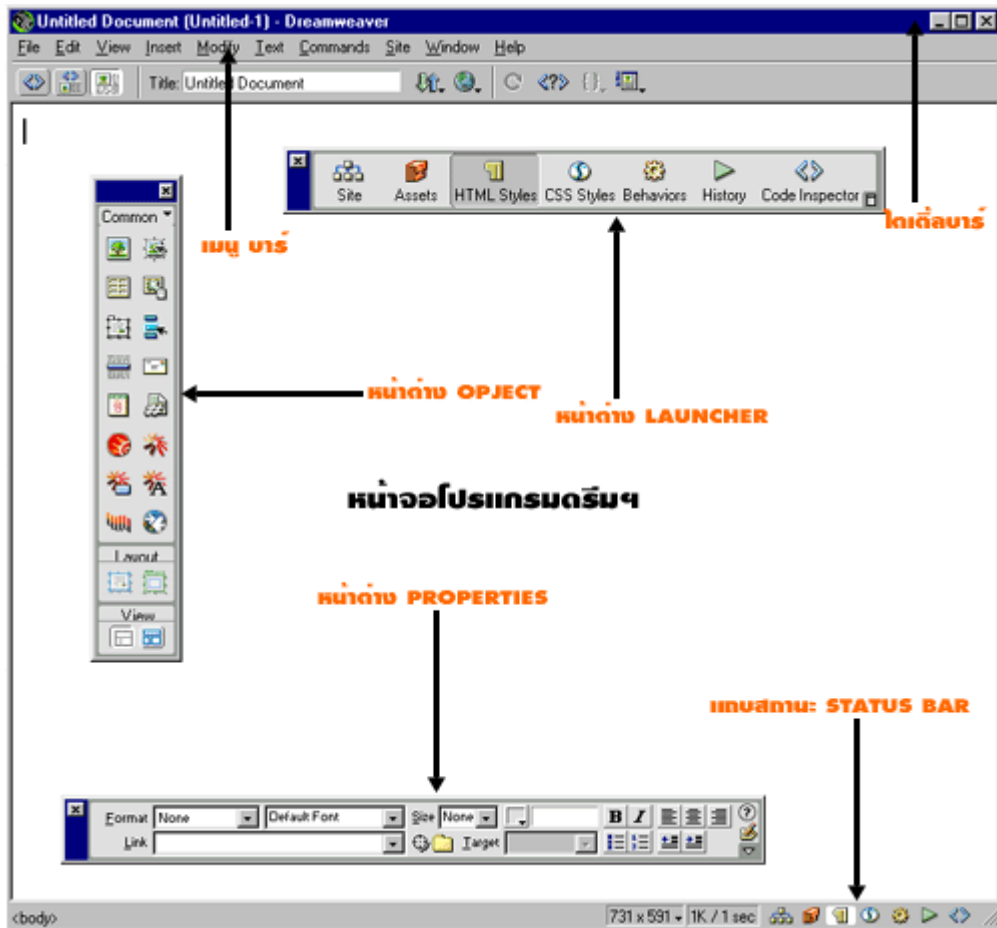


## ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver

เมื่อเรียกโปรแกรม Dreamweaver ขึ้นมาแล้วคุณจะพบวินโดว์ของโปรแกรม และวินโดว์ของเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในการทำงาน ซึ่งก่อนที่คุณจะเรียนรู้การใช้งานโปรแกรม Dreamweaver คุณควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบ และ วินโดว์เครื่องมือต่างๆเหล่านี้ก่อน เพื่อเป็นพื้นฐานในการใช้งานของโปรแกรมอย่างคล่องแคล่วและชำนาญในอนาคตสำหรับส่วนประกอบที่สำคัญของโปรแกรม Dreamweaver จะแสดงดังรูป ซึ่งหากคุณต้องการทราบหน้าที่หรือความหมายของส่วนประกอบและเครื่องมือต่างๆนี้



**ไอค่อนบาร์** เป็นส่วนที่อยู่บนสุดครับ มีหน้าที่ในการแสดงชื่อไฟล์ ชื่อเว็บเพจ ปุ่มขยายและปิดหน้าต่าง เหมือน Title ของ Html

**เมนูบาร์** เป็นแถบแสดงคำสั่งต่าง ๆ ทั้งหมดของครีมีฯ สามารถเรียกได้จากที่นี้ถ้ามีคำสั่งตัวใดตัวหนึ่งหายไป โดยจะจัดเป็นหมวดให้ทำการค้นหาได้ง่ายและสะดวก

**หน้าต่างออบเจกต์** เป็นที่รวบรวมออบเจกต์ที่มีลักษณะเป็นปุ่มเก็บไว้เป็นหมวดหมู่ สำหรับใส่ออบเจกต์ลงในเว็บเพจของเรา เพื่อตกแต่งและเพิ่มความสามารถให้กับเว็บที่เราสร้างขึ้น

**หน้าต่าง PROPERTIES** มีหน้าที่ในการกำหนดลักษณะรูปร่างของเว็บเพจเช่นตารางก็ช่อง ขนาดกว้างเท่าไร ยาวเท่าไร จัดข้อความให้อยู่กึ่งกลางก็ได้ชิดซ้ายหรือขวาก็ได้ และยังกำหนดจุดเชื่อมโยงเว็บได้ ในช่อง link

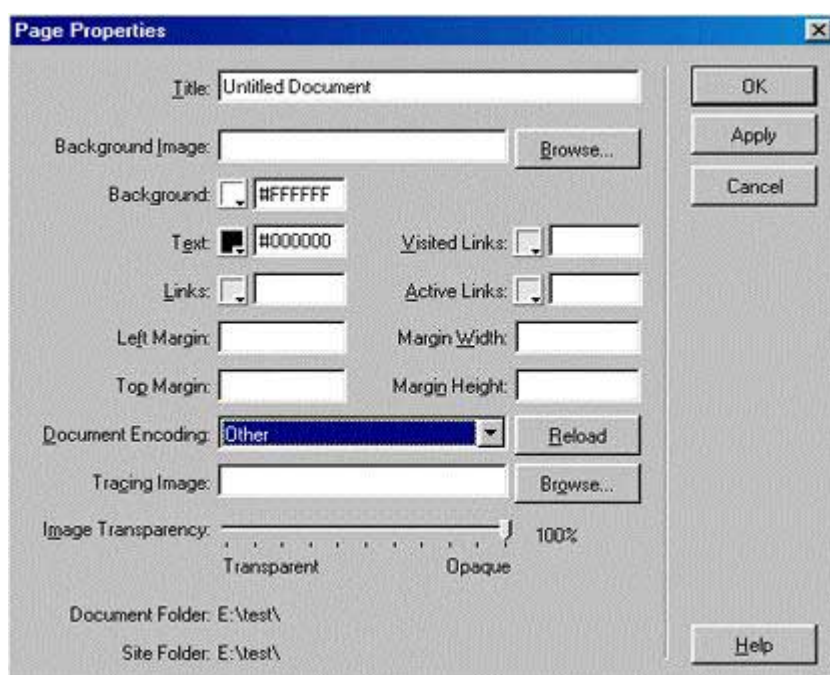
**หน้าต่าง Launcher** เป็นหน้าต่างที่รวบรวมปุ่มที่เชื่อมโยงการปิดหรือเปิดหน้าต่างใช้งาน ที่เป็นเครื่องมือสำคัญ ๆ ต่าง ๆ ประกอบด้วยหน้า Site , Library , Html Source , Behavior , Css Style

**แถบสถานะ Status bar** เป็นบริเวณแสดงข้อมูลของเอกสารเว็บเพจ เช่น แสดงขนาดของเอกสารหรือ ขนาดของหน้าต่างที่ใช้สำหรับการสร้างเว็บเพจ หรือแสดงระยะเวลาของการดูข้อมูลขนาดของเว็บเพจที่บราวเซอร์ รวมทั้งแสดงลินเชอร์ (Launcher)

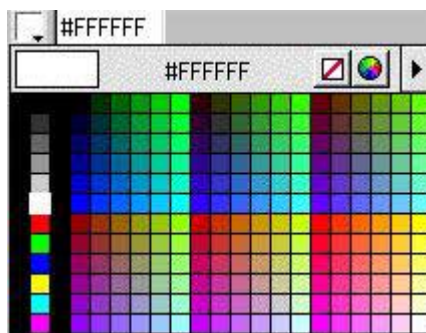
**Web Page** เป็นบริเวณที่ใช้สำหรับสร้างเนื้อหาของเว็บเพจ โดยการนำข้อความหรือ ออบเจกต์ต่าง ๆ มาใส่รูปภาพ ตาราง และ อื่นๆ

## การตั้งค่าของ Document

เลือก Modify >Page Properties หรือ Clrt J จะช่วยให้ทำงานได้เร็วขึ้น



- Title ใส่ชื่อหัวเรื่องของหน้าเอกสารเว็บเพจ ที่ต้องการให้แสดงบน Title Bar
- Background Image เป็นการนำรูปมาทำเป็น background ถ้ารูปมีขนาดเล็กทางโปรแกรมจะจัดเรียงเป็น Pattern เรียงรูปซ้ำกันเป็นแบบตาราง
- Background สีพื้นของเว็บสามารถเลือกสีได้ตามต้องการ โดยการ Click ที่ช่องสี จะมีจานสีให้เลือกดูภาพด้านล่าง

