



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ โทร.๒๒๓๕

ที่ E สบอ(พ.น.)๐๒/ ๒๕๖๐ /๒๕๖๐ วันที่ ๗ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง ขอส่งรายงานผลการดำเนินงานโครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ ๒)

เรียน ผส.บอ. ผ่าน ผจน.บอ. และ ผปบ.บอ.

ตามที่ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ ได้รับจัดสรรงบประมาณ แผนงานพื้นฐานด้านการจัดการน้ำและสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืน รายการค่าศึกษางานซ่อมแซมและงานปรับปรุงระบบชลประทาน โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ ๒) เป็นจำนวนเงิน ๘๐๐,๐๐๐ บาท นั้น

โครงการดังกล่าวได้ดำเนินการสำเร็จเรียบร้อยแล้ว ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ จึงขอส่งรายงานผลการดำเนินงานโครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ ๒) เพื่อใช้ประโยชน์และเผยแพร่แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

(นายสมบัติ สาลีพัฒนา)

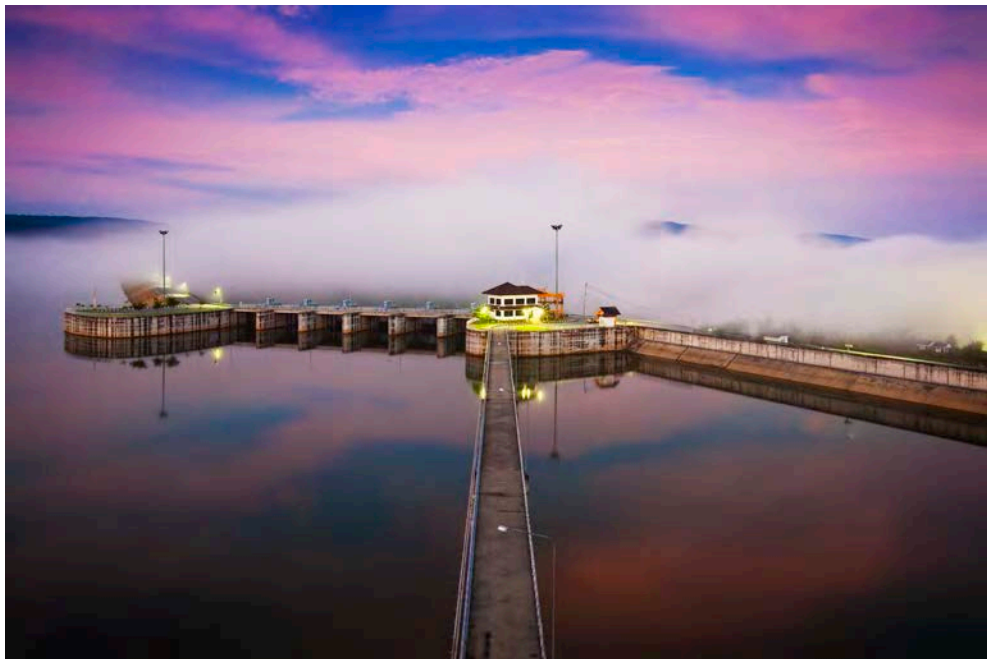
พ.น.บอ



กรมชลประทาน

กระทรวงเกษตรและสหกรณ์

รายงานผลการดำเนินงานโครงการปรับปรุงฐานข้อมูล
ด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2)



ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ
สำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา
ตุลาคม 2560

เอกสาร	โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2)	
ที่ปรึกษา	นายเลิศชัย ศรีอนันต์ นายประยูร เย็นใจ นายสมบัติ สาลีพัฒนา นายณรงค์ศักดิ์ ปิณฑิษฐ์	ผู้อำนวยการสำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา ผู้อำนวยการส่วนบริหารจัดการน้ำ หัวหน้าฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ หัวหน้าฝ่ายจัดสรรน้ำและปรับปรุงระบบชลประทาน โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษาลำปาว สขป.6
ผู้จัดทำเอกสาร	นายอุลิต รัตนตั้งตระกูล	วิศวกรชลประทานชำนาญการ
หน่วยงานเผยแพร่	ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ สำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา กรมชลประทาน โทร. 0-2241-5052 E-Mail Address : dowmd99@gmail.com	

คำนำ

จากการประเมินฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาปี พ.ศ.2558 ฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่ 5 โครงการชลประทานมหาสารคาม ได้มีการจัดทำรูปแบบฐานข้อมูลที่เข้าใจง่าย รายละเอียดครบถ้วน รูปแบบสวยงามเหมาะสมที่นำไปเป็นแบบอย่างให้กับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาอื่นๆ ซึ่งหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่ 5 ขณะนั้น ได้นำโปรแกรม AutoPlay Menu Builder มาประยุกต์ใช้ในการรวบรวมฐานข้อมูลต่างๆ ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำได้สังเกตเห็นว่า โปรแกรมดังกล่าวจะเป็นประโยชน์แก่หัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาต่างๆ ในการที่จะยึดเป็นแบบอย่างในการจัดทำฐานข้อมูล จึงได้จัดทำเป็นคู่มือประกอบการใช้โปรแกรม AutoPlay Menu Builder ขึ้นมา ในปี พ.ศ. 2559

จากนั้นในปี พ.ศ. 2560 ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ได้มีแนวความคิดที่จะถ่ายทอดความรู้ที่เกี่ยวกับการจัดทำฐานข้อมูลระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา โดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ซึ่งในปี พ.ศ.2560 ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ได้ออกไปถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าว ให้กับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดทำฐานข้อมูลของฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา ทั้งในระดับฝ่ายส่งน้ำฯ เอง และระดับสำนักงานชลประทาน โดยดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับ สำนักงานชลประทานที่ 3 รายงานเล่มนี้จึงเป็นรายงานสรุปผลการดำเนินงาน “โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2)”

อุลิต รัตนตั้งตระกูล
วิศวกรชลประทานชำนาญการ
ตุลาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	I
สารบัญ	II
สารบัญตาราง	III
สารบัญรูป	IV
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมา	1-1
1.2 วัตถุประสงค์	1-2
1.3 ขอบเขตการดำเนินโครงการ	1-2
1.4 ประโยชน์ที่ได้รับ	1-3
บทที่ 2 คู่มือการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder	
2.1 แนะนำโปรแกรม	2-1
2.2 เมนูต่างๆบน AutoPlay Menu Builder	2-4
2.3 ปุ่มควบคุม (Control)	2-12
2.4 การปรับแต่งคุณสมบัติของปุ่มควบคุม	2-15
2.5 การทำงานของปุ่มควบคุม	2-38
2.6 การสร้างเมนูเพื่อใช้งาน	2-43
2.7 ไฟล์แนะนำที่จะไปใช้งาน	2-49
บทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน	
3.1 การดำเนินงานถ่ายทอดองค์ความรู้	3-1
บทที่ 4 ปัญหาและข้อเสนอแนะ	
4.1 ด้านแผนการดำเนินงาน	4-1
4.2 ด้านเทคนิคการจัดทำฐานข้อมูล	4-1
ภาคผนวก รายชื่อผู้เข้าร่วมการถ่ายทอดองค์ความรู้	

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 แผนดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้การจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder สขป.1-17	1-3
ตารางที่ 2.1 รายละเอียดของต้นแบบ (Gallery) ที่ให้มากับโปรแกรม	2-4
ตารางที่ 2.2 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	2-16
ตารางที่ 2.3 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label	2-18
ตารางที่ 2.4 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Button	2-19
ตารางที่ 2.5 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button	2-21
ตารางที่ 2.6 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label	2-22
ตารางที่ 2.7 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text	2-24
ตารางที่ 2.8 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label	2-26
ตารางที่ 2.9 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape	2-27
ตารางที่ 2.10 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animation	2-29
ตารางที่ 2.11 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text	2-30
ตารางที่ 2.12 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Image	2-31
ตารางที่ 2.13 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box	2-32
ตารางที่ 2.14 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Rich Text	2-33
ตารางที่ 2.15 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player	2-34
ตารางที่ 2.16 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie	2-35
ตารางที่ 2.17 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser	2-36
ตารางที่ 2.18 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player	2-37
ตารางที่ 2.19 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF Viewer	2-37
ตารางที่ 2.20 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower	2-38
ตารางที่ 2.21 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment Shower	2-38
ตารางที่ 2.22 แสดงการทำงานต่างๆ ของปุ่มควบคุม	2-39
ตารางที่ 3.1 แสดงรายชื่อผู้เข้ารับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2)	3-1

สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 โปรแกรม Autoplay Menu Builder	2-1
รูปที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้งานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder	2-2
รูปที่ 2.3 แสดงส่วนต่างๆของโปรแกรม Autoplay Menu Builder	2-3
รูปที่ 2.4 แสดงหน้าต่างเมนู File	2-4
รูปที่ 2.5 แสดงหน้าต่างเมนู Edit	2-5
รูปที่ 2.6 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย General	2-6
รูปที่ 2.7 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Tooltips	2-6
รูปที่ 2.8 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Splash	2-7
รูปที่ 2.9 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย End Screen	2-7
รูปที่ 2.10 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Startup	2-8
รูปที่ 2.11 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Fonts	2-8
รูปที่ 2.12 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Version	2-9
รูปที่ 2.13 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Strings	2-9
รูปที่ 2.14 แสดงหน้าต่างเมนู Page	2-10
รูปที่ 2.15 แสดงหน้าต่างเมนู View	2-10
รูปที่ 2.16 แสดงหน้าต่างเมนูย่อย Options	2-11
รูปที่ 2.17 แสดงหน้าต่างเมนู Tools	2-11
รูปที่ 2.18 แสดงหน้าต่างเมนู Help	2-12
รูปที่ 2.19 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	2-13
รูปที่ 2.20 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	2-14
รูปที่ 2.21 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม	2-15
รูปที่ 2.22 แสดงผังกระบวนการงานของสร้างเมนูของโปรแกรม AMB	2-43
รูปที่ 2.23 แสดงหน้าแรกเมื่อเปิดโปรแกรม Autoplay Menu Builder	2-44
รูปที่ 2.24 แสดงการสร้างโฟลเดอร์ไว้เพื่อเก็บเมนูและข้อมูลต่างๆ	2-44
รูปที่ 2.25 แสดงการหน้า Template ที่จะเลือกใช้	2-45
รูปที่ 2.26 แสดงหน้าต่างการใส่ Password	2-45
รูปที่ 2.27 แสดงการตั้งค่าภาพที่นำมาเป็นพื้นหลัง	2-46

สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 2.28 แสดงภาพพื้นหลังเมนู	2-46
รูปที่ 2.29 แสดงตัวอย่างการสร้างปุ่มควบคุม	2-47
รูปที่ 2.30 แสดงตัวอย่างการใส่การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม	2-48
รูปที่ 2.31 แสดงเมนูที่สร้างเสร็จแล้ว	2-48
รูปที่ 3.1 ประธานที่ประชุมกล่าวเปิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ	3-2
รูปที่ 3.2 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ	3-2
รูปที่ 3.3 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ	3-3
รูปที่ 3.4 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ	3-3
รูปที่ 3.5 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ	3-4
รูปที่ 3.6 ภาพบรรยากาศขณะฝึกปฏิบัติโปรแกรม AutoPlay Menu Builder	3-4
รูปที่ 3.7 แสดงหน้ากากที่เชื่อมโยงไปยังสขป.1 – 17 ซึ่งสร้างโดย AutoPlay Menu Builder	3-5
รูปที่ 3.8 แสดงหน้ากากที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 1	3-6
รูปที่ 3.9 แสดงหน้ากากที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 6	3-6
รูปที่ 3.10 แสดงหน้ากากที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 11	3-7
รูปที่ 3.11 แสดงหน้ากากที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 15	3-7

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา

กรมชลประทานมีโครงการชลประทานและโครงการส่งน้ำและบำรุงรักษากว่า 160 โครงการ และมีฝายส่งน้ำและบำรุงรักษาภายใต้โครงการกว่า 570 ฝาย ซึ่งทำหน้าที่บริหารจัดการน้ำให้กับเกษตรกรและภาคการใช้น้ำอื่นๆ การที่จะบริหารจัดการน้ำให้มีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องมีข้อมูลพื้นฐานที่ถูกต้อง ชัดเจนเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการบริหารจัดการน้ำ ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลด้านปริมาณน้ำฝน ปริมาณน้ำท่า ความต้องการใช้น้ำของพืช ตลอดจนข้อมูลของกลุ่มผู้ใช้น้ำภาคต่างๆ เหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่อการบริหารจัดการน้ำทั้งสิ้น วิธีการจัดเก็บข้อมูลต่างๆ ก็เป็นสิ่งจำเป็นไม่แพ้กัน เนื่องจากแต่ละฝายส่งน้ำและบำรุงรักษามีข้อมูลพื้นฐานเป็นจำนวนมาก การจัดหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ส่วนบริหารจัดการน้ำ สำนักบริหารจัดการน้ำและอุทกวิทยา จึงเล็งเห็นความสำคัญของการบริหารจัดการน้ำ ซึ่งเป็นหนึ่งในประเด็นยุทธศาสตร์กรมชลประทาน จึงได้พยายามที่จะคิดเครื่องมือต่างๆ ที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับหัวหน้าฝายส่งน้ำและบำรุงรักษาทั่วประเทศ ในการที่จะจัดเก็บข้อมูลต่างๆ เพื่อการบริหารจัดการน้ำทำได้ง่ายยิ่งขึ้น ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ได้นำแนวทางการจัดเก็บฐานข้อมูล ที่ได้จากการประเมินฝายส่งน้ำและบำรุงรักษาปีพ.ศ.2558 ของโครงการชลประทานมหาสารคาม มาจัดทำโปรแกรมเพื่อช่วยในการจัดเก็บข้อมูล ซึ่งได้ดำเนินการแล้วเสร็จในปีงบประมาณ 2559 ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 1) และฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำได้มีแนวความคิดที่จะนำไปถ่ายทอดให้หัวหน้าฝายส่งน้ำและบำรุงรักษาทั่วประเทศได้ทดลองใช้ เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยาก และต้องการที่จะปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้นไป รวมถึงแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆที่เกิดขึ้น

จากการดำเนินโครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 1) ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ได้นำโปรแกรม AutoPlay Menu Builder พร้อมคู่มือการใช้งานที่ได้จากปีที่ 1 นำไปถ่ายทอดให้หัวหน้าฝายส่งน้ำและบำรุงรักษาทั่วประเทศ รวมถึงเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการฐานข้อมูลในระดับสำนักงานชลประทาน ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2) โดยได้ดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ “การจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำในระดับฝายส่งน้ำและบำรุงรักษา” ณ ห้องประชุมเตชะเสน 1 สำนักงานชลประทานที่ 3 ในวันที่ 19 เมษายน 2560 โดยมีผู้เข้าร่วมรับฟัง และฝึกปฏิบัติ จำนวนทั้งสิ้น 73 คน

1.2 วัตถุประสงค์

- ถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดทำฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ โดยโปรแกรมใช้ AutoPlay Menu Builder ให้กับหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องในระดับสำนักงานชลประทาน
- รับฟังปัญหา อุปสรรค และข้อคิดเห็น ต่อการใช้โปรแกรม AutoPlay Menu Builder เพื่อใช้ในการปรับปรุง คู่มือการใช้งาน โปรแกรมดังกล่าวให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

1.3 ขอบเขตการดำเนินโครงการ

การดำเนินโครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2) ได้วางแผนการขอบเขตการถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้ง 17 สำนักงานชลประทาน แต่เนื่องจากติดภาระกิจโครงการ 5 ประสาน สืบสานเกษตรทฤษฎีใหม่ ตั้งแต่ช่วงเดือน ตุลาคม 2559 – มกราคม 2560 จึงไม่สามารถดำเนินการได้ตามแผนที่วางไว้ อีกทั้งมีเพียง 3 สำนักงานชลประทาน คือ สำนักงานชลประทานที่ 3, 4 และ 15 ที่ได้แจ้งความประสงค์ที่จะขอรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ แต่ด้วยข้อจำกัดเรื่องเวลา และภาระกิจหลักของฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ทำให้ไม่สามารถดำเนินการได้ครบทั้ง 3 สำนักงานชลประทาน ทำให้สามารถดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ได้เพียงสำนักงานชลประทานที่ 3 แห่งเดียว

นอกจากนี้ยังมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ภายในฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ซึ่งจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ดังกล่าว ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำได้นำโปรแกรม AutoPlay Menu Builder จัดทำสรุปผลการส่งเล่มการประเมินการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการของหัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาทั่วประเทศ ซึ่งมีอยู่ 575 ฝ่ายฯ โดยสามารถดูรายละเอียดได้ในบทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน

บทที่ 2

คู่มือการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder

2.1 แนะนำโปรแกรม

2.1.1 โปรแกรม AutoPlay Menu Builder คืออะไร

AutoPlay Menu Builder เป็นเครื่องมือที่ดีที่สุดตัวหนึ่งที่จะใช้ในการสร้างเมนูต่างๆ เพื่อเชื่อมต่อไปยังสิ่งที่เราต้องการเปิด ตั้งค่า แสดงผล อย่างเป็นใดอย่างหนึ่ง ถ้านึกให้ง่ายคือ เวลาเราใส่แผ่น DVD ในเครื่องเล่น DVD เพื่อการชมภาพยนตร์ จะมีเมนูต่างๆ ขึ้นมาให้เลือกโดยอัตโนมัติ โดยไม่จำเป็นต้องเข้าไปที่ไดร์ต่างๆ เมนูต่างๆที่ขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การเลือกSubtitleว่าจะให้แสดงหรือไม่ ถ้าแสดงเป็นภาษาอะไรการเลือกลักษณะของเสียงต่างๆ เช่น Dolby Digital 5.1, DTS หรือ Stereo(ตามรูปที่ 2) ผู้ที่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมจึงไม่ต้องกังวล เนื่องจากตัวโปรแกรมใช้งานง่าย เพียงแค่คลิกแล้วลากแค่สองถึงสามครั้งก็สามารถสร้างเมนูต่างๆได้แล้ว การใช้เมนูต่างๆ สามารถที่จะเปิดเอกสารต่างๆ เปิดภาพยนตร์ เปิดโปรแกรมต่างๆ และอื่นๆอีกหลายอย่าง ตัวอย่างที่ยกมาเป็นแค่ตัวอย่างพื้นฐาน



รูปที่ 2.1 โปรแกรม AutoPlay Menu Builder



รูปที่ 2.2 ตัวอย่างการใช้งานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder

2.1.2 ลักษณะทั่วไป

- โปรแกรมออกแบบมาในลักษณะ WYSIWYG คือ What You See Is What You Get หมายถึง เห็นอย่างไรก็เป็นอย่างนั้น
- สนับสนุนรหัสคอมพิวเตอร์ต่างๆ
- ไม่จำเป็นต้องลงโปรแกรมอื่น สามารถเปิดเมนูที่สร้างมาได้โดยตรง
- เมนูที่สร้างสามารถตรวจสอบได้อย่างง่ายดาย
- สามารถใส่ Password เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้อื่นเข้ามาแก้ไข
- สนับสนุนบนระบบปฏิบัติการ Windows
- สามารถสร้างเมนูต่างๆได้ครั้งละหลายหน้า
- กำหนดลักษณะของหน้าต่าง เมื่อเริ่มต้นเมนู และปิดเมนู
- มีลักษณะปุ่มต่างๆ และคำสั่งต่างๆ ให้ใช้มากมาย
- สนับสนุนไฟล์ประเภทภาพต่างๆ ดังนี้ BMP, PNG, JPG, GIF(animation), PCX, WMF, EMF, ICO images
- สนับสนุนไฟล์ประเภทเสียงต่างๆดังนี้ MP3, MP2, MP1, OGG, WAV, MID, RMI, XM, IT, MOD, S3M (กรณีใช้เป็นเสียงพื้นหลัง)
- สามารถใส่ข้อเสนอแนะทั้งที่เป็นข้อความ และรูปภาพ
- การนำเสนอสามารถแสดงเป็นภาพต่อเนื่องได้
- เปลี่ยนหน้าจากเครื่องเล่น MP3 ได้
- เมนูที่สร้างสามารถเปิด แฟลช, Internet Explorer, Windows Media Player และ Adobe Reader

- สามารถติดตั้งพร้อมต่างๆ ได้ก่อนสร้างเมนู

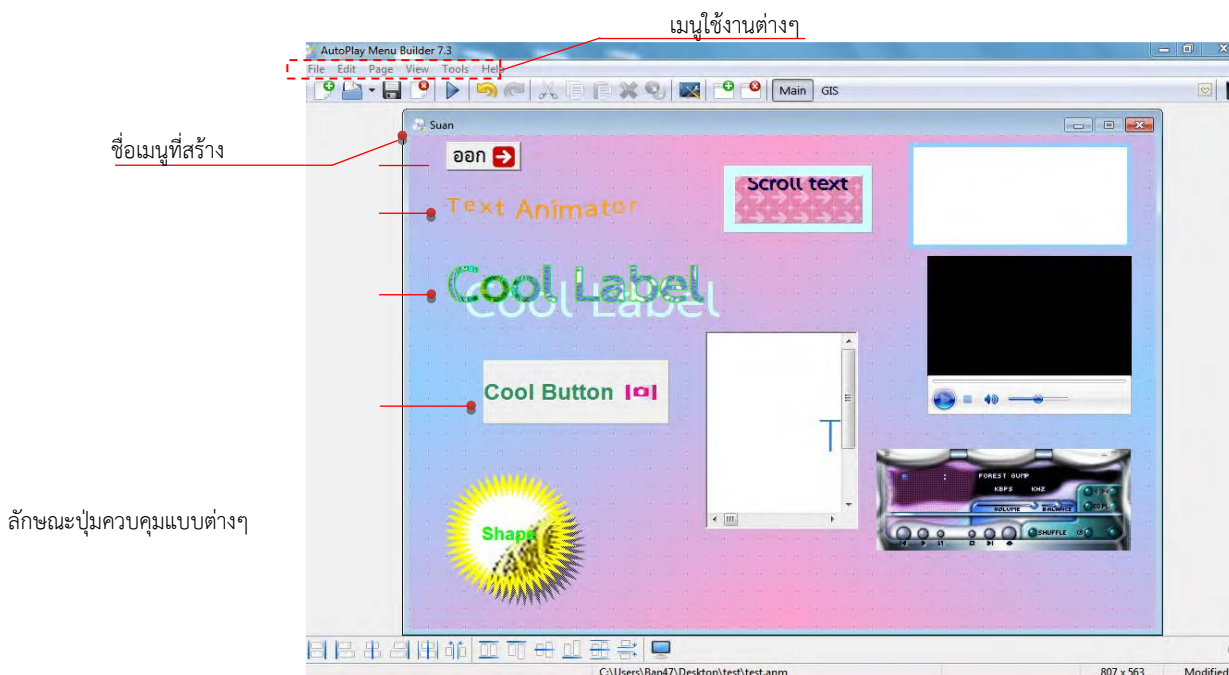
2.1.3 ความต้องการขั้นพื้นฐานของโปรแกรม

- สามารถใช้ได้ทั้งคอมพิวเตอร์ 32 และ 64 บิต
- รองรับระบบปฏิบัติการ Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 8.1, Windows 10
- หน่วยประมวลผล (CPU) : 2.66 GHz ขึ้นไป
- หน่วยความจำ (RAM) : 2 GB ขึ้นไป

