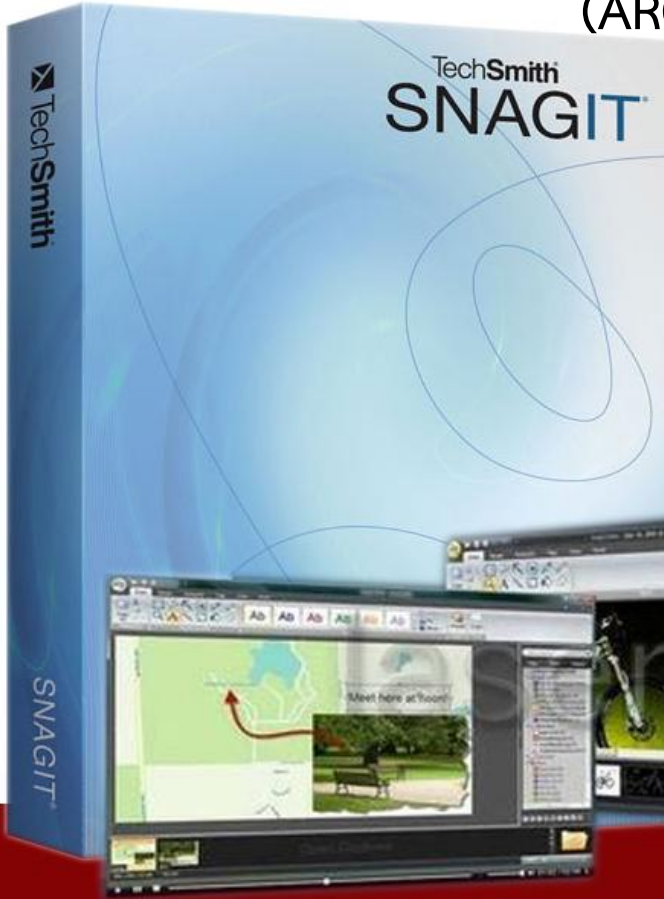


เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
โครงการพัฒนาศักยภาพด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ  
(ARC IT MAN)



# SNAGIT 11 capture

หน้าจอขั้นเทพ

เพื่องานเอกสาร  
ที่สมบูรณ์แบบ

ARC IT MAN  
Move forward together

## เนื้อหาการอบรม:

1. เทคนิคการ capture หน้าจอ คอมพิวเตอร์เพื่อบันทึกข้อมูลกราฟฟิกที่ต้องการในรูปแบบต่างๆ ที่เหนือกว่าฟังก์ชัน Printscreen
2. การตกแต่งภาพด้วย Snag It Editer เพื่องานเอกสารที่สมบูรณ์แบบ
3. Tip of the month: การ Convert file รูปภาพทีละหลายๆ ไฟล์ พร้อมกัน ด้วยฟังก์ชัน Convert image

## ผู้อบรม:

1. นายอภิสิทธิ์ วัฒนศิริ
2. นายสมชาย วัฒนศิริ
3. นายวิวัฒน์ วัฒนศิริ

เรียบเรียงโดย นายธีรยุทธ บาลชน  
ภารกิจด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารสนเทศ

กลุ่มภารกิจส่งเสริมการเรียนรู้

สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

## Snag it capture หน้าจอชั้นเทพ เพื่องานเอกสารที่สมบูรณ์แบบ

ทุก ๆ ครั้งที่คุณพิมพ์เอกสารเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์ คุณจำเป็นจะต้องใช้โปรแกรมจับภาพ ส่วนประกอบต่างๆ ของโปรแกรมที่ปรากฏบนจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอ จริงอยู่การกดปุ่ม Print Screen บนคีย์บอร์ดนั้น สามารถคัดลอกภาพทั้งหมดที่ปรากฏบนจอขณะนั้นไปเก็บไว้ในคลิปบอร์ด เพื่อให้คุณนำไปใช้ได้ตามต้องการ แต่วิธีการเช่นนั้น ทำให้คุณต้องเสียเวลาในการตัดภาพให้ไดขนาดตามต้องการ และเต็มไปด้วยข้อจำกัดมากมาย นอกจากนั้นการกดปุ่ม Print Screen ไม่สามารถคัดลอกภาพเคลื่อนไหวได้ วิธีการที่ได้ ได้รับความนิยมจากผู้ใช้คอมพิวเตอร์ทั่วโลกในการจับภาพหน้าจอ คือการใช้โปรแกรมที่ได้รับการออกแบบมา สำหรับจับภาพโดยเฉพาะ ได้แก่โปรแกรม Snagit ซึ่งอำนวยความสะดวกในการจัดเก็บไฟล์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ ตรงกับความต้องการในการใช้งาน เช่น การจัดเก็บในรูปแบบ TIFF สำหรับงานสิ่งพิมพ์ หรือ GIF, JPEG และ PNG สำหรับการออกแบบและสร้างเว็บเพจ นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในการจัดเก็บภาพจากเกม หรือวิดีโอ ซึ่ง ไม่สามารถทำได้โดยการกดปุ่ม Print Screen

### การดาวน์โหลด

Snagit เป็นโปรแกรมที่มีขนาดเล็ก ใช้งานง่าย จึงค่อนข้างจะเป็นที่นิยมใช้งาน คุณสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Snagit ได้ที่ [WWW.techsmith.com](http://WWW.techsmith.com) โดยใช้งานได้เพียง 30 วันเท่านั้น

### พื้นฐานการใช้งาน

เมื่อเรียกโปรแกรมขึ้นมาใช้งาน จะพบหน้าต่างของโปรแกรมเป็นดังรูป



ซึ่งสามารถแบ่งขั้นตอนในการใช้งานได้เป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ ดังนี้

1. Capture Type เป็นการกำหนดรูปแบบที่จะใช้ในการจับภาพ ซึ่งจะมีรูปแบบ Input ให้สามารถเลือกได้หลายรูปแบบ เช่น การจับภาพทั้งหน้าจอ จับภาพบางส่วน การที่จะเลือกรูปแบบใดนั้น จะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของภาพที่คุณจะเลือกใช้งาน

2. Share เป็นการกำหนดรูปแบบการนำไปใช้งานของภาพที่ได้มาจากขั้นตอนการ Input เช่น รูปแบบของการบันทึกภาพ การส่งภาพทางอีเมลและการแสดงภาพตัวอย่าง เป็นต้น

3. Effects เป็นการกำหนดเทคนิคพิเศษซึ่งคล้ายกับ Filters ของโปรแกรม Adobe Photoshop เช่น ความลึกของสี การแทนตัวกันของสี เอ็ฟเฟ็คต์ของสี การแสดงผลของภาพ ขนาดของภาพ เป็นต้น

4. Option เป็นการกำหนดค่าเกี่ยวกับคุณสมบัติเพิ่มเติม ได้แก่ การตั้งเวลาแคปเจอร์หน้าจอ การกำหนดให้ปรากฏตัวชี้เมาส์ในภาพที่แคปเจอร์ การกำหนดให้แสดงภาพตัวอย่างเมื่อแคปเจอร์หน้าจอ ซึ่งสามารถที่จะกำหนดเองได้

เมื่อทราบถึงขั้นตอนหลักๆ ของการใช้โปรแกรมแล้ว จะขอกล่าวถึงรายละเอียดของการใช้งานแต่ละส่วนควบคู่กันไปดังนี้

## 1. เลือกรูปแบบที่ใช้ในการจับภาพ (Capture Type) มีหลายแบบดังนี้

- รูปแบบพื้นฐาน (Basic capture Profiles)



- **Region** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอเฉพาะพื้นที่ที่เลือก



- **Window** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอพื้นที่หน้าต่าง explorer หน้าต่างโปรแกรมต่างๆ

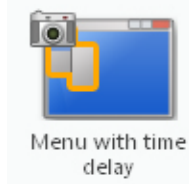


- **Full screen** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอเต็มหน้าจอ



