Dw ADOBE DREAMWEAVER CC





หนังสือ "Adobe Dreamweaver CC ได้รวบรวมตั้งแต่วิธีการสร้างเว็บไซต์ อย่างเป็นระบบ ในเนื้อหายังได้รวมฟังก์ชันของ Dreamweaver ตั้งแต่ฟังก์ชัน พื้นฐานสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป จนถึงฟังก์ชันที่ชับซ้อนสำหรับผู้ที่ต้องการปรับ แต่งแก้ไข และเพิ่มเติมลูกเล่นต่างๆ ให้เว็บไซต์

รวบรวมโดย นายเจนรบ โกรธา กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี (คอมพิวเตอร์)

> E-mail: jenropkrota_99@hotmail.com Tel: 090-852-9136

คำนำ

หนังสือคู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver เล่มนี้ เรียบเรียงขึ้นเพื่อใช้ประกอบการ เรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญตามเนื้อหาของหนังสือมีด้วยกันทั้งหมด 9 หน่วยการเรียน ประกอบด้วย 1.) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์ 2.) ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Adobe Dreamweaver CS6 3.) การ สร้างเว็บไซต์ 4.) การใช้คำสั่งแทรก (Insert) ใน Adobe Dreamweaver CS6 5.) การเชื่อมโยงใน Adobe Dreamweaver CS6 6.) การออกแบบเว็บเพจด้วยเฟรม (Frame) 7.) การใช้มัลติมีเดียบนเว็บเพจ 8.) การใช้ งาน Cascading Style Sheet: CSS และ 9.) การอัพโหลดไฟล์สู่เว็บไซต์ พร้อมทั้งแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะในสถานการณ์ต่างๆ มีทักษะการคิดและแก้ปัญหา และบูรณาการกับการทำงานตาม สาขาอาชีพต่างๆ ต่อไป

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าหนังสือคู่มือการใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver เล่มนี้ จะสามารถให้ ความรู้และเกิดประโยชน์แก่ผู้สอน ผู้เรียน ตลอดจนผู้สนใจศึกษาทั่วไปเป็นอย่างดี หากมีข้อผิดพลาดประการ ใดผู้เรียบเรียง ขอน้อมรับคำติชมเพื่อเป็นประโยชน์ในการปรังปรุงแก้ไขในโอกาสต่อไป

> เจนรบ โกรธา ผู้จัดทำ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	А
สารบัญ	В
CHAPTER 1 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์	1
CHAPTER 2 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Adobe Dreamweaver CS6	6
CHAPTER 3 การสร้างเว็บไซต์	13
CHAPTER 4 การใช้คำสั่งแทรก (Insert) ใน Adobe Dreamweaver CS6	20
CHAPTER 5 การเชื่อมโยงใน Adobe Dreamweaver CS6	30
CHAPTER 6 การออกแบบเว็บเพจด้วยเฟรม (Frame)	35
CHAPTER 7 การใช้มัลติมีเดียบนเว็บเพจ	39
CHAPTER 8 การใช้งาน Cascading Style Sheet: CSS	45
CHAPTER 9 การอัพโหลดไฟล์สู่เว็บไซต์	66
ประวัติผู้จัดทำ	69

CHAPTER 1

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์

ในการใช้งานบนระบบเครือข่ายอินเตอร์เน็ต มีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องมากมายและก่อน การเรียนรู้เกี่ยวกับการ สร้างเว็บเพจจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับคำศัพท์ก่อน ซึ่งคำศัพท์ที่ใช้บ่อยประกอบด้วยคำว่า โฮมเพจ เว็บไซต์และ เว็บเพจ ทั้ง 3 คำ ซึ่งมีความหมายแตกต่างกันออกไปและยังมีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องอยู่อีกมากมายแต่ในการเรียนรู้ของ หน่วยการเรียนนี้จะนำคำศัพท์ที่ใช้งานบ่อยมาศึกษา โดยเรียงจากหน่วยเล็กไปหาหน่วยใหญ่เพื่อความเข้าใจใน คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องทั้งหลาย ดังนี้

เว็บเพจ (Web Page) หมายถึง หน้าเว็บหนึ่งหน้า เปรียบเสมือนหนังสือคือกระดาษหน้าหนึ่งในหนังสือ เช่น หน้า 10 หรือ หน้า 20 ที่ประกอบไปด้วยข้อความหรือรูปภาพหรือบนหน้ากระดาษนั้น ซึ่งเว็บเพจจะมีกี่หน้าก็ ได้ขึ้นอยู่กับเนื้อหา

โฮมเพจ (Home Page) หมายถึง เว็บเพจหน้าแรกของเว็บไซต์นั้น ๆ ที่เป็นหน้า เว็บเพจเริ่มต้นที่อาจ ประกอบด้วยเมนูเชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจต่าง ๆ เปรียบเสมือนหน้าปกหนังสือ

เว็บไซต์ (Web Site) หมายถึง เว็บที่ประกอบด้วยหน้าโฮมเพจและเว็บเพจหลาย ๆ หน้ามาประกอบกัน ซึ่งเปรียบเสมือนกับหนังสือทั้งเล่ม

อินเตอร์เน็ต (Internet) หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกซึ่งรวมเอาเครือข่ายย่อยเป็น จำนวนมากต่อเชื่อมภายใต้มาตรฐานเดียวกันจนเป็น เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ทำให้ทั่วโลกเชื่อมโยงกัน เป็น เครือข่ายเดียวกันได้ในแพลตฟอร์มของ เวิลด์ ไวด์ เว็บ (World Wide Web)

เวิล์ด ไวด์ เว็บ(World Wide Web – www) หรือเรียกย่อ ๆ ว่า เว็บ (web) หมายถึง อินเตอร์เน็ตชนิด หนึ่ง ที่อยู่ในรูปแบบของกราฟิกและมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบด้วยข้อความ (Text) ภาพ (Graphic) เสียง (Sound) และ ภาพเคลื่อนไหว (Movie) เป็นต้นผู้ใช้ทั่วไปสามารถเข้าไปในเว็บได้ง่าย และจะได้รับข้อมูลครบถ้วนปัจจุบัน ถ้า กล่าวถึงอินเตอร์เน็ต คนทั่วไปเข้าใจว่าหมายถึงเว็บ ซึ่งแท้ที่จริงแล้วเว็บเป็นส่วนหนึ่งของอินเตอร์เน็ตเท่านั้น

เว็บเบราเซอร์ (Web Browser) หมายถึง โปรแกรมที่ใช้สำหรับเปิดเว็บเพจหรือ รับส่งข้อมูลตามที่เครื่อง ลูกข่ายร้องขอเมื่อเราเปิดเข้าสู่อินเตอร์เน็ต เว็บเบราเซอร์ที่ได้รับความนิยมปัจจุบันมีหลายโปรแกรม เช่น Microsoft Internet Explorer (IE), Mozilla Firefox, Google Chrome และ Opera

ภาษา HTML ย่อมาจากคำว่า Hypertext Markup Language หมายถึง ภาษาที่ใช้สำหรับสร้างเว็บเพจ โดยจะได้รับการแปลหรือการแสดงผลโดยเว็บ เบราเซอร์ซึ่งสามารถแสดงได้ทั้งข้อความ ภาพ และเสียง และ ภาพเคลื่อนไหว การสร้างเวบเพจด้วยภาษา HTML ใช้โปรแกรมประมวลผลคำทั่วไป เช่น WordPad Notepad และ MS-word เป็นต้น โดยปกติจะนิยมใช้โปรแกรม Notepad ซึ่งมาพร้อมกับปฏิบัติการวินโดวส์ ทำให้ใช้งานและ แก้ไขงานสะดวก รูปแบบโครงสร้างภาษา HTML ประกอบด้วย ส่วนเริ่มต้นของคำสั่ง เรียก Tag เปิด และส่วนจบ ของคำสั่ง เรียก Tag ปิด โดย Tag ปิด จะมีเครื่องหมาย Slash (/) ดังตัวอย่างในรูปที่ 1.3 ซึ่งภาษา HTML จึงมี โครงสร้างที่ง่าย เหมาะสำหรับผู้เริ่มต้นสร้างเวบเพจ และใช้งานร่วมกับโปรแกรมการสร้างเว็บเพจอื่นๆ เพื่อทำให้ เว็บเพจสวยงามและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดเมนเนม (Domain Name) หมายถึง ชื่อเรียกของเว็บไซต์ เกิดจากการจดทะเบียนโดเมนเนม เป็นการ ลงทะเบียนชื่อให้กับเว็บไซต์ในโลกอินเตอร์เน็ต โดเมนเนมที่ขอจดทะเบียนจะไม่ซ้ำกันในโลกอินเตอร์เน็ต และการ ตั้งจะเกี่ยวข้องกับเนื้อหา สินค้าและบริการ ที่เป็นข้อมูลเกี่ยวกับภายในเว็บไซต์ โดยใช้คำที่จำได้ง่าย เช่น sanook.com และ yahoo.com เป็นต้น ซึ่งประเภทของโดเมนเนม แบ่งตามลักษะของชื่อออกเป็น 2 ประเภท คือ โดเมนเนม 2 ระดับ และโดเมนเนม 3 ระดับ โดยขอยกตัวอย่าง ดังนี้

โดเมนเนม 2 ระดับ เช่น www.sanook.com หรือ www.hunsa.com โดยที่ www คือ ประเภทการ ให้บริการแบบ World Wide Web

้ส่วนที่ 1 sanook หรือ hunsa เป็นชื่อ หรืออักษรย่อของบริษัท หรือหน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์

้ส่วนที่ 2 .com เป็นอักษรย่อของประเภทองค์กร ซึ่งที่พบบ่อยมีดังนี้

.com เป็นบริษัทหรือองค์กรพาณิชย์ เช่นบริษัทโซนี่ (www.sony.com)

.edu เป็นสถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (www.harvard.edu)

.gov เป็นองค์กรของรัฐบาล เช่น องค์การนาซ่า (www.nasa.gov)

.mil เป็นองค์กรทางทหาร เช่น กองทัพอากาศสหรัฐอเมริกา (www.af.mil)

.net เป็นองค์กรที่ทำหน้าที่เป็นเกตเวย์หรือจุดเชื่อมต่อเครือข่าย หรือให้บริการด้านอินเทอร์เน็ต

(www.mci.net)

.org เป็นองค์กรที่ไม่เข้าข่ายองค์กรทั้งหมดที่ได้กล่าวถึง

.biz เป็นบริษัทหรือองค์กรทางธุรกิจ

.info ใช้ในโอกาสโฆษณาสินค้า หรือเหตุการณ์สำคัญ

โดเมนเนม 3 ระดับ เช่น www.su.ac.th หรือ www.school.net.th www คือประเภทการให้บริการแบบ World Wide Web

ส่วนที่ 1 su, moe, school เป็นชื่อหรือชื่อย่อขององค์กรต่าง ๆ เช่น su คือชื่อย่อของมหาวิทยาลัย ศิลปากร

ส่วนที่ 2 .ac, .go, .net คำย่อในส่วนที่ 2 หลังเครื่องหมายจุด เป็นประเภทขององค์กร ส่วนที่ 3 .th คำย่อในส่วนที่ 3 หลังเครื่องหมายจุด เป็นที่ตั้งขององค์กรนั่น ตัวย่อส่วนที่ 2 ที่พบบ่อยคือ

.co หมายถึง บริษัทหรือองค์กรพาณิชย์

.ac หมายถึง สถาบันการศึกษา

.go หมายถึง องค์กรของรัฐบาล

.net หมายถึง องค์กรที่ให้บริการเครือข่าย

ตัวย่อส่วนที่ 3 คืออักษรย่อของประเทศต่าง ๆ ที่องค์กรนั้นตั้งอยู่ เช่น

.th หมายถึง ประเทศไทย

.cn หมายถึง ประเทศจีน

.jp หมายถึง ประเทศญี่ปุ่น

URL (Uniform Resource Locator) คือ ตำแหน่งอ้างอิงเว็บเพจในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีส่วนประกอบ ดังภาพด้านบน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



- Content identifier คือ ส่วนที่แจ้งให้เบราว์เซอร์ทราบว่าต้องจัดการข้อมูลที่พบอย่างไร สำหรับบริการ WWW จะใช้ โปรโตรคอลมาตรฐานชื่อ HTTP (Hypertext Transfer Protocol) ส่วน FTP เป็นอีก โปรโตคอลเกี่ยวกับ การโอนย้ายไฟล์ข้อมูล

- Host name คือ ส่วนที่ระบุชื่อเว็บไซต์ ส่วนใหญ่มักถูกเรียกว่าโดเมนเนม แต่ละเว็บไซต์จะมี โดเมนเนมไม่ซ้ำกัน

ส่วนระบุตำแหน่ง คือ ระบุที่เก็บหรือโฟลเดอร์ที่เก็บเว็บไซต์ในเครื่องแม่ข่าย

 - ชื่อไฟล์ข้อมูล คือ ส่วนสุดท้ายของ URL จะเป็นชื่อไฟล์ข้อมูลเว็บเพจที่เราสร้างขึ้น มักมีนามสกุล เป็น .html หรือ .html หากไม่ระบุส่วนนี้เบราว์เซอร์จะถือว่า ไฟล์ที่ต้องการเรียกดูคือ index.html ซึ่งส่วนใหญ่ชื่อ นี้จะตั้งให้กับ หน้าโฮมเพจเสมอ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การเข้าเว็บไซต์ต่าง ๆ โดยโปรแกรมเบราว์เซอร์นั้นต้องระบุที่อยู่ (Address) ของเว็บไซต์ ซึ่งสามารถทำได้ 3 รูปแบบคือ ระบุ เป็น IP Address , Domain Name หรือ URL ก็สามารถทำได้ อาจกล่าวโดย สรุปได้ว่า IP Address , Domain Name หรือ URL ก็คือ ที่อยู่ของเว็บไซต์

Web Hosting (เว็บโฮสติ้ง) คือ การบริการให้เช่าพื้นที่ในการนำเว็บไซต์มาฝาก เพื่อให้เว็บไซต์คุณ สามารถออนไลน์บนอินเตอร์เน็ตได้ โดยเป็นการให้บริการแบบเบ็ดเสร็จ คือ ผู้ใช้บริการไม่ต้องยุ่งยากกับระบบเว็บ เซิร์ฟเวอร์ เพราะทางผู้ให้บริการ Web Hosting จะเตรียมการทุกอย่างไว้ให้เรียบร้อย แต่คุณต้องทำการ จดโดเมน ก่อนแล้วจึงมาเช่า Web Hosting เพื่อเก็บเว็บไซต์

Link คือ ส่วนของเว็บเพจที่เราสามารถคลิกเพื่อเปิดเว็บเพจหรือเว็บไซต์ใหม่ขึ้นมาแทนที่เว็บไซต์หน้า ปัจจุบันได้ โดยสามารถเป็นได้ทั้งตัวอักษร ข้อความ หรือแม้แต่รูปภาพ

HTTP ชื่อโปรโตคอลซึ่งเป็นข้อกำหนดในการส่งข้อมูลของเวิลด์ไวด็เว็บ โดยเราจะเห็นว่าต้องพิมพ์คำว่า "http://"นำหน้าชื่อ URL เมื่อจะเปิดเว็บเสมอ เพื่อบอกให้บราวเซอร์ร้องขอบริการเว็บจากเว็บเซิร์ฟเวอร์นั่นเอง (แต่ปัจจุบันบราวเซอร์จะแทรกให้โดยอัตโนมัติถึงแม้จะพิมพ์แต่ URL อย่างเดียว)

เว็บมาสเตอร์ (Webmaster) หมายถึง ชื่อเรียกผู้ดูแลเว็บไซต์

ดาวน์โหลด (Download) หมายถึง การคัดลอกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการ อินเตอร์เน็ต(Server Computer) ไปยังเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต้องการเก็บข้อมูล

อัพโหลด (Upload) หมายถึง การคัดลอกข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เก็บข้อมูลอยู่ไปยังเครื่อง คอมพิวเตอร์แม่ข่ายที่ให้บริการอินเตอร์เน็ต(Server Computer)

เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) หมายถึง เครื่องคอมพิวเตอร์ที่เป็นแม่ข่ายทำหน้าที่เก็บเว็บไซต์ และ ให้บริการเกี่ยวกับเว็บตามที่เว็บบราวเซอร์ร้องขอข้อมูลมา

หลักการทำงานของระบบอินเตอร์เน็ต คือ ผู้ใช้งานจะส่งคำร้องขอผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ลูกข่าย (Client) ผ่านโปรแกรมเว็บเบราเซอร์ (Web Browser) ไปยังคอมพิวเตอร์ แม่ข่าย (Web Server) แล้วเครื่องคอมพิวเตอร์แม่ ข่ายส่งข้อมูลที่ร้องขอกลับมายังเครื่องลูกข่ายผ่านโปรแกรมเว็บบราวเซอร์ แล้วแสดงให้ผู้ใช้เห็นข้อมูลทางจอภาพ โดยมีคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องที่ผู้เรียนต้องเรียนรู้เพื่อความเข้าใจก่อนจะออกแบบเว็บเพจ

ดังนั้นสรุปได้ว่า ศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเว็บเพจและเว็บไซต์ที่ต้องใช้ควรรู้จัก ได้แก่ เว็บเพจ (Web Page) โฮมเพจ (Home Page) เว็บไซต์ (Web Site) อินเตอร์เน็ต (Internet) เวิล์ด ไวด์ เว็บ(World Wide Web – www) โดเมนเนม (Domain Name) URL Web Hosting (เว็บโฮสติ้ง) ลิงค์ (Link) HTTP เว็บมาสเตอร์ (Webmaster) ดาวน์โหลด (Download) อัพโหลด (Upload) เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server)

ประเภทของเว็บไซต์

การที่จะสามารถใช้งานเว็บไซต์ให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเข้าใจถึงลักษณะของ เว็บไซต์และลักษณะการทำงานของเว็บเพจ ซึ่งสามารถแบ่งประเภทของเว็บไซต์ได้ตามการเปลี่ยนแปลงของเนื้อหา ได้ 2 ประเภท ดังนี้

