

# แบบฝึกทักษะ

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม

Flipalbum vista pro ( e- Book )

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



หน่วยที่ **1**  
ความรู้เบื้องต้น

เกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

Flipalbum vista pro



นายกิตติพงศ์ ณ นคร

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ

โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 11



## คำนำ

แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน รายวิชา การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง 21205 กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย จำนวน 4 หน่วย ดังนี้

หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หน่วยที่ 2 การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หน่วยที่ 3 การตกแต่งหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หน่วยที่ 4 การสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงาน

แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เน้นให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจการเผยแพร่ผลงาน ประกอบด้วย คำชี้แจง คำแนะนำการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียน แบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 10 ข้อพร้อมเฉลย ใบความรู้ ใบงานพร้อมเฉลย และแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อพร้อมเฉลย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปศึกษาด้วยตนเองและสามารถประยุกต์ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อมุ่งสร้างให้ผู้เรียนมีพื้นฐานการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และเชื่อมโยงสู่กระบวนการสร้างหนังสือเพื่อเผยแพร่หนังสือ อันจะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนในการนำไปใช้พัฒนาผู้เรียนตามแนวทางดังกล่าว และใช้เป็นกิจกรรมหนึ่งในการเรียนการสอนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนตาม พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2554 และ (ฉบับที่ 3) 2553 อีกทั้งขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการจัดทำสื่อนี้ให้สำเร็จลุล่วงด้วยดี

กิตติพงษ์ ณ นคร





## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สารบัญ	ข
คำแนะนำ	ค
คำแนะนำการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียน	ง
หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	1
แบบทดสอบก่อนเรียน	2
ใบความรู้เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	5
ใบงานที่ 1.1 มาเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ	9
ใบความรู้เรื่อง โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	11
ใบงานที่ 1.2 มาเรียนรู้โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ	18
ใบงานที่ 1.3 มาเรียนรู้ออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board) กันเถอะ	19
ใบความรู้เรื่อง การติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro	20
ใบงานที่ 1.4 มาเรียนรู้ การติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro กันเถอะ	26
ภาคผนวก	27
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	28
เฉลยใบงานที่ 1.1 มาเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ	29
เฉลยใบงานที่ 1.2 มาเรียนรู้โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ	31
เฉลยใบงานที่ 1.3 มาเรียนรู้ออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board) กันเถอะ	32
เฉลยใบงานที่ 1.4 มาเรียนรู้การติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro กันเถอะ	33
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	34
บรรณานุกรม	34
ประวัติผู้ทำวิจัย	39





### คำชี้แจง

1. แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เนื้อหา 4 เรื่อง ได้แก่ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ มาเรียนรู้การติดตั้งและถอนโปรแกรม Flip Album Vista Pro กันเถอะ
2. แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสื่อการสอน รายวิชาการสร้างสื่ออิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง 21205 (สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม) ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้ผู้เรียนศึกษาและเข้าใจสามารถปฏิบัติด้วยตนเอง โดยอ่านคำแนะนำการใช้แบบฝึกทักษะ ศึกษาใบความรู้ และปฏิบัติตามใบงานแต่ละขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ในเนื้อหาอย่างครบถ้วน โดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ
3. แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ใช้เวลา 6 ชั่วโมง





### คำแนะนำ

### การใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียน

แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นแบบฝึกทักษะ รายวิชาการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ รหัสวิชา ง21205 สาระการเรียนรู้เพิ่มเติม กลุ่มสาระงานอาชีพและเทคโนโลยีตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีขั้นตอนในการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. อ่านคำชี้แจงและคำแนะนำสำหรับนักเรียนให้เข้าใจก่อนลงมือศึกษาแบบฝึกหัด
2. ศึกษาจุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ เพื่อให้ทราบว่าเมื่อจบแต่ละเรื่องแล้วนักเรียนสามารถเรียนรู้อะไรบ้าง
3. ทำแบบทดสอบก่อนเรียน หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 10 ข้อ
4. ศึกษาเนื้อหาในใบความรู้ย่อละเอียดของแต่ละใบความรู้ และฝึกปฏิบัติตามขั้นตอนของแต่ละใบความรู้อย่างตั้งใจ
5. ทำใบงานและแบบฝึกทักษะ เป็นใบงานที่ทบทวนความรู้และสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของนักเรียน
6. ในการสร้างสรรค์ผลงาน นักเรียนต้องไม่ลอกเลียนผลงานคนอื่น
7. เมื่อนักเรียนทำใบงานครูทุกใบงานแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนหน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 10 ข้อ
8. ทำแบบทดสอบหลังเรียนวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 10 ข้อ
9. การตรวจคำตอบจากแบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมฝึกทักษะ/แบบทดสอบหลังเรียน ให้ครูผู้สอนเป็นผู้เฉลยคำตอบ นักเรียนต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
10. สรุปคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
11. ในการทำใบงานนักเรียนต้องปฏิบัติด้วยความตั้งใจ มีความซื่อสัตย์ต่อตนเองให้มากที่สุด
12. หากนักเรียนปฏิบัติตามใบงานของแบบฝึกทักษะแต่ละใบงานในเวลาเรียนไม่สำเร็จนักเรียนสามารถนำแบบฝึกทักษะไปศึกษาและนำไปปฏิบัติเพิ่มเติมนอกเวลาเรียนได้เพื่อเพิ่มความชำนาญมากยิ่งขึ้น





## หน่วยที่ 1

### เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

#### ผลการเรียนรู้

1. มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (K)
2. สามารถออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามขั้นตอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (P)
3. อธิบายประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (K)
4. มีทักษะการติดตั้งและถอนโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (P)

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. มีความรู้และเข้าใจความหมาย ความสำคัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (K)
2. สามารถออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามขั้นตอนหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (P)
3. สามารถบอกความแตกต่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไปได้ (K)
4. อธิบายประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (K)
5. สามารถติดตั้งและถอนโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (P)
6. มีความซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ รักความเป็นไทยและมีจิตสาธารณะในการทำงานได้ (A)





## แนบทดสอบก่อนเรียน



คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ข้อใดต่อไปนี้กล่าวถูกต้อง
  - หน้าของเว็บไซต์เราเรียกว่า "web page"
  - การเชื่อมโยงเอกสาร เรียกว่า Hypertext
  - รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยุคแรกๆ คือ .doc, .txt, .rtf, และ .pdf
  - ถูกทุกข้อ
- ข้อใดไม่ใช่โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-book
  - โปรแกรมชุด FlipAlbum
  - โปรแกรม DeskTop Author
  - โปรแกรม Microsoft word
  - โปรแกรม Flash Album Deluxe
- ในการระบุคำสำคัญที่อยู่ภายในเล่มโดยเรียงลำดับตัวอักษร หมายถึงส่วนใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
  - ดัชนี
  - สารบัญ
  - ปกหน้า
  - แถบค้นหนังสือ
- ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
  - หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
  - หนังสือที่สามารถสั่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
  - หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
  - หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
- ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
  - ไม่น่าสนใจ ไม่มีภาพ และเสียง
  - ประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ
  - สามารถเปิดอ่านได้จากอินเทอร์เน็ต
  - มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง แก้ไขได้





