

การผลิตสื่อ E-learning แบบ Interactive ด้วย Adobe Captivate

วิษณุ เพชรประวัติ*

ปัจจุบันสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอมีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งสื่อแบบข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว สื่อมัลติมีเดีย ที่บรรจุอยู่ในแผ่นซีดี หรือเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่ง โปรแกรมที่นำมาสร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่เราจักกันนั้นมีมากมายหลาย โปรแกรม เช่น Office TLEImpress, Microsoft PowerPoint, Macromedia Authorware, Adobe Flash ฯลฯ โปรแกรมเหล่านี้จะต้องใช้เวลาในการเรียนรู้พอสมควรจึงจะสร้างงานออกมาได้

โปรแกรม Adobe Captivate 3.0 เป็นผลิตภัณฑ์จากค่าย Adobe ที่ถูกพัฒนาขึ้น มาเพื่อสนับสนุนการสร้าง Movie ในรูปแบบสื่อเรียนรู้หรือสื่อการนำเสนอแบบมัลติมีเดีย เช่น การนำเสนอผลงาน การจับหน้าจอภาพเพื่อนำไปสร้างสื่อเรียนรู้ การสร้างสื่อจากข้อมูลต่างๆ การสร้างแบบทดสอบ รวมไปถึงการตัดต่อวิดีโอเพื่อใช้สำหรับงานนำเสนอหรือผลิตสื่อเรียนรู้ โดยโปรแกรม Adobe Captivate 3.0 เป็นโปรแกรมที่ใช้สร้างชิ้นงานได้ง่ายและเร็ว

จุดเด่นของโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

- สร้างสื่อเรียนรู้หรือสื่อนำเสนอแบบมัลติมีเดียได้อย่างง่ายดาย
- ตัดต่อวิดีโอได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว
- สร้างสื่อเรียนรู้โดยการจับหน้าจอภาพ (Screen capture movie) อัดเสียงบรรยายประกอบ
- เหมาะสำหรับการนำไปใช้เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน
- สร้างแบบทดสอบได้ง่าย และมีแบบทดสอบให้เลือกทำได้หลายรูปแบบ
- นำเข้าไฟล์จากแหล่งต่างๆ ได้หลากหลาย ไฟล์จาก Adobe flash ไฟล์รูปภาพ (Image) เช่น JPG, BMP, GIF ไฟล์เสียง (Sound) เช่น MP3, WAV เสียงบรรยายผ่านไมโครโฟน ไฟล์วิดีโอ (Video) เช่น AVI สไลด์จากโปรแกรม Microsoft Power Point (.PPT)

นักวิชาการอุดมศึกษา* กลุ่มงานพัฒนาและเผยแพร่นวัตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา
ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนักวิทยบริการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

- ส่งออกไฟล์ได้หลายรูปแบบ Flash movie File (.swf) ลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรม Adobe Flash HTML File (.html) สำหรับการนำไปใช้กับเว็บไซต์ EXE File (.exe) สำหรับการนำไปใช้แบบ Stand alone คือการแสดงผล โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม Adobe captivate และ zip file สำหรับบทเรียนในแบบ scorm เพื่อนำเข้าไปใช้ในบทเรียนออนไลน์

ความสามารถใหม่ของโปรแกรม Adobe Captivate 3

- Multimode recording ประหยัดเวลาในการสร้างวีดีโอจากภาพหน้าจอ ทั้งนี้สามารถบันทึกในหลายโหมดพร้อมกันได้ทั้ง demonstration training simulation และ assessment simulation
- Randomized quizzing and question pools สามารถสร้างคลังข้อมูลและเลือกสุ่มมาเพื่อใช้ทดสอบทำให้ยากแก่การคาดเดาของผู้เรียน
- Automated rerecording บันทึกภาพหน้าจออัตโนมัติ
- Animation effects เพิ่มเทคนิคและลูกเล่นมากขึ้น
- Audio recording with preview บันทึกเสียงพร้อมนำเสนอภาพพร้อมกันได้
- New question types เพิ่มเต็มรูปแบบคำถาม 3 แบบคือ sequencing ,hotspots และ matching dropdown lists
- Rich media support สามารถบันทึกเสียงจากระบบวินโดว์หรือช่อง Line in ได้
- Full motion recording รองรับการสร้างวีดีโอจากภาพหน้าจอในลักษณะต่อเนื่องได้
- รองรับการทำงานบน Windows VISTA และ Microsoft Office 2007

ความต้องการของระบบ

- ระบบปฏิบัติการวินโดวส์ 200 SP2 หรือ XP SP2 หรือ Vista Home Premium, Ultimate ,Business , Enterprise 32 bit
- CPU Intel Pentium 4 Centrino ,Intel Xeon, Intel Core Duo
- หน่วยความจำ RAM อย่างน้อย 512 MB (แนะนำ 1 GB)
- พื้นที่ว่างบนฮาร์ดดิสก์ ขนาด 700 MB
- DVD ROM Drive
- จอแสดงผลอย่างน้อยขนาด 800 x 600 แนะนำ 1024 x 768
- ไมโครโฟน
- ลำโพง