1. แบบ Static Web Page หมายถึง เว็บไซต์ที่สร้างด้วยภาษา HTML ธรรมดา และบันทึกเป็นไฟล์ นามสกุล .html เนื้อหาข้อความ รูปภาพในหน้าเว็บเพจนั้นจะเป็นไปตามที่เราเขียนกำหนดไว้ เหมาะกับเว็บไซต์ที่มี ขนาดไม่ใหญ่ จำนวนหน้าเว็บเพจไม่มาก ไม่มีการเปลี่ยนแปลงข้อมูลบ่อยๆ และไม่มีการติดต่อฐานข้อมูล เว็บเพจ ประเภทนี้จะตอบสนองการใช้งานได้อย่างจำกัด เนื่องจากเนื้อหาต่าง ๆ ในเว็บได้ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้าและไม่ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ดังนั้นไม่ว่าจะเข้าชมเวลาใดก็จะเห็นเนื้อหาเหมือนเดิมไม่เปลี่ยนแปลง

หลักการทำงานของเว็บไซต์ประเภทนี้ คือ ทันที่เรียกชมเว็บไซต์ เบราเซอร์จะส่ง คำร้องขอ(Request) จาก เครื่องลูกข่ายที่ผู้ใช้ใช้อยู่ (Client) ไปยังเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่เก็บไฟล์เว็บเพจ จากนั้นเว็บเซิร์ฟเวอร์ก็จะตอบสนอง (Response) โดยการส่งข้อมูลในไฟล์ ซึ่งเป็นคำสั่ง HTML กลับไปยังเบราเซอร์ เพื่อให้เบราเซอร์แปลพร้อมทั้ง แสดงผลเป็นข้อความและรูปภาพออกทางหน้าจอคอมพิวเตอร์



2. แบบ Dynamic Web Page หมายถึง เว็บไซต์ที่หน้าเว็บเพจสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลเองได้ โดยไม่ ต้องเขียนแต่ละหน้าเว็บเพจเอง เช่น กระดานข่าว (Web board), ระบบสืบค้นข้อมูล เว็บไซต์รูปแบบนี้จะถูกสร้าง ด้วยภาษา Script แบบ Server Side Script เช่น PHP, ASP, ASP.Net, JSP และอื่นๆ ไฟล์เอกสารที่ได้จะมี นามสกุล .php, .asp เป็นต้น และมีการติดต่อกับฐานข้อมูลเพื่อบันทึกข้อมูลลงในฐานข้อมูล หรือนำข้อมูล จาก ฐานข้อมูลขึ้นมาแสดงผลเป็นหน้า เว็บเพจ การแสดงผลของเว็บเพจประเภทนี้จะแตกต่างกันเมื่อถูกเรียกใช้แต่ละ ครั้งตามเงื่อนไขหรือเหตุการณ์ที่เปลี่ยนไป โดยเป็นผลมาจากชุดคำสั่งภาษาสคริปต์อย่างเช่น PHP, ASP, ASP.Net, JSP และอื่นๆ ซึ่งถูกนำมาใช้ร่วมกับฐานข้อมูลเพื่อบันทึกหรือเรียกแสดงข้อมูลที่เก็บไว้ โปรแกรมที่ใช้บ่อยและใช้งาน จนเป็นที่รู้จัก ได้แก่ Facebook เป็นต้น หลักการทำงานของเว็บไซต์ประเภทนี้ คือ เมื่อเว็บเซิร์ฟเวอร์รับคำร้องขอจาก เบราเซอร์ จะไปอ่านไฟล์เว็บ เพจ แล้วส่งต่อให้แอพพลิเคชั่นเซิร์ฟเวอร์ประมวลผลคำสั่งภาษาสคริปต์ ร่วมทั้งสืบค้นหรือบันทึกข้อมูลลงฐานข้อมูล ซึ่งจะได้ผลลัพธ์เป็นชุดคำสั่ง HTML จากนั้นจึงส่งคำสั่ง HTML กลับไปยังเบราเซอร์เพื่อแสดงผล



สรุปได้ว่า ประเภทของเว็บไซต์ ประกอบด้วย เว็บไซต์แบบ Static Web Page บันทึกเป็นไฟล์นามสกุล .html มีเนื้อหาและจำนวนหน้าเว็บเพจไม่มาก ข้อมูลไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงและไม่ มีการติดต่อฐานข้อมูล ส่วนเว็บไซต์ แบบ Dynamic Web Page หน้าเว็บเพจสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลได้ ถูกสร้างด้วยภาษา Script และมีการติดต่อ กับฐานข้อมูล

CHAPTER 2

ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับ Adobe Dreamweaver CS6

Adobe Dreamweaver CS6 เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้สำหรับสร้างเว็บไซต์ เหมาะสำหรับนักพัฒนา เว็บไซต์ตั้งแต่มือใหม่ไปจนถึงมืออาชีพ โดยสามารถนำข้อความและภาพมาประกอบเป็นหน้าเว็บเพจได้อย่างง่าย ๆ และสามารถเพิ่มลูกเล่นทางด้านมัลติมีเดีย ตลอดจนการติดต่อกับฐานข้อมูลที่ทำได้ง่าย นอกจากนี้ Adobe Dreamweaver CS6 ยังเป็นโปรแกรมประเภท WYSIWYG (What You See Is What You Get) แปลว่า คุณเห็น อย่างไรคุณก็ได้รับอย่างนั้น หมายความว่าลักษณะข้อความ การวางภาพกราฟิก บนเว็บเพจทำไว้อย่างไร เมื่อทำการ แสดงผล บนบราวเซอร์แล้ว ลักษณะของข้อความหรือภาพกราฟิกที่ได้ก็จะเหมือนกับที่ทำไว้

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

ความต้องการของระบบ การติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 บนระบบปฏิบัติการ Windows ให้สามารถใช้งานได้นั้น จะต้องมีองค์ประกอบของฮาร์ดแวร์และระบบ ปฏิบัติการดังนี้

- 1) หน่วยประมวลผลกลาง (CPU) Intel Pentium 4 หรือ AMD Athlon 64
- 2) หน่วยความจำ (RAM) 512 MB ขึ้นไปฮาร์ดดิสก์มีพื้นที่ว่าง 1 GB ขึ้นไป
- 3) ความละเอียดของจอภาพไม่น้อยกว่า 1280 x 800 และการ์ดจอการแสดงผลแบบ 16 bit
- 4) ระบบปฏิบัติการไม่ต่ำกว่า Windows XP (SP3)

การติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6



นำ USB Flash drive ติดตั้ง Adobe CS6 Master Collection ดับเบิลคลิกไฟล์ setup.exe เพื่อเริ่มการติดตั้ง

 จะปรากฏหน้าจอเริ่มติดตั้งโปรแกรม ให้รอ สักครู่



 จะปรากฏหน้าต่าง Welcome ต้อนรับการติดตั้งโปรแกรม จะ มีให้เลือกการติดตั้ง 2 แบบคือ Install เป็นการติดตั้งแบบมี ลิขสิทธิ์ จะต้องมี Serial Number และแบบ Try เป็นการติดตั้ง แบบทดลองใช้งานโปรแกรม 30 วัน ในการติดตั้งครั้งนี้ให้เลือก แบบ Install

> - จะปรากฏหน้าต่างแสดงลิขสิทธิ์การใช้งาน โปรแกรม คลิกปุ่ม Accept เพื่อยอมรับการใช้งาน โปรแกรม

- ใส่ Serial Number คลิกปุ่ม

จะปรากฏหน้าต่าง Option ให้คลิกเครื่องหมายถูก
 หน้าชื่อโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
 กำหนดภาษาที่ต้องการใช้ เป็น English
 คลิกปุ่ม Install เพื่อเริ่มการติดตั้ง

 ระบบจะทำการติดตั้งโปรแกรม ลงบนเครื่องคอมพิวเตอร์

เมื่อติดตั้งโปรแกรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะแสดง
 หน้าต่าง Installation Complete
 คลิกปุ่ม Close

การเปิดและออกจากโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

การเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 เมื่อติดตั้งโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 เรียบร้อยแล้ว สามารถเปิดใช้งานโปรแกรมได้ทันที



- คลิกปุ่ม Start
- คลิกที่ Adobe Master Collection CS6
- คลิกที่ Adobe Dreamweaver CS6

- ในการเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ครั้ง แรก จะปรากฏหน้าต่าง Default Editor คลิกปุ่ม OK - จะปรากฏหน้าต่าง Welcome Screen ก่อนเริ่มใช้งาน โปรแกรม

ภายในหน้าต่าง Welcome Screen ประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

- 1) Open a Recent Item สำหรับเปิดไฟล์เอกสารที่เคยใช้งานมาก่อนหน้านี้
- 2) Create New สำหรับสร้างไฟล์ใหม่ สามารถเลือกรูปแบบที่ต้องการได้
- 3) Top Features เป็นวิดีโอแนะนำทคนิคการใช้งานผ่านเว็บไซต์ Adobe

ส่วนประกอบหน้าจอโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6

เมื่อเปิดโปรแกรม Dreamweaver แล้ว จะได้หน้าต่างโปรแกรม ซึ่งมีส่วนประกอบหลัก แสดงดังภาพ



1. Menu bar เป็นที่รวมคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม Dreamweaver ที่ใช้ในการจัดการกับไฟล์เว็บเพจ ประกอบด้วยเมนูแสดงดังภาพ Menu bar ประกอบด้วยเมนูย่อย ดังนี้

DW File Edit View Insert Modify Format Commands Site Window Help

1.1 File เป็นเมนูคำสั่งสำหรับจัดการกับไฟล์เว็บเพจ เช่น สร้างเว็บเพจใหม่ บันทึกเว็บเพจ เปิด เว็บเพจ แสดงเว็บเพจผ่านบราวเซอร์ หรือออกจากโปรแกรม เป็นต้น

1.2 Edit เป็นเมนูคำสั่งสำหรับการแก้ไข เช่น คัดลอง ตัด วาง ค้นหา รวมถึงการตั้งค่าการทำงาน

(Preference) ต่าง ๆ เป็นต้น

1.3 View เป็นเมนูคำสั่งสำหรับปรับเปลี่ยนมุมมองของเว็บเพจขณะทำงาน เป็นต้น

1.4 Insert เป็นเมนูคำสั่งสำหรับแทรกวัตถุต่าง ๆ เช่น รูปภาพ เสียง ตาราง ฟอร์มต่าง ๆ ลงบน เว็บเพจ เป็นต้น

1.5 Modify เป็นเมนูคำสั่งสำหรับแก้ไขวัตถุต่าง ๆ บนเว็บเพจ เช่น การแก้ไขรูปแบบตัวอักษร การแก้ไขรูปภาพ การจัดการตาราง หรือการกำหนดคุณสมบัติของเว็บเพจ เป็นต้น

1.6 Format เป็นเมนูคำสั่งสำหรับเปลี่ยนรูปแบบโดยรวมของข้อความบนเว็บเพจ เช่น การ จัดรูปแบบข้อความ การสร้างหัวข้อรายการ เป็นต้น

1.7 Command เป็นเมนูคำสั่งสำหรับจัดการกับชุดคำสั่งต่างๆบนเว็บเพจที่ทำงานอยู่

1.8 Site เป็นเมนูคำสั่งสำหรับจัดการกับ Site เช่น สร้าง Site หรือแก้ไข Site ที่ทำงาน รวมถึง การตรวจสอบลิงค์ต่าง ๆ ใน Site เป็นต้น

1.9 Window เป็นเมนูที่ใช้ในการเปิดหรือปิดพาเนลที่ทำงานอยู่

1.10 Help เป็นเมนูที่ใช้ในการขอความช่วยเหลือผ่านเว็บไซต์ Adobe

2. Toolbar เป็นแถบเครื่องมือที่ใช้รวมปุ่มคำสั่งที่จำเป็นต้องใช้งานเป็นประจำ สามารถ เปิด/ปิดการใช้ งานได้ Toolbars ประกอบด้วยแถบเครื่องมือดังนี้

2.1 Document Toolbar เป็นทูลบาร์ที่ประกอบไปด้วยปุ่มคำสั่งในการกำหนดมุมมองการแสดง เว็บเพจ การแสดงความละเอียดของหน้าเว็บเพจ การโอนย้ายไฟล์ หรือการกำหนดคำอธิบายเว็บเพจเป็นต้น แสดง ดังภาพ

Code Split Design Live 🔩 🚱 🕅 🗠 🐼 🔂 Title: Untitled Document

2.2 Standard Toolbar เป็นทูลบาร์ที่ประกอบไปด้วยปุ่มคำสั่งพื้นฐานที่ใช้ในการจัดการไฟล์ เช่น การสร้างไฟล์ บันทึกไฟล์ เปิดไฟล์ คัดลอก ย้าย หรือวางเนื้อหา ตลอดจนการยกเลิกหรือทำซ้ำคำสั่งด้วย แสดงดัง ภาพ

n n 🗳 🖆 🐨 🖬 🖀 🐣 🗳

2.3 Style Rendering Toolbar เป็นทูลบาร์ที่ออกแบบมาเพื่อให้แสดงการทำงานของหน้าเว็บ เพจที่ใช้ Style Sheet บนมีเดียประเภทต่าง ๆ เช่น บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ บนเครื่องพิมพ์ บนโปรเจ็คเตอร์ บนทีวี การเพิ่ม/ลดขนาดตัวอักษร ตลอดจนการแสดงสีของสถานการณ์เชื่อมโยง แสดงดังภาพ

🔳 🕒 🔍 📾 🖮 🔛 🖅 🕩 📅 🕄 :v :h :a :f

3. Application bar เป็นแถบประยุกต์ ประกอบด้วยแถบเครื่องมือแสดงดังภาพ

■▼ ♀▼ 晶▼

- สำหรับเลือกรูปแบบการแสดงพื้นที่สำหรับสร้างหน้าเว็บเพจ เช่น Code Split หรือ Design
- 🔹 สำหรับค้นหา และติดตั้งโปรแกรมเสริม
- ♣▼ สำหรับบริหารจัดการไซต์ เช่นสร้างไซต์ใหม่



4. Workspace switcher เป็นปุ่มสำหรับเปลี่ยนมุมมองพื้นที่ทำงาน (Workspace) โดยสามารถเลือกได้ว่าต้องการใช้งานรูปแบบในลักษณะใด ซึ่งใน Adobe Dreamweaver CS6 มีให้เลือกใช้ 11 แบบ แสดงดังภาพ

5. Insert panel เป็นพาเนลที่รวบรวมกลุ่มคำสั่งที่ใช้สำหรับสร้างและแทรกออบเจ็คต่าง ๆ โดยจะแบ่ง ออกเป็นกลุ่ม เพื่อให้ใช้งานได้สะดวก ตัวอย่างกลุ่มคำสั่งที่ใช้งาน แสดงดังภาพ



6. กลุ่มพาเนลการทำงาน (Panel Group) เป็นพาเนลหน้าต่างขนาดเล็ก ที่รวบรวมเครื่องมือไว้เป็นกลุ่ม ตามหน้าที่ สำหรับใช้งานเฉพาะเรื่องไว้ โดยสามารถเปิดหรือปิดพาเนลการทำงานได้โดยคลิกเมนูคำสั่ง Window แล้วคลิกเลือก พาเนลที่ต้องการ แสดงดังภาพ



NI Rules	All Current		
Style> body ul, 0, dl h1, h2, h3, h4, h5, h6, p aimg a:link	Rules		
Proportion	<style></style>		

CSS Styles Panel เป็นพาเนลที่ใช้สาหรับจัดการกับ สไตล์ CSS เช่น การสร้าง การแก้ไข การลบ หรือการ กำหนดคุณสมบัติต่างๆของ CSS

File Panel เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับจัดการกับไฟล์ เว็บเพจ ทั้งไฟล์รูปภาพ ไฟล์ HTML ไฟล์มัลติมีเดีย และโฟลเดอร์ภายในเว็บไซต์ หรือสามารถ ทดสอบการทำงานของเว็บเพจผ่านเซิร์ฟเวอร์ได้

Files		*≣
🛅 ОТОР	 Local vie 	
. C	U 🖓 🖓 🕼	8 2
Local File	s	Size 1 🔺
🗆 🧰 Si	te - OTOP (D:\Web	F
i 🗄 🗠 🫅	image	FE
i i	Templates	F
	brid.html	2KB H
	cof.html	2KB H
	arid html	2KR H
·		+
Rea	dy	Log

 Databases
 Bindings
 Server Behavior
 ▼

 +,
 −
 Document type:HTML

 To use dynamic data on this page:
 ✓
 1. Create a site for this file.