- **Scrolling window (Web page)** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอเว็บเพจที่มีความยาวหน้าจอมากเกินขนาดของหน้าจอคอมพิวเตอร์

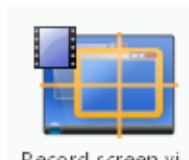
- รูปแบบอื่นๆ (Other capture Profiles)



- **Menu with time delay** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอที่เป็นเมนู เช่น ถ้าคลิกเมนู file edit ฯลฯ จะมีคำสั่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมให้เราเลือกที่จะจับภาพในกรอบนั้นๆ



- **Text from window** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอและแปลงเป็นตัวอักษรที่แสดงในหน้านั้นๆ เป็น text file (รองรับเฉพาะภาษาอังกฤษ)



- **Record screen video** คือรูปแบบการจับภาพหน้าจอในลักษณะวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหว



- **Images from Webpage** คือรูปแบบการจับภาพหน้าเว็บเพจต่างๆ ที่เราต้องการ จากนั้นโปรแกรมจะเลือกจับเฉพาะภาพที่มีในเว็บเพจนั้นๆ ทั้งหมด มาแสดง

- รูปแบบที่กำหนดเองได้ (Profiles Settings)



- การเลือกรูปแบบนี้จะเหมาะสำหรับการทำงานที่ต้องการความเฉพาะในการจับภาพหน้าจอ เช่น ต้องการให้ระบบ Share ในรูปแบบที่ต้องการ หรือต้องการให้ระบบกำหนด effect ที่เหมือนกันในการแคปเจอร์แต่ละครั้ง เป็นต้น ซึ่งการกำหนดรูปแบบการจับภาพหน้าจอเองจะทำให้สามารถจับภาพหน้าจอได้ตามความต้องการและสะดวกรวดเร็วไม่ต้องมาตกแต่งภาพในส่วนของ editor อีก



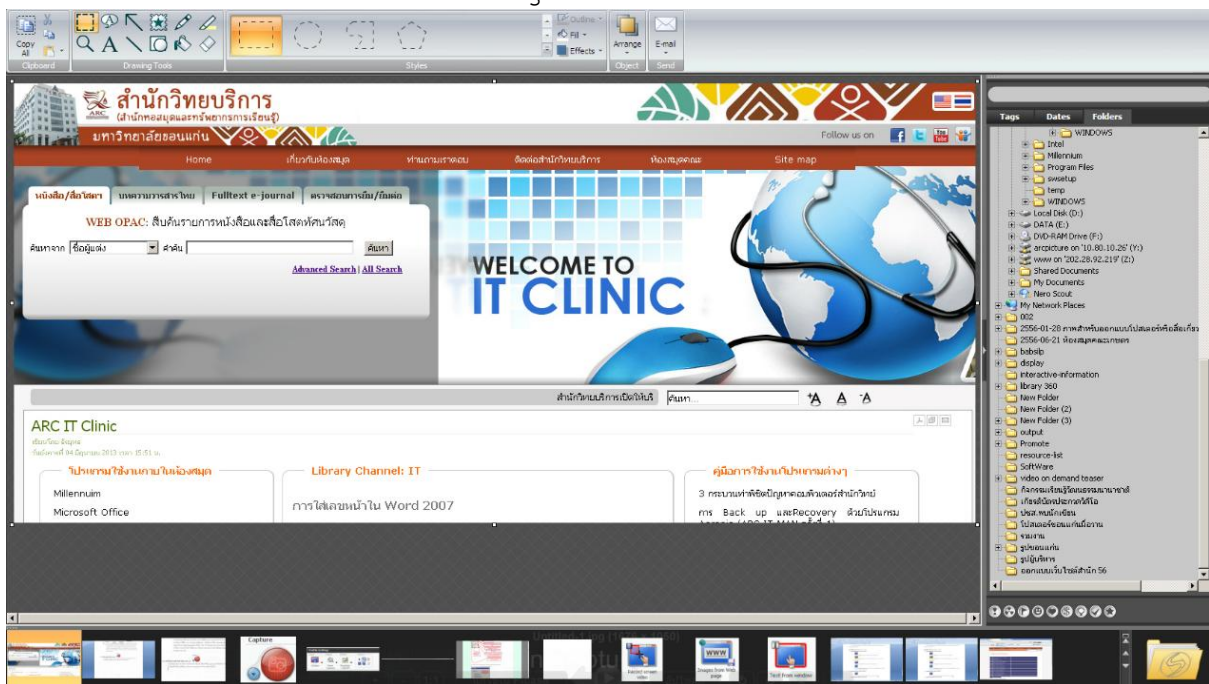
## 2. การเริ่มจับภาพหน้าจอด้วยปุ่ม capture

