

# แนวทาง เทคนิค การสร้าง **E-book**

---

ปีการศึกษา 2554 โดย คณะกรรมการจัดการความรู้ คณะบริหารธุรกิจ

---

## คำนำ

ในปัจจุบันการสร้างเอกสารในรูปแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-book ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากสามารถนำไปเผยแพร่ได้สะดวก รวดเร็ว บนอุปกรณ์นำเสนอหลายชนิด และยังช่วยลดการใช้กระดาษได้เป็นอย่างมาก ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มีอยู่หลายประเภท โปรแกรม FlibAlbum เป็นหนึ่งในซอฟต์แวร์ที่ได้รับความนิยม ใช้งานง่าย จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการสร้างเอกสารเพื่อนำเสนอในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ในลักษณะ e-book หลังจากที่คณะบริหารธุรกิจได้จัดอบรมการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ให้แก่อาจารย์ในคณะบริการธุรกิจไปแล้วนั้น คณะกรรมการจัดการความรู้จึงได้ทำการรวบรวมเอกสารการอบรมและเทคนิคเพิ่มเติมโดยผู้เชี่ยวชาญ จัดทำเป็นเอกสารเผยแพร่ แนวทาง เทคนิคการสร้าง E-book ด้วยโปรแกรม FlibAlbum version 6 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้าง E-book คณะกรรมการจัดการความรู้หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารชุดนี้จะเป็นประโยชน์ ช่วยให้ผู้ที่สนใจต้องการสร้างเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ได้ใช้เป็นแนวเพื่อสร้าง E-book ต่อไป

คณะกรรมการจัดการความรู้ คณะบริหารธุรกิจ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
เอกสารประกอบการบรรยาย เรื่อง “การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์”	1
คู่มือการสร้าง E-book ด้วยโปรแกรม FlibAlbum	35

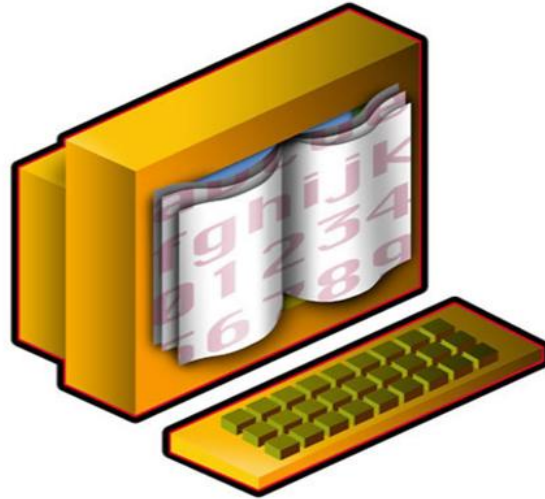
เอกสารประกอบการบรรยาย  
เรื่อง “การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์”

---

โดย อธิปกร ทิพย์ศรี

# การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

เอกสารประกอบโครงการอบรมเรื่อง  
"การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์"  
จัดอบรมเมื่อวันที่ 17-18 สิงหาคม 2554  
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ



## หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) คือ

หนังสือหรือเอกสารที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์, Tablet, โทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book reader) ได้ โดยอาจอยู่ในรูปแบบต่างๆ เช่น ไฟล์สำหรับดาวโหลด แผ่น CD - DVD หรืออยู่ในลักษณะของโปรแกรมหรือเว็บไซต์ต่างๆ

## วิวัฒนาการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



แนวความคิดเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้นภายหลัง ปี ค.ศ. 1940 โดยปรากฏในนวนิยายวิทยาศาสตร์ ต่อมาได้มีการพัฒนาโดยนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาช่วยสแกนหนังสือจัดเก็บข้อมูลเป็นแฟ้มภาพตัวหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และนำแฟ้มภาพตัวหนังสือมาผ่านกระบวนการแปลงภาพเป็นข้อความด้วยการทำ OCR (Optical Character Recognition) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อแปลงภาพตัวหนังสือให้เป็นข้อความที่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมได้ การถ่ายถอดข้อมูลจะถ่ายถอดผ่านทางแป้นพิมพ์ และประมวลผลออกมาเป็นตัวหนังสือและข้อความด้วยคอมพิวเตอร์ ดังนั้นหน้ากระดาษจึงเปลี่ยนรูปแบบไปเป็นแฟ้มข้อมูลแทน ทั้งยังมีความสะดวกต่อการเผยแพร่และจัดพิมพ์เป็นเอกสาร (Documents printing) ทำให้รูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยุคแรก ๆ มีลักษณะเป็นเอกสารประเภท .doc .txt .rtf และ .pdf ไฟล์

เมื่อมีการพัฒนาภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ข้อมูลต่าง ๆ จึงถูกออกแบบและตกแต่ง ในรูปของเว็บไซต์ โดยปรากฏในแต่ละ หน้าของเว็บไซต์ซึ่งเรียกว่า "web page" ผู้อ่านสามารถเปิดดูเอกสาร เหล่านั้นได้ด้วยเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) ซึ่งเป็นโปรแกรมประยุกต์ที่สามารถแสดงผลข้อความ ภาพ และการปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต



ต่อมาเมื่ออินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้น บริษัท ไมโครซอฟท์ ได้ผลิต เอกสารอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้คำแนะนำในรูปแบบ HTML Help ขึ้นมา มีรูปแบบของ ไฟล์เป็น .CHM โดยมีตัวอ่านคือ Microsoft Reader และหลังจากนั้นมีบริษัทผู้ผลิต โปรแกรมคอมพิวเตอร์จำนวนมาก ได้พัฒนาโปรแกรมจนกระทั่งสามารถผลิตเอกสาร อิเล็กทรอนิกส์ออกมาเป็นลักษณะเหมือนกับหนังสือทั่วไป กล่าวคือ สามารถแทรก ข้อความ แทรกภาพ จัดหน้าหนังสือได้ตามความต้องการของผู้ผลิต และที่พิเศษกว่า นั้นคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เหล่านี้ สามารถสร้างจุดเชื่อมโยงเอกสาร (Hypertext) ไปยังเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ ทั้งภายในและภายนอกได้ อีกทั้งยังสามารถแทรกเสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ลงไปในหนังสือได้ คุณสมบัติเหล่านี้ไม่สามารถทำได้ในหนังสือ ทั่วไป



## ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	หนังสือทั่วไป
ไม่ใช้กระดาษ (อนุรักษ์ทรัพยากรป่าไม้)	ใช้กระดาษ
สามารถสร้างให้มีภาพเคลื่อนไหวได้	มีข้อความและภาพประกอบธรรมดา
สามารถใส่เสียงประกอบได้	ไม่มีเสียงประกอบ
สามารถแก้ไขและปรับปรุงข้อมูล (update) ได้ง่าย	สามารถแก้ไขปรับปรุงได้ยาก
สามารถสร้างจุดเชื่อมโยง (links) ออกไปยังข้อมูลภายนอกได้	มีความสมบูรณ์ในตัวเอง
มีต้นทุนในการผลิตหนังสือต่ำ	มีต้นทุนการผลิตสูง
ไม่มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์ สามารถทำสำเนาได้ง่าย ไม่จำกัด	มีขีดจำกัดในการจัดพิมพ์
สามารถอ่านผ่านคอมพิวเตอร์ และสั่งพิมพ์ผลได้	สามารถเปิดอ่านจากเล่ม อ่านได้อย่างเดียว
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 เล่ม สามารถอ่านพร้อมกันได้จำนวนมาก (ออนไลน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต)	สามารถอ่านได้ 1 คนต่อหนึ่งเล่ม
สามารถพกพาสะดวกได้ครั้งละจำนวนมากในรูปแบบของไฟล์คอมพิวเตอร์ และสามารถเข้าถึงโดยไม่จำกัดเรื่องสถานที่และเวลา	สามารถพกพาลำบาก และต้องเดินทางไปใช้ที่ห้องสมุดและศูนย์สารสนเทศต่าง ๆ

## เทคโนโลยีสำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์



# ฮาร์ดแวร์



## ซอฟต์แวร์

### ซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- เป็นโปรแกรมที่ใช้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบที่บริษัทผลิต ส่วนใหญ่จะดาวน์โหลดได้ฟรีจากอินเทอร์เน็ต เช่น อะโดบี รีดีเดอร์ (Adobe Reader), Microsoft Reader, Palm Reader Adobe Flash Player และ DNL Reader เป็นต้น

### ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- เป็นโปรแกรมที่ใช้ทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Adobe FrameMaker, Adobe Flash Adobe PageMaker, Adobe InDesign, Adobe Acrobat, Adobe Acrobat Capture, The Read in Microsoft Reader add-in for Microsoft Word, The Palm Ebook, DesktopAuthor, FlipAlbum เป็นต้น

## ระบบจัดการซอฟต์แวร์

เป็นโปรแกรมที่ใช้จัดการควบคุมระบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น Adobe Content Server 3, Microsoft Digital Asset Server, Palm, Retail Encryption Server Software เป็นต้น



