

สร้างสื่อเรียนรู้ได้ง่ายด้วย Macromedia Captivate

โดย

บุญเกียรติ เจตจันทร์

งานพัฒนาเนื้อหาสาระดิจิทัล

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค)

สารบัญ

จุดเด่นของโปรแกรม.....	1
ความต้องการระบบ	2
การเรียกใช้	2
เริ่มต้นสร้างผลงานใหม่.....	3
จอภาพการทำงาน.....	4
ทำงานกับไฟล์ Movie	6
สร้างไฟล์ใหม่.....	6
เปิดไฟล์.....	6
ปิดไฟล์.....	6
การบันทึกไฟล์	7
สร้างงานจากการ Capture จอภาพ.....	7
การสร้าง Text Animation	13
การนำเข้าไฟล์	15
การส่งออกไฟล์ (Publish)	17

Macromedia Captivate

ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมทั้งโปรแกรมที่นำมาใช้พัฒนาก็มีให้เลือกหลากหลาย Macromedia Captivate นับเป็นคลื่นลูกใหม่ที่กำลังมาแรงมาก จากค่าย Macromedia ที่ได้เตรียมฟังก์ชัน เครื่องมือสำหรับสร้างสื่อการเรียนการสอนที่รวดเร็ว เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับ

- จับหน้าจอภาพให้เป็นภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อนำเสนอทั้งจากการพิมพ์ การนำเข้าไฟล์ Flash และไฟล์ PowerPoint
- สร้างแบบทดสอบลักษณะต่างๆ

Captivate สามารถสร้างโปรแกรมชมได้ รวมทั้งกำหนดรูปแบบอินเตอร์แอคทีฟได้ และสามารถสร้างชุดคำแนะนำ ให้ผู้ใช้สามารถปรับแต่งโปรแกรมจำลองและสารคดีได้อย่างอิสระ ซึ่งช่วยให้ผู้พัฒนาคอนเทนต์ทำงานได้ดีขึ้น นอกจากนั้นยังสามารถสร้างแฟลชคอนเทนต์ได้โดยอัตโนมัติ ซึ่งผู้ใช้เว็บไซต์ทั่วโลกสามารถเรียกดูได้ทันที อีกทั้งยังช่วยให้นักศึกษาหรือผู้เข้ารับการฝึกอบรมเข้าใจสิ่งที่ผู้ฝึกสอนได้ชัดเจนยิ่งขึ้นที่สำคัญคือผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีทักษะด้านการเขียนโปรแกรมหรือมัลติมีเดียแต่อย่างใด

จุดเด่นของโปรแกรม

- สร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอมัลติมีเดียได้อย่างง่ายดาย
- คัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับภาพหน้าจอ (Screen capture movie) ประกอบเสียงบรรยาย เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
- สร้างแบบทดสอบได้หลายประเภททั้งปรนัย จับคู่ ให้อ่านง่าย
- นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลายฟอร์แมต
 - ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG, BMP, GIF
 - ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV
 - เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน
 - ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI
 - สไลด์จากโปรแกรม Microsoft PowerPoint
- ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ
 - Flash movie File (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Macromedia Flash
 - HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์
 - EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือการแสดงผลโดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรมเพื่อแสดงผล

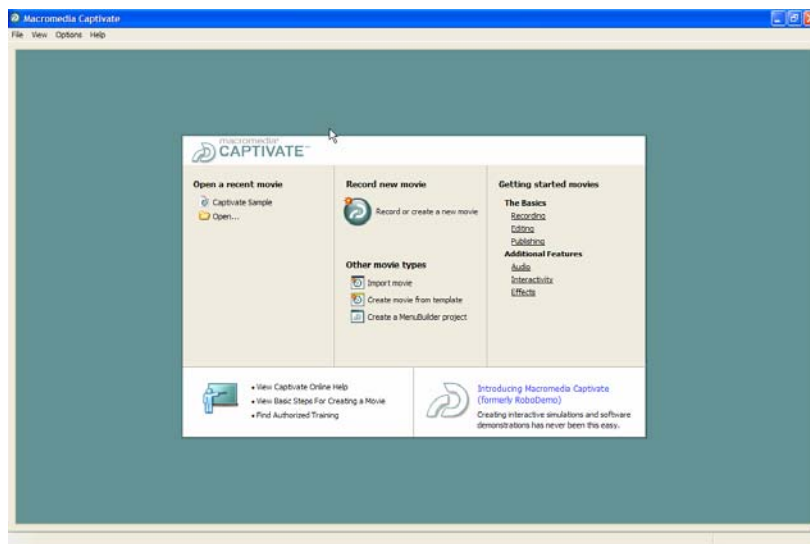
ความต้องการระบบ

การใช้งานโปรแกรม Macromedia Captivate ควรมีคอมพิวเตอร์คุณสมบัติขั้นต่ำดังนี้

- Microsoft Windows 2000 หรือ Windows XP
- Computer Intel Pentium III processor 600-MHz หรือ เทียบเท่า
 - 128 MB of RAM (แนะนำ 256 MB)
 - พื้นที่ว่างฮาร์ดดิสก์ 100 MB
 - จอภาพความละเอียด 800 × 600 จุดต่อนิ้ว (แนะนำ 1024 × 768 จุดต่อนิ้ว)

การเรียกใช้

- คลิกปุ่ม 
- เลือกรายการ **Program, Macromedia, Macromedia Captivate** รอสักครู่จะปรากฏหน้าต่างการทำงาน

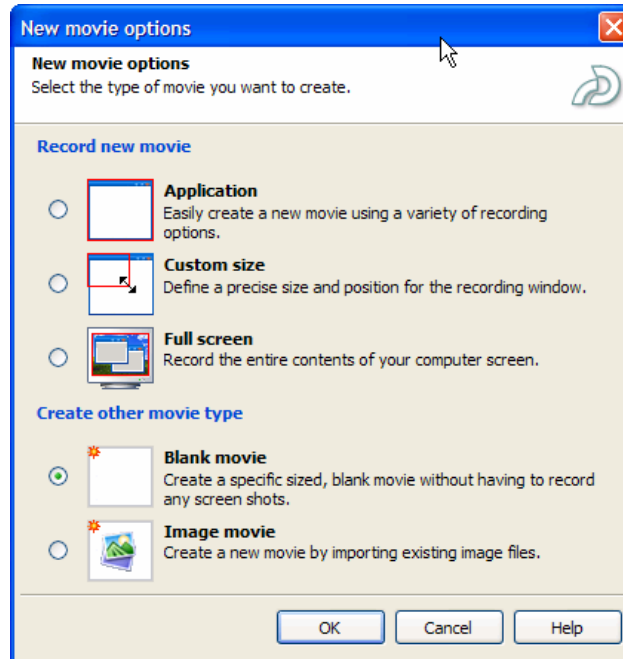


- จากจอภาพดังกล่าว มีโหมดการทำงานให้เลือกได้หลายลักษณะ
 - 1) Open a recent movie แสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม และสามารถเปิดไฟล์ในรายการนี้ได้
 - 2) Record new movie สำหรับสร้าง movie
 - 3) Other movie types สำหรับนำเข้า Movie, สร้าง Movie จากแม่แบบ, สร้างเมนู
 - 4) Getting started movies แนะนำวิธีการสร้างงานด้วย Macromedia Captivate โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้
 - การสร้างชิ้นงาน
 - การแก้ไขชิ้นงาน
 - การส่งออกชิ้นงาน