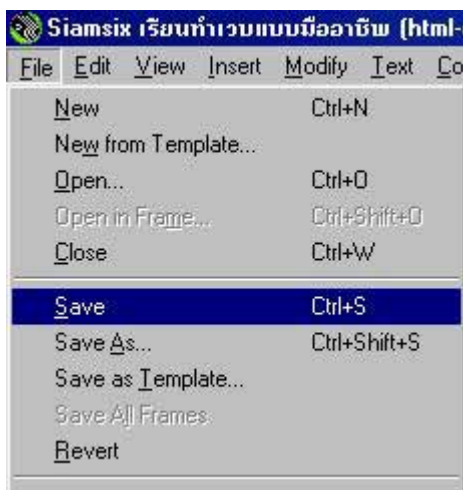


- Text เป็นสีของตัวอักษรสีมาตรฐานคือสีดำสามารถเลือกได้
- Link สีตัวอักษรที่เป็น Link มาตรฐานจะเป็นสีน้ำเงิน
- Visited Link เป็นสีสำหรับ Link ที่ไปมาแล้ว
- Active Link เป็นสีในขณะที่ Click Link
- Document Encoding ให้เลือกเป็น Other
- Click Apply
- Click Ok
- จากนั้นจะกลับมาที่หน้า Document พร้อมกับความเปลี่ยนแปลงของสีพื้นจะเปลี่ยนเป็นสีที่ได้ทำการเลือกไว้

## การบันทึกโฮมเพจ (Save)

หลังจากสร้างโฮมเพจมาบ้างพอสมควรแล้ว สิ่งที่ไม่ควรลืมก็คือการบันทึกผลงานที่ได้สร้างขึ้นไว้ในไฟล์นามสกุล .htm หรือ html โดยตั้งชื่อให้สัมพันธ์กับเนื้อหาภายในโฮมเพจ ทั้งนี้จะไม่ทำให้เกิดการสับสนได้ในภายหลัง ซึ่งจะมีผลทำให้ง่ายต่อการตรวจสอบ และจัดการเว็บไซต์อีกด้วย ขั้นตอนการบันทึกโฮมเพจด้วยวิธีการที่คุ้นเคย คล้ายกับการบันทึกไฟล์ทั่ว ๆ ไป ดังต่อไปนี้

1. คลิกที่เมนู File > Save หรือกดปุ่ม <Ctrl+S>



2. เมื่อปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ ใส่ชื่อไฟล์ของโฮมเพจ เช่น "siampage.html" ลงในช่อง File name
3. ดับเบิลคลิกเมาส์เลือกกำหนดไดเรกทอรีที่ต้องการสำหรับเก็บไฟล์ในช่อง Save
4. คลิกปุ่ม Save เพื่อทำการบันทึกไฟล์

## ดูโฮมเพจที่สร้างขึ้นด้วย Browser

ในขณะที่ทำการสร้างโฮมเพจอยู่นั้น คุณต้องการที่จะตรวจสอบหน้าตาของโฮมเพจที่สร้างขึ้นนี้ โชคดีที่ Dreamweaver ได้เตรียมขั้นตอน Preview in Browser เอาไว้สำหรับดูโฮมเพจได้ทุกครั้งที่ต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องบันทึกโฮมเพจที่กำลังสร้างไว้ในไฟล์ใด ๆ ก่อนดูก็ได้ นอกจากนี้หากมีการใส่ฟังก์ชัน , JavaScript , VBScript , ActiveX-Control , Plug-in (หากทำการติดตั้งไว้แล้วที่บราวเซอร์) รวมถึงจุดเชื่อมต่อไปยังโฮมเพจอื่น ๆ ลงในโฮมเพจนี้ก็สามารถใช้งานได้อย่างครบถ้วนด้วยการดูโฮมเพจที่สร้างขึ้นด้วย Browser ทำได้โดยการกด **F12**

## การสร้างงาน

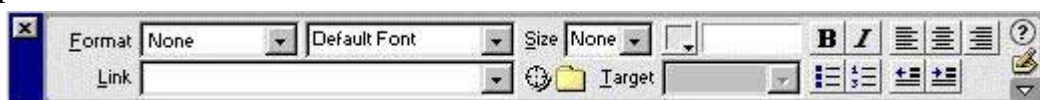
หลังจากได้เรียนรู้ขั้นตอนการตั้งค่าต่างๆ เป็นที่เรียบร้อยแล้วต่อไปก็จะเริ่มขั้นตอนการสร้างงานจริงๆ ที่สามารถนำไปใช้ได้ จะเริ่มจากขั้นตอนพื้นฐานจนถึงขั้นตอนระดับสูงเป็น Step ขั้นตอนต่างๆ จะเชื่อมโยงกันตลอด

### การพิมพ์ตัวอักษร

การพิมพ์ตัวอักษรใน Dreamweaver เหมือนกับการใช้ Microsoft Word หากเคยใช้มาบ้างก็จะเป็นการง่ายในการทำความเข้าใจ

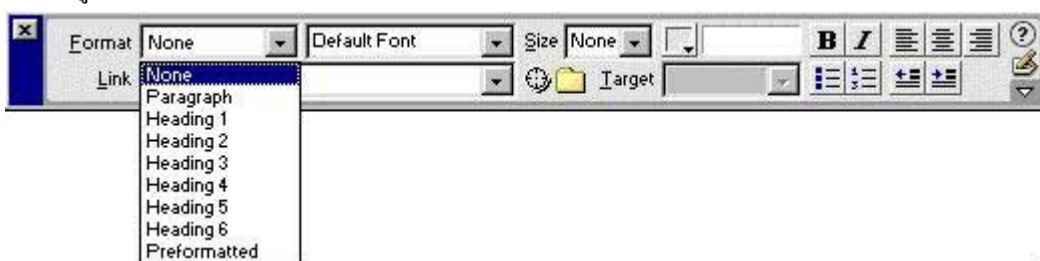
### การพิมพ์ข้อความ

สามารถพิมพ์เข้าไปในหน้า Document ได้เลย และลอง Preview ดูโดยการกด F12 ( เป็นการจำลอง Browser ) เรา จะเห็นได้ว่า ตัวอักษรที่พิมพ์จะเหมือนกันกับที่ Preview ทุกประการ นอกจากนี้ยังมีคุณสมบัติพิเศษที่สามารถปรับแต่งได้ โดยการใช้ Properties



### วิธีใช้

Format เป็นรูปแบบของอักษรสามารถเลือกได้ตามต้องการ



Paragraph การพิมพ์แบบต่อเนื่อง

Heading 1-6 การพิมพ์หัวข้อเรื่องตามขนาด Heading 1 เป็นขนาดใหญ่ที่สุดเรียงตามลำดับ การใช้เลือกก่อนพิมพ์

หรือถ้าพิมพ์ไปแล้วจะใช้ได้โดยการ Click Mouse ค้างแล้วป้ายทั้งข้อความที่ต้องการจากนั้นมาเลือกที่ Properties

> Format ตัวอักษรก็จะเปลี่ยนตาม ส่วนตัวอักษรที่ไม่ได้เลือกก็จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง

ในหน้า Document เดียวกันเราสามารถใส่ ตัวอักษรหลายแบบโดย Click ที่ลูกศรในช่อง Default Font จะมี Font อื่นให้เลือก ส่วนค่า Default Font จะเป็น Font ที่ได้ทำการ Set ไว้ในตอนต้น

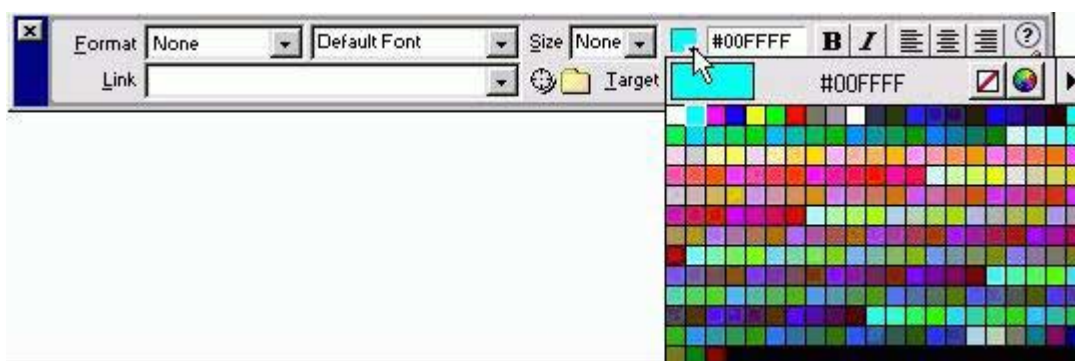
Size ขนาดของตัวอักษร

การใช้ตัวหนา และตัวเอน ตัวหนา Click ที่ B และตัวเอน Click ที่ I

การจัดให้ ชิดซ้าย ชิดขวา หรือกึ่งกลาง ( เหมือน Word ทุกประการ )

การใช้หัวข้อย่อย จะเป็นจุดหรือตัวเลขก็ได้

เปลี่ยนสีตัวอักษร Click ที่ช่องสีเหลี่ยมจะมีจานสีให้เลือก



## ข้อจำกัดของการพิมพ์ตัวอักษร

เนื่องจากการพิมพ์ไม่สามารถเว้นวรรคตัวอักษรได้เกินหนึ่งตัวอักษร ทำให้การจัดรูปแบบการย่อหน้า ไม่สามารถทำได้วิธีแก้ไข โดยการใช้ Object ในหัวข้อ Character ภายในจะมีเครื่องมือให้ใช้หลายอย่างเป็นเครื่องมือที่ในเวอร์ชันเก่าไม่มี