การใช้งานโปรแกรม Adobe Captivate 3.0

1. การเรียกใช้งาน Adobe Captivate 3.0

1.1 คลิกที่ Start > Programs > Adobe > Adobe Captivate 3

1.2 เปิดโปรแกรม Adobe Captivate จากหน้า Desk top ที่ไอคอน



2. จากนั้นจะเข้าสู่หน้าจอเข้าโปรแกรมดังรูป

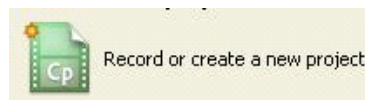


ส่วนประกอบหน้าจอแรกของโปรแกรม Adobe Captivate 3

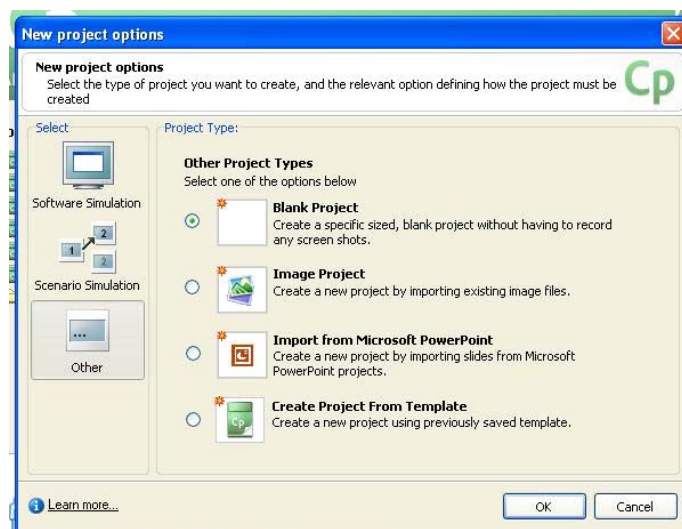
Open a recent project แสดงไฟล์ล่าสุดที่เคยบันทึกไว้ในโปรแกรม เปิดไฟล์ที่เคยบันทึกไว้
Record new project (สำหรับการเริ่มต้นใช้งานแนะนำให้ใช้งานตรงส่วนนี้) สำหรับสร้าง project บันทึก
movie (จับหน้าจอภาพ)

Getting started tutorials แนะนำขั้นตอนการสร้าง Project ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate
เริ่มตั้งแต่การบันทึก การแก้ไขตกแต่ง การส่งออก การนำเข้าไฟล์เสียงการสร้างส่วน ตอบโต้ การใส่
ลูกเล่นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ ตามลำดับ

3. เลือกที่ Record or create a new project



4. จะเข้าสู่หน้าต่างของโปรแกรม ดังรูป



Software Simulation หมายถึงว่าจะเป็นการจำลองการจับหน้าจอภาพตามที่กระทำ โปรแกรม จะทำการเก็บภาพหน้าจอตามที่เรากะทำกับ Mouse หรือกระทำอื่นใดกับจอภาพ ในส่วนที่โปรแกรม ให้เลือกจากรายการที่กำหนด มีหลักการทำงาน ดังนี้

- Application สำหรับการ Capture movie ทั้งหน้าจอภาพ ของโปรแกรมที่ ต้องการจะทำการ บันทึกการทำงานของหน้าจอ
- Custom size สำหรับการ Capture movie แบบกำหนดขนาดหน้าจอภาพได้
- Full Screen สำหรับการ Capture movie ทั้งหน้าจอภาพ

การสร้างผลงานสื่อการเรียนการสอนด้วยโปรแกรม Captivate รวมถึงการสร้าง Movies ควร เริ่มต้นโดยวางแผนการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Movie) โดยออกแบบ Storyboards, Scripts หรือในรูปแบบอื่นตั้งค่าเริ่มต้นการใช้งานในการจับจอภาพเคลื่อนไหว (Movie preferences)

บันทึกภาพเคลื่อนไหว ที่กระทำกับจอภาพ การคลิกกับวัตถุใด ๆ บนจอภาพ โปรแกรมจะ บันทึกไว้ 1 สไลด์ ในการคลิกแต่ละครั้ง หรือจะนำเข้าไปไฟล์ภาพเคลื่อนไหวก็ได้ เพิ่มข้อความ รูปภาพ เสียง ข้อความเคลื่อนไหว และรายละเอียดส่วนอื่น ๆ แก้ไขปรับปรุง Timeline ทดลองดูภาพเคลื่อนไหวที่ สร้างขึ้น กำหนดเงื่อนไขในการสร้าง E-Learning และสร้างสไลด์คำถามใน (เติมคำในช่องว่าง, แบบ เหมือนจับคู่, ตัวเลือก, ตอบสั้น ๆ , ถูกผิด) เลือกจัดเก็บรูปแบบในการเผยแพร่ (Publish) จัดเก็บ และเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต EXE

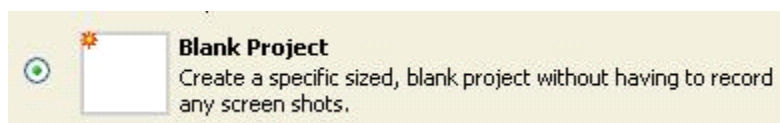
จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต Flash และ เรียกใช้โดย HTML

จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต zip เพื่อใช้เป็น SCORM

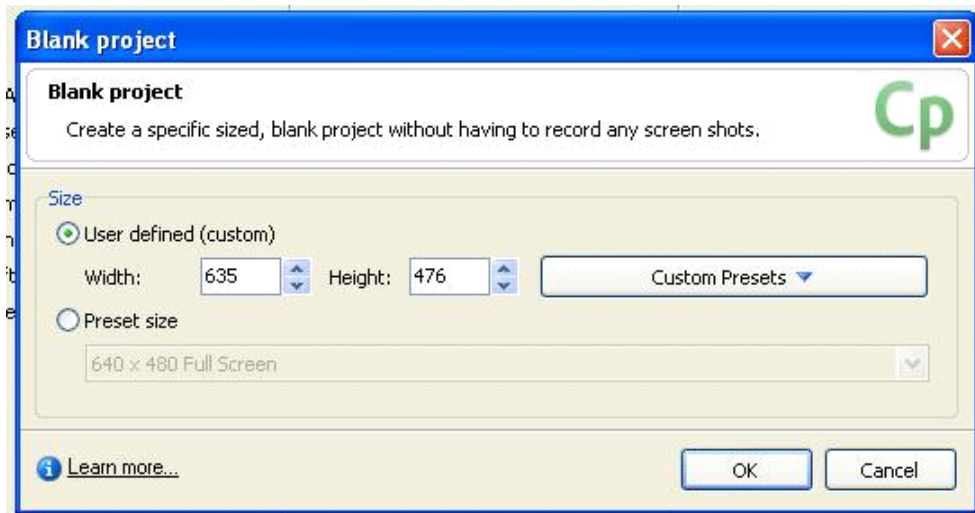
จัดเก็บและเผยแพร่ในลักษณะไฟล์ฟอร์แมต Word หรือ Handout (คู่มือการใช้งาน)

