

## คำชี้แจงสำหรับครู

เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” ใช้ในการประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโกรกกลี มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

1. ครูแจกเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” ให้กับนักเรียน
2. ครูชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียนก่อนลงมือปฏิบัติ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
4. ครูให้นักเรียนศึกษา เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” แล้วศึกษาตามใบความรู้ ทำแบบฝึกหัด และปฏิบัติตามกิจกรรม
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. ครูตรวจและบันทึกคะแนนของนักเรียน
7. ครูแจ้งคะแนนให้กับนักเรียน และให้คำข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วย โปรแกรม Desktop Author ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” ใช้ในการประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านโกรกกลี มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

1. นักเรียนรับเอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” จากครู
2. นักเรียนฟังคำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียนก่อนลงมือปฏิบัติ
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน
4. นักเรียนศึกษา เอกสารประกอบการเรียนการสอนรายวิชาคอมพิวเตอร์ เรื่อง การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มที่ 1 เรื่อง “รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author” แล้วศึกษาตามใบความรู้ ทำแบบฝึกหัด และปฏิบัติตามกิจกรรม
5. นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. ส่งผลการทำแบบฝึกหัดเพื่อให้ครูตรวจและบันทึกผล
7. ครูแจ้งคะแนนให้กับนักเรียน และให้คำข้อเสนอแนะเพิ่มเติม
8. ทุกครั้งที่ทำกิจกรรมเสร็จให้นักเรียนเก็บอุปกรณ์ และเก้าอี้ให้อยู่ในสภาพเรียบร้อย





# รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ DESKTOP AUTHOR

## สาระสำคัญ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เป็นคำมาจากภาษาต่างประเทศ ย่อมาจาก electronic book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเอกสารดิจิทัลที่มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง ประกอบไปด้วยการเชื่อมโยงข้อความที่เป็นตัวอักษรหรือตัวเลข (hypertext ) ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง เรียกว่า สื่อหลายมิติ (hypermedia) มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านสามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลาและสามารถเผยแพร่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้าง e-book โดยเอกสารที่สร้างจากโปรแกรม Desktop Authorจะมีรูปร่างลักษณะเหมือนหนังสือทั่วไป คือมีปกหน้า สารบัญ ข้อความ รูปภาพ นอกจากนี้ยังสามารถแทรกไฟล์เสียง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ อีกทั้งยังสามารถสร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็กและสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

## จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้
2. นักเรียนสามารถบอกซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
3. นักเรียนสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างของหนังสือทั่วไปกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
4. นักเรียนสามารถบอกข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
5. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้
6. นักเรียนสามารถบอกความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author ได้
7. นักเรียนสามารถอธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ได้
8. นักเรียนสามารถอธิบายประโยชน์และความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ได้
9. นักเรียนมีทักษะในการเรียกใช้และใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

แบบทดสอบก่อนเรียน  
เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ  
Desktop Author



แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ รวม 10 คะแนน

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. คำว่า e-Book ย่อมาจาก ?

- ก. Electronic Book
- ข. E-learning Book
- ค. Electric Book
- ง. Engineer Book

2. ข้อใดบอกความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด?


- ก. หนังสือที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพ
- ข. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ทางคอมพิวเตอร์
- ค. หนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ง. หนังสือที่มีเสียงออกมา

3. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author?

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลล์หรือระบบเครือข่าย
- ค. สามารถแทรกไฟล์เสียงหรือภาพเคลื่อนไหวได้
- ง. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย

4. ข้อใดให้ความหมายของคำว่ามัลติมีเดียได้ถูกต้องที่สุด ?

- ก. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ
- ข. มัลติมีเดียเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง เข้าด้วยกัน
- ค. มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
- ง. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในนำเสนอไฟล์วีดิโอเท่านั้น

5. ถ้าไม่มี  ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะสามารถเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร ?

- ก. Start > Programs > DeskTopAuthor > DeskTopAuthor
- ข. Programs > DeskTopAuthor > Start > DeskTopAuthor
- ค. DeskTopAuthor > Programs > DeskTopAuthor > Start
- ง. DeskTopAuthor > Programs > Star > DeskTopAuthor

6. การสร้างหนังสือเล่มใหม่ ต้องคลิกคำสั่งใด?

- ก.  New
- ข.  Open
- ค.  Save
- ง.  Page

7. ถ้าต้องการเพิ่มหน้ากระดาษต้องคลิกปุ่มใด ?

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

8. การบันทึกหนังสือต้องคลิกคำสั่งใด ?

- ก. New
- ข. Open
- ค. Save
- ง. Page

9. ถ้าต้องการเปิดหนังสือเดิม ต้องคลิกคำสั่งใด ?

- ก. New
- ข. Open
- ค. Save
- ง. Page

10. ถ้าจำนวนต้องการลบหน้ากระดาษที่ไม่ต้องการออกต้องคลิกปุ่มใด?

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

## ใบความรู้ที่ 1

### เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author



#### ความหมายของ E-Book

“อีบุ๊ก” (E-book, e-Book, eBook, EBook,) เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนั้นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป

#### วิวัฒนาการของ E-Book

หนังสือที่มีอยู่โดยทั่วไป จะมีลักษณะเป็นเอกสารที่จัดพิมพ์ด้วยกระดาษ แต่ด้วยความเปลี่ยนแปลงของ ยุค สมัย และความเปลี่ยนแปลงด้านอิเล็กทรอนิกส์ ที่มีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ทำให้มีการคิดค้นวิธีการใหม่โดยใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วย จึงได้นำหนังสือ ดังกล่าวเหล่านั้นมาทำคัตลอก (scan) โดยที่หนังสือก็ยังคงสภาพเดิมแต่จะได้ข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ที่เป็นแฟ้มภาพ ขึ้นมาใหม่ วิธีการต่อจากนั้นก็คือนำแฟ้มภาพตัวหนังสือมาผ่านกระบวนการแปลงภาพเป็นตัว หนังสือ (text) ด้วยการทำ OCR (Optical Character Recognition) คือการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อแปลงภาพตัวหนังสือให้เป็นตัวหนังสือที่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้

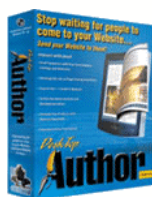
ต่อมามีการพัฒนาภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ข้อมูลต่างๆ ก็จะถูกออกแบบและตกแต่งในรูปของเว็บไซต์ แต่ละหน้าของเว็บไซต์เรียกว่า “web page” โดยสามารถเปิดดูเอกสารเหล่านั้นได้ด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (web browser) ที่สามารถแสดงผลข้อความ ภาพ และการปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

เมื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้น บริษัทไมโครซอฟต์ (Microsoft) ได้ผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาเพื่อคอยแนะนำในรูปแบบ HTML Help ขึ้นมา มีรูปแบบของไฟล์เป็น .CHM โดยมีตัวอ่านคือ Microsoft Reader (.LIT) หลังจากนั้นต่อมาบริษัทผู้ผลิตโปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ได้พัฒนาโปรแกรมจนสามารถผลิตเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ออกมาเป็นลักษณะเหมือนกับ

