

สารบัญ

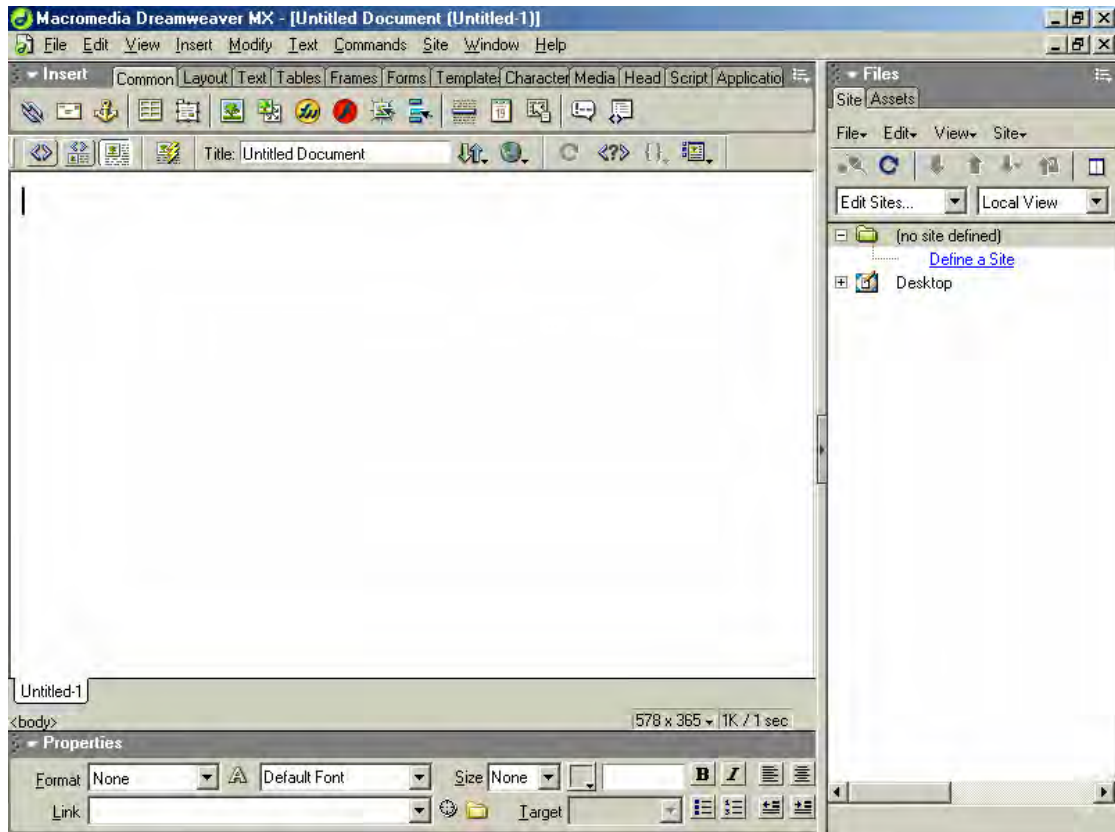
Introduction	1
Site Map	6
Text.....	11
Image & Link	13
Frame.....	18
Layer.....	22
Table.....	25
Page Layout.....	27
Rollover & Behavior	30
Timeline.....	35
Form	37

โปรแกรม Macromedia Dreamweaver MX

การเปิดโปรแกรม

- Click ปุ่ม Start > Programs > Macromedia > Macromedia Dreamweaver MX

ส่วนประกอบของหน้าจอ



1. Title Bar แสดงชื่อโปรแกรม / Page Title / Folder และ ชื่อ File
2. Menu Bar แสดงคำสั่งหลัก
3. Insert Panel เป็นที่เก็บเครื่องมือหลักสำหรับการออกแบบ Web Page
4. Document Toolbars สำหรับเปลี่ยนมุมมอง / กำหนด Page Title
5. Work Area พื้นที่สำหรับการออกแบบ Web Page
6. Status Bar ส่วนที่เป็น Tag Selector สำหรับดู / แก้ไข Code HTML
Window Size Pop-Up Menu สำหรับกำหนดพื้นที่ในการออกแบบเพื่อแสดงผลใน Browser
Document Size / Download Time แสดงขนาดของ File และเวลาในการ Download
7. Properties Panel สำหรับกำหนดรายละเอียดของ Object ต่างๆ ที่เลือก
8. Panels Groups เป็นที่สำหรับเก็บเครื่องมือเพื่อช่วยให้สามารถทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น จะมีอยู่หลายหมวดหมู่

การกำหนดโปรแกรม External HTML Editor

- เลือกคำสั่ง Edit / Edit with External Editor จะออกไปที่หน้าจอ File Type / Editors
- Click ปุ่ม Browse External Code Editor
- เลือก File ของโปรแกรมที่ต้องการ เช่น Notepad.exe
- การใช้งาน เลือกคำสั่ง Edit / Edit with

การกำหนดให้โปรแกรม Photoshop เป็นโปรแกรมสำหรับการแก้ไขรูปภาพ

- อยู่ในหน้าจอ File Type / Editors
- Click เลือกบรรทัด .jpg .jpe .jpeg
- Click ปุ่มเครื่องหมาย + บริเวณ Editors และเลือก File สำหรับเปิดโปรแกรม Photoshop
- Click ที่ Make Primary และ OK

การใช้ โปรแกรม Photoshop แก้ไขรูปภาพตามที่กำหนดไว้

- นำ Mouse ชี้ที่รูปภาพ และ Click Mouse ปุ่มขวา
- เลือกคำสั่ง Edit with Photoshop
- จะเปิดโปรแกรม Photoshop และเปิด File รูปภาพที่เลือกไว้

การแก้ปัญหาไม่สามารถพิมพ์ภาษาไทยได้ และการไม่แสดงภาษาไทยใน Browser**วิธีที่ 1 ติดตั้งโปรแกรมเสริม Dreamweaver MX Thai Add on**

- Download ได้จาก www.thaiware.com

วิธีที่ 2 ปรับค่าในโปรแกรม Dreamweaver MX เอง

- เปิดโปรแกรม Dreamweaver MX
- เลือกคำสั่ง Edit / Preferences และในส่วน Category เลือก Fonts
- ในส่วน Font Settings เลือก Other
- กำหนดรายละเอียด
 - Proportional Font = Tahoma (Thai) ขนาด 12 pt
 - Fixed Font ไม่ต้องปรับแต่ง
 - Code View = Microsoft Sans Serif (Thai) ขนาด 10 pt
 - Tag Inspector = MS Sans Serif ขนาด 9 pt
- เรียบร้อยแล้ว ในส่วน Category เลือก New Document
- ในส่วน Default Encoding เลือก Others และ OK

การแสดง Toolbar

จะมี Document Toolbar และ Standard Toolbar

- Click ขวาที่ Document Toolbar และเลือก Standard
- ถ้าต้องการยกเลิกให้ทำซ้ำ
- หรือ เลือกคำสั่ง View / Toolbars / และเลือก Toolbar ที่ต้องการ

การใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อช่วยในการออกแบบ

1. การกำหนดขนาดของหน้าจอ

โดยใช้ Window Size Pop-Up Menu

ปกติ Resolution ขนาด 800 x 600 จะใช้ขนาดหน้าจอเท่ากับ 760 x 420

- หากปรับขนาดเป็นเต็มหน้าจอแล้ว จะไม่สามารถปรับเปลี่ยนขนาดได้อีก
- ต้องการลดขนาดหน้าจอ เลือกคำสั่ง Window และ Cascade

2. แสดง Grid และกำหนดคำสั่ง Snap to Grid

โดยใช้คำสั่ง View > Grid

3. แสดง Ruler

โดยใช้คำสั่ง View > Rulers

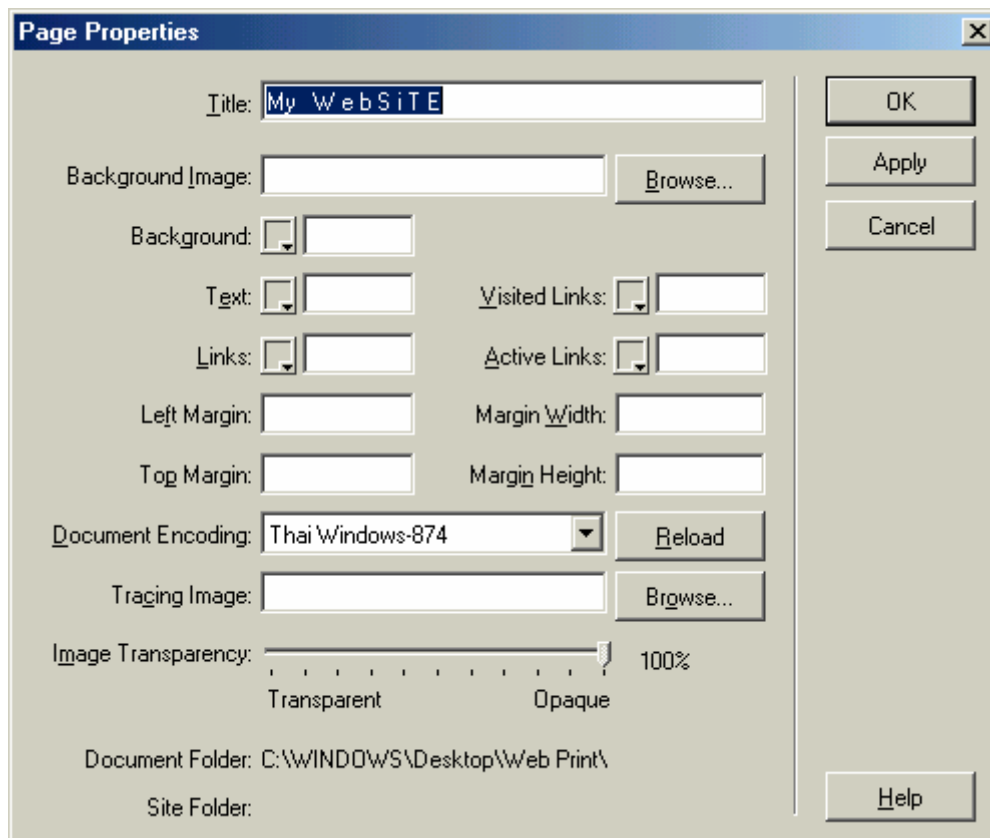
4. แสดง Property Inspector และ Insert Panel

โดยใช้คำสั่ง Window > Properties และคำสั่ง Window > Panel

- การซ่อน / แสดง Palette ทั้งหมด ที่แสดงในหน้าจอ โดยการกด **F4**

การกำหนดรายละเอียดต่างๆ ของ Web Page

- เลือกคำสั่ง Modify > Page Properties
- หรือนำ Mouse ขึ้นบริเวณหน้าจอ และ Click ขวา และเลือกคำสั่ง Page Properties
- กำหนดรายละเอียดตามต้องการ และ OK



Title	สำหรับกำหนด Page Title
Background Image	สำหรับกำหนดรูป Background
Background	สำหรับกำหนดสีพื้น
Text	สำหรับกำหนดสีของ Text ภายใน Page
Links	สำหรับกำหนดสีของ Link ภายใน Page
Visited Links	สำหรับกำหนดสีของ Link ที่ผ่านการ Click แล้ว
Active Links	สำหรับกำหนดสีของ Link ที่เกิดขึ้นระหว่างกด
Left Margin	การแสดงผลชิดกับขอบด้านซ้ายของ Browser ถ้า Set เป็น 0
Top Margin	การแสดงผลชิดกับขอบด้านบนของ Browser ถ้า Set เป็น 0
Margin Width	ระยะความกว้างของขอบ (ใช้กับ Netscape)
Margin Height	ระยะความสูงของขอบเอกสาร (ใช้กับ Netscape)
Document Encoding	เลือกภาษาที่ต้องการ Encoding เพื่อแสดงใน Browser
Tracing Image	ใช้ในการเลือกรูปที่นำเข้ามาเป็น Background เพื่อช่วยในการออกแบบ
Image Transparency	การปรับค่าความโปร่งแสงของรูปที่นำมาเป็น Tracing Image
Document Folder	ตำแหน่งของ Folder หลักของ File นั้น
Site Folder	ตำแหน่งของ Folder หลักของ Site นั้น

การกำหนดสี

สีที่ใช้ใน Web จะใช้เพียง 256 สี และ Code สีจะประกอบด้วย 3 สี คือ RGB (Red,Green,Blue)

โดยมี Format การเขียนดังนี้ **#RRGGBB**

การจัดการกับโครงสร้างของ Site

ขั้นตอนในการจัดสร้าง Web Site

1. วางแผน
2. สร้าง Local Site
3. สร้างหน้า Web Page
4. Upload ไปที่ Remote Site

การวางแผนจัดสร้าง Web Site

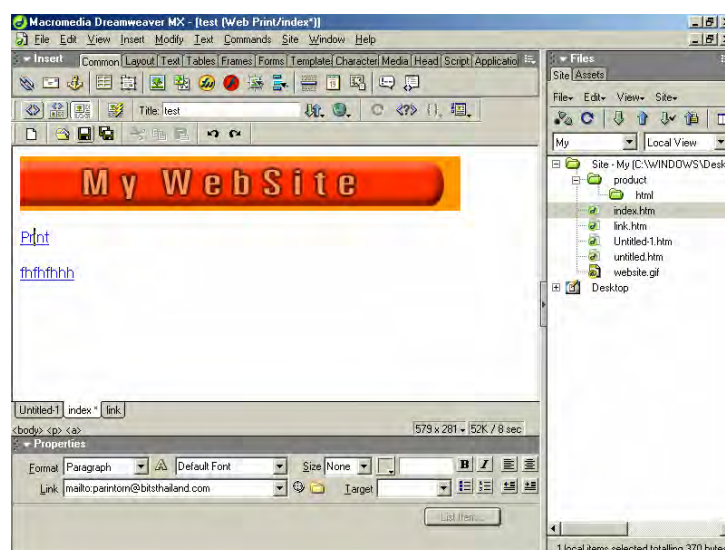
1. กำหนดจุดประสงค์ของ Web Site
2. กำหนดกลุ่มผู้เข้าชม
3. เลือก Web Browser
4. วางโครงร่างของ Site
5. ออกแบบหน้าตาของ Web
6. ออกแบบการเดินทางและการเชื่อมโยงของหน้า Web Page ใน Web Site
7. รวบรวม File สื่อทั้งหมดที่ต้องใช้

FTP (File Transfer Protocol) Program

Program FTP คือโปรแกรมสำหรับ Upload File Homepage ที่ได้สร้าง จากเครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา ไปยัง Server ได้แก่ โปรแกรม WS_FTP , โปรแกรม Cute Ftp

