

คู่มือผู้ใช้งานทั่วไประบบ ebook management

OPENSERVE®

89/35 อาคารจุกะยวเล้ง

ถนนวิภาวดีรังสิต

แขวงสนามบิน

เขตดอนเมือง

กรุงเทพมหานคร 10210

สารบัญคู่มือการใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (eBook)

การใช้งานระบบงานการจัดทำเอกสารคู่มืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook)-	หน้า
1. การสร้างหนังสือ eBook.....	4
2. การใช้เข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ Windows.....	30
3. การใช้เข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ Android.....	53
4. การเข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ iOS.....	68

ระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (eBook)

เป็นเครื่องมือสำหรับจัดทำหนังสือให้อยู่ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (eBook หรือ e-Magazine) สามารถประยุกต์การใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น หนังสือผลงานทางวิชาการ เอกสารการอบรม หรือทำรายงานการประชุมและอื่นๆ เพื่อสร้างแหล่งข้อมูล e-Library หรือ Digital Library เพิ่มโอกาส การเรียนรู้ของเจ้าหน้าที่และบุคลากรในองค์กรและภายนอกองค์กร เป็นการเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์หนังสือและสื่อต่างๆ ขององค์กร ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สู่ผู้สนใจ โดยผ่านเครือข่าย Internet หรือ Intranet โดยการเผยแพร่ผ่านห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์บนเว็บไซต์

หน้าแรก	ค้นหา EBOOK	หมวด EBOOK	ค้นหาวีซีดี	หมวดวีซีดี	บัญชีผู้ใช้
---------	-------------	------------	-------------	------------	-------------

ล็อกอิน

ชื่อผู้ใช้ *

รหัสผ่าน *

> ลืมรหัสผ่าน

ล็อกอิน

คู่มือการใช้งานห้องสมุดดิจิทัล

ดาวน์โหลดโปรแกรมอ่าน eBook

Available on the Windows

Available on the App Store

Google play

หมวด eBook

- การบริหารงานบุคคล
- การศึกษา
- การตูน
- กีฬา
- ความรู้ทั่วไป
- คอมพิวเตอร์
- ท่องเที่ยว
- นิยาย
- บริหารธุรกิจ-การเงิน
- ประวัติศาสตร์
- ภาษาศาสตร์
- วรรณกรรมไทย
- วิทยาศาสตร์-เทคโนโลยี
- ศาสนาและปรัชญา
- สาธารณสุข
- สมมติภาพความบันเทิง

ข่าวประชาสัมพันธ์

เปิดตัวห้องสมุดดิจิทัล

อ่านทั้งหมด

อัมกใหม่ - New Arrival

มะเร็งเพื่อนฉัน
หมวด: สาธารณสุข

เพิ่มพลัง IQ แบบอัจฉริยะ
หมวด: ความรู้ทั่วไป

การใช้โปรแกรมกราฟิก...
หมวด: การศึกษา

จักรวรรดิอังกฤษยุคใหม่...
หมวด: ประวัติศาสตร์

แสดงทั้งหมด

วิดีโอใหม่ - New Arrival

คณิต ม.6
สำหรับนักเรียน และเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย
ตัวอย่าง คณิตศาสตร์...
หมวด: การศึกษา

คณิต ม.5
สำหรับนักเรียน และเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย
ตัวอย่าง คณิตศาสตร์...
หมวด: การศึกษา

คณิต ม.4
สำหรับนักเรียน และเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย
ตัวอย่าง คณิตศาสตร์...
หมวด: การศึกษา

ฟิสิกส์ ม.6
สำหรับนักเรียน และเตรียมตัวสอบเข้ามหาวิทยาลัย
ตัวอย่าง ฟิสิกส์ ม...
หมวด: การศึกษา

แสดงทั้งหมด

สงวนลิขสิทธิ์บริษัท โอเพ่นเซิร์ฟ จำกัด

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

หน้า 5 จาก 83

ปรับปรุง : 8 กันยายน 2558

1. การสร้างหนังสือ eBook

1.1 การติดตั้งโปรแกรม

การสมัครสมาชิกโดยผู้ใช้งานสามารถทำการ Download โปรแกรมตัวสร้างที่ชื่อว่า iovelibrary builder ซึ่งสามารถ Download จากเว็บหน่วยงาน

อ่าน eBook
i ♥ Library
ดาวน์โหลดฟรีได้ทุกวันนี้
รองรับทุกแพลตฟอร์ม

Available on the Windows

Available on the App Store

ANDROID APP ON Google play

โปรแกรมสร้าง eBook
i ♥ Library
Builder

ทำความรู้จัก "ไอเลิฟไลบรารี" โปรแกรมสร้างอี-บุ๊กเลือดไทย

ไขความลับการทำอี-บุ๊ก จากผู้บริหารบริษัทโอเพ่นเชอร์ฟ ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ในการสร้างและอ่านอี-บุ๊ก แนะนำว่าหนังสือที่นิยมอ่านเป็นรูปเล่มและฉบับดิจิทัล ไม่ควรพลาด! ...

จากแนวโน้มสู่การใช้ชีวิตแบบยุคดิจิทัล และความนิยมในการทำงานแบบยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้น ส่งผลให้ตลาดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (อี-บุ๊ก) เริ่มมีเคาะลงเด่นชัดขึ้นในประเทศไทย ประกอบกับการผลักดันนโยบายแจกแท็บเล็ตแก่นักเรียนของรัฐบาล ยิ่งทำให้หลายฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้ความสนใจและจับตามองกันเป็นพิเศษด้วย

กล่าว วันนี้ ทีมข่าวไอทีออนไลน์ จะพาไปรู้จักกับหนึ่งในบริษัทที่เกี่ยวข้องกับแวดวงอี-บุ๊ก นั่นคือ บริษัท โอเพ่นเชอร์ฟ จำกัด ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ไอเลิฟไลบรารี (I love library) โดยได้รับเกียรติจาก นายนิธิศน์ มณีศิลาสินต์ ตำแหน่งกรรมการผู้จัดการ เป็นผู้เล่ารายละเอียดที่น่าสนใจ ตั้งแต่บรรทัดต่อไปให้ผู้อ่านทุกท่านได้ทราบ...

Tags: [iovelibrary](#) [ไทยรัฐออนไลน์](#)

Read more 1 comment 1 new comment แสดงความเห็น

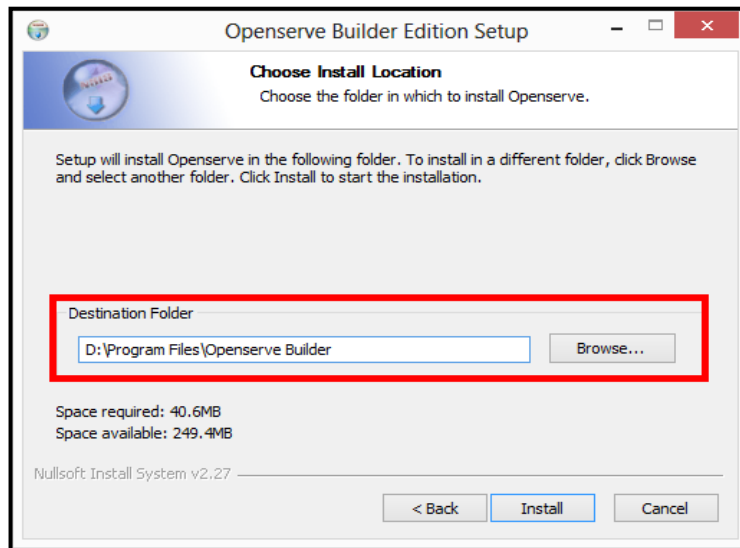
แหล่งรวบรวมความรู้แห่งใหม่ "I love library" : นิธิศน์ มณีศิลาสินต์

แหล่งรวบรวมความรู้แห่งใหม่ "I love library" : นิธิศน์ มณีศิลาสินต์

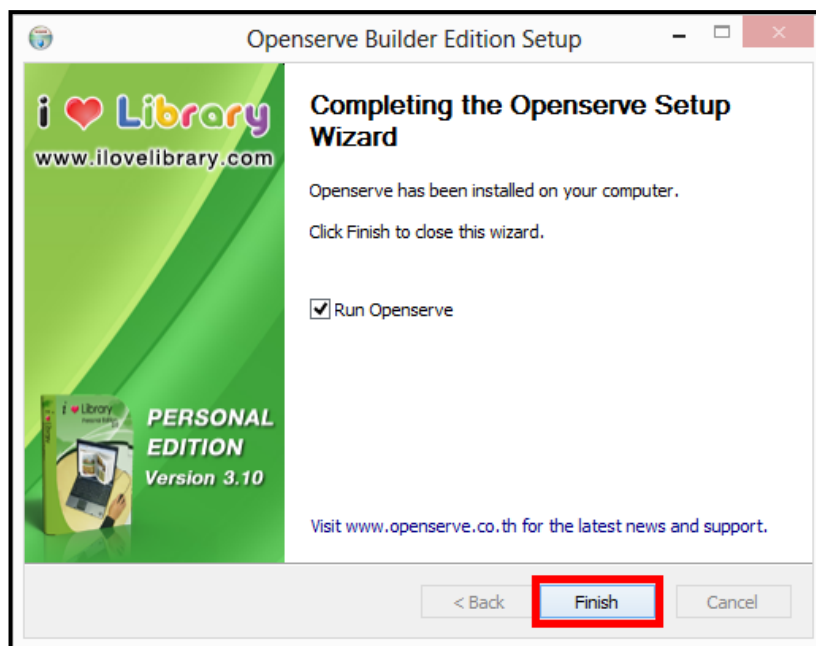
ช่วง StoryTeller วันนี้มาทำความรู้จักกับโปรแกรม eBook ที่กำลังเข้ามามีบทบาทมากขึ้นเรื่อย ๆ ในชีวิตประจำวันกับเจ้าของโปรแกรม "I love library" คุณนิธิศน์ มณีศิลาสินต์ แหล่งรวบรวมสื่อความรู้แห่งใหม่ ที่ไม่ได้มีหน้าที่แค่รวบรวมเพียงอย่างเดียว แต่สำหรับใครที่สนใจสร้างสรรค์ผลงานให้อ่านกันยังสามารถทำได้ง่าย ๆ ตลาดของการอ่านหนังสือในแท็บเล็ตจะเป็นอย่างไร แนวความคิดที่ต้องการรวบรวมสื่อต่าง ๆ มาแบ่งปันกันจะเป็นอย่างไร ติดตามกันได้เลย

BOOK GUIDE

จากนั้นให้ทำการติดตั้งโปรแกรม iovelibrary builder โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกโดเมนที่ทำการติดตั้ง

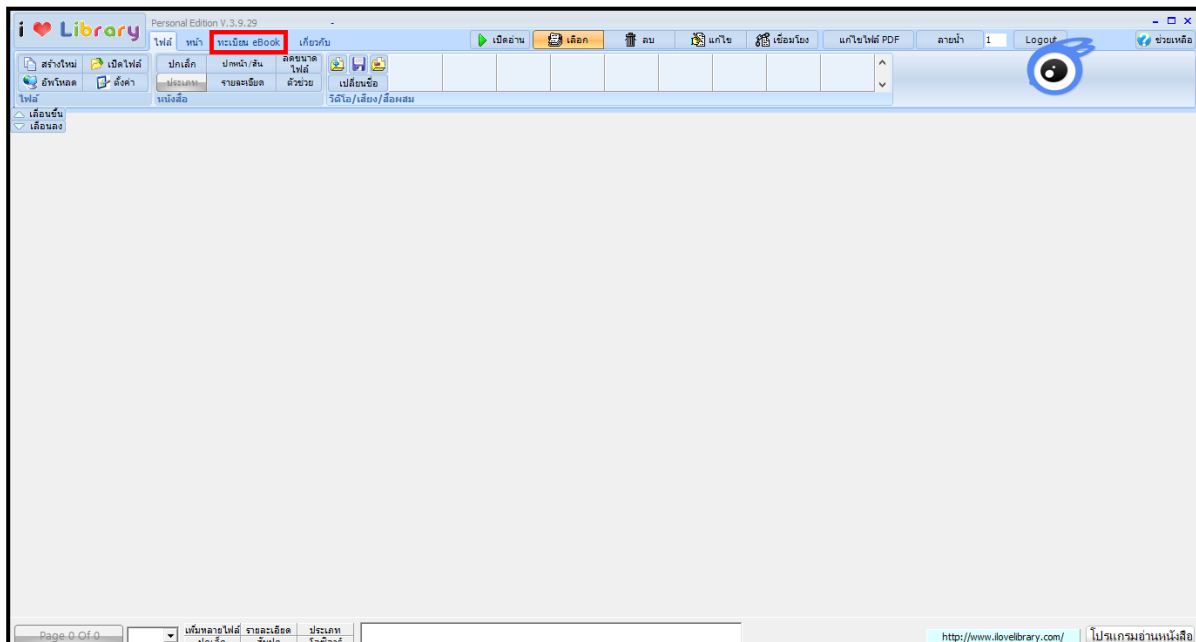


จากนั้นทำการ Run โปรแกรมเพื่อทำการสมัครสมาชิก โดยทำการคลิกลิงค์เพื่อสมัครสมาชิก

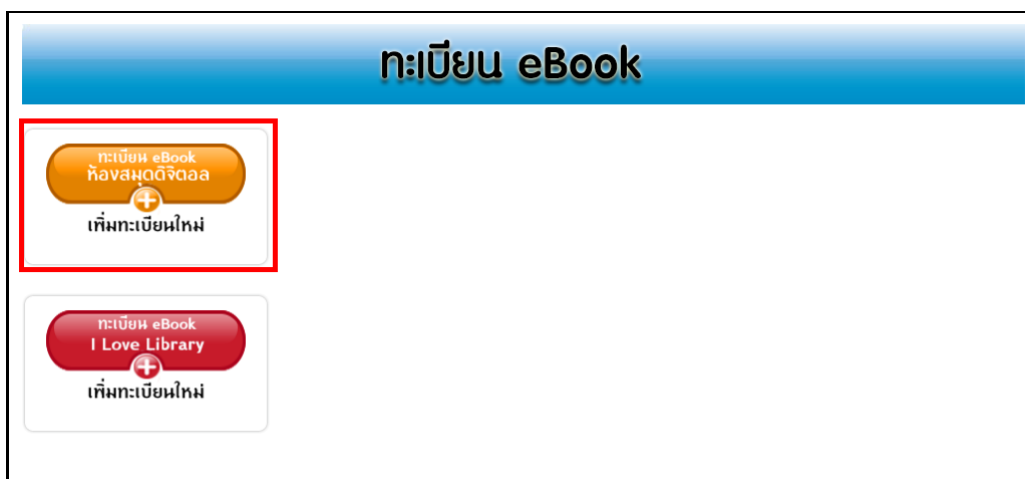


1.2 การสร้างทะเบียน eBook

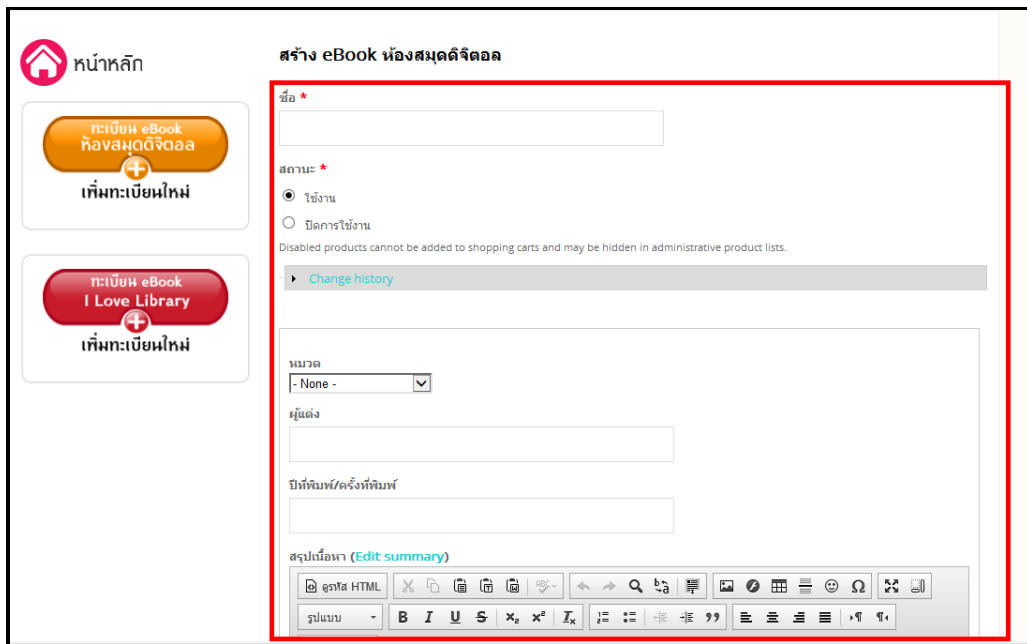
ทำการสร้างทะเบียน eBook โดยให้ผู้ใช้ทำการคลิกที่เมนู ทะเบียน eBook



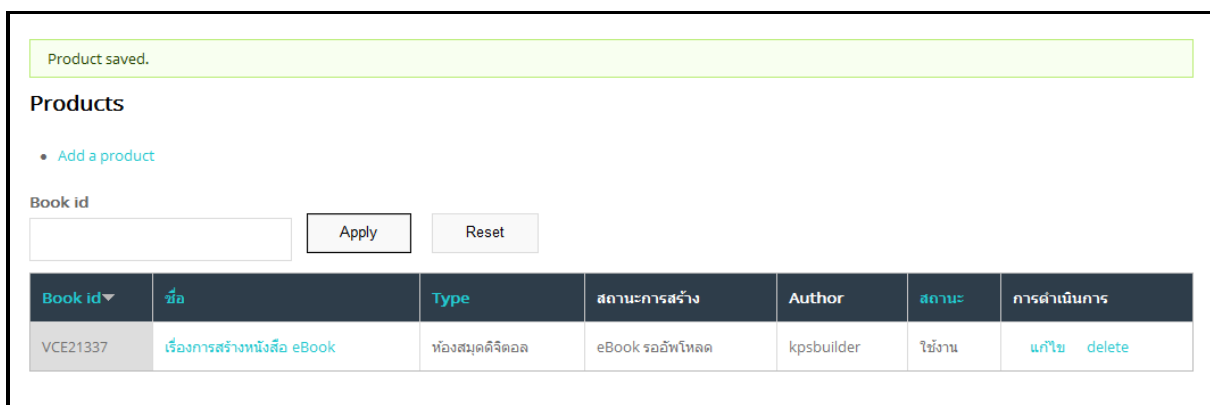
จากนั้นทำการคลิกที่ เพิ่มทะเบียนหนังสือใหม่ เพื่อทำการเพิ่มทะเบียน eBook ก่อนการสร้าง eBook ผ่านโปรแกรม ilovelibrary builder



ทำการใส่รายละเอียดหนังสือ eBook เพื่อสร้างทะเบียนหนังสือ eBook พร้อมทั้งทำการบันทึก



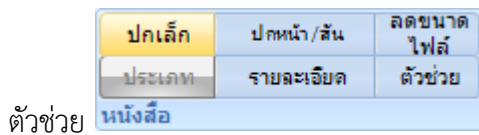
เมื่อทำการบันทึกข้อมูลทะเบียนหนังสือเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้จะเห็นรายการของทะเบียน eBook ที่เราเพิ่งได้สร้างขึ้นมา จากนั้นให้ทำการกดที่ปุ่มปิด เพื่อกลับไปยังการทำงานของโปรแกรม ilovelibrary builder

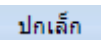
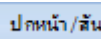
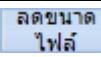
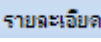
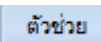


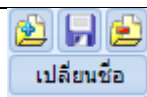
1.3 การสร้าง eBook ด้วยโปรแกรมสร้างหนังสือ ilovelibrary Builder

ilovelibrary Builder คือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (EBook) ซึ่งสามารถสร้างได้จากไฟล์หลายประเภท เช่น .jpg, .Gif, .Png, .Bmp, .Tif, .Pdf หรือ Single .Pdf หรือจากการสแกนเอกสารเข้าระบบโดยตรง (TWAIN) สามารถแทรกไฟล์ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว Multimedia file และเสียงในสื่อหนังสือ


- ชุดคำสั่งกลุ่มหนังสือ ประกอบด้วย 6 ปุ่มคำสั่ง คือ ปกเล็ก สันปก ย่อไฟล์ ประเภท รายละเอียด



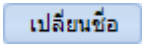
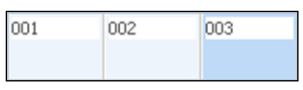



ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การนำปกเล็กมาใส่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น
	การนำสันปกมาใส่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น
	เครื่องมือที่ทำให้ขนาดของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเล็กลง
	การกำหนดรายละเอียดต่างๆของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้าง ได้แก่ ชื่อหนังสือ (Book Name), ชื่อผู้แต่ง (Author), รหัสประเทศ (Country), ภาษาที่ใช้ในหนังสือ (Language), ขนาดเส้นกั้นแบ่งเงาระหว่างหน้าหนังสือ (Shadow Level)
	ปุ่มเครื่องมือที่ช่วยแสดงการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นขั้นตอน



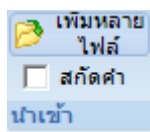
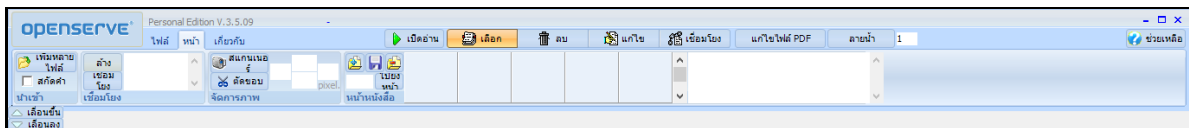
- ชุดคำสั่งกลุ่มมัลติมีเดีย ประกอบด้วย 4 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มข้อมูล บันทึกข้อมูล ลบข้อมูล เปลี่ยนชื่อ

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การเพิ่มข้อมูลไฟล์วิดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดีย เข้าในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่สร้าง

	การบันทึกข้อมูลไฟล์วิดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดียที่เราเพิ่มเข้ามา
	การลบไฟล์วิดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดีย ออกจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เราไม่ต้องการออก
	การเปลี่ยนชื่อ ไฟล์วิดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น
	ส่วนแสดงรายการ ไฟล์วิดีโอ ออดิโอ มัลติมีเดียและหน้าหนังสือ ที่มีอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
	แถบเลื่อน เพื่อดูรายการไฟล์วิดีโอ ออดิโอ มัลติมีเดีย และหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เพิ่มเข้ามา

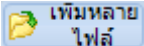
1.3.1.2 แถบเมนู หน้า

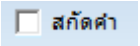

เป็นชุดคำสั่งที่เกี่ยวกับหน้าเอกสารของหนังสือ การจัดการไฟล์หนังสือทั้งหมด ฟังก์ชันแถบ Page นี้สามารถแยกเมนู ชุดคำสั่งได้ดังนี้



- ชุดคำสั่งกลุ่มนำเข้าไฟล์

ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มไฟล์หนังสือ สกัคค่า


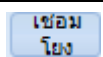
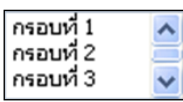
ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การนำเข้าไฟล์หนังสือ ครั้งละหลายหน้า โดยไฟล์ที่นำเข้าต้องเป็นไฟล์ที่โปรแกรม กำหนด เช่น JPG, GIF, PNG BMP, TIF และ PDF

	<p>ใช้ในกรณีที่เราเลือกว่าต้องการใช้ฟังก์ชันการสกัดคำหรือไม่ โดยหากมีเครื่องหมายถูกหน้าคำว่า Extract แสดงว่า ต้องการใช้ฟังก์ชันสกัดคำจะทำได้เฉพาะไฟล์ .pdf ที่ไม่ใช่มาจากการสแกน และระยะเวลาการสกัดคำหน้าละประมาณ 40 วินาที</p>
	<p>(ตัวอย่าง) ข้อความที่ได้จากการสกัดคำในแต่ละหน้า</p>

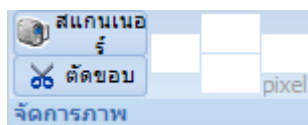
- ชุดคำสั่งกลุ่มเชื่อมโยง



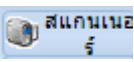
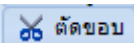

ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ ล้างข้อมูล การเชื่อมโยง

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	<p>การลบข้อมูลที่มีการสร้างการเชื่อมโยง (Link) ไว้ในการทำงานของ Mode Link</p>
	<p>การยืนยันการเชื่อมโยงข้อมูลที่อยู่ในกรอบข้อความ (Section)</p>
	<p>กรอบข้อมูลที่ประกอบด้วยชื่อกรอบ (Section) ที่ทำการเชื่อมโยง (Link) ไว้ใน Mode Link</p>

- ชุดคำสั่งกลุ่มจัดการไฟล์หนังสือ







ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ การสแกนเข้าระบบโดยตรง (Twain) การตัดขอบ


ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
 สแกนเนอร์	ฟังก์ชันการนำเข้าไฟล์ที่ได้จากการสแกนผ่านเครื่องสแกนเนอร์เข้ามาในโปรแกรม I Library Builder เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
 ตัดขอบ	การตกแต่งขนาดขอบ ซ้าย-ขวา บน-ล่าง ของไฟล์ที่จะนำไปทำหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์
 pixel.	ใช้กำหนดขนาดของขอบ ซ้าย-ขวา บน-ล่าง ของไฟล์ที่ต้องการจะ Crop ตามลำดับ

Note: การตัดขอบสามารถทำได้ถ้าใช้ฟังก์ชันสแกนดังกล่าว แต่ถ้ามีการนำเข้าไฟล์ในรูปแบบอื่นจะสามารถตัดขอบได้เฉพาะไฟล์ Image (.jpg, .png) เท่านั้น