 2. Choose a document type.
 3. Set up the site's testing server.

Database Panel เป็นพาเนลที่ใช้สำหรับสร้างและจัดการให้เว็บเพจ สามารถ เชื่อมต่อกับฐานข้อมูล

7. Document Area เป็นพื้นที่สำหรับสร้างหน้าเว็บเพจ ใส่ข้อมูลเนื้อหา และองค์ประกอบของเว็บเพจ เช่น ภาพกราฟิก ระบบมัลติมีเดีย และโค้ดต่าง ๆ ซึ่งสามารถให้แสดงพื้นที่ในมุมมองได้ 3 มุมมอง คือ มุมมองโค้ด (Code View) มุมมองสปริน (Split View) และมุมมองออกแบบ (Design View) แสดงดังภาพ



มุมมองโค้ด (Code View)

มุมมองสปริท (Split View) มุมมอ

มุมมองออกแบบ (Design View)

8. แถบสถานะ (Status Bar) เป็นแถบที่อยู่ด้านล่างของหน้าต่างการทำงาน ใช้แสดงข้อมูลเพิ่มเติม เกี่ยวกับสถานะ การทำงานของเว็บเพจที่กำลังทำอยู่ เช่น แสดงและเลือกแท็ก HTML การปรับขนาดการแสดงผล การกำหนดขนาดหน้าต่าง ขนาดของไฟล์และเวลาที่ใช้ในการโหลด และการแสดงรหัสภาษาของเว็บเพจ ที่กำลังใช้ งาน แสดงดังภาพ

9. พาเนลคุณสมบัติ (Panel Properties) เป็นพาเนลที่อยู่ด้านล่างของหน้าจอโปรแกรม เป็นส่วนที่ต้อง ใช้งานบ่อยที่สุด เพื่อใช้ในการปรับแต่งรายละเอียดและการแก้ไขคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น ขนาด ตาแหน่ง หรือสี เป็น ต้น โดยพาเนลนี้จะเปลี่ยนไปตามวัตถุที่เลือกใช้งานบนเว็บเพจ ตัวอย่างพาเนลคุณสมบัติ แสดงดังภาพ

Properties					-		
<> HTML	Targeted Rule	Font	Default Font	▼ B <i>I</i> ≣ ≣ ≣ ≣			
🔓 CSS	Edit Rule CSS Panel	Size					
Page Properties							

พาเนลคุณสมบัติเมื่อเลือกการทำงานกับข้อความบนเว็บเพจ

Proper	ties										-
Ω	Image, 17K	Src	FOP/image/F8265A.jpg 🚯 🚞	Alt		•	١	W 190 px 🔻	Class	None	•
-	ID	Link	\$	Edit	Ps	a 🖓 🖉 🖉 🖉	1	H 248 px 👻			
Мар		Target		-							
	00	Original		()					

พาเนลคุณสมบัติเมื่อเลือกการทำงานกับภาพประกอบบนเว็บเพจ

Propertie	s			*=
EEI	Table	Rows 3	W 200 pixels CellPad Align Default Class None	•
		▼ Cols 3	Direction Default CellSpace Border 1	
			🖬 Src 🔄	
		Ī		

พาเนลคุณสมบัติเมื่อเลือกการทำงานกับตารางบนเว็บเพจ

CHAPTER 3

การสร้างเว็บไซต์

การกำหนดโครงสร้างของไฟล์และโฟลเดอร์ในเว็บไซต์

ก่อนทำการสร้างเว็บไซต์ ต้องกำหนดโครงสร้างเว็บไซต์ก่อน เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเว็บเพจและ ไฟล์ต่าง ๆ ให้เป็นไปอย่างถูกต้อง โดยภายในเว็บไซต์ประกอบด้วยโฟลเดอร์และไฟล์เป็นจำนวนมาก ซึ่งไฟล์หน้า แรกของเว็บไซต์ (Homepage) จะต้องอยู่ในตำแหน่งโฟลเดอร์หลักเสมอ ตัวอย่างเช่น ต้องการสร้างเว็บไซต์ขาย สินค้า จะมีโครงสร้างของไฟล์และโฟลเดอร์ แสดงดังภาพ

Products ←	โฟลเดอร์หลัก (Root) ของเว็บไซต์
images	โฟลเตอร์เก็บรูปภาพสินค้า
catalog	โฟลเดอร์เก็บเว็บเพจสินค้า
HTML index.	html 🗲 - ไฟล์หน้าแรกของเว็บไซต์ (Homepag

โครงสร้างของโฟลเดอร์ภายในเว็บไซต์จะมีลักษณะเช่นเดียวกับ โครงสร้างของโฟลเดอร์ในระบบไฟล์ของวินโดว์ คือ ประกอบด้วย โฟลเดอร์ Product ซึ่งเป็นโฟลเดอร์หลัก (Root) และสามารถสร้าง โฟลเดอร์ย่อย ๆ เป็นชั้น ๆ เพื่อจัดเก็บไฟล์ให้เป็นหมวดหมู่ เช่น ไฟล์รูปภาพ ก็จะถูกเก็บไว้ในโฟลเดอร์ images ไฟล์เว็บเพจสินค้าก็ จะถูกเก็บไว้ในโฟลเดอร์ catalog สำหรับไฟล์ index.html ซึ่งเป็น ไฟล์หน้าแรกของเว็บไซต์ จะต้องอยู่ในตำแหน่งโฟลเดอร์หลักเสมอ

 การสร้างเว็บไซต์ จากที่ได้กาหนดโครงสร้างของไฟล์และโฟลเดอร์ในเว็บไซต์ สิ่งที่ต้องทาเป็นขั้นตอน ต่อไปคือ การสร้างเว็บไซต์ หรือเรียกสั้นๆ ว่าสร้างไซต์ (New Site) โดยมีขั้นตอนแสดงดังภาพ

	¢-v	晶▼
OAWidget	InCor	New Site
		Manage Sites

คลิกปุ่ม (Site) แล้วเลือก New Site...





การจัดการไซต์ ในกรณีที่ต้องการแก้ไขไซต์ เช่น ชื่อไซต์ หรือโฟลเดอร์ของไซต์ มีขั้นตอนแสดง ดังภาพ



Manage Sites



3. การจัดการโฟลเดอร์ในไซต์ การจัดการโฟลเดอร์ในไซต์สามารถจัดการได้ดังนี้
 3.1 การสร้างโฟลเดอร์ ในกรณีที่ต้องการสร้างโฟลเดอร์ใหม่ในไซต์ มีขั้นตอนแสดงดังภาพ



3.2 การลบโฟลเดอร์ ในกรณีที่ต้องการลบโฟลเดอร์ที่สร้างขึ้น มีขั้นตอนแสดงดังภาพ



4. การจัดการเว็บเพจ

4.1 การสร้างเว็บเพจใหม่ การสร้างเว็บเพจใหม่มีหลายวิธีดังนี้

4.1.1 สร้างเว็บเพจใหม่จาก Welcome Screen เมื่อเปิดโปรแกรม Adobe Dreamweaver

CS6 จะปรากฏหน้าต่าง Welcome Screen สร้างเว็บเพจใหม่ได้ มีขั้นตอนแสดงดังภาพ

DM คลิกเลือก H	TML	V. Ad
Open a Recent Item	Create New	Top Features (videos)
Products/untitled.html	Two HTML (by	CS6 New Feature Overview
mages/untitled.html	Dw ColdFusion	Eluid Orid Levente
WebOTOP/myweb.html	Dw PHP	Fluid Grid Layouts
WebOTOP/index.html	Dw CSS	Business Catalyst Authoring
Templates/myweb.dwt	Dw JavaScript	CSS Transitions Panel
Templates/myweb.dwt.asp	Dw XML	
Templates/template3.dwt	Fluid Grid Layout	jQuery Mobile Swatches
Templates/template2.dwt	Dreamweaver Site	Dharas Cara Build Based
Templates/template1.dwt	Business Catalyst Site	PhoneGap Build Parler
🗀 Open	Dire	Difference More



4.1.2 สร้างเว็บเพจใหม่จากพาเนล File มีขั้นตอนแสดงดังภาพ



4.2 การกำหนดการเข้ารหัสภาษาของเว็บเพจ การกำหนดการเข้ารหัสภาษาของเว็บเพจนี้สามารถ กำหนดค่าเริ่มต้นให้กับโปรแกรมเพื่อให้มีผลกับทุกเว็บเพจที่สร้างขึ้นมาใหม่ หรือจะตั้งค่าเว็บเพจแต่ละหน้าใหม่ให้มี ความแตกต่างกันก็ได้ โดยต้องทาก่อนที่จะใส่เนื้อหาลงในเว็บเพจนั้น ซึ่งมีวิธีการกำหนดการเข้ารหัสภาษาของเว็บ เพจดังนี้

4.2.1 การกำหนดวิธีการเข้ารหัสภาษาให้เป็นค่าเริ่มต้นของทุกเว็บเพจ จะเป็นการกำหนดค่า เริ่มต้นให้กับโปรแกรมเพื่อให้มีผลกับทุกเว็บเพจที่สร้างขึ้นมาใหม่ มีขั้นตอนแสดง ดังภาพ



4.2.2 การกำหนดวิธีการเข้ารหัสภาษาของเว็บเพจแต่ละหน้า เป็นการตั้งค่า เว็บเพจแต่ละหน้า ใหม่ให้มีความแตกต่างกัน โดยต้องทาก่อนที่ใส่เนื้อหาลงในเว็บเพจนั้น มีขั้นตอนแสดงดังภาพ



4.2.3 การบันทึกเว็บเพจ หลังจากที่สร้างเว็บเพจเรียบร้อยแล้ว สามารถบันทึกเว็บเพจได้ มี



CHAPTER 4

การใช้คำสั่งแทรก (Insert) ใน Adobe Dreamweaver CS6

ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ในกลุ่มของคำสั่งแทรกนั่นเป็นกลุ่มคำสั่งที่มีความสำคัญต่อการ พัฒนาเว็บไซต์อย่างมาก เพราะกลุ่มคำสั่งนี้จะมีคำสั่งมากมายที่ใช้ในการพัฒนาเว็บไซต์ เช่น การแทรกรูปภาพ วิดีโอ วัตถุ แท็ก ตาราง ฟอร์ม ไฮเปอร์ลิ้ง เป็นต้น ซึ่งในบทนี้จะกล่าวถึงกลุ่มคำสั่งนี้ โดนอธิบายในคำสั่งที่สำคัญๆ

1. การแทรกรูปภาพ (Image)

1.1 การนำภาพกราฟิกมาประกอบเว็บเพจจะต้องคำนึงถึงสิ่งสำคัญ ดังนี้

1.1.1 ความแตกต่างกันของเครื่องคอมพิวเตอร์ การนำรูปภาพมาใช่ในคอมพิวเตอร์จะต้องคำนึงถึง ความแตกต่างของเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปใช้กันอยู่บางเครื่องอาจจะเป็นคอมพิวเตอร์รุ่นเก่า ประสิทธิภาพ การทำงานของเครื่องในหลายด้าน เช่น หน่วยความจำ หน่วยประมวลผลกลาง ขนาด จอภาพ ระบบปฏิบัติการ ฯลฯ

1.1.2 ชนิดของเบราวเซอร์ เบราว์เซอร์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไปนิยมใช้เช่นกูเกิ้ลโครม (Chrome) อินเทอร์เน็ตเอ็กซ์พลอเลอร์ (IE) และ ไฟร์ฟอกซ์ (Firefox) มีลักษณะการแสดงผลไม่เหมือนกันบางครั้งภาพที่ดู เหมาะสมกับเบราว์เซอร์หนึ่งอาจจะมีขนาดเล็กหรือใหญ่เกินไปกับอีกเบราวเซอร์หนึ่งก็เป็นไปได้ วิธีแก้ไขก็ต้องเลือก ภาพที่มีขนาดปานกลางและทดลองแสดงผลกับเบราวเซอร์ต่างๆ เพื่อให้แน่ใจว่าใช้ได้ดีกับทุกๆ เบราว์เซอร์

1.1.3 กำหนดหน่วยจัดมาตรฐานของภาพให้เป็นมาตรฐานเดียวกัน หน่วยจัดมาตรฐานสากลของ รูปภาพสำหรับแสดงผลบนคอมพิวเตอร์ คือ พิกเซล (Pixel) ดังนั้น เมื่อกำหนดขนาดกับเว็บเพจควรกำหนดเป็น พิกเซลถ้าใช้หน่วยจัดเป็นเซ็นติเมตรหรือ มิลลิเมตรอาจจะทำให้ภาพมีขนาดไม่เป็นไปอย่างที่ต้องการเมื่อแสดงผล บนเว็บเพจก็ได้

1.1.4 ความละเอียดของรูปภาพ ความละเอียดของภาพ (Resolution) เป็นการกำหนดให้ภาพมี ขนาดความละเอียด ของเม็ดสีจำนวนจุดต่อนิ้ว (dpi) โดยปกติภาพบนเว็บเพจจะใช้เพียง 72 จุดต่อนิ้วก็เพียงพอเพื่อ ความรวดเร็วในการดาวน์โหลดไฟล์

1.1.5 ขนาดของไฟล์ภาพขนาดของภาพก็คือความกว้างและความยาวของภาพซึ่งมีผลต่อการดาวน์ โหลดข้อมูลภาพขนาดใหญ่ทำให้แสดงผลช้า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนมากจะไม่นิยมรอนาน

1.2 ประเภทของรูปภาพ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.2.1 Physical Image เป็นภาพปกติทั่วไป เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด

1.2.2 Computer Graphic เป็นภาพที่เกิดจากการประมวลผลของคอมพิวเตอร์และเก็บไว้ใน หน่วยความจำ ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิกเกิดจากจุดของสีลักษณะสี่เหลี่ยมเล็กๆ เรียกว่า พิกเซล(Pixel) มาเรียงต่อ กันเป็นภาพจึงเรียกว่า รูปหรือภาพกราฟิกซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

1) ภาพเวกเตอร์ (Vector) เป็นภาพที่อาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์โดยมีสี และ ตำแหน่งของสีที่แน่นอน ทำให้เวลาเคลื่อนย้าย ย่อ ขยายภาพจะไม่เสียรูปทรงในเชิงเรขาคณิต เช่น ภาพจาก โปรแกรม Illustrator และ CorelDraw เป็นต้น

2) ภาพบิตแมป (Bitmap) เป็นภาพที่อาศัยการอ่านค่าสีในแต่ละพิกเซลเรียกว่า Raster Image โดยจะเก็บข้อมูลเป็นค่า 0 และ 1 แต่ละพิกเซลจะมีค่าสีแบบเจาะจงใน ตำแหน่งนั้นๆ ทำให้เวลาขยายภาพๆ จะแตกไม่คมชัดโปรแกรมประมวลผลภาพแบบบิตแมป เช่น Photoshop และ Paint เป็นต้น

การนำภาพกราฟิกมาใช้ในเว็บเพจนิยมใช้ภาพ 3 ฟอร์มแมต (นามสกุล) คือ .gif, .jpeg และ.png ซึ่งมีรายละเอียดของภาพแต่ละชนิดดังนี้

ภาพ GIF ย่อมาจาก Graphic Interchange Format เป็นรูปแบบไฟล์ภาพที่พัฒนา ขึ้นโดย CompuServe สำหรับบีบอัดข้อมูลภาพลายเส้น กำหนดสีได้สูงสุด 256 สี มีคุณลักษณะโปร่งแสง และสร้าง ภาพเคลื่อนไหวได้

ภาพ JPEG ย่อมาจาก Joint Photographic Experts Group เป็นรูปแบบไฟล์ที่บีบ อัดข้อมูลให้ เล็กลง หลังการบีบอัดยังคงแสดงสีได้สูงถึง 16.7 ล้านสี แต่ถ้าบีบอัดมากๆ คุณภาพจะเสียไป ไฟล์ที่บีบอัดทำให้ ขนาดเล็กกว่าภาพ .gif ก็ได้ สามารถดาวนโหลดได้เร็วแต่เมื่อนำมาแสดงผลก็อาจจะช้าบ้างเพราะต้องขยายไฟล์ขณะ แสดงผล

ภาพ PNG ย่อมาจาก Portable Network Graphic เป็นรูปแบบไฟล์บีบอัดข้อมูลได้ดี กว่า .gif ประมาณ 20-30 เปอร์เซ็นต์ พัฒนาโดย Thomas Boutell และ Tom Lane สำหรับทำงานข้ามระบบ ไฟล์มีขนาด ใหญ่ แต่แสดงผลได้เร็วกว่าภาพ JPEG และสามารถทำภาพโปร่งแสงได้

1.3 วิธีการแทรกรูปภาพ (Image)

1.3.1 โดยคลิกไปที่แทรก (Insert) จากนั่นเลือกที่ Image

DW File Edit View	Insert Modify Format	Commands Site Window Help 📰▼ 🌣▼ 🏭▼
Untitled-1 ×	Tag	Ctrl+E
Code Split Design	Image	Ctrl+Alt+1 Title: Untitled Document
	Image Objects	>
	Media	>
	Media Queries	
	Table	Ctrl+Alt+T
	Table Objects	>
	Layout Objects	>

1.3.2 จากนั้นจะมีหน้าต่างเด้งขึ้นมาให้เราเลือกรูปภาพที่เราต้องการนำเข้ามา เมื่อคลิกรูปภาพ

แล้ว กด OK

	Data sources	Server.			Image preview
Look in: 📙 teac	h	~ G	🏚 📂 🛄 -		
Name	^	Da	te modified	Ту	
	No items mate	h your search.			

