

**คู่มือการติดตั้งและการใช้โปรแกรม**

**eXe**

**e-learning HTML Editor**



**version 0.23.0**

คณะสัตวแพทยศาสตร์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กรกฎาคม 2550

ปรับปรุงเพิ่มเติมจากสถานบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ

## สารบัญ

	หน้า
1. แนะนำโปรแกรม	3
2. การติดตั้งโปรแกรม	3
3. การใช้งานโปรแกรม	6
3.1 การเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม	7
3.2 eXe Menu	8
3.3 พื้นที่การทำงาน (Authoring Workspace)	10
3.4 iDevices	12
3.4.1 Activity	13
3.4.2 Attachment	14
3.4.3 Case Study	15
3.4.4 Cloze Activity	16
3.4.5 External websites	17
3.4.6 Flash Movie	18
3.4.7 Flash with text	19
3.4.8 Free Text	20
3.4.9 Image Gallery	21
3.4.10 Image Magnifier	22
3.4.11 Image with text	23
3.4.12 MP3	24
3.4.13 Math	25
3.4.14 Multi-choice Question	26
3.4.15 Multi-select	27
3.4.16 Objectives	28
3.4.17 Preknowledge	29
3.4.18 Reading activity	30
3.4.19 Reflection	31
3.4.20 SCORM Quiz	32
3.4.21 True/False Question	33
3.4.22 Wiki article	34
4. การนำ e-book ขึ้น server	34

## 1. แนะนำโปรแกรม

โปรแกรม eXe พัฒนาโดย Auckland University of Technology and Tairawhiti Polytechnic โดยได้รับทุนสนับสนุนจาก Tertiary Education Commission of New Zealand ซึ่งเป็น โปรแกรม Open source ที่ใช้ในการจัดทำ e-Book ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้ทั้งแบบออนไลน์ และ ออฟไลน์ รวมถึงการจัดทำแบบทดสอบ ที่ได้มาตรฐาน SCORM ได้อีกด้วย

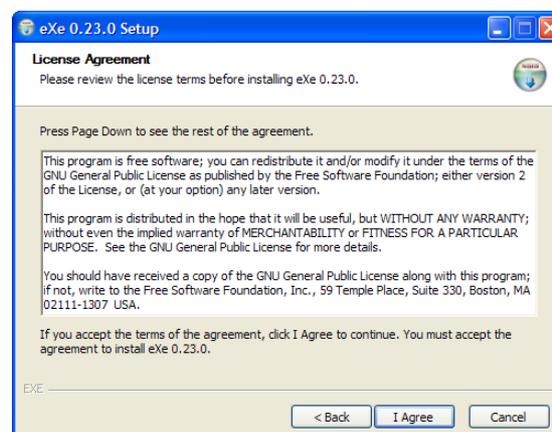
## 2. การติดตั้งโปรแกรม

ทำตามขั้นตอนดังนี้

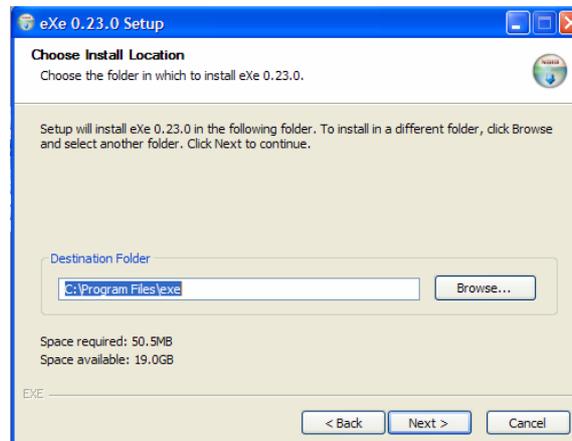
1. ทำการดาวน์โหลดมาจากเว็บไซต์ <http://exelearning.org> มาไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์หรือสำหรับบุคลากรคณะสัตวแพทยศาสตร์สามารถเข้าไปดาวน์โหลดได้ที่ [\\server2000\Public\e-book](http://server2000\Public\e-book) ไฟล์ชื่อ exe-install-0[1].23
2. Double Click ไฟล์ที่ใช้ในการติดตั้ง เช่น ไฟล์ที่ดาวน์โหลดมาชื่อว่า exe-install-0[1].23.exe ก็ให้ Double-Click ที่ชื่อไฟล์นี้
3. ระบบจะเริ่มทำการติดตั้งโปรแกรมดังรูป



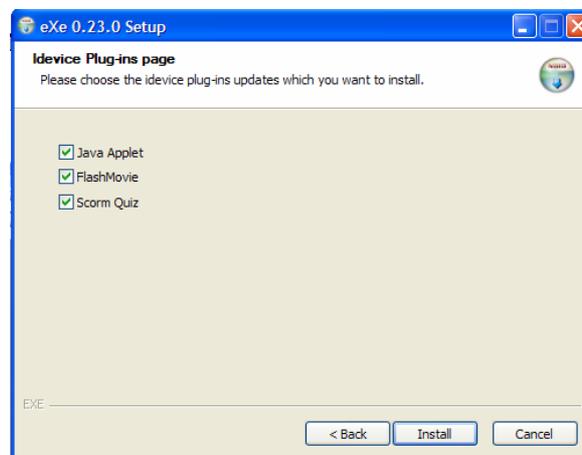
4. ให้คลิกที่ปุ่ม Next เพื่อไปยังขั้นตอนต่อไปดังรูป



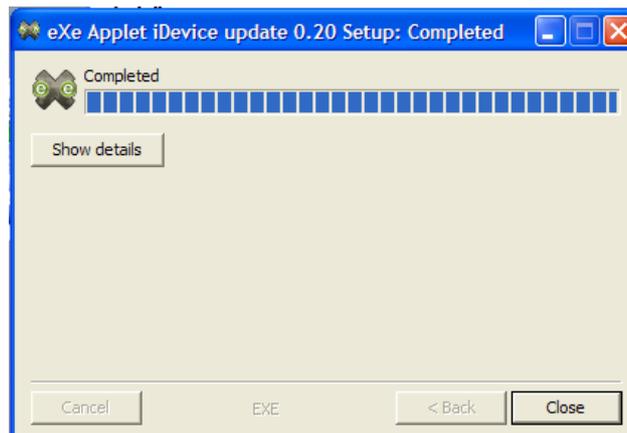
5. หากยอมรับเงื่อนไขทั้งหมดให้กดปุ่ม I Agree เพื่อไปยังขั้นตอนต่อไปดังรูป



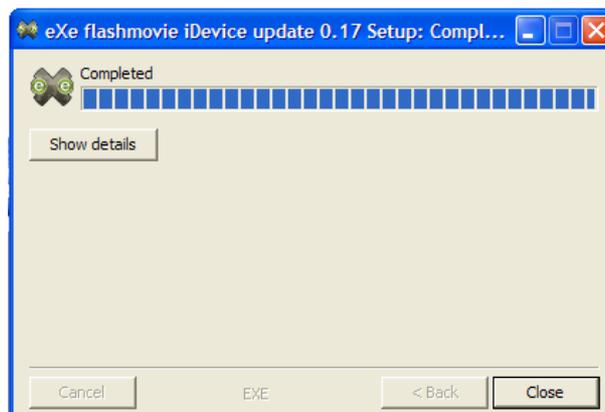
6. ระบบจะทำการกำหนดโฟลเดอร์ที่จะให้ทำการติดตั้งให้ที่ C:\Program Files\exe แต่หากผู้ใช้ต้องการเปลี่ยนที่ติดตั้งให้เลือกปุ่ม Browse แล้วเลือกโฟลเดอร์เพื่อเปลี่ยนที่สำหรับการติดตั้ง เมื่อเลือกโฟลเดอร์ตามต้องการแล้วให้กดปุ่ม Next เพื่อเข้าสู่ขั้นตอนต่อไปของการติดตั้งดังรูป



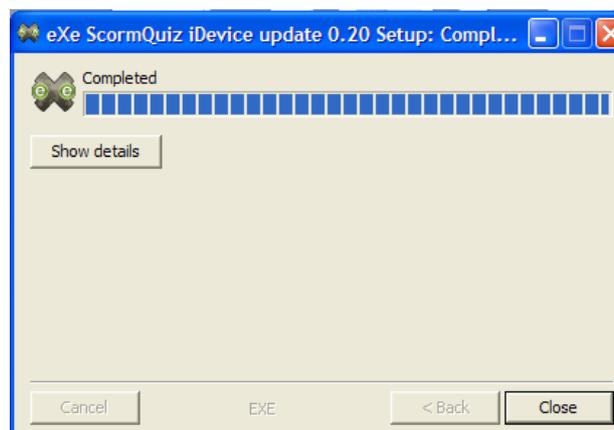
7. ขั้นตอนนี้ให้ทำการเลือก Plug-ins โดยเช็คถูกทุก ๆ check box เพื่อทำการติดตั้ง iDevice เพิ่มเติมสำหรับพร้อมใช้งานอย่างสมบูรณ์ หลังจากนั้นคลิกที่ปุ่ม Install เพื่อทำการติดตั้ง หลังจากทำการติดตั้งสักครู่จะปรากฏกรอบไดอะล็อกบ็อกซ์ขึ้นมาบ่งบอกว่าทำการติดตั้ง Plug-ins ของ Java Applet iDevice เสร็จ ดังรูป



8. ให้คลิกที่ปุ่ม Close เพื่อปิดไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ไป หลังจากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์บ่งบอกว่าทำการติดตั้ง Plug-ins ของ Flash Movie iDevice เสร็จสมบูรณ์



9. ให้คลิกที่ปุ่ม Close เพื่อปิดไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ไป หลังจากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์บ่งบอกว่าทำการติดตั้ง Plug-ins ของ ScormQuiz iDevice เสร็จสมบูรณ์

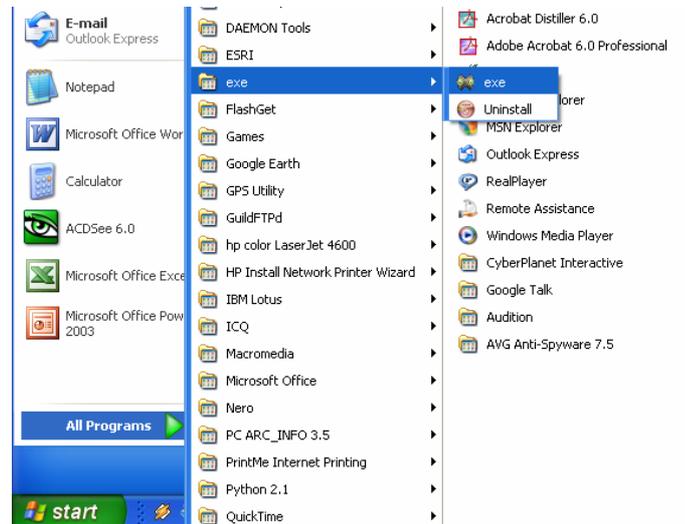


10. ให้คลิกที่ปุ่ม Close เพื่อปิดไดอะล็อกบ็อกซ์นี้ไป หลังจากนั้นจะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์บ่งบอกว่าให้กดปุ่ม Finish เป็นอันเสร็จสิ้นการติดตั้งโปรแกรม eXe