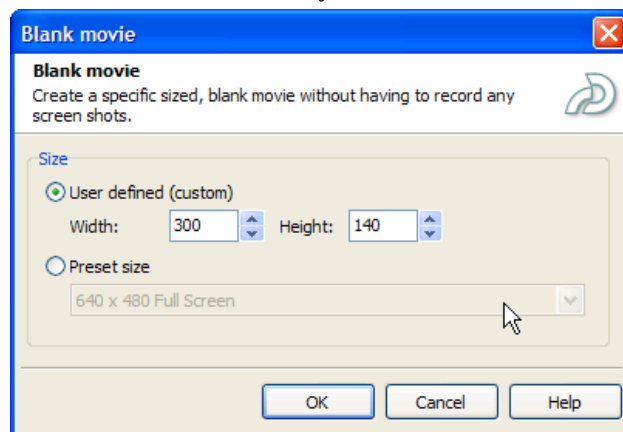
- การนำไฟล์เสียงเข้ามารวมกับชิ้นงานที่ได้ทำ
- การสร้างส่วนตอบโต้ หรือ Interactivity
- การใส่ลูกเล่นต่างๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน

เริ่มต้นสร้างผลงานใหม่

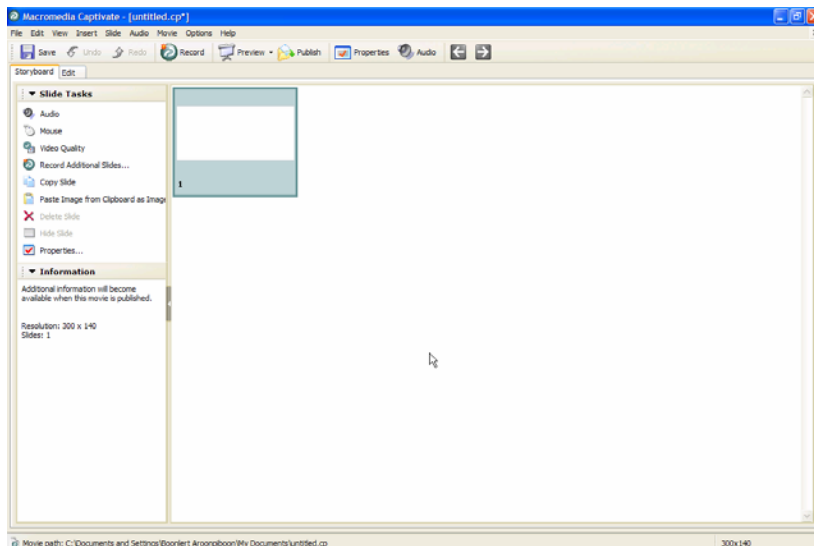
- คลิกที่ Record of create a new movie จะปรากฏหน้าต่าง New movie options



- เลือกรูปแบบการสร้างงาน
 - ☐ Application การ Capture Movie ทั้งหน้าจอ
 - ☐ Custom size การ Capture Movie แบบกำหนดหน้าจอด้วยตนเอง
 - ☐ Full screen การ Capture Movie ทั้งหน้าจอ
 - ☐ Blank movie การสร้าง Movie ในการกำหนดรูปแบบของตนเองทั้งหมด
 - ☐ Image movie การสร้าง Movie ด้วยรูปภาพที่เตรียมไว้
- เลือก Blank movie เพื่อกำหนดรูปแบบการสร้างในแบบที่ต้องการ

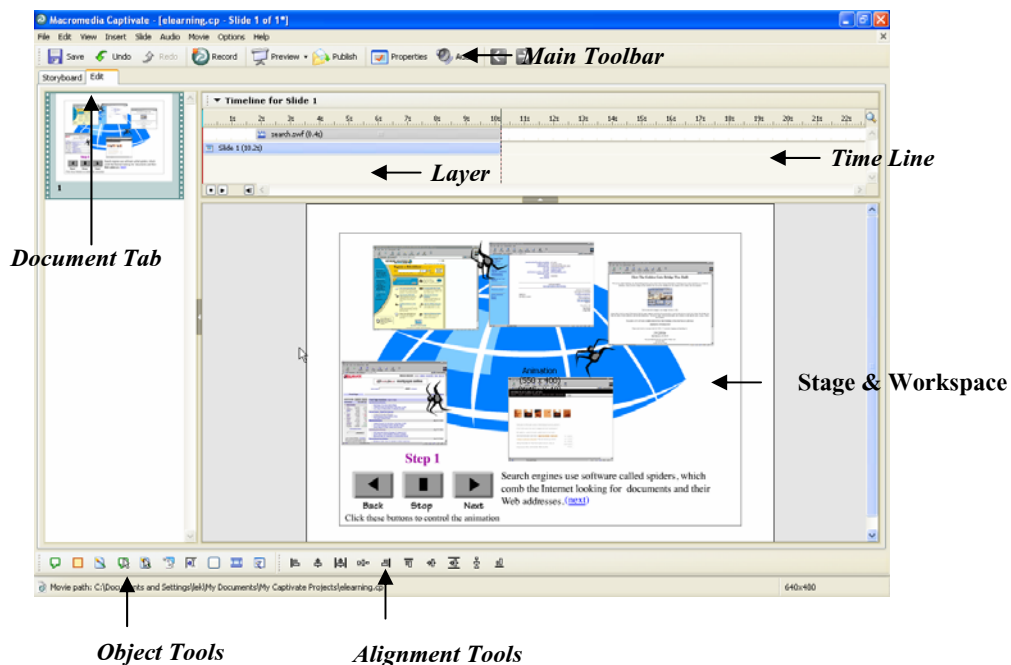


- User defined (custom) กำหนดขนาดของจอภาพที่ต้องการบันทึกโดยระบุความกว้างและความสูงเอง
- Preset size กำหนดขนาดของจอภาพที่ต้องการบันทึก โดยเลือกขนาดที่โปรแกรมมีมาให้
- เมื่อรูปแบบที่ต้องการได้แล้ว คลิกปุ่ม OK จะได้หน้าต่างงานขึ้นมา



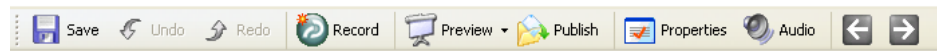
จอภาพการทำงาน

จอภาพการทำงานของโปรแกรม ประกอบด้วยส่วนต่างๆ ดังนี้



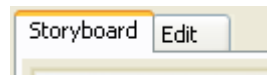
- **แถบเครื่องมือหลัก (Main Toolbar)**

แถบเครื่องมือควบคุมการทำงานหลักของโปรแกรม เช่น การบันทึกไฟล์ การแสดงผล การส่งออกไฟล์ เป็นต้น โดยสามารถควบคุมโดยคลิกเลือกคำสั่ง **View, Main Toolbar**



- **Document Tab**

ส่วนควบคุมเอกสาร สามารถคลิกเพื่อสลับเปลี่ยนจอภาพเอกสาร

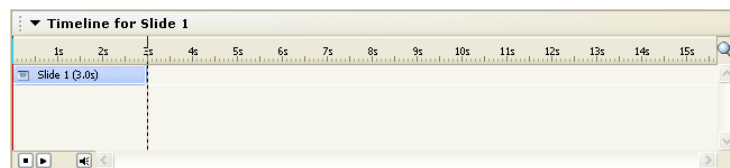


Storyboard แท็บรูปแบบของชิ้นงานที่แสดงชิ้นงานทั้งหมดเป็นแบบสไลด์ (Frame)

Edit แท็บรูปแบบของชิ้นงานที่แสดงเป็น Timeline สามารถแก้ไขชิ้นงานที่แต่ละสไลด์ โดยเลือกสไลด์ที่ต้องการจะแก้ไข

