

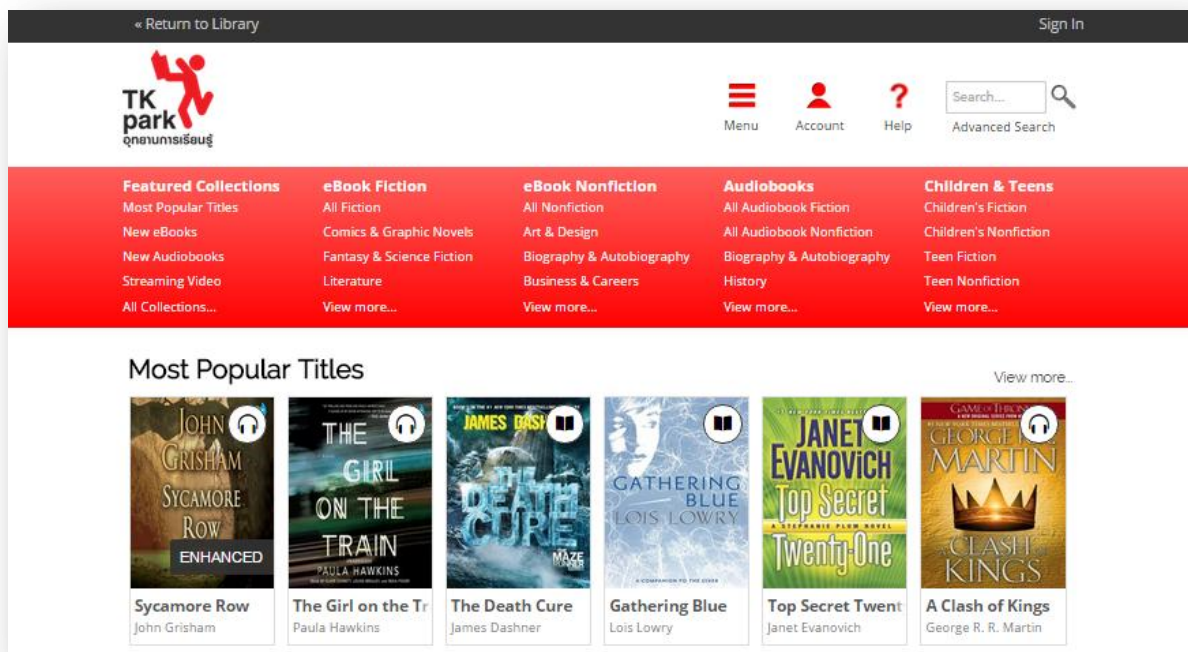


คู่มือการใช้งาน OverDrive
บนเครื่องคอมพิวเตอร์

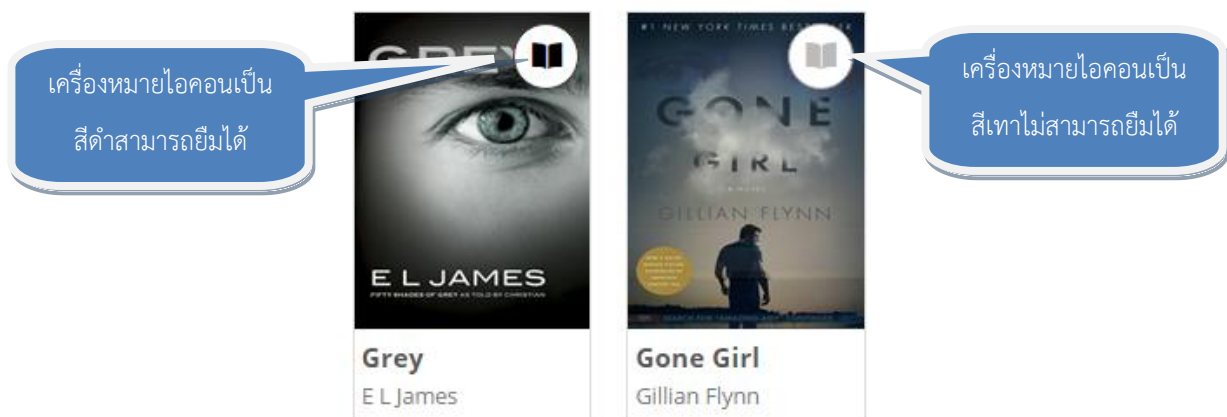


ขั้นตอนการใช้งาน OverDrive บนเว็บเบราว์เซอร์

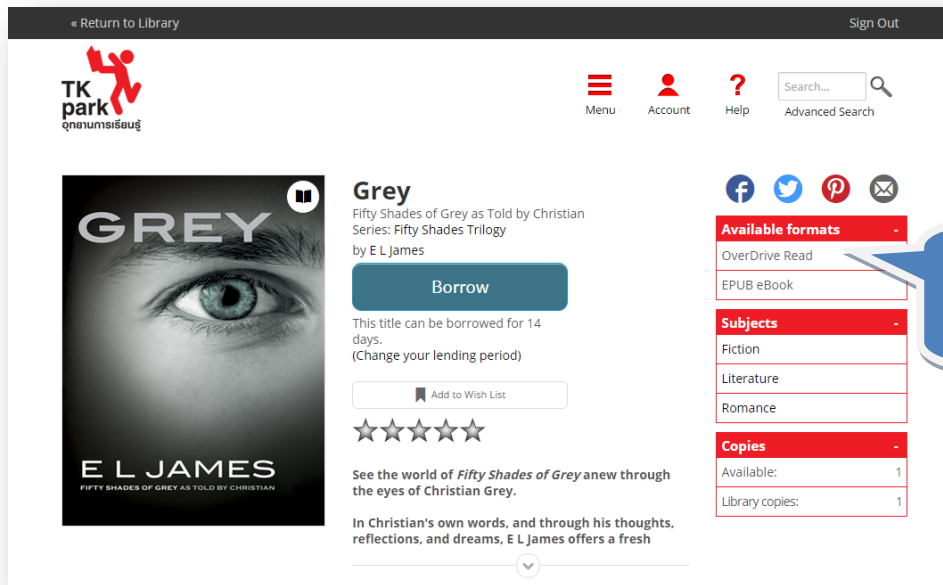
1. เข้าสู่ฐานข้อมูล OverDrive ที่ <http://tkpark.lib.overdrive.com>



2. การเลือกหนังสือและสื่อดิจิทัล กดเลือกหนังสือและสื่อดิจิทัลที่ต้องการยืม หากหนังสือและสื่อดิจิทัลที่ต้องการยืมมีเครื่องหมายไอคอนสีดำบนมุมขวา สามารถยืมได้ทันที หากแสดงเป็นสีเทาจะไม่สามารถยืมได้ ต้องทำการจอง