2.1.4 การทำงานของโปรแกรม Autoplay Menu Builder

โปรแกรม Autoplay Menu Builder สามารถที่จะสร้างเมนูได้อย่างง่ายดาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสั่งให้เมนูที่เลือกนั้น ทำงานอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่เรากำหนด ไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ดต่างๆให้ยุ่งยาก แค่คลิกแล้วลากไม่กี่ขั้นตอนก็สามารถกำหนดให้โปรแกรมทำงานได้แล้ว โดยเริ่มจากการเปิดพื้นที่ทำงานว่างๆขึ้นมาหรืออาจเลือกจาก templates ที่ให้มา, กำหนดคุณสมบัติต่างๆของปุ่มควบคุม (Controls) ตามที่เราต้องการโดยอาจเลือกจาก Gallery ที่ให้มาก็ได้ (กรณีเลือกใช้ต้นแบบจากโปรแกรมที่ให้มา ดูรายละเอียดจากตารางที่ 1.1) จากนั้นก็กำหนดให้ปุ่มที่สร้างทำงานตามที่เรากำหนดโดยกำหนดคำสั่งต่างๆ จาก หน้าต่างปฏิบัติการ (Actions) ทั้งนี้โปรแกรมจะสร้าง ไฟล์อัตโนมัติทั้งหมด 3 ไฟล์ได้แก่ ไฟล์ที่มีนามสกุล .exe, .ico และ .apm ส่วนการใช้งานจริงก็แค่ ดับเบิ้ลคลิกที่ไฟล์ .exe ก็สามารถใช้งานได้แล้ว

นอกจากนี้ โปรแกรม Autoplay Menu Builder ยังมีส่วนต่างๆ สำหรับใช้งาน เหมือนกับโปรแกรมอื่นๆ ทั่วไป คือ มีชื่อโปรแกรม, เมนูต่างๆ, ไอคอนเพื่อการทำงานที่เร็วถึง, พื้นที่ทำงาน ตลอดจน ชื่อเมนูที่เราตั้งขึ้น โดยดูได้จากรูปที่ 1.3



รูปที่ 2.3 แสดงส่วนต่างๆของโปรแกรม AutoPlay Menu Builder

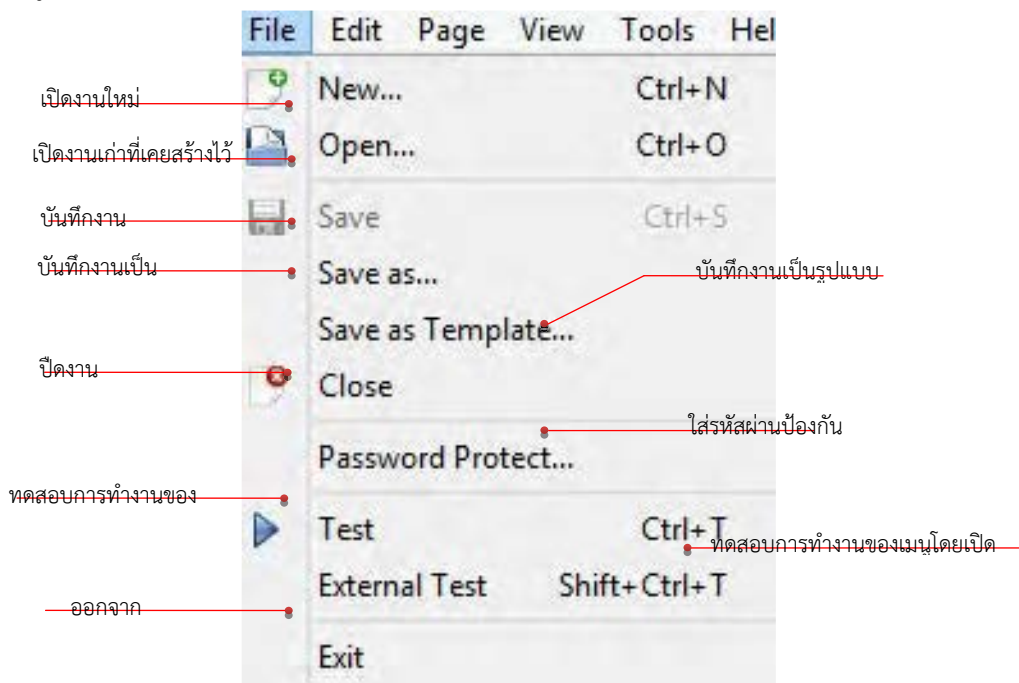
ตารางที่ 2.1 รายละเอียดของต้นแบบ (Gallery) ที่ให้มากับโปรแกรม

ที่	ลักษณะต้นแบบ	จำนวนต้นแบบ	หมายเหตุ
1	พื้นหลัง (Back Ground)	60	
2	ปุ่มควบคุม (Button)	72	
3	ตัวชี้ตำแหน่ง (Cursor)	12	
4	สัญลักษณ์ (Icon)	4	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
5	รูปภาพ (Image)	4	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
6	เพลง (Music)	2	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต
7	เสียง (Sound)	12	สามารถดาวน์โหลดเพิ่มเติมจากอินเทอร์เน็ต

2.2 เมนูต่างๆบนAutoPlay Menu Builder

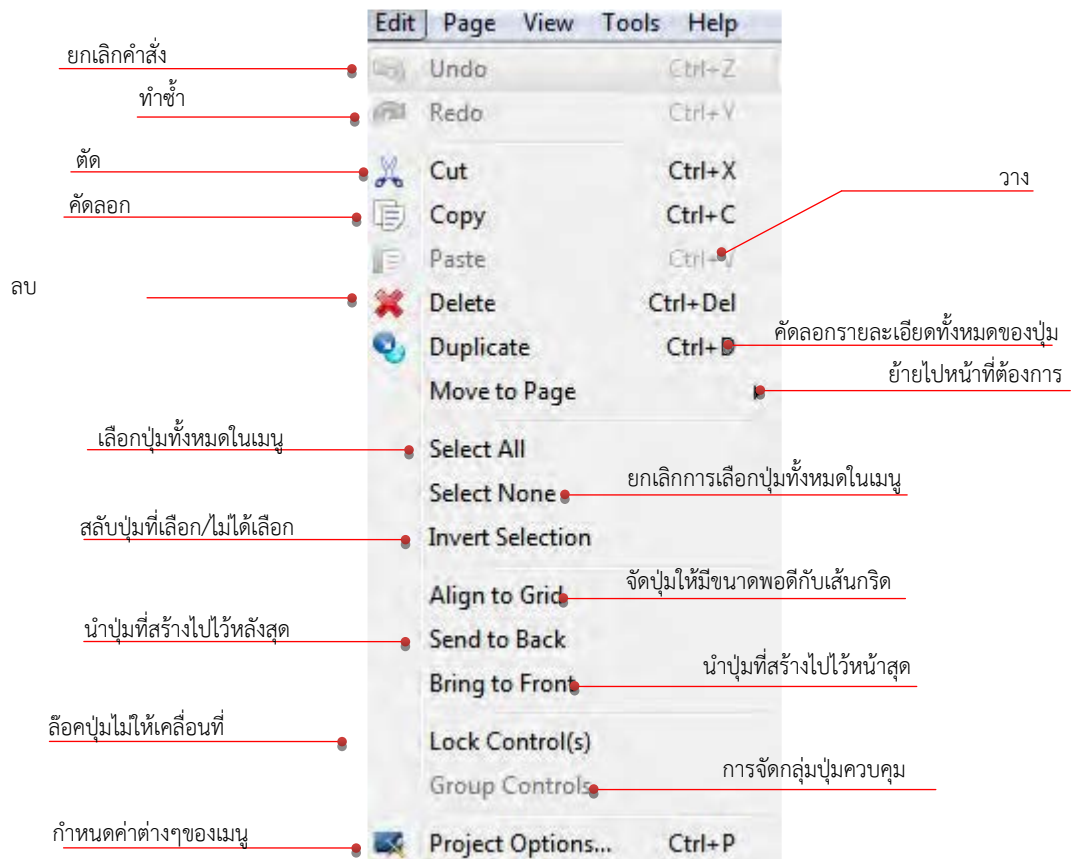
โปรแกรม AutoPlay Menu Builder จะมีเมนูหลักๆ อยู่ 6 ตัว ได้แก่ File, Edit, Page, View, Tool และ Help ซึ่งการใช้งานแต่ละตัวที่อยู่ในเมนูต่างๆ จะคล้ายๆกับโปรแกรมทั่วไป เช่น New, Open, Save, Save as ฯลฯ รูปที่ 2.4 จะเป็นเมนูในส่วนของไฟล์ส่วนการใช้งานเมนูคำสั่งอื่นๆ จะแสดงให้เห็นต่อไป

2.2.1 เมนู File



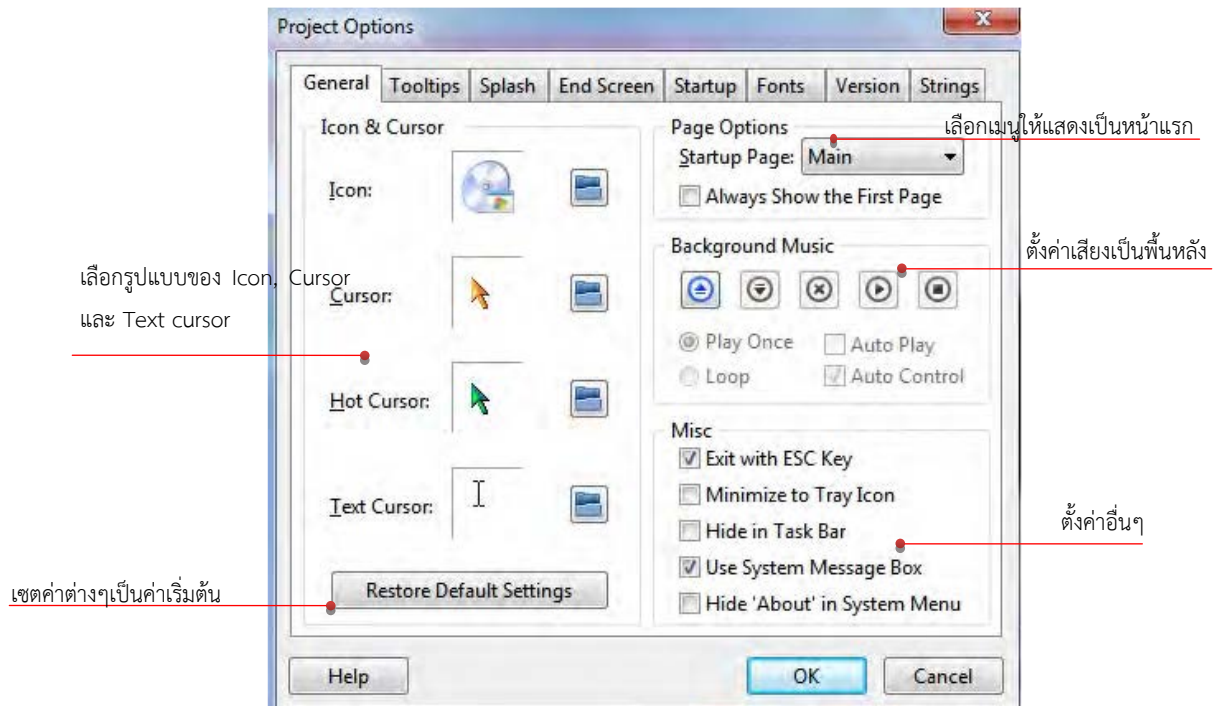
รูปที่ 2.4 แสดงหน้าต่างเมนู File

2.2.2 เมนู Edit

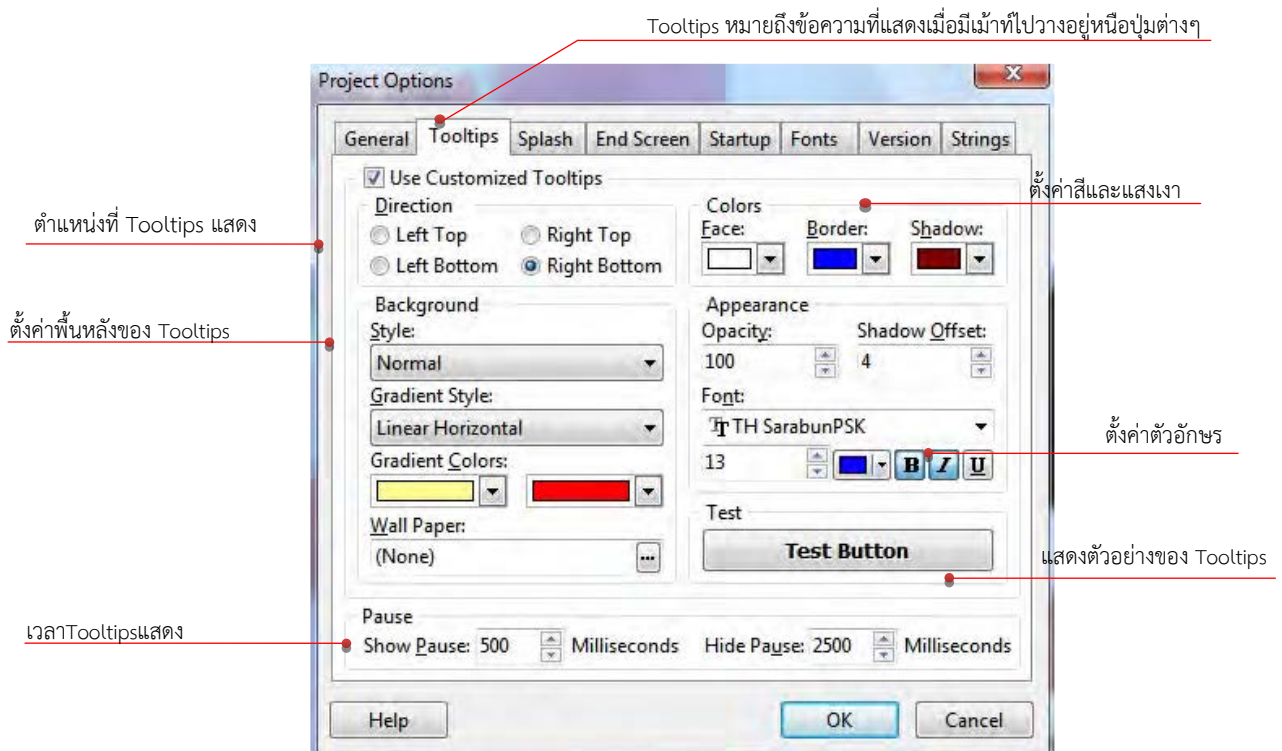


รูปที่ 2.5 แสดงหน้าต่างเมนู Edit

ปรกติเมนู Project Options จะอยู่ในเมนูย่อยของเมนู Edit ซึ่งได้กล่าวไปแล้วเมนู Project Options จะใช้ในการการตั้งค่าต่างๆ ของเมนูที่สร้าง ยกตัวอย่างเช่นการเลือกรูปแบบของเคอร์เซอร์ (General), รูปแบบไอคอนเมื่อสร้างเมนูเสร็จ (General), การกำหนดให้โชว์ข้อความเมื่อเริ่มใช้งานเมนู (Startup) และอื่นๆ ซึ่งบางตัวสามารถใช้ได้ในเวอร์ชันที่เป็นฟรีแวร์บางตัวใช้ได้เฉพาะในเวอร์ชันที่ต้องซื้อดูรายละเอียดจากรูปที่ 2.6 – 2.13



รูปที่ 2.6 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย General

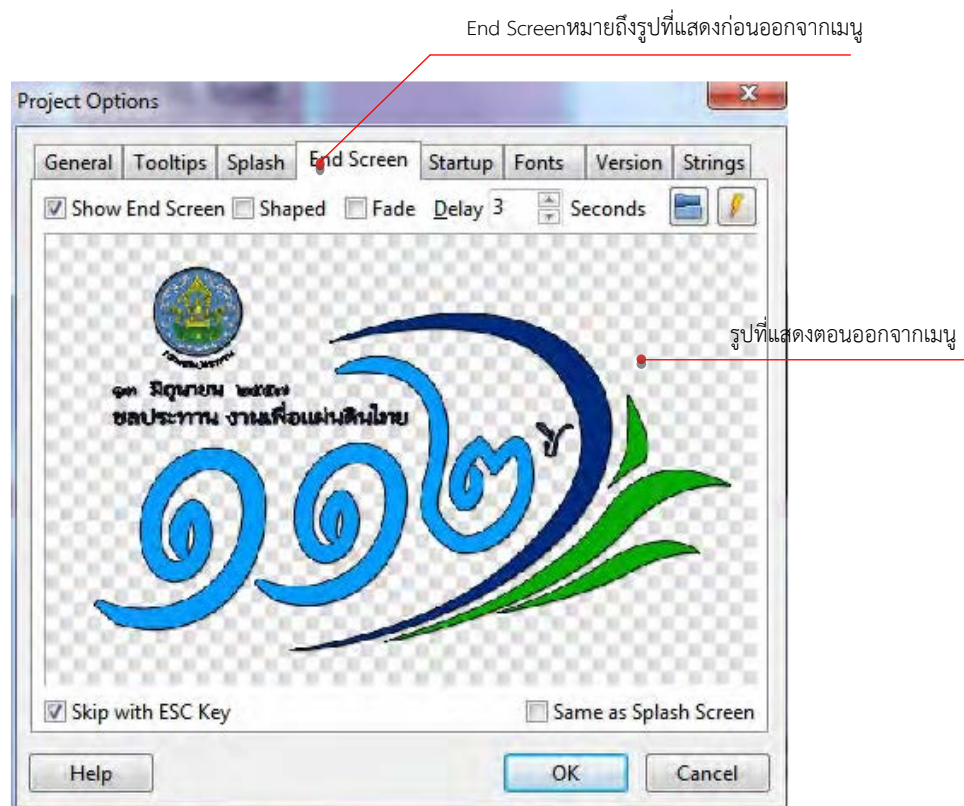


รูปที่ 2.7 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Tooltips

Splash หมายถึง รูปที่แสดงก่อนที่ จะเข้า หน้าเมนู หน้าแรก

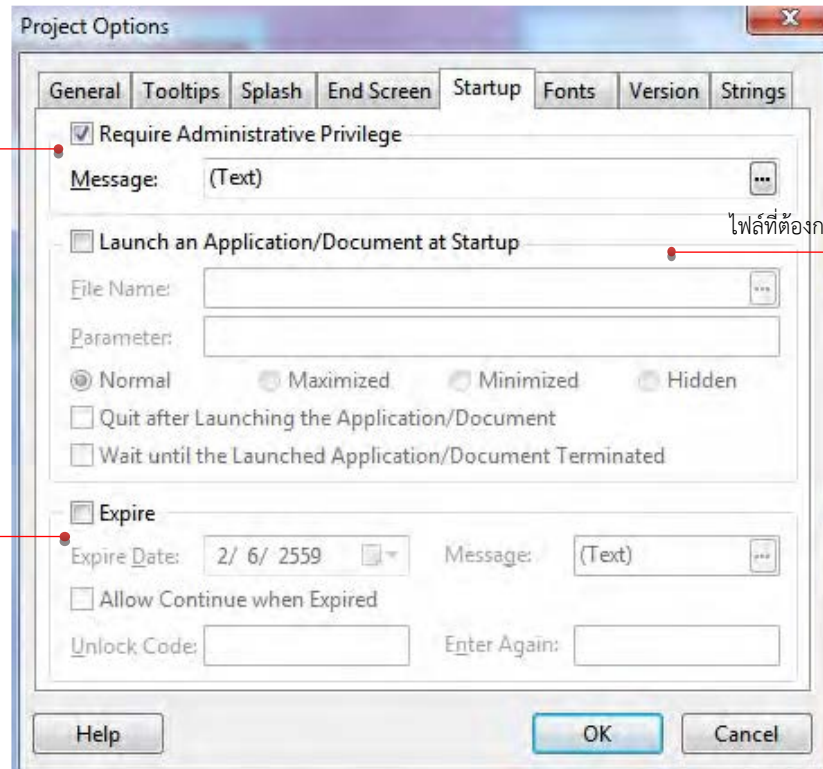


รูปที่ 2.8 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Splash



รูปที่ 2.9 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย End Screen

ข้อความเตือนกรณีที่ใช้ไม่มีสิทธิ์ใช้งาน

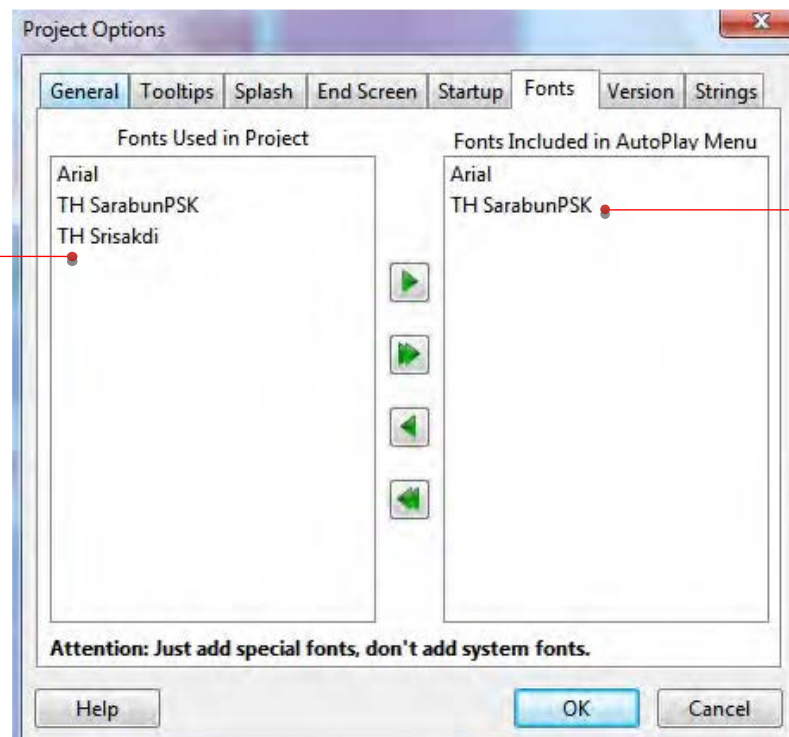


ไฟล์ที่ต้องการแสดงก่อนเริ่มใช้งานเมนู

กำหนดวันหมดอายุของเมนูที่สร้าง

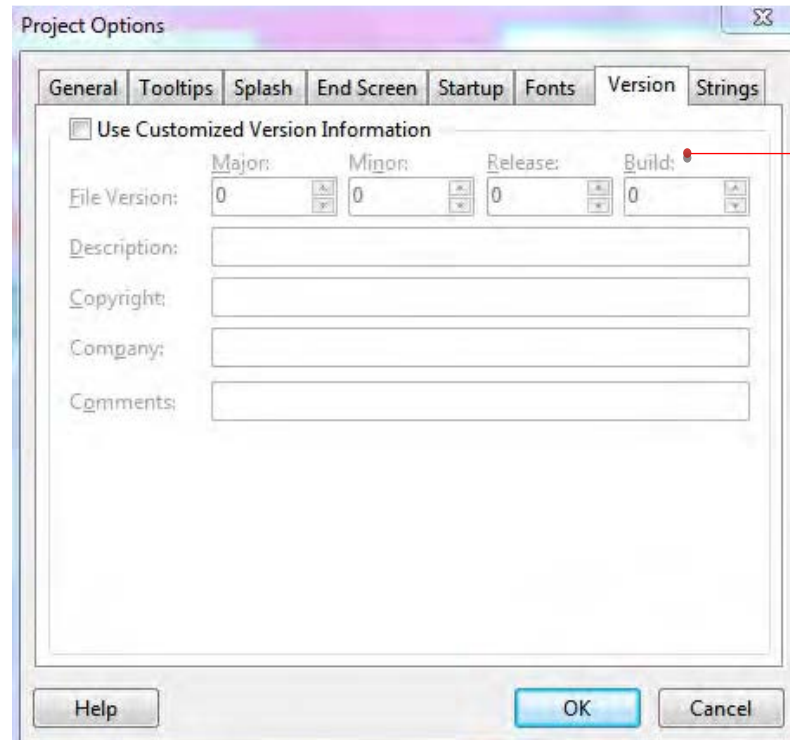
รูปที่ 2.10 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Startup

