

ชุดฝึกทักษะ

เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอ็บิคด้วยโปรแกรม DeskTop Author

ชุดที่ 2

รู้จักกับ **DeskTop Author**

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5



**DESKTOP AUTHOR**

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ว32202

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

โรงเรียนสตูลวิทยา

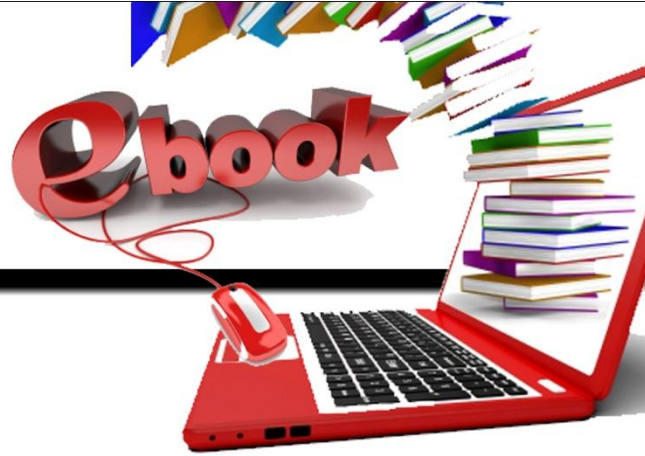
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต16

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กระทรวงศึกษาธิการ

นายูลา ดาละะ

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



## คำนำ

เอกสารชุดฝึกทักษะ หน่วยที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author **ชุดที่ 2 รู้จักกับ DeskTop Author** จัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัสวิชา ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเพิ่มเติม ซึ่งผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนที่เรียนอ่อนและส่งเสริมนักเรียนที่เรียนเก่ง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยดูแลและคอยแนะนำ นักเรียนศึกษาไปที่ละชุดตามลำดับจนสามารถสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ซอฟต์แวร์ที่จะแนะนำให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้การสร้างสื่อมัลติมีเดียประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author

เอกสาร ชุดฝึกทักษะสร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author หน่วยที่ 2 มีทั้งหมด 7 เล่ม ประกอบด้วย

- ชุดที่ 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ชุดที่ 2 รู้จักกับ Desktop Author
- ชุดที่ 3 เริ่มสร้างหนังสือ
- ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย
- ชุดที่ 5 ปุ่ม Buttons และการเชื่อมโยง
- ชุดที่ 6 การออกแบบข้อสอบ
- ชุดที่ 7 การบีบอัดเพื่อเผยแพร่ผลงาน

การศึกษาชุดการเรียน นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริงด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล และมีการวัดผลประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยนักเรียนจะต้องศึกษาอย่างเป็นระบบและทำกิจกรรมเป็นขั้นตอนด้วยความซื่อสัตย์ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่ดีต่อไป

ผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดฝึกทักษะเล่มนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์แก่นักเรียนหรือผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

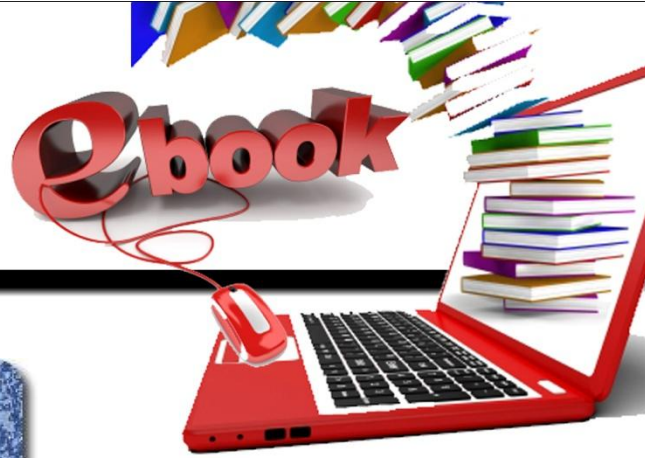


นายสุลา ดาละาะ



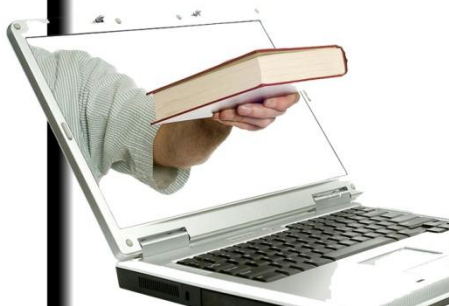
## สารบัญ

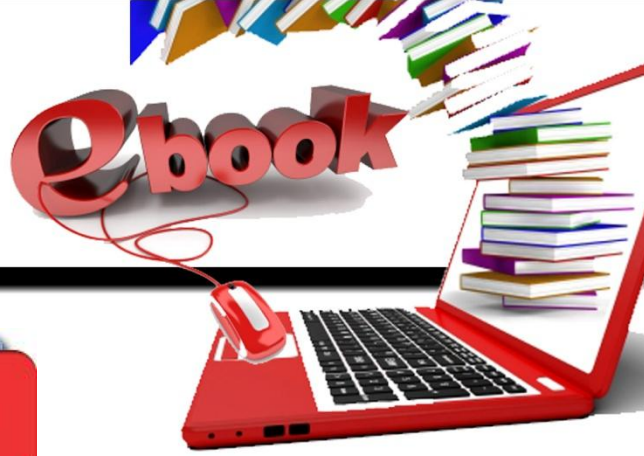
เนื้อหา	หน้า
คำนำ.....	1
สารบัญ.....	2
คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ.....	4
คำแนะนำสำหรับครู.....	5
คำแนะนำสำหรับนักเรียน.....	6
ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้.....	7
แบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 2 .....	8
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 2.....	11
<b>กรอบเนื้อหา</b>	
ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Desktop Author.....	13
ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author5 .....	14
ความต้องการระบบของโปรแกรม Desktop Author5 .....	14
คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author .....	15
วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author5 .....	15
ส่วนประกอบโปรแกรม Desktop Author5.....	16
ทำความเข้าใจกับส่วนประกอบจอภาพ.....	17
Toolและแถบเครื่องมือสร้างผลงาน.....	18
แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ .....	21
<b>กรอบกิจกรรม</b>	
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.1 .....	23
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.2 .....	24
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.3 .....	25
แบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 2.....	26
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 2.....	29
บรรณานุกรม.....	30



## สารบัญ (ต่อ)

เนื้อหา	หน้า
<b>ภาคผนวก</b>	
เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 2.....	32
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.1.....	33
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.2.....	34
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 2.3.....	35
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 2.....	36





## คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ

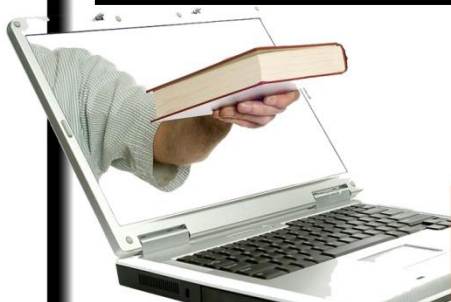
เอกสารชุดฝึกทักษะ หน่วยที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 2 รู้จักกับ Desktop Author เล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

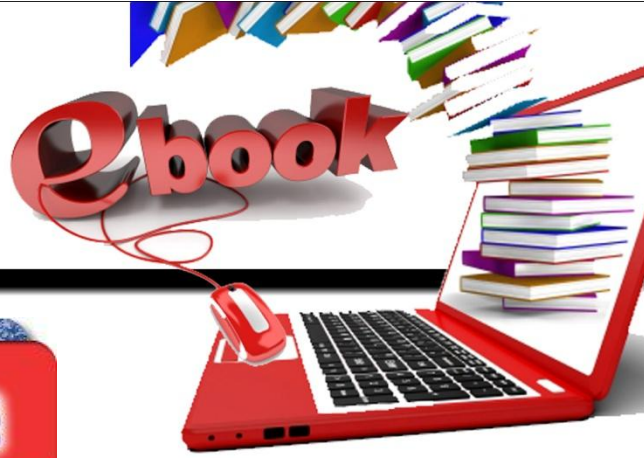
1. นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้ชุดฝึกการเรียนรู้และทักษะให้เข้าใจ
2. นักเรียนศึกษาขอบข่ายของเนื้อหาสาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
3. นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
4. นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระโดยละเอียดทีละเรื่องตามลำดับและทำกิจกรรมท้ายเรื่อง
5. ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังเรียน

## เกณฑ์ผ่านประเมิน

1. นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 80 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
3. นักเรียนต้องได้คะแนนแบบฝึกกิจกรรมที่ 2.1 กิจกรรมที่ 2.2 และกิจกรรมที่ 2.3 รวมแล้ว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

