



คู่มือการติดตั้งและใช้งาน โปรแกรมสร้างและอัปโหลดเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ Authoring Tool ระบบปฏิบัติการ



สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 การดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์	1
1.1 การดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Authoring Tool)	1
บทที่ 2 การติดตั้งโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์.....	5
2.1 การติดตั้งโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool.....	5
2.1.1 การติดตั้งซอฟต์แวร์ Authoring Tool ระบบปฏิบัติการวินโดวส์	5
บทที่ 3 การใช้งานโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Authoring Tool).....	9
3.1 การเข้าสู่โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool.....	9
3.2 หน้าหลักโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool	10
3.4 แนะนำหน้าการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0	12
3.5 การสร้างโปรเจกต์ในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0.....	14
3.5.1 การเพิ่มบท.....	14
3.5.2 การลบบท	15
3.5.4 การแทรกข้อความ.....	16
3.5.5 การแทรกรูปภาพ	18
3.5.6 การแทรกเสียง	19
3.5.7 การแทรกวีดิทัศน์.....	20
3.5.8 การแทรกรูปทรง	21
3.5.9 การแทรกตาราง.....	23
3.5.10 การแทรกแผนภูมิ.....	25
3.5.11 การแทรกแกลลอรี่.....	26
3.5.12 การแทรกวัตถุสามมิติ.....	28
3.5.13 การแทรกข้อป้อป	29

3.5.14	การแสดงตัวอย่างเนื้อหา.....	30
3.5.15	การบันทึกเนื้อหา และบันทึกโปรเจค	31
3.5.16	การส่งออกเนื้อหา	33
3.6	การเปิดโปรเจค.....	34
3.7	การแปลงไฟล์เอกสาร	35
3.8	การอัปโหลดเนื้อหา	36
บทที่ 4	ความต้องการของระบบ (System Requirement).....	39
4.1	คุณสมบัติที่แนะนำสำหรับอุปกรณ์	39
บทที่ 5	ปัญหาและวิธีแก้ปัญหา (Troubleshooting)	40
5.1	ไม่สามารถลากวัตถุวางบนพื้นที่สร้างเนื้อหา ได้	40
5.2	ไม่สามารถส่งออกไฟล์ ได้ (Export).....	40

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 1 หน้าเรียกใช้งานเว็บเบราร์เซอร์.....	1
รูปที่ 2 หน้าหลักเว็บไซต์คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์.....	2
รูปที่ 3 หน้ารวบรวมโปรแกรมของเว็บไซต์คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์	2
รูปที่ 4 หน้าดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	3
รูปที่ 5 หน้าสถานะการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	3
รูปที่ 6 หน้าไฟล์ที่ใช้ติดตั้ง	5
รูปที่ 7 หน้าดูข้อมูลเพิ่มเติม	5
รูปที่ 8 หน้าดำเนินการต่อ.....	6
รูปที่ 9 หน้าดำเนินการติดตั้ง.....	6
รูปที่ 10 หน้ายอมรับข้อสัญญา	7
รูปที่ 11 หน้าการติดตั้ง	7
รูปที่ 12 หน้าการติดตั้งเสร็จสมบูรณ์.....	8
รูปที่ 13 ไอคอนโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool.....	9
รูปที่ 14 หน้าหลักของโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool	10
รูปที่ 15 แนะนำหน้าการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0.....	12
รูปที่ 16 หน้าการเพิ่มบท	14
รูปที่ 17 หน้าการลบบท.....	15
รูปที่ 18 การหน้าแทรกข้อความ	16
รูปที่ 19 หน้าการแทรกรูปภาพ.....	18
รูปที่ 20 หน้าการแทรกเสียง	19
รูปที่ 21 หน้าการแทรกวีดิทัศน์.....	20
รูปที่ 22 หน้าการแทรกรูปทรง.....	21
รูปที่ 23 หน้าการแทรกตาราง.....	23
รูปที่ 24 หน้าการแทรกแผนภูมิ.....	25
รูปที่ 25 หน้าการแทรกแกลอรี (1).....	26
รูปที่ 26 หน้าการแทรกแกลอรี (2).....	27
รูปที่ 27 หน้าการแทรกวัตถุสามมิติ.....	28

รูปที่ 28 หน้าการแทรกข้ออัป	29
รูปที่ 29 หน้าการแสดงตัวอย่างเนื้อหา.....	30
รูปที่ 30 หน้าการบันทึกเนื้อหา	31
รูปที่ 31 หน้าการบันทึกโปรเจค.....	32
รูปที่ 32 หน้าการส่งออกเนื้อหา	33
รูปที่ 33 หน้าการเปิดโปรเจค.....	34
รูปที่ 34 หน้าการแปลงไฟล์เอกสาร	35
รูปที่ 35 หน้าการอัปโหลดหนังสือ.....	36
รูปที่ 36 หน้าเข้าสู่ระบบ	37
รูปที่ 37 หน้าสร้างและอัปโหลดเนื้อหา.....	37
รูปที่ 38 หน้ารายการบริหารจัดการเนื้อหา	38

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 อธิบายการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Authoring Tool.....	4
ตารางที่ 2 อธิบายการติดตั้งซอฟต์แวร์ Authoring Tool.....	8
ตารางที่ 3 อธิบายการเข้าสู่โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool.....	9
ตารางที่ 4 อธิบายหน้าหลักของโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool.....	10
ตารางที่ 5 อธิบายการแนะนำการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0.....	12
ตารางที่ 6 อธิบายหน้าการเพิ่มบท.....	14
ตารางที่ 7 อธิบายหน้าการลบเนื้อหา.....	15
ตารางที่ 8 อธิบายหน้าการแทรกข้อความ.....	16
ตารางที่ 9 อธิบายหน้าการแทรกรูปภาพ.....	18
ตารางที่ 10 อธิบายหน้าการแทรกเสียง.....	19
ตารางที่ 11 อธิบายการแทรกวีดิทัศน์.....	20
ตารางที่ 12 อธิบายหน้าการแทรกรูปทรง.....	21
ตารางที่ 13 อธิบายหน้าการแทรกตาราง.....	24
ตารางที่ 14 อธิบายหน้าการแทรกแผนภูมิ.....	25
ตารางที่ 15 อธิบายหน้าการแทรกแกเลอรี.....	27
ตารางที่ 16 อธิบายหน้าการแทรกวัตถุสามมิติ.....	28
ตารางที่ 17 อธิบายหน้าการแทรกข้ออับ.....	29
ตารางที่ 18 อธิบายหน้าการแสดงตัวอย่างเนื้อหา.....	31
ตารางที่ 19 อธิบายหน้าการบันทึกเนื้อหา และบันทึกโปรเจค.....	32
ตารางที่ 20 อธิบายหน้าการส่งออกเนื้อหา.....	33
ตารางที่ 21 อธิบายหน้าการเปิดโปรเจค.....	35
ตารางที่ 22 อธิบายหน้าการแปลงไฟล์เอกสาร.....	36
ตารางที่ 23 อธิบายหน้าการเพิ่มรายการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	38

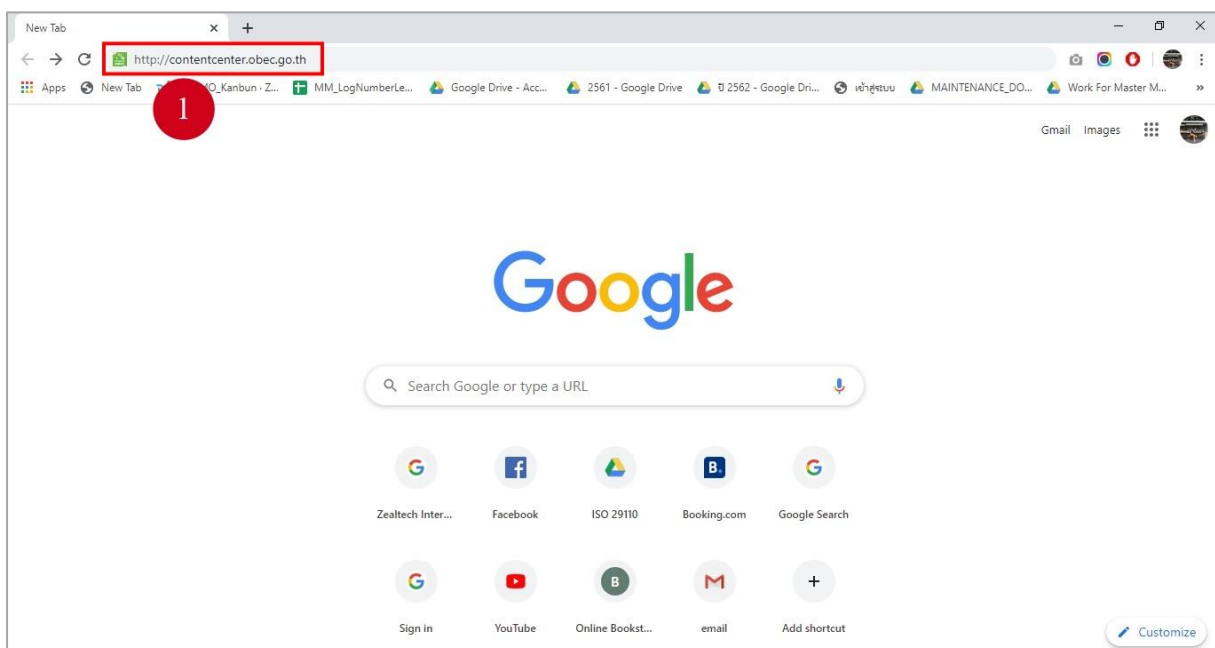
บทที่ 1

การดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์

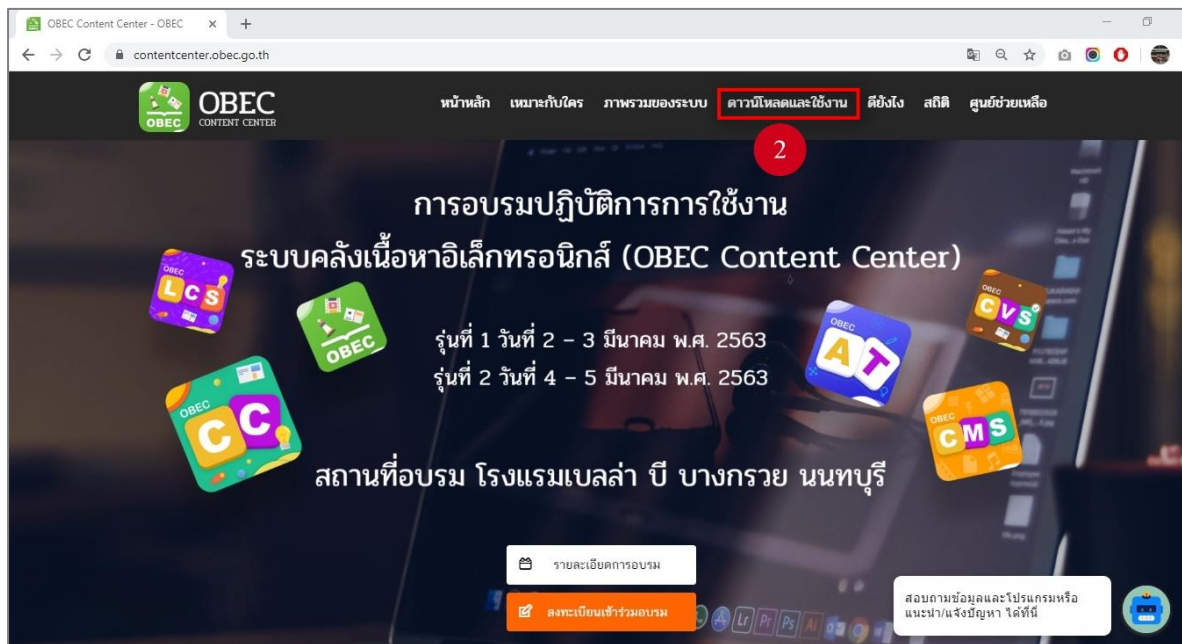
1.1 การดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Authoring Tool)

1. การเรียกใช้งานเว็บไซต์ คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Content Center)

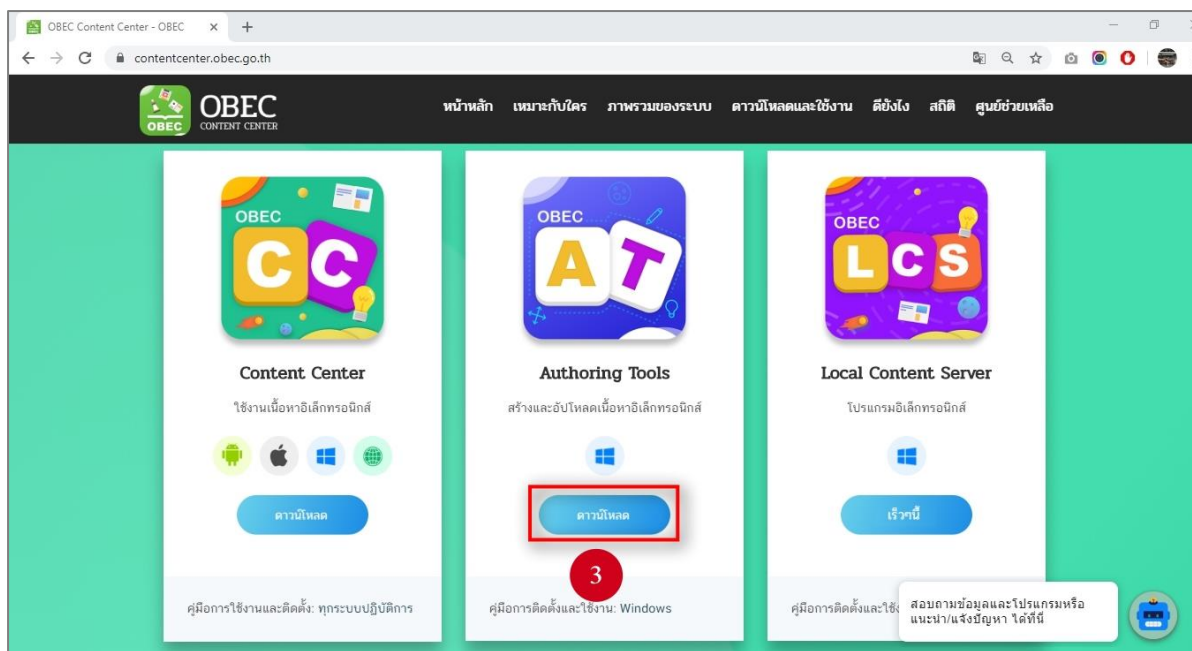
ทำการเปิดเว็บเบราว์เซอร์ด้วย Web browser (Internet Explorer, Firefox และ Google Chrome) จะแสดงหน้าเว็บเบราว์เซอร์ โดยพิมพ์ URL <http://contentcenter.obec.go.th> ในช่อง URL จะแสดงหน้าแรกของเว็บไซต์ ดังรูปที่ 1



