

ภาคผนวก ฉ
แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรเวศน์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

คำชี้แจง แบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ให้เลือกคำตอบ
ที่ถูกต้องที่สุด

ข้อที่ 1 ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด

- ก. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
- ข. หนังสือที่สามารถเปิดอ่านได้ในเครื่องคอมพิวเตอร์
- ค. หนังสือที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพและเสียง
- ง. หนังสือที่สามารถสั่งพิมพ์ทางเครื่องพิมพ์ได้

ข้อที่ 2 E-Book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด

- ก. E- learning Book
- ข. Electronic Book
- ค. Electrolux Book
- ง. Electron Book

ข้อที่ 3 ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไปคือข้อใด

- ก. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีต้นทุนในการผลิตหนังสือตำหนังสือทั่วไปมีต้นทุนการผลิตสูง
- ข. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใส่เสียงประกอบได้หนังสือทั่วไปไม่มีเสียงประกอบ
- ค. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไม่ใช้กระดาษหนังสือทั่วไปใช้กระดาษ
- ง. ถูกทุกข้อ

ข้อที่ 4 ข้อใด ไม่ใช่ โปรแกรมในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

- ก. Flash Album Deluxe
- ข. DeskTop Author
- ค. Flip Album
- ง. Photoshop

ข้อที่ 5 วัตถุประสงค์ของการจัดทำแหล่งค้นคว้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)คืออะไร

- ก. ผู้เรียนได้เรียนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีความหลากหลายน่าสนใจ
- ข. เป็นการรวบรวมเนื้อหาต่างๆให้ผู้สนใจได้ศึกษาค้นคว้า
- ค. เป็นการนำเอกสารอิเล็กทรอนิกส์มารวมกันไว้เป็นชุด
- ง. ทุกข้อที่กล่าวมา

ข้อที่ 6 ข้อใด ไม่ใช่ ไฟล์รูปแบบนามสกุลที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

- ก. html ข. doc ค. Pdf ง. jpg

ข้อที่ 7 ข้อใดคือตัวอ่านของโปรแกรม DeskTop Author

- ก. Flash Player ข. DNL Reader
ค. Flip Viewer ง. WinAmp

ข้อที่ 8 ข้อใด ไม่ใช่ ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- ก. สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกันได้
ข. ช่วยลดค่าใช้จ่าย และลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ
ค. สะดวกในการจัดเก็บข้อมูลสามารถเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆได้
ง. ทำการแก้ไขยาก

ข้อที่ 9 ข้อใดคือปัญหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- ก. มาตรฐานการผลิต
ข. มาตรฐานการจัดจำหน่ายของผู้ผลิต
ค. ลิขสิทธิ์ของเจ้าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และสิทธิผู้ใช้
ง. ทั้งหมดที่กล่าวมา

ข้อที่ 10 ความแตกต่างทางโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป
ที่เห็นได้ชัดเจน คือข้อใด

- ก. ความสะดวกในการอ่าน ความเพลิดเพลิน สาระของหนังสือแต่ละหน้า
ข. จำนวนหน้าของหนังสือ ภาพประกอบ และปกหนังสือ
ค. กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ
ง. แหล่งอ้างอิง ดัชนี และข้อความของเรื่องที่อ่าน

ข้อที่ 12 โปรแกรมใดที่ไม่นิยมนำมาสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- ก. Notpad ข. Flip Album
ค. Desktop Author ง. Flip Flash Album

ข้อที่ 13 ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

- ก. มีลักษณะคล้ายกับหนังสือซึ่งเป็นรูปแบบที่อ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย
- ข. สามารถส่งต่อได้ง่ายโดยการส่งผ่านอีเมล หรือระบบเครือข่าย
- ค. สามารถแทรกเสียงเพลง ภาพเคลื่อนไหว หรือเสียงบรรยายได้
- ง. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า

ข้อที่ 14 ถ้าไม่มี ปราบกฏบนหน้าจอกอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author
อย่างไร

- ก. Program -> Start -> DeskTopAuthor -> DeskTopAuthor4
- ข. Start -> Program -> DeskTopAuthor -> DeskTopAuthor4
- ค. Program -> DeskTopAuthor -> DeskTopAuthor4 -> Start
- ง. DeskTopAuthor -> DeskTopAuthor4 -> Program -> Start

ข้อที่ 15 ข้อใดเป็นการเตรียมงานเบื้องต้นก่อนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- ก. สร้างไฟล์เตอร์สำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 ไฟล์เตอร์ ต่อ หนังสือ 1 เล่ม
- ข. เตรียมไฟล์ประกอบโดยตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษหรือผสมตัวเลขและห้ามเว้นวรรค
- ค. ย่อไฟล์ภาพให้มีขนาดเหมาะสมก่อนนำไปใช้งาน
- ง. กำหนดการเชื่อมโยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการนำ เสนอผ่านเว็บไซต์