ตัวอักษรที่ใช้เฉพาะเมนูที่สร้าง



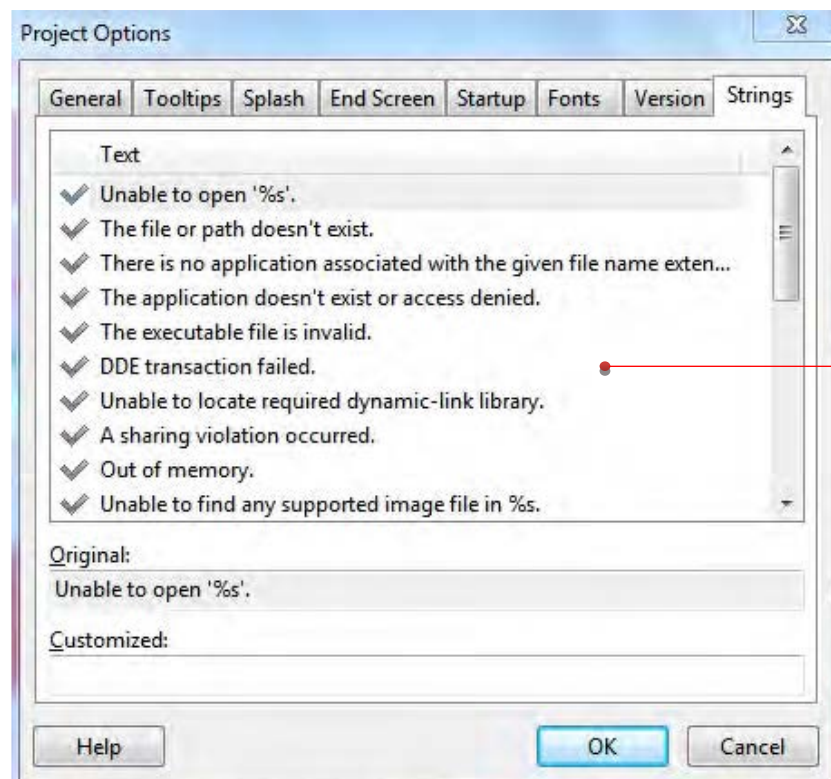
ตัวอักษรที่ใช้ใน AutoPlay Menu Builder

รูปที่ 2.11 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Fonts



ตั้งค่าไฟล์ .exe เป็นเวอร์ชันที่ต้องการ

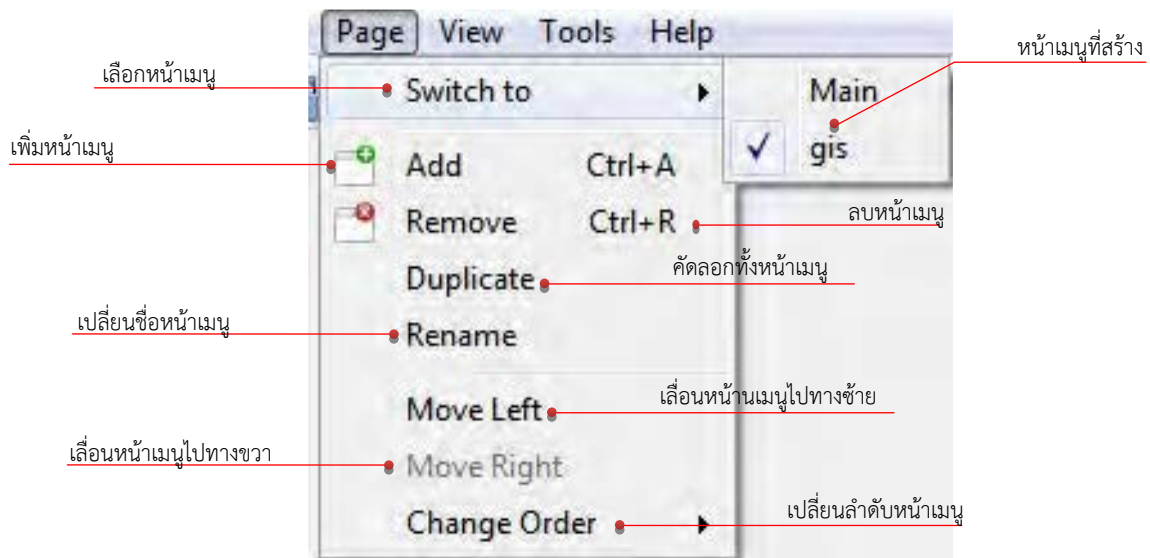
รูปที่ 2.12 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Version



ข้อความต่างๆ ที่แสดงใน AutoPlay Menu Builder

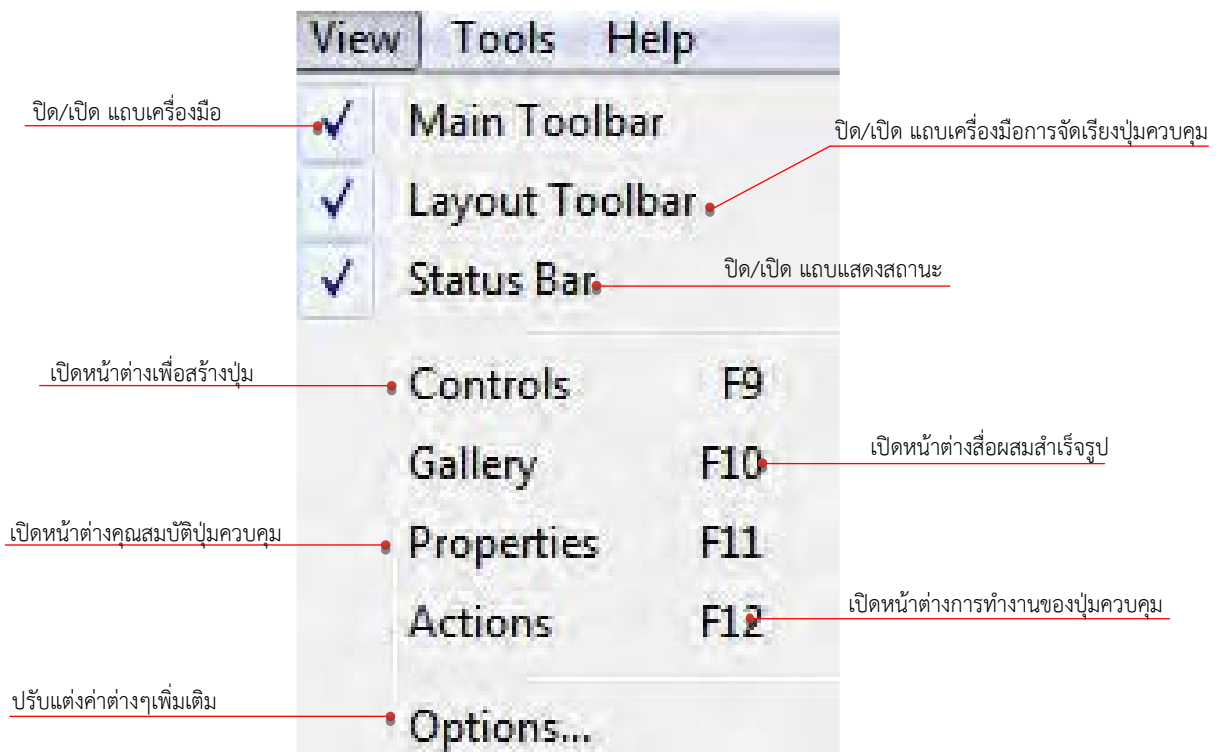
รูปที่ 2.13 แสดงรายละเอียดของเมนูย่อย Strings

2.2.3 เมนู Page



รูปที่ 2.14 แสดงหน้าต่างเมนูPage

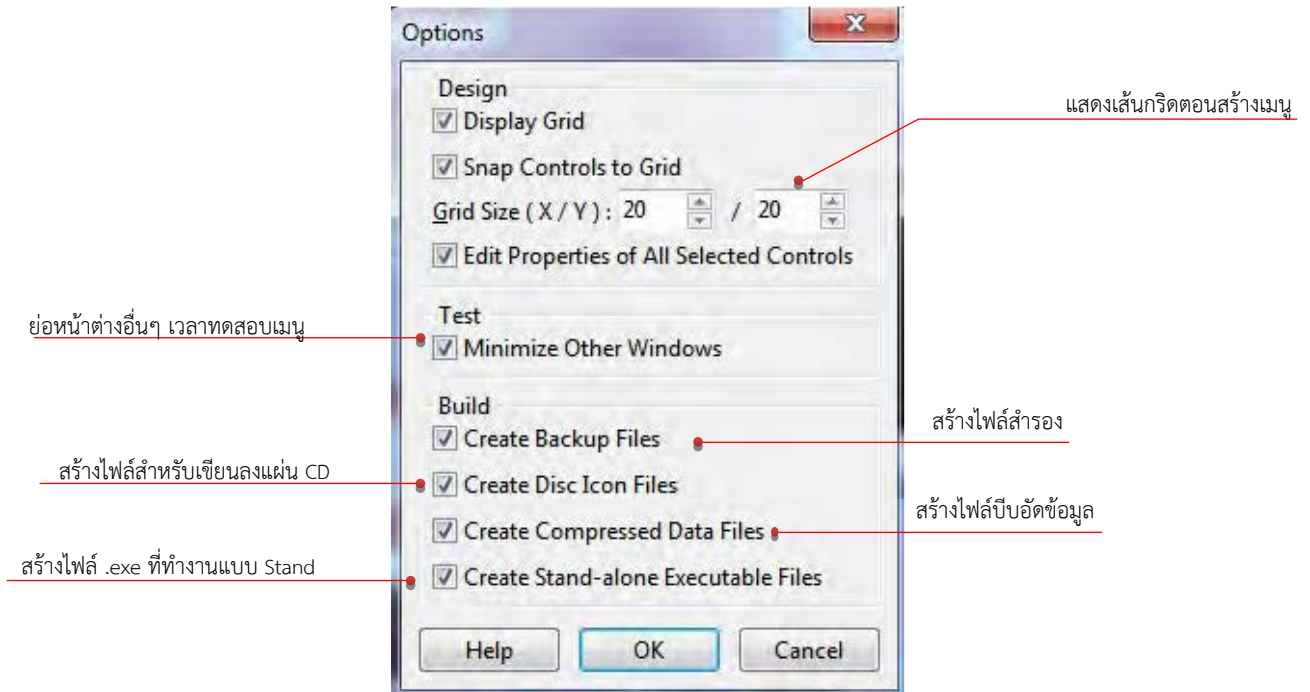
2.2.4 เมนู View



รูปที่ 2.15 แสดงหน้าต่างเมนู View

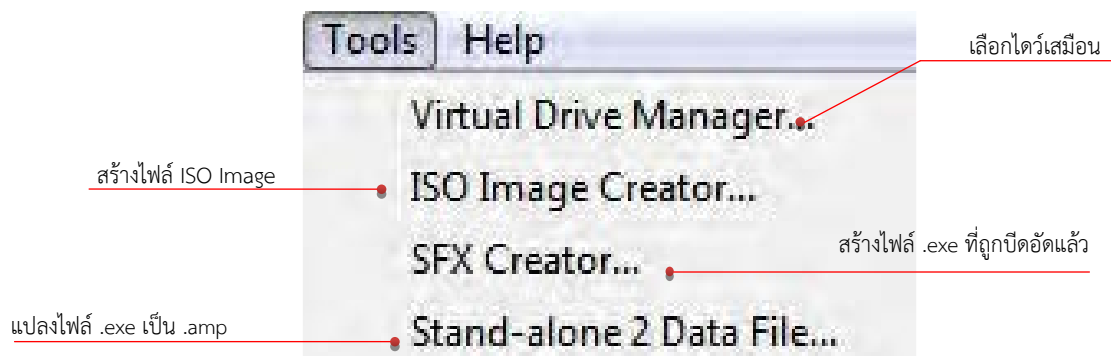
เมนูย่อย Options จากเมนู View ที่กล่าวไปแล้ว ยังมีเมนูย่อย Options ที่ใช้ตั้งค่าต่างๆ ตามรูปที่

2.16



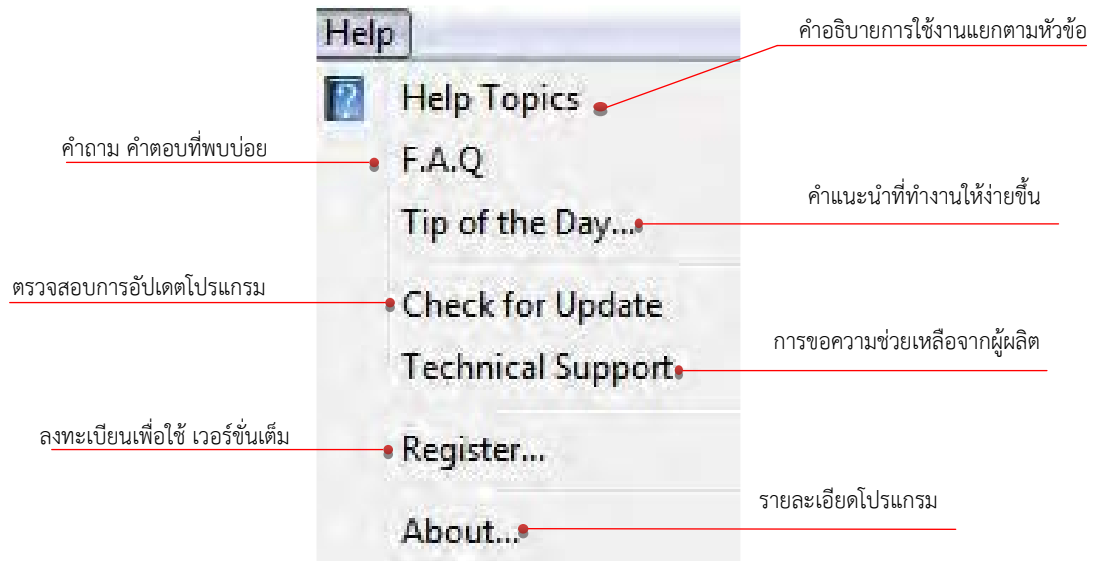
รูปที่ 2.16 แสดงหน้าต่างเมนูย่อยOptions

2.2.5 เมนู Tools



รูปที่ 2.17 แสดงหน้าต่างเมนู Tools

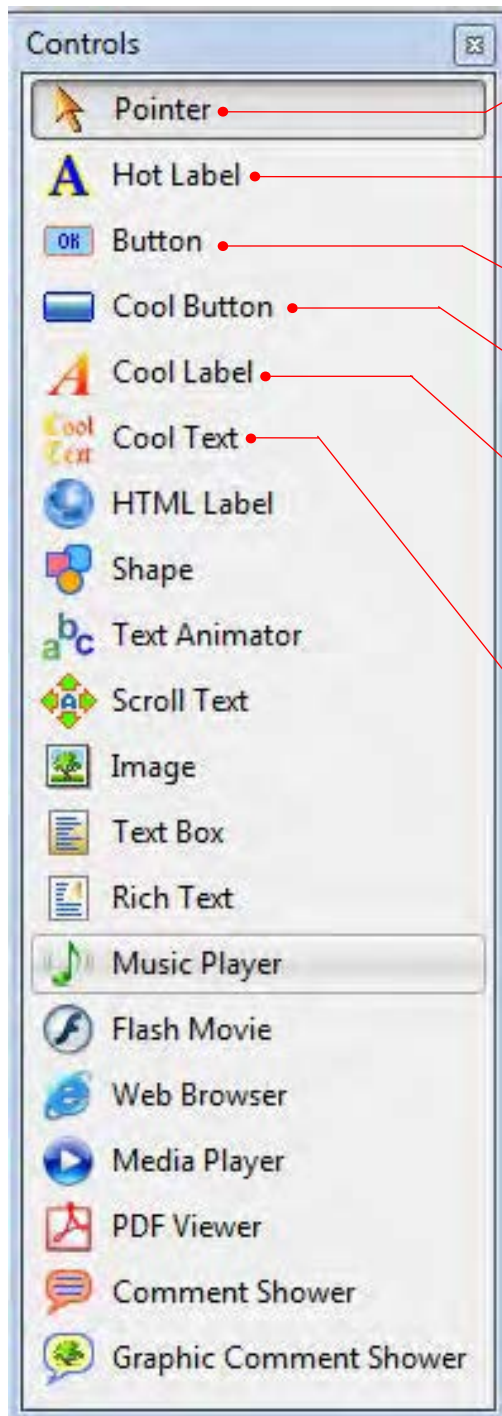
2.2.6 เมนู Help



รูปที่ 2.18 แสดงหน้าต่างเมนู Help

2.3 ปุ่มควบคุม (Control)

การสร้างเมนูโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder สิ่งที่ต้องทำหลังจากการเลือกแม่แบบของเมนู (Template) ซึ่งมีให้เลือก 5 – 6 แบบ คือการเลือกปุ่มควบคุมต่างๆ เพื่อใช้ในการคลิกเข้าสู่เนื้อหา ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ปุ่มควบคุมมีหลากหลายประเภท ในเวอร์ชัน 8.0 มีปุ่มควบคุมให้เลือกใช้ถึง 20 ประเภท มีเพียง 2 ปุ่มควบคุมที่ไม่มีให้ใช้สำหรับ free version รายละเอียดของปุ่มควบคุมต่างๆ ดูได้จากรูปที่ 2.19 – 2.21



Pointer ใช้เลือกปุ่มควบคุมต่างๆ

Hot Label เป็นปุ่มที่สามารถปรับแต่งได้หลากหลาย ปกติแล้วจะไม่มีกรอบ และเมื่อเอาเมาส์ไปวางบนปุ่ม สามารถปรับแต่งพร้อมได้หลายรูปแบบ เช่น ใส่ขอบ/เปลี่ยนสี/ขีดเส้นใต้/ใส่เส้นกรอบที่ปุ่ม/ใส่พื้นหลังให้พร้อม

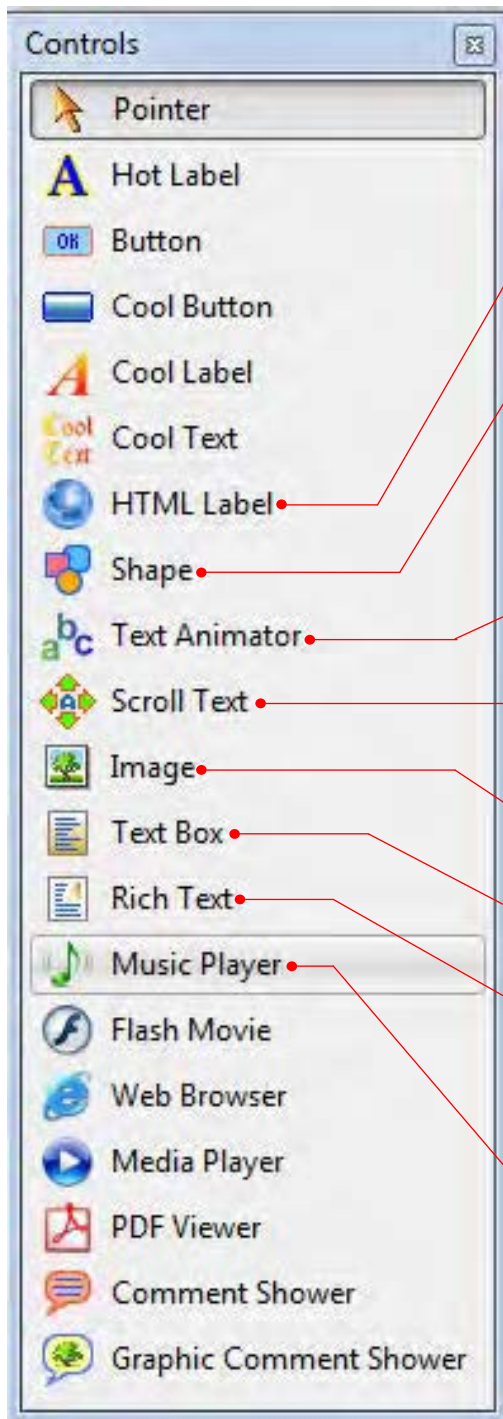
Button เป็นปุ่มที่สามารถปรับแต่งได้หลากหลาย แต่น้อยกว่า Hot Label สามารถแทรกรูปที่เป็นไฟล์ PNG ได้

