

ภาคผนวก ง

เอกสารประกอบการฝึกอบรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

Adobe Captivate 4.0

ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียงภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทาง อินเทอร์เน็ต ซึ่ง โปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เรารู้จัก นั้นมีมากมายหลาย โปรแกรม เช่น Microsoft PowerPoint, Macromedia Author ware, Adobe Flash ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้พอสมควรจึงจะสร้างงานออกมาได้

ทำความรู้จัก Adobe Captivate 4.0

โปรแกรม Adobe Captivate 4.0 เป็นผลิตภัณฑ์จากค่าย Adobe ที่ถูกพัฒนาขึ้นมา เพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างสื่อจาก ข้อมูลต่างๆ การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอ หรือผลิตสื่อเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate 4.0 เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ ง่ายและรวดเร็ว

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 4.0

- สร้างสื่อการเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้อย่างง่ายดาย
- ตัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อการเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) พร้อมกับอัดเสียงบรรยายประกอบ
- เหมาะสำหรับการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน
- สร้างแบบทดสอบอย่างง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำหลายรูปแบบ

- นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ได้แก่
 - ไฟล์จาก Adobe Flash
 - ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG,BMP, GIF
 - ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV
 - เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน
 - ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI
 - สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.PPT)
- ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ Flash movie File (.swf) โดยมีลักษณะเช่นเดียว
โปรแกรมดังต่อไปนี้
 - โปรแกรม Adobe FlashHTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์
 - EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือ การแสดงผล โดย
ไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate
 - zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorm เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์

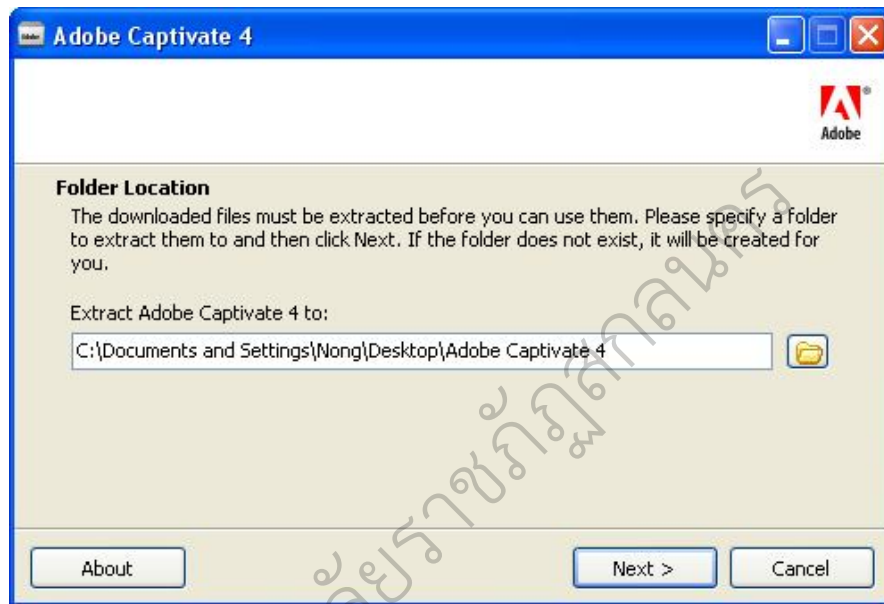
ความต้องการของระบบ

- ระบบปฏิบัติการ Windows XP หรือ สูงกว่า
- ความเร็วหน่วยประมวลผลขั้นต่ำ (CPU) 600 MHz Intel Pentium III Processer
หรือ เทียบเท่า
- หน่วยความจำขั้นต่ำอย่างน้อย 256 MB ถ้าจะให้ดีต้องใช้ที่ 512 MB ขึ้นไป
- พื้นที่ว่างของฮาร์ดดิสก์อย่างน้อย 300 MB
- ความละเอียดของจอภาพ 800 x 600 Pixel

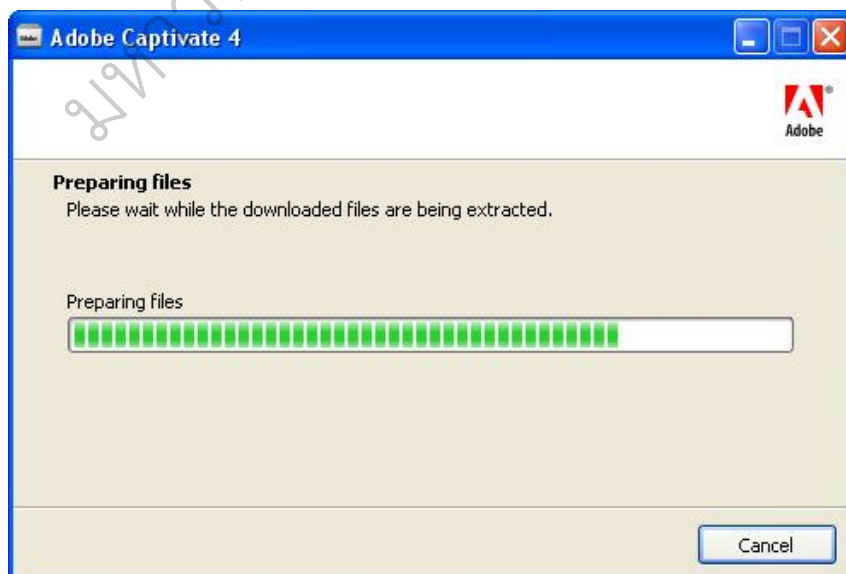
การติดตั้งโปรแกรม

หลังจากที่เราได้ไฟล์ Adobe_Captivate_4_WWE.exe มาแล้ว (ไฟล์อยู่ในไฟล์เดสก์ท็อปของคุณครูก็อปปีมา) มาถึงขั้นตอนการติดตั้ง ซึ่งก็ไม่มีอะไรยุ่งยากนัก มีขั้นตอนง่ายๆ ดังนี้

1. ดับเบิลคลิกไฟล์ Adobe_Captivate_4_WWE.exe จะเกิดกรอบหน้าต่างดังภาพข้างล่างซึ่งจะแสดงถึงตำแหน่งของไฟล์ต้นทางที่จะติดตั้งไว้ ให้คลิกปุ่ม Next



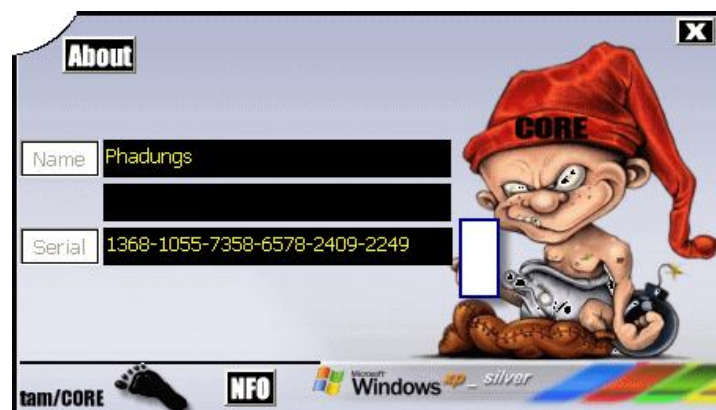
2. Adobe Captivate จะทำการแตกไฟล์คลายไฟล์สำหรับกระบวนการติดตั้งออกมา



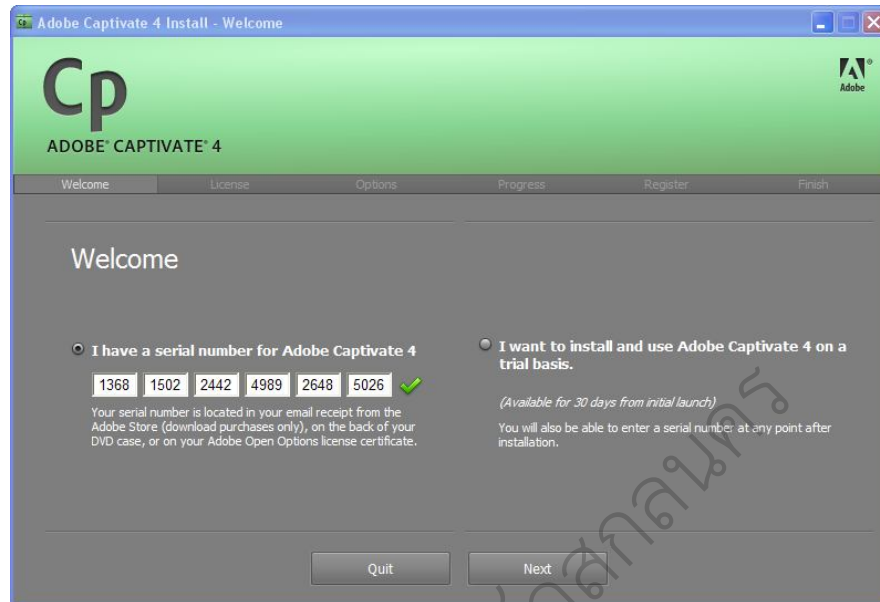
3. โปรแกรมจะขึ้นหน้าจอของการใส่เลขผลิตภัณฑ์ ให้คลิกที่ I have a serial number for Adobe Captivate 4



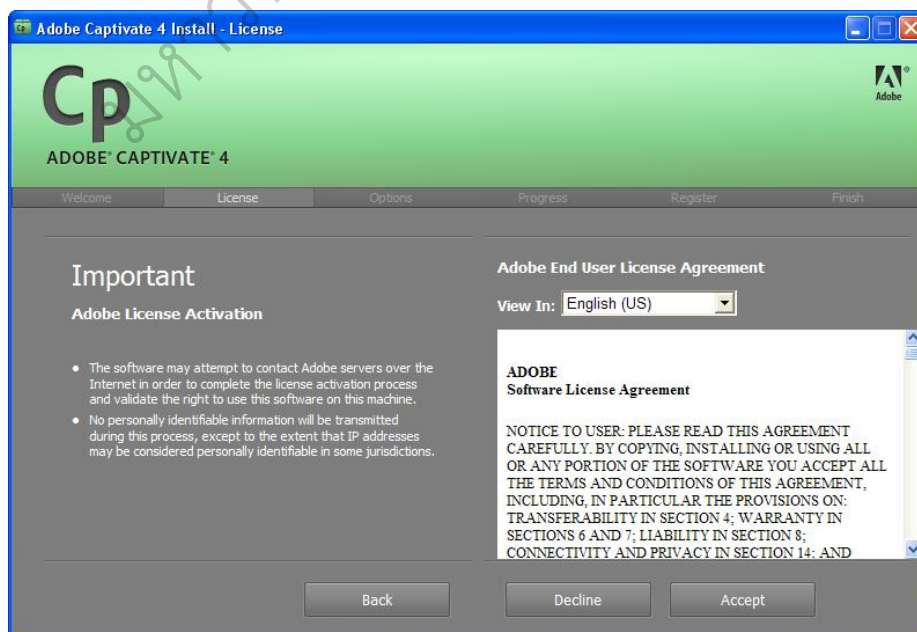
4. ดับเบิลคลิกไฟล์ keygen.exe ที่อยู่ในโฟลเดอร์ Adobe Captivate 4 แล้วใส่ชื่อในช่อง Name โดยตัวเลขในช่อง Serial จะเปลี่ยนเองโดยอัตโนมัติและให้ผู้ติดตั้งนำตัวเลขในช่อง Serial ไปใส่ในช่อง Serial Number ของโปรแกรม Adobe Captivate