จัดเก็บและเผยแพร่ ไปบนเว็บไซต์ ด้วย FTP ส่ง Movie โดยใช้ E-mail

5. เลือกรูปแบบ การสร้างงานด้วย Blank Project โดยเลือกที่ Blank Project

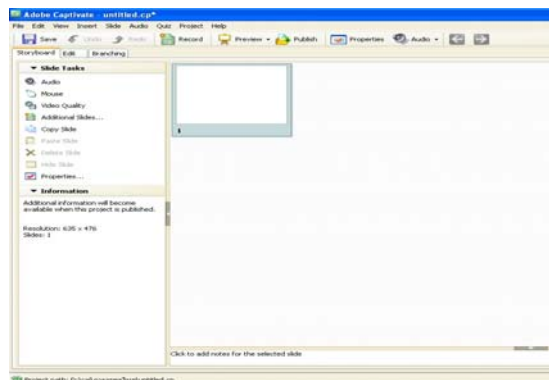


6. จะเข้าสู่หน้าต่างของโปรแกรม ดังรูป



User defined กำหนดขนาดตามความต้องการ เช่น ตัวอย่างเลือกขนาด 635 x 476
Preset size กำหนดขนาดตามความละเอียด (Resolution) ของจอภาพ

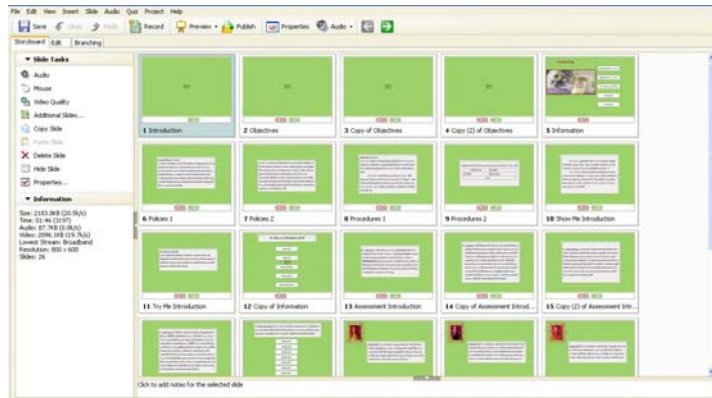
7. เข้าสู่หน้าต่าง ดังรูป



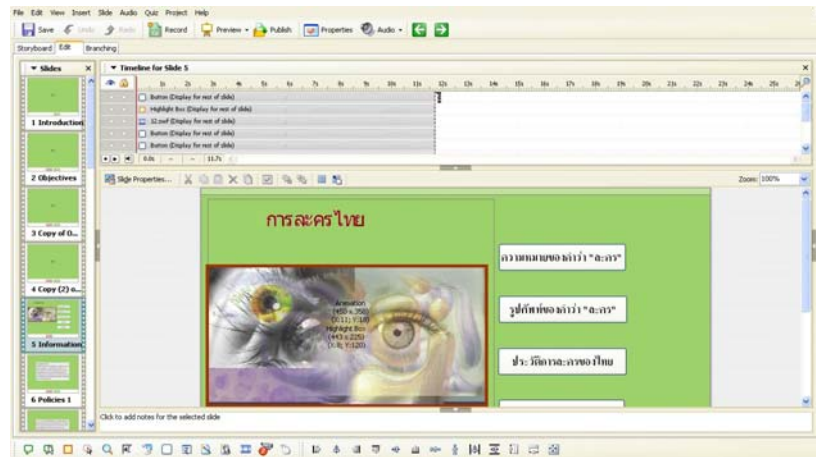
มุมมองในการทำงานของโปรแกรม Adobe Captivate

มุมมองในการทำงานได้แบ่งออกเป็น 3 มุมมองคือ

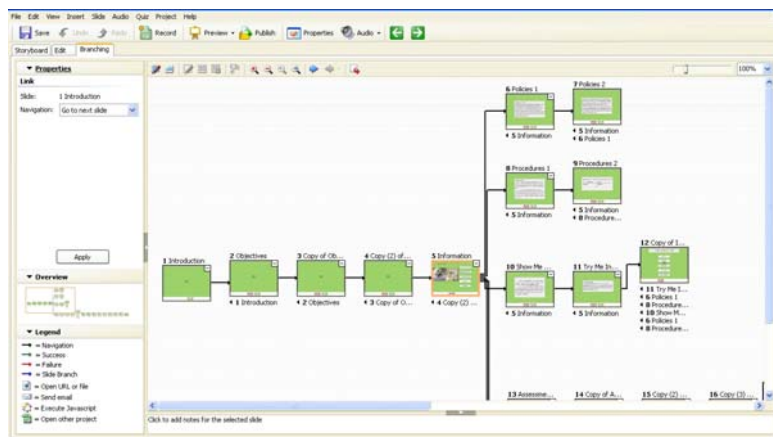
7.1 Storyboard: นับเป็นมุมมองแรกที่พบเมื่อเปิดโปรแกรมขึ้นมา ถ้าเป็นโครงการที่ได้มีการบันทึกหน้าจคอมพิวเตอร์ไว้แล้ว ในมุมมองนี้จะแสดงภาพที่บันทึกไว้เป็นภาพเล็กๆ เรียงต่อกันคล้ายสไลด์ของโปรแกรม PowerPoint