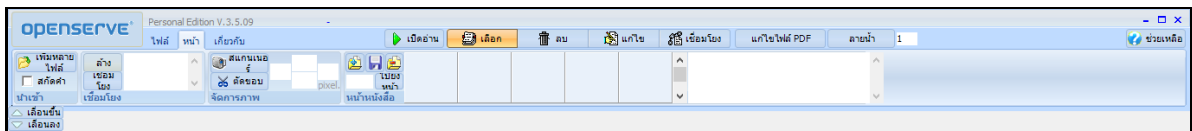
- ชุดคำสั่งกลุ่มหน้าหนังสือ  ไปยังหน้าหนังสือ

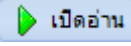



ประกอบด้วย 4 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มข้อมูล บันทึกข้อมูล ลบข้อมูล ไปยังหน้าที่

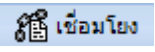
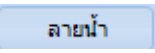
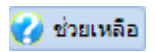
ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
 +	การเพิ่มไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ครั้งละหน้า
 Save	การบันทึกข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้า
 Delete	การลบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้า
 ไปยังหน้า	การเลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการโดยการพิมพ์เลขหน้า และกดปุ่ม Enter หรือ Go to เพื่อไปยังหน้าที่ต้องการ

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	รายการแสดงหน้าไฟล์ที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้าที่ทำการนำเข้า (Import)

- ชุดคำสั่งกลุ่มจัดการข้อมูลหนังสือเพิ่มเติม ประกอบด้วย 5 ปุ่มคำสั่ง คือ เปิดอ่าน เลือกลง แก้ไข เชื่อมโยง



ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การแสดงผลหนังสือที่สร้างหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังสร้าง
	ฟังก์ชันเลือก เป็นการติกรอบ (เลือก) เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษบนหน้าไฟล์หนังสือหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้าง เช่น การขยายสัดส่วนรูปภาพ การ Link เพื่อไปยังไฟล์หน้าอื่นๆ การติกรอบเพื่อแทรกไฟล์มัลติมีเดียอื่นๆ เป็นต้น
	ฟังก์ชันลบ เป็นการลบกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างขึ้นบนหน้าไฟล์หนังสือหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นด้วย Mode Section การคลิกที่ปุ่ม Delete หมายถึง ขณะนี้ อยู่ในโหมดลบกรอบ (เลือก) หากคลิกเลือกกรอบ (เลือก) ไตรกรอบ (เลือก) นั้นจะหายไป
	ฟังก์ชันแก้ไข สำหรับกำหนดคุณสมบัติของแต่ละกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างขึ้นใน Mode Section เช่น การกำหนด Link เชื่อมไปยังหน้าไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อีกหน้าหนึ่ง การกำหนดคุณสมบัติของไฟล์มัลติมีเดียที่เพิ่ม เป็นต้น

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	ฟังก์ชันเชื่อมโยง สำหรับเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างในไฟล์หน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
	ฟังก์ชันในการใส่ภาพลายน้ำ โดยไฟล์จะต้องมีนามสกุล .png
	ฟังก์ชันช่วยเหลือ ผู้ใช้สามารถอ่านรายละเอียดต่างๆ เพื่อช่วยให้เข้าใจโปรแกรมมากขึ้น

1.3.2 การจัดเตรียมไฟล์ข้อมูล

การจัดเตรียมไฟล์เอกสารต่างๆ อาจได้มาจากการสแกน ไฟล์รูปภาพต่างๆ หรือ pdf เพื่อนำมาจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม Library Builder ยกตัวอย่างเช่น

1.3.2.1 ข้อมูลเอกสาร หรือไฟล์รูปภาพต่างๆ

ได้แก่ pdf file หรือไฟล์รูปภาพต่างๆเช่น .jpg, .png, .bmp, .gif, tif ทำการตกแต่งความสวยงามและจัดเรียงหน้าไว้ให้เรียบร้อย ถ้าเอกสารที่มาจากสแกน ควรสแกนที่ความละเอียดประมาณ 150 dpi จะได้ขนาดไฟล์ประมาณไม่เกิน 300 kb หรืออาจมีการใช้ซอฟต์แวร์อื่นๆเพื่อช่วยลดขนาดไฟล์แต่ละหน้ากรณีถ้ามีขนาดที่มากจนเกินไป

1.3.2.2 หน้าปก

กรณีที่เป็นเอกสารการประชุมหรืออื่นๆที่ไม่มีหน้าปก อาจมีการจัดทำหน้าปกของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพิ่มเติมเพื่อความสวยงามหรือไม่ก็ได้

1.3.2.3 หน้าปกเล็ก

เป็นส่วนที่แตกต่างจากหน้าปก(ข้อ 3.2.2) คือ ปกเล็กจะเป็นส่วนที่โชว์บนหน้าเว็บไซต์(หลังจากอัปโหลดหนังสือเข้าระบบ) ผู้จัดทำสามารถที่จะเตรียมปกเล็กไว้โดยเฉพาะหรือเลือกเอาจากหน้าปกขึ้นมาเป็นปกเล็กด้วยก็ได้ แต่ถ้ามมีการจัดทำปกเล็กขึ้นมาใหม่ ให้บันทึกเป็นนามสกุล .jpg เท่านั้นโดยกำหนดขนาดของปกเล็กที่ประมาณ 147x199 pixel หรือตามความเหมาะสมของผู้จัดทำ

1.3.2.4 สันปกหนังสือ

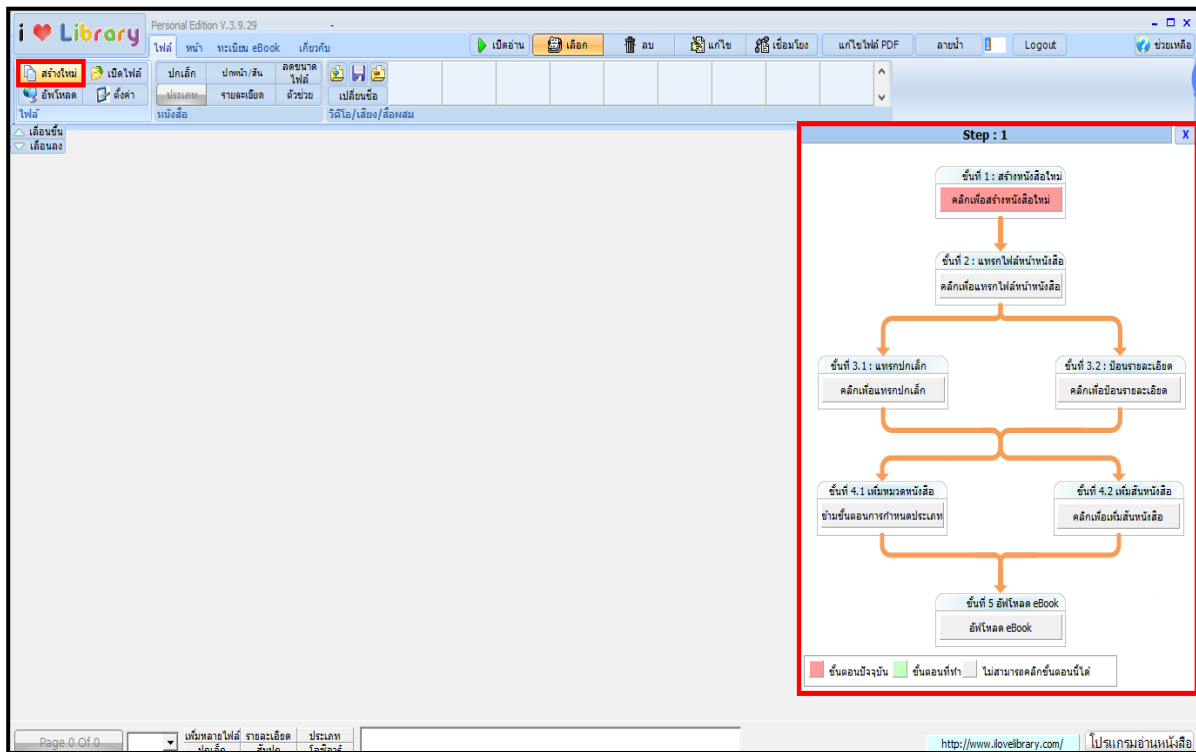
ในโปรแกรมจะมีรูปแบบสันให้เลือกใช้ แต่บางหน่วยงานอาจจัดทำขึ้นใหม่หรือสแกนเอาสันเดิมของหนังสือก็ได้ ถ้ามมีการจัดทำสันขึ้นมาใหม่ให้บันทึกเป็นไฟล์นามสกุล 2 แบบคือ .jpg และ .bmp และกำหนดขนาดอยู่ที่ประมาณ 49x584 pixel หรือตามความเหมาะสมของผู้จัดทำ

1.3.2.5 หน้าสารบัญ

กรณีถ้าหนังสือไม่มีสารบัญ แต่ต้องการจัดทำเพื่อความสะดวกสำหรับการเปิดอ่าน ก็สามารถจัดทำและแทรกเข้าไปเพิ่มเติมได้ โดยบันทึกเป็นไฟล์นามสกุล .jpg หรือ .pdf

นอกจากนี้ผู้ใช้อย่างสามารถใส่ข้อมูลอื่นๆ เพิ่มเติมลงไปในส่วนของการสร้างได้ เช่น วิดีโอ เกมส์แฟลช หรือ เพลงต่างๆ ส่วนการจัดเตรียมข้อมูลข้างต้นเป็นเพียงคำแนะนำในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ขั้นต้นเท่านั้น

จากนั้นให้ผู้ใช้ทำการคลิกที่เมนู สร้างใหม่ เพื่อเริ่มขั้นตอนการสร้างหนังสือ

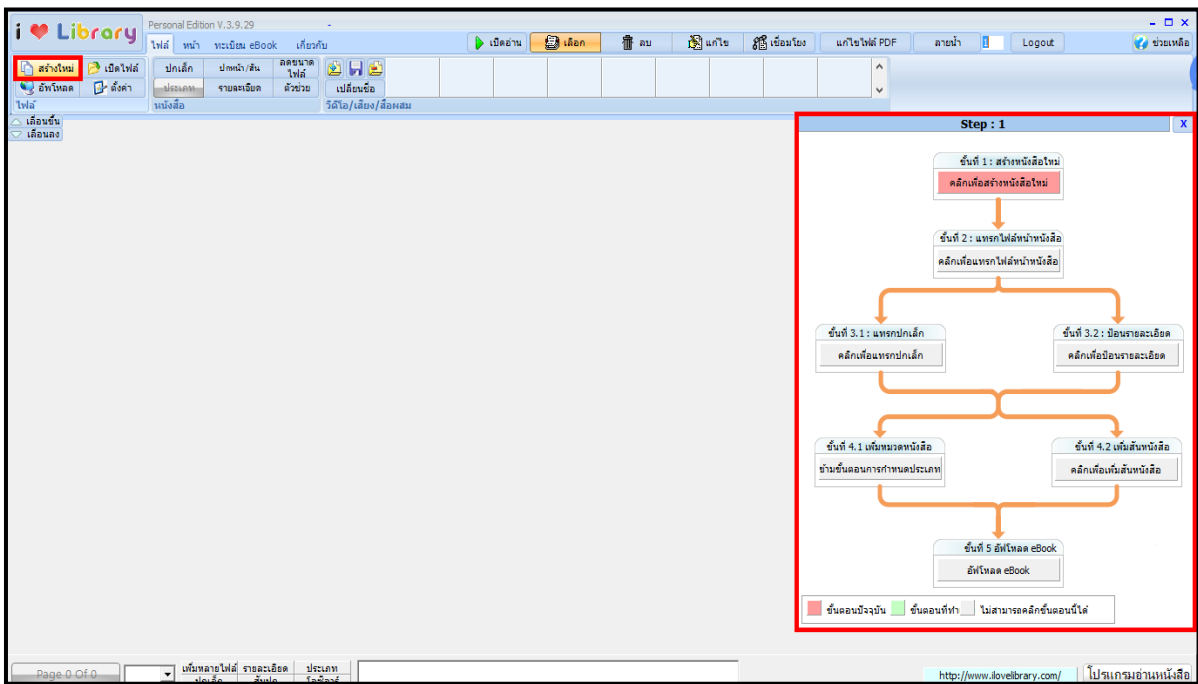


Wizard เป็นเครื่องมือที่ใช้อำนวยความสะดวกในการสร้างหนังสือให้กับผู้ใช้ที่ไม่มีประสบการณ์ในการสร้างหนังสือ มาก่อน โดยจะเรียงลำดับวิธีการในการสร้างแบบสำเร็จไว้ให้ผู้ใช้แล้ว เพียงแต่ฟังก์ชัน Wizard ช่วยทำ

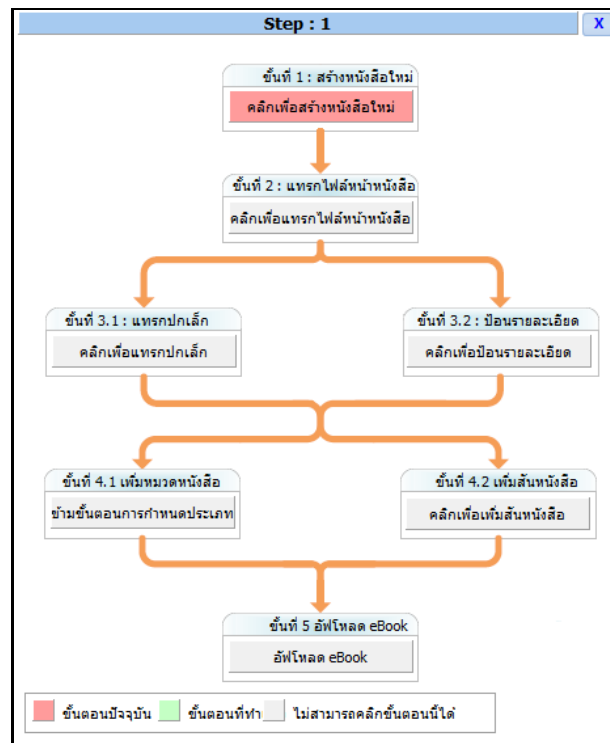
คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

ให้ผู้ใช้ลำดับขั้นตอนในการสร้างได้ดีขึ้นเท่านั้น ส่วนของรายละเอียดอื่นๆถ้าต้องการจะไปแก้ขั้นตอนที่ทำไปแล้วสามารถทำได้โดยใช้ฟังก์ชันตามที่ได้อธิบายเมนูต่างๆไปแล้วข้างต้น

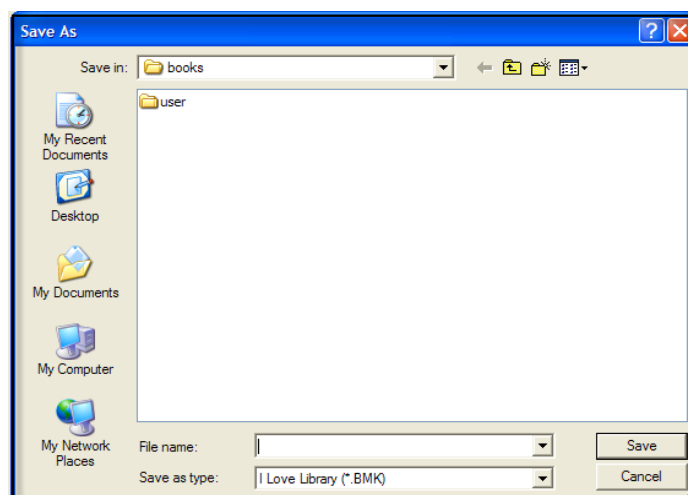
ผู้ใช้งานสามารถสร้างหนังสือด้วย Wizard ได้ โดยกดปุ่ม **ตัวช่วย** หรือปุ่ม **สร้างใหม่** ซึ่งเป็นปุ่มที่อยู่ในแถบเมนูไฟล์ **ไฟล์** **หน้า** **เกี่ยวกับ** และจะปรากฏหน้าต่าง Wizard ดังภาพ



ในภาพ Wizard จะแสดงขั้นตอนการทำงานไว้เป็นผังการทำงาน สำหรับปุ่มสีแดง ■ คือ ขั้นตอนปัจจุบันที่ต้องทำ ปุ่มสีเทา ■ คือ ขั้นตอนที่ยังทำงานไม่ได้ ต้องทำขั้นตอนก่อนหน้าให้แล้วเสร็จก่อนจึงสามารถทำงานนี้ได้ และ ปุ่มสีเขียว ■ คือ ขั้นตอนที่ดำเนินการเรียบร้อยแล้ว

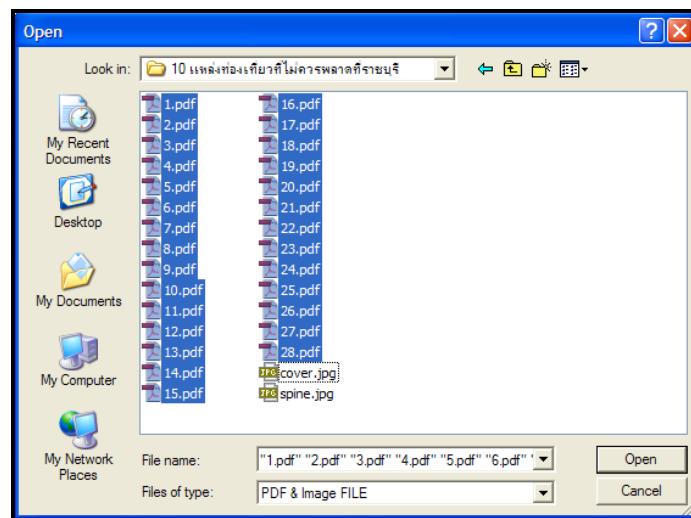


ขั้นตอน 1: **คลิกเพื่อสร้างหนังสือใหม่** เริ่มต้นสร้างหนังสือคลิกที่ปุ่ม **คลิกเพื่อสร้างหนังสือใหม่** จะปรากฏกล่อง Save As ให้บันทึกชื่อไฟล์หนังสือที่ต้องการในช่อง File name จากนั้นกดปุ่ม **Save** การบันทึกชื่อหนังสือจะถูกบันทึกไว้ที่โฟลเดอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมดังกล่าว



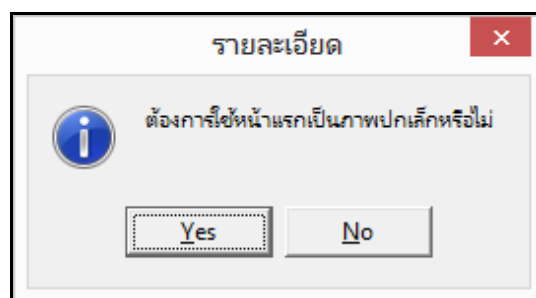
เมื่อบันทึกไฟล์แล้วขั้นตอน **คลิกเพื่อสร้างหนังสือใหม่** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้น และ Step 2: **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** จะกลายเป็นสีแดง นั่นคือ เป็นขั้นตอนที่ต้องทำต่อไป

ขั้นตอน 2: **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** คลิกที่ **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** เพื่อเลือกไฟล์เอกสาร ซึ่งอาจจะเป็น PDF File หรือ JPG, GIF File ก็ได้ คลิกเลือกไฟล์หนังสือที่ต้องการทั้งหมดโดยการกดปุ่ม Ctrl + A เพื่อเลือกทั้งหมด จากนั้นกดปุ่ม **Open** เพื่อนำเข้าไฟล์



จากนั้นกดปุ่ม **Open** เมื่อนำเข้าไฟล์ เสร็จเรียบร้อย จะปรากฏข้อความนำเข้าไฟล์เรียบร้อย แจ้งให้ทราบว่านำเข้าไฟล์หนังสือเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม **OK** เมื่อนำเข้าไฟล์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอน 2: **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว และ ขั้นตอน 3.1: **คลิกเพื่อแทรกปกหนังสือ** และ ขั้นตอน 3.2: **คลิกเพื่อป้อนรายละเอียดหนังสือ** จะกลายเป็นสีแดง นั่นคือ เป็นขั้นตอนที่ต้องทำต่อไป

ขั้นตอน 3.1: **คลิกเพื่อแทรกปกเล็ก** เพิ่มภาพปกเล็ก (ปกเล็กคือปกที่แสดงอยู่บนหน้าเว็บไซต์ ซึ่งไม่เกี่ยวกับหน้าแรกของหนังสือ) คลิกที่ **คลิกเพื่อแทรกปกเล็ก** จะปรากฏข้อความสอบถามว่า ต้องการสร้างภาพปกจากไฟล์หนังสือหน้าแรกหรือไม่



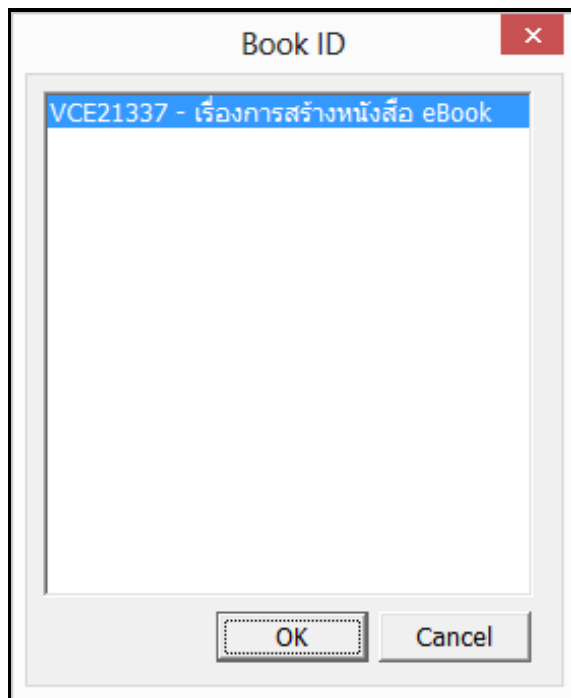
หากต้องการก็คลิก **Yes** โปรแกรมจะสร้างไฟล์ปกเล็กจากหน้าแรกของหนังสือให้อัตโนมัติ หากเลือก **No** โปรแกรมจะปรากฏหน้าจอให้เลือกไฟล์ภาพปกหนังสือที่มีการจัดเตรียมไว้ โดยอาจจะสร้างมาจากโปรแกรม Graphic ต่าง ๆ เช่น Photoshop หรือ Paint เมื่อเลือกภาพปกเล็กเสร็จเรียบร้อย ขั้นตอน 3.1: **คลิกเพื่อแทรกปกเล็ก** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้วและ ขั้นตอน 3.2: Input Properties จะกลายเป็นสีแดง นั่นคือ เป็นขั้นตอนที่ต้องทำต่อไป


ขั้นตอน 3.2: คลิกเพื่อป้อนรายละเอียด ใส่ข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คลิกเลือกที่

คลิกเพื่อป้อนรายละเอียด

จะปรากฏหน้าต่างใส่ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

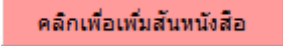
Field	Value
รหัสหนังสือ	
ชื่อหนังสือ	NO NAME
ชื่อผู้แต่ง	NO AUTHOR
สำนักพิมพ์	
จำนวนหน้า	1
หน้าสารบัญ	1
ประเทศ	Thailand
ภาษา	Thai
ความเข้ม	20
ออนไลน์	NO
สำหรับจำหน่าย	NO
หน้าตัวอย่าง	99999
เปิดหน้าย้อนกลับ	NO
รหัสประจำเครื่อง	02:00:4C:4F:4F:50

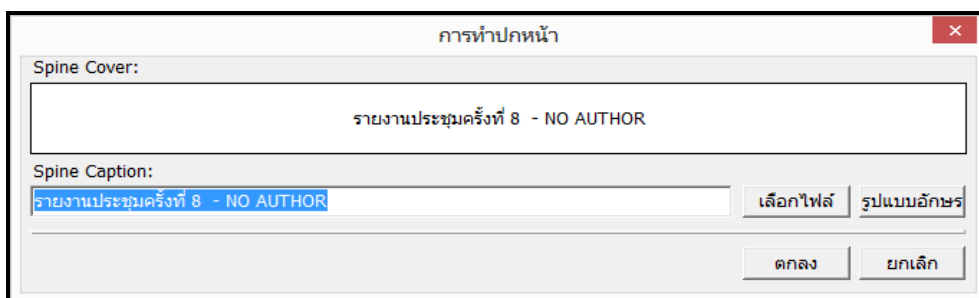


ทำการกดปุ่ม ดึงข้อมูลหนังสือ เพื่อทำการดึงข้อมูลหนังสือที่ได้ทำการสร้างทะเบียนหนังสือไว้แล้วในระบบ Admin กดปุ่ม  เพื่อเลือกหนังสือที่ต้องการสร้าง เมื่อดึงข้อมูลหนังสือเรียบร้อยแล้ว ขั้น 3.2:

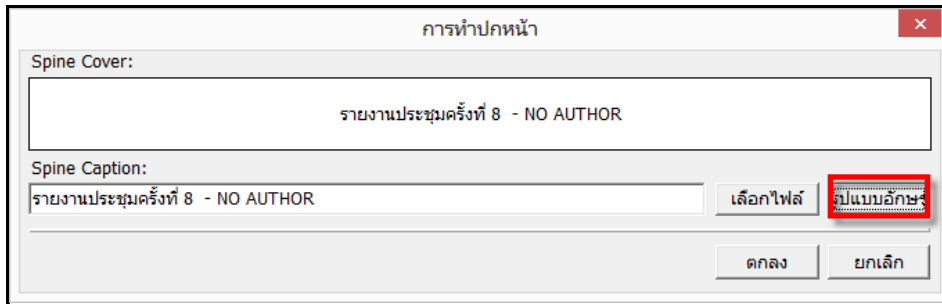
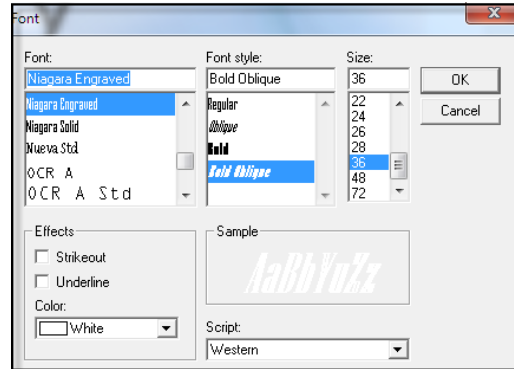
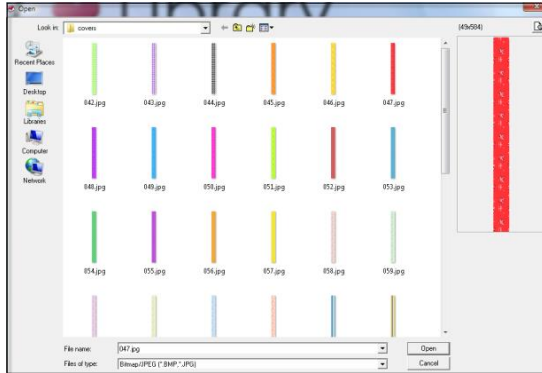
คลิกเพื่อป้อนรายละเอียด


จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว

ขั้นตอน 4.2 : **คลิกเพื่อเพิ่มสันหนังสือ** เพิ่มภาพสันหนังสือ คลิกที่  จะปรากฏ หน้าโปรแกรมสำหรับใส่สันหนังสือ



คลิกเลือกไฟล์ เพื่อเลือกไฟล์ภาพสันปกที่จัดเตรียมไว้หรือเลือกจากระบบก็ได้ เมื่อเลือกสันหนังสือเสร็จ คลิกที่ Font เพื่อกำหนดขนาดตัวหนังสือ สี ตามต้องการแล้ว กดปุ่มตกลง ดึงภาพ



ขั้นตอน 4.2: **คลิกเพื่อเพิ่มสันหนังสือ** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว เป็นอันเสร็จขั้นตอน Wizard เรียบร้อยแล้วโดยสามารถกดปุ่ม  โดยผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบสถานะของการอัปโหลดได้ดังภาพ

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

The screenshot shows the Openseive software interface. On the left, there is a task list with columns for ID, Task Name, Duration, Start, and Finish. A red box highlights a dialog box titled 'รายละเอียด' (Details) with an information icon and the text 'โปรดคลิกขวาเพื่อจัดให้พอดีกับ status bar' (Please right-click to fit the status bar). On the right, there is a Gantt chart showing task dependencies. A legend at the bottom indicates task status: 'ขั้นตอนปัจจุบัน' (Current step), 'ขั้นตอนที่เก่า' (Old step), and 'ไม่สามารถคลิกขั้นตอนนี้ได้' (Cannot click this step).