1.3.3 เมื่อคลิกที่รูปภาพจะพบกับ Properties ของรูปภาพรูปนั้นๆ โดยที่
 Src คือ แหล่งที่อยู่ของภาพที่เรานำเข้ามา Link การใส่ลิ้งให้กับรูปภาพเมื่อคลิกจะนำไปที่อื่น
 Target เป็นลักษณะของการคลิก Map กำหนดขอบเขตของการคลิกได้
 กำหนดขนาดของภาพที่ W และ H โดยการพิมพ์เป็นตัวเลข px ได้เลย ถ้าต้องการให้เท่ากันทั้ง W และ H
 ให้กดที่รูปแม่กุญแจเป็นรูป Lock

<body></body>	> <mark><imq< mark="">></imq<></mark>				-				
Proper	rties								
ম	 Image, 45K 	Src	/kunkrootum/logo.png 🚯 🛅	Alt	~	$\sqrt{3}$	W 100 px ~ 7	Class None ~	
	ID	Link	\$ D	Edit Fw	🖉 🖉 🖾 🖉 📀	Δ	H 100 px ~		
Мар		Target		~					
	000	Original		•					

1.4 การปรับแต่งคุณสมบัติของรูปภาพ หลังจากใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ สามารถปรับแต่งคุณสมบัติของ รูปภาพได้ตามต้องการ โดยสามารถปรับแต่งได้จากพาเนล Properties ได้ดังนี้ การปรับขนาดของรูปภาพสามารถ ปรับขนาดรูปภาพที่ใส่ในเว็บเพจ ให้มีขนาดตามที่ต้องการได้ มีขั้นตอนดังนี้

1.4.1 การตัดขอบภาพ (Crop) ภาพที่นำมาใช้ในเว็บเพจสามารถตัดขอบภาพบางส่วนที่ไม่ต้องการ ออกไปให้เหลือเฉพาะส่วนที่ต้องการได้ ดังหมายเลข 1 ข้อที่ 1.3.3

1.4.2 การปรับความสว่างและคอนทราสต์ของภาพ (Brightness and Contras) ภาพที่นำมาใส่ใน เว็บเพจหากสว่างหรือมืดเกินไป สามารถปรับแต่งสว่างและ ความคมชัดของภาพ ดังหมายเลข 2 ข้อที่ 1.3.3

1.4.3 การปรับความคมชัดของภาพ ภาพถ่ายที่นำมาใส่ในเว็บเพจหากไม่คมชัดก็สามารถปรับ ความคมชัดให้กับรูปภาพได้ ดังหมายเลข 3 ข้อที่ 1.3.3

1.5 การจัดตำแหน่งของภาพให้เข้ากับข้อความ ภาพที่นำมาใส่ในเว็บเพจสามารถจัดตำแหน่งระหว่าง ข้อความและภาพได้ตามต้องการ การจัดตำแหน่งของภาพให้เข้ากับข้อความมีรูปแบบดังนี้

1.5.1 Browser Default การแสดงผลจะขึ้นอยู่กับเบราว์เซอร์ (ปกติจะเป็นแบบ Baseline)

1.5.2 Baseline และ Bottom จัดขอบล่างของภาพตรงกับแนว Baseline ของตัวอักษร

1.5.3 Top จัดขอบบนของภาพให้อยู่ในแนวเดียวกับส่วนบนสุดของตัวอักษร

1.5.4 Middle จัดแนวกึ่งกลางของภาพให้อยู่แนวเดียวกับเส้นฐานของตัวอักษร

1.5.5 Text Top จัดขอบบนของภาพตรงกับส่วนบนสุดของตัวอักษร

1.5.6 Absolute Middleจัดแนวกึ่งกลางของภาพให้อยู่แนวเดียวกับกึ่งกลางบรรทัดข้อความ

1.5.7 Absolute Bottom จัดขอบล่างของภาพให้อยู่ในแนวล่างสุดของบรรทัด

1.5.8 Left จัดภาพไว้ด้านซ้ายสุดของข้อความ

1.5.9 Right จัดภาพไว้ด้านขวาสุดของข้อความ

การใส่ภาพประกอบเว็บเพจ ภาพที่นำมาใส่ในเว็บเพจมีอยู่ 3 ประเภท คือ ไฟล์ .gif ไฟล์ .jpg หรือ .jpeg และไฟล์ .png รูปภาพที่นำมาใส่ในเว็บเพจสามารถปรับแต่ง คุณสมบัติรูปภาพ เช่น ปรับขนาดของรูปภาพ ตัด ขอบภาพ ปรับความสว่างและคอนทราสต์ของภาพ ปรับความคมชัดของภาพ จัดเรียงภาพให้เข้ากับข้อความ กำหนดระยะห่างจากขอบภาพกับข้อความ และใส่ภาพเป็นฉากหลังเว็บเพจ เพื่อให้ภาพมีความเหมาะสม สวยงาม และน่าสนใจ

2. การแทรกตาราง (Table)

2.1 โครงสร้างและส่วนประกอบของตาราง ตาราง (Table) ประกอบด้วยคอลัมน์ (Column) แนวตั้ง และแถว (Row) แนวนอน จุดตัดที่เกิดจากคอลัมน์และแถว คือ เซลล์ (Cell) ซึ่งจะเป็นส่วนสำหรับใส่ข้อมูลไม่ว่าจะ เป็นข้อความ ภาพกราฟิก หรือการเชื่อมโยงต่าง ๆ



หมายเลข 1 คือ คอลัมน์ (Column)

หมายเลข 2 คือ แถว (Row)

หมายเลข 3 คือ เซลล (Cell)

2.2 วิธีการแทรกตาราง (Table)

2.2.1 โดยคลิกไปที่แทรก (Insert) จากนั่นเลือกที่ Table



2.2.2 จากนั้นจะมีหน้าต่างเด้งขึ้นมา เพื่อให้เรากำหนดขนาดตารางที่เราต้องการ

Table				×
Table size				
	Rows: 4	Colur	nns: 1	
	Table width: 200	percent	\sim	
Bo	order thickness: 1	pixels		
	Cell padding:			
	Cell spacing:	:::		
Header				
None	e Left	Тор	Both	
Accessibility -				
Caption:				
Summary:			< >	
Help		(ОК	Cancel

Rows คือ จำนวนของแถวที่ต้องการ Columns คือ จำนวนของคอลัมน์ที่ต้องการ Table width คือ ขนาดความกว้างของตาราง กำหนดได้ทั้ง pixel และ % Border thickness คือ ขนาดของเส้นตาราง Cell padding คือ ช่องว่างของเซล Cell Spacing คือ ระยะห่างของเซล

Header คือ การกำหนดส่วนหัวของตาราง ซึ่งกำหนดได้ทั้ง Left, Top, Both หรือไม่กำหนดเลย None

2.2.3 เมื่อสร้างเสร็จแล้ว ก็จะได้ตารางและ Properties ของตารางดังภาพ ซึ่งเราสามารถกำหนด

ในข้อ 2.2.2 ได้อีกครั้ง หรือเพิ่มเติมใหม่ได้ในหน้า Properties

<body></body>														
Propertie	5													
EEI	Table	Rows	4	W 200	pixels	\sim	CellPad		Align	Default 🗸 🗸	Class	None	~	
		✓ Cols	1				CellSpace	Bo	order	1				
			Fw					•	6					
		Ī												

2.2.4 เมื่อคลิกไปที่ช่องว่างของตารางหรือ Cell นั่นจะปรากฏ Properties ดังรูป โดยที่ สามารถกำหนด Link ได้ โดยใส่เข้าไปที่ช่อง Link

ใส่สีพื้นหลังในแต่ละช่องได้ที่ปุ่ม Bg

การกำหนด W สามารถกำหนดความกว้างของตาราง ได้ทั้ง pixels หรือ percent โดยถ้าเลือก เป็น pixels ขนาดตารางจะคงที่ แต่ถ้าเลือก percent จะมี ความกว้างตามขนาดหน้าจอที่ใช้

กำหนดแนว Horz ได้ในการจัดซ้าย จัดกึ่งกลาง หรือ จัดขวา

กำหนดแนว Vert ได้ในการบน จัดกลาง จัดล่าง หรือ Baseline

กำหนด Font ได้โดยเลือกไปที่ Format ก็จะปรากฏ font ให้เลือกใช้หรือเพิ่มเองได้

การรวมหรือแยกเซล โดยลากคลุมเซลที่ต้องการแล้วจะปรากฏให้เลือกสิ่งที่ต้องการบริเวณ Cell

<pre><body> <t< pre=""></t<></body></pre>	table>	> <tr< th=""><th>a≥</th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th><th></th></tr<>	a≥									
Properties	5											
HTML]	Format	None	~	Class	None	~	B	I	i≡ ;≡ ± ∎ ± ∎	Title	
⊞ CSS		ID	None	~	Link					~ \$ D	Target	~
EEL	Cell	Ho	rz Default	~ W	No v	rap 🗌	Bg 其					Page Properties
	÷	jį́⊆ Ve	rt Default	~ н	Hea	ader 🗌						

3. การแทรกฟอร์ม (Form) ในโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6 ได้จัดกลุ่มเครื่องมือ Forms ที่ใช้ ในการสร้างฟอร์ม โดยเราสามารถนำช่องรับข้อมูล (Input Object) เช่น Text Areas, Checkbox และอื่นๆ ไปวาง บนเอกสารฟอร์ม แต่ต้องเขียนสคริปต์ PHP ทำงานควบคู่กับฟอร์มด้วย เพื่อใช้ในการประมวลผลข้อมูลที่ได้รับจาก แบบสอบถาม

3.1 โดยคลิกไปที่แทรก (Insert) จากนั่นเลือกที่ Form



จะเป็นตัวเริ่มต้นก่อนสร้างฟอร์มอื่นๆ ที่ทำหน้าที่เป็นช่องรับข้อมูล รวมทั้งยังทำหน้าที่กำหนดวิธีการส่ง ข้อมูล การระบุไฟล์ที่จะส่งไปประมวลผล รูปแบบโค้ด HTML <form id="form1" name="form1" method="post" action=""> </form> โดยที่ name= คือชื่อ method= วิธีส่งข้อมูล จะมี 2 ประเภท คือ Get ส่งข้อมูลโดยนำค่าข้อมูลไปรวมกับ URL และ Post ส่งข้อมูลที่ต้องการเป็นความลับ จะไม่เห็นค่าช่องรับข้อมูล action=ไฟล์ที่รับข้อมูลจากฟอร์ม

3.3 ช่องรับข้อความ (Text Field) เพื่อให้ผู้ใช้ได้กรอกข้อมูล

รูปแบบโค้ด HTML

<label for="textfield"></label>

<input type="text" name="textfield" id="textfield" />

โดยที่ type="text" คือ ช่องรับข้อความ

name="textfield" คือ ชื่อของ Text Field

้สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้

Properties	5									
	TextField	Char width	Type 💿 Single line	🔿 Multi line	OPassword	Class None	~			
	textfield	Max chars	Init val							
		Disabled								
		Read-on	ly							
Char	r width	ระบุขนาด	ความกว้างของกล่	องรับข้อควา	าม					
Max	chars	รະບຸຈຳນວ	นสูงสุดของตัวอักษ	ษรที่รับได้ในเ	าล่องนี้					
Init	val	ระบุค่าเริ่ม	ต้นที่ต้องการให้แล	สดง						
Туре	e	Single lin	e กล่องข้อความเ	เบบบรรทัดเ	ดียว					
		Multi line กล่องข้อความแบบหลายบรรทัด								
		Password กล่องข้อความแบบรหัส ที่แสดงเป็นลักษณะจุดสีดำ								

3.4 ช่องรับข้อความแบบหลายบรรทัด (Text Area) มีลักษณะเหมือนกันกับ Text Field แต่ รับข้อความได้หลายบรรทัดมากกว่า หากความยาวข้อความเกินขนาดกล่องจะเพิ่ม Scroll bar เพื่อเลือกดูข้อความ ที่เกินมาได้



รูปแบบโค้ด HTML

<label for="textarea"></label>

<textarea name="textarea" id="textarea" cols="45" rows="5"></textarea> สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้

Propertie	5						
	TextField	Char width 45	Type 🔵 Single line	Multi line	OPassword	Class None	¥
	textarea	Num lines 5	Init val		^		
		Disabled					
		Read-on	ly		~		
	Char width	า ระเ	แขนาดความกว้าง	าของกล่องรั	้าข้อความแบ	แหลายบรรทั	୭

Num Lines

ระบุขนาตความการเของกลองรับขอความแบบหลายบรรทด ระบุจำนวนบรรทัดของข้อความโดยไม่ปรากฏ scroll bar

3.5 กล่องตัวเลือก (Check box) มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยมเล็กๆ ใช้สำหรับคลิกรายการที่ ต้องการเลือก เราสามารถสร้างกล่องได้หลายกล่อง ในแต่ละรายการเลือก รวมทั้งสามารถเลือกได้หลายรายการ พร้อมกัน โดยจะมีเครื่องหมายถูกที่กล่องที่เลือก

รูปแบบโค้ด HTML

<input type="checkbox" name="checkbox" id="checkbox" />

<label for="checkbox"></label>

โดยที่ **type="checkbox"** คือ ระบุว่า input object นี้คือ ตัวเลือก name="checkbox" คือ ชื่อของ checkbox

้สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้



Checked value Initial state ระบุค่าของกล่องตัวเลือกแต่ละตัว Checked บังคับเลือก Unchecked ไม่บังคับว่ามีการเลือก

3.6 ปุ่มตัวเลือก (Radio Button) มีลักษณะเป็นกล่องกลมเล็กๆ ใช้สำหรับคลิกรายการที่ ต้องการเลือก เราสามารถสร้างกล่องได้หลายกล่อง ในแต่ละรายการเลือก รวมทั้งสามารถเลือกได้หลายรายการ พร้อมกัน โดยจะมีเครื่องหมายถูกที่กล่องที่เลือก

○ A	
⊙в	
⊖ c	

รูปแบบโค้ด HTML

<input type="radio" name="radio" id="radio" value="radio" />

<label for="radio"></label>

<label for="checkbox"></label>

โดยที่ type="radio " คือ ระบุว่าเป็นปุ่มตัวเลือก name="radio" คือ ชื่อของปุ่มตัวเลือก value="radio" คือ ระบุค่าปุ่มตัวเลือกถ้ามีการเลือกปุ่มนี้

้สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้

Properties							
Radio Button	Checked value	radio	Initial state 🔘 Checked	Class None 🗸			
radio			 Unchecked 				
Checked value		ระบุค่าของกล่อ	องตัวเลือกแต่ละตัว				
Initial state		Checked บังคับเลือก					
		Unchecked	ไม่บังคับว่ามีการเลือก				

3.7 กล่องรายการ (List Box) มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยม บรรจุรายการตัวเลือกต่างๆ ถ้าจะ เลือกรายการก็ทำการคลิกให้กล่องนี้เลื่อนข้อมูลออกมาจากกล่อง

```
✓
```

รูปแบบโค้ด HTML

<label for="select"></label>

<select name="select" id="select"></select>

สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้



เราสามารถทำการเพิ่มรายการลงกล่องรายการได้ โดยการคลิกที่ปุ่ม List Values... ซึ่งเมื่อเราคลิกแล้ว ก็ จะปรากฏหน้าต่างเพื่อให้เพิ่มรายการต่างๆ ดังนี้

Dw	List Va	lues	×
+ -			ОК
Item Label	Value		Cancel
l			
			Help

ให้เราทำการเพิ่มตัวเลือกที่เราต้องการเข้าไปใน Item Label ในส่วนของ Value ให้กำหนดค่าของตัวเลือก ว่ามีค่าเท่ากับเท่าไหร่ เพื่อนำไปใช้ในการประมวลผลต่อไป ดังตัวอย่าง

Dv	1	List Va	lues	×	
	+ -			ОК	
	Item Label	Value		Cancel	
	ช่าย หญิง	1 0			
				Help	

ซึ่งจะมีลักษณะรูปแบบโค้ด HTML ของกล่องเป็นดังนี้

```
<select name="select" id="select">
```

<option value="1">ซาย</option>

<option value="0">หญิง</option>

</select>

3.8 กล่องรับชื่อไฟล์ (File Field) มีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยม ใช้สำหรับเลือกไฟล์ เพื่อใช้ในการ อัพโหลดไฟล์ไปยังเซิร์ฟเวอร์ ลักษณะคล้ายกล่องรับข้อความ

```
Browse...
```

รูปแบบโค้ด HTML

label for="fileField"></label>

<input type="file" name="fileField" id="fileField" />

โดยที่ type="file" คือ ระบุว่าเป็นช่องรับชื่อไฟล์ name="fileField" คือ ชื่อของช่องรับไฟล์

้สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้

Propertie	5		
	FileField name	Char width Class None V	
	fileField	Max chars	

Char width Max chars ระบุขนาดความกว้างของกล่องรับชื่อไฟล์ ระบุจำนวนตัวอักษรที่ช่องรับไฟล์สามารถรับได้

3.9 ปุ่มคำสั่ง (Button) การรับข้อมูลที่ผู้ใช้ได้ทำการกรอกหรือเลือก และนำไปประมวลผลต่อไป จะต้องใช้ปุ่มคำสั่งทำการส่งข้อมูลนำเข้าต่างๆ เหล่านั้น (Submit)

Submit Reset

รูปแบบโค้ด HTML

Submit <input type="submit" name="button" id="button" value="Submit" />

Reset <input type="reset" name="button2" id="button2" value="Reset" />

้สังเกตที่บริเวณ Properties ของ Dreamweaver เราสามารถปรับแต่งลักษณะของช่องรับได้ดังนี้



CHAPTER 5

การเชื่อมโยงใน Adobe Dreamweaver CS6

การเชื่อมโยงหรือไฮเปอร์ลิงค์ (Hyperlink) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า ลิงค์ (Link) คือ การเชื่อมโยงกันระหว่างเว็บ เพจจากหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่งหรือจากจุดหนึ่งภายในหน้าเดียวกันการเชื่อมโยงมีองค์ประกอบอยู่ 2 ส่วน ด้วยกัน คือ ต้นทาง และปลายทาง

ต้นทาง คือ ออบเจ็ค (Object) ใด ๆ บนเว็บเพจที่เป็นจุดเชื่อมโยง ซึ่งเมื่อผู้ชมเว็บ คลิกเมาส์จะทำให้ เอกสารหรือข้อมูลปลายทางถูกเรียกขึ้นมาแสดงต้นทางนี้อาจจะเป็นข้อความภาพกราฟิกหรือออบเจ็คชนิดอื่นก็ได้ ปลายทาง คือไฟล์เอกสารหรือแหล่งข้อมูลใด ๆ บนอินเทอร์เน็ตโดยแบ่งเป็นประเภทหลัก ๆ ดังนี้

1. การสร้างการเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน

เว็บเพจมีเนื้อหาจำนวนมากจะทำให้ผู้ชมเว็บต้องใช้เมาส์เลื่อนแถบสกอร์บาร์ เพื่ออ่านเนื้อหาและมักจะเกิด ความสับสนในการอ่านเนื้อหาโดยสามารถสร้างการเชื่อมโยงเนื้อหาภายในเว็บเพจเดียวกันได้ในการสร้างการ เชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกันจะมี 2 ขั้นตอน คือ

DW File Edit View	Insert Modify Format Commands Site Window Help ■▼ 🏵▼ 🛔▼
Untitled-1* ×	Tag Image 2. คลิกไปที่ Insert nt
T	Media \rightarrow Media Queries
Ň	Table Ctrl+Alt+T Table Objects > Layout Objects >
1. วางเคอร์เซอร์ใน	Form >
ตาแหนงทตองการ สร้าง	Email Link 3. Pldi1LUYI Named Anchor Named Anchor Ctrl+Alt+A Date
	Named Anchor X
4. ตั้งชื่อ Named	Anchor name: Link_1 OK 5. กด OK
Anchor	Help
	DW File Edit View Insert Modii Untitled-1* × Code Split Design Live
	6. ปรากฏรูปไอคอน 🍣

