

การสร้างเว็บไซต์โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

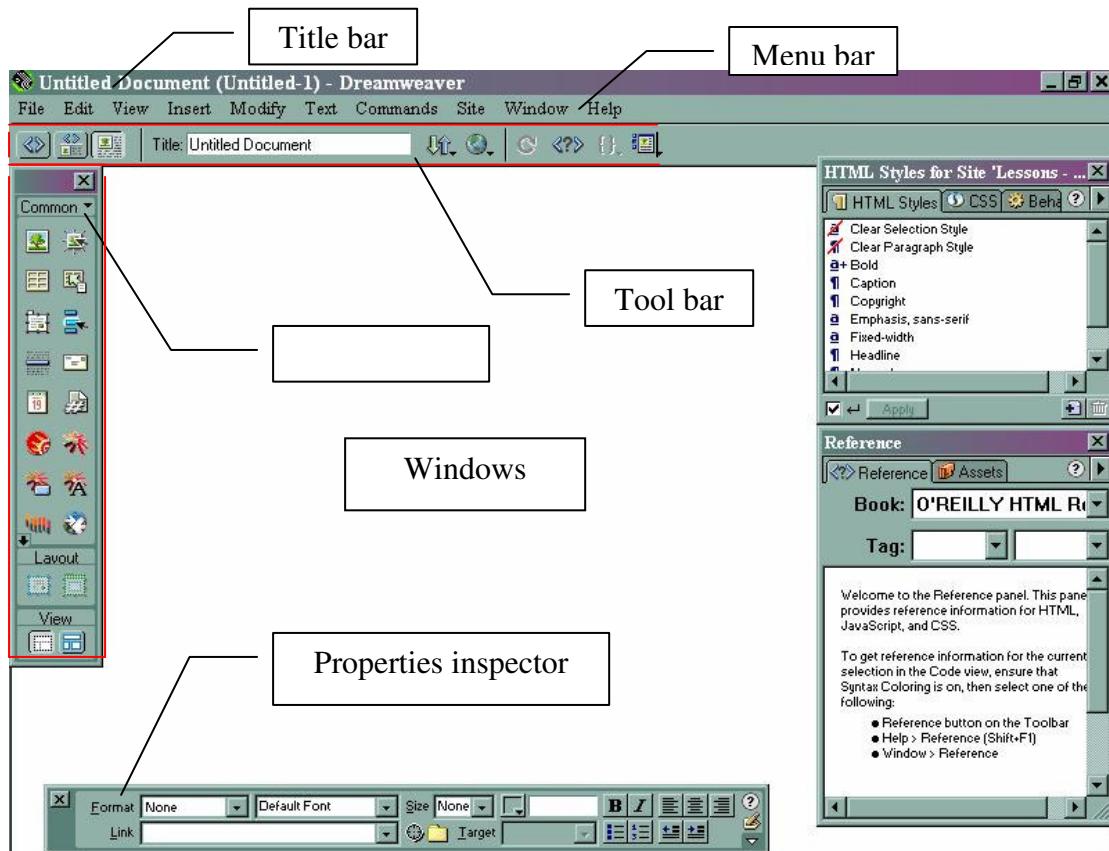
: Macromedia Dreamweaver 4

พัชรี จำปาทอง

Macromedia Dreamweaver 4 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและสร้างเว็บเพจ มีวิธีการทำงานแบบ “เห็นอย่างไรก็ได้อย่างนั้น” (What You See Is What You Get) นั่นคือ สามารถสร้างเว็บเพจหรือองค์ประกอบที่หน้าจอโดยอาศัยเครื่องมือที่มีอยู่อย่างหลากหลายแทน การเขียนเป็นโค้ดภาษา HTML ทำให้ง่ายต่อการใช้และมีโอกาสต่อการผิดพลาดได้น้อย ในขณะเดียวกันสำหรับผู้ที่ต้องการเขียนหรือดัดแปลงโค้ด HTML ด้วยตนเองก็สามารถทำได้อย่างสะดวกและมีประสิทธิภาพ

ส่วนประกอบของหน้าจอโปรแกรม

การเปิดโปรแกรม Dreamweaver 4.0 ทำได้โดย คลิกที่ **Start / Macromedia Dreamweaver 4.0** จะปรากฏหน้าจอพื้นที่ทำงานของโปรแกรม ดังนี้



1. แท็บชื่อ : Title bar

เป็นส่วนของแท็บชื่อของโปรแกรม Dreamweaver 4.0 โดยจะแสดงข้อมูลชื่อเว็บเพจ, ชื่อไฟล์เดอร์ของเว็บไซต์ และชื่อไฟล์เว็บเพจหรือไฟล์ .html

แท็บชื่อ เป็นข้อความที่แสดงออกมานั้นแทบชื่อของโปรแกรมเว็บบราวเซอร์ เพื่อใช้สื่อความหมายหรืออธิบายหน้าที่ของเว็บเพจแก่ผู้ที่เข้าชม

2. Windows document

เป็นบริเวณที่ใช้ในการใส่เนื้อหาและจัดองค์ประกอบของเว็บเพจ โดยเนื้อหาหรือองค์ประกอบต่างๆที่ใส่ลงไป จะเห็นคล้ายกับที่ถูกแสดงในบราวเซอร์

3. แท็บเมนูและทูลบาร์ : Menu bar and Tool bar

เป็นส่วนที่ประกอบด้วยเมนูคำสั่งหรือปุ่มเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการสร้างเว็บเพจ หรือการกำหนดมุมมองในหน้าจอ การจัดการกับไฟล์ต่างๆ

4. ออบเจ็คบาร์ : Object bar

เป็นปุ่มเครื่องมือที่ใช้สองค์ประกอบต่างๆลงในเว็บเพจ เช่น รูปภาพ ตาราง ตัวอักษรพิเศษ เลเยอร์ ฯลฯ ออบเจ็ค แบ่งออกได้ดังนี้



4.1 Common : ประกอบด้วยเครื่องมือในการสื่อสารเจ็ปฟ์ฐานทั่วไปของเว็บเพจ เช่น การเพิ่มรูปภาพ ตาราง ปุ่ม วันที่ หรือฟิล์ม flash ฯลฯ

4.2 Character : เป็นกลุ่มของอ้อมเจ็คที่ใช้ในการแทรกตัวอักษร และสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ

4.3 Form : เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างฟอร์มเพื่อใช้ในการรับข้อมูลจากผู้เข้าชมเว็บเพจ โดยอาศัยฟิล์ดข้อมูลชนิดต่างๆ

4.4 Frame : เป็นเครื่องมือที่ใช้แบ่งเว็บเป็นเฟรมย่อยๆ ตามรูปแบบที่นิยมใช้กันทั่วไป

4.5 Head : เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับใส่ส่วนหัวของเว็บเพจ ใช้เพื่อควบคุมการทำงานของเว็บเซิร์ฟเวอร์และบราวเซอร์ ปกติส่วนนี้ผู้เข้าชมจะมองไม่เห็น

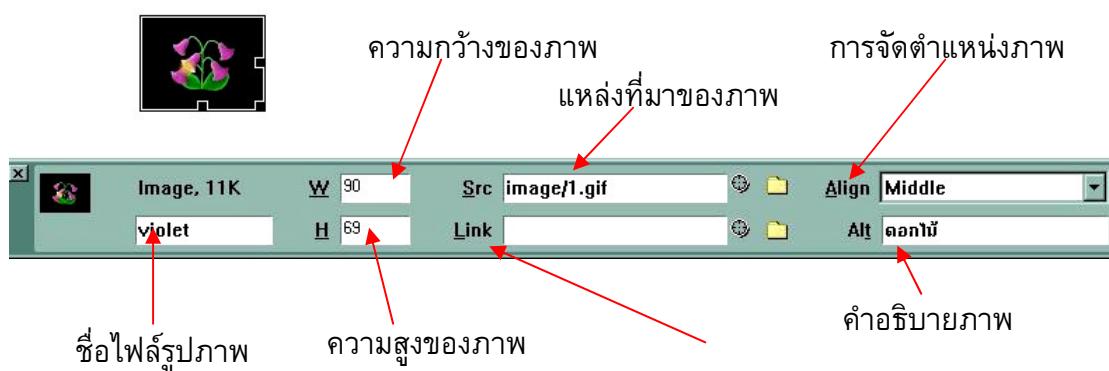
4.6 Invisible : ใช้ในการกำหนดการเชื่อมโยงของเว็บเพจ การแทรกสคริปต์รวมทั้งการเขียน Comment ในสคริปต์

4.7 Special : เป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มการทำงานของเว็บให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

5. Property inspector

เป็นพาเนลที่ใช้ในการแสดงหรือปรับแต่งคุณสมบัติขององค์ประกอบต่าง ๆ บนเว็บเพจ เช่น การกำหนดตัวอักษร ขนาด รูปแบบ สีสัน ไฮเปอร์ลิงค์ ของข้อความ, รูปภาพ, ตาราง หรือมูฟวี่ flash โดยรายละเอียดที่ปรากฏใน Property inspector จะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ที่มีการสร้างหรือแก้ไขเว็บเพจ โดยจะขึ้นอยู่กับว่าขณะนั้นเรากำลังเลือกหรือแก้ไของค์ประกอบใด ซึ่งองค์ประกอบแต่ละประเภทของเว็บเพจจะมีคุณสมบัติเฉพาะตัว เช่น

5.1 Properties ของรูปภาพ มีรายละเอียด ดังนี้



5.2 Properties ของข้อความ มีรายละเอียดของการปรับเปลี่ยนข้อความได้ดังนี้



มุมมองแบบต่าง ๆ ของ Windows document :

ในการสร้างหรือแก้ไขเว็บเพจ เราสามารถกำหนดมุมมองของเว็บเพจได้หลายแบบ ตามความต้องการหรือความเหมาะสมของผู้สร้าง โดยมุมมองแบ่งเป็น

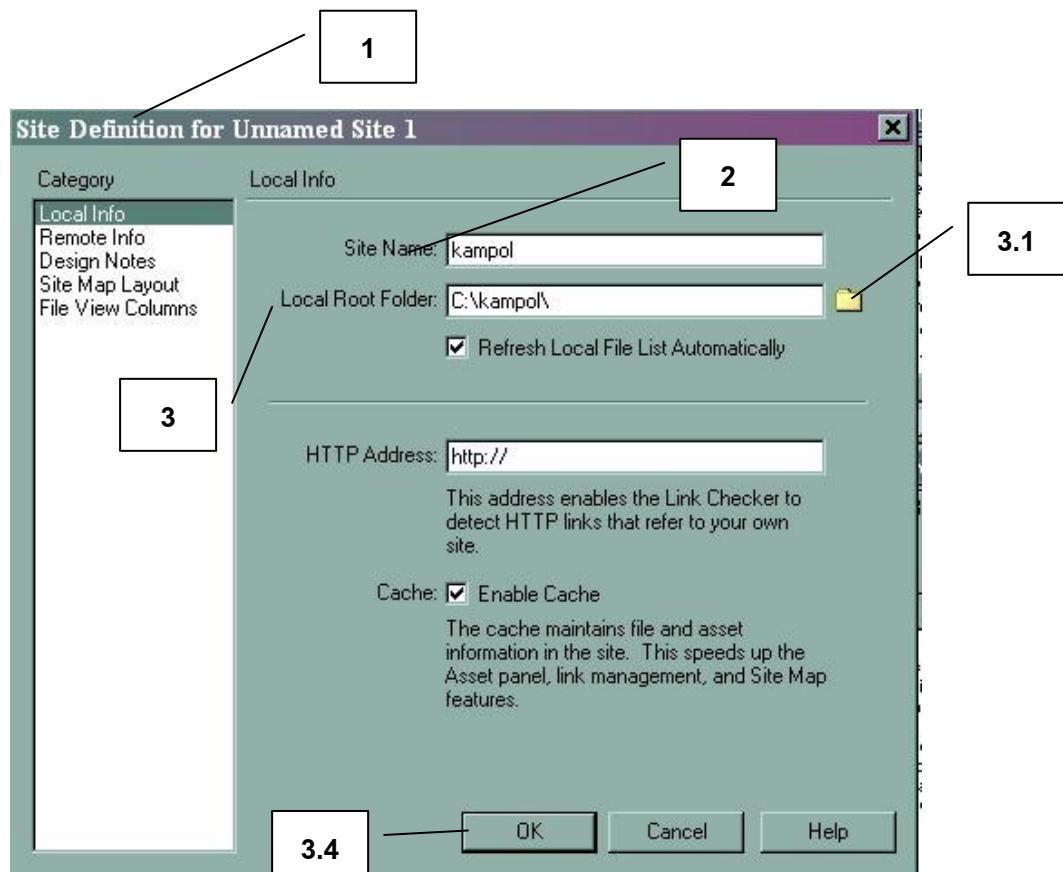
1. มุมมอง Design : เป็นมุมมองที่ใช้ออกแบบและสร้างเว็บเพจที่มีลักษณะที่ผู้ชมจะเห็นได้จากบรรยายเชอร์ฟเมื่อเปิดเว็บเพจ
2. มุมมอง Code : เป็นมุมมองที่แสดงเนื้อหาของเว็บเพจในรูปโค้ดของ html แทนการแสดงในหน้าเว็บเพจที่ผู้ชมมองเห็น เราสามารถเพิ่มหรือแก้ไขโค้ด html ในส่วนนี้ได้
3. มุมมอง Code and Design : เป็นมุมมองแบบผสมระหว่างมุมมอง Code และ มุมมอง design โดยหน้าจอจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนบนเป็นมุมมอง Code ที่แสดงโค้ด html และ ส่วนล่างเป็นมุมมอง Design

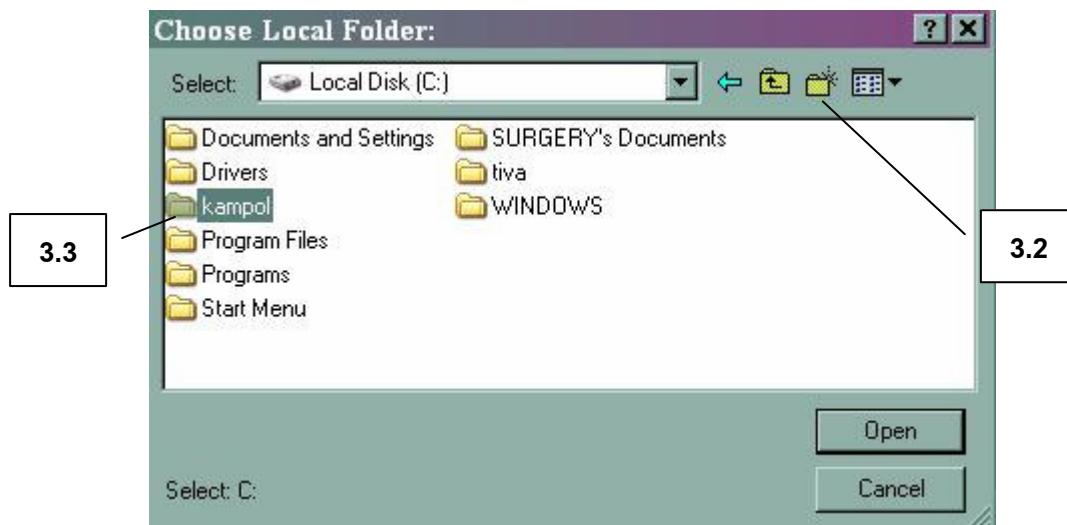
เราสามารถเปลี่ยนสลับมุมมองทั้งสามแบบนี้ได้ตลอดเวลา ซึ่งการแก้ไขที่กระทำที่มุมมองหนึ่งจะไปปรากฏที่มุมมองอื่นทันที

การสร้างเว็บไซต์ใหม่

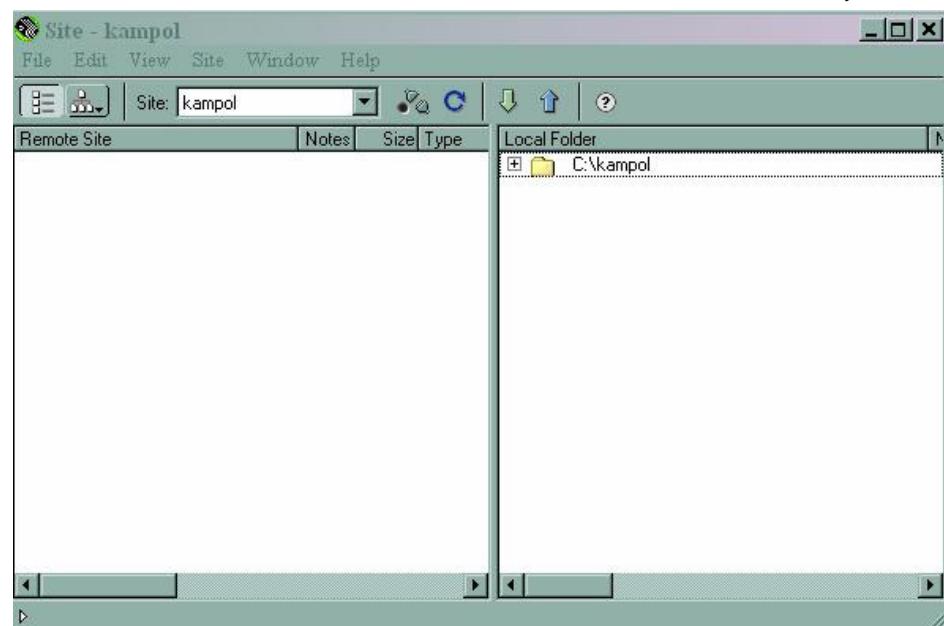
การสร้างเว็บไซต์ใหม่ มีวิธีการสร้าง ดังนี้

