

เอกสารประกอบการเรียน

เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

เล่มที่ 1 เรื่อง

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author



ประวิทย์ คำพุ่ม

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ

โรงเรียนบ้านหนองผักหนอก

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระบุรี เขต 2

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ

คำนำ

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดนี้ ได้จัดทำขึ้น เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ของผู้เรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้สามารถพัฒนาความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ โปรแกรม Desktop Author ทั้งนี้ ได้ขยายผลในด้านเนื้อหาให้กว้างและชัดเจนมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้เรียน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และใช้ในอนาคตได้ เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดนี้ มีทั้งหมด 6 เล่ม ในแต่ละเล่ม มีความต่อเนื่องของความรู้ ดังนั้นผู้เรียนจึงควรศึกษาตามขั้นตอนที่แต่ละชุดไม่ควรข้าม เพราะอาจจะทำให้เกิดความไม่เข้าใจในเนื้อหา

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author ผู้เรียนควรอ่านคำแนะนำการใช้ให้เข้าใจก่อนเป็นลำดับแรก และปฏิบัติตามด้วยความซื่อสัตย์ต่อตนเอง เพื่อผลที่ดีในการสร้างองค์ความรู้ที่ยั่งยืนแก่ตัวผู้เรียน

ประวิทย์ คำพุ่ม

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำชี้แจงสำหรับใช้เอกสารประกอบการเรียน	1
คำชี้แจงสำหรับครู	2
คำชี้แจงสำหรับนักเรียน	3
บทบาทของนักเรียน	4
มาตรฐาน / ตัวชี้วัดชั้นปี	4
แบบทดสอบก่อนเรียน	5
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน	7
ใบความรู้ เรื่อง ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author	8
ใบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1	17
ใบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2	18
แบบทดสอบหลังเรียน	19
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน	21
ภาคผนวก	22
เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1	23
เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2	24
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน	25
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน	26
บรรณานุกรม	27



คำชี้แจงเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย 6 เล่มคือ

เล่มที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับ Desktop Author

เล่มที่ 2 การเริ่มต้นสร้างหนังสือ

เล่มที่ 3 ข้อความ ภาพ และเสียง

เล่มที่ 4 การสร้างปุ่มและการเชื่อมโยง

เล่มที่ 5 การสร้างแบบทดสอบ

เล่มที่ 6 การเผยแพร่ผลงาน

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 6 เล่ม เป็นเอกสารประกอบการเรียน ที่มีการจัดกิจกรรมการ
เรียนการเรียนรู้ที่แปลกใหม่ นักเรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้โดยตรง เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้อง
กับคอมพิวเตอร์ สามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน
โดยยึดหลักการว่านักเรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้รวมทั้งการยึดหลัก
ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ตลอดจนสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช
2551 นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะในการอ่านที่ได้จากการทำกิจกรรมการเรียนรู้ ไป
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน และการศึกษาหาความรู้ต่อไปในอนาคต





คำชี้แจงสำหรับครู

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1. ครูแจกเอกสารประกอบการเรียน เล่มนี้ ให้นักเรียน
2. ครูชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน ให้นักเรียนทราบก่อนลงมือปฏิบัติ
3. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนมากน้อยเพียงใด
4. ครูให้นักเรียนศึกษา เอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้ และทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 และ 2 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจอย่างถูกต้อง
5. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อยเพียงใด
6. ครูสังเกตพฤติกรรมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และบันทึกผล
7. ครูตรวจคะแนนและบันทึกผลลงในแบบเก็บคะแนน
8. ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียนพร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม





คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารประกอบการเรียนรู้ เรื่อง การสร้าง e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

ศึกษาก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรม

1. นักเรียนฟังคำชี้แจงการใช้เอกสารประกอบการเรียน ให้เข้าใจ
2. ให้นักเรียนรับเอกสารประกอบการเรียนเล่มนี้
3. นักเรียนเริ่มทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อประเมินดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ ความเข้าใจ มากน้อยเพียงใด
4. ให้นักเรียนศึกษาเนื้อหาทำความเข้าใจให้ดีตั้งแต่หน้าแรกถึงหน้าสุดท้ายตามลำดับอย่าข้ามขั้นตอนและทำกิจกรรมท้ายเล่ม
5. เมื่อพบคำชี้แจงหรือคำถามในแต่ละเล่มของเอกสารประกอบการเรียน ให้นักเรียนอ่านและทำกิจกรรมที่กำหนดให้อย่างรอบคอบ
6. ส่งผลงานการทำกิจกรรมการเรียนรู้จากท้ายเล่มเอกสารประกอบการเรียน เพื่อให้ครูตรวจและบันทึกผล
7. เมื่อทำแบบฝึกหัดเสร็จแล้วจัดเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
8. เมื่อนักเรียนทุกคนทำกิจกรรมการเรียนรู้ครบแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน ด้วยความตั้งใจและซื่อสัตย์
9. รับฟังการบอกคะแนนคำชมเชยและคำแนะนำเพิ่มเติมจากครู