6. ในการติดตั้งโปรแกรม Flip Album นั้น จะมีไฟล์นามสกุลชนิดใด
- \*.xls
  - \*.doc
  - \*.ppt
  - \*.exe
7. ข้อแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือปกตคือข้อใด
- ความหลากหลายของสื่อที่ใช้ในหนังสือ
  - ความสวยงามของหนังสือ
  - ความรู้ที่ได้จากหนังสือนั้น
  - จำนวนเนื้อหาในเล่มหนังสือนั้น
8. ข้อใดเป็นขั้นตอนในการ remove โปรแกรม FlipAlbum ที่ถูกต้อง
- คลิก start เลือกโปรแกรม FlipAlbum uninstalls New Book
  - ดับเบิลคลิก เลือกโปรแกรม FlipAlbum uninstalls control panel
  - ดับเบิลคลิก control panel New Open
  - คลิก start control panel program and features เลือกโปรแกรม FlipAlbum uninstalls
9. ข้อใดเป็นการเตรียมงานเบื้องต้นก่อนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- กำหนดการเชื่อมโยงเพื่อไม่ให้มีปัญหาในการนำเสนอผ่านเว็บไซต์
  - เตรียมไฟล์ประกอบโดยตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษหรือผสมตัวเลขและห้ามเว้นวรรค
  - ย่อไฟล์ภาพให้มีขนาดเหมาะสมก่อนนำไปใช้งาน
  - สร้างไฟล์เตอร์สำหรับหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ 1 ไฟล์เตอร์ต่อหนังสือ 1 เล่ม
10. จงเรียงลำดับขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม FlipAlbum ที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้
- ตรวจสอบลิขสิทธิ์ของการใช้โปรแกรม
  - ใส่หมายเลข Activation Key
  - กดปุ่ม Install
  - ดับเบิลคลิก setup.exe
- 4 3 2 1
  - 3 2 1 4
  - 2 3 4 1
  - 4 1 3 2







### กระดาษคำตอบ

หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คะแนนรวม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

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





## ในความรู้

เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



### รู้จัก e-Book

e-Book ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

โปรแกรม FlipAlbum Vista Pro คือ โปรแกรมที่สามารถสร้างหนังสือหรืออัลบั้มภาพต่างๆ โดยเราสามารถใส่ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีทัศน์และเสียง หลังจากนั้นโปรแกรมทำการบันทึกเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือสมุดภาพสามมิติซึ่งคล้ายหนังสือจริงมาก โดยเฉพาะการพลิกหน้ากระดาษของหนังสือ จะคล้ายกับการเปิดอ่านหนังสือจริงๆ

คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้ใช้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และเสียง อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป



ภาพที่ 1 รู้จัก e-book

ที่มา : <http://goo.gl/sd1GTx>

สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 20



### โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book มีอยู่หลายโปรแกรมแต่ที่นิยมใช้กันมาในปัจจุบัน ได้แก่

1. โปรแกรม FlipAlbum
2. โปรแกรม DeskTop Author
3. โปรแกรม Flash Album Deluxe



ภาพที่ 2 โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book

ที่มา : <http://goo.gl/yxamzm>

สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 20

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน e-book ด้วย มิฉะนั้น แล้วจะเปิดเอกสารไม่ได้ ประกอบด้วย

1. โปรแกรมชุด Flip Album ตัวอ่านคือ FlipViewer
2. โปรแกรมชุด DeskTop Author ตัวอ่านคือ DNL Reader
3. โปรแกรมชุด Flash Album Deluxe ตัวอ่านคือ Flash Player



### ความแตกต่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป



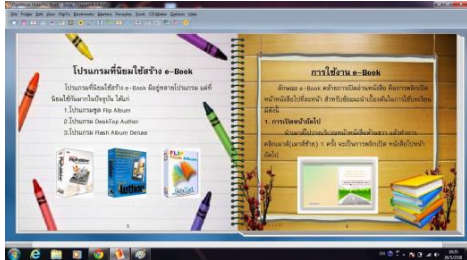
ภาพที่ 3 หนังสือทั่วไป

ที่มา : <http://goo.gl/2BvRyp>

สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 20

#### หนังสือทั่วไป

1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ
2. หนังสือทั่วไปมีข้อความ และภาพประกอบธรรมดา
3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ
4. หนังสือทั่วไปแก้ไขปรับปรุงได้ยาก
5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง
6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง
7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์
8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม
9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว
10. หนังสือทั่วไปพกพาลำบาก (ต้องใช้พื้นที่)



ภาพที่ 4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
ที่มา : <http://goo.gl/WRi8ZA>  
สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 20

### หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ไม่ใช่กระดาษ
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถใส่เสียงประกอบได้
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย
5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้
6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ต้นทุนในการผลิตต่ำประหยัด
7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด
8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ต้องอ่านด้วยโปรแกรมผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์
9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) นอกจากอ่านได้แล้วยังสามารถพิมพ์ (print) ได้
10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) พกพาได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ใน Handy Drive หรือ CD



### ข้อดีของ e-Book

1. ค้นหาข้อความได้ ยกเว้นว่าอยู่ในลักษณะของภาพ
2. ใช้พื้นที่น้อยในการจัดเก็บ (CD 1 แผ่นสามารถเก็บ e-Book ได้ประมาณ 500 เล่ม)
3. อ่านได้ในที่มืด หรือแสงน้อย
4. ทำสำเนาได้ง่าย
5. จำหน่ายได้ในราคาถูกกว่าในรูปแบบหนังสือ
6. อ่านได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพราะไม่ยับหรือเสียหายเหมือนกระดาษ
7. สะดวกสบายไม่ต้องเดินทางแค่คลิกเดียวก็สามารถเลือกอ่านหนังสือที่ต้องการได้ทันที
8. เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาธรรมชาติ โดยลดการใช้กระดาษ





### ข้อเสียของ e-Book

1. อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับการลง hardware หรือ software ใหม่หรือแทนที่อันเก่า
2. ต้องมีการดูแลไฟล์ให้ดี ไม่ให้เสียหรือสูญหาย
3. การอ่านอาจเกิดอันตรายต่อสายตา
4. เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย
5. ไม่เหมาะกับบาง format เช่น รูปวาด รูปถ่าย แผนที่ใหญ่ เป็นต้น

KITTIPONG NA NAKHON



## ใบงานที่ 1.1

### มาเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ
- 2 ตอบคำถามดังต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1

2.1 e-Book ย่อมาจากอะไร มีความหมายอย่างไร

---

---

---

2.2 โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book ที่นิยมใช้กันมาในปัจจุบันอะไรบ้าง

---

---

---

---

---

2.3 ไฟล์ประเภทใดที่สามารถนำมาแทรกในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บ้าง

---

---

---

---

---

2.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีประโยชน์อะไรบ้าง

---

---

---

---

---

2.5 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีข้อเสียอะไรบ้าง

---

---

---

---

---





## โมความรู้

### เรื่อง โครงสร้างโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โครงสร้างของโปรแกรม FlipAlbum Vista Pro หรือส่วนประกอบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจนก็คือ กระบวนการผลิตรูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ



ภาพที่ 5 โปรแกรม FlipAlbum  
ที่มา : กิตติพงศ์ ณ นคร



### โครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย

1. หน้าปก (Front Cover)
2. หน้าแสดงผลโดยภาพรวม (Over View Page)
3. คำนำ (Introduction)
4. สารบัญ (Contents)
5. สารของหนังสือหรือเนื้อหาแต่ละหน้า (Pages Contents)
6. อ้างอิง (Reference)
7. ดัชนี (Index)
8. ปกหลัง (Back Cover)