1. เลือกคำสั่ง **Site / New site** จากแถบเมนู Windows document จะปรากฏ “Site Definition for Unnamed Site...”
2. ในช่อง Site Name : ให้ตั้งชื่อเว็บไซต์ที่เราใช้อ้างอิง ควรตั้งชื่อให้สื่อความหมายกับเนื้อหาของเว็บไซต์ที่เราสร้าง
3. ในช่อง Local Root Folder : ให้ระบุชื่อไดร์หรือโฟล์เดอร์ที่ต้องการกำหนดให้เป็นเว็บไซต์ โดย
 - 3.1 คลิกที่โฟล์เดอร์ (กล่องสีเหลือง) เลือกโฟล์เดอร์ผ่าน “Site Definition for Unnamed Site...”
 - 3.2 คลิกที่ **Create New Folder** เพื่อสร้างโฟล์เดอร์ใหม่ขึ้นมา ตั้งชื่อโฟล์เดอร์ใหม่ให้เหมือนกับชื่อ Site Name
 - 3.3 ดับเบิลคลิกในโฟล์เดอร์ (kampol) ที่สร้างไว้ จะพบหน้าต่าง Choose Local Folder ที่ว่าง ๆ จากนั้นคลิกที่ **Select**
 - 3.4 จากนั้นคลิก **OK**

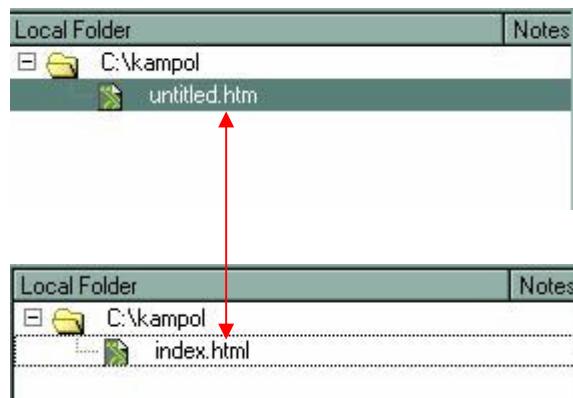




4. จะมีหน้าต่าง Site - kapol เพื่อให้เราสามารถสร้างไฟล์หรือโฟล์เดอร์ต่างๆได้ตามต้องการ



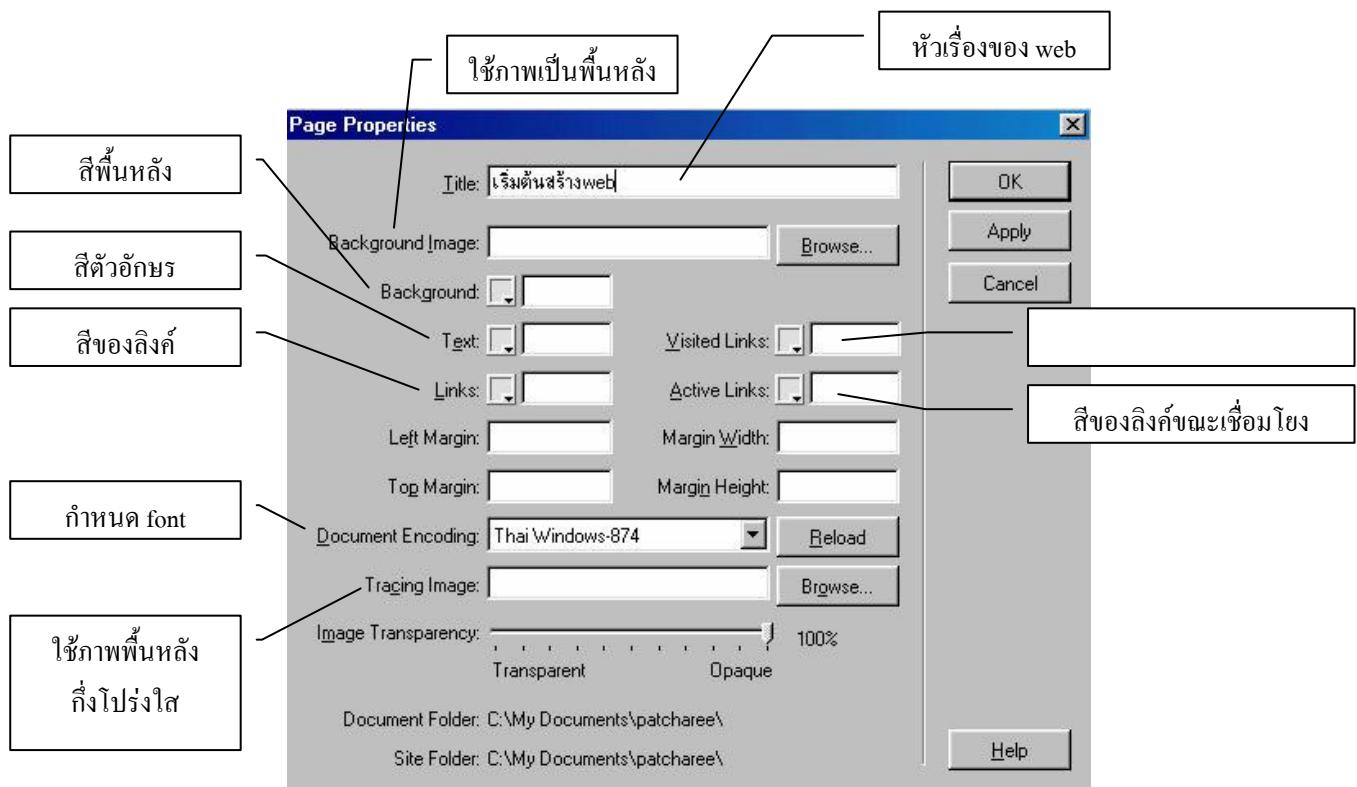
5. การสร้างไฟล์ สามารถสร้างได้ที่หน้าต่างนี้ โดยในช่อง Local folder ในโฟล์เดอร์ C:\kampol ให้คลิกขวา แล้วเลือก New file
6. ให้กำหนดหน้าแรกของเว็บเพจ โดยตั้งชื่อ **index.html** แทนชื่อ untitled.html ที่โปรแกรมตั้งไว้



7. การสร้างไฟล์อื่น ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยการตั้งชื่อไฟล์ให้ตั้งเป็นภาษาอังกฤษตามด้วยส่วนขยายคือ .html ทุกครั้ง เช่น



8. สามารถลงมือสร้างเว็บเพจ ได้โดยการดับเบิลคลิกที่ไฟล์นั้น จะเป็นการเปิดหน้าจอพื้นที่ใช้งานของโปรแกรมขึ้นมา
9. ให้กำหนดคุณสมบัติพื้นฐานของเว็บเพจ โดยเว็บเพจนี้ๆ จะมีคุณสมบัติพื้นฐานเฉพาะตัวเอง โดยการกำหนดคุณสมบัติพื้นฐานนี้ สามารถคลิกโดยเลือกคำสั่ง Modify / Page Properties



การทดลองสร้างเว็บเพจแบบง่าย

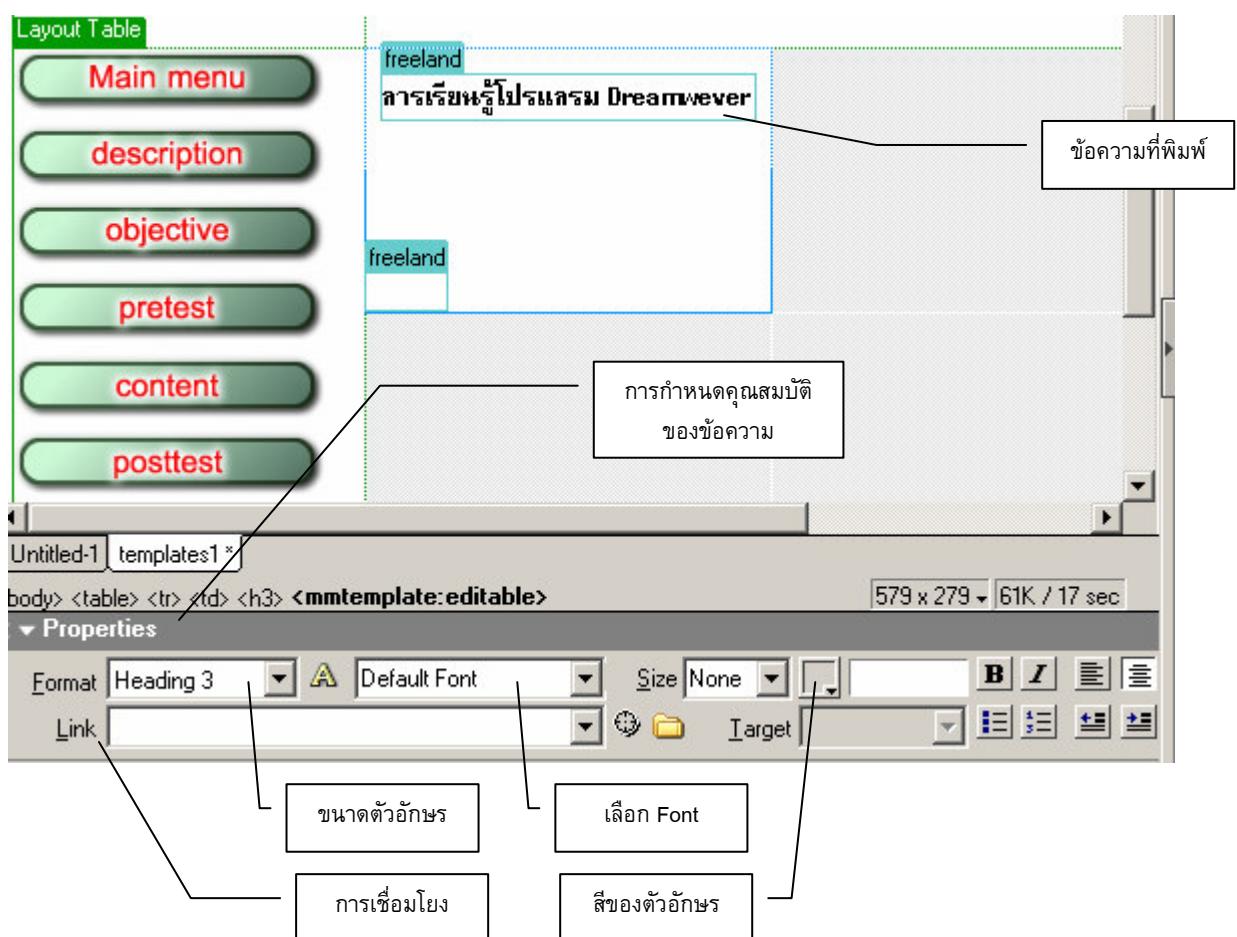
หลังจากการศึกษาพื้นฐานของปุ่มคำสั่งต่างๆ ลองมาสร้างเว็บเพจอย่างง่าย โดยการใส่องค์ประกอบในหน้าเว็บเพจกัน เริ่มตั้งแต่การพิมพ์ข้อความ แทรกรูปภาพ การสร้างตาราง รวมทั้งการ Link

1. เปิดโปรแกรม Dreamweaver
2. สร้างเว็บไซต์ใหม่ขึ้นมา
3. สร้างเว็บเพจใหม่ : โดยเลือกคำสั่ง File / New
4. กำหนดคุณสมบัติของเว็บเพจตามต้องการ : โดยเลือกคำสั่ง Modify / Page

Properties

5. สร้างโครงสร้างของเว็บเพจโดยใช้ Layout
6. พิมพ์ข้อความลงบน Windows document รวมทั้งกำหนดคุณสมบัติของข้อความ

แล้วเราจะศึกษารายละเอียดการสร้างเว็บเพจกันต่อไป



การใส่ข้อความในเว็บเพจ

ข้อความเป็นพื้นฐานที่สำคัญมากในการสร้างเว็บเพจ เพื่อการสื่อสารกันสองทาง ลักษณะการใส่ข้อความในโปรแกรม Dreamweaver มีลักษณะเหมือนกับการสร้างเอกสารในโปรแกรมเวิร์ดโปรแกรมเวิร์ดที่สามารถพิมพ์ข้อความ รวมทั้งกำหนดคุณสมบัติของข้อความต่าง ๆ ได้ นอกจากนี้ยังสามารถระบุลักษณะข้อความโดยอาศัยรูปแบบลักษณะของภาษา HTML ได้ ลักษณะการใส่ข้อความและคุณสมบัติของข้อความ มีดังนี้

1. การพิมพ์ข้อความและการแก้ไขข้อความ ลักษณะจะเหมือนการใช้งานใน โปรแกรมเวิร์ดโปรแกรมเวิร์ดที่สามารถพิมพ์ข้อความลงใน Windows document ได้ทันที

- 1.1 ในกรณีที่ข้อความยาวมาก โปรแกรมจะตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่ให้ทันที
- 1.2 เมื่อต้องการเริ่มย่อหน้าใหม่ ให้กดคีย์ *Enter*
- 1.3 ลบอักษรทางด้านซ้ายของเคอร์เซอร์ หรือลบข้อความที่กำลังเลือก ให้กดคีย์ *BkSp*
- 1.4 บังคับการขึ้นบรรทัดใหม่โดยยังอยู่ในย่อหน้าเดิม ให้กดคีย์ *Shift + Enter*
- 1.5 ยกเลิกการแก้ไขข้อความที่ผ่านมา ให้กดคีย์ *Ctrl + Z* หรือเลือกคำสั่ง *Edit / Undo*
- 1.6 เรียกคำสั่งที่ถูกยกเลิกนั้นกลับคืนมา ให้กดคีย์ *Ctrl + Y* หรือเลือกคำสั่ง *Edit / Redo*
- 1.7 คัดเลือกข้อความที่กำลังเลือกไปเก็บที่คลิบบอร์ด ให้กดคีย์ *Ctrl + C* หรือเลือกคำสั่ง *Edit / Copy*
- 1.8 ตัดข้อความที่กำลังเลือก ไปเก็บในคลิบบอร์ด ให้กดคีย์ *Ctrl + X* หรือเลือกคำสั่ง *Edit / Cut*
- 1.9 วางข้อความหรือรูปภาพจากคลิบบอร์ดลงบนเว็บเพจ ให้กดคีย์ *Ctrl + V* หรือเลือก *Edit / Paste*

2. การเพิ่มการเว้นวรรคระหว่างข้อความ จะใส่อักษรที่เรียกว่า *Non-Breaking Space* :

 (อยู่ในแบบอ้อมเบ็ค Character) เมื่อต้องการเว้นวรรคระหว่างคำหรือประโยคให้ห่างมากกว่าปกติ โดยคำที่อยู่ทางซ้ายมือและขวา มีของเว้นวรรคนี้จะไม่ถูกตัดคำให้แยกจากกัน หรือกดปุ่ม Shift+Ctrl ค้างไว้แล้วจึงค่อยเคาะ Spacebar

3. การย่อหน้า โดยใส่ *Line Break* :  ตรงจุดที่ต้องการขึ้นบรรทัดใหม่และไม่ต้องการให้ระยะบรรทัดห่างมากนัก หรือกดปุ่ม Shift+Enter พร้อมกัน

4. การขึ้นบรรทัดใหม่ภายในย่อหน้า เป็นการบังคับการขึ้นบรรทัดใหม่ตຽงๆ ใจจุดหนึ่งโดยยังอยู่ในย่อหน้าเดิม โดยผลที่ได้จะคล้ายกับการขึ้นย่อหน้าใหม่ แต่ระยะห่างระหว่างบรรทัดจะแคบกว่าเดิม วิธีการทำลักษณะนี้โดย

4.1 การกดคีย์ *Shift + Enter*

4.2 การใช้ *insert line break* ในพาเนลอ้อมเจ็ค ในหมวด character (รูปพาเนล character) โดยเริ่มจากการวางแผนเครื่องซอร์ตรองตำแหน่งที่ต้องการขึ้นบรรทัดใหม่ และคลิกที่ปุ่ม

