# ชุดฟึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแก<u>รม DeskTop Author</u>

ชุดที่ 4

# **ปั่วความและปัลติมีเดีย** ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32202 กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี โรงเรียนสตูลวิทยา สำนักงานขตพื้นที่การศึกษามัรยมศึกษา เขต16 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาริการ

ร **นายูลา ดาเลาะ** ตำแหน่ม ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการ



เอกสารชุดฝึกทักษะ หน่วยที่ 2 เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรมDesktop Author ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดียจัดทำขึ้นเพื่อประกอบการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศง รหัสวิชา ง32201 ขั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี สาระเพิ่มเติม ซึ่งผู้สอน ได้จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นพัฒนานักเรียนที่เรียนอ่อนและส่งเสริมนักเรียนที่เรียนเก่ง โดยให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูคอยดูและคอยแนะนำ นักเรียนศึกษาไปทีละชุดตามลำดับจนสามารถสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ ซอฟต์แวร์ที่จะแนะนำให้นักเรียนได้ศึกษาเรียนรู้การสร้างสื่อมัลติมีเดียประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author

เอกสาร ชุดฝึกทักษะสร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรมDesktop 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

การศึกษาชุดฝึกทักษะ นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละบุคคล และมีการวัดผลประเมินผลด้วยวิธีการที่หลากหลายตามสภาพจริง โดยนักเรียนจะต้องศึกษาอย่างเป็นระบบและทำกิจกรรมเป็นขั้นตอนด้วยความซื่อสัตย์ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมี คุณลักษณะที่ดีต่อไป

ผู้สอนหวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดฝึกทักษะเล่มนี้ จะเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องมือที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดการ เรียนรู้อย่างสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์แก่นักเรียนหรือผู้ที่สนใจ เพื่อเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่อง อื่นๆ ได้เป็นอย่างดียิ่ง

นายูลา ดาเลาะ







เนื้อหา	หน้า
คำนำ	1
สารบัญ	2
คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ	4
คำแนะนำสำหรับครู	5
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	6
ผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้	7
แบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 4	8
กระดาษคำตอบแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 4	11
กรอบเนื้อหา	
การพิมพ์ข้อความ	13
การแทรกไฟล์มัลติมีเดีย	15
การทำภาพ Popup	19
กรอบกิจกรรม	
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.1	26
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.2	27
กิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.3	28
แบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 4	29
กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 4	32
บรรณานุกรม	33

#### ภาคผนวก

เฉลยแบบทดสอบก่อนเรียน ชุดที่ 4	35
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.1	36







เนื้อหา	หน้า
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.2	37
เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.3	38
เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน ชุดที่ 4	39





# คำชี้แจงเกี่ยวกับชุดฝึกทักษะ

เอกสารชุดฝึกทักษะ **หน่วยที่2 เรื่อง** สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author **ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย**ล่มนี้ ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.นักเรียนอ่านคำชี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้เข้าใจ
- 2.นักเรียนศึกษาขอบข่ายของเนื้อหา สาระสำคัญ และจุดประสงค์การเรียนรู้
- นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียนเพื่อตรวจสอบความรู้พื้นฐาน
- 4.นักเรียนศึกษาเนื้อหาสาระโดยละเอียดทีละเรื่องตามลำดับและทำกิจกรรมฝึกทักษะท้ายเรื่อง
- 5.ทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อตรวจสอบความก้าวหน้าหลังเรียน

# เกณฑ์น่านการประเมิน

- 1.นักเรียนต้องได้คะแนนประเมินตนเองหลังเรียนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
- 2.ถ้าได้คะแนนไม่ถึงร้อยละ 80 ให้กลับไปทบทวนความรู้เพิ่มเติม จนกว่าจะได้คะแนนไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 80
- 3.นักเรียนต้องได้คะแนนกิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.1 กิจกรรมที่ 4.2 และกิจกรรมที่ 4.3 รวมแล้ว
   ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

### ชุดฝึกทักษะชุดนี้ใช้เวลาในการศึกษาและปฏิบัติกิจก**ธรช**ั่วโมง





เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดียรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง 32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย เล่มนี้ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีชั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