### หน้าปก (Front Cover)

เปรียบเหมือนหน้าปกหนังสือ ซึ่งสามารถเปลี่ยนรูปแบบของหนังสือได้ตามที่ต้องการรวมทั้งเปลี่ยนสีของปก และใส่ภาพ หรือตัวหนังสือต่างๆ ลงบนปก ซึ่งจะเป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง



### หน้าแสดงผลโดยภาพรวม (Over View Page)

หมายถึง หน้าหนังสือที่อยู่ต่อจากหน้าปก เปรียบเหมือนหน้าที่แสดงเนื้อหาทั้งหมดของหนังสือ โดยแสดงตัวอย่างเหมือนกับหน้าจริงๆ แต่ย่อส่วนลงมา



### สารบัญ (Contents)

หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้างอยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้



### สาระของหนังสือแต่ละหน้า (Page)

หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏภายในเล่มประกอบด้วย

- 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)



### อ้างอิง (Reference)

หมายถึง แหล่งข้อมูลที่ใช้นำมาอ้างอิง อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือเว็บไซต์ก็ได้



### ดัชนี (Index)

หมายถึง การระบุค่าสำคัญหรือคำหลักต่างๆ ที่อยู่ภายในเล่ม โดยเรียงลำดับตัวอักษร สามารถคลิกค่านั้น เพื่อเปิดไปยังเนื้อหาอื่นๆ

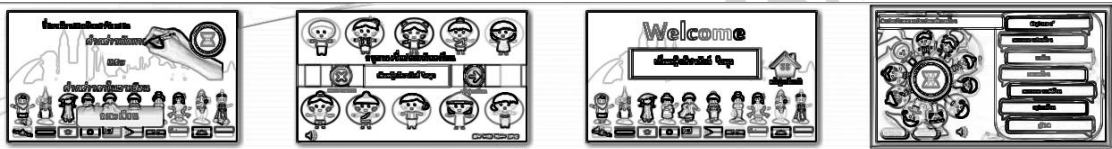


### ปกหลัง (Back Cover)

หมายถึง เปรียบเหมือนปกหลังของหนังสือ ซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่มมีลักษณะเหมือนปกหน้าทุกประการ และสามารถปรับแต่งได้เช่นเดียวกับปกหน้า



### สตอรี่บอร์ด (Story Bord)



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการวางโครงเรื่องสตอรี่บอร์ด (Story Board)

ที่มา : <http://goo.gl/vyy96K>

สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 20



### ความหมาย

สตอรี่บอร์ด (Story Bord) คือ การเขียนภาพนิ่งและข้อความเพื่อกำหนดแนวทางในการถ่ายทำหรือผลิตภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา การ์ตูน สารคดี เป็นต้น เพื่อกำหนดการเล่าเรื่อง ลำดับเรื่อง ซึ่งภาพที่วาดไม่จำเป็นจะต้องละเอียดมาก แต่บอกองค์ประกอบสำคัญๆ ได้มีการระบุถึงตำแหน่งของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับฉากและตัวละครอื่นๆ กรอบแสดงภาพและมุมกล้อง แสงเงา เป็นการสเกตซ์ภาพของเฟรม (Shot) ต่างๆ จากบทเปรียบเสมือนการวาดการ์ตูนในกรอบสี่เหลี่ยมแต่ละช่อง





### รูปแบบของการเขียนโครงเรื่อง

1. **โครงเรื่องแบบคร่าวๆ** เป็นการเขียนโครงเรื่องอย่างคร่าวๆ ด้วยคำหรือวลีอย่างหยาบๆ เพื่อวางแผนเรื่องที่สั้นๆ เรียงลำดับเหตุการณ์กันมา โดยอาจจัดเป็นหัวข้อใหญ่และมีหัวข้อย่อยก็ได้

**ตัวอย่าง** เรื่อง ภาวะโลกร้อน

- ความหมาย
- สาเหตุ
- ผลกระทบ
  - สิ่งแวดล้อม
  - เศรษฐกิจ
  - สุขภาพ
  - การแก้ปัญหา
  - ลดการใช้พลังงาน
  - ปลูกต้นไม้
  - ลดใช้ถุงพลาสติก

2. **โครงเรื่องแบบหัวข้อ** โครงเรื่องแบบนี้เขียนด้วยคำวลีสั้น ๆ หรืออนุประโยคที่ไม่ได้ความครบถ้วนในตัวเอง และมีตัวเลขหรืออักษรย่อกำกับประเด็นทุกประเด็นที่สังเขปด้วยคำวลีหรืออนุประโยคนั้นๆ

**ตัวอย่าง** เรื่อง ภาวะโลกร้อน

1. ความหมายภาวะโลกร้อน
2. สาเหตุภาวะโลกร้อน
3. ผลกระทบจากภาวะโลกร้อน
  - 3.1 ด้านสิ่งแวดล้อม
  - 3.2 ด้านเศรษฐกิจ
  - 3.3 ด้านสุขภาพ
4. การแก้ปัญหา
  - 4.1 ลดการใช้พลังงาน
  - 4.2 ปลูกต้นไม้และรักษาป่าไม้
  - 4.3 ลดการใช้ถุงพลาสติก



**3. โครงเรื่องแบบประโยค** โครงเรื่องแบบนี้เขียนด้วยข้อความซึ่งเป็นประโยคที่สมบูรณ์และชัดเจน มีเลขหรืออักษรย่อกำกับประโยคทุกประโยคที่เป็นประเด็นของเรื่องนั้น

**ตัวอย่าง** เรื่อง ภาวะโลกร้อน

1. ความหมายของภาวะโลกร้อน
2. สาเหตุของการเกิดภาวะโลกร้อน
3. ผลกระทบจากภาวะโลกร้อน
  - 3.1 ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม
  - 3.2 ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ
  - 3.3 ผลกระทบด้านสุขภาพ
4. การแก้ปัญหาภาวะโลกร้อน
  - 4.1 อนุรักษ์พลังงาน
  - 4.2 อนุรักษ์ป่าไม้
  - 4.3 อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม



#### การร่างแบบสตอรี่บอร์ด (Story Board)

1. เลือกเรื่องที่ต้องการนำมาสร้างเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ควรเลือกเรื่องที่สามารถหาเนื้อหาและวัตถุดิบในการทำได้ง่าย และควรเขียนหัวข้อหลักและหัวข้อย่อยๆ ให้ชัดเจน เพื่อนำไปใช้การทำสารบัญของหนังสือต่อไป

2. การจัดเตรียมข้อมูลในคอมพิวเตอร์โดยสร้างโฟลเดอร์ไว้ 1 โฟลเดอร์ เพื่อแยกเก็บข้อมูลจากงานอื่นๆ ไว้ใน Drive ที่ต้องการและในโฟลเดอร์นั้น ควรจะประกอบไปด้วยโฟลเดอร์ย่อยๆ อีกอย่างน้อย 3 โฟลเดอร์

- โฟลเดอร์ Image ใช้ในการเก็บรูปภาพ นามสกุล.GIF, .JPEG)
- โฟลเดอร์ Vdo ใช้ในการเก็บไฟล์วิดีโอ(นามสกุล .AVI, .MPG)
- โฟลเดอร์ Sound ใช้ในการเก็บไฟล์เสียง นามสกุล.MID, .WAV,.MP3)
- โฟลเดอร์ Document ใช้ในการเก็บข้อมูลด้านเนื้อหา