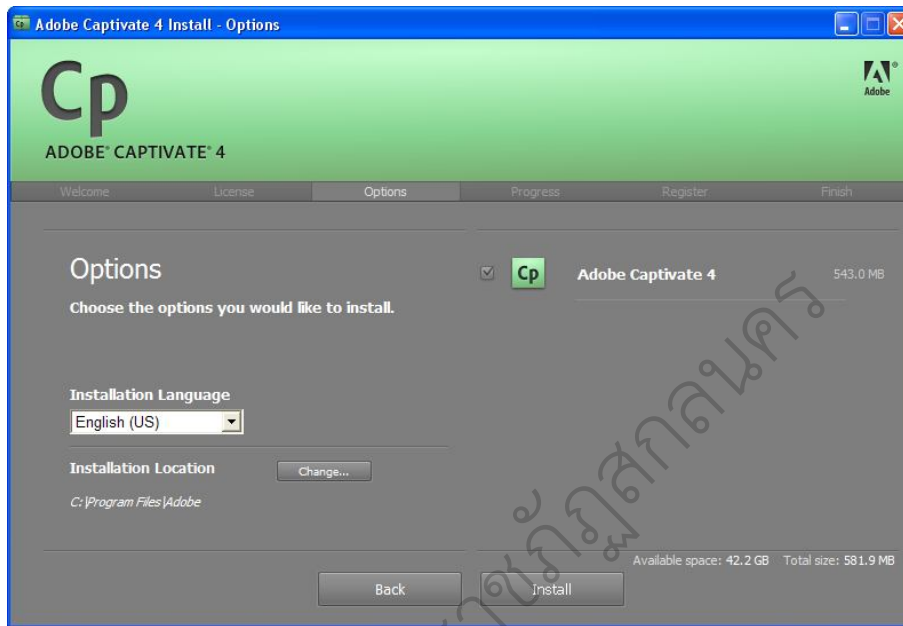
5. ภาพเมื่อใส่ Serial Number ครบทุกช่อง แล้วกดปุ่ม Next



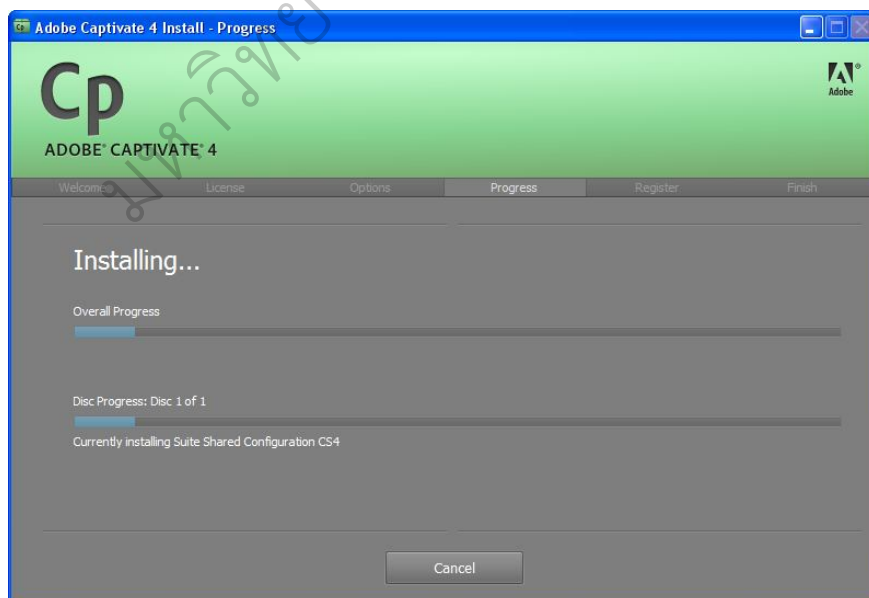
6. เมื่อคลิก next หน้า License Agreement จะปรากฏให้เราเลือกภาษาตรงส่วน Select Languages ในที่นี้เลือกภาษาอังกฤษ ด้านล่างจะแสดงข้อตกลงในการใช้ผลิตภัณฑ์ Software นี้ หากตกลงให้คลิก Accept หากไม่ตกลง คลิกที่ Decline โปรแกรมจะยกเลิกการติดตั้งทันที



7. เมื่อคลิกตกลงจะแสดงหน้า ตำแหน่งปลายทางที่โปรแกรมจะทำการไปติดตั้งให้ ซึ่งค่า Default จะอยู่ที่ Program Files ห้องย่อยชื่อ Adobe และจะสร้างห้องย่อยร่วมในห้อง Adobe นี้ใหม่ชื่อ Adobe Captivate4 หากไม่เปลี่ยนแปลง ให้คลิกที่ Next



8. Adobe Captivate จะทำการติดตั้งโปรแกรมนี้ทันที โดยแสดง progress bar ซึ่งจะใช้เวลา ไม่นานนัก



9. เมื่อติดตั้งเสร็จโปรแกรมจะให้ทำการกรอกข้อมูลเพื่อลงทะเบียนผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งขั้นตอนนี้ให้คลิกที่ปุ่ม Register Later

Adobe Captivate 4

Register your Software

Registration gives you access to exclusive benefits, such as newsletters, publications, and invitations to Adobe® events and seminars. You may also be eligible for a [complimentary benefit!](#)

*Country / Region: Organization:

Title: Job:

*First Name: Company:

*Last Name: Address1:

*Email: Address2:

*Confirm Email:

Would you like to receive communications relating to Adobe, its products and services via:

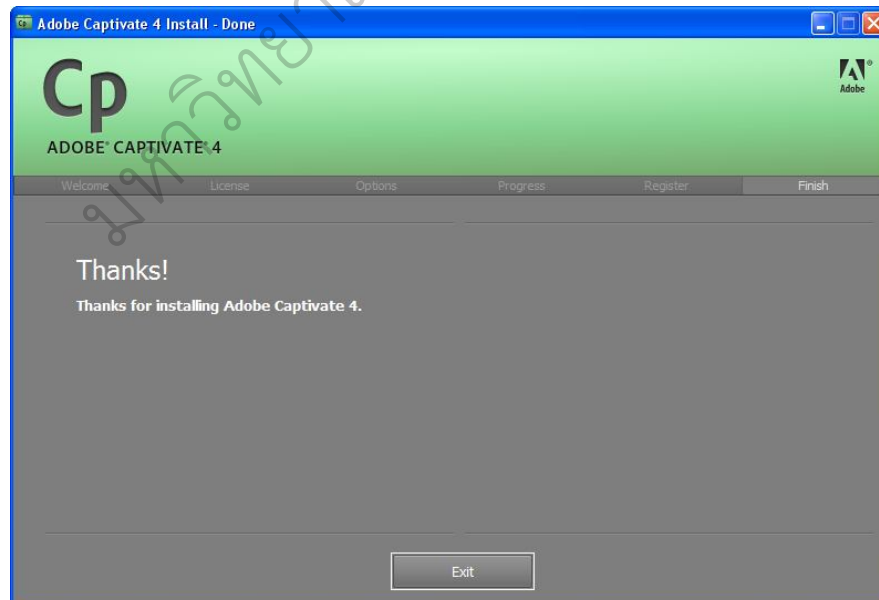
*Email: Yes No

*Postal Mail: Yes No

Communications include information about product releases, product upgrades, seminars, events, training, special offers and surveys. Adobe and its agents may use data I have provided in accordance with Adobe's [online privacy policy](#).

Register Later Register Now

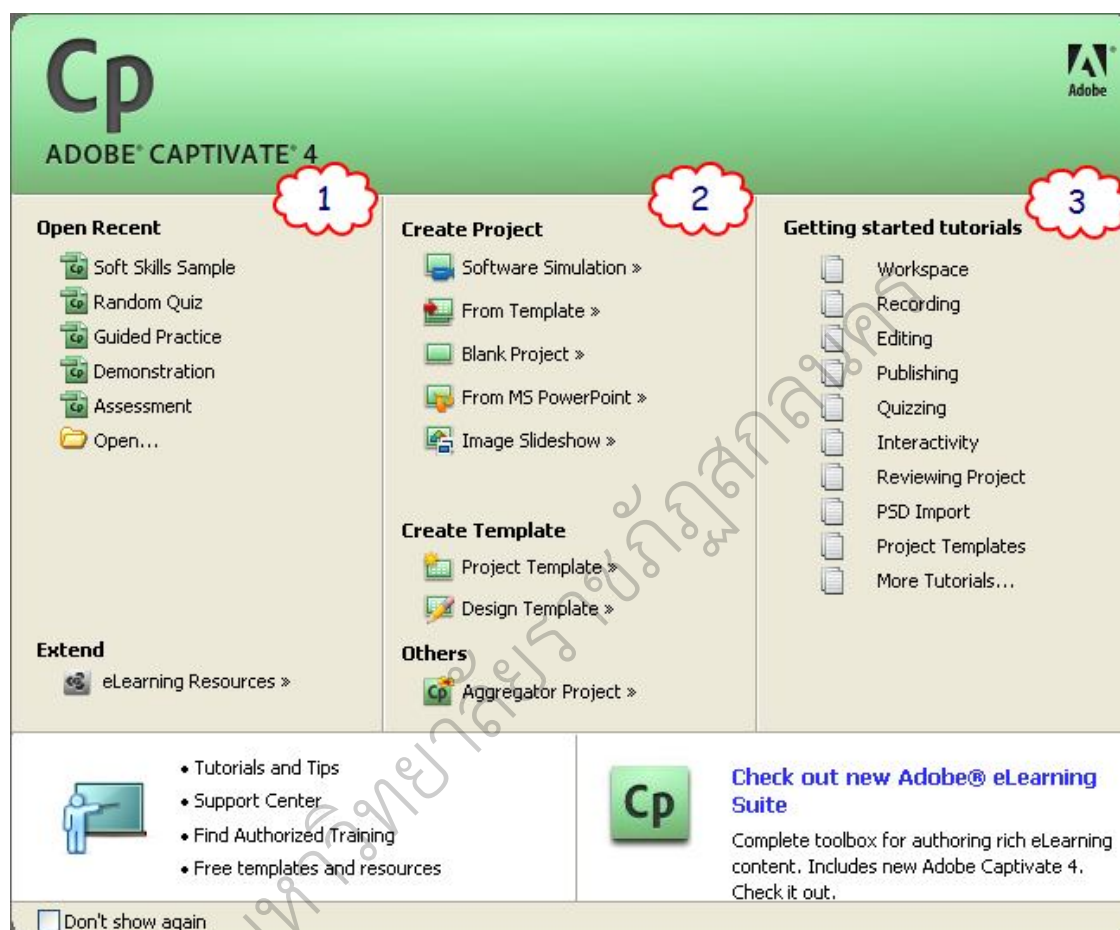
10. หากเสร็จสิ้นก็จะปรากฏหน้าต่างข้อความ Thanks for installing Adobe Captivate 4. ให้เราคลิกปุ่ม Exit