1.ครูแจกชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

#### ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย

- 2.ครูขี้แจงการใช้ชุดฝึกทักษะให้นักเรียนทราบก่อนลงมือปฏิบัติ
- 3.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ เรื่องนี้มากน้อยเพียงใด
- 4.ครูให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม
   Desktop Author ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดียเล้วปฏิบัติตามกิจกรรมฝึกทักษะ
   ที่ 4.1, 4.2 และ 4.3 เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนและเกิดความรู้ความเข้าใจถูกต้อง
- 5.ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อดูว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจหลังเรียนมากน้อย เพียงใด
- 6.ครูสังเกตพฤติกรรม สมรรถนะหลักของนักเรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ แล้วบันทึกผล
- 7.ครูตรวจผลงานนักเรียนและแบบทดสอบ บันทึกผลลงในใบเก็บคะแนน
- 8.ครูแจ้งคะแนนให้นักเรียนทราบและชมเชยนักเรียน พร้อมให้คำแนะนำเพิ่มเติม



# คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

เอกสารชุดฝึกทักษะ เรื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดียรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัส ง32201 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ชุดฝึกทักษะ**ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย**ล่มนี้ใช้ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสตูลวิทยา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนี้

- 1.ศึกษาผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้
- 2.ทำแบบทดสอบก่อนเรียนชุดฝึกทักษะชุดที่ 4 เพื่อประเมินพื้นฐานของนักเรียน

จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที

- 3.ศึกษากรอบเนื้อหาอย่างละเอียดของชุดฝึกทักษะ**ชุดที่ 4 ข้อความและมัลติมีเดีย**
- 4.ทำกิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.1 , 4.2 และ 4.3
- 5.ทำแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลา 10 นาที เพื่อประเมินความก้าวหน้าของตนเอง
- ๑.ตรวจคำตอบ แบบทดสอบก่อนเรียน/กิจกรรมฝึกทักษะ/แบบทดสอบหลังเรียน จากเฉลย ภาคผนวก
- 7.สรุปผลคะแนนที่ได้ลงในกระดาษคำตอบเพื่อทราบผลการเรียนและผลการพัฒนา
- 8.ในการศึกษาและทำกิจกรรมให้นักเรียนทำด้วยความตั้งใจและมีความซื่อสัตย์ต่อตนเอง โดยไม่ เปิดดูเฉลยก่อน
- ให้นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาให้เหมาะสมและตรงต่อเวลา







ข้อความเป็นข้อมูลสำคัญของการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การพิมพ์ข้อความ ขนาดของ ตัวอักษร ตลอดจนการใช้สีเพื่อเน้นข้อความ ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนั้นยังสามารถแทรก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยาย ลงไปในในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้

# แลการเรียนรู้

มีความรู้ ความเข้าใจและมีทักษะในการพิมพ์ข้อความและการแทรกไฟล์ Multimedia ลงใน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author ได้



- 1. อธิบายความหมายของ Multimedia ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)ได้
- อธิบายวิธีการพิมพ์ข้อความและการแทรกไฟล์ Multimedia ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้าง ด้วยโปรแกรม Desktop Author ได้
- 3. มีทักษะในการพิมพ์ข้อความ ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Authorได้
- มีทักษะในการแทรกไฟล์ Multimedia ประเภทภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author
- 5.อธิบายวิธีการสร้างภาพ Popup ได้
- 6.มีทักษะในการสร้างภาพ Popup ได้
- มีความขยัน อดทน และมีเจตคติที่ดีต่อการพิมพ์ข้อความและแทรกไฟล์ Multimedia ในหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างด้วยโปรแกรม Desktop Author



## รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศรหัสวิชา **ง**2201 ชั้นมัธยมศึกษาปีซี่ ชุดฝึกทักษะชุดที่ เรื่องข้อความและมัลติมีเดีย