## ประโยชน์ของ e-book

จัดทำได้โดยลงทุนน้อยกว่าหนังสือทั่วไป

เผยแพร่และจัดส่งได้อย่างรวดเร็ว

สามารถปรับแก้ไขข้อมูลได้ง่ายกว่าการตีพิมพ์

สามารถพกพาความรู้และข่าวสารจำนวนมาก ๆ ได้โดยไม่ต้องหอบหิ้วหนังสือหรือเอกสารหลาย ๆ เล่ม

ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ

สามารถเสริมลูกเล่นต่าง ๆ เช่นภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบได้

มีเทคโนโลยีใหม่ๆ ขึ้นมารองรับอยู่เสมอ

สามารถใส่ลูกเล่นเพิ่มเติมเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงข้อมูล

สามารถทำเป็นรูปแบบสื่อการสอนได้

## ข้อจำกัดของ e-book

ถึงแม้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีข้อดีที่สนับสนุนด้านการเรียนการสอนมากมายแต่ก็ยังมีข้อจำกัดด้วยดังต่อไปนี้

คนไทยส่วนใหญ่ยังคงชินอยู่กับสื่อที่อยู่ในรูปกระดาษมากกว่า อีกทั้งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังไม่สามารถใช้งานได้ง่ายเมื่อเทียบกับสื่อสิ่งพิมพ์ และความสะดวกในการอ่านก็ยังไม่ค่อยดีมาก

หากโปรแกรมสื่อมีขนาดไฟล์ใหญ่มาก ๆ จะทำให้การเปลี่ยนหน้าจอมีความล่าช้า

การสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพที่ดี ผู้สร้างต้องมีความรู้และความชำนาญในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และการสร้างสื่อดีพอสมควร

ผู้ใช้สื่ออาจจะไม่ใช่ผู้สร้างสื่อฉะนั้นการปรับปรุงสื่อจึงทำได้ยากหากผู้สอนไม่มีความรู้ด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ใช้เวลาในการออกแบบมาก เพราะต้องใช้ทักษะในการออกแบบเป็นอย่างดี เพื่อให้ได้สื่อที่มีคุณภาพ

# ประเภทของ e-book





## ประเภทของ e-book

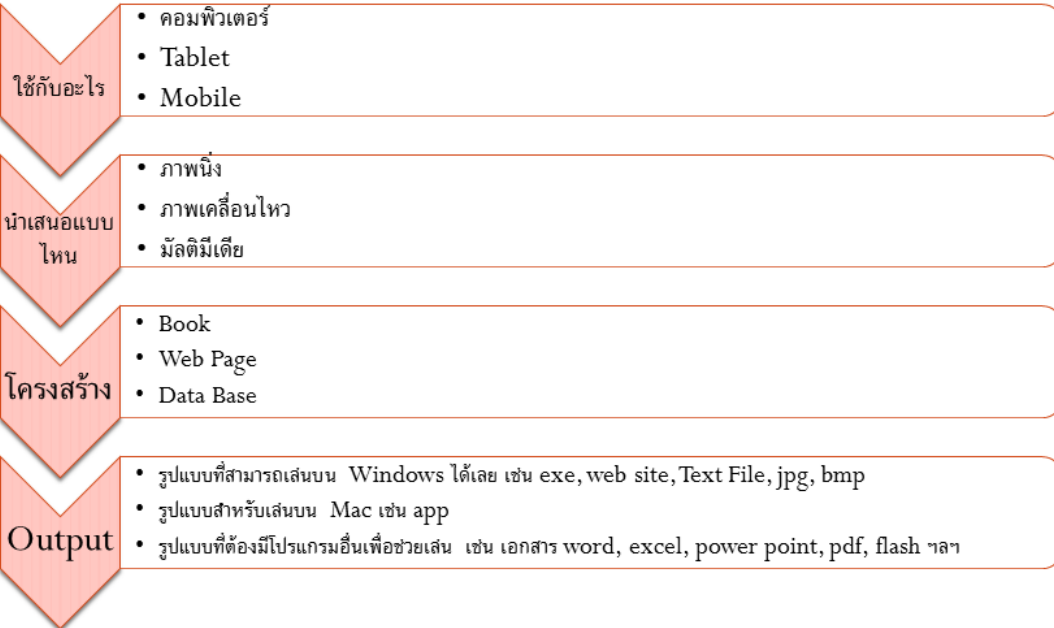
### แบ่งตามรูปแบบการนำเสนอ

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาพนิ่ง (Static Picture Books)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Book)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มัลติมีเดีย (Multi – Media Books)

# การใช้งาน e-book



การสร้าง **e-Book** แบบง่าย ๆ ด้วย **HTML**

## สร้างเอกสารที่อยู่ในรูปของไฟล์ Hypertext Markup Language(HTML)

เนื้อหาของ e-Book ที่เราจะทำการสร้างขึ้นจะมาประกอบไปด้วยไฟล์ .HTM หรือ .HTML เป็นหลัก ผู้อ่านสามารถที่จะ สร้างเอกสารเหล่านี้ได้โดยใช้โปรแกรมที่ใช้สร้างเอกสาร HTML ต่างๆ

วิธีการสร้างเอกสารเพื่อใช้เป็นเนื้อหานั้นให้ผู้อ่านสร้างเป็นไฟล์ย่อยๆตามหัวข้อของ Table of Contents (สารบัญ) เช่น ถ้าผู้อ่านมีสารบัญทั้งหมดอยู่ 10 หัวข้อก็ให้ผู้อ่านทำการสร้างเป็นไฟล์ HTML ตามจำนวนหัวข้อของสารบัญ เป็นต้น หรืออาจจะ สร้างไว้มาก หรือน้อยกว่าก็ได้ (ในที่นี้จะขอไม่อธิบายวิธีการสร้างไฟล์ HTML)

## การสร้าง e-Book จากไฟล์เอกสาร



# การสร้าง e-Book จากไฟล์รูปภาพ



# การสร้างe-Bookในรูปแบบอิสระ



# สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการทำ e-Book





## โครงสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (eBook Construction)

ลักษณะ โครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีความคล้ายคลึงกับหนังสือทั่วไปที่พิมพ์ด้วยกระดาษ หากจะมีความแตกต่าง ที่เห็น ได้ชัดเจนก็คือ กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ สรุปโครงสร้างทั่วไปของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วย

- หน้าปก (Front Cover)
- คำนำ (Introduction)
- สารบัญ (Contents)
- สารระของหนังสือแต่ละหน้า (Pages Contents)
- อ้างอิง (Reference)
- คีชนี (Index)
- ปกหลัง (Back Cover)

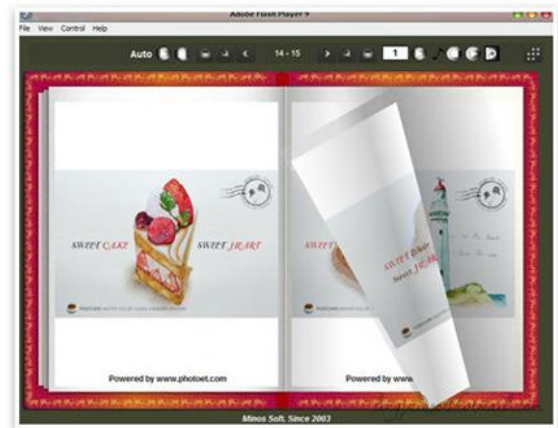


หน้าปก หมายถึง ปกด้านหน้าของหนังสือซึ่งจะอยู่ส่วนแรก เป็นตัวบ่งบอกว่าหนังสือเล่มนี้ชื่ออะไร ใครเป็นผู้แต่ง คำนำ หมายถึง คำบอกกล่าวของผู้เขียนเพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูล และเรื่องราวต่างๆ ของหนังสือ สารบัญ หมายถึง ตัวบ่งบอกหัวเรื่องสำคัญที่อยู่ภายในเล่มว่าประกอบด้วยอะไรบ้าง อยู่ที่หน้าใดของหนังสือ สามารถเชื่อมโยงไปสู่หน้าต่างๆ ภายในเล่มได้

สาระของหนังสือแต่ละหน้า หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญในแต่ละหน้าที่ปรากฏ

ภายในเล่ม ประกอบด้วย

- หน้านหนังสือ (Page Number)
- ข้อความ (Texts)
- ภาพประกอบ (Graphics) .jpg, .gif, .bmp, .png, .tiff
- จุดเชื่อมโยง (Links)