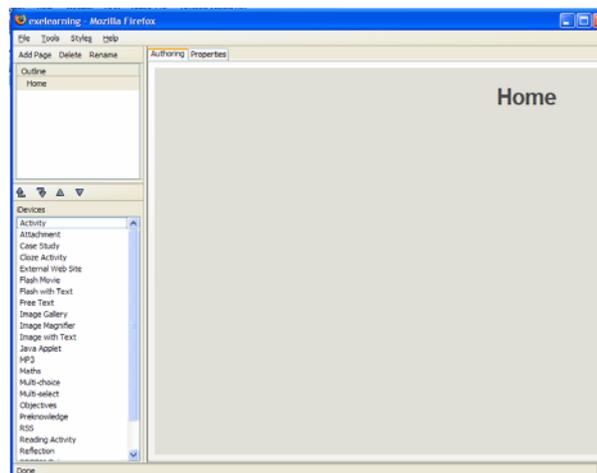
### 3. การใช้งานโปรแกรม

#### 3.1 การเริ่มต้นใช้งานโปรแกรม

Double-click ที่ไอคอนของโปรแกรม  ซึ่งหลังติดตั้งแล้วควรจะปรากฏบน Desktop หากไม่ปรากฏไอคอนดังกล่าวบน Desktop ให้เลือกที่ Start Menu → all program → exe → exe ดังรูป

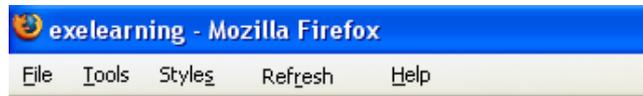


เมื่อเปิดใช้โปรแกรมแล้ว จะปรากฏหน้าต่างส่วนติดต่อกับผู้ใช้เป็น Graphic window ซึ่งเป็นลักษณะเช่นเดียวกับโปรแกรมบนวินโดวส์อื่น ๆ ดังรูป



### 3.2 eXe Menu

เมนูของโปรแกรม eXe ประกอบด้วยเมนู File, Tools, Styles, Refresh และ Help ดังรูป



- **เมนู File** ประกอบด้วย Option สำหรับเปิดเนื้อหาที่ทำงานก่อนหน้า การบันทึก การส่งออกเนื้อหา (export) เพื่อไปเป็นเว็บไซต์ การรวมเนื้อหาที่เคยสร้างไว้แล้วเข้ากับเนื้อหาปัจจุบัน เป็นต้น
- **เมนู Tools** ใช้เรียกเครื่องมือในการสร้าง iDevice หรือ เลือกเมนูภาษาที่ต้องการใช้
- **เมนู Styles** ใช้เลือกรูปแบบของหน้าจอที่ต้องการ
- **เมนู Help** ใช้กรณีที่มี Bug หรือข้อบกพร่องของโปรแกรมสามารถเข้ามาที่เมนูนี้ โดยต้องต่อเชื่อมกับระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อรายงาน Bug ไปยังผู้พัฒนาต่อไป

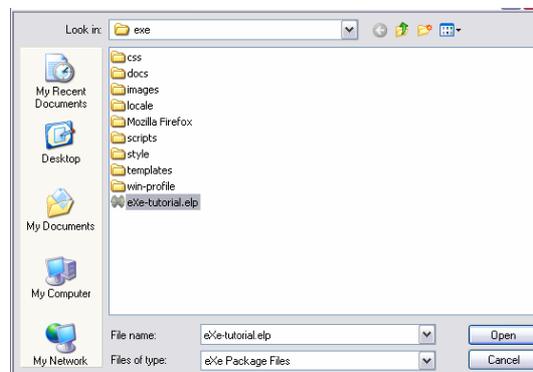
รายละเอียดการใช้งานเมนูต่าง ๆ ที่สำคัญ ดังนี้

#### 3.2.1 การสร้างไฟล์ใหม่(New)

เมนู File → new ใช้สำหรับการสร้างไฟล์ใหม่ขึ้นมาซึ่งโปรแกรมนี้จะสามารถเปิดใช้งานได้ที่ละไฟล์เท่านั้น

#### 3.2.2 การเปิดไฟล์ขึ้นมาใช้งาน (Open)

เลือกเมนู File → Open เพื่อทำการเปิดไฟล์ที่ได้สร้างและบันทึกไว้ก่อนหน้านี้ขึ้นมาใช้งาน เมื่อขึ้นหน้าต่างตามรูปด้านล่างนี้ ให้ทำการเลือกไฟล์นามสกุล .elp ที่ต้องการ แล้วคลิกปุ่ม Open



### 3.2.3 การบันทึกไฟล์(Save)

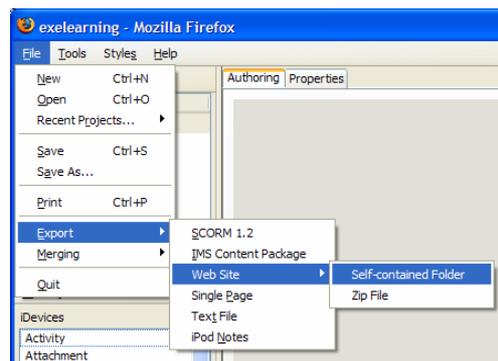
ก่อนทำการบันทึกไฟล์ให้ทำการสร้าง โฟลเดอร์ ใน Drive ที่เราต้องการก่อน จากนั้นเลือกเมนู File→ Save เป็นการบันทึกไฟล์ โปรแกรมจะปรากฏหน้าต่าง เพื่อให้ทำการใส่ชื่อไฟล์ และ เลือกโฟลเดอร์ที่ต้องการเก็บไฟล์ไว้ (โฟลเดอร์ที่สร้างไว้ตอนแรก)

คำแนะนำ ไม่ควรตั้งชื่อไฟล์ซ้ำกับชื่อโฟลเดอร์

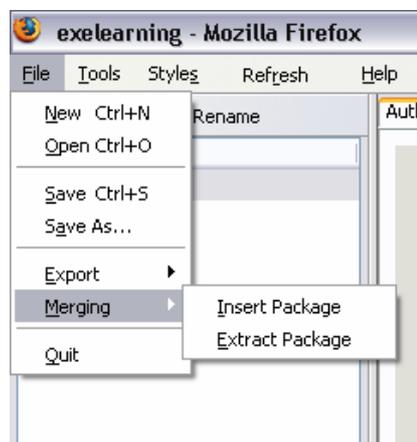
### 3.2.4 การส่งออกไฟล์ (Export)

เป็นการส่งออกไฟล์ให้อยู่ในรูปแบบที่สามารถนำไป Up ขึ้น Server หรือ Write ลง CD ได้ โดยไปที่เมนู File → Export→Web Site → Self-contained Folder จากนั้นเลือกโฟลเดอร์ที่สร้างไว้ในตอนแรก

ข้อแนะนำ หากมีการปรับปรุงหรือเพิ่มเติม e-book ให้ทำการ Export ใหม่ทุกครั้ง โดยก่อนการ export ให้ลบโฟลเดอร์ที่ระบบสร้างขึ้นเสียก่อน (โฟลเดอร์ที่อยู่ในโฟลเดอร์ที่เราสร้างตอนแรก)



### 3.2.5 การรวมไฟล์(Merging)



**การรวม node** สามารถทำการรวมเอา บทเรียนนามสกุล .elp อื่น ๆ ที่ได้ทำไว้ก่อนหน้านี้ เข้ากับบทเรียน .elp ปัจจุบันที่เปิดใช้งานอยู่ หรือเพื่อเป็นการแตกไฟล์ .elp เพื่อนำไปสร้างเป็น .elp ใหม่ การแทรกไฟล์ .elp อื่น ๆ เข้ามาในไฟล์ .elp ปัจจุบัน สามารถทำได้โดยการเลือก node ที่ต้องการแทรกไฟล์ .elp หลังจากนั้น เลือกที่เมนู File→ Insert Package หรืออีกวิธีสามารถคลิกเมาส์ปุ่มขวาที่ node ที่ต้องการ แล้วทำการเลือกเมนู Insert Package จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ให้ browse เลือกไฟล์ .elp ที่ต้องการนำมาแทรก แล้วเลือกปุ่ม open จะปรากฏไฟล์ .elp ดังกล่าวมารวมกับไฟล์ .elp ในตำแหน่งที่ต้องการ

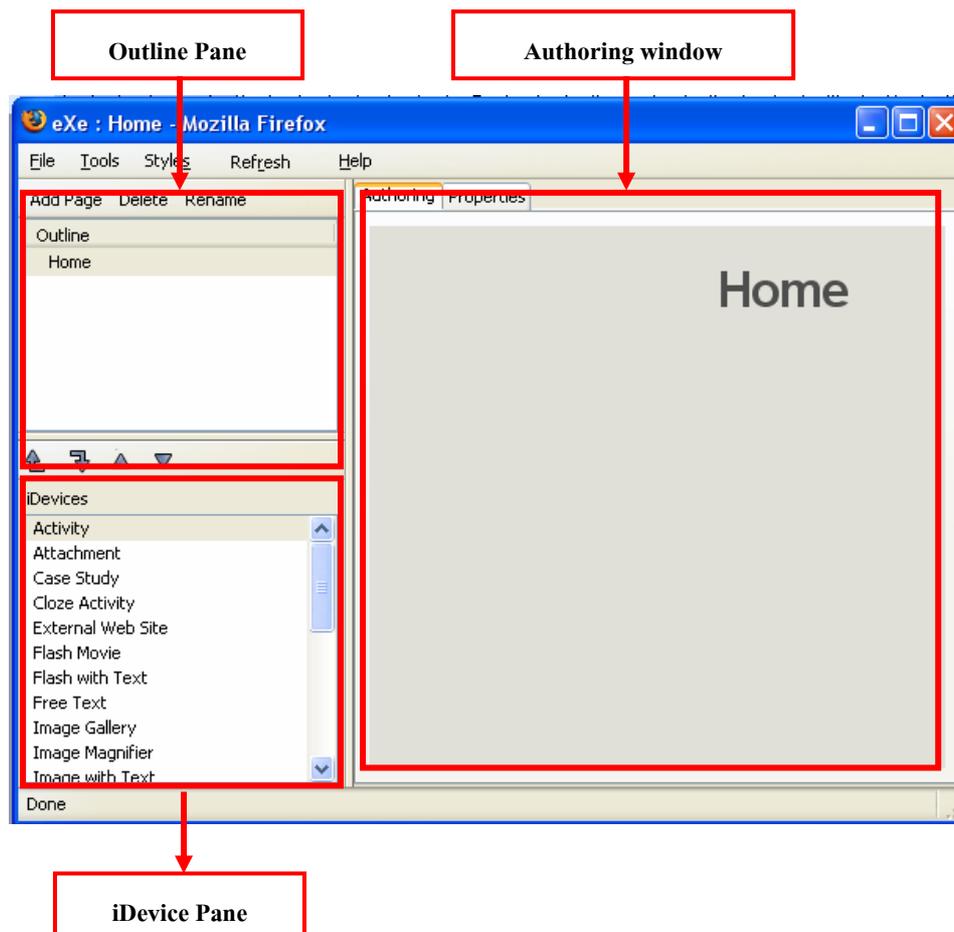
**การส่งออกไฟล์ (Extract)** เมื่อทำการเลือก Node ที่ต้องการส่งออกเป็นไฟล์ .elp ไฟล์ใหม่ ให้เลือก node ที่ต้องการ แล้วเลือกที่เมนู File→Merging → Extract Package หรือสามารถคลิกเมาส์ปุ่มขวา จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ให้ป้อนชื่อไฟล์ที่จะทำการจัดเก็บ ให้ป้อนชื่อไฟล์ .elp ใหม่ที่ต้องการบันทึก(save) แล้วเลือกปุ่ม save จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ยืนยันการบันทึกPreference