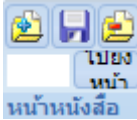

โดยหนังสือที่ผู้ใช้ทำการสร้างและ Upload จะแสดงบนหน้าเว็บเพจหลัก โดยหนังสือจะเข้าไปอยู่ในส่วนของหนังสือมาใหม่ดังภาพ

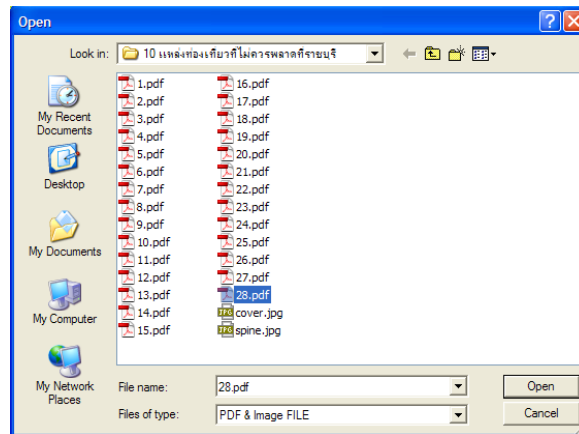
The screenshot shows an e-book store interface. On the left, there are logos for 'Available on the Windows', 'Available on the App Store', and 'Google play'. Below these is a section for 'หมวด eBook' (eBook categories) including 'การบริหารงานบุคคล', 'การศึกษา', 'การเกษตรกรรม', 'การ์ตูน', 'กีฬา', and 'ความรู้ทั่วไป'. The main area features a 'New Arrival' section with book covers for 'คู่มือระบบไฟฟ้ากร...', 'PREMIERE PRO AFTEREFFECTS', and 'ล้วงลึกทางคอมพิวเตอร์'. A 'แสดงทั้งหมด' (Show all) link is at the bottom right.

1.4 ฟังก์ชัน Library Builder

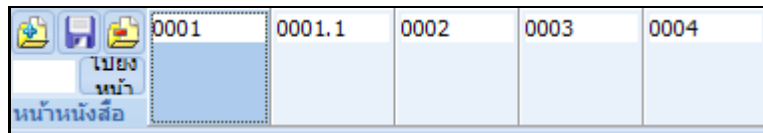
1.4.1 การเพิ่มและลบหน้าเอกสารในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์


การเพิ่มหน้าหนังสือสามารถเพิ่มได้จากหน้าโปรแกรมโดยไปที่แถบ หน้า **ไฟล์** **หน้า** **เกี่ยวกับ** และคลิก

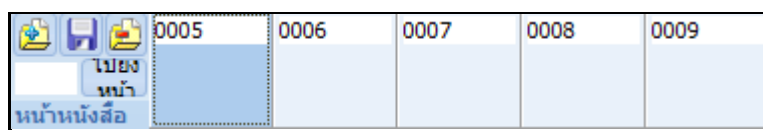
ที่ปุ่มเพิ่มหน้า  จะปรากฏหน้าต่างให้เราเลือกโฟลเดอร์สำหรับเลือกไฟล์หนังสือ จากนั้นทำการเลือกไฟล์  ที่จะสร้างหนังสือจะเลือกเพิ่มเพียงไฟล์เดียวหรือเพิ่มพร้อมกันหลายๆไฟล์ ดังภาพ




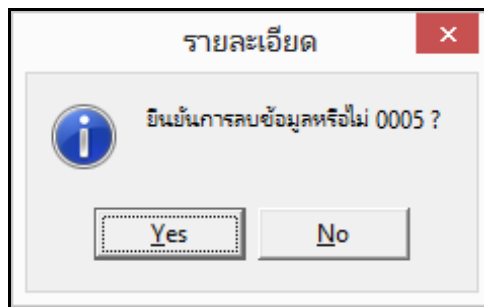
หลังจากที่เลือกไฟล์ที่ต้องการนำมาแทรกหน้าและกดที่ปุ่ม Open แล้วจะปรากฏหน้าต่างดังภาพ เมื่อนำเข้าไฟล์เสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิก OK ไฟล์ที่เลือกจะเข้ามาอยู่ในโปรแกรม OKMS Builder โดยจะเข้าไปอยู่หน้าสุดท้ายของหนังสือ เมื่อต้องการนำไฟล์ที่แทรกเข้าไป ย้ายไปอยู่หน้าไหนของอัลบั้ม สามารถเปลี่ยนตัวเลขที่ปรากฏอยู่ได้โดยตัวอย่างต้องการนำหน้าดังกล่าวย้ายไปอยู่ที่หน้า 2 (ระหว่าง 0001 กับ 0002) ก็เปลี่ยนเป็น 0001.1 ดังภาพ



ถ้าต้องการลบหน้าหนังสือสามารถลบหน้าที่ไม่ต้องการได้โดยคลิกไปที่หน้าที่ไม่ต้องการ (ตัวอย่างเลือกหน้าที่ 6) และกดที่ปุ่ม **Remove Page**  เพื่อทำการลบหน้าที่ไม่ต้องการออกไป ดังภาพ







ระบบจะแสดงหน้าจอ Information ขึ้นมา เพื่อให้ยืนยันการลบหน้าที่เลือกอีกครั้ง ให้กด **Yes** เพื่อยืนยันการลบ และกด**No** หากยังไม่ต้องการลบ หลังจากที่ถูกปุ่ม  เพื่อยืนยันการลบแล้ว หน้าที่เลือกไว้จะหายไปจากหน้าจอ



1.4.2 การเพิ่มและลบไฟล์มัลติมีเดียในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

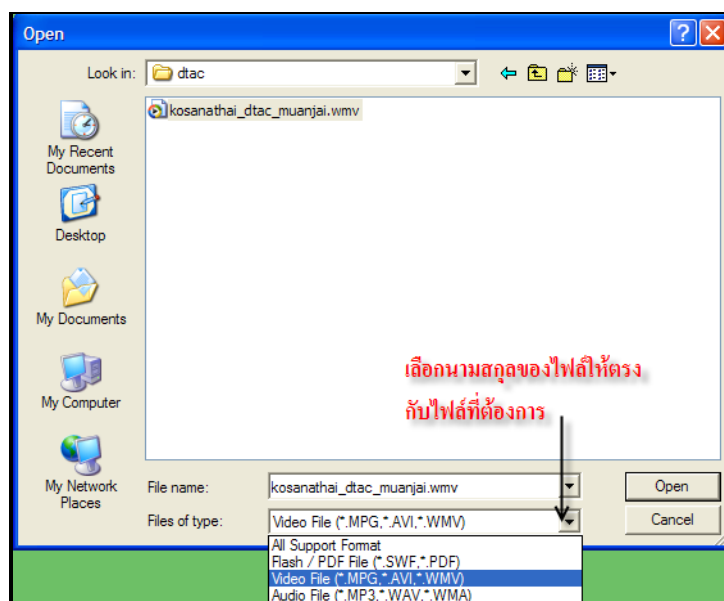
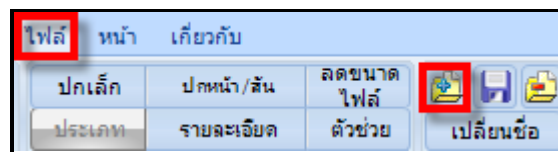
รูปแบบของมัลติมีเดียไฟล์ที่โปรแกรม รองรับ คือ AVI, MPEG, MP3, WAV, WMA และ SWF ซึ่งมีขั้นตอนการเพิ่มไฟล์มัลติมีเดียดังนี้

จากหน้าโปรแกรมขณะสร้างหนังสือให้เลือกแถบหน้า    คลิกเลือกหน้าที่ต้องการใส่ไฟล์มัลติมีเดีย แล้วก็คลิกที่ปุ่ม  ตีกรอบ (Section) เพื่อกำหนดพื้นที่ให้ไฟล์มัลติมีเดียแสดง โดยการลากเมาส์ตีกรอบ (Section) การกำหนดพื้นที่สำหรับไฟล์มัลติมีเดีย สำหรับวิดีโอจะมีลักษณะพื้นที่ ที่ใหญ่พอให้วิดีโอแสดงผลได้ชัดเจนแต่ถ้าเป็นเพลงอาจตีกรอบแค่เป็นแถบเล็กและยาวประมาณ 2 – 3 นิ้ว และไฟล์มัลติมีเดียต่างๆควรอยู่คนละหน้ากัน แต่ถ้ามีความจำเป็นต้องอยู่ในหน้าเดียวกันควรทำให้ไฟล์มัลติมีเดียเล่นเป็นแบบ Manual คือต้องคลิกเพื่อเล่นไฟล์ดังกล่าว ดังภาพ

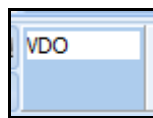
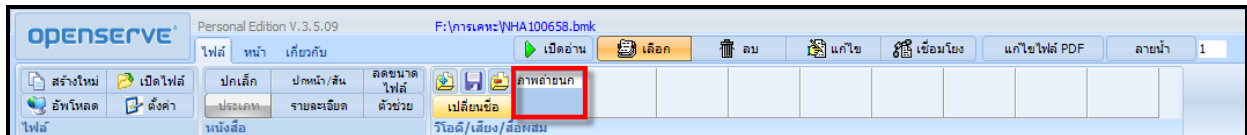


พื้นที่เล่นไฟล์วิดีโอและเพลง

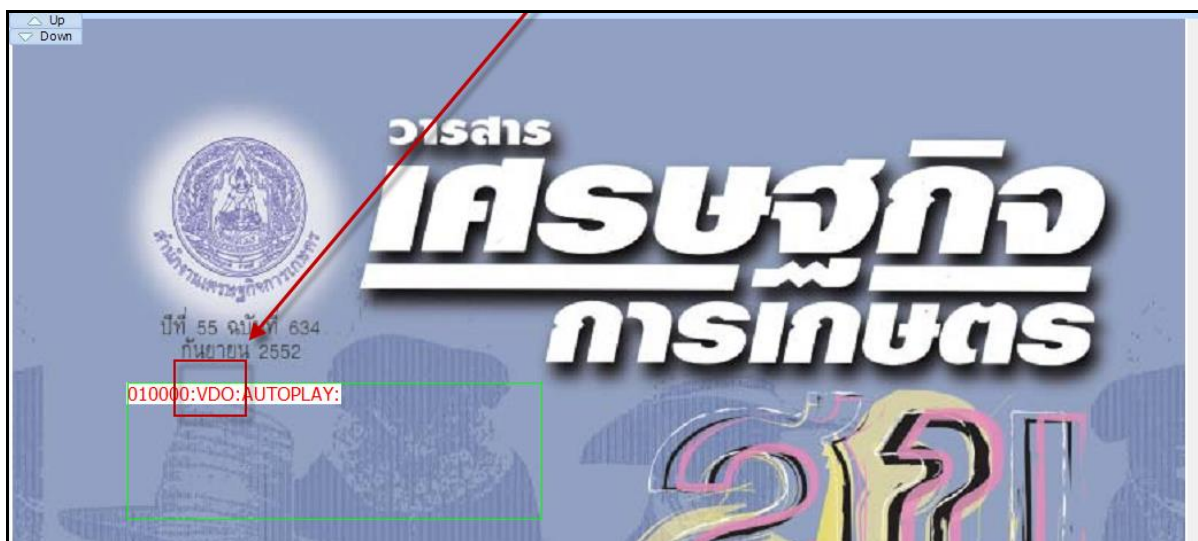
เลือกที่แถบไฟล์และคลิกเพิ่มไฟล์เพื่อเข้าสู่หน้าจอที่เป็นส่วนของการเลือกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ



เมื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วคลิก Open โปรแกรมนำเข้าไปไฟล์สักครู่ เมื่อสำเร็จจะเห็นไฟล์เข้ามาอยู่ในช่องสี่เหลี่ยม (เป็นตัวเลขประมาณ 9 หลัก) ซึ่งโปรแกรม Library Builder จะเปลี่ยนชื่อไฟล์มัลติมีเดียให้เป็นตัวเลขให้อัตโนมัติ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ตามชื่อเดิมหรือตั้งใหม่ก็ได้เพื่อความสะดวกและจดจำได้ง่ายโดยคลิกที่ปุ่ม เปลี่ยนชื่อ เพื่อพิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ ดังภาพ



เมื่อเปลี่ยนชื่อตามที่ต้องการแล้วคลิก OK ไฟล์มัลติมีเดียจะปรากฏชื่อตามที่เปลี่ยน ดังภาพ



เมื่อผู้ใช้งานทำการแทรกไฟล์และเปลี่ยนชื่อไฟล์มัลติมีเดียเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่   

เพื่อกำหนดค่าต่างๆ แล้วกลับมาคลิกที่บริเวณกรอบพื้นที่สร้างขึ้นดังภาพ (การคลิกแก้ไข (Edit) หมายถึง ต้องการกำหนดการทำงานให้กับกรอบ (Section) ที่คลิกเลือก)

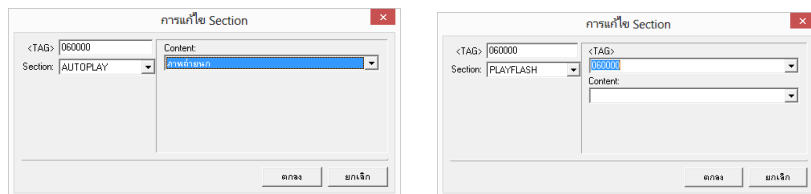
ป้อนข้อมูลใน Section Editor ดังนี้

ช่องที่ 1 <TAG> ไม่ต้องใส่ โปรแกรมจะใส่หมายเลขกรอบ Section ให้อัตโนมัติ

ช่องที่ 2 Section มีให้เลือกแบบเล่นอัตโนมัติ Autoplay หรือ Play flash (Manual)

Section ถ้าเลือกแบบ Play flash (Manual) ทางด้าน Content จะมีช่อง TAG ให้เลือกกว่า ต้องการให้ไฟล์มีลติมีเดียเล่นที่กรอบพื้นที่ไหน

ช่องที่ 3 Content เลือกไฟล์ที่เราต้องการให้เล่น ในช่องนี้หากเราทำการเพิ่มไฟล์เรียบร้อยแล้ว โปรแกรมจะมีให้เลือกตามจำนวนไฟล์ที่นำเข้ามา

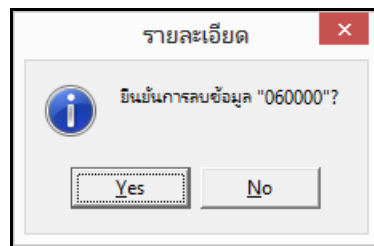


เมื่อเลือกเสร็จแล้วคลิก OK คำสั่งต่างๆจะโชว์บนพื้นที่กรอบ ดังภาพ

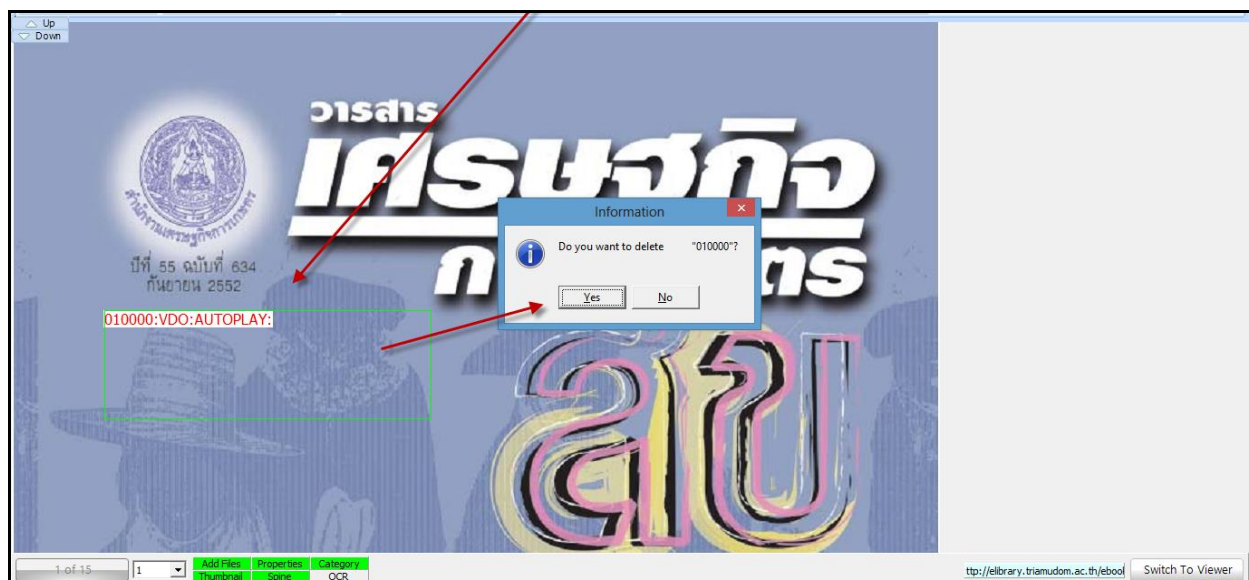


เมื่อต้องการลบไฟล์มีลติมีเดียออกจากหนังสือ ต้องทำการลบ 2 ส่วนด้วยกัน คือ พื้นที่กรอบ (Section) และไฟล์มีลติมีเดีย

- การลบพื้นที่กรอบ (Section) ที่สร้างขึ้นไปที่แถบ หน้า > คลิกที่ ลบ > คลิกพื้นที่กรอบ (Section) ที่ต้องการลบ ระบบจะยืนยันการลบ ถ้าต้องการลบคลิก Yes และกรอบพื้นที่จะหายไป



- การลบไฟล์มัลติมีเดีย คลิกที่แถบ หน้า > คลิกเลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการลบ > คลิกที่ปุ่ม Remove file ระบบจะถามเพื่อยืนยันการลบไฟล์อีกครั้ง




1.4.3 การเชื่อมโยงหน้า การเชื่อมโยงสารบัญ (Content)

การเชื่อมโยงหน้า การเชื่อมโยงสารบัญ (Content) สามารถกำหนดได้ว่าคลิกบริเวณนี้แล้วจะให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เปิดต่อไปหน้าใด หรือเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ต่างๆได้ ซึ่งมีวิธีการทำ คือให้อยู่ที่แถบหน้า และคลิกเลือกหน้าของสารบัญหรือเลือกหน้าที่มีหัวข้อต่างๆที่ต้องการ และคลิกที่ เลือก เพื่อทำการ

สร้างพื้นที่ที่รอบตามหัวข้อต่างๆที่ต้องการจนหมดทุกหัวข้อ ดังภาพ เป็นการสร้างพื้นที่ที่รอบสำหรับเชื่อมโยงสารบัญ

030000:::	คำนำ	๔
030001:::	จากคำพ่อสอน	๑๐
030002:::	สู่ชีวิตจริง	๑๕
030003:::	แนวหน้า “คนกล้าพอ”	๑๖
030004:::	ถอดบทเรียนรู้สู่การปฏิบัติ	๒๖
030005:::	ชุมชน “กล้าแกร่ง”	๒๘

จากนั้นคลิกปุ่ม  และคลิกเลือกพื้นที่ที่รอบ (Section) ที่ละหัวข้อและใส่ข้อมูลดังนี้

การแก้ไข Section

<input type="text" value="010000"/>	Page:	<input type="text" value=""/>
Section: <input type="text" value="GOTO"/>		<input type="text" value=""/>

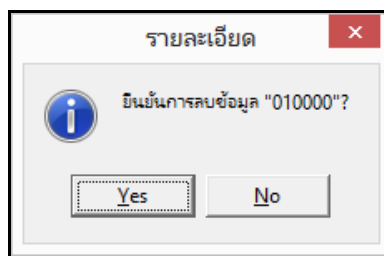
ช่องที่ 1 <TAG> ไม่ต้องเปลี่ยนแปลงอะไร

ช่องที่ 2 SECTION ให้เลือก GOTO

ช่องที่ 3 PAGE ให้เลือกหน้าที่หัวข้อของเราต้องการเชื่อมโยงไป (Link) กดปุ่มตกลง ทำตามขั้นตอนจนครบทุกหัวข้อที่เราสร้างพื้นที่กรอบ (Section) ไว้ และเมื่อนำเมาส์ชี้ตามหัวข้อจะปรากฏเป็นพื้นที่สีเขียวสามารถคลิกเพื่อไปยังหน้าต่างๆหรือไปยังข้อมูลตามที่กำหนดไว้ได้ ดังภาพ

คำนำ	๔
จากคำพอสอน	๑๐
สู่ชีวิตจริง	๑๕
แนวหน้า "คนกล้าพอ"	๑๖
ถอดบทเรียนรู้สู่การปฏิบัติ	๒๖
ชุมชน "กล้าแกร่ง"	๒๘
ถอดบทเรียนรู้สู่การปฏิบัติ	๓๘
องค์กร "กล้าได้กล้าดี"	๔๐
ถอดบทเรียนรู้สู่การปฏิบัติ	๕๔
ปิดท้าย	๕๖

ถ้าต้องการยกเลิกการเชื่อมโยงหัวข้อต่างๆที่ได้ทำไปแล้วนั้น ให้ทำการคลิกบนพื้นที่ที่ต้องการยกเลิกการเชื่อมโยงจากนั้นคลิกที่ปุ่ม และคลิกเลือกพื้นที่กรอบที่ต้องการลบ จะขึ้นข้อความเพื่อยืนยันอีกครั้ง ถ้าต้องการลบกรอบคลิก YES และกรอกรับคำว่าก็จะหายไป ตอบ NO เมื่อไม่ต้องการลบ



1.4.4 การใส่ลายน้ำ (Watermark)

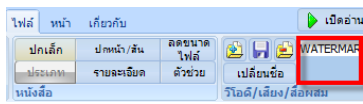
การใส่ลายน้ำเป็นการใส่ภาพลายน้ำให้กับหน้าในหนังสือ eBook โดยไฟล์ที่ใช้ในการใส่นั้นจำเป็นต้องเป็นไฟล์รูปภาพนามสกุล .png โดยตั้งค่าความจางของภาพตามต้องการ โดยการใส่ในโปรแกรมสามารถเลือกทำการใส่ได้ตั้งแต่ในหน้าที่ 1 หรือเริ่มตั้งแต่ในหน้าที่ 2 ของหนังสือ eBook ได้

1.4.4.1 การเพิ่มลายน้ำ ให้ผู้ใช้ทำการใส่หมายเลขหน้าที่ต้องการให้ภาพลายน้ำเริ่มแสดงตั้งแต่หน้าที่เท่าไร

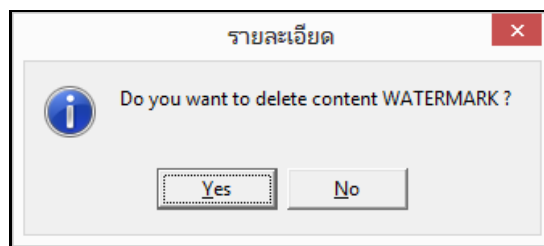
ลายน้ำ 1 จากนั้นคลิกที่ ลายน้ำ จะมีหน้าต่างเพื่อให้ผู้ใช้ทำการเลือกภาพลายน้ำ

โดยผู้ต้องทำการเลือก File of type เป็น PNG เท่านั้นจากนั้นทำการเลือกไฟล์ภาพลายน้ำเข้ามา โปรแกรมก็จะนำภาพไฟล์ลายน้ำ import เข้ามาสู่หนังสือ eBook โดยเริ่มจากหน้าที่ได้กำหนดไว้ดังภาพ