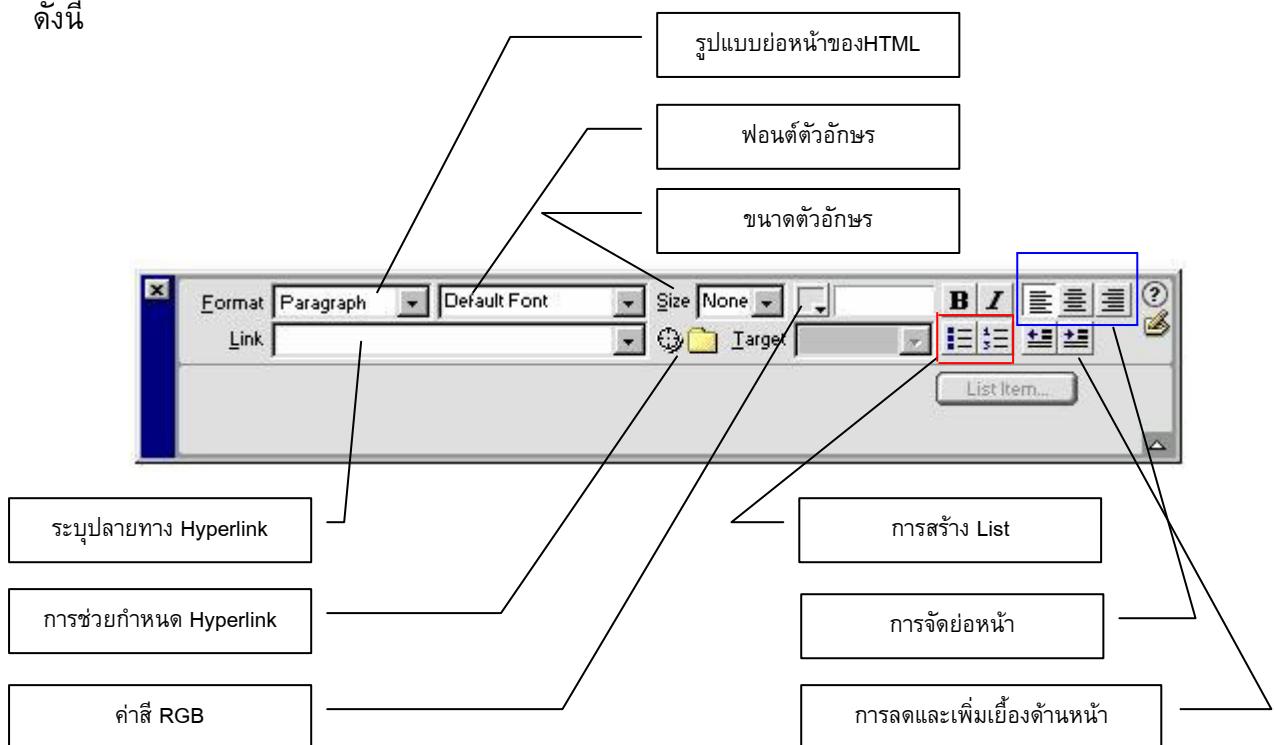


หรือเลือกคำสั่ง *Insert / Special Character /Line Break*

5. การจัดรูปแบบข้อความโดยอาศัยคุณสมบัติของข้อความใน Property Inspector

การจัดรูปแบบและปรับแต่งข้อความ จะอาศัยเครื่องมือที่อยู่ใน Property Inspector

ดังนี้



5.1 ช่อง Format : เป็นการใช้รูปแบบของ HTML ลักษณะการใช้งาน แบ่งเป็น

Paragraph การย่อหน้า

Heading 1-6 การกำหนดหัวเรื่อง ตั้งแต่หัวข้อที่ใหญ่ที่สุด
จนถึงเล็กที่สุด

Preformatted ใช้กับข้อความที่มีการกำหนดรูปแบบไว้แล้ว
ไม่ต้องการให้บราวเซอร์เปลี่ยนแปลง
รูปแบบดังกล่าว

5.2 ช่อง Font : เป็นการกำหนดรูปแบบของตัวอักษรที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไป วิธีการกำหนดฟอนต์ มีดังนี้

5.2.1 เลือกข้อความที่ต้องการกำหนดฟอนต์

5.2.2 เลือกฟอนต์จากช่อง *Font Combination* ใน Property inspector

5.3 การกำหนดขนาดตัวอักษร จะเป็นไปตามคุณสมบัติของ HTML ที่มีการกำหนด
ขนาดฟอนต์ที่เป็นตัวเลข +1 ถึง +7 และ -1 ถึง -7 โดยกำหนดให้ค่าพื้นฐานของขนาดอยู่ที่ 3
ถ้าเรากำหนดขนาด +2 ก็จะได้ขนาดตัวอักษรเท่ากับ 5 (ค่าที่นำมารวมกันต้องไม่เกินค่าสูงสุด
คือ 7)

การกำหนดขนาดตัวอักษร สามารถทำได้โดยการเลือกเฉพาะข้อความที่ต้องการ
เพิ่มขนาด เลือก Size ใน Property inspector

5.4 การกำหนดตัวหนา ตัวเอียง โดยใช้ปุ่ม **B** และ *I* ใน Property inspector
โดยการเลือกข้อความที่ต้องการ แล้วเลือกปุ่มดังกล่าว

* หากต้องการยกเลิกการกำหนดลักษณะดังกล่าว ให้คลิกที่ปุ่มเดิมอีกครั้ง

5.5 การจัดข้อความแต่ละย่อหน้าให้ชิดซ้าย ชิดขวาหรืออยู่กลางหน้าเว็บเพจ โดย
คลิกที่ปุ่ม ใน Property inspector

5.6 การเยื่องย่อหน้า แบ่งเป็น

5.6.1 การเยื่องย่อหน้าไปด้านขวาเมื่อเทียบกับย่อหน้าปกติ ให้กดที่ปุ่ม

Indent :

5.6.2 การเยื่องย่อหน้าที่ถูกจัดด้านขวาให้กลับมาด้านซ้าย ให้กดที่ปุ่ม

Outdent :

5.7 การสร้างรายการแบบมีหัวข้อ (List) : แบ่งออกเป็น 5 ชนิด คือ

5.7.1 *Unordered list* : เป็นรายการที่หัวข้อเป็นสัญลักษณ์เล็กๆ
(bullet) แสดงไว้ด้านหน้า อาจเป็นวงกลมหรือ
สี่เหลี่ยม

5.7.2 *Ordered list or number list* : เป็นรายการที่มีการเรียงลำดับหัวข้อ

5.7.3 *Definition list* เป็นรายการที่แสดงหัวข้อหรือคำอธิบาย เช่น
คำศัพท์หรือความหมายของคำศัพท์

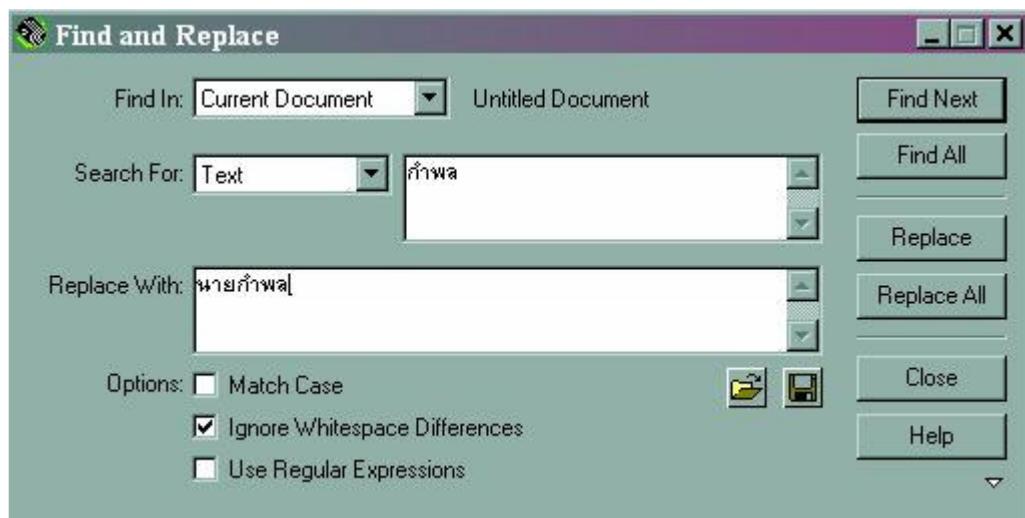
5.7.4 Directory list

เป็นรายการที่ไม่เรียงลำดับหัวข้อ คล้าย unordered list แต่ต่างกันที่รายการที่แสดง ต้องมีความยาวไม่เกิน 24 ตัวอักษร

5.7.5 Menu list

เป็นรายการที่ไม่เรียงลำดับหัวข้อ คล้าย unordered list แต่ต่างกันที่รายการที่แสดง ต้องมีความยาวไม่เกิน 1 บรรทัด

5.8 การค้นหาและแทนที่ข้อความ เป็นการแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงข้อความหนึ่งเป็นอีกข้อความหนึ่ง โดยไม่จำเป็นต้องเปิดเว็บเพจเพื่อแก้ไขข้อความนั้นในทุกๆ จุด การใช้คำสั่ง *Find and Replace* จะเป็นการให้โปรแกรมค้นหาและแทนที่ข้อความที่ต้องการโดยอัตโนมัติ



find in กำหนดว่าจะให้โปรแกรมค้นหาจากที่ได้

Current document หาหาในไฟล์ปัจจุบันที่ต้องการแก้ไข

Entire local site ค้นหาในเว็บไซต์ปัจจุบันที่เปิดอยู่ในวินโดว์ไซต์ โดยให้ค้นทั้งเว็บไซต์

Selected files in site ค้นหาจากไฟล์ที่เลือกไว้ในวินโดว์ไซต์

Folder ค้นหาจากโฟล์เดอร์ที่ระบุ

Search For ช่องด้านซ้ายมือเป็นการกำหนดประเภทข้อมูลที่จะค้นหา ส่วนช่องถัดมาเป็นการระบุข้อความที่ต้องการค้นหา

Source code ค้นหาจากโค้ด HTML ทั้งหมด

Text ค้นหาจากข้อความที่เป็นเนื้อเรื่องของเว็บเพจโดยไม่สนใจแท็ก HTML

Text (advance)	คันหาข้อความโดยสามารถระบุว่าเป็นข้อความที่อยู่หรือไม่อยู่ภายในแท็กที่กำหนดเท่านั้น
specific tag	คันหาเฉพาะโค้ด HTML ที่ใช้แท็ก แอตทริบิวต์ และค่าแอตทริบิวต์ตามที่กำหนดเท่านั้น
Replace with	เป็นการแทนที่ข้อความที่พบด้วยข้อความอื่น
math case	ใช้คันหาข้อความที่เป็นเฉพาะภาษาอังกฤษ โดยกำหนดให้คันหาเฉพาะข้อความที่สะกดเป็นตัวอักษรตัวพิมพ์ใหญ่หรือตัวเล็กตรงกันเท่านั้น
Ignore whitespace difference	ให้คันหาโดยไม่สนใจช่องว่างระหว่างคำที่ถูกใส่ในโค้ด HTML
Use regular expressions	เป็นการกำหนดการใช้โค้ดพิเศษเพื่อธิบายข้อความที่ต้องการค้นหา

การใส่ภาพในเว็บเพจ

การเพิ่มภาพในเว็บเพจ เป็นการช่วยให้เว็บเพจมีความสวยงาม และในบางครั้งเป็นการสื่อสารให้ผู้เข้าชมได้ึกว่าการใช้ข้อความเพียงอย่างเดียว โดยภาพที่นำมาใช้อาจเป็นทั้งภาพกราฟิก ภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหว

การพิจารณานำภาพมาใส่ในเว็บเพจ ควรคำนึงถึงขนาดของไฟล์รูปภาพที่นำมาด้วยทั้งนี้เนื่องจากช่วยลดระยะเวลาของผู้เข้าชมเว็บเพจในการโหลดรูปภาพ

ไฟล์รูปภาพที่นิยมใช้กันในเว็บเพจ ได้แก่ GIF , JPEG และ PNG โดยรายละเอียดของไฟล์รูปภาพแต่ละประเภท มีดังนี้

1. GIF (Graphics Interchange Format) : มีนามสกุล .gif นิยมนำมาใช้ในเว็บเพจมากที่สุด ภาพที่ได้จะมีขนาดเล็ก เพราะมีการถูกจำกัดจำนวนสี มีการบีบอัดข้อมูล และสามารถแสดงเทคนิคพิเศษได้หลายอย่าง เช่น ภาพเคลื่อนไหว , ภาพ interlace (ภาพจะปรากฏชัดขึ้นเรื่อยๆในขณะที่กำลังโหลด) , ภาพ transparent (ภาพที่มีพื้นที่บางส่วนโปร่งใส) ไฟล์ภาพนี้แสดงสีได้เพียง 256 สีเท่านั้น หมายความว่าในภาพที่เป็นภาพลายเส้น หรือภาพการ์ตูนที่ใช้จำนวนสีไม่มาก

2. JPEG (Joint Photographic expert group) : มีนามสกุล .jpg หรือ .jpeg เป็นรูปภาพที่สามารถแสดงสีได้ถึง 16.7 ล้านสี ขนาดไฟล์ไม่ใหญ่มากนัก เพราะใช้วิธีการบีบอัดข้อมูลเข้าช่วยวิธีนี้ทำให้ภาพสูญเสียรายละเอียดไป ยิ่งบีบอัดภาพมากเท่าใด คุณภาพของภาพก็จะต่ำลง ตัวอย่างของภาพที่แสดงสีได้มากนี้ ได้แก่ ภาพถ่ายหรือภาพที่ถ่ายด้วยกล้องดิจิตอล

3. PNG (Portable Network Graphic) : มีนามสกุล .png เป็นภาพที่ผู้พัฒนาต้องการลดข้อจำกัดของไฟล์ประเภท GIF มีคุณสมบัติเด่นมาก แต่ยังไม่ได้รับความนิยม และสามารถนำมาใช้ได้เฉพาะเบราว์เซอร์ internet explorer 4.0 และ Netscape navigator 4.04 เท่านั้น

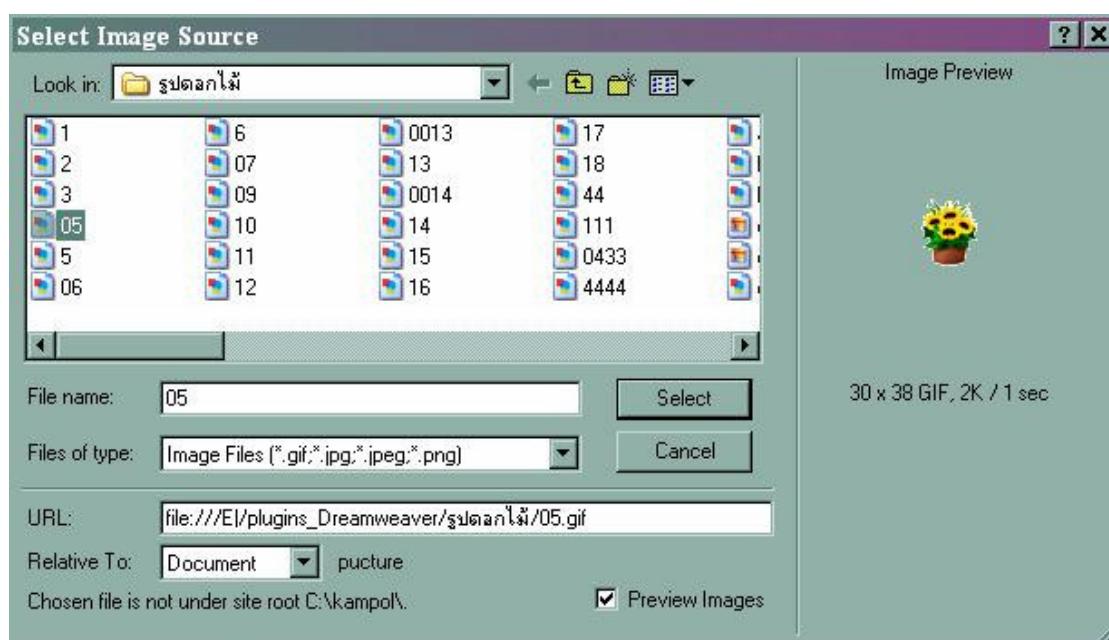
การเรียกรูปภาพมาใช้ในโปรแกรม มาจาก 3 แหล่งภาพ ดังนี้

1. จากแหล่งที่เก็บไฟล์ต้นฉบับโดยตรง เช่น จากแฟ้มชีดี จากราร์ดดิสก์
2. จากภาพที่อยู่ภายในเว็บไซต์เอง เป็นการเตรียมภาพมาไว้ในเว็บไซต์ก่อน โดยทำการคัดลอกจากแหล่งต่าง ๆ มาไว้ในโฟล์เดอร์ที่เตรียมไว้
3. จากภาพที่อยู่ในอินเทอร์เน็ตโดยตรง เป็นการอ้างอิงภาพที่อยู่ในเว็บอื่น ๆ หรือแหล่งที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต โดยการระบุ URL ของไฟล์รูปภาพนั้น ข้อเสียของการเรียกภาพวิธีนี้คือ หากต้องการดูภาพ ต้องเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และภาพอาจมีการเคลื่อนย้ายหรือลบไปเมื่อไหร่ก็ได้

การใส่ภาพประกอบเว็บเพจ

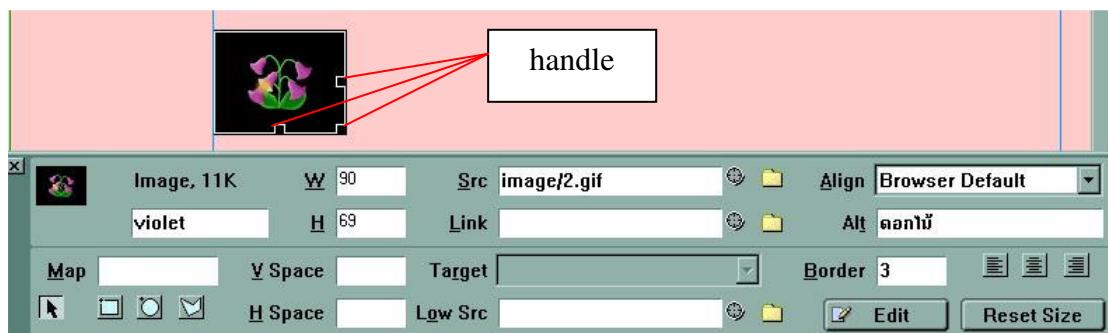
ขั้นตอนการใส่ภาพในเว็บเพจเพื่อประกอบเนื้อหาหรือเพิ่มความสวยงาม มีขั้นตอน ดังนี้

1. วางแผนเครื่องเซอร์ฟเวอร์ตระหนักรูปภาพที่ต้องการใส่ภาพ
2. คลิกปุ่ม *Insert Image*  ในพาanel ออบเจ็ค หรือเลือกคำสั่ง *Insert / Image* ในเมนูบาร์
3. ใช้ไดอะล็อกซึ่งบือกซึ่ง *Select Image Source* เปิดไฟล์ภาพที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ชื่อไฟล์ และคลิกปุ่ม *Select*



การจัดการขั้นพื้นฐานกับภาพ

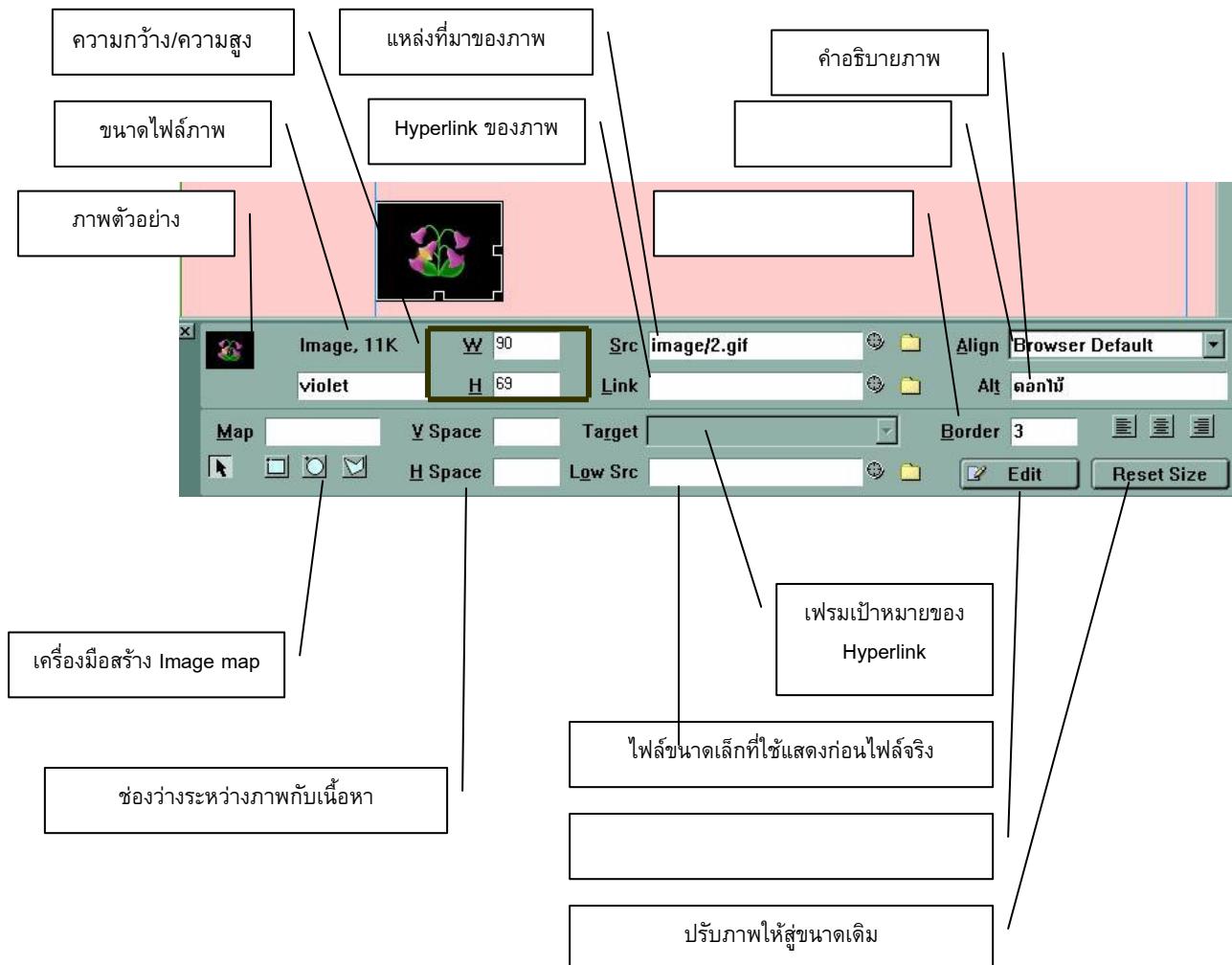
1. การเลือกรูปภาพ ให้เลื่อนเม้าส์คลิกที่ภาพนั้น จะมีปุ่มสีเหลี่ยมเล็กๆ ล้อมรอบภาพ (handle) 3 ปุ่ม ไว้สำหรับปรับขนาดของภาพได้



2. การลบภาพ ทำได้โดยคลิกภาพที่ต้องการลบ แล้วกดคีย์ Delete
3. การย้ายรูปภาพ โดยการคลิกที่ภาพ แล้วใช้ม้าส์ลากภาพไปยังตำแหน่งที่ต้องการ
4. การปรับขนาดภาพ โดยคลิกที่ภาพ แล้วใช้ม้าส์ลากที่ปุ่ม handle และย่อ-ขยายภาพตามขนาดที่ต้องการ ถ้าต้องการให้ภาพที่ย่อ-ขยายนั้นได้สัดส่วน ขณะที่ทำการปรับขนาดภาพให้กดคีย์ Shift ค้างไว้

การปรับแต่งคุณสมบัติของภาพบน Property inspector

เมื่อนำภาพมาวางที่เว็บเพจแล้ว ให้คลิกที่ภาพจะปรากฏ Property inspector ที่แสดงคุณสมบัติและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาพนั้น ดังนี้





1. การกำหนดชื่อภาพ : ต้องกำหนดเป็นอักษรภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น และไม่มีช่องว่าง หากมีการตั้งชื่อผิด โปรแกรมจะเตือนให้ตั้งชื่อใหม่

ถูกต้อง

2. ชื่อและขนาดของไฟล์ภาพ : เป็นชื่อไฟล์ภาพหรือโฟล์เดอร์ที่ใช้จัดเก็บไฟล์ภาพนั้น



3. การปรับความกว้างและความสูงของภาพ : จะแสดงในช่อง W : ความกว้าง และ H : ความสูง การปรับขนาดสามารถป้อนค่าตัวเลขในช่อง W และ H ได้เลย หรือ คลิกที่ภาพ แล้วใช้ปุ่ม handle ในการปรับย่อ-ขยายภาพ ค่าที่ซอง W และ H จะเปลี่ยนตามการปรับเปลี่ยนทันที

4. การจัดตำแหน่งภาพเทียบกับข้อความ : โดยมีการนำภาพเข้ามาในเว็บเพจ พร้อมทั้งมีคำอธิบายภาพด้านข้าง เราสามารถจัดให้ข้ออญญาติที่ตำแหน่งบนสุดของภาพ หรืออยู่ตรงกลาง หรือให้ข้อความอยู่ด้านล่างของภาพ โดยคลิกที่ปุ่ม เลือก ลักษณะของ Alignment แบบต่างๆ

5. การจัดย่อหน้าของภาพ : เราสามารถจัดภาพให้อยู่ชิดซ้าย ชิดขวา หรืออยู่กึ่งกลาง บรรทัดบนหน้าเว็บเพจได้ โดยการคลิกที่ปุ่มดังกล่าว

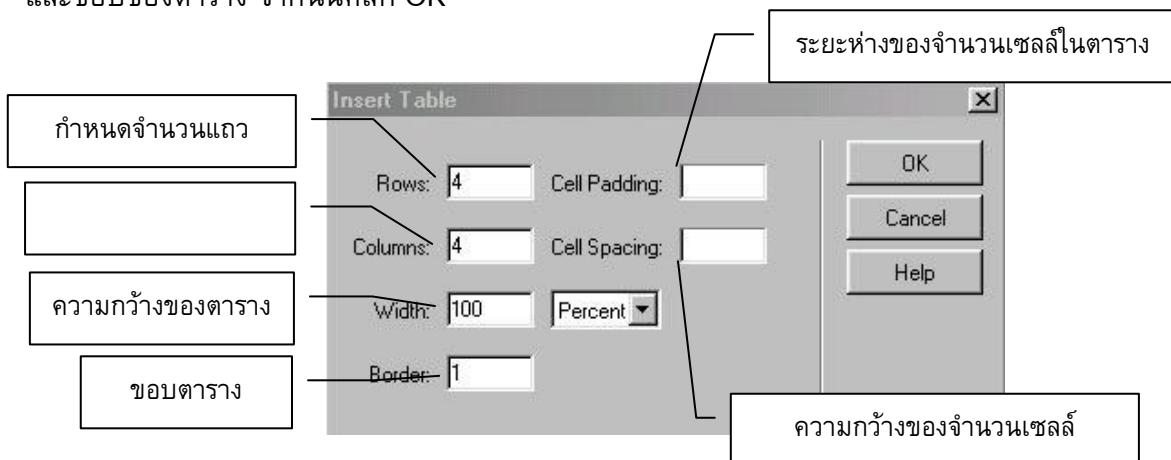
6. การใส่กรอบให้ภาพ : เป็นการเพิ่มกรอบให้ภาพ (Border) โดยการป้อนค่าความหนาของเส้น (หน่วยเป็นพิกเซล) ลงในช่อง Border บน Property inspector ตัวเลขยิ่งมากขอบยิ่งหนา

การสร้างตาราง

การสร้างตารางใน Dreamweaver จะมีลักษณะการสร้างตารางคล้ายโปรแกรม Microsoft word โดยสามารถแสดงผลข้อมูลในรูปตาราง นอกจากนี้ตารางยังมีประโยชน์ในการจัดระเบียบของข้อมูล รวมทั้งยังช่วยแบ่งส่วนแสดงข้อมูลบนหน้าจอ ทำให้ง่ายต่อการจัดหน้าเว็บเพจได้อย่างลงตัว

1. วิธีการสร้างตาราง มีดังนี้

1.1 คลิกที่เมนู Insert / Table หรือคลิกที่  ใน Object Common จะพบหน้าต่าง Insert Table ให้กำหนดจำนวนแถว คอลัมน์ ความกว้างของตาราง (เป็นเปอร์เซ็นต์) และขอบของตาราง จากนั้นคลิก OK



1.2 จะได้ตารางตามที่กำหนดไว้

2. การแทรกข้อความในตาราง

การแทรกข้อความในตาราง สามารถพิมพ์ข้อความในเซลล์ของตารางได้เลย

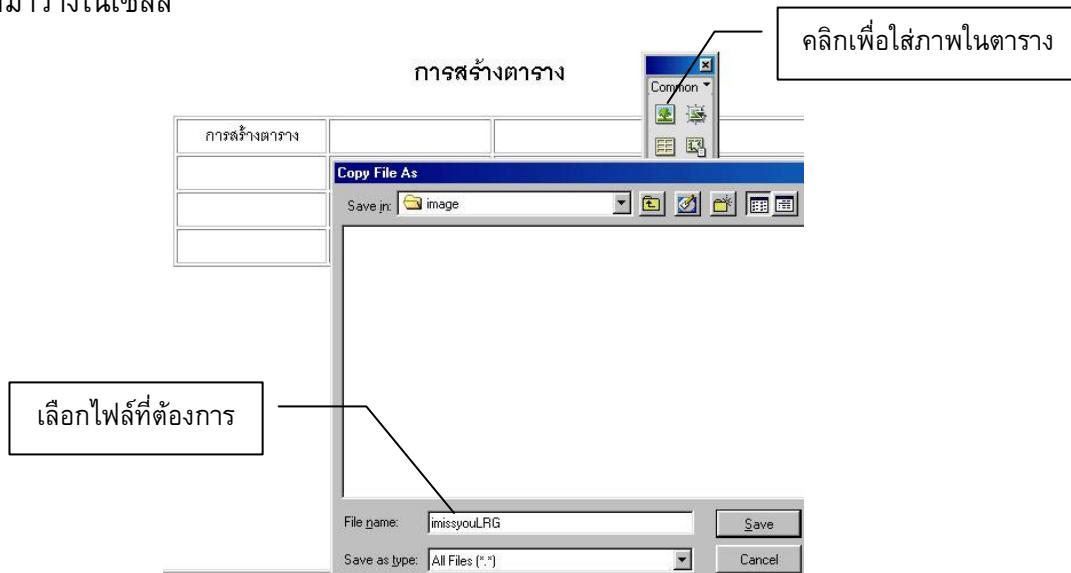
การสร้างตาราง			

ข้อความที่พิมพ์ในตาราง

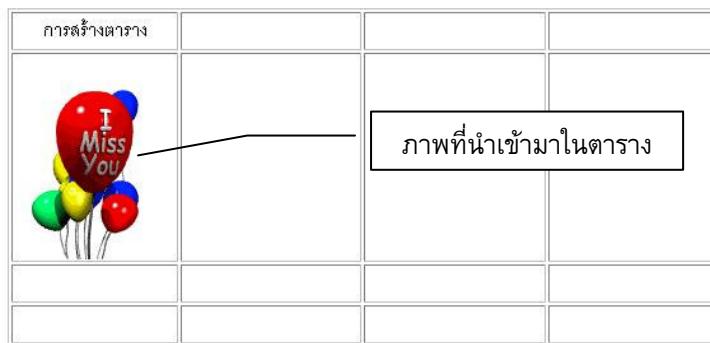
3. การแทรกรูปภาพในเซลล์ของตาราง ทำได้โดย

3.1 วางเคอร์เซอร์ในเซลล์ที่ต้องการแทรกรูป

3.2 คลิกที่ Insert Image :  ใน Common Object จากนั้นเลือกภาพที่จะนำมาวางในเซลล์

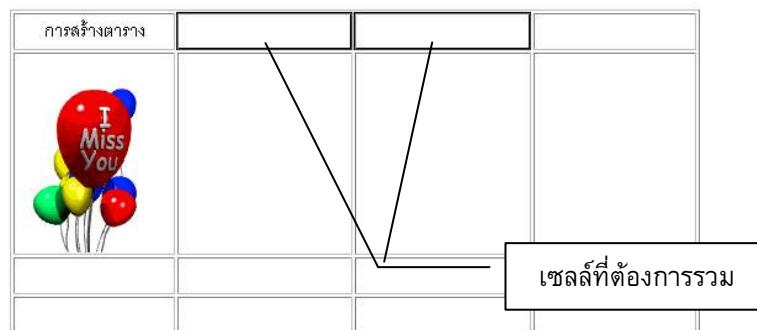


3.3 จะได้ภาพตามที่ต้องการในช่องเซลล์ที่กำหนด

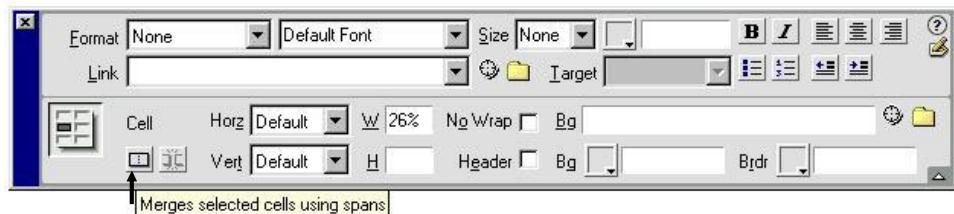


4. การรวมเซลล์ในตาราง เป็นการรวมเซลล์อยู่ตั้งแต่สองเซลล์ขึ้นไปให้เป็นเซลล์เดียว มีวิธีการดังนี้

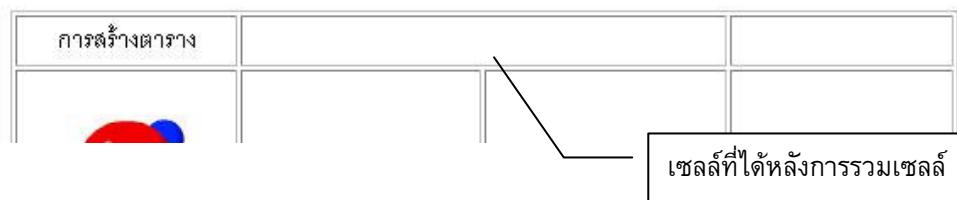
4.1 ทำการเลือกเซลล์ที่ต้องการ



4.2 จะพบ Properties ของเซลล์ที่เลือก ให้คลิกที่ Merges selected cells using spans เพื่อทำการรวมเซลล์

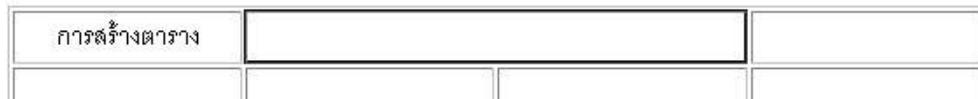


4.3 จะพบว่าเซลล์สองเซลล์จะรวมเป็นเซลล์เดียวกัน

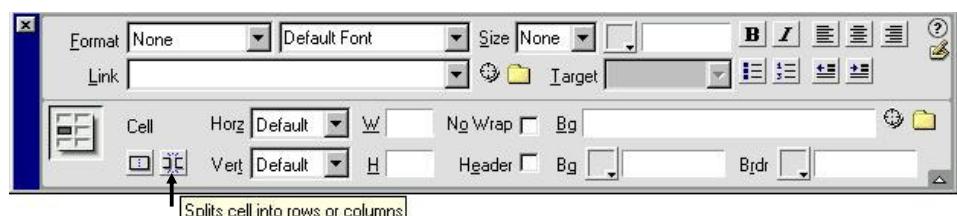


5. การแบ่งเซลล์ในตาราง เป็นการเพิ่มเซลล์ให้กับตาราง วิธีการมีดังนี้

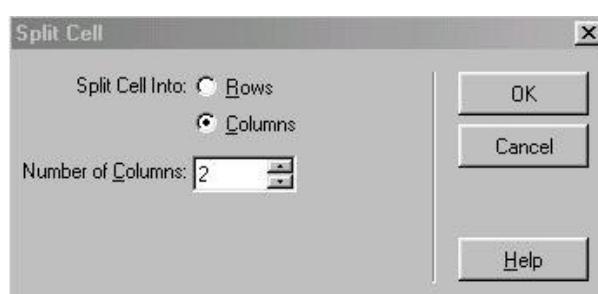
5.1 ทำการเลือกเซลล์ที่ต้องการ



5.2 จะพบคุณสมบัติของเซลล์ที่เลือก ให้คลิกที่ปุ่ม Splits cell into row or columns



5.3 จะพบหน้าต่าง Split Cell ให้กำหนดจำนวนแ夸หรือจำนวนคอลัมน์ที่ต้องการเพิ่ม



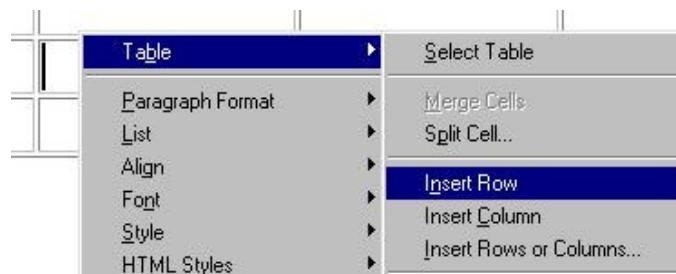
5.4 จะได้เซลล์เพิ่มขึ้นมาตามที่ต้องการ

บัญชีรายรับ		
-------------	--	--

6. การแทรกตาราง เป็นการเพิ่มจำนวนแถวหรือจำนวนคอลัมน์ของตาราง ดังนี้
(ตัวอย่างต่อไปนี้จะเป็นการแทรกจำนวนแถว)

6.1 วางแผนเชอร์บริเวณที่ต้องการเพิ่มแทรกแถวหรือคอลัมน์

6.2 คลิกขวา เลือก Table / Insert Row หรือ Insert Column

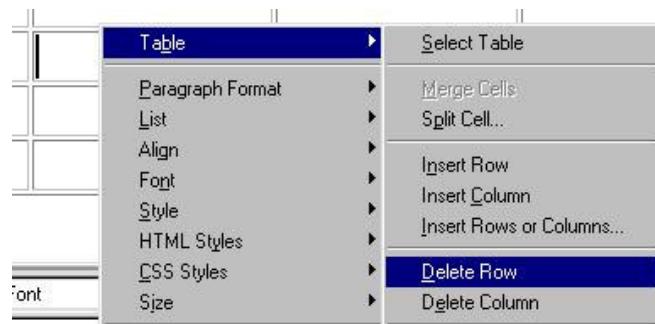


6.3 จะได้จำนวนแถวเพิ่มขึ้นมาอีก 1 แถว

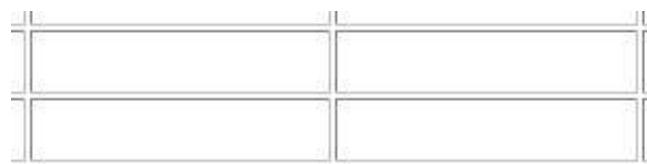
7. การลบจำนวนเซลล์ของตาราง (ตัวอย่างที่ใช้เป็นการลบจำนวนแถว)

7.1 วางแผนเชอร์บริเวณที่ต้องการลบแถวหรือคอลัมน์

7.2 คลิกขวา เลือก Table / Delete Row หรือ Delete Column

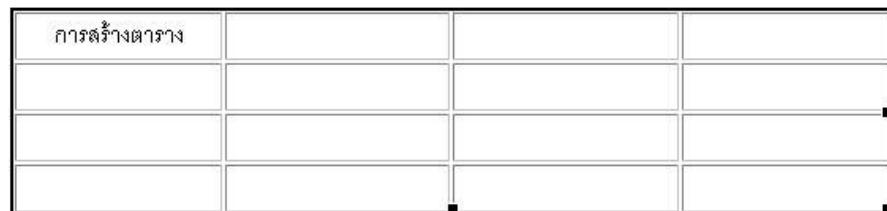


7.3 จะเหลือจำนวนแถวตามที่ต้องการ



8. การกำหนดขอบให้ตาราง เป็นการกำหนดคุณสมบัติของตารางให้มีขอบ ดังนี้

8.1 คลิกเลือกตารางที่สร้างไว้



8.2 จะพบท่าน่าต่าง Properties ของตารางนั้น ให้กำหนดค่าของ Border = Value
(ตัวเลขที่ต้องการ เช่น 1,2,3... ซึ่งตัวเลขยิ่งมาก ขอบของตารางก็ใหญ่ขึ้นด้วย)

ตัวอย่างต่อไปนี้ เป็นการกำหนดให้ขอบตาราง เป็น 8

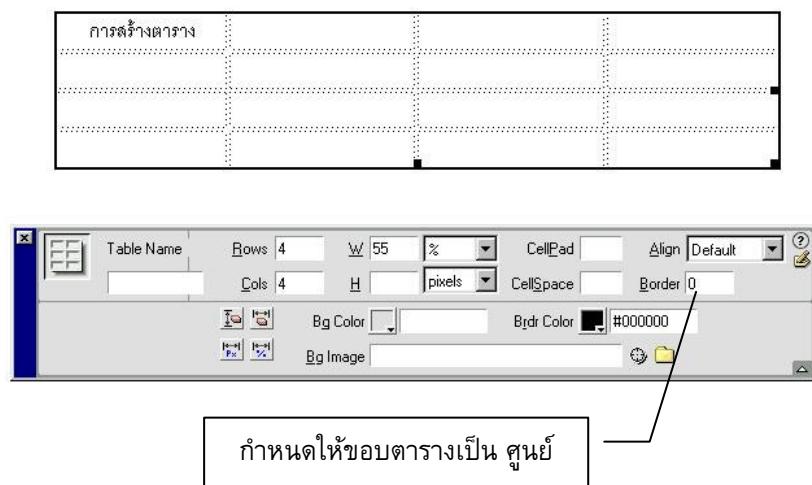
กำหนดขอบของตาราง

9. การซ่อนขอบของตาราง เป็นการกำหนดคุณสมบัติของตารางไม่ให้มีขอบ ซึ่งเป็นการนำตารางมาช่วยในการแบ่งส่วนแสดงข้อมูลบนหน้าจอ ทำให้ง่ายต่อการจัดหน้าเว็บเพจได้อย่างลงตัวดังนี้

9.1 คลิกเลือกตารางที่สร้างไว้

การสร้างตาราง			

9.2 จะพบหน้าต่าง Properties ของตารางนั้น ให้กำหนดค่าของ Border = 0 ตารางที่ได้จะไม่มีขอบของตาราง (เราสามารถพิมพ์ข้อความหรือแทรกรูปภาพในตารางได้ และในการแสดงผลใน Browser จะปรากฏข้อความหรือรูปภาพที่เราสร้างไว้ในตาราง แต่จะไม่แสดงตารางที่เราสร้างไว้)



การจัดหน้าเว็บเพจด้วยมุมมอง Layout

การจัดหน้าเว็บเพจด้วยมุมมอง Layout เป็นการวางแผนเพื่อกำหนดตำแหน่งที่จะใส่ข้อมูลคล้ายกับการวางแผนผังบนกระดาษ ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการปรับแต่ง แก้ไข และจัดการกับเซลล์เหล่านั้นได้สะดวก มุมมอง Layout มีปุ่ม 2 ปุ่ม คือ



1. Standard View : เป็นมุมมองปกติ

2. Layout View : เปิดมุมมอง Layout ซึ่งในมุมมองนี้มีองค์ประกอบของตาราง 2 อย่างคือ

2.1 Layout Table : เป็นพื้นที่สีเทาที่ใช้ในการกำหนดขอบเขตในการวางแผนเจ็ค แต่เราไม่สามารถใส่ขอบเจ็คในพื้นที่นี้ได้ เราสามารถสร้าง Layout Table โดยการคลิกที่ปุ่ม *draw Layout Table* แล้วคลิกลากเม้าส์เป็นกรอบสีเหลืองตามขนาดที่ต้องการบนเว็บเพจ

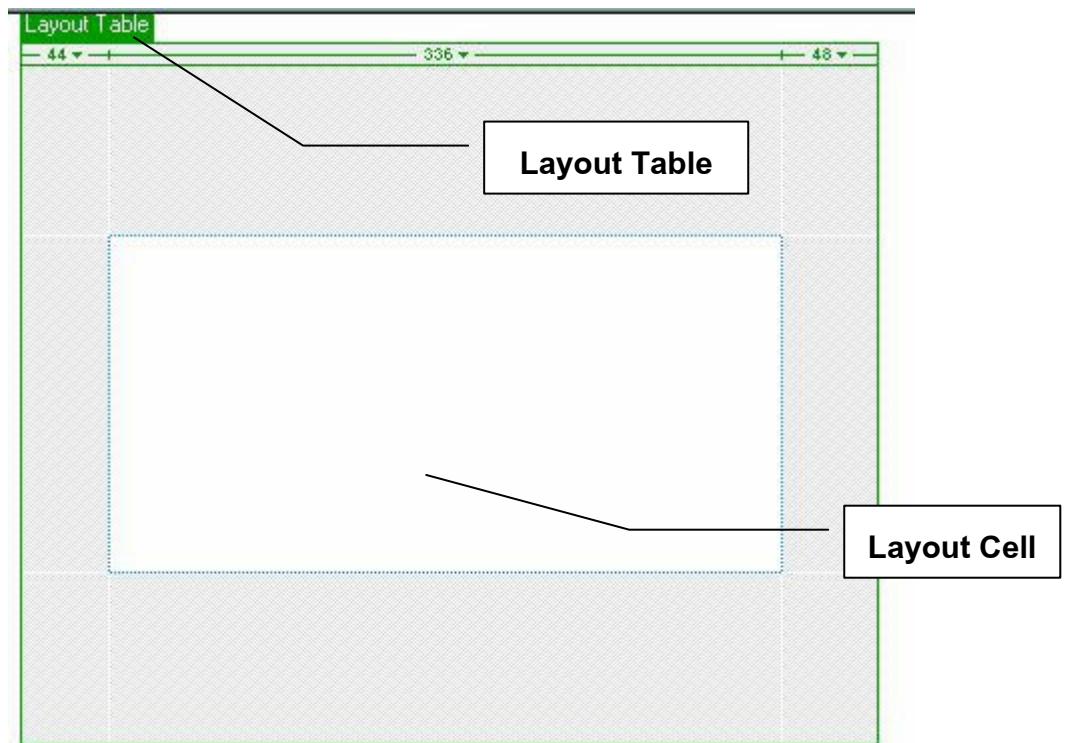
2.2 Layout Cell : เป็นพื้นที่สีขาวที่เป็นช่องเซลล์เพื่อให้เราวางแผนเจ็คลงไป การสร้างส่วนนี้ สามารถทำได้โดยคลิกที่ปุ่ม *draw Layout Cell* แล้วลากเม้าส์เป็นกรอบสีเหลืองตามขนาดที่ต้องการบน Layout Table



ขั้นตอนการสร้าง Layout Table และ Layout Cell :

การสร้าง Layout Table และ Layout Cell ใช้สำหรับวางแผนเนื้อหาต่างๆ ลงในหน้าเว็บเพจ มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1. คลิกปุ่ม *Layout View / draw Layout Table*
2. นำเม้าส์พอยท์เตอร์ที่เป็นรูปปากบาท + ไปคลิกลากเป็นกรอบสี่เหลี่ยมตามขนาดที่ต้องการบนพื้นที่ว่างใน Windows document (จะเป็นสี่เหลี่ยมพื้นสีเทาขอบสีเขียว)
3. คลิกปุ่ม *Draw Layout Cell* และนำเม้าส์พอยท์เตอร์ที่เป็นรูปปากบาท + ไปคลิกลากเป็นกรอบสี่เหลี่ยมบนพื้นที่ของ Layout Table ให้ได้ขนาดและตำแหน่งที่ต้องการ



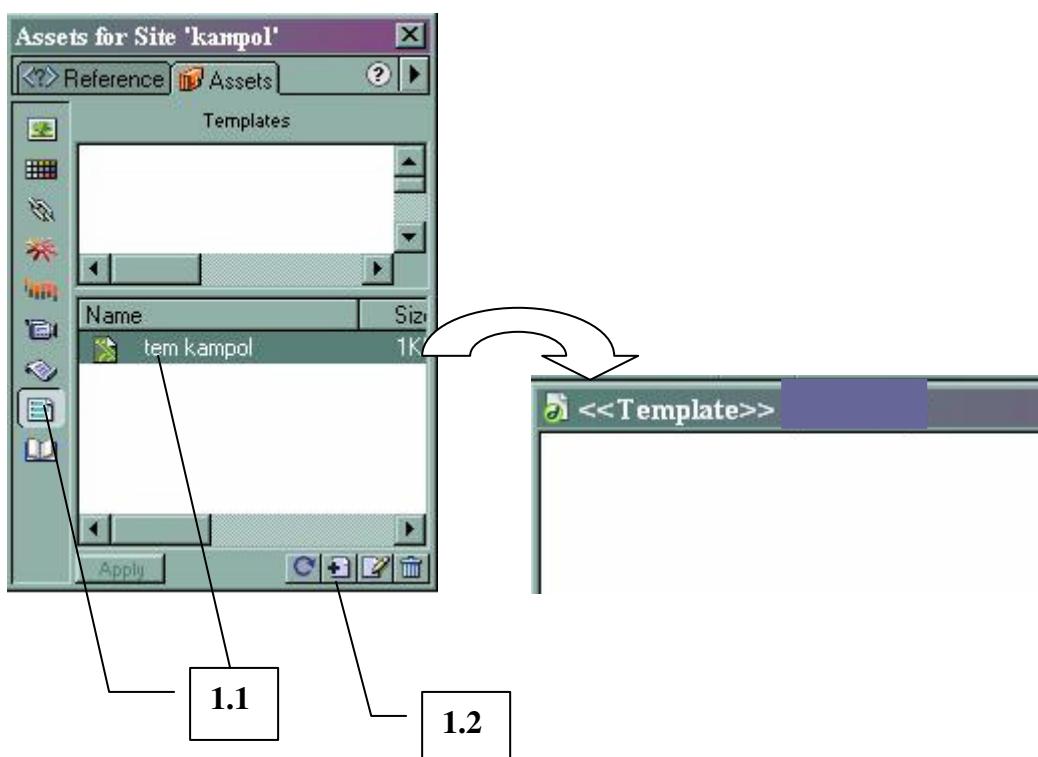
การสร้าง Template

เทมเพลต : เป็นต้นแบบสำหรับนำไปใช้ในการสร้างเว็บเพจต่างๆ เพื่อสามารถนำเทมเพลตไปใช้เพื่อเป็นต้นแบบในเว็บเพจอื่นๆได้อย่างรวดเร็ว โดยกำหนดส่วนที่ต้องใช้ซ้ำๆกันไว้ก่อน จะแก้ไขเฉพาะส่วนที่แตกต่างกันของแต่ละเพจเท่านั้น และเมื่อจะสร้างเว็บเพจใหม่ๆ ก็เพียงนำเอาเทมเพลตมาเพิ่มเนื้อหาเฉพาะของเพจนั้นๆ

วิธีการใช้งานเทมเพลต มี 2 วิธี คือ (1) การสร้างเทมเพลตใหม่ว่างๆแล้วจึงใส่เนื้อหาลงไป หรือ (2) การสร้างจากเว็บเพจที่มีอยู่แล้ว

1. การสร้างเทมเพลตใหม่ว่างๆแล้วจึงใส่เนื้อหาลงไป ทำได้โดย

- 1.1 เลือกคำสั่ง *Windows / Template* จากวินโดว์ document จะปรากฏพาเนล Assets จากนั้นคลิกที่ปุ่ม *Template* จะปรากฏเทมเพลตทั้งหมดที่เคยสร้างไว้
- 1.2 คลิกปุ่ม *New Template* ที่อยู่ด้านล่างของพาเนล Asset
- 1.3 จะปรากฏเทมเพลตรายการใหม่ ให้พิมพ์ชื่อเทมเพลตใหม่ จากนั้นกดคีย์ Enter



2. การสร้างจากเว็บเพจที่มีอยู่แล้ว ทำได้โดย

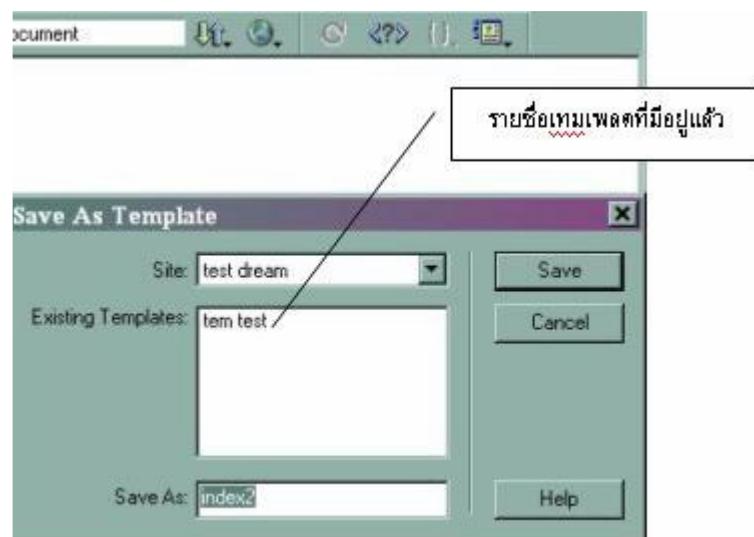
2.1 เปิดเว็บเพจที่ต้องการสร้างเป็นเทมเพลต

2.2 เลือกคำสั่ง *File / Save as Template*

2.3 ในไดอะล็อกบีอกซ์ save as Template ให้กำหนดออบชั่น ดังนี้

<i>Site</i>	เลือกว่าจะสร้างเป็นเทมเพลตของเว็บไซต์ใด
<i>Existing Template</i>	เป็นช่องที่แสดงรายชื่อ Template ที่มีอยู่แล้ว
<i>Save as</i>	ตั้งชื่อให้กับไฟล์เทมเพลต

2.4 คลิกปุ่ม Save



หลังการบันทึกเทมเพลต จะปรากฏคำว่า <<Template>> เพื่อแสดงว่าไฟล์ที่เราต้องการแก้ไขนี้เป็นเทมเพลต พร้อมทั้งแสดงชื่อไฟล์ไว้ในวงเล็บ เราสามารถแก้ไของค์ประกอบของไฟล์เทมเพลตนี้ได้ทันที เพื่อให้เป็นเทมเพลตที่สมบูรณ์ หรือสามารถเรียกกลับมาแก้ไขภายหลังได้

การสร้างเนื้อหาของเทมเพลต

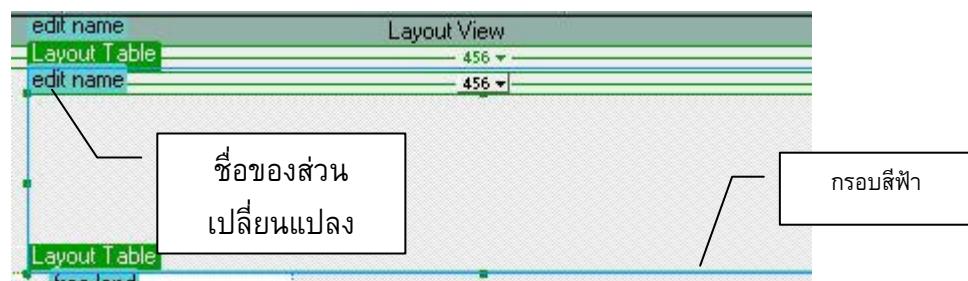
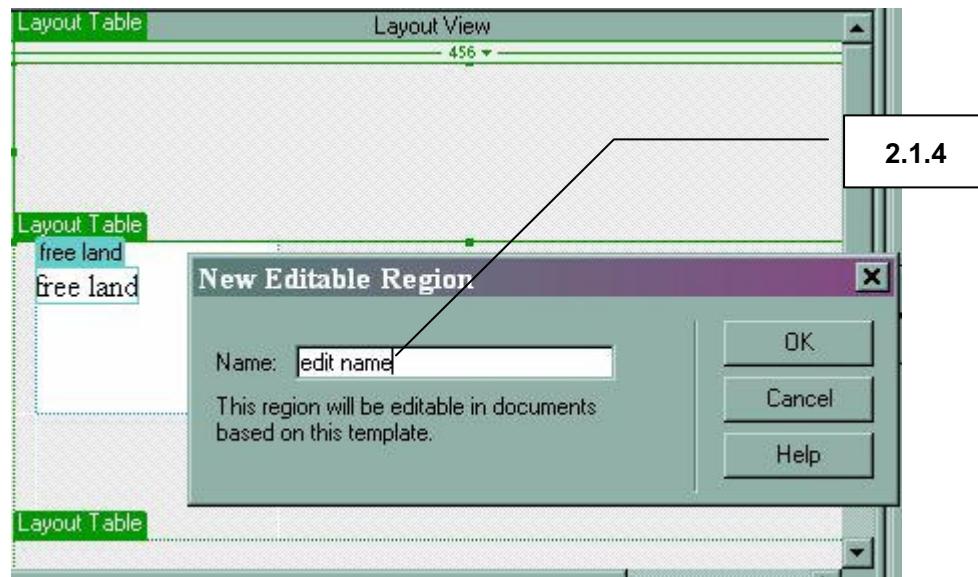
เนื้อหาของเทมเพลตแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ (1) ส่วนคงที่ (2) ส่วนเปลี่ยนแปลง

1. ส่วนคงที่ (*NonediTable region or lock region*) : เป็นองค์ประกอบที่เรียล็อกไว้ไม่ให้มีการแก้ไข โดยในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่เหมือนกันในทุกๆเว็บเพจที่ใช้เทมเพลตเดียวกัน
2. ส่วนเปลี่ยนแปลง (*EdiTable region*) : เป็นองค์ประกอบที่รายรอบให้แก้ไขเมื่อมีการนำเทมเพลตนี้ไปใช้ในเว็บเพจได้ๆ โดยเราจะใส่เนื้อหาหลักของเว็บเพจในส่วนที่เปลี่ยนแปลงได้นี้ วิธีการสร้างเนื้อแบบเปลี่ยนแปลง ทำได้ 2 แบบ คือ การสร้างจากเนื้อหาที่มีอยู่แล้วและ การสร้างส่วนเปลี่ยนแปลงใหม่ๆ ดังนี้

2.1 การสร้างจากเนื้อหาที่มีอยู่แล้ว เป็นการสร้างให้เนื้อหาเดิมซึ่งเป็นส่วนคงที่ กลายเป็นส่วนเปลี่ยนแปลงแก้ไขได้ภายหลัง โดย

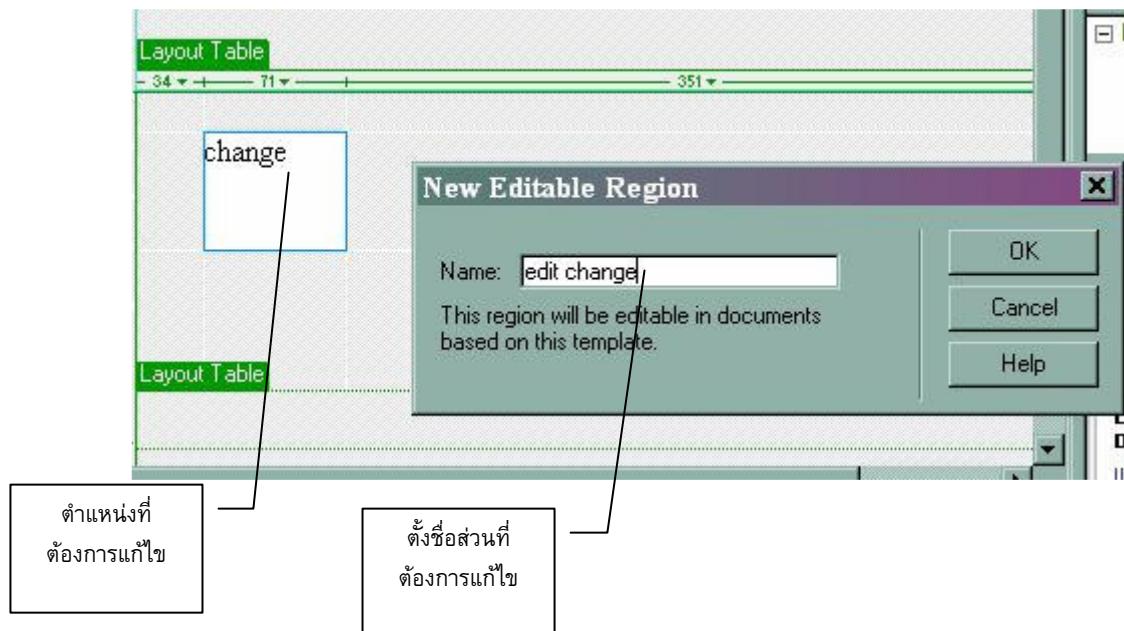
- 2.1.1 เปิดไฟล์เทมเพลตที่ต้องการแก้ไข
- 2.1.2 เลือกข้อความ ,รูปภาพหรือออบเจ็คอื่นๆที่ต้องการทำให้เป็นส่วนที่ต้องการให้แก้ไขได้
- 2.1.3 คลิกขวาบนออบเจ็คที่เลือกไว้ แล้วเลือกคำสั่ง *New ediTable region*
- 2.1.4 ตั้งชื่อส่วนที่มีการเปลี่ยนแปลงในช่อง Name ของไดอะล็อกອบกซ์ *New ediTable region* และคลิก OK

ผลที่ได้ คือ รูปภาพหรือข้อความ จะมีกรอบสีฟ้าล้อมรอบ และปรากฏชื่อของส่วนเปลี่ยนแปลงที่มุ่งช้าย ซึ่งเราสามารถคลิกที่แท็บชื่อเพื่อเลือกส่วนเปลี่ยนแปลงนี้ได้



2.2 การสร้างส่วนเปลี่ยนแปลงใหม่ว่างๆ เป็นการสร้างส่วนเปลี่ยนแปลงว่างๆ ขึ้นตรงตำแหน่งที่ต้องการ ซึ่งเมื่อมีการนำแทมเพลตไปใช้ในเว็บเพจ เราสามารถใส่เนื้อหาเข้าไปในส่วนนี้ได้เลย การสร้างส่วนนี้ทำได้โดย

- 2.2.1 เปิดไฟล์แทมเพลตที่ต้องการแก้ไขหรือเปลี่ยนเนื้อหา
- 2.2.2 วางเครื่องเซอร์ตร์ลงตำแหน่งที่ต้องการสร้างส่วนเปลี่ยนแปลง
- 2.2.3 เลือกคำสั่ง *Insert / Template object / New editable region*
- 2.2.4 ตั้งชื่อของส่วนเปลี่ยนแปลงนี้ในช่อง Name ของ dialogue แล้วคลิก OK



การเชื่อมโยง (Hyperlink or link)

เป็นการเชื่อมโยงของเอกสารจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือจากเอกสารหน้าหนึ่งไปยังอีกหน้าหนึ่ง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เข้าชมเว็บเพจนสามารถเข้าไปยังเว็บเพจได้ทุกเว็บเพจได้อย่างสะดวกและมีระบบ โดยใช้การคลิกต่อไปหรือการย้อนกลับมาที่หน้าเว็บเพจที่เคยเปิดเข้าชมแล้ว หรือเป็นการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ

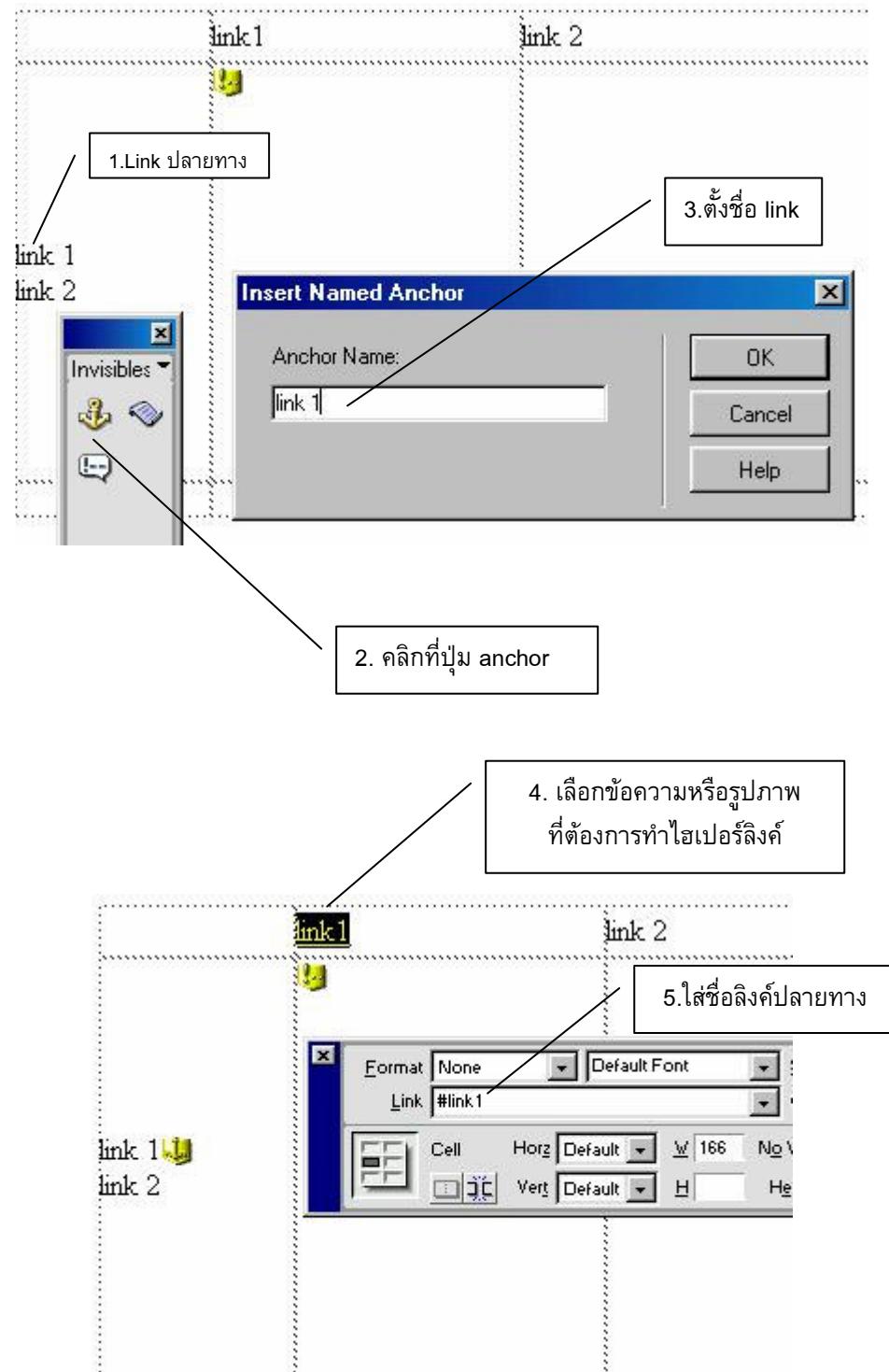
การเชื่อมโยงอาจเป็นทั้งใช้ข้อความหรือรูปภาพเป็นตัวเชื่อมโยงไปยังรายละเอียดหรือเนื้อหาที่ต้องการสื่อให้ผู้เข้าชมได้รับทราบ บางครั้งอาจมีการเชื่อมโยงเพื่อส่งอีเมล์แอดเดรสเพื่อการติดต่อสื่อสารกันก็ได้