ข้อที่ 16 โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

- ก. แถบเมนู
- ข. แถบสถานะ
- ค. แถบเครื่องมือ
- ง. แถบหัวเรื่อง

ข้อที่ 17 การสร้างหนังสือเล่มใหม่ ต้องคลิกคำสั่งใด

- ก. Open
- ข. New
- ค. Page
- ง. Save

ข้อที่ 18 ถ้าต้องการเพิ่มเส้นแบ่งครึ่งหน้าหนังสือ ต้องใช้ตามข้อใด

- ก. เมนู Edit -> เลือก Properties
- ข. เมนู Buttons -> เลือก Dividers
- ค. เมนู Tools -> เลือก Page
- ง. เมนู Insert -> เลือก Image

ข้อที่ 19 การใส่สีให้กับหน้ากระดาษเพียงหน้าหนึ่งหน้ามีขั้นตอน อย่างไร

- ก. เมนู Tools -> Insert box -> Send to Bottom
- ข. เมนู Insert -> Insert image -> Send to Bottom
- ค. เมนู Insert -> Insert box -> Send to Bottom
- ง. เมนู Tools -> Insert image -> Send to Bottom

ข้อที่ 20 ข้อใดให้ความหมายของคำว่ามัลติมีเดียได้ถูกต้อง

- ก. มัลติมีเดียหมายถึงโปรแกรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น
- ข. มัลติมีเดียเป็นสื่อที่ใช้ในการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่าง ๆ
- ค. มัลติมีเดียเป็นการนำ องค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว เข้าด้วยกัน
- ง. ถูกทุกข้อ

เฉลยแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

- ข้อที่ 1 ข้อใดให้ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกต้องที่สุด
- ก. หนังสือที่สร้างด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเปิดอ่านได้เหมือนหนังสือจริง
- ข้อที่ 2 E-Book ย่อมาจากคำในภาษาอังกฤษในข้อใด
- ข. Electronic Book
- ข้อที่ 3 ความแตกต่างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไปคือข้อใด
- ง. ถูกทุกข้อ
- ข้อที่ 4 ข้อใด ไม่ใช่ โปรแกรมในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
- ง. Photoshop
- ข้อที่ 5 วัตถุประสงค์ของการจัดทำแหล่งค้นคว้าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) คืออะไร
- ง. ทุกข้อที่กล่าวมา
- ข้อที่ 6 ข้อใด ไม่ใช่ ไฟล์รูปแบบนามสกุลที่เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)
- ง. jpg
- ข้อที่ 7 ข้อใดคือตัวอ่านของโปรแกรม DeskTop Author
- ข. DNL Reader
- ข้อที่ 8 ข้อใด ไม่ใช่ ประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง. ทำการแก้ไขยาก
- ข้อที่ 9 ข้อใดคือปัญหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ง. ทั้งหมดที่กล่าวมา
- ข้อที่ 10 ความแตกต่างทางโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์กับหนังสือทั่วไป
- ค. กระบวนการผลิต รูปแบบ และวิธีการอ่านหนังสือ
- ข้อที่ 12 โปรแกรมใดที่ไม่นิยมนำมาสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- ก. Notpad

ข้อที่ 13 ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของโปรแกรม Desktop Author

ง. ไฟล์มีขนาดใหญ่ สามารถดาวน์โหลดและส่งข้อมูลได้ช้า

ข้อที่ 14 ถ้าไม่มี ปราบกฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ จะมีวิธีการเรียกใช้โปรแกรม Desktop Author
อย่างไร

ข. Start -> Program -> DeskTopAuthor -> DeskTopAuthor4

ข้อที่ 15 ข้อใดเป็นการเตรียมงานเบื้องต้นก่อนการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ก. สร้างไฟล์เตอร์สำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ 1 ไฟล์เตอร์ ต่อ หนังสือ 1 เล่ม

ข้อที่ 16 โปรแกรมจะแสดงเลขหน้าและจำนวนหน้าที่ส่วนใด

ข. แถบสถานะ

ข้อที่ 17 การสร้างหนังสือเล่มใหม่ ต้องคลิกคำสั่งใด

ข. New

ข้อที่ 18 ถ้าต้องการเพิ่มเส้นแบ่งครึ่งหน้าหนังสือ ต้องใช้ตามข้อใด

ค. เมนู Tools -> เลือก Page

ข้อที่ 19 การใส่สีให้กับหน้ากระดาษเพียงหน้าหนึ่งหน้ามีขั้นตอน อย่างไร

ก. เมนู Tools -> Insert box -> Send to Bottom

ข้อที่ 20 ข้อใดให้ความหมายของคำว่า มัลติมีเดีย ได้ถูกต้อง

ค. มัลติมีเดียเป็นการนำ องค์ประกอบต่างๆ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ เสียง
ภาพเคลื่อนไหว เข้าด้วยกัน