ชุดฝึกทักษะชุดนี้ใช้เวลาในการศึกษาและปฏิบัติกิจกรรม 2 ชั่วโมง

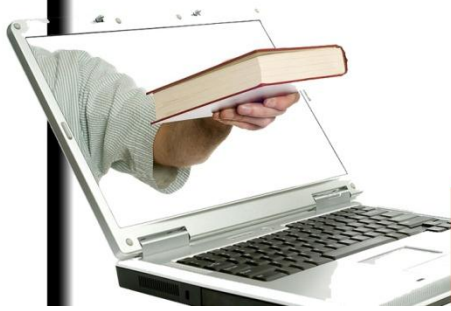




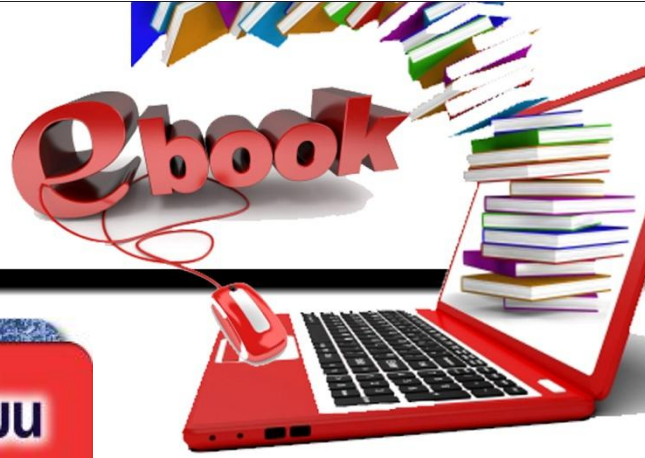
## คำชี้แจงสำหรับครู

เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 2 **รู้จักกับ Desktop Author** รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 **รู้จักกับ Desktop Author** เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- 1.ครูแจกชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 2 **รู้จักกับ Desktop Author**
- 2.ครูชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียนทราบก่อนลงมือปฏิบัติ
- 3.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนี้มากน้อยเพียงใด
- 4.ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ชุดฝึกทักษะเรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 2 **รู้จักกับ Desktop Author** แล้วปฏิบัติตามแบบฝึกกิจกรรมที่ 2.1 2.2 และ 2.3 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจถูกต้อง
- 5.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อยเพียงใด
- 6.ครูสังเกตพฤติกรรม สมรรถนะหลักของนักเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วบันทึกผล
- 7.ครูตรวจผลงานนักเรียนและแบบทดสอบ บันทึกผลลงในใบเก็บคะแนน
- 8.ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียน พร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม





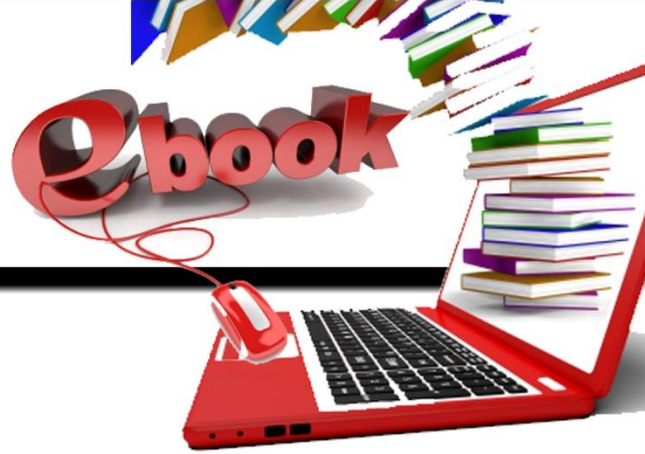


## คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 2 **รู้จักกับ DeskTop Author** รายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 **รู้จักกับ Desktop Author** เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมืองจังหวัดสตูล โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- 1.ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.ทำแบบทดสอบก่อนเรียนชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 เพื่อประเมินพื้นฐานของนักเรียน  
จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที
- 3.ศึกษากรอบเนื้อหาอย่างละเอียดของชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 **รู้จักกับ DeskTop Author**
- 4.ทำแบบฝึกชุดกิจกรรมที่ 2.1 2.2 และ 2.3
- 5.ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
- 6.ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/แบบฝึกชุดกิจกรรม/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลยภาคผนวก
- 7.สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
- 8.ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่เปิดดูเฉลยก่อน
- 9.ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา





## สาระสำคัญ

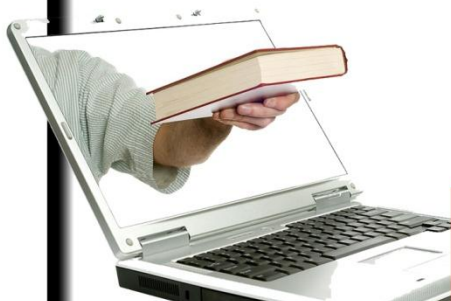
โปรแกรม Desktop Author เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือที่เรียกทั่วไปว่า "E-Book" เอกสารที่ได้จากการสร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author นี้ จะมีลักษณะรูปร่างเหมือนหนังสือทั่วไป คือมี ปกหน้า สารบัญ ข้อความ รูปภาพ และนอกจากนี้ยังสามารถที่จะแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ ไฟล์ flash และเสียงบรรยาย ลงในหนังสือได้ อีกทั้งยังสามารถสร้างลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ผลงานที่ได้มีขนาดไฟล์เล็ก ทำให้สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บ หรือ ส่งผ่านอีเมล และสามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

## ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

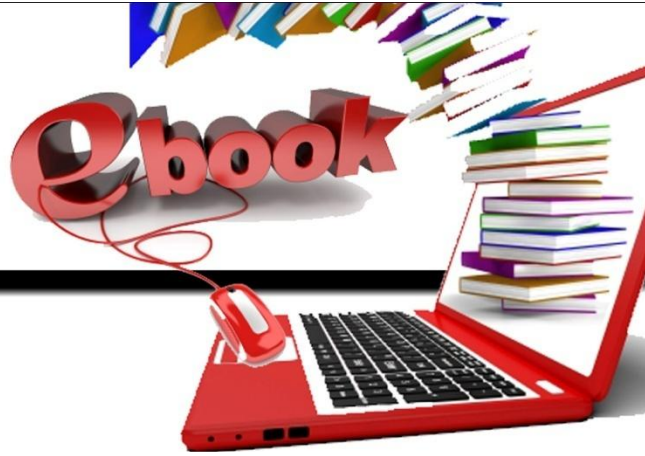
1. สามารถสร้างมัลติมีเดียประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook) ด้วยโปรแกรม Desktop Author ได้
2. มีเจตคติที่ดีต่อการใช้งานคอมพิวเตอร์ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ด้วยโปรแกรม Desktop Author

## จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายและคุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author
2. อธิบายส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author ได้
3. อธิบายประโยชน์และความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ได้
4. มีทักษะในการเรียกใช้และใช้งานส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author







## แบบทดสอบก่อนเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
ชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง รู้จักกับ Desktop Author

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงในกระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

1. ข้อใด *ไม่ใช่* คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author ?

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

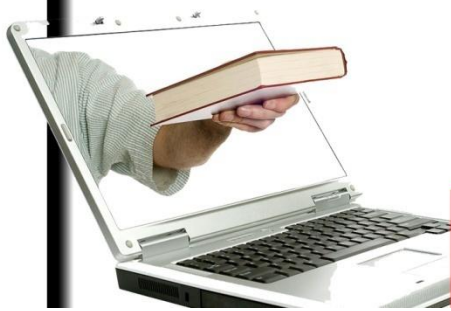


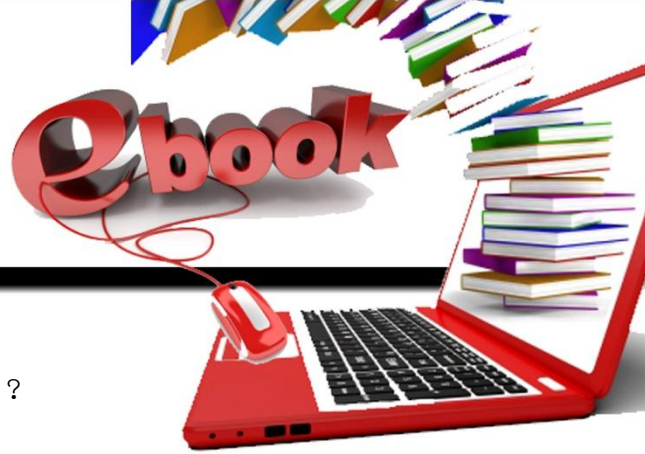
2. ถ้าไม่มี Desktop Author 4 ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร?

- ก. Start // Program // DesktopAuthor // DesktopAuthor5
- ข. Program // Start // DesktopAuthor // DesktopAuthor5
- ค. DesktopAuthor // DesktopAuthor5 // Program // Start
- ง. Program // DesktopAuthor // DesktopAuthor5 // Start

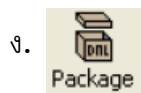
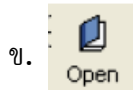
3. ข้อใด *ไม่ใช่* ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ?

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

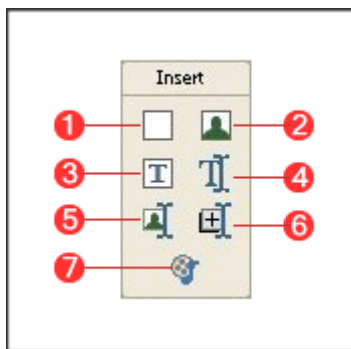




4. รูปใดเป็นเครื่องมือที่อยู่ในกลุ่มประเภทจัดการเพิ่ม e-book ?



จากรูป จงตอบคำถาม ข้อที่ 5-8

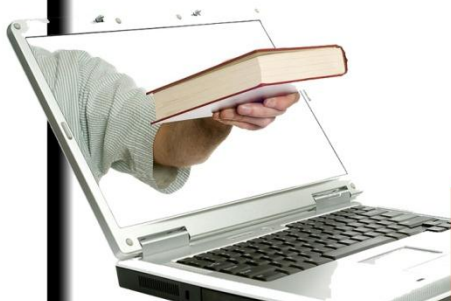


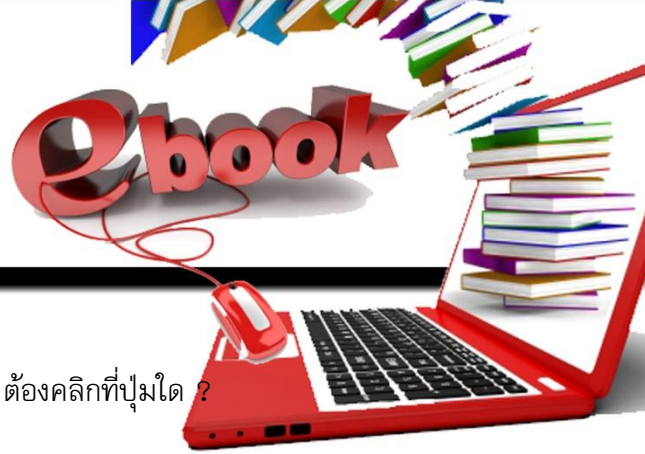
5. กลุ่มเครื่องมือนี้เรียกว่ากลุ่มเครื่องมือใด ?