การขึ้นบรรทัดใหม่โดยการกด Enter ในโปรแกรมจะเป็นการเว้น 2 บรรทัด

ถ้าหากต้องการเว้นหนึ่งบรรทัดสามารถทำได้โดยการใช้ Character ในหัวข้อ BR ( Line Break ) หรือกด Shift ค้างพร้อมทั้งกด Enter

การเว้นวรรคแบบไม่จำกัดทำได้โดยการเลือกที่ Non Breaking Space

## การจัดรูปแบบอักษร

### Format การจัดรูปแบบตัวอักษร

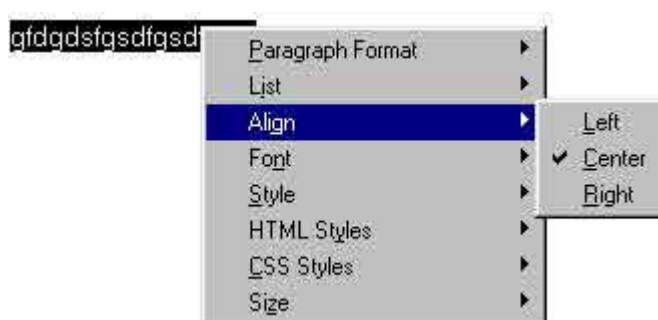
การจัดรูปแบบตัวอักษรหรือเรียกว่า Format ใน Dreamweaver มีการใช้คำสั่งเหมือนกับ Microsoft word การ Format text ใน Dreamweaver มีสองรูปแบบคือ HTML Tags กับ Style Sheet โดย Css หรือ Style Sheet จะใช้เฉพาะ Browser 4.0 ขึ้นไปเท่านั้น แต่จะขอแนะนำให้ใช้ค่า Css จะดีกว่าการใช้ค่า Css มาช่วยในการทำเว็บเพื่อช่วยประหยัดเวลาในการเซ็ท Font ทีละย่อหน้า และเป็นการบังคับให้ผู้ชมเว็บใช้ Font ที่เรากำหนดเท่านั้น

### Formatting text with html tags

คือการเขียน Tags HTML เพื่อช่วยจัดย่อหน้า และขนาดหัวเรื่องเท่านั้นเองการนำไปประยุกต์ใช้งานค่อนข้างจำกัด แต่มีข้อดีคือ Browser ทุกรุ่นจะสามารถ Format ด้วย Tags เหล่านี้ได้

การเรียกใช้ Formatting text with HTML tags

ให้ทดลองพิมพ์ข้อความอะไรก็ได้ลงในหน้าเว็บเพจ แล้วลองมาจัดระเบียบด้วยวิธีนี้



พิมพ์ข้อความ ป้ายทับข้อความที่ต้องการจัด

การเรียกใช้ โดยการเลือกที่เมนู Text > Styles หรือคลิกขวาที่ข้อความ

Align เป็นการจัดข้อความให้ชิดซ้าย กลาง หรือขวา

Style เป็นลักษณะของตัวอักษรเหมือนกับ word เช่น ตัวหนา ตัวเอียง จี๊ดเส้นได้

## ไฮเปอร์ลิงค์หมายถึงอะไร ?

ไฮเปอร์ลิงค์ (Hyperlink) เป็นตำแหน่งที่ใช้เชื่อมโยงข้อมูลจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่ง ซึ่งจุดที่ใช้สร้างเป็นไฮเปอร์ลิงค์นั้นอาจจะใช้ข้อความหรือรูปภาพก็ได้

## การเชื่อมโยงข้อมูล (Link)

ลิงค์สามารถแยกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้สองประเภทคือการลิงค์แบบ

**Absolute Link** : เป็นลิงค์ที่ต้องอ้างอิงข้ามระหว่างโดเมน เช่นการลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น และจะต้องระบุชื่อโดเมนทั้งหมด เช่น ทำการลิงค์ไปที่ Hotmail ต้องระบุคือ <http://www.hotmail.com> ถึงจะสามารถลิงค์ได้

**Relative** : เป็นการลิงค์ภายในเว็บของเราเอง จะอยู่ในโฟลเดอร์เดียวกัน การลิงค์ไม่ยากมากนัก

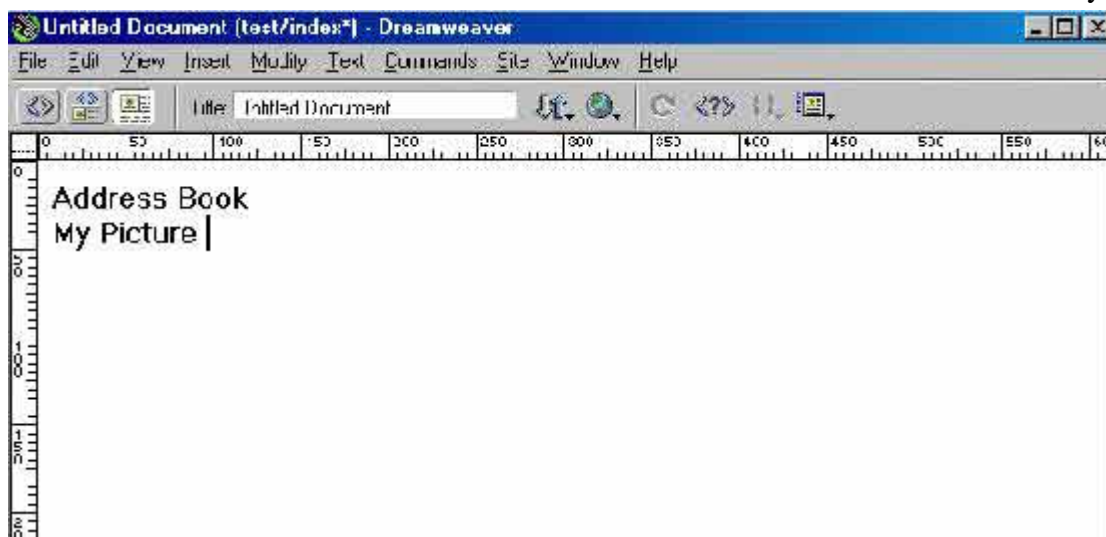
การทำลิงค์สามารถที่จะทำได้หลายวิธีและสามารถที่จะลิงค์ไปยังหน้าอื่นหรือหน้าเดียวกันก็ทำได้วิธีการทำลิงค์ มีหลายวิธีด้วยกันแล้วแต่ความถนัดของผู้ใช้แต่ละคน แต่ในที่นี้จะขอนแนะนำตั้งแต่วิธีที่ง่ายที่สุดจนไปถึงวิธีที่ซับซ้อน

การทำลิงค์ข้อความ

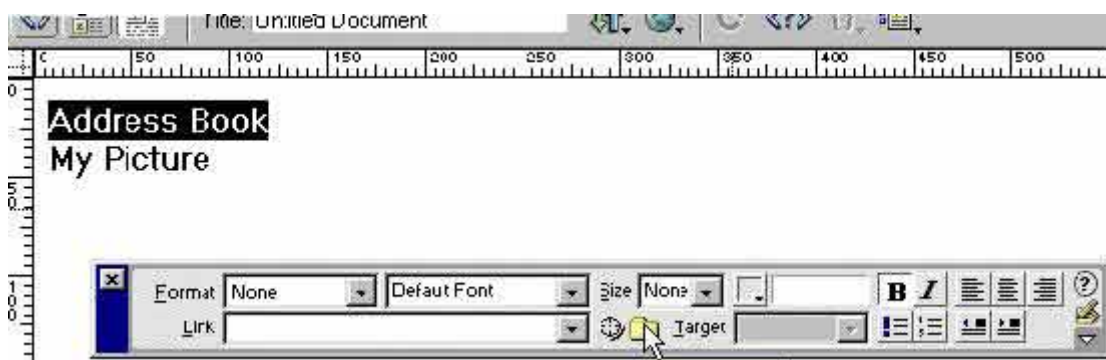
เป็นการลิงค์ที่ง่ายและไม่ยุ่งยากก่อนที่จะทำการลิงค์จำเป็นต้องสร้างไฟล์ที่เป็นเป้าหมายที่จะทำการลิงค์ ให้ทำดังนี้ กด F8 เพื่อเรียก Site ให้สร้างไฟล์ขึ้นใหม่ดังนี้ `index.html` , `address_book.html` , `my_picture.html`

หลังจากที่ได้สร้างไฟล์เรียบร้อยแล้วให้เริ่มทำงานที่หน้า `index.html` โดยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์ `index`

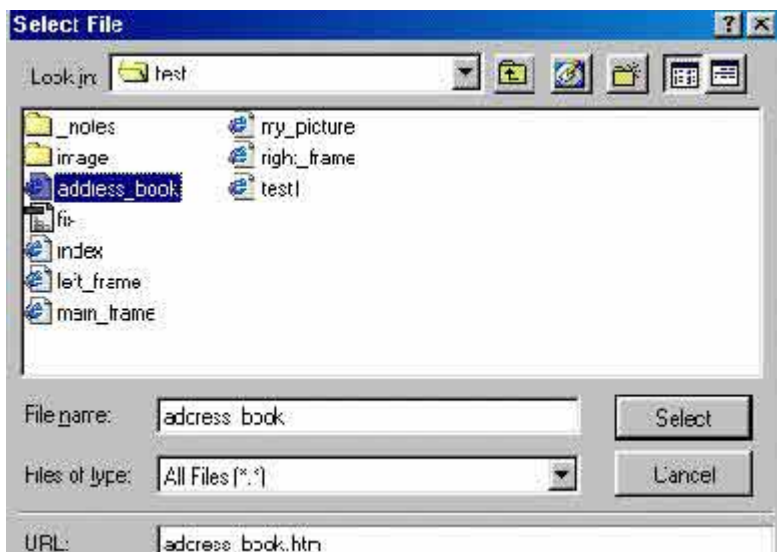
จากนั้นจะเริ่มต้นที่หน้า Document `index.html` ให้ทำการพิมพ์ข้อความว่า Address Book และ My Picture