บทบาทของนักเรียน

ครูต้องแจ้งให้นักเรียนทราบถึงบทบาทของนักเรียน ดังต่อไปนี้

1. นักเรียนต้องอ่านคำสั่งและปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างระมัดระวัง
2. นักเรียนต้องพยายามทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสุดความสามารถ
3. นักเรียนต้องตั้งใจปฏิบัติงานอย่างจริงจัง ไม่ชวนเพื่อนพูดคุยออกนอกเรื่อง
4. หลังจากปฏิบัติกิจกรรมแล้ว นักเรียนจะต้องจัดเก็บอุปกรณ์ทุกชิ้นเข้าที่ให้เรียบร้อย
5. เนื่องจากมีเวลาจำกัด นักเรียนต้องตั้งใจทำกิจกรรมให้เสร็จอย่างรวดเร็ว
6. นักเรียนต้องใช้สื่อหรืออุปกรณ์อย่างระมัดระวัง

มาตรฐาน / ตัวชี้วัดชั้นปี

มาตรฐาน ง3.1

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ตัวชี้วัดชั้นปี

1. อธิบายหลักการ และวิธีการแก้ปัญหาด้วยกระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศง 3.1 ม. 2/2
2. ใช้ซอฟต์แวร์ในการทำงาน ง 3.1 ม. 2/4





แบบทดสอบก่อนเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวและทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ (10 คะแนน)

1. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
 - ข. หนังสือที่สามารถสั่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
 - ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
2. E-Book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด
 - ก. E learning Book
 - ข. Electronic Book
 - ค. Electron Book
 - ง. Electrolux Book
3. ข้อใดเป็นความสามารถของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเหมือนกับหนังสือจริง
 - ก. นำเสนอข้อมูลเสียงได้
 - ข. นำเสนอการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหน้าอื่นๆ ได้
 - ค. นำเสนอข้อมูลแบบข้อความและรูปภาพได้
 - ง. นำเสนอข้อมูลภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอได้
4. ซอฟต์แวร์ Reader จะเกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างไร
 - ก. ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียน
 - ข. ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบ
 - ค. ซอฟต์แวร์สำหรับการถอดรหัส
 - ง. ซอฟต์แวร์สำหรับการอ่าน
5. ข้อใดไม่ถูกต้อง
 - ก. แฟ้มสกุล .opt ต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer ในการอ่าน
 - ข. แฟ้มสกุล .swf ต้องใช้โปรแกรม Flash Player ในการอ่าน
 - ค. แฟ้มสกุล doc ต้องใช้โปรแกรม Power Point ในการอ่าน
 - ง. แฟ้มสกุล .dnl ต้องใช้โปรแกรม DNL Reader ในการอ่าน



6. ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเข้าเพิ่ม (Import) ได้หลายประเภท ยกเว้น

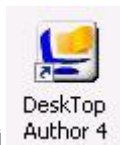
- ก. เพิ่มเอกสาร (doc, txt)
- ข. เพิ่มระบบ (dll, sys)
- ค. เพิ่มรูปภาพ (jpg, gif)
- ง. เพิ่ม เสียงและวิดีโอ (mp3, avi)

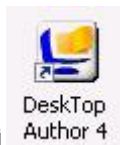
7. ข้อใด *ไม่ใช่*ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author

- ก. สร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหน้าปก 3 มิติ
- ข. สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเหมือนหนังสือจริง
- ค. ดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ง. สร้าง Screen Sever สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์

8. ข้อใด *ไม่ใช่*คุณสมบัติของ โปรแกรม Desktop Author

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ค. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย
- ง. สามารถแทรกเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงบรรยายได้



9. ถ้าไม่มี  ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร

- ก. Start // Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ข. Program // Start // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ค. DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Program // Start
- ง. Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Start

10. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

- ก. แถบหัวเรื่อง
- ข. แถบเมนู
- ค. แถบเครื่องมือ
- ง. แถบสถานะ





กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ..... ชั้น.....เลขที่.....

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





ใบความรู้ เรื่อง ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับ DeskTop Author

ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-Book ย่อมาจากคำว่า electronic book หมายถึงหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายหนังสือจริงสามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์และมีลักษณะพิเศษคือสามารถสื่อสารกับผู้อ่านในลักษณะของมัลติมีเดียได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหว และเสียงแต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นหนังสือไว้ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหรือลักษณะการเปิดอ่าน

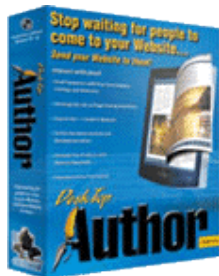
โปรแกรมที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

โปรแกรมที่นิยมใช้สร้าง e-Book มีอยู่หลายโปรแกรม แต่ที่นิยมใช้กันมากในปัจจุบันได้แก่

1. โปรแกรมชุด FlipAlbum
2. โปรแกรม DeskTop Author
3. โปรแกรม Flip Flash Album



FlipAlbum



DeskTop Author



Flip Flash Album

ชุดโปรแกรมทั้ง 3 จะต้องติดตั้งโปรแกรมสำหรับอ่าน (Reader) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วย มิฉะนั้นแล้วจะเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ได้ ประกอบด้วย

