



สร้าง **E-BOOK** ง่ายนิดเดียว

ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

เรื่อง

Program Desktop Author

รหัสวิชา ง23201 ภาษาอังกฤษ กราฟิกและการนำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยี

3



1

เตรียมความพร้อมก่อนสร้าง E-book

เล่มที่ 1

นางสาวนภาพร สิงห์

ครูชำนาญการ โรงเรียนสระนวลวงพิทยาคม

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 41

คำชี้แจง

หน่วยที่ 1 : แนะนำ Desktop Author	จำนวน 4 ชั่วโมง
เล่มที่ 1 : เตรียมความพร้อมก่อนสร้าง E-book	จำนวน 4 ชั่วโมง
ตอนที่ 1 : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวิธีการเข้าสู่โปรแกรม	จำนวน 2 ชั่วโมง
ตอนที่ 2 : ส่วนประกอบของโปรแกรมและแถบเครื่องมือ	จำนวน 2 ชั่วโมง

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
2. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author
3. วิธีการเข้าสู่โปรแกรม
4. ส่วนประกอบของโปรแกรม
5. Tools และแถบเครื่องมือ
6. การแสดงและไม่แสดงแถบเครื่องมือ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมาย ประเภท โครงสร้าง และ ประโยชน์ ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ได้ (K)
2. อธิบายวิธีการเข้าและออกจากโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
3. อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ ของโปรแกรม Desktop Author ได้ (K)
4. สามารถเข้าและออกจากโปรแกรม Desktop Author ได้ (P)
5. สามารถแสดงและไม่แสดงแถบเครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรม Desktop Author ได้ (P)
6. มีความตั้งใจในการทำงาน (A)

แบบทดสอบก่อนเรียน



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. E-book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด
 - ก. Elearning Book
 - ข. Election Book
 - ค. Electron Book
 - ง. Electronic Book
2. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
 - ข. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
 - ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
3. คุณสมบัติในข้อใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป
 - ก. สามารถแทรกภาพได้
 - ข. สามารถเปิดหน้าหนังสือได้
 - ค. สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้
 - ง. สามารถแทรกข้อความลักษณะกราฟิกได้
4. ข้อใด ไม่ใช่ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 - ก. แบบตำรา
 - ข. แบบหนังสือเสียงอ่าน
 - ค. แบบภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ
 - ง. แบบอ่านเพิ่มเติม
5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทใดที่สามารถมีปฏิกริยา หรือ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้อ่าน
 - ก. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบสื่อหนังสือทางไกล (Tele media Electronic Books)
 - ข. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books)
 - ค. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book)
 - ง. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia)

6. ส่วนประกอบใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ต่างไปจากหนังสือธรรมดาทั่วไป

- ก. หน้าหนังสือ (Page Number)
- ข. ภาพประกอบ (Graphics)
- ค. จุดเชื่อมโยง (Links)
- ง. ข้อความ (Texts)

7. คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น หมายถึงส่วนประกอบใดในหนังสือ

- ก. หน้าปก (Front Cover)
- ข. คำนำ (Introduction)
- ค. สารบัญ (Contents)
- ง. อ้างอิง (Reference)

8. ส่วนใดของหนังสือที่เป็นตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

- ก. หน้าปก (Front Cover)
- ข. คำนำ (Introduction)
- ค. สารบัญ (Contents)
- ง. อ้างอิง (Reference)

9. นักเรียนคิดว่าคุณสมบัติข้อใดที่ดีที่สุดของโปรแกรม Desktop Author

- ก. สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ได้ทั้งภายในภายนอก, เชื่อมโยงกับเว็บไซต์อื่นได้
- ข. สามารถสั่งพิมพ์ในแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
- ค. สามารถสร้างแบบทดสอบได้และประมวลผลได้
- ง. สามารถแทรกมัลติมีเดียได้

10. ข้อใด ไม่ใช่ ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author

- ก. สร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ได้ทั้งภายในภายนอก, เชื่อมโยงกับเว็บไซต์อื่นได้
- ข. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ค. ใช้รูปแบบในการสร้างปก ลักษณะหน้ากระดาษ สั้นกลาง
- ง. สร้างแบบทดสอบได้และประมวลผลได้

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน



คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำตอบนี้ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบก่อนเรียน โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

- | | | |
|-------------------------|---|-------|
| 1. ตอบถูกให้ | 1 | คะแนน |
| 2. ตอบผิดให้ | 0 | คะแนน |
| 3. ไม่ตอบให้ | 0 | คะแนน |
| 4. ตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ | 0 | คะแนน |

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

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	10-9	คะแนน	ดีมาก
	8-7	คะแนน	ดี
	6-5	คะแนน	พอใช้
	4	คะแนนลงมา	ต้องปรับปรุง

ใบความรู้ที่ 1



ตอนที่ 1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และวิธีการเข้าสู่โปรแกรม

ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

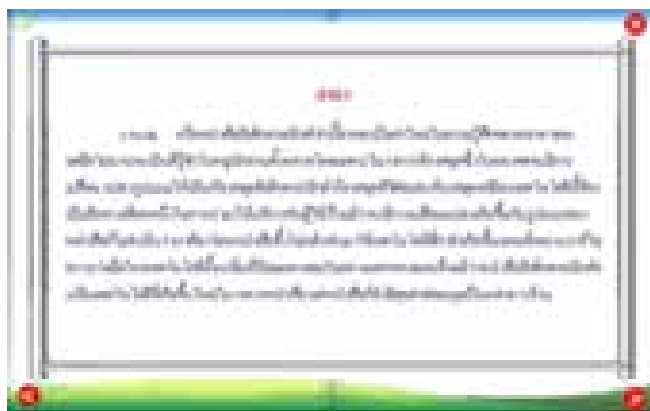


หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-book ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ และมีลักษณะพิเศษคือสามารถสื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดียได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นหนังสือไว้ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง หรือลักษณะการเปิดอ่าน

ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้คือ

❶ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแบบตำรา (Textbooks) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รูปหนังสือปกติที่พบเห็นทั่วไป หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้ สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเดิมในการนำเสนอ การปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่น การเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้น การคัดเลือก เป็นต้น



หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือแบบตำรา

๒ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบหนังสือเสียงอ่าน มีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่าน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทเหมาะสำหรับหนังสือเด็กเริ่มเรียน หรือหนังสือฝึกออกเสียง หรือฝึกพูด (Talking Book1) เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดนี้เป็นการเน้นคุณลักษณะ ด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรและเสียงเป็นคุณลักษณะหลัก นิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่าน ที่มีระดับลักษณะทางภาษาโดยเฉพาะด้านการฟังหรือการอ่านค่อนข้างต่ำ เหมาะสำหรับการเริ่มต้น เรียนภาษาของเด็ก ๆ หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง หรือฝึกภาษาใหม่ เป็นต้น



Talking Book

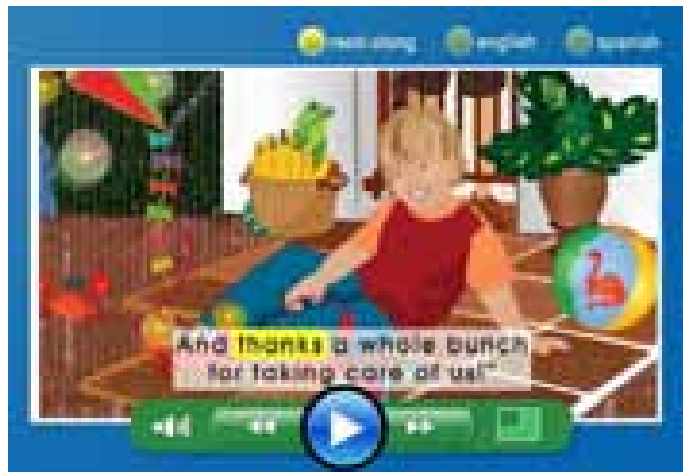
๓ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่มีคุณลักษณะหลักเน้นจัดเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปแบบ ภาพนิ่ง (static picture) หรืออัลบั้มภาพเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอ เช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพ ตัวอักษร การสำเนา หรือการถ่ายโอนภาพ การแต่งเติมภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ (cropping) หรือเพิ่มข้อมูล เชื่อมโยงภายใน (Linking information) เช่น เชื่อมข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น



Linking information

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่ง

๔ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้น การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพวิดีโอ (Video Clips) หรือภาพยนตร์สั้น ๆ (Films Clips) ผสมกับข้อมูลสนเทศที่อยู่ในรูปตัวหนังสือ (Text Information) ผู้อ่านสามารถเลือกชมศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ หรือเหตุการณ์สำคัญ เช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ ๆ ของโลกในโอกาสต่าง ๆ ภาพเหตุการณ์ความสำเร็จหรือสูญเสียของโลก เป็นต้น



หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว

๕ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระ ในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ ผสมกับศักยภาพของคอมพิวเตอร์อื่นเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว



หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม

๘ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia books) เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตัวหนังสือภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี และอื่น ๆ เป็นต้น

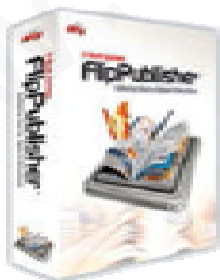


หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย

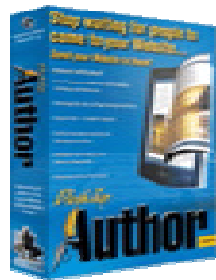
โปรแกรมที่นิยมใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง E-book มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบัน ได้แก่

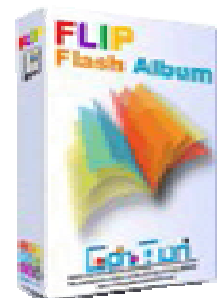
- ๑ โปรแกรมชุด Flip Album
- ๒ โปรแกรม DeskTop Author
- ๓ โปรแกรม Flash Album Deluxe