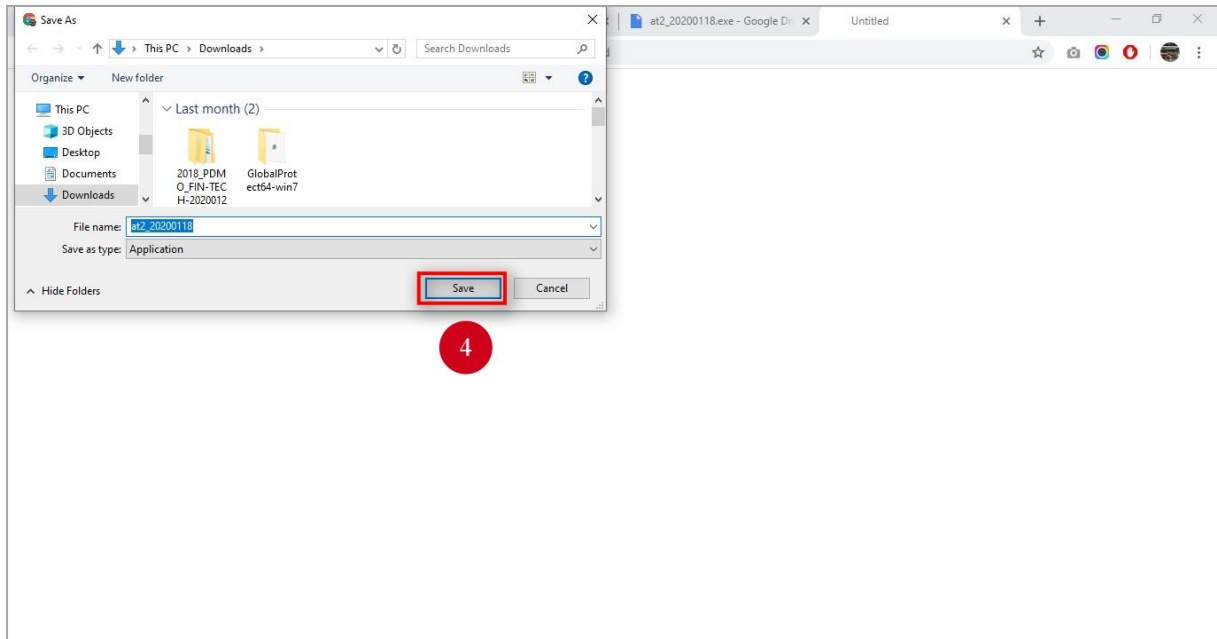
รูปที่ 1 หน้าเรียกใช้งานเว็บเบราว์เซอร์



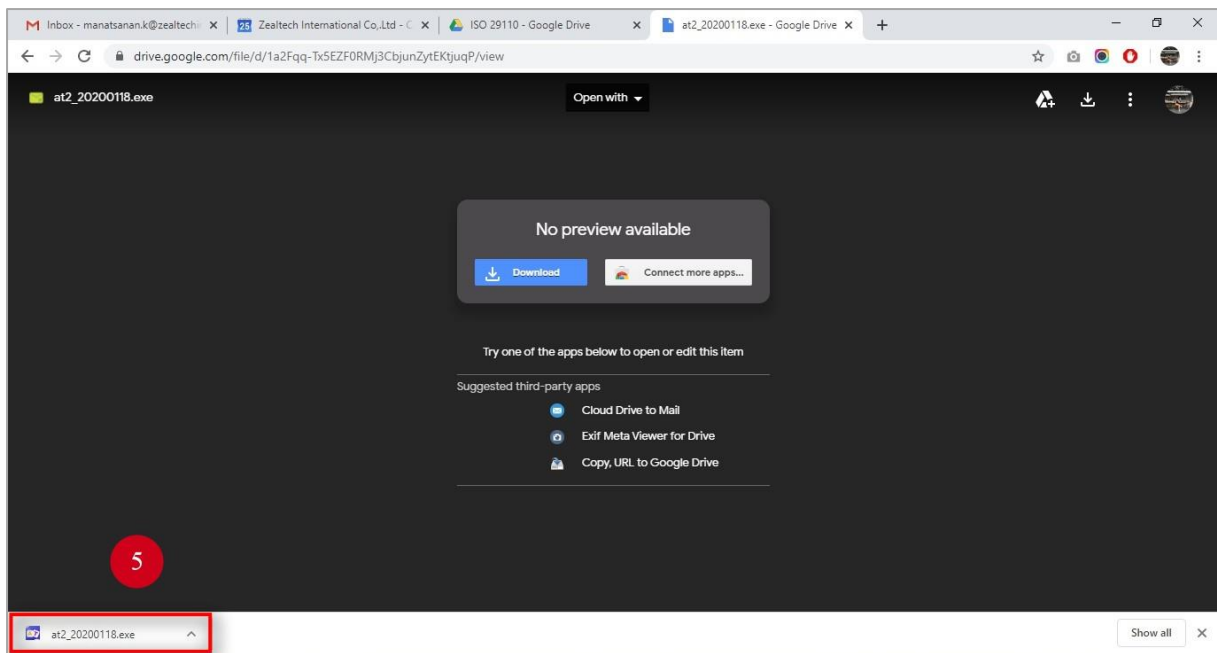
รูปที่ 2 หน้าหลักเว็บไซต์คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์



รูปที่ 3 หน้ารวบรวมโปรแกรมของเว็บไซต์คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์



รูปที่ 4 หน้าดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



รูปที่ 5 หน้าสถานะการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ตารางที่ 1 อธิบายการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Authoring Tool

ลำดับที่	รายละเอียด
1	เปิดเว็บเบราว์เซอร์ และกรอก URL http://contentcenter.obec.go.th ลงในช่อง URL จากนั้น กดปุ่ม Enter
2	คลิกปุ่ม ดาวน์โหลด เพื่อเข้าสู่หน้ารวบรวมโปรแกรมของเว็บไซต์คลังเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์
3	คลิกปุ่ม ดาวน์โหลด ที่โปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Authoring Tool
4	กดปุ่ม “Save” เพื่อบันทึกการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Authoring Tool
5	พื้นที่แสดงสถานะการดาวน์โหลดโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ OBEC Authoring Tool

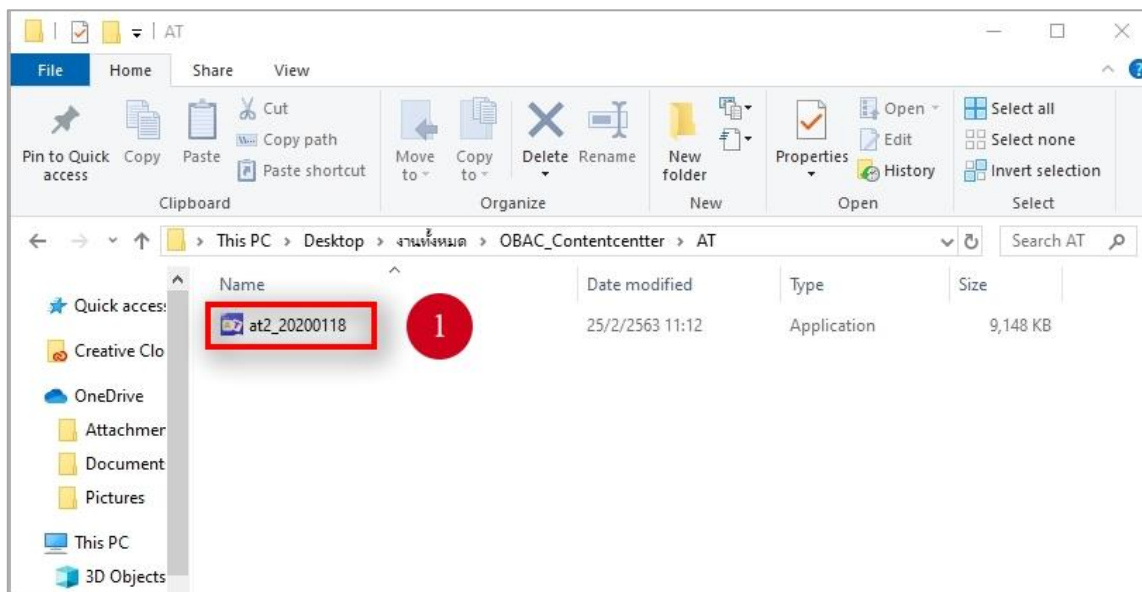
บทที่ 2

การติดตั้งโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์

2.1 การติดตั้งโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

2.1.1 การติดตั้งซอฟต์แวร์ Authoring Tool ระบบปฏิบัติการวินโดวส์

1. การติดตั้งโปรแกรม OBEC Authoring Tool



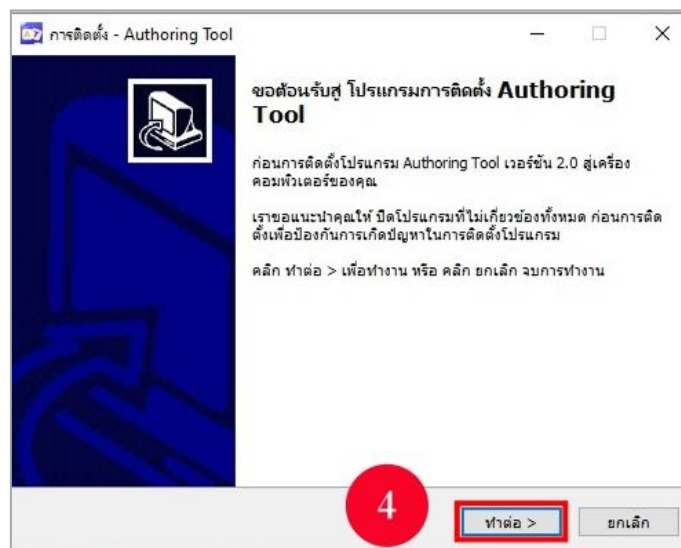
รูปที่ 6 หน้าไฟล์ที่ใช้ติดตั้ง



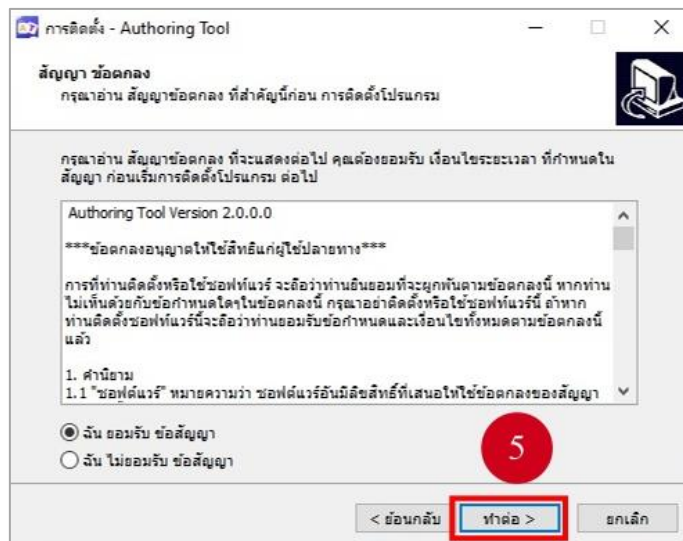
รูปที่ 7 หน้าดูข้อมูลเพิ่มเติม



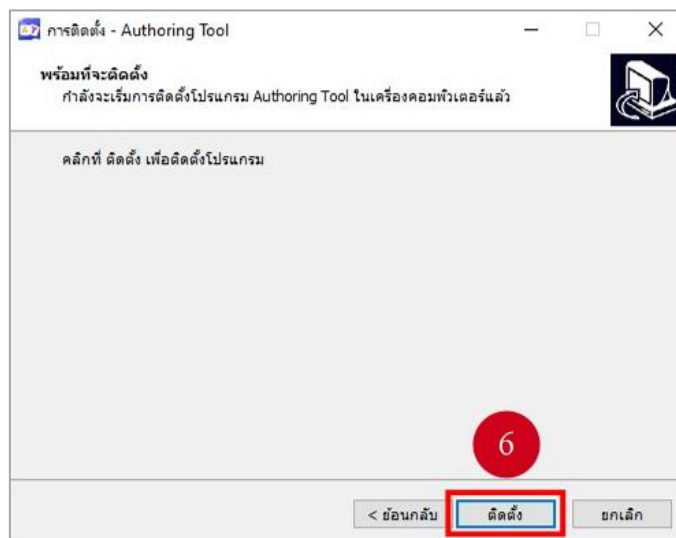
รูปที่ 8 หน้าดำเนินการต่อ



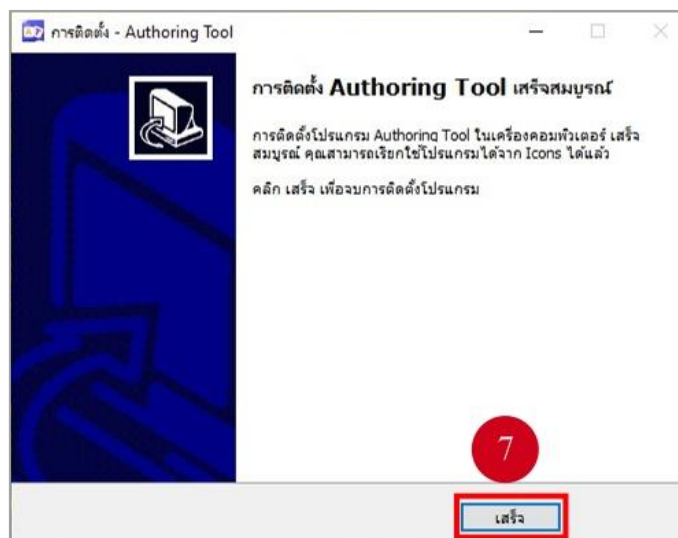
รูปที่ 9 หน้าดำเนินการติดตั้ง



รูปที่ 10 หน้ายอมรับข้อสัญญา



รูปที่ 11 หน้าการติดตั้ง



รูปที่ 12 หน้าการติดตั้งเสร็จสมบูรณ์

ตารางที่ 2 อธิบายการติดตั้งซอฟต์แวร์ Authoring Tool

ลำดับที่	รายละเอียด
1	ดับเบิลคลิกไฟล์ at2_20200118 จะปรากฏ ดังรูปที่ 7
2	กดปุ่ม “More info”
3	กดปุ่ม “Run anyway”
4	กดปุ่ม “ทำต่อ”
5	เลือก “ฉัน ยอม รับข้อสัญญา” จากนั้นกดปุ่ม “ทำต่อ”
6	กดปุ่ม “ติดตั้ง” เพื่อติดตั้งโปรแกรม
7	การติดตั้ง Authoring Tool เสร็จสมบูรณ์ กดปุ่ม “เสร็จ”

บทที่ 3

การใช้งานโปรแกรมสร้างเนื้อหาอิเล็กทรอนิกส์ (OBEC Authoring Tool)

3.1 การเข้าสู่โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool



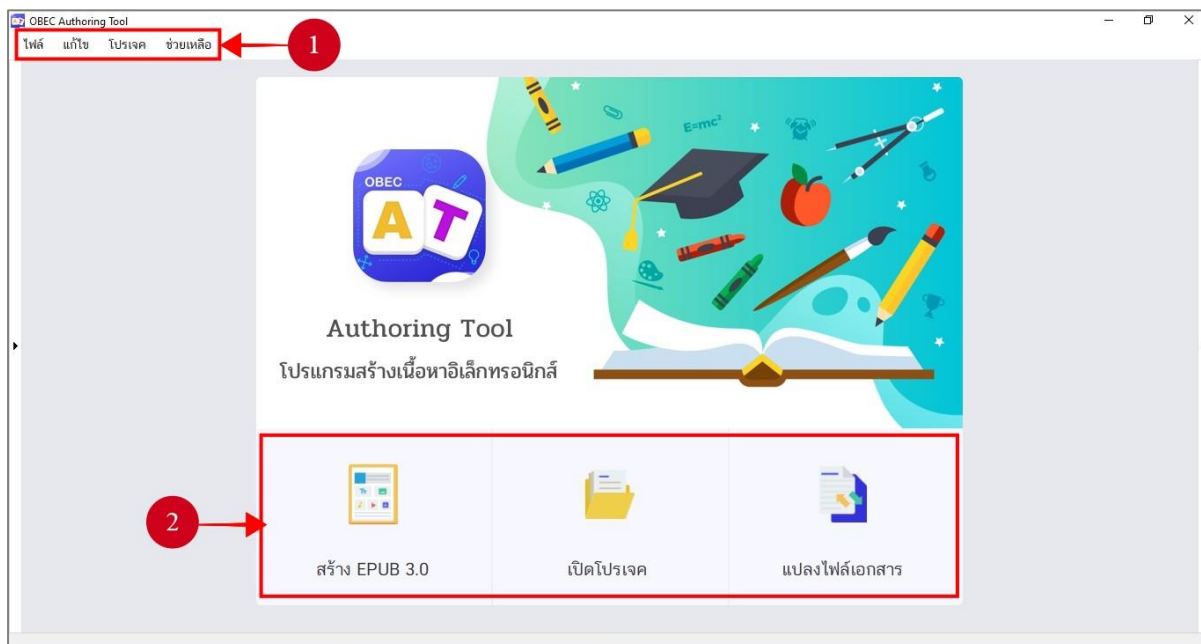
รูปที่ 13 ไอคอนโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