หนังสือทั่วไปได้ เช่น สามารถแทรกข้อความ แทรกภาพ จัดหน้าหนังสือได้ตามความ และที่พิเศษกว่านั้นคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงเอกสาร (Hypertext) ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ทั้งภายในและภายนอกได้ อีกทั้งยังสามารถแทรกเสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ลงไปในหนังสือได้ โดยคุณสมบัติเหล่านี้ไม่สามารถทำได้ในหนังสือทั่วไป

### โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-book

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง E-Book มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่



- (1) โปรแกรมชุด Flip Album    (2) โปรแกรม Desktop Author    (3) โปรแกรม Flip Flash Album

ภาพที่ 1 โปรแกรมที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(ที่มา : <http://www.horhook.com/wbi/dta/intro.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พ.ค. 2559)

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย มิฉะนั้นจะเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้ ประกอบด้วย

- 1) โปรแกรมชุด Flip Album จะมีแฟ้มนามสกุล .opf ต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer
- 2) โปรแกรมชุด Desktop Author จะมีแฟ้มนามสกุล .dml ต้องใช้โปรแกรม DNL Reader
- 3) โปรแกรมชุด Flip Flash Album จะมีแฟ้มนามสกุล .swf ต้องใช้โปรแกรม Flash Player



(1) Flip Viewer

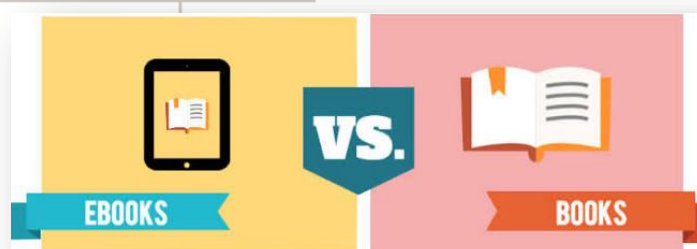
(2) DNL Reader

(3) Flash Player

ภาพที่ 2 โปรแกรมที่ใช้เปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

(ที่มา : <http://www.horhook.com/wbi/dta/intro.html>. สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พ.ค. 2559)





### ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) กับหนังสือทั่วไป

ความแตกต่างของหนังสือทั้งสองประเภทจะอยู่ที่รูปแบบของการสร้าง การผลิตและการใช้งาน

1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ใช้กระดาษ (อนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้)
2. หนังสือทั่วไปมีข้อความและภาพประกอบธรรมดา หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้
3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใส่เสียงประกอบได้
4. หนังสือทั่วไปแก้ไขปรับปรุงได้ยาก หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย
5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้
6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำประหยัด
7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด
8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ต้องอ่านผ่านคอมพิวเตอร์
9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นอกจากอ่านได้แล้วยังสามารถสั่งพิมพ์ (print) ได้
10. หนังสือทั่วไปอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่มสามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ต)
11. หนังสือทั่วไปพกพาลำบาก (ต้องใช้พื้นที่) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์พกพาได้สะดวกครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ ใน handy drive หรือ CD



## ข้อดีและข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

### 1. ข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มีข้อดีดังต่อไปนี้

- 1.1 เป็นสื่อที่รวมเอาจุดเด่นของสื่อแบบต่างๆ มารวมอยู่ในสื่อตัวเดียว คือ สามารถแสดงภาพ แสง เสียง ภาพเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้
- 1.2 ช่วยให้ผู้เรียนเกิดพัฒนาการเรียนรู้และเข้าใจเนื้อหาวิชาได้เร็วขึ้น
- 1.3 ครูสามารถใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในการชักจูงผู้เรียนในการอ่าน, การเขียน, การฟังและการพูดได้
- 1.4 มีความสามารถในการออนไลน์ผ่านเครือข่ายและเชื่อมโยงไปสู่โฮมเพจและเว็บไซต์ต่างๆ อีกทั้งยังสามารถอ้างอิงในเชิงวิชาการได้
- 1.5 หากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ตจะทำให้การกระจายสื่อทำได้อย่างรวดเร็ว และสะดวกกว่าสื่อที่อยู่ในรูปสิ่งพิมพ์
- 1.6 สนับสนุนการเรียนการสอนแบบห้องเรียนเสมือน ห้องสมุดเสมือนและห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์
- 1.7 มีลักษณะไม่ตายตัว สามารถแก้ไขปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงไปสู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้โดยใช้ความสามารถของไฮเปอร์เท็กซ์
- 1.8 ในการสอนหรืออบรมนอกสถานที่ การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะช่วยให้เกิดความคล่องตัวยิ่งขึ้น เนื่องจากสื่อสามารถสร้างเก็บไว้ในแผ่นซีดีได้ ไม่ต้องหอบหิ้วสื่อซึ่งมีจำนวนมาก
- 1.9 การพิมพ์ทำได้รวดเร็วกว่าแบบใช้กระดาษ สามารถทำสำเนาได้เท่าที่ต้องการประหยัดวัสดุในการสร้างสื่อ อีกทั้งยังช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมอีกด้วย
- 1.10 มีความทนทาน และสะดวกต่อการเก็บบำรุงรักษา ลดปัญหาการจัดเก็บเอกสารย้อนหลังซึ่งต้องใช้เนื้อที่หรือบริเวณกว้างกว่าในการจัดเก็บ สามารถรักษาหนังสือหายากและต้นฉบับเขียนไม่ให้เสื่อมคุณภาพ
- 1.11 ช่วยให้นักวิชาการและนักเขียนสามารถเผยแพร่ผลงานเขียนได้อย่างรวดเร็ว

### 2. ข้อจำกัดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ถึงแม้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีข้อดีที่สนับสนุนด้านการเรียนการสอนมากมายแต่ก็ยังมีข้อจำกัดด้วยดังต่อไปนี้

- 2.1 คนไทยส่วนใหญ่ยังคงชินอยู่กับสื่อที่อยู่ในรูปกระดาษมากกว่า อีกทั้งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังไม่สามารถใช้งานได้ง่ายเมื่อเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์ และความสะดวกในการอ่านก็ยังไม่ค่อยมากนัก
- 2.2 หากโปรแกรมสื่อมีขนาดไฟล์ใหญ่มากๆ จะทำให้การเปลี่ยนหน้าจอมีความล่าช้า
- 2.3 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพที่ดี ผู้สร้างต้องมีความรู้ และความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการสร้างสื่อดีพอสมควร
- 2.4 ผู้ใช้สื่ออาจจะไม่ใช่ผู้สร้างสื่อฉะนั้นการปรับปรุงสื่อจึงทำได้ยาก
- 2.5 ใช้เวลาในการออกแบบมากเพราะต้องใช้ทักษะในการออกแบบเป็นอย่างดี

### ประโยชน์ของ e-book

1. ช่วยให้อ่านย้อนกลับมาอ่านได้และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลา-สถานที่ที่ตนเองสะดวก
2. การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้อ่านสีสัน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นตัวและไม่เบื่อหน่าย
3. สามารถปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี
4. สามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่กำลังศึกษา

### โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book Construction) ประกอบด้วย

1. หน้าปก (Front Cover) หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง
2. คำนำ (Introduction) หมายถึง คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลและเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น
3. สารบัญ (Contents) หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่ไหนของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้
4. สารของหนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents) หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏภายในเล่ม ประกอบด้วย
  - หน้าหนังสือ (Page Number)
  - ข้อความ (Texts)
  - ภาพประกอบ (Graphics) .jpg, .gif, .bmp, .png, .tiff
  - เสียง (Sounds) .mp3, .wav, .midi
  - ภาพเคลื่อนไหว (Video Clips, flash) .mpeg, .wav, .avi
  - จุดเชื่อมโยง (Links)
5. อ้างอิง (Reference) หมายถึง แหล่งข้อมูลที่นำมา อ้างอิง อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือ เว็บไซต์
6. ดัชนี (Index) หมายถึง การระบุคำสำคัญหรือคำหลักต่างๆ ที่อยู่ภายในเล่ม โดยเรียงลำดับตัวอักษรให้สะดวกต่อการค้นหา พร้อมระบุเลขหน้าและจุดเชื่อมโยง
7. ปกหลัง (Back Cover) หมายถึง ปกด้านหลังของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่ม

## แบบฝึกหัดที่ 1

เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author



คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (15 คะแนน)

1. e-book เป็นคำย่อมาจาก (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

2. จงบอกความหมายของ e-book (2 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

3. จงบอกประเภทของ e-book ที่พบบ่อยในปัจจุบัน (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

4. จงบอกประโยชน์ของ e-book มาอย่างน้อย 4 ข้อ (4 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

5. จงบอกข้อเสียของ e-book มาอย่างน้อย 4 ข้อ (4 คะแนน)

.....

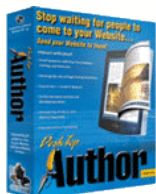
.....

.....

.....

## ใบความรู้ที่ 2

### เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author



#### โปรแกรม Desktop Author

โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมสร้างหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริง คือ มีหน้าปก สารบัญ ข้อความ รูปภาพ สามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ ไฟล์ Flash เพิ่มเสียงบรรยาย สร้างลิงค์ ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ผลงานที่ได้มีขนาดเล็ก ทำให้สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บ หรือส่งผ่านอีเมลล์ และสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้



## e-Book

#### คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

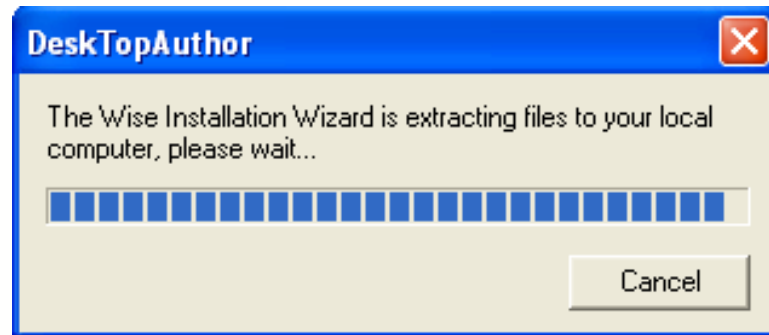
- ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
- มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
- ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลล์ หรือระบบเครือข่าย
- สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book

ผลงานเป็นได้ทั้งสื่อ Offline ในรูปแบบ .exe สื่อออนไลน์ .html + .dnl ที่มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ แต่การเรียกดูจำเป็นต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อนจึงจะแสดงผลได้ และ Screen Saver (.scr) สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อที่สร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเอง

### ขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author

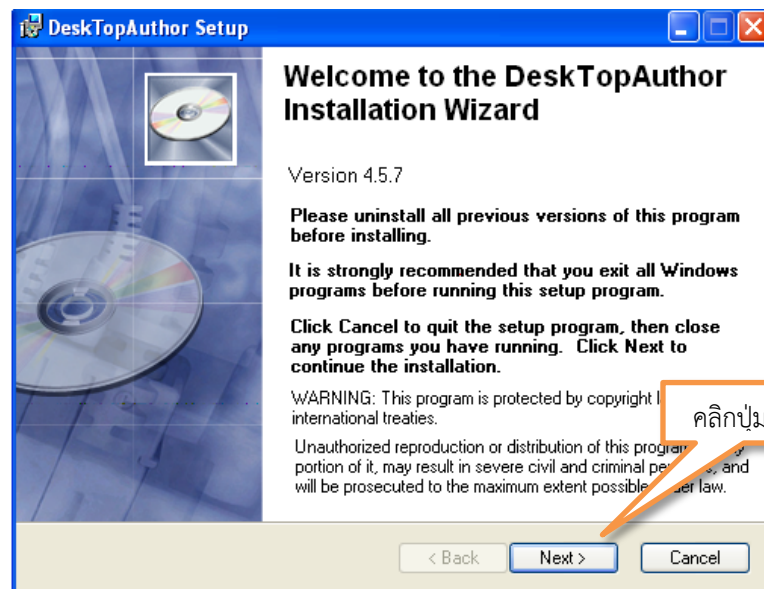


1. เปิดแผ่นซีดี ดับเบิลคลิกไฟล์ โน้ตโฟลเดอร์ชื่อ Setup จะปรากฏหน้าต่างการเริ่มติดตั้งดังภาพ



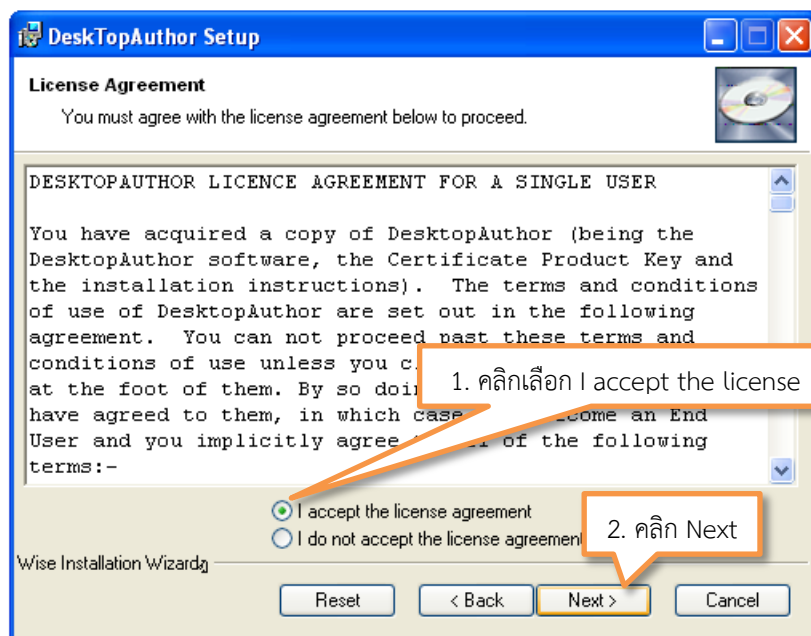
ภาพที่ 3 แสดงการเริ่มติดตั้งโปรแกรม

2. จากนั้นจะแสดงหน้าต่างยินดีต้อนรับสำหรับการติดตั้งโปรแกรม ให้คลิกปุ่ม Next > เพื่อดำเนินการต่อไป