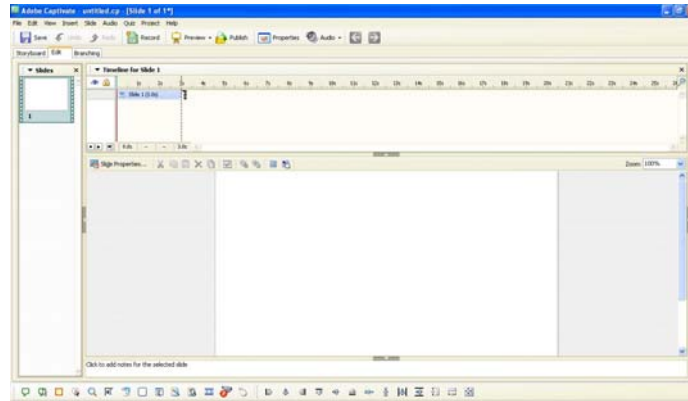
7.2 Edit: เป็นมุมมองที่ใช้ในการแก้ไข เพิ่มเติม องค์ประกอบต่างๆ เข้าไปในสไลด์ที่ต้องการ ทำให้งานของออกมาได้สวยงามน่าสนใจยิ่งขึ้น โดยสไลด์ต่างๆ จะแสดงในรูปของ Filmstrip



7.3 Branching: เป็นมุมมองที่ใช้แสดงการเชื่อมโยงของสไลด์แต่ละสไลด์ว่ามีการเชื่อมโยงกันอย่างไร เชื่อมโยงไปยังที่ใดบ้าง และมักจะนำมาใช้ในการสร้างแบบทดสอบที่มีการจำเป็นที่จะต้องกระโดดไปยังสไลด์ต่างๆ

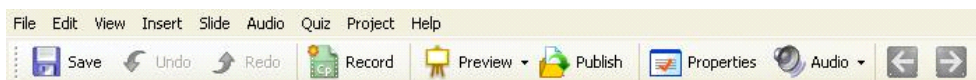


8. คลิกที่มุมมอง Edit แล้วดับเบิลคลิกที่แผ่น slide ด้านซ้ายมือ ก็จะได้พื้นที่สีขาวสำหรับทำงาน ดังภาพ



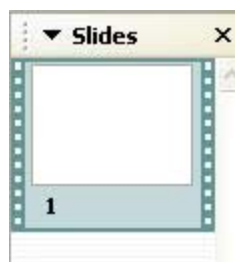
9. ส่วนประกอบต่างๆมีดังนี้

- Menu Bar



ปุ่ม	รายละเอียด
Save	ใช้บันทึกไฟล์โครงการ (Project)
Undo	ใช้ยกเลิกการทำงานล่าสุด
Redo	ใช้ยกเลิกการ Undo ล่าสุด
Record	ใช้สำหรับการบันทึก (Record) โครงการ (Project)
Preview ▾	ใช้สำหรับดูโครงการ (Project) ที่เราได้ทำการบันทึกไป
Publish	ใช้สำหรับพับบลิช (Publish) โครงการเพื่อเผยแพร่
Properties	ใช้สำหรับกำหนดคุณสมบัติของออบเจกต์ (Object)
Audio ▾	ใช้สำหรับทำการบันทึกเสียง
	ใช้ดูสไลด์ก่อนหน้า
	ใช้ดูสไลด์ที่อยู่ถัดไป

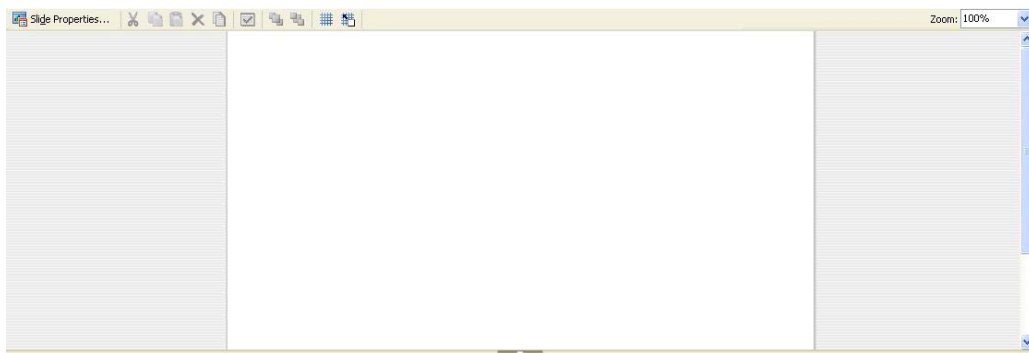
- Slide



- เลเยอร์และTimeline



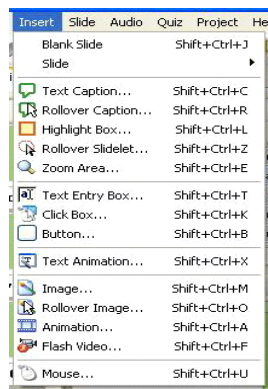
- พื้นที่ทำงาน



- เครื่องมือ



หรือจะใช้จากไปที่เมนูบาร์ เลือก Insert > เลือกวัตถุที่ต้องการ มีดังนี้

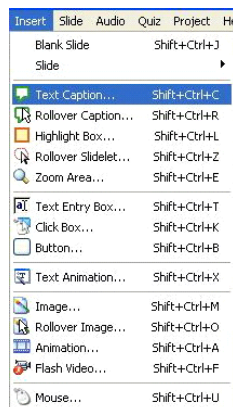


- Blank slide การแทรกแผ่น slide แผ่นที่ 2-3-4-5
- Slide การเลือกSlide จะปรากฏหน้าต่าง Question Slideและรูปแบบการ Question Slide
- Text Caption (ข้อความอธิบาย) เป็นข้อความที่ใช้อธิบายสิ่งต่างๆ ที่ต้องการเน้นเป็นพิเศษ
- Highlight Boxes (กรอบเน้น) เป็นการสร้างกรอบเพื่อทำให้เกิดความเด่น หรือเน้นสิ่งที่ต้องการให้ผู้ใช้งานสนใจ