ตารางที่ 3 อธิบายการเข้าสู่โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดที่ไอคอนโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

3.2 หน้าหลักโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool




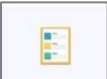


เมื่อเข้าสู่โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool จะแสดงหน้าหลักของโปรแกรม




รูปที่ 14 หน้าหลักของโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

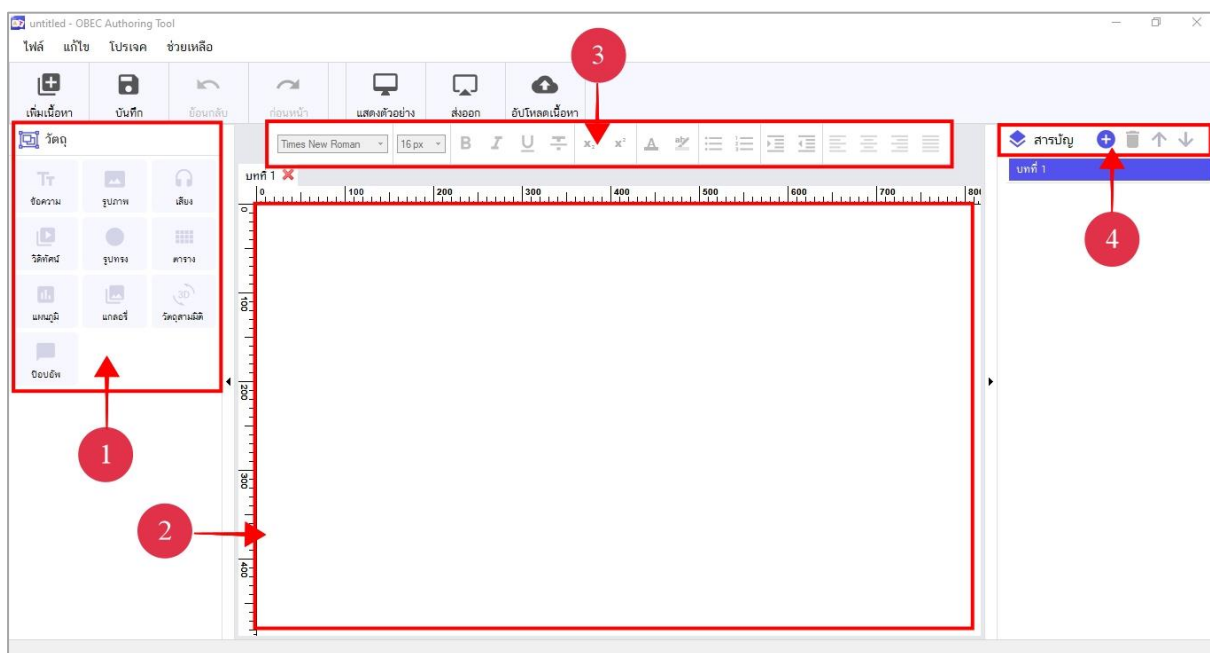
ตารางที่ 4 อธิบายหน้าหลักของโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool

ลำดับ	รายละเอียด
1	<p>เมนูหลักของโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool ประกอบด้วยเมนูต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เมนูไฟล์ ประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้

ลำดับ	รายละเอียด
	<p>- เมนูแก้ไข ประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้</p>  <p>- เมนูโปรเจค ประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้</p>  <p>- เมนูช่วยเหลือ ประกอบด้วยเมนูย่อยดังต่อไปนี้</p> 
2	<p>เมนูจัดการใช้งาน ประกอบด้วยเมนูต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="379 1373 986 1496">  สร้าง EPUB 3.0 ปุ่มสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0 <li data-bbox="379 1509 671 1621">  เปิดโปรเจค ปุ่มเปิดโปรเจค <li data-bbox="379 1635 743 1747">  แปลงไฟล์เอกสาร ปุ่มแปลงไฟล์เอกสาร


3.4 แนะนำหน้าการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0






การสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0 ทำได้โดยกดปุ่ม  หรือไปที่เมนูไฟล์ > สร้างโปรเจคใหม่ > e-Pub 3.0 (ไฟล์ e-Pub 3.0 สนับสนุนการทำงานกับวัตถุประเภทข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีทัศน์ รูปทรง ตาราง แผนภูมิ แกลเลอรี วัตถุสามมิติ และป๊อปอัพ)



รูปที่ 15 แนะนำหน้าการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0

ตารางที่ 5 อธิบายการหน้าแนะนำการสร้างเนื้อหาในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0

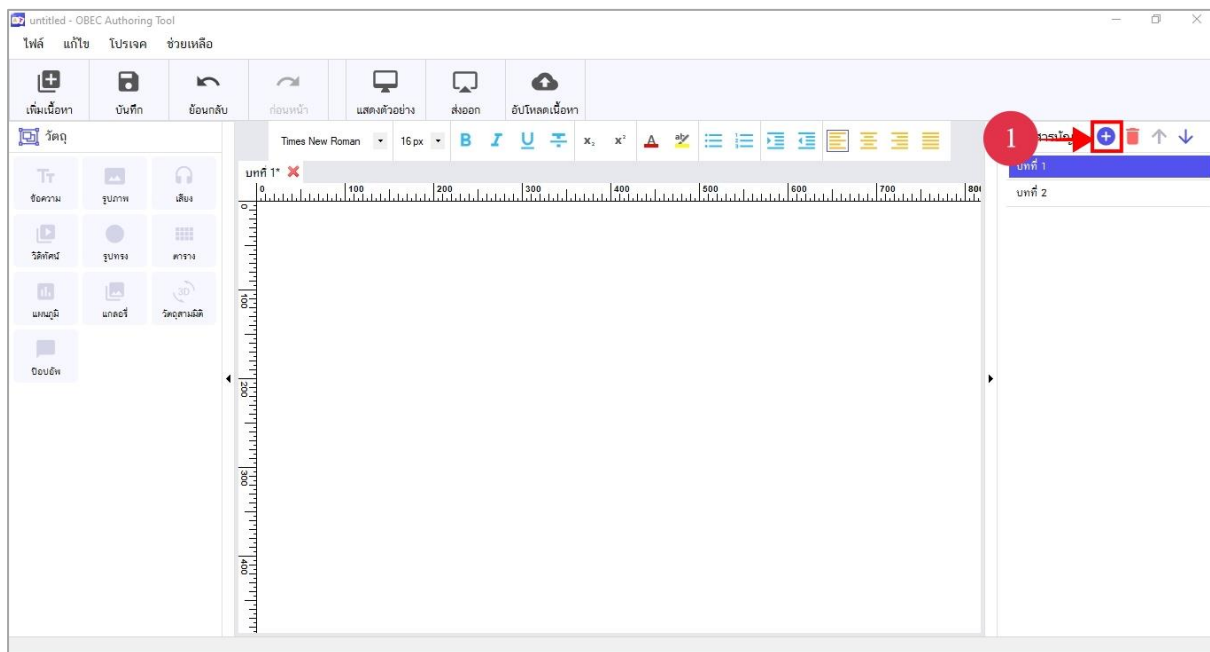
ลำดับ	รายละเอียด
1	<p>วัตถุ ประกอบด้วยรายการ ดังต่อไปนี้</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  ข้อความ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  รูปภาพ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  เสียง </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  วิดีโอทัศน์ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  รูปทรง </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  ตาราง </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  แผนภูมิ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  แกลเลอรี </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  วัตถุสามมิติ </div> <div style="text-align: center; margin: 5px;">  ป๊อปอัพ </div> </div>

ลำดับ	รายละเอียด
2	แถบเครื่องมือสำหรับปรับแต่งข้อความ 
3	พื้นที่การทำงาน
4	หน้าต่างสารบัญ ประกอบด้วยเครื่องมือที่ใช้สำหรับการเนื้อหา ประกอบด้วยเครื่องมือ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> -  ปุ่ม “เพิ่ม” บท -  ปุ่ม “ลบ” บท -  ปุ่ม “เลื่อนบท” ขึ้นด้านบน -  ปุ่ม “เลื่อนบท” ลงด้านล่าง

3.5 การสร้างโปรเจคในรูปแบบไฟล์ e-Pub 3.0



3.5.1 การเพิ่มบท

ผู้ใช้สามารถเพิ่มบทได้ โดยการกดปุ่ม  หรือ  เพื่อเพิ่มบทใหม่



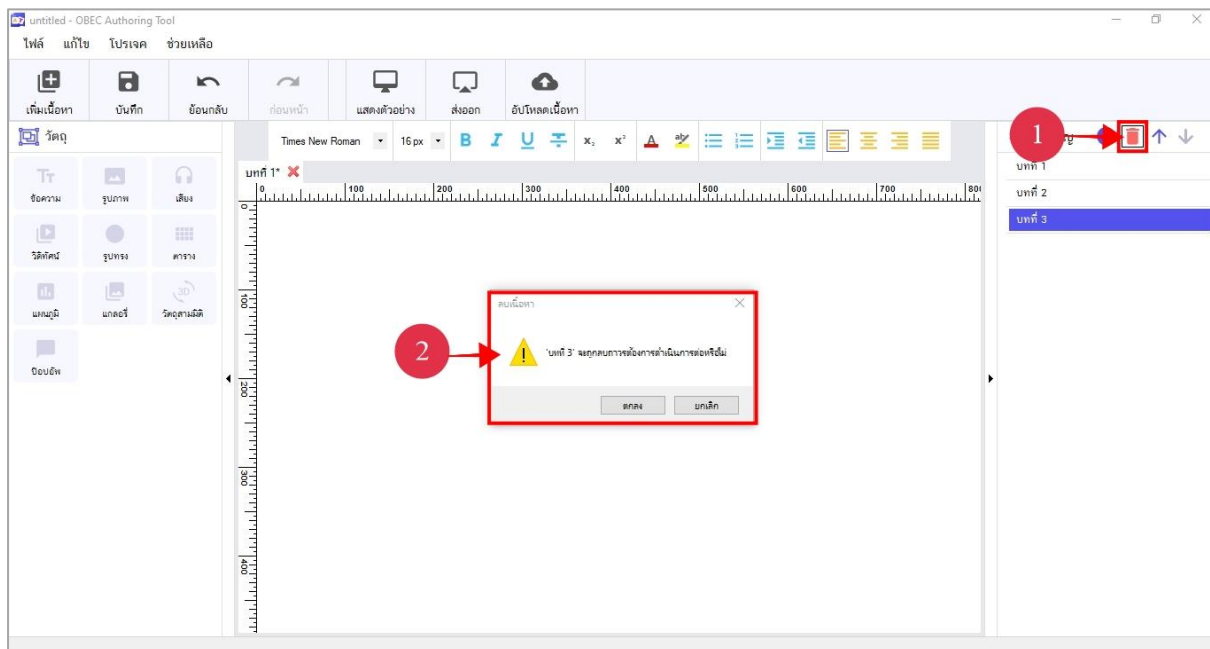
รูปที่ 16 หน้าการเพิ่มบท

ตารางที่ 6 อธิบายหน้าการเพิ่มบท

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  หรือ  เพื่อเพิ่มบทใหม่


3.5.2 การลบบท

ผู้ใช้สามารถลบบทได้ โดยการกดปุ่ม  หรือคลิกขวาที่บท ที่ต้องการลบ จากนั้นเลือก “ลบ”




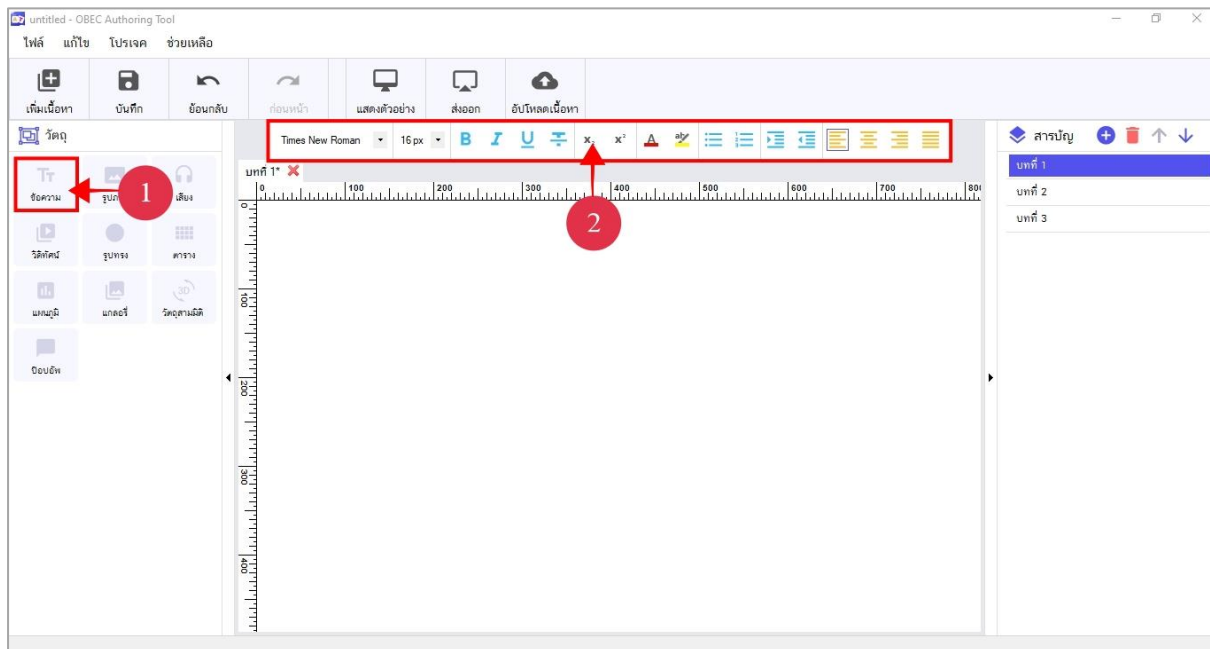
รูปที่ 17 หน้าการลบบท

ตารางที่ 7 อธิบายหน้าการลบเนื้อหา

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  หรือคลิกขวาที่บท ที่ต้องการลบ จากนั้นเลือก “ลบ”
2	โปรแกรมจะแสดงกล่องข้อความแจ้งเตือนการลบบท จากนั้นกดปุ่ม “ตกลง” เพื่อยืนยันการลบบท









3.5.4 การแทรกข้อความ












ผู้ใช้สามารถแทรกข้อความได้ โดยการลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับข้อความใหม่ได้