ให้ทำการคัดลอกไฟล์ข้อมูลที่เป็นต้องใช้แยกตามโฟลเดอร์ของข้อมูล

3. นำข้อมูลทั้งหมดที่มีมาจัดทำเป็นสตอรี่บอร์ด (Story Bord) ซึ่งเป็นการออกแบบข้อความและภาพที่จะปรากฏให้หน้าหนังสือแต่ละหน้า โดยเรียงลำดับตามองค์ประกอบของหนังสือแบบต่างๆ ในกระดาษ



ตัวอย่าง การเขียนสตอรี่บอร์ด (Story Bord)



ภาพที่ 7 หลักการออกแบบ e-Book

ที่มา : <http://goo.gl/xojxTm>

สืบค้นเมื่อ : 2559, มีนาคม, 22

ส่วนประกอบ ปกหน้า	รายละเอียด
<p>นิทาน เรื่อง ลิงน้อยเจ้าปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำโดย ด.ช.รักไทย รักสามัคคี</p>	<p>พื้นหลัง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> สีเขียว</li> <li><input type="radio"/> ภาพชื่อ.....</li> <li><input type="radio"/> ภาพประกอบ                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Monkey.jpg</li> <li>2. Banana.gif</li> </ol> </li> </ul> <p>ข้อความ นิทานเรื่อง ลิงน้อยเจ้าปัญญา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จัดทำ ด.ช.รักไทย รักสามัคคี</p> <p>เสียงเพลง Music.wav</p>



ส่วนประกอบ สารบัญ	รายละเอียด
	คำนำ.....1 สารบัญ.....2 เนื้อหา.....1

ส่วนประกอบ เนื้อเรื่อง	รายละเอียด
<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">S1.WAV</div>    <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Monkey.jpg</div>    <p>“กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ณ ชายป่าที่อุดมสมบูรณ์แห่งหนึ่ง มีลิงน้อยและเพื่อนของมันกำลังวิ่งเล่นในป่า มันวิ่งขึ้นไปบนต้นไม้ใหญ่ ห้อยโหนไปมา อย่างสนุกสนาน”</p> </div>	<p><b>พื้นหลัง</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> สีเขียว</li> <li><input type="radio"/> ภาพชื่อ.....</li> <li><input type="radio"/> ภาพประกอบ                         <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Monkey.jpg</li> <li>2. Tree.jpg</li> </ol> </li> </ul> <p><b>ข้อความ</b></p> <p>“กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ณ ชายป่าที่อุดมสมบูรณ์แห่งหนึ่ง มีลิงน้อยและเพื่อนของมันกำลังวิ่งเล่นในป่า มันวิ่งขึ้นไปบนต้นไม้ใหญ่ ห้อยโหนไปมา อย่างสนุกสนาน”</p> <p><b>เสียงเพลง</b> Music.wav</p>

5. นำสตอรี่บอร์ด (Story Bord) ที่เสร็จแล้วไปขอคำแนะนำกับครูผู้สอน
6. ดำเนินการจัดทำเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้โปรแกรม FlipAlbum Vista Pro
7. คัดลอกลงแผ่นซีดีและเผยแพร่ต่อไป



## ใบงานที่ 1.2

### มาเรียนรู้โครงสร้างโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2 ตอบต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1

2.1 หน้าปก (Front Cover)

---

---

2.2 หน้าแสดงผลโดยภาพรวม (Over View Page)

---

---

2.3 คำนำ (Introduction)

---

---

2.4 สารบัญ (Contents)

---

---

2.5 สารของหนังสือหรือเนื้อหาแต่ละหน้า (Pages Contents)

---

---

2.6 อ้างอิง (Reference)

---

---

2.7 ดัชนี (Index)

---

---

2.8 ปกหลัง (Back Cover)

---

---



ใบงานที่ 1.3

มาเรียนรู้ฉากแบบสตอรี่บอร์ด (Story Bord) กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2 ให้นักเรียนออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Bord) นิทานอีสป เรื่องกระต่ายกับเต่า ในส่วนของ ปกหน้า ปกหลัง คำนำ สารบัญ เนื้อหา 1 หน้า ตามโครงสร้างและการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)



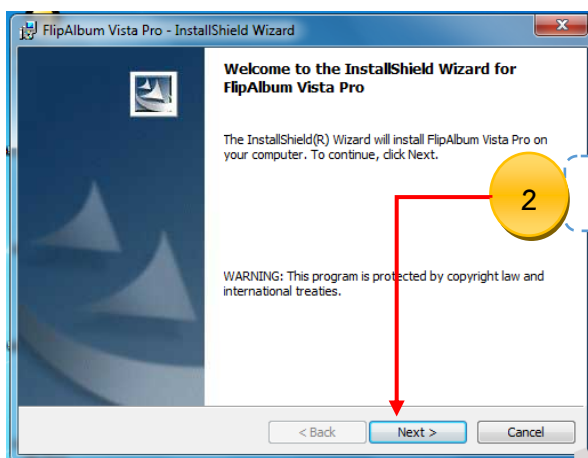



ในความรู้

เรื่อง การติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro

1

ใส่แผ่นโปรแกรม FlipAlbum เข้าไปในในช่อง CD-ROM ของเครื่องคอมพิวเตอร์จะดำเนินการเปิดระบบการติดตั้งอัตโนมัติ โดยเริ่มจากการตรวจสอบระบบปฏิบัติการต่างๆ ในเครื่อง และคลิกไฟล์ setup.exe

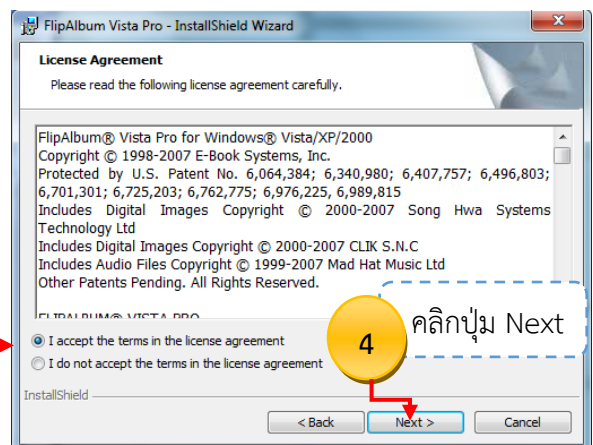


2

คลิกปุ่ม Next

อ่านข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของโปรแกรม คลิกเลือกปุ่ม I accept the terms in the license