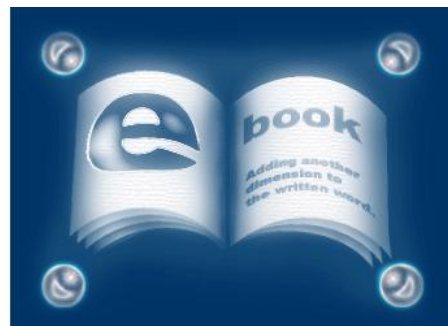


## รูปแบบการเข้าถึงเนื้อหาของ e-book



## การจัดเก็บข้อมูลในรูปแบบต่างๆ

- ▶ เก็บข้อมูลโดยจำแนกจากตำแหน่งที่อยู่ของข้อมูล
- ▶ เก็บข้อมูลไว้ที่เดียวกันโดยจำแนกจากชื่อของข้อมูล
- ▶ เก็บข้อมูลหรือตำแหน่งที่อยู่ของข้อมูล ผ่าน Data Base
- ▶ เก็บข้อมูลในเทมเพลตไฟล์ของโปรแกรมที่ใช้สร้าง
- ▶ เก็บข้อมูลบนเว็บเซิร์ฟเวอร์



## การดึงข้อมูลจากการจัดเก็บข้อมูล

- ▶ ดึงข้อมูลจากตำแหน่งที่อยู่ของข้อมูลมาแสดงผลบนหน้า e-book
- ▶ ดึงข้อมูลจากชื่อของข้อมูลมาแสดงผลบนหน้า e-book
- ▶ ดึงข้อมูลหรือตำแหน่งที่อยู่ของข้อมูล ผ่าน Data Base
- ▶ ดึงข้อมูลในเทมเพลตไฟล์ของโปรแกรมที่ใช้สร้าง e-book มาแสดงผล
- ▶ ดึงข้อมูลหรือเชื่อมโยงข้อมูลจากเว็บเซิร์ฟเวอร์ ผ่าน Link URL



# โครงสร้างการเข้าถึงเนื้อหา

Hot News

- Hot News 1: ...
- Hot News 2: ...
- Hot News 3: ...
- Hot News 4: ...
- Hot News 5: ...
- Hot News 6: ...
- Hot News 7: ...
- Hot News 8: ...
- Hot News 9: ...
- Hot News 10: ...

PRODUCT - ผลิตภัณฑ์

- ผลิตภัณฑ์ 1
- ผลิตภัณฑ์ 2
- ผลิตภัณฑ์ 3
- ผลิตภัณฑ์ 4
- ผลิตภัณฑ์ 5
- ผลิตภัณฑ์ 6
- ผลิตภัณฑ์ 7
- ผลิตภัณฑ์ 8
- ผลิตภัณฑ์ 9
- ผลิตภัณฑ์ 10

เว็บไซต์

ISSUE 19

The Golf Magazine

World Sport Woman

เจาะลึก... โปรมัน

สาวไทยขึ้นรับแชมป์

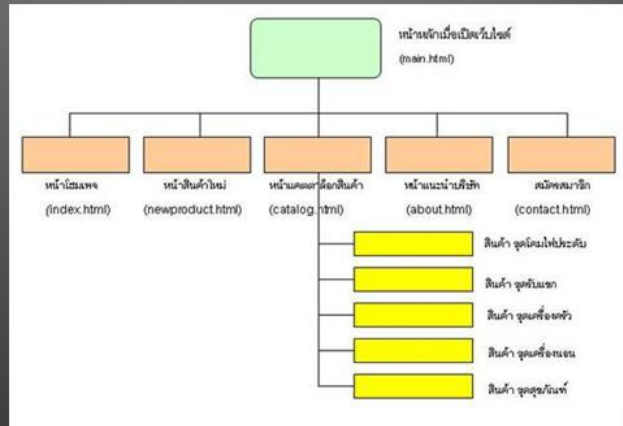
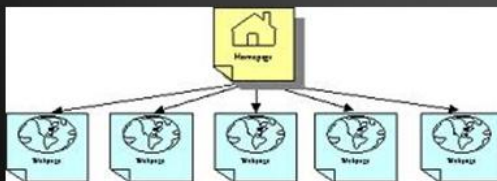
Table of Contents:

- Cover
- Editor Talk
- Special Feature
- News
- Cover Story
- Course Review
- Tips
- All about Golf
- Total Golf
- Healthy
- Product Update
- Hotel and Resort
- Tavel
- Movies and Music
- Sexy Woman
- Around the Green
- Course Review

Download NEXT >>

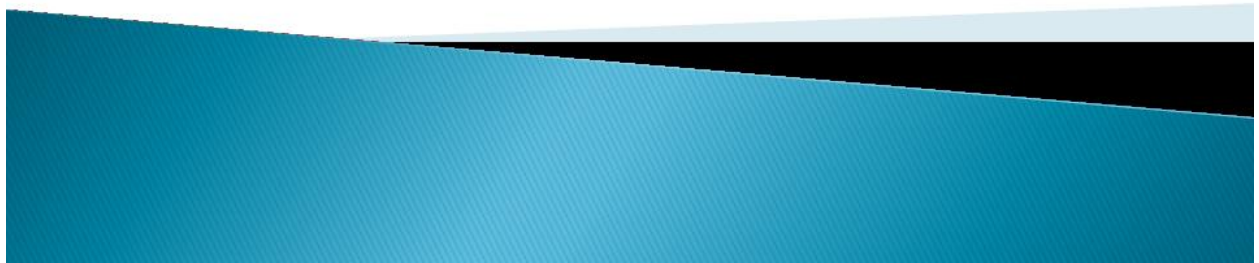
e-Book

# ตัวอย่าง Flow Chart





## การออกแบบหน้า e-Book





# องค์ประกอบโครงสร้างการออกแบบ



## สร้างลำดับชั้นความสำคัญขององค์ประกอบ

1. ตำแหน่งและลำดับขององค์ประกอบ แสดงถึงลำดับความสำคัญของข้อมูลที่ต้องการให้ผู้ใช้ได้รับ
2. สีและความแตกต่างของสี แสดงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ภายใน หน้าเว็บของเรา
3. ภาพเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่ดึงดูดใจได้อย่างดี แต่จะต้องระวังเพราะการใช้ภาพเคลื่อนไหวมากเกินไปจะทำให้เกิดการสับสน

## สร้างรูปแบบ บุคลิก และสไตล์

1. รูปแบบหมายถึงถึงเหมาะสม เพื่อช่วยสร้างความเข้าใจของผู้ใช้งานให้ดีขึ้น
2. บุคลิกหมายถึงเว็บไซต์สามารถให้ความรู้สึกสนุกสนาน, เชียวชาญ, ทันสมัย, ไฮเทค
3. สไตล์หมายถึงถึงลักษณะการจัดโครงสร้างของหน้า, รูปแบบของกราฟิก, ตัวอักษร, ชุดของสี และองค์ประกอบอื่นๆ

# องค์ประกอบโครงสร้างการออกแบบ

## ความสม่ำเสมอโดยรวม

หมายถึงการจัดการองค์ประกอบต่างๆให้มีลักษณะเดียวกับทั้งหมด เช่น

- โครงสร้างการวางตำแหน่งสิ่งๆ ภายในเว็บไซต์
- ลักษณะของรูปแบบของกราฟิก
- ลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ภายในเว็บไซต์
- โทนสีที่ใช้ภายในเว็บไซต์

จัดวางองค์ประกอบที่สำคัญไว้ส่วนบนของหน้าเสมอ โดยปกติส่วนบนควรประกอบด้วย ชื่อของเว็บไซต์ หัวเรื่องหรือชื่อแสดงหมวดหมู่ของเนื้อหา สิ่งสำคัญที่ต้องการโปรโมทบนเว็บไซต์ ระบบโกลบอลเนวิเกชั่น



# องค์ประกอบโครงสร้างการออกแบบ



## สร้างจุดสนใจด้วยความแตกต่าง

1. จัดวางตำแหน่งเว็บให้เป็นระเบียบและเรียบง่าย
2. การออกแบบหน้าเว็บให้มีความยาวเหมาะสม
3. ออกแบบหน้าเว็บเพจขนาดสั้นสำหรับ แหล่งรวมลิงค์จำนวนมาก กราฟิกขนาดใหญ่
4. ออกแบบหน้าเว็บเพจขนาดยาวสำหรับ การพิมพ์หรือ Download การ จัดการกับจำนวนไฟล์โครงสร้างเนื้อหาที่ไม่ได้แยกออกจากกัน
5. การออกแบบหน้าเว็บสำหรับการพิมพ์ มีวิธีการดังนี้
  1. แบ่งเนื้อหาออกเป็นส่วนย่อยๆ ประมาณ 2-3 หน้า พร้อมสร้าง Link เชื่อมโยงเว็บเพจทั้งหมด
  2. สร้าง Link จากหน้าหลักไปยังเพจที่รวมเนื้อหาทั้งหมดไว้ในไฟล์

# การออกแบบหน้า e-book

ในการออกแบบจำเป็นต้องคำนึงเพื่อที่จะได้สื่อความหมายให้ตรงกับวัตถุประสงค์ ควรมีการวางแผนหรือวางโครงร่างก่อน หลักการที่ทำให้การออกแบบสามารถดึงดูด ความสนใจของผู้ดูมีหลักการดังต่อไปนี้