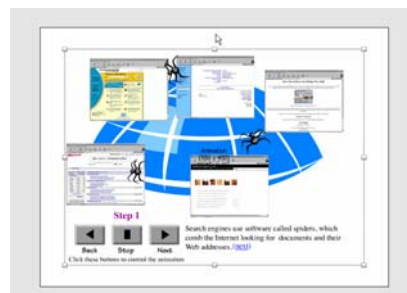
- **Timeline**

Timeline เป็นส่วนหนึ่งที่สามารถแก้ไขได้ หรือปรับเปลี่ยนช่วงเวลาได้ แต่ต้องเปลี่ยนส่วนควบคุมเอกสารเป็นส่วนของ Edit ที่ทำหน้าที่ต่างควบคุมการนำเสนอผลงาน สามารถเปิด/ปิด ด้วยคำสั่ง **View, Show Timeline**



- **Stage & Workspace**

Stage และ Workspace เป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ของหน้าต่างโปรแกรม มีลักษณะการทำงาน คล้ายๆ กับเวทีการแสดง



- **Object Tools**

เป็นเครื่องมือสำหรับการสร้างวัตถุ เมื่อคลิกเพิ่มจะปรากฏบน Time line เหมือนเป็น Layer



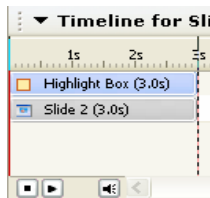
- **Alignment Tools**

เป็นเครื่องมือในการจัดตำแหน่งวัตถุใน Work Area



- **Layer**

ส่วนควบคุมการสร้างชั้นงาน เพื่อให้ชั้นงานแต่ละชั้นมีอิสระ และสะดวกต่อการแก้ไข
ปรับแต่ง



ทำงานกับไฟล์ Movie

ไฟล์ของ Captivate เรียกว่า Movie มีสองฟอร์แมตหลัก คือไฟล์ต้นฉบับ ซึ่งมีส่วนขยายเป็น .cp และไฟล์ที่พร้อมนำไปใช้งาน ซึ่งมีส่วนขยายเป็น .swf การสร้าง/เปิดแก้ไขจะทำงานกับไฟล์ต้นฉบับ นอกจากนี้ยังมีไฟล์ใช้งานฟอร์แมต zip ที่ zip ไฟล์งานทั้งหมดให้โดยอัตโนมัติ และสร้างไฟล์ html ให้เรียบร้อยสำหรับการเรียกใช้งานผ่านเบราว์เซอร์ได้อีกด้วย

สร้างไฟล์ใหม่

การสร้างไฟล์ใหม่ของ Captivate มีวิธีการเรียกใช้งานหลายลักษณะ เช่น จากจอภาพ Start Page สามารถเลือกการสร้างไฟล์ใหม่ได้ 2 ลักษณะคือ

- Record new movie กรณีที่ต้องการสร้าง Movie โดยการเริ่มต้นด้วยตนเองทั้งหมด
- Other movie types กรณีที่ต้องการสร้าง Movie จากแม่แบบที่ Captivate เตรียมไว้ให้

นอกจากนี้ยังสามารถเลือกคำสั่งได้จากเมนูคำสั่ง **File, Record or create a new movie...**

เปิดไฟล์

ไฟล์ที่สร้างไว้แล้วเปิดขึ้นมาแสดงผลได้ด้วยคำสั่ง **File, Open...** หรือใช้คีย์ลัด  

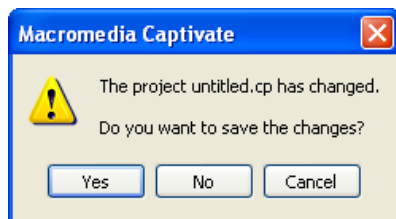


ไฟล์ตัวอย่างของ Captivate เปิดผ่าน C:\My Documents\My Captivate Projects\ Samples

ปิดไฟล์

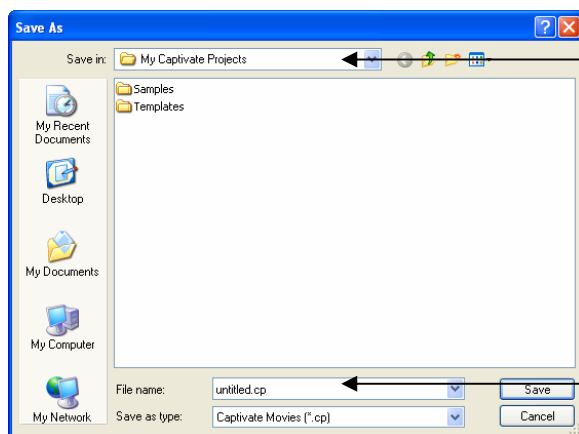
ไฟล์ที่สร้าง หรือเปิดอยู่ หากต้องการปิดไฟล์ สามารถใช้คำสั่ง **File, Close** ทั้งนี้ไฟล์ที่ยังไม่ได้ผ่านการบันทึก โปรแกรมจะแสดงกรอบเตือน ถ้าต้องการบันทึกไฟล์ก่อนปิด ก็คลิกปุ่ม Yes เพื่อเข้าสู่โหมดการ

บันทึกไฟล์ แต่ถ้าต้องการปิดไฟล์โดยไม่บันทึกก็คลิกปุ่ม No หรือคลิกปุ่ม Cancel เพื่อยกเลิกการปิดไฟล์ กลับสู่หน้าจอภาพสร้างงานตามปกติ



การบันทึกไฟล์

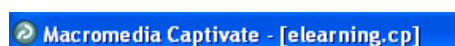
Movie ที่สร้างแล้ว หรือปรับแต่งแก้ไขแล้ว ควรบันทึกไฟล์ จะได้ส่วนขยายเป็น .cp การบันทึกไฟล์สามารถใช้คำสั่ง **File, Save...** หรือกดปุ่ม **CTRL+S** หรือคลิกปุ่ม  Save จาก Main Toolbar ซึ่งจะปรากฏจอภาพการบันทึกไฟล์ ดังนี้



① เลือกไดรฟ์ และโฟลเดอร์

② ตั้งชื่อไฟล์ แล้วคลิกปุ่ม Save

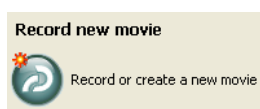
จุดสังเกตว่าไฟล์ได้ผ่านการบันทึกแล้วหรือไม่ ก็ดูได้จากชื่อไฟล์ใน Title Bar หากมีเครื่องหมาย * แสดงว่ายังไม่ผ่านการบันทึก



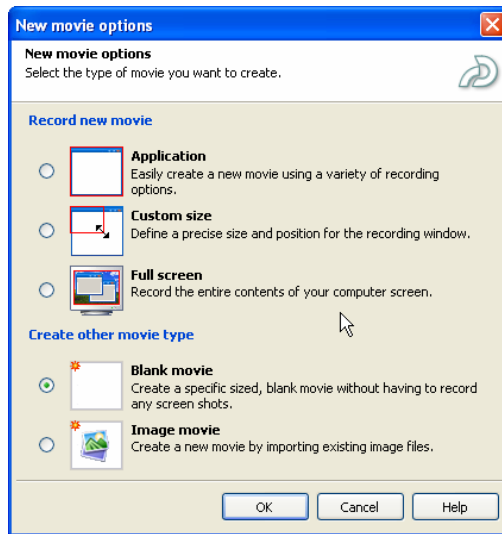
สร้างงานจากการ Capture จอภาพ

ฟังก์ชันหนึ่งของโปรแกรม Captivate เป็นลักษณะการทำงานที่ใช้ความสามารถ Capture หน้าจอเป็นภาพ เหมือนการถ่ายภาพให้ต่อเนื่องกันเป็นเฟรม สามารถแสดงผลเป็นแบบภาพเคลื่อนไหวหรือที่เรียกว่าสื่อมัลติมีเดียนั่นเอง ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างงานดังนี้