1.4.4.2 การลบลายน้ำ ผู้ใช้สามารถทำการ ลบลายน้ำได้โดยคลิกที่ tab ไฟล์



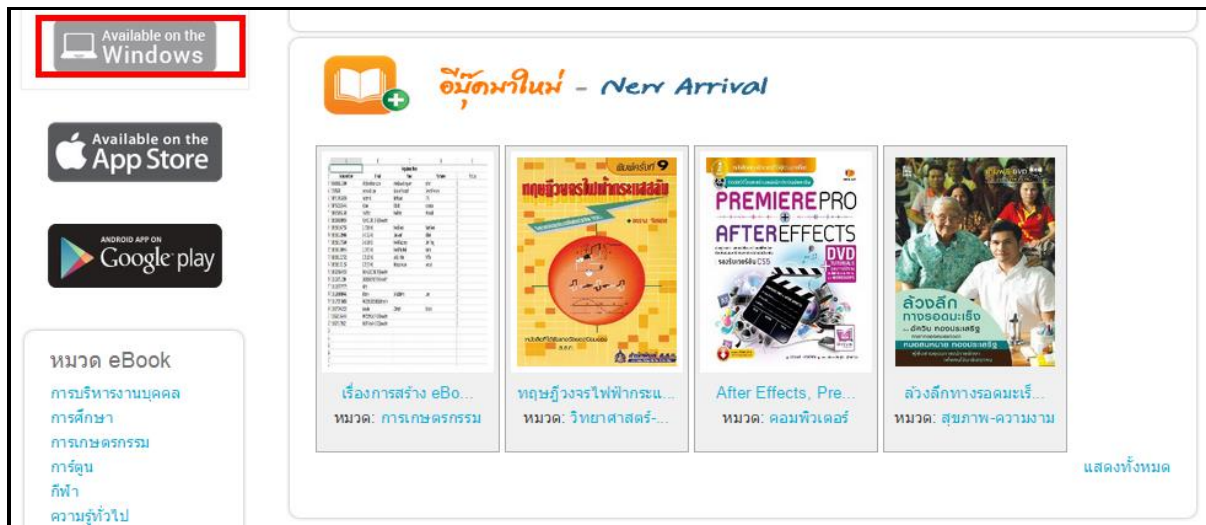
จากนั้นเลือกที่ Watermark แล้วทำการกดที่ icon โปรแกรมจะทำการแจ้งว่าต้องการลบลายน้ำหรือไม่ดังภาพ



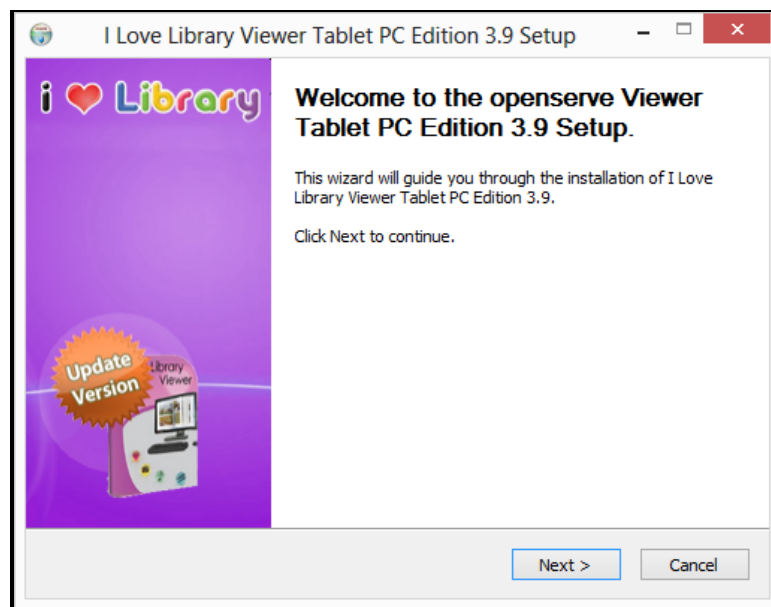
2. การใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ Windows

เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยสามารถพลิกหน้าหนังสือได้เหมือนกับการอ่านหนังสือจริงในรูปแบบกระดาษ และยังมีฟังก์ชันที่ผู้อ่านได้รับความสะดวกอีก เช่น การค้นหาคำ, การเชื่อมโยงไปยังหน้าต่างๆ สำหรับการเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่บนหน้าเว็บไซต์ของหน่วยงานนั้นๆ ถ้าในเครื่องที่ใช้งานไม่มีโปรแกรม Library Viewer สำหรับเปิดอ่านจำเป็นต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้งานโดยสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมจากหน้าเว็บไซต์ที่กำลังใช้งานอยู่มาติดตั้ง

2.1 การติดตั้งโปรแกรม Library Viewer การดาวน์โหลดโปรแกรม Library Viewer คลิกที่ดาวน์โหลดโปรแกรมอ่านหนังสือ เริ่มทำการดาวน์โหลดโปรแกรม Library Viewer โดยเรียกหน้าเพจหลัก

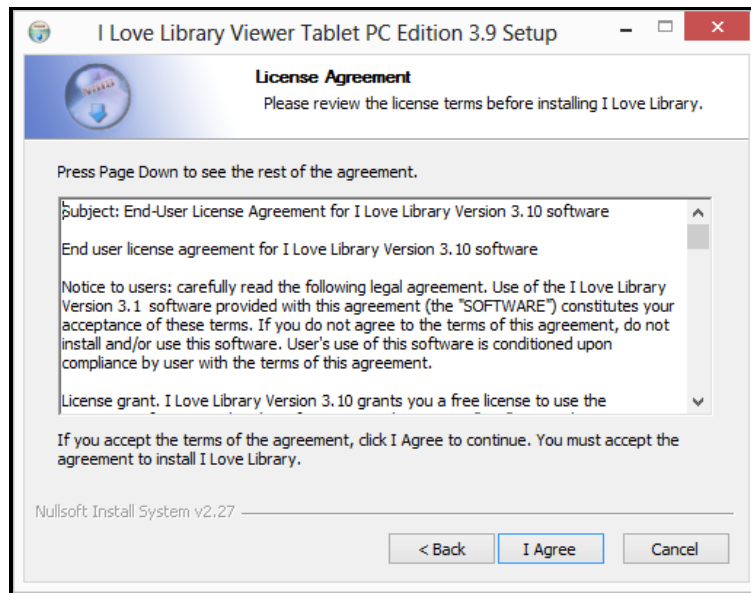


คลิกปุ่ม **Save** เพื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเก็บไว้ก่อนแล้วทำการติดตั้งภายหลังหรือเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรมคลิก **Run**

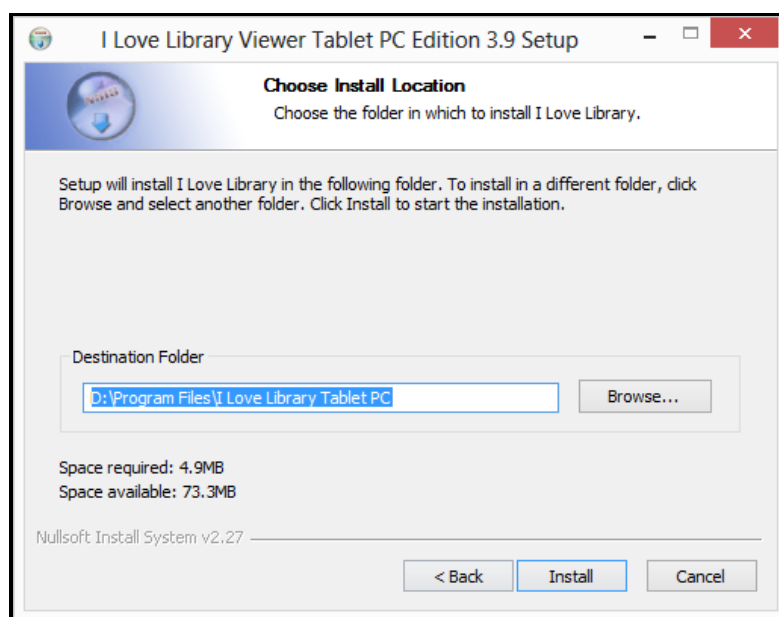


ขั้นตอนต่อไปให้กดที่ปุ่ม **Next** เพื่อทำตามขั้นตอนในการติดตั้งโปรแกรมต่อไป

หลังจากกดที่ปุ่ม **Next** แล้วจะปรากฏหน้าจอ “ข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้งาน” ดังภาพในหน้าถัดไป ขอให้ท่านอ่านและทำความเข้าใจกับข้อตกลงและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการใช้งานโปรแกรม แล้วกดที่ปุ่ม **I Agree** เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนเริ่มต้นการติดตั้ง



ระบบจะแสดงหน้าจอเริ่มต้นการติดตั้งพร้อมแสดงโพลเดอร์ที่ใช้ในการจัดเก็บโปรแกรม ที่ โพลเดอร์ D:\Program Files\Openserve Viewer ให้กดที่ปุ่ม **Install** เพื่อเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรมทันที

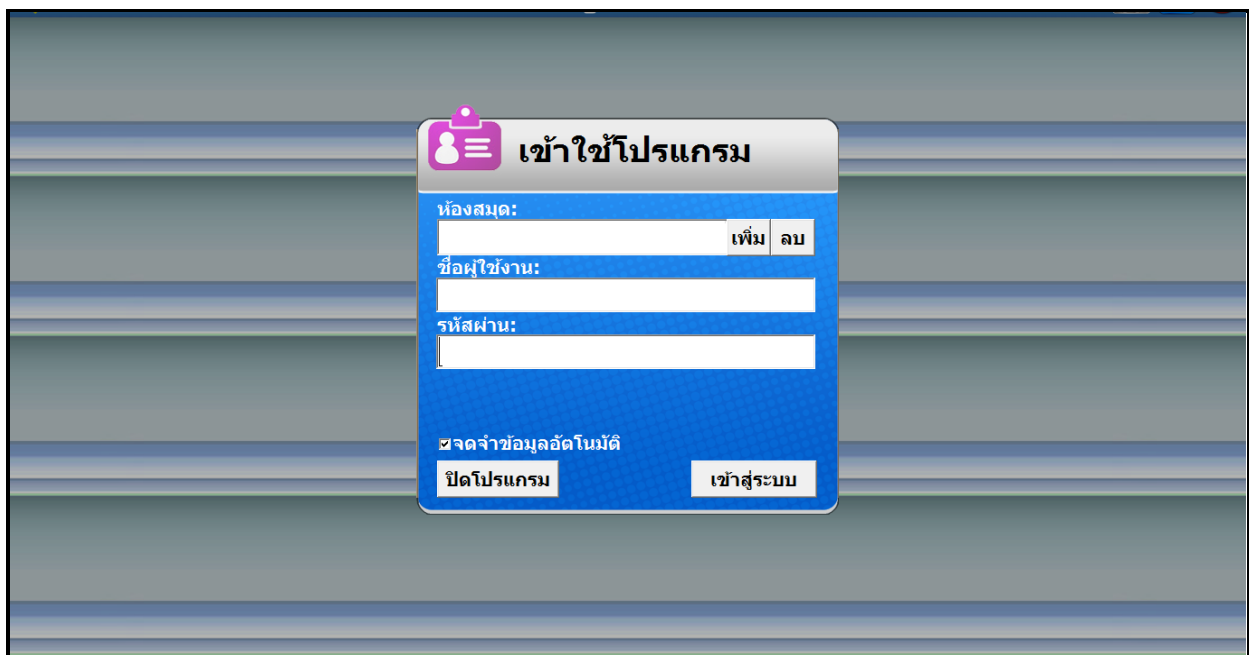


จะปรากฏหน้าจอเพื่อแสดงการเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม ดังภาพ



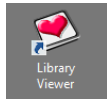
หมายเหตุ หากต้องการให้ระบบทำการ Run โปรแกรม Viewer ทันทีหลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม ให้ใส่เครื่องหมายในช่องสี่เหลี่ยมด้านหน้า Run I Love Library แต่ถ้าไม่ต้องการก็เอาเครื่องหมายถูกออก แล้วกดปุ่ม **Finish** เป็นการสิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม โดยจะปรากฏไอคอนเพื่อสำหรับคลิกใช้งานโปรแกรมที่


หน้าจอ Desktop  เมื่อดับเบิลคลิกที่ไอคอนจะได้ดังภาพ



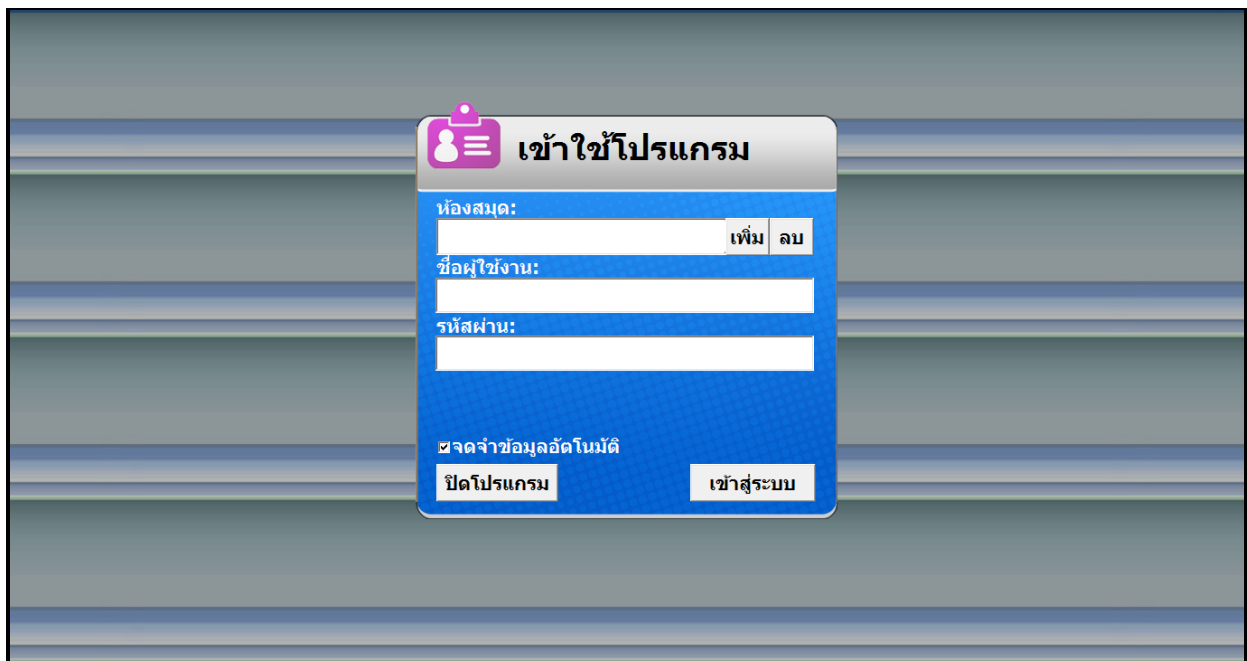
2.2 วิธีการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม Library Viewer

เมื่อผู้ใช้ทำการติดตั้งโปรแกรม สำหรับเปิดอ่าน ดังภาพในหน้าถัดไป จากนั้นทำการดับเบิลคลิกที่ icon



ที่หน้าจอของคอมพิวเตอร์ เมื่อโปรแกรมเปิดขึ้นมาให้ทำการคลิกที่ icon รูป  เพื่อเข้าสู่เมนูการ

ใช้งาน



การอ่านหนังสือ จะต้อง Run Program และทำการ Login เข้าสู่ ระบบ “ให้ใส่ชื่อผู้ใช้งาน และ รหัสผ่าน” และ กด ปุ่ม เข้าสู่ระบบ

เข้าใช้โปรแกรม

ห้องสมุด:

เพิ่ม ลบ

ชื่อผู้ใช้งาน:

รหัสผ่าน:

จดจำข้อมูลอัตโนมัติ

ปิดโปรแกรม

เข้าสู่ระบบ

เมื่อ Login เข้าสู่โปรแกรมเรียบร้อยแล้วระบบจะแสดงรายการหนังสือที่มีการ ดาวน์โหลด ไว้ เมื่อ กดที่หนังสือที่ต้องการอ่าน

และสามารถ เปิด อ่านโดยการคลิกที่ปกหนังสือได้



2.3 เมนูการใช้งานโปรแกรม Library Viewer


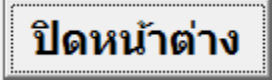


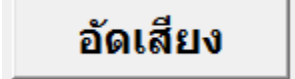

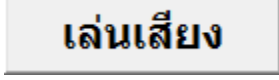
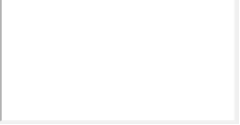
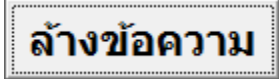
เมื่อเปิดอ่านหนังสือจะมีเครื่องมือในการอ่านหนังสือ เช่น การเปิด การพลิกหน้า การคั่นหนังสือ (Bookmark) และการเขียนโน้ต (Notepad) ประกอบด้วยเมนูการใช้งาน 2 ส่วน ดังนี้ คือ

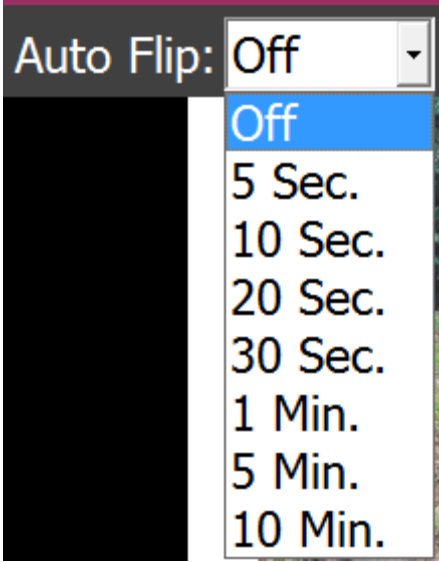

- เมนูการใช้งานแถบด้านบนของโปรแกรม

สัญลักษณ์	รายละเอียด
	ปุ่ม เมนู สำหรับ แสดง / ซ่อน เมนูการทำงานของ ชั้นหนังสือ
	แสดงเป็นปกเล็กบนชั้นหนังสือ
	แสดงเป็นสันปกบนชั้นหนังสือ
	แสดงเป็นรายละเอียดบนชั้นหนังสือ
	การค้นหาชื่อหนังสือ, ชื่อผู้แต่ง, สำนักพิมพ์
	ปุ่ม สโตร์ สำหรับเข้าไปที่ ห้องสมุด เพื่อเลือกดาวน์โหลดหนังสือที่ต้องการ
166 	ปุ่ม Setting ต่างๆ ประกอบด้วย เมนูปรับปรุงห้องสมุดเพื่อทำการรีเฟรชข้อมูล ณ.ขณะนั้น
	ปุ่ม ปิด สำหรับ Logout / ออกจากโปรแกรม

- เมนูการใช้งานแถบด้านบนของหน้าการอ่านหนังสือ

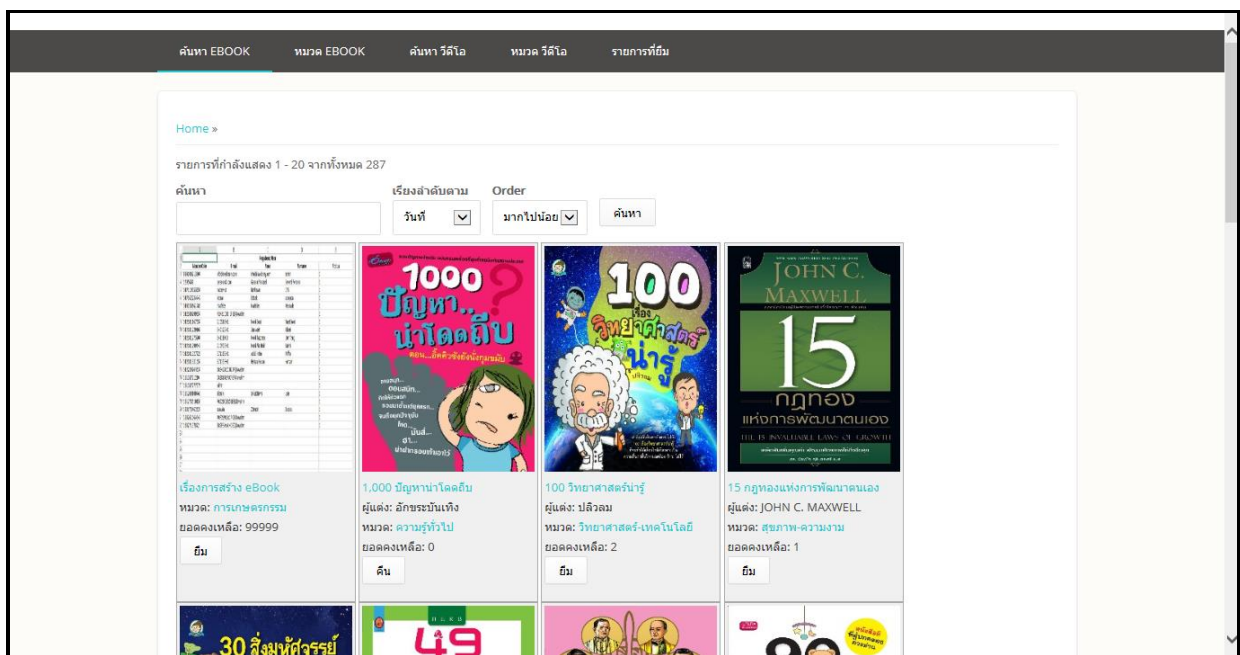
ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
----------------	---------------------------------

	<p>คลิกเพื่อไปยังหน้าสารบัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเปิดอยู่</p>
	<p>คลิกเพื่อปิดการใช้งานส่วนของการเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อกลับไปสู่หน้าแรกในส่วนที่ 1 คือส่วนของชั้นหนังสือ</p>
	<p>เครื่องมือทำที่คั่นหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Bookmark) สามารถคั่นได้ 16 หน้าต่อหนังสือ 1 เล่ม</p>
	<p>เครื่องมือสำหรับใส่บันทึกข้อความสั้น</p>
	<p>คลิกเพื่อบันทึกเสียงเพิ่มเติมลงไปบนหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ต้องการ</p>
	<p>คลิกเพื่อให้ หยุด กรณีที่มีการอัดเสียง เป็นการหยุดอัดเสียง ถ้าเป็นการเล่นเสียง เมื่อกดหยุด เป็นการ หยุดเล่นเสียง</p>
	<p>คลิกเพื่อเปิดเสียงที่มีการอัดเสียงไว้ ในหน้าเอกสารนั้นๆ</p>
	<p>มีเครื่องมือให้เลือกสองแบบจากการคลิกเมาส์ขวาเลือก คือ การเขียนโน้ตข้อความ (Notepad) และการทำแถบสีเน้นข้อความ (Highlight)</p>
	<p>กรณีที่ที่มีการบันทึกข้อความไว้ แล้วอยาก ลบ ข้อความที่บันทึกไว้ในหน้าเอกสารนั้นๆ สามารถกด ปุ่ม ล้างข้อความ ได้ โดยไม่ต้องลบที่ละบรรทัด</p>

	<p>Auto Flip : การกำหนดเวลาในการเปิดอ่านแบบอัตโนมัติ โดยปกติตัวโปรแกรมเริ่มต้นทำงานที่ 1 วินาทีต่อการเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 หน้า</p>
	<p>Flip คือ กรณีที่ต้องการอ่านหนังสือ ทีละหน้า</p> <p>Slide คือ การเปิดหนังสือไปที่ละ คู่</p>

2.4 วิธีการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นวาง

ขั้นตอนแรก กดปุ่ม  เพื่อเข้าสู่ ห้องสมุด ดึงภาพ



ขั้นตอนที่สอง เลือก

รายการที่ยืม

ต้องการและเลือกหมวดหนังสือหรือวิดีโอที่ต้องการยืม

The screenshot shows a library website interface with a navigation bar at the top containing 'ค้นหา EBOOK', 'หมวด EBOOK', 'ค้นหา วิดีโอ', 'หมวด วิดีโอ', and 'รายการที่ยืม'. Below the navigation bar is a 'Home >' link. The main content area is titled 'รายการยืมอัตโนมัติ' and displays a grid of four e-book covers with their respective details:

- การใช้โปรแกรมกราฟิกเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ (Adobe Flash CS5):** หมวด: การศึกษา, กำหนดวันคืน: 2015-09-26 16:58
- การเขียนโปรแกรมระบบระบบ GUI:** หมวด: การศึกษา, กำหนดวันคืน: 2015-09-26 16:57
- การบัญชีเบื้องต้น 1 (Principles of Accounting I):** หมวด: การศึกษา, กำหนดวันคืน: 2015-09-26 16:57
- กฎหมายพาณิชย์:** หมวด: การศึกษา, กำหนดวันคืน: 2015-09-26 11:27

โดยวิธีการยืมหนังสือให้ทำการคลิกปุ่มยืมหรือฟรีเพื่อเลือกหนังสือที่ต้องการเข้าสู่ชั้นหนังสือ

The screenshot shows a library website interface with a 'การดู' (View) button at the top. Below it is a grid of four e-book covers with their respective details:

- 9 รัชกาล นพรัตนรัตน...:** ผู้แต่ง: วรชัย วานิชวัฒนากุล, บก. สำนักพิมพ์: แอดชั่นเฟรม, คงเหลือ: 1, ยืม
- Idol secret Sweet P...:** ผู้แต่ง: ดองบรรณาธิการ, สำนักพิมพ์: บริษัท ไอสแควร์ จำกัด, คงเหลือ: 1, ยืม
- กวนอู (ฉบับการ์ตูน):** ผู้แต่ง: สกายบุ๊กส์, สำนักพิมพ์: สกายบุ๊กส์, คงเหลือ: 1, ยืม
- ขุนช้างขุนแผน (ฉบับบทกวี):** ผู้แต่ง: สุกฤษ บัญทอง, สำนักพิมพ์: สกายบุ๊กส์, คงเหลือ: 1, ยืม