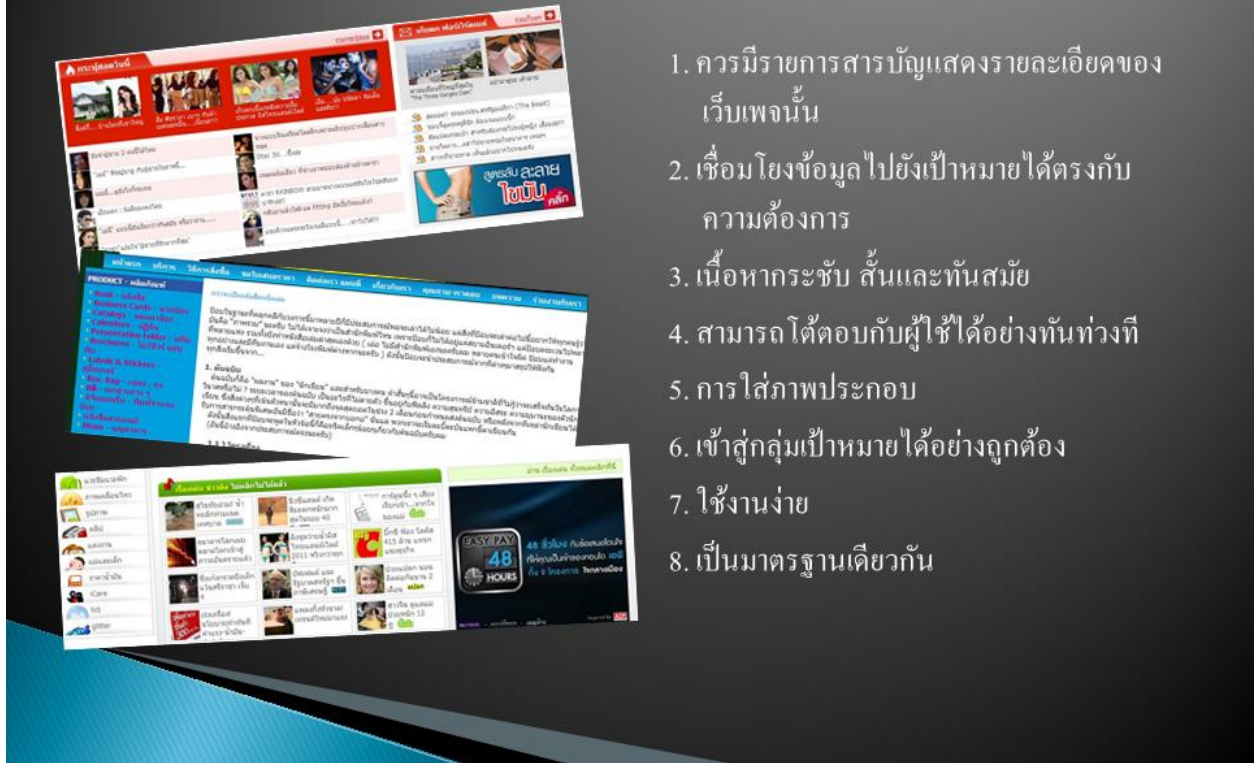
1. ความง่าย (Simplify) หมายถึง ง่ายต่อการสื่อความหมายสามารถเข้าใจได้ทันที ง่ายในการอ่าน และง่ายต่อการนำไปใช้
2. เป็นเอกภาพ (Unity) หมายถึง มีความกลมกลืนกัน ไม่ว่าจะป็นรูปร่าง สี หรือช่องว่าง
3. การเน้น (Emphasis) หมายถึง ออกแบบให้มีแนวความคิดเดียวหรือจุดสนใจเดียว
4. การสื่อความหมายให้เข้าใจ ตรงตามความต้องการ
5. ความสมดุล (Balance) หมายถึง หน้าหนักทางซ้ายและขวา จะเท่า ๆ กัน ซึ่งความสมดุลแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ
  - 5.1 ความสมดุลตามแบบ (Formal balance) คือลักษณะทั้งสองข้างจะเท่ากัน
  - 5.2 ความสมดุลไม่ตามแบบ, สมดุลค้ำยสายตา (Informal balance) คือลักษณะทั้งสองข้างจะไม่เหมือนกัน แต่ความรู้สึกเหมือนสมดุลกัน เช่น ภาพใหญ่สีอ่อน จะสมดุลกับภาพเล็กสีเข้ม

## หลักการใช้สี

การใช้สีกับงานออกมานั้น อยู่ที่นักออกแบบมีจุดมุ่งหมายใดที่จะสร้างความสนใจ ความเข้าใจต่อผู้ดู เพื่อให้เข้าถึงจุดหมายที่ตนต้องการการเลือกใช้สี การใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (เอกภาพ) กลมกลืน มีแรงจูงใจให้คล้อยตามได้มาก



# กำหนดการแสดงผลของงาน



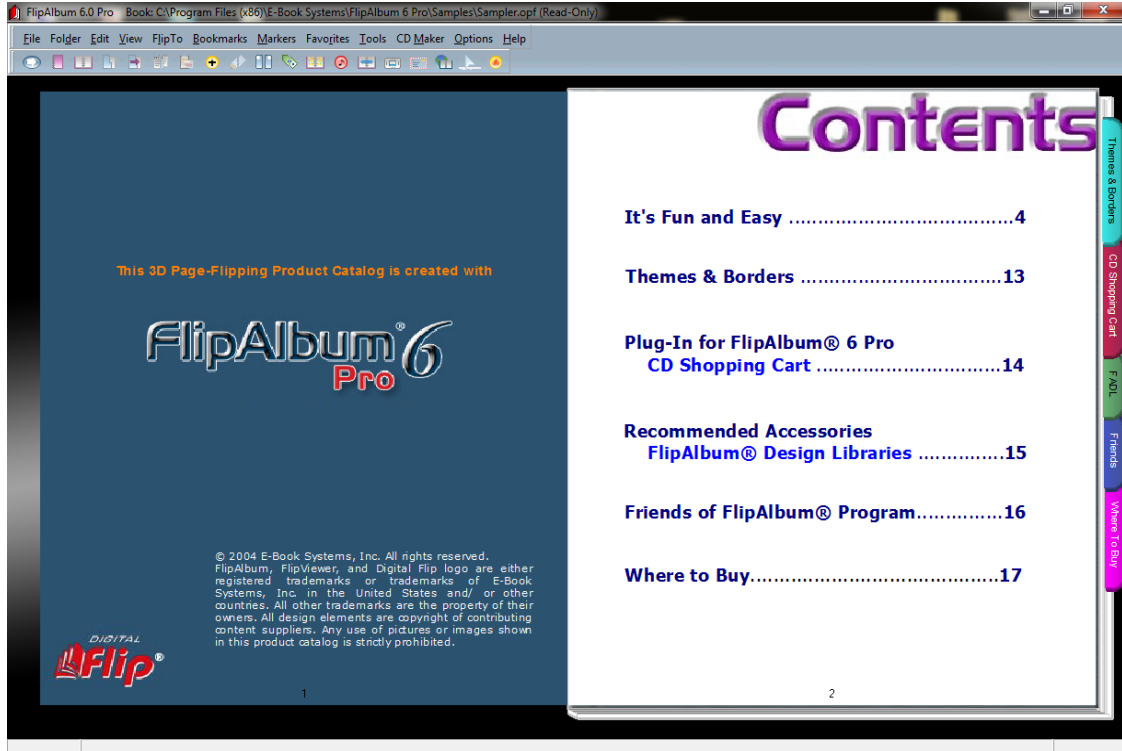
1. ควรมีรายการสารบัญแสดงรายละเอียดของเว็บเพจนั้น
2. เชื่อมโยงข้อมูลไปยังเป้าหมายได้ตรงกับความต้องการ
3. เนื้อหากระชับ สั้นและทันสมัย
4. สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้อย่างทันที่
5. การใส่ภาพประกอบ
6. เข้าสู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างถูกต้อง
7. ใช้งานง่าย
8. เป็นมาตรฐานเดียวกัน