- 1.1 โปรแกรมชุด FlipAlbumจะมีแฟ้มนามสกุล .opfต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer
- 1.2 โปรแกรมชุด DeskTop Author จะมีแฟ้มนามสกุล .dmlต้องใช้โปรแกรม DNL Reader
- 1.3 โปรแกรมชุด Flip Flash Album จะมีแฟ้มนามสกุล .swfต้องใช้โปรแกรม Flash Player



Flip Viewer



DNL Reader



Flash Player

โปรแกรม Desktop Author

โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมสร้างหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริง คือ มีหน้าปก สารบัญ ข้อความ รูปภาพสามารถแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ ไฟล์ Flash เพิ่มเสียงบรรยายสร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ผลงานที่ได้มีขนาดไฟล์เล็กทำให้สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บ หรือ ส่งผ่านอีเมลล์ และสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้

คุณสมบัติของ Desktop Author

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

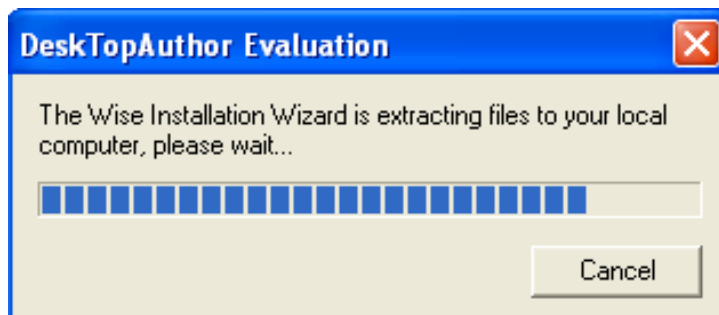
ผลงานเป็นได้ทั้งสื่อ Offline ในรูปแบบ .exe สื่อออนไลน์ .html + .dnl ที่มีขนาดเล็กเหมาะสมสำหรับการนำเสนอผ่านเว็บไซต์แต่การเรียกดูจำเป็นต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อนจึงจะแสดงผลได้ และ Screen Saver (.scr) สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อที่สร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเอง

การติดตั้งโปรแกรม Desktop Author

1. ดาวน์โหลด File Program หลังจากดาวน์โหลดมาแล้วให้แตกไฟล์ที่ Zip ไว้ จะได้ไฟล์ชื่อDTAEVL.EXE



2. ให้ดับเบิลคลิกไฟล์ DTAEVL.EXE จะปรากฏกรอบเริ่มต้นการติดตั้ง ดังภาพ



3. จากนั้น จะแสดงกรอบยินดีต้อนรับ (Welcome to the DeskTopAuthor) ให้คลิกปุ่มNext เพื่อดำเนินการต่อไป

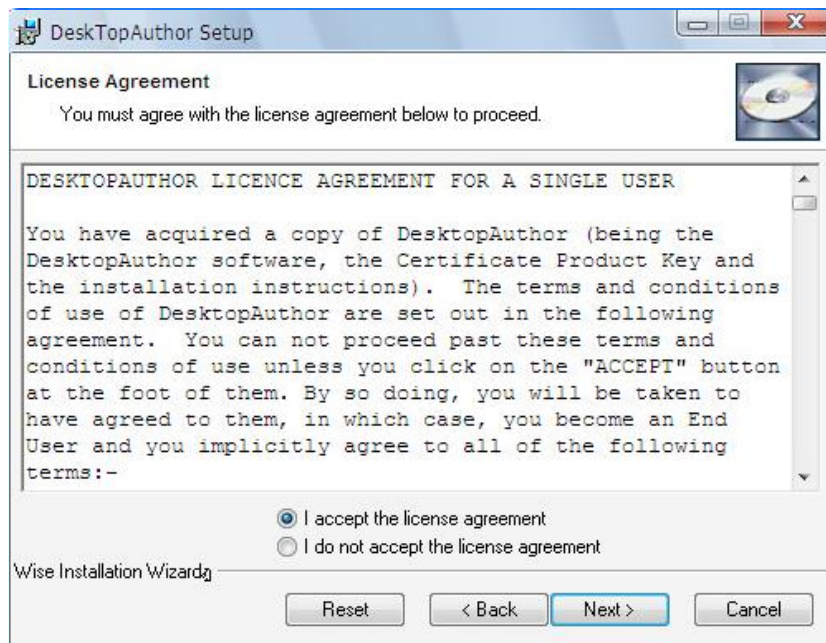


4. จะปรากฏหน้าต่าง ข้อตกลงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ โปรแกรมDeskTop Author ให้คลิกเลือก I accept the license agreement แล้วคลิกปุ่มNext >