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

- 1. ข้อใดให้ความหมายของคำว่ามัลติมิเดียได้ถูกต้อง ?
  - ก. มัลติเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ
  - ข. มัลติมีเดียเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เข้าด้วยกัน
  - ค.มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
  - ง. ถูกทุกข้อ
- 2. ถ้าต้องการพิมพ์ข้อความลงในโปรแกรม Desktop Author ต้องใช้คำสั่งใด ?
  - ก. เมนู File // เลือกคำสั่ง Text
  - ข. เมนู View // เลือกคำสั่ง Text
  - ค. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Text
  - ง. เมนู Tools // เลือกคำสั่ง Text
- 3. คำสั่งนี้ 🔟 หมายถึงอะไร ?
  - ก. กำหนดแบบอักษรให้ตัวอักษร
  - ข. กำหนดขนาดให้ตัวอักษร
  - ค. กำหนดกรอบให้ตัวอักษร
  - ง. กำหนดสีให้ตัวอักษร



8



จากรูป ใช้ตอบคำถามข้อที่ 4



4.ต้องการทำภาพแบบ Pop Up ในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 4
- ข. 5
- A. 6
- ৩. 7
- 5. สัญลักษณ์นี้ 🛃 หมายถึงอะไร ?
  - ก. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับตัวอักษร
  - ข. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับกรอบ
  - ค. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับเสียง
  - ง. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับรูปภาพ

การแก้ไขข้อความที่พิมพ์ไว้แล้วให้สามารถเพิ่มเติมหรือแทรกคำอื่นได้ สามารถทำได้ตามข้อใด

- ก. คลิกขวาที่ข้อความนั้น
- ข. คลิกซ้ายที่ข้อความนั้น
- ค. ดับเบิ้ลคลิกขวาที่ข้อความนั้น
- ง. ดับเบิ้ลคลิกซ้ายที่ข้อความนั้น



- 7. ถ้าต้องการแทรกภาพลงในโปรแกรม Desktop Author ต้องใช้คำสั่งใด ?
  - ก. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Image
  - ข. เมนู File // เลือกคำสั่ง Image
  - ค. เมนู Edit // เลือกคำสั่ง Image
  - ง. เมนู Windows // เลือกคำสั่ง Image

8.ข้อใดไม่จัดเป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย ?

ก.เสียง

ข.ภาพเคลื่อนไหว

ค.ภาพนิ่ง

ง. สี

- 9. การแทรกไฟล์วิดีโอลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ต้องปฏิบัติตามข้อใด ?
  - ก. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Image // Select Multimedia
  - ข. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Multimedia // Select Multimedia
  - ค. เมนู Edit // เลือกคำสั่ง Sound // Select Multimedia
  - ง. เมนู Windows // เลือกคำสั่ง Mp3 // Select Multimedia

10. ต้องการให้เสียงดังต่อเนื่องกันไม่หยุด ต้องเลือกที่ส่วนใด

- n. Select
- ข. Loop
- A. Done
- থ. Run







2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
		สรุปคะแนเ	h	
	คะแนนเต็ม	1	คะแน	เนที่ได้
	รวม 10 คะแ	ินน		





# **กรอบเนื้อหา** ชุดพี่ 4 <u>ยอความและมัลดิมีเดีย</u>





#### 6 Y การพิมพ์ข้อความ

คลิกเลือก Insert Text ที่กล่องเครื่องมือ Insert 1.



2. จะปรากฏหน้าต่าง Text Editor ให้คลิกเครื่องหมาย 🗹 ที่ปุ่ม Unicode เพื่อให้แสดงข้อความเป็น ภาษาไทย และพิมพ์ข้อความลงในกรอบสีขาว

e Package Package Package Publish	19 EazyForm Refresh Properties Template Buttons	
-50 0 50 100 150 20	200 250 300 350 400 450 500 550 600 650 700 75	0 800
้มัลติมีเดีย (		
Multimedia)		
หมายเง ⁰การนำองค์ประกอบทา⁰ งด้านสื่อ		
	มัลติมีเดีย (Multimedio) หมายถึง การนำองค์ □ ประกอบทางด้านสื่อ	
	×	
	Position Link Vinicode Ok Cancel	
યૂવાં	<mark>ที่ 4 เรื่อง</mark> ข <b>้อความและมัลติม</b> ีเ	



#### 3. เลือกแบบอักษร ขนาด และ สี ได้จากการคลิกที่รูป

จะปรากฏหน้าต่าง <mark>Font</mark> และคลิกปุ่ม <mark>OK</mark>

การเลือกตัวอักษร ให้เลือก Ms Sans Serif หรือ Angsana UPC ซึ่งโปรแกรมจะรองรับ Font โดย สามารถใช้กับคอมพิวเตอร์ทุกเครื่อง และเพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดในการแสดงผล

**\*** 

🖳 Text Editor		X
	🗄 💐 🐠 🤋 s   THAI	
装陶信律課ΣЮ≃	Not Sans Font 💌 14 🕶	
มัลติมีเดีย หมายถึง	Font	
Position Link ↓ Unicod	Font: MS Sans Serif MS Serif MS Serif MT Extra Myriad Pro liagara Bugrated Vagara Suid Vagara Suid	Font style: Size: Regular 14 Bold <i>Oblique</i> 14 <i>Bold</i> 10 <i>Delique</i> 14 <i>Bold</i> 24 <i>Collique</i> 44 <i>Bold</i> 24 <i>Collique</i> 44 <i>Bold</i> 24 <i>Collique</i> 45 <i>Collique</i> 45 <i>C</i>
	Effects Strikeout Underline Color: Navy	Sample AaBbอักษรไทย Script: Thai
	Show more fonts	OK Cancel

4. คลิกปุ่ม OK เพื่อออกจากหน้าต่าง Text Editor และจัดกรอบข้อความให้มีขนาดพอดี จากนั้น คลิกเมาส์ค้าง จับข้อความไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ (ถ้าต้องการจะแก้ไขข้อความให้ดับเบิ้ลคลิกที่กล่องข้อความ)





# การแทรกไฟล์มัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย (Multimedia) หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ด้วอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชั่น (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

ไฟล์ Multimedia ที่สามารถแทรกได้ในโปรแกรม Desktop Author ได้แก่

- Flash นามสกุลไฟล์ .swf
- Movie นามสกุลไฟล์ .avi , .mpg ,mpeg
- Sound นามสกุลไฟล์ .mid , .mp3

การแทรกมัลติมีเดีย ทำได้ดังนี้

1.คลิกปุ่ม Insert Multimedia บนเครื่องมือ Tool







#### 2.จะปรากฏ Multimedia Dialog คลิกเลือกสื่อไฟล์จากปุ่ม Select Multimedia ดังรูป

🖳 DeskTopAut	thor Version 4.	5.7 - Multimedia Edition	- [Book 1]	_	_		
File Edit	View Insert	Package Package P	advage Package Pu	iblish Upload	Multimedia E	azyForm	C Refresh Pro
Multimedia Dia		EDIA000003	Note Text:		× 400	✓ Image Desktop → B My → My	e browser Documents Computer
Font: Text Colour:	Arial	Select Font Select TextColour		8		E S My Bec Mi Gar First	Network Place sycle Bin nes House t
File:	inside book	Select Multimedia	2	2		¢ ]	
Place Nolder in	automatically trols mage	✓ Loop 	ຢູ່ມ Select multin	nedia			
Add/Change	R III	Remove Image					
Status			Width:400 He	ight:300 Page	c1of1	31/10/255	3 3:13

3.ช่อง File Of Type เลือกเป็นประเภทสื่อ Flash สำหรับนำเข้า Flash movie หรือ Common media สำหรับการ นำเข้าเสียง .mid , .mp3 , .wav และ Video (.avi , .mpg , .mpeg) หรือ Any media file





4.เลือกไฟล์ Multimedia ที่ต้องการ แล้วกดปุ่ม Open

Look in	Sync Playli	sts	•	+ 🗈 💣 📰	•
My Recent Desktop My Documents My Documents	<ul> <li>01_Music_ai</li> <li>02_Music_ai</li> <li>03_Music_rai</li> <li>04_Music_pi</li> <li>05_Pictures,</li> <li>06_Pictures,</li> <li>07_TV_recoi</li> <li>08_video_rai</li> <li>09_Music_pi</li> <li>10_All_Musii</li> <li>11_All_Picture,</li> <li>12_All_Video</li> </ul>	uto_rated_at_5_stars dded_in_the_last_month- ted_at_4_or_1 id_0n_1 aved_in_the_last_month rated_4_or_5_stars rded_in_the_last_week ted_at_4_or_5_stars ayed_the_most res	ไล้ multimed	ia ที่ด้องการ	
	File name:			_	Open