### 3.2.6 Styles

ผู้ใช้สามารถปรับเปลี่ยนลักษณะกราฟิกการแสดงผลบทเรียนได้โดยเลือกเมนู Style ซึ่ง Style แต่ละชุดจะมีลักษณะกราฟิก สีเส้น และตัวอักษรที่สวยงามแตกต่างกันไป

## 3.3 พื้นที่การทำงาน (Authoring Workspace)

พื้นที่ในการทำงานของ eXe สร้างไว้สองส่วน ส่วนแรกคือด้านซ้าย ประกอบด้วยเครื่องมือที่ผู้ใช้สำหรับการใส่และจัดการเนื้อหาใช้บริหารจัดการ ซึ่งได้แก่ Outline Pane และ iDevice Pane ส่วนด้านขวาเป็นพื้นที่ใช้งานสำหรับการใส่หัวข้อ ภาพ ข้อความ และเนื้อหา อีกทั้งยังมีแท็บของ Properties ให้ใส่ข้อความอธิบายเนื้อหา(Metadata) ได้อีกด้วย เรียกพื้นที่การทำงานในส่วนนี้ว่า Authoring window



### 3.3.1 Outline Pane

เครื่องมือในการจัดการเกี่ยวกับหัวข้อ (Outline) เป็นส่วนสำหรับให้ผู้ใช้จัดการโครงสร้าง ลำดับ และระดับของหัวข้อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นหัวข้อหลักหรือหัวข้อย่อย ซึ่งเราจะเรียกว่า Node อันประกอบด้วย

Home nodes	Home node เป็นเป็นหน้าแรกที่แสดงผลของ project หลังจากทำการ export เป็นเว็บแล้ว หรือ หลังจากเอาบทเรียนเข้าสู่ระบบ LMS แล้ว ซึ่งเป็น Node หลักและ จะมี node รองลงไปอีก ภายใต้ node นี้ซึ่งเราจะเรียกว่า Child node
Adding nodes	การเพิ่ม Node เลือก Node หลักที่ต้องการให้เกิด node รอง หลังจากนั้นเลือกที่ปุ่ม Add Page เพื่อทำการเพิ่ม Node รองดังกล่าว
Delete nodes	การลบ Node ให้เลือก Node ที่ต้องการลบ แล้วเลือกปุ่ม Delete เพื่อทำการลบ จะปรากฏ ไดอะล็อกบ็อกซ์ขึ้นมาถาม ให้ทำการยืนยันการลบ โดยกดปุ่ม OK
Renaming nodes	การเปลี่ยนชื่อ Node ให้คลิกเลือกnode ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ แล้วเลือกปุ่ม rename หรือ Double-click ที่ชื่อของ node ที่ต้องการเปลี่ยนชื่อ หลังจากนั้นจะปรากฏ ไดอะล็อกบ็อกซ์ ขึ้นมา ให้ป้อนชื่อnodeใหม่ที่ต้องการ

Promote/Denote arrows	การเพิ่ม/ลดระดับของ Node สามารถทำได้โดยการคลิกที่ปุ่มลูกศร Promote เพื่อเพิ่มระดับ หรือ Demote เพื่อลดระดับ ซึ่งปรากฏด้านล่างของ Outline Pane ให้เลือกที่ node ที่ต้องการเพิ่ม หรือ ลดระดับ แล้วคลิกเลือกปุ่ม Promote หรือ Demote จะทำให้เกิดการเลื่อนระดับของ node ตามต้องการ
-----------------------	--

### 3.3.2 iDevice Pane



การทำงานของ iDevice แต่ละตัวจะอธิบายในหัวข้อ 3.4 ซึ่งการเลือกใช้ iDevice ต่าง ๆ ข้างต้น ผู้ใช้สามารถเลือกและประยุกต์ใช้ได้ตามความเหมาะสม นอกจากนี้ iDevice ที่ได้กล่าวถึงข้างต้นยังมี iDevice ประเภท Plug-in อีก ตามแต่ผู้ใช้จะติดตั้ง โดยจะมีเพิ่มเติมตามเวอร์ชันของโปรแกรมที่มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องอันสามารถติดตามได้จากเว็บไซต์ที่ดาวน์โหลดโปรแกรมนี้

### 3.3.3 Authoring Window

หน้าต่างส่วนนี้เป็นส่วนแสดงผลบทเรียนที่เกิดจากการแทรก iDevice ต่าง ๆ เข้าไป ซึ่งแต่ละ iDevice จะมีเครื่องมือที่แตกต่างกันอยู่นั้น เพื่อช่วยให้ผู้ใช้เลือกใช้งานได้ตามต้องการ ซึ่งหากผู้ใช้คุ้นเคยกับการใช้โปรแกรม Microsoft Word ก็จะสามารถใช้งานเครื่องมือเหล่านี้ได้เช่นเดียวกัน หลังจากทำการเลือก iDevice ที่ต้องการจาก iDevice pane ด้านซ้ายมือแล้วนั้น iDevice ดังกล่าวจะปรากฏขึ้นในส่วนของ Authoring window ซึ่งเครื่องมือต่าง ๆ จะเปลี่ยนไปตาม iDevice ที่แทรกเข้าไปในบทเรียน

### 3.4 iDevices

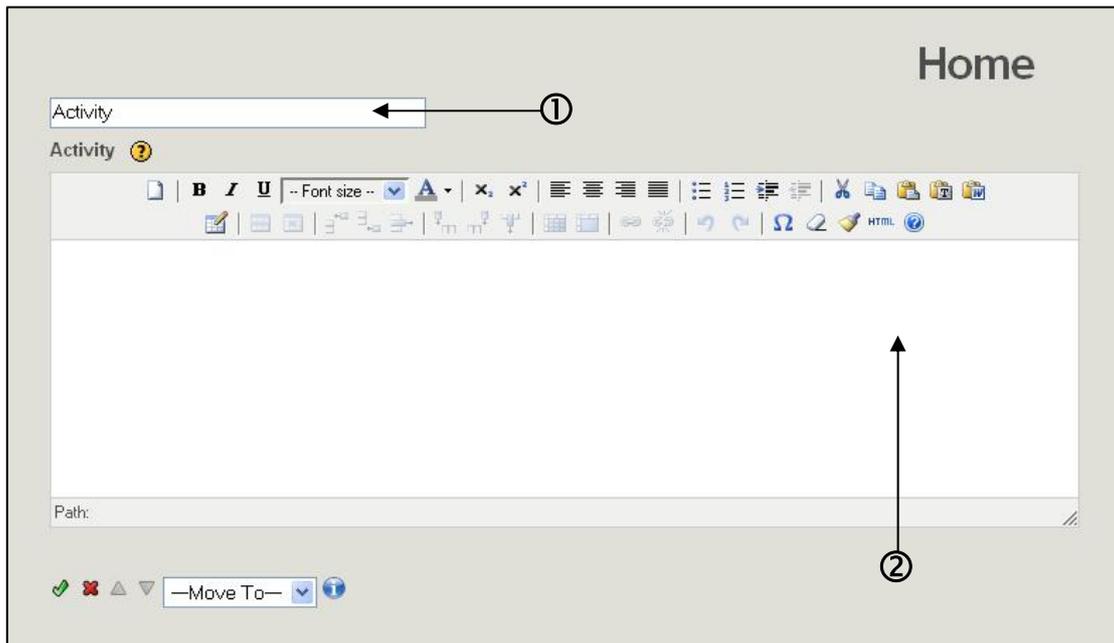
เครื่องมือหลัก ในทุก ๆ iDevice



- เครื่องหมายถูกสีเขียว (Green check mark)  ใช้เมื่อเสร็จสิ้นการทำงานในแต่ละ iDevice และ run คูณผลงานที่ได้ และเมื่อต้องการกลับมาหน้าตาการทำงานเดิมหลังจาก run แล้วให้คลิกที่เครื่องหมาย  ซึ่งอยู่ด้านใต้ของ iDevice ที่ต้องการทำการแก้ไขเพื่อเข้าสู่ Edit mode ซึ่งสามารถทำการแก้ไขเนื้อหาได้ ตามต้องการ
- เครื่องหมายถังขยะ(Trash)  ใช้สำหรับลบ iDevice ปัจจุบันที่เปิดใช้งานอยู่ทิ้ง
- ลูกศรขึ้น และ ลูกศรลง (Up and down arrows)  ใช้สำหรับการเปลี่ยนลำดับของ iDevice ตามต้องการ
- เมนู Move to  ใช้สำหรับการย้าย iDevice ปัจจุบันไปยัง Node อื่น ๆ หรือภายใน node เดียวกัน ซึ่งเป็นลักษณะ Drop down menu ให้เลือกว่าจะย้าย iDevice นี้ไปยัง node ใด
- เครื่องหมาย  เมื่อคลิกลงไปจะเป็นคำอธิบายสำหรับการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ใน iDevice นั้น ๆ

### 3.4.1 Activity

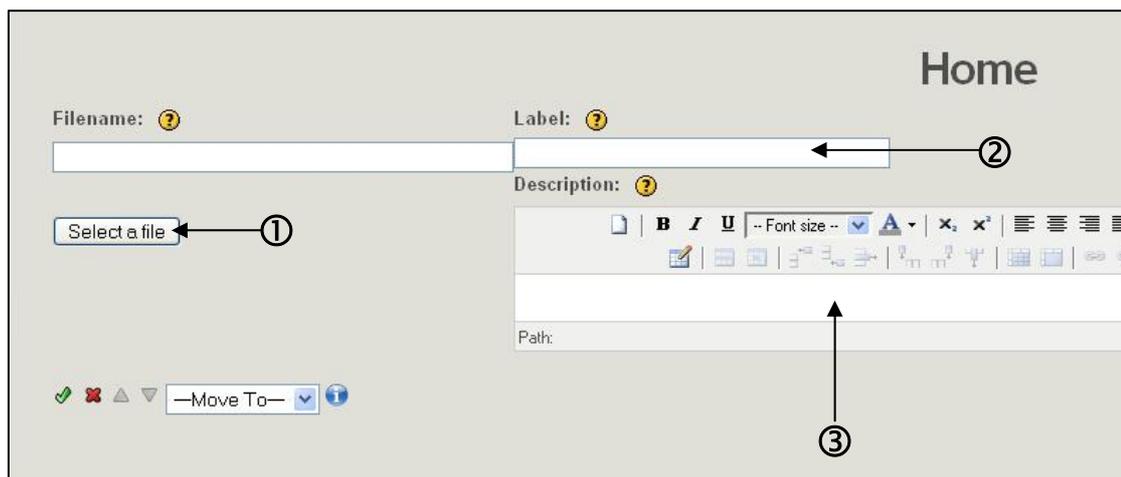
iDevice นี้ใช้สำหรับระบุกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องทำให้แล้วเสร็จ โดยให้ความชัดเจนของกิจกรรม เพื่อให้บรรลุประสงค์ที่ต้องการ โดยระบุเงื่อนไขและข้อแนะนำ ที่จะช่วยนำเข้าสู่วัตถุประสงค์และเกิดผลลัพธ์ที่ดีที่สุด