- 1) เมื่อเลือกรูปแบบการจับภาพหน้าจอเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม Capture เพื่อเริ่มต้นการจับภาพ
- 2) เลือกพื้นที่หน้าจอที่ต้องการจับภาพ ตามรูปแบบการจับภาพที่เราเลือกไว้
- 3) ในบางรูปแบบจำเป็นต้องคลิกเลือกพื้นที่ 1 ครั้ง ระบบถึงจะทำการจับภาพให้ เช่น รูปแบบ

Window เป็นต้น

4) เมื่อระบบทำการจับภาพในพื้นที่ ที่เราต้องการแล้วจะแสดงตัวอย่างภาพในส่วนของ Snag It Editor เพื่อให้เราตรวจสอบว่าภาพที่ได้ตรงต่อความต้องการหรือไม่ และให้เราสามารถตกแต่งเพิ่มเติมและบันทึกตามรูปแบบที่เราต้องการนำไปใช้งาน

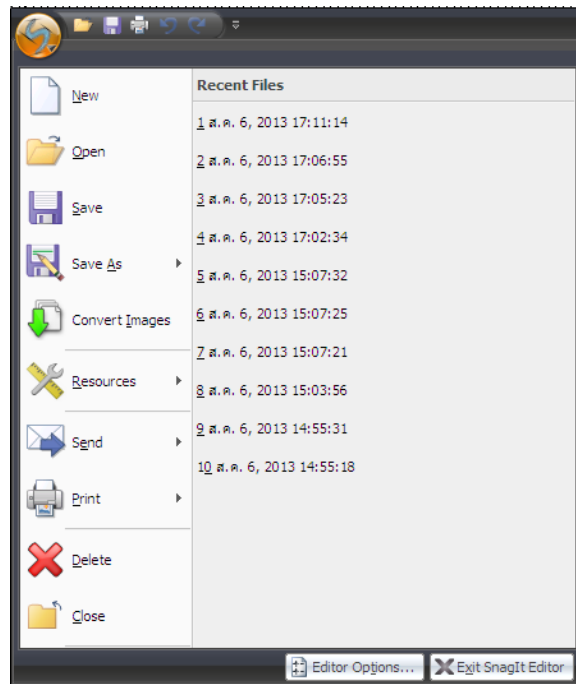
## 3. กำหนดเทคนิคพิเศษ เช่น เอฟเฟคตของสี การแสดงผลของภาพ ขนาดของภาพ การใส่ข้อความ ลูกศร เปรนตน ซึ่งจะสามารถกำหนดได้ในส่วนของ Snag It Editor ดังภาพ



- เมนูหลัก ประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ๆ ดังนี้



- เมนูสำหรับการจัดการโปรเจค เช่น New Blank image, Save, Convert images, Delete, Send เป็นต้น



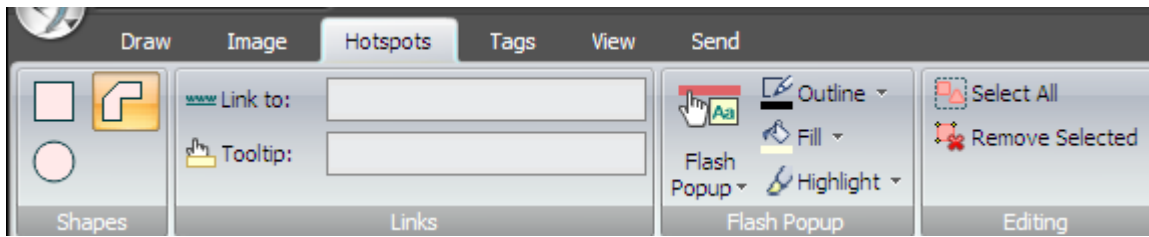
- เมนู Draw ใช้สำหรับวาดหรือเพิ่มเติมสัญลักษณ์ เช่น การใส่ลูกศร กรอบภาพ ข้อความ เส้น สี ฯลฯ เพื่อนำไปใช้ในงานด้านต่างๆ ตามต้องการ ดังภาพด้านล่าง