Dreamweaver Site Management

Site Management จะทำหน้าที่เป็น Site Map ในเครื่องของเรา และยังเป็น FTP ด้วย โดยยึดตาม Structure ของ Local Site (Root Directory) เพื่อหลีกเลี่ยงความผิดพลาดของการ Link



การแสดง Site Panel

- เลือก Window / Site

การสร้าง Local Site ใน Hard Disk

- Click ที่ Define a Site ที่ Site Panel
หรือ Click ที่ปุ่ม Site ในส่วนของ Site Panel และเลือก New Site
- พิมพ์ชื่อ Site ที่ต้องการ และ Next
- ต้องการสร้าง Server จำลอง ? ให้เลือก No.... และ Next
- เลือกตัวเลือกที่ 1 (Edit copies on my machine....) และกำหนด Folder ที่เก็บข้อมูล และ Next
- กำหนดรูปแบบการติดต่อกับ Server ให้เลือก None และ Next
- โปรแกรมจะแสดงรายละเอียด และ Done

การสร้าง File ใหม่ และการแก้ไข File เก่า ที่ Site Panel

- Click ที่ปุ่ม File / New File และแก้ไขชื่อ File
- ถ้าต้องการแก้ไข / Open File เก่า ให้ Double Click ที่ File ที่ต้องการ

การสร้าง Folder ใหม่

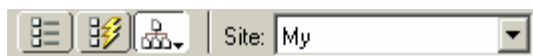
- Click ที่ปุ่ม File / New Folder และแก้ไขชื่อ Folder

การแก้ไขรายละเอียดของ Site


- Click ที่ปุ่ม Site ในส่วนของ Site Panel และเลือก Edit Sites
- หรือ Click ที่ช่องแสดงรายชื่อ Site และเลือก Edit Sites
- และเลือกชื่อ Site ที่ต้องการ และเลือก Edit
- กำหนดรายละเอียดและ OK

การแสดงรายละเอียด Site Map

- Click ปุ่ม  Expand / collapse แสดงเต็มหน้าจอ



- แสดง Remote Site / Testing Server / Site Map ของ Local / เลือกชื่อ Site ที่ต้องการ

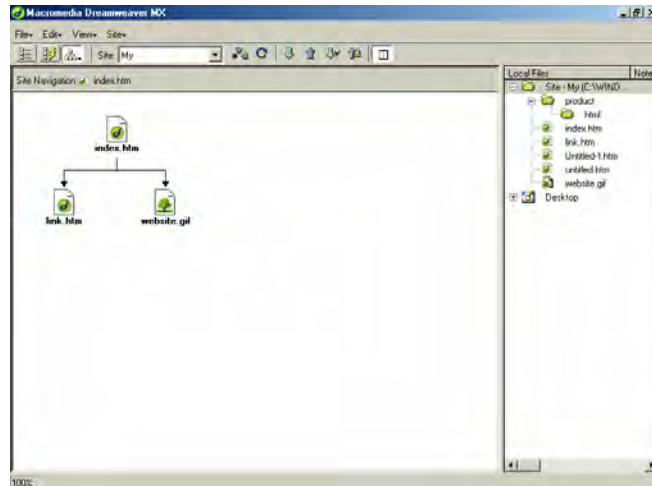
- Click ปุ่ม  Expand / collapse เพื่อกลับไปหน้าจอปกติ

- Assets แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับ File รูปภาพ / อื่นๆ

- คำสั่ง View


- Show Files Marked as Hidden แสดง File ที่ถูกซ่อนใน Mode Hidden
- Show Dependent Files แสดง File ที่เชื่อมโยงอยู่กับ Web Page
- Show Page Titles แสดง Page Title แทนแสดงชื่อ File

- ลักษณะการแสดงผลของ Link
 - OK Link เป็น Link ที่ทำงานได้ จะแสดงเป็นสีดำ
 - Email Link แสดงเป็น <mailto:email> address
 - URL Link แสดงเป็น <http://www.yahoo.com>
 - Broken Link Link ที่มีปัญหา จะแสดงเป็นสีแดง



การตรวจสอบ Site Map


การตรวจสอบจุดเชื่อมโยง (Check a Link)

- แสดง Site Map เต็มหน้าจอ  เลือก Site Map ที่ต้องการ
- Click Mouse ปุ่มขวาที่ File ที่ต้องการ และเลือกคำสั่ง Check Links
- เลือกคำสั่ง Selected Files/Folders หรือ Entire Site
- จะมีหน้าจอ Results แสดงขึ้นมา


การซ่อมแซมจุดเชื่อมโยงที่ผิดพลาด (Fixing broken links)

- ในหน้าจอ Results ในส่วน Broken Links
- Click ที่ชื่อ File ที่มีปัญหา และ Click ปุ่ม Browse for file เลือก File ปลายทางที่ต้องการแก้ไข

การเปลี่ยนจุดเชื่อมโยง (Changing a link Site Wide)

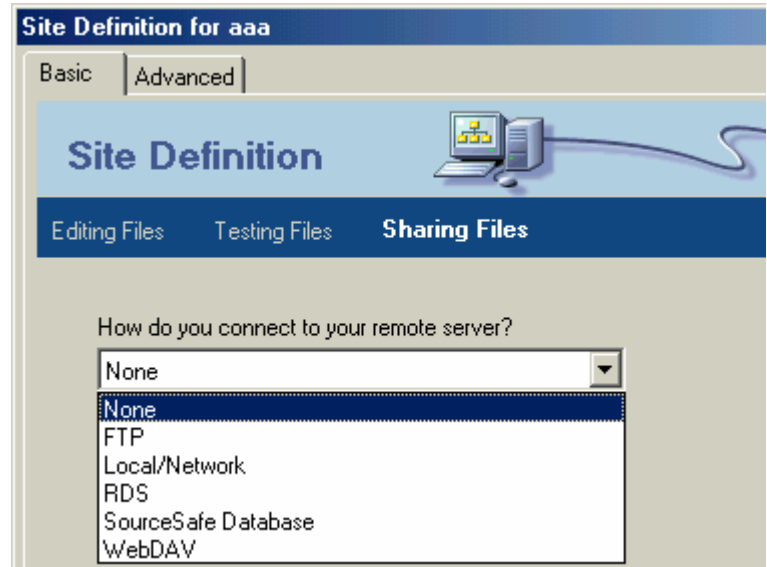
- แสดง Site Map เต็มหน้าจอ  เลือก Site Map ที่ต้องการ
- Click Mouse ปุ่มขวาที่ File ที่ต้องการ และเลือกคำสั่ง Change Links
- กำหนด File ใหม่ที่ต้องการ และ OK และ Update

การตรวจสอบการแสดงผลของ Browser (Check Target Browsers)





- แสดง Site Map เต็มหน้าจอ  เลือก Site Map ที่ต้องการ
- Click Mouse ปุ่มขวาที่ File ที่ต้องการ และเลือกคำสั่ง Check Target Browsers
- เลือก Browsers ที่ต้องการ และ Check

การกำหนดรายละเอียดในการติดต่อกับ Server เพื่อการ Upload File


- เลือก Edit Site และเลือก Site ที่ต้องการ และ Edit
- เลือกหมวดคำสั่ง Advanced
- เลือก FTP และ Next
- กำหนดรายละเอียดของ Server
- Click ปุ่ม Test Connection และ Next
- Done

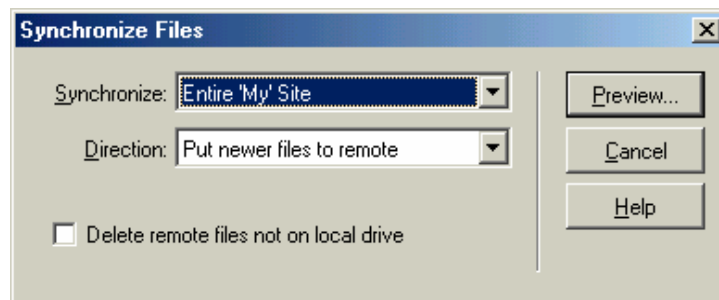


การ Upload File จาก Local Site ไปที่ Remote Site ครั้งแรก

- แสดง Site Map เต็มหน้าจอ 
- เลือก Site Map ที่ต้องการ และ Click Folder ที่เป็น Root Directory ที่หน้าจอ Local Folder
- Click ที่ **File** เพื่อ Connect กับ Remote 

- Click  เพื่อ Put File ไปที่ Remote

การ Update File ระหว่าง Local Site กับ Remote Site ครั้งที่ 2 เป็นต้นไป

- แสดง Site Map เต็มหน้าจอ 
- เลือก Site Map ที่ต้องการ
- เลือกคำสั่ง Site และ Synchronize
- กำหนดรายละเอียด ที่ บรรทัด Synchronize เป็น Entire Site และ Preview
- ตรวจสอบ File และ OK



การทำงานกับข้อความ

การขึ้นบรรทัดใหม่ใช้การ Enter หรือ ใช้ Line Break (Shift + Enter) Tag BR จะอยู่ที่ Characters Panel
Tag BR จะเว้นระยะห่างน้อยกว่าการ Enter

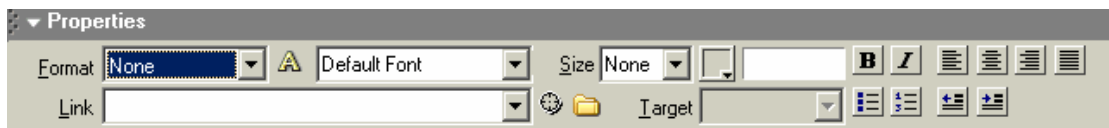
การทำข้อความให้เป็นหัวข้อ

- เลือกข้อความที่ต้องการ
- ในช่อง Format เลือก รูปแบบ Heading ที่ต้องการ (Heading 1 ขนาดใหญ่สุด)

การ Format ข้อความ

- ใช้ Text Properties Inspector เพื่อเปลี่ยนแปลงรายละเอียด

ส่วนประกอบของ Text Properties



Format กำหนดลักษณะข้อความให้มีคุณสมบัติต่างๆ เช่น เป็นย่อหน้า , หัวข้อต่างๆ

Font Combination ใช้ในการกำหนด Font List

Size กำหนดขนาดของ Font จะมีขนาด 1-7 และ 1 จะมีขนาดเล็กสุด และ 7 จะมีขนาดใหญ่สุด

None คือขนาดปกติของ Browser คือ = 3 และถ้ากำหนดขนาดเป็น +2 จะได้ขนาดเป็น 5

Link การกำหนด Link ให้กับข้อความ

Target กำหนดขนาดของการแสดงหน้าต่างของข้อมูลที่ Link ไป

การกำหนดชนิดของ Font

- เลือกข้อความที่ต้องการ
- เลือกชุด Font ที่ต้องการ ที่ Font Combination
- การทำงานจะใช้ Font ลำดับที่ 1 ก่อน ถ้าหาก Browser ปลายทางมี Font นั้นอยู่ ถ้าไม่มีจะใช้ลำดับต่อไป

การเพิ่ม Font List

- Click ที่ ในช่อง Default Font ที่ Text Property

- เลือก Edit Font List และ เลือก Font ที่ต้องการ

เช่น	เลือก MS Sans Serif	และ Click ปุ่ม	<input type="button" value="<<"/>
	เลือก AngsanaUPC	และ Click ปุ่ม	<input type="button" value="<<"/>
	เลือก CordiaUPC	และ Click ปุ่ม	<input type="button" value="<<"/>

- เรียบร้อยและ OK

- ในการ Format Font ให้เลือก Font List ที่กำหนดไว้ ขนาดของตัวอักษร จะไม่เปลี่ยนแปลงมาก

- การลบ ทำงานที่ Edit Font List และเลือกบรรทัดที่ต้องการ และ Click ที่ปุ่มลบ



การทำข้อความให้เป็นลำดับ (Bullet List / Number List)

- Click ที่ปุ่ม Bullet List / Number List
- พิมพ์ข้อความที่ต้องการ และ Enter
- เมื่อพิมพ์ข้อความครบแล้ว ให้ Enter เพิ่มอีก 1 ครั้ง เพื่อสิ้นสุดการทำงาน

การเปลี่ยนรูปแบบของ Bullet List / Number List


- Click บริเวณข้อความที่เป็น List
- Click ปุ่ม List Item
- ที่บรรทัด Style เลือกรูปแบบที่ต้องการ และ OK

การย่อหน้าไปทางขวา และย่อหน้ากลับมาทางซ้าย

- เลือกข้อความ
- และใช้ปุ่ม   หรือใช้ปุ่ม Tab / Shift + Tab

การแทรกช่องว่างเพื่อเว้นวรรค


ในภาษา HTML จะให้เว้นวรรคได้เพียง 1 ตัวอักษรเท่านั้น

- เลือกตำแหน่งข้อความ
- เลือกหมวด Characters และเลือก  Non-breaking Space หรือ Ctrl + Shift + Spacebar


การใส่ตัวอักษรพิเศษ

- ทำงานที่หมวด Characters และเลือกรูปแบบที่ต้องการ

การใส่วันที่ปัจจุบัน

- เลือกตำแหน่งที่ต้องการ
- เลือกหมวด Common และเลือก  Date และเลือกรูปแบบที่ต้องการ และ OK
- ถ้าเลือก Update Automatically on Save คือทุกๆ ครั้งที่ Save File Home Page วันที่/เวลา จะเปลี่ยนของปัจจุบัน

การใส่เส้นคั่นแนวนอน


- เลือกตำแหน่งที่ต้องการ
- เลือกหมวด Common และเลือก  Horizontal Rule
- สามารถกำหนดรายละเอียดของเส้นได้ที่ Properties Panel

การจัดการเกี่ยวกับรูปภาพ

File ที่นิยมนำมาใช้กับ Web Page ได้แก่


- JPEG File (.JPG)
สามารถแสดงสีได้ถึง 16 ล้านสี และมีขนาดของ File ที่มาใหญ่มาก เหมาะกับภาพถ่าย
- GIF File (.GIF)
สามารถแสดงสีได้ 256 สี และมีขนาดของ File ที่เล็ก ส่วนใหญ่จะเป็นภาพเคลื่อนไหว / ภาพการ์ตูน
- PNG File (.PNG)
จะสามารถแสดงสีได้มากกว่า GIF File และมีขนาดของ File ที่เล็กพอๆ กัน

