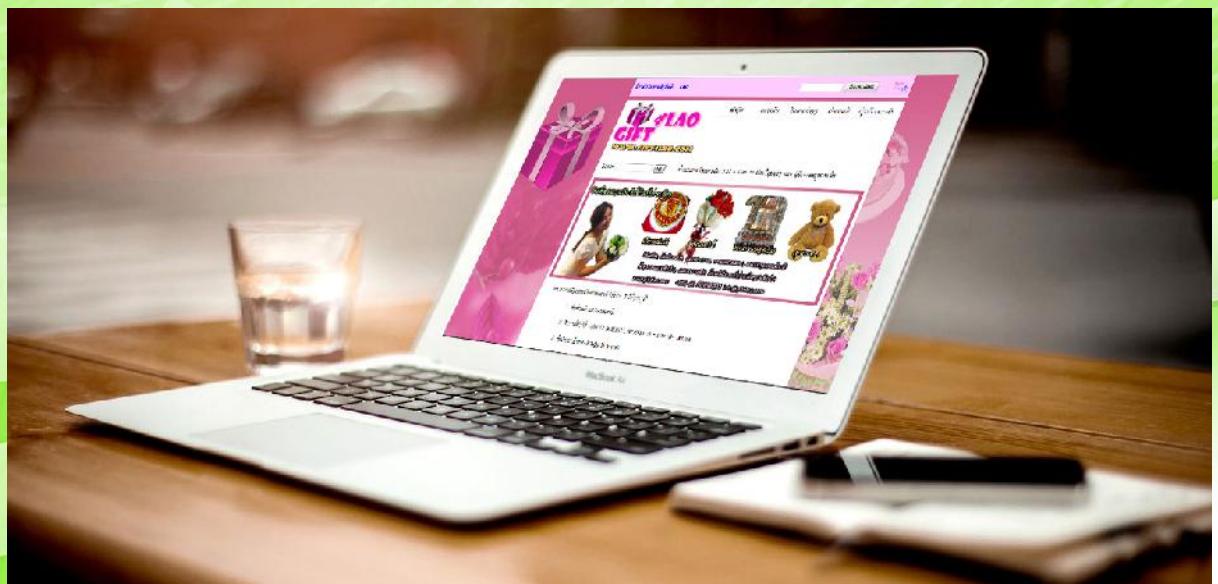




ການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເວັບໄຊ

Web Design and Development



ພາກວິຊາວິທະຍາສາດຄອມພິວເຕີ, ຄະນະວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ
ມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດ 2015



ການອອກແບບ ແລະ ພັດທະນາເວັບໄຊ

Web Design and Development

ຂຽນໂດຍ: ອາຈານ ໄຈລາສີ ຍໍພັນໄຊ

ກວດແກ້ໄດຍ: ອາຈານ ສິມມືດ ທຸມມາລີ

ມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດ 2015

ຄໍາເຫັນຂອງຄະນະກຳມະການວິຊາການ

ຄະນະວິທະຍາສາດທຳມະຊາດເປັນຄະນະໜຶ່ງຂອງມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດ, ທີ່ໄດ້ສ້າງຕັ້ງຂຶ້ນພ້ອມກັບການສ້າງຕັ້ງມະຫາວິທະຍາໄລແຫ່ງຊາດ, ປະຈຸບັນປະກອບມີ 5 ພາກວິຊາຕື່ຖານ, ພາກວິຊາຄະນະວິທະຍາສາດ, ເຄມີສາດ, ຊຶວະວິທະຍາ ແລະ ວິທະຍາສາດຄອມພິວເຕີ. ນັບແຕ່ມີໄດ້ສ້າງຕັ້ງຂຶ້ນເປັນຕົ້ນມາ ຄູ-ອາຈານ ໃນແຕ່ລະພາກວິຊາກໍໄດ້ເອົາໃຈໃສ່ ໃນການສ້າງຕຳລາຮຽນເປັນພາສາລາວ ໃຫ້ນັກສຶກສາໄດ້ຂຶ້ນໃຊ້, ແຕ່ກໍ່ຢູ່ບໍ່ທັນຕອບສະໜອງຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງນັກສຶກສາກໍຄືການພັດທະນາດ້ານວິຊາການຢູ່ໃນແຕ່ລະສາຂາວິຊາ, ເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາຕົ້ງໄດ້ຊອກຮູ້ຮຽນເພີ່ມຈາກຕຳລາ ທີ່ເປັນພາສາຕ່າງປະເທດ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຫຍຸ້ງຍາກໃນການຄົ້ນຄົວຮ່າຮຽນ ຍົອນຄວາມຮູ້ຄວາມຊຳນານດ້ານພາສາຕ່າງປະເທດຢູ່ບໍ່ທັນສູງເທົ່ອ.

ເພື່ອເປັນການຕອບສະໜອງຕາມຄວາມຕ້ອງການຕົວຈິງ ໃນການຍິກລະດັບຄຸນນະພາບການຮຽນ-ການສອນ, ກໍ່ຄືການຄົ້ນຄົວວິໄຈ ໃນລະດັບຕ່າງໆ, ການສ້າງຕຳລາເປັນພາສາລາວໃຫ້ຄູ-ອາຈານ ແລະ ນັກສຶກສາໄດ້ນຳໃຊ້ໃນການສຶກສາຮ່າຮຽນ ຈຶ່ງເປັນປັດໃຈທີ່ສຳຄັນ ແລະ ຕ້ອງໄດ້ຮັບການພັດທະນາ ໄປພ້ອມກັບ ການພັດທະນາດ້ານວິຊາການ, ພ້ອມກັນນັ້ນ ກໍ່ຢູ່ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ຄູ-ອາຈານ ໄດ້ ຍິກລະດັບຄວາມຮູ້, ຄວາມຊຳນານໃນການຂີດຂຽນ, ຮູບຮຽງ ແລະ ແບ່ນເອກະສານການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ນັບມືນັບດີຂຶ້ນເລື້ອຍໆ. ດ້ວຍເຫດຜົນດັ່ງກ່າວ ຄະນະວິທະຍາສາດທຳມະຊາດໄດ້ມີໂຄງການຈັດພິມຕຳລາຮຽນຂອງສາຂາວິຊາຕ່າງໆນີ້ຂຶ້ນມາ.

ບັນດາຕຳລາຮຽນທີ່ພິມໃນຕັ້ງນີ້ ໄດ້ຮັບການກວດແກ້ ແລະ ພິຈາລະນາຮັບຮອງຈາກຄະນະກຳມະການວິຊາການໃນແຕ່ລະສາຂາວິຊາ. ແຕ່ເຖິງຢ່າງໄດ້ກຳດີ ຄົງບໍ່ອາດຈະຫຼືກລົງໄດ້ ຂໍ້ຂາດຕົກບິກຜ່ອງໃນດ້ານໄດ້ດັ່ນໜຶ່ງ. ສະນັ້ນ, ຄະນະກຳມະການວິຊາການ ຄວາມ ຈຶ່ງຫວັງສະເໝີວ່າ ທ່ານຜູ້ຊົມໃຊ້ເອກະສານຈະໃຫ້ຄຳຕຳນິຕິຊົມ, ຄຳສະເໜີແນະເພື່ອໃຫ້ເປັນທິດທາງໃນການປັບປຸງເອກະສານແບບຮຽນນີ້ ໃຫ້ສົມບູນຢ່າງຂຶ້ນເລື້ອຍໆ.

ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ ວັນທີ 11 ສີງຫາ 2015

ຄະນະກຳມະການວິຊາການ ຄວາມ

ຮສ. ດຣ. ສິມຈັນ ບຸນພັນມີ

ສາລະບານ

ບົດທີ 1 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ອນການສ້າງເວັບ	1
1.1 ປະຫວັດຫຍໍ້ຂອງ Internet ແລະ ອຸນປະໂຫຍດຂອງມັນ	1
1.2 Website ເຜີຍແຜ່ງກາງ Internet ໄດ້ແນວໃດ?.....	2
1.3 ຄໍາສັບທີ່ຄວນຮູ້	4
1.4 ວາງແຜນກ່ອນການສ້າງເວັບ.....	5
1.4.1 ຕ້ອງຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການນຳສະເໜີໃນເວັບ (Concept).....	5
1.4.2 ວາງແຜນໃນການສ້າງເວັບໄຊ.....	5
1.4.3 ລວບລວມຂໍ້ມູນທີ່ຈໍາເປັນ	5
1.5 ການອອກແບບເວັບ	5
1.6 ຄວາມສຳຄັນຂອງສີ	7
1.7 ຂັ້ນຕິດພາດໃນການອອກແບບເວັບໄຊ.....	9
ບົດທີ 2 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານໃນການສ້າງເວັບໄຊ.....	12
2.1 HTMLແມ່ນຫຍັງ?.....	12
2.2 ແນະນຳ Dreamweaver CS6	13
2.2.1 ການເປີດເຂົ້າໃຊ້ Adobe Dreamweaver CS6	14
2.2.2 ບັນດາກຸມເຄື່ອງມືຂອງ Dreamweaver CS6	16
2.3 ກຽມ Folder ສໍາລັບສ້າງເວັບ	18
2.4 ການສ້າງ Site ດ້ວຍ Dreamweaver CS6	18
2.5 ການເລີ່ມຕົ້ນສ້າງໜ້າ Webpage	20
2.5.1 ອຸນສົມບັດເບື້ອງຕົ້ນຂອງ Webpage ທີ່ຕ້ອງກຳນົດ	22
2.5.2 ການບັນທຶກ Webpage (Save Webpage)	26
ບົດທີ 3 ການໃສ່ຂໍ້ຄວາມ ແລະ ຮູບພາບ	27
3.1 ການໃສ່ຂໍ້ຄວາມ	27
3.1.1 ການປ່ຽນແປງລັກສະນະຂອງຂໍ້ຄວາມສະເໜະສ່ວນ	28
3.1.2 ການຕັ້ງຄ່າສໍາລັບພາສາລາວ	30

3.1.3 ការແຊກຕົວອັກສອນພິເສດ.....	31
3.1.4 ការສະແດງຜົນເທິງ Browser	31
3.2 ការໃສ່ຮູບພາບ	33
3.2.1 ការໃສ່ຮູບພາບໃນໜ້າ Webpage	33
ບົດທີ 4 ការສ້າງ ແລະ ໃຊ້ຕາຕະລາງໃນ Webpage	37
4.1 ປະໂຫຍດຂອງການໃຊ້ຕາຕະລາງໃນ Webpage	37
4.1.1 ຂ່ວຍວາງຂໍ້ຄວາມ ແລະ ຮູບໃນຕຳແໜ່ງທີ່ຕ້ອງການ	37
4.1.2 ສາມາດກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະວ່າງອີງປະກອບ.....	38
4.1.3 ສາມາດຈັດອີງປະກອບຕ່າງໆຕາມທີ່ອອກແບບ.....	38
4.1.4 ສາມາດລົງຮູບຕໍ່ກັນໄດ້ຢ່າງແນບນຸ່ງ	39
4.2 ຄວາມລະອຽດຂອງໜ້າຈຳ ກັບຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງ	39
4.3 .ການວາງແຜນກ່ອນການສ້າງຕາຕະລາງ.....	40
4.4 ລົງມືສ້າງ Webpage ດ້ວຍຕາຕະລາງ	40
4.5 ສ້າງເສັ້ນສີດ້ວຍຕາຕະລາງ	43
4.6 ຂະໜາດຂອງແຕລະ Cell	44
4.7 ເພີ່ມລວດລາຍພາບພື້ນຫຼັງ (Background) ຂອງຕາຕະລາງ	45
4.8 ເຫັນກິກການໃຊ້ຕາຕະລາງຂໍ້ອນຕາຕະລາງ	47
4.9 ປະໂຫຍດຂອງຕາຕະລາງຂໍ້ອນຕາຕະລາງ	49
ບົດທີ 5 ການສ້າງ Layout ດ້ວຍ CSS(Cascading Style Sheet)	50
5.1. ຄວາມແຕກຕ່າງໆລະຫວ່າງ CSS ແລະ ຕາຕະລາງໃນການຈັດອີງປະກອບ	50
5.2 ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບ Layout	51
5.3. ການສ້າງໂຄງສ້າງຂອງໜ້າຂອງ Webpage (Layout) ດ້ວຍ CSS.....	52
5.3.1. ອອກແບບ Mockup ໃຫ້ສໍາເລັດກ່ອນສ້າງໂຄງສ້າງ	52
5.3.2. ລົງມືສ້າງ Layout ດ້ວຍ CSS.....	53
ບົດທີ 6 ການສ້າງ ແລະ ໃຊ້ CSS(Cascading Style Sheet)	68
6.1 ແນະນຳກ່ຽວກັບ CSS	68

6.1.1 ផ្លូវແບບខອງ CSS	68
6.2 គោរសាស្ត្រខອງ CSS	69
6.3 Dreamweaver និង CSS	71
6.3.1. CSS កាបការណា រាយការណ៍ Font	71
6.3.2. រាយការណា CSS ខ្លឹមមានៅ.....	72
បុណ្យទី 7 រាយការណា ធនធាន (Form) ដើម្បីរួចរាល់-ស្វែងខ្មែរ	80
7.1. លើងមិត្តភាព Form.....	80
បុណ្យទី 8 រាយការណា នៅក្នុង Behaviors	96
8.1. រាយការណា នៅក្នុង Behaviors.....	96
8.1.1. រាយការណា Popup Message.....	98
8.1.2. រាយការណា Popup Window.....	99
8.1.3 រាយការណា Photo Gallery ឬ Swap Image.....	101
បុណ្យទី 9 រាយការណា នៅក្នុង Adobe Photoshop ដើម្បីអនុវត្តន៍ការងាររបស់ខ្លួន នៃការងាររបស់ខ្លួន	108
9.1 ឱ្យរួចរាល់ Photoshop CS6.....	108
9.2. ឱ្យរួចរាល់ការងាររបស់ខ្លួន	109
9.2.1 រាយការណា File នូវខ្លឹមមានៅ.....	109
9.2.2. រាយការណា ប័ណ្ណ.....	111
9.2.3. ទិន្នន័យ Selection.....	116
9.2.4. សារិកការងាររបស់ខ្លួន និងការងាររបស់ខ្លួន	117
បុណ្យទី 10 រាយការណា ឯកសារ (Upload) នៃការងាររបស់ខ្លួន ទៅកាន់ Server.....	123
10.1. រួចរាល់ការងាររបស់ខ្លួន ទៅកាន់ Server FileZilla.....	123
10.2. រាយការណាអាជីវកម្មកំណត់ការងាររបស់ខ្លួន ទៅកាន់ Server	124
10.3. រាយការណាអាជីវកម្ម FileZilla ទៅកាន់ Server	125
សេចក្តីថ្លែងការណ៍ នៃការងាររបស់ខ្លួន	127

ບົດທີ 1 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານກ່ອນການສ້າງເວັບ

ໃນຍຸກແຫ່ງຂໍ້ມູນຂ່າວສານ ແລະ ການສຶກສານໄດ້ມີການພັດທະນາຢ່າງໄວວາ, ບໍ່ສາມາດປະຕິເສດໄດ້ວ່າ Internet ໄດ້ເຂົ້າມາເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນຊີວິດຂອງຄົນເຮົາເນື່ອງຈາກວ່າມັນໄດ້ເພີ່ມຄວາມສະດວກ, ຂ່ວຍປະຍັດເວລາ ແລະ ທັງເປັນການປະຍັດຄ່າໃຊ້ຈ່າຍໃນການເຮັດຫຼຸລະກຳທາງການເງິນນຳມົດ. ສິ່ງທີ່ກ່າວມານັ້ນລົວເລວຕ່າງມາດດຳເນີນການໂດຍຜ່ານ ເວັບໄຊ (Website).

1.1 ປະຫວັດຫຍໍ້ຂອງ Internet ແລະ ອຸນປະໂຫຍດຂອງມັນ

Internet ກຳເນີດຂຶ້ນປີ ຄ.ສ 1969 ໂດຍເລີ່ມມາຈາກເຕືອຂ່າຍທີ່ຊື່ ARPAnet (Advanced Research Projects Agency Network) ເຊິ່ງເປັນເຕືອຂ່າຍທີ່ດີລອງຂອງກະຊວງປ້ອງກັນປະເທດ ສະຫະລັດອາເມລີກາທີ່ເຊື່ອມຕໍ່ລະຫວ່າງ ຄອມພິວເຕີຂອງກະຊວງກັບສູນປະຕິບັດການຂອງມະຫາໄລ ຕ່າງໆໃນສະຫະລັດອາເມລີກາ, ຕໍ່ມາໄດ້ຮັບຄວາມສິນໃຈຫຼາຍຂຶ້ນເລື່ອຍໆລະບົບຈິງເຕີບໂຕຈົນກາຍມາ ເປັນລະບົບ Internet ໃນປະຈຸບັນນີ້.

ສິ່ງທີ່ເຮັດໃຫ້ເຕືອຂ່າຍ Internet ໄດ້ຮັບຄວາມນີ້ຍົາຍກໍາເນື່ອງມາຈາກປະໂຫຍດຂັ້ນມະຫາສານ ແລະ ການບໍລິການທີ່ມີຢູ່ໃນ Internet ເຊັ່ນວ່າ:

- ຈົດໝາຍໂທເລັກໂທຣນິກ (E-mail) ເປັນການບໍລິການທີ່ມີປະໂຫຍດ ແລະ ໄດ້ຮັບຄວາມນີ້ຍົນທີ່ສຸດປະໂຫຍດສຳຄັນກໍ່ຕື່: ການສົ່ງຂໍ້ມູນຂ່າວສານໄປສູ່ຜູ້ຮັບໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ແລະ ບໍ່ໄດ້ເສຍ ຄ່າສົ່ງນຳມົດ.
- ກະດານຂ່າວ (WebBoard) ເປັນແຫຼ່ງຊຸມນຸ່ມຄົນທີ່ສິນໃຈໃນເລື່ອງດູວກັນເຂົ້າມາແລກປ່ຽນຄວາມຄົດເຫັນເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ.
- ໂອນຖ່າຍຂໍ້ມູນລະຫວ່າງເຕືອຂ່າຍ: ເປັນບໍລິການໂອນຖ່າຍຂໍ້ມູນຈາກຄອມພິວເຕີຂອງຜູ້ໃຊ້ໄປຍ້ງ Server ເອີ້ນວ່າ Upload ຫຼື ໂອນຖ່າຍຂໍ້ມູນຈາກ Server ລົງມາໃສ່ຄອມພິວເຕີຂອງຜູ້ໃຊ້ Download ຫຼື ກໍ່ສາມາເຮັດໄດ້ເຊັນກັນ
- ສິນທະນາຜ່ານລະບົບອອນໄລ (Chatting): ເປັນການສິນທະນາແບບອອນໄລ (online) ເຊິ່ງໃນປະຈຸບັນໄດ້ມີຫຼາຍຮູບແບບຂອງການອອນໄລເຊັ່ນວ່າ: ການ Chat ແບບຂໍ້ຄວາມ, ແບບສົງ ແລະ ແບບເຫັນທັງພາບ ແລະ ສົງກໍ່ມື.

1.2 Website ເຜີຍແຜ່ງທາງ Internet ໄດ້ແນວໃດ?

ການທີ່ Website ສາມາດເຜີຍແຜ່ຜ່ານເຄືອຂ່າຍ Internet ໄດ້ນັ້ນຕ້ອງມີອິງປະກອບ
4 ສ່ວນສໍາຄັນດັ່ງມີລາຍລະອຽດລຸ່ມນີ້:

- Webpage ແມ່ນ: ໜ້າເວັບແຕ່ລະໜ້າທີ່ເປັນຮູບແບບ ເອກະສານ HTML, PHP, ASP, JSP ແລະ ອື່ນໆ. ດັ່ງຮູບລຸ່ມນີ້:



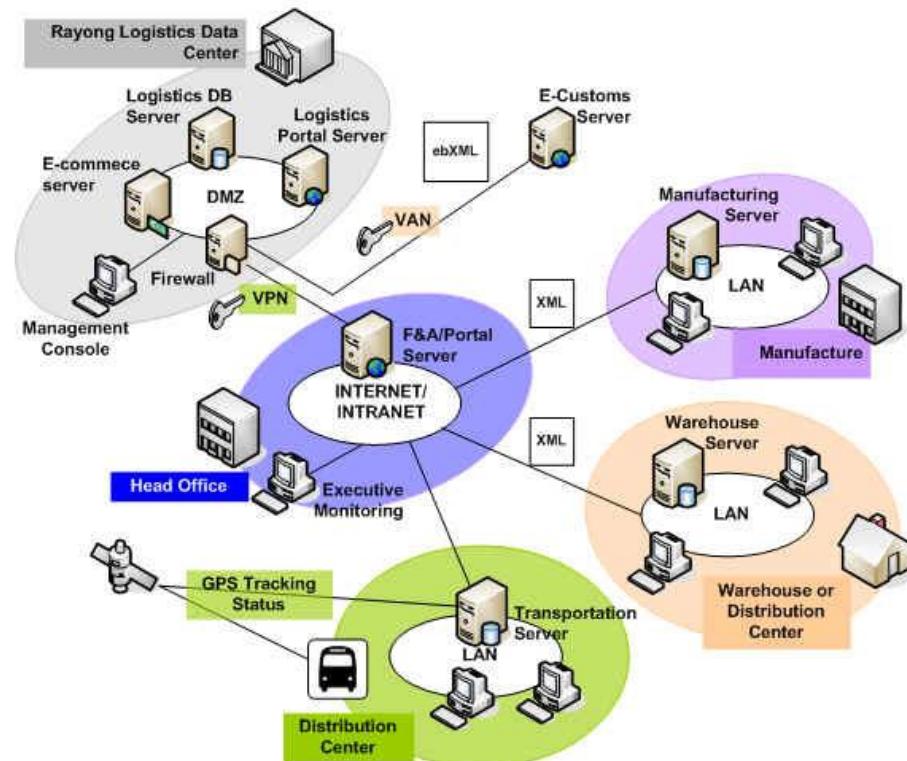
ຮູບ 1.1 ຕົວຢ່າງບັນດາໜ້າ Web page ຂອງເວັບໄຊ ESPN.com ແລະ facebook.com

- Web Browser ແມ່ນ: Software ທີ່ໃຊ້ເປີດ File HTML ແລະ ເວັບ Application ຕ່າງໆ, ບະຈຸບັນໄດ້ມີ Web Browser ຖືກສ້າງຂຶ້ນມາຢ່າງຫຼວງໝາຍແຕ່ທີ່ນີ້ຍົມໃຊ້ກັນໝາຍໃນປະຈຸບັນປະກອບດ້ວຍ Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Netscape Navigator...



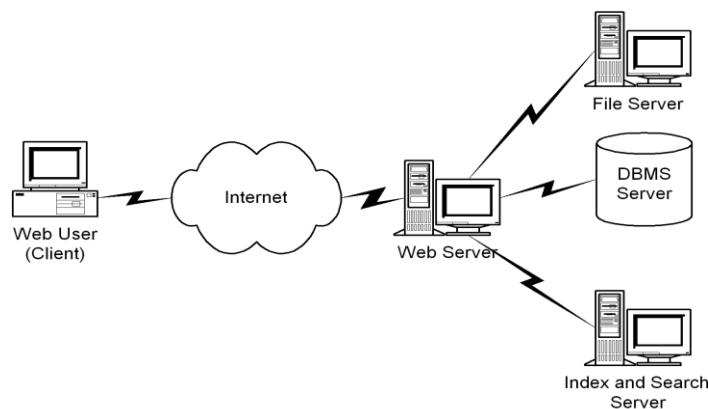
ຮູບ 1.2 ຕົວຢ່າງຂອງ Web Browser ທີ່ນີ້ຍົມໃຊ້ໃນປະຈຸບັນ

▣ เครือข่าย Internet ແມ່ນເຄືອຂ່າຍຂະໜາດໃຫຍ່ທີ່ເຊື່ອມຕຳບັນດາເຄືອຂ່າຍ
ຄອມພິວເຕີທີ່ໄວລາເຂົ້າໃສ່ວັນໂດຍຜ່ານມາດຕະຖານການຮັບສິ່ງຂໍ້ມູນ TCP/IP ເພື່ອ
ຕິດຕໍ່ສິນໄດ້ມີຜູ້ໃຊ້ຫຼາຍພັນລານຄົນທີ່ໄວລາ.



ຮູບ 1.3 ເຄືອຂ່າຍ Internet

▣ Web Server ແມ່ນເຄື່ອງຄອມພິວເຕີ ທີ່ຮັດໜ້າທີ່ເປັນບ່ອນຕິດຕັ້ງໂປຣ
ແກຣມສໍາລັບເຕັບ ແພີມຂໍ້ມູນ (File) ຂອງເວັບໄຊຕ່າງໆ ແລະ ໃຫ້ບໍລິການຂໍ້ມູນ
ເນື້ອມືການຮ້ອງຂໍຈາກເຄື່ອງລູກຂ່າຍ (Client).



ຮູບ 1.4 ສະແດງການເຮັດວຽກຂອງ Web Server

1.3 ຄຳສັບທີ່ຄວນຮູ້

ກ່ອນຈະເປັນນັກພັດທະນາເວັບ, ຜູ້ພັດທະນາຄວນຮູ້ບັນດາຄໍາສັບພື້ນຖານທີ່ຈໍາເປັນເພື່ອສະດວກໃນການສຶກສາເຊິ່ງປະກອບມີຄໍາສັບຕ່າງໆດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- Website: ແມ່ນບັນດາ Webpages ທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນມາ ແລະ ປະກອບເຂົ້າກັນ
 - Homepage: ແມ່ນໜ້າທຳລິດຂອງ Website ບຸກເພື່ອນໜ້າສາລະບານຂອງ

- Webpage: ແມ່ນໜ້າໜຶ່ງຂອງເວັບໄຊທີ່ສາມາດເປີ່ງຜ່ານ Web Browser ຫຼືເວົ້າອີກາຢ່າງໜຶ່ງວ່າແມ່ນໜ້າເອກະສານ HTML 1 File. ຖ້າປົງບທຸກໃສ່ປິ້ມກໍຄືກັບໜ້າປິ້ມໜຶ່ງໜັງ.

▪ URL (Uniform Resource Locator) ແມ່ນມາດຕະຖານໃນການກຳນົດ ທີ່ຢູ່ຂອງ Website ໃນເຄືອຂ່າຍ Internet ເຊິ່ງເອີ້ນອີກຢ່າງໜຶ່ງວ່າທີ່ຢູ່ຂອງ Website (Internet Address)

ຕົວຢ່າງ: <http://www.nuol.edu.la>

<http://www.yahoo.com>;

<http://www.ltclao.com>

▪ Browser ແມ່ນ Software ທີ່ໃຊ້ສະແດງ Webpage ເປັນຄືກັບເຄື່ອງແປພາສາ HTML ແລະ ພາສາອິນ່ຈີ່ໃຊ້ໃນການຂຽນ Webpage.

- **HTML** (HyperText Markup Language): ແມ່ນພາສາສາມາດຕະຖານທີ່ໃຊ້ຂຶ້ນ Webpage ເພື່ອນໍາໄປສະແດງຜົນເທິງ Web Browser.

▪FTP (File Transfer Protocol) ແມ່ນມາດຕະຖານຮູບແບບໜຶ່ງທີ່ໃຊ້ໃນການຮັບສິ່ງຂໍ້ມູນລະຫວ່າງເຄືອຂ່າຍຄອມພິວ.

▪ Web Server ແມ່ນຄອມພິວເຕີເຄື່ອງໜຶ່ງໃນເຄືອຂ່າຍ Internet ເຮັດໝ້າທີ່ເກັບກຳລວບລວມ Website ຕ່າງໆເອົາໄວ້ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຂົມໃຊ້ສາມາດເຂົ້າມາຂົມເວັບນັ້ນໄດ້.

■ Domain Name: ແມ່ນຊື້ໃຫ້ອ້າງເຖິງ Website ແກ່ນ IP Address ເພື່ອ
ໃຫ້ຈີ່ໄດ້ຢ່າຍ

ຕົວຢ່າງ: www.google.com ຫຼື https://173.194.127.114/, www.hotmail.com,
https://207.46.11.252/ ເລີ່ມື້ເປັນຕົ້ນ.

1.4 ວາງແຜນກ່ອນການສ້າງເວັບ

ທຸກຄັ້ງກ່ອນທີ່ຈະສ້າງເວັບໃດໜຶ່ງຂຶ້ນມາຄວນຈະຕັ້ງ ຄໍາຖາມບາງຢ່າງຂຶ້ນຕື່:

- ຈະຮັດເວັບຫຍໍ້?
- ເຮັດໃຫ້ໄຜ?
- ກຸ່ມເປົ້າໝາຍທີ່ຈະເຂົ້າມາເປົ້າເວັບຂອງເຮົາແມ່ນໃຜ?

ເນື້ອສາມາດຕອບຄໍາຖາມເລື່ອນີ້ໄດ້ແລ້ວການສ້າງເວັບກໍ່ຄົງເປັນເລື່ອງທີ່ງ່າຍຂຶ້ນ,
ເຊິ່ງກ່ອນຈະໄປເຖິງຂັ້ນຕອນນີ້ຈະຕັ້ງເຂົ້າໃຈກັບສິ່ງຕ່າງໆຕໍ່ໄປນີ້ກ່ອນ.

1.4.1 ຕັ້ງຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຕັ້ງການນຳສະເໜີໃນເວັບ (Concept)

ສິ່ງສຳຄັນກ່ອນລົງມີສ້າງເວັບໄຊຈະຕັ້ງຮູ້ວ່າຈະສ້າງເວັບໄຊກ່ຽວກັບຫຍໍ້, ເນື້ອໃນ
ເປັນແນວໃດ, ເຈົ້າຂອງເວັບໄຊແມ່ນໃຜ ແລະ ກຸ່ມເປົ້າໝາຍແມ່ນກຸ່ມໃດ. ຫັງນີ້ກໍ່ເພື່ອຈະ
ສະແດງໃຫ້ເຫັນເນື້ອໃນໂດຍ ລວມຂອງເວັບໄຊຢ່າງເໝາະສົມເຊັ່ນວ່າ: ການສ້າງເວັບໄຊ
ກ່ຽວກັບການທ່ອງທ່ຽວ, ກໍ່ຕັ້ງມີຂຶ້ນຂອງແຫຼ່ງທ່ອງທ່ຽວ, ລາຍລະອຽດສະຖານທີ່ທ່ອງ
ທ່ຽວແຕ່ລະແຫ່ງ, ເສັ້ນທາງການເດີນທາງ ແລະ ທີ່ພັກພາອາໄສ.

1.4.2 ວາງແຜນໃນການສ້າງເວັບໄຊ

ບໍ່ວ່າຈະຮັດຫຍໍ້ກໍ່ຕາມຕັ້ງມີການວາງແຜນກ່ອນທີ່ຈະລົງມີສະເໜີ, ຍິ່ງເປັນວຽກ
ທີ່ມີຄວາມຊັບຊອນໝາຍເຫົ໊າໃດການວາງແຜນກໍ່ຍິ່ງມີຄວາມສຳຄັນເຫັນນັ້ນ. ການວາງ
ແຜນທີ່ດີຮັດໃຫ້ປະສົບຄວາມສຳເລັດໄດ້ຢ່າຍການສ້າງເວັບກໍ່ເຊັ່ນຄູວກັນ, ບໍ່ວ່າຈະເປັນ
ການວາງແຜນໃນການເກັບຂຶ້ນຂູນເຊັ່ນ: ຮູບພາບ, ວິດີໂອ ແລະ file script ຕ່າງໆ ທີ່ຈະ
ເອົາມາປະກອບໃສ່ໃນເວັບໄຊ, ການວາງອົງປະກອບໃນໜັນ Webpage ແລະ ອື່ນໆອີກ.

1.4.3 ລວບລວມຂຶ້ນທີ່ຈໍາເປັນ

ໃນການສ້າງເວັບໄຊນີ້ເນື້ອຮູ້ວ່າຈະສ້າງກ່ຽວກັບຫຍໍ້ແລ້ວການເກັບກຳ ແລະລວບ
ລວມຂຶ້ນເປັນສິ່ງສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງເຊັ່ນວ່າ: ຖ້າຈະສ້າງເວັບໄຊກ່ຽວກັບສະຖາບັນການສຶກ
ສາໄດ້ນຶ່ງກໍ່ຕັ້ງໄດ້ຊອກຫາຂຶ້ນໜ້າທີ່, ພາລະບົດບາດຂອງສະຖາບັນດັ່ງກ່າວ, ສີປະຈຳ
ສະຖາບັນ, ບຸກຄະລາກອນ, ປະຫວັດ ແລະ ລາຍລະອຽດຕ່າງໆທີ່ເຫັນວ່າເປັນເອກະລັກ
ຂອງສະຖາບັນດັ່ງກ່າວ, ພົມທັງຂຶ້ນອື່ນໆທີ່ເຫັນວ່າມີຄວາມຈຳເປັນຕົ້ງໄດ້ນຳສະເໜີ
ຜ່ານເວັບໄຊດັ່ງກ່າວ.

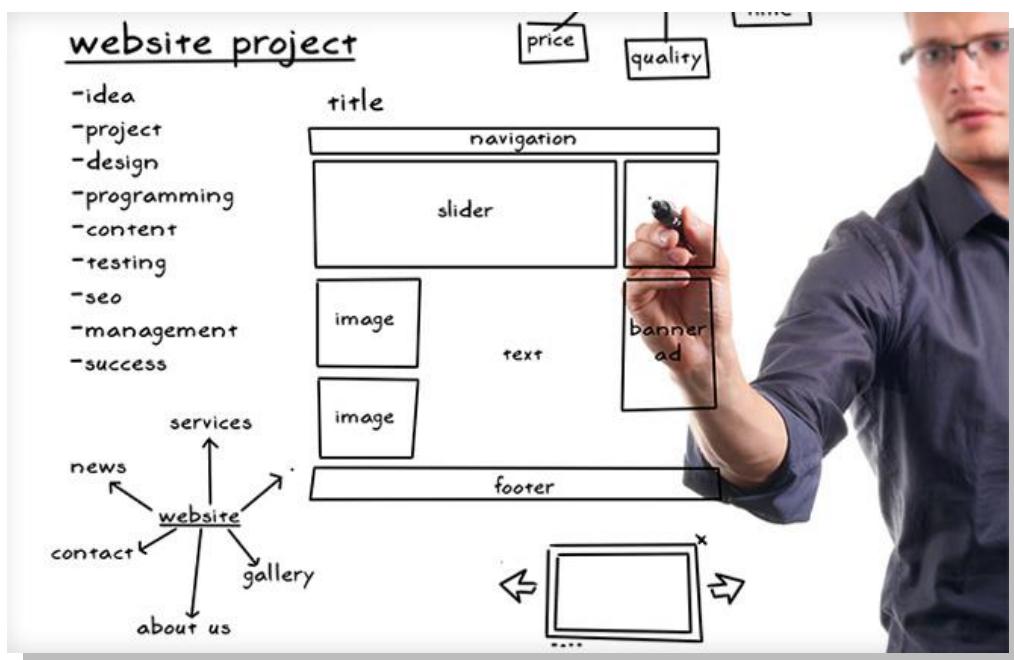
1.5 ການອອກແບບເວັບ

ອີງຕາມຫຼັກການໃນການສ້າງເວັບໄຊແລ້ວ, ກ່ອນຈະລົງມີສ້າງຕົວຈິງຄວນຈະສ້າງເວັບຈຳ
ລອງທີ່ເອີ້ນວ່າ: mock up ຂຶ້ນມາກ່ອນເພື່ອເບື່ງວ່າມີຄວາມສວຍງາມ ແລະ ເໝາະສົມແລ້ວ ຫຼື

- ▣ ອອກແບບໄສ່-ເຈີຍ ຫຼື ໄສ່-ກະດານ: ວິທີນີ້ເປັນວິທີທີ່ຈໍາຍທີ່ສຸດຕ້ອງການໃຫ້ແຕ່ລະໜັນ Webpage ມີຫຍັງແດ່, ຈະວາງ Logo, ເນື້ອໃນ, ສູພາບ, ໂຄສະນາ ແລະ ອື່ນໆ. ໄວບ່ອນໄດ້ກໍໃຫ້ແຕ່ມໄສ່-ເຈີຍເລີຍ.

ຈຸດດີ: ການສ້າງ mock up ດ້ວຍອິທີນີ້ເຮັດໄດ້ໄວ, ແກ້ໄຂ ແລະ ເພີ່ມຕົ້ມສິ່ງທີ່
ຕ້ອງການໄດ້ຈ່າຍເໝາະຮັບ Webpage ທີ່ມີລາຍລະອຽດບໍ່ຫຼາຍ.

ຈຸດອ່ອນ:ແມ່ນການກຳນົດການວາງອີງປະກອບໄດ້ພຽງຄ່າວຽງເທິ່ງນັ້ນບໍລາມາດ
ເຫັນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການນຳສະເໜີໄດ້ຢ່າງແທ້ຈິງ



କ୍ଷବ 1.5 କ୍ଷବପେବନ୍ତରୁ Mock up ହିଁଟାମ୍ ଲାଇସେନ୍ସ

- ออกรูปแบบด้วย โปรแกรมกราฟฟิก (Graphic) วิธีนี้เป็นมาตรฐานของบันดา米อาชีวะปัจจุบัน โดยโปรแกรมที่นิยมในการออกแบบ mock up ภาคี: Adobe Photoshop และ firework และแต่ละคนเติม.

ຈຸດດີ: ສາມາດເບິ່ງເຫັນອົງປະກອບໃນ Webpage ໄດ້ຢ່າງຊັດເຈນວ່າອັນໄດ້ຢູ່
ບ່ອນໄດ ແລະ ມີຂະໜາດເທົ່າໄດ.

ຈຸດອ່ອນ: ຜູ້ໃຊ້ຕອງມີຮູ້ຄວາມຊຳນານໃນການໃຊ້ໂປຣແກຣມປະເພດກາຟຝຶກ (Graphic) ພໍສົມຄວນ.



ຮູບ 1.6 ການສ້າງ Mock up ໂດຍໃຊ້ໂປຣ Adobe Photoshop

1.6 ຄວາມສໍາຄັນຂອງສີ

ການສ້າງເວັບໄຊສີເປັນສ່ວນປະກອບສໍາຄັນທີ່ສຸດໃນການອອກແບບເນື້ອງຈາກສີສາມາດສໍາຄັມ ໝາຍເຖິງ ຄວາມຮູ້ສຶກ, ອາລີມ, ສະແດງເຖິງ ເອກະລັກຂອງອີງກອນອີກດ່ວຍ. ອຸນປະໂຫຍດຂອງສີມີດັ່ງນີ້:

- ສີສາມາດຊັກນຳສາຍຕາ
- ສີຊ່ວຍເຊື່ອມໄໂຢງບໍລິເວັນທີ່ໄດ້ຮັບການອອກແບບເຂົ້າດ້ວຍກັນ
- ຜູ້ເຂົ້າຊົມເວັບຈະມີຄວາມຮູ້ສຶກວ່າບໍລິເວັນທີ່ມີສິດຸງວັນຈະມີຄວາມສໍາຄັນເບື້າກັນ
- ສີສາມາດນຳໄປໃຊ້ໃນການແບ່ງບໍລິເວັນຕ່າງໆອອກຈາກກັນ
- ສີສ້າງອາລີມໂດຍລວມຂອງ Webpage
- ສີຊ່ວຍສ້າງລະບຽບໃຫ້ກັບຂໍ້ຄວາມ
- ສີຊ່ວຍສົ່ງເສີມເອກະລັກຂອງອີງກອນ ຫຼື ຫ່ວຍງານນັ້ນໆໄດ້

ຕາຕະລາງຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມກຸງວຂອງກັບສິງອື່ນງຂອງສີຕ່າງ

ສີ	ຄວາມໝາຍທີ່ດີ	ຄວາມໝາຍໃນທາງທີ່ບໍດີ	ສັນຍາລັກ ຫຼື ສິ່ງຂອງທີ່ກຸງວຂອງ
ແດງ	ພະລັງ, ອຳນາດ, ຄວາມຮັກ, ຄວາມອົບອຸ່ນ, ຄວາມຈິງ, ກຳລັງໃຈ, ຄວາມແຂງຂັນ, ການແຂ່ງຂັນ, ຄວາມກັ້າທານ, ຄວາມໄວ, ຄວາມຕື່ນເຕັ້ນ, ຄວາມສະຫຼຸກສະໜານ.	ຄວາມໂມໄຫ, ຄວາມຮຸນແຮງ, ອັນຕະລາຍ, ຄວາມຜິດພາດ.	ຫົວໃຈ, ໄຟ, ເລືອດ, ດວງຕາເວັນ, ສົງຄາມ, ສັນຍານວັນຕະລາຍ, ຄວາມຮອນ.
ຝັກ	ຄວາມສື່ສັດ, ຄວາມໝັ້ນຄົງປອດໄພ, ຄວາມສະອາດ, ຄວາມເປັນລະບຽບ, ຄວາມຫວັງ, ມິນ້າໃຈ, ຄວາມມີຄຸນນະຫຳ, ຄວາມດີ, ຄວາມສະໜາດ, ຄວາມສະຫງົບ, ຄວາມກົມກົນ, ຄວາມເປັນເອກະພາບ, ຄວາມເຊື່ອໝັ້ນ	ຄວາມທິດຫຼູ້, ຊົມເສົ້າ, ເສຍໃຈ, ຄວາມໂມໄຫ	ຫ້ອງຝັ້າ, ຫະເລ, ສະຫວັນ, ແກວະດາ, ຜູ້ຊາຍ, ອານຸລັກນິຍົມ, ຄວາມເຢັນ, ເຫັກໂນໄລຢີ
ຊົວ	ຫຳມະຊາດ, ສຸຂະພາບ, ຄວາມຍິນຕີ, ການມີໄຊກຳດີ, ການເລີ່ມຕົ້ນໃໝ່, ຄວາມປອດໄພ, ການຮັກສາ, ຄວາມອົບອຸ່ນ, ຄວາມແຂງແຮງ, ຄວາມຫວັງ, ຄວາມອຸດົມສົມບູນ, ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ຄວາມໝັກດີ	ອິດສາ, ໂຊກຮ້າຍ, ຂາດປະສົບການ, ຄວາມເປື່ອໜ່າຍ	ຕົ້ນໄມ້, ສິ່ງແວດລ້ອມ, ເຄື່ອງນຸ່ງຫະທານ, ພະລັງອຳນາດທາງສາດສະໜາ, ສັນຍານປອດໄພ, ໄວລຸ້ນ
ຫຼົງວ່າງ	ຄວາມສົດໃສ, ເບີກບານ, ການເບິ່ງໂລກໃນແງ່ດີ, ຄວາມຫວັງ, ຄວາມອົບອຸ່ນ, ຄວາມຮັ້ງມີ, ຄວາມສະຫງົງຈ່າຍາມ, ຫຳມະຫຳ, ບັດຊະຍາ, ຄວາມສຸກ, ຄວາມຄົດຜົນ	ຄວາມບໍ່ຊື່ສັດ, ການທຳລະຍົດ, ຄວາມອິດສາ, ຄວາມເຈັບປ່ວຍ, ການຫຼອກລວງ, ຄວາມບໍ່ແນ່ນອນ	ແສງຕາເວັນ, ສັນຍານໃຫ້ລະວັງ, ລະດຸຮັກອນ, ຄໍາ, ບັດຊະຍາ, ອຸດົມຄະຕີ
ນ່ວງ	ຄວາມສູງສົ່ງ, ຄວາມສື່ສັດ, ຄວາມສ້າງສັນ, ການປົ່ງນຸບແບບ, ຄວາມແປກໃໝ່, ຄວາມຮອບຮູ້, ການໃຫ້ຄວາມຮູ້	ຄວາມລຶກລັບ, ຄວາມໂຫດຮ້າຍ, ການໂອ້ວດ, ຄວາມໄສກາເສົ້າເສຍໃຈ	ຈິດໃຈ, ວິນຍານ, ບັນຍາ
ສົມ	ກຳລັງຄວາມມາດ, ຄວາມເຂັ້ມແຂງ, ຄວາມກະຕືລືລົ້ນ, ຄວາມໝັ້ນຄົງ, ຄວາມອົບອຸ່ນ, ຄວາມໄຊກຳດີ, ຄວາມຈະເລີນ, ຄວາມເປັນເພື່ອນ, ມີຊີວິດຊີວາ	ຄວາມບໍ່ສັດຊື້, ການຫຼອກລວງ, ຄວາມອິສາ, ຂຶ້ວ້ານ, ຄວາມບໍ່ເປັນລະບຽບ	ມິດຕະພາບ
ນັ້ຕານ	ຄວາມລົງບ່າຍ, ຄວາມສະດວກສະບາຍ, ຄວາມທິນທານ, ຄວາມໝັ້ນຄົງ, ຄວາມ	ຄວາມເປີເປື້ອນ, ອາການຊົມເສົ້າ, ຫິດຫຼູ້ສະຫລົດໃຈ	ໄລກ, ພື້ນດິນ, ໄມ, ບ້ານ, ຄວາມແຈ້ງ

	ເຊື່ອຖືໄດ້, ຄວາມມີກຸດ, ຄວາມຈະເລີນຕົບໂຕເຕັມທີ່		
ເຫຼົາ	ຄວາມສຸພາບ, ຄວາມສະຫງົບງົບ, ຄວາມເປັນໄປໄດ້, ຄວາມໝັ້ນຄົງ, ຄວາມໄວວ່າງໃຈ, ຄວາມສະຫຼາດ, ຄວາມສຸຂຸມ, ຄວາມມີກຸດ	ຄວາມໄສກາເສົ້າ, ການເຊື່ອມລົງ, ຄວາມໝັ້ນເບື້ອ	ບັນຍາ, ອານາຄົດ, ເງິ່ນແກ່, ການປະຕິບັດໄດ້
ຂາວ	ຄວາມບໍລິສຸດ, ຄວາມໄຮ້ດັງສາ, ຄວາມຮັກຄວາມສະຫຼາດ, ຄວາມສະຫງົບ, ຄວາມລູບງ່າຍ, ຄວາມສະອາດ, ການປັດສະຈາກເຊື້ອໂລກ, ຄວາມເຄົາລົບນັບທີ, ຄວາມນອບນອມທ່ອມຕົນ, ຄວາມສື່ສັດ, ຄວາມດີ.	ຄວາມອ່ອນແອ, ການເຈັບປ່ວຍ, ຄວາມຕາຍ, ຄວາມໄສກາເສົ້າ.	ພິມມະຈັນ, ໄວສາວ, ການກຳເນີດ, ຜູ້ຍົງ, ມິດຕະພາບ, ໝໍ, ໂຮງໝໍ, ສັນຕິພາບ, ທຶນມະ, ເດັກນອຍ, ລະດຸ້ນວ, ຄວາມເຢັນ.

1.7 ຂໍຜິດພາດໃນການອອກແບບເວັບໄຊ

ຖ້າຮູ້ເຕີງສິ່ງຕ່າງໆທີ່ອາດເຮັດໃຫ້ເວັບໄຊທີ່ຈະສ້າງຂຶ້ນມີຈຸດອ່ອນແລ້ວຈະເປັນການດີທີ່ຈະບົງກລົງບັນຫາເລົ່ານັ້ນເຊິ່ງຄວາມຜິດພາດໃນການອອກແບບເວັບໄຊ 10 ອັນດັບມີເຕັ້ງນີ້:

1. ໃຊ້ໂຄງສ້າງໜ້າ Webpage ເປັນລະບົບ Frame

ການໃຊ້ລະບົບ Frame ໃນບາງເວັບໄຊອາດສ້າງຄວາມສັບສົນໃຫ້ກັບຜູ້ໃຊ້, ເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ບໍ່ສາມາດເຮັດກຳນົດໜ້າໜ້າເວັບທີ່ສົນໃຈ (Favorite page) ຈະກັບເຂົ້າມາເປິ່ງອີກ. ເພາະການສະແດງ URL ບໍ່ຖືກຕ້ອງ, ອີກຢ່າງໜຶ່ງເມື່ອຕ້ອງການສັ່ງພິມກໍເຮັດໃຫ້ຜົນລັບບໍ່ແນ່ນອນ.

ໝາຍເຫດ: ແຕ່ການສ້າງໜ້າ Webpage ດ້ວຍລະບົບ Frame ນີ້ເໝັ້ນຈະກັບ ການສ້າງເວັບທີ່ເປັນລັກສະນະການນຳສະເໜີທີ່ມີທີວ່າຂໍ້ງ່າຍແລະຕ້ອງການໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເປິ່ງເຫັນທີວ່າຂໍ້ອື່ນໃນຂະນະທີ່ກຳລັງໃຊ້ງານຢູ່ເຊັ່ນ: ເວັບໄຊ ສອນໜັງສີ.

2. ໃຊ້ເຫັກໂນໂລຢີຂັ້ນສູງໂດຍບໍ່ຈໍາເປັນ

ການໃຊ້ເຫັກໂນໂລຢີສູງເກີນໄປອາດບໍ່ຈໍາເປັນ,
ເນື່ອງຈາກຜູ້ໃຊ້ສ່ວນໃຫຍ່ໃຫ້ຄວາມສົນໃຈກັບເນື້ອໃນ ແລະ ການໃຊ້ວູກຫາຍກວ່າ.

3. ຕົວໜ້າສີ ຫຼື ພາບເຄື່ອນໄຫວຕະຫຼາດເລາ

ໃນບາງຄັ້ງການມີອີງປະກອບຂອງເວບໄຊເປັນພາບເຄື່ອນໄຫວກໍເປັນສ້າງສີສັນໃຫ້
ກັບເວບໄຊ, ແຕ່ຖ້າຫາກໃຊ້ພາບ ແລະ ຕົວໜ້າສີເຄື່ອນໄຫວ(Marquee)
ໝາຍເກີນຄວນ ກໍຈະສ້າງຄວາມລໍາຄານ ແລະ ເປັນການລົບກວນສາຍຕາຂອງຜູ້ໃຊ້ໃນ
ເວລາອ່ານຂຶ້ນ.

4. มีที่อยู่ URL(Universal Resource Locator) ยາກตໍ່ການຈິຈໍາ

ທີ່ຢູ່ຂອງເວັບໄຊທີ່ຊັບຊັນອາດຍູ້ໃນຮູບຂອງຊື່ທີ່ມີຄວາມຍາວຫຼາຍ, ສະກິດຄຳຢາກ, ການໃຊ້ຕົວອັກສອນພິເສດເຊັ່ນ: “-”, “_” ແລະ “ເຖິງໝາຍ”~”ຮັດໃຫ້ເປັນການຢາກໃນການຈຶ່ງຈຳ.

ເນື້ອງຈາກຜູ້ໃຊ້ອາດເຂົ້າສູ່ໜ້າທີ່ເປັນຂໍ້ມູນຜ່ານລະບົບຄົ້ນຫາ (Search Engine) ໂດຍບໍ່ໄດ້ຜ່ານໜ້າ Home Page ມາກ່ອນເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ບໍ່ສາມາດຮູ້ໄດ້ວ່າກໍາລັງຢູ່ເວັບໄຊ ໄດ້ ແລະ ຈະກັບເຂົ້າມາອີກໄດ້ແນວໄດ້, ເພາະໃນໜ້າເວັບນັ້ນບໍ່ມີຊື້ ຫຼື ທີ່ຢູ່ຂອງເວັບໄຊ ໃຫ້ເຫັນ.

6. ມີຄວາມຍາວຂອງໜ້າຫາຍເກີນໄປ

ມີຫຼາຍເວັບໄຊທີ່ມີຫຼາຍທຳອິດ (Home page) ຍາວເກີນໄປເພົະຕົງການບັນຈຸຂໍ້ມູນຕ່າງໆລົງໃຫ້ເຫັນຫຼາຍທີ່ສຸດ, ແຕ່ໃນເບື້ອງຂອງຜູ້ໃຊ້ກັບກົງກັນຂ້າມຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເກີດຄວາມສັບສົນກັບຂໍ້ມູນ ທີ່ມີຈຳນວນຫຼາຍເກີນໄປເຮັດໃຫ້ເສຍເວລາໃນການ load ຫຼາຍເວັບໄຊພ້ອມທັກໍໃຫ້ ເກີດອາການລໍາຄານຂອງກາຫສີ່ທີ່ຕ້ອງການບໍ່ເຫັນ.

7. ឧបករណ៍រាយមិនទិន្នន័យ (Navigation) ទាំងអស់នេះ មិនមែនជាបញ្ហាបាន

ຢ່າງຄິດວ່າຜູ້ໃຊ້ເຂົ້າໃຈໂຄງສ້າງພາຍໃນເວັບໄຊໄດ້ດີເຫິນກັບຜູ້ສ້າງເອງ, ຜູ້ໃຊ້ອາດຈະບໍ່ສາມາດເຂົ້າເຖິງຂໍ້ມູນທີ່ຕ້ອງການໄດ້ຖ້າປັດສະຈາກລະບົບ Navigation ທີ່ຊັດເຈນ, ເນື້ອຜູ້ໃຊ້ຫາສິ່ງທີ່ ຕ້ອງການບໍ່ພິບເວັບໄຊກໍບໍ່ມີໂອກາດທີ່ຈະປະສົບຄວາມສຳເລັດໄດ້.

8. ໃຊ້ສີຂອງຈຸດເຊື່ອມໄຍງ (Link) ບໍ່ເໝາະສົມ

โดยปีกภาษาตัวแล้วจุดเดือดเดื่อมโดย (Link) ที่บังบัดหันนำไปสู่หน้าเดื่อมโดย จะเป็นสิ่งที่ ส่วนเดื่อมโดยที่เดื่อมโดยไปบังหน้าที่ได้เข้าไปแล้วจะเป็นสิ่งที่ งานปั่นแบบสี ภูมิ สะท้อนสีดังว่าอย่างบ่อกอบกอปะจะแสดงให้ผู้ใช้บ่อมีใจว่าส่วน ได้ถูกจุดเดื่อมโดยที่เคย click เข้าไปแล้ว.

9. ຂໍ້ມູນເກົ່າບໍ່ມີການປັບປຸງແກ້ໄຂ

ຫາກເວລາໄດ້ທີ່ຜູ້ໃຊ້ເຂົ້າມາໃນເວັບໄຊແລ້ວຍັງພືບແຕ່ຂໍ້ມູນເກົ່າ, ບາງຄັ້ງຖ້າເປັນເວັບໄຊທີ່ສະເໜີກ່ຽວກັບຂ່າວສານແຕ່ເນື້ອຫາພາຍໃນເວັບໄຊບໍ່ມີການປັບປຸງແບ່ງ (Update) ໃຫ້ຫັນກັບເວລາ, ກໍ່ຈະເຮັດໃຫ້ເວັບໄຊງ່າວຖືກເບິ່ງຂ້າມໃນໂອກາດຕໍ່ໄປເພາະຄູ່ແຂ່ງໃນເວັບໄຊປະເພດດູງກັນອາດ ນຳສະເໜີໄດ້ໄວກວ່າ.

10. WebPage ສະແດງຜົນຊ້າ

Graphic ຂະໜາດໃຫຍ່ມີຜົນເຮັດໃຫ້ Webpage ນັ້ນຕ້ອງໃຊ້ເວລາໃນການ Load ພາຍ ຂຶ້ງຖ້າໃຊ້ເວລາຫຼາຍກວ່າ 15 ວິນາທີກໍ່ອາດຈະເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ຂາດຄວາມສົນ ໃຈໄດ້. ຕາມການ ວິໄຈ ຂອງຊາວເອີຣິບອກໄວ້ຖ້າມີການລໍ່ຖ້າໃນການ Load ຫັ້ນເວັບເກີນ 8 ວິນາທີ 90% ຂອງຜູ້ໃຊ້ ຈະປັບປຸງໄປໃຊ້ເວັບອື່ນແທນ.

ບົດທີ 2 ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານໃນການສ້າງເວັບໄຊ

ໃນການທີ່ຈະເປັນນັກອອກແບບ ຫຼື ນັກພັດທະນາເວັບໄຊຈຳເປັນຕ້ອງມີຄວາມຮູ້ພື້ນຖານ ຕ່າງໆທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໂຄ: ຄວາມຮູ້ກ່ຽວຂ້ອງໂຄ ສາມາດໃຊ້ໂປຣແກຣມປະເພດ Code Editor ທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງເວັບໄຊເຊິ່ງວ່າໃນປະຈຸບັນມີເຄື່ອງມີທີ່ຊ່ວຍໃນການສ້າງເຊັ່ນ: Adobe Dreamweaver, Microsoft FrontPage, Kompozer...ເປັນຕົ້ນ. ແຕ່ໃນລິດຮຽນນີ້ຈະໄດ້ນຳໃຊ້ Adobe Dreamweaver CS 6 ເຊິ່ງລາຍລະອຽດຕັ້ງລຸ່ມນີ້.

2.1 HTMLແມ່ນຫຍັງ?

HTML (Hypertext Markup Language) ແມ່ນເອກະສານທີ່ໃຊ້ສຳເຫັນການຕິດຕໍ່ສຳສານ ແລະ ໃຫ້ຂໍ້ມູນທາງ Internet ຈະມີລັກສະນະພີເສດກວ່າເອກະສານທີ່ວ່າໄປບ່ອນວ່າ: ເອກະສານ ເລົານີ້ຈະຖືກສະແດງດ້ວຍໂປຣແກຣມສະເພາະທີ່ເອີ້ນວ່າ Browser. ນອກຈາກຄວາມພີເສດ ດັ່ງກ່າວແລ້ວ Webpage ຈະໃຊ້ລະຫັດຄຳສັ່ງສຳລັບການສະແດງຜົນຂໍຄວາມ ຫຼື ຮູບພາບໃນ ລັກສະນະຕ່າງໝັ້ນໄດ້ໂດຍໃຊ້ສິ່ງທີ່ເອີ້ນວ່າ: ແທັກ “Tag” ຂໍ້ງແທັກຈະເຮັດໃຫ້ Browser ແປ ຄວາມໝາຍຂອງລະຫັດຄຳສັ່ງດັ່ງກ່າວເປັນຂໍ້ມູນ ຂອງ Webpage ແລະ ຄຸນສົມບັດພື້ນຖານ ຕ່າງໆດ້ວຍແລະຍັງໄດ້ມີການນຳເອົາ Code ພາສາໂປຣແກຣມທີ່ເອີ້ນວ່າ Script ໄດ້ແກ່ Java Script, VB Script, CGI ມາຊ່ວຍເພີ່ມຄວາມສາມາດ ແລະ ລູກຫຼິ້ນໃຫ້Webpage ມີສິ້ນສັນແລະ ມີປະໂຫຍດໃຊ້ສອຍໜ້າຍຂຶ້ນ.