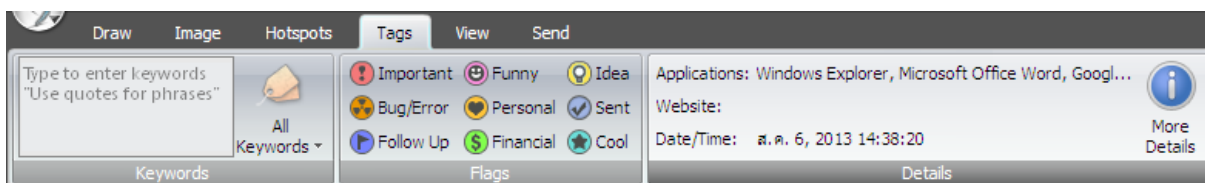
- เมนู Image ใช้สำหรับใส่เอฟเฟ็ค ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออก ลดขนาดภาพ หมุนภาพ ใส่กรอบรูปภาพ ใส่ลายน้ำ และอื่นๆ ดังภาพด้านล่าง



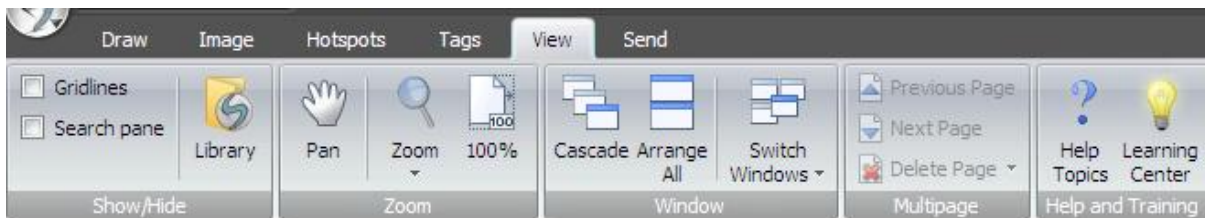
- **เมนู Hotspots** ใช้สำหรับสร้างจุดเชื่อมโยงหรือสร้างลิงค์ให้กับรูปภาพ ตลอดจนการสร้าง Pop-up ซึ่งจะใช้ได้ดี เมื่อบันทึกเป็นไฟล์ adobe Flash ดังภาพด้านล่าง



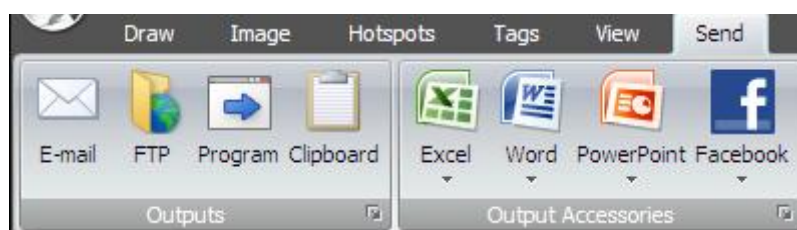
- **เมนู Tags** ใช้สำหรับกำหนดคำสำคัญและค่าคุณสมบัติต่างๆ ให้กับรูปภาพ ตลอดจนสามารถบอกรายละเอียดได้ว่ารูปภาพที่ถูกแคปมานั้น แคปเจอร์มาจากโปรแกรมอะไร วันที่เท่าไร หรือแม้กระทั่งจากเว็บไซต์ ได้อีกด้วย ดังภาพด้านล่าง



