

คู่มือผู้ใช้งานทั่วไประบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์
(eBook)

OPENSERVE®

89/35 อาคารจุกะยวเล้ง

ถนนวิภาวดีรังสิต

แขวงสนามบิน

เขตดอนเมือง

กรุงเทพมหานคร 10210

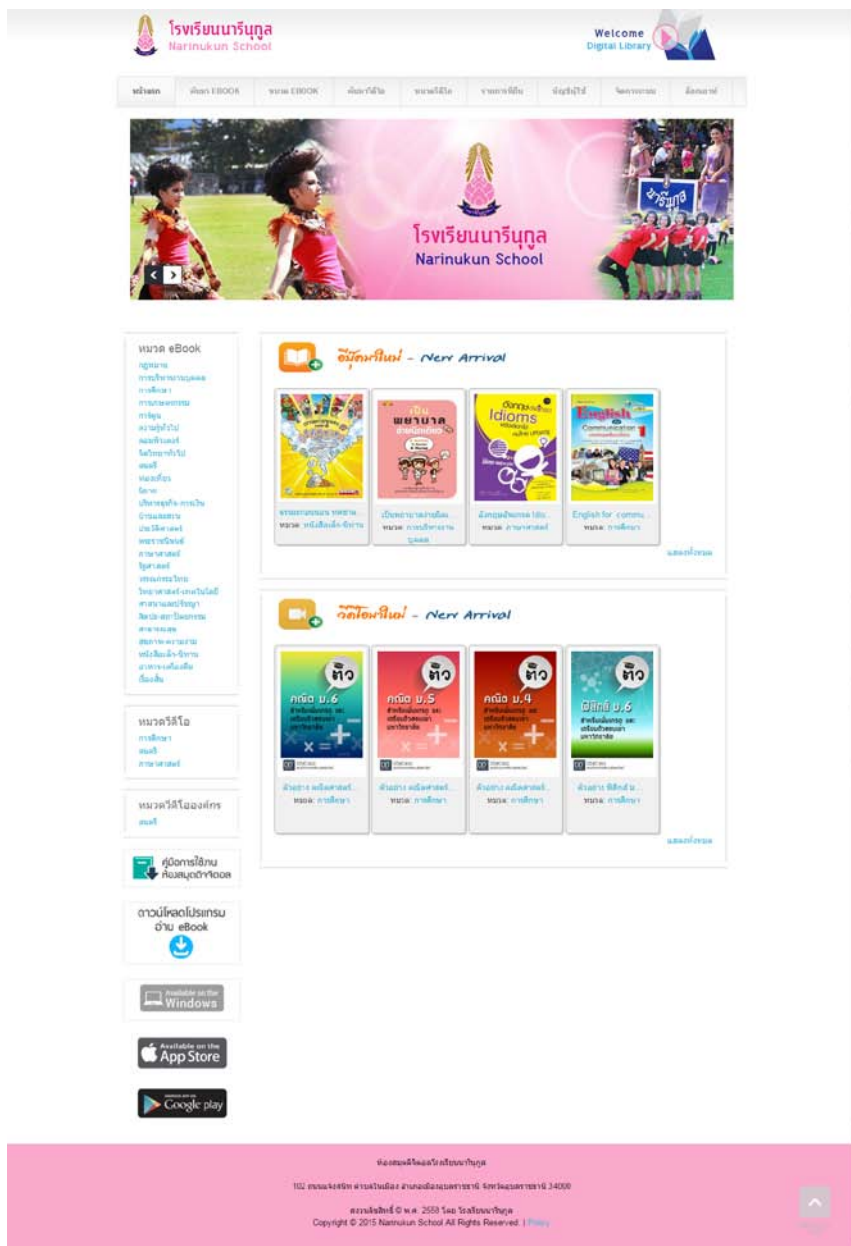
สารบัญคู่มือการใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (eBook)

การใช้งานระบบงานการจัดทำเอกสารคู่มืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook)หน้า

1. การสร้างหนังสือ eBook.....	4
2. การใช้เข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBookสำหรับ Windows.....	31
3. การใช้เข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ Android.....	54
4. การเข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ iOS.....	70

ระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (eBook)

เป็นเครื่องมือสำหรับจัดทำหนังสือให้อยู่ในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book หรือ e-Magazine) สามารถประยุกต์การใช้งานได้หลายรูปแบบ เช่น หนังสือผลงานทางวิชาการ เอกสารการอบรม หรือทำรายงานการประชุม และอื่นๆ เพื่อสร้างแหล่งข้อมูล e-Library หรือ Digital Library เพิ่มโอกาส การเรียนรู้ของเจ้าหน้าที่และบุคลากรในองค์กร และภายนอกองค์กร เป็นการเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์หนังสือและสื่อต่างๆ ขององค์กร ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สู่ผู้สนใจ โดยผ่านเครือข่าย Internet หรือ Intranet โดยการเผยแพร่ผ่านห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์บนเว็บไซต์



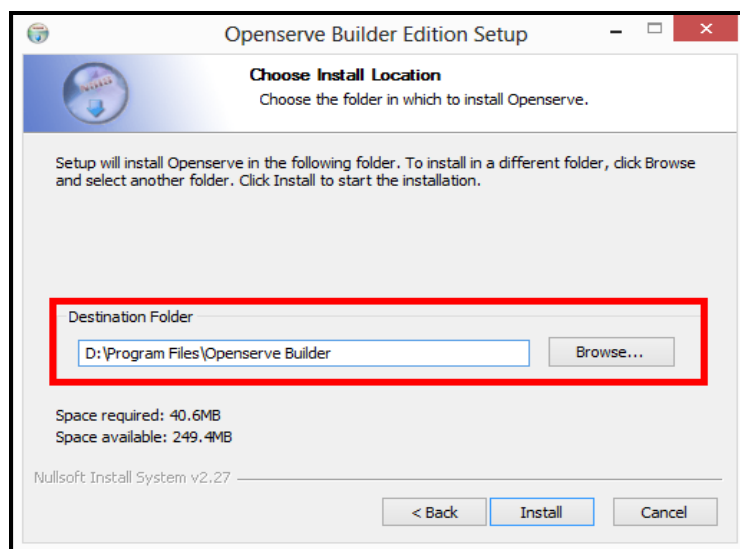
1. การสร้างหนังสือ eBook

1.1 การติดตั้งโปรแกรม

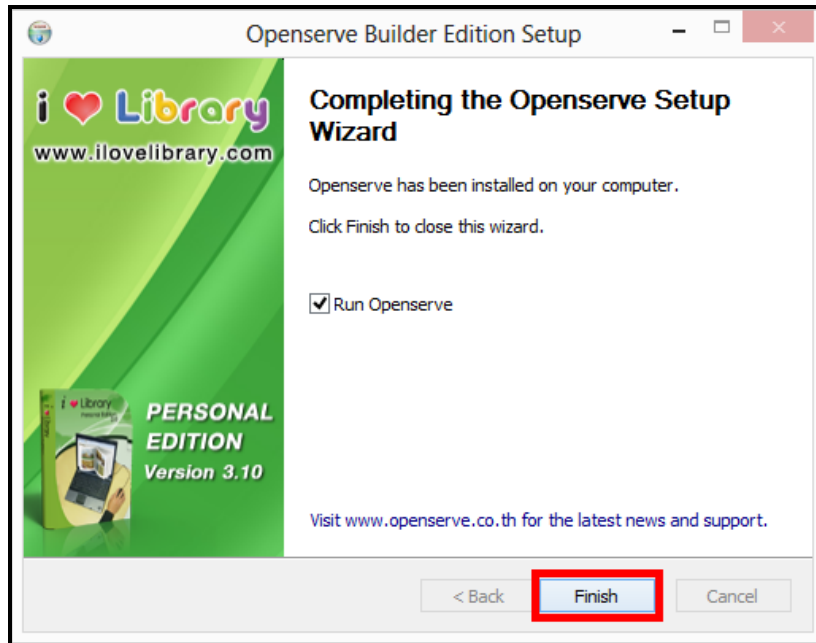
การสมัครสมาชิกโดยผู้ใช้งานสามารถทำการ Download โปรแกรมตัวสร้างที่ชื่อว่า i Lovelibrarybuilder ซึ่งสามารถ Download จากเว็บ www.ilovelibrary.com



จากนั้นให้ทำการติดตั้งโปรแกรม i Lovelibrarybuilder โดยผู้ใช้งานเลือกไดรฟ์ที่ทำการติดตั้ง

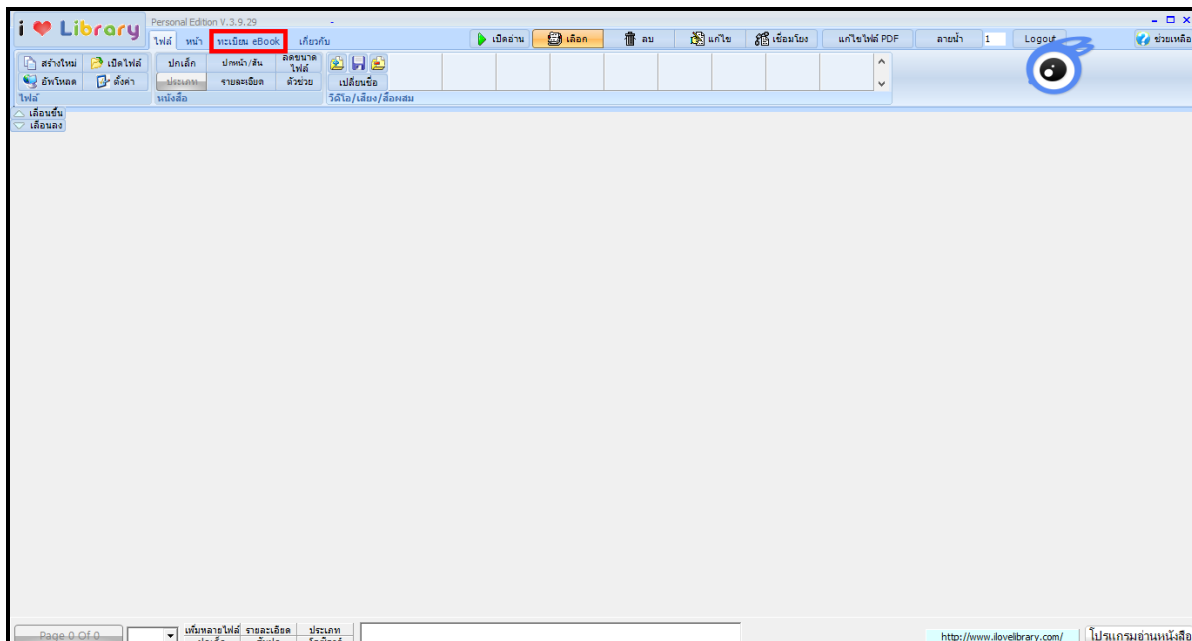


จากนั้นทำการ Run โปรแกรมเพื่อทำการสมัครสมาชิกโดยทำการคลิกลิงค์เพื่อสมัครสมาชิก

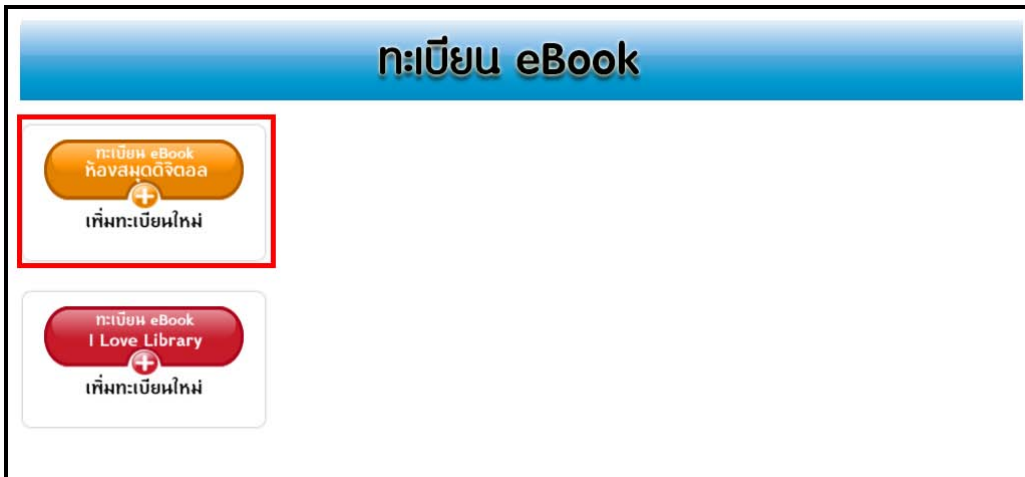


1.2 การสร้างทะเบียน eBook

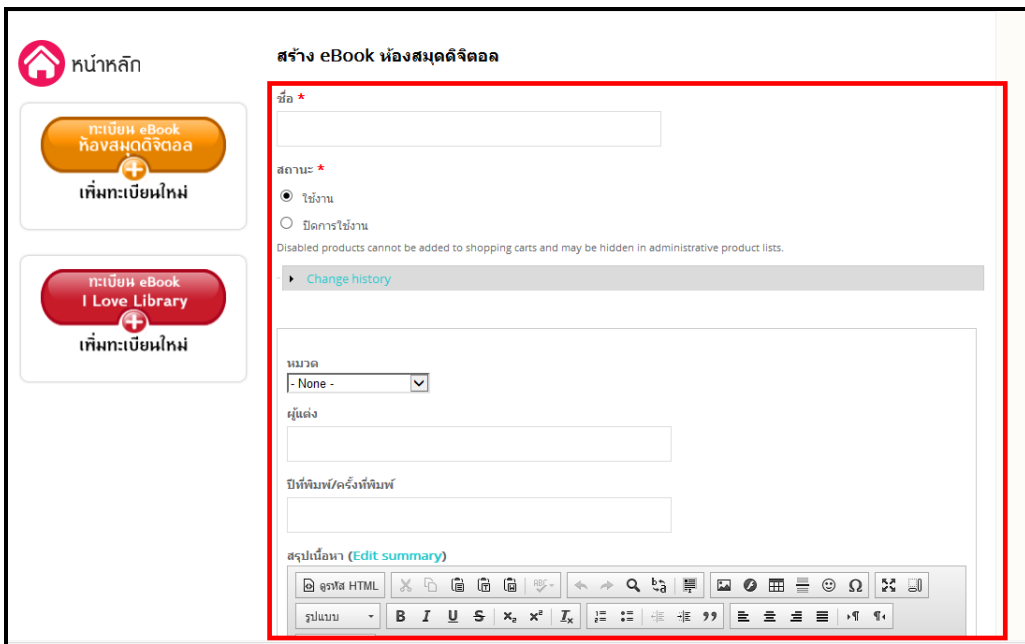
ทำการสร้างทะเบียน eBook โดยให้ผู้ใช้ทำการคลิกที่เมนู ทะเบียน eBook



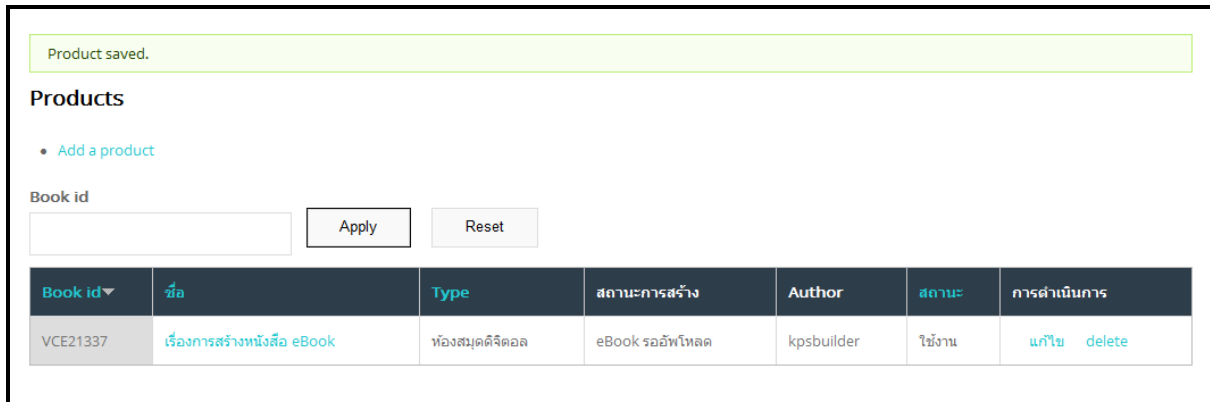
จากนั้นทำการคลิกที่ เพิ่มทะเบียนหนังสือใหม่ เพื่อทำการเพิ่มทะเบียน eBook ก่อนการสร้าง eBook ผ่านโปรแกรม ilovelibrarybuilder



ทำการใส่รายละเอียดหนังสือ eBook เพื่อสร้างทะเบียนหนังสือ eBook พร้อมทั้งทำการบันทึก



เมื่อทำการบันทึกข้อมูลทะเบียนหนังสือเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้จะเห็นรายการของทะเบียน eBook ที่เราเพิ่งได้สร้างขึ้น มา จากนั้นให้ทำการกดที่ปุ่มปิด เพื่อกลับไปยังการทำงานของโปรแกรม ilovelibrarybuilder

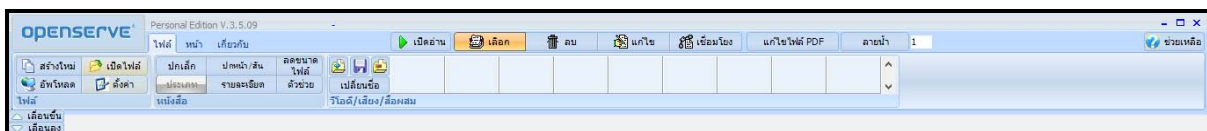


1.3 การสร้าง eBook ด้วยโปรแกรมสร้างหนังสือ iovelibraryBuilder

iovelibrary Builder คือเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (EBook) ซึ่งสามารถสร้างได้จากไฟล์หลายประเภท เช่น .jpg, .Gif, .Png, .Bmp, .Tif, .Pdf หรือ Single .Pdf หรือจากการสแกนเอกสารเข้าระบบโดยตรง (TWAIN) สามารถแทรกไฟล์ภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว Multimedia file และเสียงในสื่อหนังสือหรืออัลบั้ม (Avi Mpeg, Mp3, Wav, Swf, Wmv, Wma) และมีขั้นตอนช่วยในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (EBook Wizard) ทำให้ง่ายต่อการใช้งาน และสามารถนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อัปโหลดขึ้นเว็บไซต์ (eBook Web Site) เพื่อจัดเก็บเข้าตามหมวดหมู่ เพื่อค้นหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

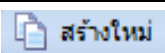
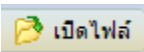
1.3.1 เมนูการใช้งาน Library Builder

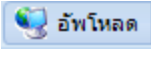

1.3.1.1 แถบเมนู ไฟล์ ประกอบด้วยชุดคำสั่งที่เกี่ยวข้องกับการตั้งชื่อไฟล์เปิดไฟล์ข้อมูล (Open file) เพื่อแก้ไขหรืออัปโหลดไฟล์หนังสือเข้าระบบ



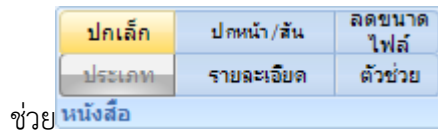
จากภาพ ชุดคำสั่ง File ประกอบด้วย ชุดเครื่องมือการทำงานต่างๆ โดยจัดแบ่งเป็น ชุดคำสั่งดังนี้

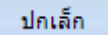
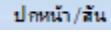
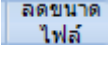
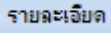
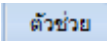
- ชุดคำสั่งกลุ่มไฟล์ ประกอบด้วย 4 ปุ่มคำสั่ง คือ สร้างใหม่ ปิดไฟล์อัปโหลดตั้งค่า

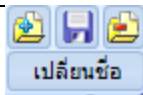
ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การเริ่มสร้างไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ขึ้นมาใหม่
	การเปิดไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการสร้างไว้เพื่อมาแก้ไขเพิ่มเติม

	การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเรียบร้อยแล้ว Upload ขึ้นบนเว็บไซต์ของหน่วยงานนั้นๆ เพื่อให้ผู้อื่นมา Download ไฟล์
	การกำหนดค่า (Configuration) ของระบบ

- ชุดคำสั่งกลุ่มหนังสือประกอบด้วย 6 ปุ่มคำสั่ง คือ ปกเล็ก สันปก ย่อไฟล์ ประเภท รายละเอียดตัว




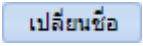




ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การนำปกเล็กมาใส่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น
	การนำสันปกมาใส่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้น
	เครื่องมือที่ทำให้ขนาดของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเล็กลง
	การกำหนดรายละเอียดต่างๆ ของไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้าง ได้แก่ ชื่อหนังสือ (Book Name), ชื่อผู้แต่ง (Author), รหัสประเทศ (Country), ภาษาที่ใช้ในหนังสือ (Language), ขนาดเส้นกั้นแบ่งเงา ระหว่างหน้าหนังสือ (ShadowLevel)
	ปุ่มเครื่องมือที่ช่วยแสดงการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์อย่างเป็นขั้นตอน



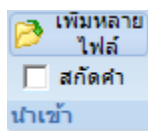
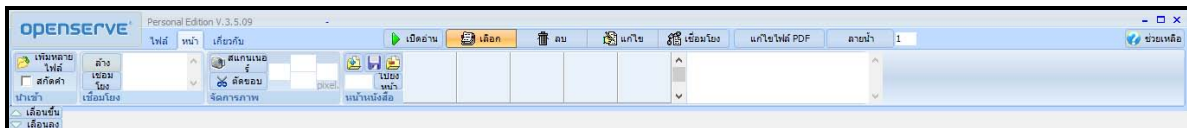
- ชุดคำสั่งกลุ่มมัลติมีเดีย ประกอบด้วย 4 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มข้อมูลบันทึกข้อมูลลบข้อมูล เปลี่ยนชื่อ

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

	การเพิ่มข้อมูลไฟล์วีดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดีย เข้าในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ที่สร้าง
	การบันทึกข้อมูลไฟล์วีดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดียที่เราเพิ่มเข้ามา
	การลบไฟล์วีดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดีย ออกจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เราไม่ต้องการออก
	การเปลี่ยนชื่อ ไฟล์วีดีโอ ออดิโอ และ มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น
	ส่วนแสดงรายการ ไฟล์วีดีโอ ออดิโอ มัลติมีเดียและหน้าหนังสือ ที่มีอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
	แถบเลื่อน เพื่อดูรายการไฟล์วีดีโอ ออดิโอ มัลติมีเดีย และหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่เพิ่มเข้ามา

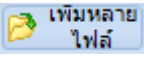
1.3.1.2 แถบเมนู หน้า

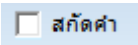
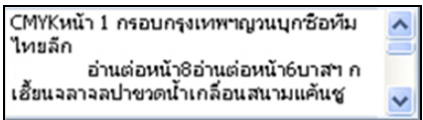
เป็นชุดคำสั่งที่เกี่ยวกับหน้าเอกสารของหนังสือ การจัดการไฟล์หนังสือทั้งหมด ฟังก์ชันแถบPage นี้สามารถแยกเมนู ชุดคำสั่งได้ดังนี้




- ชุดคำสั่งกลุ่มนำเข้าไฟล์



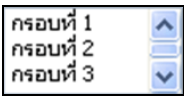
ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มไฟล์หนังสือ สกัดคำ

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การนำเข้าไฟล์หนังสือ ครั้งละหลายหน้า โดยไฟล์ที่นำเข้าต้องเป็นไฟล์ที่โปรแกรมกำหนด 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 

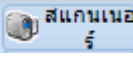
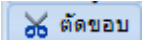

ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ ล้างข้อมูลการเชื่อมโยง

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

- ชุดคำสั่งกลุ่มจัดการไฟล์หนังสือ 

ประกอบด้วย 2 ปุ่มคำสั่ง คือ การสแกนเข้าระบบโดยตรง (Twain)การตัดขอบ






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

	ฟังก์ชันการนำเข้าไฟล์ที่ได้จากการสแกนผ่านเครื่องสแกนเนอร์เข้ามายังโปรแกรม I Library Builder เพื่อสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
	การตกแต่งขนาดขอบ ซ้าย-ขวา บน-ล่าง ของไฟล์ที่จะนำไปทำหนังสือและสื่ออิเล็กทรอนิกส์
	ใช้กำหนดขนาดของขอบ ซ้าย-ขวา บน-ล่าง ของไฟล์ที่ต้องการจะ Crop ตามลำดับ

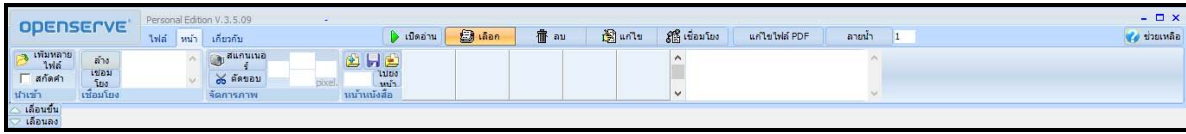
Note: การตัดขอบสามารถทำได้ถ้าใช้ฟังก์ชันสแกนดังกล่าว แต่ถ้ามีการนำเข้าไฟล์ในรูปแบบอื่นจะสามารถตัดขอบได้เฉพาะไฟล์ Image (.jpg, .png) เท่านั้น

- ชุดคำสั่งกลุ่มหน้าหนังสือ 

ประกอบด้วย 4 ปุ่มคำสั่ง คือ เพิ่มข้อมูลบันทึกข้อมูลลบข้อมูลไปยังหน้าที่

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การเพิ่มไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ครั้งละหน้า
	การบันทึกข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้า
	การลบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้า
	การเลื่อนไปยังหน้าที่ต้องการโดยการพิมพ์เลขหน้า และกดปุ่ม Enter หรือ Go to เพื่อไปยังหน้าที่ต้องการ
	รายการแสดงหน้าไฟล์ที่ใช้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แต่ละหน้าที่ทำการนำเข้า (Import)

- ชุดคำสั่งกลุ่มจัดการข้อมูลหนังสือเพิ่มเติม
ประกอบด้วย 5 ปุ่มคำสั่ง คือ เปิดอ่านเลือกลบแก้ไขเชื่อมโยง



ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	การแสดงผลหนังสือที่สร้างหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังสร้าง
	ฟังก์ชันเลือกเป็นการตีกรอบ (เลือก) เพื่อสร้างคุณสมบัติพิเศษบนหน้าไฟล์หนังสือหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้าง เช่น การขยายสัดส่วนรูปภาพ การ Link เพื่อไปยังไฟล์หน้าอื่นๆ การตีกรอบเพื่อแทรกไฟล์มัลติมีเดียอื่นๆ เป็นต้น
	ฟังก์ชันลบเป็นการลบกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างขึ้นบนหน้าไฟล์หนังสือหรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างขึ้นด้วย Mode Section การคลิกที่ปุ่ม Delete หมายถึง ขณะนี้ อยู่ในโหมดลบกรอบ (เลือก) หากคลิกเลือกกรอบ (เลือก) ใด กรอบ (เลือก) นั้นจะหายไป
	ฟังก์ชันแก้ไข สำหรับกำหนดคุณสมบัติของแต่ละกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างขึ้นใน Mode Section เช่น การกำหนด Link เชื่อมไปยังหน้าไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์อีกหน้าหนึ่ง การกำหนดคุณสมบัติของไฟล์มัลติมีเดียที่เพิ่ม เป็นต้น
	ฟังก์ชันเชื่อมโยง สำหรับเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของกรอบ (เลือก) คุณสมบัติพิเศษที่สร้างในไฟล์หน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
	ฟังก์ชันในการใส่ภาพลายน้้า โดยไฟล์จะต้องมีนามสกุล .png
	ฟังก์ชันช่วยเหลือ ผู้ใช้สามารถอ่านรายละเอียดต่างๆ เพื่อช่วยให้เข้าใจโปรแกรมมากขึ้น