#### 5. คลิกปุ่ม <mark>OK</mark>



กรณีเลือกสื่อที่เป็นแฟ้มวีดิโอ หรือเสียง จะมีตัวเลือกเพิ่มเติม ดังนี้

Embed File inside book ให้ผังสื่อที่เลือกใช้กับแฟ้มเอกสารหรือไม่ กรณีที่ไม่เลือกรายการนี้จะต้องมั่นใจว่า ได้คัดลอกแฟ้มสื่อไปพร้อมกับแฟ้มเอกสารด้วยทุกครั้ง แต่ถ้าเลือก จะทำให้ขนาดของแฟ้มผลงานโตขึ้น

Start play automatically ให้สื่อที่เลือกทำงานอัตโนมัติหรือไม่ (แนะนำให้เลือกรายการนี้ทุกครั้ง) Loop ต้องการให้สื่อนำเสนอวนลูปเมื่อนำเสนอจบหรือไม่

Show control ต้องการแสดงแถบควบคุมสื่อ เช่น ปุ่มปิด ปุ่มน้ำเสนอหรือไม่ (แนะนำให้เลือกรายการนี้ทุกครั้ง)

### เทคนิคเพิ่มเติม

การนำเข้าแฟ้มเสียง สามารถย่อขนาดของกรอบสื่อให้เล็กจนมองไม่เห็น เพื่อไม่แสดงจอภาพได้โดยที่เสียง ยังคงทำงานได้ตามปกติ

6.ไฟล์มัลติมีเดียที่เลือก จะแสดงที่กรอบสีเหลี่ยม จากนั้นให้ลากย่อ ขยายกรอบ แล้วย้ายไปไว้ยังตำแหน่งที่ต้องการ









Popup Image คือ การสร้างการแสดงผลของภาพในหน้าต่างใหม่หลังจากการคลิก ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. คลิก เครื่องมือ Insert image 🔳 เช่

เพื่อแทรกภาพขนาดเล็กก่อนทำภาพ Pop Up หรือคลิกที่

เมนู Insert --> image ดังรูป







2. จะปรากฏหน้าต่าง สำหรับการค้นหาภาพเพื่อให้ผู้ใช้ เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ (ในที่นี้ภาพอยู่ใน

Open			? 🔀
Look in:	ebook	• 🗄 🖆 🎫	
My Recent Documents Desktop My Documents	04ipod_front_library_1           02ipod_both_m           02ipod_both_m<	ab01243     ab01243 small     acc_ped_radio     accessoriesdok20051011     accessoriesremote20051011     accessoriesremote2005101     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accessoriesremote200     accessoriesremote200510     accessoriesremote200510     accesso	
My Conver	<		>
<b>N</b>	File name:		Open
My Network Places	Files of type: supported in	nage files (".bmp, ".jpg, ".gif) read-only	Cancel

3. เลือกขนาดภาพขนาดเล็กที่เตรียมเอาไว้ ทำ Popup โดยต้องเตรียมภาพขนาดเล็กและภาพขนาดใหญ่ไว้



#### 4. คลิกปุ่ม **Open**







ร.เมื่อได้รูปภาพตามที่ต้องการแล้ว ทำการจัดวางให้ได้ตามขนาดต้องการ



#### 6. เลือกเครื่องมือ Insert popup images 🖽



7.จะปรากฏหน้าต่าง Popup Image Dialog ขึ้นมา







8. คลิกเลือก ปุ่ม Select Popup Image ในหน้าต่าง Popup Image Dialog ตามภาพตัวอย่างด้านล่าง



9. เลือกภาพเดิมที่มีขนาดใหญ่กว่า เพื่อทำเป็นภาพ **Popup** 



#### 10. คลิกปุ่ม **Open**



11. คลิกปุ่ม <mark>Ok</mark>



12. กรอบสี่เหลี่ยมเล็กจะปรากฏขึ้นหลังจากการ คลิกปุ่ม Ok



13. ลากกรอบสี่เหลี่ยมให้คลอบคลุมรูปภาพขนาดเล็ก เพื่อกำหนดพื้นที่สำหรับการคลิก





14. ดูผลงานการทำภาพ popup ได้โดยการคลิกที่เครื่องมือ Popup image ดังรูป



ลักษณะภาพที่ได้จากการทำ











# กิจกรรมฝึกทักษะที่ 4.1

### เรื่อง กานทรกข้อความในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

26

ชื่อ-สกล	เลขที่	ขั้น
9		

#### คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

## 1. ให้นักเรียนอธิบายขั้นตอนการพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้ถูกต้อง










# เรื่อง การแทรกสื่อมัลติมีเดีย

ชื่อ-สกุล	เลขที่	ขั้นมัธยมศึกษาปีที่/
-----------	--------	----------------------