Cool Button เป็นปุ่มสำเร็จรูป สามารถแทรกรูปเป็นพื้นหลังของปุ่มได้หรือจะเป็นรูปภาพก็ได้

Cool Label สามารถเพิ่มรูปเป็นพื้นหลังของพร้อม (ต้องเลือก Fill Style เป็นแบบ Wall paper)/ตั้งค่าเป็นแบบไล่ระดับสี/ปรับระยะ Offset/เปลี่ยนสีเงาได้/หมุนได้

Cool Textความสามารถหลักๆ คือการปรับรูปแบบของพร้อม (ใส่ขอบ/สี/ใส่ไฮไลต์)/เพิ่มรูปเป็นพื้นหลังของพร้อม/ตั้งค่าไฮไลต์ปุ่มได้

รูปที่ 2.19 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม



HTML Label เป็นคำสั่งที่ใช้ใน Web page ให้แสดงค่าต่างๆ โดยใช้ภาษา HTML

Shape เป็นปุ่มที่สามารถเลือกรูปร่างของปุ่มได้ เช่น สามเหลี่ยม/สี่เหลี่ยม/วงกลม/วงรี/รูปหลายๆเหลี่ยม นอกจากนี้ยังสามารถเพิ่มขนาดเส้นกรอบและยังสามารถเพิ่มรูปภาพเป็นพื้นหลังได้

Text Animator สามารถปรับให้พร้อมเคลื่อนไหวได้ตามแบบที่กำหนด เช่น แบบคลื่น/ลม และเลือกสีพร้อมที่เคลื่อนไหวได้ นอกจากนี้ยังปรับความเร็วให้เคลื่อนที่ช้าหรือเร็ว

Scroll Text เป็นการปรับแต่งพร้อมให้วิ่ง ขึ้น/ลง/ซ้าย/ขวา และเพิ่มรูปภาพเป็นพื้นหลังได้

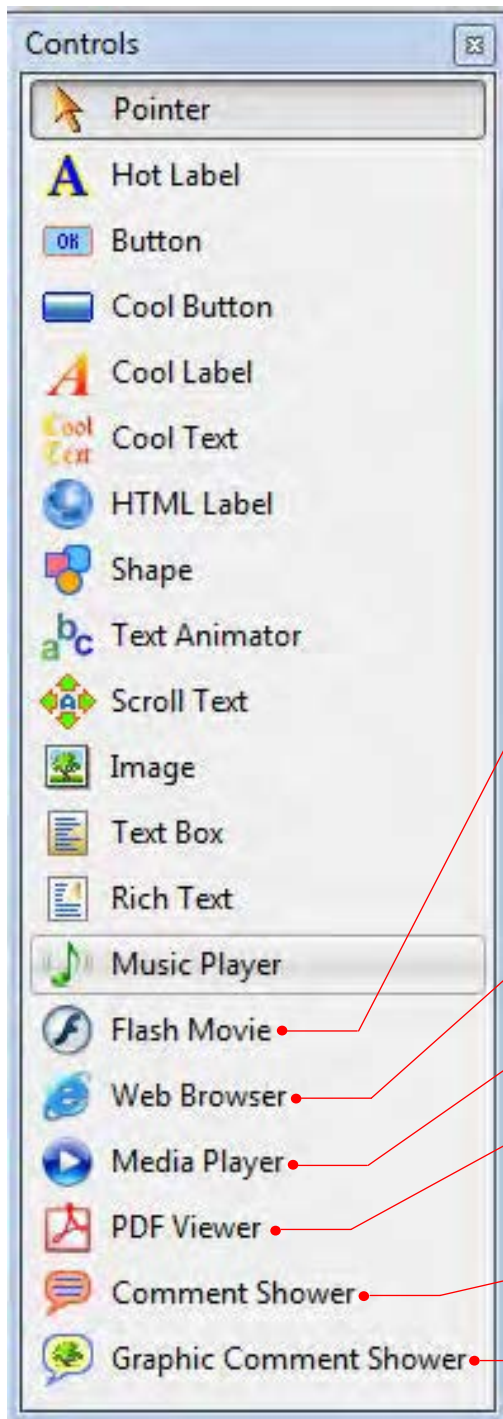
Image เป็นการแสดงรูปภาพ โดยกำหนดให้แสดงเป็นแบบกระเบื้อง หรือว่าแสดงเป็นภาพเดี่ยว

Text Box คือกล่องข้อความที่สามารถใส่ Scroll Bar ได้ และสามารถใส่รูปภาพเป็นพื้นหลัง หรือเลือกเป็นแบบโลโก้

Rich Text คือ รูปแบบพร้อมที่ยึดตามรหัสแอสกี (ASCII Code) มีประโยชน์คือ สามารถใช้ข้าม Platform ได้

Music Player เป็นปุ่มที่สามารถใส่ไฟล์ที่เป็นนามสกุล MP3 ได้ นอกจากนี้ยังสามารถปรับแต่งหน้ากอก (Skin) แต่ต้องเป็นรูปแบบ WSZ version 2.0

รูปที่ 2.20 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม



Flash Movie คือปุ่มที่ต้องการให้แสดง
ไฟล์แฟลช ที่เป็นนามสกุล Swf

Web Browser เป็นการใส่โค้ดต่างๆ เช่น แสดงราคาหุ้น, ราคา
น้ำมัน,พยากรณ์อากาศ (หาได้จาก Internet) ถูกกำหนดอยู่ใน
รูปแบบของ <iframe src.....>แต่เรา copy เฉพาะ
http://www..... banner.xxxพอ

Media Player เป็นปุ่มที่สามารถเล่นไฟล์
Media ต่างๆได้ เช่น MP3, WMV

PDF Viewerเป็นการเปิดโปรแกรม PDF

Comment Showerเป็นการแสดง Comment ที่เรากำหนดไว้
ให้แสดงเมื่อมีเมาส์ไปวางเหนือปุ่ม version Freeware ไม่ได้ให้
ตัวนี้มาด้วย

Graphic Comment Showerจะเหมือนกับ Comment
Shower เพียงแต่จะแสดงออกมาเป็นรูปภาพ หรือกราฟฟิก
ต่างๆ Version Freeware ไม่ได้ให้ตัวนี้มา

รูปที่ 2.21 แสดงรายละเอียดต่างๆ ของปุ่มควบคุม

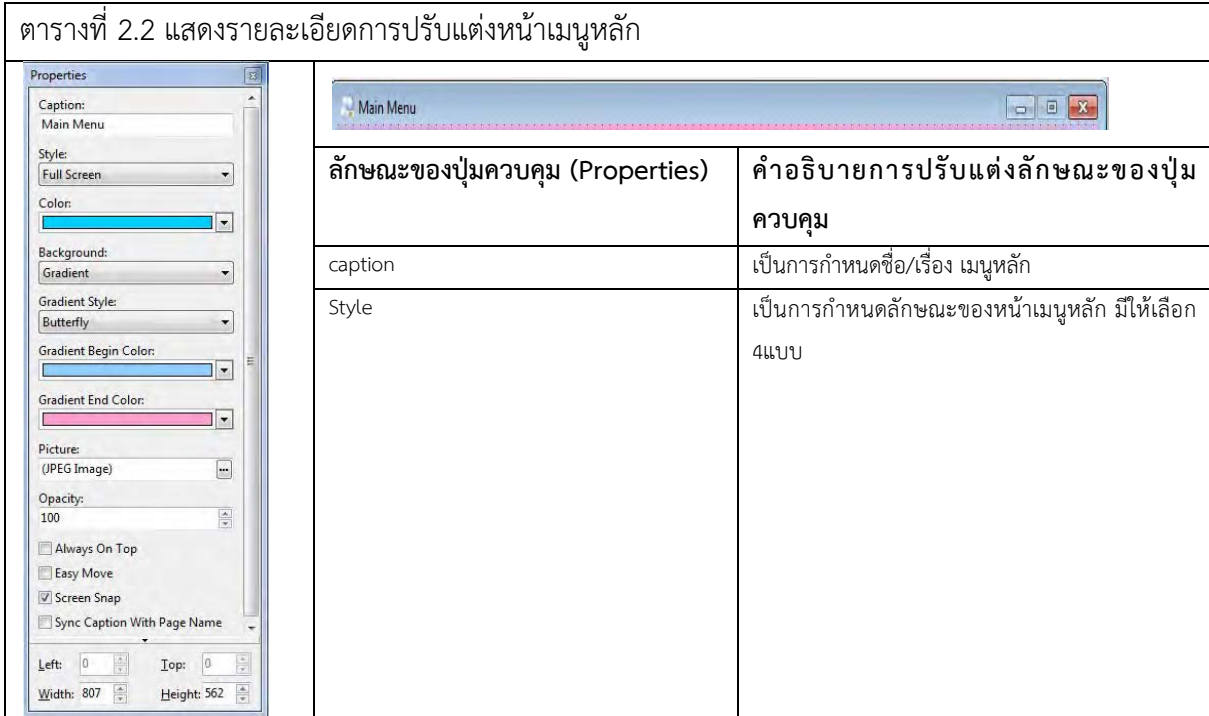
2.4 การปรับแต่งคุณสมบัติของปุ่มควบคุม

จากหัวข้อที่ 2.3 เราได้รู้จักปุ่มควบคุมประเภทต่างๆ ว่ามีลักษณะ และใช้ประโยชน์อย่างไรแล้ว
ขั้นตอนต่อมาหลังจากสร้างปุ่มควบคุมแล้ว คือการกำหนดให้ปุ่มควบคุมมีรายละเอียดเป็นอย่างไร ทั้งหมดจะ
เป็นการทำให้ปุ่มควบคุมมีความสวยงามมากขึ้น มีลูกเล่นต่างๆ ที่ดูแล้วดึงดูดผู้ใช้งานมากขึ้น เช่น การกำหนด
ชื่อที่จะแสดงบนปุ่มควบคุม, การเปลี่ยนสีตัวอักษร, การเพิ่มรูปภาพต่างๆ ทั้งในส่วนของพื้นหลังปุ่มควบคุม

และพื้นหลังของตัวอักษร, การปรับแต่งพื้นหลังให้เป็นแบบไล่ระดับสี (Gradient Background) การปรับแต่งคุณสมบัติของปุ่มควบคุมส่วนใหญ่จะไม่แตกต่างกันมาก จึงง่ายต่อผู้ใช้งานในการปรับแต่ง นอกจากนี้การปรับแต่งคุณสมบัติยังสามารถใช้กับการปรับแต่งหน้าเมนูหลักด้วย การปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆ ของปุ่มควบคุมได้จากตารางที่ 2.2 – 2.20

2.4.1 การปรับแต่งหน้าเมนูหลัก

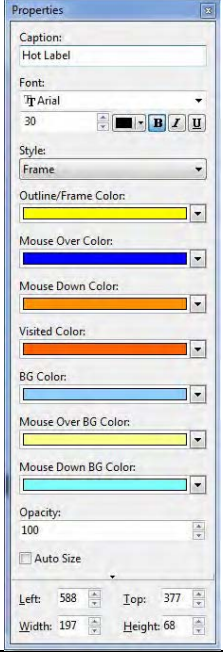
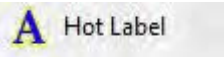
ตารางที่ 2.2 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก

	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
caption	เป็นการกำหนดชื่อ/เรื่อง เมนูหลัก
Style	เป็นการกำหนดลักษณะของหน้าเมนูหลัก มีให้เลือก 4 แบบ
- Normal	กำหนดให้เมนูหลักมีลักษณะทั่วไป คล้ายกับ Windows คือมีปุ่ม Close และ Minimize
- No Border	กำหนดรูปแบบที่ตรงข้ามกับ Norma คือ ไม่มีกรอบ ไม่มีปุ่ม Close และ Minimize
- Full Screen	กำหนดให้เมนูแสดงเต็มจอ
- Shaped	เป็นการกำหนดให้เมนูมีรูปร่างต่างๆ (Free version ไม่มี)
color	กำหนดสีพื้นหลัง
Background	กำหนดพื้นหลังเป็นแบบต่างๆ มีให้เลือก 3 แบบ
- Normal	กำหนดพื้นหลังเป็นสีเดียว
- Gradient	กำหนดพื้นหลังเป็นแบบไล่ระดับสี สามารถกำหนดแสงเงาได้ว่าจะให้ไปทิศทางไหน
- Wall Paper	กำหนดพื้นหลังเป็นรูปภาพ
GradientStyle	เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก Background เป็น Gradient มีให้เลือก 32 แบบ
GradientBegin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
GradientEnd Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)

ตารางที่ 2.2 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งหน้าเมนูหลัก	
Picture	เลือกรูปภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลัง
Opacity	ระดับความโปร่งใสของทั้งเมนู โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Always on Top (Free version ไม่มี)	ให้เมนูแสดงด้านบนตลอด เมื่อเริ่มใช้เมนู
<input type="checkbox"/> Easy Move (Free version ไม่มี)	สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้ ขณะใช้งาน
<input type="checkbox"/> Screen Snap (Free version ไม่มี)	กำหนดให้สามารถตัดภาพหน้าเมนูได้
<input type="checkbox"/> Sync Caption with Page name	กำหนดให้เชื่อมโยงกับชื่อของแต่ละหน้าเมนู
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

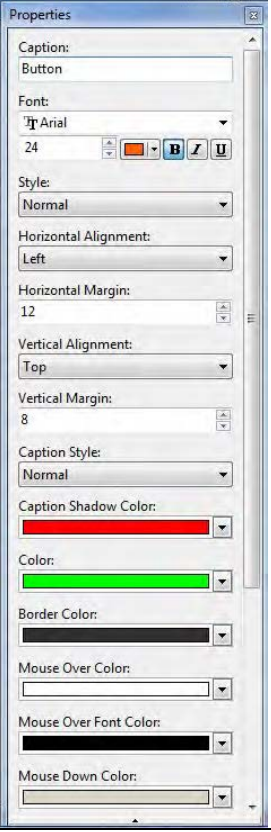

2.4.2 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label

ตารางที่ 2.3 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Hot Label

			
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
caption		เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม	
Font		เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นใต้	
Style		เป็นการกำหนดลักษณะของตัวอักษรและพื้นหลัง ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 6 แบบ	
- Normal		กำหนดให้ตัวอักษรมีลักษณะทั่วไป ไม่มีพื้นหลัง	
- Out line		กำหนดให้ตัวอักษรมีกรอบด้านนอก	
- Under line		ชิดเส้นใต้ให้ตัวอักษร	
- Frame		เป็นการใส่กรอบให้กับปุ่มควบคุมเมื่อเมาส์อยู่บนปุ่มควบคุม	
- Background		กำหนดพื้นหลังให้ตัวอักษร	
- Out line		กำหนดพื้นหลังให้ตัวอักษรแบบไล่ระดับสี	
Outline/Frame color		กรณีเลือก Style แบบ Outline จะสามารถเปลี่ยนสีกรอบด้านนอกได้	
Mouse Over Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อเมาส์อยู่บนปุ่มควบคุม	
Mouse Down Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อกดเมาส์ค้างไว้	
Visited Color		กำหนดสีตัวอักษรเมื่อคลิกเมาส์เรียบร้อยแล้ว	
BG Color		กำหนดสีของพื้นหลัง กรณีเลือก Style แบบ Background	
Mouse Over BG Color		กำหนดสีของพื้นหลังเมื่อเมาส์อยู่บนปุ่มควบคุม	
Mouse Down BG Color		กำหนดสีของพื้นหลังเมื่อกดเมาส์ค้างไว้	
Opacity		ระดับความโปร่งใสของพื้นหลังและตัวอักษร โดย 0 หมายถึงมองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด	
<input type="checkbox"/> Auto Size		ปรับความกว้างของปุ่มควบคุมตามขนาดของตัวอักษร	
Lift		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย	
Top		กำหนดระยะห่างจากด้านบน	
Width		กำหนดความกว้างของปุ่มควบคุม	
Height		กำหนดความสูงของปุ่มควบคุม	

2.4.3 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Button

ตารางที่ 2.4 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Button

		
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
caption		เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Font		เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
Style		เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 8 แบบ
- Window Classic		รูปแบบปกติ สามารถปรับแสงเงาได้
- Normal		รูปแบบปกติ (มีกรอบ และพื้นหลัง) ไม่สามารถปรับแสงเงาได้
- Solid		แสดงแต่ Font ไม่มีกรอบ และพื้นหลัง
- Semi Transparent		กำหนดพื้นหลังเป็นแบบกึ่งโปร่งใส
- Transparent		กำหนดพื้นหลังเป็นแบบโปร่งใส
- Flat		กำหนดพื้นหลังให้เปลี่ยนสีเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่มควบคุม
- No Border		แสดงแต่ Font ไม่มีกรอบ และพื้นหลัง (ก่อนคลิกและหลังคลิกไม่มีความแตกต่าง)
- Hot Spot (Free version ไม่มี)		กำหนดปุ่มควบคุมเป็น Hot Spot
Horizontal Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)
Horizontal Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment		กำหนดตำแหน่งในแนวตั้งที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน, กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins		การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Caption Style		รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปกติ, มีแสงเงาด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)
Caption Shadow Color		กำหนดสีของแสงเงา

ตารางที่ 2.4 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Button	
Color	ปรับสีพื้นหลัง
Border Color	กำหนดสีกรอบ
Mouse Over Color	กำหนดสีพื้นหลังเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่ม
Mouse Over Fonts Color	กำหนดสีตัวอักษรเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่ม
Mouse Down Color	กำหนดสีพื้นหลังเมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้
Mouse Down Fonts Color	กำหนดสีตัวอักษรเมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้
Image	แทรกรูปภาพเป็นพื้นหลัง
Image Layout	กำหนดตำแหน่งรูปภาพที่จะวาง (ซ้าย, ขวา, บน, ล่าง)
Image Margins	กำหนดระยะรูปภาพห่างจากข้อความ
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
Theme Support	เลือกรูปแบบที่เครื่องกำหนดมาให้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

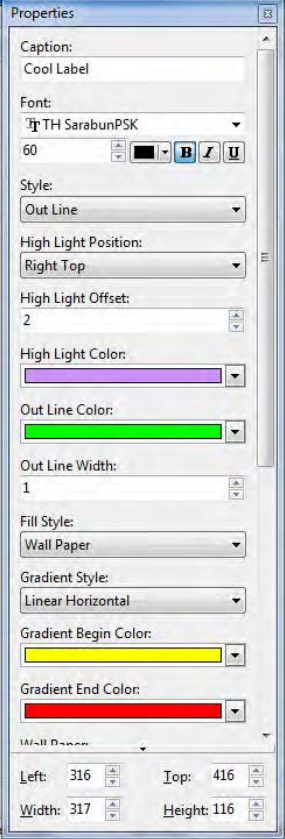
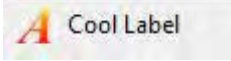
2.4.4 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button

ตารางที่ 2.5 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Button

ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
Horizontal Alignment	กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)
Horizontal Margins	การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment	กำหนดตำแหน่งในแนวตั้งที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน, กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins	การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Caption Style	รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปกติ, มีแสงเงาด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)
Caption Shadow Color	กำหนดสีของแสงเงา
Mouse Over Fonts Color	กำหนดสีตัวอักษรเมื่อเมาส์อยู่เหนือปุ่ม
Mouse Down Fonts Color	กำหนดสีตัวอักษรเมื่อคลิกเมาส์ค้างไว้
Button Image	แทรกรูปภาพเป็นพื้นหลัง
Button Stretch Margin	ระยะยืดของภาพพื้นหลัง (0 - 255)
Image	แทรกภาพไอคอนคู่กับข้อความ
Image Layout	กำหนดตำแหน่งรูปภาพที่จะวาง (ซ้าย, ขวา, บน, ล่าง)
Image Margins	กำหนดระยะรูปภาพห่างจากข้อความ
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 ชัดสุด
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

2.4.5 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label

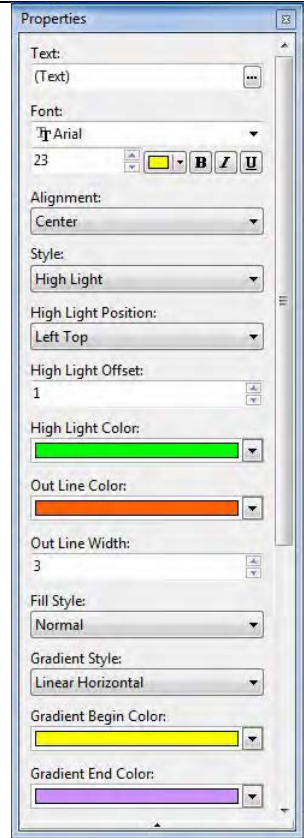
ตารางที่ 2.6 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label