FlipAlbum



DeskTop Author



Flip Flash Album

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน E-book ด้วย มิฉะนั้นแล้วจะเปิดเอกสารไม่ได้ ประกอบด้วย

- ❶ โปรแกรมชุด Flip Album ตัวอ่านคือ FlipViewer
- ❷ โปรแกรมชุด DeskTop Author ตัวอ่านคือ DNL Reader
- ❸ โปรแกรมชุด Flash Album Deluxe ตัวอ่านคือ Flash Player



Flip Viewer



DNL Reader



Flash Player

สำหรับบางท่านที่มีความชำนาญในการใช้โปรแกรม Flash Mx ก็สามารถสร้าง E-book ได้เช่นกัน แต่ต้องมีความรู้ในเรื่องการเขียน Action Script และ XML เพื่อสร้าง E-book ให้แสดงผลตามที่ต้องการได้

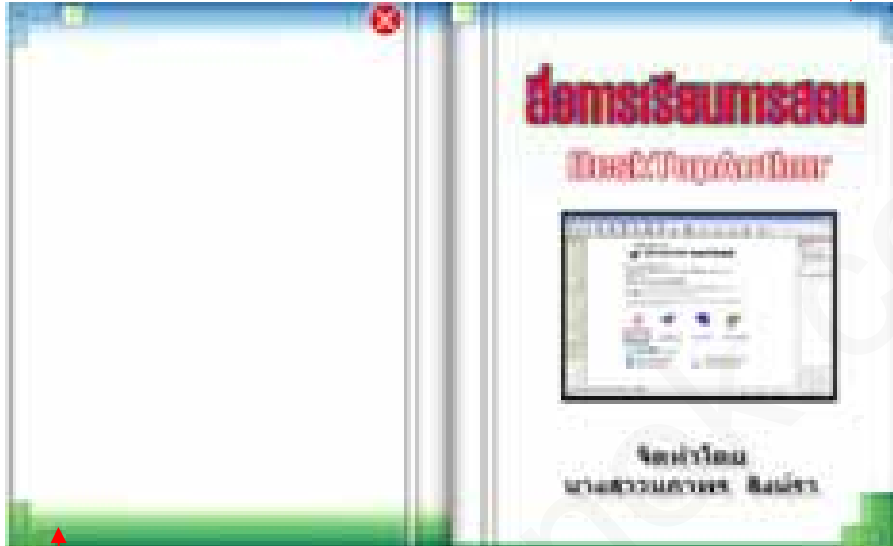
ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) กับหนังสือทั่วไป

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	หนังสือทั่วไป
▪ ไม่ใช้กระดาษ (อนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้)	▪ ใช้กระดาษ
▪ สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้	▪ มีข้อความและภาพประกอบธรรมดา
▪ สามารถใส่เสียงประกอบได้	▪ ไม่มีเสียงประกอบ
▪ สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย	▪ สามารถแก้ไขปรับปรุงได้ยาก
▪ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปยังข้อมูลภายนอกได้	▪ มีความสมบูรณ์ในตัวเอง
▪ มีต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำ	▪ มีต้นทุนการผลิตสูง
▪ ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด	▪ มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์
▪ สามารถอ่านผ่านคอมพิวเตอร์ และสั่งพิมพ์ผลได้	▪ สามารถเปิดอ่านจากเล่ม อ่านได้อย่างเดียว
▪ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต)	▪ สามารถอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม
▪ สามารถพกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ และสามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเรื่องสถานที่และเวลา	▪ พกพาลำบากและต้องเดินทางไปใช้ที่ห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศต่าง ๆ

โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book Construction)

หน้าปก (Front Cover)

ปกด้านหน้าของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง

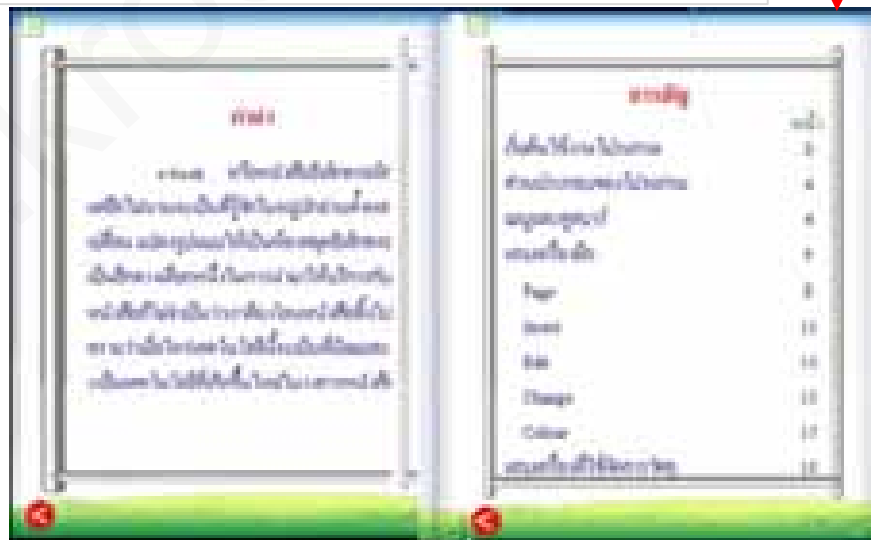


ปกหลัง (Back Cover)