- **เมนู View** ใช้สำหรับกำหนดรูปแบบการแสดงผลโปรเจกในมุมมองต่างๆ ภายในโปรแกรม Snag It Editor ดังภาพด้านล่าง




- **เมนู Send** ใช้สำหรับการส่งไฟล์รูปภาพที่ถูกแคปเจอร์หรือผ่านการตกแต่งเป็นที่ต้องการแล้ว ไปยังโปรแกรมหรือเว็บไซต์ต่างๆ ที่เราต้องการใช้งานหรือเผยแพร่ ดังภาพด้านล่าง

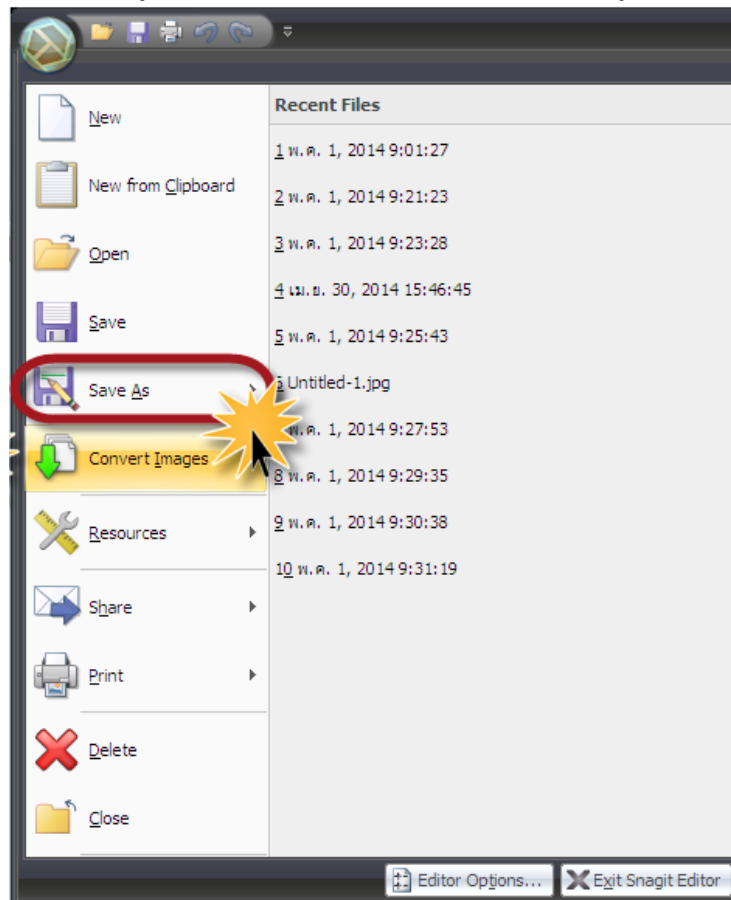


#### 4. การ Send ไฟล์รูปภาพไปยังโปรแกรมที่ต้องการ

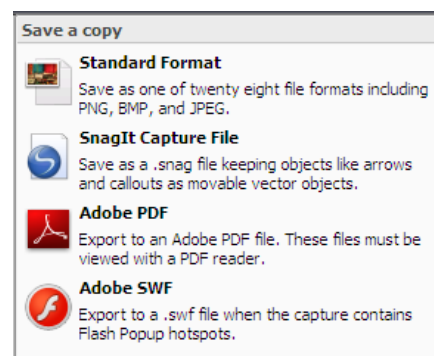
- 1) เมื่อทำการตกแต่งรูปภาพเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกที่เมนู Send เพื่อทำการส่งไฟล์ไปยังโปรแกรมหรือระบบที่ต้องการ
- 2) คลิกเลือกโปรแกรมที่ต้องการ (ในบางโปรแกรมหรือบางระบบ อาจจะต้องกำหนดค่าพื้นฐานก่อน)
- 3) ไฟล์ภาพก็จะถูกส่งไปยังโปรแกรมที่ท่านต้องการ