- ก.เมนู Edit
- ข. เมนู Insert
- ค.เมนู Windows
- ง. เมนู Buttons

6. ถ้าต้องการแทรกเสียงในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 4
- ข. 5
- ค. 6
- ง. 7





7. ถ้าต้องการแทรกรูปภาพในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4

8. ถ้าต้องการแทรกข้อความในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

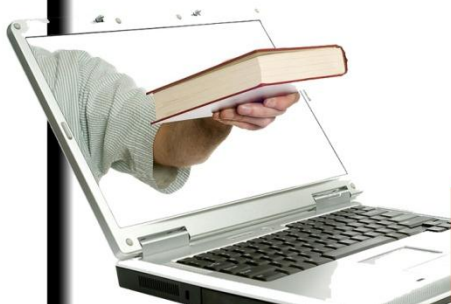
- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4

ให้นักเรียนใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถามข้อที่ 9 - 10

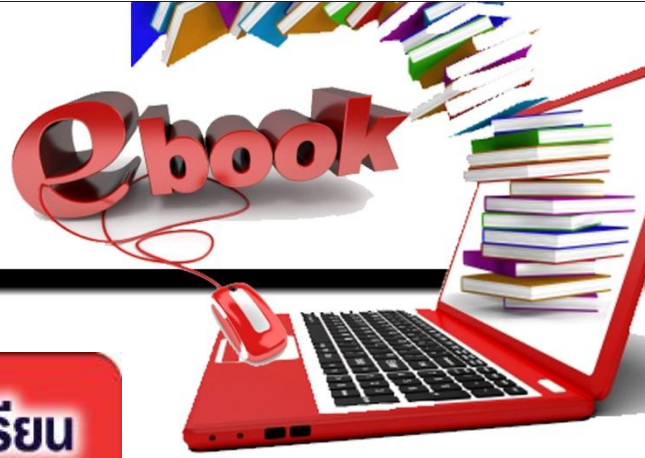
- ก.  ข.  ค.  ง. 

9. ต้องการเพิ่มหน้ากระดาษต้องคลิกปุ่มใด

10. ถ้าจำนวนหน้ากระดาษเกินกว่าที่เราต้องการ และต้องการลบออก ต้องคลิกปุ่มใด





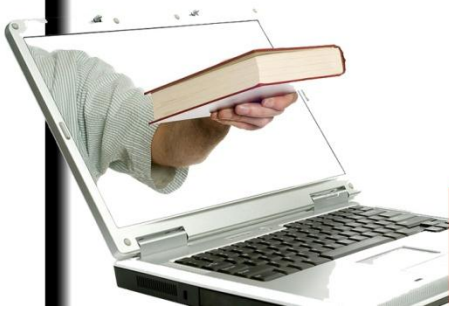


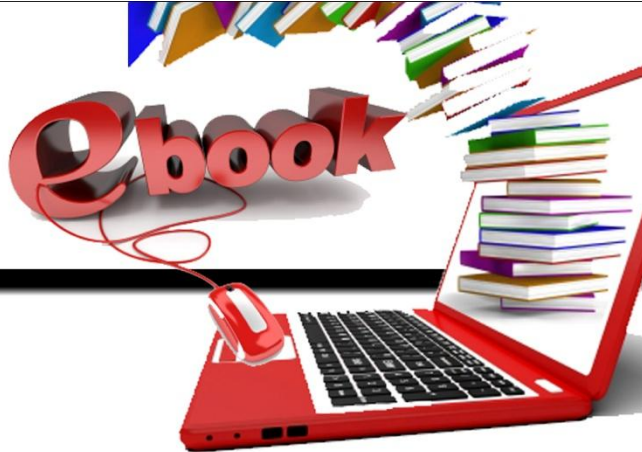
## กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน

เรื่อง รู้จัก DeskTop Author

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่ .....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
<b>สรุปคะแนน</b>				
<b>คะแนนเต็ม</b>			<b>คะแนนที่ได้</b>	
<b>รวม 10 คะแนน</b>			.....	

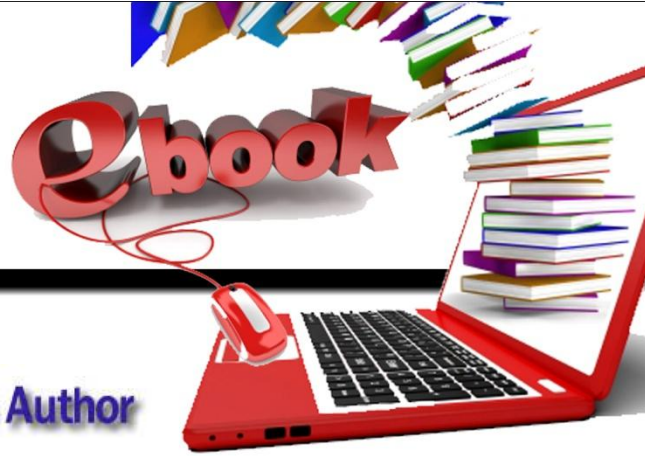




**กรอบเนื้อหา**  
**ชุดที่ 2**

**แนะนำโปรแกรม DeskTop Author**





## ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับโปรแกรม Desktop Author

**Desktop Author** โปรแกรมสร้างสรรค์สิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Publishing) ในรูปแบบหน้าพลิก 3 มิติ (3D Page Turning) ที่เสมือนการเปิดหน้าหนังสือจริง และกำหนดส่วนประกอบได้ ลักษณะเดียวกับหนังสือทั่วไป คือมีปกหน้า สารบัญ เนื้อหาในรูปแบบ ข้อความ รูปภาพ และนอกจากนี้ยังสามารถที่จะแทรกภาพเคลื่อนไหว ไฟล์ภาพยนตร์ Flash Movie และเสียงบรรยายลงไปบนหนังสือได้โดยผลงานจาก Desktop Author เรียกว่า Digital Web Book (DWB) มีจุดเด่น คือ

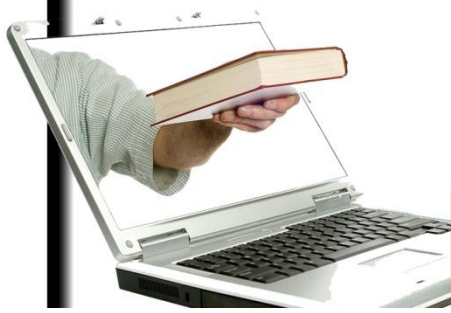
1. ไฟล์ที่ได้มีขนาดเล็ก
2. ลักษณะคล้ายกับหนังสือ สามารถสิ่งพิมพ์ในแต่ละหน้าหรือทั้งหมดได้
3. สามารถเผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายได้ง่าย หรือสามารถที่จะส่งไฟล์ผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ได้

นอกจากนี้ยังสามารถนำไปประยุกต์สร้างสื่อสิ่งพิมพ์อิเล็กทรอนิกส์ ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น e-publication including ,e-brochures, e-books, digital photo albums, e-cards, digital diaries, online resumes, quizzes, exams, tests, forms, surveys รวมทั้ง Shareware E-Books

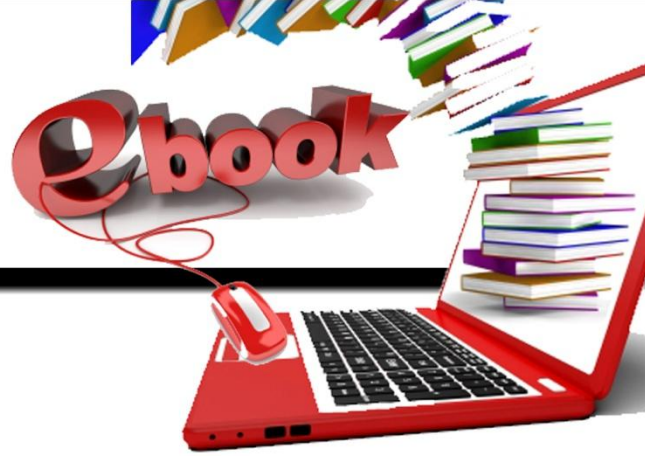
ความสามารถเด่นของ Desktop Author คืออนุญาตให้ป้อนข้อความ หรือรูปภาพ รวมทั้งสื่อมัลติมีเดีย อนุญาตได้เพิ่มเติมด้วยความสามารถ Editable Text/Image/Multimedia

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

โปรแกรม Desktop Author รุ่นปัจจุบัน คือรุ่น 5.0 โดยจัดจำหน่ายผ่านเว็บไซต์ <http://www.desktopauthor.com/> รวมทั้ง DNL Reader ก็สามารถดาวน์โหลดได้จากเว็บไซต์ดังกล่าว





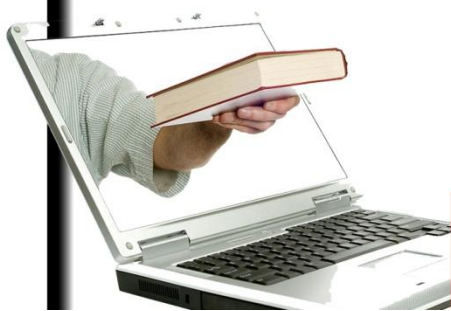
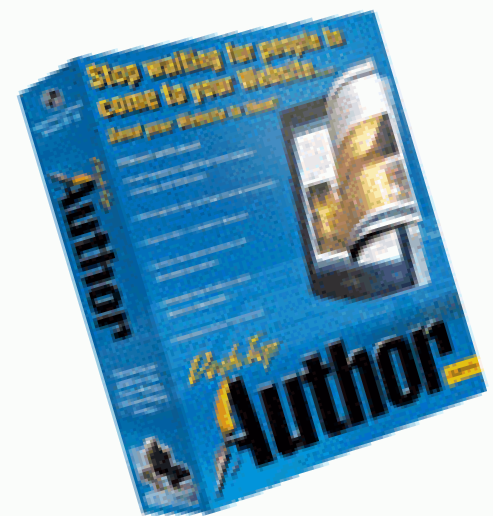