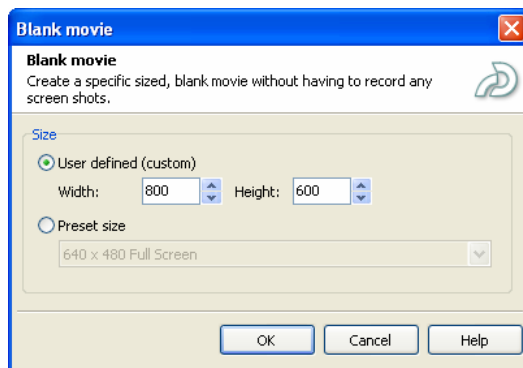
1. เปิดโปรแกรม Macromedia Captivate โดยไปที่ **Start, Program, Macromedia, Macromedia Captivate**
2. เลือกการรายการ Record or create a new movie



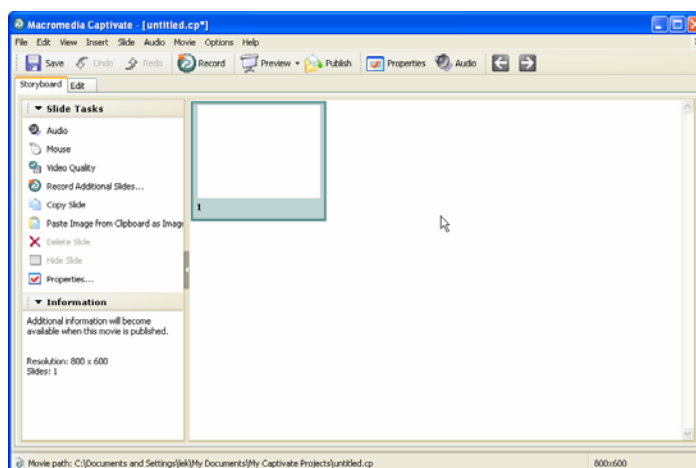
3. ในที่นี่จะสร้างสร้งงานด้วยรูปแบบที่กำหนดเองและกระดาศเปล้า โดยเลือก Blank movie แล้วคลิก OK



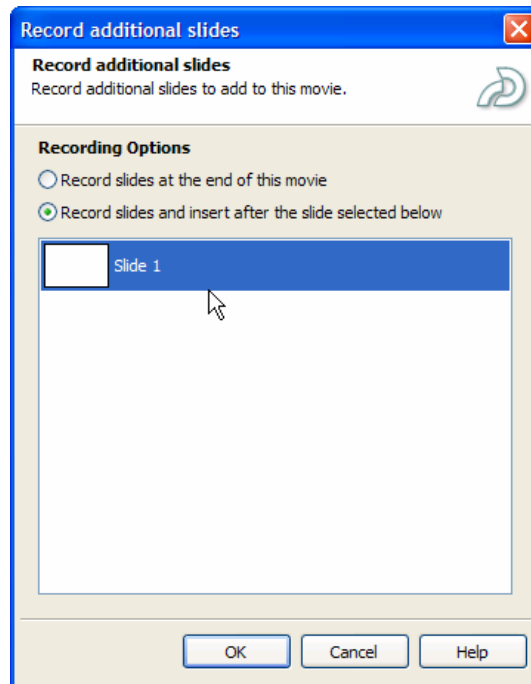
4. กำหนดขนาดของหน้าจการทำงาน เช่นกำหนดเองเป็น 800 × 600 pxs



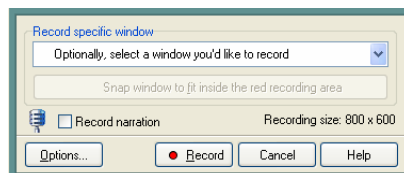
5. เมื่อกำหนดขนาดได้แล้วคลิก OK จะปรากฏหน้าต่างดังนี้



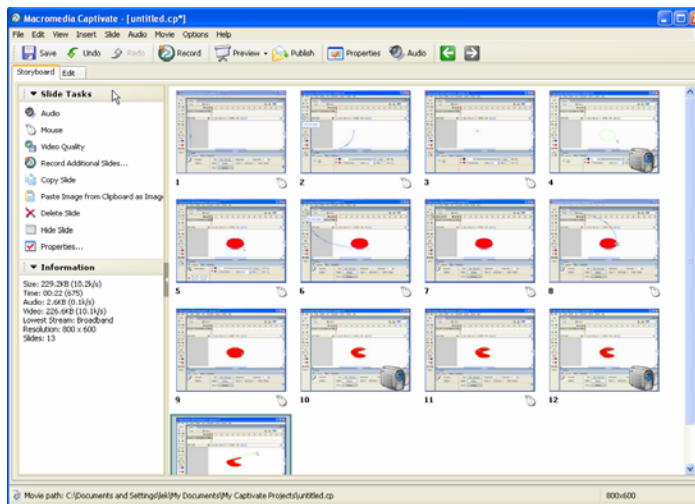
6. เริ่มการทำงานของโปรแกรมโดยคลิก Record ที่อยู่บน Main Toolbar



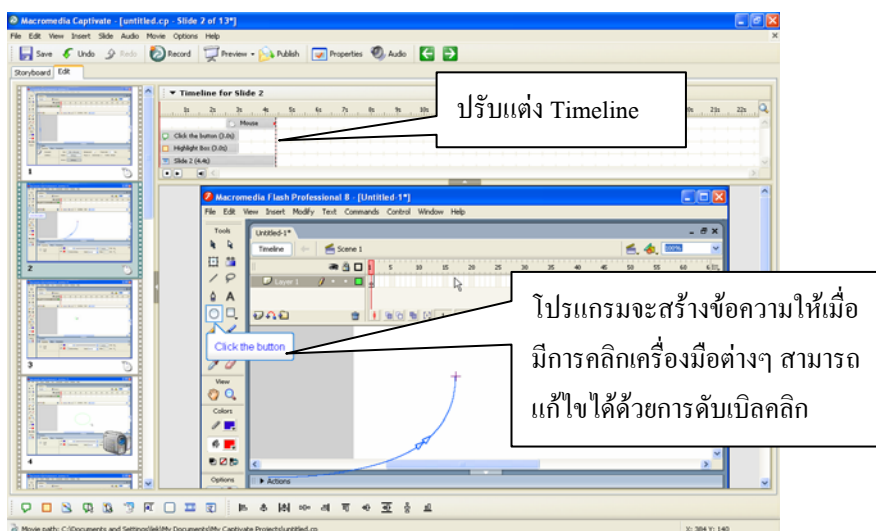
7. คลิกปุ่ม OK ในหน้าต่างนี้แล้วจะได้กรอบสีแดงที่มีขนาด 800×600 ที่ได้กำหนดไว้ในตอนแรก เมื่อได้กรอบสีแดงกับเครื่องมือที่ควบคุมการบันทึก เมื่อได้เครื่องมือทั้งสองอย่างแล้วให้ย่อโปรแกรมที่ต้องการบันทึกไว้ในกรอบนี้ เนื่องจากโปรแกรมจะบันทึกหรือ Capture ภาพเฉพาะที่อยู่ในกรอบสีแดงเท่านั้น
8. ได้หน้าต่างที่มีปุ่มในการบันทึก เหมือนการบันทึกวิดีโอ