#### 5. การบันทึกไฟล์รูปภาพในรูปแบบต่างๆ

- 1) เมื่อต้องการบันทึกไฟล์รูปภาพให้คลิกที่ปุ่ม  จะปรากฏเมนู ดังภาพด้านล่าง

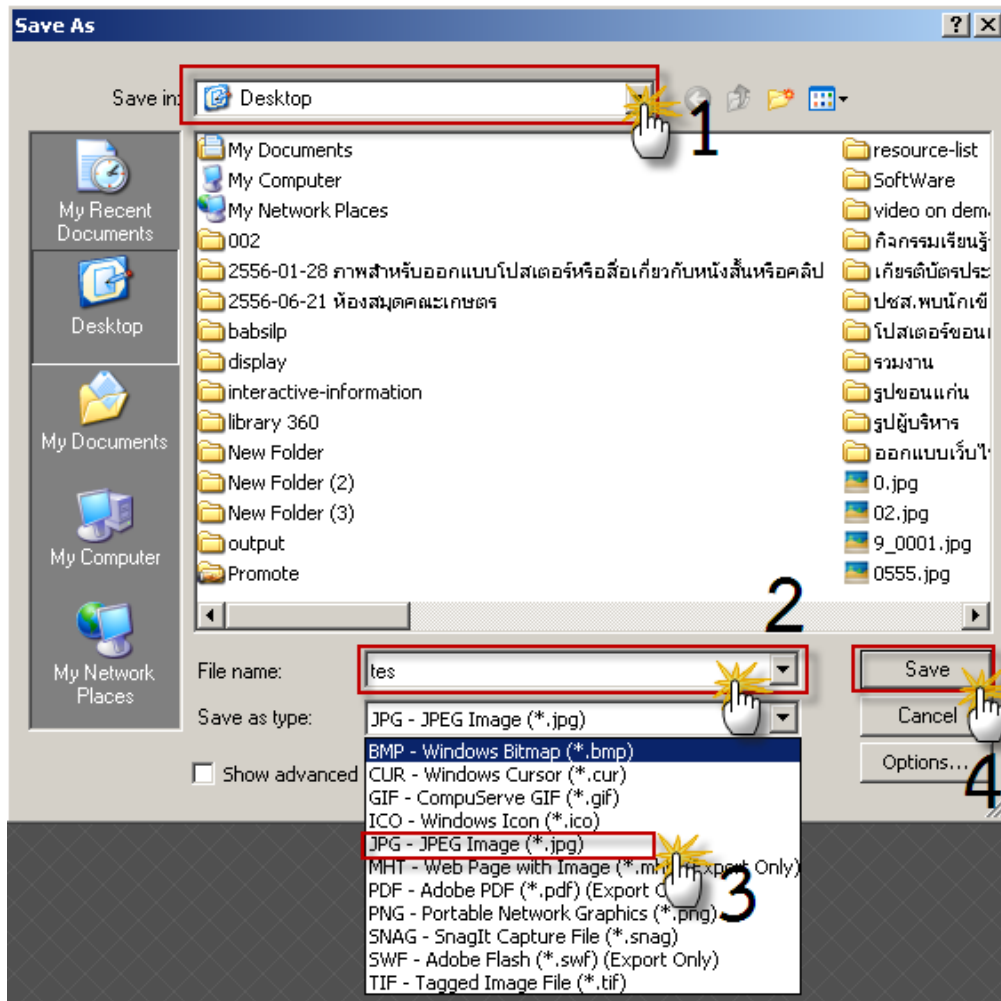


- 2) เลือก Save As
- 3) จะปรากฏเมนูให้เลือกรูปแบบต่างๆ ให้เลือกรูปแบบไฟล์ที่ต้องการบันทึก เช่น Standard Format เป็นต้น





4) เลือกตำแหน่งที่ต้องการบันทึก ตั้งชื่อไฟล์ เลือก Format ที่ต้องการ แล้วกดปุ่ม Save ดังภาพ  
ด้านล่าง



ก็จะปรากฏไฟล์ภาพหรือไฟล์ในรูปแบบที่ต้องการในตำแหน่งที่เราได้บันทึกไว้ ดังภาพ