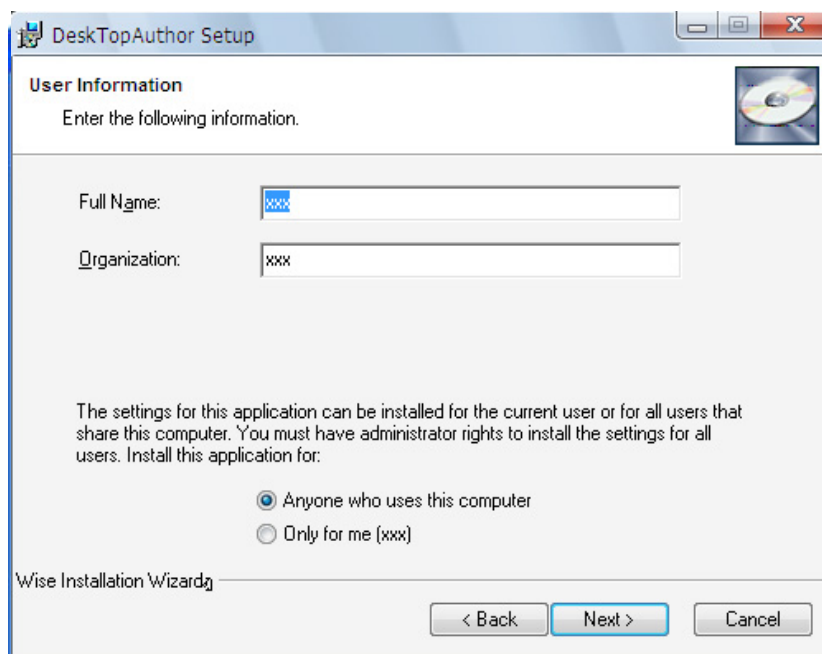


Trip...

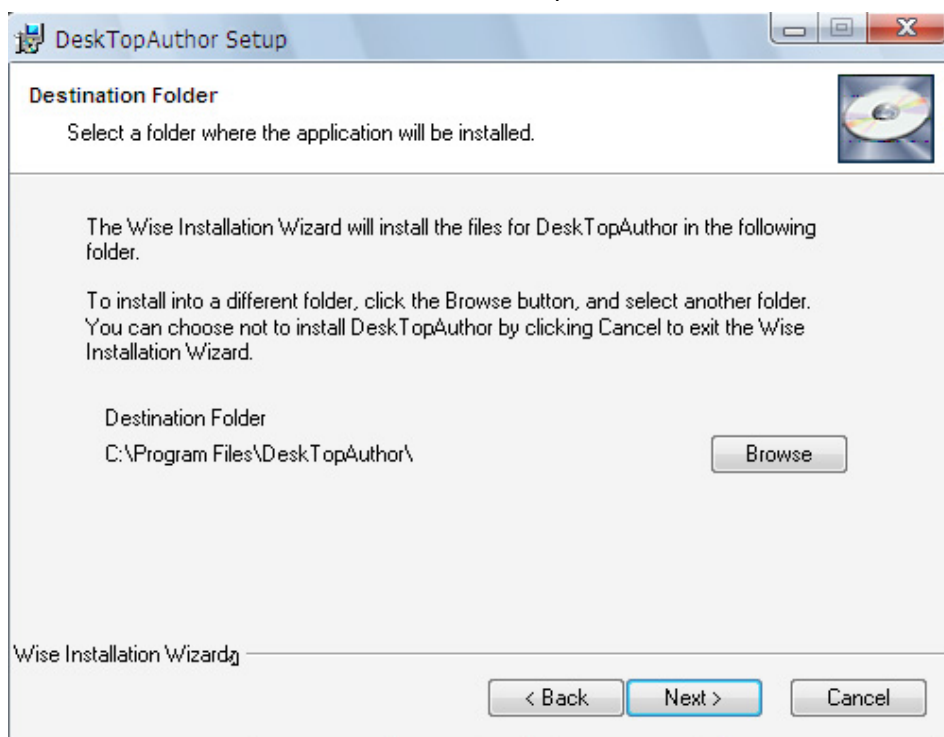
โปรแกรมเวอร์ชันทดลองใช้ จะสามารถ
สร้างหนังสือได้ 2 หน้า ถ้าต้องการ
สร้างหนังสือได้ไม่จำกัดจะต้องเสีย
ค่าใช้จ่ายในการลงทะเบียนโปรแกรม