11. ดับเบิลคลิกไฟล์ disable_activation.cmd เป็นอันเสร็จขั้นตอนการติดตั้ง

การเปิดใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 4.0

คลิกที่ Start > All Programs > Adobe Captivate 4



ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate

1. **Open a recent project** แสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้
2. **Create Project** (สำหรับการเริ่มต้นใช้งานแนะนำให้ใช้งานตรงส่วนนี้) สำหรับสร้าง project บันทึก movie (จับหน้าจอภาพ)
3. **Getting started tutorials** แนะนำขั้นตอนการสร้าง Project ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate เริ่มตั้งแต่การบันทึก การแก้ไขตกแต่ง การส่งออก การนำเข้าไฟล์เสียงการสร้างส่วน ทอบโต้ การใส่ลูกเล่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ตามลำดับ

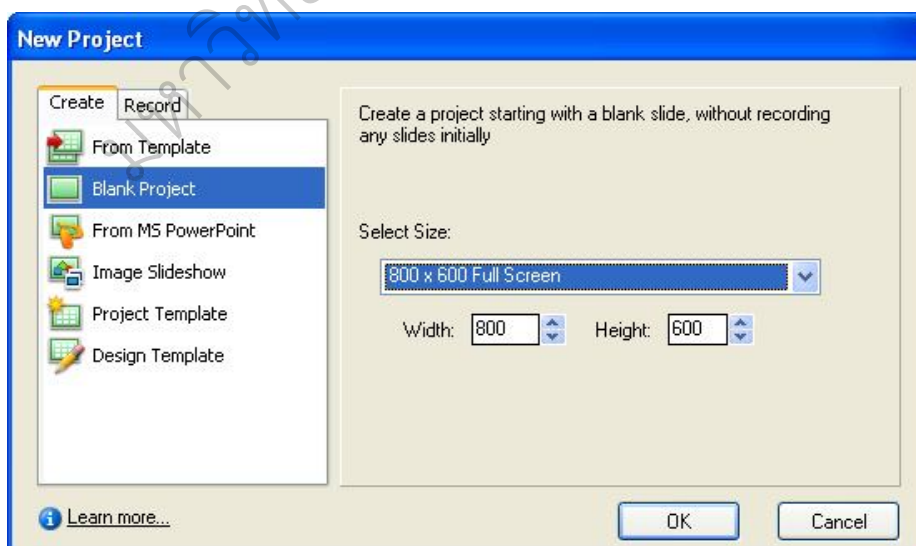
เริ่มต้นใช้งาน Adobe Captivate 4.0

เป็นที่ทราบกันแล้วว่าจุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 4.0 มีความสามารถในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบของ MutliMedia ดังนั้นผู้สร้างจึงควรที่จะเตรียมเนื้อหาและส่วนประกอบต่าง ๆ ที่จะใช้ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนให้พร้อมก่อนเพื่อไม่ให้ติดขัดในการสร้าง โดยเมื่อเริ่มต้นการสร้างชิ้นงานให้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. เริ่มแรกให้คลิกที่ Blank Project

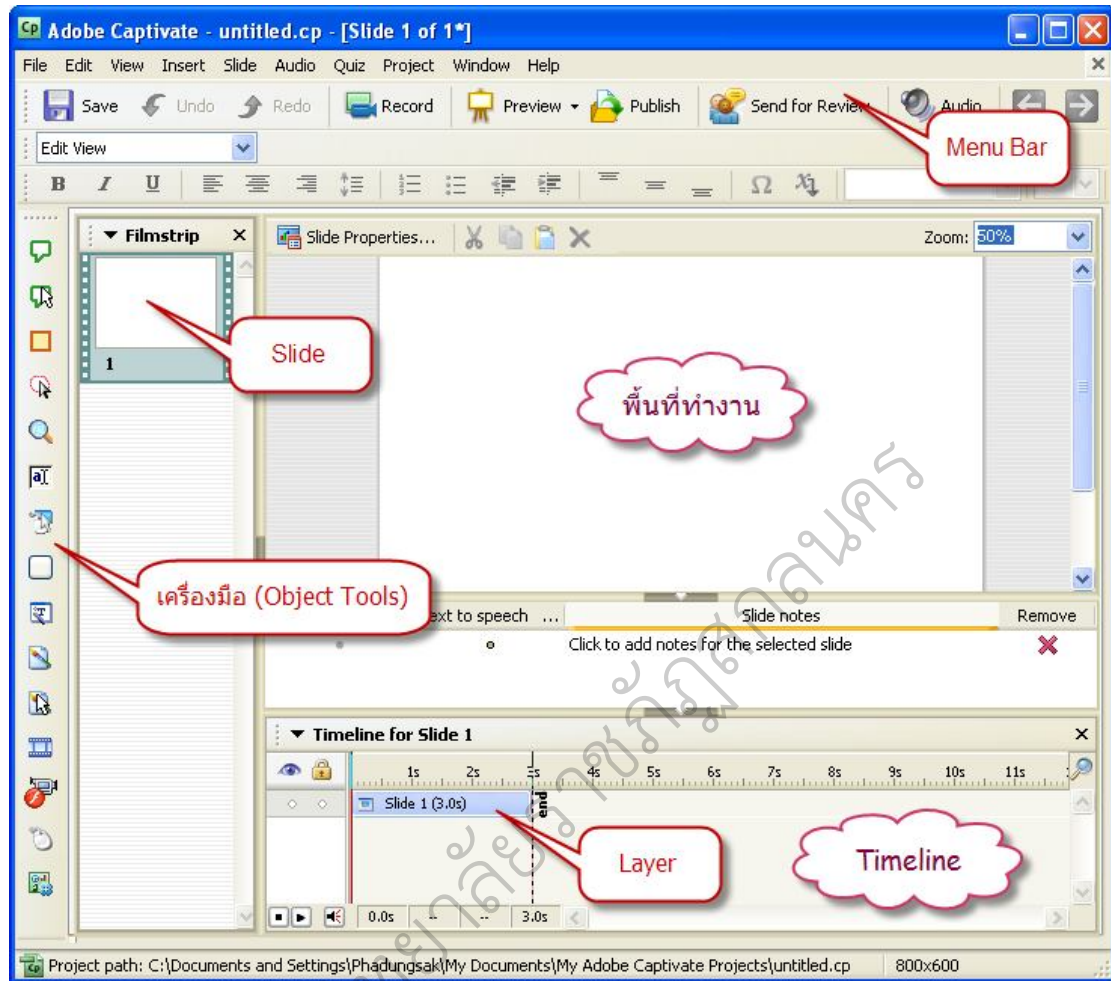


2. การสร้าง Blank Project เมื่อตกลงจะปรากฏหน้าต่าง New Project Options ให้ตั้งค่าต่างดังนี้

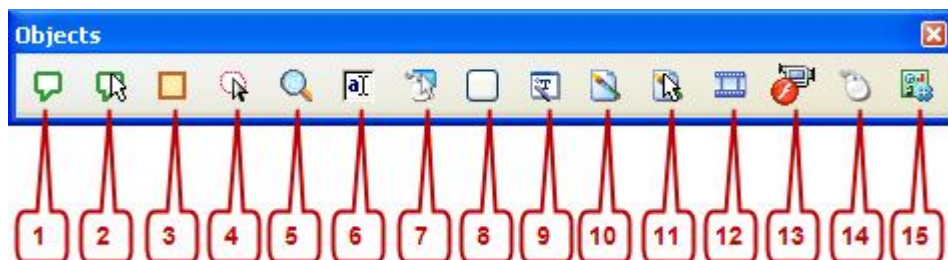


Select Size กำหนดขนาดชิ้นงานตามความต้องการ เช่น ตัวอย่างเลือกขนาด 800 x 600

3. หลังจากกดปุ่ม OK แล้วจะได้หน้าจอตามภาพด้านล่างนี้




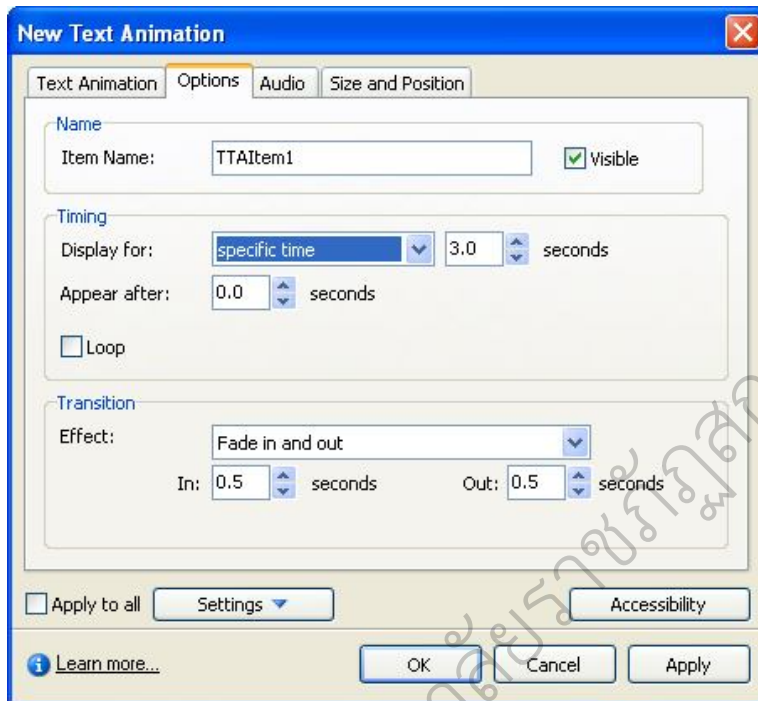
การสร้างชั้นงานจะอาศัยเครื่องมือที่อยู่ด้านล่างช่วยในการสร้างโดยเครื่องมือที่สำคัญและนิยมใช้กันดังนี้