## **คำชี้แจ** ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1.จงบอกความหมายของคำว่า "มัลติมีเดีย"

2.บอกขั้นตอนการแทรก ไฟล์มัลติมีเดียลงใน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author





### รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศรหัสวิชา s2201 ชั้นมัธยมศึกษาปีซี่ ชุดฝึกทักษะชุดที่ เรื่องข้อความและมัลติมีเดีย

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

- 1. ถ้าต้องการพิมพ์ข้อความลงในโปรแกรม Desktop Author ต้องใช้คำสั่งใด ?
  - ก. เมนู File // เลือกคำสั่ง Text
  - ข. เมนู View // เลือกคำสั่ง Text
  - ค. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Text
  - ง. เมนู Tools // เลือกคำสั่ง Text

2. ข้อใดให้ความหมายของคำว่ามัลติมิเดียได้ถูกต้อง ?

- ก. มัลติเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ
- ข. มัลติมีเดียเป็นการนำองค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เข้าด้วยกัน
- ค.มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
- ง. ถูกทุกข้อ
- 3. สัญลักษณ์นี้ 📕 หมายถึงอะไร ?
  - ก. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับตัวอักษร
  - ข. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับกรอบ
  - ค. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับเสียง
  - ง. กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับรูปภาพ



- 4. ถ้าต้องการแทรกภาพลงในโปรแกรม Desktop Author ต้องใช้คำสั่งใด ?
  - ก. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Image
  - ข. เมนู File // เลือกคำสั่ง Image
  - ค. เมนู Edit // เลือกคำสั่ง Image
  - ง. เมนู Windows // เลือกคำสั่ง Image
- 5. คำสั่งนี้ 🔳 หมายถึงอะไร ?
  - ก. กำหนดแบบอักษรให้ตัวอักษร
  - ข. กำหนดขนาดให้ตัวอักษร
  - ค. กำหนดกรอบให้ตัวอักษร
  - ง. กำหนดสีให้ตัวอักษร

#### 6.ข้อใด**ไม่จัด**เป็นองค์ประกอบของมัลติมีเดีย ?

ก.เสียง

- ข.ภาพเคลื่อนไหว
- ค.ภาพนิ่ง
- ง. สี
- 7. การแก้ไขข้อความที่พิมพ์ไว้แล้วให้สามารถเพิ่มเติมหรือแทรกคำอื่นได้ สามารถทำได้ตามข้อใด ?
  - ก. คลิกขวาที่ข้อความนั้น
  - ข. คลิกซ้ายที่ข้อความนั้น
  - ค. ดับเบิ้ลคลิกขวาที่ข้อความนั้น
  - ง. ดับเบิ้ลคลิกซ้ายที่ข้อความนั้น





#### จากรูป ใช้ตอบคำถามข้อที่ 8



8.ต้องการทำภาพแบบ Pop Up ในโปรแกรม Desktop Author ต้องคลิกที่ปุ่มใด ?

- ก. 4
- **ข.** 5
- A. 6
- ৩. 7

9. การแทรกไฟล์วิดีโอลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ต้องปฏิบัติตามข้อใด ?