1.1 สร้าง Name Anchor เป็นการกำหนดและตั้งชื่อให้กับจุดปลายทางที่จะเชื่อมโยงไป

DW File Edit Untitled-1* ×	View Insert	Modify	Format	Commands	Site W	/indow He	elp 🔳 🖬 🔻	0.	蛊▼
Code Split	Design Live	G. C.	Jî. Þ.	et 5.	C Title:	Untitled Doc	ument		
พอสอนการสร้าง		1. ลากค	ลุมข้อเ	าวามที่ต้อ	งการ]			
2. คลิกไปที่ Insert	View Inse	rt Modify F Tag Image Image Objects Media Ouerier	ormat Co	ommands Site Ctrl+E Ctrl+Alt+I > >	e Window Title: Untitle	Help	■ • ••	₽ .▼	
พดสอบการส	ے۔ ร้าง Link	Table Table Objects Layout Objects Form Hyperlink		Ctrl+Alt+T > >	3.	คลิกไปที่	Hyperl	ink	
		Email Link Named Anchor Date Server-Side Incl Comment	lude	Ctrl+Alt+A					
[Hyperlink						×		
3. เลือก Name Anchor ที่สร้างไว้	Text: " Link: Target: #	ดสอบการสร้าง Lini Link_1	k .	~	6	Ol Can He	k icel Ip	4. กด	ОК
	Title: Access key: Tab index:								

1.2 สร้างการเชื่อมโยงไปยัง Name Anchor ที่สร้างไว้

1.3 การสร้างการเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน การสร้างการเชื่อมโยงจากเว็บเพจไปยังไฟล์ ปลายทางภายในเว็บไซต์เดียวกันซึ่งไฟล์นี้อาจจะเป็นเว็บเพจไฟล์เอกสารเช่น .pdf, .doc หรือไฟล์โปรแกรม



2. คลิกไปที่ Inser	View In Design آ	sert Modify Format Q Tag Image Image Objects Media Media Queries Table Table Objects Layout Objects Form Hyperlink Email Link Named Anchor Date Server-Side Include	Ctrl+Alt+I Ctrl+Alt+I Ctrl+Alt+T > Ctrl+Alt+T > > Ctrl+Alt+A	Window Help Title: Untitled Document 3. คลิกไปที่	Hyperlink	
3. เลือก Link เพื่อเปิดเลือก ไฟล์ เว็บเพจที่เราสร้างไว้ แล้วหรือไฟล์ .pdf, .doc	Hyperlink Text: Link: Target: Title: cess key: Tab index:	Comment พลสอบการสร้าง Link 		Cancel Browse Help ที่จะแสดงเมื่อเอ	× 4. กง	ก OK

การกำหนดวินโดว์เป้าหมายในช่อง Target มีรายละเอียดดังนี้

- _blank แสดงเว็บเพจปลายทางในวินโดว์ใหม่ กรณีใช้งานเฟรม
- _new แสดงเว็บเพจปลายทางในวินโดว์ใหม่

_parent แสดงเว็บเพจปลายทางในเฟรมที่ครอบเฟรมปัจจุบันอยู่

_self แสดงเว็บเพจปลายทางในเฟรมเดียวกับการเชื่อมโยง

_top แสดงเว็บเพจปลายทางในวินโดว์เดิมแบบเต็มวินโดว์

จากนั้น ทำการบันทึกเว็บเพจแล้วทดสอบผลบนเบราว์เซอร์ โดยกดแป้น F12 แล้วคลิกเชื่อมโยง จะเห็นว่า เบราว์เซอร์จะเปิดวินโดว์เป้าหมายตามค่าที่กำหนดในช่อง Target

1.4 การเชื่อมโยงภายนอกเว็บไซต์ การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่อยู่ภายนอก เพื่อต้องการให้ ผู้ชมเว็บไซต์ของเราสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้ มีวิธีการดังนี้



<body></body>									
Properties									
<> HTML	Format	Paragraph	\sim	Class	None ~	BI	i≡ ;≡ ±≡ ±≡	Title	
🗄 CSS	ID	None	~	Link	http://www.google.	com	×⊕⊡	Target	~
	-			1	Pa	ge Propertie	s List Item		
	2. พิ	มพ์ link ที่	ต้องการ	วั					

1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่ต้องการใช้เป็นจุดเชื่อมโยง

2. ที่ Properties Inspector ในช่อง Link ให้พิมพ์ชื่อ URL ของเว็บไซต์ที่เราต้องการเชื่อมโยง โดยพิมพ์คำว่า http:// แล้วตามด้วยชื่อของเว็บไซต์ เช่น http://www.google.com

1.5 การเชื่อมโยงไปยังอีเมล การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น ๆ ที่อยู่ภายนอก เพื่อต้องการให้ผู้ชม เว็บไซต์ของเราสามารถศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมได้ มีวิธีการดังนี้

<body></body>	<a>									
Properties										
<> HTML	Format	Paragraph	~	Class	None	~	BI		Title	
⊞ css	ID	None	~	Link	mailto:jenrop	krotha@k	kumail.com	- O D	Target	~
	พิมพ์ ma	ilto:jenro	pkrot	ha@kk	umail.co	m	Properties	List Item		

1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่ต้องการใช้เป็นจุดเชื่อมโยง

2. ที่ Properties Inspector ในช่อง Link ให้พิมพ์ชื่อ URL ของเว็บไซต์ที่เราต้องการเชื่อมโยง โดยพิมพ์คำว่า mailto: แล้วตามด้วยชื่อของเว็บไซต์ เช่น mailto:jenropkrotha@kkumail.com

1.6 การเชื่อมโยงเพื่อดาวน์โหลด การเชื่อมโยงเพื่อดาวน์โหลดมีจุดประสงค์ เพื่อต้องการ เชื่อมโยงไปยังแฟ้มข้อมูล เช่น ไฟล์รูปภาพ ไฟล์เอกสาร หรือไฟล์อื่น ๆ มีวิธีการดังนี้

<body></body>											คลิก Browse for file						
HTML CSS	Format ID	Paragraph None	~	Class Link	None		~	В.	I	I= ~	;= ± ⊕ ⊂	Ž	Title Target		~		
							Page	e Prope	erties	S	Li	rows	e for File	[

1. เลือกข้อความหรือรูปภาพที่ต้องการใช้เป็นจุดเชื่อมโยง

 2. ที่ Properties Inspector ในช่อง Link ให้คลิกที่ปุ่ม Browse เพื่อเลือกไฟล์ที่จะทำการ เชื่อมโยงเพื่อดาวน์โหลด

- 3. จะปรากฏหน้าต่าง Select File ให้เลือกโฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์
- 4. เลือกไฟล์ที่ต้องการ
- 5. คลิกที่ปุ่ม OK
1.7 การเชื่อมโยงด้วย Rollover Image เป็นการสลับรูปภาพที่แสดง ภาพหนึ่งเป็นภาพก่อนวาง เมาส์ ส่วนอีกภาพสำหรับให้ปรากฏตอนวางเมาส์เหนือภาพนั้น มีวิธีการดังนี้

Dw File 2	sert Modify Format	Commands Site	e Window Help 📰 🔻	Q. ₩
Untitled-1* ×	Tag 3	Ctrl+E		
Code Split Design		Ctrl+Alt+I	Title Untitled Document	
···	Image Objects	>	Image Placeholder	
	Media	>	Rollover Image	
	Media Queries		Fireworks HTML	4
	Table	Ctrl+Alt+T		
	Table Objects	>		
~	Layout Objects	>		
<u>ทดสอบการสร้าง Link</u>	Form	>		

- 1. คลิกเมาส์วางเคอร์เซอร์ตรงตำแหน่งที่ต้องการ
- 2. คลิกที่เมนู Insert
- 3. คลิกที่ Image Objects
- 4. แล้วเลือก Rollover Image
- 5. จะปรากฏหน้าต่าง Insert Rollover Image ให้กำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

Insert Rollover Image		×
Image name: Original image: Rollover image:	Image2 Browse Browse ✓ Preload rollover image	OK Cancel Help
Alternate text: When clicked, Go to URL:	Browse	

Image Name: ชื่อของรูปภาพ

Original image: การกำหนดรูปภาพแรกที่จะแสดง

- Rollover image: การกำหนดรูปภาพที่ 2 ที่จะแสดง เมื่อนำเมาส์วางเหนือรูปภาพ Alternate text: การกำหนดข้อความกำกับรูปภาพ
- When clicked, Go to URL: กำหนดไฟล์หรือ URL ที่ต้องการจะเชื่อมโยง
- 6. ทดสอบการเชื่อมโยง โดยกดปุ่ม F12 เพื่อดูการแสดงผลจากเว็บเบราว์เซอร์

CHAPTER 6

การออกแบบเว็บเพจด้วยเฟรม (Frame)

เฟรมเซต (Frameset) เป็นการแบ่งหน้าเว็บเพจออกเป็นพื้นที่หลาย ๆ ส่วน โดยแต่ละส่วนแยกออกไป อย่างอิสระไม่ขึ้นต่อกัน การสร้างเฟรมนิยมแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ เฟรมหลัก (Frameset) เป็นกลุ่มแสดงเนื้อหาที่ ไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย หรือถูกแสดงไว้ในหน้าเว็บเพจทุก ๆ หน้า ทำหน้าที่คอยควบคุมเฟรมย่อยอีกทีหนึ่ง เช่น โลโก้ของเว็บ แบนเนอร์ หรือเมนูต่าง ๆ และเฟรมย่อย (Frame) เป็นกลุ่มแสดงเนื้อหาจริง ๆ ของเว็บ ซึ่งเป็น หัวข้อย่อยของเฟรมหลัก

 การสร้างเฟรม การจัดการรูปแบบของเฟรม โดยสร้างกรอบเฟรมบนหน้าเว็บขึ้นมาก่อน แล้วลากแบ่ง เฟรมต่าง ๆ ได้ตามต้องการ มีวิธีการดังนี้

- 1. คลิกที่ Visual Aids
- 2. เลือก Frame Borders (เครื่องหมายถูก อยู่ด้านหน้า Frame Borders)



- 3. จะปรากฏขอบเฟรมบนหน้าเว็บเพจ
- 4. คลิกที่เมนู Window
- 5. เลือก Frames

DW File Edit View Insert Modify Format Commands Site Window Help III • O • ▲ •	Designer - 🗕 🗗 🗙
UntitedFameset-2* ×	Adobe Browned ab
Code Split Design Live 🦓 S. St. p. 🖂 C Tride: Untitled Document	Insert *=
	CSS Styles AP Elements -=
	All Current.
	Summary for Selection
	No CSS properties apply to the current
	selection. Please select a styled element to see which CSS properties apply.
	Roles
	Properties
	-32 *2 * [*** *
	B C L A N A R F
	Local Files Size Type Mod
	C:\AppServ\
	< >
	E Log
	Frames -
	(no name)
	(no name)
demeset> (1 → 4 100% v 18 1 = 1575x 799 v 16/1sec Uncode (UT=4)	
hapita	
Frameset Borders Default V Border color	
Cole: 1 Border width	
Value Units	
new too nucle v RowCol	

6. จะปรากฎหน้าต่าง พาเนล Frames เพื่อใช้ในการจัดการเฟรม

7. แบ่งหน้าเว็บเพจออกเป็นเฟรมย่อย โดยการเลื่อนเมาส์ไปที่เส้นขอบของเฟรมด้านบน คลิกและ

ลากเมาส์เพื่อสร้างเฟรมเซต (แนวนอน)

DW File Edit View Insert Modify Format Commands Site Window Help 🌉 🗢 🗛		Designer - 💻 🗖	1 X
UntitledFamest-2" ×	8		35
Code Solt Design Live WA & A A B A C Title: Untitled Document		Adobe BrowserLab	*=
		(SS Studes AP Dements	
		Al (Connet)	
		Ma (Corrent)	
		No CTC second to period to the second	
		selection. Please select a styled e	dement to
		eee which CSS properties apply.	
		NJ HIS	
		Properties mp &	
		Files Assets	-=
		D. C. I. A. D. A.	a F
		C:\AppGery\	Mod
		<	>
		(2)	Log
		Frames	*=
	8 L I		
		(00.0000)	
dianeseb (dianeseb)	1 sec Unicode (UTF-8)	(no name)	
Properties	-=		
Frameset Borders Default V Border color	۲		
Cole: 2 Border width	Z		
Value Units			
colum 127 rives Section			

- 8. คลิกเลือกเฟรมที่ต้องการ (กรณีนี้ แบ่งเฟรมย่อยออกเป็นอีก 2 เฟรม)
- 9. เลื่อนเมาส์ไปที่เส้นขอบของเฟรมด้านซ้ายมือ คลิกและลากเมาส์เพื่อสร้างเฟรมเซต (แนวตั้ง)

2. การปรับแต่งเฟรม เมื่อสร้างเฟรมไว้เรียบร้อยแล้ว หากต้องการปรับแต่งคุณสมบัติของเฟรม มีวิธีการ ดังนี้

 การปรับขนาดของเฟรม ถ้าเฟรมมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป สามารถปรับขนาดย่อหรือขยายได้ ทั้งแนวตั้งและแนวนอน โดยคลิกที่เส้นเฟรมแล้วลากเมาส์ขึ้น-ลง หรือ ลากเมาส์ไปทางซ้ายมือ-ขวามือ

2. การเพิ่ม/ลบเฟรม

 การเพิ่มเฟรม โดยคลิกที่เส้นขอบเฟรมด้านบน ด้านล่าง ด้านซ้าย หรือด้านขวา แล้วลาก เมาส์มายังตำแหน่งที่ต้องการ

การลบเฟรม โดยคลิกที่เส้นขอบเฟรม (ด้านใน) ที่ต้องการลบ แล้วลากออกไปที่ขอบ
 เฟรมด้านบน ด้านล่าง ด้านซ้าย หรือด้านขวา เฟรมจะหายไป ดังรูป



3. การกำหนดคุณสมบัติของเฟรม การปรับแต่งเฟรมจาก Properties Inspector จะมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ กรอบเฟรมหลักและกรอบเฟรมย่อย มีวิธีการดังนี้

1. คลิกพาเนล Frames ที่ กรอบเฟรมหลัก (ถ้าถูกซ่อน ให้คลิกที่เมนู Window แล้วเลือก Frames)

- Borders : กำหนดให้ซ่อนหรือแสดงเส้นขอบเฟรม
- Border width : ความหนาของเส้นขอบเฟรม
- Border color : สีของเส้นขอบเฟรม
- Row (or Row) : ความกว้างของแถวหรือความกว้างของคอลัมน์

	(un name)
dianeset) (dianeset) 👔 🖉 🖓 (2019 v) 🖩 🖩 🖷 1473 x 664 v 18/ 1 sec Unicode (J17-6)	o name (no name)
Properties -	
Prevenent Borders Default Order color Order color	

2. คลิกพาเนล Frames ที่ กรอบเฟรมย่อย

- Frame name : ชื่อเฟรม (ควรตั้งชื่อเฟรมให้เรียบร้อย เพราะจะมีผลในเรื่องการเชื่อมโยง

ระหว่างเฟรม)

- Src : เว็บเพจที่ใช้แสดงในเฟรม
- Scroll : กำหนดการแสดงแถบเลื่อน (Scroll bar) ในเฟรมย่อย
- Margin width : ระยะห่างระหว่างเนื้อหากับขอบเฟรมด้านซ้าย
- Margin height : ระยะห่างระหว่างเนื้อหากับขอบเฟรมด้านบน
- No resize : กำหนดไม่ให้ใช้เมาส์ปรับขนาดเฟรมได้
- Borders : กำหนดให้ซ่อนหรือแสดงเส้นขอบเฟรมย่อย
- Border color : สีของเส้นขอบเฟรม



CHAPTER 7

การใช้มัลติมีเดียบนเว็บเพจ

การสร้างเว็บเพจนอกจากจะใช้ข้อความ ภาพประกอบ ตาราง และองค์ประกอบอื่นๆ ตามที่ได้ศึกษา มาแล้วนั้น ยังสามารถสร้างภาพเคลื่อนไหว เสียง และกราฟิกต่างๆ ทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติซึ่งรวมเรียกว่า "มัลติมีเดีย" (Multimedia) ซึ่งจะช่วยให้เว็บเพจน่าสนใจมากยิ่งขึ้น การใช้มัลติมีเดียต้องใช้เทคโนโลยีสำคัญได้แก่ Flash, Java, Java applet, Shockwave และ Plugin ซึ่งปัจจุบันได้กลายเป็นมาตรฐานสำหรับสร้างเว็บเพจทั่วไป

1. FLV ย่อมาจาก Flash Video เป็นไฟล์ที่เกิดจากการแปลงไฟล์จากโปรแกรม Flash เป็นแบบ วีดิโอซึ่ง จะทำให้ไฟล์มีขนาดเล็กลงสามารถดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็ว

2. JavaScript เป็นคำสั่งภาษาJava ขนาดสั้นเหมาะสำหรับสร้างลูกเล่นให้เว็บเพจ เช่น สร้างฟอร์มติดต่อ กับผู้ใช้ สร้างภาพเคลื่อนไหว แทรกมัลติมีเดีย ฯลฯ นำมาสร้างเว็บเพจประกอบกับภาษา HTML ได้

3. ActiveX เป็นโปรแกรมขนาดเล็กซึ่งเรียกว่า "คอลโทรล (Control)" ทำหน้าที่เฉพาะตามที่เขียน โปรแกรมไว้ถูกเรียกใช้โดยดาวน์โหลดจากเว็บเซิร์ฟเวอร์มาทำงานบนเครื่องอัตโนมัติ

4. Plugin เป็นโปรแกรมเสริมที่ช่วยให้บราวเซอร์สามารถแสดงข้อมูลมัลติมีเดียประเภทอื่น ๆ ได้ เช่น ไฟล์ วีดีโอประเภท AVI, WMV, MOV หรือไฟล์เสียง MP4, MP3, MIDI ไฟล์ต่างๆ เหล่านี้หากต้องนำไปใช้บนเว็บเพจ จะต้องใส่ด้วยคำสั่ง Plugin

DW File Edit View	Insert Modify Format	Commands Site	e Window Help 📰▼ 🌣▼ 晶▼
Untitled-1 ×	Tag	Ctrl+E	
Code Split Design	Image Image Objects	Ctrl+Alt+I	Title: Untitled Document
	Media	>	SWF Ctrl+Alt+F
	Media Queries		FLV
	Table	Ctrl+Alt+T	Shockwave
	Table Objects Layout Objects	>	Applet
	Form	>	Plugin
	Hyperlink Email Link		
	Named Anchor	Ctri+Alt+A	1