1.3.2 การจัดเตรียมไฟล์ข้อมูล

การจัดเตรียมไฟล์เอกสารต่างๆ อาจได้มาจากการสแกน ไฟล์รูปภาพต่างๆ หรือ pdf เพื่อนำมาจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยโปรแกรม LibraryBuilder ยกตัวอย่างเช่น

1.3.2.1 ข้อมูลเอกสาร หรือไฟล์รูปภาพต่างๆ

ได้แก่ pdf file หรือไฟล์รูปภาพต่างๆเช่น .jpg, .png, .bmp, .gif, tifทำการตกแต่งความสวยงามและจัดเรียงหน้าไว้ให้เรียบร้อย ถ้าเอกสารที่มาจากกระดาษ 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 แต่ถ้ามีการจัดทำปกเล็กขึ้นมาใหม่ ให้บันทึกเป็นนามสกุล .jpg เท่านั้นโดยกำหนดขนาดของปกเล็กที่ประมาณ 147x199 pixel หรือตามความเหมาะสมของผู้จัดทำ

1.3.2.4 สันปกหนังสือ

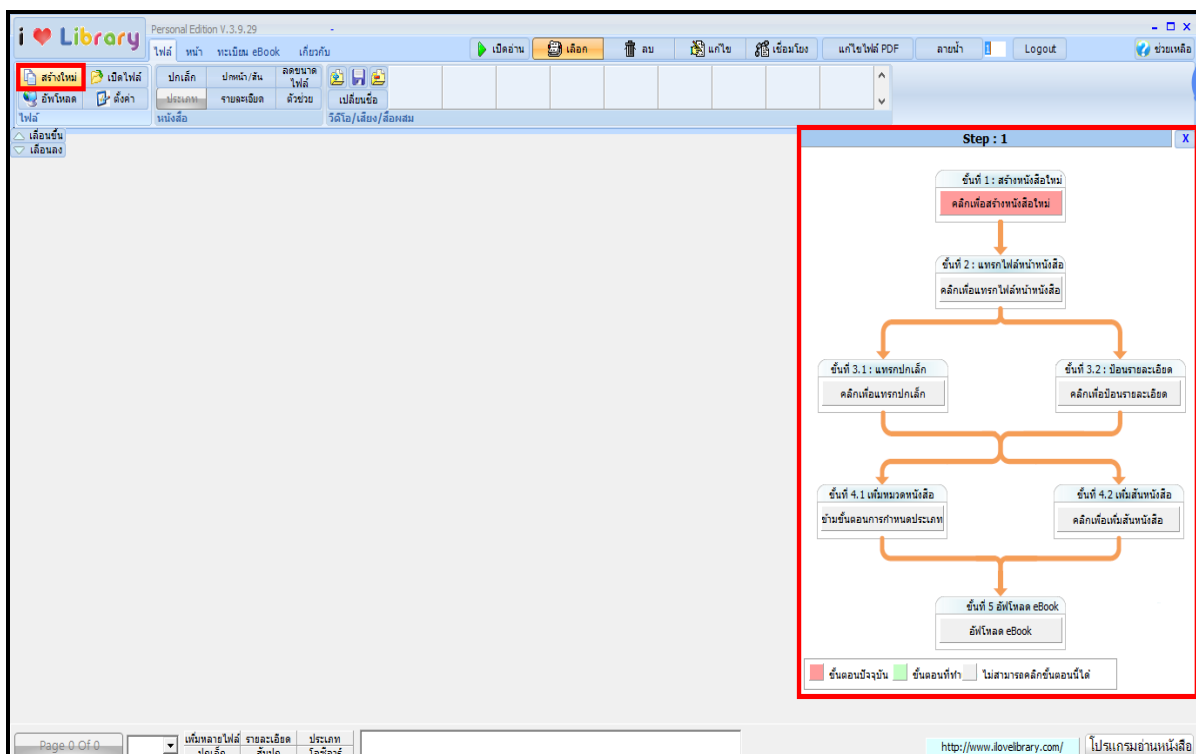
ในโปรแกรมจะมีรูปแบบสันให้เลือกใช้ แต่บางหน่วยงานอาจจัดทำขึ้นใหม่หรือสแกนเอาสันเดิมของหนังสือก็ได้ ถ้ามีการจัดทำสันขึ้นมาใหม่ให้บันทึกเป็นไฟล์นามสกุล 2 แบบคือ .jpg และ .bmp และกำหนดขนาดอยู่ที่ประมาณ 49x584 pixel หรือตามความเหมาะสมของผู้จัดทำ

1.3.2.5 หน้าสารบัญ

กรณีถ้าหนังสือไม่มีสารบัญ แต่ต้องการจัดทำเพื่อความสะดวกสำหรับการเปิดอ่าน ก็สามารถจัดทำและแทรกเข้าไปเพิ่มเติมได้ โดยบันทึกเป็นไฟล์นามสกุล .jpg หรือ .pdf

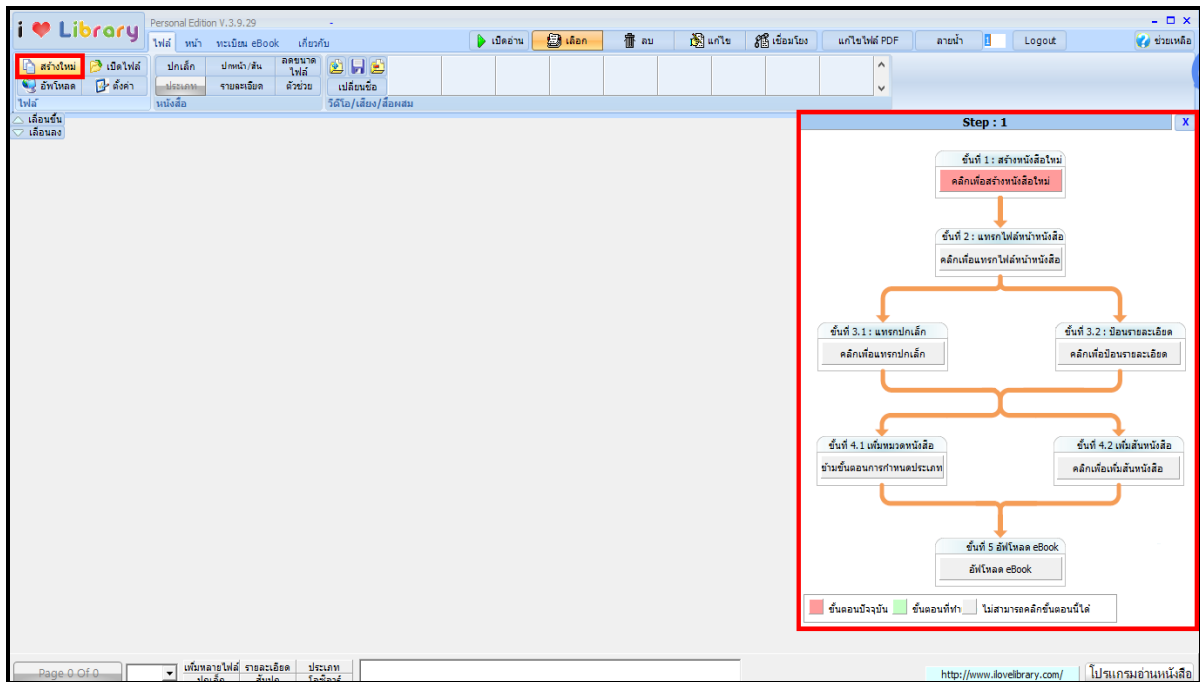
นอกจากนี้ผู้ใช้อย่างยังสามารถใส่ข้อมูลอื่นๆเพิ่มเติมลงไปในส่วนของการสร้างได้ เช่น วีดีโอ เกมส์แฟลช หรือเพลงต่างๆ ส่วนการจัดเตรียมข้อมูลข้างต้นเป็นเพียงคำแนะนำในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ขั้นต้นเท่านั้น

จากนั้นให้ผู้ใช้ทำการคลิกที่เมนู สร้างใหม่ เพื่อเริ่มขั้นตอนการสร้างหนังสือ

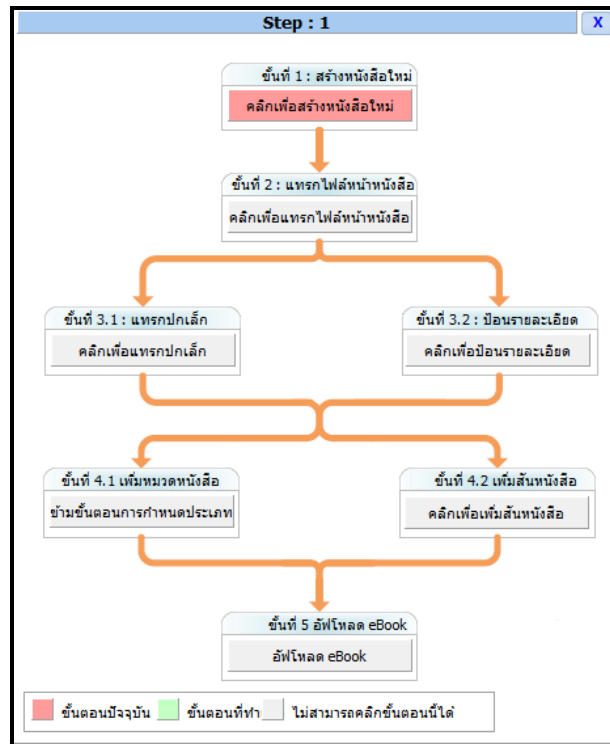


Wizard เป็นเครื่องมือที่ใช้อำนวยความสะดวกในการสร้างหนังสือให้กับผู้ใช้ที่ไม่มีประสบการณ์ในการสร้างหนังสือ มาก่อน โดยจะเรียงลำดับวิธีการในการสร้างแบบสำเร็จไว้ให้ผู้ใช้แล้ว เพียงแต่ฟังก้ขั้น Wizard ช่วยทำให้ผู้ใช้ลำดับขั้นตอนในการสร้างได้ดีขึ้นเท่านั้น ส่วนของรายละเอียดอื่นๆถ้าต้องการจะไปแก้ขั้นตอนที่ทำไปแล้วสามารถทำได้โดยใช้ฟังก์ชันตามที่ได้อธิบายเมนูต่างๆไปแล้วข้างต้น

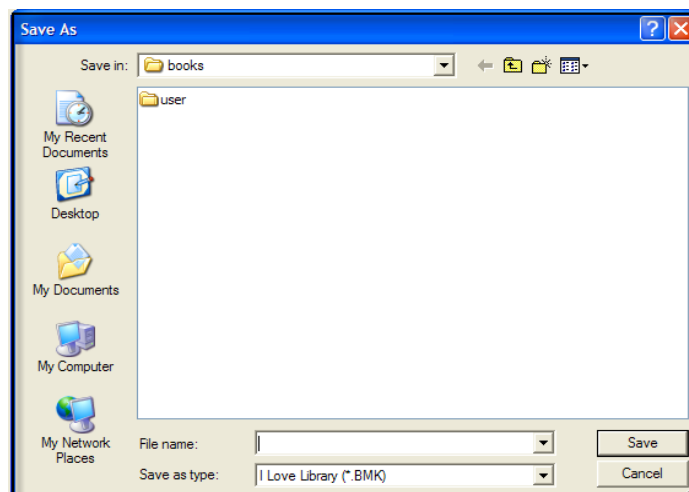
ผู้ใช้งานสามารถสร้างหนังสือด้วย Wizard ได้ โดยกดปุ่ม **ตัวช่วย** หรือปุ่ม **สร้างใหม่** ซึ่งเป็นปุ่มที่อยู่ที่ แถบเมนูไฟล์ **ไฟล์** **หน้า** **เกี่ยวกับ** และจะปรากฏหน้าต่าง Wizard ดังภาพ



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

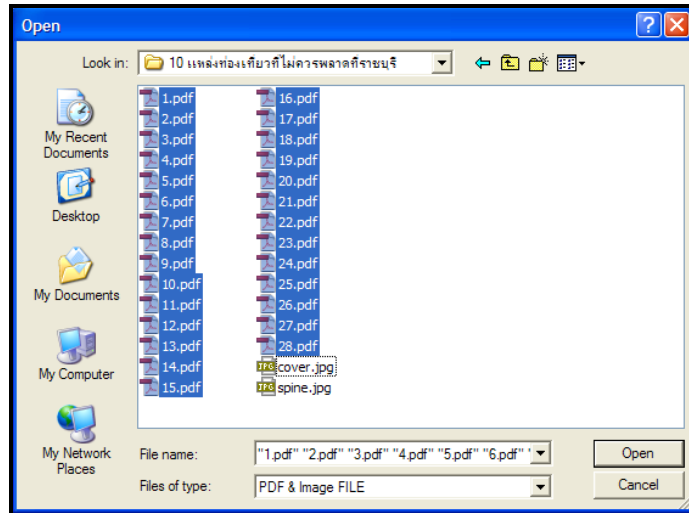


ขั้นตอน 1: **คลิกเพื่อสร้างหนังสือใหม่** เริ่มต้นสร้างหนังสือคลิกที่ปุ่ม **คลิกเพื่อสร้างหนังสือใหม่** จะปรากฏกล่อง Save As ให้บันทึกชื่อไฟล์หนังสือที่ต้องการในช่อง File name จากนั้นกดปุ่ม **Save** การบันทึกชื่อหนังสือจะถูกบันทึกไว้ที่โฟลเดอร์ที่ติดตั้งโปรแกรมดังกล่าว



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

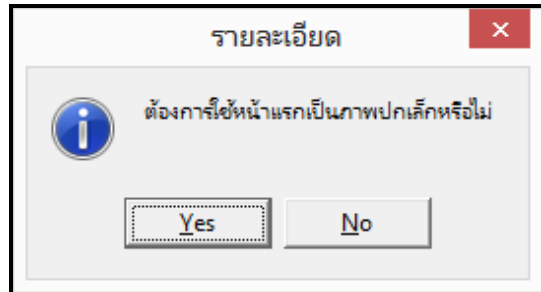
ขั้นตอน 2: คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือคลิกที่ **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** เพื่อเลือกไฟล์เอกสาร ซึ่งอาจจะเป็น PDF File หรือ JPG, GIF File ก็ได้ คลิกเลือกไฟล์หนังสือที่ต้องการทั้งหมดโดยการกดปุ่ม Ctrl + A เพื่อเลือกทั้งหมด จากนั้นกดปุ่ม **Open** เพื่อนำเข้าไฟล์



จากนั้นกดปุ่ม **Open** เมื่อนำเข้าไฟล์ เสร็จเรียบร้อย จะปรากฏข้อความนำเข้าไฟล์เรียบร้อย แจ้งให้ทราบว่า นำเข้าไฟล์หนังสือเสร็จเรียบร้อย ให้กดปุ่ม **OK** เมื่อนำเข้าไฟล์เสร็จเรียบร้อย

ขั้นตอน 2: **คลิกเพื่อแทรกไฟล์หน้าหนังสือ** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว และ ขั้นตอน 3.1: คลิกเพื่อแทรกปกหนังสือและ ขั้นตอน 3.2: คลิกเพื่อป้อนรายละเอียดหนังสือจะกลายเป็นสีแดง นั่นคือ เป็นขั้นตอนที่ต้องทำต่อไป

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



หากต้องการก็คลิก**Yes**โปรแกรมจะสร้างไฟล์ปกเล็กจากหน้าแรกของหนังสือให้อัตโนมัติ หากเลือก **No** โปรแกรมจะปรากฏหน้าจอให้เลือกไฟล์ภาพปกหนังสือที่มีการจัดเตรียมไว้ โดยอาจจะสร้างมาจากโปรแกรม Graphic ต่าง

ๆ เช่น Photoshop หรือ Paint เมื่อเลือกภาพปกเล็กเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอน 3.1: คลิกเพื่อแทรกปกเล็ก จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้วและ ขั้นตอน 3.2: Input Properties จะกลายเป็นสีแดง นั่นคือ เป็นขั้นตอนที่ต้องทำต่อไป

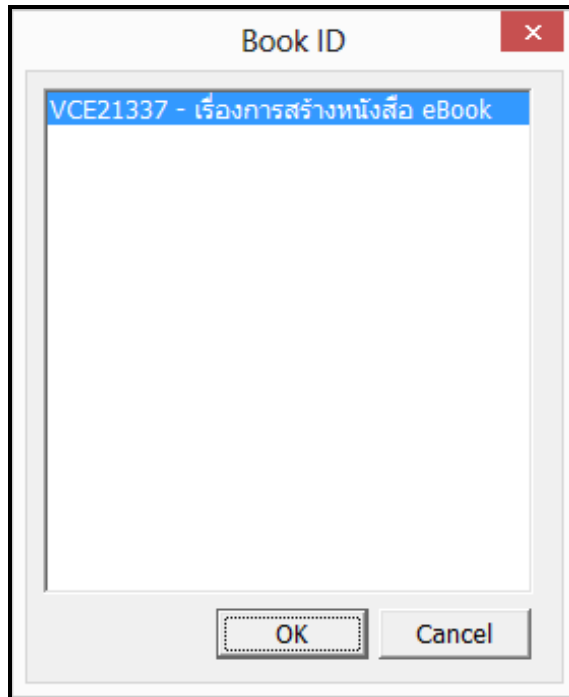
ขั้นตอน 3.2: คลิกเพื่อป้อนรายละเอียดใส่ข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คลิกเลือกที่จะปรากฏหน้าต่างใส่ข้อมูลต่างๆ ดังนี้

คลิกเพื่อป้อนรายละเอียด

รายละเอียด ✕

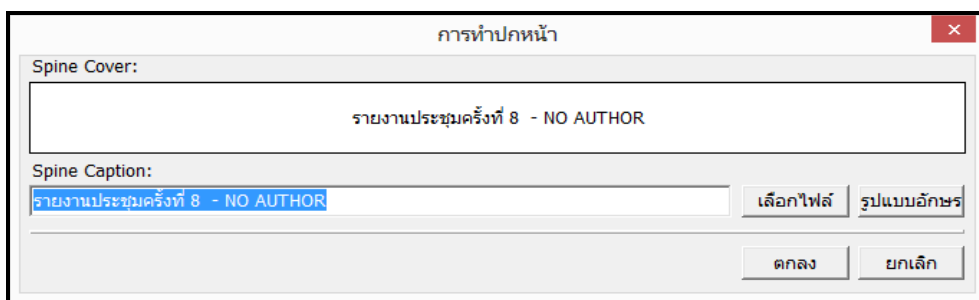
รหัสหนังสือ	<input type="text"/>	ดึงข้อมูลหนังสือ
ชื่อหนังสือ	<input type="text" value="NO NAME"/>	
ชื่อผู้แต่ง	<input type="text" value="NO AUTHOR"/>	
สำนักพิมพ์	<input type="text"/>	
จำนวนหน้า	<input type="text" value="1"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Watermark
หน้าสารบัญ	<input type="text" value="1"/>	
ประเทศ	<input type="text" value="Thailand"/>	
ภาษา	<input type="text" value="Thai"/>	
ความเข้ม	<input type="text" value="20"/>	
ออนไลน์	<input type="text" value="NO"/>	
สำหรับจำหน่าย	<input type="text" value="NO"/>	
หน้าตัวอย่าง	<input type="text" value="99999"/>	
เปิดหน้าย้อนกลับ	<input type="text" value="NO"/>	
รหัสประจำเครื่อง	<input type="text" value="02:00:4C:4F:4F:50"/>	

ตกลง
ยกเลิก

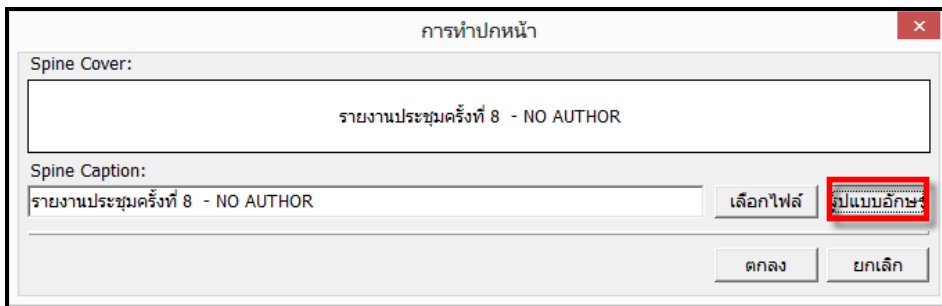
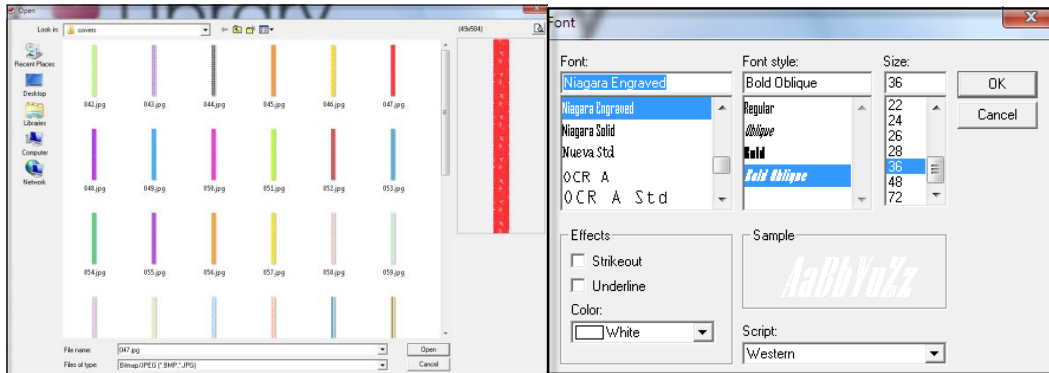


ทำการกดปุ่ม ดึงข้อมูลหนังสือ เพื่อทำการดึงข้อมูลหนังสือที่ได้ทำการสร้างทะเบียนหนังสือไว้แล้วในระบบAdmin กดปุ่ม เพื่อเลือกหนังสือที่ต้องการสร้าง เมื่อดึงข้อมูลหนังสือเรียบร้อยแล้ว ขั้น3.2: จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว

ขั้นตอน 4.2 : จะปรากฏหน้าโปรแกรมสำหรับใส่สันหนังสือ



คลิกเลือกไฟล์ เพื่อเลือกไฟล์ภาพสันปกที่จัดเตรียมไว้หรือเลือกจากระบบก็ได้ เมื่อเลือกสันหนังสือเสร็จ คลิกที่ Font เพื่อกำหนดขนาดตัวหนังสือ สี ตามต้องการแล้ว กดปุ่มตกลงตั้งภาพ

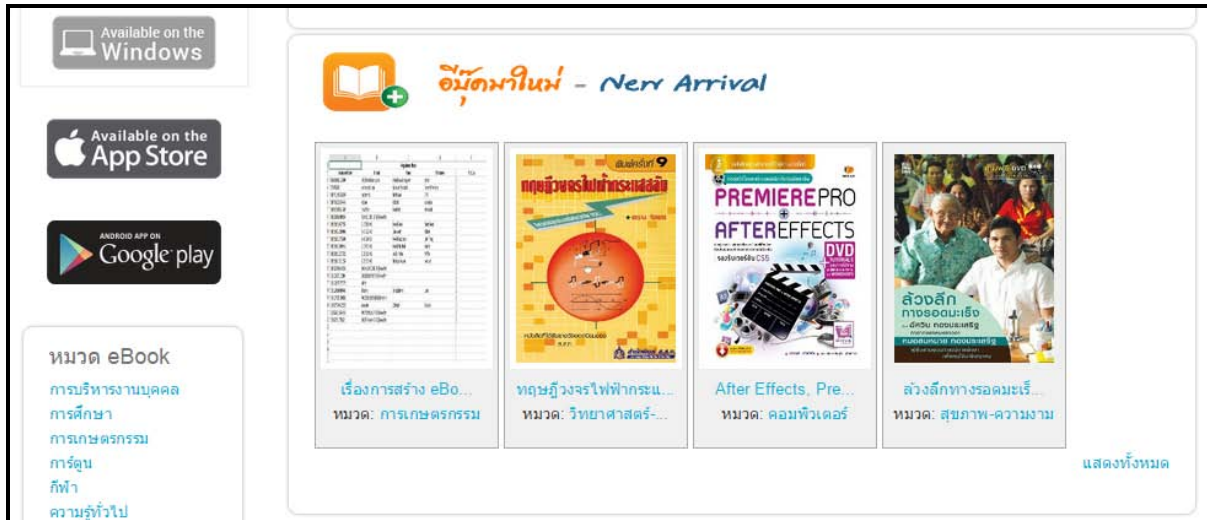


ขั้นตอน 4.2: **คลิกเพื่อเพิ่มสันหนังสือ** จะเป็นสีเขียว นั่นคือ ผ่านขั้นตอนนั้นแล้ว เป็นอันเสร็จขั้นตอน Wizard เรียบร้อยแล้ว โดยสามารถกดปุ่ม **อัปโหลด** โดยผู้ใช้งานสามารถตรวจสอบสถานะของการอัปโหลดได้ดังภาพ

ID	Task Name	Duration	Start	Finish
1	โครงการจ้างบำรุงรักษาระบบงานการจัดทำเอกสารคู่มืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)	365 days	10/1/58	9/1/59
2	ประชุมเปิดโครงการ	1 day	27/1/58	27/1/58
3	งวดที่ 1	90 days	10/1/58	9/4/58
4	งานส่วนที่พัฒนาขอบเขตเพิ่มเติม	22 days	2/2/58	23/2/58
5	ติดตั้งระบบงานที่ส่วนงานที่รับผิดชอบเพิ่มเติม	2 days	24/2/58	25/2/58
9	ทดสอบระบบงาน (UAT)	5 days	1/4/58	6/4/58
10	รายงานสรุปผลทดสอบระบบ (UAT)		9/4/58	9/4/58
11	งานบำรุงรักษาระบบงาน		9/4/58	9/4/58
12	ติดตามตรวจสอบและบำรุงรักษาระบบงาน		9/4/58	9/4/58
13	รายงานสรุปผลการบำรุงรักษาระบบ		9/4/58	9/4/58
14	งวดที่ 2		9/4/58	9/4/58
15	จัดทำคู่มือใช้งาน ส่วนงานที่ปรับปรุงเพิ่มเติม		29/5/58	29/5/58
16	จัดทำคู่มือดูแลระบบงาน ส่วนงานที่ปรับปรุงเพิ่มเติม		29/5/58	29/5/58
17	จัดทำคู่มือระบบงาน ส่วนงานที่ปรับปรุงเพิ่มเติม	5 days	29/5/58	29/5/58
18	ปรับปรุงระบบงาน MA	50 days?	1/6/58	30/6/58
19	ตรวจพบระบบงานที่ปรับปรุงงาน MA	30 days?	1/6/58	30/6/58
20	เข้าตรวจสอบและบำรุงรักษาระบบงาน	90 days	10/4/58	8/7/58
21	รายงานสรุปผลการบำรุงรักษาระบบ	1 day	3/7/58	3/7/58
22	งวดที่ 3	90 days	9/7/58	6/10/58
23	เข้าตรวจสอบและบำรุงรักษาระบบงาน	90 days	9/7/58	6/10/58
24	ยอมรับการใช้งาน	1 day?	14/7/58	14/7/58
25	รายงานสรุปผลการบำรุงรักษาระบบ	0 days	6/10/58	6/10/58