ขั้นตอนต่อไปเป็นขั้นตอนการลิงค์ทำได้โดยการป้ายทับข้อความ Address Book จากนั้นให้มาที่ Properties inspector ในช่องลิงค์ให้คลิกที่สัญลักษณ์รูปโพลเดอร์ดังรูปด้านล่าง



จากนั้นจะมี Dialog box ให้เลือกไฟล์ address\_book.htm จากนั้นคลิก Select



ต่อมาให้การเลือกข้อความ My Picture ให้พร้อมที่จะทำการลิงค์ ให้เริ่มทำการลิงค์เหมือนกับข้อความแรกแต่ให้เลือกไฟล์ใน Dialog box เป็น my\_picture.htm จากนั้นคลิก Select

หลังจากเลือกไฟล์แล้วให้ทดสอบการ โดยการกด F12 เป็นการดูผ่าน Browser ทดลองคลิกที่ลิงค์ที่ได้ทำไว้

หลังจากคลิกที่ Address Book ทาง Browser จะเปิดหน้าต่างขึ้นมาใหม่เป็นหน้าต่างของ address\_book.htm จะสังเกตเห็นได้จากช่อง Address



การทำลิงค์สามารถพิมพ์เข้าโดยตรงในกรณีที่เราสามารถจำชื่อได้ โดยพิมพ์ในช่อง Link



หรืออีกวิธีหนึ่งจัดว่าเป็นวิธีที่แน่นอนไม่ผิดพลาดในการลิงค์ แต่เราต้องเปิด Site Local Folder และช่อง Window ของทั้งสองให้เล็กสามารถมองเห็น ได้ทั้งสองหน้าต่าง

จากนั้นทำการคลิกที่ Point to file ค้างแล้วลากมายังชื่อไฟล์ใน Local Folder ที่ต้องการลิงค์

แต่วิธีดังกล่าวจะใช้เนื้อที่ในการทำงานมากและมีข้อจำกัดสำหรับหน้าต่างที่เล็กเนื้อที่ในการทำงานก็จะน้อยลงไปด้วย แต่แนะนำให้อีกวิธีแรกดีเพราะสะดวกและไม่เกิดการผิดพลาด

### การลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น

เราสามารถที่จะทำเว็บของเราเป็นเว็บบริการหรือรวมลิงค์ให้ผู้อื่นสามารถไปยังเว็บไซต์อื่นได้อีกด้วยเพื่อเป็นความหลากหลาย ในเว็บของเรา และยังสะดวกกับเจ้าของเว็บเองอีกด้วยโดยไม่ต้องพิมพ์ URL เข้าไปใหม่ แต่สามารถคลิกที่เว็บของตัวเองก็ สามารถไปยังเว็บ ที่ต้องการได้ เราอาจจะทำลิงค์เฉพาะเว็บที่เราใช้บ่อยๆ เช่น เช็คมเมลล์ ส่งเพจ และอื่นๆ



## ขั้นตอนการทำลิงค์

- ให้เปิดไฟล์ index.html พร้อมทั้งจะทำงาน
- พิมพ์ข้อความลงไปดังนี้
- Hotmail
- Yahoo
- Pantip

## TEST

- TOPIC 1
- TOPIC 2
- TOPIC 3
- TOPIC 4

- จากนั้นให้ป้ายทับข้อความ Hotmail ให้ทำงาน
- มาที่ Properties inspector
- ในช่อง Link ให้พิมพ์ URL เข้าไปคือ <http://www.hotmail.com>

Hotmail  
Yahoo  
Pantip



- ส่วน Yahoo และ Pantip ให้ทำขั้นตอนเดียวกันโดยเปลี่ยนลิงค์ไปที่ <http://www.yahoo.com> และ <http://www.pantip.com>

ทดสอบโดยการกด F12 แต่ยังไม่ต้องคลิกใน Browser เพราะเรายังไม่ได้ทำการต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ต ให้ทดสอบโดยการเอาเมาส์มาวางทับข้อความโดยไม่ต้องคลิก จากนั้นให้สังเกตจาก Task bar ด้านล่างจะระบุที่ไปถ้าทำการคลิก แต่ถ้าได้ทำการ ต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตก็สามารถคลิกได้เลย





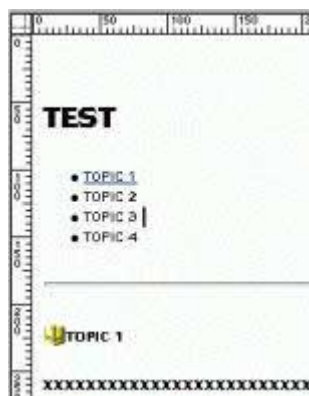
## การสร้าง Link ภายในเอกสารเดียวกัน

### Anchor Name

เป็นการลิงก์ภายในเว็บเพจเดียวกัน ใช้ในกรณีที่มีหัวข้อย่อยหลายหัวข้อและแต่ละหัวข้อมีเนื้อหาที่มาก เพื่อเป็นการสะดวกในการค้นหาเพราะว่าอยู่ภายในเว็บเพจเดียวกัน

ขั้นตอนการทำ

- เปิดหน้า Document พร้อมทำงาน
- พิมพ์ข้อความดังนี้



- topic เป็นตัวอย่างการแสดงหัวข้อย่อย ในที่นี้ใช้ TOPIC 1 ,2 , 3 , 4 ตามลำดับดังรูป
- หัวข้อ ในที่นี้ใช้ x แทนรายละเอียดของแต่ละ TOPIC
- จากนั้นให้มาที่ Object มาที่หัวข้อ Invisibles



- ให้เลื่อนเคอร์เซอร์มาให้หน้า TOPIC 1
- ให้คลิกที่ Anchor Name ใน Object Invisible



- จากนั้นให้ตั้งชื่อใน Dialog box ให้ตั้งชื่อเป็นชื่อที่สื่อให้เรารู้ว่าคืออะไร ในที่นี้ตั้งเป็น b2



- คลิก OK

ต่อไปเป็นการทำลิงค์มาหาหัวข้อ TOPIC 1 ที่เราได้สร้าง Anchor Name ทำการป้ายทับข้อความ TOPIC 1 ดัง

ภาพ

## TEST

- TOPIC 1
- TOPIC 2
- TOPIC 3
- TOPIC 4

จากนั้นให้ไปที่ Properties inspector ในช่องลิงค์ให้ใส่ค่า #b2 เป็นการทำลิงค์ภายในเพจเดียวกัน



ให้ทำแบบเดียวกับ TOPIC ที่เหลือ โดยใส่ชื่อเป็น b3 b4 b5 ตามลำดับ และอย่าลืมใส่เครื่องหมาย # ในช่องลิงค์และตามด้วย b3 b4 b5

ทดสอบโดยการกด F12 และลองคลิกที่ลิงค์ สังเกตว่าหลังจากที่คลิกหน้าเพจจะเลื่อนมายัง TOPIC ที่ได้ทำลิงค์ไว้โดยอัตโนมัติ

### การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ(Image)

ในบทเรียนนี้จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการนำรูปภาพมาประกอบในหน้าเว็บเพจ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการตกแต่งหน้าเว็บเพจ ช่วยให้เว็บเพจมีความน่าสนใจมากขึ้น ไม่เครื่อดเกินไป โดยเฉพาะสำหรับเว็บไซต์ที่ขายสินค้า นั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมรูปภาพของสินค้าที่จะขายแสดงอยู่บนเว็บเพจเพื่อให้ลูกค้าเข้ามาดูก่อนตัดสินใจซื้อ แต่ปัญหาหนึ่งที่พบบ่อยๆ สำหรับการเรียกดูเว็บเพจที่มีรูปภาพคือ เว็บเพจดังกล่าวจะแสดงผลบนเบราว์เซอร์ได้ช้า มีผลทำให้คนเข้ามาดูเกิดอาการเบื่อ จนบางครั้งอาจจะเลิกชมประเภทของไฟล์รูปภาพที่สามารถใช้ในเว็บเพจ

สำหรับประเภทของไฟล์รูปภาพที่ใช้กันในคอมพิวเตอร์นั้น มีอยู่หลายประเภท ซึ่งเราจะแยกประเภทของไฟล์เหล่านี้ด้วยนามสกุลของไฟล์ ได้แก่ .bmp , .pcx , .tix , .tga , .wmf , .gif , .jpg , .png และอื่นๆ แต่สำหรับประเภทของไฟล์ที่สามารถนำมาใช้บนเว็บเพจและโปรแกรมเบราว์เซอร์สามารถโดยทั่วไป สามารถอ่านได้มี 4 ประเภทคือ .bmp , .jpg , .gif และ .png และสำหรับโปรแกรม Dreamweaver เองก็สามารถทำงานกับไฟล์เหล่านี้ได้เช่นกัน