คลิกปุ่มยืนยันเพื่อทำการยืนยันการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัว ระบบจะแจ้งการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัวสำเร็จ

ค้นหา EBOOK
หมวด EBOOK
ค้นหา วิดีโอ
หมวด วิดีโอ
รายการที่ยืม

Home »

ค้นหาหนังสือ ชื่อ : 1,000 ปัญหาน่าโดดถึบ เรียบร้อย

รายการที่กำลังแสดง 1 - 20 จากทั้งหมด 287

ค้นหา

เรียงลำดับตาม

Order

ค้นหา

เลขที่	ชื่อ	ผู้แต่ง	ปี	ประเภท	วันที่
1	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
2	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
3	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
4	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
5	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
6	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
7	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
8	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
9	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
10	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
11	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
12	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
13	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
14	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
15	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
16	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
17	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
18	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
19	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558
20	1000 ปัญหา..น่าโดดถึบ	อภิษะนันเท็ง	2558	ปัญหา	2558

เรื่องการสร้าง eBook

หมวด: การเกษตรกรรม

ยอดคงเหลือ: 99998

ค้นหา

1,000 ปัญหา..น่าโดดถึบ

ผู้แต่ง: อภิษะนันเท็ง

หมวด: ความรู้ทั่วไป

ยอดคงเหลือ: 1

ยืนยัน

100 วิทยาศาสตร์น่ารู้

ผู้แต่ง: ปลิวลม

หมวด: วิทยาศาสตร์-เทคโนโลยี

ยอดคงเหลือ: 2

ยืนยัน

15 กฎทองแห่งการพัฒนาตนเอง

ผู้แต่ง: JOHN C. MAXWELL

หมวด: สุขภาพ-ความงาม

ยอดคงเหลือ: 1

ยืนยัน

สงวนลิขสิทธิ์บริษัท โอเพนเซิร์ฟ จำกัด

หน้า 42 จาก 83

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

ปรับปรุง : 8 กันยายน 2558

กดปุ่ม  เพื่อกลับเข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัว

ขั้นตอนที่สาม การดาวน์โหลดหนังสือ

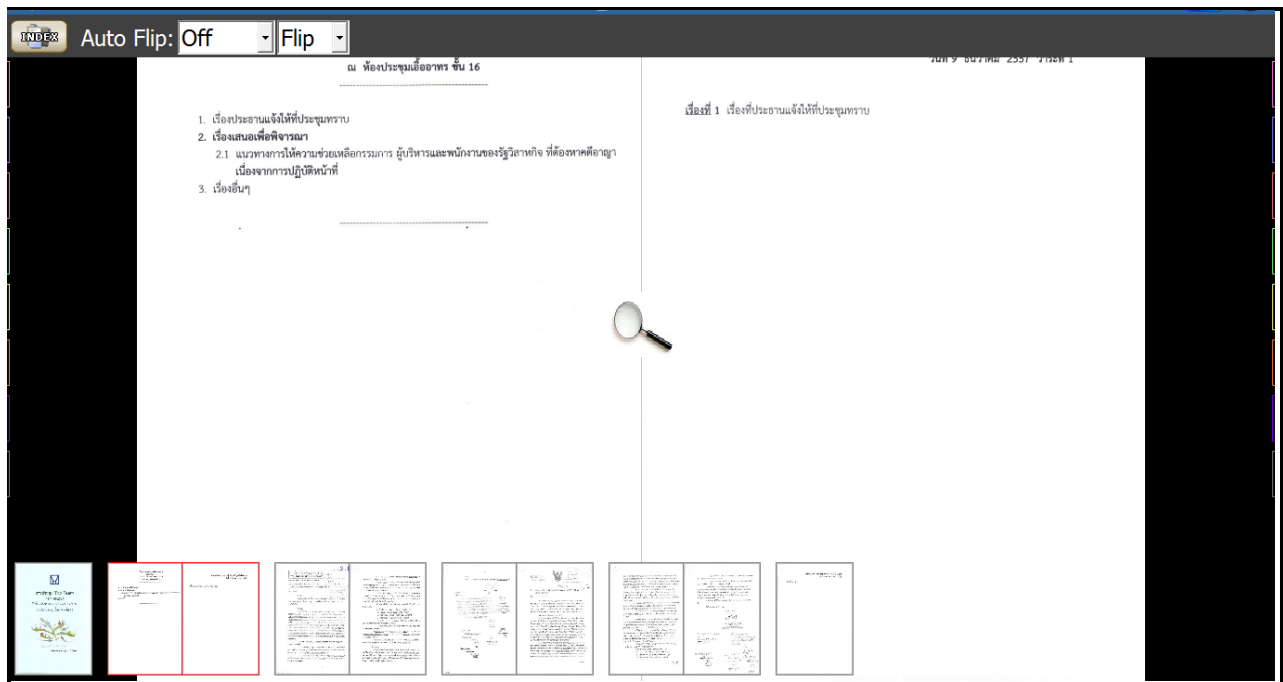


การเปิดอ่านหนังสือ

การอ่านหนังสือสามารถคลิกที่ปกหนังสือเพื่อทำการเปิดอ่านหนังสือได้

2.5 การพลิกหน้าหนังสือ

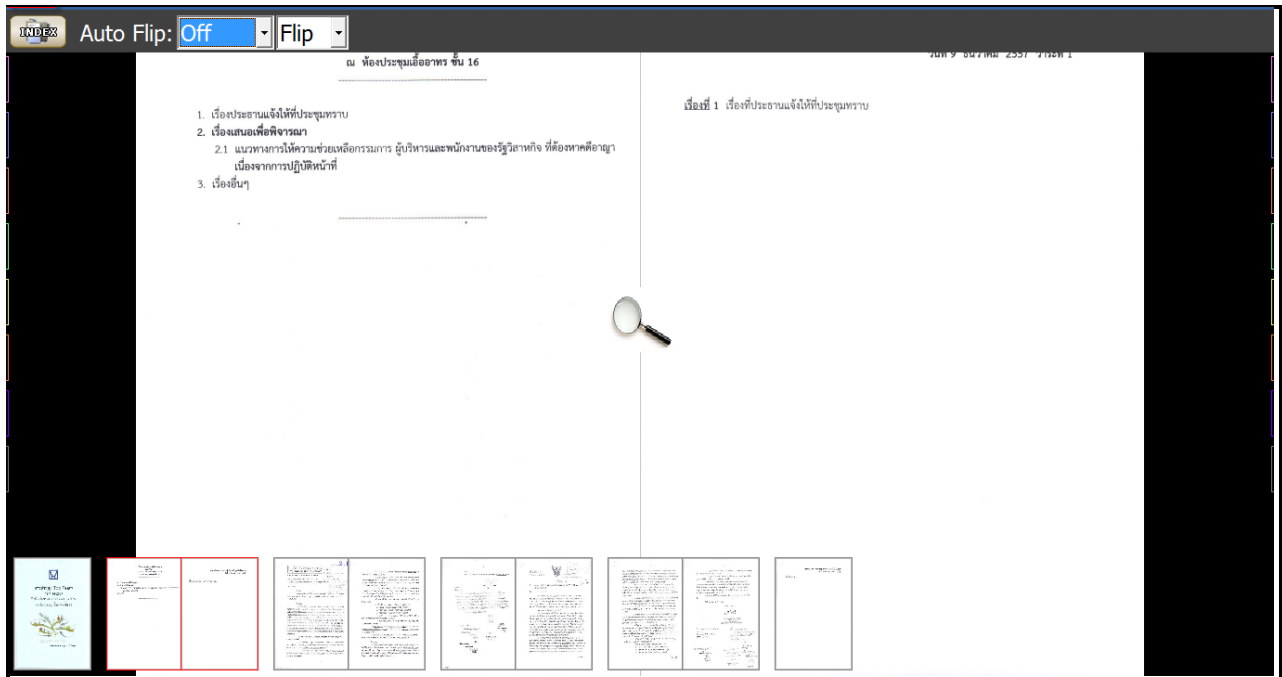
ทำได้โดยการคลิกซ้ายที่หน้าหนังสือจุดใดก็ได้ในด้านที่ต้องการคลิกเพื่อเปิด หากคลิกที่หน้าหนังสือทางด้านขวามือ 1 ครั้ง หนังสือจะเปิดพลิกไปยังหน้าถัดไป (จากขวาไปซ้าย) หรือ หากคลิกที่หน้าหนังสือทางด้านซ้ายมือ 1 ครั้ง จะเปิดหนังสือพลิกไปยังหน้าที่แล้ว (จากซ้ายไปขวา)



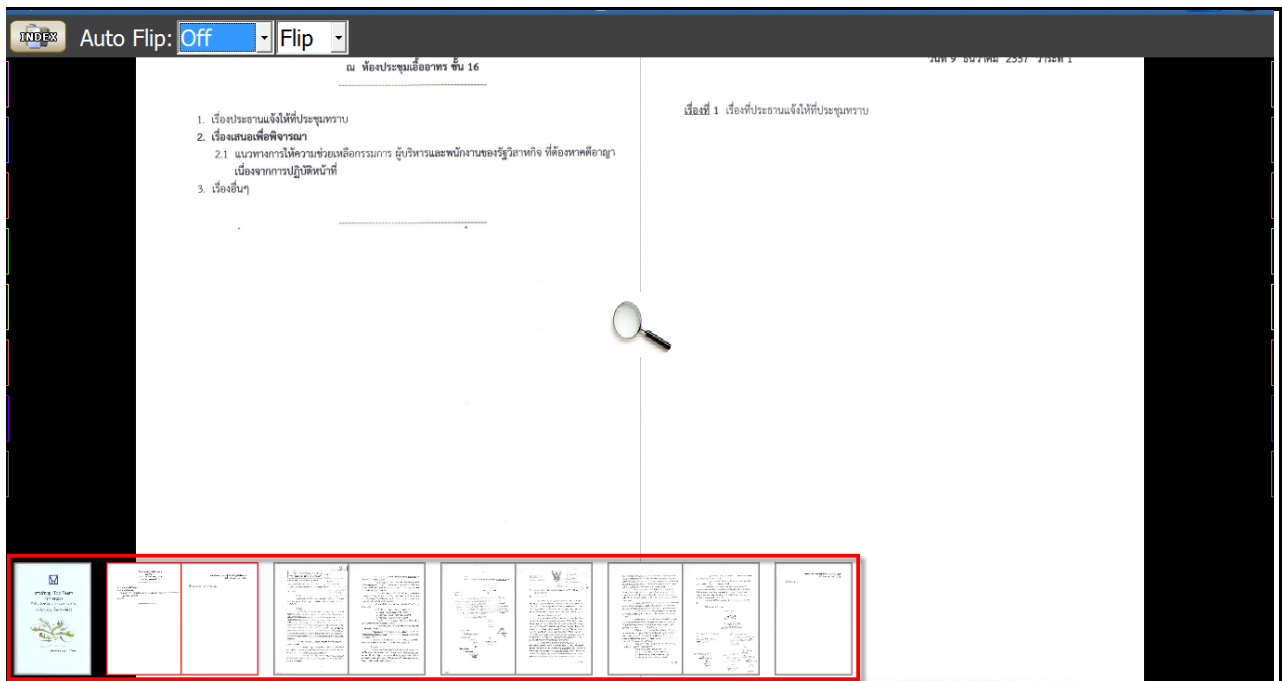
การพลิกหน้าโดยใช้หน้าด้านขวา และ ด้านซ้าย เมื่อต้องการเปิดหน้าถัดไปให้เลือกที่ **หน้าขวา** หนังสือจะเปิดไปยังหน้าถัดไป 1 หน้า และถ้าต้องการย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้าให้เลือกที่ **หน้าซ้าย** หนังสือจะพลิกไปยังหน้าก่อนหน้า 1 หน้า และถ้าต้องการเลื่อนไปยังหน้าสุดท้ายให้คลิกที่ปุ่ม **หน้าซ้าย ที่เป็นหน้าแรก** และถ้าต้องการเลื่อนหน้ากลับไปยังหน้าแรกให้คลิกที่ปุ่ม **หน้าซ้าย ที่เป็นหน้าแรก** การพลิกหน้า หนังสือจะเปิดไปยังหน้าหนังสือที่ต้องการ การพลิกหน้าหนังสือด้วยการเชื่อมโยง (Link) ทำได้โดยการเลือกหัวข้อที่ต้องการอ่านที่หน้าสารบัญ และคลิกในหัวข้อที่ต้องการอ่านซึ่งเมื่อเลื่อนเมาส์ไปที่ส่วนของหัวข้อที่ต้องการจะปรากฏเป็นแถบสีขึ้นหากมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ไปยังหน้าอื่นๆไว้ เมื่อคลิกหนึ่งครั้งหนังสือจะเปิดไปยังหน้าที่หัวข้อทำการเชื่อมโยงไว้ (ในกรณีนี้การเชื่อมโยงหน้าในสารบัญ ผู้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะเป็นผู้กำหนดหน้าหนังสือที่เชื่อมต่อด้วยตัวเอง โดยผ่านโปรแกรม Library Builder) ดังภาพ

การเรียกเมนูต่างๆของการอ่านหนังสือโดยการ Double Click ที่ปุ่ม


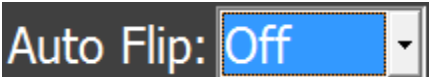







การ Scroll ปกเล็ก (Thumbnail) เพื่อเลือกเปิดข้ามหน้าต่างๆ ได้



ฟังก์ชันในการหนังสือ จะมีปุ่มต่างๆ ในการทำงาน ดังนี้

สัญลักษณ์	รายละเอียด
	ปุ่ม สารบัญ ฟังก์ชันกลับไปยังหน้าสารบัญของหนังสือ
	ปุ่ม Auto flip ฟังก์ชันการตั้งเวลาพลิกหน้าอัตโนมัติ
	ปุ่ม Flip ฟังก์ชันการเปิดหน้าที่ละหน้าหรือทีละหน้าคู่ (Slide)
	ปุ่ม ย้อนกลับ เพื่อกลับเข้าสู่ชั้นหนังสือ

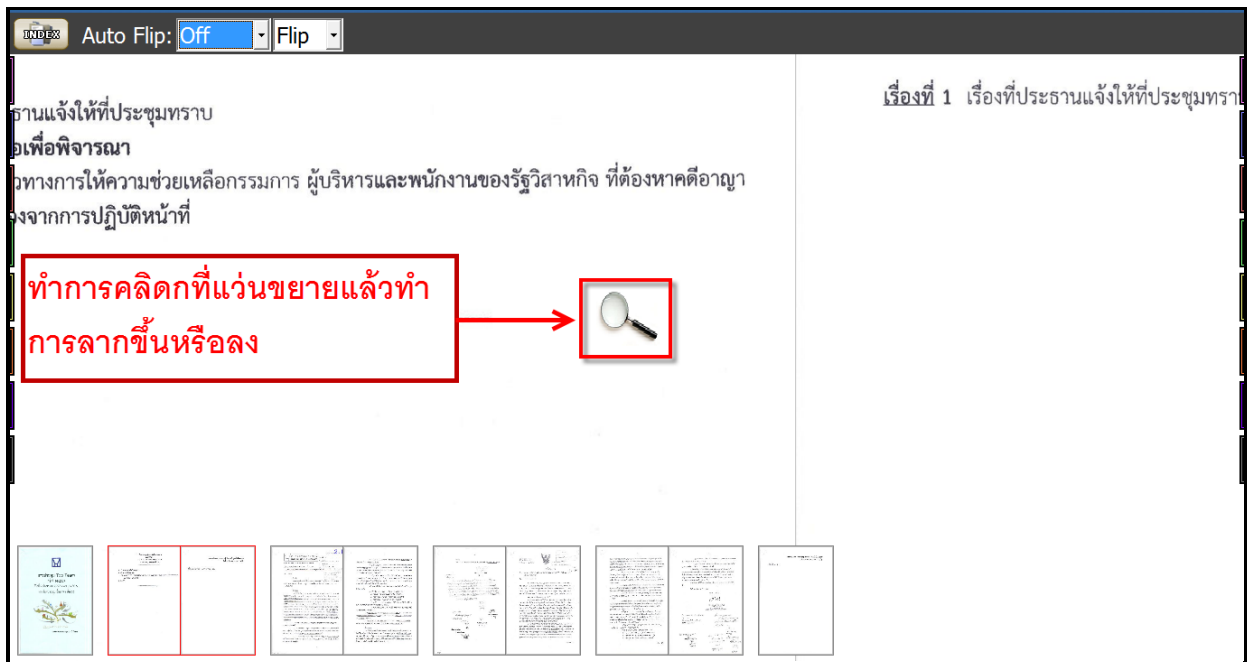
ในกรณีที่ต้องการกลับไปยังหน้าสารบัญของหนังสือ ให้เลือกที่ปุ่ม  ที่อยู่ด้านบนซ้ายมือของหน้าต่าง Library Viewer หนังสือจะเปิดกลับไปยังหน้าสารบัญ

2.6 การขยายหน้า (Zoom)

การขยายหน้าหนังสือ ใน OKMS Network Viewer เพื่อให้การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความชัดเจน และสะดวกสบายยิ่งขึ้นโดย

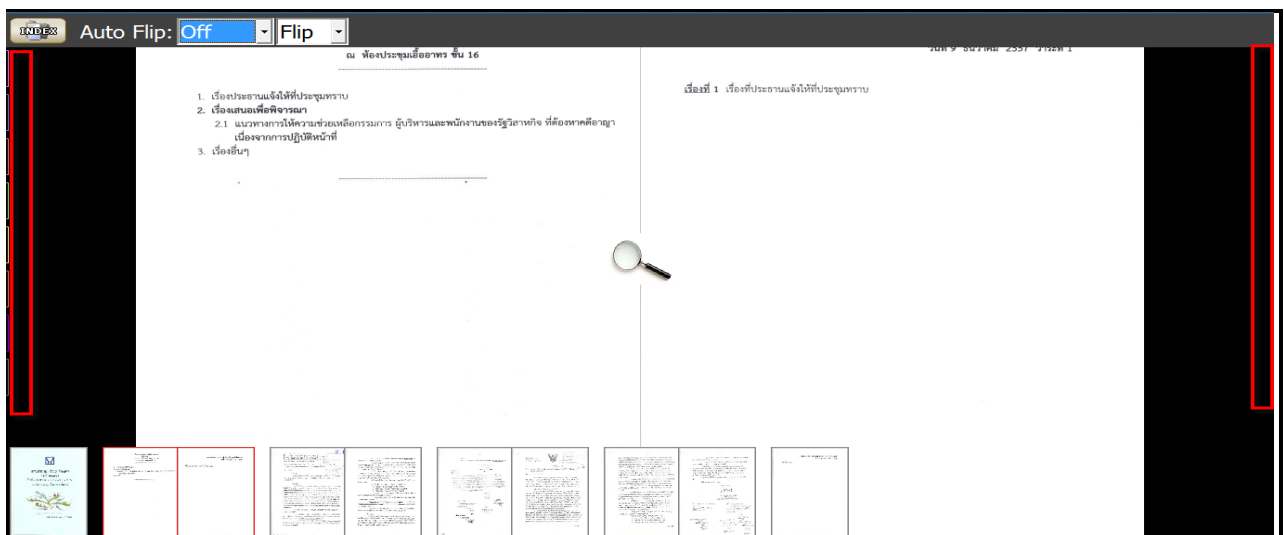


การขยายแบบแว่นขยาย สามารถทำได้โดยการปุ่ม  แล้วดึงขึ้นไปด้านบน จะเป็นการขยายตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น หรือ คลิกลากเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วดึงลง จะเป็นการย่อตัวอักษรให้เล็กลง



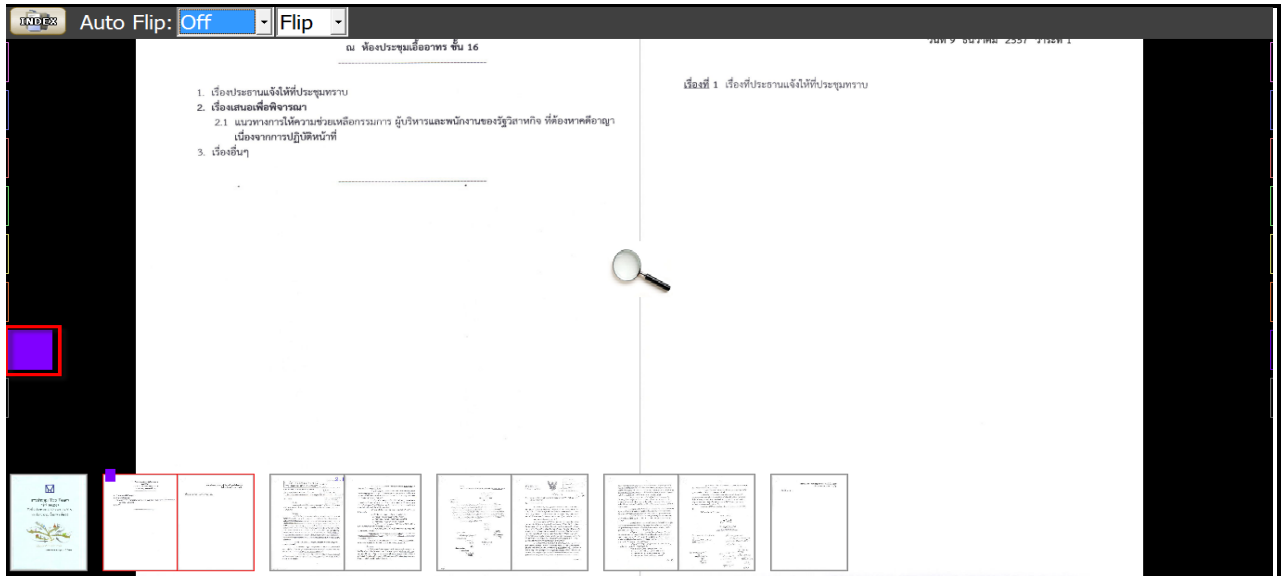
2.7 การคั่นหน้าหนังสือ (Bookmark)

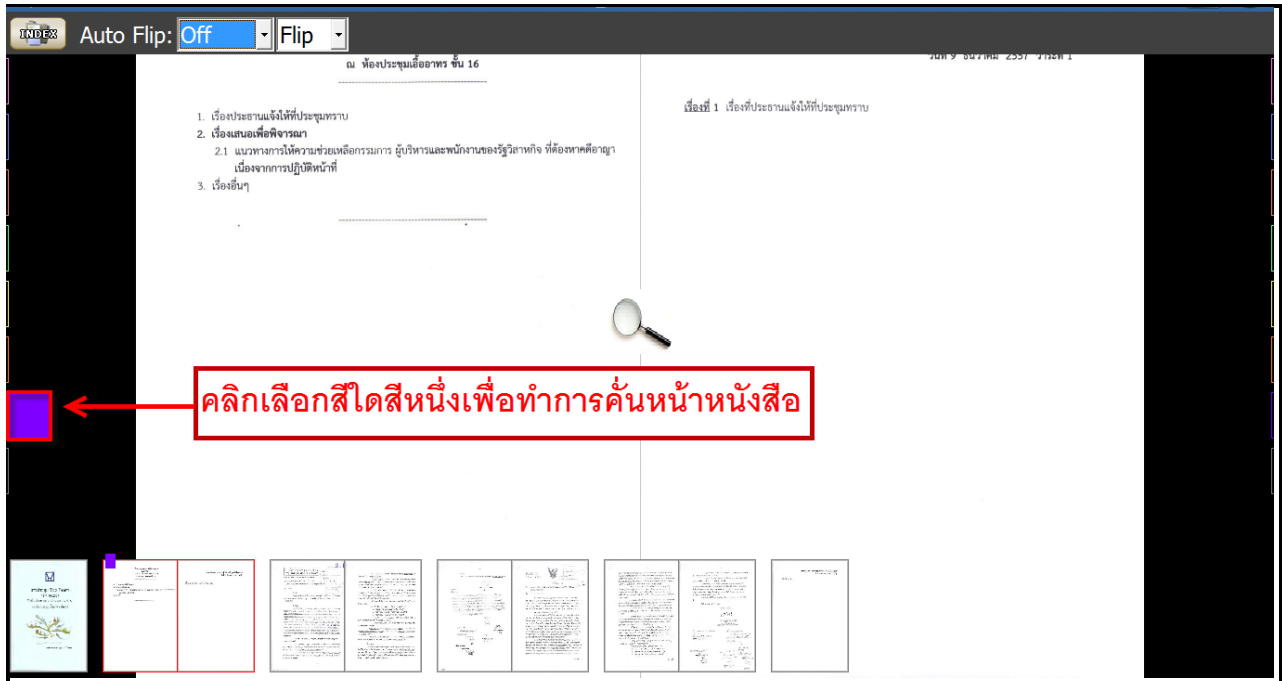
วิธีการคั่นหน้าหนังสือ เราสามารถทำการคั่นหนังสือเพื่อให้สามารถย้อนกลับมายังหน้าด้านซ้ายหรือหน้าด้านขวาที่ทำการคั่นไว้ได้ โดยใช้แถบสีด้านซ้ายและด้านขวาในการคั่นหน้าและย้อนกลับมายังหน้าที่ทำการคั่นไว้