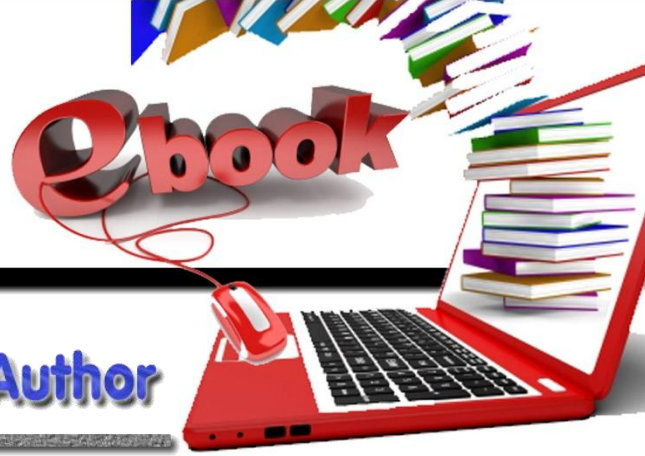
## ความสามารถ Desktop Author 5.0

1. ผลงานมีขนาดเล็ก และแสดงผลได้ทั้ง Online/Offline
2. สนับสนุนการนำเนื้อหาได้ง่าย ด้วยความสามารถวางและจัดเนื้อหาให้เหมาะสมกับขนาดหนังสืออัตโนมัติ
3. จัดเลย์เอ๊าท์เนื้อหาได้ง่ายด้วยเครื่องมือ Text box
4. ความสามารถในการโอนข้อมูลขึ้นเว็บด้วยฟังก์ชัน FTP
5. สร้างสรรค์หนังสือได้หลากหลายรูปแบบตามต้องการ ไม่จำเป็นเฉพาะหนังสือเล่มสี่เหลี่ยม
6. รองรับเทคโนโลยีการป้องกันลิขสิทธิ์ด้วยเทคโนโลยี DRM (Digital Rights Management) และระบบจ่ายเงินออนไลน์ (Payment Gateway)
7. ฟังก์ชันเติมภาพได้ตลอดเวลา (Editable image) ทำให้สามารถสร้างสรรค์ digital photo albums ที่ผู้ใช้สามารถนำเข้าภาพได้ตามต้องการ
8. รองรับสื่อ Multimedia ทั้งระบบฝังรวมกับ e-Book หรือ stream Video, Flash และ MP3
9. ฟังก์ชัน Image Pop Up ทำให้สร้างสื่อเนื้อหาแบบโต้ตอบกับผู้ใช้
10. สร้างแบบทดสอบ แบบสำรวจได้ด้วย Eazy Forms tool
11. ผนวกเครื่องมือจัดแต่งภาพพร้อมใช้งาน
12. เชื่อมโยงไปหาเว็บไซต์ เอกสารเพื่อดาวน์โหลด และส่งอีเมลล์
13. กำหนดค่าการแสดงผลหรือพลิกหน้าได้ตามต้องการ

## ความต้องการระบบ

- คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows98/SE, Windows 2000, Windows 2003 หรือ Windows XP
- CPU Celeron 300 Mhz (ขั้นต่ำ)
- หน่วยความจำ RAM ไม่น้อยกว่า 128MB
- จอภาพ SVGA Card สีไม่น้อยกว่า 16bit colors
- พื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ 120MB





## คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

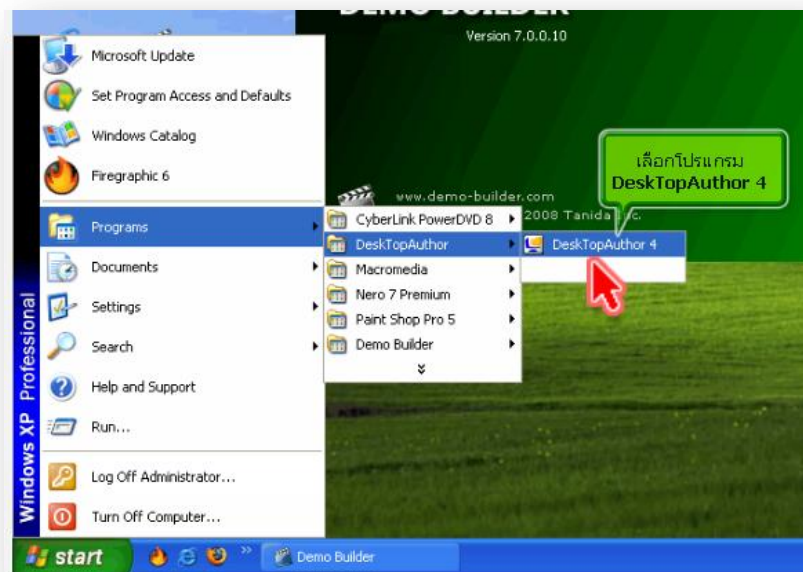
- 1) ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล
- 2) มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- 3) สามารถสั่งพิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมดของหนังสือได้
- 4) ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมลล์ หรือระบบเครือข่าย
- 5) สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book

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

## วิธีการเข้าสู่โปรแกรม

หลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม Desktop Author ลงในคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว จะมี Icon ของโปรแกรมอยู่ที่ Desktop เราสามารถจะเรียกใช้ได้โดยดับเบิลคลิก ที่ Icon หรือจะเรียกใช้จาก

**Start ----> Programs ----> Desktop Author**

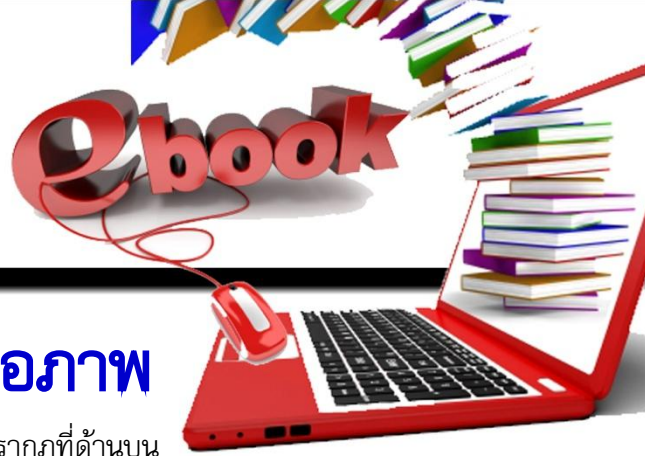


## ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

เมื่อเรียกโปรแกรมขึ้นมาจะพบกับหน้าต่างโปรแกรม ดังรูป

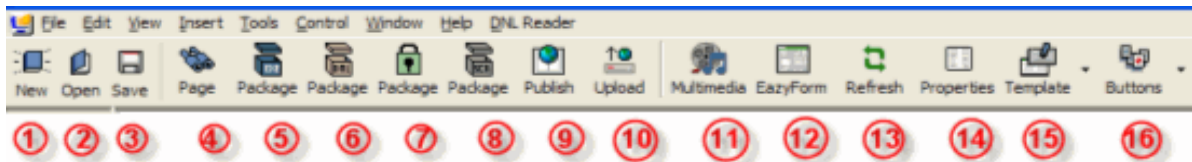






## ทำความรู้จักกับส่วนประกอบจอภาพ

1. แถบเครื่องมือหรือ **Toolbar** ของ Desktop Author จะปรากฏที่ด้านบนของจอภาพ โดยประกอบด้วยปุ่มคำสั่งต่างๆ ดังนี้



**ปุ่มจัดการเพิ่มเอกสาร e-Book** ประกอบด้วย

1. **New** ใช้สำหรับการสร้างงานใหม่
2. **Open** ใช้สำหรับเปิดงานที่มีอยู่แล้วเพื่อดูหรือแก้ไข
3. **Save** ใช้สำหรับบันทึกไฟล์งานที่ได้ทำขึ้น

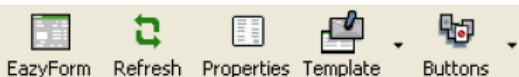


**ปุ่มเตรียมนำเสนอผลงาน หรือ Package** ทั้งนี้รายละเอียดจะนำเสนอในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องต่อไป

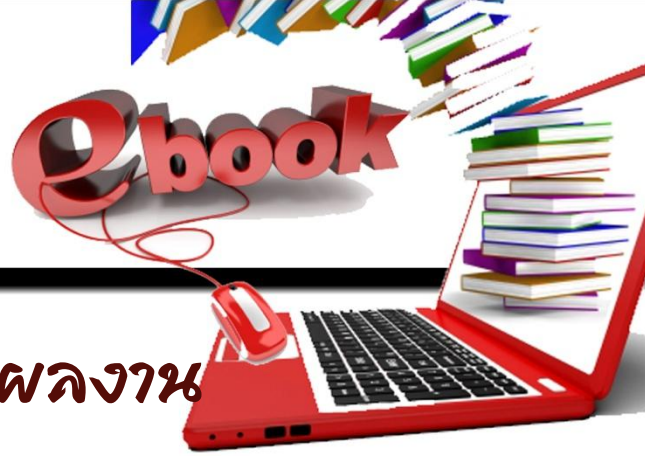


4. **Page** ใช้สำหรับชมตัวอย่าง (Preview) งานที่ได้ทำขึ้นมา
5. **Package (EXE)** ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .EXE
6. **Package (DNL)** ใช้บีบอัดไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาให้รวมเป็นไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DNL สำหรับการทำเว็บไซต์
7. **Package (DRM)** ใช้ป้องกันไฟล์งานทั้งหมดที่ทำขึ้นมาเพื่อนำเสนอในเว็บไซต์ไฟล์เดียวโดยมีนามสกุลเป็น .DRM
8. **Package (SCR)** ใช้ในการทำ Screen Saver
9. **Publish** ใช้สำหรับใส่ไฟล์ DNL ลงในเว็บไซต์
10. **Upload** ใช้สำหรับ Upload ไฟล์ที่ได้ทำขึ้นเว็บไซต์