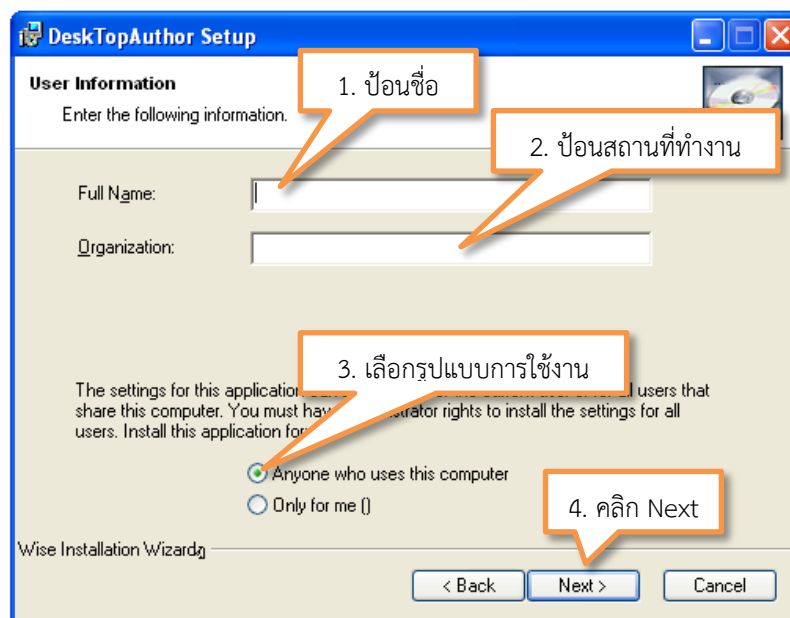
ภาพที่ 4 แสดงหน้าจอยินดีต้อนรับสำหรับการติดตั้งโปรแกรม

3. จะปรากฏหน้าต่างข้อตกลงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์โปรแกรม Desktop Author ให้คลิกเลือก I accept the license agreement ให้คลิกปุ่ม Next >



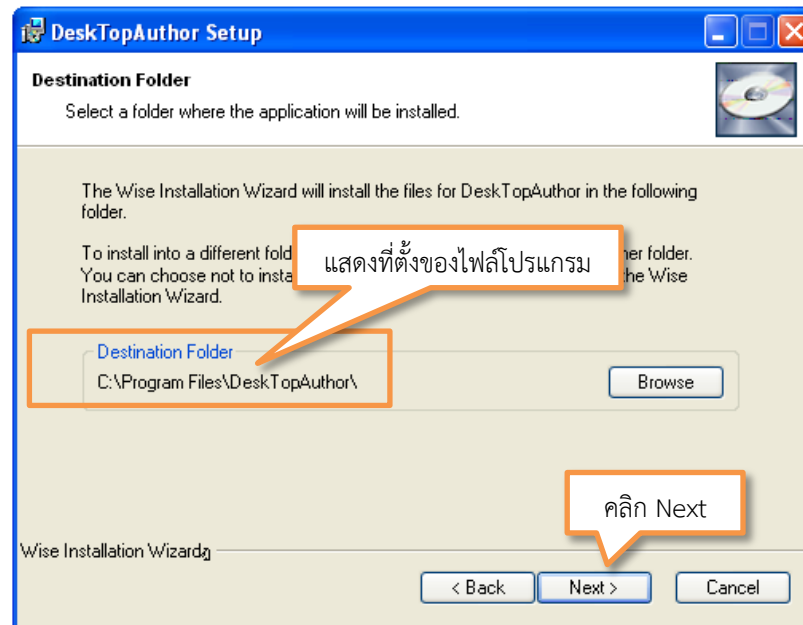
ภาพที่ 5 แสดงหน้าต่างแสดงข้อตกลงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์

4. ให้ป้อนชื่อผู้ใช้และสถานที่ทำงาน และเลือกรูปแบบการใช้งาน ดังภาพ



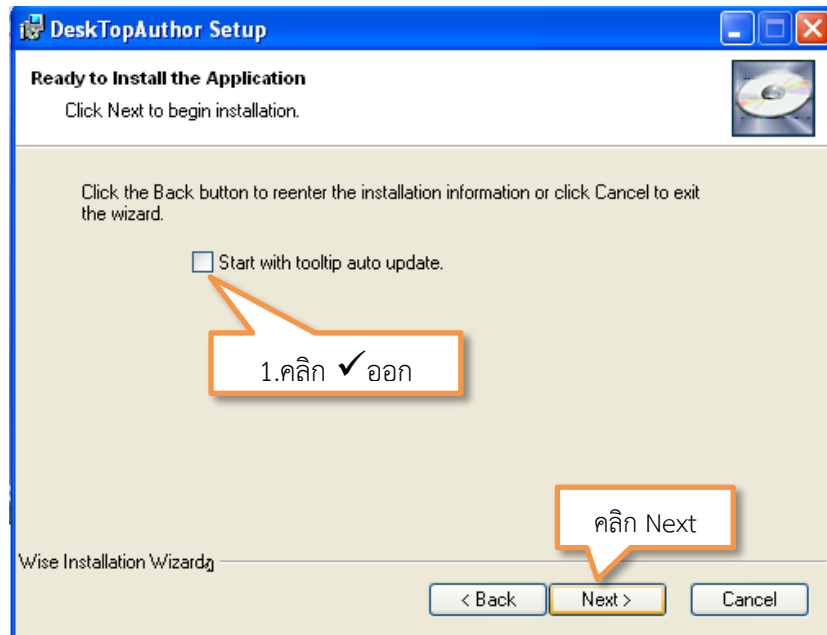
ภาพที่ 6 แสดงการป้อนชื่อผู้ใช้และสถานที่ทำงาน และเลือกรูปแบบการใช้งาน

5. กำหนดที่ตั้งของไฟล์โปรแกรม ให้คลิกปุ่ม Next > เพื่อดำเนินการต่อไป



ภาพที่ 7 แสดงที่ตั้งของไฟล์โปรแกรม

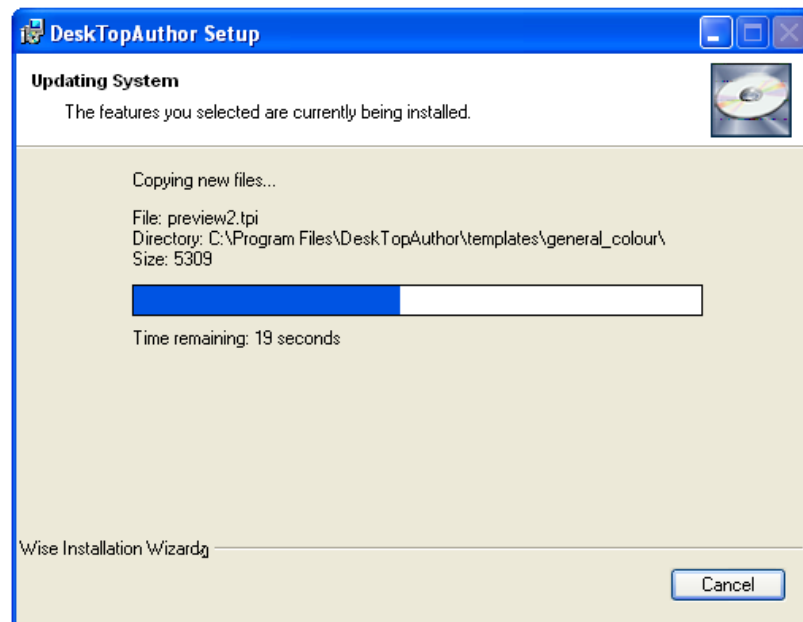
6. คลิกปุ่ม Next > เริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 8 คลิก Next > เพื่อเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรม

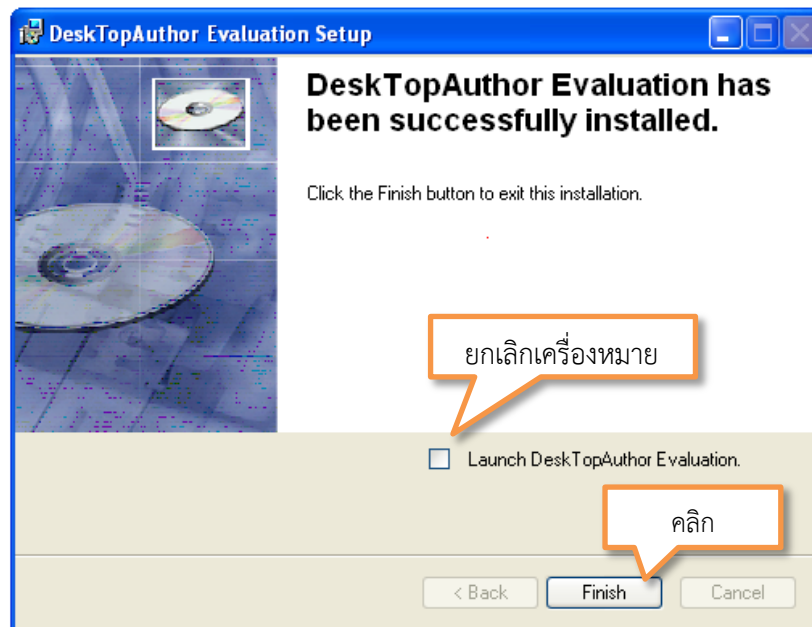


## 7. โปรแกรมกำลังดำเนินการติดตั้ง



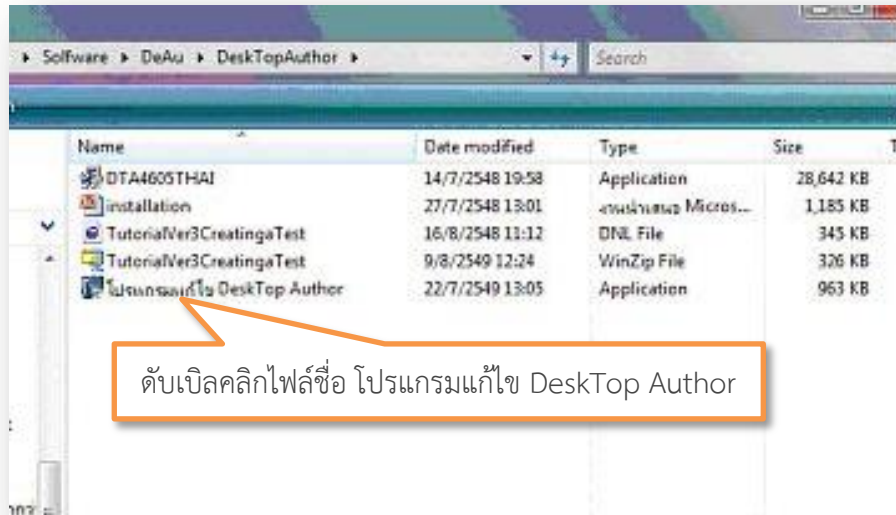
ภาพที่ 9 โปรแกรมกำลังดำเนินการติดตั้ง

8. ยกเลิกเครื่องหมาย ✓ ในช่อง Launch DeskTopAuthor Evaluation ออกก่อน และคลิก Finish เป็นการสิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม



ภาพที่ 10 แสดงการสิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม

9. เข้าไปยังโฟลเดอร์การติดตั้งโปรแกรมที่เราแตกไฟล์ออกมาอีกครั้ง แล้วให้ดับเบิลคลิกไฟล์ชื่อโปรแกรมแก้ไข DeskTop Author ให้ทำงาน แล้วคลิกปุ่ม Finish เป็นอันสิ้นสุดการติดตั้ง



ภาพที่ 11 โปรแกรมแก้ไข DeskTop Author



ภาพที่ 12 หน้าโปรแกรมหลังการติดตั้ง

## แบบฝึกหัดที่ 2

## เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author



คำชี้แจงให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. ให้นักเรียนบอกจุดเด่นของผลงานที่ได้จากโปรแกรม Desktop Author มา 3 ข้อ (3 คะแนน)

.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author มาเป็นข้อๆ (7 คะแนน)

This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

## กิจกรรมที่ 1

### เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author



#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถดาวน์โหลดโปรแกรม Desktop Author จากเว็บไซต์ได้
2. นักเรียนสามารถติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ได้

#### คำชี้แจง

1. ให้นักเรียนติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ลงเครื่องที่นักเรียนใช้อยู่
2. เรียกใช้โปรแกรม Desktop Author เพื่อมาใช้งาน