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

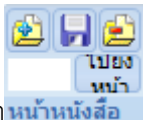
โดยหนังสือที่ผู้ใช้งานการสร้าและ Upload จะแสดงบนหน้าเว็บเพจหลัก โดยหนังสือจะเข้าไปอยู่ในส่วนของหนังสือมาใหม่ดังภาพ



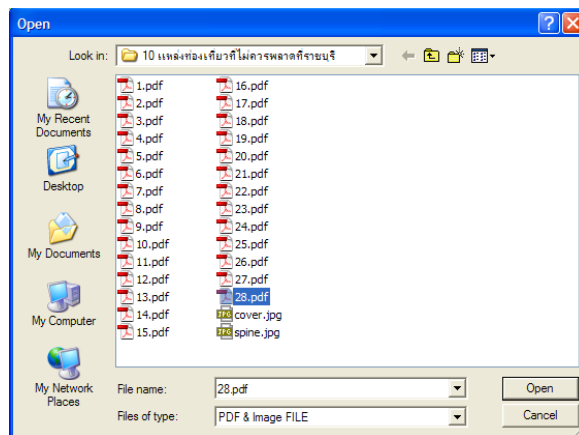
1.4 ฟังก์ชัน Library Builder

1.4.1 การเพิ่มและลบหน้าเอกสารในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

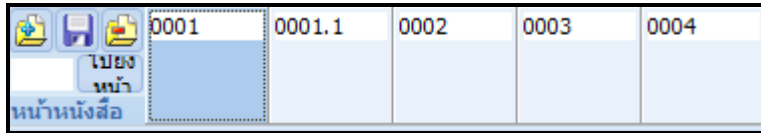
การเพิ่มหน้าหนังสือสามารถเพิ่มได้จากหน้าโปรแกรมโดยไปที่แถบ หน้า **ไฟล์** **หน้า** **เกี่ยวกับ** และคลิกที่ปุ่ม **เพิ่ม**




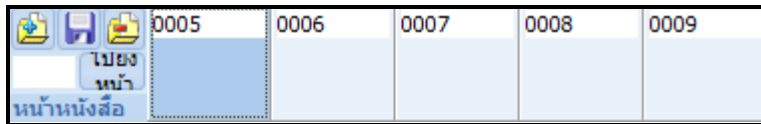
หน้า **หน้าหนังสือ** จะปรากฏหน้าต่างให้เราเลือกโฟลเดอร์สำหรับเลือกไฟล์หนังสือ จากนั้นทำการเลือกไฟล์ ที่ จะสร้างหนังสือจะเลือกเพิ่มเพียงไฟล์เดียวหรือเพิ่มพร้อมกันหลายๆไฟล์ ดังภาพ



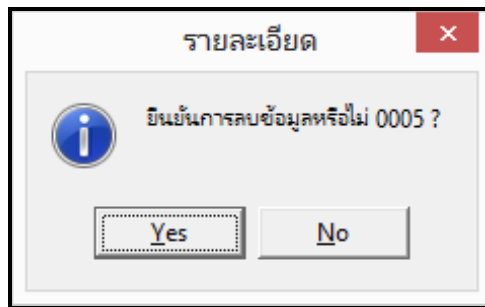
หลังจากที่เลือกไฟล์ที่ต้องการนำมาแทรกหน้าและกดที่ปุ่ม Open แล้วจะปรากฏหน้าจอตั้งภาพ เมื่อนำเข้าไฟล์เสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกOK ไฟล์ที่เลือกจะเข้ามาอยู่ในโปรแกรม OKMS Builder โดยจะเข้าไปอยู่หน้าสุดท้ายของหนังสือ เมื่อต้องการนำไฟล์ที่แทรกเข้าไป ย้ายไปอยู่หน้าไหนของอัลบั้ม สามารถเปลี่ยนตัวเลขที่ปรากฏอยู่ได้เลย ตัวอย่างต้องการนำหน้าดังกล่าวย้ายไปอยู่ที่หน้า 2 (ระหว่าง 0001 กับ 0002) ก็เปลี่ยนเป็น 0001.1 ดังภาพ



ถ้าต้องการลบหน้าหนังสือสามารถลบหน้าที่ไม่ต้องการได้โดยคลิกไปที่หน้าที่ไม่ต้องการ (ตัวอย่างเลือกหน้าที่ 6) และกดที่ปุ่ม Remove Page  เพื่อทำการลบหน้าที่ไม่ต้องการออกไป ดังภาพ




ระบบจะแสดงหน้าจอ Information ขึ้นมา เพื่อให้ยืนยันการลบหน้าที่เลือกอีกครั้ง ให้กด Yes เพื่อยืนยันการลบ และกดNoหากยังไม่ต้องการลบ หลังจากทีกดปุ่ม เพื่อยืนยันการลบแล้ว หน้าที่เลือกไว้จะหายไปจากหน้าจอ



1.4.2 การเพิ่มและลบไฟล์มัลติมีเดียในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบของมัลติมีเดียไฟล์ที่โปรแกรมรองรับ คือ AVI, MPEG, MP3, WAV, WMA และ SWF ซึ่งมีขั้นตอนการเพิ่มไฟล์มัลติมีเดียดังนี้

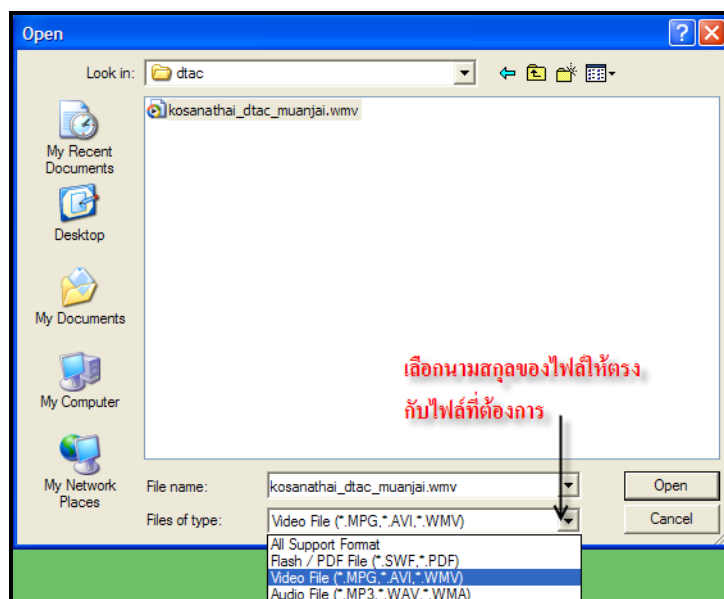
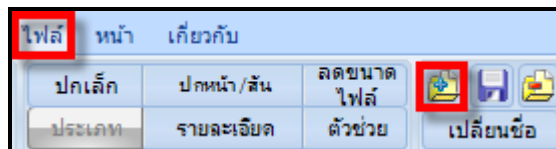
จากหน้าโปรแกรมขณะสร้างหนังสือให้เลือกแถบหน้า **ไฟล์ หน้า เกี่ยวกับ** คลิกเลือกหน้าที่ต้องการใส่ไฟล์มัลติมีเดีย แล้วก็คลิกที่ปุ่ม  ตีกรอบ (Section) เพื่อกำหนดพื้นที่ให้ไฟล์มัลติมีเดียแสดง โดยการลากเมาส์ตีกรอบ (Section) การกำหนดพื้นที่สำหรับไฟล์มัลติมีเดีย สำหรับวิดีโอจะมีลักษณะพื้นที่ ที่ใหญ่พอให้วิดีโอแสดงผลได้ชัดเจนแต่ถ้าเป็นเพลงอาจตีกรอบแค่เป็นแถบเล็กและยาวประมาณ 2 – 3 นิ้วและไฟล์

มัลติมีเดียต่างๆควรรออยู่คนละหน้ากัน แต่ถ้ามีความจำเป็นต้องอยู่ในหน้าเดียวกันควรทำให้ไฟล์มัลติมีเดียเล่นเป็นแบบ Manual คือต้องคลิกเพื่อเล่นไฟล์ดังกล่าว ดังภาพ

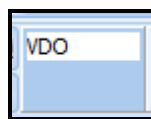
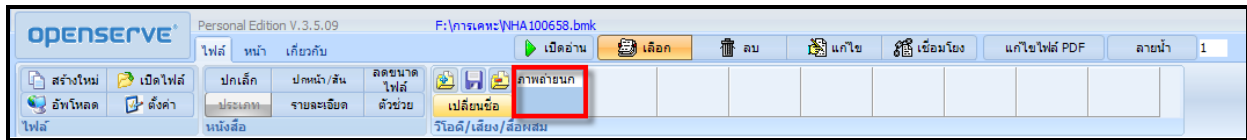


พื้นที่เล่นไฟล์วิดีโอและเพลง

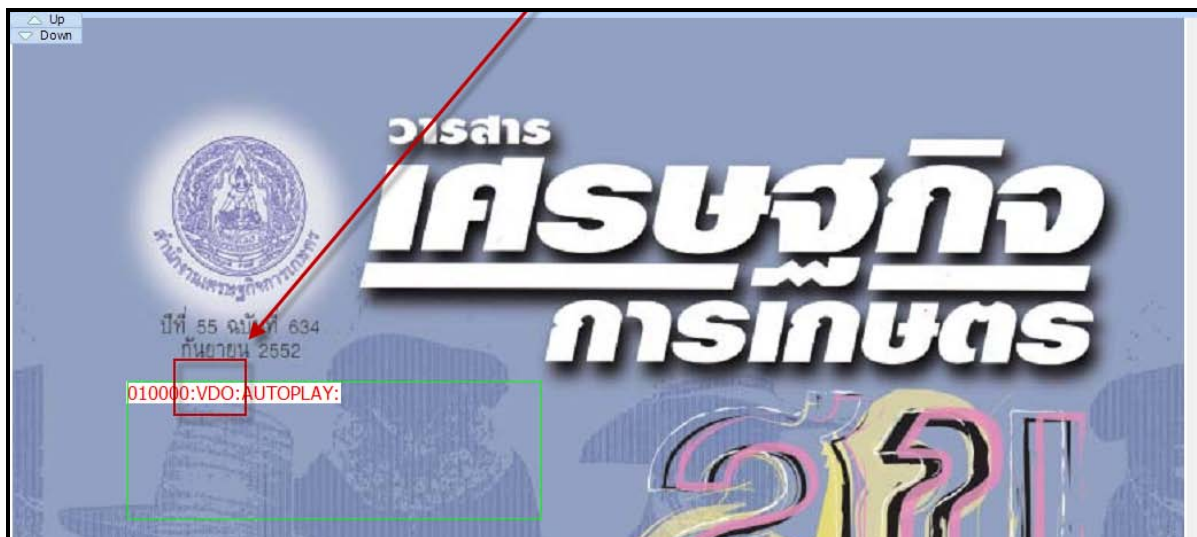
เลือกที่แถบไฟล์และคลิกเพิ่มไฟล์เพื่อเข้าสู่หน้าจอที่เป็นส่วนของการเลือกไฟล์มัลติมีเดียต่างๆ






เมื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการแล้วคลิก Open โปรแกรมนำเข้าไปไฟล์สักครู่ เมื่อสำเร็จจะเห็นไฟล์เข้ามาอยู่ในช่องสี่เหลี่ยม (เป็นตัวเลขประมาณ 9 หลัก) ซึ่งโปรแกรม Library Builderจะเปลี่ยนชื่อไฟล์มัลติมีเดียให้เป็นตัวเลขให้อัตโนมัติ ซึ่งผู้ใช้สามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ตามชื่อเดิมหรือตั้งใหม่ก็ได้เพื่อความสะดวกและจดจำได้ง่ายโดยคลิกที่ปุ่ม เปลี่ยนชื่อ เพื่อพิมพ์ชื่อไฟล์ใหม่ดังภาพ



เมื่อเปลี่ยนชื่อตามที่ต้องการแล้วคลิกOK ไฟล์มัลติมีเดียจะปรากฏชื่อตามที่เปลี่ยน ดังภาพ



เมื่อผู้ใช้ทำการแทรกไฟล์และเปลี่ยนชื่อไฟล์มัลติมีเดียเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่   

เพื่อกำหนดค่าต่างๆแล้วกลับมาคลิกที่บริเวณกรอบพื้นที่สร้างขึ้นดังภาพ (การคลิกแก้ไข (Edit) หมายถึง ต้องการกำหนดการทำงานให้กับกรอบ (Section) ที่คลิกเลือก)

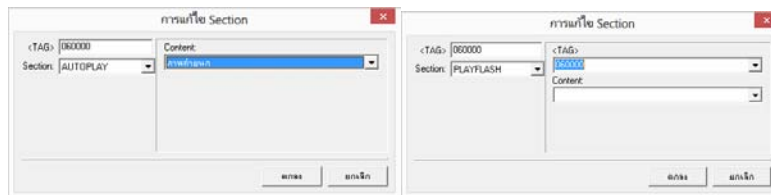
ป้อนข้อมูลใน Section Editor ดังนี้

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 ต้องการให้ไฟล์มัลติมีเดียเล่นที่กรอบพื้นที่ไหน

ช่องที่ 3 Content เลือกไฟล์ที่เราต้องการให้เล่น ในช่องนี้หากเราทำการเพิ่มไฟล์เรียบร้อยแล้ว โปรแกรมจะมีให้เลือกตามจำนวนไฟล์ที่นำเข้ามา

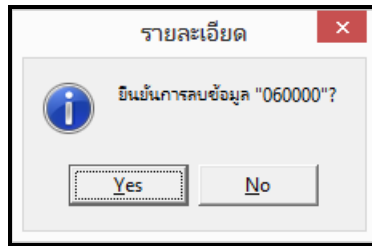


เมื่อเลือกเสร็จแล้วคลิก OK คำสั่งต่างๆ จะโฉบบนพื้นที่กรอบ ดังภาพ



เมื่อต้องการลบไฟล์มัลติมีเดียออกจากหนังสือ ต้องทำการลบ 2 ส่วนด้วยกัน คือ พื้นที่กรอบ (Section) และไฟล์มัลติมีเดีย

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




- การลบไฟล์มีลติมีเดีย คลิกที่แถบ หน้า >คลิกเลือกชื่อไฟล์ที่ต้องการลบ >คลิกที่ปุ่ม Remove file ระบบจะถามเพื่อยืนยันการลบไฟล์อีกครั้ง



1.4.3 การเชื่อมโยงหน้า การเชื่อมโยงสารบัญ (Content)

การเชื่อมโยงหน้า การเชื่อมโยงสารบัญ (Content) สามารถกำหนดได้ว่าคลิกบริเวณนี้แล้วจะให้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เปิดต่อไปหน้าใด หรือเชื่อมต่อกับเว็บไซต์ต่างๆได้ ซึ่งมีวิธีการทำ คือให้อยู่ที่แถบหน้าและคลิกเลือกหน้าของสารบัญหรือเลือกหน้าที่มีหัวข้อต่างๆที่ต้องการ และคลิกที่ เลือกเพื่อทำการสร้างพื้นที่กรอบตามหัวข้อต่างๆที่ต้องการจนหมดทุกหัวข้อ ดังภาพ เป็นการสร้างพื้นที่กรอบสำหรับเชื่อมโยงสารบัญ

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

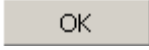
จากนั้นคลิกปุ่ม  และคลิกเลือกพื้นที่กรอบ (Section) ที่หัวข้อและใส่ข้อมูลดังนี้

การแก้ไข Section

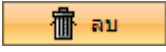
<TAG> 010000 Section: GOTO	Page:
-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

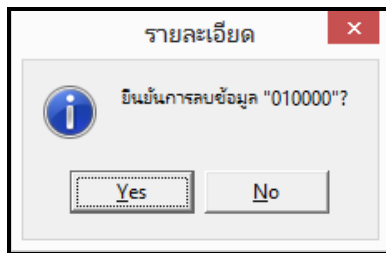
ช่องที่ 1 <TAG> ไม่ต้องเปลี่ยนแปลงอะไร

ช่องที่ 2 SECTION ให้เลือก GOTO

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

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

ถ้าต้องการยกเลิกการเชื่อมโยงหัวข้อต่างๆที่ได้ทำไปแล้วนั้น ให้ทำการคลิกบนพื้นที่ที่ต้องการยกเลิกการเชื่อมโยงจากนั้นคลิกที่ปุ่ม  และคลิกเลือกพื้นที่กรอบที่ต้องการลบ จะขึ้นข้อความเพื่อยืนยันอีกครั้ง ถ้าต้องการลบกรอบคลิกYES และกรอบดังกล่าวก็จะหายไปตอบ NO เมื่อไม่ต้องการลบ



1.4.4 การใส่ลายน้ำ (Watermark)

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

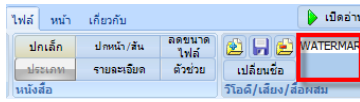
1.4.4.1 การเพิ่มลายน้ำ ให้ผู้ใช้ทำการใส่หมายเลขหน้าที่ต้องการให้ภาพลายน้ำเริ่มแสดงตั้งแต่หน้าที่เท่าไร


ลายน้ำ จากนั้นคลิกที่ จะมีหน้าต่างเพื่อให้ผู้ใช้ทำการเลือกภาพลายน้ำ

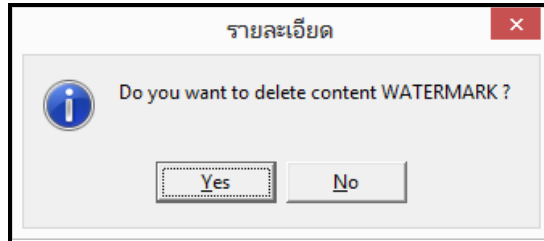
1.4.4.2 การลบไลบรารี ผู้ใช้สามารถทำการลบไลบรารีได้โดยคลิกที่

tab

ไฟล์



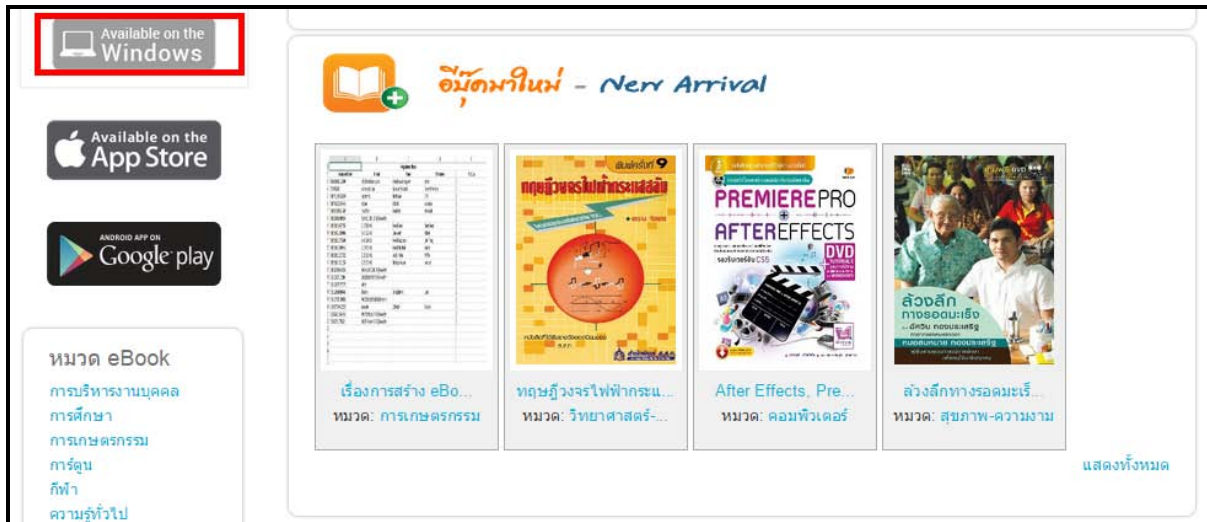
จากนั้นเลือกที่ Watermark แล้วทำการกดที่ icon  โปรแกรมจะทำการแจ้งว่าต้องการลบไลบรารีหรือไม่ดังภาพ



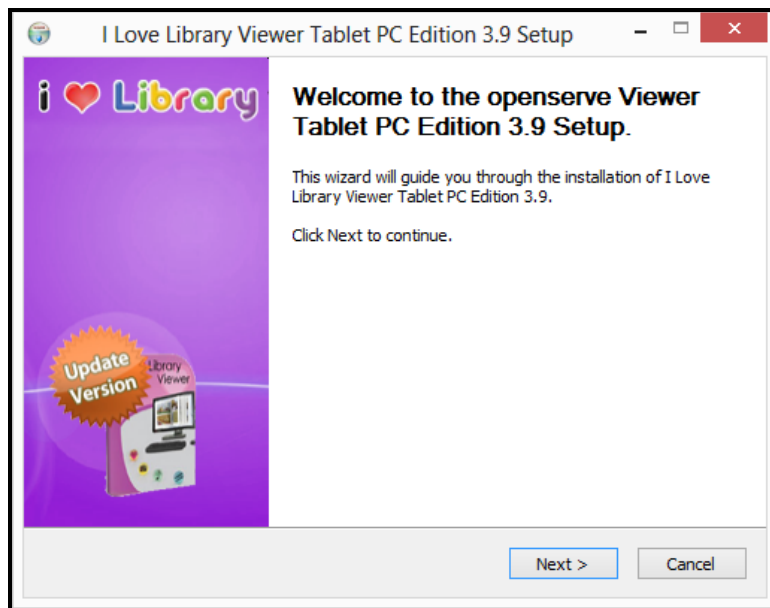
2. การใช้เข้าใช้งานโปรแกรมอ่าน eBook สำหรับ Windows

เป็นโปรแกรมที่ใช้สำหรับเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดย สามารถพลิกหน้าหนังสือได้เหมือนกับการอ่านหนังสือจริงในรูปแบบกระดาษและยังมีฟังก์ชันที่ผู้อ่านได้รับความสะดวกอีก เช่น การค้นหน้า , การเชื่อมโยงไปยังหน้าต่างๆ สำหรับการเปิดอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่บนหน้าเว็บไซต์ของหน่วยงานนั้นๆ ถ้าในเครื่องที่ใช้งานไม่มีโปรแกรมLibraryViewerสำหรับเปิดอ่านจำเป็นต้องดาวน์โหลดโปรแกรมมาติดตั้งที่เครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะใช้งานโดยสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมจากหน้าเว็บไซต์ที่กำลังใช้งานอยู่มาติดตั้ง

2.1 การติดตั้งโปรแกรม LibraryViewer การดาวน์โหลดโปรแกรมLibraryViewer คลิกที่ดาวน์โหลดโปรแกรมอ่านหนังสือเริ่มทำการดาวน์โหลดโปรแกรมLibrary Viewer โดยเรียกหน้าเพจหลัก

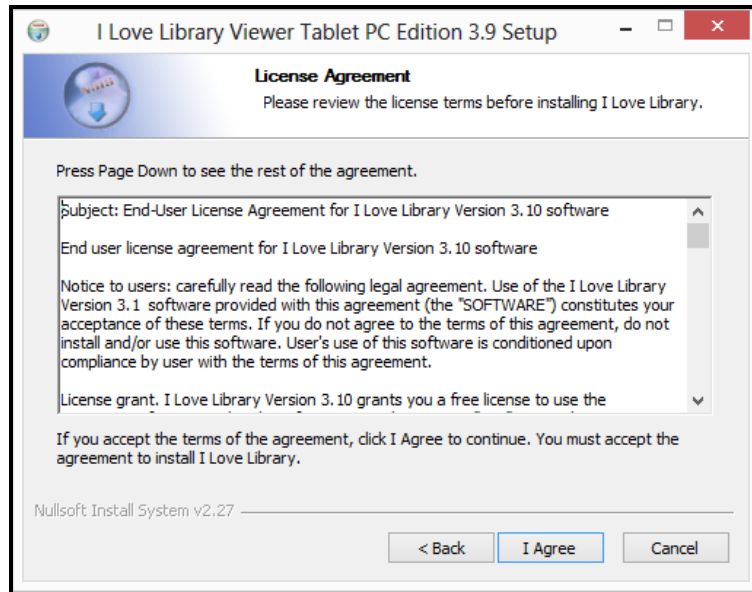


คลิกปุ่ม Save เพื่อดาวน์โหลดโปรแกรมเก็บไว้ก่อนแล้วทำการติดตั้งภายหลังหรือเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรมคลิก Run

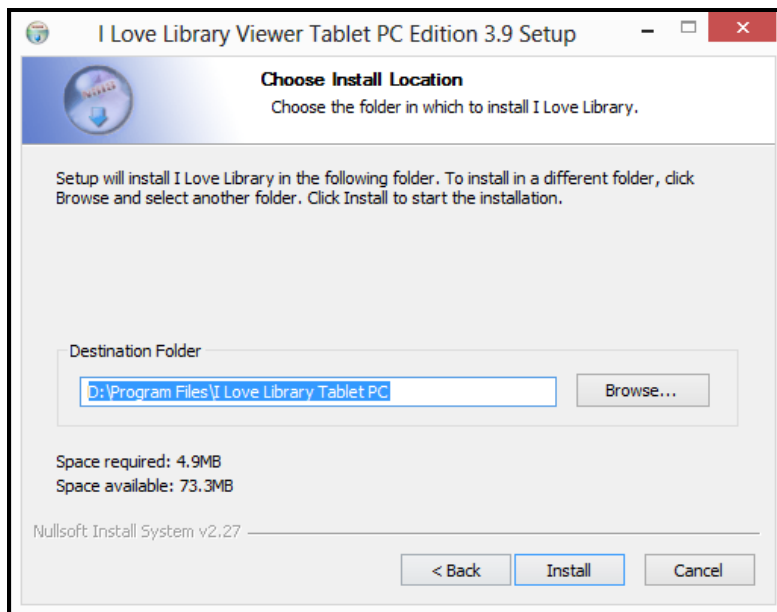


ขั้นตอนต่อไปให้กดที่ปุ่ม Next เพื่อทำตามขั้นตอนในการติดตั้งโปรแกรมต่อไป

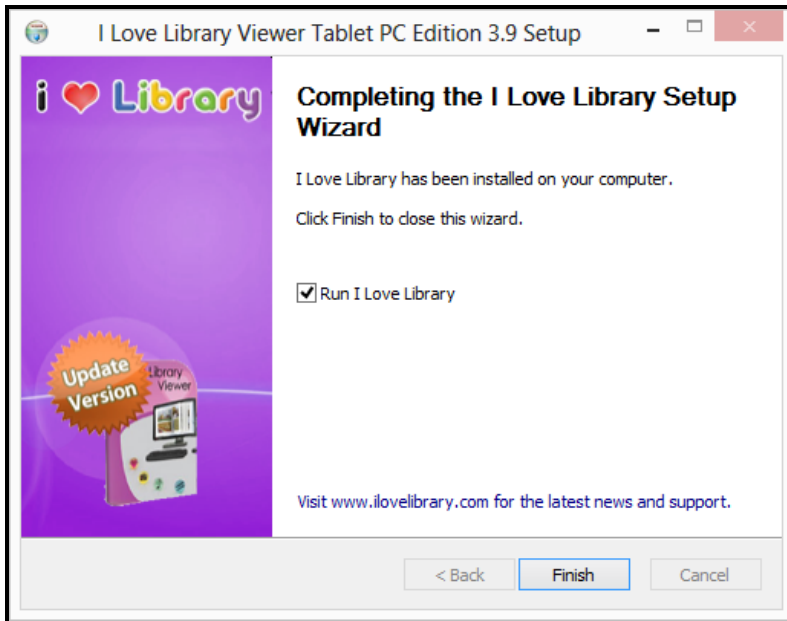
หลังจากกดที่ปุ่ม Next แล้วจะปรากฏหน้าจอ “ข้อตกลงและเงื่อนไขการใช้งาน” ดังภาพ ในหน้าถัดไป ขอให้ท่านอ่านและทำความเข้าใจกับข้อตกลงและเงื่อนไขต่าง ๆ ในการใช้งานโปรแกรม แล้วกดที่ปุ่ม I Agree เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนเริ่มต้นการติดตั้ง