**ปุ่มเครื่องมือสำหรับสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่างๆ**

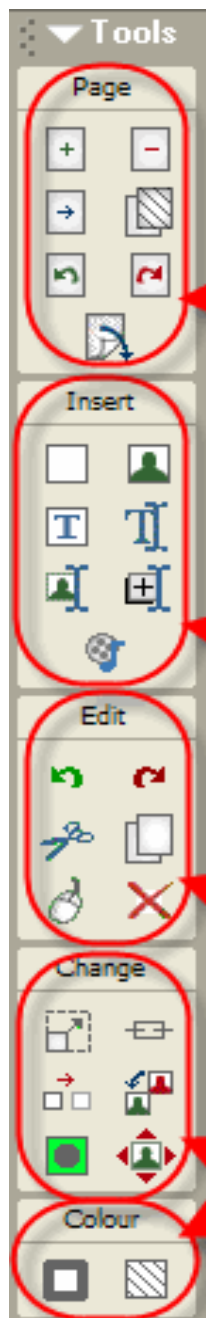


11. **Multimedia** ใช้ในการแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง หรือ มิวสิควีดีโอ หรือภาพยนตร์ สลับสนุนไฟล์นามสกุล .swf, .wma, .wav เป็นต้น
12. **Eazyform** ใช้ในการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ต่างๆลงในงาน
13. **Refresh** ใช้สำหรับ Refresh งานที่ทำ
14. **Properties** ใช้ตั้งค่าต่างๆของ งานที่ทำ
15. **Template** ใช้เลือกรูปแบบต่างๆ ให้กับชิ้นงาน
16. **Buttons** ใช้เลือกปุ่มต่างๆที่จะให้มีในงานของเรา



## Tool และแถบเครื่องมือ สร้างผลงาน

แถบเครื่องมือ(Tools) เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้สำหรับการจัดการในหนังสือ ที่ใช้บ่อยๆ ซึ่งปรากฏเป็นกลุ่มเครื่องมือด้านขวาของจอภาพ แบ่งออกเป็น 5 ส่วน คือ



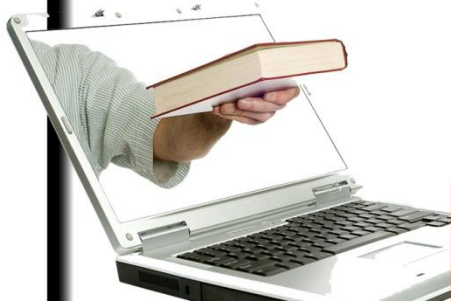
1 Page เป็นกลุ่มเครื่องมือสำหรับการ เพิ่ม/ลบ เปิดหน้าต่างกระดาษ

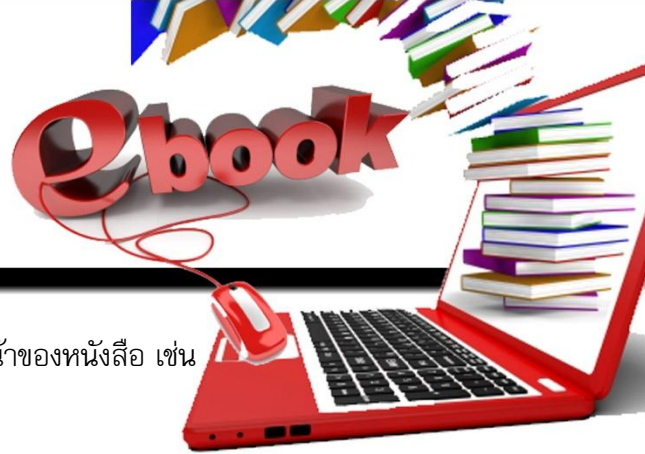
2 Insert เป็นกลุ่มเครื่องมือสำหรับแทรก ข้อความ/รูปภาพ/มัลติมีเดียร์ และแก้ไขข้อมูลต่างๆ

3 Edit เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการ ตัด ก๊อปปี้ หรือ ลบไฟล์

4 Change เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการเปลี่ยนแปลงค่าต่างๆ

5 Colour เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับสี ขอบ ก้นกับการเติมสี





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

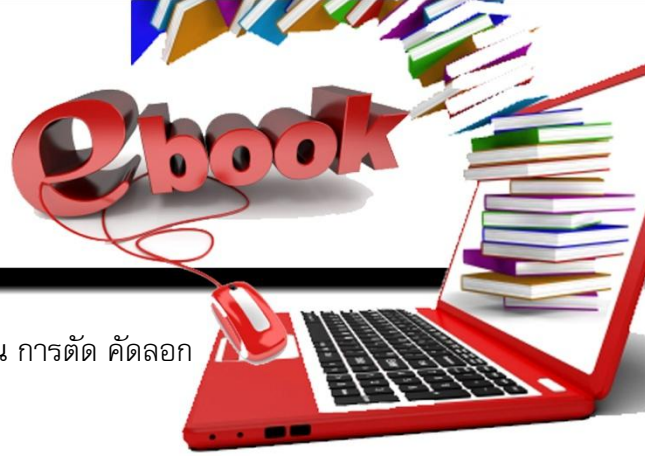
		( Add Page ) สำหรับเพิ่มหน้าเอกสาร
		( Delete Page ) สำหรับลบหน้าเอกสาร
		( Move Page ) สำหรับย้ายหน้าเอกสาร
		( Copy Page ) สำหรับคัดลอกหน้าเอกสาร
		( Previous Page ) แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า
		( Next Page ) แสดงเอกสารหน้าถัดไป
		( Goto Page ) ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ

**ส่วนที่ 2 Insert** เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้งานเกี่ยวกับการแทรก วัตถุต่าง ๆ เข้ามาไว้ในหนังสือ เช่น แทรกกล่อง  
ข้อความ แทรกรูปภาพ เป็นต้น

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







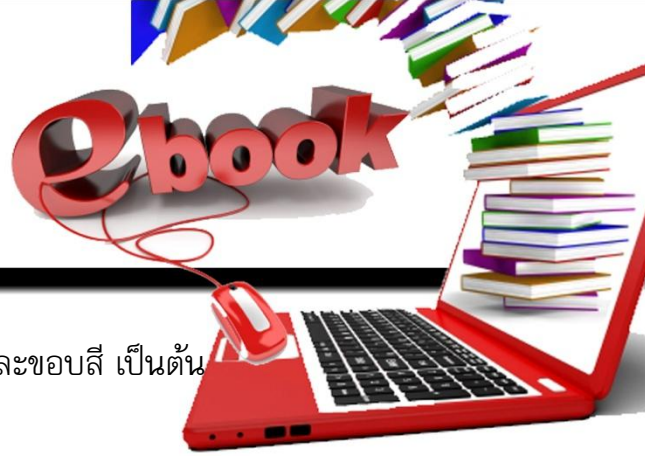
**ส่วนที่ 3 Edit** เป็นกลุ่มเครื่องมือที่ใช้เกี่ยวกับการแก้ไขทั้งหมด เช่น การตัด คัดลอก หรือการลบ เป็นต้น

		( 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 ) ย้ายวัตถุต่าง ๆ บนหน้ากระดาษ
		( Change Image ) สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ
		( Change Transparency ) แก้ไขความคมชัดของรูปภาพ
		( Edit Image ) เรียกใช้ Image Editor





ส่วนที่ 5 Colour เป็นกลุ่มเครื่องมือเกี่ยวกับการกำหนดสี และขอบสี เป็นต้น

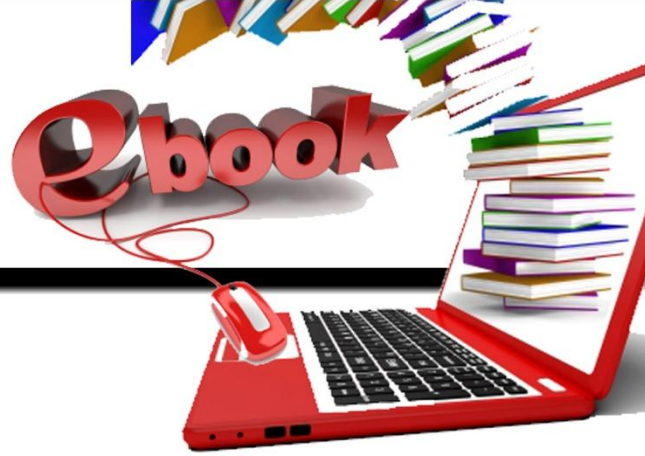
		( Border Colour ) กำหนดสีขอบวัตถุ
		( Fill Colour ) กำหนดสีของวัตถุ