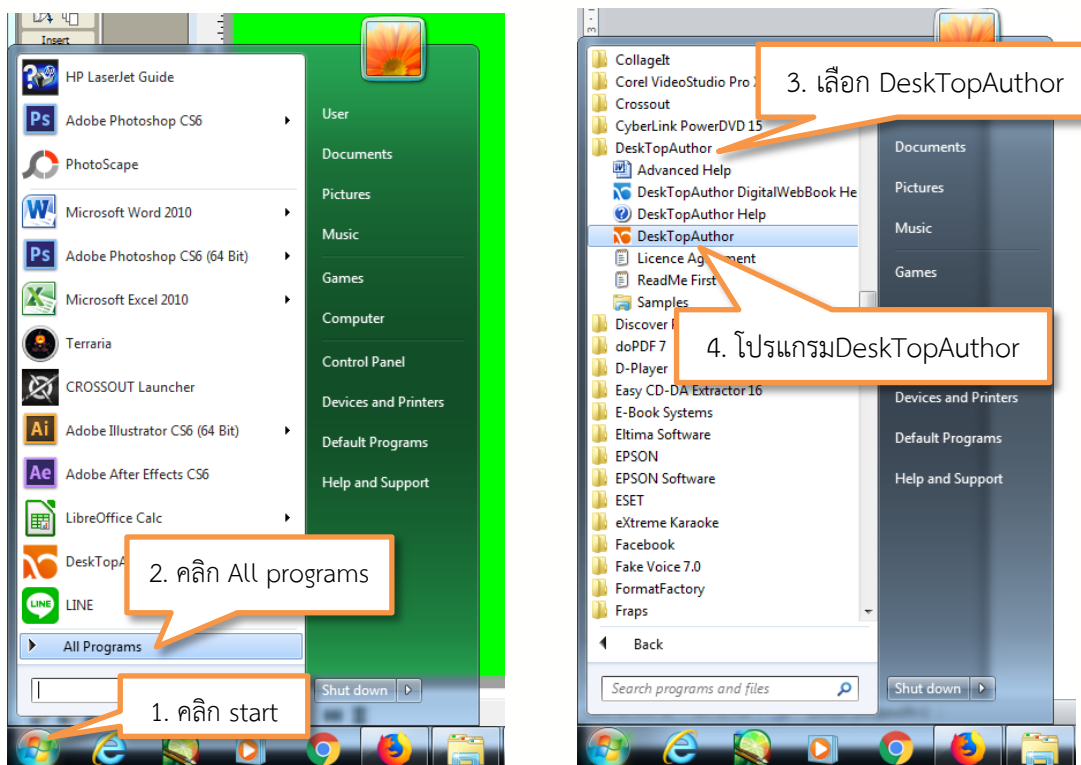
### ใบความรู้ที่ 3

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Desktop Author เบื้องต้น

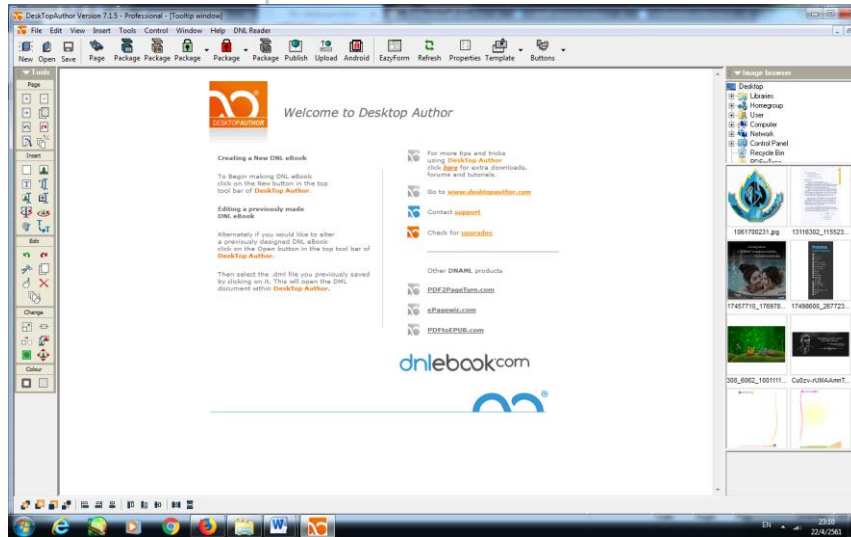


การเรียกใช้งานโปรแกรมมีวิธีการดังนี้

เลือกจาก Start ---> All Programs ---> DeskTopAuthor ---> DeskTopAuthor

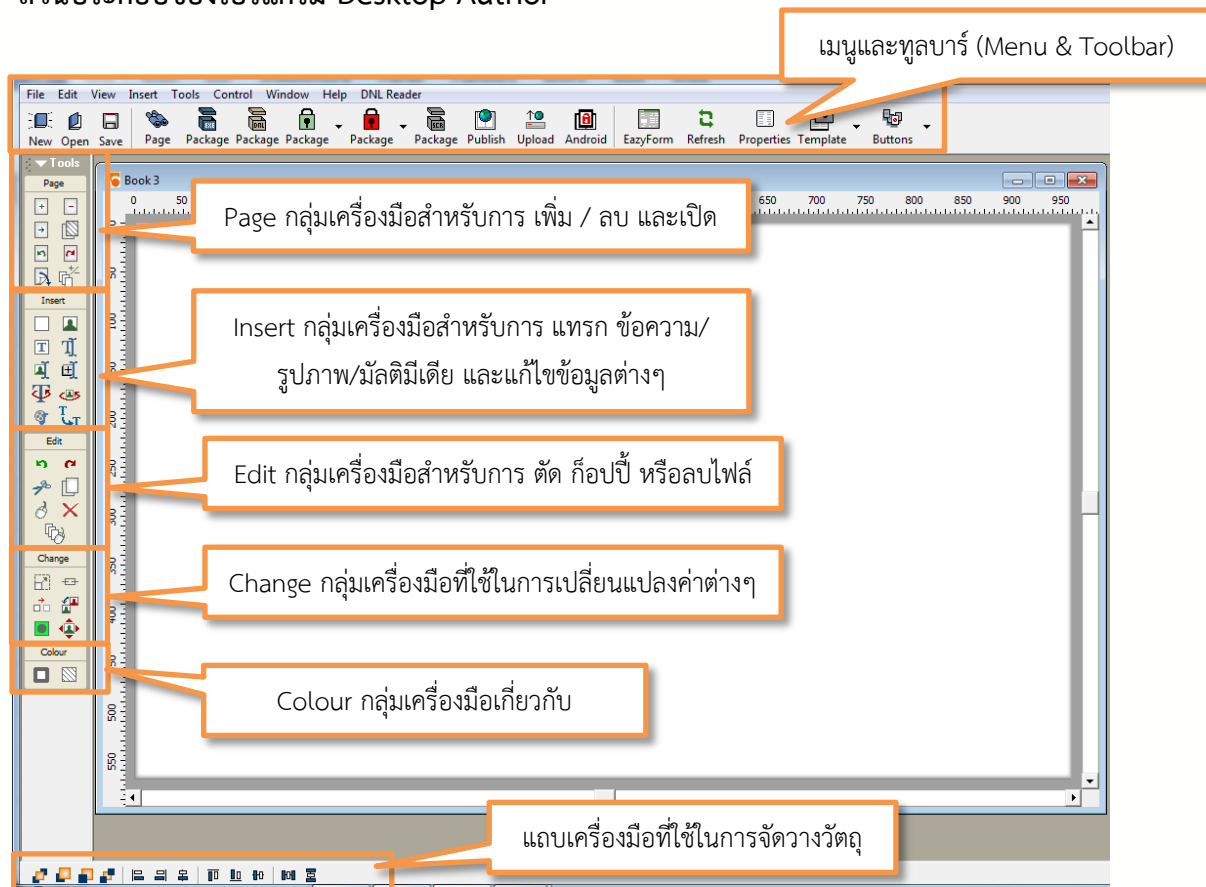


ภาพที่ 13 แสดงการเรียกใช้โปรแกรม



ภาพที่ 14 หน้าต่างโปรแกรม Desktop Author

### ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author




















ภาพที่ 15 ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

## 1. เมนูและทูลบาร์ (Menu & Toolbar) เป็นปุ่มใช้งานทั่วไป



หน้าที่แต่ละปุ่มมีดังนี้

	สร้างงานใหม่
	เปิดงานที่มีอยู่แล้ว
	บันทึกงานที่ได้จัดทำขึ้น
	ดูตัวอย่าง (Preview) งาน
	เก็บไฟล์ทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .EXE
	บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .DNL
	สำหรับการทำเว็บไซต์
	สำหรับป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ไฟล์เดียวโดยมีนามสกุล .DRM
	ใช้ในการทำ Screen Saver
	ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซต์
	ใช้สำหรับ upload ไฟล์ขึ้นเว็บไซต์
	ใช้สำหรับแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ
	สำหรับการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ลงใน e-book
	ใช้สำหรับ refresh งาน
	ในสำหรับตั้งค่าต่างๆ ของ e-book
	ใช้สำหรับเลือกรูปแบบต่างๆ เป็นต้นแบบที่จะมาสร้างเป็น e-book
	ใช้สำหรับการเลือกปุ่มเพื่อแทรกลงใน e-book








ภาพที่ 16 เมนูและทูลบาร์



2. แอปเครื่องมืออื่นๆ เป็นแอปเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการในหนังสือที่ใช้อย่าง แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ

**ส่วนที่ 1 Page** เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการเกี่ยวกับหน้าของหนังสือ เช่น เพิ่มหน้า ลบหน้า เป็นต้น










-  Add Page สำหรับเพิ่มหน้าเอกสาร
-  Delete Page สำหรับลบหน้าเอกสาร
-  Move Page สำหรับย้ายหน้าเอกสาร
-  Copy Page สำหรับคัดลอกหน้าเอกสาร
-  Previous Page แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า
-  Next Page แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า
-  Goto Page ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ

ภาพที่ 17 กลุ่มเครื่องมือ Page

**ส่วนที่ 2 Insert** เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับการแทรก วัตถุต่างๆ เข้ามาไว้ในหนังสือ เช่น แทรกกล่องข้อความ แทรกรูปภาพ เป็นต้น