ปกด้านหลังของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่ม

ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

สารบัญ (Contents)

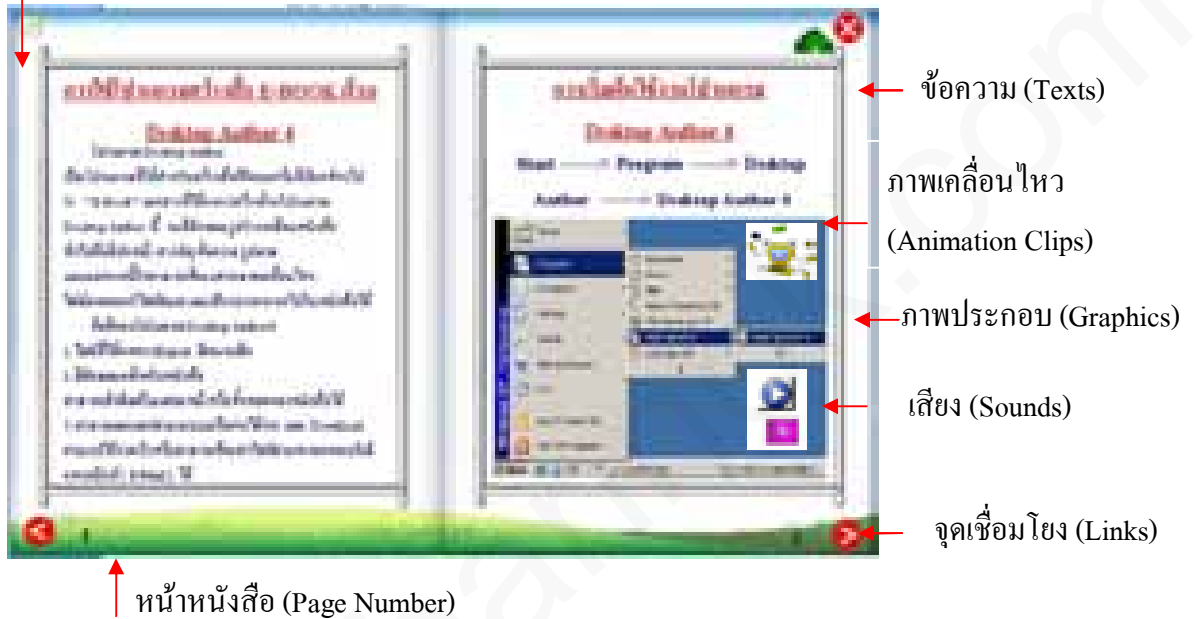


คำนำ (Introduction)

คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น

สารของหนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents)

ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏภายในเล่ม ประกอบด้วย ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพประกอบ จุดเชื่อมโยง หน้าหนังสือ เป็นต้น



ลักษณะโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Program Desktop Author

สร้าง e-book ด้วย

Desktop Author



โปรแกรม Desktop Author

โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมสร้างหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริง คือ มีหน้าปก สารบัญ ข้อความ รูปภาพ สามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ ไฟล์ Flash เพิ่มเสียงบรรยาย สร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ผลงานที่ได้มีขนาดไฟล์เล็ก ทำให้สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บ หรือ ส่งผ่านอีเมล และสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

คุณสมบัติทั่วไปของ Desktop Author

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

ผลงานเป็นได้ทั้งสื่อ Offline ในรูปแบบ .exe สื่อออนไลน์ .html + .dnl ที่มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ แต่การเรียกดูจำเป็นต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อนจึงจะแสดงผลได้



