

## คำนำ

ปัจจุบันนี้นับเป็นยุคแห่งข้อมูลและข่าวสารที่เรียกกันสั้นๆว่า “ยุคโลกาภิวัตน์” ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น “คอมพิวเตอร์” (COMPUTER) นับว่าเป็นเทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเยาวชนในปัจจุบัน ดังนั้นสถานศึกษาต่างๆ จึงจัดให้วิชาคอมพิวเตอร์เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน ในระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และ อาชีวศึกษา

ดังนั้นจึงได้เล็งเห็นความสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอนคอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา และได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์โดยเรียบเรียงจากเอกสาร และซอฟต์แวร์ต่างๆ ให้กับแต่ละสถาบัน และสอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. ๒๕๕๑ ของกระทรวงศึกษาธิการ ภายในเล่มมีการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5 สำหรับสร้างโครงงานคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังมีแบบฝึกหัดท้ายบท สำหรับนักเรียนเพื่อเสริมทักษะทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติ เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ และฝึกปฏิบัติจนครบเนื้อหาภายในเล่มแล้ว จะทำให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถที่จะใช้คอมพิวเตอร์เบื้องต้น และใช้คอมพิวเตอร์ระบบมัลติมีเดียในโปรแกรมต่างๆ ได้

คณะผู้จัดทำได้เรียบเรียงแผนการจัดการเรียนรู้วิชาคอมพิวเตอร์เล่มนี้ขึ้นมา เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนสำหรับสถานศึกษาต่างๆ และเป็นการเตรียมความพร้อมให้แก่ผู้เรียนในการนำไปประยุกต์กับการทำงานในยุคปัจจุบัน มิได้มีจุดมุ่งหมายเพื่อจำหน่าย

# สารบัญ

เรื่อง	หน้า
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS 5 เบื้องต้น	1
หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การใส่ข้อความและรูปภาพลงในเว็บเพจ	38
หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างตาราง (Table)	66
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)	101
หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การจัดแบ่งหน้าเว็บเพจด้วย (Frame)	113

## คำอธิบายรายวิชาคอมพิวเตอร์

เวลา๔๐ ชั่วโมง

มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจหลักการและวิธีการสร้างโครงการคอมพิวเตอร์ โดยมีจุดมุ่งหมายหลักคือต้องการให้ผู้เรียนศึกษา วิเคราะห์ อภิปราย สรุป เกี่ยวกับ ความหมาย ประเภท คุณค่าโครงการคอมพิวเตอร์ ขั้นตอนการพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์ ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสร้างชิ้นงานหรือโครงการตามหลักการทำโครงการ ผลกระทบด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากงานที่สร้างขึ้น เพื่อหาแนวทางปรับปรุงและพัฒนา

ฝึกปฏิบัติทำโครงการคอมพิวเตอร์ตามหลักการทำโครงการ โดยใช้ความรู้ ความคิด จินตนาการ ทักษะ เหตุผล และกระบวนการต่างๆ ทางเทคโนโลยี สารสนเทศ ตลอดจนประสบการณ์ด้านคอมพิวเตอร์ โดยมีการ บูรณาการความรู้ จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่าง ๆ หรือความรู้ด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเข้ามาร่วมในการพัฒนาโดยใช้กระบวนการเทคโนโลยี การบวนการสืบค้น กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการคิดวิเคราะห์

เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และสามารถนำเอาคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการสร้างโครงการได้อย่างมีจิตสำนึกและมีความรับผิดชอบ

# ตัวชี้วัดและสาระแกนกลาง



## สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๔-๖	๑.อธิบายและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ	๑.ระบบเทคโนโลยีประกอบด้วย ตัวป้อน (Input) กระบวนการ (Process) ผลลัพธ์ (Output) ทรัพยากรทางเทคโนโลยี (Resources) ปัจจัยที่เอื้อหรือขัดขวางต่อเทคโนโลยี (Consideration)
	๓.สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย โดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน	๑. การสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีจะทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างเป็นระบบสามารถย้อนกลับมาแก้ไขได้ง่าย
	๔.มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเองหรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต	๑.การวิเคราะห์ระบบเทคโนโลยีทำให้ทราบเกี่ยวกับปัจจัยในด้านต่างๆ ที่มีผลต่อการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการ ๒.การพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้ ต้องคำนึงถึงหลักการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้น



## สาระที่ ๓ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.๔-๖	๑. อธิบายองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ	๑.องค์ประกอบของระบบสารสนเทศ ได้แก่ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ข้อมูล บุคลากรและขั้นตอนการปฏิบัติงาน
	๒. อธิบายองค์ประกอบและหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์	๒.การทำงานของคอมพิวเตอร์ประกอบด้วยหน่วยสำคัญ ๕ หน่วย ได้แก่ หน่วยรับเข้าหน่วยประมวลผลกลาง หน่วยความจำหลัก หน่วยความจำรองและหน่วยส่งออก - หน่วยประมวลผลกลาง ประกอบด้วยหน่วยควบคุมและหน่วยคำนวณและตรรกะ - การรับส่งข้อมูลระหว่างหน่วยต่างๆ จะผ่านระบบทางขนส่งข้อมูลหรือบัส
	๓. อธิบายระบบสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์	๓.ระบบสื่อสารข้อมูลประกอบด้วย ข่าวดสาร ผู้ส่ง ผู้รับ สื่อกลาง โพรโทคอล •เครือข่ายคอมพิวเตอร์จะสื่อสารและรับส่งข้อมูลกันได้ต้องใช้โพรโทคอลชนิดเดียวกัน •วิธีการถ่ายโอนข้อมูลแบบขนานและแบบอนุกรม
	๔. บอกคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง	๔. คุณลักษณะ (specification) ของอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่อพ่วง เช่น ความเร็วและความจุของฮาร์ดดิสก์

# โครงสร้างรายวิชา

วิชาคอมพิวเตอร์ เวลา ๒๐ ชั่วโมง

ลำดับ ที่	มฐ./ทชว.	สาระสำคัญ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ช.ม.)	น้ำหนัก คะแนน
๑	ง ๓.๑	เข้าใจ เห็นคุณค่าและใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล และมีคุณธรรม	การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS 5 เบื้องต้น		
๒	ง ๒.๑	- สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน	การใส่ข้อความและรูปภาพลงในเว็บเพจ		
๓	ง ๒.๑	- สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน	การสร้างตาราง (Table)		
เวลาตามหน่วย					
สอบปลายปี					

# โครงสร้างรายวิชา

วิชาคอมพิวเตอร์ เวลา ๒๐ ชั่วโมง

ลำดับที่	มฐ./ทชว.	สาระสำคัญ	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เวลา (ช.ม.)	น้ำหนัก คะแนน
๔	ง ๒.๑	- อธิบายและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ - มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเองหรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต	การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)		
๕	ง ๒.๑	- สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงานหรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน - มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต	การจัดแบ่งหน้าเว็บเพจด้วย (Frame)		
เวลาตามหน่วย					
สอบปลายปี					

# หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

## การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS 5 เบื้องต้น

### ➡ **มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด**

กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ ๓ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

มาตรฐาน ง ๓.๑ เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงานและอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล มีคุณธรรม

### ตัวชี้วัด

- ๑.ง ๓.๑/๑ อธิบายองค์ประกอบของระบบสารสนเทศ
- ๒.ง ๓.๑/๒ อธิบายองค์ประกอบและหลักการทำงานของคอมพิวเตอร์
- ๓.ง ๓.๑/๓ อธิบายระบบสื่อสารข้อมูล สำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์
- ๔.ง ๓.๑/๔ บอกคุณลักษณะของคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่อพ่วง

### ➡ **สาระสำคัญ**

เข้าใจ เห็นคุณค่า และใช้กระบวนการเทคโนโลยีสารสนเทศในการสืบค้นข้อมูล การเรียนรู้ การสื่อสาร การแก้ปัญหา การทำงาน และอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ประสิทธิผล

### ➡ **สาระการเรียนรู้**

- ความรู้

๑. เข้าใจองค์ประกอบ คุณลักษณะของระบบสารสนเทศ
๒. อธิบายระบบสื่อสารข้อมูลสำหรับเครือข่ายคอมพิวเตอร์
๓. เขียน โปรแกรมภาษาและพัฒนาโครงการงานคอมพิวเตอร์



- ทักษะ / กระบวนการ

- ๑.อธิบาย สรุป องค์ประกอบโดยรวมของคอมพิวเตอร์
- ๒.ฝึกหัดการเขียนโปรแกรมภาษาและพัฒนาโครงการคอมพิวเตอร์

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๑.มีวินัย
- ๒.ใฝ่เรียนรู้
- ๓.มุ่งมั่นในการทำงานรู้เรียนรู้

# การใช้งานโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS 5 เบื้องต้น



## พื้นฐานการสร้างเว็บเพจ



เว็ลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web หรือ WWW) หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า เว็บ (Web) เป็นบริการข้อมูลข่าวสารในแบบสื่อประสมหรือมัลติมีเดีย (Multimedia) กล่าวคือ ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นข้อมูลที่มีทั้งข้อความ, ภาพ และเสียงประกอบกัน แทนที่จะมีเพียงตัวอักษรละลานตาเพียงอย่างเดียว จึงสามารถเรียกร่องความสนใจจากผู้ชมได้เป็นอย่างดี ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีปัจจุบัน ทำให้ข้อมูลประเภทนี้สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวในแบบของภาพยนตร์ และแสดงเสียงได้คุณภาพระดับเดียวกับแผ่นซีดีเลยทีเดียว

ข้อมูลนี้จะถูกแบ่งเป็นหน้า ๆ แต่ละหน้าจะถูกเขียนขึ้นด้วยภาษาทางคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นมาใหม่ เรียกว่า ภาษา HTML (Hyper Text Markup Language) ซึ่งสามารถเชื่อมโยงถึงกันได้โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ที่เดียวกัน ดังนั้น ข้อมูลจากทุกมุมโลกจึงถูกโยงใยไปมาถึงกันได้ราวกับใยแมงมุม จึงเรียกว่า เว็ลด์ไวด์เว็บ หรือ เครือข่ายใยแมงมุม

### 📁 ส่วนประกอบใน WWW

#### ✧ Home Page

เว็บเพจหน้าแรกของข้อมูลแต่ละเรื่อง ซึ่งก็เปรียบเสมือนหน้าปกของหนังสือนั่นเอง ส่วนของโฮมเพจนี้จะเป็นส่วนที่บอกให้ทราบว่าข้อมูลนี้เป็นข้อมูลเรื่องใด พร้อมกับมีสารบัญในการเลือกไปยังหัวข้อต่างๆ ในเรื่องนั้นๆ ด้วย

#### ✧ Web Site

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการจัดเก็บเว็บเพจแต่ละองค์ที่จะนำเสนอข้อมูลของตนในรูปของเว็บนี้มักจะมีเว็บไซต์เป็นของตนเอง และมักใช้ชื่อองค์กรเป็นชื่อเว็บไซต์เพื่อให้ผู้สนใจสามารถจดจำได้ง่าย

#### ✧ Web Page

เอกสารข้อมูลในแต่ละหน้าซึ่งถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา HTML ข้อมูลที่แสดงในเว็บเพจแต่ละหน้านี้อาจประกอบด้วยข้อความ , ภาพ และเสียง จึงเป็นข้อมูลแบบสื่อประสม หรือ มัลติมีเดีย

## ❖ เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser)

เว็บเพจแต่ละหน้าเป็นเอกสารข้อมูลที่ถูกเขียนขึ้นด้วยภาษา **HTML** ดังนั้น การที่เครื่องของเราจะอ่านและแสดงผลเว็บเพจเหล่านี้ได้ จะต้องมีโปรแกรมพิเศษสำหรับทำหน้าที่นี้โดยเฉพาะ โปรแกรมเหล่านี้ เรียกว่า **เว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser)** ซึ่งมีอยู่มากมายในปัจจุบัน แต่ที่รู้จักกันดีเห็นจะได้แก่ **Internet Explorer** ของบริษัทไมโครซอฟท์ และ **Netscape Navigator** ของ AOL ซึ่งทั้งสองโปรแกรมนี้มีขีดความสามารถที่ใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก



## ✎ การสร้างเว็บเพจ

การสร้างเว็บเพจ จะกระทำได้ 2 ทางด้วยกัน คือ

### 1. สร้างขึ้นเอง

โดยการเรียนรู้คำสั่งของภาษา **HTML** แล้วพิมพ์เข้าไปผ่านทางโปรแกรม **Text Editor** ใดๆ เช่น **Notepad** โดยตรง

### 2. ใช้โปรแกรมสำหรับสร้างเว็บ

โดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ ที่มีความสามารถในการสร้างเว็บเพจ ซึ่งมีอยู่มากมายหลายโปรแกรมด้วยกัน การสร้างเว็บเพจด้วยวิธีนี้ เราไม่จำเป็นต้องเรียนรู้คำสั่งของภาษา **HTML** แต่อย่างใด โปรแกรมเหล่านี้จะทำการแปลงให้เราเองโดยอัตโนมัติ ปัจจุบันมีโปรแกรมที่กำลังได้รับความนิยม Adobe Dreamweaver CS5, Adobe Dreamweaver UltraDev , Adobe HomeSite , Microsoft FrontPages

## ภาษา HTML

**HTML (Hypertext Markup Language)** เป็นภาษาที่ใช้ในการเขียนโปรแกรมภาษาหนึ่งของคอมพิวเตอร์ เพื่อตอบสนองในการแสดงผลบนจอภาพในระบบอินเทอร์เน็ต (**Internet**) ในลักษณะของเว็บเพจ ซึ่งสามารถแสดงผลได้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งรูปทรงกราฟฟิก, ภาพนิ่ง, ภาพเคลื่อนไหว, เสียง หรือแม้กระทั่งการเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นๆ ในระบบอินเทอร์เน็ต

ภาษา HTML เป็นภาษาที่มีลักษณะเป็น โค้ด (Code) กล่าวคือ จะเป็นไฟล์ที่เก็บข้อมูลที่เป็นตัวอักษรในมาตรฐานของ รหัสแอสกี (ASCII Code) โดยเขียนอยู่ในรูปของเอกสารข้อความ (Text Document) ดังนั้นจึงทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ สามารถกำหนดรูปแบบและโครงสร้างได้ง่ายด้วยภาษา HTML นี้ได้ถูกพัฒนาตั้งแต่รุ่น 1.0 , 2.0 , 3.0 จนถึงรุ่น 4.0 ในปัจจุบัน นอกจากนี้ ภาษา HTML ยังมีลักษณะพิเศษที่ควรทราบดังนี้

สามารถใช้ได้กับโปรแกรมสร้างและแก้ไขไฟล์ข้อความ (Text Editor) ได้แก่ Notepad, Word Processing ต่างๆ ซึ่งง่ายต่อการเรียนรู้ และไฟล์ที่ได้จะมีขนาดเล็ก

HTML ที่ถูกบันทึกใน Text Editor จะมีชนิดของไฟล์เป็น HTM สำหรับในระบบปฏิบัติการ MS-DOS และจะมีชนิดเป็น HTML หรือ HTML ในระบบปฏิบัติการยูนิกซ์, วินโดวส์

สามารถทำงานได้บนเว็บเบราว์เซอร์ทุกตัวที่สนับสนุน HTML ได้แก่ Netscape รุ่นต่างๆ Microsoft Internet Explorer , American Online , Mosaic เป็นต้น

## โครงสร้างของภาษา HTML

การสร้างเอกสาร HTML มีองค์ประกอบหลักอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นข้อความที่จะพิมพ์ และส่วนที่เป็นคำสั่ง สำหรับส่วนที่เป็นคำสั่งที่จะนำมาใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงรูปร่างและแบบของตัวอักษรหรือเอกสารใด ๆ (Attribute) จะถูกเรียกว่า แท็ก (Tag) และจะเขียนไว้อยู่ในเครื่องหมาย < > ในรูปแบบ <แท็ก> เช่น <HTML>, <B>, <U> เป็นต้น โดยแต่ละแท็กจะทำหน้าที่แตกต่างกันไป แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. รูปแบบคำสั่งที่มีเพียงคำสั่งเดียวหรือมีแท็กเดียว สามารถใช้งานได้โดยและสิ้นสุดความหมายด้วยตัวมันเอง เช่น <BR> , <WBR> เป็นต้น

2. รูปแบบคำสั่งที่แยกออกเป็น 2 ส่วน หรือแท็กคู่ คือ มีส่วนเริ่มต้นและส่วนจบของคำสั่ง โดยที่ส่วนจบของรูปแบบคำสั่งจะมีเครื่องหมาย Slash (/) กำกับไว้หน้าแท็กนั้น ๆ

ตัวอย่างเช่น

<HTML>.....</HTML>

<B>.....</B>

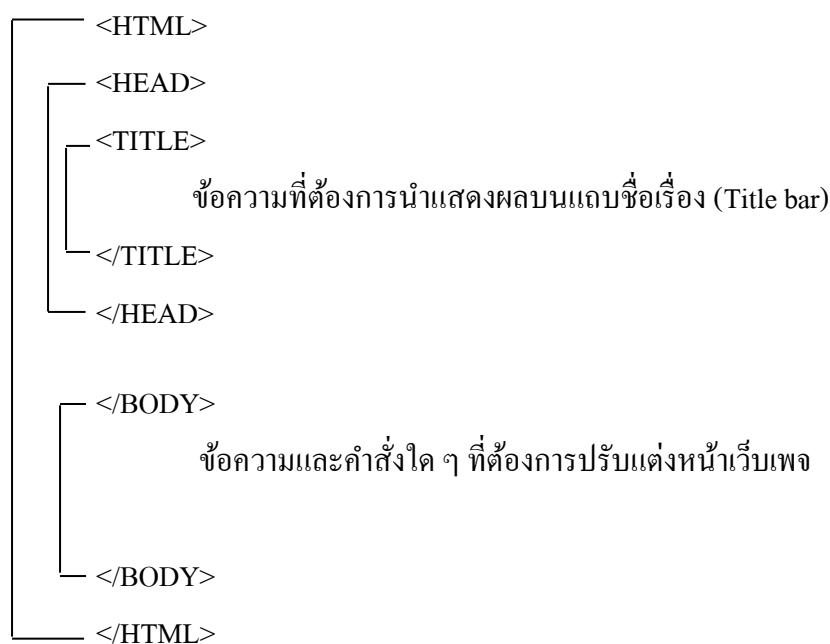
<U>.....</U> เป็นต้น

ในการเขียนรูปแบบคำสั่งที่แยกออกเป็น 2 ส่วน หรือแท็กคู่ คำสั่งนั้นจะต้องเป็นคำสั่งที่สมมาตรกัน เช่น เมื่อเปิดด้วยคำสั่ง ตัวหนา <B> และขีดเส้นใต้ <U> เวลาปิดคำสั่งก็ต้องเปิดด้วยขีดเส้นใต้ก่อนแล้วจึงปิดด้วยคำสั่งตัวหนา ดังนี้

<B><U> .....ข้อความที่ต้องการ..... </U></ B >

### ✧ คำสั่งในการกำหนดโครงสร้างหลัก

รูปแบบการจัดวางต่อไปนี้เป็นรูปแบบมาตรฐาน ประกอบไปด้วยคำสั่งหลักอยู่ 4 คำสั่ง โดยมีลักษณะการจัดวางและรายละเอียดดังนี้



- คำสั่งหลัก <HTML> .....</HTML> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่บอกจุดเริ่มต้นและจุดจบของเอกสาร HTML
- คำสั่งหลัก <HEAD> ..... </HEAD> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่กำหนดส่วนหัวเรื่อง โดยจะประกอบด้วยคำสั่งหลัก <TITLE> ..... </TITLE> ซึ่งเป็นคำสั่งที่ใช้กำหนดข้อความที่ต้องการนำมาแสดงผลบนแถบชื่อเรื่อง (Title bar) โดยกำหนดความยาวของข้อความได้ไม่เกิน 64 ตัวอักษร
- คำสั่งหลัก <BODY> ..... </BODY> เป็นคำสั่งที่ทำหน้าที่กำหนดข้อความ และรูปแบบคำสั่งใดๆ ที่ต้องการปรับแต่งเอกสารบนส่วนของจอภาพ และจะแสดงผลบนจอภาพเมื่อถูกเรียกใช้จากเว็บเบราว์เซอร์

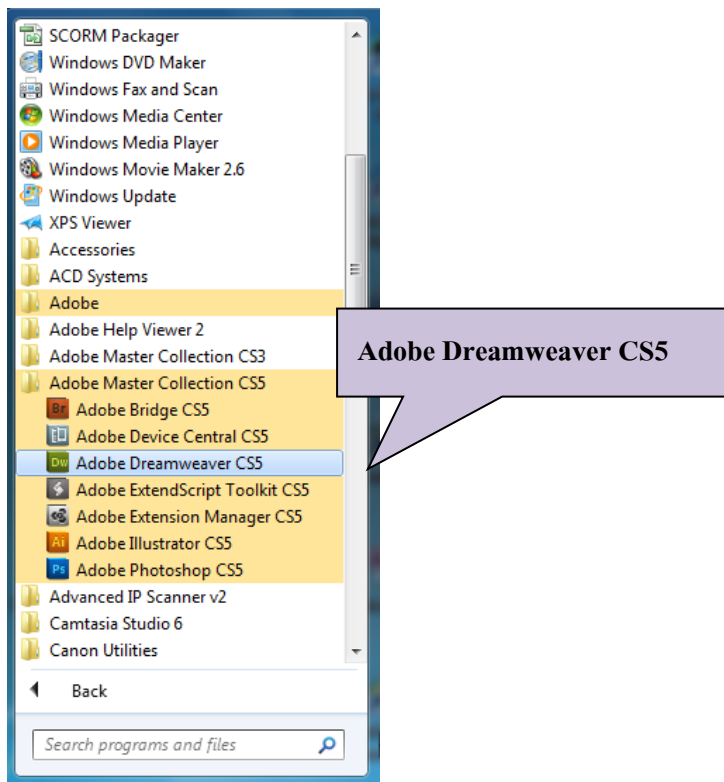
## **Dw** การเรียกใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS5

1) การเรียกใช้โปรแกรม **Adobe Dreamweaver CS5** สามารถเรียกใช้ได้ 2 วิธี ดังนี้

### วิธีที่ 1 เรียกจากปุ่ม Start

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่ม Start
2. เลื่อนเมาส์ไปที่ **Programs** หรือ **All Programs**

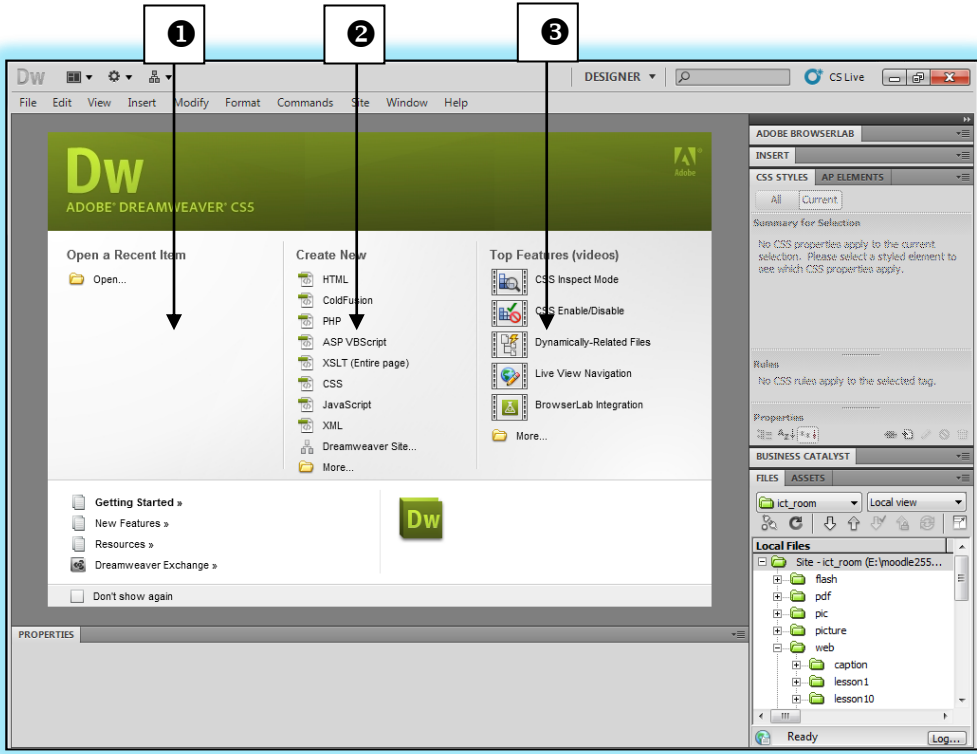
คลิกเมาส์ที่ชื่อ **Adobe Dreamweaver CS5** จะเข้าสู่ โปรแกรมได้ทันที

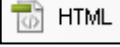


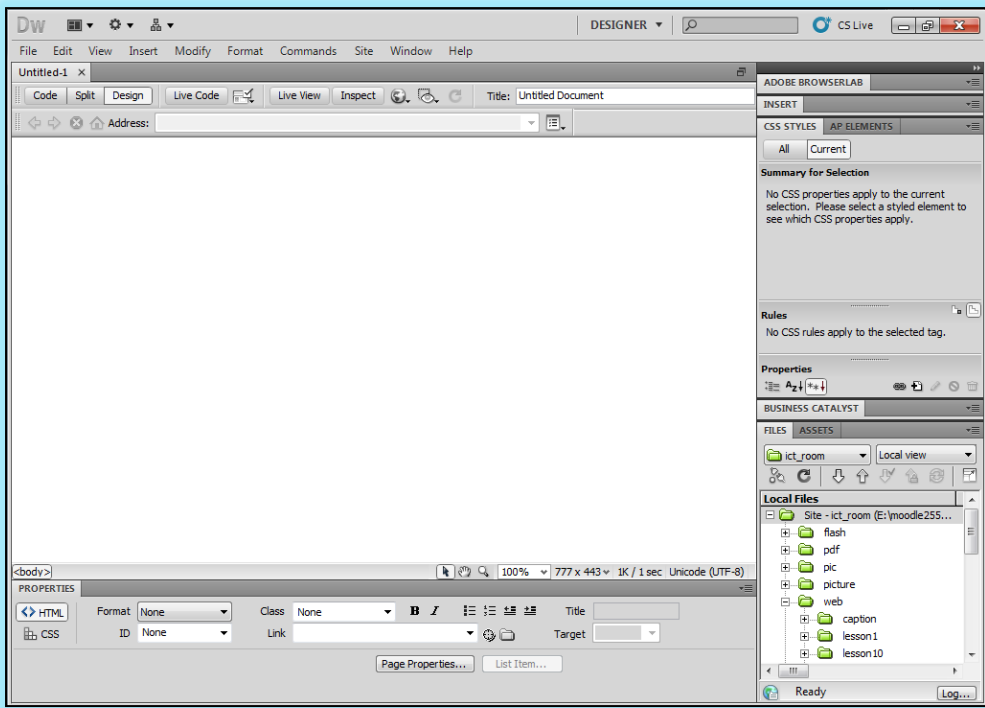
### วิธีที่ 2 เรียกจากไอคอนบนเดสก์ทอป

1. ดับเบิ้ลคลิกเมาส์ที่ไอคอนโปรแกรม  บนเดสก์ทอปจะเข้าสู่โปรแกรมได้ทันที
- 2) เมื่อเปิดโปรแกรมแล้วจะแสดงหน้าต่างที่เรียกว่า Start page ที่มีตัวเลือก ดังนี้

- |                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>1. Open a Recent Item</b>  | เปิดเอกสาร (หน้าเว็บ) เดิมที่สร้างไว้   |
| <b>2. Create New</b>          | สร้างเอกสารเปล่าตามรูปแบบที่เราเลือก เช่น HTML, ColdFusion, PHP, ASP, CSS                     |
| <b>3. Create from Samples</b> | สร้างเอกสารจากต้นแบบ จะได้เอกสารที่มีเนื้อหาเริ่มต้น ไม่ใช่เอกสารเปล่า ให้เราใช้แก้ไขต่อไปได้ |



ซึ่งในที่นี้ เราจะคลิกเลือกเป็น  HTML เพื่อสร้างหน้าเอกสาร HTML ขึ้นมาใหม่ จากนั้นจะเข้าสู่หน้าจอเริ่มต้นของโปรแกรม Dreamweaver



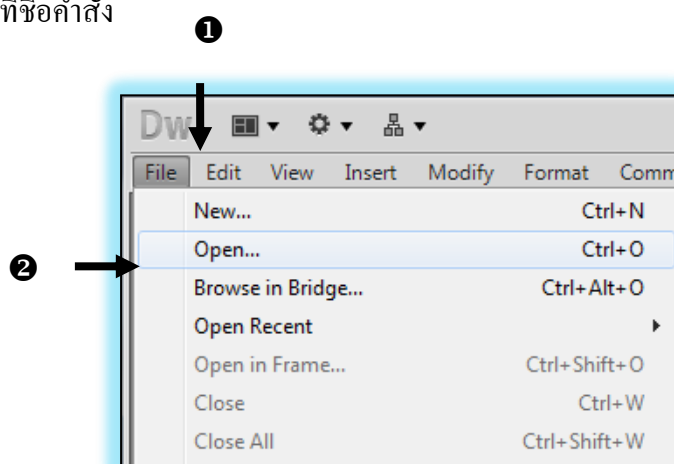
## **Dw** การเรียกใช้คำสั่งของโปรแกรม

การเรียกใช้คำสั่งในโปรแกรมทำได้ 2 วิธี ดังนี้

### การเรียกใช้คำสั่งจากแถบเมนู

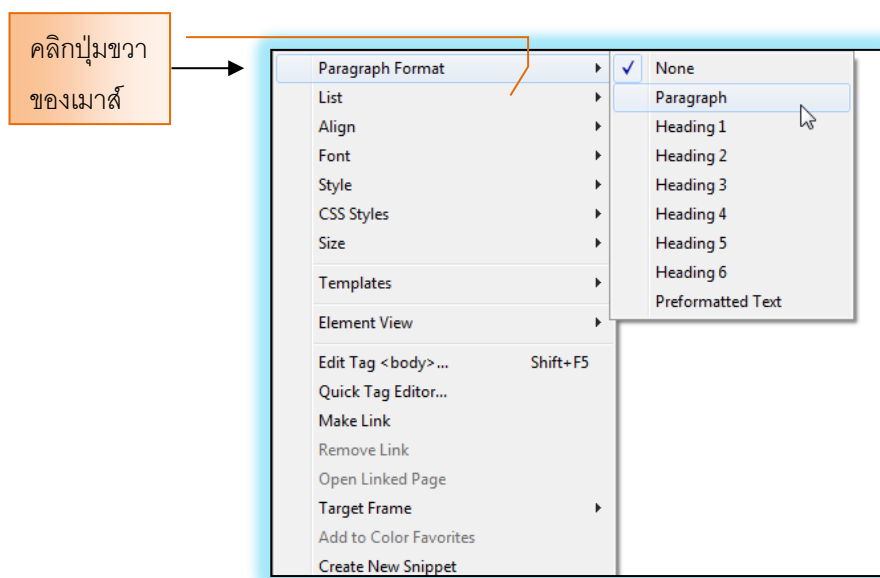
**แถบเมนู (Menu bar)** เป็นส่วนที่แสดงคำสั่งที่ถูกจัดไว้เป็นกลุ่มๆ เรียกว่า เมนู เพื่อความสะดวกในการเรียกใช้คำสั่งในแต่ละเมนูจะกระทำดังต่อไปนี้

1. คลิกที่ชื่อเมนู
2. คลิกที่ชื่อคำสั่ง



## **Dw** การเรียกใช้คำสั่งจากเมนูลัด (Context menu)

**เมนูลัด (Context Menu)** จะเป็นคำสั่งพิเศษที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้ให้ โดยคำสั่งเหล่านี้จะเปลี่ยนไปตามงานที่เราทำขณะนั้นการเรียกใช้เมนูลัดจะกระทำได้โดย



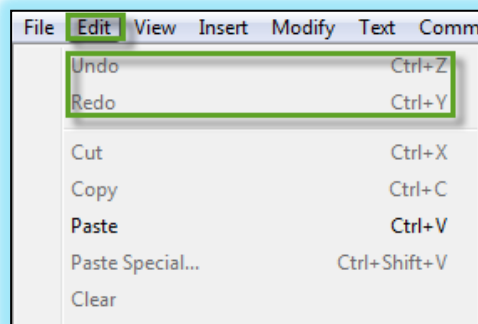


## **Dw** การยกเลิกคำสั่งและการทำซ้ำ

เลือกคำสั่ง Edit > Undo

และ

เลือกคำสั่ง Edit > Redo




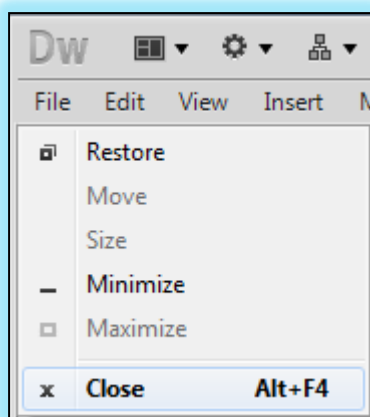
## **Dw** การออกจากโปรแกรม

การออกจากโปรแกรม Dreamweaver CS5 สามารถทำได้ 3 วิธี ดังนี้

**วิธีที่ 1** เลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **Exit**

**วิธีที่ 2** คลิกที่ปุ่ม  ของหน้าต่างโปรแกรม

**วิธีที่ 3** คลิกที่ไอคอน  **Adobe Dreamweaver CS5** ที่มุมบนซ้ายของหน้าต่างโปรแกรม แล้วเลือกคำสั่ง **Close** ดังรูป



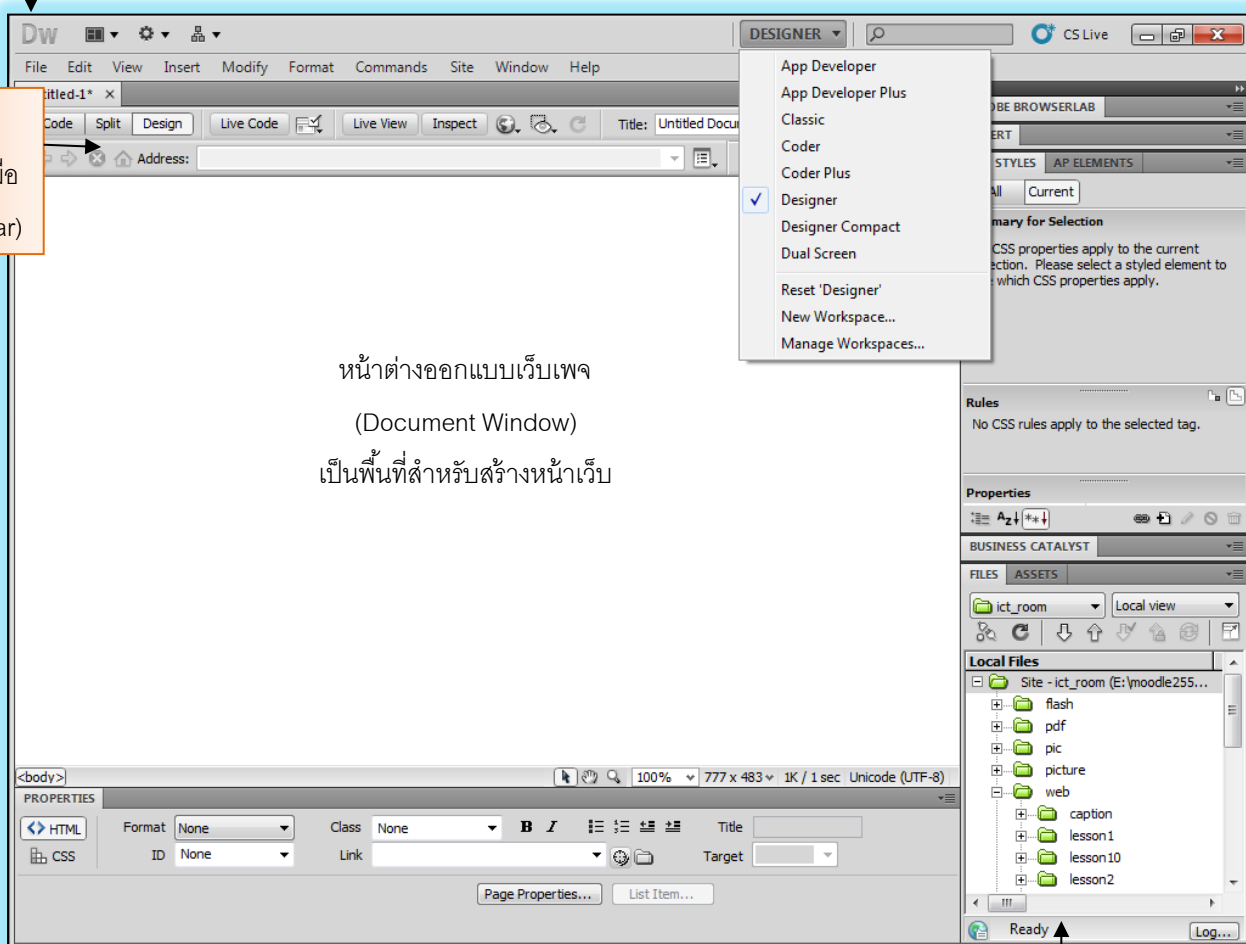
## Dw ส่วนประกอบของโปรแกรม Dreamweaver CS5

สัญลักษณ์ของ Dreamweaver

แถบเมนู (Menu bar) เป็นแถบที่ใช้เก็บคำสั่งทั้งหมดของโปรแกรม

ไอคอน Workspace switcher ใช้จัดมุมมองการทำงานให้เหมาะสม

แถบเครื่องมือ (Toolbar)



หน้าต่างออกแบบเว็บเพจ (Document Window) เป็นพื้นที่สำหรับสร้างเว็บไซต์

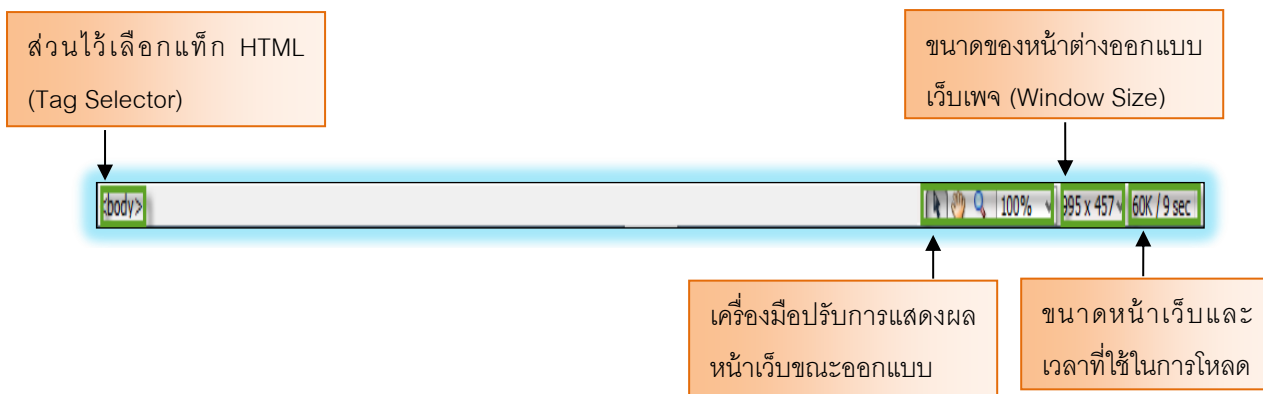
กำหนดคุณสมบัติขององค์ประกอบเว็บไซต์ (Property Inspector) จะแสดงค่าในการปรับแต่งองค์ประกอบต่างๆบนเว็บไซต์ได้

กลุ่มหน้าต่างพาเนล (Panel Group) ที่ช่วยเพิ่มความสามารถในการจัดการและออกแบบเว็บไซต์ของเรา





## แถบสถานะ (Status bar)

แถบสถานะของ Dreamweaver จะแสดงข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับงานที่เรากำลังทำ โดยมีส่วนประกอบต่างๆ ดังนี้



\* ส่วนไว้เลือกแท็ก HTML (Tag Selector) : จะแสดงแท็ก HTML ของตำแหน่งที่เราคลิกเลือกบนหน้าเว็บ เช่น เราคลิกเลือกตาราง ก็จะแสดงแท็ก `<table>` ซึ่งจะมีประโยชน์มากในการเลือกจุดแก้ไข เพราะสามารถเลือกจุดหรือแท็กที่ต้องการได้อย่างแม่นยำ

\* ขนาดของหน้าต่างออกแบบเว็บเพจ (Window Size) : จะแสดงขนาดของหน้าต่างออกแบบเว็บเพจ

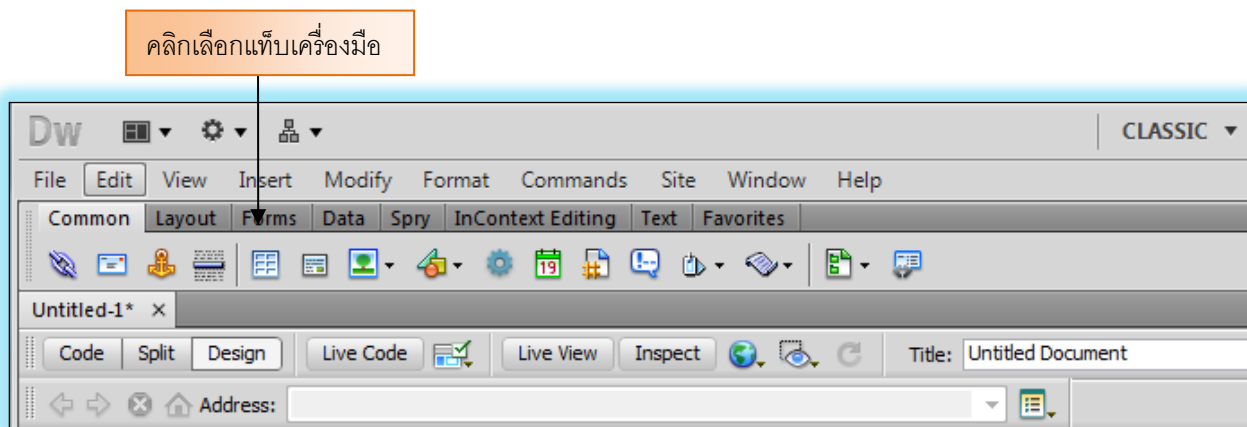
\* เครื่องมือปรับการแสดงผลหน้าเว็บขณะออกแบบ : Zoom Tool  ใช้สำหรับย่อขยายหน้าเว็บให้เห็นรายละเอียดชัดขึ้น หรือใช้ Hand Tool  เลื่อนดูหน้าเว็บในส่วนที่มองไม่เห็น

\* ขนาดของหน้าเว็บและเวลาที่ใช้ในการโหลด : จะแสดงเวลา (โดยประมาณ) ที่ใช้ในการโหลดหน้าเว็บเพจที่เราสร้าง โดยถ้าหน้าที่เราสร้างมีขนาดใหญ่เพราะมีข้อความ และรูปภาพจำนวนมาก ก็จะทำให้ต้องใช้เวลาดาวน์โหลดนาน นอกจากนั้นความเร็วในการโหลดหน้าเว็บขึ้นอยู่กับความเร็วในการโอนย้ายข้อมูลของผู้ใช้ที่เชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วย โดยเริ่มแรก Dreamweaver จะแสดงเวลานี้โดยอ้างอิงกับโมด็มความเร็ว 60 k (เราสามารถเปลี่ยนค่านี้ได้ในบทการปรับแต่งค่า Dreamweaver)

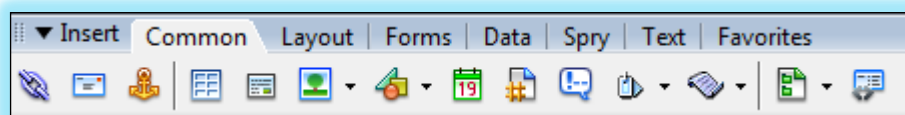


## แท็บเครื่องมือ

เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างองค์ประกอบต่างๆ (เราเรียกองค์ประกอบเหล่านี้ว่าออบเจ็กต์) ที่จะนำมาสร้างหน้าเว็บเพจ โดยกลุ่มเครื่องมือจะถูกเก็บไว้เป็นกลุ่มในแท็บต่างๆ 7 แท็บ ดังนี้



**แท็บ Common:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือต่างๆที่เราเรียกใช้งานบ่อย ได้แก่ การแทรกภาพ การแทรกตาราง เป็นต้น



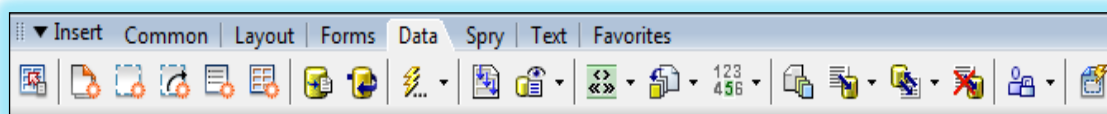
**แท็บ Layout:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือที่ช่วยในการจัดองค์ประกอบบนหน้าเว็บ



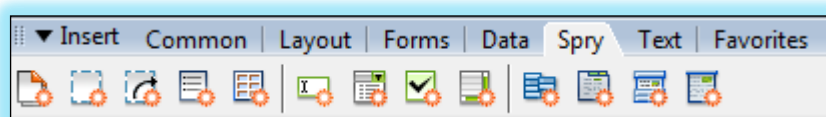
**แท็บ Forms:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างแบบฟอร์มสอบถาม และตัวเลือกต่างๆ



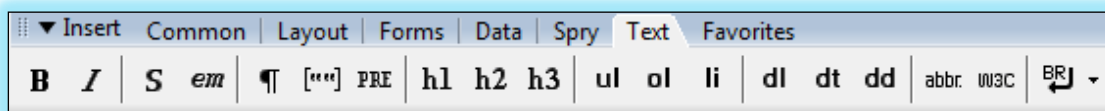
**แท็บ Data:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับสร้างแอปพลิเคชันที่ติดต่อกับฐานข้อมูล



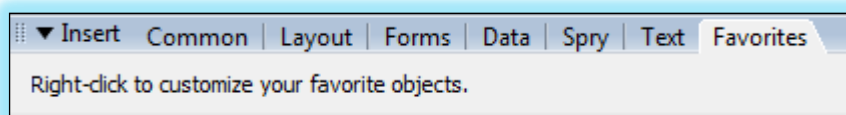
**แท็บ Spry:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือที่ช่วยให้การสร้างฟอร์มได้รวดเร็วขึ้น



**แท็บ Text:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือสำหรับวาง และปรับแต่งตัวอักษรบนหน้าเว็บ



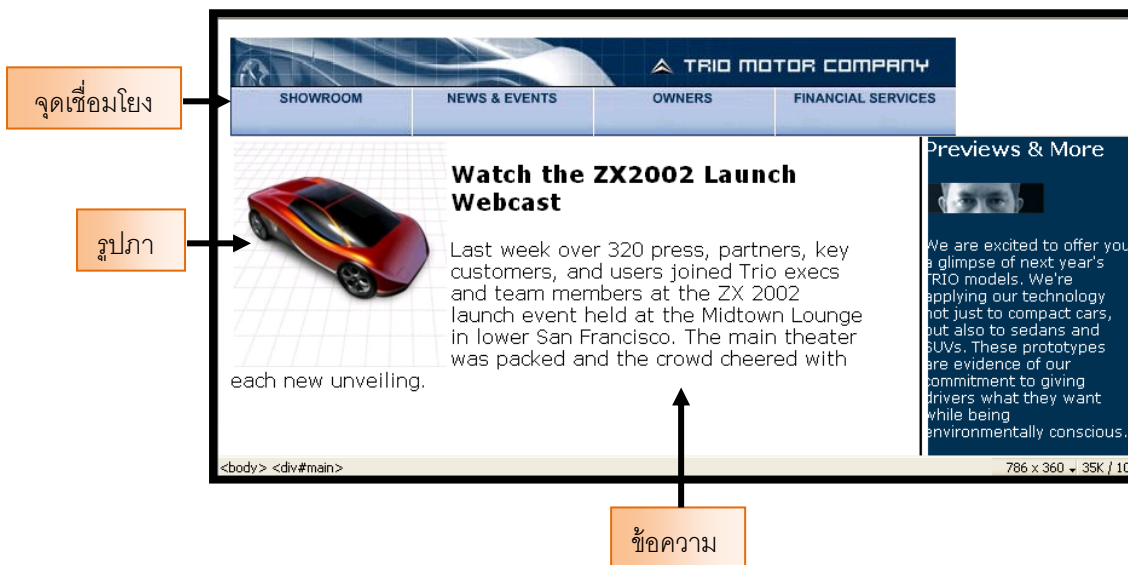
**แท็บ Favorites:** เป็นแท็บที่รวบรวมเครื่องมือที่ใช้บ่อยจากแต่ละกลุ่มเครื่องมือมาไว้ในเมนูนี้ได้





## องค์ประกอบของหน้าเว็บเพจ

ในหน้าเว็บเพจอาจประกอบด้วยองค์ประกอบหลายแบบหลายชนิด เช่น เนื้อความ , รูปภาพ , ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประกอบ เป็นต้น องค์ประกอบเหล่านี้ เราเรียกว่า **ออบเจ็กต์ (Object)** ดังตัวอย่างด้านล่าง

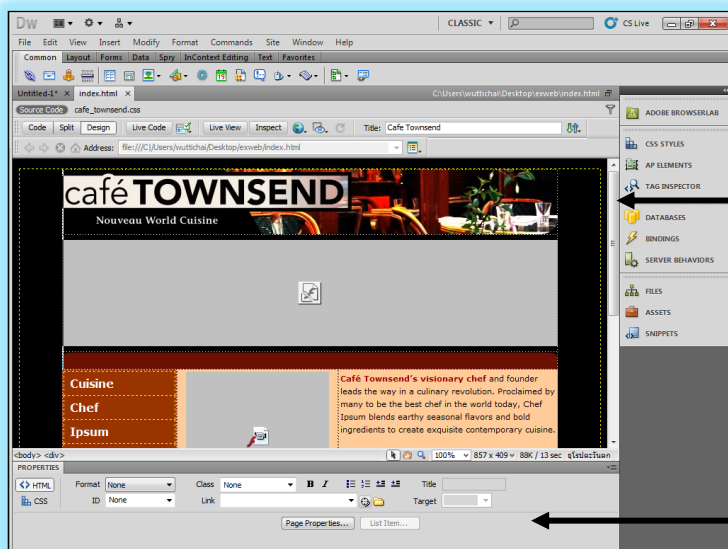


ในโปรแกรม Dreamweaver CS5 นี้ เราสามารถสร้างและใส่ออบเจ็กต์ชนิดต่างๆ ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งจะอธิบายการใช้งานออบเจ็กต์แต่ละชนิดต่อไป



## กำหนดคุณสมบัติขององค์ประกอบต่างๆบนหน้าเว็บ (Property Inspector)

เมื่อใดที่เราคลิกเลือกภาพ หรือองค์ประกอบต่างๆบนหน้าเว็บ จะปรากฏ Property Inspector ที่แสดงค่าต่างๆของภาพให้เราปรับแต่งคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบนั้นได้ ดังตัวอย่างเมื่อเราคลิกเลือกที่ภาพ Property Inspector ก็ จะแสดงคุณสมบัติต่างๆของภาพให้เราปรับแต่งได้ ดังรูป