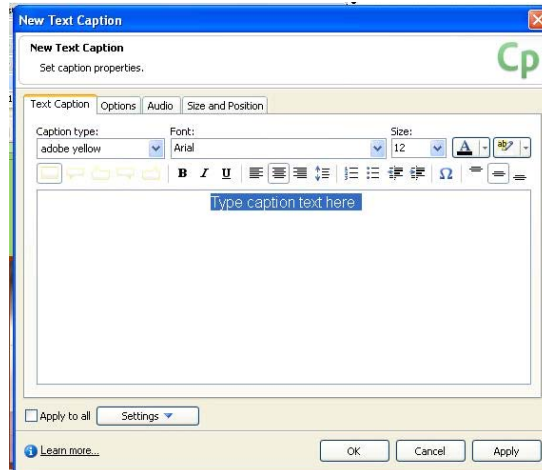
- Images (รูปภาพ) สามารถเพิ่มรูปภาพเข้ามาในชิ้นงาน เพื่อให้เกิดความสวยงาม หรือใช้ในการประกอบการอธิบายสิ่งต่างๆ ไปจนถึงนำมาเป็นฉากหลัง
- Rollover Caption (ข้อความอธิบายแบบเปลี่ยนสถานะ) เป็นข้อความอธิบายที่สามารถขึ้นมาเมื่อลากเมาส์ผ่านพื้นที่ (Hot area) ที่สร้างไว้ จะปรากฏข้อความอธิบายนั้นๆ ขึ้นมา
- Rollover Image (รูปภาพแบบเปลี่ยนสถานะ) มีลักษณะการทำงานคล้ายกับ Rollover Caption เพียงแต่เปลี่ยนจากข้อความ เป็นรูปภาพ
- Mouse (เพิ่มเคอร์เซอร์เมาส์) สามารถเพิ่ม เคอร์เซอร์เมาส์ให้มีการวิ่ง หรือคลิกบนสไลด์
- Click Box (กรอบสำหรับคลิก) เป็นการเพิ่มกรอบไว้ให้สร้างการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน เมื่อผู้ใช้คลิกภายในกรอบที่วาดขึ้น จะเกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่กำหนดไว้
- Text Entry Box (กรอบที่ใช้กรอกข้อมูล) เป็นการเพิ่มกรอบที่ใช้กรอกข้อมูลเข้าไป เพื่อใช้เป็นแบบสอบถาม หรือการถามตอบ
- Button (ปุ่มกด) เป็นการเพิ่มปุ่มที่ใช้ในการตอบสนองกับผู้ใช้งาน เพื่อกำหนดให้ผู้ใช้งานเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง
- Flash Video สามารถเพิ่มความน่าสนใจของชิ้นงานโดยเพิ่มไฟล์วิดีโอที่พัฒนาจากโปรแกรม Flash เข้ามาใช้งานได้
- Animation สามารถเพิ่มความน่าสนใจของชิ้นงานโดยเพิ่มไฟล์แอนิเมชันที่พัฒนาจากโปรแกรม Flash ที่มีนามสกุล .SWF ไฟล์งานของ AnimateGIF ไปจนถึงไฟล์วิดีโออย่างไฟล์ที่มีนามสกุล .AVI เข้ามาใช้งานได้
- Text Animation สามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรต่างๆ ให้มีการเคลื่อนไหวได้ด้วยการเพิ่ม Text Animation


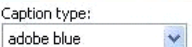
10. ตัวอย่างการเพิ่มวัตถุ (Objects) ลงในสไลด์งาน
สามารถเพิ่มวัตถุต่างๆ ลงบนแผ่นสไลด์ได้ ในตัวอย่างนี้จะทำการเพิ่ม กรอบอธิบาย (Text Caption) ลงในชิ้นงาน วิธีการมีดังนี้

10.1 ไปที่เมนูบาร์ คลิกที่ Insert > Text Caption



10.2 จะปรากฏหน้าต่าง New Text Caption ขึ้นมา ให้พิมพ์ลงไปข้อความ Type caption text there จากนั้น ปรับแต่งข้อความต่างๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นขนาดหรือสีของตัวอักษร คล้ายกับโปรแกรม MS Word

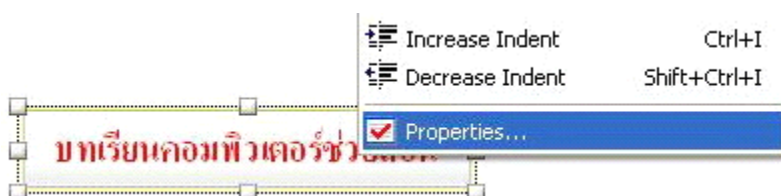


ที่ช่อง Caption type สามารถเลือกรูปแบบของกรอบอธิบายได้ว่าต้องการรูปแบบแบบใด โดยคลิกเลือกที่  จากนั้นคลิกเพื่อตกแต่งรูปแบบให้มีสีสรรค์ และสไตล์ที่ต่างไป ได้โดยคลิกที่  จะมีรูปสไตล์ปรากฏออกมาให้เลือก

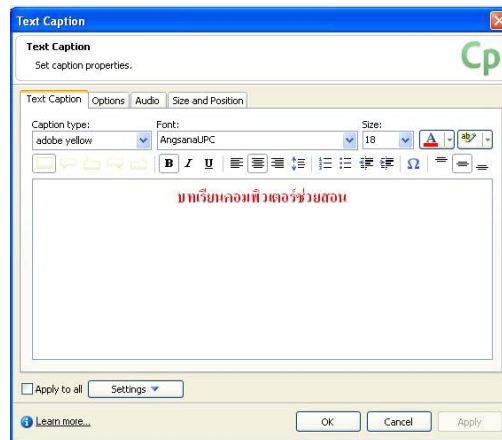
เมื่อพิมพ์ข้อความและเลือกรูปแบบเรียบร้อยแล้ว สามารถคลิกที่ปุ่ม OK แต่ถ้าต้องการที่จะให้รูปแบบที่เลือกนี้ใช้กับ Text Caption ทั้งหมดของชิ้นงาน ให้คลิกเลือกที่หน้าข้อความว่า Apply to all ก่อนที่จะคลิกปุ่ม OK