ຕົວຢ່າງ Code ພາສາ HTML

```
<html>
<head>
<title>Untitled Document</title>
</head>
<body >
<h2><font color="#FF0000"> Hello <b>HTML </b></font></h2>
<div align="center"><br>
Create Webpage by <i>html</i> Language </div>
</body>
</html>
```

ເນື້ອງຈາກວ່າ Webpage ມີລັກສະນະແຕກຕ່າງໄປຈາກເອກະສານທີ່ວ່າໄປໃນລັກ ສະນະທີ່ມີຂໍ້ກຳນົດສຳລັບການສະແດງເອກະສານທີ່ເອີ້ນວ່າ Tag ໃນພາສາ HTML ດັ່ງນັ້ນທາງຕ້ອງການສ້າງ Webpage ຈຶ່ງຈຳເປັນຈະຕ້ອງມີຄວາມເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບ Tag

Tag ຂອງ HTML ເປັນສ່ວນປະກອບຂອງພາສາ HTML ຊຶ່ງໃນພາສາ HTML ນັ້ນມີ Tag ຢູ່ຢ່າງໜູວ່າຍແຕ່ Tag ທີ່ສໍາຄັນແລະເປັນພື້ນຖານມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

ຕາຕະລາງ 2.1 ສະແດງໃຫ້ເຂັ້ມ Tag ດູວ ແລະ Tag ອຸ່ນອາພາສາ HTML

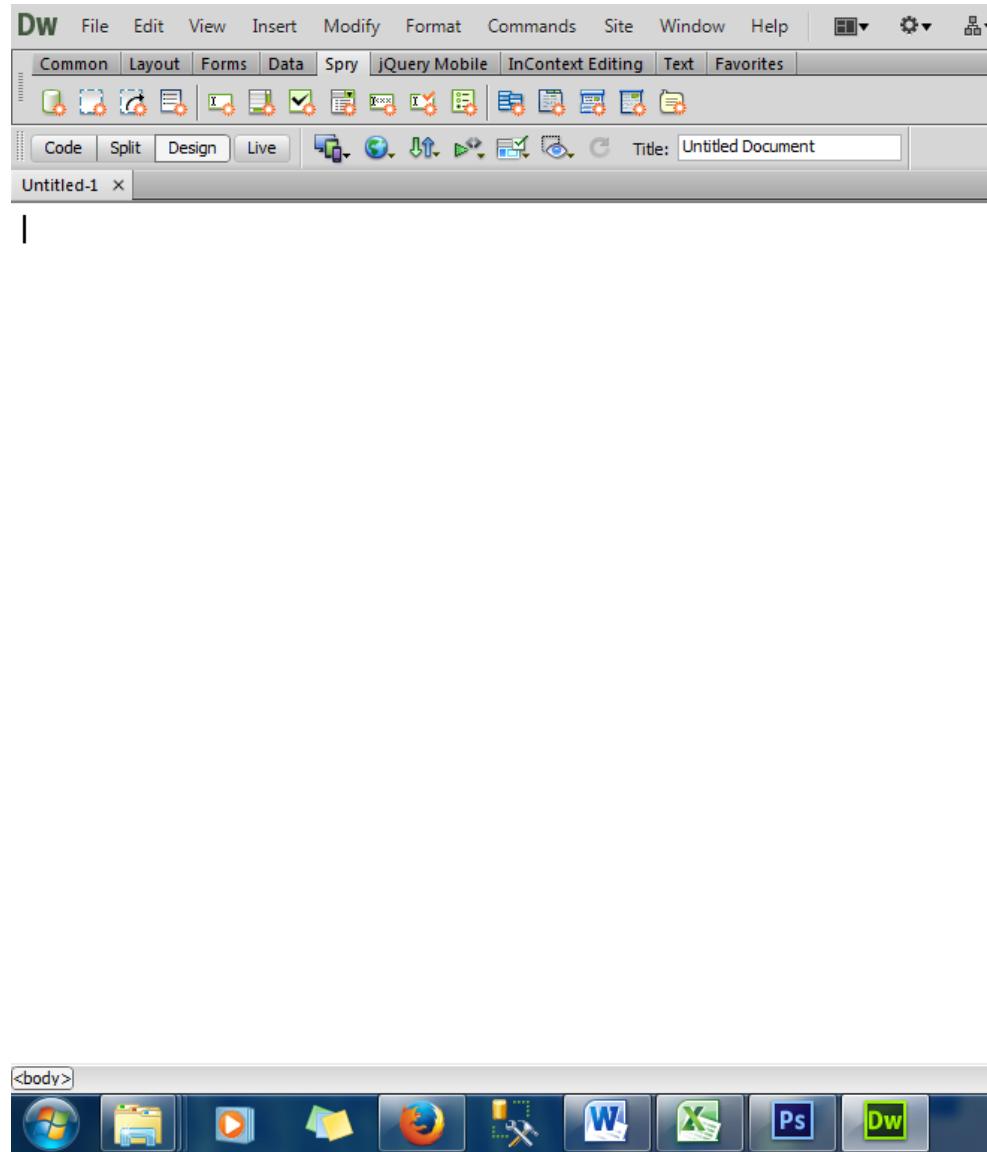
Tag ດັວ ເປັນ Tag ທີ່ມີແຕ່ <ຄໍາສັ້ງ> ບໍ່ມີ </..> ຕໍ່ທ້າຍເຊັນ:		
ລ/ດ	ຮູບແບບ	ຄວາມໝາຍ
1		ແຂກຮູບ
2	<hr width="xx">	ສ້າງເລັ້ນຂັ້ນ
3	 	ລົງແຖວໃໝ່

Tag คือ เป็น Tag ที่มี <คำสั่ง> ... </คำสั่ง> ตัวท้ายของ <xx>...</xx> คือด้วยรากนั้นเอง:

ລ/ດ	ຮູບແບບ	ຄວາມໝາຍ
1	<html>...</html>	ກຳນົດຂອບເຂດຂອງພາສາ HTML
2	<head>...</head>	ກຳນົດຂອບເຂດສ່ວນ Head
3	<title>...</title>	ກຳນົດຊື່ເລື່ອງໃນ title bar
4	<body>...</body>	ກຳນົດຂອບເຂດສ່ວນເນື້ອຫາ
5	<p>...</p>	ຂຶ້ນຫຍໍ້ໜັນໃໝ່
6	...	ສ້າງ Link ໃຫ້ກັບຂໍ້ຄວາມຫຼືກຸບພາບ
7	<hx>...</hx> (x=1-6)	ສ້າງຂໍຄວາມໃນຂະໜາດຕ່າງໆ
8	<div align="xx"> (x=center,left,right)	ຈັດຕຳແໜ່ງຂອງຂໍ້ຄວາມ
9	<a>...	ສ້າງຈຸດ Link
10	...	ເຮັດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມເປັນຕົວໜາ
11	<i>...</i>	ເຮັດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມເປັນຕົວເນີ້ງ
12	<u>...</u>	ເຮັດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມມີຂີດກົອງ

2.2 ແນະນຳ Dreamweaver CS6

ໂປຣແກຣມ Dreamweaver CS6 ເປັນເວີຊັ້ນຫຼາສຸດທີ່ອອກມາໃຫ້ນຳໃຊ້ຂະນະທີ່ກຳລັງ
ຊູນເປັນທີ່ວິນີ້ 2013 ເປັນໂປຣແກຣມຂຽນ WebPage ແບບ WYSIWYG (What You See Is
What You Get) ອີກໂປຣແກຣມນີ້ທີ່ໄດ້ຮັບຄວາມນິຍົມຫຼາຍໃນການສ້າງ Webpage
ໂປຣແກຣມດັ່ງກ່າວນີ້ ເປັນຜະລິດ ຕະພັນຂອງບໍລິສັດ Adobe.

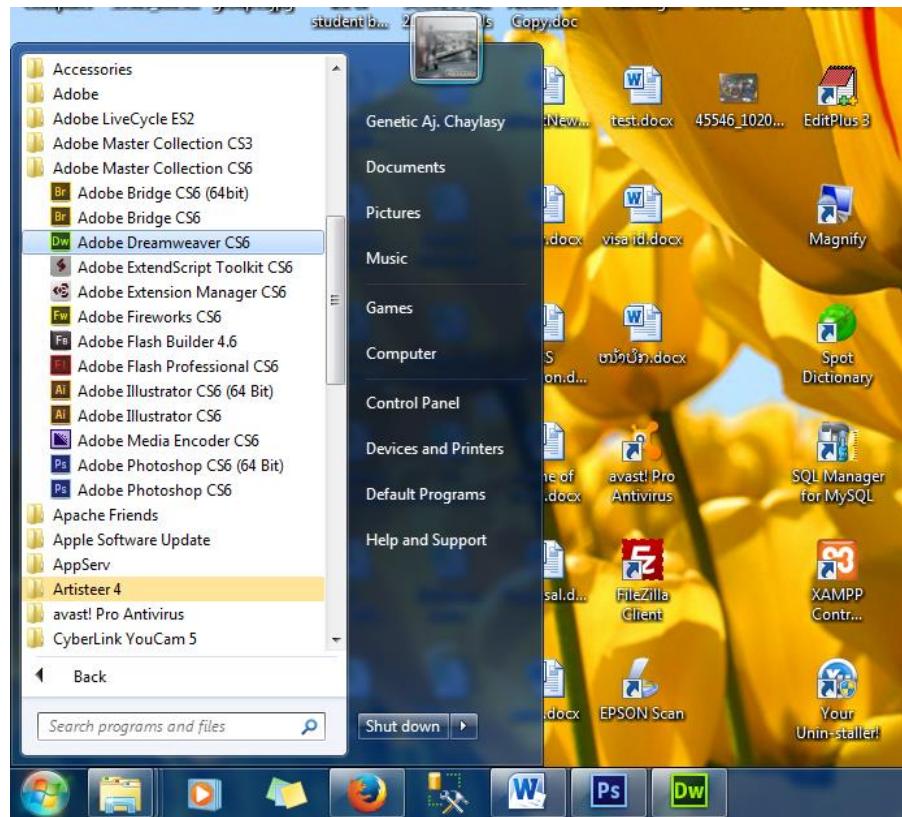


ຮູບ2.1 ໜ້າຕາຂອງ ໂປຣແກຣມ Dreamweaver CS6

2.2.1 ການເປີດເຊົ້າໃຊ້ Adobe Dreamweaver CS6

ໃນການເປີດໃຊ້ງານ Adobe Dreamweaver CS6 ສາມາດເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້:

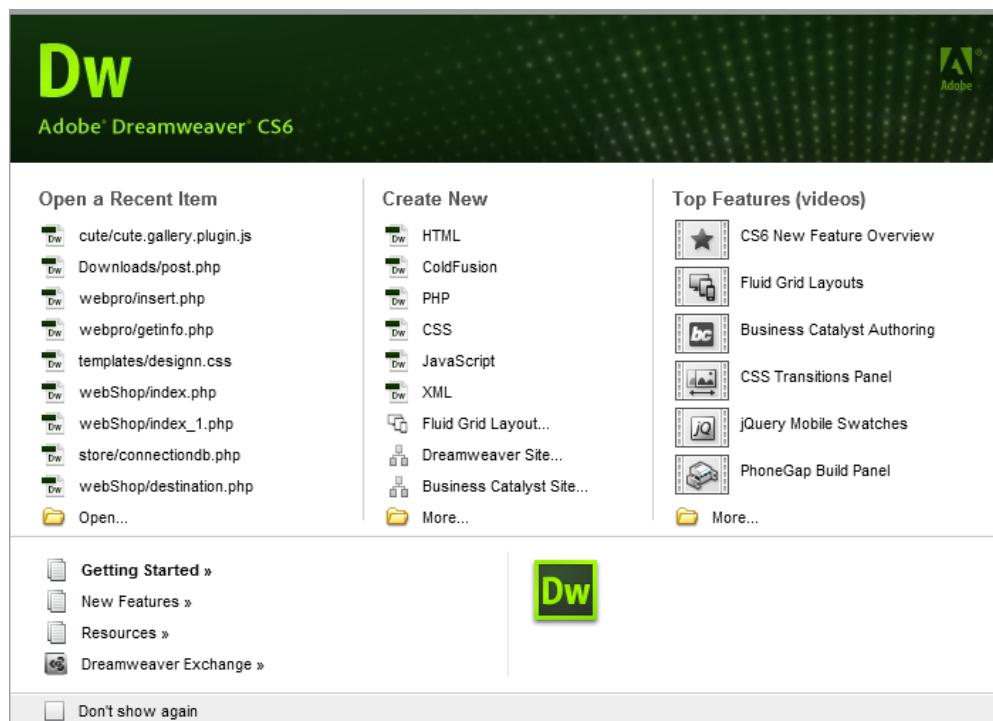
ຄລິກປຸ່ມ >All Programs > Adobe Master Collection CS6> Adobe Dreamweaver CS6



ຮູບ2.2 ຂັ້ນຕອນການເປີດເຂົ້າໃຊ້ Adobe Dreamweaver CS6

ເມື່ອເຂົ້າມາໃນ Dreamweaver ແລ້ວຈະພິບໜ້າເລີ່ມຕົ້ນ ຫຼື ທີ່ເຮັ້ນວ່າ Start Page ເຊິ່ງໄດ້ແບ່ງອອກເປັນ 3 ສ່ວນດັ່ງນີ້:

- ເປີດ Webpage ເກົ່າທີ່ເຄີຍສ້າງໄວ້ແລ້ວ (Open the Recent Item)
ເປັນສ່ວນທຳອິດທີ່ໃຊ້ສໍາລັບເປີດ Webpage ເກົ່າທີ່ເຄີຍສ້າງໄວ້ແລ້ວໂດຍໂປຣແກຣມຈະສະແດງລາຍຊື່ File ເລີ່ມນັ້ນຂຶ້ນມາ, ຖ້າຕ້ອງການເປີດເວັບໄດ້ໃຫ້ click ໃສ່ file ນັ້ນເລີຍ.
- ສ້າງ WebPage ຂຶ້ນມາໃໝ່ (Create New)
ໃນສ່ວນນີ້ເປັນການສ້າງ WebPage ຂຶ້ນມາໃໝ່ຂຶ້ງສາມາດເລືອກສ້າງ File ໄດ້ ຫຼາຍຊະນິດບໍ່ວ່າຈະເປັນໜ້າເວັບແບບທົ່ວໄປ (HTML) ຫຼື File Script ພາສາຕ່າງໆເຊັ່ນ: PHP, ASP, JavaScript ຫຼື JSP.
- Top Features(Videos)
ເມື່ອຄລິກໃນຫຼືວ້າໃນກຸ່ມນີ້ມັນກໍຈະເຊື່ອມຕໍ່ໄປຫຼາຍໜ້າ Page ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງໃນຮູບແບບວິດໂອໂດຍຜ່ານເຄືອຂ່າຍ Internet.



ຮູບ 2.3 ຂໍາເລີ່ມຕົ້ນຂອງ Dreamweaver CS6

2.2.2 ບັນດາກຸມເຄື່ອງມືຂອງ Dreamweaver CS6

ໃນ Dreamweaver CS6 ໄດ້ລວມເອົາເຄື່ອງມືຕ່າງໆໄວ້ໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ໄດ້ໃຊ້ຢ່າງສະດວກເຊິ່ງໄດ້ຈັດໃນໝວດຕ່າງໆດັ່ງນີ້: Menu Bar, ຫັບຕ່າງ Webpage(Webpage Window), Insert Palette, ຫັບຕ່າງ Properties (Properties Window), ຫັບຕ່າງ Site, ຫັບຕ່າງ Asset Palette, CSS Style, Behaviors Inspector ແລະ History.

- **Menu Bar**

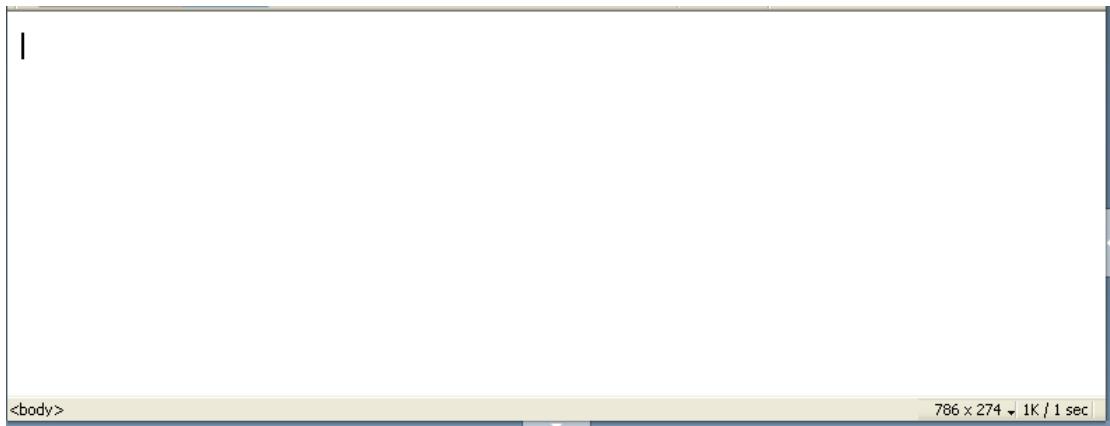
ແມ່ນແຖບລາຍການຄໍາສັ່ງທີ່ໃຊ້ຈັດການກ່ຽວກັບ Webpage ໃນໂປຣແກຣມ Dreamweaver ຊຶ່ງຄໍາສັ່ງເລີ່ມຕົ້ນທີ່ຖືກຈັດເປັນກຸມເປັນໝວດຂອງຄໍາສັ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັນຄື: File, Edit, View, Insert, Modify, Format, Commands, Site, Window ແລະ Help ເປັນຕົ້ນ.



ຮູບ 2.4 Menu bar ຂອງ Dreamweaver CS6

- **Webpage Window**

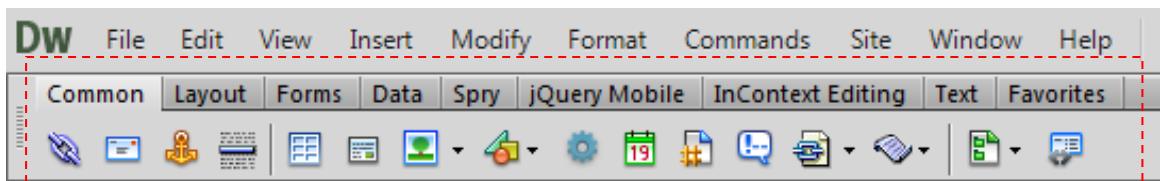
ເປັນພື້ນທີ່ສໍາລັບອອກແບບ, ຕົກແຕ່ງ ແລະ ໄສ່ບັນດາ Object ຕ່າງໆລົງໃນ Webpage ນັ້ນເອງ. ໜ້າຕາຂອງ Webpage ເມື່ອເບີ່ງຈາກ Browser ຫຼື ພິມອອກຫາງເຄື່ອງພິມຈະມີລັກສະ ນະ ດຽວກັບການຕົກແຕ່ງໃນພື້ນທີ່ນີ້ດ້ວຍຈຶ່ງເປັນທີ່ມາຂອງຄຳທີ່ວ່າ WYSIWYG (What-You-See-Is-What-You-Get) ສີສາກພື້ນຫຼັງ (Background Color)



ຮູບ 2.5 Page Window ຂອງ Dreamweaver CS6

- **Palette**

Dreamweaver ໄດ້ກຽມໜ້າຕ່າງ Object ຕ່າງໆທີ່ມີລັກສະນະເປັນປຸ່ມກົດທີ່ລວບລວມເອົາໄວ້ເປັນໝວດໝູ່ເຊື່ງເຮື່ອນວ່າ Palette ເນື້ອການຕົກແຕ່ງ ແລະ ເພີ່ມຄວາມສາມາດໃນການອອກແບບ Webpage ໄດ້ສະດວກ ແລະ ງ່າຍຂຶ້ນກວ່າເກົ່າ.



ຮູບ 2.6 ກຸ່ມເຄື່ອງມືທີ່ລວບລວມໄວ້ໃນຮູບແບບ Palette ຂອງ Dreamweaver CS6

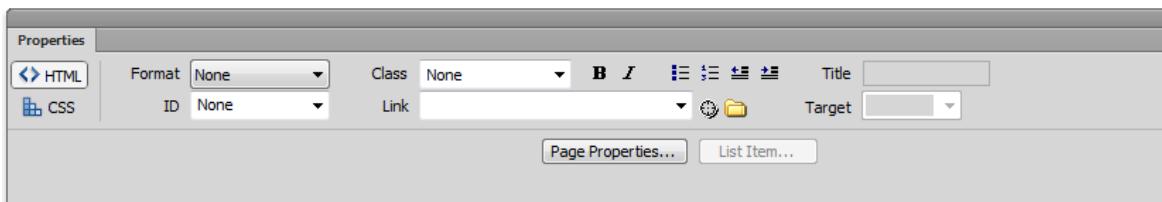
- **Properties Window**

ໃນ Properties Window ນີ້ໄດ້ລວມເອົາຄຸນລັກສະນະຕ່າງໆທີ່ໃຊ້ໃນການກຳນົດພາຍໃນ Webpage ບໍ່ວ່າຈະເປັນຮູບແບບຕົວອັກສອນ, ຂະໜາດ, ການຈັດ

ວາງ, ສີສັນ ຫຼື ຂະໜາດຂອງ Object ທີ່ໃສ່ລົງໄປໃນ Webpage. ນອກນີ້ຍັງສາມາດສ້າງຈຸດເຊື່ອມຕໍ່(Link) ໄປຍັງWebpage ອື່ນອີກທີ່ຫ້ອງ Link .ສາມາເປີດໜັກຕ່າງ Properties ໄດ້ໂດຍ click ທີ່ລາຍການ Window > Properties ຫຼື ກິດ Ctrl + F3 ເທິງແບ໱ນພິມ.

● Properties

ໜັກຕ່າງ Properties ເປັນໜັກຕ່າງທີ່ເອົາໄວ້ກຳນົດຄ່າພື້ນຖານຕ່າງໆທີ່ຈໍາເປັນ ຕ້ອງໃຊ້ໃນການສ້າງ Webpage ເຊັ່ນ: ເອົາໄວ້ກຳນົດຫົວຂໍ້ (Title), ສີຂອງ ຕົວອັກສອນ, ສີຂອງ Link, ສີພື້ນ ຫຼື ພາບພື້ນຫຼັງ, ໄລຍະຫ່າງຂອງ Cursor ກັບຂອບ (Margin), ລວມທັງການຕັ້ງຄ່າຂອງພາສາທີ່ຈະໃຊ້ໃນ Webpage ຫຼື ທີ່ເອີ້ນວ່າ Encoding. ການເປີດໜັກຕ່າງ Page Properties ສາມາດຮັດໄດ້ໂດຍ click ລາຍການ Window> Properties ຫຼື ກິດປຸ່ມ Ctrl + F3 ເທິງແບ໱ນພິມກໍໄດ້.



ຮບ 2.7 ໜັກຕ່າງ Properties

2.3 ກົມ Folder ສໍາລັບສ້າງເວບ

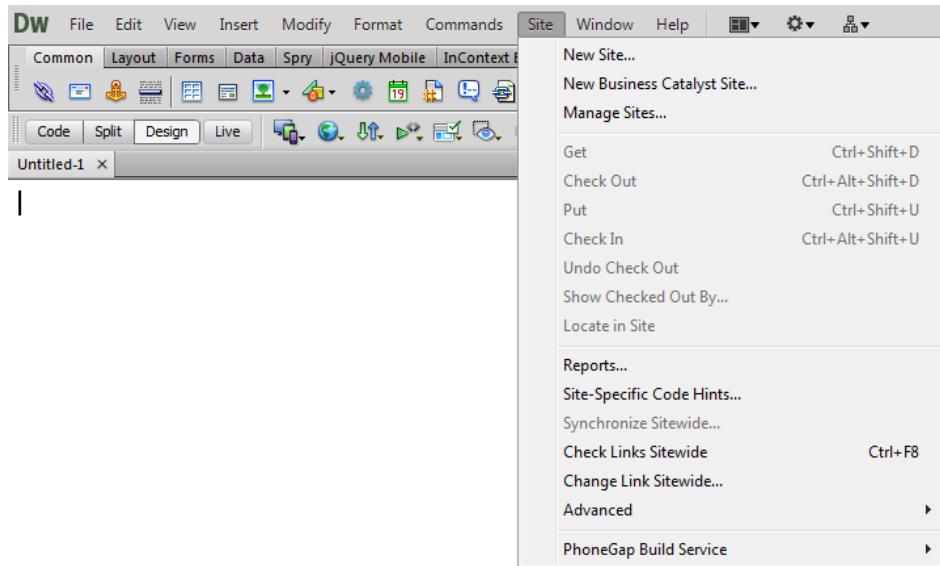
ກ່ອນການສ້າງເວບຄວນສ້າງ Folder ຂຶ້ນມາໃໝ່ເພື່ອເກັບຂໍ້ມູນໃຫ້ເປັນລະບຽບເພື່ອສະດວກໃນການແກ້ໄຂໃນເວລາທີ່ເວບໄຊມີປັນຫາ. ແລະການຕັ້ງຊື່ຂອງບັນດາ Folder ຄວນຕັ້ງຊື່ໃຫ້ມີຄວາມໝາຍເພື່ອສະດວກໃນການຈີ່ຈໍາເຊັ່ນ: Image ໄວ້ສໍາລັບເກັບຮູບພາບ, Script ໃຊ້ສໍາລັບເກັບ File Script ຕ່າງໆທີ່ໃຊ້ໃນເວບ ແລະ Folder Assets ທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບຂັບພະຍາກອນຕ່າງໆທີ່ໃຊ້ໃນເວບເຊັ່ນ: File ສູງ, File ວິດີໂອ, File flash ເລື່ມື້ເປັນຕົ້ນ.

2.4 ການສ້າງ Site ດ້ວຍ Dreamweaver CS6

ຫຼັງຈາກນີ້ Folder ສໍາເລັດຕໍ່ໄປເປັນການຮັດໃຫ້ໂປຣແກຣມ Dreamweaver CS6 ຖຸ້ມັງ ແລະ ເຊົາໃຈວ່າ Folder ເລົານີ້ເປັນເວບໄຊທີ່ຕ້ອງການສ້າງ ແລະ ສົ່ງສໍາຄັນອີກຢ່າງໜຶ່ງກໍຄືບັນດາຮູບພາບ ແລະ Link ຕ່າງໆທີ່ຖືກສ້າງພາຍໃນ Site ຈະສາມາດເຊື່ອມຕໍ່ກັນໄດ້ ບັນດາຕີບໍ່ວ່າຈະເອົາເວບໄຊຂອງເຮົາໄປເປີດຢູ່ຄອມພິວເຕີ່ມ່ວຍຮືນກໍຕາມ ຫຼື ເວົາໄດ້ວ່າເປັນ

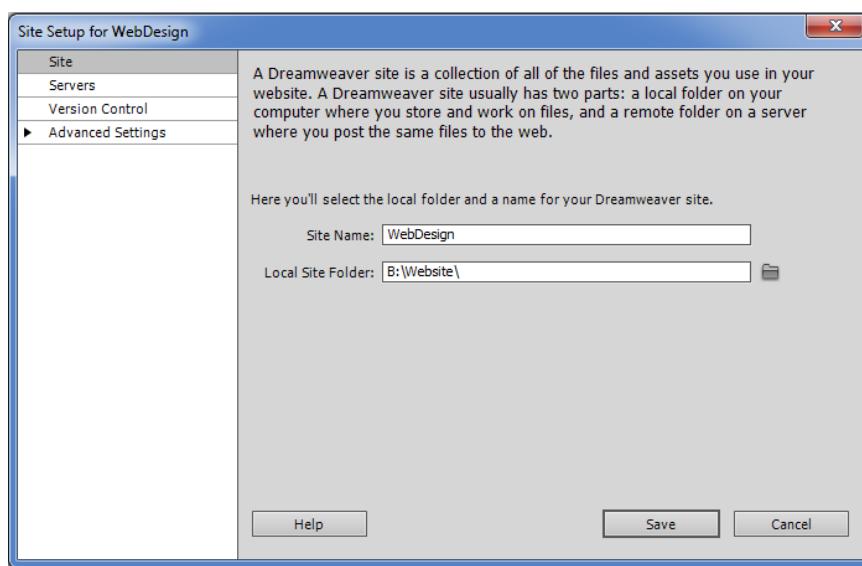
ການສ້າງໃຫ້ເກີດ Auto Path. ຂັ້ນຕອນໃນການສ້າງ Site ສາມາດຮັດໄດ້ໂດຍປະຕິບັດຕາມຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປນີ້:

1. ໄປທີ່ເມນູ Site > New site...



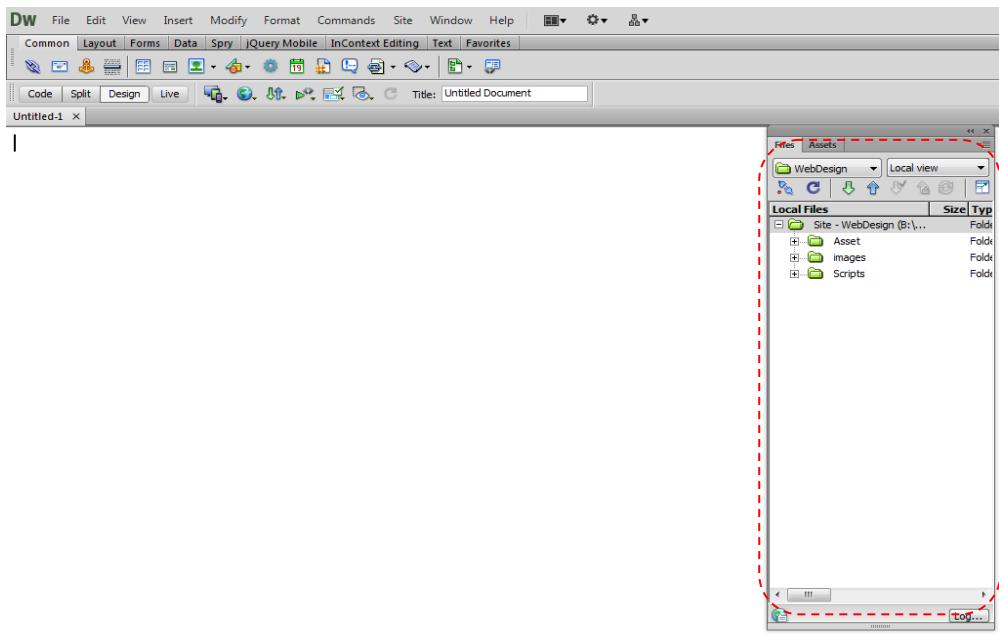
ຮູບ 2.8 ຂັ້ນຕອນການສ້າງ Site ໃໝ່

2. ຈາກນັ້ນຈະມີໜ້າຕ່າງ Site setup ປະກິດຂຶ້ນມາຈາກນັ້ນໃຫ້ຕັ້ງຊື່ຂອງ Site ທີ່ໜ້າຕ່າງ Site Name ແລະ ທີ່ໜ້າຕ່າງ Local Site Folder ແມ່ນບ່ອນທີ່ໃຊ້ແນ່ບ່ອນທີ່ໃຊ້ສ້າງ Site ເມື່ອເລືອກສໍາເລັດກໍກົດ Save



ຮູບ 2.9 ໜ້າຕ່າງ Site Setup

ເມື່ອກົດປຸ່ມ Save ແລ້ວທີ່ແຖບເຄື່ອງມີດ້ານຂວາທີ່ເອີ້ນວ່າ Panel Dock ຈະເຫັນ Site ຂອງເຮົາທີ່ຫາກໍສ້າງຂຶ້ນປະກິດຂຶ້ນມາໂດຍທີ່ມີ Folder ສີຂຽວປະກິດຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 2.10



ຮູບ 2.10 ເນື້ອສ້າງ Site ສໍາເລັດ

ຈຸດຕິໃນການສ້າງ Site ກ່ອນສ້າງເວັບໄຊ

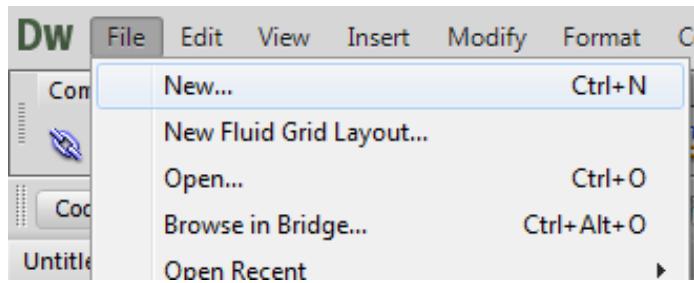
ເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າໃຈ ແລະ ເຫັນພາບໄດ້ຊັດເຈນວ່າການສ້າງ Site ກ່ອນການສ້າງເວັບໄຊມີຄວາມຈໍາເປັນແນວໃດຈະມາເປົ່າປະໂຫຍດຂອງການສ້າງ Site ໂດຍມີລາຍລະອຽດຕັ້ງນີ້:

1. ຫຼຸດບັນຫາ ແລະ ຂຶ້ຜິດພາດໃນຫານ Upload: ເພາະການສ້າງ Site ໄວ້າໃນເຄື່ອງເຮັດໃຫ້ມີການຈັດການໂຄງສ້າງຂອງ Folder ໄວຍ່າງເປັນລະບົບດັ່ງນັ້ນເວລາທີ່ Upload ໄປຍັງ Webserver ກໍ່ເປັນການຍົກໄປໝົດ Site ເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ໂຄງສ້າງຂອງເວັບທາງຝ່າງ server ຄືກັນ ກັບໂຄງສ້າງໃນເຄື່ອງ ຂອງເຮົາດ້ວຍເຫດນີ້ບັນຫາທີ່ມັກມີບັນຫາເຊັ່ນ: ຮູບພາບບໍ່ສະແດງເຜີນ ຫຼື ບັນຫາຂຶ້ຜິດພາດເນື້ອງ ຈາກໂຄງສ້າງຂອງ Folder ກໍ່ຈະບໍ່ເກີດຂຶ້ນ
2. ສ້າງເວັບໄດ້ສະດວກຂຶ້ນ: ເນື້ອສ້າງ Site ຂຶ້ນມາແລ້ວສາມາດຈັດການກັບ File ຫຼື Folder ຜ່ານ Panel Site ໄດ້ໂດຍກົງບໍ່ວ່າຈະເປັນການສ້າງ File ໃໝ່, ການເປີດ File ຮູບ, ການ copy ຫຼື ລືບ File ໂດຍສະເພາະແມ່ນ File ຮູບສາມາດລາກເຂົ້າມາວ່າງໃນພື້ນທີ່ສ້າງ WebPage ໄດ້ທັນທີເຮັດໃຫ້ການສ້າງເວັບສະດວກໜ້າຍຂຶ້ນ

2.5 ການເລີ່ມຕົ້ນສ້າງໜ້າ Webpage

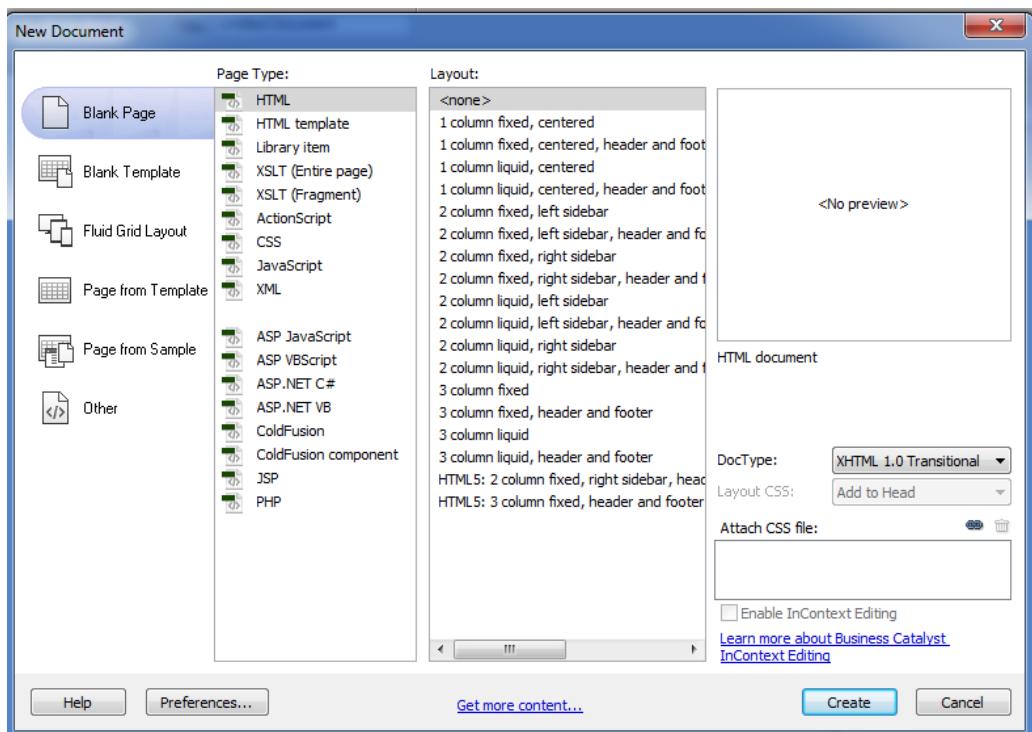
ເນື້ອສ້າງ Site ຮູບຮັບອຍແລ້ວກໍ່ມາເຖິງຂັ້ນຕອນການລົງມີສ້າງໜ້າ Web Page ເຊິ່ງມີຂັ້ນຕອນ ດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- Click Menu File > New ឬ ឯកសារប្រើប្រាស់ ចូលពីរបាយការណ៍
New Document បង្កើតថ្មី



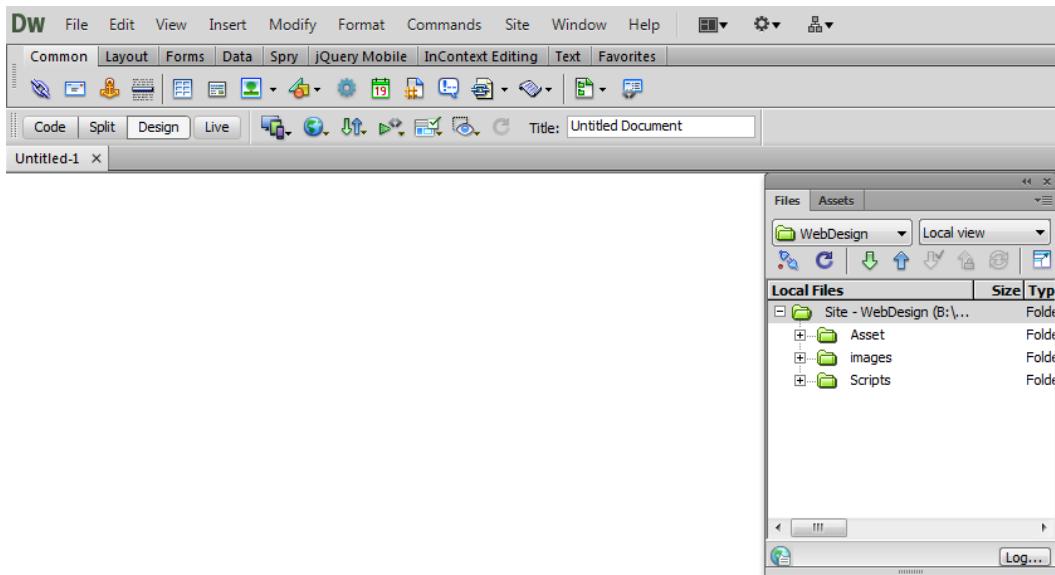
រូប 2.11 ជួយ New ដើម្បីរក្សាសាស្ត្រ Webpage ឱ្យ

- នៃទីន័រ New Document នឹងមិនមែនបញ្ជូនប្រព័ន្ធបែងចាញ់ទៅការឡើងទេ។ នៃបិទនេះនឹងធ្វើជាពីរក្នុងប្រព័ន្ធដោយគឺជាបែងចាញ់ទៅការ។ នៅក្នុងក្នុងប្រព័ន្ធនេះ នឹងមានប្រព័ន្ធទាំងអស់ទាំងអស់។ នៅក្នុងប្រព័ន្ធទាំងអស់នេះ នឹងមានប្រព័ន្ធទាំងអស់ទាំងអស់។



រូប 2.12 ទីន័រ New Document

- Click ចូលពីរបាយការណ៍ នៃទីន័រ New Document ឱ្យបង្កើតថ្មី។ នៅក្នុងប្រព័ន្ធទាំងអស់ នឹងមានឈ្មោះថា Untitled-1

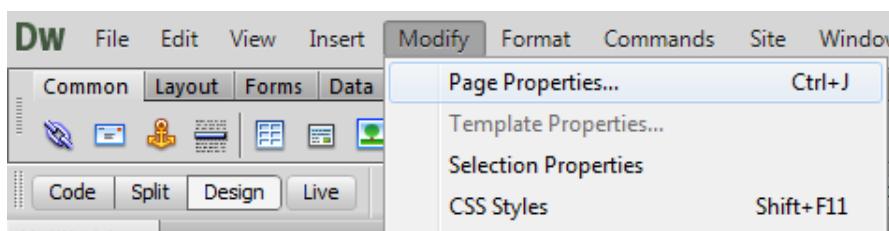


ຮູບ 2.13 ຂໍ້າ Webpage ໃໝ່ທີ່ຫາກໍສ້າງຂຶ້ນມາ

2.5.1 ອຸນສິນບັດເບື້ອງຕົ້ນຂອງ Webpage ທີ່ຕ້ອງກຳນົດ

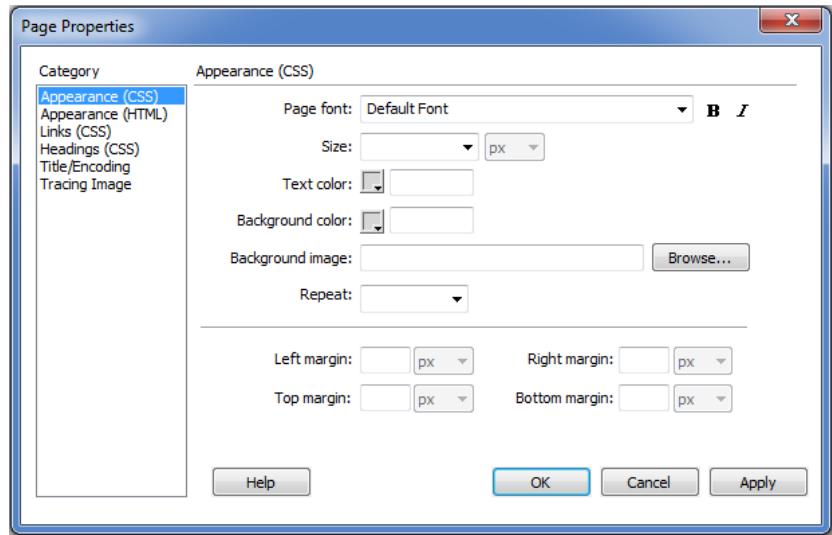
ເມື່ອສ້າງ Web Page ຂຶ້ນມາແລວກ່ອນຈະລົງມີສ້າງຕ້ອງຮູ້ກຳນົດຄຸນສິນບັດບາງຢ່າງທີ່ສໍາຄັນໃຫ້ກັບ Web Page ນັ້ນເສຍກ່ອນ, ເມື່ອຈາກຄ່າຂອງບັນດາຄຸນລັກສະນະຕ່າງໆທີ່ມາກັບເຄື່ອງ (Default Values) ອາດບໍ່ສອດຄ່ອງກັບສິ່ງທີ່ເຮົາຕ້ອງການຍາກໃຫ້ມີໃນໜ້າ Webpage. ເຊິ່ງຂັ້ນຕອນໃນການກຳນົດຄຸນສິນບັດເບື້ອງຕົ້ນມີ ດັ່ງນີ້:

1. Click ເມນຸ Modify > PageProperties... ຫຼື ກົດປຸ່ມ Ctrl+J
ແລວຈະປະກິດ ໜ້າຕ່າງຂອງ Page Properties ຂຶ້ນມາໃຫ້ກຳນົດຄຸນສິນບັດຂອງ Webpage



ຮູບ 2.14 ການເຂົ້າຫາ Page Properties ເພື່ອກຳນົດຄຸນສິນບັດເບື້ອງຕົ້ນຂອງ Webpage

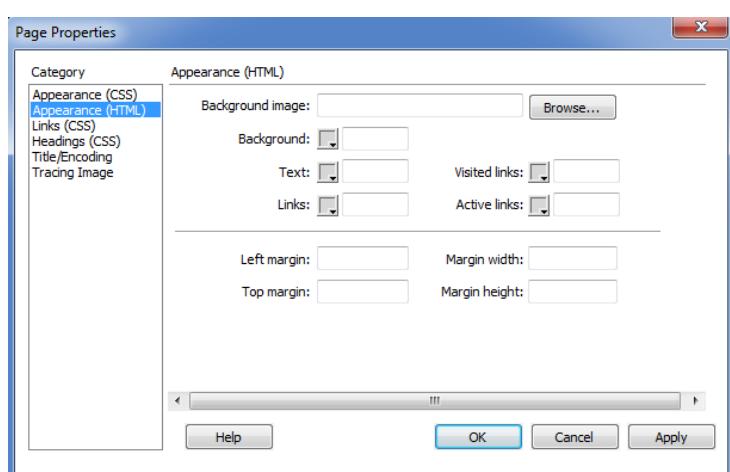
2. ເມື່ອໜ້າຕ່າງ Page Properties ບະກິດຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 2.15 ແລ້ວໃນຫ້ອງ Category ເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ Dreamweaver CS6 ເປັນຕົ້ນໄປໄດ້ແຍກ Appearance ເປັນ 2 ພວດດ້ວຍກັນຄື CSS ແລະ HTML ເຊິ່ງມີຄ່າທີ່ສາມາດກຳນົດດັ່ງນີ້.



ຮູບ 2.15 ພັດຕາງ Page Properties ທີ່ເລືອກຂວດ Appearance(CSS)

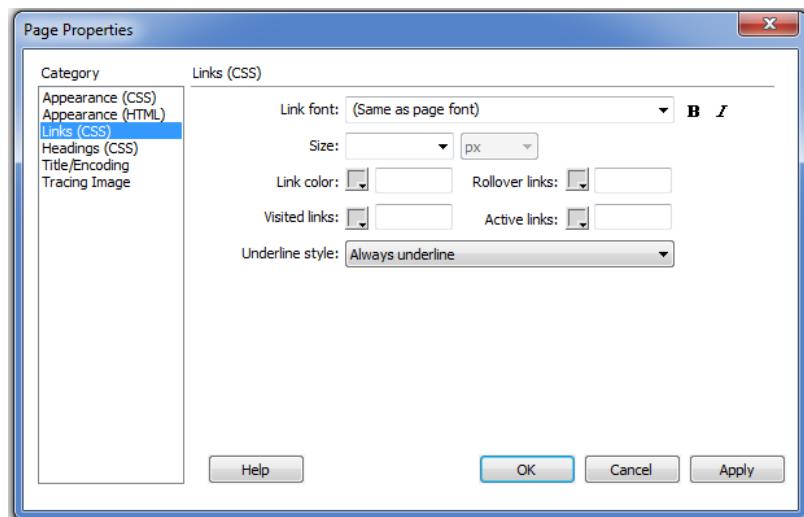
- Page Font: ເປັນການເລືອກ Font ທີ່ຈະໃຊ້ໃນໜ້າ Webpage
- Size: ຂະໜາດຂອງຕົວໜັງສີ
- Text Color: ສີຕົວໜັງສີ
- Background Color: ສີພື້ນຂອງໜ້າ Webpage
- Background Image: ໄຊຮູບພາບເປັນພື້ນຫຼັງຂອງ Webpage
- Repeat: ຕ້ອງການໃຫ້ພາບພື້ນຫຼັງສະແດງຜົນຊົ້າຫຼືບ
- Left Margin: ໄລຍະຫ່າງຂອງໜ້າ Webpage ຫາຂອບຂອງໜ້າຈຳເປື້ອງຊ້າຍ
- Right Margin: ໄລຍະຫ່າງຂອງໜ້າ Webpage ຫາຂອບຂອງໜ້າຈຳເປື້ອງຂວາ
- Top Margin: ໄລຍະຫ່າງຂອງໜ້າ Webpage ຫາຂອບຂອງໜ້າຈຳເປື້ອງເທິງ
- Bottom Margin: ໄລຍະຫ່າງຂອງໜ້າ Webpage ຫາຂອບຂອງໜ້າຈຳເປື້ອງລຸ່ມ

ເມື່ອເລືອກຂວດ Appearance(HTML) ດັ່ງຮູບ 2.16 ກໍ່ຈະເປັນການກຳນົດຄ່າຕ່າງໆດັ່ງນີ້:



ຮູບ 2.16 ພັດຕາງ Page Properties ທີ່ເລືອກຂວດ Appearance(HTML)

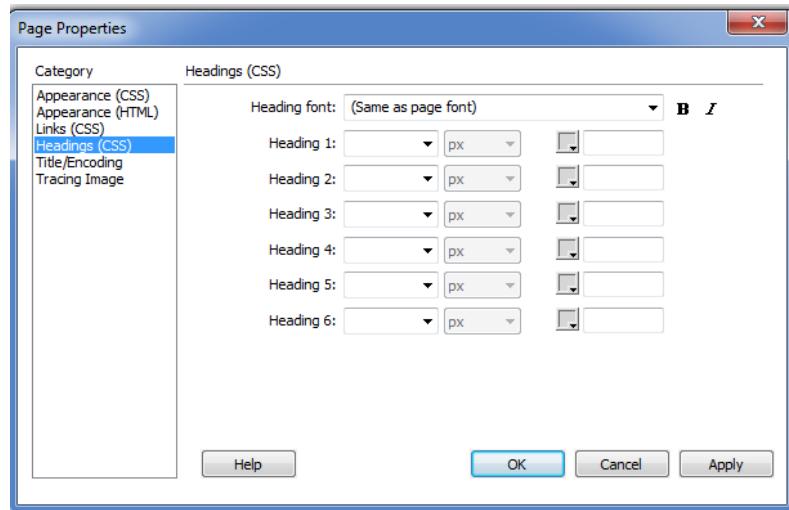
- Background image: រាយការណាបិំប៉ាង
 - Background: តិំផិំនខោខ្ម័ះ Webpage
 - Text : ស៊ិទិវអកសែន
 - Visited links : តិំខោខែង link ដីតើយ Click ឡើ
 - Links : តិំខោខែង link ពុំមួយចំណាំ Click
 - Active links : តិំខោខែង link និងខេមនេះដីរាយការណា Click
- ភាពមូលដ្ឋាន Click ដីមួល Links(CSS)



រូប 2.17 ខ្ម័ះពាក្យ Page Properties ដីលើកមួល Links(CSS)

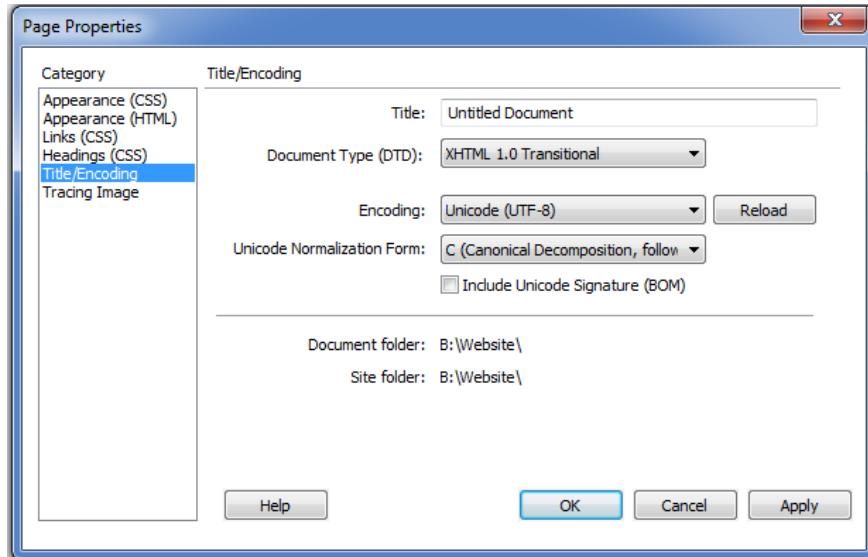
- Link font : រោង Font ខោខិវខ្ម័ះដីខ្លឹមជូន Link
- Size : ខេមនាតខោខិវខ្ម័ះដីខ្លឹមជូន Link
- Link Color : តិំខោខែង Link
- Rollover links : តិំខោខិវអកសែនដីខ្លឹមជូន Link មើលឱ្យ Mouse ឬបោះក្រុង
- Visited links : តិំខោខែង link ដីតើយ Click ឡើ
- Active links : តិំខោខែង link និងខេមនេះដីរាយការណា Click
- Underline style : រូបរាងការកំណើនដែលខ្លួនខ្លួនដីខ្លឹមជូន Link

ដីមួលខោខែង Headings(CSS) ដំបូងសៀវភៅដីខ្លឹមជូនលក្ខសោមខោខែងបំបាត់
ទិន្នន័យខ្លួនដីខ្លឹមជូន Webpage. មើល Click និងខេមនេះកំរាយកិច្ចខ្ម័ះពាក្យ
Headings(CSS) ព័ត៌មាន រូប 2.18



ຮູບ 2.18 ຫັນຕາງ Page Properties ທີ່ເລືອກຂວດ Headings(CSS)

- Heading font: ແມ່ນການກຳນົດ Font ທີ່ຈະໃຊ້ເປັນທີ່ວັນ
- Heading 1,2,3,4,5,6: ເປັນກຳນົດຂະໜາດຂອງຫົວຂໍ້ດັບ 1 ຫາ 6 ຕາມລຳດັບ ແລະສາມາດກຳສີຂອງ Heading ໄດ້ນໍາອີກ.
- ຕໍ່ຈາກນັ້ນແມ່ນໝວດ Title-Encoding, ເມື່ອກິດເຂົ້າມາໃນໝວດນີ້ຈະມີຄ່າຕ່າງໆທີ່ຕ້ອງກຳນົດດັ່ງນີ້:



ຮູບ 2.19 ຫັນຕາງ Page Properties ທີ່ເລືອກຂວດ Title-Encoding

Title: ໃສ່ຂີ້ວຂໍ້ຂອງໜ້າ Webpage ໂດຍທີ່ຂີ້ດັ່ງກ່າວຈະໄປປະກິດຢູ່ແຖນ Title bar
 Document Type (DTD): ຊະນິຕະຂອງເອກະສານ

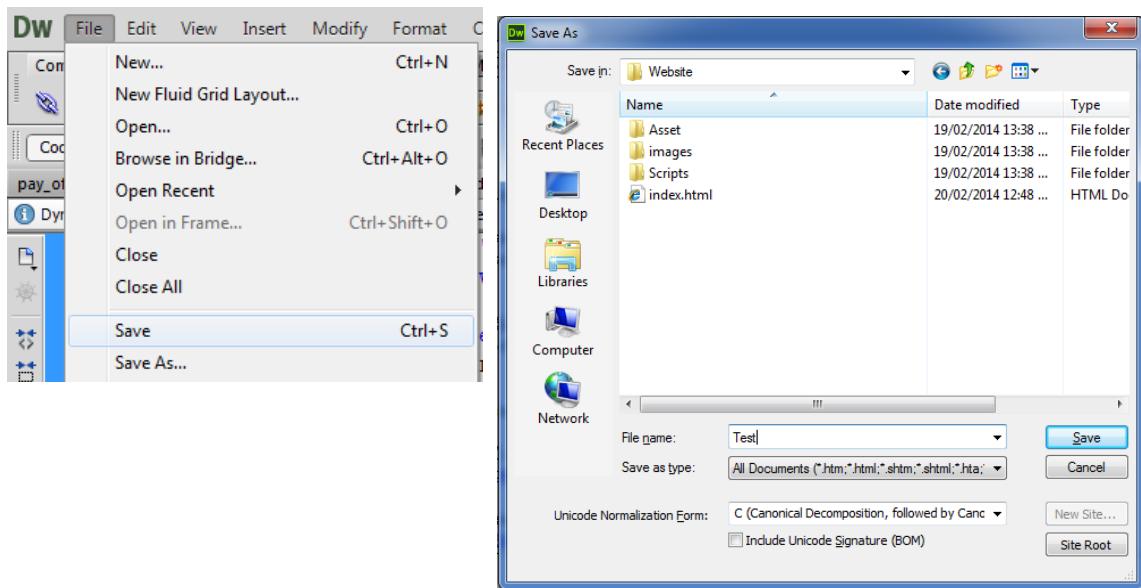
Encoding: ເລືອກປະເພດການເຂົ້າລະຫັດຂອງໜ້າ Webpage

Unicode Normalization Form: ຮູບແບບຂອງພາສາ Unicode

2.5.2 ການບັນທຶກ Webpage (Save Webpage)

ຫຼັງຈາກທີ່ສ້າງໜ້າ Webpage ສໍາເລັດ, ຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປກໍຈະເປັນການບັນທຶກ Webpage ໂດຍມີ ຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

Click ຫີ້ Menu File > Save ຫຼື ກິດ Ctrl+S > ຫີ້ຫຼອງ Save in ໃຫ້ກວດ ສອບວ່າແມ່ນ Folder ຫຼັກທີ່ເຮົາສ້າງຂຶ້ນມາ (Folder ລົງວກັບເຮົາສ້າງ Site ໄວ້) ຫຼື ບໍ່ຖຸກບໍ່ແມ່ນໃຫ້ປ່ຽນເປັນ Folder ຫຼັກທີ່ເຮົາ ສ້າງຂຶ້ນມາ > ຫີ້ຫຼອງ File Name ໃຫ້ໃສ່ຂຶ້ນ້າ WebPage ລົງໄປ > ກິດປຸ່ມ Save.



ຮູບ 2.19 ຂັ້ນຕອນການບັນທຶກ(Save)Webpage

ໝາຍເຫດ: ຖ້າໜ້າ Webpage ໄດ້ທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ເປັນໜ້າ Homepage ຕ້ອງໃສ່ຂີ້ໃຫ້ໜ້າ ນັ້ນເປັນ index.html

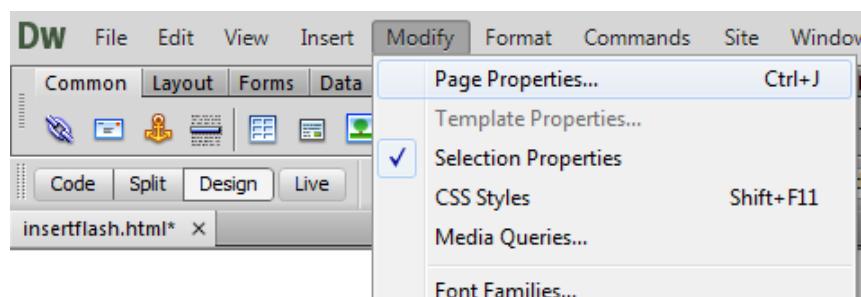
ပါဒီ 3 ဂာမီဆဲးခံခြားမှု နှင့် နူပေါ်

ໃນທຸກໆໜັ້າ Webpage ປະຕິເສດບໍ່ໄດ້ໄດ້ວ່າຈະຕ້ອງມີຂໍ້ຄວາມ ຫຼື ອູບພາບເພາະວ່າຖົາ Webpage ໄດ້ຫາກບໍ່ມີຂໍ້ຄວາມ ຫຼື ອູບພາບແລ້ວກໍຈະບໍ່ສາມາດສື່ສານກັບຜູ້ທີ່ເຂົ້າມາຊົມໄດ້ ແລະ ອູບພາບກໍເປັນສ່ວນທີ່ຊ່ວຍຂະໜາຍຄວາມໝາຍຂອງຂໍ້ຄວາມ, ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຊົມເຂົ້າໃຈໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການສື່ສານໄດ້ຫຼາຍຂຶ້ນ, ນອກຈາກນີ້ແລ້ວຖຸມີການຈັດວາງອູບພາບດີກໍເຮັດໃຫ້ເວັບໄຊອອກມາ ມີລັກສະນະສ່ວຍໆາມນຳອີກ.

3.1. งานไส้ขี้ควาน

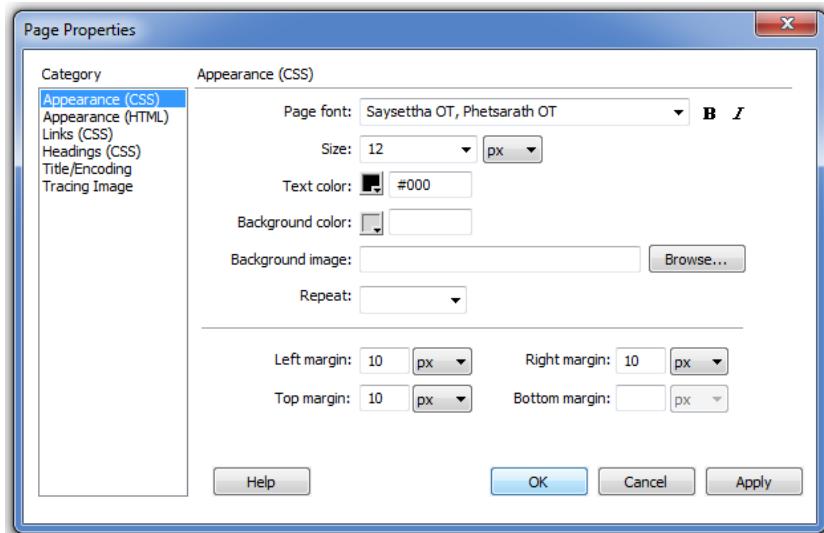
ວິທີການໃສ່ຂໍ້ຄວາມໃນ Webpage ກໍ່ຄືກັນກັບການພິມໃນໂປຣແກຣມທີ່ໄປໂດຍພິມຂໍ້ຄວາມທີ່ຕ້ອງການໃສ່ໃນພື້ນທີ່ຂອງໜ້າ Webpage ໄດ້ທັນທີ, ແຕ່ກ່ອນຈະລົງມີພິມແມ່ນຕ້ອງຕັ້ງຄ່າຕ່າງໆ ໃຫ້ກັບຂໍ້ຄວາມເພື່ອໃຫ້ຖືກຕ້ອງຕາມຄວາມຕ້ອງການເສຍກ່ອນໂດຍມີລາຍລະອຽດດັ່ງນີ້:

- Click เลือก Modify > Page Properties ซึ่ง กด Ctrl+J ได้



ຮັບ 3.1 ສະແດງການເຂົ້າຫາ Page Properties ເພື່ອກຳນົດຄໍາໃຫ້ກັບການຂຽນຂໍ້ຄວາມ

- ທີ່ Category ເລືອກ Appearance ໃນ Dreamweaver CS6 ໄດ້ແບ່ງ Appearance ອອກເປັນ 2 ໝວດຄື: Appearance(CSS) ແລະ Appearance(HTML), ໃຫ້ເລືອກຂວາມ Appearance(CSS) ເພື່ອກຳນົດຊະນິດ(Page Font), ຂະໜາດຂອງຕົວອັກສອນ (Font size), ສີຂອງຂໍ້ຄວາມ (Text color). ນອກຈາກນັ້ນໃນ Appearance (CSS) ຍັງມີບ່ອນໃຫ້ກຳນົດສີພື້ນ Background color, ກຳນົດພາບພື້ນຫຼັງ Background image, ການກຳນົດຄ່າຊ່ອນກັນຂອງຮູບພາບທີ່ໃຊ້ເປັນພາບພື້ນຫຼັງແບບຊຳ (Repeat) ແລະ ການກຳນົດໄລຍະຫ່າງຂອງຕຳແໜ່ງໜັງສີຫ່າງຈາກຂອບທັງ 4 ດ້ານຂອງໜ້າຈຳ ໂດຍທີ່ມີໄລຍະຫ່າງຈາກຂອບເບື້ອງຊ້າຍ (Left margin), ຂອບເບື້ອງຂວາ (Right margin), ຂອບເບື້ອງເທິງ(Top margin) ແລະ ຂອບເບື້ອງລຸ່ມ(Bottom margin).