คลิกภาพ


Property Inspector แสดงรายละเอียดต่างๆ



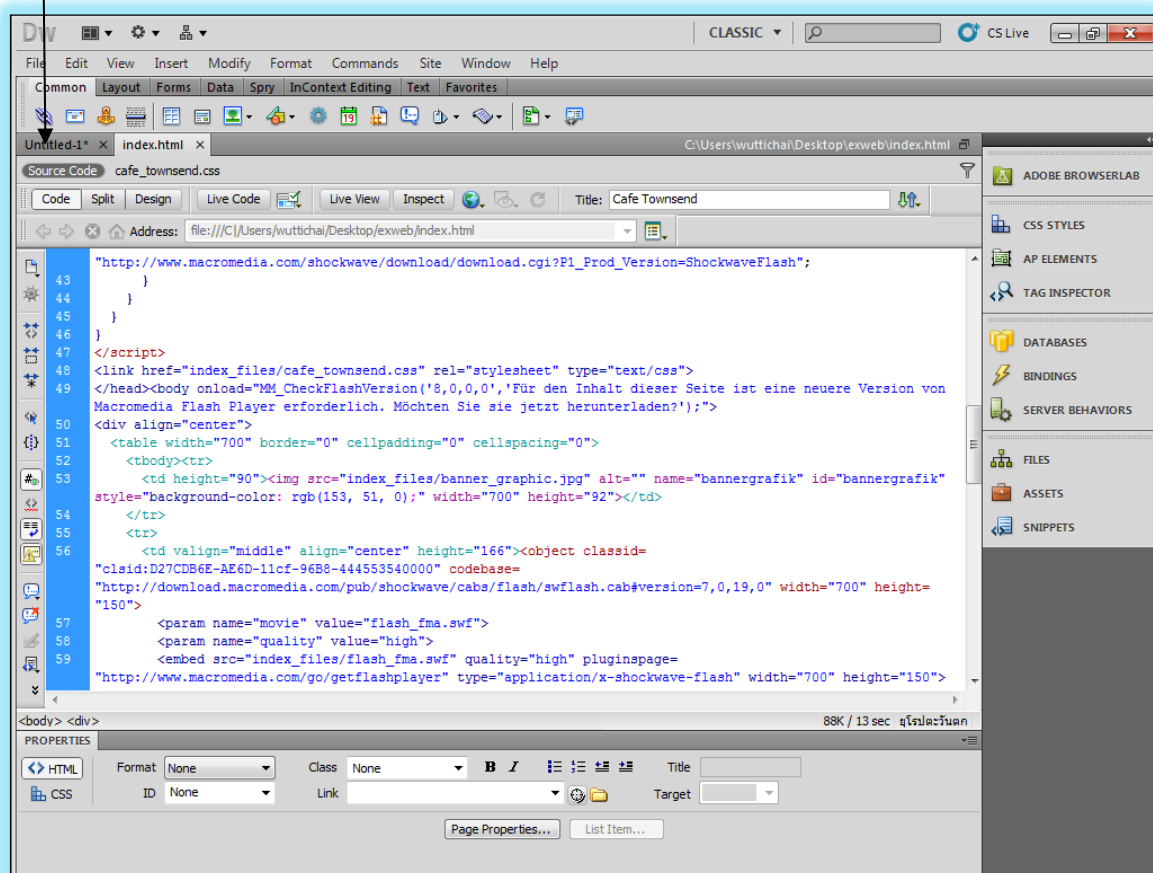
## มุมมองในหน้าต่าง Document

ใน Dreamweaver สามารถเลือกมุมมองการทำงานได้ 3 รูปแบบ ให้เราเลือกใช้ได้ตามความถนัดของเรา โดยการคลิกไอคอนที่อยู่ในทูลบาร์ ดังนี้


### Show Code View

คลิกที่  จะปรากฏมุมมองแสดงโค้ด HTML หรือสคริปต์ต่างๆ ของหน้าเว็บเพจที่เรากำลังทำงานอยู่ ซึ่งเหมาะสำหรับผู้สร้างเว็บไซต์ที่สามารถเขียน โค้ด HTML หรือสคริปต์ต่างๆ ได้

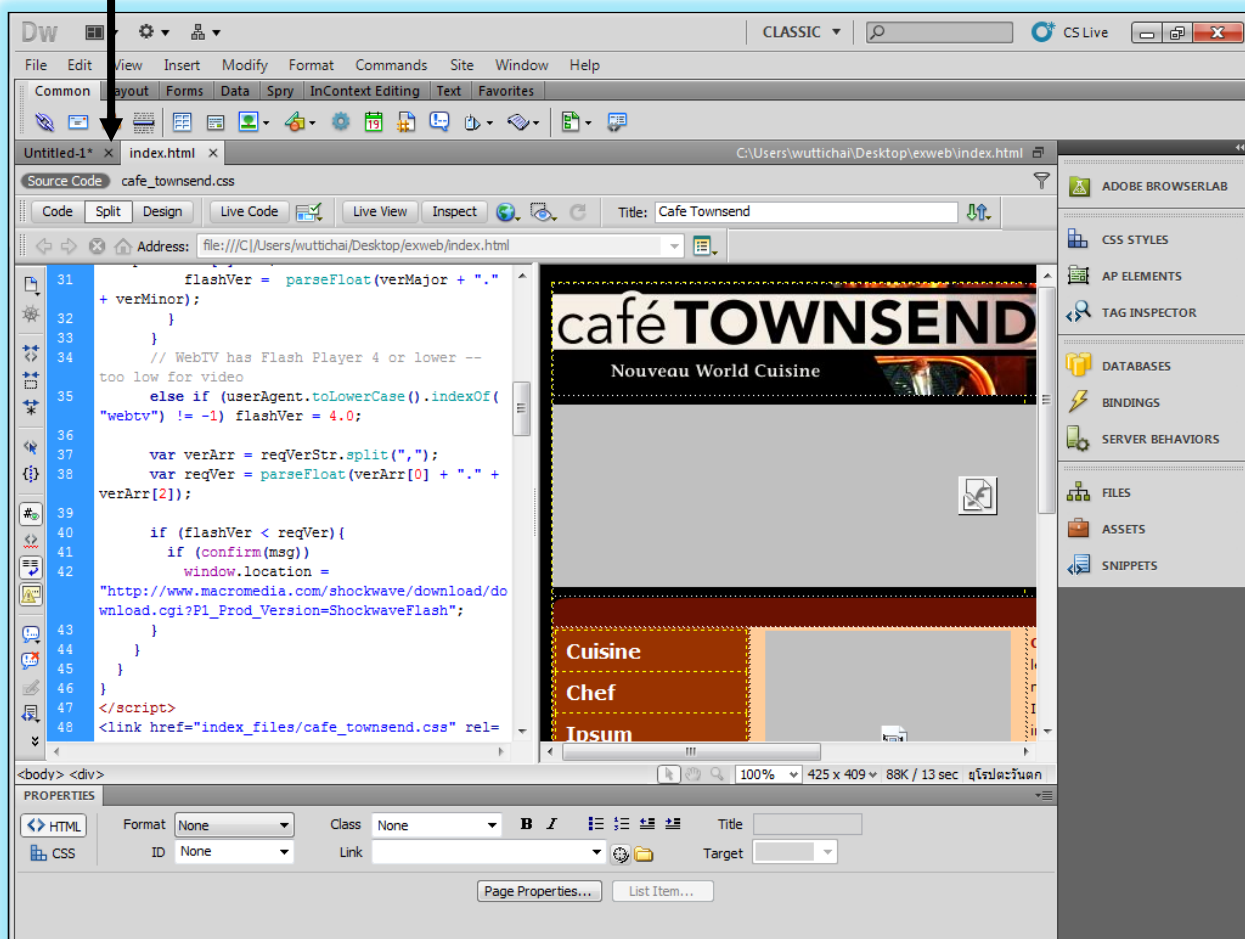
คลิก Code



## Show Code and Design View


คลิกที่  จะแสดงทั้งโค้ดพร้อมทั้งหน้าเว็บเพจที่เรากำลังทำงานอยู่เหมาะสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการดูการแสดงผลโค้ดของหน้าเว็บเพจที่ใช้ในการออกแบบ

คลิก Split

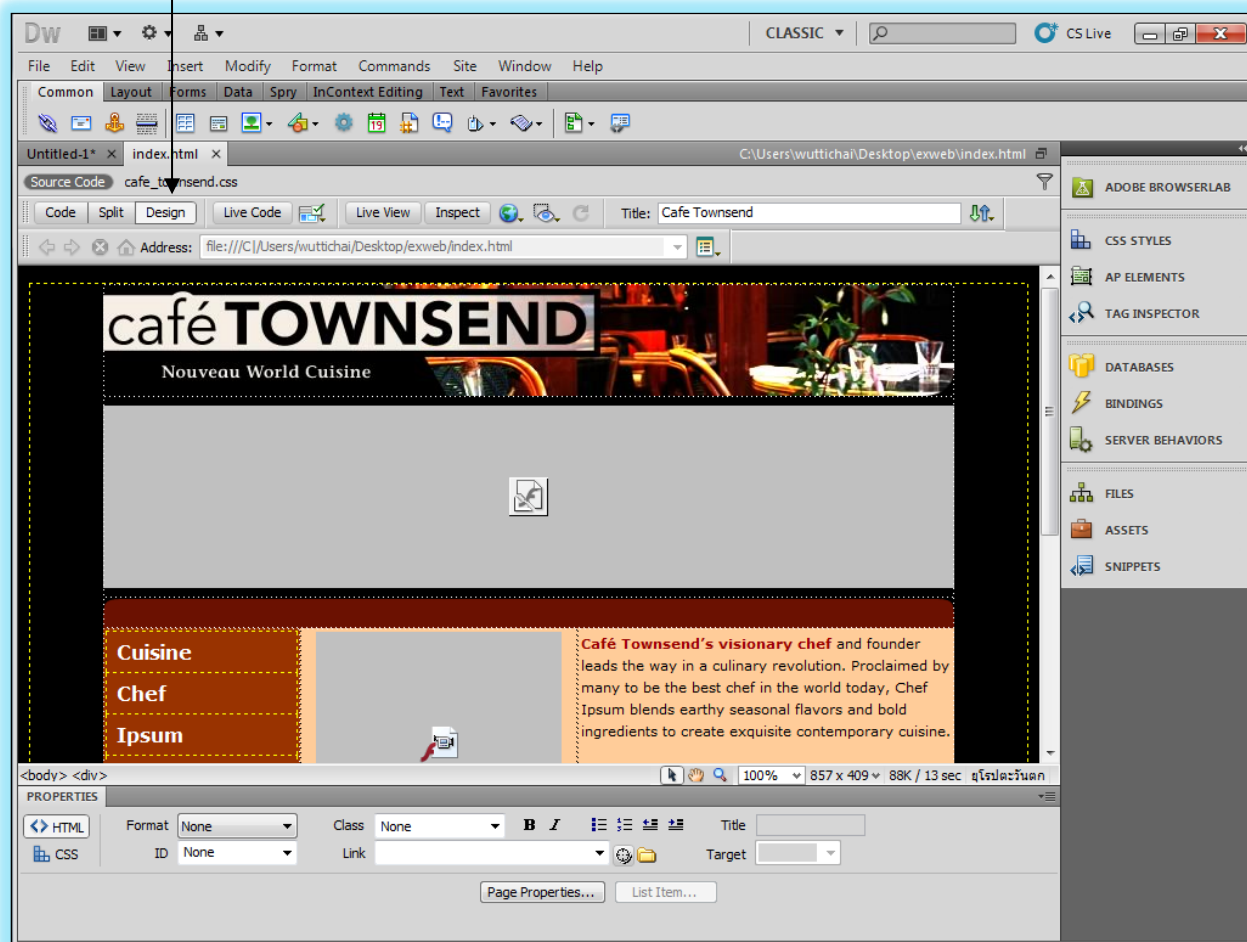




## Show Design View

คลิกที่  สำหรับแสดงหน้าจอออกแบบเว็บเพจที่ไม่มีการแสดงโค้ดต่างๆ เหมาะสำหรับผู้สร้างเว็บไซต์ที่ไม่รู้เกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์ด้วยภาษา HTML หรือสคริปต์ต่างๆ เพราะสามารถจัดองค์ประกอบของภาพและข้อความบนหน้าเว็บนี้ได้โดยง่าย

คลิก Design



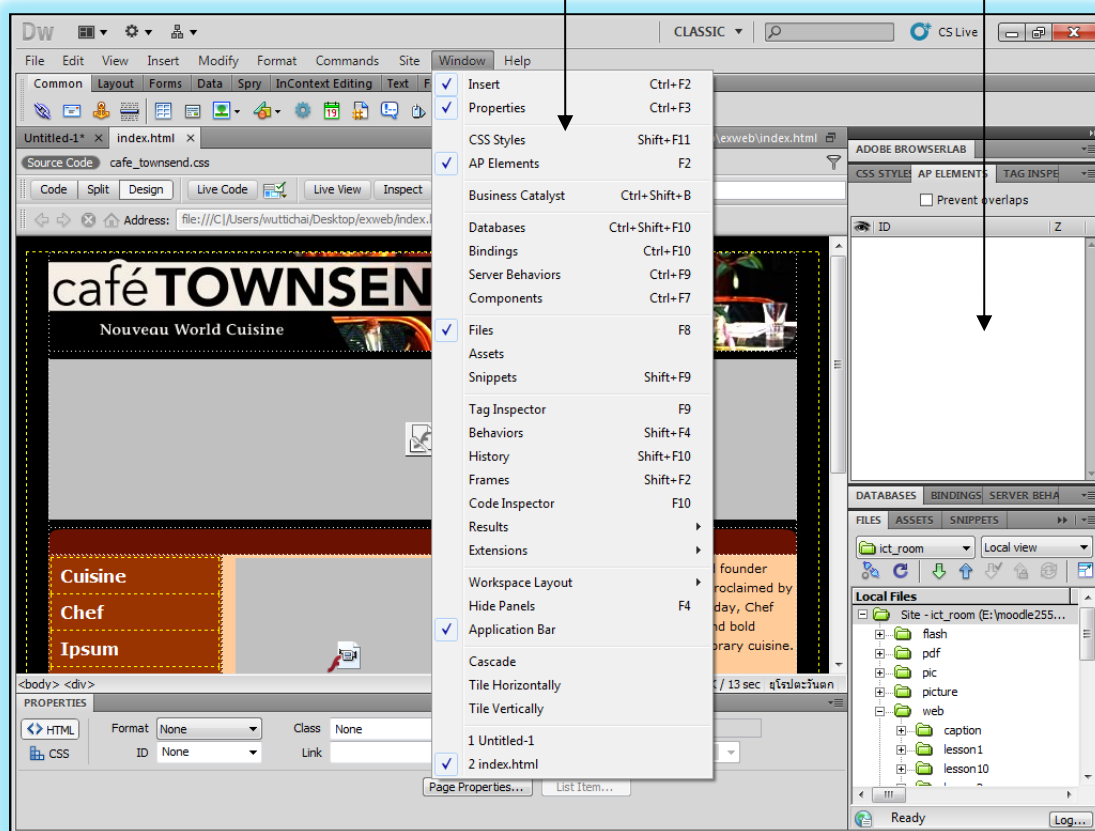


## กลุ่มหน้าต่างแผง (Panel Group)

ในโปรแกรม Dreamweaver มีหน้าต่างแผงต่างๆที่ช่วยเพิ่มความสามารถในการจัดการ และออกแบบหน้าเว็บของเราได้ ซึ่งแต่ละแผงจะมีความสามารถในการจัดหน้าเว็บได้ไม่เหมือนกัน เราสามารถเรียกเปิดแผงได้จากเมนูคำสั่ง Window > และเลือกแผงที่ต้องการดังนี้

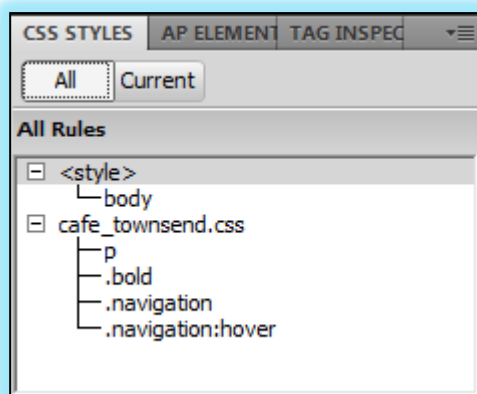
เลือกเมนูคำสั่ง Window >  
เลือกแผงที่ต้องการ

กลุ่มหน้าต่างแผงที่เรา  
เลือกเปิดขึ้นมาใช้งาน



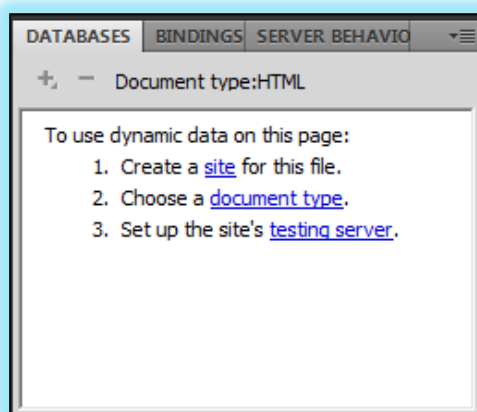
### พาเนล CSS

พาเนล CSS เป็นพาเนลที่ใช้ในการกำหนดรูปแบบการ  
แสดงหน้าเว็บ พาเนลนี้ประกอบไปด้วยแท็บ CSS Styles  
และแท็บ AP Elements



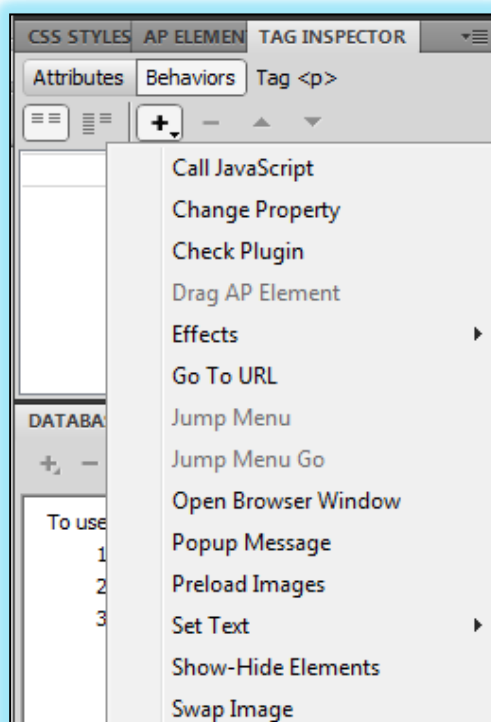
### พาเนล Application

พาเนล Application เป็นพาเนลที่เกี่ยวกับการเชื่อมโยง  
เว็บไซต์ของเรากับฐานข้อมูลบนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ โดย  
พาเนลประกอบไปด้วยแท็บ Database, แท็บ Bindings, แท็บ  
Server Behaviors และแท็บ Components



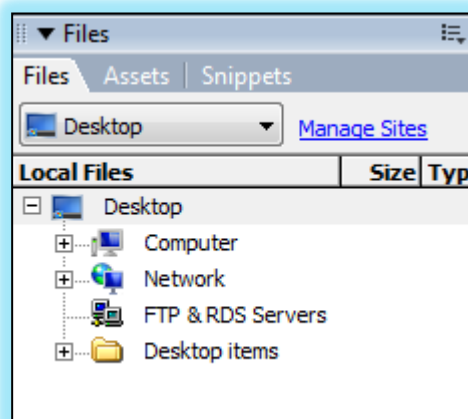
### พาเนล Tag Inspector

พาเนล Tag จะรวบรวมการใช้งานแท็กคำสั่งของ CSS  
(Cascade Style Sheet) ทั้งหมด ซึ่งในพาเนลนี้จะมี  
ส่วนประกอบทั้งหมด 2 แท็บ คือ แท็บ Attributes และแท็บ  
Behaviors



## พาเนล Files

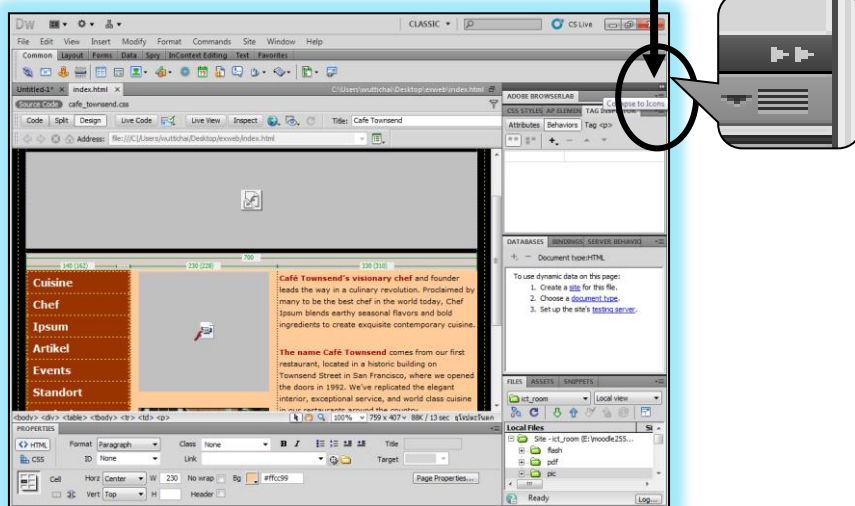
พาเนล Files เป็นพาเนลที่บอกว่ายากภายในเว็บไซต์ของเรา มีเว็บเพจ และไฟล์เครื่องอะไรเก็บอยู่บ้าง โดยจะประกอบด้วยแท็บ Files, แท็บ Assets และแท็บ Snippets ที่อำนวยความสะดวกให้กับคนที่สร้างเว็บเพจในการแก้ไขโค้ด HTML และการแทรกภาษาสคริปต์ต่างๆ



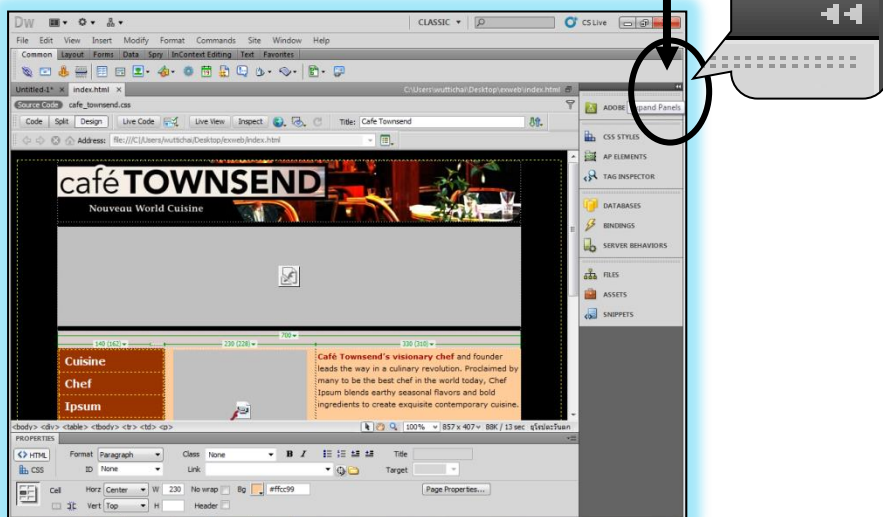
## การพับเก็บกรอบหน้าต่างพาเนล

หากไม่จำเป็นต้องปรับค่าจากพาเนล เราสามารถพับเก็บกรอบหน้าต่างพาเนล เพื่อเพิ่มพื้นที่ในการตกแต่งเว็บเพจได้สะดวกขึ้น และเมื่อต้องการทำงานกำหนดค่าในพาเนล ให้เปิดหน้าต่างกลับมาดังเดิมได้ ดังนี้

### 1. คลิกเพื่อเก็บกรอบหน้าต่างพาเนล

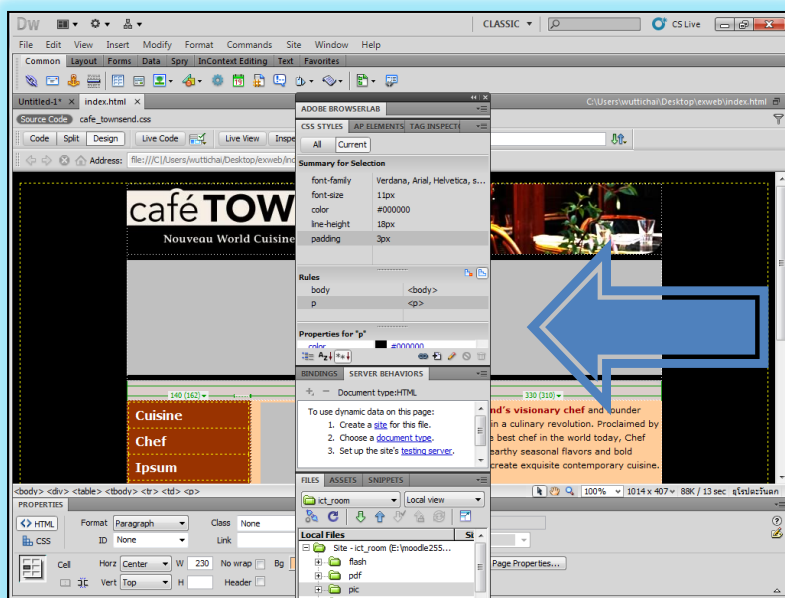


### 2. คลิกเพื่อแสดงกรอบหน้าต่างพาเนล

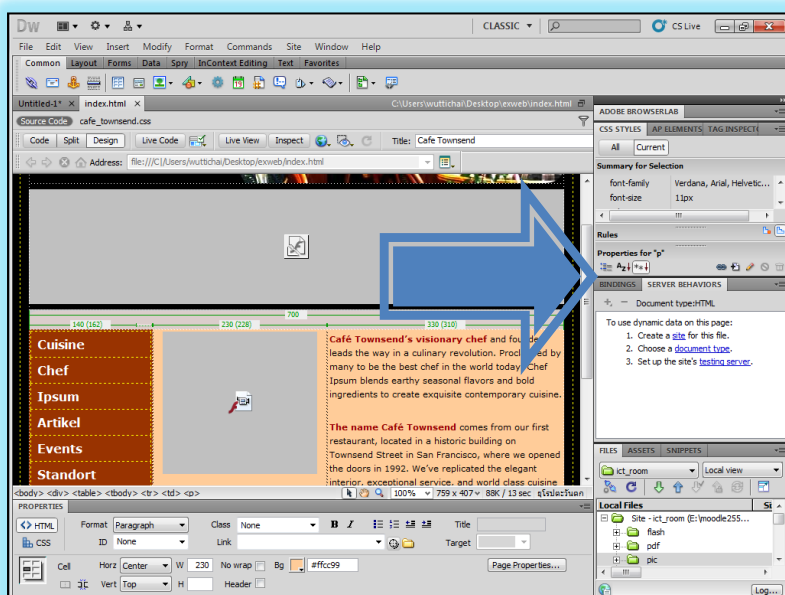


## Dw ย้ายหน้าต่างพาเนลเข้า-ออก

หากต้องการนำหน้าต่างพาเนลมาอยู่ใกล้พื้นที่การทำงานในเว็บเพจ ก็สามารถดึงพาเนลออกจากกรอบหน้าต่างได้ และเมื่อใช้งานเสร็จแล้วก็ดึงไปเก็บที่เดิม เพื่อไม่ให้เกะกะในพื้นที่ทำงาน ดังนี้



1 ลากเมาส์ที่แถบพาเนลไปวางตำแหน่งที่ต้องการจะใช้งาน



2 ลากเมาส์ที่แถบพาเนล จากนั้นปล่อยเมาส์ในตำแหน่งที่ปรากฏแถบสีทึบ เลื่อนพาเนลเข้ามาเก็บในกรอบหน้าต่างพาเนล



## การสร้างเว็บไซต์

### เริ่มต้นสร้างเว็บไซต์

ในการสร้างเว็บไซต์ด้วยโปรแกรม Dreamweaver เราจะเริ่มจากการกำหนดโครงสร้างของเว็บ และสร้าง โพลเดอร์และไฟล์ต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นเว็บไซต์ของเราก่อน ดังนี้

### กำหนดโครงสร้างของเว็บ

ก่อนที่เราจะสร้างเว็บไซต์ขึ้นมา ขอแนะนำให้เริ่มออกแบบโครงร่างคร่าวๆ ของเว็บไซต์นั้นก่อน เพื่อไม่ก่อให้เกิดความสับสนที่อาจตามมาในภายหลัง โดยเว็บไซต์ที่ประกอบด้วยเว็บเพจหลายหน้า จะนิยมจัดเก็บไฟล์เว็บเพจไว้ในโพลเดอร์แยกตามหัวข้อต่างๆ

ดังตัวอย่าง ถ้าเราต้องการจัดทำเว็บไซต์ขายเครื่องประดับ ก็อาจสร้างโพลเดอร์ชื่อ “jewelry” เป็นโพลเดอร์ที่รวมเว็บเพจ และไฟล์ต่างๆ ที่ใช้ไว้ทั้งหมด โดยในโพลเดอร์นี้จะประกอบด้วยหลายโพลเดอร์ย่อยสำหรับแยกเก็บไฟล์ต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นเว็บไซต์ เช่น โพลเดอร์ ชื่อ “home” “new” “catalog” “about” “contact” และจะเก็บไฟล์ .html ที่ใช้ ส่วนโพลเดอร์ “images” จะเก็บไฟล์รูปภาพและมัลติมีเดียที่ใช้ในเว็บไซต์

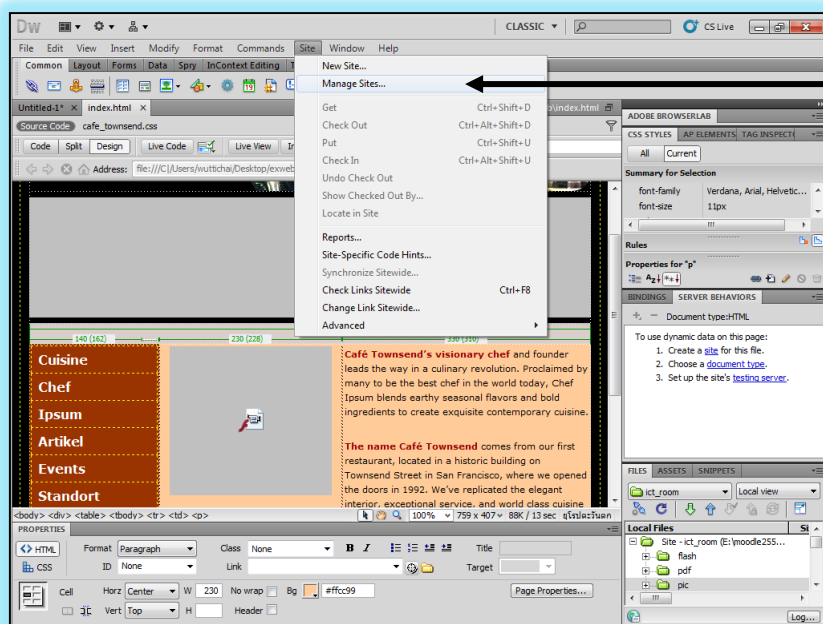


### กำหนดเว็บไซต์ใหม่ใน Dreamweaver

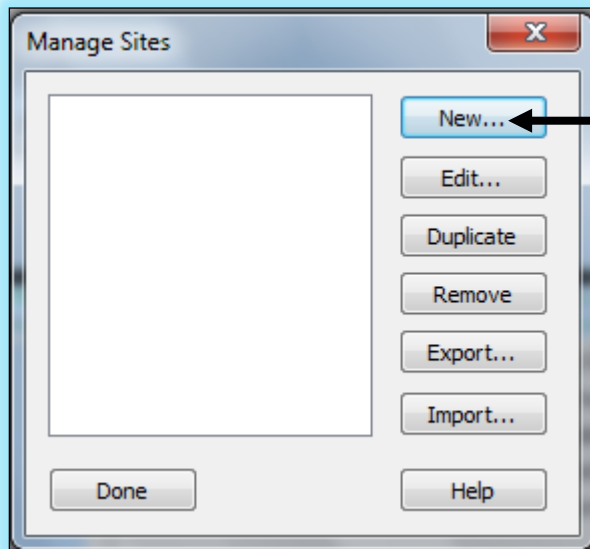
เราจะเริ่มต้นโดยการกำหนดเว็บไซต์ใหม่ใน โปรแกรม Dreamweaver โดยมี 2 วิธีที่ทำได้ วิธีแรกจะใช้ วิชารัดช่วย และวิธีที่สองเราจะกำหนดค่าต่างๆ เอง

#### วิธีที่ 1 สร้างเว็บไซต์แบบใช้วิชาร์ด

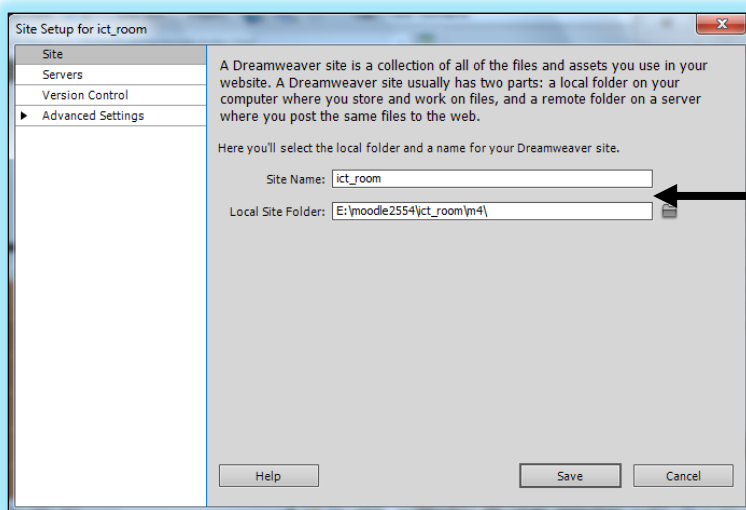
โดย Dreamweaver จะให้เรากำหนดเพียงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการสร้างเว็บไซต์ใหม่ เช่น ต้องการ สร้างเว็บไซต์กับเซิร์ฟเวอร์แบบไหน, ต้องการสร้างเว็บไซต์คนเดียว หรือทำงานร่วมกันเป็นทีม เป็นต้น จากนั้น Dreamweaver จะช่วยกำหนดรายละเอียดเพิ่มเติมให้ทั้งหมด นับเป็นวิธีที่สะดวกและรวดเร็วดังนี้



1 เลือกคำสั่ง Site > Manage Sites เพื่อเข้าสู่การสร้างเว็บไซต์ของเรา



② คลิกปุ่ม New แล้วเลือกคำสั่ง Site เพื่อสร้างเว็บไซต์ใหม่

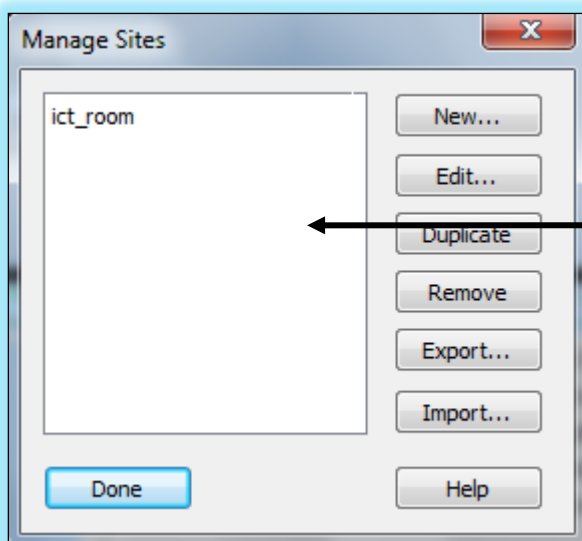


③ ตั้งชื่อไซต์

Site Name.....

กำหนดพื้นที่จัดเก็บข้อมูล

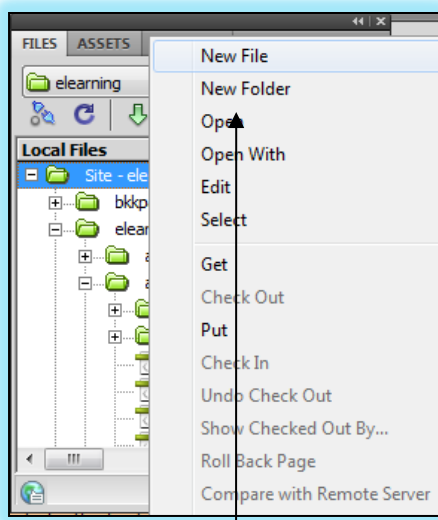
Local Site Folder.....



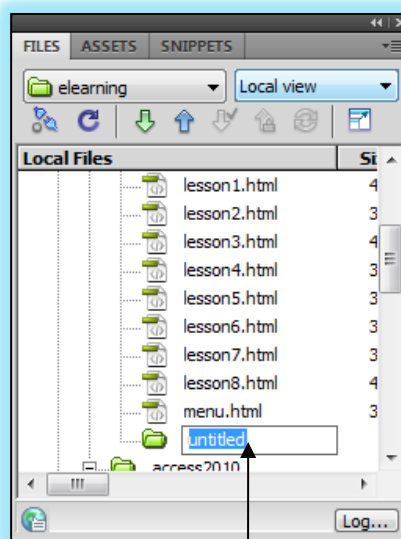
④ โปรแกรมจะแสดงรายการของ Local Site ที่เรากำหนดค่าไว้ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม Done เพื่อเข้าไปสร้างเว็บเพจต่อไป

## Dw สร้างโฟลเดอร์ใหม่ในเว็บไซต์

ในกรณีที่ต้องการสร้างโฟลเดอร์ย่อยใต้โฟลเดอร์ที่เก็บเว็บไซต์ของเรา เพื่อแยกเก็บข้อมูล และหน้าเว็บให้เป็นหมวดหมู่ ให้เราคลิกเมาส์ปุ่มขวาที่โฟลเดอร์ Site แล้วเลือก New Folder จะปรากฏไฟล์ใหม่ในรายการ ให้เราตั้งชื่อ โฟลเดอร์ใหม่นี้แล้วกดปุ่ม <Enter> ดังนี้



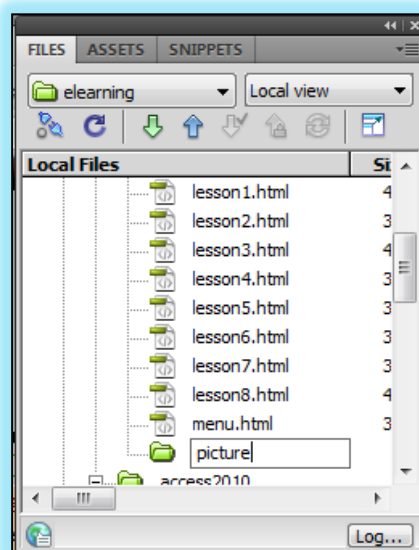
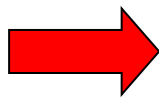
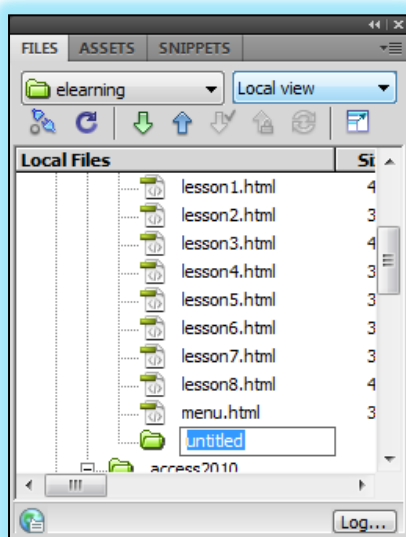
❶ คลิกเมาส์ปุ่มขวาที่โฟลเดอร์ Site แล้วเลือก New Folder



❷ ตั้งชื่อโฟลเดอร์ใหม่แล้วกดปุ่ม <Enter>

## เปลี่ยนชื่อไฟล์และโฟลเดอร์

การเปลี่ยนชื่อไฟล์ และ โฟลเดอร์ที่อยู่ภายในเว็บไซต์ของเราจะช่วยสื่อความหมายให้ตรงกับเนื้อหา โดยให้เราคลิกที่ไฟล์ หรือ โฟลเดอร์ที่ต้องการจะเปลี่ยนชื่อ คลิกซ้ำอีกครั้ง แล้วพิมพ์ชื่อไฟล์/โฟลเดอร์ใหม่ จากนั้นกดปุ่ม <Enter>



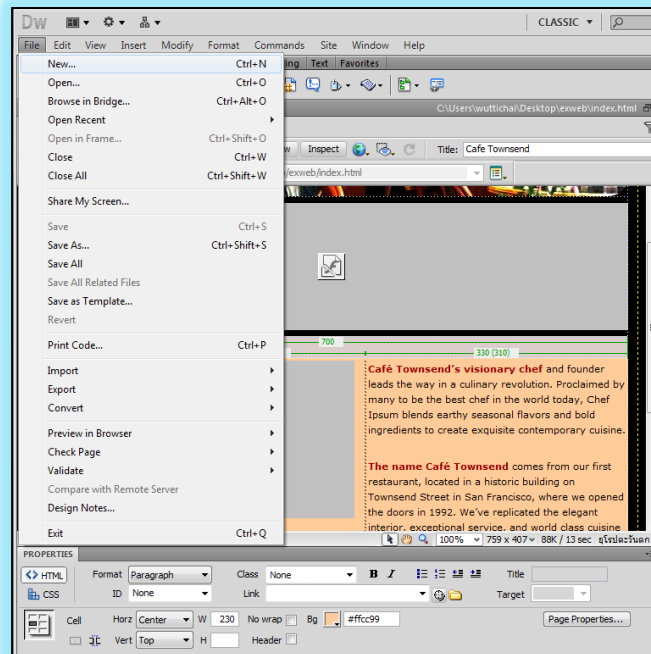




## การสร้างหน้าเว็บเพจใหม่

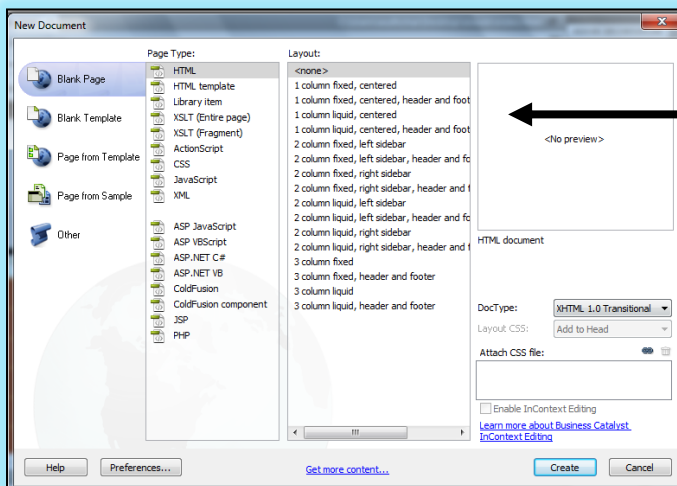
1 เลือกคำสั่ง

File > New...

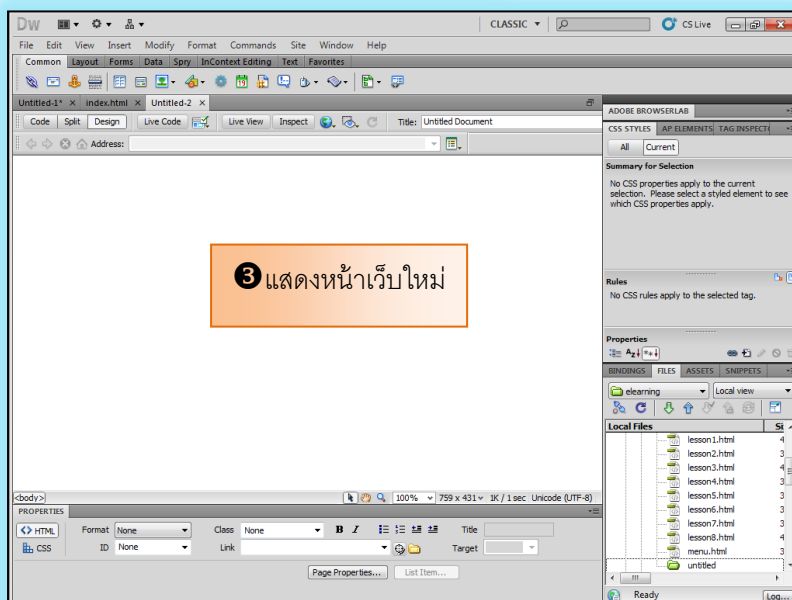


2 คลิกรายการ

Blank Page >  
HTML แล้วคลิก  
ปุ่ม Create



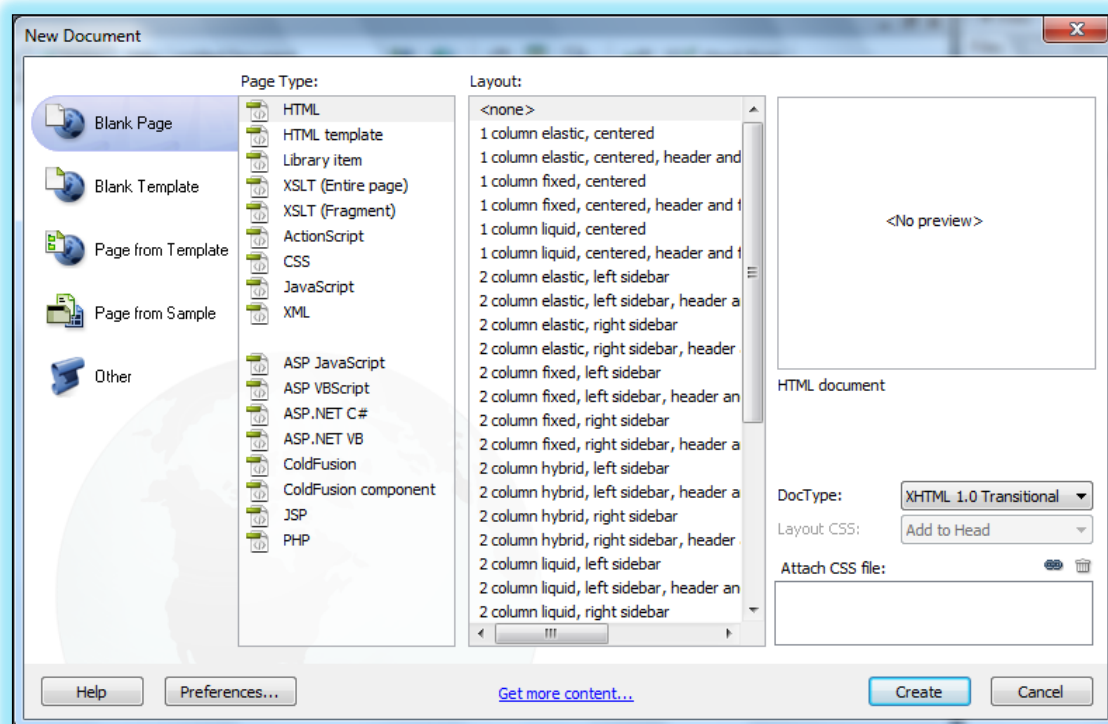
3 แสดงหน้าเว็บใหม่



## Dw หน้าเว็บรูปแบบต่างๆ ที่นำมาใช้ได้

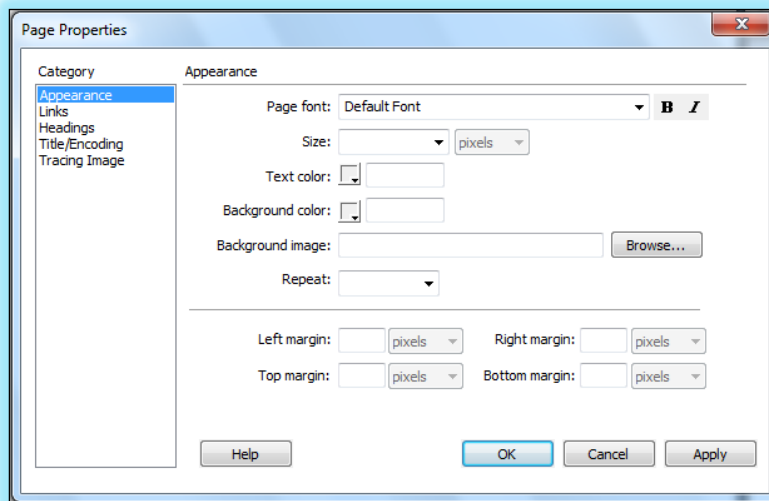
นอกจากการสร้างหน้าเว็บเปล่า ที่หน้าต่าง New Document จะแสดงหน้าเว็บแต่ละแบบให้เราเลือกใช้ได้เลย ดังนี้

- Blank Page** สร้างหน้าเว็บเปล่า โดยสามารถกำหนดชนิดของหน้าเว็บที่เราจะใช้งานได้ เช่น หน้าเว็บ HTML, เทมเพลต, ไลบรารี, XSLT, ActionScript, CSS, JavaScript และ XML หรือหน้าเว็บแบบไดนามิกที่สนับสนุนการทำงานด้วยภาษาที่ใช้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ เช่น ASP, ColdFusion, JSP และ PHP เป็นต้น
- Blank Template** สร้างหน้าเทมเพลต เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างหน้าเว็บ
- Page from Template** สร้างหน้าเว็บโดยใช้ต้นแบบ
- Page from Sample** สร้างหน้าเว็บจากต้นแบบที่ Dreamweaver มีให้
- Other** สร้างหน้าเว็บแบบอื่นๆ เช่น หน้าเว็บที่มีการใช้ภาษา C#, VBScript หรือ เท็กซ์ไฟล์ เป็นต้น



## Dw รายละเอียดหน้าเว็บ

การกำหนดรายละเอียดของหน้าเว็บ โดยเลือกคำสั่ง Modify > Page Properties จะพบกับหน้าต่าง Page Properties ดังนี้

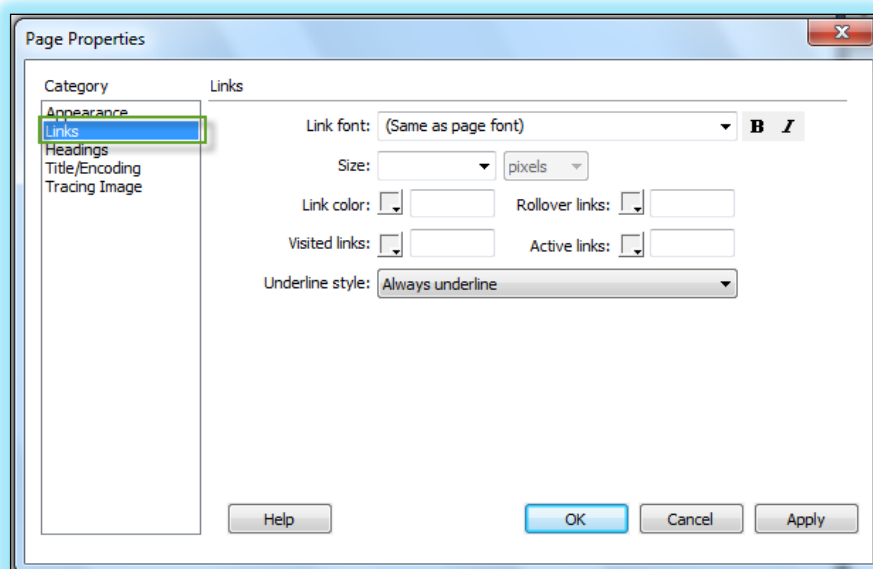


หน้าต่าง Page Properties จะแบ่งรายละเอียดต่างๆของหน้าเว็บที่ปรับแต่งได้ออกเป็น 5 หมวด ดังนี้

หมวด Appearance กำหนดหน้าตาของส่วนประกอบต่างๆ บนหน้าเว็บ

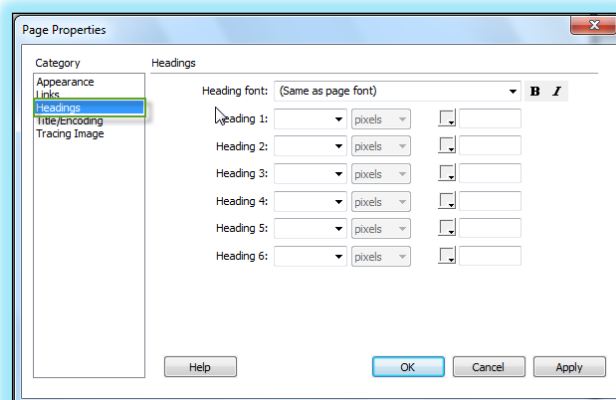
- \* **Page font** กำหนดรูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในเว็บเพจ
- \* **Size** กำหนดขนาดของรูปแบบตัวอักษรที่ใช้
- \* **Text color** กำหนดสีให้กับตัวอักษร
- \* **Background color** กำหนดสีที่ต้องการให้เป็นพื้นหลังของหน้าเว็บ
- \* **Background Image** กำหนดภาพที่ใช้เป็นฉากหลังของหน้าเว็บ
- \* **Repeat** กำหนดการแสดงซ้ำของภาพพื้นหลัง
- \* **Left Margin** กำหนดระยะขอบซ้ายของหน้าเว็บ
- \* **Right Margin** กำหนดระยะขอบขวาของหน้าเว็บ
- \* **Top Margin** กำหนดระยะขอบบนของหน้าเว็บ
- \* **Bottom Margin** กำหนดระยะขอบล่างของหน้าเว็บ