### BMP (Bitmap)

ไฟล์ .BMP สามารถแสดงรายละเอียดสีได้ละเอียดและแม่นยำ แต่มีขนาดไฟล์ใหญ่มาก จึงไม่นิยมใช้

### JPG (Joint Photographics Expert Group)

ไฟล์ .JPG สามารถแสดงรายละเอียดสีได้ถึง 16.7 ล้านสี เหมาะสำหรับรูปภาพที่มีรายละเอียดของสีจำนวนมาก เช่นรูปถ่าย หรือรูปที่ได้จากการสแกน เข้ามา และมีขนาดเล็กกว่า .BMP มาก ถึงแม้จะไม่สามารถแสดงรายละเอียดของภาพได้เท่า .BMP ก็ตามแต่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ทำให้นิยมใช้มากกว่า .BMP

### GIF (Graphic Interchange Farmat)

ไฟล์ .GIF สามารถแสดงรายละเอียดสีได้ 256 สี เหมาะสำหรับรูปภาพที่มีจำนวนสีไม่มาก เช่น รูปภาพ รูปการ์ตูน เป็นต้น ซึ่งไฟล์ .GIF นี้มีขนาดเล็กที่สุดเมื่อเทียบกับ .BMP และ .JPG

### PNG (Patable Network Graphic)

ไฟล์ .PNG สามารถแสดงรายละเอียดสีได้ถึง 16.7 ล้านสี และมีขนาดเล็กเหมือน .GIF แต่ยังมีไม่ค่อยได้รับความนิยมเนื่องจากเพิ่งเกิดขึ้นมาได้ไม่นาน แต่นักคิดคาดว่าจะเป็นที่นิยม และมาแทนที่ .GIF ในที่สุด

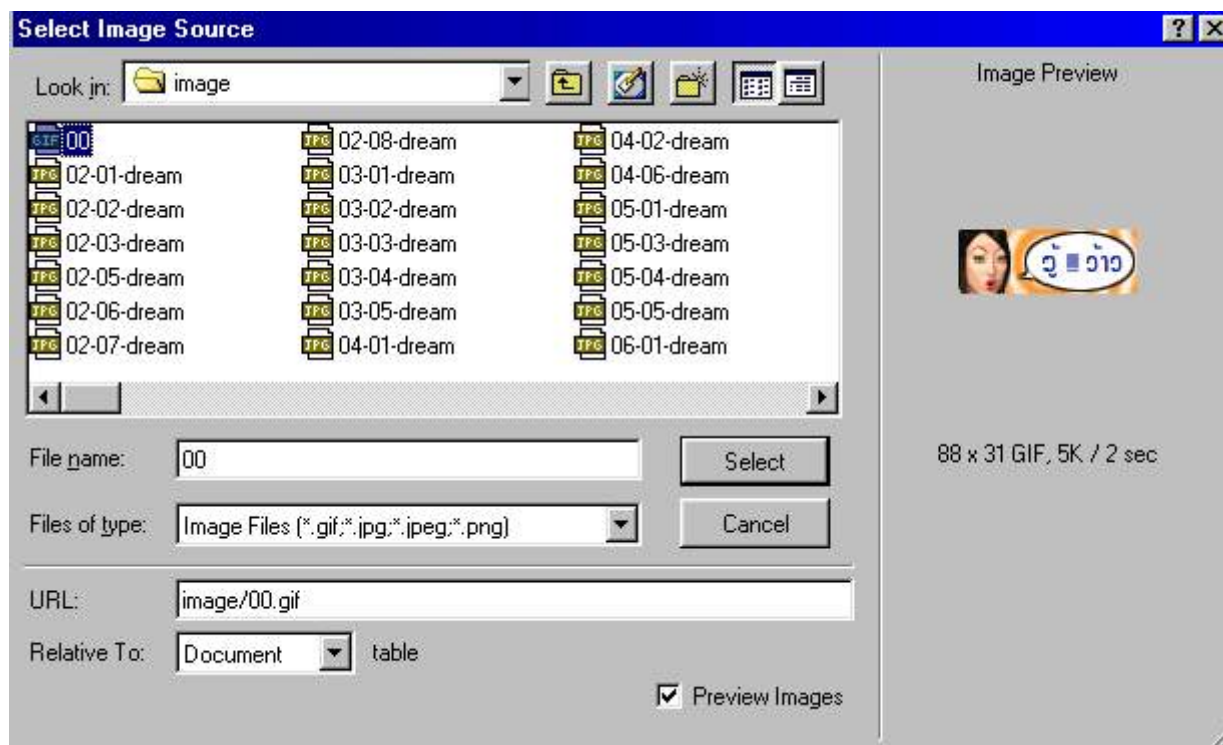


## การใส่รูป

ขั้นตอนที่ 1 คลิกที่ Insert Image



ขั้นตอนที่ 2 เลือกรูปภาพที่ต้องการใส่ และคลิก select



ขั้นตอนที่ 3 จะได้รูปภาพที่เราต้องการแสดงออกมา



## การทำลิ้งค์เมล Link E-mail

การทำลิ้งค์เมลส่วนมากจะเป็นการให้ผู้ที่ชมเว็บไซต์ที่ได้ติดต่อกับเจ้าของเว็บไซต์ กล่าวคือก็เป็นการส่งเมลธรรมดาที่ตนเองแต่พิเศษอยู่ที่ผู้ชมไม่ต้องพิมพ์ที่อยู่ E-mail Address ของเรา เพียงพิมพ์ข้อความตามที่นั้น เหมือนเป็นการส่งเมลอัตโนมัติโดยไม่ต้องไปที่ผู้ให้บริการเมล โดยหลังจากคลิกลิ้งค์เมลทาง Browser จะทำการเปิดโปรแกรมส่งเมลให้โดยอัตโนมัติส่วนมากถ้าเป็น IE จะเปิดโปรแกรม Outlook ให้

### วิธีลิ้งค์เมลล์

- ให้เปิดไฟล์ index.html
- ให้พิมพ์ข้อความว่า คำติชม

**คำติชม** ให้พิมพ์ [mailto:far\\_interview@hotmail.com](mailto:far_interview@hotmail.com) ไปในช่องลิ้งค์



หรืออีกวิธีคือ  ใช้ Object โดยเลือกที่ Insert Email Link



ภายใน Dialog box ให้กำหนดดังนี้

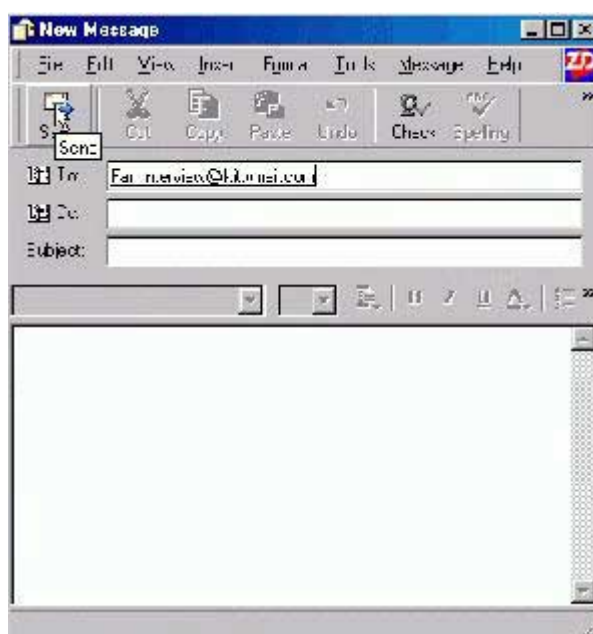


Text ให้ใส่ข้อความ คำติชม

E-mail ให้ใส่ที่อยู่ของเมล

คลิก OK

จากนั้นทดสอบโดยการกด F12 คลิกข้อความจากนั้นโปรแกรมจะเรียกโปรแกรม Outlook ขึ้นมาให้ใส่ข้อความจากนั้นคลิกส่ง ( send )



การใช้รูปภาพเป็นลิงค์

ส่วนมากจะมีสองประเภทใหญ่คือ การใช้ภาพทั้งภาพทำลิงค์ หรืออีกอย่างก็คือการใช้บางส่วนของภาพทำลิงค์โดยใช้ Hotspot เลือกเฉพาะที่



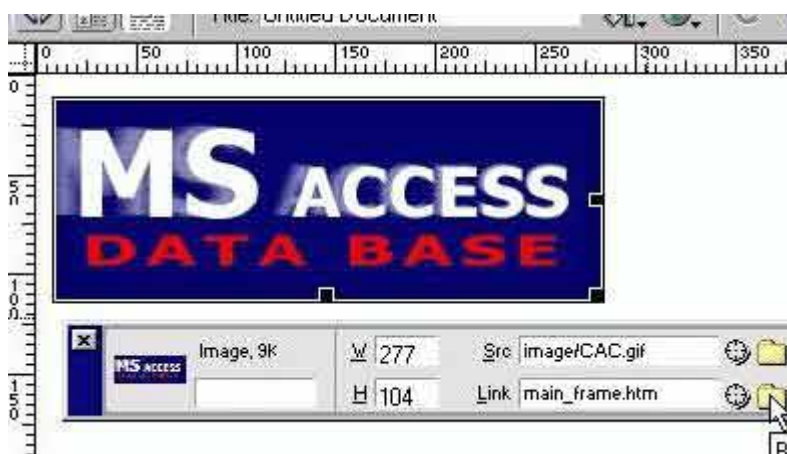
## การใช้ภาพทั้งภาพเป็นลิงค์

การใช้ภาพเป็นลิงค์นิยมสร้างภาพขึ้นมาเองทำเป็นรูปปุ่มกดจะใช้ร่วมกับ Rollover คือลักษณะก่อนเอาเมาส์ผ่านจะเป็นอีกรูป พอเอาเมาส์ผ่านหรือวางที่รูปก็จะเปลี่ยนเป็นอีกรูปหนึ่งและยังสามารถเป็นลิงค์ได้อีกด้วย การทำดังกล่าวจะกล่าวถึงในหัวข้อ Rollover ในที่นี้จะกล่าวถึงการทำลิงค์แบบธรรมดา