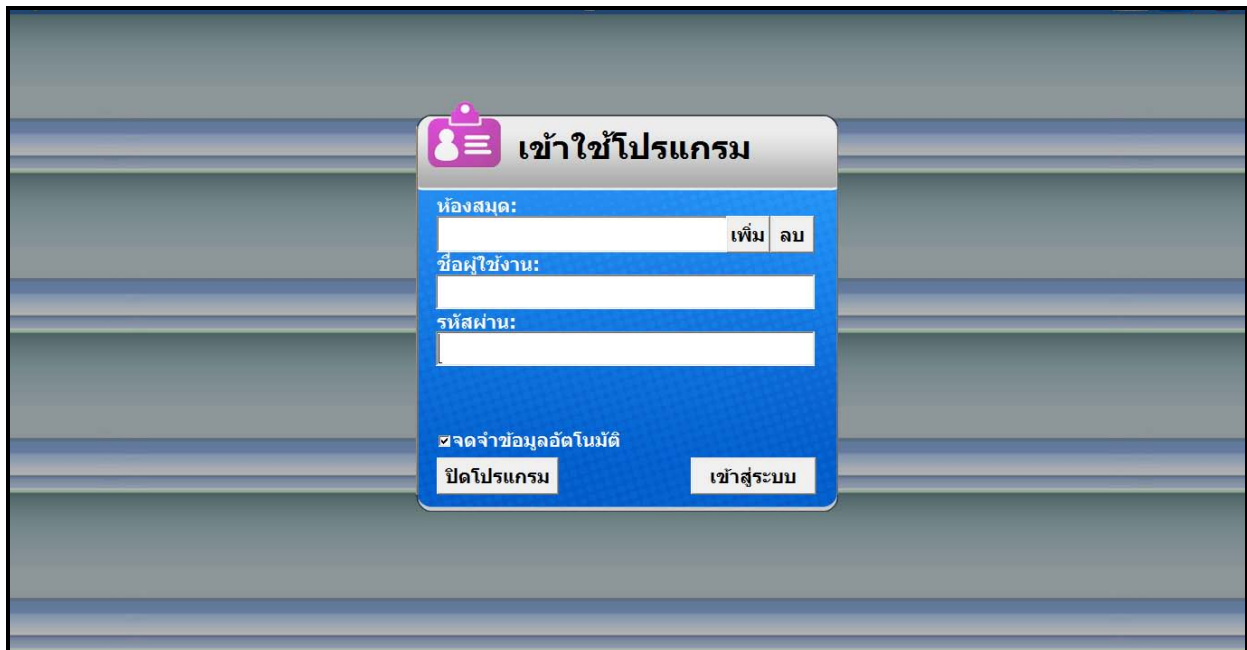
ระบบจะแสดงหน้าจอเริ่มต้นการติดตั้งพร้อมแสดงโฟลเดอร์ที่ใช้ในการจัดเก็บโปรแกรมที่ โฟลเดอร์ D:\Program Files\Openserve Viewer ให้กดที่ปุ่ม **Install** เพื่อเริ่มต้นการติดตั้งโปรแกรมทันที



จะปรากฏหน้าจอเพื่อแสดงการเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม ดังภาพ

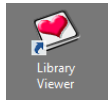



หมายเหตุ หากต้องการให้ระบบทำการ Run โปรแกรม Viewer ทันทีหลังจากที่ได้ทำการติดตั้งโปรแกรม ให้ใส่เครื่องหมายในช่องสี่เหลี่ยมด้านหน้า Run I Love Library แต่ถ้าไม่ต้องการก็เอาเครื่องหมายถูกออก แล้วกดที่ปุ่ม **Finish** เป็นการสิ้นสุดการติดตั้งโปรแกรม โดยจะปรากฏไอคอนเพื่อสำหรับคลิกใช้งานโปรแกรมที่หน้าจอ Desktop  เมื่อดับเบิลคลิกที่ไอคอนจะได้ดังภาพ

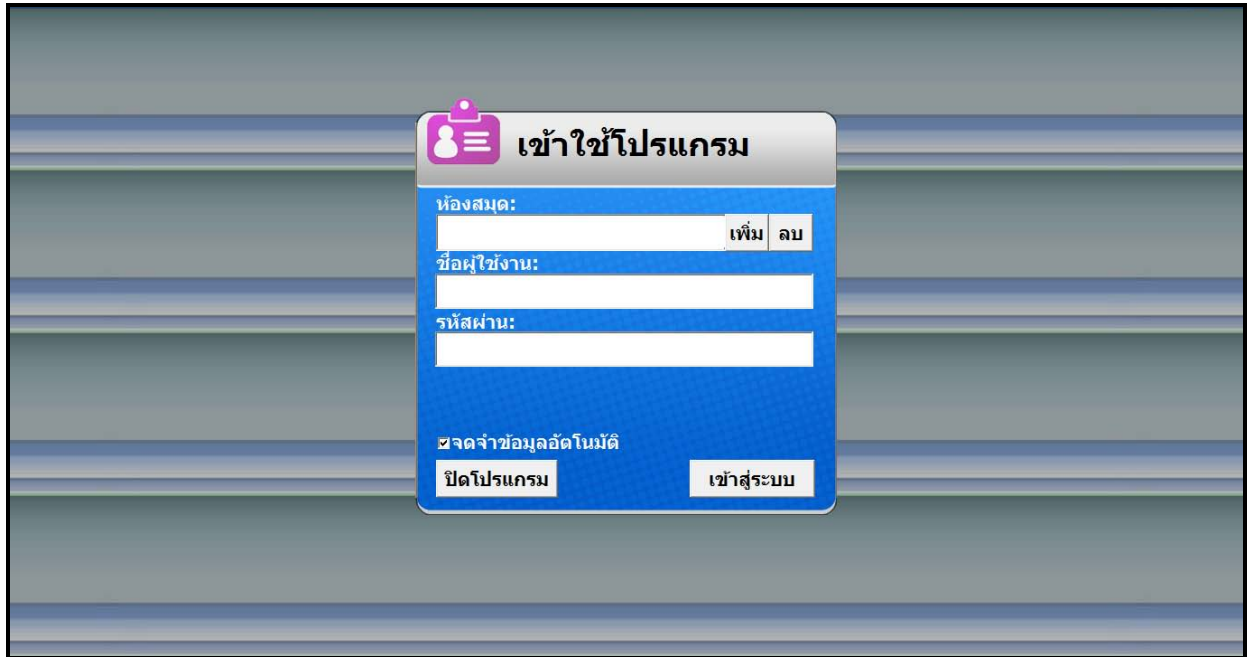


2.2 วิธีการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยโปรแกรม LibraryViewer


เมื่อผู้ใช้ทำการติดตั้งโปรแกรม สำหรับเปิดอ่าน ดังภาพในหน้าถัดไป จากนั้นทำการดับเบิลคลิกที่ icon



ที่หน้าจอของคอมพิวเตอร์ เมื่อโปรแกรมเปิดขึ้นมาให้ทำการคลิกที่ icon รูป  เพื่อเข้าสู่เมนูการใช้งาน



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

 **เข้าใช้โปรแกรม**

ห้องสมุด:

เพิ่ม ลบ

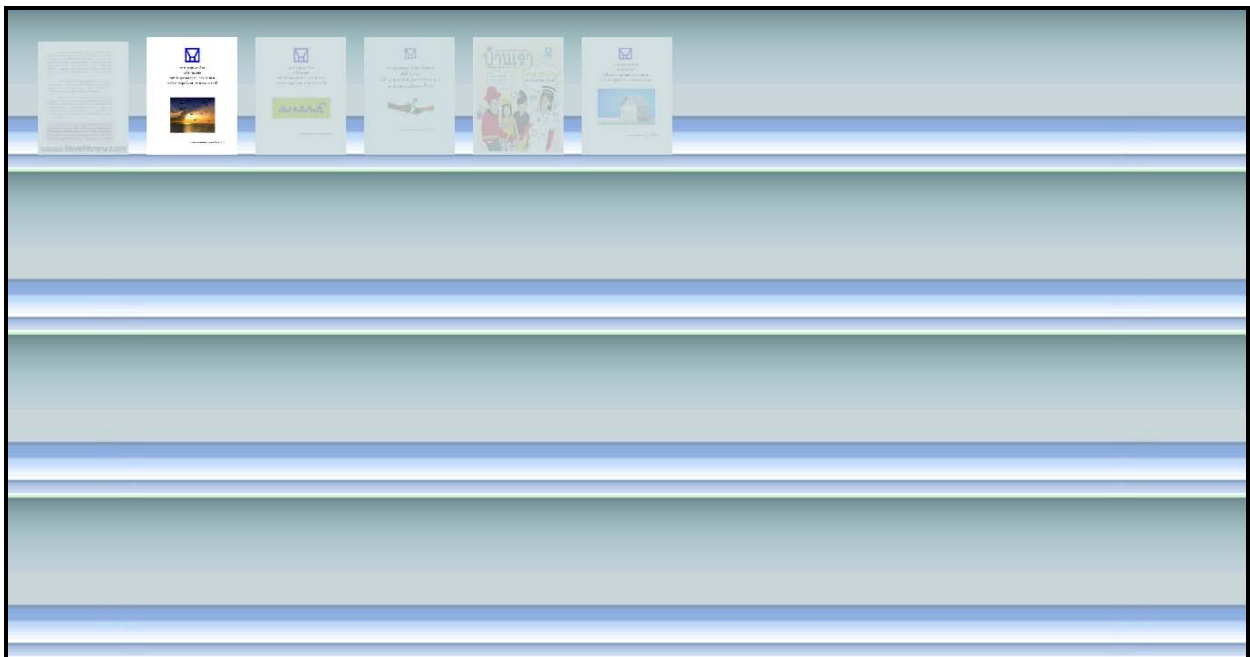
ชื่อผู้ใช้งาน:

รหัสผ่าน:

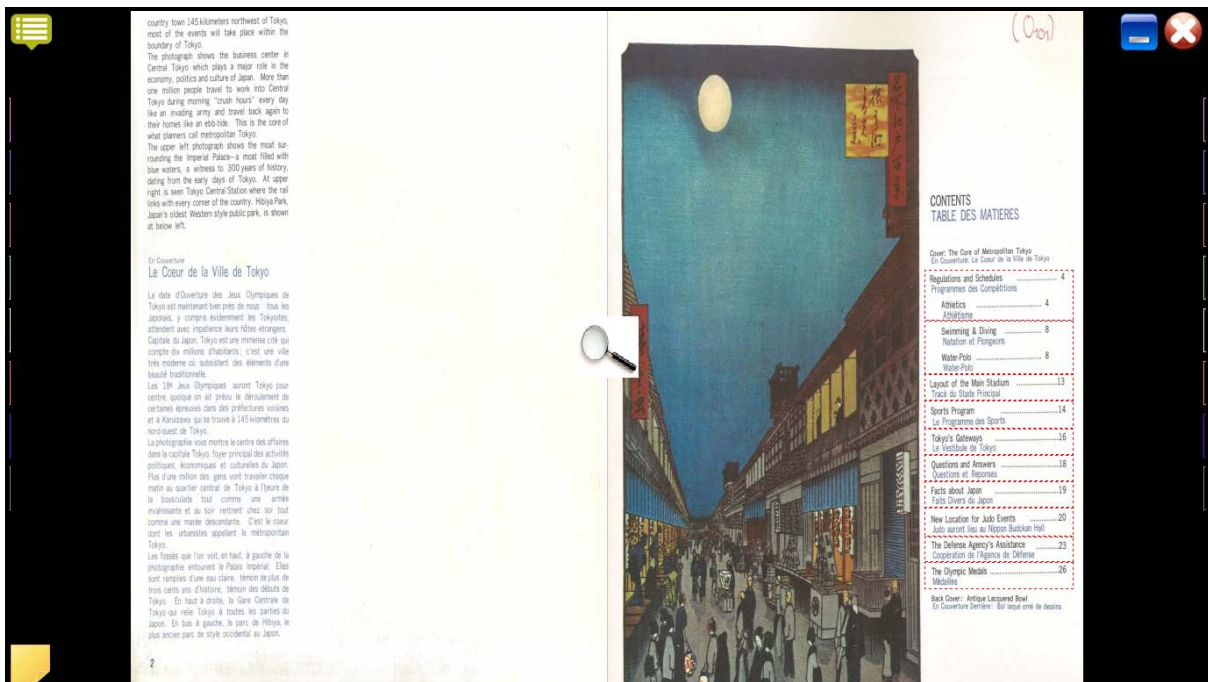
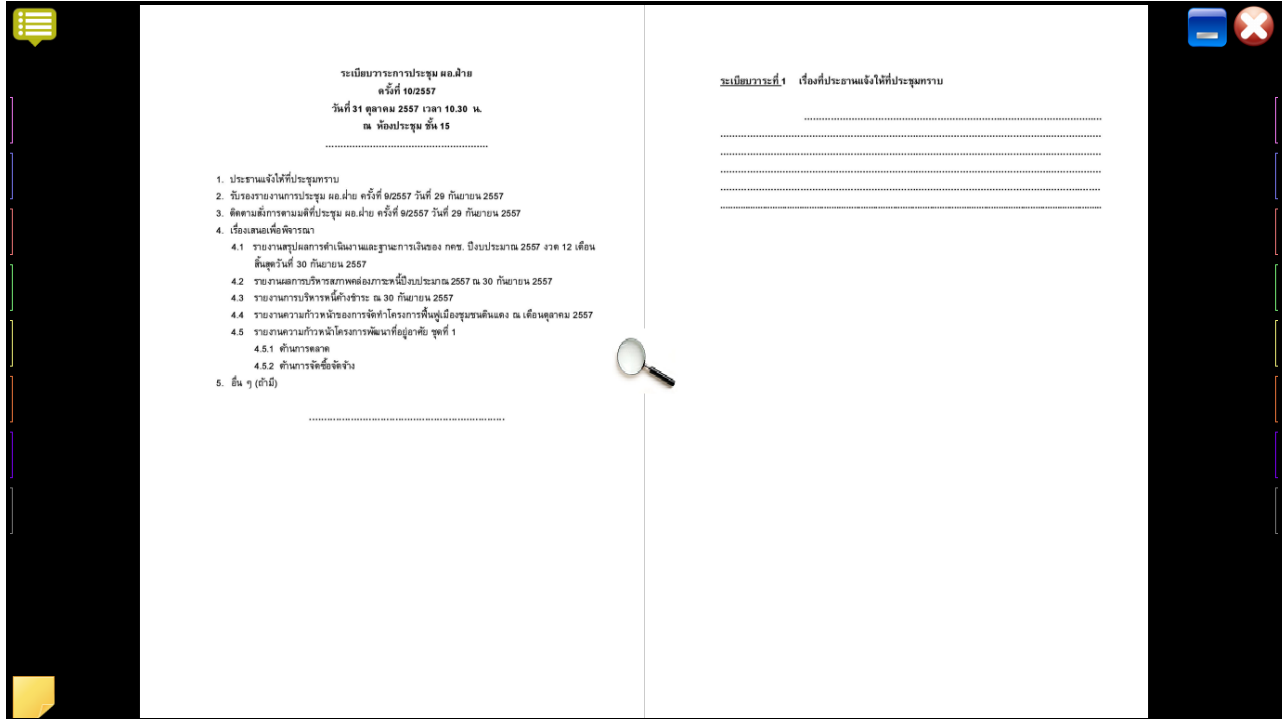
จดจำข้อมูลอัตโนมัติ

ปิดโปรแกรม
เข้าสู่ระบบ

เมื่อ Login เข้าสู่โปรแกรมเรียบร้อยแล้วระบบจะแสดงรายการหนังสือที่มีการ ดาวน์โหลดไว้ เมื่อ กดที่หนังสือที่ต้องการ
อ่าน



และสามารถ เปิด อ่านโดยการคลิกที่ปกหนังสือ
ได้




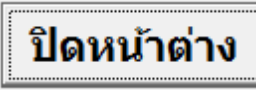
2.3 เมนูการใช้งานโปรแกรม Library Viewer

เมื่อเปิดอ่านหนังสือจะมีเครื่องมือในการอ่านหนังสือ เช่น การเปิด การพลิกหน้า การคั่นหนังสือ (Bookmark) และ การเขียนโน้ต (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 ต่างๆประกอบด้วยเมนูปรับปรุงห้องสมุดเพื่อทำการรีเฟรชข้อมูล ณ.ขณะนั้น
	ปุ่ม ปิด สำหรับ Logout / ออกจากโปรแกรม

- เมนูการใช้งานแถบด้านบนของหน้าการอ่านหนังสือ

ปุ่มเครื่องมือ	ลักษณะการทำงานของปุ่มเครื่องมือ
	คลิกเพื่อไปยังหน้าสารบัญของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่กำลังเปิดอยู่
	คลิกเพื่อปิดการใช้งานส่วนของการเปิดหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อกลับไปสู่หน้าแรกในส่วนที่ 1 คือส่วน

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

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

2.4 วิธีการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นวาง

ขั้นตอนแรก กดปุ่ม เพื่อเข้าสู่ ห้องสมุด ดึงภาพ

The screenshot shows a library website with a navigation bar at the top containing 'ค้นหา EBOOK', 'หมวด EBOOK', 'ค้นหา วิดีโอ', 'หมวด วิดีโอ', and 'รายการที่ยืม'. Below the navigation bar, there is a 'Home' link and a message 'รายการที่กำลังแสดง 1 - 20 จากทั้งหมด 287'. A search bar is present with 'ค้นหา' and 'ค้นหา' buttons. The main content area displays a grid of e-books for sale:

- 1,000 ปัญหา...:** ผู้แต่ง: อภิชากรบันเทิง, หมวด: ความรู้ทั่วไป, ยอดคงเหลือ: 0, ราคา: 49 บาท
- 100 เรื่อง...:** ผู้แต่ง: ปลิวลม, หมวด: วิทยาศาสตร์-เทคโนโลยี, ยอดคงเหลือ: 2, ราคา: 49 บาท
- 15 กฎของ...:** ผู้แต่ง: JOHN C. MAXWELL, หมวด: สุขภาพ-ความงาม, ยอดคงเหลือ: 1, ราคา: 49 บาท

ขั้นตอนที่สอง เลือก **รายการที่ยืม** ต้องการและเลือกหมวดหนังสือหรือวิดีโอที่ต้องการ ยืม

โดยวิธีการยืมหนังสือให้ทำการคลิกปุ่มยืมหรือฟรีเพื่อเลือกหนังสือที่ต้องการเข้าสู่ชั้นหนังสือ

คลิกปุ่มยืมยืนยันเพื่อทำการยืนยันการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัวระบบจะแจ้งการเลือกหนังสือเข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัวสำเร็จ

ค้นหา EBOOK
หมวด EBOOK
ค้นหา วิดีโอ
หมวด วิดีโอ
รายการที่ยืม

Home »

ค้นหาหนังสือ ชื่อ : 1,000 ปัญหาหน้าโดดดิบ เรียบร้อย

รายการที่กำลังแสดง 1 - 20 จากทั้งหมด 287

ค้นหา

เรียงลำดับตาม

วันที่ มากไปน้อย

ค้นหา


เลขที่หนังสือ	ชื่อหนังสือ	ผู้แต่ง	หมวด	ยืม
1	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
2	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
3	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
4	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
5	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
6	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
7	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
8	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
9	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
10	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
11	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
12	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
13	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
14	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
15	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
16	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
17	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
18	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
19	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม
20	1000 ปัญหาหน้าโดดดิบ	อภิษะรินทร์	จิตวิทยา	ยืม