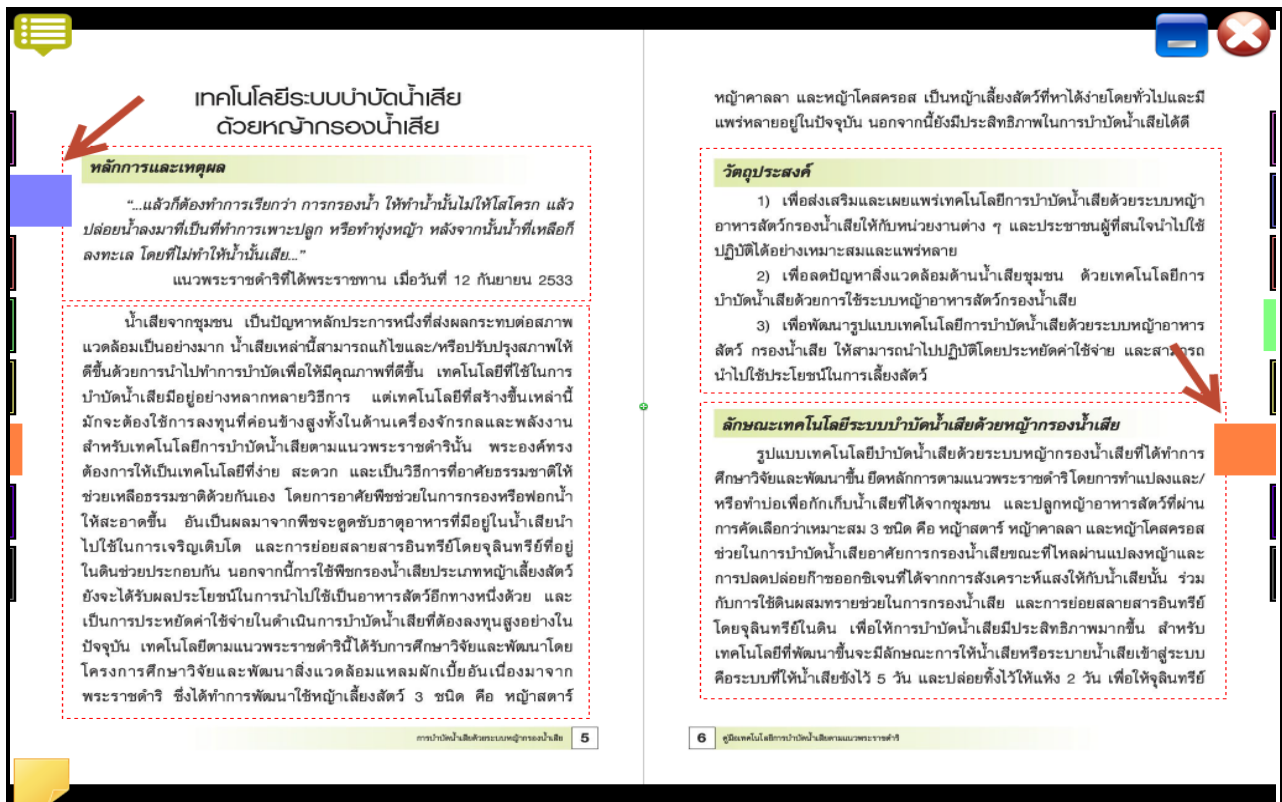
ขั้นตอนการค้นหานั่งสื่อ

ให้ทำการคลิกที่แถบสีด้านซ้ายเมื่อต้องการค้นหาด้านซ้าย หรือแถบสีด้านขวาเมื่อต้องการค้นหาด้านขวาให้แถบเลื่อนออกมาเห็นชัดเจน โดยเมื่อพลิกหน้าอื่นๆเราสามารถกลับมายังหน้าที่ทำการค้นหาไว้ได้โดยการคลิกที่แถบเดิมที่ทำการค้นหาไว้

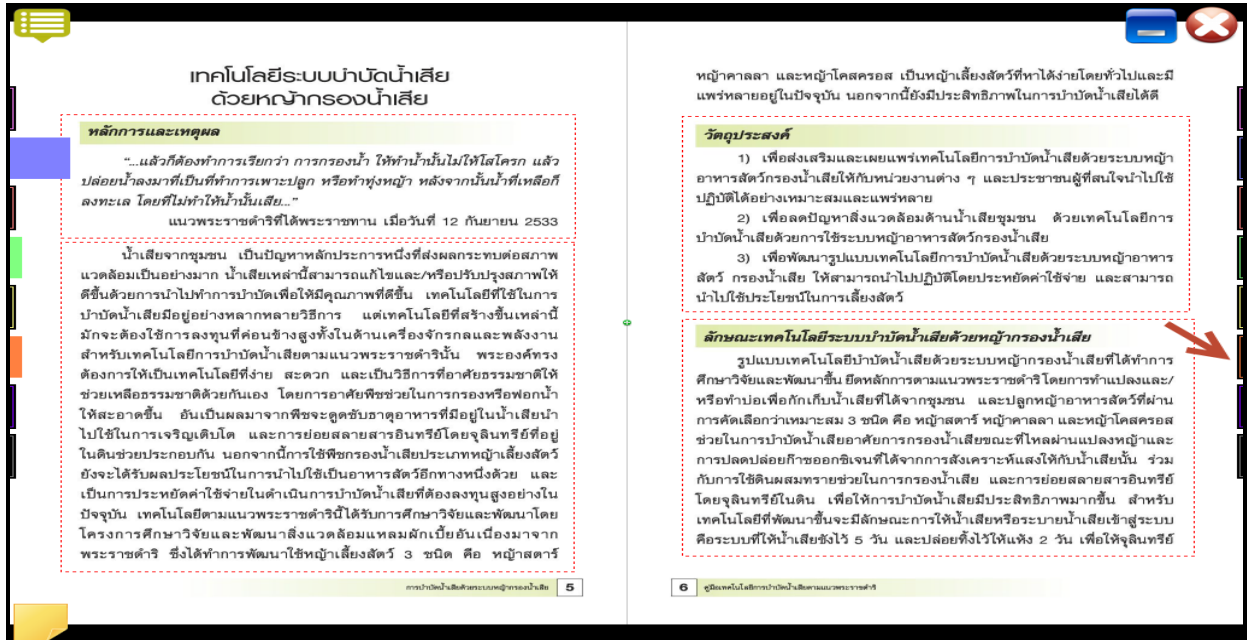





การค้นหาหนังสือ ให้กด Tab สี จะขยายขึ้น กรณีที่ไม่ต้องการค้นหาหนังสือ ให้กด Tab สี จะหดลง



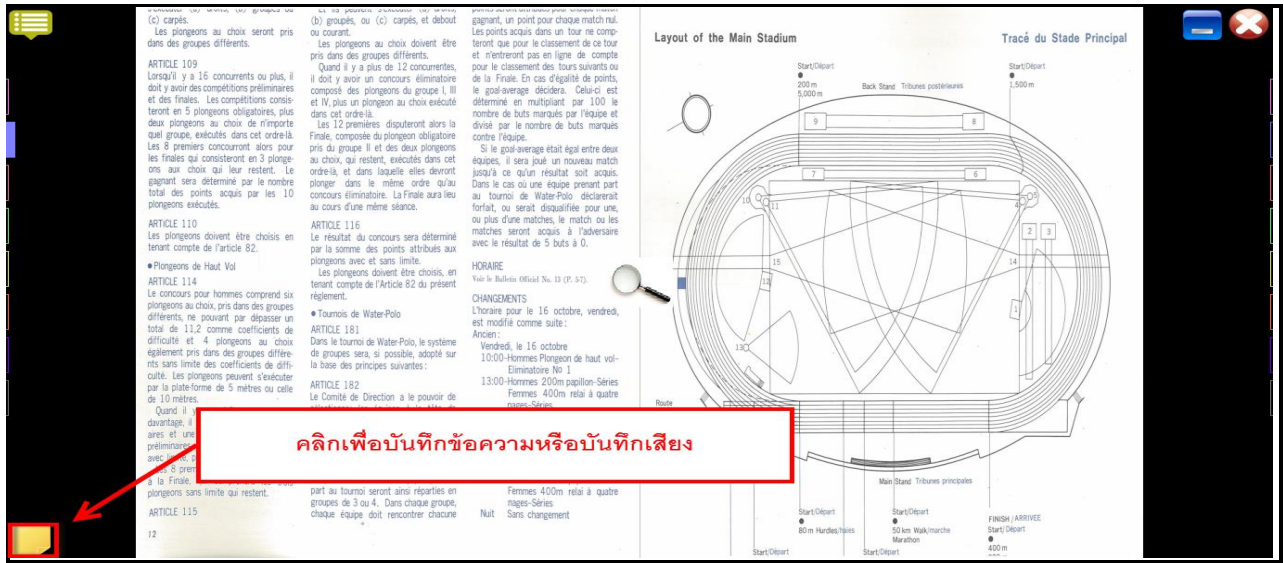
วิธีการลบการค้นหาค้นหนังสือ การลบการค้นหนังสือ โดยกลับไปยังหน้าที่ทำการค้นหนังสือไว้แล้วทำการคลิกที่แถบสีให้แถบหายเข้าไปยังด้านใน



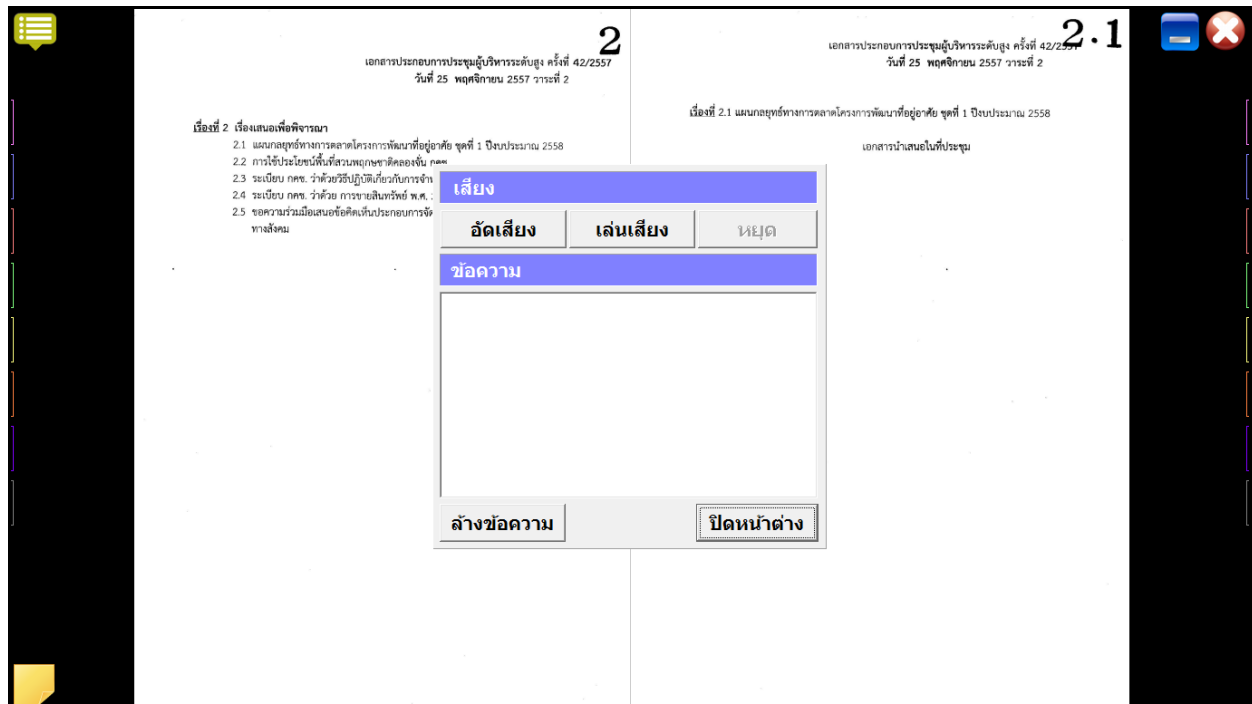
2.8 การเพิ่มข้อความในหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Notepad)

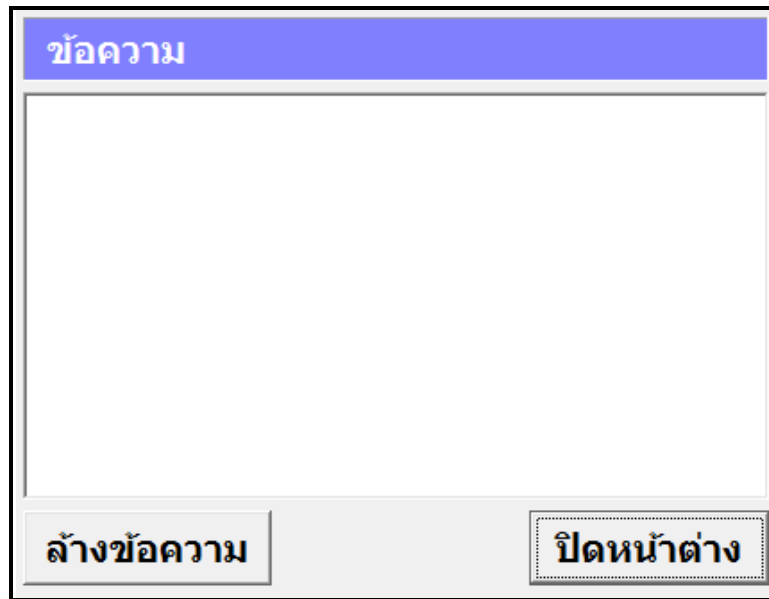
ให้เลือกที่ปุ่ม  ดังรูปโดยในแต่ละหน้าผู้ใช้สามารถบันทึกข้อความสั้นได้ โดยการคลิกที่แถบสีด้านซ้ายสุดของหน้าที่กำลังเปิดอยู่ จะมีแถบหน้าต่างพ๊อปอัพ เล็กๆ ปรากฏขึ้นมา หลังจากนั้นใส่ข้อความตามที่ต้องการที่จะอธิบายเพิ่มเติมซึ่งสามารถใส่ข้อความที่ต้องการได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ดังภาพ

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)



จากนั้นสามารถบันทึกข้อความสั้นลงไปได้ โดยเมื่อเสร็จแล้วสามารถกดปุ่ม Close เพื่อเป็นการเสร็จสิ้นการบันทึก





ข้อความที่ถูกเขียนเพิ่มจะถูกบันทึกเก็บไว้ในส่วนที่ได้ทำการวาง Notepad ไว้ สามารถเลื่อนและขยับตำแหน่งได้ตามที่ต้องการ และสามารถทำการเพิ่มและแก้ไขข้อมูลที่ใส่ไว้ได้ โดยการดับเบิ้ลคลิกสัญลักษณ์ กรณีที่

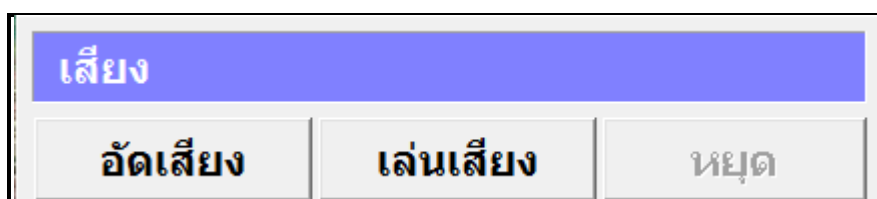
ต้องการกลับมาอ่านข้อความที่ได้บันทึกไว้ ให้เลือกดับเบิ้ลคลิกที่ปุ่ม **ล้างข้อความ** หากต้องการลบ

ข้อความ ให้คลิกที่สัญลักษณ์ **ล้างข้อความ** เป็นการลบข้อความออก

2.9 การบันทึกเสียงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Sound Record)

สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม


อัดเสียง



การบันทึกเสียง ให้เลือกที่ปุ่ม **อัดเสียง** เพื่อเริ่มการบันทึกเสียง เพื่อยืนยันการบันทึก หลังจากการบันทึกเสียงเรียบร้อย ให้กดปุ่ม **หยุด** การเล่นไฟล์เสียง ให้ใช้เมาส์คลิกที่ **เล่นเสียง** เพื่อเปิดเล่นเสียงที่บันทึกไว้

การเปิดไฟล์มัลติมีเดียเพลง ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไฟล์มัลติมีเดียจะเล่นเองอัตโนมัติ เมื่อเราเปิดอ่านหนังสือหน้าที่มีการแทรกไฟล์มัลติมีเดียหรือเพลงไว้ หรือคลิกบริเวณปุ่มเล็กๆ ที่ถูกไฮท์ไลท์สีเขียวไว้บริเวณด้านบนซ้ายหรือขวาของที่ตั้งไฟล์มัลติมีเดีย (ฟังก์ชันนี้ขึ้นอยู่กับผู้จัดทำหนังสือว่าจะใส่มัลติมีเดีย เพลง หรือไม่)



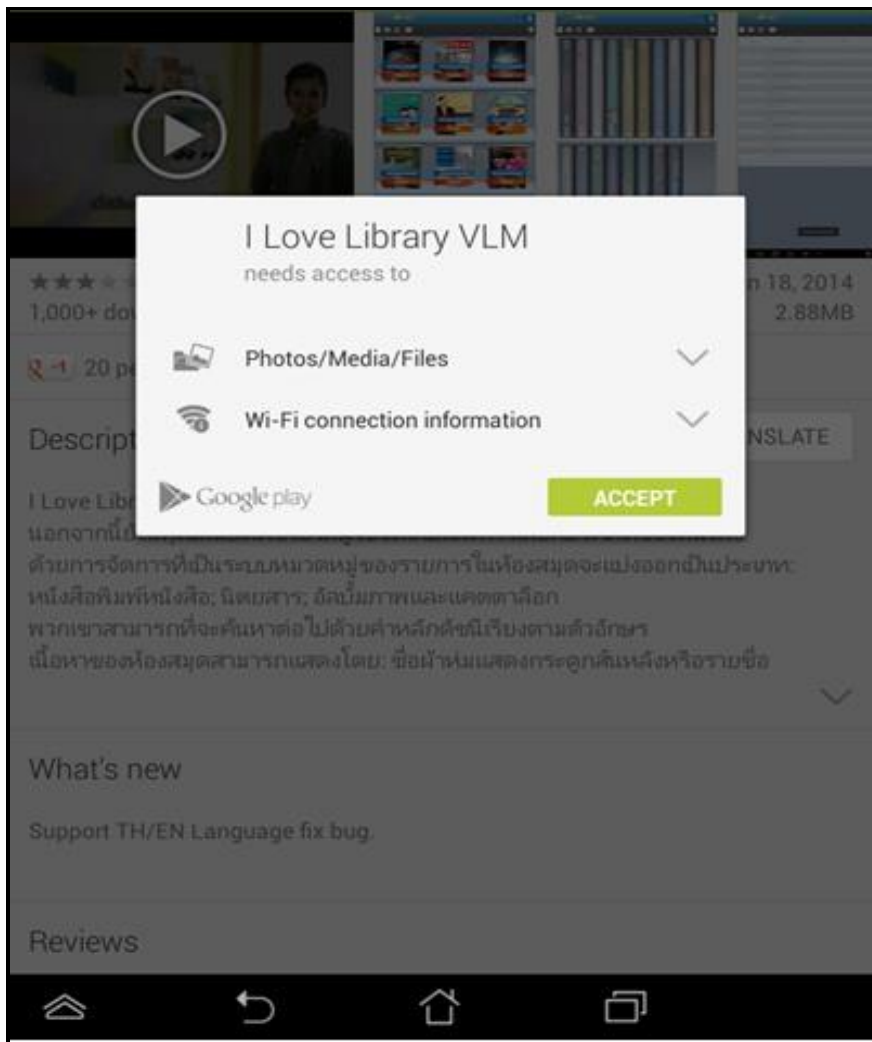
ในกรณีที่เราต้องการหยุดการเล่นไฟล์มัลติมีเดียชั่วคราวให้เลือกที่ปุ่ม  หยุดชั่วคราว(PAUSE) และถ้าต้องการปิดไฟล์มัลติมีเดีย ที่เปิดอยู่ให้เลือกที่ปุ่มหยุด หรือเปิดหน้าต่างต่อไป

3. การอ่านหนังสือบน App ระบบปฏิบัติการ Android

ขั้นตอนการใช้งาน Android

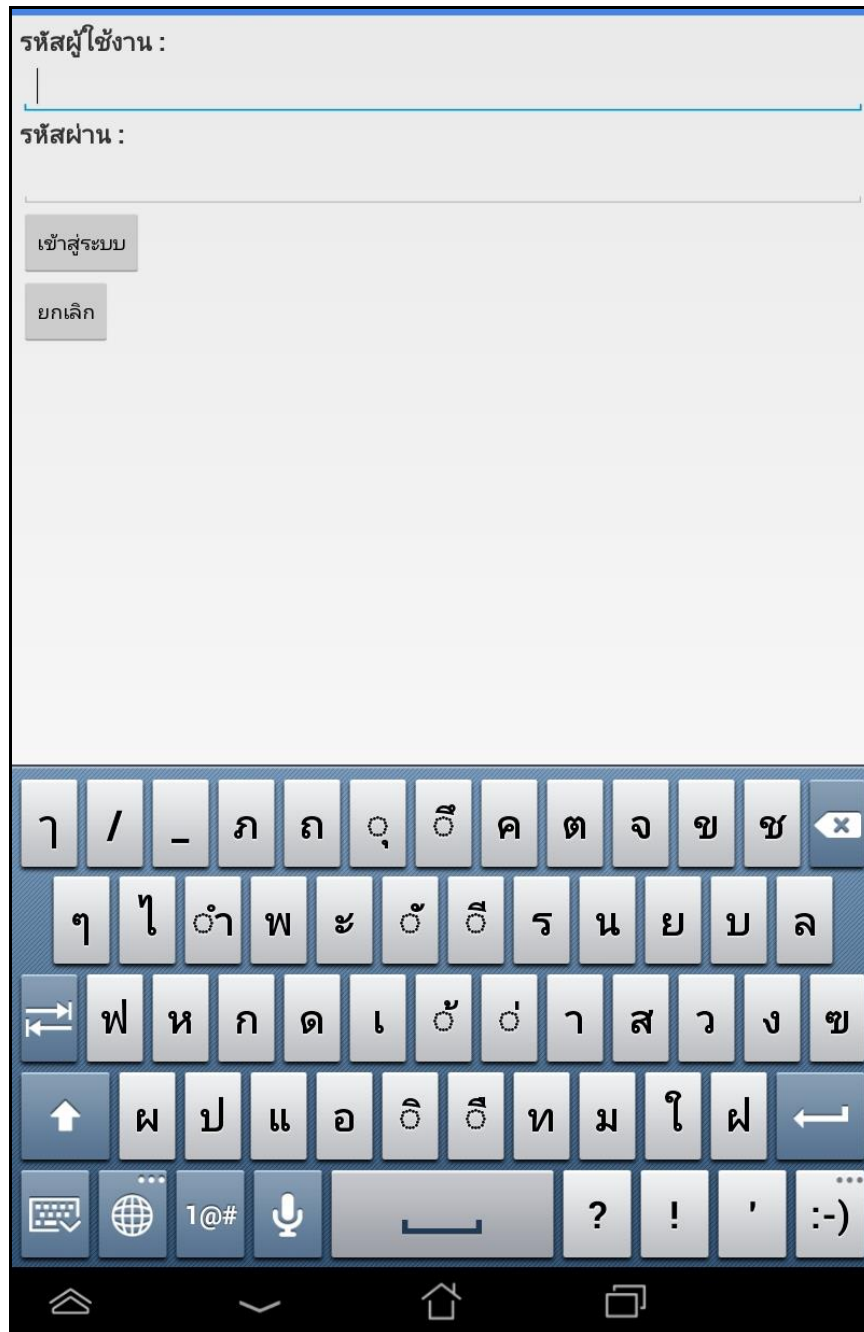


ผู้ใช้ทำการ Download โปรแกรมแล้วติดตั้งเพื่อใช้งานจาก Play store โดยทำการ Install โปรแกรม เลือก Accept & download