รูปที่ 18 การหน้าแทรกข้อความ

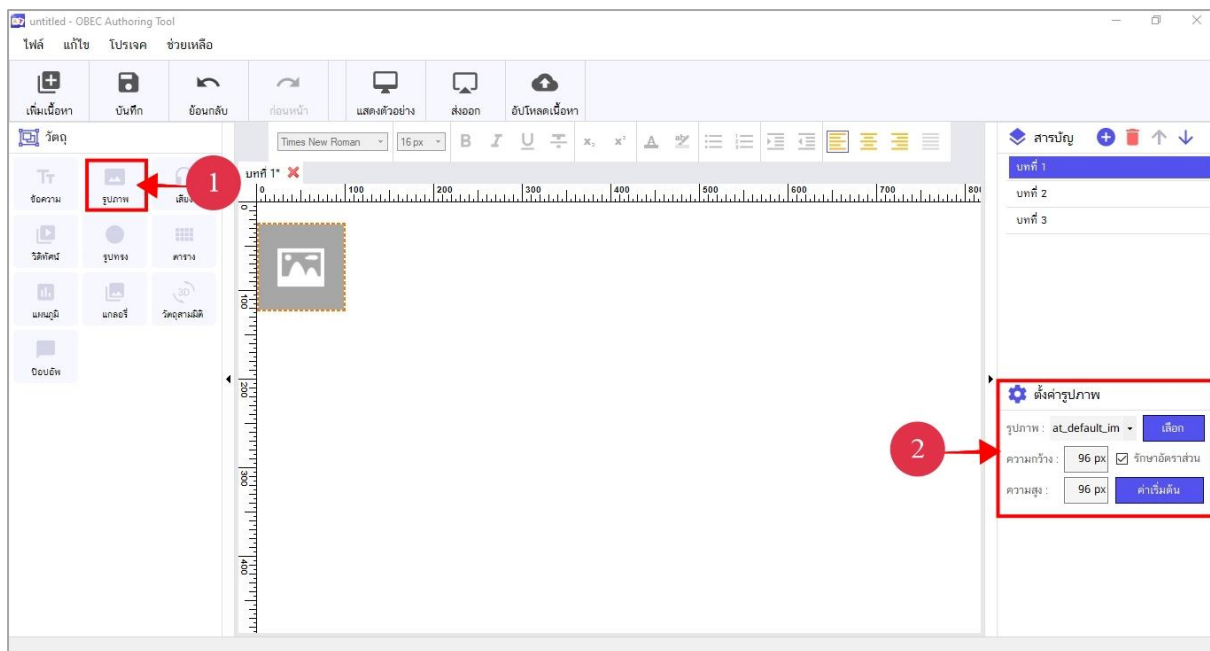
ตารางที่ 8 อธิบายหน้าการแทรกข้อความ

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	แถบเครื่องมือสำหรับปรับแต่งข้อความ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> -  เปลี่ยนฟอนต์ -  เปลี่ยนขนาดฟอนต์ -  ตัวหนา (ทำข้อความให้เป็นตัวหนา) -  ตัวเอียง (ทำข้อความให้เป็นตัวเอียง) -  ชิดเส้นใต้ (ชิดเส้นใต้ข้อความ) -  ชิดทับ (ชิดเส้นทับข้อความ) -  ตัวห้อย (ทำข้อความให้เป็นตัวอักษรขนาดเล็กได้บรรทัดข้อความ)

ลำดับ	รายละเอียด
	<ul style="list-style-type: none"> -  ตัวยก (ทำข้อความให้เป็นตัวอักษรขนาดเล็กเหนือบรรทัดข้อความ)
	<ul style="list-style-type: none"> -  สีแบบอักษร
	<ul style="list-style-type: none"> -  เน้น (เน้นสีข้อความ)
	<ul style="list-style-type: none"> -  สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อย (สร้างรายการสัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อย)
	<ul style="list-style-type: none"> -  ลำดับเลข (สร้างรายการลำดับเลข)
	<ul style="list-style-type: none"> -  เพิ่มการเยื้อง (เพิ่มการเยื้องของข้อความสำหรับการทำย่อหน้า)
	<ul style="list-style-type: none"> -  ลดการเยื้อง (ลดการเยื้องของข้อความ)
	<ul style="list-style-type: none"> -  จัดชิดซ้าย (จัดแนวข้อความให้ชิดระยะขอบซ้าย)
	<ul style="list-style-type: none"> -  กึ่งกลาง (จัดแนวข้อความให้กึ่งกลาง)
	<ul style="list-style-type: none"> -  จัดชิดขวา (จัดแนวข้อความให้ชิดระยะขอบขวา)
	<ul style="list-style-type: none"> -  ชิดขอบ (จัดแนวข้อความโดยการกระจายข้อความให้มีระยะอย่างระหว่างขอบเท่ากัน)



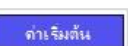
3.5.5 การแทรกรูปภาพ

ผู้ใช้สามารถแทรกรูปภาพได้ โดยการลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับรูปภาพใหม่ได้




รูปที่ 19 หน้าการแทรกรูปภาพ

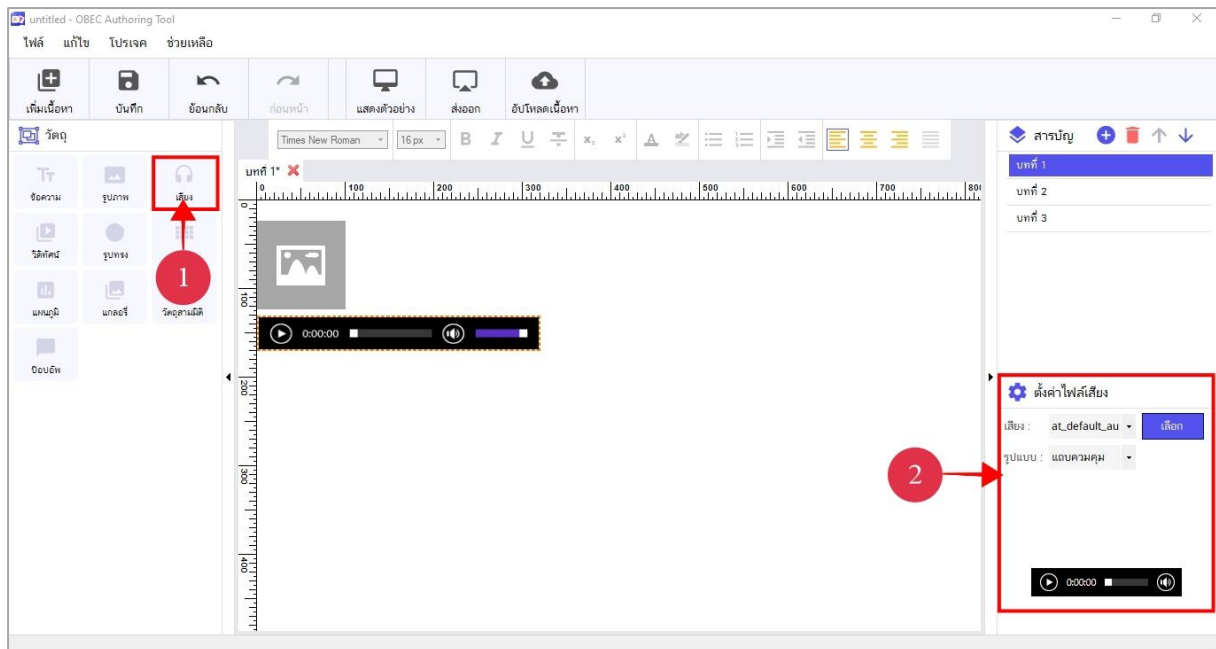
ตารางที่ 9 อธิบายหน้าการแทรกรูปภาพ

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	<p>หน้าต่างตั้งค่ารูปภาพ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - รูปภาพ มีปุ่ม  สำหรับเลือกรูปภาพ (รองรับไฟล์รูปภาพสกุล jpg, png และ gif เท่านั้น) - ความกว้าง มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - ความสูง มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <input checked="" type="checkbox"/> รักษาอัตราส่วน มี Checkbox สำหรับกำหนดการรักษาอัตราส่วนของรูปภาพ -  ปุ่มคืนค่าเริ่มต้นให้รูปภาพ

3.5.6 การแทรกเสียง





เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกเสียงได้ โดยการลาก

ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงานซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับไฟล์เสียงใหม่ได้



รูปที่ 20 หน้าการแทรกเสียง

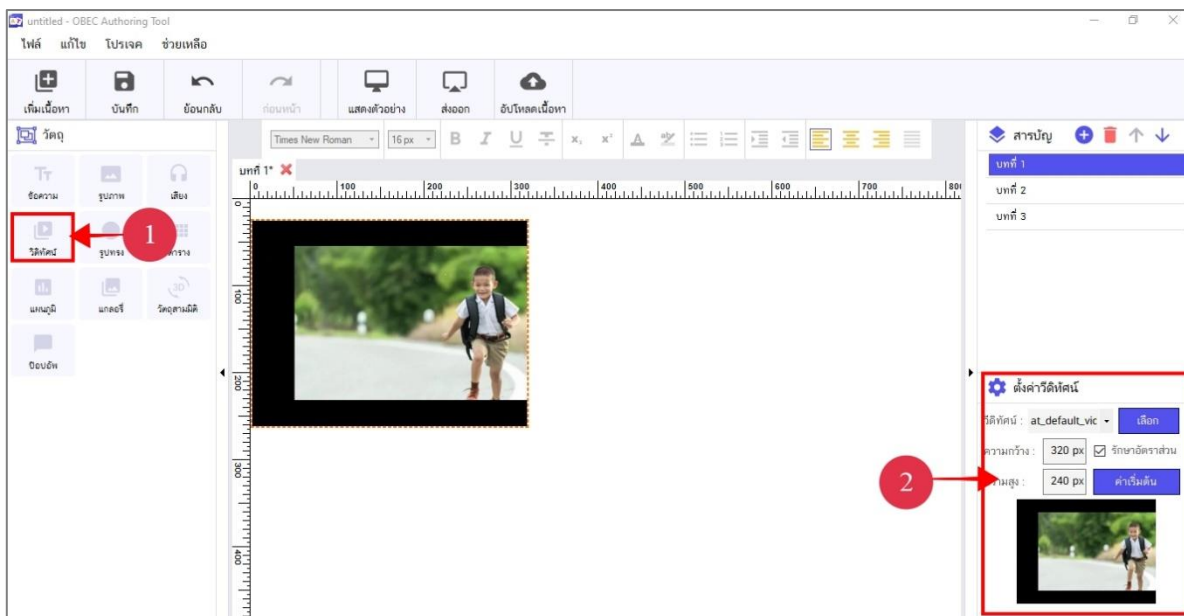
ตารางที่ 10 อธิบายหน้าการแทรกเสียง

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	หน้าต่างตั้งค่าไฟล์เสียง ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้ - เสียง มีปุ่ม  สำหรับเลือกไฟล์เสียง โดยรองรับไฟล์เสียงสกุล mp3 ได้เท่านั้น (จากหน้าต่างตั้งค่าไฟล์เสียง สามารถเล่นไฟล์เสียงได้ โดยกดปุ่ม  และกดปุ่ม  เพื่อหยุดเล่นไฟล์เสียง)

3.5.7 การแทรกวิดีโอ




เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกวิดีโอได้ โดยการลาก



ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับไฟล์วิดีโอใหม่ได้



รูปที่ 21 หน้าการแทรกวิดีโอ


ตารางที่ 11 อธิบายการแทรกวิดีโอ

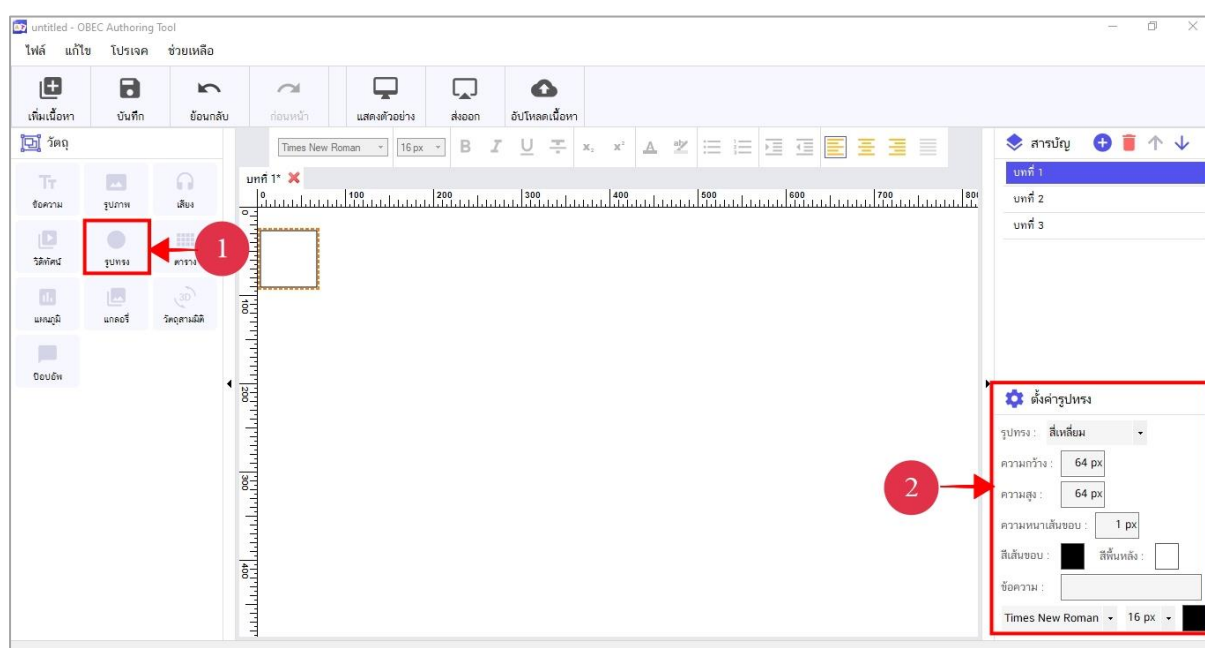
ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	<p>หน้าต่างตั้งค่าวิดีโอ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - วิดีโอ มีปุ่ม  สำหรับเลือกไฟล์วิดีโอ โดยรองรับไฟล์วิดีโอสกุล mp4 ได้เท่านั้น - ความกว้าง มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - ความสูง มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <input checked="" type="checkbox"/> รักษาอัตราส่วน มี Checkbox สำหรับกำหนดการรักษาอัตราส่วนของวิดีโอ -  ปุ่มคืนค่าเริ่มต้น ให้วิดีโอ

ลำดับ	รายละเอียด
	(จากหน้าต่างตั้งค่าวีดิทัศน์ สามารถเล่นไฟล์วีดิทัศน์ได้ โดยกดปุ่ม  และกดปุ่ม  เพื่อหยุดเล่นไฟล์วีดิทัศน์)