เรื่องการสร้าง eBook

หมวด: การเกษตรกรรม

ยอดคงเหลือ: 99998

คืน



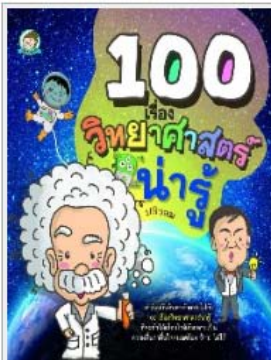
1,000 ปัญหาหน้าโดดดิบ

ผู้แต่ง: อภิษะรินทร์

หมวด: ความรู้ทั่วไป

ยอดคงเหลือ: 1

ยืม



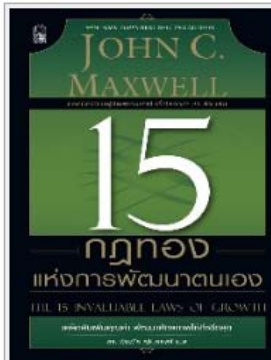
100 วิทยาศาสตร์น่ารู้

ผู้แต่ง: ปลิวลม

หมวด: วิทยาศาสตร์-เทคโนโลยี

ยอดคงเหลือ: 2

ยืม



15 กฎทองแห่งการพัฒนาตนเอง

ผู้แต่ง: JOHN C. MAXWELL

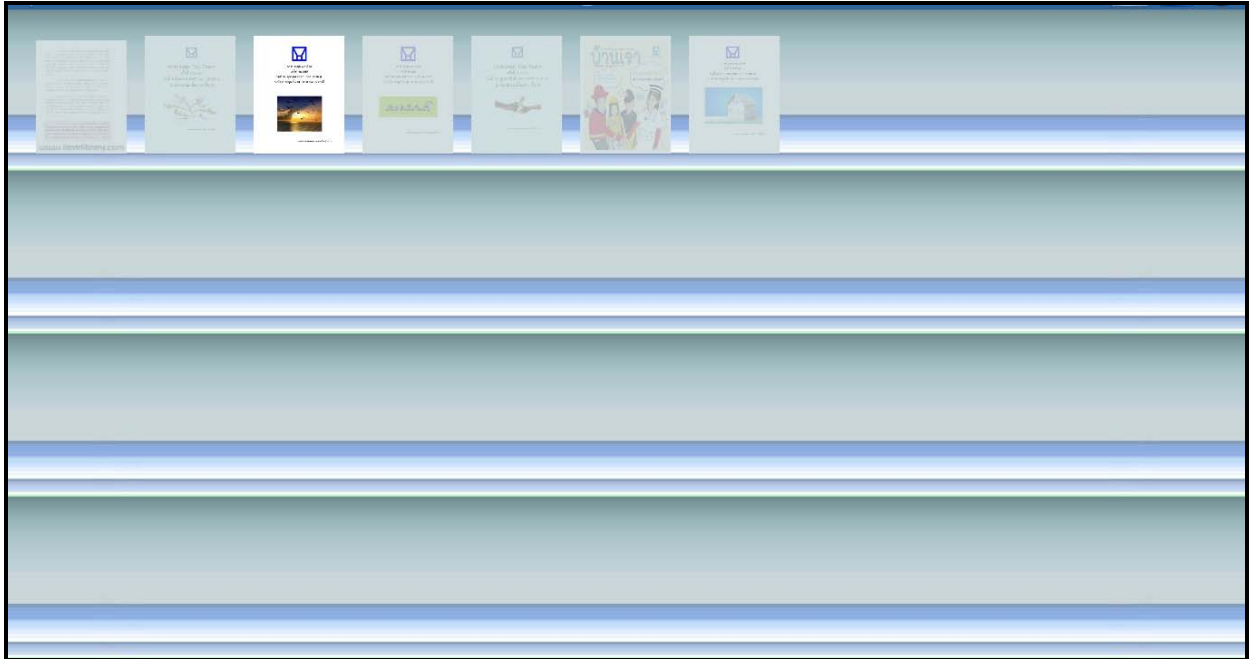
หมวด: สุขภาพ-ความงาม

ยอดคงเหลือ: 1

ยืม

กดปุ่มเพื่อ เข้าสู่ชั้นหนังสือส่วนตัว

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

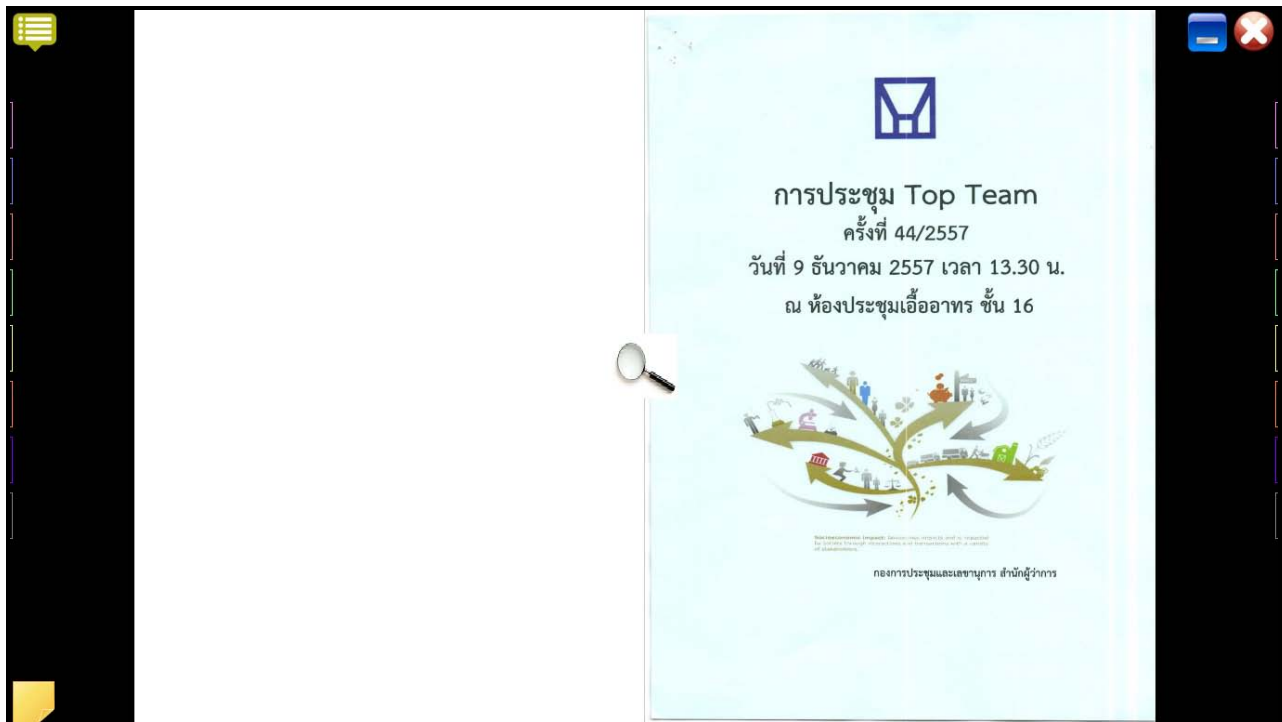


ขั้นตอนที่สาม การดาวน์โหลดหนังสือ



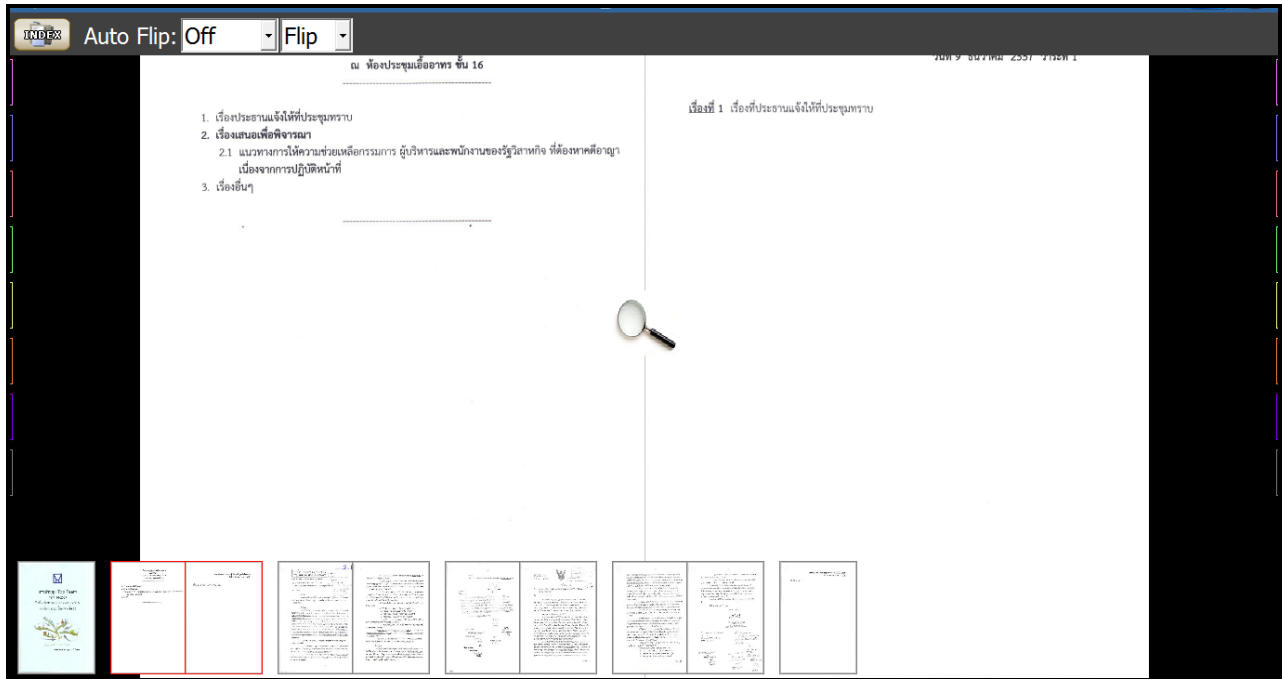
การเปิดอ่านหนังสือ

การอ่านหนังสือสามารถคลิกที่ปกหนังสือเพื่อทำการเปิดอ่านหนังสือได้



2.5 การพลิกหน้าหนังสือ

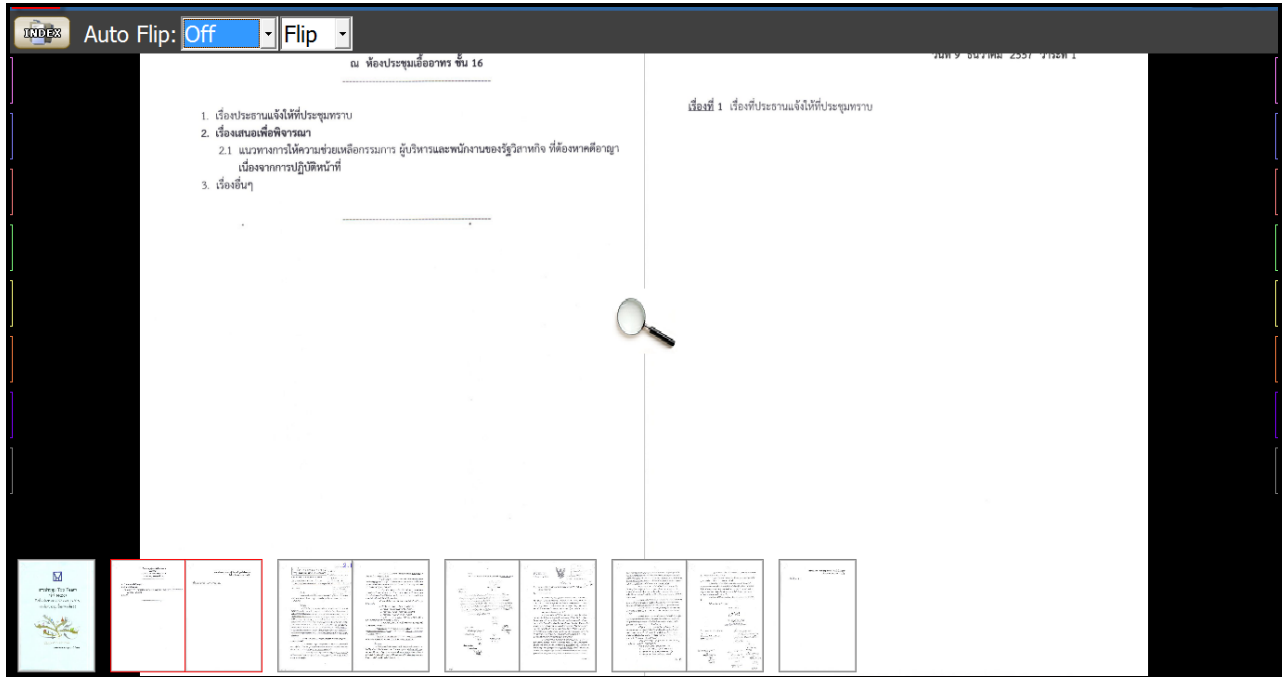
ทำได้โดยการคลิกซ้ายที่หน้าหนังสือจุดใดก็ได้ในด้านที่ต้องการคลิกเพื่อเปิด หากคลิกที่หน้าหนังสือทางด้านขวามือ 1 ครั้ง หนังสือจะเปิดพลิกไปยังหน้าถัดไป (จากขวาไปซ้าย) หรือ หากคลิกที่หน้าหนังสือทางด้านซ้ายมือ 1 ครั้ง จะเปิดหนังสือพลิกไปยังหน้าที่แล้ว (จากซ้ายไปขวา)



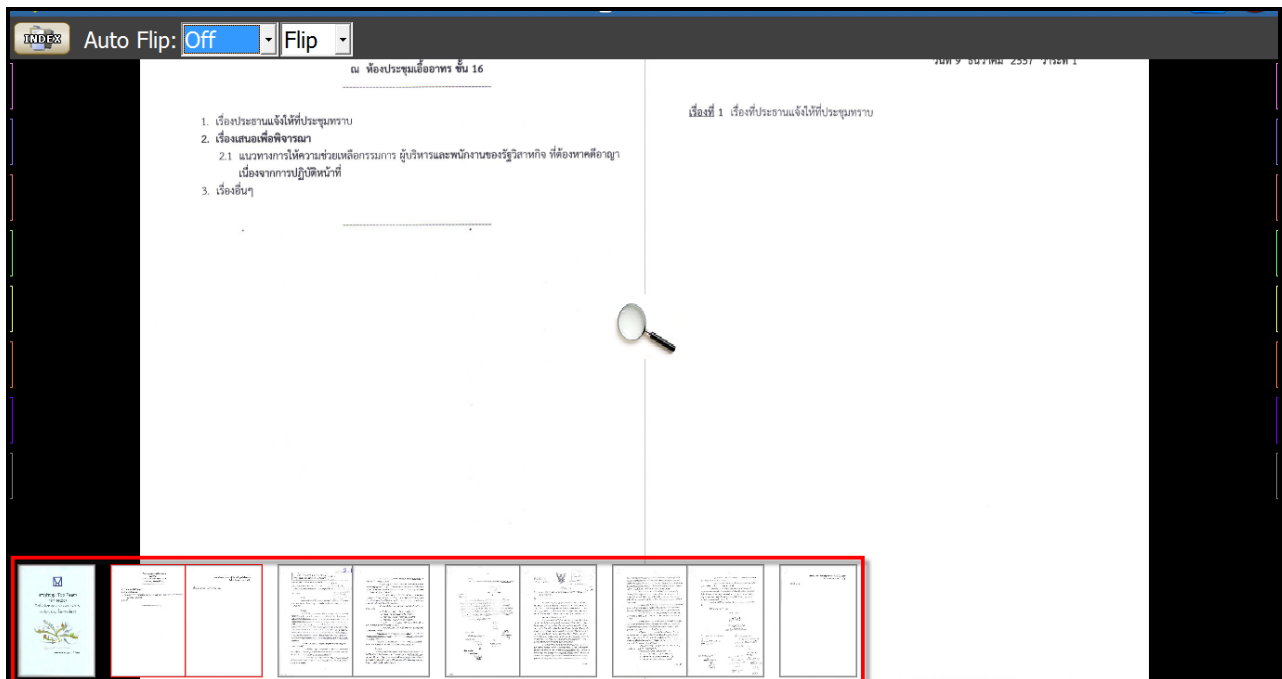
การพลิกหน้าโดยใช้หน้าด้านขวา และ ด้านซ้ายเมื่อต้องการเปิดหน้าถัดไปให้เลือกที่ **หน้าขวา** หนังสือจะเปิดไปยังหน้าถัดไป 1 หน้า และถ้าต้องการย้อนกลับไปหน้าก่อนหน้า ให้เลือกที่ **หน้าซ้าย** หนังสือจะพลิกไปยังหน้าก่อนหน้า 1 หน้าและถ้าต้องการเลื่อนไปยังหน้าสุดท้ายให้คลิกที่ปุ่ม **หน้าซ้าย ที่เป็นหน้าแรก** และถ้าต้องการเลื่อนหน้ากลับไปยังหน้าแรกให้คลิกที่ปุ่ม **หน้าซ้าย ที่เป็นหน้าแรก** การพลิกหน้า หนังสือจะเปิดไปยังหน้าหนังสือที่ต้องการการพลิกหน้าหนังสือด้วยการเชื่อมโยง (Link) ทำได้โดยการเลือกหัวข้อที่ต้องการอ่านที่หน้าสารบัญและคลิกในหัวข้อที่ต้องการอ่านซึ่งเมื่อเลื่อนเมาส์ไปที่ส่วนของหัวข้อที่ต้องการจะปรากฏเป็นแถบสีขึ้นหากมีการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ไปยังหน้าอื่นๆไว้ เมื่อคลิกหนึ่งครั้งหนังสือจะเปิดไปยังหน้าที่หัวข้อทำการเชื่อมโยงไว้ (ในกรณีนี้การเชื่อมโยงหน้าในสารบัญ ผู้สร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จะเป็นผู้กำหนดหน้าหนังสือที่เชื่อมต่อด้วยตัวเอง โดยผ่านโปรแกรม Library Builder) ดังภาพ

การเรียกเมนูต่างๆของการอ่านหนังสือโดยการ Double Click ที่ปุ่ม





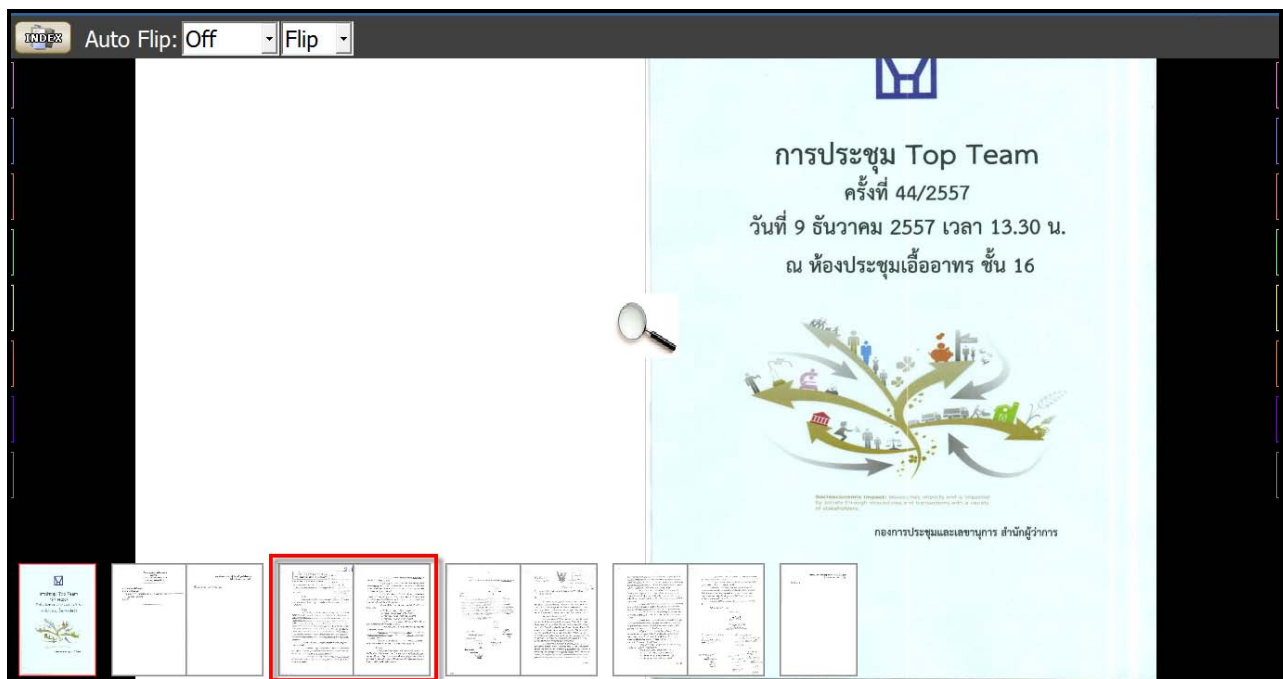
การ Scroll ปกเล็ก (Thumbnail) เพื่อเลือกเปิดข้ามหน้าต่างๆ ได้




ฟังก์ชันในการหนังสือ จะมีปุ่มต่างๆ ในการทำงาน ดังนี้

 Auto Flip: Off Flip	สัญลักษณ์	รายละเอียด
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	-------------------


	ปุ่ม สารบัญ ฟังก์ชันกลับไปยังหน้าสารบัญของหนังสือ
Auto Flip: <input type="button" value="Off"/>	ปุ่ม Auto flip ฟังก์ชันการตั้งเวลาพลิกหน้าอัตโนมัติ
Flip	ปุ่ม Flip ฟังก์ชันการเปิดหน้าที่ละหน้าหรือทีละหน้าคู่ (Slide)
	ปุ่ม ย้อนกลับ เพื่อกลับเข้าสู่ชั้นหนังสือ

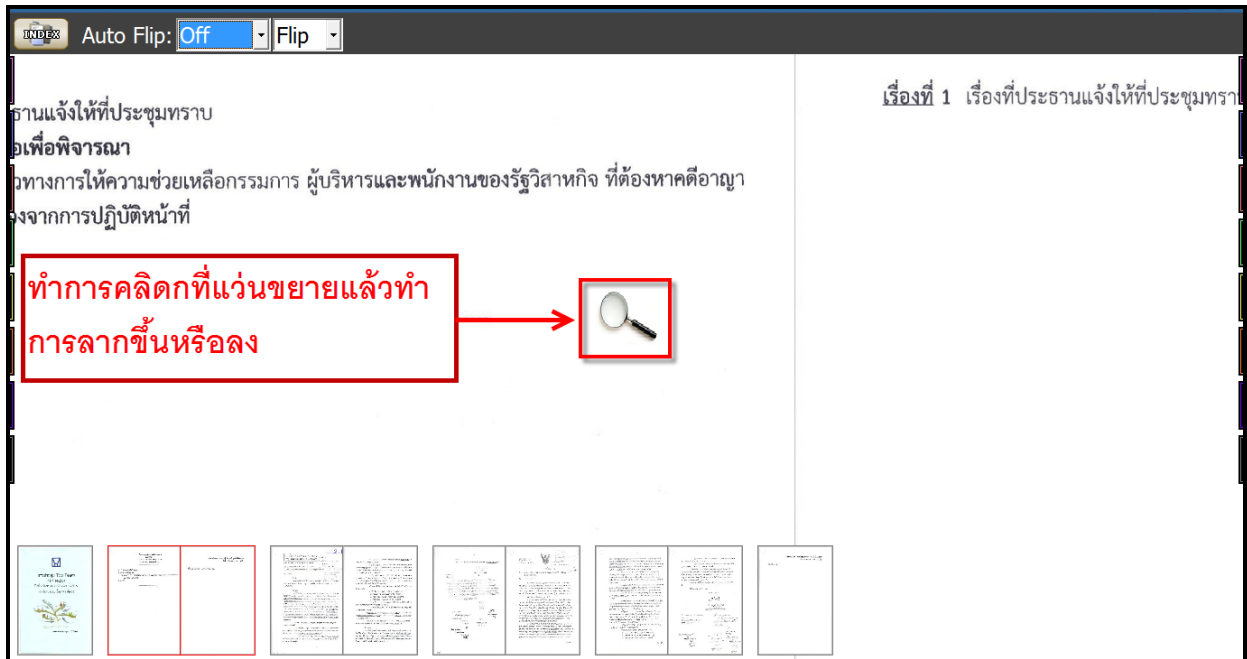


ในกรณีที่ต้องการกลับไปยังหน้าสารบัญของหนังสือ ให้เลือกที่ปุ่ม  ที่อยู่ด้านบนซ้ายมือของหน้าต่าง LibraryViewer หนังสือจะเปิดกลับไปยังหน้าสารบัญ

2.6 การขยายหน้า (Zoom)

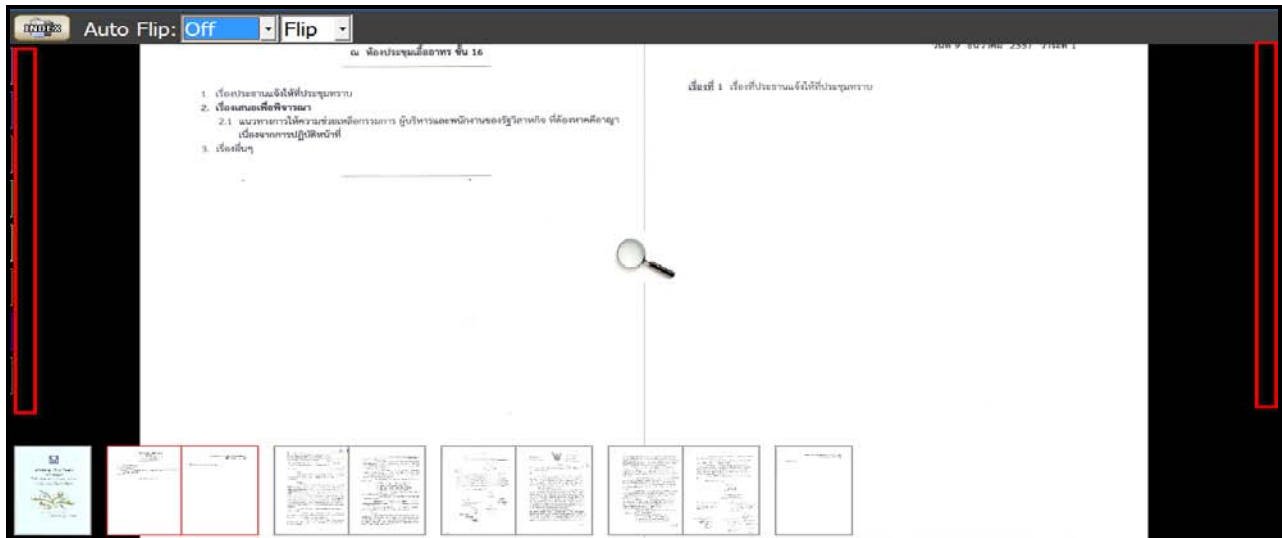
การขยายหน้าหนังสือ ใน OKMS Network Viewer เพื่อให้การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความชัดเจน และสะดวกสบายยิ่งขึ้นโดย

การขยายแบบแว่นขยาย สามารถทำได้โดยการปุ่ม  แล้วดึงขึ้นไปด้านบน จะเป็นการขยายตัวหนังสือให้ใหญ่ขึ้น หรือ คลิกลากเมาส์ซ้ายค้างไว้แล้วดึงลง จะเป็นการย่อตัวอักษรให้เล็กลง



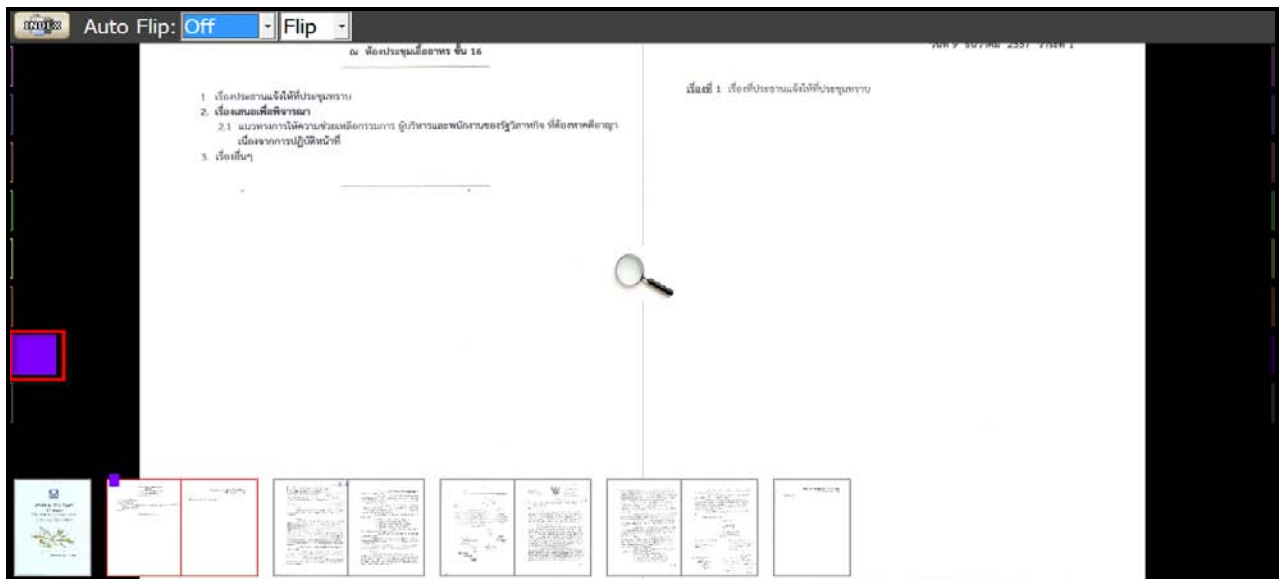
2.7 การคั่นหน้าหนังสือ (Bookmark)

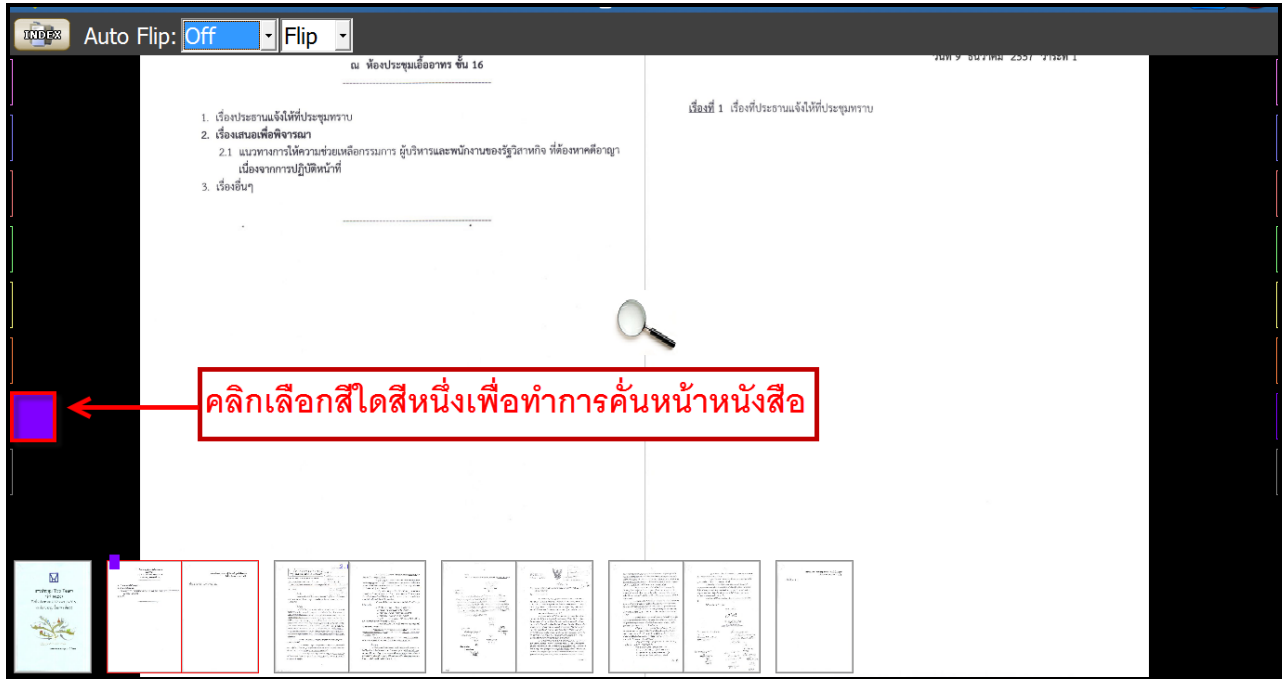
วิธีการคั่นหน้าหนังสือเราสามารถทำการคั่นหนังสือเพื่อให้สามารถย้อนกลับมายังหน้าด้านซ้ายหรือหน้าด้านขวาที่ทำการคั่นไว้ได้ โดยใช้แถบสีด้านซ้ายและด้านขวาในการคั่นหน้าและย้อนกลับมายังหน้าที่ทำการคั่นไว้