1. การใช้งานมัลติมีเดียประเภท SWF

1. คลิกเมาส์วางเคอร์เซอร์ตรงตำแหน่งที่ต้องการ

2. คลิกที่เมนู Insert ให้เลือก Media แล้วเลือก SWF หรือกดปุ่ม Ctrl + Alt + F

Select SWE X	
Select file name from: File system Site Root	
O Data sources Server	
Look n: Neda	3. จะปรากฏหน้าต่าง Select SWF ให้เลือก โฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์
	4. เลือกไฟล์ที่ต้องการ
File name: main Files of type: SWF files ("swf) Cancel	5. คลิกที่ปุ่ม OK
URL: file:///DV/nux%nynyn%/wok/25571 (b 5)/Medi Relative to: Document V Unitled-1.html	
	Object Tag Accessibility Attributes X
	тійе:
6. ตั้งชื่อหัวเรื่อง (ไม่ใส่ก็ได้) แล้วกดปุ่ม OK	Access key: Tab index: Cancel Help
	If you don't want to enter this information when inserting objects, <u>change the Accessibility preferences.</u>
مال المرابع مال المرابع مال المرابع مال الممال المرابع مال ال	10 INF/WI 255 Bg Class None V Edit 7 Align Default V Play Wmode opaque V Parameters

- 7. ไฟล์ SWF จะแทรกในหน้าเว็บเพจ สามารถทดลองเล่นไฟล์ SWF โดยกดปุ่ม Play
- 8. กำหนดขนาดของไฟล์ ความกว้างและความยาว
- 9. กำหนดให้เล่นซ้ำ (Loop) หรือ เล่นอัติโนมัติ (Auto play)
- 10. กำหนดความละเอียดของ Flash movie

2. การใช้งานไฟล์ .FLV (Flash Video) เป็นไฟล์วีดีโอที่มีนามสกุลเป็น .fl∨ ซึ่งกำลังได้รับความนิยมอย่าง แพร่หลายในเว็บไซต์ โดยมีข้อดีคือ สามารถแสดงบนเว็บเพจได้ด้วยโปรแกรม Flash Player โดยสามารถแปลงไฟล์ ้ วีดีโอในรูปแบบต่าง ๆ เช่น AVI, WMV, MOV หรือ MP4 ให้เป็นไฟล์ที่มีนามสกุลเป็น .fl∨ ได้จากการแปลงวีดีโอ

DW File Edit View	Insert Modify Format	Commands Site	Window Help 📰▼ 🌣▼ 晶▼
Untitled-1.html* ×	Tag	Ctrl+E	
Code Split Design	Image	Ctrl+Alt+I	Title: Untitled Document
~	Image Objects	>	
	Media	>	SWF Ctrl+Alt+F
	Media Queries		FLV
	Table Table Objects	Ctrl+Alt+T	Shockwave
	Layout Objects	>	Applet ActiveX
	Form	>	Plugin
	Hyperlink Email Link Named Anchor Date Server-Side Include Comment	Ctrl+Alt+A	

- 1. คลิกเมาส์วางเคอร์เซอร์ตรงตำแหน่งที่ต้องการ
- 2. คลิกที่เมนู Insert ให้เลือก Media แล้วเลือก FLV

Insert FLV Video type: Progressive Download Video	OK Cancel	3. จะปรากฏหน้าต่าง Insert FLV ให้คลิกที่ปุ่ม Browse เพื่อเลือกไฟล์ FLV (สามารถกำหนดค่าต่าง ๆ
URL: Browse (Enter the relative or absolute path of the FLV file)	Help	ดังนี้) จากนั้นคลิกที่ปุ่ม OK
Skin: Clear Skin 1 (min width: 140) V		- Video type: วิธีการแสดงวิดีโอ
		- Skin: รูปแบบของแผงควบคุมการเล่นวิดีโอ
Width: Constrain Detect Size		- Width: ความกว้างของวิดีโอ
Height: Total with skin:		- Height: ความสูงของวิดีโอ
Auto rewind		- Constrain: คงสัดส่วนของวิดีโอ เมื่อปรับ
To see the video, preview the page in browser.		ความกว้างหรือความสูง
		- Auto play: กำหนดให้เล่นไฟล์ FLV ทันที

4. ไฟล์ FLV จะแทรกในหน้าเว็บเพจ

- Auto rewind: กำหนดให้เล่นไฟล์ FLV ซำ
- 3. การแทรกไฟล์เสียงในเว็บเพจ เช่น .midi, .wav, .mp3 เป็นต้น ซึ่งมีวิธีการดังนี้

DW File Edit View	Insert Modify Format	Commands Site	e Window Help 📰▼ ✿▼ 晶▼
Untitled-1.html* ×	Tag	Ctrl+E	
Code Split Design	Image Image Objects	Ctrl+Alt+I	Title: Untitled Document
	Media	>	SWF Ctrl+Alt+F
	Media Queries		FLV
	Table Table Objects	Ctrl+Alt+T	Shockwave
	Layout Objects	>	Applet ActiveX
	Form	>	Plugin
	Hyperlink		
	Email Link		1

1. คลิกเลือกตำแหน่งที่จะแทรกไฟล์เสียง

2. คลิกที่เมนู Insert ให้เลือก Media แล้วเลือก Plugin

Dw Select File					×
Select file name from:	 File system Data sources 	Site Root Server			
Look in: kunkro	otum	~ G 🦻	⊳ 🛄 ڬ		
Ai	¥	PSD PS	M		
logo	logo	logo	logoWhite	Untitled-1	
~ .					
File name:					ОК
Files of type: All File	s (*.*)			~	Cancel
URL: ./			Parameters		
Relative to: Docur	ment V Untitled-1	l.html			
Change default Link R	<u>elative To</u> in the site de	efinition.			

3. จะปรากฏหน้าต่าง Select File ให้เลือก โฟลเดอร์ที่เก็บไฟล์

4. เลือกไฟล์ที่ต้องการ

5. คลิกที่ปุ่ม OK

6. คลิกที่ปุ่ม Yes เพื่อบันทึกไฟล์เพลงใน โฟลเดอร์จัดเก็บเว็บไซต์

7. จะปรากฏหน้าต่าง Copy File As ในช่อง Save in ให้เลือกที่จัดเก็บไฟล์ ส่วนช่อง File name ตั้งชื่อไฟล์เสียง แล้วกดปุ่ม Save

8. จะปรากฏไอคอนขึ้นมา

9. ถ้าต้องการซ่อนแถบควบคุมเสียง ให้คลิกที่ปุ่ม Parameter

10. ในส่วน Parameter ให้พิมพ์ hidden และส่วน Value ให้พิมพ์ true (ถ้าต้องการยกเลิกแถบ ควบคุมเสียง ให้ลบค่าออก)

4. การสร้างเทมเพลต (Template)

เทมเพลต (Template) คือ เว็บเพจต้นแบบที่เตรียมไว้สำหรับนำไปใช้สร้างเว็บ เพจอื่น ๆ โดยเนื้อหาใน เทมเพลตจะประกอบด้วยสิ่งที่ทุกเว็บเพจมีเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ เมนูหรือการเชื่อมโยง เป็นต้น ซึ่งจะช่วยประหยัดเวลาในการสร้างเว็บไซต์ โดยสามารถ กำหนดพื้นที่ที่จะใส่เนื้อหาให้แต่ละเว็บเพจแตกต่างกันได้ นอกจากนี้เมื่อเทมเพลตถูกแก้ไขก็จะส่งผลไปยังทุกเว็บเพจที่ใช้เทมเพลตดังกล่าวโดยอัตโนมัติ

4.1 การแบ่งพื้นที่ในเทมเพลต สามารถแบ่งพื้นที่ในเทมเพลตออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

4.1.1 พื้นที่คงที่ (Locked Region) เป็นส่วนที่จะแสดงเหมือนกันในทุกหน้า ของเว็บเพจ โดยเนื้อหาในส่วนนี้จะถูกล็อคไว้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ ถ้าหากต้องการแก้ไข จะต้องแก้ไขในไฟล์เทมเพลต เท่านั้น

4.1.2 พื้นที่เทมเพลต (Template Region) เป็นส่วนที่สามารถเพิ่มเติมข้อมูลเนื้อหาได้ ตามต้องการโดยแต่ละหน้าเว็บเพจจะแสดงเนื้อหาไม่เหมือนกัน พื้นที่ส่วนนี้จะแบ่งออกตามลักษณะการใช้งานได้ 4 ประเภท คือ

1) Editable Region เป็นพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถเพิ่มเติม หรือแก้ไข เนื้อหาในเทม เพลตแต่ละไฟล์ได้ตามต้องการ

2) Repeating Region เป็นพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถเพิ่มเติมเนื้อหาในเทมเพลตได้ตาม

ความจำเป็น

3) Optional Region เป็นพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถเลือกได้ว่าจะให้แสดง หรือไม่แสดง

เนื้อหาในส่วนนั้น รวมทั้งกำหนดให้สามารถแก้ไขได้หรือไม่ก็ได้

4) Editable Tag Attribute เป็นพื้นที่ที่กำหนดให้สามารถปรับแต่ง คุณสมบัติของเนื้อหา บางอย่างได้ตามที่กำหนด

4.2 วิธีการสร้างเทมเพลต สามารถสร้างเทมเพลตไว้ใช้งานได้โดยสร้างไฟล์เทมเพลตใหม่ หรือนำ ไฟล์เว็บเพจที่มีอยู่ แล้วมาแปลงเป็นไฟล์เทมเพลต ซึ่งวิธีนี้จะเป็นที่นิยมมากกว่าเนื่องจากได้มองเห็นภาพรวมของ หน้าตา เว็บเพจมาก่อนแล้ว





สำหรับพื้นที่ใด ๆ บนเทมเพลตที่ไม่ได้กำหนดให้เป็น Editable Region จะกลายเป็น พื้นที่คงที่ซึ่งไม่ สามารถเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้โดยอัตโนมัติ

CHAPTER 8

การใช้งาน Cascading Style Sheet: CSS

แม้ว่าภาษา HTML จะช่วยให้เราสามารถสร้างเว็บเพจขึ้นมาได้ แต่ก็ยังไม่ครอบคลุมการแสดงผลทั้งหมดที่ เราต้องการอยู่ดี ดังนั้นเราจึงใช้ CSS มาเติมเต็มในช่องว่างที่หายไป CSS ย่อมาจาก Cascading Style Sheets เป็น คำสั่งที่เข้ามาเสริมการแสดงผลของ HTML ซึ่งมีข้อดีมากมายเช่น คุณสามารถแก้ไขเว็บเพจได้หลายๆหน้าพร้อมกัน ลดปัญหาการแสดงผลที่ผิดเพี้ยนและสามารถจัดหน้าเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น ช่วยให้การทำเว็บมีประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้การทำเว็บยืดหยุ่นมากขึ้น คุณอาจไม่ต้องใช้คำสั่ง table ของ HTML เลยซึ่งจะทำให้การแสดงผลของคุณมี ความถูกต้องและยืดหยุ่นมากขึ้น การกลับมาแก้ไขเว็บเพจทำได้ง่ายขึ้น

1. CSS syntax

CSS นั้นก็เป็นตัวที่เข้าไปกำหนดการแสดงผลใน HTML ว่าจะให้แสดงผลแบบไหน สีอะไร ตัวอักษรแบบใด ซึ่งในบทนี้จะเป็นเนื้อหาของรูปแบบของคำสั่ง CSS รูปแบบคำสั่ง CSS จะเป็นดังนี้

selector {property: value}

รูปแบบของคำสั่ง CSS นั้นจะประกอบไปด้วย 3 ส่วนคือ

1. Selector คือ ส่วน HTML tag ที่เราต้องการจะให้แสดงผล เช่น ก็จะแสดงผลในส่วนของตาราง

2. Property คือ ส่วนของคุณสมบัติที่เราต้องการให้แสดง เช่น สีตัวอักษร, ชนิดตัวอักษร, ขนาดตัวอักษร

3. Value คือ ค่าที่เราต้องการให้แสดง เช่น ตัวอักษรสีแดง, ตัวอักษรแบบ tahoma, ตัวอักษรขนาด 12 pt.

ตัวอย่างรูปแบบการใช้งาน

แสดงตัวหนังสือในตารางให้เป็นสีแดงทั้งหมด

table { color : red }

การใช้งานเมื่อ value เป็นคำที่มีมากว่า 1 คำ เราจะใส่ value ในเครื่องหมาย ""

p { font - family : "sans serif" }

ถ้ามี property มากกว่า 1 เราจะใช้ ; คั่นระหว่าง property เช่นเราต้องการให้มีการจัดตัวอักษรให้อยู่ กึ่งกลางและตัวอักษรมีสีแดง

p { text - align : center ; color : red }

ถ้ามีหลาย property มากๆ เราอาจเขียนแต่ละอันให้อยู่คนละบรรทัดกันได้

h1,h2,h3,h4,h5,h6 { color : green }

1.1 Class selector ในการกำหนด selector นั้นเราจะใช้ HTML tag ในการกำหนด แต่ถ้าเรา ต้องการแสดงผลที่ต่างกัน ใน HTML tag ตัวเดียวกัน

ตัวอย่าง เช่น เราต้องการให้ ย่อหน้าในเอกสารจัดตัวอักษรชิดซ้ายในตำแหน่งนึง และจัดชิดขวาในอีก ตำแหน่ง คำตอบคือเราสามารถใส่ class ไปใน html เพื่อเป็นการระบุชื่อให้ครับ entity นั้นได้เช่น

```
ตัวอักษรในย่อหน้านี้จะชิดขวา
```

```
ตัวอักษรในย่อหน้านี้จะชิดซ้าย
```

จะเห็นว่ามี P อยู่ 3 class คือ left , right , bold ซึ่งจะจัดย่อหน้าให้ชิดซ้าย , ชิดขวา , ให้ตัวอักษรเป็น ตัวหนา ซึ่งเมื่อเราจะประกาศใช้ใน HTML เราก็จะต้องบอกชื่อด้วยว่าจะใช้ ชื่อ (class) อะไร หลังจากนั้นเราก็สามารถกำหนดชื่อ class ที่ต้องการใช้ใน css ได้เช่น

```
p.left { text-align : left }
p.right { text-align : right }
p.bold { font-weight: bold }
```

ถ้าเราต้องการใช้หลาย class พร้อมกันก็ทำได้ดังนี้

ตัวอักษรในย่อหน้านี้จะชิดซ้าย และเป็นตัวหนา

ในการใช้งานแบบ class เราอาจตัดตัว HTML tag ที่อยู่ ด้านหน้าได้เช่น

<h1class "center"="" ==""></h1class>	
ตัวอักษรนี้จะจัดอยู่กึ่งกลาง	
ตัวอักษรนี้จะจัดอยู่กึ่งกลาง	
2/05	

1.2 ID selector เป็นการกำหนด selector อีกแบบหนึ่ง ซึ่งเราจะใช้สัญลักษณ์ # นำหน้า selector ของเรา มีคำถามเข้ามามากว่าใช้ต่างกันกับ class selector ยังไง คำตอบคือเราจะประกาศ id selector เพียงครั้งเดียวในหน้านั้นๆ ต่างกับ class ที่เราจะประกาศกี่ครั้งก็ได้ แล้วถ้าเราประกาศ id ซ้ำล่ะจะเกิดอะไรขึ้น ก็ ไม่เกิดอะไรขึ้นครับใช้ได้ปรกติ

ตามปรกติแล้วผมจะประกาศให้ ID เป็น element ที่ครอบคลุมทั้งหมดของแต่ละส่วนของหน้าเอาไว้ แล้ว ใช้ class อยู่ข้างในอีกที เพราะเราสามารถใช้ <a> ในการอ้างอิงแต่แหน่งของ ID selector ได้ด้วยครับเช่น มีประโยชน์มากครับ

ตัวอย่างการใช้งาน ID selector

```
#green { color : green }
```

เป็นการสร้าง id ชื่อ green และเก็บค่าสีเขียวเอาไว้ ตัวอย่าง id selector ใน P tag

```
p#para1
{
text-align:center;
color:red;
}
```

ซึ่งการใช้งานก็จะเป็นดังนี้

ตัวอักษรจัดเข้ากลาง และเป็นสีแดง

1.3 CSS comments การเขียนหมายเหตุให้คำสั่ง CSS หมายเหตุ หรือ comment เราจะใช้ใน การบรรยาย code ของเราซึ่งส่วนนี้จะไม่แสดงใน Brower แต่จะใช้เพื่อบอกเราว่า code ส่วนนี้ใช้เพื่อทำอะไร

ตัวอย่างการใช้งาน

/* กำหนดให้ตัวอักษรสีฟ้า */

.blue { color : blue }

/* กำหนดให้ตัวอักษรสีเขียว */

.green { color : green }

2. การใช้งาน CSS การใช้งาน CSS จะแบ่งได้ 2 แบบคือ

2.1 การเขียน CSS ในเอกสาร HTML การเขียนแบบนี้ไม่เป็นที่นิยมเพราะถ้าเราต้องการแก้ไข ก็ ต้องแก้ไขในทุกหน้าซึ่งจะทำให้เสียเวลา ตัวอย่างการเขียน CSS ในเอกสาร HTML

```
<head>
<style type="text/css">
<!--
hr {color: sienna}
p {margin-left: 20px}
body {background-image: url("images/back40.gif")}
-->
```

เราจะเขียน CSS ในส่วนของ <HEAD> จะเห็นได้ว่ามีการใช้ Comment HTML <!-- --> อยู่ด้วย เราใส่ เพื่อป้องการผู้ใช้งาน browser ตัวเก่า ที่ยังไม่รู้จัก CSS จะแสดงผล Code CSS ของเรา ซึ่งเราจะใส่หรือไม่ก็ได้ อีก แบบหนึ่งของการเขียน CSS ในเอกสาร HTML คือการเขียนใน HTML tag เลยดังตัวอย่าง

```
ตัวอักษรนี้สีฟ้า และห่างจากขอบทางขวามือ 20px
```