การนำรูปภาพมาใส่ใน Web Page

- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- Click ปุ่ม  Image ที่ Common Panel
- กำหนด Folder ที่เก็บรูปภาพ และ Double Click ที่ File ที่ต้องการ
- การนำรูปภาพมาใส่ใน Web Page รูปจะต้องอยู่ภายใต้ Local Site ที่ตั้งไว้แต่แรก แต่ถ้าดึง File มาจากที่อื่น โปรแกรมจะถามว่า ต้องการ Copy File นั้นเข้ามาใน Folder ของ Local Site หรือไม่ ควรตอบ Yes เพื่อตอน Upload File ไปที่ Server จะได้ไม่ผิดพลาดเรื่องรูปที่จะหายไป
- ในการ Preview ใน Browser ควรจะ Save File ก่อน เพื่อรูปจะได้แสดงใน Browser

การปรับเปลี่ยนขนาดของรูปภาพ



- Click ที่ Image ที่ต้องการ
- ปรับขนาดตามต้องการ ถ้าต้องการให้รูปคงสัดส่วน ให้กด Shift และนำ Mouse ชี้ 
- การปรับขนาดของรูป จะไม่ทำให้ขนาดของ File แต่จะมีผลต่อความละเอียดของภาพ ดังนั้นการปรับขนาดของรูป ควรทำให้เห็น Layout เท่านั้น หลังจากนั้นจึงเข้าไปปรับในโปรแกรมที่ใช้แก้ไขรูปภาพ
- การปรับขนาดของรูป สามารถกำหนดขนาดที่ต้องการ โดยใส่ตัวเลขลงในช่อง W และ H ใน Image Property
- สามารถปรับได้เล็กสุด 8 X 8 Pixel ถ้าต้องการเล็กกว่า ต้องปรับค่าที่ W และ H ใน Image Property

ส่วนประกอบของ Image Property

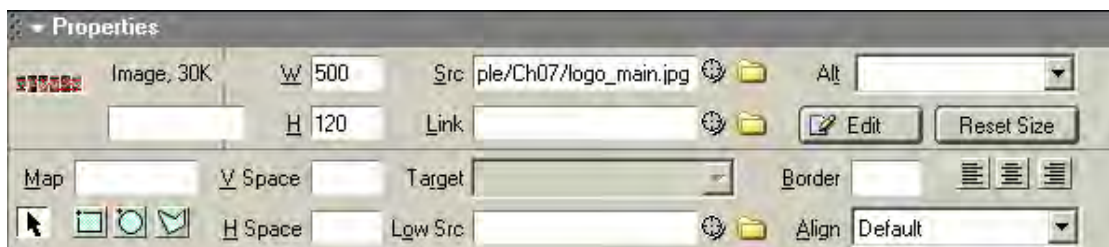


Image	สำหรับตั้งชื่อ Image และแสดงรูป Preview และขนาดของ File
W และ H	แสดงความกว้าง / ยาว เท่ากับขนาดรูปจริงที่ Insert เข้ามา และ หน่วยเป็น Pixel
Src	แสดงตำแหน่งและชื่อ File ที่ Insert เข้ามา
Link	ตำแหน่งของ File หรือ URL ที่ต้องการ Link ไป

Align	การเรียงรูปกับตัวอักษร
Alternative	กำหนดข้อความเพื่อแสดงก่อนที่รูปจะ Load เสร็จ
Map	สำหรับตั้งชื่อ Image Map
Icon ลูกศร	สำหรับกดเลือกบริเวณที่ทำ Image Map ไว้
Square Tool	สำหรับเลือกบริเวณที่ต้องการทำ Image Map เป็นรูปสี่เหลี่ยม
Circle Tool	สำหรับเลือกบริเวณที่ต้องการทำ Image Map เป็นรูปวงกลม
Polygon Tool	สำหรับเลือกบริเวณที่ต้องการทำ Image Map เป็นรูปอิสระ
V Space และ H Space	กำหนดค่าของช่องว่างที่อยู่ติดกับรูป เพื่อให้มีช่องว่างระหว่างภาพ หรือระหว่างตัวอักษรอื่น
Target	ลักษณะของ Window ที่เปิด เมื่อกด Link
Low Src	การให้รูปที่มี Resolution ต่ำ หรือขนาด File ที่เล็กขึ้นก่อนที่รูปที่เราเลือกจะถูก Load หมด
Border	จะขึ้นเมื่อรูปที่เราเลือกถูกกำหนดให้ใช้ Link ด้วย ปกติเป็น 0
Refresh	การ Refresh รูปหลังจากที่เราปรับค่าต่างๆ เสร็จ เพื่อดูการแสดงผลใหม่
Alignment	การจัดตำแหน่งรูป ซ้าย กลาง ขวา
Edit	สำหรับเปิดโปรแกรมที่แก้ไขภาพ

การจัดเรียงรูปกับข้อความ (Align)

Default	จะขึ้นอยู่กับ Browser แต่ปกติจะเป็นการเรียงข้อความบริเวณด้านล่างของรูป
Baseline และ Bottom	การเรียงข้อความบริเวณด้านล่างของ Object
Top และ Text Top	การเรียงข้อความบริเวณด้านบนสุดของ Object
Middle	การเรียงข้อความโดยฐานของข้อความอยู่ตรงกลางของ Object
Absolute Middle	การเรียงแนวกลางข้อความอยู่แนวเดียวกับแนวกลางของ Object
Absolute Bottom	การเรียงแนวล่างข้อความอยู่แนวเดียวกับแนวต่ำสุดของ Object
Left	การเรียง Object ให้ชิดด้านซ้าย และข้อความจะล้อมรอบทางด้านขวา
Right	การเรียง Object ให้ชิดด้านขวา และข้อความจะล้อมรอบทางด้านซ้าย

การใส่รูปภาพเป็นพื้นฉากหลัง

- เลือกคำสั่ง Modify และ Page Properties
- Click ปุ่ม Browse ที่บรรทัด Background Image
- เลือกรูปภาพที่ต้องการ และ OK และ OK

การจัดตำแหน่งรูปภาพ

- ใช้ V Space และ H Space ที่ Properties

กำหนดค่าของช่องว่างที่อยู่ติดกับรูป เพื่อให้มีช่องว่างระหว่างภาพ หรือระหว่างตัวอักษรอื่น

- ใช้ Alignment Image
- ใช้ตาราง
- สามารถนำรูปมาแสดงต่อกันได้ทันที ในแนวนอน

การทำงานกับ Link (Hyperlink)

การ Link ภายใน File และระหว่าง File


- การ Link คือการสั่งให้โปรแกรม Browser เชื่อมต่อไปยัง Server ที่ต้องการแล้วแสดงข้อมูลนั้นขึ้นมา
- การ Link สามารถกำหนดได้ทั้งข้อความ และรูปภาพ

ลักษณะของการ Link

1. การทำข้อความให้เป็น Link
2. การทำรูปภาพให้เป็น Link (1 รูป 1 Link)
3. การทำ Map Link (1 รูป หลาย Link)
4. การ Link ไปยัง Web Site อื่นๆ
5. การ Link ไปยังข้อความหรือตอนใดตอนหนึ่งที่อยู่ใน File เดียวกัน
6. การ Link ไปยังข้อความหรือตอนใดตอนหนึ่งที่อยู่ใน File อื่น
7. Email Address
8. การทำ Download File

การกำหนดข้อความให้เป็น Link

- เลือกข้อความที่ต้องการ
- Click ปุ่ม Browse for file ที่บรรทัด Link
- กำหนด File ที่ต้องการ หรือ พิมพ์ URL ที่ต้องการในช่อง Link เช่น <http://www.hunsa.com>
- กำหนด Target (ลักษณะการเปิดหน้าต่างใหม่) และ OK

_blank	เปิดเป็น Window เล็ก
_parent	เปิดเป็น Window ใหญ่เต็มหน้าจอ
- จะแสดงตำแหน่ง / ชื่อ File หรือตำแหน่ง URL ที่ Link ไป ในช่อง Link
- หรือ ใช้ปุ่ม Hyperlink  และกำหนดรายละเอียด และ OK

การทำรูปภาพให้เป็น Link

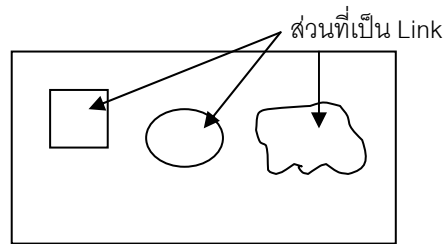
- เลือกข้อความที่ต้องการ
- Click ปุ่ม Browse for file ที่บรรทัด Link
- กำหนด File ที่ต้องการ หรือ พิมพ์ URL ที่ต้องการในช่อง Link เช่น <http://www.hunsa.com>
- กำหนด Target (ลักษณะการเปิดหน้าต่างใหม่)
- กำหนด Alt (ข้อความที่ต้องการแสดงเมื่อนำ Mouse ไปชี้ที่รูป และ OK

การ Link ไปยัง File ใหม่ หรือ Web Site ใหม่ แต่ยังคงอยู่ในหน้าต่างเดิม



กำหนด Link ให้กับข้อความ หรือรูปภาพที่ต้องการ และใส่ URL ที่ต้องการลงในช่อง Link ใน Properties Inspector โดยไม่ต้องกำหนด Target

การ Link โดยใช้ Image Map Link

การทำให้รูปภาพ 1 รูป เป็นหลายๆ Link



ขั้นตอนการสร้าง Image Map Link



- Click ที่รูปภาพที่ต้องการ
- Click เลือกเครื่องมือ  เพื่อกำหนดลักษณะพื้นที่ ที่จะให้เป็น Link ที่ Image Properties
- กำหนดพื้นที่ตามต้องการ
- กำหนด File หรือ URL ที่ต้องการจะ Link ไป
- กำหนด Target และ Alt ตามต้องการ
- ต้องการแก้ไขรายละเอียดของ Map Link ให้ Click ที่  และ Click ที่ Map Link ที่ต้องการ
- ในรูป 1 รูป จะสร้าง Map Link ก็รูปก็ได้

การ Link ไปยังข้อความหรือตอนใดตอนหนึ่งที่อยู่ใน File เดียวกัน (Anchor)

จะใช้กับ File ที่มีเนื้อหามากๆ เพื่อให้ Link ไปหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็ว เช่น File ที่มีหัวข้ออยู่ด้านบน และมีรายละเอียดอยู่ด้านล่าง

ขั้นตอนการกำหนด Link ภายใน File

กำหนดชื่อของแต่ละจุดที่ต้องการให้ Link ไป

- Click ที่ตำแหน่งที่ต้องการ และ Click ที่ Icon  Name Anchor ที่ Common Panel
- กำหนดชื่อที่ต้องการ และ OK
- จะมีรูป  แสดงที่ตำแหน่งที่กำหนด

การกำหนด Link ให้แต่ละตำแหน่งที่ต้องการ

- เลือกข้อความหรือรูปที่ต้องการ
- กำหนดตำแหน่ง Link ที่ต้องการจะไป ในช่อง Link

รูปแบบ #ชื่อตำแหน่งที่ต้องการที่ได้ตั้งไว้

เช่น #Top

การ Link ไปยังข้อความหรือตอนใดตอนหนึ่งที่อยู่ใน File อื่น

ขั้นตอนการทำ Link เหมือนกับการ Link ภายใน File เดียวกัน

- กำหนดตำแหน่ง และชื่อ Anchor ในแต่ละ File ที่ต้องการจะ Link ไป
- ในการกำหนดตำแหน่งของ จะเปลี่ยนไปดังนี้

รูปแบบ **ชื่อ File#ชื่อตำแหน่งที่ต้องการที่ได้ตั้งไว้**

เช่น index.htm#main เป็นการกำหนด Link ภายใน Site เดียวกัน

<http://www.bangkokmap.com/data.htm#sample1> เป็นการกำหนด Link ระหว่าง Site

การ Link ไปยัง File อื่น และให้ File นั้นอยู่ในหน้าต่างใหม่

ขั้นตอนการทำ Link เหมือนกับการ Link ปกติ แต่จะมีการกำหนดรายละเอียดของ Target เพิ่มขึ้นมา

_blank เปิดเป็น Window เล็ก

_parent เปิดเป็น Window ใหญ่เต็มหน้าจอ

การกำหนด Email Address ให้เป็น Link

- เลือกข้อความหรือรูปที่ต้องการ
- ในช่อง Link กำหนด <mailto:xxx@xxx.com>
- หรือ Click ปุ่ม  ที่ Common Panel และกำหนดข้อความ และ Email Address และ OK

การสร้าง Download File

- ทำ File ที่ต้องการให้ Download เป็น File ZIP และ Copy ไปไว้ใน Site ที่กำลังทำงานอยู่
- เลือกข้อความหรือรูปที่ต้องการ
- กำหนดตำแหน่ง Link ให้เป็น File ที่เตรียมไว้ ในช่อง Link

การใช้ Frame ในการออกแบบ

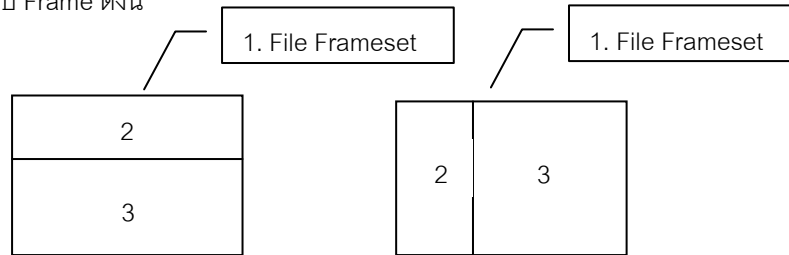
คือการแบ่งพื้นที่ของหน้าจอ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม และจะช่วย Load File ให้เร็วขึ้น

ข้อเสียของการใช้ Frame

จะมี File เพิ่มขึ้นตามจำนวน Frame ที่กำหนด และทำให้โครงสร้างของ Site มีความซับซ้อนมากขึ้น

File ที่เกิดจากการสร้าง Frame

- ถ้าออกแบบ Frame ดังนี้



จะเกิด File ทั้งหมด 3 File คือ จำนวน Frame + 1

1. File Frameset
2. File ด้านบน / ด้านซ้าย
3. File ด้านล่าง / ด้านขวา

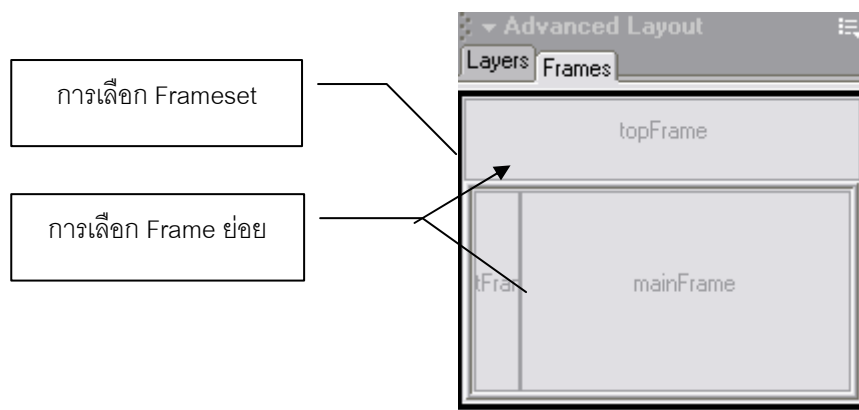
Frameset คือ File ที่เก็บข้อมูลของการแบ่งพื้นที่ Frame / เป็น File ตัวหลักที่เรียกใช้งาน