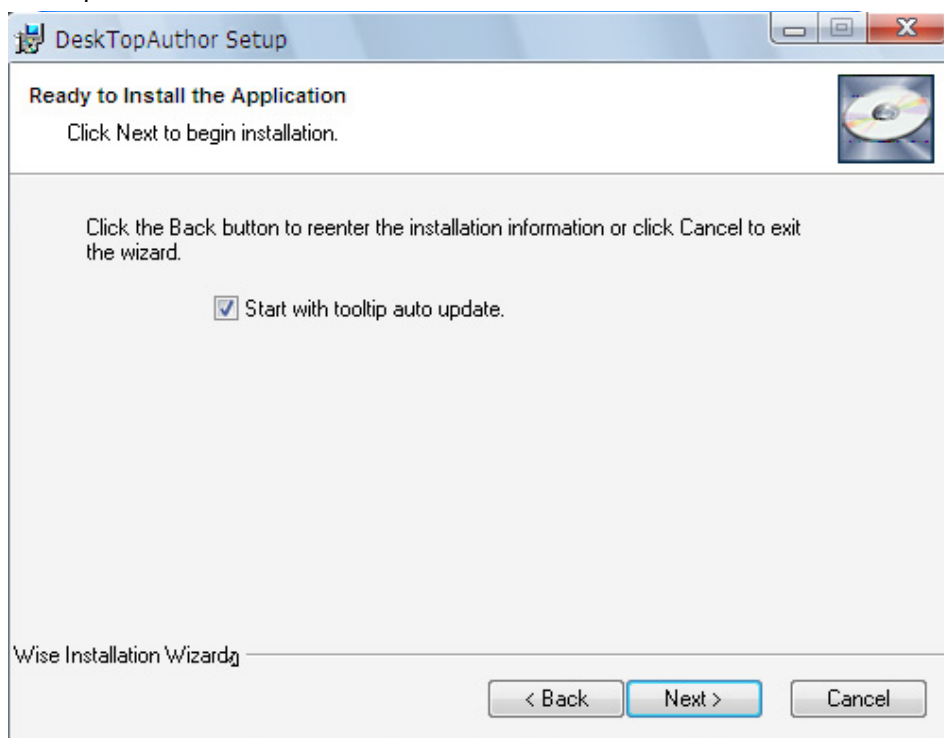
5. ให้ป้อนชื่อผู้ใช้งานและสถานที่ทำงาน และเลือกรูปแบบการใช้งาน ดังภาพ จากนั้นให้คลิกปุ่ม Next >



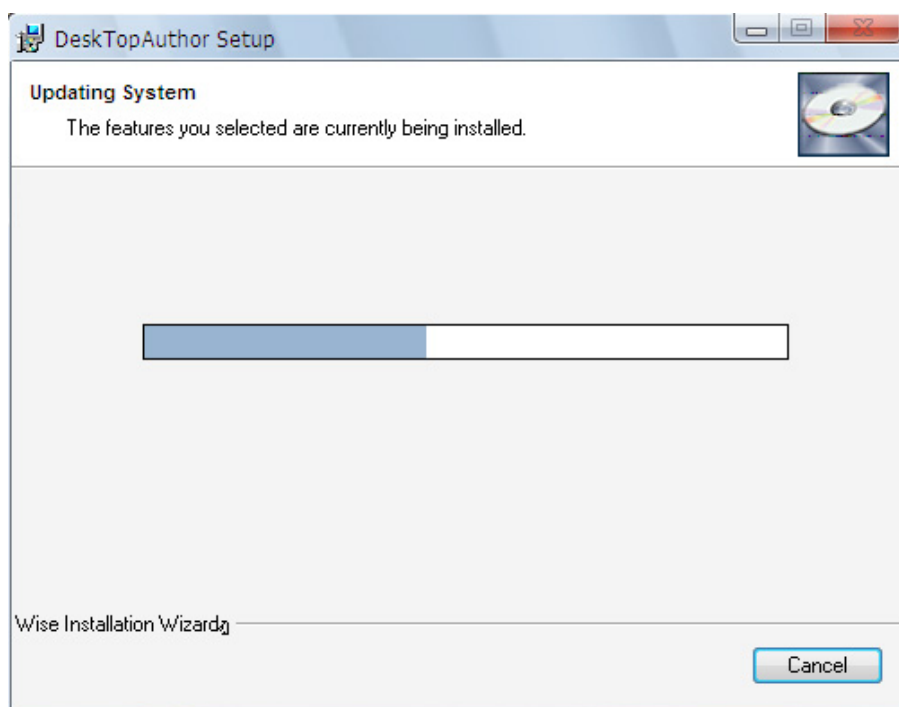
6. กำหนดที่ตั้งของไฟล์โปรแกรม จากนั้นให้คลิกปุ่มNext >เพื่อดำเนินการต่อไป



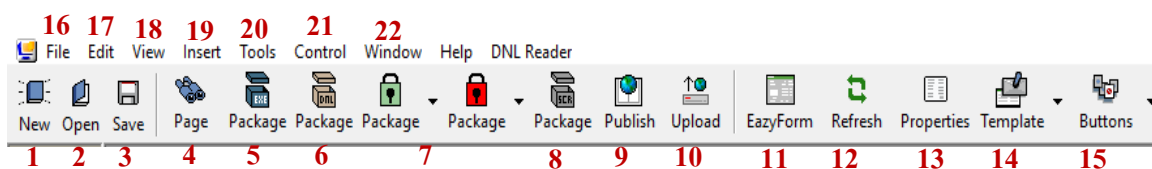
7. คลิกปุ่มNext >เริ่มต้นติดตั้งโปรแกรมต่อไป



9. โปรแกรมกำลังดำเนินการติดตั้ง ให้รอประมาณ ไม่เกิน 1 นาทีเสร็จสิ้นการลงโปรแกรม



ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author











1. **New** ใช้สำหรับการสร้างงานใหม่
2. **Open** ใช้สำหรับเปิดงานที่มีอยู่แล้วเพื่อดูหรือแก้ไข
3. **Save** ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งานที่ได้ทำขึ้น
4. **Page** ใช้สำหรับชมตัวอย่าง (Preview) งานที่ได้ทำขึ้นมา
5. **Package (EXE)** ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .EXE
6. **Package (DNL)** ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
7. **Package (DRM)** ใช้ป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DRM
8. **Package (SCR)** ใช้ในการทำ Screen Saver
9. **Publish** ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซต์