- สร้างรูปเก็บไว้ในโฟลเดอร์ image ที่ได้สร้างไว้
- มาที่หน้า Document index.html
- คลิก Insert image จาก Object



- เลือกรูปจาก Dialog box
- คลิก Select
- จากนั้นให้คลิกที่รูปภาพในหน้า Document ที่ได้ Insert มา
- ให้ไปที่ Properties ในช่องลิงค์ให้คลิกที่รูปโฟลเดอร์เหมือนกับการทำลิงค์ตัวอักษรดังที่ได้นำเสนอไปแล้ว



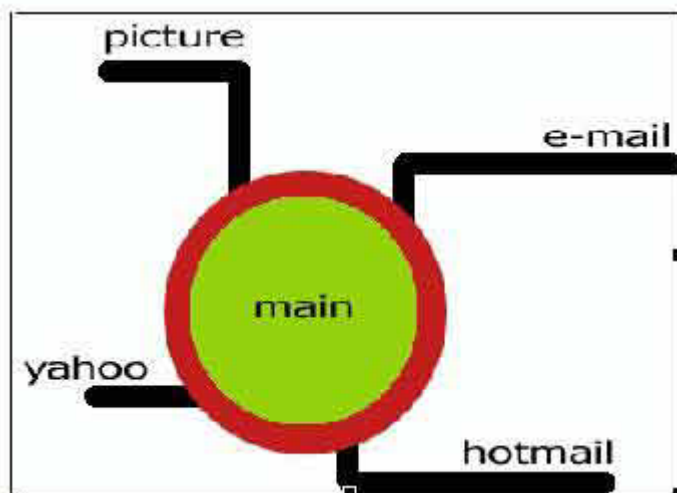
- จากนั้นเลือกไฟล์ที่ต้องการลิงค์ไปหา หรือจะลิงค์ไปยังเว็บไซต์นอกก็ได้

## การลิงค์ภาพแบบ Hotspot หรือ Image Map

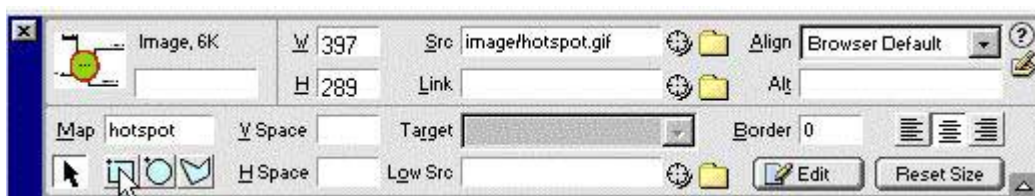
การลิงค์แบบ Hotspot การใช้ส่วนมากเป็นการลิงค์เพียงบางส่วนของภาพ ภาพส่วนมากจะเป็นภาพที่มีขนาดใหญ่เพียงภาพเดียว

### ขั้นตอนการทำ Hotspot

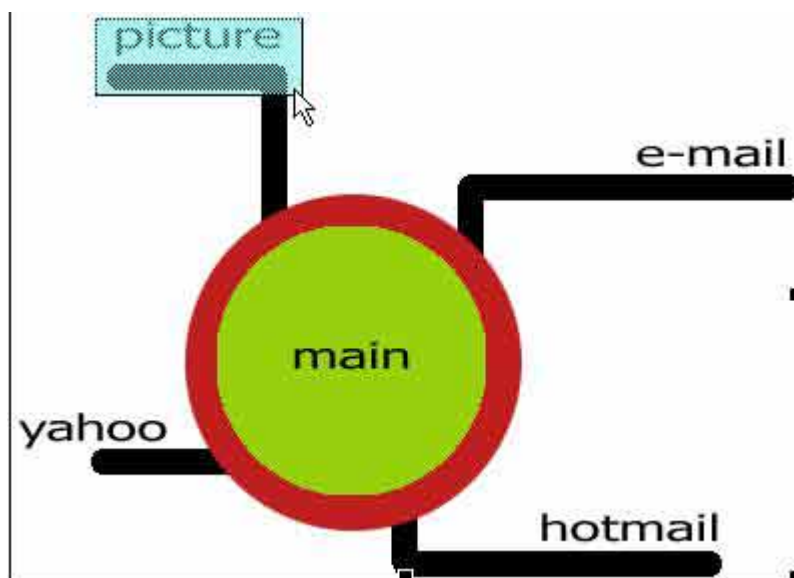
- มาที่หน้า Document พร้อมทำงาน
- Insert รูปภาพที่ได้เตรียมไว้ ( การดึงรูปภาพเหมือนปกติที่ได้กล่าวมาแล้ว )
- ในตัวอย่างนี้เป็นรูปภาพใหญ่และมีส่วนประกอบย่อยที่จะทำเป็นที่ลิงค์



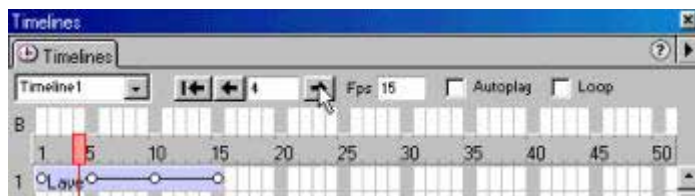
- คลิกที่ภาพให้ทำงาน
- มาที่ Properties inspector
- ให้ทำการขยาย Properties inspector เป็นแบบ Full



- ช่อง Map ให้กำหนดชื่อ
- คลิกรูปสี่เหลี่ยมดังภาพ
- จากนั้นให้มาที่รูปภาพในส่วนที่ต้องการทำเป็นลิงค์



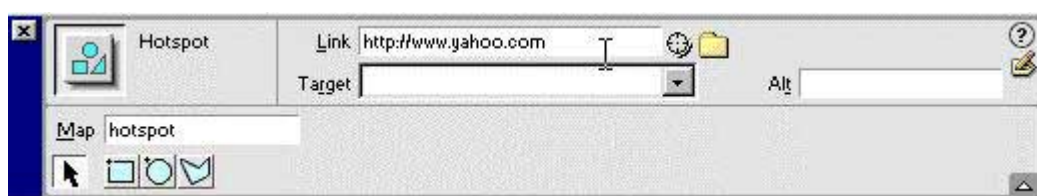
- ทำการลากมาส์คั่งให้เป็นดังรูปตัวอย่าง
- จากนั้นให้คลิกที่ขอบที่ได้ทำการลากไว้ให้ทำงาน



- ในตัวอย่างด้านบนเป็นการใช้ Hotspot หลายรูปแบบทั้ง สีเหลี่ยม วงกลม และรูปทรงอิสระ
- ให้คลิกขวาให้ Hotspot ทำงานในตัวอย่างดูได้จากรูปวงกลม จะมีปุ่มขึ้นรอบรูป
- ให้ไปที่ Properties inspector



- Link ให้กำหนดลิงค์ตามปกติโดยหากเป็นเวบนอกให้พิมพ์เข้าไปเลย หากเป็นลิงค์ภายในให้ทำตามขั้นตอนที่ได้กล่าวมาแล้ว



- ในตัวอย่างเป็นการลิงค์ไปที่ Yahoo.com
- ทดสอบโดยการกด F12
- ให้เอาเมาส์มาคลิกที่เราได้ทำการลิงค์แบบ Hotspot จะสังเกตได้ว่าบริเวณอื่นที่ไม่ได้ทำ Hotspot ไม่สามารถที่จะลิงค์ได้ ถึงแม้ว่าจะเป็นภาพเดียวกัน

### ( การเปลี่ยนภาพเมื่อคลิกเมาส์ ) **Rollover Image**

เป็นเทคนิคที่ใช้กันแพร่หลายให้ทั้งความสวยงามและความตื่นตาตื่นใจกับผู้ชมได้เป็นอย่างดี ในสมัยก่อนต้องมีความรู้ด้านภาษา JavaScript ถึงจะทำได้ แต่ด้วยความสามารถของ Dreamweaver ช่วยให้ผู้ที่ไม่รู้ภาษา JavaScript ก็สามารถเพิ่มลูกเล่นนี้เข้าไปได้ (ดูตัวอย่างที่ <http://www.ntinfont.com/books>)

#### ขั้นตอนการทำ

- คลิก Cursor ให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องใส่ Rollover Image
- กดปุ่ม Rollover ใน Object palette หรือที่เมนู Insert > Rollover Image



จะมี Dialog box ขึ้นมาให้ใส่ค่าดังนี้



Image Name ใส่ชื่อถ้าไม่ใส่ทางโปรแกรมจะกำหนดให้เป็น Image1 ,2,3,4.....