# คู่มือการสร้าง E-book ด้วยโปรแกรม FlibAlbum version 6

---

โดย ผศ.ปิติพร จูปราง

# หน้าจอโปรแกรม FlibAlbum version 6

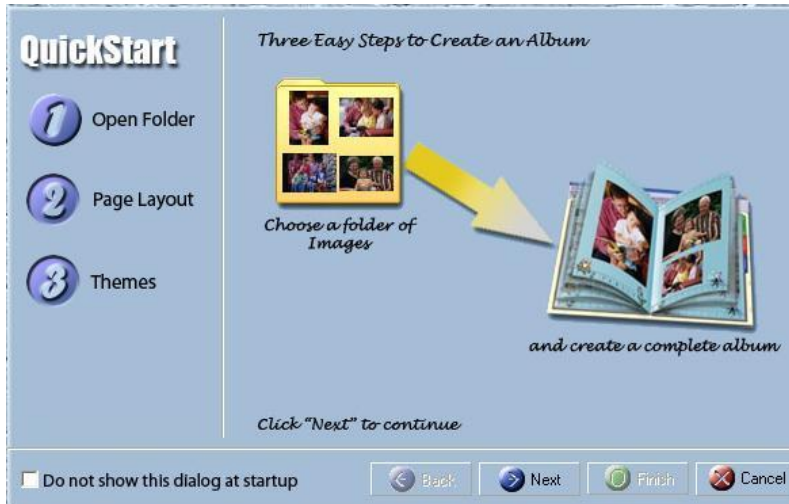


## สัญลักษณ์ของ FlibAlbum

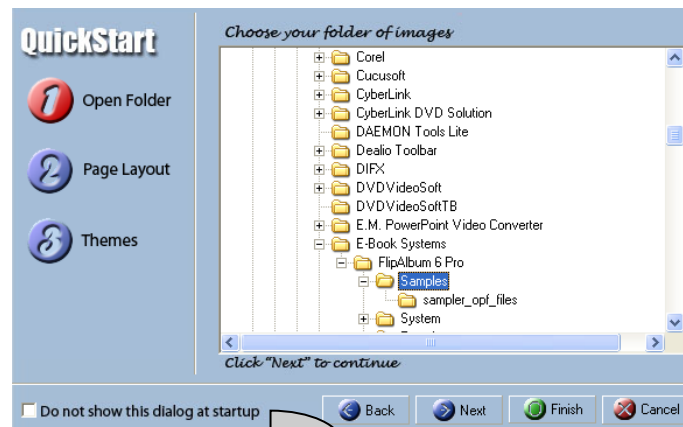


## การสร้างแฟ้มเอกสารแบบ QuickStart

1. คลิกสัญลักษณ์เมนู Start



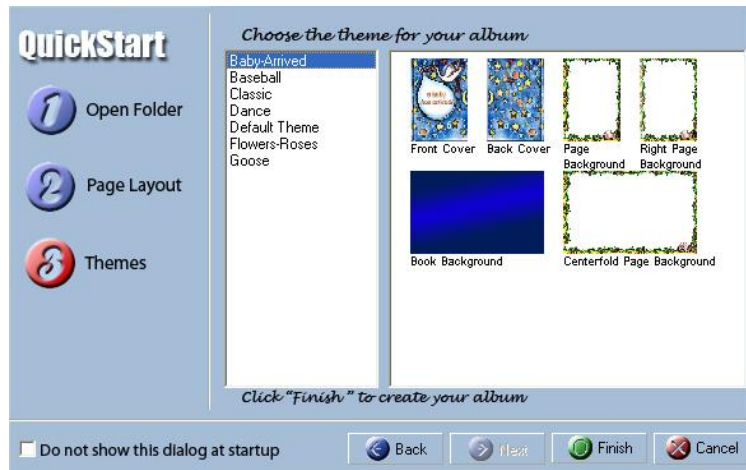
2. เข้าสู่ขั้นตอนที่ 1 Open Folder ใช้ในการเลือกโฟลเดอร์ เพื่อเก็บแฟ้ม Album ที่สร้างขึ้น จากนั้น กดปุ่ม Next ทำขั้นตอนต่อไป



3. ขั้นตอนที่ 2 Page Layoutใช้ในการเลือกว่าจะแต่ละรูปต่อหน้าหรือ แต่ละรูปแสดงกึ่งกลางหนังสือ จากนั้น กดปุ่ม Next ทำขั้นตอนต่อไป



4. ขั้นตอนที่ 4 Themes ใช้  
ในการเลือกรูปแบบของแต่ละหน้า กดปุ่ม Finish เพื่อ  
สร้างรูปเล่ม

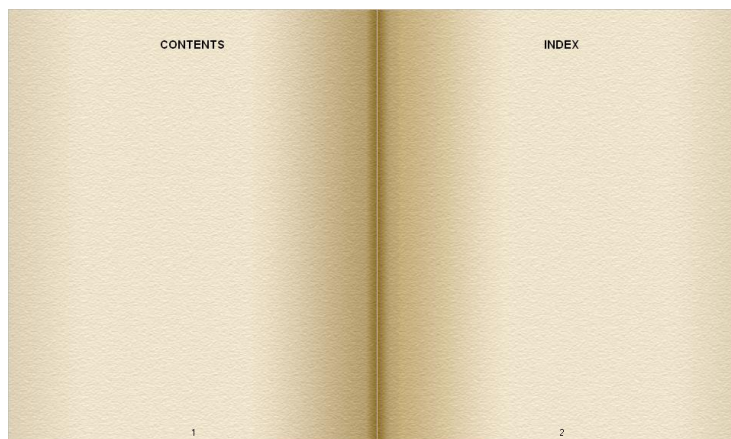


การสร้างเอกสารใหม่ เป็นวิธีที่ไม่ต้องกำหนดรูปแบบและ Folder จัดเก็บไว้ก่อนล่วงหน้า

กดสัญลักษณ์เมนู

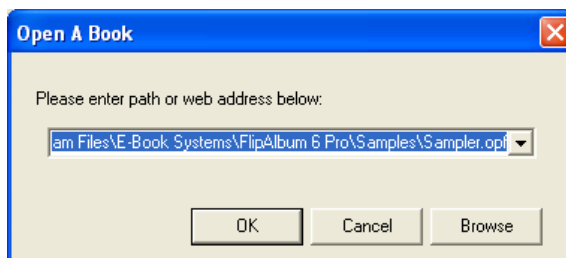




หรือให้กดเลือก File > New Book หรือ Ctrl+N



## การเปิดแฟ้มข้อมูลที่เคยสร้างไว้

1. คลิกสัญลักษณ์



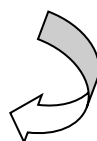
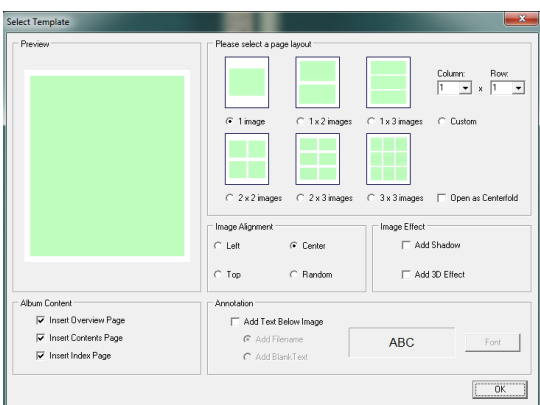
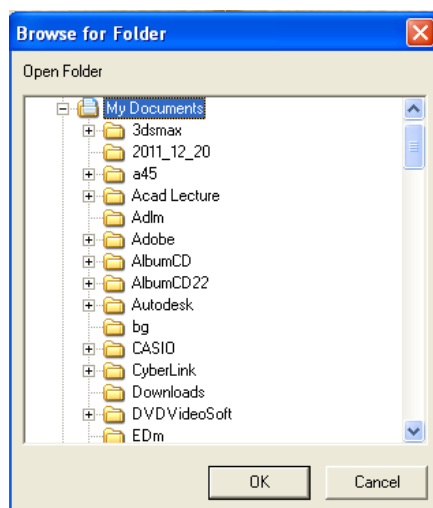
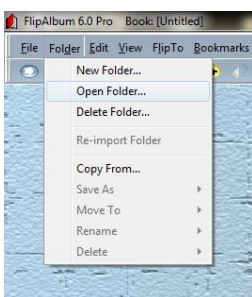
2. เลือกแฟ้มที่มีอยู่โดยใช้  หรือ  เพื่อค้นหาแฟ้มที่เคยสร้างไว้มาแสดงหรือแก้ไข

## การใส่รูปเป็น Folder

1. คลิกสัญลักษณ์



หรือเลือก Folder > Open Folder





2. เลือกรูปแบบ  
template ที่ต้องการ  
แล้วคลิกปุ่ม OK

หลังจากเลือกโฟลเดอร์รูปแล้วจะมีหน้าต่างให้เลือก Template ในหน้าต่างนี้ ทำให้สามารถกำหนดค่าได้ว่าจะให้รูปโชว์ออกมาที่รูปต่อหน้า และเลือกได้ว่าจะให้รูปอยู่ในตำแหน่งใด กรณีเลือก 2 รูปแต่ละหน้า