- หมายเลข 1 คือCaption คือการแทรกตัวหนังสือ
- หมายเลข 2 คือRollover Caption คือ เมื่อเมาส์ลากผ่านตำแหน่งที่กำหนดจะมีข้อความเกิดขึ้น
- หมายเลข 3 คือHighlight คือ การแทรกรูปสี่เหลี่ยมเพื่อเป็นพื้นหลัง
- หมายเลข 4 คือRollover Slidelet คือการกำหนดพื้นที่ในการวางเมาส์แล้วมีข้อความหรือภาพปรากฏขึ้นมา
- หมายเลข 5 คือZoom Area คือ การขยายพื้นที่ที่ต้องการ
- หมายเลข 6 คือText Entry คือ การแทรกการเติมคำในช่องว่าง
- หมายเลข 7 คือClick Box คือ แทรกการคลิกตำแหน่งภาพ
- หมายเลข 8 คือButton คือ แทรกปุ่มบังคับในสไลด์
- หมายเลข 9 คือText Animation คือ แทรกข้อความที่มีการเคลื่อนไหว
- หมายเลข 10 คือImage คือ การแทรกภาพ
- หมายเลข 11 คือRollover Image คือ การแทรกเทคนิคของการเอาเมาส์ผ่านแล้วเกิดเป็นภาพ
- หมายเลข 12 คือAnimation คือ การแทรกภาคเคลื่อนไหว (.swf, .gif, .avi, .fla)
- หมายเลข 13 คือFlash Video คือ การแทรก Flash Video (.flv)
- หมายเลข 14 คือMouse คือ การแทรกทิศทางการบินของเมาส์
- หมายเลข 15 คือWidget คือ การแทรก Widget คือการแทรกเครื่องมือพิเศษ

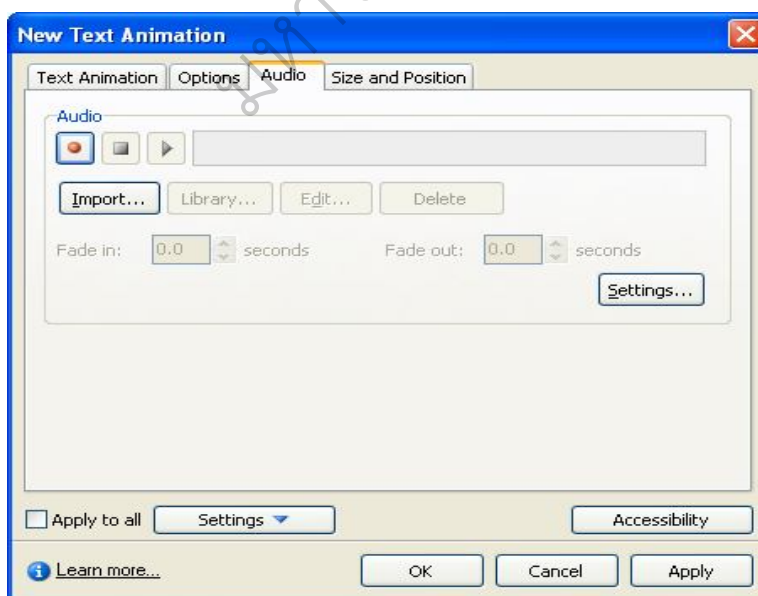
การสร้าง Text Animation

คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Text Animation ()ปรากฏหน้าต่าง New text Animation เลือก Text Animation ค่าของ Options



- Timing กำหนดเวลา
การแสดงผลของ Movie
- Loop คลิกถูกที่ Loop
กำหนดให้เล่นวนซ้ำ
- Transition กำหนด
Effect ในการเปลี่ยนฉาก
แต่ละสไลด์ (Frame)

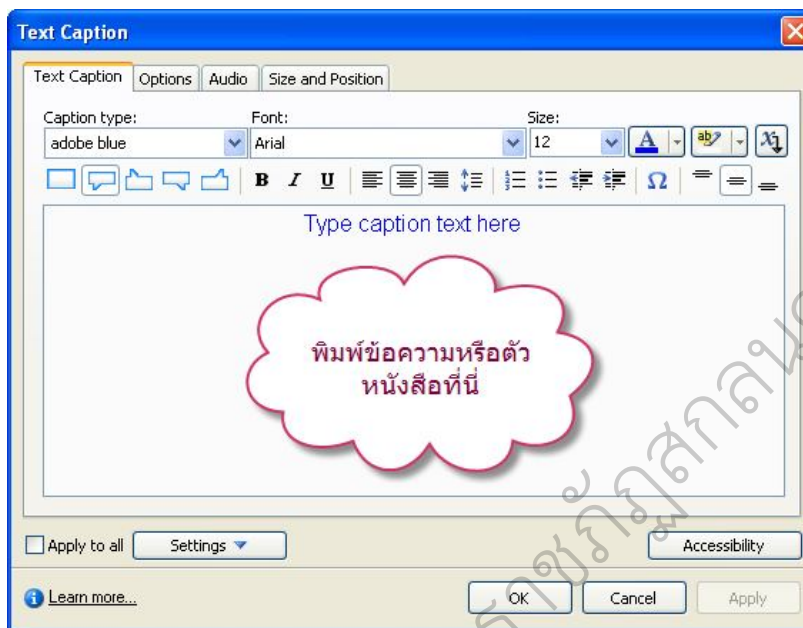
ค่าของ Audio



- Record new...
กำหนดการบันทึกเสียงจาก
ไมโครโฟน
- Import... นำเข้าไฟล์เสียง
เช่น MP3, WAV
- Settings การกำหนดค่า
ของเสียงที่บันทึก เลือก
ไมโครโฟน


การสร้าง Caption หรือสร้างตัวหนังสือทั่วไป

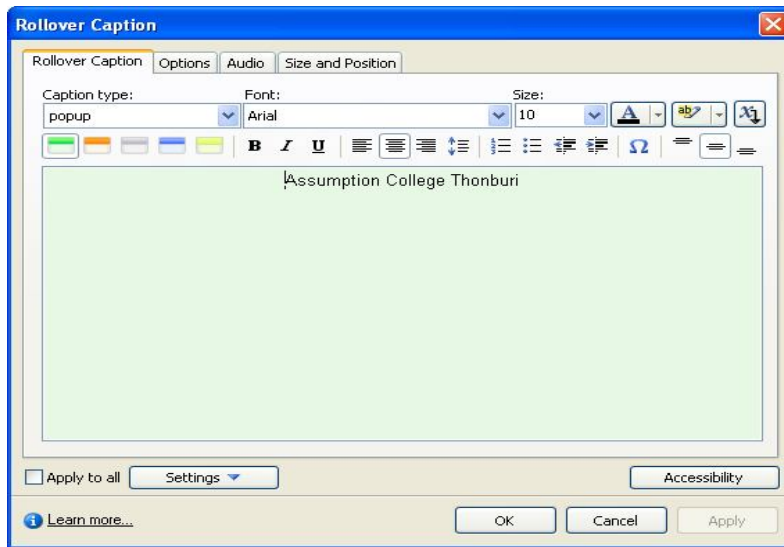
เมื่อสร้างสไลด์ใหม่แล้ว คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Caption () ปรากฏหน้าต่าง
New text Caption



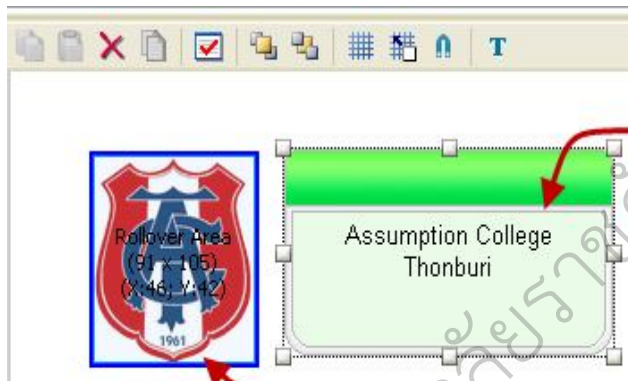
- Caption type : กำหนดลักษณะรูปแบบของ Caption
 - Font... : รูปแบบตัวอักษร
 - Size : ขนาดตัวอักษร
- หมายเหตุ
- ส่วนค่า option และ Audio จะมีลักษณะพื้นที่พิมพ์ตัวหนังสือ เหมือนกับการสร้าง text Animation

การสร้าง Rollover Caption

เป็นการสร้างหนังสือในรูปแบบที่เมื่อแสดงผลโดยการลากเมาส์ผ่านจุดที่กำหนดก็จะปรากฏหนังสือออกมาให้เห็น วิธีสร้างคือ คลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Caption () ปรากฏหน้าต่าง Rollover Caption



- Caption type : กำหนดลักษณะรูปแบบของ Caption
 - Font... : รูปแบบตัวอักษร
 - Size : ขนาดตัวอักษร
- หมายเหตุ
- ส่วนค่า option และ Audio จะมีลักษณะพื้นที่พิมพ์ตัวหนังสือ เหมือนกับการสร้าง text Animation