3

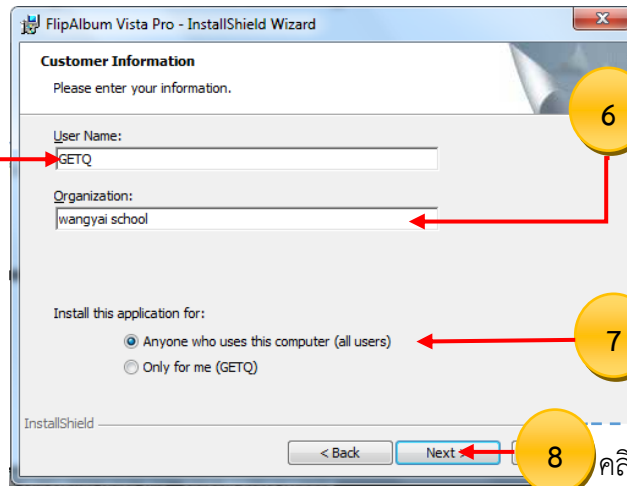


4

คลิกปุ่ม Next



5 พิมพ์ชื่อผู้ใช้

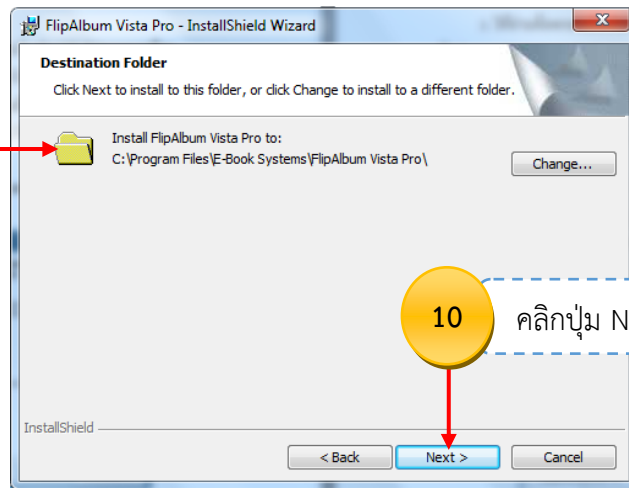


6 พิมพ์ชื่อองค์กร

7 เลือกวิธีติดตั้ง  
ผู้ใช้ทั้งหมด

8 คลิกปุ่ม Next

9 โฟลเดอร์ที่ติดตั้งในเครื่อง หากต้องการเปลี่ยนให้คลิกที่  
Change... แล้วทำการเลือก Drive ตามต้องการ

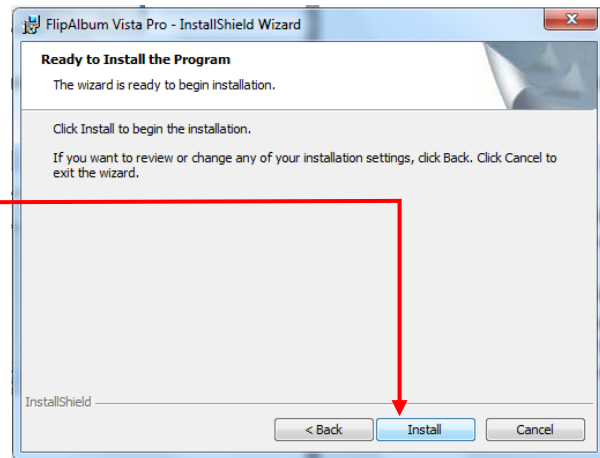


10 คลิกปุ่ม Next



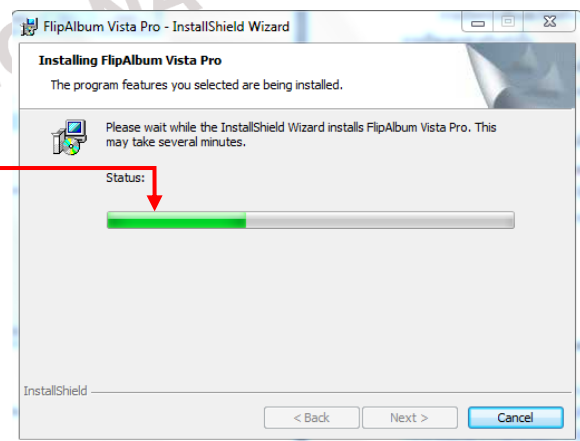
คลิก Install เพื่อเริ่มต้น  
การติดตั้งโปรแกรม

10



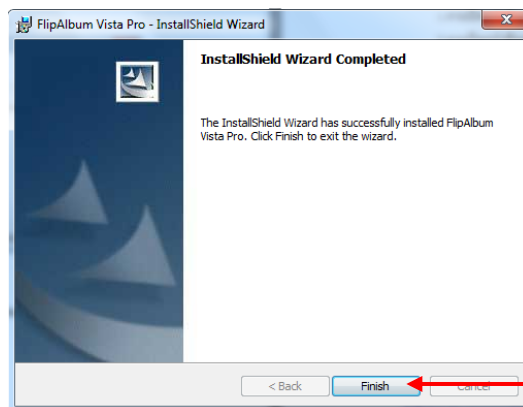
โปรแกรมกำลังติดตั้งรอ  
จนแถบสีเขียวเต็ม

11



12

เมื่อติดตั้งเสร็จให้กดปุ่ม  
Finish

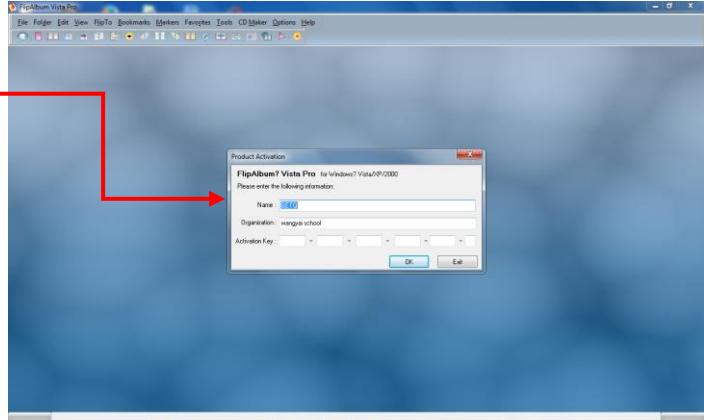




เมื่อลงโปรแกรมเรียบร้อยแล้ว  
แล้วจะเข้าสู่โปรแกรม

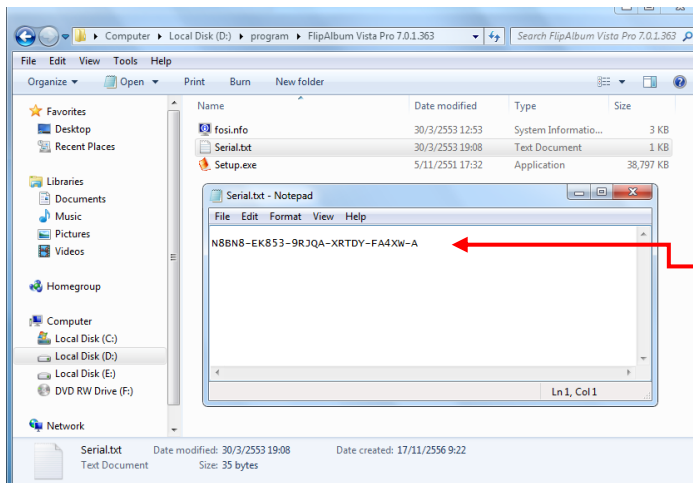
13

ภาพที่ 15 แสดงเข้าสู่โปรแกรม  
ที่มา : กิตติพงศ์ ณ นคร



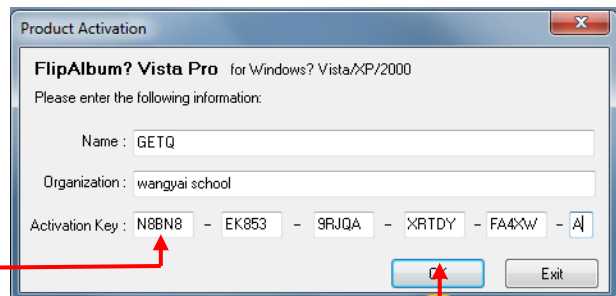
คลิกไฟล์ Serial.txt จากนั้น  
คัดลอก Activation Key