10.3 เมื่อเลือกได้แล้ว ข้อความและกรอบข้อความอธิบายก็จะปรากฏอยู่บนสไลด์ ก็ สามารถที่จะเคลื่อนย้ายไปวางไว้ยังตำแหน่งตามต้องการได้

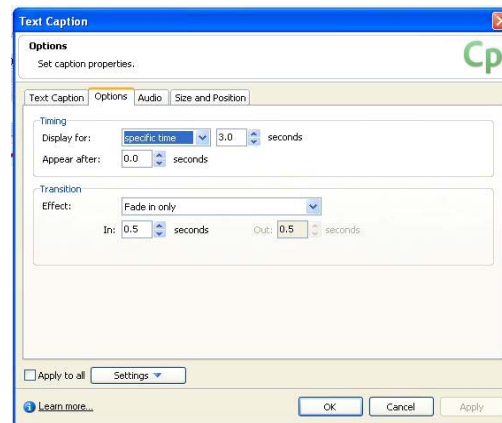
10.4 ถ้าต้องการแก้ไขรายละเอียดของกรอบอธิบายเพิ่มเติม สามารถทำได้โดยทำการคลิกขวา แล้วเลือก Properties



10.5 จากนั้นจะปรากฏหน้าต่าง Text Caption ขึ้นมาให้ทำการแก้ไข หน้าต่างนี้ จะเห็นว่าคล้ายกับ หน้าต่าง New Text Caption ซึ่งเป็นหน้าต่างคุณสมบัติเหมือนกัน แต่ต่างกันว่า New Text Caption เป็นการสร้างกรอบอธิบายใหม่ ส่วน Text Caption เป็นการกำหนดคุณสมบัติของ Text Caption ที่ได้สร้างไว้แล้ว

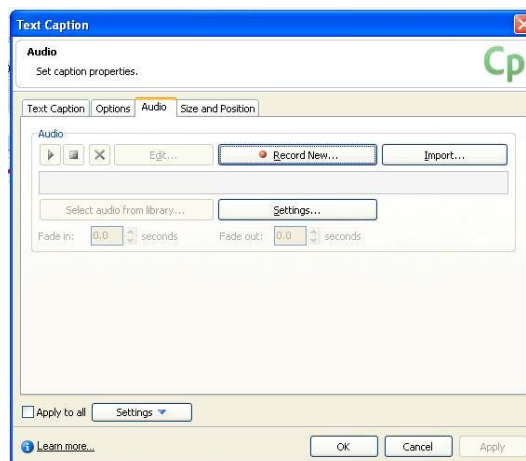


10.6 ค่าของ Options



- Timing กำหนดเวลาการแสดงผลของ Movie(ในส่วนของText Animation จะมี Loop คลิ กถูกที่ Loop กำหนดให้เล่นวนซ้ำ)
- Transition กำหนด Effect ในการเปลี่ยนจากแต่ละสไลด์ (Frame)

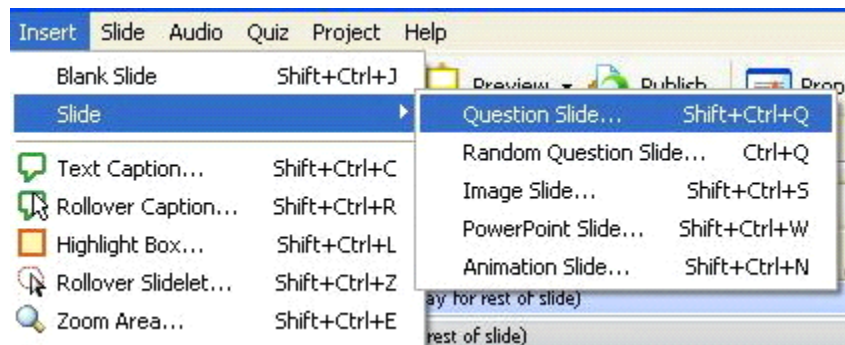
10.7 ค่าของ Audio



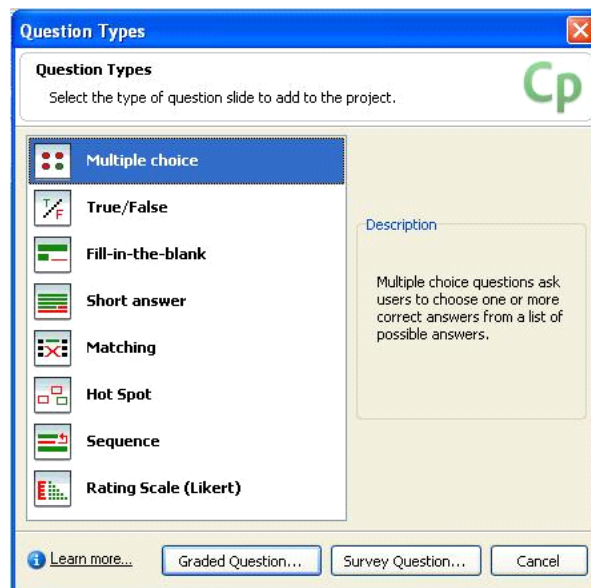
- Record new กำหนดการบันทึกเสียงจากไมโครโฟน
- Import นำเข้าไฟล์เสียง เช่น MP3, WAV
- Settings การกำหนดค่าของเสียงที่บันทึก เลือกไมโครโฟน

11. การแทรกแบบทดสอบ

คลิกเมนู insert, Slide จะปรากฏหน้าต่าง Question Slide รูปแบบการ Question Slide



12. ชนิดของแบบทดสอบที่โปรแกรมกำหนดให้มีหลายรูปแบบสามารถที่เลือกได้ตามความเหมาะสมในการสร้างบทเรียน