## หมวด Links กำหนดแสดงลิงค์บนหน้าเว็บ



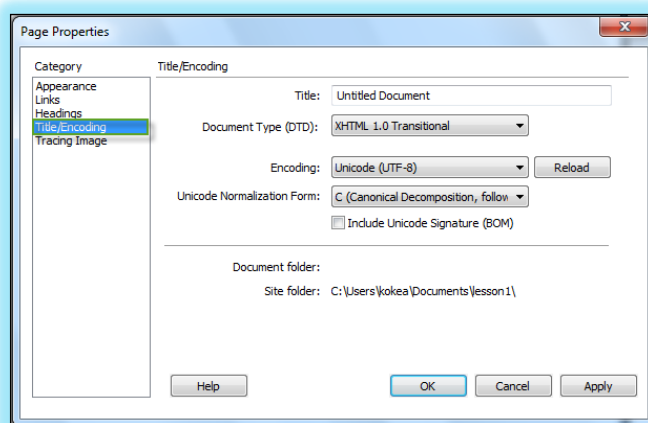
- \* **Link font**                   กำหนดรูปแบบของตัวอักษรของลิงค์
- \* **Size**                           กำหนดขนาดของรูปแบบตัวอักษรของลิงค์
- \* **Links color**                   กำหนดสีของลิงค์
- \* **Rollover links**               กำหนดสีของลิงค์เมื่อใช้เมาส์ไปชี้
- \* **Visited links**               กำหนดสีของลิงค์เมื่อถูกคลิกไปแล้ว
- \* **Active links**                 กำหนดสีของลิงค์เมื่อกำลังถูกคลิก
- \* **Underline style**             กำหนดรูปแบบการขีดเส้นใต้ให้กับลิงค์

## หมวด Headings กำหนดคุณสมบัติหัวของเว็บเพจ



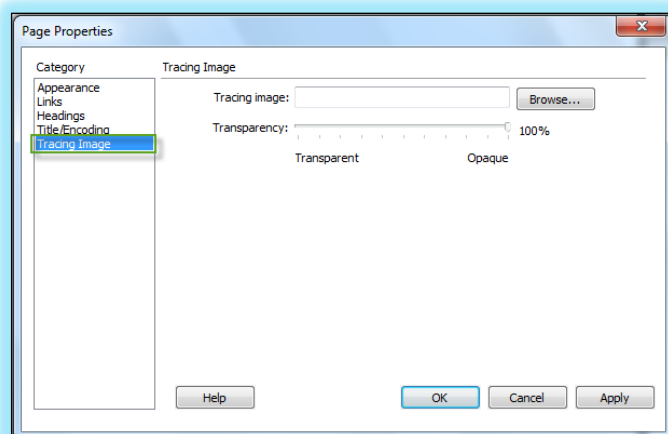
- \* **Heading font** กำหนดรูปแบบของตัวอักษรให้หัวข้อที่แสดงบนหน้าเว็บ
- \* **Heading 1-6** กำหนดขนาดของรูปแบบตัวอักษรที่ใช้สร้างหัวข้อบนหน้าเว็บ

## หมวด Title/Encoding กำหนดชื่อให้ส่วนหัวเรื่องของเว็บเพจ และกำหนดชุดตัวอักษรที่ใช้



- \* **Title** กำหนดส่วนชื่อหัวเรื่องให้เว็บเพจ
- \* **Document type** กำหนดประเภทของเว็บเพจ
- \* **Encoding** กำหนดรูปแบบภาษาของตัวอักษรที่ใช้ในเว็บเพจ สำหรับการแปลงตัวอักษร เพื่อให้เป็นภาษามาตรฐานที่ต้องการ ถ้าเราต้องการใช้ภาษาไทยให้เลือกไทย (Windows) หรือ Unicode (UTF-8)

หมวด Tracing Image กำหนดคุณสมบัติหัวของภาพที่จะใช้เป็นแบบในการสร้างหน้าเว็บเพจ



\* **Tracing Image** เลือกไฟล์ภาพที่จะใช้

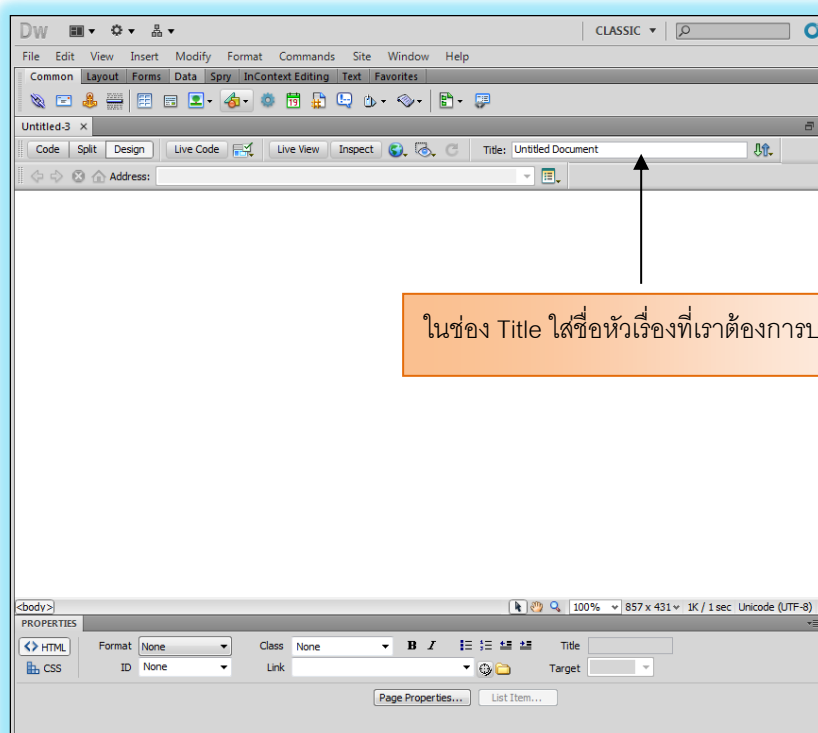
\* **Image Transparency** กำหนดค่าความโปร่งใสของภาพ โดยภาพจะเป็นแบบสีจางๆ ด้านหลัง ช่วยให้เราเห็นตำแหน่งวางภาพ วางข้อความที่ถูกต้อง

### **Dw** การเพิ่มเนื้อหาในหน้าเว็บ

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดหัวเรื่องบนหน้าเว็บ

เราสามารถใส่หัวเรื่องบนหน้าเว็บ หรือที่นิยมเรียกว่าไตเติ้ล (Title) ได้ที่ช่อง Title บนแถบเครื่องมือ

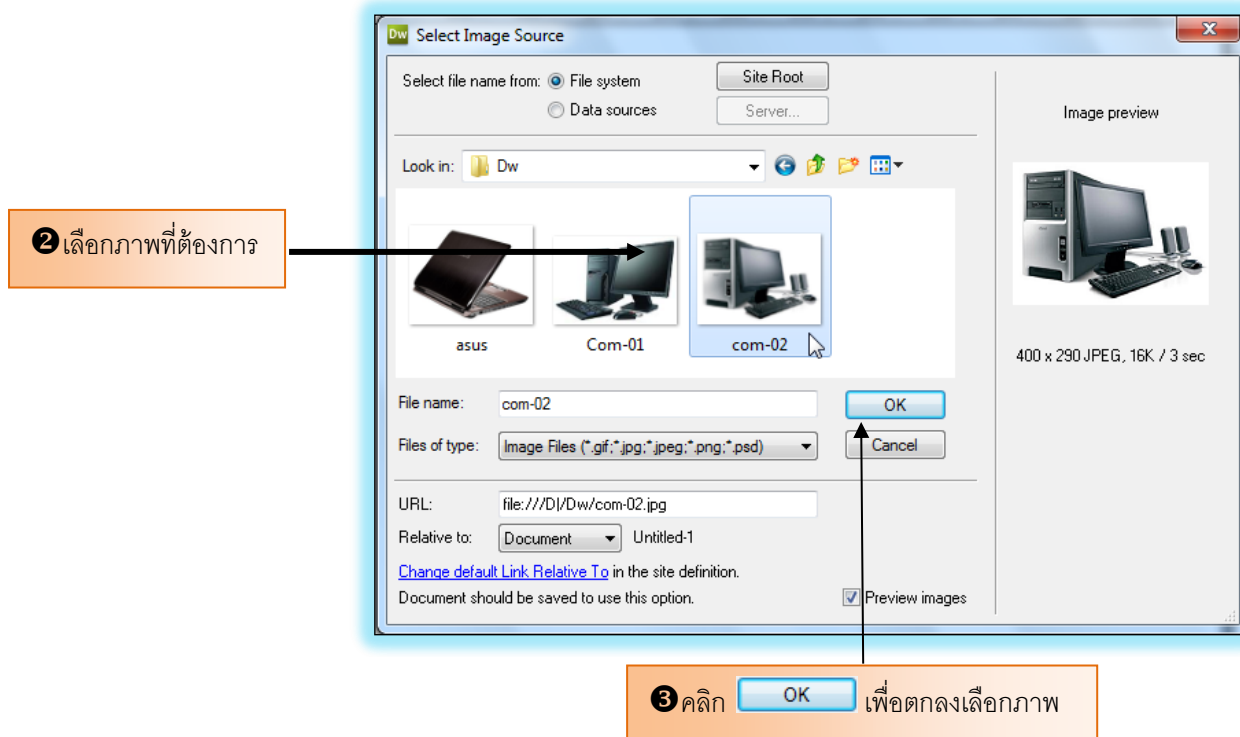
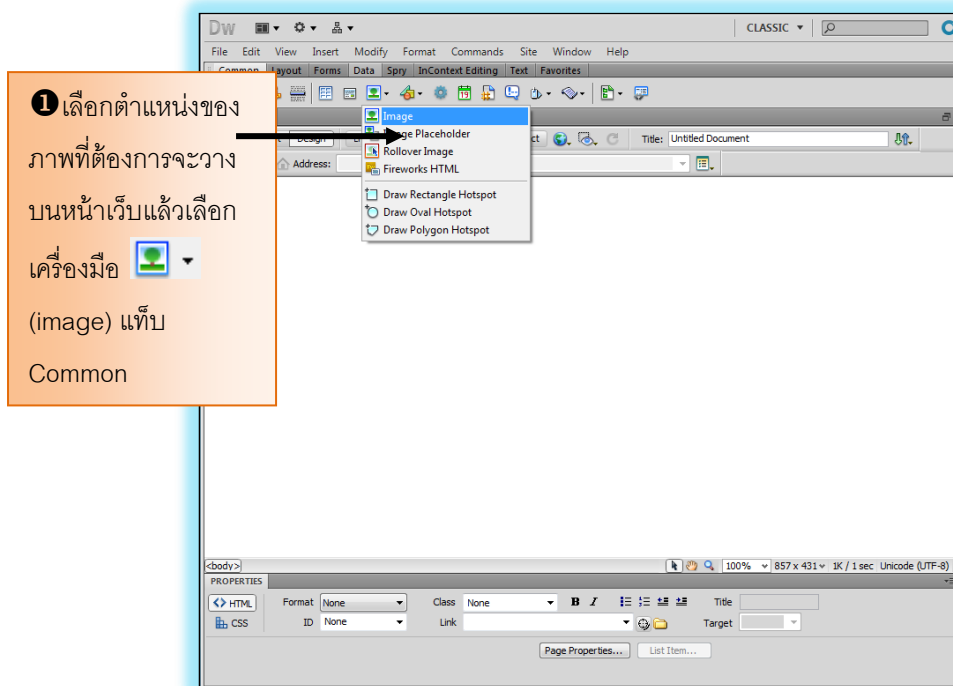
ดังนี้

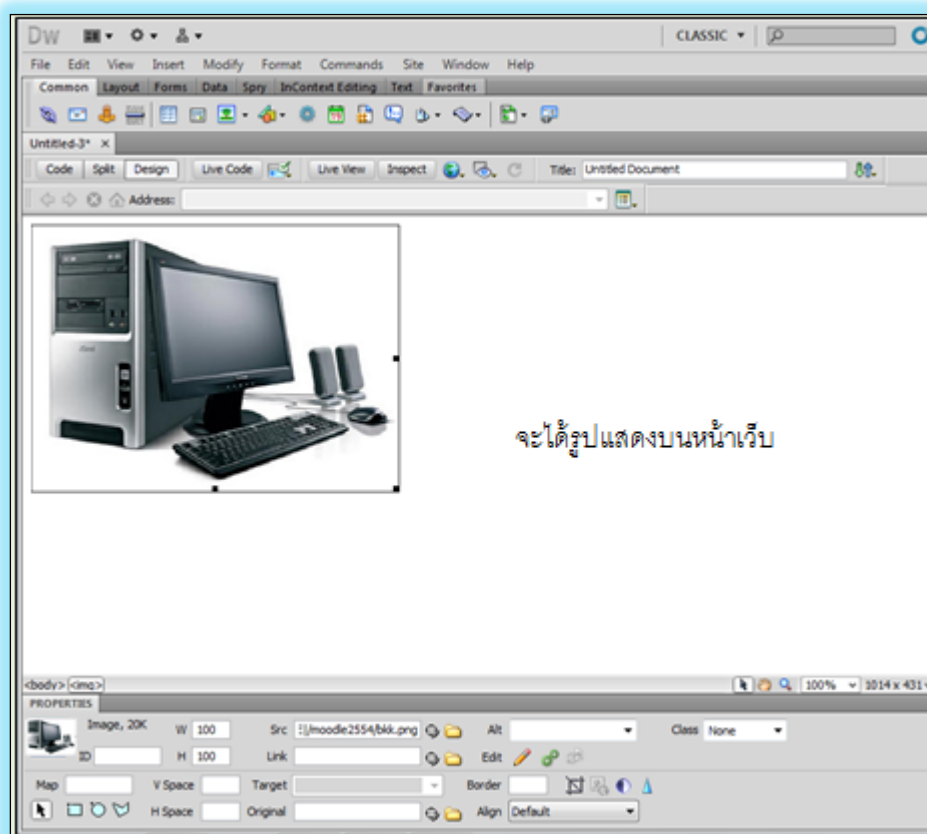
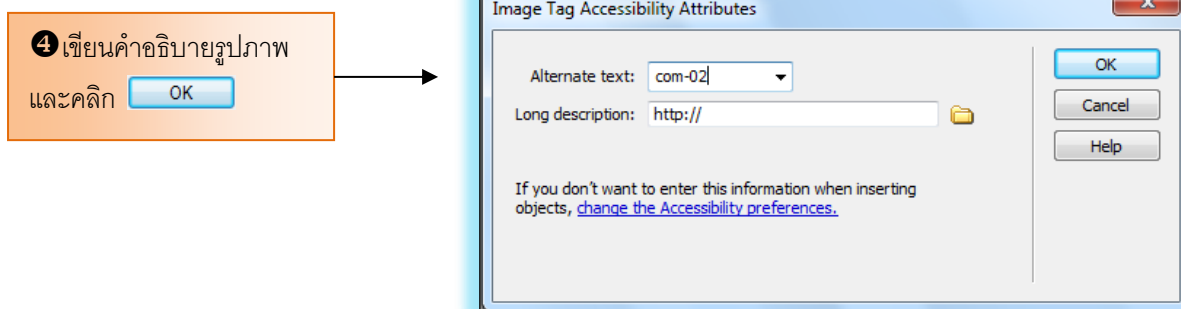


ในช่อง Title ใส่ชื่อหัวเรื่องที่เราต้องการบนหน้าเว็บของ

## ขั้นตอนที่ 2 แทรกภาพในหน้าเว็บเพจ

แทรกภาพลงหน้าเว็บเพจ มีวิธีการดังนี้



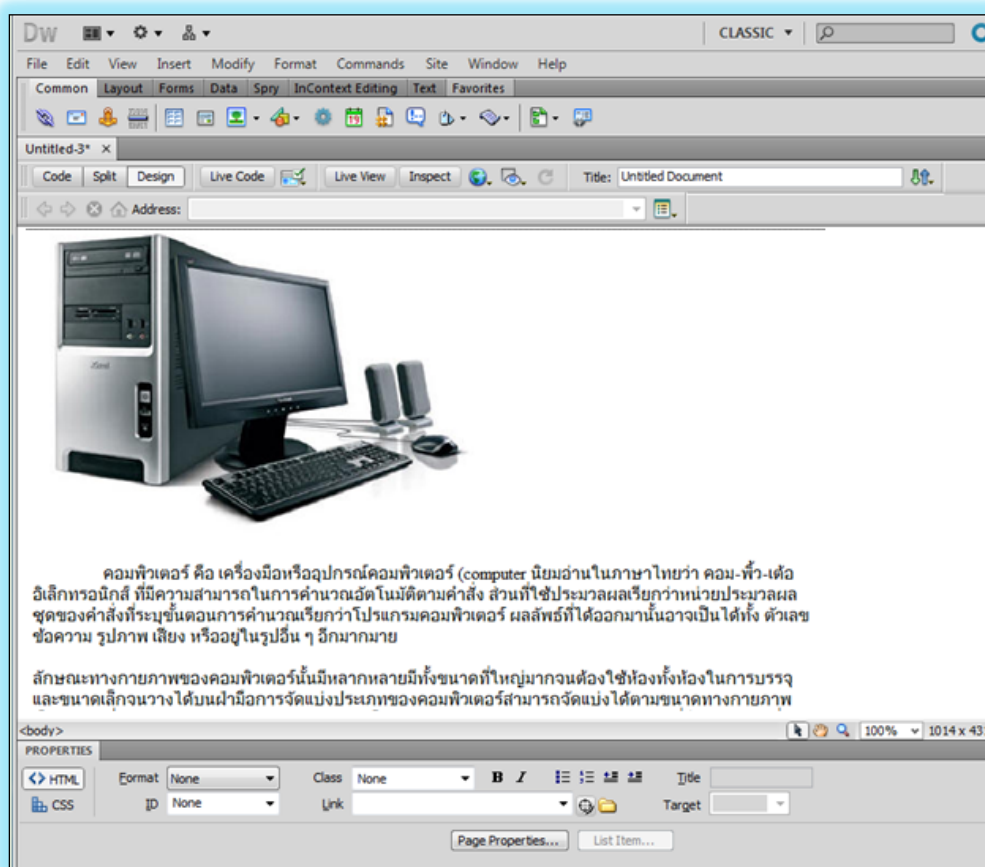



โปรแกรมจะแสดงคุณสมบัติของวัตถุรูปภาพให้เราสามารถปรับแต่งค่าต่าง ๆ ได้ทั้งหมด เช่นการปรับขนาดรูปภาพ การทำ Map Images การเชื่อมโยง การกำหนดให้มีคำอธิบายรูปภาพ

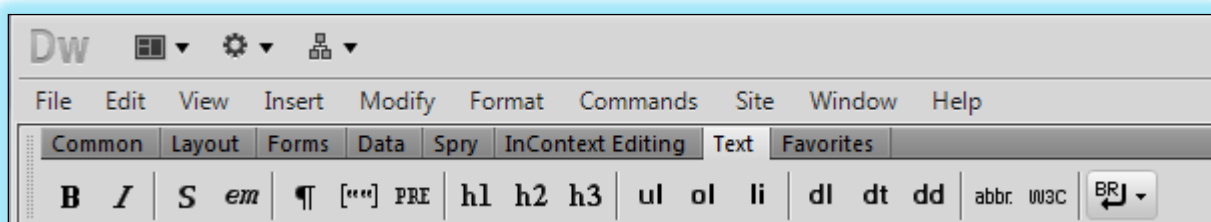


### ขั้นตอนที่ 3 ใส่ข้อความบนหน้าเว็บ

การใส่ข้อความบนหน้าเว็บคล้ายกับการพิมพ์เอกสารในโปรแกรม Word โดยให้เราคลิกบนพื้นที่ทำงาน แล้วพิมพ์ข้อความบนหน้าเว็บได้เลย

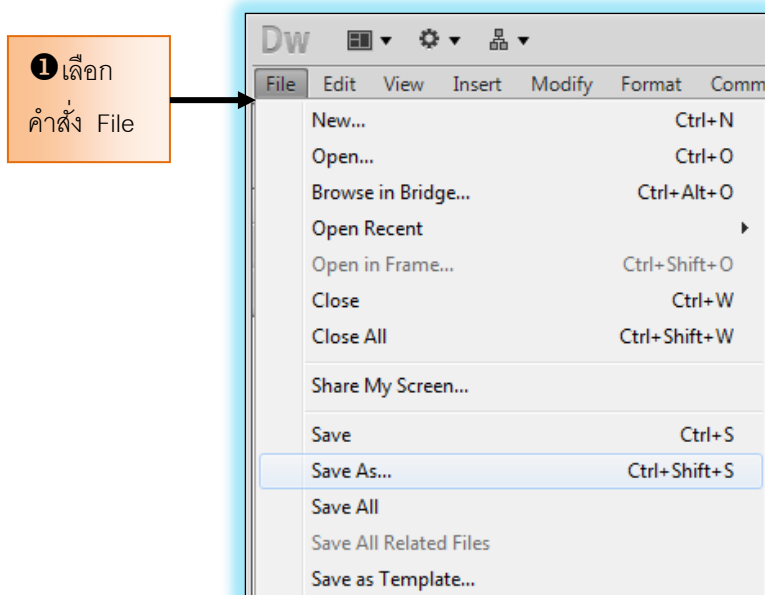


การกดปุ่ม <Enter> จะเป็นการขึ้นย่อหน้าใหม่ และข้อความในแต่ละย่อหน้าจะถูกจัดให้เต็มหน้าต่าง ในกรณีที่เราต้องการขึ้นบรรทัดใหม่ในย่อหน้าเดิม ให้กด <Shift + Enter> แทน (หรือคลิกแท็บ Text และคลิกปุ่ม  ก็ได้)

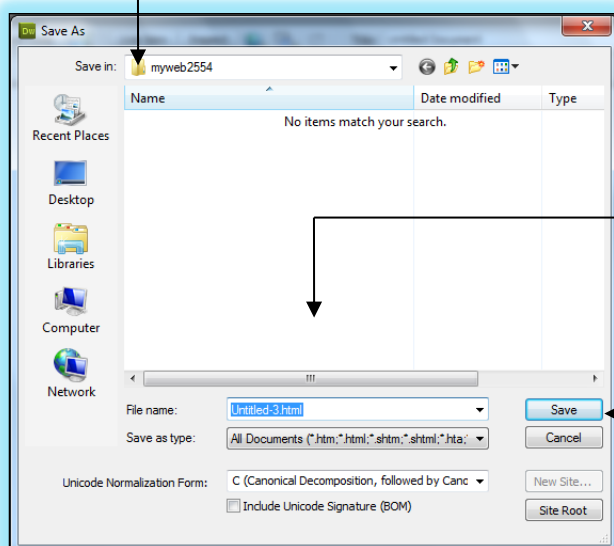


## Dw บันทึกไฟล์เว็บเพจที่สร้าง

หลังจากที่เราสร้างเว็บเพจได้ตามต้องการแล้ว ให้ทำการบันทึกไฟล์เว็บเพจ โดยเลือกคำสั่ง File > Save เนื่องจากเรายังไม่เคยบันทึกไฟล์นี้มาก่อน โปรแกรม Dreamweaver จะให้เราระบุชื่อไฟล์ใหม่ด้วย เช่น



2 เลือกพื้นที่จัดเก็บไฟล์ หากมีการกำหนด Local Site ไว้โปรแกรมจะแสดงโฟลเดอร์ที่กำหนดไว้ให้ทันที



3 ตั้งชื่อไฟล์ โดยตั้งชื่อเป็นภาษาอังกฤษห้ามเว้นวรรค และสัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์

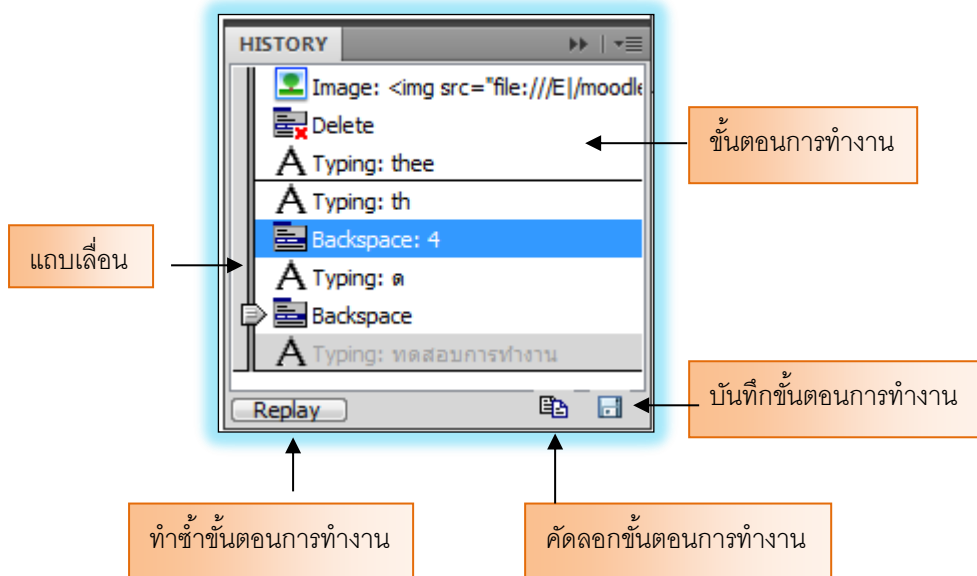
4 คลิกปุ่ม Save เพื่อบันทึกไฟล์

จากนั้นเมื่อใดที่เราทำการแก้ไขหน้าเว็บ และต้องการบันทึกการเปลี่ยนแปลง ก็ให้เลือกคำสั่ง File > Save เพื่อบันทึกหน้าเว็บแทนที่ไฟล์เดิมที่บันทึกไว้ได้ แต่ถ้าต้องการบันทึกไฟล์นี้ไว้ที่ตำแหน่งใหม่ หรือบันทึกเป็นไฟล์ใหม่ ให้เลือกคำสั่ง File > Save As... และกำหนดตำแหน่งเก็บและชื่อไฟล์ได้

## Dw การแก้ไขข้อผิดพลาดด้วยพาเนล History

ในกรณีที่เรต้องการยกเลิกสิ่งที่เราได้กระทำไปแล้ว เราสามารถกระทำได้โดยเปิดใช้พาเนล **History** ซึ่งพาเนลนี้จะช่วยให้เราดู, ยกเลิก, หรือทำซ้ำการกระทำใด ๆ ที่ได้กระทำไปแล้ว

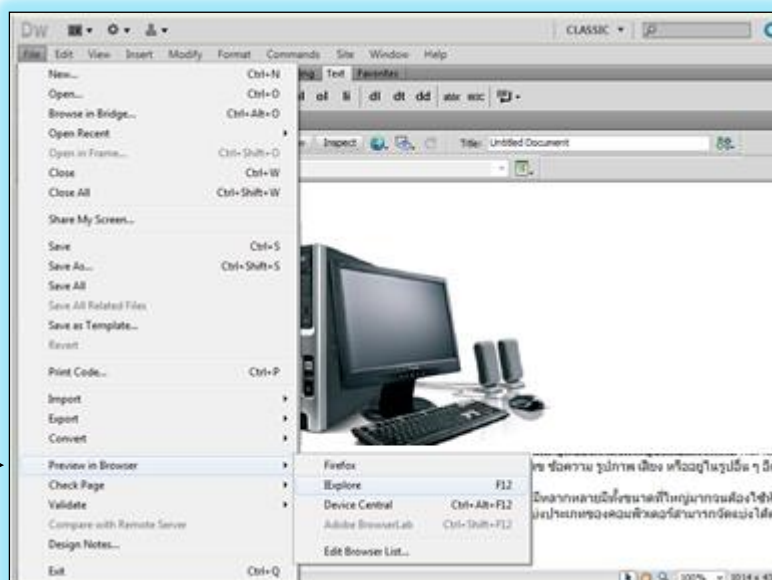
การเปิดใช้พาเนล **History** จะกระทำได้โดยเลือกเมนูคำสั่ง **Windows** เลือกคำสั่ง **History**



## Dw การเปิดดูหน้าเว็บที่สร้างบนเบราว์เซอร์

เมื่อเราบันทึกเว็บเพจที่เราสร้างเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้เปิดดูหน้าเว็บได้บนเบราว์เซอร์ โดยเลือกคำสั่ง **File > Preview in Browser > ชื่อเบราว์เซอร์ที่ติดตั้งไว้ในเครื่อง (หรือกดคีย์ลัด <F12>)**

1 เลือกคำสั่ง **File > Preview in Browser > Explorer หรือ กด <F12>**



2 แสดงหน้าเว็บที่  
เราสร้างบราวเซอร์



## หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

### การใส่ข้อความและรูปภาพลงในเว็บเพจ

#### ➔ มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด

กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี

#### สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

๑.ง ๒.๑/๓ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

#### ➔ สาระสำคัญ

เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน

#### ➔ สาระการเรียนรู้

- ความรู้

๑.เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี

๒.เข้าใจออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการสร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย

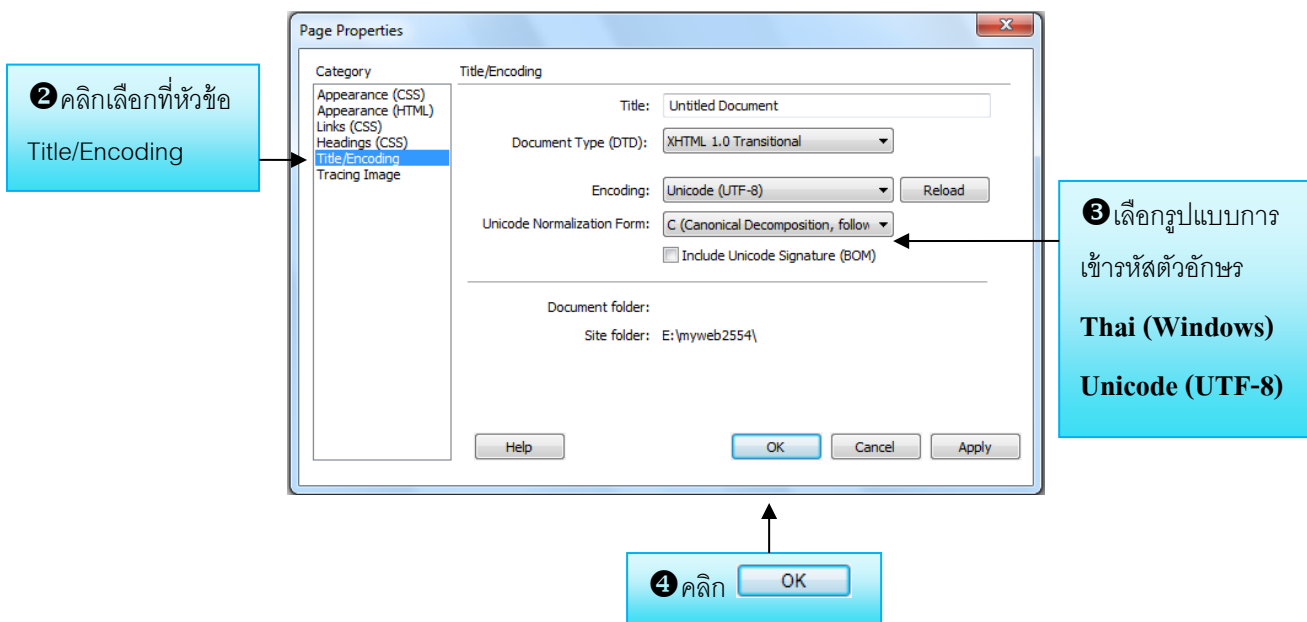
- ทักษะ / กระบวนการ

๑. มีกระบวนการออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้
๒. ทักษะการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. มีวินัย
๒. ใฝ่เรียนรู้
๓. มุ่งมั่นในการทำงาน ใฝ่เรียนรู้





## การพิมพ์ข้อความ

เราสามารถพิมพ์ข้อความต่าง ๆ ลงไปในหน้าเว็บเพจได้โดยตรง โดยเนื้อความที่พิมพ์มักจะถูกแบ่งออกเป็นส่วน ๆ เรียกว่า ย่อหน้า (**Paragraph**) ซึ่งแต่ละย่อหน้าอาจมีเพียงบรรทัดเดียวหรือหลายๆ บรรทัดก็ได้ โดยการกดปุ่ม **Enter** เมื่อจบบรรทัดหมายถึงการจบย่อหน้านั้นและขึ้นย่อหน้าใหม่

### ◆ วิธีการพิมพ์ข้อความ

วิธีการพิมพ์เนื้อความจะต้องอยู่ใน มุมมองออกแบบ (**Design View**) โดยเลือกคำสั่ง

**View** เลือก **Design**

1. เลื่อนเคอร์เซอร์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการพิมพ์ข้อความ
2. กดปุ่มเปลี่ยนภาษาไทย/อังกฤษ (**ปุ่ม Tile**)
3. พิมพ์ข้อความที่ต้องการ เราสามารถพิมพ์ข้อความต่าง ๆ ไปจนสุดขอบขวาของหน้าเว็บเพจ และเมื่อเราพิมพ์ต่อไป ข้อความส่วนที่เกินนั้นจะถูกตัดขึ้นบรรทัดใหม่เองโดยอัตโนมัติ ดังนั้น เราจึงสามารถพิมพ์ข้อความไปได้เรื่อย ๆ จนจบย่อหน้า
4. หากต้องการขึ้นย่อหน้าใหม่ให้กดปุ่ม **Enter**



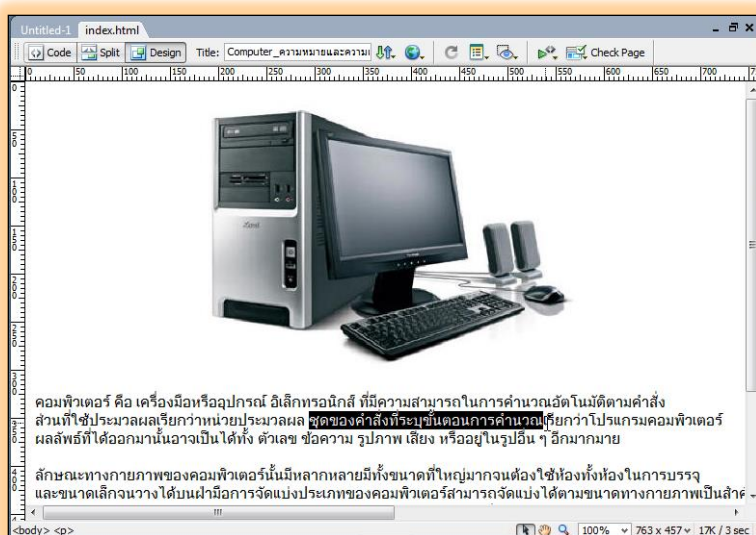


## การเลือกข้อความ

ในการทำงานของโปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 นี้การเลือกข้อความที่จะทำงานก็เหมือนกับการเลือกข้อความทั่วไป ก็จะต้องมีการเลือกข้อความหรือ ทำแถบสีดำคลุมข้อความที่ต้องการก่อนทำการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดต่าง ๆ โดยมีวิธีการดังนี้

### ๒) การใช้เมาส์

1. เลื่อนเมาส์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการเลือกข้อความ
2. กดปุ่มเมาส์ทางซ้ายค้างไว้ แล้วลากไปยังตำแหน่งสุดท้ายของข้อความที่ต้องการเลือก
3. ปล่อยเมาส์ก็จะ ได้แถบสีดำเลือกข้อความที่ต้องการ

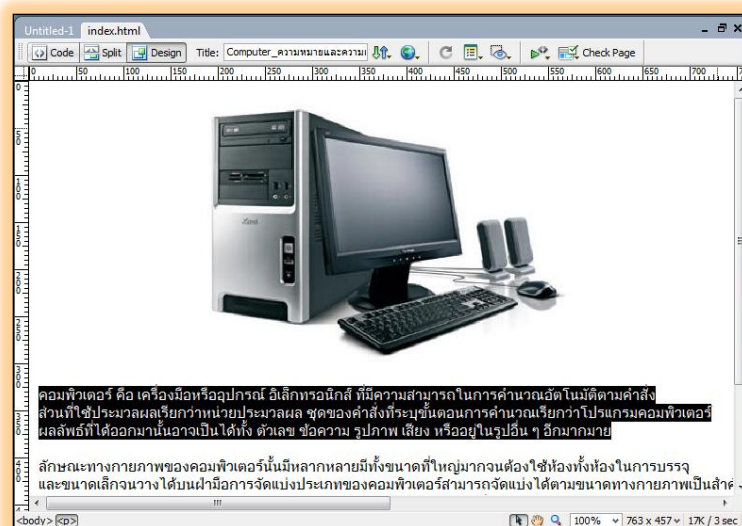


### ๓) การใช้แป้นพิมพ์

1. เลื่อนเคอร์เซอร์ไปยังตำแหน่งต้นข้อความที่จะเลือก
2. กดปุ่ม **Shift** ค้างไว้ พร้อมกดปุ่มลูกศรบนแป้นพิมพ์ เพื่อเลื่อนเคอร์เซอร์ไปยัง ตำแหน่งสุดท้ายของข้อความ
3. ปล่อยปุ่มทั้งสองก็จะ ได้แถบสีดำเลือกข้อความที่ต้องการ

- ◆ การเลือกข้อความยาว ๆ เราสามารถเลือกข้อความยาว ๆ ได้โดยการใช้วิธีลัดที่คลิกเมาส์เพียงสองครั้ง ซึ่งไม่ต้องเสียเวลาในการคลิกเมาส์ยาว ๆ โดยทำตามขั้นตอนดังนี้

1. คลิกเมาส์เพื่อวางเคอร์เซอร์ที่ต้นข้อความที่ต้องการ
2. กดปุ่ม **Shift** ค้างไว้
3. คลิกเคอร์เซอร์ที่ตำแหน่งสุดท้ายของข้อความ ก็จะได้ข้อความที่เลือก



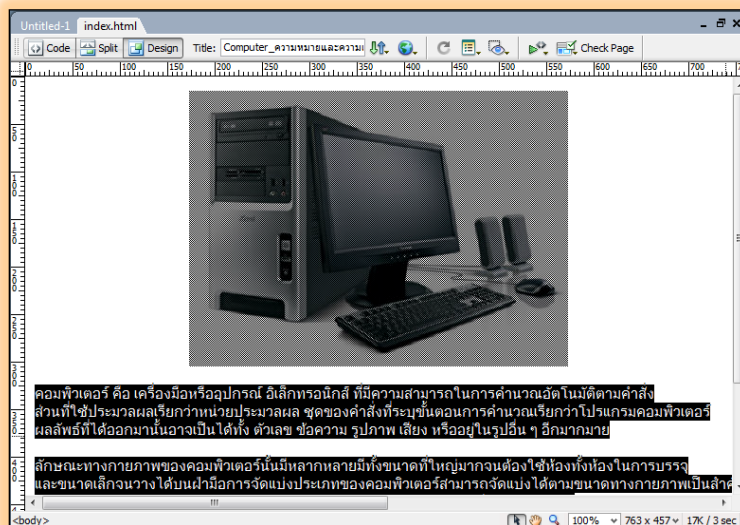
- ◆ การเลือกทีละคำหรือทีละวรรค

ดับเบิ้ลคลิกที่คำหรือวรรคนั้น ก็จะสามารถเลือกคำได้โดยไม่ต้องคลิกเมาส์เลือกทีละคำหรือทีละวรรค




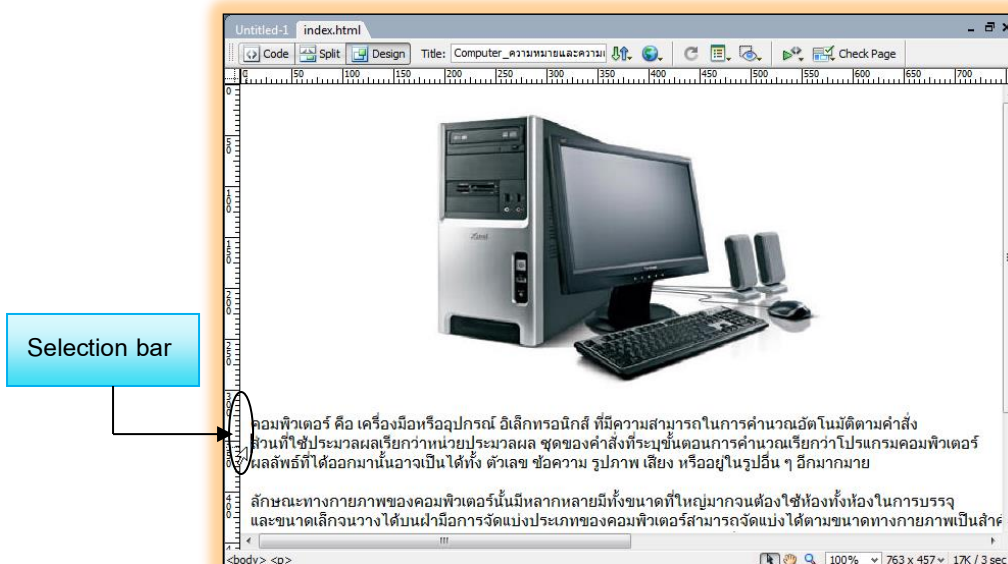
### ◆ การเลือกข้อความทั้งหมด

การเลือกข้อความทั้งหมด เราสามารถใช้คำสั่งบนเมนูบาร์ คือ เลือกเมนูคำสั่ง **Edit** เลือกคำสั่ง **Select All** จะได้แถบสีดำคลุมข้อความทั้งหมดในแฟ้มข้อมูล



### ◆ การเลือกข้อความโดยใช้ Selection bar

**Selection bar** เป็นแถบว่างๆ ที่อยู่ด้านซ้ายสุดของหน้าต่าง document เมื่อนำเมาส์มาอยู่บริเวณ **Selection bar** เมาส์พอยน์เตอร์จะเปลี่ยนเป็นรูป 



⇒ เลือกทีละบรรทัด

คลิกที่ Selection bar ในต้นบรรทัดที่ต้องการเลือก



⇒ เลือกทีละหลาย ๆ บรรทัด

คลิกที่ Selection bar ในต้นบรรทัดนั้น แล้วลากเมาส์ขึ้นหรือลงใน Selection bar



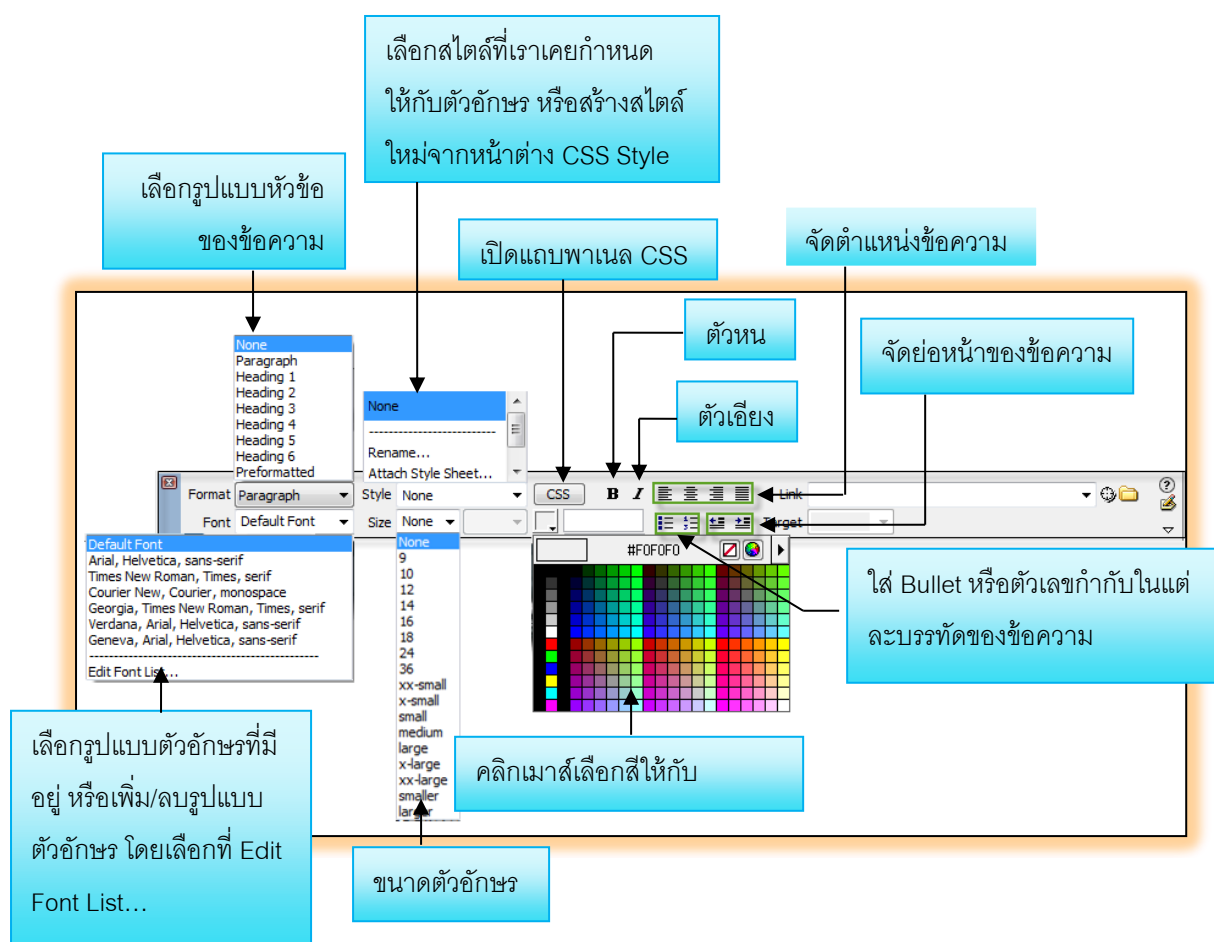
#### ◆ การยกเลิกส่วนที่เลือกไว้

คลิกที่ตำแหน่งใด ๆ บนพื้นที่ว่างที่ไม่ใช่บริเวณแถบสีดำ ซึ่งจะทำให้แถบสีดำที่เลือกไว้หายไป



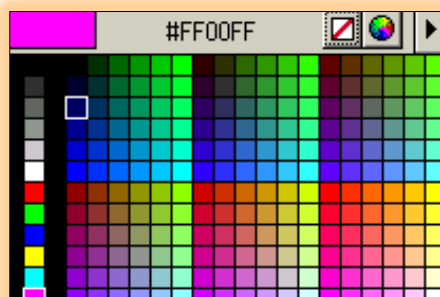
## การจัดรูปแบบตัวอักษร

เมื่อเราทำการเลือกข้อความตามที่ต้องการได้แล้วถ้าต้องการเปลี่ยนลักษณะของตัวอักษร เราสามารถทำได้โดยใช้การกำหนดค่าในส่วนของ **แผง Properties** ที่อยู่ด้านล่างของโปรแกรม เช่น การเปลี่ยนแบบอักษร , ขนาดตัวอักษร , สีตัวอักษร , กำหนดตัวหนาและตัวเอียงให้กับตัวอักษร ก็สามารถเปลี่ยนได้จากแผงตัวอักษรได้ทันที ซึ่งมีรายละเอียดของแต่ละไอคอนดังต่อไปนี้



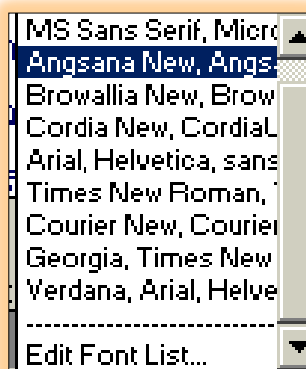
#### ◆ การเปลี่ยนสีตัวอักษร

ในการเปลี่ยนลักษณะของแบบอักษร หรือสีตัวอักษรของการใช้โปรแกรม Adobe Dreamweaver CS3 หรือการสร้างโฮมเพจทั่วไป จะต้องเขียนเป็นรหัสสี เช่น #FF9900 จะได้เป็นสีเขียว , #990000 เป็นสีแดงเข้ม เป็นต้น ซึ่งรหัสนี้เมื่อเราเลือกสีใดจะปรากฏในช่องสี่เหลี่ยมด้านข้างและจะปรากฏในมุมมอง Code View ด้วย หรือจะเลือกใช้คำสั่งจากเมนูบาร์ก็ได้เช่นกัน คำสั่ง คือ **Text** เลือกคำสั่ง **Color...**



#### ◆ การเปลี่ยนรูปแบบตัวอักษร

ในการเปลี่ยนลักษณะของแบบอักษร สามารถทำได้โดยเลือกข้อความที่ต้องการแล้วเลือก ลักษณะรูปแบบตัวอักษรที่ต้องการ หรือจะเลือกใช้คำสั่งจากเมนูบาร์ก็ได้เช่นกัน คำสั่ง คือ **Text** เลือกคำสั่ง **Font**



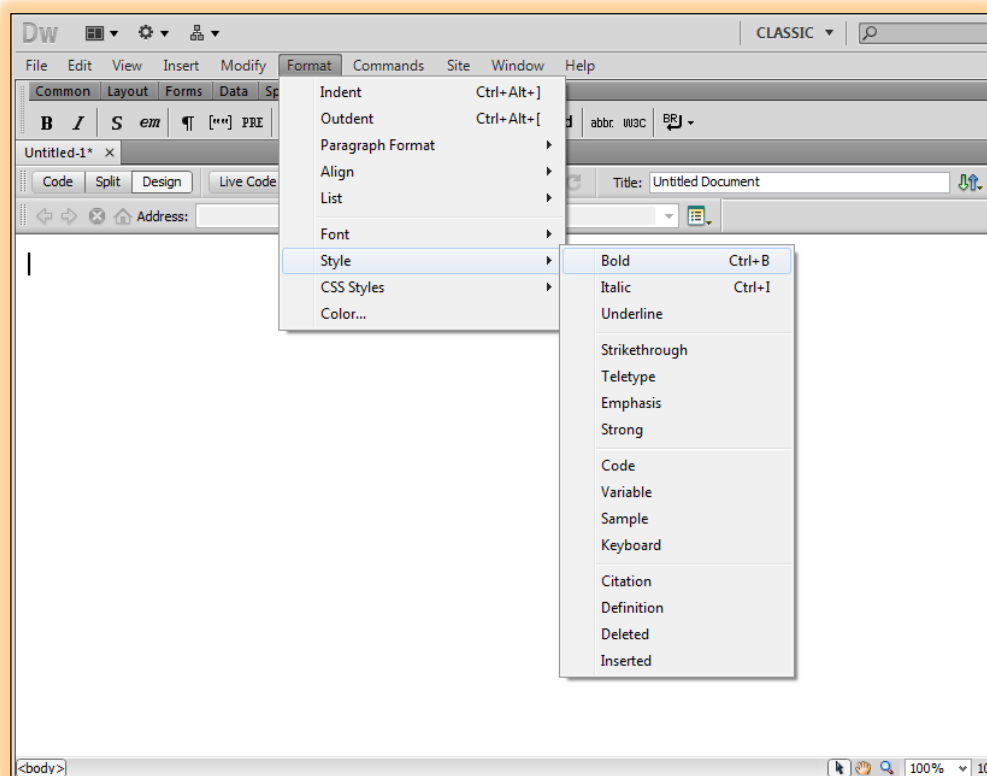
### ◆ การเปลี่ยนขนาดตัวอักษร

การกำหนดขนาดตัวอักษรใน Dreamweaver CS5 มีความยืดหยุ่นมากขึ้นด้วยคุณสมบัติของ CSS คือสามารถระบุหน่วยซึ่งจะทำให้ได้ขนาดที่แน่นอน