เครื่อง PC และ Note Book

การเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม Desktop Author

วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author

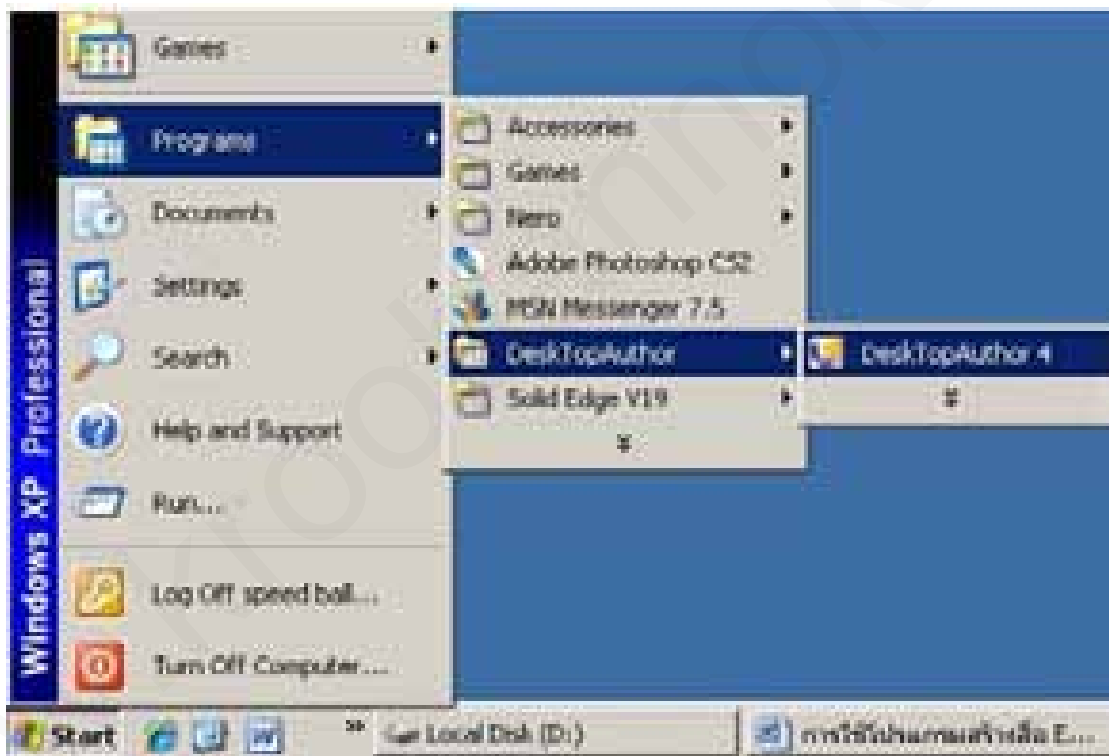
หลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ลงในคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว จะมี Icon ของโปรแกรม อยู่ที่ Desktop วิธีการเข้าสู่โปรแกรม มี 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ ① เข้าสู่โปรแกรมทาง Icon สามารถจะเรียกใช้ได้โดยดับเบิลคลิกที่ Icon

วิธีที่ ② เข้าสู่โปรแกรมทาง ปุ่ม Start ดังนี้

Start -----> Program -----> Desktop Author -----> Desktop Author 4

ดังรูป



ขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรม


วิธีการออกจากโปรแกรม Desktop Author


วิธีการออกจากโปรแกรม Desktop Author มีด้วยกัน 2 วิธี ดังนี้

วิธีที่ ❶ ออกโปรแกรมจากเมนู File -----> Exit ดังรูป



การออกจากโปรแกรม

วิธีที่ ❷ ออกโปรแกรมจากปุ่ม 

โดยคลิก  เพื่อออกจากโปรแกรม ถ้ามีการแก้ไขโปรแกรมก่อนหน้านี้ จะปรากฏ
ดังรูป



Do you want to save the new file? หมายถึง คุณต้องการจะบันทึกหรือไม่

Yes : บันทึก No : ไม่บันทึก Cancel : ยกเลิก

ใบงานที่ 1

ชื่อ-สกุล..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง จงตอบคำถามต่อไปนี้

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) หมายถึง

.....
.....
.....

2. โปรแกรมที่นิยมสร้าง E-book มีอะไรบ้าง

.....
.....
.....

3. ส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีอะไรบ้าง

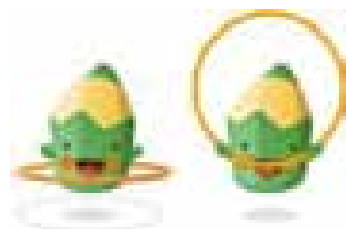
.....
.....
.....

4. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน

.....
.....
.....

5. จงบอกประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author

.....
.....
.....



เฉลยใบงานที่ 1



คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำตอบนี้ตรวจให้คะแนนใบงานที่ 1 โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

การตอบคำถาม

- ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น 1 คะแนน
- ตอบคำถามไม่ตรงประเด็น 0 คะแนน

คำชี้แจง จงตอบคำถามต่อไปนี้ (5 คะแนน)

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia) หมายถึง (1 คะแนน)

แนวคำตอบ เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่นำเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระ ในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างสื่อภาพ (Visual Media) เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่าง ๆ

2. โปรแกรมที่นิยมสร้าง E-book มีอะไรบ้าง (1 คะแนน)

- แนวคำตอบ**
- ① โปรแกรมชุด Flip Album
 - ② โปรแกรม DeskTop Author
 - ③ โปรแกรม Flash Album Deluxe

3. ส่วนประกอบในแต่ละหน้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีอะไรบ้าง (1 คะแนน)

แนวคำตอบ ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ภาพประกอบ จุดเชื่อมโยง หน้าหนังสือ

4. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน (1 คะแนน)

แนวคำตอบ Start -----> Program -----> Desktop Author -----> Desktop Author 4

5. จงบอกประโยชน์ของโปรแกรม Desktop Author (1 คะแนน)

แนวคำตอบ

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

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนน	5	คะแนน	ดีมาก
	4	คะแนน	ดี
	3	คะแนน	พอใช้
	2	คะแนนลงมา	ต้องปรับปรุง

ใบความรู้ที่ 2



ตอนที่ 2 ส่วนประกอบของโปรแกรมและแถบเครื่องมือ

คำอธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

- ❶ Title Bar: แถบชื่อโปรแกรม หน้าที่ใช้สำหรับแสดงชื่อโปรแกรม



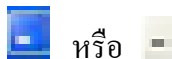
- ❷ Menu Bar: แถบเครื่องมือ หน้าที่เป็นที่รวบรวมคำสั่งของโปรแกรม



- ❸ Scroll Bar: แถบเลื่อน หน้าที่ใช้สำหรับเลื่อนหน้าจอ



- ❹ Minimize: ปุ่มย่อ หน้าที่ใช้สำหรับย่อหน้าต่างของโปรแกรม



- ❺ Maximize: ปุ่มขยาย หน้าที่ใช้สำหรับขยายหน้าต่างของโปรแกรม



- ❻ Close: ปุ่มปิด หน้าที่ใช้สำหรับปิดหน้าต่างของโปรแกรม



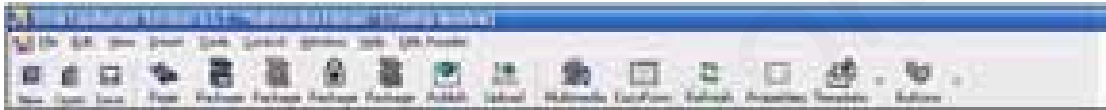
- ❼ Window: หน้าต่าง หน้าที่เป็นที่ทำงานของโปรแกรมใช้สำหรับสร้างe-book







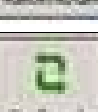

Tools และ แถบเครื่องมือ

Tools และ แถบเครื่องมือ เราสามารถจัดกลุ่มได้ 3 กลุ่ม ใหญ่ ๆ ดังนี้

- ❶ เมนูและทูลบาร์ (Menu & Toolbar)
- ❷ แถบเครื่องมือ ซึ่ง แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ Page Insert Edit Change Colour
- ❸ แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ
รายละเอียดในแต่ละกลุ่ม ดังนี้

❶ เมนูและทูลบาร์ (Menu & Toolbar) เป็นปุ่มใช้งานทั่ว ๆ ไป



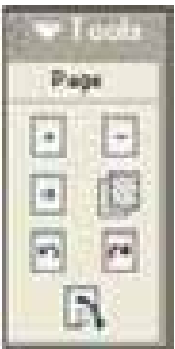







	ใช้สำหรับสร้างงานใหม่
	ใช้สำหรับบันทึกงานที่ได้จัดทำขึ้น
	ใช้สำหรับเก็บไฟล์ทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .EXE
	ใช้สำหรับป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซด์ไฟล์เดียว โดยมีนามสกุล .DRM
	ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซด์
	ใช้สำหรับการแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ
	ใช้สำหรับ refresh งาน
	ใช้สำหรับเลือกรูปแบบต่างๆเป็นต้นแบบที่จะนำมาสร้างเป็น e-book

1 เมนูและทูลบาร์ (ต่อ)

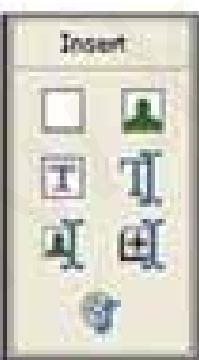







	ใช้สำหรับการเปิดงานที่มีอยู่แล้วขึ้นมาดูหรือแก้ไข
	ใช้สำหรับดูตัวอย่าง (Preview) งานที่ได้ทำ
	ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้เป็นไฟล์เดียวอยู่ในรูปของ .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
	ใช้ในการทำ Screen Saver
	ใช้สำหรับ upload ไฟล์ขึ้นเว็บไซต์
	ใช้สำหรับการแทรกคำถาม คำตอบและเพิ่ม object ลงใน e-book
	ใช้สำหรับตั้งค่าต่างๆ ของ e-book
	ใช้สำหรับการเลือกปุ่มเพื่อแทรกลงใน e-book

๒ แถบเครื่องมือ เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการในหนังสือ ที่ใช้บ่อย ๆ 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) แสดงเอกสารหน้าถัดไป
		(Goto Page) ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ

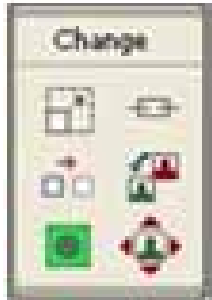





ส่วนที่ 2 Insert เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับการแทรก วัตถุต่าง ๆ เข้ามาไว้ในหนังสือ เช่น แทรกกล่องข้อความ แทรกรูปภาพ เป็นต้น