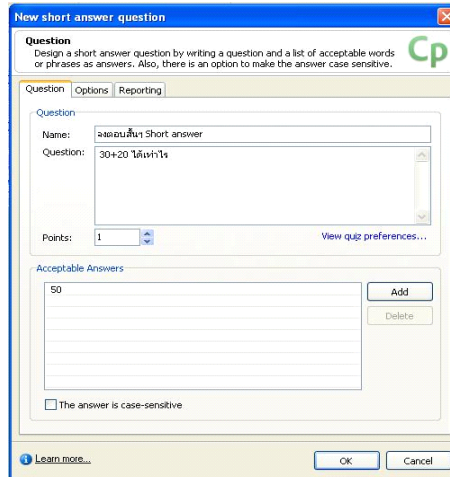


-Multiple choice แบบปรนัยเลือกตอบหลายข้อ

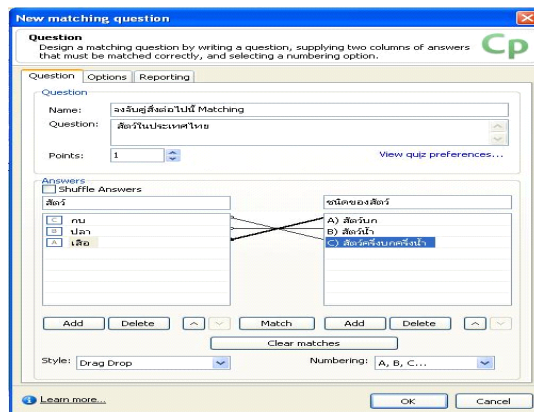
-True/False แบบเลือกตอบถูกหรือผิด

-Fill-in-the-blank แบบเติมคำในช่องว่าง

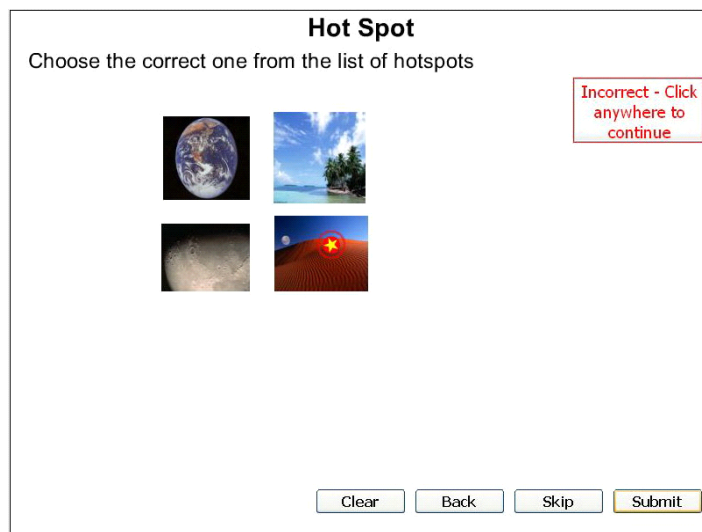
-Short answer แบบตอบคำถามสั้น ๆ



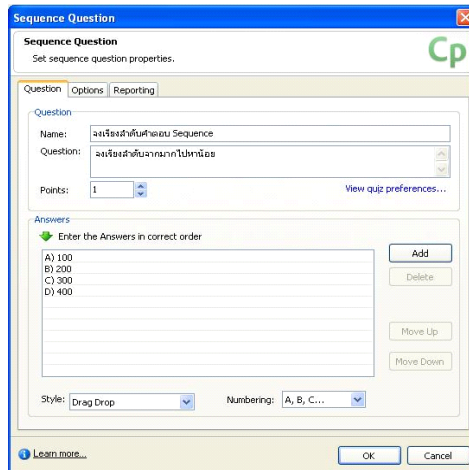
-Matching แบบจับคู่



-Hot Spot แบบเลือกภาพ



-Sequence แบบเรียงลำดับคำตอบ

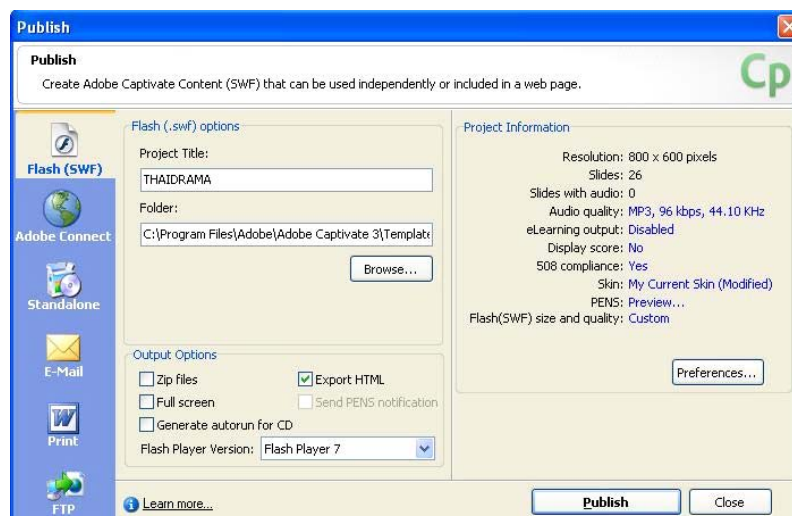


-Rating Scale (Likert)แบบเลือกหมวดหมู่



13. การเผยแพร่ผลงาน

รูปแบบการเผยแพร่ผลงาน (Publish)