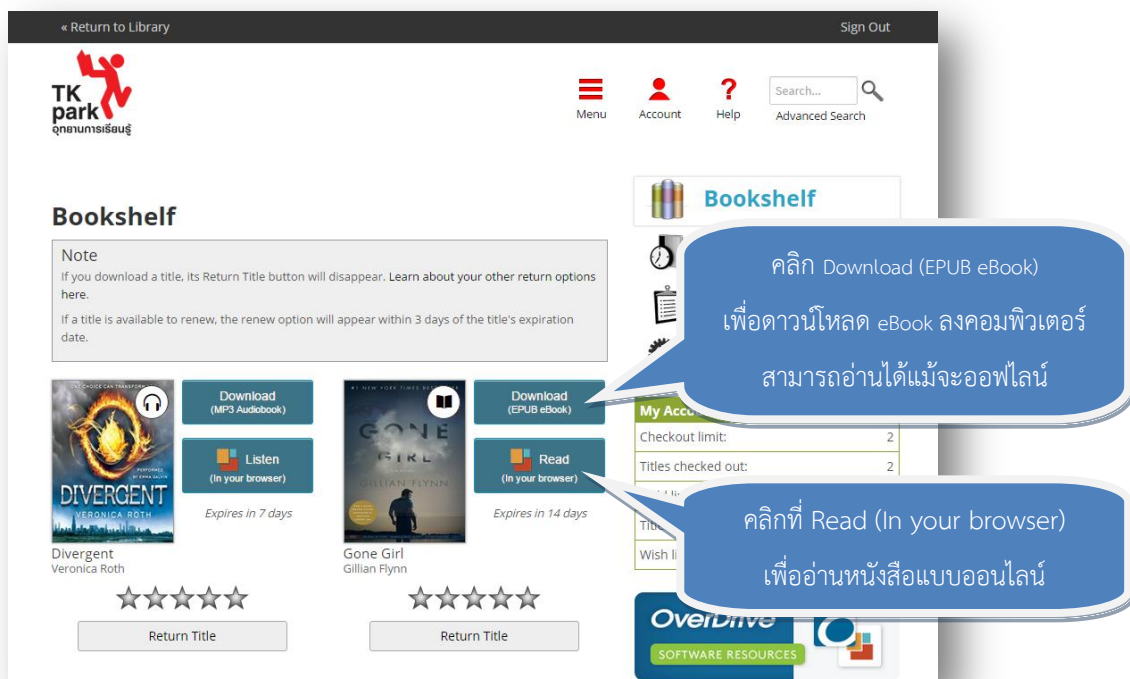
3. เลือกรูปแบบการอ่าน เมื่อพบหนังสือที่ต้องการยืม จากนั้นเลือกรูปแบบการอ่านที่ต้องการในช่องด้านขวามือ เลือก “OverDrive Read” สำหรับการอ่านบนเว็บเบราว์เซอร์ จากนั้นกด “Borrow” เพื่อทำการยืมหนังสือ สำหรับหนังสือเสียงและวิดีโอ สามารถกด “Borrow” เพื่อทำการยืม



4. ลงทะเบียนสมาชิก หากยังไม่ลงทะเบียนสมาชิก จะต้องลงทะเบียนในขั้นตอนนี้



5. **อ่าน ฟัง และชมได้ทันที** เมื่อจบขั้นตอนการยืมหนังสือ กดที่ “Read” (In your browser) เพื่ออ่านหนังสือ หากหนังสือเล่มนั้นไม่มีรูปแบบ “OverDrive Read” จะทำให้ข้อความ “Read” (In your browser) ไม่แสดงผล กรณีของการฟังหนังสือเสียง กดปุ่ม “Listen (In your browser)” หรือกดปุ่ม Download สำหรับการชมวิดีโอ กด “Play (Streaming Video)” เพื่อรับชมได้ทันที
6. **การอ่านหรือฟังแบบออฟไลน์** ระหว่างการอ่านหนังสือ เว็บเบราว์เซอร์จะทำการดาวน์โหลดหนังสือไปในขณะเดียวกัน โดยด้านล่างของจอจะขึ้นว่า “Downloading” และแสดงผลว่า “The book is now available for offline viewing” เมื่อดาวน์โหลดเสร็จสิ้นลง การจัดเก็บหนังสือเพื่ออ่านออนไลน์ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ที่ใช้ โดยต้องทำการบู๊คมาร์คหนังสือบนหน้าเว็บ จากนั้นจะสามารถอ่านหนังสือได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต เพียงเข้าไปที่ลิงค์ในหน้าบู๊คมาร์คเอาไว้เท่านั้น สำหรับหนังสือเสียง กดปุ่ม “Download (MP3 Audiobook)” เพื่อการฟังแบบออฟไลน์
 - [โปรแกรมสำหรับอ่าน eBook](#)
 - [โปรแกรมสำหรับฟังหนังสือเสียง](#)



7. การคืน – หนังสือและสื่อดิจิทัลจะทำการคืนและลบออกจากระบบโดยอัตโนมัติเมื่อครบกำหนด ในกรณีที่ ต้องการคืนก่อนกำหนด หนังสือที่ไม่ได้ดาวน์โหลดลงอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ต้องลงทะเบียนเข้าระบบ OverDrive และคลิกที่ปุ่ม “Return Title” หากถูกดาวน์โหลดไปแล้วจะสามารถคืนได้เมื่อครบกำหนด เท่านั้น ยกเว้น eBook ท่านสามารถคืนหนังสือได้ผ่านตัวโปรแกรมที่ใช้อ่าน