		(Insert Box) แทรกกล่องสี่เหลี่ยมเอกสารน่าสนใจ
		(Insert Image) แทรกรูปภาพ
		(Insert Text) แทรกข้อความ
		(Insert Editable Text) สำหรับแก้ไขข้อความ
		(Insert Editable Image) สำหรับแก้ไขรูปภาพ
		(Insert Editable Image) สำหรับแก้ไขรูปภาพ
		(Insert Multimedia) แทรกไฟล์มัลติมีเดีย




ส่วนที่ 3 Edit เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการแก้ไขทั้งหมด เช่น การตัด คัดลอก หรือการลบ เป็นต้น

		(Undo) ยกเลิกคำสั่งปัจจุบัน
		(Redo) กลับไปทำงานตามคำสั่งที่ยกเลิกไป
		(Cut) ตัดวัตถุ
		(Copy) คัดลอกวัตถุ
		(Paste) วางวัตถุที่คัดลอกมา
		(Delete) ลบวัตถุทิ้ง

ส่วนที่ 4 Change เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงค่าต่าง ๆ เช่น การเปลี่ยนจุดเชื่อมโยง การเปลี่ยนรูปภาพ เป็นต้น













		(Change Scale) ตั้งค่าขนาดของวัตถุ
		(Change Link) เปลี่ยนการเชื่อมโยงวัตถุ
		(Change Position) ย้ายวัตถุต่างๆ บนหน้ากระดาษ
		(Change Image) สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ
		(Change Transparency)แก้ไขความคมชัดของรูปภาพ
		(Edit Image) เรียกใช้ Image Editor

ส่วนที่ 5 Colour เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี และขอบสี เป็นต้น

		(Border Colour) กำหนดสีขอบวัตถุ
		(Fill Colour) กำหนดสีของวัตถุ

๓ แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ



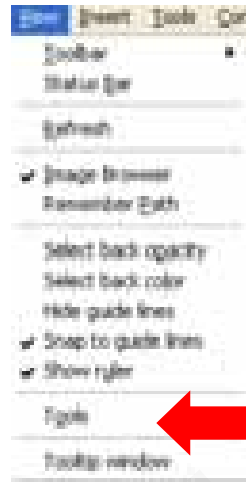
	(Send to top) ให้อวัตถุอยู่บนสุด
	(Down one layer) ให้อวัตถุอยู่ชั้นต่ำลงไปอีกระดับหนึ่ง
	(Align left) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านซ้าย
	(Align center vertical) ให้อวัตถุอยู่ตรงกลางในแนวตั้ง
	(Align Button) ให้อวัตถุอยู่ชิดด้านล่าง
	(Distribute Width) ให้อวัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวนอน
	(Up one layer) ให้อวัตถุอยู่สูงขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง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

แสดงหรือไม่แสดงแถบเครื่องมือ

มีวิธีการไม่แสดงแถบเครื่องมือ โดย คลิก **View**-----> **Tools** ดังรูป



แถบเครื่องมือ จะไม่แสดง ดังรูป

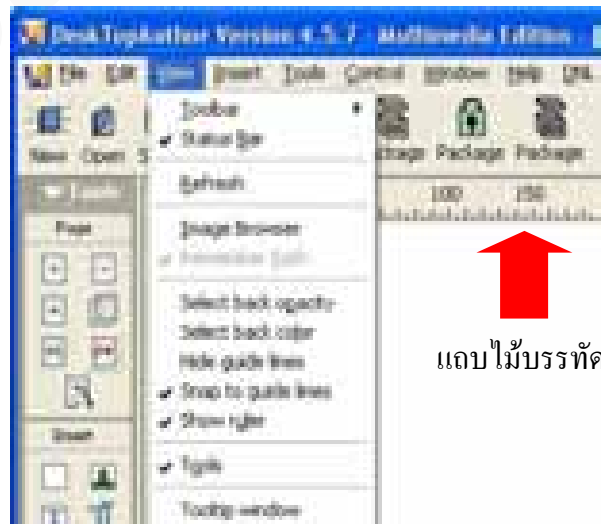


แถบเครื่องมือไม่แสดง
และไม่ปรากฏเครื่องหมาย ✓
หน้ารายชื่อแถบเครื่องมือ

คลิกซ้ำที่เมนู View-----> Tools อีกครั้ง เพื่อกลับมาแสดงแถบเครื่องมือ

แสดงหรือไม่แสดงแถบไม้บรรทัด

วิธีการแสดงหรือไม่แสดงแถบไม้บรรทัด โดย คลิก View-----> Show ruler ดังรูป










แถบไม้บรรทัด

ข้อสังเกต จะมีเครื่องหมาย ✓ หน้ารายชื่อแถบเครื่องมือที่ต้องการแสดง

ใบงานที่ 2

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง จงบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่อไปนี้