หากต้องการเปลี่ยนขนาดของแบบอักษรในรูปแบบ HTML สามารถทำได้โดยเลือกคำสั่ง Edit >> Preferences คลิกที่กลุ่ม General และคลิก ยกเลิกที่  Use CSS instead of HTML tags ในกำหนดรูปแบบแทน CSS

### ◆ การเปลี่ยนลักษณะของแบบอักษร

ในการเปลี่ยนลักษณะของแบบอักษร สามารถทำได้โดยเลือกข้อความที่ต้องการแล้วเลือกลักษณะตัวอักษรที่ต้องการ เช่น ตัวหนา ตัวเอียง หรือ ตัวขีดเส้นใต้ หรือจะเลือกใช้คำสั่งจากเมนูบาร์ก็ได้เช่นกัน คำสั่ง คือ **Text** เลือกคำสั่ง **Style**



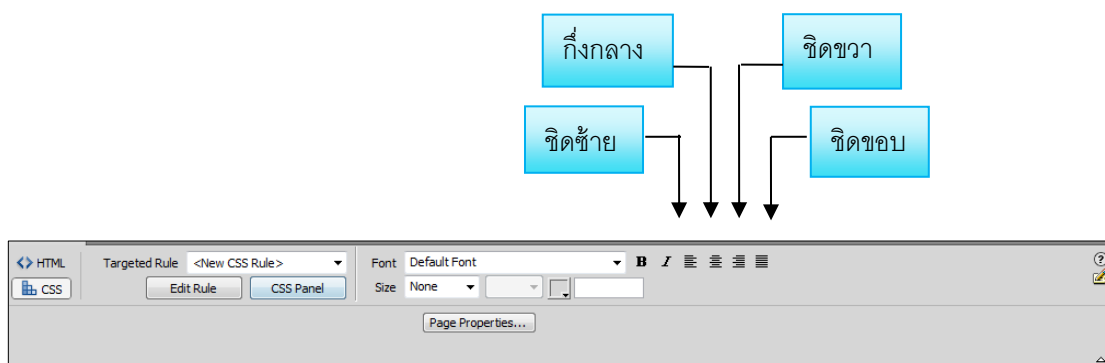
## Dw การจัดย่อหน้า

### ◆ การจัดวางข้อความในย่อหน้า

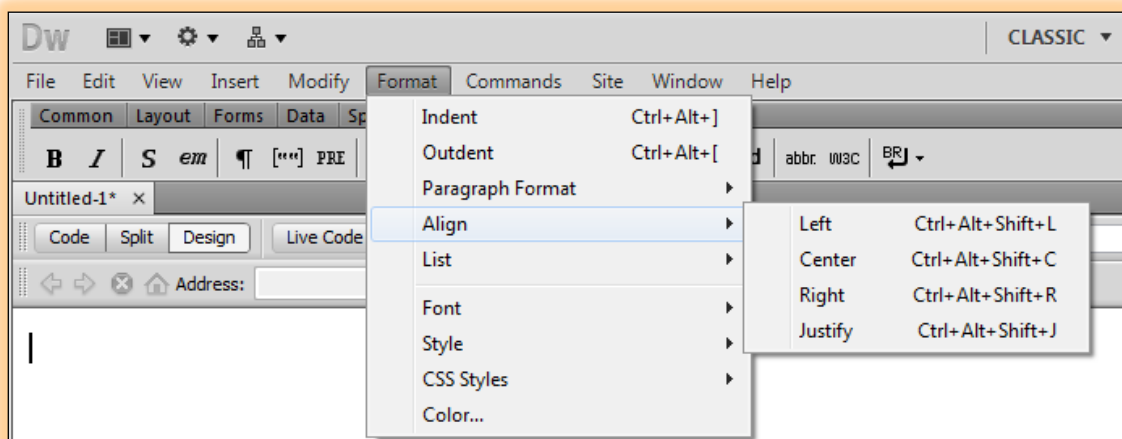
การจัดวางข้อความสามารถทำได้หลายรูปแบบ เพื่อสะดวกในการจัดข้อความให้อยู่ในตำแหน่งที่สวยงามและเป็นระเบียบ สามารถทำได้ 2 วิธี

#### วิธีที่ 1

1. เลือกย่อหน้าที่ต้องการจะจัดรูปแบบ หรือคลิกเมาส์ที่ย่อหน้านั้น
2. คลิกไอคอนการจัดย่อหน้าบนพาเนล **Properties**



#### วิธีที่ 2 เลือกเมนูคำสั่ง Format เลือกคำสั่ง Align

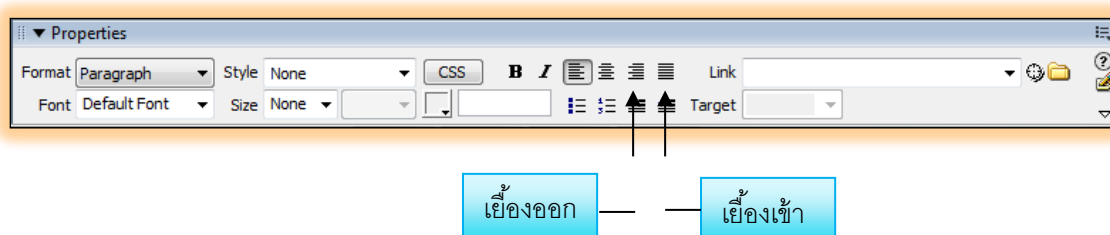




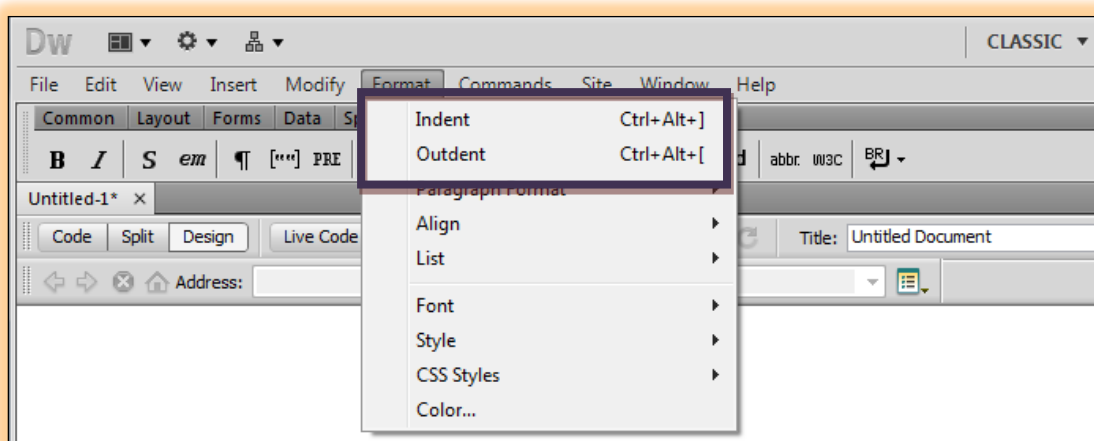
## ◆ การจัดระยะเยื้อง (Indent) ของย่อหน้า

เป็นการจัดให้ย่อหน้านั้นห่างจากขอบของหน้าเอกสาร โดยย่อหน้านั้นจะถูกจัดให้ทั้งซ้ายและขวาห่างจากขอบเท่า ๆ กัน ซึ่งในแต่ละย่อหน้า เราสามารถใช้คำสั่งนี้ได้หลายครั้งเพื่อให้เยื้องจนได้ระยะที่ต้องการ สามารถทำได้ 2 วิธี

- วิธีที่ 1**
1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในย่อหน้าที่ต้องการ
  2. คลิกที่ไอคอนบนแผง **Properties**



- วิธีที่ 2**
1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในย่อหน้าที่ต้องการ
  2. เลือกเมนูคำสั่ง **Format** เลือกคำสั่ง **Indent** หรือ **Outdent**
- Indent** คือ ขยับย่อหน้าเข้าด้านใน
- Outdent** คือ ขยับย่อหน้าออกด้านนอก



### ◆ การขึ้นบรรทัดใหม่ภายในย่อหน้า


ในโปรแกรม Dreamweaver การพิมพ์ข้อความในแต่ละบรรทัดโปรแกรมจะทำการตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่ให้เองตามความกว้างของหน้า แต่ถ้าต้องการให้ขึ้นบรรทัดใหม่ในตำแหน่งที่เราต้องการสามารถทำได้ดังนี้

1. วางเคอร์เซอร์ยังตำแหน่งที่จะตัดขึ้นบรรทัดใหม่ หรือหลังตัวอักษรสุดท้ายของบรรทัด
2. กดปุ่ม **Shift + Enter** จะเห็นว่าข้อความที่ต้องการให้ขึ้นบรรทัดใหม่จะอยู่บรรทัดใหม่ต่อบรรทัดแรก แต่ยังอยู่ภายในย่อหน้าเดียวกัน

### ◆ การใส่สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อย

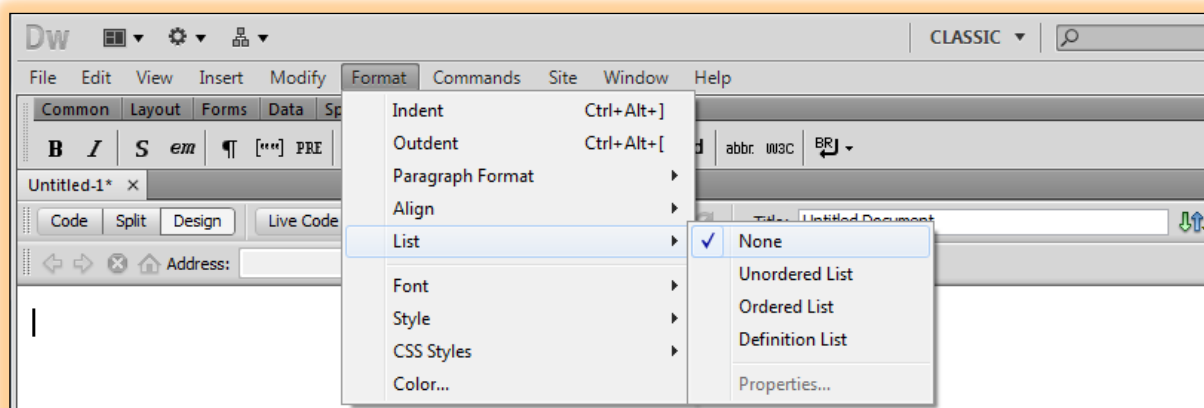
ในการพิมพ์ข้อความบนแฟ้มข้อมูล บางครั้งเราอาจจะต้องการทำข้อความให้เป็นรายการที่มีลักษณะเป็นหัวข้อย่อย ซึ่งในโปรแกรม Dreamweaver ก็สามารถใส่สัญลักษณ์เหล่านี้ได้เช่นเดียวกับโปรแกรมอื่น ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้มีหลายรูปแบบ ได้แก่ ตัวเลขลำดับ (Ordered), สัญลักษณ์ (Bullet), รายการที่ไม่ต้องเรียงลำดับ (Unordered) และ รายการที่ไม่ใส่อะไรเลย (Definition List) สามารถทำได้ 2 วิธี

#### วิธีที่ 1

1. เลือกย่อหน้าทั้งหมดที่ต้องการใส่สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อยหรือเลขลำดับ
2. คลิกไอคอน  หรือ  บนพาเนล **Properties**

#### วิธีที่ 2

1. เลือกย่อหน้าทั้งหมดที่ต้องการใส่สัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อยหรือเลขลำดับ
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Format** เลือกคำสั่ง **List** แล้วเลือกหัวข้อย่อยตามต้องการ




## ตัวอย่างของสัญลักษณ์แสดงหัวข้อย่อยแต่ละชนิด

Unordered list	Ordered list	Definition list
● ห้องเรียนคอมพิวเตอร์	1. ห้องเรียนคอมพิวเตอร์	ห้องเรียนคอมพิวเตอร์
● ห้อง Sound Lab	2. ห้อง Sound Lab	ห้อง Sound Lab
● ห้อง Play Land	3. ห้อง Play Land	ห้อง Play Land

### ◆ การพิมพ์รายการหัวข้อย่อยขึ้นใหม่

1. วางตัวบอตำแหน่งการพิมพ์ในตำแหน่งที่จะเริ่มพิมพ์หัวข้อย่อย
2. ใช้ไอคอนแสดงสัญลักษณ์หัวข้อย่อยบนพาเนล หรือ ใช้คำสั่ง **Text** เลือก **List** จะปรากฏสัญลักษณ์หน้าหัวข้อ และพร้อมให้เราพิมพ์รายการได้
3. พิมพ์รายการหัวข้อย่อย กด **Enter** เพื่อพิมพ์หัวข้อถัดไป
4. เมื่อพิมพ์รายการครบแล้ว ให้กด **Enter** สองครั้ง


### ◆ การพิมพ์รายการย่อยในหัวข้อย่อย

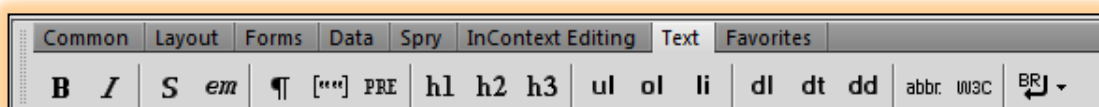
1. เลือกหัวข้อที่จะทำเป็นหัวข้อย่อย
2. คลิกไอคอน  **Indent** ในพาเนล **Properties** หรือใช้คำสั่ง **Text** เลือก **Indent** หัวข้อนั้นจะถูกเลื่อนไปเป็นหัวข้อย่อย
3. ถ้าต้องการพิมพ์หัวข้อย่อยอื่นให้กดปุ่ม **Enter**

## การแทรกช่องว่างเพื่อเว้นวรรค

ในภาษา **HTML** จะอนุญาตให้เว้นวรรคตัวอักษรได้เพียง 1 ช่องว่างเท่านั้น ถ้าเราต้องการให้เว้นวรรคมากกว่า 1 ช่องว่างเราจะต้องทำการแทรกช่องว่างลงไป ซึ่งสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

### วิธีที่ 1

1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะแทรกช่องว่าง
2. ในแถบ **Insert** เลือกคลิกแท็บ **Text** แล้วคลิกที่ปุ่ม  (**Non-breaking Space**)



## วิธีที่ 2


1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะแทรกช่องว่าง
2. กดปุ่ม **Ctrl+Shift+Spacebar**



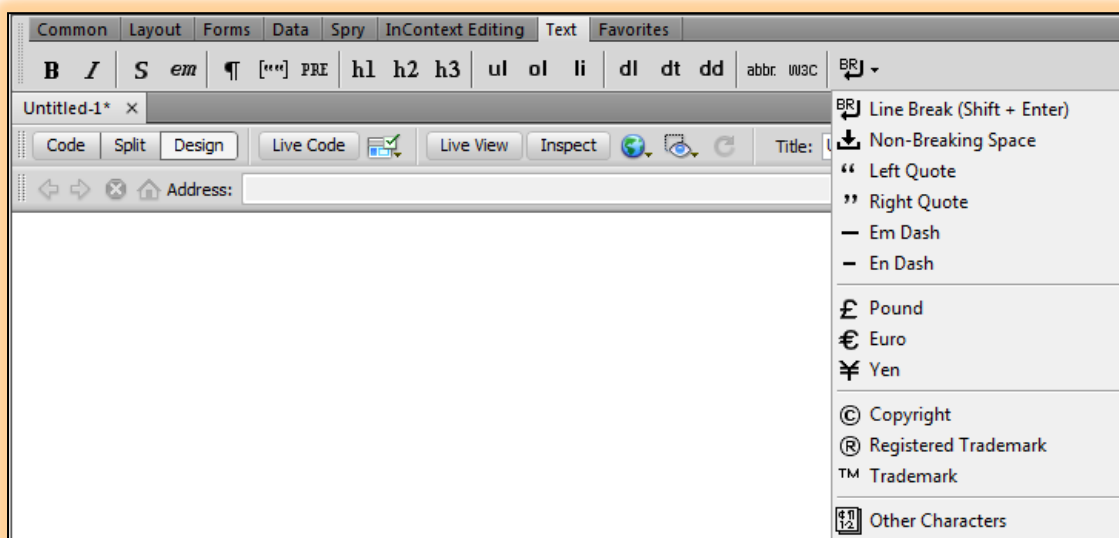
## การใช้อักขระพิเศษ

นอกเหนือจากการพิมพ์ข้อความหรือตัวอักษรทั่ว ๆ ไป แล้ว เรายังสามารถใช้อักขระพิเศษให้กับเนื้อหาในเว็บเพจของเราได้อีกด้วย โดยมีวิธีการใช้อักขระพิเศษ 2 วิธี ดังนี้

### วิธีที่ 1

1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะใช้อักขระพิเศษ
2. ในแถบ **Insert** เลือกคลิกแท็บ **Text** แล้วคลิกที่  เพื่อเลือก

อักขระพิเศษที่ต้องการ



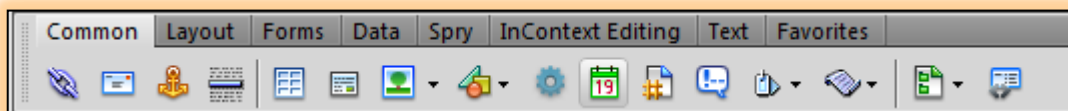
## การใส่วันที่

ในการสร้างโฮมเพจนอกเหนือจากการใส่ข้อความแล้วเรายังสามารถใส่วันที่ เพื่อให้แสดงวันที่ปัจจุบันในหน้าเว็บเพจ มีวิธีใส่วันที่ 2 วิธี ดังนี้

### วิธีที่ 1

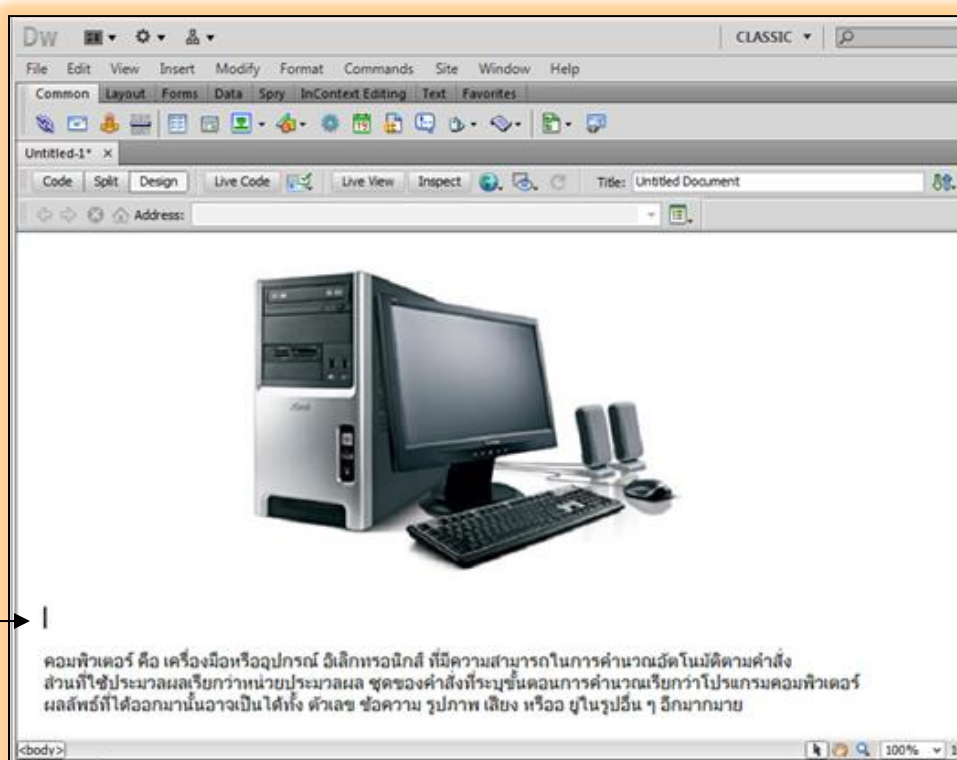
1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะใส่วันที่

2. ในแถบ **Insert** เลือกคลิปแท็บ **Common** แล้วคลิกที่ปุ่ม  **Date**

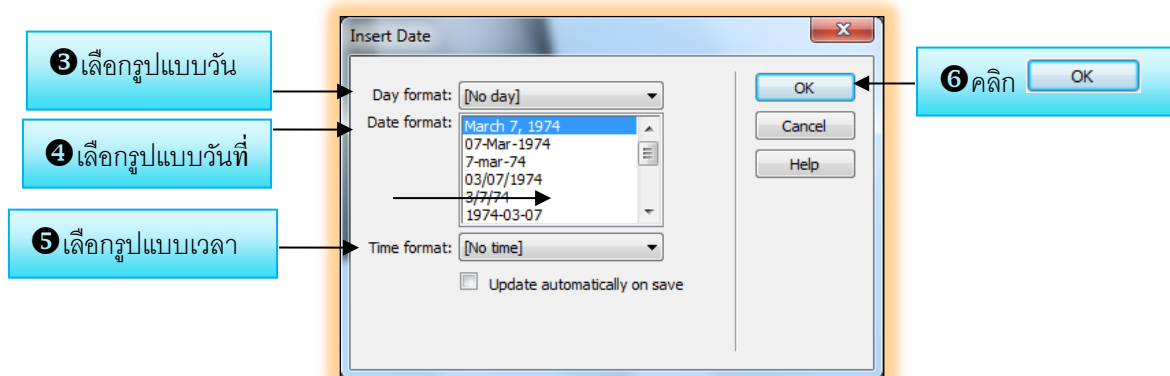
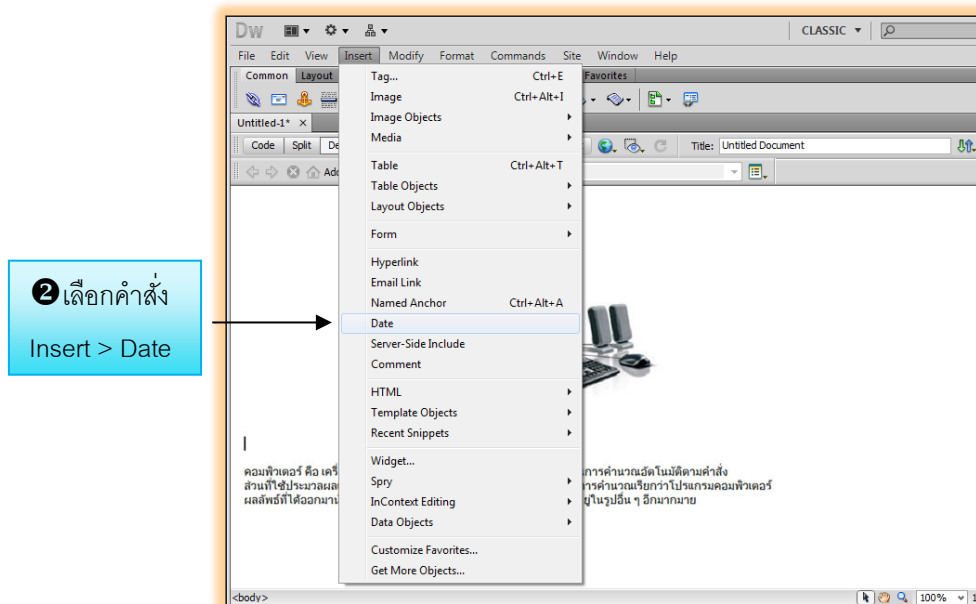


## วิธีที่ 2

1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะใส่วันที่
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Insert** เลือกคำสั่ง **Date** จะปรากฏไดอะล็อกบ็อกซ์ของการใส่วันที่ ให้เรากำหนดรายละเอียดของการใส่วันที่ตามต้องการ
3. เมื่อกำหนดได้แล้วคลิกเมาส์ที่ปุ่ม **OK**. จะปรากฏวันที่บนหน้าเว็บเพจ



① นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะใส่วันที่

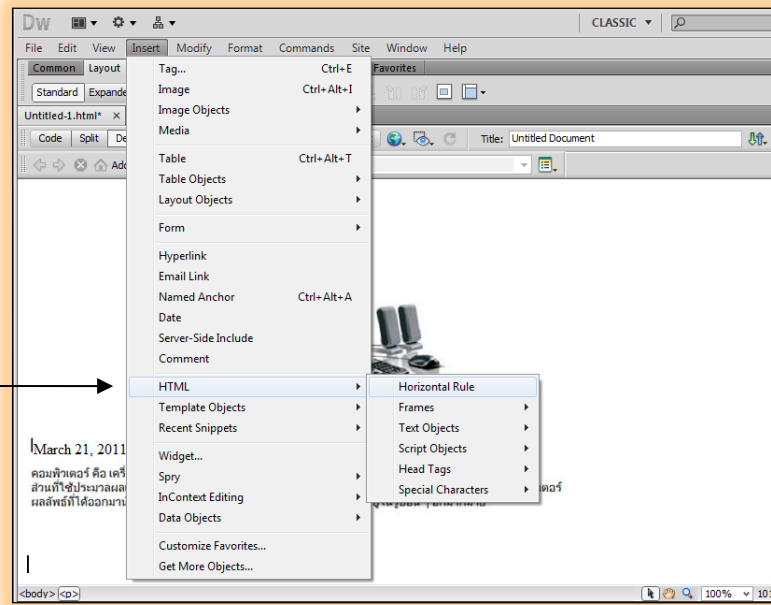


## Dw การใส่เส้นคั่นแนวนอน

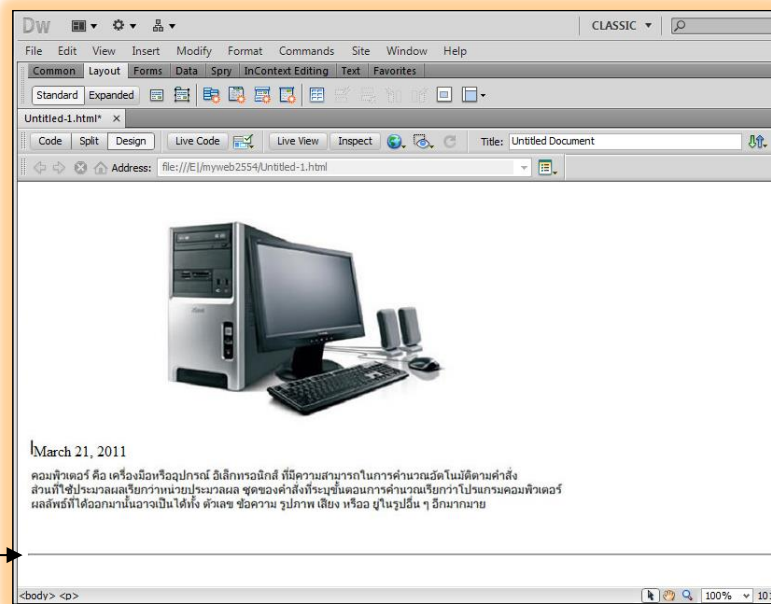
การใส่เส้นคั่นแนวนอนในหน้าเว็บเพจเพื่อกั้นข้อมูลออกเป็นตอน ๆ เพื่อสะดวกในการอ่านข้อความที่มีการแบ่งส่วนไว้อย่างชัดเจน ทำให้เว็บเพจของเราอ่านง่ายและสวยงาม โดยมีวิธีการใส่เส้นคั่นแนวนอน ดังนี้

1. นำเคอร์เซอร์ไปวางยังตำแหน่งที่ต้องการจะใส่เส้นคั่น
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Insert** เลือกเมนูคำสั่ง **HTML >>> Horizontal Rule** จะปรากฏเส้นคั่นที่เป็นสี่เหลี่ยมคี่ข้อความ

๒ เลือกคำสั่ง  
Insert > HTML >  
Horizontal Rule

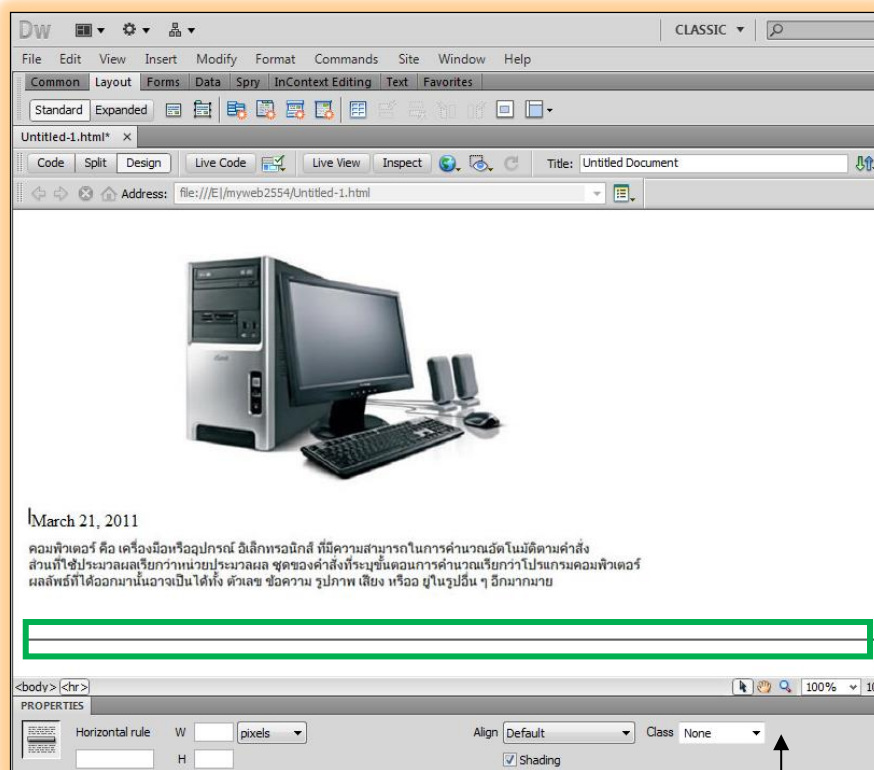


จะปรากฏเส้นคั่น  
ที่เป็นสีเทาคั่น  
ข้อความ



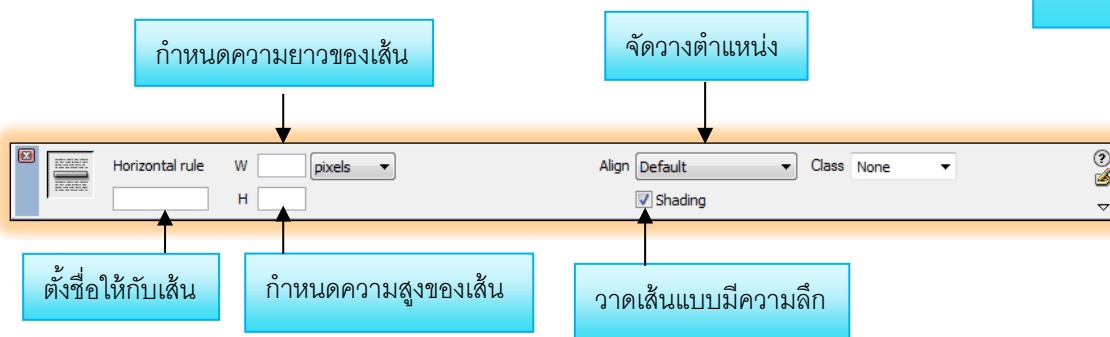
## ◆ การปรับเปลี่ยนเส้นคั่นแนวนอน

1. เลือกเส้นคั่นแนวนอนที่จะปรับเปลี่ยน โดยการคลิกเมาส์ที่เส้นคั่นซึ่งเส้นคั่นจะมีแถบสีดำคลุม
2. จะปรากฏแผง **Properties** ของเส้นคั่นที่ด้านล่างของโปรแกรม ให้เราทำการปรับเปลี่ยนค่าต่าง ๆ ในแผงได้ตามต้องการ



① คลิกเลือก  
เส้นคั่น

② จะปรากฏ  
แผง Properties  
ของเส้นคั่น







## การใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ

นอกเหนือจากการใส่ข้อความที่เป็นตัวอักษรลงในเว็บเพจแล้ว เรายังสามารถใส่รูปภาพต่าง ๆ ลงไปในเว็บเพจได้อีกด้วย ซึ่งรูปภาพก็เป็นส่วนที่ช่วยสร้างสีสันให้กับเว็บเพจของเราได้เป็นอย่างดี โดยในเว็บเพจนี้อาจจะประกอบด้วยรูปภาพ เช่น ภาพถ่าย, ภาพวาด, หรือรูปปุ่มต่าง ๆ ก็ได้ และในการใส่รูปภาพลงในเว็บเพจยังมีรายละเอียดเกี่ยวกับรูปภาพอีกมากมายดังนี้

**ชนิดของรูปภาพ** ชนิดของไฟล์ภาพมีอยู่มากมายแต่ในที่นี้จะแนะนำ 4 ชนิด คือ

### 1. GIF (Graphic Interchange Format)

เป็นรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่เป็นที่นิยมกันอย่างมาก ซึ่งนิยมใช้บนงานอินเทอร์เน็ตเนื่องจากไฟล์ที่ได้จะมีขนาดเล็ก สามารถกำหนดสีได้สูงสุด 256 สี ทำภาพโปร่งแสงและสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหว มักใช้กับภาพการ์ตูน, โลโก้ และภาพเคลื่อนไหว

### 2. JPEG (Joint Photographic Experts Group)

เป็นรูปแบบของไฟล์รูปภาพที่สามารถกำหนดสีได้เป็นล้านสี และไฟล์ที่ได้จะมีขนาดเล็กกว่าไฟล์ .GIF แต่จะเก็บรายละเอียดของภาพได้น้อยกว่า และสามารถที่จะบีบอัดไฟล์ได้ เหมาะสำหรับภาพถ่าย รูปถ่ายจากสแกน, รูปภาพที่มีพื้นผิว, และรูปภาพใด ๆ ที่มีสีมากกว่า 256 สี


### 3. TIFF (Tagged Image File Format)

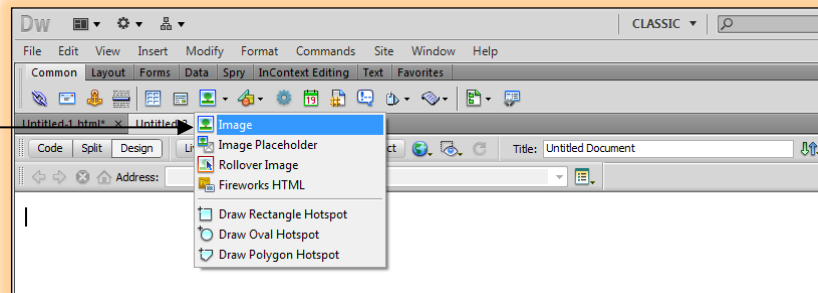
ไฟล์ประเภทนี้สามารถเก็บรายละเอียดของภาพได้เป็นอย่างดี ทำให้ไฟล์ที่ได้มีขนาดค่อนข้างใหญ่ จึงไม่นิยมนำมาใช้งานบนอินเทอร์เน็ต

### 4. PNG (Portable Network Graphic)

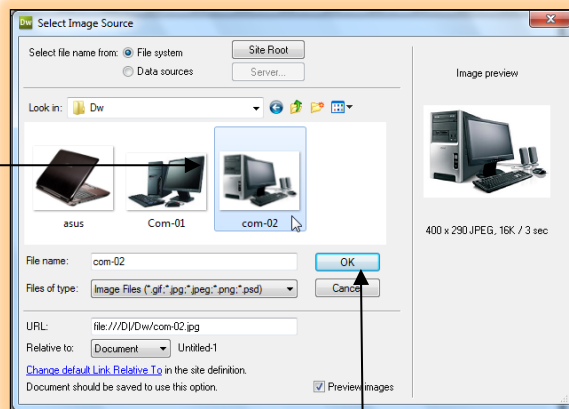
เป็นรูปแบบของไฟล์กราฟิกที่ใช้บนเว็บ แต่อาจใช้ไม่ได้กับทุกเบราว์เซอร์ รองรับความลึกของสีแบบ 32 บิต สามารถใส่เอฟเฟ็คได้ ไฟล์ชนิดนี้เป็นไฟล์มาตรฐานของโปรแกรม Macromedia Fireworks

## Dw วิธีการใส่รูปภาพลงในเว็บเพจ

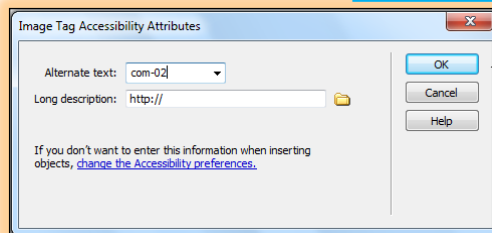
1 เลือกตำแหน่งของภาพที่ต้องการจะวางบนหน้าเว็บแล้วเลือกเครื่องมือ  (image) แท็บ Common

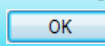


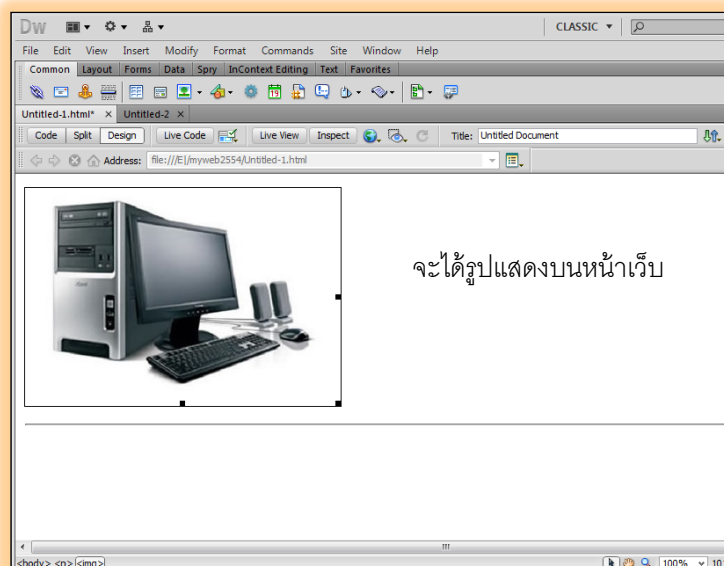
2 เลือกภาพที่ต้องการ



3 คลิก  เพื่อตกลงเลือกภาพ



4 เขียนคำอธิบายรูปภาพและคลิก 

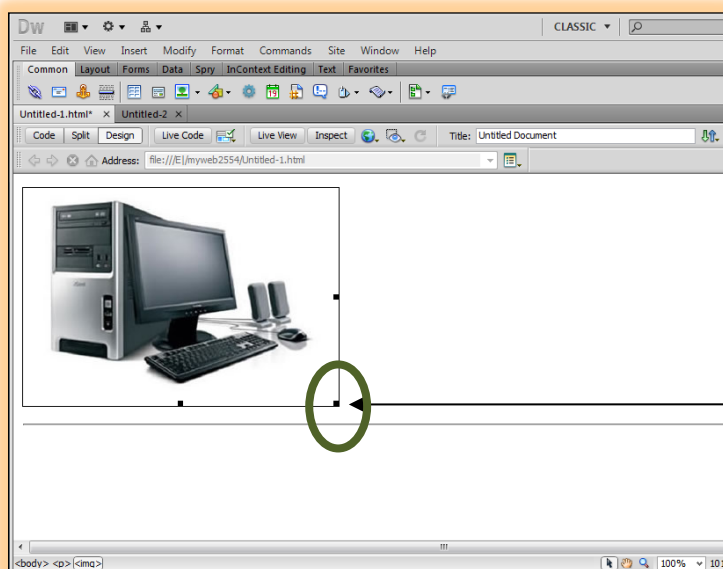




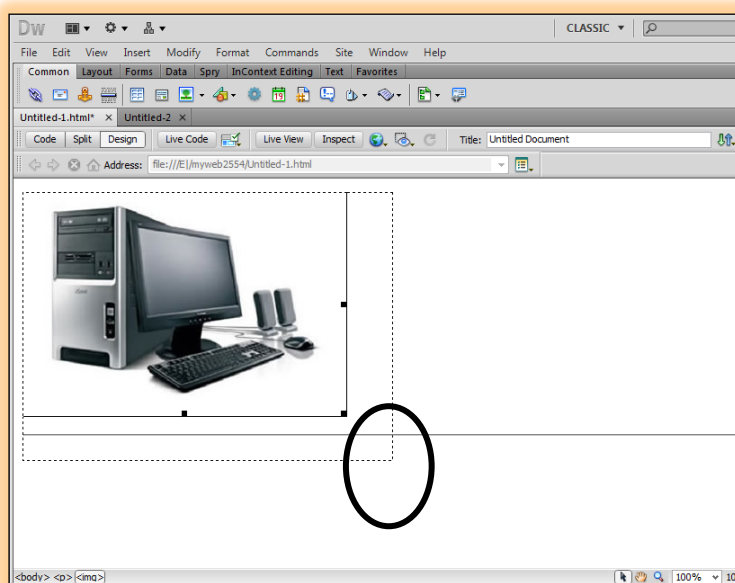
## การปรับขนาดของรูปภาพ

เมื่อเราทำการแทรกรูปภาพในเว็บเพจแล้ว บางครั้งรูปภาพที่แทรกอาจจะมียขนาดที่ใหญ่หรือเล็กเกินไป จำเป็นต้องมีการปรับขนาดเพื่อให้สวยงามและเหมาะสมกับเว็บเพจ โดยมีวิธีการดังนี้

1. คลิกที่รูปภาพที่จะปรับขนาด จะปรากฏ **จุดยึด (Handle)** ที่ขอบล่าง, ขอบขวา และมุมขวาล่างของรูป



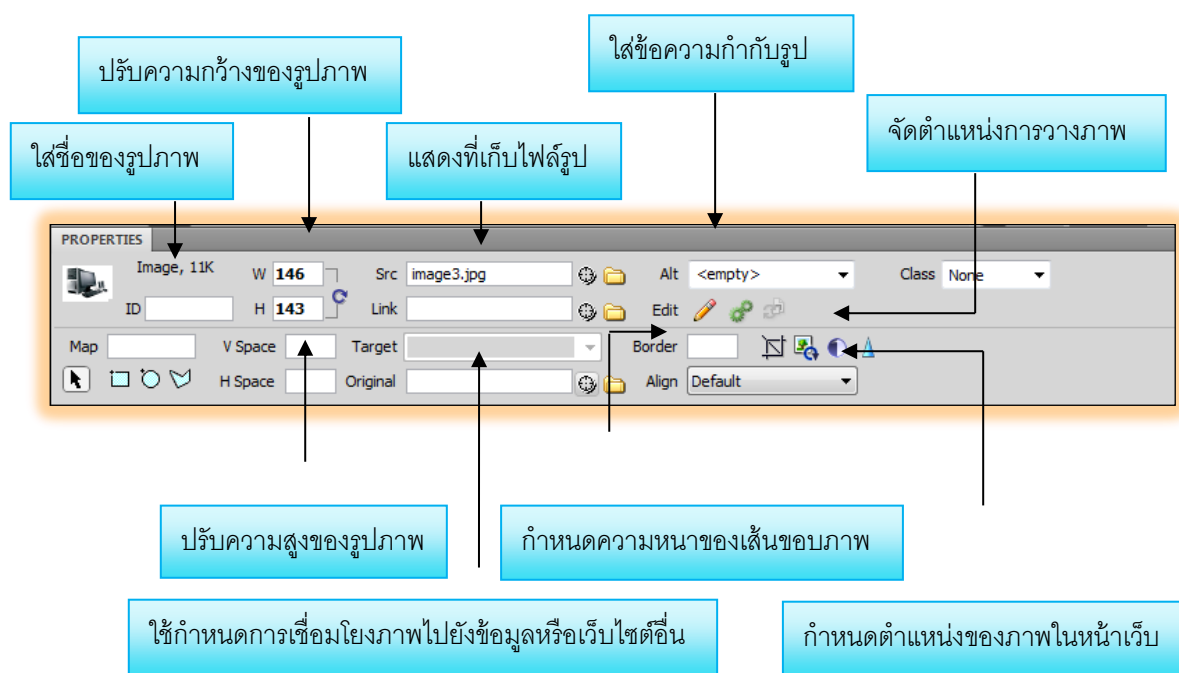
2. ลากจุดยึดเพื่อปรับขนาด หากต้องการให้มีขนาดเล็กลงให้ลากเมาส์เข้าไปด้านในภาพ และถ้าต้องการให้ภาพมีขนาดใหญ่ให้ลากเมาส์ออกไปจากภาพ และถ้าหากต้องการให้ขนาดมีการขยาย หรือ ย่อ ให้ได้สัดส่วนเท่ากันระหว่างความกว้างและความยาวให้กดปุ่ม **Shift** บนแป้นพิมพ์ค้างไว้ขณะที่ลากเมาส์ด้วย



ในการใช้พาเนล **Properties** ของรูปภาพ ถ้าเราคลิกเมาส์ที่รูปภาพจะปรากฏพาเนลด้านล่างโปรแกรม ซึ่งจะปรากฏภาพเล็กที่แสดงว่าเราเลือกภาพใดอยู่บนพาเนลด้วย และในการปรับภาพนั้นจะมีขนาดของภาพบอกอยู่ในพาเนลด้วย คือ **W** หมายถึง กว้าง , **H** หมายถึง สูง นอกจากการใช้เมาส์ในการปรับขนาดของภาพแล้ว เรายังสามารถใส่ค่าตัวเลขของขนาดลงในช่อง **W** , **H** ได้อีกด้วย และถ้าต้องการกลับไปยังขนาดปกติให้ลบค่าในส่วนของ **W** และ **H** ออก แล้วกดปุ่ม **Enter** หรือคลิกปุ่ม

**Reset Size** ในพาเนล **Properties**

นอกจากนี้ด้านล่างขวาของพาเนลจะมีสัญลักษณ์  $\nabla$  ซึ่งแสดงว่ายังมีรายละเอียดของการตั้งค่ารูปภาพอยู่อีก ซึ่งถ้าคลิกเมาส์ที่สัญลักษณ์นี้จะปรากฏไอคอนการตั้งค่าเพิ่มขึ้นอีกสองแถวด้านล่าง และสัญลักษณ์จะเปลี่ยนเป็นรูป  $\triangle$  ซึ่งถ้าคลิกที่สัญลักษณ์นี้อีกครั้งก็จะเป็นการซ่อนไอคอนให้เหลือแค่สองแถวบนตามเดิม



Dw

## การจัดวางตำแหน่งรูปภาพ

เมื่อเราทำการแทรกรูปภาพและกำหนดขนาดที่พอใจแล้ว และถ้าต้องการจัดวางในตำแหน่งต่าง ๆ บนเว็บเพจ รวมทั้งการจัดวางร่วมกับข้อความดังต่อไปนี้

- **Default**                      วางบนขอบล่าง หรือเป็นไปตามค่าปกติของโปรแกรม  
เว็บเบราว์เซอร์ที่ผู้ชมใช้
- **Baseline**                      วางขอบล่างของภาพเสมอแนวขอบล่างของข้อความ
- **Top**                              วางขอบบนของภาพเสมอกับขอบบนที่สูงสุดของข้อความหรือ  
ออบเจ็กต์อื่นที่อยู่ในบรรทัดนั้น
- **Middle**                        วางกึ่งกลางของภาพเสมอกับขอบล่างของข้อความบรรทัดนั้น
- **TextTop**                      วางขอบบนของภาพเสมอกับขอบบนของข้อความในบรรทัดนั้น  
วางขอบบนของภาพ
- **Absolute Middle**              วางกึ่งกลางของภาพเสมอกับกึ่งกลางของข้อความบรรทัดนั้น
- **Absolute Bottom**              วางขอบล่างของภาพเสมอแนวขอบล่างของข้อความ รวมถึง ตัวอักษรที่มี  
หางห้อย เช่น g ด้วย
- **Left**                              วางภาพไว้ทางขอบซ้าย และจัดข้อความไว้ทางขวาของภาพ
- **Right**                            วางภาพไว้ทางขอบขวา และจัดข้อความไว้ทางซ้ายของภาพ

### ตัวอย่างการจัดวางตำแหน่งของรูปภาพร่วมกับข้อความ



Default



Baseline

สวนของโรงเรียน และ โครงการแข่งขันคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน เป็นต้น  
 การณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ ดังกล่าวทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้ใช้ความใ  
 ยของคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์และคุณ  
 ของทางบริษัทฯ



Top

การณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ ดังกล่าวทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้ใช้ความใ  
 ยของคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์และคุณ  
 ของทางบริษัทฯ



Middl

สวนของโรงเรียน และ โครงการแข่งขันคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียน เป็นต้น  
 ณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ ดังกล่าวทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้ใช้  
 ยของคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์  
 ของทางบริษัทฯ



TextTop

คุณการณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ ดังกล่าวทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้  
 ยของคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์  
 ของทางบริษัทฯ



Absolute

คุณการณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ ดังกล่าวทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้ใช้  
 ยของคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอนวิชาคอมพิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์  
 ของทางบริษัทฯ



Absolute Bottom

จากจุดมุ่งหมายและ คุณการณ์ในการให้บริการที่แนวแบ่งของทางบริษัทฯ  
 เข้าไปดำเนินการจัดทำห้องเรียนคอมพิวเตอร์ วางหลักสูตรการเรียนการสอน  
 ให้กับทางโรงเรียนโดยมีนางของทางบริษัทฯ



Left

รับนักเรียน เป็นต้น  
 ว์ทำให้โรงเรียนต่าง ๆ กว่า 200 แห่งได้ใช้ความใ้ไว้วางใให้ทางบริษัทฯ  
 ิวเตอร์ พัฒนามูลค่าของผู้สอนคอมพิวเตอร์และคุณอุปกรณ์ต่าง ๆ  
 ารกับทางโรงเรียน



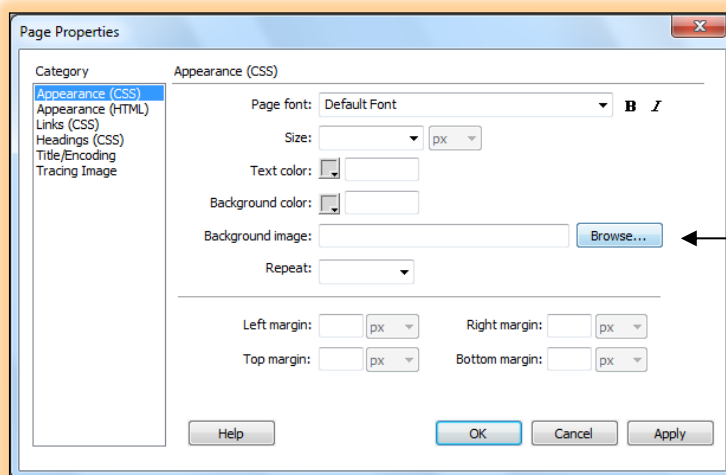
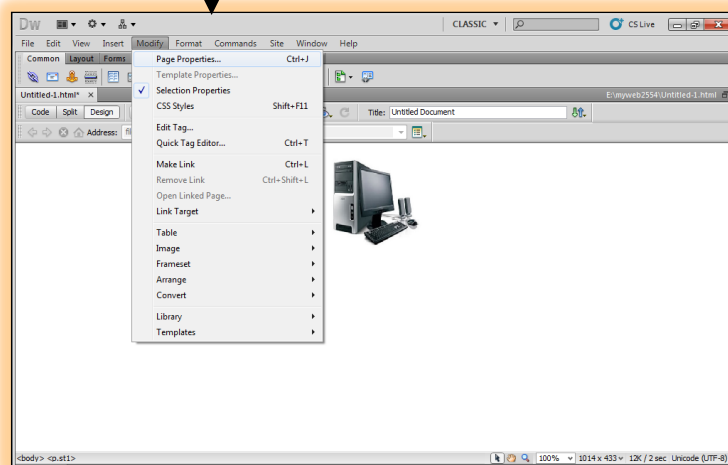
Right



## การใส่รูปภาพเป็นพื้นฉากหลัง

โดยปกติพื้นหลังเว็บเพจจะมีสีขาว แต่หากเราต้องการนำภาพสวย ๆ มาเป็นพื้นหลังเว็บเพจ หรือ ต้องการเปลี่ยนสีของพื้นหลังให้มีรูปโลโก้ต่าง ๆ ดังนี้

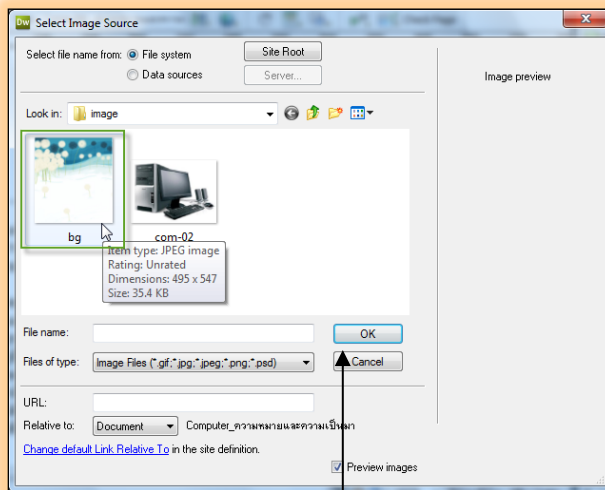
❶ เลือกคำสั่ง Modify > Page Properties...