-  Insert Box แทรกกล่องสี่เหลี่ยมหน้าเอกสารน่าสนใจ
-  Insert Image แทรกรูปภาพ
-  Insert Text แทรกข้อความ
-  Insert Editable Text แก้ไขข้อความ
-  Insert Editable Image แก้ไขรูปภาพ
-  Insert Image ในข้อความโดยใช้ Text Block
-  Insert Multimedia แทรกไฟล์มัลติมีเดีย

ภาพที่ 18 กลุ่มเครื่องมือ Insert

**ส่วนที่ 3 Edit** เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการแก้ไข เช่น การตัด คัดลอกหรือการลบ เป็นต้น



Undo ยกเลิกคำสั่งปัจจุบัน



Redo กลับไปทำงานตามคำสั่งที่ยกเลิกไป



Cut ตัดวัตถุ



Copy คัดลอกวัตถุ



Paste วางวัตถุที่คัดลอกมา



Delete ลบวัตถุทิ้ง

ภาพที่ 19 กลุ่มเครื่องมือ Edit

**ส่วนที่ 4 Change** เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงค่าต่าง ๆ เช่น เปลี่ยนขนาดรูปภาพ การเปลี่ยนจุดเชื่อมโยง เป็นต้น



Change Scale ตั้งค่าขนาดของวัตถุ



Change Link เปลี่ยนการเชื่อมโยงวัตถุ



Change Position ย้ายวัตถุต่างๆ บนหน้ากระดาษ



Change Image สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ



Change Transparency แก้ไขความคมชัดของรูปภาพ



Edit Image เรียกใช้ Image Editor

ภาพที่ 20 กลุ่มเครื่องมือ Change

**ส่วนที่ 5 Colour** เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี และขอบสี เป็นต้น



Border Colour กำหนดสีขอบวัตถุ















Fill Colour กำหนดสีของวัตถุ

ภาพที่ 21 กลุ่มเครื่องมือ Colour

### 3. แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ



โดยแต่ละปุ่มมีหน้าที่ดังนี้

-  Send to top ให้อวัตถุอยู่บนสุด
-  Up one layer ให้อวัตถุอยู่สูงขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง
-  Down one layer ให้อวัตถุอยู่ชั้นต่ำลงไปอีกระดับหนึ่ง
-  Send to bottom ให้อวัตถุอยู่ชั้นล่างสุด
-  Align left ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านซ้าย
-  Align right ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านขวา
-  Align center vertical ให้อวัตถุอยู่ตรงกลางในแนวตั้ง
-  Align top ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านบน
-  Align bottom ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านล่าง
-  Align center horizontal ให้อวัตถุอยู่ตรงกลางในแนวนอน
-  Distribute Width ให้อวัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวนอน
-  Distribute Height ให้อวัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวตั้ง

ภาพที่ 22 แถบเครื่องมือการจัดวางวัตถุ

## แบบฝึกหัดที่ 3

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Desktop Author เบื้องต้น (1)



คำชี้แจง จงบอกความหมายของส่วนประกอบของ เมนูและทูลบาร์  
(Menu & Toolbar) (15 คะแนน)



New

.....



Open

.....



Save

.....



Page

.....



Package

.....



Package

.....



Package

.....



Publish

.....



Upload

.....



Multimedia

.....



EasyForm

.....



Refresh

.....



Properties

.....



Template

.....



Buttons

.....

## แบบฝึกหัดที่ 4

เรื่อง Tool และแถบเครื่องมือ



คำชี้แจง จงบอกของปุ่มในแถบเครื่องมือที่จำเป็นในการใช้งานโปรแกรม Desktop Author ต่อไปนี้ (20 คะแนน)

Tools	
Page	
Insert	
Edit	
Change	
Colour	

แบบทดสอบหลังเรียน  
เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ  
Desktop Author



คำชี้แจง

แบบทดสอบนี้เป็นแบบปรนัยเลือกตอบ จำนวน 10 ข้อ รวม 10 คะแนน

คำสั่ง

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ถ้าไม่มี



ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะสามารถเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร ?

- ก. Start > Programs > DeskTopAuthor > DeskTopAuthor
- ข. Programs > DeskTopAuthor > Start > DeskTopAuthor
- ค. DeskTopAuthor > Programs > DeskTopAuthor > Start
- ง. DeskTopAuthor > Programs > Star > DeskTopAuthor

2. การบันทึกหนังสือต้องคลิกคำสั่งใด ?

- ก. New
- ข. Open
- ค. Save
- ง. Page

3. ข้อใดบอกความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด?

- ก. หนังสือที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพ
- ข. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ทางคอมพิวเตอร์
- ค. หนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- ง. หนังสือที่มีเสียงออกมา

4. ถ้าต้องการเพิ่มหน้ากระดาษต้องคลิกปุ่มใด ?

ก.



ข.



ค.



ง.



5. ข้อใดไม่ใช่ประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author?

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลหรือระบบเครือข่าย
- ค. สามารถแทรกไฟล์เสียงหรือภาพเคลื่อนไหวได้
- ง. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย

6. ถ้าต้องการเปิดหนังสือเดิม ต้องคลิกคำสั่งใด ?

- ก. New
- ข. Open
- ค. Save
- ง. Page

7. ข้อใดให้ความหมายของคำว่ามัลติมีเดียได้ถูกต้องที่สุด ?

- ก. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ
- ข. มัลติมีเดียเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง เข้าด้วยกัน
- ค. มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
- ง. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในนำเสนอไฟล์วิดีโอเท่านั้น


8. คำว่า e-Book ย่อมาจาก ?

- ก. Electronic Book
- ข. E-learning Book
- ค. Electric Book
- ง. Engineer Book


9. การสร้างหนังสือเล่มใหม่ ต้องคลิกคำสั่งใด?

- ก.  New
- ข.  Open
- ค.  Save
- ง.  Page

10. ถ้าจำนวนต้องการลบหน้ากระดาษที่ไม่ต้องการออกต้องคลิกปุ่มใด?

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 





## บรรณานุกรม

บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). สร้างสรรค์ Multimedia e-book ด้วย Desktop Author. ศูนย์บริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.

บรรพจน์ โนแก้ว. การออกแบบ e-book ด้วย Desktop Author. โครงการต้นแบบ ศูนย์ทางไกลเพื่อการศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.

ทองสุข เอี่ยมศิริ. บทเรียนออนไลน์ การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย Desktop Author. เข้าถึงได้จาก <http://www.kruthong.net/Desktop%20Author/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 15 มิ.ย. 2559).

ธวัชชัย ไบโสด. บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้าง e-book ด้วย Desktop Author. เข้าถึงได้จาก <http://webhtml.horhook.com/wbi/dta/>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 11 ส.ค. 2559).

วิภาภรณ์ เจือจันทร์. บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย Desktop Author. เข้าถึงได้จาก <http://desktopblogaddress.blogspot.com/2016/08/2-desktop-author.html>. (วันที่สืบค้นข้อมูล: 9 ส.ค. 2559).