## แถบเครื่องมือที่ใช้ในการจัดวางวัตถุ



	( Send to top ) ให้วัตถุอยู่บนสุด		( Up one layer ) ให้วัตถุอยู่สูงขึ้นไปอีกระดับหนึ่ง
	( Down one layer ) ให้วัตถุอยู่ชั้นต่ำลงไปอีกระดับหนึ่ง		( Send to bottom ) ให้วัตถุอยู่ชั้นต่ำสุด
	( Align left ) ให้วัตถุอยู่ชิดด้านซ้าย		( Align right ) ให้วัตถุอยู่ชิดด้านขวา
	( Align center vertical ) ให้วัตถุอยู่ตรงกลางในแนวตั้ง		( Align top ) ให้วัตถุอยู่ชิดด้านบน
	( Align Bottom ) ให้วัตถุอยู่ชิดด้านล่าง		( Align center horizontal ) ให้วัตถุอยู่ตรงกลางในแนวนอน
	( Distribute Width ) ให้วัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวนอน		( Distribute Height ) ให้วัตถุอยู่กึ่งกลางในแนวตั้ง



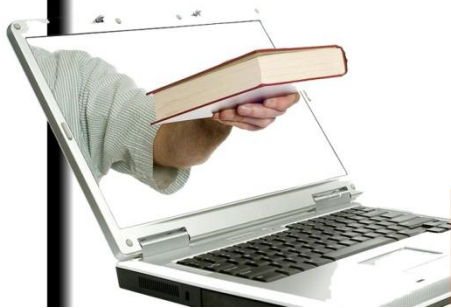


# กรอบ

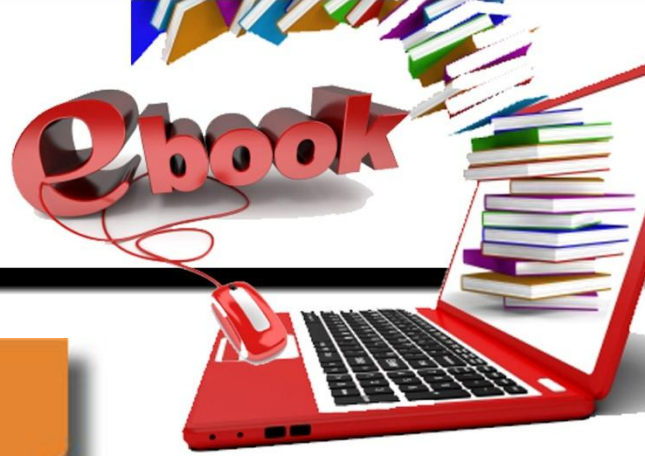
กิจกรรม



รู้จักกับ DestTop Author







## กิจกรรมที่ 2.1

### เรื่อง วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเขียนขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรมตั้งแต่เริ่มต้นเป็นลำดับขั้นตอน

1. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน

.....

.....

.....

2. จงบอกคุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

.....

.....

.....

.....

3. จงบอกความต้องการของระบบคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับโปรแกรม Desktop Author

.....

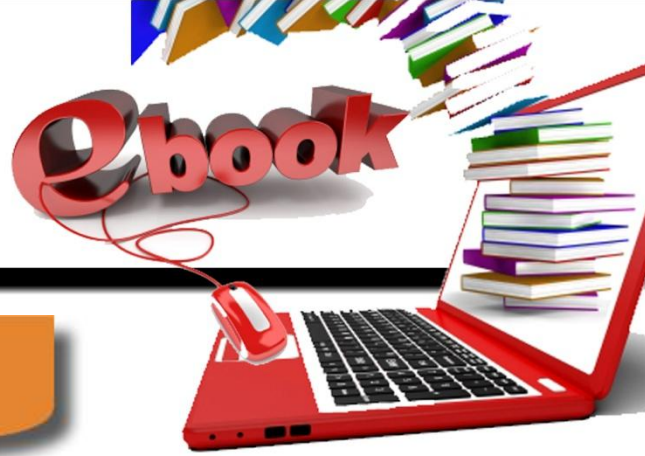
.....

.....

.....

.....



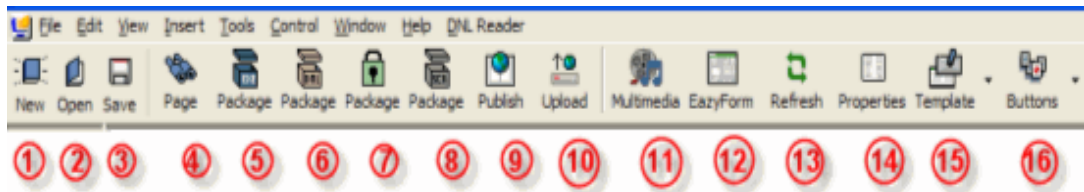


**กิจกรรมที่ 2.2**

**ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author**

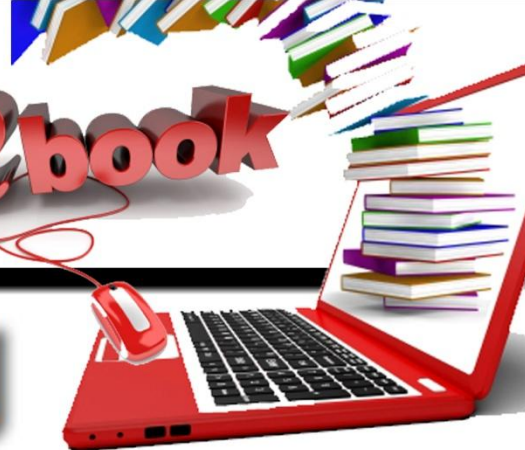
ชื่อ-สกุล.....เลขที่ .....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ...../.....

**คำชี้แจง** จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Desktop Author ตามตำแหน่งของหมายเลขให้ถูกต้องที่สุด



1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....
11. ....
12. ....
13. ....
14. ....
15. ....
16. ....





กิจกรรมที่ 2.3

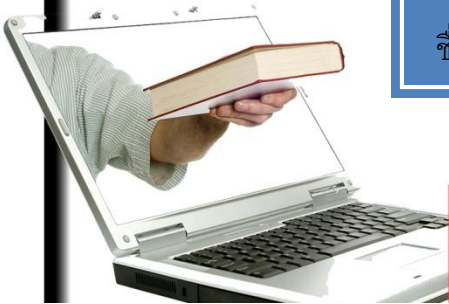
การใช้ Tool และแถบเครื่องมือ

คำชี้แจง : ให้นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่าง ๆ ในแถบเครื่องมือ Tool ให้ถูกต้อง

The toolbar is divided into several sections:

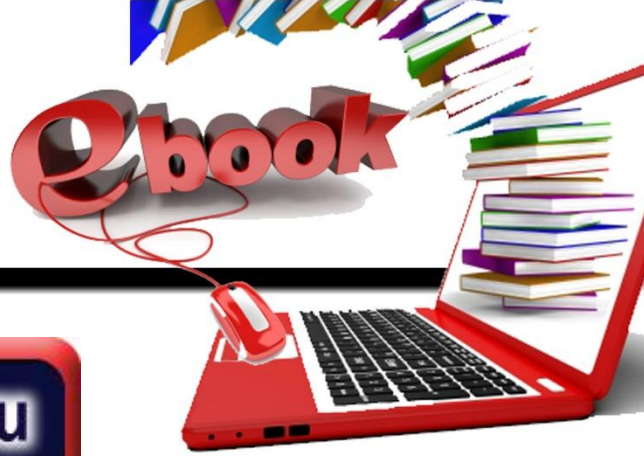
- Page:** Contains icons for adding (+) and removing (-) pages, navigating between pages (left and right arrows), and a refresh/clear icon.
- Insert:** Contains icons for inserting a new page, text, image, and a table.
- Edit:** Contains icons for undo, redo, cut, copy, and delete.
- Change:** Contains icons for zooming in and out, and a refresh/clear icon.
- Colour:** Contains icons for background color and fill color.

Red arrows point from each icon to an empty rectangular box for labeling.



ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....





## แบบทดสอบหลังเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ รหัสวิชา ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
ชุดฝึกทักษะชุดที่ 2 เรื่อง รู้จักกับ Desktop Author

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกตอบคำถามที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว แล้วทำเครื่องหมายกากบาท (x) ลงในกระดาษคำตอบ (ใช้เวลา 10 นาที)

1. ข้อใดคือคุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author ?

- ก. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า
- ข. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ค. ผู้ใช้ไม่สามารถส่งต่อผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่ายได้
- ง. ผลงานเป็นสื่อประเภท Offline

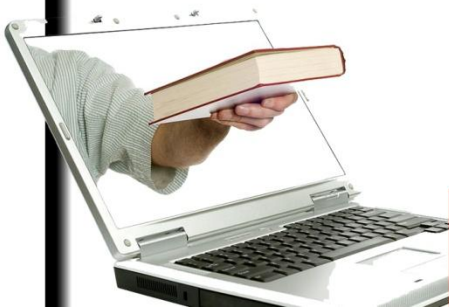


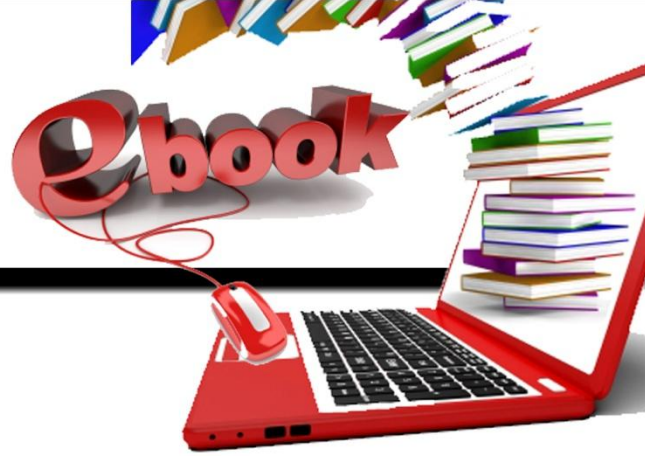
2. ถ้าไม่มี  ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author อย่างไร?