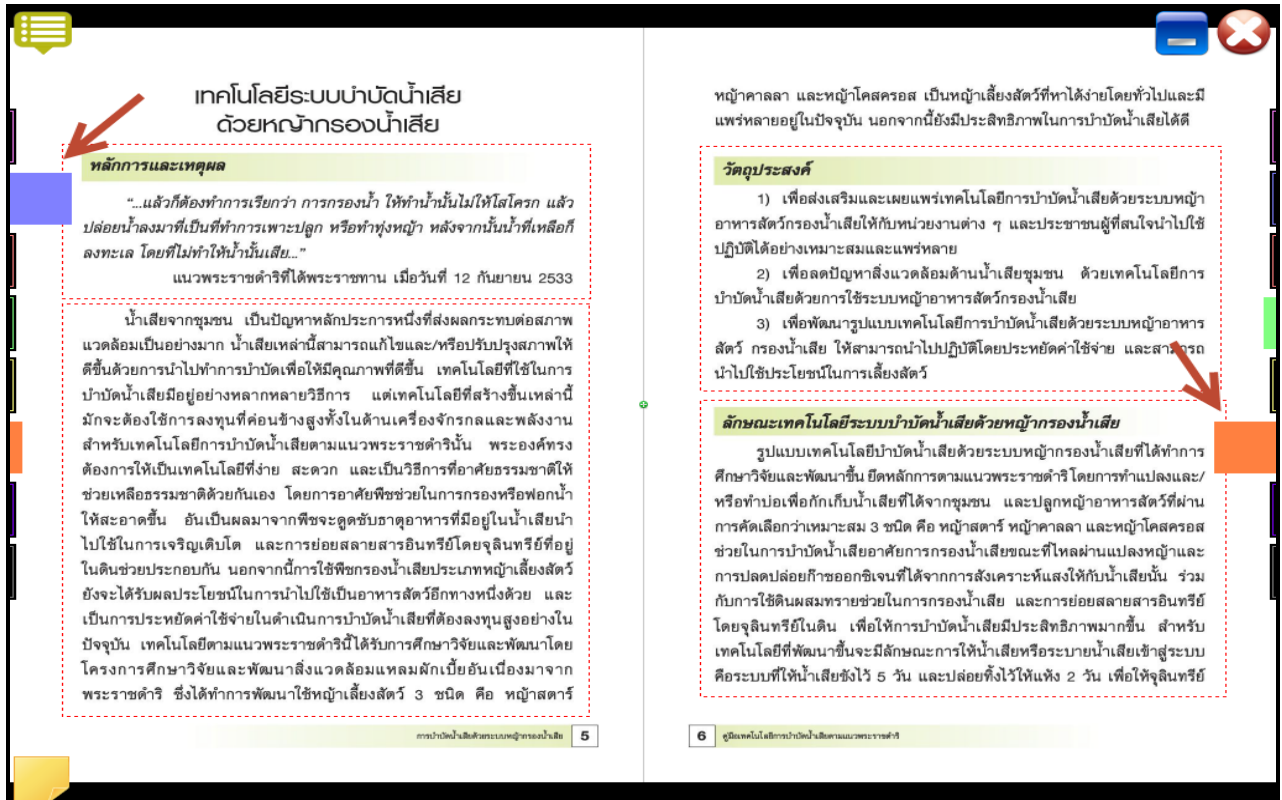
ขั้นตอนการค้นหาน้ำหนังสือ

ให้ทำการคลิกที่แถบสีด้านซ้ายเมื่อต้องการค้นหาด้านซ้าย หรือแถบสีด้านขวาเมื่อต้องการค้นหาด้านขวาให้แถบเลื่อนออกมาเห็นชัดเจน โดยเมื่อพลิกหน้าอื่นๆเราสามารถกลับมายังหน้าที่ทำการค้นเอาไว้ได้โดยการคลิกที่แถบเดิมที่ทำการค้นเอาไว้

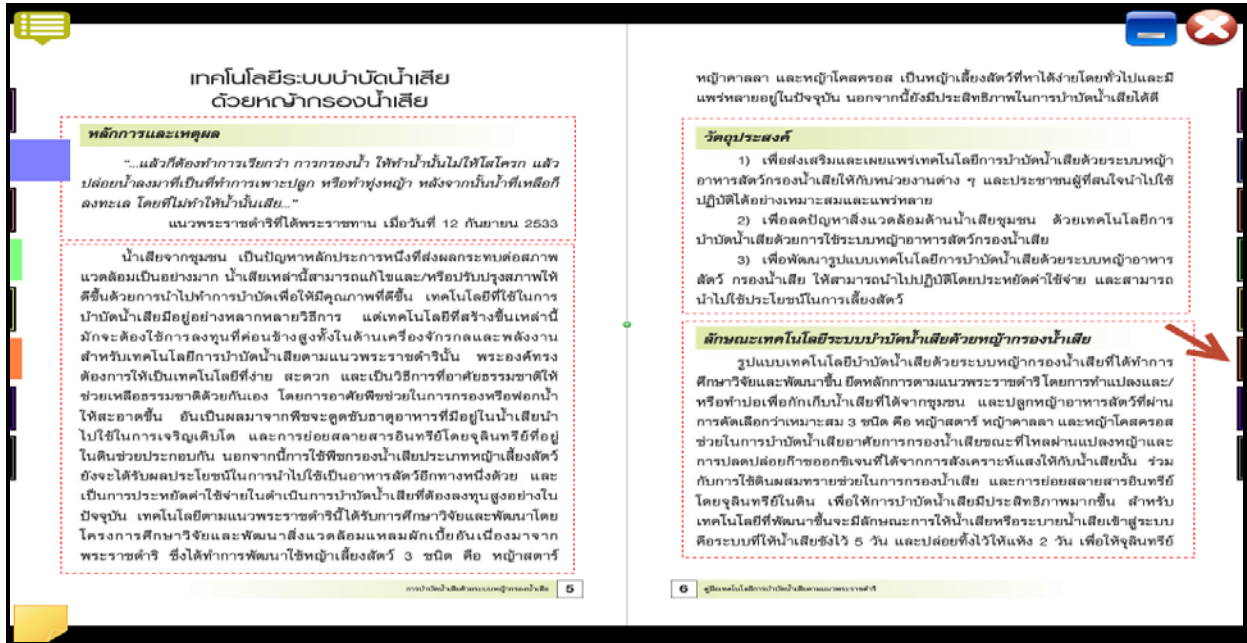





การค้นหนังสือ ให้กด Tab สี จะขยายขึ้น กรณีที่ไม่ต้องการค้นหนังสือ ให้กด Tab สี จะหดลง

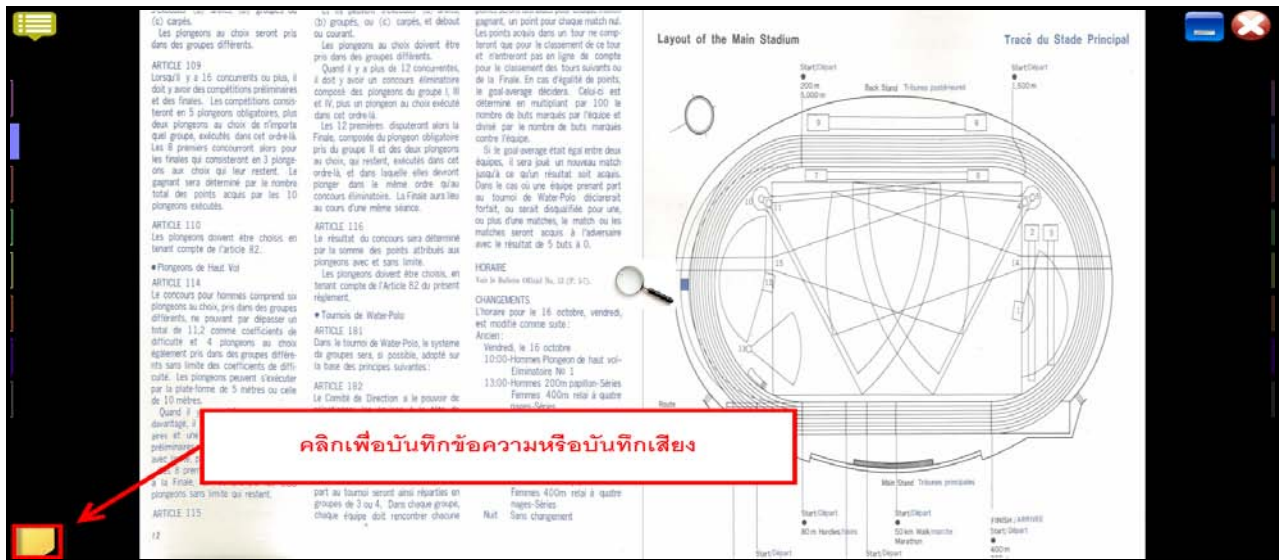


วิธีการลบการค้นหน้าหนังสือ การลบการค้นหนังสือ โดยกลับไปยังหน้าที่ทำการค้นหนังสือไว้แล้วทำการคลิกที่ แถบสีให้แถบหายเข้าไปยังด้านใน

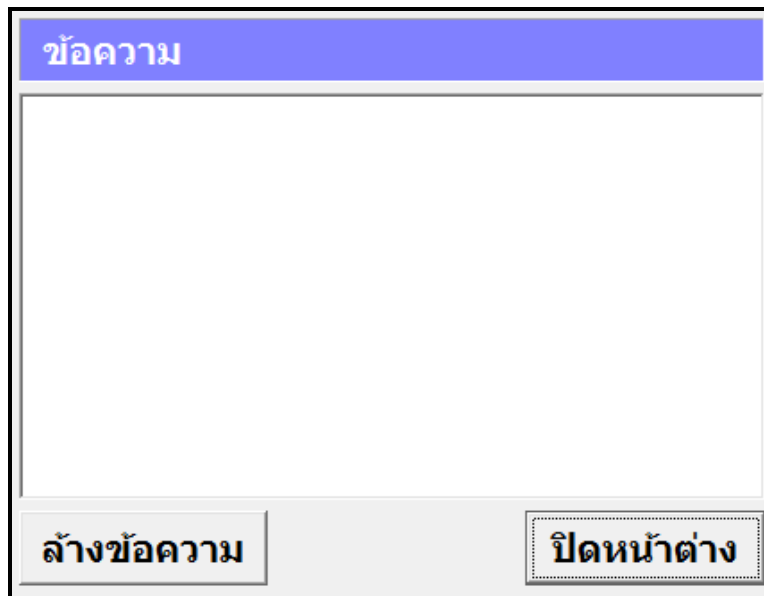
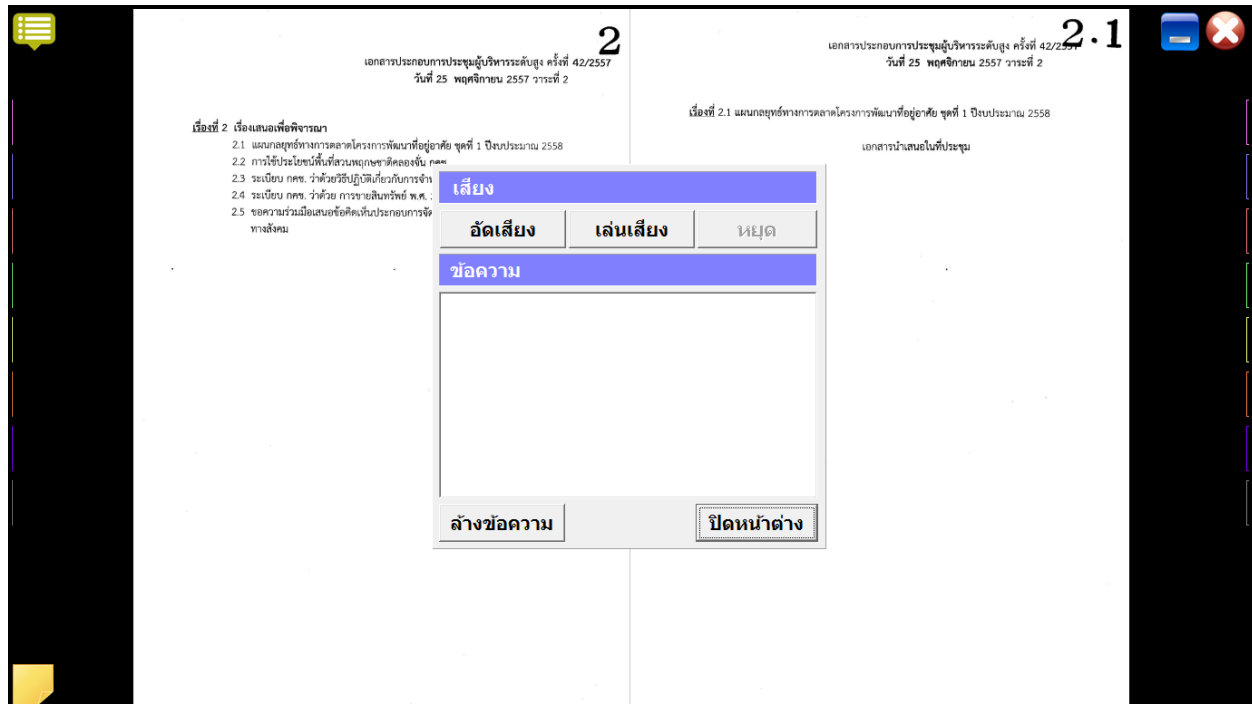


2.8 การเพิ่มข้อความในหน้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Notepad)

ให้เลือกที่ปุ่ม  ดังรูป โดยในแต่ละหน้าผู้ใช้สามารถบันทึกข้อความสั้นได้ โดยการคลิกที่แถบสีส้ม ด้านซ้ายสุดของหน้าที่กำลังเปิดอยู่ จะมีแถบหน้าต่างฟุ้งขึ้น เล็กๆ ปรากฏขึ้นมา หลังจากนั้นใส่ข้อความตามที่ต้องการที่จะอธิบายเพิ่มเติมซึ่งสามารถใส่ข้อความที่ต้องการได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษดังภาพ



จากนั้นสามารถบันทึกข้อความสั้นลงไปได้ โดยเมื่อเสร็จแล้วสามารถกดปุ่ม Close เพื่อเป็นการเสร็จสิ้นการบันทึก



ข้อความที่ถูกเขียนเพิ่มจะถูกบันทึกเก็บไว้ในส่วนที่ได้ทำการวาง Notepad ไว้ สามารถเลื่อนและขยับตำแหน่งได้ตามที่ต้องการ และสามารถทำการเพิ่มและแก้ไขข้อมูลที่ใส่ไว้ได้ โดยการดับเบิลคลิกสัญลักษณ์ กรณีนีที่

ต้องการกลับมาอ่านข้อความที่ได้บันทึกไว้ ให้เลือกดับเบิลคลิกที่ปุ่ม

ล้างข้อความ

หากต้องการลบ

ข้อความ ให้คลิกที่สัญลักษณ์

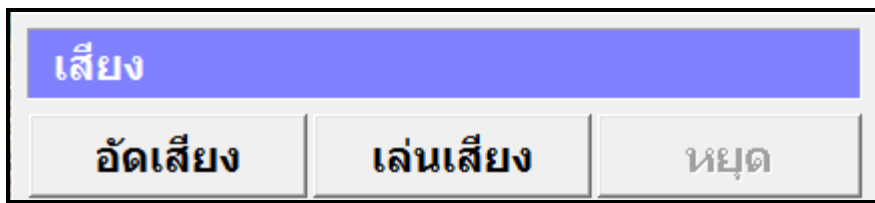
ล้างข้อความ

เป็นการลบข้อความออก

2.9 การบันทึกเสียงในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Sound Record)

สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่ม

อัดเสียง



การบันทึกเสียง ให้เลือกที่ปุ่ม

อัดเสียง

เพื่อเริ่มการบันทึกเสียง เพื่อยืนยันการบันทึก หลังจากที

บันทึกเสียงเรียบร้อย ให้กดปุ่ม

หยุด

การเล่นไฟล์เสียงให้ใช้เมาส์คลิกที่

เล่นเสียง

เพื่อเปิดเล่นเสียงที่บันทึกไว้

การเปิดไฟล์มัลติมีเดียเพลง ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไฟล์มัลติมีเดียจะเล่นเอง อัตโนมัติ เมื่อเราเปิดอ่านหนังสือหน้าที่มีการแทรกไฟล์มัลติมีเดียหรือเพลงไว้ หรือคลิกบริเวณปุ่มเล็กๆ ที่ถูกไฮท์ไลท์สีเขียวไว้บริเวณด้านบนซ้ายหรือขวาของที่ตั้งไฟล์มัลติมีเดีย(ฟังก์ชันนี้ขึ้นอยู่กับผู้จัดทำหนังสือว่าจะใส่มัลติมีเดีย เพลง หรือไม่)



ในกรณีที่เราต้องการหยุดการเล่นไฟล์มัลติมีเดียชั่วคราวให้เลือกที่ปุ่ม

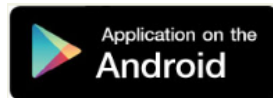


หยุดชั่วคราว(PAUSE)และถ้าต้องการปิด

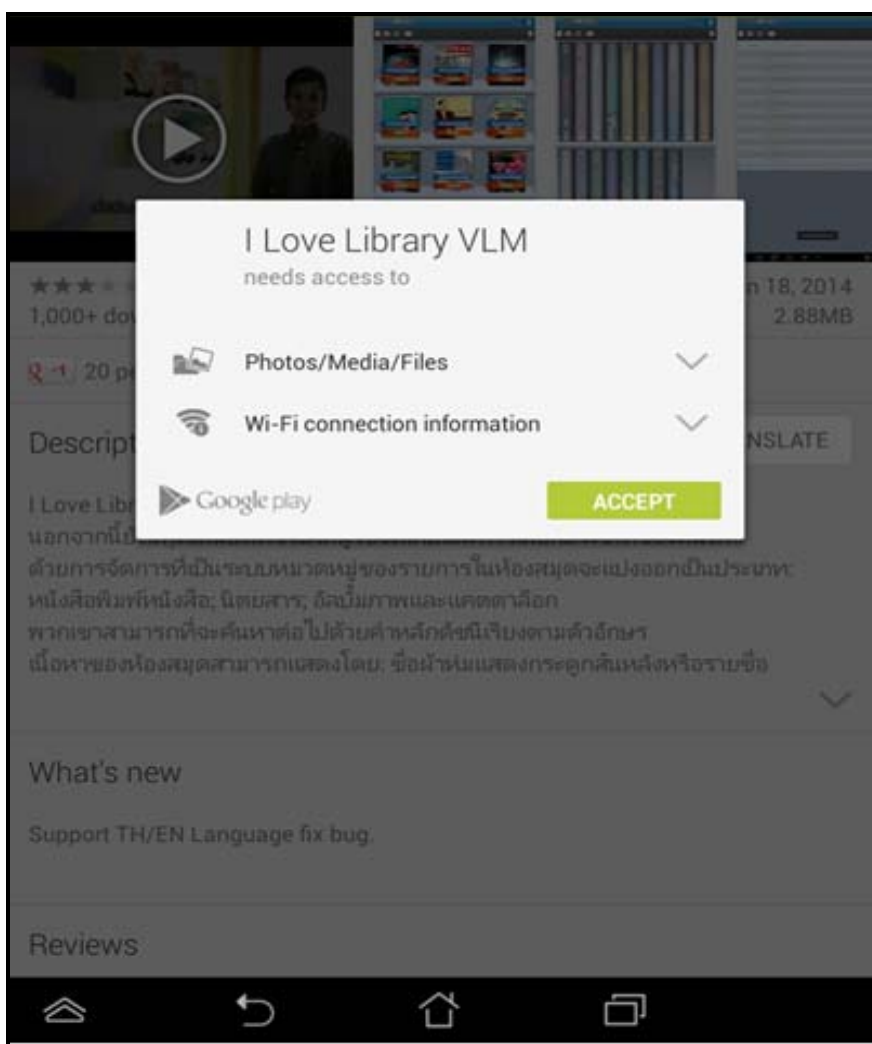
ไฟล์มัลติมีเดียที่เปิดอยู่ให้เลือกที่ปุ่มหยุด หรือเปิดหน้าต่างต่อไป

3. การอ่านหนังสือบน App ระบบปฏิบัติการ Android

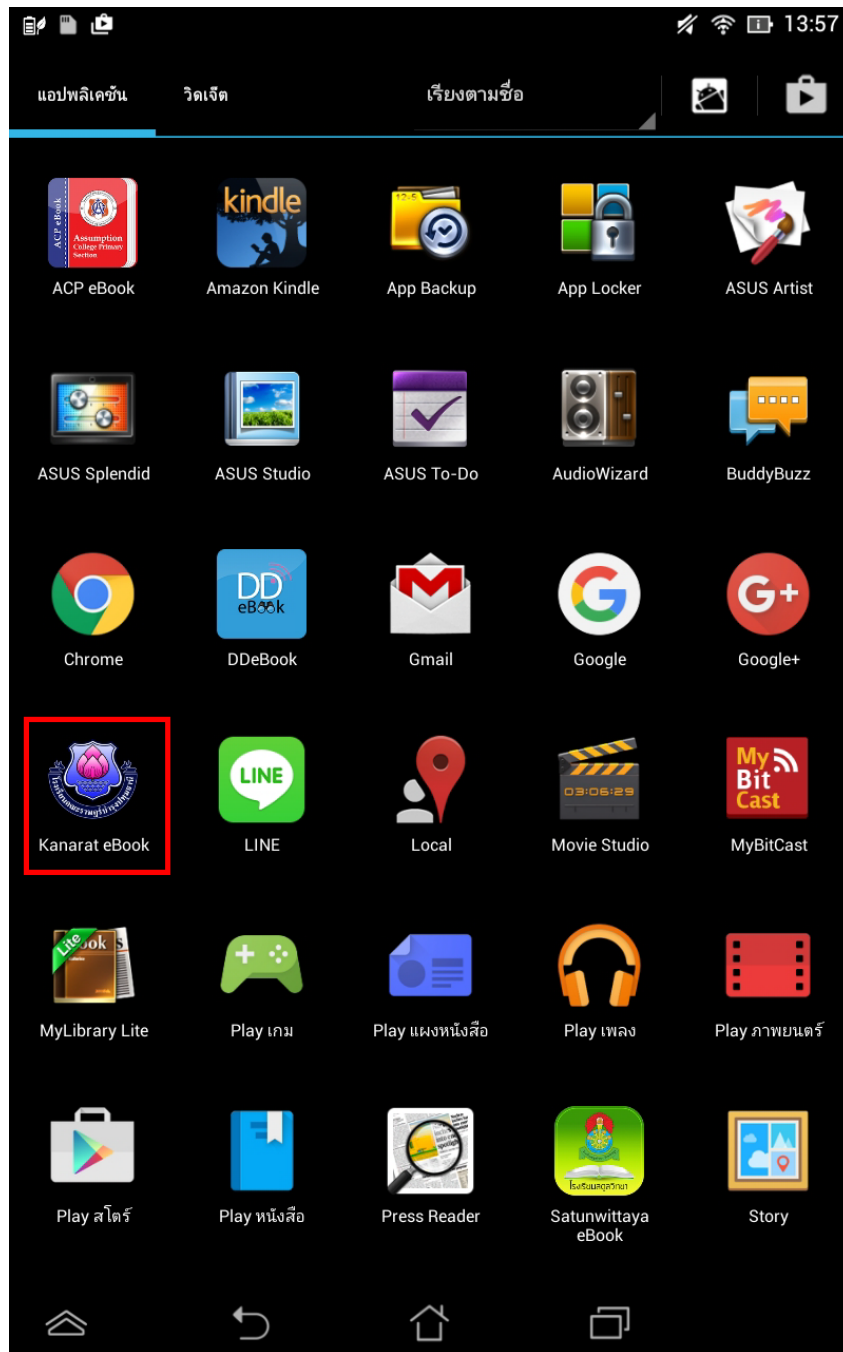
ขั้นตอนการใช้งาน Android



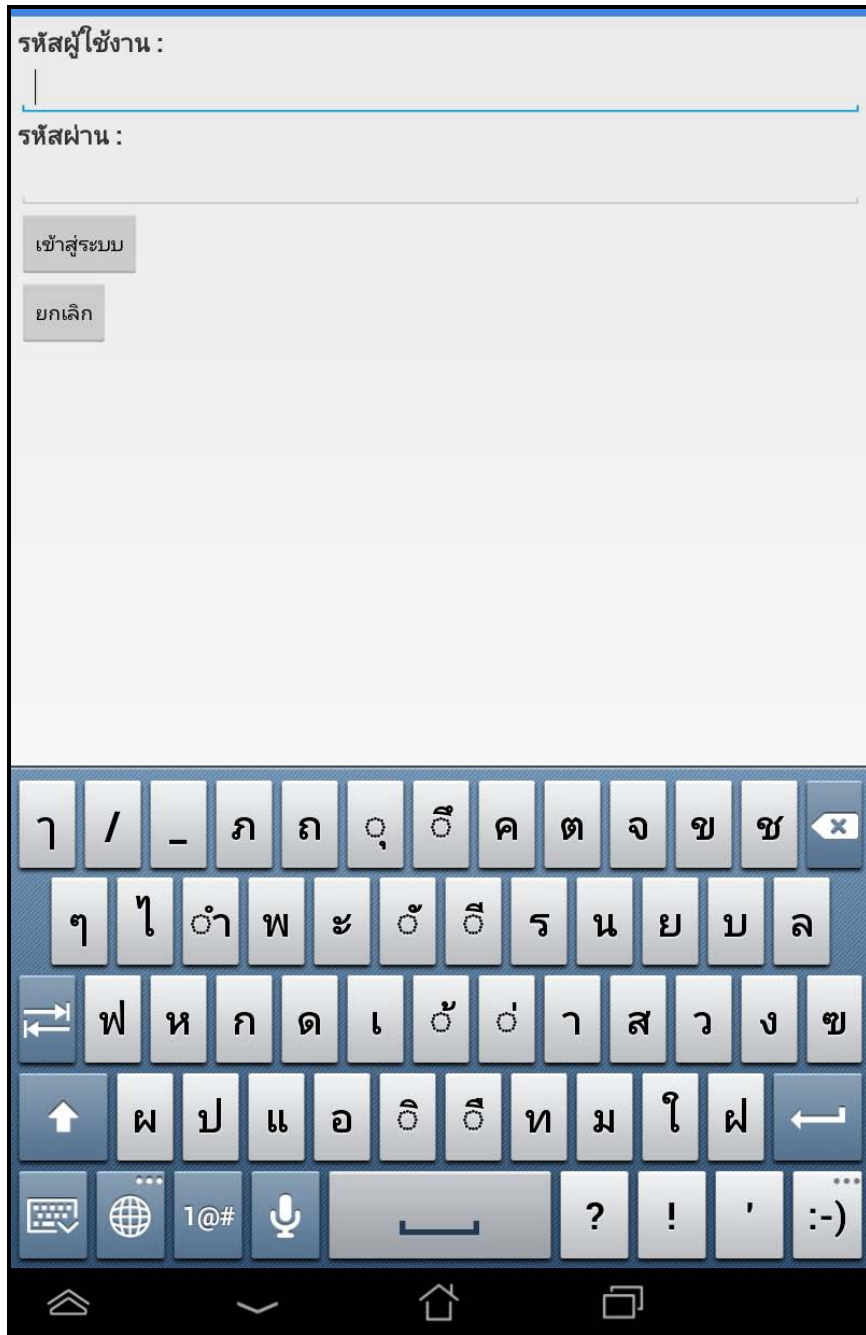
ผู้ใช้ทำการ Download โปรแกรมแล้วติดตั้งเพื่อใช้งานจาก Play store โดยทำการ Install โปรแกรมเลือก Accept & download