- ก. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Image // Select Multimedia
- ข. เมนู Insert // เลือกคำสั่ง Multimedia // Select Multimedia
- ค. เมนู Edit // เลือกคำสั่ง Sound // Select Multimedia
- ง. เมนู Windows // เลือกคำสั่ง Mp3 // Select Multimedia

10. ต้องการให้เสียงดังต่อเนื่องกันไม่หยุด ต้องเลือกที่ส่วนใด

- n. Select
- ข. Done
- A. Loop
- থ. Run



# กระดาษคำตอบแบบทดสอบหลังเรียน

# เรื่องข้อความและมัลติมีเดีย



ข้อ	ก	ข	ค	গ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
สรุปคะแนน				
	คะแนนเต็ม คะแนนที่ได้			เนที่ได้
รวม 10 คะแนน				





- บุญเลิศ อรุณพิบูลย์. (2551). สร้างสรรศ์Multimedia e-Book ด้วย Desktop Author. ศูนย์บริการ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร.
- บรรพจณ์ โนแบ้ว. การออกแบบ Book ด้วย Desktop Author. โครงการต้นแบบศูนย์ทางไกลเพื่อ การศึกษาและพัฒนาชนบท. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง. เชียงราย.
- ธวัฒชัย ใบโสด.(มปป).**บทเรียนออนไลน์ เรื่องการสซ้างbook ด้วยDesktop Author.**เข้าถึงได้จาก http://webhtml.horhook.com/wbi/dta/unit1/unit12.html.(วันที่ค้นข้อมูล: 9 พ.ค.2556).
- ฤทธิชัย อ่อนมิ่ง 2547**.การออกแบบและการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลตีมีษลีเซฺก and** development of multimedia. กรุงเทพมหานคร :ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา มหาวิทยาลัยนครินทร์วิโรฒ.

ศูนย์อินเทอร์เน็ตสร้างสรรค์และปลอดภัยเพื่อเยาวชนุ กระทรวงศึกษาธิการ. **เอกสารประกอบการอบรม** 

e-Book ด้วยโปรแกรมDesktop Author. กรุงเทพมหานคร. ศรายุทธ พึ่งกัน.(2554).**สร้าง-bookกับครูบอย**เข้าถึงได้จาก:http://www.pw.ac.th/kruboy/ Lesson.html (วันที่ค้นข้อมูล : 10 พ.ค.2556).



้ ชุดที่ 4 เรื่อง ข้อความและมัลติมีเดีย



# ภาคผนวก



# เฉลยแบบทดสอบกอนเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ3 รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาเ

**ชุดฝึกทักษะ**รื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

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

**ชุดนี้** ข้อความและมัลติมีเดีย

ข้อ 1	ข	ข้อ 6	৩
ข้อ 2	ନ	ข้อ 7	ก
ข้อ 3	৩	ข้อ 8	৩
ข้อ 4	P	ข้อ 9	ข
ข้อ 5	ก	ข้อ 10	ข





# เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุดที่. 1

## เรื่อง กานทรกข้อความในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

#### คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

อธิบายขั้นตอนการพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม DeskTop Author ให้ถูกต้อง

- ้<u>ตอบ</u> การพิมพ์ข้อความลงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม DeskTop Author ทำได้ดังนี้
- 1.คลิกเมนู Insert Text ที่กล่องเครื่องมือ Insert
- 2.จะปรากฏ Text Editor ให้คลิกเครื่องหมาย 🗹 หน้า Unicode เพื่อให้แสดงภาษาไทย
- 3.พิมพ์ข้อความลงไปในกรอบสีขาว
- 4.เลือกแบบอักษร ขนาด และสี โดยคลิกที่รูป 🞑 จะปรากฏหน้าต่าง Font โดยเลือกแบบอักษรเป็น
- Ms Sanserif หรือ Angsana UPC เพื่อให้สามารถใช้ได้กับคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องและ เพื่อไม่ให้เกิด ข้อผิดพลาดในการแสดงผล และคลิกปุ่ม OK
- 5.คลิกปุ่ม OK เพื่อออกจากหน้าต่าง Text Editor
- 6.จัดข้อความให้มีขนาดพอดี
- 7.คลิกและกดเม้าส์ค้างไว้ แล้วนำข้อความไปวางในตำแหน่งที่ต้องการ
- 8.หากต้องการแก้ไขข้อความให้กดดับเบิ้ลคลิกที่กล่องข้อความ



# **เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุดที่.**2

### การทำภาพPopup

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

#### **คำชี้แจง**ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

จงอธิบายขั้นตอนการทำภาพ Popup ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Desktop Author ให้ถูกต้อง

 ตอบ
 การสร้างภาพ popup ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีขั้นตอนดังนี้