- ก. Program // Start // DesktopAuthor // DesktopAuthor5
- ข. Start // Program // DesktopAuthor // DesktopAuthor 5
- ค. DesktopAuthor // DesktopAuthor5 // Program // Start
- ง. Program // DesktopAuthor // DesktopAuthor5 // Start

3. ข้อใด *ไม่ใช่* ความสามารถของโปรแกรม Desktop Author ?

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









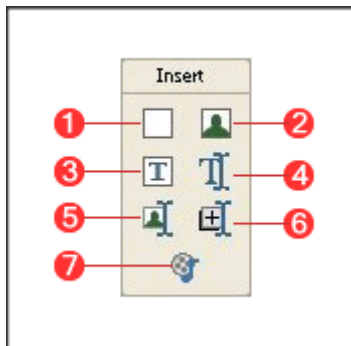
4. การสร้างหนังสือเล่มใหม่ ต้องคลิกคำสั่งใด ?

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

5. ต้องการเพิ่มหน้ากระดาษต้องคลิกปุ่มใด ?

- ก. 
- ข. 
- ค. 
- ง. 

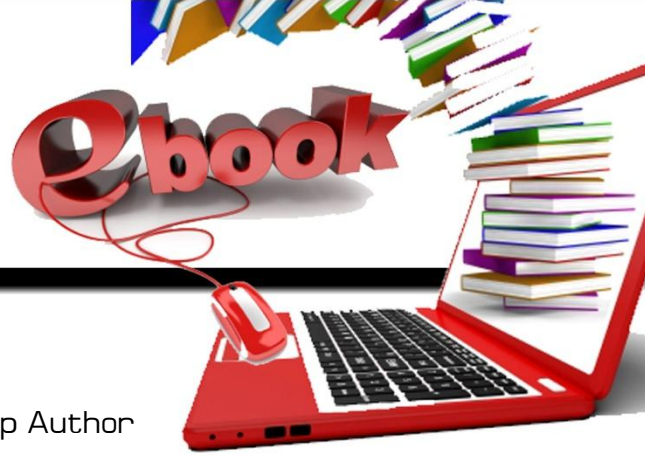
จากรูป จงตอบคำถาม ข้อที่ 6-7



6. ถ้าต้องการแทรกกล่องสี่เหลี่ยมในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 1
- ข. 2
- ค. 3
- ง. 4





7. ถ้าต้องการทำภาพแบบ Pop Up ในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 4
- ข. 5
- ค. 6
- ง. 7

8. ส่วนประกอบของโปรแกรมส่วนใดที่ใช้เก็บคำสั่งในลักษณะรูปภาพ

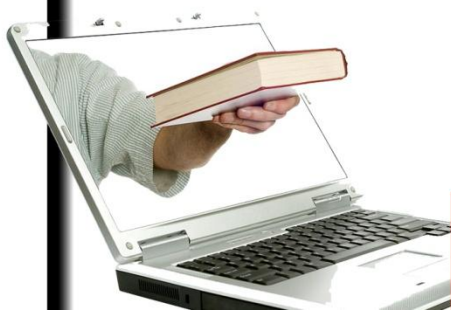
- ก. ไตเติลบาร์
- ข. ปุ่มควบคุม
- ค. ทูลบาร์
- ง. แถบสถานะทำงาน

ให้นักเรียนใช้ตัวเลือกต่อไปนี้ตอบคำถามข้อที่ 9 - 10

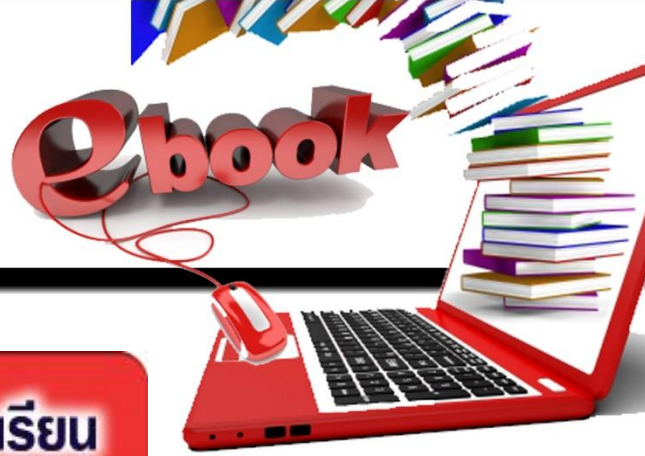
- ก.  ข.  ค.  ง. 

9. ถ้าเนื้อหาที่ได้สร้างผิดหน้า ต้องการย้ายไปยังหน้าที่ถูกต้อง ต้องคลิกปุ่มใด ?

10. ต้องการกระโดดไปทำงานยังหน้าที่อยู่ไกลจากหน้าปัจจุบัน เพื่อความรวดเร็วต้องคลิกปุ่มใด ?





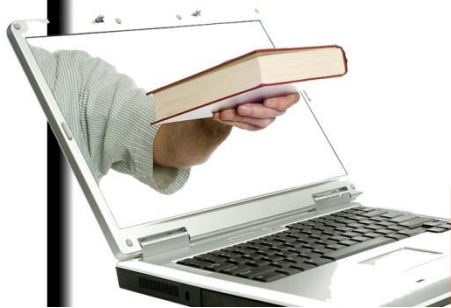


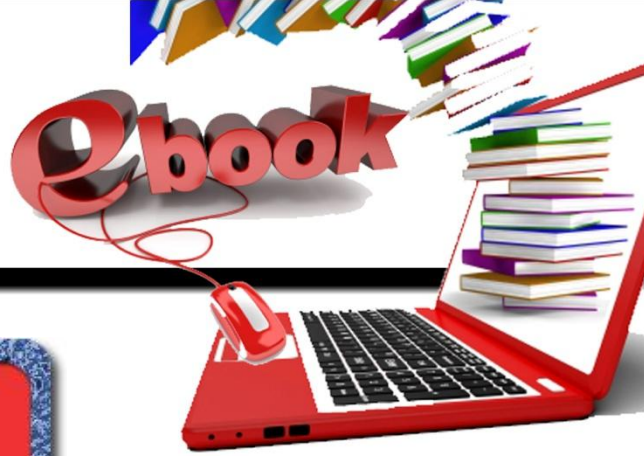
## กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

เรื่อง รู้จัก DeskTop Author

ชื่อ-สกุล.....ชั้น.....เลขที่ .....

ข้อ	ก	ข	ค	ง
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
<b>สรุปคะแนน</b>				
<b>คะแนนเต็ม</b>			<b>คะแนนที่ได้</b>	
<b>รวม 10 คะแนน</b>			.....	





## บรรณานุกรม

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

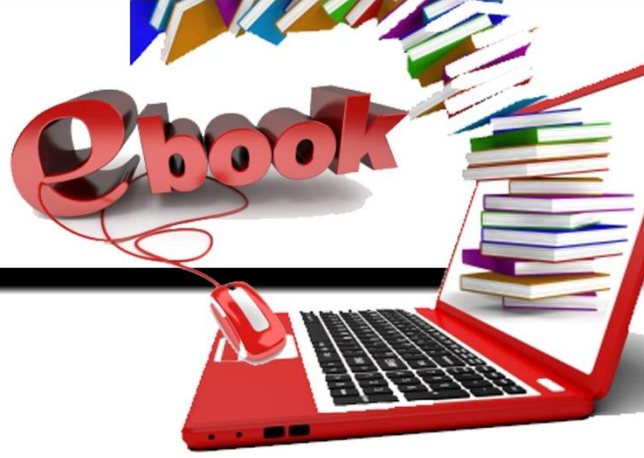
บรรพจน์ โนแก้ว. **การออกแบบ e-Book ด้วย Desktop Author**. โครงการต้นแบบศูนย์ทางไกลเพื่อการศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.

ธวัฒน์ชัย ไบโสด.(มปป).**บทเรียนออนไลน์ เรื่องการสร้างe-book ด้วยDesktop Author**.เข้าถึงได้จาก <http://webhtml.horhook.com/wbi/dta/unit1/unit12.html>.(วันที่ค้นข้อมูล:9 พ.ค.2556).

ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชน, กระทรวงศึกษาธิการ. **เอกสารประกอบการอบรม e-Book ด้วยโปรแกรม Desktop Author**. กรุงเทพมหานคร.

ศรายุทธ พึ่งกัน.(2554).**สร้างe-bookกับครูบอย**.เข้าถึงได้จาก:<http://www.pw.ac.th/kruboy/Lesson.html> (วันที่ค้นข้อมูล : 10 พ.ค.2556).





## ภาคผนวก



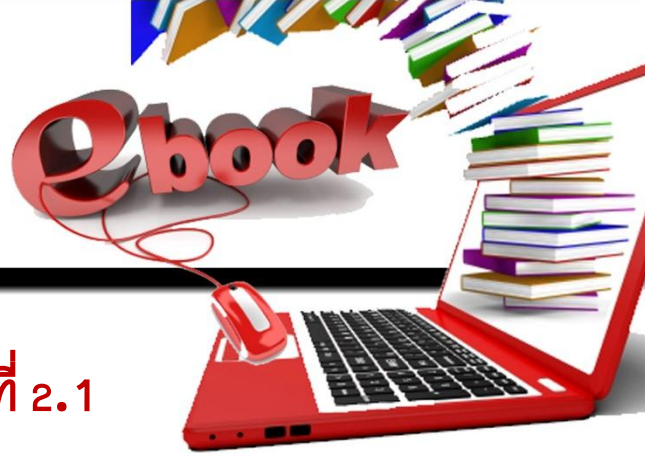


## เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
 ชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียฮิปุ้คด้วยโปรแกรม Desktop Author  
 ชุดที่ 2 รู้จักกับ DestTop Author

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

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



## เฉลยแบบฝึกกิจกรรม ชุดที่ 2.1

### วิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author

ชื่อ-สกุล.....เลขที่.....ชั้น.....