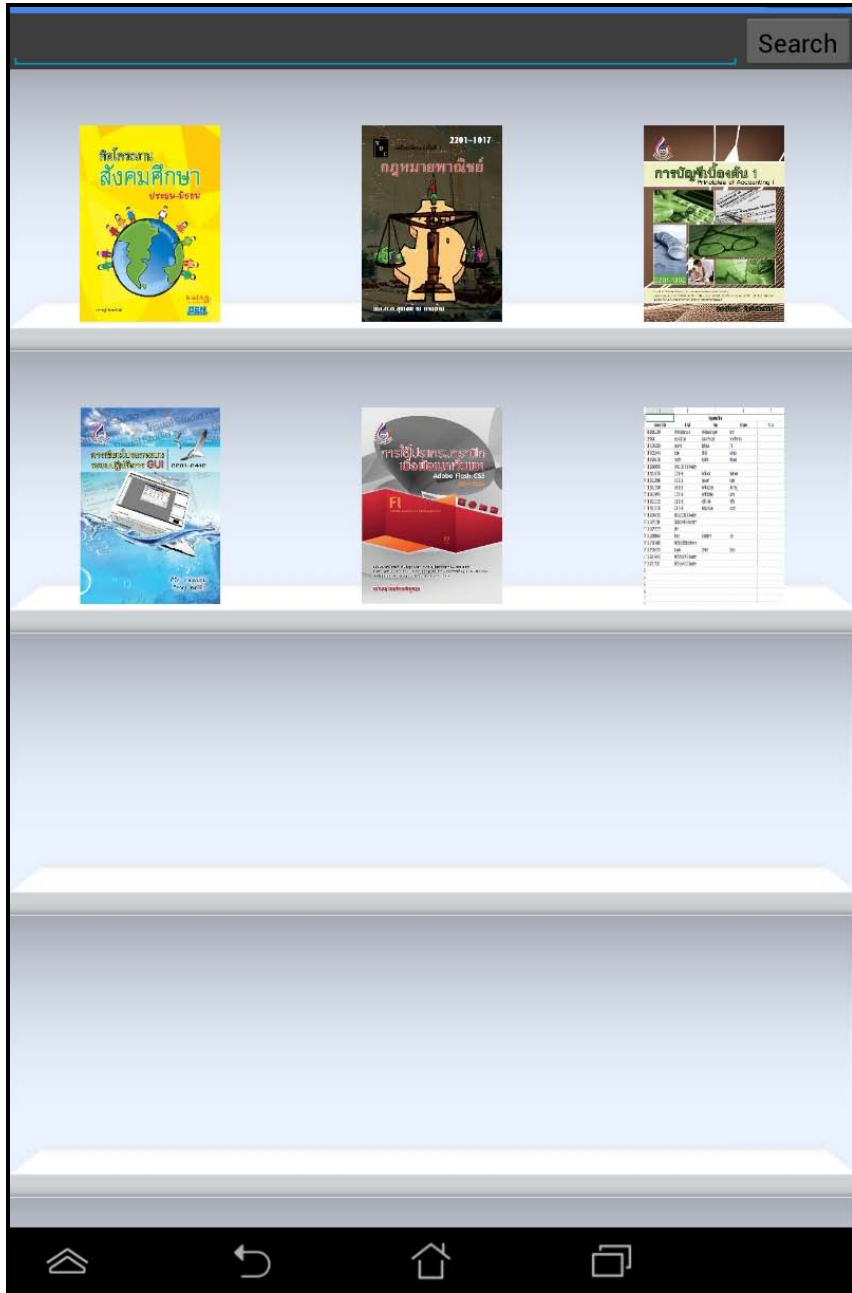
โปรแกรมจะแสดงที่หน้าจอ



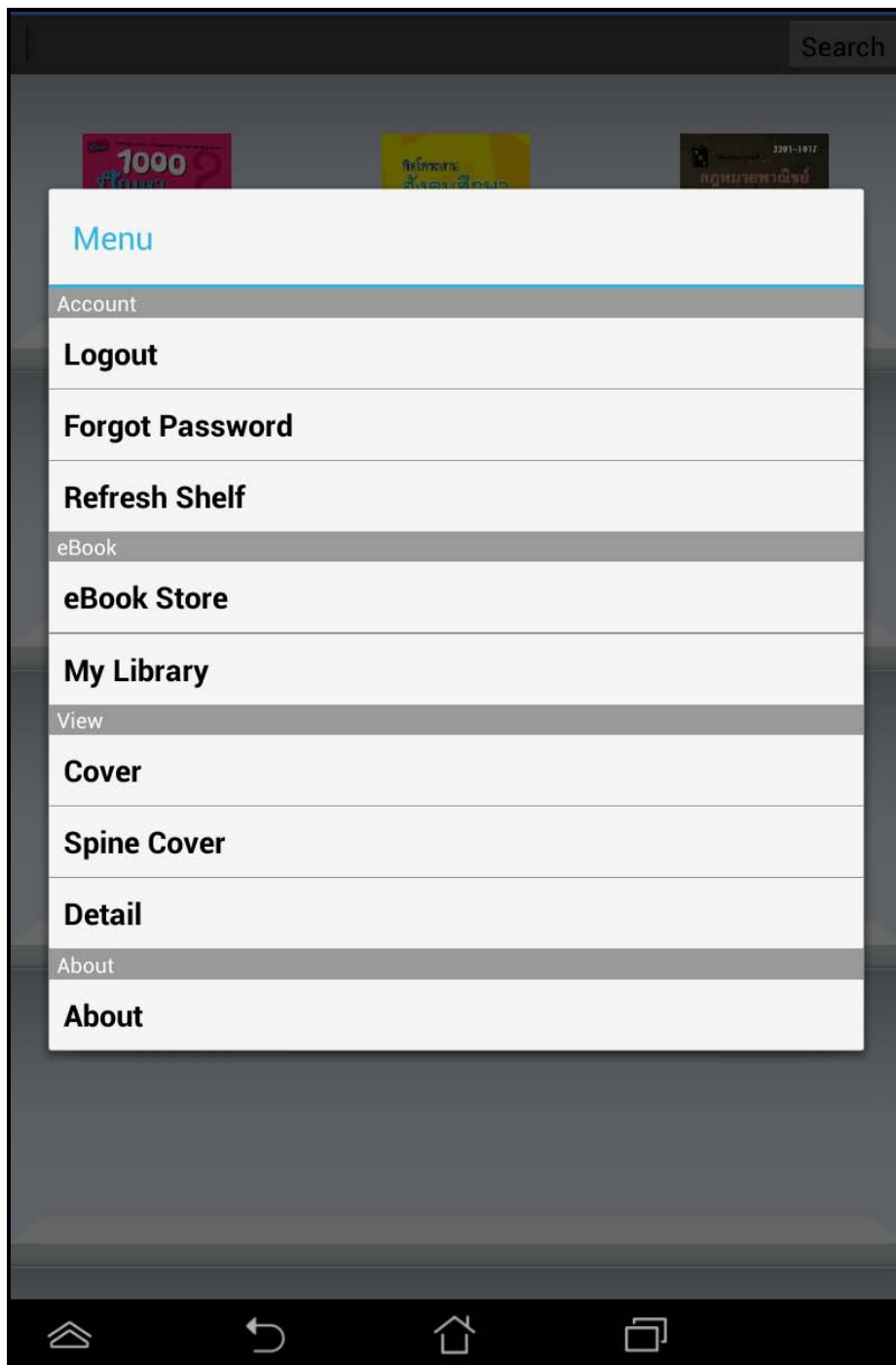
คลิกที่ icon เพื่อเปิดโปรแกรมจากนั้นในหน้า Login ให้ทำการใส่รหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่าน ในการเปิด App ครั้งแรกเท่านั้น แล้วคลิกที่



การเข้าใช้งานหรือการ Download หนังสือมาอ่าน

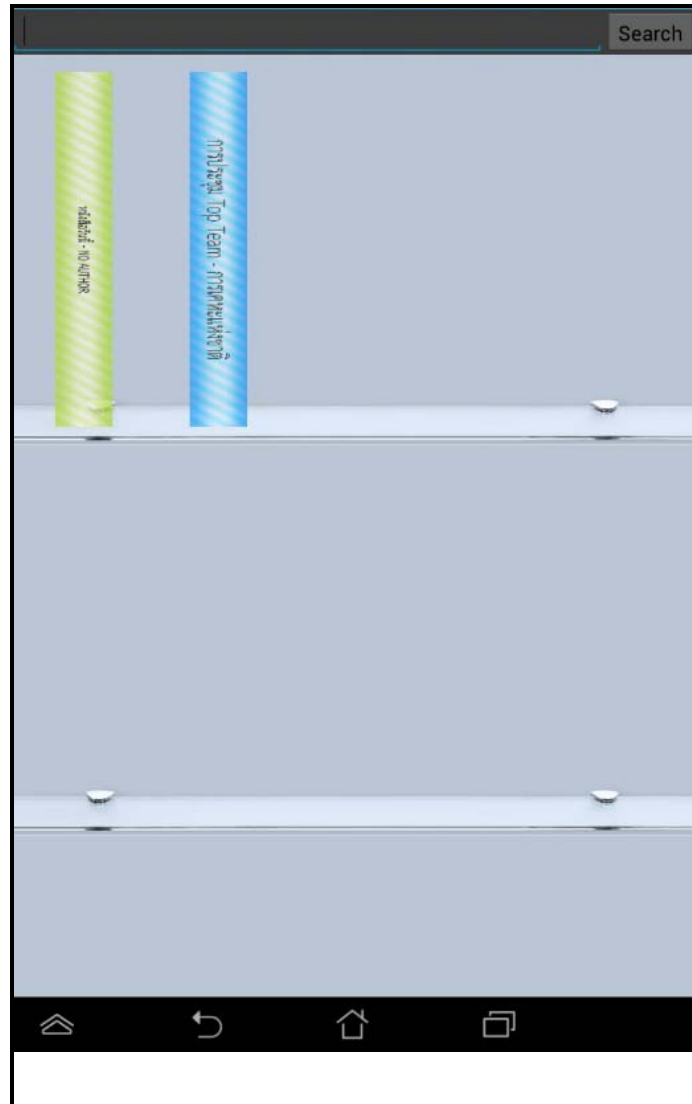


โดยเมนู  แสดงรายการเมนูการทำงานโปรแกรมดังกล่าว



โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกการแสดงผลของชั้นหนังสือในลักษณะ ปกหนังสือ สันหนังสือและ รายการหนังสือ ได้โดยกดที่เมนู ดังภาพเพื่อแสดงผลของหนังสือในรูปแบบต่างๆ

View
Cover
Spine Cover
Detail



โดยผู้ใช้งานสามารถคลิกที่รูป



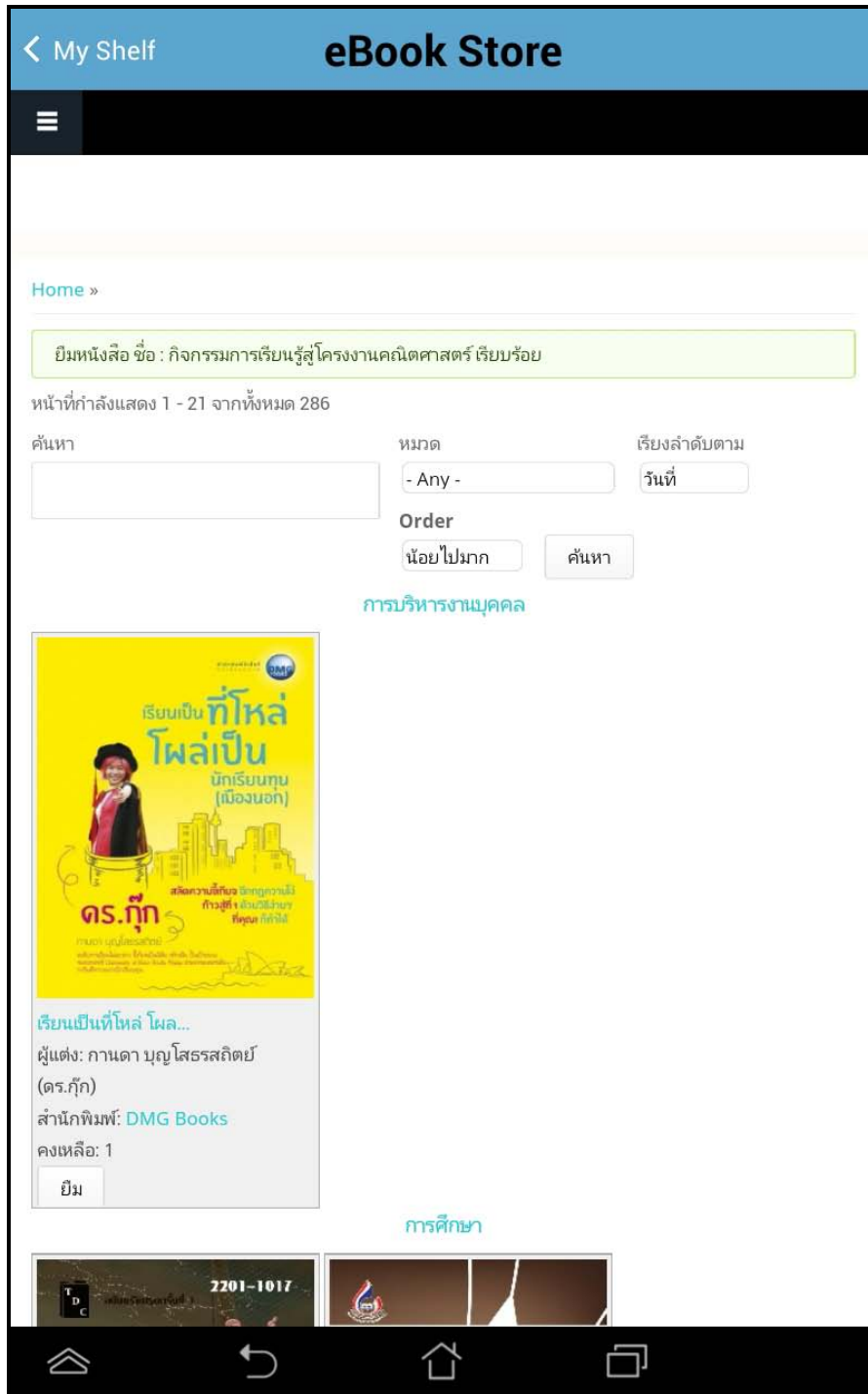
และเลือกที่



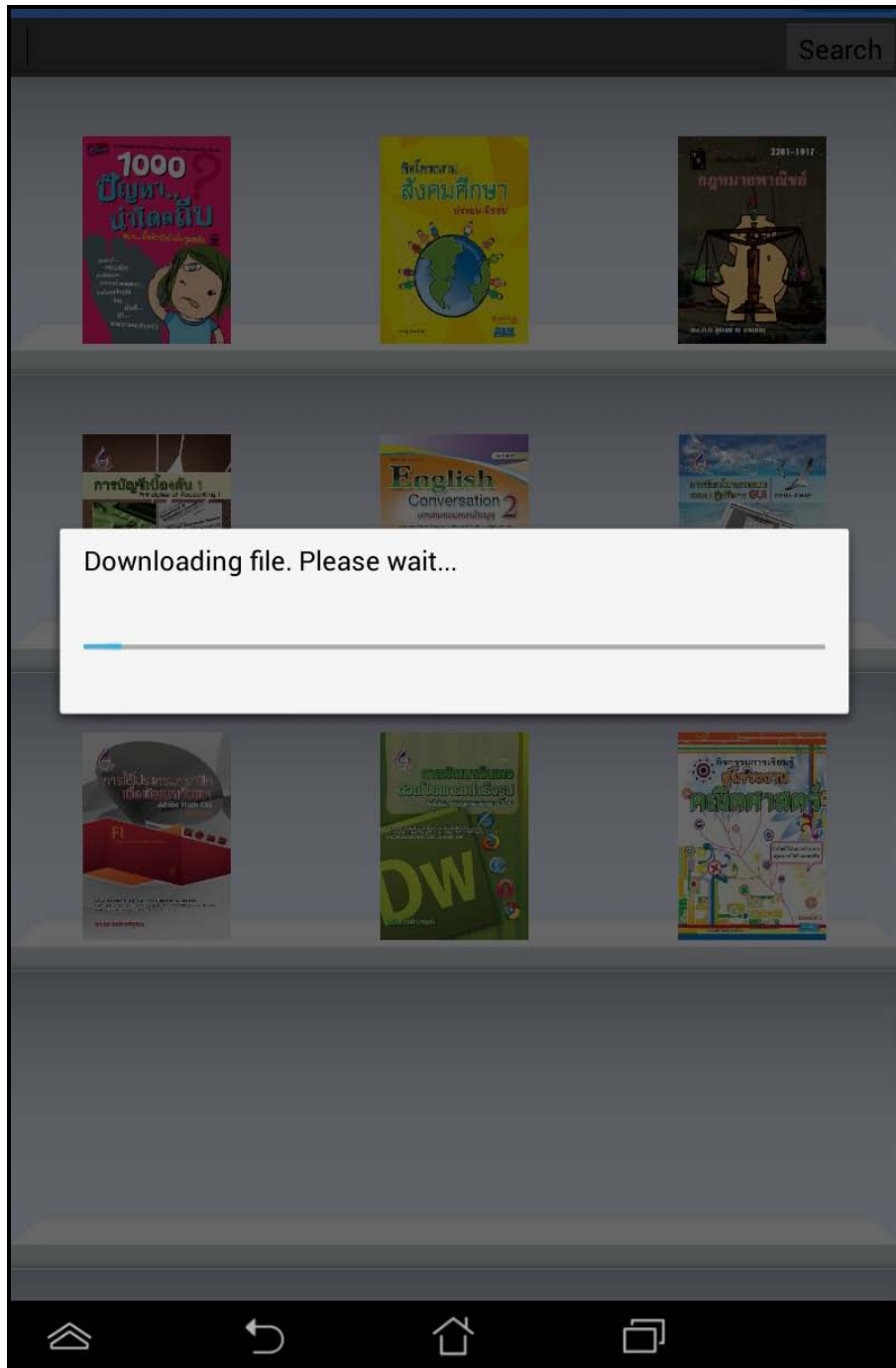
เพื่อเลือกหนังสือหรือ eBook ที่จะอ่าน



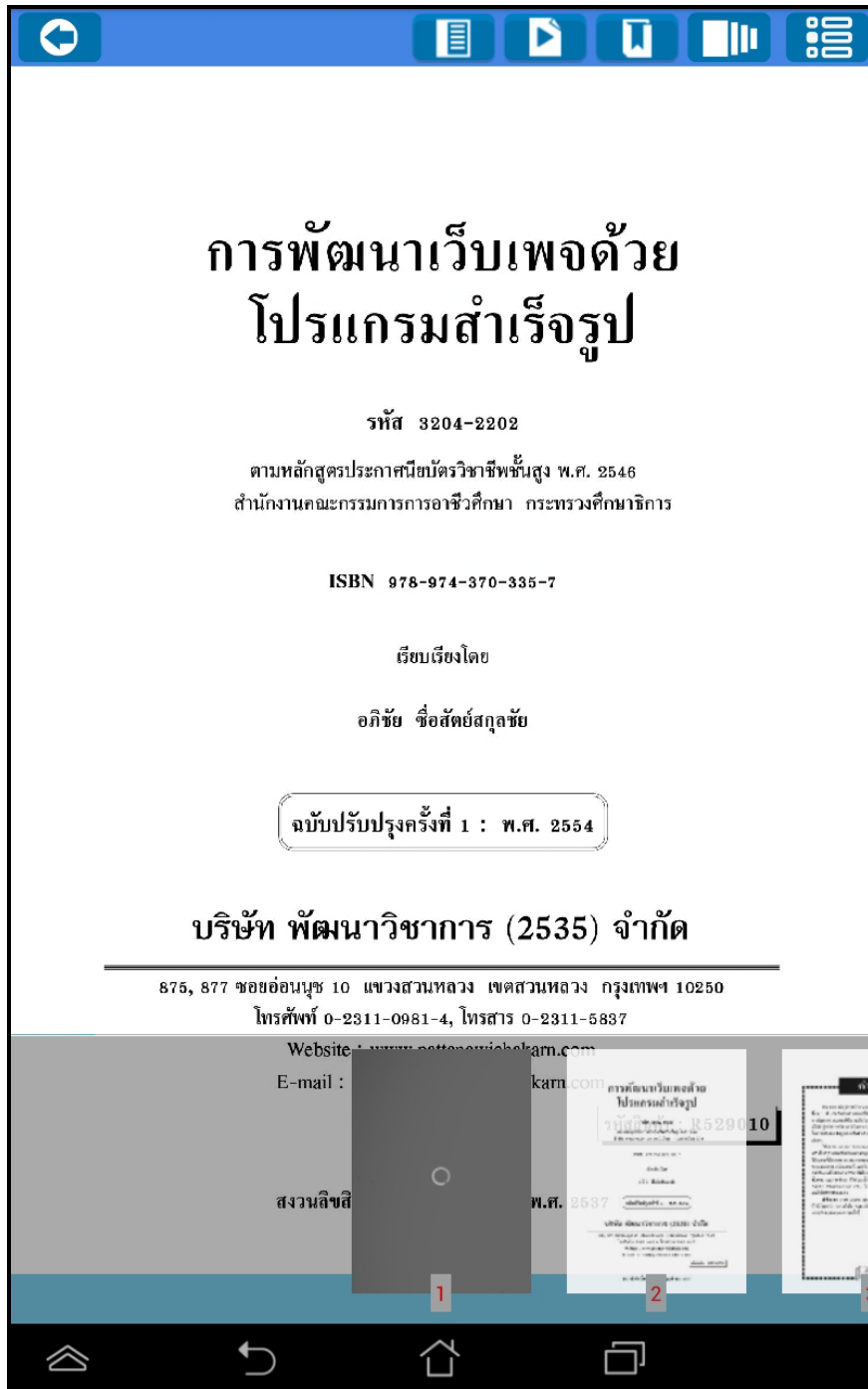
โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกรายการหนังสือตามหมวดหรือสามารถค้นหาหนังสือตามชื่อของหนังสือได้ จากนั้นให้กดปุ่ม ยืม เพื่อทำการยืม



จากนั้นผู้ใช้ทำการคลิกBackแล้วย้อนกลับไปหน้าแรกและทำการคลิกที่ ปกหนังสือ ระบบจะทำการ Download โดยแสดงผลการ Download เป็นจำนวนข้อมูลใน tab รองจนครบและสามารถเปิดอ่านหนังสือได้




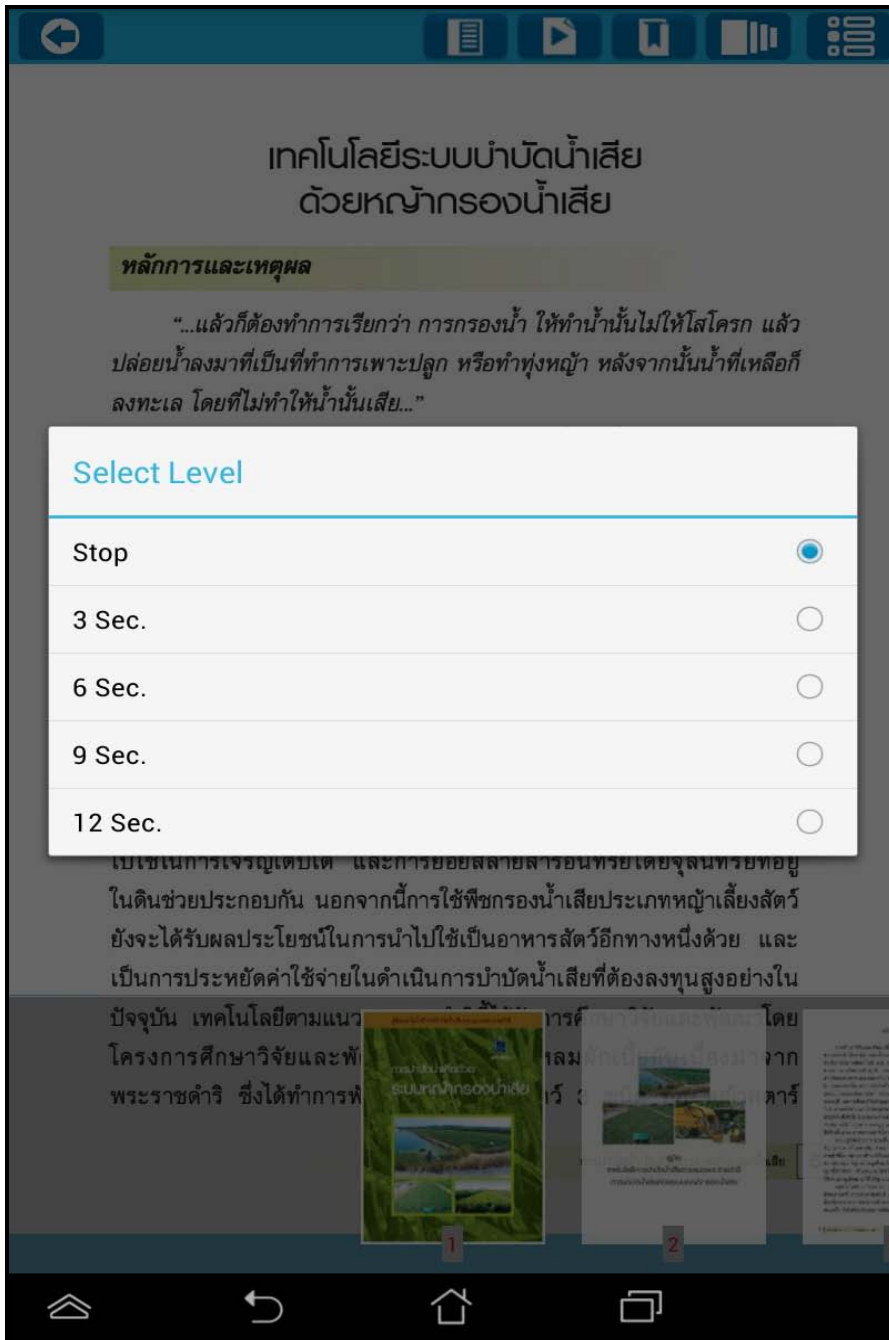
จากนั้นรอนระบบทำการโหลดหนังสือเสร็จเรียบร้อย ตัวเนื้อหาของหนังสือจะเปิดขึ้นมาโดยอัตโนมัติ