การสร้าง Frame

- เปลี่ยน Object Palette ให้เป็นหมวดคำสั่ง Frames
- เลือกรูปแบบของการแบ่งพื้นที่ ที่ต้องการ ใน Frames Object
 - สามารถปรับขนาดพื้นที่แต่ละส่วนได้ตามต้องการ โดยนำ Mouse มาชี้ ที่เส้นแบ่งพื้นที่ (Frames Borders)
 - สามารถสร้าง Frame ย่อยซ้อนใน Frame ที่มีอยู่แล้วได้
 - ถ้า Frame Borders ไม่แสดง ให้เลือกคำสั่ง View > Visual Aids > Frame Borders

การเลือก Frame / Frameset

- เลือกคำสั่ง Window > Others > Frames เพื่อแสดง Frames Palette ขึ้นมา
 - การเลือก Frameset ให้ Click ที่ขอบ Border ของ Frame ที่ Frames Palette
 - การเลือก Frame ย่อย ให้ Click ในช่อง Frame ย่อย ที่ต้องการ ที่ Frames Palette



การ Save File ของ Frameset / Frame

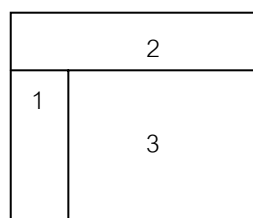
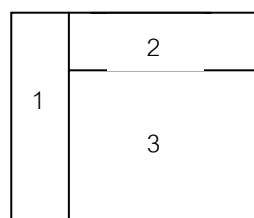
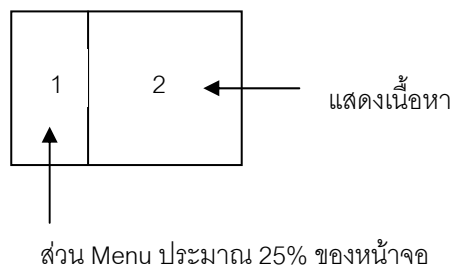
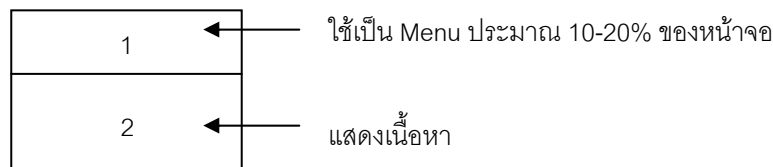
การ Save File Frameset

- Click ที่ Frame Borders
- เลือกคำสั่ง File > Save Frameset ● จะเป็น File หลักที่เปิดใช้งาน

การ Save File Frame ย่อย

- Click ที่พื้นที่ของ Frame ที่ต้องการ ที่หน้าจอของการออกแบบ
- เลือกคำสั่ง File > Save Frame
- ต้อง Save File Frame ย่อยให้ครบตามจำนวน Frame
- เมื่อมีการแก้ไขข้อมูล เมื่อจะ Save File ให้ใช้คำสั่ง File > Save All
- หรือ Preview ดูใน Browser ได้เลย แล้วโปรแกรมจะเตือนให้ Save ก่อน ให้ตอบ OK

แนวความคิดในการแบ่งพื้นที่ของ Frame



1 และ 2 จะเป็น Menu
3 จะเป็น เนื้อหา



1 และ 3 จะเป็น Menu
2 จะเป็น เนื้อหา

- การกำหนด Page Title จะต้องกำหนดไว้ที่ Frameset

การใส่สีพื้นในแต่ละ Frame

- Click บริเวณพื้นที่ของ Frame ที่ต้องการ ที่หน้าจอของการออกแบบ
- Click Mouse ปุ่มขวา และเลือกคำสั่ง Page Properties
- กำหนดรายละเอียด และ OK

การ Target Link เพื่อควบคุมการแสดงผลของข้อมูลใน Frame ที่ต้องการ

- ตั้งชื่อ Frame ย่อยๆ ให้ครบ
- เมื่อกำหนด Link จาก Frame ที่ใช้เป็น Menu เรียบร้อยแล้ว
- กำหนด Target ตามต้องการ ปกติจะเลือกชื่อ Frame ที่เป็นเนื้อหา

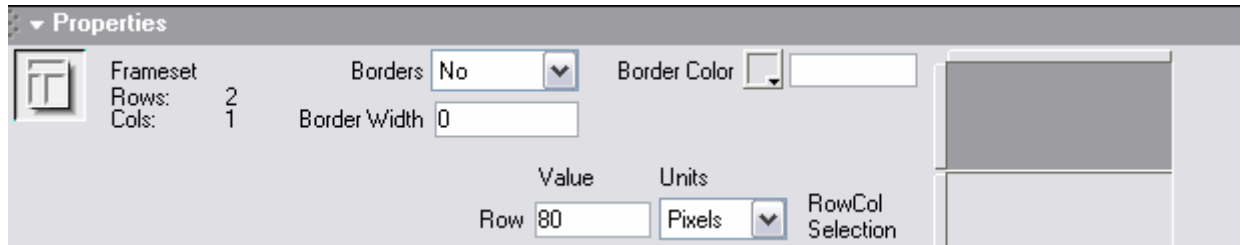
Frame Target ที่มีมากับโปรแกรม

_Blank	การเปิดหน้าต่าง Link เป็นหน้าต่างใหม่ แล้วให้คงหน้าต่างเดิมไว้ (เปิดเป็นหน้าต่างเล็ก)
_Parent	การเปิดหน้าต่าง Link ในหน้า Frame หลักของหน้านั้น (เปิดเป็นหน้าต่างใหญ่)
_Self	การเปิด Link ในหน้า Frame ที่กด Link หน้าใหม่จะแทนที่ใน Frame เดิม
_Top	การเปิด Link ที่กดขึ้นมาเต็มทั้งหน้าจอ โดยแทนที่ทุก Frame ที่อยู่ในหน้าเดิม

การใช้คำสั่ง NoFrames

ใช้แสดงข้อมูลที่ต้องการในกรณีที่ Browser ไม่สามารถ แสดงผลของ Frame ได้

- เลือกคำสั่ง Modify > Frameset > Edit NoFrames Content
- จะเปิดหน้าจอว่าง และด้านบนมีคำว่า NoFrames Content แสดงอยู่
- สามารถกำหนดข้อความ / รูปแบบได้ตามต้องการ เหมือนเป็น Web Page หน้าหนึ่ง
- เมื่อกำหนดรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว
- เลือกคำสั่ง Modify > Frameset > Edit NoFrames Content ซ้ำอีกครั้ง จะกลับไปหน้าจอปกติ

ส่วนประกอบของ Frameset Property

Borders เลือกการแสดงผลของ Border

- Default ให้ Browser กำหนดให้ว่าจะแสดงผลแบบไหน
- Yes แสดงผล Border เป็น 3 มิติ สีเทา
- No แสดงผลเป็นเส้นสีเทาเรียบ

Border Width ความกว้างของ Border

Border Color เลือกสีของ Border ใน Frameset นั้นๆ

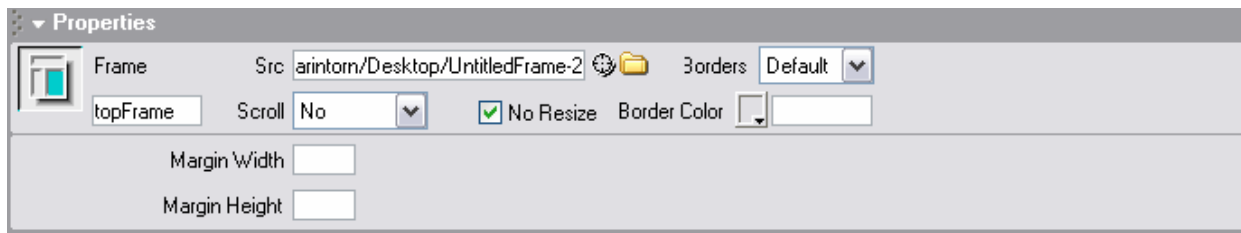
Row & Column Selection การเลือกตั้งค่า Value

Value ค่าความกว้าง / ความสูง ของ Row / Column

Units หน่วยที่ใช้ในการกำหนดความกว้าง / ความสูง ของ Row / Column

- Pixel กำหนดความกว้าง / ความสูง ของ Row / Column ให้คงที่
- Percent กำหนดความกว้างเป็น % โดยสัมพันธ์กับหน้าจอ
- Relative กำหนด Frame นั้นๆ ให้ขยายตามความกว้างที่เหลืออยู่ถ้า Frame อื่นๆ ถูกกำหนดความกว้างไว้แล้ว

ส่วนประกอบของ Frame Property




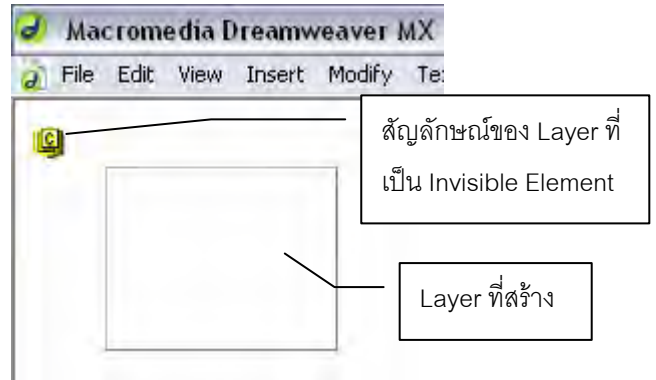
Frame Name	กำหนดชื่อ Frame เพื่อใช้ในการ Target
Source File	แสดงตำแหน่งและชื่อ File ที่ใช้
Borders	เลือกการแสดงผลของ Border
Border Color	เลือกสีของ Border ใน Frame
Scroll	กำหนดว่าจะให้มี Scroll Bar หรือไม่ ในกรณีที่ข้อมูลที่แสดงในหน้าจามีมากกว่าพื้นที่แสดงผล
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Yes ▪ No ▪ Auto ▪ Default 	<p>จะแสดง Scroll Bar เสมอ</p> <p>ไม่ให้แสดง Scroll Bar</p> <p>จะแสดง Scroll Bar อัตโนมัติถ้าข้อมูลมีมากกว่าพื้นที่แสดงผล</p> <p>ส่วนมากค่า Default ใน Browser ต่างๆ จะเป็น Auto</p>
No Resize	ใช้ในการป้องกันการขยับ Frame ที่ทำงานอยู่
Margin Width	กำหนดช่องว่างระหว่างตัวอักษรกับขอบของ Frame ด้านข้าง
Margin Height	กำหนดช่องว่างระหว่างตัวอักษรกับขอบของ Frame ด้านบน

การออกแบบ Web Page โดยใช้ Layer

Layer จะนำมาใช้ในการจัดวางตำแหน่งภายในหน้าเอกสารให้มี Layout ที่สวยงาม โดยใช้หลักการเหมือนกับแผ่นใสหลายๆ บนหน้าจอ และ Browser ที่สนับสนุนการทำงานของ Layer จะเป็น Version 4.0 ขึ้นไป โดยภายใน Layer สามารถบรรจุตัวอักษร, รูป, Plug-in หรือ Layer เอง ซึ่งมีประโยชน์มากในการวาง Layout ที่มีการซ้อนกันของ Object บนหน้าจอ

การสร้าง Layer

- Click Icon  Draw Layer ที่ Common Palette
- กำหนดพื้นที่ของ Layer ตามต้องการ



การแสดงผล / ไม่แสดงผล Layer Palette

- เลือกคำสั่ง Window > Others > Layers ที่ Menu

ส่วนประกอบของ Layer Palette

การแสดงผล / ไม่แสดงผล Layer

ชื่อ Layer

การซ้อนกันของ Layer ย่อย ใน Layer หลัก

Prevent Overlap

ใช้สำหรับป้องกันไม่ให้ Layer ซ้อนทับกัน เพื่อให้ง่ายต่อการแปลงไปเป็นตาราง

ค่า Z-Index แสดงชั้น / ลำดับ การซ้อนทับกันของ Layer

Name	Z
Layer4	8
Layer3	7
Layer2	6
Layer1	5
Layer6	2
Layer5	1

การแสดงผล / ไม่แสดงผล Layer

- Click หน้าชื่อ Layer ที่ต้องการ
- Click ที่นี้ เพื่อแสดง Layer ทั้งหมด

แสดง Layer

ไม่แสดง Layer

Name	Z
Layer4	4
Layer3	3
Layer2	2

การตั้งชื่อ Layer

- Double Click ที่ชื่อ Layer ที่ต้องการ และ พิมพ์ชื่อ Layer ที่ต้องการ และ Enter

การเลือก Layer

- Click ที่ชื่อ Layer ที่ต้องการ ที่ Layer Palette
 - ต้องการเลือกหลายๆ Layer ใช้ Shift

การย้ายตำแหน่ง Layer

- เลือก Layer ที่ต้องการ และ Click ที่  และย้ายตำแหน่งตามต้องการ


การเปลี่ยนลำดับการซ้อนกันของ Layer

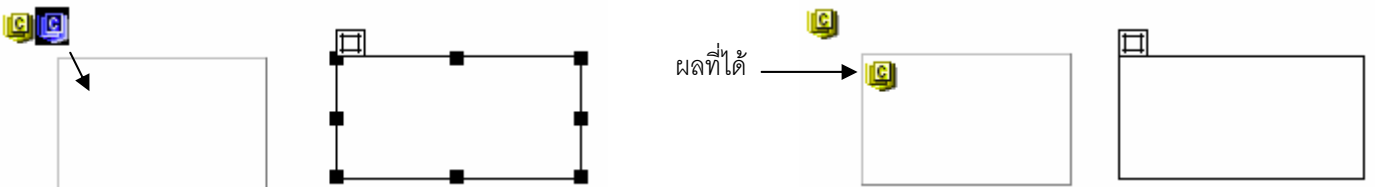
- เปลี่ยนค่า Z-Index ให้เป็นตัวเลขมากกว่า ค่าของ Layer ที่ต้องการซ้อน ที่ Layer Palette
- หรือ Click ที่ชื่อ Layer ที่ต้องการ และย้ายตำแหน่งให้อยู่ด้านบนของ Layer ที่ต้องการ