กระดาษคำตอบก่อนเรียน-หลังเรียน

รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบทดสอบก่อนเรียน

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

แบบทดสอบหลังเรียน

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

ประเมินผล	ก่อนเรียน	หลังเรียน
คะแนนเต็ม		
คะแนนที่ได้		

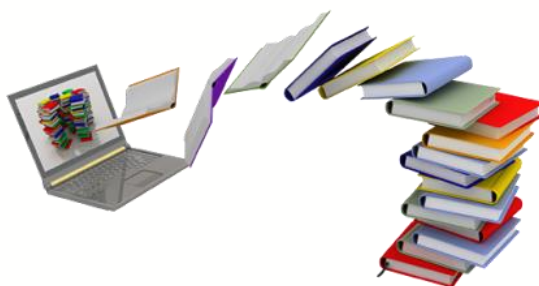
เฉลย แบบทดสอบ  
เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ  
Desktop Author

แบบทดสอบก่อนเรียน

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

แบบทดสอบหลังเรียน

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



## เฉลย แบบฝึกหัดที่ 1



เรื่อง รู้จักกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และ Desktop Author

### แนวคำตอบ

1. e-book เป็นคำย่อมาจาก (2 คะแนน)

**ตอบ** electronic book

2. จงบอกความหมายของ e-book (2 คะแนน)

**ตอบ** หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

3. จงบอกประเภทของ e-book ที่พบบ่อยในปัจจุบัน (3 คะแนน)

โปรแกรมที่ใช้สร้าง

โปรแกรมแสดงผล

**ตอบ** Flip Album

Flip Viewer

Desktop Author

DNL Reader

Flip Flash Album

Flash Player

4. จงบอกประโยชน์ของ e-book มาอย่างน้อย 4 ข้อ (4 คะแนน)

**ตอบ**

- ไม่ต้องใช้กระดาษ
- สามารถใส่ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้
- สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูลได้ง่าย
- สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงต่อกับข้อมูลภายนอกได้

5. จงบอกข้อเสียของ e-book มาอย่างน้อย 4 ข้อ (4 คะแนน)

**ตอบ**

- ต้องอ่านจากเครื่องคอมพิวเตอร์เท่านั้น
- เสียสุขภาพสายตา จากการได้รับแสงจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
- มีผลทำให้ประชาชนผู้ใช้บริการห้องสมุดมีจำนวนน้อยลง
- จะต้องมีการช่วยอ่านในบางกรณีที่คอมพิวเตอร์ไม่สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

## เฉลย แบบฝึกหัดที่ 2

### เรื่อง การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author



#### แนวการตอบ


1. ให้นักเรียนบอกจุดเด่นของผลงานที่ได้จากโปรแกรม Desktop Author มา 3 ข้อ (3 คะแนน)

- ตอบ
- มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
  - ไฟล์มีขนาดเล็กช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลดและส่งข้อมูล
  - สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book

2. ให้นักเรียนบอกขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author มาเป็นข้อๆ (7 คะแนน)

ตอบ


















1. เปิดแผ่นซีดี ดับเบิลคลิกไฟล์  ในโฟลเดอร์ชื่อ Setup จะปรากฏหน้าต่างการเริ่มติดตั้ง
2. จากนั้นจะแสดงหน้าต่างยินดีต้อนรับสำหรับการติดตั้งโปรแกรม ให้คลิกปุ่ม Next > เพื่อดำเนินการต่อไป
3. จะปรากฏหน้าต่างข้อตกลงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์โปรแกรม Desktop Author ให้คลิกเลือก I accept the license agreement ให้คลิกปุ่ม Next >
4. ให้ป้อนชื่อผู้ใช้และสถานที่ทำงาน และเลือกรูปแบบการใช้งาน
5. กำหนดที่ตั้งของไฟล์โปรแกรม ให้คลิกปุ่ม Next > เพื่อดำเนินการต่อไป
6. ยกเลิกเครื่องหมาย ✓ ในช่อง Launch DeskTopAuthor Evaluation ออกก่อน และคลิก Finish เป็นการสิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม
7. เข้าไปยังโฟลเดอร์การติดตั้งโปรแกรมที่เราแตกไฟล์ออกมาอีกครั้ง แล้วให้ดับเบิลคลิกไฟล์ชื่อโปรแกรมแก้ไข DeskTop Author ให้ ทำงาน แล้วคลิกปุ่ม Finish เป็นอันสิ้นสุดการติดตั้ง

### เฉลย แบบฝึกหัดที่ 3

เรื่อง การใช้งานโปรแกรม Desktop Author เบื้องต้น



แนวการตอบ จงบอกความหมายของส่วนประกอบของ เมนูและทูลบาร์  
(Menu & Toolbar) (15 คะแนน)

	สร้างงานใหม่
	เปิดงานที่มีอยู่แล้ว
	บันทึกงานที่ได้จัดทำขึ้น
	ดูตัวอย่าง (Preview) งาน
	เก็บไฟล์ทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .EXE
	บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
	สำหรับป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ไฟล์ เดียวโดยมีนามสกุล .DRM
	ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซต์
	ใช้สำหรับ upload ไฟล์ขึ้นเว็บไซต์
	ใช้สำหรับแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ
	สำหรับการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ลงใน e-book
	ใช้สำหรับ refresh งาน
	ในสำหรับตั้งค่าต่างๆ ของ e-book
	ใช้สำหรับเลือกรูปแบบต่างๆ เป็นต้นแบบที่จะมาสร้างเป็น e-book
	ใช้สำหรับการเลือกปุ่มเพื่อแทรกลงใน e-book



## เฉลย แบบฝึกหัดที่ 4

### เรื่อง Tool และแถบเครื่องมือ



แนวการตอบ จงบอกของปุ่มในแถบเครื่องมือที่จำเป็นในการใช้งานโปรแกรม Desktop Author ต่อไปนี้ (20 คะแนน)

Tools	
Page	
( Add Page ) สำหรับเพิ่มหน้าเอกสาร	( Delete Page ) สำหรับลบหน้าเอกสาร
( Move Page ) สำหรับย้ายหน้าเอกสาร	( Copy Page ) สำหรับคัดลอกหน้าเอกสาร
( Previous Page ) แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า	( Next Page ) แสดงเอกสารหน้าถัดไป
( Goto Page ) ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ	
Insert	
( Insert Box ) แทรกกล่องสี่	( Insert Image ) แทรกรูปภาพ
( Insert Text ) แทรกข้อความ	( Insert Editable Text ) สำหรับแก้ไขข้อความ
( Insert Editable Image ) สำหรับแก้ไขรูปภาพ	( Popup Image ) ใส่ข้อความโดยใช้ Text Block
	( Insert Multimedia ) แทรกไฟล์มัลติมีเดีย
Edit	
( Undo ) ยกเลิกคำสั่งปัจจุบัน	( Redo ) กลับไปทำงานตามคำสั่งที่ยกเลิกไป
( Cut ) ตัดวัตถุ	( Copy ) คัดลอกวัตถุ
( Paste ) วางวัตถุที่คัดลอกมา	( Delete ) ลบวัตถุทิ้ง
Change	
( Change Scale ) ตั้งค่าขนาดของวัตถุ	( Change Link ) เปลี่ยนการเชื่อมโยงวัตถุ
( Change Position ) ย้ายวัตถุต่าง ๆ บนหน้ากระดาษ	( Change Image ) สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ
( Change Transparencv ) แก้ไขความทึดของภาพ	( Edit Image ) เรียกใช้ Image Editor
Colour	
( Border Colour ) กำหนดสีขอบวัตถุ	( Fill Colour ) กำหนดสีของวัตถุ