14



มาเติมลงในช่องว่างให้ได้ถูกต้อง  
และครบชุด เพื่อเป็นการป้องกัน  
ลิขสิทธิ์ในการใช้โปรแกรม

15



16

คลิกปุ่ม OK

แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



การถอนโปรแกรม FlipAlbum

1 คลิกปุ่ม Start

2 คลิกเลือก Control Panel

3 คลิก Program and Features

3 คลิกเลือกโปรแกรม FlipAlbum Vista Pro แล้วกดปุ่ม Uninstall

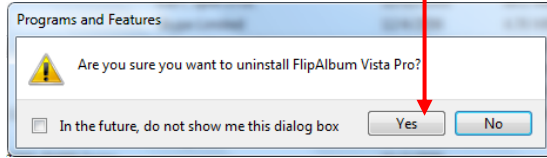
Name	Uninstall this program	Publisher	Installed On	Size	Version
Quickly (Internet only)		Quickly Technologies Ltd.	26/8/2006	1.28 MB	4.2.3.0
Onset Detective		PC Drivers HeadQuarters	21/8/2006	10.8 MB	8.1
Engelsoft The			23/8/2005		
MSI NDIS2 Antivirus		ESET, spol. s r.o.	13/2/2005	60.1 MB	5.0.9.0
Facebook Video Calling 1.2.0.287		Slingshot Limited	13/4/2006	4.76 MB	1.2.0.287
FlipAlbum Vista Pro		E-Book Systems Inc.	17/11/2006	41.9 MB	7.0.1.361
FlipAlbum Vista Pro		E-Book Systems Inc.	17/11/2006	15.4 MB	4.2.1.95
Free Video Converter V 3.2		Keynote Soft	26/8/2006	10.7 MB	3.2.0.0
Free YouTube Download version 1.2.1.2.87		DDownloadSoft Ltd.	26/8/2006	84.9 MB	1.2.1.2.87
Google Chrome		Google Inc.	27/8/2005		31.0.1850.57
HP LaserJet Professional P1108-PS-550-PS580 Series			11/2/2006		
HP Officejet 4500 E712a-F Basic Device Software		Hewlett-Packard Co.	26/8/2005	142 MB	22.50.221.0
HP Officejet 4500 E712a-F Help		Hewlett-Packard	26/8/2005	21.7 MB	149.0.2.2
HP Officejet 4500 E712a-F Product Improvement Study		Hewlett-Packard Co.	26/8/2006	4.88 MB	22.50.221.0
HP Updates		Hewlett-Packard	26/8/2005	2.91 MB	5.002.006.003
ITIL 2.0 CC		HP	26/8/2005	68.9 MB	12.2.4.0
Microsoft Office		HP	1/9/2006	10.3 MB	11.1.4
Intel Control Center		Intel Corporation	24/8/2005	1.46 MB	1.2.1.1007
Intel Management Engine Components		Intel Corporation	23/8/2005	20.4 MB	7.0.0.1118
Intel Update 2		Oracle	26/8/2005	1.28 MB	7.0.8.0
Intel Update 2		Oracle	27/8/2005	97.0 MB	6.0.25.0
Intel Update 2		Oracle	27/8/2005	61.9 MB	8.9.2
Macromedia Dreamweaver 8		Macromedia	31/3/2006	165 MB	8.0.0.2754
Macromedia Extension Manager		Macromedia, Inc.	6/12/2005	4.87 MB	1.2.40
MarketWatch Desktop		Hewlett-Packard	26/8/2005	40.9 KB	1.0.1.7

แบบฝึกทักษะการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Pro สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1



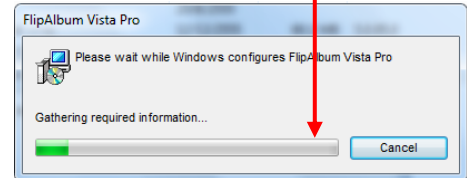
ยืนยันทำการถอนโปรแกรม ตอบ **Yes**  
หากตอบ **No** ยกเลิกการถอนโปรแกรม

4



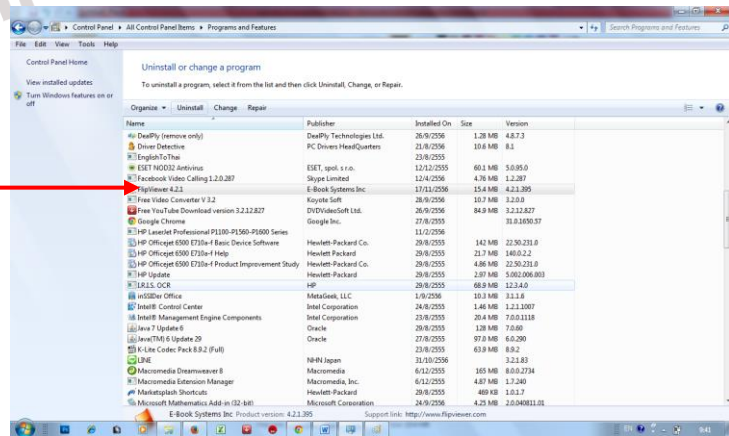
กรณีตอบ **Yes** คอมพิวเตอร์จะดำเนินการถอนโปรแกรมออก

5



**Uninstall** โปรแกรม Flip Viewer เหมือนเดิมอีกครั้ง ซึ่งโปรแกรม Flip Viewer 4.2.1 จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรม FlipAlbum

6







## ภาคผนวก





### เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

### หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

คะแนนรวม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

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





## มาเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง รู้จัก e-Book
- 2 ตอบคำถามดังต่อไปนี้

### ตอนที่ 1

2.1 e-Book ย่อมาจากอะไร มีความหมายอย่างไร

e-Book ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

2.2 โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book ที่นิยมใช้กันมาในปัจจุบันอะไรบ้าง

1. โปรแกรม FlipAlbum
2. โปรแกรม DeskTop Author
3. โปรแกรม Flash Album Deluxe

2.3 ไฟล์ประเภทใดที่สามารถนำมาแทรกในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์บ้าง

1. ข้อความ
2. ภาพนิ่ง
3. ภาพเคลื่อนไหว
4. วิดีทัศน์และเสียง

2.4 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีประโยชน์อะไรบ้าง

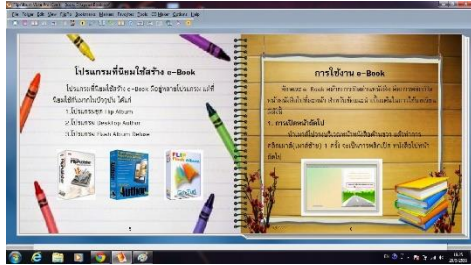
1. ค้นหาข้อความได้ ยกเว้นว่าอยู่ในลักษณะของภาพ
2. ใช้พื้นที่น้อยในการจัดเก็บ (CD 1 แผ่นสามารถเก็บ e-Book ได้ประมาณ 500 เล่ม)
3. อ่านได้ในที่มืด หรือแสงน้อย
4. ทำสำเนาได้ง่าย
5. จำหน่ายได้ในราคาถูกกว่าในรูปแบบหนังสือ
6. อ่านได้ไม่จำกัดจำนวนครั้ง เพราะไม่ยับหรือเสียหายเหมือนกระดาษ
7. สะดวกสบายไม่ต้องเดินทางแค่คลิกเดียวก็สามารถเลือกอ่านหนังสือที่ต้องการได้ทันที
8. เป็นส่วนหนึ่งในการรักษาธรรมชาติ โดยลดการใช้กระดาษ