ที่	ภาพ	หน้าที่
①	
②	
③	
④	
⑤	
⑥	
⑦	
⑧	
⑨	
⑩	

เฉลยใบงานที่ 2









คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำตอบนี้ตรวจให้คะแนนใบงานที่ 2 โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

การตอบคำถาม

- ตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็น 1 คะแนน
- ตอบคำถามไม่ตรงประเด็น 0 คะแนน

การให้คะแนน 2 ข้อ : 1 คะแนน

คำชี้แจง จงบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่อไปนี้ (5 คะแนน)

ที่	ภาพ	หน้าที่
①		ใช้สำหรับปิดหน้าต่างของโปรแกรม
②		ใช้สำหรับสร้างงานใหม่
③		ใช้สำหรับบันทึกงานที่ได้จัดทำขึ้น
④		ใช้สำหรับการเปิดงานที่มีอยู่แล้วขึ้นมาดูหรือแก้ไข
⑤		ใช้สำหรับเพิ่มหน้าเอกสาร
⑥		ใช้สำหรับแทรกรูปภาพ
⑦		ใช้สำหรับคัดลอกวัตถุ
⑧		ใช้สำหรับย้ายวัตถุต่างๆ บนหน้ากระดาษ
⑨		ใช้สำหรับกำหนดคี่ขอบวัตถุ
⑩		ใช้สำหรับให้วัตถุอยู่บนสุด

เกณฑ์การประเมินรวม

คะแนน	5	คะแนน	ดีมาก
	4	คะแนน	ดี
	3	คะแนน	พอใช้
	2	คะแนนลงมา	ต้องปรับปรุง

แบบทดสอบหลังเรียน



คำชี้แจง : ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว

แล้วทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบ

1. ส่วนใดของหนังสือที่เป็นตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่ไหนใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้
 - ก. หน้าปก (Front Cover)
 - ข. คำนำ (Introduction)
 - ค. สารบัญ (Contents)
 - ง. อ้างอิง (Reference)
2. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
 - ข. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
 - ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
3. E-book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด
 - ก. Elerning Book
 - ข. Election Book
 - ค. Electron Book
 - ง. Electronic Book
4. คุณสมบัติในข้อใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป
 - ก. สามารถแทรกภาพได้
 - ข. สามารถเปิดหน้าหนังสือได้
 - ค. สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้
 - ง. สามารถแทรกข้อความลักษณะกราฟิกได้
5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประเภทใดที่สามารถมีปฏิกริยา หรือ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้อ่าน
 - ก. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ แบบสื่อหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Books)
 - ข. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books)
 - ค. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book)
 - ง. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia)

6. ข้อใดไม่ใช่ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ก. แบบตำรา
 - ข. แบบหนังสือเสียงอ่าน
 - ค. แบบภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ
 - ง. แบบอ่านเพิ่มเติม
7. กำบอกรถกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือเล่มนั้น หมายถึงส่วนประกอบใดในหนังสือ
- ก. หน้าปก (Front Cover)
 - ข. คำนำ (Introduction)
 - ค. สารบัญ (Contents)
 - ง. อ้างอิง (Reference)
8. ข้อใด ไม่ใช่ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author
- ก. สร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ได้ทั้งภายในภายนอก, เชื่อมโยงกับเว็บไซต์อื่นได้
 - ข. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
 - ค. ใช้รูปแบบในการสร้างปก ลักษณะหน้ากระดาษ สั้นกลาง
 - ง. สร้างแบบทดสอบได้และประมวลผลได้
9. ส่วนประกอบใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่ต่างไปจากหนังสือธรรมดาทั่วไป
- ก. หน้าหนังสือ (Page Number)
 - ข. ภาพประกอบ (Graphics)
 - ค. จุดเชื่อมโยง (Links)
 - ง. ข้อความ (Texts)
10. นักเรียนคิดว่าคุณสมบัติข้อใดที่ดีที่สุดของโปรแกรม Desktop Author
- ก. สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ได้ทั้งภายในภายนอก, เชื่อมโยงกับเว็บไซต์อื่นได้
 - ข. สามารถส่งพิมพ์ในแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
 - ค. สามารถสร้างแบบทดสอบได้และประมวลผลได้
 - ง. สามารถแทรกมัลติมีเดียได้

เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน



คำชี้แจง ให้นักเรียนนำคำตอบนี้ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

- | | | |
|-------------------------|---|-------|
| 1. ตอบถูกให้ | 1 | คะแนน |
| 2. ตอบผิดให้ | 0 | คะแนน |
| 3. ไม่ตอบให้ | 0 | คะแนน |
| 4. ตอบมากกว่า 1 ข้อ ให้ | 0 | คะแนน |

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

เกณฑ์การประเมินรวม

ช่วงคะแนน	10-9	คะแนน	ดีมาก
	8-7	คะแนน	ดี
	6-5	คะแนน	พอใช้
	4	คะแนนลงมา	ต้องปรับปรุง