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อกิจกรรม
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความของกิจกรรม ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป

### 3.4.2 Attachment

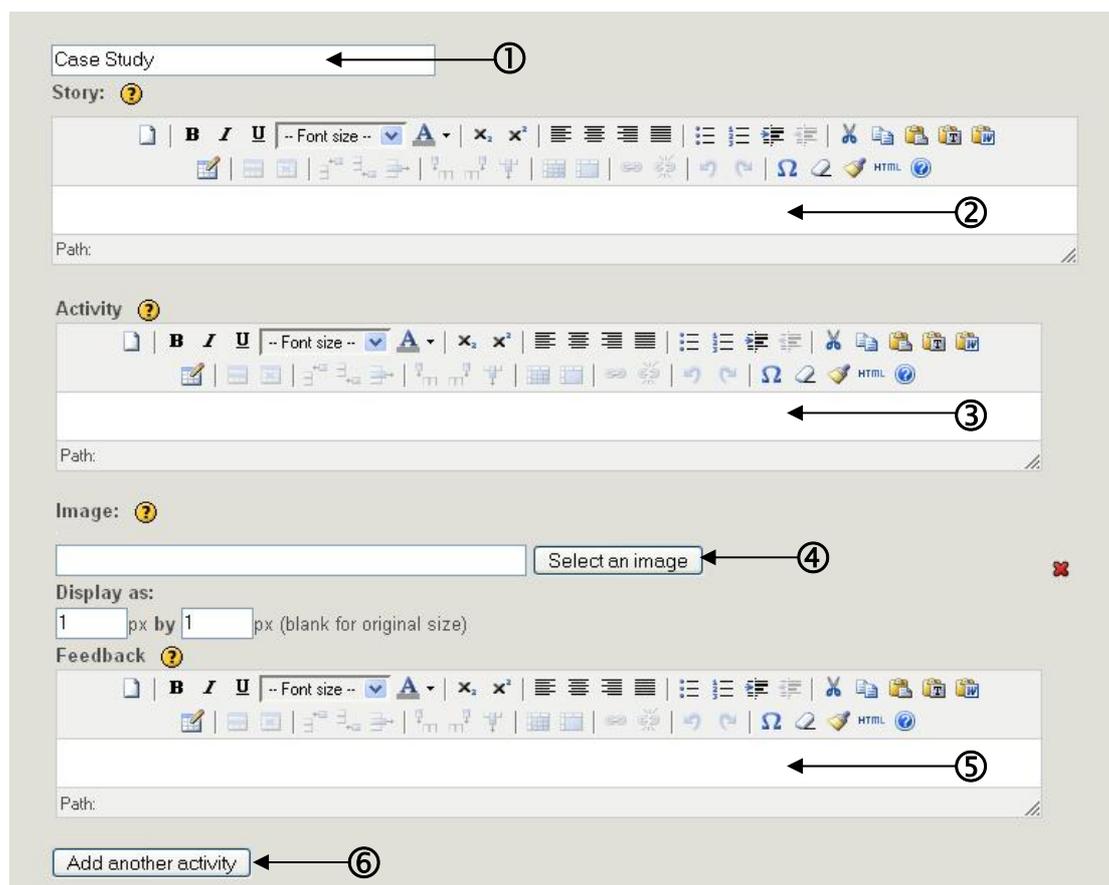
iDevice นี้ใช้สำหรับการแนบไฟล์ที่ต้องการให้ผู้เรียนดู เช่น .pdf .ppt .doc เป็นต้น ซึ่งสามารถแทรกไฟล์ได้ทุกประเภท อย่างไรก็ตามการที่ผู้เรียนจะสามารถเปิดใช้ไฟล์เหล่านี้ได้ก็ต่อเมื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เรียนได้ทำการติดตั้ง โปรแกรมที่ใช้ในการเปิดไฟล์ที่ทำการแนบไฟล์ไว้ด้วย



หมายเลข 1	ใช้สำหรับเลือกไฟล์ที่จะใช้แนบเมื่อคลิกที่ Select a file แล้วทำการเลือกไฟล์ ชื่อไฟล์ที่เลือกจะปรากฏที่ไดอะล็อกซ์ Filename คำแนะนำ : ไฟล์ที่แนบควรตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ใส่ชื่อของไฟล์หรือหัวข้อที่เป็นข้อความสั้น ๆ
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่รายละเอียดของไฟล์ที่แนบ ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป

### 3.4.3 Case Study

Case Study เป็น iDevice สำหรับใส่เรื่องราวที่สื่อถึงเนื้อหาสาระที่จะทำการสอนในบทเรียนนี้ ซึ่งกรณีศึกษาดังกล่าวจะใช้บอกเล่าถึงเหตุการณ์จริงที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ในบทเรียนนี้ ซึ่งการประยุกต์ใช้ดังกล่าวขึ้นอยู่กับฐานความรู้ และประสบการณ์ของผู้เรียนแต่ละคน



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อ Case Study
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่รายละเอียดของเรื่องราวที่ใช้เป็น Case Study ซึ่งผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่คำสั่งหรือกิจกรรมที่สั่งให้ผู้เรียนทำหลังจากที่อ่าน Case Study แล้ว
หมายเลข 4	ใช้สำหรับเลือกไฟล์รูปภาพที่จะใช้แนบเมื่อคลิกที่ Select an image แล้วทำการเลือกรูปภาพ ชื่อไฟล์รูปภาพที่เลือกจะปรากฏที่ไอคอนล็อกซ์ image
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ Feedback ซึ่งอาจเป็นการแนะนำการทำ case study นั้น ๆ
หมายเลข 6	ปุ่มเพิ่มกิจกรรม เมื่อกดปุ่มเพิ่มจะมีพื้นที่ให้ใส่กิจกรรมเพิ่มมาอีก 1 ช่อง

### 3.4.4 Cloze Activity

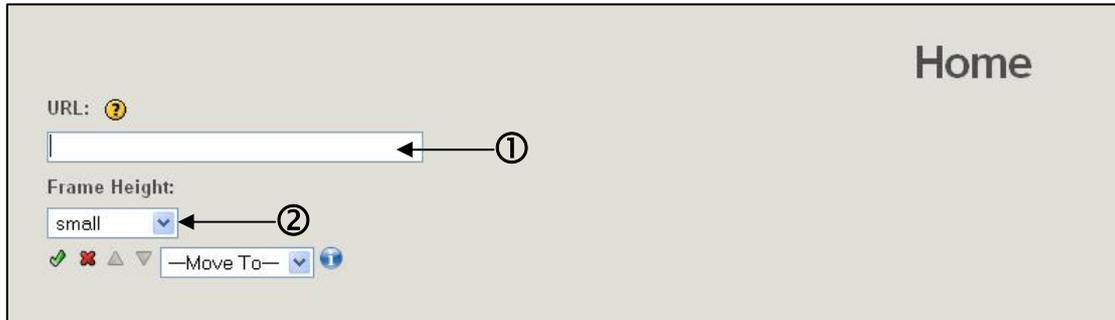
ใช้สำหรับการทำแบบฝึกหัดแบบเติมคำหรือตัวอักษรในช่องว่าง คำที่จะเติมควรเป็นคำที่ตายตัวไม่สามารถใช้คำอื่นทดแทนได้ จึงจะเป็นคำที่เหมาะสมที่สุด

The screenshot shows a 'Home' page for a 'Cloze Activity'. It features a title bar, an 'Instructions' section with a question mark icon, a rich text editor toolbar, and a text area containing the instruction 'Read the paragraph below and fill in the missing words.' Below this is a 'Path:' field. The main section is 'Cloze Text', which includes another rich text editor toolbar, a text area, and a 'Path:' field. Below the text area are three checkboxes: 'Hide/Show Word', 'Strict Marking', 'Check Caps?', and 'Instant Marking?'. At the bottom is a 'Feedback' section with another rich text editor toolbar and a 'Path:' field. Five numbered callouts (1-5) point to specific elements: 1 points to the title bar, 2 points to the instruction text area, 3 points to the text area in the 'Cloze Text' section, 4 points to the 'Hide/Show Word' checkbox, and 5 points to the 'Feedback' text area.

หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่คำอธิบายในการทำแบบทดสอบแบบเติมคำ
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความทั้งหมดที่จะใช้เป็นแบบทดสอบการเติมคำ
หมายเลข 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hide/Show Word กลุ่มแถบสี คำหรือประโยคที่ต้องการให้ผู้เรียนเติมจากนั้นคลิกที่ปุ่ม Hide/Show Word โปรแกรมจะทำการขีดเส้นใต้คำหรือประโยคที่เราทำแถบสี</li> <li>- ถ้าไม่ทำเครื่องหมายใด ๆ ในช่อง Strict Marking, Check Caps, หรือ Instant Marking ผู้เรียนสามารถเติมคำโดยใช้อักษรพิมพ์ใหญ่หรือเล็กก็ได้ และสามารถเติมคำที่มีความหมายเหมือนกันแต่สะกดต่างกันได้ เช่น ต้องการให้เติม elephant สามารถเติมคำว่า eliphant ได้</li> <li>- Strict Marking ทำเครื่องหมายในช่องนี้ เมื่อต้องการให้คำที่เติมถูกต้องทุกคำโดยไม่อนุญาตให้ใส่คำที่มีความหมายเหมือนกันและสะกดต่างกัน เช่น elephant ถ้าเติม eliphant จะผิด</li> <li>- Check Caps ทำเครื่องหมายในช่อง Check Caps ถ้าต้องการให้คำที่เติมบังคับตัวอักษรพิมพ์ใหญ่หรือพิมพ์เล็ก เช่น ต้องการให้เติม elephant ถ้าเติม ELEPHANT จะผิด</li> <li>- Instant Marking ทำเครื่องหมายในช่องนี้ถ้าต้องการให้โปรแกรมจำกัดขอบเขตของตัวอักษรของคำที่จะเติมถ้าเติมเกิน โปรแกรมจะไม่อนุญาตให้กรอก</li> </ul>
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ Feedback ซึ่งอาจการแนะนำการทำแบบทดสอบนั้น ๆ