		
	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
	caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
	Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
	Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 3 แบบ
- Normal		รูปแบบปกติไม่มีกรอบ ไม่มีแสงเงา
- High Light		กำหนดให้ข้อความมีแสงเงา
- Out Line		กำหนดให้ข้อความมีกรอบ
High Light Position		ตำแหน่งแสงเงาที่ต้องการ (ต้องเลือก style เป็น high light) มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน, ซ้ายล่าง, ขวาบน, ขวาล่าง
High Light Offset		กำหนดระยะแสงเงาให้ห่างจากตัวอักษร
High Light Color		กำหนดสีของแสงเงา
Out Line Color		กำหนดสีของกรอบตัวอักษร (ต้องเลือก style เป็น out line)
Out Line Width		เลือกความกว้างของกรอบตัวอักษร
Fill Style		กำหนดพื้นหลังของตัวอักษร โดยมีรูปแบบให้เลือกอยู่ 3 แบบคือ สีพื้นปกติ, รูปภาพ, ไล่ระดับสี (Gradient)
GradientStyle		เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก 32 แบบ
GradientBegin Color		กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
GradientEnd Color		กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Wall Paper		เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก fill style เป็น wall paper
Shadow Position		โดยปกติ cool label จะกำหนดให้มีแสงเงาของข้อความอยู่แล้ว แต่จะต้องเลือกตำแหน่งของแสงเงาเอง มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน,

ตารางที่ 2.6 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Label	
	ซ้ายล่าง, ขวาบน, ขวาล่าง
Shadow Offset	กำหนดระยะแสงเงาให้ห่างจากข้อความ
Shadow Style	กำหนดรูปแบบของแสงเงา มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, แสงเงาเต็ม (Extrude) และ แสงเงาแบบไล่ระดับสี (soft)
Shadow Color	กำหนดสีของแสงเงา
Angle	กำหนดมุมเพื่อให้ข้อความเอียงตามต้องการ (0 คือแนวราบ 90 แนวตั้ง)
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Auto Size	ปรับขนาดปุ่มควบคุมให้พอดีกับข้อความ
<input type="checkbox"/> Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

2.4.6 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text

ตารางที่ 2.7 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text

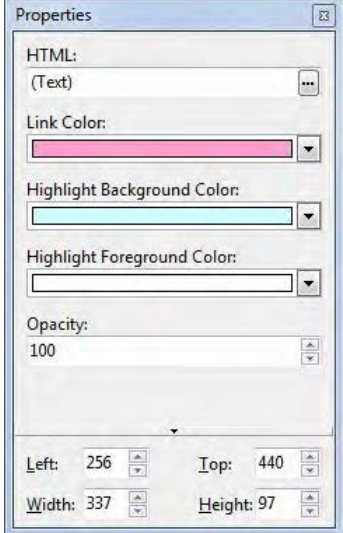
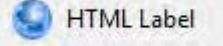
	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
caption	พิมพ์ข้อความที่ให้แสดงบนปุ่มควบคุม
Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)
Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 3 แบบ
- Normal	รูปแบบปรกติไม่มีกรอบ ไม่มีแสงเงา
- High Light	กำหนดให้ข้อความมีแสงเงา
- Out Line	กำหนดให้ข้อความมีกรอบ
High Light Position	ตำแหน่งแสงเงาที่ต้องการ (ต้องเลือก style เป็น high light) มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน, ซ้ายล่าง, ขวาบน, ขวาล่าง
High Light Offset	กำหนดระยะแสงเงาให้ห่างจากตัวอักษร
High Light Color	กำหนดสีของแสงเงา
Out Line Color	กำหนดสีของกรอบตัวอักษร (ต้องเลือก style เป็น out line)
Out Line Width	เลือกความกว้างของกรอบตัวอักษร
Fill Style	กำหนดพื้นหลังของตัวอักษร โดยมีรูปแบบให้เลือกอยู่ 3 แบบคือ สีพื้น ปรกติ, รูปภาพ, ไล่ระดับสี (Gradient)
GradientStyle	เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก 32 แบบ
GradientBegin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
GradientEnd Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Wall Paper	เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก fill style เป็น wall paper

ตารางที่ 4.6 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Cool Text

Shadow Position	โดยปกติ cool label จะกำหนดให้มีแสงเงาของข้อความอยู่แล้ว แต่จะต้องเลือกตำแหน่งของแสงเงาเอง มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน, ซ้ายล่าง, ขวาบน, ขวาล่าง
Shadow Offset	กำหนดระยะแสงเงาให้ห่างจากข้อความ
Shadow Style	กำหนดรูปแบบของแสงเงา มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, แสงเงาเต็ม (Extrude) และ แสงเงาแบบไล่ระดับสี (soft)
Shadow Color	กำหนดสีของแสงเงา
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ
<input type="checkbox"/> Auto Size	ปรับขนาดปุ่มควบคุมให้พอดีกับข้อความ
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

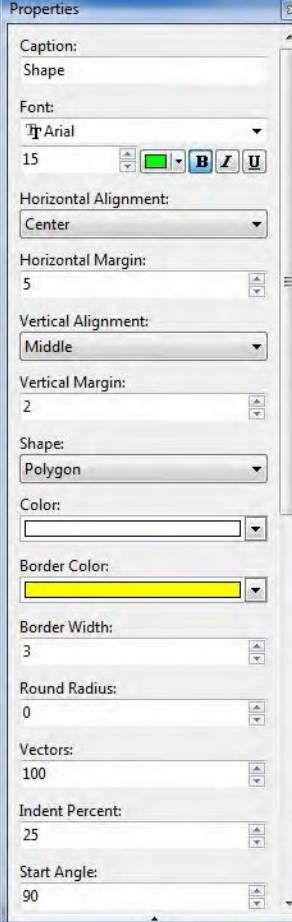
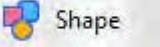
2.4.7 การปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label

ตารางที่ 2.8 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม HTML Label

		
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
HTML	กำหนดรหัส html ที่ต้องการให้แสดงที่หน้าเมนู ซึ่งอยู่ในรูปแบบของ text	
Link Color	กำหนดสีของรหัส html ในส่วนที่เป็นลิงค์ที่เชื่อมต่อไปยังเว็บไซต์ต่างๆ	
Highlight Background Color	กำหนดสีที่เป็นการเน้นให้กับภาษา html กรณีที่เป็นพื้นหลัง	
Highlight Foreground Color	กำหนดสีที่เป็นการเน้นให้กับภาษา html กรณีที่เป็นพื้นหน้า	
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด	
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม	

2.4.8 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape

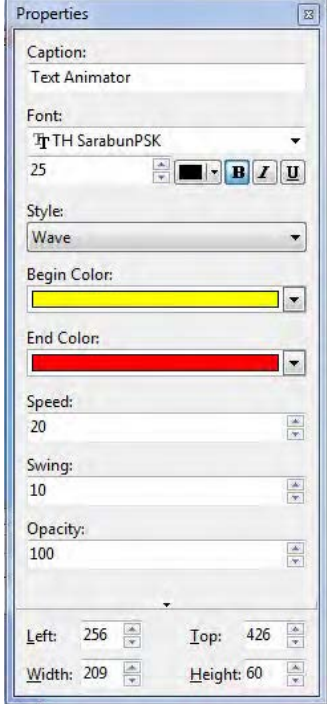

ตารางที่ 2.9 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape

	<p style="text-align: center;"> Shape</p> <p>ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)</p> <p>caption เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม</p> <p>Font เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้</p> <p>Horizontal Alignment กำหนดตำแหน่งในแนวราบที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)</p>
Horizontal Margins	การกำหนดระยะห่างจากขอบซ้ายตามค่าที่ต้องการ
Vertical Alignment	กำหนดตำแหน่งในแนวตั้งที่ต้องการให้ Font แสดง (ชิดบน, กลาง, ชิดด้านล่าง)
Vertical Margins	การกำหนดระยะห่างจากขอบบนตามค่าที่ต้องการ
Shape	เลือกรูปทรงต่างๆของปุ่มควบคุม มีทั้งหมด 12 แบบ
- Rectangle	สี่เหลี่ยมมุมฉาก
- Square	สี่เหลี่ยมจัตุรัส
- Round Rectangle	สี่เหลี่ยมมุมฉากที่มีมุมเป็นมน ต้องเลือกระดับ Round Radius โดย 0 หมายถึง สี่เหลี่ยมธรรมดา 90 หมายถึง วงกลม
- Round Square	สี่เหลี่ยมจัตุรัสที่มีมุมเป็นมน ต้องเลือกระดับ Round Radius โดย 0 หมายถึง สี่เหลี่ยมธรรมดา 90 หมายถึง วงกลม
- Ellipse	วงรี
- circle	วงกลม
- Triangle Left	สามเหลี่ยมโดยมีมุมบนอยู่ทางซ้าย ◁
- Triangle Right	สามเหลี่ยมโดยมีมุมบนอยู่ทางขวา ▷
- Triangle Up	สามเหลี่ยมโดยมีมุมบนอยู่ทางด้านบน △
<p>ตารางที่ 2.9 (ต่อ) แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Shape</p>	

- Triangle Down	สามเหลี่ยมโดยมีมุมบนอยู่ทางด้านล่าง ▽
- Diamond	สี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด
- Polygon	รูปหลายเหลี่ยม
Color	ปรับสีพื้นหลังของปุ่มควบคุม (กรณีเลือก Fill Style เป็น Normal)
Border Width	ความกว้างของเส้นขอบ
Round Radius	กำหนดระดับความโค้งของมุม โดย 0 หมายถึง สี่เหลี่ยมธรรมดา 90 หมายถึง วงกลม
Vector	ปรับจำนวนด้าน/เหลี่ยมที่ต้องการ (0 - 100) โดย 0 หมายถึง สามเหลี่ยม 100 หมายถึง 100 เหลี่ยม และเลขคู่จะเป็นแฉก หลายเหลี่ยม เลขคี่เป็นมนๆ
Indent Percent	เปอร์เซ็นต์ความหนาของแฉก (0 - 100)
Star Angle	ปรับองศาของรูป (ต้องเลือก polygon) 0 - 360 องศา
Fill Style	กำหนดพื้นหลังของตัวอักษร โดยมีรูปแบบให้เลือกอยู่ 3 แบบคือ สีพื้นปกติ, รูปภาพ, ไล้ระดับสี (Gradient)
GradientBegin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
GradientEnd Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Wall Paper	เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก fill style เป็น wall paper
Shadow Position	เลือกตำแหน่งของแสงเงาเอง มีให้เลือก 4 แบบ คือ ซ้ายบน, ซ้ายล่าง, ขวาบน, ขวาล่าง
Shadow Offset	กำหนดระยะแสงเงาให้ห่างจากข้อความ
Shadow Style	กำหนดรูปแบบของแสงเงา มีให้เลือก 2 แบบ คือ เงาทึบแสง (solid) และ เงาโปร่งแสง (semi transparent)
Shadow Color	กำหนดสีของแสงเงา
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Anti Alias	เปลี่ยนความแหลมของมุมเป็นมนๆ
<input type="checkbox"/> Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส
<input type="checkbox"/> Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

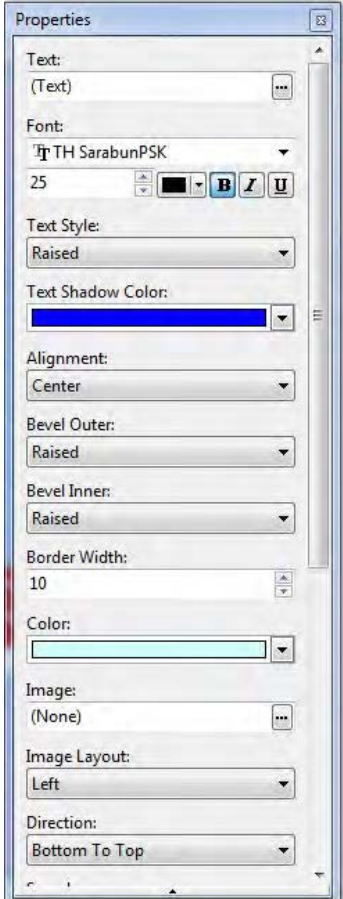

2.4.9 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animator

ตารางที่ 2.10 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Animation

	 Text Animator
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
caption	เป็นการกรอกข้อความเพื่อกำหนดเป็นชื่อของปุ่มควบคุม
Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของข้อความซึ่งมีลักษณะแตกต่างกันออกไป มีให้เลือก 4 แบบ
- All	รูปแบบข้อความปกติ font ตัวเล็ก/ตัวใหญ่สลับกัน
- Random	รูปแบบข้อความปกติแบบสุ่ม
- Wave	รูปแบบข้อความปกติแบบคลื่น
- Wind	รูปแบบข้อความปกติแบบลมพัด
Begin Color	สีเริ่มต้นให้ข้อความแสดง
End Color	สีที่สองที่ให้ข้อความแสดง
Speed	ความเร็วในการเคลื่อนไหว
Swing	ความยาวของกล่องข้อความ
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

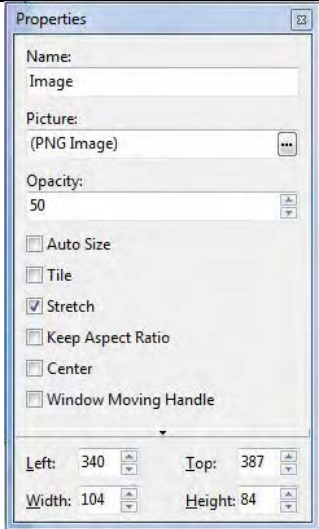
2.4.10 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text

ตารางที่ 2.11 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text

	 Scroll Text	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
caption	พิมพ์ข้อความที่ให้แสดงบนปุ่มควบคุม	
Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นใต้	
Text Style	รูปแบบตัวอักษร มีให้เลือก 3 แบบ คือ ปรกติ, มีแสงเงาด้านล่าง (Lowered), แสงเงาด้านบน (Raised)	
Text Shadow Color	กำหนดสีของแสงเงา	
Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)	
Bevel Outer	ลักษณะเงาของกรอบนอก	
Bevel Inner	ลักษณะเงาของกรอบใน	
Border Width	กำหนดความกว้างของกรอบ	
Color	กำหนดสีของกรอบ	
Image	แทรกภาพไอคอนคู่กับข้อความ	
Image Layout	กำหนดตำแหน่งรูปภาพที่จะวาง (ซ้าย, ขวา, บน, ล่าง)	
Direction	กำหนดทิศทางของข้อความที่จะเคลื่อนที่	
Speed	ความเร็วของข้อความที่จะเคลื่อนที่	
Background	เลือกลักษณะของพื้นหลัง มี 3 แบบ ได้แก่ ปรกติ, แบบไล่ระดับสี, พื้นหลังเป็นรูปภาพ	
GradientStyle	เลือกรูปแบบแสงเงา กรณีเลือก fill style เป็น gradient มีให้เลือก 32 แบบ	
GradientBegin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	
GradientEnd Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)	

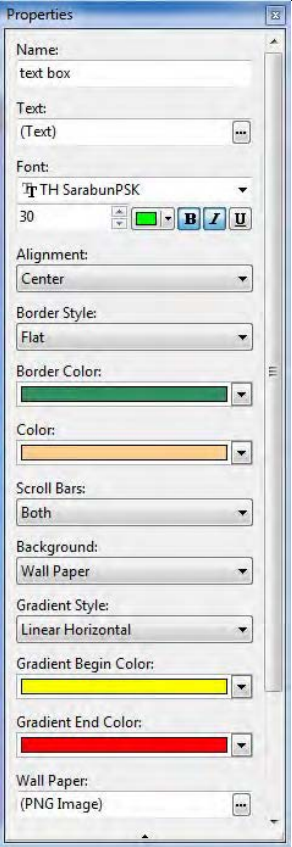
ตารางที่ 2.11 (ต่อ)แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Scroll Text	
Wall Paper	เลือกรูปภาพที่จะทำเป็นพื้นหลัง
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

2.4.11 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Image

ตารางที่ 2.12 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Image	
	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุมรูปภาพ
Picture	เลือกรูปภาพที่จะให้แสดง
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
<input type="checkbox"/> Auto Size	กำหนดขนาดรูปภาพอัตโนมัติ
<input type="checkbox"/> Tile	กำหนดขนาดรูปภาพแบบกระเบื้อง
<input type="checkbox"/> Stretch	กำหนดขนาดรูปภาพแบบแสดงเต็มภาพ
<input type="checkbox"/> Keep Aspect Ratio	กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง
<input type="checkbox"/> Center	กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ
<input type="checkbox"/> Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

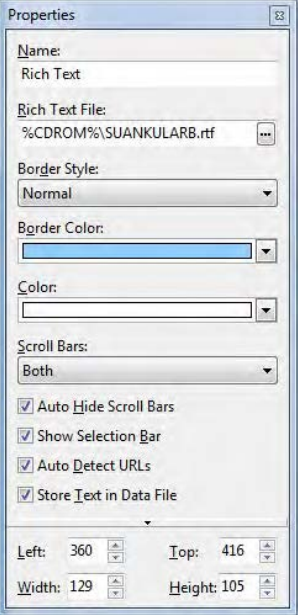
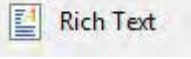
2.4.12 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box

ตารางที่ 2.13 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Text Box

		ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Name	text box	Name	ตั้งชื่อให้ปุ่มควบคุม Text Box
Text	(Text)	Text	พิมพ์ข้อความที่แสดงบนปุ่มควบคุม
Font	TH SarabunPSK 30	Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้
Alignment	Center	Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)
Border Style	Flat	Border Style	เป็นการกำหนดรูปแบบของกรอบ
Border Color		Border Color	กำหนดสีของกรอบภายนอก
Color		Color	กำหนดสีของเส้นกรอบภายใน
Scroll Bar	Both	Scroll Bar	กำหนดให้ text box มี scroll bar หรือไม่ โดยสามารถเลือกได้ 4 แบบ คือ ไม่มี scroll bar/มีเฉพาะแนวตั้ง/มีเฉพาะแนวราบ/มีทั้งแนวราบและแนวตั้ง
Background	Wall Paper	Background	กำหนดรูปแบบพื้นหลัง มี 3 แบบให้เลือก คือ ปรกติ/ไล่ระดับสี (Gradient)/รูปภาพ
Gradient Style	Linear Horizontal	GradientBegin Color	กำหนดสีเริ่มต้น (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Gradient Begin Color		GradientEnd Color	กำหนดสีที่สอง (กรณีเลือก Background เป็น Gradient)
Gradient End Color		Wall Paper	เลือกรูปภาพเป็นพื้นหลังตัวอักษร กรณีเลือก Background เป็น wall paper
Wall Paper	(PNG Image)	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด
Opacity		<input type="checkbox"/> Transparent	เลือกพื้นหลังโปร่งใส
<input type="checkbox"/> Transparent		<input type="checkbox"/> Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ
<input type="checkbox"/> Word Wrap		<input type="checkbox"/> Single Line	กำหนดให้แสดงแค่บรรทัดบน
<input type="checkbox"/> Single Line		Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน, ความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม
Lift, Top, Width, Height			

2.4.13 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Rich Text

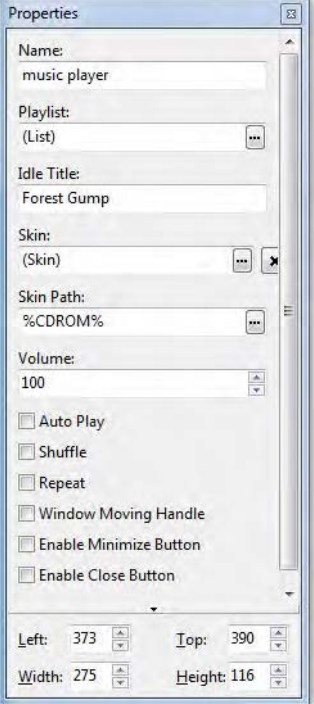
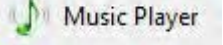
ตารางที่ 2.14 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม RichText

			
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Name	Rich Text	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Rich Text	
Rich TextFile	%CDROM%\SUANKULARB.rtf	เลือกไฟล์ที่ต้องการให้แสดงบนปุ่มควบคุม Rich Text ซึ่งต้องเป็นนามสกุล rtf	
Border Style	Normal	รูปแบบของกรอบนอก มีให้เลือก 3 แบบ คือ ไม่มีกรอบ (None)/กรอบมีขาว (Normal)/กรอบหนา (Flat)	
Border Color		กำหนดสีของกรอบ	
Color		กำหนดสีของพื้นหลัง	
Scroll Bar	Both	กำหนดให้ rich text มี scroll bar หรือไม่ โดยสามารถเลือกได้ 4 แบบ คือ ไม่มี scroll bar/มีเฉพาะแนวดิ่ง/มีเฉพาะแนวราบ/มีทั้งแนวราบและแนวดิ่ง	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Hide Scroll Bars		ซ่อน/แสดง Scroll Bar โดยอัตโนมัติ	
<input checked="" type="checkbox"/> Show Selection Bar		ซ่อน/แสดง Selection Bar	
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Detect URLs		สามารถเปิดตาม URL ที่ระบุ	
<input checked="" type="checkbox"/> Store Text in Data File		เก็บรูปแบบของข้อความไว้เหมือนเดิม	
Left, Top, Width, Height	Left: 360, Top: 416, Width: 129, Height: 105	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม	

หมายเหตุ Rich Text คือ รูปแบบข้อความที่ยึดตามรหัสแอสกี (ASCII Code) มีประโยชน์คือ สามารถใช้ข้าม Platform ได้เมื่อเวลาไปเปิดโปรแกรมอื่นๆ รูปแบบที่ตั้งค่าไว้จะไม่เปลี่ยนแปลง

2.4.14 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player

ตารางที่ 2.15 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Music Player

		 Music Player	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Name	music player	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Music Player
Playlist	(List)	Playlist	เลือกไฟล์เพลงหรือเสียงที่ต้องการแสดง
Idle Title	Forest Gump	Idle Title	ชื่อที่ต้องการให้แสดงบนหน้าจอเครื่องเล่น
Skin	(Skin)	Skin	หน้ากากรเครื่องเล่น (.wsz)
Skin Path	%CDROM%	Skin Path	ตำแหน่งที่เก็บหน้ากากรเครื่องเล่น
Volume	100	Volume	ปรับระดับความดัง
<input type="checkbox"/> Auto Play		<input type="checkbox"/> Auto Play	เล่นไฟล์เสียงทันทีเมื่อเปิดเมนู
<input type="checkbox"/> Shuffle		<input type="checkbox"/> Shuffle	เล่นไฟล์เสียงแบบสุ่ม
<input type="checkbox"/> Repeat		<input type="checkbox"/> Repeat	เล่นไฟล์เสียงซ้ำ
<input type="checkbox"/> Window Moving Handle		<input type="checkbox"/> Window Moving Handle	เมื่อนำเมาส์มาวางได้เหนือปุ่มควบคุม สามารถเคลื่อนย้ายเมนูได้
<input type="checkbox"/> Enable Minimize Button		<input type="checkbox"/> Enable Minimize Button	สามารถใช้ปุ่ม Minimize ได้ขณะเล่นไฟล์เสียง
<input type="checkbox"/> Enable Close Button		<input type="checkbox"/> Enable Close Button	สามารถใช้ปุ่ม Close ได้ขณะเล่นไฟล์เสียง
Left, Top, Width, Height	Left: 373, Top: 390, Width: 275, Height: 116	Left, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