การกำหนดให้มีการซ้อนกันของ Layer ย่อย ใน Layer หลักได้

- เลือกคำสั่ง Edit > Preferences และเลือกหมวดคำสั่ง Layers
- เลือก ที่ บรรทัด Nesting: Nest when Created Within a Layer

การย้าย Layer ให้ไปอยู่เป็น Layer ย่อย ใน Layer หลัก

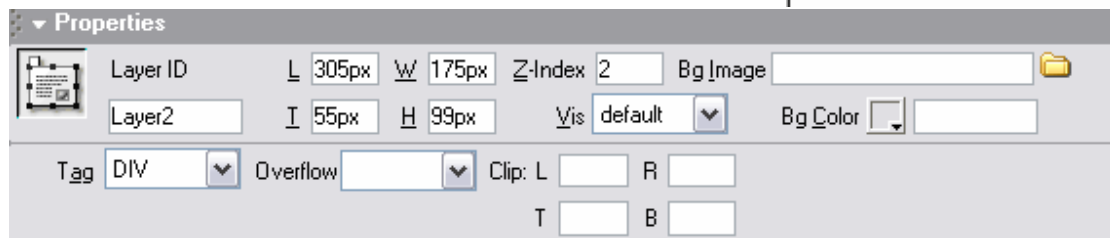
- เลือก Layer ที่ต้องการจะย้ายไปเป็น Layer ย่อย ของ Layer อื่น และกด **Ctrl** และลากไปปล่อยที่ที่ต้องการ
- หรือ Click ที่สัญลักษณ์  ของ Layer ที่เลือก และย้ายให้ไปอยู่ในพื้นที่ของ Layer หลักที่ต้องการ



การเปลี่ยนลำดับ

รายละเอียดใน Layer Property

Name	Z
Layer1	1
└ Layer2	2



Layer ID	การตั้งชื่อของ Layer	
ค่า L	เป็นตัวกำหนดตำแหน่งของ Layer ให้ห่างจากขอบทางซ้ายกี่ Pixel	
ค่า T	เป็นตัวกำหนดตำแหน่งของ Layer ให้ห่างจากขอบด้านบนกี่ Pixel	
ค่า W และ H	ใช้กำหนดความกว้างยาวของ Layer	
ค่า Z-Index	ใช้กำหนดการซ้อนทับของ Layer และค่าที่มากกว่าจะอยู่ด้านบน	
Visible	กำหนดว่าจะให้ Layer แสดงให้เห็นหรือไม่ ซึ่งค่าปกติคือการแสดง Layer	
Bg Image	กำหนดรูปเพื่อเป็น Background ใน Layer	
Bg Color	กำหนดสีของ Background ใน Layer	
Tag	ปกติจะใช้ Tag DIV เป็นค่า Default	
Overflow	การสั่งให้ Layer เป็นอย่างไร เมื่อเนื้อหาที่อยู่ใน Layer มีขนาดมากกว่าพื้นที่แสดงผลของ Layer	
Visible	พื้นที่ของ Layer จะขยายเพิ่มขึ้นให้พอดีกับเนื้อหาที่เพิ่มขึ้น	Scroll แสดง Scroll เมื่อเนื้อหาเกิน Layer
Hidden	พื้นที่ของ Layer จะเท่าเดิมและแสดงเนื้อหาเท่าที่แสดงได้	Auto โปรแกรมใส่ Scroll ให้อัตโนมัติ
Clip L,R,T,B	กำหนดค่าให้ Object ภายใน Layer อยู่ห่างจากขอบของ Layer ทั้ง 4 ด้าน	

การแปลง Web Page ที่สร้างจาก Layer ให้เป็น Table เพื่อใช้กับ Browser Version 3.0 ที่ไม่ Support Layer

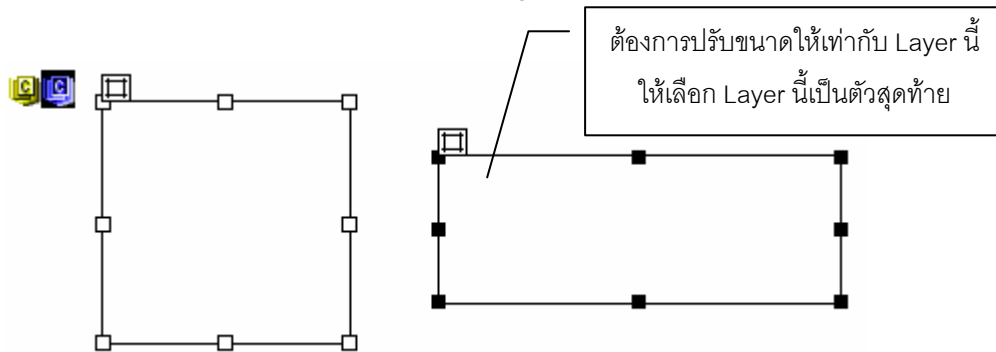
- Layer จะต้องไม่ซ้อนกัน และไม่มี Layer ย่อย อยู่ใน Layer หลัก
- เลือกคำสั่ง File > Convert > 3.0 Browser Compatible และ OK
- จะได้ File ใหม่ ที่มี Layout เป็น Table และ File เก่า ที่เป็น Layer ก็ยังอยู่

การแปลง Web Page ที่สร้างจาก Layer ให้เป็น Table แต่ยังทำงานอยู่ใน File เดิม

- Layer จะต้องไม่ซ้อนกัน และไม่มี Layer ย่อย อยู่ใน Layer หลัก
- เลือกคำสั่ง Modify > Convert > Layers to Table และ OK

การปรับขนาดของ Layer ให้เท่ากัน

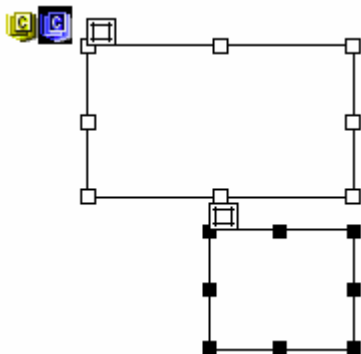
- เลือก Layer ที่ต้องการ และเลือก Layer ที่ต้องการเป็นต้นแบบ เป็นตัวสุดท้าย
- เลือกคำสั่ง Modify > Align
- เลือกคำสั่ง Make Same Width หรือ Make Same Height



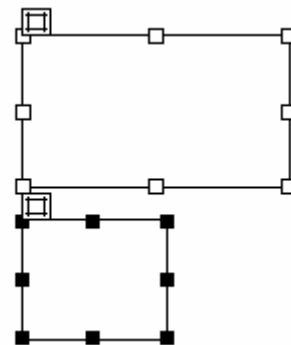
การจัดเรียง Layer

- เลือก Layer ที่ต้องการ และเลือก Layer ที่ต้องการเป็นต้นแบบ เป็นตัวสุดท้าย
- เลือกคำสั่ง Modify > Align
- เลือกคำสั่ง Left หรือ Right หรือ Top หรือ Bottom

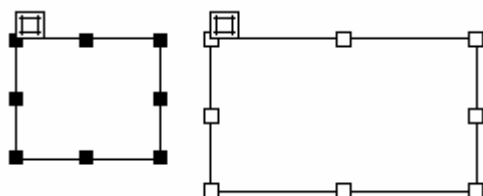
Align Right



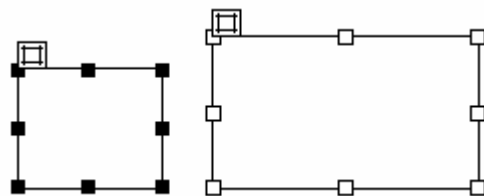
Align Left



Align Top



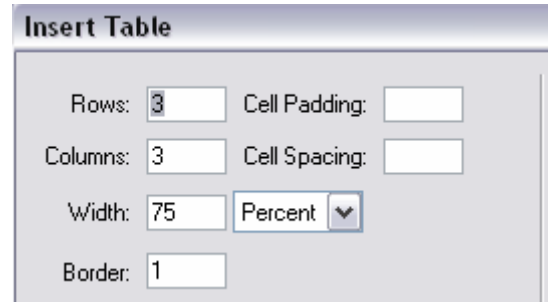
Align Bottom



การออกแบบโดยใช้ตาราง

การสร้างตาราง

- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- Click Icon  Insert Table ที่ Insert Palette
- กำหนดรายละเอียด และ OK



Rows / Columns จำนวนแถวแนวตั้งและแนวนอน

Width ความกว้างของตาราง (แบบ Percent จะเป็นความกว้างตามสัดส่วนของหน้าจอ / ระบุขนาดเป็นหน่วย Pixel)

Border ขอบของตาราง ถ้าไม่ต้องการแสดงให้ = 0

Cell Padding ความห่างของ Object กับขอบ Cell

Cell Spacing ความกว้างของขอบ Cell

การเลือก Cell ในตาราง

- เลือก Cell Click ที่ Cell ที่ต้องการ
- เลือก Row ชีบที่ขอบด้านซ้ายของ Row ที่ต้องการ และ Click
- เลือก Column ชีบที่ขอบด้านบนของ Column ที่ต้องการ และ Click
- เลือกทั้งตาราง ชีบที่ขอบด้านล่างของตาราง และ Click
- เลือกที่บรรทัด Status Bar ในส่วนของ body

การแทรก Row / Column

- การแทรก Row จะแทรกเหนือ Row ที่เลือก / การแทรก Column จะแทรกด้านซ้ายของ Column ที่เลือก
- เลือก Row / Column ที่ต้องการ
- นำ Mouse ชีบบริเวณที่เลือก และ Click Mouse ปุ่มขวา
- เลือกคำสั่ง Table และเลือกคำสั่ง Insert Row / Insert Column

การลบ Row / Column

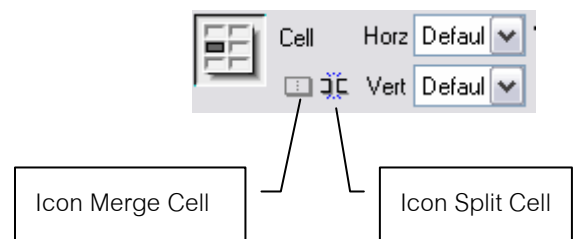
- ขึ้นตอนเหมือนเดิม เปลี่ยนมาเลือกคำสั่ง Delete Row / Delete Column

การรวม Cell

- เลือก Cell ที่ต้องการ Click Icon Merge Cell ที่ Table Property

การแยก Cell

- เลือก Cell ที่ต้องการ Click Icon Split Cell ที่ Table Property
- กำหนดรายละเอียด และ OK
- ควรจะแบ่งในแนว Column ก่อน แล้วค่อยแบ่งในแนว Row



การเปลี่ยนรูปแบบของตาราง

- เลือกตาราง และเลือกคำสั่ง Commands > Format Table
- เลือกรูปแบบที่ต้องการ และ OK

การใส่ตัวอักษร / ข้อความ และรูปภาพลงในตาราง

ตัวอักษร / ข้อความ

สามารถ Copy และ Paste ลงใน Cell ได้ ถ้า Copy มาจาก File ที่เป็น Text เช่น .Doc

ให้ Paste แบบ Paste as Text ในคำสั่ง Edit เพื่อรักษาย่อหน้าต่างๆ ให้เหมือนเดิม

รูปภาพ เลือก Cell และ Insert Image ตามปกติ

การแปลง Web Page ที่สร้างจาก Table ให้เป็น Layer แต่ยังคงทำงานอยู่ใน File เดิม

- เลือกตารางที่ต้องการ
- เลือกคำสั่ง Modify > Convert > Tables to Layers และ OK

รายละเอียดใน Table Property

Property ของการเลือก Table ทั้ง Table

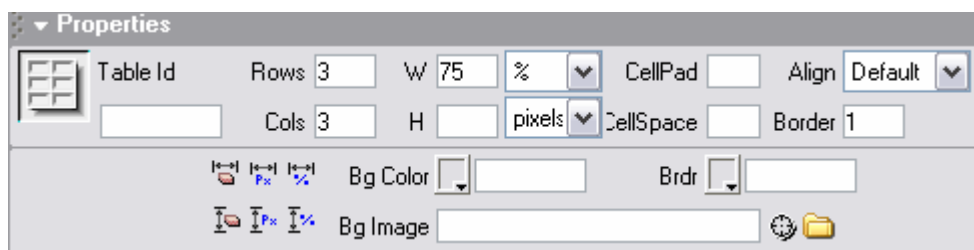


Table Name สำหรับตั้งชื่อ Table

Rows / Cols สำหรับใส่จำนวน Rows / Columns


W และ H กำหนดความกว้าง / ความสูงของตาราง (เป็น % และ pixels)


CellPad ความห่างของ Object กับขอบ Cell

CellSpace ความกว้างของขอบ Cell


Align จัดตำแหน่ง Left, Right, Center ของตาราง

Border ความกว้างของขอบตาราง

 Clear Row Heights ลดขนาดของตาราง ให้กลับไปที่ความสูงจริง (อาจมีช่องว่างเกินออกมาในการออกแบบ)

 Clear Column Width ลดขนาดของตาราง ให้กลับไปที่ความกว้างจริง

 เปลี่ยนความกว้างให้เป็น %

 เปลี่ยนความกว้างให้เป็น Pixel

Background Image กำหนดรูปภาพหลังของตาราง

Background Color กำหนดสีฉากหลังของตาราง

Border Color สีของขอบตาราง

การออกแบบโดยใช้ Page Layout


ใช้สำหรับจัดหน้า Web Page เพื่อให้สร้างตารางได้อย่างยืดหยุ่น และง่ายต่อการปรับแต่งพื้นที่

การออกแบบโดยใช้ Layout View

- เลือกหมวด Layout ที่ Insert Panel
- ถ้ามีข้อความเตือน ให้ OK และเลือก Layout View
- ต้องการกลับไปหน้าจอบกติ เลือก Standard View

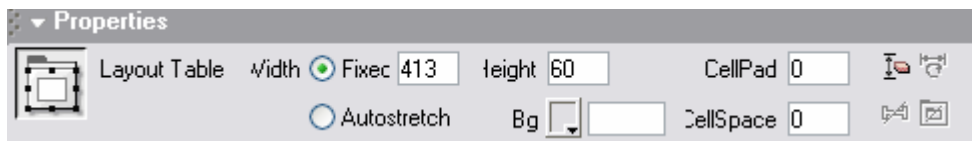


การสร้างตารางที่เป็นพื้นที่ที่ใช้ในการออกแบบหน้า Web Page

- Click ที่ปุ่ม  Draw Layout Table
- วาดพื้นที่ตามต้องการ (ไม่ต้องใหญ่มาก เพราะสามารถกำหนดขนาดได้ที่ Properties)
- กำหนดรายละเอียดที่ Properties (760 x 420)