### 3.4.5 External websites

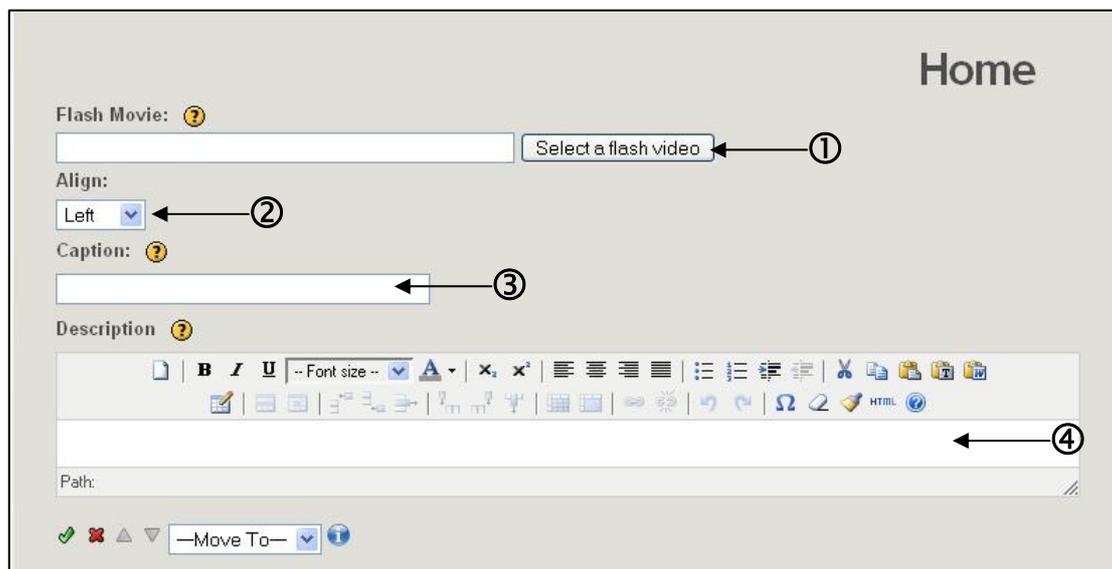
iDevice นี้ใช้สำหรับการแทรกชื่อของเว็บไซต์ (URL) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถคลิกที่ Link แล้วไปสู่เว็บไซต์ที่ระบุไว้เพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติมได้หากต่อเชื่อมกับระบบอินเตอร์เน็ต



หมายเลข 1	ให้กรอก URL ของเว็บไซต์ที่ต้องการให้ link ไป เช่น <a href="http://www.vet.cmu.ac.th/web/">http://www.vet.cmu.ac.th/web/</a>
หมายเลข 2	เลือกขนาดของหน้าต่างเมื่อคลิก link มีให้เลือก 4 ขนาด คือ small, medium, large และ super-size

### 3.4.6 Flash Movie

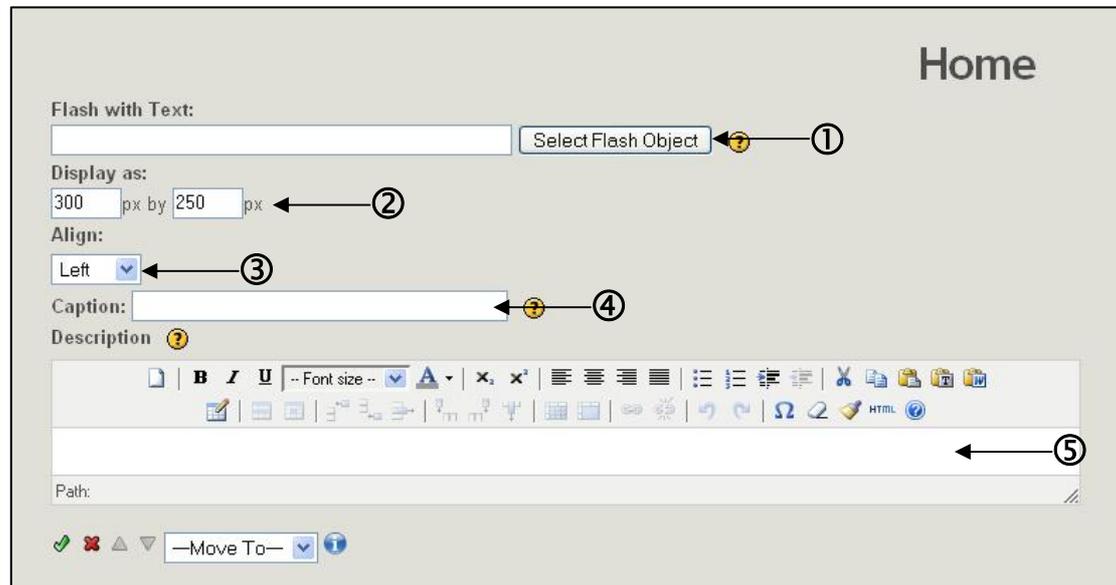
iDevice นี้ใช้สำหรับการแทรกไฟล์ที่สร้างจากโปรแกรม Macromedia Flash ซึ่งนามสกุล .swf ซึ่งเครื่องของผู้เรียนจะต้องมี Flash player ติดตั้งไว้ด้วย อีกวิธีการหนึ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกในการชมภาพยนตร์ก็คือแปลงไฟล์จาก .swf เป็น .flv แทน



หมายเลข 1	ใช้สำหรับเลือกไฟล์ flash (ไฟล์ที่นามสกุล flv) เมื่อคลิกที่ Select a flash video แล้วทำการเลือกไฟล์ ไฟล์ที่เลือกจะปรากฏที่ไดอะล็อกซ์ flash movie
หมายเลข 2	ใช้สำหรับกำหนดตำแหน่งข้อความหรือคำบรรยายว่าจะแสดงด้านไหนมีให้เลือกคือ left และ right
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่ชื่อไฟล์หรือหัวข้อที่มีข้อความสั้น ๆ ซึ่ง Caption จะปรากฏอยู่ด้านล่างของ flash video
หมายเลข 4	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความหรือคำบรรยาย flash video นั้น ๆ

### 3.4.7 Flash with text

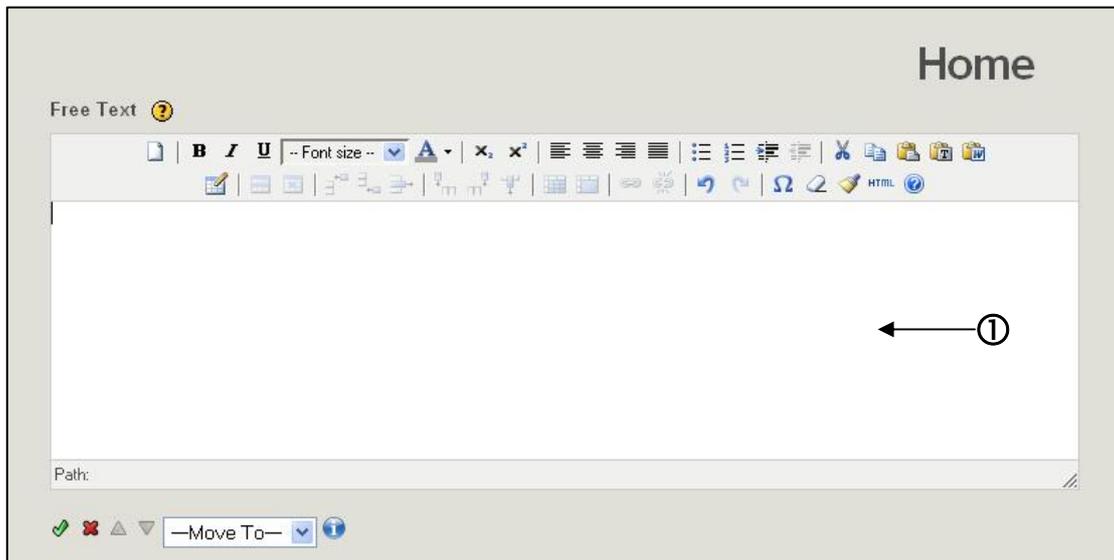
iDevice นี้ นอกจากจะทำการแทรกไฟล์ Flash เข้าไปแล้ว ยังสามารถที่จะใส่ข้อความที่ต้องการใส่เพิ่มเติมเข้าไปได้



หมายเลข 1	ใช้สำหรับเลือกไฟล์ flash (ไฟล์ที่นามสกุล flv หรือ swf) เมื่อคลิกที่ Select flash object แล้วทำการเลือกไฟล์ ไฟล์ที่เลือกจะปรากฏที่ไอคอนคือ flash with text
หมายเลข 2	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของหน้าจอไฟล์ flash ที่จะแสดง
หมายเลข 3	ใช้สำหรับกำหนดตำแหน่งข้อความหรือคำบรรยายว่าจะแสดงด้านไหนมีให้เลือกคือ left และ right
หมายเลข 4	เป็นพื้นที่ในการใส่ชื่อไฟล์หรือหัวข้อที่มีข้อความสั้น ๆ ซึ่ง Caption จะปรากฏอยู่ด้านล่างของ flash video
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความหรือคำบรรยาย flash video นั้น ๆ

### 3.4.8 Free Text

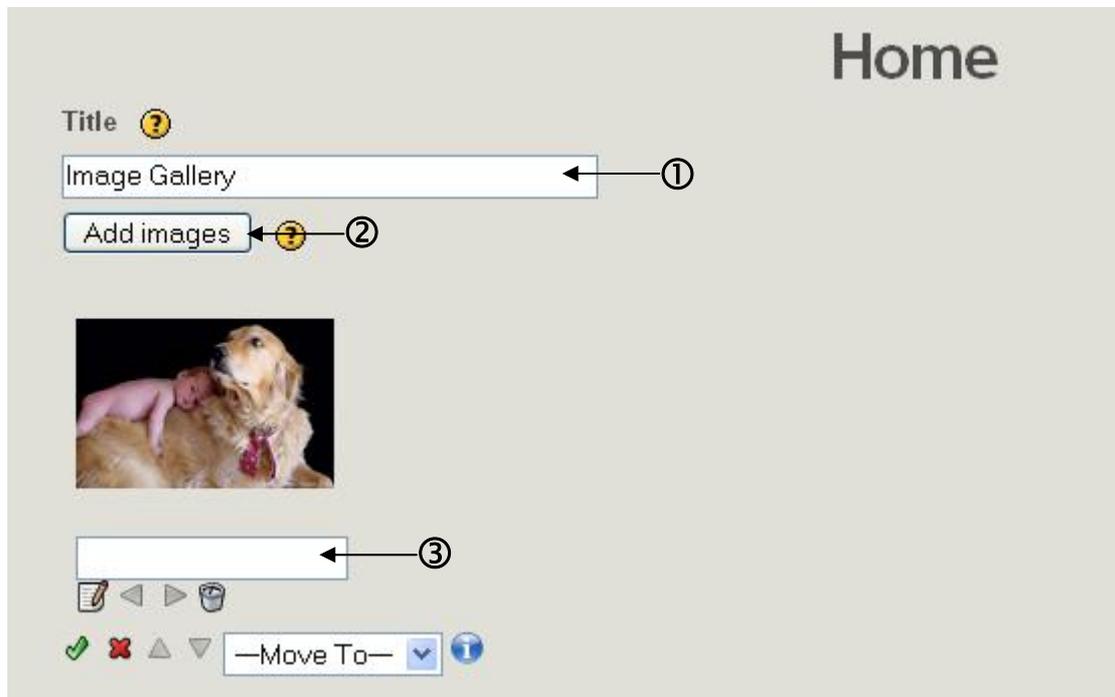
ข้อมูลส่วนใหญ่ที่ผู้สอนจะสื่อสารกับผู้เรียนมักจะเป็นข้อความ ดังนั้น iDevice นี้ จึงอำนวยความสะดวกในการใส่ข้อความ โดยมีเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติต่าง ๆ ของข้อความได้ตามที่ต้องการ