Original Image ให้คลิกรูปจาก Browser แล้วเลือกรูปที่ต้องการ ( เป็นรูปที่กำหนดให้เป็นปุ่มก่อนที่เมาส์จะลากผ่าน

Rollover Image ให้คลิกรูปจาก Browser แล้วเลือกรูปที่ต้องการ ( เป็นรูปที่กำหนดให้เป็นปุ่มเวลาที่ลากเมาส์ผ่าน

ใส่เครื่องหมายถูกหน้า Preload Rollover Image ( เพื่อเป็นการ Load รูปภาพล่วงหน้าเพื่อให้การทำงานของ

Rollover เป็นไป อย่างราบรื่น )

When Clicked, Go To URL ใส่ลิ้งค์ที่ต้องการ ให้เรียกขึ้นมาหลังจากที่คลิกปุ่มแล้ว

หลังจากเรียบร้อย คลิก OK แล้วจากนั้นให้ทำการทดสอบดูใน Browser โดยการกดปุ่ม F12 เมื่อ Browser เปิดขึ้นมาให้ลอง เลื่อนเมาส์ผ่านรูปดู

### ตัวอย่างการใช้ Rollover


จากภาพข้างล่างคุณจะเห็นว่าเป็นภาพธรรมดาณะครับ แต่มันไม่ใช่อย่างที่คิด เมื่อคุณเอาเมาส์ไปวางที่ตำแหน่งภาพ คุณจะเห็นว่า มันเป็นการลิ้งค์ เมื่อเมาส์ไปวางตำแหน่งนั้น รูปก็จะเปลี่ยนรูปเป็นรูปอื่นทันทีตามที่เรากำหนดไว้

### วิธีการยกเลิก Rollover Image

สำหรับการยกเลิก Rollover ให้คุณทำตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกที่ตำแหน่งรูปที่ทำ Rollover ไว้



2. ที่วินโดว์ Behaviors ในช่อง Events คลิกรายการของการกำหนด Rollover แล้วคลิกที่ปุ่มเครื่องหมายลบ  จบครบทุกรายการ



## ประโยชน์ของการสร้างตาราง

สำหรับหน้าเว็บเพจ การใช้ตารางจะมีประโยชน์ค่อนข้างมาก นอกเหนือจากรกแสดงข้อมูลที่เป็นตาราง เช่น ตารางแก้คดี ตาล็อกสินค้า ตารางราคาสินค้า เป็นต้น การใช้ตารางยังช่วยในการวางตำแหน่งของข้อความ หัวข้อ หรือรูปภาพต่างๆ ในหน้าเว็บเพจอีกด้วย ซึ่งคุณจะพบว่าหากการใช้ตารางในการวางตำแหน่งของออปเจกต์ต่างๆ จะได้ง่ายมากขึ้น สรุปได้ว่าตารางจะช่วยในการแสดงข้อมูลที่เป็นตาราง และวางโครงสร้างของหน้าเว็บเพจนั่นเอง

### Table

Table มีส่วนช่วยในการจัดระเบียบข้อความและรูปภาพทั้งหลาย มีเพียงโปรแกรมใน Dreamweaver เท่านั้นที่สามารถเปลี่ยนเว็บที่ออกแบบด้วยเลเยอร์มาเป็นตาราง ได้ทำให้เราสามารถออกแบบได้อย่างอิสระในตอนแรก จากนั้นจึงเปลี่ยนมาใช้ระบบตารางเพื่อให้เปิดดูใน Browser ได้ทุกระบบไม่ผิดเพี้ยน (สาเหตุที่ Dreamweaver ต้องมีคำสั่งแบบนี้ เพราะ Browser รุ่นเก่าไม่สามารถใช้เลเยอร์ได้นั่นเอง) Tool บางตัวที่ใช้เขียนเว็บเพจจะใช้หลัก Table ในการออกแบบเป็นหลักเช่น FRONTPAGE 98 เนื่องจากใช้งานง่าย และเมื่อดูใน Browser จะได้ผลไม่ผิดเพี้ยนเลย แต่มีข้อด้อยคือไม่ให้ความอิสระ ในออกแบบเหมือนเลเยอร์

### ส่วนประกอบของตาราง (Table)

Rows (แถว) = รายละเอียดในแนวนอนหรือแนวแถวของตาราง

Columns (คอลัมน์) = รายละเอียดในแนวตั้งหรือแนวคอลัมน์ของตาราง

Cell (เซลล์) = รายละเอียดของช่อง 1 ช่องในตาราง

Border (เส้นขอบ) = เส้นขอบของตาราง

Width = กำหนดความกว้างของตารางซึ่งมีหน่วยความกว้างสองแบบให้เลือกคือ

Percent : กำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์เทียบกับความกว้างของหน้าจอบริเวณโปรแกรมเบราว์เซอร์

Pixels : กำหนดเป็น Pixels หรือเป็นจุดบนหน้าจอ

Cell Padding = กำหนดระยะห่างระหว่างขอบเซลล์กับข้อความของเซลล์

Cell Spacing = กำหนดระยะห่างระหว่างช่องเซลล์แต่ละช่อง

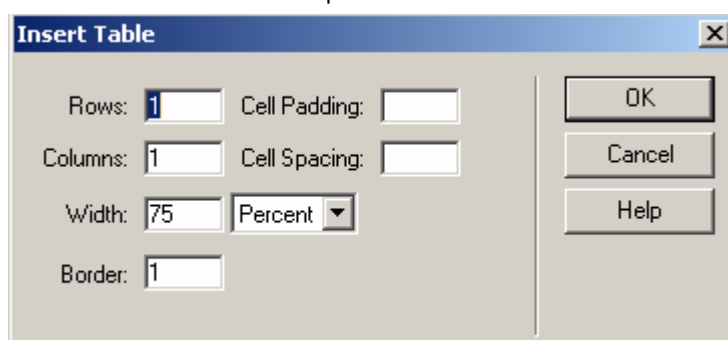
### การสร้างตาราง

หลังจากได้ทราบส่วนประกอบต่างๆของตารางแล้ว ในขั้นตอนต่อไปคุณจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีสร้างตาราง

เลือกตำแหน่งที่ต้องการใส่ตาราง ด้วยการวางเคอร์เซอร์ที่ตำแหน่งนั้น คลิกปุ่ม Table ใน Object Palette หรือเลือกเมนู Insert > Table

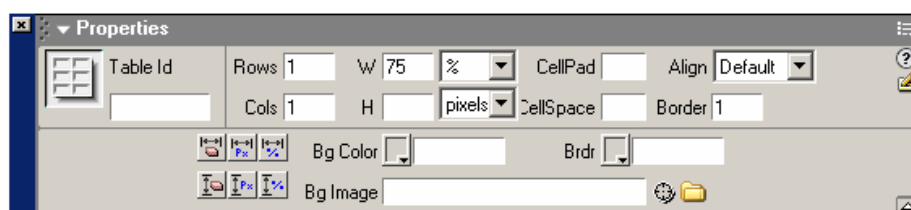


จะมี Dialog box ขึ้นมาให้เลือกจำนวนและค่าต่างๆ



## Table property

หลังจากที่เลือก Table แล้วมาดูค่าต่างๆใน Property inspector ว่าสามารถกำหนดค่าอะไรได้บ้าง



**Table Name** : ตั้งชื่อไว้เรียกอ้างอิง

**Rows** : สามารถเพิ่มจำนวนแถวได้โดยพิมพ์ตัวเลขเพิ่มเข้าไป

**Cols** : สามารถเพิ่มจำนวน Columns ได้โดยการเพิ่มจำนวนตัวเลขเข้าไป

**W และ H** : ความกว้างและความสูงของตาราง ถ้าความกว้างถูกเซ็ทหน่วยเป็นเปอร์เซ็นต์หมายถึง สั่งให้ Browser ปรับความกว้างของหน้าจอซึ่งจะทำให้ความกว้างของตารางไม่แน่นอน ถ้าระบุเป็นหน่วย Pixel หรือ หน่วยอื่นจะดีกว่า

**Cell Pad** ช่องว่างระหว่าง Cell โปรแกรมตั้งไว้ที่ 1

**Cell Space** ช่องว่างระหว่าง Cell โปรแกรมตั้งไว้ที่ 2

**Align** : กำหนดชิดซ้าย กลาง หรือ ขวา

**Border** : ขอบของตาราง

**Bg Color** : สีพื้นหลังของตาราง

**Bg Image** : ใช้รูปเป็นพื้นหลังของตาราง

**Brdr Color** : สีของขอบของตาราง

## Property inspector ของ Row ,Column และ Cell

Property ในการใช้งานแต่ละอย่างจะไม่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับที่เราทำการเลือก Select ไม่ว่าจะเป็น Row Column Cell

Property ส่วนบนจะเป็นการควบคุมตัวอักษรหรือรูปภาพที่นำมาใส่ในตารางเหมือนกับ Property ของ Font ที่ได้กล่าวมาแล้ว

Property ส่วนล่างเป็น Property ที่ควบคุมตารางในส่วนของ Row Column Cell

**W และ H** : ขนาดความกว้างของ Cell ไม่จำเป็นต้องปรับ

**No Wrap** : ช่อง Wrap จะสั่งให้โปรแกรมทำการตัดคำเมื่อเจอประโยคยาวๆ แต่จะขยายช่องให้ตามแนวนอนไปเรื่อยๆ จนกระทั่งหมดคำแล้วจึงขึ้นบรรทัดใหม่ (ไม่ต้องตั้งช่องนี้)

**Head** : ในช่อง Head จะทำให้ช่องตารางนั้นกลายเป็นข้อความ เหมือนส่วนหัวตาราง คือเป็นส่วนใหญ่ ตัวหนา และจัดตำแหน่งอยู่กึ่งกลางเสมอ