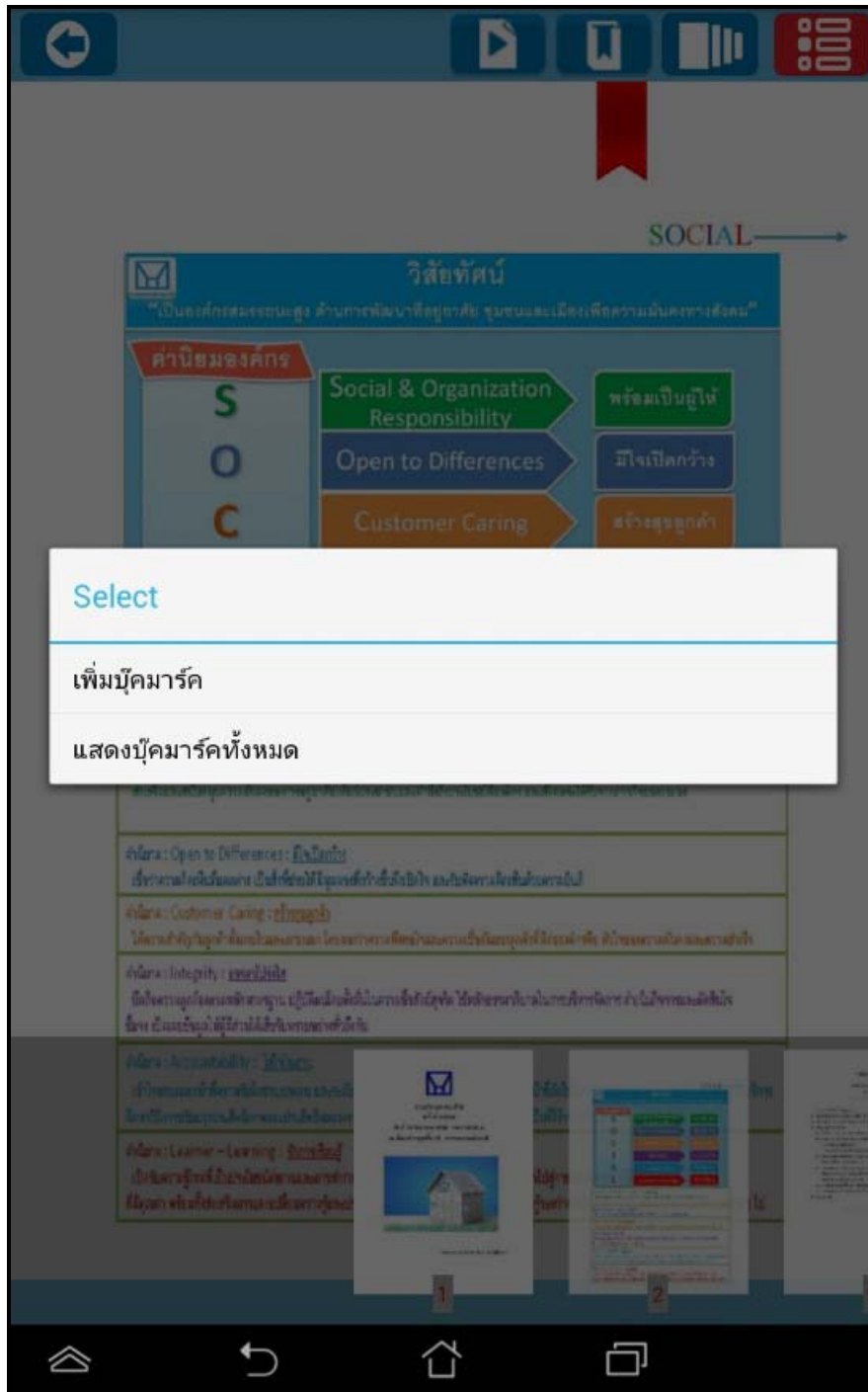
สามารถคลิกที่  เพื่อแสดงเมนูการใช้งาน



การตั้งเวลาในการเปิดหน้าหนังสืออัตโนมัติ ให้ทำการคลิกที่ปุ่ม 



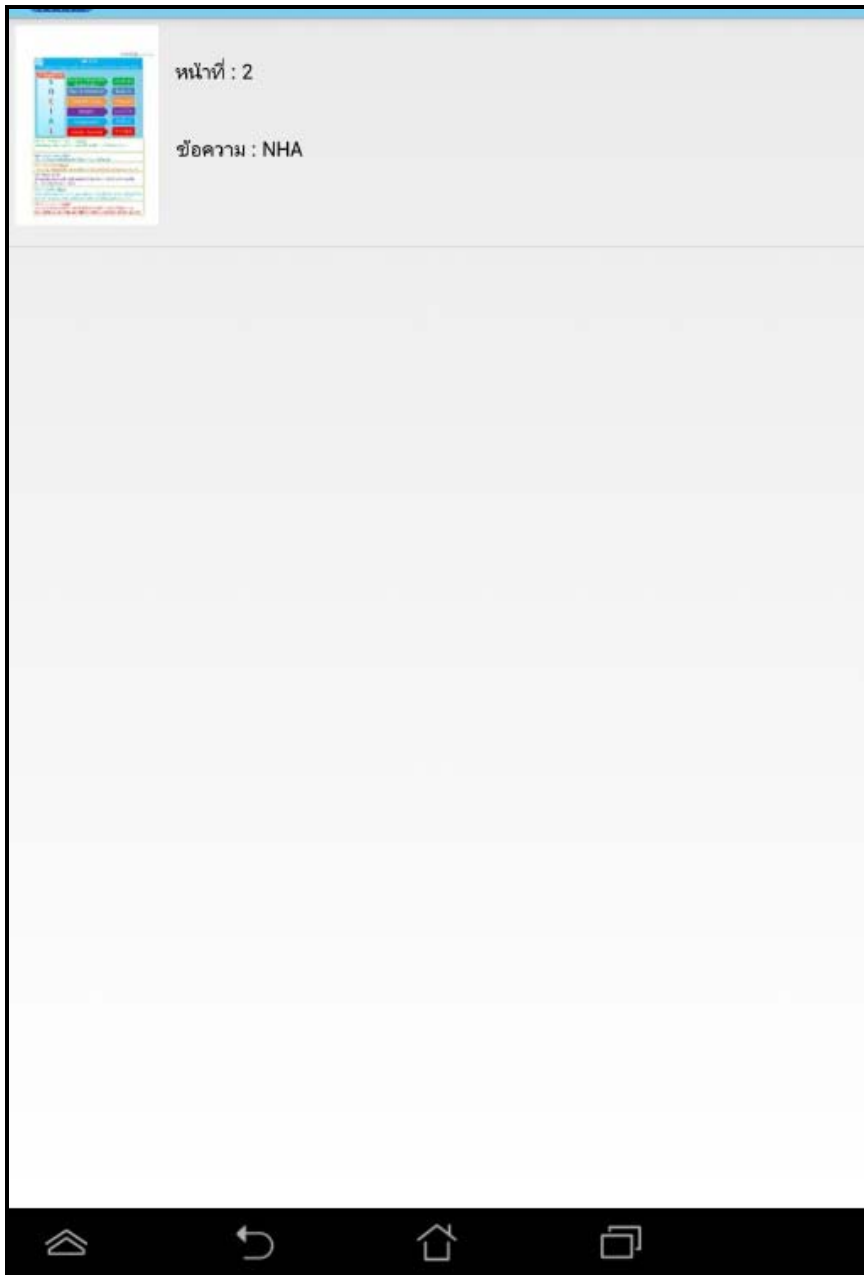
การค้นหน้าหนังสือ ทำการคลิกที่ปุ่ม  เพื่อทำการค้นหน้าหนังสือ



ระบบจะแสดงการหน้าที่ได้ทำการค้นไว้



โดยวิธีการดูบุ๊กมาร์คผู้ใช้สามารถคลิกที่ปุ่ม  จากนั้นทำการคลิกที่ **แสดงบุ๊กมาร์คทั้งหมด** จะแสดงรายการบุ๊กมาร์คที่ทำการบุ๊กมาร์คไว้ดังภาพโดยผู้ใช้สามารถคลิกเพื่อไปยังหน้าที่ทำการบุ๊กมาร์คไว้



4. การอ่านหนังสือบน App ระบบปฏิบัติการ iOS

ขั้นตอนการใช้งาน iPad หรือ iPhone

Download โปรแกรมแล้วติดตั้งเพื่อใช้งานจาก App Store



โดยสามารถดาวน์โหลดได้จาก App Store จากนั้นทำการ Install โปรแกรม NHA eBookเมื่อติดตั้งเสร็จแล้ว Icon แสดงอยู่ที่หน้าจอของ iPadหรือ iPhone จากนั้นคลิกที่ icon เปิดโปรแกรมจากนั้นในหน้า Login ให้ทำการใส่รหัสผู้ใช้งานและรหัสผ่าน ในการเปิด App ครั้งแรกเท่านั้น แล้วคลิกที่ **เข้าสู่ระบบ** ระบบุ รหัสผู้ใช้งาน และรหัสผ่านในการเปิด App ครั้งแรกและเลือกเข้าสู่ระบบ

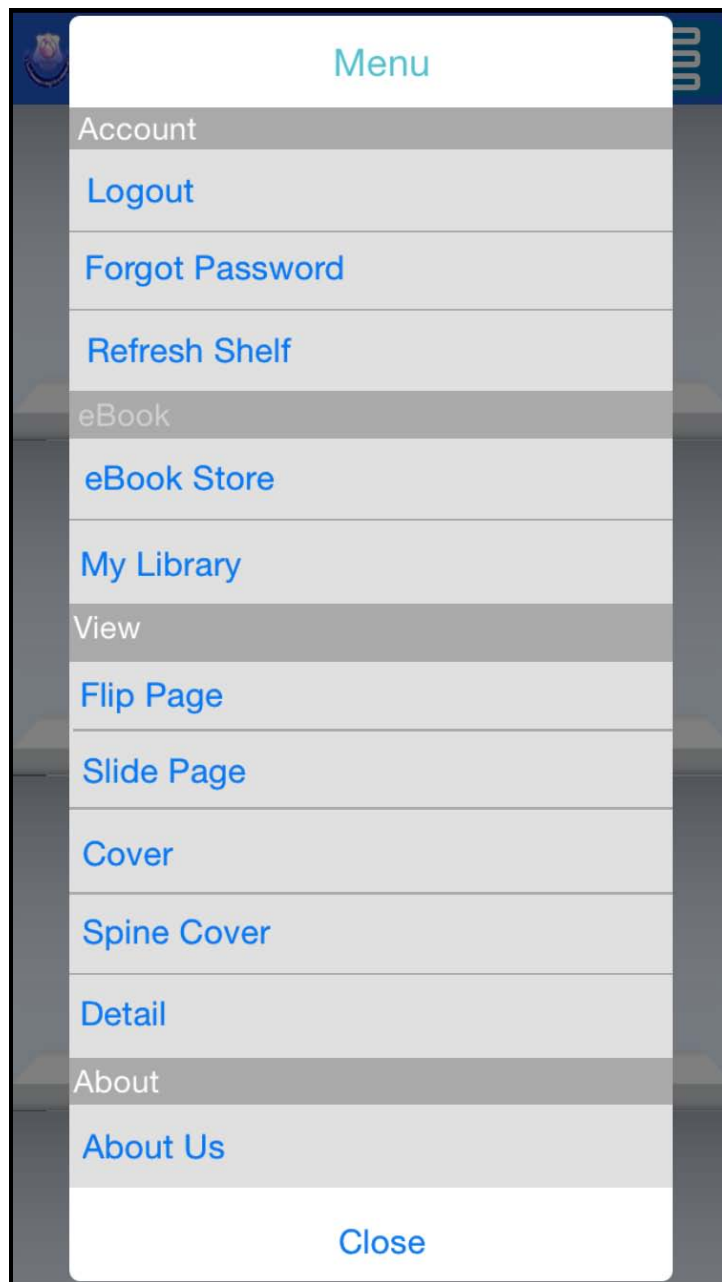


ชื่อ

รหัสผ่าน

เข้าสู่ระบบ

คลิกเลือกรูป  เพื่อเข้าใช้งานเมนู



คลิกที่ eBook Store เพื่อเข้าไปยังห้องสมุดเพื่อทำการยืมหนังสือ

My Shelf
eBook Store

☰



1,000 ปัญหา... นำโดดถีบ

ผู้แต่ง: อักขระบันเทิง

หมวด: ความรู้ทั่วไป

ยอดคงเหลือ: 1

ยืม

^
 BACK TO TOP

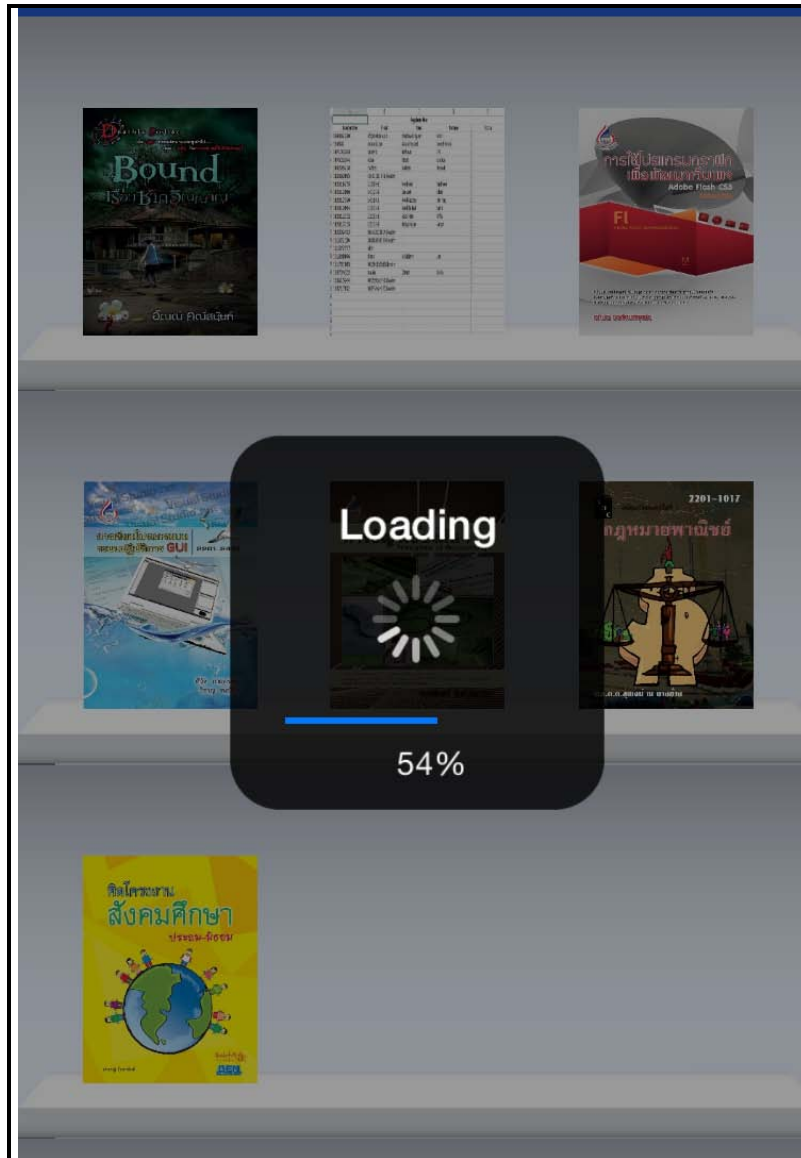
จากนั้นทำการกดที่ปุ่ม ยืม เพื่อยืมหนังสือเข้าสู่ชั้นวางหนังสือดดยระบบจะทำการแจ้งผลการยืมหนังสือเมื่อทำการยืมหนังสือเรียบร้อยแล้ว



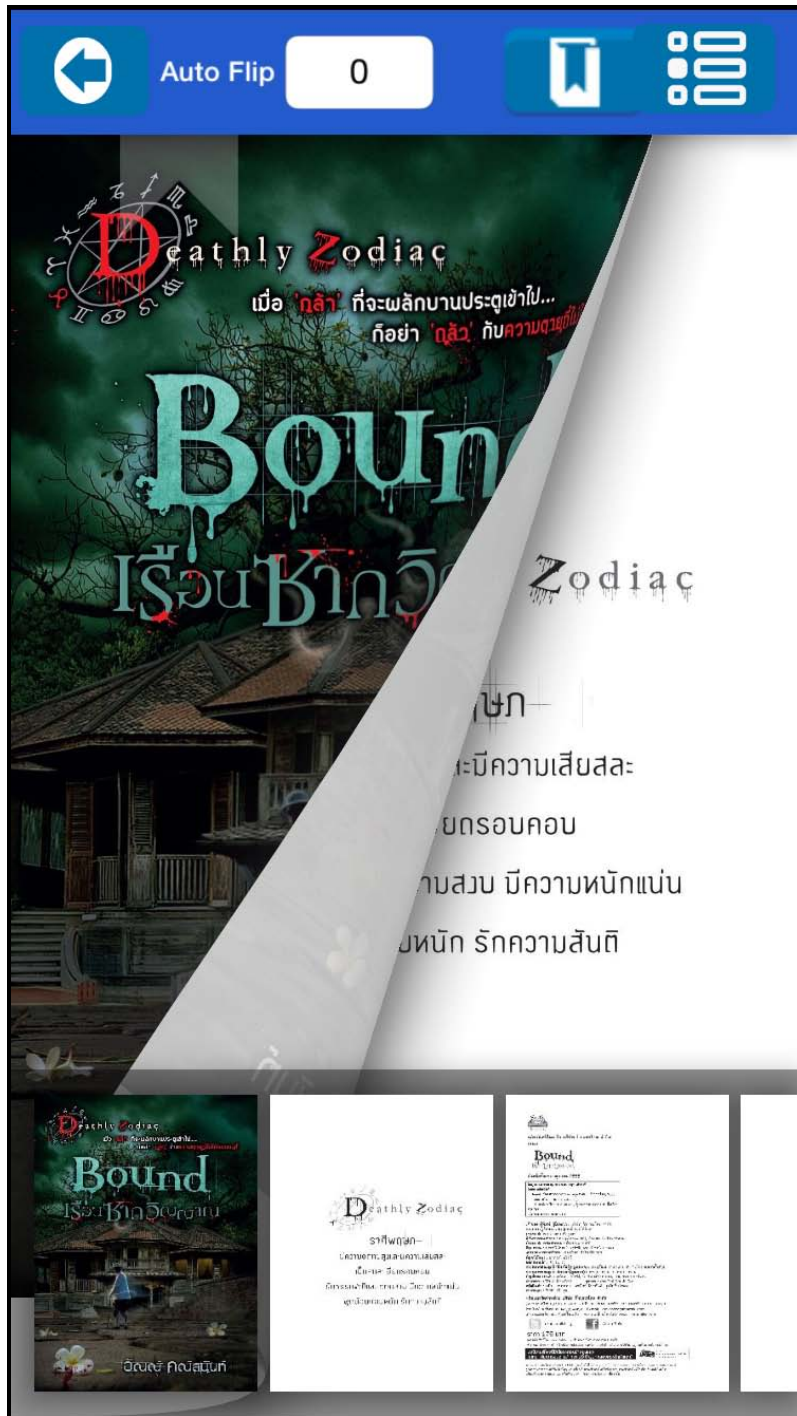
โดยเมื่อผู้ใช้ทำการยืมหนังสือเรียบร้อยแล้วสามารถกดที่ปุ่ม **My Shelf** เพื่อกลับไปยังชั้นวางหนังสือของตนเองเพื่อทำการเปิดอ่านหนังสือ จากนั้นทำการกดที่ปุ่มหนังสือที่ต้องการเปิดอ่าน 1 ครั้งเพื่อให้ระบบทำการ

คู่มือผู้ใช้งานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

โหลดข้อมูลหนังสือเพื่อทำการเปิดอ่าน โดยระบบจะทำการดาวน์โหลดหนังสือโดยแสดงสถานะผลการดาวน์โหลดเป็น(%) รอจนครบ100%สามารถเปิดอ่านหนังสือได้



เมื่อโปรแกรมทำการดาวน์โหลดเสร็จเรียบร้อยแล้วสามารถเปิดอ่านโดยใช้เมาส์คลิกที่ปกหนังสือหนังสือก็จะเปิดพลิกหน้าได้ และสามารถทำการพลิกหน้าสามารถใช้นิ้วแตะที่หน้าหนังสือ



การตั้งเวลาในการเปิดหน้าหนังสืออัตโนมัติ ให้ทำการคลิกที่ **Auto Flip** เพื่อกำหนดเวลาเป็นหน่วยวินาที เพื่อตั้งค่าการพลิกหน้าอัตโนมัติ

← Auto Flip
0

🔖
☰

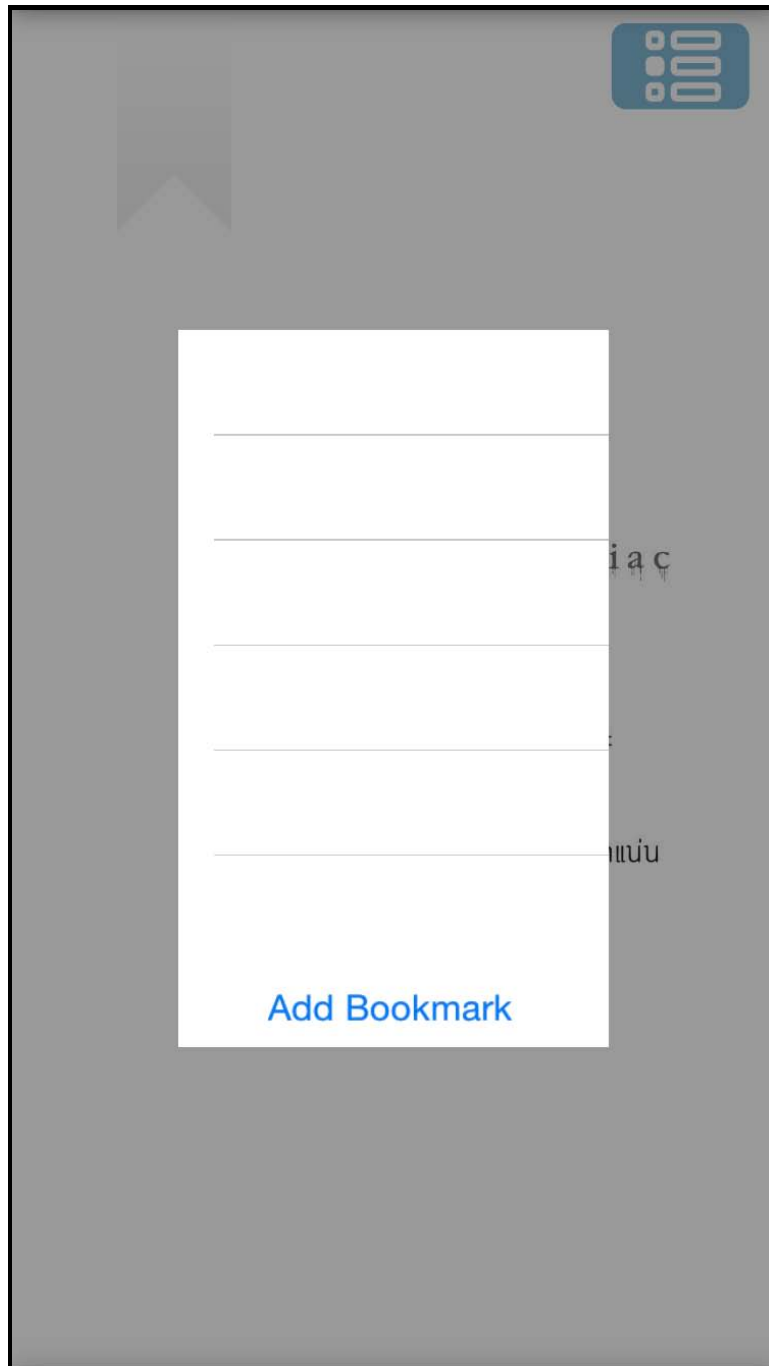
โครงการแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- 1. โครงการสำรวจ** เป็นโครงการที่ศึกษาโดยการสำรวจและรวบรวมข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ภายใต้ประเด็นหัวข้อที่จะศึกษา แล้วนำข้อมูลที่ได้นำมาทำวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงผลการศึกษา และการนำเสนอโครงการประเภทนี้อาจจะนำเสนอในรูปแบบของตาราง แผนภูมิ แผนผัง หรือกราฟ ตัวอย่างโครงการประเภทนี้ เช่น โครงการสำรวจแหล่งท่องเที่ยวทางทะเลของภาคใต้ โครงการสำรวจความคิดเห็นของเยาวชนต่ออาชีพทหาร เป็นต้น
- 2. โครงการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง** เป็นโครงการที่ศึกษาและค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีผู้เรียนสนใจและต้องการรู้เรื่องราวรายละเอียดอย่างลึกซึ้ง อาจพัฒนามาจากโครงการสำรวจแล้วต้องการศึกษาค้นคว้าหรือทดลองเพิ่มเติม ตัวอย่างโครงการประเภทนี้ เช่น โครงการสุสานโจโลมีจริงหรือไม่? โครงการสมเด็จพระเจ้าตากสินเป็นชาวจีนจริงหรือ? เป็นต้น
- 3. โครงการสิ่งประดิษฐ์** เป็นโครงการที่ประดิษฐ์สิ่งใหม่ โดยนำองค์ความรู้ที่มีอยู่เป็นพื้นฐานมาผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ที่ยังไม่มีใครเคยคิดหรือประดิษฐ์มาก่อน อาจได้มาจากการสำรวจ ศึกษาและค้นคว้าจากทฤษฎีที่มีมาก่อน หรือพัฒนาขึ้นจากสิ่งประดิษฐ์ที่มีมาก่อน เช่น โครงการการปลูกประมงเทียม โครงการสมุดภาพประวัติศาสตร์ไทยสมัยสุโขทัย เป็นต้น
- 4. โครงการทฤษฎี** เป็นโครงการที่สร้างทฤษฎีใหม่เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่สนใจ หรือเป็นการขยายแนวคิดหรือทฤษฎีเดิมเพื่อหาข้อเท็จจริง โดยทฤษฎีใหม่ที่เสนอนี้ผู้เสนอต้องมีความรู้ในทฤษฎีนั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง และต้องผ่านการพิสูจน์ด้วยกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป เช่น โครงการแค้นสุวรรณภูมิคืออาณาจักรไทยใช่หรือไม่? เป็นต้น

โครงการประวัติศาสตร์ เป็นโครงการที่แตกต่างจากโครงการในสาระอื่นๆของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม คือเป็นวิธีการศึกษาค้นคว้าเรื่องราวในอดีตโดยการใช้ทักษะวิธีการทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นกระบวนการแสวงหาข้อเท็จจริงในอดีตที่เกิดขึ้นจากการค้นหาหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ทั้งที่เป็นลายลักษณ์อักษรและที่เป็นหลักฐานประเภทอื่น ๆ เพื่อให้สามารถสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ประวัติศาสตร์ได้ต่างเป็นเหตุเป็นผล

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

การค้นหาค้นหนังสือ ทำการคลิกที่ปุ่ม เพื่อทำการค้นหาค้นหนังสือ จากนั้นคลิกที่ Add Bookmark เพื่อทำการค้นหาค้นปัจจุบันดังภาพ



โดยเมื่อทำการค้นหาเรียบร้อยแล้วกรณีต้องการกลับมายังหน้าที่ทำการค้นหาไว้ให้ผู้เลือกใช้เมนู



โดยระบบจะทำการแสดงผลรายการหน้าที่ทำการค้นหาไว้ให้ผู้ใช้ได้คลิกเพื่อเลือกกลับไปยังหน้าที่ทำการค้นหาไว้