<p><b>หมายเลข 1</b></p>	<p>เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความหรือเนื้อหา ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป</p>
-------------------------	--

### 3.4.9 Image Gallery

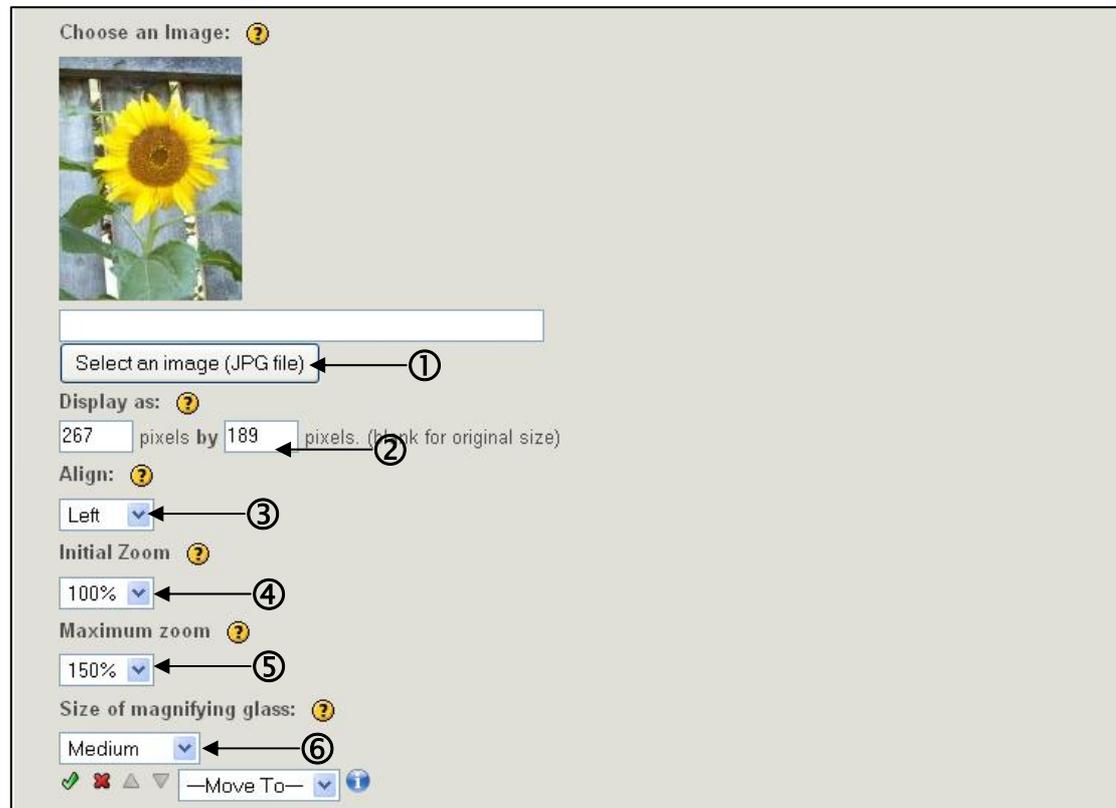
iDevice นี้ใช้สำหรับการนำเข้ารูปภาพพร้อมชื่อภาพ เป็นลักษณะคลังภาพ



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อ gallery
หมายเลข 2	ใช้สำหรับเลือกไฟล์รูปภาพที่จะทำเป็น gallery เมื่อคลิกที่ Add image แล้วจะมีไดอะล็อกบ็อกซ์ให้เราเลือกไฟล์รูปภาพ ผู้ใช้สามารถเลือกรูปภาพได้หลายรูปโดยคลิกที่ปุ่ม Add image
หมายเลข 3	ใช้สำหรับใส่ข้อความใต้รูปภาพ

### 3.4.10 Image Magnifier

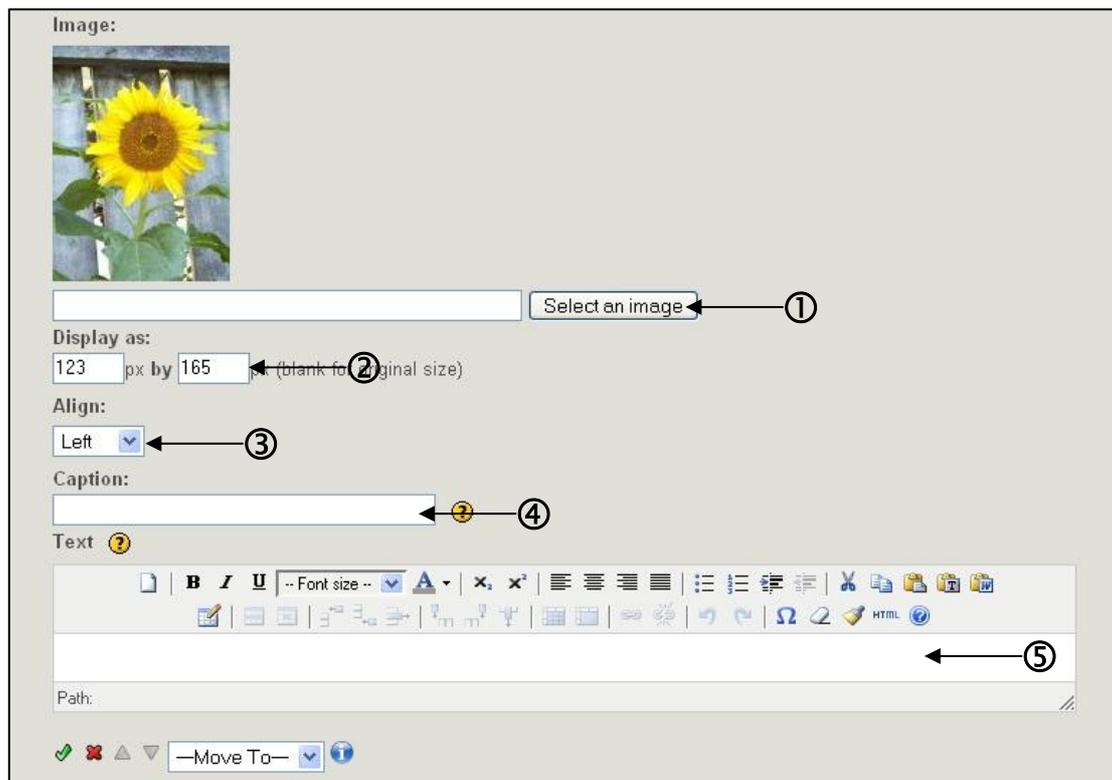
iDevice นี้ใช้สำหรับดูภาพภาพเดียวโดยมีเครื่องมือช่วย เช่น แวนขยาย สำหรับขยายบางส่วนของภาพ



หมายเลข 1	ใช้สำหรับเลือกไฟล์รูปภาพ เมื่อคลิกที่ Select an image แล้วจะมีไดอะล็อกบ็อกซ์ให้เราเลือกไฟล์รูปภาพ
หมายเลข 2	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของไฟล์รูปภาพ ถ้าไม่กรอกขนาดของไฟล์จะเท่ากับขนาดเดิม
หมายเลข 3	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของข้อความที่ใช้บรรยายว่าจะอยู่ด้านไหนมีให้เลือกคือ left และ right
หมายเลข 4	ใช้สำหรับกำหนดเปอร์เซ็นต์ของกำลังแว่นขยาย
หมายเลข 5	ใช้สำหรับกำหนดเปอร์เซ็นต์สูงสุดของกำลังแว่นขยาย
หมายเลข 6	เลือกขนาดของรูปภาพ มีให้เลือก 4 ขนาด คือ small, medium, large และ extra large

### 3.4.11 Image with text

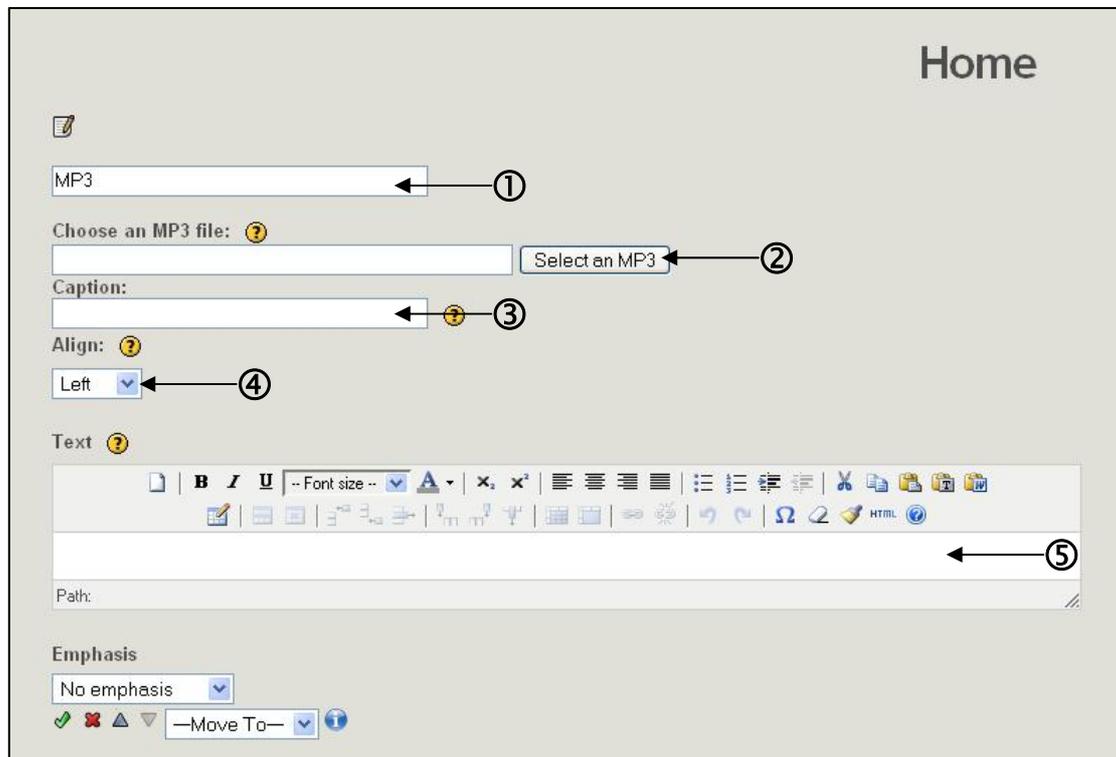
iDevice นี้ใช้สำหรับการแทรกภาพ พร้อมข้อความบรรยาย ซึ่งอาจจะไปถึงกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องทำเกี่ยวกับภาพนี้ หรือ สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนสังเกตหรือคำนึงถึง



หมายเลข 1	ใช้สำหรับเลือกไฟล์รูปภาพ เมื่อคลิกที่ Select an image แล้วจะมีไดอะล็อกบ็อกซ์ให้เราเลือกไฟล์รูปภาพ
หมายเลข 2	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของไฟล์รูปภาพ ถ้าไม่กรอกขนาดของไฟล์จะเท่ากับขนาดเดิม
หมายเลข 3	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของข้อความที่ใช้บรรยายว่าจะอยู่ด้านไหนมีให้เลือกคือ left และ right
หมายเลข 4	เป็นพื้นที่ในการกรอกชื่อไฟล์หรือข้อความสั้น ๆ
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความหรือเนื้อหา ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป

### 3.4.12 MP3

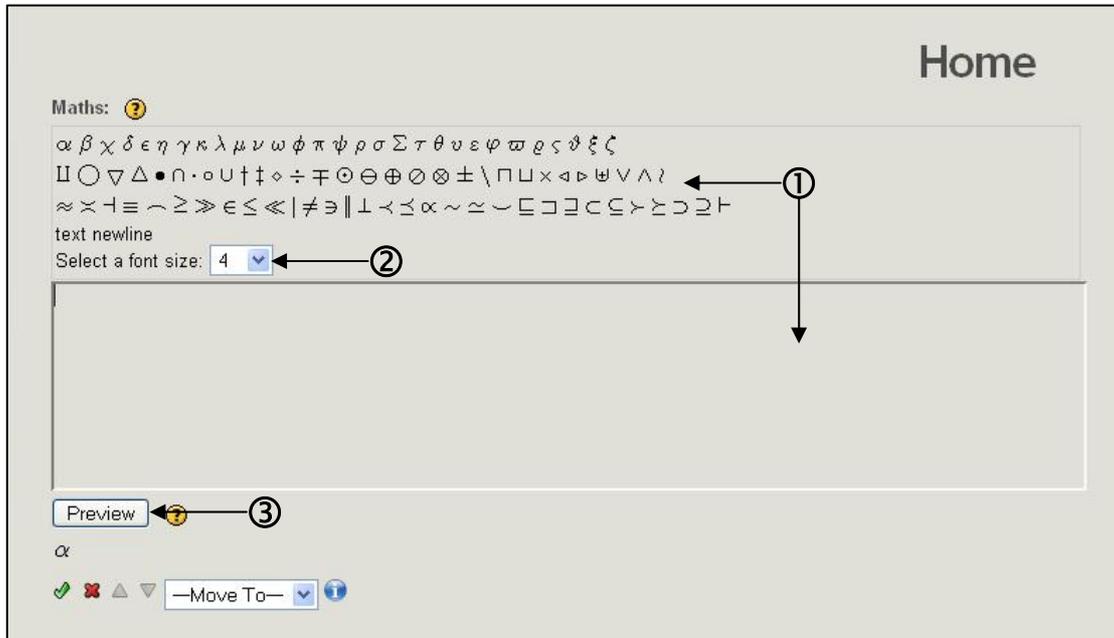
iDevice นี้ใช้สำหรับแทรกไฟล์เสียงที่นามสกุล .mp3



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	ใช้สำหรับเลือกไฟล์ MP3 เมื่อคลิกที่ Select an MP3 แล้วจะมีไดอะล็อกบ็อกซ์ให้เราเลือกไฟล์
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการกรอกชื่อไฟล์หรือข้อความสั้น ๆ
หมายเลข 4	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของข้อความที่ใช้บรรยายว่าจะอยู่ด้านไหนมีให้เลือกคือ left และ right
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความหรือเนื้อหา ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป

### 3.4.13 Math

iDevice นี้ ผู้ใช้สามารถแทรกสูตรคณิตศาสตร์ต่าง ๆ ที่ต้องการลงไปได้ หลังจากที่เรา export สื่อการสอนนี้ไปใช้ ระบบทำการแปลงสูตรคณิตศาสตร์เหล่านี้เป็นภาพกราฟิกให้อัตโนมัติ



หมายเลข 1	แสดงสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ โดยผู้ใช้สามารถเลือกสัญลักษณ์โดยการคลิก เมื่อคลิกเลือกสัญลักษณ์ จะปรากฏเป็นคำสั่งที่กรอบด้านล่าง
หมายเลข 2	ใช้สำหรับกำหนดขนาดของสัญลักษณ์ที่ใช้แสดง
หมายเลข 3	ใช้สำหรับ Preview ดูผลลัพธ์ที่เกิดจากการแทรก

### 3.4.14 Multi-choice Question

iDevice นี้ใช้สำหรับการสร้างแบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก แต่มีคำตอบเพียงคำตอบเดียวที่ถูกต้อง

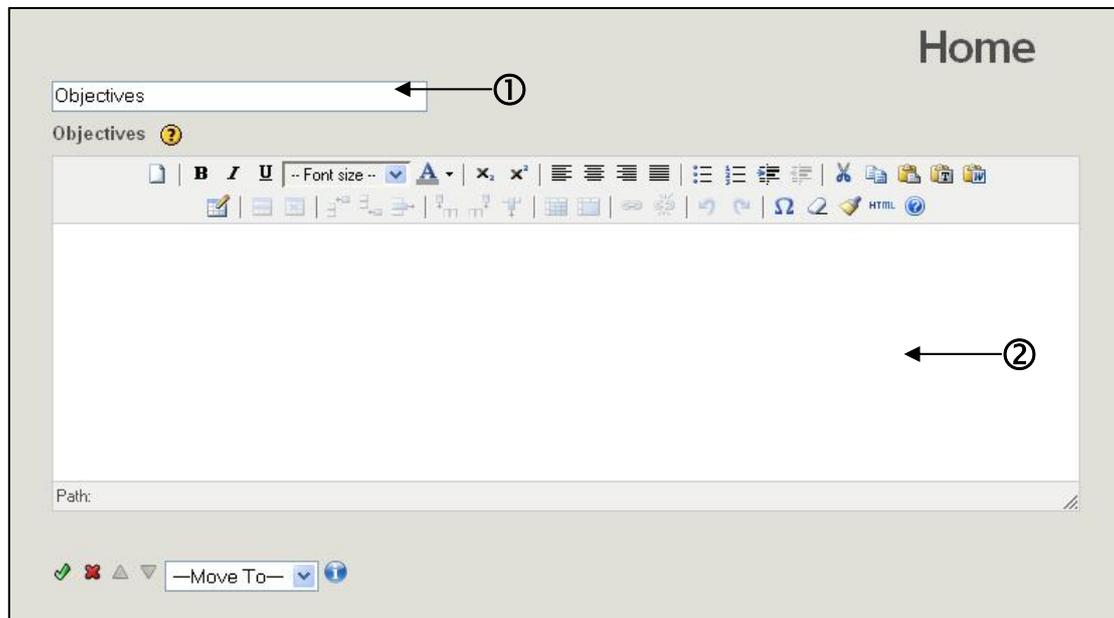
The screenshot shows the editor for a Multi-choice question. It includes a title bar 'Multi-choice', a 'Question:' field with a help icon and a red 'x' icon, a large text area for the question, a 'Hint:' field, an 'Option' field, a 'Correct Option' field with a radio button and a red 'x' icon, a 'Feedback' field with a rich text editor toolbar, and a 'Path:' field. At the bottom, there are two buttons: 'Add another option' and 'Add another question'. Numbered callouts (1-8) point to various elements: 1 points to the title bar, 2 to the question text area, 3 to the hint text area, 4 to the option text area, 5 to the correct option radio button, 6 to the feedback text area, 7 to the 'Add another option' button, and 8 to the 'Add another question' button.

หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ใช้สำหรับใส่คำถาม
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่คำใบ้สำหรับคำถามนั้น ๆ
หมายเลข 4	ใช้สำหรับใส่ตัวเลือกหรือ choice
หมายเลข 5	ถ้าตัวเลือกข้อใดเป็นคำตอบที่ถูกต้องให้ทำเครื่องหมายใน correct option ซึ่งจะสามารถเลือกคำตอบที่ถูกต้องได้เพียงข้อเดียว
หมายเลข 6	เป็นพื้นที่ในการใส่ Feedback ซึ่งอาจเป็นการแนะนำการทำแบบทดสอบนั้น ๆ
หมายเลข 7	คลิกเมื่อต้องการเพิ่มตัวเลือกหรือ choice
หมายเลข 8	คลิกเมื่อต้องการเพิ่มคำถามในข้อต่อไป



### 3.4.16 Objectives

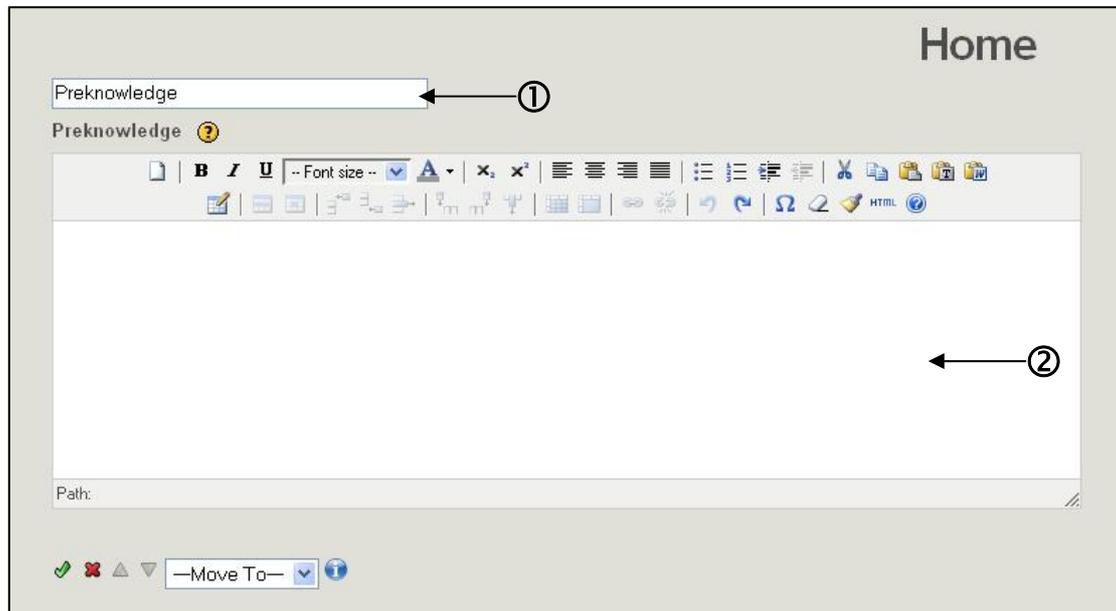
iDevice นี้ใช้สำหรับการการระบุนวัตกรรมประสงค์ของการเรียนในแต่ละบทเรียน