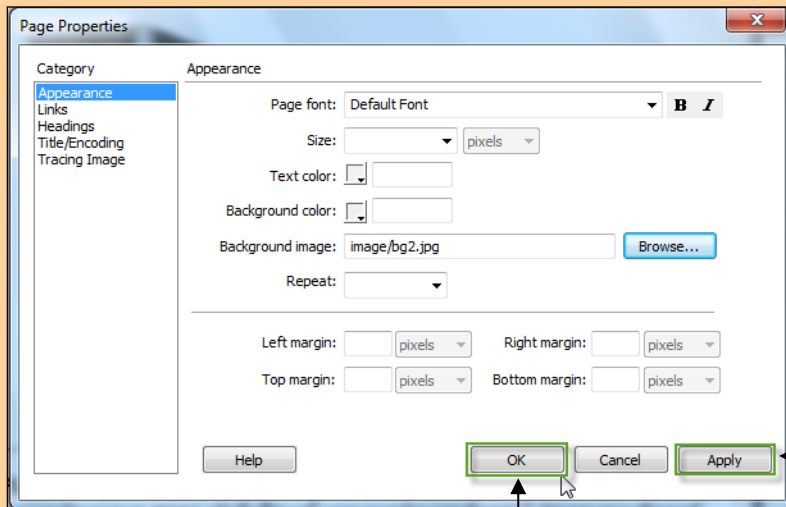
❷ คลิกปุ่ม Browse...

เพื่อกำหนดรูปที่จะนำมาใช้

3 เลือกไฟล์ภาพพื้นหลังที่จะนำมาใช้

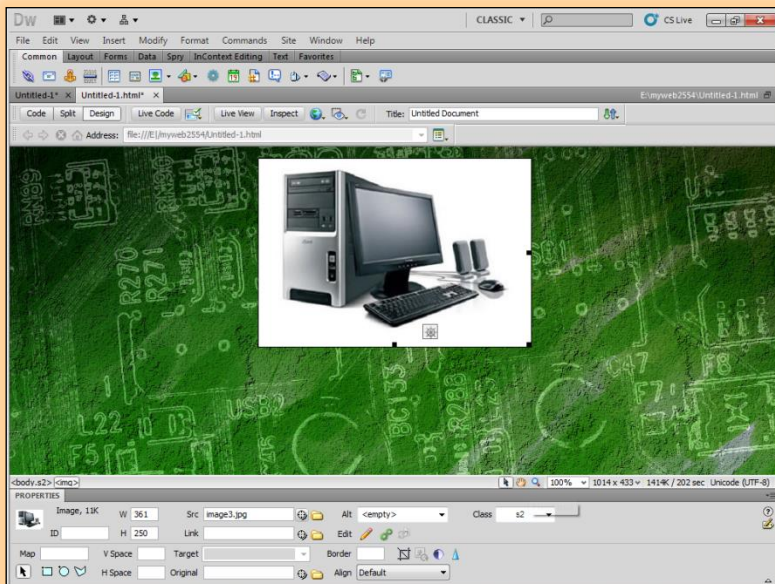


4 คลิกปุ่ม OK



5 คลิกปุ่ม Apply เพื่อดูผลลัพธ์ก่อนแสดงผลที่หน้าจอ

6 คลิกปุ่ม OK





## หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

### การสร้างตาราง (Table)

#### ➡ **มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด**

กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

๑.ง ๒.๑/๓ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

#### ➡ **สาระสำคัญ**

สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

#### ➡ **สาระการเรียนรู้**

##### - ความรู้

๑. เข้าใจและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยี
๒. ถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผล
๓. เข้าใจการนำเสนอผลงาน

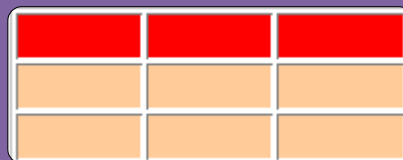
- ทักษะ / กระบวนการ

- ๑.สามารถถ่ายทอดความคิดของวิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผล
- ๒.ทักษะการนำเสนอผลงานกลุ่มหรือเดี่ยว

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๑.มีวินัย
- ๒.ใฝ่เรียนรู้
- ๓.มุ่งมั่นในการทำงานรู้เรียนรู้


## การสร้างตาราง (Table)



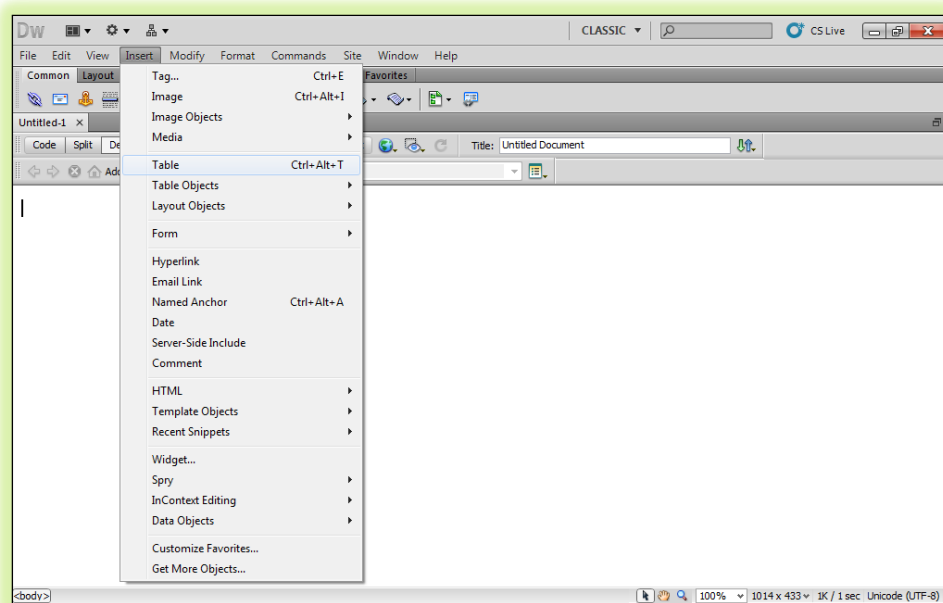
การใช้ตาราง เหมาะสำหรับการนำเสนอข้อมูลจำนวนมากที่ต้องการจัดให้เป็นระเบียบ โดยอยู่ในรูปของแถวและคอลัมน์ เช่น จัดเก็บคะแนน, ข้อมูลหุ้น, และการแสดงยอดขายสินค้าชนิดต่างๆ ในเว็บเพจให้อยู่ในตำแหน่งที่ต้องการได้อย่างเป็นสัดส่วนอีกด้วย


นอกจากนี้ เรายังสามารถแทรกภาพรวมกับข้อความในช่องตารางแต่ละช่อง เพื่อแบ่งแยกข้อความที่ใช้ประกอบภาพในแต่ละภาพได้อย่างชัดเจน และเป็นระเบียบ

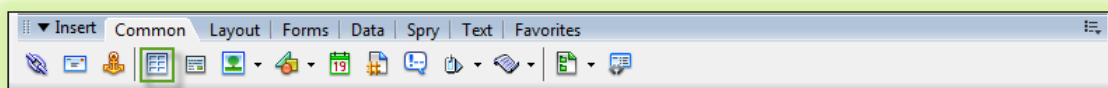
### การสร้างตาราง

การสร้างตารางในโปรแกรม Dreamweaver สามารถทำได้ง่ายๆ เพราะมีเครื่องมือ  (Table) ที่ช่วยสร้างตารางบนเว็บเพจของเราได้ตามต้องการ วิธีการสร้างตารางนั้น มีขั้นตอนในการสร้างตารางอยู่ 3 วิธี คือ

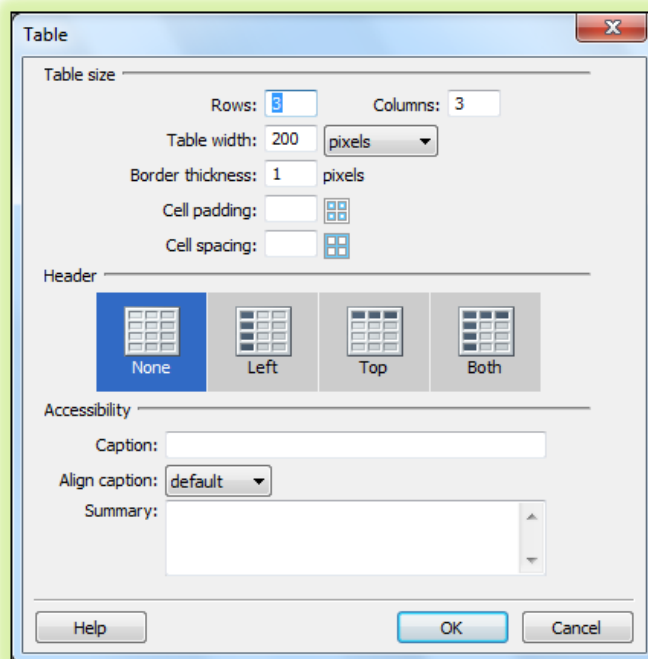
#### วิธีที่ 1 เลือกเมนูคำสั่ง Insert > Table



วิธีที่ 2 เลือกเครื่องมือ  (Table) ที่แท็บ Common หรือแท็บ Layout

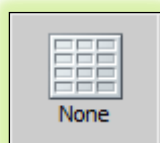


วิธีที่ 3 กดคีย์ <Ctrl+Alt+T> ที่เป็นพิมพ์

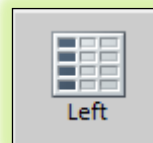


โดยทั้ง 3 วิธีนี้จะแสดงหน้าต่าง Table สำหรับใช้กำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับตาราง ดังนี้

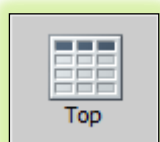
<b>Rows</b>	จำนวนแถวที่ต้องการ
<b>Columns</b>	จำนวนคอลัมน์ที่ต้องการ
<b>Table Width</b>	ความกว้างของตารางหน่วยที่ใช้จะเป็นเปอร์เซ็นต์ หรือพิกเซลก็ได้
<b>Border Thickness</b>	ความหนาของขอบตาราง
<b>Cell padding</b>	ระยะห่างระหว่างข้อความภายในเซลล์กับขอบเซลล์
<b>Cell spacing</b>	ระยะห่างระหว่างแต่ละเซลล์ในตาราง
<b>Header</b>	กำหนดให้เราสามารถพิมพ์หัวข้อของข้อความภายในเซลล์ และจัดวางตรงส่วนไหนของตาราง โดยกำหนดได้ดังนี้



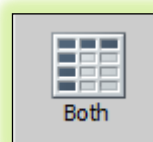
ไม่มีการกำหนดหัวข้อ  
ของข้อมูลในตาราง



กำหนดให้คอลัมน์แรก  
เป็นหัวข้อของเซลล์



กำหนดให้แถวแรกเป็น  
หัวข้อของเซลล์



กำหนดให้ทั้งแถวและคอลัมน์  
แรกเป็นหัวข้อของเซลล์

<b>Caption</b>	กำหนดหัวข้อของตาราง
<b>Align caption</b>	จัดวางหัวข้อของตารางไว้ในตำแหน่งที่ต้องการ โดยที่
<b>default</b>	ไม่มีการกำหนดค่า ให้ใช้ค่าปกติ นั่นคือจัดวางหัวข้อของตารางไว้ข้างบนและจัดวางตารางกลางของตาราง
<b>top</b>	จัดวางหัวข้อของตารางไว้ข้างบน และจัดตำแหน่งตรงกลางของตาราง
<b>bottom</b>	จัดวางหัวข้อของตารางไว้ด้านล่าง และจัดตำแหน่งตรงกลางของตาราง
<b>left</b>	จัดวางหัวข้อของตารางไว้ด้านบน แต่จัดตำแหน่งไว้ชิดซ้ายของตาราง
<b>right</b>	จัดวางหัวข้อของตารางไว้ด้านบน แต่จัดตำแหน่งไว้ชิดขวาของตาราง
<b>Summary</b>	เขียนคำอธิบายเกี่ยวกับตาราง แต่ไม่แสดงให้เห็นบนหน้าเว็บ จะถูกฝังไว้ในโค้ด HTML เท่านั้น

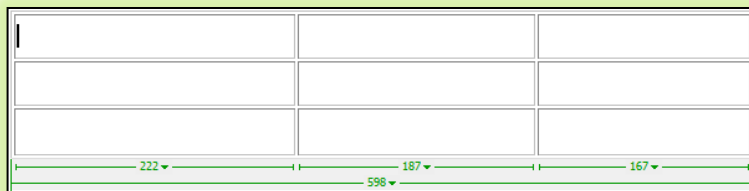
เมื่อกำหนดค่าตามที่เรต้องการในหน้าต่าง Table แล้ว ให้เราคลิกเมาส์ปุ่ม  เราก็จะได้ตารางตามที่กำหนดไว้ ซึ่งใน Dreamweaver เมื่อเราสร้างตารางจะมีส่วนที่เรียกว่า ส่วนที่ใช้จัดการตาราง/คอลัมน์เพิ่มขึ้นมา ซึ่งมีประโยชน์ในการจัดระเบียบตาราง และข้อมูลให้ง่าย และดูสวยงาม

Dw

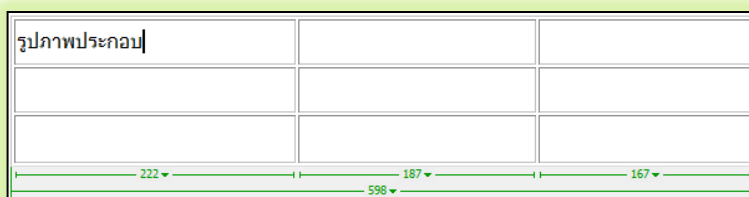
## ใส่ข้อมูลในตาราง

เราสามารถใส่ข้อมูลเข้าไปในตารางที่สร้างได้ โดยคลิกเลือกช่องเซลล์ที่ต้องการ แล้วพิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไปได้เลย

- 1** คลิกเมาส์ที่ช่องใดช่องหนึ่งของตารางเพื่อใส่ข้อความ



- 2** พิมพ์ข้อความที่ต้องการลงไปในช่วงตาราง และปรับแต่งข้อความตามต้องการ

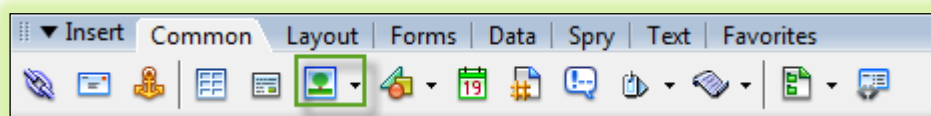



## ใส่รูปภาพในตาราง

เมื่อเราต้องการแทรกภาพลงในช่องตาราง และปรับขนาดภาพให้พอดีกับช่องตาราง ก็สามารถทำได้ดังนี้

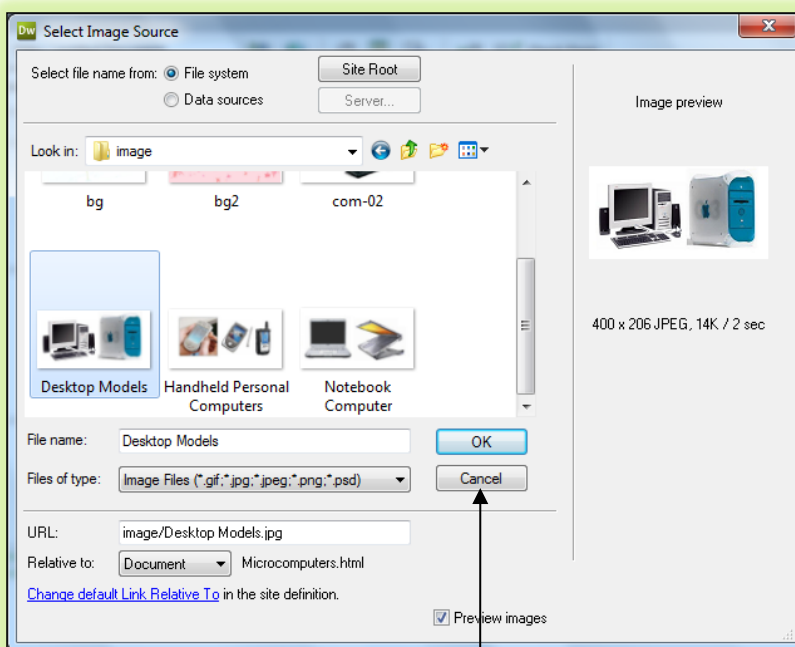
- 1** คลิกเมาส์ที่ช่องใดช่องหนึ่งของตารางเพื่อใส่ข้อความ

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไอ้คอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแมชชีนขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers (HPC)	เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือนั่นเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)



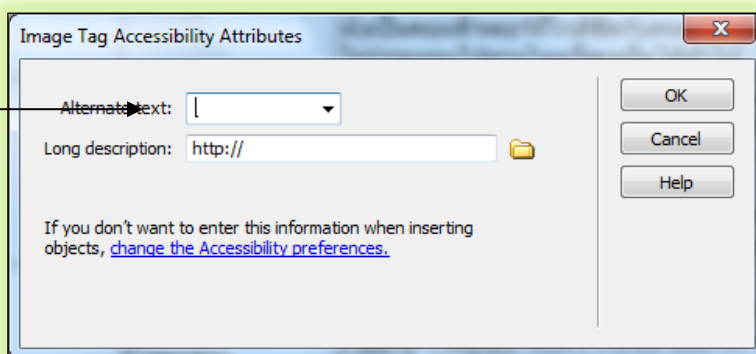
- 2** เลือกเครื่องมือ  (Images) ที่แท็บ Common


③ เลือกไฟล์ภาพที่จะนำมาประกอบ



④ คลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง

⑤ เขียนคำอธิบายรูปภาพ





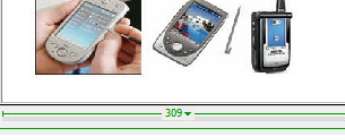
รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือนั่นเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)


แสดงภาพที่นำมาประกอบ

Dw




## ปรับขนาดช่องตาราง


เราสามารถปรับขนาดของช่องตารางในแถว หรือคอลัมน์ของตารางให้ได้สัดส่วนตามที่เรากำลังต้องการ โดยการคลิกที่เส้นตาราง และลากเมาส์ปรับขนาดได้

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือนั่นเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

① เมื่อเราคลิกที่เส้นขอบภายในตารางตัวชี้เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูป  เพื่อปรับตารางในแนวนอน โดยการลากเมาส์ปรับขนาด



รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

② เมื่อเราคลิกที่เส้นตั้งภายในตารางตัวชี้เมาส์จะเปลี่ยนเป็นรูป  เพื่อปรับตารางในแนวตั้ง โดยการลากเมาส์ปรับขนาด

Dw

## การเลือกตาราง แถว คอลัมน์ และเซลล์

การทำงานกับตารางไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งรายละเอียด หรือจัดรูปแบบตาราง ล้วนต้องเลือกตาราง ช่องต่างๆก่อนเสมอ

### เลือกทั้งตาราง

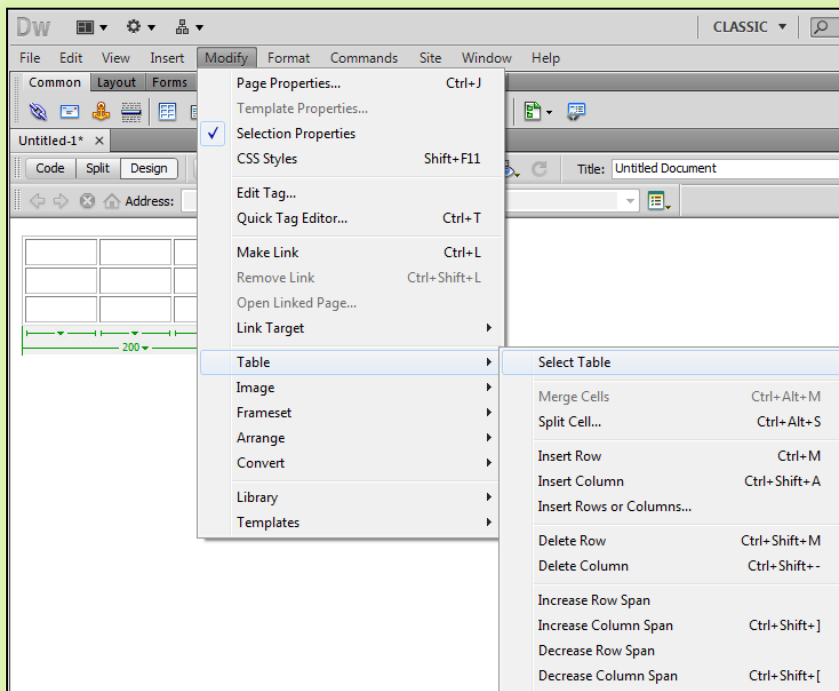
การเลือกทั้งตาราง มีอยู่ 3 วิธี คือ

วิธีที่ 1 ให้เลื่อนเมาส์ไปที่ขอบตารางจนตัวชี้เมาส์เปลี่ยนเป็น  แล้วคลิกเมาส์เพื่อเลือกทั้งตาราง

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

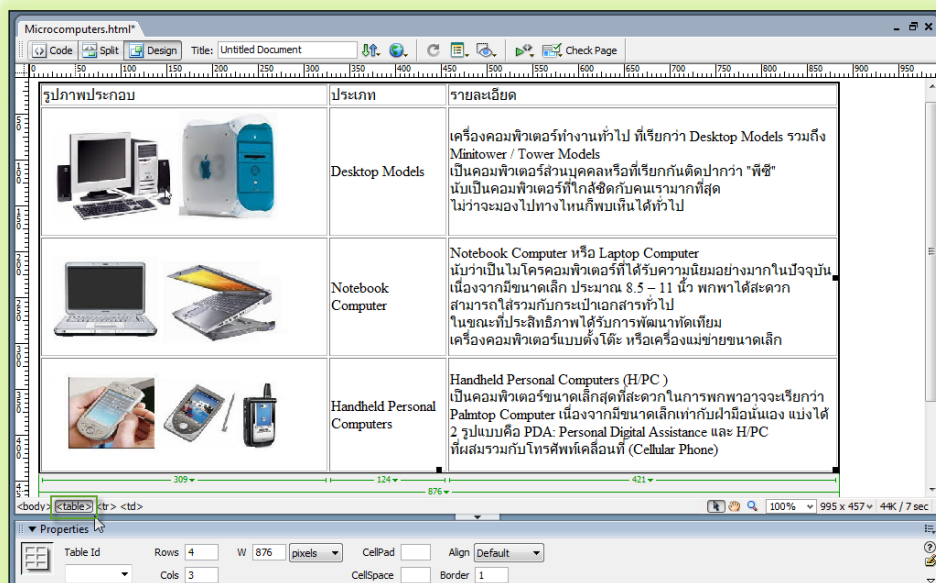
คลิกเมาส์ที่ขอบตาราง เพื่อเลือกทั้งตาราง

วิธีที่ 2 ให้เลือกเซลล์ใดก็ได้ในตารางและเลือกคำสั่ง Modify > Table > Select Table



เลือกเมนูคำสั่ง  
Modify > Table  
> Select Table

วิธีที่ 3 ขณะเลือกเซลล์ใดๆ อยู่ ให้คลิกที่แท็ก <Table> ที่แถบสถานะด้านล่างของหน้าต่างที่เรา กำลังทำงานอยู่



คลิกที่แท็ก <table> เพื่อเลือกทั้งตาราง

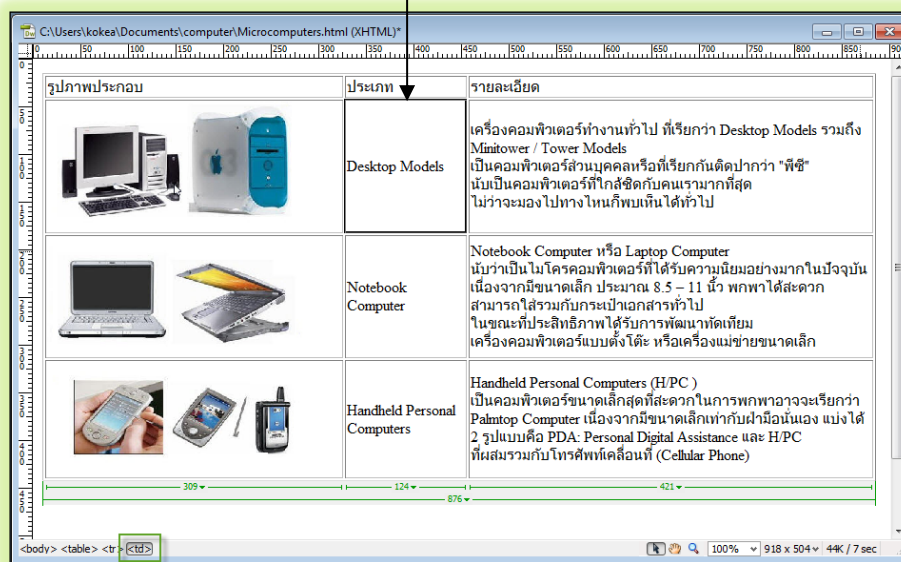
Dw

## การเลือกเซลล์

### การเลือกเซลล์เดียว

การเลือกเซลล์เดียวที่ต้องการทำงานด้วย มีวิธีง่ายๆ โดยการคลิกเมาส์ช่องเซลล์ที่จะเลือกหรือคลิกที่แท็ก <td> ที่แถบสถานะก็ได้

❶ คลิกที่ช่องเซลล์ที่ต้องการจะเลือก






❷ แล้วคลิกที่แท็ก <td> เพื่อกำหนดการเลือกเซลล์ที่เราต้องการ

Dw




## การเลือกหลายเซลล์ที่อยู่ติดกันในตาราง

ให้เราเลือกเซลล์แรกที่ต้องการ จากนั้นกดคีย์ <shift> ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกเซลล์สุดท้ายก็จะเป็นการเลือกทุกเซลล์ที่อยู่ระหว่างเซลล์ทั้งสอง ดังรูป

1 คลิกเลือกเซลล์แรกที่ต้องการ

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

2 กดคีย์ <Shift> ค้างไว้ แล้วคลิกเลือกเซลล์สุดท้าย ก็จะเป็นการเลือกทุกเซลล์ที่อยู่ระหว่างเซลล์ทั้งสอง

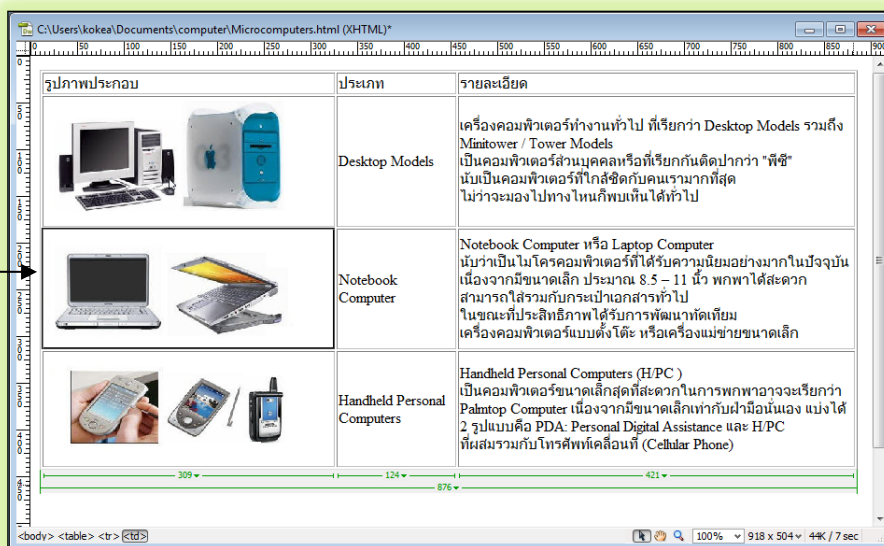
รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)




Dw

## การเลือกหลายเซลล์ที่ไม่อยู่ติดกันในตาราง

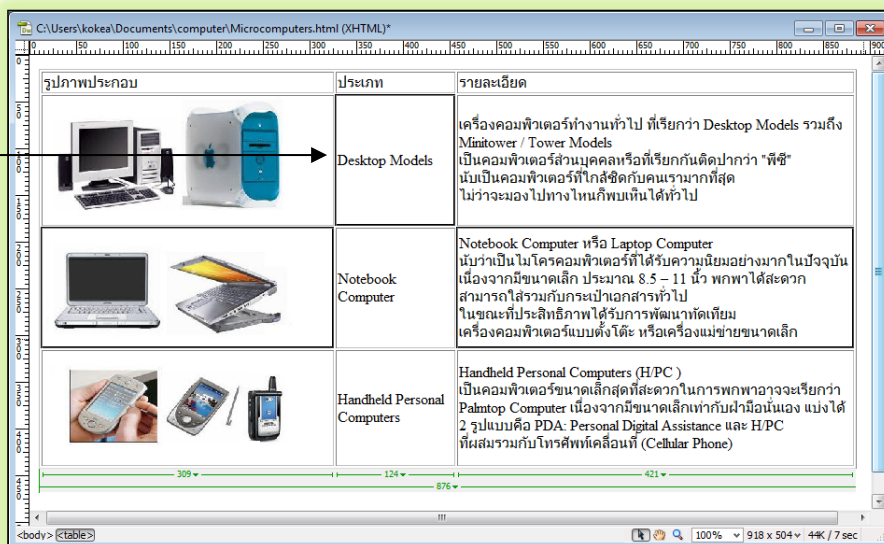
ให้คลิกเมาส์เลือกเซลล์แรก และให้กดคีย์ <Ctrl> ค้างไว้ก่อนเลือกเซลล์ต่อไปที่ไม่อยู่ติดกัน ดังนี้




1 คลิกเซลล์  
ที่เลือก



รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

2 กดคีย์ <Ctrl>  
ค้างไว้ แล้วคลิก  
เลือกเซลล์ที่  
ต้องการเลือก



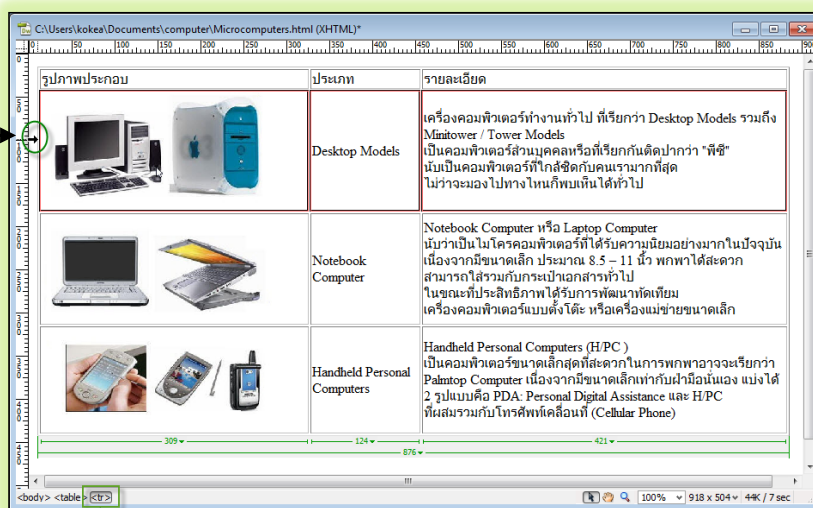
รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

Dw

## การเลือกแถว

1. นำเมาส์ไปวางหน้าแถวที่ต้องการเลือก จะปรากฏลูกศรสีดำหน้าแถวนั้น
2. ให้คลิกที่ลูกศร ก็จะเป็นการเลือกแถวนั้นทั้งแถว หรือจะคลิกเลือกเซลล์ใดก็ได้ในตาราง และคลิกแท็ก <tr> ที่เป็นของแถวนั้น

① เมื่อเมาส์กลายเป็นลูกศรสีดำ ให้คลิกเมาส์ในแถวที่ต้องการเลือกทั้งหมด



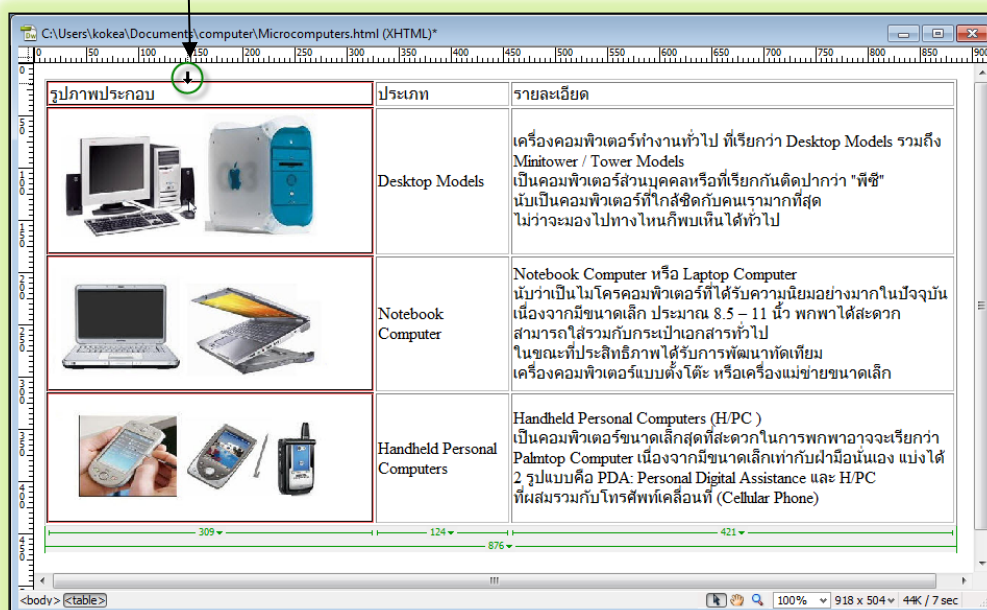
② เมื่อเมาส์กลายเป็นลูกศรสีดำ ให้คลิกเมาส์ในแถวที่ต้องการเลือกทั้งหมด

Dw

## การเลือกคอลัมน์

1. นำเมาส์ไปวางไว้บนคอลัมน์ที่ต้องการเลือก จะปรากฏลูกศรสีดำอยู่บนคอลัมน์นั้น
2. ให้คลิกที่ลูกศรจะเป็นการเลือกทั้งคอลัมน์นั้น

❶ เมื่อเมาส์กลายเป็นลูกศรสีดำ ให้คลิกเมาส์  
ในคอลัมน์ที่ต้องการเลือกทั้งหมด



Dw




## การจัดการกับตารางที่เลือก

ในโปรแกรม Dreamweaver ได้เพิ่มส่วนที่ใช้จัดการกับตารางที่เราเลือก โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ใช้จัดการกับคอลัมน์ทั้งตาราง และส่วนที่ใช้จัดการคอลัมน์ที่เลือก ช่วยจัดระเบียบของข้อมูลในตารางให้ได้สัดส่วนมากขึ้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

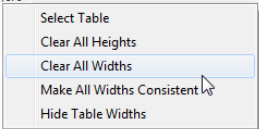
Dw

## จัดการกับคอลัมน์ทั้งตาราง

มีประโยชน์คือ ใช้จัดระเบียบของตารางและข้อมูลในตารางให้ดูสมส่วนและสวยงาม ดังตัวอย่างเราจะลบค่าช่องว่างของคอลัมน์ทั้งตารางตามแนวกว้าง เพื่อให้ช่องตารางพอดีกับภาพ และข้อความในช่องตารางทั้งหมด โดยเลือกที่คำสั่ง Clear All Widths มีขั้นตอนดังนี้

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นโมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

1 คลิกเมาส์ปุ่มลูกศร แล้วเลือกคำสั่ง Clear All Widths เพื่อลบช่องว่างของคอลัมน์ทั้งตารางตามแนวกว้าง





รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 – 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือนั้นเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

2 แสดงการลบช่องว่างของคอลัมน์ทั้งตาราง

1. คลิกเมาส์ที่ปุ่มลูกศร ▾ ของช่องตารางทั้งตาราง แล้วเลือกคำสั่งที่ใช้ในการจัดการกับคอลัมน์ทั้งตาราง ดังนี้

- \* **Select Table** เลือกตารางทั้งหมด
- \* **Clear All Heights** ลบค่าช่องว่างตามความสูงของทั้งตาราง
- \* **Clear All Widths** ลบค่าช่องว่างตามความกว้างของทั้งตาราง
- \* **Make All Widths Consistent** ทำให้ความกว้างในแต่ละคอลัมน์กว้างเท่ากันหมด
- \* **Hide Table Widths** ซ่อนส่วนที่ใช้จัดการตารางนี้ (หากต้องการให้แสดงความกว้างของตารางอีกครั้งให้เลือกคำสั่ง View > Visual Aids > Table Widths)

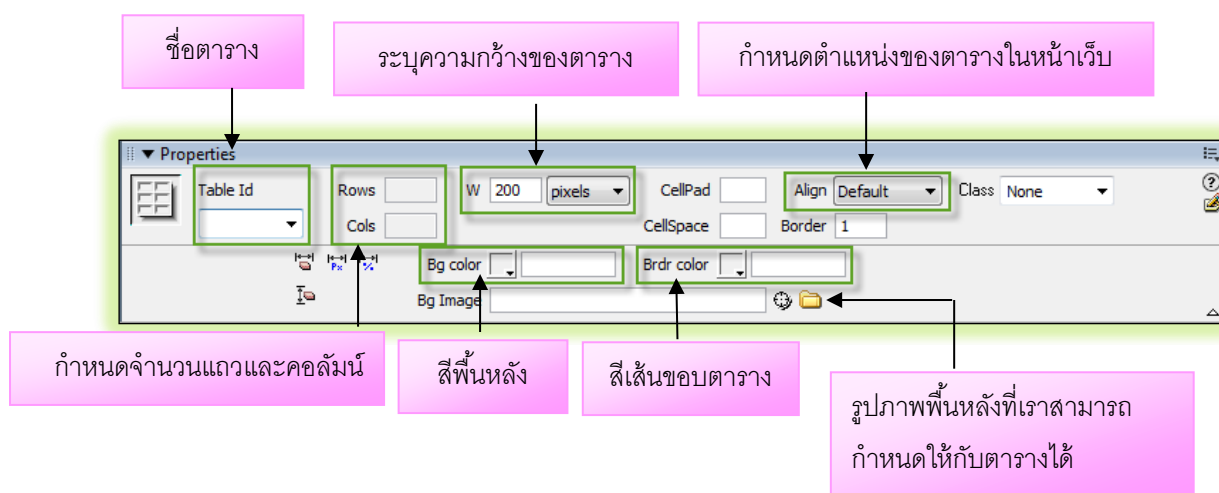
ในตัวอย่างจะเลือกใช้คำสั่ง Clear All Widths เพื่อลบค่าช่องว่างของคอลัมน์ทั้งตารางตามแนวความกว้าง

2. แสดงการลบค่าช่องว่างของคอลัมน์ทั้งตาราง ทำให้แต่ละคอลัมน์มีขนาดตามข้อมูลที่อยู่ therein



## Dw การปรับแต่งรายละเอียดของตาราง

นอกจากการใช้เมาส์ปรับคุณสมบัติต่างๆของตารางแล้ว เรายังสามารถกำหนดรายละเอียดต่างๆ ได้จาก Properties Inspector โดยเมื่อเราคลิกเลือกตาราง หรือคอลัมน์ หรือเซลล์ในตารางแล้ว ก็จะสามารถปรับขนาดเซลล์/แถว/คอลัมน์ ปรับความสูง/ความกว้าง/ความหนาของตาราง อีกทั้งสามารถเลือกตำแหน่งที่จะวางตารางบนเว็บเพจได้

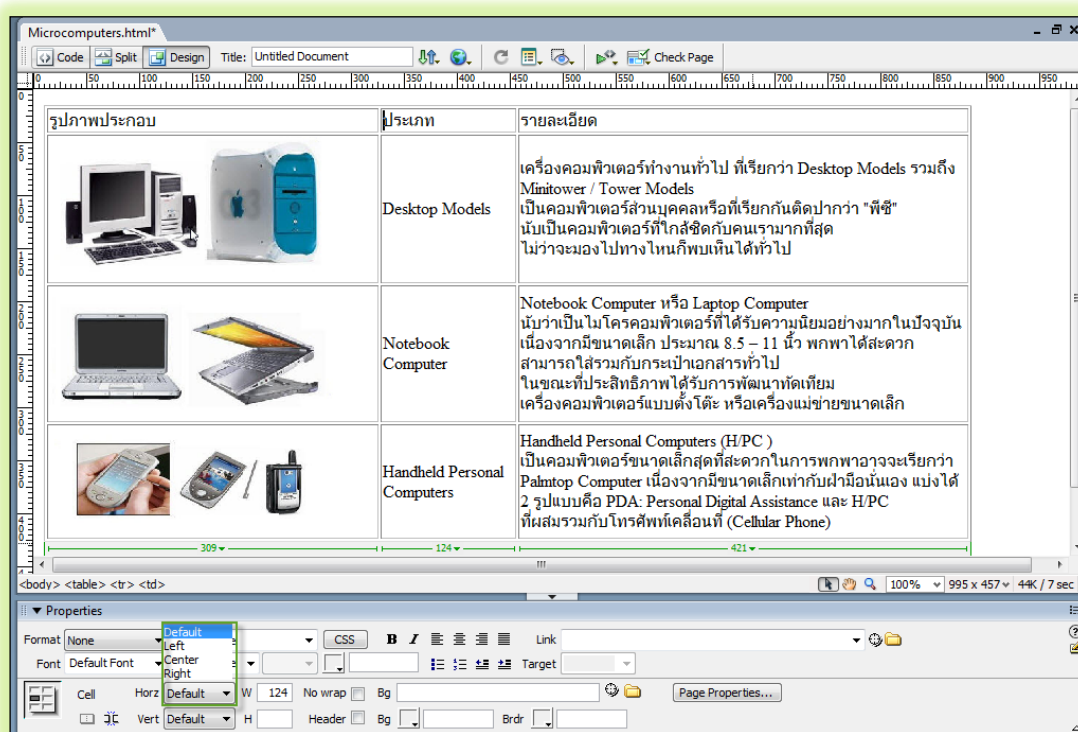


รูปแบบ	คำอธิบาย
Tale ID	กำหนดชื่อตารางนี้ (เราจะอ้างอิงถึงชื่อตารางเมื่อมีการใช้ Behavior)
Rows, ID	(จำนวนแถวและคอลัมน์)ระบุจำนวนแถวและคอลัมน์ของตารางตามต้องการใช้ระบุความกว้างของตาราง โดยระบุเป็นเปอร์เซ็นต์เทียบกับความกว้างของหน้าต่างเบราว์เซอร์ หรือ ระบุเป็นพิกเซลก็ได้ หากเราไม่ระบุค่าในช่องนี้ เบราวเซอร์ที่เปิดดูเว็บอาจแสดงขนาดตารางไม่ตรงกับที่ต้องการ
CellPad	กำหนดระยะห่างระหว่างข้อความในตารางกับขอบตาราง ค่านี้มีผลกับทั้งตารางค่าที่กำหนดไว้เป็นมาตรฐานคือ 1
CellSpace	กำหนดระยะห่างระหว่างเซลล์ที่อยู่ในตาราง ค่านี้มีผลกับทั้งตารางค่าที่กำหนดไว้เป็นมาตรฐานคือ 2
Align	ใช้ระบุการจัดวางตารางให้ชิดซ้าย (Left) ชิดขวา (Right) กึ่งกลาง (Center) หน้าเว็บได้ โดยค่าที่ต้องการให้มีเส้นขอบตารางให้กำหนดไว้เป็นมาตรฐาน (Default) คือ Left
Border	ถ้าเราไม่ต้องการให้มีเส้นขอบตารางให้กำหนดค่าในช่องนี้เป็น 0 หากต้องการให้มีเส้นขอบตาราง ให้กำหนดความหนาของเส้นขอบได้ในช่องนี้
Clear Row Heights, Clear Column Widths	คลิกเมาส์เพื่อลบค่าความสูง หรือความกว้างของแถวหรือคอลัมน์
Convert Table Widths to Pixel, Percent	คลิกเมาส์เพื่อแปลงค่าความกว้างของตารางที่เรากำหนดไว้จากพิกเซลเป็นค่าเปอร์เซ็นต์หรือจากค่าเปอร์เซ็นต์เป็นค่าพิกเซล
Class	ใช้ในกรณีที่เรากำหนดค่า CSS ให้กับตาราง
Bg Image, Bg Color, Brdr Color (Bord color)	ระบุภาพที่จะใช้เป็นพื้นหลังของตาราง หรือสีที่ใช้เป็นพื้นหลัง และสีของขอบตาราง

## Dw การจัดข้อความในตาราง

### จัดข้อมูลในแนวนอน

เราสามารถจัดข้อมูลที่แสดงในช่องตารางให้ชิดขวา ชิดซ้าย หรืออยู่กึ่งกลางของช่องตาราง โดยการคลิกช่องตารางที่ต้องจัดข้อมูล แล้วกำหนดตำแหน่งของข้อมูลในช่อง Horz จาก Properties Inspector ดังนี้



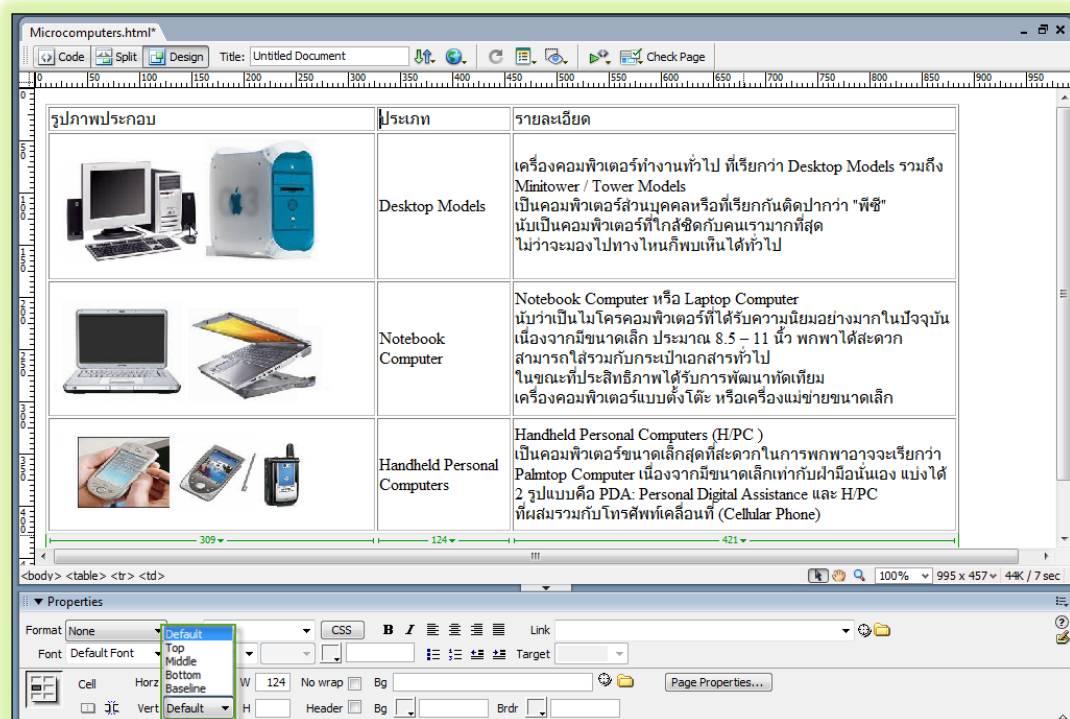
คลิกช่องตารางที่ต้องจัดข้อมูล

- Default
 จัดเรียงข้อมูลแบบปกติ (คือจัดให้อยู่ชิดซ้ายของช่องตาราง)
- Left
 จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดซ้ายของตาราง
- Center
 จัดเรียงข้อมูลให้อยู่กึ่งกลางของช่องตาราง
- Right
 จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดขวาของตาราง

Dw

## จัดข้อมูลในแนวตั้ง

ถ้าเรามีช่องตารางที่ขยายออกมากกว่า 1 แถว เราสามารถกำหนดข้อมูลในตารางช่องนั้นให้อยู่ชิดบน ชิดล่าง หรืออยู่กึ่งกลาง โดยการคลิกช่องตารางที่ต้องการจัดข้อมูล แล้วกำหนดตำแหน่งของข้อมูลในช่อง Vert จาก Properties Inspector ดังนี้



Default

จัดเรียงข้อมูลแบบปกติ (คือจัดให้อยู่กึ่งกลางของช่องตาราง)

Top

จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดขวาของตาราง

Middle

จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดขวาของตาราง

Bottom

จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดขวาของตาราง

Baseline

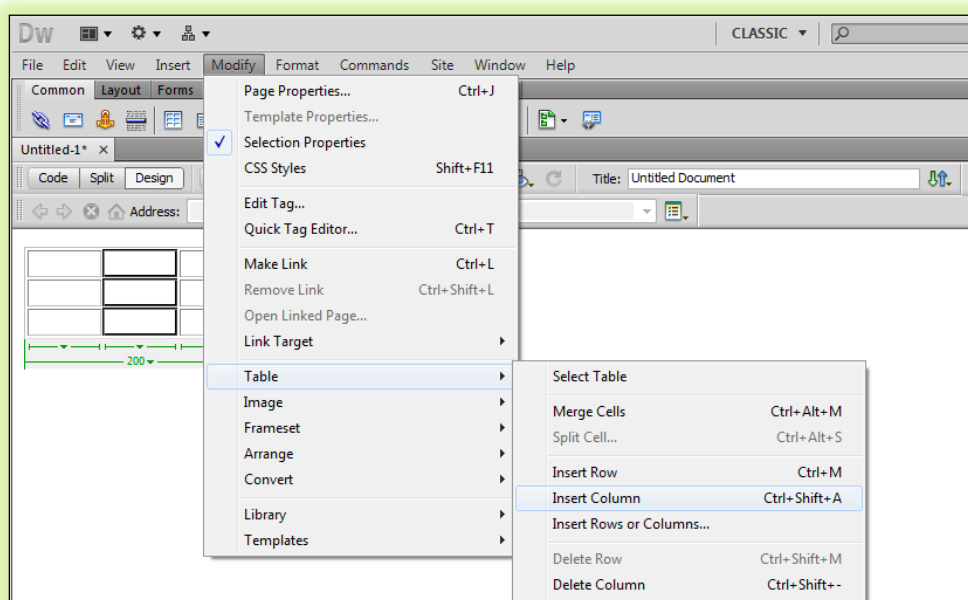
จัดเรียงข้อมูลให้อยู่ชิดขวาของตาราง

## Dw การเปลี่ยนแปลงจำนวนแถวและคอลัมน์

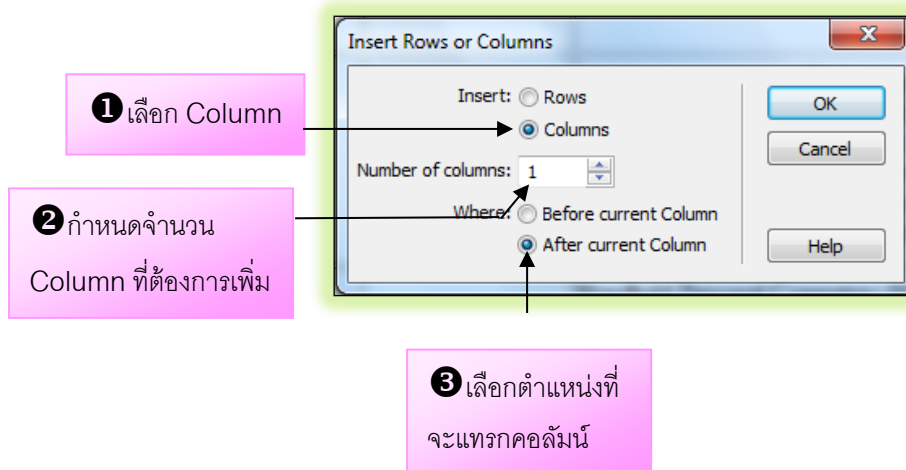
### ✚ การแทรกคอลัมน์

เราสามารถแทรกคอลัมน์เพื่อเพิ่มคอลัมน์ในตารางได้โดยขั้นตอนต่อไปนี้

1. คลิกที่เซลล์ตรงคอลัมน์ที่จะแทรก
2. หากต้องการแทรกคอลัมน์ ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Insert Column**