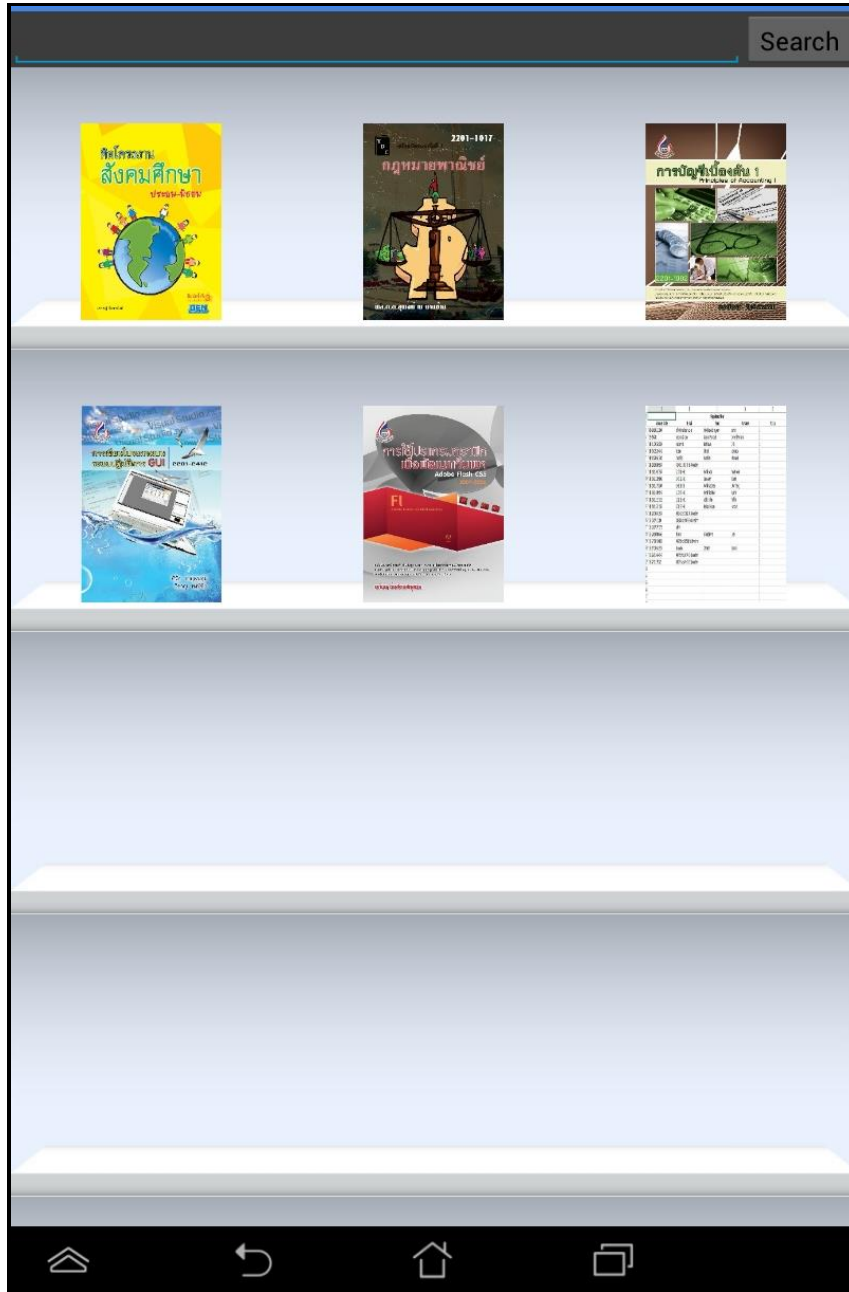


โปรแกรมจะแสดงที่หน้าจอ

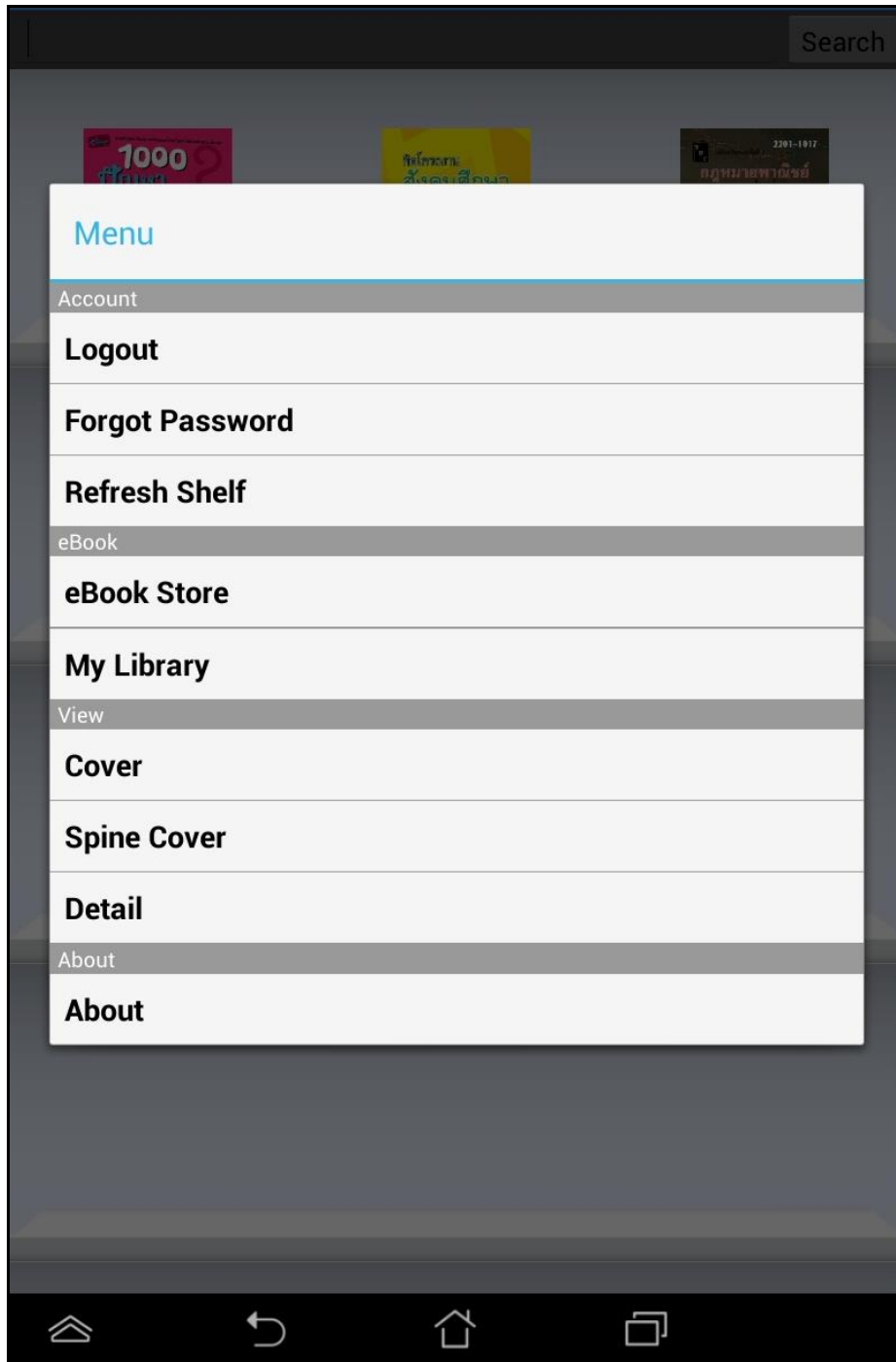
คลิกที่ icon เพื่อเปิดโปรแกรม จากนั้นในหน้า Login ให้ทำการใส่ รหัสผู้ใช้งาน และ รหัสผ่าน ในการเปิด App ครั้งแรกเท่านั้น แล้วคลิกที่



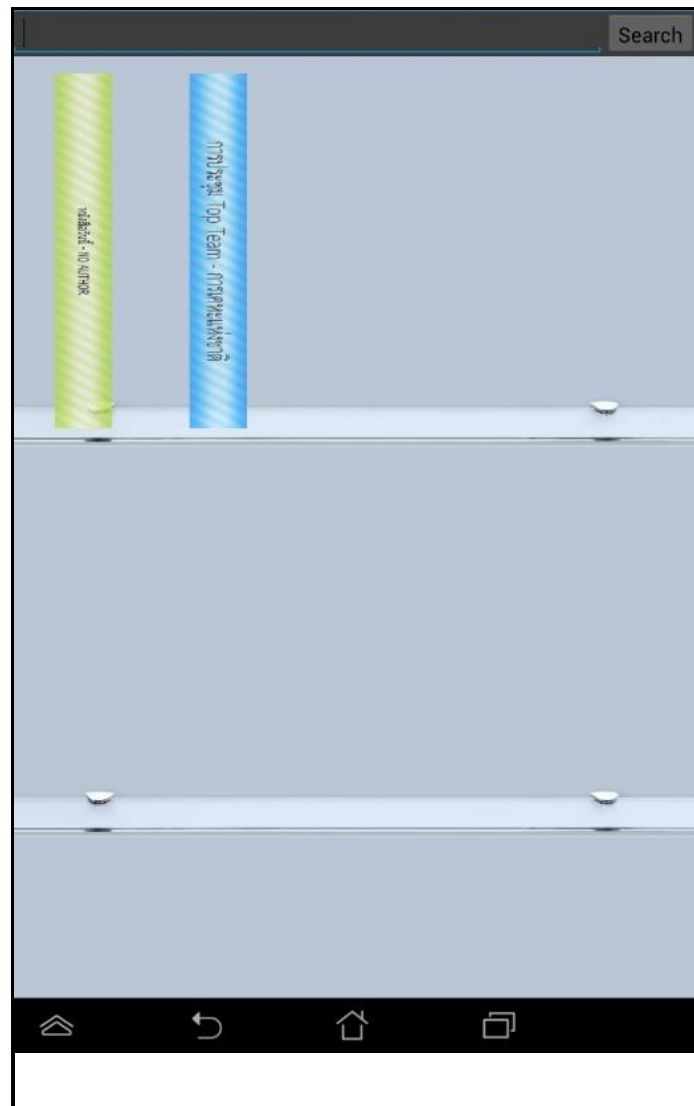
การเข้าใช้งานหรือการ Download หนังสือมาอ่าน




โดยเมนู  แสดงรายการเมนูการทำงานโปรแกรมดังกล่าว



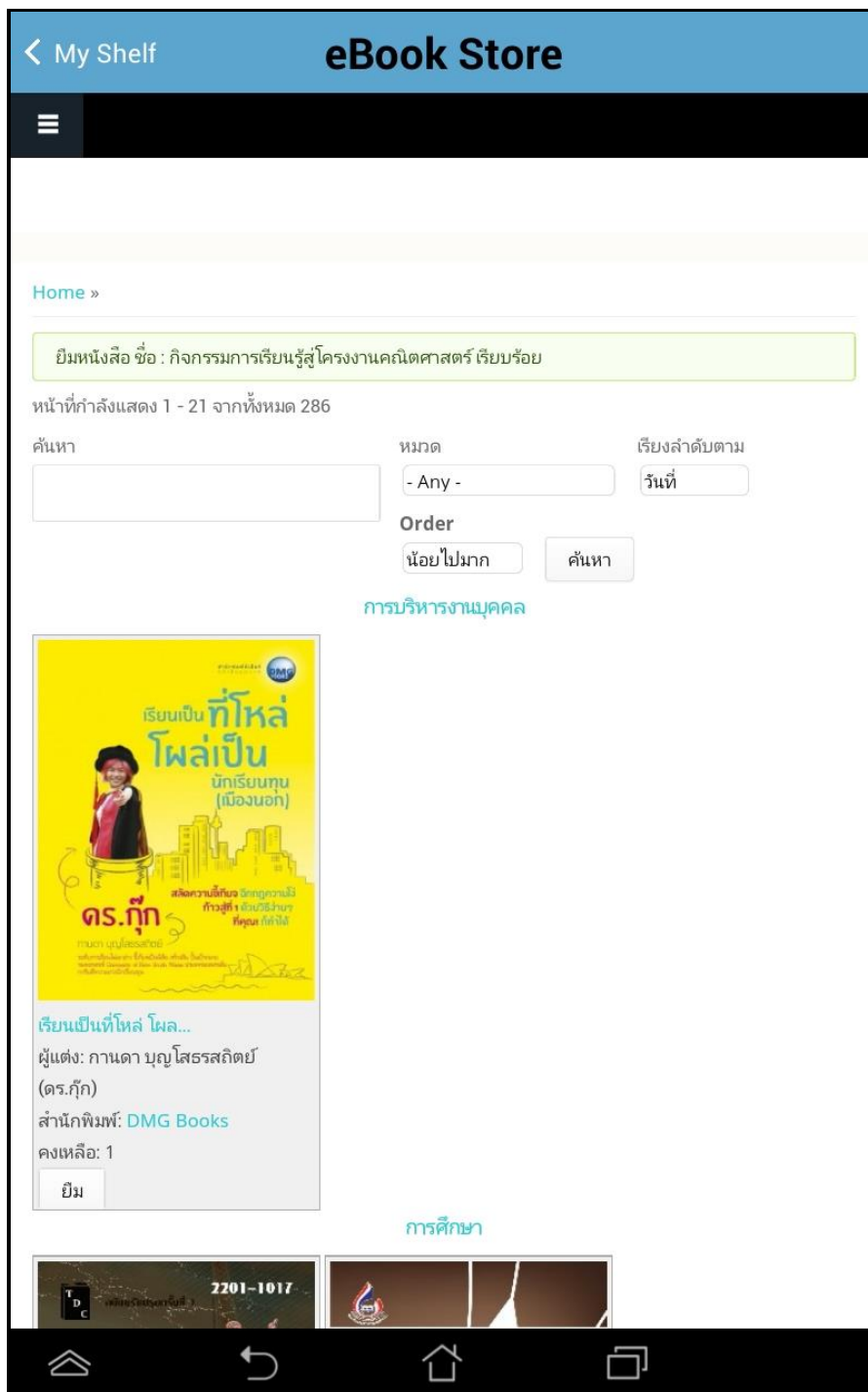
โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกการแสดงผลของชั้นหนังสือในลักษณะ ปกหนังสือ, สันหนังสือและ รายการหนังสือ ได้โดยกดที่เมนู ดังภาพเพื่อแสดงผลของหนังสือในรูปแบบต่างๆ



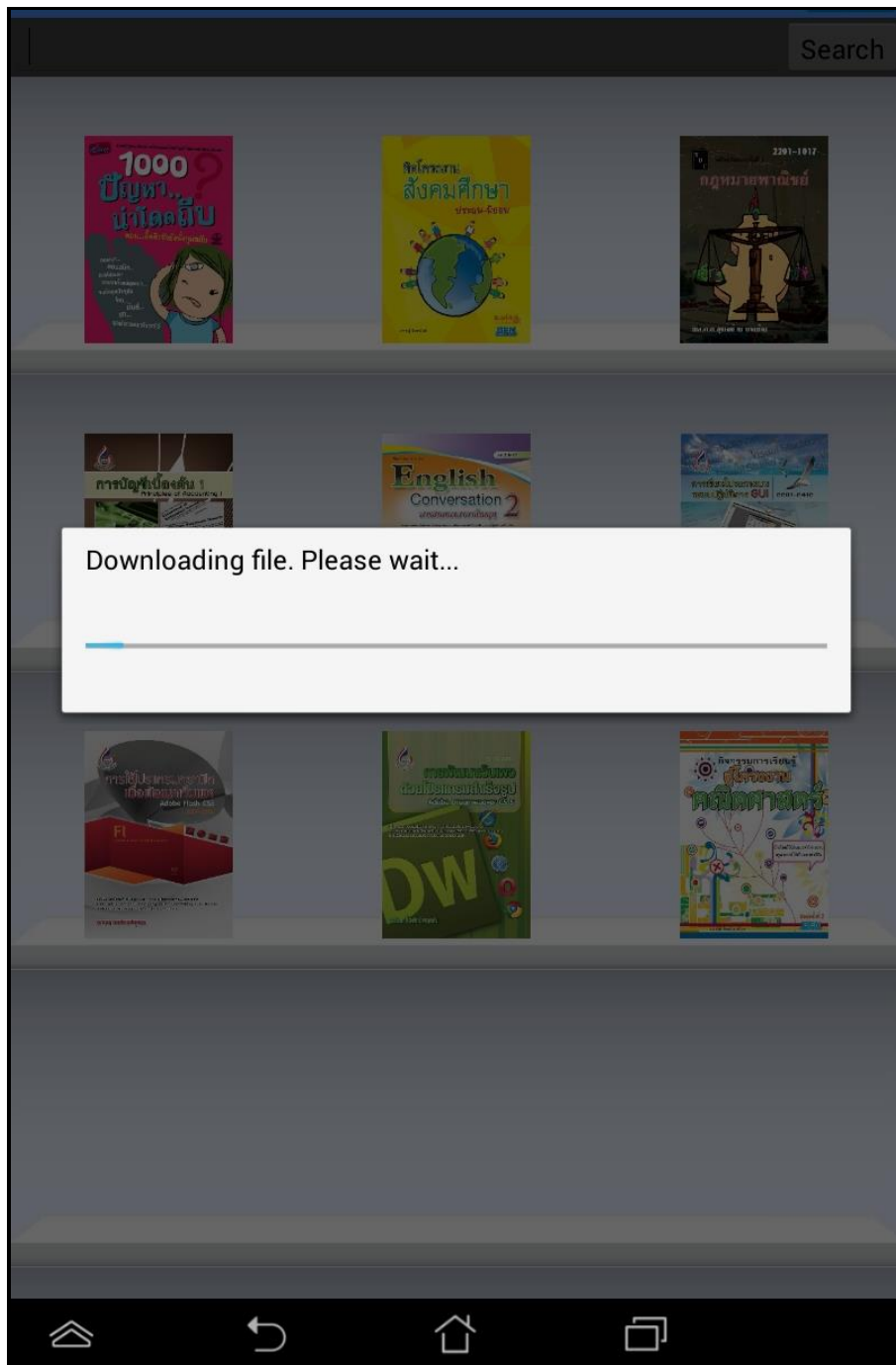
โดยผู้ใช้งานสามารถคลิกที่รูป  และเลือกที่ eBook Store เพื่อเลือกหนังสือหรือ eBook ที่จะอ่าน



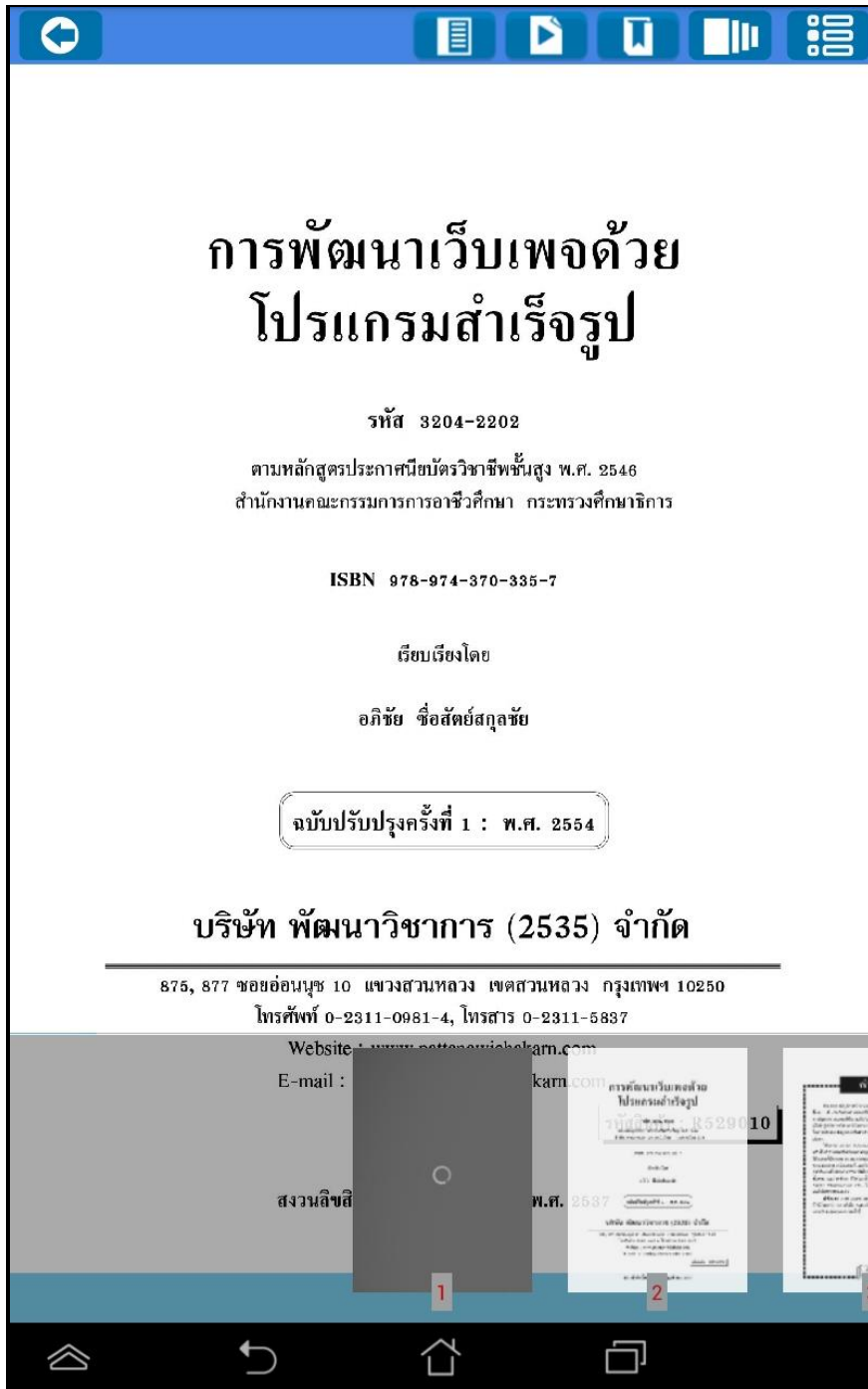
โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกรายการหนังสือตามหมวดหรือสามารถค้นหาหนังสือตามชื่อของหนังสือได้ จากนั้นให้กดปุ่ม ยืม เพื่อทำการยืม




จากนั้นผู้ใช้ทำการคลิก Back แล้วย้อนกลับไปหน้าแรกและทำการคลิกที่ ปกหนังสือ ระบบจะทำการ Download โดยแสดงผลการ Download เป็นจำนวนข้อมูลใน tab รวบรวมและสามารถเปิดอ่านหนังสือได้

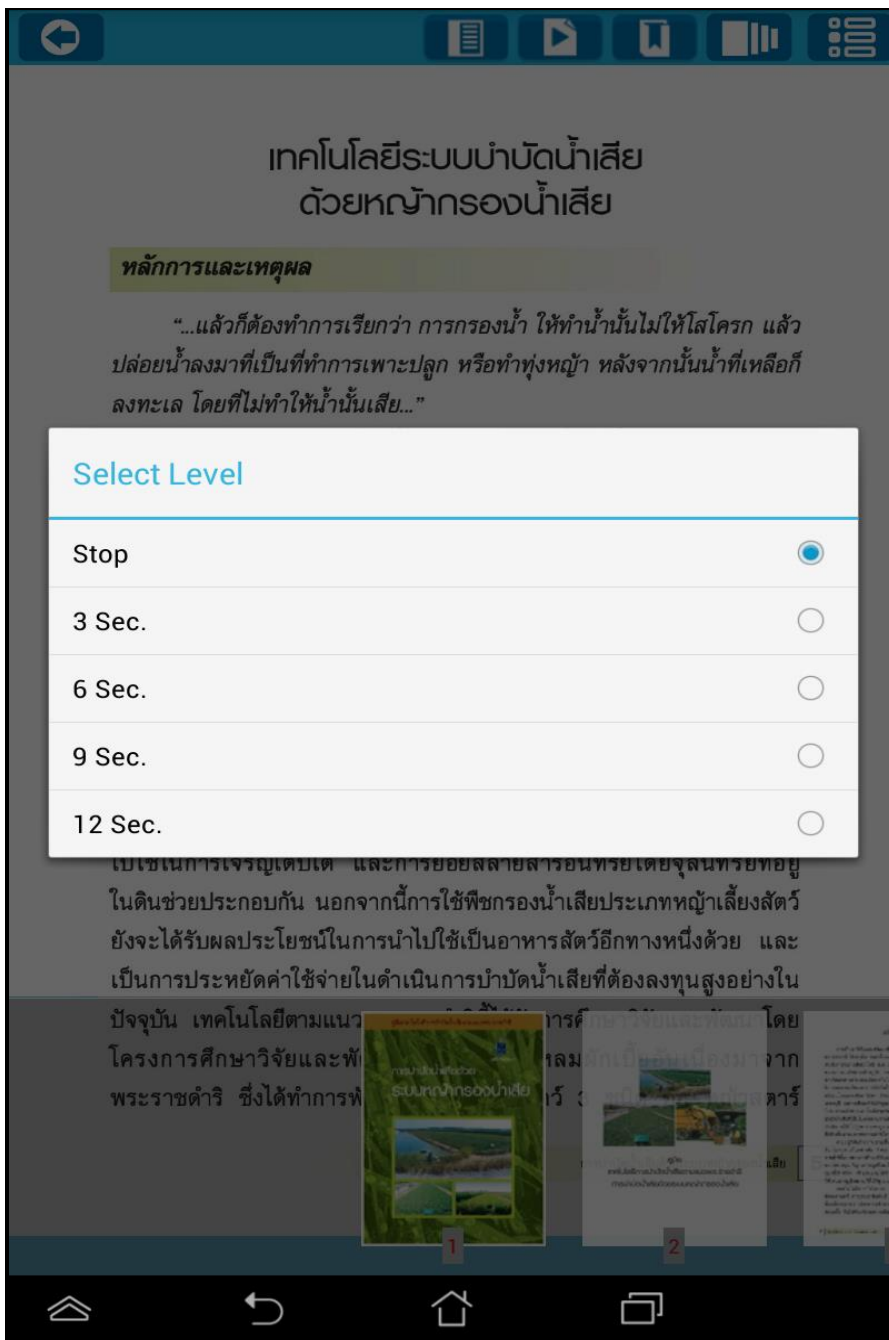


จากนั้นรอนระบบทำการโหลดหนังสือเสร็จเรียบร้อย ตัวเนื้อหาของหนังสือจะเปิดขึ้นมาโดยอัตโนมัติ