10. **Upload** ใช้สำหรับ Upload ไฟล์ที่ได้ทำขึ้นเว็บไซต์
11. **Eazyform** ใช้ในการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ต่างๆลงในงาน
12. **Refresh** ใช้สำหรับ Refresh งานที่ทำ
13. **Properties** ใช้ตั้งค่าต่างๆของ งานที่ทำ
14. **Template** ใช้เลือกรูปแบบต่างๆ ให้กับชิ้นงาน
15. **Buttons** ใช้เลือกปุ่มต่างๆที่จะให้มีในงานของเรา
16. **File** คำสั่ง สร้าง เปิด บันทึก ชิ้นงาน
17. **Edit** คำสั่ง คัดลอก วาง ตัด เลือกข้อความหรือวัตถุ
18. **View** คำสั่ง การจัดการแถบเครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม
19. **Insert** คำสั่ง แทรกมัลติมีเดีย ข้อความ รูปภาพ
20. **Tools** เครื่องมือ แก้ไขการเชื่อมโยง ความโปร่งใสของหน้ากระดาษ
21. **Control** เครื่องมือ ลบ เคลื่อนย้าย หน้ากระดาษ
22. **Window** เครื่องมือ เลือกเปิดหน้าต่างชิ้นงาน









การใช้งาน Tool และแถบเครื่องมือ

แถบเครื่องมืออื่น ๆ เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการในหนังสือ ที่ใช้บ่อยๆ แบ่งเป็น 5 ส่วน คือ








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

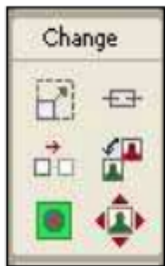






2. Insert เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับการแทรก วัตถุต่างๆ เข้ามาไว้ในหนังสือ เช่น แทรกกล่องข้อความ แทรกรูปภาพ เป็นต้น

		(Insert Box) แทรกกล่องสี่เหลี่ยมหน้าเอกสารนำเสนอ
		(Insert Image) แทรกรูปภาพ
		(Insert Text) แทรกข้อความ
		(Insert Editable Text) สำหรับแก้ไขข้อความ
		(Insert Editable Image) สำหรับแก้ไขรูปภาพ
		(Popup Image) ใส่ข้อความโดยใช้ Text Block
		(Insert Multimedia) แทรกไฟล์มัลติมีเดีย



3. Edit เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการแก้ไขทั้งหมด เช่น การตัด คัดลอก หรือการลบ เป็นต้น

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

4. Change เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงค่าต่างๆ เช่น การเปลี่ยนจุดเชื่อมโยงการเปลี่ยนรูปภาพ เป็นต้น


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

5. Colour เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี และขอบสี เป็นต้น

		(Border Colour) กำหนดสีขอบวัตถุ
		(Fill Colour) กำหนดสีของวัตถุ

แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ



	(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



ใบกิจกรรมที่ 1

คำชี้แจงให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-book หมายถึง

.....
.....

2. โปรแกรม Desktop Author คืออะไร

.....
.....