Properties ของ Layout Table



Width กำหนดความกว้างของตาราง

Fixed กำหนดความกว้างของตารางตามต้องการ หน่วยเป็น Pixels

Autostretch ให้โปรแกรมกำหนดความกว้างของตารางให้โดยอัตโนมัติ

Height กำหนดความสูงของตาราง


Bg กำหนดสีพื้นของตาราง

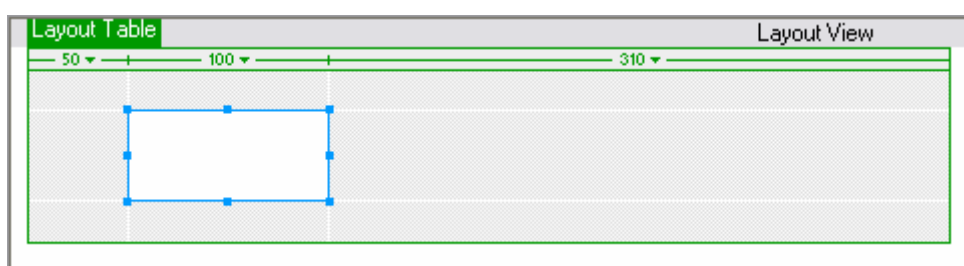
Cell Padding กำหนดความสูงของทุก Cell ในตาราง

Cell Spacing กำหนดระยะห่างระหว่าง Cell

Clear Row Heights ลบความสูงของตารางให้เท่าขนาดวัตถุที่อยู่ภายในพื้นที่ตาราง

การสร้าง Cell เพื่อใส่ Object ต่างๆ ที่ต้องการ

- Click ที่ปุ่ม  Draw Layout Cell
- วาดพื้นที่ตามต้องการ
- กำหนดรายละเอียดที่ Properties



Properties ของ Layout Cell

Width กำหนดความกว้างของตาราง

Fixed กำหนดความกว้างของตารางตามต้องการ หน่วยเป็น Pixels

Autostretch ให้โปรแกรมกำหนดความกว้างของตารางให้โดยอัตโนมัติ

Height กำหนดความสูงของตาราง

Bg กำหนดสีพื้นของตาราง

Horz การจัดวางวัตถุที่อยู่ใน Cell ตามแนวนอน

Left ซิดขอบด้านซ้ายของ Cell

Center

Right

Default ซิดขอบด้านซ้ายของ Cell

Vert การจัดวางวัตถุที่อยู่ใน Cell ตามแนวตั้ง

Top ซิดขอบด้านบนของ Cell

Middle

Bottom

Baseline ซิดขอบด้านบนของ Cell

Default ซิดขอบด้านบนของ Cell

No Wrap ไม่ให้มีการตัดคำไปขึ้นบรรทัดใหม่เมื่อมีการเว้นวรรค

การกำหนด Object ลงใน Cell

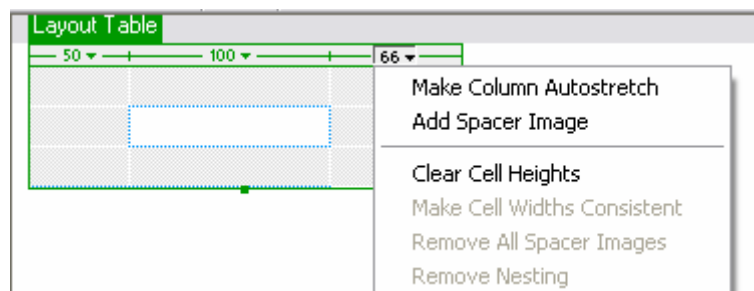
- Click ใน Cell ที่ต้องการ และพิมพ์ข้อความ หรือใส่รูปภาพตามต้องการ

การทำงานกับ Cell

- Click ใน กรอบของ Cell ที่ต้องการ
 - กด Delete เพื่อลบ Cell
 - ใช้ลูกศรที่ Keyboard เพื่อปรับตำแหน่ง Cell
 - กำหนดรายละเอียดที่ Properties

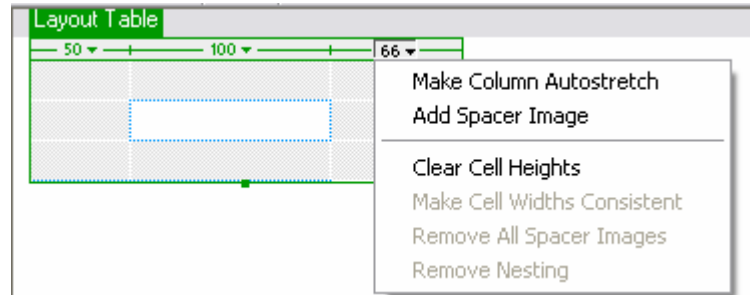
การตัดที่ว่างส่วนเกินในแนวตั้งของ Cell

- เลือก Clear Cell Heights

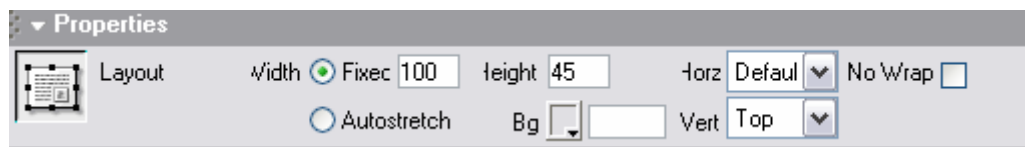


การกำหนดให้ Column ยืดขนาดเองอัตโนมัติ

- เลือก Make Column Autostretch



- หรือ เลือก ที่ Autostretch Properties



- ในการทำ Column Autostretch นั้น โปรแกรมจะต้องเติมช่องว่างลงไปให้ เรียกว่า Spacer Image ใช้ในการควบคุมช่องว่างของ Cell ในตารางที่ไม่คงที่ เพื่อป้องกันไม่ให้ Cell เข้ามาเกยกันได้




- Create a spacer image file สร้าง spacer image file ขึ้นใหม่
- Use an existing ใช้ spacer image file ที่มีอยู่เดิม
- Don't use spacer ไม่ใช้ spacer image file

- กำหนดลักษณะของ File Spacer Image และ OK
- กำหนด Folder ที่ต้องการจัดเก็บ และ Save

การสร้าง Rollover และ Behavior Show-Hide Layer

คือเทคนิคในการเปลี่ยนภาพ จากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง โดยเลื่อน Mouse ไปที่ภาพนั้น และเมื่อเลื่อน Mouse ออกมา รูปภาพก็จะกลับเป็นรูปเดิม ส่วนมากจะใช้กับส่วนที่เป็น Menu หรือ Navigation bar

ขั้นตอนการทำ Rollover

- ต้องเตรียมรูปภาพให้พร้อม และ Save ไว้ที่ Local Site ที่ต้องการ ให้เรียบร้อย
- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- สร้างตาราง 1 Column และ Row = จำนวนบรรทัดของ Menu ที่ต้องการสร้าง และปรับขนาดให้เหมาะสม
- Click Cell ที่ต้องการที่ตาราง และ Click Icon  Rollover Image ที่ Common Palette
- กำหนดรายละเอียด เรียบร้อยและ OK

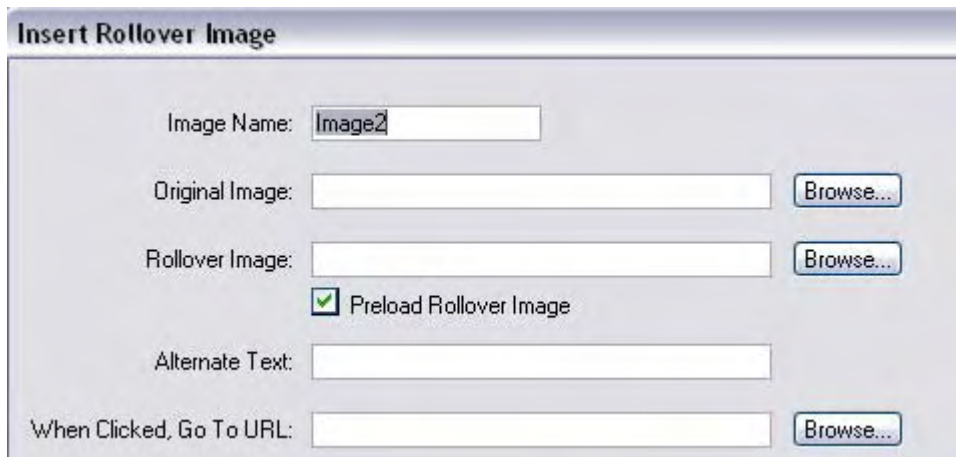



Image Name	การตั้งชื่อของภาพ และควรตั้งชื่อทุกภาพที่นำมาใช้
Original Image	รูปที่ต้องการแสดงตอนแรก ขณะที่ยังไม่ได้ลาก Mouse ผ่าน
Rollover Image	รูปที่ต้องการให้เปลี่ยน ขณะที่ลาก Mouse ผ่าน
Preload Rollover Image	กำหนดให้ Load ภาพที่ 2 มาไว้ที่แคชของ Browser ก่อน เพื่อป้องกันการ Delay ของภาพเมื่อลาก Mouse ผ่าน
Alternate Text	กำหนดคำอธิบายภาพ
When Clicked, Go to URL	กำหนดหน้า Home Page หรือ URL ที่ต้องการจะ Link ไป

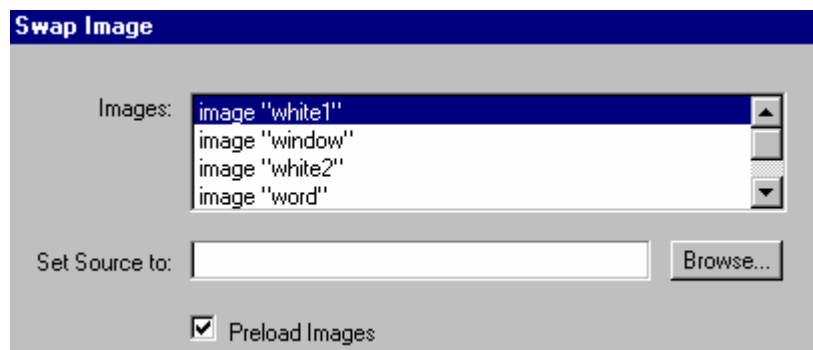
- ทำให้ครบทุก Menu เรียบร้อยและ Preview ดูใน Browser
- ถ้าใช้ภาพเคลื่อนไหวที่เป็นแบบแสดงเพียงรอบเดียวแล้วหยุด ให้เอา ออกที่ Preload Rollover Image เพื่อป้องกันการไม่แสดงภาพเคลื่อนไหว เมื่อลาก Mouse ผ่าน

การสร้าง Rollover แบบเปลี่ยน 2 ภาพพร้อมกัน

- ลักษณะคือเมื่อเลื่อน Mouse ไปที่รูป ก็จะไปเป็นรูปที่ 2 และแสดงรูปอีกรูปขึ้นมาบริเวณด้านซ้ายด้วย
- ต้องเตรียมรูปภาพให้พร้อม และ Save ไว้ที่ Local Site ที่ต้องการ ให้เรียบร้อย
- ต้องสร้างภาพเริ่มต้นเพื่อใส่ลงไปใน Cell ด้านซ้าย โดยให้มีเดียวกับสี Background ของ Home Page ที่สร้าง และให้มีขนาดเท่ากับรูปที่ต้องการให้แสดงออกมาบริเวณด้านซ้าย (เป็นรูปสี่เหลี่ยมธรรมดา)

ขั้นตอนการทำ Rollover

- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- สร้างตาราง 2 Column และ Row = จำนวนบรรทัดของ Menu ที่ต้องการสร้าง และปรับขนาดให้เหมาะสม
- Click Cell ที่ต้องการที่ตาราง ในส่วน Column ทางขวาของตาราง และ นำภาพเริ่มต้นมาใส่ให้ครบ โดยใช้คำสั่ง Insert Image และตั้งชื่อให้เรียบร้อย และไม่ต้องกำหนด Rollover
- Click Cell ที่ต้องการที่ตาราง ในส่วน Column ทางซ้ายของตาราง และ นำภาพที่สร้างเป็นสี Background ไว้แล้วมาใส่ และกำหนดขนาดให้พอดีกับรูปที่ต้องการให้เปลี่ยน และตั้งชื่อให้เรียบร้อย
- แสดง Behaviors Palette ขึ้นมา โดยใช้คำสั่ง Window > Behaviors
- Click ที่รูปที่ต้องการที่อยู่ Column ทางขวาของตาราง จากตัวอย่าง เลือก Image ชื่อ window
- Click ที่  ที่ Behaviors Palette และเลือกคำสั่ง Swap Image



จากตัวอย่าง

Image ชื่อ window คือ รูปที่แสดงตอนแรก ที่อยู่ทางด้านขวาของตาราง

Image ชื่อ white1 คือ รูปที่แสดงตอนแรก ที่อยู่ทางด้านซ้ายของตาราง

วิธีกำหนดรูป Rollover

- เลือกรูปที่ต้องการจะให้เปลี่ยนเป็นรูปอื่นเมื่อเลื่อน Mouse ไปที่รูป ที่อยู่ทางด้านขวาของตาราง
จากตัวอย่าง เลือก Image ชื่อ window
- เลือกรูปที่ต้องการจะให้เปลี่ยนแทนรูปเดิม ที่ Set Source to จะมี * แสดงขึ้นมา เพื่อแสดงว่ามีกำหนดภาพที่จะมาแทนที่แล้ว
- เลือกรูปที่ต้องการจะให้เปลี่ยนเป็นรูปอื่นเมื่อเลื่อน Mouse ไปที่รูป ที่อยู่ทางด้านซ้ายของตาราง
จากตัวอย่าง เลือก Image ชื่อ white1
- เลือกรูปที่ต้องการจะให้เปลี่ยนแทนรูปเดิม ที่ Set Source to จะมี * แสดงขึ้นมา เพื่อแสดงว่ามีกำหนดภาพที่จะมาแทนที่แล้ว
- เรียบร้อย และ OK จะกลับไปหน้าจอ Behaviors Palette
- ทำให้ครบทุก Menu เรียบร้อยและ Preview ดูใน Browser

- Events คือเงื่อนไขของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในหน้า Home Page นั้น
- Actions คือคำสั่งที่ให้ Browser ทำเมื่อเกิด Event นั้นๆ ขึ้นมา