2.5 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีข้อเสียอะไรบ้าง

1. อาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับการลง hardware หรือ software ใหม่หรือแทนที่อันเก่า
2. ต้องมีการดูแลไฟล์ให้ดี ไม่ให้เสียหรือสูญหาย
3. การอ่านอาจเกิดอันตรายต่อสายตา
4. เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ได้ง่าย
5. ไม่เหมาะกับบาง format เช่น รมวาด รมถ่าย แผนที่ใหญ่ เป็นต้น



ตอนที่ 2 วิเคราะห์ความแตกต่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป



ภาพที่ 3 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์  
ที่มา : <http://goo.gl/WRI8ZA>



ภาพที่ 4 หนังสือทั่วไป  
ที่มา : <http://goo.gl/2BvRyp>

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	หนังสือทั่วไป
1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ไม่ใช้กระดาษ	1. หนังสือทั่วไปใช้กระดาษ
2. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้	2. หนังสือทั่วไปมีข้อความ และภาพประกอบธรรมดา
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถใส่เสียงประกอบได้	3. หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ
4. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย	4. หนังสือทั่วไปแก้ไขปรับปรุงได้ยาก
5. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (Link) ออกไปเชื่อมต่อกับข้อมูลภายนอกได้	5. หนังสือทั่วไปสมบูรณ์ในตัวเอง
6. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ต้นทุนในการผลิตต่ำประหยัด	6. หนังสือทั่วไปต้นทุนการผลิตสูง
7. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่ายไม่จำกัด	7. หนังสือทั่วไปมีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์
8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ต้องอ่านด้วยโปรแกรมผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์	8. หนังสือทั่วไปเปิดอ่านจากเล่ม
9. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) นอกจากอ่านได้แล้วยังสามารถพิมพ์ (print) ได้	9. หนังสือทั่วไปอ่านได้อย่างเดียว
10. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) พกพาได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ใน Handy Drive หรือ CD	10. หนังสือทั่วไปพกพาลาก (ต้องใช้พื้นที่)



## เฉลยใบงานที่ 1.2

### มาเรียนรู้โครงสร้างโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2 ตอบต่อไปนี้

#### ตอนที่ 1

##### 2.1 หน้าปก (Front Cover)

เปรียบเทียบหน้าปกหนังสือ รูปแบบของหนังสือได้ตามที่ต้องการรวมทั้งเปลี่ยนสีของปก และใส่ภาพหรือตัวหนังสือต่างๆ ลงบนปก

##### 2.2 หน้าแสดงผลโดยภาพรวม (Over View Page)

หน้าหนังสือที่อยู่ต่อจากหน้าปก เปรียบเสมือนหน้าที่แสดงเนื้อหาทั้งหมดของหนังสือ

##### 2.3 คำนำ (Introduction)

ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วย อะไรบ้างอยู่ที่หน้าใดของหนังสือ

##### 2.4 สารบัญ (Contents)

ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วย อะไรบ้างอยู่ที่หน้าใดของหนังสือ

##### 2.5 สารของหนังสือหรือเนื้อหาแต่ละหน้า (Pages Contents)

ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ประกอบด้วยในเล่มประกอบด้วย หน้าหนังสือ ข้อความ ภาพประกอบ เสียง ภาพเคลื่อนไหว จุดเชื่อมโยง

##### 2.6 อ้างอิง (Reference)

แหล่งข้อมูลที่ใช้เข้ามาอ้างอิง อาจเป็นเอกสาร ตำรา หรือเว็บไซต์ก็ได้

##### 2.7 ดัชนี (Index)

การระบุคำสำคัญหรือคำหลักต่างๆ ที่อยู่ภายในเล่ม โดยเรียงตัวอักษรสามารถคลิกคำนั้น เพื่อปิดไปยังเนื้อหานั้นๆ

##### 2.8 ปกหลัง (Back Cover)

เปรียบเทียบปกหลังของหนังสือ ซึ่งจะอยู่ส่วนท้ายเล่มมีลักษณะเหมือนกับปกหน้าทุกประการ และสามารถปรับแต่งได้เช่นเดียวกับปกหน้า



## มาเรียนรู้ฉลากแมนสตอรี่บอร์ด (Story Bord) กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง โครงสร้างของโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2 ให้นักเรียนออกแบบสตอรี่บอร์ด (Story Bord) นิตานอีลีป เรื่องกระทายกับเต่า ในส่วนของ ปกหน้า ปกหลัง คำนำ สารบัญ เนื้อหา 1 หน้า ตามโครงสร้างและการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (คะแนนเต็ม 10 คะแนน)


ครูพิจารณาเนื้อหา



### เฉลยใบงานที่ 1.4

## มาเรียนรู้ติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro กันเถอะ

- 1 ศึกษาจากใบความรู้ เรื่อง มาเรียนรู้การติดตั้งและถอนโปรแกรม FlipAlbum Pro กันเถอะ
- 2 ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการติดตั้งโปรแกรม FlipAlbum ลงเครื่องคอมพิวเตอร์พร้อมสรุปขั้นตอนติดตั้งโปรแกรม FlipAlbum มาพอเข้าใจ

#### การติดตั้ง

1. ใส่แผ่นโปรแกรม FlipAlbum เข้าไปในช่อง CD-ROM ของเครื่องคอมพิวเตอร์จะดำเนินการคลิกหาไฟล์ setup.exe เพื่อทำการลงโปรแกรม
2. คลิกปุ่ม Next
3. อ่านข้อตกลงเบื้องต้นเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ของโปรแกรม คลิกเลือกปุ่ม I accept the terms in the license
4. คลิกปุ่ม Next / พิมพ์ชื่อผู้ใช้ / พิมพ์ชื่อองค์กร / เลือกวิธีติดตั้งผู้ใช้ทั้งหมด
5. เลือกโฟลเดอร์ที่ติดตั้งในเครื่อง หากต้องการเปลี่ยนให้คลิกที่ Change... แล้วทำการเลือก Drive ตามต้องการ
6. คลิก Install เพื่อเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรม / โปรแกรมกำลังติดตั้งรอนแถบสีเขียวเต็ม
8. เมื่อติดตั้งเสร็จให้กดปุ่ม Finish หลังจากนั้นเข้าสู่โปรแกรม ใส่รหัส Activation Key

#### การถอนโปรแกรม FlipAlbum

1. คลิกปุ่ม Start
2. คลิกเลือก Control Panel
3. คลิก Program and Features
4. คลิกเลือกโปรแกรม FlipAlbum Vista Pro แล้วกดปุ่ม Uninstall
5. ยืนยันทำการถอนโปรแกรม ตอบ Yes หากตอบ No ยกเลิกการถอนโปรแกรม
6. Uninstall โปรแกรม Flip Viewer เหมือนเดิมอีกครั้ง ซึ่งโปรแกรม Flip Viewer จะถูกติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรม FlipAlbum