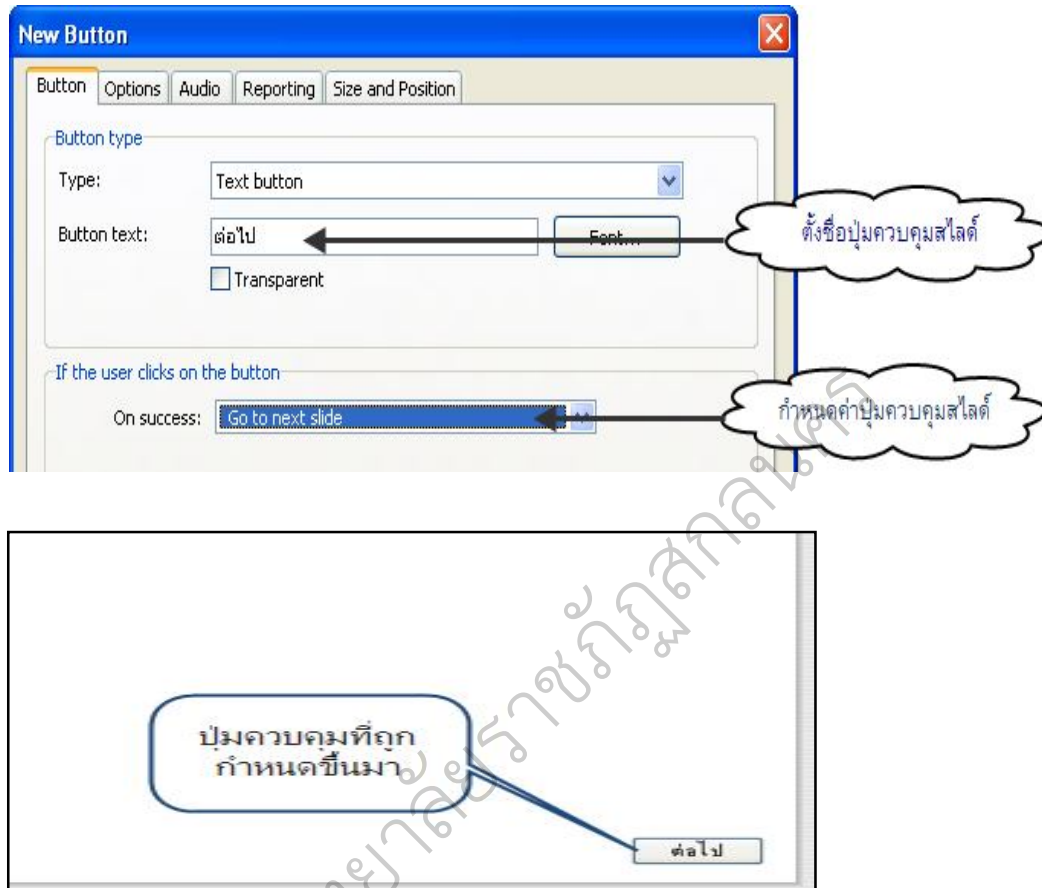
ส่วน Rollover caption จะแสดงหนังสือเหล่านี้ปรากฏออกมาเมื่อลากเมาส์ผ่านจุด

บริเวณที่เมาส์

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

การสร้างปุ่มควบคุม


โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Button () ปรากฏหน้าต่าง




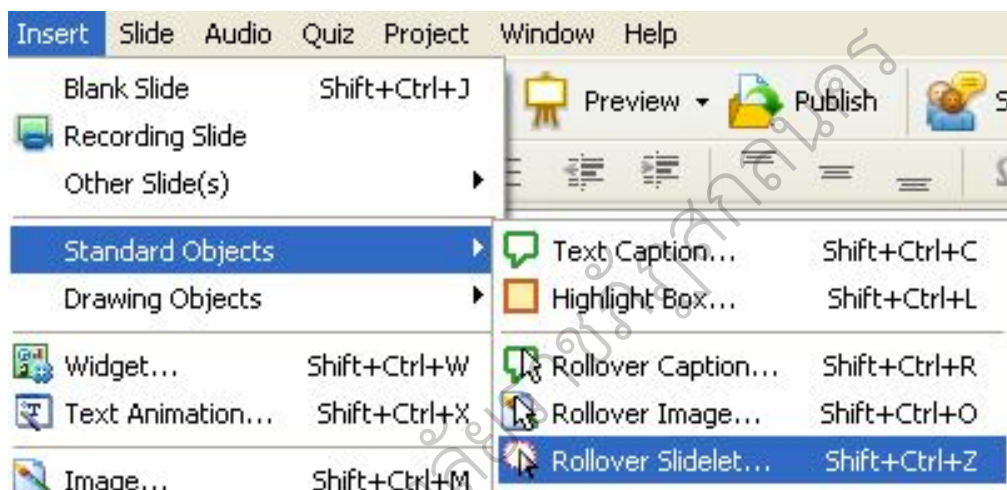
หมายเหตุ On success ถ้าคลิกที่ปุ่มนี้ จะให้ทำอะไร โดยมีตัวเลือกคือ

- Continue ให้นำเสนอเนื้อหาต่อไป
- Go to previous slide ถอยกลับสไลด์ก่อนหน้า
- Go to next slide ไปสไลด์ถัดไป
- Jump to slide เลื่อนไปสไลด์ที่ระบุ
- Open URL or file เปิดไฟล์หรือเว็บไซต์
- Open other project เปิดไฟล์อื่นที่สร้างด้วย Captivate
- Send e-mail to ส่งอีเมลไปยัง...
- Execute JavaScript รันภาษา JavaScript
- No action ไม่มีผลใดๆ

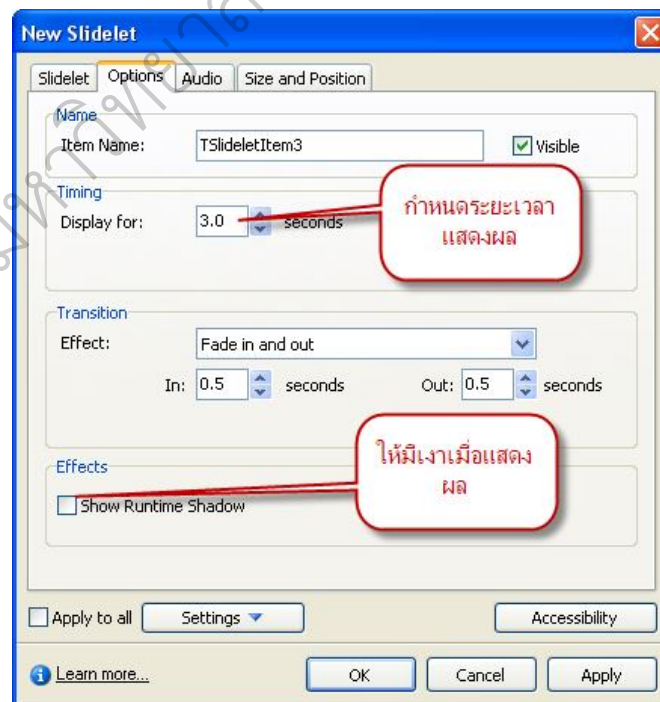
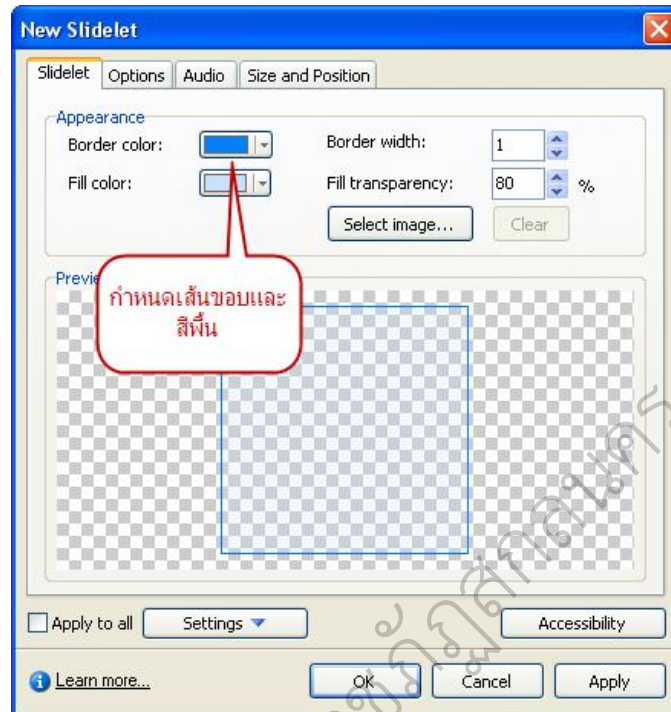
การสร้าง Rollover Caption

เป็นการสร้างข้อความหรือรูปภาพในรูปแบบการแสดงผลที่โดยการลากเมาส์ผ่านจุดที่กำหนดจึงจะปรากฏหนังสือออกมาให้เห็น เริ่มสร้างโดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Caption () ปรากฏหน้าต่าง Rollover Caption

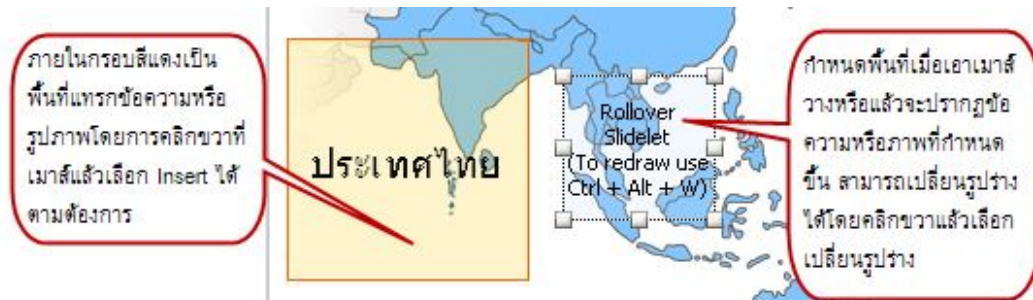
1. เลือกเมนู Insert เลือก Standard Objects เลือก Rollover slidelet หรือคลิกที่ปุ่ม เครื่องมือ Rollover Caption ()



2. จะได้หน้าต่าง New Slidelet ขึ้นมา




3. เราต้องการที่จะกำหนดค่าการแสดงผลสามารถทำได้โดยการปรับเปลี่ยนค่าที่กำหนดมาใหม่ตามที่เรต้องการ จากนั้นให้คลิก OK จะมีลักษณะของการสร้างดังรูป



เมื่อต้องการแทรกข้อความหรือรูปภาพภายในพื้นที่ที่กำหนดจะต้องเลือกพื้นที่โดยใช้เมาส์คลิก จากนั้นให้เลือกเมนู Insert หรือคลิกขวาเมาส์ภายในพื้นที่นั้นแล้วเลือก Insert แล้วการแทรกตามที่ต้องการ