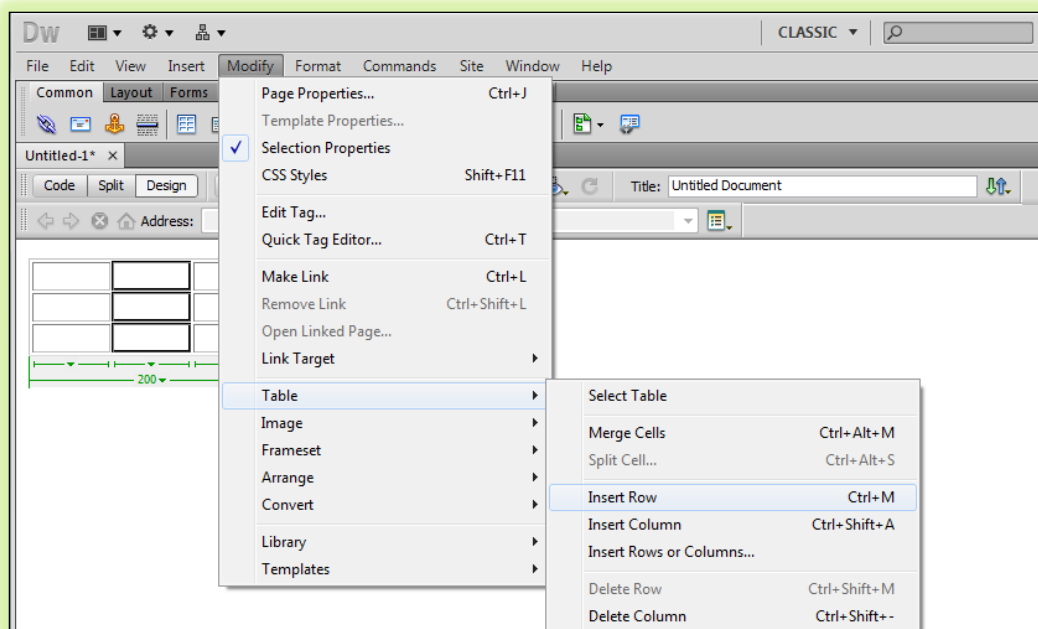
หากต้องการแทรกคอลัมน์ทางซ้ายหรือทางขวาของเซลล์นั้น ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Insert Rows or Columns** แล้วเลือกตัวเลือกรูป



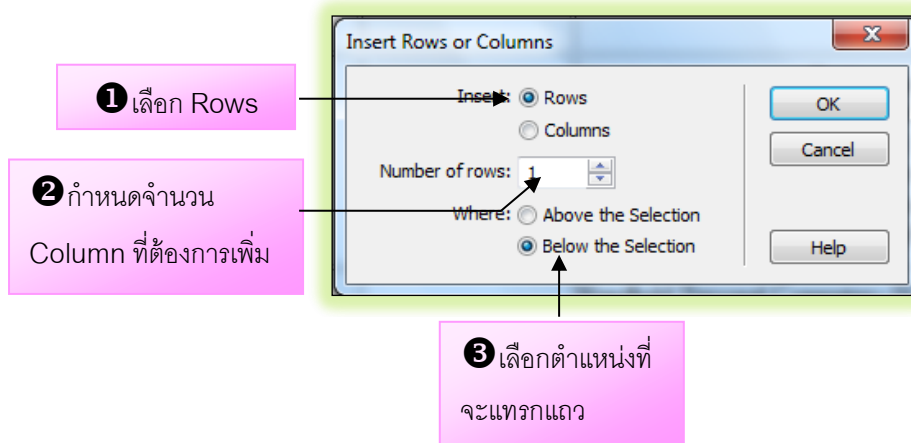
## ☞ การแทรกแถว

นอกจากเราสามารถแทรกคอลัมน์ได้แล้วเรายังสามารถแทรกแถวได้เช่นเดียวกัน โดยวิธีต่อไปนี้

1. คลิกที่เซลล์ตรงแถวที่จะแทรก
2. หากต้องการแทรกแถว ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Insert Row**



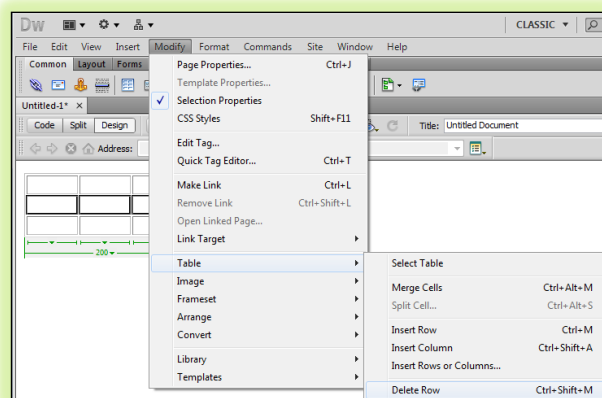
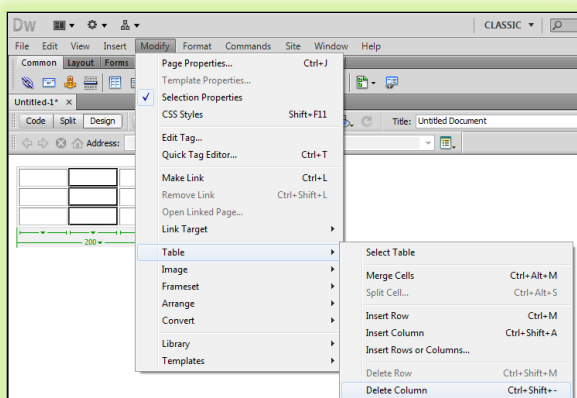
หากต้องการแทรกแถวด้านบนหรือด้านล่างของเซลล์นั้น ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Insert Rows or Columns** แล้วเลือกตัวเลือกรูป






✚ การลบแถวหรือคอลัมน์ เราสามารถลบแถวหรือคอลัมน์ได้โดยวิธีต่อไปนี้

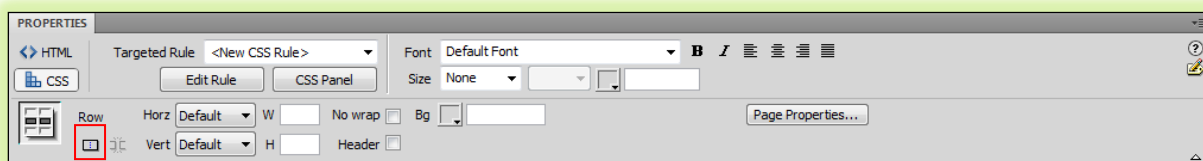
1. คลิกที่แถวหรือคอลัมน์ที่ต้องการจะลบ
2. การลบแถว ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Delete Row**  
การลบคอลัมน์ ให้เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Delete Column**



✚ การรวมเซลล์


เราสามารถรวมเซลล์ในตารางได้โดยวิธีต่อไปนี้

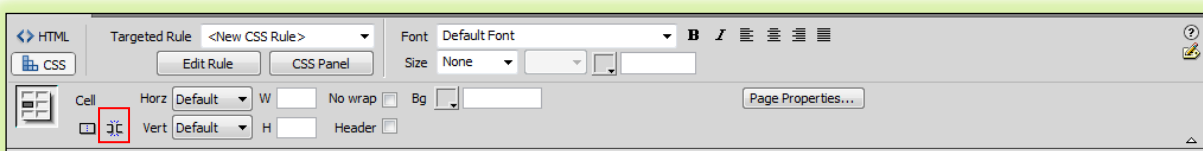
1. เลือกเซลล์ที่จะรวม(ต้องเป็นเซลล์ที่ติดกัน) โดยกด <Ctrl> ค้างไว้พร้อมกับเลือกเซลล์ที่จะรวมกัน
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Merge Cells** หรือ คลิกที่ปุ่ม  (Merge Cells) ในแผง **Properties**



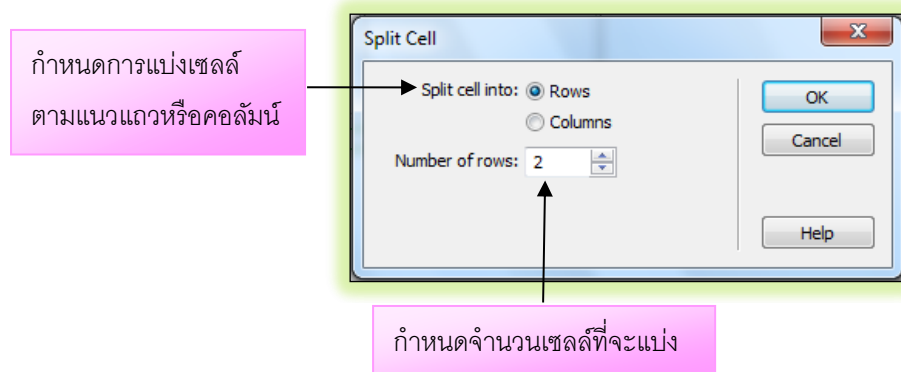
✚ การแบ่งเซลล์

เราสามารถแบ่งเซลล์ได้โดยวิธีต่อไปนี้

1. คลิกที่เซลล์ที่ต้องการแบ่ง
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Modify > Table > Split Cell** หรือ คลิกที่ปุ่ม  (Split Cell) ในแผง **Properties**



### 3. จะปรากฏหน้าต่าง Split Cell ขึ้นมาให้เลือกรูปแบบของการแบ่งเซลล์ ดังนี้



#### **Dw** การขยายและลดความกว้างเซลล์ในตาราง

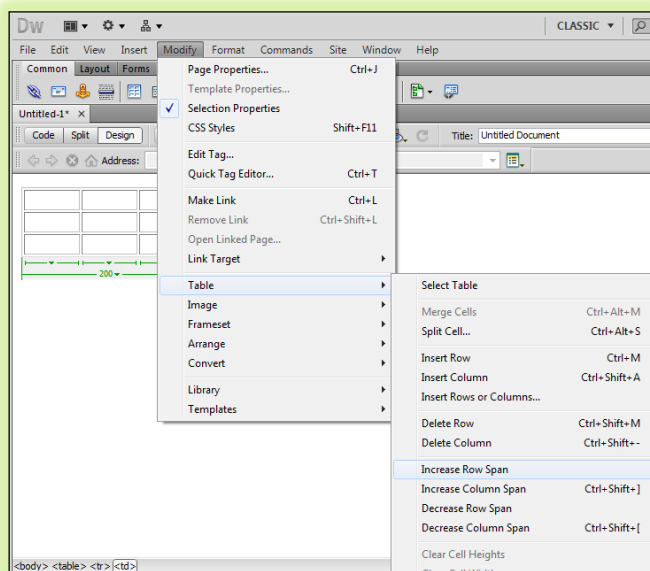
นอกจากการรวมเซลล์ และการแยกเซลล์ เราสามารถปรับเปลี่ยนบางช่องเซลล์ในตารางให้ขยายออกมามากกว่า 1 คอลัมน์ หรือ 1 แถวก็ได้ เพื่อใช้ในการจัดเรียงข้อมูลอย่างเหมาะสม

#### การขยายช่องเซลล์

ในที่นี้จะแสดงตัวอย่างการเพิ่มความกว้างเซลล์ตามแนวตั้ง และตามแนวนอน ซึ่งเราทำได้โดยการคลิกเมาส์ปุ่มขวา เลือกช่องเซลล์ที่ต้องการปรับ เลือกคำสั่ง Modify > Table > Increase Row Span เพื่อเพิ่มความกว้างเซลล์ตามแนวตั้งลงมาด้านล่าง หรือเลือก Modify > Table > Increase Column Span เพื่อเพิ่มความกว้างเซลล์ตามแนวนอนไปทางขวา ดังรูป

❶ เลือกช่องเซลล์ที่ต้องการปรับ

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)



แสดงผลคำสั่ง Increase Row Span

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models Notebook Computer	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาต่อเนื่อง เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

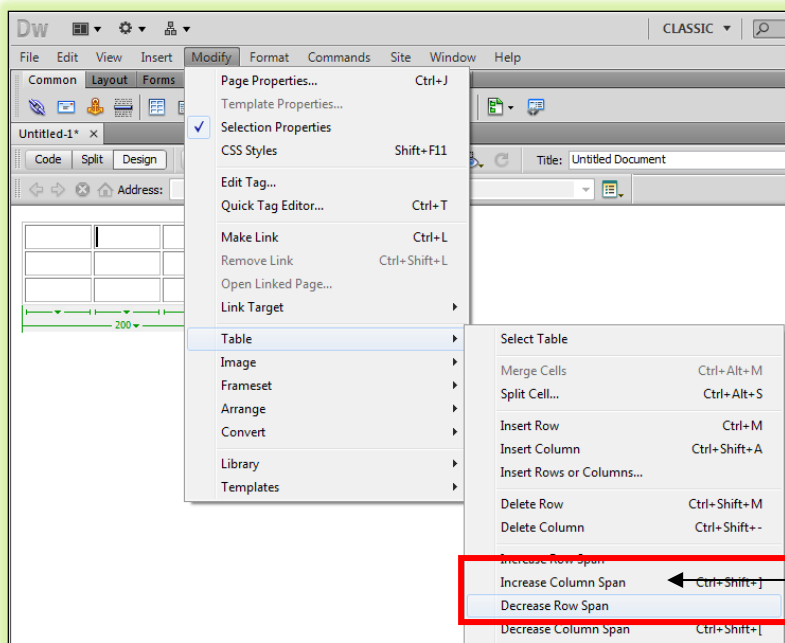
แสดงผลคำสั่ง Increase Column Span

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาต่อเนื่อง เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

Dw

## การคืนสภาพช่องเซลล์

จากหัวข้อที่ผ่านมาเราได้ขยายขนาดของช่องเซลล์ในแนวดิ่ง และแนวนอนเรียบร้อยแล้ว ในหัวข้อนี้เราสามารถปรับช่องเซลล์ที่เราขยายคืนสู่สภาพเดิม โดยเลือกคำสั่ง Modify > Table > Decrease Row Span สำหรับการคืนสภาพเซลล์ในแถว หรือ Modify > Table > Decrease Column Span สำหรับการคืนสภาพเซลล์ในคอลัมน์ ดังนี้



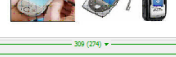


เลือกคำสั่ง Modify > Table > Decrease Row Span สำหรับการคืนสภาพเซลล์ในแถว หรือ Modify > Table > Decrease Column Span สำหรับการคืนสภาพเซลล์ในคอลัมน์

แสดงผลคำสั่ง Decrease Row Span

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models/Notebook Computer	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่ามองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer หรือ Laptop Computer	นับว่าเป็น โน้ตบุ๊คคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว ทนทานได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทั้งเพิ่ม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแบบพกพาขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาจะเรียกว่า PDA หรือ Notebook Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA, Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

## แสดงผลคำสั่ง Decrease Column Span

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitor / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือเรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนมากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องม้ายขนาดเล็
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือหนึ่งอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

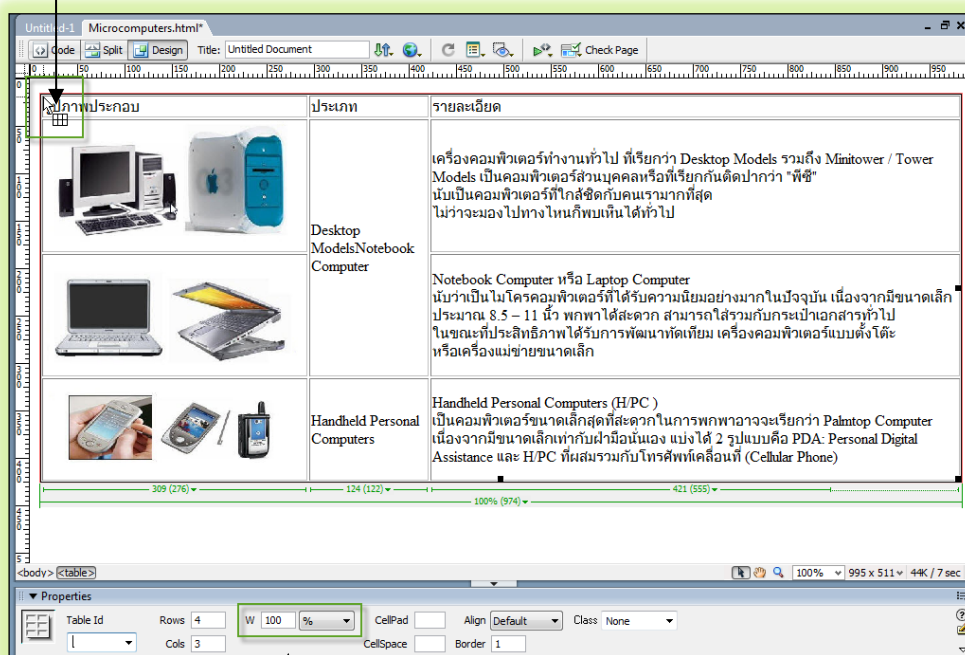
## การปรับความกว้างของตารางใน Properties Inspector

ใน Properties Inspector มีคำสั่งที่ใช้กำหนดความกว้างของทั้งตาราง หรือเซลล์ใดๆ ในตาราง โดยเราสามารถระบุค่าที่เจาะจงสำหรับการปรับขนาดของตารางได้เอง ดังนี้

### ปรับความกว้างของทั้งตาราง

เราสามารถปรับขนาดความกว้างของทั้งตารางได้ โดยคลิกเลือกทั้งตาราง จากนั้นกำหนดขนาดความกว้างในช่อง  (กำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์เทียบกับความกว้างของหน้าต่างเบราว์เซอร์ หรือระบุเป็นพิกเซลด้วยขนาดที่เฉพาะเจาะจงก็ได้)

1 คลิกเลือกทั้งตาราง



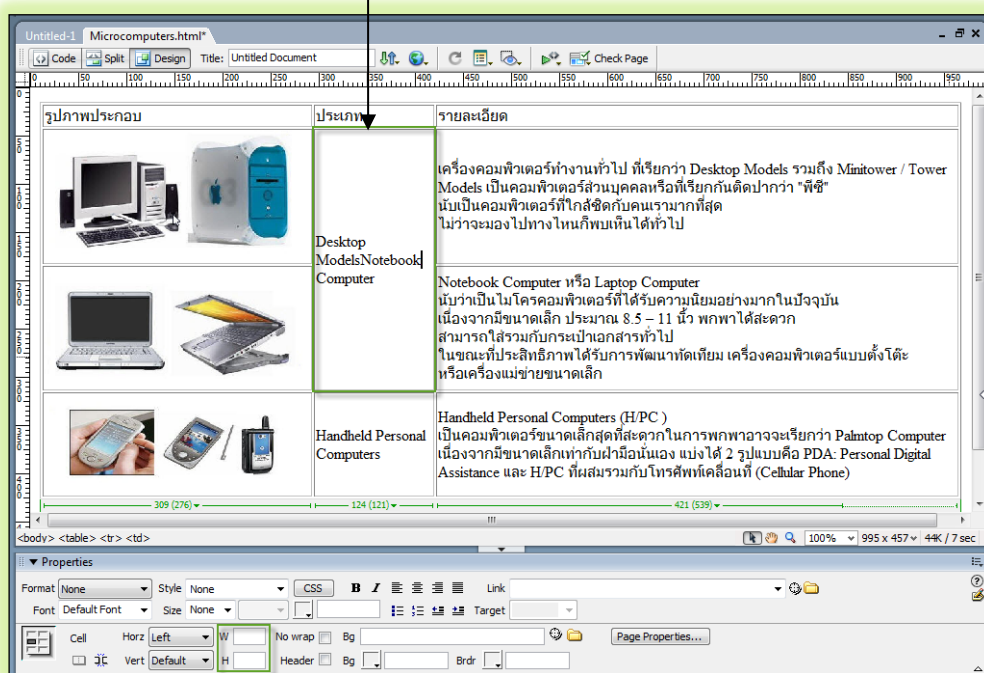
The screenshot shows a web editor interface with a table containing information about computer types. The table has three columns: 'รูปภาพประกอบ', 'ประเภท', and 'รายละเอียด'. The 'Properties' panel at the bottom indicates that the width of the selected table is set to 100%.

2 กำหนดความกว้างของตาราง

## ปรับความสูงและความกว้างของช่องเซลล์

เราสามารถกำหนดขนาดความกว้างของช่องตารางได้อย่างเจาะจง โดยคลิกที่ช่องตารางที่ต้องการปรับขนาด แล้วกำหนดขนาดความกว้างในช่อง  กำหนดความสูงในช่อง  โดยมีขั้นตอนดังนี้

① คลิกเมาส์ในช่องตารางที่ต้องการกำหนดขนาด




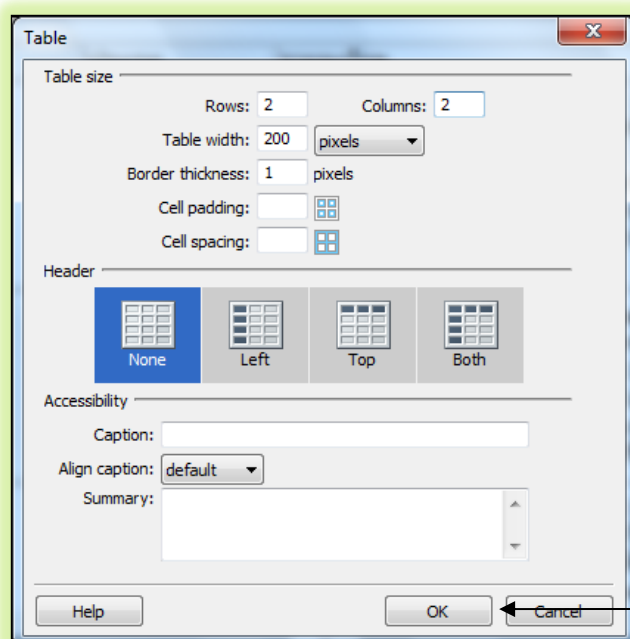
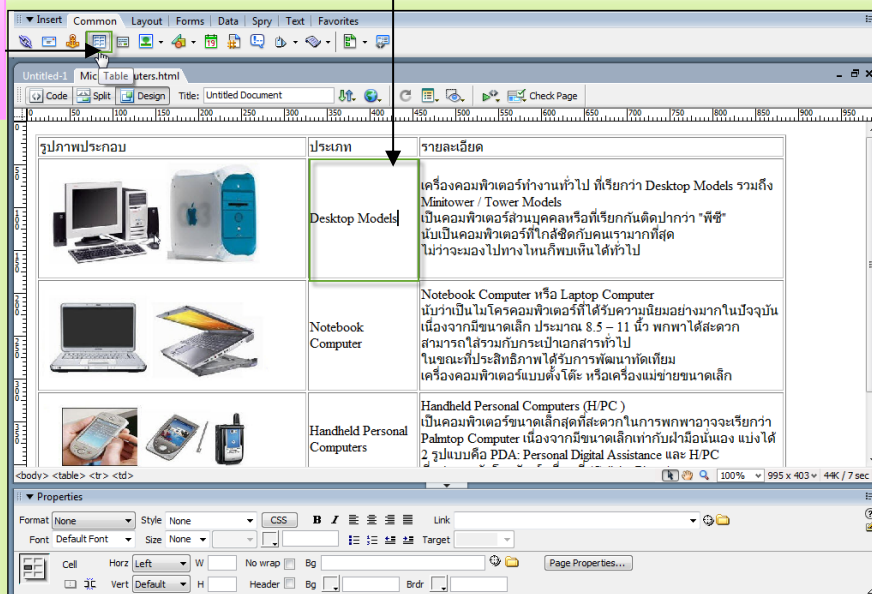
② กำหนดความกว้างและความสูงของช่องตาราง

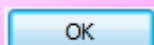
## การซ้อนตาราง (Nested Table)

การสร้างตารางซ้อนกันนั้น สามารถช่วยในการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อนได้ ดังนี้

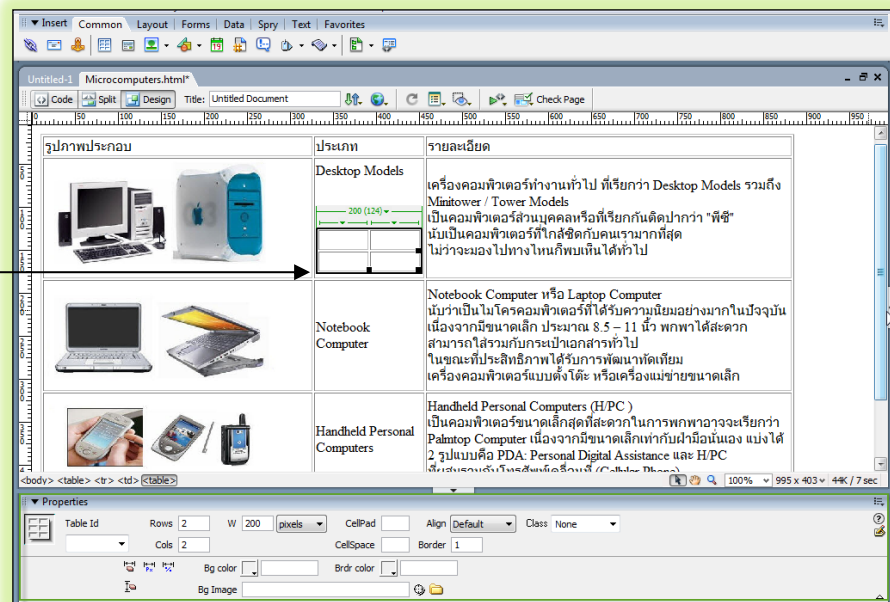
① คลิกเซลล์ที่จะแทรกตาราง

② คลิก  (Table)  
เพื่อแทรกตารางใหม่



③ กำหนดรูปแบบของตารางที่จะ  
แทรกแล้วคลิกปุ่ม 

3 แสดงตารางใหม่  
ที่แทรกเข้ามาใน  
เซลล์ที่เราเลือก

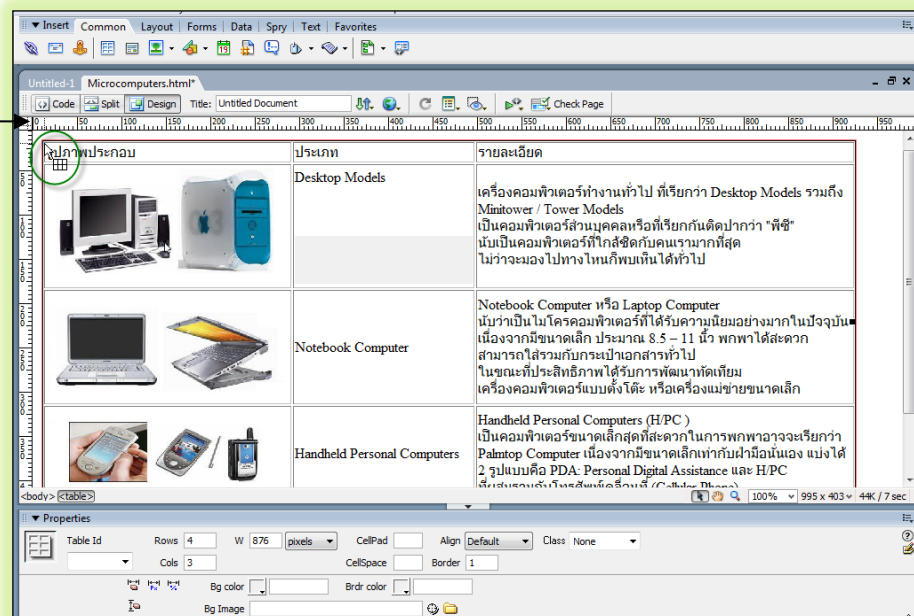


4 ปรับแต่งตารางใหม่ได้ตามต้องการใน Properties Inspector

### กำหนดพื้นตาราง

การปรับแต่งสีของตารางใน Properties Inspector มีรายละเอียดดังนี้

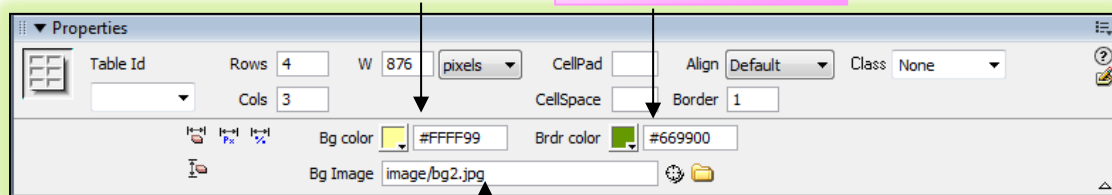
1 คลิกเลือกทั้งตาราง





② กำหนดสีพื้น

③ กำหนดสีขอบตาราง



④ กำหนดรูปแบบพื้นหลังให้กับช่องตาราง

รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียม เครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (H/PC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือนั่นเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ H/PC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)

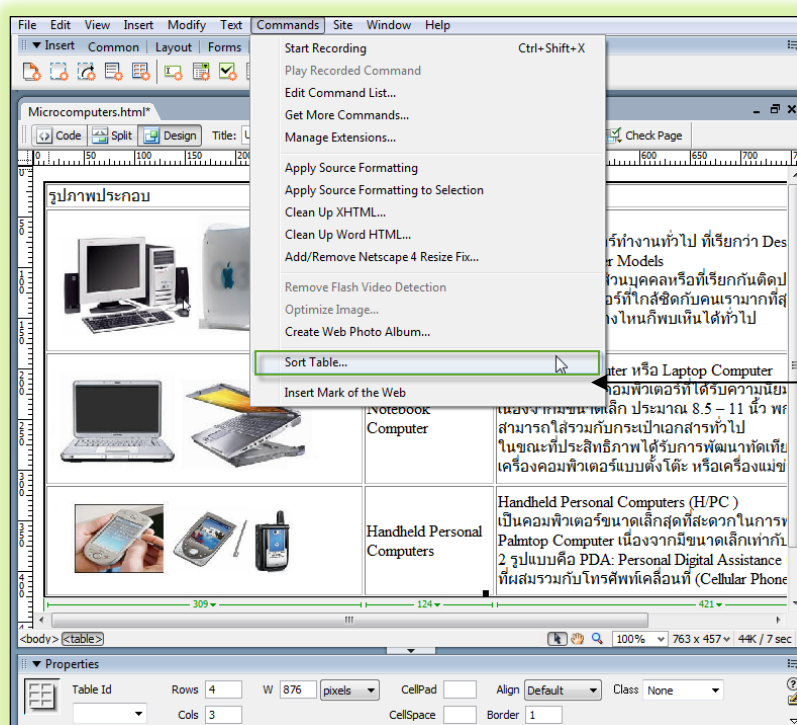
⑤ แสดงผลการกำหนดพื้น

## การจัดเรียงข้อมูลในตาราง

Dreamweaver สามารถจัดเรียงข้อมูลในตารางได้หลายรูปแบบ เช่น เรียงลำดับตัวอักษร หรือตัวเลขที่อยู่ในตารางจากซ้ายไปมากหรือมากไปน้อยได้ เป็นต้น โดยใช้คำสั่ง Commands > Sort Table... ซึ่งจะมีการกำหนดค่าต่างๆ ในการจัดเรียงข้อมูลที่อยู่ในตาราง ดังนี้

1 คลิกเลือกทั้งตาราง

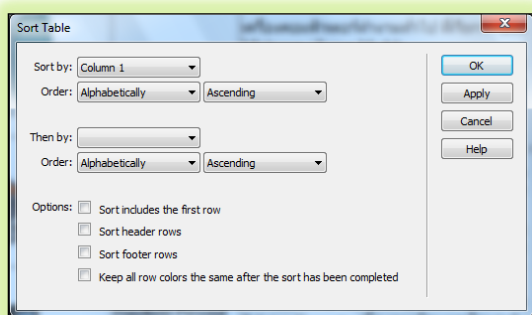
รูปภาพประกอบ	ประเภท	รายละเอียด
	Desktop Models	เครื่องคอมพิวเตอร์ทำงานทั่วไป ที่เรียกว่า Desktop Models รวมถึง Minitower / Tower Models เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือที่เรียกกันติดปากว่า "พีซี" นับเป็นคอมพิวเตอร์ที่ใกล้ชิดกับคนเรามากที่สุด ไม่ว่าจะมองไปทางไหนก็พบเห็นได้ทั่วไป
	Notebook Computer	Notebook Computer หรือ Laptop Computer นับว่าเป็นไมโครคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากมีขนาดเล็ก ประมาณ 8.5 - 11 นิ้ว พกพาได้สะดวก สามารถใส่รวมกับกระเป๋าเอกสารทั่วไป ในขณะที่ประสิทธิภาพได้รับการพัฒนาทัดเทียมเครื่องคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ หรือเครื่องแม่ข่ายขนาดเล็ก
	Handheld Personal Computers	Handheld Personal Computers (HPC) เป็นคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กที่สุดที่สะดวกในการพกพาอาจจะเรียกว่า Palmtop Computer เนื่องจากมีขนาดเล็กเท่ากับฝ่ามือตนเอง แบ่งได้ 2 รูปแบบคือ PDA: Personal Digital Assistance และ HPC ที่ผสมรวมกับโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Cellular Phone)



The screenshot shows the Dreamweaver interface with the 'Commands' menu open. The 'Sort Table...' option is highlighted. The background shows the same table as in the previous image, with the 'รูปภาพประกอบ' column containing images of desktop, notebook, and handheld computers.

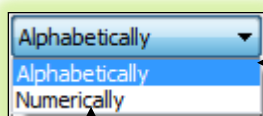
2 คลิกเลือกคำสั่ง

Commands > Sort Table



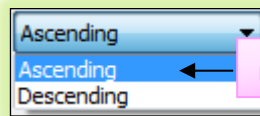
3 เลือกรูปแบบการจัดเรียงแล้ว  
คลิกเมาส์ปุ่ม

- **Sort By** กำหนดคอลัมน์หลักที่จะใช้ในการเรียงลำดับข้อมูล
- **Order** เลือกวิธีเรียงลำดับข้อมูล



เรียงตามตัวอักษร

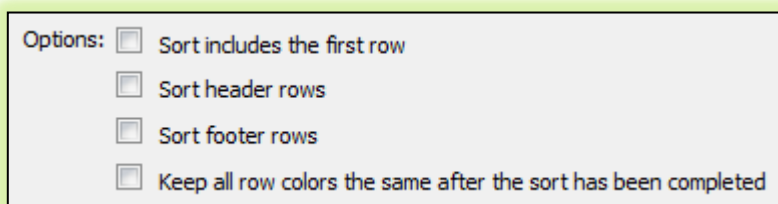
เรียงตามลำดับตัวเลข



เรียงค่าจากน้อยไปหามาก

เรียงค่าจากมากไปหาน้อย

- **Then By** ถ้าข้อมูลในคอลัมน์ที่กำหนดให้ใช้ในการเรียงลำดับข้อมูลเกิดซ้ำกัน เราสามารถกำหนดคอลัมน์เพิ่มที่ใช้ในการเรียงลำดับข้อมูลได้ในช่อง Then By



- **Sort includes the first row** เลือกว่าจะเอาข้อมูลในแถวแรกมาเรียงด้วยหรือไม่ โดยปกติข้อมูลแถวแรกจะไม่ถูกนำมาเรียงเพราะ
- **Sort header rows** ทำการจัดเรียงข้อมูลที่อยู่ภายในแถวของส่วนหัวตารางด้านบนที่เรียกว่า Header (แท็ก <thead>)
- **Sort footer rows** ทำการจัดเรียงข้อมูลที่อยู่ภายในแถวของส่วนท้ายตารางด้านล่างที่เรียกว่า Footer (แท็ก <tfoot>)
- **Keep all row colors the same after the sort has been completed** กำหนดให้สีพื้นหลังของเซลล์เป็นเหมือนเดิมหลังจากทำการจัดเรียงข้อมูล

## หน่วยการเรียนรู้ที่ 4

### การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)

#### ➡ **มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด**

กลุ่มสาระการเรียนรู้อาชีพและเทคโนโลยี

สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

ตัวชี้วัด

๑.ง ๒.๑/๑ อธิบายและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ

๒.ง ๒.๑/๔ มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือ การ พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

#### ➡ **สาระสำคัญ**

สามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ และหลักการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้นเป็นการวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของการออกแบบ

#### ➡ **สาระการเรียนรู้**

- ความรู้

๑. เข้าใจการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ

๒. มีความคิดสร้างสรรค์และจุดมุ่งหมายในการออกแบบ

- ทักษะ / กระบวนการ

๑. เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับศาสตร์อื่นๆ ได้อย่างหลากหลาย

๒. ทักษะการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์และกลุ่มเป้าหมายของงาน

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

๑. มีวินัย

๒. ใฝ่เรียนรู้

๓. มุ่งมั่นในการทำงานใฝ่เรียนรู้

# การเชื่อมโยงเว็บเพจ (Link)



## การเชื่อมโยงเว็บเพจ

เราสามารถสร้างการเชื่อมโยงได้หลายแบบด้วยกันดังนี้

- เชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน
- เชื่อมโยงไปยังหน้าเว็บเพจอื่นหรือไฟล์เว็บเพจอื่นในเว็บไซต์เดียวกัน
- เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น
- เชื่อมโยงไปยังอีเมล (E-mail link)
- เชื่อมโยงไปยังไฟล์ดาวน์โหลด


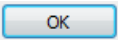
## การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกัน

หากข้อมูลในหน้าเว็บเดียวกันมีขนาดยาวมากทำให้ต้องใช้เมาส์เลื่อนแถบสกอลบาร์ดู เราอาจหันมาสร้างลิงค์เชื่อมโยงสองส่วนนี้ ดังตัวอย่างเมื่อเรากดคลิกข้อความที่เรากำหนดให้เป็นลิงค์ ก็จะเกิดการกระโดดไปยังส่วนล่างของหน้าเว็บเดียวกัน

การเชื่อมโยงภายในเว็บเพจเดียวกันนี้ จะต้องมีการกำหนดจุดเชื่อมโยงที่เรียกว่าจุด Anchor (Anchor point) เพื่อให้เกิดการกระโดดไปถึงเมื่อมีการคลิกข้อความลิงค์ ดังตัวอย่างเราจะกำหนดให้รูปภาพ “” เป็นจุด Anchor ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดจุด Anchor

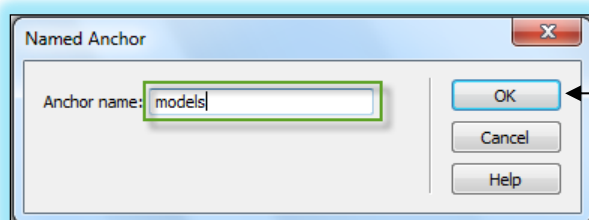
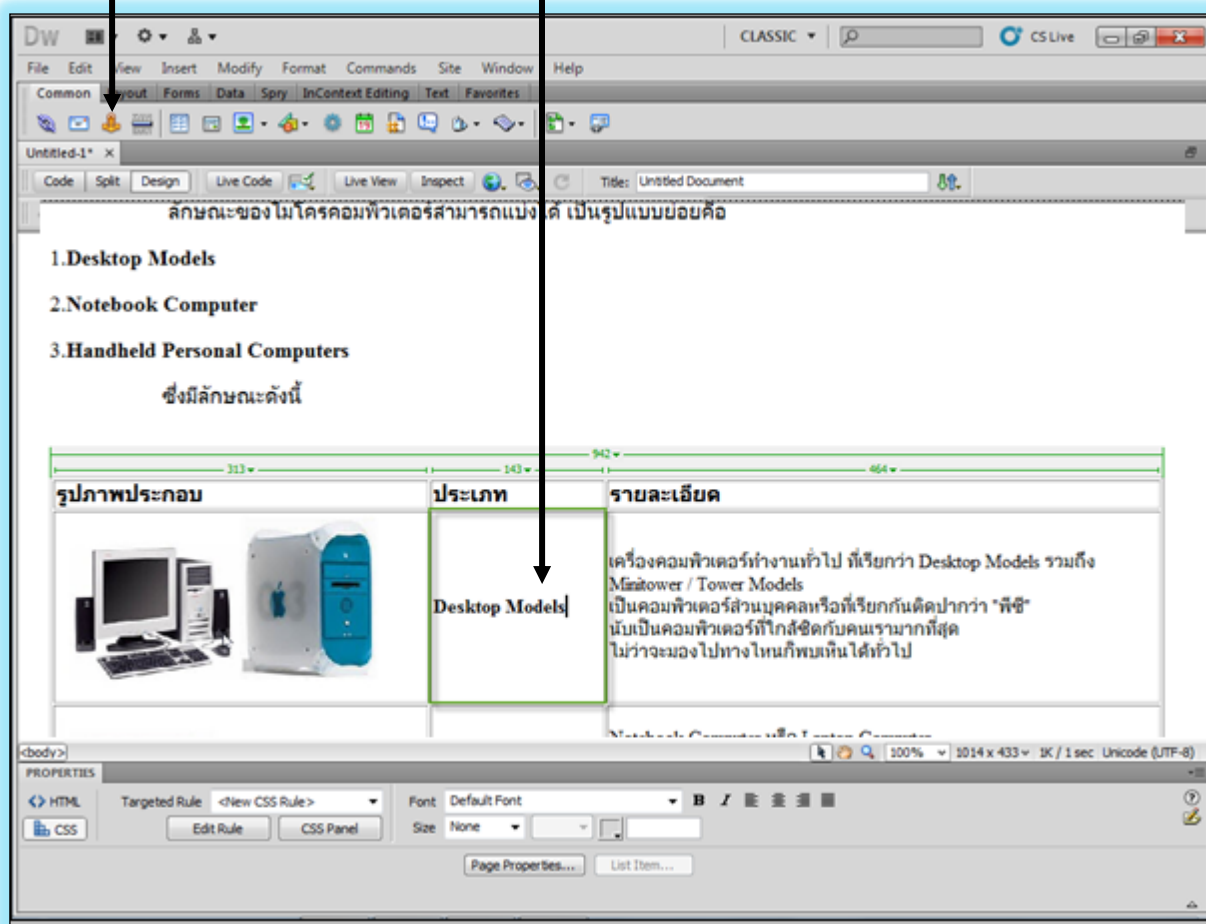
วิธีการกำหนดจุด Anchor ทำได้ดังนี้

1. กำหนดจุด Anchor
2. คลิกปุ่ม  ในแท็บ Common หรือเลือกเมนู Insert > Named Anchor หรือกด <Ctrl+Alt+A> เพื่อกำหนดจุดเชื่อมโยง
3. จะปรากฏหน้าต่าง Named Anchor จากนั้นในช่อง Anchor name ให้เราตั้งชื่อจุด Anchor แล้วคลิกปุ่ม  เพื่อตกลง

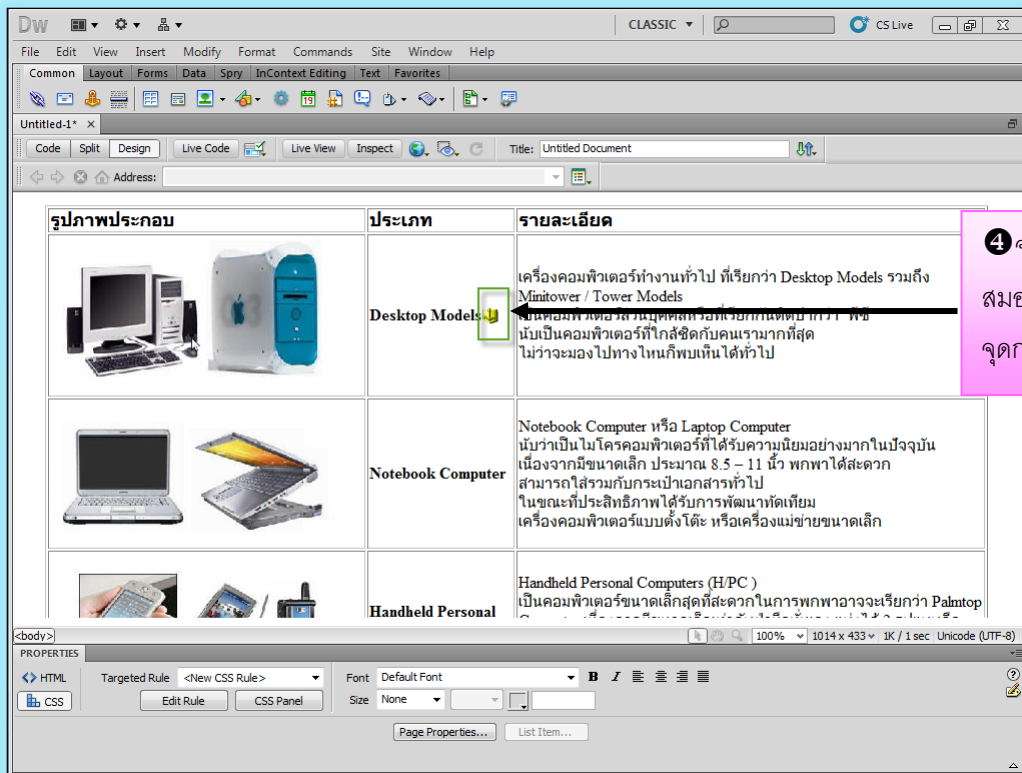
4. จะแสดงสัญลักษณ์ส้มหรือ 🍌 แสดงว่าได้กำหนดจุดการเชื่อมโยงแล้ว

② คลิกปุ่ม ในแท็บ Common เพื่อกำหนดจุดเชื่อมโยง

① คลิกเลือกจุดที่ต้องการสร้างเป็นจุด Anchor



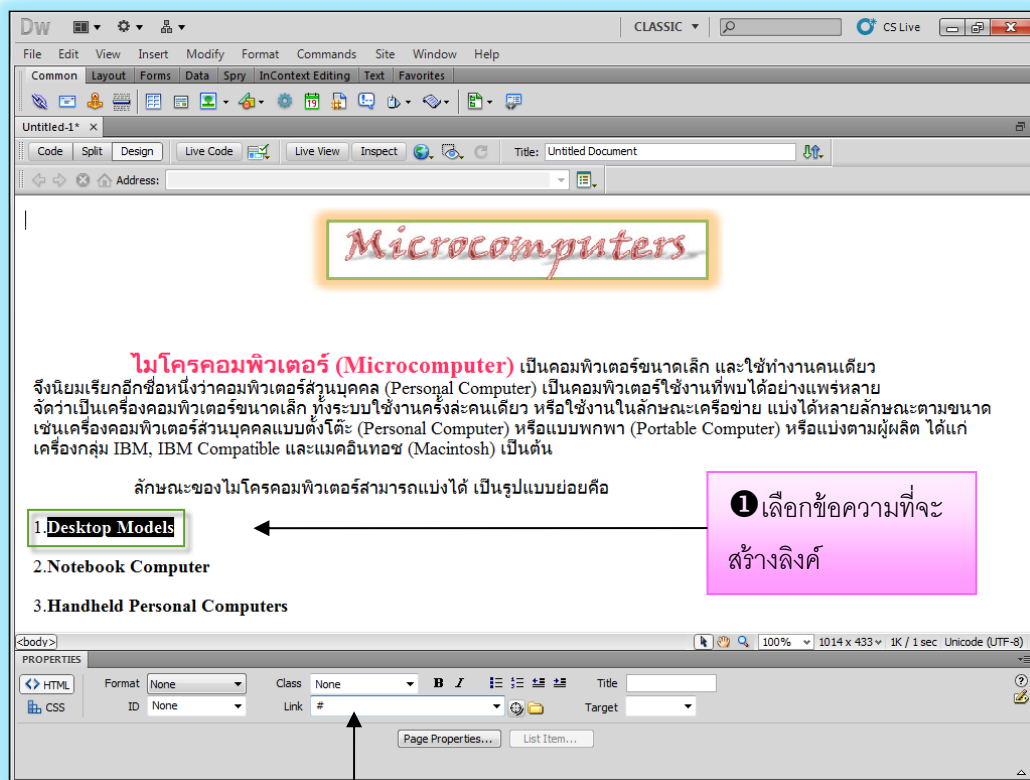
③ ตั้งชื่อจุด Anchor แล้วคลิกปุ่ม OK เพื่อตกลง



4 จะแสดงสัญลักษณ์  
สมอเรือ แสดงว่าได้กำหนด  
จุดการเชื่อมโยงแล้ว

## ขั้นตอนที่ 2 กำหนดข้อความที่จะสร้างเป็นลิงค์

ต่อไปเราจะสร้างข้อความให้เป็นลิงค์เพื่อเชื่อมโยงไปยังจุด Anchor ที่เราสร้างไว้



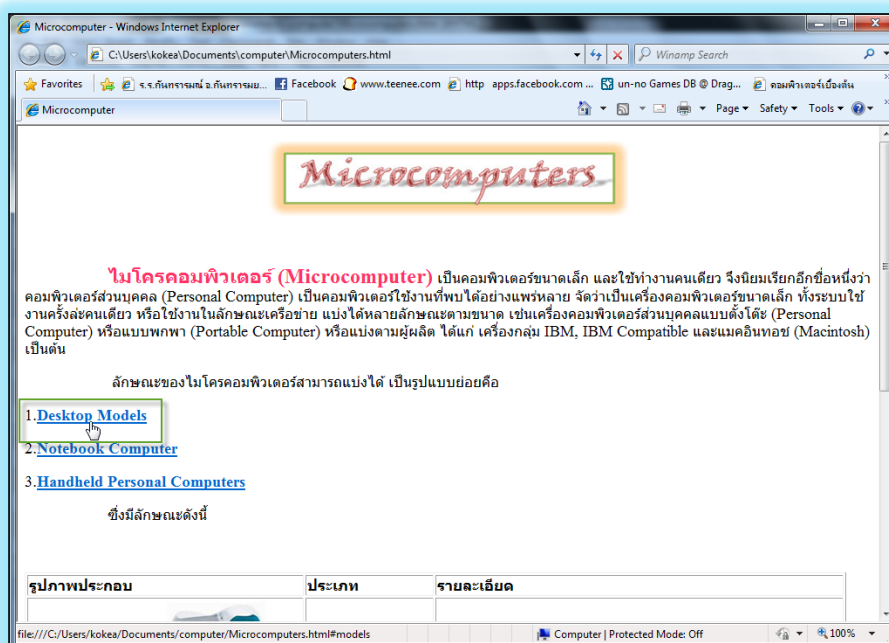
1 เลือกข้อความที่จะ  
สร้างลิงค์

2 กำหนดจุดที่จะเชื่อมโยง โดยพิมพ์ # ตามด้วยชื่อจุด  
Anchor ที่ตั้งไว้ จากนั้นกดคีย์ <Enter>



ทำการบันทึกการทำงาน และกดปุ่ม <F12> เพื่อทดสอบคุณลักษณะของการเชื่อมโยงภายในหน้าเว็บ  
เพจเดียวกัน เมื่อเราคลิกที่ตำแหน่งที่สร้างจุดเชื่อมโยงไว้ โปรแกรมจะแสดงเนื้อหาไปยังตำแหน่งที่เราสร้าง  
จุด Anchor ไว้ในขั้นต้น