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่วัตถุประสงค์ของการเรียน ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่างๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป

### 3.4.17 Preknowledge

iDevice นี้ใช้สำหรับการระบุสิ่งคุณสมบัติที่ผู้เรียนต้องมี เช่น ต้องมีคะแนนสอบ TOEFL อย่างน้อย 600 คะแนน เป็นต้น



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่ข้อความ ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป



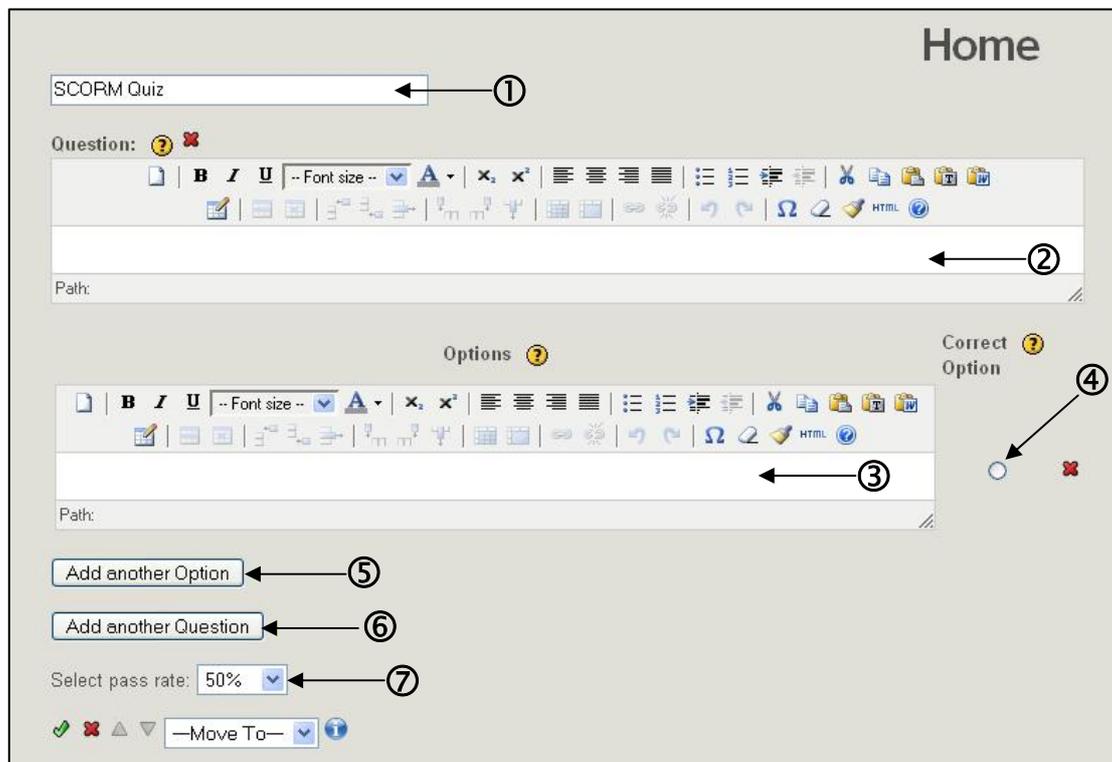
### 3.4.19 Reflection

การใช้ Reflection method นิยมนำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งจะให้ ผู้เรียนมีโอกาสใช้ความคิดเห็นของตนเองก่อน การดูข้อคิดเห็นของผู้สอน

หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่ Reflection question ซึ่งผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของข้อความ เช่น การจัดวางตัวอักษร ขนาด สี รูปแบบของตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่ในการใส่ Feedback ซึ่งเป็นการแนะนำการทำ Reflection question นั้น ๆ

### 3.4.20 SCORM Quiz

iDevice นี้ใช้สำหรับสร้างแบบทดสอบทั้งแบบหลายตัวเลือก หรืออาจจะประยุกต์ใช้กับแบบ ถูก/ผิด ที่สามารถส่งค่าคะแนนไปยังระบบ LMS ที่ได้มาตรฐาน SCORM ได้



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่คำถาม ผู้ใช้สามารถจัดการรูปแบบต่าง ๆ ของคำถาม เช่นการจัดวางตัวอักษร ขนาด รูปแบบของตัวอักษรเป็นต้น ซึ่งเครื่องมือภายใต้กรอบนี้จะคล้ายคลึงกับโปรแกรมจำพวก Word Processing ทั่วไป
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่สำหรับใส่ตัวเลือก ซึ่งในที่นี้จะมีตัวเลือกปรากฏให้เพียง 1 ตัวเลือกเท่านั้น ผู้ใช้ต้องทำการเพิ่มตัวเลือกเอง
หมายเลข 4	Radio Button เป็นการเลือก option ได้เพียง option เดียว ซึ่งเป็นคุณสมบัติทั่วไปของ Radio Button สำหรับ iDevice SCORM Quiz นี้ ผู้ใช้ต้องทำคลิกเลือก radio button ของตัวเลือกที่ถูกต้อง
หมายเลข 5	ปุ่มสำหรับเพิ่มตัวเลือกตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งขึ้นอยู่กับกรอกแบบแบบทดสอบว่าต้องการให้มีกี่ตัวเลือก
หมายเลข 6	ปุ่มเพิ่มคำถาม การเพิ่มคำถามจะมีตัวเลือกติดมาให้เพียง 1 ตัวเลือกเช่นเดิม
หมายเลข 7	ผู้ใช้สามารถกำหนดได้ว่าผู้เรียนต้องได้คะแนนเท่าไรจึงจะผ่านการทดสอบ ซึ่งจะมีการแจ้งผลให้ผู้เรียนทราบหลังจากเสร็จสิ้นการทำแบบทดสอบ อีกทั้งยังสามารถส่งค่าคะแนนและผลการสอบดังกล่าวไปยังระบบ LMS ได้อีกด้วย

### 3.4.21 True/False Question

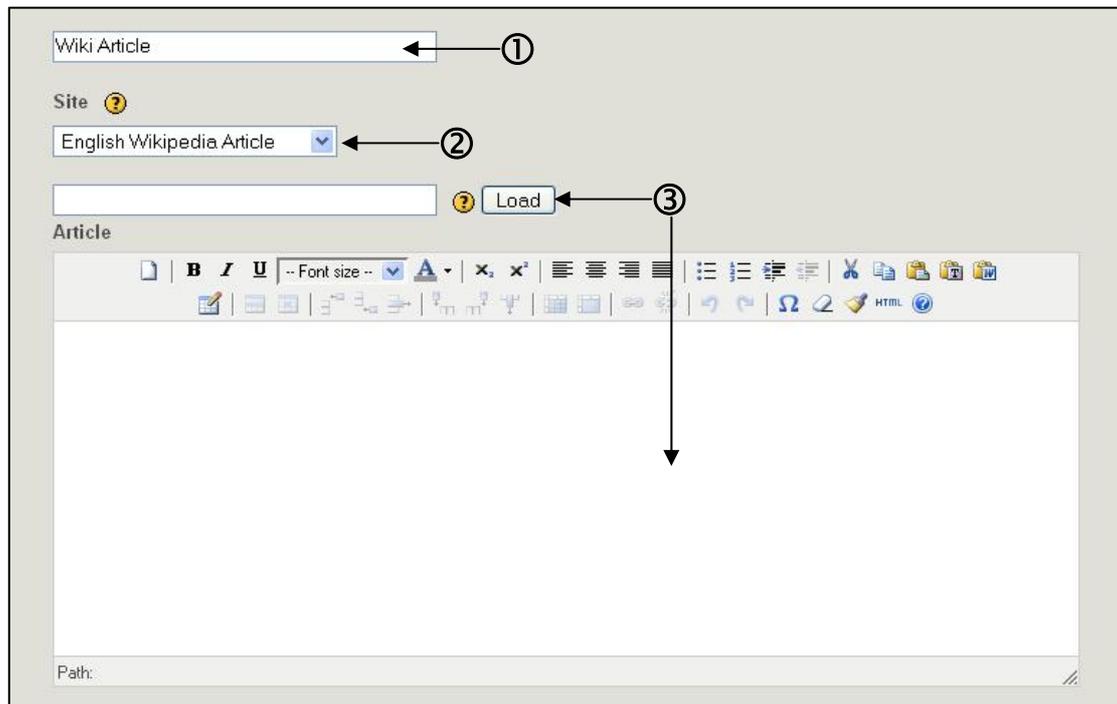
iDevice นี้ใช้สำหรับสร้างแบบทดสอบแบบถูก/ผิด

The screenshot shows the configuration interface for a True/False question. It includes a title field, three rich text editors for instructions, the question text, and feedback, and a section for selecting the correct answer (True or False).

หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เป็นพื้นที่ในการใส่คำแนะนำในการแบบทดสอบแบบถูก-ผิด
หมายเลข 3	เป็นพื้นที่สำหรับใส่คำถาม
หมายเลข 4	ใช้สำหรับกำหนดคำตอบของคำถามว่าถูกหรือผิด
หมายเลข 5	เป็นพื้นที่ในการใส่ Feedback ซึ่งเป็นการแนะนำการทำแบบทดสอบในข้อนั้น ๆ

### 3.4.22 Wiki article

iDevice นี้ใช้สำหรับ link ไปยัง Wikipedia ซึ่งเป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับ Encyclopedia



หมายเลข 1	กรอบสำหรับใส่ชื่อหัวข้อ
หมายเลข 2	เลือกภาษาของเว็บ Wikipedia ที่จะแสดง
หมายเลข 3	คลิกที่ปุ่ม Load จากนั้นหน้าต่างของเว็บไซต์จะแสดงในพื้นที่ด้านล่าง

## 4. การนำ e-book ขึ้น Server

สำหรับผู้ที่มี mail ของ มข สามารถนำ e-book ที่สร้างเสร็จแล้วขึ้น Server ของ มข ได้โดยทำตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เข้าไปที่ ftp://mail.chiangmai.ac.th
2. ใส่ username และ password ซึ่งเป็นตัวเดียวกับที่ใช้ใน mail (ไม่ต้องใส่ @)
3. ถ้าไม่มีกรอบขึ้นให้เลือกที่ file แล้วเลือก login
4. สร้าง folder ชื่อว่า public\_html

จากนั้นสามารถเข้าไปดู e-book ได้ที่ <http://mail.chiangmai.ac.th/~.....> (ชื่อ username) และให้ผู้เรียนหรือผู้สนใจสามารถเข้าไปดูได้ตาม URL ดังกล่าว