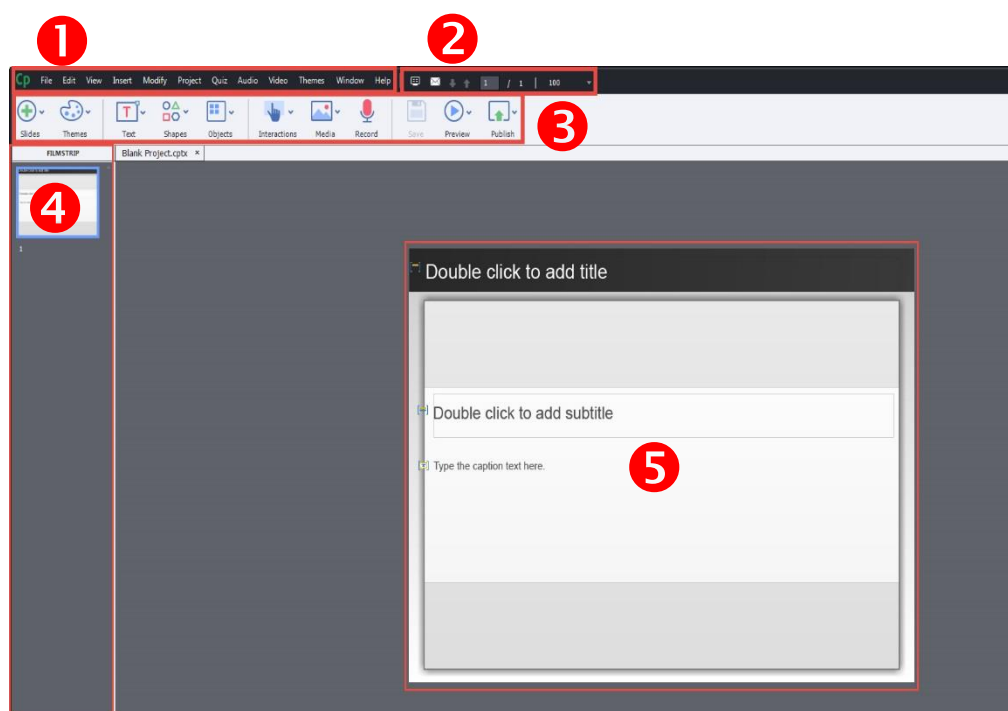
-1) คลิกปุ่ม start.....
-2) คลิกเลือก All program.....
-3) คลิกเลือกโปรแกรม Adobe Captivate 8 (64 Bit).....
-4) แสดงหน้าต่างโปรแกรม (Splash Screen).....
-5) โปรแกรม Adobe Captivate 8 พร้อมสร้างชิ้นงานในรูปแบบต่างๆ.....



เฉลยใบงานที่ 2 ส่วนประกอบของหน้าต่างโปรแกรม

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง นักเรียนเข้าใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 8 แล้วบอกชื่อ
ส่วนประกอบหน้าต่างโปรแกรมและหน้าที่ในการทำงานให้ถูกต้อง (5 คะแนน)



-1. เมนูหลัก (Main Menu) เป็นแถบรวบรวมคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม.....
-2. แถบควบคุมสไลด์ เป็นแถบควบคุมการทำงานของสไลด์.....
-3. แถบคำสั่งและเครื่องมือ เป็นแถบรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างชิ้นงาน และคำสั่ง.....
.....ที่ใช้งานบ่อยๆ.....
-4. แถบ FLIMSTRIP เป็นแถบแสดงสไลด์ขนาดย่อเรียงต่อกันเป็นลำดับ.....
-5. Stage เป็นพื้นที่แสดงสไลด์สำหรับสร้างหรือแก้ไขชิ้นงาน.....



เฉลยใบงานที่ 3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ

ชื่อ - สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

คำชี้แจง

นักเรียนศึกษา ใบความรู้ที่ 3 การสร้างชิ้นงานเพื่อรองรับอุปกรณ์ต่างๆ แล้วตอบคำถามเพื่ออธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project และวิธีการกำหนดขนาดสไลด์ (10 คะแนน)

1. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการสร้างโปรเจกต์ Responsive Project เพื่อสร้างสื่อที่สามารถแสดงผลอย่างเหมาะสม กับหน้าจออุปกรณ์ต่างๆ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน

.....1) เข้าสู่โปรแกรม Adobe Captivate 8 โปรแกรมแสดงหน้า Welcome Screen
.....จากนั้น คลิก Responsive Project แล้วคลิกปุ่ม Create.....

.....2) เลือก รูปแบบ Themes ตามที่ต้องการ.....

.....3) โปรแกรมแสดงหน้าต่าง YES ยืนยันการตั้งค่าต่างๆ ทั้งหมดของวัตถุ โปรแกรมแสดง
.....หน้าต่าง โปรเจกต์ Responsive Project.....

2. นักเรียนอธิบายขั้นตอนการกำหนดขนาดของหน้าจอสไลด์ สำหรับ Tablet

.....1) เลือกคลิก Tablet ที่หน้าจอการทำงาน.....

.....2) เช็ค ☒ เลือกที่ View Device Height โปรแกรมแสดงขนาดสไลด์.....

.....3) .คลิกสามารถปรับความสูง โดยลากเมาส์ขึ้นเพื่อลดขนาด และ
.....ลากเมาส์ลงเพื่อเพิ่มขนาดสไลด์.....

.....4) กำหนดความสูง โดยการ กดรูปไข่ ที่ Style เพื่อปลดล็อก ทำให้กำหนดตัวเลขความสูง
.....ตามความต้องการ.....



เฉลยแบบทดสอบ

ก่อนเรียน

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

หลังเรียน

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