3.5.8 การแทรกรูปทรง


เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกรูปทรงได้ โดยการลาก


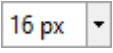

ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับรูปทรงใหม่ได้



รูปที่ 22 หน้าการแทรกรูปทรง


ตารางที่ 12 อธิบายหน้าการแทรกรูปทรง

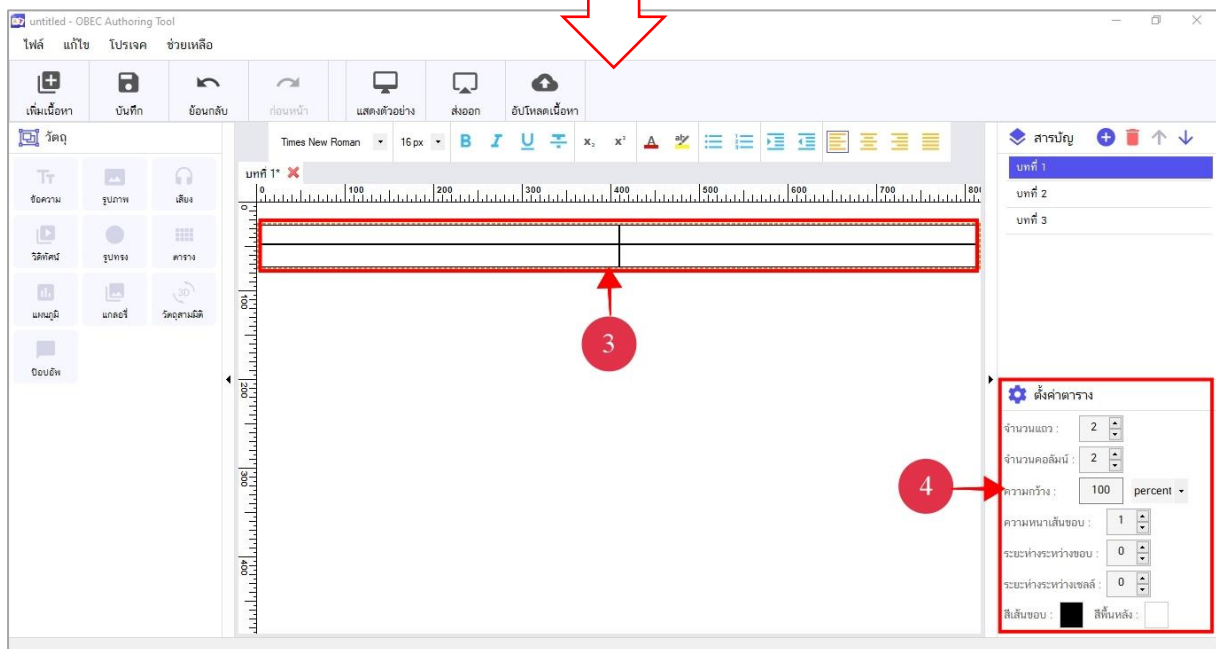
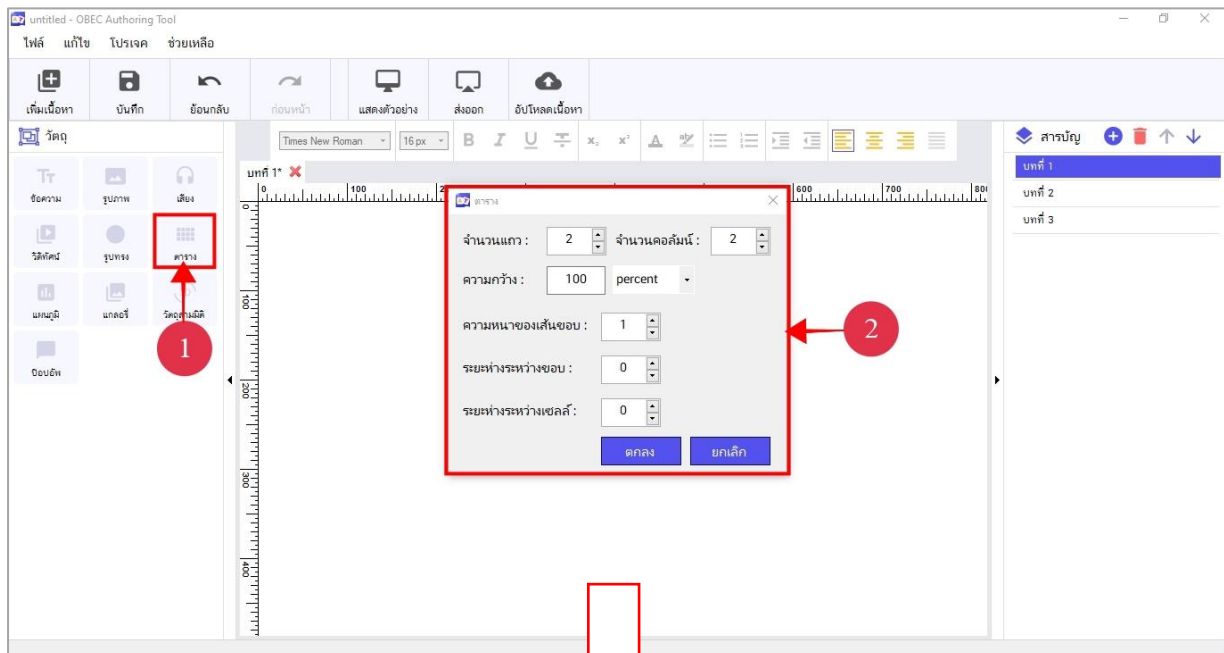
ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	หน้าต่างตั้งค่ารูปทรง ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> - <u>รูปทรง</u> มีช่องรายการตัวเลือกรูปทรง เช่น สีเหลี่ยม วงกลม วงรี และรูปหลายเหลี่ยม - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความสูง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น)

ลำดับ	รายละเอียด
	<ul style="list-style-type: none"> - <u>ความหนาเส้นขอบ</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความหนาเส้นขอบ (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>สีเส้นขอบ</u> มีช่องเลือกสีเส้นขอบให้กับรูปทรง - <u>สีพื้นหลัง</u> มีช่องเลือกสีพื้นหลังให้กับรูปทรง - <u>ข้อความ</u> มีกล่องสำหรับกรอกข้อความที่ต้องการให้แสดงในรูปทรง -  เปลี่ยนฟอนต์ -  เปลี่ยนขนาดฟอนต์ -  สีแบบอักษร

3.5.9 การแทรกตาราง


เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกตารางได้ โดยการลาก

ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับตารางใหม่ได้



รูปที่ 23 หน้าการแทรกตาราง

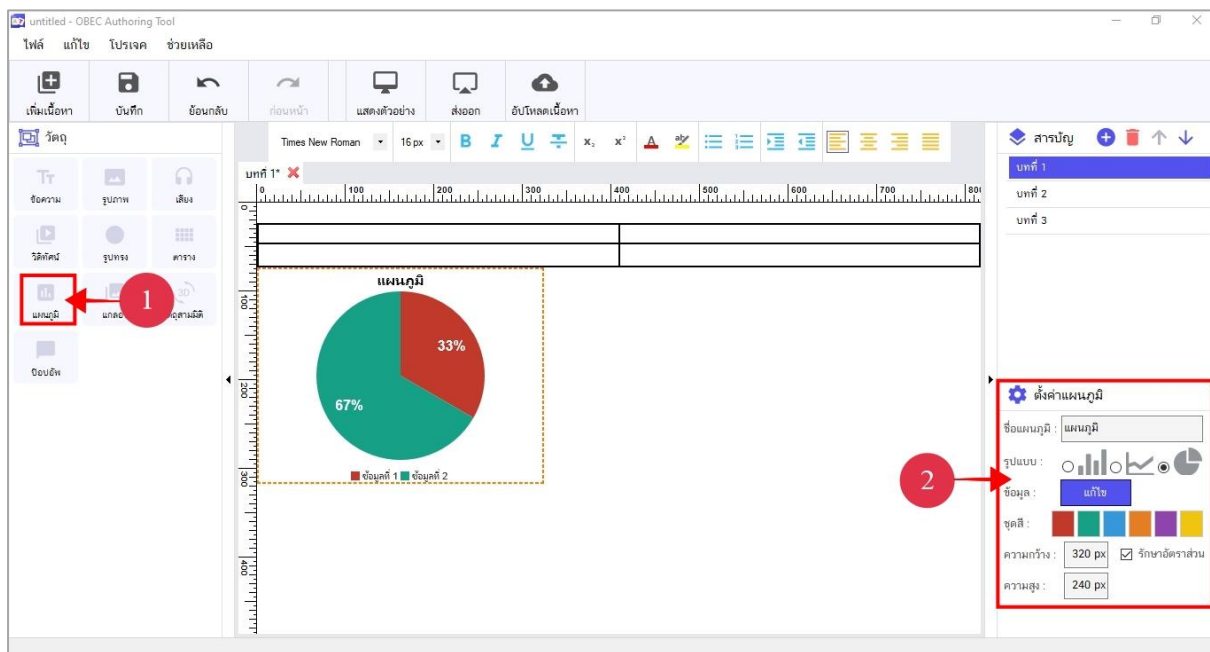
ตารางที่ 13 อธิบายหน้าการแทรกตาราง

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	แสดงหน้าต่างกำหนดค่าสำหรับตารางที่สร้างใหม่ เมื่อผู้ใช้กำหนดค่าเรียบร้อยแล้ว ให้กดปุ่ม “ตกลง”
3	แสดงตารางที่ผู้ใช้ได้สร้างขึ้น
4	หน้าต่างสำหรับตั้งค่าตาราง <ul style="list-style-type: none"> - <u>จำนวนแถว</u> มีช่องรายการตัวเลขสำหรับเลือกจำนวนแถว - <u>จำนวนคอลัมน์</u> มีช่องรายการตัวเลขสำหรับเลือกจำนวนคอลัมน์ - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความหนาเส้นขอบ</u> มีช่องรายการตัวเลขสำหรับเลือกขนาดความหนาของเส้นขอบ - <u>ระยะห่างระหว่างขอบ</u> มีช่องรายการตัวเลขสำหรับเลือกระยะห่างระหว่างขอบ - <u>ระยะห่างระหว่างเซลล์</u> มีช่องรายการตัวเลขสำหรับเลือกระยะห่างระหว่างเซลล์ - <u>สีเส้นขอบ</u> มีช่องเลือกสีเส้นขอบให้กับตาราง - <u>สีพื้นหลัง</u> มีช่องเลือกสีพื้นหลังให้กับตาราง

3.5.10 การแทรกแผนภูมิ






เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกแผนภูมิได้ โดยการลาก

ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับแผนภูมิใหม่ได้



รูปที่ 24 หน้าการแทรกแผนภูมิ

ตารางที่ 14 อธิบายหน้าการแทรกแผนภูมิ

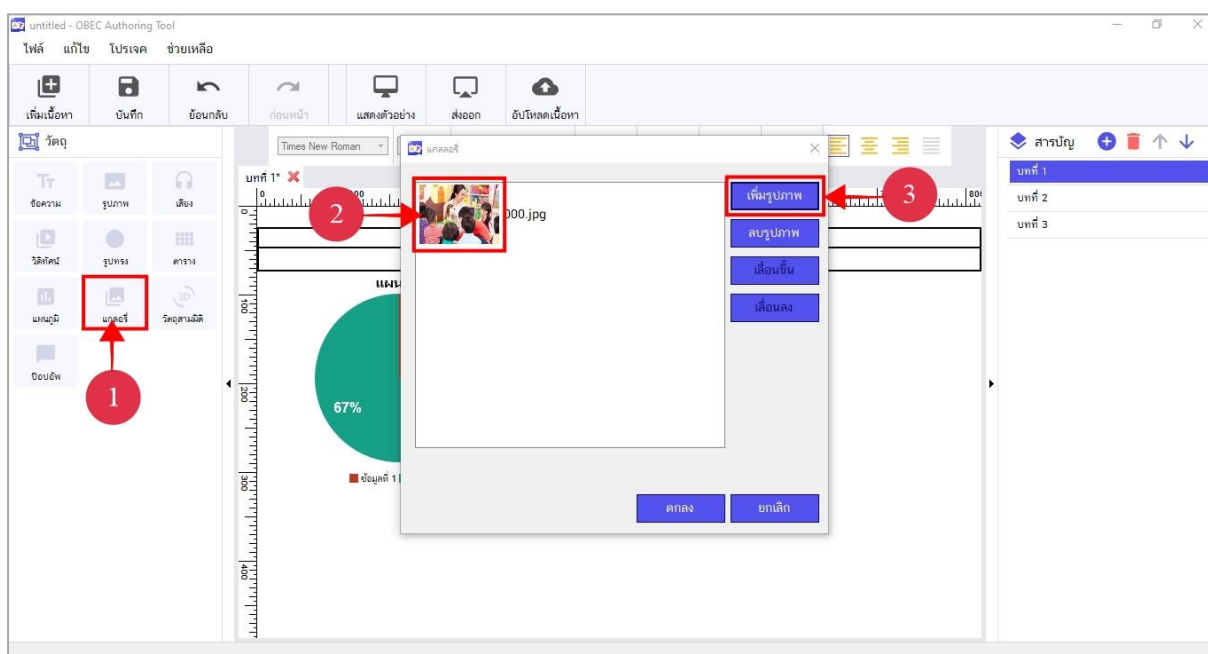
ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางพื้นที่การทำงาน
2	<p>หน้าต่างตั้งค่าแผนภูมิ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>ชื่อแผนภูมิ</u> มีกล่องข้อความสำหรับตั้งชื่อแผนภูมิ - <u>รูปแบบ</u> มีปุ่มเลือกอัตโนมัติ (Radio button) สำหรับเลือกรูปแบบของแผนภูมิ เช่น  แผนภูมิแบบแท่ง,  แผนภูมิแบบเส้น และ  แผนภูมิแบบวงกลม - <u>ข้อมูล</u> มีปุ่ม  สำหรับแก้ไขข้อมูลของแผนภูมิ - <u>ชุดสี</u> มีช่องเลือกชุดสีให้กับแผนภูมิ

ลำดับ	รายละเอียด
2	<ul style="list-style-type: none"> - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความสูง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <input checked="" type="checkbox"/> <u>รักษาอัตราส่วน</u> มี Checkbox สำหรับกำหนดการรักษาอัตราส่วนของแผนภูมิ

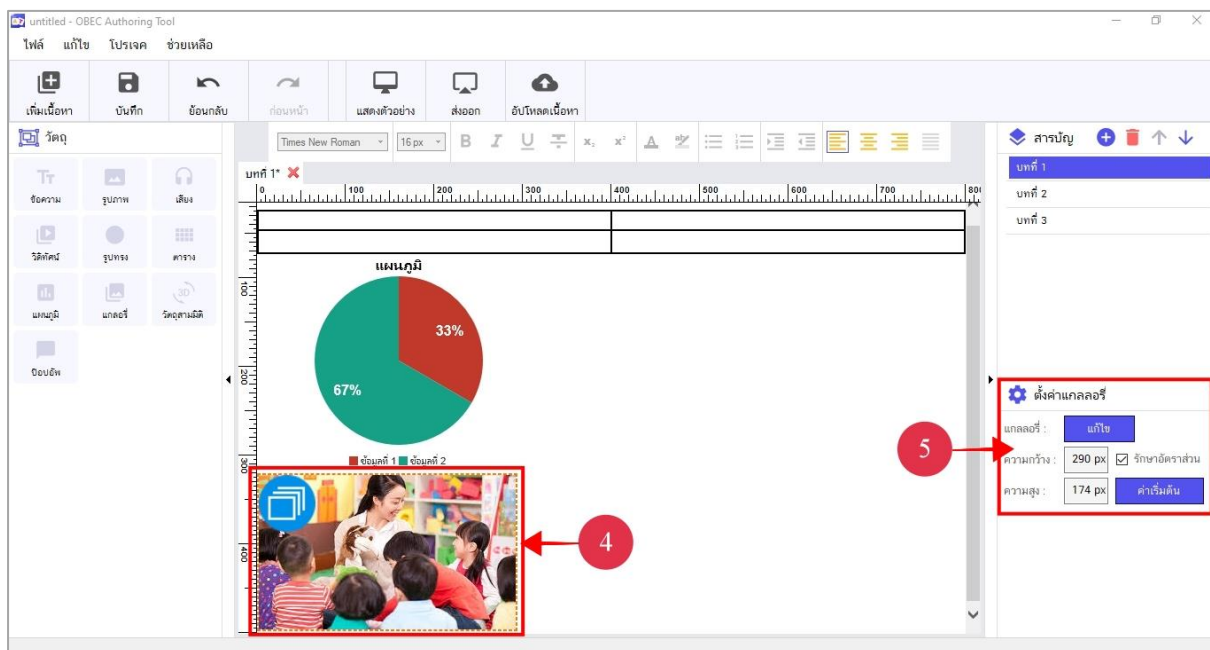
3.5.11 การแทรกแกลลอรี่

เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกแกลลอรี่ได้ โดยการลาก

ไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับแกลลอรี่ใหม่ได้







รูปที่ 25 หน้าการแทรกแกลลอรี่ (1)