- Record specific window เป็นการเลือกโปรแกรมหรืองานที่จะบันทึก
 - Record narration เป็นการบันทึกเสียงบรรยายพร้อมๆ กับการ Screen capture movie
 - Recording size ขนาดของ Capture movie
 - Options... เป็นการปรับแต่งเพิ่มเติม
 - Record เริ่มบันทึกการ Capture movie หน้าจอ
9. คลิกปุ่ม Record เพื่อเริ่มการบันทึกหรือ Capture movie หน้าจอ โดยโปรแกรมจะบันทึกต่อเมื่อมีการคลิกเมาส์ หนึ่งครั้งต่อหนึ่งสไลด์ เมื่อบันทึกเสร็จแล้วหรือต้องการหยุดให้กดปุ่ม <End> เพื่อยุติการบันทึก โปรแกรมจะโหลดภาพหรือสไลด์ที่ได้ Capture ขึ้นมา



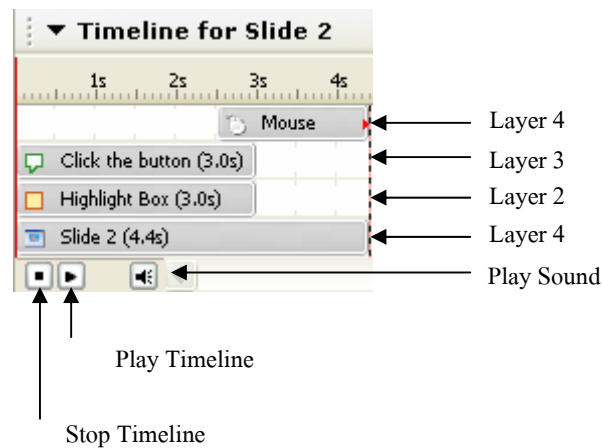
10. ต้องการแก้ไขสไลด์สามารถทำได้โดยคลิกที่ Document Tab มาที่แท็บ Edit จะปรากฏ Timeline ของแต่ละสไลด์



11. การปรับแต่ง Timeline

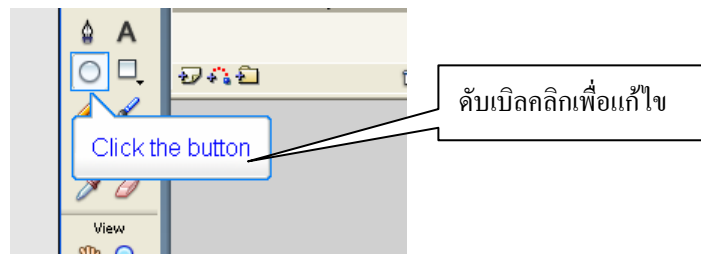
- โดยปกติเวลาของสไลด์จะอยู่ที่ 4 วินาทีถ้าไม่มีการคลิกเมาส์หรือหยุดไว้ 10 วินาที หลังจากคลิกสไลด์ที่ 2 ใน Timeline จะต้องมียะเวลาห่างกัน 10 วินาที แต่โปรแกรมนี้จะไม่เอา 10 วินาทีนั้นมาจะปรับเป็น 4 วินาทีแทน โดยถ้าคลิกเมาส์เร็วกว่านั้นก็จะบันทึกได้เร็วกว่า 4 วินาทีเวลาในการแสดงผลนั้นขึ้นอยู่กับคลิกเมาส์ของผู้บันทึก สามารถปรับขยายหรือลดเวลาได้อย่างอิสระ
- วัตถุที่วางบนสไลด์จะวางเรียงกันเป็นเลเยอร์ (Layer) ถ้าต้องการปรับแต่ง layer ใดก็คลิกลาก layer นั้นได้
- สามารถเพิ่ม Timeline ได้ด้วยเครื่องมือ Object Tools และ Alignment Tools
- เมื่อคลิกเครื่องมือใดเครื่องมือหนึ่งจะปรากฏหน้าต่างคุณสมบัติของเครื่องมือนั้น สามารถปรับแต่งได้หรือปรับที่หลังก็ได้ โดยเครื่องมือนั้นจะไปแสดงผลในหน้า Stage และบน Timeline



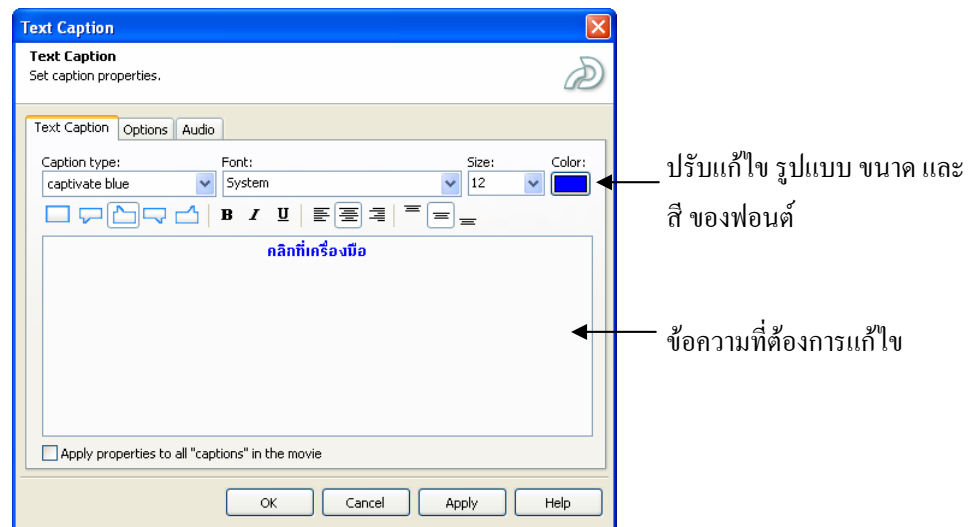


12. การแก้ไขข้อความในสไลด์

การแก้ไขข้อความสามารถทำได้โดยการดับเบิลคลิกที่กรอบข้อความนั้น



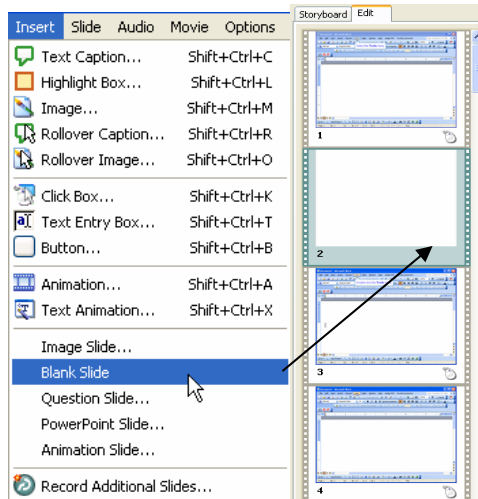
หน้าต่างปรับแก้ไขข้อความ



13. การลบสไลด์ที่ไม่ต้องการ ทำได้โดยการคลิกเลือกสไลด์ แล้วกดปุ่ม <Delete> หรือคลิกขวาที่สไลด์นั้นเลือก Delete ได้เหมือนกัน โดยโปรแกรมจะมีข้อความขึ้นมามากมายเพื่อยืนยันการลบอีกครั้ง