 1.คลิกเครื่องมือ
 Insert image เพื่อแทรกภาพเล็กก่อนทำภาพ Popup

 2.จะปรากฏหน้าต่าง สำหรับค้นหาภาพ เพื่อให้ผู้ใช้เลือกไฟล์ภาพที่ต้องการ (เลือกจาก โฟลเดอร์ eBook)

 3.เลือกขนาดภาพขนาดเล็กที่เตรียมเอาไว้ทำ Popup โดยต้องเตรียมทั้งภาพขนาดเล็กและขนาดใหญ่

 4.คลิกปุ่ม

 5.เมื่อได้รูปภาพที่ต้องการแล้ว ทำการจัดวางให้ได้ตามขนาดที่ต้องการ

 6.เลือกเครื่องมือ

 1.sert Popup Image

 7.จะปรากฏหน้าต่าง

 Popup Image Dialog ขึ้นมา

 8.คลิกเลือกปุ่ม

 9.เลือกภาพเดิมที่มีขนาดใหญ่กว่าเพื่อทำเป็นภาพ Popup

 10.คลิกปุ่ม

 9.เลือกภาพแดิมที่มีขนาดใหญ่กว่าเพื่อทำเป็นภาพ Popup

 11.กรอบสี่เหลี่ยมจะปรากฏขึ้นหลังจาก คลิกปุ่ม
 Ok

 13.ลากกรอบสี่เหลี่ยมให้คลอบคลุมภาพขนาดเล็ก เพื่อกำหนดพื้นที่สำหรับคลิก

 14. ดูผลงานการทำภาพ popup
 ได้โดยการคลิกที่เครื่องมือ

Page



# **เฉลยกิจกรรมฝึกทักษะ ชุดที่.**3

# เรื่อง การแทรกมัลติมีเดีย

**คำชี้แล** ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

1.จงบอกความหมายของคำว่า "**มัลติมีเดีย**"

**ตอบ** มัลติมีเดีย(Multimedia) หมายถึง การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่างๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหวหรืออนิเมชั่น (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมี ปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) และได้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์การใช้งาน

2. บอกขั้นตอนการแทรกไฟล์มัลติมีเดียลงใน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author

<u>ตอบ</u> การแทรกไฟล์มัลติมีเดียลงใน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Desktop Author มีขั้นตอนดังนี้

1.คลิกปุ่ม **Insert Multimedia** บนเครื่องมือ **Too**l

2.จะปรากฏ Multimedia Dialog คลิกเลือกสื่อที่ไฟล์ที่ต้องการจากปุ่ม Select Multimedia

3.ช่อง File of Type เลือกสื่อที่ต้องการ

Flash Movie เลือกเป็น **Flash** 

สื่อเสียง .mid , mp3 , wav ไฟล์ Video .avi , mpg , mpeg เลือกเป็น Common media

หรือเลือก Any media file

4.เลือกไฟล์ Multimeia ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม **Open** 

5.คลิกปุ่ม **OK** 

 6.ไฟล์มัลติมีเดียที่เลือกไว้จะแสดงกรอบสี่เหลี่ยม จากนั้นให้ลาก ย่อ –ขยายกรอบ แล้วข้ายไปวางในตำแหน่ง ที่ต้องการ



# เฉลยแบบทดสอบหลังเรียน

รายวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศз รหัสวิชา ง32202 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ เ

**ชุดฝึกทักษะ**รื่อง สร้างสรรค์มัลติมีเดียอีบุ๊คด้วยโปรแกรม Desktop Author

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

**ชุดที่**อความและมัลติมีเดีย

ข้อ 1	P	ข้อ 6 ง
ข้อ 2	ข	ข้อ 7 ง
ข้อ 3	ก	ข้อ 8 ค
ข้อ 4	ก	ข้อ 9 ข
ข้อ 5	৩	ข้อ 10 ค



ชุดที่ 4 เรื่อง ข<sup>้</sup>อความและมัลติมีเดีย

โรมเรียนสตูลวิทยา 318 หมู่ที่.6 ตำบลคลอมขุด อำเภอเมือม จัมหวัดสตูล 91000 โทรศัพท์ 0-7471-1955 โทรสาร 0-7477-2269 www.stw.ac.th