รูปที่ 26 หน้าการแทรกแกลลอรี่ (2)

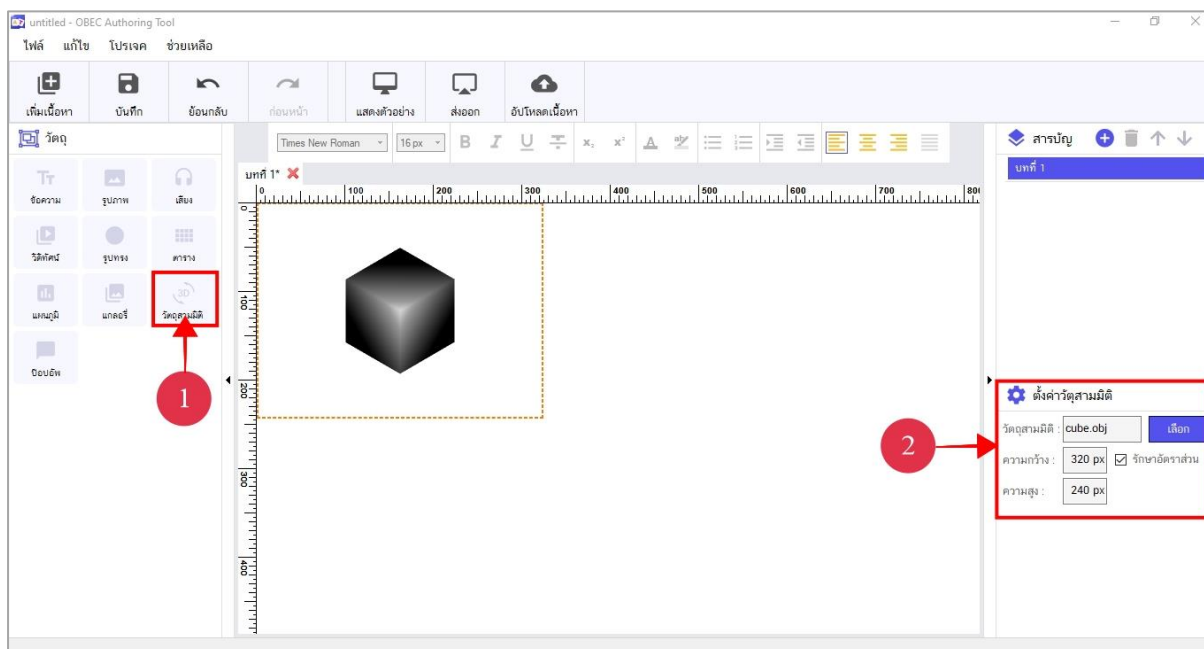
ตารางที่ 15 อธิบายหน้าการแทรกแกลลอรี่

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในพื้นที่การทำงาน
2	กดปุ่ม “เพิ่มรูปภาพ” เพื่อเลือกรูปภาพที่ต้องการได้
3	แสดงตัวอย่างรูปภาพแกลลอรี่จากการเลือกของผู้ใช้
4	แสดงรูปภาพแกลลอรี่ที่ผู้ใช้ได้สร้างขึ้น
5	หน้าต่างตั้งค่าแกลลอรี่ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> - <u>แกลลอรี่</u> มีปุ่ม  สำหรับแก้ไขเปลี่ยนรูปภาพที่ใช้ในการจัดทำแกลลอรี่ - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความสูง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) -  ปุ่มคืนค่าเริ่มต้นให้รูปภาพ
หมายเหตุ	 เป็นไอคอนสัญลักษณ์ของแกลลอรี่

3.5.12 การแทรกวัตถุสามมิติ



เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกวัตถุสามมิติได้ โดยการ

ลากไอคอน  ไปวางในโครงสร้างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับวัตถุสามมิติใหม่ได้




รูปที่ 27 หน้าการแทรกวัตถุสามมิติ

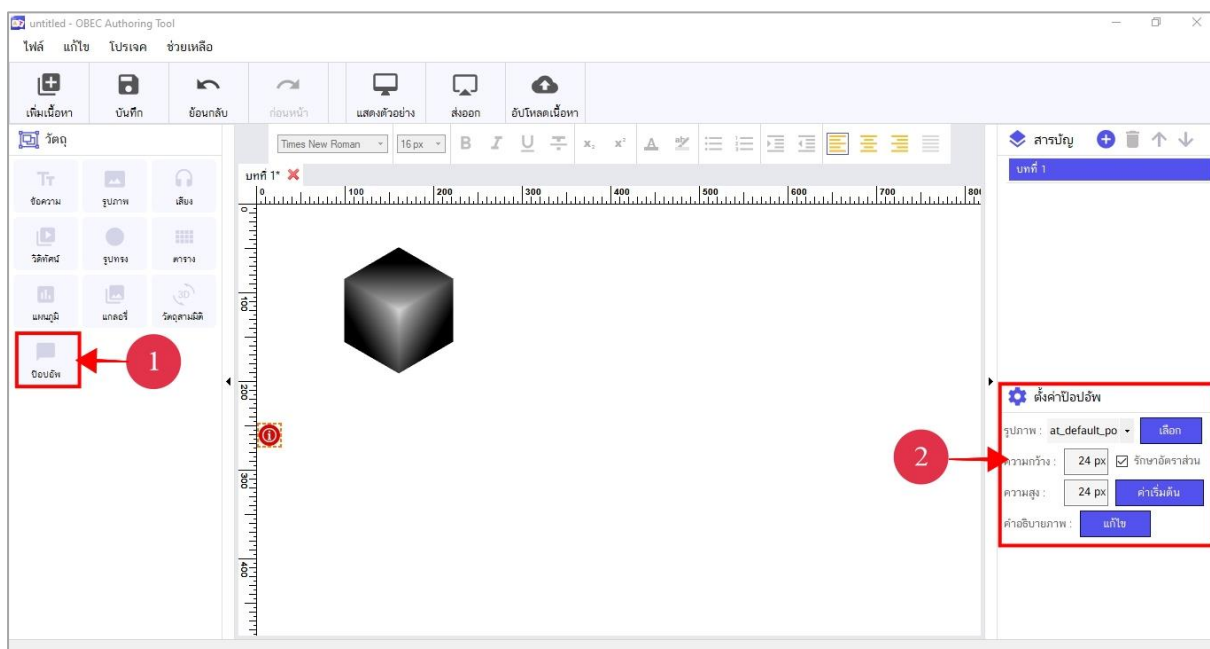
ตารางที่ 16 อธิบายหน้าการแทรกวัตถุสามมิติ

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในโครงสร้างที่กำหนดไว้
2	<p>หน้าต่างตั้งค่าวัตถุสามมิติ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>วัตถุสามมิติ</u> มีปุ่ม  สำหรับเลือกรูปภาพสามมิติ (รองรับไฟล์รูปภาพสกุล obj เท่านั้น) - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความสูง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <input checked="" type="checkbox"/> <u>รักษาอัตราส่วน</u> มี Checkbox สำหรับกำหนดการรักษาอัตราส่วนของรูปภาพ

3.5.13 การแทรกป๊อปอัพ





เมื่อกำหนดโครงสร้างการวางวัตถุเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถแทรกป๊อปอัพได้ โดยการลาก

ไอคอน  ไปวางในโครงสร้างที่กำหนดไว้ ซึ่งผู้ใช้สามารถกำหนดคุณสมบัติให้กับป๊อปอัพใหม่ได้



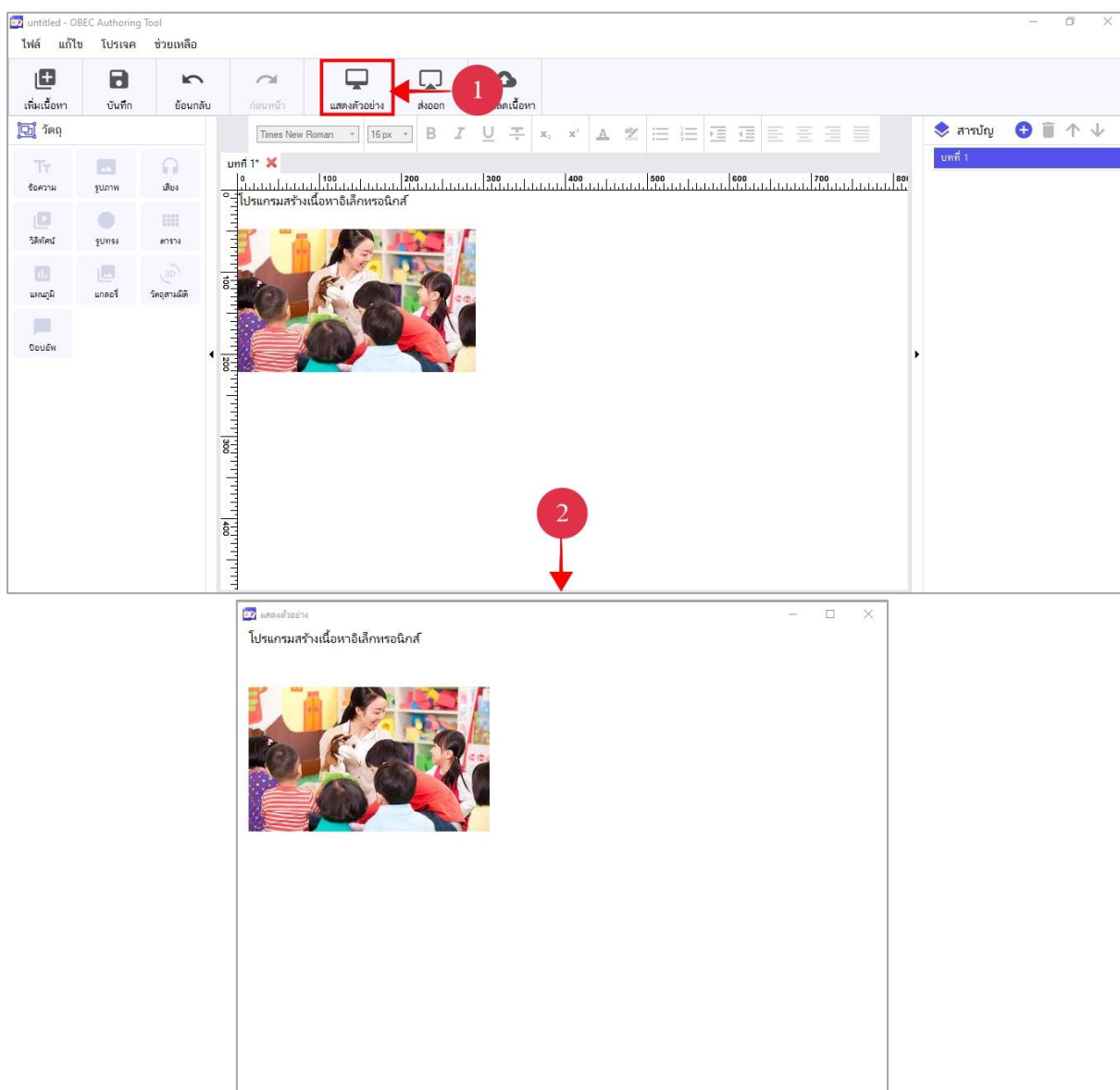
รูปที่ 28 หน้าการแทรกป๊อปอัพ

ตารางที่ 17 อธิบายหน้าการแทรกป๊อปอัพ

ลำดับ	รายละเอียด
1	ลากไอคอน  ไปวางในโครงสร้างที่กำหนดไว้
2	<p>หน้าต่างตั้งค่าป๊อปอัพ ประกอบด้วยเครื่องมือดังต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>รูปภาพ</u> มีปุ่ม  สำหรับเลือกรูปภาพ (รองรับไฟล์รูปภาพสกุล jpg, png และ gif เท่านั้น) - <u>ความกว้าง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความกว้าง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <u>ความสูง</u> มีกล่องข้อความสำหรับกรอกค่าความสูง (กรอกข้อมูลได้เฉพาะตัวเลขเท่านั้น) - <input checked="" type="checkbox"/> <u>รักษาอัตราส่วน</u> มี Checkbox สำหรับกำหนดการรักษาอัตราส่วนของรูปภาพ - <u>คำอธิบายภาพ</u> มีปุ่ม  สำหรับเพิ่มหรือแก้ไขคำอธิบายป๊อปอัพ
หมายเหตุ	 เป็นไอคอนสัญลักษณ์ของป๊อปอัพ


3.5.14 การแสดงตัวอย่างเนื้อหา

ผู้ใช้สามารถดูตัวอย่างของเนื้อหาได้ โดยกดปุ่ม  หรือไปที่เมนูโปรเจก > แสดงตัวอย่าง จากนั้นโปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool จะเปิดโปรแกรมแสดงเนื้อหา (Viewer) ขึ้นมา เพื่อแสดงผลตัวอย่างเนื้อหา




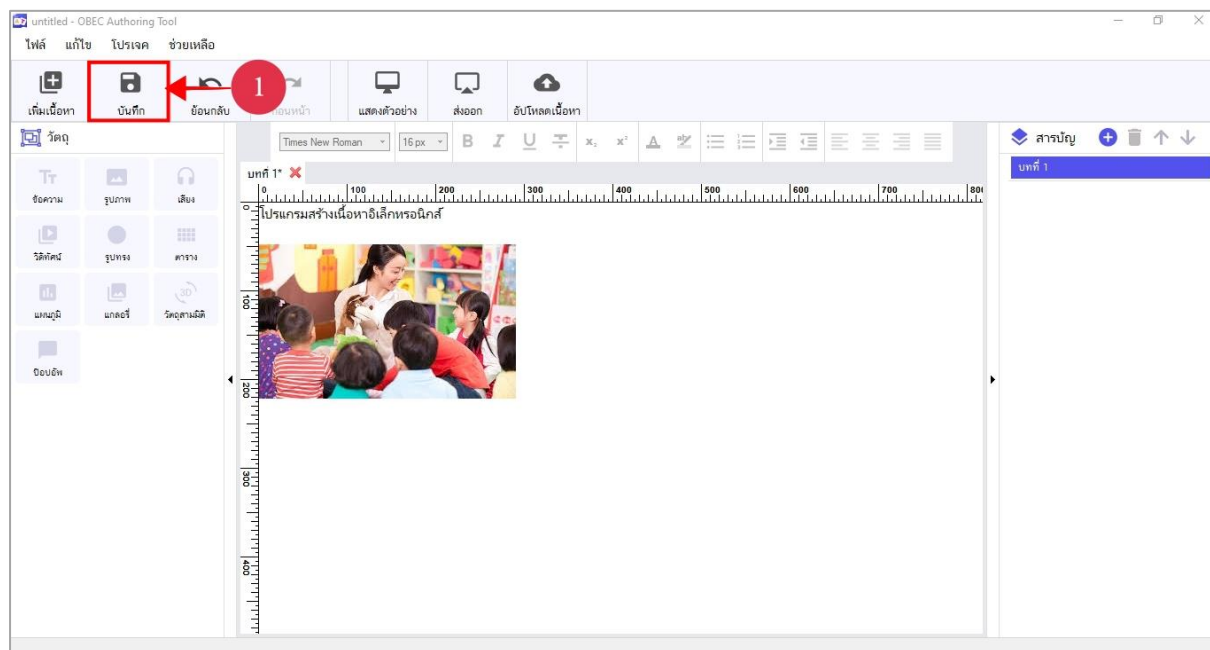
รูปที่ 29 หน้าการแสดงผลตัวอย่างเนื้อหา

ตารางที่ 18 อธิบายหน้าการแสดงตัวอย่างเนื้อหา

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  หรือไปที่เมนูโปรเจก > แสดงตัวอย่าง
2	แสดงตัวอย่างเนื้อหาผ่านโปรแกรมแสดงเนื้อหา (Viewer)