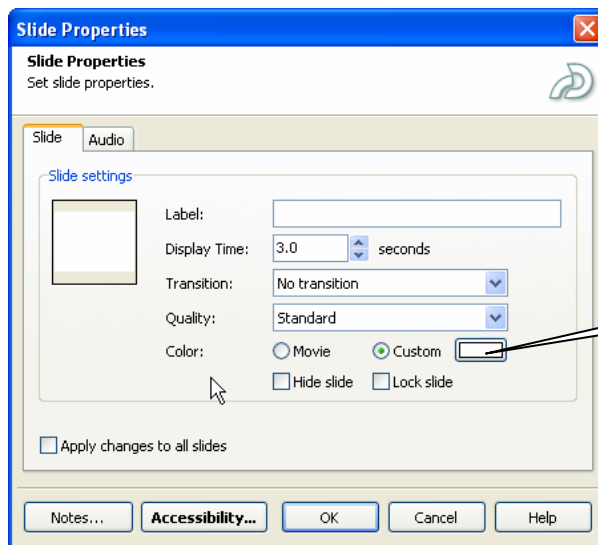
14. การเพิ่มสไลด์หรือแทรกสไลด์ นั้นสามารถเพิ่มสไลด์ในส่วนไหนก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นในตอนแรก, ตอนกลาง, ตอนท้าย ของงานชิ้นนี้ มีความเป็นอิสระต่อกัน และในการเพิ่มสไลด์หรืองานนั้น โปรแกรมได้เตรียมฟังก์ชันในส่วนนี้มาให้ โดยสามารถเพิ่ม สไลด์เปล่า นำรูปมา

เป็นสไลด์ เพิ่มคำถามคำตอบ นำสไลด์จาก Microsoft PowerPoint มาเพิ่มในโปรแกรม Captivate หรือจะนำไฟล์อนิเมชันมาเพิ่มก็สามารถทำได้ ในส่วนนี้จะอธิบายแค่การเพิ่มสไลด์เปล่า ในส่วนอื่นจะขออธิบายในหัวข้อต่อไป ในการเพิ่มทำได้โดยคลิกที่เมนู **Insert, Blank Slide** เมื่อได้เพิ่มสไลด์แล้วก็สร้าง Text animation หรือเพิ่มข้อความในรูปแบบของตนเองได้ อีกทั้งยังเพิ่มสไลด์ที่เป็นรูปภาพเพียงเลือก Image Slide แทนก็ได้



15. ปรับแต่งสไลด์ให้น่าสนใจมากขึ้น

เลือกสไลด์ที่ต้องการปรับแต่ง คลิกขวาที่พื้นที่ stage เลือก Properties



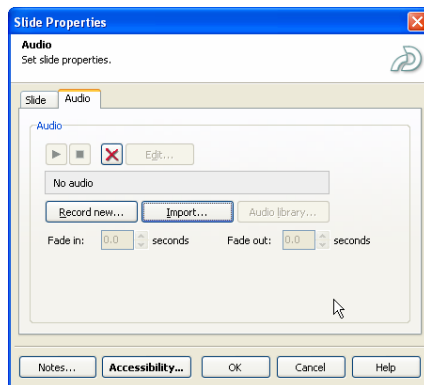
ปรับสีพื้นหลังของสไลด์

- Label ใส่ชื่อให้กับสไลด์นี้
- Display Time การแสดงผลของสไลด์นี้จะอยู่ที่ 3 วินาทีถ้าต้องการมากขึ้นก็ใส่ตัวเลขที่ต้องการ
- Transition ใส่ Effect ให้กับสไลด์นี้
- Quality เลือกคุณภาพของสื่ออยู่ในระดับไหน
- Color ปรับสีพื้นหลังให้กับสไลด์

16. ใส่เสียงหรือนำเข้าเสียงให้กับสไลด์

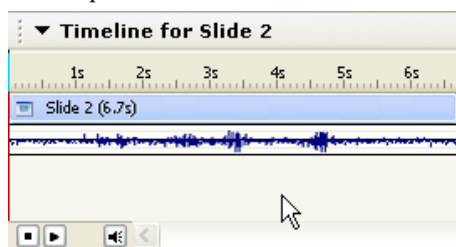
ในการใส่เสียงให้กับชิ้นงานเพื่อการเป็นสื่อการเรียนรู้โดยการคลิก ขวาที่ Stage เลือก

Properties คลิกที่ปุ่มรายการ Audio



Record new การใส่เสียงให้กับสไลด์

Import การนำเข้าไฟล์เสียง



Layer ไฟล์เสียงที่บันทึกหรือนำเข้า

เมื่อได้บันทึกเสียงหรือนำเข้าไฟล์เสียงแล้วจะปรากฏ layer ที่ Timeline

17. แสดง Movie เมื่อมีการปรับแต่งชิ้นงาน เป็นที่เรียบร้อยแล้วถึงขั้นตอนนี้จะเป็นการแสดงผลงานที่ได้สร้างขึ้นมา วิธีการดูทำได้หลายวิธีตั้งแต่ไปที่เมนู File, Preview, หรือคลิกที่ Main

Toolbar  จะมีรายการขึ้นมาให้เลือกดังนี้

Play this slide แสดงผลสไลด์ปัจจุบันเท่านั้นหรือที่เลือก

Movie แสดงผลสไลด์ทั้งหมด

From this slide แสดงผลสไลด์จากปัจจุบันจนจบ

Next 5 slides แสดงผลสไลด์ถัดไป 5 สไลด์เท่านั้นตั้งแต่สไลด์ที่เลือกหรือสไลด์

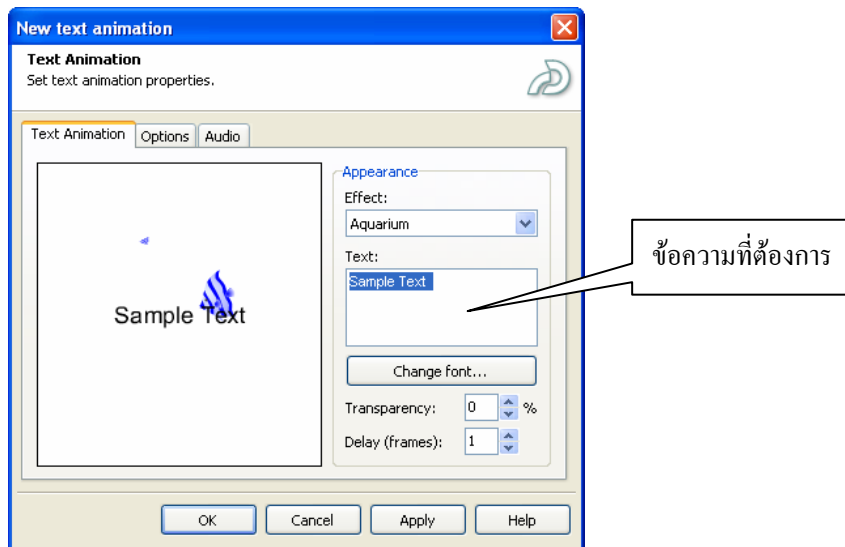
ปัจจุบันถึงจะมีมากกว่าก็จะไม่แสดงผล

In Web Browser ใช้เบราว์เซอร์ในการแสดงผล

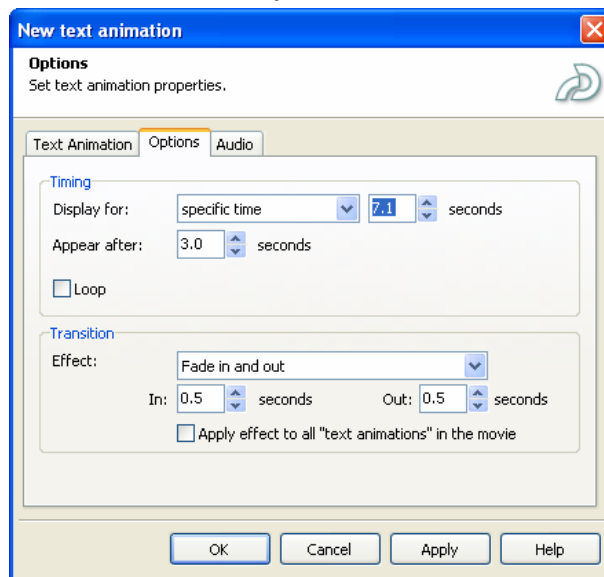
การสร้าง Text Animation

ในการสร้าง Text Animation นั้นจะเป็นการสร้างเพื่อนำเสนองานให้น่าสนใจ หรือเพิ่มลูกเล่นให้กับงาน