ຮູບ 3.2 Appearance(CSS)

3.1.1 ການປ່ຽນແປງລັກສະນະຂອງຂໍ້ຄວາມສະເພາະສ່ວນ

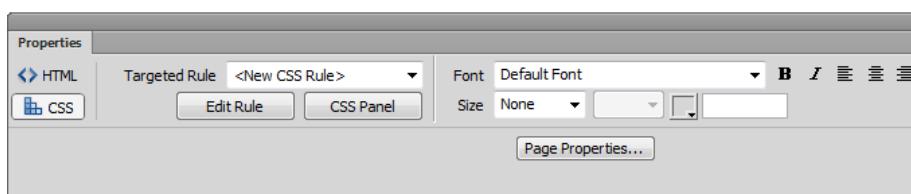
ເມື່ອຕ້ອງການຢາກປ່ຽນສີ ຫຼື ຢາກເນັ້ນສີຂອງຂໍ້ຄວາມໄດ້ນິ້ງສາມາດເຮັດໄດ້ຕ້ົງນີ້:

1. ເລືອກເອົາຂໍ້ຄວາມທີ່ຕ້ອງການຈະປ່ຽນແປງ > ຈາກນັ້ນ Click ເລືອກຄຸນລັກສະນະທີ່ຕ້ອງການປ່ຽນແປງໃນໜ້າຕ່າງ Properties ດັ່ງຮູບ 3.3

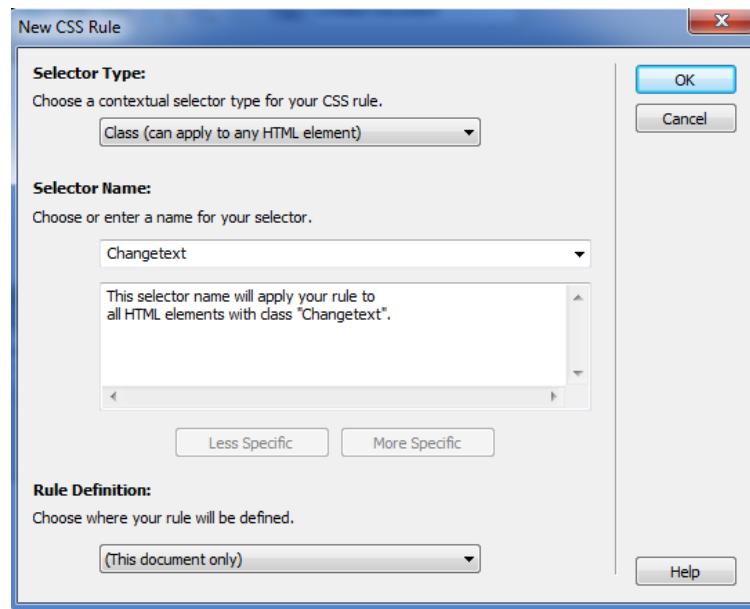
ຖ້າທາກມີການປ່ຽນແປງໄດ້ນິ້ງເກີດຂຶ້ນກັບຂໍ້ຄວາມກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ຂຶ້ນດັ່ງຮູບ 3.4

2. ຢູ່ໃນໜ້າຕ່າງຂອງ New CSS Rule ນີ້ໃຫ້ເລືອກ Selector Type ໃຫ້ເລືອກເປັນແບບ Class(Can apply to any HTML element) ແພາະນັນສາມາດໃຊ້ໄດ້ກັບອີງປະກອບຕ່າງໆຂອງHTML > ຈາກນັ້ນໃຫ້ທຳການຕັ້ງຊື່ທີ່ຫຼອງ Selector Name ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງໄດ້ຕັ້ງຊື່ວ່າ Change text > ແລະ ທີ່ Rule Definition ໃຫ້ເລືອກເອົາ This Document only ເຊິ່ງເປັນການກຳນົດໃຫ້ລັກສະນະທີ່ປ່ຽນແປງນີ້ສາມາດໃຊ້ໄດ້ກັບເອກະສານນີ້ພຽງໄຕຄູວເຖິ່ນນັ້ນ > Click Ok

Participate Application
 Full Name:
 Age:
 Occupation:
 TEL:
 Email:

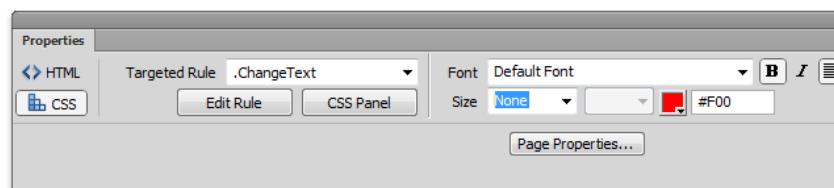


ຮູບ 3.3 ເລືອກຂໍ້ຄວາມທີ່ຕ້ອງການປ່ຽນແປງລັກສະນະໃນແຖບ Properties



ຮູບ 3.4 ການຕັ້ງຄ່າຢູ່ໃນໜ້າຕ່າງຂອງ New CSS Rule

3. ຫຼັງຈາກທີ່ກິດ Ok ແລ້ວ, ທີ່ຫ້ອງ Targeted rule ກໍ່ຈະປະກິດຊື່ຂອງ Selector ທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍນຳໜ້າດ້ວຍເຄື່ອງໝາຍ “.” ເຊິ່ງບໍ່ບອກໃຫ້ຮູ່ວ່າ Selector ໂຕນີ້ເປັນແບບ Class ແລະ ເຮົາສາມາດນຳໃຊ້ລັກສະນະດັ່ງກ່າວນີ້ກັບຂໍ້ຄວາມອື່ນໄດ້ອີກພູງແຕ່ທຳການ Select ຂໍ້ຄວາມທີ່ຕ້ອງການປ່ຽນ ແລ້ວໄປເລືອກເອົາ Selector ທີ່ເຮົາສ້າງໄວ້ດັ່ງຕົວຢ່າງໃນ ຮູບ 3.5 ທີ່ມີການປ່ຽນສີຂອງຂໍ້ຄວາມໃຫ້ເປັນສີແດງ.

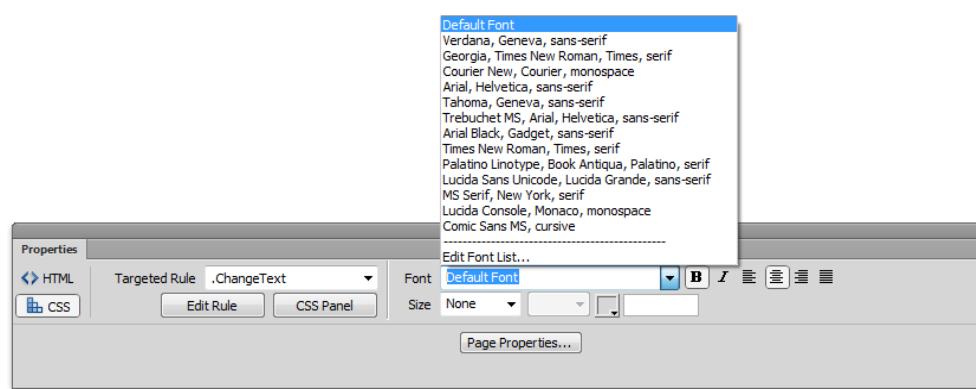


ຮູບ 3.5 ການປັບປ່ຽນລັກສະນະຕາມຮູບແບບທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້

3.1.2 ການຕັ້ງຄ່າສໍາລັບພາສາລາວ

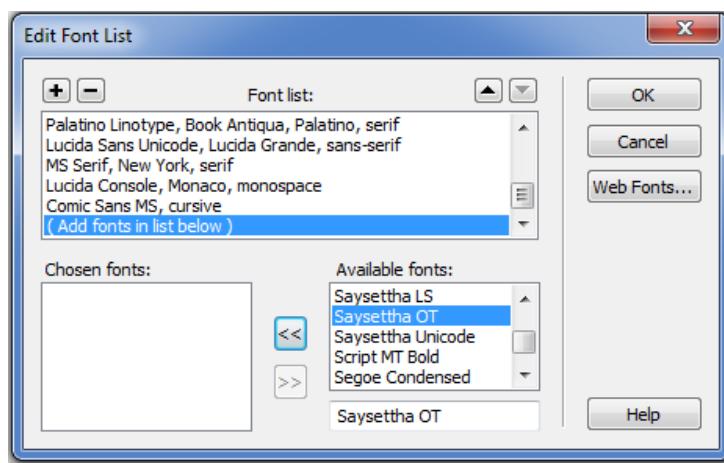
ໂດຍບີກກະຕິແລ້ວຫຼັງຈາກທີ່ຫາກໍາລົງໂປຣແກຣມ ແລະ ເປີດມາໃຊ້ຈະບໍ່ສາມາດ
ພິມພາສາລາວໄດ້ທັນທຶນນັ້ນ, ເພື່ອຈະໃຫ້ສາມາດໃຊ້ພາສາລາວໃນ Dreamweaver
CS6 ໄດ້ຕ້ອງປະຕິບັດຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ຫຼັງຈາກທີ່ເຂົ້າສູ່ໂປຣແກຣມ Dreamweaver ແລ້ວທີ່ຂ້ອງ Properties ໃຫ້
ເລືອກກຸ່ມຄຳສັ່ງ CSS
2. ຈາກນັ້ນຈະມີລາຍການຂອງ Font ໃຫ້ເລືອກໃຊ້ໃນນັ້ນໃຫ້ຄລິກທີ່
ຈາກລາຍການຂອງ Font ແລ້ວເລືອກ Edit Font list ດັ່ງຮູບ 3.6



ຮູບ 3.6 ການເຂົ້າເລືອກ Font ທີ່ຈະໃຊ້ໃນການສ້າງເວັບ

3. ຈາກນັ້ນຈະມີໜັ້ງຕ່າງຂອງ Edit Font List ປະກິດຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 3.7



ຮູບ 3.7 ໜັ້ງຕ່າງຂອງ Edit Font List

4. ທີ່ທີ່ Available Font ໃຫ້ເລືອກ Font ລາວທີ່ເປັນປະເພດ Unicode
ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງນີ້ແມ່ນເລືອກເອົາ Saysettha OT ແລ້ວກິດປຸ່ມ <<>> ເພື່ອເປັນການເພີ່ມ
Font ເຂົ້າໃນລາຍການ Font ທີ່ຈະນຳໃຊ້

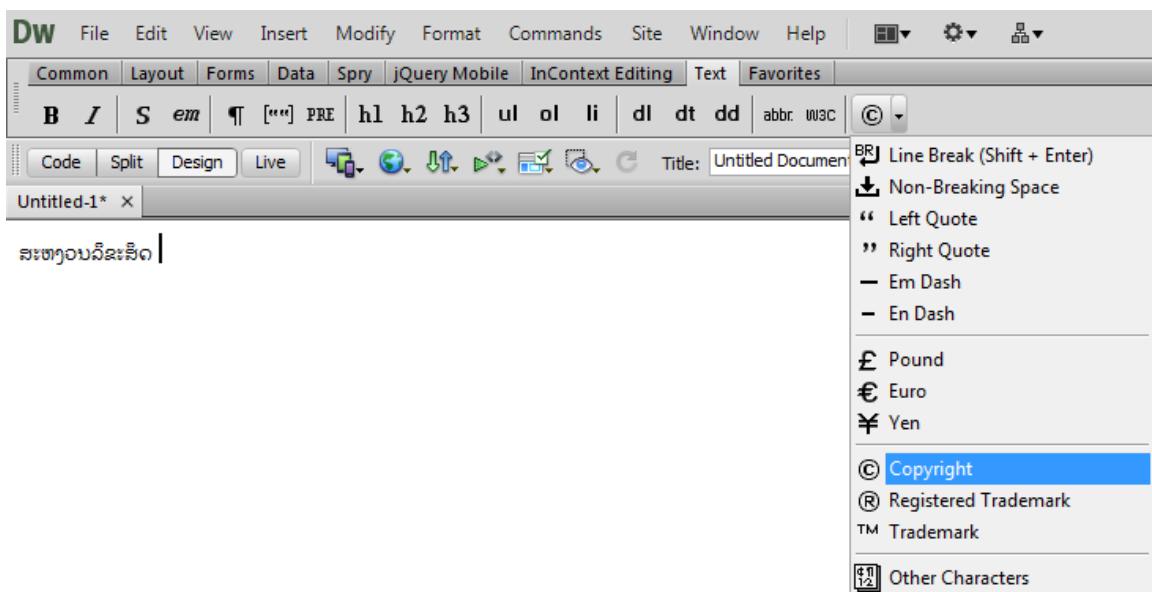
5. กดปุ่ม OK ກໍຖືວ່າ ສໍາເລັດ, ລັງຕໍ່ໄປທັກຕ້ອງການຢາກພິມພາສາລາວກໍສາມາດເລືອກເອົາ Font ຕາມທີ່ໄດ້ເລືອກໄວ້ແລ້ວກໍສາມາດພິມໄດ້ເລີຍ.

3.1.3 ການແຊກຕົວອັກສອນພິເສດ

ການແຊກອັກສອນພິເສດເຊັ່ນສັນຍາລັກສະຫງວນລິຂະສິດ © (Copyright) ຫຼືຄ່າສະເພາະທາງຄະນິດສາດ, ສະກຸນເງິນຕາ ແລະ ອື່ນໆ. ເຊິ່ງສາມາດແຊກເຄື່ອງໝາຍເລື່ອນີ້ລົງໃນເວບໄດ້ໂດຍມີວິທີກີ:

1. ວາງ Cursor ໃນຕຳແໜ່ງທີ່ຕ້ອງການແຊກອັກສອນພິເສດ
2. Click ແຫັບ Text ທີ່ແກ່ບ Insert Bar
3. Click ປຸ່ມ © Copyright ຈະປະກິດລາຍການສະແດງອັກສອນພິເສດ

ຂຶ້ນມາ



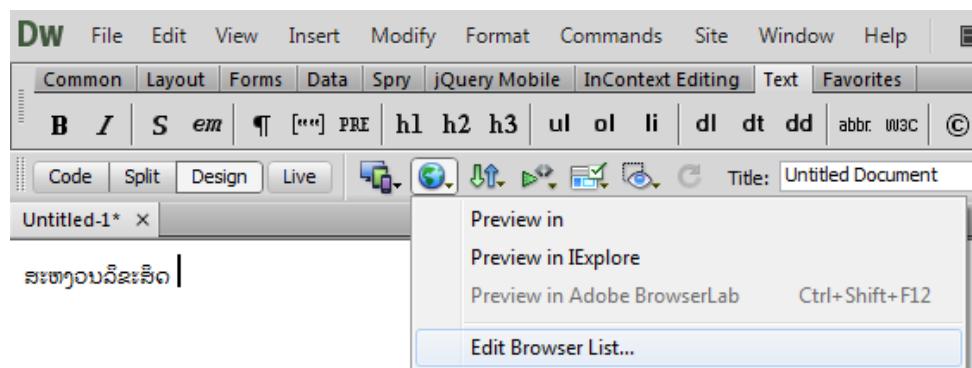
ຮູບ 3.8 ສະແດງການແຊກອັກສອນພິເສດ

3.1.4 ການສະແດງຜົນເທິງ Browser

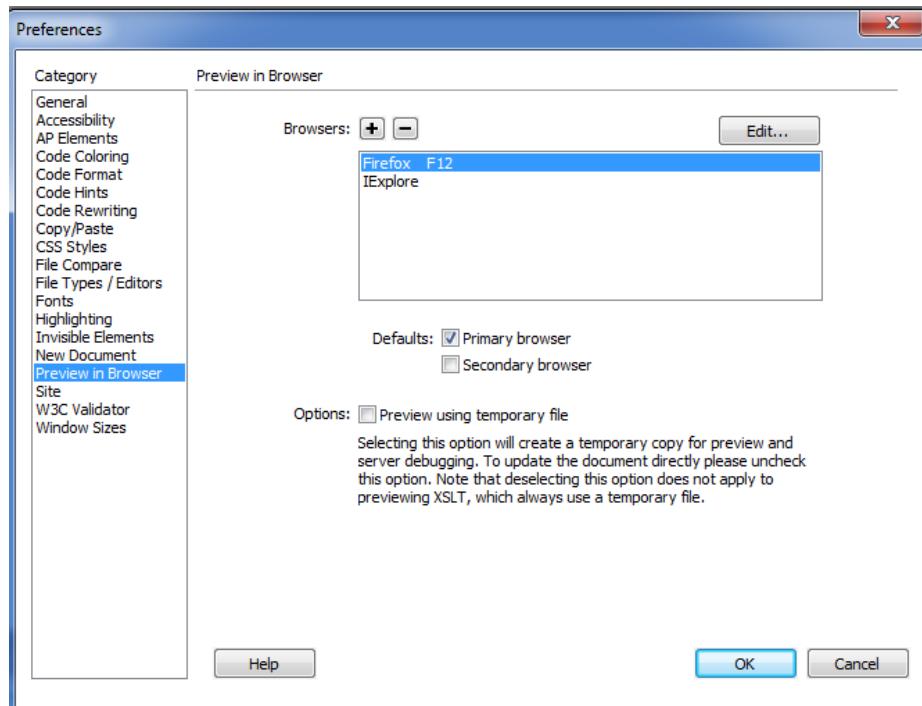
ເມື່ອຕ້ອງການຢາກຮູ້ວ່າ Webpage ທີ່ສ້າງມາມີໜັດຕາເປັນແນວໄດ້ເນື້ອນນໍາໄປສະແດງຜົນເທິງ Browser ເຊິ່ງສາມາດຮັດໄດ້ໂດຍມີຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ກ່ອນອື່ນຕ້ອງບັນທຶກ WebPage ເສຍກ່ອນ
2. Click ໃສ່ປຸ່ມ ເທິງ Tool bar ແລ້ວເລືອກ Menu Preview in iexplore ຫຼື ອາດກິດປຸ່ມ F12 ເລີຍກໍໄດ້ພູ້ເທິ່ງນີ້ກໍສາມາດເບິ່ງກະສະແດງຜົນ Webpage ໄດ້ແລ້ວ.

ໝາຍເຫດ: ຖ້າຕ້ອງການປາກສະແດງຜົນຂອງ Webpage ເຖິງ Browser ອື່ນງາຕາມຕ້ອງການກໍ່ສາມາດເຮັດໄດ້ໂດຍການ Click ໄສປຸ່ມ  > Edit Browser list ກໍ່ຈະປະກິດໜັກຕ່າງ Preferences ຂຶ້ນມາເຊິ່ງເຄີຍສາມາດເພີ່ມ ຫຼື ຫຼຸດຈຳນວນ  Browser ທີ່ສາມາດນຳໃຊ້ໃນການ Preview ໄດ້ໂດຍຮູ່ໃສ່ຈຳນວນ Browser ທີ່ມີຢູ່ໃນເຄື່ອງເຮົາ. ຖ້າຕ້ອງການເພີ່ມ Browser ໃນການ Preview ຮໍ່ໃຫ້ Click ຫຼືປຸ່ມ ແລະກໍາຕ້ອງການລືບ Browser ໃນການ Preview ກໍ່ໃຫ້ Click ຫຼືປຸ່ມ Browser ແລະເມື່ອມີໝາຍ Browser ທີ່ໃຊ້ໃນການ Preview ສາມາດກຳນົດເລືອກໃຊ້ Browser ຫຼັກໄດ້ໂດຍການເລືອກ Primary Browser ທີ່ຫ້ອງລາຍການ default ສຸດທ້າຍກໍ່ກິດປຸ່ມ OK



ຮູບ 3.9 ການເລືອກ Edit Browser List ເພື່ອເພີ່ມຫຼືຫຼຸດ Browser ໃນການ Preview



ຮູບ 3.10 ໝ້າຕ່າງ Preferences ທີ່ໃຊ້ໃນການກຳນົດ Browser ໃນການ Preview

3.2 ການໃສ່ຮູບພາບ

ຮູບພາບເປັນອີງປະກອບໜຶ່ງທີ່ເຮັດໃຫ້ໜ້າ Webpage ມີຄວາມໜ້າສົນໃຈ, ຫັງເປັນສ່ວນປະກອບທີ່ສຳຄັນທີ່ໃຊ້ປະກອບການອະທິບາຍບົດຄວາມ ຫຼື ບັນຫາຕ່າງໆເພື່ອເຮັດໃຫ້ເຂົ້າໃຈໆ່າຍ ແລະ ຈະແຈ້ງຂຶ້ນຕື່ມ. ຮູບພາບທີ່ໃຊ້ເຂົ້າໃນການສ້າງ Webpage ໂດຍທີ່ວ່ໄປຈະນຳໃຊ້ຮູບພາບ 3 ປະເທດດ້ວຍກັນຕື່:

- File ທີ່ມີນາມສະກຸນເປັນ .GIF (Graphic Interchange Format)
 - File ທີ່ມີນາມສະກຸນເປັນ .JPG (Joint Photographic Group)
 - File ທີ່ມີນາມສະກຸນເປັນ .PNG (Portable Network Graphics)

ຮູບພາບ 3 ປະເພດນີ້ລວມແລ້ວແຕ່ມີເອກະລັກ ແລະ ຈຸດພື້ສະດຂອງຕົນເອງເຊິ່ງ

ສາມາດສະໜູບໄດ້ຄື:

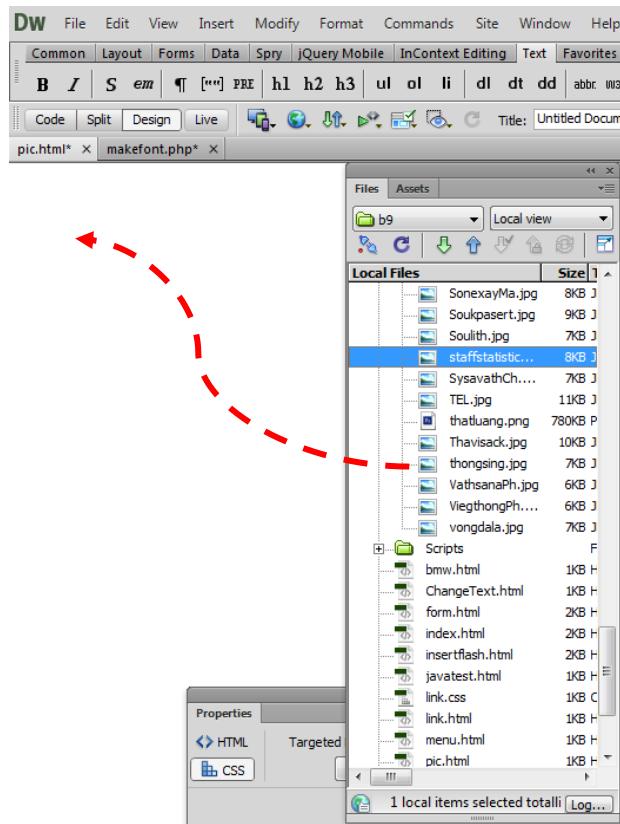
1. .GIF เป็นไฟล์รูปที่มีภาพเปลี่ยนไปเรื่อยๆ 256 สีเท่านั้น, สามารถส้างภาพขึ้นมาเป็นลักษณะ png ได้ แต่ภาพจะบล็อกที่ภาพเดียวไม่สามารถเคลื่อนไหว (Animation) ได้, มีขนาด 8 bits/256 สี. เมื่อมีภาพบล็อกต่อเนื่องกันหลายภาพ เช่น ภาพคนเดิน ภาพคนวิ่ง เป็นต้น จึงเรียกว่า GIF ไฟล์ ไฟล์ GIF นี้จะต้องมีไฟล์ตัวควบคุม เช่น HTML, CSS, JavaScript หรือ XML ที่ช่วยให้ไฟล์ GIF ทำงานได้ เช่น การเลือกภาพ หรือการกำหนดลักษณะของภาพ

3. .PNG เป็นรูปภาพมาตรฐานของ Adobe Firework, มีช่องมาตราฐาน 24 bits/ 16 ล้านสี, สามารถเป็นรูปที่มีรูปไปร์ใส่เข้าด้วยกัน แต่มีบาง Web browser บล็อก
หัวข้อที่ต้องการจะแสดง .PNG

3.2.1 ການໃສ່ຂະບົມາບໃນໜ້າ Webpage

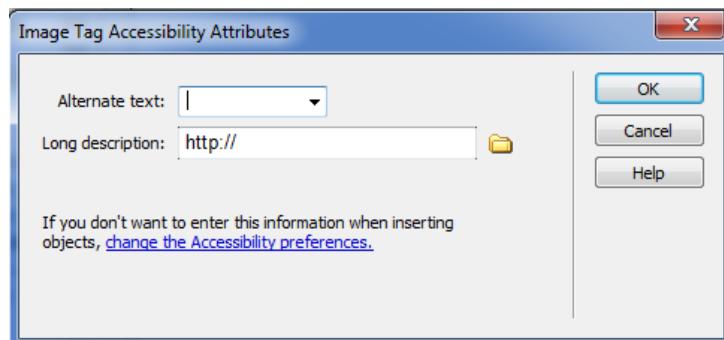
ການໃສ່ຮູບພາບໃນໜັ້ງ Webpage ແມ່ນສາມາດເຮັດໄດ້ຫຼາຍວິທີແຕ່ໄນ້ບົດນີ້ຈະຂໍສະເໜີໃຫ້ຮັບສອງວິທີພື້ນຖານດັ່ງນີ້ລາຍລາດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

ວິທີທີ1: ຫຼັງຈາກທີ່ສ້າງ Site ສໍາເລັດ(ບົດຮຽນບົດທີ 2) ເມື່ອກຳເຊົາໄປເຖິງໃນ Local Files ແລະ ຖ້າຄລິກໄສ Folder ທີ່ບັນຈຸຮູບພາບມັນກໍຈະສະແດງບັນດາຮູບພາບ ຕ່າງໆອອກມາ ດັ່ງຮູບ 3.11. ກໍສາມາດລາຍກູບມາວາງໄສ່ບໍ່ອນທີ່ຕ້ອງການໃນໜ້າ Webpage ໄດ້ເລີຍ



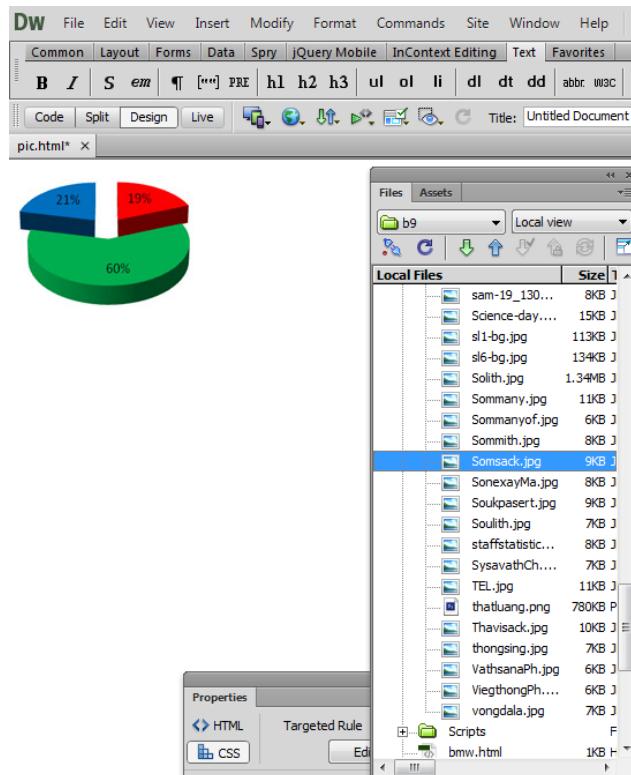
ຮູບ 3.11 ການຕຶງຮູບພາບຈາກ Local Files ໃສ່ໃນໜັ້ງ Webpage

ຫຼັງກາຈາກລາກຮູບໄປປະໄວ້ໃນຕຳແໜ່ງທີ່ຕ້ອງການໃນ Webpage ຈະປະກິດ Dialog box ທີ່ມີຊື່ວ່າ Image Tag Accessibility Attributes ໃຫ້ຄົລິກປຸ່ມ Cancel ເພື່ອຂໍາມຂັ້ນຕອນການກຳລົດລາຍລະອຽດເພາະ ໂດຍທີ່ວ່າໄປແລ້ວຮູບທີ່ເອີນາໃສ່ຈະຮັກສາຄຸນລັກສະນະພື້ນຖານໄວ້ຢ່າງຄົບຖວນ.



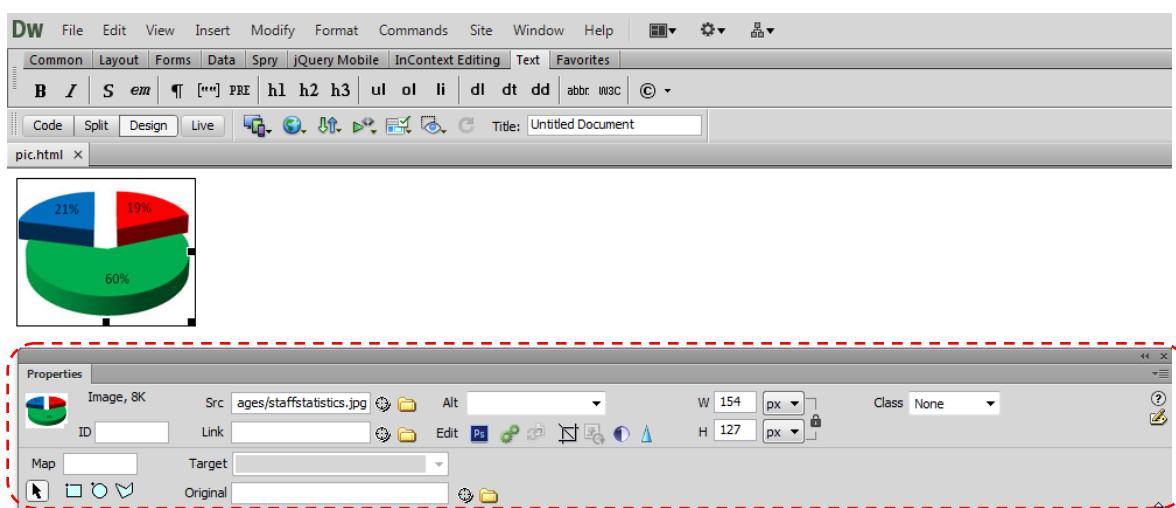
ຮູບ 3.12 ເມື່ອປະກິດໜັ້ງ Image Tag Accessibility Attributes ໃຫ້ກົດປຸ່ມ Cancel

ຮູບທີ່ຖືກລາກກຳຈະມາປະກິດຂຶ້ນທີ່ໜັ້ງ Webpage ດັ່ງຮູບ 3.13



ຮູບ 3.13 ສະບັບຈະປະກິດຢູ່ໜ້າ Webpage ພາບຫຼັງລາກຮູບມາໃສ'

ໃນການນຳເອົາຮູບມາໃສ' ຈຳເປັນຕົວຮູ້ການກຳນົດຄຸນລັກສະບະ (Properties) ທີ່ສໍາຄັນຂອງຮູບທີ່ສະແດງໃນແຖບ Properties ດັ່ງລາຍລະອຽດຕໍ່ໄປນີ້:



ຮູບ 3.14 ແຖບ Properties ຂອງຮູບທີ່ຖືກເລືອກ

- ຈາກຮູບ 3.14 ຈະເຫັນໄດ້ວ່າເມື່ອມີການຄລິກເລືອກຮູບແຕບ Properties ຂອງ ຮູບພາບປະກິດອອກມາໂດຍຈະມີຮູບຂອງພາບທີ່ຖືກເລືອກສະແດງ Preview ໃຫ້ເຫັນພົມທັງ ບອກວ່າເປັນ ຮູບພາບທີ່ມີຂະໜາດ 8KB(ຕາມຮູບຕົວຢ່າງ)
- ທີ່ Map ແມ່ນເຮົາສາມາດກຳນົດໃຫ້ຈຸດຕ່າງໆໃນຮູບໃຫ້ເປັນ link ໄດ້ຊື່ມີໃຫ້ເລືອກດ້ວຍກັນ 3 ຮູບແບບສີ: ສີລົ່ງ , ວົງມິນ  ແລະ  ການກຳນົດຈຸດເປັນຮູບໝາຍຈາມໃຈ
- Src ແມ່ນບອກທີ່ຢູ່ຂອງຮູບ
- Link ແມ່ນບ່ອນກຳນົດຈຸດເຊື່ອມຕໍ່ຈາກຮູບໄປໜາປາຍຫາງທີ່ຕ້ອງການ
- Target ແມ່ນກຳນົດວ່າຫຼັງຈາກວິດຈຸດເຊື່ອມຕໍ່ແລ້ວໃຫ້ໜ້າເວັບເයດີ່ຈະເປີດໃໝ່ນັ້ນສະແດງຜົນແນວໄດ
- Original ໝາຍເຖິງຮູບຕົ້ນສະບັບເຊິ່ງຈະສາມາດໃຊ້ງານໄດ້ກໍຕໍ່ເມື່ອຮູບນັ້ນໄດ້ກາຍເປັນ Link ເຖິ່ນນັ້ນ
- Alt ແມ່ນໃຊ້ເພື່ອສະແດງຄໍາອະທິບາຍກົງວັນກັບຮູບ
- Edit ເປັນບ່ອນລວບລວມກຸ່ມເຄື່ອງມີຂອງການແກ້ໄຂພາບເຊິ່ງເພີ່ມຄວາມສະດວກສະບາຍໃຫ້ແກ່ກ່າວນແກ້ໄຂພາບໂດຍມີ Link ໄປໜາໂປຣແກຣມ Photoshop ເລີຍ, ຫັງມີປຸ່ມ Edit Image Setting ທີ່ເຮົາສາມາດແກ້ໄຂບັນດາການຕັ້ງຄ່າພື້ນຖານຂອງຮູບໄດ້, ພົມກັນນັ້ນກໍຍັງມີປຸ່ມ Update from Original ທີ່ໃຫ້ເຮົາສາມາດອັບເດດຮູບໃຫ້ຄືກັບຮູບຕົ້ນສະບັບໄດ້, ຍັງມີປຸ່ມ Crop ທີ່ໃຊ້ໃນການຕັດຮູບ, ນອກຈາກນັ້ນຍັງມີປຸ່ມ Resample ທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ເຮົາກັບໄປເບິ່ງຕົວຢ່າງພາບກ່ອນການປິ່ງແປງ, ລວມທັງມີປຸ່ມ Brightness and Contrast ທີ່ໃຊ້ໃນການບັບແສງໃຫ້ກັບຮູບ ແລະ ສຸດທ້າຍແມ່ນປຸ່ມ Sharpen ເຊິ່ງເປັນການເພີ່ມຄວາມຄົນຂອງບັນດາເສັ້ນຕ່າງໆໃນຮູບ.
- W(Width) ແລະ H(Height) ແມ່ນໃຊ້ເພື່ອກຳນົດຄ່າຄວາມກວ້າງແລະຄວາມສູງຂອງຮູບໂດຍທີ່ມີທົວໜ່ວຍເປັນ Pixel ແລະ % ໃຫ້ເລືອກໃຊ້.

ບົດທີ 4 ການສ້າງ ແລະ ໄຊຕາຕະລາງໃນ Webpage

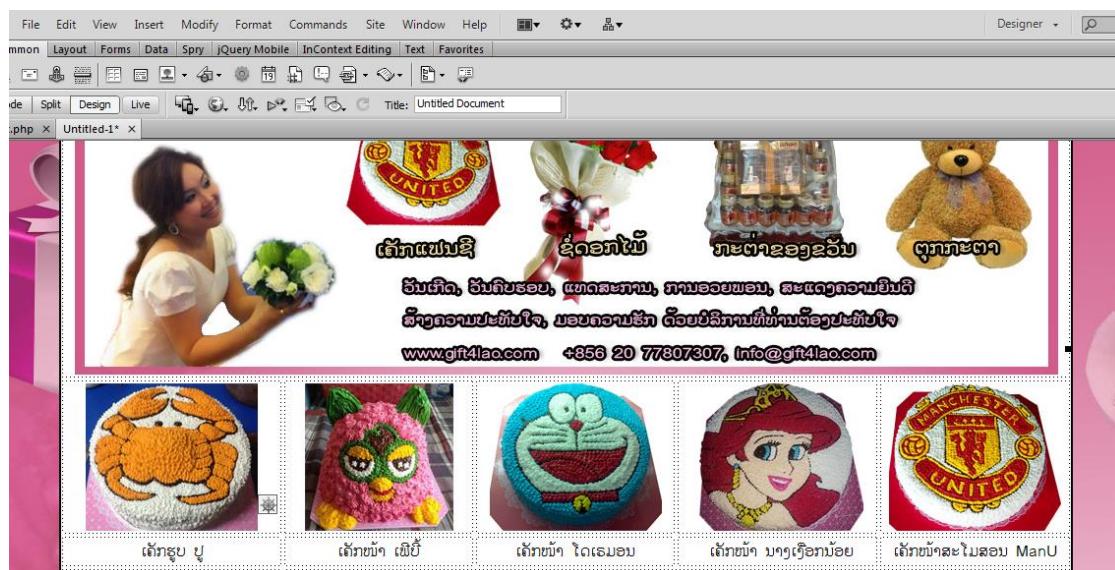
ຕາຕະລາງເປັນສິ່ງທີ່ຈຳເປັນຕ້ອງໄດ້ນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການສ້າງ Webpage ເພາະມັນໄດ້ຊ່ວຍໃນການຈັດວາງບັນດາອົງປະກອບຕ່າງໆໃນໜ້າ Webpage ໄດ້ເປັນຢ່າງດີ, ຖ້າສາມາດນຳໃຊ້ຕາຕະລາງໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບແລ້ວກໍຈະຮັດໃຫ້ Webpage ເບິ່ງເປັນລະບຽບ ແລະ ມີຄວາມເປັນມືອດຊີບ. ສ່ວນລາຍລະອຽດຂອງການໃຊ້ຕາຕະລາງໃນການອອກແບບໂຄງສ້າງຂອງ Webpage ແລະ ວິທີການສ້າງຕາຕະລາງມີດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

4.1 ປະໂຫຍດຂອງການໃຊ້ຕາຕະລາງໃນ Webpage

ເມື່ອເວົ້າເຖິງປະໂຫຍດຂອງການໃຊ້ຕາຕະລາງໃນ WebPage ແລ້ວສາມາດຈຳແນກອອກເປັນ 4 ຢ່າງດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

4.1.1 ຂ່ວຍວາງຂໍ້ຄວາມ ແລະ ຮູບໃນຕຳແໜ່ງທີ່ຕ້ອງການ

ຈາກບົດຮຽນທີ່ຜ່ານມາ ໄດ້ຮຽນຮູ້ວິທີການນຳຂໍ້ຄວາມ ແລະ ຮູບພາບເຂົ້າມາໃສ່ໃນ Webpage ຜ່ານມາແລ້ວຈະພືບວ່າບັນຫາທີ່ສຳຄັນກໍ່ສື: ບໍ່ສາມາດກຳນົດຕຳແໜ່ງການວາງ ຂໍ້ຄວາມໃນສະເພາະບາງບໍລິເວນໄດ້, ໂດຍຂໍ້ຄວາມຈະລົງຍາວເຕັມໜ້າແລ້ວຈຶ່ງລົງແຖວ ໃໝ່, ຢາກກຳນົດຄວາມຍາວຂອງແຕ່ລະແຖວກໍ່ບໍ່ໄດ້. ແຕ່ຖົ້ານຳຕາຕະລາງມາວາງແລ້ວການກຳນົດຕຳແໜ່ງທີ່ຈະວາງຂໍ້ຄວາມ, ຮູບພາບ ແລະ ຄວາມຍາວຂອງແຕ່ລະແຖວກໍ່ຈະສາມາດແກ້ໄຂສິ່ງກ່າວມານັ້ນໄດ້.



ຮູບ 4.1 ການຈັດວາງຮູບແລະຂໍ້ຄວາມໂດຍໃຊ້ຕາຕະລາງ

4.1.2 ສາມາດກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະວ່າງອີງປະກອບ

ໃນບົດຜ່ານມາເຫັນວ່າສາມາດກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະວ່າງຂຶ້ຄວາມ ຫຼື ຮູບພາບສາມາດຢ່າງຈຳກັດ. ບາງຄັ້ງກໍມີຄວາມຕ້ອງການວ່າໄລຍະຫ່າງໃຫ້ໄດ້ຕາມໃຈເພື່ອຄວາມສວຍງາມ ແລະ ໝາຍະສົມ, ວິທີທີ່ໃຊ້ກັນສ່ວນໃຫຍ່ກໍຄືການໃຊ້ຕາຕະລາງເຂົ້າມາຊ່ວຍເນື້ອງຈາກຕາຕະລາງສາມາດກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງອີງປະກອບໄດ້ຕາມຕ້ອງການດັ່ງຮູບ 4.2.



ຮູບ 4.2 ລູກສອນສີແດງສະແດງໃຫ້ເຫັນການນຳໃຊ້ຕາຕະລາງເພື່ອກຳນົດໄປຍະຫ່າງລະຫວ່າງອີງປະກອບຕ່າງໆພາບໃນໜ້າເວບ

4.1.3 ສາມາດຈັດອີງປະກອບຕ່າງໆຕາມທີ່ອອກແບບ

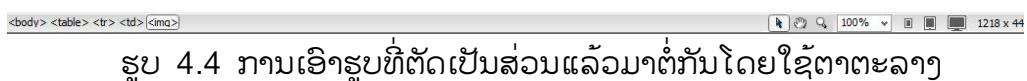
ການນຳເອົາອີງປະກອບຕ່າງໆ ເຂົ້າມາໄສ່ໃນ Webpage ໂດຍບໍ່ໃຊ້ຕາຕະລາງໃນການຈັດວາງມັກພິບວ່າ: ອີງປະກອບເລື່ອນັ້ນບໍ່ຢູ່ໃນຕຳແໜ່ງທີ່ໄດ້ອອກແບບໄວ້ເມື່ອໄປສະແດງຜົນເຖິງ Browser ເມື່ອໃຊ້ຕາຕະລາງເຂົ້າມາເປັນຫາເລື່ອນັ້ນກໍຈະຖືກແກ້ໄຂ.



ຮູບ 4.3 ອີງປະກອບຕ່າງໆຖືກຈັດວາງຢ່າງເປັນລະບຽບດ້ວຍຕາຕະລາງ

4.1.4 ສາມາດລົງຮູບຕໍ່ກັນໄດ້ຢ່າງແນບນຽນ

ໃນການສ້າງເວັບໄຊ, ເມື່ອມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງນຳເອົາຮູບພາບທີ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ໝາຍມາໃສ່ ປຶກກະຕິແລ້ວຈະບໍ່ມີຍົມໃຊ້ຮູບໃຫຍ່ໃບດູວເລີຍ, ເນື່ອງຈາກຂະໜາດ File ໃຫຍ່, ເຮັດໃຫ້ຕອງໃຊ້ເວລາໃນການ Load ຫຼາຍ ແລະ ຖ້າ Internet ຂ້າບາງຄົງຈະບໍ່ສາມາເຫັນຮູບນັ້ນເຕັມໃບກໍ່ມີ. ເພື່ອແກ້ໄຂບັນຫາດັ່ງກ່າວ, ໂດຍທົ່ວໄປແລ້ວແມ່ນໃຊ້ການແບ່ງຮູບອອກເປັນຫຼາຍສ່ວນແລ້ວຄ່ອຍນຳມາປະກອບກັນ ເຊິ່ງວິທີວາງຮູບຫຼາຍສ່ວນຕໍ່ກັນໃຫ້ເປັນຮູບແຜ່ນໃຫຍ່ຢ່າງແນບນຽນນັ້ນຈະຕ້ອງໃຊ້ຕາຕະລາງມາຊ່ວຍ ໂດຍທີ່ກຳນົດໃຫ້ໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງ Cell ມີຄ່າເປັນ 0.



ຮູບ 4.4 ການເອົາຮູບທີ່ຕັດເປັນສ່ວນແລ້ວມາຕໍ່ກັນໂດຍໃຊ້ຕາຕະລາງ

4.2 ຄວາມລະອຽດຂອງໜ້າຈຳ ກັບຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງ

ເມື່ອກ່ອນການສ້າງ Webpage ແມ່ນເພື່ອໄວ້ສະແດງຜົນເທິງໜ້າຈຳຄອມພິວເຕີເຖິ່ງນັ້ນ, ມາເຖິງປະຈຸບັນບັນດາ Smart phone, Tablet ແລະ ມີຖືທົ່ວໄປແມ່ນສາມາດ ເຂົ້າເປີດເບິ່ງເວັບໄຊໄດ້ບົດໂດຍທີ່ອຸປະກອນເລື່ອນັ້ນລວມແລ້ວແຕ່ມີຂະໜາດຂອງໜ້າຈຳ ແລະ ຄວາມລະອຽດທີ່ແຕກຕ່າງກັນ.



ຮູບ 4.5 ຄວາມແຕກຕ່າງຂອງບັນດາອຸປະກອນຕ່າງໆທີ່ເປີດໜ້າເວັບດູວກັນ

ສະນັ້ນໃນການສ້າງ Webpage ດ້ວຍຕາຕະລາງຈຶ່ງບໍ່ມີຂະໜາດຕາຍຕົວຂຶ້ນກັບການອອກແບບຂອງແຕ່ລະຄົນ, ແຕ່ເພື່ອຢາກເຮັດໃຫ້ການສະແດງຜົນໃນທຸກໆໜູບແບບຂອງອຸປະກອນຄືກັນການກຳນົດຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງຄວນກຳນົດຕາມຫົວໜ່ວຍເປີເຊັນ(Percentage) ເຊິ່ງຈະສະແດງຜົນຕາມເປີເຊັນຂອງໜ້າຈຳຂອງອຸປະກອນນັ້ນໆ.

4.3 ການວາງແຜນກ່ອນການສ້າງຕາຕະລາງ

ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດວ່າໃນໜ້າ Webpage ຈະມີອີງປະກອບທີ່ແດ່? ແຕ່ລະຢ່າງຈະຖືກຈັດວ່າໄວ້ບໍ່ອນໄດ?. ຖ້າທາກມີພາບເຂົ້າມານຳຄວນຮູ້ວ່າພາບທີ່ຈະເອົາມາໃສ່ນັ້ນມີຂະໜາດເຫຼົ່າໃດເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເວລາສະແດງຜົນຂອງໜູບພາບເທິງ Browser ຜິດພັງນໄປຈາກຮູບຈີງ. ເມື່ອຮູ້ລາຍລະອຽດຕ່າງໆທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນແລ້ວຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປແມ່ນຕ້ອງມາວ່າແຜນສ້າງຕາຕະລາງເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ ຕາຕະລາງຄວນມີຈັກແວວ-ຈັກຖັນ, ແຕ່ລະຫ້ອງຂອງຕາຕະລາງຈະໄວ້ໃຊ້ສໍາລັບທີ່, ມີຫ້ອງໄດ້ແດ່ທີ່ມີການເຊື່ອມກັນ.

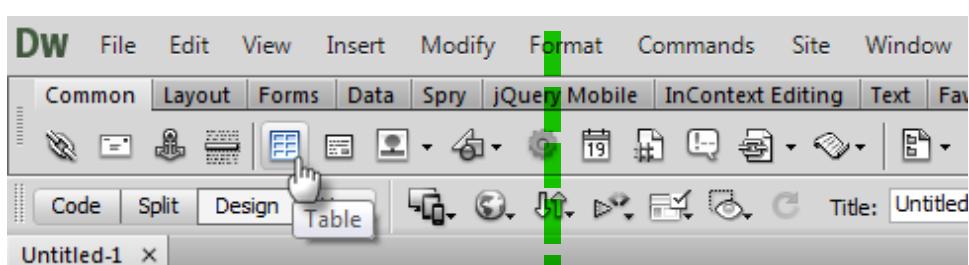
ໝາຍເຫດ: ໃນການວາງແຜນກ່ອນການສ້າງຕາຕະລາງບໍ່ມີຫຼັກການຕາຍຕົວຂຶ້ນຢູ່ກັບວ່າເວັບໄຊທີ່ຈະສ້າງຂຶ້ນກ່ຽວກັບທີ່ຄວນຈະມີຮູບແບບແນວໄດແລ້ວກໍ່ອກແບບຕາມນັ້ນ. ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ເພື່ອເພີ່ມຄວາມສະດວກສະບາຍແລະງ່າຍໃນການອອກແບບຄວນອອກແບບໃສ່ເຈັຍກ່ອນ.

4.4 ລົງມີສ້າງ Webpage ດ້ວຍຕາຕະລາງ

ຫຼັງຈາກທີ່ຜ່ານຂັ້ນຕອນການວາງແຜນສໍາເລັດແລ້ວ, ສະແດງວ່າເຮົາຕ້ອງຮູ້ຈຳນວນຮັ້ນ (Columns), ຈຳນວນແຖວ (Rows) ແລະ ມີແຖວ ຫຼື ທັນໄດແດ່ທີ່ຕ້ອງການເຊື່ອມເຂົ້າກັນຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງທີ່ຈະສ້າງແມ່ນເຫຼົ່າໄດ້ເມື່ອໄດ້ຂຶ້ນມູນເລົານີ້ຄືບຖວນແລ້ວກໍ່ສາມາດສ້າງຕາຕະລາງສໍາລັບ Webpage ໄດ້ດັ່ງເລີຍ ໂດຍມີຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້.

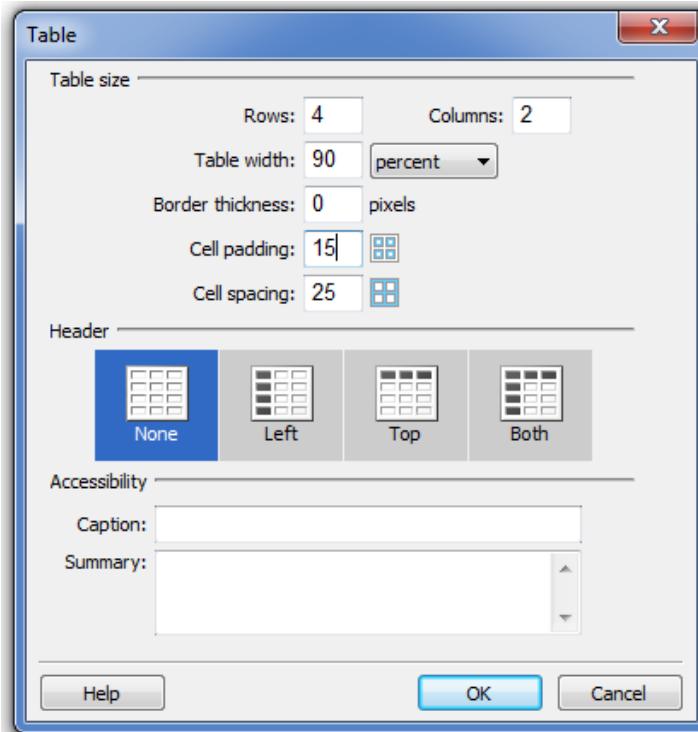
1. ວາງຕົວກະພົບ(Cursor) ໄວ້ໃນຕຳແໜ່ງທີ່ຕ້ອງການສ້າງຕາຕະລາງ > ເລືອກແຫັບ

Common > ຄລິກເລືອກ Table



ຮູບ 4.6 ຂັ້ນຕອນໃນການສ້າງຕາຕະລາງ

ຈາກນັ້ນຈະປະກິດໜັກຕ່າງຕາຕະລາງ(Table) ປະກິດຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 4.7



ຮູບ 4.7 ຕາຕະລາງ(Table)

2. ກຳນົດຈຳນວນແຖວຂອງຕາຕະລາງໃນຫ້ອງ Row ແລະ ກຳນົດຈຳນວນຖັນຂອງຕາຕະລາງໃນຫ້ອງ Column ຕາມທີ່ອອກແບບໄວ້.

3. ກຳນົດຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງໃນຫ້ອງ Table Width ຂຶ້ງຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງໃນທີ່ນີ້ກໍສືບຂະໜາດຄວາມກວ້າງຂອງ Webpage ທີ່ໄດ້ວາງແຜນໄວ້ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງແມ່ນມີຄ່າເທົ່າກັບ 90%, ພາຍຄວາມວ່າບໍ່ວ່າຈະເປີດໜັ້ງ Web page ກັບອຸປະກອນໄດ້ກໍຕາມມັນຈະສະແດງຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງເທົ່າກັບ 90% ຂອງໜັ້ງຈຳອຸປະກອນນັ້ນໆ.

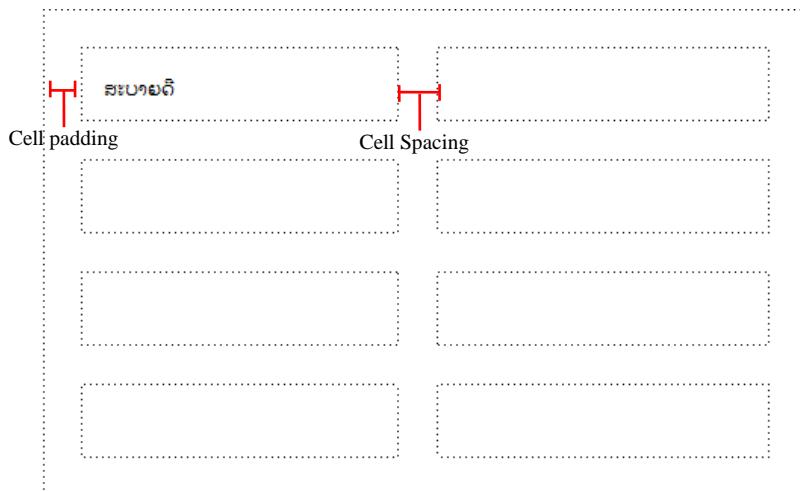
ໝາຍເຫດ: ນອກຈາກທີ່ເຮົາກຳນົດຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງເປັນເປີເຊັນແລ້ວ % ເທົ່ານັ້ນສາມາດກຳນົດເປັນ Pixel ໄດ້ອີກໃນເມື່ອເຮົາຕ້ອງການກຳນົດຂະໜາດຂອງຕາຕະລາງໃຫ້ມີຂະໜາດບໍ່ປັ່ງແປງ.

4. ກຳນົດຄວາມໝາຂອງເສັ້ນຂອບຕາຕະລາງເປັນ 0 (ໃນກໍລະນີທີ່ຕ້ອງການໃຊ້ຕາຕະລາງເປັນໂຄງສ້າງຂອງໜ້າເວັບ) ທີ່ຫ້ອງ Border thickness ເພື່ອເຊື່ອງຂອບຂອງຕາຕະລາງບໍ່ໃຫ້ຜູ້ອຸນຫຼວງເຫັນເຊິ່ງເປັນເຫັນນິກທີ່ໃຊ້ກັນໃນການອອກແບບ Webpage ທີ່ໄປ

5. ຕັ້ງຄ່າທີ່ຫ້ອງ Cell padding ທີ່ເປັນໄລຍະທ່າງແຕ່ຂອບຂອງເສັ້ນຕາຕະລາງຫາຈຸດເລີ່ມຕົ້ນຂອງການພິມເງື່ອສິ່ງທີ່ຈະເອົາມຈາວາງໃສ່ໃນຕາຕະລາງ ໃນຮູບເປັນ ຮູບ 4.7 ກຳນົດຄ່າເປັນ 15 Pixels

6. ຕັ້ງຄ່າຂີ້ຫຼອງ Cell spacing ທີ່ເປັນໄລຍະທ່າງລະວ່າງແຕ່ລະ Cell ຂອງຕາຕະລາງເຊິ່ງໃນຮູບ 4.7 ກໍານົດຄ່າເປັນ 25 Pixels.

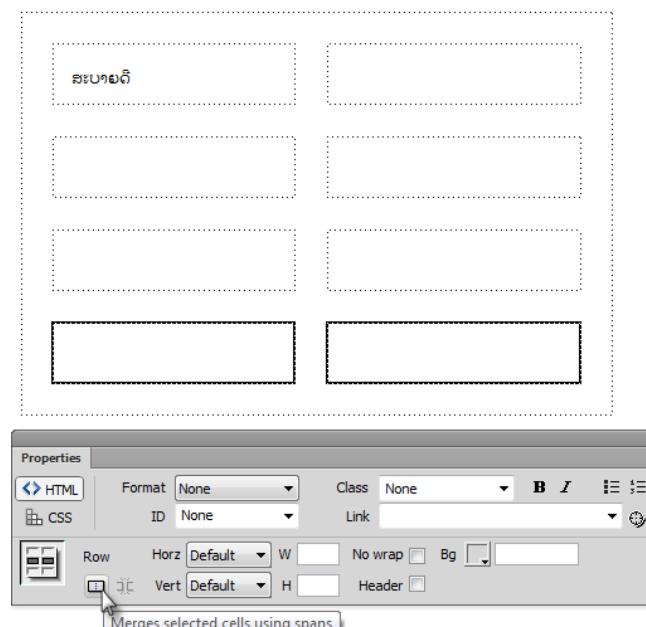
7. ເມື່ອກຳນົດຄ່າຕ່າງໆຮູບຮອຍແລ້ວກໍກົດປຸ່ມ OK ກໍຈະໄດ້ຕາຕະລາງໃໝ່ດັ່ງຮູບ 4.8



ຮູບ 4.8 ຕາຕະລາງທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນຈາກການກຳນົດຄ່າໃນຮູບ 4.7

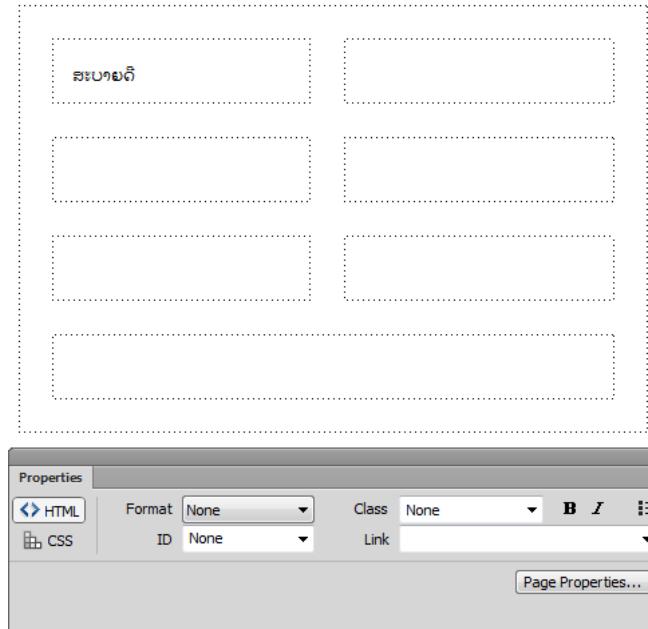
8. ຫຼັງຈາກສ້າງຕາຕະລາງສໍາເລັດແລະຕ້ອງການທີ່ຈະເຊື່ອມຫຼອງຕ່າງໆຂອງຕາຕະລາງເຂົ້າກັນກໍສາມາດເຮັດໄດ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

ເລືອກ(Select) ບັນດາຫຼອງຂອງຕາຕະລາງທີ່ຕ້ອງການເຊື່ອມເຂົ້າກັນ > ແລ້ວກົດປຸ່ມ
Merges selected cells using spans



ຮູບ 4.9 ຂັ້ນຕອນໃນການເຊື່ອມຫຼອງຂອງຕາຕະລາງເຂົ້າກັນ

ຜົນທີ່ໄດ້ຮັບຂອງການເຊື່ອມຕາຕະລາງກໍຈະເປັນດັ່ງຮູບ 4.10



ຮູບ 4.10 ຜົນທີ່ໄດ້ຮັບຫຼັງຈາກມີການເຊື່ອມຫ້ອງຂອງຕາຕະລາງ

4.5 ສ້າງເສັ້ນສີດ້ວຍຕາຕະລາງ

ໃນບັນດາເສັ້ນຂອບຂອງຕາຕະລາງ (Border) ນັ້ນເຮົາສາມາດກຳນົດສີໃຫ້ມັນໄດ້ນອກຈາກສົມາດຕະຖານທີ່ເປັນສີດຳແລວ້ເຊິ່ງມີຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

- ຄລິກາໃສ່ Cell ທີ່ຕ້ອງການຈະໃສ່ສີໃຫ້ກັບເສັ້ນຫຼັງຈາກນັ້ນໄປທີ່ Code View ທີ່ຫຼັງພື້ນ bordercolor="ລະຫັດສີທີ່ຕ້ອງການ" ດັ່ງຮູບ 4.11

```
8 <body>
9 <table width="41%" border="3" cellspacing="25" cellpadding="15">
10 <tr>
11   <td width="48%" bordercolor="#">ສະບາຍດີ</td>
12   <td width="52%">&nbsp;</td>
13 </tr>
14 <tr>
15   <td>&nbsp;</td>
16   <td>&nbsp;</td>
17 </tr>
18 <tr>
19   <td>&nbsp;</td>
```

ຮູບ 4.11 ການກຳນົດສີຂອງເສັ້ນຕາຕະລາງ

ໝາຍເຫດ: ໃນ Dreamweaver ເວີຊັ້ນເກົ່າ, ກ່ອນໜ້າ CS5 ຄືນຫຼັງການກຳນົດສີໃຫ້ຕາຕະລາງແມ່ນສາມາດຄລິກເລືອກເສັ້ນຂອບຂອງຕາຕະລາງທີ່ຕ້ອງການກຳນົດ

ແລ້ວຈະມີປຸ່ມກົດໃຫ້ເລືອກສີເລີຍ. ແຕ່ນັບຕັ້ງແຕ່ CS5 ຈິນເຖິງ CS6 ການກຳນົດສີໃຫ້ຂອບຂອງຕາຕະ ລາງສາມາດຮັດໄດ້ 2 ວິທີທີ່: ວິທີທີ່1 ແມ່ນກຳນົດຢູ່ໃນ Tag ຂອງ HTML ເລີຍດັ່ງທີ່ເຮົາກຳລັງປະຕິບັດຢູ່ນີ້ ແລະ ອີກວິທີທີ່ນີ້ແມ່ນການຂຽນ CSS ເພື່ອກຳນົດຄ່າ.

ຜົນທີ່ໄດ້ຮັບຫຼັງຈາກຂຽນ Code bordercolor ໃສ່ໃນ Tag<td>ກໍ່ຈະໄດ້ດັ່ງຮູບ 4.12 ທີ່ຂອບຂອງຕາຕະລາງທີ່ຫັ້ງຂຽນຄໍາວ່າ”ສະບາຍດີ” ຈະເປັນສີແດງ

ຂະບາຍດີ			

ຮູບ 4.12 ຜົນລັບຂອງການກຳນົດສີໃຫ້ກັບເສັ້ນຂອບຂອງຕາຕະລາງ

4.6 ຂະໜາດຂອງແຕ່ລະ Cell

ສັງໜຶ່ງທີ່ສໍາຄັນໃນການສ້າງ WebPage ນັ້ນກໍ່ຄືຕ້ອງຮັບຂະໜາດຂອງຫຼັບຫຼືຂະໜາດຂອງຫັ້ງທີ່ຈະນຳຮູບມາວ່າໃສ່ ແລະ ຕ້ອງກຳນົດຂະໜາດຂອງ Cell ໃຫ້ໄດ້ເລີຍວ່າແຕ່ລະຫັ້ງຈະກວ້າງເຖິງໄດ້ເຊື່ອວິທີກຳນົດຂະໜາດ Cell ມີວິທີສັ່ງນີ້:

1. ວ່າງຕົວກະພົບ(Cursor) ໄວ້ໃນ Cell ທີ່ຕ້ອງການປັບຂະໜາດ
2. Click ເລືອກຮູບແບບການຈັດວ່າງພາຍໃນ Cell ທີ່ຫັ້ງ ລວງຂວາງ(Horz) ແລະ ລວງຕັ້ງ(Vert) ວ່າຈະວ່າງວັດຖຸພາຍໃນ Cell ດັ່ງກ່າວໃນຕຳແໜ່ງໄດ້ເຊິ່ງມີໃຫ້ເລືອກຄື:

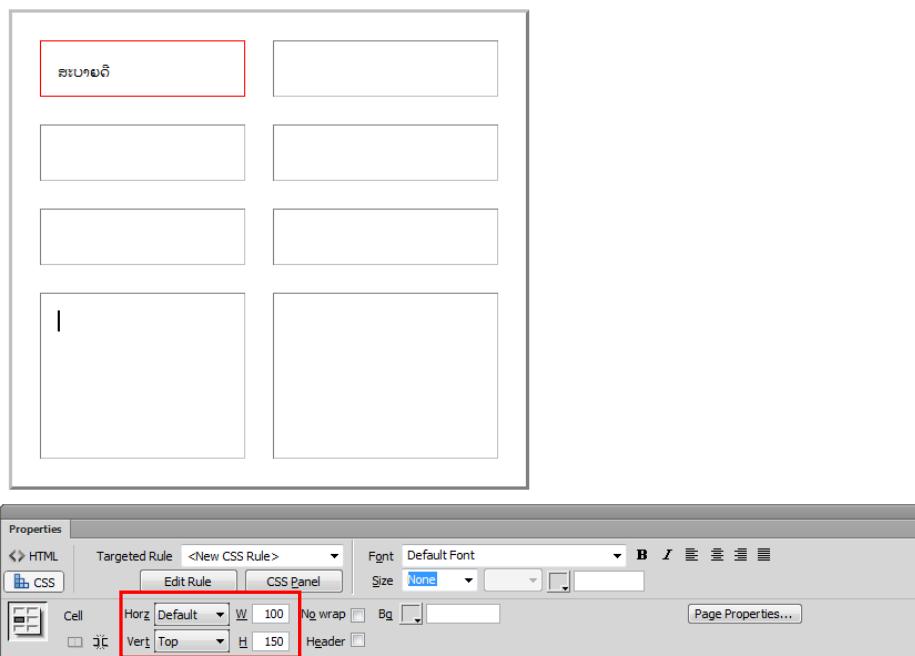
ສຳລັບ Horz:

Left(ທາງຊ້າຍ), Center(ທາງກາງ) ແລະ Right(ທາງຂວາ)

ສຳລັບ Vert:

Top(ທາງເທິງ), Middle(ທາງກາງ), Bottom(ທາງລຸ່ມ), Baseline(ອີງຕາມເສັ້ນ)

3. ກຳນົດຂະໜາດຄວາມກວ້າງຂອງ Cell ທີ່ຫັ້ງ W(ຄວາມກວ້າງ) ແລະ ຂະໜາດຄວາມສູງທີ່ຫັ້ງ H(ຄວາມສູງ)

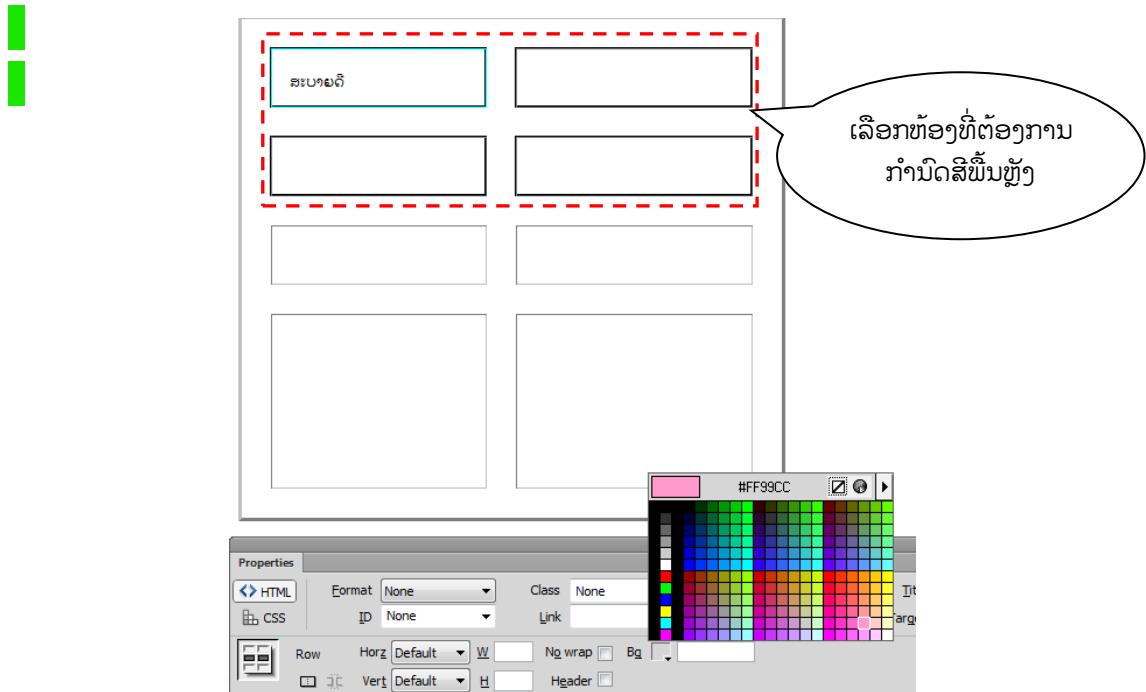


ຮູບ 4.13 ການກຳນົດຄວາມກວ້າງຂອງ Cell ໃນຕາຕະລາງ

4.7 ເພີ່ມລວດລາຍພາບພື້ນຫຼັງ (Background) ຂອງຕາຕະລາງ

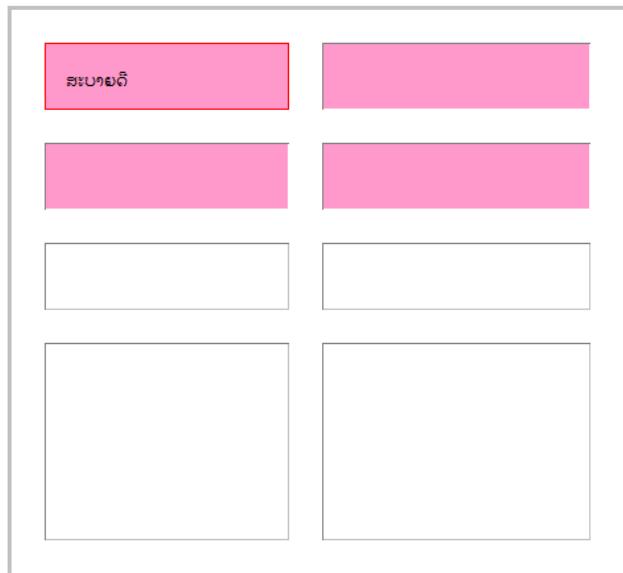
ນອກຈາກຈະສາມາດໃສ່ສີພື້ນໃຫ້ກັບໜັງ webpage ແລ້ວກໍ່ຍັງສາມາດກຳນົດສີຂອງພື້ນຂອງຕາຕະລາງນຳອີກດ້ວຍວິທີການຕໍ່ໄປນີ້:

1. ຄລິກເລືອກຫັ້ອງຂອງຕາຕະລາງທີ່ຕ້ອງການກຳນົດສີພື້ນຂອງຕາຕະລາງ
2. ເລືອກສີພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງທີ່ປຸ່ມ Bg ດັ່ງຮູບ 4.14



ຮູບ 4.14 ຂັ້ນຕອນການກຳນົດສີພື້ນຫຼັງໃຫ້ກັບຕາຕະລາງ

ເມື່ອເລືອກສີໃຫ້ພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງສໍາເລັດກໍຈະໄດ້ຜົນລົບດັ່ງຮູບລຸ່ມນີ້:



ຮູບ 4.15 ຮູບຂອງຕາຕະລາງຫຼັງຈາກກຳນົດສີພື້ນຫຼັງ

ໝາຍເຫດ: ໃນ Dreamweaver ເວັບເຊີນເກົ່າ, ກ່ອນໜ້າ CS5 ຕືນຫຼັງການແມ່ນສາມາດກຳນົດພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງເປັນຮູບພາບໂດຍມີປຸ່ມຄລິກໃຫ້ເລືອກໄດ້ເລີຍ. ແຕ່ນັບຕັ້ງແຕ່CS5 ຈົນເຖິງ CS6 ທາງໆພັດທະນາ Dreamweaver ຂອງບໍລິສັດ Adobe ເຫັນວ່າການກຳນົດພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງດ້ວຍຮູບພາບແມ່ນບໍ່ເປັນທີ່ນີ້ຍືນ ແລະ ບໍ່ຈໍາເປັນຈະຕ້ອງນຳໃຊ້ອີກຕໍ່ໄປຈຶ່ງໄດ້ມີການເອົາເຄື່ອງມືດັ່ງກ່າວອອກ. ແຕ່ທ້າຜູ້ພັດທະນາເວັບໄຊມີຄວາມຕັ້ງໃຈທີ່ຈະໃຫ້ຮູບພາບເປັນພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງແທ້ກໍສາມາດຮັດໄດ້ດ້ວຍການຂຽນ Code ໃສ່ໃນ Tag ຂອງ HTML ເລີຍດ້ວຍການພິມ Background = "ເສັ້ນຫາງ ແລະ ຊື່ຂອງຮູບ" ດັ່ງຮູບ 4.16

```
<td bgcolor="#FF99CC">&nbsp;</td>
<td bgcolor="#FF99CC">&nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td background="multi_screen.jpg">&nbsp;</td>
  <td &nbsp;</td>
</tr>
<tr>
  <td width="100" height="150" valign="top">&nbsp;</td>
  <td &nbsp;</td>
```

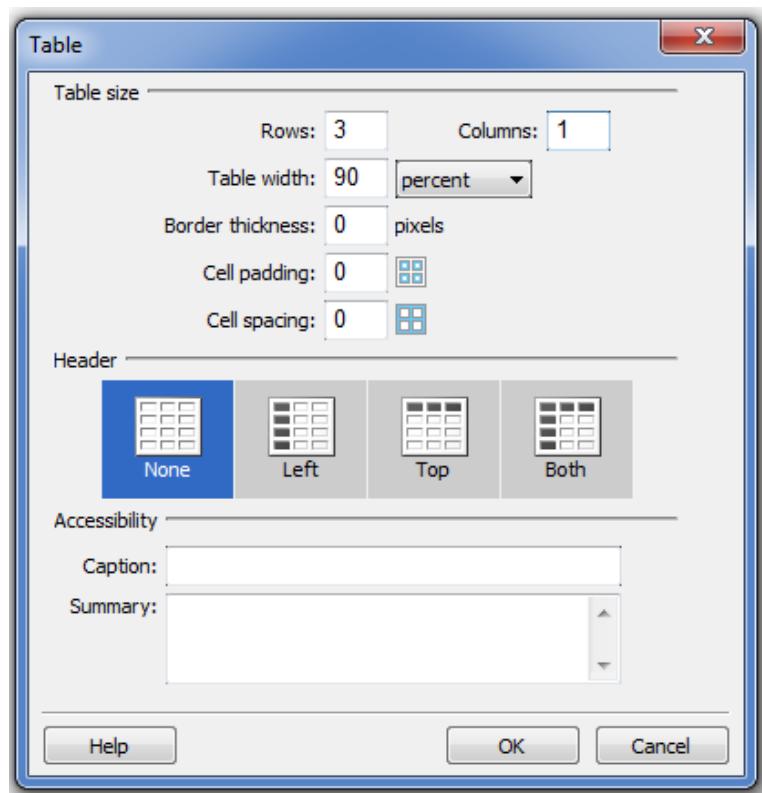
ຮູບ 4.16 ສະແດງ Code ໃນ Tag HTML ເພື່ອກຳນົດພາບພື້ນຫຼັງຂອງຕາຕະລາງ

4.8 ເຫັນການໃຊ້ຕາຕະລາງຊົ່ວມຕາຕະລາງ

ເຫັນການໃຊ້ຕາຕະລາງຊົ່ວມຕາຕະລາງໝາຍເຖິງການສ້າງການສ້າງຕາຕະລາງຂຶ້ນມາໃໝ່ໃນ Cell ໄດ້ນີ້ຂອງຕາຕະລາງເດີມເພື່ອໃຫ້ໄດ້ໂຄງສ້າງຂອງໜ້າເວັບໃຫ້ແທດໝາຍກັບຈຸດປະສົງທີ່ວາງໄວ້. ເຊັ່ນການສ້າງໜ້າ Webpage ແລ້ວຢາກສ້າງການວາງຕຳແໜ່ງຂອງ Banner, Menu, ສ່ວນຂອງເນື້ອໃນ, ສ່ວນຂອງ Footer ເປັນຕົ້ນ. ດັ່ງຕົວຢ່າງຕໍ່ໄປນີ້:

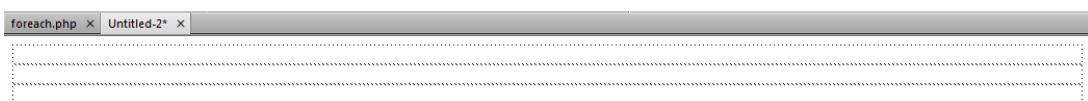
ຕົວຢ່າງ:

- ສ້າງຕາຕະລາງທີ່ຂະໜາດຄວາມກວ້າງ 90%, ທີ່ມີ 3 ແຖວ 1 ຖັນໂດຍທີ່ກຳນົດໃຫ້ຂອບຂອງຕາຕະລາງແລະ ໄລຍະທ່າງລະຫວ່າງ Cell ເປັນ 0 ດ້ວຍການເລືອກ Common> table ແລ້ວຈະປະກິດໜ້າຕ່າງຂອງ Table ເພື່ອກຳນົດຄ່າຕໍ່ຮູບ 4.17



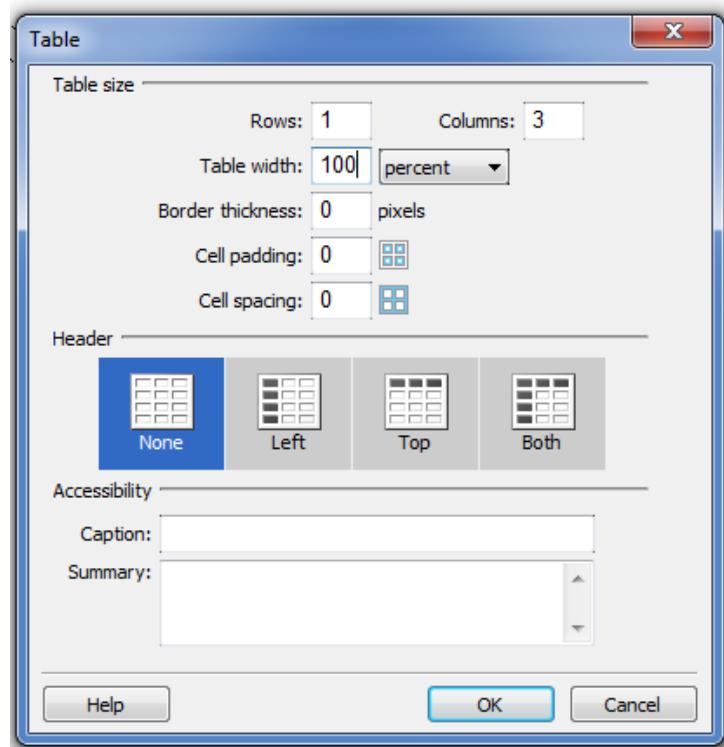
ຮູບ 4.17 ການກຳນົດຄ່າເພື່ອສ້າງຕາຕະລາງ

- ເນື້ອກຳນົດຄ່າຕ່າງໆສໍາເລັດແລ້ວໃຫ້ກິດປຸ່ມ OK ກໍ່ຈະໄດ້ຕາງຕະລາງທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນໃໝ່ ດັ່ງຮູບ 4.18.

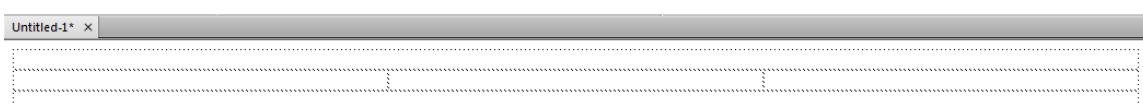


ຮູບ 4.18 ຕາຕະລາງ 2 ແຖວ 1 ຖັນທີ່ໄດ້ຈາກການສ້າງ

3. คลิกที่แท็บที่ 2 > จากนั้นส้างตาตะลากับขึ้นมาด้านบนอีก โดยกำหนดให้ตาตະລາງໃໝ່ມີ 1 ແຖວ 3 ຖັນ ແລະ ກຳນົດໃຫ້ຄວາມກວ້າງຂອງຕາຕະລາງເປັນ 100% ດັ່ງຮູບ 4.19



ຮູບ 4.19 ການກຳນົດຄ່າເພື່ອສ້າງຕາຕະລາງທີ່ຈະຊັບເຊົ້າໄປ
ໝາຍເຫດ: ການທີ່ກຳນົດໃຫ້ຄວາມກວ້າງຂອງຕາຕະລາງເປັນ 100% ແມ່ນເພື່ອທີ່ຈະຮັດໃຫ້ຕາຕະລາງທີ່ສ້າງຂຶ້ນໃໝ່ຕົ້ມກັບຕາຕະລາງເກົ່າພົດດັ່ງຮູບ 4.20



ຮູບ 4.20 ຜົນລັບຂອງການໃຊ້ຕາຕະລາງຊັບຕາຕະລາງ

4. ຈາກນັ້ນລອງຍັບເສັ້ນຂອບຂອງຕາຕະລາງທີ່ຢຸດດ້ານໃນອອກຕາມທີ່ເໝາະສົມ ແລະ ລອງຂະຫຍາຍຕາຕະລາງທີ່ຊັບເຊົ້າໄປໃໝ່ດ້ວຍການກົດປຸ່ມ Enter ແລ້ວຈະໄດ້ໂຄງສ້າງຂອງໜັງ Webpage ທີ່ເຮົາສາມາດປັບແຕ່ງຕໍ່ໄປບໍ່ວ່າຈະເປັນການເອົາຮູບທີ່ເປັນ Banner ອີ່ດ້ານເທິງຂອງຕາຕະລາງແຖວທີ 1, ດ້ານຊ້າຍມີຂອງແຖວທີ 2 ກໍ່ສາມາດໃສ່ Menu, ສ່ວນທາງກາງຂອງແຖວທີ 2 ກໍ່ສາມາດໃສ່ຂໍ້ຄວາມຫຼືບົດຄວາມລວມທັງຮູບພາບກໍ່ໄດ້, ດ້ານຂວາມີຂອງທັງທີ 2 ອາດຈະໃສ່ປ້າຍໂຄສະນາຕ່າງໆ ແລະ ແຖວທີ 3 ກໍ່ສາມາດໃສ່ບົດຄວາມທີ່ເປັນ Footer ແລ້ວແຕ່ຜູ້ສ້າງຈະອອກແບບຫຼືຈະສ້າງດັ່ງຕົວຢ່າງດັ່ງຮູບ 4.21



ຮູບ 4.21 ຕົວຢ່າງຂອງໜ້າ Webpage ທີ່ໄດ້ຈາກການໃຊ້ຕາຕະລາງຊັ້ນຕາຕະລາງ

4.9 ປະໂຫຍດຂອງຕາຕະລາງຊັ້ນຕາຕະລາງ

ເກົ່າກົນການຊັ້ນຕາຕະລາງ, ເປັນເກົ່າກົນທີ່ໃຊ້ກັນຢ່າງໝວງໝາຍຢັ້ນວ່າການໃຊ້
ຕາຕະລາງຊັ້ນກັນແມ່ນມີປະໂຫຍດໝາຍເຊິ່ງຂໍຢົກໃຫ້ເຫັນດັ່ງນີ້:

- **ຄົງຂະໜາດສະເພາະສ່ວນເອົາໄວ**

ບໍລິເວັນໄດ້ກໍາຕາມທີ່ຢູ່ໃນ Webpage ຖ້າຕ້ອງການໃຫ້ສ່ວນນັ້ນມີຂະໜາດຄົງທີ່ບໍ່ວ່າ
ສ່ວນອື່ນຈະໃຫຍ່, ຈະປຸງນັບປຸງແນວໄດ້ກໍາຕາມໃຫ້ສ້າງຕາຕະລາງຢ່ອຍຂຶ້ນບາສຳລັບສ່ວນ
ນັ້ນ ໂດຍສະເພາະເອີ້ນວ່າການປຸງນັບປຸງບໍ່ມີຜົນຕໍ່ກັນລະຫວ່າງຕາຕະລາງໃຫຍ່ ແລະ ຕາ
ຕະລາງນົບຍ.

- **ກຳນົດຄຸນສົມບັດບາງສ່ວນໃຫ້ແຕກຕ່າງ**

ບໍລິເວັນໄດ້ກໍາຕາມທີ່ຢູ່ໃນ WebPage ຖ້າຕ້ອງການກຳນົດຄຸນສົມບັດທີ່ແຕກຕ່າງ
ຈາກຕາຕະລາງໃຫຍ່ເຊັ່ນ: ຈຳນວນຖັນ ຫຼື ຈຳນວນແຖວຕ່າງກັນ ຫຼື ຕ້ອງການໃຫ້ພື້ນທີ່
ສະເພາະສ່ວນນັ້ນມີການຍັບໄລຍະທ່າງຈາກຂອບ Cell Padding ກໍ່ສາມາດກຳນົດຄ່າ
ຂອງ Cell Padding ໄດ້ເລີຍ

- **ຂໍ້ຕີຂອງການກຳນົດ Cell Padding**

ຖ້າເຮົາສັງເກດແຕ່ລະ Cell ຂອງຕາຕະລາງທີ່ມີການກຳນົດຄ່າ Cell
padding ຈະເຫັນວ່າຂໍ້ຄວາມທີ່ພື້ນໃນ Cell ນັ້ນຈະບໍ່ຕິດ
ຂອບແຕ່ຈະເວັ້ນໄລຍະທ່າງຈາກຂອບທັງ 4 ດ້ານຕາມຄ່າ Cell Padding ທີ່ກຳນົດ.

ຂໍ້ສັງເກດ: ຄົງຄູ່ກັບຂໍ້ຕີຕ່າງໆທີ່ກ່າວມາຂ້າງເຖິງນັ້ນການນຳໃຊ້ຕາງຕະລາງໃນ
ການອອກແບບໜ້າ Webpage ຍັງມີຂໍ້ຈຳກັດໄດ້ສະເພາະໃນເວລາທີ່ມີການສະແດງຜົນ
ໃນໜ້າຈົ່ງເຕັກຕ່າງກັນ. ເຊິ່ງວິທີທີ່ຈະມາຊ່ວຍໃນການແກ້ຂັ້ນບັນຫາການສະແດງຜົນນັ້ນ
ແມ່ນເຮົາສາມາດໃຊ້ CSS(Cascading Styles Sheet) ໂດຍຈະໄດ້ກ່າວເຖິງໃນບົດທີ່ 7

ບົດທີ 5 ການສ້າງ Layout ດ້ວຍ CSS(Cascading Style Sheet)

ເມື່ອກ່ອນການທີ່ຈະຈັດຕຳແໜ່ງຮູບພາບ, ຈັດຕຳແໜ່ງຕົວອັກສອນ ຫຼື ຈັດວາງອົງປະກອບຕ່າງໆທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງໜ້າ Webpage ແມ່ນຈະໃຊ້ຕາຕະລາງແຕ່ເມື່ອເຫັກນິກ ແລະ ເຫັກໂນໂລຢີສໍາລັບສ້າງ Webpage ໄດ້ມີການພັດທະນາ, ສະນັ້ນການໃຊ້ຕາຕະລາງພຽງຢ່າງດູວໃນການຈັດອົງປະກອບຕ່າງໆຂອງໜ້າ Webpage ແມ່ນບໍ່ພຽງໝຶ່ງ. ດ້ວຍເຫດນີ້ຈຶ່ງໄດ້ມີການນຳໃຊ້ເຫັກນິກຂອງການກຳນົດຮູບແບບທີ່ເຮື່ອງວ່າ CSS(Cascading Style Sheet)ເຂົ້າມາຊ່ວຍ, ແຕ່ກໍບໍ່ໄດ້ໝາຍຄວາມວ່າຕາຕະລາງຈະໃຊ້ການບໍ່ໄດ້ມັນຍັງໃຊ້ໄດ້ຕີໃນກໍລະນີທີ່ເໝາະສົມເຊັ່ນ: **ການສະແດງຜົນຂອງຂໍ້ມູນຈາກຖານຂໍ້ມູນ**, **ການອອກແບບໜ້າ Form** ໂດຍໃຊ້ໂຄງສ້າງຂອງຕາຕະລາງ ເປັນຕົ້ນ.

5.1. ຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງ CSS ແລະ ຕາຕະລາງໃນການຈັດອົງປະກອບ

ຕໍ່ໄປນີ້ຈະຍົກຕົວຢ່າງບາງອັນທີ່ຈະສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ CSS ສາມາດນຳມາໃຊ້ແກ້ໄຂບັນດາຂໍ້ຈຳກັດຕ່າງຕ່າງຂອງຕາຕະລາງໄດ້

- ເມື່ອ Webpage ສະແດງຜົນບໍ່ກົງກັບທີ່ອອກແບບເຊັ່ນ: ເມື່ອສ້າງຕາງຕະລາງທີ່ມີຂະໜາດ 500 pixels ແລ້ວມີການເອົາຮູບທີ່ມີຂະໜາດ 1000 pixels ເຂົ້າມາໃສ່ໃນຕາຕະລາງກໍຈະເຮັດໃຫ້ຕາຕະລາງມີການປ່ຽນແປງຂະໜາດໃຫຍ່ໄປຕາມຮູບໄດ້ອັດຕະໂນມັດດັ່ງຮູບ 5.1



ຮູບ 5.1 ການປ່ຽນແປງຂອງຕາຕະລາງເມື່ອເອົາຮູບທີ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ກວ່າຕາຕະລາງມາໃສ່

- ການສະແດງຜົນຂອງ Webpage ໃນແຕ່ລະ Browser ບໍ່ຄືກັນເຊັ່ນ: ເປັນ Webpage ດູວກັນໃນ Internet Explorer ກັບ Firefox ຈະແຕກຕ່າງກັນ

ບັນຫາຕ່າງໆ ທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງຈະຖືກແກ້ໄຂໄດ້ດ້ວຍການໃຊ້ CSS.

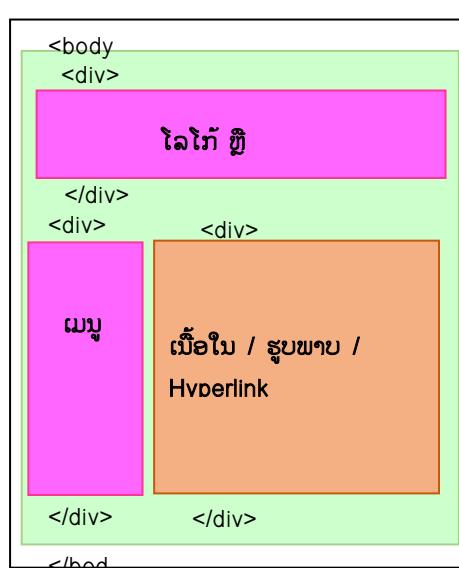
5.2 ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈງ່ວກັບ Layout

ເນື້ອເວົ້າເຖິງ Layout ໃຫ້ຈິນຕະນາການເຖິງກະດາມຂ່າວຫຼືກະດາມສໍາລັບຕິດເຈັຍ Note ທີ່ມີເຈັຍຕິດໄວ້ຢ່າງຍຸດຍຸດແຜ່ນທັງແຜ່ນນອຍແຜ່ນໃຫຍ່ ແລະມີສິສັນແຕກຕ່າງຮັນດັ່ງຮູບ 5.1



ຮູບ 5.1 ກະດາມທີ່ເຕັມໄດ້ເຈັຍ Note ທີ່ພືບເຫັນຕົວຈີງ

ເນື້ອປູບທຸງບແລວກະດາມຂະໜາດໃຫຍ່ກໍ່ຄື້ນ້າ Webpage ທີ່ວ່າງເປົ້າທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ມີເນື້ອໃນມາຕິດໃສ່, ຖ້າເປັນ HTML ກະດາມກໍ່ຈະເປັນ Body ແທັກ, ສ່ວນເຈັຍ Note ທີ່ນຳມາຕິດໃສ່ກະດາມປູບໄດ້ກັບສ່ວນຕ່າງໆຂອງ Webpage ຄື: ເນື້ອໃນ, ພາບປະກອບ, Hyperlink ນັ້ນເອງ. ເວົ້າໄດ້ວ່າຂຶ້ນທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ສະແດງເນີນທັງໝົດຈະຢູ່ໃນເຈັຍທີ່ນຳມາຕິດທັງປູບທຸງບໃສ່ HTML ເຈັຍກໍ່ແມ່ນ Tag ຕ່າງໆ ຂອງ HTML ເຊັ່ນ: <div>, <h>, ...

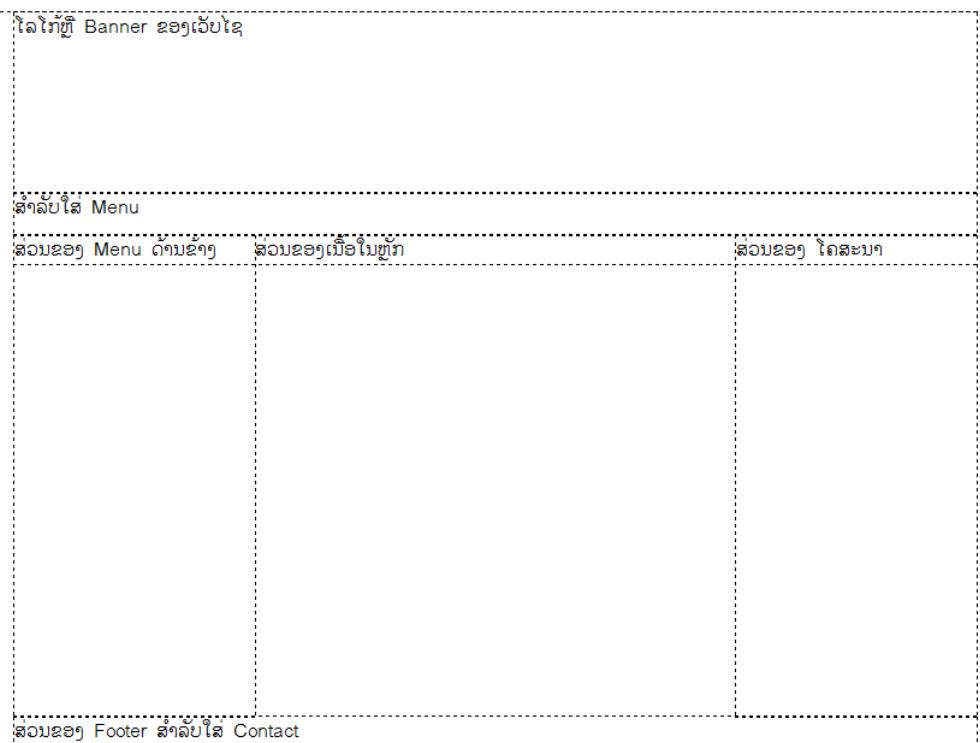


ຮູບ 5.2 ປູບທຸງບ Layout ໃນ HTML

5.3. ການສ້າງໂຄງສ້າງຂອງໜ້າຂອງ Webpage (Layout) ດ້ວຍ CSS

5.3.1. ອອກແບບ Mockup ໃຫ້ສຳເລັດກ່ອນສ້າງໂຄງສ້າງ

ປຶກຈະຕີແລ້ວກ່ອນຈະສ້າງ Layout ຂອງ Webpage ຕອງສ້າງ Mockup ໃຫ້ສໍາເລັດເສຍກ່ອນເພື່ອຈະຮັດໃຫ້ການສ້າງໜ້າ Webpage ຖືກສ້າງຂຶ້ນຢ່າງມີແບບແຜນທີ່ແນ່ນອນ. ດ້ວຍເຫດນີ້, ຈຶ່ງຂໍຢັກ Layout ຂອງ Webpage ດັ່ງນັ້ນ 5.3 ເພື່ອເປັນຕົວຢ່າງໃນການສ້າງ ແລະ ເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າໃຈຂັ້ນຕອນຂອງການສ້າງ Layout ໄດ້ຢ່າຍຂຶ້ນ.



ຮູບ 5.3 Mockup ທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງ Layout

ຈາກຮູບເຫັນວ່າມີການແບ່ງສ່ວນຕ່າງໆຂອງໜັດ Webpage ອອກເປັນ 6 ສ່ວນຄື:

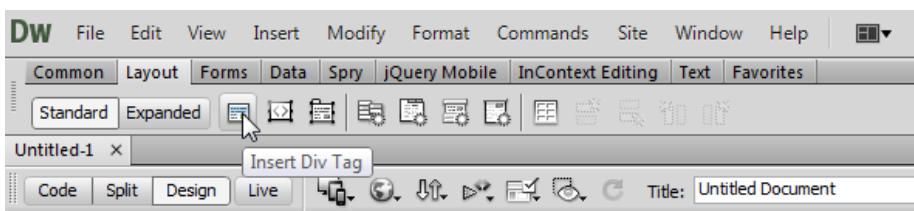
1. ส่วนโลโก้ หรือ Banner ของเว็บไซต์
 2. ส่วนเมนูสำลับ Link ไปหน้าอื่นด้านເທິງ
 3. ส่วนเมนูสำลับ Link ไปหน้าอื่นด้านຂ້າງ
 4. ส่วนເນື້ອໃນຂອງເວັບໄຊ
 5. ส่วนຂອງໂຄງສະນາ
 6. ส่วน Footer ส่วนໃຫຍ່ແມ່ນມີລະບຸຊື່ເຈົ້າຂອງ Web ແລະ ຂໍ້ມູນການຕິດຕໍ່

ໝາຍເຫດ: ການອອກແບບໂຄງສ້າງຫຼັກຂອງ Webpage ມີຄວາມຈຳເປັນຫຼາຍ
ເພະນາມອອກແບບຕຳແໜ່ງການຈັດວາງອົງປະກອບຕ່າງໆຂອງ Webpage ໄວກ່ອນ
ຈະຮັດໃຫ້ການໃຊ້ພື້ນທີໃນໜ້າ Webpage ມີປະສິດທິພາບສູງ

5.3.2. ລົງມືສ້າງ Layout ດ້ວຍ CSS

ຫຼັງຈາກທີ່ສ້າງ Mockup ເປັນທີ່ຮຽນຮ້ອຍແລ້ວຕໍ່ໄປແມ່ນການລົງມືສ້າງ Layout
ໃນ Dreamweaver ໂດຍມີຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

- ສ້າງໜ້າ Webpage ໃໝ່ຂຶ້ນມາຈາກນັ້ນທີ່ Insert Palette ໃຫ້ເລືອກ
Layout ແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ດັ່ງຮູບ 5.4

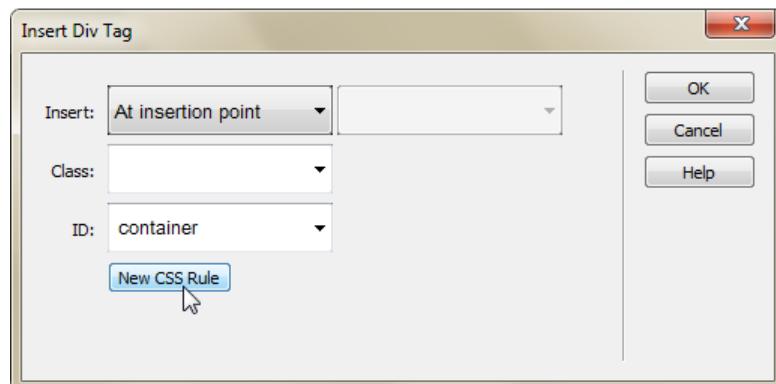


ຮູບ 5.3 ເລືອກເຕື່ອງມີ Insert Div Tag

- ຈະປະກິດໜ້າ Insert Div Tag ດັ່ງຮູບ 5.4 > ຫີ້ຫ້ອງ Insert ໃຫ້ເລືອກເປັນ
At insert point ເປັນການສ້າງ Div tag ທີ່ຈຸດເລີ່ມຕົ້ນຂອງຕົວກະພິບທີ່ວາງໄວ້.

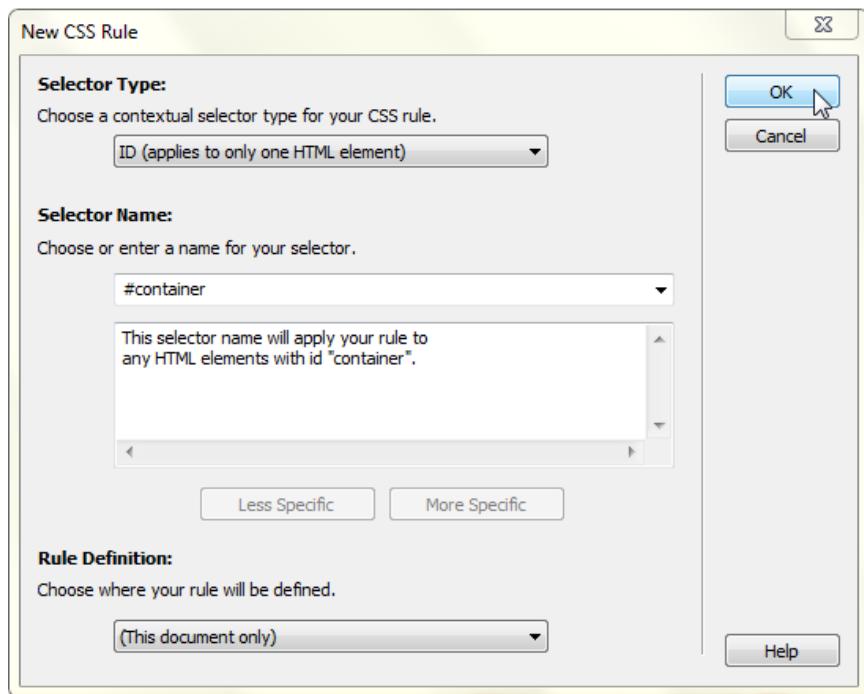
ສ່ວນ Class ແລະ ID ເປັນການກຳນົດຊື່ໃຫ້ກັບ CSS ທີ່ຈະໃຊ້ໃນການ
ຄວບຄຸມແຕ່ສິ່ງທີ່ຕ່າງກັນຄື: ສາມາດເອີ້ນໃຊ້ໄດ້ພຽງຄັ້ງລູງໃນ 1 ໜ້າ Webpage
ສ່ວນ Class ສາມາດເອີ້ນໃຊ້ໄດ້ຫຼາຍຄັ້ງ ແລະອີກຍ່າງໜີ້ຖ້າສ່ວນໄດ້ທີ່ເປັນ tag
ສຳຄັນຂອງໜ້າ Webpage ຄວນໃຊ້ ID ຈຶ່ງຈະບໍ່ຮັດໃຫ້ສັບສົນໃນການສ້າງ.

ສະນັ້ນໃຫ້ຕັ້ງຊື່ຫ້ອງ ID ເປັນ container > ແລ້ວກົດ New CSS Rule



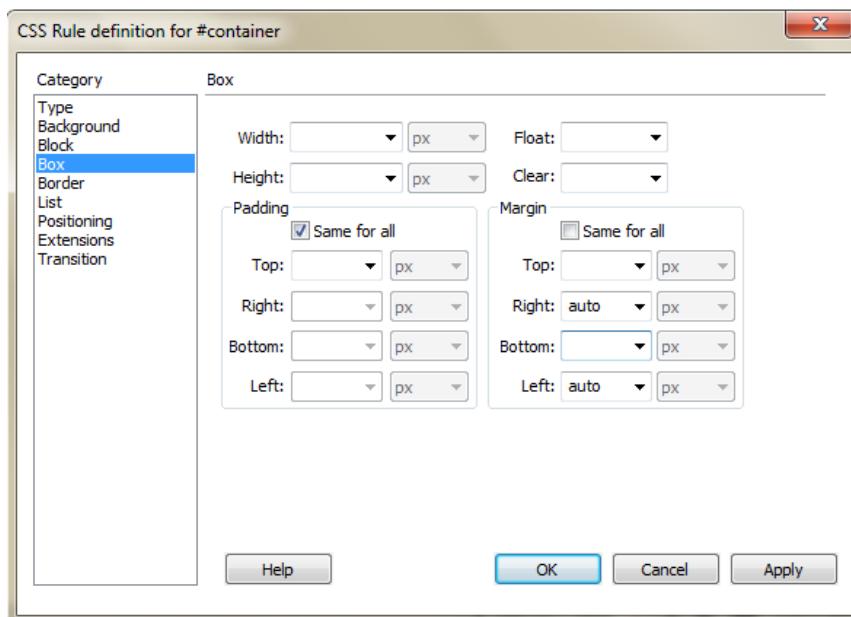
ຮູບ 5.4 ໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag

3. เมื่อປະກິດໜ້າຕ່າງຂອງ New CSS Rule ດັ່ງນີ້ບໍ່ 5.5 ແລ້ວກືດ OK



ຮູບ 5.5 ໜ້າຕ່າງ New CSS Rule

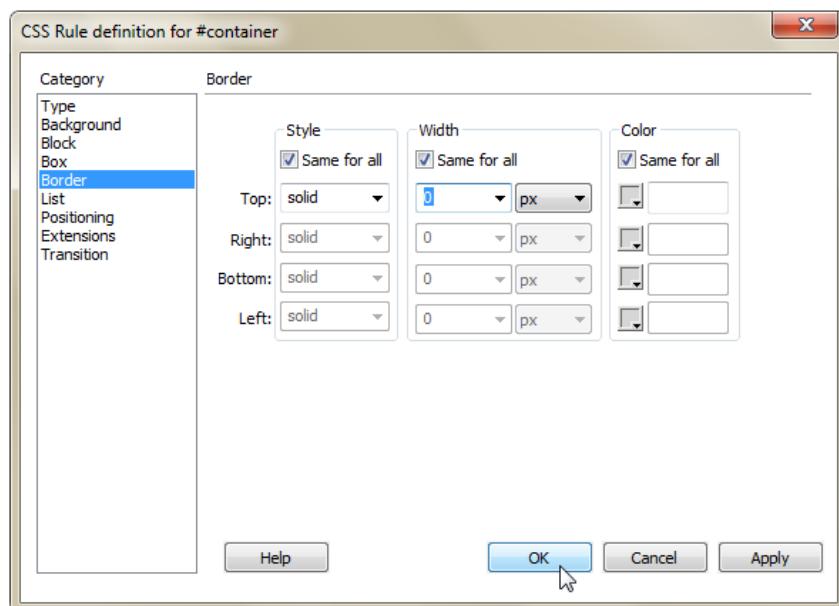
4. ເມື່ອຄລິກ OK ແລ້ວກໍ່ພືບກັບໜ້າຕ່າງ CSS Rule definition for #container ດັ່ງນີ້ບໍ່ 5.6



ຮູບ 5.6 ໜ້າຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #container

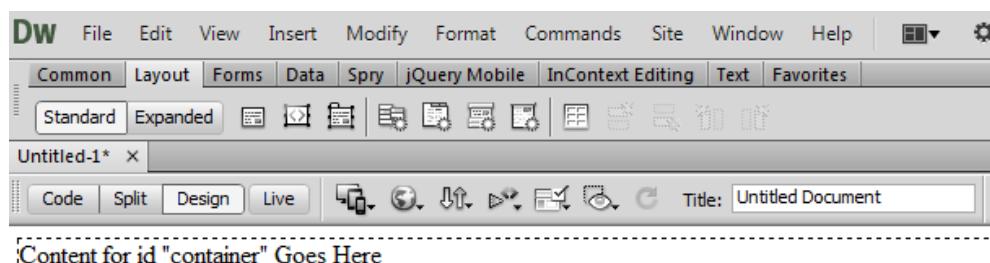
ໃນໜັກຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ສ່ວນດ້ານຂວາມແມ່ນໃຫ້ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ດັ່ງທີ່ Margin ອອກ, ຈາກນັ້ນທີ່ຫ້ອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກຳນົດເປັນ auto

5. ຈາກນັ້ນໃນໜັກຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Border ທີ່ Top ໃຫ້ເລືອກ Solid ແລະ ກຳນົດຄ່າເປັນ 0 ໃຫ້ຮັບຄ່າຄວາມກວ້າງຂອງເສັນ(Width) > ກິດ OK



ຮູບ 5.7 ຫັນຕ່າງ Border ຂອງ CSS Rule definition for #container

ຈະພົບກັບໜັກຕ່າງ Insert Div Tag ຕີກັບກັບຮູບ 5.4 ອີກຄັ້ງ, ໃຫ້ກິດ OK ແລ້ວຈະກັບມາຫັນຕ່າງ Design view ຂອງ Dreamweaver ອີກຄັ້ງແຕ່ຈະເຫັນ Div tag ປະກິດຂຶ້ນໂດຍມີຊື່ຂອງ Container ແລະ ລະບຸບອກວ່າ CSS ນີ້ຖືກກຳນົດຂຶ້ເປັນແບບ ID ດັ່ງຮູບ 5.8



ຮູບ 5.8 ຫັນ Webpage ເມື່ອມີການເພີ່ມ Div tag ທີ່ມີ id ຂີ້ container

ມາຮອດນີ້ຖືກວິດເບິ່ງ Code View ກໍຈະເຫັນ CSS ທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນດັ່ງນີ້
 5.9 ໂດຍທີ່ສັງເກດເຫັນບັນດາ CSS ຕ່າງໆທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ບໍ່ວ່າຈະເປັນ Magin
 ແລະ Border, ເນື້ອສັງເກດທີ່ `<body>` ກໍຈະເຫັນ `<div id="container">` Content
 for id "container" Goes Here`</div>` ເປັນການສ້າງ `<div>` ທີ່ໃຊ້ຄຸນລັກສະນະ
 ຂອງ id ຊື່ Container

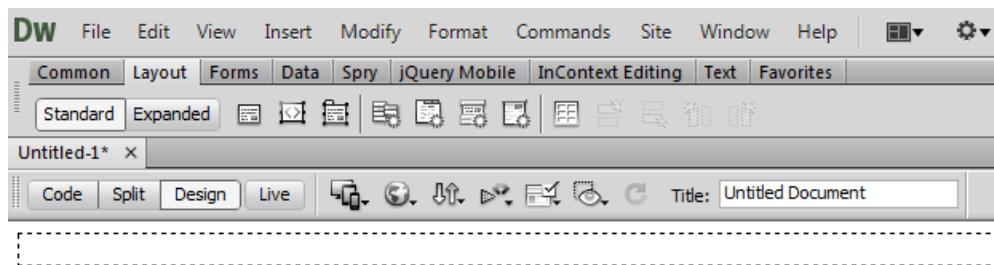
```

2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
5 <title>Untitled Document</title>
6 <style type="text/css">
7 #container {
8     margin-right: auto;
9     margin-left: auto;
10    border-top-width: 0px;
11    border-right-width: 0px;
12    border-bottom-width: 0px;
13    border-left-width: 0px;
14    border-top-style: solid;
15    border-right-style: solid;
16    border-bottom-style: solid;
17    border-left-style: solid;
18 }
19 </style>
20 </head>
21
22 <body>
23 <div id="container">Content for id "container" Goes Here</div>
24 </body>
25 </html>

```

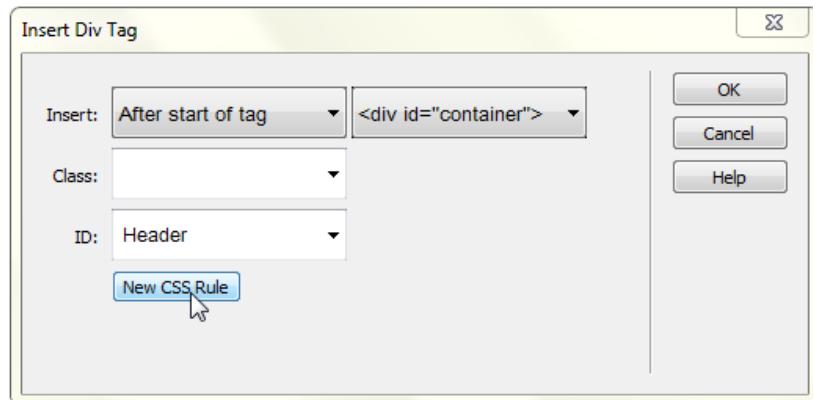
ຮູບ 5.9 ເນື້ອເປີດເບິ່ງ Code view ຈະເຫັນ CSS ທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນ

6. ກັບໄປທີ່ໜ້າ Design view ແລ້ວລືບຄໍາວ່າ Content for id "container"
 Goes Here ຢູ່ໃນ div tag ອອກໃຫ້ເຫຼືອພູ່ງຕົວກະພົບຕ່ັງນີ້ 5.10 ເພື່ອຫື່ຈະ
 ເພີ່ມ Div tag ຕົວໃໝ່ເຂົ້າໄປ



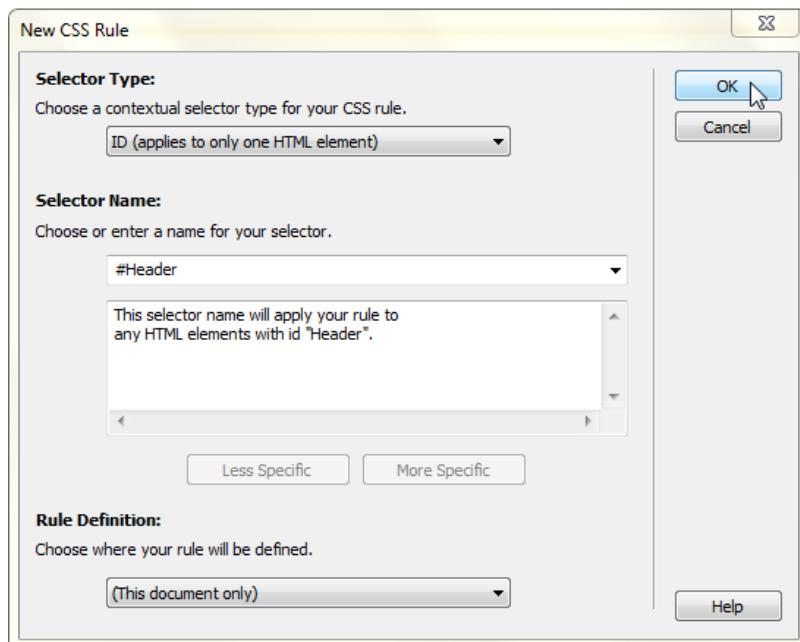
ຮູບ 5.10 ຫຼັງຈາກລືບຂໍ້ຄວາມອອກ

7. ໃຫ້ວາງຕົວກະພິບ(Cursor) ໄວໃນ Div tag ທີ່ທາງກໍສ້າງຂຶ້ນແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ຈາກ Layout Palette ຄືກັນກັບ ຮູບ 5.3 ແລ້ວຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຂຶ້ນມາດ້າງຮູບ 5.11, ໃນຂັ້ນຕອນນີ້ທີ່ Insert ໃຫ້ເລືອກ After start tag ແລະເລືອກ <div id="Container"> ແລ້ວທີ່ຫ້ອງ ID ພິມ Header ໄສ່ເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງ Header > ຈາກນັ້ນກໍກົດ New CSS Rule



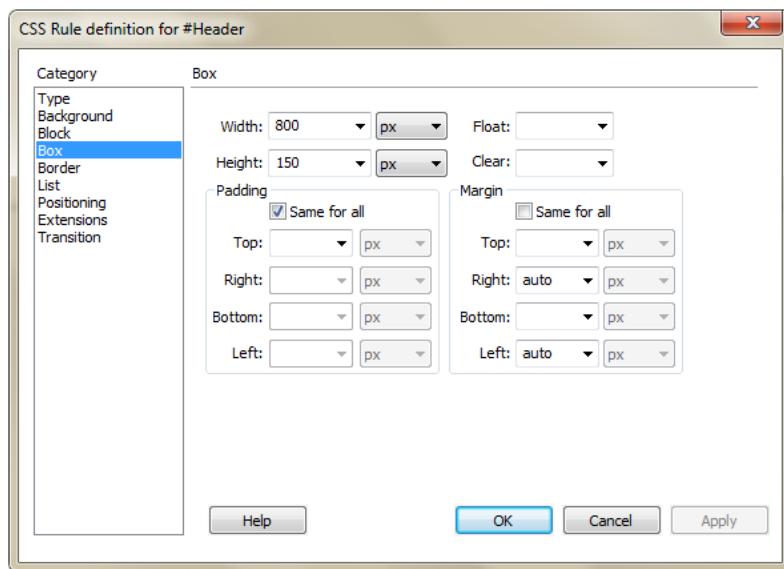
ຮູບ 5.11 ໝ້າຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ Header

ຫຼັງຈາກຄລິກທີ່ປຸ່ມ New CSS Rule ແລ້ວກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ດ້ວຍຮູບ 5.12 ແລ້ວຄລິກ OK



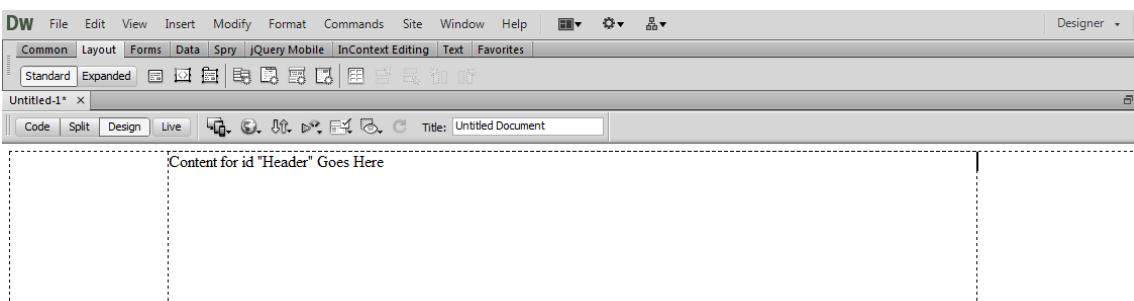
ຮູບ 5.12 ໝ້າຕ່າງ New CSS Rule ສໍາລັບ #Header

ເມື່ອຄລິກ OK ແລ້ວຈະພົບກັບໜ້າ CSS Rule definition for #Header ດັ່ງຮູບ 5.13 ໃນໜ້າຕ່າງໆນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ແລ້ວກຳນົດຄ່າຄວາມກວ້າງ (Width) ເຖິງກັບ 800 px ສ່ວນຄວາມສູງ (Height)ໃກ້ກຳນົດຕາມຄ່າຄວາມສູງຂອງ Banner ທີ່ອອກແບບໄວ້ໂດຍກຳນົດຄ່າເຖິງກັບ 150 px, ສ່ວນດ້ານຂວາມແນ່ນໃຫ້ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ຢູ່ທີ່ Margin ອອກຈາກນັ້ນທີ່ຂອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກຳນົດເປັນ auto



ຮູບ 5.13 ໜ້າຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #Header

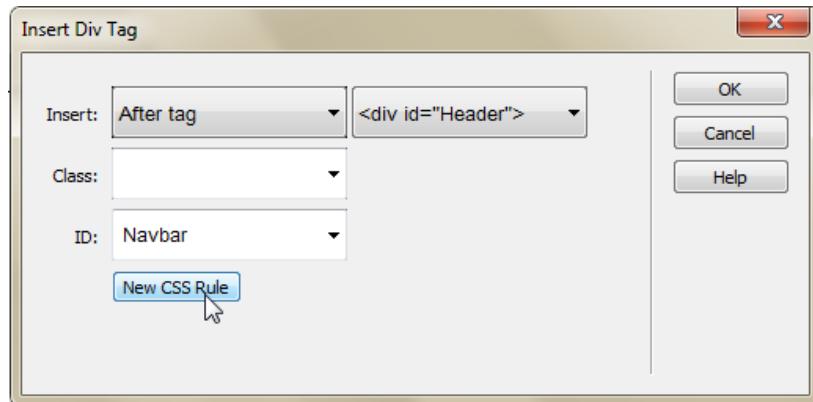
8. ຈາກນັ້ນປະຕິບັດຄືກັບຂັ້ນຕອນທີ 5 ອີກຄັ້ງ, ຈະພົບກັບໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຄ້າຍຄືກັບກັບຮູບ 5.4, ໃຫ້ກົດ OK ແລ້ວຈະກັບມາໜ້າຕ່າງ Design view ທີ່ປະກິດມີ Div tag Header ເກີດຂຶ້ນດັ່ງຮູບ 5.14



ຮູບ 5.14 ພາຍຫັ້ງເພື່ອ Div tag ທີ່ໃຊ້ CSS ທີ່ມີ ID ຊື່ Header ເຂົ້າໄປ

9. ຕໍ່ໄປໃຫ້ຄລິກທີ່ Layout Palette ແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ຄືກັນກັບຮູບ 5.3 ແລ້ວຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 5.12, ທີ່ Insert ໃຫ້ເລືອກ After tag ແລະເລືອກ <div id="Header"> ແລ້ວທີ່ຂອງ ID ພິມ

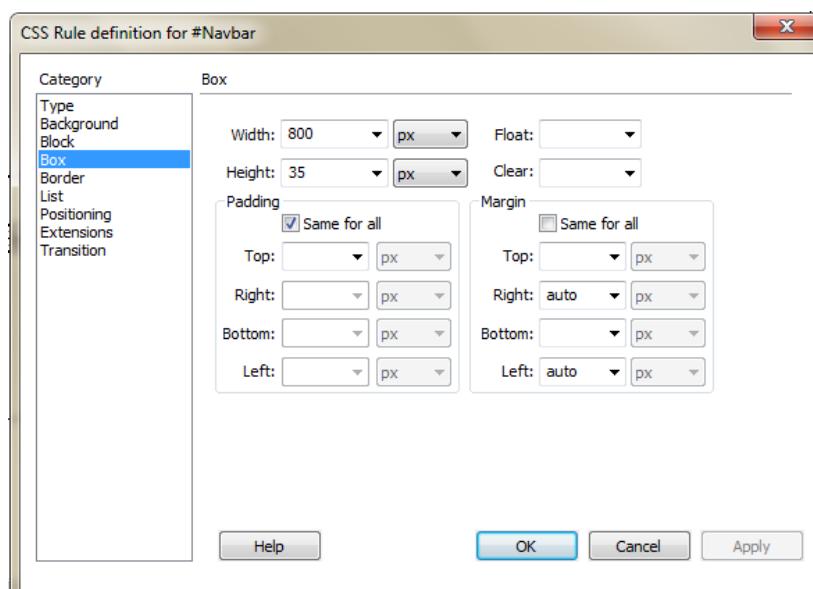
Navbar ໄສ່ເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງ Navigation Bar
 > ຈາກນັ້ນກໍ່ກົດ New CSS Rule



ຮູບ 5.16 ຫັ້າຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ Navbar

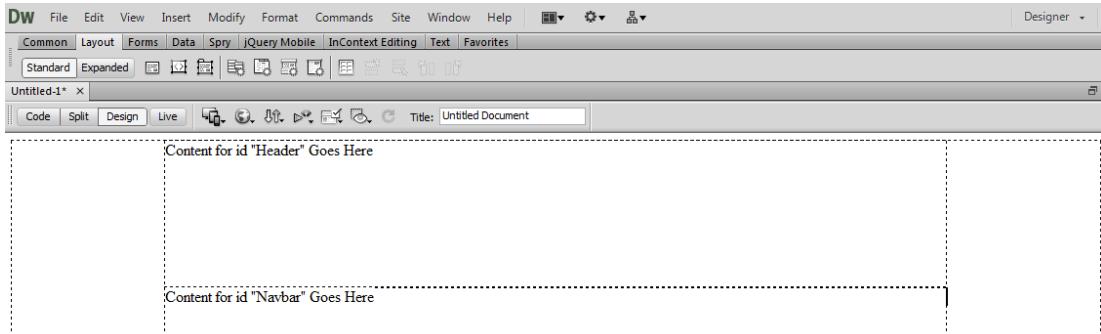
10. ບັນຍາຄາລິກທີ່ປຸ່ມ New CSS Rule ແລ້ວກໍ່ຈະປະກິດຫັ້າຕ່າງ New CSS Rule ຄ້າຍຄືກັນກັບດັ່ງຮູບ 5.12, ຕ່າງກັນກໍ່ພຽງແຕ່ທີ່ຫຼອງ Choose or enter a name for your selector. ທີ່ຕ້ອງກຳນົດເປັນ #Navbar ເຖິງນັ້ນ > ແລ້ວຄົລິກ OK

11. ເນື້ອຄົລິກ OK ແລ້ວຈະພົບກັບຫັ້າ CSS Rule definition for #Navbar ດັ່ງຮູບ 5.17 ໃນຫັ້າຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ແລ້ວກໍ່ນົດຄ່າຄວາມກວ້າງ (Width) ເຖິງກັບ 800 px ສ່ວນຄວາມສູງ (Height) ຄ່າເຖິງກັບ 35 px, ສ່ວນດ້ານຂວາມີແມ່ນໃຫ້ເອົາເຕືອງໝາຍ ຢູ່ທີ່ Margin ອອກຈາກນັ້ນທີ່ຫຼອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກຳນົດເປັນ auto.



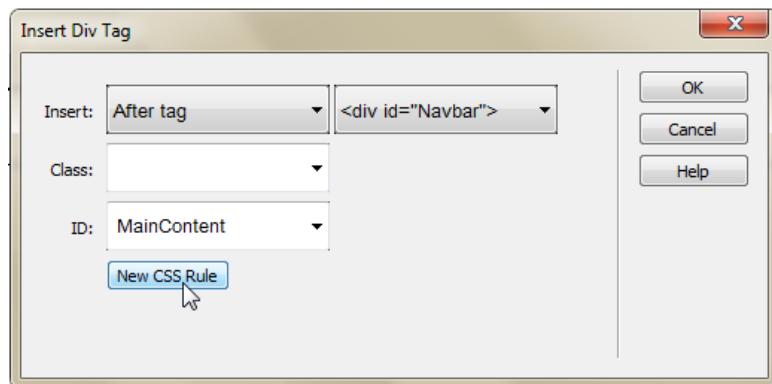
ຮູບ 5.17 ຫັ້າຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #Navbar

12. ຈາກນັ້ນປະຕິບັດຄືກັບຂັ້ນຕອນທີ 5 ອີກຄົງ, ຈະພົບກັບໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຄ້າຍຄືກັບກັບຮູບ 5.4, ໃຫ້ກົດ OK ແລ້ວຈະກັບມາໜ້າຕ່າງ Design view ທີ່ປະກິດມີ Div tag Navbar ເກີດຂຶ້ນດັ່ງຮູບ 5.18



ຮູບ 5.18 ພາຍຫຼັງເພື່ອ Div tag ທີ່ໃຊ້ CSS ທີ່ມີ ID ຂີ່ Navbar ເຊົ້າໄປ

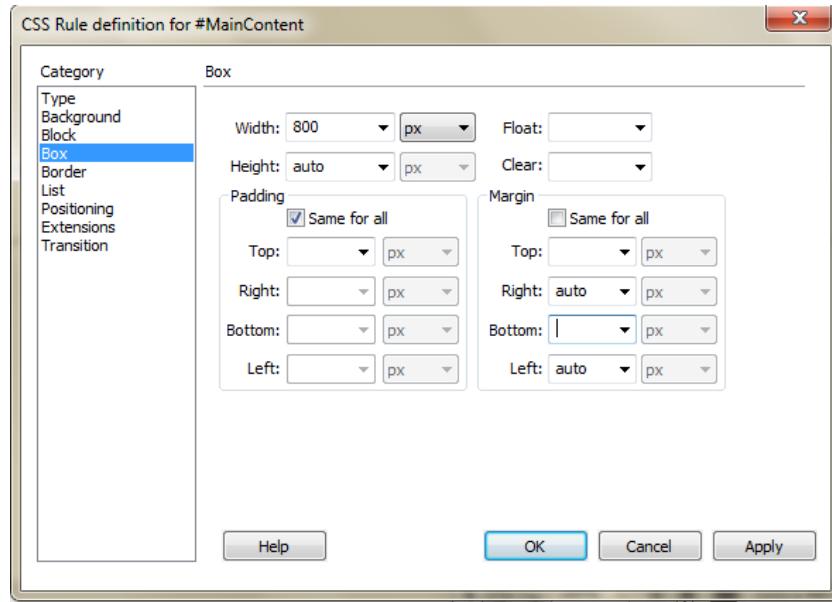
13. ຕໍ່ໄປໃຫ້ຄລິກທີ່ Layout Palette ແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ຄືກັນກັບຮູບ 5.3 ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 5.12, ທີ່ Insert ໃຫ້ເລືອກ After tag ແລະເລືອກ <div id="Navbar"> ທີ່ຫຼອງ ID ພິມ MainContent ໄສ່ເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງເນື້ອໃນຫຼັກ(Main content)ຂອງໜ້າ Webpage ດັ່ງຮູບ 5.19 > ຈາກນັ້ນກໍ່ກົດ New CSS Rule



ຮູບ 5.19 ໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ MainContent

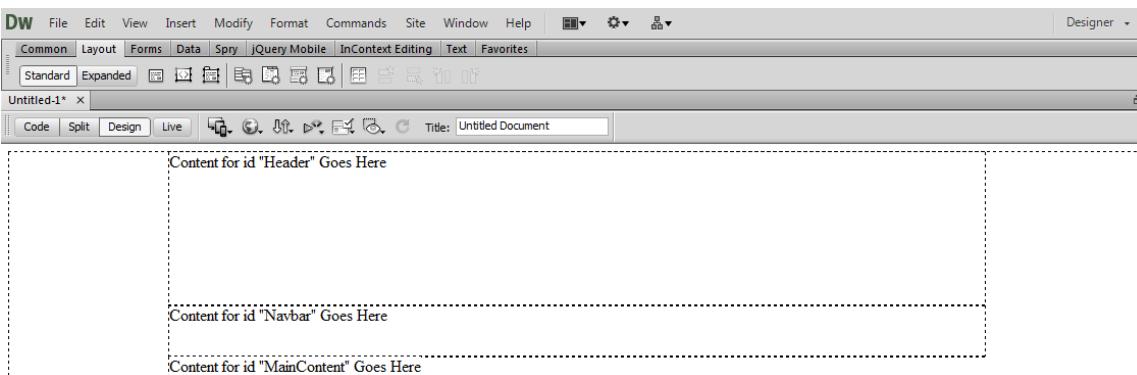
14. ຫຼັງຈາກຄລິກທີ່ປຸ່ມ New CSS Rule ແລ້ວກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ຄ້າຍຄືກັນກັບດັ່ງຮູບ 5.12, ຕ່າງກັນກໍ່ພຽງແຕ່ທີ່ຫຼອງ Choose or enter a name for your selector. ທີ່ຕ້ອງກໍານົດເປັນ #MainContent ເທົ່ານັ້ນ > ແລ້ວຄລິກ OK

15. เมื่อคลิก OK แล้วจะพิมพ์รับข้า CSS Rule definition for #MainContent ดังรูป 5.20 ในข้าต่างนี้ที่ Category ให้เลือก Box และกำหนดค่าความกว้าง (Width) เท่ากับ 800 px ส่วนความสูง (Height) ตั้งค่าเป็น auto, ส่วนด้านขวาไม่แม่นให้เลือกเดียวช้าย ปุ่ม Margin ของ จอกันนั้นที่ห้อง Right และ Left ให้กำหนดเป็น auto.



รูป 5.20 ข้าต่าง Box ของ CSS Rule definition for #MainContent

16. จอกันนั้นปะติบัดถีกับขั้นตอนที่ 5 นิยมๆ, จะพิมพ์รับข้าต่าง Insert Div Tag ถ้ายังไม่รับรูป 5.4, ให้กด OK แล้วจะรับมาข้าต่าง Design view ที่ปะกิดมี Div tag MainContent เกิดขึ้นดังรูป 5.21



รูป 5.21 พอยหัวเริ่มต้น Div tag ที่ใช้ CSS ที่มี ID ชื่อ MainContent เข้าไป

17. ต่อไปให้คลิกที่ Layout Palette แล้วเลือก Insert Div Tag ถูกันกับ รูป 5.3 จะปะกิดข้าต่าง Insert Div Tag ขึ้นมาดังรูป 5.12, ที่ Insert ให้

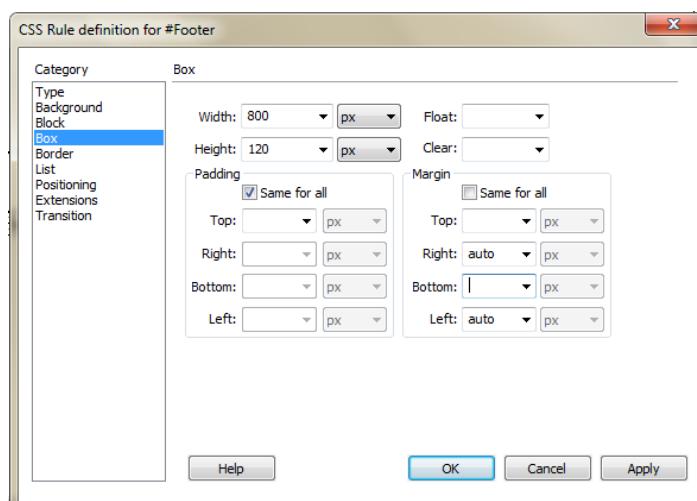
ເລືອກ After tag ແລະເລືອກ `<div id="MainContent">` ທີ່ຫຼອງ ID ພິມ Footer ໄສ່ເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງສ່ວນຫ້າຍ(Footer)ຂອງ ພັນ Webpage ດັ່ງຮູບ 5.22 > ຈາກນັ້ນກໍ່ກົດ New CSS Rule



ຮູບ 5.22 ພັນຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ Footer

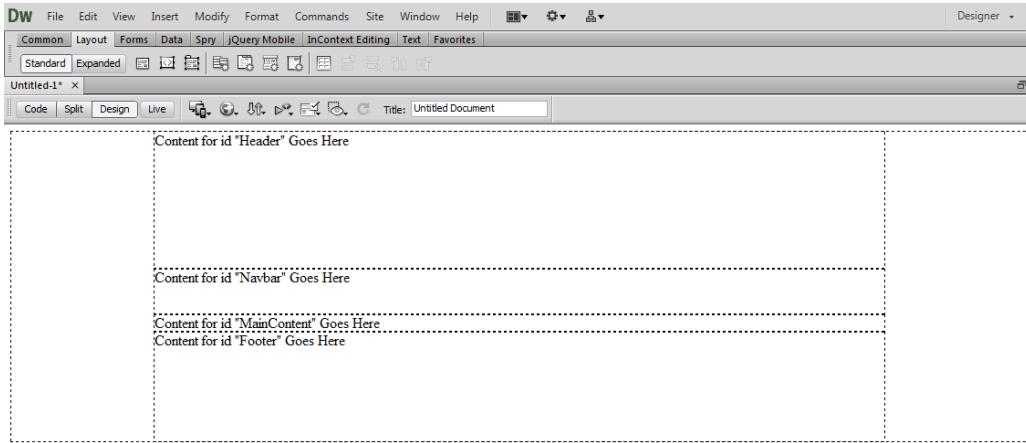
18. ຫຼັງຈາກລົງທຶນ New CSS Rule ແລ້ວກໍຈະປະກິດໜັນຕ່າງ New CSS Rule ຄ້າຍຄືກັນກັບດັ່ງຮູບ 5.12, ຕ່າງກັນກໍ່ພຽງແຕ່ທີ່ຫຼອງ Choose or enter a name for your selector. ທີ່ຕ້ອງກຳນົດເປັນ #Footer ເຖິງນັ້ນ > ແລ້ວ ຄຸນ OK

19. ເມື່ອຄຸນ OK ແລ້ວຈະພົບກັບໜັນ CSS Rule definition for #Footer ດັ່ງຮູບ 5.20 ໃນໜັນຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ແລ້ວກໍມີດ ຄ່າຄວາມກວ້າງ (Width) ເຖິງກັບ 800 px ສ່ວນຄວາມສູງ (Height) ຕັ້ງຄ່າ ເປັນ 120, ສ່ວນດ້ານຂວາມມີແມ່ນໃຫ້ເອົາເຕື່ອງໝາຍ ຢູ່ທີ່ Margin ອອກຈາກ ນັ້ນທີ່ຫຼອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກໍມີດເປັນ auto.



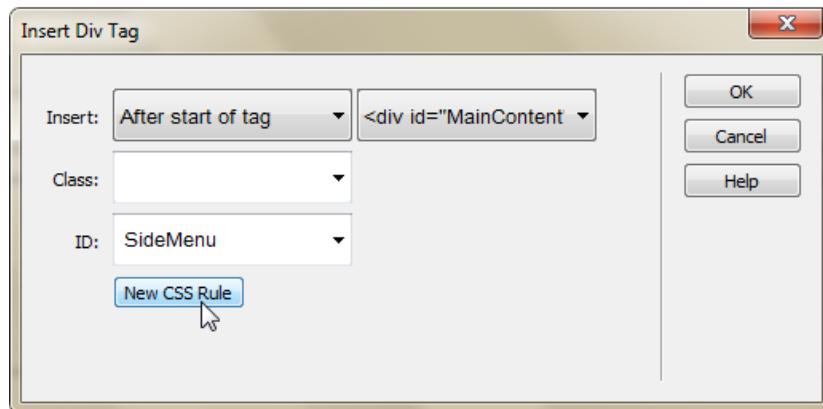
ຮູບ 5.23 ພັນຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #Footer

20. ຈາກນັ້ນປະຕິບັດຄືກັບຂັ້ນຕອນທີ 5 ຕີກຄັ້ງ, ຈະພົບກັບໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຄ້າຍຄືກັບກັບຮູບ 5.4, ໃຫ້ກົດ OK ແລ້ວຈະກັບມາໜ້າຕ່າງ Design view ທີ່ປະກິດມີ Div tag Footer ເກີດຂຶ້ນດັ່ງຮູບ 5.24



ຮູບ 5.24 ພາຍຫຼັງເພື່ອ Div tag ທີ່ໃຊ້ CSS ທີ່ມີ ID ຊື່ Footer ເຂົ້າໄປ

21. ເພື່ອທີ່ຈະແຊກ Menu ເຂົ້າໄສ່ດ້ານຂ້າງຂອງໜ້າເວັບຕໍ່ໄປໃຫ້ຄລິກທີ່ Layout Palette ແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ຄືກັນກັບ ຮູບ 5.3 ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 5.12, ທີ່ Insert ໃຫ້ເລືອກ After start of tag ແລະ ເລືອກ <div id="MainContent"> ທີ່ຫຼອງ ID ພິມ SideMenu ໃສ່ເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງລາຍການທາງດ້ານຂ້າງ(Side Menu)ຂອງ ຢ້າ Webpage ດັ່ງຮູບ 5.25 > ຈາກນັ້ນກໍ່ກົດ New CSS Rule

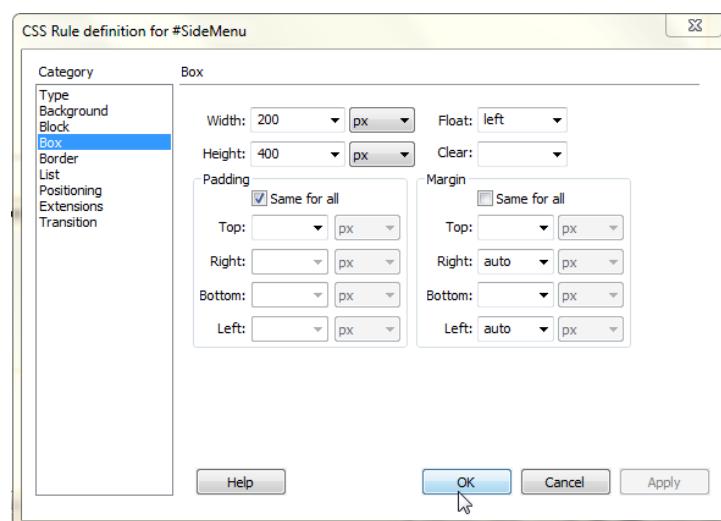


ຮູບ 5.25 ຢ້າຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ SideMenu

22. ຫຼັງຈາກຄລິກທີ່ປຸ່ມ New CSS Rule ແລ້ວກໍ່ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ຄ້າຍຄືກັນກັບດັ່ງຮູບ 5.12, ຕ່າງກັນກໍ່ພົງແຕ່ທີ່ຫຼອງ Choose or enter

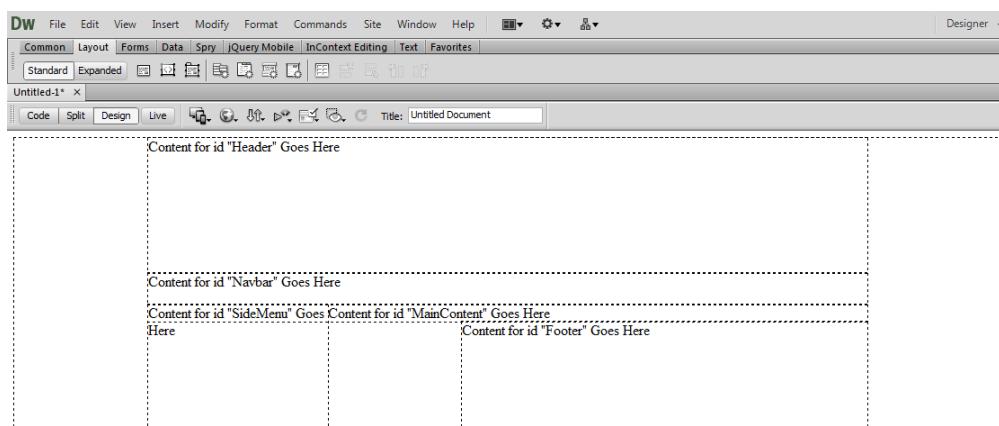
a name for your selector. ທີ່ຕ້ອງກໍານົດເປັນ #SideMenuເຖິງມັນ > ແລວ ຄລິກ OK

23. ເມື່ອຄລິກ OK ແລວຈະພົບກັບໜ້າ CSS Rule definition for #SideMenu ດັ່ງນີ້ໃນໜ້າຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ແລວ ກໍານົດຄ່າຄວາມກວ້າງ (Width) ເທົ່າກັບ 200 px ສ່ວນຄວາມສູງ (Height) ຕັ້ງ ຄ່າເປັນ 400 ເພື່ອໃຫ້ເພັນເປັນສ່ວນທີ່ແຕກຕ່າງ(ປຶກກະຕິແລ້ວຂະໜາດລວງສູງ ຂອງ Menu ຈະກໍານົດເປັນ auto), ສ່ວນລັດ້າຂວາມກໍານົດໃຫ້ Float ເປັນ Left ແລະ ໃຫ້ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ຢູ່ທີ່ Margin ອອກຈາກນັ້ນທີ່ຫຼອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກໍານົດເປັນ auto.



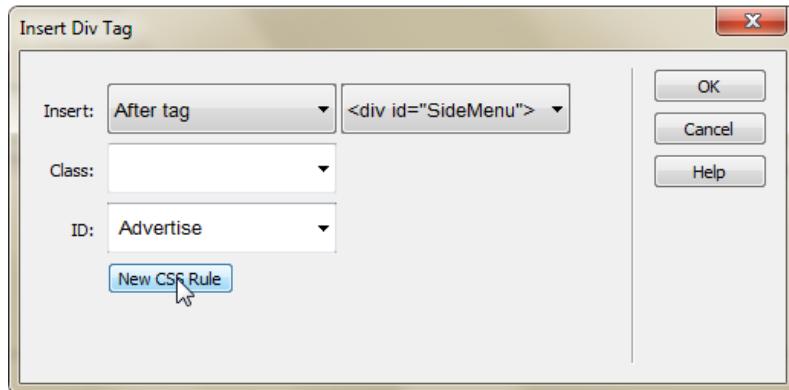
ຮູບ 5.26 ໜ້າຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #SideMenu

24. ຈາກນັ້ນປະຕິບັດຄືກັບຂັ້ນຕອນທີ່ 5 ອີກຄັ້ງ, ຈະພົບກັບໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຄ້າຍຄືກັບກັບຮູບ 5.4, ໃຫ້ກົດ OK ແລວຈະກັບມາໜ້າຕ່າງ Design view ທີ່ປະກິດມີ Div tag Footer ເກີດຂຶ້ນດັ່ງນີ້ບັນທຶກ 5.27



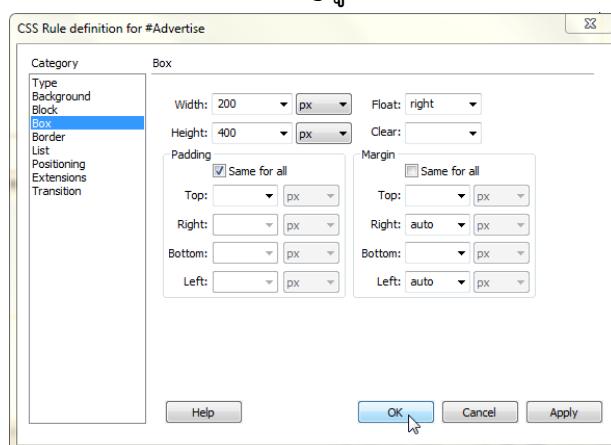
ຮູບ 5.27 ພາຍຫຼັງເພື່ອ Div tag ທີ່ໃຊ້ CSS ທີ່ມີ ID ຂີ່ SideMenu ເຂົ້າໄປ

25. ເພີ່ອທີ່ຈະແຊກຫ້ອງສໍາລັບໂຄສະນາໄວດ້ານຂວາມມືຂອງໜ້າເວັບຕໍ່ໄປໃຫ້ຄລິກຫໍ່ Layout Palette ແລ້ວເລືອກ Insert Div Tag ຕືກັນກັບ ຮູບ 5.3 ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 5.12, ຫຼື Insert ໃຫ້ເລືອກ After tag ແລະເລືອກ <div id="SideMenu"> ຫຼືໜ້າ ID ພິມ Advertise ໄສເພື່ອທີ່ຈະສ້າງ CSS ໃໝ່ສໍາລັບ tag div ໃນສ່ວນຂອງໂຄສະນາຂອງໜ້າ Webpage ດັ່ງຮູບ 5.28 > ຈາກນັ້ນກໍ່ກົດ New CSS Rule



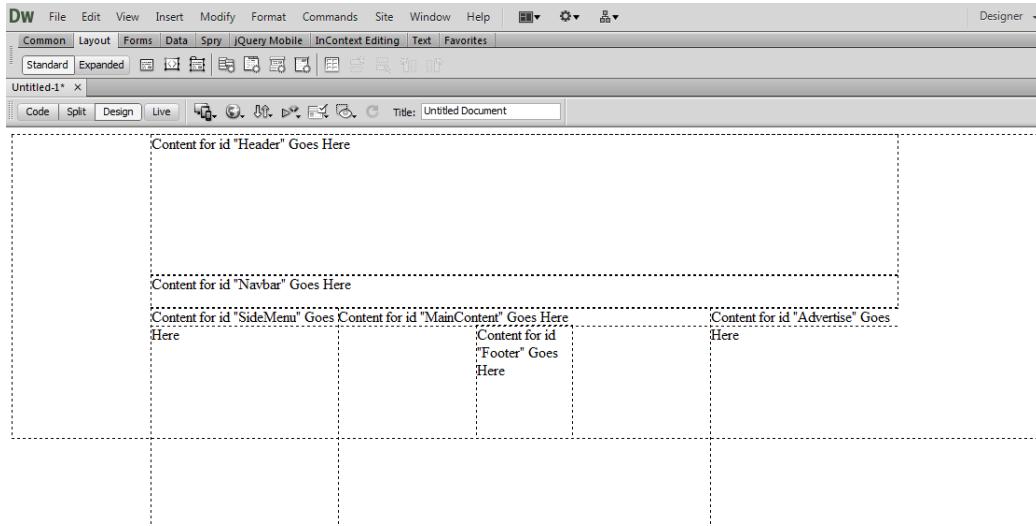
ຮູບ 5.28 ໜ້າຕ່າງ Insert Div Tag ສໍາລັບສ່ວນ Adertise

26. ເມື່ອຄລິກ OK ແລ້ວຈະພົບກັບໜ້າ CSS Rule definition for #SideMenu ດັ່ງຮູບ 5.20 ໃນໜ້າຕ່າງນີ້ທີ່ Category ໃຫ້ເລືອກ Box ແລ້ວກຳນົດຄ່າຄວາມກວ້າງ (Width) ເທົ່າກັບ 200 px ສ່ວນຄວາມສູງ (Height) ຕັ້ງຄ່າເປັນ 400 ເພື່ອໃຫ້ເຫັນເປັນສ່ວນທີ່ແຕກຕ່າງ(ປຶກກະຕິແລ້ວຂະໜາດລວງສູງຂອງ Menu ຈະກຳນົດເປັນ auto), ສ່ວນດ້ານຂວາມກຳນົດໃຫ້ Float ເປັນ Right ແລະ ໃຫ້ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ຢູ່ທີ່ Margin ອອກຈາກນັ້ນທີ່ຫຼອງ Right ແລະ Left ໃຫ້ກຳນົດເປັນ auto.ດັ່ງຮູບ 5.29



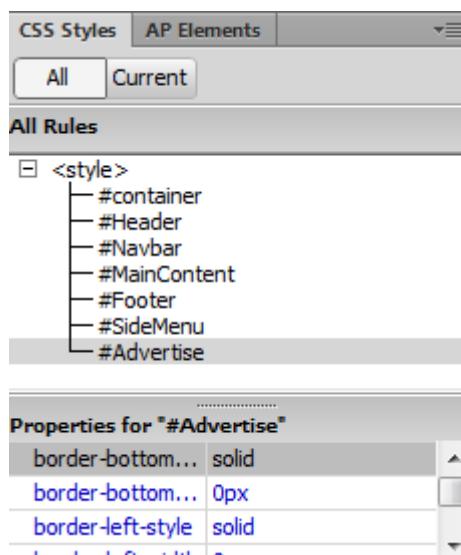
ຮູບ 5.29 ໜ້າຕ່າງ Box ຂອງ CSS Rule definition for #Advertise

27. ຈາກນັ້ນປະຕິບັດຄືກັບຂັ້ນຕອນທີ 5 ອີກຄັ້ງ, ຈະພົບກັບໜ້າຕ່າງ **Insert** Div Tag ຄ້າຍຄືກັບກັບຮູບ 5.4, ໃຫ້ກົດ OK ແລ້ວຈະກັບມາໜ້າຕ່າງ **Design** view ທີ່ປະກິດມີ Div tag Footer ເກີດຂຶ້ນດັ່ງຮູບ 5.30



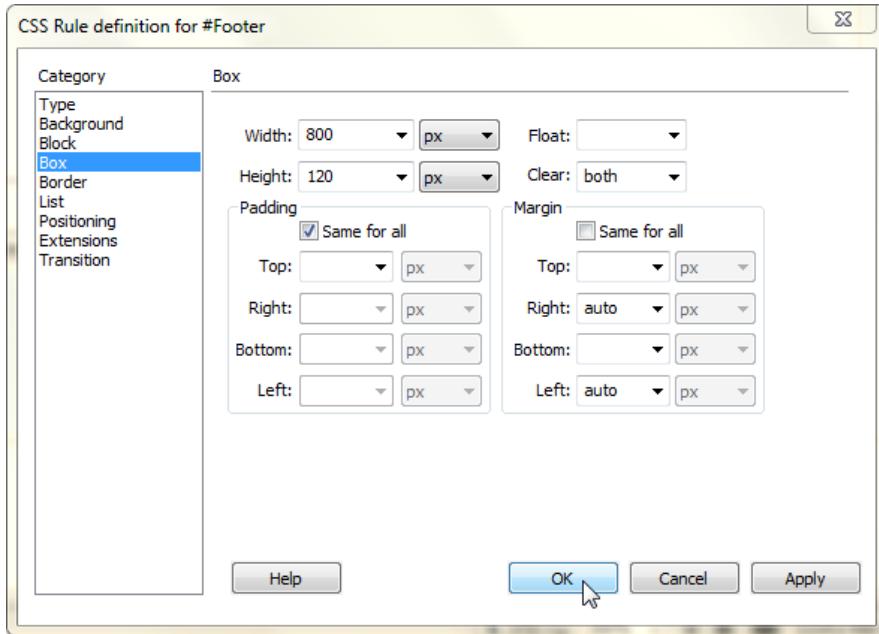
ຮູບ 5.30 ພາຍຫຼັງເພື່ອ Div tag ທີ່ໃຊ້ CSS ທີ່ມີ ID ຂີ່ Advertise ເຂົ້າໄປ

28. ຈາກຮູບຢັ້ງເຫັນຫວ່າ ໂຄງສ້າງຂອງໜ້າ Webpage ຍັງບໍ່ເປັນໄປຕາທີ ອອກແບບໄວ້, ມາຮອດຂັ້ນຕອນນີ້ຈະສັງເກົດເຫັນວ່າບັນດາ CSS Rule ທີ່ໄດ້ສ້າງ ຂຶ້ນໄດ້ໄປປະກິດຢູ່ດ້ານຂວາມີຂອງໜ້າຈີ່ຢູ່ທີ່ CSS Style ດັ່ງຮູບ 5.31 ໃຫ້ Double ຄົລົກໄສ່ #Footer ເພື່ອກັບເຂົ້າໄປແກ້ໄຂ



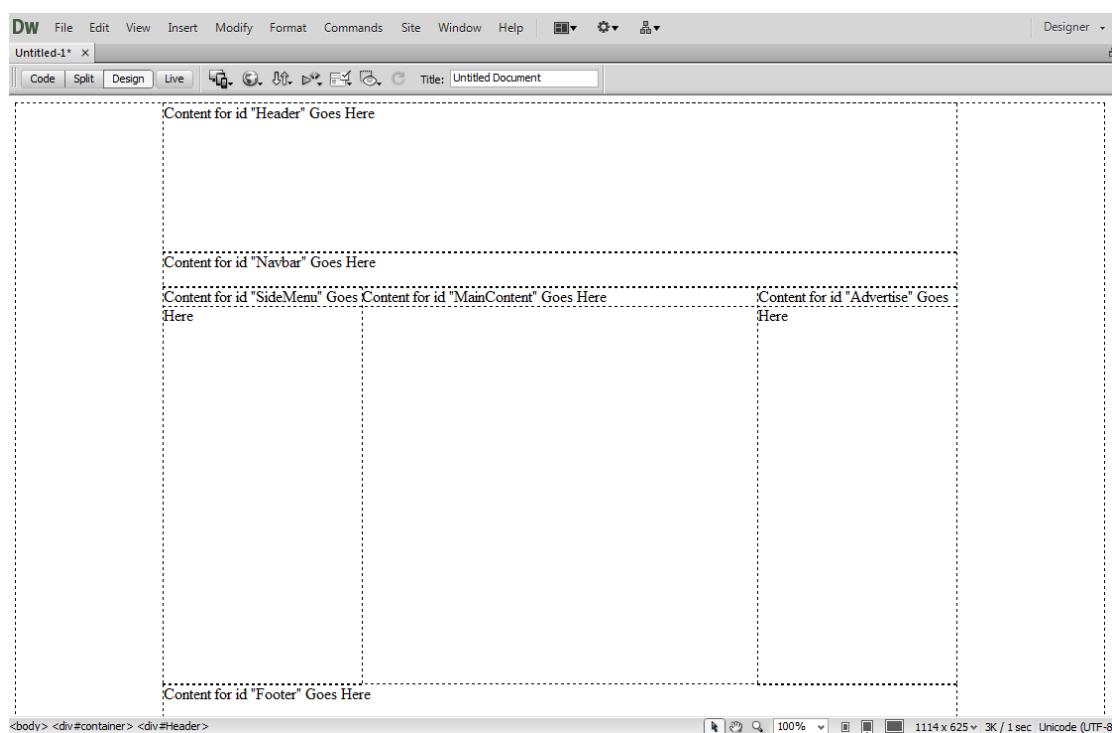
ຮູບ 5.31 ສະແດງໃຫ້ເຫັນບັນດາ CSS Rule ທີ່ຖືກສ້າງຂຶ້ນ

29. ແລ້ວຈະມີບກັບໜ້າ CSS Rule definition for #Footer ດັ່ງນີ້ບ 5.32
ແລ້ວເຂົ້າໄປປັບຄ່າ Clear ໃຫ້ເປັນ both ແລ້ວຄລິກ OK



ຮູບ 5.32 ໜ້າຕ່າງ CSS Rule definition for #Footer ຖືກເອີ້ນຂຶ້ນມາແກ້ໄຂ

30. ສຸດທ້າຍກໍຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງນີ້ບ 5.33 ຕາມທີ່ໄດ້ອອກແບບໄວ້



ຮູບ 5.33 ໜ້າ Layout ຂອງ Webpage ຕາມທີ່ໄດ້ອອກແບບໄວ້

ບົດທີ 6 ການສ້າງ ແລະ ໄຊ້ CSS(Cascading Style Sheet)

ໃນບົດທີຜ່ານມາໄດ້ນຳສະເໜີການສ້າງ Layout ຂອງ Webpage ຈາກ CSS ມາແລ້ວແຕ່ຍັງບໍ່ຫັນໄດ້ລົງເລີກກ່ຽວກັບການສ້າງ CSS ເທື່ອສະນັ້ນ, ໃນບົດນີ້ຈະມີການສະເໜີກ່ຽວກັບ CSS ດັ່ງນີ້:

6.1. ແນະນຳກ່ຽວກັບ CSS

CSS (Cascading Style Sheet) ແມ່ນເຫັກນິກທີ່ໃຊ້ໃນການຄວບຄຸມຮູບແບບການສະແດງຜົນຂອງພາສາ HTML, ໂດຍທີ່ CSS ໄດ້ນຳເຂົາມາໃຊ້ນັບຕັ້ງແຕ່ HTML 4 ເປັນຕົ້ນມາເຫດຜົນທີ່ຈໍາເປັນຕ້ອງນຳໃຊ້ CSS ມີດັ່ງນີ້:

1. ແລ້ວໃຫ້ຂະໜາດ File ຂອງແຕ່ລະໜ້າ Webpage ນ້ອຍລົງກວ່າເກົ່າເພາະ Code ພັຍກວ່າ
2. ມີຄວາມຝຶດຢູ່ນຸ່ງສູງເມື່ອຕ້ອງການແກ້ໄຂ ຫຼື ປັບປຸງຫຼັງສ້າງ Webpage ແລ້ວ
3. ສາມາດແຍກເປັນ File ໄວຕ່າງໆທາງແລ້ວຖືກເອີ້ນໃຊ້ໂດຍໜ້າຍ File ສະນັ້ນແກ້ໄຂຢູ່ຈຸດດູວສາມາເຮັດໃຫ້ເກີດການປົງປາງໃນໜ້າຍ File ພ້ອມງັກນ
4. ສາມາດໃຊ້ໃນການຈັດການກັບ Layout ແທນເຫັກນິກແບບເກົ່າທີ່ໃຊ້ຕາຕະລາງໄດ້ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

6.1.1 ຮູບແບບຂອງ CSS

ການນຳໃຊ້ CSS ເຂົ້າໃນ Webpage ສາມາເຮັດໄດ້ດ້ວຍ 3 ຮູບແບບດັ່ງນີ້:

1. Inline Styles ເປັນການຂົງ CSS ເຂົ້າໃສ່ພາຍໃນ Tag ຂອງ HTML ເລີຍດັ່ງຕົວຢ່າງ:
`<p style="font-family: Saysettha OT; color: blue> CSS in paragraph tag</p>`
2. Embedded Styles ເປັນການຂົງ CSS ແບບຝ້າໄວ້ໃນ File ຂອງ HTML ເລີຍ, ແຕ່ການຂົງແບບນີ້ຕ້ອງຂົງປະໄວ້ຢູ່ໃນລະຫວ່າງ Tag ຂອງ <Head> </Head>.
ຕົວຢ່າງ:
`<html>`
`<head>`
`<title>Inline Style Example</title>`
`<style type="text/css">`
`h1 {font-size: 2em; font-size:12px;}`

```


{ color:blue; }


```

```
</style>
```

```
</head>
```

```
<body>
```

```
<h1>CSS to determine Header 1</h1>
```

```
<p>Paragraph was blue due to CSS</p>
```

```
</body>
```

```
</html>
```

3. Linked เป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมในงานเว็บไซต์จึงหายไปสุด

เพาะเป็นงานของ CSS เป็น File ต่างหากแล้วนำไปใช้ได้กับหลาย File ผ่านการนำเข้าใน File CSS ที่ต้องการ.

ตัวอย่าง:

```
<head>
```

```
<link rel="stylesheet" href="stylesheet.css" type="text/css" />
```

```
</head>
```

จากตัวอย่างต้องมี CSS File ที่ชื่อว่า Stylecs.css โดยที่จะมีไฟล์ CSS ต่อไปนี้

file เข้ามาใช้ในลักษณะ Tag ดังนี้ <Head></Head> ใน Webpage ที่ต้องการ ให้.

6.2. โครงสร้างของ CSS

ในงานของ CSS สามารถสร้างได้ตามโครงสร้างของ CSS ดังนี้:



รูป 6.1 โครงสร้างของ CSS

➤ Selector หมายถึงชื่อ Tag ในภาษา HTML ที่เราต้องการควบคุม

➤ Declaration เป็นภาษาประกาศควบคุมใน Selector

➤ Property และคุณลักษณะที่ต้องการกำหนด

➤ Value ແມ່ນຄ່າຂອງ Property ທີ່ ຈະກຳນົດ

ແຕ່ໃນກໍລະນີທີ່ມີຫຼາຍ Selector ຕ້ອງການໃຊ້ຄຸນລັກສະນະດູວກັນກໍສາມາເຮັດໄດ້

ແລະ ຖ້າຫາກຕ້ອງການ Property ທີ່ແຕກຕ່າງກໍ່ສາມາຊູນເພີ່ມແຍກອອກໄດ້ ດັ່ງນີ້ບໍລິຫານ 6.2.

```
h1 {color: blue; font-weight: bold;}  
h2 {color: blue; font-weight: bold;}  
h3 {color: blue; font-weight: bold;}
```

```
h1, h2, h3 {color: blue; font-weight: bold;}  
h3 {font-style: italic;}
```

ຮູບ 6.2 ໂຄງສ້າງຂອງ CSS ໃນກໍລະນີຫຼາຍ Selector ຕ້ອງການໃຊ້ Property ຮ່ວມກັນ

ຖ້າ Selector ຫີ່ງຕ້ອງການຈະກຳນົດໃຫ້ມີຫຼາຍຄຸນລັກສະນະ(Properties) ກໍສາມາດ
ເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້ບໍລິຫານ 6.3

```
p {color:red}  
p {font-size:12px}  
p {line-height:15px}
```

Multiple declarations can be contained within a rule

```
p {color:red; font-size:12px; line-height:15px;}
```

ຮູບ 6.3 ໂຄງສ້າງຂອງ CSS ໃນກໍລະນີຫຼາຍ Selector ດຽວແຕ່ຕ້ອງການໃຊ້ຫຼາຍ Property

ນອກຈາກຮູບແບບການສ້າງ CSS ໂດຍກຳນົດຕາມ Selector ແລ້ວເຮົາຍ່າງສາມາດສ້າງ
ໂດຍກຳນົດຕາມຮູບແບບ Class ແລະ ID ນຳອີກໂດຍພຽງແຕ່ຂ້າງໜ້າຂອງຊື່ Class ຕ້ອງ
ໃສ່ເຄື່ອງໝາຍຈຳເນັດ “.” ແລະ ໜ້າຂອງຊື່ ID ຕ້ອງຂຶ້ນຕິ້ນດ້ວຍເຄື່ອງໝາຍສື່ລ່ຽມ “#” ດັ່ງ
ຕົວຢ່າງຂ້າງລຸ່ມນີ້:

```
ຕົວຢ່າງ: ການສ້າງ CSS ແບບ ID  
#theo{
```

```
text-align:center;  
color:red;  
}
```

ສັງເກດໜັນວ່າ CSS ໄດ້ຖືກສ້າງຂຶ້ນໂດຍທີ່ມີການກຳນົດໃນຮູບແບບ ID ໂດຍຂຶ້ນຕິ້ນ
ດ້ວຍ # ແລະ ຕັ້ງຊື່ວ່າ theo

ເມື່ອຕ້ອງການເລີນໃຊ້ກໍ່ພູງແຕ່ລະບຸຊື່ ID ທີ່ຕ້ອງການເຊັນ:

< p id="theo"> Sabaidee</p>.

ສ່ວນການສ້າງ ແບບ Class ແມ່ນສາມາດສ້າງໄດ້ດັ່ງຕົວຢ່າງລຸ່ມນີ້:

ຕົວຢ່າງ: **ການສ້າງ** **CSS** **ແບບ** **Class**

.center

{

text-align:center;

color:red;

}

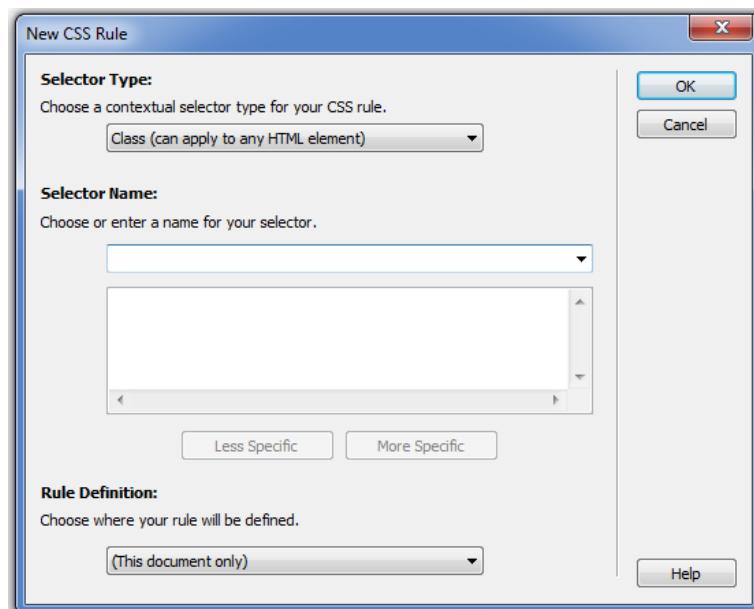
ສັງເກດຫັນວ່າ CSS ໄດ້ຖືກສ້າງຂຶ້ນໂດຍທີ່ມີການກຳນົດໃນຮູບແບບ class ໂດຍຂຶ້ນຕົ້ນດ້ວຍ “.” ແລະ ຕັ້ງຊື່ວ່າ center ເມື່ອຕ້ອງການເລີນໃຊ້ກໍ່ພູງແຕ່ລະບຸຊື່ Class ທີ່ຕ້ອງການເຊັນ: < p class="center"> ຈັດການໃຫ້ຂໍ້ຄວາມຢູ່ເຄື່ອງກາງ </p>.

6.3 Dreamweaver ແລະ CSS

ນັບຕັ້ງແຕ່ Dreamweaver ປ່ຽນມາເປັນເວີຊັ້ນ CS ເປັນຕົ້ນມາໄດ້ມີການນຳເອົາເຫັກນິກ CSS ເຂົ້າມາຊ່ວຍຫຼາຍຢ່າງດັ່ງຕົວຢ່າງ: ການຈັດຕຳແໜ່ງຂອງຮູບ, ຕົວອັກສອນ ຫຼື ອົງປະກອບຕ່າງໆເມື່ອກ່ອນ Dreamweaver ຈະໃຊ້ພູງ HTML ເທົ່ານັ້ນໃນການຈັດການ. ແຕ່ໃນ Dreamweaver CS ແມ່ນຈະບັງຄັບໃຫ້ໃຊ້ເຫັກນິກ CSS ເພື່ອເປັນການຮັບປະກັນໃນການສະແດງຜົນຂອງ Webpage ໂດຍມີລາຍລະອຽດໃນການສ້າງແລະໃຊ້ CSS ດັ່ງລຸ່ມນີ້:

6.3.1. CSS ກັບການກຳນົດ Font

Dreamweaver ເວີຊັ້ນປັດຈຸບັນເມື່ອມີການປ່ຽນ Font ຂອງໄຕໜັງສີທີ່ໃຊ້ພືມພູງ ແຕ່ເລືອກ Font ໃໝ່ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 6.4 ເພື່ອໃຫ້ສ້າງ CSS ໃຊ້ຄວບຄຸມການໃຊ້ Font.



ຮູບ 6.4 ພັນຕາງ CSS New Rule

ເຊື່ອມຳສັງຕ່າງໆທີ່ຕ້ອງການກຳນົດດັ່ງນີ້:

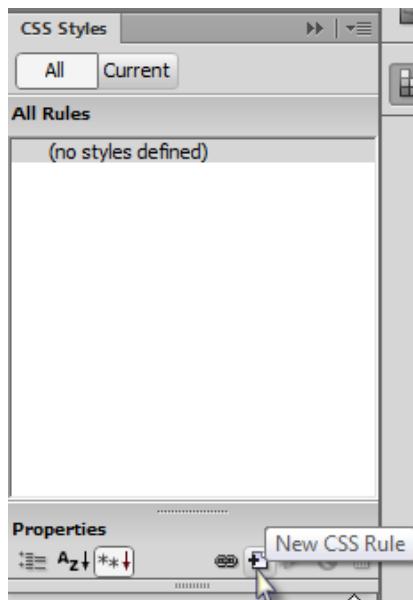
1. ຫີ້ Choose a contextual selector type for your CSS rule. ເປັນການເລືອກວ່າຈະສ້າງ CSS ໃນຮູບແບບ ຫຼື ID
 2. ຈາກນັ້ນຕ້ອງຕັ້ງຂໍໃຫ້ກັບ CSS ທີ່ຈະສ້າງຂຶ້ນໃໝ່ທີ່ຫົວງ Choose or enter for your selector ໃນຕົວຢ່າງແມ່ນຈະກຳນົດເປັນ string.
 3. ສຸດທ້າຍຍັງສາມາດຕັ້ງຄ່າໃຫ້ CSS ທີ່ຈະສ້າງຂຶ້ນເປັນແບບໃຊ້ສະເພາະໃນໜ້າ Webpage ນັ້ນຫຼືເປັນ File ຕ່າງໜາກເພື່ອໃຊ້ກັບໝາຍງ່າງ File ໄດ້ນຳອິກດ້ວຍການເລືອກທີ່ຫົວງ Choose where your rule will be defined ແມ່ນເລືອກ CSS ທີ່ສ້າງຂຶ້ນຈະເກັບໄວ້ໃສ, ຖ້າໜາກວ່າເລືອກເປັນແບບ This document only ກໍ່ເປັນການກຳນົດໃຫ້ CSS ທີ່ສ້າງຂຶ້ນສາມາດໃຊ້ໄດ້ກັບ Webpage ທີ່ກຳລັງສ້າງເທົ່ານັ້ນ.

ເມື່ອກຳນົດຖຸກຢ່າງໝົດແລ້ວຢູ່ທີ່ Target rule ຈະປະກິດຊື່ CSS ທີ່ເຮົາຫາກໍສ້າງຂຶ້ນມາເພື່ອໃຫ້ເລືອກໃຊ້.

6.3.2. ການສ້າງ CSS ຂຶ້ນມາເອງ

ນອກຈາກການສ້າງ CSS ເມື່ອມີການປ່ຽນແປງຕ່າງໆຢູ່ເທິງໝ້າເວັບແລ້ວ, Dreamweaver ຍັງສາມາດໃຫ້ຜູ້ພັດທະນາສ້າງ CSS ຂຶ້ນມາເອງໄດ້ດັ່ງມີຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປນີ້:

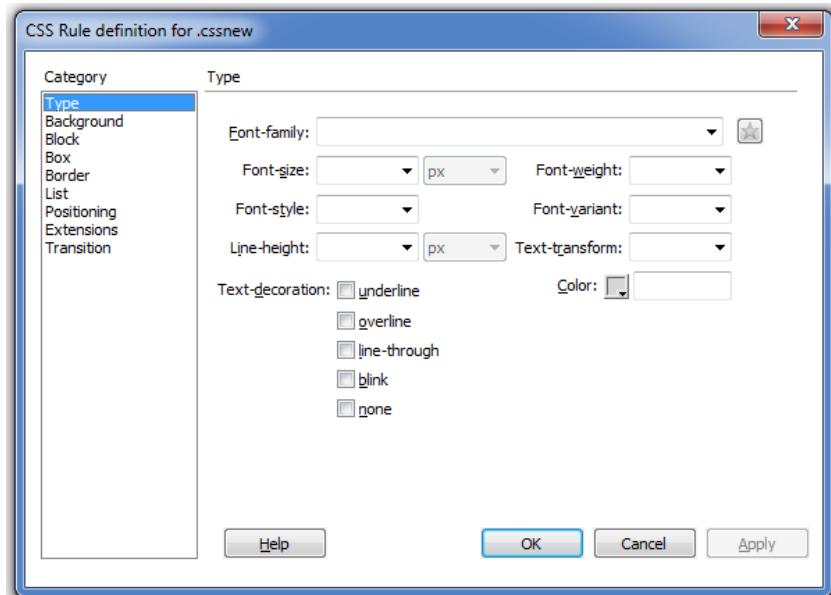
1. ຄລິກທີ່ກັບເຄື່ອງມີຂອງ CSS style ດ້ວຍເວັບໄຊ
2. ເລືອກ  (New CSS Rule) ດັ່ງຮູບ 6.5



ຮູບ 6.5 ການຄລິກປຸ່ມ New CSS Rule ເພື່ອເລີ່ມສ້າງ CSS ໃໝ່

3. ຈາກນັ້ນຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ New CSS Rule ແບບດຽວກັບຮູບ 6.4. ໃຫ້ປະຕິບັດຕາມຂັ້ນຕອນຕ່າງໆທີ່ໄດ້ກ່າວຜ່ານມາໃນຫົວຂໍ 6.3.1 ແລ້ວກິດປຸ່ມ OK

4. ມາຮອດຕອນນີ້ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ CSS Rule definition for (ຈະຕາມດ້ວຍຊື່ຂອງ CSS ທີ່ໄດ້ຕັ້ງຊື່ໄວໃນຂັ້ນຕອນທີ 3) ດັ່ງຮູບ 6.6. ໂດຍໃນໜ້າຕ່າງນີ້ແບບອອກເປັນ 2 ພາກສ່ວນໃຫຍ່ສໍາຄັນທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດຄາໃຫ້ກັບ CSS ທີ່ຈະຖືກສ້າງຂຶ້ນຄື: ພາກສ່ວນຂອງ Category ເປັນໝວດໝູ່ CSS ແລະ ດ້ານຂວາມີເປັນລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງກຳນົດຂອງແຕ່ລະໝວດເຊິ່ງສ່ວນນີ້ຈະປ່ຽນແປງຂຶ້ນກັບວ່າເລືອກໝວດໄດ້.

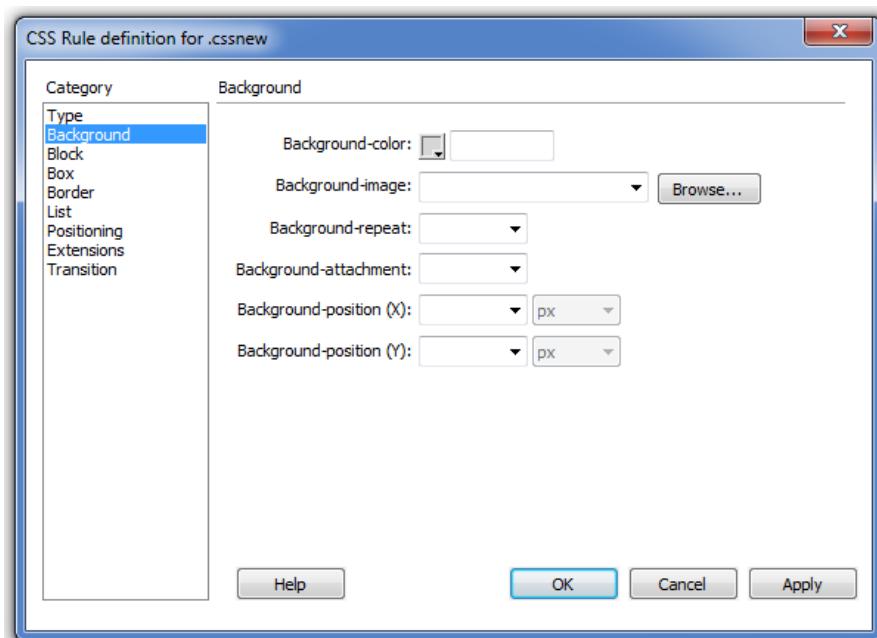


ຮູບ 6.6 ການຄລິກປຸ່ມ New CSS Rule ເພື່ອເລີ່ມສ້າງ CSS ໃໝ່

ລາຍລະອຽດຂອງການເລືອກແຕ່ລະໝວດມີດັ່ງນີ້:

- ເມື່ອເລືອກໝວດການພິມ Type ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງເໝືອນກັບຮູບ 6.6 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:
 - ➔ Font-family: ແມ່ນ Font ທີ່ຕ້ອງການໃຊ້
 - ➔ Font-size: ແມ່ນຂະໜາດຂອງຕົວອັກສອນ
 - ➔ Font-weight: ແມ່ນຄວາມໝາຂອງຕົວອັກສອນ
 - ➔ Font-style: ແມ່ນຮູບແບບຂອງຕົວອັກສອນ
 - ➔ Font Variant: ການປ່ຽນແປງ Font
 - ➔ Line-height: ແມ່ນກຳນົດຄວາມສູງຂອງແຖວໃນການພິມ

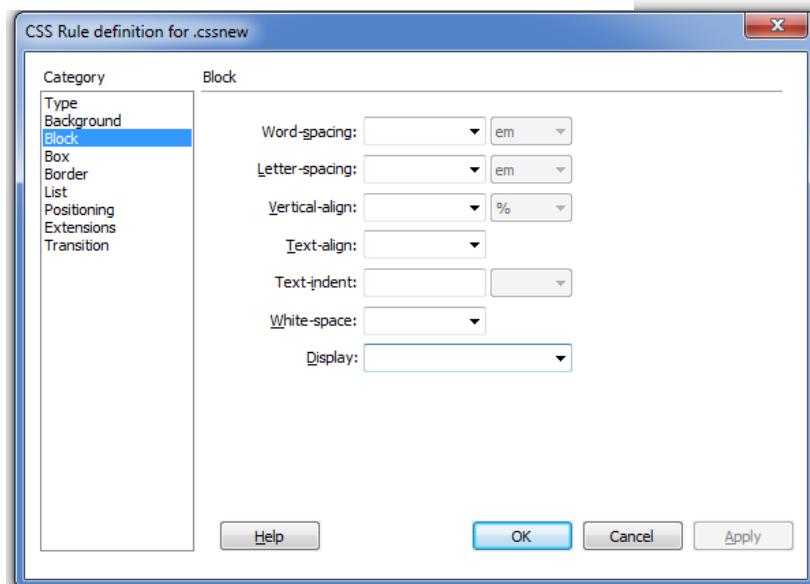
- ➔ Text-transform: ແມ່ນການປົງປະກາດຂອງຕົວອັກສອນ(ໃຊ້ໄດ້ກັບພາສາອັງກິດເທົ່ານັ້ນ)
 - ➔ Text-decoration: ແມ່ນການປັບແຕ່ງຕົວອັກສອນ
 - ➔ Color: ແມ່ນສີຂອງຕົວອັກສອນ
- ເມື່ອເລືອກໝວດພື້ນຫຼັງ Background ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງເໝືອນກັບຮູບ 6.7 ປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:
- ➔ Background-color: ແມ່ນສີຂອງພື້ນຫຼັງ
 - ➔ Background-image: ແມ່ນການກຳນົດເອົາຮູບພາບເປັນພື້ນຫຼັງ
 - ➔ Background-repeat: ແມ່ນກຳນົດໃຫ້ຮູບທີ່ໃຊ້ເປັນພື້ນຫຼັງສາມາດຊຳກັນໄດ້ບໍ່
 - ➔ Background-attachment: ແມ່ນກຳນົດພື້ນຫຼັງທີ່ຕິດຄຳມາເພີ່ມ
 - ➔ Background-position(X): ແມ່ນຕຳແໜ່ງຂອງພື້ນຫຼັງຕາມແການນອນ(ແການX)
 - ➔ Background-position(Y): ແມ່ນຕຳແໜ່ງຂອງພື້ນຫຼັງຕາມແການຕັ້ງ(ແການY)



ຮູບ 6.7 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Background

- ເມື່ອເລືອກໝວດ Block ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງເໝືອນກັບຮູບ 6.8 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:
- ➔ Word-spacing: ແມ່ນການກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງຂຶ້ຄວາມ
 - ➔ Letter-spacing: ແມ່ນການກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງຕົວອັກສອນ
 - ➔ Vertical-align: ແມ່ນການຈັດຕຳແໜ່ງຂອງ Block ຕາມລວງຕັ້ງ
 - ➔ Text-align: ແມ່ນການຈັດຕຳແໜ່ງຂອງຂຶ້ຄວາມໃນ Block

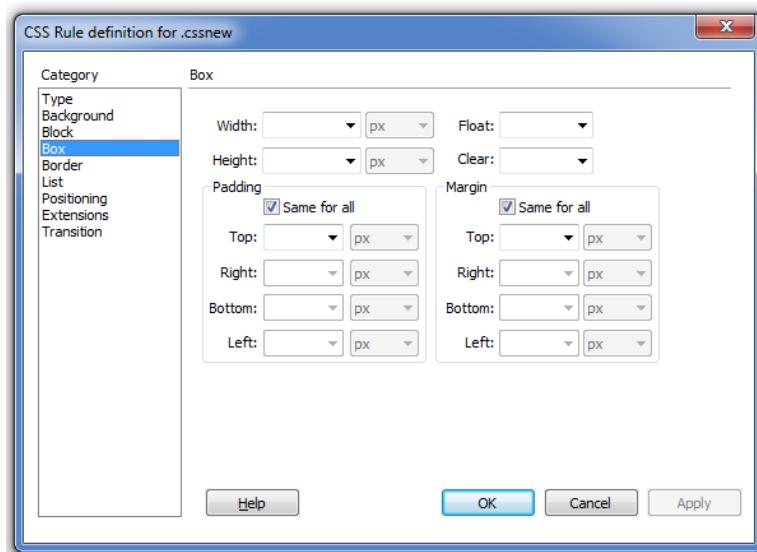
- ▶ Text-indent: ແມ່ນການຍັບຫົວແຖວຂອງຂໍ້ຄວາມໃນ Block
- ▶ White-space: ແມ່ນການກຳນົດບັນດາ White space ຕ່າງໆເຊັ່ນ: ການຍະວ່າງ ແລະ ການກົດເຂັ້ມ
- ▶ Display: ແມ່ນຮູບແບບການສະແດງຜົນ



ຮູບ 6.8 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Block

➤ ເນື້ອເລືອກໝວດ Box ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງໆເພື່ອນກັບຮູບ 6.9 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- ▶ Width: ແມ່ນການກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງຂໍ້ຄວາມ
- ▶ Height: ແມ່ນການກຳນົດໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງຕົວອັກສອນ
- ▶ Float: ແມ່ນການຈັດຕຳແໜ່ງຂອງ Block ຕາມລວງຕັ້ງ
- ▶ Clear: ແມ່ນການຈັດຕຳແໜ່ງຂອງຂໍ້ຄວາມໃນ Block
- ▶ Padding: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງແຕ່ຂອບຂອງ Block ຫາຫົວແຖວຂອງຂໍ້ຄວາມໃນ Block
- ▶ Margin: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງຈາກຂອບຂອງໜ້າຈຳຈົນເຖິງບັນດາວັດຖຸຕ່າງໆ
- ▶ ໂດຍທີ່ຫັງ Padding ແລະ Margin ມີຄຸນລັກສະນະຢ່ອຍຄືກັນດັ່ງລຸ່ມນີ້:
 - Top: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງດ້ານເທິງ
 - Right: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງດ້ານຂວາ
 - Bottom: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງດ້ານລຸ່ມ
 - Left: ແມ່ນໄລຍະຫ່າງດ້ານຊ້າຍ
- ▶ Display: ແມ່ນຮູບແບບການສະແດງຜົນ