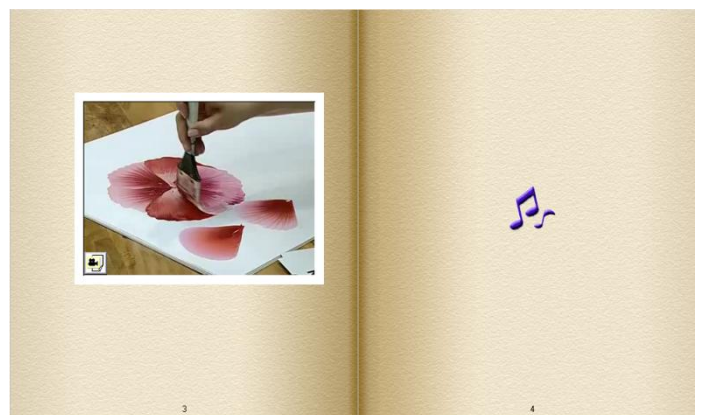
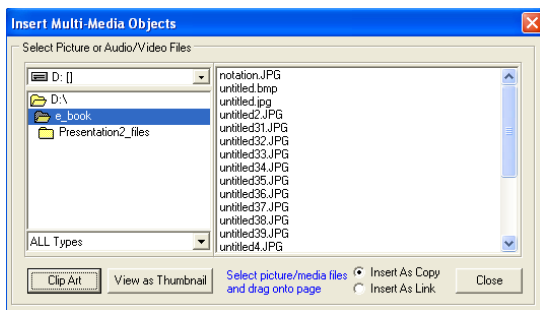
### การคัดลอกหน้าในหนังสือ

เป็นการคัดลอก  เลือกกดด้านซ้ายของสัญลักษณ์ หมายถึงให้คัดลอกหน้าทางด้านซ้าย จากนั้นกดสัญลักษณ์  จะแสดงผลการคัดลอกไว้ด้านซ้ายหน้าถัดไป ถ้าต้องการคัดลอกหน้าทางด้านขวา จะต้องกดสัญลักษณ์ด้านขวา

### การใส่รูป เสียง วิดีโอ



เป็นการแทรกรูป ไฟล์รูป ไฟล์เสียง หรือไฟล์วิดีโอก็ได้ โดยค้นหาจาก folder เมื่อเลือกเพิ่มข้อมูลได้แล้วให้ลากมาไว้ในหน้าที่ต้องการ



รูปแบบแฟ้มที่สามารถแทรกได้

- รูปแบบภาพ GIF, JPG, PNG, BMP, WMF, ICO, PCX, TIF, PCD, PSD
- รูปแบบวิดีโอ AVI และ MPG
- รูปแบบเสียง MP3, MID และ WAV



ในวิดีโอ เมื่อคลิกที่สัญลักษณ์มันจะแสดง



หรือคลิกเมาส์ด้านขวา และเลือก



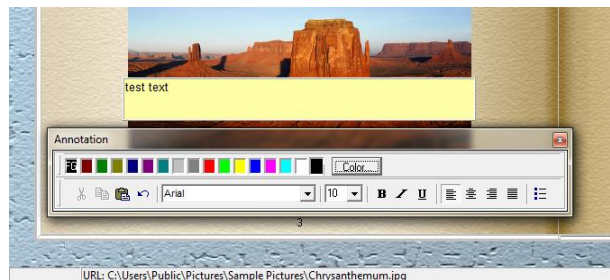
Play Video เพื่อเล่นวิดีโอ

ถ้าต้องการให้เล่นเพลง ให้คลิกเมาส์ด้านขวาและเลือก Play Audio

### การใส่ข้อความ



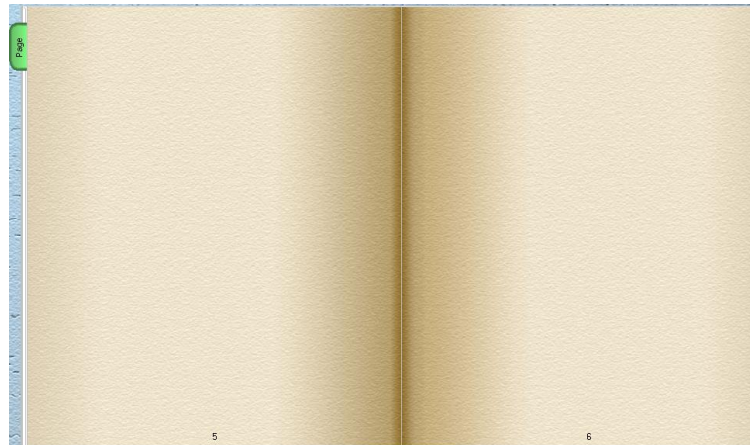
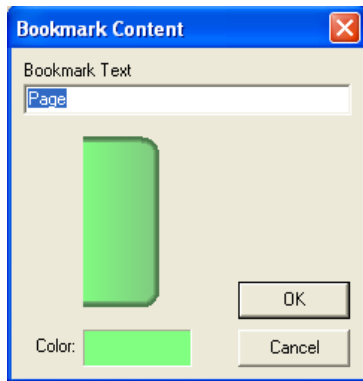
การใส่ข้อความให้ไปเลือกที่รูปดินสอ โดยจะสามารถเลือกได้คือ จะให้ข้อความแสดงอยู่หน้าซ้าย(ด้านปลายดินสอ) หรือหน้าขวา(ด้านยางลบ) เมื่อคลิก แล้วก็จะมี Properties สำหรับตั้งค่าข้อความ



### การใส่ที่คั่นหน้า



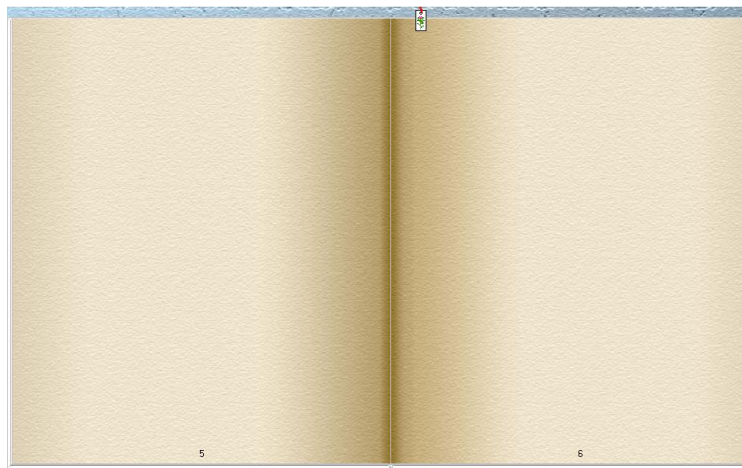
เป็นการใส่ข้อความที่คั่นหน้า ถ้ากดด้านปุ่มซ้าย (BOOK) จะเป็นใส่ที่คั่นหน้าไว้ด้านซ้ายหน้า แต่ถ้ากดปุ่มขวา (MARK) จะเป็นใส่คั่นหน้าไว้ด้านขวา แต่ถ้าจะเอกที่คั่นหน้าออกจะต้องกดปุ่มนั้นๆ ซ้ำ



### การใส่เครื่องหมาย



เป็นการใส่เครื่องหมาย ถ้ากดด้านปุ่มซ้าย (MAR) จะเป็นใส่ด้านซ้ายหน้า แต่ถ้ากดปุ่มขวา (KER) จะเป็นใส่ด้านขวา แต่ถ้าจะเอากออกจะต้องกดปุ่มนั้นๆ ซ้ำ



## การแสดงผลหนังสือ

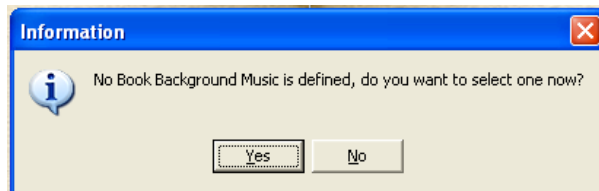


ให้แสดงตั้งแต่หน้าแรกของหนังสือที่สร้างไว้

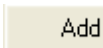
## การกำหนดเสียงเพลงให้กับหนังสือ

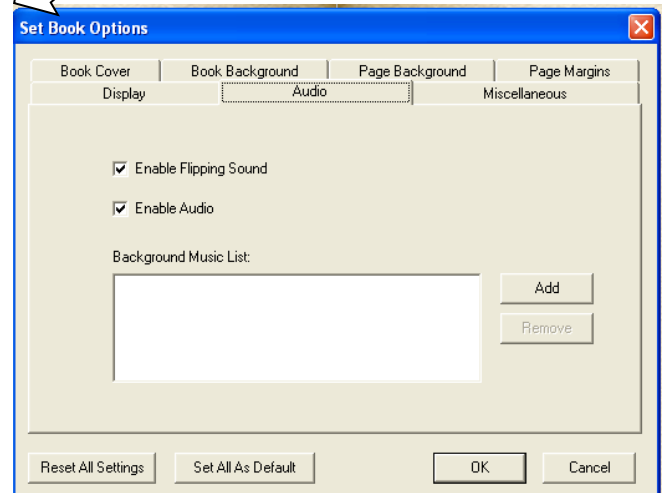


1. กดสัญลักษณ์ Music จะแสดงข้อความถามว่ายังไม่ได้กำหนดเสียงเพลง ต้องการเลือกเพลงหรือไม่ ให้เลือก Yes เพื่อกำหนดเสียงเพลง