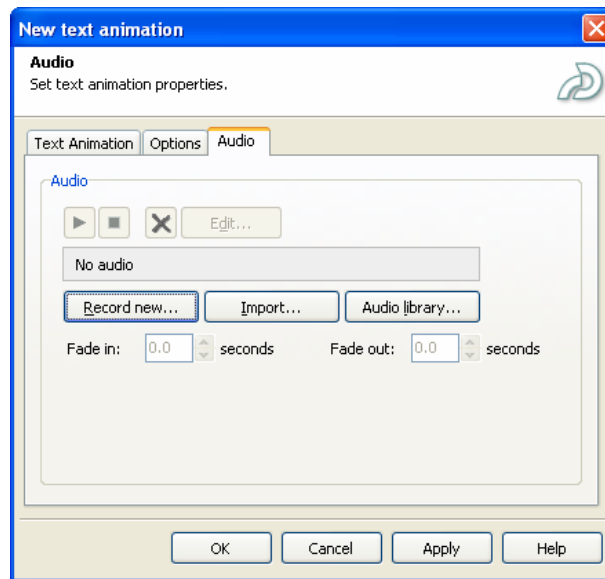
- คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Text Animation 



- บัตรรายการ Text
 - Effect เลือกรูปแบบการแสดงผลข้อความ
 - Text พิมพ์ข้อความที่ต้องการ
 - Change font... เปลี่ยนรูปแบบ ขนาดหรือสีของตัวอักษร



- บัตรรายการ Options
 - Timing กำหนดเวลาการแสดงผลของ Movie
 - Loop คลิกเลือกเพื่อให้แสดงซ้ำ
 - Transition กำหนด Effect ในการเปลี่ยนจากแต่ละสไลด์ (Frame)



- บัตรรายการ Audio

Record new... บันทึกเสียงใหม่

Import นำเข้าไฟล์เสียง

Audio library... เลือกไฟล์เสียงที่เคยมีการใช้งานมาก่อนหน้านี้

การนำเข้าไฟล์

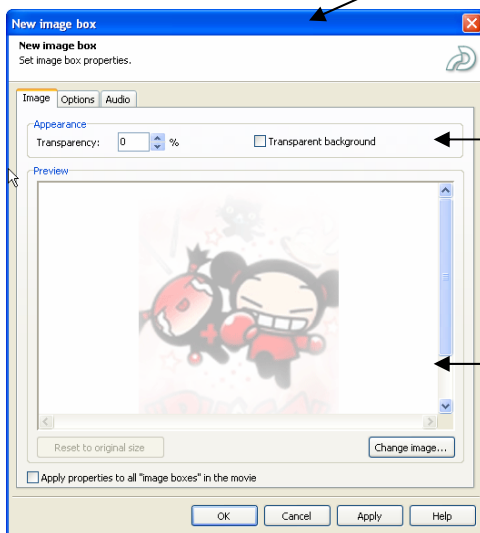
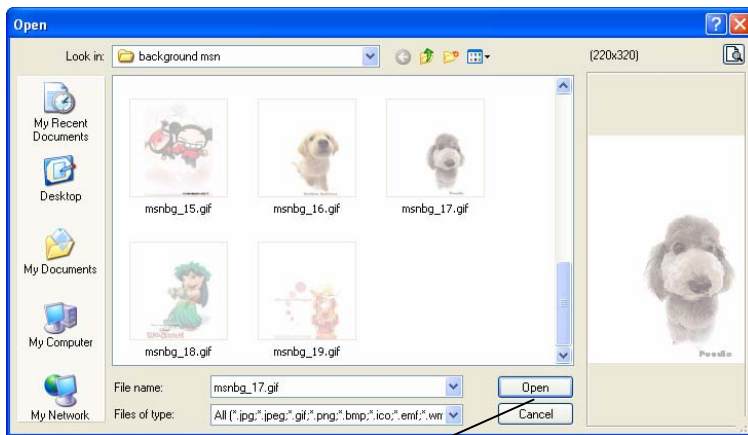
ในการนำเข้าไฟล์นั้น โปรแกรม Captivate รองรับไฟล์ประเภทต่างๆ พอสมควร โดยแบ่งเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ไฟล์รูปภาพ Picture File ได้แก่ไฟล์

- JPEG Images (*.jpg, *.jpeg)
- GIF Images (*.gif)
- Portable Network Graphics (*.png)
- Bitmaps (*.bmp)
- Icons (*.ico)
- Enhanced Metafiles (*.emf)
- Metafiles (*.wmf)

สร้างสไลด์ขึ้นมาหนึ่งสไลด์ หรือจะนำสไลด์ที่มีอยู่แล้วก็ได้ คลิกเมนู Insert, Image... หรือคลิกที่

แถบ เครื่องมือ Object Tools  ใช้คียัดด้วยการกดปุ่ม <Shift + Ctrl + M> โปรแกรมจะเปิดหน้าต่างขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เลือกไฟล์รูปที่ต้องการ



ต้องการให้รูปโปร่งใสหรือเปล่า
สามารถเพิ่มค่าหรือลดค่าได้

รูปที่เลือกมา

2. ไฟล์เสียง Audio File ได้แก่ไฟล์

- Wave Files (*.wav)
- MP3 Files (*.mp3)

ในการนำไฟล์เสียงที่มีอยู่แล้วนั้นสามารถจะนำเข้ามาได้ต่อเมื่อวัตถุนั้นๆ มีบัตร์รายการ Audio มาให้ ถ้ามีบัตร์รายการนี้เมื่อไหร่ก็สามารถที่จะนำไฟล์เสียงเข้ามาประกอบการแสดงผลได้