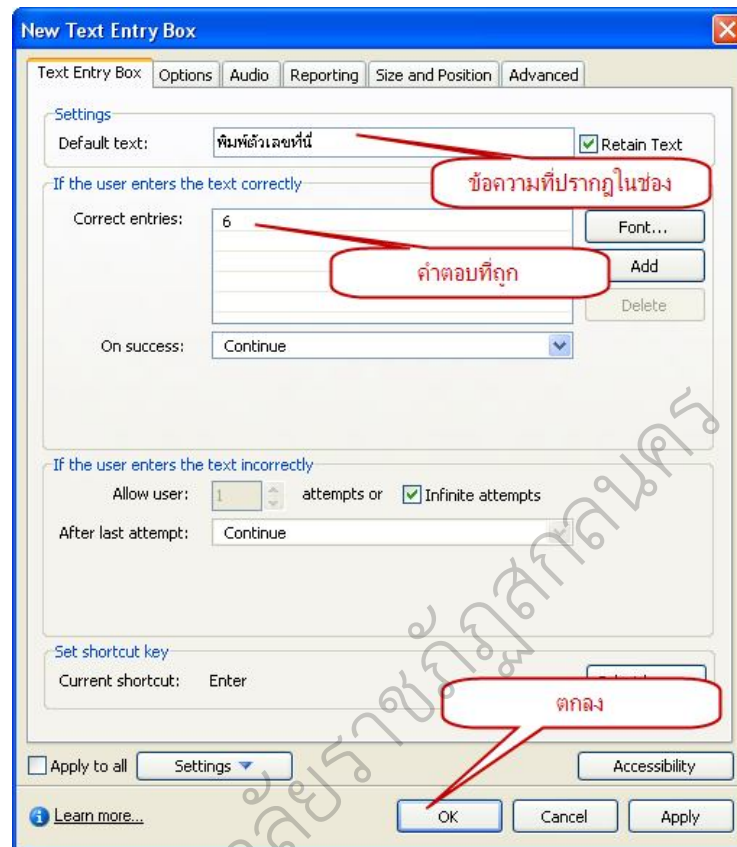
การแทรก Text Entry

Text Entry () ใช้แทรกเพื่อทำกิจกรรมในระหว่างเรียนหรือเป็นการทดสอบความสามารถของนักเรียน ซึ่งเป็นการเติมคำในช่องว่าง มีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างคำถามด้วย Caption

1. ประเทศไทยมีทั้งหมด	ภาค
2. กทม. อยู่ในภาค	ของประเทศ

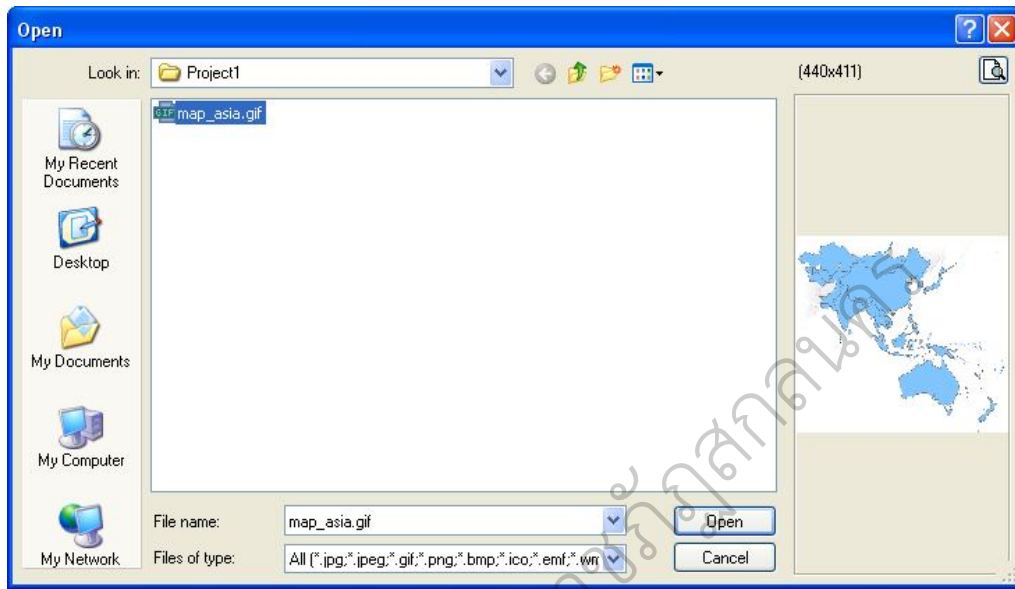
2. เลือกไอคอน Text Entry บนจอภาพจะเกิดกรอบโต้ตอบใหม่ขึ้นมา



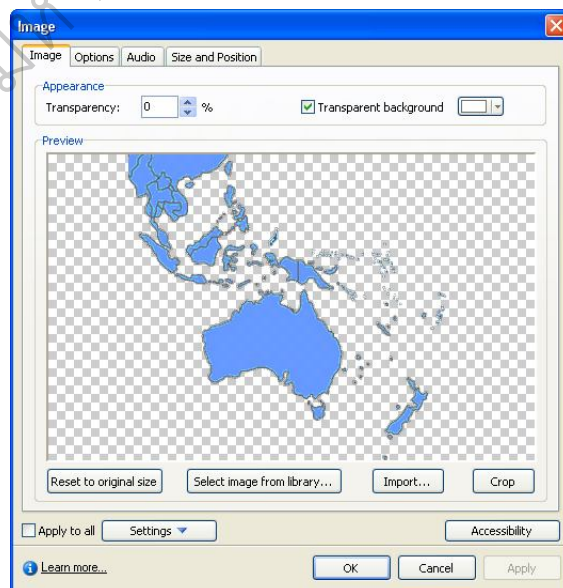
3. เลือกตำแหน่งแล้วปรับ Text Entry ให้เหมาะสม
4. เปลี่ยน Type success text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ถูกต้อง
5. เปลี่ยน Type failure text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ผิดให้ตอบใหม่
6. แทรก Bottom ควบคุม
7. จัด Time Line ให้เหมาะสม

การแทรกรูปภาพ (image)


โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Image () ปรากฏหน้าต่างใหม่ให้เลือกรูปภาพที่จะแทรก

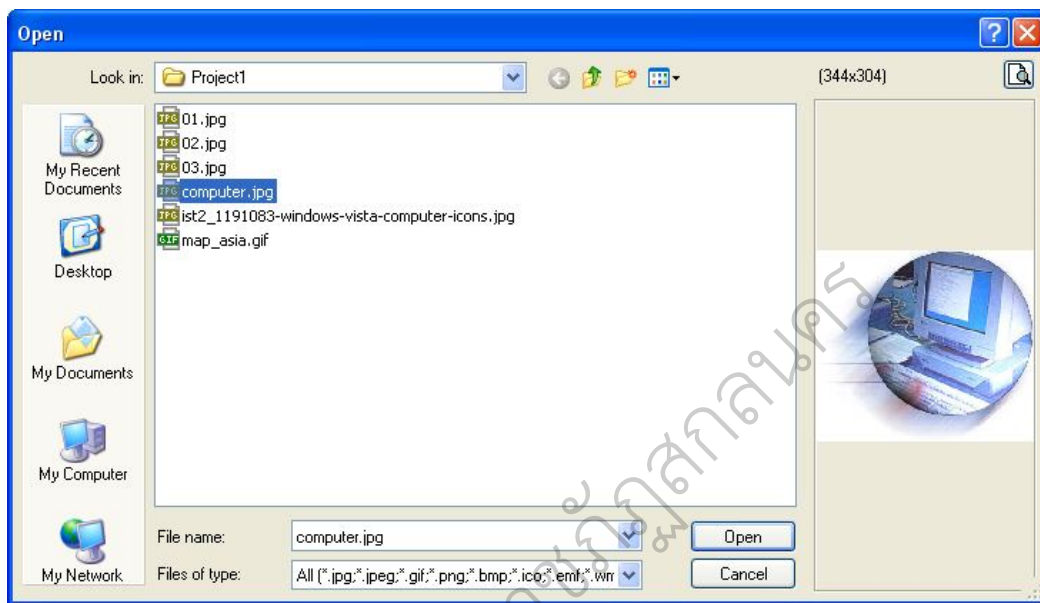


เมื่อเลือกรูปภาพแล้วถ้าหากภาพมีขนาดใหญ่จะมีหน้าต่างให้ Crop รูปภาพ .ให้ได้ขนาดพอดีกับพื้นที่ที่กำหนด ให้ทำการดับเบิลคลิกที่ภาพจะปรากฏหน้าต่าง Image คลิกที่ปุ่ม Crop เพื่อตัดตามให้ได้ขนาดที่ต้องการ

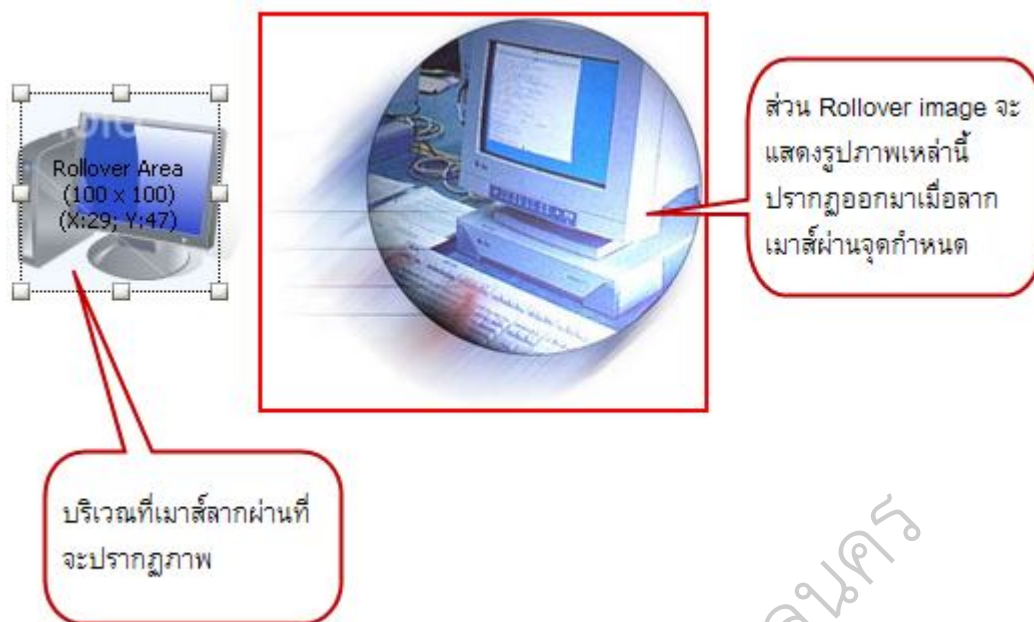


การแทรกรูปภาพในลักษณะ Rollover image

โดยคลิกที่ Object Tools ที่ชื่อ Rollover Image () ปรากฏหน้าต่างใหม่ให้เลือก
รูปภาพที่จะแทรก