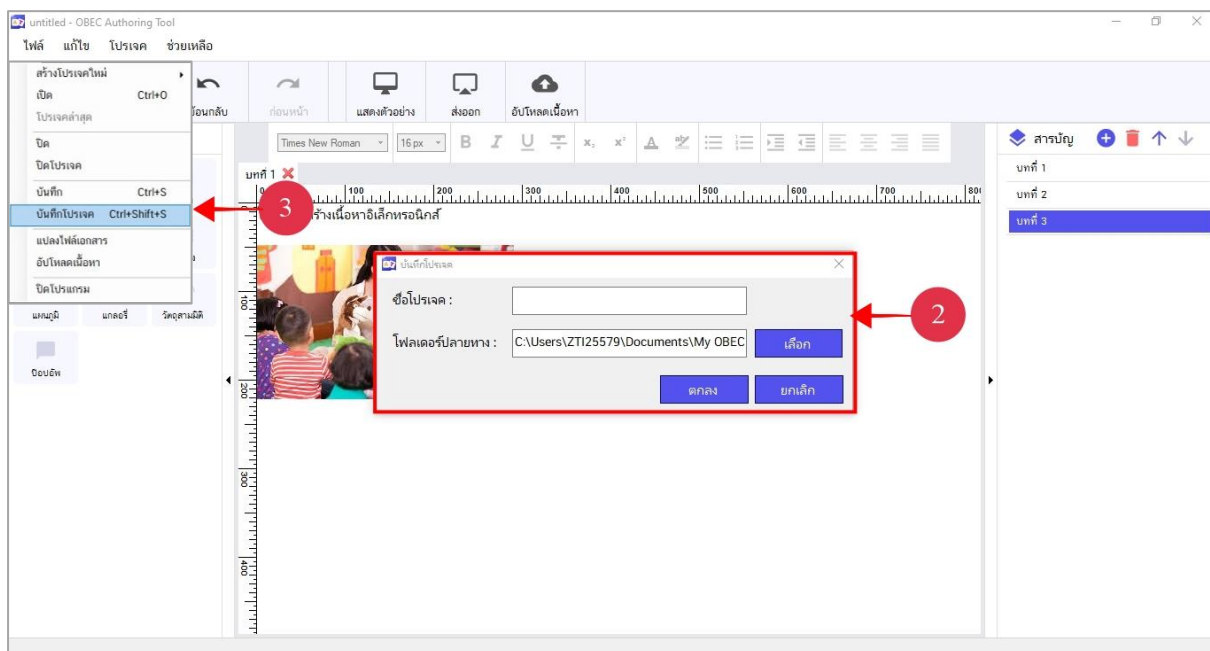
3.5.15 การบันทึกเนื้อหา และบันทึกโปรเจก

เมื่อสร้างเนื้อหาเรียบร้อยแล้ว ผู้ใช้สามารถบันทึกเนื้อหาได้ โดยการกดปุ่ม  เพื่อบันทึกเนื้อหา




รูปที่ 30 หน้าการบันทึกเนื้อหา

จากนั้นผู้ใช้จะต้องบันทึกโปรเจกต์ โดยไปที่เมนูไฟล์ > บันทึกโปรเจกต์ หรือ กดปุ่ม Ctrl + Shift + S ที่คีย์บอร์ด (ไฟล์โปรเจกต์ที่ถูกบันทึกจะอยู่ในรูปแบบนามสกุลไฟล์ .atxml ซึ่งผู้ใช้สามารถกลับมาแก้ไขในภายหลังได้)




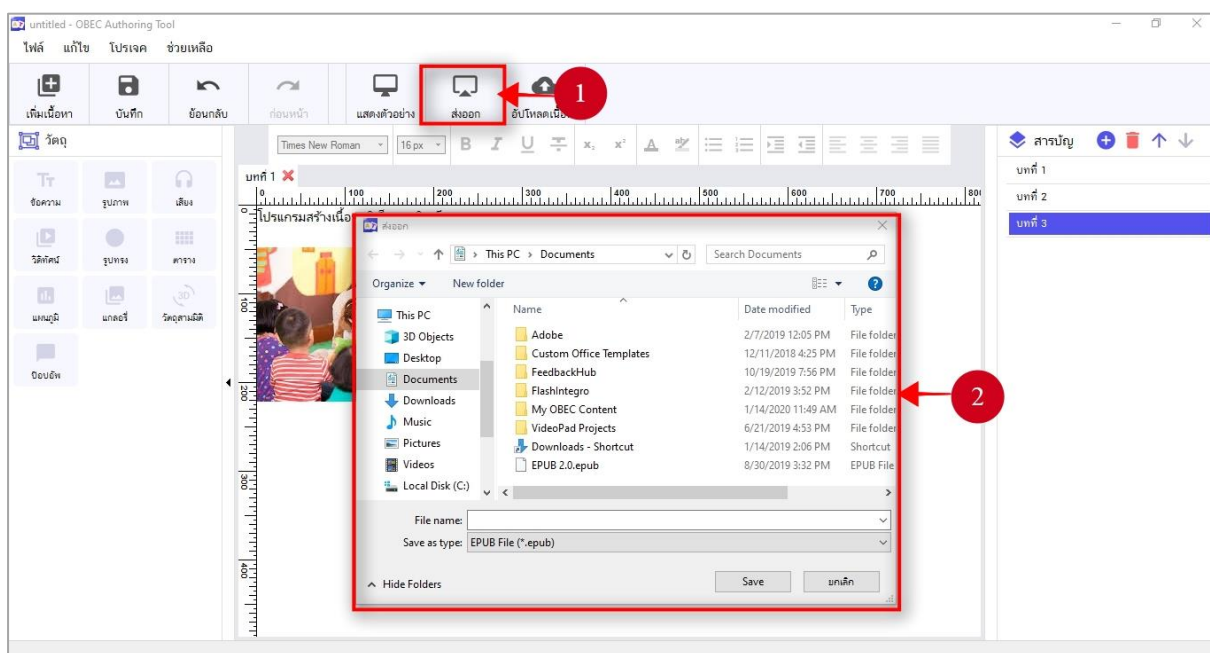
รูปที่ 31 หน้าการบันทึกโปรเจกต์

ตารางที่ 19 อธิบายหน้าการบันทึกเนื้อหา และบันทึกโปรเจกต์

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  เพื่อบันทึกเนื้อหา
2	ไปที่เมนูไฟล์ > บันทึกโปรเจกต์ หรือ กดปุ่ม Ctrl + Shift + S ที่คีย์บอร์ด เพื่อบันทึกโปรเจกต์
3	โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างบันทึกโปรเจกต์ เพื่อให้ผู้ใช้ตั้งชื่อโปรเจกต์ และกำหนดโฟลเดอร์ปลายทาง จากนั้นกดปุ่ม “ตกลง” เพื่อยืนยันการบันทึกโปรเจกต์


3.5.16 การส่งออกเนื้อหา

ผู้ใช้งานสามารถส่งออกเนื้อหา เพื่อนำไปเปิดใช้งานบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน หรืออุปกรณ์แท็บเล็ตได้ โดยกดปุ่ม  หรือไปที่เมนูโปรเจก > ส่งออก (ไฟล์ e-Pub 3.0 ที่ถูกบันทึกจะอยู่ในรูปแบบนามสกุลไฟล์ .e-Pub ซึ่งเป็นไฟล์ที่ไม่สามารถนำกลับมาแก้ไขได้)



รูปที่ 32 หน้าการส่งออกเนื้อหา

ตารางที่ 20 อธิบายหน้าการส่งออกเนื้อหา

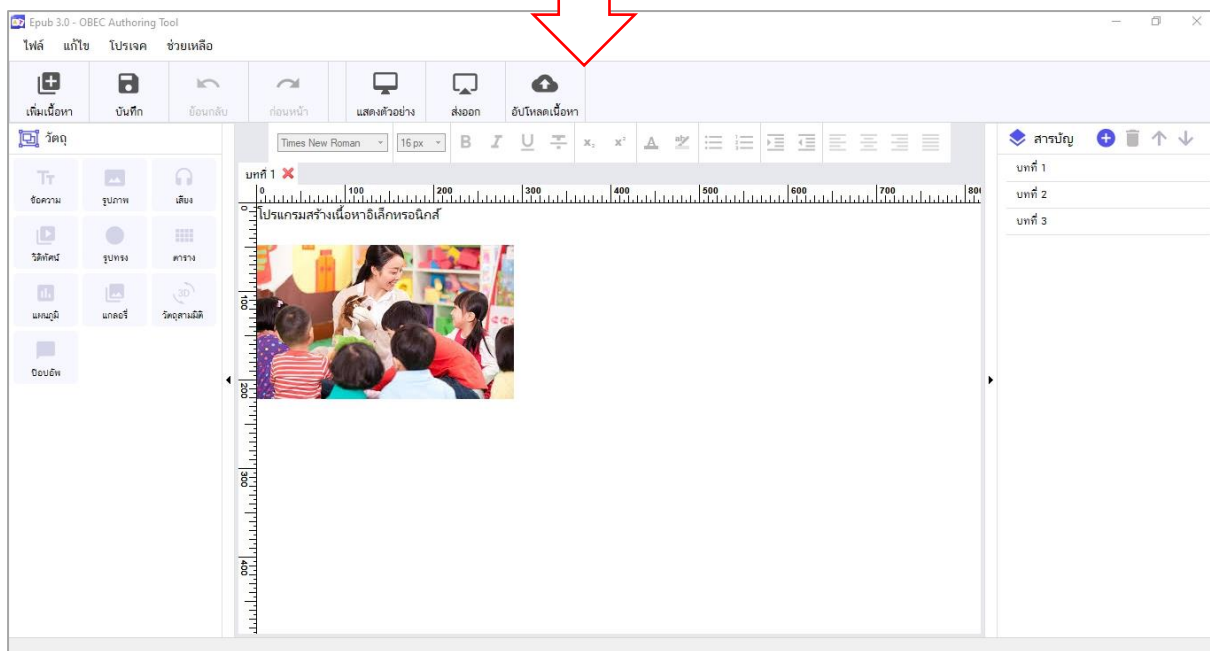
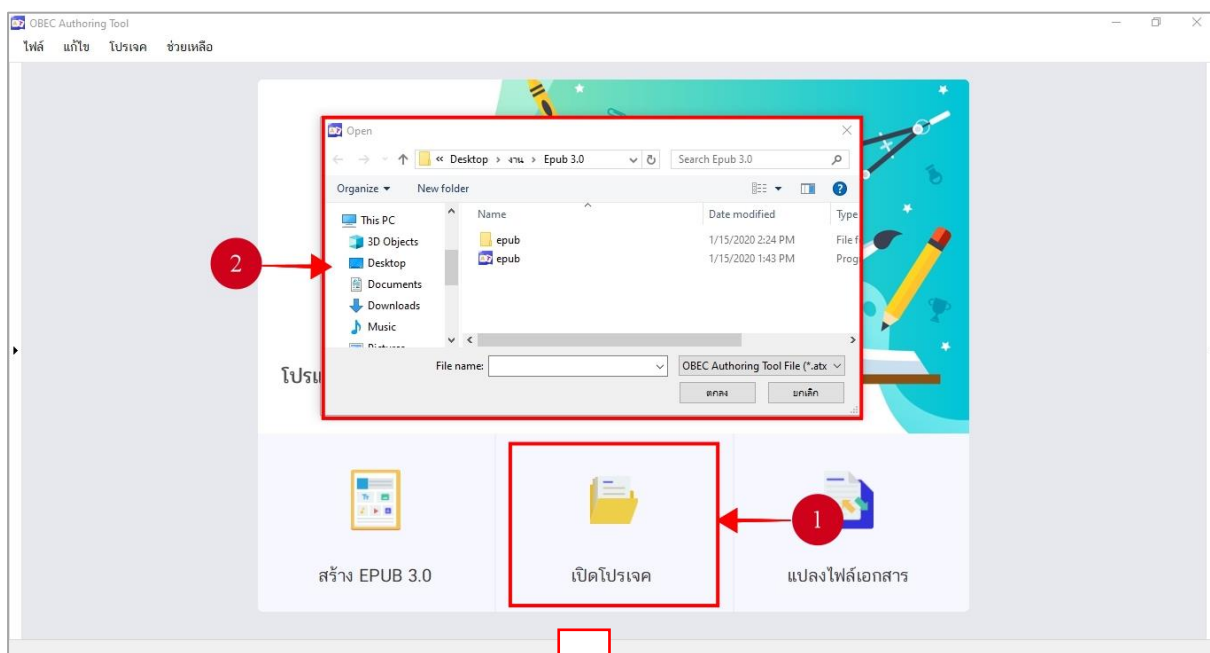
ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  เพื่อส่งออกโปรเจกในรูปแบบ e-Pub 3.0 หรือไปที่เมนูโปรเจก > ส่งออก
2	โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างส่งออก e-Pub เพื่อให้ผู้ใช้ตั้งชื่อ e-Pub และกำหนดโฟลเดอร์ปลายทาง จากนั้นกดปุ่ม “Save” เพื่อยืนยันบันทึกโปรเจกให้อยู่ในรูปแบบ e-Pub 3.0

3.6 การเปิดโปรเจค

โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool สามารถเปิดโปรเจคที่เคยสร้างไว้ได้ โดยกดปุ่ม




หรือไปที่เมนูไฟล์ > เปิดโปรเจค (หรือไปที่เมนูไฟล์ > เปิดโปรเจคล่าสุด โดยโปรแกรมจะแสดงรายชื่อโปรเจคที่ผู้ใช้ได้สร้างไว้ล่าสุด)



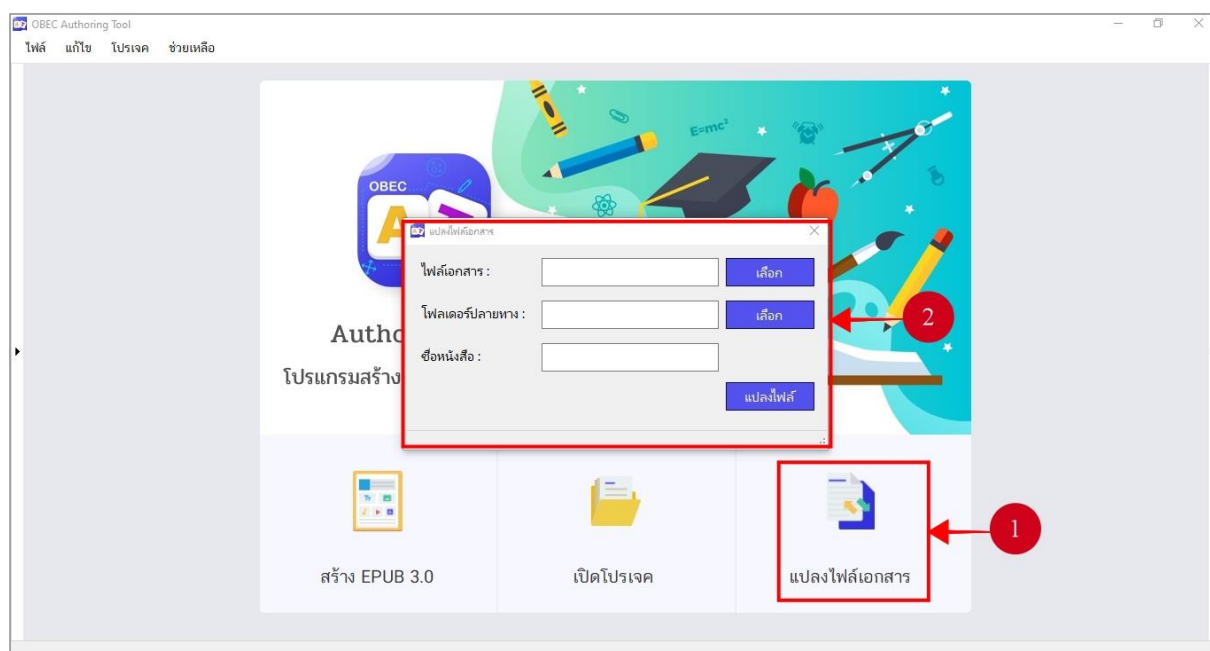
รูปที่ 33 หน้าการเปิดโปรเจค

ตารางที่ 21 อธิบายหน้าการเปิดโปรเจค

ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  หรือไปที่เมนูไฟล์ > เปิดโปรเจค
2	โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างเปิดโปรเจค เพื่อให้ผู้ใช้เลือกเปิดไฟล์โปรเจคที่ต้องการ จากนั้นให้กดปุ่ม “ตกลง”
3	แสดงโปรเจค