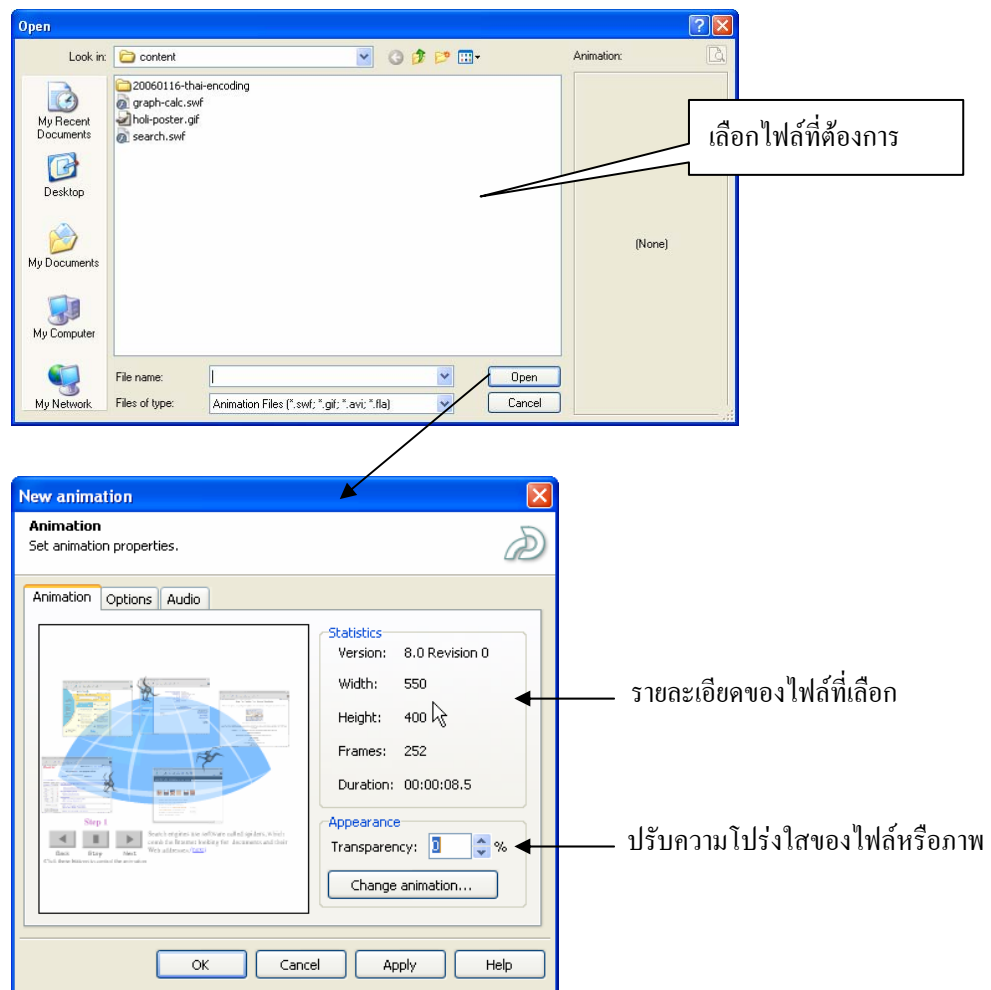
3. ภาพเคลื่อนไหว Animation Files ได้แก่ไฟล์

- Macromedia SWF Files (*.swf)
- Compuserver Animated GIF Files (*.gif)
- Windows AVI Files (*.avi)
- FLA Projectes (*.fla)

ในการนำภาพเคลื่อนไหว หรือ Animation สามารถนำเข้ามาไว้ในสไลด์ได้เลยโดยคลิกที่เมนู

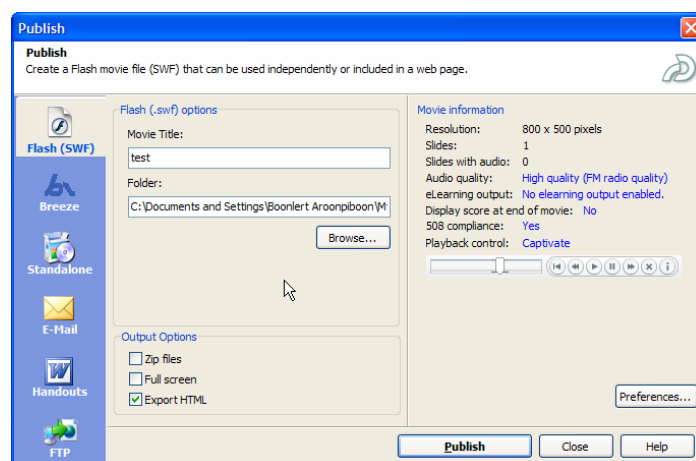
Insert, Animation... คลิกที่แถบเครื่องมือ Object Tools  ใช้คีย์ลัดได้ด้วยการกดปุ่ม <Shift + Ctrl + A>

โปรแกรมจะเปิดหน้าต่างขึ้นมาใหม่ เพื่อให้เลือกไฟล์รูปที่ต้องการ

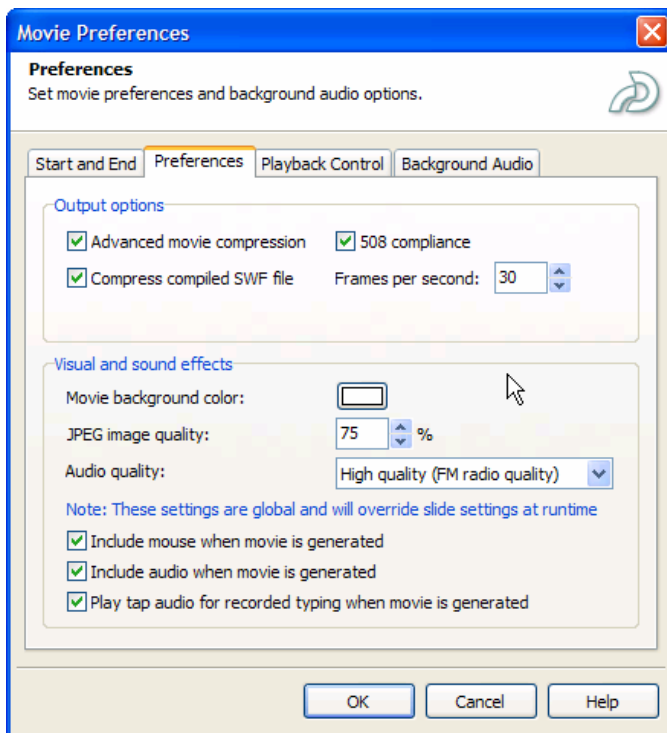


การส่งออกไฟล์ (Publish)

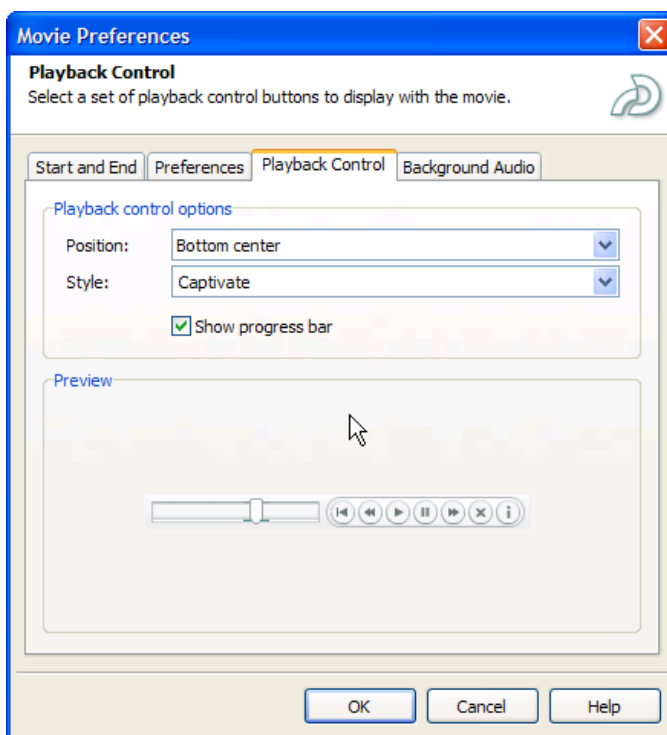
การส่งออกไฟล์เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างชิ้นงาน เพื่อแปลงไฟล์ให้เป็นฟอร์แมต SWF เพื่อนำไปใช้งาน โดยคลิกปุ่ม Publish



เลือกรูปแบบการส่งออก กรณีนี้ให้เลือกเป็น Flash (.swf) จากนั้นคลิกปุ่ม Publish เพื่อแปลงไฟล์ต้นฉบับเป็น Flash Movie ทั้งนี้สามารถปรับแต่งการนำเสนอโดยคลิกปุ่ม Preferences... เพื่อปรับแต่งดังนี้



คลิกบัตรรายการ Playback Control



เลือกลักษณะปุ่มควบคุมของ Movie แล้ว Publish อีกครั้ง เพียงเท่านี้ก็ได้จะสื่อเรียนรู้ที่มีจุดเด่น
หลากหลายอย่างง่าย ๆ ด้วย Captivate