3. คุณสมบัติของ Desktop Author มีอะไรบ้าง

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

4. ให้อธิบายการใช้งานคำสั่งต่อไปนี้

4.1 New.....

4.2 Open.....

4.3 Save.....

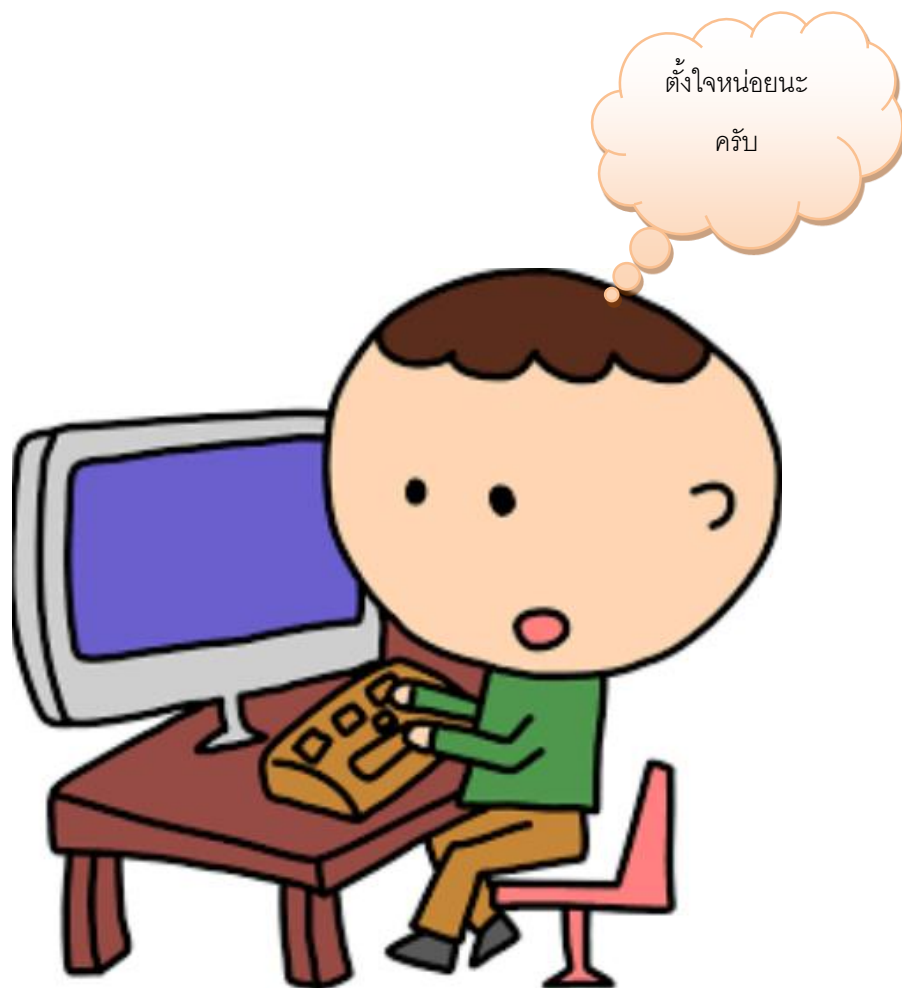
5. ให้นักเรียนยกตัวอย่างเครื่องมือของโปรแกรม Desktop Author มาอย่างน้อย 5 คำสั่ง พร้อมทั้งอธิบายการใช้

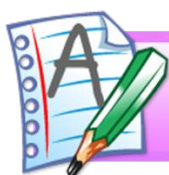
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



ใบกิจกรรมที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนติดตั้ง โปรแกรม Desktop Author ที่ครูเตรียมไว้ให้ (10 คะแนน)





แบบทดสอบหลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวและทำเครื่องหมายกากบาท (X) ลงในกระดาษคำตอบ (10 คะแนน)

1. e-Book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด
 - ก. E learning Book
 - ข. Electronic Book
 - ค. Electron Book
 - ง. Electrolux Book
2. ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
 - ก. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
 - ข. หนังสือที่สามารถส่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้
 - ค. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
 - ง. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
3. ซอฟต์แวร์ Reader จะเกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างไร
 - ก. ซอฟต์แวร์สำหรับการเขียน
 - ข. ซอฟต์แวร์สำหรับการออกแบบ
 - ค. ซอฟต์แวร์สำหรับการถอดรหัส
 - ง. ซอฟต์แวร์สำหรับการอ่าน
4. ข้อใดเป็นความสามารถของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเหมือนกับหนังสือจริง
 - ก. นำเสนอข้อมูลเสียงได้
 - ข. นำเสนอการเชื่อมโยงไปยังข้อมูลหน้าอื่นๆ ได้
 - ค. นำเสนอข้อมูลแบบข้อความและรูปภาพได้
 - ง. นำเสนอข้อมูลภาพเคลื่อนไหว หรือภาพวิดีโอได้
5. ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเข้าแฟ้ม (Import) ได้หลายประเภท ยกเว้น
 - ก. แฟ้มเอกสาร (doc, txt)
 - ข. แฟ้มระบบ (dll, sys)
 - ค. แฟ้มรูปภาพ (jpg, gif)
 - ง. แฟ้ม เสียงและวิดีโอ (mp3, avi)



6. ข้อใดไม่ถูกต้อง

- ก. เพิ่มสกุล .opfต้องใช้โปรแกรม Flip Viewer ในการอ่าน
- ข. เพิ่มสกุล .swfต้องใช้โปรแกรม Flash Player ในการอ่าน
- ค. เพิ่มสกุล doc ต้องใช้โปรแกรม Power Point ในการอ่าน
- ง. เพิ่มสกุล .dnlต้องใช้โปรแกรม DNL Reader ในการอ่าน

7. ข้อใด *ไม่ใช่*คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ค. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลล์ หรือระบบเครือข่าย
- ง. สามารถแทรกเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงบรรยายได้

8. ข้อใด *ไม่ใช่*ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author


- ก. สร้างสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหน้าพลิก 3 มิติ
- ข. สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเหมือนหนังสือจริง
- ค. ดาวน์โหลดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- ง. สร้าง Screen Sever สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์

9. โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

- ก. แถบหัวเรื่อง
- ข. แถบเมนู
- ค. แถบเครื่องมือ
- ง. แถบสถานะ



DeskTop
Author 4

10. ถ้าไม่มี  ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร

- ก. Start // Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ข. Program // Start // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4
- ค. DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Program // Start
- ง. Program // DeskTopAuthor // DeskTopAuthor4 // Start





กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ..... ชั้น.....เลขที่.....