3.7 การแปลงไฟล์เอกสาร

โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool สามารถแปลงไฟล์เอกสารในรูปแบบ Microsoft Word และ Microsoft PowerPoint ได้โดยกดปุ่ม  ที่หน้าหลักของโปรแกรม OBEC Authoring Tool หรือไปที่เมนูไฟล์ > แปลงไฟล์เอกสาร



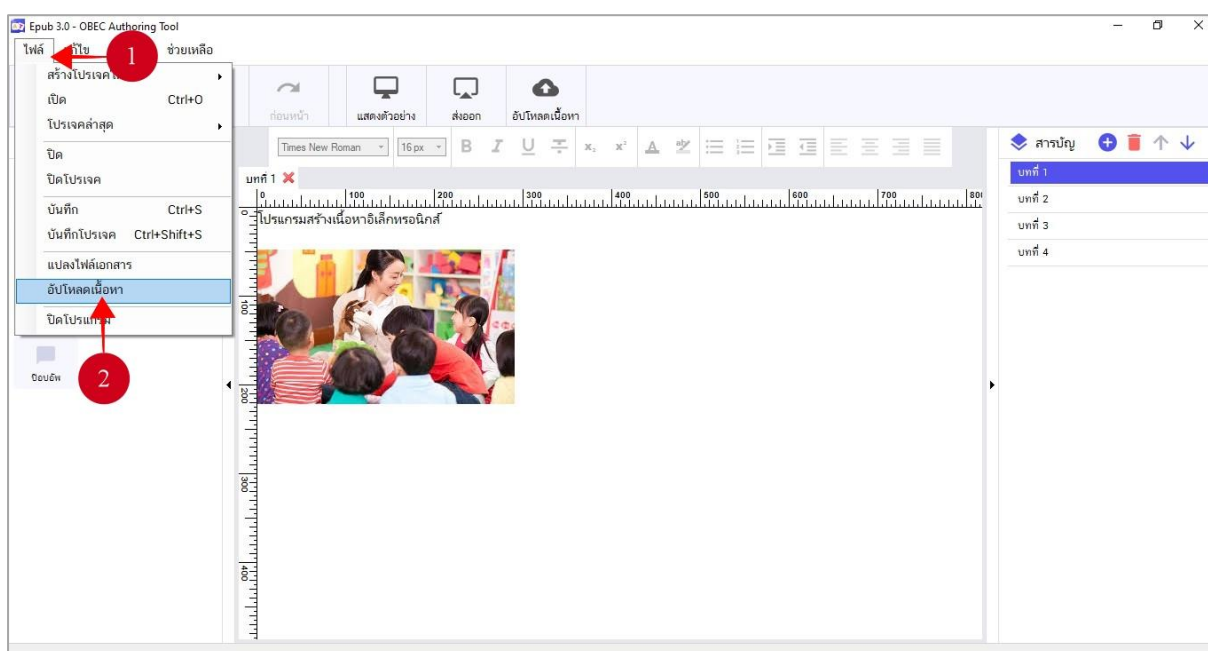
รูปที่ 34 หน้าการแปลงไฟล์เอกสาร

ตารางที่ 22 อธิบายหน้าการแปลงไฟล์เอกสาร

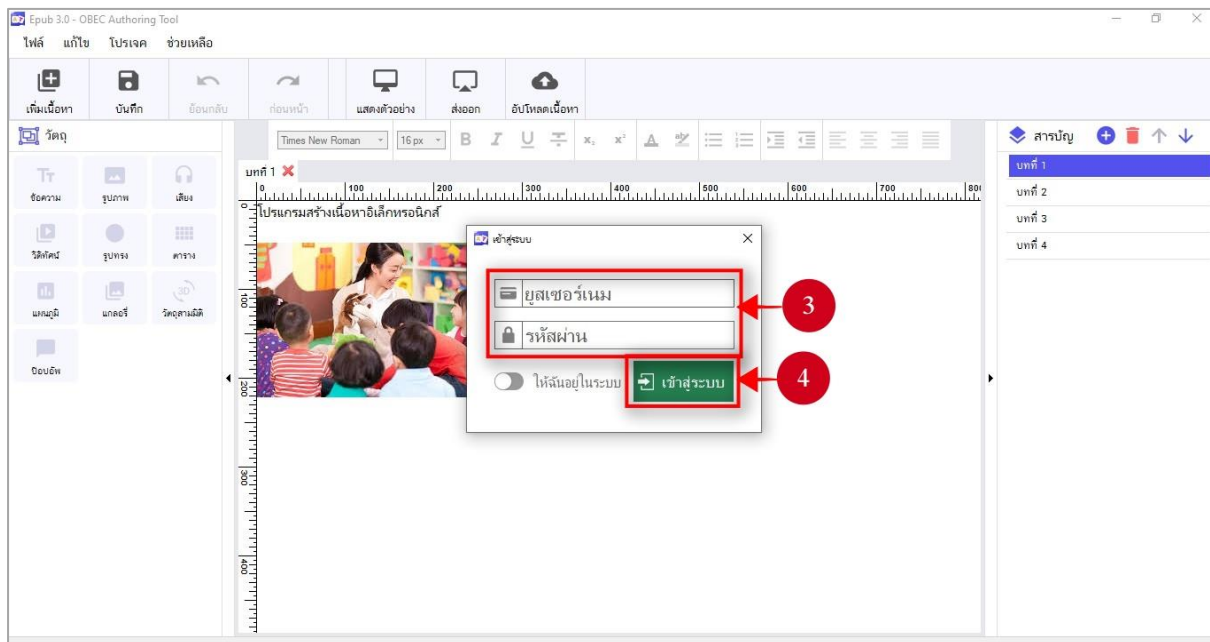
ลำดับ	รายละเอียด
1	กดปุ่ม  หรือไปที่เมนูไฟล์ > แปลงไฟล์เอกสาร เพื่อแปลงไฟล์เอกสาร (Microsoft Word, Microsoft PowerPoint) ให้อยู่ในรูปแบบ e-Pub
2	โปรแกรมจะแสดงหน้าต่างสำหรับแปลงไฟล์เอกสาร (Microsoft Word, Microsoft PowerPoint) ให้อยู่ในรูปแบบ e-Pub โดยที่ผู้ใช้สามารถเลือกเวอร์ชันของไฟล์ e-Pub ได้ จากนั้นให้ตั้งชื่อไฟล์เอกสาร, ชื่อหนังสือ และกำหนดโพลเดอ์ปลายทาง จากนั้นกดปุ่ม “ตกลง” เพื่อยืนยันการแปลงไฟล์เอกสาร

3.8 การอัปโหลดเนื้อหา

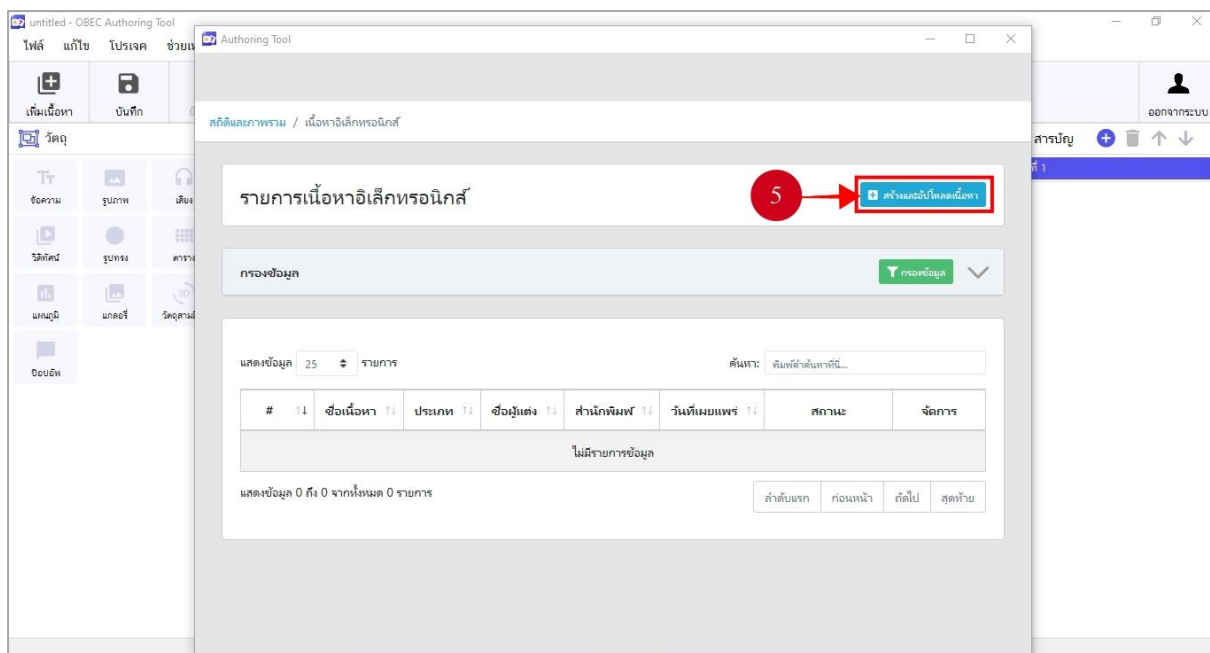
โปรแกรมสร้างเนื้อหา OBEC Authoring Tool สามารถอัปโหลดหนังสือขึ้นเซิร์ฟเวอร์ของ สพฐ. ได้โดยตรง ซึ่งโปรแกรมสามารถรองรับนามสกุลไฟล์ในรูปแบบ .e-Pub เท่านั้น โดยไปที่เมนูไฟล์ > อัปโหลดเนื้อหา



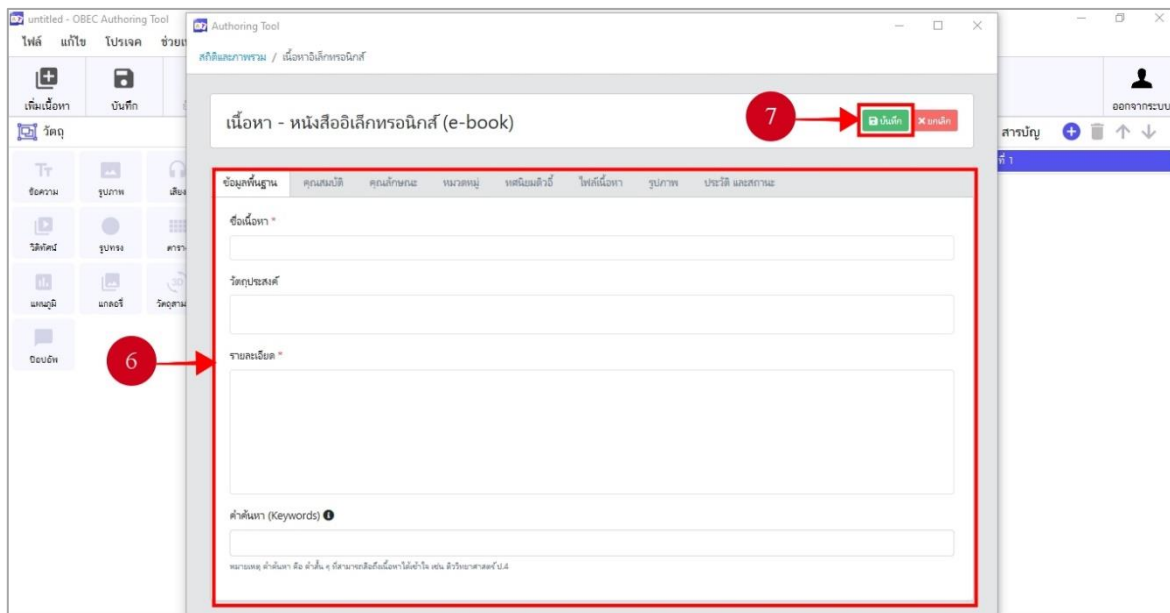
รูปที่ 35 หน้าการอัปโหลดหนังสือ



รูปที่ 36 หน้าเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 37 หน้าสร้างและอัปโหลดเนื้อหา



รูปที่ 38 หน้ารายการบริหารจัดการเนื้อหา

ตารางที่ 23 อธิบายหน้าการเพิ่มรายการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ลำดับ	รายละเอียด
1	คลิกที่เมนูไฟล์
2	คลิกที่เมนูอัปโหลดเนื้อหา
3	แสดงหน้าจอเข้าสู่ระบบ เมื่อกรอกชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่านเรียบร้อยแล้ว
4	คลิกปุ่ม “เข้าสู่ระบบ”
5	กดปุ่ม “สร้างและอัปโหลดเนื้อหา”
6	กรอกรายละเอียดของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามหัวข้อ ดังนี้ <ul style="list-style-type: none"> — ข้อมูลพื้นฐาน — คุณสมบัติ — คุณลักษณะ — หมวดหมู่ — ทศนิยมดิวอี้ — ไฟล์เนื้อหา *รองรับเฉพาะไฟล์ e-Pub เท่านั้น — รูปภาพ *รองรับเฉพาะไฟล์นามสกุล PNG และJPG เท่านั้น — ประวัติ และสถานะ หมายเหตุ (เครื่องหมาย * คือช่องบังคับกรอก)
7	กดปุ่ม “บันทึก” เพื่อบันทึกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

บทที่ 4

ความต้องการของระบบ (System Requirement)

4.1 คุณสมบัติที่แนะนำสำหรับอุปกรณ์

RECOMMENDED

OS: (64 bit / 32 bit)

Windows 10

Processor: Intel Core i3/i5/i7 1.8 GHz

CPU dual-core. AMD 2.0 GHz dual-core.

Memory: 4 GB RAM

Graphics: Any AMD or NVidia graphics card with latest drivers

Hard Drive: 500 MB available space

Other Requirements: Internet connection when upload content

บทที่ 5

ปัญหาและวิธีแก้ปัญหา (Troubleshooting)

5.1 ไม่สามารถลากวัตถุวางบนพื้นที่สร้างเนื้อหา ได้

ปัญหาไม่สามารถลากวัตถุวางบนพื้นที่สร้างเนื้อหา แก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ ดังนี้

1. วิธีที่ 1 หากติดตั้งโปรแกรมครั้งแรก กรุณา Restart คอมพิวเตอร์ หลังจาก Restart คอมพิวเตอร์ จะสามารถวางวัตถุได้ตามปกติ

5.2 ไม่สามารถส่งออกไฟล์ ได้ (Export)

ปัญหาไม่สามารถส่งออกไฟล์ได้ แก้ไขปัญหาเบื้องต้นได้ ดังนี้

1. วิธีที่แก้ไขปัญหา ตรวจสอบชื่อไฟล์รูปภาพ ชื่อไฟล์เสียง และชื่อไฟล์วิดีโอ ที่นำเข้ามา ในโปรเจค ให้ตั้งชื่อไฟล์เป็นภาษาอังกฤษ เท่านั้น