คำเตือน เมื่อมีหน่วยใน value ของเราเช่น margin-left: 20px หน่วยคือ px (pixel) จะต้องเขียนให้ค่า และหน่วยติดกันเสมอ ถ้าเว้นวรรคจะทำให้การแสดงผลผิดพลาดได้

2.2 การเขียน CSS แยกเป็นอีก 1 ไฟล์ การเขียนแบบนี้เป็นที่นิยมมากเพราะถ้าเราต้องการแก้ หน้าตาเว็บเพจของเราก็แก้ไฟล์ CSS แค่ไฟล์เดียวก็สามารถทำให้หน้าเว็บเพจของเราเปลี่ยนไปได้หมด ซึ่งการใช้งาน ก็ให้เราเขียน Code ที่หน้า HTML ดังนี้

<head>

```
k rel = "stylesheet" type = "text/css" href = "ชื่อไฟล์ CSS ของเวา" >
```

</head>

ตัวอย่างจะเป็นการนำเข้าไฟล์ CSS จากภายนอกซึ่งเราจะเขียนในส่วน <Head> เช่นเดียวกันกับแบบแรก ตัวอย่างไฟล์ CSS

hr {color: sienna}			
p {margin-left: 20px}			

เนื้อหาในไฟล์ก็เป็นคำสั่ง CSS ธรรมดาซึ่งเรานิยม save ไฟล์นี้ในนามสกุล .css เพื่อสะดวกในการค้นหา และแก้ไข เช่น อาจตั้งชื่อเป็น style.css

ทุกท่านอาจมีคำถามเกิดขึ้นว่า ถ้าเราใช้ทั้ง 2 แบบ จะเป็นอย่างไร คำตอบคือ browser จะแสดงผลโดยให้ คำสั่ง CSS ที่อยู่ในหน้าเว็บเป็นคำสั่งที่ใช้แสดงผลหลัก เนื่องจากว่า browser จะโหลดไฟล์ CSS มาก่อน และเมื่อมี คำสั่งที่อยู่ใน เอกสาร HTML ซ้ำกับที่โหลดมา ก็จะยึดตัวที่อยู่ในเอกสาร HTML เป็นตัวหลัก ดังตัวอย่าง

คำสั่ง CSS ที่โหลดเข้ามา

คำสั่ง CSS ที่อยู่ในเอกสาร HTML

h3 { color: red; text-align: left; font-size: 8pt } h3 { text-align: right; font-size: 20pt }

ผลลัพท์ คำสั่ง CSS ที่แสดงผล จะนำคำสั่งทั้ง 2 ชุดมารวมกันและยึดเอาคำสั่งที่อยู่ใน HTML เป็นหลัก

```
h3
{
color: red;
text-align: right;
font-size: 20pt;
```

3. คำสั่งที่ใช้ใส่ Background ให้เว็บเพจ การใส่พื้นหลังโดยใช้คำสั่ง CSS นั้นเราสามารถใส่พื้นหลังได้กับ วัตถุใดก็ได้เช่น ใส่พื้นหลังให้กับหัวข้อ, ใส่พื้นหลังให้กับตาราง, ใส่พื้นหลังให้กับย่อหน้า และยังสามารถกำหนดขนาด และรายละเอียดการแสดงผลได้อีกด้วย

3.1 ใส่พื้นหลังที่เป็นสี เราสามารถใส่พื้นหลังให้กับวัตถุในหน้าเว็บเพจของเราได้ ดังตัวอย่างเราใส่ พื้นหลังให้กับ <body> , <h1> , โดยการกำหนดสีก็ใช้แบบเดียวกับภาษา HTML

<style type="text/css">

body {background-color: yellow}

h1 {background-color: #00ff00}

h2 {background-color: transparent}

p {background-color: rgb(250,0,255)}

. .

<h1>ใส่พื้นหลังสี#00ff00 ให้กับ H1</h1>

<h2>ใส่พื้นหลังโปร่งแสง ให้กับ H2</h2>

ใส่พื้นหลังสีrgb(250,0,255) ให้กับย่อหน้า

3.2 ใส่พื้นหลังที่เป็นรูปภาพ ในตัวอย่างจะเป็นการใส่พื้นหลังที่เป็นรูปภาพ

<style type="text/css">

body { background-image : url('/media/course-asset/css_content/bg.gif') }

</style>

3.3 คำสั่งให้แสดงพื้นหลังซ้ำในแนวตั้งเท่านั้น ตามปรกติการแสดงรูปพื้นหลังจะแสดงซ้ำๆกันจน เต็มหน้าเว็บเพจ ดังตัวอย่างที่ 2 อยู่แล้วแต่ในหัวข้อนี้จะให้แสดงซ้ำเฉพาะในแนวตั้งเท่านั้น

<style type="text/css">

body{

background-image : url('/media/course-asset/css_content/bg.gif');

background-repeat: repeat-y

}

د. د اینام **3.4 คำสั่งให้แสดงพื้นหลังซ้ำในแนวนอนเท่านั้น** ตัวอย่างนี้จะเป็นคำสั่งที่ใช้แสดงพื้นหลังซ้ำ

เฉพาะแนวนอนเท่านั้น

| body |
|---|
| { |
| background-image : url('/media/course-asset/css_content/bg.gif'); |
| background-repeat - repeat-x |
| } |
| |

3.5 คำสั่งให้แสดงพื้นหลังเพียงครั้งเดียว คำสั่งนี้จะเป็นการบังคับให้มีการแสดงรูปพื้นหลังเพียง

ครั้งเดียวเท่านั้น

<style type="text/css">

body
{
background-image: url(',media,course-asset,css_content/bg.gif');
background-repeat: no-repeat}
<<u><stvle>
3.6 คำสั่งกำหนดตำแหน่งของพื้นหลัง</u> ในหัวข้อที่ 5 เรากำหนดให้แสดงพื้นหลังเพียงครั้งเดียว
โดยตำแหน่งที่แสดงนั้นเป็นตำแหน่งซ้ายบนของเว็บเพจ ซึ่งในหัวข้อนี้จะระบุตำแหน่งให้กับพื้นหลังของเรา โดยใช้
คำสั้ง background-position: ในตัวอย่างเราจะให้จัดเข้ากึ่งกลางของหน้า background-position: center ความ
จริงแล้วเราอาจจัดให้อยู่ตำแหน่งอื่นได้อีกเช่น

background-position: left เป็นตำแหน่งด้านซ้ายของหน้า background-position: right top เป็นตำแหน่งด้านขวาบนของหน้า

background-position: center bottom เป็นตำแหน่งกึ่งกลางด้านล่างของหน้า

```
<style type="text/css">
body
{
background-image : url('/media/course-asset/css_content/bg_position.gif');
background-repeat : no-repeat;
background-position : center;
}
```

3.7 คำสั่งกำหนดตำแหน่งของพื้นหลังเป็นเปอร์เซ็นต์ ในหัวข้อที่แล้วเป็นการกำหนดตำแหน่ง แบบคร่าวๆ ในหัวข้อนี้เราจะบอกตำแหน่งของพื้นหลังเป็น % โดยจะให้รายละเอียดได้มากว่าในหัวข้อที่แล้ว เราจะ ใช้คำสั่ง background-position: X% Y% โดยจะมีค่า 2 ค่าให้เราใส่คือ

```
ค่า X เป็นตำแหน่งในแนวนอน
ค่า Y เป็นตำแหน่งในแนวตั้ง
โดย ค่า X = 0% , Y = 0% จะอยู่ที่มุมซ้ายบนของเว็บเพจ
```

<style type="text/css"> body { background-image: url('media/course-asset/css_content/bg_position.gif'); background-repeat: no-repeat; background-position: 20% 20%; }

3.8 คำสั่งกำหนดตำแหน่งของพื้นหลังเป็น px (pixel) กำหนดพื้นหลังแบบ pixel จะใช้คำสั่ง

```
background-position: Xpx Ypx โดยค่าที่เราจะต้องใส่มี 2 ค่าคือ
```

ค่า X เป็นระยะห่างจากขอบด้านซ้ายของพื้นหลัง

```
ค่า Y เป็นระยะห่างจากขอบด้านบนของพื้นหลัง
```

โดย ค่า X = 0px , Y = 0px จะอยู่ที่มุมซ้ายบนของเว็บเพจ

| <style type="text/css"></style> |

3.9 คำสั่งให้พื้นหลังอยู่กับที่ โดยทั่วไปเมื่อเราเลื่อนหน้าเว็บเพจเพื่ออ่านเนื้อหา พื้นหลังก็จะเลื่อน ตามด้วย แต่คำสั่งนี้จะทำให้พื้นหลังอยู่กับที่เคลื่อนที่เฉพาะเนื้อหาเท่านั้น

<style type="text/css"></style>

3.10 การใช้หลายๆคุณสมบัติโดยคำสั่งเดียว เราสามารถกำหนดหลายๆคุณสมบัติของพื้นหลังไว้ ในคำสั่ง background: เพียงคำสั่งเดียว จะสังเกตุได้ว่า browser จะแสดงพื้นหลังที่เป็นภาพไว้บนพื้นหลังที่เป็นสี เสมอ

<style type="text/css">

body

{

background : #DAF1FE url('/media/course-asset/css_content/bg_position.gif') no-repeat fixed center;

}

</style>

สังเกตุที่พื้นหลังของเว็บไซต์ จะไม่เคลื่อนที่ตามเนื้อหา **
**

สังเกตุที่พื้นหลังของเว็บไซต์ จะไม่เคลื่่อนที่ตามเนื้อหา **

**

สังเกตุที่พื้นหลังของเว็บไซต์ จะไม่เคลื่่อนที่ตามเนื้อหา

สังเกตุที่พื้นหลังของเว็บไซต์ จะไม่เคลื่อนที่ตามเนื้อหา **

**

4. คำสั่งที่ใช้กับข้อความ ข้อความเป็นสิ่งที่เราใช้มากสุดในการทำเว็บเพจ ซึ่ง CSS ก็มีคำสั่งมากมายที่ใช้ ในการควบคุมการแสดงผลของข้อความ ในบทนี้จะเป็นคำสั่งที่ใช้ในการแสดงข้อความทั้งหมด

4.1 ใส่สีให้ข้อความ ในหัวข้อนี้จะเป็นการใส่สีให้กับข้อความ โดยเราจะกำหนดสีให้กับวัตถุของ เราเช่น <H1>

<style type="text/css"></th><th></th></tr><tr><th>h1 {color: #00ff00}</th><th></th></tr><tr><th>h2 {color: #dda0dd}</th><th></th></tr><tr><th>p {color: rgb(0,0,255)}</th><th></th></tr><tr><th></style>	

4.2 การใส่สีพื้นหลังให้ข้อความ ในตัวอย่างจะเป็นการเน้นกลุ่มคำด้วยการใส่สีพื้นหลัง ซึ่งจะทำ ให้คำนั้นเด่นขึ้นมา เหมือนกับการที่เราใช้สีเมจิกเน้นคำที่อยู่ในหนังสือนั่นเอง จะเห็นได้ว่าเราใช้คำสั่ง </ span> ซึ่งคำสั่งนี้ก็เหมือนกับกำหนดให้กลุ่มอักษรที่อยู่ในวัตถุที่ชื่อว่า span เพื่อเราจะได้กำหนดขอบเขตของคำสั่ง CSS

<style type="text/css"></style>

span.highlight

{ background-color:yellow

</style>

 ตัวอักษรที่เราเน้น ตัวอักษรทั่วไปที่แสดงในเว็บเพจ ตัวอักษรทั่วไป ที่แสดงในเว็บเพจ ตัวอักษรทั่วไปที่่แสดงในเว็บเพจ

}

4.3 การเว้นช่องว่างระหว่างตัวอักษร ตัวอย่างเป็นคำสั่งที่ใช้ในการเว้นช่องว่างระหว่างตัวอักษร หรือที่เราเรียกว่าช่องไฟนั่นเอง

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>h1 {letter-spacing: -3px}</td></tr><tr><td>h4 {letter-spacing: 0.5cm}</td></tr><tr><th></style>
<h1>ตัวอักษรขนาด H1</h1>
<h4>ตัวอักษรขนาด H4</h4>

4.4 การเว้นช่องว่างระหว่างบรรทัด คำสั่งนี้ใช้ในการกำหนดความสูงระหว่างบรรทัด ซึ่งจะมีผล มากในการแสดงผลเพราะถ้าเราเว้นระยะระหว่างบรรทัด มากไป หรือน้อยไป ก็ส่งผลต่อการอ่านทำให้อ่านข้อความ ได้ยากขึ้น

<style type="text/css">

p.small {line-height: 90%}

p.big {line-height: 200%}

</style>

นี่คือย่อหน้าที่เราใช้ CSS ให้แสดงผลความสูงระหว่างบรรทัดอยู่ที่ **90**% เป็นความสูงระหว่างบรรทัดที่น้อย กว่ามาตราฐานการแสดงผลด้วย **browser** ซึ่งจะทำให้มีปัญหาการแสดงผลซ้อนกันของวรรณยุกต์บรรทัด ล่าง และตัวอักษรบรรทัดบนได้

4.5 การจัดตำแหน่งข้อความ เราจัดตำแหน่งข้อความเพื่อประโยชน์ในการแสดงผลเช่น การ แสดงผลจำนวนเงินเรามักจะแสดงผลให้ชิดขวา, การแสดงผลข้อความเรามักแสดงผลชิดซ้าย

<style type="text/css"></style>

ใช้จัดการกับ link

<style type="text/css">

h1 {text-decoration: overline}

h2 {text-decoration: line-through}

h3 {text-decoration: inherit}

p {text-decoration:underline}

a {text-decoration: none}

4.7 จัดรูปแบบข้อความที่เป็น link ตัวอักษรที่เป็น link นั้นเราใช้คำสั่งในการจัดรูปแบบเหมือน

ข้อความทั่วไป แต่ selector นั้นเป็นคำสั่งเฉพาะ ซึ่งมีทั้งหมด 4 ตัว

- 1. a:link เป็นรูปแบบปรกติของข้อความที่เป็น link
- 2. a:hover เป็นรูปแบบของข้อความเมื่อมีเมาส์อยู่ด้านบน
- 3. a:active เป็นรูปแบบของข้อความเมื่อเราคลิกที่ข้อความ
- 4. a:visit เป็นรูปแบบของข้อความที่เป็น link ที่เราเปิดดูแล้ว

| <style type="text/css"></style> |

4.8 คำสั่งจัดการย่อหน้า เป็นคำสั่งที่ใช้บอกระยะย่อหน้าของข้อความ ซึ่งเราอาจใช้หน่วยเป็น

cm ก็ได้

<style type="text/css"></style>

4.9 คำสั่งจัดตัวอักษร พิมพ์ใหญ่ พิมพ์เล็ก เป็นคำสั่งที่เราไม่ค่อยได้ใช้เท่าไหร่ใช้ในการ จัดรูปแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษ ให้เป็นตัวพิมพ์ใหญ่ พิมพ์เล็ก

<style type="text/css">

p.uppercase {text-transform: uppercase}

p.lowercase {text-transform: lowercase}

p.capitalize {text-transform: capitalize}

حايطونه

4.10 คำสั่งใช้ในการจัดเรียงตัวอักษร เป็นคำสั่งที่ใช้ในการจัดเรียงตัวอักษร จากซ้ายไปขวา หรือ จากขวาไปซ้าย จะมีผลกับตัวเลข สัญลักษณ์ต่างๆ ไม่มีผลกับตัวอักษร ในบทนี้เราจะใช้คำสั่ง div ซึ่งก็เป็นคำสั่ง คล้ายกับ span เพียงแต่ว่า div จะเว้นบรรทัดระหว่าง div ส่วน span จะไม่เว้นแต่จะแสดงผลต่อไปเลย

| <style type="text/css"></style> |

4.11 คำสั่งควบคุมระยะการเว้นวรรค เป็นคำสั่งที่ใช้ควบคุมระยะห่างของการเว้นวรรค ใช้ได้กับ ภาษาอังกฤษเท่านั้น

<style type="text/css"></style>

4.12 คำสั่งควบคุมการขึ้นบรรทัดใหม่ ตามปรกติถ้าข้อความของเรานั้นมีความยาว browser ก็ จะทำการตัดบรรทัดให้เราเองแต่ถ้าเราใช้คำสั่ง no wrap เป็นการบอกให้ browser ไม่ต้องตัดบรรทัดให้เรา ให้ แสดงผลตามยาวออกไป จนกว่าจะเจอคำสั่ง
 จึงขึ้นบรรทัดใหม่

```
<style type="text/css">
p
{
white-space: nowrap
}
```

5. คำสั่งจัดการฟอนต์ (font) คำสั่งที่ใช้กับตัวอักษรนั้น มีความสำคัญมากในการทำเว็บไซต์ เราคงเคย เห็นหลายเว็บไซต์ที่มีการแสดงผลตัวอักษรเล็กเกินไป หรือแสดงเป็นตัวอักษรที่อ่านไม่รู้เรื่อง (ภาษาต่างดาว) ปัญหา นี้สามารถแก้ไขได้ด้วยคำสั่ง CSS เพราะทำให้เราสามารถกำหนดขนาดตัวอักษร และชนิดของตัวอักษรได้

5.1 คำสั่งกำหนดชนิดตัวอักษร ในตัวอย่างเป็นคำสั่งที่กำหนดชนิดของตัวอักษร (font) เป็นคำสั่ง ที่ใช้กันมาก เพราะทำให้เรากำหนดชนิดของ font ได้ ซึ่ง font ที่เรากำหนดนั้นจะต้องเป็น font ที่มีอยู่ในเครื่องของ ผู้ใช้งานด้วย มิฉนั้นก็จะไม่แสดงผล

<style type="text/css">

h3 {font-family: tahoma}

p {font-family: "Angsana New"}

p.time {font-family: "Times New Roman"}

p.krub {font-family: "TH Krub"}

This is a paragraph font Time New Roman

 ตัวอักษรแสดงด้วย font krub ถ้าไม่มี font นี้ในเครื่องของเราก็จะแสดงผลในแบบ tahoma