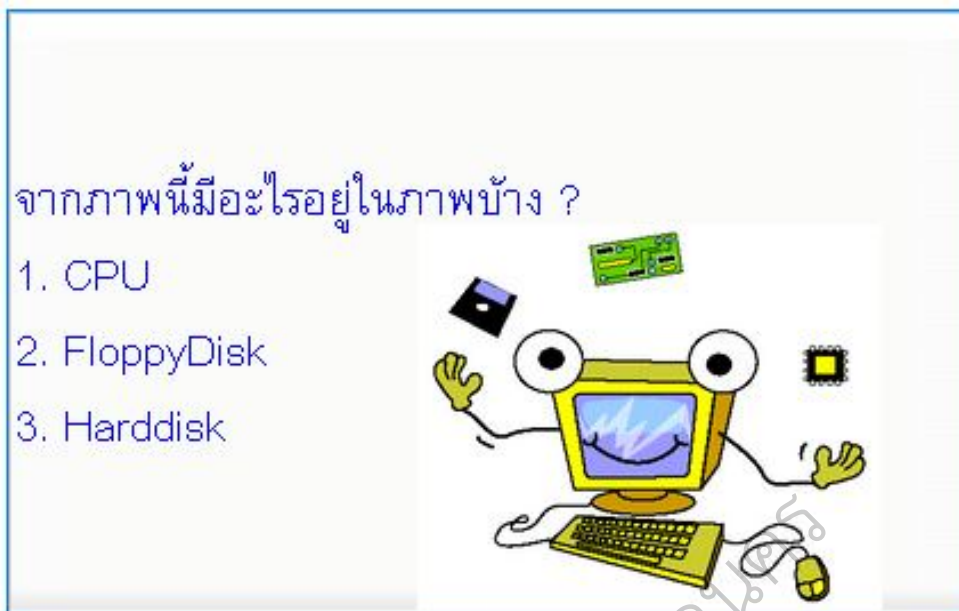
กำหนดตำแหน่งเมื่อเอาเมาส์ลากผ่านและตำแหน่งของภาพที่จะให้แสดงผล



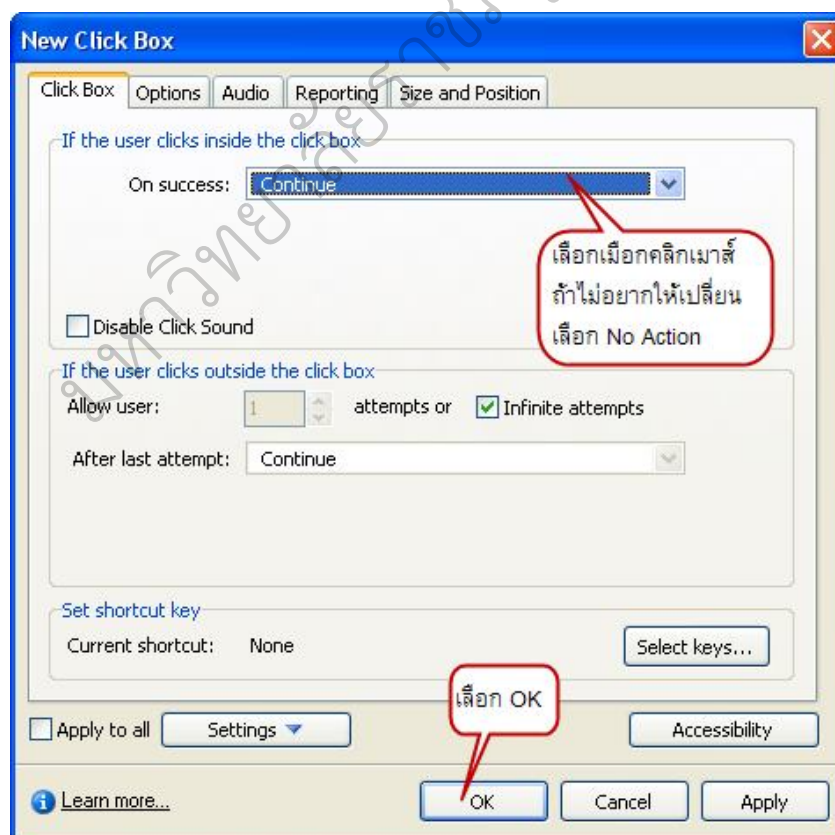
การทำ Click Box

Click Box เป็นการทำให้เกี่ยวกับภาพและคำถามที่เกี่ยวข้องกับภาพเพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนทดลองทำหลังจากที่เรียนผ่านไป โดยการคลิกที่ภาพตามคำถามที่กำหนดให้ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1. แทรกรูปภาพที่ต้องการทดสอบความรู้ของนักเรียน ด้วยไอคอน Image
2. แทรกคำถามด้วยไอคอน Caption



3. เลือกไอคอน Click Box บนจอภาพจะเกิดกรอบโต้ตอบ

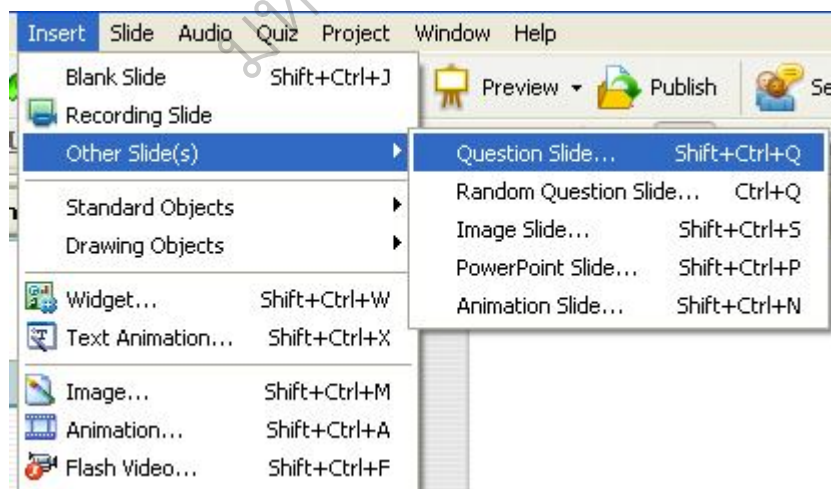


ปรับตำแหน่งที่ต้องการให้คลิกเมาส์ที่ตำแหน่งที่ต้องการ

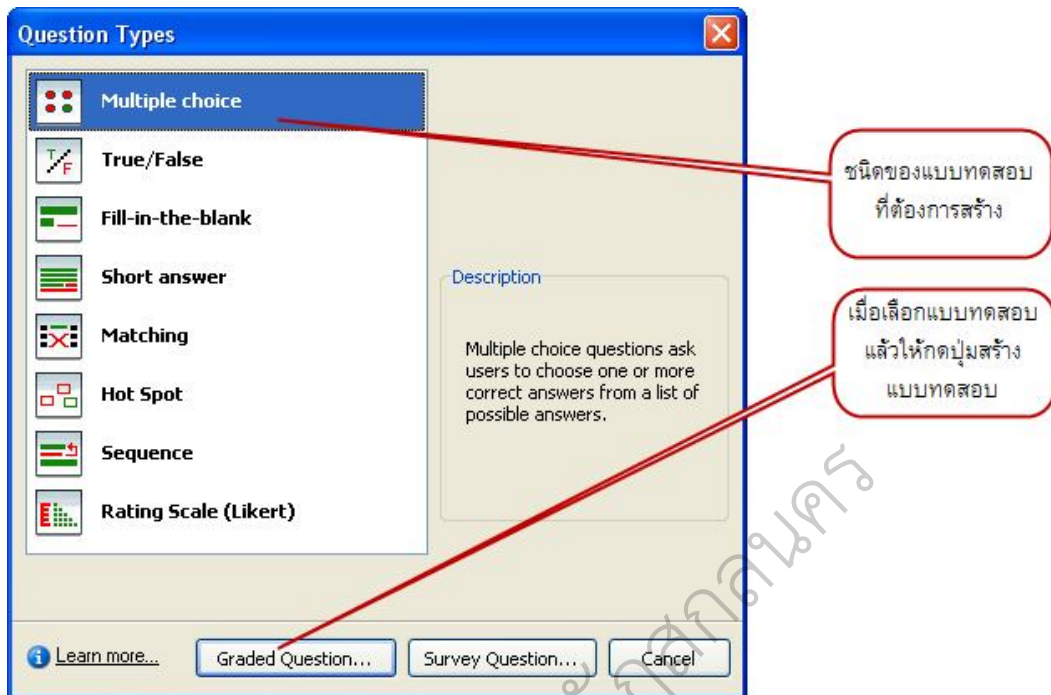
4. เปลี่ยน Type success text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ถูกต้อง
5. เปลี่ยน Type failure text here โดยดับเบิลคลิก แล้วเป็น ผิดให้ตอบใหม่
6. แทรก Bottom ควบคุม
7. จัด Time Line ให้เหมาะสม

การแทรกแบบทดสอบ

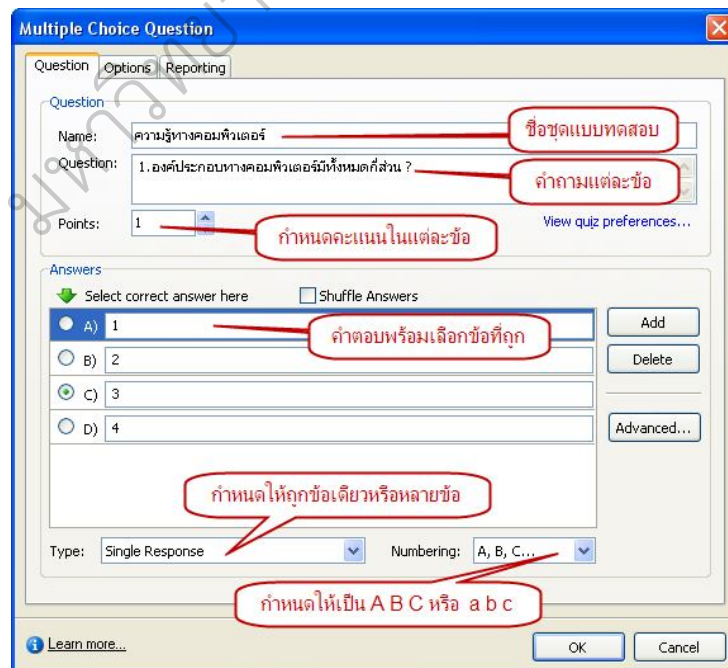
คลิกเมนู Insert > Other Slide(s) จะปรากฏหน้าต่าง Question Slide รูปแบบการ Question Slide