## แบบทดสอบหลังเรียน



คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย X ลงในกระดาษคำตอบข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดต่อไปนี้อีกกล่าวถูกต้อง
  - ก. เชื่อมโยงเอกสาร เรียกว่า Hypertext
  - ข. หน้าของเว็บไซต์เราเรียกว่า "web page"
  - ค. รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยุคแรกๆ คือ .doc, .txt, .rtf, และ .pdf
  - ง. ถูกทุกข้อ
2. ข้อแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือปกตคือข้อใด
  - ก. ความหลากหลายของสื่อที่ใช้ในหนังสือ
  - ข. ความสวยงามของหนังสือ
  - ค. ความรู้ที่ได้จากหนังสือนั้น
  - ง. จำนวนเนื้อหาในเล่มหนังสือนั้น
3. ในการระบุค่าสำคัญที่อยู่ภายในเล่มโดยเรียงลำดับตัวอักษร หมายถึงส่วนใดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
  - ก. แถบค้นหนังสือ
  - ข. ปกหน้า
  - ค. สารบัญ
  - ง. ดัชนี
4. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
  - ก. ไม่น่าสนใจ ไม่มีภาพ และเสียง
  - ข. สามารถเปิดอ่านได้จากอินเทอร์เน็ต
  - ค. ประหยัดทรัพยากรธรรมชาติ
  - ง. มีลักษณะคล้ายหนังสือจริง แก้ไขได้
5. ไฟล์นามสกุลชนิดใดที่ใช้ในการติดตั้งโปรแกรม Flip Album
  - ก. .xls
  - ข. .doc
  - ค. .exe
  - ง. .ppt



6. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
- ก. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรม คอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
  - ข. หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
  - ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ใน เครื่องคอมพิวเตอร์
  - ง. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
7. ข้อใดไม่ใช่โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-book
- ก. โปรแกรม DeskTop Author
  - ข. โปรแกรมชุด FlipAlbum
  - ค. โปรแกรม Microsoft word
  - ง. โปรแกรม Flash Album Deluxe
8. จงเรียงลำดับขั้นตอนในการ remove โปรแกรม FlipAlbum ที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้
- ก. คลิก start ▶ เลือกโปรแกรม FlipAlbum ▶ uninstalls ▶ New Book
  - ข. ดับเบิ้ลคลิก ▶ เลือกโปรแกรม FlipAlbum ▶ uninstalls ▶ control panel
  - ค. ดับเบิ้ลคลิก ▶ control panel ▶ New Open
  - ง. คลิก start ▶ control panel ▶ program and features ▶ เลือกโปรแกรม FlipAlbum ▶ uninstalls
9. ข้อใดเป็นการเตรียมงานเบื้องต้นก่อนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ก. เตรียมไฟล์ประกอบโดยตั้งชื่อเป็น ภาษาอังกฤษหรือผสมตัวเลขและห้ามเว้นวรรค
  - ข. สร้างโฟลเดอร์สำหรับหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ 1 โฟลเดอร์ต่อหนังสือ 1 เล่ม
  - ค. กำหนดการเชื่อมโยงเพื่อไม่ให้มี ปัญหาในการนำเสนอผ่านเว็บไซต์
  - ง. ย่อไฟล์ภาพให้มีขนาดเหมาะสมก่อน นำไปใช้งาน
10. จงเรียงลำดับขั้นตอนการติดตั้งโปรแกรม FlipAlbum ที่กำหนดให้ดังต่อไปนี้
- 1) ตรวจสอบลิขสิทธิ์ของการใช้โปรแกรม
  - 2) ใส่หมายเลข Activation Key
  - 3) กดปุ่ม Install
  - 4) ดับเบิ้ลคลิก setup.exe
- ก. 2 3 4 1
  - ข. 3 2 1 4
  - ค. 4 3 2 1
  - ง. 4 1 3 2







เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

หน่วยที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม FlipAlbum Pro

คะแนนรวม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....  
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

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



แบบบันทึกคะแนนหน่วยที่ 1  
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ e-book

แบบทดสอบ		
แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
แบบทดสอบก่อนเรียน	10	
แบบทดสอบหลังเรียน	10	
ใบงาน		
ใบงาน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
ใบงานที่ 1.1	10	
ใบงานที่ 1.2	10	
ใบงานที่ 1.3	10	
ใบงานที่ 1.4	10	
รวม	40	





### บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- ชนิษฐา ทุมมากรณ์.(2550). **เอกสารการใช้งานโปรแกรม FlipAlbum**.อุบลราชธานี : สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี .
- บุปผา พรหมหลง. (2555). **เอกสารประกอบการสอนโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์**. สุราษฎร์ธานี : โรงเรียนบ้านวังหิน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 3.
- ฝ่ายเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2558). **คู่มือการใช้งานโปรแกรม FlipAlbum Vista Pro 7.0**. ชลบุรี : วิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี.
- ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล และนิตยา เกิดแย้ม. (ม.ป.ป.). **เอกสารประกอบการอบรม เรื่อง การใช้งานโปรแกรมFlipAlbum Vista Pro**. กรุงเทพฯ : ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยสยาม.
- ศูนย์พัฒนาวิชาการกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี. (2558). **เอกสารประกอบการอบรมการสร้าง E-book ด้วยโปรแกรม FlipAlbum Vista Pro 7.0**. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม 2559, จาก [www.niyommit.org/wict/index.php?option=com\\_phocadownload...4..](http://www.niyommit.org/wict/index.php?option=com_phocadownload...4..)



ประวัติผู้รายงาน



ชื่อ-สกุล	นายกิตติพงษ์ ณ นคร
วัน เดือน ปีเกิด	15 มิถุนายน 2516
ที่อยู่	3/62 ตำบลมะขามเตี้ย อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู วิทยฐานะ ชำนาญการ โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเมืองสุราษฎร์ธานี อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
ประวัติการศึกษา	2543 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
	2554 ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
	2555 ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
ผลงานที่ภาคภูมิใจ	2554 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทองแดง กิจกรรมการวาด ภาพด้วยโปรแกรม Paint ป.1-ป.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคใต้ ครั้งที่ 61 จังหวัดชุมพร
	2555 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทองแดง กิจกรรมการ ออกแบบสิ่งเครื่องใช้ ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรม นักเรียน ระดับภาคใต้ ครั้งที่ 62 จังหวัดภูเก็ต
	2556 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน กิจกรรมการ ออกแบบสิ่งเครื่องใช้ ระดับชั้น ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรม นักเรียน ระดับภาคใต้ ครั้งที่ 63 จังหวัดพัทลุง
	2557 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง กิจกรรมการวาด ภาพ ด้วยโปรแกรม Paint (บกพร่องทางสติปัญญา) ระดับชั้น ม.1-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ 64
	2557 ได้รับคัดเลือกผลงาน“หนึ่งโรงเรียน หนึ่งนวัตกรรม” ระดับเขตพื้นที่จากคุรุสภา ประจำปี 2557
	2558 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน กิจกรรมการวาดภาพ ด้วยโปรแกรม Paint (บกพร่องทางสติปัญญา) ระดับชั้น ม.1-ม.6 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับชาติ ครั้งที่ 65
	2559 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง กิจกรรมการสร้าง เกมส์สร้างสรรค์ ระดับชั้น ม.4-ม.6 และ เหรียญเงิน ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับเขตพื้นที่ ครั้งที่ 66
	2560 ครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญทอง กิจกรรมการสร้าง เกมส์สร้างสรรค์ ระดับชั้น ม.4-ม.6 และ เหรียญเงิน ม.1-ม.3 งานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับภาคใต้ ครั้งที่ 67