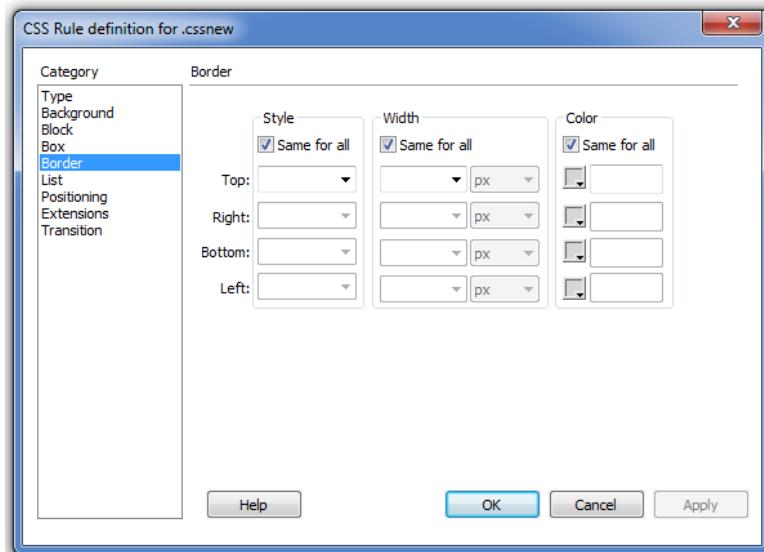
ຮູບ 6.9 ການກໍານົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Box

ໝາຍເຫດ: ຖ້າເລືອກ ໃນຫັ້ງ **Same for all** ໝາຍຄວາມວ່າໃຫ້ການກໍານົດທຸກຢ່າງຄືກັນ

➤ ເມື່ອເລືອກໝວດເສັ້ນຂອບ Border ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງເໝືອນກັບຮູບ 6.10 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕອງໄດ້ກໍານົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

ໃນ CSS ໝວດນີ້ໄດ້ແບ່ງອອກເປັນ 3 ໝວດຍ່ອຍຄື: ຮູບແບບ(Style), ຄວາມກວ້າງ (Width) ແລະ ສີ. ໂດຍທີ່ທັງສາມໝວດມີ 4 ອົງປະກອບຍ່ອຍຕື່ມອີກຄື:

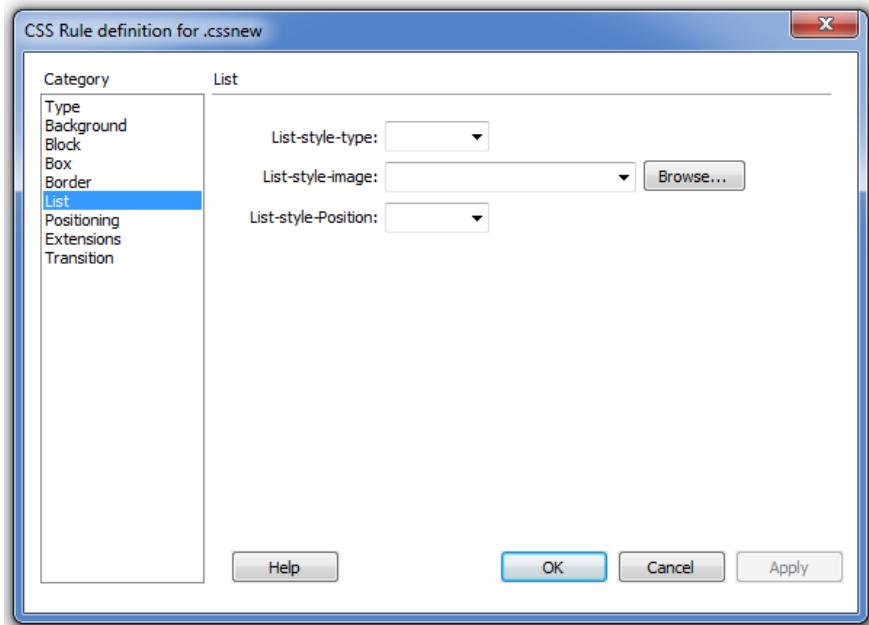
- Top: ແມ່ນດ້ານເທິງ
- Right: ແມ່ນດ້ານຂວາ
- Bottom: ແມ່ນດ້ານລຸ່ມ
- Left: ແມ່ນດ້ານຊາຍ



ຮູບ 6.10 ການກໍານົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Border

➤ เมื่อเลือกหมวดรายการ List กำจะປະກິດໜ້າຕ່າງໝຶນກັບຮູບ 6.11 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- ➔ List-style-type: ແມ່ນຊະນິດຮູບແບບຂອງລາຍການ
- ➔ List-style-image: ແມ່ນໃຊ້ຮູບໃນການກຳນົດລາຍການ
- ➔ List-style-position: ແມ່ນຕຳແໜ່ງລາຍການ



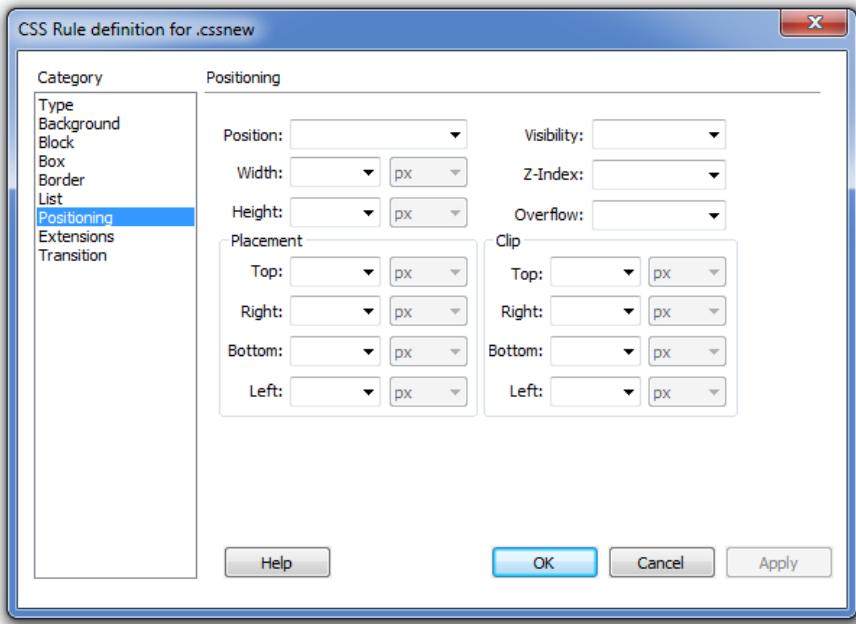
ຮູບ 6.11 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ List

➤ เมื่อเลือກหมวดຈັດວາງຕຳແໜ່ງ Positioning ກຳຈະປະກິດໜ້າຕ່າງໝຶນກັບຮູບ 6.12 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- ➔ Position: ແມ່ນກຳນົດຮູບແບບຈັດວາງ
- ➔ Width: ແມ່ນຄວາມກວ້າງ
- ➔ Height: ແມ່ນຄວາມສູງ
- ➔ Visibility: ແມ່ນຮູບແບບການສະແດງໃຫ້ເຫັນ
- ➔ Z-index: ແມ່ນການກຳນົດຄ່າການຊັອນກັນຂອງ Layer(ໂດຍ Layer ທີ່ມີຄ່າ Z-index ຫ້າຍກວ່າຈະຢູ່ເຖິງ Layer ທີ່ມີຄ່າ Z-index ນ້ອຍກວ່າ)
- ➔ Overflow: ໃນກໍລະນີທີ່ເມື່ອຂໍຄວາມທີ່ຈະເອີມາໃສ່ໜ້າ Webpage ໃຫຍ່ງໆກວ່າ Layer ສາມາດກຳນົດໃຫ້ Layer ສະແດງຜົນເພີມ(Visible) ຫຼືເຊື້ອວໄວ້ (Hidden) ຫຼືວ່າໃຫ້ມີແຖບເລື່ອນ(Scroll)
- ➔ Placement: ແມ່ນການວາງຕຳແໜ່ງ
- ➔ Clip:

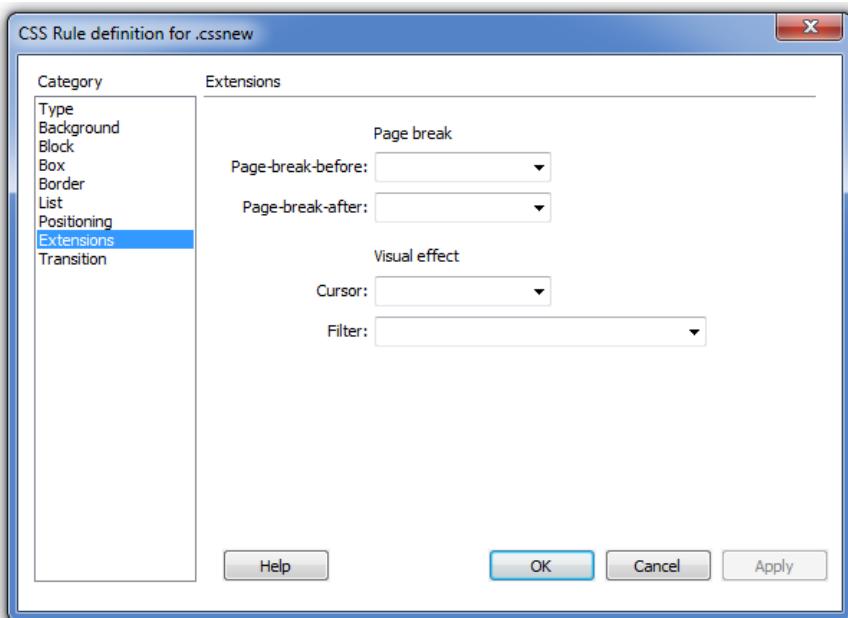
ເຊື່ອຫັງ Placement ແລະ Clip ແມ່ນມີຄຸນລັກສະນະຍ່ອຍດັ່ງລຸ່ມນີ້:

- Top: ແມ່ນດ້ານເທິງ
- Right: ແມ່ນດ້ານຂວາ
- Bottom: ແມ່ນດ້ານລຸ່ມ
- Left: ແມ່ນດ້ານຊ້າຍ



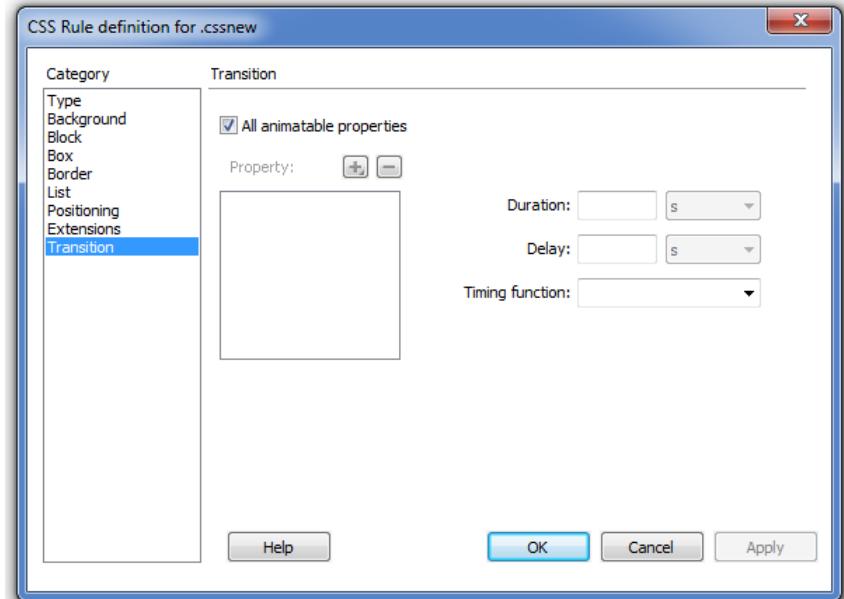
ຮູບ 6.12 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Position

- ເມື່ອເລືອກພວດສ່ວນຂະໜາຍ Extensions ກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງໝືອນກັບຮູບ 6.13 ໂດຍປະກອບມີລາຍລະອຽດທີ່ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດດັ່ງລຸ່ມນີ້:



ຮູບ 6.13 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນໝວດຂອງ Extensions

- เมื่อเลือกหมวดส่วนของ CSS ที่จะใช้เป็นตัวกำหนด CSS ให้เลือก Category ที่ต้องการได้ตามนี้:



ຮູບ 6.14 ການກຳນົດ CSS Rule ໃນຂວດຂອງ Transition

ໝາຍເຫດ: ຖ້າບໍ່ປະກິດເຫັນກັບເຄື່ອງມືຂອງ CSS ສາມາດເປີດຂຶ້ນມາໄດ້ດ້ວຍການ ຄລິກທີ່ເມນຸ Window > CSS Style ຫຼືກິດ Shift+F11 ກໍໄດ້

ບົດທີ 7 ການສ້າງຜອມ (Form) ເພື່ອຮັບ -ສົງຂໍ້ມູນ

คำว่าฟอร์ม(Form) หมายถึงรูปแบบของสถานที่ผู้ใช้งานต้องกรอกข้อมูลให้สู่ ระบบของชั้นมุน ให้แก่ตัวเองตามรูปแบบที่ได้กำหนดไว้. เช่นๆ กัน Form ใน Webpage จำเป็นสำหรับการรับข้อมูลจากผู้ใช้แล้วส่งเข้าสู่ระบบ, Form เป็นพากลส่วนหนึ่งที่แสดงให้ผู้ใช้สามารถตอบโต้กับลงทะเบียนได้. แต่ Form จะสามารถรับและส่งข้อมูลได้ต่อเมื่อพากลโปรแกรมที่พากล Script ได้เช่นเดียวกับภาษาต่อไปนี้: พากล PHP, ASP, JSP, JAVA, Java Script... เช่นในบันทึกนี้จะเขียนภาษาต่อไปนี้ในภาษา PHP เพื่อจัดการข้อมูลจาก Form มาสะดวก เช่นเดียวกับการรับข้อมูลจากผู้ใช้ในฟอร์ม

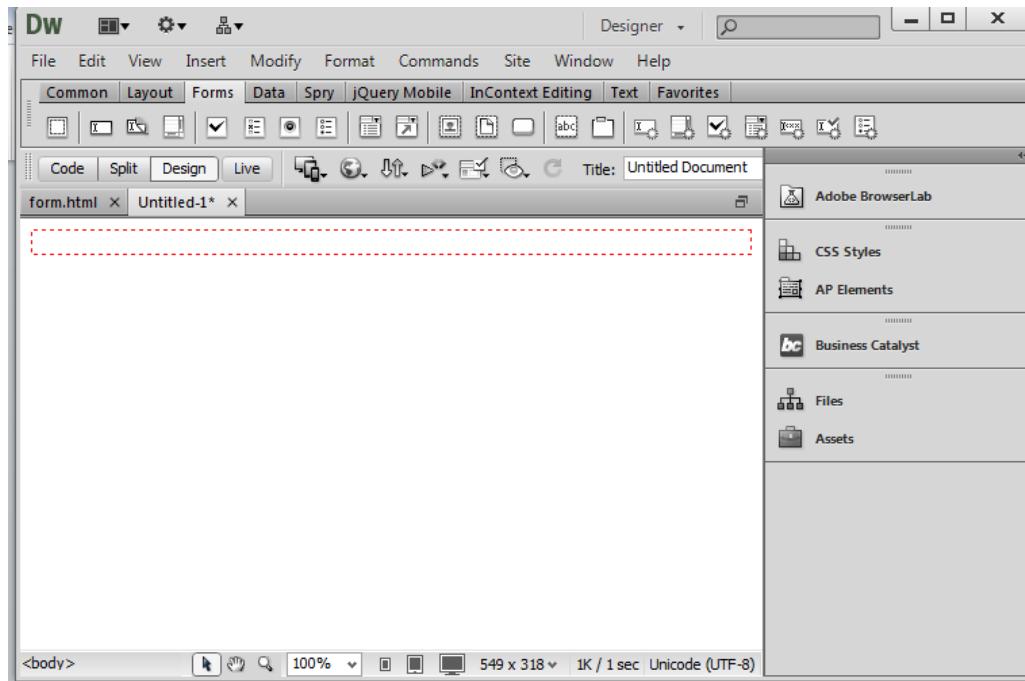
7.1. ລົງມືສ້າງ Form

ກ່ອນຈະສ້າງ Form ຂຶ້ນມາແນ່ນອນວ່າຜູ້ສ້າງຕ້ອງຮູ້ຈຸດປະສົງຂອງຕົນເອງວ່າຢາກໄດ້ຂໍ້ມູນຫຍັງແດ່ຈາກຜູ້ໃຊ້ ແລະ ທັງໄດ້ອອກແບບໜ້າຕາຂອງ Form ໄວເປັນທີ່ຮູບຮອຍແລ້ວໄດ້ໃນບົດນີ້ເປັນການສາທິດການສ້າງ Form ເພື່ອເກັບກຳຂໍ້ມູນຂອງຜູ້ສິນໃຈເຂົ້າຮຽນຕໍ່ ມ.ຊ ເຊິ່ງໄດ້ອອກແບບໄວ້ດັ່ງ ຮູບ 7.1

ຮູບ 7.1 ແບບຂອງພອມທີ່ໄດ້ອອກແບບໄວ້ແລ້ວ

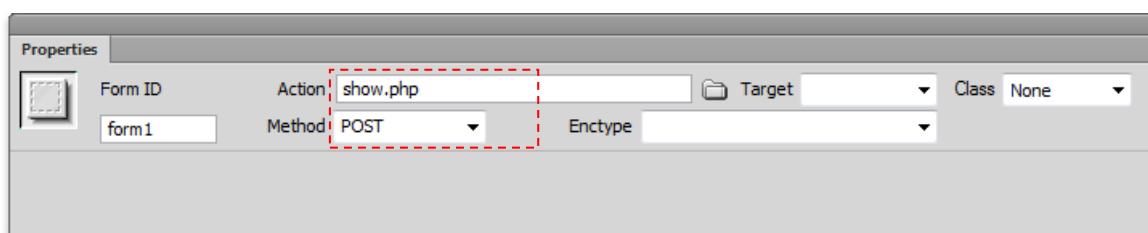
ເມື່ອຮ່າງແບບຟອມໄດ້ຮັບການອອກແບບເປັນຫີຮູບຮອຍແລ້ວກໍມາເຖິງຂັ້ນຕອນໃນການລົງມີສ້າງໂດຍມີລາຍລະອຽດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ວາງຕົວກະພິບ(Cursor) ໄວ້ບ່ອນທີ່ຕ້ອງການສ້າງ > ເລືອກແທ້ບໍລິຫານ ຈາກ Insert bar > ຈາກນັ້ນເລືອກ Form ແລ້ວຈະເຫັນຂອບສິແດງປະກິດຂຶ້ນາເພື່ອບົ່ງບອກຂອບເຂດຂອງ Form ດັ່ງຮູບ 7.2



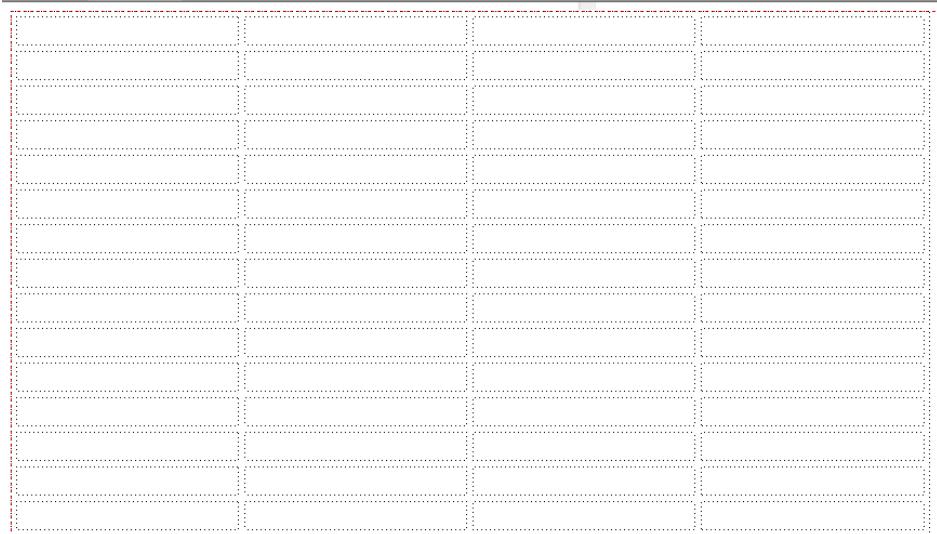
ຮູບ 7.2 ເລີ່ມການສ້າງຟອມ

ໝາຍເຫດ: ສິ່ງສໍາຄັນທີ່ຕ້ອງການລະບຸເມື່ອຕ້ອງການເຮັດໃຫ້ຟອມສາມາດຮັບ-ສິ່ງຄ່າໄດ້ກໍຄື Action ແລະ Method ຫີ້ຢູ່ໃນແຖບ Properties ດັ່ງຮູບ 7.3 ເຊິ່ງການກຳນົດຄ່າຂອງ Action ໝາຍເຖິງຈຸດໝາຍປາຍທາງຂອງການສົ່ງຂໍ້ມູນຈາກໜ້າຟອມວ່າຈະສົ່ງໄປໃສ, ສ່ວນ Method ແມ່ນຮູບແບບຂອງການສົ່ງຂໍ້ມູນວ່າຈະສົ່ງໃນຮູບແບບໄດ້ມີໃຫ້ເລືອກຢູ່ 2 ຮູບແບບຄື POST ກັບ GET ລາຍລະອຽດ ແລະ ຄວາມແຕກຕ່າງກັນຂອງທັງສອງຮູບແບບຈະກ່າວໃນບົດຮຽນ PHP1(ນັກສຶກສາມາດຊອກຮຽນຮູ້ເອງກ່ອນໄດ້).



ຮູບ 7.3 ກຳນົດຄ່າໃນ Properties ຂອງ Form

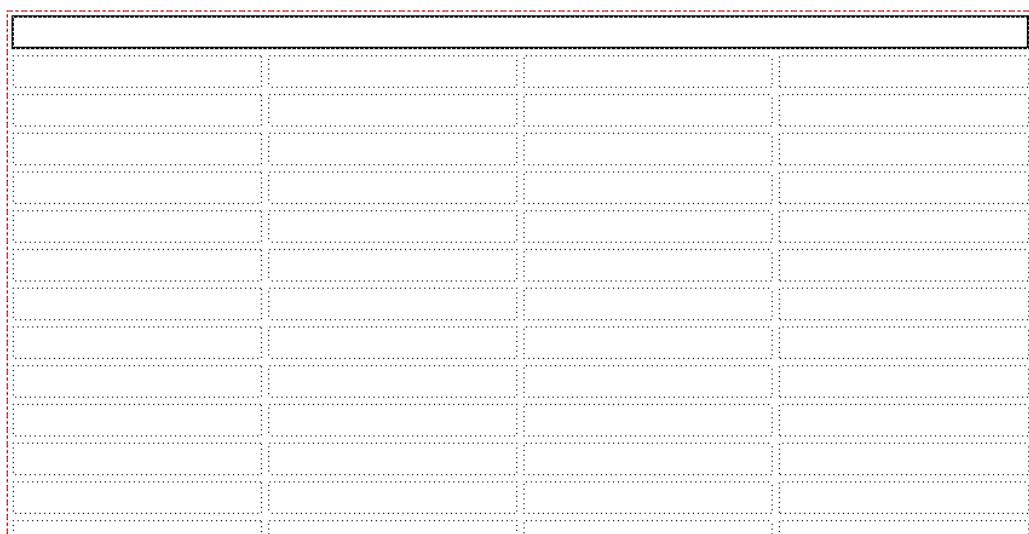
2. ນាໃຊ້ບົດຮຽນຈາກປິດທີ 4 ເພື່ອໃຊ້ຕາຕະລາງເຂົ້າມາຊ່ວຍໃນການຈັດວາງອີງປະກອບຕ່າງໆໃນໜ້າຟອມເພື່ອເຮັດໃຫ້ຟອມມີຄວາມເປັນລະບູງບແລະສອງາມ ສະນັ້ນໃນຂຶ້ນຕອນນີ້ທີ່ Insert bar > ເລືອກ Common >  Table ແລ້ວສ້າງຕາຕະລາງທີ່ມີຂະໜາດ 15 ແຖວ, 4 ຖັນ, ມີຄວາມກວ້າງ 850 pixels, border = 0, Cellpadding = 4 ແລະ Cellspace = 5 ຢູ່ພາຍໃນຂອບເຂດຂອງຟອມ > ok ແລ້ວຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 7.4



A screenshot of a Microsoft Word document showing a table with 15 columns and 4 rows. The table has a red border around the entire structure and a dotted gray border inside each cell. The cells are empty.

ຮູບ 7.4 ຕາຕະລາງໃນຂອບເຂດຂອງຟອມເພື່ອຊ່ວຍຈັດອີງປະກອບໃນຟອມ

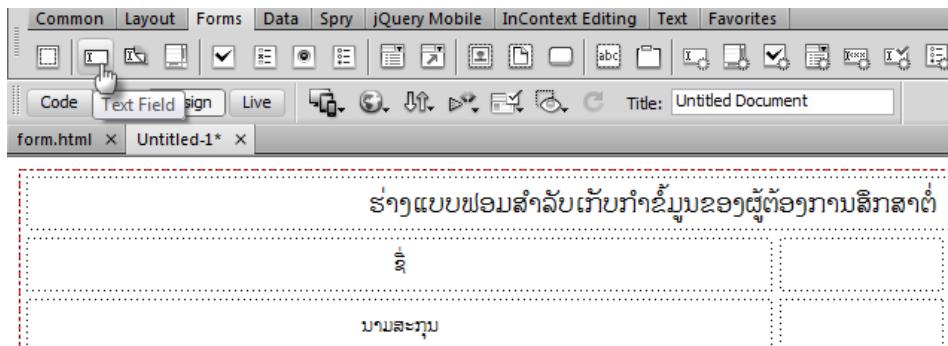
3. ທີ່ແຖວເທິງສຸດຂອງຕາຕະລາງເລືອກເອົາຫຼຸກຫ້ອງ > ແລ້ວຄລິກເລືອກ  ທີ່ Properties ເພື່ອເຊື່ອມແຕ່ລະຫັ້ອງເຂົ້າກັນໄວ້ສໍາລັບການຂົງຫົວຂໍຂອງຟອມແລ້ວຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 7.5



A screenshot of a Microsoft Word document showing the same 15x4 grid table. However, the first row is highlighted with a thicker black border, indicating it is selected or being edited. The rest of the table structure remains the same as in the previous screenshot.

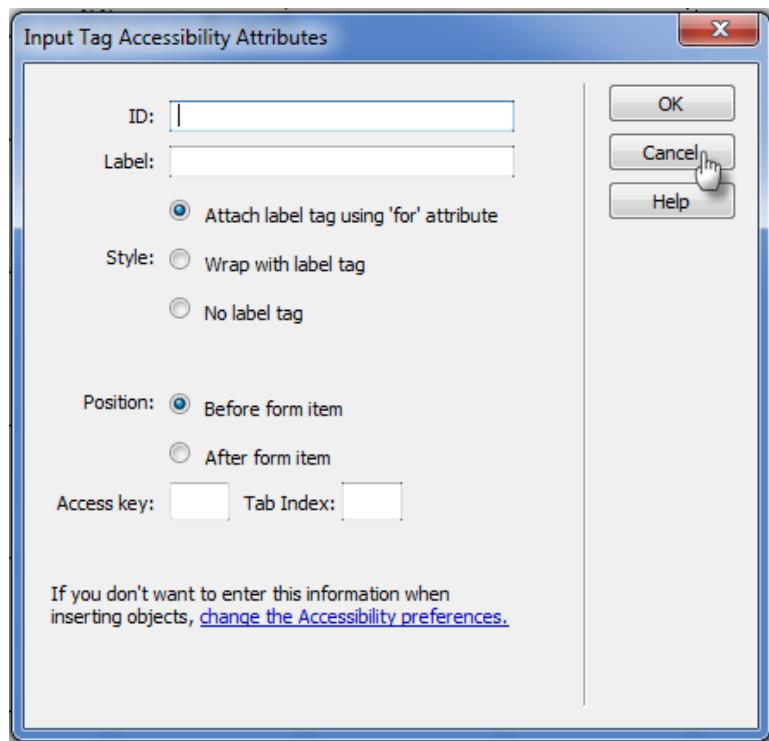
ຮູບ 7.5 ຜົນຈາກການເຊື່ອມຕາຕະລາງເພື່ອໄວ້ຂົງຫົວຂໍຂອງຟອມ

4. พิมพ์หัวข้อของฟอร์มใส่ແຖວທຳອິດ, ຫຼັງຈານນັ້ນທີ່ຖັນທີ່ 1 ຂອງແຖວທີ່ 2 ແລະທີ່ 3 ໃຫ້ພິມ ຊື່, ນາມສະກຸນຕາມລຳດັບ, ຖັນທີ່ 2 ແຖວທີ່ 2 ແລະ 3 ໃຫ້ນຳເອົາ Text Field(ຄືກັນກັບ Text Box ໃນ VB.net ໄສໂດຍຄລິກທີ່ ໃນແຖບຂອງ form ດັ່ງຮູບ 7.6



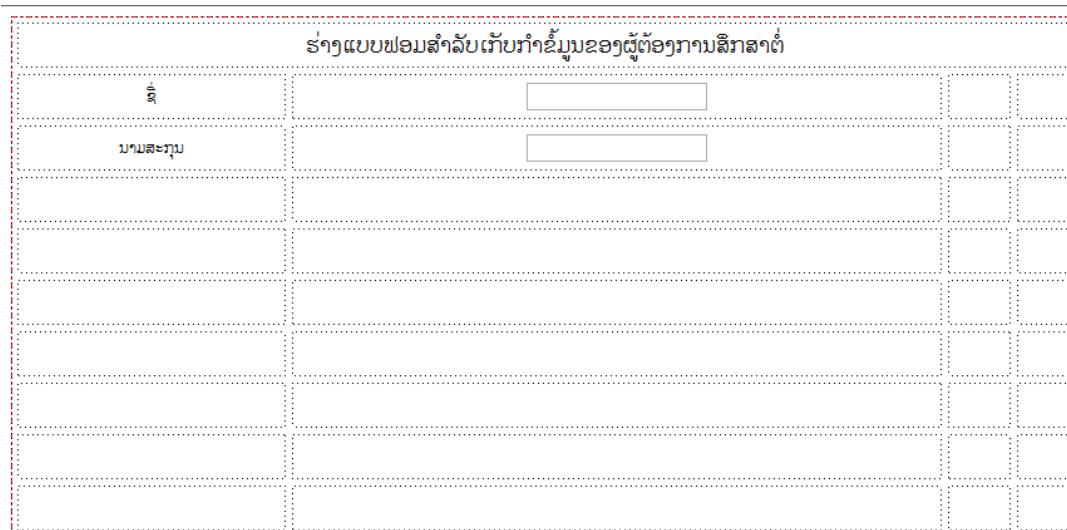
ຮູບ 7.6 ການໃສ່ Text Field ໃນໜ້າຟອມ

5. ເມື່ອກິດໃສ່ປຸ່ມ Text Field ກໍ່ຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Input Tag Accessibility Attributes ຂຶ້ນມາໃຫ້ຄລິກ Cancel ເພື່ອຂ້າມຂັ້ນຕອນນີ້(ເພາະຍັງບໍ່ຈະເປັນທີ່ຈະຕ້ອງກຳນົດທີ່ຢູ່ເທື່ອສໍາລັບຜູ້ເລີ່ມຮຽນຮູ້ໃໝ່)



ຮູບ 7.7 ການໃສ່ Text Field ໃນໜ້າຟອມ

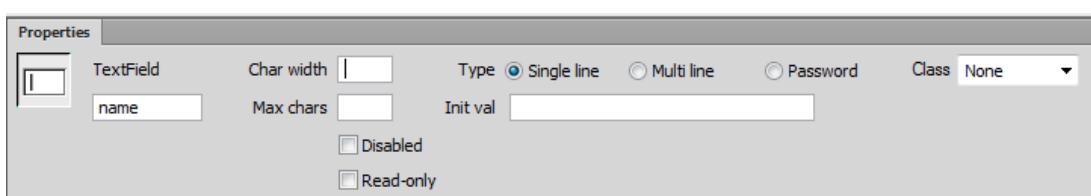
ຫຼັງຈາກທີ່ໃສ່ Text Field ເຂົ້າໄປແລ້ວຈະໄດ້ດັ່ງຮູບ 7.8



ຮູບ 7.8 ຫຼັງຈາກທີ່ໄສ Text Field ລົງໄປ

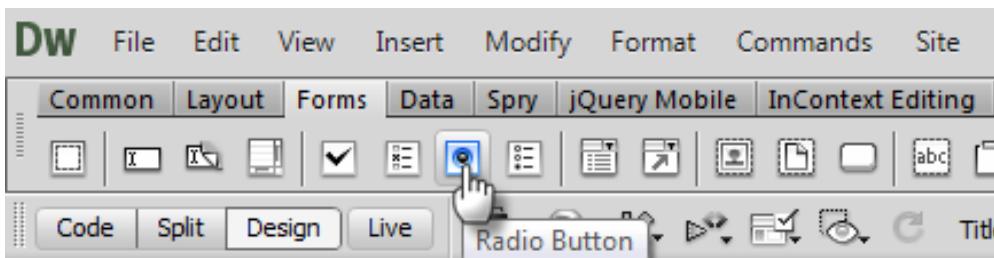
ຄຸນລັກສະນະ(Properties) ທີ່ສໍາຄັນທີ່ຕ້ອງໄດ້ກໍານົດຂອງ Text Field ມີຄື:

- ❖ ການຕັ້ງຊື່ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງແມ່ນຕັ້ງຊື່ວ່າ name
- ❖ Char width ແມ່ນການກໍານົດຄວາມກວ້າງຂອງ Text Field
- ❖ Max chars ແມ່ນຄ່າສູງສຸດທີ່ສາມາດບ້ອນຈຳນວນຕົວອັກສອນໃນ Text Field
- ❖ Type ແມ່ນປະເພດຂອງ Text Field ເຊິ່ງສາມາເລືອກໄດ້ 3 ຮູບແບບດັ່ງນີ້:
 - Single line ກໍານົດໃຫ້ Text Field ສະແດງຜົນແຖວດຸງ
 - Multi line ກໍານົດໃຫ້ Text Field ສະແດງຜົນໄດ້ຫຼາຍແຖວ
 - Password ກໍານົດໃຫ້ Text Field ເປັນແບບ Password ເນື້ອພິມໃສ່ຈະເປັນເຄື່ອງໝາຍ
- ❖ Init val ແມ່ນຄ່າເລີ່ມຕົ້ນທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ສະແດງເມື່ອເປີດຟອມກັບ Browser
- ❖ Disabled ເປັນການກໍານົດເພື່ອບໍ່ໃຫ້ສາມາດແກ້ໄຂຂໍຄວາມໃນ Text Field ໄດ້
- ❖ Read-only ແມ່ນການກໍານົດໃຫ້ຂໍຄວາມພາຍໃນ Text Field ສາມາດອ່ານໄດ້ເຖິ່ງນັ້ນແຕ່ບໍ່ສາມາດແກ້ໄຂ ຫຼື ພິມເພີ່ມເຕີມລົງໄດ້



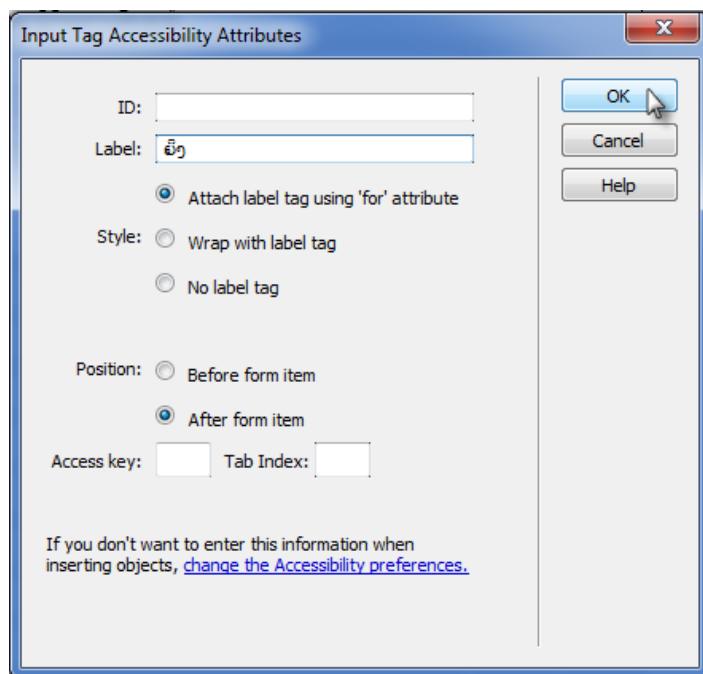
ຮູບ 7.9 ຫຼັງຕ່າງ Properties ທີ່ຕ້ອງກໍານົດ

6. ແກ້ວຕຳໄປພິມ “ເພດ”, ເນື້ອງຈາກເພດແມ່ນເປັນຕົວເລືອກທີ່ສາມາດເລືອກໄດ້ພົງງອນດຽວສະນັ້ນເຖິ່ງນຳໃຊ້ Radio Button ໂດຍການກິດທີ່ບຸ່ມ ໃນແຖບຂອງ Form ດັ່ງຮູບ 7.10



ຮູບ 7.10 ບຸ່ມ Radio Button ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເລືອກໄດ້ພຽງຕົວເລືອກຄູວ

7. ເມື່ອກິດ ແລ້ວກໍຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Input Tag Accessibility Attributes ໃນຕອນນີ້ສາມາດພິມຊື່ຕົວເລືອກໄສ່ໃນຫຼອງ Label ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງແມ່ນພິມຄໍາວ່າ”ຊາຍ” ແລະ ”ຍິງ” ໄສ່ໃນບຸ່ມທີ 1 ແລະ 2 ຕາມລຳດັບ, ສ່ວນທີ່ Position ແມ່ນການກຳນົດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມທີ່ພິມໃສ່ຢູ່ຕຳແໜ່ງໃດຖ້າເລືອກ Before form item ຂໍ້ຄວາມກໍຈະຖືກພິມຢູ່ທາງໜ້າບຸ່ມ ແລະ ຖ້າເລືອກ After form item ຂໍ້ຄວາມກໍຈະຖືກພິມຫຼັງບຸ່ມ > ແລ້ວກິດບຸ່ມ ok



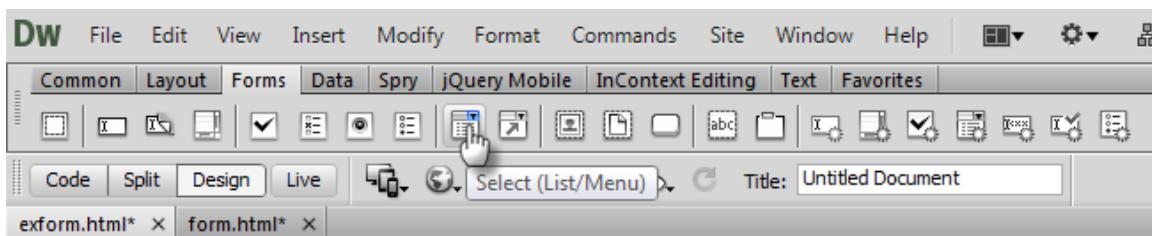
ຮູບ 7.11 ການກຳນົດຂໍ້ຄວາມມາກັບ Radio Button

Properties ທີ່ສໍາຄັນທີ່ຈະຕ້ອງກຳນົດກໍແມ່ນໃນກຸ່ມຕົວເລືອກຄູວກັນຕ້ອງມີຊື່ງວກັນບໍດັ່ງນັ້ນເວລາເຮົາສະແດງຜົນເທິງ browser ຈະສາມາເລືອກໄດ້ຫຼາຍຕົວເລືອກ ແລະ ທີ່ຫຼອງ Checked ແມ່ນເປັນການກຳນົດໃຫ້ຕົວເລືອກໄດ້ເປັນຕົວທີ່ຖືກເລືອກໄວ້ກົງກັນຂ້າມ Unchecked ກໍເປັນກຳນົດໃຫ້ຕົວເລືອກບໍ່ໄດ້ຖືກເລືອກ. ເມື່ອກຳນົດສິ່ງຕ່າງໆໆຖືກກຳນົດແລ້ວງໍຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 7.12

ຮ່າງແນບໝອນສໍາລັບເນັດກຳຂຶ້ນຂອງຜູ້ຕ້ອງການສຶກສາຕໍ່		
ຊື່		
ນາມສະກຸນ		
ເພດ	<input checked="" type="radio"/> ຂາຍ	<input type="radio"/> ພິງ

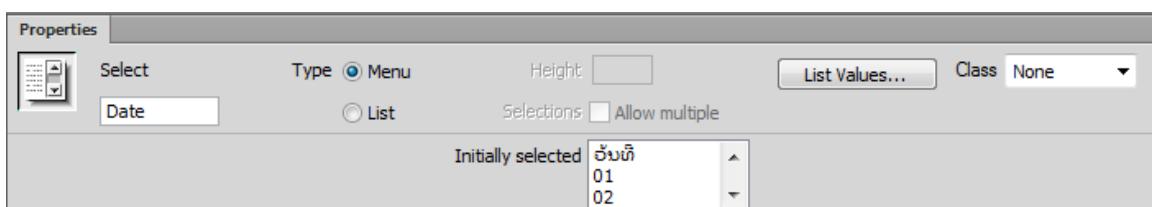
ຮູບ 7.12 ຫຼັງຈາກທີ່ສ້າງ Radio Button ສໍາເລັດ

8. ແຖວຕໍ່ໄປທີ່ທຸນທໍາອິດພິມເກີດວັນທີ, ແລວທຸນຕໍ່ໄປເອົາສ້າງລາຍການຕົວເລືອກມາໃສ່ເຊິ່ງເປັນລາຍການທີ່ມີຕົວເລືອກໃຫ້ເລືອກຈຳກັດດ້ວຍການເລືອກເອົາ  Select(List/Menu)



ຮູບ 7.13 ຂັ້ນຕອນການສ້າງ Select(List/Menu)

ການໃຊ້ Select(List/Menu) ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ເລືອກຂໍ້ມູນທີ່ມີຂອບເຂດຈໍາກັດເຊັ່ນ: ວັນທີແມ່ນມີຄ່າເລີ່ມແຕ່ວັນທີ 1 ເຖິງ 31, ເດືອນມີແຕ່ເດືອນມັງກອນເຖິງທັນວາ ແລະ ປີເປົ້າສາມາດກຳນົດເອົາໄດ້ວ່າຜູ້ທີ່ສັນໃຈເຂົາມາຮຽນຄວນຈະມີປີເກີດແຕ່ປີໃດຫາປີໄດ້ໃນຕົວຢ່າງແມ່ນກຳນົດຕັ້ງແຕ່ປີ 1990 ຫາ 2000. ຫຼັງຈາກທີ່ເລືອກ  ແລວຕໍ່ໄປແມ່ນຕ້ອງກຳນົດຄໍາ Properties ດັ່ງນີ້ລາຍອງດັ່ງ:



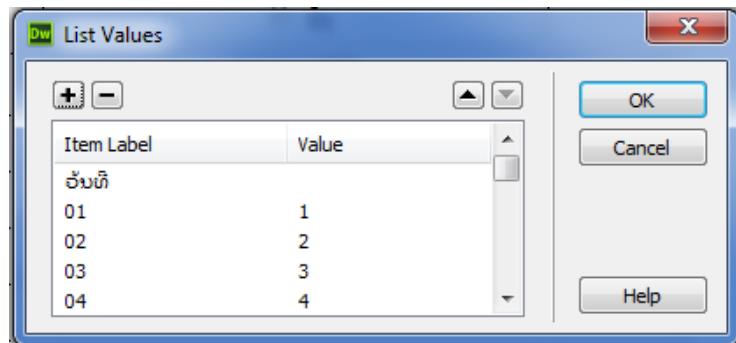
ຮູບ 7.14 Properties ຂອງ Select(List/Menu)

ຕອງຕັ້ງຊື່ໃນຫ້ອງ Select

- Type ແມ່ນເລືອກປະເພດຂອງການສະແດງຜົນມີໃຫ້ເລືອກ 2 ປະເພດຄື
- Menu ສະແດງແບບລາຍການເນື້ອມີການຄລິກຈິງສະແດງອອກມາ

➤ List สະແດງລາຍການອອກມາເລີຍຕາມທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້ເຊິ່ງມີ Properties ຍ່ອຍອີກ
2 ໂຕທີ່ຕອງໄດ້ກຳນົດກໍ່ຕື່: Height ແມ່ນຄວາມສູງຂອງລາຍການທີ່ຕ້ອງການສະແດງ ແລະ
Selection ແມ່ນການອະນຸຍາດໃຫ້ຜູ້ໃຊ້ສາມາດເລືອກໄດ້ຫຼາຍລາຍການ

- Initial Selected ແມ່ນຄ່າເລີ່ມຕົ້ນທີ່ຕອງການໃຫ້ສະແດງໃນຕົວເລືອກ
- List Values ແມ່ນບ່ອນທີ່ເຮົາຕົ້ນໄດ້ກຳນົດວ່າຕົວເລືອກທີ່ຕອງການມີຫຍັງ
ແດ່ເມື່ອຄລິກປຸ່ມນີ້ແລ້ວຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ List Values ດັ່ງນີ້
Item Label ເຊິ່ງແມ່ນຄ່າທີ່ເຮົາຕົ້ນໃຫ້ສະແດງເວລາເປີດຜ່ານ Browser ສ່ວນ
Value ແມ່ນຄ່າຕົວຈີງທີ່ຕອງການຮັບສິ່ງຜ່ານພອມ, ເມື່ອກຳນົດຄ່າຕ່າງໆສໍາເລັດກໍ່ກິດ
OK ຕີ່ວ່າສໍາເລັດ



ຮູບ 7.15 Properties ຂອງ Select(List/Menu)

ໝາຍເຫດ: ໃນຕົວເລືອກ ເດືອນ ແລະ ປີ ກໍ່ເຮັດແບບດູວກັນຕ່າງກັນກໍ່ພຽງຄ່າຂອງ
Item Label ແລະ Value ທີ່ຕອງໃຫ້ມັນຖືກ.

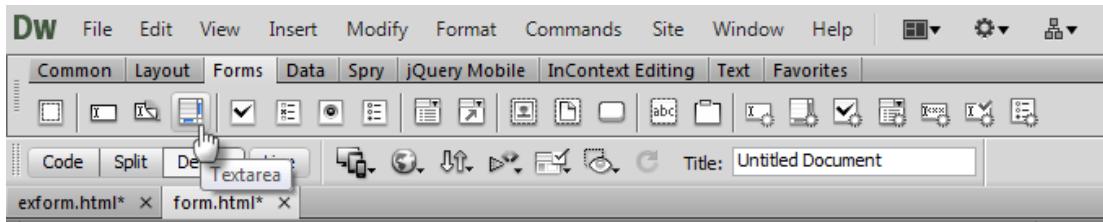
ເມື່ອສໍາເລັດແລ້ວກໍ່ຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງນີ້

ຮ່າງແບບພອມສໍາລັບເຕັບກໍາຂຶ້ນຂອງຜູ້ຕ້ອງການສຶກສາຕໍ່				
ຫຼື	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ນາມສະກຸນ	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ເມດ	<input checked="" type="radio"/> ຊາຍ	<input checked="" type="radio"/> ຍິງ	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ຕີດວັນທີ	<input type="button" value="ອັນທີ ▾"/>	<input type="button" value="ລອນ ▾"/>	<input type="button" value="ນ ▾"/>	<input type="button" value="ນ ▾"/>

ຮູບ 7.16 ຫຼັງຈາກທີ່ສໍາເລັດ

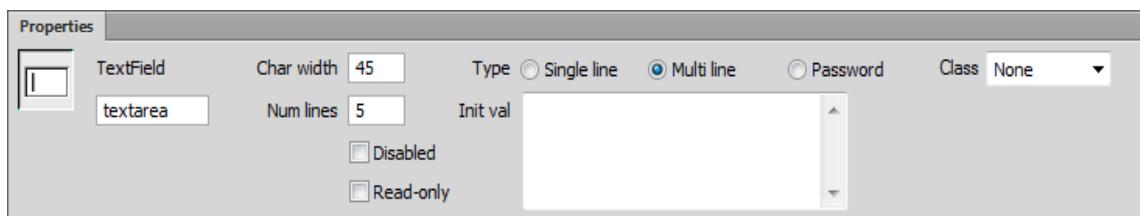
9. ໃນແຖວຕໍ່ໄປພິມຄໍາວ່າ “ບ້ານເກີດ” ແລະ ທີ່ຫ້ອງ ບ້ານແລະເມືອງແມ່ນນຳໃຊ້ Text
Field ຄືກັນກັບຊື່ແລະນາມສະກຸນຕ່າງກັນພຽງເຮົາກຳນົດຄ່າ Init Value ໃຫ້ມັນເປັນ ບ້ານ,
ເມືອງຕາມລຳດັບ ແລະ ຕັ້ງຊື່ໃຫ້ແຕ່ລະ Text Field. ສ່ວນທີ່ຫ້ອງ ແຂວງແມ່ນໃຊ້
Select(List/Menu).

10. ແຖວທັດໄປພິມຄໍາວ່າ “ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ” ແລະທັນຕໍ່ໄປແມ່ນນຳໃຊ້ **Textarea** ໂດຍການຄລິກທີ່ປຸ່ມ ໃນແຖບຂອງ Form ດັ່ງຮູບ 7.17



ຮູບ 7.17 ການຄລິກເລືອກ Textarea

ບັງຈາກຄລິກແລ້ວຈະປະກິດໜີຕ່າງ Input Tag Accessibility Attributes ໃຫ້ຄລິກ Cancel ເພື່ອຍິກເລີກຂັ້ນຕອນນີ້ໄປກ່ອນ. ຕໍ່ໄປແມ່ນໄປກໍານົດຄ່າ Properties ຕ່າງໆຂອງມັນດັ່ງຮູບ 7.18 ທີ່ມີຄືກັນກັບ Text Field ເກືອບທຸກຢ່າງຍິກເວັນ Num Lines ແມ່ນຈຳນວນແຖບຂອງການສະແດງຜົນ



ຮູບ 7.18 Properties ຂອງ Textarea

ເມື່ອໃສ່ Textarea ເຊົ້າໄປກໍຈະໄດ້ຜົນດັ່ງຮູບ ຮູບ 7.19

ຮາງແບບຟອມສໍາລັບເຕັກກຳຂຶ້ນຂອງຜູ້ຕ້ອງການສຶກສາຕໍ່					
ລັດ					
ນາມສະກຸນ					
ເພດ	<input checked="" type="radio"/> ຊາຍ <input type="radio"/> ຍິງ				
ເວັດວິທີ	<input type="button" value="ປັດທິ"/>		<input type="button" value="ລົບ"/>	<input type="button" value="ລົບ"/>	<input type="button" value="ລົບ"/>
ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ	<textarea style="width: 100%; height: 100px;"></textarea>				

ຮູບ 7.19 ບັງຈາກທີ່ໃສ່ Textarea ລົງໄປໃນ Form

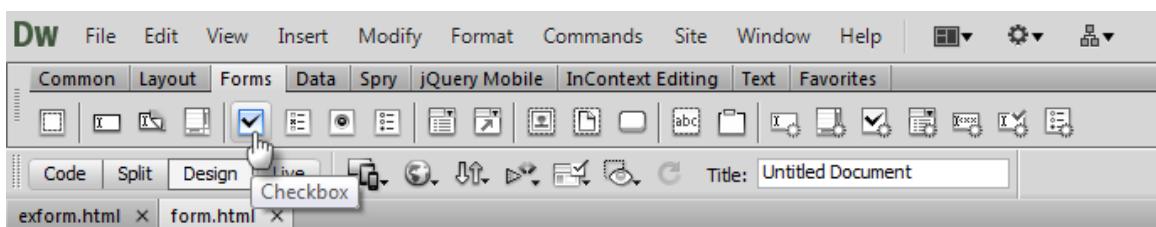
11. ແຖວທັດໄປພິມຄໍາວ່າ “ເບີໂທລະສັບ” ແລະສ່ວນທັນຕິດກັນກໍ່ພົງແຕ່ເອົາ Text Field ມາໃສ່ແລ້ວກໍ່ຕັ້ງຊື່ໃຫ້ມັນພ້ອມກັບຄ່າ Properties ທີ່ຈຳເປັນ ແລະ ຜົນລັບກໍ່ໄດ້ຈະເປັນດັ່ງຮູບ 7.20

ຮ່າງແບບຟອມສໍາລັບເຕັກກໍາຂັ້ນຂອງຜູ້ອ້າງການສຶກສາຕໍ່

ຫຼັກ						
ນາມສະກຸນ						
ພາ�	<input checked="" type="radio"/> ຊາຍ <input type="radio"/> ອິງ					
ນີ້ດັວນທີ	<input type="button" value="ປັບປຸງ"/>			<input type="button" value="ຕົກ"/>		
ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ						
ເມື່ອໃຫຍ່						

ຮູບ 7.20 ຫຼັງຈາກທີ່ໄສ່ແຖວຂອງເບີໂທລະສັບລົງໄປໃນ Form

12. ແຖວຕໍ່ໄປພິມ “ຄະນະວິຊາທີ່ຕ້ອງການຮຽນ” ໃສ່, ເຊິ່ງຜູ້ໃຊ້ສາມາດເລືອກຄະນະວິຊາທີ່ຕືນເອງສົນໃຈຢາກຮຽນໄດ້ຫຼາຍກວ່າ 1 ຕົວເລືອກສະນັ້ນຈະໃຊ້ **Checkbox** ໂດຍການຄລິກໃສ່ປຸ່ມ ເທິງແຖວຂອງ Form ດັ່ງຮູບ 7.21

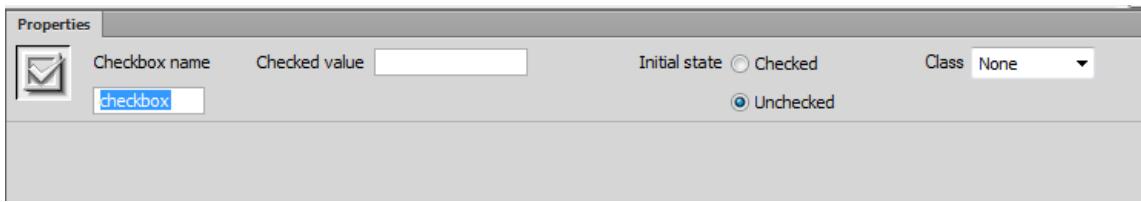


ຮູບ 7.21 ການຄລິກເລືອກ Checkbox ຈາກແຖວຂອງ Form

ເມື່ອກິດ ກໍຈະປະກິດໜັງຕ່າງ Input Tag Accessibility Attributes ໃນຕອນນີ້ເຮົາສາມາດພິມຊື່ຕົວເລືອກໃສ່ໃນຫຼອງ Label ເຊິ່ງໃນຕົວຢ່າງແມ່ນພິມຊື່ຂອງຄະນະວິຊາໃສ່ເຊັ່ນ: ”ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ”, ສ່ວນຢູ່ທີ່ Position ແມ່ນການກຳນົດໃຫ້ຂໍ້ຄວາມທີ່ພິມໃສ່ຢູ່ຕໍ່ແໜ່ງ After form item ຂໍ້ຄວາມກໍຈະຖືກພິມຫຼັງປຸ່ມ > ແລ້ວກິດປຸ່ມ ok ແລະເຮັດແບບດູວກັນໃນຄະນະວິຊາອື່ນໆຈີນຄົບຖຸກຄະນະ.

ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍຈະນິດ Properties ຂອງ Checkbox ໂດຍມີລາຍລະອຽດດັ່ງຮູບ 7.22

- ການຕັ້ງຊື່ເປັນ FOS
- Checked Value ແມ່ນຄ່າທີ່ຕ້ອງການຮັບ-ສົ່ງໃນເວົມີການເລືອກ
- Initial State ແມ່ນສະຖານະເລີ່ມຕົ້ນຂອງ Checkbox ເຊິ່ງມີ 2 ສະຖານະໃຫ້ເລືອກຕື່
Checked ເປັນການກຳນົດໃຫ້ Checkbox ຖືກເລືອກເມື່ອເວລາເປີດເລີ່ມຕົ້ນໃນ Browser ແລະ Uncheck ກໍເປັນກົງກັນຂ້າມກັບ Checked ນັ້ນເອງ



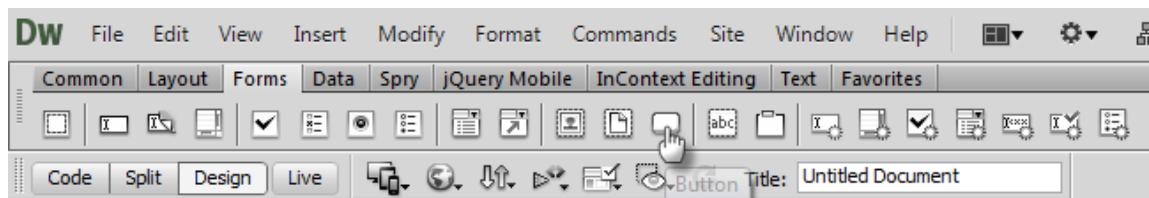
ຮູບ 7.22 Properties ຂອງ Checkbox

ເຮັດແບບດຽວກັນນີ້ຈິນຄືບທຸກຄະນະແລ້ວຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 7.23

ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ		
ເປົ້າໃຫຍ່ສັບ		
ຄະນະວິຊາທີ່ຕ້ອງການຮຽນ	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ <input type="checkbox"/> ລັກຮອນສາດ <input type="checkbox"/> ສະຖາປັດທີ່ຍະກຳສາດ <input type="checkbox"/> ວິທະຍາຄາດປາໄນ້ <input type="checkbox"/> ກະເສດສາດ <input type="checkbox"/> ວິສະວະກໍາຄາດ	<input type="checkbox"/> ເສດຖະສາດ <input type="checkbox"/> ວິທະຍາຄາດເລິ່ງແວດລ້ວນ <input type="checkbox"/> ສຶກສາດ <input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດສັງຄົມ <input type="checkbox"/> ຮິໃສາດ

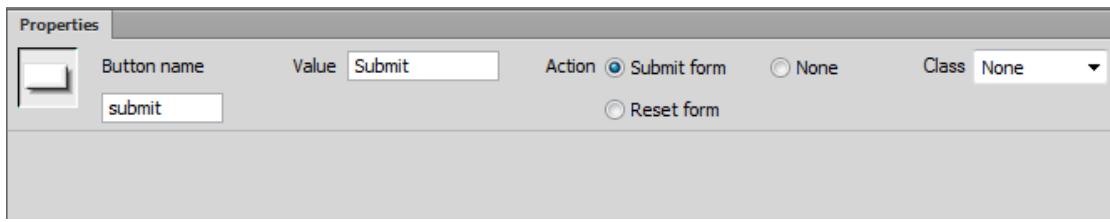
ຮູບ 7.23 ຫຼັງຈາກທີ່ໄສ 'Checkbox' ຄືບໝົດຕົວເລືອກ

ຈາກນັ້ນເອົາຕົວກະພິບ(Cursor) ໄປວາງໃນຖັນທີ 3 ແລ້ວຄລິກໄສປຸ່ມ **Button** ໃນແຖບຂອງ Form ດັ່ງຮູບ 7.24



ຮູບ 7.24 ການຄລິກເລືອກປຸ່ມ Button ຈາກແຖບຂອງ Form

ເມື່ອຄລິກປຸ່ມ ແລ້ວຈະປະກິດໜ້າຕ່າງ Input Tag Accessibility Attributes ໃຫ້ ຄລິກ Cancel ເພື່ອຍິກເລີກຂັ້ນຕອນນີ້ໄປກ່ອນ. ຕໍ່ໄປແມ່ນໄປກຳນົດຄ່າ Properties ຕ່າງໆ ຂອງມັນດັ່ງຮູບ 7.25



ຮູບ 7.25 Properties ຂອງ Button

Properties ທີ່ຕົວໄດ້ການມິດຂອງ Button ມີ

- ຕົວຕັ້ງຊື່ໃຫ້ມັນ
- Value ແມ່ນຄ່າທີ່ຄໍາສັບທີ່ຈະສະແດງເທິງປຸ່ມ
- Action ແມ່ນການມິດການກະທຳເມື່ອເກີດການຄລິກປຸ່ມໂດຍມີໃຫ້ເລືອກຢູ່ສາມຊະນິດຄື:
 - Submit form ຄືການສົ່ງຄ່າໃນຟອມ
 - Reset form ເປັນການເຮັດໃຫ້ຟອມກັບສະພາບເດີມກ່ອນການພິມຄ່າໃສ່
 - None ເມື່ອເລືອກປະເພດນີ້ຈະເຮັດໃຫ້ປຸ່ມບໍ່ມີ Action ຫຍ່ງເກີດຂຶ້ນ

ໂດຍໃນທີ່ນີ້ໃຫ້ການມິດຄ່າ Value ເປັນ Submit ແລະ Action ເປັນ Submit form. ສ່ວນປຸ່ມ Reset ກໍ່ເຮັດເຊັນດຽວກັນຕ່າງແຕ່ປຸ່ນຊື່ໃຫ້ເປັນ Reset, Value ເປັນ Reset ແລະ Action ກໍ່ເປັນ Reset form ເມື່ອສຳເລັດກໍ່ຈະໄດ້ຜົນດັ່ງຮູບ 7.26

ເນື້ອໃຫຍ່ສັບ			
ຄະນະຊີ່ຂໍໃຫ້ການຍຸນ	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດໃໝ່ນະຄາດ	<input type="checkbox"/> ເຄົາທະສາດ	
	<input type="checkbox"/> ອັກລອນສາດ	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາລາດສິ່ງແວດລ້ວນ	
	<input type="checkbox"/> ສາກປັດຕິຍະວ່າສາດ	<input type="checkbox"/> ສຶກສາສາດ	
	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດປ່ານໆ	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດສິ່ງຄົມ	
	<input type="checkbox"/> ກະເສດສາດ	<input type="checkbox"/> ນີ້ສາດ	
	<input type="checkbox"/> ວິສະະກຳສາດ		
		<input type="button" value="Submit"/>	<input type="button" value="Reset"/>

ຮູບ 7.26 ຫຼັງຈາກທີ່ໃສ່ປຸ່ມ Submit ແລະ Reset ສຳເລັດ

ມາຮອດຕອນນີ້ການສ້າງຟອມໄກ້ຈະສຳເລັດແລ້ວ, ແຕ່ຍັງສັງເກດເຫັນວ່າບັນດາອົງປະກອບຕ່າງໆພາຍໃນຟອມຍັງບໍ່ທັນເປັນລະບູບ ສະນັ້ນໃຊ້ບົດຮຽນທີ່ຜ່ານມາຈັດວາງອົງປະກອບຕ່າງໆໃຫ້ເປັນລະບູບແລ້ວຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 7.27 ແລ້ວບັນທຶກ File ດັ່ງກ່າວໂດຍໃສ່ຂີ່ form.html

ຮ່າງແບບຟອມສໍາລັບເຕັກກຳຂໍ້ມູນຂອງຜູ້ຕ້ອງການສຶກສາຕໍ່

ຊື່

ນາມສະກຸນ

ເພດ ຊາຍ ຍິງ

ເຕີດວັນ

ບ້ານເຕີດ

ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ

ເປົ້າໃຫະສັບ

ຄະນະວິຊາທີ່ຕ້ອງການຽຽນ ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ
 ອັກສອນສາດ
 ສະຖາປັດຕີຍະກຳສາດ
 ວິທະຍາສາດປ່າໄມ້
 ກະເສດສາດ
 ວິສະວະກຳສາດ

ເສດຖະສາດ
 ວິທະຍາສາດສັງແວດລ້ອມ
 ສຶກສາສາດ
 ວິທະຍາສາດສັງຄົມ
 ນິຕິສາດ

ຮູບ 7.27 ຜົມທີ່ສ້າງສໍາເລັດແລະ ເປີດຜ່ານ Browser

ເພື່ອເປັນການສາທິດໃຫ້ເຫັນວ່າຈະຮັບ-ສົ່ງຂໍ້ມູນທີ່ໄດ້ຈາກຟອມເຮັດໄດ້ແນວໃດ, ໃຫ້ລອງເອົາ **Code** ຂອງພາສາ **PHP** ລຸ່ມນີ້ໄປພິມໃໝ່ **Dreamweaver** ໃນ **Code view** ແລ້ວບັນທຶກໂດຍໄສ່ຊື້ **show.php**

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Untitled Document</title>
<style type="text/css">
.bigx {
    font-size: 18px;
}
.fonst {
    font-family: "Saysettha OT";
}
</style>
</head>
<body>
<?php
$name=$_POST['name'];
$surname=$_POST['surname'];
$gender=$_POST['gender'];
$date=$_POST['date'];
$month=$_POST['month'];

```

```

$year=$_POST['year'];
$village=$_POST['village'];
$district=$_POST['district'];
$province=$_POST['province'];
$address=$_POST['address'];
$mobile=$_POST['mobile'];
$fos=$_POST['fos'];
$fol=$_POST['fol'];
$far=$_POST['far'];
$fof=$_POST['fof'];
$foa=$_POST['foa'];
$fen=$_POST['fen'];
$fem=$_POST['fem'];
$fes=$_POST['fes'];
$foe=$_POST['foe'];
$fss=$_POST['fss'];
$fls=$_POST['fls'];
?>
<table width="47%" border="0" align="center" cellpadding="4" cellspacing="0">
<tr class="fonst">
    <td colspan="2" align="center" bgcolor="#CCCCCC" class="bigx">
        <span class="fonst">ສະບາຍດີ</span></td>
    </tr>
<tr>
    <td width="19%" class="fonst"><span class="fonst">ທ່ານ </span></td>
    <td width="81%">    <span class="fonst">
        <?php
            if($gender=="male")
            {
                echo"$name $surname"; }
            else{
                echo" ນາງ $name $surname";
            }
        ?>
        </span></td>
    </tr>
<tr>
    <td bgcolor="#00FF00" class="fonst"><span class="fonst">
        ເກີດເມືອວັນທີ</span></td>
    <td bgcolor="#00FF00"><span class="fonst">
        <?php
            echo"$date / $month / $year";
        ?>
        </span></td>
    </tr>
<tr>
    <td class="fonst"><span class="fonst">ບ້ານເກີດ</span></td>
    <td><span class="fonst">
        <?php

```

```

echo "$village $district $province";
?>
</span></td>
</tr>
<tr>
<td bgcolor="#00FF00" class="fonst">
    <span class="fonst">ຫົວໜ້າປະຈຸບັນ</span></td>
<td bgcolor="#00FF00">
    <span class="fonst">
        <?php
            echo "$address";
        ?>
    </span></td>
</tr>
<tr>
    <td class="fonst"><span class="fonst">ເບີໂທລະສັບ</span></td>
    <td><span class="fonst">
        <?php
            echo "$mobile";
        ?>
    </span></td>
</tr>
<tr>
    <td bgcolor="#00FF00" class="fonst"><span class="fonst">
        ຄະນະຫີຕ້ອງການຮຽນ</span></td>
    <td bgcolor="#00FF00"><span class="fonst">
        <?php
            echo "$fos $far $fem $fen $fes $fls $foa $foe $fov $fol $fss";
        ?>
    </span></td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

ໝາຍເຫດ: ເຄືອງທີ່ຈະໃຊ້ເປີດ File show.php ຕົວມີເຊີເວີຈຳລອງໃນເຄື່ອງໂດຍອາດ
ຈະລົງຊູດພັດທະນາ Web application ແຊ້ນ: Appserv ຫຼື Xampp ຫຼືມີ Server ຈຳລອງຕື່
Apache ມານົ່າ

ຕໍ່ຈາກນີ້ທີ່ດລອງເປີດ Browser, ແລ້ວເປີດ File form.html(ຮູບ 7.28)

Untitled Document

localhost:81/form.html

ຮ່າງແບບຜົນສຳລັບເຕັມກຳຂຶ້ນຂອງຜູ້ຕ້ອງການສຶກສາຕໍ່

ຊື່	<input type="text" value="ທີ່ວິໄລ"/>		
ນາມສະກຸນ	<input type="text" value="ອັພັນໄລ"/>		
ເພດ	<input checked="" type="radio"/> ຊາຍ	<input type="radio"/> ພິງ	
ເກີດວັນ	<input type="text" value="25"/>	ພະລິກາ	<input type="text" value="1992"/>
ບ້ານເກີດ	<input type="text" value="ດົງໂດກ"/>	ໄຊທານີ	ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ
ທີ່ຢູ່ປະຈຸບັນ	ບ້ານອງວຽງຄ້າ, ໄຊທານີ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ		
ເປົ້າໃຫລະສັບ	<input type="text" value="ຄອຕາຖາຄໂຂ"/>		
ຄະນະວິຊາທີ່ຕ້ອງການຮຽນ	<input checked="" type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ <input checked="" type="checkbox"/> ເສດຖະສົດ		
	<input type="checkbox"/> ອັກສອນສາດ <input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດສິ່ງແວດລ້ອມ		
	<input checked="" type="checkbox"/> ສະຖາປັດຕິຍະກຳສາດ <input checked="" type="checkbox"/> ສຶກສາສາດ		
	<input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດປ່າໄມ້ <input type="checkbox"/> ວິທະຍາສາດສັງຄົມ		
	<input type="checkbox"/> ກະເສດສາດ <input type="checkbox"/> ມີຕີສາດ		
	<input type="checkbox"/> ວິສະວະກຳສາດ		

ຮບ 7.28 ເປີດຟອມຜ່ານ Browser ແລ້ວບັນຄ່າ

ຂໍ້ມູນ	
ເລີດເມືອງວັນທີ	ທິວາໄຊ ບໍລິສັດ
ບັນນາດ	ດົງໄດກ ໄຊທານີ ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ
ເທື່ອປະຈຸບັນ	ໝອງງຽງຕົກໄຊທານີ, ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ
ເປົ້າໃຫລະສັບ	77844730
ຄະນະທີ່ຕ້ອງການຮຽນ	ວິທະຍາຄາດກໍາມະຊາດ ສະຖາປັດຕີເທະກຳສາດ ເສດຖະສາດ ສຶກສາສາດ

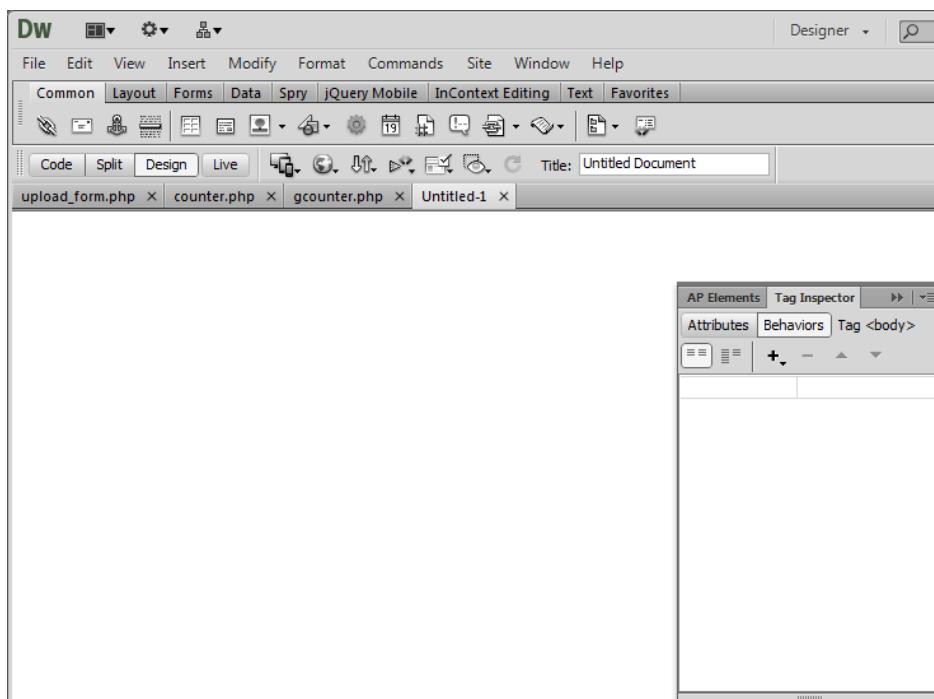
ຮູບ 7.29 ຜົນລັບຂອງ show.php ຮັບຄ່າຈາກຟອມ form.html

ပိုမ်း 8 ဘဏ်မံ့အုံ Behaviors

Behaviors ແມ່ນເຫັກນິກທີ່ມາກັບ Adobe Dreamweaver, ໂດຍເບື້ອງຫຼັງຂອງການນຳໃຊ້ເຫັກນິກ Behaviors ແມ່ນການນຳໃຊ້ Code ຂອງ Javascript ເຊື້ມາໃສ່ເພື່ອທີ່ຈະຮັດໃຫ້ເວັບມີຄວາມໜ້າສົນໃຈແລະສາມາດຕອບໂຕ້ວັບຜູ້ໃຊ້ຕາມເຫດການ(Event) ຕ່າງໆເຊັ່ນ: ການຄລິກ Mouse, ການເລື່ອນ Mouse ການເປີດໜ້າເວັບຂຶ້ນມາໃໝ່ຈາກນັ້ນຈະມີການກະທຳ(Action) ຕອບສະໜອງເຊັ່ນ: ເກີດມີ Popup Message, Popup Windows, Swap Image ເລີ່ມື້ເປັນຕົ້ນ. ສະນັ້ນ, ເມື່ອກ່າວເຖິງ Behaviors ແມ່ນປະກອບດ້ວຍ 2 ພາກສ່ວນຄື: ເຫດການ(Event) ແລະ ການກະທິກາ (Action) ທີ່ເກີດຂຶ້ນເມື່ອມີເຫດການຕ່າງໆທີ່ໄດ້ກຳນົດໄວ້.

8.1. ການນຳໃຊ້ Behaviors

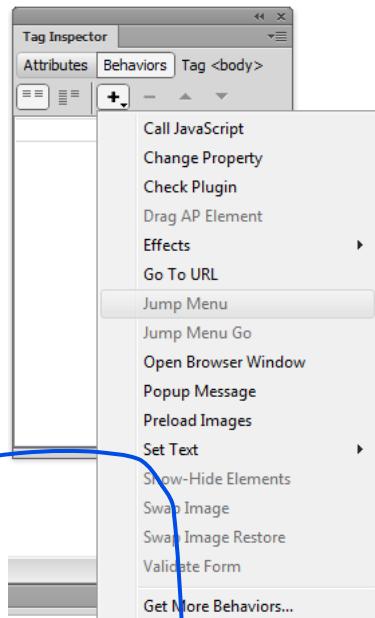
โดยปกติแล้วเมื่อเปิด Dreamweaver ขึ้นมาจะมีข้าต่างของ Behaviors อยู่ด้านขวา มีดังนี้ 8.1. แต่หากบันทึกสามารถเปิดมันขึ้นมาได้ด้วยการคลิกที่ **Window > แล้วเลือก Behaviors** หรือ กด **Shift+F4** ก็ได้. 功用นี้ใช้ Behaviors สามารถกดได้ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้:



ຮັບ 8.1 ສະແດງທີ່ຕັ້ງຂອງໝາຕ່າງ Behaviors

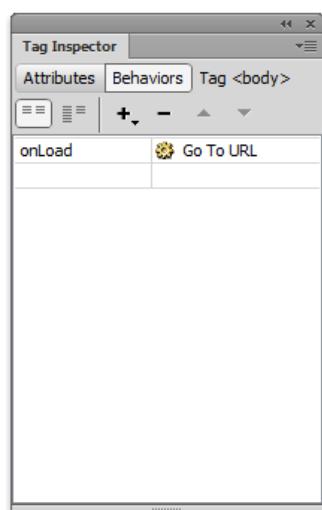
1. เมื่อต้องการเพิ่มเหตุการณ์ Behaviors เข้าในหน้าเว็บเบดให้เลือกขั้นตอน,
ระบุพารามิเตอร์ วัตถุ(Object) ได้ที่นี่พายในเว็บเบดแล้วคลิกปุ่ม Add Behaviors

ເພີ່ມ Behaviors ເຊິ້າໄປ > ຈາກນັ້ນຈະມີລາຍການຂອງ Behaviors ປະກິດຂຶ້ນ
ມາໃຫ້ເລືອກ ດັ່ງນີ້



ຮູບ 8.2 ບັນດາລາຍການຂອງ Behaviors

2. ເນື້ອເລືອກ Behaviors ທີ່ຕ້ອງການແລ້ວຈະປະກິດ Event ແລະ Action ຢູ່
ທີ່ໜ້າຕ່າງຂອງ Behaviors ດັ່ງນີ້ 8.3 Event ທີ່ເກີດຂຶ້ນແມ່ນ Onload ສ່ວນ Action
ແມ່ນ Go to URL



ຮູບ 8.2 ໝ້າຕ່າງ Behaviors ຫຼັງຈາກມີການເພີ່ມ Behaviors ເຊິ້າໄປ

3. เมื่อต้องการลบวิภาคเลิก Behaviors สามารถรีดได้โดยคลิกใส่ตัวถูกที่
ได้กำหนด Behaviors > จากนั้นที่ข้าต่างของ Behaviors คลิก - Remove เพื่อ^ล
ลบวิภาค Behaviors.

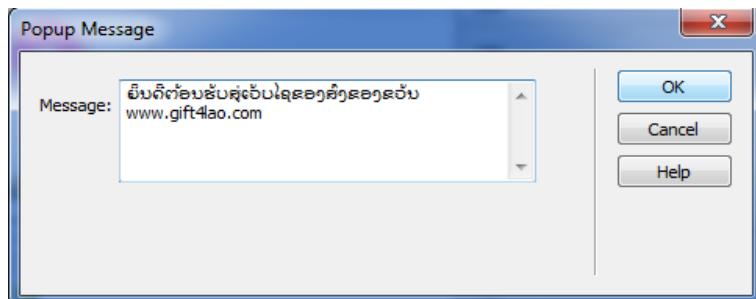
ในบิดนี้จะได้ยกตัวอย่างให้เข้มความสำเร็จ Behaviors ที่ได้รับความนิยมมาโดยทั่วไป:
สำหรับเด็กนักเรียน, ต่อไปนี้จะแสดงตัวอย่าง:

8.1.1 งานส้าง Popup Message

Popup Message เป็นวิธีที่ทำงานที่ใช้ในเว็บไซต์เพื่อ通知ผู้ใช้
ข้อมูลต่างๆ เช่น แจ้งเตือนผู้ใช้ เด็กนักเรียนที่ต้องการเข้าสู่ระบบ:

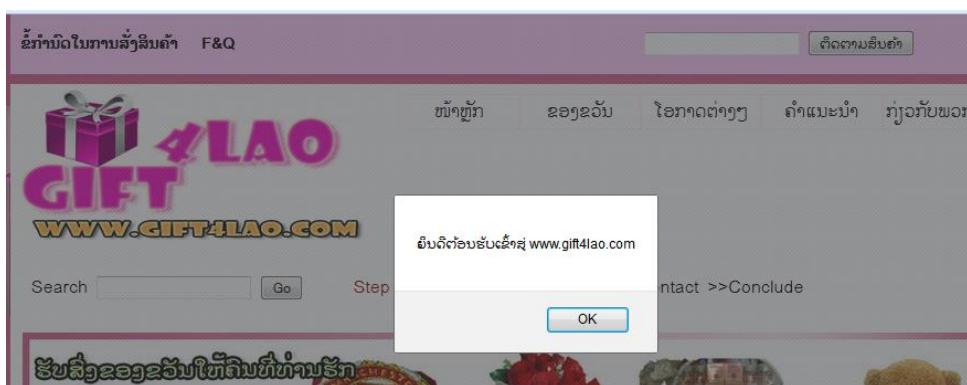
1. เปิดหน้าเว็บเบราว์เซอร์ที่ต้องการใส่ Popup Message ขึ้นมา > คลิก เพื่อ Add Behaviors

2. เลือก Popup Message จะมีข้าต่างๆ Popup Message ประวัติขึ้นมา >
พิมพ์ชื่อความที่ต้องการใส่ในห้อง Message, โดยในตัวอย่างนี้พิมพ์คำว่า “ยินดี
ต้อนรับสู่เว็บไซต์ของเราร้านของขวัญ www.gift4lao.com” > เมื่อป้อนสำลักกดปุ่ม
Ok



รูป 8.3 งานป้อนข้อความใส่ในข้าต่าง Popup Message

3. เลือก Event ให้เป็น Onload หมายเหตุเมื่อมีการทำงานเปิดหน้าเว็บเบราว์เซอร์
มาจะมี Popup Message ประวัติขึ้นมาโดยทั่วไป ดังรูป 8.4



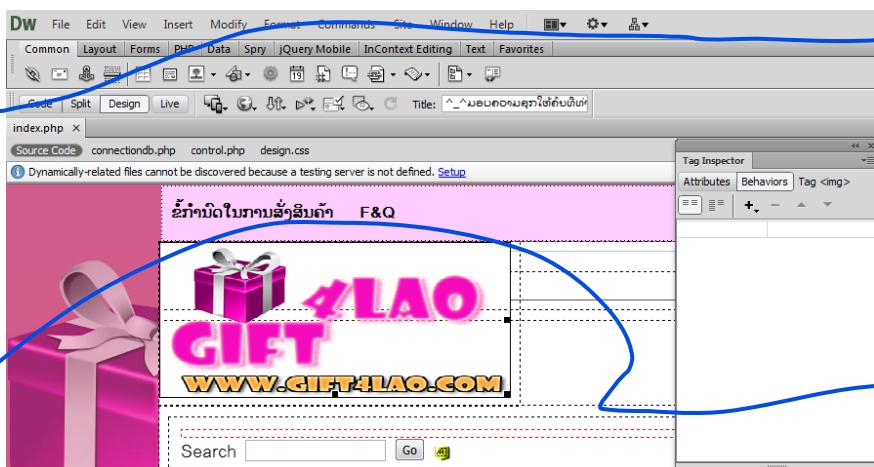
รูป 8.4 Popup Message ประวัติขึ้นมาเมื่อมีการทำงานเปิดหน้าเว็บเบราว์เซอร์

หมายเหตุ: ในปัจจุบัน Browser ส่วนใหญ่จะมี功能 Block Popup Message สำหรับเมื่อส้าง Popup Message และไปบล็อกของกับ Browser ที่มี功能ตัดต่อว่า Pop Message ที่ส้างขึ้นกำจัดบล็อกด้วยมา

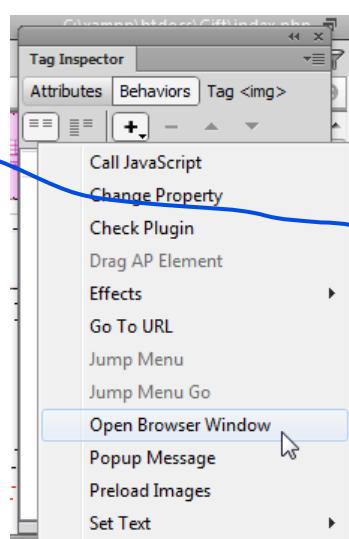
8.1.2 งานส้าง Popup Window

Popup window เป็นแท็กมีกำหนด Behaviors ที่ได้รับความนิยมมากในงานพัฒนาเว็บไซต์ เมื่อผู้ใช้คลิกลิ้งค์เดียว (Link) ที่สู่ ระบบจะมีหน้าต่างใหม่เปิดขึ้นมา(Popup window). โดยลายละเอียดในงานส้าง Popup window มีดังต่อไปนี้:

1. เปิดหน้าเว็บเดียวกันที่ต้องการใส่ Popup Window ขึ้นมา > คลิกเลือกรูปที่ต้องการใส่ Popup window



รูป 8.5 เลือกรูปที่ต้องการให้เปิด Popup window เมื่อคลิกใส่รูป
2. ที่หน้าต่างของ Behaviors คลิกปุ่ม ➤ เลือก Open Browser Window



รูป 8.6 เลือก Open Browser Window จากหน้าต่าง Behaviors

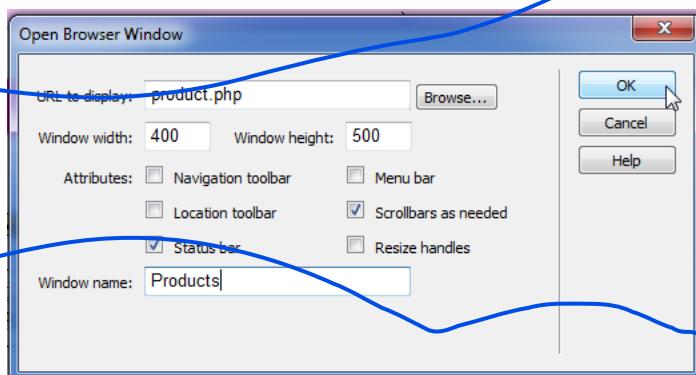
3. จะປະກິດໜ້າຕ່າງ **Open Browser Window** ຂຶ້ນມາດັ່ງນີ້ ແລ້ວຈະ
ມີຄ່າ ຕ່າງໆໃຫ້ກຳນົດດັ່ງນີ້:

URL to display: ແມ່ນຊື້ທີ່ຢູ່ຂອງໜ້າເວັບເພີດທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ເປີດຂຶ້ນມາພາຍໃນ
Popup window

Window width: ແມ່ນຂະໜາຂອງໜ້າຕ່າງ **Popup Window** ມີຫົວໜ່ວຍເປົ້າ
Pixel

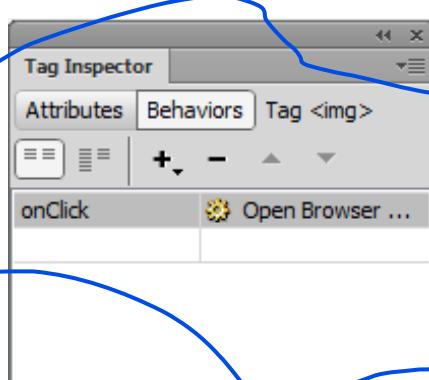
Attributes: ແມ່ນບໍ່ອນກຳນົດໃຫ້ໜ້າ **Popup Window** ມີອົງປະກອບໄດແດ່,
ໝາຍຄວາມວ່າຖົາ ໃສ່ໂຕຈະປະກິດສິ່ງນັ້ນຂຶ້ນມາໃນໜ້າຕ່າງ **Popup Window**.

Window name: ແມ່ນຊື້ຂອງໜ້າຕ່າງ **Window**



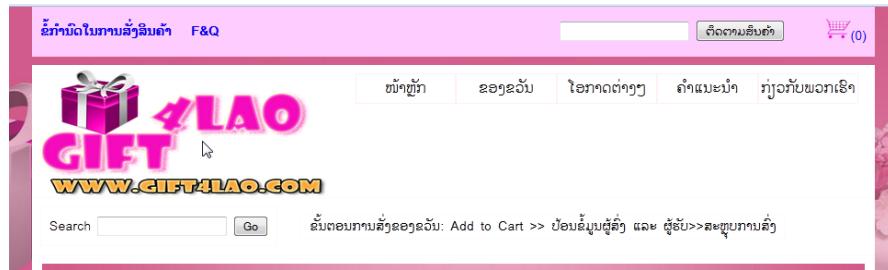
ຮູບ 8.7 ໜ້າຕ່າງ Open Browser Window

4. ຈະປະກິດມີ **Open Browser Window** ເປັນ Action ແລະ Event ແມ່ນ **onClick**
ໃນໜ້າຕ່າງຂອງ Behaviors ດັ່ງນີ້ ຮູບ 8.8



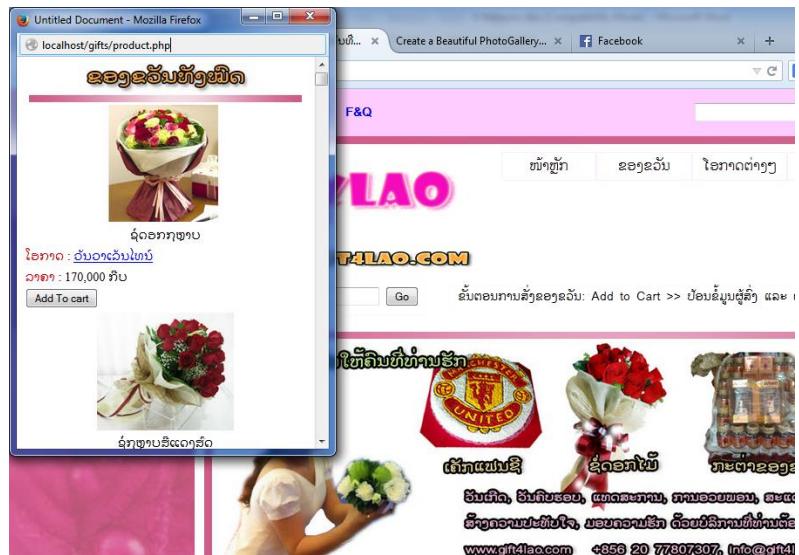
ຮູບ 8.8 ຜົນລັບທີ່ໄດ້ໃນໜ້າຕ່າງ Behaviors

5. ບັນທຶກ(Save) > ຈາກນັ້ນທີ່ດີລອງເປີດໜ້າທີ່ເຮົາໃສ່ **Popup Window** ກັບ **Browser**
ແລ້ວຄລິກໃສ່ຮູບທີ່ເຮົາກຳນົດ, ຈະສັງເກັດເຫັນວ່າ Mouse ຈະບໍ່ປ່ຽນເປັນຮູບມືສືບກັບ
ຈຸດທີ່ຖືກກຳນົດເປັນ **Link** .



ຮູບ 8.9 ນຳ Mouse ໄປຄລິກໃສ່ຮູບທີ່ຖືກກຳນົດໃຫ້ເປັນຈຸດເປີດ Popup Window

ຈະເກີດ Popup Window ຂຶ້ນມາດັ່ງຮູບ 8.10 ຕາມຂະໜາດທີ່ກຳນົດໄວ້



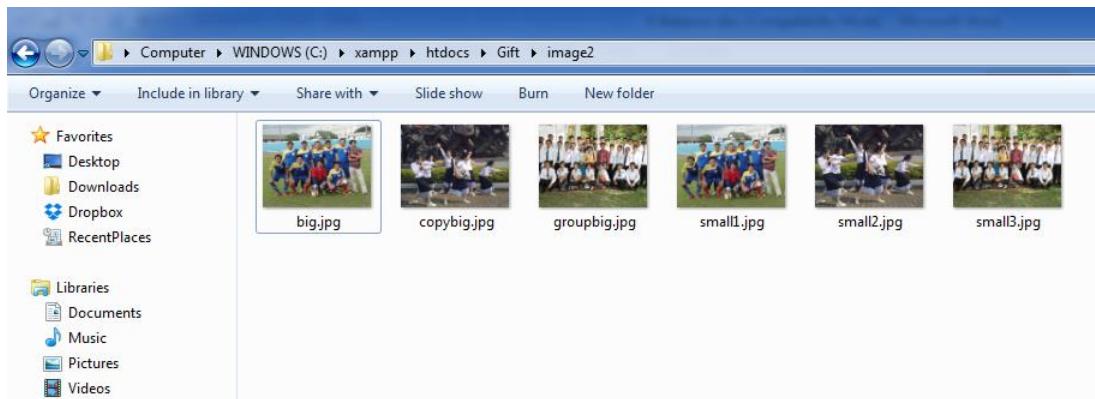
ຮູບ 8.10 Popup Window ປະກິດຂຶ້ນຫຼັງຈາກຄລິກໃສ່ຮູບທີ່ກຳນົດ

8.1.3 ການສ້າງ Photo Gallery ໂດຍໃຊ້ Swap Image

ໂດຍປຶກກະຕິແລ້ວ Swap Image ເປັນເຫັກນິກທີ່ໃຊ້ເພື່ອສັບປ່ງນຮູບຈາກຮູບໜຶ່ງໄປອື່ນ, ມັກຖືກໃຊ້ກັບຮູບທີ່ໃຊ້ເປັນ Link ເມື່ອເວີດເຫດການເອົາ Mouse ໄປຕັ້ງໃສ່ຮູບ(Rollovers) ຫຼື ການສ້າງ Photo Gallery.

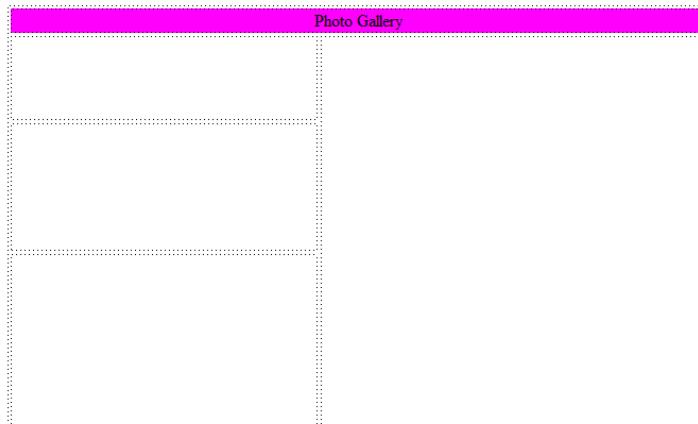
ໃນບົດນີ້ຈະສາທິດການສ້າງ Photo Gallery ເພື່ອໃຫ້ເຫັນແວ່ທາງໃນການປະຢຸກ ໃຊ້ເຫັກນິກ Swap Image ໂດຍມີລາຍລະອຽດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

- ກ່ອນອື່ນໝົດຕ້ອງກົງມຮູບພາບສໍາລັບໄວ້ໂຊໃນ Gallery ໃຫ້ຄົບເສຍ ກ່ອນເຊິ່ງແຕ່ລະພາບຕ້ອງມີຢ່າງໜ້ອຍ 2 Files ຄື: ຮູບຂະໜາດນີ້ອຍ ໃນ ຕົວຢ່າງນີ້ໃຊ້ຮູບຂະໜາດ **215x165 Pixels** ແລະຮູບຂະໜາດໃໝ່ **650x500Pixels** ໂດຍໃຊ້ຮູບໃໝ່ 3 ໃບ ແລະ ຮູບນີ້ອຍ 3 ໃບດັ່ງຮູບ 8.11



ຮູບ 8.11 Folder ທີ່ໃຊ້ເຕັມຮູບພາບສໍາລັບສ້າງ Photo Gallery

2. ນຳຕາຕະລາງເຂົ້າມາເພື່ອຊ່ວຍສ້າງ Photo Gallery ໂດຍທີ່ກໍານົດຄຸນ
ລັກສະນະຂອງຕາຕະລາງ ແລະ ໃຊ້ບົດຮູນຈາກປົກການສ້າງເວັບເພຶດວ່າຍ
ຕາຕະລາງມາໃຊ້ເພື່ອໃຫ້ໄດ້ຕາຕະລາງດັ່ງຮູບ 8.12



ຮູບ 8.12 ຕາຕະລາງສໍາລັບ Photo Gallery

3. ຈາກນັ້ນນຳຮູບໃຫຍ່ 1 ຮູບມາວາງໃສ່ບ່ອນທີ່ຈະສະແດງຮູບໃຫຍ່, ດັ່ງ

ຮູບ 8.13



ຮູບ 8.13 ພາຍຫຼັງເອົາຮູບໃຫຍ່ 1 ຮູບໃສ່ຕາຕະລາງ

4. ນຳຮູບນອຍທີ່ຈະສ້າງເປັນ Thumbnail ຂອງ Gallery ມາວາງໄວ້ໃນ
ຫ້ອງດ້ານຂ້າງຕາມລຳດັບ ດັ່ງຮູບ 8.14



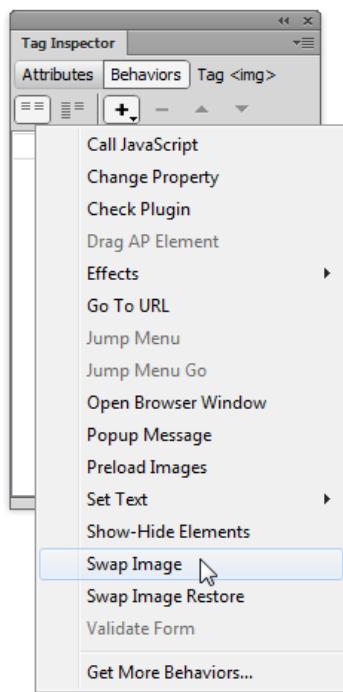
ຮູບ 8.14 ນຳຮູບນອຍມາວາງໃສ່ເພື່ອຈະໃຊ້ເປັນ Thumbnail ຂອງ Photo Gallery

5. ຫຼັກເລືອກຮູບແຕ່ລະໃບແລ້ວຕັ້ງ ID ໃຫ້ນັ້ນ
ຄື: ຮູບໃໝ່ໄສ່ຊື່ ID ແມ່ນ main, ຮູບນອຍແຕ່ລະໃບໄສ່ຊື່ແມ່ນ small1, small2
ແລະ small 3 ຕາມລຳດັບ.



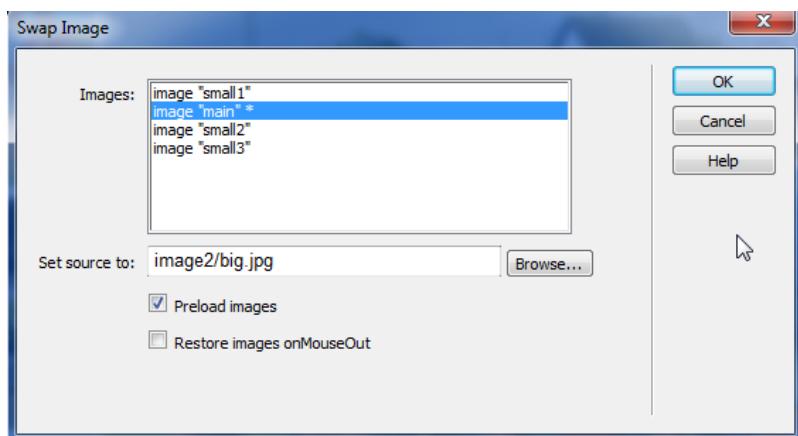
ຮູບ 8.15 ຕັ້ງຊື່ ID ໃຫ້ກັບຮູບແຕ່ລະໃບ

6. ຫຼັງຈາກຕັ້ງ ID ໃຫ້ແກ່ຮູບແຕ່ລະໃບຄົບແລ້ວ, ຄລິກທີ່ຮູບນອຍ
(Thumbnail) ຮູບງວກັນກັບຮູບໃໝ່ທີ່ເລືອກມາໃສ່ + > ໄບທີ່ຫັນຕ່າງ
Behaviors ຄລິກແລ້ວເລືອກ Swap Image ດັ່ງຮູບ 8.16



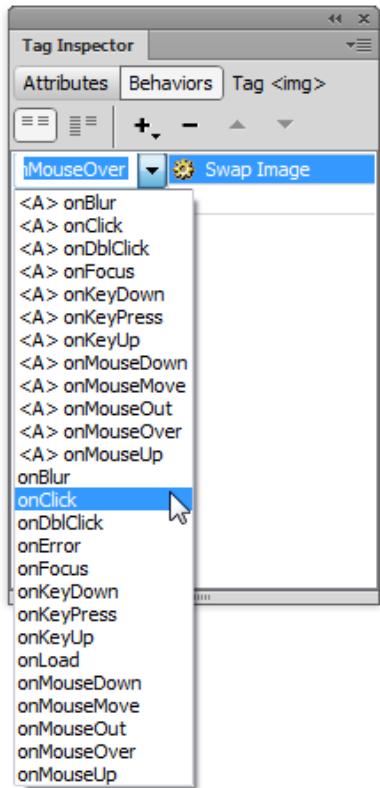
ຮູບ 8.16 ເລືອກ Swap Image ຈາກນັ້ນຕ່າງ Behaviors

7. ຈາກນັ້ນຈະປະກິດນັ້ນຕ່າງຂອງ Swap Image ຂຶ້ນມາ, ຫີ້ຫ້ອງ Images: ໃຫ້ເລືອກ Image "main" ໝາຍຄວາມວ່າການປ່ຽນແປງຈະເກີດຂຶ້ນທີ່ພາກສ່ວນຂອງ main, ຫ້ອງ Set Source to: ເລືອກຮູບໃຫຍ່ທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ ສະແດງເມື່ອມີການຄລິກທີ່ຮູບນີ້ອຍທີ່ເລືອກໄວ້ ແລະ ໃຫ້ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ຫີ້ຫ້ອງ Restore Image onMouseOut ອອກ > OK.



ຮູບ 8.17 ກໍານົດຄ່າຕ່າງໆໃຫ້ເນັ້ນຈະສົມທີ່ໜັກຕ່າງ Swap Image

8. ກັບໄປຫານັ້ນຕ່າງ Behaviors ໃຫ້ປ່ຽນ Event ຈາກ OnMouseOver ເປັນ Onclick ດັ່ງຮູບ 8.18



ຮູບ 8.18 ປັບປຸງ Event ຈາກ OnMouseOver ມາເປັນ OnClick

9. ປະຕິບັດຄືກັນກັບຂໍ້ 7 ສຳລັບຮູບນອຍທີ່ເຫຼືອ

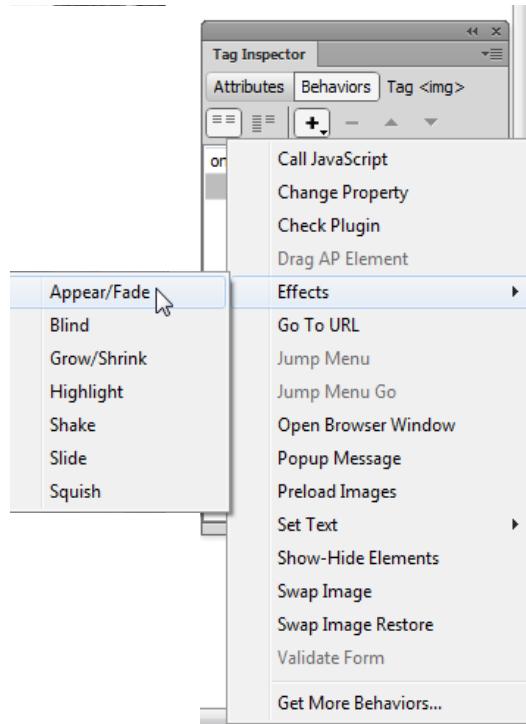
10. ບັນທຶກ(Save)ເວັບເພີດແລ້ວທຶດລອງເປີດກັບ Browser > ນຳເອົາ

Mouse ໄປຄລິກໄສ່ຮູບນອຍແຕ່ລະໃບກໍຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 8.19



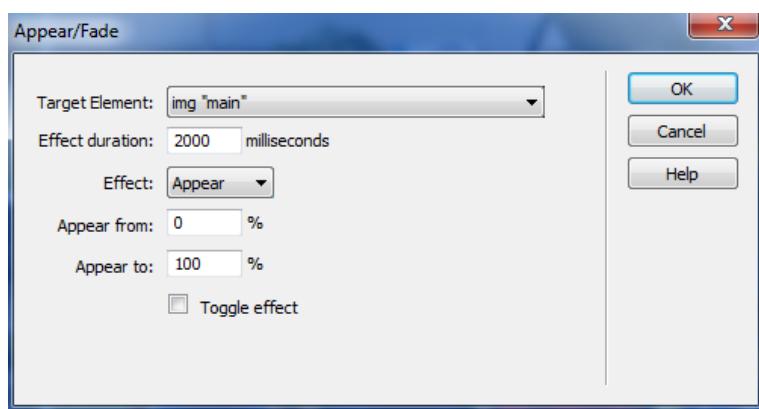
ຮູບ 8.19 ສະແດງໜ້າ Gallery ເທິງ Browser

➢ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ການສະແດງຜົນຂອງ Photo Gallery ມີຄວາມສວຍງາມ
ເພີ່ມຂຶ້ນຈະຕ້ອງໄດ້ເພີ່ມ Effect ເຊັ່ນມາໃສ່ໂດຍການເລືອກຮູບນອຍທີ່ຕ້ອງການ >
ທີ່ໜ້າຕ່າງໆ Behaviors ກົດ Effect > Appear/Fade



ຮູບ 8.20 ຂັ້ນຕອນການນຳໃຊ້ Appear/Fade Effect ເຂົ້າມາ

11. ຈາກນັ້ນຈະປະກິດໜັ້ງຕ່າງໆ Appear/Fade > ທີ່ Target Element: ເລືອກເອົາ img "main" ເພື່ອໃຫ້ເວົາດການປົ່ງແປງຢູ່ main, Effect Duration: ກຳນົດໃຫ້ເປັນ 2000 milliseconds, Effect: ເລືອກເປັນແບບ Appear, Appear from: ກຳນົດໃຫ້ເລີ່ມສະແດງຜົນແຕ່ 0%, ສ່ວນ Appear to: ແມ່ນ 100% ເພື່ອໃຫ້ສະແດງຜົນຂອງພາບຊັດເຈນ 100% ແລະ ເອົາເຄື່ອງໝາຍ ທີ່ຫ້ອງ Toggle effect ດັ່ງຮູບ 8.21

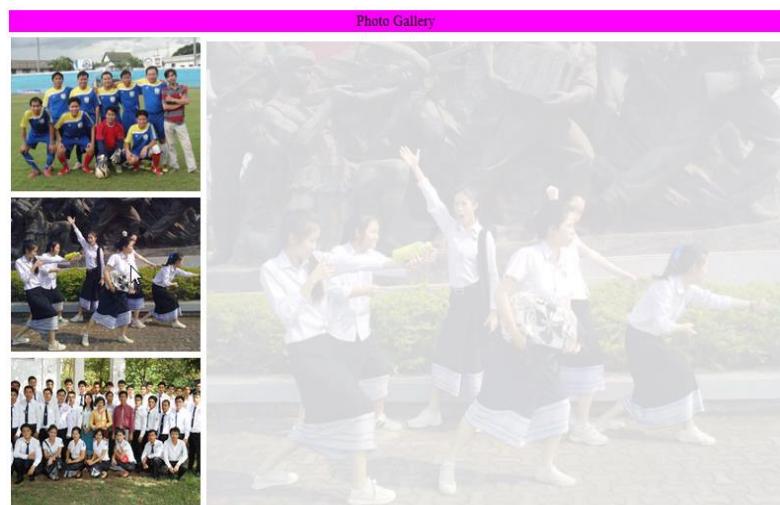


ຮູບ 8.21 ກຳນົດຄ່າຕ່າງໆໃນໜັ້ງຕ່າງໆ Appear/Fade

12. ຖຸກ່າງຮູບນີ້ອຍຫີ່ເຫື້ອປະຕິບັດແບບດູວກັນກັບຂໍ 11 ແລ້ວ Save > ຫິດສອບເປີດກັບ Browser ຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 8.22



ເມື່ອເປີດຮູ້ນໍາເວບຂຶ້ນມາໃຫຍ້



ເມື່ອນຳ Mouse ໄປຄລິກໄສຮູບ
ນ້ອຍ



ຮູບ 8.22 ຜົນຂອງການສ້າງ Photo Gallery

ບົດທີ 9 ການນຳໃຊ້ Adobe Photoshop ເພື່ອຊ່ວຍໃນການສ້າງເວລ

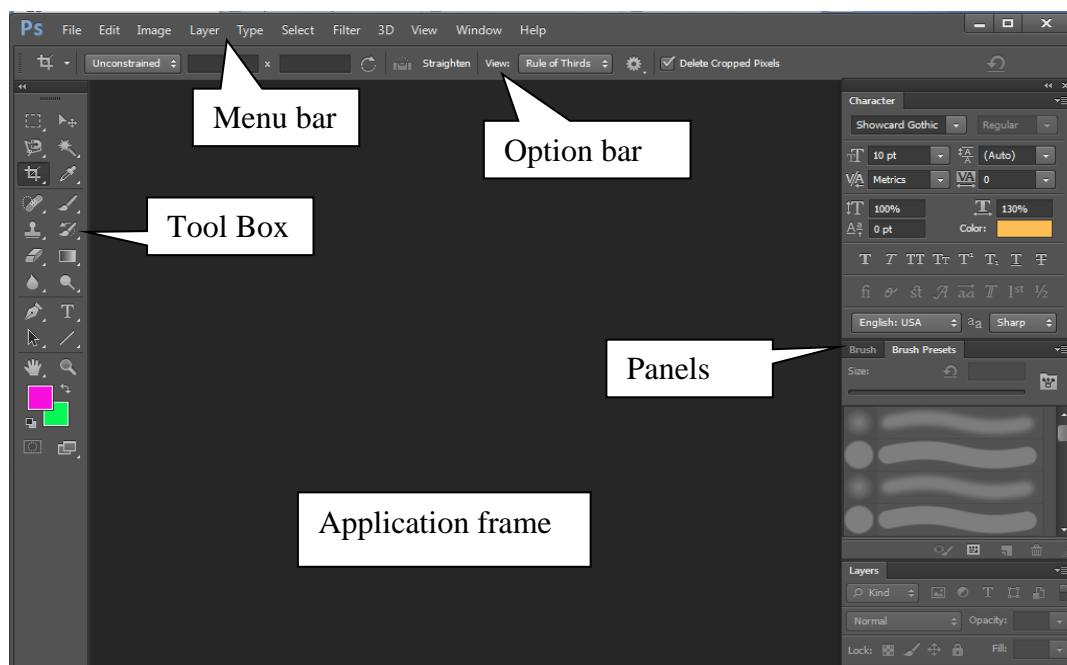
ເມື່ອເວົາເຖິງ Software ທີ່ໃຊ້ໃນການຕັດຕໍ່ ຫຼື ດັດແປງພາບຕ່າງໆ, ຫຼາຍຄົນຈະເວົາເຖິງ Adobe Photoshop ກ່ອນໝູ່, ເພາະວ່າເປັນ Software ທີ່ສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ງ່າຍແລະໄວ, ມີການພັດທະນາຢ່າງຕໍ່ເນື້ອງ ແລະ ສາມາດນຳພາບທີ່ຜ່ານການດັດແປງຈາກ Photoshop ໄປໃຊ້ໄດ້ກັບຫຼາກຫຼາຍວູກ. ໂດຍສະເພາະແມ່ນ Adobe Photoshop ມີຄວາມສາມາດຟືເສດຖື: ເມື່ອຮູ້ບພາບທີ່ໄດ້ຜ່ານການດັດແປງຈາກ Photoshop ແລ້ວສາມາດບັນທຶກໃຫ້ເໝາະສົມກັບການສ້າງເວັບໄຊໄດ້ອີກດ້ວຍ.

ໃນບົດນີ້ຈະບໍ່ແມ່ນການສອນ Photoshop ຢ່າງລະອຽດ, ແຕ່ຈະເປັນການແນະນຳຈຸດສຳຄັນໃນການໃຊ້ Photoshop ເພື່ອດັດແບ່ງຮູບປະກອບໃສ່ການສ້າງເວັບໄຊເທົ່ານັ້ນ.

9.1 ឱ្យរាយរៀង Photoshop CS6

ເມື່ອເຂົ້າໄປທາ Adobe Photoshop CS6 ຈະປິດໜ້າຕ່າງດັ່ງນີ້ບ 9.1 ຫຼືປະກອບດ້ວຍ

1. Menu bar: ແມ່ນແຖບລາຍການຄໍາສັ່ງ
 2. Option bar: ແມ່ນແຖບຄໍາສັ່ງທີ່ປະກິດຂຶ້ນຕາມການເລືອກເຄື່ອງມືຕ່າງໆ
 3. Tool box: ແມ່ນກັບເຄື່ອງມື
 4. Panel: ແມ່ນແບ້ນກຳມືເຄື່ອງມື



କେବ 9.1 ଖ୍ରୀଣଟାଙ୍ଗଜତ ଅଦୋ ଫୋଟୋଶପ CS6

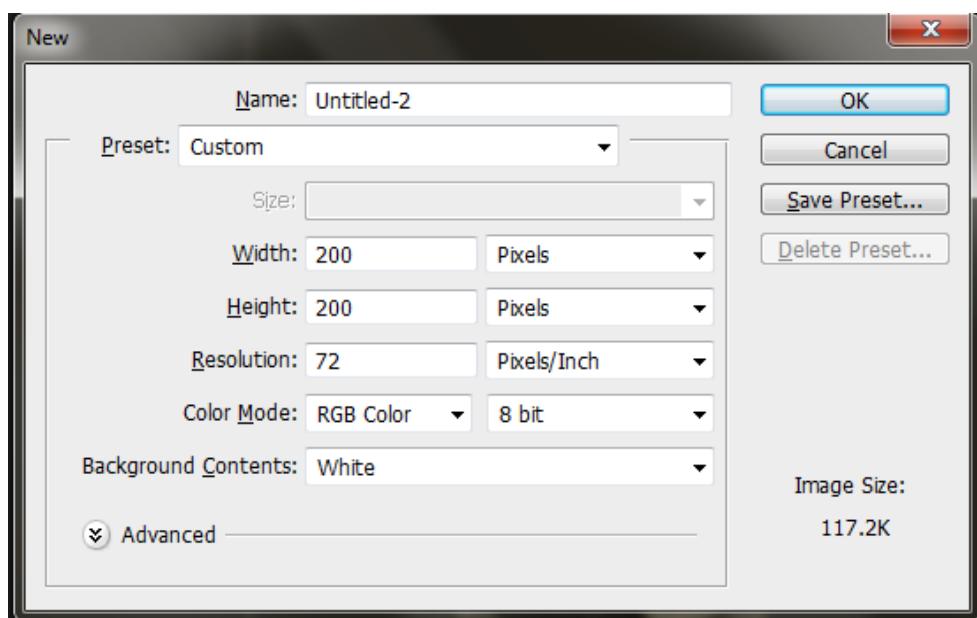
9.2. ពិនិត្យការបែងចាយរូប

9.2.1 ការសោរ File នូវខ្លឹមមានឈ្មោះ

បានការសំគាល់នីតុតាំងក្នុងការងារខាងក្រោមនេះ និងបែងចាយរូបរបស់ការងារ។ Photoshop ផ្តល់បែងចាយរូបរបស់ការងារដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។ ការសោរនឹងធ្វើឡើងជាប្រព័ន្ធផ្លូវការរបស់ការងារ។ ក្នុងការងារនេះ អ្នកអាចបង្កើតរូបថ្មី និងបែងចាយរូបដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។ ក្នុងការងារនេះ អ្នកអាចបង្កើតរូបថ្មី និងបែងចាយរូបដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។

1. តិចិត្តពី File>New ឬកិត្ត Ctrl+N ដូចជាអាជីវការថ្មី។

9.2



រូប 9.2 ខ្ញុំពី New

Name: ឈ្មោះនូវខ្លឹមមានឈ្មោះដែលបានក្រោមឯកសារនេះ។

Preset: រួមទាំងការបង្កើតរូបថ្មី និងការបង្កើតរូបថ្មី ដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។

- Clip board: រួមទាំងការបង្កើតរូបថ្មី ដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។
- Default Photoshop Size: រួមទាំងការបង្កើតរូបថ្មី ដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។
- U.S. Paper: រួមទាំងការបង្កើតរូបថ្មី ដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។
- International Paper: រួមទាំងការបង្កើតរូបថ្មី ដែលត្រូវបានក្រោមឯកសារនេះ ដើម្បីបង្កើតរូបថ្មី។

➤ Photo: ແມ່ນຂະໜາດຮູບພາບທີ່ເປັນມາຕະຖານເຊັ່ນ: ຮູບ 3x4, 4x6...

➤ Web: ແມ່ນຂະໜາດຮູບຕາມໜ້າ Webpage

➤ Mobile & Devices: ແມ່ນຂະໜາດຮູບສໍາລັບໜ້າຈຳຂອງມືຖື ແລະ ອຸປະກອນສະເງິນພາບຕ່າງໆ

➤ Film & Video: ແມ່ນຂະໜາດຮູບສໍາລັບແຜ່ນໜຶ່ງ ແລະ ວິດີໂອ;

➤ Custom: ແມ່ນເຮົາສາມາດກຳນົດຂະໜາດຂອງຮູບຕາມຕ້ອງການ
Size: ແມ່ນຂະໜາດຂອງຮູບ

Width: ແມ່ນຄວາມກວ້າງຂອງຮູບ

Height: ແມ່ນຄວາມສູງຂອງຮູບ

Resolution: ແມ່ນຄວາມລະອງດຂອງເມັດສີ

ໝາຍເຫດ: ສໍາລັບຮູບທີ່ຈະນຳໄປໃຊ້ໃນເວັບຄວາມລະອງດທີ່ເໝາະສົມແມ່ນ 72 Pixels/Inch ກໍ່ພູງພໍແລ້ວ.

Color Mode: ແມ່ນໝວດສີໂດຍປະກອບມີໝວດສີຕ່າງຄື:

➤ **Bitmap:** ເປັນໝວດສີທີ່ສະແດງໄດ້ພູງງົງ 2 ສີເຫຼົ່ານັ້ນຄື: ຂາວກັບດຳ

➤ **Grayscale:** ແມ່ນໝວດຮູບຂາວດຳ

➤ **RGB color:** ແມ່ນໝວດຂອງຮູບທີ່ເກີດຈາກການປະສົມກັນຂອງແມ່ສີ 3 ສີຄື: ແດງR(Red), ຂູວG(Green) ແລະ ພັ້ນB(Blue) ຮູບປະເພດນີ້ ເໝາະສໍາລັບການນຳໄປໃຊ້ເປີດໃນໜ້າຈຳຂອງອຸປະກອນອີເລັກໂທຣນິກທີ່ວ່າໄປ

➤ **CMYK color:** ແມ່ນໝວດຂອງຮູບທີ່ເກີດຈາກການປະສົມກັນຂອງແມ່ສີ 4 ສີຄື: ພັ້ນອົມຂູວ C(Cyan), ແດງອົມມ່ວງ M(Magenta), ໜີ້ອງ Y(Yellow) ແລະ ດຳ K(Key). ຮູບປະເພດນີ້ເໝາະສໍາລັບງານພິມຕ່າງໆ ບໍ່ວ່າຈະເປັນ ປຶ້ມ, ວາລະສານ, ຫັ້ງສີພິມ ແລະ ອື່ນງ.

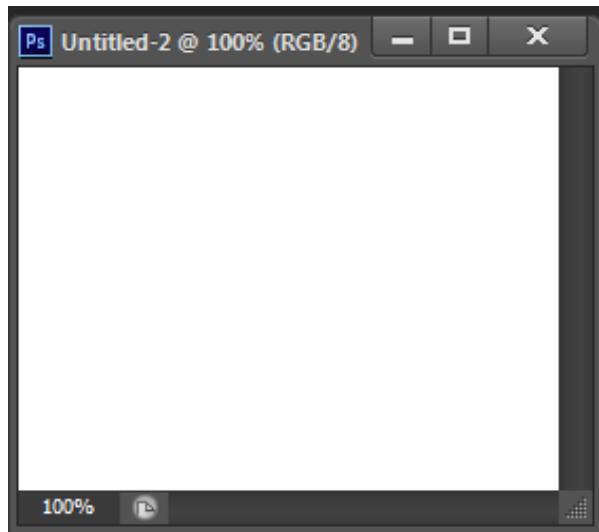
➤ **Lab color:** ເປັນໝວດຂອງສີທີ່ແຍກສີເປັນຊ່ອງແມ່ສີ ແລະ ຊ່ອງຂອງແສງອອກຈາກກັນ ເຊິ່ງໝວດພາບນີ້ເໝາະສໍາລັບແຕ່ງພາບຖ່າຍ ເພາະສາມາດບັບຄ່າຄວາມແຈ້ງຂອງພາບໄດ້ດີ

➤ **Background contents:** ພື້ນຫຼັງຂອງຮູບໂດຍທີ່ມີໃຫ້ເລືອກຢູ່ 3 ແບບຄື: ພື້ນຫຼັງເປັນສີຂາວ, ເປັນພາບໂປ່ງໃສ ແລະ ເປັນສີຕາມໃຈ

ໝາຍເຫດ: ຮູບພາບເວລາຈະເອົາໄປໃຊ້ແລ້ວໃຫ້ກາຍເປັນພື້ນໂປ່ງໃສຕ້ອງບັນທຶກຮູບນັ້ນເປັນນາມສະກຸນ .PNG ຫຼື .GIF ແຕ່ຄວາມລະອງດຂອງ .PNG ຈະດີທີ່ສຸດ

Advanced: ແມ່ນການກຳນົດຄ່າລະດັບສູງໃນການໃຊ້ແບບມືອາຊີບເຊິ່ງຈະ
ບໍ່ໄດ້ສະເໜີລາຍລະອຽດໃນບົດນີ້.

ຫຼັງຈາກຕັ້ງຄ່າຕ່າງໆສໍາເລັດກໍກົດປຸ່ມ OK ກໍຈະໄດ້ໜັກໃໝ່ສໍາລັບຈະ
ໃຊ້ປັບແຕ່ງຮູບດັ່ງຮູບ 9.3



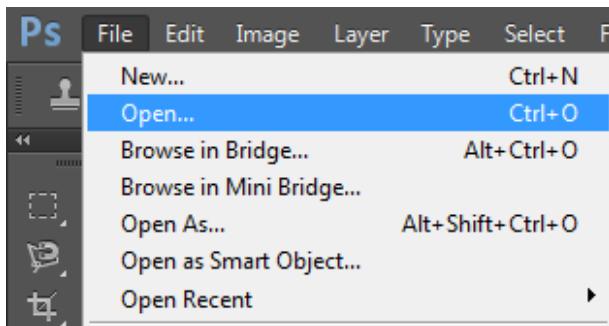
ຮູບ 9.3 ໝັກຕ່າງໆ New

ຫຼັງຈາກທີ່ສ້າງ File ໃໝ່ແລວແຕ່ຕ້ອງການຢາກປ່ຽນຂວາດຂອງພາບ
ກໍສາມາເຮັດໄດ້ໂດຍການຄລິກທີ່ Image > Mode > ແລວກໍຈະມີຂວາດ
ຕ່າງໆປະກິດໃຫ້ເລືອກ.

9.2.2. ການປັບແຕ່ງສີ

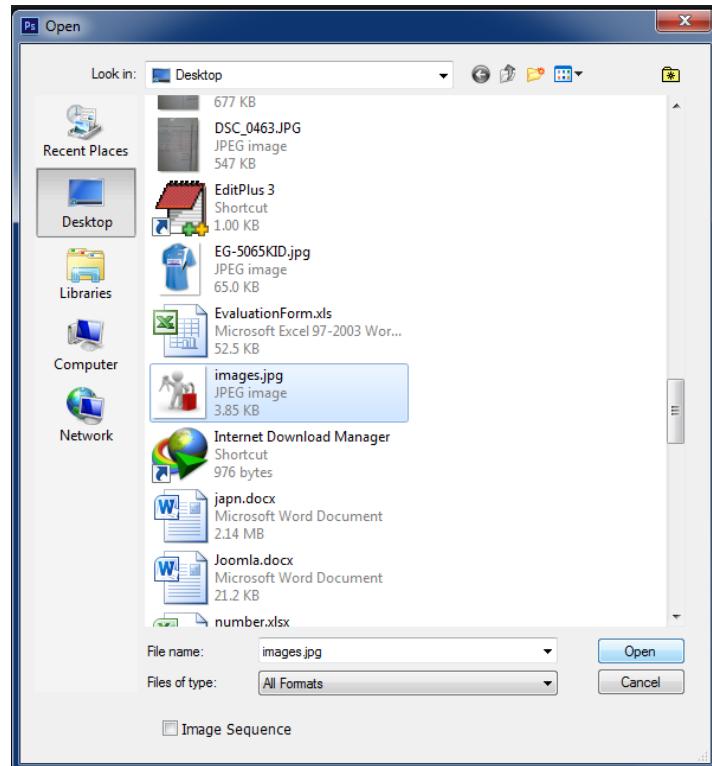
ເມື່ອໄດ້ຮູບຖ່າຍມາຫຼືໄດ້ຮູບພາບມາຈາກ Internet ແລ້ວຢາກປັບແຕ່ງສີໃຫ້
ເປັນໄປຕາມຕ້ອງການ Photoshop ມີເຄື່ອງມີທີ່ຊ່ວຍເຮັດການປັບສິຂອງຮູບພາບເປັນ
ເລືອງທີ່ງ່າຍໆໂດຍມີຂັ້ນຕອນດັ່ງລຸ່ມໄປນີ້:

1. ເປີດຮູບຂັ້ນມາໂດຍການຄລິກທີ່ File > Open ຫຼືກິດ (Ctrl+O)



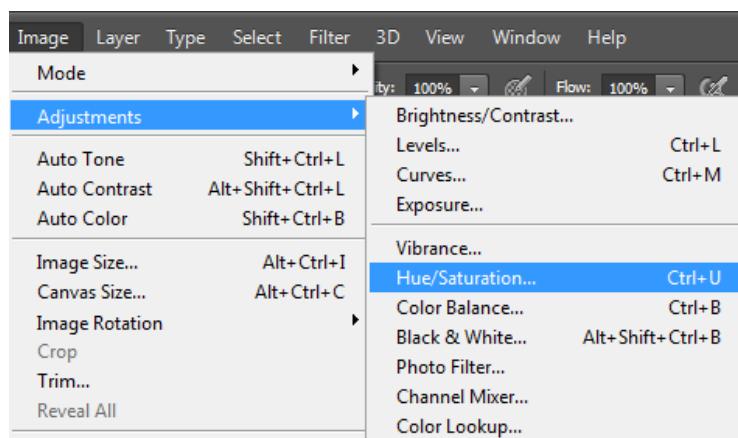
ຮູບ 9.2 ການເປີດຮູບທີ່ຕ້ອງການ

2. จะปะกิดข้าต່າງ Open ປະກິດຂຶ້ນມາ > ເລືອກຮູບທີ່ຕ້ອງການ > ກິດປຸ່ມ Open



ຮູບ 9.3 ໝ້າຕ່າງ Open ສໍາລັບເລືອກຮູບທີ່ຕ້ອງການເປີດ

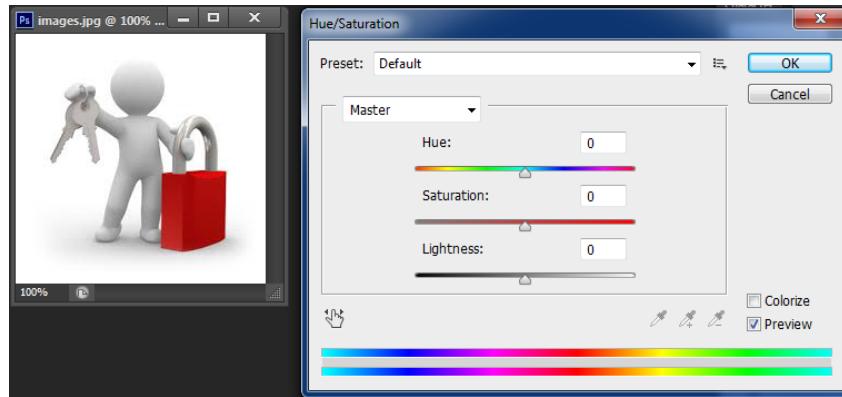
3. ຈາກນັ້ນຮູບກໍ່ຈະເປີດຂຶ້ນມາ, ເມື່ອຕ້ອງການປັບສີ ແລະ ແສງສາມາດເຮັດໄດ້ ດ້ວຍການຄລິກທີ່ Image > Adjustment > Heu/Saturation ຫຼືກິດປຸ່ມ Ctrl+U ກໍ່ໄດ້



ຮູບ 9.4 ຂຶ້ນຕອນການປັບຄ່າແສງ ແລະ ສີ

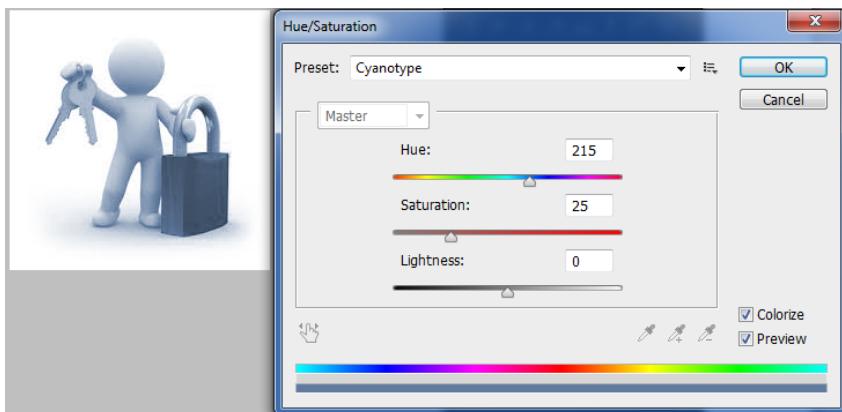
4. ຈະມີໜ້າຕ່າງ Hue/Saturation ປະກິດຂຶ້ນມາຢູ່ທາງຂ້າງຂອງຮູບ, ໂດຍສາມາດກຳນົດການປ່ຽນແປງຂອງສີແລະ ແສງໄດ້ດັ່ງນີ້:

➤ ໃນຫຼັງ Preset ແມ່ນສາມາດກຳນົດໃຫ້ຮູບບັບໄທນສີໃນແບບຕ່າງໆແບບອັດຕະໂນມັດໂດຍມີລາຍລະອຽດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:



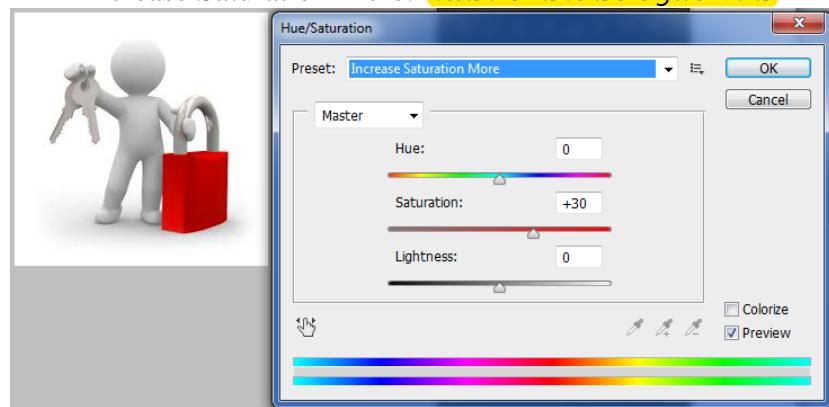
ຮູບ 9.5 ຫັ້ງຕ່າງ Hue/Saturation ປະກິດຂຶ້ນມາເພື່ອໃຫ້ກຳນົດຄ່າສີແລະ ແສງ

- Default: ແມ່ນບັບສີຮູບຈາກສີຕົ້ນສະບັບ
- Cyanotype: ແມ່ນການບັບສີຮູບໃຫ້ເປັນຮູບຖ່າຍແບບເກົ່າ(ປະເພດພາບຂາວດຳ)



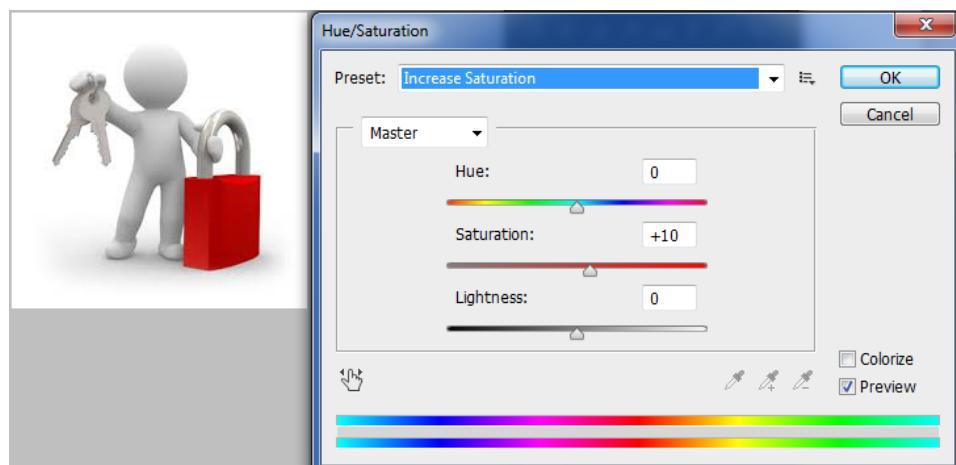
ຮູບ 9.6 ໄທນສີຂອງຮູບຖືກປ່ຽນເປັນຮູບຖ່າຍແບບເກົ່າ(ຂາວດຳ) ເມື່ອ Preset ເລື່ອກແບບ Cyanotype

➤ Increase Saturation More: **ເພີ່ມຄວາມເຂັ້ມຂຶ້ນຂອງສີຂຶ້ນຕື່ມ**



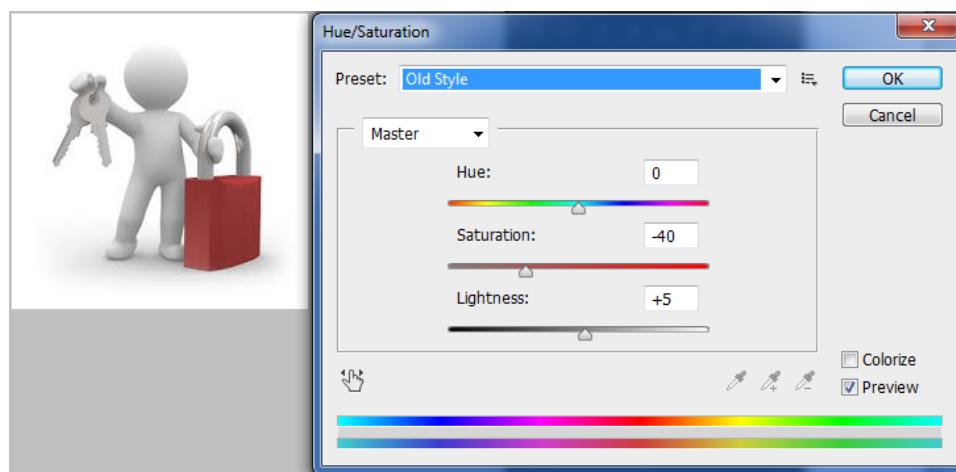
ຮູບ 9.7 ສີຂອງຮູບທີ່ກຳປົງນເພີ່ມຄວາມເຂັ້ມຂຶ້ນເມື່ອ Preset ເລືອກແບບ Increase Saturation More

➤ Increase Saturation: **ເພີ່ມຄ່າຮົມຕົວຂອງສີໃນລະດັບທຳມະດາ**



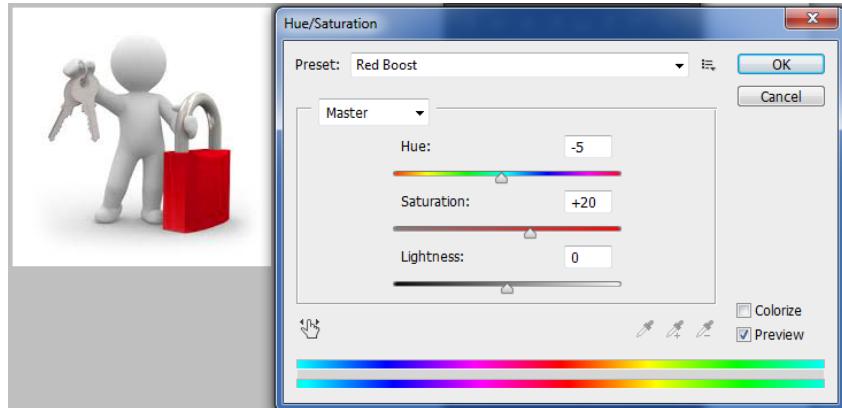
ຮູບ 9.8 ສີຂອງຮູບທີ່ກຳປົງນເພີ່ມຄວາມເຂັ້ມຂຶ້ນເມື່ອ Preset ເລືອກແບບ Increase Saturation

➤ Old Style: **ແມ່ນພາບເກົ່າທີ່ສີຈິດຈ່າງ(ພາບສີ)**



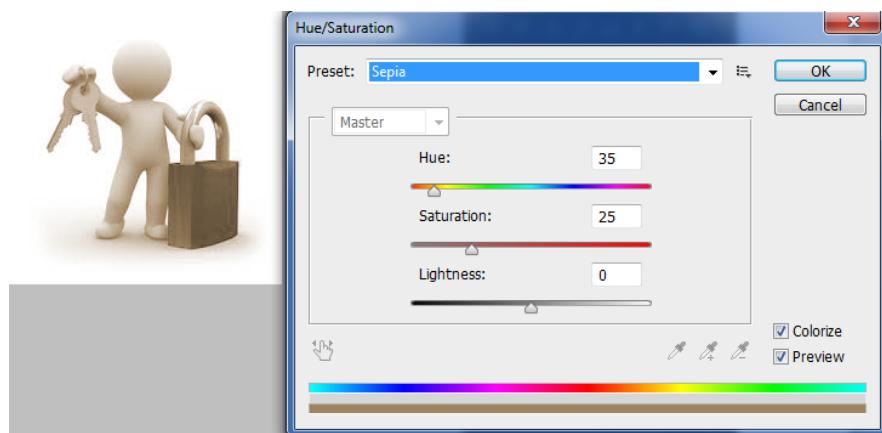
ຮູບ 9.9 ຮູບທີ່ກຳປົງນໃຫ້ຄືຮູບສີເກົ່າເມື່ອເລືອກ Preset ເລືອກແບບ Old Style

➤ Red Boost: ແມ່ນເນັ້ນໃສ່ສີແດງ



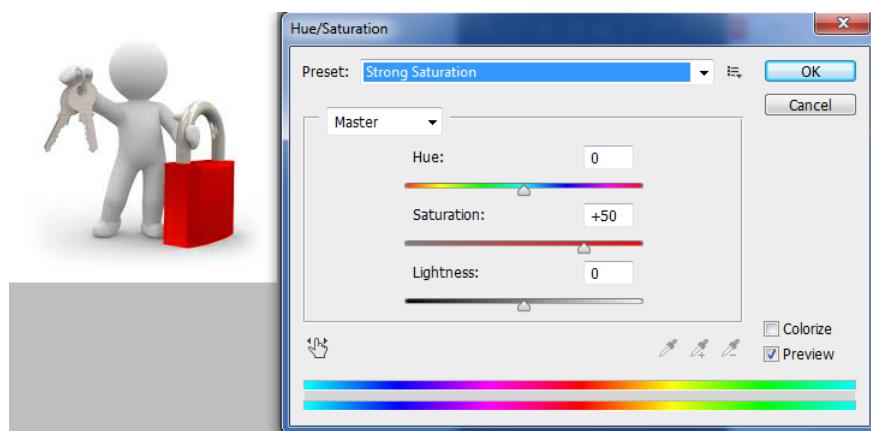
ຮູບ 9.10 ສີແດງພາຍໃນຮູບ ຖືກປັບໃຫ້ເຂັ້ມຂຶ້ນເມື່ອເລືອກ Preset ເລືອກແບບ Red Boost

➤ Sepia: ແມ່ນປັບໃຫ້ຮູບເປັນໂທນສິນ້າຕາມແກ່



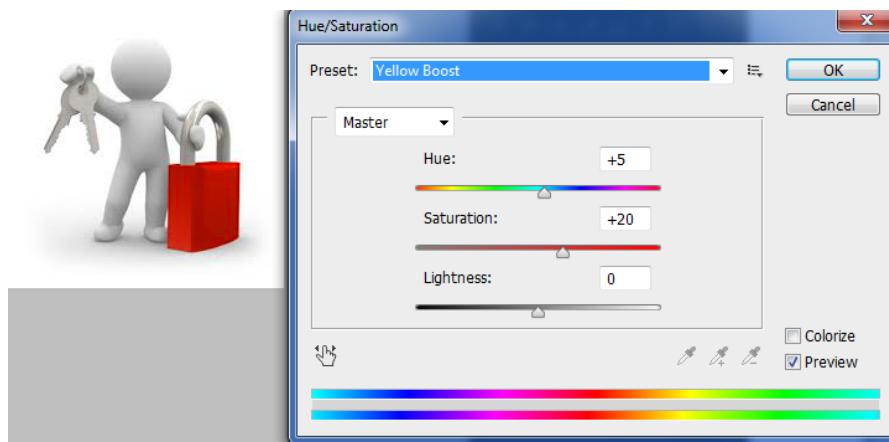
ຮູບ 9.11 ຮູບຖືກປັບໃຫ້ເປັນສິນ້າຕາມເມື່ອເລືອກ Preset ເລືອກແບບ Sepia

➤ Strong Saturation: ແມ່ນການແນ້ນສີທີ່ເດັ່ນທີ່ສຸດໃນພາບເພີ່ມຂຶ້ນອີກ



ຮູບ 9.12 ທຸກສີໃນຮູບຖືກປັບໃຫ້ເຂັ້ມຂຶ້ນເມື່ອເລືອກ Preset ເລືອກແບບ Strong Saturation

- Yellow Boost: ແມ່ນເນັ້ນໃສ່ສີເງິນ



ຮູບ 9.13 ສີເງິນໃນຮູບຖືກປັບເດັ່ນຂຶ້ນເມື່ອເລືອກ Preset ເລືອກແບບ Yellow Boost

- ສ່ວນ Custom ແມ່ນໃຫ້ປັບສີ ແລະ ແສງຕາມໃຈໂດຍການເລືອນແຖບ ສີ (Hue), ຄວາມເຂັ້ມຂອງສີ (Saturation) ແລະ ແສງ (Lightness)
- ສ່ວນທີ່ Colorize ຖ້າເລືອກ ໃສ່ຫ້ອງນີ້ຮູບພາບທັງໝົດຈະຖືກປັບໃຫ້ເປັນໂທນີ້ ດຽວກັນ ແລະ Preview ແມ່ນເລືອກເບິ່ງການປົ່ງແປງຂອງຮູບໃນເວລາມີການປັບຄ່າ ຕ່າງໆ. ຖ້າປັບຄ່າຕ່າງໆໄດ້ຕາມຕ້ອງການແລ້ວກໍ່ຄລິກປຸ່ມ OK.

9.2.3. ເຄື່ອງມື Selection



9.13 ກຸມເຄື່ອງມື Selection(Selection Tools)

ເຄື່ອງມື Selection ເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນທີ່ໄດ້ໃຊ້ເປັນປະຈຳເມື່ອຕ້ອງການ ບັນແຕ່ງພາບ, ຕັດ ຕໍ່ພາບ ຫຼືໃຊ້ໃນການ ຍ້າຍຮູບພາບໃນສ່ວນໄດ້ສ່ວນນີ້. ເຄື່ອງມື Selection ມີຫຍາຍໂຕໃຫ້ເລືອກໃຊ້ ໃຫ້ເໜາະສົມກັບສະພາບຂອງຮູບທີ່ຕ້ອງການຢ່າກເລືອກໄດ້ຍີ່ກຸມເຄື່ອງມື Selection ປະກອບດ້ວຍ

- Move Tool: ແມ່ນເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເຄື່ອນຍ້າຍວັດຖຸທີ່ໄດ້ຈາກການ Select
- ກຸມຂອງ Marquee Tool: ເຊິ່ງໃນກຸມນີ້ປະກອບມີ Selection ຍ່ອຍຕື່ມອີກຄື
 - Rectangular Marquee Tool: ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ເລືອກພື້ນທີ່ເປັນຮູບສີແຈ
 - Elliptical Marquee Tool: ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ເລືອກພື້ນທີ່ເປັນຮູບແອນລິບ

➤ Single Column Marquee Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกพื้นที่ตามลักษณะที่ต้องการ
กว้างพูน 1 Pixel

➤ Single Row Marquee Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกพื้นที่ตามลักษณะของความ
กว้างพูน 1 Pixel

 กุ่มของ Magnetic lasso Tool ในรูมนี้ประกอบด้วย:

➤ Lasso Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกรูปได้โดยอิสระ (ได้ตามภาพลาก Mouse บล็อกด้วย
มือชี้แบบนั้น)

➤ Magnetic Lasso Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกรูปได้โดยอิสระถูกันกับ Lasso
Tool และมีคุณลักษณะพิเศษถูกันกับ Lasso ภาพลาก Mouse ภาพเลือกรูปของ
เครื่องมือจะติดไปกับขอบของจุดที่มีสีแตกต่างกันพายในรูปหันที่

➤ Polygonal Lasso Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกรูปได้โดยอิสระแต่ก้าวละเลือกจะ
เป็นเส้นชื่อ

 กุ่มของ Magic Wand tool ประกอบด้วยเครื่องมี 2 โหมด:

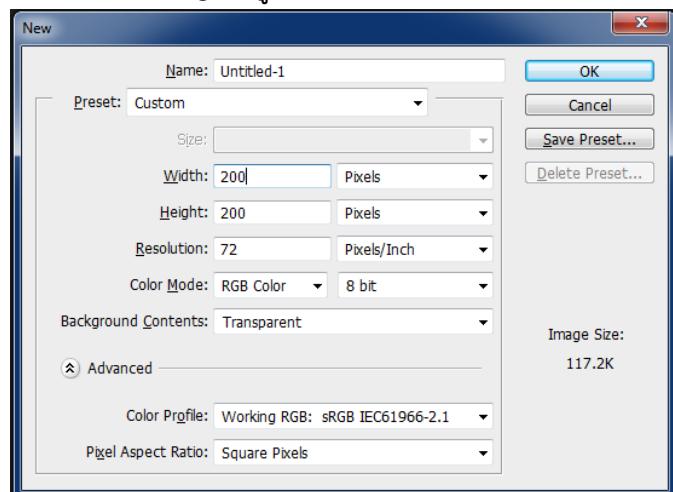
➤ Quick Selection Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกรูปที่เรียกว่าด้วยการแต้มใส่
บ่องที่ต้องการเลือก.

➤ Magic Wand Tool: เป็นเครื่องมือที่ใช้เลือกรูปในบล็อกเวนที่มีสีคล้ายกัน.

9.2.4. สาขางานบับแต่งพabayสำลับใช้รับเว็บไซ

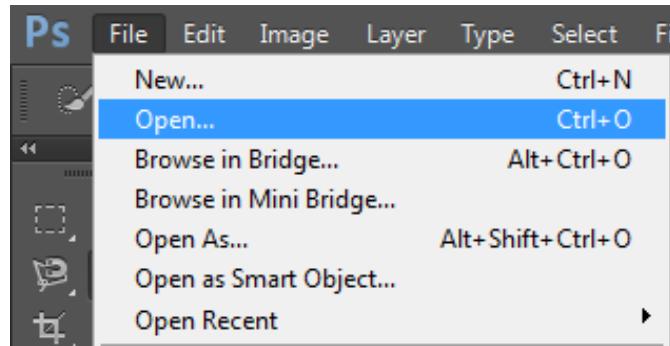
ในหัวข้อนี้เป็นงานสาขางานให้เขียนขึ้นตอนต่อๆ กันในงานบับแต่งพabayเบื้องต้นจินเติงงาน
บันทึก File สำลับใช้ในงานส้างเว็บไซโดยมีรายละเอียดดังลุ่มมี:

1. ภ่อนที่จะนำรูปไปใช้ในรับเว็บไซต์ต้องได้ออกแบบตัวแปรและต้องรูปขนาดที่เหมาะสม
สมชองรูปที่จะใช้โดยในตัวอย่างนี้จะรูปที่มีขนาด 200x200 pixels. สำนักต้องส้าง
รูปขึ้นมาใหม่โดยตั้งค่าต่อไปนี้:

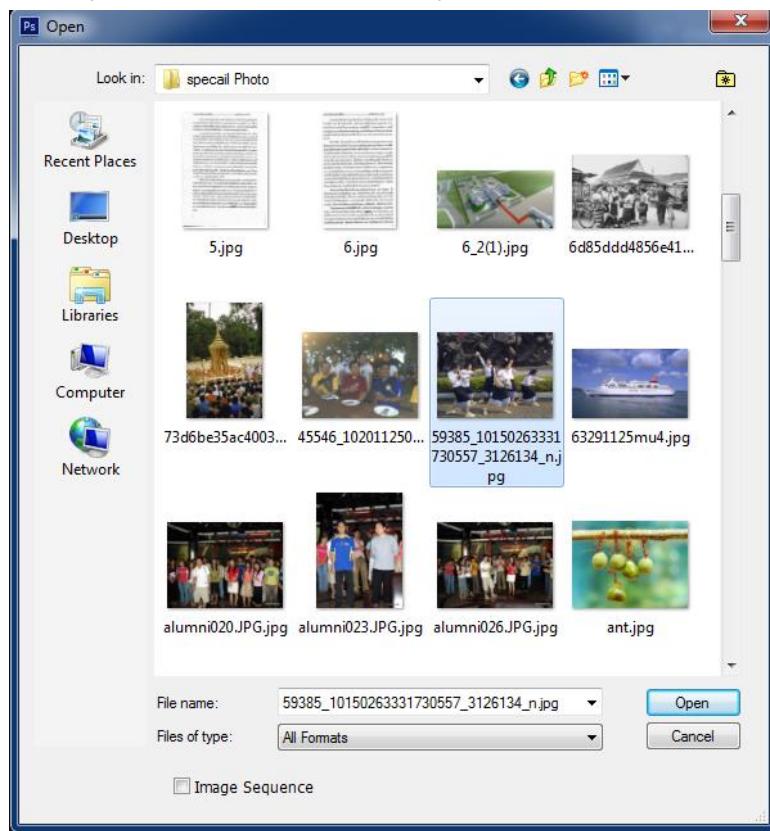


รูป 9.14 งานส้าง File ใหม่ที่มีขนาด 200x200 Pixels

2. เปิดรูปที่ต้องการจะบีบแต่งด้วยภารกิจ File > Open > เลือกรูปที่ต้องการ > กดปุ่ม Open.

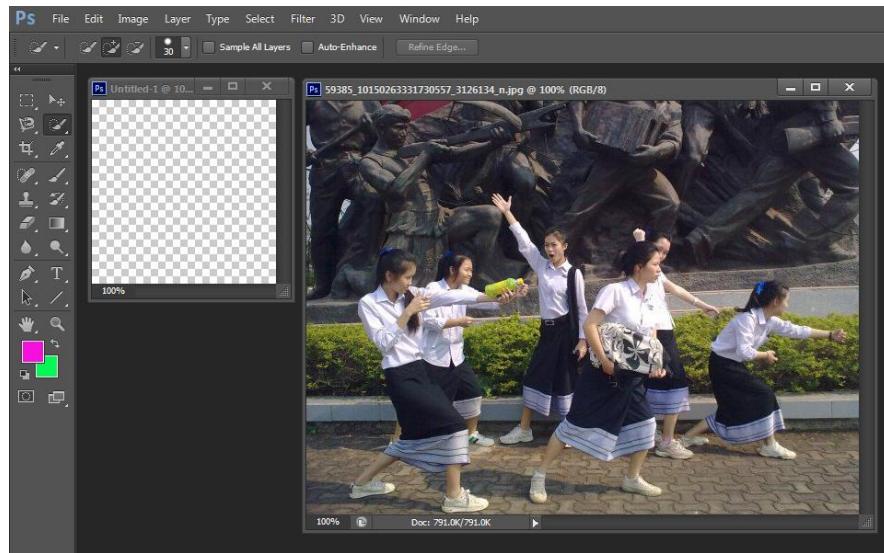


รูป 9.15 ขั้นตอนภารกิจเปิดรูปที่ต้องการดัดแปลง

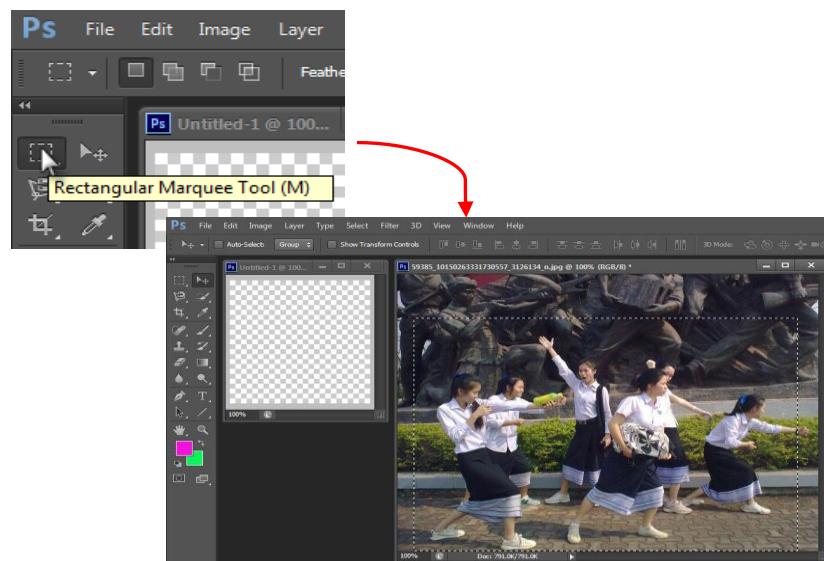


รูป 9.15 เลือกເອົາຮູບທີ່ຕ້ອງການແລ້ວເປັດ

3. ຈາກນັ້ນຈະໄດ້ຜົນລັບດັ່ງຮູບ 9.16 ແລ້ວໃຊ້ເຄື່ອງມື Rectangular Marquee Tool ຫຼືກິດ M ເພື່ອເລືອກເອົາຮູບໃນບໍລິເວນທີ່ຕ້ອງການ

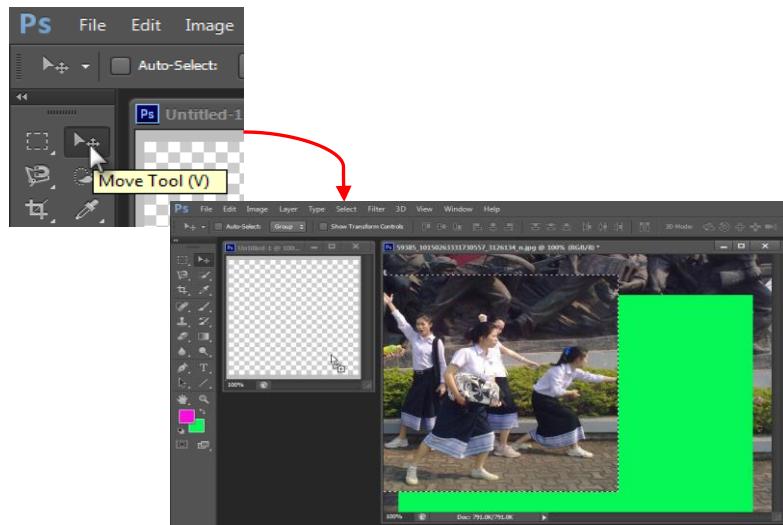


ຮູບ 9.16 ເມື່ອສ້າງ File ໃໝ່ ແລະ ເປີດຮັບຮູບທີ່ດັດແປງຂຶ້ນມາ



ຮູບ 9.17 ເລືອກເຄື່ອງມີ Rectangular Marquee Tool ແລ້ວເລືອກບໍລິເວນທີ່ຕ້ອງການ

4. ຈາກນັ້ນຍ້າຍບໍລິເວນຮູບທີ່ຖືກເລືອກໄປໃສ່ File ຮູບທີ່ສ້າງຂຶ້ນໃໝ່ໂດຍການຄົກທີ່ເຄື່ອງມີ Move Tool ຫຼືກິດ V ແລ້ວກິດ Mouse ຄ້າງໄວ້ໃແລ້ວລາກໄປປະໃສ່ File ຮູບໃໝ່ດັ່ງຮູບ 9.18



ຮູບ 9.18 ນຳຮູບຈາກສ່ວນທີ່ເລືອໄປໃສ File ໃໝ່ໄດ້ໃຊ້ເຄື່ອງມື Move Tool

5. ເມື່ອນຳຮູບມາໃສ່ໃນ File ໃໝ່ແລ້ວເຫັນວ່າຮູບທີ່ເອົາມາໃສ່ແມ່ນບໍ່ທັນພິດ, ສະນັ້ນຈະຕ້ອງໄດ້ບັບຂະໜາດຂອງຮູບໂດຍການຄລິກທີ່ Edit > Free Transform ຫຼືຈະກົດ Ctrl+T ກໍ່ໄດ້ແລ້ວນຳ Mouse ໄປດຶງຕາມຂອບເສັນ Free Transform ດັ່ງຮູບ 9.19



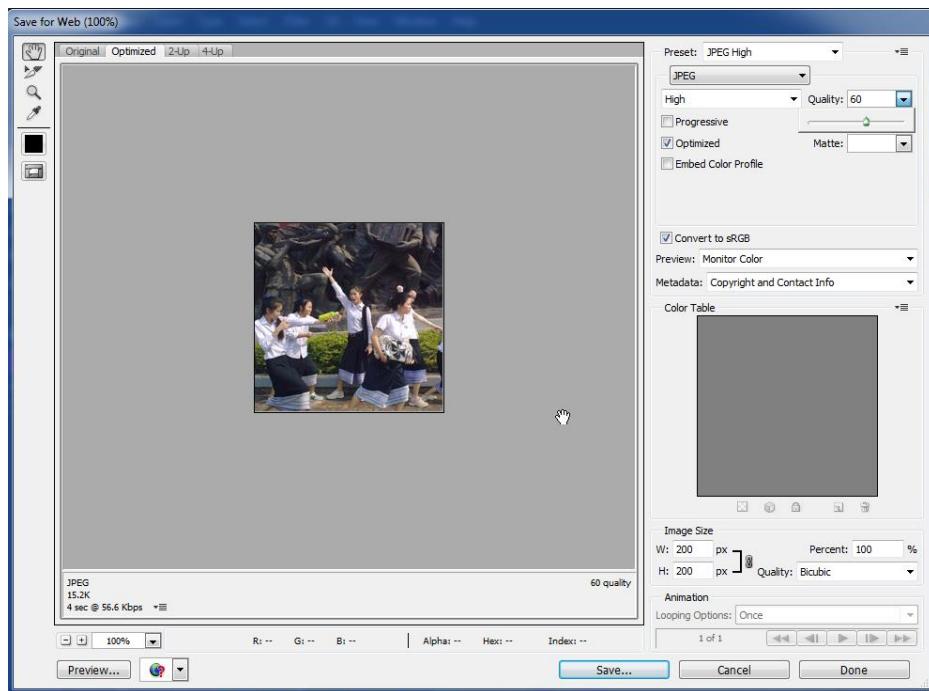
ຮູບ 9.19 ການບັບຂະໜາດຂອງຮູບດ້ວຍ Free Transform

6. เมื่อปั๊บได้ตามขั้นตอนที่ต้องการแล้วใช้กีดปุ่ม Enter เพิ่ง Keyboard



รูป 9.20 ปั๊บรูปได้ตามขั้นตอนที่ต้องการแล้วกีดปุ่ม Enter

7. ต่อไปเมื่อกำหนดที่ก้าวถัดไปคือ File > Save for Web หรือ กีด Alt+Shift+Ctrl+S เพื่อบันทึกรูปสำลับໃຊ้ในงานส้างเว็บโดยจะเป็นรูปที่ได้จาก Step 9.21



รูป 9.21 ขั้นตอน Save for Web

ขั้นตอนที่ 7: ในขั้นตอนนี้จะบันทึกรูปสำลับนี้ให้สามารถนำไปใช้ในเว็บไซต์ได้ เช่น นามบัตร หรือในเว็บไซต์ ฯลฯ จึงแนะนำให้เลือกไฟล์นามบัตร (.HTML) หรือไฟล์ภาพ (.JPG, .PNG, .GIF) แล้วบันทึกไฟล์ที่ต้องการใช้ในเว็บไซต์.

➤ ຖ້າທາກຮູບທີ່ຈະບັນທຶກເປັນຮູບຖ່າຍ, ນາມສະກຸນທີ່ເໝາະສົມກັບຮູບປະເພດນີ້ຈະແມ່ນ .JPEG ພັອມທັງສາມາດປັບຮູບຕາມຄຸນນະພາບຂອງຮູບຕາມໄດຍທີ່ວ່າໄປແລວຈາກພາບຖ່າຍທີ່ສົມບູນແລວເວລາທີ່ຕ້ອງການ Save for Web ຄຸນນະພາບຂອງຮູບທີ່ເໝາະສົມແມ່ນ 60%ກໍ່ພຽງຟໍແລວ, ຖ້າຄຸນນະພາບຂອງຮູບສູງຈະເຮັດໃຫ້ຂະໜາດຂອງ File ຮູບໃຫຍ່ນຳຈະສົ່ງໄສໃຫ້ການສະແດງຜົນເທິງໜ້າເວັບ.

➤ ໃນກໍລະນີຮູບທີ່ຈະບັນທຶກເປັນຮູບ Vector ຫຼືເປັນຮູບແຕ່ມທີ່ມີການປະສົມສືບໍ່ສັບຊອນ, ນາມສະກຸນທີ່ເໝາະສົມກັບຮູບປະເພດນີ້ຈະແມ່ນ .GIF ໄດຍການບັນທຶກຮູບທີ່ເປັນນາມສະກຸນ .GIF ຕ້ອງໄດ້ກຳນົດຄ່າຂອງສີທີ່ຈະໃຊ້ໃນການປະກອບສ້າງເປັນຮູບເຊິ່ງມີຕັ້ງແຕ່ 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 ແລະ 256 ເພາະຍິ່ງໃຊ້ສີຫຼາຍເຮັດໃຫ້ຮູບຊັດເຈນຂຶ້ນແລະກໍ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ຂຶ້ນໄປນຳ.

➤ ສ່ວນຮູບພາບທີ່ຕ້ອງການບັນທຶກຫາກຕ້ອງການໃຫ້ມີພື້ນຫຼັງເປັນແບບໂປ່ງໃສ(Transparency), ນາມສະກຸນຂອງຮູບທີ່ເໝາະທີ່ສຸດແມ່ນ .PNG ແລະຮູບປະເພດນີ້ມີໃຫ້ເລືອກນຳກັນ 2 ຊະນິດຄື: PNG-8 ແລະ PNG-24 ເຊິ່ງແນ່ນອນວ່າ PNG-24 ຄະນິຄວາມຄົມຊັດຂອງຮູບຫຼາຍກວ່າແລະກໍ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ກວ່າ.

8. ອີງໃສ່ຮູບຕົວຢ່າງທີ່ເປັນຮູບຖ່າຍສະນັ້ນໃນຂັ້ນຕອນນີ້ຕ້ອງເລືອກການບັນທຶກເປັນຮູບນາມສະກຸນ .JPEG > ແລ້ວກໍ່ກົດປຸ່ມ Save > ເລືອກບ່ອນຈັດເກັບ > ຕັ້ງຊື່ໃຫ້ກັບຮູບ > ແລ້ວກໍ່ກົດປຸ່ມ Save ອີກຄັ້ງ.

ບົດທີ 10 ການອັບໂຫຼດ(Upload) ເວັບໄຊຂຶ້ນ Server

ເມື່ອສ້າງເວັບໄຊສໍາເລັດ, ຂັ້ນຕອນຕໍ່ໄປແມ່ນການເອົາເວັບໄຊທີ່ສ້າງຂຶ້ນເຜີຍແຜ່ເທິງ Internet ຫຼື ທີ່ເອີ້ນວ່າອັບໂຫຼດ(Upload) ໂດຍປົກກະຕິແລ້ວສາມາດອັບໂຫຼດເວັບໄຊໄດ້ໝາຍວິທີເຊັ່ນ: ອັບໂຫຼດຜ່ານ Software ທີ່ໃຊ້ໃນການສ້າງເວັບໄຊ, ອັບໂຫຼດຜ່ານລະບົບ File Manager ຂອງຜູ້ໃຫ້ບໍລິການເຊົ້າເນື້ອທີ່ຝາກເວັບ(Web hosting). ແຕ່ວິທີ່ຈໍາກຳຕໍ່ສຸດແລະເປັນທີ່ນີ້ຍືມກັນແມ່ນການອັບໂຫຼດໂດຍໃຊ້ໄປຮັບຮັບການທີ່ສາມາດອັບໂຫຼດຜ່ານ FTP protocol ເພາະສາມາດໂອນທ່າຍຂຶ້ນໄດ້ໄວ ແລະ ມີປະສິດທິພາບ.

ແຕ່ງໆອນຈະອັບໂຫຼດໄດ້ຢ່າລິມວ່າຕ້ອງຈົດທະບຽນ Domain ແລະ ເຊົ້າ Hosting ເສຍກ່ອນ. ເຊິ່ງໃນປະຈຸບັນການຈົດທະບຽນ Domain ແລະ ເຊົ້າ Hosting ສາມາດຮັດໄດ້ບໍ່ຢາກ ແລະ ໃນລາວເອງກໍມີຜູ້ໃຫ້ບໍລິການຢູ່ໝາຍບໍລິສັດເຊັ່ນ: <http://www.punlaohosting.com> <http://hosting4lao.com>, ແລະ <http://laowebhosting.com> ເລີ່ມນີ້ເປັນຕົ້ນ.

10.1. ຮັ້ງກັບໂປຣແກຣມທີ່ໃຊ້ສໍາລັບອັບໂຫຼດ FileZilla

FileZilla ເປັນໂປຣແກຣມທີ່ໃຊ້ຕິດຕໍ່ກັບ FTP Server ເພື່ອດາວໂຫຼດ(Download) ຫຼື ອັບໂຫຼດ(Upload) File ແລະ ຍັງຮອງຮັບການຖ່າຍໂອນ File ຍ່າງປອດໄພຜ່ານ SSH(SFTP) ອີກດ້ວຍ, ນອກຈາກນີ້ໜາກມີກໍລະນີເກີດຂຶ້ນຜິດພາດໃນລະຫວ່າງການອັບໂຫຼດ ຫຼື ດາວໂຫຼດ FileZilla ກໍສາມາດຮອງຮັບຕໍ່ສະຖານະການດັ່ງກ່າວ ແລະ ຍັງເຮັດວຽກໄດ້ດີຜ່ານ Firewall ແລະ Proxy ອີກດ້ວຍ. ເນື້ອງຈາກ FileZilla ສາມາດໃຊ້ງານໄດ້ງ່າຍ ແລະ ຜູ້ໃຊ້ສາມາດຮຽນຮູ້ການໃຊ້ວຽກໄດ້ຢ່າງວ່ອງໄວຈຶ່ງເປັນທີ່ນີ້ຍືມໃຊ້ຂອງບັນດານັກພັດທະນາເວັບຢ່າງກວ້າງຂວາງ. ທີ່ສໍາຄັນ FileZilla ເປັນໂປຣແກຣມປະເຍດ Opensource ທີ່ສາມາດຮັດວຽກກັບໝາຍລະບົບປະຕິບັດການເຊັ່ນ: Windows, Linux ແລະ Mac. ເນື້ອຕ້ອງການຢາກນຳໃຊ້ກໍດາວໂຫຼດໄດ້ຟຣີຈາກ <https://FileZilla-project.org/download.php>. ໂດຍມີຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ເຊົ້າໄປທີ່ <https://FileZilla-project.org/download.php>. ຈະມີໜ້າໃຫ້ເລືອກວ່າຈະດາວໂຫຼດ FileZilla ສໍາລັບລະບົບປະຕິບັດການໄດ້ງ່າຍ 10.1

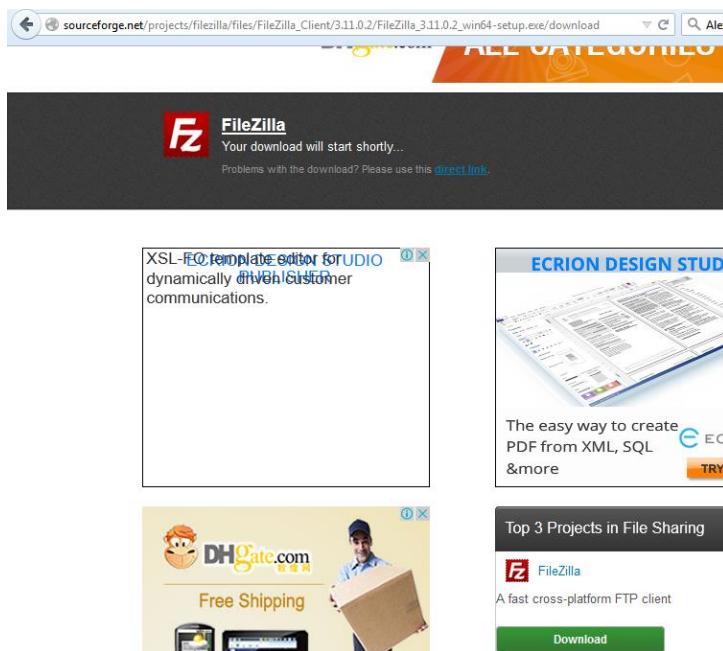


ຮູບ 10.1 ໜ້າ Link ສໍາລັບດາວໂຫຼດ FileZilla

ໃນບົດນີ້ໃຫ້ເລືອກ FileZilla_3.11.0.2_Win64-setup.exe

2. ເມື່ອຄລິກແລ້ວຈະ Link ໄປທານ້າ

http://sourceforge.net/projects/FileZilla/files/FileZilla_Client/3.11.0.2/FileZilla_3.11.0.2_win64-setup.exe/download ດັ່ງຮູບ 10.2 ມາເຖິງຂັ້ນຕອນນີ້ຢ່າຕົກໃຈວ່າຄລິກມາຕົກທາງແລ້ວຫຼື່ບໍ່, ເນື່ອງຈາກ FileZilla ເປັນໂປຣແກຣມປະເພດ Opensource ສະນັ້ນ File ຂອງ FileZilla ຈຶ່ງຕືກນຳມາຝາກໄວ້ໃນເວັບໄຊ <http://sourceforge.net> ໃຫ້ ຄລິກ Download ເພື່ອດາວໂຫຼດໂປຣແກຣມມາເກັບໄວ້ໃນເຄື່ອງ



ຮູບ 10.2 ຫັ້າຕ່າງສໍາລັບດາວໂຫຼດ FileZilla

3. ຫຼັງຈາກດາວໂຫຼດແລ້ວໃຫ້ ຕິດຕັ້ງ(Install) ເພື່ອນກັບໂປຣແກຣມທົ່ວໄປ

10.2 ການກະກຽມກ່ອນການອັບໂຫຼດ

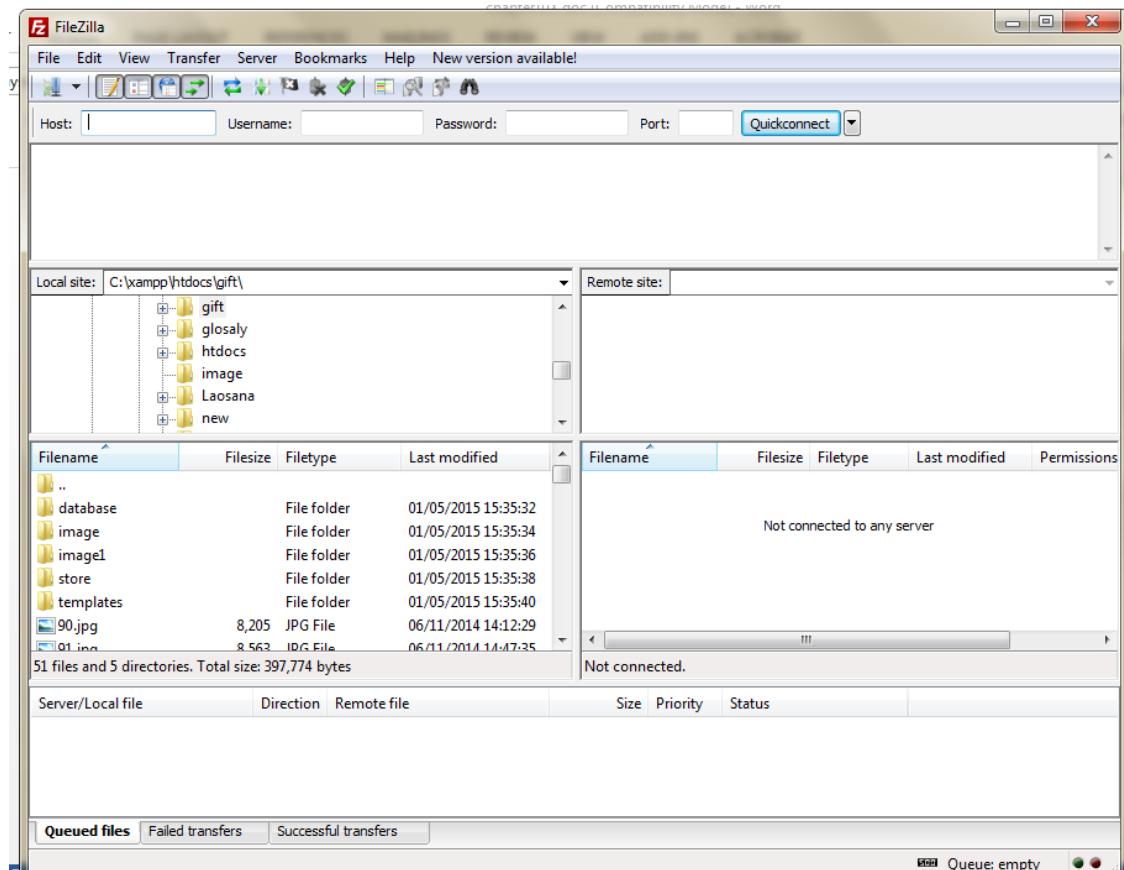
ນອກຈາການສ້າງໜ້າ Webpage ຕ່າງໆຂອງເວັບໄຊສໍາເລັດແລ້ວ, ສ່ວນສໍາຄັນອີກຢ່າງໜຶ່ງກ່ອນຈະອັບໂຫຼດໄດ້ກໍາຄືຕ້ອງຈົດທະບຽນ Domain ແລະ ເຊົາ Hosting ເສຍກ່ອນ. ເຊິ່ງໃນປະຈຸບັນການຈົດທະບຽນ Domain ແລະ ເຊົາ Webhosting ສາມາດເຮັດໄດ້ບໍ່ຢາກ ແລະ ໃນລາວເອງກໍມີຜູ້ໃຫ້ບໍລິການຢູ່ຫຼາຍບໍລິສັດທີມີມາຕະຖານການໃຫ້ບໍລິການດີເຊັ່ນ:

<http://www.punlaohosting.com>, <http://hosting4lao.com>, ແລະ <http://laowebhosting.com> ເປັນຕົ້ນ. ຫຼັງຈາກລົງທະບຽນສໍາເລັດແລ້ວຜູ້ບໍລິການ Webhosting ຈະສົ່ງຂໍ້ມູນທີ່ຈໍາເປັນທີ່ໃຊ້ໃນການຈັດການເວັບໄຊເມື່ອອັບໂຫຼດຂຶ້ນ Server ເຊັ່ນ: Database User ແລະ Password, ftp user ແລະ Password

10.3 ການອັບໂຫຼດ File ຂຶ້ນ Server

ການອັບໂຫຼດເວັບໄຊຂຶ້ນເທິງ Server ມີຂັ້ນຕອນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ເປີດໂປຣແກຣມ FileZilla ຂຶ້ນມາດັ່ງສູບ 10.3

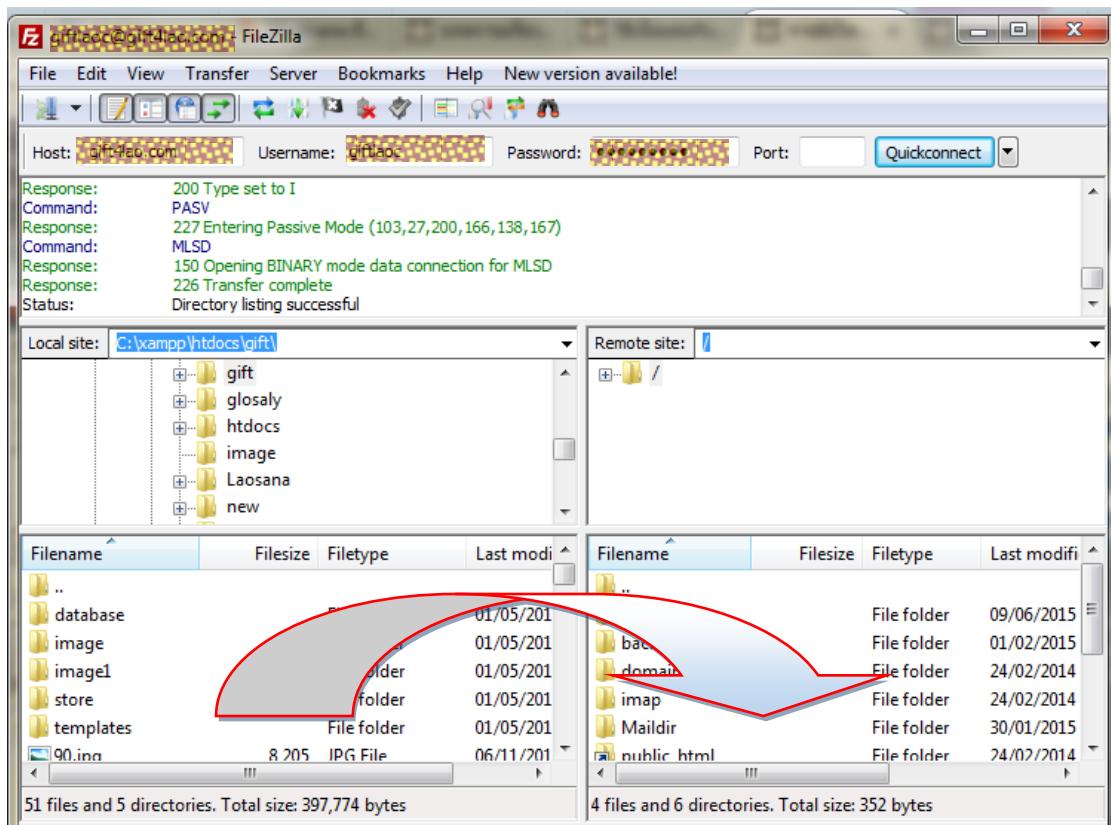


ສູບ 10.3 ພັນຕາງຂອງໂປຣແກຣມ FileZilla ເນື້ອຖືກເປີດຂຶ້ນມາໃໝ່

2. ໃສ່ Host, User name ແລະ Password ໃສ່ textbox ທີ່ກໍານົດດັ່ງສູບ 10.4.
> ກົດ Quickconnect ເພື່ອເຊື່ອມຕໍ່ກັບ Server

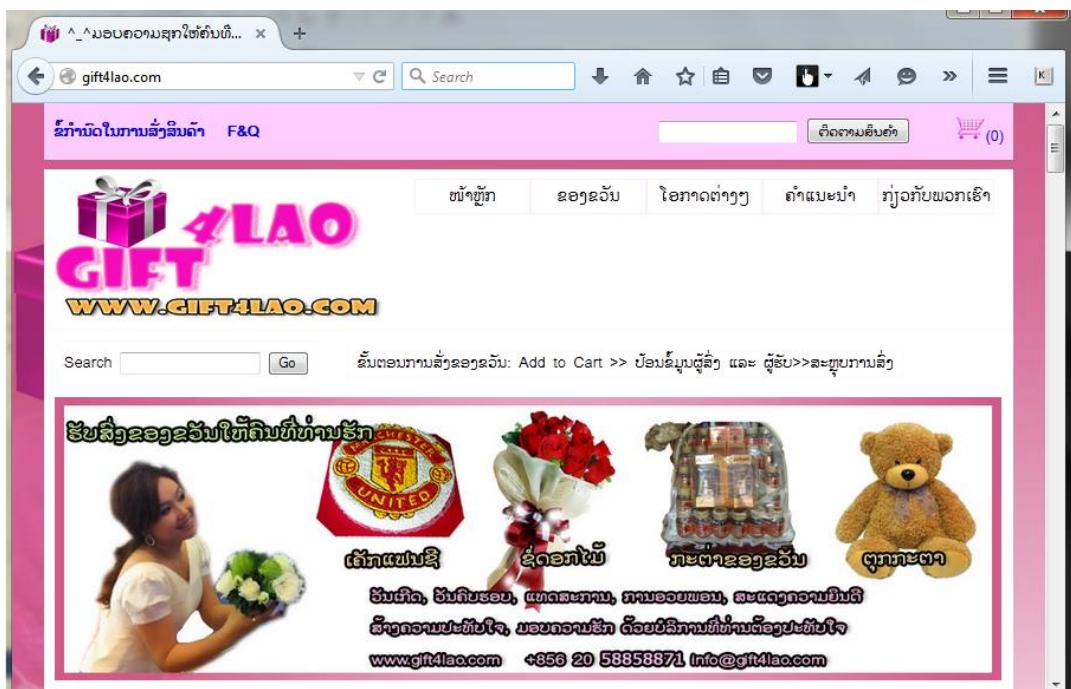
ໝາຍເຫດ: ສ່ວນ Port ບໍ່ຈໍາເປັນຕ້ອງໃສ່ກໍໄດ້ເພາະລະບົບນຳໃຊ້ Port 21 ໃຫ້
ອັດຕະໂນມັດ ແລະ ສ່ວນໃຫຍ່ຜູ້ໃຫ້ບໍລິການ Webhosting ມັກຈະເປີດບໍລິການ
ໃຫ້ໃຊ້ Port ນີ້, ແຕ່ຖ້າໜາກມີບໍລິການທີ່ໃຫ້ໃຊ້ Port ອື່ນກໍສາມາດລະບຸໄດ້.

3. ເນື້ອການເຊື່ອມຕໍ່ສໍາເລັດຜົນຈະປະກິດເຫັນໜັງຕ່າງຂອງ FileZilla ທີ່ມີຄວາມ
ຄ້າຍຄືກັບໜັງ Explorer ຂອງ windows > ທີ່ຫຼອງ local site ແມ່ນສະແດງ
ລາຍການທີ່ຢູ່ຂອງບັນດາ File ເອກະສານທີ່ຢູ່ໃນເຄື່ອງໃຫ້ select ເອົາ File ທີ່
ຕ້ອງການອັບໂຫຼດແລ້ວລາກໄປໃສ່ ເບີ້ງ Remote site ກໍສໍາເລັດການອັບໂຫຼດ



ຮູບ 10.4 ຂໍ້າຕ່າງຂອງໄປຣແກນມ FileZilla

ຈາກນີ້ກໍສາມາດເຂົ້າໄປໃນ Web browser ເພື່ອເປີດເບິ່ງເວັບທີ່ອັບໂຫຼດສຳເລັດໄດ້ເລີຍ



ຮູບ 10.5 ເວັບໄຊທີ່ອັບໂຫຼດສຳເລັດ

ເອກະສານອ້າງອີງ

- [1] ປິຍະ ນາກສົງ ແລະ ມະນີນຸດ ສະໜາມໝູ່, ອອກແບບແລະສ້າງເວັບໄຊ, ຊຸມພຣີໄຟ, 2013
- [2] ພັນຈັນ ທະນະວັດສະຖານ, ອອກແບບແລະສ້າງເວັບສວຍດ້ວຍ Dreamweaver CS6 ສະບັບສົມບູນ, ຊຸມພຣີໄຟ, 2013
- [3] ກົງດຕິພິງ ບຸນຈິດ, ອຸ່ມື ດຣັມວັວິເວ ຄົມ, Dreamweaver CS6 Professional Guide ສະບັບສົມບູນ, ໄອດີຊີພຣີເມຍ 2013
- [4] www.w3schools.com, 2014
- [5] www.thaicreat.com, 2014

ພິມທີ່ໄຮງພິມກອງຫັບ

ພິມຄັ້ງທີ1, ປີ 2015 ຈຳນວນ 100 ຫົວ

ຫ້າມກ່າຍ ຫຼື ພິມຈຳໜ່າຍ ບໍ່ວ່າສ່ວນໃດ ສ່ວນໜຶ່ງຂອງປິ້ນຫົວນີ້

ນອກຈາກໄດ້ຮັບ ອະນຸຍາດຈາກ ຄະນະວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ ມຊ

(ສະຫງວນລິຂະສິດ)