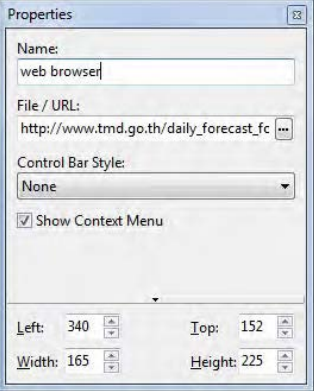

2.4.15 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie

ตารางที่ 2.16 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Flash Movie

Properties		Flash Movie	
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	
Name	Flash movie	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Flash Movie
Movie	%CDROM%\Flash movie\TopBanner-d. ...	Movie	เลือกไฟล์ที่ต้องการให้แสดงบนปุ่มควบคุม Flash Movie ซึ่งต้องเป็นนามสกุล .swf
Border Color		Border Color	กำหนดสีของกรอบ
Border Width	5	Border Width	กำหนดความกว้างของกรอบ
Background Color		Background Color	กำหนดสีของพื้นหลัง
Quality	High	Quality	คุณภาพของไฟล์ flash ที่ต้องการแสดง โดยสามารถเลือกได้ 3 ระดับ คือ คุณภาพต่ำ/กลาง/สูง
Scale Mode	Show All	Scale Mode	อัตราส่วนของไฟล์ flash ที่ต้องการแสดง เลือกได้ 3 ระดับ
<input checked="" type="checkbox"/> Auto Play		<input type="checkbox"/> Show all	แสดงภาพทั้งหมด
<input type="checkbox"/> Pause on Page Changing		<input type="checkbox"/> Exact fit	แสดงภาพพอดีกับกรอบที่เลือก (สัดส่วนจะไม่ได้)
<input type="checkbox"/> Loop		<input type="checkbox"/> No Scale	แสดงภาพที่ไม่เป็นสัดส่วน (แสดงเฉพาะด้านบน)
<input checked="" type="checkbox"/> Show Context Menu		<input type="checkbox"/> Auto Play	แสดงไฟล์อัตโนมัติเมื่อเปิดเมนู
Left: 480	Top: 9	<input type="checkbox"/> Pause on Page Changing	หยุดแสดงเมื่อมีการเปลี่ยนหน้าเมนู
Width: 241	Height: 121	<input type="checkbox"/> Loop	เริ่มแสดงใหม่เมื่อไฟล์สิ้นสุด
		<input type="checkbox"/> Show Context Menu	แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)
		Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

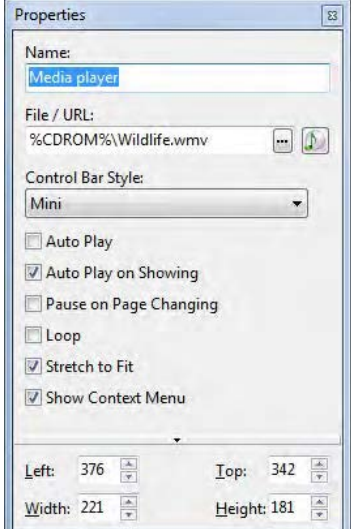

2.4.16 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser

ตารางที่ 2.17 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Web Browser

		 Web Browser
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)		คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
Name		เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Web Browser
File/URL :		กำหนดไฟล์/URL ของเว็บไซต์ที่ต้องการให้แสดง
Border Color		กำหนดสีของกรอบ
Control Bar Style		กำหนดรูปแบบของแถบควบคุม โดยสามารถเลือกได้ 3 แบบ
- None		ไม่แสดงแถบควบคุม
- Full		แสดงรูปแบบเหมือน Web Browser
- Mini		แสดงรูปแบบเหมือน Web Browser แต่ไม่ครบ
<input type="checkbox"/> Show Context Menu		แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)
Lift, Top, Width, Height		กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม

2.4.17 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player

ตารางที่ 2.18 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Media Player

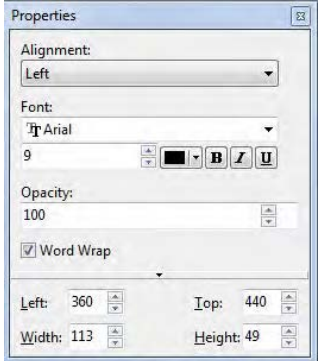

		
	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม Media Player
	File/URL :	กำหนดไฟล์/URL ของเว็บไซต์ที่ต้องการให้แสดง
	Control Bar Style	กำหนดรูปแบบของแถบควบคุม ที่จะให้ player แสดงผล โดยสามารถเลือกได้ 3 แบบ
- None	แสดงแค่ภาพ/เสียง	
- Full	แสดงไฟล์เหมือน Windows Media Player	
- Mini	แสดงplayer แคंपุ่ม ปิด/เปิด และ Volume	
<input type="checkbox"/> Auto Play	แสดงไฟล์อัตโนมัติเมื่อเปิดเมนู	
<input type="checkbox"/> Auto Play on Showing	กดปุ่ม Play เมื่อต้องการแสดงไฟล์	
<input type="checkbox"/> Pause on Page Changing	หยุดแสดงเมื่อต้องการเปลี่ยนหน้าเมนู	
<input type="checkbox"/> Loop	เริ่มแสดงใหม่เมื่อไฟล์สิ้นสุด	
<input type="checkbox"/> Stretch to Fit	แสดงภาพให้พอดีกับขนาดจอ/กรอบ	
<input type="checkbox"/> Show Context Menu	แสดงเนื้อหาเมนู (เมนูคลิกขวา)	
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม	

2.4.18 การปรับแต่งปุ่มควบคุมPDF Viewer

ตารางที่ 2.19 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม PDF Viewer


		
	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม
	Name	เป็นการตั้งชื่อปุ่มควบคุม PDF Viewer
	Document	เอกสาร PDF ที่ต้องการให้แสดง
	<input type="checkbox"/> Show Toolbar	ต้องการให้แสดง/ไม่แสดง แถบเครื่องมือ
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม	

2.4.19 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower

ตารางที่ 2.20 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Comment Shower											
	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)</th> <th>คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Alignment</td> <td>กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)</td> </tr> <tr> <td>Font</td> <td>เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้</td> </tr> <tr> <td>Opacity</td> <td>ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Word Wrap</td> <td>การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ</td> </tr> </tbody> </table>	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)	Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด	<input type="checkbox"/> Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม										
Alignment	กำหนดตำแหน่งที่ต้องการให้ข้อความแสดง (ชิดซ้าย, กลาง, ชิดขวา)										
Font	เลือกประเภทของตัวอักษรและกำหนดขนาด, สี, ตัวหนา, ตัวเอียง, ชิดเส้นได้										
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด										
<input type="checkbox"/> Word Wrap	การตัดคำเมื่อกรอบสั้นกว่าข้อความ										
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม										

หมายเหตุ ใช้ไม่ได้สำหรับ Free Version

2.4.20 การปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment Shower




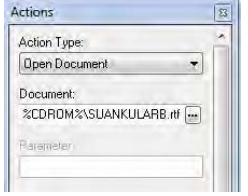
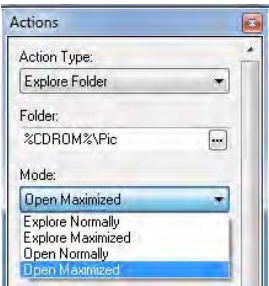
ตารางที่ 2.21 แสดงรายละเอียดการปรับแต่งปุ่มควบคุม Graphic Comment Shower											
	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)</th> <th>คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Opacity</td> <td>ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Stretch</td> <td>กำหนดขนาดรูปภาพให้แสดงพอดีกับกรอบ</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Keep Aspect Ratio</td> <td>กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Center</td> <td>กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ</td> </tr> </tbody> </table>	ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม	Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด	<input type="checkbox"/> Stretch	กำหนดขนาดรูปภาพให้แสดงพอดีกับกรอบ	<input type="checkbox"/> Keep Aspect Ratio	กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง	<input type="checkbox"/> Center	กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ
ลักษณะของปุ่มควบคุม (Properties)	คำอธิบายการปรับแต่งลักษณะของปุ่มควบคุม										
Opacity	ระดับความโปร่งใสของปุ่มควบคุม โดย 0 หมายถึง มองไม่เห็น และ 100 เข้มสุด										
<input type="checkbox"/> Stretch	กำหนดขนาดรูปภาพให้แสดงพอดีกับกรอบ										
<input type="checkbox"/> Keep Aspect Ratio	กำหนดขนาดรูปภาพแบบตามอัตราส่วนจริง										
<input type="checkbox"/> Center	กำหนดให้ภาพแสดงเฉพาะตรงกลางภาพ										
Lift, Top, Width, Height	กำหนดระยะห่างจากด้านซ้าย, ด้านบน และกำหนดความกว้างและความสูงของปุ่มควบคุม										




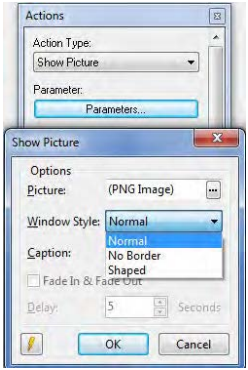
หมายเหตุ ใช้ไม่ได้สำหรับ Free Version


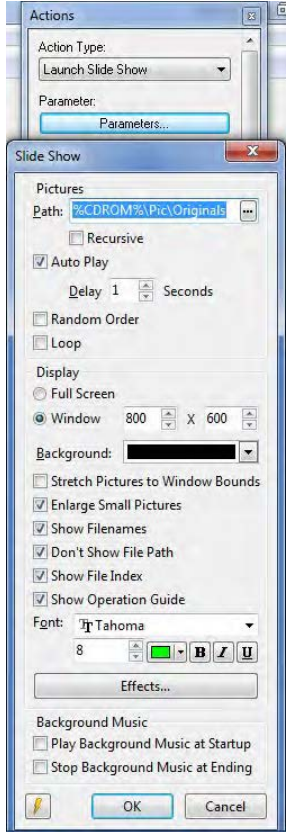
2.5 การทำงานของปุ่มควบคุม

ขั้นตอนสุดท้ายก่อนที่จะใช้งานเมนู คือการสั่งให้ปุ่มควบคุมทำงานหรือเชื่อมโยงไปยังสิ่งต่างๆที่เราต้องการ สิ่งต่างๆที่กล่าวถึง อาจเป็นไฟล์เอกสาร เสียง ภาพ วิดิทัศน์ แม้แต่การเข้าถึงเว็บไซต์ ส่วนใหญ่การให้ปุ่มควบคุมทำงานจะมีคำสั่งคล้ายๆกัน ซึ่งง่ายต่อผู้ใช้งาน สิ่งที่ต้องทำคือ เลือกคำสั่งหลัก (Action Type) ที่ต้องการให้ปุ่มควบคุมทำงานซึ่งจะมีอยู่ 17 คำสั่ง จากนั้นก็เลือกคำสั่งย่อยซึ่งมีความแตกต่างกัน


ขึ้นอยู่กับคำสั่งหลัก สุดท้ายก็เป็นการปรับแต่งรายละเอียดเล็กน้อย เพื่อให้เมนูมีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การเพิ่มเสียงเวลาคลิกรายละเอียดของคำสั่งต่างๆ ดูได้จากเนื้อหาต่อไปนี้

ตารางที่ 2.22 แสดงการทำงานต่างๆ ของปุ่มควบคุม		
คำสั่ง	การทำงาน	รูปตัวอย่าง
1. None	ไม่มีการทำงานใดๆ	
2. Run Program	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเริ่มโปรแกรมที่กำหนด โดยต้องเข้าไปเลือกโปรแกรมที่ต้องการที่ช่อง Program (นามสกุล .exe) ช่อง Parameter ใช้กรอกตัวแปรต่างๆของโปรแกรมที่เปิด	
3. Run Program as Administrator	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเริ่มโปรแกรมที่กำหนด โดยต้องเข้าไปเลือกโปรแกรมที่ต้องการที่ช่อง Program (นามสกุล .exe) ช่อง Parameter ใช้กรอกตัวแปรต่างๆของโปรแกรมที่เปิด แต่จะแตกต่างกับ Run Program ที่ ผู้ที่จะรันโปรแกรมจะต้องเป็นผู้ที่กำหนดไว้แต่แรก (ใช้ได้กับ Windows vista หรือ ใหม่กว่า)	
4. Open Document	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดเอกสารต่างๆ ตามที่กำหนด โดยเอกสารที่เปิด เลือกได้ทั้ง Word, Excel, MP3, PDF แม้กระทั่งไฟล์วิดีโอต่างๆ โดยต้องเข้าไปเลือกไฟล์ที่ช่อง Document ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	
5. Explore Folder	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดแฟ้มที่ต้องการ โดยไปเลือกแฟ้มที่ต้องการเปิดที่ Folder จากก็เลือกว่าต้องการให้แฟ้มที่เปิดมีหน้าต่างเป็นอย่างไร โดยเลือกที่ Mode มี 4 แบบให้เลือก คือ แบบหน้าต่างปกติ (open normally และ open maximize) และหน้าต่างแบบ explore (explore normally และ explore maximize)	

ตารางที่ 2.22 (ต่อ) แสดงการทำงานต่างๆของปุ่มควบคุม		
6. Goto Web	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดเว็บไซต์ต่างๆ ตามที่กำหนด โดยระบุ URL ของเว็บไซต์ที่เปิดที่ช่อง URL ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	
7. Send Mail	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเข้าไปที่ โปรแกรม Microsoft Outlook ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับส่งจดหมาย โดยต้องระบุ E-mail address ที่ช่อง Mail Address และระบุหัวข้อที่ส่งที่ช่อง Subject	
8. Popup Message	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเปิดป๊อปอัพตามข้อความที่ต้องการโดยระบุข้อความที่ช่อง Message ช่อง Parameter ใช้งานไม่ได้สำหรับคำสั่งนี้	
9. Show Picture	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมแสดงรูปที่ต้องการ โดยเลือกรูปที่ช่อง Parameter จากนั้นจะมีหน้าต่างตามรูปปรากฏขึ้น ให้เลือกรูปที่ช่อง Picture ส่วนช่อง Window Style หมายถึงต้องการให้รูปแสดงแบบใด มีให้เลือก 3 แบบ คือ แสดงแบบหน้าต่าง Window (normal)/แสดงเฉพาะรูป (no border)/แบบเป็นรูปร่างอื่น(shape) ส่วนช่อง caption เป็นการกำหนดชื่อรูป	

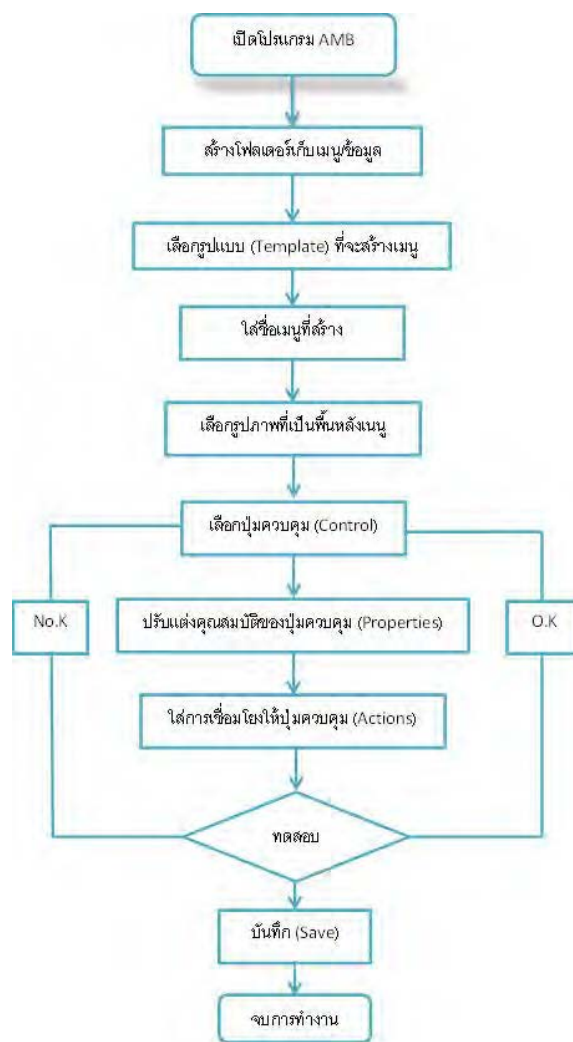
ตารางที่ 2.22 (ต่อ) แสดงการทำงานต่างๆของปุ่มควบคุม		
<p>10. Launch Slide Show</p>	<p>เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมแสดงรูปที่ต้องการโดยแสดงเป็นแบบสไลด์ โดยเลือกแฟ้มที่เก็บรูปต่างๆ ที่ช่อง Parameter จากนั้นจะมีหน้าต่างตามรูปปรากฏขึ้น ให้เลือกแฟ้มที่เก็บรูปที่ช่อง Picture จากนั้นก็ปรับแต่งรูปแบบของสไลด์ได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Recursive คือการให้รูปแสดงซ้ำเมื่อแสดงถึงรูปสุดท้าย <input type="checkbox"/> Auto Play คือการให้รูปแสดงโดยอัตโนมัติ โดยเลือกเวลาที่ให้รูปแสดง <input type="checkbox"/> Random คือการให้รูปแสดงแบบสุ่ม <input type="checkbox"/> Loop คือการให้รูปแสดงซ้ำ (วนกลับไปรูปเดิม) <p>Display เป็นการกำหนดให้รูปที่แสดงเป็นแบบใด แสดงเต็มจอหรือว่าจะกำหนดขนาดตามที่ต้องการ</p> <p>Background คือการเลือกสีของพื้นหลังภาพ</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Stretch Picture to Window Bound คือการให้รูปแสดงพอดีกับขนาดหน้าต่าง <input type="checkbox"/> Enlarge Small Picture คือให้รูปแสดงขนาดใหญ่ที่สุดแต่สัดส่วนภาพคงเดิม <input type="checkbox"/> Show Filename คือการให้รูปแสดงชื่อไฟล์ <input type="checkbox"/> Don't Show File Path คือการให้รูปไม่ต้องแสดงที่เก็บแฟ้มภาพ <input type="checkbox"/> Show File Index คือการให้แสดงลำดับภาพด้วย <input type="checkbox"/> Show Operation Guide คือการให้แสดงคำแนะนำต่างๆ เช่น กดปุ่ม Esc. เมื่อต้องการยกเลิกสไลด์ <p>Font คือการปรับแต่งตัวอักษร</p> <p>Effect คือการกำหนดรูปแบบของสไลด์ มีให้เลือก 150 แบบ</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Play Background Music at Startup คือการให้สไลด์เล่นเพลงประกอบเมื่อภาพเริ่ม <input type="checkbox"/> Stop Background Music at Ending คือการให้สไลด์หยุดเล่นเพลงประกอบเมื่อภาพหมด ต้องไปตั้งค่าเพลงที่ Edit/Project Option/General/Background Music <p> ปุ่มทดสอบให้สไลด์แสดงภาพ</p>	

ตารางที่ 2.22 (ต่อ) แสดงการทำงานต่างๆของปุ่มควบคุม		
11. Control Interact	เป็นการสั่งควบคุมปุ่มที่เราได้สร้างไปแล้วก่อนหน้า โดยเป็นการกำหนดให้ปุ่มควบคุมทำงานบางอย่าง โดยเลือกที่ช่อง parameter จะปรากฏหน้าต่างตามรูปด้านขวา ซึ่งจะมีให้เลือกการทำงาน 9 อย่าง ได้แก่ None/Image/Text box/Rich Text/Music Player/Flash Movie/Web Browser/Media Player/PDF Viewer	
12. Jump to Page	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมเลือกหน้าเมนูที่ต้องการ โดยการกำหนดหน้าที่ต้องการไปที่ช่อง Page Name ซึ่งการเลือกจะเป็นการระบุชื่อของหน้าเมนู หรือเลือกกว่าให้ไปหน้าถัดไป หรือเลือกกว่าให้ไปหน้าเมนูก่อนหน้า	
13. Minimize	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมย่อหน้าต่างเมนูลงมา เมื่อเวลาย่อลงมาแล้วจะไปอยู่ที่ Taskbar และสามารถขยายได้เหมือนเดิม	
14. Copy to Clipboard	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมทำสำเนาหน้าต่างเมนูไปไว้บน Clipboard ซึ่งคล้ายกับการทำ Print screen โดยจะมี 2 แบบให้เลือก คือ ทำสำเนาเฉพาะเนื้อหา และ ทำสำเนาเนื้อหาพร้อมกับกรอบเมนู	
15. Print	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมพิมพ์หน้าต่างเมนูออกทางเครื่องพิมพ์ โดยจะมี 2 แบบให้เลือก คือพิมพ์เฉพาะเนื้อหาของเมนู และพิมพ์เนื้อหาพร้อมกรอบเมนู	
16. Exit	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมออกจากหน้าต่างเมนู	

ตารางที่ 2.22 (ต่อ) แสดงการทำงานต่างๆของปุ่มควบคุม		
17. Exit & Eject CD	เป็นการสั่งให้ปุ่มควบคุมออกจากหน้าต่างเมนู พร้อมทั้งนำแผ่น CD ออกจากเครื่องคอมพิวเตอร์	

2.6 การสร้างเมนูเพื่อใช้งาน

เนื้อหาของส่วนนี้จะเป็นการอธิบายถึงวิธีการทำเมนูเพื่อใช้งานจริง หลังจากทราบถึงรายละเอียดต่างๆของตัวโปรแกรมแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการสร้างเมนูเพื่อใช้งานจริงๆ ดูได้จากผังกระบวนการสร้างเมนู



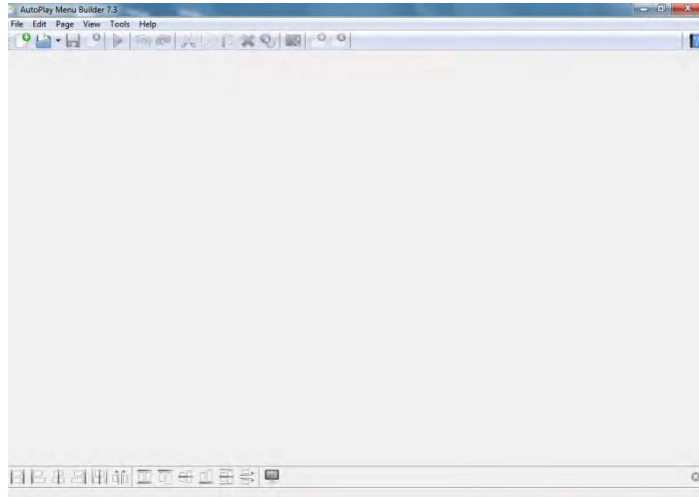
รูปที่ 2.22 แสดงผังกระบวนการงานของสร้างเมนูของโปรแกรม AMB

ขั้นตอนการสร้างเมนู

การสร้างเมนูจะดำเนินการตามขั้นตอนของผังกระบวนการงานของสร้างเมนูของโปรแกรมAMB ดังนี้

1. เปิดโปรแกรม

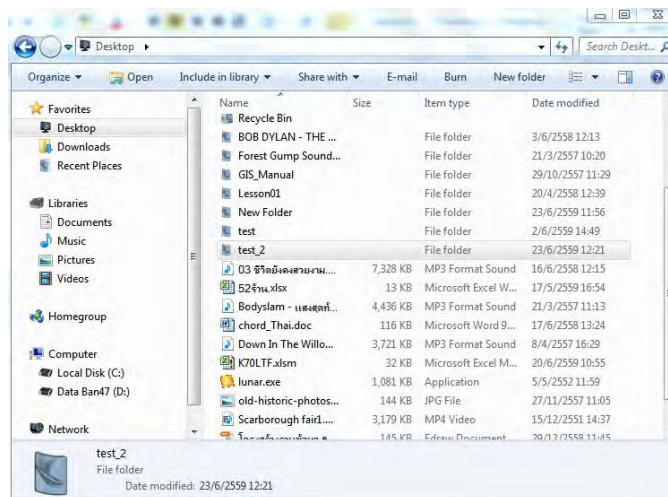
เมื่อคลิกเปิดโปรแกรม AutoPlay Menu Builder แล้วจะได้ตามรูปที่ 2.23



รูปที่ 2.23 แสดงหน้าแรกเมื่อเปิดโปรแกรม AutoPlay Menu Builder

2. สร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บเมนู/ข้อมูลต่างๆ

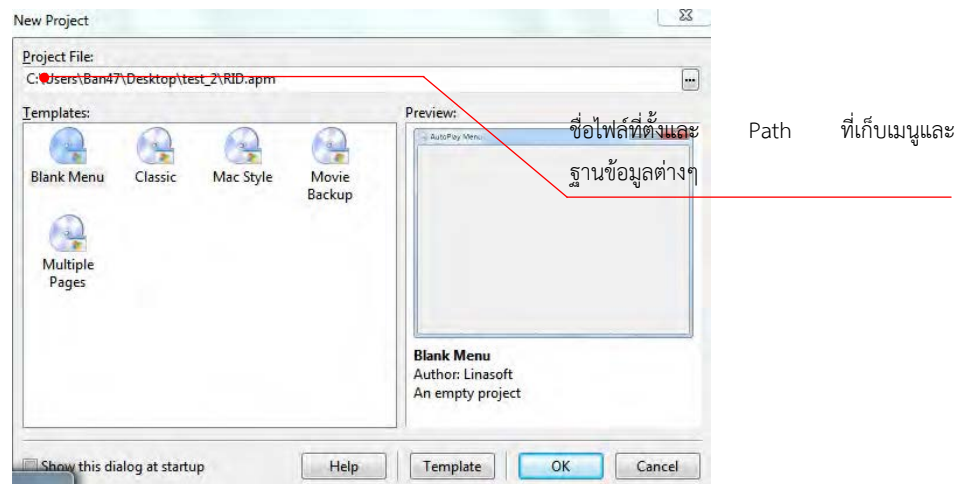
หลังจากเปิดโปรแกรมแล้ว จะดำเนินการสร้างโฟลเดอร์เพื่อเก็บเมนู/ข้อมูลต่างๆ สิ่งที่สำคัญคือ เราต้องเก็บทุกอย่างไว้ในโฟลเดอร์เดียวกัน เนื่องจากเวลาเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ จะทำได้ง่ายขึ้น จากตัวอย่าง จะสร้างโฟลเดอร์ไว้ที่ไดรฟ์ C (Desktop) โดยตั้งชื่อโฟลเดอร์ว่า “test_2”



รูปที่ 2.24 แสดงการสร้างโฟลเดอร์ไว้เพื่อเก็บเมนูและข้อมูลต่างๆ

3. เลือกรูปแบบ (Template) ที่จะสร้างเมนู และตั้งชื่อ

การเลือก Template ส่วนใหญ่จะเป็นการเลือกแบบ Multiple page หรือ Blank Menu ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งาน ตามที่ได้เคยกล่าวไว้แล้วว่า Template มีให้เลือกอยู่ 5 - 6 แบบ การเลือก Template ทำได้โดยการเข้าไปที่ File/new ก็จะมีปรากฏตามรูปที่ 2.25 จากตัวอย่างจะเลือกใช้ Template แบบ Blank Menu นอกจากนี้ด้านขวาจะมีการแสดงภาพตัวอย่าง Template ที่เราเลือก จากนั้นเลือก Project File ที่จะเอาเมนูไปเก็บไว้ (โฟลเดอร์ที่สร้างไว้แล้ว) และสุดท้ายตั้งชื่อไฟล์ที่สร้าง ซึ่งต้องเป็นภาษาอังกฤษเท่านั้น ตามตัวอย่างที่ให้จะตั้งชื่อว่า “RID” โดยที่ช่อง Project File จะแสดง Path และชื่อไฟล์



รูปที่ 2.25 แสดงหน้า Template ที่จะเลือกใช้

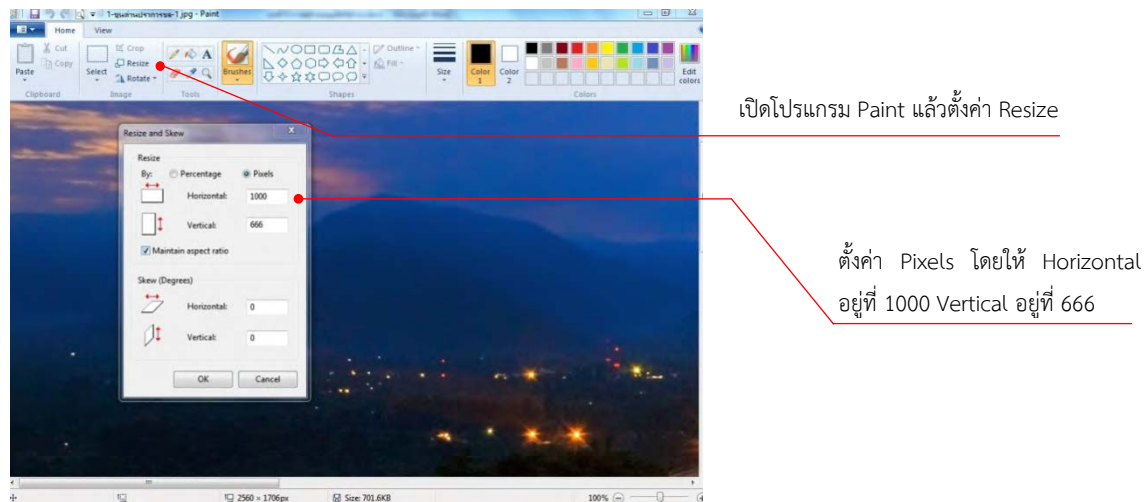
จากนั้นเมื่อกด “OK” จะมีหน้าต่างให้ใส่ Password ขึ้นอยู่กับผู้ใช้งานว่าการใส่หรือไม่



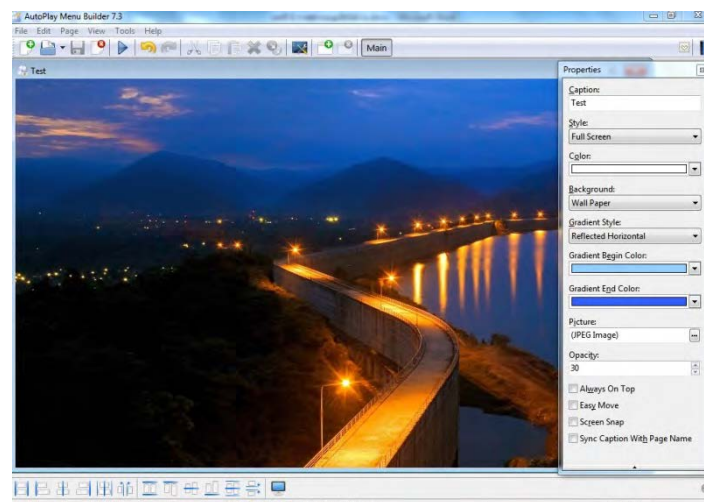
รูปที่ 2.26 แสดงหน้าต่างการใส่ Password

4. เลือกรูปภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลังของเมนู

การเลือกภาพที่จะนำมาเป็นพื้นหลังต้องมีการตั้งค่าก่อนเพื่อที่จะให้ภาพมีสัดส่วนที่ถูกต้องโดยการเข้าไปที่โปรแกรม Paint (มีอยู่ในวินโดว์ทุกรุ่นแล้ว) จากนั้นตั้งค่าที่ Resize โดยเลือกที่จำนวนพิกเซลอัตราส่วน Horizontal : Vertical อยู่ที่ 1000 : 666 สุดท้ายก็บันทึกแล้วไปเก็บไว้ที่โฟลเดอร์ที่สร้างไว้โดยสามารถบันทึกเป็นนามสกุล .bmp, .jpg, .png, .gif จากนั้นเลือกรูปภาพที่ตั้งค่าไว้แล้ว ก็จะได้ภาพที่ต้องการเป็นพื้นหลัง โดยเปิดหน้าต่างคุณสมบัติ (Properties) ถ้าไม่ปรากฏหน้าต่างคุณสมบัติให้คลิกที่ View เลือก Properties (รายละเอียดเพิ่มเติมบทที่ 4) หรือ กด F11 จากนั้นตั้งชื่อเมนู (ตัวอย่างตั้งชื่อเป็น Test) จากนั้นก็เลือก Background เป็น Wall Paper ก็จะได้พื้นหลังตามรูปที่ 2.28



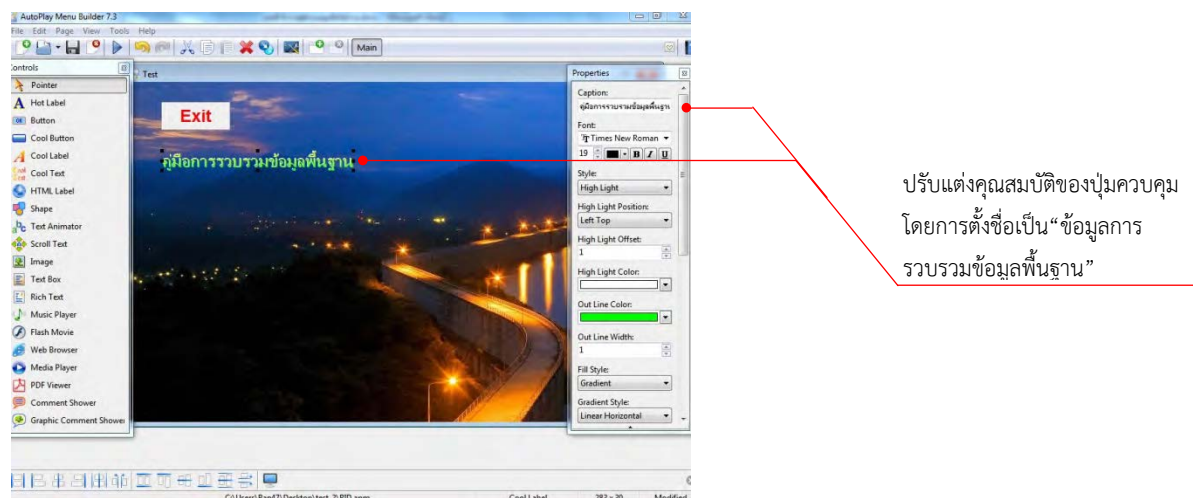
รูปที่ 2.27 แสดงการตั้งค่าภาพที่นำมาเป็นพื้นหลัง



รูปที่ 2.28 แสดงภาพพื้นหลังเมนู

5. การเลือกปุ่มควบคุม (Control) และการปรับแต่งคุณสมบัติ (Properties)

การเลือกปุ่มควบคุม ทำได้โดยการคลิกที่ View จากนั้นเลือก Control (รายละเอียดเพิ่มเติม 2.3) หรือ กดที่ F9 แล้วเลือกปุ่มควบคุมตามต้องการ จากตัวอย่างจะเลือกปุ่มควบคุม 2 แบบ แบบแรกเป็น Button โดยจะให้แสดงชื่อที่อยู่บนปุ่มควบคุมเป็น “Exit” มีสีตัวอักษรเป็นสีแดง แบบที่สองเป็น Cool Label โดยให้แสดงชื่อที่อยู่บนปุ่มควบคุมเป็น “คู่มือการรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน” มีสีตัวอักษรเป็นสีเขียว ผู้ใช้งานสามารถปรับแต่งคุณสมบัติต่างๆของทั้งสองแบบเพิ่มเติมได้ตามต้องการ โดยดูรายละเอียดของการปรับแต่งคุณสมบัติได้จากส่วนที่ 2.4

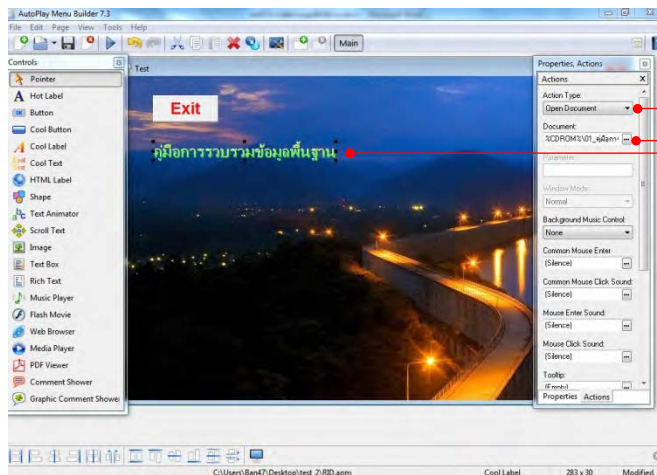


รูปที่ 2.29 แสดงตัวอย่างการสร้างปุ่มควบคุม

6. การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม (Actions)

หลังจากได้ปุ่มควบคุมแล้ว ขั้นตอนต่อมาคือ การใส่การเชื่อมโยงให้กับปุ่มควบคุมโดยการคลิกที่ View เลือก Actions หรือกดที่ F12 จากตัวอย่างจะใส่การเชื่อมโยง โดย

- ปุ่มควบคุม “Exit” กำหนดให้ “ออกจากเมนู” โดยเลือกที่ Action Type เป็น “Exit”
- ปุ่มควบคุม “คู่มือการรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน” กำหนดให้ “เปิดไฟล์ที่ต้องการ” โดยเลือกที่ Action Type เป็น “Open Document” จากนั้นเลือก ทั้งนี้ไฟล์ที่เลือกต้องอยู่ในโฟลเดอร์ที่สร้างไว้

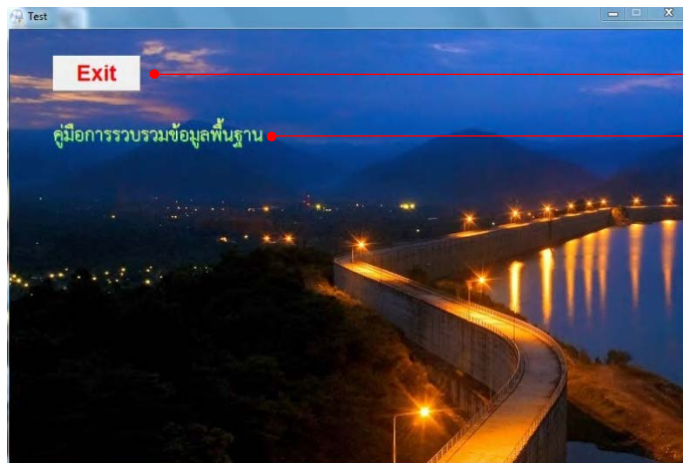


ใส่การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม โดยเลือก Action Type เป็น "Open Document" และเลือกไฟล์ที่ต้องการ (การเชื่อมโยงแบบต่างๆ ดูเพิ่มเติมได้จากบทที่ 5)

รูปที่ 2.30 แสดงตัวอย่างการใส่การเชื่อมโยงให้ปุ่มควบคุม

7. ทดสอบเมนูที่สร้าง

เมื่อสร้างเมนูเรียบร้อยแล้วให้ทดสอบว่าเมนูที่สร้างสามารถใช้งานตามที่เราต้องการหรือไม่ โดยการกดที่ปุ่ม Test (▶) หากต้องการเพิ่มเติมปุ่มควบคุม หรือต้องการปรับแต่งคุณสมบัติใดๆ ให้กลับให้แก้ไขเพิ่มเติมได้ตามต้องการ ขณะเมื่อทำการทดสอบ เมนูที่ปรากฏจะแสดงพร้อมกับหน้าต่างอื่นๆ ซึ่งเราไม่ต้องการเช่นนั้น ให้ไปตั้งค่าที่ View/Option จากนั้น เลือกที่ Minimize Other Windows (หัวข้อที่ 2.2)



ตัวอย่างเมนูที่สร้างเสร็จแล้ว เมื่อคลิกที่ปุ่ม Exit จะออกจากโปรแกรม และเมื่อคลิกที่คู่มือฯ จะเปิดไฟล์ที่กำหนดไว้

รูปที่ 2.31 แสดงเมนูที่สร้างเสร็จแล้ว

8. บันทึกเมนูที่สร้าง

เมื่อได้เมนูเป็นที่น่าพอใจแล้ว ก็ทำการบันทึก ซึ่งจะเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการสร้างเมนู โดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder

2.7 ไฟล์แนะนำที่จะไปใช้งาน

จากหัวข้อที่ 2.1 ถึง 2.6 ผู้อ่านได้มีความเข้าใจโปรแกรม AutoPlay Menu Builder มากขึ้น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานได้ระดับหนึ่ง เพียงแค่ต้องฝึกทำให้บ่อยขึ้นก็就会有ความชำนาญในการสร้างเมนู ซึ่งถ้าสังเกตจะพบว่า การใช้งานไม่มีความยุ่งยากซับซ้อน อย่างที่กล่าวไว้แล้วตั้งแต่เบื้องต้น คือ เป็นโปรแกรมที่เห็นอย่างไรก็เป็นแบบนั้น (WYSIWYG คือ What You See Is What You Get)

สิ่งที่ผู้เขียนอยากจะแนะนำเพิ่มเติม คือ ตัวอย่างไฟล์ที่เกี่ยวข้องกับงานชลประทานที่มีการใช้งานจริงของฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาที่ 5 โครงการชลประทานมหาสารคาม ซึ่งได้ให้มาพร้อมกันกับคู่มือเล่มนี้ (อยู่ในแผ่น CD ท้ายเล่ม) ไฟล์ต่างๆที่แนะนำจะแยกออกเป็นหมวดหมู่ 6 ด้าน ทั้งหมด 19 ไฟล์ ได้แก่

- ด้านวิศวกรรม
- ด้านบริหารจัดการน้ำ
- แบบฟอร์มต่างๆ
- ด้านข้อมูลสารสนเทศ GIS
- ข้อมูลเบื้องต้น
- ด้านเงินทุนหมุนเวียน/ที่ราชพัสดุ

ด้านวิศวกรรม ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. โปรแกรมหา Factor “F” (1. Factor F_2555.xlsm)
2. การหา Unit cost-ราคาวัสดุ (2.newunitcost57.xlsm)กรณีตัวอย่างโครงการชลประทานมหาสารคาม
3. แผน MTEF พัฒนาแหล่งน้ำปี 58 – 61 (3. MTEF 2558-2561พัฒนาแหล่งน้ำ.xls)
4. สบอ.ปช. ปี 2558 (4. แผนงานซ่อมแซมปี 2558 สป.มหาสารคาม.xls)

ด้านบริหารจัดการน้ำ ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆดังต่อไปนี้

5. ขั้นตอนการจัดทำ Rule Curve (5. RID Probability Based Rule Curve Final V8.xlsm)
6. การคำนวณน้ำผ่านท่อ (6. คำนวณน้ำผ่านท่อ.xlsx)
7. การหาค่า Inflow (7. หาค่าinflow.xlsx)
8. ROS ขอนสัก ปี 57 (8. ROS ขอนสัก57.xls)
9. สมุดระดับน้ำ (9. Ewater57_2.xlsx)
10. ข้อมูลระดับน้ำปี 2541 – 2554 (10. ข้อมูลน้ำรายวัน.xlsx)

แบบฟอร์มรายงาน ประกอบด้วยไฟล์ต่างๆดังต่อไปนี้

11. บันทึกข้อความภายใน (11. บันทึกข้อความภายใน.docx)
12. ใบสมัครลูกจ้างชั่วคราว Xls(12. แบบฟอร์มใบสมัคร.xlsx)
13. ใบเบิกค่าสาธารณูปโภค 450 (13. 450_57.xlsm)

ข้อมูลสารสนเทศ GISประกอบด้วยไฟล์ต่างๆดังต่อไปนี้

14. อาคาร LMC ขอนสัก Klm(14. อาคารLMC.kmz)
15. แปลงค่าพิกัด Excel (15. UTMConversions1.xlsx)
16. แปลงพิกัด Flash (16. Converter.exe)การเปิดไฟล์ .exe ต้องให้ไฟล์อยู่ในโฟลเดอร์ที่มีชื่อเป็นภาษาอังกฤษหรือตัวเลข ถ้าชื่อเป็นภาษาไทยจะเปิดไม่ได้