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนเขียนขั้นตอนการเข้าสู่โปรแกรมตั้งแต่เริ่มต้นเป็นลำดับขั้นตอน

1. จงเขียนวิธีการเข้าสู่โปรแกรม Desktop Author แบบเป็นขั้นตอน



**ตอบ** สามารถจะเรียกใช้ได้โดยดับเบิลคลิก ที่ Icon ..... หรือ

**Start ----> Programs ----> Desktop Author**

2. จงบอกคุณสมบัติของของโปรแกรม Desktop Author

**ตอบ** 1.ไฟล์มีขนาดเล็ก ช่วยให้ง่ายในการดาวน์โหลด และส่งข้อมูล

2. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่าน แล้วเข้าใจได้ง่าย

3. สามารถล้พิมพ์หน้าแต่ละหน้า หรือทั้งหมด ของหนังสือได้

4. ผู้ใช้สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย

5. สามารถใช้ได้ทั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ PC และ Note Book

6. ผลงานเป็นได้ทั้งสื่อ Offline ในรูปแบบ.exe สื่อออนไลน์.html +.dnl ที่มีขนาดเล็ก เหมาะสำหรับการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ แต่การเรียกดูจำเป็นต้องติดตั้ง DNL Reader ก่อนจึง จะแสดงผลได้

Screen Saver (.scr) สำหรับการรักษาอายุจอภาพคอมพิวเตอร์ด้วยสื่อที่สร้างสรรค์ได้ด้วยตัวเอง

3.จงบอกความต้องการของระบบคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับโปรแกรม Desktop Author

**ตอบ** -คอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการ Windows98/SE, Windows 2000, Windows 2003 หรือ Windows XP

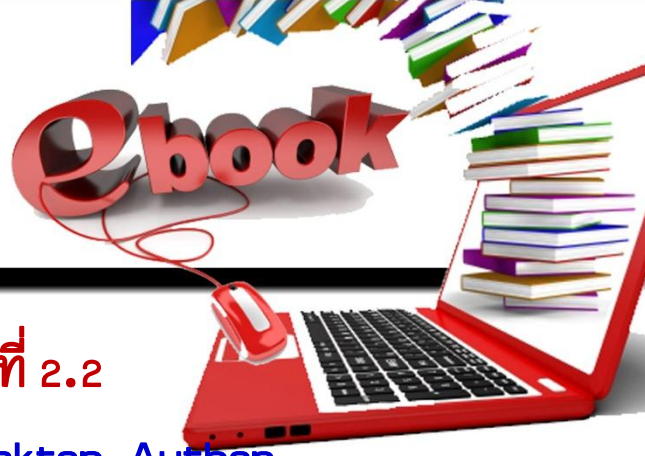
-CPU Celeron 300 Mhz (ขั้นต่ำ)

-หน่วยความจำ RAM ไม่น้อยกว่า 128MB

-จอภาพ SVGA Card สีไม่น้อยกว่า 16bit colors

-พื้นที่ว่างในฮาร์ดดิสก์ 120MB





## เฉลยแบบฝึกกิจกรรม ชุดที่ 2.2

### ส่วนประกอบของโปรแกรม Desktop Author

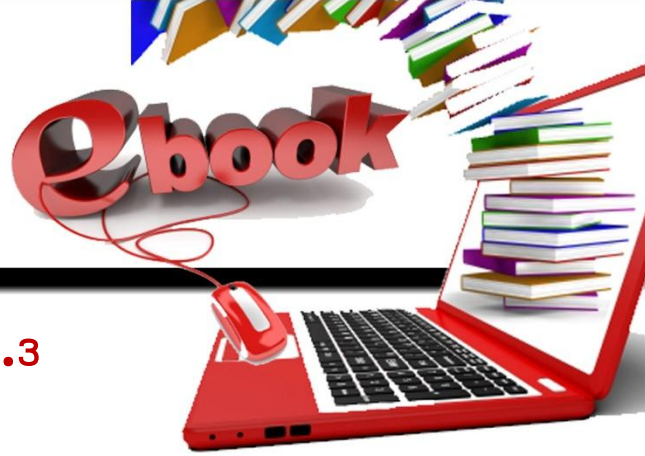
ชื่อ-สกุล.....เลขที่ .....ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ...../.....

**คำชี้แจง** จงบอกส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม Desktop Author ตามตำแหน่งของหมายเลข ให้ถูกต้องที่สุด



#### ตอบ

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. **Multimedia** ใช้ในการแทรกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลง หรือ มิวสิควีดีโอ หรือภาพยนตร์ สนับสนุนไฟล์นามสกุล .swf, .wma, .wav เป็นต้น
12. **Eazyform** ใช้ในการแทรกคำถาม คำตอบ และเพิ่ม Object ต่างๆลงในงาน
13. **Refresh** ใช้สำหรับ Refresh งานที่ทำ
14. **Properties** ใช้ตั้งค่าต่างๆของ งานที่ทำ
15. **Template** ใช้เลือกรูปแบบต่างๆ ให้กับชิ้นงาน
16. **Buttons** ใช้เลือกปุ่มต่างๆที่จะให้มีในงานของเรา



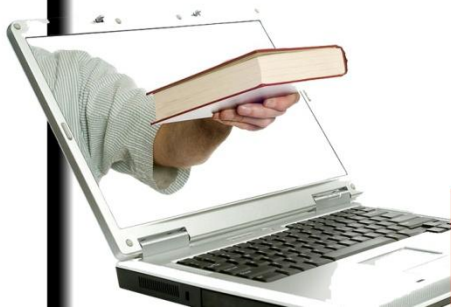
## เฉลยแบบฝึกกิจกรรม ชุดที่ 2.3

### การใช้ Tool และแถบเครื่องมือ

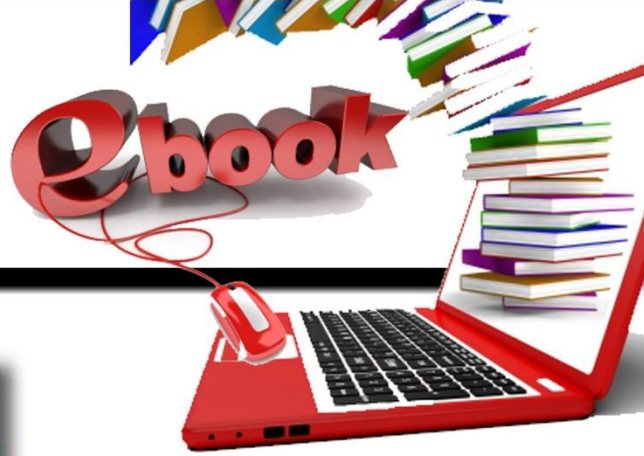
**คำชี้แจง :** ให้นักเรียนบอกหน้าที่ของเครื่องมือต่าง ๆ ในแถบเครื่องมือ Tool ให้ถูกต้อง

สำหรับเพิ่มหน้ากระดาษ	+	-	สำหรับลบหน้ากระดาษ
สำหรับย้ายหน้ากระดาษ	→	↔	สำหรับตัดลอกหน้าเอกสาร
แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า	↶	↷	แสดงเอกสารหน้าก่อนหน้า
			ระบุเลขหน้าของเอกสารที่ต้องการ
แทรกกล่องสี่เหลี่ยมหน้าเอกสารน่าสนใจ	□	👤	แทรกรูปภาพ
แทรกข้อความ	T	↕	สำหรับแก้ไขข้อความ
สำหรับแก้ไขรูปภาพ	👤	+	ใส่ข้อความโดยใช้ Text Block
			แทรกไฟล์มัลติมีเดีย
ยกเลิกคำสั่งปัจจุบัน	↶	↷	กลับไปทำงานตามคำสั่งที่ยกเลิกไป
ตัดวัตถุ	✂	📄	ตัดลอกวัตถุ
วางวัตถุที่คัดลอกมา	📄	✂	ลบวัตถุทิ้ง
ตั้งค่าขนาดของวัตถุ	📏	📏	เปลี่ยนการเชื่อมโยงวัตถุ
ย้ายวัตถุต่าง ๆ บนหน้ากระดาษ	↔	👤	สำหรับเปลี่ยนรูปภาพ
แก้ไขความคมชัดของรูปภาพ	👤	👤	เรียกใช้ Image Editor
กำหนดสีขอบวัตถุ	👤	👤	กำหนดสีของวัตถุ

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น.....เลขที่.....







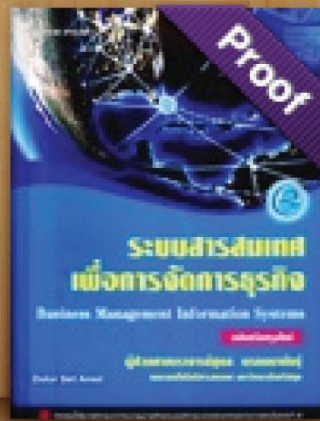
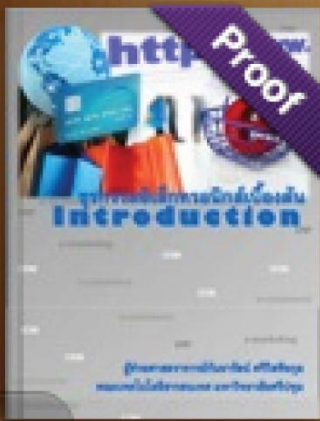
## เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5  
 ชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊กด้วยโปรแกรม Desktop Author  
 ชุดที่ 2 รู้จักกับ DestTop Author

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

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





โรงเรียนสตรีวิทยา

318 หมู่ที่.6 ตำบลคลองขุด อำเภอเมือง จังหวัดสตูล 91000

โทรศัพท์ 0-7471-1955 โทรสาร 0-7477-2269

[www.stw.ac.th](http://www.stw.ac.th)