รูปแบบการ Question Slide



ชนิดของแบบทดสอบที่โปรแกรมกำหนดให้มีหลายรูปแบบสามารถที่เลือกได้ตามความเหมาะสมในการสร้างบทเรียน เมื่อเลือกแบบทดสอบแล้วให้กดปุ่มสร้างแบบทดสอบก็จะได้นหน้าต่างใหม่สำหรับสร้างแบบทดสอบดังนี้



การกำหนดข้อสอบแบบ ถูก ผิด

The screenshot shows the 'True/False Question' dialog box with the following details:

- Question Tab:**
 - Name:** ความรูทางคอมพิวเตอร์ (Callout: ชื่อชุดแบบทดสอบ)
 - Question:** 2. หน้าจอที่ใช้ในการแสดงผลเราเรียกว่า Monitor? (Callout: คำถามแต่ละข้อ)
 - Points:** 1 (Callout: กำหนดคะแนนในแต่ละข้อ)
- Answers Section:**
 - Green arrow icon and text: Select correct answer here
 - A) True** (Selected, Callout: คำตอบพร้อมเลือกข้อที่ถูก)
 - B) False**
 - Buttons: Add, Delete
- Bottom Section:**
 - Type:** True/False
 - Numbering:** A, B, C... (Callout: กำหนดให้เป็น ABC หรือ a b c)
- Footer:** Learn more..., OK, Cancel

การกำหนดข้อสอบแบบเติมคำ

Fill-in-the-blank Question

Question Options Reporting

Question

Name: ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ **ชื่อชุดแบบทดสอบ**

Description: หน่วยความจำของคอมพิวเตอร์ เราเรียกว่าอะไร? **คำถามแต่ละข้อ**

Points: 1 **กำหนดคะแนนในแต่ละข้อ**

Type in the question or phrase that needs to be completed

Shuffle List Answers Hide Numbering

Phrase: Add Blank...

Blanks: 1. Ram;ram **กำหนดคำที่เป็นคำตอบ**

Learn more... OK Cancel

การกำหนดข้อสอบแบบจับคู่

Matching Question

Question Options Reporting

Question

Name: Matching **ชื่อชุดแบบทดสอบ**

Question: จับคู่ให้ถูกต้อง **คำถามแต่ละข้อ**

Points: 10 **กำหนดคะแนนในแต่ละข้อ**

Answers

Shuffle Answers

Column 1

B Ram

A Harddisk

Column 2

A) ฮาร์ดดิสก์

B) หน่วยความจำ

จับคู่ที่ถูกต้อง

Add Delete Match Add Delete

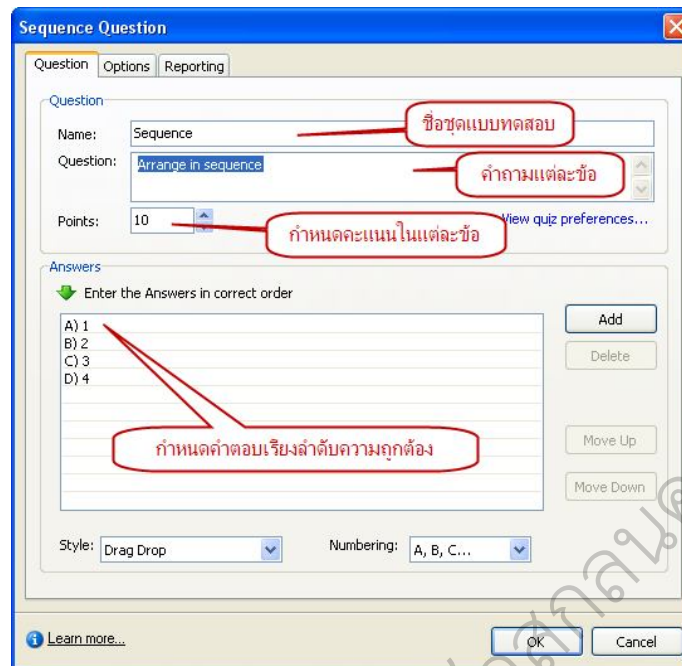
Clear matches

Style: Drag Drop

Numbering: A, B, C...

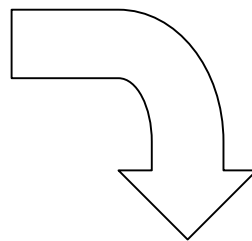
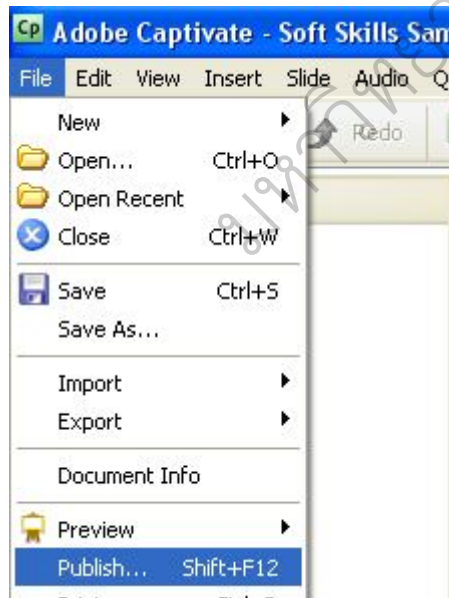
Learn more... OK Cancel

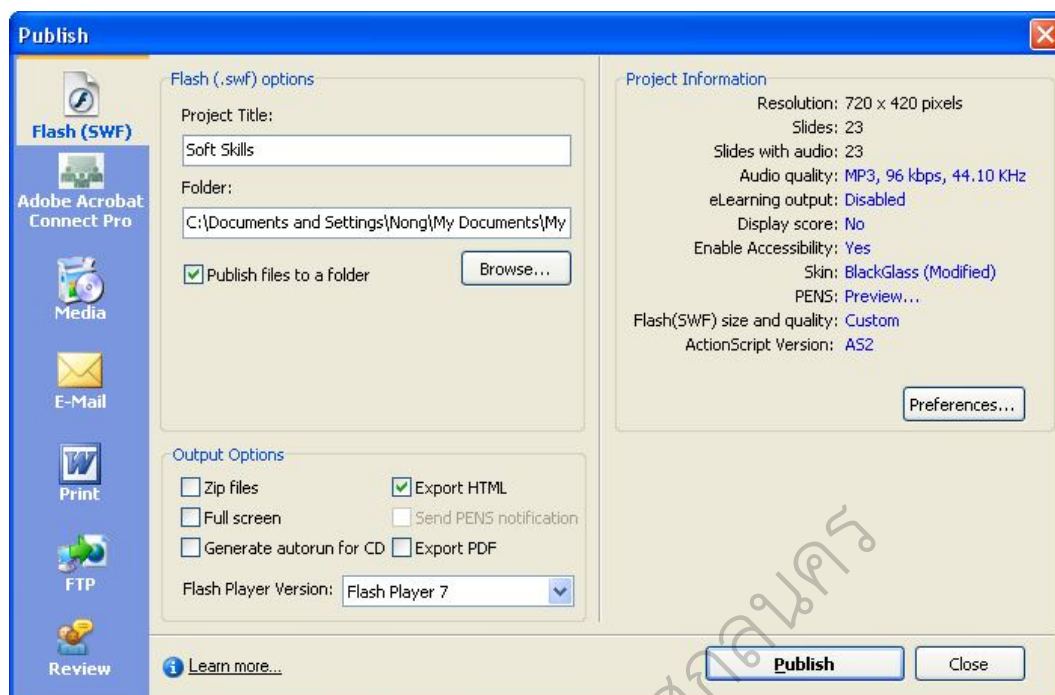
การกำหนดข้อสอบแบบเรียงลำดับ



การส่งออก (Publish) ไฟล์ *.CP

1. เปิดไฟล์ *.CP ที่เคยสร้างไว้แล้ว
2. คลิกเมนู File, Publish จะปรากฏหน้าต่างต่าง Publish รูปแบบการ Publish





ตัวอย่างนี้เลือก Publish เป็น Flash (SWF) และ HTML หลังจากที Publish ก็จะได้ไฟล์ 2 ไฟล์ คือ .SWF กับ .HTML

การเลือก Publish แต่ละแบบมีความแตกต่างกันดังนี้

1. Flash (SWF) ส่งออกเป็น Flash movie File (.swf) สำหรับใช้งานบนเว็บไซต์ Adobe Connect Enterprise ส่งออก Online บนอินเทอร์เน็ต
2. Media ส่งออกเป็นไฟล์ *.exe สำหรับสื่อเรียนรู้ เปิดดูได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม
3. E-Mail ส่งออกเป็น E-Mail
4. Print ส่งออกเป็นใบปลิว (ส่งออกโปรแกรม Microsoft Word)
5. FTP ส่งออกเป็น File Transfer Protocol

Output Options

- Zip File ส่งออกเป็นไฟล์ *.ZIP ซึ่งสามารถนำเข้าบทเรียนออนไลน์ใน Moodle ในรูปแบบ Scrom
- Full screen ส่งออกแบบเต็มจอภาพ เมื่อเลือกเพิ่ม
- Export HTML ส่งออกเป็นไฟล์ *.HTML จะได้ทั้งไฟล์ที่เป็น .SWF กับ .HTML

- Generate autorun for CD สร้างระบบ autorun สำหรับแผ่น CD
- Flash Version เป็นการเลือกรุ่นของโปรแกรมเล่นไฟล์ Flash

Project Information

โดยเลือก Preferences สำหรับตั้งค่าต่างก่อนที่จะนำออกไป จะปรากฏหน้าต่างใหม่ให้ตั้งค่าต่างๆ ซึ่ง Preferences แสดงข้อมูลเกี่ยวกับไฟล์ที่ส่งออก เช่น ขนาดของการแสดงผล (Resolution), จำนวนสไลด์ทั้งหมด (Slides), การใส่เสียงประกอบสไลด์ (Slide with audio) คุณภาพของเสียง (Audio Quality), e-learning Output, แถบควบคุม Movie (Playback Control) Preferences... การกำหนดรูปแบบการส่งออกเพิ่มเติม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี