การออกแบบและสร้างเว็บเพ็จมัลติมีเดียแอนนิเมชั่น เบื้องต้น



การออกแบบและสร้างเว็บเพ็จมัลติมีเดียแอนนิเมชั่น เบื้องต้น

จำนวนชั่วโมง 30 ชั่วโมง

วัตถุประสงค์

- 1. สามารถปรับแต่งภาพโดยใช้เครื่องมือต่างๆ ของ Adobe Photoshop CS2 ได้
- 2. สามารถนำเอารูปภาพที่ปรับแต่งไปใช้งานกับเว็บและงานต่างๆ ได้
- สามารถนำผลงานที่ได้ไปประกอบเป็นเว็บไซต์
 โดยใช้โปรแกรม Macromedia Dream weaver เบื้องตัน ได้
- 4. สามารถใช้ Action Script เพื่อควบคุมการทำงานต่างๆ เบื้องต้นได้เอง

การจัดเตรียมโปรแกรมก่อนการอบรม

- 1. ระบบปฏิบัติการ Windows XP/2000/ME/98
- 2. โปรแกรม Photoshop CS2, CS3
- 3. โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3

กลุ่มเป้าหมาย

ข้าราชการในหน่วยงานภาครัฐ นักศึกษาและประชาชนทั่วไป ที่มีพื้นฐานการออกแบบเว็บไซต์มา อย่างดี แล้ว

จำนวน 30 คนต่อรุ่น

ประโยชน์ที่ได้รับ

ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ ความสามารถที่ได้รับจากการอบรมไปประยุกต์ใช้ในการ ทำงานและการดำเนินชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คุณสมบัติผู้เข้าอบรม

1. ต้องเคยการออกแบบเว็บไซต์มาก่อน

หัวข้อการอบรม

หลักสูตรสำหรับผู้ที่สามารถสร้าง Web และ Presentation ในรูปแบบของภาพเคลื่อนไหว (Animation) สามารถใส่เสียงประกอบและสร้าง Effect ให้กับ Animation เช่น การ Menu หรือ ทำ ปุ่ม ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ และมีเสียงประกอบเป็นการสร้างงาน Animation หรือภาพเคลื่อนไหว ด้วยเทคนิคต่างๆ เช่น การซ้อน Layer การทำ Masking Layer หรือ การทำ Twinning แต่ละแบบ เพื่อสร้างให้กับภาพเคลื่อนไหว มีการทำ Interactive และ Action script เพื่อการทำ Web ,Presentation โดยจะมีการคำสั่ง Action script ระดับเบื้องต้น การสร้าง Web Interface แบบที่ เป็นการเคลื่อนไหว



สารบัญ

บทที่	หน้า
ตอนที่ 1 การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา HTML	5
ภาษา HTML	5
โครงสร้างภาษา HTML	6
การจัดรูปแบบเอกสาร	7
การจัดรูปแบบตัวอักษร และการใช้สี	11
้การกำหนดเครื่องหมายหัวข้อและเลขลำดับ	16
การสร้างตาราง	
การนำรูปภาพมาใช้กับเวบเพจ	21
การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)	23
ตอนที่ 2 เทคนิคการสร้าง และตกแต่งภาพ ด้วย Adobe Photoshop CS3	
พื้นที่การทำงาน (Work Area)	
เครื่องมือต่างๆ (Toolbox)	27
การเปิดไฟล์ภาพ (Open)	
การสร้างไฟล์ใหม่ (New)	31
การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save)	
การใช้งาน Palettes	33
การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ (Selection)	
วิธีการใช้งาน Marquee Tool	
การสร้าง Fixed Size Selection	39
Lasso Tool	39
Magic Wand Tool	40
Crop Tool	40
คำสั่งพื้นฐานของ Selection	41
การใช้ Transform เพื่อปรับเปลี่ยนพื้นที่ Selection	41
การใช้งาน Foreground และ Background Color	41
การใช้งาน Type Tool	42
การใช้งาน Layer	45
การทำภาพโดยใช้ Filter	47
การใช้งาน Layer Style	50
การเปลี่ยนรูปร่างของรูป (Transform)	51
การปรับค่าความสว่าง/ความคมชัด (Brightness/Contrast)	51
การปรับขนาดของชิ้นงาน	52
การตัดกรอบของรูป (Crop)	53



งอนที่ 3 เทคนิคการสร้าง และออกแบบ Website ด้วย Adobe Dreamweaver CS3	55
าารใช้งานพื้นฐาน	55
าารเริ่มต้นใช้งาน Dreamweaver	56
ช่วนประกอบของ Dreamweaver	57
าารเริ่มกำหนดโครงร่างของเว็บ	58
ริ่มต้นสร้างเว็บไซต์	59
าารตั้งค่าเพื่อให้อ่านภาษาไทยได้	59
าารเพิ่ม Font เพื่อใช้งาน	60
าารกำหนดรายละเอียดของหน้าเว็บเพจ	61
าารสร้าง Table	61
าารพิมพ์ข้อความและการกำหนดตัวอักษร	66
าารเชื่อมโยง (Link)	66
าารสร้างเทมเพลตจากหน้าเว็บที่ออกแบบไว้แล้ว	67
าารกำหนดพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงได้ในเทมเพลต	68
าารนำเทมเพลตมาใช้งาน	70
าารปรับปรุงแก้ไขเทมเพลต	71



ตอนที่ 1 การสร้างเว็บเพจด้วยภาษา HTML

ภาษา HTML



ร**ูปที่ 1** การติดต่อสื่อสารผ่าน เวิลด์ไวด์เว็บ

ภาษา HTML (HyperText Markup Language) เป็นภาษาหลักที่ใช้ในการสร้างเวบเพจ (Web Page) เป็นภาษาประเภท Markup Language เกิดขึ้นจากการพัฒนาระบบ World Wide Web ในเดือนมีนาคม 1989 โดยนักวิจัยจากสถาบัน CERN (Conseil European Pour La Recherche Nucleaire) ซึ่งเป็นห้องทดลองในเมือง เจนีวา ประเทศสวิสเซอร์แลนด์ ชื่อ ทิม เบอร์เนอร์ - ลี (Tim Berners - Lee) ซึ่ง ทิม เบอร์เนอร์ - ลี ได้นำ แนวความคิดในเรื่อง Hypertext ของ Vannevar Bush และ Ted Nelson มาใช้เพื่อกระจายข้อมูลในองค์ ต่อมามี การพัฒนาและกำหนดมาตรฐานโดยองค์กรที่ชื่อว่า W3C (World Wide Web Consortium)

ภาษา HTML เป็นภาษาที่มีลักษณะของข้อมูลที่เป็นตัวอักษรในมาตรฐานของรหัสแอสกี (ASCII Code) โดยเขียนอยู่ในรูปของเอกสารข้อความ (Text Document) จึงกำหนดรูปแบบและโครงสร้างได้ง่าย ภาษา HTML ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ HTML Level 1 (รุ่นดั้งเดิม), HTML 2.0, HTML 3.0, HTML 3.2 และ HTML 4.0 ซึ่งเป็นรุ่นที่นิยมเขียนกันในปัจจุบัน (ขณะนี้ W3C ได้พัฒนา HTML 4.01 ออกมาแล้ว เพื่อลองรับมาตรฐาน ภาษา XML) จึงทำให้ภาษา HTML ในปัจจุบันสามารถแสดงภาพทางกราฟฟิกและระบบเสียงได้ เพื่อตอบสนอง ในการทำงานในปัจจุบัน

ภาษา HTML สามารถสร้างขึ้นได้จากโปรแกรมสร้างไฟล์ข้อความ (Text Editor) ทั่ว ๆ ไป เช่น Notepad หรือ Word Processing ได้ อีกทั้งง่ายต่อการเรียนรู้เพราะภาษา HTML ไม่มีโครงสร้างความเป็น Programming เลยแม้แต่น้อย และไฟล์ที่ได้จากการสร้างเอกสาร HTML ยังมีขนาดเล็กอีกด้วย

นามสกุลของไฟล์ HTML จะเป็นไฟล์นามสกุล .htm หรือ .html ซึ่งใช้ในทั้งระบบปฏิบัติการยูนิกซ์ (UNIX) และระบบปฏิบัติการ Windows และเรียกใช้งานได้จากเว็บบราวเซอร์ (Web Browser)



🛃 hello.html - Notepad	
<u>Eile Edit Search Help</u>	
<html></html>	*
<head> <title>Hello World!</title></head>	
<body></body>	
Hello World!	
	<i></i>

รูปที่ 2 ตัวอย่างการเขียนภาษา HTML ด้วยโปรแกรม Notepad

Hello World! - Microsoft Internet Explorer	
Eile Edit View Favorites Iools Help	
누 Back - ㅋ - 🗿 🛐 🖬 Favorites 🛛 20 - 행류 - 39 History	
Address 2\TONe\Web\HTML\hello.html	
Hello World!	*
	<u>×</u>
Done .	My Computer

ร**ูปที่ 3** ตัวอย่างการเปิดดูเอกสาร HTML ด้วยโปรแกรม Internet Explorer

โครงสร้างภาษา HTML

ดำสั่งในภาษา HTML เรียกว่า แท็ก (Tag) จะเขียนอยู่ในเครื่องหมาย < และ > แท็กจะแบ่งได้เป็นสอง กลุ่ม คือ แท็กแบบเปิด และแท็กแบบปิด โดยปกติแล้วแท็กของภาษา HTML จะเปิดและปิด โดยมีรูปแบบดังนี้

รูปแบบ	<tag> </tag>
เช่น	<html> </html> ,

การปิดแท็กจะใช้เครื่องหมาย / (Slash) เป็นตัวกำหนดในแท็กที่ปิด ส่วนแท็กอีกประเภทหนึ่งจะเป็นแท็ก ในลักษณะเปิด คือ ไม่ต้องมีแท็กเปิดท้าย เช่น ,
, <WBR> เป็นต้น



เพื่อความเข้าใจง่ายในการกำหนดโครสร้างภาษา HTML เราจึงควรกำหนดแท็กเปิดและเปิดให้เหมาะสม เพื่อสร้างความสมดุล เช่น เมื่อเราต้องการใช้กำหนดให้ตัวอักษรเป็นตัวหนาโดยใช้แท็ก และให้มีการขีดเส้น ใต้โดยใช้แท็ก <U> เราควรที่จะกำหนดการเปิดและปิดแท็กโดยเมื่อขึ้นต้นด้วยแท็ก และตามด้วยแท็ก <U> ควรจะปิดด้วยแท็ก </U> ก่อน แล้วตามด้วยแท็ก ดังนี้

```
<B><U> .... </U></B>
```

โครงสร้างหลัก

รูปแบบมาตรฐานในการสร้างเวบเพจประกอบด้วยคำสั่งหลักอยู่ 4 คำสั่ง ดังนี้

<HTML> </HTML> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่บอกจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของเว็บเพจ

<HEAD> </HEAD> เป็นคำสั่งในส่วนของการกำหนดส่วนหัวเรื่องของเว็บเพจ โดยในคำสั่ง HEAD จะมีคำสั่ง <TITLE> </TITLE> อยู่ด้วย ซึ่งทำหน้าที่กำหนดข้อความที่แสดงบน Title Bar โดยสามารถกำหนด ความยาวของข้อความได้ 64 ตัวอักษร

<BODY> </BODY> เป็นคำสั่งในส่วนเนื้อหาของเว็บเพจทั้งหมด

รูปแบบการเขียนมิดังต่อไป	
<html></html>	
<head></head>	
<title> Title Bar </title>	
<body></body>	

การจัดรูปแบบเอกสาร

คำสั่งในการกำหนดหัวเรื่อง (Headding)

การกำหนดหัวเรื่องเราจะใช้คำสั่ง Headding <H> เพื่อแสดงอัตราอักษรขนาดใหญ่กว่าปกติ เช่น ชื่อบท, ชื่อหัวข้อ เป็นต้น คำสั่ง heading มีด้วยกัน 6 ระดับ โดยที่ระดับ 1 จะมีขนาดใหญ่สุด และระดับ 6 จะมีขนาดเล็ก ที่สุด มีรูปแบบคำสั่งดังนี้

```
<H1> .... </H></H2> .... </H></H2> .... </H></H3> .... </H></H4>
```



<H5> </H>

<H6> </H>

ตัวอย่างที่ 1 head.html

<html></html>
<head><title> Heading </title></head>
<body></body>
<h1> Heading Levle 1 </h1>
<h2> Heading Levle 2 </h2>
<h3> Heading Levle 3 </h3>
<h4> Heading Levle 4 </h4>
<h5> Heading Levle 5 </h5>
<h6> Heading Levle 6 </h6>

คำสั่งขึ้นบรรทัดใหม่ (Line Break)

โดยปกติในการพิมพ์เอกสารทั่ว ๆ ไป เราจะขึ้นบรรทัดใหม่โดยใช้การกด Enter แต่ในการสร้างเอกสาร HTML เว็บบราวเซอร์จะถือเป็นการเว้นวรรค 1 ช่อง และใช้เป็นจุดตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่ถ้ายาวเกินขนาดบรรทัด แต่ถ้าเราต้องการให้เวบบราวเซอร์ตัดข้อความ ณ ตำแหน่งที่กำหนดเราจะใช้คำสั่ง Line Break
 โดยมี รูปแบบดังนี้

ข้อความ.....

ตัวอย่างที่ 2 break_rule.htm l

<html> <head><title> Break Rule </title></head></html>
<boda></boda>
<p></p>
Microsoft ถกตัดสินโดยศาลสหรัฐแล้ว
โดยศาลสั่งให้ Microsoft แยกบริษัทออกเป็นบริษัทย่อย ๆ
<i>(ใหย่อหม้าข้างหมู่ที่ แม้อะบีการกด Enter ขึ้นบรรทัดใหม่</i>
าร (เนอยทนายางยนน แม่จะมากมาต่าย Enter ยนยาภาทเทม
แต่ เป็นการขุดไข้เข้าข้ายการขุดเดือว/1/2/
<p></p>
Microsoft ถูกตัดสินโดยศาลสหรัฐแล้ว
โดยศาลสั่งให้ Microsoft แยกบริษัทออกเป็นบริษัทย่อย ๆ
<i>(ส่วนย่อหน้านี้ใช้คำสั่ง
 จึงขึ้นบรรทัดใหม่)</i>

คำสั่งยกเลิกการขึ้นบรรทัดใหม่ (No Break Rule)

เมื่อเราต้องการยกเลิกคุณสมบัติการตัดคำของเว็บบราว์เซอร์ เราสามารทำได้โดยใช้คำสั่ง <NOBR> โดยมีรูปแบบดังนี้

<NOBR>



.... ข้อความ

</NOBR>

ตัวอย่างที่ 3 no_break.html

<html></html>
<head><title> Break Rule </title></head>
<body></body>
<nobr></nobr>
"The fist step toward success is identifying you own leadership strengths"
(ก้าวแรกสู่ความสำเร็จ คือการระบุคุณสมบัติเด่นของการเป็นผู้นำที่มีอยู่ในตัวคุณ)

ถ้าเราเบิดตัวอย่างข้างต้น แล้วย่อเว็บบราวเซอร์ดู จะเห็นได้ว่าบรรทัดแรกจะไม่มีการตัดคำแม้จะเว้น วรรตคไว้ จนเว็บบราว์เซอร์พบคำสั่ง
 จึงทำการตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่

คำสั่งการจัดตำแหน่งของข้อความ (Paragraph Break)

เราจะใช้คำสั่ง <P> ในการจัดย่อหน้าของข้อความในเว็บเพจ ซึ่งคำสั่ง <P> นั้น จะมี Attributes เป็น คำสั่งเสริมช่วยในการจัดตำแหน่งของย่อหน้าคือ Alignment โดยมีรูปแบบดังนี้

```
<P Align = "ตำแหน่ง" >.... ข้อความ .... </P>
```

ตำแหน่งที่ใช้ในการจัดย่อหน้ามีด้วยกันสามลักษณะคือ

- Left จัดข้อความชิดซ้ายบรรทัด
- Center จัดข้อความกึ่งกลางบรรทัด
- Right จัดข้อความชิดขวาบรรทัด

โดยปกติค่าเริ่มต้นของ Alignment จะอยู่ที่ Left คือจัดข้อความชิดซ้ายของบรรทัด

ตัวอย่างที่4 paragraph.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> Paragraph </TITLE></HEAD>
<BODY>
<H4>การจัดย่อหน้าในเวบเพจ</H4><BR>
<P ALIGN="Left">
บ้อความชิดซ้ายบรรทัด
</P>
<P ALIGN="Center">
บ้อความกึ่งกลางบรรทัด
</P>
<P ALIGN="Right">
บ้อความชิดขวาบรรทัด
</P>
```



คำสั่งจัดวางข้อความกึ่งกลางบรรทัด (Center)

ในการจัดวางตำแหน่งของข้อความด้วยภาษา HTML นอกจากจะใช้คำสั่ง <P Align= "ตำแหน่ง"> แล้ว เรายังสามารถกำหนดกลุ่มข้อความหรือรูปภาพให้อยู่กึ่งกลางได้ด้วยคำสั่ง <CENTER> ที่มีรูปแบบกระชับกว่า โดยมีรูปแบบดังนี้

<CENTER> ข้อความ </CENTER>

ซึ่งข้อความที่ได้จะอยู่กึ่งกลางบรรทัด เหมาะกับการสร้างข้อความที่เป็นหัวเรื่อง

ตัวอย่างที่ 5 center.html

<html></html>
<head><title> Center </title></head>
<body></body>
<h1><center>การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่อง</center></h1>
<h2><center>การสร้างเว็บเพจเบื้องดัน</center></h2>
<h3><center>วิทยากร อ.จักรภพ ใหม่เสน</center></h3>

การตีเส้นแนวนอน (Horizontal Line)

ภาษา HTML มีคำสั่งช่วยในการตีเส้นแนวนอน เพื่อแยกเอกสารออกเป็นส่วน ๆ ให้ง่ายต่อการดูรูปแบบ เอกสารมากขึ้น โดยมีรูปแบบดังนี้

<HR>

สำหรับคำสั่ง <HR> นี้จะไม่มีแท็กปิด เป็นคำสั่งในลักษณะที่เรียกว่าแท็กเปิด ซึ่งถ้าเป็นคำ default จะ แสดงเส้นขนาด 2 pixels เต็มจอภาพ แต่คำสั่ง <HR> ยังมี Attributes ช่วยในการกำหนดความหนา, ความยาว, การจัดตำแหน่ง และการกำหนดความทึบของเส้น โดยมีรูปแบบดังนี้

<HR Size = "ความหนาของเส้น" Width = "ความยาวของเส้น" Align = "ตำแหน่งการจัดวาง" Noshade>

Size	เป็นการกำหนดความหนาให้กับเส้น ขนาดปกติ คือ 2 pixels
Width	เป็นการกำหนดความยาวให้กับเส้น สามารถกำหนดเป็นทั้ง pixels และ % โดยปกติ
	ถ้าไม่กำหนด เส้นจะยาวเต็มจอภาพ
Align	เป็นการกำหนดตำแหน่งการจัดวางของเส้น ประกอบด้วย
	Left คือ การจัดเส้นชิดซ้ายของบรรทัด
	Center คือ การจัดเส้นอยู่กึ่งกลางบรรทัด
	Right คือ การจัดเส้นชิดขาวของบรรทัด
Noshade	เป็นการกำหนดแสดงเส้นทึบไม่มีการแรงเงาของเส้น



ตัวอย่างที่ 6 horizontal_line.html

<html></html>
<head><title> Horizontal Line </title></head>
<body></body>
เส้นขนาดปกติ
<hr/>
เส้นความหนา 5
<hr size="5"/>
เส้นความหนา 20
<hr size="20"/>
เส้นความยาว 200
<hr width="200"/>
เส้นความยาว 50% ของจอภาพ
<hr width="50%"/>
เส้นความหนา 20 ความยาว 20%
<hr szie="20" width="20%"/>
เส้นความหนา 10 ความยาว 20% และอยู่ชิดซ้ายของบรรทัด
<hr align="Left" szie="10" width="20%"/>
เส้นความหนา 10 และแสดงเส้นที่บโดยไม่มีการแรเงาของเส้น
<hr noshade="" szie="10"/>

การจัดรูปแบบตัวอักษร และการใช้สี

คำสั่งในการกำหนดแบบตัวอักษร (Font Type)

คำสั่งในการกำหนดแบบตัวอักษรนั้น เราใช้แท็ก ซึ่งแท็กนี้สามารถที่จะกำหนดได้ตั้งแต่ แบบ ตัวอักษร (Font Face), ขนาดของตัวอักษร (Font Size) และสีของตัวอักษร (Font Color)

การกำหนดแบบตัวอักษร หรือที่เรียกว่า ฟอนต์ (Font) โดยปกติค่าเริ่มต้นของเว็บบราวเซอร์จะกำหนด เป็นแบบ Time New Roman เพื่อความหลากหลายของรูปแบบตัวอักษรมากกว่า 1 รูปแบบบนจอภาพของ บราวเซอร์ เราสามารถใช้คำสั่ง ตามด้วย Attributes "FACE" เพื่อกำหนดรูปแบบการแสดงผล ภาษาไทยให้กับตัวอักษรของเว็บเพจของเราได้ ซึ่งการแสดงผลภาษาไทยนั้นมีฟอนต์ให้เลือกหลายแบบ ตัวอย่างเช่น AngsanaUPC, CordiaUPC, BrowalliaUPC, MS Sans Serif เป็นต้น แต่สำหรับฟอนต์ที่เหมาะสม กับการแสดงผลภาษาไทยในเว็บบราวเซอร์ คือ MS Sans Serif โดยมีรูปแบบดังนี้

 ... ข้อความ ...

ถ้าต้องการระบุมากกว่า 1 ฟอนต์ ให้กำหนดรูปแบบดังนี้

 ... ข้อความ ...

ข้อดีของการกำหนดฟอนต์ไว้มากกว่า 1 ฟอนต์ ก็คือ เมื่อเว็บบราวเซอร์หาฟอนต์ที่ 1 ไม่เจอก็จะหา ฟอนต์ที่ 2 ต่อไปตามลำดับ

ตัวอย่างที่ 7 font_face.html



<HTML> <HEAD><TITLE> Font Face </TITLE></HEAD> <BODY> แบบด้วอักษรแบบ AngsanaUPC
 แบบตัวอักษรแบบ Ms Sans Serif
 Font Style Comic Sans MS $\langle BR \rangle$ Font Style Bookman Old Style
 </BODY> </HTML>

เราสามารถกำหนดขนาดของตัวอักษรในคำสั่ง โดยใช้ Attributes "Size" ในภาษา HTML กำหนดขนาดของตัวอักษรได้ 7 ขนาด โดยใช้ตัวเลข 1-7 เป็นตัวกำหนด ค่าเริ่มต้นจะมีขนาดเป็น 3

```
<FONT Size = "ขนาด"> ... ข้อความ ... </FONT>
```

ตัวอย่างที่8 font_size.html

<html></html>
<head><title> Font Face </title></head>
<body></body>
Font Size 1
Font Size 2
Font Size 3
Font Size 4
Font Size 5
Font Size 6
Font Size 7

การกำหนดสึให้กับตัวอักษรเราใช้ Attributes "Color" ในการกำหนดสีของตัวอักษรทำได้ 2 วิธี คือ

 กำหนดจากชื่อของสีมาตรฐาน เป็นการกำหนดจากชื่อสีมาตรฐานโดยตรง เช่น Black, Red เป็นตัน



 กำหนดจากรหัสเลขฐาน 16 จะใช้การอ้างอิงเลขฐาน 16 ในระบบของหมายเลขสี RGB (Red, Green, Blue) ซึ่งมีรูปแบบของรหัสสีเป็น #RRGGBB โดยใช้แทนรหัสด้วยเลขฐาน 16 ในช่วง 0, 1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F ตามลำดับ

```
โดยมีรูปแบบดังนี้
<FONT Color = "ชื่อสีมาตรฐาน"> ... ข้อความ ... </FONT>
หรือ
<FONT Color = "#RRGGBB"> ... ข้อความ ... </FONT>
```

ตัวอย่างสีมาตราฐานในการแสดงผลบนเวบบราวเซอร์ (ในที่นี้ขอใช้ Internet Explorer เป็นหลัก) ทั้งชื่อ ของสี และรหัสเลขฐาน 16 มีดังนี้

ชื่อมาตรฐาน	ตัวเลขฐาน 16 ในระบบส ี	สีที่ปรากฏบน	สีที่ได้
Black	#00000	สีดำ	
Blue	#0000FF	สีน้ำเงินเข้ม	
Cyan	#00FFFF	สีคราม	
Darkgray	#A9A9A9	สีเทาเข้ม	
Gray	#808080	สีเทา	
Green	#008000	สีเขียว	
Lightgray	#D3D3D3	สีเทาอ่อน	
Magenta	#FF00FF	สีม่วงอ่อน	
Orange	#FFA500	สีส้ม	
Pink	#FFC0CB	สีชมพู	
Red	#FF0000	สีแดง	
White	#FFFFF	สีขาว	
Yellow	#FFFF00	สีเหลือง	

ตัวอย่างที่ 9 font_color.html

<HTML> <HEAD><TITLE> Font Color</TITLE></HEAD> <BODY> This is Blue Color
 This is Green Color
 This is #FFA500
 </BODY> </HTML>



คำสั่งในการกำหนดลักษณะตัวอักษร (Style)

ในภาษา HTML มีคำสั่งที่ช่วยในการกำหนดลักษณะตัวอักษรให้มีความเด่นชัด เพื่อความเหมาะสมกับ งานในลักษณะต่าง ๆ โดยมีรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

- การกำหนดตัวอักษรตัวหนา (Bold) ใช้แท็ก
- การกำหนดตัวอักษรตัวเอียง (Italic) ใช้แท็ก <I>
- การกำหนดขีดเส้นใต้ตัวอักษร (Underline) ใช้แท็ก <U>
- การกำหนดตัวอักษรตัวพิมพ์ดีด (Typewriter) ใช้แท็ก <TT>
- การกำหนดขีดเส้นพาดทับกลางตัวอักษร (Strikethrough) ใช้แท็ก <S>
- การกำหนดตัวอักษรตัวห้อย (Subscript) ใช้แท็ก <SUB>
- การกำหนดตัวอักษรตัวยก (Superscript) ใช้แท็ก <SUP>
- การกำหนดตัวอักษรตัวโต (Big) ใช้แท็ก <BIG>
- การกำหนดตัวอักษรตัวเล็ก (Small) ใช้แท็ก <SMALL>

 ... ข้อความ ... <I> ... ข้อความ ... </I><U> ... ข้อความ ... </U><TT> ... ข้อความ ... </U><SUB> ... ข้อความ ... _{... ข้อความ ...}^{... ข้อความ ...}<BIG> ... ข้อความ ... </BIT><SMALL> ... ข้อความ ... </SMALL>

ตัวอย่างที[่]10 style.html

```
</BODY>
</HTML>
```

การกำหนดสีพื้นหลัง

การกำหนดสีพื้นหลังของเว็บเพจเราสามารถทำได้จากแท็ก <BODY> โดยกำหนดจาก Attributes "BGColor" โดยมีรูปแบบดังนี้



กำหนดสีพื้นหลังจากชื่อสีมาตรฐาน <BODY BGColor = "สีพื้นหลัง">

.... </BODY>

กำหนดสีพื้นหลังจากเลขฐาน 16 <BODY BGColor = "#RRGGBB">

</BODY>

ตัวอย่างที่ 11 bgcolor.html

<HTML>
<HTML>
<HEAD><TITLE> BGColor </TITLE></HEAD>
<!-- BODY BGColor="Yellow" -->
<BODY BGColor="#FFFF00">
The Internet is a collection of information stored in computers physically located
throughout the world.

Much of the information on the Internet is organized onto electronic pages. You'll bring
one page to your computer screen, discover its contents, and have the option of
bringing more pages of information.
</BODY>
</HTML>

การกำหนดสีให้กับตัวอักษรทั้งเอกสาร

การกำหนดสีให้กับตัวอักษรทั้งเว็บเพจเราสามารถทำได้จากแท็ก <BODY> โดยกำหนดจาก Attributes

"Text" โดยมีรูปแบบดังนี้

กำหนดสีพื้นหลังจากชื่อสีมาตรฐาน <BODY Text = "สีพื้นหลัง">

</BODY>

กำหนดสีพื้นหลังจากเลขฐาน 16 <BODY Text = "#RRGGBB">

.... </BODY>

ตัวอย่างที่12 body_text.html

<HTML>

<HEAD><TITLE> Heading </TITLE></HEAD>
<!-- BODY Text="Red" -->
<BODY Text="#FF0000">
The Internet is a collection of information stored in computers physically located
throughout the world.

Much of the information on the Internet is organized onto electronic pages. You'll bring
one page to your computer screen, discover its contents, and have the option of
bringing more pages of information.
</BODY>
</HTML>



การกำหนดเครื่องหมายหัวข้อและเลขลำดับ

คำสั่งในการแสดงรายการแบบไม่มีลำดับ (Unordered List)

Unordered List หรือ Bullet List นั้น ในภาษา HTML ได้กำหนดคำสั่งในการอำนวยความสะดวกในการ สร้าง Bullet ขึ้นไว้ด้วย เพื่อแสดงเครื่องหมายหน้าหัวข้อเรื่องหรือลำดับของรายการต่าง ๆ โดยไม่มีการ เรียงลำดับ โดยมีรูปแบบดังนี้

 ... ข้อความ ข้อความ ข้อความ

ตัวอย่างที่ 13 bullet1.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> List Item </TITLE></HEAD>
<BODY>
<UL>Viewing the Navigator Window
<LI>Window and frames
<LI>Colors and underlining
<LI>Company logo
<LI>Progress bar
<LI>Status message area
</UL>
</BODY>
</HTML>
```

เรายังสามารถระบุชนิดของเครื่องหมายได้ด้วย Attributes "Type" ในแท็ก หรือ โดยมี รูปแบบดังนี้

<ul type="ชนิดของเครื่องหมาย">	
<li type="ชนิดของเครื่องหมาย">	

ชนิดของเครื่องหมายมีด้วยกัน 3 แบบ ดังนี้

ชนิดของเครื่องหมาย	สัญญาลักษณ์ที่ปรากฏ
Disc	•
Circle	0
Square	-

ตัวอย่างที่ 14 bullet2.html

<HTML>

<HEAD><TITLE> List Item </TITLE></HEAD> <BODY>

<UL Type="Circle">การศึกษาวิชาพื้นฐานของคณะวิทยาศาสตร์ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ได้แก่



้คำสั่งในการแสดงรายการแบบเป็นลำดับ (Ordered List)

เราสามารถแสดงรายการแบบเป็นลำดับ คือ Ordered List หรือ Number List ได้ โดยการใช้ตัวเลขหรือ ตัวอักษรเป็นตัวกำหนดแสดงลำดับ โดยมีรูปแบบดังนี้

ชนิดของ Type กำหนดเลขลำดับได้ดังนี้

ชนิดของ Type	สิ่งที่ปรากฏ
Α	แสดงตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ (Caplital letters)
a	แสดงตัวอักษรพิมพ์เล็ก (Small letters)
I	แสดงตัวเลขโรมันตัวพิมพ์ใหญ่ (Large Roman numerals)
i	แสดงตัวเลขโรมันตัวพิมพ์เล็ก (Small Roman numerals)
1	แสดงตัวเลขอารบิก (Small Roman numerals)

ตัวอย่างที่ 15 order_list.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> Order List </TITLE></HEAD>
<BODY>
<OL Type="I">My computer in my dream
<LI>Inter Pentium 4 processor 2.0 GHz
<LI>RDRAM 256 MB
<LI>Harddisk 50 GB ATA-100
<LI>52X CD-Rom Drive
<LI>Speakers (Labtec) 160 Watt
<LI>Asus GeForce3 64 MB
<LI>Creative Sound Baster
```



การสร้างตาราง

คำสั่งในการสร้างตาราง (Table)

การสร้างเวบเพจในปัจจุบันมีการนำตารางเข้ามาเกี่ยวข้องกับหลาย ๆ ส่วน ตั้งแต่การสร้างตารางเพื่อ แสดงความสัมพันธ์ในลักษณะแถว (Row) และคอลัมน์ (Column) รวมถึงการแบ่งขอบเขตให้กับข้อความเพื่อการ จำกัดและควบคุมข้อความให้อยู่ในส่วนที่เราต้องการ

คำส^{ั่}งสำหรับสร้างตารางประกอบด้วยคำสั่งดังนี้

Tag	ดำอธิบาย	
<table> </table>	คำสั่งในการสร้างตาราง	
<caption> </caption>	คำสั่งในการกำหนดข้อความกำกับตาราง	
<tr> </tr>	คำสั่งในการกำหนดแถวของตาราง 1 แถว	
<th> </th>		คำสั่งในการกำหนดส่วนหัวของตารางแถวแรก
<td> </td>		คำสั่งในการกำหนดส่วนของข้อมูลในแถว หรือทำคอลัมน์

สำหรับโครงสร้างของคำสั่งในการสร้างตารางมีดังนี้

```
<TABLE>
 <CAPTION> ข้อความกำกับตาราง </CAPTION>
 <TR>
  <TH> ข้อความส่วนหัว </TH>
  .....
  .....
 </TR>
 <TR>
  <TD> ข้อความส่วนของข้อมูล </TD>
  .....
  .....
 </TR>
 <TR>
  <TD> ข้อความส่วนของข้อมูล </TD>
  .....
  .....
 </TR>
 .....
 .....
 </TABLE>
```

ตัวอย่างที่ 16 table1.html

<HTML>
<HEAD><TITLE> Table Tag </TITLE></HEAD>

	โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศนย์การเรียนร้ ICT ชมชน	
	http://www.mict4u.net	
(PODV)		
<body></body>		
Evample Data		
<h2>Report Sale 2001</h2>		
<table></table>		
<tr></tr>		
<th>Month</th>	Month	
<th>Sale A</th>	Sale A	
<th>Sale B</th>	Sale B	
<th>Sale C</th>	Sale C	
<tr></tr>		
<td>January</td>	January	
<td>500</td>	500	
<td>800</td>	800	
<td>700</td>	700	
<tr></tr>		
<td>February</td>	February	
<td>1200</td>	1200	
<id>1000</id>		
<1D>300 1D		
<1D>Mai 1D		
<td>300</td>	300	
<td>600</td>	600	

เรายังสามารถใช้ Attributes เพื่อให้เวบบราวเซอร์แสดงตารางให้ชัดเจนยิ่งขึ้น Attributes ต่าง ๆ มีดังนี้

Attributes	ดำอธิบาย
Align	กำหนดการวางตำแหน่งตางราง มี 3 ลักษณะ
Border	กำหนดแสดงความหนาของเส้นตาราง มีหน่วยเป็น Pixel
Height	กำหนดความสูงของตาราง มีหน่วยเป็น Pixel และ Percent
Width	กำหนดความกว้างของตาราง มีหน่วยเป็น Pixel และ
CellSpacing	กำหนดช่องว่างระหว่างตาราง
CellPadding	กำหนดช่องว่างระหว่างบรรทัดของตาราง

การกำหนดค่าต่าง ๆ ของ Attributes ที่กล่าวมาแล้ว ความแตกต่างของการกำหนดค่าเป็น pixel และ เป็น percent นั้นมีความแตกต่างกันดังนี้

> พิกเซล (Pixel) การกำหนดค่าเป็นแบบพิกเซล เมื่อการลดขนาดของเวบบราวเซอร์ตารางจะไม่ ลดขนาดตามความกว้าง หรือยาวของเวบบราวเซอร์



 เปอร์เซ็นต์ (Percent หรือ %) ถ้ากำหนดค่าในลักษณะของ Percent เมื่อบราวเซอร์มีการลด ขนาดลง ขนาดของตารางจะลดสัดส่วนตามขนาดของตัวเวบบราวเซอร์ด้วย

ตัวอย่างที่ 17 table2.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> Table Tag </TITLE></HEAD>
<BODY>
<CENTER>
Example Data
<H2>Report Sale 2001</H2>
<TABLE Border="3" CellSpacting="5" CellPadding="3">
 <TR>
   <TH>Month</TH>
   <TH>Sale A</TH>
   <TH>Sale B</TH>
   <TH>Sale C</TH>
 </TR>
 <TR>
   <TD>January</TD>
   <TD>500</TD>
   <TD>800</TD>
   <TD>700</TD>
 </TR>
 <TR>
   <TD>February</TD>
   <TD>1200</TD>
   <TD>1000</TD>
   <TD>300</TD>
 </TR>
 <TR>
   <TD>Mar</TD>
   <TD>900</TD>
   <TD>400</TD>
   <TD>600</TD>
 </TR>
</TABLE>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

คำสั่งในการกำหนดสี และการจัดตำแหน่งของข้อมูลในตาราง

ในการสร้างตารางในภาษา HTML มี Attributes ที่ช่วยเพิ่มสีสันและความเหมาะสมให้กับตาราง คือ

- Align ใช้กำหนดการจัดตำแหน่งของข้อมูลในตางราง ไม่ว่าจะเป็นข้อความหรือภาพ กำหนดได้ 3 ลักษณะ
 - Left กำหนดการจัดวางแบบชิดขอบซ้ายของตาราง

Right กำหนดการจัดวางแบบชิดขอบขาวของตาราง

Center กำหนดการจัดวางแบบกึ่งกลางของตาราง

BGColor เป็นการกำหนดพื้นสีภายในตารางที่อยู่ในแถวนั้น



ตัวอย่างที่ 18 table3.html

<html></html>	
<head><title> Table Tag </title></head>	
<body></body>	
<center></center>	
<h2>Report Sale 2001</h2>	
<table border="3" cellpadding="3" cellspacting="5"></table>	
<caption aling="Bottom"></caption>	
Summation Sale Report	
<pre></pre>	
<th>Month</th>	Month
<th>Sale A</th>	Sale A
<th>Sale B</th>	Sale B
<th>Sale C</th>	Sale C
- <tr alian="Center" bgcolor="Yellow"></tr>	
<td>Januarv</td>	Januarv
<td>500</td>	500
<td>800</td>	800
<td>700</td>	700
, <tr alian="Center" bgcolor="Skvblue"></tr>	
<td>Februarv</td>	Februarv
<td>1200</td>	1200
<td>1000</td>	1000
<td>300</td>	300
<pre>- <tr align="Center" bgcolor="Pink"></tr></pre>	
<td>Mar</td>	Mar
<td>900</td>	900
<td>400</td>	400
<td>600</td>	600

| |
| |
| |

การนำรูปภาพมาใช้กับเวบเพจ

ชนิดของรูปภาพ

การนำรูปภาพมาใส่ในเวบเพจเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความน่าสนใจให้กับเวบเพจเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะ การสร้างเวบเพจในป[ั]จจุบันก้าวไปถึงขั้นมีการตอบโต้กับผู้ที่เข้าชมเวบเพจ หรือที่เรียกกว่า อินเตอร์แอ็คทีฟ (Interactive) การนำรูปภาพในใช่ในเวบเพจยิ่งมีความจำเป็นมากยิ่งขึ้น

ในการแสดงผลในเวบเพจนั้น ภาพในแบบที่เหมาะสมคือภาพในแบบ GIF หรือ JPEG เนื่องจากภาพที่ ได้จะมีขนาดเล็ก ทำให้แสดงผลได้อย่างรวดเร็ว

 Graphics Interchange Format (GIF) เป็นภาพที่มีการบีบอัดข้อมูล ภาพจึงมีขนาดเล็ก แต่สีที่ รูปภาพในแบบ GIF นั้นสามารถแสดงผลได้เพียง 256 สี จึงเหมาะกับภาพในลักษณะภาพวาด ไฟล์ภาพแบบ GIF มีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ



- GIF87a เป็นไฟล์ GIF ทั่วไป

- GIF89a เป็นไฟล์ GIF ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ หรือที่เรียกว่า GIF Animation ไฟล์ภาพแบบ GIF ทั้งสองชนิดสามารถปรับการแสดงผลได้ 3 แบบ ได้แก่

- แบบ Interlaced จะทำการแสดงภาพออกเป็นช่วง ๆ แทนที่จะแสดงไล่ลงมาจากบนลงล่าง ตามปกติ

- แบบ Progressive จะทำการแสดงภาพแบบหยาบ ๆ ก่อน แล้วค่อย ๆ ชัดขึ้น

- แบบ Transparent Background จะแสดงภาพโดยไม่มีพื้นฉากหลัง

 Joint Photographic Experts Group (JPEG หรือ JPG) เป็นรูปภาพที่ถูกบีบอัดข้อมูลไว้ โดยใช้ เทคนิค Lossy ซึ่งคุณภาพของภาพที่ได้จะมีคุณภาพลดลงตามขนาดที่บีบอัดข้อมูล แต่ไม่จำกัดจำนวนสี ไฟล์ ภาพแบบ JPEG เหมาะสำหรับภาพในลักษณะภาพถ่าย

คำสั่งในการใส่รูปภาพในเวบเพจ (Image)

เราจะใช้แท็ก ในการนำภาพเข้ามาแสดงผลในเวบเพจ โดยมีรูปแบบดังนี้

สำหรับ Attributes ที่ใช้ระบุตำแหน่งของรูปภาพคือ SRC หรือ Source เราสามารถที่จะชี้ตำแหน่งที่เก็บ ภาพได้ เช่น เป็นต้น

ตัวอย่างที่ 19 image1.html

<HTML> <HEAD><TITLE> Image </TITLE></HEAD> <BODY> <CENTER> </CENTER> </BODY> </HTML>

ถ้าเราต้องการใส่คำอธิบายภาพ ภาษา HTML มี Attributes ที่ช่วยทำในส่วนนี้ คือ ALT (Alternative Text) ประโยชน์สำหรับ Attributes นี้คือ เมื่อผู้ใช้เวบบราวเซอร์ที่ไม่รองรับการแสดงผลในแบบกราฟฟิค ในส่วน ของภาพจะมีข้อความขึ้นมาอธิบายในส่วนนั้น โดยมีรูปแบบดังนี้

```
<IMG SRC = "ไฟล์ภาพ" ALT = "คำอธิบาย">
```

ตัวอย่างที่ 20 image2.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> Image </TITLE></HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<IMG SRC=" mypic.jpg" ALT="รูปใครเอ่ย">
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```



การนำรูปภาพทำเป็นพื้นหลัง

เราสามารถนำรูปภาพไปประกอบเป็นพื้นหลังหรือที่เรียกว่าวอลล์เปเปอร์ (Wall Paper) ของเวบเพจได้ โดยกำหนดในส่วนของแท็ก Body ซึ่งใช้ Attributes Background โดยมีรูปแบบดังนี้

<BODY Background = "ไฟล์ภาพ">

ตัวอย่างที่ 21 image_background.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE> Wall Paper </TITLE></HEAD>
<BODY Background="logo_bg.gif">
<CENTER>
We are students
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)

การเชื่อมโยงเว็บเพจ หรือที่เรียกว่าลิงค์ (Link) ถือว่าเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของภาษา HTML ดังจะเห็น ได้จากเว็บเพจทั่ว ๆ ไป จุดเชื่อมโยงเว็บเพจอาจจะเป็นข้อความหรือรูปภาพก็ได้

การสร้างจุดเชื่อมโยงข้อความ (Text Link)

ในการเชื่อมโยงเวบเพจเราจะใช้แท็ก <A> โดยการกำหนดข้อความในเอกสาร HTML เป็นจุดเชื่อมโยง โดยมีรูปแบบดังนี้

```
<A HREF = "URL"> ข้อความ </A>
```

A HREF หมายถึง Hypertext Reference ส่วน URL (Uniform Resource Location) คือ รูปแบบ มาตรฐานที่เป็นแหล่งที่ขอใช้บริการอินเทอร์เน็ต โดยเขียนอยู่ในรูปแบบดังนี้

โปรโตคอล://ชื่อโฮส.โดเมน/ชื่อไฟล์

ด้วอย่างเช่น http://www.microsoft.com/ ftp://ftp.nectec.or.th/ http://www.north.rit.ac.th/index.html

ตัวอย่างที่ 22 link1.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Link</TITLE></HEAD>
<BODY>
<CENTER><H2>สภาบันการศึกษา</H2></CENTER><BR>
<A HREF="http://www.north.rit.ac.th/">สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ
</A><BR>
<A HREF="http://www.ru.ac.th/">มหาวิทยาลัยรามคำแหง</A><BR>
<A HREF="http://www.cu.ac.th/">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</A><BR>
<A HREF="http://www.tu.ac.th/">จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</A><BR>
<A HREF="http://www.tu.ac.th/">มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์</A><BR>
```



การสร้างจุดเชื่อมโยงกับรูปภาพ (Graphic Link) เป็นการกำหนดให้รูปภาพเป็นจุดเชื่อมโยง โดยมีรูปแบบดังนี้ <A **HREF** = *"URL"*>

ตัวอย่างที่ 23 link2.html

```
<HTML>
<HEAD><TITLE>Link</TITLE></HEAD>
<BODY>
<CENTER>
<H2>หนังสือพิมพ์ไทย</H2>
<P>
<A HREF="http://www.komchadluek.com/">
<IMG SRC="komchadluek.gif" BORDER="0">
</A>
<P>
<A HREF="http://www.thairath.com/">
<IMG SRC="thairath.gif" BORDER="0">
</A>
</CENTER>
</BODY>
</HTML>
```

การกำหนดสีให้กับจุดเชื่อมโยงเวบเพจ

การสร้างเวบเพจด้วยภาษา HTML นั้น จุดเชื่อมโยงข้อความที่เราสร้างขึ้นจะมีสีที่แตกต่างจากปกติ พร้อมทั้งมีเส้นใต้บ่งบอกจุดเชื่อมโยงด้วย เราจะกำหนดสีของ Link ในเวบเพจจากแท็ก Body โดยมีรูปแบบดังนี้

```
<BODY Attributes = "ชื่อสีมาตราฐาน">
```

หรือ

<BODY Attributes = "#RRGGBB">

Attributes ที่ใช้ในการกำหนดสีมีด้วยกันดังนี้

BGCOLOR	กำหนดสีพื้นหลังให้กับเวบเพจ
TEXT	กำหนดสี่ตัวอักษรปกติ
LINK	กำหนดสีตัวอักษรที่เป็นจุดเชื่อมโยง
VLINK (Visited Link)	กำหนดสีตัวอักษรที่ทำการคลิกเพื่อไปยังเป้าหมายแล้ว
ALINK (Active Link)	กำหนดสีตัวอักษรที่กำลังคลิกไปยังเป้าหมาย



ตัวอย่างที่ 24 link3.html

<html></html>
<head><title>Link</title></head>
<body alink="orange" link="blue" text="red" vlink="green"></body>
<center><h2>สภาบันการศึกษา</h2></center>
สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตภาคพายัพ
มหาวิทยาลัยรามคำแหง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การเชื่อมโยงระหว่างเว็บเพจ

ในการระบุตำแหน่งที่อยู่สำหรับลิงค์นั้น ถ้าอยู่ต่างเว็บไซต์กันจะต้องระบุไว้ให้ครบถ้วน ตามตัวอย่างที่ 22-24 ที่ผ่านมา แต่ถ้าเป็นไฟล์ HTML ในเว็บไซต์เดียวกันเราสามารถละชื่อเว็บไซต์ได้ เหลือเพียงชื่อไฟล์ก็พอ

ตัวอย่างที่ 25 link3.html

<html></html>
<head><title>Link</title></head>
<body></body>
<center><h2>สภาบันการศึกษา</h2></center>
ตัวอย่างที่ 1
ตัวอย่างที่ 4
ตัวอย่างที่ 8
ตัวอย่างที่ 15
ตัวอย่างที่ 18



ตอนที่ 2 เทคนิคการสร้าง และตกแต่งภาพ ด้วย Adobe Photoshop CS3

Adobe Photoshop CS3 คืออะไร

Adobe Photoshop CS3 เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับตกแต่งภาพประสิทธิภาพสูง เพื่อ การทำงานระดับมาตรฐานสำหรับนักออกแบบมืออาชีพที่ต้องการสร้างสรรค์งานกราฟิกที่โดดเด่น ทั้งงานที่ใช้บน เว็บและงานสิ่งพิมพ์

ความละเอียดของภาพกราฟิก

ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอคอมพิวเตอร์นั้น เกิดจากจุดสี่เหลี่ยมเล็กๆ ของสีที่เราเรียกว่า พิกเซล (Pixel) (พิกเซล เป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดของภาพ) มาประกอบกันเป็นภาพขนาดต่างๆ

ความละเอียดของภาพจะมีหน่วยวัดปืน พิกเซล/ตารางนิ้ว และงานกราฟิกในแต่ละแบบก็จะใช้ความละเอียดที่ แตกต่างกัน ดังนี้

- ภาพที่แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ เช่น หน้าเว็บ หรืองานพรีเซนเตชั่น ใช้ความละเอียด 72 พิกเซล/ ตารางนิ้ว
- ภาพถ่ายทั่ว ๆไป ใช้ความละเอียด 150 พิกเซล/ตารางนิ้ว
- ภาพในงานพิมพ์ ใช้ความละเอียด 300 พิกเซล/ตารางนิ้ว

พื้นที่การทำงาน (Work Area)

Work Area หรือพื้นที่การทำงานของโปรแกรม Adobe Photoshop จะประกอบด้วยเครื่องมือสำหรับการตกแต่ง ไฟล์ภาพต่าง ๆ ดังนี้

1. Menu bar คือส่วนที่แสดงชื่อเมนูต่างๆ ของโปรแกรม ก็จะประกอบด้วย

File , Edit , Image , Layer , Select , Filter , View , Window , Help

- 1.1 File หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการจัดเก็บและเรียกใช้ไฟล์รูปภาพต่างๆ
- 1.2 Edit หมายถึง คำสั่งเกี่ยวกับการแก้ไขลักษณะของรูปภาพและ Image ต่างๆ
- 1.3 Image หมายถึง คำสั่งการจัดการรูปภาพและ Image ต่างเช่น การเปลี่ยนสีและการ เปลี่ยน

ขนาด

1.4 Layer หมายถึง ชั้นหรือลำดับของรูปภาพและวัตถุที่เราต้องการจะทำ Effects

1.5 Select เป็นคำสั่งการเลือกพื้นที่หรือส่วนต่างของรูปภาพและวัตถุในการที่จะเล่น Effects ต่างๆ

- 1.6 Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ
- 1.7 View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่าง ๆ เช่น การขยายภาพ และ ย่อภาพให้ดูเล็ก

1.8 Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ

- 1.9 Help เป็นกำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีลายละเอียดของโปรแกรม อยู่ในนั้น
- 2. Toolbox คือส่วนของอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างชิ้นงานหรือตกแต่งภาพ
- 3. Tool options bar คือส่วนที่กำหนดคุณสมบัติของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox



- 4. Palettes คือส่วนที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้กับรูปภาพ
- 5. Status bar คือส่วนที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ของชิ้นงาน เช่น ขนาดของมุมมองรูปภาพ ขนาดของ ไฟล์ คำแนะนำการใช้งานของอุปกรณ์ที่เลือกจาก Toolbox



Palettes

เครื่องมือต่าง ๆ (Toolbox)



้**หมายเหตุ** ปุ่ม Toolbar ที่มีเครื่องหมายสามเหลี่ยมเล็กๆ อยู่ด้านล่างขวาเมื่อกดปุ่มสามเหลี่ยมดังกล่าว โปรแกรมจะ

แสดงเครื่องมืออื่นๆ ออกมาเช่น



อธิบาย **Too**l ต่าง ๆ

c = 1	Marquee Tool
1.1	เป็นการเลือกแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า, วงกลม, แถวขนาด 1 พิกเซลส์ หรือคอลัมน์ 1 พิกเซลส์
	Move Tool
r⊕	ใช้เพื่อเลื่อนส่วนที่เลือก หรือไว้เลื่อน Layer และ Guide ต่างๆ
	Lasso Tool
P	จะใช้เพื่อสร้าง Selection แบบอิสระ, แบบ Polygonal (ตามจุดที่คลิก) และ Magnetic (ดึงเข้าหาขอบ
	รูปภาพ)
*	Magic Wand Tool
	ใช้เลือกพื้นที่บริเวณที่มีสีเดียวกัน
ť	Crop Tool
4	ใช้ในการเลือกบางส่วนของรูปภาพ
*	Slice Tool
\mathcal{P}	ใช้ในการสร้าง Slice
X	Slice Selection Tool
1	ใช้เลือก Slice ที่คุณสร้างขึ้นมา
Ø	Healing Brush Tool
0	ใช้ในการระบายสี เพื่อซ่อมแซมรูปภาพให้สมบูรณ์แบบ
	Patch Tool
0	ใช้เฉพาะในบริเวณที่เลือกไว้เท่านั้น เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของรูปภาพ โดยใช้ลวดลาย หรือใช้ส่วนที่เลือก
	ในภาพเป็นต้นฉบับ
11	Brush Tool
Ø	ใช้ในการวาดเส้น Brush ต่างๆ
R	Pencil Tool
V	ใช้ในการวาดเส้นที่มีขอบชัดเจน
2	Clone Stamp Tool
	ใช้ก็อปปี่รูปโดยอาศัยรูปภาพต้นฉบับ
20	Pattern Stamp Tool
	ใช้เพื่อวาดรูปโดยใช้บางส่วนของรูปภาพที่มีอยู่เป็นต้นฉบับ
*	History Brush Tool
D :	ใช้กลับคืนรูปภาพเดิมจาก State หรือ Snapshot ของรูปเดียวกัน
	Art History Brush Tool
B	ใช้ในการวาดรูป จาก State หรือ Snapshot ของรูปนี้โดยอาศัยรูปแบบของ Stoke ที่มีสไตล์หลากหลาย ช่วย
1	ให้สไตล์ ของภาพดูต่างออกไป



	Eraser Tool
Br	ใช้ลบรูปภาพหรือลบบางส่วนของพิกเซลส์และทำการเก็บส่วนต่างๆ เป็น State ต่างๆ ใน History Palette
×7	Magic Eraser Tool
	ใช้ลบรูปภาพบริเวณที่มีสีเดียวกันให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใส (Transparent) โดยการคลิกเพียงครั้งเดียว
×	Background Eraser Tool
	ใช้ลบรูปภาพบางส่วนให้กลายเป็นพื้นที่โปร่งใสโดยการลากเมาส์
	Gradient Tools
	ใช้เพื่อไล่สีระหว่างสีหลายๆ สี ในแบบต่างๆ Straight-line, Radial, Angle, Reflected และ Diamond
¢	Paint Bucket Tool
\heartsuit	ใช้ในการเติมสี Fill ในบริเวณที่เป็นสีเดียวกันด้วยสีของ Foreground
	Burn Tool
ø	ใช้ลดความสว่างทำให้รูปภาพดูมืดลง
	Sponge Tool
\mathbb{D}	ใช้เปลี่ยนสีในส่วนต่างๆ ของรูปภาพ โดยการปรับค่าความเข้มสี
<u> </u>	Path Selection Tool
ĸ	ใช้เพื่อเลือก Shape หรือ Path เพื่อแสดง Anchor Paint, Direction Line และ Direction Paint
E	Type Tool
I	ใช้ในการสร้างตัวหนังสือลงบนรูปภาพ
5772	Type Mask Tool
11	ใช้สร้าง Selection เป็นรูปร่างตัวหนังสือ
	Pen Tools
₩	ใช้ในการลากเส้น Path ซึ่งสามารถดัดโค้งตามรูปภาพใด้
3	Custom Shape Tool
65	ใช้เลือกรูปภาพเลือกรูปภาพที่มีรูปร่างเฉพาะจาก Custom Shape List
	Animations Tool
	ใช้เขียนโน๊ต หรือแนบเสียงไปกับรูปภาพได้
•	Eyedropper Tool
V	ใช้ในการดูดสีจากรูปภาพเพื่อใช้เป็นต้นแบบของสีกับงานชิ้นอื่น ๆ
	Measure Tool
\checkmark	ใช้วัดระยะห่าง, ตำแหน่งและมุมองศาระหว่างภาพ
ংশ্য	Hand Tool
	ใช้เลื่อนภาพที่อยู่ในหน้าต่างเดียวกัน
0	Zoom Tool
4	ใช้ในการขยายและย่อส่วนการแสดงภาพบนหน้าจอ



การเปิดไฟล์ภาพ (Open)

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Open

			10					
Ps Adobe Photoshop CS3								
File	Edit	Image	Layer	Select	Filter	View	Wind	
Ne	ew					Ctrl+	-N	
O	ben					Ctrl+	·0	
Br	owse.				Al	t+Ctrl+	-0	
O	ben As				Alt+Shif	t+Ctrl+	-0	
Q	ben As	Smart C	bject					
O	ben Re	ecent					•	
De	evice C	entral						
C	ose					Ctrl+	W	
C	ose All				Alt	+Ctrl+	W	
C	ose an	id Go To	Bridge		Shift+Ctrl+W			
Sa	ive				Ctrl+S			
Sa	ive As				Shif	t+Ctrl-	۲S	
Ch	neck Ir) 			و المراجع			
Sa	ive for	Web & L	Jevices.		Alt+Shir	t+Ctrl-	10	
R	everc					Г	12	
Pla	ace							
In	port						•	
E>	port						•	
Au	utomat	e					•	
So	ripts						•	
Fil	e Info				Alt+Shi	ft+Ctrl	+I	
Pa	ige Se	tup			Shif	t+Ctrl-	ΗP	
Pr	int				Ctrl+P			
Pr	int On	е Сору			Alt+Shif	t+Ctrl-	нP	
E>	cit					Ctrl+	-Q	

2. จะปรากฏ Dialog แสดงรายชื่อไฟล์ต่าง ๆ ดังภาพ เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดมาใช้งาน

Open						? 🛛
Look in:	Cogo-ict		~	0 🕫	P .	*
My Recent Documents	ict_logo	008-PING				
My Documents						
	File name:				~	Joen
My Network	Files of type:	All Formats			~	ancel
		File Size:				
Use Adobe Dialo	g					

3. คลิกเลือกไฟล์ที่ต้องการเปิดใช้งาน จากนั้นคลิกปุ่ม Open



การสร้างไฟล์ใหม่ (New)

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง New

	Chi+N	Recolution: exals fort w Front Image Clear	
pen	Chi+O		
ovise	Ak+Ctrl+O		
pen As	Ak+Shift+Ctrl+O		
pen As Smart Object	18		
pen Recent	<u> </u>	r	
svice Central		ni ict_logo.bmp @ 100% (Index)	
ose	Ctrl+W		0
ood All	Alt + Ctrl + W		
ose and Go To Bridge	Shift+Ctrl+W		
27/0	Cole5		
we As	Shift+Col+5		
reck In	0.200.2000000000		
we for Web & Devices	At+Shit+Orl+5		
tyert.	F12		
108			
port			
port			
	2	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
zicha			
npo			
e Info	Alt+Shift+Oul+I		
or Setup	Shift+Orl+P		
nt	Cbrl+P		
int One Copy	Alt+Shift+Otrl+P		
	01.0		

2. จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้

	Name:	Untitled-1			ОК
Preset:	Clipboard		Cancel		
	Size:			~	Save Preset.
	Width:	1280	pixels	~	Delete Preset
	Height:	800	pixels	~	Consistent Constant
	Resolution:	72	pixels/inch	~	Device Central
	Color Mode:	RGB Color 🛛 👻	8 bit	~	
Backgrou	nd Contents:	White			
(a) i du					Image Size:

- Name คือ ชื่อของชิ้นงาน สามารถกำหนดใหม่เองได้ ชื่อนี้จะไประบุที่ชื่อไฟล์ต่อไป

- **Preset** คือ ขนาดงานที่โปรแกรมกำหนดมาให้ ซึ่งมีหลากหลายขนาดให้เลือก หรือ สามารถกำหนดเองจากช่อง Width และ Height ได้

- Width คือ ขนาดความกว้างของงาน (จากซ้ายไปขวา) โดยกำหนดหน่วยและขนาดได้เอง จากรูป คือ 1024 Pixels

- Height คือ ขนาดความกว้างของงาน (จากบนลงล่าง) โดยกำหนดหน่วยและขนาดได้เอง จากรูป คือ 768 Pixels

- Resolution คือ ความละเอียดของภาพ โดยใส่ตัวเลขค่าความละเอียดของภาพ เช่น งาน เว็บหรือรูปที่แสดงบนคอมพิวเตอร์เท่ากับ 72 pixels/inch งานสิ่งพิมพ์เท่ากับ 150-200 pixels/inch

- Color Mode คือ โหมดสีของภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย โหมดสี Bitmap, Grayscale,

RGB Color, CMYK Color, Lab Color

- Background Contents คือ สีพื้นหลังของภาพ เมื่อเริ่มชิ้นงานใหม่ มีดังนี้



- White กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีขาว
- Background Color กำหนดให้สีพื้นหลังเป็นสีเดียวกับ Background
- Transparent ไม่มีพื้นหลัง
- 3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม OK เพื่อเริ่มชิ้นงานใหม่

การบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save)

หลังจากตกแต่งไฟล์ภาพเรียบร้อย จะต้องเก็บบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) สำหรับการเรียกใช้งานในครั้งต่อไป โปรแกรมมีการบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์ (Save) อยู่ 3 ลักษณะ คือ

- Save บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) ปกติ ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบ (Format) ของ PSD
- Save As บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) อื่น ๆ ได้ เช่น JPEG, BMP, GIF เป็นต้น
- Save for Web บันทึกไฟล์ในรูปแบบ (Format) สำหรับการใช้งานบนเว็บ เช่น ไฟล์ Html และไฟล์รูปภาพ JPEG, GIF, PGN เป็นตัน

ในที่นี่เป็นแสดงการใช้งานของ Save และ Save As

1. คลิกที่เมนูคำสั่ง File ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Save หรือ Save As หรือ Save

for Web & Devices

Adobe Photoshop CS3		
dit Image Layer Sel	ect Filter View	Winc
w	Ctrl	+N
Dpen	Ctrl-	+0
rowse	Alt+Ctrl-	+0
Open As	Alt+Shift+Ctrl-	+0
pen As Smart Object		
pen Recent		•
evice Central		
lose	Ctrl+	F₩
llose All	Alt+CtrH	-W
lose and Go To Bridge	Shift+Ctrl+	FW
ave	Ctri chifth chi	+5
sve As	Shirt+Ctri	+5
neuk In	Alt+Shift+Chi	16
evert	F	12
ace		
aport		+
xport		•
lutomate		۰.
icripts		•
ile Info	Alt+Shift+Ctrl	l+I
age Setup	Shift+Ctrl	+P
rint	Ctrl	+P
rint One Copy	Alt+Shift+Ctrl	+P
-	- 1	

จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของไฟล์ภาพดังนี้

	ave As	an with the		Save For Web & Devices	
Thurstand Light (10 V Mar 76 H) Converting of the second se	Servin My Recent Desktop My Documents My Documents My Longuar	File name. File name. File name. Color:	N. Japa Y See M. P. BMP, FIG. 7001 W Cancel Phandace (F167) Phandace (F167) Cancel Phandace (F167) Phandace (F167) Phandace (F167) Phandace (F167) Phandace (F167) Phandace (F1		
		Thumbhal	Tare ("The Tare" Loop cover care extension	for In particu	0% Alter Cenn pådne Sk olike



- ชื่อไฟล์ (File Name)
- รูปแบบของไฟล์ (Format)
- กำหนดคุณสมบัติของการบันทึกไฟล์ (Save Options)
 - As a Copy บันทึกไฟล์เป็นชื่ออื่น รูปแบบ (Format) อื่น ขณะที่ไฟล์เดิมกำลังเปิดใช้ งาน
 - Layers จะเก็บคุณสมบัติของ Layer ต่าง ๆ
 - Use Proof setup เก็บค่าโหมดสีที่จะใช้แสดงสีของภาพก่อนจะพิมพ์
 - Thumbnail กำหนดให้ไฟล์ที่บันทึก (Save) สามารถแสดงภาพตัวอย่างใน Dialog ของการเปิดไฟล์
 - Use Lower Case Extension กำหนดให้นามสกุลไฟล์เป็นอักษรตัวเล็ก
- 3. หลังจากกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ให้คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกข้อมูลลงบนไฟล์

การใช้งาน Palettes

Palettes คือ Dialog ที่ใช้ตรวจสอบและกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของรูปภาพ เช่น Palette ของ Navigator และ Info, Palette ของ Color, Swatches เป็นต้น

Palette ต่าง ๆ จะถูกจัดเป็นกลุ่ม ๆ สำหรับการซ่อนหรือแสดง Palettes นั้นให้คลิกที่เมนูคำสั่ง Window จากนั้น เลือก Palette ที่ต้องการซ่อนหรือแสดง Palette ใดถูกเปิดใช้งานอยู่จะมีเครื่องหมายถูก

หน้า Palette



Navigator Palette

Navigator Palette เป็น Palette ที่ใช้สำหรับเปลี่ยนขนาดมุมมอง ที่จอภาพตามความเหมาะสม ประกอบด้วยส่วน ต่าง ๆ ดังนี้





- Proxy Preview Area คือส่วนที่แสดงถึงขนาดของภาพในชิ้นงาน กรอบสีหมายถึงขนาดของชิ้นงาน หากกรอบของ Proxy Preview อยู่ริมสุดของภาพแสดงว่าภาพนั้นมีขนาดพอดีกับชิ้นงาน
- ตัวเลขเปอร์เซ็นต์ของภาพ คือส่วนที่ใช้กำหนดขนาดมุมมองของภาพ ซึ่งอยู่ในรูปแบบของเปอร์เซ็นต์ โดยค่าของขนาดภาพจริงจะเท่ากับ 100 เปอร์เซ็นต์
- Zoom Out & Zoom In คือส่วนที่ใช้กำหนดขนาดมุมมองของภาพ ประกอบด้วยส่วนที่ใช้กำหนด 3 ส่วน คือ
 - 3.1 Zoom Out คือส่วนที่อยู่ด้านซ้ายสุด ใช้สำหรับย่อขนาดมุมมองของภาพให้เล็กลง
 - 3.2 Zoom In คือส่วนที่อยู่ด้านซ้ายสุด ใช้สำหรับขยายขนาดมุมมองของภาพให้ใหญ่ขึ้น
 - 3.3 Zoom Slider คือส่วนที่เป็นแถบเลื่อน หากเลื่อนทางด้านซ้ายจะย่อขนาดมุมมองของภาพให้เล็ก ลง แต่หากเลื่อนมาทางขวาจะขยายขนาดมุมมองของภาพให้ใหญ่ขึ้น

Color Palette

Color Palette คือ Palette ที่ทำหน้าที่เป็นจานสี ซึ่ง Mode สีที่ปรากฏในภาพจะเป็นลักษณะการผสมใน Mode RGB มีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้

- 1. Set foreground color คือส่วนแสดงสีของ foreground
- 2. Set background color คือส่วนแสดงสีของ background
- RGB slider คือส่วนที่ใช้กำหนดค่าของการผสมสีใน Mode RGB ซึ่งสามารถเลื่อนเพื่อปรับ ค่าสีได้จากแถบ slide หรือระบุเป็นตัวเลข (0-255) เช่น สีดำ คือ R=0,G=0, B=0
- 4. Sample color คือส่วนสำหรับกำหนดค่าส์ในลักษณะจุ่มเลือกสี



Swatches Palette

Swatches Palette คือ Palette ที่ทำหน้าที่สำหรับเก็บสีหลักๆ ที่นิยมใช้ สามารถเลือกนำมาใช้ได้ทันทีและถ้าหา กว่าคุณมีสีที่ต้องการใช้เป็นประจำ สามารถบันทึกสีนั้นไว้ใน Palette นี้ได้



การบันทึกสีที่ต้องการไว้ที่ Swatches Palette สามารถทำได้โดยเลือกสีที่ต้องการ จากนั้นคลิกเมาส์ที่ปุ่มบันทึกสี ใหม่ที่ Swatches Palette จะสามารถบันทึกสีที่ต้องการได้



Styles Palette

Styles Palette คือ Palette ที่มีไว้สำหรับเก็บลวดลายอย่างลวดเร็ว สามารถเลือกลวดลายจาก Palette นี้ไปใช้ใน ภาพ จะทำให้ภาพที่คุณวาดไว้เปลี่ยนไปตามลวดลายที่เลือกไว้ทันที และยังสามารถสร้างลวดลายให้ขึ้นมาเองได้ ด้วย

การใช้งานนั้นสามารถทำได้โดยเลือกที่ Layer ที่ต้องการจะทำ Style แล้วคลิกเลือกที่ Style บน Styles Palette จากนั้น Layer จะเปลี่ยนตาม Style นั้นๆ



History Palette

เป็น Palette ที่แสดงขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ทำงานกับไฟล์ภาพตามลำดับโดยสามารถย้อนกลับไปยังการ ทำงานต่าง ๆ ในลำดับชั้นและยกเลิกได้ ประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ดังนี้

- 1. ส่วนที่ใช้กำหนดข้อมูลของการใช้ History Brush Tool
- 2. เป็นภาพที่แสดงรายละเอียดของงานที่ทำตามลำดับ
- 3. History State เป็นลำดับขั้นตอนวิธีการต่าง ๆ ที่ได้กระทำลงไป
- 4. New Document คือส่วนที่ใช้สร้างกระดาษทำการใหม่ โดยคัดลอกภาพจากลำดับที่ชี้อยู่
- 5. New Snapshot คือส่วนที่ใช้สร้าง Snapshot ใหม่
- 6. Trash Button คือส่วนที่ใช้ลบขั้นตอนการทำงานกับไฟล์ภาพในลำดับที่เลือกอยู่ออก





Layer Palette

Layer Palette เป็น Palette ที่เก็บชิ้นงานหรือภาพทั้งหมด เรียกว่า Layer ซึ่งจะเรียงลำดับก่อนหลัง ทำให้เกิด ความสะดวกในการจัดการแก้ไขโดยไม่เกิดผลกระทบกับชิ้นงานหรือภาพอื่น ๆ โดยจะแก้ไขเฉพาะชิ้นงานหรือ ภาพใน Layer ที่เลือกเท่านั้น ส่วนประกอบของ Layer Palette มีดังนี้

- Indicates Layer Visibility คือส่วนที่กำหนดการแสดงผลของ Layer หากมีสัญลักษณ์รูปตาแสดงว่า ภาพที่อยู่ใน Layer ดังกล่าวถูกแสดงบน Work Area หากไม่มีแสดงว่า Layer นั้นถูกซ่อนหรือไม่ แสดงผล
- Indicates if Layer is Linked คือส่วนที่แสดงว่า Layer ใดกำลังถูกทำงาน Layer นั้น จะมีสัญลักษณ์ รูปพู่กัน นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ Layer อื่นเลื่อนตำแหน่งตาม Layer ที่กำลังทำงานอยู่ได้ โดยการคลิกให้ Layer อื่นเปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์รูปโซ่
- 3. Add a Layer Style คือส่วนที่ใช้ใส่ Effect เช่น แสง เงา ต่าง ๆ ให้กับภาพใน Layer
- 4. Add a mask คือส่วนที่ใช้เพิ่ม Mask หรือเพิ่ม 1 Layer ซ้อนทับ Layer ที่กำลังทำงานอยู่ โดยทั้ง 2 จะถือเป็น Layer เดียวกัน
- 5. Create a new set คือส่วนที่ใช้สร้าง Folder สำหรับเก็บ Layer ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน
- 6. Create new fill or adjustment layer คือส่วนที่ใช้ปรับค่าสี ความคมชัด แสงและความสว่างในแบบ ต่าง ๆ ของภาพใน Layer
- 7. Create a new layer คือส่วนที่ใช้สร้าง Layer ใหม่
- 8. Delete layer คือส่วนที่ใช้ลบ Layer
- 9. Layer Thumbnail คือส่วนที่แสดงว่า Layer นั้นมีภาพใดอยู่
- 10. Lock คือส่วนที่ใช้ Lock ในรูปแบบต่างๆ
- 11. Opacity คือส่วนที่ใช้ทำให้ Layer นั้นโปร่งใส (ทั้ง Fill และ Effect)
- 12. Fill คือส่วนที่ใช้ทำให้ เฉพาะ Fill ใน Layer นั้นโปร่งใส ซึ่งไม่รวม Effect ที่ Layer นั้นมีอยู่




หมายเหตุ: แถบสีน้ำเงินแสดงว่ากำลังทำงานกับ Layer 2

การจัดลำดับ Layer สามารถทำได้โดยนำเมาส์คลิกค้างไว้ที่ Layer แล้วลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการ หรือใช้เมนู คำสั่ง Layer -> Arrange

- Bring to Front คือ ส่ง Layer ไปยังตำแหน่งบนสุดของทุก Layer
- Bring Forward คือ ส่ง Layer ขึ้นไปตำแหน่งบน 1 ขั้น
- Send Backward คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่าง 1 ขั้น
- Send to Back คือ ส่ง Layer ลงไปตำแหน่งล่างสุดของทุก Layer แต่ยกเว้น Background Layer

การกำหนดพื้นที่ เพื่อแก้ไขและตกแต่งภาพ (Selection)

Marquee Tool เป็นเครื่องมือสำหรับการกำหนด Selection โดยคลิกเลือก Marquee Tool จาก Tool box จะมี ให้เลือกใช้งาน 4 รูปแบบตามความเหมาะสม





วิธีการใช้งาน Marquee Tool

1. ให้คลิกที่ Marquee Tool บน Tool Box หรือหากต้องการเลือกรูปแบบอื่นของ Marquee Tool ให้ คลิกเมาส์ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกรูปแบบที่ต้องการสร้าง Selection

2. วางตำแหน่ ของ Cursor รูป เพื่อกำหนดจุดเริ่มสำหรับการสร้าง Selection

3. ให้คลิกเมาส์ค้างไว้และลากเพื่อกำหนดขนาดของพื้นที่ที่ต้องการ แล้วปล่อยเมาส์ จะปรากฏ เส้นประ ของ Selection ดังภาพ





Marquee options

เมื่อคลิกเลือกใช้งาน Marquee Tool ที่ Tool options bar เราจะสามารถกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของ Marquee tool ได้ดังนี้



 การแก้ไข Selection จะมีให้เลือก 4 รูปแบบคือการกำหนดเลือก Selection ใหม่ การเพิ่ม ตัดและลด Selection และการสร้าง Selection ด้วยวิธีการต่างๆ ดังนี้

เมื่อคลิกเมาส์จะเป็นการสร้าง Selection ขึ้นใหม่

สร้าง Selection เพิ่มขึ้น โดยพื้นที่ Selection ก่อนหน้าจะไม่หายไป แต่จะถูกรวมเข้าด้วยกัน

ลบพื้นที่ของ Selection ออกจาก Selection ก่อนหน้า

เป็นการสร้าง Selection ใหม่ในพื้นที่ Selection เดิม ด้วยวิธี Intersect จากพื้นที่ Selection ที่กำหนด ใหม่และ Selection ก่อนหน้า ที่มีพื้นที่เดียวกัน

- Feather กำหนดความฟุ้งเบลอของขอบ Selection ภาพ มีค่าตั้งแต่ 1 250 หากกำหนดค่ามากความฟุ้ง เบลอจะมากตาม
- 3. Style ของ Marquee Options มี 3 รูปแบบคือ
- Normal เลือกขนาดอิสระ ขนาดของ Selection จะเปลี่ยนไปตามการเคลื่อนตำแหน่งเมาส์
- Constrained Aspect Ratio กำหนดขนาดของ Selection โดยยืดหยุ่นตามอัตราส่วนของความ กว้าง (Width) และความสูง (Height)
- Fixed Size กำหนดขนาดของ Selection ตามอัตราส่วนของความกว้าง (Width) และความสูง (Height) ที่แน่นอน
- 4. Width การกำหนดความกว้างของ Selection
- 5. Height การกำหนดความสูงของ Selection



การสร้าง Fixed Size Selection

ถ้าต้องการสร้าง Selection ขนาดกว้าง 600 ยาว 80 Pixels ให้เปลี่ยนช่อง Style เป็นแบบ Fixed Size และ กำหนดความกว้างและความยาวตามที่ต้องการ



Lasso Tool

เป็นเครื่องมือที่สามารถสร้าง Selection ได้อย่างอิสระ มีความยึดหยุ่นสูง เมื่อคลิก Lasso Tool ที่ Tool bar จะมี ให้เลือกทั้งหมด 3 รูปแบบดังนี้ 🗺

1. Lasso Tool

เป็นการสร้าง Selection อย่างอิสระ วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์ค้างแล้วลากไปตามขอบของพื้นที่ Selection ที่ ต้องการ จนมาบรรจบที่จุดเริ่มต้นแล้วจึงปล่อยเมาส์จะปรากฏเส้นประของ Selection สามารถ กำหนดคุณสมบัติ ของ Lasso Tool ต่าง ๆ ได้ดังนี้



- Feather กำหนดความฟุ้งเบลอของขอบพื้นที่ Selection
- Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ

2. Polygonal Lasso Tool 🛛 🖗

เป็นการสร้างพื้นที่ของ Selection ในลักษณะของรูปหลายเหลี่ยม คลิกเมาส์บนภาพเพื่อกำหนด จุดเริ่มต้นในครั้ง แรกแล้ว ลากเมาส์จะปรากฏเส้นต่อจากจุดเริ่มต้นกับปลายเมาส์ วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์

Selection ที่เป็นเส้นตรงเชื่อมจากจุดต้นมายังจุดปลายเมาส์ที่คลิก ให้ทำแบบนี้เรื่อย ๆ เพื่อสร้างเส้น ขอบของ Selection จนสุดท้ายให้คลิกเมาส์บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรก จะเกิด Selection ขึ้น สำหรับการกำหนด คุณสมบัติจะเหมือนกับ Lasso Tool

3. Magnetic Lasso Tool 🛛 🖗

เป็นการสร้างพื้นที่ของ Selection อย่างอิสระและรวดเร็วในลักษณะของแม่เหล็กที่ดูดเข้าหาสี โดย Magnetic Lasso Tool จะใช้ความแตกต่างระหว่างสีที่เลือกกับสีของ Background เป็นตัวกำหนดขอบเขต พื้นที่ Selection วิธีการใช้งานเมื่อคลิกเมาส์เพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นแล้ว ให้ปล่อยเมาส์แล้วลากเมาส์ตาม ขอบเขตพื้นที่ที่ ต้องการเลือก Magnetic Lasso Tool จะเลือกขอบเขตพื้นที่ Selection เองโดยอัตโนมัติ จน สุดท้ายให้คลิกเมาส์ บรรจบที่จุดเริ่มต้นครั้งแรก จะเกิด Selection ขึ้น คุณสมบัติของ Magnetic Lasso Tool มีเพิ่มจาก Lasso Tool ได้ดังนี้



Width: 10 px Edge Contrast: 10% Frequency: 57 Pen Pressure

- 1 2 3 1. Width มีค่าตั้งแต่ 1-40 pixels เป็นการกำหนดให้โปรแกรมทำการตรวจสอบหาขอบเขตของพื้นที่ที่ เลือก นับตั้งแต่จุดที่เมาส์ซี้อยู่ไป X pixels เพื่อกำหนดขอบเขต
- Edge Contrast มีค่าตั้งแต่ 0-100% หากมีค่ามากจะทำให้เส้นขอบของพื้นที่ที่เลือกอยู่ระหว่างสีที่ Contrast กันมาก
- Frequency มีค่าตั้งแต่ 0-100 pixels หากค่าความถี่มากจะทำให้มีการกำหนดจุดในแต่ละช่วงของการ เลือกมาก ทำให้โปรแกรมสามารถเลือกพื้นที่อย่างมีความถูกต้องมากขึ้น

Magic Wand Tool

กำหนดพื้นที่ของ Selection โดยเลือกบริเวณที่มีค่าสึใกล้เคียงกัน วิธีการใช้งานคือคลิกที่ปุ่ม 🖄 บน Tool box แล้วคลิกเลือกพื้นที่ที่ต้องการสร้าง Selection นอกจากนี้แล้วยังสามารถกำหนดคุณสมบัติของ Magic Wand Tool ได้ดังนี้



- 1. Tolerance มีค่าให้กำหนดตั้งแต่ 0 255 pixels เป็นค่าของจำนวนสีที่ใกล้เคียงกับสีที่ถูกเลือก
- 2. Anti-aliased กำหนดให้ขอบของพื้นที่ที่เลือกมีความเรียบยิ่งขึ้น ไม่ขรุขระ
- Contiguous สามารถทำการเลือกบริเวณสีที่ใกล้เคียงกันได้เฉพาะในกลุ่ม pixels ที่ได้คลิกเลือกเท่านั้น ถ้า ไม่ได้ Check ไว้จะเลือกบริเวณที่มีสีใกล้เคียงกันในภาพทั้งหมด
- Use All Layers เลือกส์โดยมองทุก Layer เป็นเหมือน Layer เดียว หากไม่ถูก Check ไว้ หมายถึงใช้ Magic Wand Tool เฉพาะ Layer นั้นเท่านั้น

Crop Tool

กำหนดพื้นที่ของ Selection โดยตัดส่วนที่เหลือที่ไม่ได้อยู่ในพื้นที่ของ Selection ในภาพทิ้งไป วิธีการใช้งานคือ คลิกที่ปุ่ม 🗖 บน Tool box แล้วคลิกเมาส์ค้างไว้จากนั้นลากเมาส์เพื่อกำหนดพื้นที่ของ Selection แล้วจึง ปล่อยเมาส์ เมื่อพร้อมที่จะตัดส่วนที่เหลือออก ให้คลิก ปุ่ม 📝 บน Tool options bar หรือ 🔊 ปุ่ม เพื่อ ยกเลิก นอกจากนี้เรายังสามารถกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ ของการตัด ดังนี้





- 3. Color สีที่จะแสดงบนพื้นที่ส่วนที่เหลือ
- 4. Opacity ค่าความโปร่งแสงของสีบนพื้นที่ส่วนที่เหลือ
- 5. Perspective ปรับพื้นที่การตัดให้ได้ภาพที่มีมิติ

คำสั่งพื้นฐานของ Selection

- All กำหนดพื้นที่ Selection โดยใช้พื้นที่ของรูปภาพ ทั้งหมด
- Deselect ยกเลิกการกำหนดพื้นที่ Selection
- Reselect ย้อนกลับไปกำหนดพื้นที่ Selection หลังจากได้ ยกเลิกไป
- Inverse เป็นการเปลี่ยนพื้นที่ของ Selection จากที่กำหนด ไว้ให้เป็น พื้นที่ตรงข้าม



การใช้ Transform เพื่อปรับเปลี่ยนพื้นที่ Selection

คลิกที่เมนูคำสั่ง Edit ที่แถบ Menu bar จากนั้นเลือกคำสั่ง Transform

Again Shft+Ctrl+T	- Again กลับสู่รูปแบบเดิมก่อนหน้านี้ 1 ขั้น
	- Scale ปรับเปลี่ยนแบบ Scale ตามแนวตั้ง แนวนอนและแนวทแยง
<u>S</u> cale	- Rotate หมุนพื้นที่ที่เลือก
<u>R</u> otate	- Skew ปิดเกลียวพื้นที่เลือก
Skew	- Distort การบิดเบือนพื้นที่เลือก
<u>D</u> istort Perspective	- Perspective ปรับขนาดของพื้นที่เลือกให้มีลักษณะการมองแบบ
	Perspective (แบบมีมิติ ความกว้าง ความยาว ความลึก)
Rotate <u>1</u> 80?	- Rotate 180? CW หมุน 180 องศา
Rotate <u>9</u> 0? CW	- Rotate 90? CW หมุน 90 องศาตามเข็มนาพิกา
Rotate 9 <u>0</u> ? CCW	- Rotate 90? CCW หมุน 90 องศาทวนเข็มนาฬิกา
Flip <u>H</u> orizontal	- Flip Horizontal กลับจากซ้ายเป็นขวา
Flip <u>V</u> ertical	- Flip Vertical กลับจากบนลงล่าง

การใช้งาน Foreground และ Background Color

การใช้งานในส่วนของ Foreground และ Background Color สามารถทำได้ที่ส่วนของ Toolbox ดังรูป



สามารถเปลี่ยนสีได้โดยคลิกที่กรอบ Foreground หรือ Background จะปรากฏ Color Picker ให้เปลี่ยนสี

Color Picker (Foreground Color)		X
	7400	OK
		Cancel
		Add To Swatches
	Current	Color Libraries
	⊛H¢ 0_1	010
	02 0 %	0.0
		00 0
		C 73 %
	Otto D	10 67 %
Conly Web Colors	# 000000	R: 00 %

การใช้งาน Type Tool

สามารถสร้างข้อความได้ทั้งในแนวนอนและแนวตั้ง Tการสร้างข้อความแต่ละครั้งโปรแกรม Adobe Photoshop จะสร้าง Layer ใหม่อัตโนมัติ ลักษณะของข้อความจะมี 2 รูปแบบคือ

 แบบ Point Type จะมีรูปแบบเป็นกำหรืออักษรสั้น ๆ 1 บรรทัด โดยกำหนดจุดเริ่มต้นของ ข้อความบนชิ้นงาน โปรแกรมจะสร้าง Type Layer จิ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความลงไปได้ เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อย ให้กลิกที่ปุ่ม (มีอุตกลง หรือกลิกปุ่ม)

แบบ Paragraph Type จะมีรูปแบบเป็นข้อความที่มีหลายบรรทัด โดยจะอยู่ภายในขอบเขต ที่กำหนดเดียวกัน (Bounding box) โดยกำหนดจุดขอบเขตของข้อความที่ใส่ โปรแกรมจะสร้าง Type
 Layer ขึ้นมา และสามารถพิมพ์ข้อความและจัดเป็น Paragraph ได้จาก Paragraph Palette
 เมื่อพิมพ์ข้อความเรียบร้อย ให้กลิกที่ปุ่ม (พื่อตกลง หรือกลิกปุ่ม)



หากต้องการแก้ไขข้อความที่พิมพ์ให้คลิกที่ปุ่ม II แล้วลากเมาส์บนข้อความที่ต้องการแก้ไขให้เกิด แถบสี แล้ว จึงปรับแก้ไขข้อความ หรือเปลี่ยนแปลงคุณสมบัติต่าง ๆ ของข้อความบน Tool options bar เมื่อ แก้ไขเรียบร้อยแล้วจึง คลิกปุ่ม



หากต้องการตัวอักษรที่มีลวดลายของภาพ Background เช่น **PHOTOSHOP**สามารถ

ทำได้โดยใช้สร้าง Selection ของตัวอักษร ซึ่งมีวิธีให้คลิกที่ปุ่ม เพื่อเลือก Horizontal Type Mask Tool หรือ Vertical Type Mask Tool แล้วพิมพ์ข้อความที่ชิ้นงาน เมื่อพิมพ์เสร็จ จะเกิด Selection ที่เป็นตัวอักษร จากนั้น สามารถที่จะคัดลอกลวดลายภาพที่ต้องการตาม Selection ของข้อความนั้นได้



Warp Text เมื่อคลิกปุ่ม จะปรากฏ Dialog สำหรับกำหนดค่าเพื่อปรับแต่งรูปทรงของข้อความ

ตัวอย่าง Warp Text

Narp TextWarp TextWarp TextWarp TextWarp TextWarp TextMarp TextWarp Text



โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net



การใช้งาน Layer

ลักษณะการทำงานของ Layer เป็นเหมือนแผ่นใสวางซ้อนกันเป็นลำดับของรูปภาพ ช่วยแยกการทำงาน ให้ ชัดเจน โดยการทำงานแต่ละครั้งจะมีผลกับ Layer ที่เลือกอยู่เท่านั้น การมองจะอยู่ในลักษณะมองจากด้านบน ลงมา ด้านล่าง วิธีการเรียกใช้งาน Layer คลิกที่เมนูคำสั่ง Window ที่แถบ Menu bar เลือกคำสั่ง Show Layer ถ้าหากพบว่า Hide Layers แสดงว่า Palette Layer ถูกแสดงแล้ว

Active Layer คือ Layer ที่กำลังถูกทำงานอยู่ สามารถเลือก Layer ได้จากการคลิกที่แถบ Layer จากนั้น ช่อง Indicates if Layer is จะมีสัญลักษณ์รูปพู่กันปรากฏ หากต้องการเคลื่อนย้าย Layer โดยให้ Layer อื่น เคลื่อนย้ายตาม ให้คลิกที่ช่อง Indicates if Layer is ให้เป็นรูปโซ่เพื่อเชื่อม Layer เข้าด้วยกัน

การเปลี่ยนลำดับของ Layer สามารถทำได้โดยคลิกเมาส์ที่ Layer ค้างไว้แล้วลากไปยังลำดับของ Layer ที่ ต้องการแล้วปล่อยเมาส์

ที่ช่อง Indicates Layer Visibility หากปรากฏสัญลักษณ์รูปตาหมายความว่า Layer นั้นถูกแสดงอยู่ หาก ต้องการซ่อน Layer ไม่ให้แสดงผล ให้คลิกที่ช่อง Indicates Layer Visibility สัญลักษณ์รูปตาจะหายไป

	Layers (2
	Normal Opacity: 100%	
	Lock: 🔣 🌛 🕂 🔒 👘 Fill: 100% 🕨	
Active Layer	🛛 🛃 🚹 banner]
Indicates Layer Visibility	🔊 👔 🚺 picture	
	🐨 📃 Background 🔒	

การสร้าง Layer ขึ้นใหม่ ให้คลิกที่ปุ่ม หากต้องการคัดลอก Layer ให้คลิก Layer ที่ต้องการแล้วปล่อย ลงที่ปุ่มนี้เช่นเดียวกัน แต่ถ้าต้องการลบ Layer หลังจากคลิกเลือก Layer ที่ต้องการแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

การ Lock Layer

เป็นการกำหนดคุณสมบัติต่าง ๆ เพื่อบังคับไม่ให้ Layer ถูกเปลี่ยนแปลงหรือได้รับผลกระทบใด ๆ มี ทั้งหมด 4 รูปแบบดังนี้

1. Lock transparent pixels ห้ามไม่ให้เติมสีหรือปรับแก้สีลงไปใน pixels ที่โปร่งแสงบน Layer ได้

- 2. Lock image pixels ห้ามไม่ให้มีการแก้ไขหรือตกแต่งภาพบน Layer
- 3. Lock position ห้ามไม่ให้มีการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของ Layer
- 4. Lock all ห้ามโดยใช้การกำหนดคุณสมบัติของทั้ง 3 ข้อที่กล่าวมา





การ Merge Layer

เป็นการรวมชั้นของ Layer ตั้งแต่ 2 ชั้นขึ้นไปมาไว้รวมกัน โดยคลิกที่ปุ่ม แล้วจะปรากฏ Dialog สำหรับเลือกแบบต่าง ๆ ของการ Merge Layer ดังนี้

1. 20	Name	
	Diaticate Layer	
A CONTRACTOR OF	Exists	•
Da.	Lever Properties	
	Laver Style	٠
	Strapt Pillan	
P. N.	Name Fill Laurer	
4.2	Assoc & Automatic Lawar	٠
11	Charter Libber Contains	
	Autor Cardelé Cattale	
2 C	Layer Hash	
	Westige Marit	٠
a. • .	Create Opping Hask Alt+Oni+0	
Q. T.	Smart-Character	
 100.1 	P.944	
2 1	0-addeda	
04	Name Layer Rayed Show	
	Gridan Laviero Christi	
	Angenegalaying States	
Access 1	This Layers	
(D)	Arrange	•
2.	stand and so the formulast	
	Chelifade	
	Sards Million and Stream.	
	100 Louger	
	Control of Lindow of Lincolney	
	There is a second control	
	Herpe make gratected	
	Phatten Snage	
	Mattro	٠

- Merge Down หรือ Merge Linked เป็นการรวม Layer ที่ใช้งานอยู่กับ Layer ที่อยู่ลำดับถัดลง โดยถ้า Layer ที่อยู่ลำดับถัดไปมีสัญลักษณ์ รูปโซ่ จะมีข้อความว่า Merge Linked แต่หากไม่มีรูปโซ่จะมีข้อความว่า Merge Down

- Merge Visible

เป็นการรวม Layer ที่ถูกแสดงหรือมองเห็นได้ทั้งหมด

- Flatten Image

เป็นการรวม Layer ทุกลำดับชั้นเป็น Layer เดียว โดยมีชื่อว่า Background และจะลบ Layer ที่ถูกซ่อน ทิ้งไป หากต้องการเปลี่ยนชื่อของ Layer ให้คลิกเลือก Layer Properties จะปรากฏ Dialog ของ Layer ซึ่ง สามารถ เปลี่ยนชื่อของ Layer ได้ และแถบส์ได้

Layer Properties	
Name: Sripatum	ОК
Color: 🗌 None 💌	Cancel

การจัด Set ของ Layer

เป็นการรวบรวม Layer ต่าง ๆ มาไว้เป็นกลุ่ม Layer Set สามารถใช้คำสั่งต่าง ๆ เหมือน Layer ทั่ว ไป เช่น การดู คัดลอก เคลื่อนย้าย และการเปลี่ยนลำดับ ยกเว้นคำสั่งบางคำสั่ง เช่น Layer Effect ดังนั้นใช้ งาน คำสั่งใด ๆ ของ Layer Set จะเกิดขึ้นกับ Layer ภายในทุก Layer

การสร้าง Layer Set คลิกที่ปุ่ม 🔲 เพื่อสร้าง Set หลังจากนั้นให้คลิกเลือก Layer ที่ต้องการ จัดเก็บ ค้างไว้ แล้วลากที่ Layer Set จากนั้นให้ปล่อยเมาส์

หากดับเบิ้ลคลิกที่ Layer Set จะปรากฏ Dialog ของ Layer Set Properties ซึ่งสามารถเปลี่ยนชื่อของ Layer Set ได้ และแถบสีได้

www.mict4u.net	โครงกา	เรอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net
Layers × Channels Paths		
Pass Through Vopacity: 100%		
Lock: 🖸 🖉 🕂 🚔 🛛 Fill: 100% 🕨		
💌 🔛 Layer 1 🖻 🐣		
💌 🔻 🛄 Group 1	Group Properties	×
Sripatum	Name: Group 1	ОК
💌 🚺 Layer 0	Color: 🔲 None	Cancel
	Channels: 🗹 R 🔽 G 🗹 B	

การทำภาพโดยใช้ Filter

ฟิลเตอร์ (Filter) คือการตกแต่งภาพด้วยเทคนิคพิเศษ ที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของภาพตามความ ต้องการของงาน เราสามารถใช้งาน Filter ได้โดยเลือก Menu > Filter > เลือกใช้ Filter ที่ต้องการ ตัวอย่างการใช้ Filter

ที่ Menu Bar จะมีปุ่ม Filter(1) อยู่ เมื่อกดแล้วจะมี Filter Menu ปรากฏขึ้นเลื่อนเมาส์ไปยัง Filter "Blur"(2) จะมีเมนูย่อยเพิ่มขึ้นมา ให้กดเลือกที่ "Redial Blur"(3)





เมื่อเลือกเสร็จแล้วจะปรากฏหน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter สามารถที่จะกำหนดได้ตาม ต้องการ (ใน Filter แต่ละตัวนั้น หน้าจอการปรับเปลี่ยนลักษณะของ Filter จะไม่เหมือนกัน) เสร็จแล้วกดปุ่ม OK เพื่อจบขั้นตอนการทำงานของ Filter

Select Filter View Window Help	Vidth: Height	
ston.jpg @ 100% (RGB#)	2000 Aston Martin	- 🗆 × I Vanquish
	Radial Blur Amount	25 OK
	Blur Center	Blur Method:
		Quality:

จะได้ภาพที่มีการตกแต่งด้วย Filter: Radial Blur ออกมา ทั้งนี้ ถ้าใช้ Filter อื่นรูปงานที่ปรากฏ จะต่างกันออกไป



ตัวอย่าง Filter ที่น่าสนใจ



มาพตันแบบ	Finudge Stick	Gaussian Blur	Radial Blur
Angled Strokes	For the second s	Facet	Fragment
Lens Flare	Lighting Effects	Sharpen	Graphic Pen
Halftone Pattern	Stamp	Water Paper	Wind



การใช้งาน Layer Style

Styles	Blending Options	ОК
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal	Cancel
Drop Shadow	Opacity:%	New Style.
Inner Shadow		
Outer Glow	Advanced Blending	FIGNEW
Inner Glow		
Bevel and Emboss	Knockout: None	
Contour	Blend Interior Effects as Group	
Texture	Blend Clipped Layers as Group	
Satin	Layer Mask Hides Effects	
Color Overlay	Vector Mask Hides Effects	
Gradient Overlay	Blend If: Grav	
Pattern Overlay	This laws 0 DTT	
Stroke	This Layer: 0 255	
	Δ	

คลิกที่เมนู Layer > Layer Style > Blending Options จะปรากฏหน้าต่างดังภาพข้างล่าง

(1) คือ Style ที่ต้องการใช้กับ Layer ที่เราเลือกไว้ จะมีให้เลือก 10 แบบจากบนลงล่าง

(2) คือ การกำหนดค่าต่างๆ ของแต่ละ Style ซึ่งจะแตกต่างกันไปในแต่ละ Style

ตัวอย่างการใช้ Layer Style

PHOTO	PHOTO	PHOTO	
Drop Shadow	Inner Shadow	Outer Glow	
PHOTO	PHOTO	PHOTO	
Inner Glow	Bevel and Emboss	Satin	
PHOTO	PHOTO	PHOTO	
Gradient Overlay	Pattern Overlay	Stroke	



การเปลี่ยนรูปร่างของรูป (Transform)

เราสามารถเปลี่ยนแปลง Layer ในรูปแบบต่างๆได้เช่น การย่อ/ขยาย การหมุนภาพ การบิดภาพ ด้วย คำสั่ง Transform โดยคลิกเลือก Edit > Transform > (เลือก Transform Function ที่ต้องการ)

ลักษณะของ Transform



การปรับค่าความสว่าง/ความคมชัด (Brightness/Contrast)

การปรับความสว่าง-ความมืดของภาพ และการตัดกันของสีที่ชัดเจนขึ้นนั้น สามารถทำได้โดยใช้คำสั่ง Brightness/Contrast โดยเลือกคลิกที่ Image > Adjust > Brightness/Contrast



Original



Brightness



Contrast



การปรับขนาดของชิ้นงาน

Image Size

Image Size คือการ ลด/ ขยายรูปภาพโดยสามารถใช้คำสั่งนี้ได้จากเมนู Image > Image Size... จะปรากฏหน้าต่างที่ให้เรากำหนดขนาดของภาพขึ้นมาดังรูป

lr	nage Size					
	— Pixel Dimens	ions: 398,6K			ОК	
	Width:	399	pixels	<mark>۲</mark> م	Cancel	
(1) Height:	341	pixels		Auto	
	— Document 9	iize:		2		
	Width:	14.08	cm	⊾ ∟		
	Height:	12.03	cm	✓ 1 [®]		
	Resolution:	72	pixels/inch	~		
	Scale Styles Constrain Proportions Resample Image: Bicubic					

(1) Width(กว้าง) และ Height(สูง) ของรูปภาพ สามารถกำหนดได้ตามต้องการ โดยมีหน่วยให้ เลือกสองแบบคือ Pixel และ %

(2) Constrain Proportions Sign เมื่อสัญลักษณ์นี้ปรากฏดังรูป แสดงว่าเมื่อเราได้กำหนด ขนาดภาพไว้ด้านใดด้านหนึ่งแล้ว โปรแกรมจะกำหนดสัดส่วนของด้านที่เหลือให้เอง(อัตราส่วนที่เท่ากัน) ผลที่ได้ก็คือ ไม่ว่าจะย่อหรือขยาย รูปภาพที่ออกมาก็จะมีอัตราส่วนของ กว้าง x สูงเท่าเดิม

(3) Constrain Proportions Check Box จาก (2) เมื่อเราไม่ต้องการ ย่อ/ขยาย รูปภาพให้ เหมือนอัตราส่วนเดิมให้คลิกที่ Check Box ออก เครื่องหมาย 🗹 จะหายไปหลังจากนั้นการกำหนดขนาด กว้างและสูงสามารถกำหนดได้ตามต้องการ

Canvas Size

การ Canvas Size คือการลด/ ขยายพื้นที่รูป โดยเพิ่มพื้น Background และสามารถขยายรูปโดย กำหนดทิศทางได้ ดังรูป



- 1. Current Size ขนาดป[ั]จจุบันของงาน
- 2. New Size ขนาดที่เพิ่มขึ้นจากขนาดของงาน



โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ สูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net

3. Relative เป็นคุณสมบัติบอกค่าขนาดของ New Size เครื่องหมาย ✓ ค่าในช่อง Width และ Height จะเป็น 0 สามารถเพิ่มพื้นที่งานโดยไม่ต้องรวมค่า Current Size

4. Anchor ที่ทางที่ต้องการเพิ่มขนาดให้ไปในทิศทางที่ต้องการ

ตัวอย่างการ Canvas Size



การตัดกรอบของรูป (Crop)

การ Crop คือ การตัดกรอบภาพเอาเฉพาะที่ต้องการ นอกจากรูปภาพจะมีขนาดเล็กเกินไปแล้ว บางครั้ง รูปภาพก็มีขนาดใหญ่เกินไปได้เช่นกัน เราสามารถตัดกรอบภาพ (Cropping) ให้เหลือเฉพาะที่ต้องการได้โดยใช้ เครื่องมือสองชนิดนี้ ดังนี้

วิธีที่ 1 การตัดกรอบภาพโดยเครื่องมือ Rectangular Marquee Tool

- 1. เลือกเครื่องมือ บนแถบเครื่องมือและกำหนด Feather ให้เท่ากับ 0 ก่อน
- 2. สร้าง Selection ที่ภาพในส่วนที่ต้องการตัดกรอบ
- 3. เลือกเมนู Image -> Crop จะได้รูปจากการ Cropping

วิธีที่ 2 การตัดกรอบภาพโดยเครื่องมือ Crop

- 1. เลือกเครื่องมือ บนแถบเครื่องมือ
- สร้างพื้นที่ที่ต้องการตัดกรอบภาพ สังเกตว่าจะเกิดแถบสีเทาขึ้นบริเวณรอบนอกขอบกรอบที่สร้าง ขึ้นมา บริเวณสีเทาคือ บริเวณของรูปภาพที่ถูกตัดทิ้งนั่นเอง
- ปรับแต่งพื้นที่ที่เลือก
- 4. คลิกปุ่ม เพื่อยืนยันการตัดกรอบรูปตามต้องการ (กรณียกเลิกให้คลิกปุ่ม แทน)



ตัวอย่างการ Cropping

ภาพก่อนการ Cropping

โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net

ภาพหลังการ Cropping







ตอนที่ 3 เทคนิคการสร้าง และออกแบบ Website ด้วย

Adobe Dreamweaver CS3

รู้จักกับ Dreamweaver

Dreamweaver ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำหรับสร้างเว็บเพจ และ ดูแลเว็บไซต์ ที่มีประสิทธิภาพสูง เป็นที่ นิยมใช้ของ Web Master อย่างกว้างขวาง ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับเขียนภาษา HTML โดยเฉพาะ พร้อมทั้ง สามารถแทรก Java Scripts และ ลูกเล่นต่างๆได้มากมาย โดยที่ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องรู้หลักภาษา HTML มากนัก ซึ่งช่วยประหยัดเวลา และ ทำงานได้สะดวกยิ่งขึ้น

ความสามารถของ Dreamweaver

ในการเขียนเว็บเพจ จะมีลักษณะคล้ายกับการพิมพ์งานในโปรแกรม Text Editor ทั่วไป คือว่ามันจะเรียง ชิดซ้ายบนตลอดเวลา ไม่สามารถย้าย หรือ นำไปวางตำแหน่งที่ต้องการได้ทันที่เหมือนโปรแกรมกราฟิก เพราะฉะนั้นหากเราต้องการจัดวางรูปแบบตามที่เราต้องการ ก็ใช้ตาราง Table เข้ามาช่วยจัดตำแหน่ง ซึ่งเมื่อมี การจัดวางรูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น การเขียนภาษา HTML ก็ซับซ้อนยิ่งขึ้นเช่นกัน โปรแกรม Dreamweaver อาจจะไม่สามารถเขียนเว็บได้ตามที่เราต้องการทั้งหมด วิธีการแก้ไขปัญหาที่ดีที่สุดคือ ควรจะเรียนรู้หลักการของ ภาษา HTML ไปด้วย ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพ Webmaster แบบจริงจัง อาจจะไม่ต้องถึงกับท่องจำ Tag ต่าง ๆ ได้ทั้งหมด แต่ขอให้รู้ เข้าใจหลักการก็พอแล้ว เพราะหลาย ๆ ครั้งที่เราจะ เขียนเว็บใน Dreamweaver แล้วกลับได้ผลผิดเพี้ยนไป ไม่ตรงตามที่ต้องการ ก็ต้องมาแก้ไข Code HTML เอง และความสามารถของ Dreamweaver สรุปได้ดังนี้

 สนับสนุนการทำงานแบบ WYSIWYG (What You See Is What You Get) หมายความว่า เว็บที่เรา เขียนหน้าจอ Dreamweaver ก็จะแสดงแบบเดียวกับเว็บเพจจริง ๆ ช่วยให้เราเขียนเว็บเพจง่ายขึ้น ไม่ต้องเขียน Code HTML เอง

2. มีเครื่องมือในการช่วยสร้างเว็บเพจ ที่มีความยืดหยุ่นสูง

3. สนับสนุนภาษาสคริปต์ต่างๆ ทั้งฝั่ง Client และ Server เช่น Java, ASP, PHP, CGI, VBScript

4. มีเครื่องมือในการ Upload หน้าเว็บเพจไปที่เครื่อง Server เพื่อทำการเผยแพร่งานที่เราสร้างใน อินเทอร์เน็ต โดยการส่งผ่าน FTP หรือ โดยการใช้โปรแกรม FTP ภายนอกช่วย เช่น WS FTP

5. รองรับมัลติมีเดีย เช่น การใส่เสียง, การแทรกไฟล์วิดีโอ, การใช้งานร่วมกับโปรแกรม Flash, Fireworks

การใช้งานพื้นฐาน (สิ่งที่ควรทราบเบื้องต้น)

1. ภาษา HTML เป็นภาษาที่ออกแบบสำหรับการแสดงผลเท่านั้น! ไม่สามารถประมวลผล หรือ ใช้ เขียนเว็บแอพพลิเคชั่นได้

หากต้องการเพิ่มลูกเล่น หรือ เทคนิคพิเศษ เช่น Effect ต่าง ๆ ต้องนำภาษา JavaScript มาเสริม
 HTML อีกที 3. การจัดรูปแบบใน Code เช่นการขึ้นบรรทัดใหม่ การเว้นวรรค ไม่มีผลต่อการแสดงผลทาง Web
 Browser



4. การขึ้นบรรทัดใหม่ ต้องใช้ Tag
 หรือ กดปุ่ม Shift+Enter 5. การขึ้นย่อหน้าใหม่ ต้องใช้ Tag <P> หรือ กดปุ่ม Enter 6. การเว้นวรรค ต้องใช้ Tag พิเศษ คือ หรือ กดปุ่ม Ctrl+ Shift + Spacebar 7. หลักการอ่าน Tag ของภาษา HTML จะอ่านค่าจาก Tag ที่อยู่ด้านในก่อน 8. ไฟล์ HTML และ Script ต่างๆ สามารถเปิดแก้ไขในโปรแกรม Text Editor ทั่ว ๆ ไป ไม่จำเบ็นต้องแก้ไขใน Dreamweaver เพียงอย่างเดียว

 9. การแทรกข้อความ และ การปรับแต่งค่าต่าง ๆ ให้คลิกตำแหน่งที่ต้องการ แล้วพิมพ์ข้อความตาม ต้องการ หรือให้เลือกข้อความเมื่อต้องการกำหนดค่าต่าง ๆ เพิ่มเติม

การเริ่มต้นใช้งาน Dreamweaver

หลังจากที่ทำการติดตั้ง Dreamweaver เรียบร้อยแล้ว ก็สามารถเรียกใช้งานโปรแกรมด้วยวิธีการ ต่อไปนี้

- 1. Click Mouse ที่ปุ่ม 🏼 👪 start
- 2. เลือกคำสั่ง All Program > เลือกตามรูป







ส่วนประกอบของ Dreamweaver

- แถบคำสั่ง (Menu Bar) เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม
- แถบคำเครื่องมือ (Toolbar) รวบรวมปุ่มคำสั่งที่ใช้งานบ่อย
- แถบวัตถุ (Object Palette) เป็นกลุ่มเครื่องมือต่างๆ ที่ใช้ในการควบคุมวัตถุ บนชิ้นงาน เอกสาร
 เว็บ เช่น เส้นกราฟิก (Horizontal Rule), ตาราง, รูปภาพ, เลเยอร์ (Layer)
- แถบแสดงสถานะ (Status Bar)
- แถบควบคุมการทำงาน (Properties Palette) เป็นรายการที่ปรับเปลี่ยนได้ ตามลักษณะการเลือก ข้อมูล เช่น หากมีการเลือกที่จะพิมพ์ หรือแก้ไขเนื้อหา รายการก็จะเป็น ส่วนทำงานที่เกี่ยวกับ อักษร, การจัดพารากราฟ ถ้าเลือกที่รูปภาพ รายการในแถบนี้ ก็จะเป็นคำสั่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับ การควบคุมเรื่องรูปภาพ
- ส่วนของ Panel Group เป็นกลุ่มของแถบเครื่องมือที่สามารถเรียกใช้งานได้อย่างรวดเร็ว เพื่อให้ ง่ายในการสร้าง Application บนอินเทอร์เน็ต เช่น การแทรก Code ของ JavaScript และ VBScript ลงในเว็บเพจได้อย่างง่าย ๆ โดยสามารถเรียกใช้งานได้จาก Panel Group



ส่วนประกอบต่างๆ ของหน้าจอ Dreamweaver

แสดงส่วนประกอบของ Dreamweaver

หน้าจอแสดงผล (Document Windows)

หน้าต่างการทำงานของ Dreamweaver สามารถเลือกหน้าต่างการทำงานได้ 3 รูปแบบ โดยการคลิก ไอคอนที่อยู่ในแถบเครื่องมือ Toolbar ดังนี้

<u>ญ Code</u> Show Code View เป็นหน้าต่างที่ให้แสดงเฉพาะโค้ด HTML ของหน้าเว็บเพจที่ กำล*ั*งทำงาน



🖺 Show Code and Design View เป็นหน้าต่างที่แสดงทั้งโค้ด HTML และหน้าเว็บเพจที่กำลังทำงาน

Design Show Design View ให้แสดงแต่หน้าเว็บเพจไม่ต้องแสดงโค้ด HTML

Dall New Josef Madly Bud Calabality and Mildler (MI)	
These Constant Land Party Lada Large Net Parentee	14. F.+ 128.
	P Application
	Free States and States and
Street and a second sec	The second secon
The state of the s	Local Films Stars St.
a 1 theath	I Dudtag
A sa darta http-equiv-functation Type" descent-"heritatic manerout-off-o" co-	31- 🔐 He Compilter
a clean	He Retwork Room
	- O Inskig teru
3 Chotto	 I a state of the state of the state
2 In Create	
5	1
Reporter	
Next face w State face w CEL B / R R R B int	
Read Terrar W Sam New W - Be 19 18 19 19 19	
(Page Stopped to) and Trans	and the second s
	- Sel 100

การเริ่มกำหนดโครงร่างของเว็บ

ก่อนดำเนินการสร้างเว็บเพจ ขั้นแรกควรกำหนดให้ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องอยู่ใน Folder เดียวกัน เพื่อ ง่ายต่อคันหาและจัดเก็บ ตัวอย่างเช่นทำเว็บเพจของหน่วยงานก่อนอื่นเราควรสร้าง Folder ชื่อของหน่วยงาน ก่อนอาจเป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาไทยก็ได้ แล้วใน Folder หน่วยงานค่อยสร้าง Folder ย่อยอีกที อาจ ประกอบด้วยหลาย Folder ย่อย เพื่อใช้สำหรับแยกเก็บไฟล์ต่าง ๆ เป็นหมวดหมู่ เช่น ไฟล์รูปภาพ ไฟล์ HTML และ ไฟล์ Multimedia ต่างๆ





เริ่มต้นสร้างเว็บไซต์

หลังจากที่สร้าง Folder เพื่อใช้เก็บข้อมูลแล้ว ขั้นต่อไปคือการสร้างเว็บไซต์ โดยการกำหนด Site Manager ให้กับเอกสาร โดยมีหลักการสร้างดังนี้

- 1. เลือก เมนู Site > เลือกคำสั่ง New Site
- 2. เลือกแท็บ Advanced

town "band been have a Banan service		(++
本 II II 第1章 II II		1 Martinetter
And Address of Concession, Name of Street, or other		-
a trained and the other	art, Et Dutter	the Local Division of
0 - 17 /0 E (+ 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1 / 1		Party 7 Beer
CONTRACTOR OF CARD	The rest of the Western College and the second states of the second stat	A DE COMMAND
Real Parts	and the second se	The State St
Contraction in the local data	54.)	A PERSONAL PROPERTY.
A Design of the second s		a 13 Januar -
the second secon		
1.0001		
	4	
widther of the low of		
[100.01000]	No. of Concession, Name	
		0 7
All The Colligion for Concernent St		
Ate Definition for Constant S	le I	<u> </u>
de Definition for Unneed S	a)	-
die Definition for Vorwere G		
Site Definition		
Site Definition		
de Defeninien for Manaveré S anc Advances Site Definition Olites Teday Teo		
de Berkinken for Vorament for max: Advancef Site Definition okknig rice instruction		
Ale Derivitien for Concerned fo Same Advanced Site Definition oddawg rike Texting flas	a J	
alls Definition for Vorwerd 5 The Adapter Site Definition clang files Traing the		
All Streichten für Voneme i fo Mit Andremel Site Definition Colong film indig film All die Vold Stremen	as 1 Susseption CSL is a collector of this and failers that currenced is a	
Althought in the Althou	In 2 Sharey Hits CS3, is a collector of Nes and Folders that corresponds is a so shall	
Als Herknish for Vorward 5 Mix Advanced Site Definition Coloug files independent A data streamment which and you lie to name	In 3 Summe (Fills) CS3, is a collection of lifes and fisibles (list currenconds in a sor shaft	
Alts Herichitiss for Vorwerd 5 The Adapted Site Definition Editory files Postgrifts A da, richita Communication whether and posters the adapted on sources	25 a solution of Nes and Follers that corresponds to a so shaft	
Alter Heinfelmen für Konsener 6 Mit Andremel Site Definition Oddang film fredge film A. sto, in Addie Densemment webligt an a per ret. Winder with an office in the research Example million	as 1 Second Hese and Extension Hest corresponds to a sor shat	
Alts Herichitish for Vorward 5 The Adapted Site Definition Odrag Him Today The A day 14 ddia Cosponener which and you like to name you that and you like to name you that and you like to name you	(c)	
Alter Herichten für Konsener för Mick Adramati Site Definition Eddang fåra fredag från A. sto, in Addie Denssensrer velida en sporrer. Mindr med programsförat Ensangle millen Websi in tre HTP Address (JRI	as 1 Source (Fes Source (Fes as a collection of Nes and Fables (Net corresponds to a sar del ad more stat	
Althought in San Vanewald S Text Advances Site Definition Calvay Files Testay the A str. 14 Adda Companyane website on source. What and a public formanian the avelope mylles What is the HTP Advance Call	In 2 Share the so that a draw that) draw that	
Alto Herjöhnin för Voronend 5 Tex Advandi Site Definition odkrag tile fordag tilen A.sto, Hobbe Dessenserer velde on sovier. Under sollt and to maring Forderer Note Course in velter Under Note Under Note Course in velter Under Note Course in velter	In 1	
Althought in for Variant of Althought in Advanced in A	In 2 Search Files	
Althoughthan for Vionement 5 Per Advances Site Definition Collegettes Index for a violation of sources Under an approximation of the sources Example miles What is the HTUP Advance (SR Mary) Example. Miles Compleminities	In 1 Source Fess	
Liste Instructions for Vacuume 15 Mark Advanced Site Definition Calking false Instrumed for Advanced Advanced Advanced Advanced Advanced Advanced Advanced Advanced Construment Const	In 3 Search File CD3, is a collection of Mes and Fishers that corresponds to a sore shaft of your shaft ind your shaft index your sh	
Alter Derfinition for Venezued 5 Proc. Advanced Site Definition Collary ride Instruction A.ste, Problet Censurement veload on a sorrer. What and a provide the terms of the Councils myles What an effort TP Advance Site Figure and the term refered E grant and the source heating on approximation and the checking on	In 1 Source files CCD, is a collection of lifes and finites that corresponds is a sor shal Let your shall in your your your your your your your your	
Liste Derfinition for Vocane of 5 Mark Advanced Site Definition Colored for introduction Colored for introduction A dec. In Advancement Colored for a color	In 3 CSD, is a collection of lifes and fisher of luc corresponds in a cor shaft CSD, is a collection of lifes and fisher of luc corresponds in a cor shaft CSD, is a collection of lifes and fisher on luc performs atomatic the source content allow possible performs atomatic atomatics	
Advanced S Advanced Site Definition Colory rise restriction Advanced Ad	In 1 Support Files CCD, is a collection of lifes and fishers that corresponds is a ser shal Lef year shall Info some subgriff on KDD, you shaded occurs and riff on KDD, serving SA	
A day reading of the second of	In 3 CD, is a collection of lifes and fidders that corresponds is a constant of once stant anylogical Ites some stant Ites some stant any PTP or KDD, you should consta an PTF or KDD reforms attended anylogical Ites some stant any PTP or KDD, you should consta any PTF or KDD reforms attended anylogical Ites some stant anylogical anylogical Ites some stant anylogical anylogical Ites some stant anylogical	
Advanced of Advanc	2 Stating Files Stating Files COL, is a collector of Bits and Fishers that corresponds is a ar shall In your shall your your shall your your your your your your your your	
Alter Breifenham for Vienemend 5 Mark Advanced Site Definition Colory felse Indiag them violate on a sorrer. What and they mark the fermionement Complements and Complements and Compleme	In 1 Cost, is a collector of lifes and fishers flat: corresponds is a and	
Advanced of Advanc	And a second sec	
Although the for Although the Althhough the Although the	In 3 Cost, as a collection of Nes and Fables: Net corresponds to a as a collection of Nes and Fables: Net corresponds to a as def over site in assignable The server uses PTT or RED, you should create an PTT or RED, allowing the server dates not allow you to perform stender ator reports.	
Advanced of Advanc	And a second sec	
Addragented Site Definition Colory files index of the Addragented	As 1 Source fees	

การตั้งค่าเพื่อให้อ่านภาษาไทยได้

หลังจากที่ทำการติดตั้งโปรแกรม Dreamweaver แล้ว โปรแกรมจะไม่รู้จัก Font ภาษาไทย เนื่องจาก Dreamweaver ไม่สนับสนุนภาษาไทย ดังนั้นเราต้องติดตั้ง Font ภาษาไทยก่อน ซึ่งสามารถ Download ได้ที่ http://www.thaiware.com/softwae/develop/DV00250.htm ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ถูกพัฒนาจากคนไทย เมื่อ Download ได้แล้วให้ทำการติดตั้งเพิ่มเติม เพื่อให้โปรแกรมสามารถอ่านภาษาไทยได้

หลังจากติดตั้ง Font ภาษาไทยลงเครื่องแล้ว เมื่อเปิดโปรแกรม Dreamweaver มาใช้งานให้เลือกคำสั่ง ดังนี้ เพื่อตั้ง Font ใหม่ให้เอกสาร

- 1. เลือกเมนู Edit > เลือกคำสั่ง Preferences
- 2. เลือก Fonts > Font Setting > เลือก Thai







การเพิ่ม Font เพื่อใช้งาน

เราสามารถเพิ่ม Font เพื่อใช้งานได้ โดยการนำ Font จาก Windows มาใช้งาน Dreamweaver โดยเลือกคำสั่งดังนี้

- 1. Text > Font > Edit Font List
- 2. เลือก Font เช่น Microsoft Sans Serif



AngsanaUPO

Help



การกำหนดรายละเอียดของหน้าเว็บเพจ

ก่อนเริ่มกำหนดรายละเอียดต่างๆ ให้หน้าเว็บ เราควรเริ่มโดยการกำหนดรายละเอียดของหน้าเว็บก่อน โดยมีขั้นตอนดังนี้

- 1. เลือกเมนู Modify > Page Properties
- ปรับเปลี่ยนข้อมูล



การสร้าง Table

การใช้ตารางเหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลจำนวนมาก เพื่อความสะดวกในการจัดการข้อมูลและ ความเป็นสัดส่วน ควรจัดระบบการนำเสนอข้อมูลของหน้าเว็บเพจโดยการใช้ตารางเป็นตัวจัดการในการจัดวาง ข้อมูลในแต่ละหน้าเว็บเพจ ก่อนอื่นเรามาทำความรู้จักกับส่วนประกอบของตารางก่อน

BE DE 18 18 Tatan

	w.mict4u.net	โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net
Row ต่าง ๆ ขอ	column 	Cell าง ลือก Obje 🃻 ที่แท็บ Object แล้วกำหนดค่า
	Table Table size ROHS Columnis: Table width 200 pixels Border thickness L pixels Cell padding Cell padding Cell spacing Header Header Accessibility Caption: Aign ception: Cefault Cell Columnis Cell Cell Cell Cell Cell Cell Cell Cel	 Rows > จำนวนแถวที่ต้องการ Column > จำนวนคอลัมน์ที่ต้องการ Width > ความกว้างของตาราง Border > ความหนาของขอบตาราง Cell Padding >ระยะระหว่างข้อความกับขอบ ตาราง Cell Spacing > ระยะระหว่างแต่ละเซลล์ในตาราง เมื่อกำหนดข้อมูลเสร็จแล้ว Click ปุ่ม OK จะได้ข้อมูลตารางตามที่กำหนด

การกำหนดขนาดของเซลล์

 ให้ Click เลือกเซลล์ที่ต้องการ หรือ Click ที่แท็ก ที่มุมซ้ายของหน้าจอก็ได้ (ใช้ได้ในกรณีที่ เลือกตารางไว้ก่อนแล้ว) ให้ Click ที่ Properties เพื่อกำหนดขนาดของเซลล์ ดังรูป

Constant Lagent Form Data Ser Ted For	votta ⊳• ≣•₽	Appleation Tag Inspector
Longer 1*	- # x \$8. 0. 0 1. 5. 92 50 PCE - HO - HO - HO - EX	Para Para
Bit 30 + 24 + 128 + Choice ctable> etro (ctb) Press control largy Press control largy Promat Rome 25 /s Rame Ctb Progeties Press Control largy Size Rame Ctb Progeties Cold Size Rame Ctb Ctb Cold Max Catles No wep Ctb No wep Ctb	In see table shucture)	-

การเลือกเซลล์ และ การกำหนดสีพื้น

 ให้ Click เลือกเซลล์ที่ต้องการ หรือ Click ที่แท็ก ที่มุมซ้ายของหน้าจอก็ได้ (ใช้ได้ในกรณีที่ เลือกตารางไว้ก่อนแล้ว)

2. ให้ Click ที่ Properties เพื่อกำหนดสี โดยเลือกที่ BG แล้วกำหนดเลือกสี (ให้เลือกสีเขียว) หรือ สามารถพิมพ์รหัสส์ได้



การผสานเซลล์ (Marge Cell)

- ให้ Click เลือกเซลล์ที่ต้องการ ผสาน
- 2. Click Properties แล้วเลือก 💷 เพื่อกำหนดการผสานเซลล์ ดังรูป

Adobe Dreamweaver CS3 - [Untitled-1 (XHTWL)*]	
Pie Edit Wew Insert Modify Text Commands Site Window Help	
I ▼ Insett Common Levout Pome Date Sory Text Pevortee (t.	II 🕨 CSS
8 m A = m P . 4 . # 9 9 A . 6 . P . 0	1 🕨 Application
	II I Tag Inspector
United 1* _ # x	II ▼ Files III,
i Glode 🔄 Spit 😨 Cesign Titler X.T.CEnter	Files Assets Drippets
	🕞 Desitop 🛛 💌 Manage Sites
	Local Files Size Typ
Hindun Kintee Kintel Viten Kintee	E 🛃 Desktop
	B-3 Wy Conputer
ICT Center	Hy Network Places
	FIP & RDS Servers
	H- G Deskop Karis
	1
12	
 chody> <hable> <hr/> <hr/></hable>	
i * Properties R.	
Format Name 👽 Style Name 💌 CSS 🖪 🖌 🖹 🗐 Link 🔍 🤅	
Font Default Part 💌 See Norm 💌 🔍 🗐 🖽 🏭 Torget 🔍	
🕞 cel Horz Default 🖌 W 🛛 No map 🗌 Bg 🔛	C
🖾 15 Vert Default 🥑 H 🛛 Header 🗋 Bg 📮 #007777 Brdt 🜉 #770000	E Log

การแทรกรูปภาพลงตาราง

- ให้ Click เลือกเซลล์ที่ต้องการแทกรูป
- 2. เลือกเมนู Insert > image ดังรูป

เลือกหาที่เก็บของรูป แล้วเลือกรูปที่ต้องการแทรกลงตาราง ดังรูป

Acobe Dreamweaver CS3 - [Untitled-1 (XHTML)*]	
File Edit New Insert Modily Text Commands Site Window Help	
I V Insert Cor Tag Oni+8 Boxt Payorites	 E, 1 C35
🗞 🖸 🚣 🛛 hoge - Collekket - 💩 - 🕲 - 💭 - 💭	1 P Application
Jinage Objects	I > Tag Irepector
Untiled-1*	- 8 x I • Rec 5,
Table Cort+At+T Bt. St. C (The Assets Subports
Lite Line C Livert Objects	Dualitop Minisce sites
14 TA 10 TA 10	Local Hes Size Typ
Farmer Part - and an address of the second s	i hu uli ini un li ini 🖂 🔂 Deditop
Hyperfinit	B- 👷 Mt Computer
ICT Cer tanet internet for the chief test	25- Mp Notwork Places
Date Call	R Desitory form
Server-Side Include	
Conivert	
Ra HUNI >	
Template Objects	
A a Recent Srippets	
1 Spry *	so tenus te i trac
Custonice Favortes	5X100* 1X7138
▼ Preparties Gat More Objects	E.
Farmat Mane V 23/a Rone V CSS B J = 2 = =	Link. 💙 C
Pore Defeat font 🖌 325 None 🖌 🗸 📜 💱 🐲 🌆	Targel 🖂
EEI rai Herz Datast 💌 M No erap 🗌 Ba	90
	450000
Header and Header and Header and Header	T Trouble Lag







รูปที่ แสดงที่เก็บของรูปภาพและการเลือกรูปลงเว็บเพจ

การแทรกแถวและคอลัมห์

- การแทรกแถว
- 1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะแทรกแถว
- Click Mouse ปุ่มขวาจะปรากฏเมนูย่อย ให้เลือก Table > Insert Rows or Columns..
- 3. จะมี Dialog Box ให้กำหนดรูปแบบของการแทรกตารางว่า จะเลือกแทรก Rows หรือ Column
- (ให้แทรก Rows จำนวน 2 Rows)
- 4. กำหนดการแทรก Rows ให้แทรกก่อน (Above the Selection) หรือหลัง (Before the Selection) ได้
- 5. ในกรณีที่ต้องแทรก Column จะมีให้แทกก่อน (Before current Column) หรือหลัง (After current Column)



แสดงขั้นตอนการแทรกแถวและคอลัมน์

y Text: Commands See W Forms: Data Serv Tex 	Indow Help	 	CSS Application Tag Inspector	forson Sites Sice T es es
Tomis Out Serv In: - da - D - D - D - O - O - da - D - D - D - O - O 	at Pavorites b		Cos C	Manaan Sites Sites T IS IS IS IS
A A	Steven Table		Arguingestor A	Managan Sites Sitee 1 es es
ago Tible: [LC CONter → 100 mm Res to 200 mm Res to 200 mm Res to 200 mm Conter	St. Q. C		Fies Acords Seconds Fies Acords Seconds Fies Acords Seconds Fies Condition Fies Fies Fies Fies FieseNate Field FieseNate	Managan Sites Size T es es
agn Tales (LCT CEnter Tales (LC	Str. C. C	· • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Files Assets Seconds Desition V b Example Consistence Constant Physical Constant Physical Constant Phy	Manager Sites Site 1 es rs
Ar Bo Constant State		1460B000	Breaklap Desktap Desktap My Computer My Retwork Place My Computer B Desktap Rems	ris
1999	Province Pr		BOD Desktop B- Why Computer B- Why Computer B- Why Computer B- Why Computer B- PTP & RDS Server B- Desktop Rems	Size T
CT Center	Select Table Merge Cells		B My Computer My Network Place Provide the second	es rs
ragraph Format t gn	Merge Cells			
e an		Chil+Alt+M		
90	 Split Cel 	Ctrl+Alt+5		
et.	Insert Row	Ctrl+M	ex.	
yle	Insert Column Insert Rows or Columns.	Ctrl+Shift+A	哉.	
io Styles te	Delete Row	Oul+Shift+M	<u> </u>	
mplates	Delete Column	Curl+Shift+-		
ment View	Increase Row Span			
P Tan chila Sultares	Increase Column Span	Ctrl+Shift+]	0	Log.
ick Tag Editor	Decrease Column Span	Cul+Shift+[
ske Link sen Linked Page Id to Color Favorities	✓ Table Widths Expanded Tables Mode	F6		
eate New Snippet				
A				
ste Orl+V				
ste Special				
operties				
	os szyles regelates Re Tag Colos Shalt+PS ale Link. Tag Color ale Link. Tag Color ale Link. Tag Color ale Link. Fanot Level Still Color. Fanot Level Still Color. Color Colo	25 X/98 C	S X/Bit Delete Row Ctri+Shift+M mplated Delete Row Ctri+Shift+M mplated Delete Row Ctri+Shift+M Bit ag ctdD Shift+Bit Delete Row Span R Tag ctdD Shift+Bit Delete Row Span montain Table Widths Delete Row Span Delete Shift+I Decrease Row Span Delete Shift+I Decrease Row Span montain Table Widths Decrease Row Span Decrease Row Span provide Tables Hode F6 Table Widths # Delete Row F6 wate New Stopped: A PP/ # Ctri+V Specidin opprities Delete Row F6	So Xyles Delate Row Curl+Shift+M wsplates Delate Row Curl+Shift+M bettes Column Curl+Shift+M bettes Column Curl+Shift+M bronses Column Spin Curl+Shift+M becrease Row Spin Curl+Shift+M becrease Column Spin Curl+Shift+M becrease Column Spin Curl+Shift+M becrease Row Spin Curl+Shift+M becrease Column Spin Curl+Shift+M becrease Row Spin Curl+Shift+M <

แสดงการแทรก Column หลังจากแทรก Rows จำนวน 2 Rows หน้าจอที่ได้แสดงคังรูป

File Edit Vew Insert Modify Text Commands Site Window Help	La mariera
Theert Common Leyout Forms Data Spry Text Fevorites	01, • C55
💐 🖸 🌲 🔟 🔟 🗷 · 🎄 · 🛗 🔓 🕼 🌢 · 🍫 · 🖹 · 💭	 Application
	Tag Papertor
Unities 1*	- d x tres
🖸 Code 🛁 Spit 🔐 Design Title: 2CT CEnter 88. 🚱. 🕐 🔳	E. G. P. F.
P	Banaz Sta
······	Local Files Size
	= C Deltip
	The second secon
	FTP & PDS Servers
หน้าหลัก	🖃 🦲 Desktop Rens
The second	
Training Service	
	1
1	
1	
1	
dede>	5 x 319 + 6K / 1 enc
adodr>	5 x 319 + 6K / 1 sec
dodr> (100% = 1375) * Properties	5 x 319 + 66 / 1 sec In,
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	5 x 319 ~ 6K / 1 sec In: Unk
3 0	5 x 319 + 6K / 1 sec tr. Link v (Legent v)
dodr>	Sx 219+ GK / Lesc BC Unit Const Light Sea



การพิมพ์ข้อความและการกำหนดตัวอักษร

การพิมพ์ข้อความในเว็บเพจจะคล้ายกับการพิมพ์เอกสารใน Word โดยเราสามารถจัดรูปแบบข้อความ ให้สวยงามได้ด้วย โดยอาจใช้ตัวอักษรกราฟิกที่สีตัวอักษรตัดกับสีพื้นฉากหลัง เพื่อให้สามารถอ่านได้ง่าย และเรา สามารถจัดรูปแบบและขนาดตัวอักษรได้โดยให้เลือกข้อความที่ต้องการปรับแต่ง และแก้ไขค่าต่าง ๆ ได้ที่ หน้าต่าง Properties โดยมีรายละเอียดดังนี้

- Format เป็นรูปแบบตัวอักษรสำเร็จที่เรานำมากำหนดให้กับข้อความได้
- Font รูปแบบตัวอักษร โดยใน Dreamweaver จะแสดงรูปแบบตัวอักษรที่มีในเครื่อง PCและเครื่อง MAC
- Size ขนาดของตัวอักษร ขนาดมาตรฐานที่กำหนดไว้คือ 3
- Color กำหนดสีให้ตัวอักษร

Format	None	🗸 Default Font 🔽 Size None 🗸 🗔 🖪	/ ≧ ≜ ∄
Link		💽 🤀 🔂 💽 💽	≡ ±∎ ±∎
EFI	Cell	Horz Center 💌 W 25% No Wrap 🔄 Bg	0 🗅
	<u>jč</u>	Vert Defaul 🗸 H 🔄 Header 🗌 Bg 📒 #99CC00 Brdr 其	

การเชื่อมโยง (Link)

การเชื่อมโยงบนเว็บเพจมีด้วยกันหลายรูปแบบ อาจแบ่งตามการใช้งาน หรือตามลักษณะของการ เชื่อมโยงภายในเว็บเพจ และการเชื่อมโยงภายนอกเว็บเพจ แต่ถ้าแบ่งตามวัตถุประสงค์ของรูปแบบการใช้งานจะ แบ่งการเชื่อมโยงเว็บเพจ

ออกเป็นดังนี้

การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน การเชื่อมโยงภายในไซต์เดียวกัน การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น

- 1. การเชื่อมโยงดัวย e-Mail
- 2. การเชื่อมโยงไปยังไฟล์ Download
- 3. การเชื่อมโยงด้วย Map Link

การทำลิงค์เชื่อมไฟล์

การทำลิงค์เชื่อมไฟล์ สามารถทำได้หลายฟอร์แมต ทั้งไฟล์สกุล HTML และอื่นๆ โดยไฟล์อื่นๆ จะ ทำงานในลักษณะ Download ไฟล์

- 1. ทำแถบสีคลุมข้อความที่ใช้เป็นจุดลิงค์
- 2. สังเกตที่แถบ Properties จะเห็นรายการ Link
- .. พิมพ์ชื่อไฟล์ที่ต้องการให้ลิงค์



ชื่อไฟล์อาจจะเป็นไฟล์ .html หรือ ไฟล์ใดๆ ก็ได้ โดยจะต้องระบุ "นามสกุล" ของไฟล์ด้วยเสมอ (หมาย เหตุ ระวังเรื่องพิมพ์ชื่อไฟล์ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก ถือว่าเป็นคนละตัวกัน) สามารถใช้ปุ่มสัญลักษณ์รูปแฟ้มสี เหลือง เลือกไฟล์ได้ เมื่อกำหนดชื่อไฟล์ที่ต้องการลิงค์จากรายการ Link เรียบร้อยแล้ว ให้นำเมาส์มาคลิกในพื้นที่ ทำงาน เพื่อยืนยันการกำหนดลิงค์

การยกเลิกลิงค์

- 1. ให้คลิกเมาส์ ณ จุดลิงค์เดิม
- 2. ลบรายชื่อไฟล์ออกจากรายการ Link

การทำลิงค์

- 1. ทำแถบสีคลุมข้อความที่ต้องการ
- 2. สังเกตที่แถบ Properties จะเห็นรายการ Link

 พิมพ์คำบังคับในการทำจุดลิงค์เพื่อส่งเมล์คือ mailto: แล้วตามด้วย E-Mail Address ของผู้จัดทำ เอกสารเว็บ (หมายเหตุ ระวังเรื่องพิมพ์ชื่อไฟล์ตัวพิมพ์ใหญ่ ตัวพิมพ์เล็ก ถือว่าเป็นคนละตัวกัน และให้ พิมพ์ติดกันทั้งหมด) ตัวอย่าง

้ต้องการทำลิงค์เพื่อให้ส่งเมล์ไปยัง http://ictcenter.spu.ac.thให้ระบุค่าดังนี



รูปแสดงการเชื่อมโยงกับ e-Mail

การทำจุดลิงค์เรียกเว็บไซต์อื่น

ใช้หลักการเดียวกับการทำลิงค์เชื่อมไฟล์ แต่ให้ระบุด้วยคำบังคับ คือ http://ชื่อเว็บ ทั้งนี้สามารถระบุ Target =_blank เพื่อเปิดหน้าต่างใหม่ในการแสดงผล

การสร้างเทมเพลตจากหน้าเว็บที่ออกแบบไว้แล้ว

1. เลือกคำสั่ง File > Save as Template เพื่อ save file หน้าเว็บเพจที่เราได้ออกแบบไว้เป็นไฟล์เทมเพลต

2. ตั้งชื่อไฟล์เทมเพลตในหน้าต่าง Save as Template แล้ว click ปุ่ม Save



 เมื่อเปิดดูหน้าต่าง Template (เปิดหน้าต่างนี้ได้โดยเลือก Windows > Template) จะแสดงไฟล์เทมเพลตที่เรา สร้างเกิดขึ้น



เลือกคำสั่ง File > Save as Template เพื่อ save file หน้า เว็บเพจที่เราได้ออกแบบไว้ เป็นไฟล์เทมเพลต

Save As Template)	×
Site:	ict 💌	Save
Existing templates:	(no templates)	Cancel
Description:		
Save as:	ict center	Help

ตั้งชื่อไฟล์เทมเพลตใน หน้าต่าง Save as Template แล้ว click ปุ่ม Save

รูปแสดงการเก็บข้อมูลของเทมเพลต

เมื่อเปิดดูหน้าต่าง Template (เปิดหน้าต่างนี้ได้โดยเลือก Windows >Template) จะแสดงไฟล์เทมเพลตที่เราสร้าง เกิดขึ้น

การกำหนดพื้นที่ที่เปลี่ยนแปลงได้ในเทมเพลต

- 1. เปิดหน้าเทมเพลตเลือกเมนู Insert > Template Object > Edit Region
- 2. กำหนดชื่อเรียกพื้นที่ที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แล้ว click mouse ปุ่ม ok

 ชื่อที่ตั้งจะปรากฏในบริเวณที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งในขณะที่เราเปิดเทมเพลตเราจะแก้ไขได้ทั้งพื้นที่ที่กำหนดให้ เปลี่ยนแปลงได้ และพื้นที่ล็อคไว้ แต่เมื่อใดที่เรานำเทมเพลตนี้ไปใช้กับหน้าเว็บเพจ หน้าเว็บเพจนั้นจะแก้ได้เฉพาะพื้นที่ที่ถูก กำหนดไว้ให้เปลี่ยนแปลงได้เท่านั้น



Adobe Dreamwe	aver CS3 [qual ICT.htm*]			
File Edit View Inser	et Modify Text Commands Ste	Window Help		
The Insert Cor Ta	ng Cbi+E nage Cbi+Ab+1 nage Objects • ledia •	ent Ferortes 3 • � • 🗈 • 🖓		15
Code Ti	sble Colects P ayout Objects P	8t. €. C T		
i i i i i i i i i i i i i i i i i i i	om +			
E D Z Z Z Z Z	lyperinä mail Linä amed Anchor Obil+Ab+A ete ener-Side Include omment		£	
H H	nn. •			
	emplate Objects 🔹 🕨	Make Template		
Real Property Re	ecent Snippets	Make Nested Template	i ético	รม มีตนไวกัดหา มักกัดหา มุกตากร กิบนี่เก่า
-	bry •	Editable Region Ctrl+Ab+V Optional Region	C	= 14 00 06 Z 🖾
1	et More Objects	Repeating Region		Secondary Strangering Strangering
າດໄປ ເທດເປັນເຄ	noanu	Editable Optional Region Repeating Table		Carlinder 20
Cost dates Cost d				Change Password
cbody> cdv#containe	er> odiv#main.center> odiv.banner>	ctswides] <toring< td=""><td>-</td><td>€ 23 Q, 100% + 1019 x 437 + 534K / 77 sec</td></toring<>	-	€ 23 Q, 100% + 1019 x 437 + 534K / 77 sec
* Properties				15,
F rish	W 570 File (file)user) H 60 Srt	C C C dotterredbeolar(6)(6)	Edt Class berner 💌	9 2
Ritero	Visiwe Cuality AutoHigh	Alion Cefault	Barriel	
Autopkey	H space Scale Default (S	how all 💌 Eig 🛄	Paraveters	

เปิดหน้าเทมเพลตเลือกเมนู Insert > Template Object > Edit Region

	a	ו ש <i>י</i>	
รงโการเงโ	ລຍາງເມງ	ໄລ າຍເລາ ເລາ າ/	າງແທລສ
97111997	พบหแบ	เต่ง กุณฑหห	197 1 1 1 1 1 1 1
ิข		ิข	

New Editable Region	×
Name: EditRegion3	ОК
This region will be editable in documents	Cancel
based on this template.	Help

ข้อมูลหน่วยงาน	
🔷 ประวัติหน่วยงาน	SEditPagion3
🔹 ์โตรงสร้างหน่วยงาน	
🔹 ่บทบาทหน้าที่	
🔷 ับุคลากร	
🔹 ุ่สถานที่ตั้ง	
🔹 ่กลับหน้าแรก	

ชื่อที่ตั้งจะปรากฏในบริเวณที่ สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งในขณะ ที่เราเปิดเทมเพลตเราจะแก้ไขได้ ทั้งพื้นที่ที่กำหนดให้เปลี่ยนแปลง ได้ และพื้นที่ล็อคไว้ แต่เมื่อใดที่เรา นำเทมเพลตนี

กำหนดชื่อเรียกพื้นที่ที่สามารถ เปลี่ยนแปลงได้ แล้ว click mouse ปุ่ม ok

ไปใช้กับหน้าเว็บเพจ หน้าเว็บ เพจนั้นจะแก้ได้เฉพาะพื้นที่ที่ ถูกกำหนดไว้ให้เปลี่ยนแปลงได้ เท่านั้น



การนำเทมเพลตมาใช้งาน

- 1. เปิดหน้าเว็บเพจเปล่าขึ้นมา
- 2. เลือกแท็บ Template

เลือกชื่อเทมเพลตที่ต้องการ และ click mouse ปุ่ม Select เนื้อหาที่มีในเทมเพลตจะถูกนำมาเพิ่มเข้า ไปในหน้าเว็บใหม่ ในส่วนที่เป็นเทมเพลตเราไม่สามารถเข้าไปแก้ไขได้ แต่เราสามารถออกแบบหน้าเว็บเพจใน ส่วนที่แก้ไขได้เท่านั้น



รูปการเลือกเทมเพลตที่จะนำมาใช้งาน

โครงการอบรมเพื่อการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ ICT ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net



Adobe Dreamweaver CS3 - [Untitled-2]	
File Edit View Insert Modify Text Commands Site Window Help	
Trisert Common Layout Forms Data Spry Text Favorites	E,
🗞 🖂 🎩 🗟 🔳 • 🔹 • 📅 🖨 🕒 🌭 • 🗇 • 📳 • 🗊	
Untitled 1 Lt center dwt* grußict.dwt Untitled 2	_ #×
🖸 😳 Code 🔛 Split 🔄 Design Title: guini ICT 🛛 🕅 💭 C 🗐.	Co. P. Check Page
10 10 10 100 100 100 100 100 100 100 10	220 520 820 820 720 720 800 820 820 820 820 820 820 820 820 8
Molin Meno	A the second sec
	Facilities & Resource Change Password
constance: Heinstance> <heat> <mmtinstance:editable></mmtinstance:editable></heat>	

รูปแสดงหน้าจอเมื่อเปิดเทมเพลตมาใช้งาน

เลือกชื่อเทมเพลตที่ต้องการ และ click mouse ปุ่ม Select เนื้อหาที่มีในเทมเพลตจะถูกนำมาเพิ่มเข้า ไปในหน้าเว็บใหม่ ในส่วนที่เป็นเทมเพลตเราไม่สามารถเข้าไปแก้ไขได้ แต่เราสามารถออกแบบหน้าเว็บเพจใน ส่วนที่แก้ไขได้เท่านั้น

การปรับปรุงแก้ไขเทมเพลต

เมื่อใดที่เราทำการแก้ไขเทมเพลต Dreamweaver จะถามว่าเราต้องการให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผลกับ หน้าเว็บเพจอื่นที่ใช้เทมเพลตนี้ด้วยหรือไม่

1. เปิดเทมเพลตที่สร้างไว้แล้วขึ้นมาที่จะปรับปรุง

2. ทำการแก้ไขเทมเพลตตามความต้องการ เสร็จแล้วทำการ Save

 Click Mouse ปุ่ม Yes เพื่อปรับปรุงหน้าเว็บเพจที่ใช้เทมเพลตนี้ทั้งหมดตามการเปลี่ยนแปลงที่ เกิดขึ้น โดยในช่อง Lock in ให้เราระบุเพิ่มเติมว่าจะกำหนดให้ปรับปรุงไฟล์ที่ใช้เทมเพลตในเว็บไซต์ที่เราเลือก หรือให้ปรับปรุงทุกไฟล์ที่ใช้เทมเพลตในเว็บไซต์ที่เรากำลังเปิดอยู่นี้ก็ได้

4. จากนั้นจะมีรายงานผลการ Update ไฟล์ Click Mouse ปุ่ม Close เพื่อปิดหน้าต่างนี้

หากในการแก้ไขเทมเพลตเราไม่ได้กำหนดให้การเปลี่ยนแปลงนี้มีผลกับหน้าเว็บเพจอื่น แต่ ต่อมา ภายหลังต้องการให้มีผล ก็ทำได้โดยเลือกคำสั่ง Modify > Templates > Update Pages



ณ ศูนย์การเรียนรู้ ICT ชุมชน http://www.mict4u.net



รูปการ Save เทมเพลตเมื่อมีการปรับปรุงแก้ไข