**Bg** : การนำรูปภาพมาทำเป็นพื้นหลัง

**Bg**: เลือกสีทำเป็นพื้นหลังถ้าเลือกรูปภาพแล้วไม่ต้องเลือกสี

**Brdr** : เลือกสีของขอบพร้อมทั้งขนาดของขอบ

**การแทรกตารางทั้งแถวและแนวนอนอัตโนมัติ**

เลือกแนวนอนที่จะทำการแทรกใหม่


แล้วกด Ctrl + M จะได้ภาพดังรูปข้างล่าง


**การลบตารางทั้งแนวนอนและแนวคอลัมน์**

เลือกแนวตารางที่จะลบทิ้งรูป


แล้วกด Delete แนวตารางที่เลือกไว้จะหายไปดังรูป

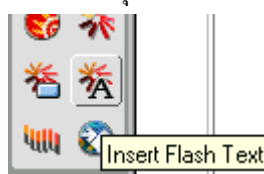

**\*\*\*หมายเหตุ\*\*\*** การลบคอลัมน์ก็เหมือนกันครับ เพียงแค่เลือกเป็นคอลัมน์แล้วกด Delete แค่นี้ก็เป็นอันเสร็จสิ้นการลบตารางที่ไม่ต้องการออก

## ตัวอย่าง Flash Button

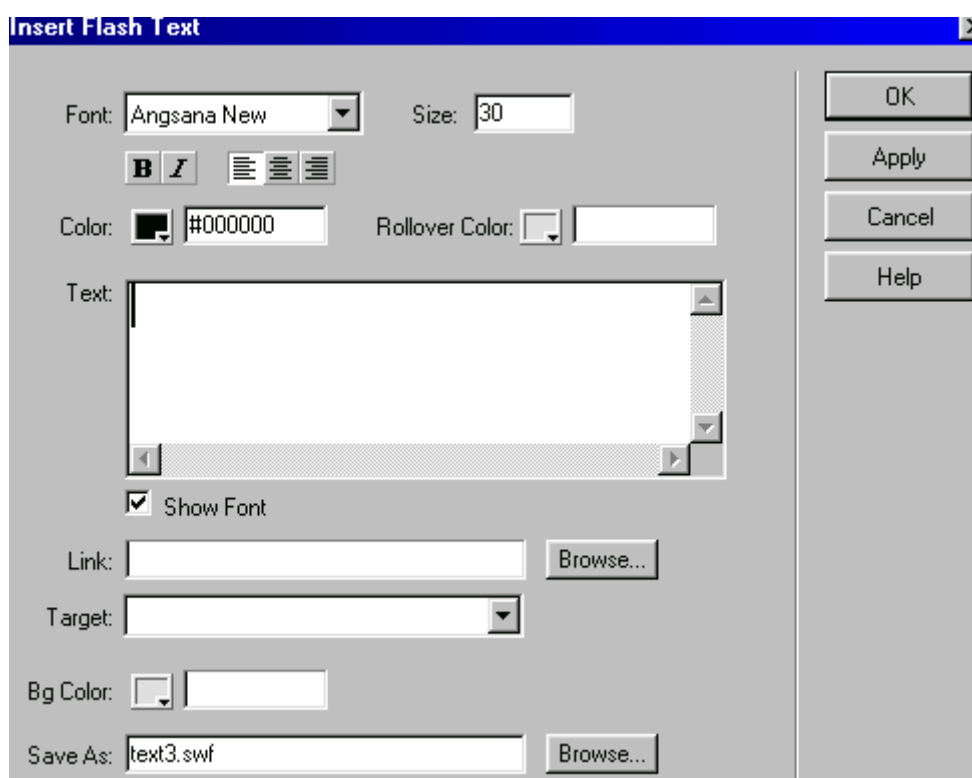
Flash Button ก็คือปุ่มที่ได้ทำการสร้างจากโปรแกรม Flash นั้นเองแล้วนำมาใส่ใน DreamWeaver โดยใช้คำสั่ง InsertFlash ซึ่งเป็น Plugin ดังนั้นผู้ที่สามารถทำปุ่ม Flash ได้นั้นจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องเข้าใจ และสามารถสร้างสรรค์งานในโปรแกรมFlashได้เป็นอย่างดี แต่ใน Dream4 เราสามารถใช้งานFlash Button ได้โดยเราไม่จำเป็นต้องสร้างขึ้นมาเอง และไม่มีความรู้ในการใช้ โปรแกรม Flash เลยแม้แต่น้อย เพราะโปรแกรมDreamWeaver ได้รวมเอาความสามารถของโปรแกรม Flash เข้ามาไว้ใน DreamWeaver ให้เราสามารถเรียกใช้งานได้เลยในรูปแบบของปุ่มสำเร็จรูป และยิ่งไปกว่านั้นเรายังสามารถปรับขนาด เปลี่ยน สีพื้นให้เข้ากับสีพื้นของเรา และเปลี่ยนตัวอักษรให้เป็นไปตามที่เราต้องการได้อีกด้วย ดังได้เห็นจากตัวอย่าง ด้านบน

## ขั้นตอนการสร้าง Flash Button

1. สร้างไฟล์งานขึ้นมา และเลือกที่ที่ต้องการใส่ปุ่ม Flash
2. ให้มาที่ Object เลือกให้เป็นคำสั่ง Common เลือกที่ปุ่ม Insert Flash Buton



- 3.ภายใน Dialogbox จะประกอบไปด้วย



3.1 Sample : แสดงตัวอย่างที่เลือกจาก Style

3.2 Style : สามารถเลือกปุ่มได้ตามต้องการและสามารถทดสอบได้โดยคลิกที่ตัวอย่างจากช่อง Sample

3.3 Button : ตัวอักษรที่จะกำหนดให้กับปุ่ม Flash ให้ทดลองพิมพ์คำว่า Test

3.4 Font : เลือก Font ของตัวอักษรตามที่ต้องการ

3.5 Size : กำหนดขนาดของตัวอักษรให้เลือก Size 13

3.6 Link : กำหนดเป้าหมายให้กับปุ่มที่ต้องการให้ลิงค์ไปที่ใด

3.7 Target : กำหนดให้ทำการเปิดหน้า Window ใหม่ตามที่เรากำหนด ถ้าไม่ระบุค่าโปรแกรมจะใช้ค่าDefault

3.8 BgColor : สำคัญมากในการทำปุ่มให้กลมกลืนกับพื้นหลังของเราให้กำหนดให้เป็นสีเดียวกับพื้นหลัง

3.9 Save As : กำหนดชื่อให้กับปุ่ม และกำหนดที่อยู่ของไฟล์

4. คลิก Apply และ คลิกปุ่ม Ok

เพียงเท่านี้เราก็จะได้ปุ่มที่มีลูกเล่นไว้ในเว็บของเรา แต่อย่าลืมที่จะส่งไฟล์ของปุ่มที่ได้สร้างไว้ไปยัง Server ด้วยเพราะว่าปุ่มที่เราสร้างก็คือ Plugin Flash นั่นเอง

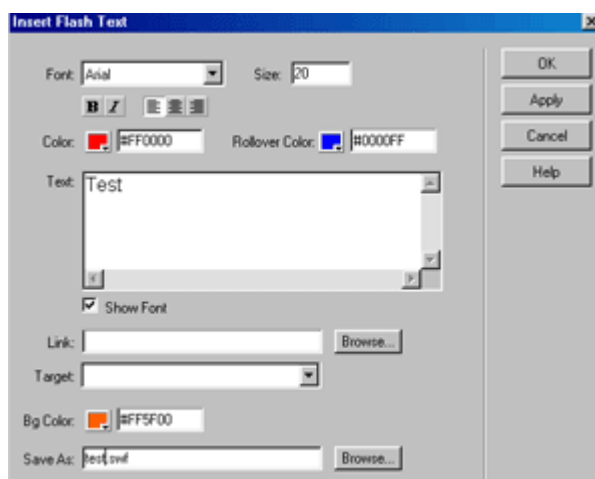
## ขั้นตอนการสร้าง Flash Text

1. Click Insert Flash Text จาก Object Common



หรือ คลิกที่เมนู Insert > Interactive Image > Flash Text

2. ภายใน Dialog Box ให้กำหนดดังนี้



2.1. **Font** : ให้กำหนด Font เป็น Arial

2.2. **Size** : ให้กำหนดขนาดเป็น 20

2.3. **Color** : กำหนดให้เป็นสีแดง

2.4. **Rollover Color** : ให้กำหนดเป็นสีน้ำเงิน ( เป็นสีหลังจากที่เอาเมาส์ลากผ่าน )

2.5. **Text** : ให้พิมพ์คำว่า Text ลงไป แล้วให้คลิกเครื่องหมายถูกในช่อง Show Font ด้วย

2.6. **Link** : กำหนดให้ลิงค์ไปยังที่ที่ต้องการ ในที่นี้ไม่ต้องระบุ

2.7. **Taget** : ไม่ต้องกำหนด

2.8. **BgColor** : กำหนดให้เป็นสีเดียวกับพื้นของเว็บเพจ

2.9. **Save As** : ตั้งชื่อตามตัวอักษร

3. คลิก Apply และ คลิกปุ่ม Ok

4. ทดสอบโดยการกดปุ่ม F12 และทดสอบโดยการเอาเมาส์วางทับตัวอักษร