2. หน้า set Book Option ให้เลือกเพื่อเลือกเพิ่ม

เสียงเพลงด้วยการคลิกปุ่ม 



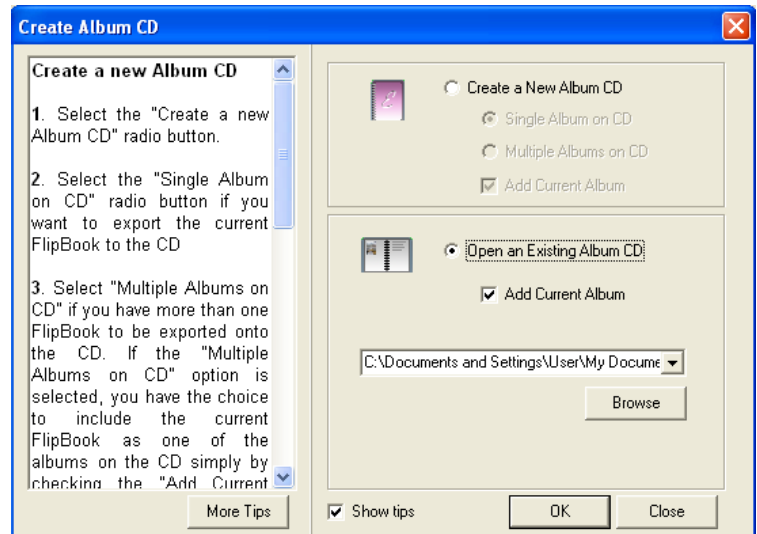
## การแสดงผลแบบสไลด์



คลิกสัญลักษณ์ SLIDESHOW ถ้าไม่ต้องการแสดงผลแบบสไลด์ให้กด ESC

## การทำ CD หนึ่งสื่อ

### 1. คลิกสัญลักษณ์ CD MAKER

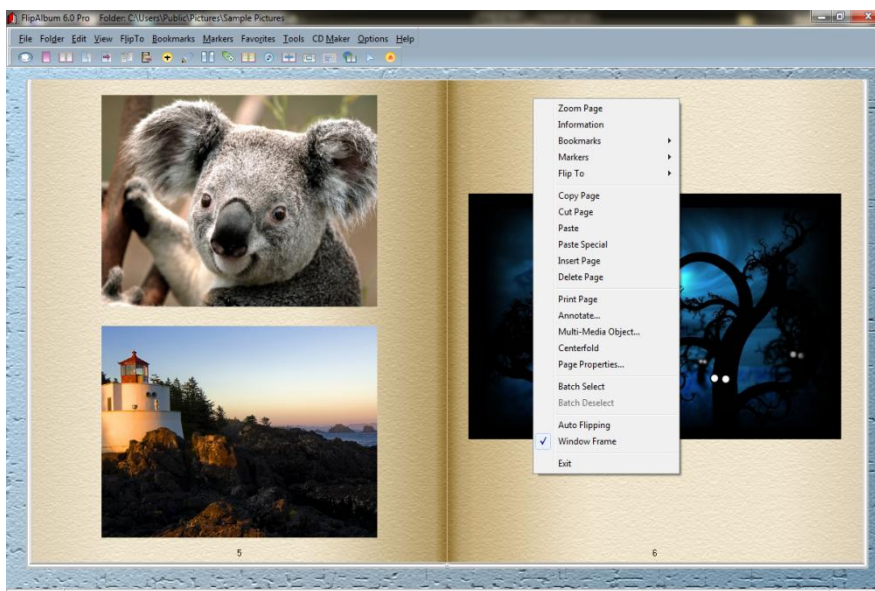


### 2. เลือก Create a New Album CD จะต้องเลือกว่าเป็น Album เดี่ยว หรือหลาย Album

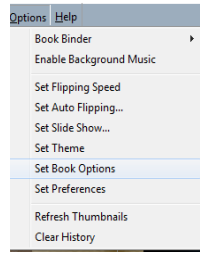
หรือ เลือก Open an Existing Album CD เป็นการเปิดแฟ้มที่สร้างไว้แล้วมาเพื่อสร้าง CD

## การเพิ่มหน้า

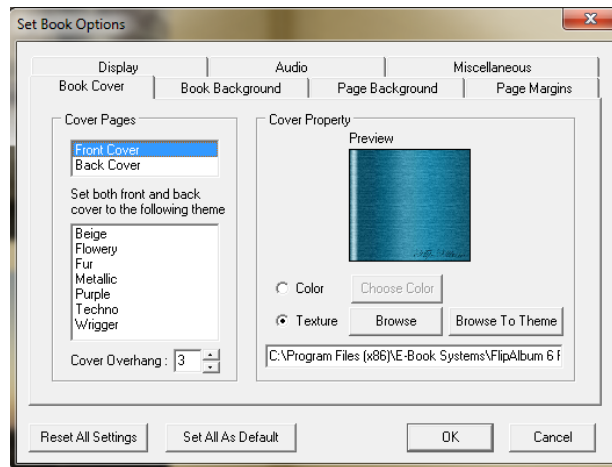
คลิกเมาส์ขวาที่หน้าที่ต้องการแทรกหน้าแล้วเลือก Insert Page



## การเปลี่ยนรูปแบบ Cover (หน้าปก)



1. ให้เลือกที่ปุ่ม Options > Set Book Options

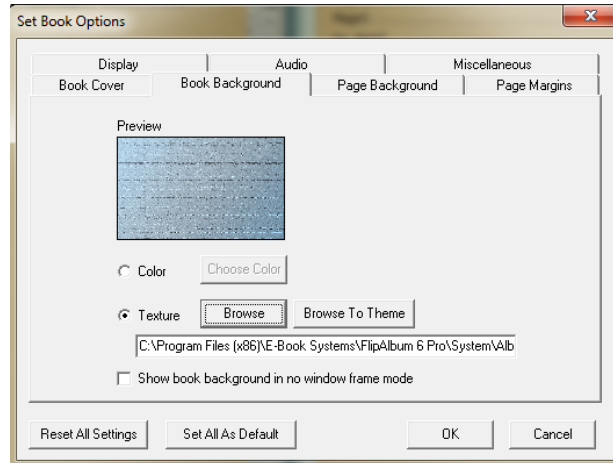


2. การเปลี่ยนรูปแบบหน้าปกสามารถเลือกได้ทั้ง ปกหน้าและปกหลัง โดยเลือกที่

- Front Cover แล้ว browse เลือกรูปแบบใหม่ที่ต้องการ(ปกหน้า)
- Back Cover แล้ว browse เลือกรูปแบบใหม่ที่ต้องการ(ปกหลัง)



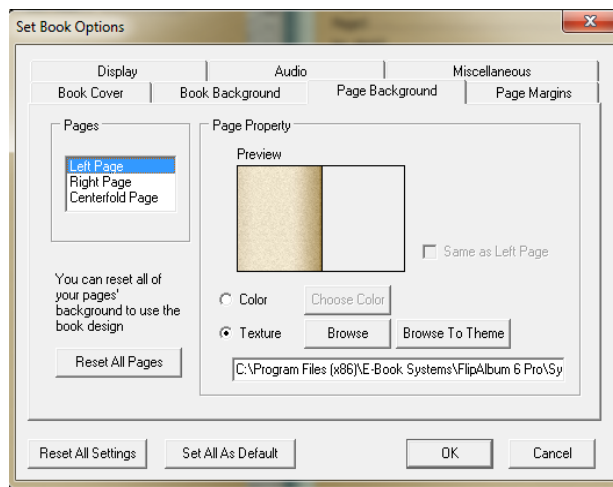
## การเปลี่ยน Background



ให้คลิกที่ปุ่ม Options > Set Book Options แล้วเลือก

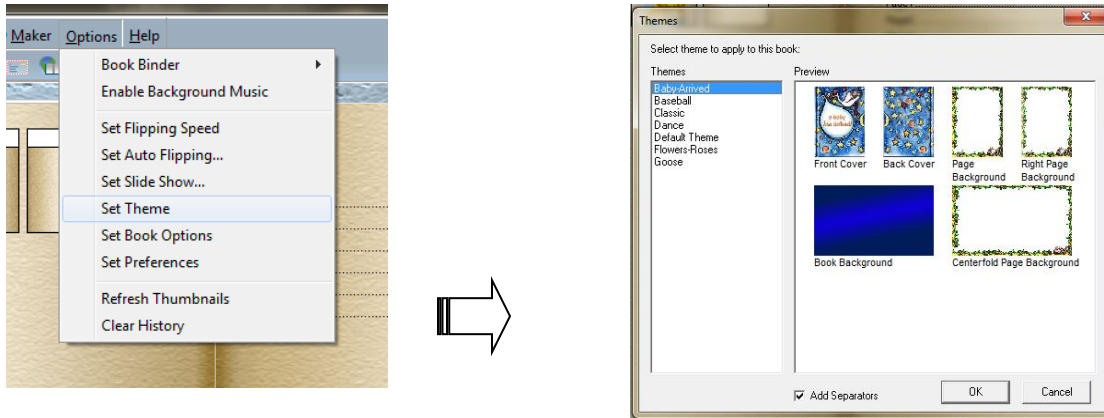
Tab Book Background แล้ว เลือก Texture แล้วทำการ Browse เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการ

## การเปลี่ยนสีพื้นหลังของแต่ละหน้า

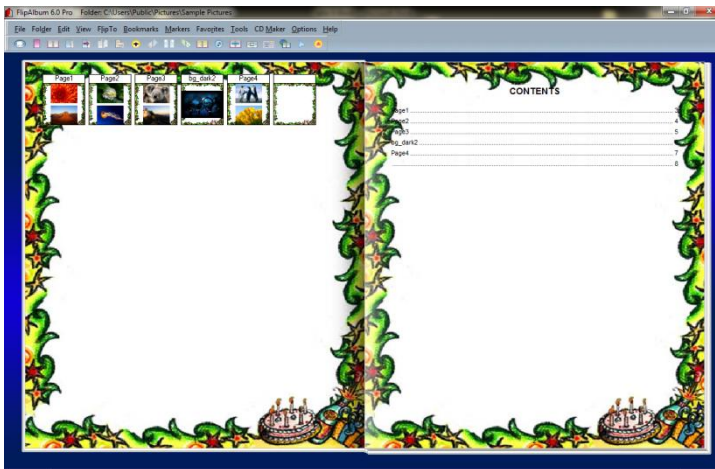


1. ให้คลิกที่ปุ่ม Options > Set Book Options แล้วเลือก Tab Page Background แล้วทำการเลือกหน้า Left Page (หน้าซ้าย) หรือ- Right Page (หน้าขวา) Centerfold Page (หน้ากลาง)
2. หลังจากที่ได้เลือกเสร็จก็ให้ เลือก Texture แล้วทำการ Browse เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการ

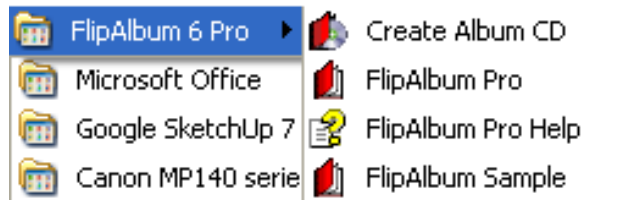
## การใส่ Theme



1. ให้เลือกที่ปุ่ม Options > Set Theme แล้วเลือก Theme ทางด้านซ้ายที่มีให้แล้วกด OK  
แล้วก็จะได้ออกมาดังรูป



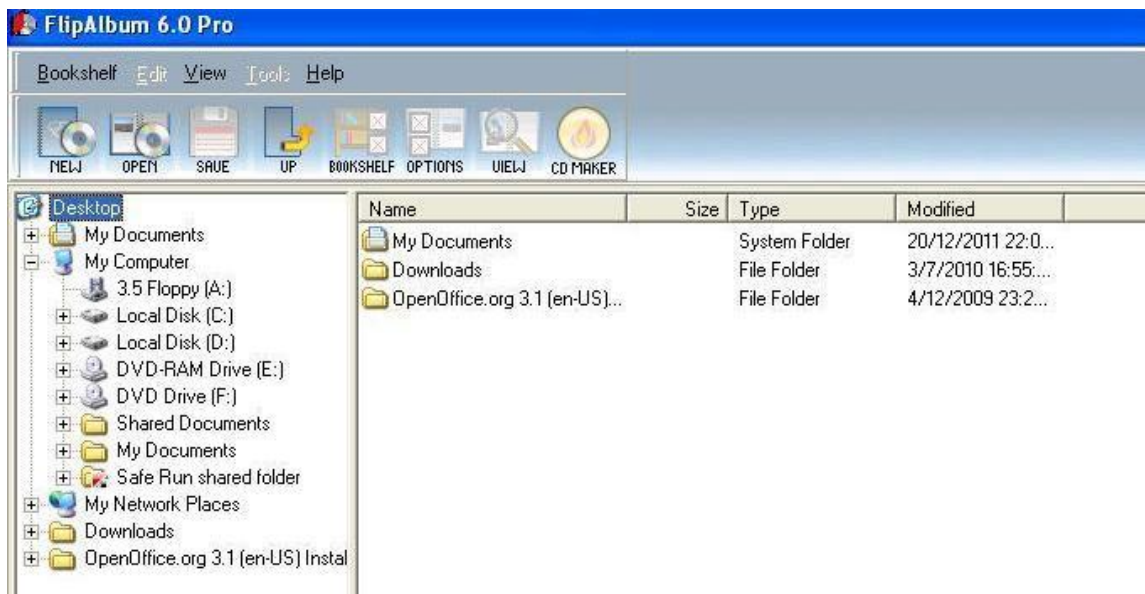
## ในการสร้าง CD เพื่อสร้าง Album



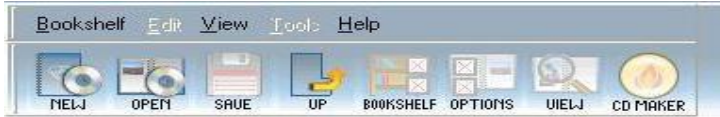
จะประกอบด้วย Menu ย่อยให้เลือกคือ

- Create Album CD ใช้การสร้าง CD รวบรวม Album ต่างๆ มารวมเป็นชั้น Album หรือใช้ในการสร้าง Album ใหม่ แต่ถ้ายังไม่มี Album เลยให้เลือก FlipAlbum Pro
- FlipAlbum Pro เป็นการนำ ใช้การสร้าง Album ใหม่
- FlipAlbum Pro Help เป็นระบบช่วยเหลือของโปรแกรม เมื่อไม่ทราบจะทำอย่างไร
- FlipAlbum Sample เป็น Album ตัวอย่าง

## Menu Create Album CD



จะแสดงหน้าจอตั้งภาพ เพื่อเลือกทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง บน ToolBar นี้ จะต้องเลือก ซึ่งใช้ในการสร้าง Album CD ใหม่ หรือใช้ในการเปิด Album ที่เคยสร้างไว้แล้ว นามสกุล mcd เท่านั้น ก่อนจึงจะใช้เครื่องมืออื่นๆ ได้



AlbumCD เป็นชื่อแฟ้มที่ต้องการสร้าง ซึ่งสามารถเป็นแปลงชื่อได้

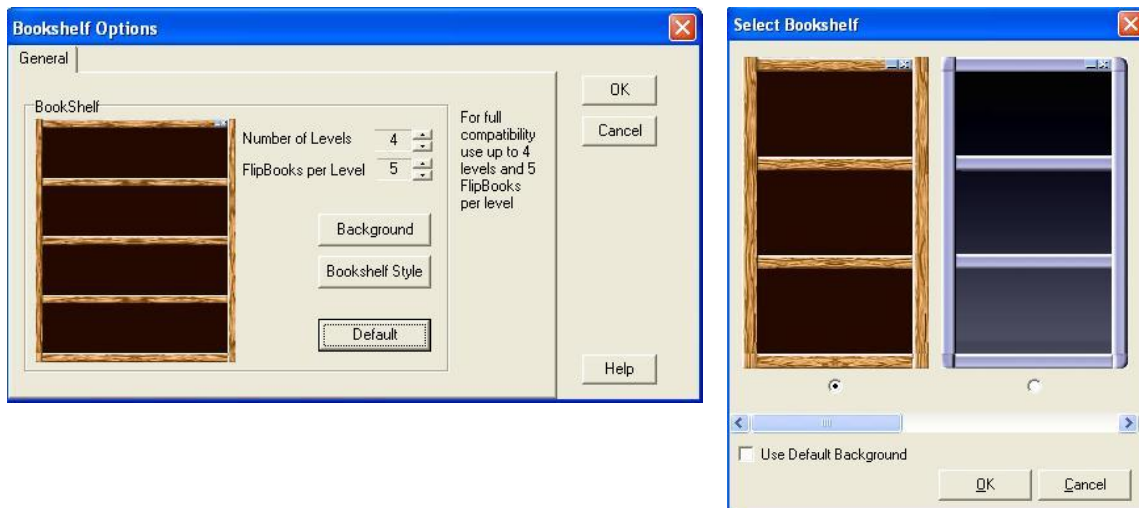
ตำแหน่งให้เปลี่ยนตำแหน่งโฟลเดอร์ที่ใช้เก็บแฟ้มที่สร้างขึ้น หากเลือกได้แล้วกดปุ่ม Create

### การสร้างชั้นหนังสือ



จะแสดงภาพชั้นวาง Album ซึ่งสามารถกำหนด จำนวนชั้น (Number of Levels ) เลือกได้ตั้งแต่ 1-6 ชั้น และแต่ละชั้นสามารถกำหนดจำนวนเล่มได้(Flipbooks per Level) เลือกได้ตั้งแต่ 2-10 เล่ม และปุ่ม Background เป็นเลือกภาพแสดงที่ผนังชั้น

### การกำหนดกรอบของชั้น



ส่วนปุ่ม **Bookshelf Style** ใช้ในการกำหนดรูปแบบกรอบของชั้น ซึ่งมีหลายแบบให้เลื่อน