1. คลิกเมาส์ที่ลิงค์ที่  
สร้างไว้

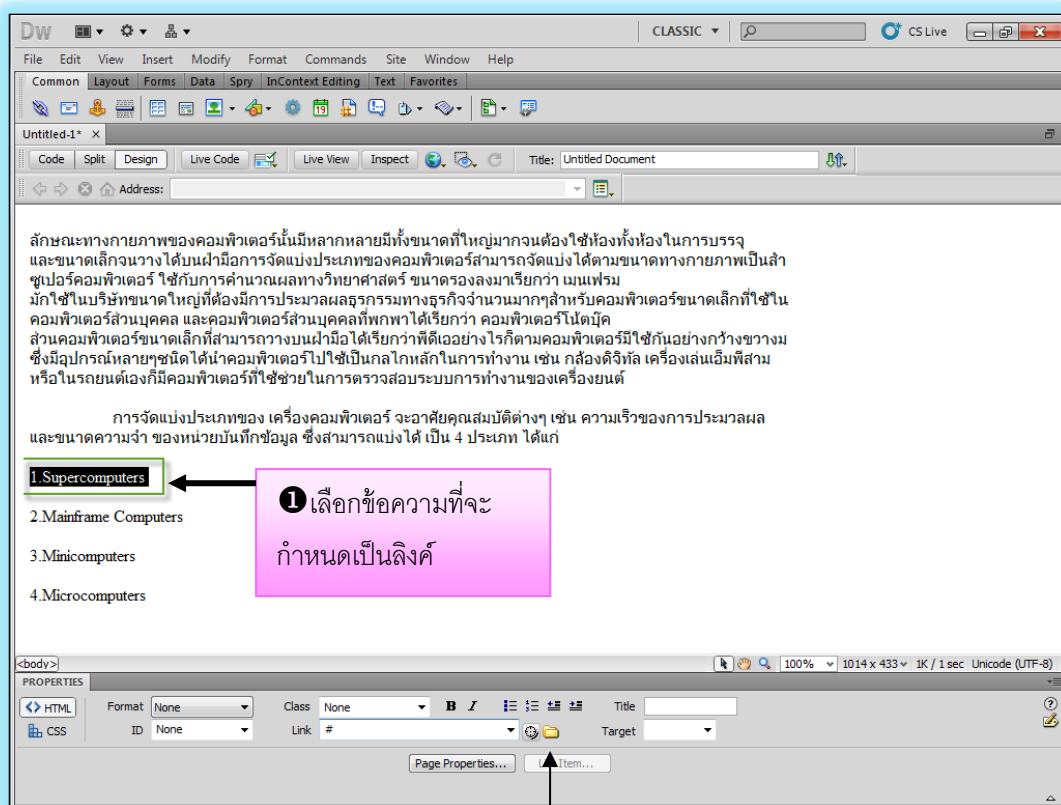


2. เมื่อคลิกเมาส์  
โปรแกรมจะแสดง  
เนื้อหามายังจุด Anchor  
ที่กำหนดให้เชื่อมโยงไว้



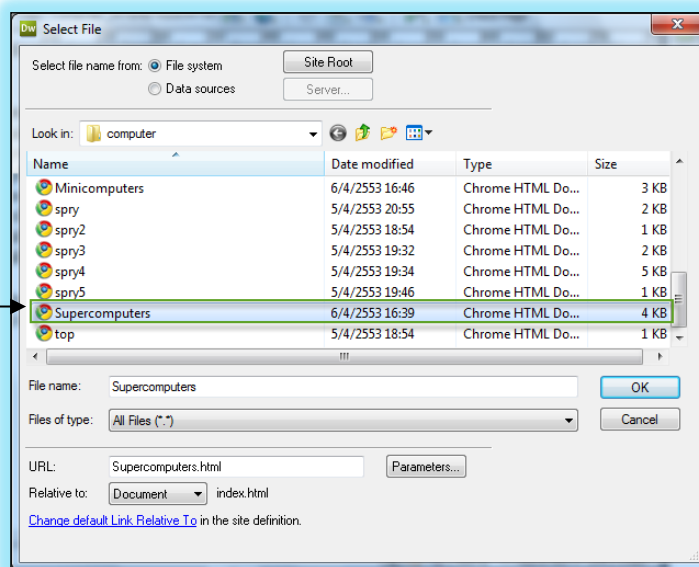
## เชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน

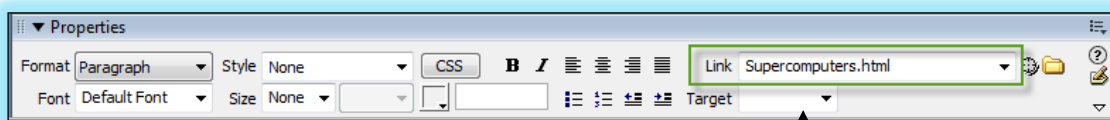
เป็นการเชื่อมโยงจากหน้าเว็บหนึ่งไปยังอีกหน้าเว็บหนึ่งที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกัน มีขั้นตอนดังนี้



2. กำหนดจุดที่จะเชื่อมโยงโดยคลิกปุ่ม

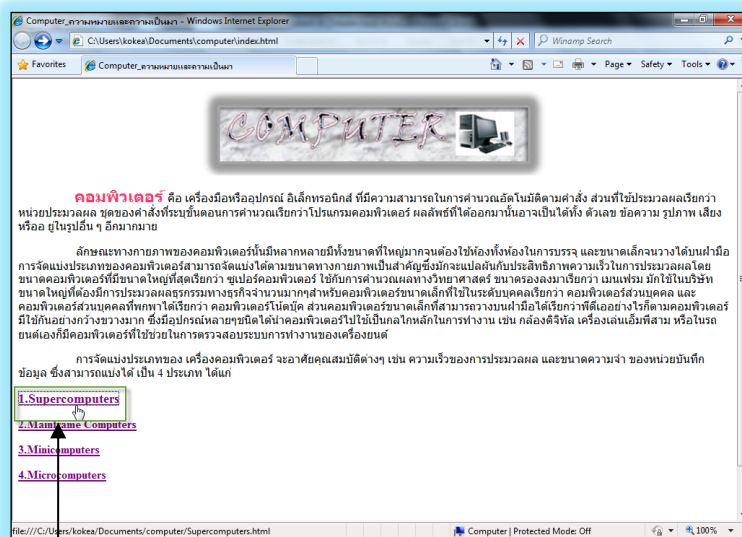
3. เลือกไฟล์เว็บเพจที่ต้องการเชื่อมโยง และคลิกเมาส์ปุ่ม





4 แสดงชื่อหน้าเว็บที่เราจะเชื่อมโยงด้วย

เมื่อเราสั่งบันทึกการทำงาน และกดปุ่ม <F12> เพื่อทดสอบผลลัพธ์การเชื่อมโยงภายในเว็บไซต์เดียวกัน เมื่อเรากดคลิกที่ที่สร้างไว้ จะเปิดหน้าเว็บเพจที่เรากำหนดเชื่อมโยง



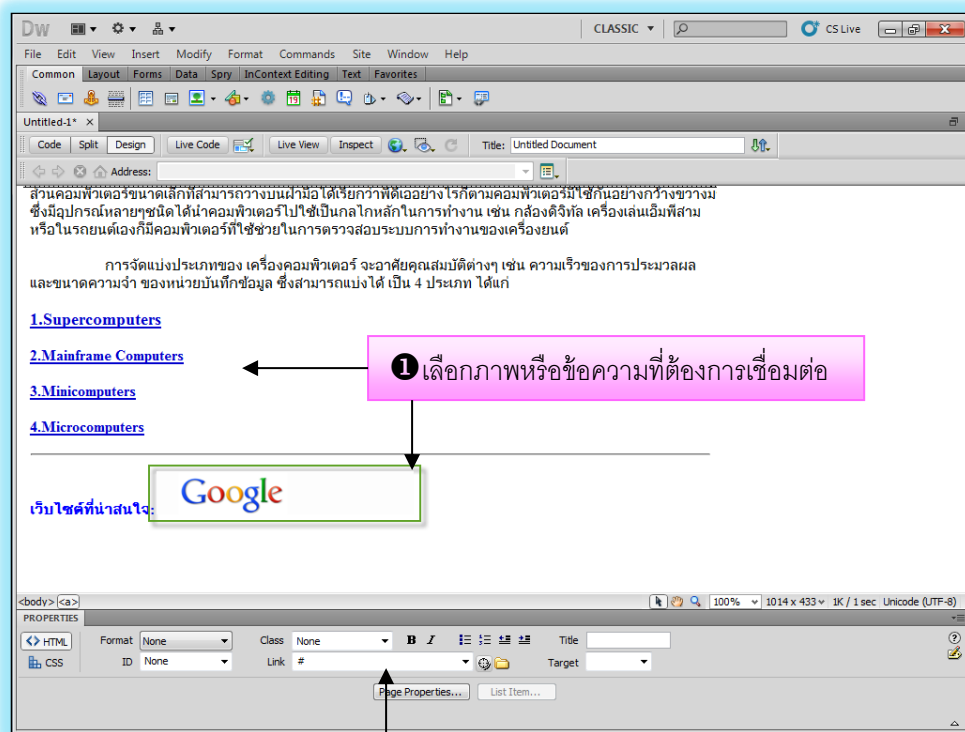
1 เลือกข้อความที่กำหนดเป็นลิงค์



2 จะเปิดหน้าเว็บเพจที่เรากำหนดเชื่อมโยง

## การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น

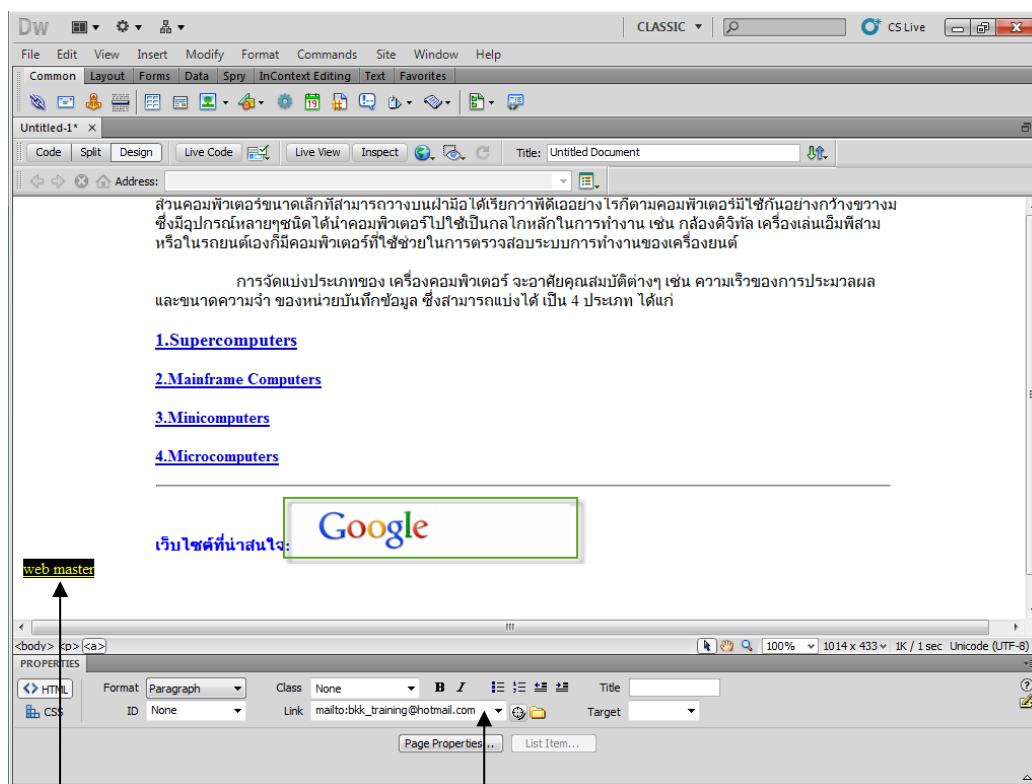
ในการเชื่อมโยงกับเว็บไซต์อื่น ให้เราระบุ URL ของเว็บเพจนั้น โดยพิมพ์ `http://` นำหน้าชื่อเว็บเพจที่เราต้องการเชื่อมโยงด้วยทุกครั้ง เราสามารถกำหนดให้ข้อความหรือภาพที่อยู่หน้าเว็บ เป็นลิงค์เชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่นได้



ให้เราสั่งบันทึกการทำงาน และกดปุ่ม <F12> เพื่อทดสอบผลลัพธ์การเชื่อมโยงไปยังเว็บไซต์อื่น  
เมื่อเราคลิกภาพหรือข้อความ จะเป็นการลิงค์ไปยังเว็บไซต์ที่เรากำหนดไว้

## การเชื่อมโยงไปยังอีเมล

เพื่อให้ผู้ที่มาเยี่ยมชมเว็บเพจของเราติดต่อเราได้ มักมีการสร้างลิงค์ชี้ไปยังอีเมลแอดเดรสของเรา เมื่อผู้ใช้คลิกที่ลิงค์นี้ก็สามารถเขียนอีเมลมาคุยกับเราได้ โดยไม่ต้องเสียเวลาพิมพ์อีเมลแอดเดรสของเรา



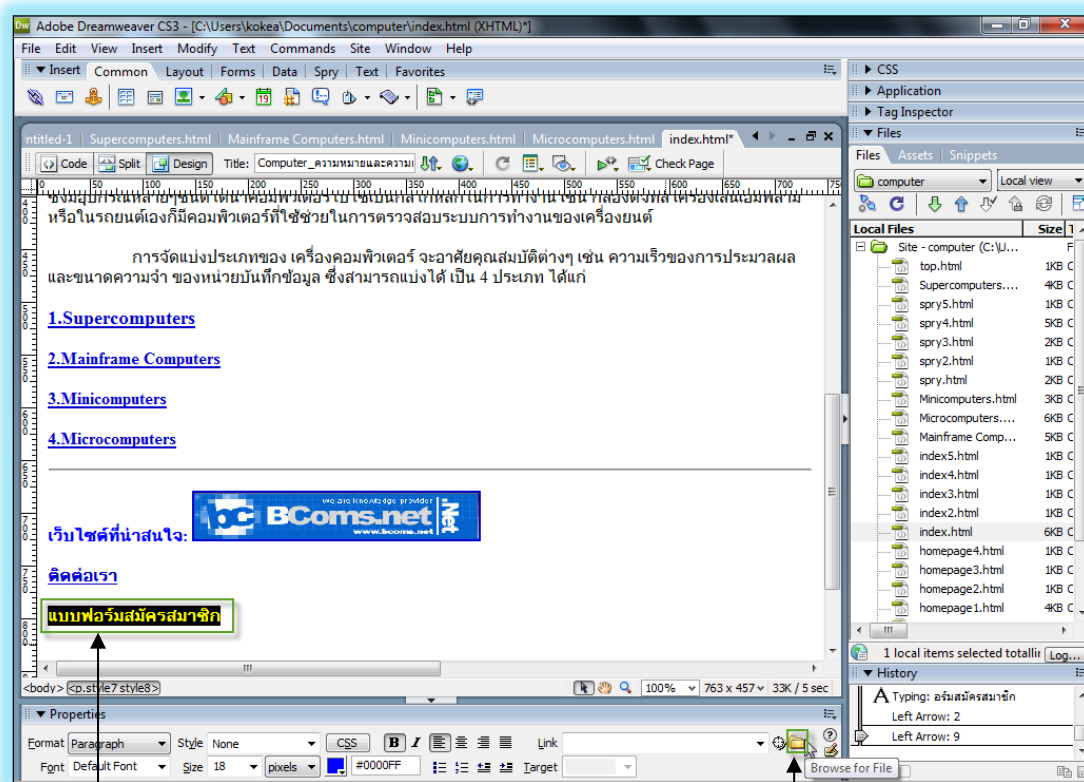
❶ เลือกภาพหรือข้อความที่ต้องการเชื่อมโยง

❷ พิมพ์อีเมลแอดเดรสที่ช่อง Link โดยมีคำว่า mailto: ตามด้วยอีเมลแอดเดรสที่ต้องการให้ส่งแล้วกดคีย์ <Enter> (mailto:bkk\_training@hotmail.com)

ให้สั่งบันทึกหน้าเว็บ และกดปุ่ม <F12> เพื่อทดสอบดูผลลัพธ์การเชื่อมโยงด้วยอีเมล เมื่อเราคลิกเมาส์ที่เรากำหนดเป็นลิงค์ ก็จะเปิดโปรแกรมส่งเมล

## การเชื่อมโยงเพื่อดาวน์โหลด

ในเว็บไซต์ทั่วไป อาจมีการนำโปรแกรมประเภทแชร์แวร์ และฟรีแวร์ หรือไฟล์รูปภาพ สกรีนชอพเวอ์ เกมส์ และเพลงต่างๆ มาให้โหลดได้ฟรีๆ เพื่อดึงดูดผู้มาเยี่ยมชมหรือใช้ติดต่อบริษัท



❶ เลือกภาพหรือข้อความที่ต้องการเชื่อมโยง

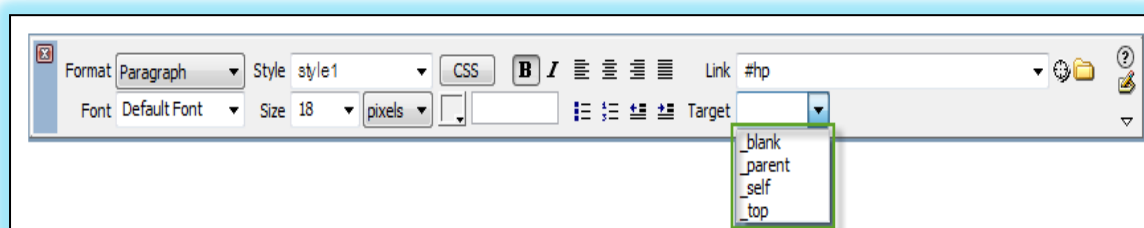
❷ คลิกที่ปุ่ม Browse เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการให้มีการ Download โดยไฟล์ดังกล่าวอาจเป็น ไฟล์รูปภาพหรือไฟล์เอกสาร

ให้สั่งบันทึกหน้าเว็บ และกดปุ่ม <F12> เพื่อทดสอบดูผลลัพธ์การเชื่อมโยงเพื่อดาวน์โหลดไฟล์จากหน้าต่างบราวเซอร์ เมื่อเรากดคลิกลิงค์ จะปรากฏไอคอนล็อกบ็อกซ์ File Download ให้โหลดมายังเครื่องของเรา

## กำหนดลักษณะการเปิดหน้าเว็บใหม่ที่เชื่อมโยง

ที่ Property Inspector ในส่วนของ Target เราสามารถกำหนดวิธีเปิดหน้าเว็บที่เชื่อมโยงเมื่อมีการคลิกก็ได้

_blank	ให้เปิดเว็บใหม่ที่เชื่อมโยงในหน้าต่างบราวเซอร์ใหม่อีกหน้าต่าง
_parent	ให้เปิดเว็บใหม่ที่เชื่อมโยงในหน้าต่างบราวเซอร์เดิม
_self	ให้เปิดเว็บใหม่ที่เชื่อมโยงในหน้าต่างบราวเซอร์เดิม หรือในกรอบเฟรมเดิม
_top	ให้เปิดเว็บใหม่ที่เชื่อมโยงในหน้าต่างบราวเซอร์เดิม หรือในกรอบเฟรมนอกสุด



## หน่วยการเรียนรู้ที่ 5

### การจัดแบ่งหน้าเว็บเพจด้วย (Frame)

#### ➡ **มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด**

กลุ่มสาระการเรียนรู้เทคโนโลยี

#### สาระที่ ๒ การออกแบบและเทคโนโลยี

มาตรฐาน ง ๒.๑ เข้าใจเทคโนโลยีและกระบวนการเทคโนโลยี ออกแบบและสร้างสิ่งของเครื่องใช้ หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ เลือกใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ ต่อชีวิต สังคม สิ่งแวดล้อม และมีส่วนร่วมในการจัดการเทคโนโลยีที่ยั่งยืน

#### ตัวชี้วัด

๑.ง ๒.๑/๓ สร้างและพัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดย ถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน หรือถ่ายทอดความคิดของ วิธีการเป็นแบบจำลองความคิดและการรายงานผลโดยใช้ซอฟต์แวร์ช่วยในการออกแบบหรือนำเสนอผลงาน

๒.ง ๒.๑/๔ มีความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาหรือสนองความต้องการในงานที่ผลิตเอง หรือ การ พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผู้อื่นผลิต

#### ➡ **สาระสำคัญ**

พัฒนาสิ่งของเครื่องใช้หรือวิธีการ ตามกระบวนการเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยโดยถ่ายทอดความคิดเป็น ภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน และหลักการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์เบื้องต้นเป็นการ วิเคราะห์จุดมุ่งหมายของการออกแบบ

#### ➡ **สาระการเรียนรู้**

##### - ความรู้

- ๑.หลักในการพัฒนาสิ่งของตามกระบวนการเทคโนโลยี
- ๒.ถ่ายทอดความคิดเป็นภาพฉายและแบบจำลองเพื่อนำไปสู่การสร้างชิ้นงาน
- ๓.มีความคิดสร้างสรรค์และจุดมุ่งหมายในการออกแบบ



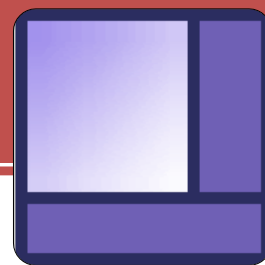
- ทักษะ / กระบวนการ

- ๑.การลำดับความคิดในการพัฒนาสิ่งของตามกระบวนการเทคโนโลยี
- ๒.ทักษะการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์และกลุ่มเป้าหมายของงาน

- คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ๑.มีวินัย
- ๒.ใฝ่เรียนรู้
- ๓.มุ่งมั่นในการทำงานรู้เรียนรู้

## การจัดแบ่งหน้าเว็บเพจด้วย (Frame)



### การจัดแบ่งหน้าเว็บด้วยเฟรม (Frame)

เฟรม (Frame) เป็นการจัดแบ่งหน้าต่างของเว็บเพจออกเป็น ส่วน ๆ เพื่อให้แต่ละส่วนแสดงเว็บเพจที่แตกต่างกันตามที่เรากำหนด



### เฟรม (Frame) และเฟรมเซต (Frameset)

เฟรม Frame เป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของหน้าเว็บเพจที่ถูกเราจัดแบ่งไว้เพื่อให้แสดงเว็บเพจ ได้อย่างอิสระโดยไม่ขึ้นกับส่วนอื่น ๆ โดยโครงสร้างและรายละเอียดในการจัดแบ่งเฟรม เช่น จำนวนเฟรม ขนาด ตำแหน่งของเฟรม และชื่อเว็บเพจที่เริ่มต้นแสดงในแต่ละเฟรมจะถูกจัดเก็บไว้เป็นไฟล์ HTML ที่เรียกว่า เฟรมเซต Frameset

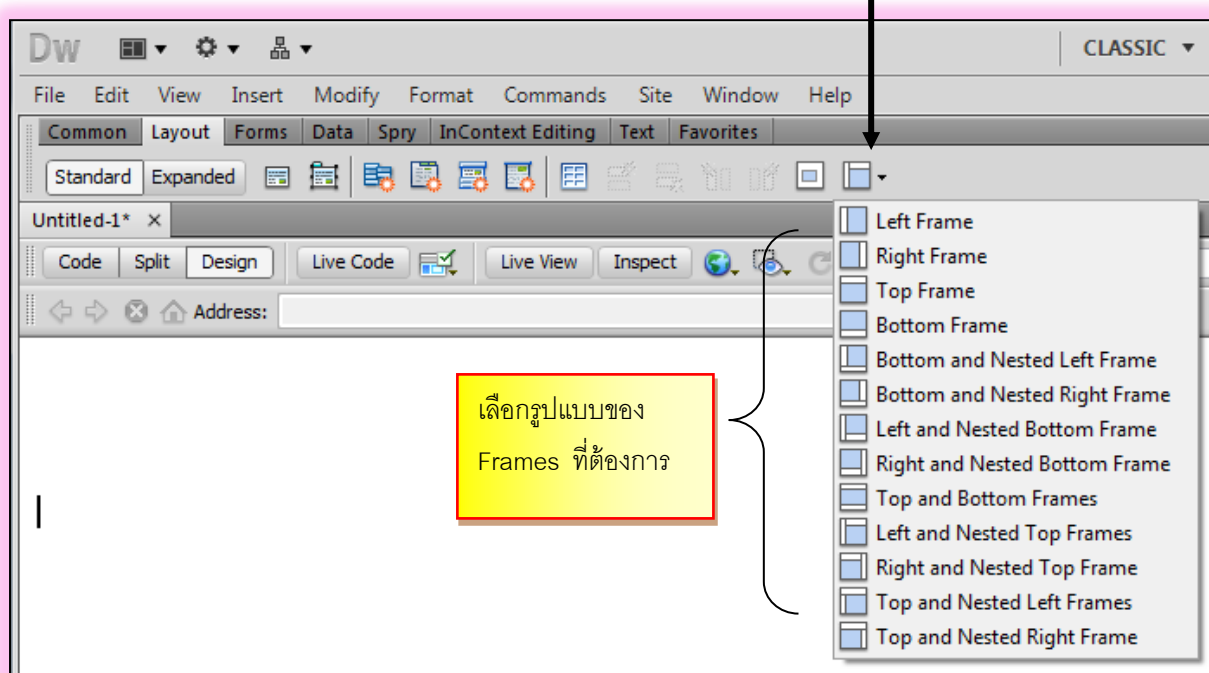
## การสร้างเฟรม

เราสามารถที่จะสร้างเฟรมได้ 2 ทางคือ สร้างขึ้นเองตามแบบที่เราต้องการ หรือเลือกจากแบบสำเร็จที่โปรแกรมจัดเตรียมไว้ให้ โดยสามารถสร้างจากไฟล์ Web page ที่สร้างไว้แล้ว หรือสร้างจากไฟล์ที่สร้างใหม่

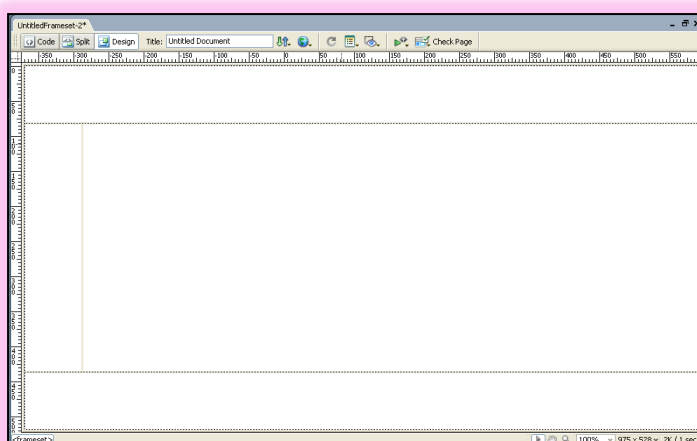
### การสร้างเฟรมจากเว็บเพจที่สร้างไว้แล้ว

#### วิธีที่ 1

1. วางตัวบอกตำแหน่งการพิมพ์ในเว็บเพจ
2. นำเมาส์คลิกที่แท็บคำสั่ง **Layout >> Frames**

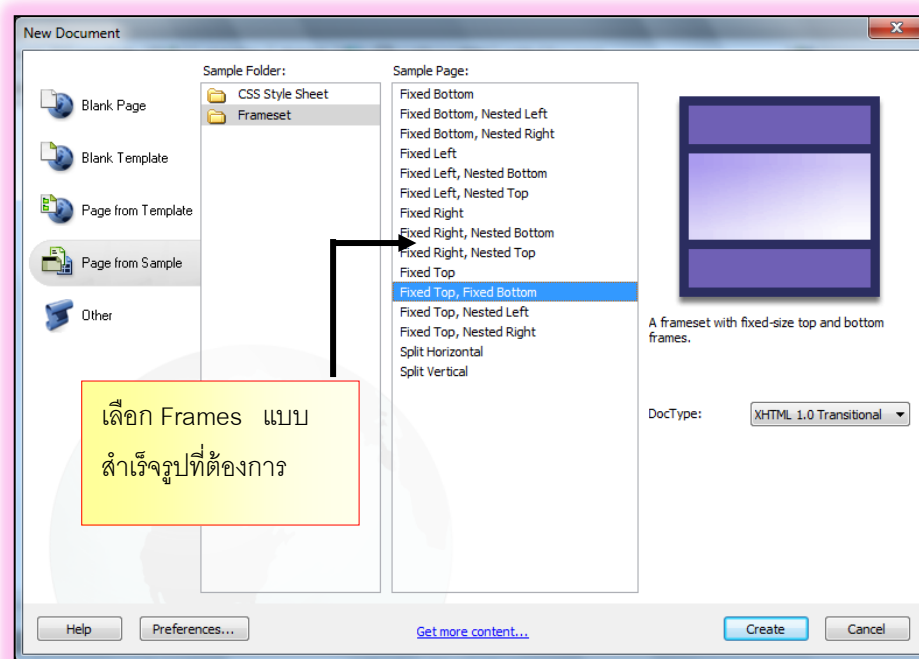


3. หลังจากเลือกรูปแบบของ **Frames** ที่ต้องการแล้วจะปรากฏดังรูป



## วิธีที่ 2

1. เลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **New** จะปรากฏหน้าต่าง **New Document**
2. เลือก **Page from Sample** ในส่วนของ **Sample Folder** เลือก **Frameset**
3. จากนั้นทำการทำการเลือก **Sample Page** จากรายการที่แสดง โดยโปรแกรมจะแสดงตัวอย่างทางด้านขวามือดังรูป



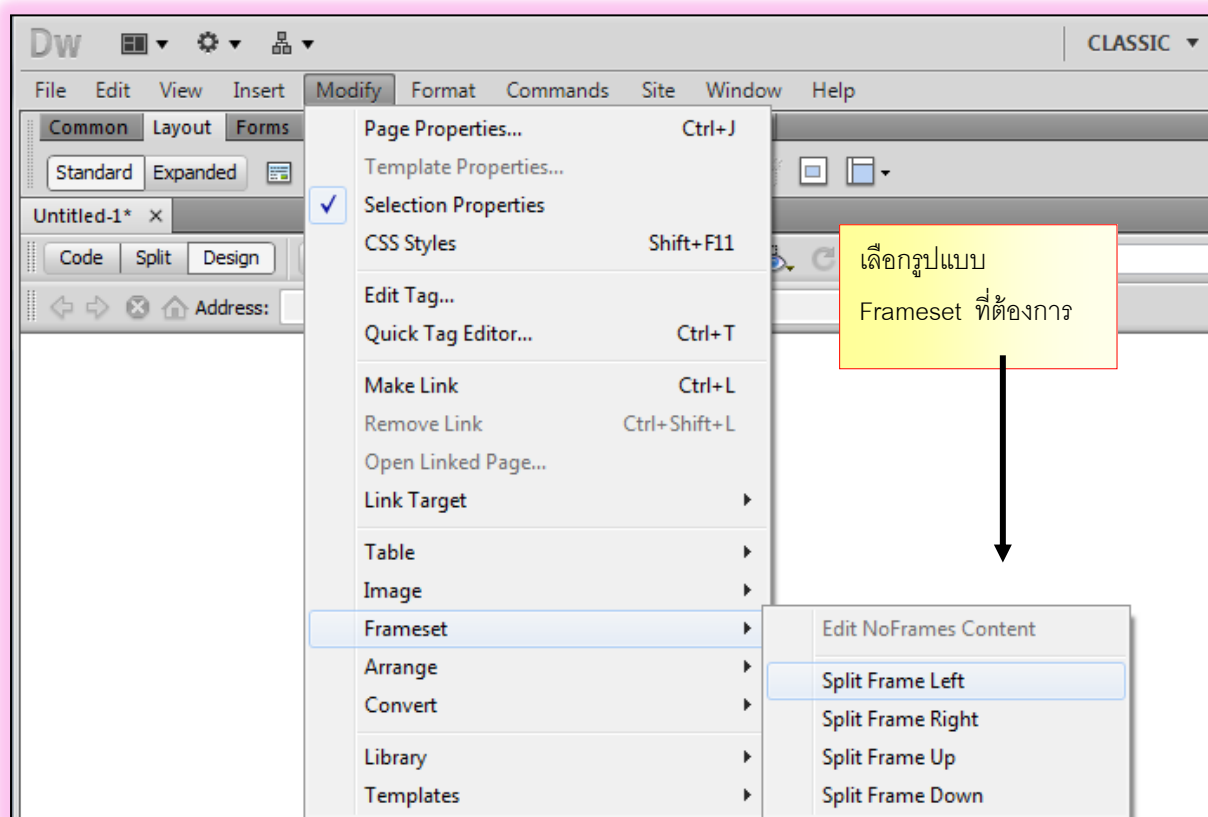
4. เมื่อเลือก Frameset จากรายการเรียบร้อยแล้วให้คลิกที่ปุ่ม

Create

## การสร้างเฟรมเซตตามแบบที่เรากำหนดเอง

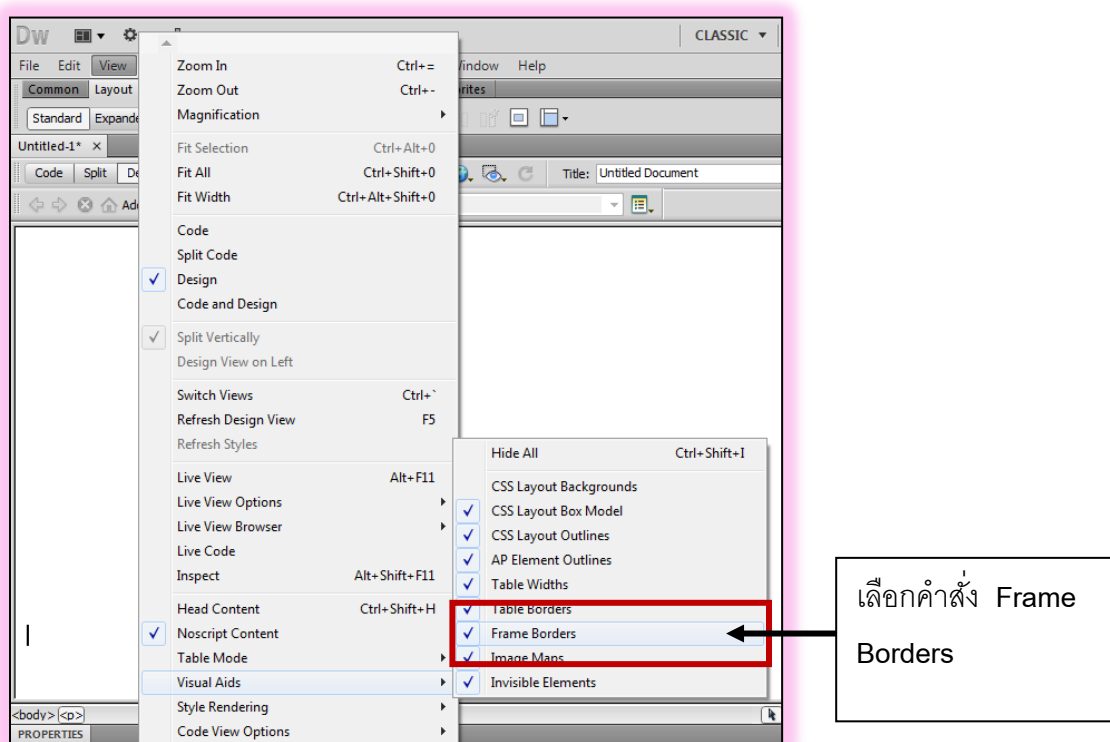
### - การสร้างเฟรม

1. สร้างเว็บเพจใหม่
2. เลือกเมนูคำสั่ง **Modify** เลือก **Frameset**
3. จากนั้นเลือกรูปแบบที่ต้องการ



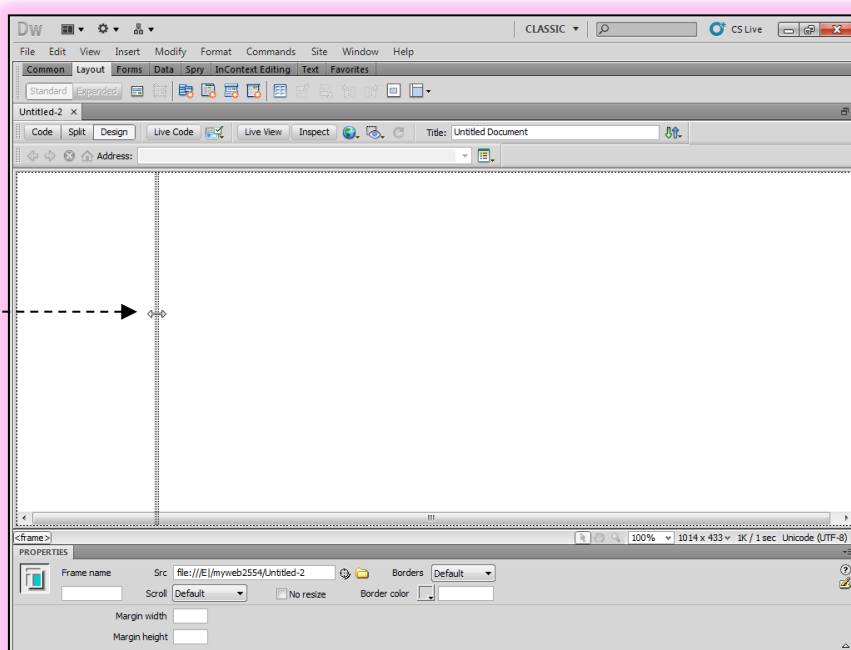
## การแบ่งเฟรมย่อย


คลิกที่เมนูคำสั่ง **View** เลือกคำสั่ง **Visual Aids** เลือกคำสั่ง **Frame Borders** เพื่อกำหนดให้มีเส้นขอบของเฟรมที่ถูกเลือกไว้ก่อนหน้า

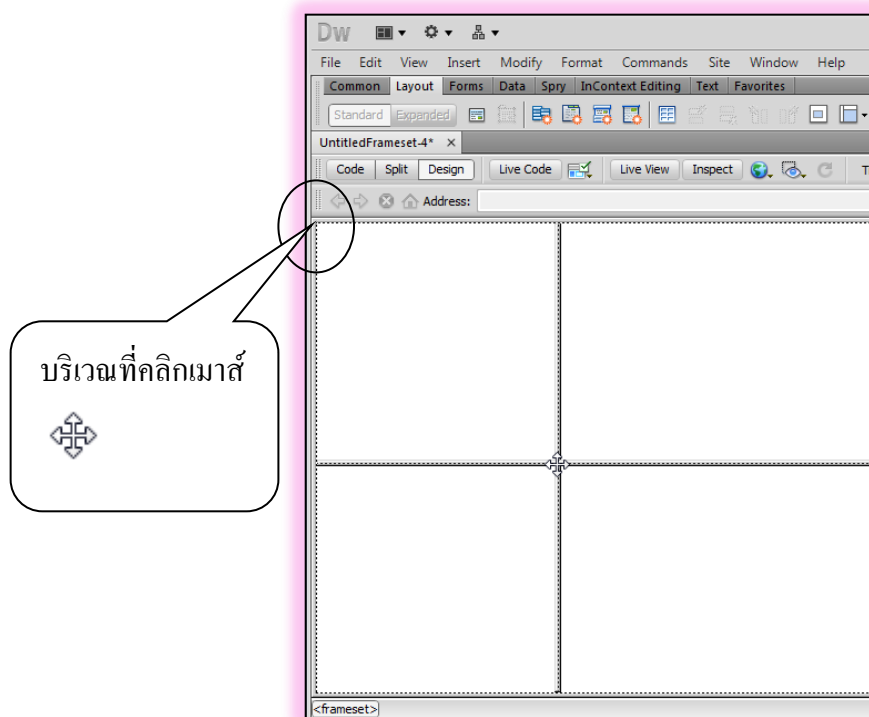


1. นำเมาส์คลิกค้างไว้ที่เส้นขอบของเฟรม (**Frame Borders**)
2. ดรากรั้วเมาส์ลากเส้นขอบของเฟรมออกมาตามที่ต้องการ

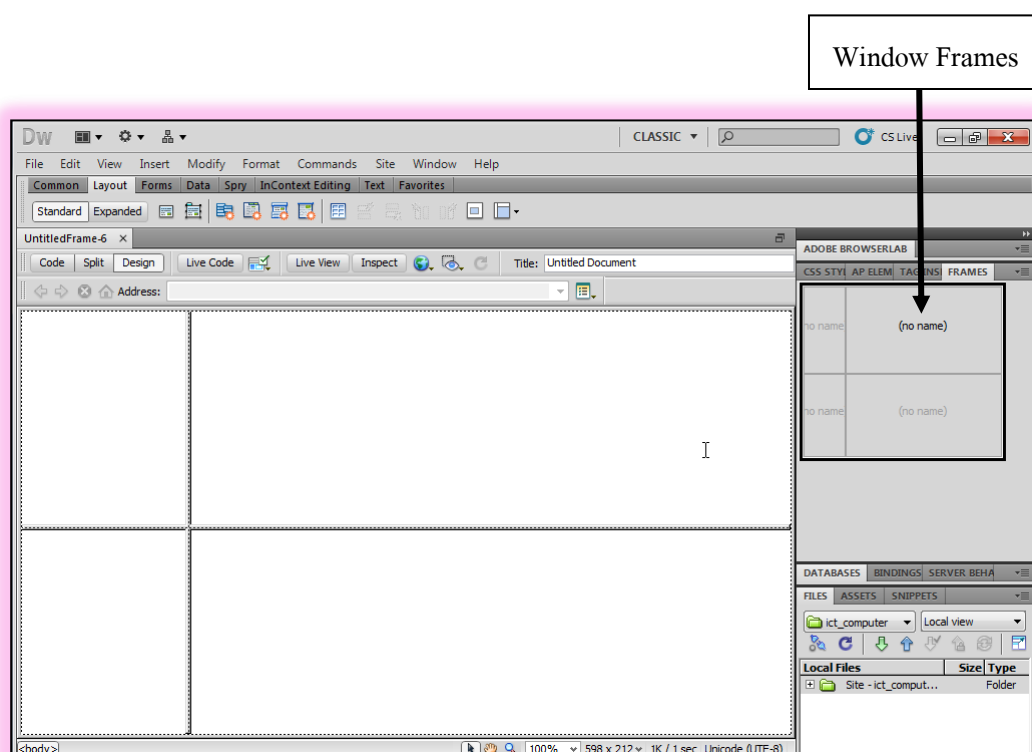
ลากเส้นขอบของเฟรมออกมาตามที่ต้องการ



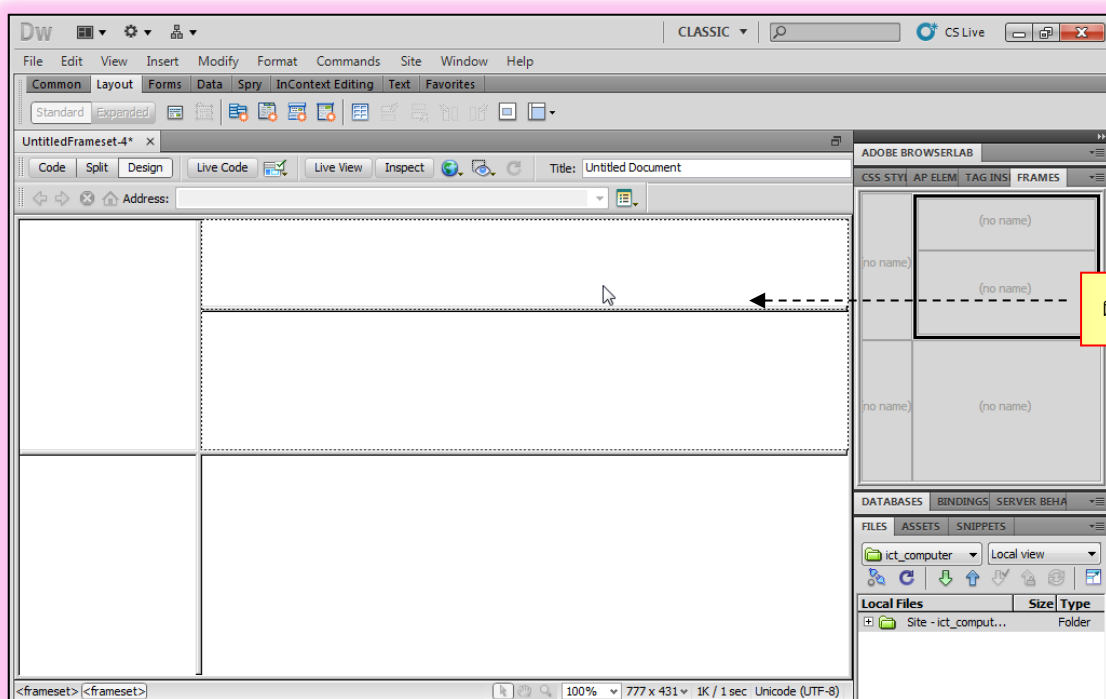
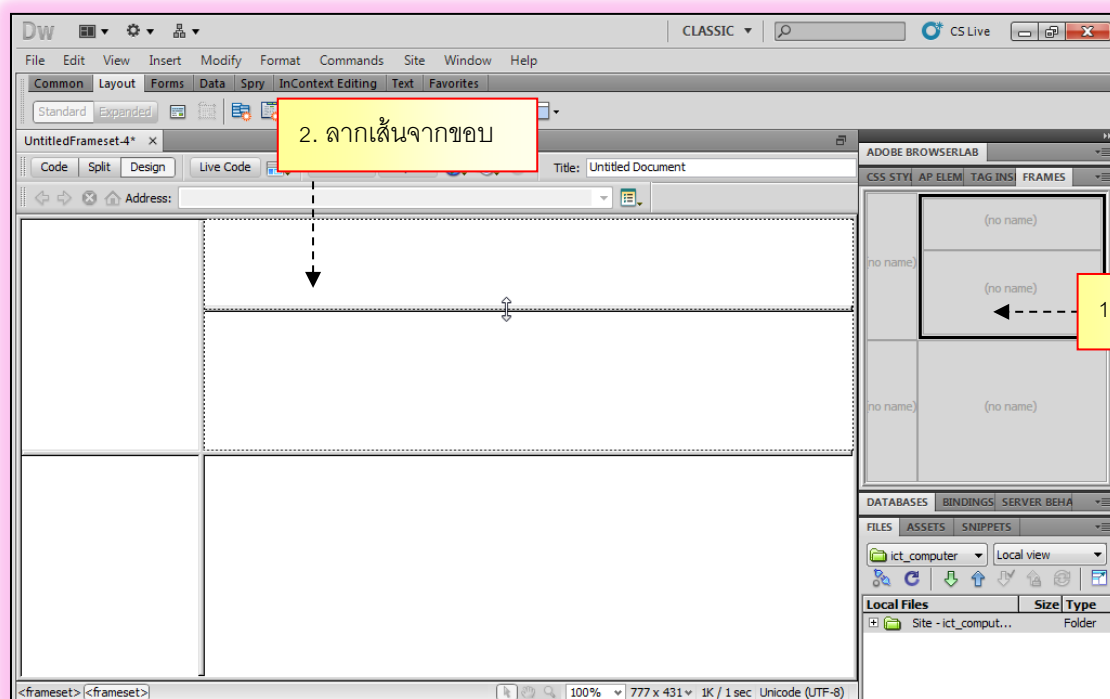
3. หากต้องการแบ่งเฟรมออกเป็น 4 เฟรมให้นำเมาส์คลิกจากมุมของเฟรม จะเห็นว่าหัวของ ตัวชี้เมาส์ (Pointer) จะเป็นรูป 



4. เลือกคำสั่ง Window>>Frames เพื่อเปิดหน้าต่างเฟรมออกมาเพื่อช่วยในการแบ่งเฟรม



คลิกเมาส์ลากแบ่งเฟรมย่อยออกมา



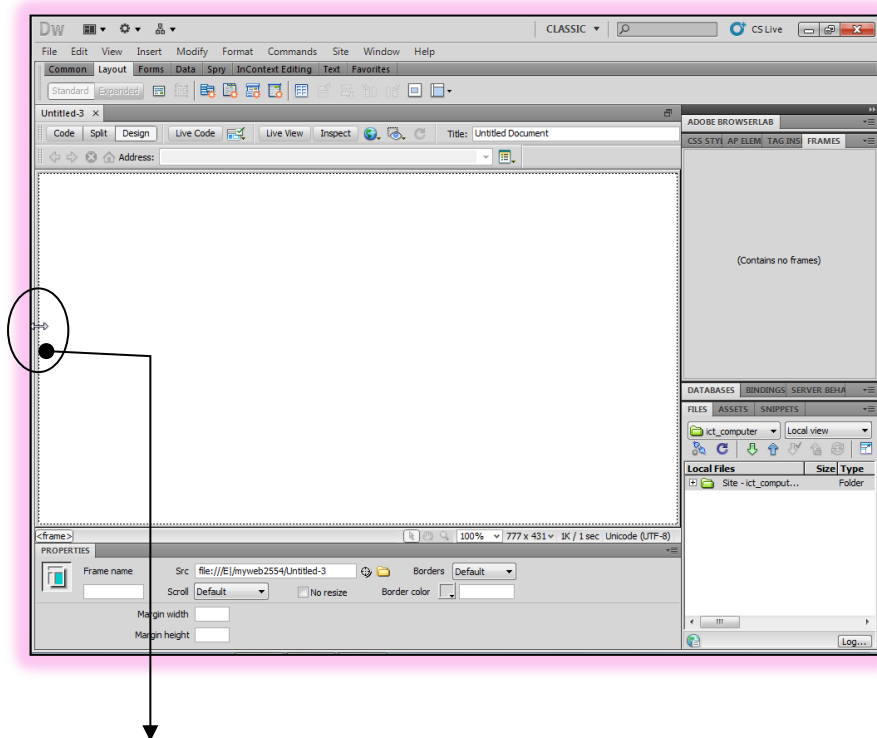


## การปรับแต่งเฟรม

เมื่อสร้างเฟรมขึ้นเองโดยไม่ใช้เฟรมสำเร็จรูปก็ต้องการปรับแต่งขนาด และแบบของเฟรมที่สร้างด้วยตนเองเพื่อให้ได้โครงสร้างตามที่ต้องการ สำหรับการปรับแต่งเฟรมมีรายละเอียดแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

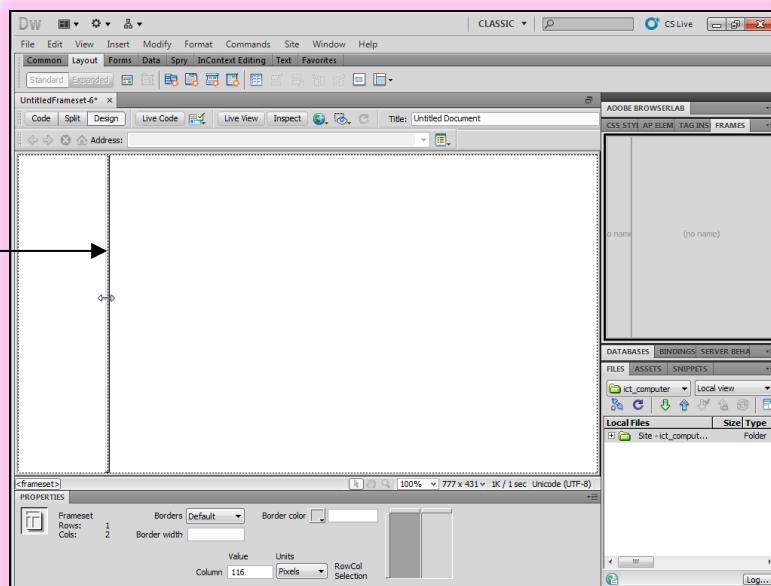
### - การปรับขนาดเฟรม

เราสามารถปรับขนาดของเฟรมเพื่อให้ได้เฟรมที่มีขนาดตามต้องการด้วยวิธีการแดรกเมาส์ค้างไว้ที่เส้นแบ่งเฟรมแล้วลากไปยังจุดที่กำหนดทั้งในแนวตั้ง หรือแนวนอน ซึ่งทำได้ดังนี้