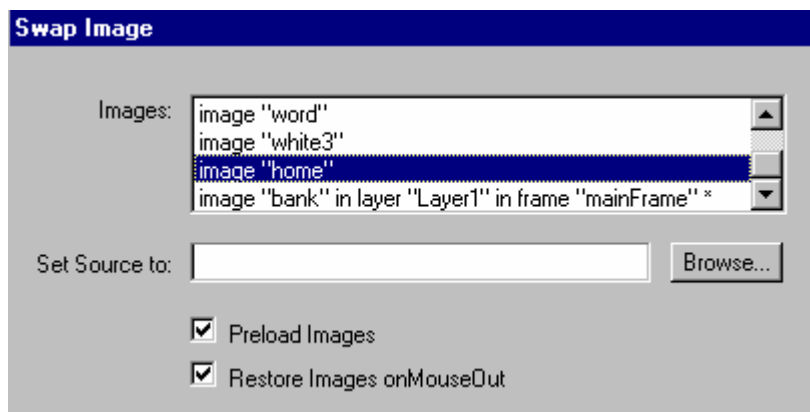


การสร้าง Rollover แบบเปลี่ยนภาพหลายๆ ภาพพร้อมกัน ลงในพื้นที่ว่างเดียวกัน

- หลังจากการสร้าง Rollover แบบเปลี่ยน 2 ภาพพร้อมกัน เรียบร้อยแล้ว จึงมากำหนดภาพที่ 3 ที่ต้องการ
- ลักษณะคือเมื่อเลื่อน Mouse ไปที่รูป ก็จะเปลี่ยนเป็นรูปที่ 2 และแสดงรูปอีกรูปขึ้นมาบริเวณด้านซ้ายด้วย และแสดงรูปอีก 1 รูปที่ตำแหน่งอื่น หรือเปลี่ยนรูปที่ตำแหน่งอื่นอีก 1 จุด
- ควรสร้างรูปที่ต้องการให้เปลี่ยนแปลงที่ตำแหน่งอื่น ให้มีขนาดของรูปเท่ากัน เพื่อรายละเอียดของรูปจะได้ไม่เปลี่ยนแปลง

ขั้นตอนการทำ Rollover

- สร้าง Layer และกำหนดพื้นที่และตำแหน่งตามต้องการ
- นำ Image มาใส่ใน Layer และปรับขนาด Layer ให้พอดีกับรูปภาพ และตั้งชื่อ Layer ให้เรียบร้อย (Image อาจเป็นรูปว่างๆ และมี Background เป็นสีเดียวกับสีพื้นก็ได้)
- Click เลือกภาพที่เลื่อน Mouse ผ่าน และเปลี่ยนรูป (รูปที่เป็น Menu)
- Double Click ที่ Event ชื่อ onMouseOver ที่ Behaviors Palette




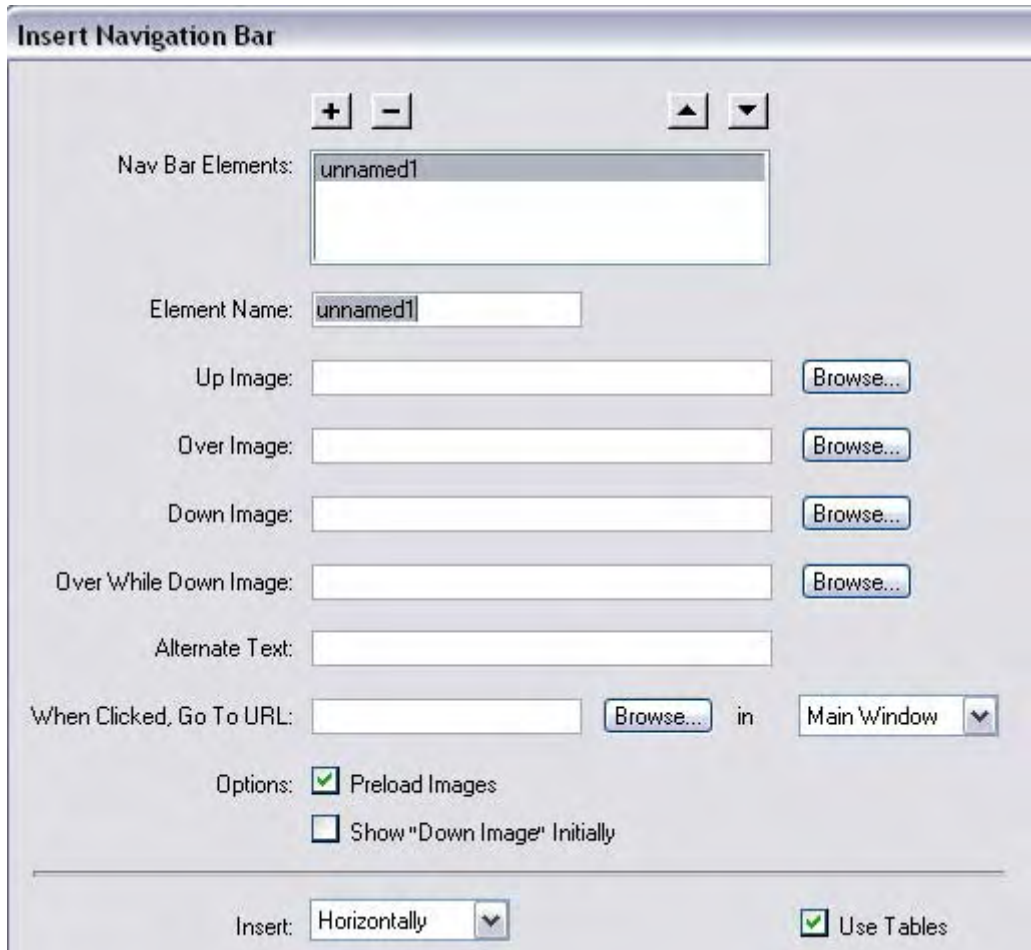
- Click เลือกบรรทัดที่เป็นชื่อ Image ที่อยู่ใน Layer ที่ต้องการ จากตัวอย่าง เลือก image "bank" in layer "Layer1"
- กำหนดรูปที่ต้องการจะให้เปลี่ยนไปที่ Set Source to
- เรียบร้อย และ OK จะกลับไปหน้าจอ Behaviors Palette
- ทำให้ครบทุก Menu เรียบร้อยและ Preview ดูใน Browser

การสร้าง Menu โดยใช้คำสั่ง Navigation Bar

- ต้องเตรียมรูปภาพให้พร้อม และ Save ไว้ที่ Local Site ที่ต้องการ ให้เรียบร้อย
- ใน Home Page หนึ่งๆ จะมี Navigation Bar ได้ 1 ชุดเท่านั้น จึงควรใช้ Frame เข้ามาช่วย

ขั้นตอนการสร้าง Navigation Bar

- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- Click ที่ Icon  Navigation Bar
- กำหนดรายละเอียดให้เรียบร้อย และ OK



Nav Bar Elements	แสดงชื่อของปุ่ม Link ที่มี
Element Name	กำหนดชื่อของปุ่ม Link ที่ต้องการให้มี
Up Image	กำหนด File ที่ต้องการใช้แสดงเริ่มต้น
Over Image	กำหนด File ที่ต้องการใช้แสดง เมื่อเลื่อน Mouse มาชี้
Down Image	กำหนด File ที่ต้องการใช้แสดง เมื่อ Click ที่ปุ่ม
Over While Down Image	กำหนด File ที่ต้องการใช้แสดงแทน Over Image หลังจากที่ Click ปุ่มไปแล้ว 1 ครั้ง
Alternate Text	กำหนดคำอธิบายปุ่ม
When Clicked, Go To URL	กำหนด File หรือ URL ที่ต้องการ Link ไป
In	กำหนดลักษณะการเปิดของหน้าต่างที่ Link ไป

Options	กำหนดลักษณะการ Load ภาพ
Preload Images	กำหนดให้ Browser Load ภาพทั้งหมด มาไว้ในเครื่องก่อนทำ Rollover
Show "Down Image" Initially	กำหนดให้แสดง Down Image ในตอนเริ่มต้น
Insert	กำหนดลักษณะการจัดเรียงของปุ่ม
Horizontally	ลักษณะการจัดเรียงของปุ่มในแนวนอน
Vertically	ลักษณะการจัดเรียงของปุ่มในแนวตั้ง

การแก้ไข Navigation Bar

- Click บริเวณพื้นที่ของ Frame ที่มี Navigation Bar อยู่
- เลือกคำสั่ง Modify > Navigation Bar
- กำหนดรายละเอียดให้เรียบร้อย และ OK

คำสั่ง Behavior Show-Hide Layers

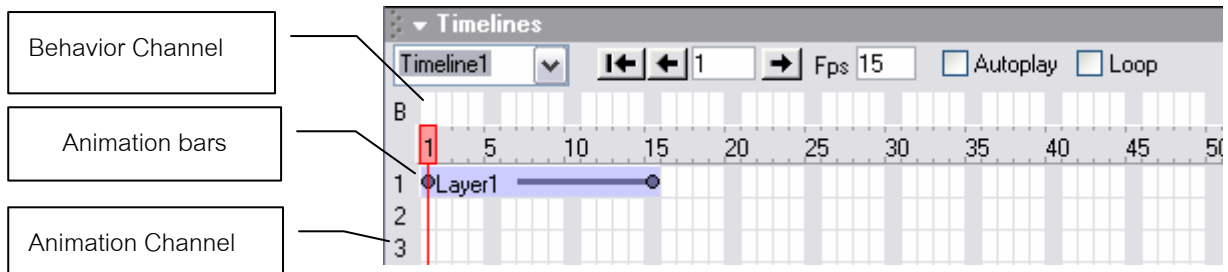
ใช้สำหรับการสั่งให้แสดง / ซ่อน Layer ที่ต้องการ ในการทำงานกับ Layer ในลักษณะเมื่อนำ Mouse ไปชี้ Layer ที่ต้องการ และให้มีข้อความหรือรูปภาพแสดงขึ้นมา

ขั้นตอนการทำ Show-Hide Layers

- สร้าง layer และ Inset Image ตามต้องการ และตั้งชื่อ Layer ให้เรียบร้อย
- ปิดการแสดงผลของ Layer ที่ต้องการซ่อน
- กำหนด Link ให้กับ Layer หลัก ตามต้องการ
- Click เลือก Layer / รูปที่ต้องการ ให้เป็น Layer หลัก
- Click เครื่องหมาย + ที่ Behavior Palette และเลือกคำสั่ง Show-Hide Layers
- เลือก Layer ที่ต้องการ แสดง / ซ่อน และ Click ปุ่ม Show จะมีคำว่า Show แสดงขึ้นที่ Layer นั้น และ OK
- เปลี่ยน Event เป็น onMouseOver ที่ Behavior Palette
- Click เครื่องหมาย + ที่ Behavior Palette และเลือกคำสั่ง Show-Hide Layers
- เลือก Layer ที่ต้องการ แสดง / ซ่อน และ Click ปุ่ม Hide จะมีคำว่า Hide แสดงขึ้นที่ Layer นั้น และ OK
- เปลี่ยน Event เป็น onMouseOut ที่ Behavior Palette
- เรียบร้อยและ Save และ Preview ดูใน Browser

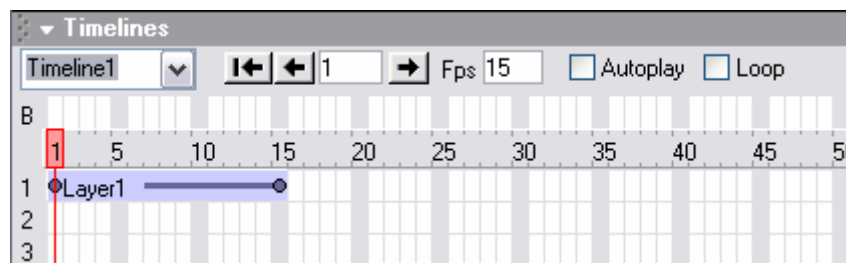
การใช้ Timeline ในการสร้าง Animation

Timeline ใน Dreamweaver ใช้ Dynamic HTML เพื่อเปลี่ยนคุณสมบัติของ Layer และรูปภาพตามเวลาที่เปลี่ยนเฟรมต่อเฟรม หรือ การทำให้ Layer สามารถเคลื่อนที่ได้อัตโนมัติ และ Timeline ย้ายตำแหน่งได้เฉพาะ Layer แต่ไม่สามารถย้ายตำแหน่งรูปภาพหรือตัวอักษรได้ ถ้าต้องการให้รูปภาพหรือตัวอักษรเคลื่อนที่ได้ ต้อง Insert รูปภาพหรือตัวอักษร ลงใน Layer



ขั้นตอนการสร้าง Timeline Animation

- สร้าง Layer และใส่รูปภาพหรือตัวอักษร และปรับขนาดและตำแหน่งให้เรียบร้อย
- แสดง Timeline Inspector ขึ้นมา โดยเลือกคำสั่ง Window > Others > Timelines
- Click เลือก Layer ที่ต้องการ ให้เลือกที่ Layer Palette จะดีกว่าเพื่อป้องกันความผิดพลาด
- นำ Mouse ซึ่ที่ ตำแหน่งสำหรับการย้าย Layer และลากไปไว้ที่ Timeline Inspector ที่บรรทัดที่ 1 และที่ Frame แรก
 - ปกติจะกำหนดจำนวน Frame ให้ 15 Frame
 - จะมี Keyframe เริ่มต้นที่ Frame ที่ 1 และ Keyframe สุดท้ายที่ Frame ที่ 15
 - ต้องการให้ Animation เล่นนานขึ้น ให้นำ Mouse ซึ่ Keyframe สุดท้าย และขยายไปถึง Frame ที่ต้องการ



การทำให้ Layer เคลื่อนที่ได้

- กด Ctrl และ Click ที่ Frame ที่ต้องการที่ Animation bars เพื่อเพิ่ม Keyframe ขึ้นมาใหม่
- ย้ายตำแหน่ง Layer ที่มีรูปภาพอยู่ที่หน้าจอ ไปที่ตำแหน่งที่ต้องการ
 - ถ้าต้องการให้การเคลื่อนที่ไม่กระโดด ควรกำหนด Keyframe ในลักษณะที่มีการเคลื่อนที่ไปแล้ว ให้มีการเคลื่อนที่กลับด้วย และควรกำหนด ให้มีระยะห่างที่เท่าๆ กัน
 - สามารถย้ายตำแหน่ง Keyframe ได้ และถ้าต้องการให้เคลื่อนที่ช้าลง ให้เพิ่มจำนวน Frame
 - กำหนด Autoplay เพื่อให้ Timeline Play อัตโนมัติ เมื่อแสดงใน Browser
 - กำหนด Loop เพื่อให้ Timeline Play วนไปเรื่อยๆ และจะเกิด Go to Timeline Frame ใน Behavior Channel โดยจะอยู่หลัง Frame สุดท้ายของ Animation