องค์ประกอบของไฮเปอร์ลิงค์ ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

1. ต้นทาง (source anchor) : เป็นส่วนที่ผู้เข้าชมเว็บเพจใช้เม้าส์พอยเตอร์ชี้แล้วเกิดรูปมิขึ้นเพื่อให้คลิกเข้าไปดูรายละเอียดเพิ่มเติม
2. ปลายทาง (destination anchor) : เป็น URL ที่อ้างถึงเอกสาร ไฟล์ โปรแกรมหรือแหล่งข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

การลิงค์ลักษณะต่าง ๆ ได้แก่

1. การลิงค์ภายในเว็บเพจเดียวกัน ใช้ในกรณีที่เว็บเพจหน้านี้มีข้อมูลความยาวมาก ผิดปกติ เพื่อให้ผู้ชมมีความสะดวกในการเข้าถึงเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ผู้ชมเพียงคลิกที่หัวเรื่อง ที่กำหนดไว้ ก็สามารถไปยังหัวข้อนั้นทันที วิธีการลิงค์มีดังนี้
 - 1.1 วางเมาส์ซอร์ตรลงตำแหน่งที่ต้องการใช้ปลายทางของไฮเปอร์ลิงค์
 - 1.2 คลิกไอคอน บนาพาเนลอ้อมเจ็ค ในหมวด Common หรือใช้คำสั่ง *Insert / invisible tags / name anchor*
 - 1.3 ในไดอะล็อกบีอกบีซ์ *Insert name anchor* ให้ตั้งชื่อ(ภาษาอังกฤษหรือตัวเลขเท่านั้น) ของ *name anchor* แล้วคลิก *OK*
 - 1.4 เลือกข้อความหรือรูปภาพที่ต้องการทำไฮเปอร์ลิงค์
 - 1.5 ใส่ชื่อ *anchor name* ปลายทางลงในช่อง *link* ของ *Property inspector* โดยใส่เครื่องหมาย **#** นำหน้าชื่อหนึ่ง จากนั้นกดคีย์ *enter* จะพบว่าข้อความหรือรูปภาพที่เลือกไว้จะกลายเป็นไฮเปอร์ลิงค์
 - 1.6 ทดสอบการลิงค์โดยการกดคีย์ *F12*



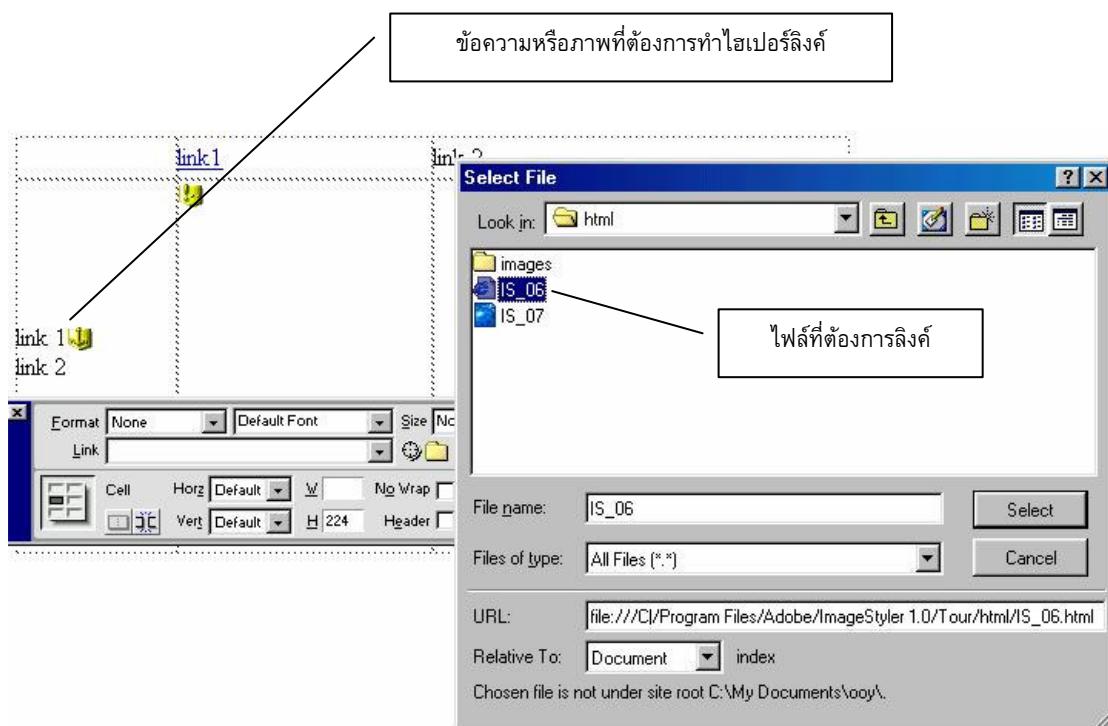
การลิงค์ภายในเว็บไซต์

เป็นการสร้างลิงค์จากเว็บเพจหนึ่งไปยังเว็บเพจอื่นหรือไฟล์อื่นๆที่อยู่ภายนอกเว็บไซต์เดียวกัน มีวิธีการลิงค์ดังนี้

1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการทำเป็นไฮเปอร์ลิงค์
2. คลิกที่ไอคอน  ท้ายช่อง Link บน Property inspector จะพบไดอะล็อกบันทึก

Select file

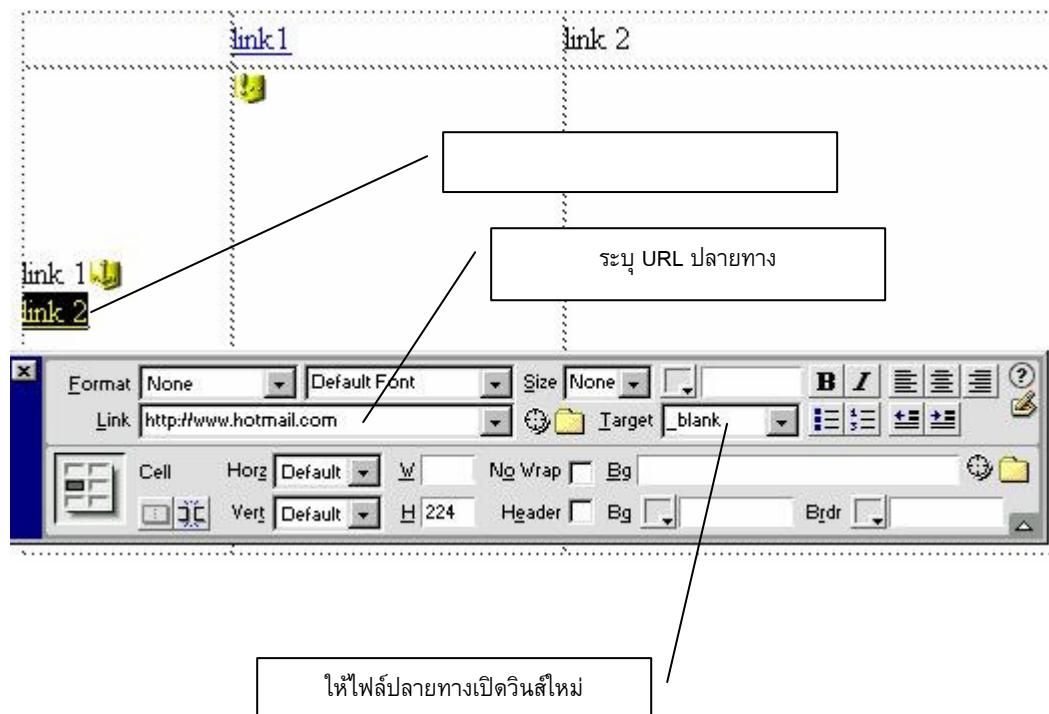
3. คลิกหาไฟล์ที่ต้องการลิงค์ แล้วคลิกปุ่มเลือก Select
4. ทดสอบการลิงค์โดยการกดคีย์ F12



การลิงค์ไปยังเว็บไซต์อื่น

เป็นลิงค์ไปยังเว็บไซต์ เว็บเพจ รูปภาพหรือโปรแกรมหรือแหล่งอื่นๆ ที่อยู่ภายนอกเว็บไซต์ของเรา มีวิธีการลิงค์ดังนี้

1. เลือกข้อความหรือภาพที่ต้องการทำเป็นไฮเปอร์ลิงค์
2. ระบุ URL ปลายทางลงในช่อง Property inspector และกด enter ข้อความหรือรูปภาพนั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นลิงค์
3. ถ้าต้องการให้ไฟล์ปลายทางเปิดเป็นวินโดว์ใหม่ ในช่อง Target ให้เลือกอ้อมชั้น _bank
4. ทดสอบการลิงค์โดยการกดคีย์ F12



การสร้างลิงค์เพื่อส่งอีเมล

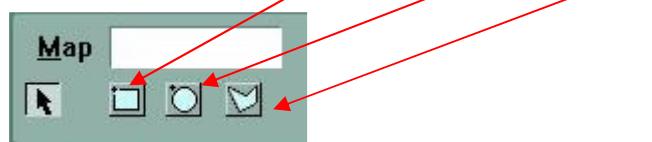
เป็นการอำนวยความสะดวกในการให้ผู้ชมเว็บเพจของเราส่งข้อมูลหรือแสดงความคิดเห็น กลับมาหาเรา โดยเมื่อผู้ใช้ชี้มายังลิงค์ จะเป็นการเปิดโปรแกรมอีเมลที่มีอยู่ในเครื่องคอมพิวเตอร์ พร้อมทั้งใส่แอดเดรสของผู้รับให้โดยอัตโนมัติ มีวิธีการลิงค์ ดังนี้คือ

1. เลือกข้อความที่จะทำเป็นไฮเปอร์ลิงค์เพื่อส่งอีเมล
2. คลิกปุ่ม *Insert E-mail link* : บนพาเนลล์ออบเจ็ค ในหมวด Common หรือเลือกคำสั่ง *Insert / E-mail link*
3. ในไดอะล็อกบีอกซ์ *insert E-mail link* ให้ระบุอีเมล์แอดเดรสปลายทางในช่อง E-mail
4. คลิก *OK* แล้วทดสอบการลิงค์ โดยกดคีย์ F12



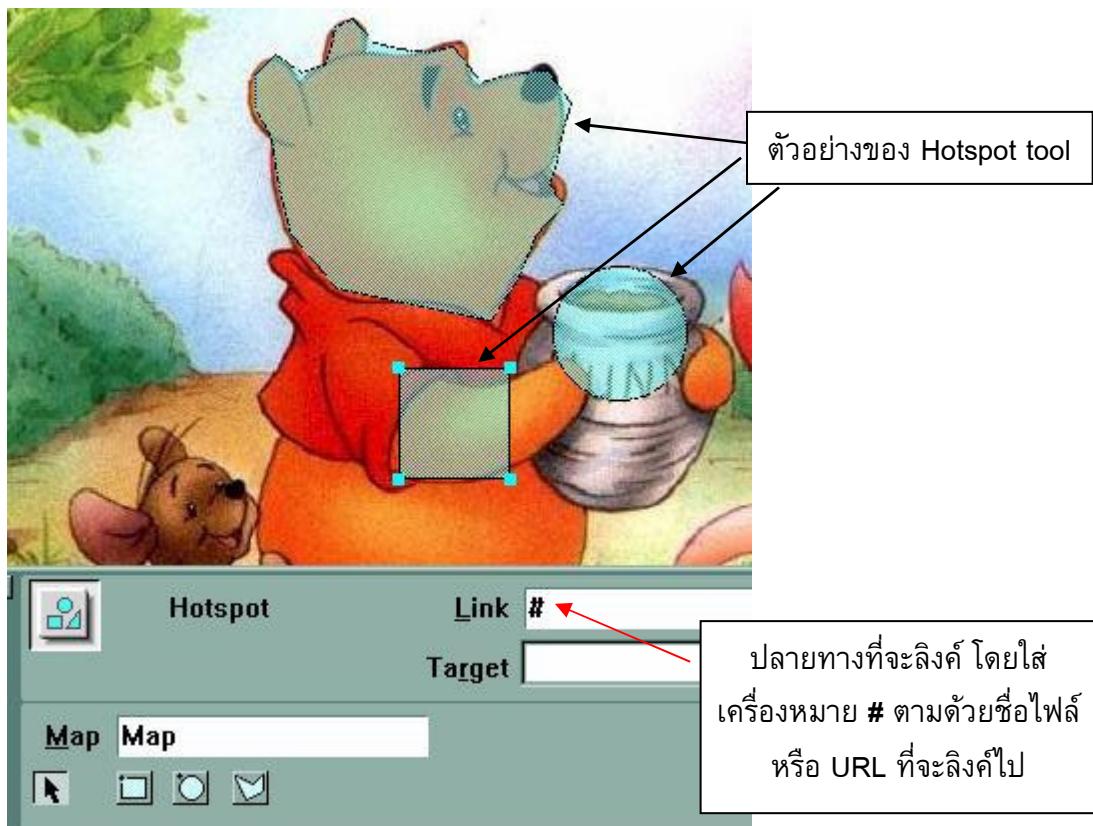
การสร้างลิงค์โดยใช้ Image map

การลิงค์โดยใช้ Image map เป็นการลิงค์โดยใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพเป็นตัวลิงค์ เพื่อไปยังเว็บเพจหรือเว็บไซต์อื่นๆ เครื่องมือที่จะช่วย ได้แก่ Rectangular, Oval และ Polygon Hotspot tool



วิธีการลิงค์ มีดังนี้

1. เลือกรูปภาพที่จะลิงค์พร้อมทั้งกำหนดเว็บเพจหรือเว็บไซต์ในส่วนที่จะลิงค์ไป
2. กำหนดขอบเขตของบริเวณที่จะลิงค์
3. คลิกภาพที่จะลิงค์ แล้วคลิกเลือกเครื่องมือเพื่อใช้บริเวณของภาพเป็นตัวลิงค์ จะพบเครื่องหมาย +
 - 3.1 กรณีที่ใช้ Rectangular hotspot tool สามารถตัดบริเวณที่จะทำเป็นลิงค์ คลุมทั้งหมด โดยบริเวณที่ลิงค์จะเป็นรูปสี่เหลี่ยม
 - 3.2 กรณีใช้ Oval hotspot tool ทำเช่นเดียวกับ rectangular แต่บริเวณที่จะทำเป็นลิงค์นั้น จะเป็นรูปวงกลม
 - 3.3 กรณีใช้ Polygon hotspot tool เป็นการสร้างจุดลิงค์โดยใช้รูปหลายเหลี่ยม คลุมทั้งบริเวณของภาพที่จะทำเป็นลิงค์



4. กำหนดปลายทางที่จะลิงค์ โดยใส่เครื่องหมาย # ตามด้วยชื่อไฟล์หรือ URL ที่จะลิงค์ไป

การอัปโหลดเว็บขึ้นสู่เซิร์ฟเวอร์

เมื่อเรากำหนดเว็บไซต์ สร้างเว็บเพจ และมีการทดสอบการทำงานเรียบร้อยแล้ว ก็ถึงขั้นตอนของการอัปโหลดเว็บไซต์นี้ขึ้นไปยังเซิร์ฟเวอร์ เพื่อเผยแพร่ผลงานของเราสู่ผู้ชมทั่วไปบนอินเทอร์เน็ต ขั้นตอนการอัปโหลด อาศัยการอัปโหลดด้วยโปรโตคอล FTP (File Transfer Protocol) เราสามารถขอสมัครใช้บริการได้ฟรี และหลังการสมัครเราจะได้ข้อมูลเพื่อนำมากำหนดใน Dreamweaver ดังนี้

1. ชื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP : อาจเป็นชื่อเดียวกับเว็บเซิร์ฟเวอร์หรือชื่อต่างหากไป เช่น

FTP.kampol/tripod.com

2. ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่าน (username/password) เช่น

Username : kampol

Password : *****

3. ชื่อไดเร็คทอรีบนเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้เก็บเว็บไซต์ของเรา : ตามปกติจะไม่จำเป็นต้อง

ขั้นตอนการอัปโหลด มีดังนี้

1. กำหนดข้อมูลทำ FTP โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 เลือกคำสั่ง Site / Edit Site

1.2 ดับเบิลคลิกชื่อเว็บไซต์ที่ต้องการอัปโหลด

1.3 คลิกหัวข้อ Remote Info ในไดอะล็อกบ็อกซ์ Site Definition for...

1.4 ในช่อง Access เลือกวิธีการอัปโหลดแบบ FTP

1.5 กรอกข้อมูลลงในช่อง

- FTP : ชื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP

- Host Directory : ชื่อไดเรคทอรีบนเซิร์ฟเวอร์ที่จะเก็บเว็บไซต์ของเรา

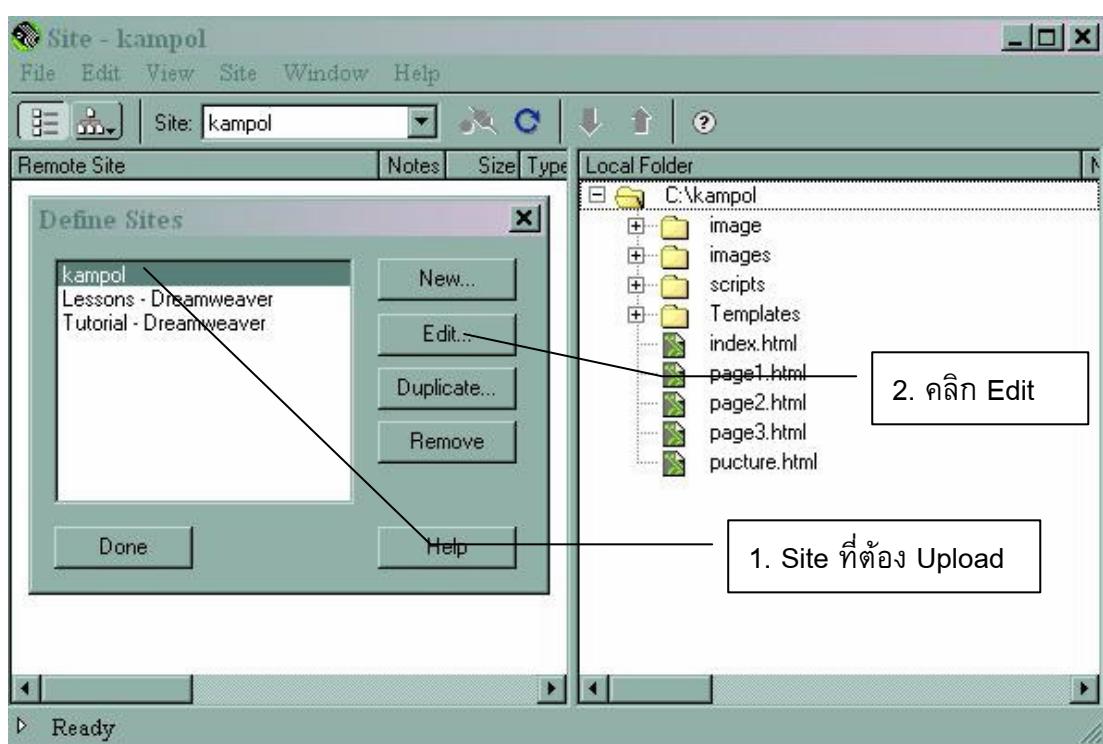
(ส่วนมากไม่ต้องระบุ)

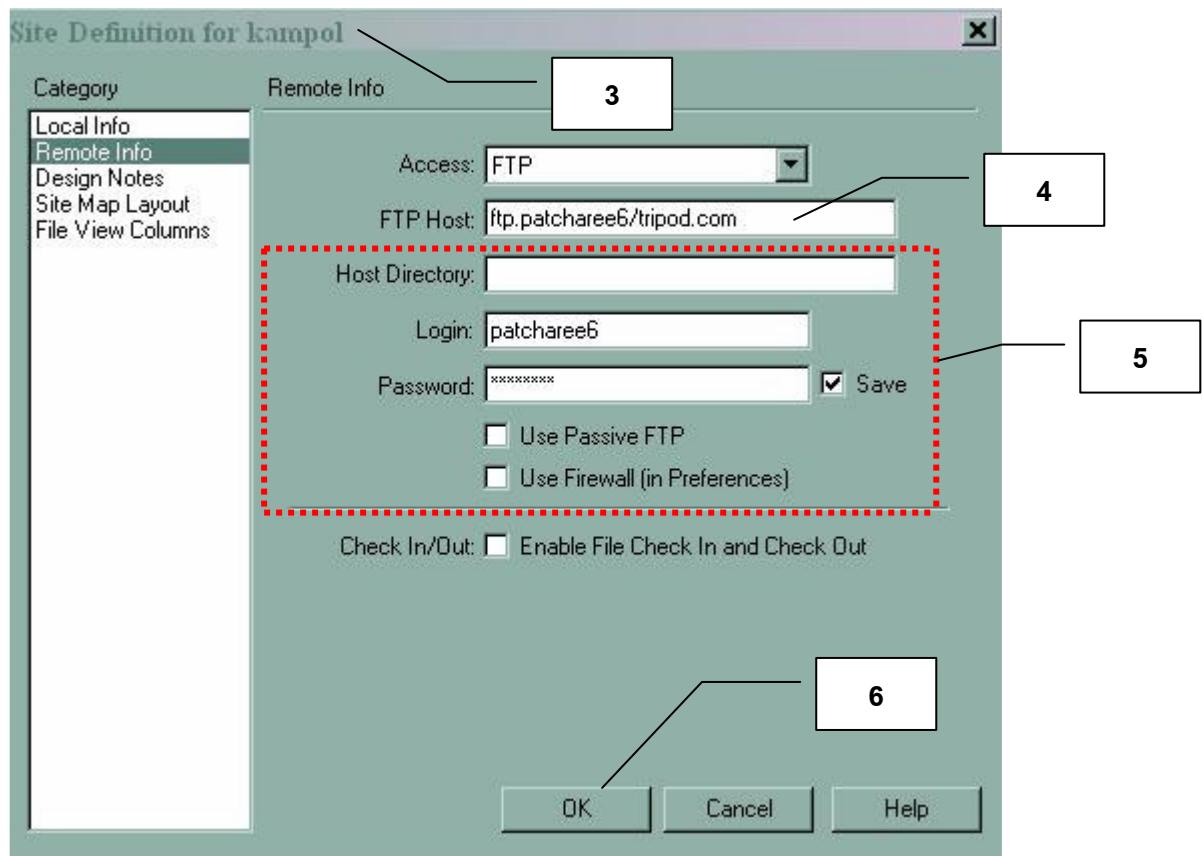
- Login : ชื่อ username ที่ใช้สำหรับล็อกเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ FTP

- Password : รหัสผ่าน ที่ใช้สำหรับล็อกเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ FTP

1.6 คลิก OK

1.7 คลิกปุ่ม Done ในไดอะล็อกบ็อกซ์ Define sites





2. ขั้นตอนการอัปโหลด

2.1 เลือกคำสั่ง Site / Synchronize จากเมนูของวินโดว์ site

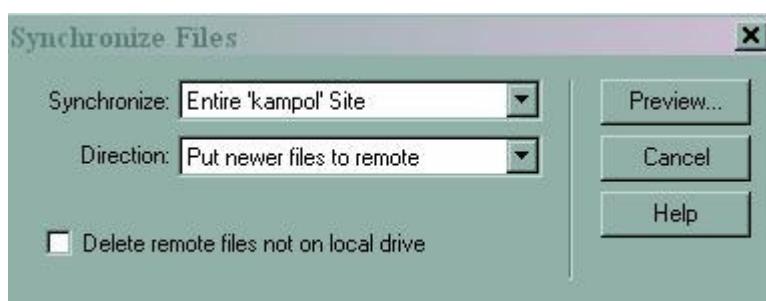
2.2 ในไดอะล็อกบอกรช์ Synchronzze files เลือกออกชั่น ดังนี้

- ช่อง Synchronzze : เลือกเป็น Entire "ชื่อเว็บไซต์" Site เพื่ออัปโหลดทั้งเว็บไซต์

- ช่อง Directory : เลือกเป็น Put newer files to remote เพื่ออัปโหลดไฟล์ใหม่จากพีซีไปยังเซิร์ฟเวอร์

- Delete remote files not on local drive : เพื่อลบไฟล์ที่เกินอยู่บนเซิร์ฟเวอร์ทั้งไป (ถ้ามีสิ่งที่ต้องการลบ)

2.3 โปรแกรมจะแสดงขั้นตอนการปรับปรุงไฟล์ทุกขณะ เมื่อเสร็จเรียบร้อยแล้วให้คลิกปุ่ม Close



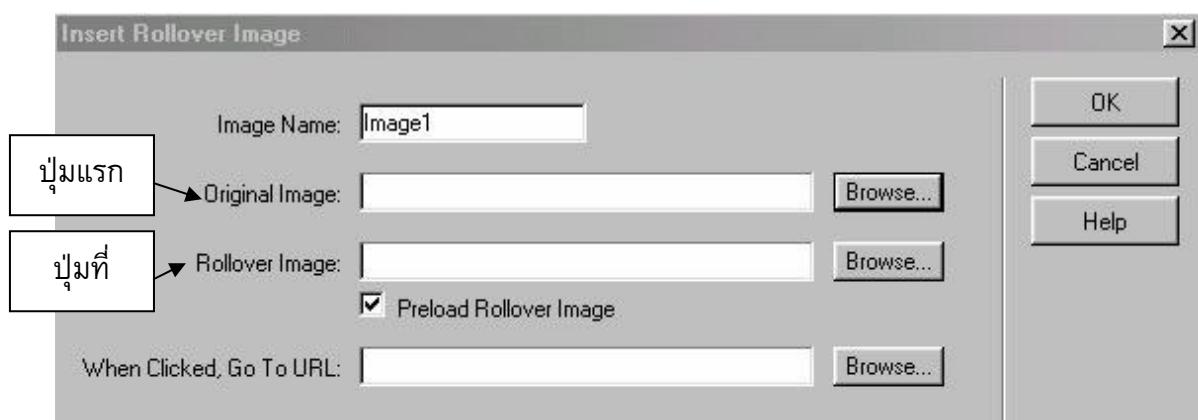
การสร้างปุ่ม Rollover

Rollover เป็นลักษณะการเลียนปุ่มหรือรูปภาพทันทีหลังการวางเม้าส์บนปุ่มหรือรูปภาพนั้น

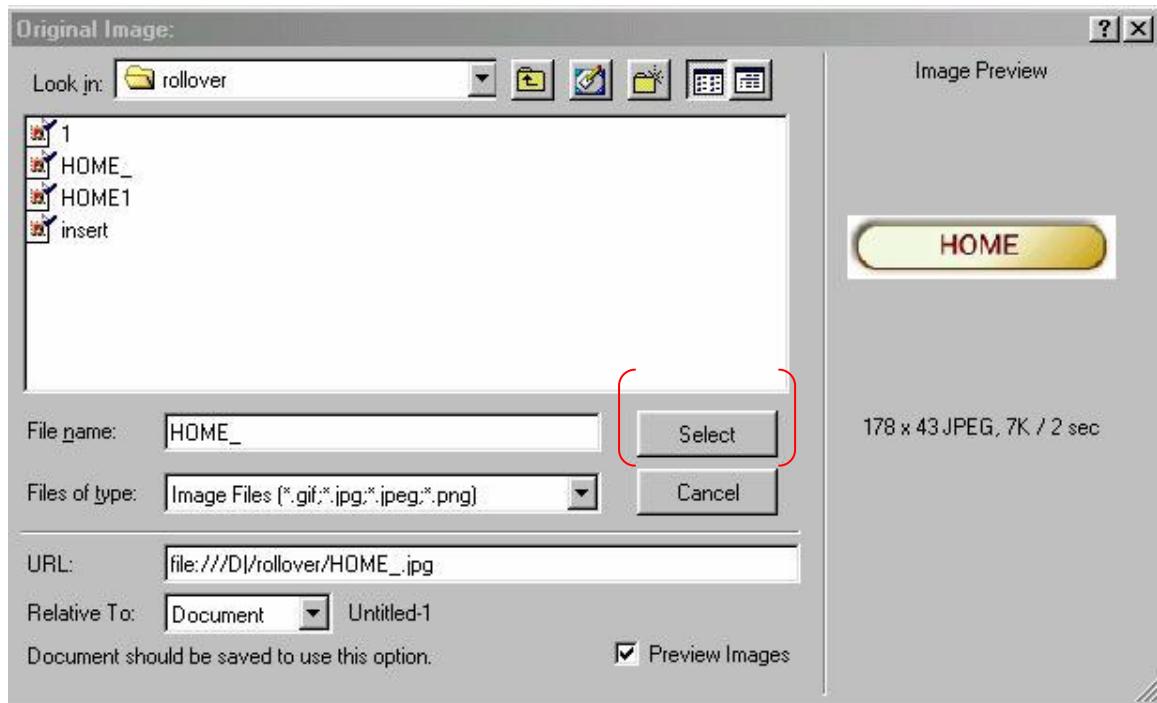
ตัวอย่างต่อไปนี้ เป็นตัวอย่างการสร้างปุ่ม “HOME” ที่เมื่อวางเม้าส์บนปุ่มแล้วสีและพื้นของปุ่มจะเปลี่ยนไป ในการสร้างปุ่มสามารถสร้างจากโปรแกรมสร้างและตกแต่งภาพ โดยปุ่มที่สร้างจะเป็นปุ่ม 2 ปุ่มที่มีขนาด รูปร่างของปุ่มที่เหมือนกัน ต่างกันที่สีพื้นหลังของปุ่มและสีของตัวอักษร

วิธีการสร้างปุ่ม Rollover

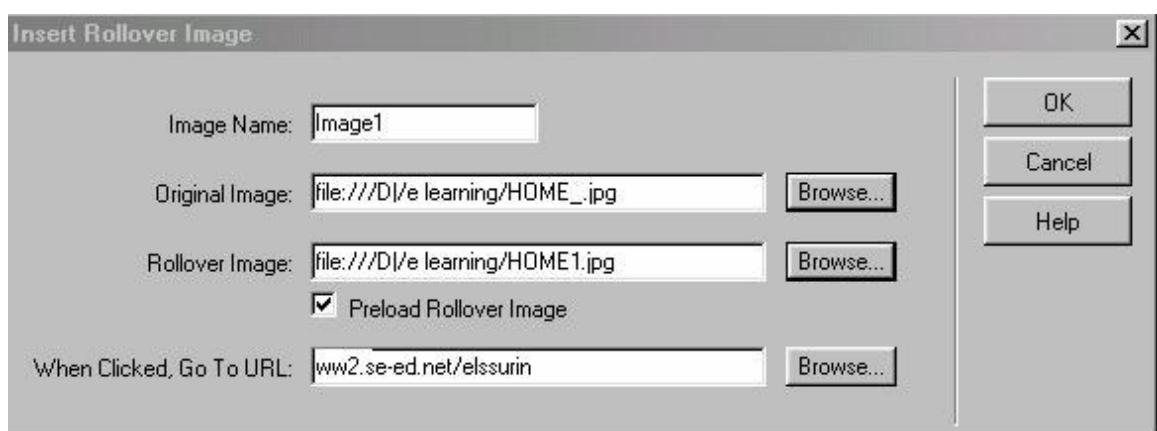
1. เปิดหน้าเว็บเพจใหม่
2. คลิกที่ Insert Rollover Image :  ใน Object tool จะเป็นการเข้าสู่หน้าต่าง Insert Rollover Image
3. กำหนดรูปที่จะทำเป็นปุ่มแรก ในช่อง Original Image โดยการ Browse ไปเลือกภาพ พร้อมทั้งกำหนดปุ่มที่สอง ในช่อง Rollover Image



4. ในหน้าต่าง Rollover Image ให้เลือกภาพที่จะนำมาทำปุ่ม จากนั้นคลิก Select



5. เลือกภาพเพื่อทำเป็นปุ่มที่สองเหมือนกับการทำปุ่มแรก และสามารถกำหนดเว็บเพจปลายทางหรือเว็บไซต์ที่ต้องการลิงค์ไปหากเมื่อคลิกที่ปุ่ม Rollover นี้ โดยคลิกที่ When clicked, go to URL



6. จากนั้นคลิก OK
7. จะพบหน้าตาของปุ่ม Rollover อยู่บนหน้าเว็บเพจ



8. ให้กดคีย์ F12 เพื่อเปิดดูผลของการสร้างภาพ Rollover ที่เมื่อเลื่อนเม้าส์ไปวางบนปุ่ม จะมีรูปเมื่อและปุ่มนั้นจะเปลี่ยนสีของตัวอักษรและสีของพื้นหลัง เมื่อเลื่อนเม้าส์ออกจากปุ่ม ปุ่มก็จะกลับมาดังเดิม