ข้อมูลเบื้องต้น ประกอบด้วยไฟล์ ดังต่อไปนี้

17. ข้อมูล ชป.กลาง 201 ชอง (17. ข้อมูลชปกลาง201ชอง.xlsx)

เงินทุนหมุนเวียน/ที่ราชพัสดุ

18. กรอบครุภัณฑ์พื้นฐาน (18. กรอบครุภัณฑ์ตามความจำเป็นพื้นฐาน.xls)
19. รายละเอียดการสูบน้ำมาตรา 8 (19. อ่านมาตรวัตน้ำรายเดือน.xlsx)

บทที่ 3

สรุปผลการดำเนินงาน

3.1 การดำเนินงานถ่ายทอดองค์ความรู้

การดำเนินงานถ่ายทอดองค์ความรู้ ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2) ได้ดำเนินการในส่วนของสำนักงานชลประทานที่ 3 และ ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ โดยในส่วนของสำนักงานชลประทานที่ 3 มีผู้ร่วมรับฟังการถ่ายทอด องค์ความรู้ ประกอบด้วยเจ้าหน้าที่ต่างๆ ตามตารางที่ 3.1 จำนวนทั้งสิ้น 71 คน

ตารางที่ 3.1 แสดงรายชื่อผู้เข้ารับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูล ด้านบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2)

ตำแหน่ง	จำนวนผู้เข้ารับฟังการถ่ายทอดฯ (คน)
1. วิศวกรชลประทานชำนาญการพิเศษ	1
2. วิศวกรชลประทานชำนาญการ	3
3. วิศวกรชลประทานปฏิบัติการ	1
4. วิศวกรชลประทาน	1
5. นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ	1
6. นายช่างชลประทานอาวุโส	9
7. นายช่างชลประทานชำนาญงาน	25
8. นายช่างชลประทาน	15
9. นายช่างชลประทานปฏิบัติงาน	1
10. พนักงานชลประทาน	1
11. นักวิเคราะห์นโยบายและแผนปฏิบัติการ	1
12. ช่างฝีมือสนาม	5
13. เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป	1
14. เจ้าพนักงานสถิติ	2
15. พนักงานทั่วไป	3
16. พนักงานพิมพ์	1
รวม	71



รูปที่ 3.1 ประธานที่ประชุมกล่าวเปิดการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ



รูปที่ 3.2 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ



รูปที่ 3.3 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ



รูปที่ 3.4 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ

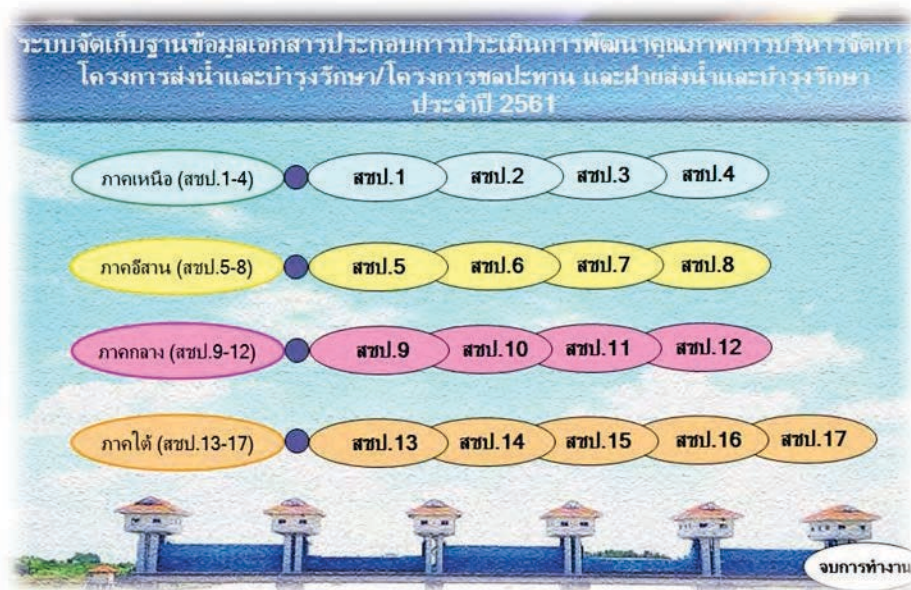


รูปที่ 3.5 ภาพบรรยากาศขณะรับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ



รูปที่ 3.6 ภาพบรรยากาศขณะฝึกปฏิบัติโปรแกรม AutoPlay Menu Builder




นอกจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ ที่สำนักงานชลประทานที่ 3 แล้วยังมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับเจ้าหน้าที่ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ซึ่งหลังจากการถ่ายทอดองค์ความรู้แล้ว ได้มีการนำองค์ความรู้ที่ได้ มาต่อยอดโดยจัดทำเป็น “ระบบจัดเก็บฐานข้อมูลเอกสารประกอบการประเมินการพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการโครงการส่งน้ำและบำรุงรักษา/โครงการชลประทาน และฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา ประจำปี 2561” ทั้ง 17 สำนักงานชลประทาน ซึ่งดูตัวอย่าง ได้จากรูปที่ 3.7 – รูปที่ 3.11



รูปที่ 3.7 แสดงหน้ากาที่เชื่อมโยงไปยังสบป.1 – 17 ซึ่งสร้างโดย AutoPlay Menu Builder



สำนักงานชลประทานที่ 1											
ลำดับ	ชื่อโครงการ	สน.1	สน.2	สน.3	สน.4	สน.5	สน.6	สน.7	สน.8	สน.9	สน.10
1	โครงการชลประทานเชิงใหม่	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	
2	โครงการชลประทานลำพูน	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
3	โครงการชลประทานแม่ฮ่องสอน	PDF	PDF	PDF	PDF						
4	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามแม่เตง	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
5	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามแม่ฝาง-แม่จิด	PDF	PDF	PDF	PDF						
6	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามแม่ถ่วง	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					

กลับหน้าหลัก

รูปที่ 3.8 แสดงหน้าภาพที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 1

สำนักงานชลประทานที่ 6											
ลำดับ	ชื่อโครงการ	สน.1	สน.2	สน.3	สน.4	สน.5	สน.6	สน.7	สน.8	สน.9	สน.10
1	โครงการชลประทานขอนแก่น	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
2	โครงการชลประทานมหาสารคาม	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
3	โครงการชลประทานกาฬสินธุ์	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
4	โครงการชลประทานร้อยเอ็ด	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
5	โครงการชลประทานชัยภูมิ	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
6	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามหนองหวาย	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	
7	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามเสียวใหญ่	PDF	PDF	PDF	PDF						
8	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามลำปาว	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF
9	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามพรมเจริญ	PDF	PDF	PDF	PDF						
10	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามเขื่อน	PDF	PDF	PDF	PDF						
11	โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษามจิกตาง	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					




กลับหน้าหลัก

รูปที่ 3.9 แสดงหน้าภาพที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 6



สำนักงานชลประทานที่ 11

ลำดับ	ชื่อโครงการ	สน.1	สน.2	สน.3	สน.4	สน.5	สน.6	สน.7	สน.8	สน.9	สน.10
1	โครงการชลประทานนนทบุรี	PDF	PDF								
2	โครงการชลประทานปทุมธานี	PDF	PDF								
3	โครงการชลประทานสมุทรปราการ	PDF	PDF								
4	โครงการชลประทานสมุทรสาคร	PDF	PDF								
5	โครงการส่งน้ำฯ เจ้าฉิมวงษ์อันเนื่อง	PDF	PDF	PDF	PDF						
6	โครงการส่งน้ำฯ พระยาบวรลือ	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF				
7	โครงการส่งน้ำฯ พระพิมล	PDF	PDF	PDF							
8	โครงการส่งน้ำฯ ภาณุเจริญ	PDF	PDF	PDF							
9	โครงการส่งน้ำฯ วิมลเหนือ	PDF	PDF	PDF	PDF						
10	โครงการส่งน้ำฯ วิมลใต้	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF				
11	โครงการส่งน้ำฯ ขอมหารพิจิตร	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					
12	โครงการส่งน้ำฯ พระองค์ไชยอนุชิต	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF					



กลับหน้าหลัก

รูปที่ 3.10 แสดงหน้าภาพที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 11

สำนักงานชลประทานที่ 15

ลำดับ	ชื่อโครงการ	สน.1	สน.2	สน.3	สน.4	สน.5	สน.6	สน.7	สน.8	สน.9	สน.10
1	โครงการชลประทานนครศรีธรรมราช	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF				
2	โครงการชลประทานกระบี่	PDF	PDF	PDF	PDF						
3	โครงการชลประทานพังงา	PDF	PDF	PDF	PDF						
4	โครงการชลประทานภูเก็ต	PDF	PDF	PDF							
5	โครงการชลประทานสุราษฎร์ธานี	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF				
6	โครงการส่งน้ำฯ ปากน้ำสร้าง	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF	PDF			
7	โครงการส่งน้ำฯ ปากน้ำมัน	PDF	PDF	PDF	PDF						
8	โครงการส่งน้ำฯ นครศรีธรรมราช	PDF	PDF	PDF	PDF						



กลับหน้าหลัก

รูปที่ 3.11 แสดงหน้าภาพที่เชื่อมโยงไปยังทุกโครงการในเขตสำนักชลประทานที่ 15

บทที่ 4

ปัญหาและข้อเสนอแนะ

4.1 ด้านแผนการดำเนินงาน

- แผนการดำเนินงานโครงการปรับปรุงฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา (ปีที่ 2) ไม่เป็นไปตามแผน เนื่องจากในปีงบประมาณ พ.ศ.2560 ในช่วงเวลาเดือนตุลาคม 2559 ถึง มกราคม 2560 ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ ได้รับมอบหมายภาระกิจโครงการ “5 ประสาน สืบสาน เกษตรทฤษฎีใหม่” จึงทำให้ไม่สามารถดำเนินการให้เป็นไปตามแผน ซึ่งได้กำหนดกิจกรรม “การถ่ายทอดองค์ความรู้การการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder” ให้แล้วเสร็จทั้ง 17 สำนักงานชลประทานภายในเดือน มีนาคม 2560 นอกจากนี้มีสำนักงานชลประทานแสดงความต้องการในการรับการถ่ายทอดองค์ความรู้เพียง 3 สำนักงานชลประทาน ได้แก่ สำนักงานชลประทานที่ 3, 4 และ 15 แต่ข้อเท็จจริงสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ ได้เพียงแค่สำนักงานชลประทานที่ 3 ซึ่งในห้วงเวลาเดือน กุมภาพันธ์ ถึง มีนาคม 2560 ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำต้องรับผิดชอบในการดำเนินงาน “การพัฒนาคุณภาพการบริหารจัดการโครงการส่งน้ำและบำรุงรักษา/โครงการชลประทาน และฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา” จึงทำให้สามารถดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับสำนักงานชลประทานที่ 3 ในช่วงเดือนเมษายน 2560 เพียงแห่งเดียว

4.2 ด้านเทคนิคการจัดทำฐานข้อมูล

จากการเดินทางไปถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ ให้กับสำนักงานชลประทานที่ 3 ได้มีข้อเสนอแนะจากผู้เข้ารับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ ดังนี้

- การกรอกรายละเอียดของฐานข้อมูลในปัจจุบันยังไม่สามารถดำเนินการผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือผ่านทางเว็บไซต์ที่แต่ละสำนักงานชลประทานมีอยู่ ทำให้ผู้บริหารของแต่ละสำนักงานชลประทาน ไม่สามารถตรวจสอบความถูกต้องของฐานข้อมูล หรือตรวจสอบความก้าวหน้าได้ จึงเสนอให้ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ พัฒนารูปแบบการจัดทำฐานข้อมูลด้านการบริหารจัดการน้ำ ในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา โดยให้สามารถดำเนินการผ่านเว็บไซต์ได้
- เนื่องจากรายละเอียดต่างๆ ของฐานข้อมูลของโครงการส่งน้ำและบำรุงรักษา และโครงการชลประทาน ยังมีความแตกต่างกัน กล่าวคือ หัวหน้าฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา บางที่ยังไม่ทราบว่า ตนเองต้องเก็บข้อมูลอะไรบ้าง ผู้เข้ารับฟังการถ่ายทอดองค์ความรู้ฯ จึงเสนอแนะให้ฝ่ายพัฒนาการบริหารจัดการน้ำ กำหนด/จัดทำ รูปแบบ (Template) รายละเอียดของการจัดเก็บข้อมูล เช่น ฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษาของโครงการส่งน้ำและบำรุงรักษา ต้องเก็บข้อมูลอะไรบ้าง เพื่อที่จะได้นำมารวบรวมเป็นฐานข้อมูลต่อไป

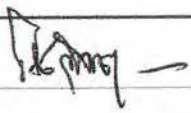

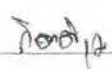
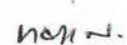
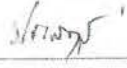

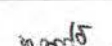


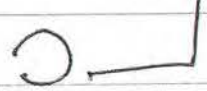

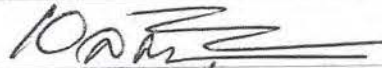
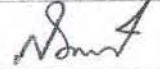
ภาคผนวก

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม

เรื่อง การถ่ายทอดองค์ความรู้การจัดการฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลบริหาร
ด้านจัดการน้ำในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา

ณ ห้องประชุมเตชะเสน ๑ สำนักงานชลประทานที่ ๓

วันพุธที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๐ เวลา ๐๙.๐๐ น.

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	หน่วยงาน/ตำแหน่ง	ลายเซ็น
๑	นายเทพพงษ์ ตรีเนตร	ผส.ชป.๓ ผอ.ข.๑๕๗๖	
ส่วนบริหารจัดการน้ำและบำรุงรักษา			
๒	นายศุภโชค กามินี	วิศวกรชลประทานชำนาญการ	
๓	นายกิตติภูมิ เตชัย	วิศวกรชลประทาน	
๔	นายชายแดน อยู่แก้ว	เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป	
๕	นายประสิทธิ์ เผ่าพันธุ์	เจ้าพนักงานสถิติ	
๖	นางสาววาราดา อินทร์นาก	เจ้าพนักงานสถิติ	
๗	นายศรีนวล สุทธิหลวง	เจ้าหน้าที่ธุรการ	
๘	นายนพพร จันทโรจน์วงศ์	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ	
โครงการชลประทานอุตรดิตถ์			
๙	นายเมธี วุฒิเจริญ	นายช่างชลประทานอาวุโส	
๑๐	นางนรินทร์ นาคเหล็ก	นายช่างชลประทาน	
โครงการชลประทานพิษณุโลก			
๑๑	นายวัชร จิตใจงาม	วิศวกรชลประทานชำนาญการ	
๑๒	นายพิษณุ พิริยะวิครุต	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๑๓	นายเอกลักษณ์ นิมอ่อน	นางช่างชลประทานชำนาญงาน	
๑๔	นายโสภณ เรือนอุไร	นายช่างชลประทาน	
๑๕	นางสาวกนกวรรณ โมเกต	พนักงานทั่วไป บ ๑	

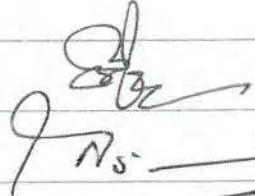



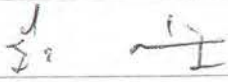


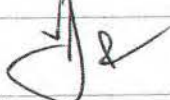
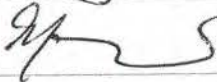
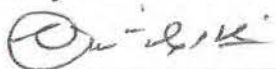
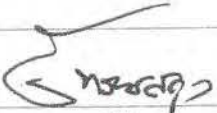


รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม

เรื่อง การถ่ายทอดองค์ความรู้การจัดการจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลบริหาร

ด้านจัดการน้ำในระดับฝายส่งน้ำและบำรุงรักษา

ณ ห้องประชุมเตชะเสน ๑ สำนักงานชลประทานที่ ๓

วันพุธที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๐ เวลา ๐๙.๐๐ น.

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	หน่วยงาน/ตำแหน่ง	ลายเซ็น
โครงการชลประทานพิจิตร			
๑๖	นายณัฐพงศ์ ครุฑทา	จน.คป.พิจิตร	
๑๗	นายสวัสดิ์ นาคมิตรี	สบ.๑ คป.พิจิตร	
๑๘	นายวิชัย แสงกาญจนวนิช	สบ.๒ คป.พิจิตร	
๑๙	นายณัฐภูมิ อนันตภูมิ	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๒๐	นายภูซงค์ สุขสวัสดิ์	ช่างฝีมือสนาม ข ๒	
๒๑	นายเสนห์ ลินจ้อย	ช่างฝีมือสนาม ข ๒	
๒๒	นายอภิรักษ์ ชันธเดช	นายช่างชลประทาน	อภิรักษ์
โครงการชลประทานนครสวรรค์			
๒๓	นายวีระ ด้านสกุลเจริญ	นายช่างชลประทานอาวุโส	
๒๔	นายประวิทย์ เปรมศรี	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๒๕	นายนนท์ อัมพรลักษณ์	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๒๖	นายชิวพันธ์ สุขจินดา	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๒๗	นายยุทธนา เพชรอินทร์	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๒๘	นายอานนท์ มิ่งเมือง	ช่างฝีมือสนาม ข ๒	
โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษานเรศวร			
๒๙	นายสุรินทร์ ทรัพย์สกุล	นายช่างชลประทานอาวุโส	
๓๐	นายภาณุวัฒน์ สีตะวัน	นายช่างชลประทานชำนาญงาน	
๓๑	นายกฤษฎ์ รักรี้	นายช่างชลประทานปฏิบัติงาน	

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม

เรื่อง การถ่ายทอดองค์ความรู้การจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลบริหาร

ด้านจัดการน้ำในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา

ณ ห้องประชุมเตชะเสน ๑ สำนักงานชลประทานที่ ๓

วันพุธที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๐ เวลา ๐๙.๐๐ น.

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	หน่วยงาน/ตำแหน่ง	ลายเซ็น
๔๘	นายวิทยา วังวิเศษ	นายช่างชลประทานปฏิบัติงาน	
๔๙	นายอภิเดช คำชื่นใจ	นายช่างชลประทาน	อภิเดช
โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษาแควน้อย			
๕๐	นายสมประสงค์ ไกรลาศ	จน.คบ.แควน้อยบำรุงแดน	
๕๑	นายันทชัย ตริรุจิราภาพงศ์	สบ.๑ คบ.แควน้อยบำรุงแดน	
๕๒	นายเจษฎา งามธุระ	สบ.๒ คบ.แควน้อยบำรุงแดน	
๕๓	นายภีรพงษ์ พรมงาม	นายช่างชลประทาน	
๕๔	นายธีรเดช ทุงเกษม	นายช่างชลประทาน	
๕๕	นายพีรวัฒน์ อ่อนศรี	นายช่างชลประทาน	
๕๖	นายปนิศ ปานสมบัติ	นายช่างชลประทาน	
๕๗	นางสาวปรียาภรณ์ พุทธิวงศกร	นายช่างชลประทาน	
๕๘	นางสาวนารีรัตน์ เทศกุล	เจ้าพนักงานธุรการ	
โครงการส่งน้ำและบำรุงรักษายมน่าน			
๕๙	นายตรีภพ เกื้อเม็ง	จน.คบ.ยมน่าน	
๖๐	นายศักดิ์ชัย สุขธรรม	สบ.๑ คบ.ยมน่าน	
๖๑	นายวิโรจน์ เทพคำราม	สบ.๒ คบ.ยมน่าน	
๖๒	นายกฤษณะ บุตรบูรณ์	สบ.๓ คบ.ยมน่าน	
๖๓	นายศศิพงษ์ ยิ้มแย้ม	วิศวกรชลประทานปฏิบัติการ	
๖๔	นายอาคม สิทธิการ	นายช่างชลประทาน	
๖๕	นายทวีป เกิดทอง	บน.ขป.๒	
๖๖	นายนิพนธ์ ใจแก้ว	สบ.๒๑/๑๗๖๓๑๑	

รายชื่อผู้เข้าร่วมประชุม

เรื่อง การถ่ายทอดองค์ความรู้การจัดทำฐานข้อมูลโดยโปรแกรม AutoPlay Menu Builder ภายใต้โครงการปรับปรุงฐานข้อมูลบริหาร
ด้านจัดการน้ำในระดับฝ่ายส่งน้ำและบำรุงรักษา

ณ ห้องประชุมเตชะเสน ๑ สำนักงานชลประทานที่ ๓

วันพุธที่ ๑๙ เมษายน ๒๕๖๐ เวลา ๐๙.๐๐ น.

ลำดับ	ชื่อ - นามสกุล	หน่วยงาน/ตำแหน่ง	ลายเซ็น
๖๗	นาย อดิศักดิ์ ปานะสูง	ผอ.อ.ง.จว.ประจวบคีรีขันธ์	อดิศักดิ์ ปานะสูง
๖๘	น.ส. นกวรรณ เมฆอภัย	พนักงานทั่วไป ข. ๑	นกวรรณ เมฆอภัย
๖๙	ร.ศ. กัญญาวิรัตน์ จงอาภาตย์	"	กัญญาวิรัตน์ จงอาภาตย์
๗๐	นายสุวิทย์ รัตนวงษ์	วิศวกรชลประทานต้นทุเรียน	สุวิทย์ รัตนวงษ์ -
๗๑	นายสุวิทย์ รัตนวงษ์	ช่างช่างชลประทาน อ.ท.	สุวิทย์ รัตนวงษ์
๗๒	นายประจักษ์ ใจหาญ	ช่างช่างชลประทาน	ประจักษ์ ใจหาญ
๗๓	ร.ศ. ชินดา สันเดอ	ช่างช่างชลประทาน ข. ๑	ชินดา สันเดอ
๗๔	นายสุวิทย์ รัตนวงษ์	ช่างช่างชลประทาน	สุวิทย์ รัตนวงษ์
๗๕	นายสุวิทย์ รัตนวงษ์	ช่างช่างชลประทาน	สุวิทย์ รัตนวงษ์
๗๖	นายสุวิทย์ รัตนวงษ์	ช่างช่างชลประทาน	สุวิทย์ รัตนวงษ์