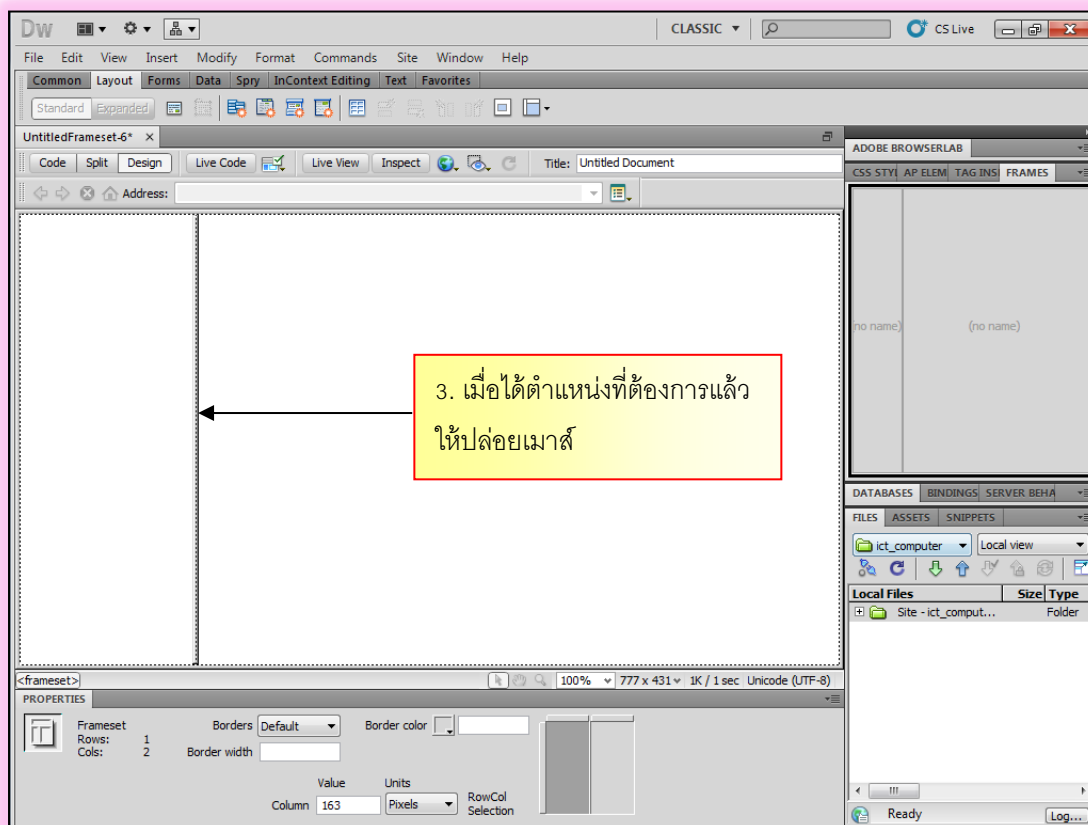


1. คลิกเส้นแบ่งเฟรมที่ขอบเว็บเพจ

2. คลิกลากเส้นแบ่ง  
เฟรมไว้ตำแหน่งที่  
ต้องการ



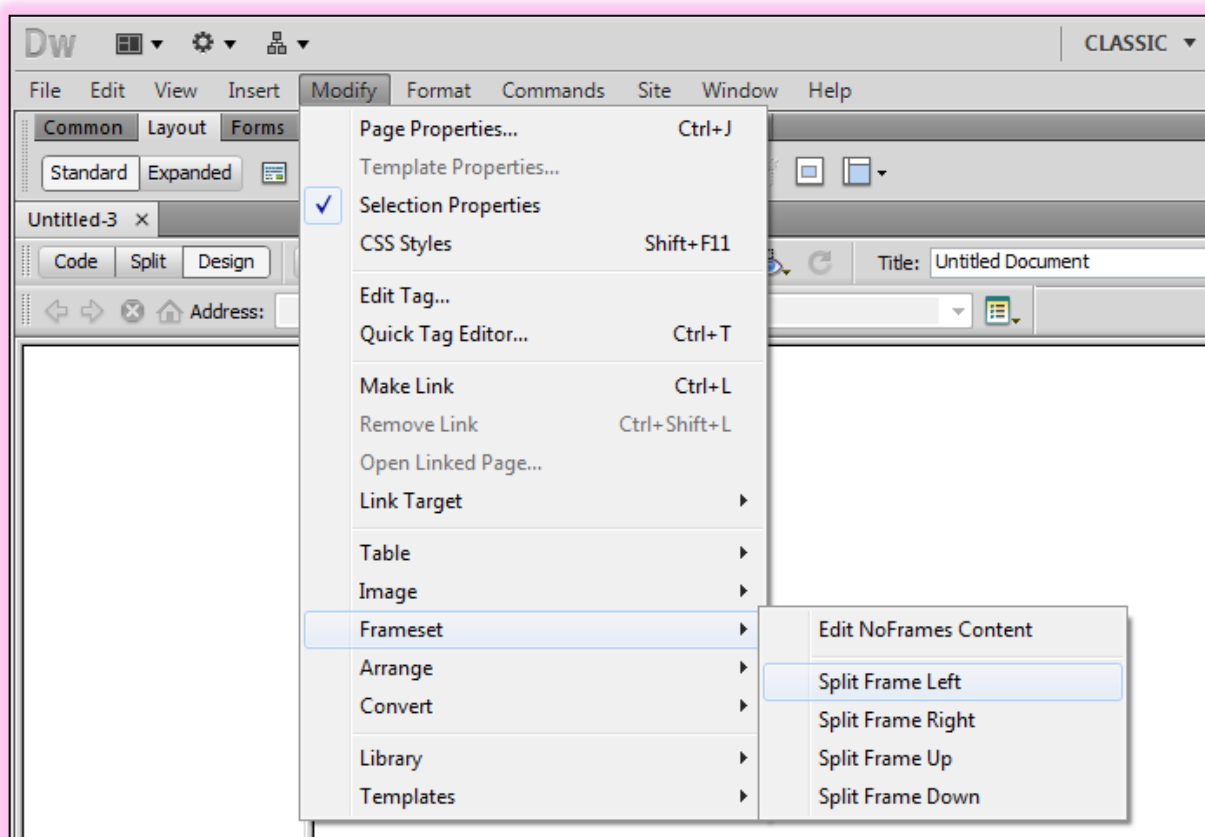
3. เมื่อได้ตำแหน่งที่ต้องการแล้ว  
ให้ปล่อยเมาส์

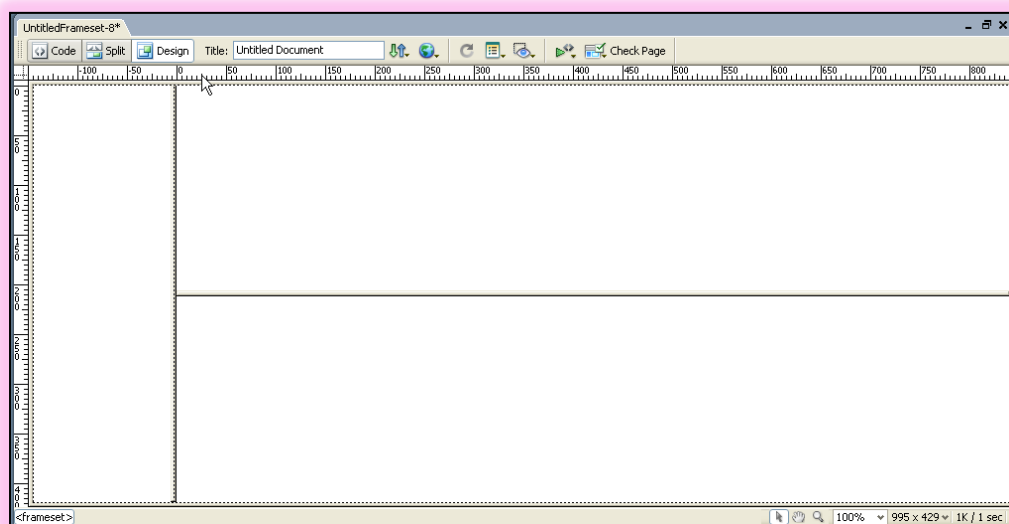


## การเพิ่มเฟรมย่อย

เมื่อแบ่งเฟรมด้วยตนเองแล้วยังเพิ่มเฟรมย่อยจากเฟรมที่สร้างขึ้นเดิมได้โดยการไปที่คำสั่ง Modify >>Frameset จากนั้นเลือกวิธีการเพิ่มเฟรมจาก Split Frame แบบต่างๆ โดยสามารถแบ่งเฟรมทั้งแนวตั้งหรือแนวนอนซึ่งทำได้ดังนี้

- Split Frame Left    แสดงเฟรมหลักทางซ้าย
- Split Frame Right    แสดงเฟรมหลักทางขวา
- Split Frame Up    แสดงเฟรมหลักด้านบน
- Split Frame Down    แสดงเฟรมหลักด้านล่าง



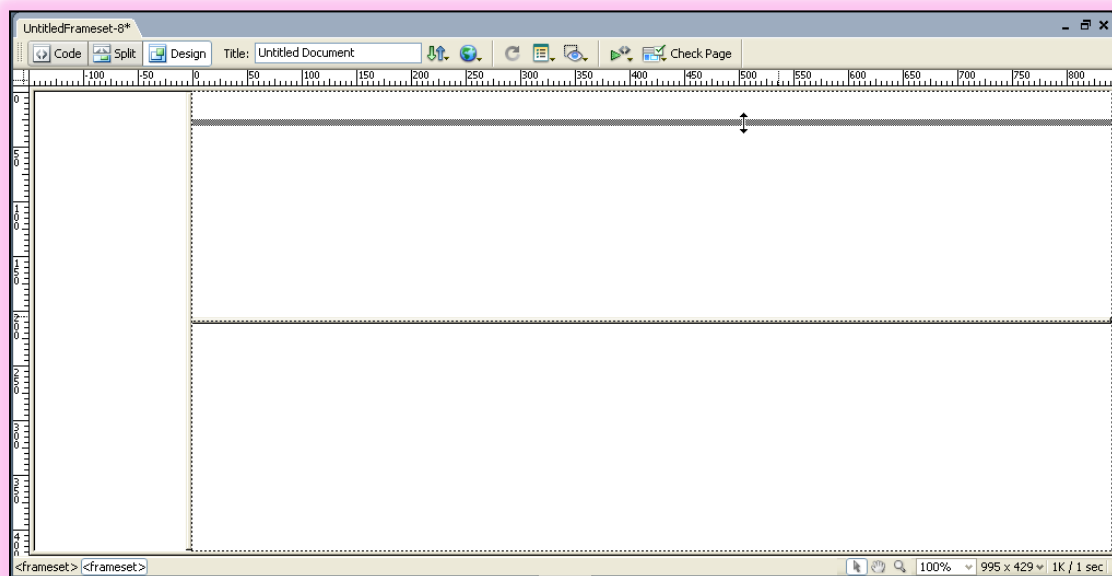


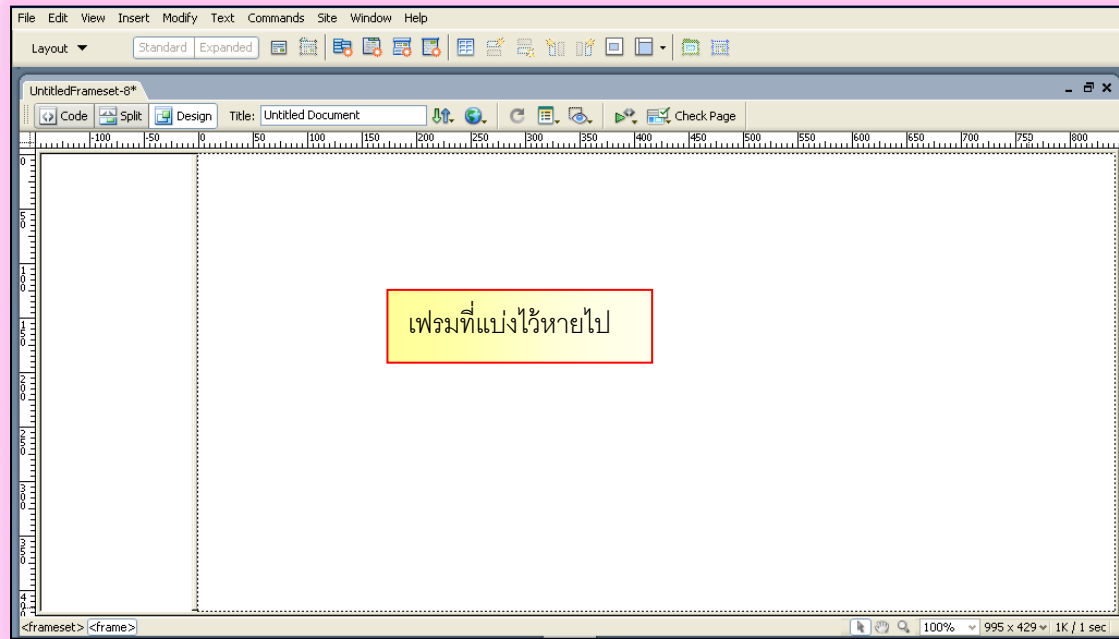
แสดงการเพิ่มด้วย Split Frame Up

### การลบเฟรมย่อย

บางครั้งเฟรมที่สร้างขึ้นมาอาจไม่ได้ใช้งานหรือไม่เป็นตามต้องการ ก็อาจจะลบเฟรมนั้นออกได้  
ดังนี้

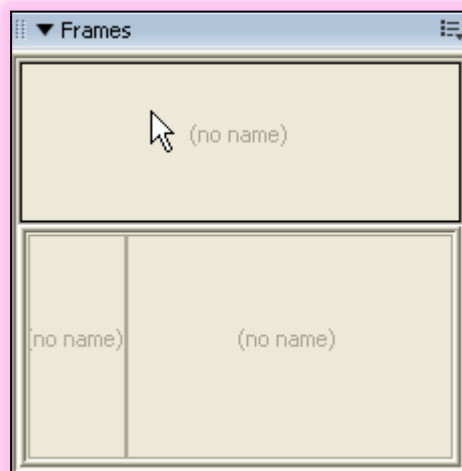
- 1 แครกเมาส์ตรงเส้นแบ่งเฟรมที่ไม่ต้องการ และต้องการลบออกจากหน้าเว็บเพจ
- 2 จากนั้นลากไปหาขอบเว็บเพจโดยเส้นเฟรมแนวตั้งให้ลากไปที่ขอบด้านซ้ายส่วนเส้นแนวนอนให้ลากไปที่ขอบด้านบน



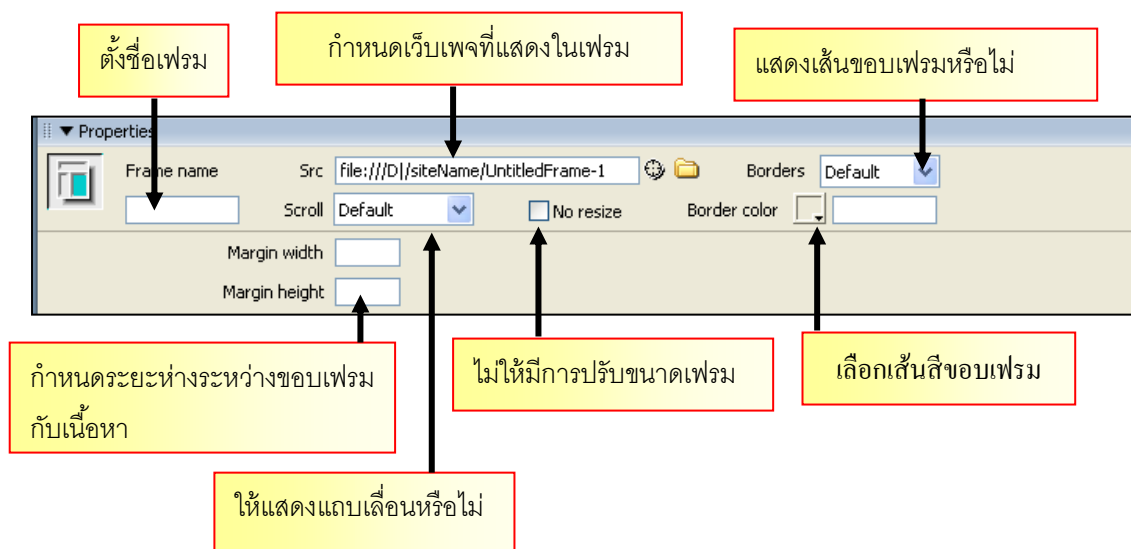


## การปรับแต่งคุณสมบัติของ เฟรม

1. เลือกเฟรมที่ต้องการ

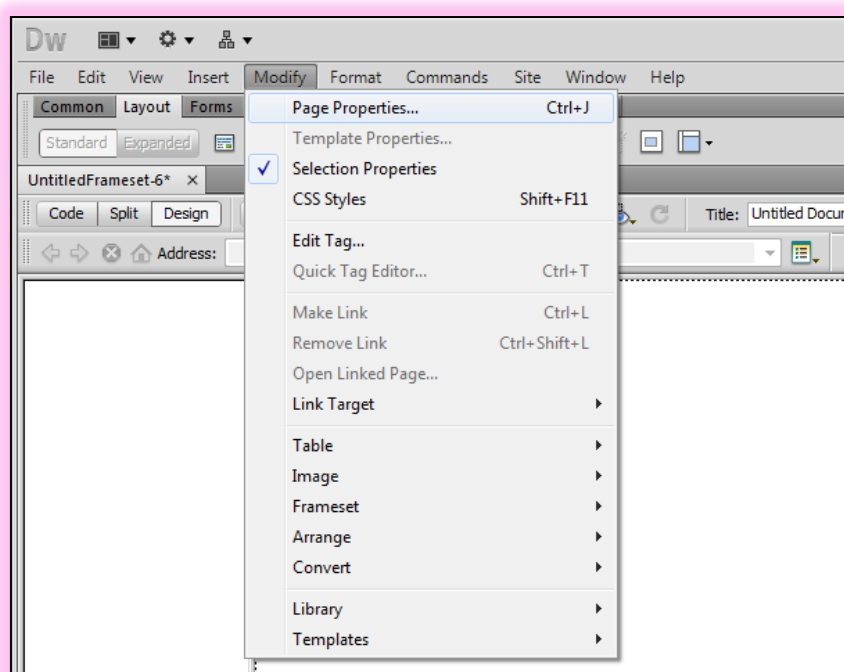


## 2. ปรับค่าต่าง ๆ ในพาดเนล **properties**

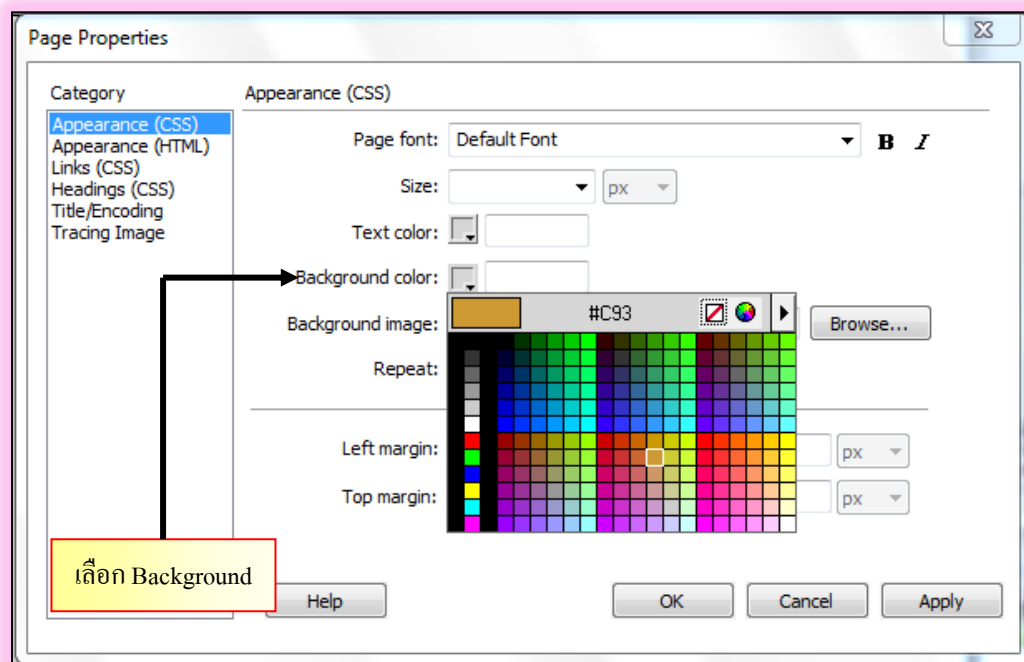


### การเปลี่ยนสีพื้นหลังของเฟรม

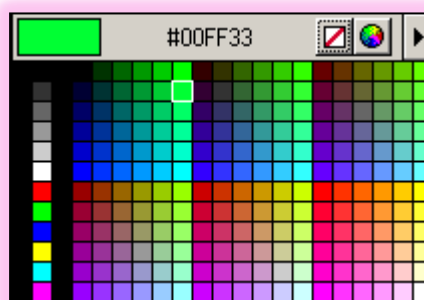
1. เลือกเฟรมที่ต้องการจะเปลี่ยนสีพื้นหลัง
2. คลิกที่เมนูคำสั่ง **Modify** เลือกคำสั่ง **Page Properties**



3. จะปรากฏหน้าต่าง **Page Properties** ขึ้นมาให้ปรับตั้งค่าต่าง ๆ



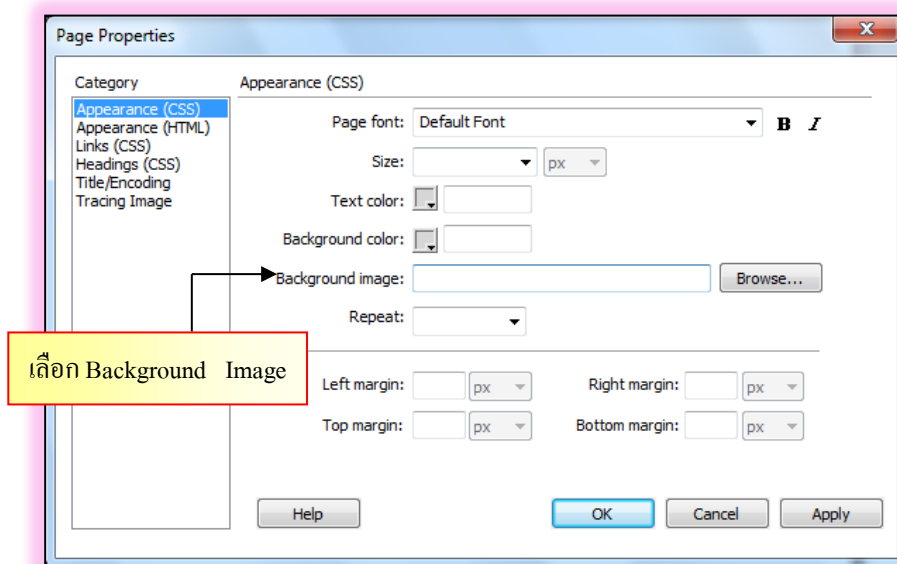
4. คลิกเมาส์ที่ **Background**  จะปรากฏหน้าต่างให้เลือกสีตามต้องการ



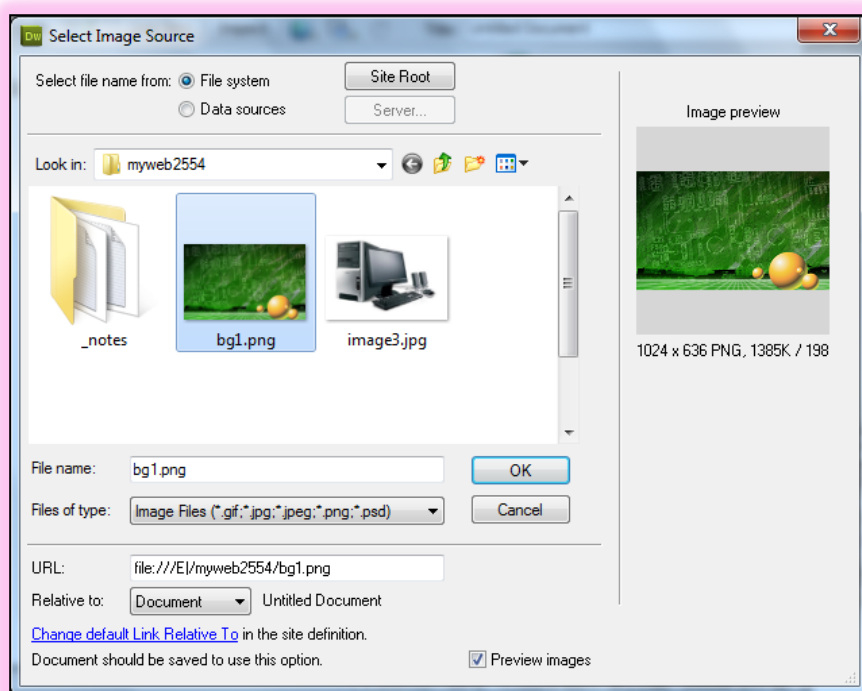
5. จากนั้นคลิกที่ปุ่ม OK เพรมจะเปลี่ยนเป็นสีตามที่เลือกไว้

## การเปลี่ยนพื้นหลังของเฟรมเป็นรูปภาพ

1. เลือกเฟรมที่ต้องการจะเปลี่ยนพื้นหลังเป็นรูปภาพ
2. คลิกที่เมนูคำสั่ง **Modify** เลือกคำสั่ง **Page Properties**
3. จะปรากฏหน้าต่าง **Page Properties** ขึ้นมาให้ปรับตั้งค่าต่าง ๆ



4. คลิกเมาส์ที่ **Browse** จะปรากฏหน้าต่างให้เลือก

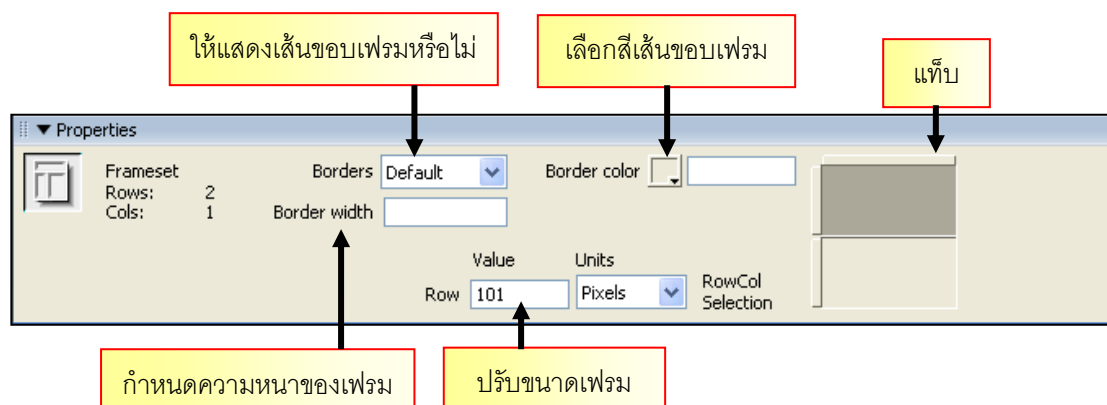


5. คลิกที่ปุ่ม **OK** เฟรมจะเปลี่ยนเป็นรูปภาพตามที่เราเลือก



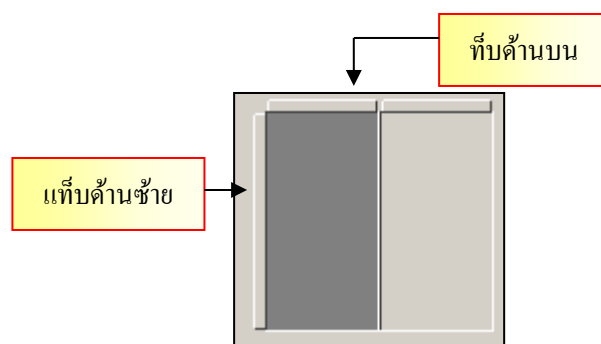
## การปรับค่าเฟรมเซต

1. เลือกเฟรมเซตที่ต้องการ โดยคลิกที่เส้นแบ่งเฟรมเพื่อเลือกเฟรมเซตของชุดเฟรมนั้น ๆ
2. จะปรากฏแผง **Properties** ของเฟรมเซตขึ้นมาให้ทำการปรับตั้งค่า

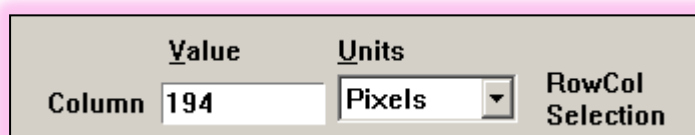


## การปรับขนาดเฟรม

1. คลิกที่แท็บที่อยู่ขอบด้านซ้ายเพื่อเลือกปรับขนาดในแนว **Row** หรือคลิกที่แท็บที่อยู่ขอบด้านบนเพื่อเลือกปรับขนาดในแนว **Column**

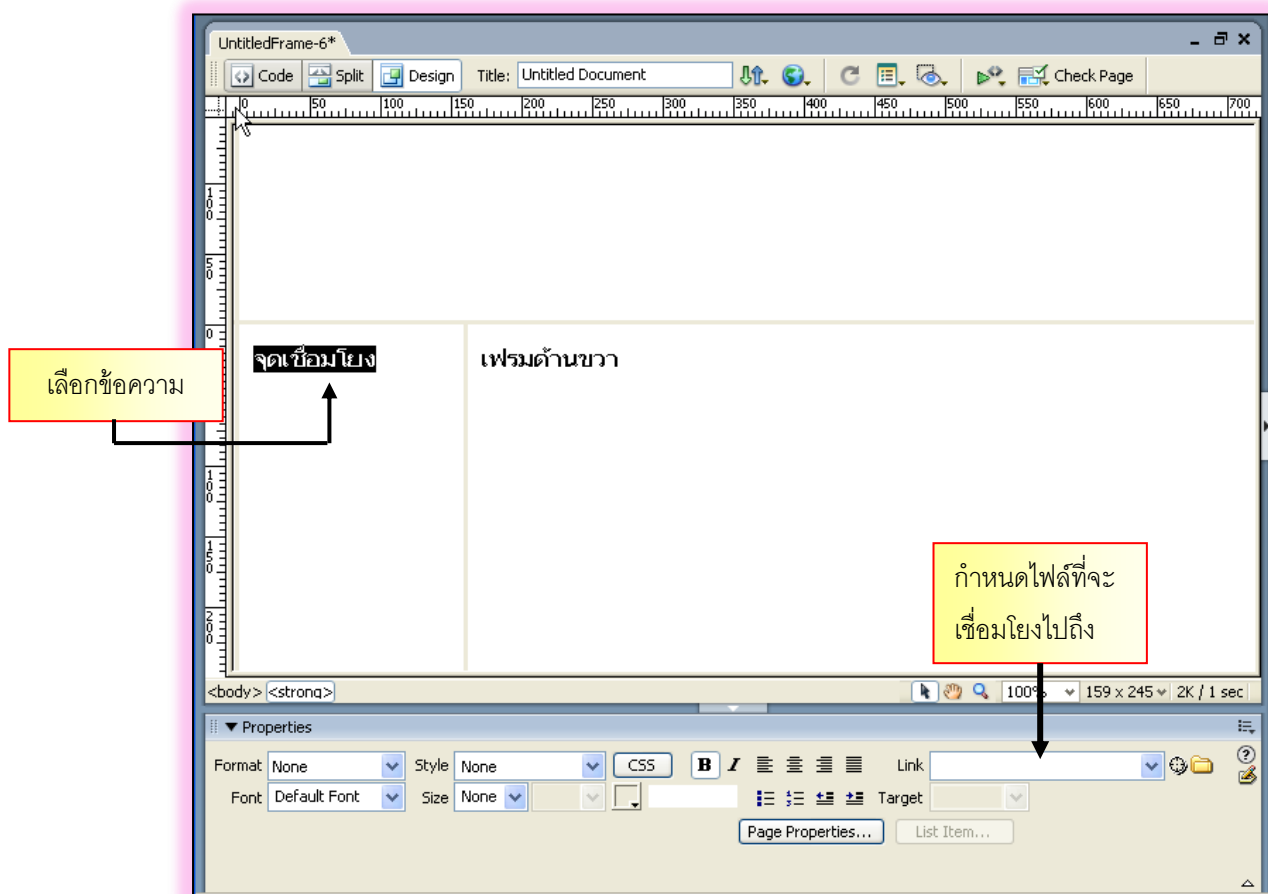


2. กำหนดขนาดของเฟรมโดยใส่ค่าในช่อง **Value**

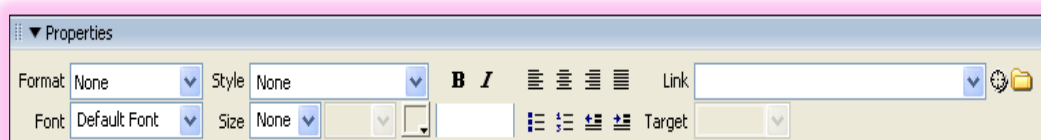


## การเชื่อมโยงข้อมูลภายในเฟรม

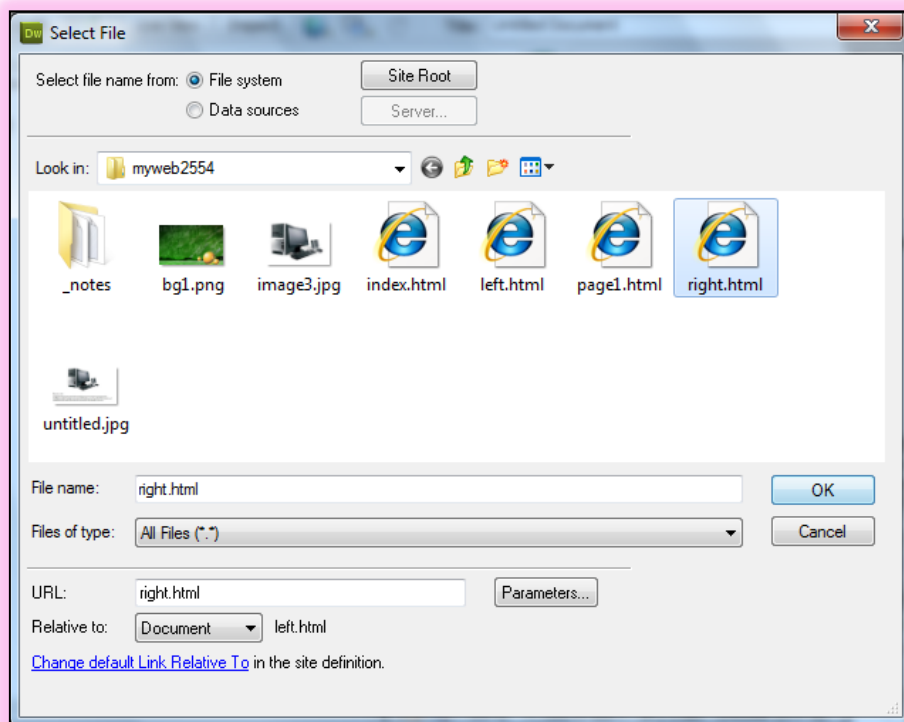
1. เลือกข้อความหรือรูปภาพในเฟรมที่จะใช้เป็นจุดเชื่อมโยง



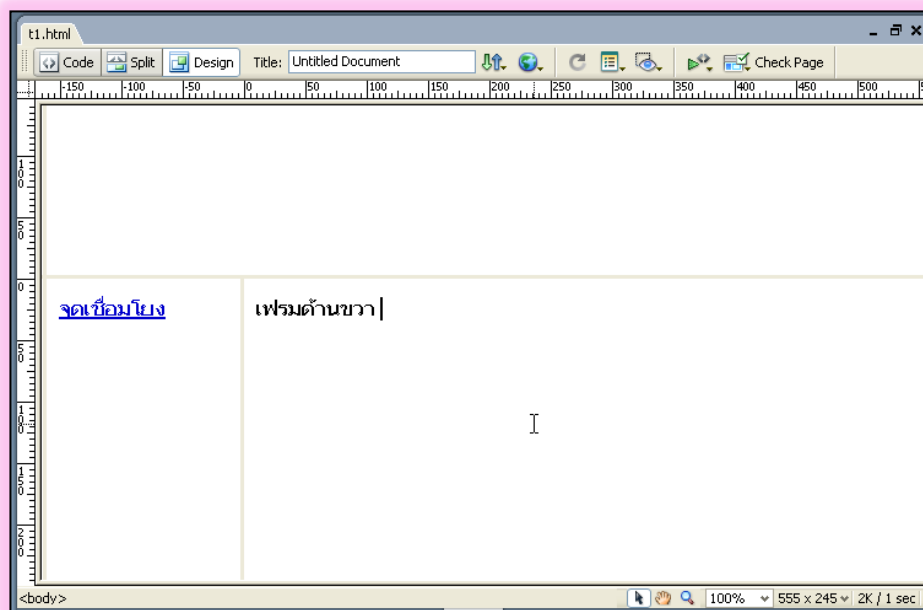
2. ในส่วนของ **Link** ในพาเนล **Properties** ให้กำหนดไฟล์ที่จะเชื่อมโยงไปถึง



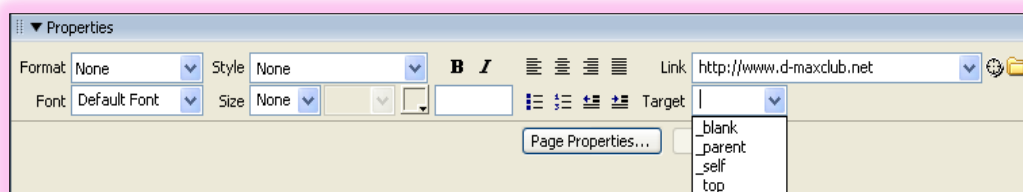
3. คลิกที่  เพื่อเลือกไฟล์ที่ต้องการเชื่อมโยงไปถึง



4. เมื่อเลือกข้อความหรือรูปภาพเป็นจุดเชื่อมโยงเรียบร้อยแล้ว จะปรากฏดังนี้



## 5. เลือกส่วนของ **Target** เพื่อเลือกเฟรมที่จะใช้แสดงเว็บเพจนั้น

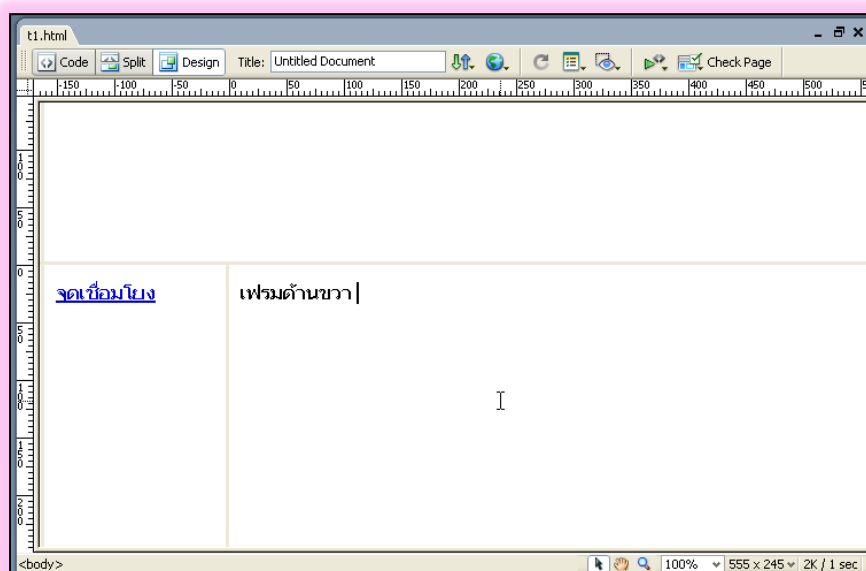


โดยเลือกรูปแบบดังนี้

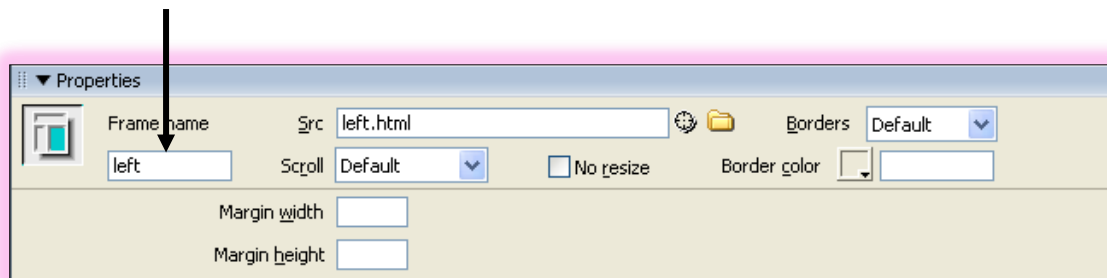
<b>_blank</b>	เปิดไฟล์ในหน้าต่างใหม่
<b>_parent</b>	เปิดไฟล์ในเฟรมหลักหรือหน้าหลักที่จุดเชื่อมโยงอยู่
<b>_self</b>	เปิดไฟล์ในเฟรมหรือหน้าต่างเดียวกับจุดเชื่อมโยงอยู่
<b>_top</b>	เปิดไฟล์นั้นในแบบเต็มจอ โดยยกเลิกเฟรมทั้งหมด

เราสามารถกำหนด **Target** เพิ่มได้โดยวิธีการดังนี้

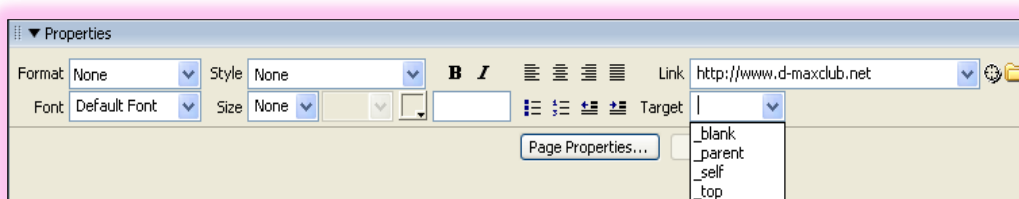
1. คลิกเลือกเฟรมให้มีจุดไขว้ไปลาล้อมรอบ



## 2. กำหนดชื่อในช่อง **Frame name**



3. ในส่วนของ **Target** จะเพิ่มชื่อ **Frame name** เข้ามาให้เลือกกำหนด เป้าหมายมากขึ้นตามที่เรากำลังต้องการ



## 4. ให้เลือก **Target** ที่ต้องการแล้วกดปุ่ม **F12** เพื่อทดสอบดูผลในหน้า **Preview in Browser**

### การเลือกเฟรมและเฟรมเซตในหน้าต่าง Document

เมื่ออยู่ในมุมมอง **Design** ของหน้าต่าง **Document** การคลิกภายในเฟรมเพื่อวางตัวบอกรหัสตำแหน่งการพิมพ์จะไม่ถือว่าการเลือกเฟรม ซึ่งการเลือกเฟรมจะต้องกระทำดังนี้

➔ กดปุ่ม **Alt** ค้างไว้แล้วคลิกภายในเฟรมเพื่อเลือกนั้น หรือ คลิกที่เส้นแบ่งเฟรมเพื่อเลือกเฟรมเซต

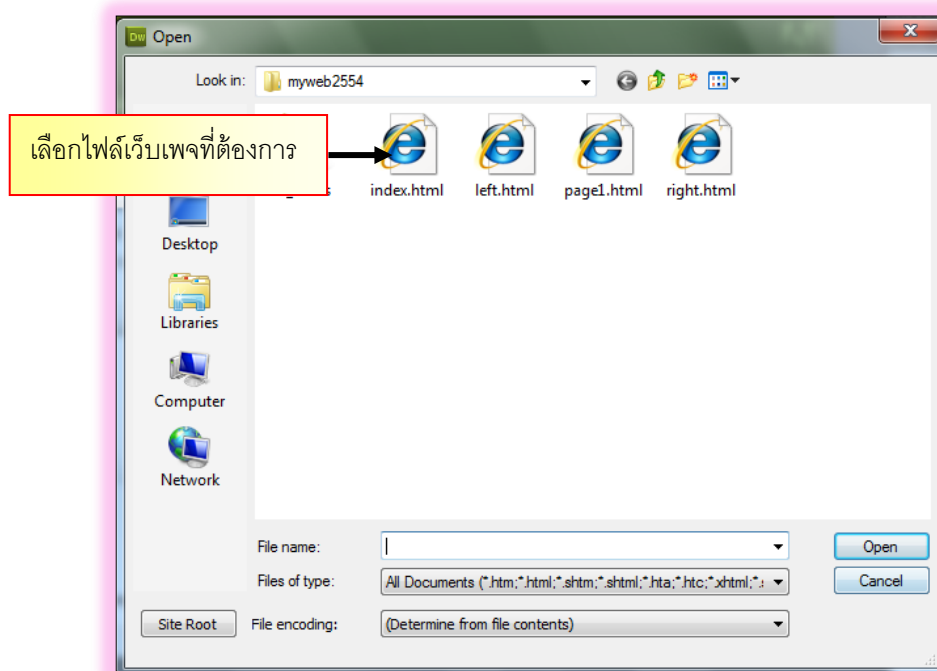
เฟรมที่ถูกเลือกจะแสดงเส้นขอบเฟรมนั้นด้วยเส้นไขว่ปลา และเมื่อเลือกเฟรมเซต เส้นแบ่งเฟรมทุกเส้นก็จะแสดงด้วยเส้นไขว่ปลา ส่วน **Panel** ของ **Properties** ก็จะแสดงค่าต่างๆ ของเฟรมและเฟรมเซตตามที่เราเลือกเพื่อให้เราสามารถปรับค่าต่างๆ ได้โดยสะดวก

## การสร้างเนื้อหาในเฟรม

ในการสร้างเนื้อหาในเฟรมนั้น เราอาจทำการสร้างขึ้นมาใหม่โดยการพิมพ์เนื้อหาลงไปโดยตรงแล้วทำการบันทึกเฟรมที่สร้างเนื้อหา หรือเปิดใช้ไฟล์เว็บเพจที่เราสร้างไว้แล้วก็ได้

การเปิดใช้ไฟล์เว็บเพจที่สร้างไว้แล้วจะกระทำได้โดย

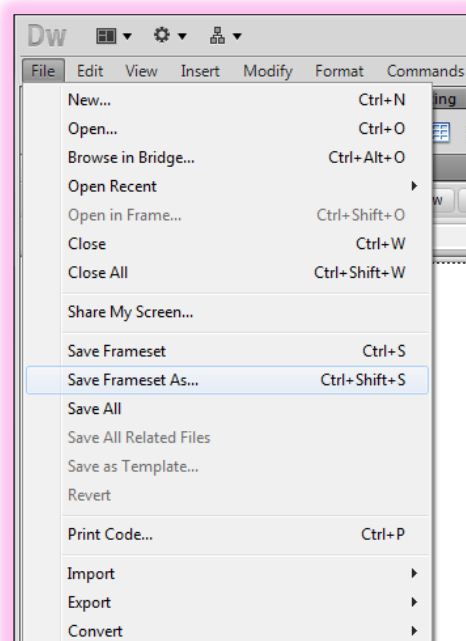
1. คลิกเมาส์ภายในเฟรมที่ต้องการนำไฟล์เว็บเพจที่สร้างไว้แล้วมาใช้งาน
2. เลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **Open in Frame**
3. เลือกไฟล์เว็บเพจที่ต้องการ จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **OK**



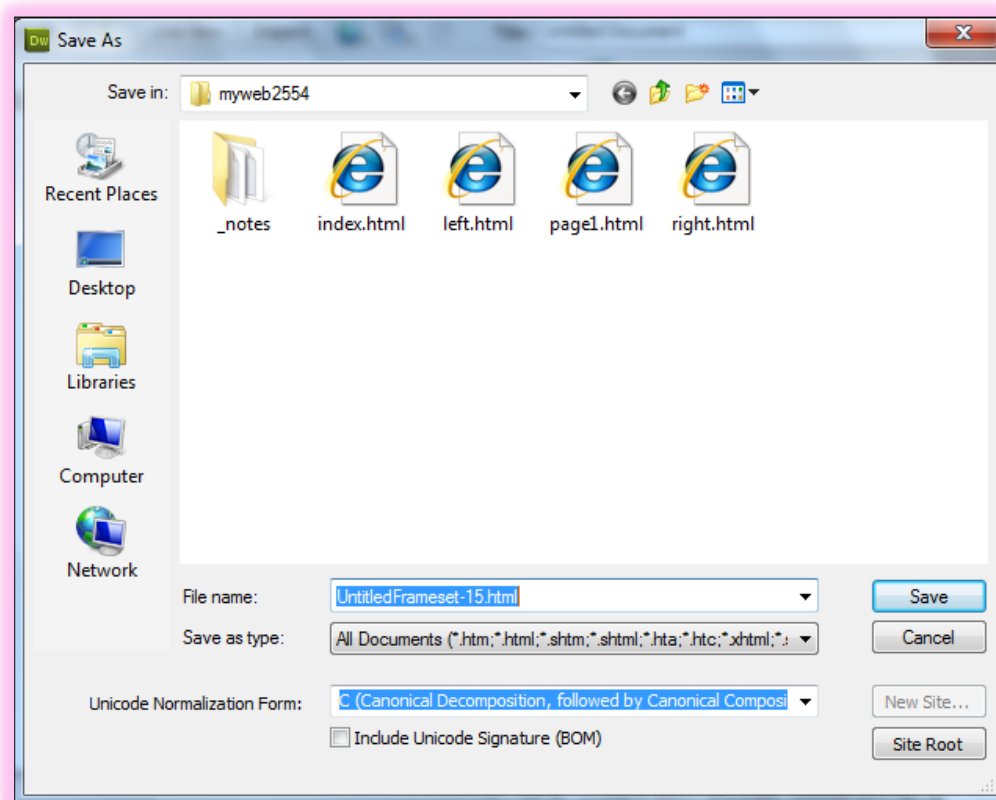
## การบันทึกเฟรมและเฟรมเซต

### ❖ การบันทึกเฟรมเซต

1. คลิกที่เส้นแบ่งขอบของเฟรมเพื่อเป็นการเลือกเฟรมเซต จะสังเกตว่ามีเส้นไขว้ไปมาอยู่ที่ เส้นขอบของทุกเฟรม
2. เลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **Save Frameset** หรือ **Save Frameset As**

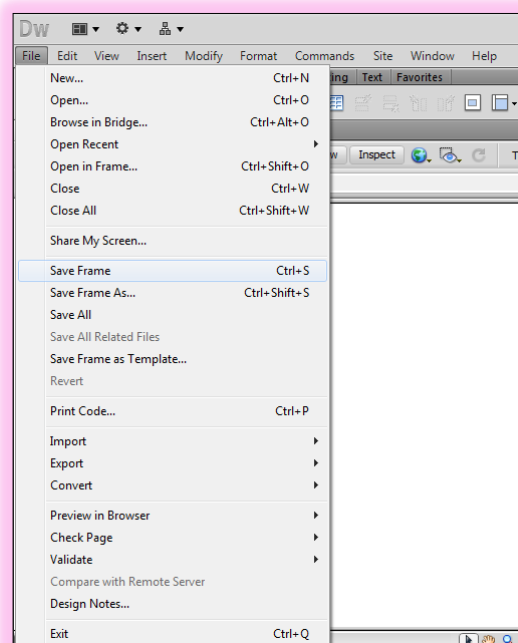


3. จะปรากฏหน้าต่าง **Save as** ให้เราตั้งชื่อ **Frame set** ในช่อง **File name** จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Save**



#### ❖ การบันทึกเนื้อหาภายในเฟรม

1. คลิกเลือกเฟรมที่ต้องการ
2. เลือกเมนูคำสั่ง **File** เลือกคำสั่ง **Save Frame** หรือ **Save Frame As**



3. จะปรากฏหน้าต่าง **Save As** ให้เราตั้งชื่อ **Frame** ในช่อง **File Name** จากนั้นคลิกที่ปุ่ม **Save**