5.2 คำสั่งกำหนดขนาดให้กับตัวอักษร การกำหนดขนาดของ font ไม่ควรกำหนดให้เล็กเกินไป เพราะจะทำให้เกิดความลำบากในการอ่านได้

<style type="text/css">

h1 {font-size: 200%}

h2 {font-size: 150%}

p {font-size: 100%}

p.big {font-size:20px}

p.medium {font-size:15px}

p.small {font-size:10px}

<h1>ตัวอักษรขนาด 200%</h1>

<h2>ตัวอักษรขนาด 150%</h2>

ตัวอักษรขนาด 20px

ตัวอักษรขนาด 15px

ตัวอักษรขนาด 10px

5.3 คำสั่งกำหนดรูปแบบให้กับตัวอักษร กำหนดรูปแบบให้ตัวอักษรเช่น ตัวเอียง ตัวหนา

<style type="text/css">

p.normal {font-style: normal}

p.italic {font-style: italic}

p.oblique {font-style: oblique}

p.normal {font-weight: normal}

p.thick {font-weight: bold}

p.thicker {font-weight: 900}

5.4 รวมคำสั่งที่ใช้กับตัวอักษร การรวมคำสั่งของฟอนต์ในการประกาศครั้งเดียว

| <style type="text/css"></th><th></th></tr><tr><td>p</td><td></td></tr><tr><td>{</td><td></td></tr><tr><td>font: italic 900 15px tahoma</td><td></td></tr><tr><td>}</td><td></td></tr><tr><td></style> <td></td> | |
---	--

6. Margin เป็นการกำหนดระยะห่างระหว่างวัตถุเช่น กำหนดให้ข้อความห่างจาก ตาราง 1 cm, กำหนด ระยะห่างระหว่างข้อความด้วยกัน, ระหว่างรูปกับตัวอักษร

6.1 ตัวอย่างการใช้งาน margin ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างระหว่าง p tag และขอบ ด้านข้างของ browser เราใช้คำสั่ง p.margin {margin: 2cm 4cm 3cm 4cm} ในบทที่แล้วคงจำได้ว่าเรา เรียงลำดับระยะห่างดังนี้ p.margin {margin: บน ขวา ล่าง ซ้าย} ซึ่งหน่วยที่ใช้ในการบอกระยะสามารถใช้หน่วย cm, px หรือ สามารถบอกเป็น % ก็ได้

<style type="text/css"></th><th></th></tr><tr><th>p.margin {margin: 2cm 4cm 3cm 4cm}</th><th></th></tr><tr><th></style>	
---	--

6.2 กำหนดระยะห่างด้านบน ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านบนของวัตถุ

<style type="text/css">

p.margin {margin-top:20px}

</style>

6.3 กำหนดระยะห่างด้านขวา ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านขวาของวัตถุ จะเห็นได้ว่า เมื่อตัวอักษรแสดงผลถึงระยะห่างทางขวา 30% แล้วจะขึ้นบรรทัดใหม่ทันที

<style type="text/css">

p.margin {margin-right:30%}

</style>

6.4 กำหนดระยะห่างด้านล่าง ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านล่างของวัตถุ ไม่รวมระยะ ระหว่างขอบของวัตถุกับขอบของ browser

<style type="text/css">

p.margin {margin-bottom:5cm}

</style>

6.5 กำหนดระยะห่างด้านซ้าย ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านซ้ายของวัตถุ

<style type="text/css">

p.margin {margin-left:5cm}

</style>

7. Padding จัดระยะห่างระหว่างขอบของวัตถุ และเนื้อหา เช่น ระยะห่างระหว่างเส้นตาราง และเนื้อหา ในตาราง หลายคนคงสงสัยว่าแล้วมันต่างจาก margin ยังไง ก็ดูที่รูปด้านล่าง จะแสดงให้เห็นว่า margin และ padding ต่างกันยังไง



ความยาวทีแสดงผล เช่น เป็นขอบของ browser ก็ได้

7.1 การใช้งาน padding ในตัวอย่างแสดงการใช้งาน padding ซึ่งจะใช้คำสั่ง padding เพื่อ บอกระยะห่างระหว่างตารางและเนื้อหา เช่นเดียวกับการกำหนดระยะใน margin สามารถใช้หน่วย cm , px หรือ บอกเป็น % ก็ได้

<style type="text/css">

td.padding1 {padding: 2cm}

td.padding2 {padding: 0.5cm 2.5cm}

</style>

7.2 กำหนดระยะห่างด้านบน ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านบนของวัตถุ

<style type="text/css">

td {padding-top: 50px}

</style>

7.3 กำหนดระยะห่างด้านขวา ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านขวาของวัตถุ

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>td</td></tr><tr><td>{</td></tr><tr><td>padding-right: 2cm</td></tr><tr><td>}</td></tr><tr><td></style>

7.4 กำหนดระยะห่างด้านล่าง ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านล่างของวัตถุ

<style type="text/css">

td {padding-bottom: 2cm}

</style>

7.5 กำหนดระยะห่างด้านซ้าย ในตัวอย่างเป็นการกำหนดระยะห่างด้านซ้ายของวัตถุ

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>td {padding-left: 10%}</td></tr><tr><td></style>

8. จัดรูปแบบของตารางด้วยคำสั่ง CSS

8.1 ควบคุมการแสดงผลของตาราง ตัวอย่างจะเป็นการแสดงคำสั่ง layout ซึ่งใช้ในการกำหนด ขนาดของตารางให้เปลี่ยนแปลงตามเนื้อหา หรือไม่เปลี่ยนแปลงตามเนื้อหา

<style type="text/css"></th><th></th></tr><tr><td>able.one</td><td></td></tr><tr><td>[</td><td></td></tr><tr><td>able-layout: automatic</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>able.two</td><td></td></tr><tr><td>[</td><td></td></tr><tr><td>able-layout: fixed</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></style> <td></td>	
--	--

8.2 คำสั่งแสดงผลช่องว่างของตาราง การเขียนตารางโดยใช้คำสั่ง table จะไม่แสดงผลช่องว่าง ที่ไม่มีค่า ซึ่งถ้าเราต้องการให้แสดงผลก็ต้องใส่ค่าว่าง () แต่ในหัวข้อนี้จะกำหนดให้แสดงช่องว่างทุกช่อง โดยไม่ต้อง ใส่ค่าว่างอีกต่อไป

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>table</td></tr><tr><td>{</td></tr><tr><td>border-collapse: separate;</td></tr><tr><td>empty-cells: show</td></tr><tr><td>}</td></tr><tr><td></style>

8.3 ควบคุมการแสดงเส้นของตาราง ตัวอย่างจะเป็นคำสั่งที่ใช้ควบคุมการแสดงผลของเส้นตาราง

คำสั่ง border-collapse: separate

```
<style type="text/css">
table.coll
{
border-collapse: collapse
}
table.sep
{
border-collapse: separate
}
<ctyle>
```

8.4 ควบคุม spacing ของตาราง เป็นคำสั่งที่ใช้ควบคุม cell - spacing ของตาราง

```
<style type="text/css">
table.one
{
border-collapse: separate;
border-spacing: 10px
}
table.two
{
border-collapse: separate;
border-spacing: 10px 50px
}
```

8.5 คำสั่งใส่หัวข้อให้กับตาราง

```
<style type="text/css">
caption
{
caption-side.bottom
}
```

9. เปลี่ยนสัญลักษณ์หน้า list

9.1 เปลี่ยนสัญลักษณ์หน้า list แบบไม่มีการเรียงลำดับ สัญลักษณ์จะเป็นรูปซึ่งสามารถ เปลี่ยนเป็น วงกลมแบบทึบ วงกลมแบบโปร่ง สู่เหลี่ยม หรือไม่ต้องการให้แสดงก็ได้

<style type="text/css">

ul.disc {list-style-type: disc}

ul.circle {list-style-type: circle}

ul.square {list-style-type: square}

ul.none {list-style-type: none}

9.2 เปลี่ยนสัญลักษณ์หน้า list แบบมีการเรียงลำดับ

<style type="text/css">

ol.decimal {list-style-type: decimal}

ol.lroman {list-style-type: lower-roman}

ol.uroman {list-style-type: upper-roman}

ol.lalpha {list-style-type: lower-alpha}

ol.ualpha {list-style-type: upper-alpha}

9.3 สัญลักษณ์ทั้งหมด ในตัวอย่างแสดงสัญลักษณ์ของ list ทั้งหมด สัญลักษณ์ตั้งแต่ lowergreek จะแสดงในเฉพาะ firefox เท่านั้น ถ้าใช้ Internet Explorer จะเห็นเป็นวงกลมปรกติ

| <style type="text/css"></style> |

9.4 ใช้รูปภาพเป็นสัญลักษณ์ สามารถใช้รูปภาพเป็นสัญลักษณ์ของ list ได้ ดังตัวอย่างที่แสดง

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>ul</td></tr><tr><td>{</td></tr><tr><td>list-style-image: url('/media/course-asset/css_content/arrow_active.gif')</td></tr><tr><td>}</td></tr><tr><td></style>
--

9.5 กำหนดตำแหน่งให้กับสํญลักษณ์ ตัวอย่างเป็นการกำหนดตำแหน่งให้กับสัญลักษณ์ ซึ่ง

กำหนดได้ 2 ตำแหน่งคือ 1.inside, 2.outside

9.6 รวมคำสั่งที่ใช้กับ list

<style type="text/css"></th></tr><tr><td>ul</td></tr><tr><td>{</td></tr><tr><td>list-style: square inside url('/media/course-asset/css_content/arrow_active.gif')</td></tr><tr><td>}</td></tr><tr><td></style>
--

CHAPTER 9

การอัพโหลดไฟล์สู่เว็บไซต์

เมื่อนักเรียนได้ฝึกการสร้างเว็บในรูปแบบต่าง ๆ มาถึงหน่วยการเรียนนี้ถือว่านักเรียนมีความรู้ พอที่จะ สร้างเว็บไซต์ได้แล้วในหน่วยนี้ต้องการแนะนำการนำผลงานเว็บที่สร้างมาทำการ Upload ไปแสดงผลบน อินเทอร์เน็ตจริงเพื่อเป็นพื้นฐานการสร้างงานจริงในระดับอาชีพต่อไปเนื้อหาความรู้ที่ต้องนำไปฝึกปฏิบัติมีดังนี้ การอัพโหลด (Upload) คือการนำงานเว็บไซต์ของเราไปไว้บน Server ของเครื่องบริการข้อมูล เว็บของ เว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เพื่อเผยแพร่งานออกสู่อินเทอร์เน็ต

เมื่อนำผลงานไปไว้บนอินเทอร์เน็ตแล้วก็สามารถเรียกงานและข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตกลับมาปรับปรุงได้ ตลอดเวลา เรียกว่า การดาวน์โหลด (Download)

การจะนำเว็บเพจไปไว้ในระบบอินเทอร์เน็ตได้จะต้องมีเครื่อง Server รับข้อมูลและทำหน้าที่จัดการข้อมูล เว็บเพื่อแสดงผล(เรียกว่า Web Server)การเรียกชื่อ Serverจะเรียกไปตามหน้าที่

ขั้นตอนที่ 1 การจัดโครงสร้างเว็บและตรวจสอบการทำงาน

การจัดโครงสร้างเว็บและตรวจสอบการทำงาน ของไฟล์ต่าง ๆ จัดไฟล์ให้ถูกต้อง เพื่อให้สะดวกต่อการลบ และการแก้ไข การค้นหาไฟล์ต่างๆได้อย่างรวดเร็ว การจัดโครงร่างเว็บที่ดีเป็นหัวใจสำคัญต่อการอัพโหลดไฟล์งาน ขึ้นสู่เว็บไซต์

ขั้นตอนที่ 2 การขอพื้นที่บนเว็บเซิรฟ์เวอร์

1. ติดตั้ง Web Server ด้วยตนเอง

วิธีนี้เสียค่าใช้จ่ายสูงที่สุด เพราะเราต้องซื้อเครื่องคอมพิวเตอร์มาจัดทำเป็นเครื่องให้บริการเอง นอกจากนั้นยังต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเชื่อมต่อเครื่อง Sever ของเรากับอินเทอร์เน็ตแบบตลอด 24 ชั่วโมง และ จะต้องเป็นอินเทอร์เน็ตแบบความเร็วสูง จึงจะสามารถรองรับการบริการได้อย่างรวดเร็ว

2. ขอเช่าพื้นที่ใน Web Server ของผู้อื่น หรือเรียกว่า Web Hosting

เป็นวิธีที่เสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่าแบบที่ 1 เหมาะสำหรับผู้ที่มีงบประมาณในการจัดสร้างเว็บไซต์ที่อาจจะ จ่ายเงินเป็นรายเดือนหรือรายปี โดยการบริการแบบนี้จะสนับสนุนคุณสมบัติต่าง ๆ ตามงบประมาณ(Package) ที่ เราได้ซื้อบริการ

3. ขอพื้นที่ฟรีใน Web Server

เป็นการบริการที่เหมาะสำหรับผู้ที่เริ่มต้นฝึกหัดการสร้างเว็บไซต์ของตัวเองก่อน ซึ่งการขอพื้นที่บริการ ฟรีนี้ จะมีข้อจำกัดที่แตกต่างกันตามผู้ให้บริการ เช่น อาจจะติดป้ายโฆษณา หรือมีพื้นที่บริการจำกัด หรือมีความ จำกัดในการติดต่อข้อมูล (Bandwidth) เว็บไซต์ที่ให้พื้นที่ฟรีมีจำนวนมากทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถ ขอพื้นที่โฮสต์ฟรี ซึ่งมีอยู่มากมาย เช่น www.thaicity.com, www.freeserver.com, www.topcities.com, www.000webhost.com , www.150m.com , www.50megs.com เป็นต้น (แต่ละเว็บไซต์มีวิธีการสมัครใน เว็บไซต์ค่ะ)

ขั้นตอนที่ 3 การจดทะเบียนโดเมนเนม (Domain Name)

การจดทะเบียนโดเมนเมนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.การจดทะเบียนโดนเมนเนมภายในประเทศ

.co.th เป็นเว็บไซต์ของบริษัท ห้างร้านโดยทั่วไป การจดทะเบียนชื่อโดเมน ต้องเป็นชื่อเดียวกับชื่อ บริษัท หรือชื่อย่อของชื่อบริษัท ซึ่งจดทะเบียนไว้กับกระทรวงพาณิชย์

.or.th ใช้ทำเว็บไซต์ของส่วนราชการ และชื่อโดเมนต้องเป็นชื่อขององกร หรือตัวย่อของชื่อองค์กร นั้น ๆ ต้องใช้สำเนาเอกสารทางราชการเป็นหลักฐานการจดทะเบียน

.ac.th เป็นเว็บไซต์ของสถานศึกษาต่าง ๆ ชื่อของโดเมนที่จดทะเบียนต้องเป็นชื่อของสถานศึกษานั้น ๆ หรือชื่อย่อของชื่อสถานศึกษา ใช้สำเนาเอกสารการขออนุญาตก่อตั้งสถานศึกษาเป็นหลักฐาน

.in.th เป็นเว็บไซต์ของบุคคลธรรมดาโดยทั่วไป ชื่อโดเมนจะใช้ชื่ออะไรก็ได้ ใช้สำเนาบัตรประชาชน หรือสำเนาใบขับขี่เป็นหลักฐานการจดทะเบียน

.go.th เป็นเว็บไซต์ของส่วนราชการของประเทศไทย โดยปกติจะเป็นองค์กรขนาดใหญ่

.net.th เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับบริษัทที่เกี่ยวกับระบบ Network หรือ ISP (ผู้ให้บริการอินเตอร์เน็ต) ในประเทศไทย

2.การจดทะเบียนโดเมนเนมต่างประเทศ

.com ใช้ทำเว็บไซต์ของบริษัท ห้างร้านโดยทั่วไป รวมทั้งเว็บไซต์ส่วนตัว และมีบางครั้งนำไปใช้ทำ เว็บไซต์ (web site) ประเภทอื่นๆ ด้วย

.net ใช้ทำเว็บไซต์เกี่ยวกับระบบเน็ตเวิร์ค (network) ของคอมพิวเตอร์ หรือเว็บไซต์บริการ อินเตอร์เน็ต แต่บางครั้งก็นำไปใช้ด้านอื่นด้วย

.org ใช้ทำเว็บไซต์ของส่วนราชการ

biz สำหรับเว็บไซต์ธุรกิจโดยทั่วไป เป็น โดเมน น้องใหม่ พึงเกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มธุรกิจที่เป็น ธุรกิจจริง ๆ ซึ่งก็ได้รับความสนใจและเป็นที่รู้จักค่อนข้างเร็ว

.info ใช้สำหรับเว็บไซต์ที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลของประเทศต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การอัพโหลดไฟล์ขึ้นเว็บเซิร์ฟเวอร์

หลังจากจัดการขอพื้นที่เว็บไซต์บนเซิร์ฟเวอร์แล้ว (เสียเงินค่าเว็บ Hosting หรือจะทดลองใช้ฟรี) ขั้นตอน ต่อไปคือการโอนข้อมูลไปยัง Hosting ที่เราใช้บริการ โดยทั่วไปแล้วรูปแบบการอัพโหลดเว็บไซต์จะมีอยู่ด้วยกัน 3 รูปแบบ ได้แก่

- 1. การอัพโหลดผ่านบราวเซอร์
- 2. การอัพโหลดด้วยโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS6
- 3. การอัพโหลดด้วยโปรแกรม FTP ซึ่งเป็นโปรแกรมช่วยในการอัพโหลด

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล: ประวัติส่วนตัว:	นายเจนรบ โกรธา ปัจจุบันเป็นข้าราชการครู ตำแหน่งครูผู้ช่วย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25
การศึกษา:	ปริญญาตรี ศษ.บ.คอมพิวเตอร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (เกียรตินิยมอันดับ 1) ปริญญาโท กำลังศึกษา ศษ.ม.การวัดและประเมินผลการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
E-mail:	jenropkrota_99@hotmail.com
	jenropkrotha@kkumail.com


คู่มือการใ<mark>ช้</mark>งานโปรแกรม ADOBE DR<mark>E</mark>AMWEAVER CC