การลบ Animation ที่สร้างไว้

- Click Animation ที่ต้องการ ที่ Animation bars และกดปุ่ม Delete

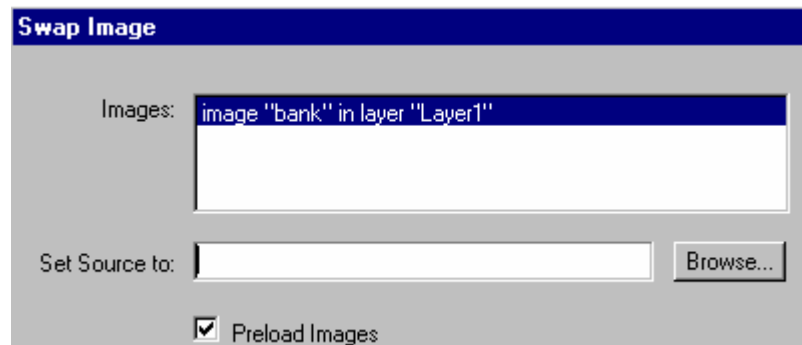
การลบ Keyframe

- Click ที่ Keyframe ที่ต้องการ ที่ Animation bars และ Click Mouse ปุ่มขวา และเลือกคำสั่ง Remove Keyframe

การทำให้ภาพเปลี่ยนรูปเองอัตโนมัติ

การทำให้ภาพเปลี่ยนรูปเองอัตโนมัติ ในกรณีที่มีรูปอยู่กับที่

- รูปที่นำมาใช้ควรมีขนาดของรูปที่เท่ากัน
- สร้าง Layer และนำรูปมาใส่ใน Layer และปรับขนาดตามต้องการ
- นำ Layer มาใส่ใน Animation Channel
- Insert Keyframe ที่ Frame ที่ต้องการให้มีการเปลี่ยนรูป และนำ Mouse Click ที่ Behavior Channel
- Click ที่เครื่องหมาย + ที่ Behavior Palette และเลือกคำสั่ง Swap Image



- เลือกชื่อ Image ที่ต้องการ และกำหนดรูปที่ต้องการให้เปลี่ยน ที่ Set Source to และ OK
- ทำจนครบตามต้องการและ Preview ดูใน Browser
- การลบ Behavior ทำได้โดย Click ที่ Behavior ที่ต้องการ และ Click ขวา และเลือกคำสั่ง Remove Behavior

การทำให้ภาพเปลี่ยนรูปเองอัตโนมัติ ในกรณีที่มีรูปเคลื่อนไหว

- ขั้นตอนเหมือนกับรูปอยู่กับที่ เพียงแต่กำหนดการเคลื่อนไหวเข้าไป
- ในการเปลี่ยนรูปควรเลือกตำแหน่งที่เป็น Keyframe เพื่อความสวยงาม
- ควรตรวจดูตำแหน่งของรูป ก่อนกำหนดคำสั่งเปลี่ยนรูป โดยนำ Mouse Click ที่ Keyframe ที่ต้องการ
- สามารถเปลี่ยนขนาดของรูปได้ในขณะที่มีการเคลื่อนที่

การเปลี่ยนแปลงรูปภาพที่ได้กำหนดไปแล้ว

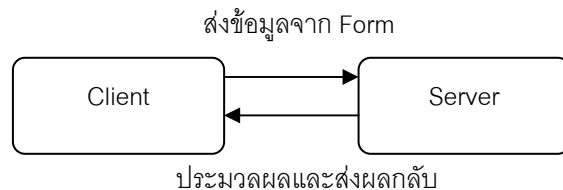
- Click ที่ Behavior ของ Frame ที่ต้องการ
- Double Click ที่ Event ที่ Behavior Palette
- เปลี่ยนรูปตามต้องการ และ OK

การสร้าง Form ใน Web Page


Form ถูกใช้สำหรับการเก็บข้อมูลของผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชม Web Site นั้นๆ เพื่อการทำประโยชน์ต่างๆ ทั้งผู้ใช้และเจ้าของ Web Site

ในการทำงานหลักของ Form ต้องมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ

1. Coding ของ Form ใน HTML
2. โปรแกรมในส่วนของ Server ที่จะทำการประมวลผลคำสั่งที่ส่งมาจากเครื่อง Client (ผู้ใช้) แล้วส่งผลกลับไปแสดงที่ Client
โปรแกรมส่วนมากจะเป็น Perl / CGI (Common Gateway Interface)

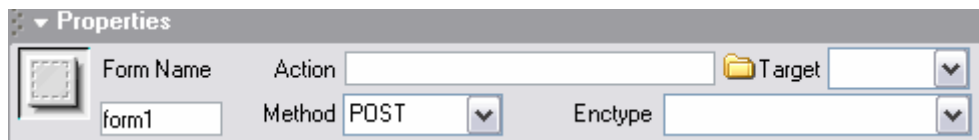


การสร้าง Form

- เลือกตำแหน่งที่ต้องการ
- เปลี่ยน Insert Palette ให้เป็นหมวดคำสั่ง Forms
- Click Icon  Insert Form ที่ Insert Palette
- จะได้กรอบสีแดง แสดงขอบเขตของ Form ที่สร้างขึ้น
- สร้างตารางขึ้นมาใน Form เพื่อช่วยในการออกแบบ
- กำหนดรายละเอียดของ Form

รายละเอียดของ Form Property

- Click บริเวณที่เป็นกรอบสีแดง ที่แสดงขอบเขตของ Form



Form Name สำหรับตั้งชื่อ Form

Action การกำหนดตำแหน่งของโปรแกรม CGI ใน Server หรือ กำหนดให้ Mail Form ไปที่ไหน

Method วิธีการส่งข้อมูลของ Form

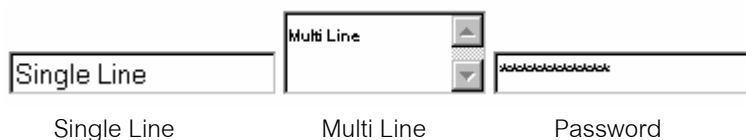
การเพิ่ม Object ต่างๆ เข้าไปใน Form

- Click ตำแหน่งที่ต้องการ
- Click เลือก Object ที่ต้องการ Insert ที่ Form Palette
- กำหนดรายละเอียดตามต้องการ

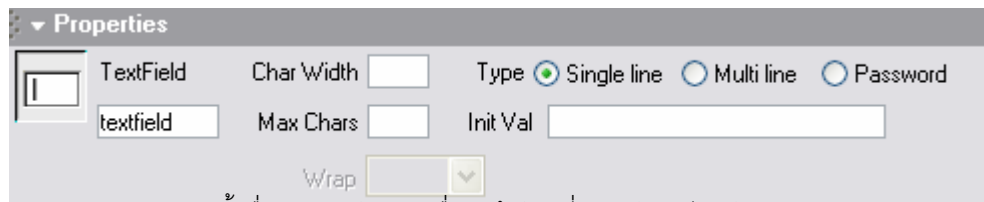
Object ต่างๆ ใน Form Palette

 Text Field ใช้สำหรับสร้างช่องเพื่อการป้อนตัวอักษร / ตัวเลข / ข้อความ


รูปแบบ



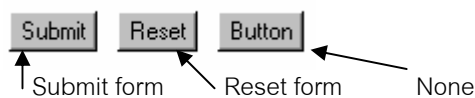
ส่วนประกอบของ Text Field Property



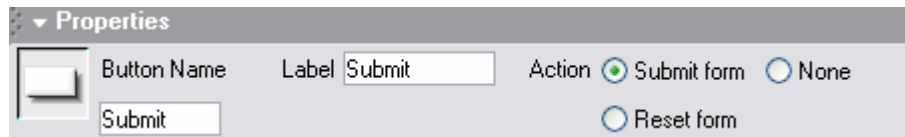
Text Field	ตั้งชื่อ Field ให้แสดงเมื่อส่งถึงผู้รับที่จะนำข้อมูลไปใช้
Character Width	ความกว้างของ Text Field ที่จะให้กรอกข้อมูล
Maximum Character	กำหนดจำนวนตัวอักษรที่จะให้ป้อนลงไปได้ ในแบบ Single Line และ แบบ Password
Num Lines	กำหนดจำนวนบรรทัดในแบบ Multi Line
Single Line	สำหรับการป้อนข้อความบรรทัดเดียว
Multi Line	สำหรับการป้อนข้อความหลายๆ
Password	สำหรับป้อน Password เมื่อป้อนข้อมูลจะแสดงเป็นดอกจัน
Initial Value	กำหนดข้อความที่จะแสดงเมื่อ Form นั้นถูก Load ขึ้นมาในตอนแรก
Wrap	กำหนดให้โปรแกรมตัดคำระหว่างการป้อนข้อมูล

 **Button** ใช้สำหรับการส่งข้อมูลของ Form ที่ป้อนรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว


รูปแบบ



ส่วนประกอบของ Button Property

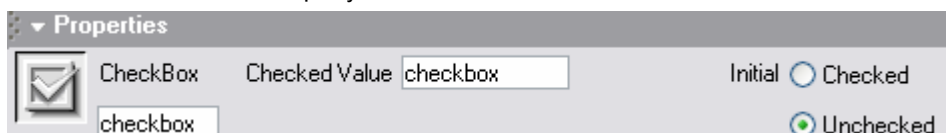


Button Name	สำหรับตั้งชื่อปุ่ม / ชื่อ Field ที่สอดคล้องกับโปรแกรม CGI
Label	สำหรับกำหนดข้อความที่ต้องการแสดงบนปุ่ม
Submit form	สำหรับส่งข้อมูลของ Form ที่ป้อนรายละเอียดเรียบร้อยแล้ว ไปยัง Server
Reset form	สำหรับลบข้อความทั้งหมดที่ป้อนใน Form แล้ว เพื่อทำการป้อนใหม่
None	ไม่เลือกทั้ง Submit และ Reset เป็นเพียงแค่ปุ่มกดเท่านั้น


 **Checkbox** ใช้สำหรับการเลือกข้อมูลที่สามารถเลือกได้หลายๆ ตัว

รูปแบบ Sport Music

ส่วนประกอบของ Checkbox Property



CheckBox	กำหนดชื่อของ CheckBox
Checked Value	กำหนดค่าหรือข้อความที่จะส่งให้ Server เมื่อถูกเลือก
Checked	กำหนดให้ปุ่มถูกเลือกไว้ก่อนเลยขณะที่ Load Form
Unchecked	ให้ปุ่มว่างไว้สำหรับเลือก


 **File Field** สำหรับให้ผู้เลือกใช้ File ในเครื่อง Client แล้ว Upload File นั้นไปที่ Server ผ่านทาง Form ส่วนมากต้องใช้กับโปรแกรมในส่วนของ Server เช่น CGI,ASP

รูปแบบ 

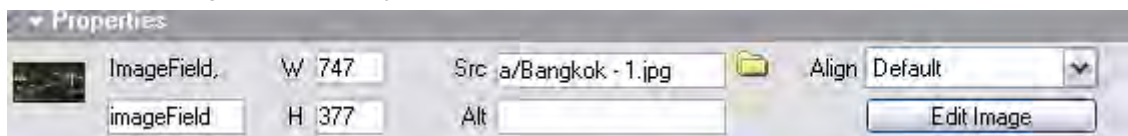
ส่วนประกอบของ File Field Property




FileField Name	กำหนดชื่อ Field
Character Width	กำหนดความกว้างของช่อง
Maximum Character	กำหนดจำนวนตัวอักษร
ปุ่ม Browse	สำหรับเลือก File


 **Image Field** การนำเอารูปภาพมาใช้แทนปุ่ม ซึ่งสามารถกำหนดค่าให้กับรูปได้ว่าให้ทำงานอย่างไร

ส่วนประกอบของ Image Field Property



ImageField	กำหนดชื่อ Field ถ้าใส่เป็นคำว่า Submit จะทำงานเหมือนปุ่ม Submit
W และ H	แสดงความกว้างและความสูงของรูปภาพ
Source	สำหรับเลือก File ที่ต้องการ
Alternate	กำหนดข้อความแสดงที่รูปในขณะ Load รูป
Align	การจัดเรียงรูปกับข้อความ
Edit Image	เปิดโปรแกรมแก้ไขรูปภาพ

 **Hidden Field** ใช้ในการเก็บข้อมูลของ Form ที่ไม่ต้องการให้ผู้ใช้กรอก เพื่อป้องกันการสืบสนของการรับข้อมูล เป็น Field ที่ผู้ออกแบบใส่ไว้เพื่อการแยกแยะข้อมูล

รูปแบบ 

ส่วนประกอบของ Hidden Field Property

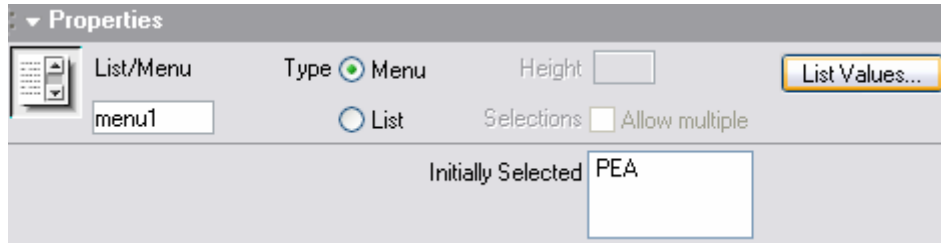


HiddenField	ตั้งชื่อ Hidden Field
Value	กำหนดค่าให้กับตัวแปร

 **Jump Menu** การทำรายการหรือหัวข้อให้เลือกได้ และเมื่อเลือกแล้วจะ Link ไปยัง Home Page ที่ต้องการ






ส่วนประกอบของ Jump Menu Property



การกำหนดรายละเอียดของ List ที่ต้องการสร้าง



- Menu Items ส่วนแสดงรายชื่อ List ที่สร้าง
- Text กำหนดรายชื่อของ List ที่ต้องการ
- When Selected, Go To URL กำหนด Web Site ที่ต้องการ Link ไป
- Open URLs In กำหนดลักษณะหน้าต่างของ Link ที่เปิดใน Browser
- Menu Name กำหนดชื่อของ Jump Menu
- Insert Go Button After Menu ให้แสดงปุ่มคำว่า Go อยู่ข้างๆ Jump Menu
- Select First Item After URL Change กำหนดให้แถบสีฟ้า แสดงอยู่ที่ตัวเลือกรายการแรก

-  สำหรับการเพิ่ม List
-  สำหรับการลบ List
-  สำหรับการเปลี่ยนลำดับของ List