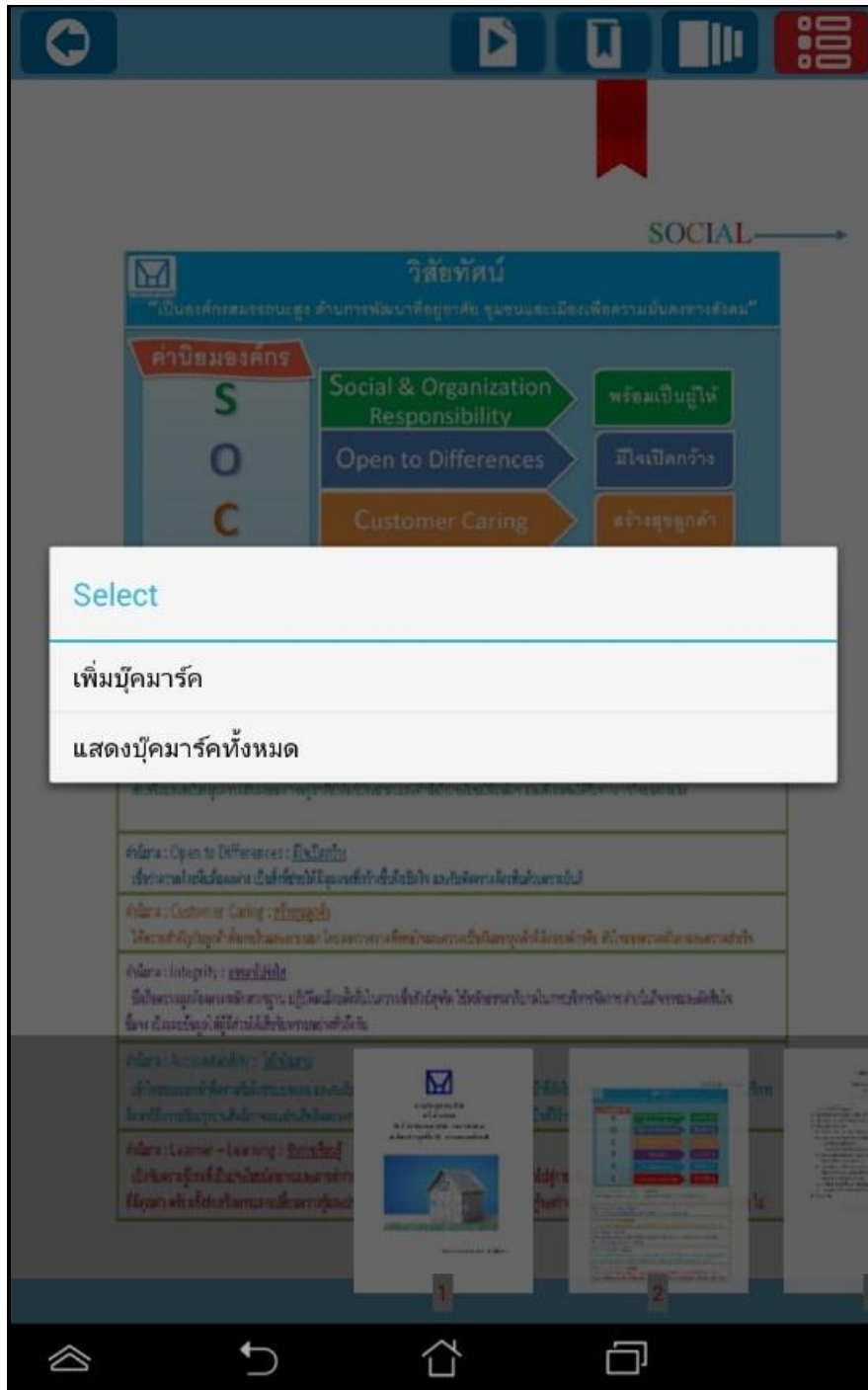


สามารถคลิกที่  เพื่อ แสดงเมนูการใช้งาน

การตั้งเวลาในการเปิดหน้าหนังสืออัตโนมัติ ให้ทำการคลิกที่ปุ่ม 



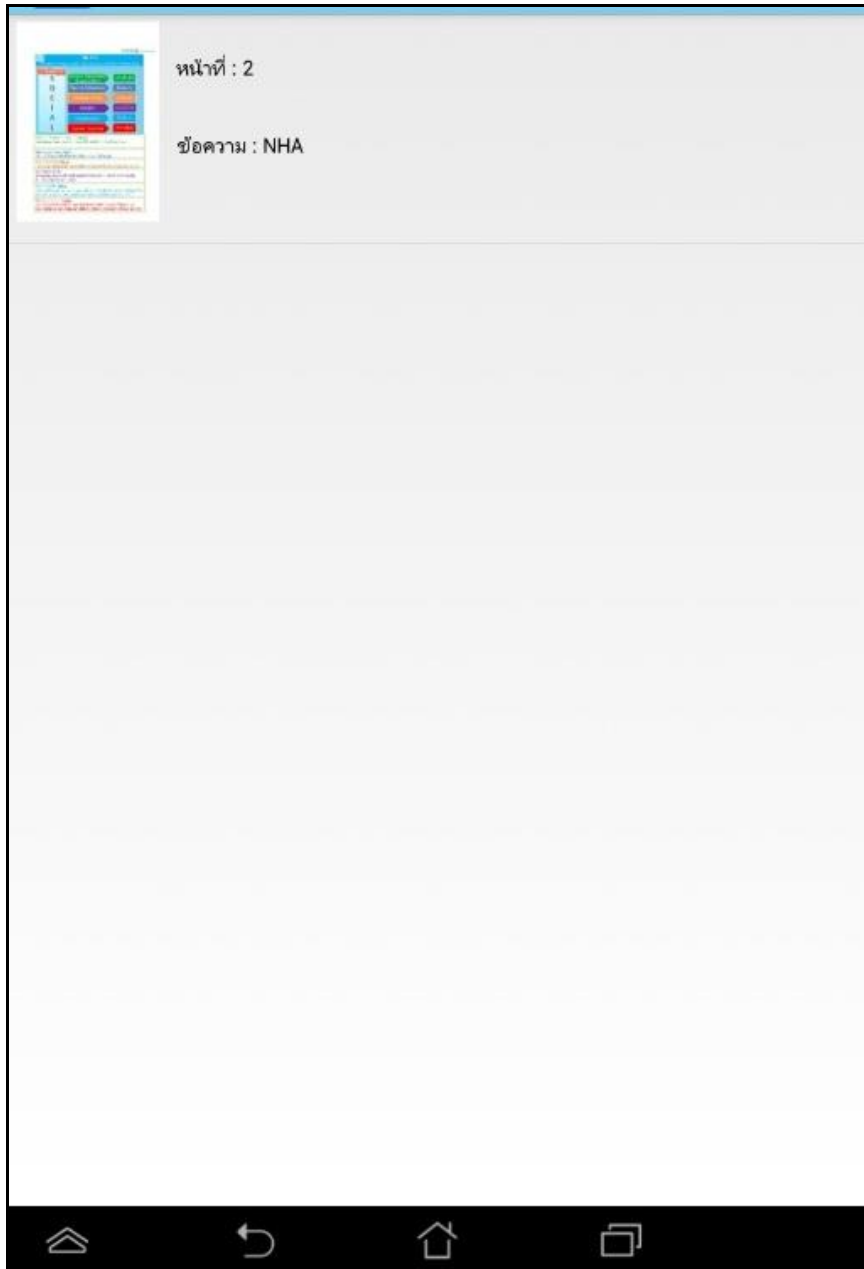
การคั่นหน้าหนังสือ ทำการคลิกที่ปุ่ม  เพื่อทำการคั่นหน้าหนังสือ



ระบบจะแสดงการหน้าที่ได้ทำการค้นไว้



โดยวิธีการดูบुकมาร์คผู้ใช้สามารถคลิกที่ปุ่ม  จากนั้นทำการคลิกที่ **แสดงบुकมาร์คทั้งหมด** จะแสดงรายการบुकมาร์คที่ทำการบुकมาร์คไว้ดั่งภาพ โดยผู้ใช้สามารถคลิกเพื่อไปยังหน้าที่ทำการบुकมาร์คไว้



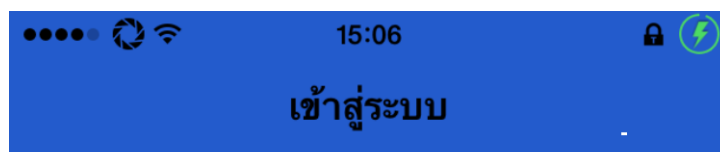
4. การอ่านหนังสือบน App ระบบปฏิบัติการ iOS

ขั้นตอนการใช้งาน iPad หรือ iPhone

Download โปรแกรมแล้วติดตั้งเพื่อใช้งานจาก App Store



โดยสามารถ ดาวน์โหลด ได้จาก App Store จากนั้นทำการ Install โปรแกรม NHA eBook เมื่อติดตั้งเสร็จแล้ว Icon แสดงอยู่ที่หน้าจอของ iPad หรือ iPhone จากนั้นคลิกที่ icon เปิดโปรแกรม จากนั้นในหน้า Login ให้ทำการใส่ รหัสผู้ใช้งาน และ รหัสผ่าน ในการเปิด App ครั้งแรกเท่านั้น แล้วคลิกที่ **เข้าสู่ระบบ** ระบบ รหัสผู้ใช้งาน และ รหัสผ่าน ในการเปิด App ครั้งแรกและเลือกเข้าสู่ระบบ

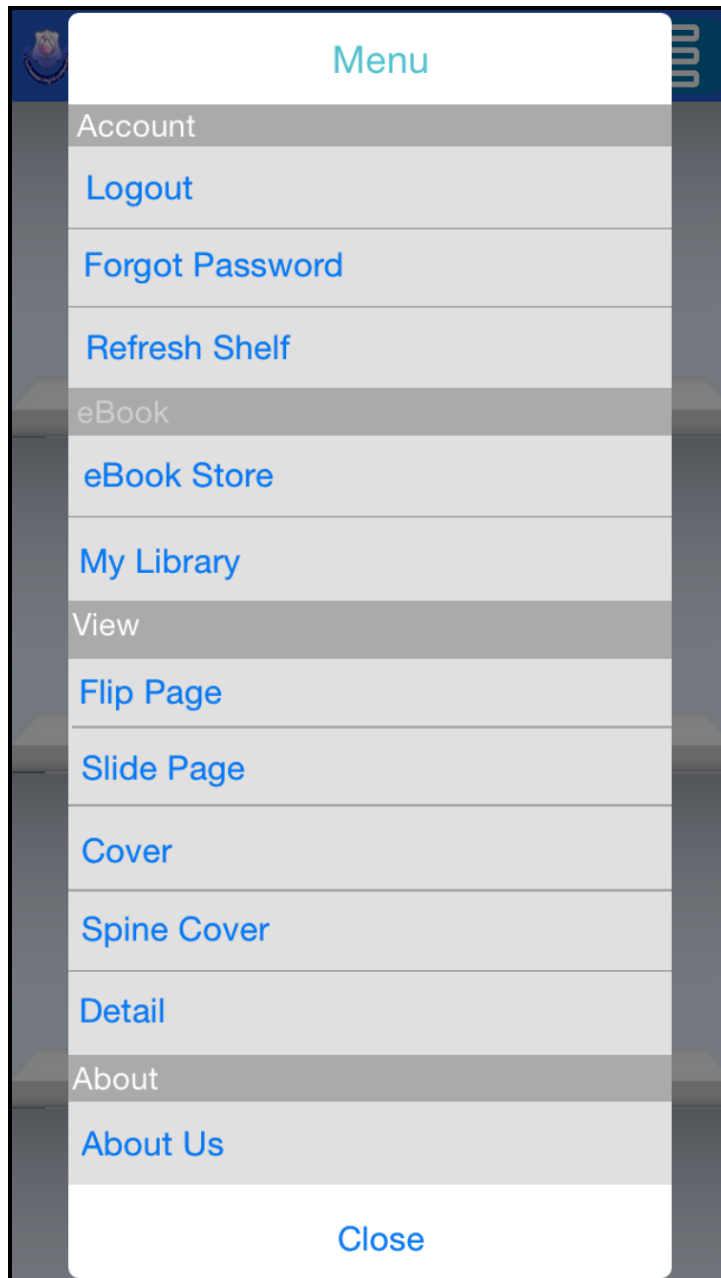


ชื่อ

รหัสผ่าน

เข้าสู่ระบบ

คลิกเลือกรูป  เพื่อเข้าใช้งานเมนู



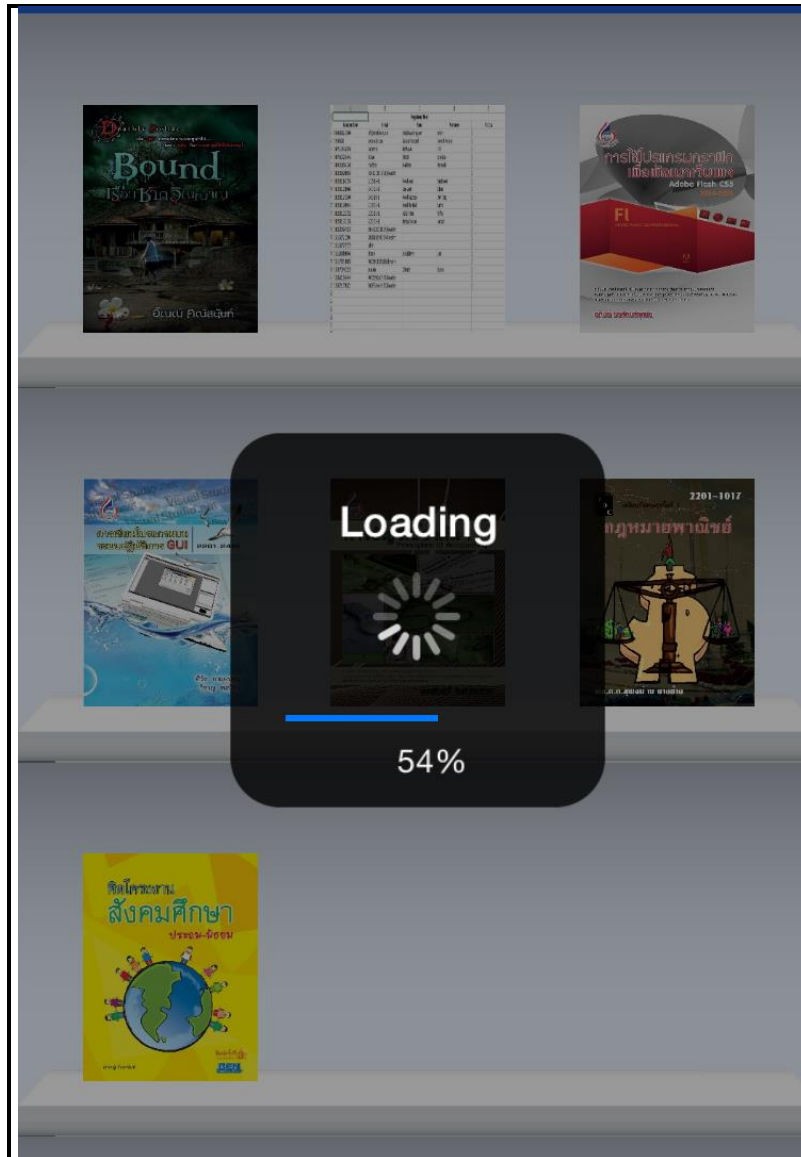
คลิกที่ eBook Store เพื่อเข้าไปยังห้องสมุดเพื่อทำการยืมหนังสือ



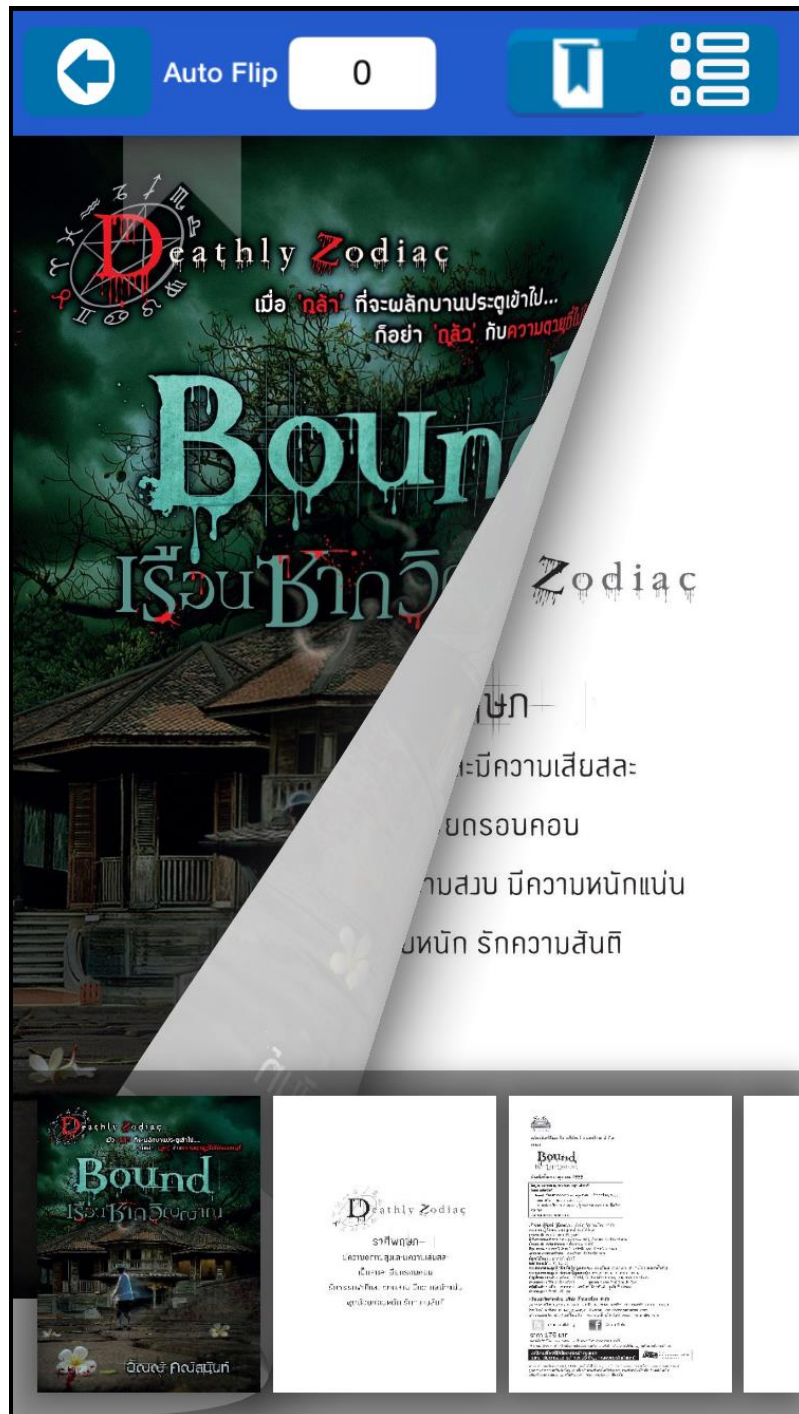
จากนั้นทำการกดที่ปุ่ม ยืม เพื่อยืมหนังสือเข้าสู่ชั้นวางหนังสือตยระบบจะทำการแจ้งผลการยืมหนังสือเมื่อทำการยืมหนังสือเรียบร้อยแล้ว



โดยเมื่อผู้ใช้ทำการยืมหนังสือเรียบร้อยแล้วสามารถกดที่ปุ่ม **My Shelf** เพื่อกลับไปยังชั้นวางหนังสือของตนเองเพื่อทำการเปิดอ่านหนังสือ จากนั้นทำการกดที่ปกหนังสือที่ต้องการเปิดอ่าน 1 ครั้งเพื่อให้ระบบทำการโหลดข้อมูลหนังสือเพื่อทำการเปิดอ่าน โดยระบบจะทำการดาวน์โหลดหนังสือ โดยแสดงสถานะผลการดาวน์โหลด เป็น (%) รอจนครบ 100% สามารถเปิดอ่านหนังสือได้



เมื่อโปรแกรมทำการ ดาวน์โหลด เสร็จเรียบร้อยสามารถเปิดอ่านโดยใช้นิ้วแตะที่ปกหนังสือหนังสือก็จะเปิดพลิกหน้าได้ และสามารถทำการพลิกหน้าสามารถใช้นิ้วแตะที่หน้าหนังสือ



Auto Flip


การตั้งเวลาในการเปิดหน้าหนังสืออัตโนมัติ ให้ทำการคลิกที่ **Auto Flip** เพื่อกำหนดเวลาเป็นหน่วย วินาทีเพื่อกำหนดค่าการพลิกหน้าอัตโนมัติ

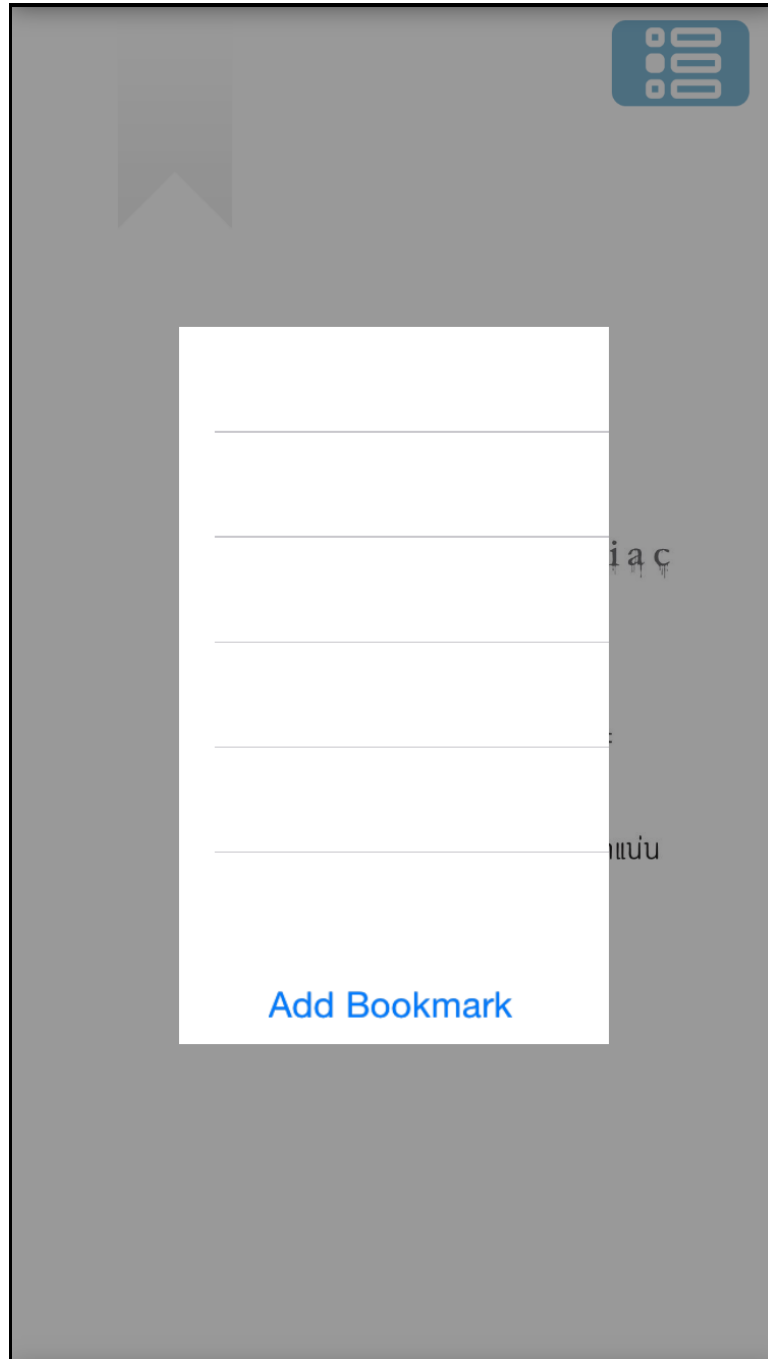
โครงการแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- 1. โครงการสำรวจ** เป็นโครงการที่ศึกษาโดยการสำรวจและรวบรวมข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ภายใต้ประเด็นหัวข้อที่จะศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้มาทำการวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงผลการศึกษา และการนำเสนอโครงการประเภทนี้อาจจะนำเสนอในรูปแบบของตาราง แผนภูมิ แผนผัง หรือกราฟ ตัวอย่างโครงการประเภทนี้ เช่น โครงการการสำรวจแหล่งท่องเที่ยวทางทะเลของภาคใต้ โครงการการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนต่ออาชีพดาราศาสตร์ เป็นต้น
- 2. โครงการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง** เป็นโครงการที่ศึกษาและค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ผู้เรียนสนใจและต้องการรู้เรื่องราวรายละเอียดอย่างลึกซึ้ง อาจจะพัฒนามาจากโครงการสำรวจแล้วต้องการศึกษาค้นคว้าหรือทดลองเพิ่มเติม ตัวอย่างโครงการประเภทนี้ เช่น โครงการสุสานใจใดมีจริงหรือไม่? โครงการสมเด็จพระเจ้าตากสินเป็นชาวจีนจริงหรือ? เป็นต้น
- 3. โครงการสิ่งประดิษฐ์** เป็นโครงการที่ประดิษฐ์สิ่งใหม่ โดยนำองค์ความรู้ที่มีอยู่เป็นพื้นฐานมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ที่ยังไม่มีใครเคยคิดหรือประดิษฐ์มาก่อน อาจจะได้มาจากการสำรวจ ศึกษาและค้นคว้าจากทฤษฎีที่มีมาก่อน หรือพัฒนาขึ้นจากสิ่งประดิษฐ์ที่มีมาก่อน เช่น โครงการการปลูกประกวักเทียม โครงการสมุดภาพประวัติศาสตร์ไทยสมัยอยุธยา เป็นต้น
- 4. โครงการทฤษฎี** เป็นโครงการที่สร้างทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่สนใจ หรือเป็นการขยายแนวคิดหรือทฤษฎีเดิมเพื่อหาข้อเท็จจริง โดยทฤษฎีใหม่ที่น่าสนใจหรือผู้เสนอต้องมีความรู้ในทฤษฎีนั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง และต้องผ่านการพิสูจน์ด้วยกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป เช่น โครงการแคว้นสุวรรณภูมิคืออาณาจักรไทยใช่หรือไม่? เป็นต้น

โครงการประวัติศาสตร์ เป็นโครงการที่แตกต่างจากโครงการในสาระอื่นๆของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คือเป็นวิธีการศึกษาค้นคว้าเรื่องราวในอดีตโดยใช้ทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการแสวงหาข้อเท็จจริงในอดีตที่เกิดขึ้นจากการค้นคว้าหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและที่เป็นหลักฐานประเภทอื่น ๆ เพื่อให้สามารถอธิบายและวิเคราะห์เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ได้กว้างเป็นหล่นเป็นผล

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PQRS	8 TUV	9 WXYZ
	0	✕

การคั่นหน้าหนังสือ ทำการคลิกที่ปุ่ม  เพื่อทำการคั่นหน้าหนังสือ จากนั้นคลิกที่ Add Bookmark เพื่อทำการคั่นหน้าปัจจุบันดังภาพ



โดยเมื่อทำการค้นหาเรียบร้อยแล้วกรณีต้องการกลับมายังหน้าที่ทำการค้นหาไว้ให้ผู้เลือกใช้เมนู 

โดยระบบจะทำการแสดงผลรายการหน้าที่ทำการค้นหาไว้ให้ผู้ใช้ได้คลิกเพื่อเลือกกลับไปยังหน้าที่ทำการค้นหาไว้