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







เฉลยใบกิจกรรมที่ 1

คำชี้แจงให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้ (10 คะแนน)

1. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ e-book หมายถึง

หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีลักษณะคล้ายหนังสือจริงสามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์

2. โปรแกรม Desktop Author คืออะไร

โปรแกรมสร้างหนังสือแบบอิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ที่มีลักษณะคล้ายกับหนังสือจริง ผลงานที่ได้มีขนาดไฟล์เล็ก

3. คุณสมบัติของ Desktop Author มีอะไรบ้าง

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

4. ให้อธิบายการใช้งานคำสั่งต่อไปนี้

4.1 **New** ใช้สำหรับการสร้างงานใหม่

4.2 **Open** ใช้สำหรับเปิดงานที่มีอยู่แล้วเพื่อดูหรือแก้ไข

4.3 **Save** ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งานที่ได้ทำขึ้น

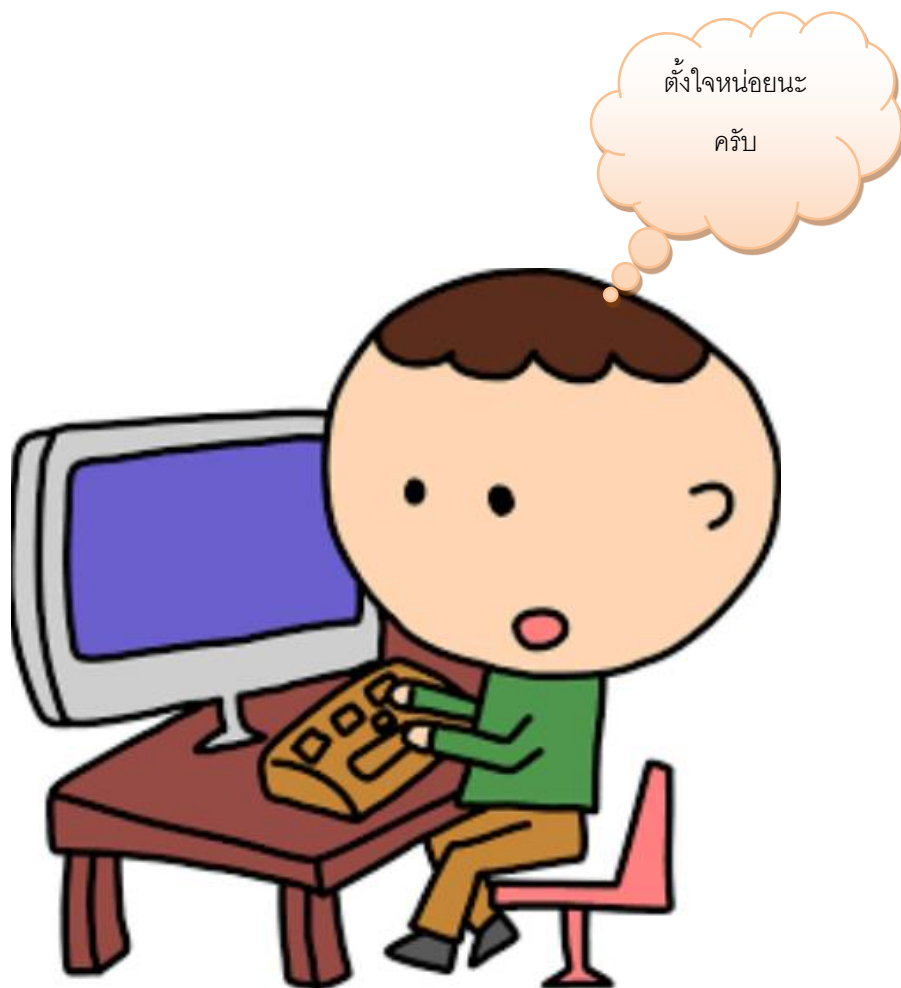
5. ให้นักเรียนยกตัวอย่างเครื่องมือของโปรแกรม Desktop Author มาอย่างน้อย 5 คำสั่ง พร้อมทั้งอธิบายการใช้

(ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)



เฉลยใบกิจกรรมที่ 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนติดตั้ง โปรแกรม Desktop Author ที่ครูเตรียมไว้ให้ (10 คะแนน)



(ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)



เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

ชื่อ..... ชั้น.....เลขที่.....

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





เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

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



บรรณานุกรม

- ถนอมพร เลาหงษ์แสง. **Designing e-Learning : หลักการออกแบบและการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์, 2545.
- บรรพจนา โนแก้ว. การออกแบบ e-Book ด้วย Desktop Author. **โครงการต้นแบบศูนย์ทางไกลเพื่อการศึกษาและพัฒนาชนบท**. เชียงราย : มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง.
- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). **สร้างสรรค์ Multimedia e-Book ด้วย Desktop Author**. ศูนย์บริการความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร, 2551.
- ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน, กระทรวงศึกษาธิการ. **เอกสารประกอบการอบรม e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author**. กรุงเทพฯ.
- ลิทธิชัยประสานวงศ์. **เทคโนโลยีสารสนเทศและคอมพิวเตอร์**. บริษัท ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัดมหาชน, 2545.
- อนันต์ บิดิล. **คอมพิวเตอร์และการทำงาน**. กรุงเทพฯ : เสริมวิทย์บรรณาการ, 2545.