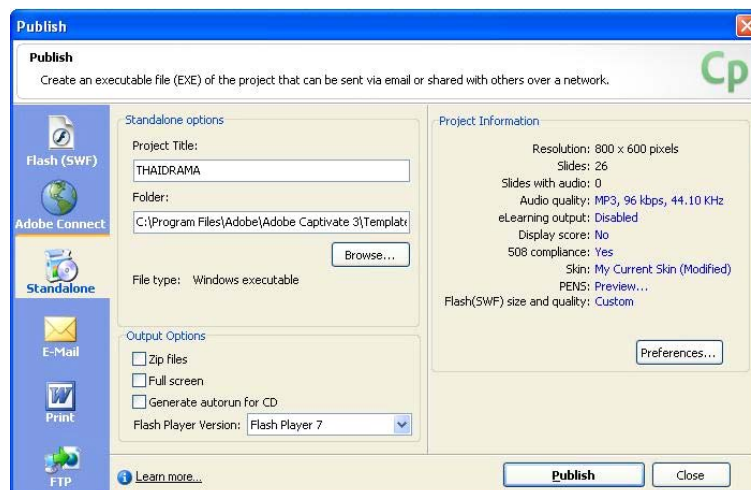


ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- Flash (SWF) ส่งออกเป็น Flash movie File (.swf) สำหรับใช้งานบนเว็บไซต์
- Adobe Connect Enterprise ส่งออก Online บนอินเทอร์เน็ต
- Standalone ส่งออกเป็นไฟล์ *.exe สำหรับสื่อเรียนรู้ เปิดดูได้โดยไม่ต้องติดตั้งโปรแกรม
- E-Mail ส่งออกเป็น E-Mail
- Print ส่งออกเป็นใบปลิว (ส่งออกโปรแกรม Microsoft Word)
- FTP ส่งออกเป็น File Transfer Protocol
- Output Options
 - Zip File ส่งออกเป็นไฟล์ *.ZIP
 - Full screen ส่งออกแบบเต็มจอภาพ
 - Export HTML ส่งออกเป็นไฟล์ *.HTML
 - Generate autorun for CD สร้างระบบ autorun สำหรับแผ่น CD
 - Flash Version เป็นการเลือกรุ่นของโปรแกรมเล่นไฟล์ Flash
 - Perferent แสดงข้อมูลเกี่ยวกับไฟล์ที่ส่งออก
- Preferences... การกำหนดรูปแบบการส่งออกเพิ่มเติม

ตัวอย่างการพับลิชงานในรูปแบบ Stand alone (.EXE)



1. คลิกที่ไอคอน  เพื่อทำการพับลิชชิ้นงาน
2. พบกับหน้าต่าง Publish ปรากฏขึ้นมา ดังภาพ



ให้คลิกเลือกที่ไอคอน
พับลิช ดังนี้



จะพบกับรายละเอียดในการปรับแต่งชิ้นงานก่อนการ

- Standalone options
 - Project Title: ให้กรอกชื่อโครงการ (Project) ลงไป
 - Folder: ให้เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการใช้จัดเก็บไฟล์งานที่พลับบลิช
 - File Type: ให้เลือกว่าจะทำการพลับบลิชผลงานไปใช้กับระบบปฏิบัติการใด สามารถเลือกได้ว่าเป็นระบบปฏิบัติการ MS Windows, Mac หรือ Linux
 - Output options
 - Zip file: เมื่อทำการพลับบลิชแล้ว ให้ทำการบีบอัดไฟล์เลยหรือไม่
 - Full screen: ให้ชิ้นงานแสดงแบบเต็มจอ (Full screen) หรือไม่
 - Generate autorun for CD: ให้ระบบทำการสร้างไฟล์ Autorun ให้หรือไม่ เลือกหัวข้อนี้ในกรณีที่ชิ้นงานใส่ CD เพื่อให้ CD เปิดเองโดยอัตโนมัติ
 - Flash Version: ให้ทำการเลือกรุ่นของ Flash Player ซึ่งมีให้เลือก 7,8 และ9
3. เมื่อกำหนดรายละเอียดต่างๆ เรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่ปุ่ม  เพียงเท่านี้ งานก็จะถูกพลับบลิชเก็บไว้ยังโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้
4. ให้เราทำการเปิดโปรแกรม Windows Explorer เพื่อดูไฟล์งานที่เราทำการ Publish ออกไป เราจะพบกับไอคอน  ปราบกฏอยู่ ส่วนชื่อไฟล์จะเป็นไปตามที่เราได้กำหนดไว้ใน Project Title
5. เพียงเท่านี้ก็สามารถนำไฟล์งานไปเผยแพร่ได้แล้ว

บทสรุป โปรแกรม Adobe Captivate 3 เป็นผลิตภัณฑ์ที่ถูกพัฒนาขึ้นมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสื่อการสอนและการนำเสนอแบบมัลติมีเดียที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้อย่างดีเยี่ยม สามารถสร้างแบบจำลองการใช้ซอฟต์แวร์ซึ่งผู้เรียนสามารถทำตามในสื่อการสอนได้ทันที อีกทั้งสามารถแก้ไขเพิ่มข้อความอธิบาย ใส่เสียง สร้างแบบทดสอบ หรืออื่นๆ ได้หลังจากบันทึกหน้าจภาพคอมพิวเตอร์แล้วนอกจากนี้ยังสามารถสร้างแบบทดสอบ ให้คะแนนและประเมินผลได้ในตัว ซึ่งสามารถตอบสนองต่อสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนได้ตามความต้องการของผู้ใช้งาน

เอกสารอ้างอิง

อุดมศักดิ์ กรรติพนิชกุล. (2548). สร้าง E-Learning แบบ Interactive สไตล์คุณด้วย Macromedia Captivate. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

การสร้างสื่อมัลติมีเดียด้วย Adobe Captivate 3 (Online). 2008.

สืบค้นจาก : <http://cybered.swu.ac.th/cepaper/filesupload/13.pdf>

[25 พฤษภาคม 2551]

คู่มือการใช้ Adobe Captivate 3 (Online). 2008.

สืบค้นจาก : <http://www.ccat.ac.th/data/Adobe%20Captivate%203.pdf>

[26 พฤษภาคม 2551]

เรียนรู้การสร้าง CAI (Online). 2008.

สืบค้นจาก : <http://www.nongsanit.net/index.php?name=Downloads&c=6>

[26 พฤษภาคม 2551]

Adobe Captivate 2.0 (Online). 2008.

สืบค้นจาก : http://www.nma6.obec.go.th/korat6/news_file/p44569751043.pdf

[29 พฤษภาคม 2551]
